



## FORMATION - MOTION DESIGN / 3D

Animation 3D avec Cinema 4D



## ■ Durée

5 Jours - 35 Heures

## ■ Objectifs

Maîtriser les fonctionnalités de base de C4D permettant d'animer une scène 3D simple.

Taux de satisfaction pour l'année 2025 : 5/5 ?

## ■ Pré-requis

Avoir déjà une bonne pratique de Cinema 4D ou avoir suivi la [formation Modélisation 3D avec Cinema 4D](#).

## ■ 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 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 utilisant déjà Maxon Cinema 4D et souhaitant aborder l'animation 3D.  
Graphistes. Designer. Architectes. Technicien 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

### **Animation par images clés**

- Animer les propriétés de base d'un objet : position, rotation, échelle
- Les courbes de fonction : interpolation spatiale et temporelle
- Animer les composants d'un modèle polygonal – morphing
- Animer la couleur et l'opacité d'un objet

### **Cinématique inverse et animation réactif**

- Animer un objet articulé : cinématique directe et inverse
- Relations driver – driven
- Gérer des flux de données avec XPresso
- Création de paramètres sur mesure – User Data
- Exercices : création d'un système de contrôle (rig) pour un modèle articulé

### **MoGraph**

- Création de géométrie avec le module MoGraph : clonage, matrices, fractures, texte
- Animation contrôlée et aléatoire des objets MoGraph : les effectors
- Convertir une trajectoire de mouvement en courbe avec Traceur
- Exercices : créer des effets visuels de type motion design

### **Animation dynamique**

- Le système de simulation dynamique de Cinema 4D : forces, corps rigides, corps de collision
- Propriétés affectant le comportement des corps dynamiques : masse, friction, élasticité
- Créer des interactions avec des objets composés
- Exercices : paramétrer un système dynamique et générer une animation

### **Particules et fluides**

- Comprendre les émetteurs de particules : taux de naissance, vitesse, direction, diffusion



- Forces affectant les particules : vent, turbulence, gravité
- Rendu des particules. Simulation de fluides : feu, fumée, brouillard
- Exercices : rendu et encodage d'une scène animée regroupant l'ensemble des techniques étudiées

Mise à jour le 21 janvier 2026