

Andreas Asanger

Cinema 4D 9 Studio

Modelling, Texturing, Animation
und Rendering mit allen Modulen

Inhalt

10 Vorwort

12 Grundlagen

14 Über Cinema 4D

16 Von 8 nach 9

16 Neu in 8.1 bis 8.5

18 Neu in Version 9

22 Oberfläche

24 3D-Ansicht

26 Objekt-Manager

28 Attribute-Manager

30 Material-Manager

30 Koordinaten-Manager

31 Struktur-Manager

31 Browser

32 Zeitleiste und Zeit-Manager-Palette

34 Arbeiten im Editor

34 Anzeige und Selektion

36 Achsen- und Koordinatensysteme

37 Snap-Einstellungen

38 Editorwerkzeuge und -modi

39 Hotbox und Multi-Shortcuts

40 Cinema 4D einrichten

40 Fenster und Manager

41 Paletten und Befehle

43 Menü-Manager

44 Ansichts-Voreinstellungen

45 Head Up Display (HUD)

46 Dokument-Voreinstellungen

47 Programm-Voreinstellungen

50 Layouts und Templates

52 Modelling

54 Modelling mit Cinema 4D

56 Grundobjekte

56 Parameter

58 Interaktives Arbeiten

60 Spezialfälle

62 NURBS-Modelling

62 Splines

67 Spline-Import

68 NURBS

74 Polygon-Modelling

75 Polygone

75 N-Gons

76 HyperNURBS

80 Modelling-Werkzeuge

80 Selektionen

82 Spline-Werkzeuge

83 Polygon-Werkzeuge

89 Modelling-Funktionen

91 Isoline-Editing

92 Deformed Editing

92 Messen und Konstruieren

94 Modelling-Objekte

95 Array

96 Boole

97 Instanz

- 98 Metaballs
- 101 Arbeitsebene
- 102 Atom-Array
- 103 Null-Objekt
- 104 Deformationsobjekte
 - 106 Geometrische Deformatoren
 - 107 FFD
 - 107 Wickeln
 - 108 Effektdeformatoren
 - 109 Bones
 - 110 Spline- und Spline-Rail-Deformer
 - 112 ExplosionFX
 - 114 Polygonreduktion
- 116 Workshop Teil I

156 Texturing

- 158 Texturing mit Cinema 4D
- 160 Materialien
 - 160 Material-Manager
 - 162 Material-Editor
 - 172 Texturen und 2D-Shader
 - 178 3D- und Volumen-Shader
 - 180 3D-Volumen-Shader (SLA)
- 182 Textur-Mapping
 - 183 Textur-Geometrie
 - 184 Textur-Bearbeitung
 - 186 Textur-Projektion
 - 192 Textur-Layering und Selektionstexturen

- 194 BodyPaint 3D 2
 - 195 Programmoberfläche
 - 196 Materialien und Ebenen
 - 197 Farb-Manager und -Presets
 - 197 Mal- und Pinsel-Werkzeuge
 - 198 UV-Werkzeuge
 - 200 Paint-Assistent
 - 201 Projection Painting
- 202 Workshop Teil II

226 Inszenierung, Licht und Sound

- 228 Inszenierung, Licht und Sound in Cinema 4D
- 230 Kamera
 - 230 Kamera-Objekte
 - 234 Inszenierung
- 236 Umgebungsobjekte
 - 237 Boden
 - 238 Himmel
 - 238 Umgebung
 - 239 Vorder- und Hintergrund
- 240 Lichtquellen
 - 241 Allgemein
 - 244 Licht
 - 245 Schatten
 - 247 Sichtbares Licht
 - 249 Noise
 - 250 Linsen
 - 251 Lichtausschluss
 - 252 Szenen ausleuchten

- 256 Szenen-Werkzeuge
 - 256 Stage-Objekt
 - 257 Selektions-Objekt
- 258 Sound
 - 258 Sound-Objekte
 - 260 Sound-Rendering
- 262 Workshop Teil III

- 270 Animation**
 - 272 Animation in Cinema 4D
 - 274 Zeitleiste
 - 276 Spuren, Sequenzen und Keyframes
 - 278 Animationsarten
 - 281 Arbeiten in der Zeitleiste
 - 282 Organisation- Marker und Layer
 - 284 F-Kurven
 - 288 Bones und Inverse Kinematik
 - 288 Bones
 - 293 Inverse Kinematik
 - 294 Animation
 - 294 Multi-Target-Kinematik
 - 296 MOCCA
 - 298 Bones in MOCCA
 - 299 Bones spiegeln
 - 299 Claude Bonet
 - 300 Hard IK und Soft IK
 - 305 Cappucino und KeyReducer
 - 306 PoseMixer
 - 307 Pose-t(w)o-Pose (P2P)
 - 308 Motion-Blending
 - 310 MOCCA-Hilfen
 - 311 Clothilde
- 316 Expressions
 - 318 C.O.F.F.E.E.-Expressions
 - 320 C.O.F.F.E.E.-Scripting
- 322 XPresso
 - 322 XPresso-Editor
 - 324 Nodes und Ports
 - 327 XGroups
 - 328 XPresso-Menüs
 - 329 Anführer und Verfolger
- 330 Partikel in Cinema 4D
 - 330 Emitter
 - 331 Modifikatoren
 - 334 Meta-Partikel
- 336 Thinking Particles
 - 337 Allgemeines
 - 338 Generator- und Initiator-Nodes
 - 339 Zustand-Nodes
 - 340 Standard-Nodes
 - 340 Dynamik-Nodes
 - 343 Helfer-Nodes
 - 344 Partikel-Gruppen
- 346 Dynamics
 - 346 Allgemeines
 - 348 Simulations-Objekt
 - 349 Kräfte und Kraftfelder
 - 350 Rigid Body Dynamics
 - 353 Soft Body Dynamics
 - 356 Soft Body Splines
 - 357 Constraints
- 358 Workshop Teil IV

396 Rendering

- 398 Rendering in Cinema 4D
- 400 Basisrenderer
 - 400 Allgemein
 - 401 Ausgabe
 - 402 Speichern
 - 402 Antialiasing
 - 402 Effekte
 - 403 Optionen
 - 403 QuickTime VR
- 404 Advanced Render
 - 404 Radiosity
 - 408 HDRI
 - 409 Sub-Polygon Displacement
 - 410 Subsurface Scattering
 - 411 Caustics
 - 413 Tiefenunschärfe
 - 414 Vektor-Motion-Blur
 - 416 Glanzlicht
 - 416 Glühen
- 418 Sketch and Toon
 - 418 Sketch-Shader
 - 420 Sketch-Materialien
 - 422 Sketch-Tags
 - 424 Sketch-Post-Effekt
 - 425 Sketch-Ausgabe
- 426 Multi-Pass-Rendering
- 430 NET Render

434 Teamwork mit Cinema 4D

- 436 Import und Export
 - 436 Import
 - 437 Export
- 438 Compositing
 - 439 After Effects
 - 441 Final Cut Pro
 - 441 Combustion
- 442 Flash und Shockwave 3D
 - 442 Flash
 - 444 Shockwave 3D
- 448 Pyrocluster

452 Anhang

- 454 Wo finde ich mehr?
 - 454 Maxon
 - 454 Zeitschriften
 - 454 Software
 - 455 Plug-ins und Expressions
 - 455 3D-Modelle, Texturen, Tutorials, Links
 - 455 Anwender-Foren
- 456 Die CD-ROM zum Buch
- 458 Index