

## Kompromisslose Rendering-Möglichkeiten

Mit diesem Modul treiben Sie die Rendering-Fähigkeiten von MAXON CINEMA 4D auf die Spitze. Nahezu jeder Bereich bei einem Rendering, bei dem es auf Realismus ankommt, erhält durch Advanced Render noch mehr Echtheit und überzeugende Optik.

### Global Illumination & Caustics

Zahlreiche optische Effekte stehen Ihnen zur Verfügung, um Ihre Szene in einer Qualität zu rendern, die der einer Fotografie in nichts nachsteht. Mit Global Illumination (Radiosity) erzeugen Sie eine besonders natürliche, indirekte Beleuchtung und auch Caustics tragen dazu bei, die echte Darstellung von Glas, Wasser oder anderen transparenten, lichtbrechenden Materialien zu simulieren.



### SubpolyDisplacement, Subsurface Scattering & Ambient Occlusion

Die Materialparameter werden von Advanced Render um drei weitere Möglichkeiten erweitert. Subpolygon Displacement ermöglicht das Rendering von Displacement in viel höherer Auflösung, als durch die Geometrie tatsächlich vorhanden ist. Subsurface Scattering berechnet die Lichtverteilung in transluzenten Materialien wie Haut oder Wachs für ein besonders echtes Aussehen und mit Ambient Occlusion können Abdunklungen in Ecken und Winkeln (entweder als Beleuchtungseffekt oder als Schmutzablagerung) erzeugt werden.

### SKY & PyroCluster

Wenn sich Ihre Szene unter freiem Himmel abspielt, haben Sie mit SKY eine große Werkzeugkiste, um genau diesen zu erzeugen. 2D- und 3D-Wolken, die Sie sogar selbst an den Himmel malen können, und fantastische Wetter-Szenarien erlauben Ihnen, das Wetter nach Ihren Wünschen einzustellen.

Last, but not least ist die komplette Funktionalität des früheren Moduls PyroCluster nun in Advanced Render enthalten. Zusammen mit dem CINEMA 4D Partikelsystem können Sie Rauch, Feuerbälle, Explosionen oder Wirbelstürme auf den Bildschirm zaubern.

Advanced Render bietet Ihnen damit ein umfangreiches Sortiment an Werkzeugen, mit dem Sie Ihren Renderings zu einer Extra-Portion Realismus verhelfen können.

[www.maxon.net](http://www.maxon.net)

