

# CINÉMA 4D - INITIATION

**PUBLIC** Infographistes, animateurs 3D, architectes, graphistes, photographes, demandeurs d'emploi

**PRÉ-REQUIS** Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

**DURÉE** 35 heures (5 jours)

**OBJECTIFS** Vous désirez vous lancer dans la 3D, mais vous n'avez jamais osé le faire. Nous vous proposons une formation spéciale débutant, qui va vous permettre au bout de trois semaines de réaliser votre propre visite d'architecture, intérieure ou extérieure. Et tout cela à l'aide d'un logiciel dont la réputation de facilité d'apprentissage n'est plus à faire à savoir le produit phare de Maxon, Cinéma 4D

**FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION :** Attestation de fin de formation

## L'ÉCLAIRAGE

- Le fonctionnement de la lumière en 3D
- Les différents types d'éclairage et leur usage
- Eclairage en 3 point
- L'éclairage extérieur et l'éclairage intérieur
- Les ombres, les différents types et leurs usages
- Mise en pratique via des exemples d'architectures
- Le module Advanced Render
- L'illumination globale
- Notions fondamentales sur le HDRI
- Eclairage avancé à l'aide de textures HDRI
- Les lumières volumétriques

## LES TEXTURES

- Mise en couleur/ textures
- Les canaux de textures et leurs usages
- Les textures procédurales standards
- Le différent placage de texture
- Les notions fondamentales de Bodypaint
- Dépliage de textures à l'aide de Bodypaint
- La création de texture à l'aide de Photoshop
- Les textures d'architecture

## LES CAMÉRAS

- Comprendre les caméras 3D pour l'architecture
- Réglages des caméras
- Notions fondamentales de profondeur de champs
- Usage de la profondeur de champs
- Mise en pratique du DOF (Profondeur de champs)
- La notion de multi caméras

## INITIATION À L'ANIMATION

- Notions fondamentales de l'animation
- Les clefs d'animation et les courbes de fonction
- Images clefs automatiques
- Animer un objet sur un tracé
- Animation de Caméras
- Notions de visite d'architecture

## LE RENDU

- Comprendre le moteur de rendu
- La fenêtre de réglage de rendu
- Les différents formats de rendu possible
- L'occlusion d'ambiance
- Effets de post production
- Le rendu multi-passes
- Export des multi-passes vers Photoshop et correction
- Le rendu d'animation
- Le batch rendering



**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur