

Leider hat sich beim Druck des Buches in der ersten Auflage ein Fehler eingeschlichen. Im Inhaltsverzeichnis zu Beginn sind die Seitenangaben ab dem Kapitel XPRESSO S.263 um jeweils 2 Seiten verschoben. Addieren Sie also bitte ab hier 2 Seiten zur gedruckten Angabe hinzu oder benutzen Sie das folgende, korrigierte Inhaltsverzeichnis. Die Inhaltsangaben zu Beginn der einzelnen Kapitel sind aber korrekt. Wir bitten den Fehler zu entschuldigen und hoffen, dass es Ihren Lernerfolg nicht beeinträchtigt.

## INHALTSVERZEICHNIS: **CINEMA 4D R12**

BEVOR ES LOSGEHT ...	9
<b>Kapitel 1: PROGRAMM-OBERFLÄCHE</b>	<b>13</b>
1.1 Layout konfigurieren .....	14
1.2 Menü-Leiste .....	17
1.3 Befehlspaletten .....	23
1.4 Manager .....	27
1.5 Editor .....	36
1.6 Info-Leiste .....	42
1.7 Workshop: Layout konfigurieren .....	43
<b>Kapitel 2: MODELLIERUNG</b>	<b>49</b>
2.1 Null-Objekt .....	53
2.2 Grundobjekte .....	54
2.3 Polygon-Objekte .....	55
2.4 Spline-Objekte .....	56
2.5 NURBS-Objekte .....	59
2.6 HyperNURBS-Objekt .....	61
2.7 Deformer-Objekte .....	65
2.8 Modeling-Objekte .....	67
2.9 Tags .....	68
2.10 Snapping .....	69
2.11 Workshop: Modellieren mit Grundobjekten .....	70
2.12 Workshop: Modellieren mit Splines und NURBS .....	82
2.13 Workshop: Modellieren mit Deformern und Modeling-Objekten .....	102
2.14 Workshop: Modellieren mit Polygon-Objekten und HyperNURBS .....	114
<b>Kapitel 3: TEXTURIERUNG</b>	<b>141</b>
3.1 Material-Manager .....	144
3.2 Material-Editor .....	148
3.3 Textur-Tag .....	159
3.4 Workshop: Verschiedene Texturen erstellen .....	163
3.5 Workshop: Textur-Mapping .....	181
3.6 Workshop: BodyPaint 3D .....	189

<b>Kapitel 4: SZENE</b>	<b>201</b>
4.1 Kamera .....	202
4.2 Licht .....	206
4.3 Boden und Himmel .....	216
4.4 Umgebung .....	217
4.5 Hintergrund und Vordergrund .....	218
4.6 Stage .....	218
4.7 Selektion .....	219
4.8 XRef .....	220
4.9 Workshop: Szene .....	221
<b>Kapitel 5: ANIMATION</b>	<b>233</b>
5.1 Animationspalette .....	234
5.2 Zeitleiste .....	236
5.3 Workshop: Animation .....	252
<b>Kapitel 6: XPRESSO</b>	<b>265</b>
6.1 XPresso-Editor .....	266
6.2 Workshop: XPresso .....	270
<b>Kapitel 7: PARTIKEL-EMITTER</b>	<b>285</b>
7.1 Emitter-Objekt .....	286
7.2 Modifikatoren .....	289
7.3 Workshop: Partikel-Emitter .....	291
<b>Kapitel 8: RENDERN</b>	<b>297</b>
8.1 Rendervoreinstellungen .....	299
8.2 Bild-Manager .....	310
8.3 Render-Manager .....	312
8.4 Workshop: Rendern .....	314
<b>Kapitel 9: MOCCA</b>	<b>323</b>
9.1 Joints .....	324
9.2 Constraints .....	327
9.3 Pose Morph .....	327
9.4 Workshop: Joint-Rigging .....	328
9.5 Workshop: Pose Morph .....	354
<b>Kapitel 10: SKETCH AND TOON</b>	<b>361</b>
10.1 Rendervoreinstellungen .....	362
10.2 Sketch-Shader und Sketch-Material .....	364
10.3 Sketch-Tags .....	368
10.4 Workshop: Sketch and Toon .....	370

<b>Kapitel 11: HAIR</b>	<b>375</b>
11.1 Hair-Objekte .....	376
11.2 Haar-Material .....	379
11.3 Haar-Material-Tag .....	381
11.4 Hair-Rendervoreinstellungen .....	381
11.5 Workshop: Federn .....	383
11.6 Workshop: Fell .....	390
11.7 Workshop: Haare .....	394
<b>Kapitel 12: THINKING PARTICLES</b>	<b>401</b>
12.1 Workshop: Thinking Particles .....	402
<b>Kapitel 13: DYNAMICS</b>	<b>409</b>
13.1 Workshop: Rigid Body .....	412
13.2 Workshop: Soft Body .....	416
13.3 Workshop: Kräfte übertragen .....	418
13.4 Workshop: Dynamics und Partikel .....	421
<b>Kapitel 1: MOGRAPH</b>	<b>423</b>
14.1 MoGraph-Objekte .....	424
14.2 MoGraph-Effektoren .....	427
14.3 MoGraph-Shader .....	430
14.4 MoGraph-Tags .....	430
14.5 Workshop: MoGraph .....	430
<b>Kapitel 15: ADVANCED RENDER</b>	<b>437</b>
15.1 Global Illumination (GI) .....	438
15.2 HDRI .....	439
15.3 Caustics .....	440
15.4 Glanzlichter .....	442
15.5 Glühen .....	443
15.6 Sky .....	444
15.7 Unschärfen .....	445
15.8 Sub-Polygon Displacement (SPD) .....	448
15.9 Subsurface Scattering (SSS) .....	449
15.10 PyroCluster .....	450
15.11 Workshop: Global Illumination .....	452
<b>HAUSAUFGABE</b>	<b>463</b>
<b>INDEX</b>	<b>465</b>