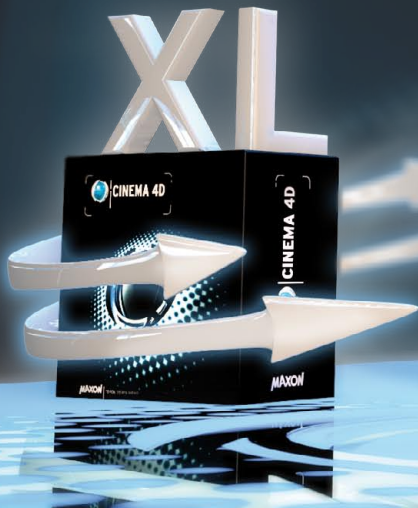




CINEMA 4D SOMMER SPECIAL

STUDIO



Jetzt auf das aktuelle Studio Bundle aufsteigen und 50% sparen!

Für alle Besitzer des XL Bundles von CINEMA 4D R10.x oder R11.x haben wir für kurze Zeit ein ganz besonderes Angebot: Für die Hälfte des Listenpreises steigen Sie zum aktuellen Top-Paket, dem CINEMA 4D R11.5 Studio Bundle auf.

Das CINEMA 4D R11.5 Studio Bundle ist das Maß der Dinge, wenn es um leicht bedienbares, professionelles 3D geht. Die größte und aktuellste Version bietet nicht nur die umfangreichste Ausstattung, sondern auch die neuesten Technologien. Lesen Sie auf der Rückseite, welche neuen Funktionen Sie bei einem Upgrade erhalten. Aber warten Sie nicht zu lange – das Angebot gilt nur bis 31.07.2010.

SPEICHERFÄHIGE DEMO:

Probieren Sie die neuen Tools vom CINEMA 4D R11.5 Studio Bundle doch am besten gleich mit der kostenlosen Demoversion aus. Sie können damit für 42 Tage Szenen speichern, 3D-Texturen erzeugen und sogar Bilder und Animation rendern und abspeichern – also gleich von unserer Webseite laden WWW.MAXON.DE

MAXON

3D FOR THE REAL WORLD

Nur ein kurzer Auszug der zahlreichen Neuerungen und Verbesserungen

Sie erhalten mit dem CINEMA 4D R11.5 Studio Bundle zusätzlich diese leistungsstarken Module

HAIR

für Haare, Tierfell oder Vogelfedern

- Zahlreiche Stylingtools zum Frisieren
- Eigenes HAIR-Material für schnelles Rendering
- Färben über Material oder Texturen
- HAIR-Dynamics (Haare fallen oder wehen im Wind)

Dynamics

für realitätsnahe, physikalische Animationen

- Rigid Body Dynamics für feste Körper
- Soft Body Dynamics für weiche Körper
- berechnet Kollisionen, Federungen und Kraftfelder

MoGraph

erzeugt atemberaubende 3D-MotionGraphics-Effekte

- Cloner für einfaches Anordnen und Vervielfältigen von Objekten
- Effektoren animieren tausende Objekte automatisch ohne ein einziges Keyframe
- Zahlreiche weitere Effekte durch Materialien

Sketch & Toon

rendert Ihre Szene wie handgezeichnet

- Konfigurierbare Linienstile für Freihand-Skizzen-Look
- Eigene Materialien für Schraffur oder Raster-Effekte
- Mit Standard-Renderer und sogar GI kombinierbar

NET Render unlimited

nutzt sämtliche CPU-Power in Netzwerk beim Rendern

- Browser-gesteuertes Netzwerk-Rendern von Animationen
- Im Studio Bundle mit unbegrenzter Client-Anzahl

Dieser enorme Funktionsumfang ist seit Release 10 hinzugekommen

- Massive Geschwindigkeitssteigerungen von Version zu Version, insbesondere für Multicore-CPU's



Allgemein – Release 10.5

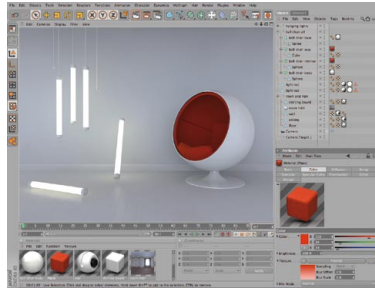
- XRefs – ausgliedern von Objekte/Materialien
- Neues Importformat DWG

Allgemein – Release 11.0

- 64 Bit Unterstützung für MacOS X 10.5 Leopard
- Projection Man: 3D Matte Painting Werkzeug
- Online-Updater
- COLLADA-Import und -Export

