

# Bevor es losgeht ...

## **Cinema 4D Schnellstart**

3D-Grafikprogramme zählen heute zu den komplexesten Computer-Anwendungen überhaupt. Cinema 4D bildet da keine Ausnahme, auch wenn es eindeutig zu den lernfreundlichen und übersichtlichen 3D-Programmen gehört. Es ist daher unmöglich, alle Befehle und Optionen der Software in einem einzigen Buch unterzubringen, und wäre für den Anfang auch völlig kontraproduktiv. Natürlich ist das Netz heute voll von Tutorials; gute und schlechte, allerdings schaffen die zu Beginn nur bedingt Abhilfe. Zum einen hat man noch keine Möglichkeit, deren Qualität zu überprüfen, und zum anderen betrachten Tutorials meist nur einen kleinen Ausschnitt. Sie beschreiben also nur einen Weg, eine ganz bestimmte Aufgabe zu lösen, und lassen sich meist nicht grundlegend auf andere Projekte übertragen.

Wie also nähert man sich einer solch komplexen Software? Es kommt letztlich nur darauf an, den Kern des Programms zu erfassen. Dieses Buch hilft Ihnen, die grundlegenden Arbeitsweisen der fünf Bereiche der 3D-Visualisierung zu verstehen. Es sind dies: Modellierung, Texturierung, Szenenaufbau, Animation und Rendern. Haben Sie diesen Kern verinnerlicht und vielleicht sogar schon etwas Routine entwickelt, können Sie sich von hier aus sehr viel leichter weiterentwickeln, um letztlich den beeindruckenden Funktionsumfang von Cinema 4D voll zu nutzen.

## **Das Projekt**

Der Animationsfilm, wie wir ihn im Laufe des Buches erstellen werden, ist eine typische Anfangssequenz eines Science-Fiction-Films. Ein Raumschiff, in unserem Fall ein Transporter, erscheint aus den Tiefen des Alls, passiert die Kamera, die den Flug verfolgt, und setzt schließlich zur Landung auf einem Planeten an. Da ist alles drin, was Sie für den Anfang wissen müssen, Sie werden sehen ...

## **Zum Umgang mit diesem Buch**

Sie benötigen für die Arbeit mit diesem Buch keine Vorkenntnisse. Allerdings sind Grundkenntnisse im Umgang mit Ihrem Betriebssystem unerlässlich; haben Sie schon ein wenig Erfahrungen mit Bildbearbeitungsprogrammen oder sogar 3D-Anwendungen, ist das sicher von Vorteil.

Die Kapitel sind in die oben erwähnten fünf Arbeitsbereiche der 3D-Visualisierung und zusätzlich in eine Einführung in die Programm-Oberfläche aufgeteilt. Es gibt nur wenig Theorie. Wir steigen praktisch immer direkt in die jeweiligen Bereiche ein und Sie erlernen alle wichtigen Methoden des Modellierens, des Texturierens, der Animation usw. Alle Lektionen sind letztlich Bestandteil eines einzigen kurzen Film-Projekts und bauen deshalb immer aufeinander auf. Sie sollten das Buch also konsequent durcharbeiten. Am Ende jedes Kapitels gebe ich Ihnen immer einen stichpunktartigen Überblick über die zugehörigen, weiterführenden Funktionen, mit denen Sie sich in der Zukunft auseinandersetzen können. Sie bekommen so schnell eine gedankliche Struktur in das Programm.

Wann immer Sie Befehle oder Funktionen tatsächlich ausführen, selektieren oder aktivieren sollen, sind diese in **KAPITÄLCHEN** geschrieben. Verweise auf alles außerhalb des entsprechenden Kapitels sowie wichtige Begriffe, Eigennamen oder Namen von Objekten sind dagegen **fett** oder *kursiv*.

Sollten Ihnen in den Abbildungen ab und zu Unterschiede zu Ihrer Arbeit auffallen, so ist das dem Druck in Schwarz-Weiß-Bildern geschuldet. Für eine bessere Qualität habe ich manchmal Veränderungen an der Farbe der Modelle oder an Teilen des User-Interface vorgenommen. Für den jeweiligen Arbeitsschritt sind diese Änderungen stets irrelevant.

## Downloads

Auf [www.mitp.de/0419](http://www.mitp.de/0419) finden Sie die Projekt-Dateien. Sie werden für die Arbeit mit diesem Buch benötigt. Laden Sie die Dateien also herunter, bevor Sie mit der Arbeit beginnen, und speichern Sie sie auf Ihrem Computer. An gleicher Stelle finden Sie auch die Errata-Datei im PDF-Format. Ich versuche, das Buch immer aktuell zu halten, allerdings wird dies durch die stetig kürzer werdenden Release-Abstände von Cinema 4D erschwert. Und auch wenn ich mich stets mit größter Sorgfalt dem Buch widme, können mir trotzdem Fehler unterlaufen sein. Sollten sich also nach der Veröffentlichung Änderungen ergeben, die Sie für die Arbeit mit dem Buch benötigen, finden Sie in dieser Datei ausführliche Erklärungen dazu. Schauen Sie also unbedingt vor Beginn der Arbeit mal rein.

Und falls Sie noch keine eigene Software besitzen, installieren Sie die aktuelle Demo-Version von Cinema 4D. Sie finden alles nötigen Links dazu auf [www.maxon.net](http://www.maxon.net).

Ich wünsche Ihnen nun viel Erfolg und Spaß beim Lernen!

Maik Eckardt