

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

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

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

► 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
 ► a 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 "displacement"
 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