



# CINEMA 4D

## Release 13



Physical Camera (Motion Blur)



© Christoph Mensak - brown\_eye\_architects@gmx.de



© Marijn Raeven • www.raeven.be Subsurface Scattering

### Physical Renderer

Digital artists are constantly striving to improve the quality of their images. The new physical render engine gives CINEMA 4D users great tools to achieve the realism they crave.

Based on real-world camera settings such as f-stop and ISO, this new engine renders effects like true 3D depth of field and motion blur with exceptional quality.

Also the flaws of reality can be simulated. Vignetting, lens distortion and chromatic aberration add yet another level of photorealistic looks that make your images look less CG.

And to top it off, new sampler technology accelerates features such as blurry reflections or Ambient Occlusion.

### New Character Tools

The new suite of character animation features eliminate technical hurdles and allow artists to quickly animate characters of all types.

The new Character object includes an auto rigger, which simplifies the process of building a rig and binding it to a character. Technical directors are able to set up flexible rig templates that any user can easily apply to their characters.

The new CMotion system allows users to create their own or apply preset parametric walk cycles based on cyclic motion. Make characters walk along a spline and over terrain, or even place footsteps manually.

Now artists can also create custom-shaped muscles and anchor them to multiple joints within a rig. A deformer for skin stretching and sliding is also included.

### Stereoscopy

We've also added functionality to meet the growing demand for the creation of stereoscopic content. CINEMA 4D R13 offers fast and easy-to-use tools to create stereographic images and animations. Anaglyph, Side-by-Side and interlaced modes are supported for the Viewport display and inside the Picture Viewer.

### And more ...

Release 13 also boasts a whole set of new and improved shaders, such as subsurface scattering, fine-tuned timeline functionality for better handling of keys, F-Curves and markers, plus an all new XRef object, which can now access XPressions, animations and parameters in the master project. Revised file format support is included for OpenEXR, Collada, FBX, After Effects and audio plus new options for navigation and modeling.

And under the hood we've added support for up to 256 rendering threads per computer - so you're well prepared for the future.



© Marco Weiss - www.black-graphics.de





# CINEMA 4D

## Release 13

© Joe Yan (Shanghai IHDT) - www.ih-dt.com • Physical Renderer



© Mike Batchelor • Stereo-Rendering



© mark.gmehling@braincorps.de

## JETZT SCHLÄGT'S DREIZEHN!

### Viele atemberaubende, neue Funktionen

Mit mehr als zwei Jahrzehnten Erfahrung bietet CINEMA 4D hochwertigste Bildqualität und hohe Stabilität vereint in einem besonders leicht bedienbaren Interface, das es allen Anwendern ermöglicht, in kurzer Zeit herausragende Ergebnisse zu erzielen. Dabei unterstützt die Software Anwender aus den verschiedensten Branchen mit passend zugeschnittenen Versionen sowie der Nutzung neuester Technologien.

CINEMA 4D R13 ist eines der umfangreichsten Upgrades in der Geschichte der Software und bietet zahlreiche Neuerungen und Verbesserungen.

Der physikalische Renderer, integrierte 3D-Stereoausgabe, neue Charakter-Werkzeuge und vieles mehr erweitern die

Möglichkeiten aller Anwendergruppen, um noch schneller und noch einfacher aufsehenerregende Bilder und Animationen zu erzeugen.

Weitere Informationen, detaillierte Beschreibungen, erklärende Filme und eine Demoversion finden Sie auf unserer Webseite [www.maxon.de](http://www.maxon.de)

### NEU IN RELEASE 13

- Physikalischer Renderer mit Kameraeinstellungen wie Blende oder Belichtungszeit für superrealistische Tiefen-, Bewegungsunschärfe und mehr
- Neue Charakter-Werkzeuge mit Auto-Rigger, Walkcycle-Generator, neuem Muskelsystem und mehr
- 3D-Stereo-Rendering
- Und viele weitere Neuerungen ...



