



Fink
créateur de workflows hybrides

CINEMA 4D ET INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

**Motion design, animation 3D et VFX :
maîtriser Cinema 4D 2026, Redshift
et les nouveaux workflows assistés par IA**

10 JOURS | 70 HEURES | PRÉSENTIEL

Fink

CRÉATEUR DE WORKFLOWS HYBRIDES

Chez Fink Formations, nous formons depuis plus de 20 ans celles et ceux qui imaginent, fabriquent et donnent vie aux images. Intermittents du spectacle, artistes-auteurs, indépendants, grands studios d'animation et de postproduction : nous accompagnons chaque profil avec une même exigence, transmettre des compétences concrètes, directement applicables en production.

L'industrie audiovisuelle évolue vite. Notre enseignement doit avancer au même rythme, sans céder aux effets de mode.

Faut-il abandonner nos outils traditionnels au profit de l'IA ? Faut-il remplacer les artistes par des machines ? Notre réponse est claire : non.

L'IA ne remplace ni le regard, ni la sensibilité, ni l'expérience. Elle peut, en revanche, renforcer les savoir-faire, accélérer certaines étapes et ouvrir de nouvelles possibilités créatives.

C'est dans cette logique que nous concevons des workflows hybrides, associant les outils fondamentaux de nos métiers aux technologies d'intelligence artificielle. Une véritable mise à jour de nos pratiques : un accélérateur au service des artistes et des techniciens, pour produire mieux, explorer davantage et concrétiser des projets autrefois hors de portée.

Fink Formations — Créateur de workflows hybrides.

Fink

PRÉSENTATION DE LA FORMATION

Durée : 10 jours / 70 heures

Modalité : formation en présentiel

Cette formation intensive de 10 jours permet aux professionnels de l'audiovisuel, du motion design et de la création numérique d'acquérir **une maîtrise opérationnelle de Cinema 4D**, de **Redshift** et des **nouveaux outils IA** dédiés à la 3D.

Cinema 4D demeure l'outil central de la formation. Les participants apprennent à organiser une scène, modéliser des objets, créer des matériaux, déplier des UV, éclairer avec Redshift, animer des caméras et des objets, concevoir des animations procédurales avec MoGraph, réaliser des simulations physiques, intégrer des éléments 3D dans des plans filmés et préparer des rendus destinés au compositing.

Le programme intègre les outils disponibles dans Cinema 4D, notamment :

- le système de particules et le gestionnaire de propriétés des particules ;
- les simulations de fluides ;
- les nouvelles distributions avancées MoGraph ;
- l'éditeur UV modernisé ;
- le Hex Tiling de Redshift ;
- le Pinceau Tissu ;
- le shader procédural de rayures de Redshift ;
- les améliorations des outils de déformation, de rendu et de gestion des matériaux.

La formation montre parallèlement comment l'intelligence artificielle transforme les méthodes de production 3D. Elle permet notamment de générer des références visuelles, des textures, des décors, des cartes de profondeur, des assets 3D provisoires et des variations de rendu.

Les participants apprennent à utiliser Tripo 3D ou Meshy pour générer rapidement des assets 3D placeholders, puis à les importer, les contrôler et les adapter dans Cinema 4D. Une alternative ouverte utilisant Hunyuan3D dans un environnement préparé est également étudiée.

La formation étudie trois familles de solutions :

- les fonctionnalités procédurales et assistées intégrées à Cinema 4D et Redshift ;
- les solutions professionnelles payantes : Adobe Firefly, Magnific, ChatGPT, Tripo 3D, Meshy et Seedance 2.0 ;
- les solutions open source et les modèles open-weight utilisés dans des environnements préparés avec ComfyUI.

Chaque journée alterne démonstrations, exercices guidés et mises en situation professionnelles. Une évaluation finale permet de vérifier la capacité du participant à structurer et réaliser un projet Cinema 4D intégrant de manière pertinente plusieurs outils assistés par intelligence artificielle.

