

## **CINEMA 4D - Modélisation**

**Objectif:**

Cette formation a pour objectif de s'initier à la modélisation avec Cinema 4D.

**Niveau requis:**

Avoir une bonne connaissance du logiciel ou avoir suivi le niveau 'Les fondamentaux'.

**Public concerné:**

Infographistes, truquistes 2D/3D, architectes..

**Moyens pédagogiques:**

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► **Le Logiciel:**

Présentation générale, interface  
Modes d'affichage, vues.

► **Modélisation:**

A partir de primitives  
Edition des polygones, arêtes, points  
Extrusion, extrusion matricielle, hypernurbs  
A l'aide de splines, import de tracés Illustrator  
Fonctions NURBS (extrusion, révolution, extrusion contrôlée, peau NURBS)  
Booléens, répartition, duplication, symétrie  
Utilisation des déformateurs en modélisation  
Mise en place de modèles quatre vues  
Récupération et modification de modèles en provenance d'autres sources 3D  
Fonctions d'aide à la modélisation et à l'édition de modèles.