

<<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有用，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

<<CINEMA 4D 10 经典教程>>

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>