FORMATION - MOTION DESIGN / 3D

Modélisation 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
Apprendre à modéliser des objets en 3D. Maîtriser les fonctionnalités de base de Cinema 4D pour mener à bien un projet 3D complet : modéliser des objets, créer et appliquer des textures, mettre en place des lumières et des caméras. Exporter l'image finale.

Pré-requis
La connaissance d'un logiciel 2D (Illustrator, Photoshop, After Effects, etc.) est souhaitable.

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 et/ou distancielle 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 souhaitant s'initier à la modélisation 3D. Graphistes. Designers. Architectes.

Techniciens 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

Interface, navigation, primitives

- Interface : fenêtres, menus, options
- Navigation : axes, caméras virtuelles, raccourcis clavier, boutons dédies
- Primitives : création et personnalisation de modèles prédéfinies
- Exercices : réalisation d'objets simples en partant de primitives

Modélisation en NURBS

- Courbes : tracés, Bézier, B-Splines, primitives 2D
- Générateurs : surfaces de révolution, extrusions contrôlées, peaux
- Exercices : modélisation d'une nature morte entièrement en NURBS

Modélisation en Polygons

- Modes de travail : point, arrête, polygon
- Outils spécifiques : couteau, pontage, soudure, dissoudre
- Importation et placement d'images de référence
- Génération de modèles par IA
- Exercices : création d'un objet 3D d'après un modèle réel

Matériaux et lumières

- Les canaux d'un matériau : couleur, spécularité, réflexion, transparence, relief
- Utilisation d'une image comme texture pour un canal
- Génération de textures par IA
- Simuler des matières : bois, verre, tissu, métal
- Types de lumières : ponctuelle, directionnelle, infinie, surfacique
- Options de lumières : intensité, atténuation, ombres
- Exercices : réaliser un rendu photoréaliste

Mise en scène

- Environnements : sol, ciel physique, arrière-plan

- Caméras et options : longueur focale, ouverture de diaphragme, profondeur de champ
- Déplacement d’une caméra le long d’une spline
- Exercices : exportation d’une vidéo mettant en scène un objet modélisé

Création d'une modélisation exportable sur internet

Les règles a respecter pour une modélisation destinée au temps réel (jeu vidéo, logiciel ou site internet)

Le dépliage UV

- Comprendre l'intérêt des dépliages UV
- Présentation des différents type de dépliage UV utiles pour du temps réel
- Apprendre a contrôler ses UVs et à placer ses seams
- Pourquoi et comment bien organiser ses uvs

Les différents type de texture

- Color, roughness, metalic, alpha, bump, normal, ambiant occlusion, emmissive

Le baking

- A quoi sert le baking et dans quel cas l'utiliser
- Baker un matériel
- Baker un objet complexe sur un objet simple

Prise en main de plate-forme de visualisation 3D online

Mise à jour le 14 avril 2026