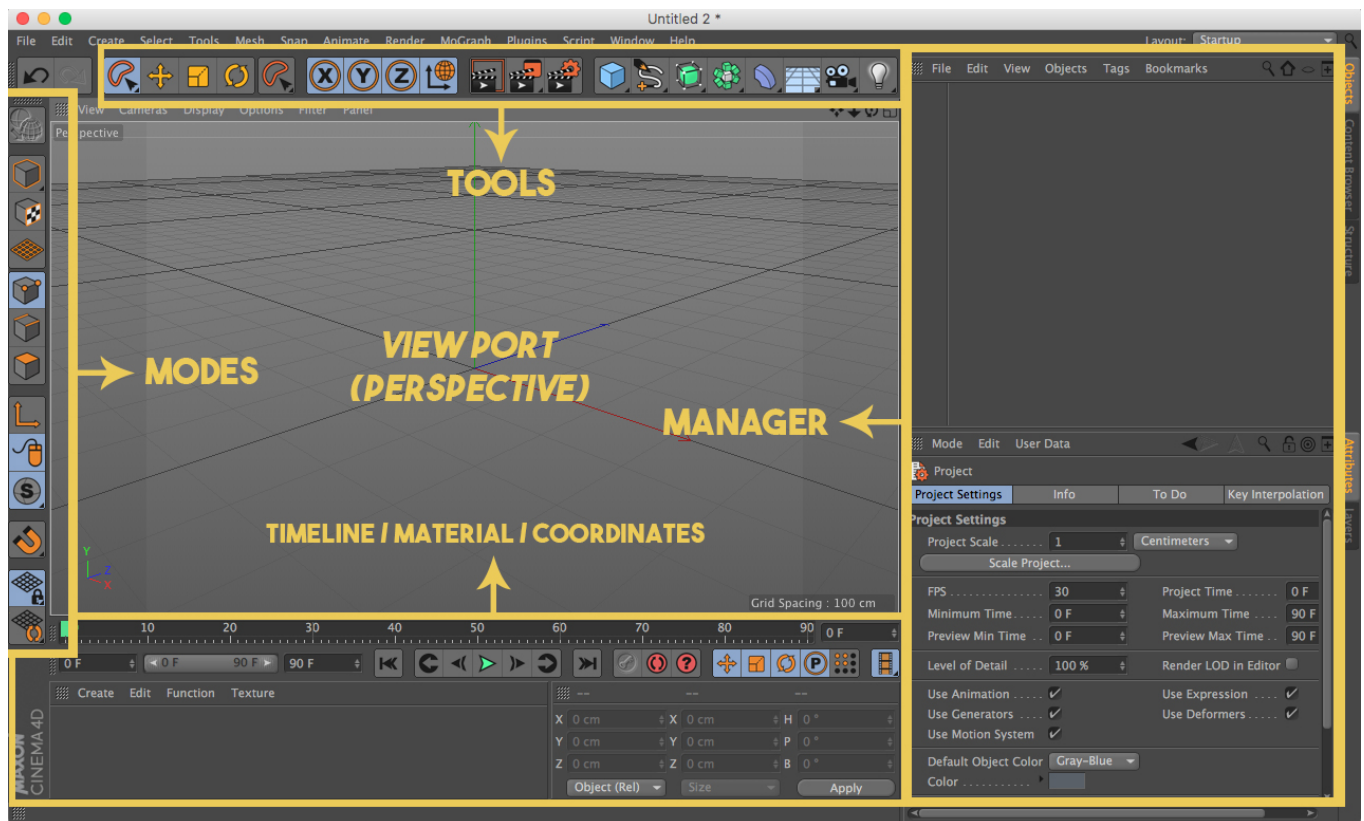


Áreas fundamentais do Cinema 4d

Se você nunca trabalhou com **Cinema 4D**, ou até mesmo com nenhum dos inúmeros softwares de composição 3D no mercado, talvez precise ser apresentado a alguns conceitos/comandos básicos para te ajudar a dar os primeiros passos.

