

Nejdůležitější důvody ke koupi sad Autodesk Entertainment Creation Suite

Vytvořte nejmodernější, špičkový produkční řetězec se sadami Autodesk® Entertainment Creation Suite – ušetří vaše náklady a zvýší vaši kreativitu i produktivitu.

Pro více informací o sadách Autodesk Entertainment Creation Suites navštivte autodesk.cz/entertainmentcreationsuites.

Pro vyhledání nejbližšího prodejce, navštivte autodesk.cz/reseller.

1 Špičkové kreativní nástroje
Sady Autodesk® Entertainment Creation Suite 2012 zpřístupňují umělcům a studiím výkonnou sadu kreativních nástrojů za výjimečnou cenu. Edice Standard nabízí aplikace Autodesk® Maya® 2012 nebo Autodesk® 3ds Max® 2012 a dále obsahují software Autodesk® MotionBuilder® 2012 pro animaci postav v reálném čase a Autodesk® Mudbox™ 2012 pro digitální sochání a malbu. Ve verzi Premium je navíc dostupný produkt Autodesk® Softimage® 2012 pro tvorbu sofistikovaných efektů a vysoce kvalitních obličejových animací. Využijte možností těchto sad k sestavení moderních, flexibilních produkčních řetězců, šitých na míru potřebám nejen dnešních produkcí, ale i těch budoucích...

2 Skvělá cena
Sady Autodesk Entertainment Creation Suite poskytují umělcům a studiím přístup k bohaté nabídce výkonných kreativních nástrojů za podstatně zvýhodněnou cenu. Ušetříte více než 35 %* (u verze Standard Suite) respektive přes 40 %* nákladů (Premium Suite) v porovnání s koupí jednotlivých produktů.

3 Účelné funkce zaměřené na zvýšení produktivity
Sady Autodesk Entertainment Creation Suite obsahují specializované funkce navržené k optimalizaci výkonnosti výrobních řetězců a umožňují uživatelům akcelarovat 3D modelování i sochání, tvorbu textur, animaci postav i výrobu efektů. S Mudboxem a jeho intuitivním uživatelským rozhraním mohou uživatelé snáze vytvářet velice detailní organické modely. MotionBuilder zvýší efektivitu animátorů díky svým interaktivním funkcím pracujícím v reálném čase a pokročilým animačním nástrojům. Softimage napomůže při tvorbě sofistikovaných efektů, animování na základě kinematiky a generování geometrie prostřednictvím rozhraní ICE (Interactive Creative Environment).

4 Vysoká míra integrace
Nástroje sad Autodesk Entertainment Creation Suite jsou úzce provázané prostřednictvím technologie Autodesk® FBX® 2012 pro výměnu dat a tvoří proto efektivní a integrovaný celek. Díky jednorukové interoperabilitě mezi produkty Maya nebo 3ds Max a programy MotionBuilder, Mudbox i Softimage, mohou uživatelé snáze a rychleji přenášet data a lépe tak spolupracovat v rámci pracovních skupin.



Assassin's Creed Brotherhood.
Obr. poskytl(a) spol. Ubisoft.



Might and Magic Heroes VI.
Obr. poskytl(a) studio Mikros Image.



Alan Wake. Obr. poskytl(a) spol. Remedy Entertainment Ltd.



Obr. poskytl(a) spol. Hangzhou Xuanji Science & Technology Information Corporation.

5 Flexibilita

Možnost výběru z aplikací Maya nebo 3ds Max spolu s programy Mudbox, MotionBuilder a – volitelně – Softimage, dává umělcům do rukou širší paletu nástrojů a tím i vyšší flexibilitu při volbě toho pravého nástroje pro daný úkol, ať je sebesložitější. Všechny produkty v sadě obsažené se vhodně doplňují a dovolují tak dosáhnout výsledku efektivnější a také levnější cestou.

6 Autodesk MotionBuilder a práce v reálném čase

Doplnění produkčních řetězců založených na software Maya nebo 3ds Max o produkt MotionBuilder zvýší efektivitu výroby i kvalitu výstupu u všech projektů s velkým množstvím animací. MotionBuilder tvoří s programy Maya nebo 3ds Max unifikované animační řešení, především díky své práci v reálném čase a specializovaným nástrojům pro rigování postav, nelineární editaci animací, manipulaci s Motion Capture daty a interaktivním dynamickým simulacím.

7 Organické modelování a tvorba textur s aplikací Autodesk Mudbox

Software Mudbox, vytvořený profesionálními umělci z oboru, nabízí 3D modelářům a výrobcům textur kreativní svobodu tvorby bez nutnosti zabývat se technickými detaily. Mudbox je přední řešení pro organické modelování a texturování kombinující velice intuitivní uživatelské rozhraní se sadou výkonných a kreativních nástrojů pro tvorbu extrémně realistických 3D modelů. Mudbox boří hranice postavené tradičními 3D modelovacími aplikacemi: obsahuje modelovací nástroje založené na štětcích a podporu pro 2D i 3D vrstvy, což usnadňuje práci na komplexní geometrii i mapách. Díky vysoce přesnému náhledu mohou navíc uživatelé odvádět dokonalejší a preciznější práci.

8 Vysoký výkon a kreativita s programem Autodesk Softimage

Výkonný 3D software Softimage je ideálním doplňkem pro Mayu nebo 3ds Max – poskytuje intuitivní a nedestruktivní prostředky k tvorbě úžasných animací postav, procedurálních modelů a efektů. Produkční řetězce založené na programech Maya či 3ds Max obohatí Softimage o unikátní funkce a technologie, jakými jsou například ICE (Interactive Creative Environment) a Autodesk® Face Robot®. Díky vícevláknové architektuře GigaCore mohou uživatelé renderovat objekty s dělenými povrchy o miliardách polygonů a pracovat s extrémně komplexními postavami a scénami složenými z milionů polygonů a tisíců animovaných objektů.



Deus Ex: Human Revolution™. Obr. poskytl studio Eidos Montréal.



The Third Letter. Obr. poskytla spol. Marauder Film.



Medal of Honor. Obr. poskytl studio EA Danger Close Games.

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

Autodesk, FBX, Maya, 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. 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. BR0C1-000000-MZ0B

Autodesk®