MATÉRIEL ET LOGICIELS MIS À DISPOSITION

La formation est réalisée exclusivement en présentiel dans les locaux de Fink Formations.

L'ensemble du matériel, des logiciels, des licences et des crédits de génération nécessaires aux exercices est pris en charge par Fink Formations.

Matériel professionnel

Chaque participant dispose individuellement de :

- une station de travail professionnelle Mac ou PC optimisée pour Cinema 4D, Redshift et les traitements GPU ;
- deux écrans haute résolution ;
- une tablette graphique ;
- un casque audio ;
- une connexion Internet haut débit ;
- un espace de stockage dédié aux projets, caches, simulations et rendus ;
- des modèles 3D, textures, HDRI, rushes, images de référence et fichiers de production ;
- une puissance de calcul adaptée aux exercices de rendu et de génération étudiés.

Logiciels professionnels

- Cinema 4D 2026.3 ou dernière version stable disponible ;
- Redshift ;
- Maxon App et Asset Browser ;
- Adobe Photoshop ;
- Adobe Illustrator ;
- Adobe After Effects ;
- Adobe Media Encoder ;
- Adobe Substance 3D Painter et Substance 3D Sampler pour les exercices concernés ;
- DaVinci Resolve Studio et Fusion pour les opérations de compositing concernées.

Services professionnels d'intelligence artificielle

Selon les exercices proposés :

- Adobe Firefly et crédits génératifs Adobe ;
- Magnific ;
- ChatGPT pour l'analyse de briefs, le prompting et l'assistance aux scripts ;
- Tripo 3D ou Meshy pour la génération d'assets 3D placeholders ;
- Seedance 2.0, accessible par l'intermédiaire de la plateforme professionnelle retenue par Fink Formations ;
- crédits de génération suffisants pour permettre à chaque participant de réaliser les exercices.

Alternatives ouvertes mises à disposition

Lorsque leur utilisation est pertinente et suffisamment accessible :

- ComfyUI dans une configuration préparée et validée par le formateur ;
- Hunyuan3D pour la génération locale ou contrôlée d'assets 3D ;
- modèles open-weight sélectionnés selon leurs licences et les capacités du matériel ;
- workflows préparés pour la génération d'images, de textures, de cartes de profondeur et de séquences vidéo ;
- Ollama et un LLM open-weight pour l'assistance locale au code et aux scripts.
- L'installation et la configuration technique de ces solutions ne constituent pas un objectif de la formation. Les participants utilisent des environnements préparés afin de rester concentrés sur Cinema 4D et les applications professionnelles.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

À l'issue de la formation, les participants seront capables de :

- maîtriser l'interface et les principaux gestionnaires de Cinema 4D ;
- structurer et organiser une scène 3D professionnelle ;
- créer et modifier des objets paramétriques et polygonaux ;
- utiliser les splines, les générateurs, les déformateurs et les volumes ;
- comprendre les principes de topologie, de normales et de subdivision ;
- générer un asset 3D placeholder avec Tripo 3D ou Meshy ;
- comparer cette solution avec un workflow ouvert utilisant Hunyuan3D ;
- contrôler, nettoyer et optimiser un asset généré par IA ;
- réaliser un dépliage UV avec l'éditeur UV modernisé ;
- créer des matériaux PBR avec Redshift et OpenPBR ;
- générer et adapter des textures à l'aide de solutions professionnelles et ouvertes ;
- utiliser le Hex Tiling et le shader de rayures de Redshift ;
- construire des éclairages intérieurs, extérieurs et de studio ;
- créer des mouvements de caméra fluides et cinématographiques ;
- maîtriser les images clés, les courbes d'animation et les principes du mouvement ;
- créer des animations procédurales avec MoGraph, les effecteurs et les Fields ;
- exploiter les nouvelles distributions avancées de Cinema 4D 2026.3 ;
- créer des simulations de particules, de tissus, de fluides et de corps dynamiques ;
- utiliser le Pinceau Tissu pour mettre en forme des matériaux souples ;
- réaliser un tracking 3D et intégrer un objet dans un plan filmé ;
- exporter des images de contrôle destinées à un workflow IA ;
- créer un playblast dans Cinema 4D et l'utiliser comme référence dans Seedance 2.0 ;
- produire un rendu multipasse OpenEXR avec les AOV de Redshift ;
- préparer un projet pour le compositing dans After Effects ou Fusion ;
- identifier et corriger les défauts produits par les outils d'intelligence artificielle ;
- appliquer les bonnes pratiques relatives aux droits, à la confidentialité et à la traçabilité des contenus générés.

