

Computergrafik SS 2010

Oliver Vornberger

Kapitel 25:
Cinema 4D

Cinema 4D

- 1990: FastRay für Amiga
- Modellieren
- Lichtquellen
- boole'sche Operatoren
- Lathe- & Sweep-Extrusion
- Deformatoren
- Rendern (Schatten, Radiosity)
- Animation
- Inverse Kinematics
- Partikelsysteme (Emitter, Schwerkraft)
- Export (DXF, VRML, Flash, [QTRV](#))

