



Apprendre Cinema 4D 10.5 - Modélisation, Animation et Eclairage

80 leçons

Durée estimée : 14h40

Référence : BFEP-125

- Introduction par Gaetan Langlois
- La mise en place des 'blueprints' (plan de référence)
- L'orientation des plans de référence
- Le positionnement du cube primitif
- Modélisation du ventre
- Modélisation des bras
- Modélisation des mains
- Modélisation des jambes
- Modélisation du pied
- Modélisation de la tête avec Tuto Cinema 4D
- Ajouts des orbites
- Ajouts des paupières
- Modélisation de la bouche
- Les accessoires de la tête
- Définition des lignes de coupes du maillage pour le dépliage
- Création du matériau et dépliage de la géométrie
- Réalisation de la texture, peinture directe sur l'objet 3D ou sur l'image de texture
- Finalisation de la texture
- La mise en place de la palette mocca
- La mise en place de la colonne vertébrale
- La mise en place du bras gauche
- La mise en place des os de la jambe gauche
- Le renommage des articulations
- Les bones de la mâchoire
- Le contrôle de la colonne vertébrale (Cl Spline)
- L'organisation des hiérarchies
- Le contrôle de la jambe gauche et du pied
- Le contrôle du bras gauche
- La symétrie de la jambe gauche
- La symétrie du bras gauche



Apprendre Cinema 4D 10.5 - Modélisation, Animation et Eclairage

80 leçons

Durée : 14h40

Référence : BFEP-125

- Les contrôles spécifiques pour la tête
- Le contrôle de la rotation des mains
- Le contrôle du pliage de l'index gauche
- Le contrôle du pliage de l'auriculaire gauche
- Le contrôle du pliage du pouce gauche
- Les recalages des axes des doigts de la main droite
- Le contrôle du pliage de l'index droit
- Le contrôle du pliage du pouce et de l'auriculaire droit
- Lier le squelette à la géométrie
- Ajuster les zones d'influences (influences des os sur les points de la peau du personnage)
- Ajuster les zones d'influences de la mâchoire
- Ajuster les zones d'influences globales
- Connecter des accessoires sur la tête
- Morphing de la paupière gauche
- Morphing de la paupière droite
- Morphing de la bouche
- Cibler le regard et les textures des yeux
- Ajout de cheveux Hair
- Texture cheveux et dynamique
- Pose de référence pour la marche
- Pose de référence : fin
- Correction de l'interpolation des pieds
- L'ajustement des pieds pour le 1er pas
- L'ajustement des pieds pour le 2e pas
- L'ajustement des bras et du bassin
- L'animation du visage et des doigts
- La simulation dynamique de tissus
- Le sol gazon et fond blanc
- Les éclairages
- Le paramétrage du rendu et conclusion



Apprendre Cinema 4D 10.5 - Modélisation, Animation et Eclairage

80 leçons

Durée : 14h40

Référence : BFEP-125

- Le lingot d'or : réglages des canaux d'une texture dans Cinema 4D
- La bulle de savon (partie 01) : réglage de l'effet de distorsion
- La bulle de savon (partie 02) : réglage de l'effet de texture
- Simuler de la pluie : création de particules et animation de texture
- Réglages de l'effet de texture : occlusion ambiante
- L'hélice d'avion (partie 01) : animation et paramétrage de l'objet hélice
- L'hélice d'avion (partie 02) : réglage de l'effet de postproduction 'flou directionnel v
- Une balle animée : animation et flou directionnel d'objet
- Modéliser vos gemmes : caustique et création de primitive éclairage
- La boule à facettes : création des lumières et paramétrage de l'effet de caustique
- Eclairage dynamique d'un texte : création d'une lumière de visée et paramétrage d'une
- La tasse à café (partie 01) : création des textures de la tasse, du café et de la cuil
- La tasse à café (partie 02) : intégration d'un environnement HDRI dans la scène
- Créer la mer et son environnement (partie 01) : création et texturing des objets
- Créer la mer et son environnement (partie 02) : réglage de l'effet de postproduction
- Tour d'horizon de nouvelles fonctionnalités
- Radiosité extérieure
- Radiosité intérieure
- Demo - L'ajustement des pieds pour le 2eme pas
- Demo - Le mot de l'auteur avec Tuto Cinema 4D
- Quiz