PROFIL DES PARTICIPANTS

Cette formation s'adresse aux professionnels de l'audiovisuel et de la création numérique souhaitant maîtriser Cinema 4D et intégrer les nouveaux outils d'intelligence artificielle dans leurs méthodes de travail.

Elle concerne notamment :

- les motion designers ;
- les graphistes et infographistes ;
- les artistes 3D ;
- les animateurs 2D et 3D ;
- les artistes VFX et compositing ;
- les directeurs et directrices artistiques ;
- les réalisateurs et réalisatrices ;
- les designers produit et designers d'espace ;
- les créateurs de contenus audiovisuels ;
- les professionnels utilisant After Effects souhaitant évoluer vers la 3D ;
- les intermittents du spectacle, artistes-auteurs et salariés des secteurs de la production et de la postproduction.

PRÉREQUIS

- Exercer ou avoir un projet professionnel dans les secteurs de l'audiovisuel, du graphisme, de l'animation, du design ou de la création numérique.
- Être à l'aise dans un environnement Windows ou macOS.
- Posséder des connaissances de base sur l'image numérique.
- Savoir organiser et manipuler des fichiers et des dossiers.
- Une pratique de Photoshop, Illustrator ou After Effects constitue un avantage, mais n'est pas obligatoire.
- Aucune connaissance préalable de l'intelligence artificielle, de la programmation ou de ComfyUI n'est requise.
- Une première expérience d'un logiciel 3D est appréciée, mais la formation reprend les fondamentaux de Cinema 4D.

MÉTHODES ET MOYENS PÉDAGOGIQUES

La formation alterne :

- apports théoriques directement reliés aux métiers de la création 3D ;
- démonstrations techniques réalisées par le formateur ;
- exercices guidés ;
- mises en situation professionnelles ;
- analyses de projets de motion design, de publicité et de VFX ;
- comparaisons entre méthodes traditionnelles et méthodes assistées par IA ;
- exercices individuels sur une station de travail dédiée ;
- corrections collectives et individualisées ;
- synthèses quotidiennes permettant de consolider les acquis.

Les exercices sont conçus à partir de situations représentatives du motion design, de la publicité, de l'habillage, du compositing et des effets visuels.

SUIVI ET ÉVALUATION DES ACQUIS

Le suivi comprend :

- un questionnaire de positionnement avant la formation ;
- un tour de table et une vérification des objectifs individuels ;
- un suivi de l'assiduité et des feuilles d'émargement ;
- une grille d'évaluation des compétences renseignée tout au long de la formation ;
- un exercice pratique à la fin de chaque journée ;
- des corrections individuelles et collectives ;
- une évaluation finale en situation professionnelle ;
- un QCM de validation des connaissances ;
- une évaluation de la satisfaction ;
- la remise d'un certificat de réalisation et d'une attestation des acquis.

Les critères d'évaluation portent notamment sur :

- l'organisation du projet Cinema 4D ;
- la maîtrise des outils employés ;
- la qualité de la modélisation et de la topologie ;
- la cohérence des matériaux et des éclairages ;
- la qualité de l'animation ;
- la pertinence du recours à l'intelligence artificielle ;
- la capacité à identifier et corriger les artefacts ;
- le respect des contraintes techniques ;
- la qualité des rendus et des exports.

ACCESSIBILITÉ

Les personnes en situation de handicap sont invitées à contacter Fink Formations afin d'être mises en relation avec le référent handicap.

