

# Kapitel 25: Cinema 4D

# Cinema 4D

- Modellieren
- boole'sche Operatoren
- Lathe- und Sweep-Extrusion
- Deformatoren
- Lichtquellen
- Rendern (Schatten, Radiosity)
- Animation (Keyframe, Bone)
- Inverse Kinematics
- Partikelsysteme (Emitter, Schwerkraft)
- Export (DXF, VRML, Flash, [QTRV](#))