



## Apprendre Cinema 4D 11.5 - Les Fondamentaux

---

58 leçons

Durée estimée : 11h59

Référence : BFEP-127

- Le mot de Stéphane ANQUETIL
- Prise en main : aperçu rapide de l'interface
- Prise en main : poursuite de la découverte de l'interface
- Réglages de l'interface par défaut : unité, couleurs, affichages, taille de l'axe
- Modélisation avec Tuto Cinema4D V11.5 Les fondamentaux
- Texture et lumières
- Rendu avec Tuto Cinema4D V11.5 Les fondamentaux
- Illumination Globale avec Tuto Cinema4D V11.5 Les fondamentaux
- La modélisation Texte en spline et son contrôle
- Répartition sur une courbe et déformation du texte
- Initiation aux premiers paramètres des matières : couleur, plastique et métallique
- Rendu et sauvegarde
- Application et superposition des textures (la terre, les nuages d'atmosphère)
- Rendu interactif, rendu visualiseur
- Canal alpha et Shader Fresnel (l'astéroïde)
- Lumière volumétrique
- Lumière et effet de lentille (le soleil)
- Shaders spéciaux (le fond étoilé et la galaxie)
- Lueurs et rendu
- Modélisation : primitives et symétrie (le pantin)
- Modélisation : Splines, connexion et extrusion NURBS (la clef)
- Modification à partir d'une primitive en mode points (les épaules et les bras)
- Modélisation : révolution NURBS et déformateur Effilage (la main à jouet à l'échelle)
- Modélisation : booléen et hiérarchie (les pieds)
- Textures bois en Shader (bois, relief, bruit et Occlusion Ambiante)
- Texture en image (bois, calque de réglages internes)
- Texture par dégradé et aperçu des projections
- Mapping d'environnement ou réflexion (texture de la clef)
- Rendu avec Illumination Globale
- Modélisation en révolution NURBS (le flacon)



## Apprendre Cinema 4D 11.5 - Les Fondamentaux

---

58 leçons

Durée : 11h59

Référence : BFEP-127

- Modes de projection
- Textures et mappings Photoshop (.PSD avec calques)
- Textures et mappings Illustrator (.AI)
- Propriétés de rendu (rendu façon àÇ Studio àÈ)
- Trois types d'ombre et leurs réglages
- Maîtrise de la lumière, des spéularités et des reflets HDRI réalistes
- Rendu multipass Object ID et lumière séparée (détourage pour Photoshop)
- Exclusion des reflets indésirables, paramètres avancés
- Extrusion et booléens, modélisation d'une pièce
- Modélisation en extrusion NURBS contrôlée d'un miroir
- Symétries et astuce ExplosionFX (modélisation du chevet)
- Enregistrer une sélection de polygones et la texturer (amélioration de la plaque de verr
- Instances, duplication, et autres mode de rendus (modélisation d'une armoire)
- Fusionner des fichiers (pieds cylindriques de l'armoire et disposition des meubles)
- Modélisation HyperNURBS du lit
- Modélisation en HyperNURBS des coussins
- Modélisation du drap en tombé de lit avec Clothilde
- Extrusions Spline, duplications instanciées (modélisation des étagères)
- Peau Nurbs (modélisation de la lampe de chevet)
- Mise en place d'une caméra : paramétrage et écrêtage
- Texturage et rendu en Illumination Globale
- Conclusion de la formation avec Tuto Cinema4D V11.5 Les fondamentaux
- Les paramètres de l'Illumination Globale
- Personnalisation avancée de l'interface
- Importer un objet (.OBJ, .DAE, .FBX, .3DS) dans C4D
- Installer un plugin
- Activer et utiliser le magnétisme
- Importer de la 3D directement dans Photoshop
- Quiz