

<<Cinema 4D完全学习手册>>

图书基本信息

书名：<<Cinema 4D完全学习手册>>

13位ISBN编号：9787115291196

10位ISBN编号：7115291195

出版时间：2012-9

出版时间：人民邮电出版社

作者：TVart培训基地

页数：424

字数：777000

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完全学习手册>>

内容概要

《Cinema 4D完全学习手册》内容出版之前，一直是TVart培训基地的内部课程内容，本书是系统全面地讲解Cinema 4D(以下简称C4D)软件的手册，现阶段还没有任何一本书是以这种形式存在的。从第1章到第14章讲解了Cinema 4D的基础部分，从第15章到第25章讲解了Cinema 4D的高级部分，本书的最后两章讲解了实际操作的案例。

在阅读过程中，大家可以循序渐进，也可以直接查阅其中任一章节的内容。

通过阅读《Cinema 4D完全学习手册》，读者从零基础开始，直到对软件的高级操作以及实际应用，都能得到完整性的学习。

《Cinema 4D完全学习手册》非常适合作为初、中级读者的入门及提高的学习用书，尤其是零基础读者。

另外，本书所有内容均采用中文版Cinema 4D R13进行编写，请读者注意。

<<Cinema 4D完全学习手册>>

书籍目录

第1章 进入C4D的世界

- 1.1 C4D概述
- 1.2 C4D功能介绍
 - 1.2.1 模型
 - 1.2.2 常用的材质使用介绍
 - 1.2.3 动画设计
 - 1.2.4 合成
 - 1.2.5 基本的渲染功能设定
- 1.3 Cinema 4D、Maya和3ds Max的比较
- 1.4 C4D的特色
- 1.5 C4D的发展趋势
- 1.6 C4D的应用范围
 - 1.6.1 影视特效制作
 - 1.6.2 影视后期、电视栏目包装和视频设计
 - 1.6.3 建筑设计
 - 1.6.4 产品设计
 - 1.6.5 插图广告设计

第2章 初识C4D

- 2.1 标题栏
- 2.2 菜单栏
- 2.3 工具栏
- 2.4 编辑模式工具栏
- 2.5 视图窗口
- 2.6 动画编辑窗口
- 2.7 材质窗口
- 2.8 坐标窗口
- 2.9 对象/内容浏览器/构造窗口
- 2.10 属性/层面板
- 2.11 提示栏

第3章 C4D基本操作

- 3.1 编辑模式工具栏
- 3.2 工具栏
 - 3.2.1 选择工具
 - 3.2.2 移动工具
 - 3.2.3 缩放工具
 - 3.2.4 旋转工具
 - 3.2.5 实时切换工具
 - 3.2.6 锁定/解锁x、y、z轴工具
 - 3.2.7 全局/对象坐标系统工具
- 3.3 选择菜单
 - 3.3.1 选择过滤>选择器
 - 3.3.2 选择过滤>创建选集对象
 - 3.3.3 选择过滤>全部/无
 - 3.3.4 循环选择
 - 3.3.5 环状选择

<<Cinema 4D完全学习手册>>

- 3.3.6 轮廓选择
- 3.3.7 填充选择
- 3.3.8 路径选择
- 3.3.9 选择平滑着色断开
- 3.3.10 全选
- 3.3.11 取消选择
- 3.3.12 反选
- 3.3.13 选择连接
- 3.3.14 扩展选区
- 3.3.15 收缩选区
- 3.3.16 隐藏选择
- 3.3.17 隐藏未选择
- 3.3.18 全部显示
- 3.3.19 反转显示
- 3.3.20 转换选择模式
- 3.3.21 设置选集
- 3.3.22 设置顶点权重
- 3.4 视图控制
 - 3.4.1 平移视图
 - 3.4.2 推拉视图
 - 3.4.3 旋转视图
 - 3.4.4 切换视图
- 3.5 视图菜单
 - 3.5.1 查看
 - 3.5.2 摄像机
 - 3.5.3 显示
 - 3.5.4 选项
 - 3.5.5 过滤器
 - 3.5.6 面板
- 第4章 C4D工程文件管理
 - 4.1 文件操作
 - 4.1.1 新建文件
 - 4.1.2 恢复文件
 - 4.1.3 关闭文件
 - 4.1.4 保存文件
 - 4.1.5 保存工程
 - 4.1.6 导出文件
 - 4.2 系统设置
 - 初始设置
 - 4.3 工程设置
- 第5章 C4D参数化对象
 - 5.1 对象
 - 5.1.1 立方体
 - 5.1.2 圆锥
 - 5.1.3 圆柱
 - 5.1.4 圆盘
 - 5.1.5 平面

