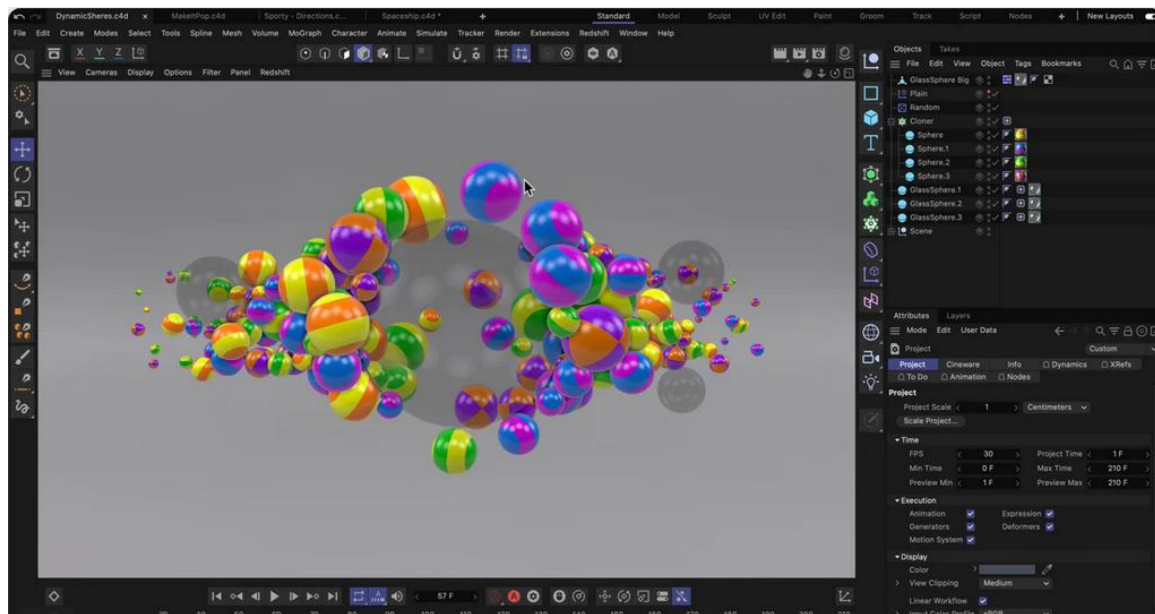


Was ist neu in Cinema 4D Release 25?

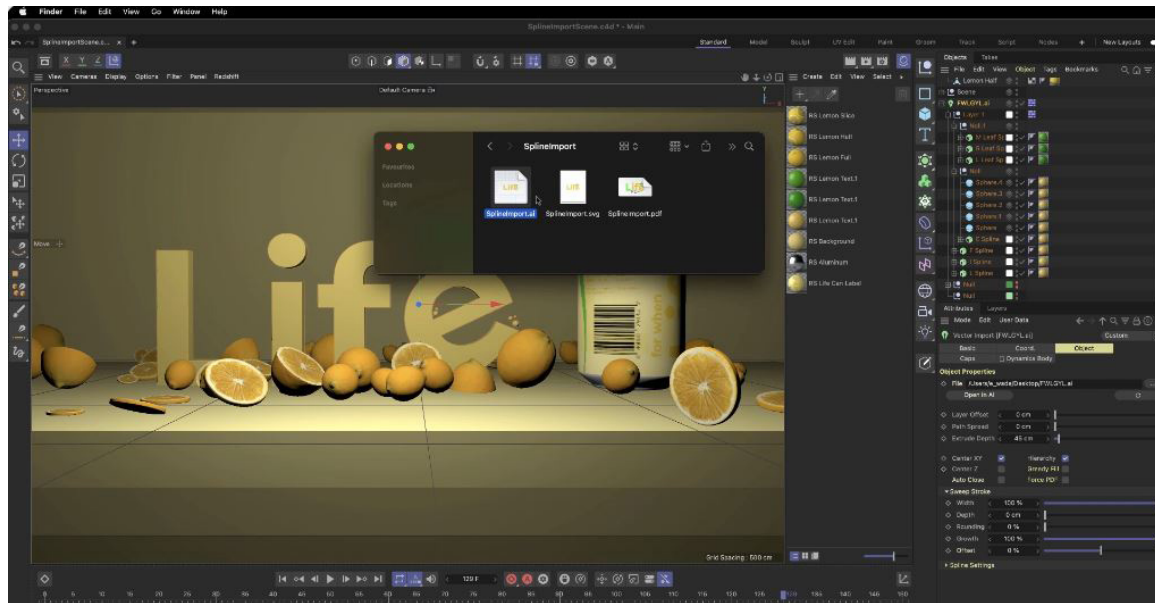
Die intuitive 3D-Anwendungsoberfläche ist weiter verbessert worden - mit einem neuen, modernen Design, Verbesserungen an der Benutzerführung und einem umfangreichen Voreinstellungssystem zur Optimierung deines Workflows. Dank der Capsules kann nun jeder die Leistung und Flexibilität des Cinema 4D Scene Node Systems für sich nutzen, mit Plugin-ähnlichen Funktionen direkt im klassischen Objektmanager. Der Datenimport und die Spline-Funktionen dieser Technologie ermöglichen einzigartige und nützliche Toolsets mittels Scene Nodes, des Scene Managers oder Capsules.

