

APPRENDRE CINEMA 4D 10.5 NOTIONS FONDAMENTALES

9H45 DE FORMATION VIDÉO

COLLECTION «APPRENDRE PAR LA PRATIQUE »



Abordez enfin sereinement la conception 3D grâce à cette formation qui vous fera découvrir les facettes principales de Cinema 4D. Stéphane Anquetil (lauréat Imagina 2008) vous enseigne comment tirer le meilleur parti de cette application réputée pour sa facilité d'apprentissage et d'utilisation. Après avoir découvert l'interface intuitive de l'application, le formateur construira avec vous une scène complète à l'aide de primitives en vous détaillant les différentes méthodes de modélisation avant de conclure sur des principes d'animations.

Niveau débutant à intermédiaire

L'ELEPHORMATEUR, STEPHANE ANQUETIL

Stéphane Anquetil est un passionné de 3D qui a débuté avec Imagine et Lightwave avant d'arriver à Cinema 4D en 2001. Il est aujourd'hui formateur et co-fondateur de la société 3DWeave, qui a reçu en 2008 le prix spécial du Jury à Imagina, pour un film d'animation 3D consacré à l'Airbus 380 réalisé sur Cinema4D.

EXTRAIT DISPONIBLE SUR
<http://www.elephorm.com>

FICHE PRODUIT DÉTAILLÉE

- Cinema 4D 10.5 est un produit de Maxon.
- Formateur : Stéphane Anquetil.
- DVD ROM compatible Mac et PC.
 - Durée totale : 9 heures 45.
 - Vidéos accessibles par un menu interactif.
 - Prix public : 49,90 € TTC.
 - Langue : français.
- Version utilisée pour cette formation : Cinema 4D 10.5.
- Date de sortie : Juillet 2008.
 - Niveau intermédiaire : Vous devez être familier avec un environnement PC ou MAC.

CONFIGURATION RECOMMANDÉE MAC/PC

- Win 2000-XP-Vista ou MAC OS X
 - Résolution : 1024x768
- Processeur : 1,2 GHZ minimum
 - Lecteur de DVD-ROM requis
 - Carte son requise

Code barre du produit :
3760141110392

SOMMAIRE

NOTIONS INTRODUCTIVES

Prise en main

Découverte de l'interface >
Premiers volumes > La navigation

Préférences de l'interface

Personnalisation > Aide et ressources

LE BONHOMME DE NEIGE

Modélisation de base

Placement des premiers éléments > Primitives et biseaux > Duplication et symétrie d'objet > Textures : couleur et réflexion > Éclairage trois points

Améliorations du rendu

Lumières et ombres > Positionnement et réglage du ciel > Création de la neige > Canal de texture > Hiérarchies d'objets et groupes > Les déformateurs

Environnement

Gestion de la ligne d'horizon > Sélection de polygone, texture projetée sur une sélection > Initiation à l'Hyper NURBS > Modélisation par point : un sapin > Shader et dégradé > Rendu

d'image fixe (enregistrement)

Animation

Création de l'émetteur > Déviation, gravité et turbulence > Animer de la neige > Rendu d'animation

RENDU DE TYPE PACKAGING

Projections de textures

Préparation de la texture > Habillage de l'environnement > Les types de projection > UVW

Interactions avec Photoshop

Environnement comparatif > Détourer des objets > Détourage par couche > Effet de lensflare

SALLE DE BAIN EN RADIOSITÉ 6 techniques de modélisation en application

Explications autour de l'extrusion NURBS > Extrusion du miroir > Extrusion contrôlée de la tablette > Outil atomium > Modélisation du porte-savon grâce à l'atomium > Modélisation du savon en hyper NURBS > L'outil révolution NURBS > Modélisation du gobelet > Fusion du gobelet modélisé > Tube de dentifrice grâce à l'outil peau NURBS > Positionnement du dentifrice dans la scène

Création de l'environnement

Création de la pièce > Positionnement de la pièce > NURBS Bézier > Écrêtage de la caméra

Textures et lumières

Texture : réflexion et déplacement > Anisotropie > La transparence : la tablette en verre et le gobelet plastique > Shader spline autour d'un texte et d'une texture

Rendu de la scène

Illumination globale > Ajustements de rendu

PRINCIPES D'ANIMATION

Initiation à l'animation

Animation simple et hiérarchique > Transition de texture animée sur un logo

Astuce finale

Mot de conclusion