



Cinema 4D

MODULE **CINEMA 4D**

9

# Création & animation 3D

DURÉE DU MODULE / 5 jours

**Outil /**  
**Cinema 4D R12**

**Objectif /**  
Maîtriser la création 3D avec Cinema 4D R12 et les différents modules annexes au logiciel (Cloth, MoGraph...).

**Prérequis /**  
Pour public débutant sous Cinema4D.  
Bonne connaissance de l'outil informatique (Windows ou Macintosh) et pratique d'Internet.

REGART  
• NET

CONTACT 50 rue de paradis  
75010 Paris

tel + 33 (0)1 48 24 96 45  
fax + 33 (0)1 48 24 96 46  
contact@regart.net

[www.regart.net](http://www.regart.net)

# Création & animation 3D

## Déroulé /

### Introduction

- Différences entre 2D et 3D
- Les principaux logiciels de 3D présents sur le marché
- Les différents corps de métier dans le domaine de la 3D

### Présentation de Cinema 4D

- Présentation de Cinema 4D
- L'interface
- Personnalisation de l'interface
- Gestion des vues
- Gestion des objets
- Gestion des projets

### Les différents types d'objets

- Les primitives
- Les objets éditables
- Les splines (tracés)
- Les NURBS (objets de lissage et d'extrusion)
- Les objets de modélisation
- Les objets de déformation

### L'animation

- Présentation et utilisation de la timeline
- Gestion des images clés
- Les clips d'animation

### L'animation avec MoGraph

- MoGraph : un moteur physique
- Les objets MoGraph
- Les effecteurs

### Cloth, le moteur de simulation de tissus de Cinema 4D

- Création et paramétrage de tissus
- Utilisation des outils relatifs au tissu (couture...)
- Habillage d'un personnage
- Gestion de la collision du tissu
- Animer du tissu

### Les particules

- Présentation du système de particules dans Cinema 4D
- Création d'un émetteur de particules
- Gérer l'attraction des particules
- Dévier les particules
- Détruire les particules
- L'objet Ventilation

### Introduction à Xpresso

- Introduction : création d'outils et de fonctionnalités personnalisés
- Les données utilisateurs
- Liaison d'une donnée utilisateur à la propriété d'un objet
- Affichage d'une donnée utilisateur dans la scène pour une plus grande facilité d'utilisation

### Les textures

- Création de texture
- Paramétrage de la texture
- Les textures animées

### Le rendu

- Paramétrer un rendu
- Rendre une image fixe
- Rendre une animation