



# CINEMA 4D PERFECTIONNEMENT : ANIMATION

## PUBLIC

Créateurs de personnages cartoon ou 3D du secteur audiovisuel, graphistes 2D voulant évoluer sur la 3D, directeurs artistiques, storyboarders.

## PRÉ-REQUIS

Connaissance minimum des bases fondamentales de Cinéma 4D.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION

### *Exercice pratique*

### OBJECTIF

*A l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :  
Réaliser un personnage en modélisation polygonale.  
Animation avancée du personnage.*

### DUREE

*35 heures, 5 jours.*

### LIEU DE FORMATION

Voir convention.

### DATE

Voir convention.

### NOMBRE MINIMUM ET MAXIMUM DE STAGAIRES PAR SESSION

Minimum : 1 - Maximum : 12

### FORMALISATION A L'ISSUE DE LA FORMATION

Remise d'un attestation de formation.

### SUIVI DE LA FORMATION

Feuille de présence.

### MÉTHODES ET OUTILS PÉDAGOGIQUES

Formation dispensée par un formateur professionnel spécialisé principalement dans la 3D.

Supports et Méthodes pédagogiques : PC Complet, Logiciel, connexion internet tableau mural et divers supports de cours Formation théorique et pratique.

#### SAS WS CONSEILS

SIRET 894 117 589 00024 – TVA intracommunautaire FR42 894 117 589

Organisme de Formation N° 11922415392

22, rue Madeleine Michelis – 92 200 Neuilly-sur seine - Tél : 01 87 44 28 29

## **DESCRIPTION**

### **1er jour.**

#### **Rappel des bases pose des bones et des rigging**

##### **Création de la palette Mocca**

- Mise en place des articulations
- Mise en place des contrôleurs de la chaîne d'os : rigging
- Lier le squelette à la géométrie
- Création des zones d'influence
- Mise en place des Données Utilisateurs (DU)

#### **Dans l'interface D**

- CIncrémentation des divers curseurs

#### **De contrôle dans l'affichage frontal**

- Création d'un personnage en HyperNurbs

### **2ème jour. 3ème jour.**

#### **Skinning, Rigging**

##### **Mise en place des contrôleurs**

#### **Via les outils Moca**

- Exploration des outils avancés de Mocca
- Muscles, déformateur des muscles
- Secousses : gestion de l'inertie

#### **D'un mouvement**

- Création d'un accessoire avec l'outil Nurbs

#### **Tissu**

- Outil Grappe : gestion des accessoires

#### **D'un personnage**

- Déformateur morphing et déformateur

#### **Enveloppe**

### **4ème jour. 5ème jour.**

#### **Animation avancée de personnage**

- Via le gestionnaire de calques d'animation
- Via le gestionnaire de pose

#### **SAS WS CONSEILS**

SIRET 894 117 589 00024 – TVA intracommunautaire FR42 894 117 589

Organisme de Formation N° 11922415392

22, rue Madeleine Michelis – 92 200 Neuilly-sur seine - Tél : 01 87 44 28 29