HM FORMATION

Programme de formation

Cinema 4D – Perfectionnement

Durée : 35 h

Objectifs :

- Identifier et de pratiquer la meilleure méthodologie de modélisation et de rendu pour atteindre un résultat optimum
- Intégrer les principes de la création de texture, de mapping et d'animation et de créer un rendu professionnel.

Pré-requis :

- Connaissance minimum des bases fondamentales de Cinéma 4D ou avoir suivi la formation Cinema 4D initiation.
- Une très bonne connexion internet est requise pour le format distanciel synchrone

Public : Graphiste, designer, architecte, architecte d'intérieur.

Modalités techniques, pédagogique et d'encadrement :

En format présentiel : mise en place d'un bureau / salle équipé par l'apprenant / client. La formation peut également se dérouler dans nos locaux (dans ce cas mis à disposition si nécessaire d'un ordinateur équipé par HM Formation ainsi que les équipements comme un video-projecteur et paperboard)

Dans le cas d'une formation sur site client / apprenant un entretien sera effectué par nos services afin de vérifier l'adéquation des moyens techniques avec la formation.

En format distanciel : synchrone avec le formateur via Zoom ou outil équivalent (télé-présentiel).

Alternance entre apports théoriques et applications pratiques sur ordinateur et logiciel Cinema 4D
Questionnaire d'évaluation en amont et en fin de formation
Méthode interactive et intuitive
Cas pratiques et études de cas, Quizz
Support Stagiaire

Modalités d'évaluation des connaissances ou d'appréciation des résultats de l'action de formation : Exercices pratiques complété par une auto-évaluation des acquis en fin de formation.

Modalité d'évaluation de l'appréciation des participants : Fiche d'évaluation à chaud à l'issue de la formation. Et à froid plusieurs mois après la formation pour s'assurer de l'ancrage des acquis et du transfert de compétences en situation professionnelle.

Modalité de suivi de l'action de formation : Feuille d'émargement co-signée par demi-journée ou séance de formation.

Détail du programme :

MODÉLISATION AVANCÉE

Organisation du flux de production (Workflow) et interface personnalisée
Modélisation organique avancée en subdivision de surface (voiture, visage, flaconnage...)

Maîtrise des influences subdivision de surface
Modélisation en Low Poly
Les outils de la modélisation polygonale avancée
Simulation de détails par textures
Travail en symétrie
Splines
Combinaison et transformation
Hiérarchies, groupe
Modification Mograph

TEXTURES / MATERIAUX

Principes et fonctionnement avancés
Gestionnaire de matériaux
Texture et rendu des objets polygonaux en subdivision de surface
Couleur, diffusion, réflexion, transparence
Gestion de Displacement Map

ECLAIRAGE

Rappel des Principes d'éclairage
Utilisation d'image HDRI en environnement
Colorimétrie

RENDU

Réglages avancés
Rendu Mutlipass
Rendu réseau

Sanction de la formation : Attestation de formation (L.6353-1 du Code du travail)