

## Pour qui ?

Graphiste, designer.

## Prérequis

Une bonne pratique des logiciels graphiques est un plus.

## Objectifs

Initiation et compréhension de la 3D. Conception de modèles 3D. Importation d'existant. Textures et éclairage.

## Cinema 4D

Rendering

Asset  
Réalité Virtuelle  
Mouvement  
3D Studio Max  
Design  
Modélisation  
Scène  
Maya  
Motion  
Mapping  
3D  
Post Production  
Nurbs  
Animation

### INTERFACE ET LOGIQUE CINEMA 4D

- Aperçu global de l'interface.
- Outils et modes de travail.
- Les principaux menus pour démarrer (fichier édition, sélection, objet,...).
- Palettes d'outils spécifiques (objets, attributs, matériaux, animation,...).
- Gestion de vos préférences logiciel (généralités, vues, unités,...).
- Gestion de l'affichage.
- Les vues 3D : Navigation, contrôles et raccourcis S'orienter en 3D.
- Les formats d'import/export (formats 2D et 3D).

### LA MODELISATION POLYGONALE SOUS CINEMA 4D

- Les primitives 3D
- Les opérations de base : agrandir, tourner, déplacer en 3D.
- Gestion des attributs base, objet et coordonnées .
- Combinaison 3D : booléen, instances, symétrie, répartition, déformateurs.
- Transformation 3D : Gestion des objets : Dupliquer, disposer.
- Initiation aux déformateurs.
- La Modélisation 2D/Spline avec Cinema 4D.
- Splines de base.
- Splines complexes.
- Extrusion de texte.
- Modéliser à partir de plans et « blue prints » en background.
- Modéliser avec les objets Nurbs et splines (extrusions et révolutions de profils...)
- Extrusion contrôlée (technique de loft ou élévation).
- Vectorisation et nettoyage des points Import .AI
- Peau NURBS (enchaînement libre de plusieurs splines en coupe).

### TEXTURES ET MATERIAUX

- Interface de création/édition de matériaux
- Gestionnaire de matériaux.
- Principes et fonctionnement de création d'une texture
- Création de textures de base
- Approfondissement des canaux de textures : Réfraction, relief.