

Popusťte uzdu své kreativitě

Aplikace Autodesk 3ds Max 2012 napomůže ke zvýšení vaší produktivity díky novým inspirativním nástrojům, vylepšeným funkcím pro iterativní úkony a akcelerovanému grafickému jádru.



Software 3ds Max 2012 zosobňuje nástup nové éry produktivity a kvality. Dovolí nám využít nejnovější technologie počítačové grafiky a tím i popustit uzdu své kreativitě a stále posouvat hranice možného. Stejně, jako tomu bylo posledních 20 let.

— Yiannis Koumoutzelis
kreativní ředitel
Trine Entertainment Ltd.
Mumbaí, Indie



Madrasapattinam. Obr. poskytlá spol. EyeQube Studios Pvt Ltd.

Ať už tvoříte 3D data pro počítačové hry, poutavou grafiku pro televizní produkci nebo fantastické vizuální efekty nejnovějších kasovních trháků, nabídně vám aplikace Autodesk® 3ds Max® 2012 ucelenou sadu všech potřebných nástrojů pro 3D modelování, animaci, renderování i videokompozici. Snáze tak překonáte protichůdnost dnešních vysokých nároků na kvalitu a stále se zkracujících termínů.

XBR – další krok

3ds Max 2012 činí další krok v plánované revitalizaci jádra programu s názvem Excalibur (XBR). Nový systém zobrazení ve viewportu pojmenovaný Nitrous byl vytvořen pro dramatické zvýšení rychlosti i obrazové kvality. Využívá výkonu grafických čipů a vícejádrových procesorů pro zlepšení celkové odezvy a kvality renderingu, abyste mohli prováděné změny posuzovat přímo v kontextu finálního výstupu. 3ds Max 2012 dále představuje unifikované simulační prostředí MassFX a také první z jeho modulů: dynamický simulátor pevných těles mRigids. Ten integruje výkonný fyzikální engine NVIDIA® PhysX® přímo do viewportu 3ds Max.

Revoluční rendering

Renderovací revoluce pokračuje – nová verze 3ds Max implementuje moderní renderovací technologie dneška. Důkazem tohoto tvrzení budiž nový integrovaný renderer iray® od mental images, který vám usnadní dosažení fotorealistického výstupu, aniž byste si museli lámat hlavu nad



nastavením výpočetních algoritmů – jako byste fotografovali automatem! Díky nové podpoře pro vektorové Displacement mapy můžete v rendererech mental ray® nebo iray vypočítávat komplexní detaily vytvořené v programu Autodesk® Mudbox™ a aplikované na geometrii s nízkým počtem polygonů.

Lepší výsledky rychleji

3ds Max 2012 nabízí nové a zdokonalené funkce pro usnadnění a zrychlení vaší práce, ať už vytváříte textury či UV mapy, nebo finalizujete geometrii. Například novou knihovnu 80 procedurálních textur Substance s dynamicky editovatelnými a animovatelnými parametry či technologii Least Squares Conformal Mapping pro tvorbu UVW map, která zachovává lokální úhly polygonů a minimalizuje tak vznik obrazových distorzí v texturách. Nové funkce pro sochání a kreslení dále zrychlí naplnění vašich kreativních vizí. A navíc: díky funkcím pro dokonalejší interoperabilitu v rámci balíků Autodesk® 3ds Max® Entertainment Creation Suite 2012 budete mít ty nejhodnější nástroje vždy na dosah ruky.



Obr. poskytl SWAY Studio.



Dance Central. Obr. poskytlá spol. Harmonix Music Systems, Inc.

Klíčové nové funkce Autodesk 3ds Max 2012 Akcelerované grafické jádro Nitrous

S novou technologií Nitrous pro zobrazování ve viewportu zažijete skutečně dramatické zvýšení výkonu i vizuální kvality. Nitrous využívá výkonu GPU a vícejádrových procesorů, čímž vám umožní pracovat rychleji a s větším objemem dat. Nové zobrazovací technologie podporují nekonečný počet světel, měkké stíny, efekt Ambient Occlusion, techniku Tone-mapping pro přemapování barev nebo kvalitnější zobrazení průhlednosti.

Procedurální textury Substance

Prostřednictvím nové knihovny Substance obsahující 80 procedurálních textur dosáhnete vysoké variability obrazového výstupu. Tyto dynamické a na rozlišení nezávislé textury mohou být také vyexportovány do některých herních enginů (pomocí middleware Substance Air od Allegorithmic SAS), případně zkonvertovány do bitmap.

