



FORMATIONS COURTES

EXPERTISE

BEST-OF

Ref. : TD11119

Durée :
5 jours - 35 heures

Tarif :
Salarié - Entreprise : 2560 € HT

Code Dokelio : 67670

CINEMA 4D

Réaliser des scènes en 3D (Illustration, habillage, broadcast, motion graphic)

Cinema 4D compte parmi les logiciels les plus performants pour animer, modéliser ou simuler des rendus en 3D. Avec ses dizaines de modules spécialisés, cet outil permet aux professionnels de la 3D d'intervenir dans de nombreux domaines : animation, effets spéciaux, jeux vidéo, publicité, réalité virtuelle... Afin de dompter ce logiciel complet mais pour le moins ésotérique, PYRAMYD a développé une formation Cinema 4D sur 5 jours. Au terme de ce programme exhaustif, nos experts vous auront transmis toutes les connaissances nécessaires à la conception d'objets, de visuels photoréalistes et de scènes complexes en 3D. Cette formation Cinema 4D s'adresse à tous les métiers amenés à travailler avec de la 3D (designers, graphistes, architectes...). Elle requiert une certaine aisance avec les outils de retouche photo et de création vectorielle.

LIEUX ET DATES DÉTAILLÉS

Paris

17 au 21 nov. 2025

- 17/11/2025 09:00 --> 21/11/2025 17:30 à Paris
 - 17/11/2025 09:00 --> 17/11/2025 17:30
 - 18/11/2025 09:00 --> 18/11/2025 17:30
 - 19/11/2025 09:00 --> 19/11/2025 17:30
 - 20/11/2025 09:00 --> 20/11/2025 17:30
 - 21/11/2025 09:00 --> 21/11/2025 17:30

OBJECTIFS

Identifier le rôle de la 3D dans un projet
Mettre en place une méthode de travail efficace et structurée
Comprendre les principes de la conception 3D avec Cinema 4D
Réaliser une scène 3D simple
Adapter la méthode au projet

EVALUATION

Les compétences visées par cette formation font l'objet d'une évaluation.

POUR QUI ?

Graphistes, designers, architectes...

PRÉREQUIS

La connaissance d'un logiciel de retouche photo et d'un logiciel de création vectorielle est un réel plus.

COMPÉTENCES ACQUISES

Modéliser des objets dans une scène 3D. Créer des visuels photoréalistes ou illustrés

PROGRAMME

Pendant
Cinema 4D



Identifier le rôle de la 3D dans un projet

- Définir le cadre du projet 3D et son utilisation
- Identifier et ordonner les éléments en fonction de la structure du projet 3D
- *Étude de cas : analyse de projets*

Mettre en place une méthode de travail efficace et structurée

- Organiser le projet
- Préparer les éléments en amont (visuel, schéma...)
- Distinguer les outils ou les procédures de construction
- *Étude de cas : analyse d'un projet type*

Comprendre les principes de la conception en 3D avec Cinema 4D

- Maîtriser les principes de base de la structure 3D, son vocabulaire et ses règles
- Choisir la bonne approche pour structurer le projet
- Se repérer dans l'interface : menus, outils et palettes

Appliquer les bases de la construction d'un projet 3D

- Régler les Préférences et choisir l'unité système
- Créer un projet 3D en personnalisant les paramètres (unités, temps, structure)
- Modéliser des objets simples à partir de primitives géométriques
- Ajouter des matériaux sur les différents objets
- Mettre en place un environnement simple
- Placer une caméra et lancer un rendu
- *Exercice : réaliser un objet simple en 3D*

Apprendre les techniques de modélisation

Modéliser un objet

- Utiliser des primitives pour commencer à construire la structure 3D
- Éditer la structure 3D et modifier celle-ci à l'aide de modificateurs
- Comprendre la modélisation organique (subdivision de surface)

Construire un objet à partir de « splines » (courbes)

- Importer et créer des "splines" (courbes)
- Comprendre les opérateurs pour les courbes
- Combiner les « splines »

Utiliser Mograph

- Utiliser le cloneur
- Appliquer des effecteurs
- Finaliser une structure
- *Exercice : réaliser des objets complexes et organiques*

Appliquer un matériau à un objet

- Créer des matériaux (PBR et standard)
- Appliquer les textures sur un objet
- Maîtriser le développé UVW
- Utiliser les fichiers .psd pour optimiser les textures
- Comprendre les textures BRDF



- Appréhender le matériau nodal
- *Exercice : construire et appliquer des matériaux aux objets déjà créés*

Réaliser une scène 3D élaborée

Éclairer une scène

- Créer une lumière et ajuster les réglages
- Équilibrer les éclairages pour un rendu cohérent
- Utiliser les éclairages IES
- Comprendre l'illumination globale

Rendre une scène 3D

- Choisir le moteur de rendu
- Optimiser ses réglages pour un temps de rendu minimum
- Travailler avec des outils externes (exports pour After Effects, STL pour l'impression 3D)
- *Exercice : réaliser une scène complète en 3D avec un rendu type "production"*

Adapter la méthode au projet

- Structurer un cahier des charges
- Ajuster la direction artistique en fonction des contraintes 3D
- Créer un workflow cohérent avec des outils mutualisés ("renderfarm", réseau, moteur externe)
- *Mise en situation : analyser des projets existants / Finaliser un projet proposé et le modifier en fonction d'un cadre spécifique*

INTERVENANTS

Christophe LENOIR
LABLACKCAM

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Matériel et/ou logiciels nécessaires pour suivre cette formation : Formation en présentiel : les ordinateurs sont équipés des logiciels nécessaires au suivi de cette formation. Si vous utilisez votre ordinateur personnel (pour formation en présentiel ou classe virtuelle), merci d'installer au préalable : CINEMA 4D et LA SUITE ADOBE 2022 - Il est recommandé de se munir d'un double écran. Équipe pédagogique : Un consultant expert de la thématique et une équipe pédagogique en support du stagiaire pour toute question en lien avec son parcours de formation. Techniques pédagogiques : Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices individuels ou collectifs. Exercices, études de cas et cas pratiques rythment cette formation. Ressources pédagogiques : Un support de formation présentant l'essentiel des points vus durant la formation et proposant des éléments d'approfondissement est téléchargeable sur notre plateforme.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap