



Cinema 4D

MODULE 1 : Introduction et prise en main (2h)

1. Présentation de Cinema 4D et ses usages (motion design, animation, VFX, architecture...)
2. Interface et personnalisation de l'espace de travail
3. Navigation et manipulation des objets dans l'espace 3D
4. Paramétrage des préférences et raccourcis essentiels
5. Exercices pratiques : prise en main des outils de base

MODULE 2 : Modélisation 3D de base (3h)

1. Comprendre les primitives et les bases de la modélisation polygonale
2. Outils de transformation (extrusion, biseautage, subdivision...)
3. Utilisation des splines et modélisation par NURBS
4. Exercices pratiques : modélisation d'un objet simple (bouteille, mobilier...)

MODULE 3 : Modélisation avancée et sculpture 3D (3h)

1. Modificateurs et générateurs (Booleans, subdivision surface, symmetry...)
2. Sculpting dans Cinema 4D : brosses, détails et optimisation
3. Gestion des topologies et retopologie manuelle
4. Exercices pratiques : modélisation d'un personnage stylisé

MODULE 4 : Matériaux, textures et UV Mapping (2h)

1. Gestion des shaders et introduction au Node Editor
2. Utilisation des textures procédurales et bitmap
3. Dépliage UV et projection de textures avancées
4. Exercices pratiques : application de textures et rendu réaliste

MODULE 5 : Lumières et rendu réaliste (3h)

1. Types de lumières et leurs effets (dôme, spots, HDRI...)
2. Paramétrage du moteur de rendu (Physical, Standard, Redshift, Octane...)
3. Réglages de rendu pour le photoréalisme (GI, AO, Depth of Field...)
4. Exercices pratiques : rendu d'une scène réaliste

MODULE 6 : Animation et rigging (3h)

1. Animation par keyframes et courbes d'animation
2. Introduction au rigging (ajout de squelette à un personnage)
3. Animation de base : déplacement, rotation et morphing
4. Exercices pratiques : animation d'un personnage marchant

MODULE 7 : Effets spéciaux et simulations (2h)

1. Simulations dynamiques : gravité, vent, collisions
2. Particules et effets physiques (dynamique MoGraph)
3. Effets de liquides, fumée et destruction
4. Exercices pratiques : simulation d'un effet réaliste

MODULE 8 : Exportation et intégration (2h)

1. Paramètres d'exportation pour l'animation et le rendu fixe
2. Intégration avec After Effects et Unreal Engine
3. Optimisation pour le motion design et le VFX
4. Exercices pratiques : export et finalisation d'un projet

MODULE 9 : Projet final et certification (2h)

1. Réalisation d'un projet en autonomie (motion design, architecture, animation...)
2. Présentation et feedback personnalisé
3. Certification et conseils pour se lancer dans la 3D avec Cinema 4D
4. Stratégies pour monétiser ses compétences et trouver des clients

Bonus pour les participants

- Accès au logiciel
- Accès aux enregistrements des cours
- Pack de ressources : modèles 3D, textures, HDRI, presets
- Modèles d'inspiration pour motion design, architecture et VFX
- Accès à un groupe d'entraide et networking

Public cible : Motion designers, infographistes 3D, game designers, architectes, créateurs de contenu et toute personne souhaitant apprendre la 3D avec Cinema 4D.

Format : Présentiel ou en ligne (vidéos, exercices pratiques, supports téléchargeables)

Tarification

- Formation en ligne (enregistrée) : **20 000 FCFA**
- Formation en direct (Zoom ou présentiel) : **50 000 FCFA**
- Pack VIP avec coaching personnalisé : **200 000 FCFA**

Durée : **20 heures** (réparties en sessions de 2 à 4 heures)

S'inscrire



S'inscrire : <https://infographie-pour-tous.vitrine-virtuelle.com/inscription>

Vitrine Virtuelle

Contacts :

(+221) 78 464 50 42 / 77 319 19 49

