



ল্যা ব রি পো ট Cinema 4D XL 8

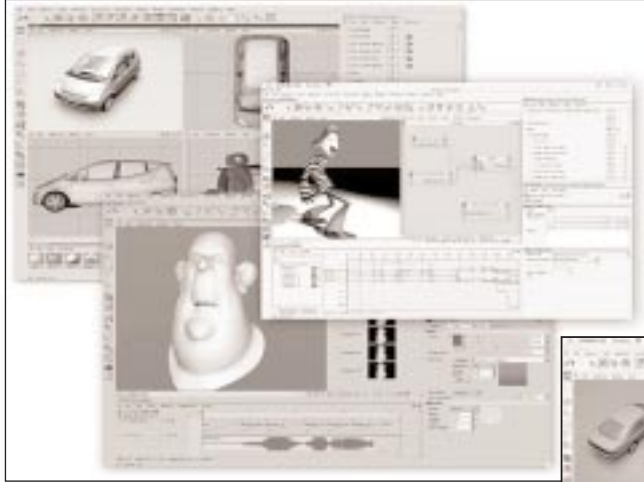
নাম

শুনে ভড়কে যাবার কিছু নেই। এটি আসলে প্রিভি গ্রাফিক্স প্রসেসিং ও এনিমেশন সফটওয়্যার। এই ক্যাটাগরিতে আমরা বিশ্ব কাঁপানো দুটি সফটওয়্যার প্রিভি স্কুডিও ম্যাক্স ও মায়ার'র কথা বেশি বেশি শুনলেও— এ

নিহিত থাকায়, এর কাজের গতি অত্যন্ত সাবলীল ও এটি ব্যবহার করে কাজ করা অত্যন্ত আরামদায়ক। এর সমকক্ষ আরো দুটি সফটওয়্যার (Electric Image-এর Universe এবং NewTek-এর LightWave

এতই বেড়েছে যে ভার্সন ৭ ভার্সন ৬-এর চেয়ে ৪-৫ গুণ বেশি দ্রুত রেন্ডারিং করতে পারে।

Cinema 4D-র মডেলিং, এনিমেশন, ক্যারেক্টার সেটআপ ও টেক্সচারিং টুল এক কথায় দুর্দান্ত। এতে আছে পূর্ণাঙ্গ এক সেট পলিগন ও NURBS মডেলিং টুল। সাথে আছে সারফেস সাব ডিভিশন ফিচার— যাকে বলা হচ্ছে Hyper NURBS। Hyper NURBS ব্যবহার করে বিভিন্ন জৈবিক শেপ তৈরির জন্য এর ইন্টারফেসটি বেশ প্রশংসনীয়। কেননা, এতে সাব-ডিভাইডেড অবজেক্ট ও গাঠনিক ফ্রেম— দুটোর দিকে একই সাথে নজরদারী করা যায়। তবে এতে ফাইন টিউনিং কন্ট্রোল (যেমন—vertex



দুটিই সব নয়। এ ধরনের আরো অসংখ্য সফটওয়্যার আছে এই ক্যাটাগরিতে। Cinema 4D XL সেই অনেকগুলোরই একটি।

এটি গ্রাফিক্স প্রসেসিংয়ের জন্য DirectX-এর পরিবর্তে OpenGL লাইব্রেরিও ব্যবহার করে বলে মাইক্রোসফট প্ল্যাটফর্মের পাশাপাশি অন্যান্য প্ল্যাটফর্মেও এটি চলে চমৎকারভাবে। এমনকি পিসির গণ্ডি ছড়িয়ে ম্যাকের জন্যও রয়েছে এর আলাদা ভার্সন। এর রেন্ডারিং ক্যাপাসিটি কম জনপ্রিয় সফটওয়্যারগুলোর মধ্যে অনেক ভালো। তাছাড়া এতে Adobe After Effects-এর ইন্টিগ্রেশন রয়েছে— যা এর একটি প্লাস পয়েন্ট। এছাড়া ইন্টারফেসটিও এর একটি বাড়তি প্লাস পয়েন্ট।

