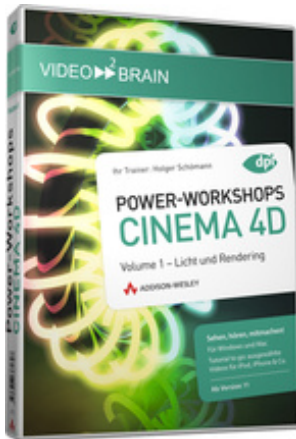


Power-Workshops CINEMA 4D Volume 1

Licht und Rendering



In aufeinander aufbauenden Workshops führt Sie Holger Schömann durch 15 komplette (und auf der DVD enthaltene) Szenen aus den Bereichen Studio-Aufnahmen, Innenarchitektur, Außenarchitektur und Compositing. Dabei lernen Sie die umfangreichen Funktionen des Advanced Render 3 detailliert kennen, genauso wie einen erprobten Workflow, um Ihre Bilder optimal zu beleuchten. Die neue Global Illumination und Farb-Mapping kommen ebenso zur Sprache wie die externen Render-Module „FinalRender2“ und „VRay“.

Ihr(e) Trainer: **Holger Schömann**

Video-Training auf DVD mit Bonusmagazin
+ Tutorial to go: Mit Videos für iPod, iPhone & Co.

ISBN 978-3-8273-6170-7

EUR 59,95

Mit der Version 11 von Cinema4D hat der Advanced Render 3 Einzug gehalten. Seine neue Global Illumination eröffnet Ihnen den Weg zu wirklich realistischen Renderings. Holger Schömann führt Sie durch einen erprobten Beleuchtungs-Workflow und erarbeitet mit vielen Beispiel-Szenen die umfangreichen Funktionen und Möglichkeiten des Advanced Render 3. Alle Szenen bauen aufeinander auf und vermitteln Ihnen die nötigen Kenntnisse, ohne dass Sie vorher alle Parameter mühsam studieren müssten.

In diesem Video-Training erfahren Sie, wie Sie die neue Global Illumination und das Farb-Mapping nutzen, um Ihre Bilder ins rechte Licht zu rücken oder sehen beispielhaft an FinalRender2 und VRay, wie Sie externe Render-Module in CINEMA 4D einsetzen.

Sie setzen sich intensiv mit der Wirkung des Lichts auseinander und lernen, wie Sie an eine Szene herangehen, sie zerlegen, das Licht-Setup erstellen und so unterschiedlichste Anforderungen erfolgreich meistern.

Zusätzliche Beispiele mit den externen Render-Modulen „FinalRender2“ und „VRay“ zeigen, wie Sie den „Beleuchtungs-Workflow“ auch nahezu identisch bei der Arbeit mit anderen Render-Modulen nutzen können.

Aus dem Inhalt

Licht, CINEMA 4D und der Advanced Render 3

Im einführenden Kapitel spricht Holger Schömann über die Grundlagen zur Beleuchtung, um fotorealistische Szenen erzeugen zu können. Sie erfahren, mit welchen Möglichkeiten der neue Advanced Render 3 (AR3) Sie bei der Arbeit dahingehend unterstützt.

Er geht detailliert auf die neue Global Illumination (GI) ein, die den Einstieg in die Arbeit mit den Beispielszenen erleichtert. Mit wenigen Handgriffen erhalten Sie damit unglaublich reale Szenen.

Studiobeleuchtung

Wie erstellt man Studio-Setups? Im zweiten Kapitel sehen Sie an vielen Beispielen, wie Sie für unterschiedliche

Gegenstände die optimale Studiobeleuchtung erstellen.

Innenraumbelichtung

Dieser Teil setzt sich mit dem komplexen Thema der Innenraumbelichtung auseinander. Sehen Sie, wie Sie mit den verschiedenen Setups unterschiedliche Lichtstimmungen erzeugen.

Außenbeleuchtung

Viele Beispiele für eine realistische Außenbeleuchtung finden Sie in diesem Teil. Sie erfahren, wie Sie in einen Innenhof weiche Schatten von Laubbäumen werfen, Glanzlichter an einer Fassade generieren oder eine ganze Stadt mit Morgenstimmung versehen.

Compositing

In diesem Teil erfahren Sie, wie Sie mit einigen Ideen und Vorüberlegungen eine Animation erstellen, die auf einem Foto beruht.

Workflow an Beispielen mit externen Render-Modulen

Wie Sie den Workflow, den Sie mit CINEMA 4D und dem AR3 erarbeitet haben, auch auf andere Rendermodule anwenden können, erfahren Sie in diesem Kapitel. Dazu gehört beispielsweise der FinalRender2 – Sie sehen, wie die Settings erfolgen, wie dieser in CINEMA 4D integriert ist und wie Sie die Lichtsituation optimieren. Auch mit dem Vray eignet sich für professionelle Ergebnisse. Anhand zweier Beispiele erzeugen Sie eine optimierte Lichtstimmung und lernen dabei die notwendigen Einstellungen und die Integration in CINEMA kennen.