Weiterentwicklung der Programmoberfläche



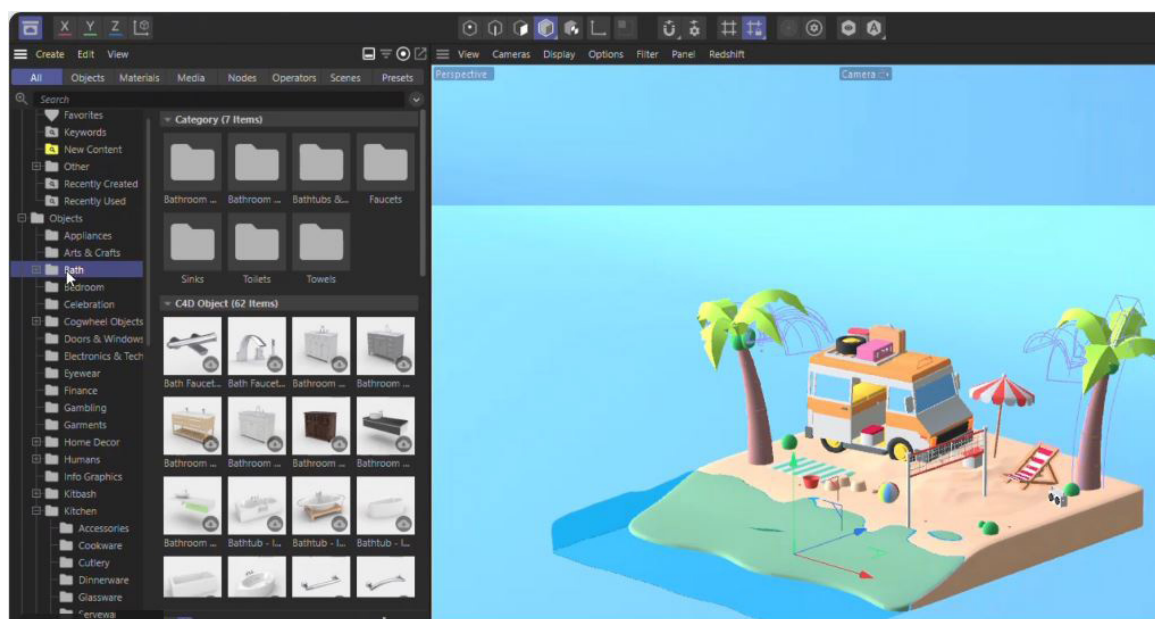
Mit Cinema 4D R25 wird die intuitive 3D-Anwendungsoberfläche noch besser. Das moderne Layout und die neuen Icons geben Cinema 4D einen frischen, intuitiven Touch mit Fokus auf den Workflow. Dynamische Paletten ermöglichen neue Layouts, die die Bildschirmoberfläche optimal ausnutzen und dafür sorgen, dass die benötigten Werkzeuge immer zur Hand sind. Die Anordnung von Dokumenten und Layouts mit Tabs erleichtert den Wechsel zwischen verschiedenen Projekten und Arbeitsabläufen.

