



## Maîtriser Cinema 4D - La Modélisation - à partir de C4D R15 jusqu'à R18

47 leçons

Durée estimée : 06h00

Référence : BFEP-620

- Maîtriser Cinema 4D - La Modélisation
- Notions Fondamentales
- Gestion de projet
- Points, arêtes, polygones
- Notions de normales
- Les pinceaux de sélection
- Les différents modes de sélection polygonales : Boucles, anneau, contour, remplissage
- Les différents modes de sélection polygonales : Sélection, intervertir, étendre, rédu
- Installation du plugin Magic Solo
- Maillage : Les outils de création diviser, les arêtes, le couteau
- Maillage : Les outils de création: biseau, ponter
- Maillage : Les outils soudure, couture, fermer un trou polygonale
- Maillage : Les outils extrusion, extrusion interne, extrusion matricielle
- Maillage : Les outils de transformations: Pinceau, Poncer, aimant, Miroir
- Maillage : L'outil de création Tracé
- Maillage : Les outils de création pinceau de polygones, modification
- Les tracés de Spline : L'outil crayon
- Les tracés de Spline : L'outil esquisser
- Les tracés de Spline : Adoucir la Spline
- Outils Spline : Interpolations, inversement de séquence, chanfreiner, contour
- Le générateur : Extrusion
- Le générateur : Créer un objet grâce à Révolution
- Le générateur : Affiner l'objet obtenu à partir de Révolution
- Le générateur : Peau
- Le générateur : Extrusion Contrôlée
- Le générateur : Options de couvercle
- Modélisation : Répartitions, Réseaux d'atomes, Instances
- Modélisation : Booléen
- Incurvation, Dilatation, Inclinaison, Effilage
- Torsion, Déformation Libre, Fusion



## Maîtriser Cinema 4D - La Modélisation - à partir de C4D R15 jusqu'à R18

47 leçons

Durée : 06h00

Référence : BFEP-620

- Explosion, Collision
- Biseau
- Principe et méthodologie
- Différentes options pour aider la modélisation
- Modéliser un objet simple
- Décorer un objet simple
- Insérer une image de référence
- Créer un objet complexe - Une lampe et un support ampoule
- Apporter des détails et créer un nouvel élément à l'objet support ampoule
- Ajouter des détails à l'objet support ampoule
- Finitions de l'objet et création de l'ampoule
- Création de la coupe supérieure de la lampe
- Corriger un objet
- Connecter deux objets
- Ajouter des détails à l'objet
- Surface de subdivisions et finitions d'une scène
- Subdivision