



## Alle neuen Funktionen Maxon ONE Frühjahrs-Update 2023

### Cinema 4D

- Der Cinema 4D Commander bietet jetzt schnellen und einfachen Zugriff auf Maxon Capsules sowie auf deine eigenen Assets und Presets. Entdecke und wende Capsules an, füge Redshift-Materialien hinzu und nutze die Möglichkeiten der node-basierten Capsules von Maxon, wie z. B. das Backdrop-Grundobjekt und Spline-Tools.
- Mit dem brandneuen Wandstärke-Generator kannst du all deinen Modellen zusätzliche Dimensionen verleihen. Dieses Objekt eignet sich hervorragend für die Erstellung von Grundrissen und 3D-Prints. Es generiert eine prozedurale Hülle auf der Grundlage eines bestehenden Meshes und bewahrt Ecken und senkrechte Kanten. Durch die Unterstützung von Vertex Maps und Polygon-Selektionen kann es vielseitig eingesetzt werden.
- Supercomp unterstützt jetzt auch Einstellungsebenen. Displacement-Ebenen sind jetzt Einstellungsebenen und wenden ihren Effekt auf alles an, was sich in der Komposition unter ihnen befindet. Ideal für regionenbasierte Farbkorrekturen, Verschiebungen und Wärmeunschärfe.
- Cinema 4D bietet jetzt eine aufgeräumte Node-UI, die dir hilft, deine Node-Setups mit einer übersichtlicheren Oberfläche zu navigieren, die u.a. eine deutlichere Farbcodierung aufweist und die Arbeit mit Nodes und die Erstellung effizienter node-basierter Capsules erleichtert.
- Das Unified Simulation System von Cinema 4D hat mehrere Verbesserungen erhalten. Die Pyro-Vorschau im Cinema 4D-Viewport unterstützt jetzt Farbe und Beleuchtung -ideal, wenn du eine Simulation einrichtest oder ein hochwertiges Vorschau-Rendering teilst. Emitter unterstützen jetzt Maxon Noise und Vertex Maps, und die Vernichter-Kraft begrenzt Pyro auf die Innen- oder Außenseite einer Box. Die Pyro-Ausgabe wird automatisch für Redshift-Renderings generiert und kann einfach zwischen Simulationsszenen umgeschaltet werden. Ballon-Simulationen unterstützen jetzt auch Vertex-Maps, mit denen du Nähte erstellen und Bereiche zum Aufblasen kontrollieren kannst.

## Red Giant

### Universe

Universe 2023.1 führt den Symbol Mapper ein, ein brandneues Styling-Tool, mit dem du dein Filmmaterial mit Buchstaben, Zahlen und Symbolen basierend auf den Helligkeitswerten des Quellmaterials umgestalten kannst. Damit Artists ihre kreativen Visionen mühelos umsetzen können, enthält diese Version auch viele neue Presets für verschiedene Universe Tools.

- Der Universe Symbol Mapper ermöglicht großartige Effekte im Matrix-Stil oder Retro-Grafiken auf Basis von Typographie.
- Ein überarbeitetes Dashboard und der Preset-Browser bieten jetzt Zugang zu Maxons Cloud Capsule Service, mit dem die User eine wachsende Bibliothek von Assets nutzen können. Dank der neuen Suchfunktion finden Artists in der riesigen Sammlung von Tools und Presets von Universe genau das, was sie brauchen, und sparen so Zeit in ihrem Workflow.
- Universe 2023.1 bietet 42 neue Cloud Presets für die Tools Electrify, Line, Long Shadow, Prism, Displacement und RGB Separation.

### VFX

- VFX 2023.3 führt die Unterstützung für anamorphe Linsen in Real Lens Flares ein, was den hochwertigen Look einer AAA-Filmproduktion ermöglicht, und bringt Unterstützung für Einstellungsebenen in Supercomp.
- Dank der verbesserten Lens Simulation Engine mit Unterstützung für anamorphe Objektive in Real Lens Flares können Filmemacher, die 3D-Renderings erstellen, Videos drehen oder an Motion Graphics arbeiten, Real Lens Flares zu ihren Aufnahmen hinzufügen. Gleichzeitig können alle User von Real Lens Flares ihr Filmmaterial so aussehen lassen, als wäre es in einem AAA-Studio gedreht worden, indem sie ein noch nie dagewesenes Maß an künstlerischer Kontrolle nutzen und dabei so realistisch wie möglich aussehende Lens Flares erzeugen.

