

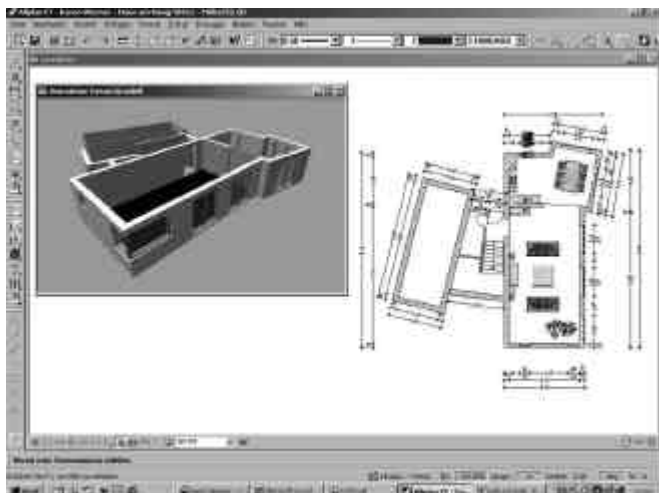
ROBERTO IOSUPESCU

## Cinema 4D și Allplan FT...

Allplan FT este un exemplu în ce privește raportul între facilități și performanțe. Așa se întâmplă și în zona prezentare/render, având inclus un motor de randare foarte rapid și suficient pentru o prezentare sugestivă a proiectului. Pentru situațiile în care doriți un control mai bun asupra luminilor și texturilor, Cinema 4D de la Maxon este un partener natural al lui Allplan, acesta având deja o comandă specială de export către Cinema 4D, transferul modelului făcându-se foarte precis.

Cinema 4D este oferit în numeroase variante - spre a mulțumi o gamă largă de utilizatori, versiunea „XL” fiind cea mai completă. Ajuns la versiunea 7.3, lansat în aprilie 2002, Cinema 4D este un program profesional de modelare solidă 3D, randare și animație. Cinema 4D rămâne în continuare cel mai rapid motor de raytrace din lume, fiind apreciat de specialiști pentru stabilitatea și viteza de lucru, asta ca să nu mai vorbim de abilitatea de a utiliza procesoare multiple.

Există foarte multă documentație atât pentru Allplan FT cât și pentru Cinema 4D, programele venind cu exemple și tutoriale foarte utile. Informații utile găsiți și pe web, la adresele [www.nemetschek.ro](http://www.nemetschek.ro) sau [www.maxoncomputer.com](http://www.maxoncomputer.com). Sunt însă destul de puține date despre utilizarea Allplan în tandem cu Cinema 4D. Așa că am adunat din experiența utilizatorilor câteva sfaturi utile astfel încât să obțineți rezultate foarte bune în prezentarea - cu Cinema 4D - a proiectelor realizate în Allplan.



Din Allplan FT în Cinema 4D (motorul de randare inclus în Allplan  
Proiect realizat în Allplan și transferat în Cinema 4D)

Există o diferență esențială între cele două programe puse în discuție aici. În timp ce Allplan are ca scop principal realizarea proiectului, a modelului 3D - la precizia și complexitatea cerute de un proiect de arhitectură, oferind arhitectului instrumentele necesare atingerii acestui scop cu maximul de performanță, Cinema 4D are datoria de a realiza o prezentare cât mai bună a realității virtuale, create în Allplan sau de propriul modelor 3D, prezentare statică sau animată care să fie cât mai convingătoare.

### Calea spre succes

Sfaturile ce vi le oferim în continuare sunt accesibile (mai ales) novicilor în utilizarea programului Cinema 4D, așa cum este cazul multor arhitecți, foarte buni în branșa lor și cu o abilitate deosebită în mânuirea Allplan-ului. Sper ca aceștia să aprecieze aceste sfaturi ca să uzeze de puterea lui Cinema 4D. Pentru cei ce nu au achiziționat încă Cinema 4D, o versiune demo (pe care se poate lucra) găsiți la adresa [www.nemetschek.ro/products/downloads\\_cinema4dxl.htm](http://www.nemetschek.ro/products/downloads_cinema4dxl.htm) Porniți Cinema 4D, eventual încărcați un exemplu și urmăriți prezentarea.