Allgemein – Release 11.5

- Renderinstanzen für geringen Arbeitsspeicherbedarf
- QuickTime jetzt auch unter Windows 64 Bit nutzbar
- Neuer Bild-Manager mit Player, History und Filtern



- FBX 2010.2
- DPX-Bildformat laden und speichern
- 3D-Unterstützung für Apple Motion 3

Interface – Release 10.5

- Automatische Speicherfunktion
- Kameradrehung mit manuellem Drehpunkt
- Anzeige der letzten verwendeten Werkzeuge
- Interaktive Platzierung von Glanzlichtern
- History, Volltextsuche und Lesezeichen in der Hilfe

Interface – Release 11

- Auswahl von System- oder CINEMA 4D-Farbwähler
- Möglichkeit des Blätterns in der Hilfe
- Doodle-Tool zum Einzeichnen von Skizzen im Editor

Interface – Release 11.5

- Drag-and-Drop Ersetzen von Materialien
- Verbesserter und schnellerer Formel-Parser
- Umfangreiche neue Tutorials

Animation – Release 10.5

- Skalierbare Mini-F-Kurven
- Austausch von Markern zwischen Szenen
- Neuer KeyReducer-Algorithmus
- Keys können stummgeschaltet werden
- Modifikationskurven zur einfachen Kontrolle komplexer F-Kurven

Animation – Release 11

- Neues nichtlineares Animationssystem (NLA)
- Motion Clips als Herzstück des Motionsystems
- Pivot-Objekt zum leichten Modifizieren komplexer Bewegungen und ganzer Animationen
- Motionebenen zum Mischen von Motion Clips
- Animationsebenen zum Mischen von Animationen
- Animation-Ghosting
- Constraint-Objekt

Animation – Release 11.5

- Partikel-Modifikator mit erweiterter Noise-Turbulenz
- Backen in der Zeitleiste kann abgebrochen werden
- Ändern von Hierarchien im Motionquellen-Bereich

3D Painting – Release 10.5

- Neuer UV-Entspannungsalgorithmus ABF
- Befehle, um UV-Meshes in runde und rechteckige Form zu überführen

3D Painting – Release 11

- Airbrush-Funktionalität für den Pinsel
- Stiftdrehung des Art-Pen wird unterstützt
- Malwerkzeuge jetzt mit eigenen Einstellungen
- Neue Malwerkzeuge ‚Weichzeichner‘, ‚Scharfzeichner‘ und ‚Färben‘
- Projection Painting auch auf verdeckten Flächen
- Anzeige gekachelter Texturen in der Voransicht
- Neue Organisation der Farb- und Pinsel-Presets
- Erstellen von Pinsel-, Farb- und Hintergrund-Presets aus Selektionen/Texturen
- Erstellen eigener Materialkanäle

HAIR – Release 10.5

- Ziel-Objekte für Haare
- Verbesserte Schattenoptionen
- Verbessertes Antialiasing

MOCCA – Release 10.5

- Neue Deformer: Cluster, Jiggle, Punkt-Cache und Squash & Stretch
- Neue Modi für das Wichten-Werkzeug
- Neue Optionen für das Wichtungs-Tag

Advanced Render – Release 11

- Komplett erneuerte Global Illumination mit leichterer Bedienung und schnellerem Rendering
- Physikalischer Himmel für realistischere Renderings
- Neuer Atmosphäreneffekt für realistischen Dunst
- Abschaltbarer Schatten bei den 2D-Wolken
- RenderMan-Anbindung ‚CineMan‘ (unterstützt auch AIR und 3Delight)

Advanced Render – Release 11.5

- Prepass-only Rendermöglichkeit
- Dithering für Himmelsfarbe
- Bessere Farbübergänge für Atmosphäre
- CineMan unterstützt Ebenensets und Ambient Occlusion

MoGraph – Release 10.5

- Neue Effektoren ‚Simple‘ und ‚Volumen‘
- Neuer Clone-Modus ‚Volumen‘
- Wirkungsbeschränkung auf Clone-Selektionen
- Selektions-Tag für Clones

MoGraph – Release 11.5

- Neues umfangreiches Dynamics-System für MoGraph-Clones mit Kräften und Kollision
- ‚MoSpline‘ als Generator für wachsende, verschnörkelte Splines
- Mit PolyFX lassen sich Polygone wie Clones behandeln
- Kamera-Shader nutzt Kameransichten als Textur

© Dave Davidson - www.max3d.org

igel © S. Scatola - www.boxy.co.uk

Frau © Lino Masciulli - www.vcardinal3d.com



© DECC S.C. Project by Legoretta + Legoretta



© Clément Morin

MAXON

3D FOR THE REAL WORLD

WWW.MAXON.DE

©mark.gmehling@braincorps.de