

Arndt von Koenigsmarck

CINEMA 4D 9

Grundlagen und Workshops für Profis



An imprint of Pearson Education

München • Boston • San Francisco • Harlow, England
Don Mills, Ontario • Sydney • Mexico City
Madrid • Amsterdam

Inhaltsverzeichnis



Vorwort	...9	Das Extrude-NURBS-Objekt	...43
		Deckflächen und Rundung	...45
		Ein praktisches Beispiel	...45
		Strukturen mit dem Phong-Winkel glätten	...49
		Löcher extrudieren	...50
		Das Lathe-NURBS	...53
		Rotationssymmetrische Objekte	...56
		Das Sweep-NURBS	...57
		Die Sweep-NURBS-Parameter	...59
		Das Loft-NURBS-Objekt	...64
		UV-Koordinaten und UVW-Tags	...66
		Loft-NURBS-Objekte optimieren	...67
		Polygon-Werkzeuge	...71
		Das Bevel-Werkzeug	...72
		Das Brücke-Werkzeug	...77
		Polygone erzeugen	...78
		Polygone extrudieren	...81
		Die Modellierachse	...83
		Innen extrudieren	...85
		Das Messer-Werkzeug	...86
		Normalen-Werkzeuge	...88
		Das Magnet-Werkzeug	...88
		Polygon-Objekte optimieren	...89
		Selektion-Werkzeuge	...90
		Modeling-Objekte	...92
		Das Null-Objekt	...92
		Das Array-Objekt	...93
		Das Boole-Objekt	...93
		Das Instanz-Objekt	...97
		Das Metaball-Objekt	...100
		Das Symmetrie-Objekt	...102
Der schnelle Einstieg	...11		
Was ist Cinema 4D?	...11		
Das Interface	...11		
Die Editor-Ansichten	...13		
Die Navigations-Icons	...13		
Der Objekt-Manager	...14		
Der Struktur-Manager	...14		
Der Browser	...15		
Der Attribute-Manager	...15		
Den Attribute-Manager frei konfigurieren	...16		
Der Koordinaten-Manager	...16		
Der Material-Manager	...17		
Die Editor-Ansichten benutzen	...17		
Die Editor-Ansichten einrichten	...18		
Darstellung-Optionen	...21		
Bezugssysteme im dreidimensionalen Raum	...22		
Struktur-Informationen zu Objekten einholen	...26		
Die Betriebsmodi von Cinema 4D	...27		
Die Selektion-Werkzeuge	...30		
Selektionen und Objekte manipulieren	...31		
Parametrische Grundobjekte	...32		
Der Würfel	...33		
Spline-Objekte	...36		
Spline-Tangenten	...38		
Punkte nachträglich hinzufügen	...40		
NURBS-Objekte, die mit Splines arbeiten	...42		

Deformatoren	...104	Das Gehäuse der Fernbedienung	...191
Der Biege-Deformator	...104	Eine weitere Bildvorlage zu Hilfe nehmen	...192
Das Bone-Objekt	...107	Box-Modeling des Gehäuses	...193
Deformatoren beschränken	...109		
Reduzieren der Polygon-Anzahl	...112		
Weitere Funktionen in kompakter Form	...114	Objekte texturieren und in Szene setzen	...201
Neue Editor-Elemente	...114	Das Korpusmaterial des DVD-Players	...201
Neue Betriebsmodi	...114	Die Render-Voreinstellungen	...207
Neue Voreinstellungen	...115	Ausgabe-Parameter	...209
Navigation und Interaktion	...116	Die Speichern-Einstellungen	...210
Das globale Popup-Menü	...121	Die Antialiasing-Einstellungen	...211
Zusätzliche Befehle	...123	Radiosity und Caustics	...211
Neue Werkzeug-Optionen	...128	Die Effekte-Seite	...212
Messen und Konstruieren	...128	Die Optionen-Einstellungen	...213
		Die Multi-Pass-Einstellungen	...215
		Ein Bild rendern	...216
		Lichtquellen benutzen	...218
		Allgemeine Lichteinstellungen	...218
		Lichtquellen-Details	...220
		Schatten-Einstellungen	...222
		Das Material für die Frontblende	...227
		Logos aufbringen	...229
		Das Tasten-Material	...233
		Die Materialien der DVD-Schublade	...234
		Das Display des DVD-Players	...235
		Die Display-Anzeige	...239
		Die Standfüße des DVD-Players	...242
		Die Materialien der Fernbedienung	...248
		Symbole und Beschriftungen der Bedientafel	...253
		Die Berechnung freigestellter Objekte	...257
		Rendern mit Radiosity	...266
		Der Stochastische Modus	...270
		Bildbasierte Beleuchtung	...271
		Kombinierte Radiosity-Beleuchtung	...277
Einen DVD-Player samt Fernbedienung modellieren	...131		
Vorbereitungen	...131		
Die Frontblende	...133		
Die Bedienelemente	...138		
Das Display	...142		
Details ergänzen	...146		
Das Gehäuse des DVD-Players	...150		
Versenkungen für die Schrauben	...150		
Die Standfüße	...151		
Die Schrauben	...153		
Vorbereitungen für die Modellierung mit Fotovorlagen	...155		
Mehrere Attribute-Manager verwenden	...160		
Zuweisen eines Materials	...161		
Die Bedientafel	...164		
Das HyperNURBS-Objekt	...168		
HyperNURBS wichten	...170		
Das HyperNURBS-Wichtung-Tag	...174		
Die Tasten	...176		

Grundlegende Techniken der Animation

Der Zeit-Manager und dessen Funktionen	...296	Wichtungen erzeugen mit Claude Bonet	...375
Ein einfaches Beispiel	...298	Bone-Hierarchien spiegeln	...379
Die Zeitleiste und F-Kurven	...300	Funktionen der Bones überprüfen und erweitern	...381
Auto-Keyframe-Aufnahme und Parameteranimation	...306	PoseMixer zum Morphen der Figur benutzen	...385
Zeitverhalten mit Zeit-Kurven steuern	...308	Materialien und Beleuchtung hinzufügen	...387
Eine komplette Animation erstellen	...310	Keyframes setzen	...392
Animieren mit Expressions	...318	Kleidungsstücke und Stoff mit Clothilde simulieren	...398
Animieren mit Ausrichten-Expressions	...320	Die Umgebung der Szene	...410
XPresso-Expressions	...323	Bewegungsunschärfe hinzufügen	...414
Definition der Aufgabe	...323		
Der XPresso-Editor	...324		
Nodes erzeugen	...325		
Objektachsen manipulieren	...328		
Splines auslesen mit XPresso	...333		
Eine realistische Stahlfeder einbauen	...337		
Animieren mit MOCCA	...344		
Die Figur modellieren	...344		
Die Figur mit Bones versehen	...354		

Index

Auf der Buch CD

- A** Partikelanimation mit Thinking Particles und PyroCluster
- B** Kurzworkshops