Spline Import



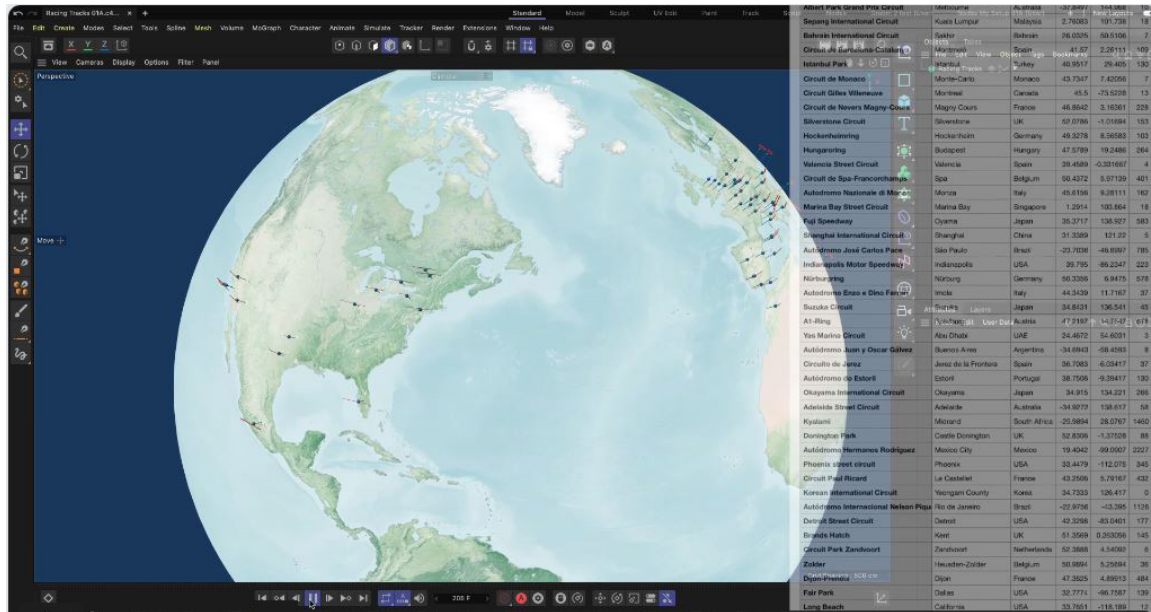
Mittels des PDF-Formats von Adobe lassen sich Splines aus Adobe Illustrator-Dateien importieren, die mit PDF-Kompatibilität gespeichert wurden. Erweiterte Funktionen wie Symbole und mit Farbverläufen gefüllte Formen werden ebenfalls unterstützt. Auch Vektorgrafiken im SVG-Format lassen sich problemlos importieren.

Preset-System / Asset Browser



Der Asset Browser bietet einfachen Zugriff auf Bibliotheken mit vordefinierten Inhalten, die entweder lokal oder online gespeichert sind. Cinema 4D Abonnenten profitieren von einer umfangreichen Kollektion von 3D-Objekten, Materialien und Node-Kapseln. Die Bibliothek kann durchgesehen oder gezielt durchsucht werden, jedes Asset enthält aussagekräftige Metadaten und Schlüsselwörter. Objekte werden bei Bedarf heruntergeladen, wodurch das vorherige Herunterladen großer Asset-Bibliotheken entfällt. Einmal geladene Assets werden auf dem Computer zwischengespeichert und sind jederzeit wieder verfügbar.

Scene Manager / Scene Nodes (Vorschau)



Im Cinema 4D Scene Manager stehen leistungsstarke, node-basierte Assets zur Verfügung, um prozedurale Geometrie oder ganze Szenen in einer hierarchischen Ansicht zu konstruieren. Der Scene Manager wird in Zukunft, ähnlich wie der klassische Objektmanager von Cinema 4D, einen schnellen und kreativen Workflow bieten. Ältere C4D-Objekte lassen sich einfach per Drag&Drop integrieren.

