

# Maxon One Release im Herbst bietet neue Features und enorme Performance-Verbesserungen

**Ein optimierter Cinema 4D Core, mehr Kontrolle über Pyro-Simulationen, verbesserte Real Lens Flares und Farbkorrektur-Workflows sind die Highlights.**

**Bad Homburg - 13. September 2023** - [Maxon](#), Entwickler professioneller Softwarelösungen für Cutter, Filmemacher, Motion Designer, Visual Effects Artists und Kreative aller Art, kündigt das mit Spannung erwartete September-Release mit Updates für fast alle Maxon-Produkte an. Cinema 4D 2024 ist besser als je zuvor - mit massiven Performance-Verbesserungen bei der interaktiven Wiedergabe, Verbesserungen bei Rigid Body-Simulationen und mehr kreativer Kontrolle über den Pyro-Workflow. In Trapcode 2024 können Artists mit dem Combustion-Feature realistische thermische Dynamiken erzeugen und mit Stroke from Parent Partikelspuren erstellen. VFX 2024 eröffnet eine neue Dimension der Beleuchtungssteuerung und enthält mehrere Verbesserungen für die beliebten Real Lens Flares. Mit Magic Bullet 2024 wird die Farbkorrektur einfacher als je zuvor - und eine Vielzahl neuer Presets gibt Artists mehr kreative Möglichkeiten. Auch Universe 2024 bietet zahlreiche Workflow-Verbesserungen und neue Presets. Redshift bietet mehr kreative Freiheit bei der Verwendung der MatCap- und Distorter-Shader sowie Performance-Verbesserungen auf Multi-Core-CPUs. Als besonderen Vorteil für Maxon One Abonnenten veröffentlichen wir unser bisher umfangreichstes Paket an Maxon Capsules, darunter ein neuer Spline-Modifier von Rocket Lasso, Redshift-Materialien für Metall und Autolack sowie 3D-Modelle, die für die Visualisierung von Innen- und Außenbereichen verwendet werden können.

## Cinema 4D 2024

Cinema 4D 2024 bietet unübertroffene Performance für die anspruchsvollsten Szenen. Rigid Body Simulationen können jetzt mit allen vorhandenen Kräften, Pyro, Stoff und Soft Bodies interagieren. Pyro glänzt mit einer heißen neuen Funktion, die es ermöglicht, Feuer aus Partikeln und Matrizen auszustoßen. Und die neuen Vertex-Normal-Tools bieten Artists eine unvergleichliche Präzision, um Oberflächen zu perfektionieren.

- Cinema 4D 2024 ist mehr als doppelt so schnell wie frühere Versionen - dank des brandneuen Core von Maxon, der die Geschwindigkeit und Leistung optimiert.
- Da Rigid Body Simulationen nun Teil des Unified Simulation Systems von Cinema 4D sind, können Rigid Bodies jetzt mit allen Simulationstypen in der Szene interagieren – egal ob Soft Bodies, Stoffe, Seile oder Pyro.
- Pyro bietet Artists jetzt präzisere Steuerelemente, um ihre Simulationen künstlerisch zu gestalten und sicherzustellen, dass sie ihren Vorstellungen entsprechen. Durch Hinzufügen des Pyro-Tags zu Standard-Partikel-Emittern, Thinking Particle-Geometrien und Matrix-Klonern können diese nun Pyro emittieren. So können Artists filmische Szenen mit Feuer, Rauchfahnen und Explosionen kreieren oder ein wunderschönes Feuerwerk am Nachthimmel visualisieren. Mit Hilfe von UpRes können Kreative für einen effizienteren Workflow in der Art Direction- und Konzeptionsphase eines Projekts eine Simulation mit geringerer Auflösung verwenden und die Simulation dann für die finale Ausgabe in voller Qualität rendern.
- Cinema 4D 2024 führt neue Steuerelemente für Vertex-Normalen ein, die Artists die volle Kontrolle über die Anpassung von Vertex- und Polygon-Normalen geben, um Shading-Artefakte zu entfernen.
- Die neuen Modeling-Werkzeuge in Cinema 4D 2024 machen komplexe Aufgaben zu einem Kinderspiel. Mit Select Pattern können Artists eine Auswahl auf der Oberfläche

des Meshes mit einem Klick wiederholen. Projection Deformer erlaubt es, Punkte von einem Objekt in jede beliebige Richtung zu einem anderen zu bewegen.