#### # Setări pentru tableta grafică

Dacă utilizați o tabletă grafică - mai ales în cazul tabletelor Wacom - intrați în meniul Edit -> General Settings și bifați

setarea pentru tabletă grafică. În caz contrar, obiectele se vor mișca prea rapid pentru a putea fi controlate.

#### # Activați OpenGL

Dacă dispuneți de o placă grafică bună (cu mai mult de 16 MB memorie) este bine să activați motorul OpenGL. Intrați în meniul Edit -> General Settings și la Views bifați OpenGL. În felul acesta, viteza de regenerare a ecranului va crește simțitor. Încercați o operațiune de randare, cu și fără OpenGL și o să vedeți diferența. De asemenea, opțiunea „Antialiased lines” oferă o imagine mult mai bună, mai ales pe monitoare mari.

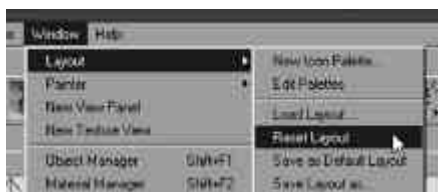
#### # Personalizarea meniului

În Cinema 4D, meniul poate fi adaptat/particularizat după dorința fiecărui utilizator. Din meniul Edit -> General Settings -

> Views puteți schimba orice element al meniului așa cum vă place. Puteți schimba culoarea fundalului (de fapt, culoarea oricărui element al meniului) sau puteți mapa o textură (oferită de program) pe orice element al meniului. Puteți modifica global interfață să arate ca la Mac sau ca în Windows.

#### # Calea pentru texturi

Tot din meniu Edit -> General Settings la opțiunea Texture Paths aveți posibilitatea să setați calea unde aveți depozitate texturile ce le utilizați (altele decât cele ale programului). Este esențial să setați cel puțin calea pentru directorul unde Allplan păstrează texturile - înemiAllplanISTDidesign - în caz contrar, la importul unui desen din Allplan, Cinema 4D nu va fi capabil să recunoască și să localizeze texturile utilizate în desen.



#### # Atenție la meniuri

Cinema 4D este flexibil și în privința poziției și a grupării meniurilor. Mai ales la început, se va întâmpla destul de des - din cauza unei manevrări defectuoase - să vă dispară meniuri, sau să-și schimbe poziția. Dacă opțiunea „Save Layout at Program End” nu este activată, la repornirea programului, interfața va fi cea anterior setată. În caz contrar, este nevoie să faceți o tură prin meniul „Windows -> Layout -> Reset Layout” și interfața va fi cea personalizată de voi.

#### # Ajutor (help) contextual

Cinema 4D nu oferă ajutor (Help) contextual (apăsând pe tasta F1 ar trebui să primim informații despre funcția sau operația făcută). Indicațiile de operare sunt oferite într-un fișier format PDF (deci trebuie să aveți instalat Acrobat Reader, existent și pe CD-ul de instalare). Căutarea în fișierul PDF se va face cu comanda „Search”. Pentru cei ce au acces la Internet, este disponibil un „Help- online” foarte bine pus la punct, cu trimiteri foarte utile accesibil la adresa [www.maxon.net](http://www.maxon.net), sau din program, prin meniul Help -> „MAXON Online...”.

#### # Salvarea unei imagini randate

Randarea unei imagini este mult mai complexă decât în Allplan datorită facilităților superioare oferite de Cinema 4D ca program profesional, specializat pentru astfel de operații. Pentru a salva rapid variante intermediare ale randării, o cale simplă este de a folosi butonul aflat în partea superioară a



ecranului (cel din mijloc al celor 3 vase). Alegem varianta randării într-o nouă fereastră: „Render to Picture Viewer” (menținând puțin apăsat butonul). În noua fereastră deschisă alegem meniul „File -> Export” de unde ne alegem formatul și locul unde va fi salvată imaginea.

#### # Scăpați de dublurile texturilor

De notat că Allplan aduce aceeași textură de mai multe ori. De aceea, unul din primele lucruri pe care le aveți de făcut după ce importați un model (ce conține texturi) din Allplan în Cinema 4D este să eliminați texturile/materialele nefolosite, sau dublate. Asta se face din managerul de materiale (în partea de jos a ecranului) apăsați „Function” apoi „Remove unused materials” și „Remove Duplicated materials”.

