

Formation Cinema 4D Avancé : Animations dynamiques

Durée :	2 jours
Public :	Graphistes avec maîtrise de Cine 4D
Pré-requis :	Maîtrise de l'environnement PC - Connaissance des outils de modélisation, texture, éclairage et animation de cinéma 4D
Objectifs :	Gérer les effets dynamiques des objets : les collisions, 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:	CAO100371-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

Découvrir les principes physiques en 3D

Retour sur l'interface et les fonctionnalités de cinéma 4D
Focus sur le menu propriétés cinema 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 colision
Les corps souples
La friction
Particularités des sols et des plans
Les notions de vélocité et de gravité
Simulation de surface : tissu
Les notions de densité et de masse
Les forces, les amortissements, les bruits et colisions

Ateliers : animations d'objets en gravité, avec rebonds, effets de colisions entres objets, elasticité 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 cinema 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 emeteurs.

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