

# CINEMA 4D 12

## Grundlagen und fortgeschrittene Techniken

### Inhaltsverzeichnis

#### CINEMA 4D konfigurieren

▶ Einleitung und Ausblick	05:11
▶ Editieren des Layouts	09:02
▶ Einrichten der Programm-Voreinstellungen	11:38
▶ Die Dokument-Voreinstellungen	11:06
▶ Die Rendervoreinstellungen	05:32
▶ Navigieren in den Editoransichten	06:08
▶ Die Ansichts-Voreinstellungen	09:41
▶ Darstellungsoptionen	10:40
☰ Zusammenfassung	
☑ Multiple Choice Test	

#### Mit Grundobjekten arbeiten

▶ Objekte erzeugen und positionieren	09:18
▶ Umgang mit Rotationen	08:20
▶ Der Objekt-Manager	06:26
▶ Der Attribute-Manager	07:07
▶ Objekte gruppieren	11:52
▶ Objekt-Ebenen	09:03
▶ Basis-Einstellungen	05:47
▶ Segmente und Phong-Winkel	12:24
▶ Kugel- und Kegel-Grundobjekte	10:16
▶ Das Landschafts-Grundobjekt	10:41
▶ Null- und Selektion-Objekt	08:09
▶ Das XRef-Objekt	09:12
▶ Grundobjekte konvertieren	06:07
▶ Elemente selektieren	06:43
▶ Selektionswerkzeuge	08:43
☰ Zusammenfassung	
☑ Multiple Choice Test	

#### Spline-Objekte

▶ Spline-Grundobjekte	07:11
▶ Spline-Erstellung	09:41
▶ Spline-Werkzeuge	09:42
▶ Die Spline-Typen	05:30
▶ Kurven kombinieren	10:46
☰ Zusammenfassung	
☑ Multiple Choice Test	

#### Spline-NURBS-Objekte

▶ Das Extrude-NURBS	12:20
▶ NURBS-Deckflächen	12:21
▶ Das Lathe-NURBS	10:02
▶ Das Loft-NURBS	09:28
▶ Das Sweep-NURBS	09:46
☰ Zusammenfassung	
☑ Multiple Choice Test	

### Modeling-Objekte

▶ Instanz-Objekte	07:47
▶ Objekte duplizieren	09:05
▶ Das Array-Objekt	04:42
▶ Das Boole-Objekt	07:41
▶ Die Splinemaske	04:30
▶ Das Metaball-Objekt	07:16
▶ Symmetrie- und Verbinden-Objekte	06:55
▶ Arbeitsebene und Snapping	07:52
▶ Das Atom-Array	02:00
☰ Zusammenfassung	
☑ Multiple Choice Test	

### Polygon- und HyperNURBS-Modellierung

▶ Polygone editieren	07:22
▶ Polygon-Normalen	05:41
▶ Die Modellierachse	07:01
▶ Weiche Selektionen	06:01
▶ Polygone Extrudieren	07:42
▶ Innen Extrudieren	04:42
▶ Der Bevel-Befehl	07:03
▶ Das Messer und Kanten schneiden	09:03
▶ Das Brücke-Werkzeug	04:42
▶ Das HyperNURBS-Objekt	09:00
▶ HyperNURBS-Wichtungen	07:36
▶ Ein HyperNURBS-Beispiel	14:41
☰ Zusammenfassung	
☑ Multiple Choice Test	

### Deformationen

▶ Deformationen nutzen	12:54
▶ Basis-Deformationen	09:41
▶ Der Kamera-Deformator	04:53
▶ Der Korrektur-Deformator	08:08
▶ Der Displace-Deformator	05:33
▶ FFD- und Mesh-Deformer	10:47
▶ Glätten-Deformator	07:32
▶ Oberfläche-Deformator	09:06
▶ Stauchen, Dehnen und Nachfedern	09:19
▶ Deformationseffekte	07:41
☰ Zusammenfassung	
☑ Multiple Choice Test	


### Modellier-Workshops

## Die Zitronenpresse

- ▶ Zitronenpresse – Teil1: Grundobjekt 08:03
- ▶ Zitronenpresse – Teil2: Struktur 14:39
- ▶ Zitronenpresse – Teil3: Deformatoren im Einsatz 06:29
- ▶ Zitronenpresse – Teil4: Beine extrudieren 11:42
- ▶ Zitronenpresse – Teil5: Finale 10:17