<<Cinema 4D完全学习手册>>

5.1.6 多边形

5.1.7 球体

5.1.8 圆环

5.1.9 胶囊

5.1.10 油桶

5.1.11 管道

5.1.12 角锥

5.1.13 宝石

5.1.14 人偶

5.1.15 地形

5.1.16 地貌

5.2 样条

5.2.1 自由绘制样条曲线

5.2.2 原始样条曲线

第6章 NURBS

6.1 平滑细分(HyperNURBS)

6.2 挤压NURBS

6.3 旋转NURBS

6.4 放样NURBS

6.5 扫描NURBS

6.6 贝塞尔NURBS

第7章 造型工具组

7.1 阵列

7.2 晶格

7.3 布尔

7.4 样条布尔

7.5 连接

7.6 实例

7.7 融球

7.8 对称

7.9 构造平面

第8章 变形工具组

8.1 扭曲

8.2 膨胀

8.3 斜切

8.4 锥化

8.5 螺旋

8.6 FFD

8.7 网格

8.8 挤压&伸展

8.9 融解

8.10 爆炸

8.11 爆炸FX

8.12 破碎

8.13 修正

8.14 颤动

8.15 变形

<<Cinema 4D完全学习手册>>

- 8.16 收缩包裹
- 8.17 球化
- 8.18 表面
- 8.19 包裹
- 8.20 样条
- 8.21 导轨
- 8.22 样条约束
- 8.23 摄像机
- 8.24 碰撞
- 8.25 置换
- 8.26 公式
- 8.27 风力
- 8.28 减面
- 8.29 平滑

第9章 对象和样条的编辑操作与选择

- 9.1 编辑对象
 - 9.1.1 创建点
 - 9.1.2 桥接
 - 9.1.3 笔刷
 - 9.1.4 封闭多边形孔
 - 9.1.5 连接点/边
 - 9.1.6 创建多边形
 - 9.1.7 消除
 - 9.1.8 边分割
 - 9.1.9 熨烫
 - 9.1.10 切刀
 - 9.1.11 磁铁
 - 9.1.12 镜像
 - 9.1.13 设置点值
 - 9.1.14 滑动
 - 9.1.15 旋转边
 - 9.1.16 缝合
 - 9.1.17 焊接
 - 9.1.18 导角
 - 9.1.19 挤压
 - 9.1.20 内部挤压
 - 9.1.21 矩阵挤压
 - 9.1.22 偏移
 - 9.1.23 沿法线移动
 - 9.1.24 沿法线缩放
 - 9.1.25 沿法线旋转
 - 9.1.26 对齐法线
 - 9.1.27 反转法线
 - 9.1.28 阵列
 - 9.1.29 克隆
 - 9.1.30 坍塌
 - 9.1.31 断开连接

