

# Cinema 4D

## Perfectionnement (Niveau 2)

### Objectifs

Apprendre à créer des visuels en 3D avec l'un des logiciels les plus populaires.

Apprendre les bases communes du logiciel puis explorer les parties et modules correspondant le plus à vos besoins selon votre métier.

Maîtriser la modélisation, l'éclairage et le texturing dans Cinema 4D afin de réaliser des animations 3D de qualité...

### Public concerné

Infographistes, truquistes vidéo, animateurs traditionnels, designers, artistes, réalisateurs, toute personne désirant se former à la création 3D et acquérir rapidement des bases solides et pratiques sur Cinema 4D.

### Pré-requis

Connaissance de l'outil informatique indispensable. La connaissance d'un logiciel de dessin vectoriel (Illustrator) ou de retouche photos (Photoshop) est recommandée.

**Durée indicative\* : 3 jours** (21 heures)

### Méthodes pédagogiques

- 1 Formation sur mesure**  
Une entreprise par session de formation.
- 2 Évaluation en Amont**  
Question sur les différentes problématiques à aborder.
- 3 Module présentiel**  
Le formateur s'adapte aux participants à leur acquis et aux situations qu'ils évoquent.
- 4 Évaluation en Aval**  
Vérification des acquis en cours de formation.

### Profil de l'intervenant

Formateur Cinema 4D expert en modélisation et animation 3D sous C4D. Expérience significative de plusieurs années dans le domaine de la production et de la formation.

### Moyens pédagogiques

Cours et exercices pratiques.

### Moyens techniques

Logiciels : Cinema 4D, InDesign, Illustrator, Photoshop, Acrobat. I Mac 27 pouces

\*Les durées des formations sont fixées en fonction de vos besoins et de votre niveau de connaissance.

# Programme

## Personnalisation de l'interface

Création de palettes, personnalisation des menus et des raccourcis clavier. Gestion des différents plug-in.

## La modélisation polygonale et les HyperNurbs

Subdivision de surfaces pour modéliser des formes complexes ou organiques. les outils de modelisation. Modelisation par symétrie. La gestion des N-gones. Percements et raccords de surfaces. Les différents modes de sélections.

## Application des textures et matériaux

Gestion des calques de textures. Utilisation des coordonnées UVW, dépliage des UV, modifications du maillage UV. Utilisation des textures procédurales (shaders). Peinture en 2D ou 3D avec Bodypaint.

## Mise en lumières de scènes

Lumière solaire et lumière artificielle. Les spots, cibler automatiquement un objet, la gestion des ombres. Lumières visibles et volumétriques.

## Caméra et environnement

Création et réglages des caméras. Gestion des trajectoires des caméras (les caustiques, les images HDRI).

## La dynamique

Gestion de la dynamique sur objets (gestion des tag C4D, collision, corps rigide...). Utilisation des particules pour les effets d'animation. Animation dynamique avec MoGraph. Utilisation de la peau Nurbs (vêtements...). La création de cheveux, poils, herbes...

## Animation

Animation par morphing. Utilisation des outils articulations. Mise en place d'un squelette sur divers objets. Imbrication de squelette dans une chaîne CI. Ajustement des mouvements et du timing à l'aide des courbes d'animation.



**ZIGZAG FORMATION** / 2 ter rue G. Charpack/ 76130 Mont Saint Aignan

n° Siret : 499 950 061 N.A.F: 744B  
TVA intracom : FR 14 499 950 061  
SARL au capital de 10000 euros

tel : 02 76 51 01 01  
port : 06 65 84 51 01  
e.mail: zigzag@agencezigzag.fr