

## Formation Cinema 4d Avancé : Animations dynamiques

<b>Durée :</b>	2 jours
<b>Public :</b>	Graphistes avec maîtrise de Cine 4D
<b>Pré-requis :</b>	Maîtrise de l'environnement PC - Connaissance des outils de modélisation, texture, éclairage et animation de cinéma 4D
<b>Objectifs :</b>	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
<b>Référence :</b>	CAO100371-F
<b>Demandeurs d'emploi :</b>	Contactez-nous pour connaître les remises Pôle Emploi

### 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 emetteurs.**

### **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**