

RELEAS E 8

3D FOR THE REAL WORLD

CINEMA 4D

MEHR WORKFLOW

MEHR FUNKTIONEN

MEHR MODULE

MEHR SPASS

MAXON

3D for the Real World



Willkommen ...

... in der neuen und aufregenden Welt der 8. Generation von CINEMA 4D. Zum zehnten Geburtstag dieser richtungsweisenden 3D-Modelling und Animationssoftware hat MAXON wieder ganz tief in die Trickkiste gegriffen. Zahllose neue Funktionen, etliche Verbesserungen und als Krönung ein modulares System, das es dem Kunden ermöglicht, „seine eigene“ 3D-Software zu gestalten, sind dabei herausgekommen.

Kern der neuen Produktfamilie ist das Paket CINEMA 4D. Dieses beinhaltet alle Tools, um professionell Modelling, Animation und Rendering betreiben zu können. Für höhere Ansprüche bietet MAXON zusätzlich Module an. So können Sie entweder Geld sparen, indem Sie nur die wirklich benötigten Module erwerben, oder Sie sparen mit den günstigen Bundles, die mehrere Module enthalten.

Tauchen Sie ein und erfahren Sie die Macht der 8.



Pitticus © 2002 by Dieter Spannkebel

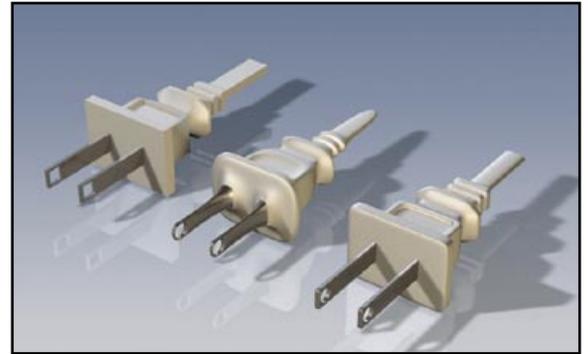


CINEMA 4D: Beleuchtung

Setzen Sie alles ins rechte Licht

Die Beleuchtung der Szene hat einen mindestens genauso großen Anteil am Endergebnis wie das Modell selbst – jeder Fotograf kann Ihnen das bestätigen. Im Gegensatz zu einem Fotografen haben Sie jedoch in CINEMA 4D noch weitergehende Möglichkeiten. Neben den 9 verschiedenen Licht- und 4 Schatten-Typen können Sie per Mausklick Nebeneffekte hinzu- oder Schatten einfach ausschalten. Neu in der Release 8 ist weiterhin die Funktion, Objekte von der Beleuchtung durch einzelne Lichtquellen explizit ein- oder auszuschließen. Jeder Fotograf beneidet Sie um derlei Möglichkeiten.

Church © by Thorsten Hary



CINEMA 4D: Modelling

Mit Ecken und Kanten

Die Modelling-Werkzeuge haben in der Release 8 weiter Zuwachs bekommen. Neu ist beispielweise der Modus zur Kantenbearbeitung, und vor allem „gewichtete“ HyperNURBS. Damit ist es nun möglich, einzelnen Punkten, Kanten oder Flächen des Grundobjektes eine mehr oder weniger starke Gewichtung zu geben, um das finale Objekt je nach Anforderungen mit harten und spitzen Kanten und gleichzeitig weichen Rundungen zu versehen. Dabei ist die Editor-Vorschau auch bei größeren Modellen immer noch in Echtzeit möglich. Anteil daran hat zusätzlich noch die bis zu 4mal schnellere OpenGL-Vorschau im Editor.

Wasp © by Andreas Calmbach



CINEMA 4D: Interface

WENIGER (Mausklicks) IST MEHR (Workflow)

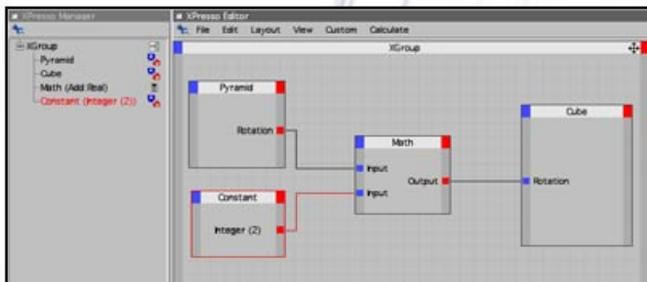
Das Interface einer Software ist der Dreh- und Angelpunkt für den Anwender beim Umgang mit dem Programm. Deshalb wurde bei der neuesten Generation von CINEMA 4D besonders viel Wert darauf gelegt. So wurde die Anzahl der Mausklicks um bis zu 70% reduziert. Im Attribute-Manager stehen sämtlich Parameter eines aktiven Objektes sofort zur Verfügung, ohne sich erst durch Dialoge klicken zu müssen. Die neuen Werkzeuge z.B. für Modelling, Expressions oder die jetzt mögliche Mehrfachselektion von Objekten und Tags tun ein übriges, um das Arbeiten mit CINEMA 4D Release 8 schneller und leichter zu machen.

