

# Что нового в CINEMA 4D R15?

*По материалам компании MAXON*

**И**зменения, произошедшие в приложении CINEMA 4D R15, затрагивают многие аспекты 3D-дизайна, начиная с создания текста и моделирования и заканчивая оптимизацией просчета (в том числе возможностью выполнения сетевого просчета). Версия R15 – это намного больше, чем просто ряд новых возможностей. В ней учтены многочисленные пожелания и рекомендации постоянных пользователей.

По мере того как MAXON постоянно развивает линейку CINEMA 4D, добавляя новые и улучшая уже имеющиеся функции, основное внимание разработчиков неизменно сосредоточено на обеспечении максимальной стабильности, производительности и высочайшей степени интеграции приложений, а также на создании исключительно простого, эффективного и гибкого интерфейса.

Многочисленные улучшения в самых разных процедурах и операциях позволили повысить общую эффективность работы CINEMA 4D. Автоматическая подстройка деформаторов под размер объекта, «выращивание» травы, управление текстурами, анимация операторского крана – все делается без усилий и с высокой точностью. CINEMA 4D R15 дает возможность извлечь максимум пользы из каждого щелчка мыши, чтобы дизайнер мог забыть о технической составляющей работы и дать полную свободу своей творческой фантазии.

В CINEMA 4D R15, как уже отмечалось, появился ряд новых функций. Первая из них – это Camera Crane (операторский кран). Она представляет собой удобное решение

для имитации реальных перемещений операторского крана. Определив параметры режима работы камеры, движения стрелы и управления краном, можно добиться максимально реалистичного эффекта.

А новый шейдер «Трава» (Grass) позволяет создать восхитительный газон в любой сцене. Путем несложной настройки параметров можно сформировать не только травяной покров, но и любую прическу человека или мех животного, для чего используются инструменты «Волосы» (Hair) и «Мех» (Fur).

Новый инструмент для создания фасок – возможно, самый совершенный из всех существующих. Этот инструмент абсолютно новый, позволяющий обрабатывать углы именно так, как нужно дизайнеру, без всяких компромиссов. Он обеспечивает интерактивное срезание точек, ребер и полигонов непосредственно в окне просмотра Viewport и создает корректные, высококачественные сетки с помощью расширенных топологических параметров. Доводка сеток может осуществляться оптимизированным инструментом Slide, который теперь поддерживает циклы с несколькими ребрами.

Не обошли разработчики системы и динамическое скульптурное моделирование. CINEMA 4D Studio R15 обеспечивает необычайную простоту изменения топологии при скульптурном моделировании. Благодаря этому можно использовать инструменты создания



*Кадр, созданный в CINEMA 4D R15*

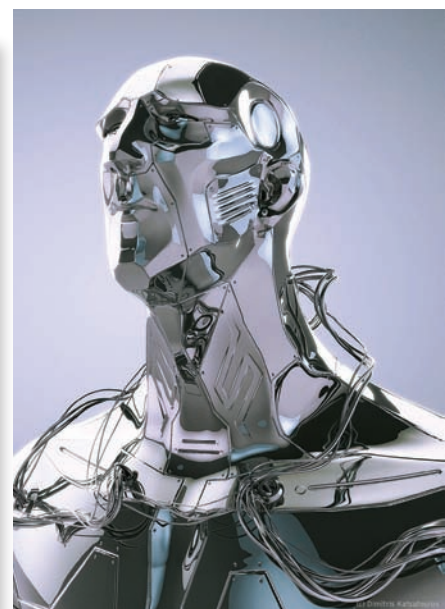
скульптурной модели непосредственно на полигональных объектах, создавать зеркальные копии мазков и проецировать на формируемые модели новые топологические сетки. Система создания скульптур, применяемая в CINEMA 4D, становится все более мощной, гибкой и



*Настоящий «парад фасок», созданный в CINEMA 4D R15*



*«Трава», выращенная средствами шейдера Grass*



*Скульптурная модель*





(c) Glen Johnson

интуитивно понятной, она позволяет быстро совершать любые манипуляции, не прибегая к помощи других программных систем.

В новой версии добавилась также функция Team Render, обеспечивающая просчет сцен по сети. Она опирается на децентрализованное взаимодействие для распределения задач просчета (визуализации). Так как центральный сервер не является ограничивающим фактором, данные, необходимые для просчета сцены, доставляются к клиентам быстрее. Это означает, что клиенты тратят время на просчет, а не на ожидание этих данных.

Компьютеры разделяют объем работы для вычисления буферов глобального освещения, окклюзии окружения и подповерхностного рассеивания, благодаря чему можно создавать очень сложные сцены, не нарушая сроков сдачи работ.

Стоит сказать и о Texture Manager (менеджере текстур). Он позволяет эффективно управлять текстурами изображений даже в самых сложных сценах, осуществляя визуальный контроль над ними.

Усовершенствованные инструменты типографии (Typography Tools) обеспечивают высокий уровень контроля над объектами MoText и текстовыми сплайнами с возможностью интерактивного кернинга (изменения интервалов между символами) для отдельных символов непосредственно в режиме 3D-просмотра. В процессе настройки параметров кернинга, трекинга, смещения базовой линии и масштабирования символов полностью сохраняется возможность редактирования 3D-текста и его анимации с помощью эффекторов MoGraph.

И, наконец, нельзя не отметить улучшенный просчет. CINEMA 4D R15 выполняет визуализацию быстрее, чем прежде, и дает результаты более высокого качества. Фотореалистичность изображений достигается благодаря новым методам обработки глобального освещения (Global Illumination), а высокую скорость просчета обеспечивает новый инструмент сетевой визуализации Team Render, который легко настраивается и интегрируется в интерфейс CINEMA 4D.

Что касается проектов, выполненных с применением CINEMA 4D R15, то это «супер-люди» (Superhuman) для рекламного ролика Virgin (<http://vimeo.com/57788995>), фильмы «Железный человек-3», «Робокон», «Восстание планеты обезьян», «Мстители» (<http://jaysse.tv/v2>; <http://vimeo.com/66944464>) и др.

Более подробную информацию о проектах, в которых использовались системы MAXON, можно найти на официальном сайте разработчика: <http://www.maxon.net/ru/home.html>.

Официальным дистрибутором MAXON в России является «ДинаСофт», обладающая большим опытом дистрибуции программного обеспечения (<http://www.dynasoft.ru>).



# CINEMA

PRODUCTION SERVICE

12-14 марта 2014  
Москва, Экспоцентр

**11-Я ВЫСТАВКА**  
оборудования  
и услуг для кино-  
и телепроизводства

Получи бесплатный  
пригласительный!  
Зарегистрируйся на  
**[www.rosinex.ru](http://www.rosinex.ru)**

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ  
ПАРТНЕР

ПАРТНЕРЫ



ОРГАНИЗАТОР



**РОСИНЭКС**  
РОССИЙСКИЕ МЕЖДУНАРОДНЫЕ ВЫСТАВКИ

тел/факс: +7 (495) 225-2542

e-mail: [cps@rosinex.ru](mailto:cps@rosinex.ru)

<http://www.facebook.com/CPS.expo>

<http://vk.com/cpsexpo>

реклама