

## Formation Cinema 4D Avancé : Textures, éclairages et rendus

<b>Durée :</b>	3 jours
<b>Public :</b>	Graphistes avec maîtrise de Cine 4D
<b>Pré-requis :</b>	Maîtrise de l'environnement PC. Connaissances de base de cinéma 4D ou niveau initiation approfondissement
<b>Objectifs :</b>	Créer des textures complexes et optimisées - Générer des éclairages et maîtriser leurs paramètres pour des rendus optimisés - Découvrir et gérer les paramètres de rendu pour une maîtrise totale de ses images et une optimisation des flux de production
<b>Sanction :</b>	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
<b>Taux de retour à l'emploi:</b>	Aucune donnée disponible
<b>Référence:</b>	CAO100377-F
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	Pas de données disponibles

### Travailler la lumière

Rappel des principes physique  
Types d'éclairages  
Les types d'ombres  
Application dans les logiciels 3D  
Comportement sur les matériaux : mat, brillant, transparent, ...  
Exemples sur les rendus

**Ateliers : passage en revue des principes d'éclairages et de leurs applications.**

### Utiliser les différents types de lumières

Les spots  
Les surfaciques  
Les infinies  
Le soleil  
Les ciels physiques  
Les ciels HDRI  
Les réglages : généralités, détails, visibilité, ombres

**Ateliers : sur la base de scènes simples, mise en pratique des différents éclairages. Tests de réglages et vérifications des résultats.**

### Gérer les paramètres de rendu

Rendu dans la vue  
Rendu dans le visualiseur  
Options de fenetre visualiseur  
L'éditeur de réglages  
Les formats d'enregistrements  
L'anti aliasing  
Les effets (illumination globale et occlusion ambiante en particulier)  
Le muntipass pour les compositings after-effect ou photoshop

**Ateliers : sur la base des scènes précédentes, différents test de rendu avec des réglages variés. Analyse et comparaison des résultats. Optimisations des temps et de la qualité des rendus.**

### **Maitriser les textures cinema 4d et leurs paramètres avancés**

Les méthode d'application des textures (sphérique, cylindrique, plat, UVW, ...)  
Les textures procédurales et non procédurales  
Couleur, textures, images  
Diffusion  
Luminance  
Transparence et coeficients de réfraction  
Réflexion  
Volume  
Normales ou canal de volume avancé  
Masque alpha  
Spéculaire  
Couleur spéculaire  
Lueur  
Les canaux bruits, fresnel, les modes de fusion, la bibliothèque de surfaces

**Ateliers : sur la base des scènes précédentes, création, application de différents matériaux. Utilisation et réglages des différentes options de chaque canal. Tests de rendu et optimisation.**