

Power-Workshops CINEMA 4D Volume 2

Architekturvisualisierung

Inhaltsverzeichnis

Tagesansicht von außen

Das Dummy-Modell

- ▶ Das Dummy-Modell in Allplan 01:46
- ▶ Kameras in CINEMA einrichten 12:34
- ▶ Foyerkamera hinzufügen 01:34

Das Sky-Objekt

- ▶ Das Sky-Objekt anpassen 00:48
- ▶ Sky-Objekt nach Norden ausrichten 03:10
- ▶ Das Sky-Objekt verfeinern Teil 1 02:34
- ▶ Das Sky-Objekt verfeinern Teil 2 04:59

☰ Zusammenfassung

Das Bürogebäude

CAD-Datenvorbereitungen

- ▶ Vorbereitung in Allplan 04:53
- ▶ Exportbeispiel mit Layern 02:47
- ▶ Der Ebenenbrowser 03:12
- ▶ Materialeigenschaften über Objekteigenschaften zuweisen 02:20
- ▶ Texturpfade setzen, Testexport 03:13
- ▶ Upgrade-Plugin Beispiel 03:12
- ▶ Einschränkungen des Plugins 02:02
- ▶ Das Selektionsobjekt 02:43

Das Dummy-Weißmodell

- ▶ Weißmodell erzeugen 07:08
- ▶ Weißmodell & Beleuchtung 06:35

Materialien

- ▶ Der Verlaufs-Shader 09:02
- ▶ Farbverläufe 04:44
- ▶ Der Asphalt 10:44
- ▶ Glas und Boden 06:59
- ▶ Polygonselektionen vorbereiten 17:27
- ▶ Verwendung von XRef 07:51

Szenen-Details

▶ Anpassungen des Sky-Objektes	03:24
▶ Ambient Occlusion	02:43
▶ Das Umgebungsmodell	04:19
▶ Bäume laden	03:05
▶ Menschen laden	05:37
Export nach Photoshop	
▶ Vorbereitungsarbeit zum Rendern	06:46
▶ Die Spiegelung anpassen	07:33
▶ Farbvariationen erstellen	05:07
▶ Das Himmels-Foto	01:58
☰ Zusammenfassung	
Lichtquellen	
▶ Gammakorrektur	04:50
▶ Ringleuchtenkörper	04:52
▶ Das Foyerlicht einstellen	09:09
▶ Tipps für natürlichen Eindruck	06:11
▶ Lichtkörper einbetten	05:23
▶ Instanzen, der große Vorteil	06:16
▶ Der Fußboden	08:01
▶ Der Fußboden bei Kunstlicht	07:16
☰ Zusammenfassung	
Nachtsansicht	
▶ Flächenlichter im Foyer	09:11
▶ Den Blob ins richtige Licht setzen	02:13
▶ Das Kugellicht	05:58
▶ Ebenen in Photoshop zusammenführen	03:45
▶ Die Flächenlichter im Büro als Instanzen	06:38
▶ Bürolichter in Photoshop retuschieren	04:11
▶ Das Stadtleuchten	06:29
▶ Umgebungsdetails hinzufügen	06:20
▶ Auswahlkanal in Photoshop	04:40
Vorbeifahrende Lichter	
▶ Vorbereitungsarbeit für vorbeifahrende Lichter	03:51
▶ Material des Lichtscheins generieren	03:05
▶ Texturprojktionen für die Fahrtrichtung	04:30
▶ Der Schein der Rücklichter	02:50
▶ Flächenlicht mit Spline	05:13
☰ Zusammenfassung	
Fotomontage	
▶ Fluchtpunkt einstellen	04:09
▶ Platzhalter einfügen	04:38
▶ Platzieren des Platzhalters	03:21
▶ Kameraeinstellungen verbessern	02:33
▶ Das Nachbargebäude einrichten	03:23
▶ Den Fußboden bearbeiten	06:18
▶ Das Dummy-Haus einfügen	06:15
▶ Rendertags und Kanäle	03:58
▶ Detailanpassungen	04:30