Der Workflow im Überblick

Im Abschlusskapitel wird nochmals der gesamte Workflow zusammengefasst, der im Laufe dieses Video-Trainings erarbeitet wurde – eine praktische Anregung in Kurzform und ein Ausblick, wie Sie sich in dieses Gebiet noch weiter vertiefen können.

Voraussetzungen:

- 512 MB RAM
- DVD-Laufwerk
- Soundkarte, Lautsprecher bzw. Kopfhörer
- Bildschirmauflösung mind. 1024x768
- Windows XP/Vista oder Mac OS X ab 10.1
- Pentium 4 ab 2,6 GHz oder G5

Inhaltsverzeichnis

Licht, CINEMA 4D und der Advanced Render 3

- ▶ Das eigene Wissen 01:04
- ▶ Die Realität 01:00

Einstieg in den Advanced Render 3

- ▶ Der Advanced Render 3 (AR3) im Überblick 01:09
- ▶ Die Global Illumination (GI) 02:59
- ▶ Die Settings 01:20
- ▶ Der Workflow 01:21
- ▶ GI Portal und Polygonlicht 03:17
- ☰ Zusammenfassung

Studiobeleuchtung

Das erste Test-Studio

- ▶ Einleitung 01:02
- ▶ Das grobe Setup 04:59
- ▶ Lichtstimmung abschließen 03:15
- ▶ Fehlersuche 00:48
- ▶ Anpassen der Polygonlichter 03:14
- ▶ Optimieren der GI 02:05
- ▶ Rendern 02:51
- ▶ Fazit 01:30

Setup für ein Produkt-Rendering

- ▶ Überlegungen und Lichtsetup 06:24
- ▶ Fehlersuche und Beseitigung 04:55

Studio-Setup mit farbigem Licht

- ▶ Besprechung und Beleuchtung 06:20
- ▶ Optimieren und Rendern 06:33

Studio-Setup für ein Auto-Rendering

- ▶ Der Aufbau und das Licht 04:47
- ▶ Über das Optimieren der GI 03:36
- ▶ Glas im Studio 07:30
- ☰ Zusammenfassung

Innenraumbelichtung

Schnelles Setup

- ▶ Physikalischer Himmel und GI-Portale 03:44
- ▶ Anpassen der Beleuchtung 04:11
- ▶ GI-Settings optimieren 05:09

Genaueres Setup

- ▶ Vorbereitungen und Besprechung 02:44
- ▶ Anpassen der Lichtstimmung 04:17
- ▶ Der erste Versuch der Optimierung 05:09
- ▶ Der zweite Versuch der Optimierung 06:08
- ▶ Ein Fazit 01:34

Setup mit Kunstlicht

- ▶ Besprechung 01:11
- ▶ Lichtsetup 08:51
- ▶ Optimieren der GI mittels Samples 06:58
- ▶ Verwenden der "Detailsteigerung" 11:25

Großer Innenraum

- ▶ Einrichten des Himmels 04:08
- ▶ Lichtsetup 08:43
- ▶ Die Settings im Detail 09:53
- ▶ Der smarte Weg 13:55
- ☰ Zusammenfassung

Außenbeleuchtung

HDRI-Beleuchtung	
▶ HDRI-Beleuchtung mit dem "Skysampler"	04:33
▶ HDRI-Beleuchtung mit dem Einzelbildmodus	08:07
Das Haus	
▶ Außenbeleuchtung und Aufbau der Szene	04:08
▶ Die Lichtstimmung	06:01
▶ Das Optimieren der GI	10:30
Der Hinterhof	
▶ Die Szene	05:16
▶ Die Lichtstimmung	04:11
▶ Optimieren der GI	09:14
▶ Optimieren der Flächenschatten	05:28
Die Fassade	
▶ Physikalischer Himmel ohne Sonne	02:31
▶ Beleuchtung und Optimierung	03:59
▶ Matte Spiegelungen optimieren	07:01
▶ Die Stadt	07:22
☰ Zusammenfassung	
Compositing	
▶ Analyse der Szene	06:58
▶ Das "Schatten"-Material	05:54
☰ Zusammenfassung	
Workflow an Beispielen mit externen Render-Modulen	
▶ Einleitung	01:09
Beispiele finalRender 2	
▶ Allgemeines zum finalRender 2	06:47
▶ Auto: Lichtstimmung erstellen	08:00
▶ Auto: Rendering der Szene	06:17
▶ Innenraum: Lichtstimmung erstellen	09:45
▶ Innenraum: Optimierungen vornehmen	10:00
Beispiele VRay	
▶ Allgemeines zu VRay	06:45
▶ Loft: Lichtsetup	10:10
▶ Loft: Optimierungen vornehmen	08:05
▶ Haus: Lichtsetup	06:47
▶ Haus: Optimierung vornehmen	04:24
▶ Übersicht über externe Render-Module	02:58
☰ Zusammenfassung	
Der Workflow im Überblick	
▶ Was ist der "Workflow"?	03:22
▶ Wie geht es weiter?	02:37
☰ Zusammenfassung	