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 Transformation Position Position.Z

 $Koordinaten | \underline{Transformation}| Winkel | Winkel . B.$

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
- $\bullet \quad X = -X zu + X$
- Außerhalb entfernen = Deaktivieren
- Naht verschweißen = Aktivieren

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

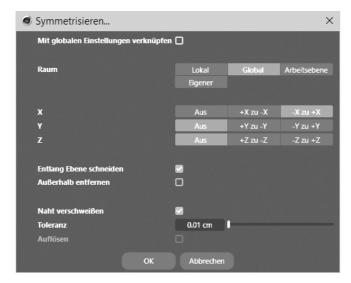


Abbildung 2.61 Neu:

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.