Animation

▶ Das Spline-Objekt	02:57
▶ Keys einfügen	04:08
▶ Die Gesamtspur	04:42
▶ Die Flugbahn verändern	03:12
▶ Anpassungen des Sinkfluges	04:36
▶ Exkurs: Wie richtet CINEMA 4D die Geschwindigkeit auf der Flugbahn ein?	04:17
▶ Endabschnitt der Flugbahn im Freien	03:07
▶ Die Flugbahn verlängern	03:14
▶ Die Drehtür wird animiert	03:35
▶ Das Stage-Objekt	05:43
▶ Einfügen der Animation in die Szene	03:01
▶ Die Szene optimieren	04:04
▶ Harter Schatten vs. Renderzeit	03:07
☰ Zusammenfassung	

Büro einrichten

Büro-Details

▶ Vorbereitungsarbeit am Mauerwerk	05:46
▶ Fenster mit Details	06:42
▶ Fasen hinzufügen	04:12
▶ Der Sockel des Fenstergriffs	02:47
▶ Der Fenstergriff	04:37
▶ Den Rollrost hinzufügen	05:12
▶ Die Rasterdecke einfügen	06:06
▶ Details an der Säule	03:53
▶ Dem Boden Material zuweisen	05:14
▶ Der Parkettboden wird verlegt	03:10
▶ Den Schein zurücknehmen	01:59

Verfeinern von CAD-Objekten

▶ "Beveln" des Sessels	06:04
▶ Einführung: Hypernurb-Objekt	05:11
▶ Das Sitzkissen abrunden	04:38
▶ Tipps des Trainers	03:32

Von außen betrachtet

Rasen-Textur

▶ Der Rasen-Shader	03:17
▶ Den Rasen auflockern	04:41
▶ Das Modul "Hair"	06:57
▶ Displacements-Setting	04:26

Spiegelung in der Glasfront

▶ Glas-Material neu zuweisen	02:54
▶ Das bestimmte Spiegelbild	03:06
▶ Die Transparenz des Glases	04:41

Kanäle in Photoshop

- ▶ Kanäle mit Multipass rendern 02:07
- ▶ Einfügen der Kanäle in Photoshop 04:55

Das Himmel-Objekt

- ▶ Foto einer Berglandschaft für das Himmel-Objekt 02:39
- ▶ Sky-Objekt vs. Himmel-Objekt 03:03

Wege zu Menschen

- ▶ Menschliche Silouetten 01:56
- ▶ Personen einfügen 03:47
- ▶ Schatten hinzufügen 03:28

☰ Zusammenfassung

Vectorworks

Erste Schritte in Vectorworks

- ▶ Schnittstelle Vectorworks 05:19
- ▶ Objekte in Symbole konvertieren 03:09
- ▶ Objekten Klassen zuweisen 04:16

Komplexe Symbole

- ▶ Ein leichtes Spiel mit Materialien 03:14
- ▶ Schritte, die Ihre Arbeit erleichtern 03:32
- ▶ Die Lichtwannen 03:22
- ▶ Hinzufügen einer weiteren Kamera 04:35
- ▶ Das Mauermaterial 02:56
- ▶ Zum Abschluss, der Fußboden 03:59

☰ Zusammenfassung

Sketch and Toon

Sketch and Toon

- ▶ Einführung in das "Sketch and Toon"-Objekt 02:42
- ▶ Einstellungen vornehmen 06:49
- ▶ Die Handzeichnung 04:55

Punkt- und Streifen-Shader

- ▶ Exemplarische Vorstellung des Shaders 03:28
- ▶ Spannende Effekte bei Wänden 03:42
- ▶ Den Streifen-Shader dem Betrachter entgegenrichten 04:01

Schraffuren

- ▶ Vorbereitungsarbeit für den Einsatz von Schraffuren 02:13
- ▶ Schraffur einstellen 04:33
- ▶ Schraffur weiter ausbauen 03:40
- ▶ "Hand-Drawn" – Schraffur aus Menschenhand 01:53
- ▶ Kreuz und Quer 03:02

☰ Zusammenfassung