

PROGRAMME DÉTAILLÉ

ARCHITECTURE – LOGICIELS DAO & RENDUS

Réf. AR03004 **CINÉMA 4D Niveau 1**
MAÎTRISER LA 3D

PUBLIC :

Graphistes, designers, architectes ou toute personne désirant réaliser des projets en 3D.

PRÉ-REQUIS :

Bonne maîtrise de l'informatique. Maîtriser la PAO serait un plus.

OBJECTIFS :

La formation CINEMA 4D NIVEAU 1 a pour objectif de maîtriser les principales fonctions du logiciel de rendus 4D.

DURÉE :

3 jours.

MÉTHODES ET OUTILS

PÉDAGOGIQUES :

Formation dispensée par un formateur professionnel spécialisé principalement dans les logiciels de conception 3D de la gamme MAXON.

PC / Mac complet.

Divers supports de cours fournis.

Méthode pédagogique participative. Validation des acquis (QCM). Attestation de formation. Formation théorique et pratique.

LIEU DE FORMATION :

En stage ou en intra.

EFFECTIF :

1 à 10 personnes.

Date d'élaboration 31/05/20 Dernière mise à jour 31/05/20 Version : 1

Vous avez un besoin de formation sur **CINEMA 4D Niveau 1** ? Profitez de nos solutions formatives dédiées à vos besoins et adaptées à votre activité professionnelle. Nos formateurs sont des professionnels recrutés pour leur expérience professionnelle et leur expertise sur les logiciels de dessin assisté par ordinateur dédiés au rendu architectural et à la 3D animée. Nos consultants traceront avec vous un programme ciblé sur les précisions de vos demandes.

Partout en France : Amiens, Angers, Bordeaux, Dijon, Grenoble, Le Havre, Le Mans, Lille, Lyon, Marseille, Metz, Montpellier, Nantes, Nice, Nîmes, Orléans, Paris, Perpignan, Reims, Rennes, Rouen, Saint-Etienne, Strasbourg, Toulon, Toulouse, Tours, Villeurbanne...

CONTENU

Introduction générale

- Les images de synthèse.
- Le vocabulaire technique.
- Configuration requise (matériel et logiciel).
- Installation de cinéma 4D.
- Paramétrage de la mémoire virtuelle.

L'interface

- Les vues et l'affichage frontal.
- Les menus détachables.
- Le gestionnaire, les objets et attributs.
- Les matériaux, les outils, le déplacement, la mise à l'échelle, rotation.
- Objet, axe de l'objet, points, arêtes, polygones, texture.
- Modélisation de formes simples.
- Primitives 3D.

Conseils pratique d'organisation

- Préparation.
- Organisation.
- Gestion des dossiers.
- Travail en équipe.

Les splines

- Les outils d'aide à la modélisation : booléens, instances, symétrie, répartition.
- Dupliquer, disposer, randomiser, transférer.
- Convertir en objet polygonal.
- Les déformateurs.
- Modélisation de formes complexes ou organiques.
- Travail en mode point, arête et polygone.
- Les modes de permutation auto et de modifications.
- Le menu contextuel, outils de sélection.
- Contrôle de la position et de l'orientation de l'axe.
- Les outils de modification du maillage.
- Percer et fermer des ouvertures, chanfreiner des arêtes.
- Relier des polygones, faire des soudures et des coutures.
- Visualisation des informations sur la géométrie dans l'affichage frontal.

Modeling en hypenurbs et metaballs

- Modélisation avec peu de polygones et obtention de surfaces.
- Parfaitement lissées au rendu.
- Les metaballs : création d'effets de liquide, de pâte ou de gélatine.

PROGRAMME DÉTAILLÉ

ARCHITECTURE – LOGICIELS DAO & RENDUS

Réf. AR03004 **CINÉMA 4D Niveau 1**
MAÎTRISER LA 3D

PUBLIC :

Graphistes, designers, architectes ou toute personne désirant réaliser des projets en 3D.

PRÉ-REQUIS :

Bonne maîtrise de l'informatique. Maîtriser la PAO serait un plus.

OBJECTIFS :

La formation CINEMA 4D NIVEAU 1 a pour objectif de maîtriser les principales fonctions du logiciel de rendus 4D.

DURÉE :

3 jours.

MÉTHODES ET OUTILS

PÉDAGOGIQUES :

Formation dispensée par un formateur professionnel spécialisé principalement dans les logiciels de conception 3D de la gamme MAXON.

PC / Mac complet.

Divers supports de cours fournis.

Méthode pédagogique participative. Validation des acquis (QCM). Attestation de formation. Formation théorique et pratique.

LIEU DE FORMATION :

En stage ou en intra.

EFFECTIF :

1 à 10 personnes.

SUITE CONTENU

Les matériaux

- Le gestionnaire de matériaux, importation.
- Attributs d'un matériau : couleur, brillance, relief...
- Utilisation d'images bitmap, de shaders intègres.
- Copier/coller un canal.
- Création et application d'un matériau, superposition et mélange.

La caméra

- Réglage du cadrage, choix de la focale.
- Cibler automatiquement un objet.
- La profondeur de champ.

Les lumières

- Les différents types d'éclairage et leur usage : solaire et lumière artificielle.
- Cibler automatiquement un objet.
- Placer des lampes en fonction de la caméra.
- Les ombres.
- La visibilité.
- Les lumières volumétriques.

Animations et rendus

- Définition des paramètres d'un projet.
- Animation par clés.
- La timeline, utilisation des gestionnaires d'attributs et de matériaux.
- Animation par paramètre contrôleur/contrôle, au niveau du point.
- (Pla/morphing), par courbes, par expression, par xpresso.

Les imports et exports

Fin de formation

- Conclusions.
- Test de niveau et correction.
- Évaluation qualitative.
- Validation des acquis.
- Remise de l'attestation de formation.
- Remise d'un support de cours et documents annexes.

Date d'élaboration 31/05/20 Dernière mise à jour 31/05/20 Version : 1

Centre de formation **STAGE'UP**

Siège social: 23 rue Antigna 45000 ORLEANS

Service commercial: 14 rue d'Amsterdam 75009 PARIS

Siret: 488 346 610 000 30 APE: 8559A N° Existence: 24 45 02361 45

Tél.: 0 810 356 365 (N°Azur Tarif Local) email: contact@stageup.fr



formation dispensée
PARTOUT EN FRANCE



formation éligible
PLAN DE FORMATION