



PRESSEINFORMATION

Reallusion bringt neues 3DXchange 4.0 für Animation statischer 3D Modelle **Erweiterte OBJ und FBX Dateiunterstützung öffnet Schnittstelle in die 3D Softwarewelt**

San Jose/Braunschweig, **22.04.2010**, Reallusion, Inc, Entwickler für 3D-Animations- und Imaging-Technologie, bringt eine neue Version des 3D-Modellanimations-Bearbeitungs- und Konvertierungssoftware 3DXchange 4.0. Die neue Version des 3DXchange 4.0 wurde komplett neu überarbeitet und bietet zahlreiche neuen Funktionen zur Animation und Ausstattung statischer Objekte und Charaktere für iClone 4.0 sowie die Kompatibilität mit anderen 3D Softwareapplikationen wie, Cinema4D, DAZ, Lightwave, SoftImage, Maya oder 3D Studio Max über die FBX Dateischnittstelle. Die weltweit größte Datenbank an 3D Modellen, Google 3D Warehouse, kann durch die Dateierweiterung für noch mehr animierbare Objekte in iClone 4.0 genutzt werden und erhöht damit den kreativen Spielraum für 3D Videoanimationen. Durch die neue Unterstützung des Ex- und Imports von OBJ-Dateien können eigene Posen der Modelle erstellt oder in Photoshop, Zbrush, Mudbox oder Argile geformt, coloriert und mit Texturen individuell gestaltet werden, um in Filmszenen weitaus realistischere Charaktere und Objekte spielen zu lassen. Statische 3D Modelle lassen sich jetzt wesentlich besser und Charaktere aus der Tierwelt erstmals individuell animieren. Die Pixel Shader Vorschau in 3DXchange wurde für die reale Darstellung, wie es in iClone zu sehen sein wird, angepasst. Das neue 3DXchange 4.0 liefert neben iClone 4.0 auch für andere 3D Animationsprogramme animiertes Zusatzmaterial und öffnet damit den Weg in neue 3D Animationswelten.



Der Windows 7, Vista und XP compatible 3DXchange 4.0 ist ab sofort in einer Standard für Euro 84,95 und als Professionell Version für Euro 129,00 als Standalone Programm und für iClone und 3DXchange Anwender für spezielle Upgrades unter www.reallusion.com/de als Download verfügbar.

Highlights des neuen Reallusion 3DXchange 4.0

Reale Echtzeit-Vorschau im Pixel Shader für iClone

3DXchange wurde mit dem iClone 4.0 Pixel Shader für erweiterte Echtzeit Anzeige von Material und Mehrfachtexturen ausgestattet. Die Anwender erhalten so die Möglichkeit, die 3D Modelle während der Bearbeitung in derselben Qualität zu sehen, wie sie in iClone abgebildet werden. Ähnlich wie in iClone, wurde die Bedienoberfläche mit weiteren Funktionen wie, Wiederholen, Rückgängig, iClone Hotkey, Mehrfachauswahl, Import von Dateien mittels Drag and Drop und Texturmaterial Übertragung erweitert.

Natives iClone Content bearbeiten

Die Schnittstelle von zwischen iClone und 3DXchange 4.0 wurde so erweitert, dass Content für die weitere Bearbeitung per Drag and Drop verschoben werden kann. Weitere neue Funktionen sind: Objektbeziehungen trennen, über/untergeordnete Beziehung aufbauen, Umwandlungswerte neu vorbereiten, benutzerdefinierte Drehpunkt Rotation erstellen, zusätzliche Material ID einfügen oder UV individuelle 3D Elemente zuweisen.

Statische 3D Modelle animieren

3DXchange bietet alle nötigen Werkzeuge für die Umwandlung statischer 3D Modelle in animierte Requisiten und wurde für die Bedienung extrem erweitert, wie Mehrfachauswahl, Sub-Objekt erstellen, Drehpunkt Position definieren, Export nach iClone.

FBX Unterstützung animierter Charaktere und Bewegungsdateien

FBX Dateien sind das allgemeine Autodesk 3D Austauschformat zwischen 3D Studio Max, Maya und anderen 3D Tools beinhaltet Informationen und Animationsdaten lebende Modelle. Das FBX Format ermöglicht den Datenaustausch animierter Charaktere zwischen den 3D Softwareprogrammen Cinema4D, DAZ, Lightwave und SoftImage und nun auch iClone. Nutzer der 3DXchange PRO Version erhalten zudem Zugang zu iClone Standard G3 Charakter Ressourcen mit G4 Kopf im FBX Format. Erfahrene Maya Anwender können so die Charakter individuell ändern, um eine neue Kreation zu schaffen.

Individuell Tiere animieren

Das Zusatz Tierpaket beinhaltet vordefinierte Bewegungseinstellungen im Rechtsklickmenü. Neu ist, dass diese Bewegungen durch die Bearbeitung in 3DXchange 4.0 Pro weiter verfeinert und individuell angepasst werden können. Damit erweitert sich das Zusammenspiel zwischen menschlichen und tierischen Charakteren für realitätsnahe Umsetzung von 3D Videoanimationen.

OBJ Formatunterstützung zum Formen, Bemalen und Anpassen von 3D Modellen

Mittels der Unterstützung von OBJ Dateien ist es den Anwendern nun möglich, iClone Charaktere über das 3DXchange 4.0 als OBJ Modelle zu exportieren, um sie in anderen 3D Programmen weiter zu bearbeiten. Des weiteren können die so exportierten OBJ Modelle in Photoshop, Zbrush, Mudbox oder auch Argile geformt und coloriert bzw. mit Texturen versehen werden. Ohne großen Aufwand entstehen so neue Charaktere, die passend für 3D Produktionen benötigt werden.

Preise und Verfügbarkeit

Ab sofort ist das 3DXchange 4.0 über die Hersteller-Webseite www.reallusion.com/de als Download verfügbar. Für iClone- und 3DXchange Vorversions-Anwender werden spezielle Preisangebote angeboten.

Preise:

3DXchange Standalone: Pro Version: Euro 129,00; Standard Version: Euro 84,95

Über Reallusion

Hauptsitz von Reallusion, Inc. ist San Jose, Kalifornien. Reallusion ist führend in der Entwicklung von Hollywood ähnlichen 3D-Animationen in Kinoqualität. Das Unternehmen gilt als Pionier bei der Entwicklung von Software für Charakter-Animation, Gesichts-Morphing, Sprach- und Bild-Ton-Synchronisierung, sowie Lösungen für Echtzeit-3D-Filme und für professionelle Nachbearbeitung von 3D Animationen. Reallusions Core-Technologien werden weltweit durch führende Technologie- und Telekommunikationsfirmen verwendet und sind in vielen namhaften Multimedia Geräten des täglichen Gebrauchs integriert.

Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an: Reallusion, Inc. in 2033 Gateway Place, 5th Floor, San Jose CA 95110, Telefon: 408.573.6107.

Weitere Informationen sind unter www.reallusion.com/de zu finden.

Weitere Informationen, Rezensionsexemplare und Bildanforderungen sind erhältlich über:

Heiko Wenzel

PressService H. Wenzel

Tel.: +49 (0)531 3499459

presse@prservice-wenzel.de