



Cinéma 4D

Durée : 4 Jours, soit 28 heures.

Formation préconisée pour un groupe de 1 à 5 stagiaires maximum.

Public : Décorateurs, Architecte, Assistant(e) d'architecte, Chef de projet, collaborateurs des agences d'Architecture,...

Pré requis : Avoir des connaissances en CAO Architecture et maîtriser l'environnement informatique (Windows – Mac).

Objectifs et compétences visées :

Maîtriser les concepts de base et avancés de Cinéma 4D et pouvoir les appliquer dans la gestion d'animations en 3D.

Méthode pédagogique et suivi qualité :

Phases théoriques et pratiques. Etudes de cas concrets. Solutions techniques à partir d'exemples créés et en création. 1 poste par stagiaire, équipé de la dernière version du logiciel. Vidéo projecteur fourni par le Client - Supports pédagogiques
Formateur équipé de son propre PC et/ou Mac.
Supports pédagogiques sur clés USB remis en fin de Formation.
Evaluation des acquis durant toute la session.
Evaluation par stagiaire de la qualité de la formation.
Evaluation à froid (j+2 mois après la formation)
Attestation de Formation et feuille d'émargement.
Votre conseiller formation est à votre disposition pour le suivi qualité, la satisfaction de la formation et toute demande de médiation.

Compétence formateur :

Dirigeant(s) de Société CAO-DAO, Formateurs spécialisés auprès des BET, Cabinets d'Architectes, Intervenants en accompagnement personnalisé et mode projets auprès des Clients de CDF, sur le territoire national.

Programme de formation :

Jour 1 :

Introduction

Présentation de l'interface
Réglage des Préférences.

La modélisation

Approche de la modélisation polygonale.
Déformation d'objets.
Importation de modèles réalisés dans d'autres logiciels 3D.
Instances.
Les primitives.
Usage des déformateurs.
Les splines : création et édition.
Importation de tracés vectoriels.
Conversion en objet polygonal.
Analyse de la structure 3D.

Jour 2 :

Les éclairages

Mise en place et paramètres des sources d'éclairage.
Travail en illumination globale et en occlusion.
Environnement, ciel et HDRI.
Paramétrage pour le rendu final.

Les textures

Création des textures.
Paramétrage des bitmaps et des procédurales.
Application des textures
Mise en place par UV mapping.
Développé UVW.
Intérêt des fichiers Photoshop et des fichiers .tga.

Jour 3 :

La caméra

Travail en fonction du story-board.
Mise en place et réglages.
Finalisation en fonction du rendu.

Jour 4 :

Usage des modules

Présentation de quelques modules (MoGraph, cheveux, dynamiques
Description.
Approche sur Xpresso.
Le rendu
Rendu pour des applications tierces.
Export pour After Effects.
Définition et paramètres des options de rendu.