

Formation Cinema 4D Avancé : Textures, éclairages et rendus

Durée :	3 jours
Public :	Graphistes avec maîtrise de Cine 4D
Pré-requis :	Maîtrise de l'environnement PC. Connaissances de base de cinéma 4D ou niveau initiation approfondissement
Objectifs :	Créer des textures complexes et optimisées - Générer des éclairages et maîtriser leurs paramètres pour des rendus optimisés - Découvrir et gérer les paramètres de rendu pour une maîtrise totale de ses images et une optimisation des flux de production
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	CAO100377-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

Travailler la lumière

Rappel des principes physique
Types d'éclairages
Les types d'ombres
Application dans les logiciels 3D
Comportement sur les matériaux : mat, brillant, transparent, ...
Exemples sur les rendus

Ateliers : passage en revue des principes d'éclairages et de leurs applications.

Utiliser les différents types de lumières

Les spots
Les surfaciques
Les infinies
Le soleil
Les ciels physiques
Les ciels HDRI
Les réglages : généralités, détails, visibilité, ombres

Ateliers : sur la base de scènes simples, mise en pratique des différents éclairages. Tests de réglages et vérifications des résultats.

Gérer les paramètres de rendu

Rendu dans la vue
Rendu dans le visualiseur
Options de fenetre visualiseur
L'éditeur de réglages
Les formats d'enregistrements
L'anti aliasing
Les effets (illumination globale et occlusion ambiante en particulier)
Le muntipass pour les compositings after-effect ou photoshop

Ateliers : sur la base des scènes précédentes, différents test de rendu avec des réglages variés. Analyse et comparaison des résultats. Optimisations des temps et de la qualité des rendus.

Maitriser les textures cinema 4d et leurs paramètres avancés

Les méthode d'application des textures (sphérique, cylindrique, plat, UVW, ...)
Les textures procédurales et non procédurales
Couleur, textures, images
Diffusion
Luminance
Transparence et coeficients de réfraction
Réflexion
Volume
Normales ou canal de volume avancé
Masque alpha
Spéculaire
Couleur spéculaire
Lueur
Les canaux bruits, fresnel, les modes de fusion, la bibliothèque de surfaces

Ateliers : sur la base des scènes précédentes, création, application de différents matériaux. Utilisation et réglages des différentes options de chaque canal. Tests de rendu et optimisation.