Formation Cinema 4D perfectionnement pratique

Approfondissement centré sur des projets de Motion Design : modélisation avancée, workflows avec After Effects, Mograph, XPresso, rendu Redshift, X-particles.

DATES du 03/11/2025 au 07/11/2025 -
DURÉE TOTALE 5J. (35H.)
MODALITES D'ORGANISATION Formation distancielle ou Formation présentielle, en nos locaux, 13 rue Desargues, 75011 Paris. (Selon disponibilité et selon votre demande)
HORAIRES 9h45-13h puis 14h-17h45
NOMBRE DE PARTICIPANTS 6 maximum
PARTICIPANTS Infographistes, truquistes vidéo, animateurs traditionnels, designers, artistes, réalisateurs, toute personne désirant se perfectionner à Cinema 4D, globalement, en modélisation et rendu, maîtriser les workflows avec After Effects, maîtriser Mograph et X-Particles, découvrir Xpresso.
NIVEAU REQUIS Bonnes bases de Cinema 4D, pratique suffisante. Entretien pédagogique d'évaluation.
ACCESSIBILITÉ Nos formations sont accessibles et aménageables pour les personnes en situation de handicap. Fauteuils roulants autorisés en largeur maxi 70cm. Pour tout handicap, auditif, visuel ou autre, merci de nous contacter pour les aménagements possibles.
VALIDATION DES ACQUIS Contrôle continu tout au long de la formation, exercé par le formateur et supervisé par la responsable pédagogique. Délivrance d'un Certificat de Validation des Acquis et de Qualification Professionnelle en fin de Formation.
MOYENS TECHNIQUES 6 stagiaires maximum. En présentiel : 1 station Cinema 4D par stagiaire, Intel Core i9 7920x 12 coeurs, GPU nVidia RTX 2080Ti 11Go de VRAM, 64 Go de RAM, écran 24 pouces. Tablette graphique. Adobe Creative Cloud, Cinema 4D, avec MoGraph, X-Particles, Redshift, After Effects, dernières versions. En distanciel : un ordinateur pouvant faire tourner Cinema 4D, une connexion internet minimum Adsl, un micro et si possible une webcam (ou un smartphone ou tablette). Nous vous aidons à distance à installer applications, licences, médias et outil de web conference live. En cas de machine insuffisamment puissante, nous vous mettrons gratuitement à disposition une station à distance (cloud computing) ou un de nos ordinateurs (selon disponibilité).
MOYENS ET MODALITES PEDAGOGIQUES En présentiel : une salle de formation avec tableau blanc, un poste informatique pour chaque apprenant, un poste informatique vidéo-projeté pour les formateurs, avec accès internet et imprimante partagée. Alternance de séquences théoriques et d'exercices d'application réelle. Les exercices sont réalisés sous la supervision des formateurs, dans une logique d'apprentissage des compétences et d'autonomie progressive des apprenants. Des exercices plus longs et synthétiques permettent de reprendre un ensemble de compétences dans des cas pratiques types des métiers et compétences concernés, et s'assurer de leur acquisition par les apprenants. En distantiel : le formateur alterne des moments collectifs en webconference live (théorie, démonstration et explicitation de fonctionnalités) / en solo (exercices ou travaux à réaliser chacun de son côté, en salle « virtuelle » ou de manière privée) / du tutorat personnalisé (appels téléphone/Skype ou séances webconf privées pour personnaliser l'enseignement, aider un stagiaire…)
SUPPORT DE COURS Mémo vidéo numérique, mémo et livre sur Cinema 4D
FORMATEURS Un infographiste motion designer spécialiste de Cinema 4D, formateur régulier sur Cinema 4D et After Effects. Formateur principal: Lionel Vicidomini, motion designer, formateur et expert After Effects / Cinema 4D, auteur de référence de dizaines de tutos sur Cinema 4D.
LABELS QUALITÉS Centre certifié Qualiopi (certification nationale) / référencé Data-Dock / centre certifié Adobe / Maxon / Blackmagic Design / centre de test Isograd

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Ce stage de formation Cinema 4D de 5 jours est un perfectionnement à Cinema 4D.

Les objectifs de cette formation de 5 jours sont :

- Approfondir les outils de Cinema 4D, notamment en modélisation, lumière et textures
- Interagir avec After Effects, maîtriser et apprécier les différents workflows possibles
- Maîtriser Mograph
- Découvrir Xpresso
- Maîtriser les outils et process de modélisation
- Maîtriser la gestion avancée des lumières et de leur mélange
- Maîtriser le gestionnaire de matériaux
- Savoir détourner Mograph de ses fonctions premières pour faire de l'habillage TV
- Maîtriser les passerelles avec After Effects
- Mettre en place les données utilisateurs à l'aide de Xpresso
- Comprendre les bases du Rigging automatique de Cinema 4D
- Utiliser le Rigging de personnage
- Savoir utiliser les fonctionnalités avancées de X-Particles et l'intégration avec Mograph
- Gérer le rendu avec Redshift
- Comprendre les différents Workflows de Cinema 4D selon le domaine d'application

CONTENU COMPLET DE LA FORMATION

MODELISATION

Modélisation : rappels des bases.
Modélisation paramétrique avec Mograph.
Technique avancée de modélisation pour extrusions cylindriques et perforations.
Terminaise du polygon flow.
Modélisation volumique avec l'OpenVDB.

LUMIERES, TEXTURES, MATERIAUX ET RENDU

Moteur de rendu enseigné : Redshift.
Différentes lumières Redshift.
Créer un éclairage d'intérieur.
Lumière volumétrique.
Les matériaux : enrichir avec des textures.
Matériaux procéduraux.
Gestion de la profondeur de champs.
Rendu de particules, de splines.

RIGGING

Les bases du rigging.
Les systèmes de rigging automatique de Cinema 4D

MOGRAPH

Rappels des bases.
Gestion avancée et appliquée à l'habillage TV.
Exemples et projets concrets.

INTERACTION AVEC AFTER EFFECTS

Cineware or not Cineware ?
Workflow classique.
Workflow 2D dans C4D.
Avantages des outils C4D dans certains cas d'animation, avec Mograph notamment.

XPRESSO, INTRODUCTION

Découverte du langage de programmation visuelle XPresso
Mise en pratique de quelques notions de base de ce langage.
Mograph et Xpresso.

X-PARTICLES

Présentation, exemples et principes.
Projets simples.
Fonctionnalités avancées.
Utilisation d'XplosiaFX pour des effets pyrotechniques et la gestion des particules.
X-particles et les systèmes dynamiques.
X-particles pour les tissus.
Projets concrets utilisant X-Particles.

TRAVAUX PRATIQUES
Motion design avec Mograph.
Titrage.

DOMAINES D'APPLICATION

Habillage TV.
Video clip.
Dessin animé.
Film institutionnel.
Effets spéciaux pub/cinéma.