

Formation Cinema 4D Initiation

Durée :	3 jours
Public :	Graphistes
Pré-requis :	Connaissances de base sur photoshop et illustrator, habitude des interfaces graphiques
Objectifs :	Maitriser la modélisation polygonale
Référence :	CAO712-F
Demandeurs d'emploi :	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