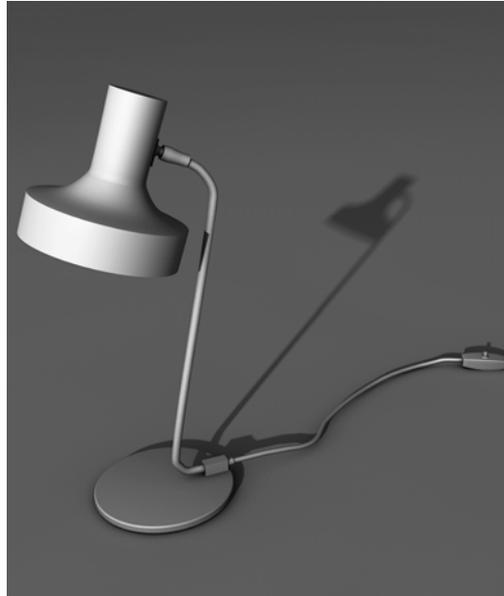


Hessische Landesstelle für Technologiefortbildung

Seminar: Cinema 4D Grundlagen/Basis
Zeitraum: 21./22.11.2013
Ort: Gutenbergschule Frankfurt
Dozent: Goy Grass

Officelampe

Modellieren Sie die untenstehende Officelampe. Generieren Sie einen Boden mit leichter Spiegelung. Vergeben Sie Texturen und beleuchten Sie das Szenario!



Eckdaten der Lampe:
Bodenplatte: 17cm x 0,9cm
Höhe Gestänge: 39cm
Schirmlänge: 17cm
Schirmbreite: 6cm
(oben)
Schirmbreite: 17cm
(unten)

Die restlichen Größen, Breiten und Längen mit Augenmaß!



Tipps:

- Lampenschirm generieren mit Loftnurbs und Kreisspines (Reihenfolge beachten)
- Gestänge und Kabel erstellen mit Sweepnurb (2 Splines, Querschnitt und Länge)
- Verjüngtes (zylindrisches Element) am Ansatz des Schirms mit Bulge-Deformator erstellen (den Deformator dem Objekt unterordnen)
- Für den Schalter zwei Stauchdeformatoren einsetzen
- Für die Aussparung der Linsenkopfschrauben ein Boole-Objekt verwenden
- Für Schirmtextur einen mathematischen Shader verwenden (Danel)
- Metalltextur im Content Browser zuordnen
- Nutzen Sie Flächenlichter und/oder einen Himmel