Dynamika pevných těles mRigids

Vytvářejte poutavé statické, dynamické a kinematické simulace pevných těles přímo ve viewportu 3ds Max. mRigids, první modul nového unifikovaného simulačního rozhraní MassFX, využívá výkonu technologie NVIDIA® PhysX® pro výpočet široké škály vysoce realistických dynamických simulací, případně pro náhodnou distribuci objektů ve scéně.

Renderer iray

Díky nově integrované renderovací technologii iray® od mental images je tvorba realistické grafiky v 3ds Max podstatně snazší. Iray vám umožní nastavit

scénu prostřednictvím výběru z kolekce realistických materiálů a modelů osvětlení, stisknout tlačítko „Render“, a získat tak předvídatelné, fotorealistické výsledky, aniž byste se museli zabývat složitými nastaveními.

Jednokroková interoperabilita

S novými funkcemi pro jednokrokovou interoperabilitu mezi 3ds Max a programy Mudbox 2012, Autodesk® MotionBuilder® 2012 a modulem Interactive Creation Environment (ICE) aplikace Autodesk® Softimage® 2012, budete moci využít ty pravé nástroje v rámci sad Autodesk® 3ds Max® Entertainment Creation Suite 2012.

Dokonalejší rozbalování UVW map

Díky nové metodě Least Squares Conformal Mapping (LSCM), zdokonalením u stávajících nástrojů a vylepšeným pracovním postupům, budete moci vytvářet kvalitnější UVW mapy rychleji. LSCM je součástí nového nástroje „Peel“ a produkuje UVW souřadnice po jediném kliknutí.

Podpora vektorových Displacement map

S novou podporou vektorových Displacement map (VDM) v 3ds Max můžete využít rendererů mental ray® nebo iray k výpočtu komplexních detailů vytvořených v Mudbox 2012 nebo v jiných programech a aplikovaných na geometrii s malým počtem polygonů. VDM mapy mohou reprezentovat směrové dislokace, které nevedou podél normál.

Dokonalejší sochání a kreslení

Díky novým funkcím pro sochání a kreslení si budete moci vychutnat více volnosti při práci se štětci a jejich aplikaci na geometrii. Z novinek zmiňme: nový štětec Conform pro přichytávání geometrie k jinému povrchu, nové štětce Transform pro posouvání bodů podél cílového povrchu, či zlepšení u Paint Deform štětců dovolující jejich přichytávání ke křivkám.

Stylizovaný rendering

Nefotorealistické efekty simulující vzhled uměleckých stylů (např. kresbu tužkou nebo perem) mohou být nově zobrazeny ve viewportu programu a také renderovány prostřednictvím modulu Quicksilver.

Vylepšená funkce ProOptimizer

Díky vylepšené funkci ProOptimizer můžete nyní optimalizovat modely rychleji, efektivněji a s lepšími výsledky. Nabízí například normálovou a UV interpolaci, navíc s možností zachovat normály z původní geometrie na modelu s nižším počtem polygonů.

Sady Autodesk 3ds Max Entertainment Creation Suite 2012

Softwarové sady Autodesk 3ds Max Entertainment Creation Suite 2012 poskytují výkonné 3D modelovací a animační technologie dle vašeho výběru a se značnou úsporou nákladů.* Sada Standard obsahuje 3ds Max spolu s programy MotionBuilder (pro animaci postav v reálném čase) a Mudbox (pro digitální sochání a malbu). Edice Premium vám navíc zpřístupní inovativní kreativní nástroje aplikace Autodesk Softimage.

Více informací na:

www.autodesk.cz/entertainmentcreationsuites.



Obr. poskytlá spol. Hangzhou Xuanji Science & Technology Information Corporation.

* Výpočet slevy je založen na prodejní ceně pro americký trh. Mezinárodní slevy se mohou lišit.

Autodesk, MotionBuilder, Mudbox, Softimage a 3ds Max jsou registrované obchodní značky příp. obchodní značky korporace Autodesk, Inc. a/nebo jejich dceřiných společností v USA a/nebo jiných zemích. Iray a mental ray jsou registrované obchodní známky firmy mental images GmbH a společností Autodesk, Inc. jsou použity na základě licence. Všechna ostatní jména značek, produktů a ochranných známek jsou majetkem příslušných držitelů. Autodesk si vyhrazuje právo kdykoliv a bez oznámení změnit svou produktovou nabídku, specifikace či ceny a není zodpovědný za případné typografické nebo grafické chyby, které se mohou vyskytnout v tomto dokumentu. © 2011 Autodesk, Inc. Všechna práva vyhrazena. BR0C1-00000-MZ68