Une étude des besoins est réalisée avant l'entrée en formation afin d'identifier les aménagements pédagogiques, matériels ou organisationnels pouvant être mis en place.

VOTRE FORMATEUR



**Laurent
Tosolini**
Graphiste VFX

Laurent Tosolini est graphiste 3D, formateur et responsable pédagogique chez Fink Formations. Spécialiste de Cinema 4D, du motion design, des VFX et de l'IA générative, il aide ainsi les artistes et les professionnels de l'audiovisuel. Sa pédagogie associe maîtrise technique, créativité et usages concrets de l'IA afin de répondre aux nouveaux enjeux de la production d'images.

PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1 - Découvrir Cinema 4D et structurer un projet 3D

Objectifs :

- Comprendre la place de Cinema 4D dans une chaîne de production.
- Maîtriser l'interface et les principes d'organisation d'une scène.
- Créer une première composition avec des objets paramétriques.
- Identifier les usages pertinents de l'IA dans un workflow 3D.

Programme :

- Présentation du motion design, de l'animation 3D et des VFX.
- Position de Cinema 4D dans une chaîne de production.
- Interface, espaces de travail et principaux gestionnaires.
- Gestionnaires d'objets, d'attributs, de coordonnées et de calques.
- Navigation dans les vues 3D.
- Affichages du viewport et prévisualisation Redshift.
- Paramètres de projet : résolution, cadence, durée et gestion des couleurs.
- Asset Browser et organisation des ressources.
- Création et paramétrage d'objets primitifs.
- Transformations : position, échelle et rotation.
- Systèmes de coordonnées monde, objet et composant.
- Axes, pivots, accrochage et outils de placement.
- Hiérarchie, parentage, objets nuls et calques.
- Nommage et organisation professionnelle d'une scène.
- Introduction aux générateurs et aux déformateurs.
- Présentation des outils IA professionnels et des alternatives ouvertes.
- Premières notions de prompt, modèle, génération et artefact.

Apport de l'IA :

L'intelligence artificielle peut accélérer l'analyse d'un brief et la création de références visuelles. Le participant apprend toutefois à traduire ces références en volumes contrôlables dans Cinema 4D.

Exercice de fin de journée :

Créer un vaisseau spatial rétro ou un objet de design à partir de primitives paramétriques. Une référence visuelle pourra être générée avec Firefly, Magnific ou un workflow ComfyUI préparé.

Jour 2 - Modélisation polygonale, splines, volumes et sculpture

Objectifs :

- Maîtriser les fondamentaux de la modélisation polygonale.
- Choisir une méthode de modélisation adaptée à l'objet.
- Construire une géométrie propre et modifiable.

Programme :

- Différence entre objet paramétrique et objet polygonal.
- Points, arêtes, polygones et Ngons.
- Normales et orientation des surfaces.
- Outils de sélection et axes de modélisation.
- Extrusion, biseau, pont, soudure et dissolution.
- Outils de découpe et Knife Tool.
- Modélisation par subdivision de surface.
- Gestion des boucles d'arêtes et des surfaces de contrôle.
- Création et modification de splines.
- Courbes Bézier, B-spline et Akima.
- Importation de tracés Illustrator.
- Générateurs Extrude, Lathe, Loft et Sweep.
- Symmetry, Boole, Remesh et Thicken.
- Déformateurs Bend, Taper, Twist, FFD et Displacer.
- Volume Builder, Volume Mesher et OpenVDB.
- Initiation aux outils de sculpture.
- Utilisation des masques et de la symétrie.
- Optimisation du maillage après modélisation.

Apport de l'IA :

Une image générée peut servir de concept ou de guide de proportions. Le participant apprend à distinguer une référence visuelle intéressante d'une référence impossible à transformer proprement en objet 3D.

Exercice de fin de journée :

Modéliser un objet destiné à une publicité : bouteille de parfum, enceinte de design ou accessoire technologique. Le modèle devra associer plusieurs techniques de modélisation.