Separação da Interface

Toda vez que preciso aprender, ou até mesmo ensinar alguma ferramenta nova, eu costumo utilizar um processo de *separação de importância* para que fique fácil o entendimento do grupo de detalhes que a interface de qualquer ferramenta possui.



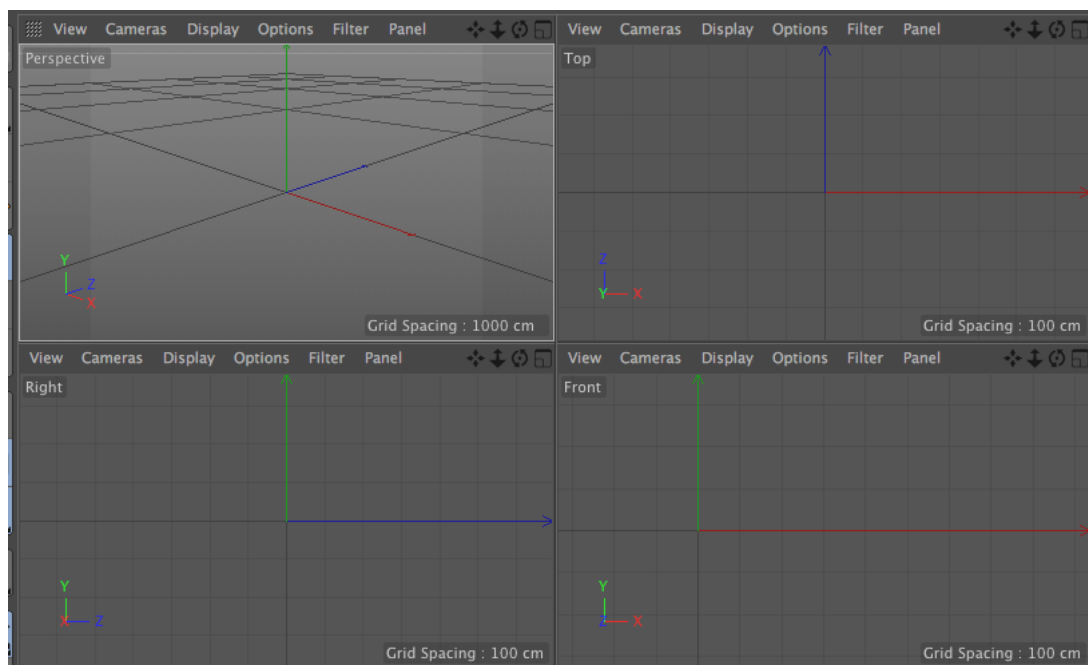
Tomando como base a separação feita na interface acima, conseguimos destacar as 5 áreas fundamentais para o conhecimento inicial ao **Cinema 4D**.

Viewport

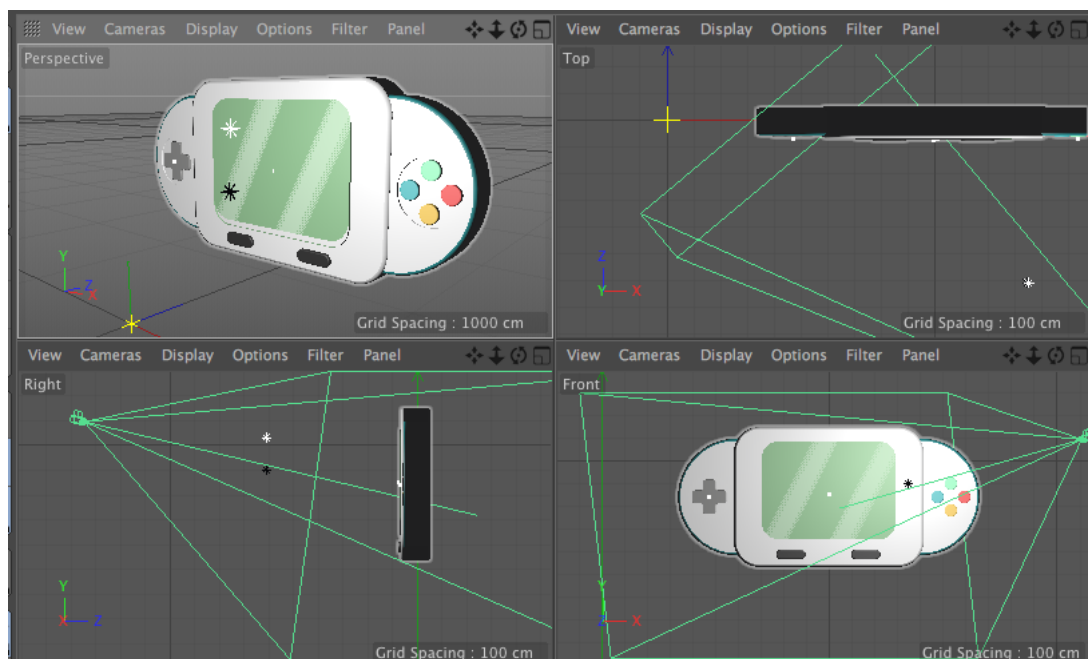
A primeira é a **Viewport**, que na imagem acima está destacada na *view perspective*.

