

CINEMA 4D

Grundlagen und
Workshops für Profis

RELEASE 11

Bonuskapitel zu
Character-Modeling
und Video-Workshops
zur Programmierung

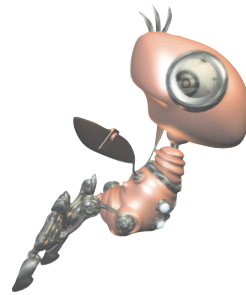


Demoversionen von
CINEMA 4D 11 für
Windows und Mac OS



ADDISON-WESLEY





Inhaltsverzeichnis

1	CINEMA 4D-Grundlagen	9
	Datenhandling.....	10
	Navigieren	12
	Objekte selektieren und ordnen	13
	Die Übersichtlichkeit erhöhen	15
	Objekte manipulieren.....	18
	Selektionswerkzeuge	18
	Verschieben, Rotieren, Skalieren	20
	Objekte selbst modellieren.....	23
	Parametrische Objekte	23
	Deformations-Objekte	47
	Verformungen.....	48
	Spezialeffekte	56
	Das Materialsystem.....	57
	Editorfarben	58
	Ein Material erzeugen.....	58
	Die Materialkanäle	59
	Die Shader.....	82
	Lichtquellen.....	86
	Allgemeine Einstellungen	86
	Noise-Strukturen im Licht	96
	Optionen der Lichtberechnung	97
	Caustische Effekte	98
	Blendenflecke und Lichteffekte	99
	Licht auf Objekte beschränken	101
	Die Kamera	102
	Ein Kamera-Objekt erzeugen	103
	Die Rendervoreinstellungen	105
	Allgemeine Einstellungen	106
	Die Ausgabeeinstellungen.....	108

Die Einstellungen zum Speichern	111
Das Antialiasing.....	119
Die Optionen der Rendervoreinstellungen.....	122
Die Post-Effekte.....	128
Rendervoreinstellungen verwalten	147

2 Kurzprojekte 149

Mit Grundobjekten modellieren – eine Taschenlampe	150
Der Kopf der Taschenlampe	150
Der Griff der Taschenlampe.....	155
Der Boden der Taschenlampe	155
Die Rändelung am Kopf der Taschenlampe	162
Der Reflektor der Taschenlampe	165
Die Texturierung der Lampe	171
Die Lichtquellen der Szene	182
Die Beleuchtung mit globaler Illumination.....	186
Modellieren mit dem HyperNURBS-Objekt	192
Ein kurzes Beispiel	192
Einen Karabinerhaken modellieren	196
Eine antike Vase modellieren	244
Den Grundkörper der Vase modellieren	245
Die Wölbungen modellieren	246
Zierelemente und Griffe erstellen	250
Einen einfachen Tisch ergänzen.....	259
Die Materialien der Vase	262
Das Holzmaterial des Beistelltisches	266

3 Weiterführende Komplett-Workshops 271

Einen Innenraum beleuchten	272
Die Modellierung des Raums	272
Die Materialien des Raums	299
Das Sky-Objekt.....	304
Den Raum manuell ausleuchten	310
Globale Illumination	316
Eine Außenszene beleuchten	335
Die Laterne modellieren	335
Die Materialien der Laterne	356
Die Steintreppe modellieren	366
Die Materialien der Treppe	376
Die Szene zusammenstellen	385
Die Szene rendern und speichern	407

4 Animationstechniken 415

Grundsätzliche Einstellungen der Szene	416
Der Powerslider und das Editieren von Animationen.....	418
Parameter-Keyframes	420
Keyframes editieren.....	420
Die Zeitleiste	422
Optionen der Darstellung	423
Steuerung der Interpolation	425
Sequenzen beeinflussen	430
Animieren mit Dynamics	431
Ein Arbeitsbeispiel.....	431
Partikeleffekte	452
Der Emitter	452
PyroCluster.....	456
Der animierte Fluss.....	466
Ein Stadion mit MoGraph füllen	472
Das Stadion modellieren	472
Die Besucher des Stadions erstellen.....	474
Eine La Ola-Welle durch die Besucher laufen lassen	478

5 Character-Animation 485

Die Entwurfsphase	486
Skizzieren mit Doodle	486
Die Modellierung der Figur	488
Das Maul modellieren.....	489
Die Beine modellieren	496
Die Arme modellieren	500
Die Figur mit Joints und Wichtungen versehen	503
Das Joint-Werkzeug	504
Das Joint-Setup der Figur	509
Das Wichtung-Tag und die Erzeugung von Wichtungen.....	512
Inverse Kinematik und Dynamik aktivieren	520
Nachträgliche Ergänzungen an einem Rig	539
Objekte direkt bemalen mit BodyPaint 3D	542
Die Figur animieren	550
Das Selektion-Objekt.....	550
Der Visual Selector	551
Einen Walk-Cycle erstellen	553
Spieleentwicklung.....	574

Index 579