

Horst Sondermann

Cinema 4D® · Tipps und Tricks für die Architekturvisualisierung

SpringerWienNewYork

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	6		
Objekte nach Material sortieren	8	QuickTime® VR-Panorama	162
Szenenwechsel per Shortcut	12	Virtueller Rundgang	169
Interaktiver Renderbereich	14	Textur backen	171
2D-Bäume auf Kamera ausrichten	16	Materialien der Architecture Edition	174
Objekt und Achse	18	Outdoor-Texturing	190
Vollbild und HUD	21	Bäume pflanzen mit dem Klon-Objekt	203
Kamera auf Schienen	22	Alte Oberflächen · Malen mit Shadern	216
Animationsspur selbst gemacht	25		
Eigene Vorlagedatei erstellen	29	Software, Übungsdateien	236
Shadertextur Holzschalung	30	Index	237
Bildmanager revisited	38		
Der Noise-richtig platziert	40		
Bitmap im Relief-Kanal optimieren	43		
Baumschatten auf der Fassade	44		
Fundgrube Content Browser	46		
Ihre eigene Programmoberfläche	48		
Ebenen in Cinema 4D®	49		
Klon Modelling	50		
Unter Kontrolle: die Bildgröße	57		
Ziegel ohne Kacheleffekt	58		
Editor-Kamera im Griff	71		
Aufräumen im CAD-Chaos	72		
Materialtausch leichtgemacht	83		
Zeit gewinnen mit dem Render-Tag	84		
Perforierte Oberflächen mit dem Alpha-Kanal	88		
Informationen zum Textur-Tag	91		
GI: Belichtungskorrektur mit Farb-Mapping	92		
Shadertextur Wasseroberfläche	96		
Attributemanager reservieren	103		
Ein Vorhang aus Splines und Loft-NURBS	104		
Modelle zusammenfügen mit XRef	118		
Kamera einrichten	121		
An Details heranzoomen	126		
Heizkörper modellieren	127		
Kamera-Tiefenunschärfe	137		
Sketch and Toon I	138		
Sketch-Shader Schraffur	146		
Sketch and Toon II	151		