

# 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 waagrecht.

**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**|POSTION |POSITION.Z  
und

KOORDINATEN|**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
- 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.