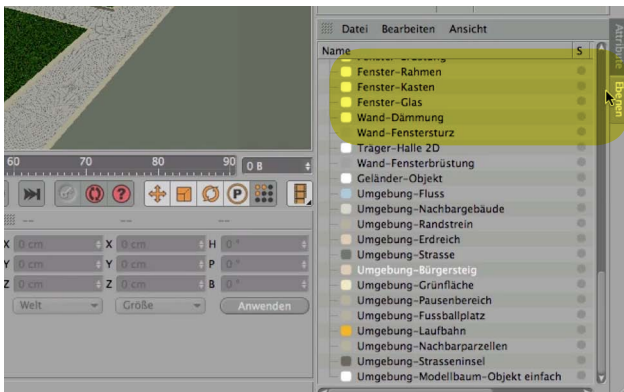


# Tipps+Tricks: Export-Schnittstelle zu CINEMA 4D

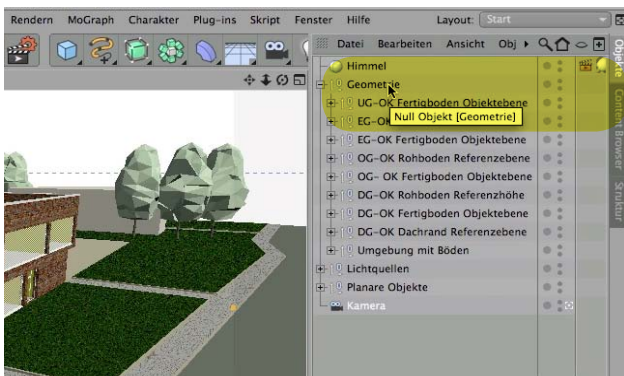
In Vectorworks 2013 gibt es zwei Exportbefehle für CINEMA 4D (Menü „Datei“ → Untermenü „Export“).

Der erste Befehl „Export CINEMA 4D (nur 3D)“ erzeugt eine Datei im .c4d-Format und speichert sie an einer gewünschten Stelle ab. So lassen sich alle 3D-Objekte einer Modellansicht oder alle 3D-Objekte der aktiven Ebene im CINEMA 4D-Format exportieren und dann in CINEMA 4D rendern oder weiter bearbeiten.

Mit dem zweiten Befehl „Mit CINEMA 4D öffnen (nur 3D)“ können Sie den Inhalt einer Vectorworks-Datei auch in ein bestehendes CINEMA 4D-Dokument übertragen und dieses so aktualisieren. Dazu muss die zu aktualisierende CINEMA 4D-Datei lediglich in CINEMA 4D geöffnet sein.



Klassen werden zu Ebenen in CINEMA 4D



Ebenen als Null-Objekte im CINEMA 4D-Browser

## Was wird an CINEMA 4D übergeben?

Sowohl die Vectorworks-Ebenen- als auch die Klassenstruktur werden verlustfrei an CINEMA 4D übergeben, daneben auch die in Vectorworks vergebenen Farben und Materialien, Lichtquellen, Umgebungen, Rendereinstellungen und HDRI-Informationen. Selbst Objektstrukturen bleiben erhalten, also alle Gruppen und Symbole. Das Modell bzw. Rendering in CINEMA 4D sieht nahezu genauso aus wie in Vectorworks. Und da alle Ebenen, Klassen, Gruppen, Symbolinformationen etc. in CINEMA 4D zur Verfügung stehen, ist eine weitere Bearbeitung sehr effizient.

## Planstruktur

Vectorworks-Ebenen werden als CINEMA 4D-Null-Objekte exportiert. Vectorworks-Klassen werden zu CINEMA 4D-Ebenen. Die Ebenen- und Objektnamen sowie Objekttypen werden beibehalten. Damit lassen sich auch in CINEMA 4D Planbestandteile sehr effizient ein- und ausblenden, wie z. B. einzelne Geschosse oder alle Möbel. Vectorworks-Symbole werden als Instanz-Objekte an CINEMA 4D übergeben, die in ihrer Funktion den Vectorworks-Symbolen entsprechen. Auch verschachtelte Gruppen und Symbole werden mit dem CINEMA 4D-Export perfekt übertragen.

## Materialien zuweisen

Sie können in Vectorworks Materialien, Farben, Klassen oder ein anderes Strukturmittel verwenden, um Texturen für CINEMA 4D zu definieren. Es bietet sich aber an, direkt Renderworks-Materialien zu verwenden (sofern Sie Renderworks besitzen). Man kann aber auch problemlos einem Objekt eine Farbe zuweisen und erst in CINEMA 4D die Farbe mit einem Material ersetzen. Sie können ebenso allen Objekten einer Klasse in CINEMA 4D in einem Schritt ein Material zuweisen. Objekte können also auf verschiedenste Arten und sehr rationell auch nachträglich in CINEMA 4D materialisiert werden.

## Nachträgliche Änderungen

Wenn ein Material in CINEMA 4D zugewiesen oder geändert wurde, bleibt dies auch erhalten, wenn in der Vectorworks-Datei Änderungen vorgenommen und in die CINEMA 4D-Datei übertragen wurden. Objekte können in Vectorworks verschoben, gelöscht oder ergänzt werden. Diese Änderungen werden beim Aktualisieren mit dem Befehl „Mit CINEMA 4D öffnen (nur 3D)“ in CINEMA 4D übernommen, ohne dass Änderungen an Materialien oder Lichtquellen aus CINEMA 4D verloren gehen. Das gilt auch für in CINEMA 4D neu hinzugefügte Objekte, wie z. B. Bäume, Möbel oder einen Himmel.