

# Formation Infographiste 3D - Cinema 4D

**491 heures de formation, 4h de session LIVE, des ateliers pratiques, 1 projet personnel PRO à présenter**



“ Une formation pour faire de vous un infographiste 3D sous Cinema 4D”

Envie de vous lancer en 3D sous le logiciel Maxon Cinema 4D? Découvrez notre parcours de formation qui vous fera acquérir tous les workflow actuels de la création 3D, utilisés dans les plus grandes agences. De la modélisation, au rendu final en passant par le texturing, l'éclairage et le rigging, Cinema 4D sera décortiqué de A à Z. Tout au long de votre apprentissage, vous êtes accompagné par un formateur mentor qui suit votre progression. De nombreux ateliers viennent rythmer votre formation.

Mots Clefs associés à ce parcours de formation

MAXON, CINEMA 4D, C4D, 3D, MODÉLISATION, TEXTURING, RENDU, ARNOLD, VRAY, UVW, QUIXEL, VFX, SUBSTANCE PAINTER, NUKE, WORKFLOW, RIGGING, CORONA, TURBULENCE FR, REALFLOW

# Programme de cette formation Infographiste 3D - Cinema 4D

Durée totale 491H : / Prix : 2455€ HT  
(financement Pôle Emploi, CPF, plan de formation, OPCA...)

## 1H - SESSION LIVE : Briefing

Faites connaissance avec votre mentor et définissez votre planning. Vous parcourez ensemble le programme.

## 6H - MODULE 1 : Les bases fondamentales de Cinema 4D

Ce premier module va vous permettre de rentrer dans le vif du sujet et de vous initier aux bases de Cinema 4D. Vous allez vous familiariser avec le fonctionnement global du logiciel et découvrir ses principales fonctionnalités. Le tout avec une approche projet.

### Cinema 4D les bases fondamentales

- Découverte de l'interface
- Comment naviguer dans les vues 3D
- Toutes les options du *viewport* expliquées
- Comment personnaliser l'interface de C4D
- Les principaux gestionnaires expliqués en détails
- Les options cachées du gestionnaires d'objets
- Les astuces de manipulation du gestionnaire d'attributs
- Le gestionnaire de coordonnées
- Le système de calques
- Les préférences du logiciel à connaître
- Comment régler son projet et sauvegarder ses préférences
- Un rapide tour de la médiathèque et comment y sauvegarder des objets
- Les objets paramétriques expliqués
- Un rapide tour des générateurs simples
- Comment manipuler les objets rapidement et efficacement
- La grille et le plan de travail expliqués
- Axes et magnétisme
- Comment placer ses objets exactement où l'on veut

### Ateliers pratiques

Modéliser votre premier projet 3D. Apprenez à modéliser un petit vaisseau spatial.

## QCM fin de module 1

### 78H - MODULE 2 : La modélisation dans C4D

Ce second module est dédiée à la modélisation basique et avancée dans Cinema 4D. Grâce à ce module vous saurez à peu près tout modéliser grâce à des techniques complexes et vous aurez acquis un niveau de modélisation professionnel, avec un workflow utilisé en production.

#### Les outils de modélisation de Cinema 4D

- Acquérir les bases de la modélisation
- Savoir utiliser les splines
- Découvrir les générateurs NURBS
- Savoir utiliser tous les outils de modélisation
- Les déformateurs

#### Ateliers pratiques de modélisation

Différents petits ateliers pratique pour mettre en pratique vos nouvelles compétences en modélisation

#### La sculpture 3D dans Cinema 4D

- Les bases de la sculpture 3D pour la modélisation
- Savoir travailler avec les différentes brosses de sculpture
- Les outils supplémentaires à la sculpture

## QCM fin de Module 2

### 19H - MODULE 3 : La gestion de l'éclairage

Voici un module entièrement consacré intégralement à la lumière ! Il s'agit ici d'une exploration détaillée de tous les types de lumières qu'offre Cinema 4D. Vous verrez la différence entre lumière réaliste et éclairage figuratif, comment éclairer une scène d'intérieur ou d'extérieur, à différents moments de la journée ou de la nuit. Ce module est une véritable bible de la lumière C4D !

