

# Maxon C4D Produktvergleich

	Prime	Broadcast	Visualize	Studio
<b>TECHNIK</b>				
Mac & Windows Versionen in 64-bit	•	•	•	•
C++, Python, C.O.F.F.E.E. APIs	•	•	•	•
<b>BEDIENUNG &amp; WORKFLOW</b>				
XPresso – Node-basierte Expressions	•	•	•	•
Camera Calibrator inkl. Lens Distortion-Werkzeug			•	•
Compositing-Austausch mit After Effects, Nuke, Final Cut, Fusion, Motion	•	•	•	•
Houdini Engine Integration				•
Substance Engine Integration	•	•	•	•
Take System	•	•	•	•
Typografie-Werkzeuge (Kerning, Laufweite, Baseline Shift)	•	•	•	•
<b>MODELING</b>				
Parametrische Generatoren & Deformer	•	•	•	•
Subdivision Surfaces + Open Subdiv	•	•	•	•
UV-Bearbeitungs-Werkzeuge	•	•	•	•
Sculpting-Werkzeuge				•
Spline-Werkzeuge	•	•	•	•
Polygon Modeling-Werkzeuge inkl. Polygon Pen und Messerwerkzeugen	•	•	•	•
<b>MATERIALIEN &amp; TEXTURIERUNG</b>				
Materialsystem mit 12 Kanälen	•	•	•	•
Subpolygon-Displacement			•	•
Subsurface-Scattering		•	•	•
Camera-Mapping-Werkzeug „Projection Man“	•	•	•	•
Textur-Manager	•	•	•	•
Mehrschichtige Materialien (Reflektivitäts-Kanal)	•	•		•
<b>3D-PAINTING</b>				
Malen in 3D mit mehreren Ebenen und Mischmodi	•	•	•	•
Multibrush-Werkzeuge	•	•	•	•
Projection Painting	•	•	•	•
<b>BELEUCHTUNG</b>				
Verschiedene Licht- und Schattentypen	•	•	•	•
Caustics			•	•
Unterstützung von IES-Lichtdaten			•	•

	Prime	Broadcast	Visualize	Studio
<b>RENDERING</b>				
Global Illumination & Physical Renderer	•	•	•	•
Bildgröße bis zu 16 Gigapixel in 32 Bit	•	•	•	•
Multi-Pass-Bildausgabe	•	•	•	•
Physical Renderer		•	•	•
3D-Stereo-Rendering	•	•	•	•
BiRender – Nicht-photorealistischer Renderer (Sketch and Toon & Hair)			•	•
Team Render Clients		3	3	unlimitiert
<b>ANIMATION</b>				
Zeitleiste/F-Kurven für Animationsediting	•	•	•	•
Non-lineare Animation / Motion Mixing	•	•	•	•
Motion-Kamera		•	•	•
Motion Tracker inkl. 3D Objekt Tracker, Graph View & Lens Distortion-Werkzeug				•
<b>DYNAMISCHE ANIMATION</b>				
Standard-Partikelsystem	•	•	•	•
Node-basiertes Partikelsystem				•
Rigid Body Dynamics		(•)		•
Soft Body Dynamics				•
Gelenke, Federn, Motoren				•
Stoff- und Bekleidungswerkzeuge				•
<b>MOGRAPH</b>				
8 MoGraph-Generatoren (Clone, Trace etc.)		•		•
17 MoGraph-Effektoren		•		•
Leistungsfähiges Voronoi-Fracturing		•		•
<b>CHARACTER-ANIMATION</b>				
Standard Rigging-Werkzeuge	•	•	•	•
Standard Character-Animationswerkzeuge	•	•	•	•
High-End Rigging-Werkzeuge				•
High-End Character-Animationswerkzeuge				•
<b>HAARE UND FELL</b>				
Haare, Fell und Federn				•
Umfangreiche Styling-Werkzeuge				•
Hair Dynamics				•
Für eine ausführlichere Tabelle besuchen Sie <a href="http://maxon.net/vergleich">maxon.net/vergleich</a>				