## Die Designliege

- ▶ Designliege – Teil1: Vorbereitungen 12:55
- ▶ Designliege – Teil2: Basiskonstruktion 11:22
- ▶ Designliege – Teil3: Verbund 12:40
- ▶ Designliege – Teil4: Unterbau 10:42
- ▶ Designliege – Teil5: Fußwerk 11:10
- ▶ Designliege – Teil6: Riemen 12:55
- ▶ Designliege – Teil7: Fertigstellung 08:31

 Zusammenfassung

## Das Materialsystem

### Die Materialkanäle


- ▶ Der Material-Editor 04:18
- ▶ Die Materialvorschau 05:53
- ▶ Die Materialkanäle – Teil 1 06:34
- ▶ Die Materialkanäle – Teil 2 11:51
- ▶ Die Materialkanäle – Teil 3 07:42
- ▶ Die Materialkanäle – Teil 4 06:46
- ▶ Die Materialkanäle – Teil 5 10:58
- ▶ Die Materialkanäle – Teil 6 10:48

### Die Kanal-Shader

- ▶ Die Shader – Teil 1: Überblick 10:40
- ▶ Die Shader – Teil 2: Die wichtigsten Shader 07:53
- ▶ Die Oberflächen-Shader – Teil1 07:32
- ▶ Die Oberflächen-Shader – Teil2 10:58
- ▶ Die Oberflächen-Shader – Teil3 09:42

### Effekte-Shader

- ▶ Die Effekte-Shader – Teil1 08:27
- ▶ Die Effekte-Shader – Teil2 09:00
- ▶ Die Effekte-Shader – Teil3 07:24

 Zusammenfassung

Multiple Choice Test

## Materialzuweisung und Testrendering

- ▶ Materialzuweisung – Teil1 13:10
- ▶ Materialzuweisung – Teil2 05:17
- ▶ Materialzuweisung – Teil3 12:21
- ▶ Materialzuweisung – Teil4 08:06
- ▶ Testrendering 06:06

 Zusammenfassung

Multiple Choice Test

## Kamera, Licht und Rendering

- ▶ Das Kamera-Objekt 11:19
- ▶ Die Lichtquellen – Teil 1: Ausleuchtung 11:44
- ▶ Die Lichtquellen – Teil 2: Schatten 08:19
- ▶ Die Lichtquellen – Teil 3: Realitätsnähe 03:55
- ▶ Die Lichtquellen – Teil 4: Sichtbares Licht 07:50
- ▶ Die Lichtquellen – Teil 5: Sonne 07:36
- ▶ Die Rendervoreinstellungen – Teil 1 09:54
- ▶ Die Rendervoreinstellungen – Teil 2 04:21
- ▶ Das Rendering 05:56
- ☰ Zusammenfassung
- ☑ Multiple Choice Test

## Render-Workshop

- ▶ Render-Workshop – Teil 1: Ausleuchtung 08:37
- ▶ Render-Workshop – Teil 2: Indirektes Licht 14:21
- ☰ Zusammenfassung

## Grundlagen der Animation

- ▶ Animation – Teil 1 06:22
- ▶ Animation – Teil 2 08:14
- ▶ Animation – Teil 3 07:02
- ▶ Animation einer Figur – Teil 1 07:46
- ▶ Animation einer Figur – Teil 2 06:44
- ▶ Animation einer Figur – Teil 3 07:29
- ▶ Animation einer Figur – Teil 4 11:07
- ▶ Animation einer Figur – Teil 5 10:03
- ▶ Animation einer Figur – Teil 6 06:55
- ☰ Zusammenfassung
- ☑ Multiple Choice Test

## Dynamische Animationen

- ▶ Dynamics-Grundlagen -Teil 1 10:14
- ▶ Dynamics-Grundlagen -Teil 2 12:01
- ▶ Dynamics-Beispiel – Teil 1 09:16
- ▶ Dynamics-Beispiel – Teil 2 09:58
- ☰ Zusammenfassung
- ☑ Multiple Choice Test