



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

FICHE PRODUIT DÉTAILLÉE

- Cinema 4D 10.5 est un produit de Maxon.
- Formateur : Gaetan Langlois.
- DVD ROM compatible Mac et PC.
 - Durée totale : 8 heures 15.
 - Vidéos accessibles par un menu interactif.
- Prix public : 69 € 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 :
3760141110415

APPRENDRE CINEMA 4D 10.5 ARCHITECTURE | DESIGN | MECANIQUE 8H15 DE FORMATION VIDÉO

COLLECTION «APPRENDRE PAR LA PRATIQUE »

Cette formation vidéo vous propose de découvrir les axes complémentaires de la modélisation mécanique et architecturale à travers deux projets complets. Dans un premier temps, vous modéliserez pas à pas une villa, son architecture intérieure et son environnement. Vous aborderez ensuite l'ensemble des techniques qui vous permettront de construire n'importe quel objet mécanique et de l'animer. Niveau intermédiaire

L'ELEPHORMATEUR, GAETAN LANGLOIS

Gaetan Langlois combine les talents d'infographiste, de développeur et de formateur Cinema 4D pour le groupe Nemetschek ainsi que pour des centres de formation réputés. Il a été un membre actif de la communauté C4D dès la percée de l'application en France. Gaetan travaille aujourd'hui avec la société 3DWeave sur de très nombreux projets pour de grands groupes dont un film d'animation 3D consacré à l'Airbus 380 réalisé sur Cinema4D qui a reçu en 2008 le prix spécial du Jury à Imagina.

SOMMAIRE

Introduction

Le mot de l'auteur

MODELISATION ARCHITECTURALE

Mise en place du plan dans l'espace 3D

Positionnement du plan d'architecture > Placement du premier mur > Découpe et extrusion des murs extérieurs > Pontage de deux segments > Création du sol et du plafond

Bases de toiture

Préparation du plan de toiture > Dessin de l'arrête du toit > Remplissage des espaces vides > Élévation des pans de murs latéraux > Création des tuiles avec TuileGen > Création du second pan de toit > Positionnement de la faîtière > Terminaison des faîtières

Élévation des cloisons intérieures & création des ouvertures

Cloisons intérieures > Pontage > Placement des ouvertures > Ajouts d'éléments d'habillage (Xref) > Habillages du projet, réglages de rendu 3D >

Application des textures de surface

> Matériaux du sol et du toit > Habillage des extérieurs > Pelouse et sphère environnementale > Meubles et jardins > Construction d'une pergola > Construction d'un auvent > Pose des panneaux solaire > Rendu « Sketch and toon »

Création des décors et habillages du projet, réglages de rendu 3D

Création d'une caméra en rotation > Interpolation Keyframe > Création d'une caméra libre

MODELISATION MECANIQUE

Introduction

Présentation de l'exercice

Modélisation de l'objet

Modélisation de la coque extérieure > Lissage hyperNubs > Ouvertures rectangles > Ouvertures demi-cercles > Ouvertures supérieures > Optimisation de l'épaisseur > Éléments mobiles de la coque > Optimisation des éléments mobiles de la coque > Éléments mobiles latéraux

Mouvements

mécaniques (Xpresso)

Recalage des axes de pivots > Rotation de la coque basse > Rotation des éléments latéraux > Rotation demi-cercle > Rotation sortie > Charnières > Construction du zoom

Mouvements mécaniques bras robotisé avec vérins

Modélisation des segments de bras mécanique > Modélisation des socles d'attache du bras mécanique > Finalisation de la modélisation du bras > Contrôleur de rotation du bras articulé > Contrôle de la position verticale de l'objet > Création des vérins > Placement des vérins

Les matériaux

Textures de base > Matière de l'écran LCD

Animation

Animation des contrôleurs

Mot de la fin

Conclusion de l'auteur