



CINEMA 4D RELEASE 12



© Beto Prado - www.animalda.com.br



Villa Teo l'habitat du future – © jb Pontecorvo 2010



© Ümeric for MSN

Die am leichtesten zu bedienende Profi-3D-Software ist jetzt noch besser!

Stark verbesserte Rendering-Werkzeuge, ein komplett neues Dynamics-System, zusätzliche Deformer und viele weitere technische Neuerungen unter der Haube machen dieses Upgrade zu einem Muss für jeden CINEMA 4D-Anwender und unterstreichen einmal mehr die Leistungsfähigkeit des MAXON-Entwicklungsteams.

Außerdem wird mit Release 12 eine neue Produktstruktur eingeführt, die mit vier leistungsstarken Versionen und einem maßgeschneiderten Funktionsumfang für 3D-Animatoren, Motiongraphics-Artists, Designer und Architekten aufwartet.

- Stark verbessertes Rendering
- Komplett neue Dynamics
- Zusätzliche Deformer
- Python-Integration
- OpenGL 3.0
- Neue Charakter-Werkzeuge
- Und vieles mehr ...



MAXON

3D FOR THE REAL WORLD



© Ümeric for CC-Arts Festival

Verbessertes Rendering

CINEMA 4D R12 verfügt über stark verbesserte Rendering-Tools, mit denen Sie noch leichter hochwertige Bilder erzeugen können. Linear Workflow und Farbprofile werden im gesamten Arbeitsablauf unterstützt, photometrische Parameter (z.B. Farbtemperatur) und IES-Lichter* lassen Ihre Renderings mit weniger Aufwand besser aussehen. Der neue Render-Manager, Histogramm und Bild-Manager mit Vollbildmodus runden das Paket ab.



© Johannes Veith ::joshi-veith.de::

Neue Dynamics

Das Dynamics-System* von CINEMA 4D R12 wurde von Grund auf neu entwickelt. Basierend auf demselben Kern wie MoDynamics bietet das System leistungsstarke und schnelle Rigid und Soft Bodies. Darüberhinaus können Körper auch mit Gelenkwellen, Scharnieren oder Federn verbunden werden, ein Motor kann sie antreiben und Luftdruck aufblasen. Das vollständige Setup z.B. eines Autos mit Steuerung, Federung und Antrieb ist ebenso möglich, wie die Nutzung von Proxy-Objekten, um auch hochaufgelöste Geometrien mit geringer CPU-Last zu animieren.

Zusätzliche Deformer

CINEMA 4D R12 bringt eine Reihe neuer Deformer mit, die sowohl im Modelling, als auch in der Animation verwendet werden können. Der Kamera-Deformer kann Körper abhängig von der aktuellen Perspektive verändern, der Mesh-Deformer nutzt eine LoRes-Geometrie, um hochauflösende Objekte zu beeinflussen. Mit dem Korrektur-Deformer kann man einzelne Punkte, Kanten oder Flächen von parametrischen Objekten modifizieren. Per Glätten-Deformer kann man unerwünschte Falten, die sich z.B. an Gelenken ergeben, ausbügeln und der Oberflächen-Deformer passt ein Objekt an die Form eines anderen an.

Und noch viel mehr ...

Dank der Python-Integration sind eigene Programmiererweiterungen nun noch einfacher möglich und echte Einheiten sorgen dafür, dass alles im rechten Maßstab bleibt. Die OpenGL-Anzeige ist schneller und von höherer Qualität; Charakter-Werkzeuge für Dynamic-IK, PoseMorph*, Dual Transforms und der neue Wichtungs-Manager sorgen dafür, dass Sie digitalen Figuren nun noch einfacher Leben einhauchen können, als je zuvor. Und obendrauf haben alle CINEMA 4D-Versionen Features erhalten, die zuvor höheren Programm-Konfigurationen vorbehalten waren.

Erfahren Sie mehr auf www.maxon.de



© Onesize for VPRO



© Lissone3D and Noel Robinson Architects

* Nicht alle in diesem Prospekt beschriebenen Funktionen sind in jeder CINEMA 4D-Version enthalten. Besuchen Sie www.maxon.de, um mehr über die Funktionsaufteilung der verschiedenen Versionen zu erfahren.

MAXON Computer • www.maxon.net
Germany • USA • UK • Japan • France

© Lino Masciulli - www.cardinal3d.com

MAXON

3D FOR THE REAL WORLD

MAXON, CINEMA 4D und BodyPaint 3D sind eingetragene Warenzeichen oder Marken der MAXON Computer GmbH in Deutschland und/oder anderen Ländern. MAXON behält sich das Recht vor, ohne Ankündigung jederzeit Veränderungen an Produkt und Konfigurationen vorzunehmen und übernimmt keine Haftung für eventuelle Druckfehler in diesem Dokument. © 2010 MAXON Computer GmbH. Alle Rechte vorbehalten.