- Acquérir les bases de la lumière dans Cinema 4D (types de lumières, ambiance, diffusion, spécularité, les ombres, les dégradés, le soleil, le bruit, les lumières IES, les gobos etc...)
- L'environnement
- Savoir travailler l'illumination globale de manière simple à avancée
- Différents exercices d'éclairage
- Ateliers pratiques sur la lumière

### **QCM fin de Module 3**

## **1H - SESSION LIVE : Mi-parcours**

L'occasion d'aborder des questions relatives avec la modélisation avec votre instructeur.

## **178H - MODULE 4 : Matériaux et Rendus 3D**

Voici un très gros module dédié aux matériaux et au rendu 3D avec Cinema 4D. Vous y apprendrez à créer des textures complexes et à effectuer des rendus réalistes de vos scènes 3D. Différentes solutions professionnelles sont abordées : Substance Painter, Octane Render, Corona, Quixel, Arnold, Marvelous Designer, V-Ray, Nuke...A la fin de ce module, vous maîtriserez les différents workflows utilisés dans les grands studios de production 3D.

### **Workflow de texturing : Substance Painter et Corona**

- Apprendre à déplier des UV avec UVLayout
- Apprendre à utiliser Substance Painter pour créer textures et shaders avancés
- Le rendu 3D avec Corona Renderer
- Compositing avec Nuke
- Atelier Hulk Buster : comment texturer le Hulk Buster du film Avengers 2

### **Travailler avec Octane Render**

- Découverte de l'interface
- Création de matériaux et de textures
- Gestion de l'éclairage
- Gestion des hairs
- Les particules
- Les paramètres de rendu
- Les passes de rendus
- Ateliers pratiques

### **Gestion avancé de texturing de personnages dans C4D**

- Apprendre à optimiser Cinema 4D
- Apprendre à créer des vêtements et tissus avec Marvelous Designer
- Gérer le dépliage UV avancé
- Le rendu avec Arnold Render
- Le texturing avec Quixel
- La création de shaders avancés avec C4D
- La gestion du Lighting
- Le compositing avancé sous Nuke
- Gestion du SSS pour la peau
- Rendu de peau réaliste

### **VRay et le rendu d'intérieur pour Cinema 4D**

- Découverte de VRay pour C4D
- les paramètres de rendu de Vray
- Modélisation et rendu de plantes
- Modélisation et rendu de meubles
- Comprendre et paramétrer la GI pour le rendu d'intérieur
- Techniques de post-production dans Photoshop

### **QCM fin de Module 4**

### **1H - SESSION LIVE :**

1h de formation sur mesure pour revenir sur les notions de texturing et de rendu dans Cinema 4D.

### **74H - MODULE 5 : Le rigging et l'animation 3D**

Dans ce module vous découvrirez les bases du rigging pour l'animation 3D. Vous apprendrez à manipuler les images clés qui sont à la base de tout logiciel d'animation et à rigger et à animer vos objets 3D ou vos personnages.

Au programme également : une longue section consacrée à l'animation procédurale avec Mograph, puissant outil d'automatisation d'animations.

### **L'animation procédurale et automatisée avec Mograph**

- Explorer toutes les fonctions de Mograph pour l'automatisation
- Description et création de cloneurs
- Maîtriser les subtilités des différents réglages et comprendre leurs interactions
- Explorer et gérer les Effecteurs

- Les générateurs et matières Mograph

## **Les fondamentaux de l'animation**

- Apprendre leur manipulation est indispensable pour créer des mouvements harmonieux et dynamiques
- Comprendre les courbes f, qui permettent de régler précisément la vitesse des mouvements
- Explorer les nombreux outils d'animation qui permettent de manipuler simultanément un grand nombre d'images clés
- Ajouter des rebonds dynamiques à nos animations grâce à un éventail de techniques
- Créer des animations de caméra dynamiques et interactives

## **L'animation de personnage et la mise en pose**

- Cinématique inverse,
- Contraintes,
- Skinning,
- Motion Capture.
- Xpresso
- Le système de muscles
- Les dynamiques et collisions
- Le morphing de poses
- Le tag Pilote, le tag de Tension
- Les bases du rigging facial
- Le rigging mécanique
- L'export des personnages complets vers d'autres logiciels, tels que Element 3D pour After Effects

## **Les Simulations Dynamiques**

- Les Corps Rigides
- Les Corps Souples
- Les Connecteurs, Moteurs et Ressorts
- Le Tissu

## **QCM de fin de module 5**

## **26H - MODULE 6 : Modules complémentaires**

Dans ce module, découvrez des addons complémentaires à Cinema 4D : Turbulence FD et Realflo

## **Turbulence FD**

- La découverte de Turbulence FD
- La gestion des textures
- Gérer l'émission de particules
- Gestion de la force et autres paramètres physiques
- Le shader smoke et fire
- Ateliers pratiques (réaliser un bougie, explosions, création d'un dragon cracheur de feu, lancer un objet inflammable sur un sol...)