"...I normally never do testimonials, but I have to hand it to you guys. GREAT JOB! Congratulations." Eric Fitzgerald, Hollywood Titles, USA

CINEMA 4D Animation

Jetzt kommt Bewegung in die Sache

CINEMA 4D Release 8 verfügt über eine völlig überarbeitete Animationseinheit. Die Zeitleiste zeigt Ihnen auf Wunsch jetzt nur noch die Objekte an, die tatsächlich animiert sind, und schafft so mehr Übersichtlichkeit. Auch können jetzt alle Parameter als einzelne Spur angelegt werden. Neu sind ebenfalls die F-Curves (Funktionskurven), die sofort eine grafische Kontrolle für alle animierten Parameter bieten und natürlich auch interaktiv bearbeitet werden können. Beschleunigung oder Abbremsen sind damit eine Sache weniger Mausklicks. Mit F-Curve-Editor und -Manager können mehrere Kurven gleichzeitig bearbeitet oder verwaltet werden. Neue Möglichkeiten im Auto-Keyframing machen es dem Animator besonders einfach, Bewegungsabläufe interaktiv zu erstellen.



CINEMA 4D: Formate

Anschluß gesucht?

CINEMA 4D war schon immer besonders kontaktfreudig, wenn es um Datenaustausch mit anderen Softwarepaketen ging. Über ein Dutzend Dateiformate können gelesen und geschrieben werden. Die Release 8 ruht sich aber nicht auf den Lorbeeren Ihrer Vorgänger aus, sondern bietet Neuerungen wie z.B. einen verbesserten Export von Shockwave 3D-Daten. Ebenfalls hinzugekommen ist das UZR3D-Format, das es ermöglicht, 3D-Webcontent völlig ohne Plug-in ansehen zu können. Am sehnlichsten von den Anwendern erwartet wird aber sicherlich der Export von Flash-Dateien (.SWF) sein, der mit der Release 8 nun zum integrierten Funktionsumfang gehört.

Aphid © by Fluke, Alec Syme



CINEMA 4D: XPresso

Malen statt Tippen

Sogenannte Expressions sind Abhängigkeiten von Objekten untereinander. Sie können mit Expressions beispielsweise die Helligkeit einer Lichtquelle durch die Größe oder Bewegung eines anderen Objektes in der Szene kontrollieren. Wer diese Möglichkeiten nutzen wollte, mußte bislang in der Lage sein, einige Zeilen Programmcode zu schreiben. Da Grafiker jedoch im Regelfall eher visuelle Menschen sind, verfügt die Release 8 nun über XPresso, einen grafischen Knoten-basierten Editor, in dem Abhängigkeiten zwischen Objekten einfach per Drag'n'Drop und Linienziehen erledigt werden kann. Die daraus resultierenden Möglichkeiten sind schier unerschöpflich. Nahezu alle Programmbestandteile und auch die optionalen Module können über XPresso gesteuert werden.

CINEMA 4D: Rendering

Wie hätten Sie's denn gern?

Über die schon legendäre Rendergeschwindigkeit von CINEMA 4D braucht man eigentlich keine Worte mehr zu verlieren. Außer vielleicht, daß die Release 8, im Vergleich zur Release 7, nochmals um bis zu 40% schneller geworden ist. Es stehen zahlreiche Möglichkeiten zur Verfügung, um Bilder mit bis zu 16.000 x 16.000 Pixeln Größe auszugeben. Neben dem Standard-Raytracer können Sie ebenso verschiedene Cartoon-Stile wählen oder das vielgerühmte Multipass-Rendering verwenden, um Ihre Bilder und Animationen beispielsweise in Adobe Photoshop oder After Effects für Compositing optimal zu verwenden.

