

## Formation Cinema 4D Avancé : Animations par clé

<b>Durée :</b>	3 jours
<b>Public :</b>	Graphistes
<b>Pré-requis :</b>	Maîtrise de l'environnement PC. Connaissance des outils de modélisation, texture et éclairage de cinéma 4D
<b>Objectifs :</b>	animer des objets et des propriétés (lumières, textures, ..) avec et sans images clés
<b>Sanction :</b>	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
<b>Taux de retour à l'emploi:</b>	Aucune donnée disponible
<b>Référence:</b>	CAO100370-F
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	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.**