

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

Durée :	5 jours
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.
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	CAO100895-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

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, échelle, 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