Knijn © by Bunk



XLR8 to the Next Level



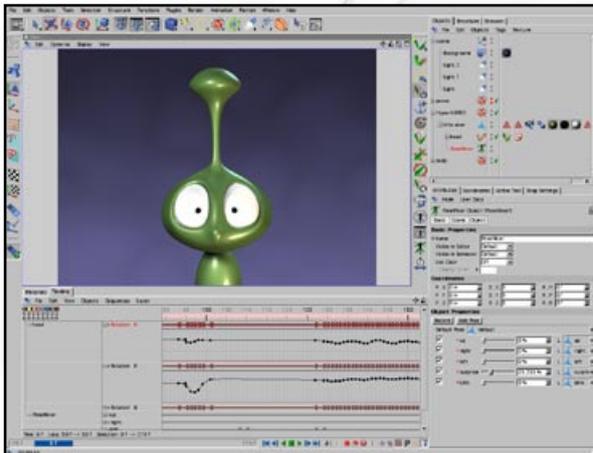
Modul: MOCCA

Lassen Sie die Puppen tanzen

Character-Animation gilt als die hohe Schule der Computergrafik. Nicht umsonst, denn hier wird dem Künstler alles abverlangt. Eine genaue Beobachtungsgabe ist hierbei fast das Wichtigste, denn man kann schließlich nur etwas nachbilden, was man auch genau kennt. Um den kreativen Prozeß in

den Vordergrund zu stellen, verfügt das Modul MOCCA über alle notwendigen Tools, die die kreative Arbeit erleichtern. Die neuen Bone-Werkzeuge machen es besonders einfach, eine Figur mit einem Skelett zu versehen. Soft-IK sowie die auf Wunsch automatische Gravitations- oder Verzögerungsfunktionen machen zusammen

mit UpVector-Constraints die Bewegung eines digitalen Lebewesens zum Kinderspiel. Verschiedene Posen oder Bewegungsstadien können mit individuellen Reglern eingestellt werden (geben Sie doch einfach 30% Lächeln hinzu). In der Zeitleiste können dann ganze Sequenzen mit dem MotionMixer beliebig überblendet werden.



Kosmotroniks – Theo © by Happy Ship, Naam

„Die Integration von CINEMA 4D mit After Effects ist wirklich genial. Die beiden Programme in Kombination erreichen einen völlig neuen Level. Wir haben schon diverse Pitches gegen viele größere Firmen mit teurerem Equipment gewonnen, weil wir das beste Preis-Leistungs-Verhältnis liefern können.“

