



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 Animation zu erzeugen.

Weitere Informationen, detaillierte Beschreibungen, erklärende Filme und eine Demoversion finden Sie auf unserer Webseite www.maxon.de

NEU IN RELEASE 13

- Physikalischer Renderer mit Kameraeinstellungen wie Blende oder Belichtungszeit für superealistische 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 Abberation helfen, Renderings noch echter aussehen zu lassen.

Und zu guter Letzt beschleunigt 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 Animationsskelett 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

