

Cinema 4D pour les architectes

Objectif de la formation

Ce stage vous permettra de découvrir et maîtriser les techniques utilisées par Cinema 4D permettant aux architectes de mettre leurs réalisations en 3D.

Niveau requis

Ce stage requiert la pratique courante d'un logiciel d'architecture.

Public concerné

Ce stage s'adresse aux architectes.

Programme

• Introduction

Exposé sur les objectifs du stage
Notions de base sur l'univers 3D
Langage, vocabulaire 3D

• Présentation

Le logiciel, ses utilisations, sa pertinence
Découverte de l'interface

• Interface

Les vues 2D-3D
Paramétrages généraux

• La modélisation

Les primitives
Création d'objets par combinaison et édition de primitives
Les splines, définition, utilisation
Importation de tracés Illustrator
Importation de trace Autocad
Approche de la modélisation polygonale
La modélisation nurbs
Mémorisation des sélections des points et polygones
Déformations d'objets

• Textures

Composantes de textures
Application de textures
Création de textures

• Caméra

Mise en place et paramètres des caméras

• Animation

Animation par déplacement et déformation
Morphing
Animation en boucle

• La timeline

Utilisation de la palette de gestion du temps
Travailler dans la ligne de temps

• Le rendu

Paramètres des options de rendu
Options de rendus spécifiques pour l'animation et l'exportation
Rendu multipasse
Export pour le trucage, la vidéo, la PAO...
Export avec l'effet dessin

