

CINEMA 4D 11.5

Aktualisierte Auflage mit allen Neuerungen

Inhaltsverzeichnis

Einführung

- ▶ Einleitung 00:52
- ▶ Einordnung der Software CINEMA 4D 03:24
- ▶ Voreinstellungen zu CINEMA 4D 11:30
- ☰ Zusammenfassung

Grundlagen

- ▶ Übersicht über das Interface 11:42
- ▶ Polygon-Grundobjekte benutzen 08:35
- ▶ Darstellungsarten für Objekte 09:22
- ▶ Eigenschaften eines Objekts 11:38
- ▶ Grundobjekte konvertieren und optimieren 06:42
- ▶ Spline-Grundobjekte benutzen 13:32
- ▶ Splines konvertieren und kombinieren 07:49
- ☰ Zusammenfassung
- ☑ Multiple Choice Test

NURBS-Objekte

- ▶ Das Extrude-NURBS 08:51
- ▶ Das Lathe-NURBS 08:47
- ▶ Das Loft-NURBS 11:37
- ▶ Das Sweep-NURBS 11:30
- ☰ Zusammenfassung
- ☑ Multiple Choice Test

Modellierungsobjekte

- ▶ Das Array-Objekt 04:52
- ▶ Das Metaball-Objekt 07:58
- ▶ Das Atom-Array-Objekt 02:11
- ▶ Das Boole-Objekt 10:11
- ▶ Duplizieren und Instanzen 07:36
- ▶ Das Symmetrie-Objekt 03:46
- ▶ Das Null-Objekt 04:04
- ☰ Zusammenfassung
- ☑ Multiple Choice Test

Deformationen

▶ Standarddeformatoren	12:20
▶ Deformationen beschränken	08:54
▶ Bone- und Joint-Objekte	10:57
▶ Spezialeffektdeformatoren	09:44
▶ Das Polygonreduktion-Objekt	05:40

Partikel

▶ Der Standard-Emitter	07:00
▶ Partikelmodifikatoren	07:34
☰ Zusammenfassung	
<input checked="" type="checkbox"/> Multiple Choice Test	

Lichtquellen

▶ Die Lichtquellentypen	11:40
▶ Die Schattentypen	10:12
▶ Detaileinstellungen der Lichter	08:10
▶ Sichtbares Licht erzeugen	06:36
▶ Linsenreflexe erzeugen	04:35
▶ Lichtquellen beschränken	06:21
☰ Zusammenfassung	

Kameras und Szene-Objekte

▶ Das Kamera-Objekt	14:14
▶ Die Umgebung der Szene	07:58
▶ Das Stage-Objekt	03:59
▶ Das Sky-Objekt - Teil 1	07:22
▶ Das Sky-Objekt - Teil 2	06:52
☰ Zusammenfassung	

Das Materialsystem

▶ Der Materialmanager	09:13
▶ Mit Farben und Texturen arbeiten - Teil 1	06:53
▶ Mit Farben und Texturen arbeiten - Teil 2	07:01
▶ Die Material-Kanäle - Teil 1	08:39
▶ Die Material-Kanäle - Teil 2	06:18
▶ Die Material-Kanäle - Teil 3	09:32
▶ Die Material-Kanäle - Teil 4	07:46

Die Kanal-Shader

▶ Die Kanal-Shader - Anpassungen	12:26
▶ Die Kanal-Shader - Spezialaufgaben	13:45
▶ Die Kanal-Shader - einfache Strukturen	07:06
▶ Materialien zuweisen	11:15
▶ UV-Koordinaten mit BodyPaint 3D	08:56
▶ Objekte mit BodyPaint 3D bemalen	12:43
▶ Projection Man	09:51
☰ Zusammenfassung	

Die Animation

Keyframe-Animation

▶ Die Keyframe-Animation	13:32
▶ Die Zeitleiste im Keyframe-Modus	10:23
▶ Die Zeitleiste im F-Kurven-Modus	06:35
▶ Motion Clips hinzufügen	15:20
▶ Komplexes Beispiel für Motion Clips	12:01

MOCCA - Rigging

▶ Ausgangsbasis für das Rigging	13:42
▶ Ausrichten und Benennen	15:35
▶ Schwingende Objekte realisieren	10:13
▶ Laufen und Springen	08:34
▶ Das Doodle-Werkzeug	04:19
☰ Zusammenfassung	
<input checked="" type="checkbox"/> Multiple Choice Test	

Rendering

▶ Die Render-Voreinstellungen	12:27
▶ Die Einstellungen für den Multi-Pass	10:02
▶ Renderoptionen	08:42

Sketch&Toon: Strichzeichnungen

▶ Sketch&Toon-Rendering	06:10
▶ Workshop: Sketch&Toon - Teil 1	15:15
▶ Workshop: Sketch&Toon - Teil 2	15:44
▶ Texturen backen: eine Holzstruktur	06:52
▶ Texturen backen: Normal-Maps	11:16
▶ Das Hair-Modul	11:20
▶ Workshop: Bonsai mit Hair modellieren	13:21
▶ Workshop: Bonsai texturieren	06:35
▶ Die globale Illumination - Teil 1	12:33
▶ Die globale Illumination - Teil 2	09:28
▶ Die globale Illumination - Teil 3	07:13
☰ Zusammenfassung	
<input checked="" type="checkbox"/> Multiple Choice Test	

Modellierung

▶ Die wichtigsten Funktionen - Teil 1	08:31
▶ Die wichtigsten Funktionen - Teil 2	07:16
▶ Das HyperNURBS-Objekt	13:09
▶ Fertigstellen der Teekanne	15:11
▶ Texturen erstellen mit Extrude-NURBS	11:29

Workshop

▶ Innenraum: Die Raumgestaltung	13:53
▶ Innenraum: Türen und Fenster	11:49
▶ Innenraum: Schiebetür-Führungsschiene	10:48
▶ Innenraum: Fußboden und Ausstattung	14:21
▶ Innenraum: Regale und Tisch	14:31
▶ Innenraum: Banner und Sitzkissen	13:50
▶ Innenraum: Verwendete Materialien	15:40
▶ Innenraum: Die Rendereinstellungen	05:41
☰ Zusammenfassung	

Neuerungen in Version 11.5

Basismodul CINEMA 4D


▶ Einleitung	04:57
▶ Der Bildmanager	08:09
▶ Die Renderinstanzen	05:24
▶ Die Dokument-Voreinstellungen	11:22

MoGraph-Dynamics

▶ Dynamische Berechnungen	07:44
▶ Masse und Kollision	11:52
▶ Fehlerkorrektur	05:39
▶ Kraftfelder	06:10
▶ Kräfte in der Praxis	07:32
▶ Animations-Mix	06:48
▶ Freier Fall: Das Auslösen	05:19
▶ Dynamisches Zurücksetzen	04:32

MoGraph-Zusatzfunktionen

▶ Das PolyFX-Objekt	07:01
▶ Das MoSpline-Objekt	10:13

 Zusammenfassung

Multiple Choice Test