# MAXON



# CINEMA 4D

## Release 13



Physical Camera (Motion Blur)



© Christoph Mensak - brown\_eye\_architects@gmx.de



© Marijn Raeven • www.raeven.be Subsurface Scattering

### Physikalischer Renderer

Für Artists, die noch mehr Fotorealismus in ihre Renderings bringen möchten, ist der neue physikalische Renderer mit der physikalischen Kamera wie geschaffen.

Diese ermöglicht mit Einstellungen wie bei einer echten Kamera durch Blende oder Belichtungszeit Effekte wie Tiefen- oder Bewegungsunschärfe mit einzigartiger Qualität.

Auch Linsenfehler können simuliert werden - Vignettierung oder chromatische Aberration helfen, Renderings noch echter aussehen zu lassen.

Und zu guter Letzt beschleunigt die neue Sampler-Technologie Funktionen wie Ambient Occlusion, Flächenschatten oder unscharfe Spiegelungen.

### Neue Charakter-Tools

Die neuen Werkzeuge bieten Einsteigern und Profis zahlreiche Erleichterungen beim Riggen und Animieren, um digitalen Figuren Leben einzuhauchen.

Das neue Charakterobjekt bietet einen Autorigger, mit dem auf einfachste Art ein Animations skelett für beliebige Figuren zusammengeclickt werden kann. Erfahrene Anwender können sogar eigene Vorlagen anlegen.

Das neue CMotion-System erlaubt es, eigene Walkcycles basierend auf zyklischen Bewegungen zu erstellen. So können Figuren an einem Pfad oder auf unebenen Oberflächen laufen sowie manuell gesetzten Schritten folgen.

Ebenfalls enthalten ist ein neues Muskelsystem. Muskeln können jetzt an mehreren Joints auf einmal befestigt werden. Außerdem erlaubt ein Deformer der Haut zu gleiten oder sich zu dehnen.

### 3D-Stereo-Darstellung

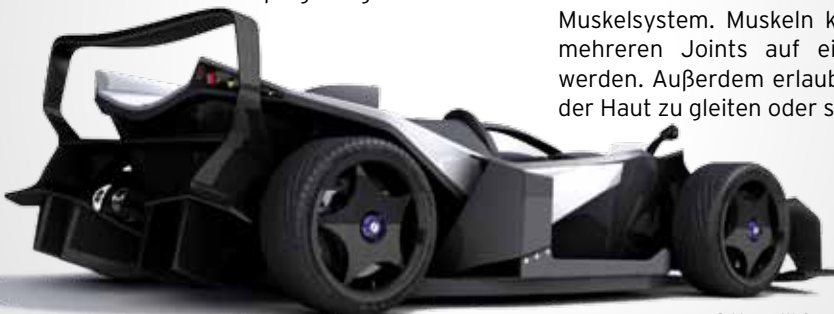
CINEMA 4D verfügt jetzt über voll integrierte Werkzeuge, um auf einfachste Weise 3D-Stereo-Content erzeugen zu können. Dabei wird die Datenausgabe anaglyph, interlaced oder Side-by-Side unterstützt, und zwar sowohl live in der Editoransicht wie auch im Bildmanager beim Rendering.

### Und mehr ...

Release 13 enthält auch diverse neue und verbesserte Shader, z.B. Subsurface Scattering, optimierte Funktionen in der Zeitleiste für besseres Handling von Keys, Markern und F-Kurven sowie neue XRefs, die auf XPressions und Animationen zugreifen können.

Überarbeitet wurde ebenfalls die Unterstützung für Audio-Datenformate sowie OpenEXR, Collada, FBX und After Effects. Verbesserungen erfuhren ebenfalls die Navigation und das Modelling.

Und unter der Haube haben wir noch Unterstützung für bis zu 256 Rendering-Threads pro Computer hinzugefügt - so sind Sie fit für die Zukunft ...



© Marco Weiss - www.black-graphics.de