









Cinema 4D (C4D) Architecture

 Durée	35 heures - 5 jours
 Niveau	Découverte
 Public	Toute personne, architectes, graphistes, décorateur, tout infographiste présent sur ces domaines de communication visuelle (promoteurs, Groupements immobiliers) souhaitant réaliser des visites d'architecture, intérieure ou extérieure avec Cinéma 4D.
 Pré-requis	Avoir des connaissances de base et de la pratique sur le logiciel «Cinema 4D» ou avoir suivi notre stage en initiation. Être Architecte ou exercer dans le domaine de l'architecture ou de l'immobilier.
 Objectifs pédagogiques de la formation	Etre en mesure de modéliser des objets en 3D en vue de réaliser des visites d'architectes. Importer ou créer des volumes et détails réalistes afin de réaliser un rendu d'architecture de qualité. Maîtrise de l'optimisation, matières, lumières, textures pour l'architecture avec Cinema 4d.
 Formateur	Formateur Cinema 4D expert en modélisation et animation 3D sous C4D disposant d'une expérience métier dans le domaine de l'architecture. Expérience significative de plusieurs années dans le domaine de la production et de la formation.
 Moyens d'encadrement	L'encadrement des stagiaires sera assuré par la direction de Kouros Formation ou, à défaut, par le formateur.
 Modalités et pédagogie	Questionnaire d'évaluation en amont et en fin de formation - Programme entièrement personnalisé avec des cas pratiques et études de cas, Quizz - Support Stagiaire - Attestation de fin de stage.

PARIS

LYON

MARSEILLE

NICE

MONTPELLIER

STRASBOURG

LILLE

NANTES

TOULOUSE

Programme 1/2

Introduction à Cinema 4D

- ▶ Présentation générale du logiciel, sa philosophie, sa présence sur le marché
- ▶ Rappel des bases fondamentales de la 3D
- ▶ L'interface de C4D
- ▶ Présentation des différents composants, tel que les menus, les gestionnaires, les attributs
- ▶ Personnaliser son interface pour l'architecture

Modélisation

- ▶ Les primitives 3D
- ▶ Les polygones méthode, principe et usage
- ▶ Modélisation à base de splines, les outils de texte
- ▶ Modélisation organique en utilisant les HyperNurbs
- ▶ Les conversions possibles de ces différentes approches
- ▶ Les aides à la modélisation
- ▶ Modélisation orienté architecture

**KOUROS FORMATION, une marque GRAPHIK CHANNEL**Sarl au capital de 20.000€ enregistrée sous le numéro de Siret : 492 486 121 00022
Numéro de déclaration : 11 75 41 542 75
11 rue Jouye Rouve - 75020 Paris • 01.83.56.08.28 • info@kouros.fr • www.kouros.fr

Programme 2/2

sculptures, des grilles, néons publicitaires (extrusions contrôlées), modéliser une barrière, les structures métalliques (Atomium, extrusions d'arrêtes), des rochers ou formes naturelles ou souples (hypernurbs)

crépis, du bardage du béton, du béton cellulaire (ou parpaing), du lino, métal ; bardage bois, rochers, pierre de taille (déplacement), verre, verre dépoli, métal et plastiques, herbe, asphalte des routes.

- ▶ intégrer et gérer en 3D des photos détournées avec ombre portée

Import et modélisation

- ▶ Import depuis Autocad
- ▶ Import depuis Sketchup
- ▶ Import depuis Allplan
- ▶ Import depuis le logiciel de votre choix
- ▶ Importer des plans de référence : Optimiser les polygones, jonctions, fusion, dissociations
- ▶ Travail en N-Gone
- ▶ Gestion des zones à texturer
- ▶ Import de personnages, de voiture, arbre, ou de tout autre élément de décor.
- ▶ La bonne intégration des éléments de végétation

L'éclairage

- ▶ Le fonctionnement de la lumière en 3D
- ▶ Les différents types d'éclairage et leur usage
- ▶ Éclairage en 3 points
- ▶ L'éclairage extérieur et l'éclairage intérieur
- ▶ Les ombres, les différents types et leurs usages
- ▶ Mise en pratique via des exemples d'architectures
- ▶ Le module Rendu
- ▶ L'illumination globale
- ▶ Notions fondamentales sur le HDRI
- ▶ Eclairage avancé à l'aide de textures HDRI
- ▶ Les lumières volumétriques
- ▶ Le Rendu physique
- ▶ Maitriser les ombres parallèles (pour plan sol).
- ▶ Réaliser un éclairage de jour simple (IG + lumière infinie imitant le soleil).
- ▶ Lumières avec données photométriques constructeurs.
- ▶ Vues de nuits (effets de lentilles, déperditions, effets néons, ciel de nuit).

Les textures et matières

- ▶ Mise en couleur/ textures.
- ▶ Les canaux de textures et leurs usages
- ▶ Les textures procédurales standards.
- ▶ Les différents placages de texture.
- ▶ Les notions fondamentales de Bodypaint
- ▶ Dépliage de textures à l'aide de Bodypaint
- ▶ Travailler ses matières à base de photos de texture
- ▶ Créer des matières spécifiques tels que de la chaux, les carrelages, pavé/tomettes, briques, des

Gestion des caméras de Cinema 4D

- ▶ Utiliser les caméras 3D pour l'architecture
- ▶ Régler efficacement ses caméras
- ▶ Gestion et usage de la profondeur de champs
- ▶ Mise en pratique du DOF (Profondeur de champs)
- ▶ La profondeur de champs dans le rendu Physique
- ▶ La notion de multi caméras

Le rendu réaliste et non réaliste

- ▶ Le rendu multi-passes
- ▶ Correction des passes dans Photoshop
- ▶ Le rendu de l'environnement : créer un ciel C4D, un ciel HDRI projecteur, gérer les faux-reflets.
- ▶ Optimiser les paramètres afin d'améliorer le temps de rendu
- ▶ Réaliser un rendu efficace de toit de tuiles, piscine, rideaux, herbe, etc...
- ▶ Intégrer une 3D dans une photo paysagère
- ▶ Le rendu non réaliste et son utilité
- ▶ Faire un rendu de type «croquis » avec Sketch&Toons
- ▶ Réaliser plusieurs vues de rendus pour vos projets
- ▶ Faire son rendu de plan masse
- ▶ Effectuer des rendus au format Photoshop

Réaliser des animations pour vos réponses aux appels d'offres

- ▶ Réaliser des walkthrough efficace avec mouvement de véhicules, gestion de la lumière, ouverture de portes...

Évaluation des connaissances acquises