- Die Node UI in Cinema 4D 2024 wurde überarbeitet. Neben einer Modernisierung des generellen Erscheinungsbildes gibt es eine neue Notizfunktion. Diese erlaubt es Artists, ihr Netzwerk von Nodes direkt im Node Editor zu dokumentieren.

## **Red Giant 2024**

Die neuesten Updates für Red Giant beinhalten Aktualisierungen für die Toolsets von Trapcode, Magic Bullet, VFX und Universe. Mit Trapcode 2024 können Artists dank der Erweiterungen der Particular Fluid Dynamics Simulation realistische thermische Dynamiken erzeugen. VFX 2024 eröffnet eine neue Dimension der Beleuchtungssteuerung und enthält mehrere Verbesserungen der beliebten Real Lens Flares. Mit Magic Bullet 2024 ist die Farbkorrektur so einfach wie nie zuvor - und eine Vielzahl neuer Voreinstellungen gibt Designern mehr kreative Freiheit. Und Universe 2024 bietet eine große Anzahl neuer Presets.

Außerdem sind alle Werkzeuge in Red Giant jetzt auch auf Chinesisch und Japanisch verfügbar, was Artists den Einstieg in die Software in ihrer Muttersprache erleichtert.

- **Trapcode 2024**

- Combustion ist eine neue Untergruppe von Parametern innerhalb der Gruppe Particular Fluid Dynamics und fügt der Simulation realistische thermodynamische Eigenschaften hinzu. Combustion ermöglicht es Artists, direkt in After Effects überzeugende Pyrotechnik zu erstellen - z. B. das Anzünden einer Fackel in der Hand eines Schauspielers mit Flammen, die realistisch auf Positionsdaten reagieren.
- Stroke from Parent ist eine neue Emitteroption und eine Alternative zu Emit from Parent. Da sich Stroke from Parent eher wie ein 3D Stroke verhält, können Artists eine nahtlose Spur hinter einem Elternpartikel erstellen.

- **VFX 2024**

- Mit dem 2D + Distance Feature können Artists ihrer Szene Dimension verleihen, indem sie den Abstand der Lichtquelle entlang der Z-Achse verändern. Die Distanz beeinflusst die Größe und diese beeinflusst wiederum die Helligkeitsparameter, welche das Aussehen des Lichts während der Bewegung verändern. Das ist ideal, um dramatische Aufnahmen von Objekten, die sich auf die Kamera zubewegen, mit Flares zu versehen.
- Light Control ermöglicht es Künstlern, das Flare in 3D getrackten Szenen basierend auf AE Lights präzise zu positionieren und zu steuern.
- Ring Projection bringt den coolen Flare-Stil der 1970er- und 80er-Jahre zurück und ermöglicht es Filmemachern, den Look von Kultfilmen wie Blade Runner zu imitieren.
- Artists profitieren von einer verbesserten Performance, wenn sie den Draft Mode für die Ebene aktivieren, auf die Real Lens Flares in After Effects angewendet wird. Arbeite und animiere schnell mit einer niedrigeren Auflösung und erhalte trotzdem die volle Qualität im finalen Rendering.
- Dank der neuen Schmutz Background Illumination kann Schmutz jetzt durch die Helligkeitswerte einer Aufnahme oder einer Lichtquelle beleuchtet werden, was eine nahtlosere und realistischere Integration in das Filmmaterial ermöglicht.

- **Magic Bullet 2024**
  - Mit über 30 neuen Presets, die von Filmlooks über Musikvideo-Looks bis hin zu Modelfilm- und Vlogging-Ästhetik reichen, vereinfacht Maxon den Workflow in Magic Bullet 2024 weiter und ermöglicht es Artists, noch kreativer mit den Inspirationen zu sein, die sie von Capsules erhalten.
  - After Effects-User profitieren jetzt vom synchronisierten OCIO-Farbmanagement. Die Einrichtung des Farbmanagements kann kompliziert sein - deshalb speichert Looks die Einstellungen nach der Einrichtung in After Effects, damit User das Farbmanagement nicht zweimal durchführen müssen und sich ganz auf die kreativen Aspekte konzentrieren können.
- **Universe 2024**
  - Universe 2024 besticht durch neue Capsules mit mehr als 50 neuen Presets, die Video-Editoren und Compositoren einen einfacheren Workflow ermöglichen und ihre Kreativität beflügeln.