একের ভেতর সব

Cinema 4D-র সমস্ত প্রিভি ফাংশনালিটি একটি প্রোগ্রামে মধ্যে

3D)-এর চেয়ে এটি ভালো। অবশ্য উল্লিখিত সফটওয়্যার দুটির একটি মডেলিং ও অন্যটি এনিমেশনের জন্য ভালো। কিন্তু এতে মডেলিং ও এনিমেশন দুটোই করা যায় অত্যন্ত সহজে। আর সে কারণেই Cinema 4D-কে রাখা যায় প্রিভি স্কুডিও ম্যাক্স ও মায়ার'র ঠিক নিচেই।

প্রথম থেকেই Cinema 4D-এর মূল শক্তি ছিল রেন্ডারিংয়ের ব্যাপারে। কিন্তু এর নতুন ভার্সনে এর নির্মাতা প্রতিষ্ঠান ম্যাক্সন এতে সংযুক্ত করেছে উন্নততর antialiasing, radiosity, global illumination, caustics এবং প্রিভি শেডের নতুন এক সঞ্চার। উপরন্তু, উন্নতর করা হয়েছে এর ray-tracing ইঞ্জিনকে। ফলে জটিলতম দৃশ্যের ক্ষেত্রেও এটি আয়তনানুসারে লাইটিং ও প্রতিবিম্ব ব্যবহার করে দৃশ্যকে বাস্তবের কাছাকাছি নিয়ে আসতে পারে। আর এটির রেন্ডারিংয়ের গতি

influence ও creasing)-এর অভাব বোধ করতে পারেন প্রফেশনাল এনিমেটররা।

Cinema 4D-র প্র্যাকটিক্যাল টেক্সচারিং টুলের কল্যাণে এতে টেক্সচার ম্যাপের উপর WYSIWYG কন্ট্রোল পাওয়া যায়। তবে এটি image-

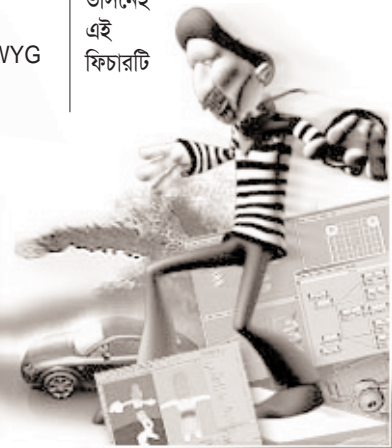
placement গিজমো কিংবা UVW-coordinate যুক্ত এডিটরে বেশি ভালো কাজ করে।

প্রচুর সিদ্ধান্ত!

এর মধ্যে দুই ধরনের ইন্টারফেস রয়েছে। পুরনো ভার্সনগুলো ইসটলের সময় ইউজারকে জিজ্ঞেস করত— ইউজার কী ধরনের ইন্টারফেস ব্যবহার করতে চায় ম্যাক ওএস ৯ নাকি ম্যাক ওএস ১০-এর। কিন্তু ভার্সন ৮ নিজে থেকেই ম্যাক ওএস-১০-এর জন্য এর ডিফল্ট ইন্টারফেস বেছে নেয়— যা সত্যিই প্রশংসনীয়।

