## Update: Cinema 4D Schnelleinstieg Maik Eckardt

ISBN 978-3-7475-0419-2

## Cinema 4D S26 und nachfolgende Versionen:

**S.19 Unten:** Ab der Version Cinema 4D S26 ist hier LISTE also die senkrechte Darstellung aller Materialien im Material-Manager voreingestellt. Alle Abbildungen im Buch, die den Material-Manager zeigen, ordnen die Materialien mit KACHELN, also waagerecht.

**S.24 Mitte:** Die drei Bearbeiten-Modi: Punktemodus, Kantenmodus und Polygonemodus befinden sich wie alle Modi in der waagerechten Befehlspalette und nicht in der senkrechten.

S.137 Oben: Die Untergruppe in der sich das Emitter-Objekt befindet heißt nun Partikel und nicht mehr Partikelsystem.

S.144 Unten und S.145 Oben: Die Pfade zu den Ports für Position, Größe und Winkel wurden etwas geändert, sie sind nun: KOORDINATEN<u>TRANSFORMATION</u>POSTION POSITION.Z und KOORDINATEN<u>TRANSFORMATION</u>WINKELWINKEL.B.

## Cinema 4D 2023:

**S.76 Unten - Spiegeln**: Ab der Version Cinema 4D 2023 wurde das Spiegeln-Werkzeug komplett neu überarbeitet und heißt nun SYMMETRISIEREN. Rufen Sie es nach dem Selektieren der 417 Polygone aus dem MESH-Menü, unter KLONEN auf. Klicken Sie dabei aber zunächst auf das Zahnrad, also die Einstellungen, hinter dem Befehl. Geben Sie hier folgende Werte an:

- Mit globalen Einstellungen verknüpfen = Deaktivieren
- Raum = Global
- X = -X zu + X
- Außerhalb entfernen = Deaktivieren
- Naht verschweißen = Aktivieren

Anwenden, indem Sie auf OK klicken. (Abbildung 2.61 Neu)

Symmetrisieren				×
Mit globalen Einstellungen verknüpfen 🗋				
Raum		Lokal	Global	Arbeitsebene
		Eigener		
x		Aus	+X zu -X	-X zu +X
Ŷ		Aus	+Y zu -Y	-Y zu +Y
Z		Aus	+Z zu -Z	-Z zu +Z
Entlang Ebene schneider	1			
Außerhalb entfernen		0		
Naht verschweißen				
Toleranz		0.01 cm	)	
Auflösen				
	OK	Abbrechen		

Abbildung 2.61 Neu: Die Attribute des Symmetrisieren-Werkzeugs



S.11 Unten - Die verschiedenen Selektions-Werkzeuge: Ab der Version Cinema 4D 2023 heißt das *Live-Selektions-Werkzeug* nun *Pinsel-Selektions-Werkzeug*. Die Anwendung bleibt aber unverändert.

## Cinema 4D 2024:

S.82 Oben – Punkt 1.: Ab der Version Cinema 4D 2024 ist hier unter Umständen das Cinema 4D Standardmaterial nicht mehr voreingestellt, sondern das des zusätzlichen Renderers Redshift. Wählen Sie in diesem Fall aus dem Erzeugen-Menü des Material-Managers unter KLASSISCHE MATERIALIEN > NEUES STANDARDMATERIAL.

Um das Cinema 4D Standardmaterial wieder dauerhaft als NEUES VOREINGSTELLTES MATERIAL zu definieren, öffnen sie im BEARBEITEN-Menü des Programms die PROGRAMM-VOREINSTELLUNGEN. Wählen Sie auf der linken Seite MATERIAL und wechseln sie dann auf der rechten Seite im Pulldown-Menü vOREINGSTELLTES MATERIAL auf STANDARD.