## Redshift

Redshift 3.5.18 fügt dem MatCap-Shader mehrere Funktionen zur Anpassung des Input-Bildes hinzu, der Distorter-Shader unterstützt jetzt die 3D-Verzerrung von Maxon Noise und 2D-Verzerrung für Bump-Maps, und die Performance von Redshift CPU auf Systemen mit mehr als 12 CPU-Threads wurde verbessert.

- Der MatCap-Shader hat zusätzliche Anpassungsparameter erhalten, mit denen User schöne illustrative Renderings aus ihren eigenen digitalen Skizzen erstellen können. Ideal, um schnell einfache, stilisierte Renderings zu erstellen.
- Der Distorter-Node unterstützt jetzt 3D-Verzerrung mit Maxon Noise. Das bedeutet, dass die Verzerrung nicht mehr auf Farbtextur-Inputs beschränkt ist und dass 3D-Verzerrung des beliebten Maxon Noise Nodes und die Verzerrung von Bump Maps jetzt möglich sind. Verwende beide Optionen unabhängig voneinander, um Oberflächeneffekte auf einem Mesh zu verzerrern, ohne andere Shader-Parameter zu verzerrern
- Auf Systemen mit CPUs mit 12 oder mehr Threads werden Render-Buckets automatisch gleichzeitig ausgeführt. Dadurch wird die Leistung verbessert und das Rendering auf Multi-Core-CPU's beschleunigt. Da das Bucket-Splitting keine Auswirkungen auf CPUs mit weniger als 12 Threads hat, wird die Funktion auf diesen CPUs automatisch deaktiviert.
- Redshift in Blender bietet jetzt grundlegende Unterstützung für den Jitter Node. Nutze den Jitter Node, um Shader-Attribute schnell über eine große Anzahl von Assets hinweg zu variieren.

## Capsules

Zu den neuesten Ergänzungen von Capsules, Maxons Sammlung von maßgeschneiderten Assets, die Artists als komfortablen Ausgangspunkt für ihre Projekte verwenden können, gehören ein neuer Spline-Modifikator für die Simulation von Drähten und Seilen, insgesamt 50 neue Redshift-Materialien, unser nächstes Paket mit Laubwerk-Bäumen und -Pflanzen sowie 16 Wohnungseinrichtungsmodelle und zahlreiche Glasartikel, die für Redshift aktualisiert wurden.

- Der neue Catenary Spline Modifier von Rocket Lasso macht es einfach, hängende Drähte, Seile und Kabel zu erstellen. Exklusiv für Maxon One-Abonnenten kann dieser Modifikator mit dem Break Spline Modifikator kombiniert werden, um Bündel von hängenden Drähten zu erstellen, die sich in zufälligen Abständen

aneinanderreihen. Wird das Ergebnis im Volume Mesher abgelegt, entstehen wunderbar eklige Ranken aus baumelndem Schleim.

- Der Break Spline Modifier von Rocket Lasso, der als Deformer für Splines dient, hat drei zusätzliche Beispielszenen erhalten.
- Wir haben eine umfangreiche Sammlung von Redshift-Materialien hinzugefügt, die von den Visualisierungsexperten Fuchs & Vogel erstellt wurden: Diese neueste Materialausgabe enthält 32 Redshift-Metallmaterialien, die von rauem Gold bis zu verschmiertem Nickel reichen, sowie 18 Redshift-Autolackmaterialien, die keine Wünsche offenlassen: Mit Farbtönen von mattem Schwarz bis hin zu schillernden, flockigen Rottönen, die sich mit dem Blickwinkel verändern, ist alles dabei.
- Die Capsules-Pflanzenbibliothek, die ideal für Außenvisualisierungen geeignet ist, umfasst jetzt 52 zusätzliche Modelle von Laubwerk. Darunter sind zahlreiche Variationen der mediterranen Zypresse, des Regenschirmbaums oder der Hexen-Hasel, die das Herz eines jeden Botanikers höherschlagen lassen.
- Praktisch für jede Innenraumvisualisierung ist ein Set mit Wohnungsdekoration, das 10 Stühle, drei Garderobenstände und drei Weinregale umfasst.