

Power-Workshops CINEMA 4D Volume 1

Licht und Rendering

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	