Jour 3 - Génération d'assets 3D placeholders avec Tripo 3D, Meshy et Hunyuan3D

Objectifs :

- Créer rapidement un asset 3D provisoire à partir d'une image.
- Importer et contrôler un modèle généré par IA.
- Identifier ce qui peut être conservé, corrigé ou reconstruit.
- Comparer une solution professionnelle et une alternative ouverte.

Programme :

- Définition d'un asset placeholder.
- Différence entre asset provisoire, asset de prévisualisation et asset final.
- Préparation d'une image de référence adaptée à la génération 3D.
- Référence de face, profil, dos et trois quarts.
- Génération d'un concept avec Firefly ou Magnific.
- Génération image-vers-3D avec Tripo 3D ou Meshy.
- Utilisation d'une référence unique ou de références multivues.
- Choix du niveau de détail et du nombre de polygones.
- Génération et export des textures PBR.
- Export aux formats GLB, FBX ou OBJ.
- Importation et mise à l'échelle dans Cinema 4D.
- Vérification des axes, normales, UV et matériaux.
- Analyse de la topologie générée.
- Séparation des différentes parties d'un modèle.
- Remesh, réduction polygonale et nettoyage.
- Corrections manuelles et reconstruction des zones problématiques.
- Comparaison avec Hunyuan3D dans un environnement préparé.
- Différence entre logiciel open source et modèle open-weight.
- Vérification des licences et des conditions d'utilisation.
- Détermination des situations dans lesquelles une modélisation traditionnelle reste préférable.

Apport de l'IA :

La génération 3D permet de créer rapidement des volumes destinés au cadrage, au storyboard 3D, à la prévisualisation ou à l'habillage d'un décor. Elle ne garantit pas une topologie adaptée aux gros plans, à la déformation ou à la fabrication.

Exercice de fin de journée :

Créer un même asset placeholder avec Tripo 3D ou Meshy, puis tester Hunyuan3D. Importer les résultats dans Cinema 4D, contrôler la géométrie, corriger les principaux problèmes et choisir la solution la plus adaptée au projet.

Jour 4 - UV, matériaux OpenPBR, textures et Redshift

Objectifs :

- Réaliser un dépliage UV exploitable.
- Créer des matériaux réalistes avec Redshift.
- Générer et adapter des textures PBR.
- Utiliser les nouveaux outils de Cinema 4D 2026.3.

Programme :

- Principes des UV et des coordonnées de texture.
- Découverte de l'éditeur UV modernisé.
- Création et modification des coutures.
- Dépliage automatique et manuel.
- Relaxation et redressement des îlots UV.
- Épingles, alignement et transformations.
- Gestion de la densité de texels.
- Packing sans chevauchement.
- Introduction aux UDIM.
- Principes du rendu physiquement réaliste.
- Matériau OpenPBR.
- Base Color, Roughness, Metallic, Normal et Displacement.
- Transmission, Subsurface Scattering, Coat et Thin Film.
- Création de matériaux de verre, métal, plastique et tissu.
- Utilisation du shader procédural Redshift Scratches.
- Création de rayures, traces d'usure et métal brossé.
- Utilisation du Redshift Hex Tiling.
- Suppression des répétitions visibles sur les grandes surfaces.
- Création de textures avec Adobe Firefly et Substance 3D.
- Amélioration et variation des textures avec Magnific.
- Alternative ouverte avec ComfyUI et des modèles sélectionnés.
- Analyse et correction des textures générées.
- Respect des valeurs physiques et de l'échelle des détails.

Apport de l'IA :

L'IA permet de produire rapidement des variations de textures ou des références de matériaux. Cinema 4D et Redshift restent indispensables pour organiser les cartes PBR, contrôler leur échelle et construire un matériau physiquement cohérent.

Exercice de fin de journée :

Déplier les UV d'un objet, créer un ensemble complet de textures PBR et réaliser deux matériaux Redshift : une version neuve et une version vieillie utilisant le shader de rayures et le Hex Tiling.

