

3D 2026

Déroulé de cours



Maxon Cinema 4D Essentials Motion Designers

Objectifs

Passer du motion design 2D After Effects à la 3D professionnelle avec Cinema 4D. Comprendre la logique de travail dans un environnement 3D : espace, objets, caméra, lumières. Modéliser des objets simples et des textes 3D pour le motion design. Créer des animations 3D et les intégrer dans After Effects via le workflow Cineware. Maîtriser les bases du rendu avec Redshift — le moteur de rendu GPU intégré à Cinema 4D.

Pré-Requis

Motion designers et animateurs maîtrisant Adobe After Effects souhaitant intégrer la 3D dans leur pratique créative. Aucune connaissance de la 3D requise. La maîtrise d'After Effects est fortement conseillée.

Public concerné

Infographistes, truquistes 2D/3D After Effects

Mode d'évaluation

Cette formation sera dispensée à travers la réalisation d'exercices de niveaux progressifs afin d'évaluer les acquis de chaque stagiaire durant la formation.

Conditions de stages

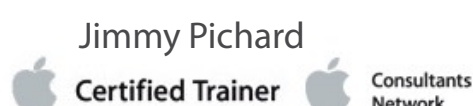
Maximum de 4 stagiaires
Formateur Maxon Expert

Inscriptions

Inscriptions [cliquez ici](#) ou contactez nous au 06 83 57 88 92
jimmy@5formation.com

Support

Support de cours en PDF du formateur



Maxon Cinema 4D Essentials

L'Interface & la Logique 3D

Interface Cinema 4D : Viewport, Object Manager, Attribute Manager, Timeline
Navigation dans l'espace 3D : orbite, pan, zoom — les réflexes à acquérir
Comprendre les axes X, Y, Z et le système de coordonnées
Correspondances After Effects → Cinema 4D : calques = objets, composition = scène
Les objets de base : primitives (cube, sphère, cylindre, plan)
Hiérarchies et groupes : l'Object Manager comparé aux calques AE
Gestion des viewports : perspective, face, dessus, côté
Sauvegarde et organisation d'un projet Cinema 4D

Modélisation de Base & Texte 3D

Du paramétrique au polygonal : comprendre la différence
Modifier une primitive : subdivisions, dimensions, chanfreins
Introduction à la modélisation polygonale : points, arêtes, polygones
Outils essentiels : Extrude, Bevel, Loop Selection, Knife
MoSpline et Sweep : créer des formes complexes sans modélisation lourde
Texte 3D avec MoText : le raccourci motion design de Cinema 4D
Paramétrage du texte : extrusion, biseau, arrondi
Exercice : création d'un titre 3D prêt à être animé

Matériaux, Textures & Shaders

Le Material Manager : créer et appliquer un matériau
Canaux essentiels : Couleur, Réflexion, Luminosité, Transparence
Importer des textures depuis Photoshop ou Illustrator
UV mapping basique : appliquer une texture correctement sur un objet

Introduction aux matériaux Redshift : Standard Surface

Shaders procéduraux : créer des matériaux sans texture image

Bibliothèque de matériaux Maxon One : utiliser les presets

Exercice : habillage complet d'une scène avec matériaux variés

Lumières, Caméra & Composition 3D

Lumières
Types de lumières : Omni, Spot, Infinite, Area Light
Three-point lighting : la base de l'éclairage professionnel
HDRI et éclairage global : créer une ambiance réaliste rapidement
Lumières Redshift : RS Light et dôme HDRI
Caméra
Créer et animer une caméra Cinema 4D
Paramètres optiques : focale, profondeur de champ
Safe Frame : cadrer comme dans After Effects
Lier la caméra à un null pour les mouvements complexes
Exercice : mise en scène d'un produit avec éclairage et cadrage professionnel

Animation 3D & MoGraph

Animation de base
Keyframes dans Cinema 4D : poser, modifier, courbes d'animation
Timeline et F-Curves : contrôler l'accélération — logique identique à After Effects
Animer les propriétés d'un objet : position, rotation, échelle
MoGraph — L'outil motion design de Cinema 4D
Cloner : dupliquer et distribuer des objets automatiquement
Effectors : Random, Plain, Step — animer des centaines d'objets en un clic
MoText animé : animation de texte 3D séquencée
Fracture : exploser un objet en morceaux animés
Exercice : animation MoGraph — logo éclaté et recomposé

Maxon Cinema 4D Essentials

Rendu Redshift & Export vers After Effects

Rendu avec Redshift

Render Settings Redshift : qualité, échantillonnage, résolution

AOV (Passes de rendu) : Beauty, Diffuse, Reflection, Shadow, Depth

Rendu d'une séquence d'images : EXR multi-passes

IPR — Interactive Preview Render : prévisualisation

GPU en temps réel

Export & Workflow vers After Effects

Cineware : intégration directe Cinema 4D dans After Effects

Utiliser les passes de rendu EXR dans After

Effects : EXtractor

Recomposer le rendu 3D avec des éléments 2D After Effects

Motion blur, profondeur de champ : gérer en rendu ou en post dans AE

Exercice final : séquence motion design complète — modélisation, animation, rendu, finition After Effects

Finalisation

Révision générale de la semaine

Remise du support de cours du formateur en PDF.

Process de workflow pour After effects et Cinema 4D