

Formation Cinema 4D Avancé : Animations par clé + Animations dynamiques

■ Durée :	5 jours (35 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	2 475,00 € HT (standard) 1 980,00 € HT (remisé)
■ Public :	Graphistes avec maîtrise de Cinema 4D
■ Pré-requis :	Maîtrise de l'environnement PC. Connaissance des outils de modélisation, texture et éclairage de cinéma 4D
■ Objectifs :	Animer des objets et des propriétés (lumières, textures, ..) avec et sans images clés- gérer les effets dynamiques des objets : les colisions, la gravité, la souplesse, ... Travailler les particules, les effets Mograph afin de générer des animations complexes de masse d'objets via des éditeurs.
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	CAO100895-F
■ Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73
■ Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.
■ Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.
■ Accessibilité :	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Utiliser les interfaces multiples de Cinema 4D

Retour sur l'interface et les fonctionnalités de cinéma 4D

Focus sur le menu animer

Atelier : test de découverte de la timeline et de ses fonctionnalités.

Régler les paramètres du projet et de rendu

Le nombre d'image par seconde IPS

La durée

Les formats vidéo

Atelier : passage en revue des codecs, formats vidéos ainsi que des réglages d'animation avancés.

Comprendre les notions d'animation

Mode modèle/mode objet

La timeline

Les images clés

Les clés automatiques

L'affichage des trajectoires et de la vitesse

Le point de base ou pivot

Les propriétés de base (position, echelle, rotation)

Atelier : test de réglages de rendu et enregistrement de préréglages.

Animation des propriétés de base d'un objet simple. Test et modification.

Utiliser les options d'animation

L'inversion

Duplication de clés

Les clés automatiques

Travailler les propriétés de clés

L'interpolation (spline, linéaire, par étape)

Les tangentes (tangentes auto, suppression du dépassement)

Modification des vagues

Utiliser la timeline avancé

Présentation des menus

Feuille d'exposition, mode courbes, mode mouvement

L'interpolation du temps et la vitesse (linéaire, courbes)

L'ajout de paramètres

L'outil zone

Les cycles

Atelier : animations de plusieurs paramètres synchronisés d'objets sur des trajectoires complexes. Ajout d'accélération et de décélération. Boucles de mouvements ou animation continues.

Gérer les fonctions d'animation avancée

Aligner sur trajectoire/spline

Spline rail et correction d'alignement complexe

Animation de propriété

Les textures animées

Animation de points

Paramètre contrôleurs

Paramètres contrôlés (absoluts et relatifs)

Les expressions xpresso

Les paramètres d'entrée et de sortie

Les noeuds

Ateliers : animations sur des trajectoires contraintes, morphing par animation de points. Mise en place d'animations sans clés via xpresso et les paramètres.

Découvrir les principes physiques en 3D

Retour sur l'interface et les fonctionnalités de cinéma 4D

Focus sur le menu propriétés cinéma 4d

Principes de bases des propriétés physiques
Les réglages du projet

Atelier : découverte et prise en main des menus de propriété physique.

Utiliser les propriétés de simulation

Les corps rigides
Les corps de collision
Les corps souples
La friction
Particularités des sols et des plans
Les notions de vitesse et de gravité
Simulation de surface : tissu
Les notions de densité et de masse
Les forces, les amortissements, les bruits et collisions

Ateliers : animations d'objets en gravité, avec rebonds, effets de collisions entre objets, élasticité et tissus. Variantes et test de différents réglages.

Travailler avec les particules

L'émetteur, les objets, les lumières
Les réglages de l'émetteur
Attraction, déviation, destruction
Friction, gravité, rotation
Turbulences, ventilation
Créer de la fumée sous cinéma 4d
L'environnement, le traceur, les pyroclusters

Ateliers : création d'émissions d'objets avec différents réglages et variations. Créations d'effets de fumée ou feu animés. Spécificités d'utilisation de lumières dans les émetteurs.

Utiliser l'effecteur Mograph

Les différents modes de clonage
Les réglages et paramètres de clonage
Les différents effecteurs
Motexte et les animations de texte

**Ateliers : création de clonage d'objets en grille, trajectoire, radial.
Animations et Transformations de ces clones. Ajouts d'effets via les
effecteurs et animations. Test d'effets et d'animation de textes via Motexte.**

Mixer l'utilisation de Mograph et les simulations

**Ateliers : création de clonage d'objets et applications de propriétés de
simulation sur le cloneur pour des effets de masse simplifiés**