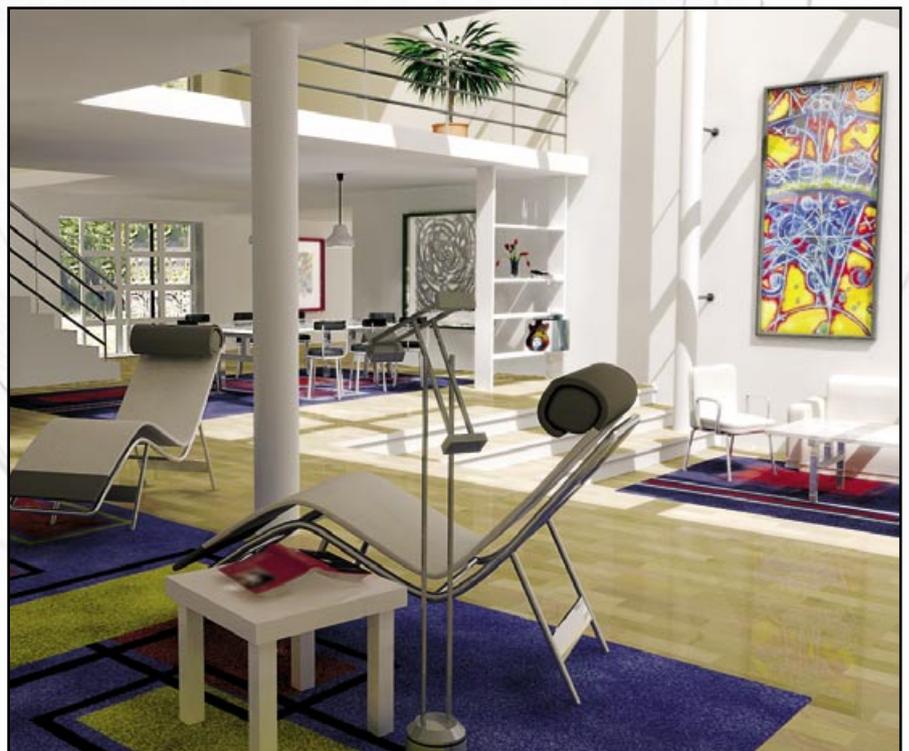
Ole Peters, LaborTV, Deutschland

Lichtspiel © by Thorsten Schröder



Modul: Advanced Render

Manchmal ist der Standard einfach nicht genug. Mehr Realität muß her. Und damit alles auch so richtig echt aussieht, sollte man die Realität möglichst naturgetreu nachbilden. Indirektes Licht ist der Schlüssel dazu. Radiosity (auch Global Illumination genannt) berechnet auch das von Flächen in den Raum zurückgeworfene Licht und berücksichtigt dabei zusätzlich die Farbe. Weiterhin verfügt das Modul Advanced Render über die Berechnung von Caustics, also die durch spiegelnde oder transparente Objekte hervor gerufenen Reflexionen. Eine neue und fein einstellbare Tiefenunschärfe sowie erweiterte Glow- und Linsen-Reflexe komplettieren den Funktionsumfang.

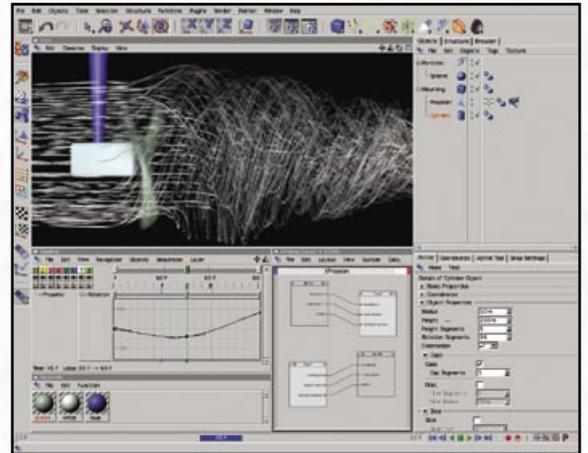


die Module des XL Bundles



Modul: Thinking Particles

CINEMA 4D Release 8 verfügt bereits in der Standardausführung über ein leistungsfähiges Partikelsystem. Doch wo dieses nicht mehr ausreicht, da kommt Thinking Particles ins Spiel. Dieses regelbasierte Partikelsystem wird über XPresso gesteuert und ermöglicht dem Anwender, Regeln aufzustellen, nach denen sich Partikel verhalten sollen. Thinking Particles reagieren auf beliebige Objekte oder Ereignisse (z.B. Kollision, Alter, Annäherung) und führen dabei die ausgefallensten Operationen aus (Änderung des Zustands, Emission neuer Partikel, Auslösung weiterer Events, u.v.m.). Dabei lassen sich einmal angelegte Effekte als XGroups in XPresso abspeichern und jederzeit wieder in anderen Szenen verwenden.



PyroTwister © by Medienbunker



Satin Ice © by www.hollowpointdigital.com



Modul: PyroCluster

Dieses Modul beinhaltet ein partikelbasiertes Shadersystem. Wann immer es darum geht, volumetrische Effekte wie Rauch, Staub, Wolken, Explosionen oder ähnliches darzustellen, kommt PyroCluster zum Einsatz. Dabei arbeitet PyroCluster

sowohl mit dem Standard-Partikelsystem von CINEMA 4D, als auch mit Thinking Particles zusammen. Wie übrigens auch alle anderen Module nahtlos und ohne Probleme über Kreuz miteinander funktionieren.



Refinery © by Janine Pauke



Dogfight © 2002 by Daniel Flax

Echtzeit-Painting



BodyPaint 3D: Painting

Immer wenn es darum geht, komplexen Objekten eine passende Textur oder Oberfläche zu verpassen, kommen die konventionellen Methoden des Mappings schnell an Ihre Grenzen. Eine Figur, wie den nebenstehenden Spiele-Character mit einer Standard-Projektion (sphärisch oder zylindrisch) zu texturieren, ist schlichtweg unmöglich. Hier schlägt die Stunde von BodyPaint 3D. Mit dieser Software malen Sie komplette Materialien direkt auf Ihr 3D-Objekt auf. Sie haben dazu bis zu 10 Materialkanäle mit einem einzigen Piselstrich zur Verfügung.