## **Realfow pour Cinema 4D**

- La découverte de la simulation de fluides
- Les notions fondamentales
- Toutes les options de realflow
- Ateliers pratiques : coulis de chocolat, création de bulles dans un liquide, créer une fontaine zen...

## **1H - QCM GENERAL DE FIN DE PARCOURS**

Ce test final reprend l'intégralité des notions que vous devez avoir acquises pendant votre formation.

## **80H - PROJET PERSONNEL**

Réalisation d'un mécha complet issu d'un concept art 2D. Vous devrez modéliser, texturer, rigger et faire le rendu (statique et turntable) de votre modèle.

## **1H - PRÉSENTATION ORALE DU PROJET PERSONNEL**

L'aboutissement de votre formation Infographiste 3D Cinema 4D, passe par la présentation orale de votre projet professionnel. Vous devrez le défendre en argumentant vos choix techniques, d'éclairage et de rendu...

## **Public & Pré-requis**

Tout public - Aucun pré-requis

## Objectifs

- Maîtrisez toutes les étapes de la création 3D avec Cinema 4D
- Apprendre les techniques de modélisations simples et complexes
- Savoir texturer un objet 3D
- Savoir utiliser les lumières et matériaux
- Comprendre tous les paramètres qui composent le rendu 3D
- Savoir préparer un modèle pour l'animation et la simulation dynamique
- Comprendre le workflow de production
- Savoir choisir ses outils de rendus en fonction des contraintes imposées
- Savoir personnaliser Cinema 4D et optimiser son utilisation

## Méthodes pédagogiques

Le parcours de formation alterne apports théoriques, nombreux exercices pratiques, ateliers spécifiques sous la direction d'artistes professionnels. Et mixe plusieurs modalités d'apprentissage : vidéo, salon d'entraide et session live de soutien individuel. Chaque point donne accès également à des supports de cours (projets, fichiers et documents spécifiques). Cette méthode a pour objectif une compréhension active des concepts, une appropriation rapide des compétences techniques.

Un système de récompense (déblocage de badges, indicateurs et statistiques de progression, courbe d'assiduité) vous permettent enfin de mieux rythmer votre apprentissage et renforcer votre motivation.

## Un dispositif complet pour votre apprentissage

### Un apprentissage en vidéo

Plus efficace qu'un livre. Plus accessible qu'une formation traditionnelle, la vidéo permet un apprentissage progressif et favorise l'ancrage mémoriel grâce à la répétition.

### Des ressources multiples

La formation s'accompagne avec de nombreux fichiers sources, templates qui viendront agrémenter votre formation.

### Un salon d'entraide

Posez librement vos questions dans le salon d'entraide. Formateurs et apprenants vous répondent. Apprendre à plusieurs, c'est ce qu'on appelle le Social Learning !

### Un projet pro





En fin de formation, vous préparez un projet professionnel, de manière autonome, de manière à mettre en pratique les notions acquises pendant votre cursus.

### Des sessions de visio-conférence

Des séances en live, face à face, avec un formateur expert, qui personnalise votre apprentissage, critique votre travail, vous coache pour vous faire avancer !

### Un certificat de complétion

Une fois la formation suivie, les tests passés, le projet pro validé, vous obtenez un certificat que vous pourrez fièrement aborder. Ce dernier atteste de vos nouvelles compétences.



- Tuto.com est **prestataire de formation agréé** (enregistré sous le numéro 93 83 04618 83). Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État.
- Tuto.com est **référéncé sur DataDock** et respecte 21 critères sur 21.
- Tuto.com a reçu la **certification qualité VeriSelect de Bureau Veritas**, le 13 juillet 2017. Certificat n° : FR037542-1 / Affaire n° 7053556.

## POUR NOUS CONTACTER

SAS WEECAST - 31 Rue d'Alger - 83000 Toulon France.

Contact Formation Professionnelle : Lionel Riccardi [pro@tuto.com](mailto:pro@tuto.com)

Numéro de téléphone : 01 76 42 00 81 (du lundi au vendredi, de 9h à 12 et de 14h à 17h).

Prix d'un appel local à partir d'un poste fixe.

Ils nous font confiance :