Jour 5 - Éclairage Redshift, animation et caméras

Objectifs :

- Construire un éclairage adapté à une animation.
- Créer un mouvement de caméra cinématographique.
- Maîtriser les images clés et les courbes d'animation.
- Produire un premier playblast exploitable.

Programme :

- Principes de l'éclairage en 3D.
- Key Light, Fill Light et Rim Light.
- Dome Light et environnements HDRI.
- Area Light, Spot Light et Infinite Light.
- Sun & Sky, ciel nocturne et environnements extérieurs.
- Nuages et atmosphères dans Redshift.
- Éclairage volumétrique et brouillard.
- IES, gobos et Light Linking.
- Global Illumination.
- Contrôle des ombres, réflexions et spéculaires.
- Prévisualisation interactive Redshift.
- Caméras, focales et tailles de capteur.
- Composition, perspective et profondeur de champ.
- Rigs de caméra avec objets nuls et contraintes.
- Camera Morph et mouvements de grue.
- Images clés et Auto Key.
- Dope Sheet et F-Curves.
- Interpolations, accélérations et ralentissements.
- Motion Blur.
- Création et export d'un playblast.

Apport de l'IA :

L'IA peut proposer des intentions d'éclairage ou des références de mise en scène. Le mouvement, la focale, le rythme et la continuité spatiale restent contrôlés dans Cinema 4D.

Exercice de fin de journée :

Réaliser une animation publicitaire de 8 à 10 secondes autour d'un produit : éclairage Redshift, mouvement de caméra, profondeur de champ et playblast de validation.

Jour 6 - MoGraph et animations procédurales

Objectifs :

- Créer des animations procédurales et modifiables.
- Maîtriser les Cloneurs, effecteurs et Fields.
- Exploiter les nouvelles distributions avancées de Cinema 4D 2026.3.

Programme :

- Principes d'un système procédural.
- Cloneur et modes de distribution.
- Instances et optimisation de la scène.
- Effecteurs Plain, Random, Step, Delay et Push Apart.
- Fields linéaires, sphériques et aléatoires.
- Animation par Fields.
- Matrix, Voronoi Fracture et Tracer.
- Connexion entre MoGraph et Redshift.
- Couleurs et données MoGraph dans les matériaux.
- Distribution Edge pour placer des clones sur des arêtes.
- Distribution Rivet pour orienter les clones le long d'une géométrie.
- Distribution UV Projection pour contrôler le placement à partir des UV.
- Distributions nodales disponibles dans le Cloneur.
- Effector Target et création de boucles continues.
- Association entre MoGraph et systèmes dynamiques.
- Mise en cache et optimisation.
- Création de variantes à partir d'un même système.
- Utilisation d'un LLM pour expliquer ou documenter un rig procédural.
-

Apport de l'IA :

L'IA peut aider à explorer des intentions et à documenter un système complexe. La conception du rig procédural, sa logique et sa capacité à être modifié restent réalisées dans Cinema 4D.

Exercice de fin de journée :

Créer une animation procédurale d'assemblage ou de transformation d'un logo en utilisant un Cloneur, plusieurs effecteurs, des Fields et au moins une distribution avancée de Cinema 4D 2026.3.

Jour 7 - Particules, fluides, tissus et simulations physiques

Objectifs :

- Comprendre le système unifié de simulation.
- Créer et contrôler des particules et des fluides.
- Simuler des objets rigides, souples et textiles.
- Mettre en cache une simulation validée.

