



Apprendre CINEMA 4D R16 - Les fondamentaux

58 leçons

Durée estimée : 10h48

Référence : BFEP-131

- Apprendre CINEMA 4D R16
- Structure d'un projet et préférences
- Gestion de projet
- L'interface Fichiers/Editions
- Autre Menus de C4D
- Icônes du menu
- Icônes de la vue de travail
- Les gestionnaires objets, attributs et calques
- Gestionnaire de matériaux & coordonnées
- Gestionnaires de coordonnées
- Les différents types d'interface et de personnalisation
- Téléchargement des différents plug-in et ajouts
- Navigation et outils de sélection
- Présentation du projet
- Notion de calque et utilisation pour le projet
- Pinceau de polygones
- Création des murs
- Découpes des fenêtres
- Élévations des murs et création partie du plafond et du sol
- Finition plafond et sol
- Création des fenêtres
- Elements transparents : création des vitres
- Extrusion sélective pour les détails de la décoration d'architecture
- Utiliser le déformateur biseau
- Créer un coussin avec la subdivision d'un cube pour Chersterfield
- Primitive rectangle 2D et extrusion
- Finition plafond et sol
- Enregistrement et séparation de polygones sur des petits objets
- Pot à crayon avec primitive cylindre et outil biseau
- Primitive cube pour un cadre murale



Apprendre CINEMA 4D R16 - Les fondamentaux

58 leçons

Durée : 10h48

Référence : BFEP-131

- Recherche des références pour la Barcelona Chair
- Fonctionnement du plug-in Easy Chesterfield
- Création de l'armature
- Mise en place des supports de coussins
- Finition de l'armature
- Détails du coussin avec le couteau en mode boucle
- Le bouton cloner
- Extrusion contrôlée d'une primitive cercle pour un porte-manteau
- Types, intensité et couleur des lumières
- Eclairage de surface et les différents types d'ombres
- Introduction générale aux caméras dans C4D
- Intégration dans la scène et Magic Preview
- Création du ciel et réglage dans la scène
- Fonctionnement des matériaux
- Les canaux avancés
- Les canaux de réflexion
- Dernière retouches sur la géométrie
- Sélection de géométrie pour l'attribution des textures
- Propriété UVW, mat murs, chassis et fenêtres
- Carrelage internes et modification de la caméra
- Carrelage extérieurs et modification des murs internes
- Importations et intégration des différents éléments
- Intégration bureau avec la médiathèque
- Habillage final des matériaux pour la Barcelona Chair
- Rangement de la scène
- Introduction à l'illumination globale
- La notion de rendu physique
- Le visualiseur de CINEMA 4D