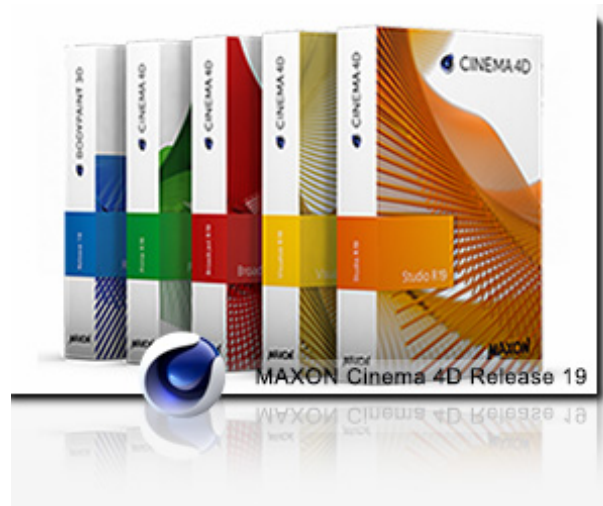


MAXON Cinema 4D R19: Tools für heute, Technologie von morgen

Cinema 4D Release 19, die jüngste Generation von MAXONs 3D-Software, bietet neben innovativen neuen Tools und Verbesserungen eine ganze Reihe zukunftsweisender Technologien: Der neue ProRender nutzt die volle Leistung moderner Grafikkarten am PC oder Mac und bietet dem Nutzer eine interaktive Vorschau bei der Arbeit an einer Szene. Der verbesserte Viewport ermöglicht die Beurteilung von Tiefenunschärfe und Objektreflexionen in Echtzeit und mit dem erweiterten Voronoi Fracturing wird das Zerbrechen von Objekten noch realistischer.



Neue Funktionen in Cinema 4D R19:

Modeling

In C4D R19 ist der Modeling-Workflow einfacher als je zuvor: Mit verbesserten Shortcuts weisen Sie in nur einem Arbeitsschritt mehreren Objekten in der Szene Generatoren oder Deformer zu. Die neue Polygonreduktion vereinfacht komplexe Meshes und erhält dabei UVs und andere Oberflächeneigenschaften. Außerdem gibt C4D R19 einen ersten Ausblick auf den komplett neu entwickelten Modeling Core in Cinema 4D, was sich im verbesserten Umgang mit Kanten, N-Gons und Oberflächeneigenschaften zeigt.

Rendering

Durch native Integration der OpenCL basierten AMD ProRender GPU-Rendering-Technologie nutzen Sie die volle Leistung Ihrer OpenCL-fähigen Grafikkarte zur Berechnung physikalisch korrekter Renderings – ohne sich an komplett neue Arbeitsabläufe gewöhnen zu müssen. Die nahtlose Integration in C4D verwendet das gewohnte Materialsystem, Lichtquellen und Kameras. Dank interaktiver Vorschau sehen Sie Änderungen an Materialien und Lichtquellen bereits im Viewport.

Sphärische VR-Kamera

Die neue sphärische VR-Kamera erlaubt das Rendern stereoskopischer 360° Virtual-Reality-Videos und Dome-Projektionen. Artists können den Ausschnitt definieren und rektangulär oder quadratisch mit Kreuz-, Streifen oder 3x2-Aufteilung rendern. Verzerrungseffekte lassen sich durch einstellbare Polglättung reduzieren. Die Kamera rendert komfortabel stereoskopische 360°-VR-Videos für YouTube, Facebook und VR-Headsets.

MoGraph

Das MoGraph-Toolset bietet in C4D R19 neue Möglichkeiten: mit dem erweiterten Voronoi Fracturing zerbrechen Sie 3D-Objekte noch realistischer und halten Bruchstücke zusammen bis eine definierte Kraft sie zerbricht. Über Noise Displacement fügen Sie Details an Bruchkanten und -Flächen hinzu und erhalten plastischere Bruchstücke. Der komplett überarbeitete Sound-Effektor macht es einfacher, dynamische Musikvisualisierungen und Motion Graphics auf einen Beat zu erstellen.

Animation

Das Character-Animation Toolset wurde in R19 erweitert. Neue Algorithmen zum Spiegeln von Gewichtungen beschleunigen den Rigging-Workflow. Mit Pose Space Deformation Morphs lassen sich korrigierende Morph-Ziele einfacher anlegen. Szenenrekonstruktion vereinfacht das Platzieren von 3D-Objekten in getracktem Footage.

Workflow

Im verbesserten Viewport mit Echtzeit-Schärfentiefe und Objektreflexionen arbeiten Sie live mit einer OpenGL-Ansicht, die dem finalen Rendering nahekommt. Von all diesen Verbesserungen profitieren Sie auch beim Painting in Bodypaint 3D. Mit dem neuen LOD-Objekt vereinfachen Sie Assets für Game-Engines und optimieren die Performance Ihrer Szene im Viewport. Der neue Media Core in R19 beschleunigt die Verarbeitung aller Bild-, Video- und Soundformate und bietet mehr Optionen beim Export.