### Trapcode

Trapcode 2023.3 enthält Leistungsoptimierungen für Lichtemitter und Bugfixes für Particular sowie eine neue Sammlung von Atomic Age-Sprites.

- Eine neue Sammlung von Atomic Age-Sprites, die an die Designästhetik der Mitte des vergangenen Jahrhunderts erinnern.
- Die Leistung der Lichtemitter in Particular wurde optimiert, was zu einer bis zu 3x kürzeren Renderzeit führt.
- Bugfixes ermöglichen die Unterstützung der neuen Kurven- und Farbvoreinstellungen in sekundären Systemen, die Vorschau von Modellsequenz-Animationen im Designer und mehr.

## **Magic Bullet**

Magic Bullet 2023.2 verbessert den Strength-Schieberegler für Magic Bullet Looks und enthält zahlreiche plattformübergreifende Verbesserungen.

- Neue Schieberegler für jedes einzelne Tool machen es einfacher, deinen Look besser zu kontrollieren.
- Ein neuer Satz von Voreinstellungen für Looks nutzt die Vorteile unserer ACES-Verarbeitung voll aus.
- Verschiedene Fehlerbehebungen mit besonderem Augenmerk auf Resolve-Nutzer.

## **Redshift**

Redshift 3.5.14 bringt ein fantastisches neues Himmels- und Sonnenmodell, Flakes Shader und neue Kamera-Backplates sowie Workflow- und Stabilitätsverbesserungen.

- Das neue PRG-Clear-Sky-Modell ermöglicht es Artists, mit Redshifts verbessertem Sonnen- und Himmelsmodell wunderschöne Sonnenuntergänge zu simulieren. Es bietet die genaueste Simulation von Himmelsstrahlung und -farbe und ermöglicht satte rote Sonnenuntergänge, wenn die Sonne gerade unter den Horizont sinkt.
- Der neue Flakes-Shader eignet sich hervorragend zum Rendern von schimmernden Metallic-Autolacken oder glitzernden Dotzbällen. Dieser 3D-Shader erzeugt Voronoi- oder punktförmige Flecken in zufälligen Winkeln und Oberflächentiefen, um deinen Renderings das perfekte Detail und den perfekten Glanz zu verleihen.
- Kamera-Backplates sind jetzt in Redshift für C4D verfügbar und bieten erstaunliche Compositing-Kontrolle. Artists können wählen, ob das Hintergrundmaterial in das Rendering integriert oder vor / nach den Post-Effekten hinzugefügt werden soll. Dank des Post-Compositing-Modus können Renderings an eine bestehende Backplate angepasst werden.
- Mit der aktualisierten Node-Benutzeroberfläche von Cinema 4D 2023.2 ist es eine Freude, Redshift-Materialien zu erstellen. Die Benutzeroberfläche ist viel übersichtlicher und enthält neue Befehle zur Auswahl von Upstream- und Downstream-Nodes. Nutze das C4D-Voreinstellungssystem, um deine bevorzugten Node-Einstellungen anzuwenden, und baue Netzwerke schnell mit einer neuen Option auf, mit der die Verbindungen beim Duplizieren eines Knotens beibehalten werden. Neue Ausklappfenster erleichtern das Durchsuchen und Hinzufügen von Knoten sowie das Bearbeiten von Knotenattributen.
- Die Redshift Kamera ist jetzt in Houdini verfügbar und bietet einfache physische Steuerelemente, um Belichtung, Fokusabstand, Bewegungsunschärfe und Bokeh zu verändern.

## ZBrush

Die neueste Version von ZBrush bietet zwei neue Tools, die noch nie zuvor in 3D-Sculpting-Workflows verfügbar waren.

