

Formation Cinema 4d Approfondissement

■ Durée :	5 jours (35 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	2 475,00 CHF HT (standard) 1 980,00 CHF HT (remisé)
■ Public :	Graphistes
■ Pré-requis :	Avoir suivi le stage "Cinema 4D Initiation" ou posséder les connaissances équivalentes
■ Objectifs :	Modéliser des objets complexes et modifiables. 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.
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	<ul style="list-style-type: none">Formation synchrone en présentiel et distanciel.Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum.Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat.Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	<ul style="list-style-type: none">Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation.Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation.Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques.Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	CAO713-F
■ Note de satisfaction des participants:	5,00 / 5
■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73

■ Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr , moncompteformation.gouv.fr , maformation.fr , etc.) ou en appelant au standard.
■ Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.
■ Accessibilité :	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr , nous étudierons ensemble vos besoins

Maitriser la modélisation polygonale avancée

Rappel des principes de la modélisation polygonale

Insérer un objet polygonal dans une surface de subdivision

Affichage du maillage et travail de la subdivision

Subdiviser des polygones avec les couteaux : cutter, par plan, par boucle

Déplacement des arrêtes et interaction avec la surface de subdivision

Extrusions et biseaux sur les polygones

Sélection des éléments : pinceaux, par boucle, par anneaux, ...

Déplacer, modifier les polygones du maillage

Utiliser les déformateurs

Correction et modification paramétrique et non destructive des déformateurs

Ajouter des champs pour cibler, maîtriser les zones de déformation

Atelier : modélisation d'objets complexes et modifiables avec la surface de subdivision, les déformateurs et les champs

Utiliser le cloneur Mograh

Principes de fonctionnement du clonage d'objets

Les modes de clonage

les types de répartitions

les transformations

les effecteurs et leur utilité

Ateliers : création de clonage d'objets en grille, trajectoire, radial.

Transformations de ces clones. Ajouts d'effets via les effecteurs.

Utiliser les modificateurs

Présentation du fonctionnement et intérêts du système paramétrique

Importance de la hiérarchie de la fenêtre objet

Passage en revue des principaux déformateurs (effilage, dilatation, torsion,...)

Les attributs et leurs réglages

Atelier : transformation et déformation rapide d'objets précédemment modélisés

Maitriser les méthode d'application des textures

les tags de matériaux dans les hiérarchies, accumulation de matériaux

Limitation de matériaux a des polygones

Atelier : création de matériaux personnalisés. Projection de matériaux sur différents objets, adaptation, manipulation et positionnement de plusieurs matériaux.

Approfondir les réglages d'éclairage

Rappel des principes physique

Comportement sur les matériaux : mat, brillant, transparent, ...

Comportement sur les objets : exclure ou inclure

Exemples sur les rendus

Création d'un d'un environnement, d'un arrière plan

Analyse et test des différents attributs d'éclairage

Atelier : création d'une scène d'éclairage. Création d'une intégration d'un objet 3D dans une photo.

Gérer les paramètres de rendu

Rendu dans la vue, dans le visualiseur, de zone,

Zone de rendu interactive

Options de fenêtre visualiseur

Options Redshift : IPR, claymode

Les options d'affectation

Optimiser les rendus image

Les options

Les masques

Le multipass et les calques photoshop ou after effect

Temps de rendu et optimisation

**Atelier : test et comparaison de rendu d'une scène avec différents réglages.
Rendu d'une image avec masques et calques pour montage photoshop ou
after effect.**