

## Formation Cinema 4D : Initiation

<b>Durée :</b>	3 jours
<b>Public :</b>	Graphistes
<b>Pré-requis :</b>	Connaissances de base sur photoshop et illustrator, habitude des interfaces graphiques
<b>Objectifs :</b>	Maitriser la modélisation polygonale
<b>Référence :</b>	CAO712-F
<b>Demandeurs d'emploi :</b>	Contactez-nous pour connaître les remises Pôle Emploi

### Introduction à Cinema 4D

Utilisations, fonctionnalités, présentation générale de l'interface

### Comprendre les fondamentaux

Les axes 3D (x/y/z)

Les vues (face, perspective, haut, ...)

Les vues (face, perspective, haut, ...)

Déplacement dans un espace 3D

Gestion d'un objet dans l'espace 3D (utilisation des vues, rotation autour de l'objet,...)

### Utiliser les outils

Outils de sélection (direct, lasso, rectangle, polygonale)

Déplacement

Mise à l'échelle

Rotation

Verrouillage des axes

Les objets polygonaux (cubes, sphères, etc..)

Les splines (cercle, arc, rectangle, etc...)

Les nurbs (rotation, chemin, extrusion, peau, bezier, etc...)

Les instances (circulaire, rectangulaire)

Les opérations booléennes

Transformation miroir

**Atelier :**

création et transformation des différents objets de base, prise en main et manipulation

### Maîtriser les transformations et positionnement de plusieurs objets

Outil d'alignement

Outil de centrage

Outils multiplication

Outil de mesure

Outil de transfert

Outil de modification par valeur (position, taille, rotation,...)

## **Utiliser les attributs et propriétés des objets**

Subdivision polygonale : principe de base

Les polygones

Les arêtes

Les points

Subdivision d'un objet

Editer un objet en vue de sa transformation

Les différents mode de sélection (arrêtes, points, polygones)

Sélection et modification des polygones, points et arrêtes

Les différents outils d'extrusion polygonale

Supprimer des polygones

Fermer des trous polygonales

Insertion dans une hyper nurbs

**Atelier : transformation d'un cube en une forme personnalisée**

## **Travailler le maillage des objets**

Subdiviser des polygones avec le cutter

Subdivision classique

Création d'arretes et interaction avec l'hyper nurbs

**Atelier : création d'un objet dans une cage hyper nurbs**