Programme :

- Principes d'une simulation physique.
- Scène de simulation, sous-étapes et précision.
- Corps rigides et formes de collision.
- Friction, rebond et masse.
- Corps souples, cordes et ballons.
- Contraintes et connexions dynamiques.
- Simulation de tissus.
- Densité du maillage et qualité de la simulation.
- Vertex Maps et Fields pour contrôler les propriétés.
- Déchirement et interaction avec des colliders.
- Utilisation du Pinceau Tissu.
- Mise en forme de plis, rideaux, vêtements et emballages.
- Système de particules de Cinema 4D.
- Émetteurs, modificateurs, forces et groupes.
- Gestionnaire de propriétés des particules.
- Visualisation et modification des données de simulation.
- Interaction entre particules, MoGraph, rigid bodies et Pyro.
- Introduction aux fluides.
- Liquid Fill Emitter et Liquid Flow Emitter.
- Viscosité, tension de surface et comportement des liquides.
- Conversion des particules en liquide.
- Liquid Mesher et rendu Redshift.
- Initiation à Pyro.
- Mise en cache, reprise et export d'une simulation.

Apport de l'IA :

L'IA peut aider à définir une direction visuelle ou à préparer une référence. Les interactions physiques, la précision des collisions et la continuité temporelle sont calculées et contrôlées dans Cinema 4D.

Exercice de fin de journée :

Réaliser un plan publicitaire combinant au moins deux systèmes : liquide versé dans un contenant, particules, tissu en mouvement, corps rigides ou fumée Pyro.

Jour 8 - Tracking 3D, intégration et images de contrôle pour l'IA

Objectifs :

- Tracker un plan filmé.
- Intégrer un objet 3D dans une prise de vue réelle.
- Exporter des images de contrôle depuis Cinema 4D.
- Utiliser ces images pour guider un traitement IA.

Programme :

- Principes du tracking 3D.
- Analyse de la focale, de la perspective et du mouvement.
- Tracking automatique et limites.
- Correction manuelle des points.
- Camera Solve.
- Orientation et mise à l'échelle de la scène.
- Reconstruction d'une géométrie simple.
- Object Tracking.
- Ombres, réflexions et occlusions.
- Intégration d'un asset 3D généré ou modélisé.
- Correspondance de la lumière et de la colorimétrie.
- Création de passes de contrôle.
- Rendu Clay.
- Passes de profondeur.
- Normales et positions.
- Object ID et Cryptomatte.
- Dessins au trait et contours.
- Utilisation des passes dans Firefly, Magnific ou ComfyUI.
- Génération d'un environnement en conservant le cadrage.
- Contrôle de la perspective et de la composition.
- Réintégration du résultat dans Cinema 4D ou After Effects.
- Analyse des déformations et incohérences générées.

Apport de l'IA :

Cinema 4D fournit une structure spatiale exacte. Les passes de profondeur, de normales ou de contours permettent ensuite d'orienter la génération tout en conservant une partie du cadrage et de la composition validés.

Exercice de fin de journée :

Tracker un plan filmé, intégrer un objet 3D, exporter plusieurs passes de contrôle et produire une variation visuelle assistée par IA respectant la perspective générale du plan.

Jour 9 - Du playblast Cinema 4D au rendu vidéo avec Seedance 2.0

Objectifs :

- Construire une prévisualisation 3D destinée à guider un modèle vidéo.
- Utiliser un playblast comme référence de mouvement.
- Préserver autant que possible le cadrage, le mouvement de caméra et l'organisation de la scène.
- Comparer Seedance 2.0 avec une alternative ouverte préparée dans ComfyUI.

Programme :

- Définition et fonction d'un playblast.
- Construction d'un blockout avec des primitives.
- Choix de l'échelle et des proportions.
- Placement des volumes principaux.
- Création et validation du mouvement de caméra.
- Utilisation de matériaux simples ou de couleurs d'identification.
- Export du playblast à la cadence et à la durée finales.
- Export d'images complémentaires : première image, dernière image, profondeur et contours.
- Préparation d'un prompt vidéo professionnel.
- Description de l'environnement, des matériaux, de la lumière et de l'atmosphère.
- Attribution d'un rôle précis à chaque référence.
- Utilisation de Seedance 2.0 en vidéo-vers-vidéo ou vidéo de référence.
- Verrouillage recherché du rythme, du cadrage et du mouvement de caméra.
- Conservation recherchée de la position des principaux volumes.
- Prévention des coupes, téléportations et changements de géométrie.
- Contrôle de la continuité temporelle.
- Comparaison image par image entre le playblast et la vidéo générée.
- Identification des glissements de caméra et des variations de structure.
- Correction du blockout, des références ou du prompt.
- Test d'un workflow vidéo préparé dans ComfyUI avec un modèle open-weight adapté.
- Importation du résultat dans After Effects ou Fusion.
- Limites actuelles du contrôle vidéo par IA.