A **Viewport** é área onde você usuário irá criar, manusear, modelar, animar, texturizar, ou seja, fazer tudo que lhe der na telha dentro do seu software. Fazendo uma comparação rápida, é o que nos, nos softwares da Adobe chamamos de Workspace.

No caso dos softwares 3D, a **Viewport** se apresenta de de várias formas, levando em consideração o ponto de visualização que você deseja ter do objeto.



Notem na imagem acima, que agora a **Viewport** está um pouco diferente, onde além de mostrar o que seria *View perspective*, ela nos dá a visualização da *View Top*, *Right*, e *Front*, fazendo que você tenha mais controle em posicionar e deformar os objetos dentro da cena. Vejam na imagem abaixo:



Percebam agora que conseguimos ter a visualização de um objeto simultaneamente em os pontos de visualização.

É interessante notar, que não só na **Viewport** isolada, quando abrimos o software pela primeira vez, como também na **Viewport** composta, onde temos os 4 modos de visualização, é nos dado um comando de controle que nos ajuda a alternar de uma **Viewport** para outra.

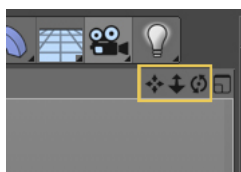


Vejam que no canto superior direito de cada **Viewport** possuímos o botão responsável em alternar entre uma *view* para outra. Vale a pena ressaltar que esse mesmo comando acontece quando pressionamos, quando possível, o botão do meio do Mouse, o scroll bottom.

Controlando o Viewport

Ainda falando da **Viewport**, precisamos entender como iremos controlar e nos situar dentro do ambiente.

Os controles são bem simples, sendo separados em **Track**, **Dolly** e **Orbit**, onde respectivamente são controlados por essas ferramentas na imagem abaixo.



Lembrando que esses mesmos controles acontecem pressionando **ALT** combinadas com as 3 teclas do mouse.

Modes

A parte referentes aos **Modes** representam as formas de controle que os objetos poligonais irão ter levando em consideração são seus componentes, sendo eles *faces*, *edges* e *vertex*. Essa área é bastante acionada principalmente quando está lidando com o processo de modelagem, onde irá interpolar constantemente entre um modo e outro.

Tools

A parte das **Tools**, envolvem de forma simples as ferramentas, que são usadas nas **Transformações** e também para a criação das formas primitivas e splines.

Área de Managers

No setor **Manager** contemos as duas janelas mais importantes de todo projeto que você irá produzir, sendo elas: o *Object Panel* e a *Attributes Panel*, que irão te ajudar a gerenciar os objetos e as propriedades do mesmo.

Timeline

E por ultimo temos a parte que iremos lidar com as animações, texturas e coordenadas dos objetos, que foi sinalizado na imagem por *TIMELINE / MATERIAL / COORDINATES*.