

Formation Cinema 4D Avancé : Animations dynamiques

■ Durée :	2 jours (14 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	1 575,00 € HT (standard) 1 260,00 € HT (remisé)
■ 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
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	<ul style="list-style-type: none">• 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 :	<ul style="list-style-type: none">• 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 :	CAO100371-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

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 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 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