The Undead © by Wen-Kai Chen

"MAXON has the tools that I need to survive from day-to-day work. Most importantly, it is very stable and reliable. 3D applications are mostly known as memory hogging monsters or crash prone, but it's not the same story with CINEMA 4D and BodyPaint 3D."
Wen-Kai Chen,
XPEC International,
Taiwan



Warbird © by Wen-Kai Chen



BodyPaint 3D: Texture Tools

Die Unterstützung eines drucksensitiven Grafiktablets (z.B. WACOM) ist dabei selbstverständlich. Sie können entweder aus über 200 Voreinstellungen für Material oder Pinsel wählen oder Ihren eigenen Vorstellungen freien Lauf lassen. Selbst Pinsel, die Narben, Reißverschlüsse, Nieten oder Knöpfe malen sind möglich. Den ganz besonderen Clou dabei stellt MAXONs einzigartiger RayBrush dar. Damit malen Sie unmittelbar im gerenderten Bild, und zwar in echten drei Dimensionen. Alle Veränderungen werden sofort in Echtzeit im Rendering sichtbar, und zwar inklusive Transparenzen und Spiegelungen.



BodyPaint 3D: UV-Tools

Aber nicht nur das Bemalen der Oberfläche beherrscht BodyPaint 3D. Sie können ebenso das UV-Mesh bearbeiten, also die Texturkoordinaten verändern. Damit erreichen Sie problemlos sonst auch schwer zugängliche Stellen an einem Modell (z.B. Hinterschnidungen an Nase oder Ohren). Mit BodyPaint 3D hauchen Sie Ihren Kreationen Leben ein. Denn wie so oft ist es die Un-„Perfektion“, die Objekte lebendig erscheinen läßt. Mit Texturen von der Stange ist dies nicht zu erreichen. Die zahlreichen Funktionen von BodyPaint 3D bieten Ihnen alle Möglichkeiten, einen neuen Grad an Realismus in der 3D-Grafik zu schaffen.



The Warrior © by Axel Ritter

die Module des Studio-Bundles



Modul: Dynamics

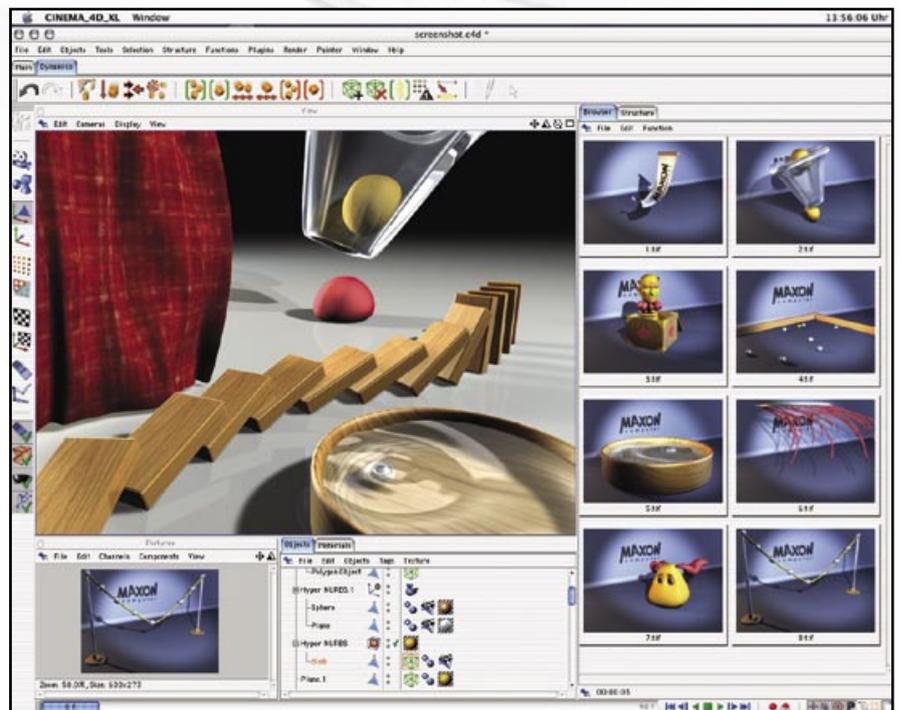
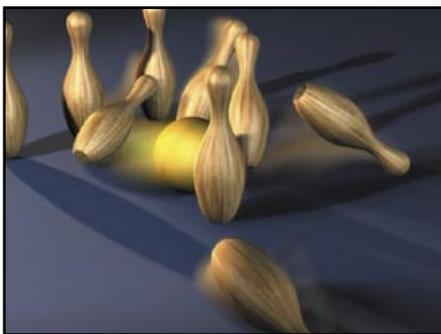
Bringen Sie den Stein ins Rollen

Traditionelle Animationsmethoden wie das Keyframing haben eine Menge Vorteile – aber auch Einschränkungen.