<<Cinema 4D完全学习手册>>

- 9.1.32 融解
- 9.1.33 优化
- 9.1.34 分裂
- 9.1.35 断开平滑着色
- 9.1.36 恢复平滑着色
- 9.1.37 选择平滑着色断开边
- 9.1.38 细分
- 9.1.39 三角化
- 9.1.40 反三角化
- 9.1.41 三角化N-gons
- 9.1.42 移除N-gons
- 9.2 编辑样条
 - 9.2.1 撤销(动作)
 - 9.2.2 框显选取元素
 - 9.2.3 刚性插值
 - 9.2.4 柔性插值
 - 9.2.5 相等切线长度
 - 9.2.6 相等切线方向
 - 9.2.7 合并分段
 - 9.2.8 断开分段
 - 9.2.9 分裂片段
 - 9.2.10 设置起点
 - 9.2.11 反转序列
 - 9.2.12 下移序列
 - 9.2.13 上移序列
 - 9.2.14 创建点
 - 9.2.15 切刀
 - 9.2.16 磁铁
 - 9.2.17 镜像
 - 9.2.18 倒角
 - 9.2.19 创建轮廓
 - 9.2.20 截面
 - 9.2.21 断开连接
 - 9.2.22 排齐
 - 9.2.23 投射样条
 - 9.2.24 平滑
 - 9.2.25 分裂
 - 9.2.26 细分
- 第10章 建模初体验
 - 10.1 时钟的制作方法
 - 10.2 液晶显示器制作
 - 10.2.1 导入参考图
 - 10.2.2 模型的制作
- 第11章 材质详解
 - 11.1 材质与表现
 - 11.2 材质类型
 - 11.3 材质编辑器

<<Cinema 4D完全学习手册>>

11.4 纹理标签

第12章 灯光详解

12.1 灯光类型

12.1.1 默认灯光

12.1.2 泛光灯

12.1.3 聚光灯

12.1.4 远光灯

12.1.5 区域光

12.2 灯光常用参数详解

12.2.1 常规

12.2.2 细节

12.2.3 细节(区域光)

12.2.4 可见

12.2.5 投影

12.2.6 光度

12.2.7 焦散

12.2.8 噪波

12.2.9 镜头光晕

12.3 灯光应用技巧

12.3.1 3点布光

12.3.2 布光方法

第13章 动画与摄像机

13.1 关键帧与动画

13.1.1 关键帧

13.1.2 “Animation” 界面

13.1.3 时间轴工具设定

13.1.4 时间线窗口与动画

13.2 摄像机

摄像机属性

第14章 渲染输出

14.1 渲染当前活动视图

14.2 渲染工具组

14.2.1 区域渲染

14.2.2 渲染激活对象

14.2.3 渲染到图片查看器

14.2.4 创建动画预览

14.2.5 添加到渲染队列

14.2.6 渲染队列

14.2.7 交互式区域渲染(IRR)

14.3 编辑渲染设置

14.3.1 渲染器

14.3.2 输出

14.3.3 保存

14.3.4 多通道

14.3.5 多通道渲染

14.3.6 抗锯齿

14.3.7 选项

<<Cinema 4D完全学习手册>>

- 14.3.8 效果
- 14.3.9 渲染设置
- 14.4 全局光照
 - 14.4.1 常规
 - 14.4.2 辐射(IR)缓存
 - 14.4.3 辐射(IR)缓存文件
 - 14.4.4 细节
- 14.5 环境吸收
 - 基本属性
- 14.6 景深
 - 基本
- 14.7 焦散
 - 基本属性
- 14.8 对象辉光
- 14.9 素描卡通
 - 14.9.1 线条
 - 14.9.2 渲染
 - 14.9.3 着色
 - 14.9.4 显示
- 14.10 图片查看器
 - 14.10.1 菜单栏
 - 14.10.2 选项卡
 - 14.10.3 信息面板
 - 14.10.4 基本信息
 - 14.10.5 快捷按钮
- 第15章 标签
 - 15.1 XPresso标签
 - 15.2 保护标签
 - 15.3 停止标签
 - 15.4 合成标签
 - 15.4.1 标签选项卡
 - 15.4.2 GI选项卡
 - 15.4.3 排除选项卡
 - 15.4.4 对象缓存
 - 15.5 外部合成标签
 - 15.6 太阳标签
 - 15.7 对齐曲线标签
 - 15.8 对齐路径标签
 - 15.9 平滑着色标签
 - 15.10 平滑细分(HyperNURBS)权重
 - 15.11 振动标签
 - 15.12 显示标签
 - 15.13 朝向摄像机标签
 - 15.14 烘焙纹理标签
 - 15.15 目标标签
 - 15.16 碰撞检测标签
 - 15.17 粘滞纹理标签