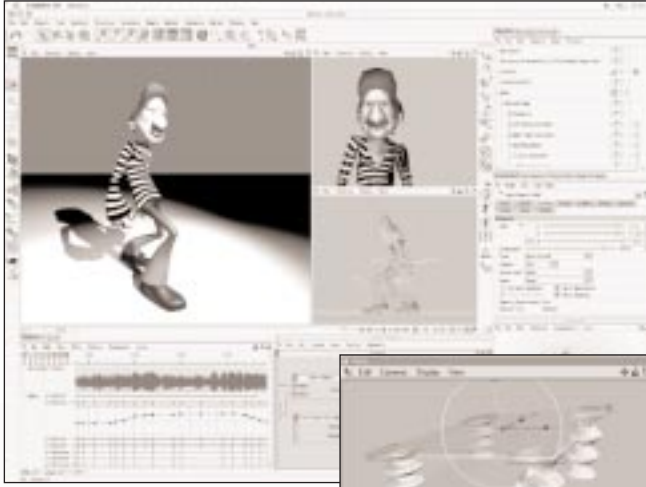
Cinema 4D XL ৮-এর ওয়ার্কস্পেস খুবই স্বাভাবিক ও সহজে ব্যবহারযোগ্য। টুলসগুলো অত্যন্ত সুন্দর ও গোছানোভাবে ইন্টারফেসে বিন্যস্ত। আর কী-বোর্ড শর্টকাটগুলো এমনভাবে সাজানো যে বা হাতেই ব্যবহার করা যাবে। ফলে ডান হাতে মাউস ও বা হাতে কী-বোর্ড অপারেট করে অনায়াসে কাজ করা যাবে। তবে ম্যাকের জন্য এই সফটওয়্যারে কিছু বাড়তি অসুবিধা রয়েছে। যেমন— ভিউপোর্ট নেভিগেশনের জন্য পিসিতে যেখানে মাউসের ডানদিকের বাটনের উপর নির্ভর করতে হয়, ম্যাকে সেখানে ব্যবহার করতে হয় কমান্ড-কী ও মাউসের কন্ট্রোল। ফলে দরকারি কাজের সময় দুটো হাত একসাথে ব্লক হয়ে গেলে কাজের গতি কিছুটা স্লো হয়ে যায় ম্যাকে।

প্রোডাকশন আর্টিস্টদের জন্য সুবিধা হলো এই যে এটি নতুন ডুয়েল ১ গিগাহার্টজ প্রসেসরের পাওয়ারম্যাকে মাল্টিপল প্রসেসর ব্যবহার করে কাজ করে। আর ম্যাক ওএস ৯ ও ১০ উভয় ভার্সনেই এই ফিচারটি





কার্যকর। উপরন্তু, এর OpenGL সাপোর্টের কল্যাণে রেভারকৃত ভিউপোর্টে বড় দৃশ্যেও প্রচুর পলিগনও দেখা যায় মসৃণভাবে এবং দ্রুততার সাথে। এমনকি ATI Rage 128 জাতীয় নিম্নমানের ভিডিও কার্ডেও এটি ভালো পারফরমেন্স প্রদর্শন করে। যদিও স্ক্রিন নেভিগেশন Cinema 4D



XL-এ খুব দ্রুতই হয়— তবুও অভিজ্ঞ প্রিভি ইউজাররা এর ক্যামেরার মুভমেন্টকে বাজে বলতে পারেন। কেননা, অন্যান্য প্রিভি সফটওয়্যারে যেখানে ক্যামেরা ডানে ঘুরাতে মাউসকেও ডানে ঘোরাতে হয়, এখানে এই মুভমেন্ট সম্পূর্ণ বিপরীত।

After Effects-এর সাথে ইন্টিগ্রেশন

এই ফিচারটি প্রথম যুক্ত হয়েছে ভার্সন ৭.৩-এ। ফলে এখন এটি Adobe After Effects 5 কিংবা পরবর্তী ভার্সনের সাথে সরাসরি কাজ করতে পারে।

