

Bringen Sie Dynamik in Ihre Animationen



Das Modul Dynamics eröffnet Ihnen die Welt der Simulation physikalischer Kräfte. Sie können Objekten hier eine Masse geben, Kräfte wie Gravitation, Wind oder Reibung wirken lassen und sie miteinander kollidieren lassen.

Sie können feste, als auch weiche Körper definieren, und abhängig von der eingestellten Elastizität hüpfen die Körper bei einer Kollision entweder umher oder bleiben nach kurzer Zeit liegen.

Effekte dieser Art sind mit herkömmlicher Keyframe-Animation von Hand schlichtweg nicht zu erzeugen. Schon bei einzelnen Objekten sieht das Auge sofort, ob eine Bewegung unnatürlich ist, und bei mehreren Objekten ist es völlig unmöglich, ohne Simulation überzeugende Ergebnisse zu erhalten.

Um Rechenzeit zu sparen können Sie auch mit sogenannten Proxy-Objekten arbeiten. Dies sind Polygon-Körper mit erheblich geringerer Polygonanzahl als das eigentliche gerenderte Objekt, die ausschließlich zur Kollisionsabfrage verwendet werden. Selbst bei komplexen Objektformen, für die die schnellen Algorithmen „Kugel“ und „Würfel“ nicht geeignet sind, kann so eine Animation in Echtzeit erfolgen.

Das Dynamics-Modul integriert sich, wie alle MAXON-Module, perfekt in CINEMA 4D und nutzt dieselben Bedienkonzepte, so dass eine Einarbeitung in kürzester Zeit erfolgen kann.

