

Cyril Blazy
Emmanuel Roux

CINEMA 4D R9.5

Ateliers graphiques

Avec la contribution de Olivier Salvatori

© Groupe Eyrolles, 2006

ISBN 2-212-11607-1

EYROLLES

T a b l e d e s m a t i è r e s

Remerciements	III
Avant-propos	VII
Partie 1 Découverte du logiciel	
1. Explorez l'interface	5
Partie 2 La modélisation	
2. Modélisez des formes organiques	29
3. Modélisez des objets manufacturés	49
4. Modélisez un androïde 1. Le bassin	69
5. Modélisez un androïde 2. Le buste	93
6. Modélisez un androïde 3. La tête	119
Partie 3 Textures, lumière et rendu	
7. Créez les matières de l'androïde	151
8. Appliquez des textures à votre nature morte	175
9. Mettez en place lumières et caméras	205
10. Texturez un dinosaure	223

Partie 4 L'animation

- | | |
|---|------------|
| 11. Animez un pendule de Newton | 253 |
| 12. Animez un robot industriel | 273 |
| 13. Animez un autobus façon « cartoon » | 287 |
| 14. Créez des effets complexes à l'aide des particules | 329 |

Partie 5 XPresso

- | | |
|--|------------|
| 15. Créez une horloge paramétrique à l'aide d'Xpresso | 361 |
| Index | 390 |