

Import und Export

Für die Zusammenarbeit mit anderen 2D- oder 3D-Programmen bietet Cinema 4D eine Vielzahl an Import- und Exportformaten an.

GRAFIKPROGRAMME UND 3D-SOFTWARE unterscheiden sich nicht nur durch unterschiedliche Menüs und Paletten, sondern oft auch durch gänzlich andere Arbeitsphilosophien, obwohl sie eigentlich der gleichen Kategorie zugehören.

Dadurch wird klar, dass beim Import und Export von Dateien zwischen verschiedenen Programmen stets Zugeständnisse gemacht werden müssen. Im Idealfall genügt eine Prüfung und Nachbearbeitung der Materialien und Lichtquellen. Es kann aber auch passieren, dass – je nach Weiterbearbeitungswunsch – ein kompletter Neuaufbau im Zielprogramm die sinnvollere Lösung ist.

Import

Vor dem Import von Dateien in Cinema 4D sind grundsätzlich zwei Dinge sicherzustellen:

Zum einen sollte die Fremddatei im bestmöglichen Zustand (Unterteilung, Qualitätsstufe) abgespeichert sein. Viele Programme bieten diese Möglichkeit etwas versteckt beim Export an.

Zum anderen sollten Sie vor dem Import auch die Import-/Export-Einstellungen von Cinema 4D (Abbildung 1) kontrollieren. Hier sehen Sie aufgelistet, welche Dateiformate Cinema 4D importieren kann. Neben einigen programmspezifischen Formaten wie 3D Studio, Illustrator, Lightwave 3D, Monzoom und Wavefront unterstützt Cinema 4D Standard-3D-Formate wie DXF und VRML 1 + 2 sowie Direct3D, QuickDraw 3D, DEM und schließlich per Plug-in das Bewegungsdatenformat Biovision BVH. Neu hinzugekommen ist in Version 8 das STL-Format.

Die Import-Optionen zu jedem dieser Formate stellen Sie in den Einstellungsdialogen der Dateiformate ein (Beispiele: Abbildungen 1 und 2). Dabei ist es möglich, während des Imports unter anderem den Skalierungsfaktor, den Umgang mit den enthaltenen Texturen, Lichtquellen und Polygonen festzulegen.

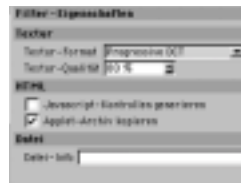
Trotzdem sind Sie auch auf die Exportqualitäten des anderen Programmes angewiesen, um einen gemeinsamen Nenner zu finden. Auch exotischere Formate, die beispielsweise von CAD-Software geschrieben werden, bieten zumindest DXF oder VRML an.



▲ **Abbildung 1**
Import-/Export-Voreinstellungen und Formate



▲ **Abbildung 2**
VRML-2-Export-
Voreinstellungen



◀ **Abbildung 4**
UZR-Export-
Voreinstellungen

Abbildung 3 ▲
Rok als Kunst(stoff)-Objekt

Sollten Sie das Glück haben, mehrere Format-überschneidungen zu entdecken, testen Sie die Qualität der ankommenden Dateien unbedingt durch.

Export

Viele der angebotenen Importformate kann Cinema 4D ebenso exportieren (Abbildung 1).

Ein möglicher Grund für den Export in ein anderes Format besteht zum Beispiel in der Weiterverarbeitung zur Flash-Datei. So benötigt Swift 3D als Austauschformat das 3D-Studio-Format.

Seit Version 7.1 beherrscht Cinema 4D den Export des Shockwave 3D-Formats. Dieses junge Format ermöglicht die hochkomprimierte Verarbeitung von 3D-Inhalten in Zusammenarbeit mit Macromedia Director 8.5 bzw. MX für Internet und CD-ROM. Mehr darüber

lesen Sie im Kapitel Cinema 4D und Shockwave 3D.

Eine relativ unscheinbare Neuerung ist der Im- und Export von Daten im STL-Format. STL kommt häufig als 3D-Format für die Herstellung von Prototypen und Gießformen zum Einsatz. Wer kann da schon widerstehen? Abbildung 3 beweist, dass Pinguin Rok nicht nur fotogen ist, sondern auch als gegossenes Kunststoff-Objekt eine gute Figur macht.

Ebenfalls neu in Cinema 4D 8 ist die Unterstützung des UZR-Dateiformates. UZR ist ein 3D-Datenformat, mit dem Sie Ihre 3D-Szene streaming-fähig ohne zusätzliches Browser-Plug-in in eine normale HTML-Seite integrieren können. Einzige Voraussetzung ist neben der exportierten UZR-Datei das Java-Applet »uzrvier.jar« und eine HTML-Datei mit Java-Fenster. Alle drei Elemente werden automatisch beim Export in das UZR-Format generiert (Abbildung 4).

442 ►
Cinema 4D und
Shockwave 3D