



## FORMATION - MOTION DESIGN / 3D

Motion Design avec Cinema 4D - Intensif et Individuel



## ■ Durée

5 Jours - 35 Heures

## ■ Objectifs

Apprenez à modéliser rapidement sur Cinema4D avec les NURBS, les Polygones et l'IA générative pour ensuite animer et produire une scène en 3D.

## ■ Pré-requis

Maîtriser de l'outil informatique.

Avoir des connaissances de base d'un ou plusieurs logiciels de retouches d'images numériques.

## ■ 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 distancielle pendant laquelle sont alternés les explications théoriques et techniques et les exercices pratiques.

## ■ Matériel pédagogique

Le stagiaire doit être muni d'un ordinateur équipé de la dernière version du logiciel Cinema 4D.

Support de cours fourni.

## ■ Modalités d'évaluation

La certification proposée est : Réaliser une vidéo en motion design



La certification se déroule en 2 étapes.

Pour la première étape, le candidat devra :

- Choisir un sujet de vidéo à réaliser en motion design, en lien avec son activité professionnelle
- Préparer la réalisation d'une vidéo en motion design à partir de contenus, fournis par ses soins ou par le centre de formation, dans le cadre d'une note d'intention, en décrire la planification technique et le séquençage (storyboard)
- Présenter à l'oral la note d'intention et répondre aux interrogations du jury sur une durée de 15 minutes

Pour la deuxième étape, le candidat présentera à l'oral devant le jury, pendant une durée de 15 minutes, sa vidéo en motion design en cohérence avec sa note d'intention avec les caractéristiques ci-après :

- La durée totale de la vidéo en motion design est comprise entre 25 et 45 secondes
- Les images d'objets, personnages statiques et textes à animer sont laissés au libre choix du candidat
- Les environnements et arrière-plans de chaque scène pourront être créés en 2D et/ou en 3D
- Le matériel technique utilisé est laissé au libre choix du candidat
- Les format et support de diffusion sont laissés au libre choix du candidat
- La vidéo en motion design devra respecter le storyboard présenté en première étape

A la suite de ces épreuves le jury délibèrera et remettra sa décision sous 15 jours.

## ■ Public

La certification « Réaliser une vidéo en motion design » s'adresse aux graphistes (indépendants ou salariés) souhaitant transformer leurs réalisations en vidéos motion design ainsi qu'aux chargés de communication, chargés marketing, webmasters et community managers souhaitant animer les contenus de leur entreprise ou de leurs clients pour les publier sur les différents canaux de communication, dans le cadre de leur activité professionnelle.

## ■ 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.

### ■ Certificat

Cette formation est certifiante et est enregistrée au Répertoire Spécifique de France Compétences sous le numéro RS6887 délivrée le 31 octobre 2024.

Elle est intitulée : « Réaliser une vidéo en Motion Design »

## ■ Programme

### **Interface, navigation et modélisation de base**

- Présentation générale de l'interface : fenêtres, panneaux, menus, raccourcis
- Navigation dans la vue 3D : axes, caméras, viewport
- Primitives 3D : création, personnalisation et paramétrage
- Outils de transformation : déplacer, tourner, redimensionner
- Groupes, hiérarchie et organisation de la scène
- Courbes 2D : Bézier, B-Spline, dessin et manipulation
- Sélections (points, arrêtes, polygones)
- Extrusion, bevel, bridge, knife, weld
- Exercices : Modélisation d'un objet de référence réel (table, chaise, etc.)

### **Textures et Modificateurs**

- Modélisation à l'aide d'IA génératives en Image to Model
- Les modificateurs : Bend, Twist, Taper, Displacer, etc.
- Dépliage UV : Comprendre l'intérêt des UVs / Placement et organisation des UVs
- Types de textures : Color, Roughness, Metallic, Normal, AO, Emission
- Exercices : Modélisation et clean d'objets plus complexes

### **Matériaux, lumières et rendu photoréaliste**

- Créer des matériaux réalistes et paramétrer un éclairage de scène cohérent
- Les canaux de matériaux : couleur, relief, réflexion, transparence, alpha
- Texture image et procédurale
- Simulations de matières : métal, verre, tissu, plastique
- Shaders physiques et nodaux
- Types de lumières : omni, spot, area, infinite, sky
- Ombres : dures, douces, colorées
- HDRI et ciel physique



- Intensité, température, atténuation et rebonds lumineux
- Paramètres de caméra : focale, ouverture, profondeur de champ
- Présentation des moteurs : Standard, Physical, Redshift
- Résolution, passes, formats de sortie, multipass
- Optimisation du rendu et contrôle du bruit
- Génération de modèles par IA
- Génération de textures par IA
- Exercice : Réaliser un rendu photoréaliste d'un objet texturé dans un décor HDRI

## **Animation, MoGraph**

- Apprendre à animer des objets et des caméras
- Découvrir les outils MoGraph et les animations procédurales
- Images clés, courbes d'interpolation, Graph Editor
- Animation de position, rotation, échelle
- Animation de paramètres de matériaux et lumières
- Morphing et déformations animées
- Cloner, matrice, fracture, texte
- Effecteurs : random, step, delay, plain, shader
- Combiner plusieurs effecteurs
- Convertir des trajectoires en courbes avec Traceur
- Exercice : Création d'une animation

## **Animation dynamique, particules**

- Système de corps rigides et corps de collision
- Propriétés physiques : masse, friction, rebond
- Forces : gravité, vent, turbulence
- Interactions entre objets composés
- Émetteurs : vitesse, direction, diffusion
- Forces de champ et attracteurs
- Simulation simple de fluides, fumée, feu



## Exportation et finalisation

- Optimisation du rendu d'animation
- Encodage et export vidéo (Quicktime, MP4)
- Export WebGL / temps réel (glTF, FBX)

Mise à jour le 22 decembre 2025