

## PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL

# CINEMA 4D 2025 LES FONDAMENTAUX

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Utiliser les fonctions suivantes: les éclairages, la modélisation, les textures et la caméra  
 Modéliser  
 Gérer les éclairages et les caméras  
 Utiliser la modélisation Avancée  
 Animer des personnages  
 Texturer en Camera Mapping

Créer et ajuster des cheveux  
 Exporter pour le compositing  
 Régler différents outils  
 Créer du maillage de base  
 Finaliser en fonction du rendu

**Nos équipes s'engagent à vous rappeler sous 24 à 72 heures**

#### Public concerné

Graphiste, Designer, Architecte, Artiste ou avoir le désir de devenir motion designer.

#### Pré-requis

La connaissance d'un logiciel de retouche photo et d'un logiciel de création vectorielle comme Illustrator est un plus. Il faut savoir utiliser les courbes de Bézier, maîtriser l'environnement informatique et être à l'aise avec la visualisation 3D.

#### Durée de la formation et modalités d'organisation

En présentiel  
 Durée: 5 jours.  
 Intra: à partir de 1200€ ht la journée.  
 Horaires: 9h30-13h/14h-17h30

#### Lieu de la formation

Dans les locaux de nos partenaires ou à distance

#### Moyens et méthodes pédagogiques

Explications, démonstrations, exercices, vérification des acquis

#### Profil du(des) formateur(s)

Plusieurs années d'expérience dans l'enseignement et dans la production.

#### Modalités d'évaluation

Questionnaire d'évaluation en fin de session

#### Moyens techniques

En distanciel: le stagiaire doit disposer du logiciel enseigné, du logiciel permettant la connexion à distance avec le formateur et d'une connexion de bonne qualité.  
 En présentiel: Un ordinateur par personne  
 - Vidéo projecteur - Connexion Internet

10/2025

► Introduction  
 Introduction à la 3D  
 Présentation de Cinema 4D  
 Présentation de l'interface et configuration  
 Réglage des Préférences  
 Création et arborescence d'un projet  
 Usage de la navigation 3D  
 ► la modélisation  
 Les primitives  
 Usage des déformateurs simples  
 Les splines: création et édition Utilisation de l'extrusion  
 Couvercles et Biseaux  
 Importation de tracés vectoriels (.ai)  
 Conversion d'objet, connexion et suppression  
 Approche de la modélisation polygonale (outil Pen)  
 Analyse de la structure 3D (points, arêtes et polygones)  
 Déformation d'objets par sélections progressives  
 Importation de modèles réalisés dans d'autres logiciels 3D  
 Instances et duplications  
 Utilisation de plugins externe (Copy / Paste, Drop to Floor,...)  
 ► Les éclairages  
 Linear workflow  
 Présentation des objets lumière  
 Mise en place et paramètres des sources d'éclairage  
 Utilisation des fichiers IES  
 Travail en illumination globale et en occlusion  
 Environnement, ciel et HDRI  
 Paramétrage pour le rendu  
 Optimisation des éclairages  
 Lumières volumétriques  
 Caustiques surfaciques et volumétriques  
 ► la modélisation avancée  
 Maillage organique  
 Gestion de la subdivision de surface  
 Influence hyper NURBS  
 Travail sur des formes industrielles (hardsurface modeling)  
 Gestion des imports/exports de logiciels surfaciques  
 Modeling avec le Générateur et le Mailleur de volume  
 ► Les matériaux  
 Canaux de matériaux  
 Création des textures  
 Paramétrage des bitmaps et des procédurales  
 Application des textures  
 Projection par UV mapping  
 Dépliage d'UV  
 Peinture 3D de texture avec BodyPaint 3D  
 Format.psd de Photoshop et mode de fusion

► Les caméras  
 Composition et cadrage caméra  
 Mise en place et réglages des focales  
 Profondeur de champ  
 Outil Projection man  
 Tracking 3D  
 Calibrateur caméra  
 ► Outils spécifiques  
 Modélisation avec le lissage et option Phong  
 Gestion des N-gones des objets paramétriques  
 Modélisation procédurale avec XPresso  
 Modélisation avec MoGraph  
 Utilisation spécifique du Bevel  
 Optimisation de maillage  
 Organisation des normales  
 Force de champ  
 ► L'animation  
 Animation avancée avec Mograph  
 Utilisation de CMotion  
 Animation avec Xpresso  
 ► Mograph  
 Objet Cloneur, Fracture, Fracture Voronoï, Traceur, MoSpline,  
 Les Effecteurs: Simple, Randomisation, Etapes, Matières, Audio,  
 Les Champs: linéaire, radial, formule, matière,  
 ► Les textures en mode avancé  
 Textures en Sub-surfacique  
 Normal Map et "déplacement"  
 Le verre, les fluides  
 Rendu avec PyroCluster et Redshift  
 ► Dynamique  
 Gestion de la dynamique sur objets  
 Les tissus avec l'outil Cloth  
 Animation dynamique avec MoGraph  
 ► Le temps comme effet visuel  
 Extension et déformation temporelle  
 Créer des ralentis sans plugin avec le remappage temporel  
 Réaliser des boucles dans vos animations  
 ► Le rendu  
 Travail en fonction du story-board  
 Présentation des moteurs de rendu: Standard (CPU natif) / Redshift (CPU-GPU natif)  
 Mise en place et réglages dans Redshift  
 Finalisation en fonction du rendu  
 Rendu en réseau  
 Rendu en multipass  
 Exportation pour le compositing (AEP) : les AOV dans Redshift  
 NETRender  
 Approche de Cineware pour AfterEffects