<<Cinema 4D完全学习手册>>

- 15.18 纹理标签
- 15.19 网址标签
- 15.20 融球标签
- 15.21 运动剪辑系统标签
- 15.22 运动模糊标签
- 15.23 限制标签
- 第16章 动力学——刚体和柔体
- 16.1 刚体
- 16.1.1 动力学
- 16.1.2 碰撞
- 16.1.3 质量
- 16.1.4 力
- 16.2 柔体
- 16.2.1 柔体
- 16.2.2 弹簧
- 16.2.3 保持外形
- 16.2.4 压力
- 16.2.5 缓存
- 第17章 动力学——辅助器
- 17.1 连结器
- 17.1.1 类型
- 17.1.2 对象A/对象B
- 17.1.3 忽略碰撞
- 17.1.4 角度限制
- 17.1.5 参考轴心A/参考轴心B
- 17.1.6 反弹
- 17.2 弹簧
- 17.2.1 类型
- 17.2.2 对象A/对象B
- 17.2.3 附件A/附件B
- 17.2.4 应用
- 17.2.5 静止长度
- 17.2.6 硬度
- 17.2.7 阻尼
- 17.3 力
- 17.3.1 强度
- 17.3.2 阻尼
- 17.3.3 考虑质量
- 17.3.4 内部距离/外部距离
- 17.3.5 衰减
- 17.4 驱动器
- 17.4.1 类型
- 17.4.2 对象A/对象B
- 17.4.3 附件A/附件B
- 17.4.4 应用
- 17.4.5 模式
- 17.4.6 角度相切速度

<<Cinema 4D完全学习手册>>

17.4.7 扭矩

17.4.8 线性相切速度

17.4.9 力

第18章 动力学——粒子与力场

18.1 创建粒子

18.2 粒子属性

18.3 力场

18.4 烘焙粒子

18.5 应用

第19章 动力学——毛发

19.1 毛发对象

19.1.1 添加毛发

19.1.2 毛发属性

19.1.3 羽毛对象

19.1.4 羽毛对象属性

19.1.5 绒毛

19.1.6 绒毛属性

19.2 毛发模式

19.3 毛发编辑

19.4 毛发选择

19.5 毛发工具

19.6 毛发选项

19.7 毛发材质

19.8 毛发标签

第20章 动力学——布料

20.1 创建布料碰撞

20.2 布料属性

第21章 运动图形

21.1 克隆

21.1.1 基本属性面板

21.1.2 坐标属性面板

21.1.3 对象属性面板

21.1.4 变换属性面板

21.1.5 效果器属性面板

21.2 矩阵

21.2.1 矩阵参数

21.2.2 对象属性面板

21.3 分裂

分裂对象属性面板

21.4 实例

21.5 文本

21.5.1 对象属性面板

21.5.2 封顶属性面板

21.5.3 全部属性面板

21.5.4 网格范围属性面板

21.5.5 单词属性面板

21.5.6 字母属性面板

<<Cinema 4D完全学习手册>>

- 21.6 追踪对象
- 21.7 运动样条
 - 21.7.1 对象属性面板
 - 21.7.2 简单属性面板
 - 21.7.3 样条属性面板
 - 21.7.4 效果器属性面板
 - 21.7.5 域
- 21.8 挤压变形器
 - 21.8.1 对象属性面板
 - 21.8.2 变换属性面板
 - 21.8.3 效果器属性面板
- 21.9 多边形FX
 - 21.9.1 对象属性面板
 - 21.9.2 变换属性面板
 - 21.9.3 效果器属性面板
- 21.10 运动图形选集
- 21.11 线性克隆工具
- 21.12 放射克隆工具
- 21.13 网格克隆工具
- 第22章 效果器
 - 22.1 群组效果器
 - 22.2 简易效果器
 - 22.3 延迟效果器
 - 22.4 公式效果器
 - 22.5 继承效果器
 - 22.6 随机效果器
 - 22.7 着色效果器
 - 22.8 声音效果器
 - 22.9 样条效果器
 - 22.10 步幅效果器
 - 22.11 目标效果器
 - 22.12 时间效果器
 - 22.13 体积效果器
- 第23章 关节
 - 23.1 创建关节
 - 23.1.1 关节工具
 - 23.1.2 关节对齐
 - 23.1.3 关节镜像
 - 23.2 关节绑定
 - 23.3 关节权重
 - 23.4 IK应用
- 第24章 XPresso和Thinking Particles
 - 24.1 实例——抖动的球体
 - 24.2 实例——球体的位置控制立方体的旋转
 - 24.3 XPresso窗口介绍
 - 24.4 数学节点的应用
 - 24.5 使用时间节点数控制文字和贴图变化