Track Modifier Tag

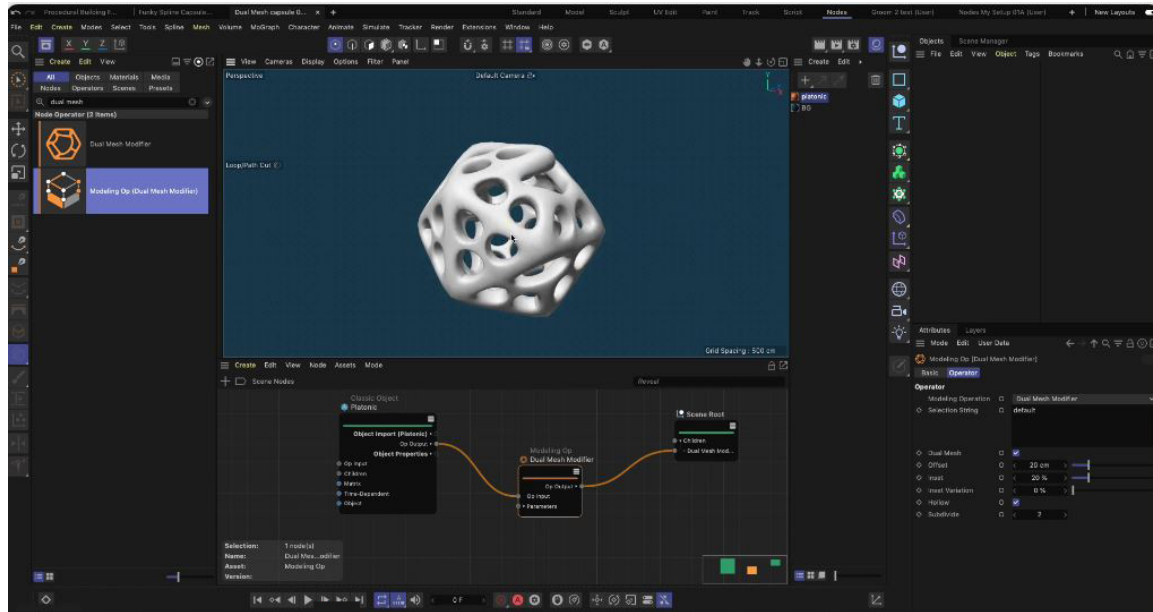


Damit lassen sich Animationsspuren von Objekten oder Tags superschnell ändern. Es beinhaltet verschiedene Voreinstellungen für Spuren und Keys, deren Erstellung von Hand sehr zeitaufwändig wären.

- **Spring-Modus:** federnde Sekundäranimationen hinzuzufügen
- **Posterization-Modus:** flüssige Animationen in Stop-Motion-Bewegungen transformieren
- **Noise-Modus:** hinzufügen von Zufälligkeiten, zahlreiche Parameter für Effektstärke
- **Smooth-Modus:** entfernen von Wacklern und Verdrehungen, z.B. zur Bereinigung von Mocap-Daten

Verschiedene Modi lassen sich kombinieren, um hochkomplexe Animationen zu erstellen und sie ohne großen Aufwand noch realistischer aussehen zu lassen.

Capsules



Capsule Assets, die im Cinema 4D Scene Nodes Core aufgebaut wurden, bieten eine prozedurale pluginähnliche Funktionalität. Diese Capsules können direkt im klassischen Objekt-Manager von Cinema 4D als Grundobjekte, Generatoren oder Geometriemodifikatoren genutzt werden. Mit dem Capsule Constructor können ältere C4D Szenen mit eigenen node-basierten Elementen erweitert werden-

Alle Features im Überblick / Cinema 4D Release 25

User Interface Enhancements

- New modern scheme and updated icons
- New layouts
- Updated attribute layouts for easier and more intuitive access to key attributes
- Document Tabs - easily switch between open documents
- Layout Tabs - easily switch between layouts for different tasks
- New Layouts Switch - easily revert to old Cinema 4D layouts
- Window size and position maintained while switching layouts (ctrl to recall stored position)
- Fix Column and Fix Row options maintain the size of layout elements while resizing window / adapting to new resolutions
- Dynamic Palettes - icon palettes dynamically change based on document mode, active tool or active object type
- Shortcut sets in Command Manager
- Virtual Sliders on Numeric Attributes
- Numeric Attributes increment based on cursor position
- Option to expose any tag with the Object attributes
- New Coordinate Manager with Auto-Apply and Reset Transform
- Non-modal Color Chooser popup
- Snap and Soft Selection toolbar popups
- Variable size thumbnails in Material Manager

- Improved display of selected element in dropdowns
- New 3-point Viewport Lighting
- HDR/EDR Viewport

