

Horst Sondermann

Licht Schatten Raum · Architekturvisualisierung mit Cinema 4D ®



© 2008 AGI Information Management Consultants
May be used for personal purposes only or by
libraries associated to dandelion.com network.

SpringerWienNewYork

Inhaltsverzeichnis

	Einleitung	6
Kapitel 01	Cinema 4D - Übersicht und Navigation	8
Kapitel 02	Umgang mit Polygonkörpern	24
Kapitel 03	CAAD-Import und Modell-Setup	36
Kapitel 04	Lichtquellen in Cinema 4D	50
Kapitel 05	Schatten in Cinema 4D	62
Kapitel 06	Raum und Zentralbeleuchtung	70
Kapitel 07	Sonne und diffuses Licht I - Innenraum	82
Kapitel 08	Raum und indirektes Licht	90
Kapitel 09	Raum und Kunstlicht - Leuchtstoffröhren	100
Kapitel 10	Raum und sichtbares Licht	116
Kapitel 11	Raum und Objekt I - Galerie	130
Kapitel 12	Sonne und diffuses Licht II - Innenraum der Tomba Mambretti von Guiseppe Terragni	140
Kapitel 13	Sonne und diffuses Licht III - Aussendarstellung der Tomba Mambretti von Guiseppe Terragni	150
Kapitel 14	Raum und Objekt II - Wendeltreppe	170
Kapitel 15	Textur und Objekt - Klinkerwand	196
Kapitel 16	Multipass-Rendern in Cinema 4D - Compositing in Photoshop	216
	Software, Übungsdateien	236
	Index	237