Gilt es z.B. darum, das natürliche Bewegungsverhalten von fallenden oder schwingenden Objekten nachzuahmen, benötigen Sie die Fähigkeiten, einer physikalischen Simulation. In Dynamics geben Sie Ihren Objekten physikalische

Eigenschaften wie Masse, Elastizität, Reibung etc. Darüberhinaus setzen Sie die Bedingungen der Umwelt fest, wie z.B. Gravitation, Wind oder Kollisionserkennung. Zur Einsparung von Rechenzeit kann Dynamics dabei mit sogenannten Proxy-Objekten arbeiten, Platzhalter mit wenig Polygonen anstelle komplexer Geometrien. Dynamics ermöglicht die Simulation von harten,

starrten, aber auch von weichen, flexiblen Materialien. Sie können Objekte mit Gelenken und Federn verbinden. Diese wiederum haben zahlreiche Eigenschaften, die dafür sorgen können, daß sich ein Objekt zurückformt (wie Gummi), verformt bleibt (wie Knetmasse) oder zerbricht. Sparen Sie sich also mühsame Handarbeit, wenn Sie realistische Animationen benötigen.



"I can work in CINEMA 4D without thinking of the mechanics of what I am doing. Creating something is like sketching out your idea directly on the screen. If you spend the time to finesse your lighting and texturing then you can be assured that you will get a finished rendering that is truly photorealistic."

Simon Wicker, Industrial Light and Magic, USA



Modul: NET Render

Im harten Arbeitsalltag zählt jede Minute. Besonders das Rendern von Animationen kann da schnell zur Geduldsprobe werden, selbst wenn man über einen so schnellen Renderer wie CINEMA 4D verfügt. NET Render bietet Ihnen die Möglichkeit, brachliegende Leistung anderer Rechner (z.B. über Nacht) über ein herkömmliches TCP/IP-Netzwerk zu nutzen. NET Render hat ein einzigartiges und einfach zu bedienendes Interface auf HTML-Basis.

Die Installation ist ebenfalls eine Sache von Minuten, und schon steht Ihnen ein vielfaches an Rechenleistung zur Verfügung. Die hohe Betriebssicherheit und die Möglichkeit der Administration sogar per Internet sorgen für einen reibungslosen Ablauf.



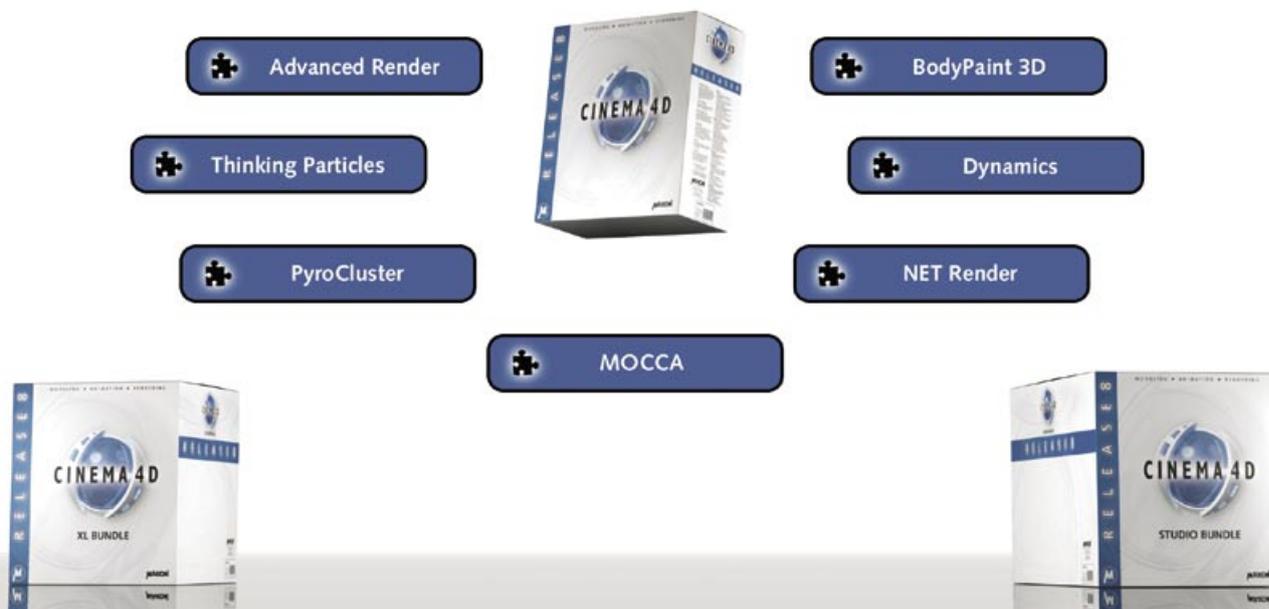
3D Software ...