Asset Browser

- Preset System
- Store presets within the Asset Browser, with category, keywords, smart search, previews and more
- Define multiple presets for any object, tag, tool or other Attribute Manager element
- Specify a default preset to be applied whenever the item is created
- Partial presets allow specific / selected attributes to be stored as presets
- Easily choose between stored presets or a specific Attribute Manager element
- Define presets for any Import / Export format
- Custom preset types for specific Cinema 4D content:
 - Render Settings
 - Viewport Filter*
 - Timeline Filter
 - Color Chooser Swatches, BodyPaint 3D Swatches & Brushes, Sculpt Brushes*
 - Sketch & Toon*
 - Icon Presets*
- User Data Interfaces
- Takes
- Bevels*
- Gradients*
- Spline UI*
- Sky
- Automatic creation of preview images for many preset types (marked above with an asterisk)

General Asset Browser Improvements

- Place any asset within an icon palette for easy access
- Place Favorites or any Smart Search within an icon palette for easy access
- Popup mini-browser can be moved, or pinned open to add multiple assets
- Simple Mode provides easy access with minimal UI to specific categories or searches
- Option to Convert Legacy lib4d Content Browser libraries
- Improved Drag & Drop (object manager hierarchy, material manager, polygon selection, material links)

Improved Spline Import

- Import Adobe Illustrator / PDF files
- Imports stroke and fill information
- Imports stroke/fill color with support for multiple color spaces and gradient fills
- Imports vector symbols embedded within artwork

- Import SVG Files
- Generate extrusions and sweeps to represent filled and stroked paths
- Offset paths parametrically based on layer and path order
- Update Illustrator files dynamically while keeping settings

Capsules

- Use Capsule assets created in Cinema 4D's new Scene Node core within Classic Cinema 4D
 - Primitives
 - Object Groups
 - Geometry Modeling and Selection Modifiers
- Tap into the power of Scene Nodes to add unique functionality within an Object Group or Geometry Modifier Group

Scene Nodes / Scene Manager

Splines

- Spline Primitives -
 - 4-side
 - Arc
 - Circle
 - Circular Arrow
 - Cissoid
 - Cycloid
 - Flower
 - Formula
 - Helix
 - Linear Arrow
 - n-side
 - Profile
 - Rectangle
 - Segment
 - Star
 - Text
- Scene Nodes Spline Core -
 - Create Bezier splines with tangents
 - Create B-Splines
 - Create splines with Nurbs weighting
- Attach weight, color and other attributes to spline points
- Interpolate position and spline point attributes along spline
- Tessellate Splines with Adaptive, Subdivided, Natural or Uniform point distribution
- Output the length of a spline
- Line To Mesh Generator - Extrude, Loft, Lathe, Sweep operations

Data Integration

- Import Data Node - CSV data import
- Get Member Node - get array from container by name/index
- Get Member Info Node - output an array of members within a container
- Sort Collection - sort all arrays of an array collection based on one array within the collection
- Command-line argument - parse a command-line argument as an input for Scene Nodes
- Data Assets
 - Bar Graph
 - Global Pins
 - Utilities
 - Hex to RGB
 - Geoposition to Equirectangular
 - Geoposition to Sphere
 - DMS to Geoposition
 - Angle to DMS
 - Flightpath Spline

Nodes and Node Assets

- Surface Blue Noise Distribution
- Surface-Scaled Blue Noise Distribution
- Calculate Curvature
- Create Normals
- Geometry Axis / Orientation / Resize
- Jitter / Jitter along Normal
- Smooth Geometry
- Transform Element
- Modulo Selection
- Select All
- Select by Weight
- To / From Barycentric
- Pivot Transform

Node Editor Enhancements

- Improved modeling selection workflow with selection string parser
- Error highlighting, Info Area callout and improved Console error reporting
- Updated Modeling Selection Workflow with Selection Parser
- Store cached geometry within nodes

Redshift Integration

- Updated Redshift Lights User Interface
- Convert standard lights to Redshift Lights

Known issues

- Cinema 4D R25 will break plugin compatibility with the C++ API, and in some Python plugins.
- The Content Browser has been deprecated and removed. A new menu option in the Asset Browser allows users to choose a lib4d and convert to assets.
- There are three notes to know about Spline Import:
- SVG files from Inkscape currently will not load
- Layers >1 level deep are only supported when Illustrator files are saved *without compression*
- Path Names are not imported

R25 Lite

R25 Lite includes new layouts but no other features. It is also not compatible with Maxon App. When Lite is launched from within Adobe After Effects, you should open the C4D license manager window.