- Die neue Proxy Pose-Funktion bietet eine dynamische Methode, um die Topologie von Modellen schnell zu ändern. Durch die Implementierung von Proxy Pose wird die Polygondichte sofort reduziert, sodass Artists ihre ZBrush-Modelle schnell und effizient bearbeiten und anschließend wieder in ein Mesh mit hoher Dichte konvertieren können.
- Die neue Drop 3D-Funktion kombiniert die Technologie von Sculptris Pro mit der 2.5D-Funktionalität des ZBrush Canvas, um einen neuen Workflow zu schaffen, der mehr Kreativität zulässt. Mit Drop 3D können Artists die lokale Mesh-Dichte erhöhen, um hochauflösende Details dort zu erhalten, wo sie benötigt werden. Drop 3D regt die Kreativität an, indem es die Elemente von 2D- und 3D-Design miteinander verbindet. Mit Drop 3D kannst du Designkonzepte erproben, die mit Illustrationstechniken, Oberflächendetails und 3D-Modellierung kombiniert sind.

## Forger

Die neueste Version von Forger enthält neue Funktionen für Beleuchtung, Effekte für mehr Realismus und die Integration des leistungsstarken ZRemesher von ZBrush.

- **Lichter:** Mit dieser Version kannst du mehrere benutzerdefinierte Lichter erstellen, darunter Richtungslichter, Punktlichter und Spotlights. Für diese Lichter kann auch der Schattenwurf aktiviert werden.
- **Viewport FX:** Um noch mehr Kontrolle über das Aussehen deiner Skulptur zu haben, hat Forger Viewport FX hinzugefügt; dazu gehören Effekte wie Ambient Occlusion, Tiefenschärfe, Bloom, Chromatische Aberration, Rauschen und Vignettierung. Alle diese Effekte funktionieren in Echtzeit, während du modellierst und sculptest, ohne dass du rendern musst.
- **ZRemesher:** Der leistungsstarke ZRemesher wurde von ZBrush, dem Desktop-Sculpting-Tool von Maxon, übernommen und ist nun auch in Forger verfügbar. Damit kannst du die neue Topologie manuell mit Hilfslinien oder durch Malen von Density Maps steuern.

## Capsules

Zu den neuesten Ergänzungen bei Capsules gehören:

- Ein neuer Swirl-Modifikator, der von Rocket Lasso entwickelt wurde. Diese dynamische Capsule funktioniert wie ein Deformer, der Verdreh-Effekte auf jedem Mesh oder Spline erzeugt. Das bietet eine Vielzahl von Möglichkeiten für die Erstellung und künstlerische Gestaltung von Objekten, von Eistüten bis hin zu sich drehenden Wirbeln.
- 16 Redshift-Teppichmaterialien, erstellt von den Visualisierungsexperten Fuchs und Vogel.
- 24 Keramik-Materialien.
- Eine neue Redshift Shaderball-Look-Development-Szene, mit der Artists großartige Materialvorschauen erstellen können.

## Cineware

Abgerundet wird das Release durch ein Update für Cineware, das auf Unreal 5.0 und 5.1 ausgerichtet ist - ein Teil unseres Engagements dafür, dass unsere Produkte nahtlos mit den Tools zusammenarbeiten, auf die du in deiner Produktionspipeline setzt.

- Das Importieren von Cinema 4D-Dateien direkt in die Unreal Engine mit Cineware ist intuitiver und reibungsloser geworden. Dabei können Artists animierte Charaktere und Kameras einbinden und als Teil einer größeren filmischen Sequenz in ihr Unreal-Projekt einbetten.
- Mit Cineware können Artists nun eigene Level-Sequenzen für Geometry Caches erstellen oder diese nahtlos in eine Hauptlevel-Sequenz einfügen.
- Wenn eine Cinema 4D Viewport-Kamera in die Unreal Engine importiert wird, wird sie sofort identisch konfiguriert, ohne dass weitere Änderungen oder Kameraeinstellungen erforderlich sind.
- Mit Animated Render Visibility können Artists entscheiden, welche Komponenten in Ihrer Cinema 4D-Szene nach dem Import in der Unreal Engine ein- oder ausgeschaltet werden.
- Eine neue Geometrie-Cache-Option ermöglicht es, nicht nur statische Meshes aus Cinema 4D zu importieren, sondern auch morphende Topologie und animierte MoGraph Cloner-Setups.