Apport de l'IA :

Le modèle vidéo développe l'apparence du plan, mais Cinema 4D fournit sa structure : volumes, cadrage, timing et mouvement. La fidélité n'étant jamais absolue, le résultat doit être vérifié et, si nécessaire, régénéré ou corrigé en postproduction.

Exercice de fin de journée :

Création d'un playblast de référence et rendu d'une Ville cyberpunk avec Seedance 2.0

Jour 10 - Rendu, compositing, workflow professionnel et évaluation

Objectifs :

- Structurer un workflow complet associant Cinema 4D et intelligence artificielle.
- Optimiser une scène et préparer les rendus.
- Réaliser un compositing multipasse.
- Finaliser une séquence répondant à un brief professionnel.

Programme :

- Analyse d'un brief de production.
- Identification des étapes pouvant bénéficier de l'IA.
- Choix entre modélisation, génération 3D et asset existant.
- Organisation des médias et des versions.
- Nommage, calques, Takes et chemins de fichiers.
- Optimisation des géométries et instances.
- Gestion des textures et dépendances.
- Réglages d'échantillonnage Redshift.
- Réduction du bruit et des temps de calcul.
- Prévisualisation, rendu intermédiaire et rendu final.
- Color Management et ACEScg.
- Rendu OpenEXR.
- Création d'AOV.
- Beauty, Diffuse, Specular, Reflection et Refraction.
- Emission, Shadows, Ambient Occlusion et Depth.
- Motion Vectors et Cryptomatte.
- Compositing dans After Effects ou Fusion.
- Modification de l'éclairage à partir des AOV.
- Intégration d'éléments générés par IA.
- Contrôle des raccords, contours, textures et mouvements.
- Vérification des droits d'utilisation.
- Confidentialité des projets clients.
- Consentement et droit à l'image.
- Traçabilité des contenus générés.
- Collecte et archivage du projet.
- QCM et correction collective.

Mise en situation professionnelle finale :

Réaliser une séquence de motion design ou de VFX de 15 à 30 secondes répondant à un brief fourni.

La séquence devra comporter :

- une scène organisée dans Cinema 4D ;
- un objet modélisé ou un asset généré puis contrôlé ;
- des matériaux et un éclairage Redshift ;
- un mouvement de caméra ou une animation d'objet ;
- un système MoGraph ou une simulation ;
- au moins un élément créé ou préparé avec une solution assistée par IA ;
- un contrôle des artefacts et des incohérences ;
- un rendu ou un compositing conforme aux spécifications demandées.

Note sur l'évolution des outils : les modèles et versions cités peuvent évoluer. Le formateur utilise les versions disponibles au moment de la session, sans modifier les objectifs, les compétences visées ni la progression pédagogique annoncée.



**VENIR
NOUS RENCONTRER**

PARIS
212 rue Saint Maur 75010

FINK TEAM

Laurent Tosolini

Gérant et responsable Pédagogique
laurent@fink.cool
06 62 67 07 53

Valérie Dubois

Assistante administratif
valerie@fink.cool
06 62 75 66 43

**INTERMITTENT
DU SPECTACLE**

Fink est un centre certifié QUALIOPI.
Que vous soyez intermittent, artiste,
salarié ou une entreprise, l'ensemble
de nos stages peuvent être financés
à 100% par votre OPCO.

Moi !

**ARTISTE
AUTEUR**

J'en suis

**SALARIÉ
D'ENTREPRISE**

J'en suis

**JOURNALISTE
PIGISTE**

J'en suis

**UNE
ENTREPRISE**

J'en suis