



FORMATION - MOTION DESIGN / 3D

Animation 3D avec Cinema 4D

31 avenue de la Sibelle 75014 Paris
Tél. 01 48 03 57 43
Mail : formation@crea-image.net
www.crea-image.net

CREA IMAGE COMMUNICATION
SAS AU CAPITAL DE 20 000 €
ORGANISME DE FORMATION N°11 75 36820 75
N° TVA INTRA COMMUNAUTAIRE FR35479739254
RCS PARIS B 479 739 245 - APE 8559A



■ Durée

5 Jours - 35 Heures

■ Objectifs

Maîtriser les fonctionnalités de base de C4D permettant d'animer une scène 3D simple.

■ Pré-requis

Avoir déjà une bonne pratique de Cinema 4D ou avoir suivi la [formation Modélisation 3D avec Cinema 4D](#).

■ Modalités d'inscription

L'admission du candidat se fait sur la base :

- D'un questionnaire préalable dans lequel le candidat détaille ses compétences, ses acquis, ses formations et études et son objectif professionnel
- D'un entretien (téléphonique ou face à face, selon les cas) avec le responsable des formations, de la pédagogie et de la coordination des programmes afin de valider l'admission et répondre aux questions du candidat

■ Méthode pédagogique

Formation présentielle pendant laquelle sont alternés les explications théoriques et techniques et les exercices pratiques.

■ Matériel pédagogique

Un ordinateur Mac ou PC par personne équipé de la dernière version logiciel Maxon Cinema 4D. Support de cours fourni.

■ Modalités d'évaluation

Evaluation en fin de parcours type QCM ou questions ouvertes. Exercices pratiques.

■ Public

Toute personne utilisant déjà Maxon Cinema 4D et souhaitant aborder l'animation 3D. Graphistes. Designer. Architectes. Technicien de la communication visuelle. Webdesigners.



■ Accessibilité

Nos formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap. Les aspects, l'accessibilité et le type de handicap au regard des modalités d'accompagnement pédagogiques sont à évoquer impérativement au cours de l'entretien préalable à toute contractualisation afin de pouvoir orienter ou accompagner au mieux les personnes en situation de handicap.



■ Programme

Animation par images clés

- Animer les propriétés de base d'un objet : position, rotation, échelle
- Les courbes de fonction : interpolation spatiale et temporelle
- Animer les composants d'un modèle polygonal – morphing
- Animer la couleur et l'opacité d'un objet

Cinématique inverse et animation réactif

- Animer un objet articulé : cinématique directe et inverse
- Relations driver – driven
- Gérer des flux de données avec XPresso
- Création de paramètres sur mesure – User Data
- Exercices : création d'un système de contrôle (rig) pour un modèle articulé

MoGraph

- Création de géométrie avec le module MoGraph : clonage, matrices, fractures, texte
- Animation contrôlée et aléatoire des objets MoGraph : les effectors
- Convertir une trajectoire de mouvement en courbe avec Traceur
- Exercices : créer des effets visuels de type motion design

Animation dynamique

- Le système de simulation dynamique de Cinema 4D : forces, corps rigides, corps de collision
- Propriétés affectant le comportement des corps dynamiques : masse, friction, élasticité
- Créer des interactions avec des objets composés
- Exercices : paramétrer un système dynamique et générer une animation

Particules et fluides

- Comprendre les émetteurs de particules : taux de naissance, vitesse, direction, diffusion



- Forces affectant les particules : vent, turbulence, gravité
- Rendu des particules. Simulation de fluides : feu, fumée, brouillard
- Exercices : rendu et encodage d'une scène animée regroupant l'ensemble des techniques étudiées

Mise à jour le 9 octobre 2024