... für Ihre Ansprüche – und Ihren Geldbeutel

Das neue modulare System der Release 8 von CINEMA 4D bietet Ihnen ungeahnte Möglichkeiten, sich „Ihr eigenes“ 3D-Programm schaffen zu können. Ausgangspunkt und Kern der Produkteserie ist CINEMA 4D R8. Hier ist bereits alles enthalten, was Sie zum Einstieg in die professionelle Welt der 3D-Grafik brauchen. Die zusätzlichen Module ermöglichen es Ihnen Geld zu sparen, indem Sie nur die Funktionen hinzukaufen, die Sie wirklich benötigen. Oder Sie sparen Geld, indem Sie eines der beiden

Bundles erwerben, die ca. ein Drittel günstiger sind, als der Einzelpreis der darin enthaltenen Module. Das XL-Bundle verfügt dabei über die am häufigsten benötigten Extras, das Studio-Bundle enthält die komplette Sammlung aller derzeit von MAXON erhältlichen Zusatzmodule für CINEMA 4D. Eine detaillierte Auflistung der enthaltenen Module finden Sie unten. Und natürlich haben wir für langjährige Kunden auch attraktive Upgrade-Angebote parat. Schauen Sie mal auf die beiliegende Preisliste.



Diese Module gehören zum XL Bundle:
CINEMA 4D R8, Advanced Render, Thinking Particles, PyroCluster, MOCCA und NET Render (3-Client-Lizenz)

Diese Module gehören zum Studio Bundle:
CINEMA 4D R8, Advanced Render, Thinking Particles, PyroCluster, MOCCA, BodyPaint 3D, Dynamics und NET Render (Unlimited-Client-Lizenz)



MAXONs Philosophie

Seit Mitte der 90er-Jahre ist MAXON zu einer wichtigen Größe im weltweiten 3D-Business geworden. Über 70 internationale Testsiege und Auszeichnungen sind der Beweis. Unser Fokus lag bei allen unseren Bemühungen aber immer auf drei Punkten: hohe Geschwindigkeit, große Stabilität und leichte Bedienbarkeit. Auch für die neueste Version standen die Ansprüche der Anwender im Mittelpunkt unserer Arbeit. Marktstudien bei allen Arten von Kunden, vom großen Filmstudio in Hollywood bis zum freiberuflichen 3D-Artist, wurden durchgeführt – das Ergebnis steht nun vor Ihnen: CINEMA 4D Release 8. Und wir werden auch in Zukunft nicht müde werden, das beste 3D-Programm für den harten Arbeitsalltag zu entwickeln – eben "3D for the Real World".



Über MAXON Computer

MAXON entwickelt professionelle 3D-Software für Modelling, Animation, Rendering und Painting. Unsere vielfach ausgezeichneten Produkte werden weltweit bei führenden Produktionen unterschiedlichster Art eingesetzt. Wissenschaft, Architektur, Film, Fernsehen und viele Branchen mehr vertrauen in punkto Visualisierung auf Software von MAXON. Aktuelle Produktionen sind z.B. Star Wars Episode 2 – Angriff der Klonkrieger, Spiderman, The Mummy Returns, Gladiator, Tomb Raider, das neue Columbia TriStar-Logo sowie zahlreiche On-Air-Animationen für Discovery Channel, CBS, RTL, VIVA, ADAC etc.

"We believe that Maxon's market performance during 2000, and since, has been a major factor in the many computer animation software price reductions that the industry has experienced lately."
Robi Roncarelli, Autor und Herausgeber des Roncarelli Report.