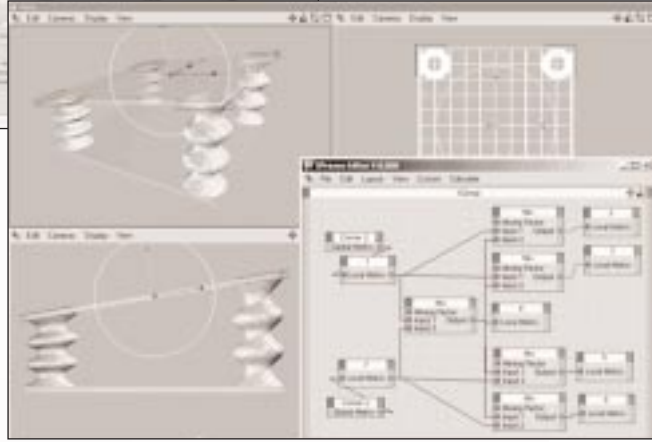
এটি মাল্টিপাসে রেভারিং করে বলে এর প্রতিটি মেটেরিয়াল এট্রিবিউট (যেমন— হাইলাইট, শ্যাডো ও ট্রান্সপারেন্সি) আলাদাভাবে রেভারিং করা যায়। এতে সুবিধা এই হয় যে, কাজের চাপ মেমেরি ও প্রসেসরের উপর অনেক কম পড়ে। আর কাজের দায়িত্বও বিভাজিত হয় রেভারিং ইঞ্জিন ও কম্পোজিশনিং প্রোথ্রামের মধ্যে। ফলে প্রতিটি পাসকে After Effects ব্যবহার করে লেয়ারকৃত করা যায়।



ফলে কোনো দৃশ্য পরিবর্তন আনতে চাইলে পুনঃরেভারিং ছাড়াই সেটা করা যাবে।

Cinema 4D XL কোনোরকম

ঝামেলা ও প্লাগইন ছাড়াই Adobe After Effects-এর সাথে কাজ করে। আর এটি প্রতিটি পাসকে পৃথক ফাইলে সেভ করে রাখে এবং After Effects-এর জন্য একটি কম্পোজিশন ফাইলে তৈরি করে। এই কম্পোজিশন ফাইলে প্রতি পাসের রেন্ড মুড সেটিংও সংযুক্ত থাকে। এটি একই সাথে সবরকম লাইটিং ও ক্যামেরা ইনফরমেশন— এমনকি After Effects 5.5 সাপোর্ট করে এমন ফরম্যাটে এনিমেশন ট্র্যাকও এক্সপোর্ট করে। After Effects-এর প্রিভি লেয়ার ব্যবহার করে টু-ডি এলিমেন্টকে পরিমার্জনের জন্য এই কম্পোজিশন



এক নজরে
Cinema 4D XL 8
ভালো দিক : প্রিভি প্রোডাকশন টুলের ভালো সংগ্রহ, দ্রুত রেভারিং ও ঝামেলাবিহীন After Effects ইন্টিগ্রেশন।
খারাপ দিক : এক বাটন মাউসে ব্যবহারের কিছুটা জটিলতা।
প্রস্তুতকারক : ম্যাক্সন কম্পিউটার ওয়েব : www.maxon.net

ফাইল একটি দারুণ উপযোগী ও সময়রক্ষাকারী ফিচার। কেননা, Cinema 4D-র সিনে টু-ডি এলিমেন্টগুলো একই লাইটিং ও পারস্পেকটিভ ব্যবহার করে।

শেষ কথা

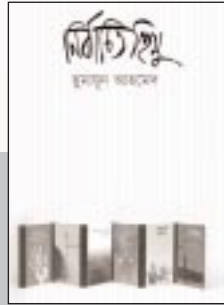
প্রফেশনাল কাজের জন্য না হলেও সেমি-প্রফেশনাল লেভেলের কাজের জন্য এটি একটি অত্যন্ত ভালো সফটওয়্যার। এর মডেলিং, এনিমেশন ও রেভারিং টুলগুলো একই প্যাকেজের আওতায় থাকায় কাজের গতি বাড়ানো সম্ভব। আর নবীন ইউজারদের জন্য এটি ব্যবহার কিছুটা কঠিন হলেও— এর হেল্প ফাইল ও ম্যানুয়াল দুটাই খুব সহজ ও সুন্দর করে লেখা।

■ এম এম হোসেন

হুমায়ূন আহমেদ-এর

তিনটি নতুন বই

হুমায়ূন আহমেদ-এর লেখালেখির ৩০ বছর পূর্তিতে অন্যপ্রকাশ প্রকাশিত কয়েকটি অনবদ্য সংকলন



অন্যপ্রকাশ

৩৮/২ক বাংলাবাজার (৩য় তলা)
ঢাকা-১১০০ ফোন : ৭১২৫৮০২