#### # Care e „sus”?

Direcțiile axelor X, Y și Z sunt diferite în C4D și în Allplan. În timp ce în Allplan, direcțiile X și Y sunt spre dreapta și în sus (în plan) și cu Z în direcție verticală (în vederea în spațiu), în C4D axa X este spre dreapta, Y în sus, iar Z intră în ecran (pagină).

#### # Unde este modelul?

După importarea unui model din Allplan în C4D este posibil să nu vedeți nimic în spațiul de lucru al programului. Apăsați tasta „H” (sau din meniul ferestrei principale de editare alegeți „Edit -> Frame scene without camera/light”), care va centra obiectul în fereastra curentă de editare.

#### # Mergeți înainte de a alerga

Este extrem de util să vă faceți timp să înțelegeți principiile de bază ale programului. Urmăriți excelentele tutoriale puse la dispoziție (pe CD-ul de instalare/demo sau pe site-ul Maxon).

#### # Cum închid un fișier deschis?

Dacă aveți mai multe fișiere sau „scene” deschise, pentru a închide una din ele, faceți-o activă (din meniul „Window” selectați - după nume - fișierul dorit), apoi din meniul „File -> Close” (sau CTRL +F4). Nu căutați butonul cu cruciuliță din dreapta-sus a ferestrei (ca la alte aplicații Windows) că nu este.

#### # Când obiectul activ este dificil de vizualizat

În fereastra principală de editare, mergeți în meniul „Edit -> Configure ...” și va apărea o fereastră numită „Configure Viewport”. În partea superioară a ferestrei aveți opțiunile pentru controlul obiectelor active și inactive pe ecran. Pentru „Activ Object” setați să fie prezentat în mod Gouraud, iar pentru „Inactiv Object” alegeți „Wireframe”. Controlul vizibilității obiectelor pe ecran se poate face și din managerul de obiecte aflat în partea dreaptă a ecranului, din perechea de punte ce însoțește fiecare obiect.

## Controlul texturilor mapate la import

Allplan și Cinema 4D folosesc aparent metode diferite de mapare a texturilor. Aceasta face ca uneori, texturile să fie importate rotit în C4D. Pentru a rezolva această problemă, selectați - dublu clic - iconul ce însoțește textura în cauza și setați rotirea, în cazul nostru parametrul H (rotație în jurul axei verticale), cu 90 grade.

Pentru a alinia corect texturile cu obiectele din desen (pereti, acoperis etc.) creați un „null object” (o fantomă) și aduceți pe el elementele dorite, utilizând „Object managerul” (pe zona mare gri din dreapta ecranului) ștergeți apoi texturile individuale și reaplicați textura doar pe „null object”.

## Maxon Bodypaint 3D ...

Un pachet de programe foarte puternic și util - lucrând independent sau integrat cu Cinema 4D este Bodypaint. Acesta oferă uriașe posibilități de creare/manevrare a texturilor, dintre care, de departe cea mai spectaculoasă este posibilitatea de a picta direct pe modelul 3D, chiar și atunci când acesta este prezentat în mod raytrace. Incredibil, dar adevărat. Iar pentru cei ce utilizează o tabletă grafică sunt de remarcate facilitățile ce le oferă programul pentru acest mod de lucru.

Am prezentat aici câteva probleme care-i vor ajuta mai ales pe acei arhitecți ce nu au îndrăznit încă să se folosească de puterea lui Cinema 4D.

Nu este de neglijat nici faptul că programul are o mulțime (care crește cu fiecare zi) de plug-in-uri (funcții și facilități suplimentare adăugate programului), multe dintre ele gratuite oferite de firma producătoare sau de entuziaști. Tutorialele puse la dispoziție de firmă sunt extrem de instructive și extrem de ușor de urmărit. Comunitatea (de pe Internet) a utilizatorilor Cinema 4D este una foarte mare și foarte activă, deci nicidecum nu rămâi singur. Sper că sunt argumente suficiente să vă alăturați acestei comunități.

Pentru orice detalii legate de Cinema 4D, nu ezitați să contactați specialiștii firmei Nemetschek România, distribuitorul autorizat al produselor Maxon în România.

Nemetschek România: str. Iancu Capitanu nr. 27, sector 2, București, tel: (01) - 253.25.80, fax: (01) - 253.25.81, www.nemetschek.ro, e-mail: nemro@fx.ro



Exemple de prezentare în Cinema 4D a unui proiect realizat în Allplan

