

## Formation Cinema 4d pour les graphistes

Formation éligible au CPF, contactez-nous au 22 519 09 66

<b>■ Durée :</b>	5 jours (35 heures)
<b>■ Tarifs inter-entreprise :</b>	2 275,00 CHF HT (standard) 1 820,00 CHF HT (remisé)
<b>■ Public :</b>	Designers, Graphistes et illustrateurs 3D
<b>■ Pré-requis :</b>	Maîtrise de l'environnement PC. Connaissances des outils graphiques complémentaires (Photoshop ou Gimp / Illustrator ou Inkscape).
<b>■ Objectifs :</b>	Utiliser les fonctionnalités principales de Cinema 4d et les principes de base de la modélisation afin de créer des objets 3D. Connaître les principales fonctions d'éclairage, de caméra et de mise en scène afin de réaliser une composition équilibrée. Créer des matériaux et les appliquer afin de reproduire des textures. Importer des fichiers extérieurs et les adapter au projet afin d'enrichir une composition. Être en mesure de réaliser les réglages de rendus afin de produire des images répondant aux contraintes souhaitées.
<b>■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formation synchrone en présentiel et distanciel.</li> <li>• Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum.</li> <li>• Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat.</li> <li>• Un formateur expert.</li> </ul>
<b>■ Modalités d'évaluation :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation.</li> <li>• Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation.</li> <li>• Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques.</li> <li>• Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.</li> </ul>

■ <b>Sanction :</b>	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ <b>Référence :</b>	CAO102408-F
■ <b>Note de satisfaction des participants:</b>	5,00 / 5
■ <b>Contacts :</b>	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73
■ <b>Modalités d'accès :</b>	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.
■ <b>Délais d'accès :</b>	Variable selon le type de financement.
■ <b>Accessibilité :</b>	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

## Introduction à Cinema 4D

Utilisations, fonctionnalités, présentation générale des différentes interfaces (modélisation, sculpture, visualisation, animation...)

## Comprendre les fondamentaux

Les axes 3D (x/y/z)

Les vues (face, perspective, haut, ...)

Déplacement dans un espace 3D avec raccourci clavier

Gestion d'un objet dans l'espace 3D (utilisation des vues, rotation autour de l'objet,...)

Les types d'affichage (ombrages, lignes, ...)

La fenêtre attributs

## Utiliser les outils de modélisation : polygonale et spline

Outils de sélection (direct, lasso, rectangle, polygonale)

Déplacement

Mise à l'échelle

Rotation

Verrouillage des axes

Les objets polygonaux et leurs options (passage en revue des principaux attributs)

Les splines et leurs options (union, soustraction, etc.)

L'outil plume et ses options

Importation de splines illustrator, Autocad (ou autre logiciel vectoriel)

Les conteneurs (surface de subdivision, révolution, chemin, extrusion, peau, etc...)

**Ateliers : création et manipulation de différents objets polygonaux, passage en revue des différentes options, création et manipulation d'objets à base de différentes splines. Comparaison des 2 méthodes de modélisation**

### **Maîtriser les transformations et positionnement des objets**

Options de la fenêtre attributs

Options de la fenêtre de coordonnées

Outil de modification par valeur (position, taille, rotation,...)

### **Utiliser les attributs et propriétés des objets polygonaux**

Subdivision polygonale : principe de base

Les polygones

Les arêtes

Les points

Subdivision d'un objet

Rendre modifiable un objet polygonal en vue de sa modélisation

Les différents mode de sélection (arrêtes, points, polygones)

Sélection et modification des polygones, points et arrêtes

Les différents outils d'extrusion polygonale

Supprimer des polygones

Fermer des trous polygonales

**Atelier : transformation et modélisation à partir d'un cube en une forme personnalisée**

### **Travailler 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

Options des couteaux (décalage, section, espacement, ..)

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

**Atelier : modélisation d'un objet avec la surface de subdivision**

### **Travailler la modélisation spline**

Création et modification de profils via les splines

Utilisation des axes pour la mise en volume

Mise en volume et réglages des attributs

**Atelier : modélisation d'un objet complexe avec les splines, utilisation des attributs pour modifier, corriger rapidement la forme**

### 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**

### Eclairer une scène avec les lumières et l'environnement

Notions de base de l'éclairage (2 points, 3 points, diffus, direct...)

Les différents types d'éclairage (spot, infinie, soleil, ...)

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

Analyse et test des différents attributs d'éclairage (ombre, visibilité, ....)

**Atelier : création d'une scène d'éclairage studio**

### Générer et optimiser les rendus image

Les tailles de rendu, la résolution

Les différents formats (psd, tiff, ...)

L'anti aliasing

Les effets de base d'un rendu réaliste : occlusion ambiante et illumination globale

Les options

Temps de rendu et optimisation

**Atelier : test et comparaison de rendu d'une scène avec différents réglages**