

<<CINEMA 4D 10 经典教程>>

图书基本信息

书名：<<CINEMA 4D 10 经典教程>>

13位ISBN编号：9787115195395

10位ISBN编号：7115195390

出版时间：2009-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：（德）克尼格斯马格 著，马和臻，颜格，张飞林 译

页数：356

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<CINEMA 4D 10 经典教程>>

前言

CINEMA4D是德国Maxon公司的旗舰产品，它包括Advanced Render、MOCCA、Thinking Particles、Dynamics、BodyPaint 3D、NET Render、Sketch and Toon、Hair和MoGraph共9大模块，实现了建模、实时3D纹理绘制、动画、渲染（卡通渲染、网络渲染）、角色、粒子、毛发、动力系统以及运动图形的完美结合，为用户提供一个易用、稳定、完整、高效和强大的3D创作平台。

在欧美和日本等地，CINEMA 4D拥有众多的用户群，相比

<<CINEMA 4D 10 经典教程>>

内容概要

本书由德国资深CINEMA 4D专家Arndt von Koenigsmarck先生撰写，是作者最新出版的关于CINEMA 4D 10的书籍。

在本书中，作者从基础开始，结合实例，详细地阐述了CINEMA 4D 10建模、动画和渲染等各个方面的基础知识和应用技巧。

在本书中用户可以学习建模、材质、制作卡通角色动画以及使用CINEMA 10新改进的MOCCA角色模块和时间线等。

本书不仅适合于初学者，对有一定经验的用户也有很大帮助。

<<CINEMA 4D 10 经典教程>>

作者简介

Arndt Von Koenigsmarck是德国Vreel 3D娱乐产品工作室的创办者，同时也是CINEMA 4D测试组成员兼任MAXON产品的培训师，他开发CINEMA 4D插件，并担任creativcow . net的论坛管理员。本书是他广受好评的CINEMA 4D Workshop一书的第6版。

<<CINEMA 4D 10 经典教程>>

书籍目录

第1章 入门	1.1 什么是“3D”	1.2 开始学习CINEMA 4D	1.2.1 软件界面	1.2.2
激活和修改界面	1.2.3 全屏模式	1.2.4 缩放单个视窗	1.2.5 定制快捷键	
1.2.6 定制菜单	1.2.7 弹出式快捷菜单	1.2.8 合并管理图标	1.2.9 群组图标	
1.2.10 命令ID	1.2.11 打散菜单	1.2.12 显示菜单选项	1.2.13 OpenGL	
1.2.14 设置撤消步骤的数量	1.2.15 度量单位和颜色系统	1.2.16 设置当前的项目		
1.3 创建和处理物体	1.3.1 视窗中的物体显示	1.3.2 选择并放大视窗	1.3.3 在	
视窗中畅游	1.3.4 显示选项	1.3.5 高洛德着色渲染方法	1.3.6 快速着色	
1.3.7 常量着色	1.3.8 Hidden Line(隐藏线)和Lines(线)	1.3.9 Box(方块)模式		
1.3.10 Skeleton(骨骼)模式	1.3.11 操作模式	1.3.12 工具和功能	1.4 编辑视窗的构	
造	1.4.1 显示选项	1.4.2 过滤选项	1.4.3 让HUD元素显示可见	1.4.4 附加
视窗选项	1.4.5 旋转轴向参考带	1.4.6 增强OpenGL	1.4.7 磅值	1.4.8 在视
窗中调入参考图	1.5 多边形工具：操作案例	1.5.1 创建基本形态	1.5.2 转换基本物	
体	1.5.3 结构管理器	1.5.4 实时选择	1.5.5 切割边缘	1.5.6 循环选择
1.5.7 删除选择的元素	1.5.8 手动创建面	1.5.9 调节法线	1.5.10 自动关闭孔洞	
1.5.11 边倒角	1.5.12 样条物体	1.5.13 对象捕捉	1.5.14 切刀工具	
1.5.15 挤出	1.5.16 分离面	1.5.17 怎样给Phong阴影增加一个“帮手”	1.5.18	
保存选择	1.5.19 构建机箱内部	1.5.20 光驱盖	1.5.21 分离命令	1.5.22 开关
和插座的连接第2章 表面、照明和渲染	第3章 使用参考图片工作	第4章 动画	

章节摘录

第1章 入门 CINEMA4D可以提供不同的视窗供用户使用，方便用户进行3D项目的工作，一些是透视角度的视窗，另一些是标准视窗。

可以在没有透视的标准视窗创建物体并放置物体到三维环境中去，而透视视窗可以展现物体的三维形态，用来架置摄像机。

保持法线方向的一致对获得物体的正确照明是很重要的，否则将会导致物体表面的不规则。

1.2 开始学习CINEMA 4D 接下来本书将撇开这些理论，开始学习CINEMA 4D。

第一次安装CINEMA 4D，需要填写序列号，序列号的数量根据用户购买的模块数量不同而有所不同。

注意这只是临时的序列号，这些序列号在一定时间后会不可用，当出现这样的情况后，需要尽快联系Maxon公司以申请最终的序列号，从而避免因为这个原因而耽误项目的进行。

1.2.1 软件界面 用户将会习惯在CINEMA 4D进行工作，而且CINEMA 4D对计算机硬件要求不是很高，几乎所有的命令都可以定制快捷键，用户可以选择定制界面的颜色，或者多台显示器同时显示等。

用户可以根据自己的喜好定义菜单和图标颜色。

从开始到定制好最适合自己习惯的界面只需要很短的时间，如果用户只对建模感兴趣，就关闭所有动画模块；如果用户对建模、纹理和动画都感兴趣，那么用户创建多个不同的界面或许更实用，用户需要哪个界面的时候，激活它就可以了。

以下将演示不同的界面定制，而不只是展示一种特定的界面类型，通过以下内容的学习，用户将能学会如何操作并定制出自己习惯的界面。

1.2.2 激活和修改界面 CINEMA 4D本身已经为用户定制好了几个工作界面，单击起始界面左上角的界面图标可以看到这些界面（见图1-5）。

<<CINEMA 4D 10 经典教程>>

编辑推荐

《CINEMA 4D 10经典教程》将带领你掌握层管理系统要点和如下这些高级技能：
· 灯光、贴图、材质、BodyPaint 3D以及综合着色器；
· 使用NURBS和多边形建模工具建立复杂的机械模型和有机模型；
· 3D内容与真实照片合成；
· 使用高级技巧进行渲染，如多通道渲染、HDRI照明和全局光照明；
· 使用XPresso来简化动画设置；
· 使用特有的工具进行工作，如毛发系统、布料系统或天空系统等来制作特殊的效果。

Arndt

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>