<<Cinema 4D完全学习手册>>

- 24.5.1 使用时间节点控制文字样条变化
- 24.5.2 使用时间节点控制纹理数字变化
- 24.6 Thinking Particles
 - 24.6.1 粒子替代
 - 24.6.2 粒子Blurp工具的应用
- 第25章 Body paint 3D
 - 25.1 BP UV Edit
 - 25.2 UV贴图
 - 25.3 BP 3D Paint
 - 25.4 BP 3D Paint操作界面
 - 25.5 BP 3D Paint的使用
- 第26章 文字破碎效果的制作
 - 26.1 模型创建
 - 26.2 破碎效果
 - 26.3 破碎动画
 - 26.4 材质调节
 - 26.5 最终合成效果
- 第27章 广西综艺频道ID制作
 - 27.1 模型创建
 - 27.2 材质调节和环境创建
 - 27.3 运动图形特技制作
 - 27.4 材质精调和渲染设置
 - 27.5 灯光设置
 - 27.6 动画特技调节

章节摘录

版权页：插图： 现在国内的Cinema 4D学习资源很多，但是中文的书籍和教材却少之又少，Cinema 4D的图书、教材和3dsMax、Maya的数量相差甚远。

Cinema 4D是自带多语言支持的，可以在多种语言中任意切换，值得高兴的是，它包括中文版。

如果你是用久了Maya或者3ds Max的用户，可以尝试开始Cinema 4D的学习，无论是平面设计师，还是视频动画设计师，都可以尝试开始学习Cinema 4D，它功能全面，直观好学。

如果你是电视包装视频设计师，你最好开始Cinema 4D的学习，因为Cinema 4D在电视包装上已显示出了其很大的优势。

Cinema 4D已经走向成熟，它能够提升你的工作效率，让艺术与技术之间不再有难以跨越的鸿沟，去淋漓尽致、随心所欲地创作吧。

1.5 C4D的发展趋势 Cinema 4D以其简单容易上手的操作流程，方便的文件编制功能，强大的渲染功能，以及无缝的与后期软件结合，最终将征服每位设计人员，而且使用Cinema 4D后，设计人员才能专心致志地搞设计工作，真正地享受视频设计行业的魅力。

分层渲染之后的图像在Photoshop中进行编辑可以达到令人满意的效果。

Cinema 4D的多通道渲染功能在日常项目中发挥着重要作用，因为它可以允许用户在Photoshop或者AfterEffects中进行选择性地修改，使得设计过程变得更加容易。

Cinema 4D可以简单便捷地对复杂元素进行编辑和整理。

事实已经证明Cinema 4D是一款创建画面效果的强大而又实用的工具，它为创建复杂的3D图像提供了快捷可靠的解决方案。

Cinema 4D将最终成为设计人员工作中必备的使用工具。

1.6.1 影视特效制作 运用Cinema 4D与Body paint 3D软件制作的电影《黄金罗盘》，荣获“第八十届奥斯卡金像奖最佳视觉效果奖”。

电影

<<Cinema 4D完全学习手册>>

编辑推荐

第一本系统全面的Cinema 4D必备学习手册TVart培训基地讲师倾情奉献PinkaDesign设计师全力支持实操案例精彩解析

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>