

Tvar věcí budoucích

Software Autodesk Mudbox 2012 přináší vylepšené kreslicí nástroje, inovativní UV a na topologii nezávislé funkce, nástroje pro tvorbu póz, rychlostní optimalizace a schopnost práce s rozsáhlými datovými strukturami.



Mudbox je zkrátka skvělý nástroj pro tvorbu realističtějších, organických modelů. Opravdu bych nechtěl modelovat detailní lidské postavy, jaké vytváříme, pomocí tradičních polygonových modelovacích nástrojů. Je úžasné mít k dispozici tak výkonné a specializované nástroje pro tvorbu 3D modelů a textur.

— Kai Auvinen
týmový manažer
Remedy Entertainment



Obr. poskytl Johan Vikström.

Tvořte detailní 3D grafiku – s modelovací a texturovací aplikací Autodesk® Mudbox™. Mudbox byl stvořen profesionály z oblasti vývoje her, filmové tvorby, televizní grafiky a designu. Kombinuje vysoce intuitivní uživatelské rozhraní s výkonnými nástroji – štětkami a maskami – pro tvorbu extrémně realistických 3D postav, poutavých prostředí či stylových virtuálních rekvizit. Díky přirozeně fungujícím nástrojům, důvěrně známé terminologii a intuitivnímu rozhraní, se s aplikací Mudbox sžijete během jediného dne používání.

Klíčové funkce

Kvalitní 3D kreslicí funkce

Kreslete ve vrstvách, do více textur najednou a na několik detailních modelů zároveň:

- Malujte přímo na detailní 3D modely s nebo bez definovaných UV souřadnic a s okamžitou odezvou.
- Využijte propracovaného a s programem Adobe® Photoshop® kompatibilního systému vrstev pro kresbu miliard texelů detailů.
- Vytvářejte mapy typu Diffuse, Specular, Gloss, Incandescence, Opacity, Bump, Normal a Reflection přímo na vašich modelech.

Výkonné sochařské nástroje

Sochejte, navrhujte a opatřujte libovolné organické nebo mechanické modely detaily a dosáhněte tak kvalitních a přesných výsledků:

- Vyberte si z rozsáhlé nabídky inteligentně navržených štětek, které napodobují chování reálných sochařských postupů.
- Akcelerujte navrhování, sochání a prezentování vašich modelů s výkonnými nástroji pro deformace a tvorbu póz.
- Vytvářejte komplexní tvary použitím vektorových Displacement map jako šablon a „razítek“. Pomocí 3D vrstev lze navíc snáze experimentovat s různými verzemi návrhu a provádět změny.

Zapékání textur

Tvořte kvalitní a přesné Normal, Displacement, Vector Displacement a Ambient Occlusion mapy:

- Využijte Vector Displacement mapy k tvorbě dislokací geometrie, které nevedou podél normál.
- „Zapečené“ normálové mapy jsou kompatibilní s produkty Autodesk® Maya® 2012 a Autodesk® 3ds Max® 2012.
- Přenášejte data z detailních vymodelovaných povrchů nebo z geometrie vzniklé laserovým skenováním do podoby využitelné v herních nebo filmových výrobních řetězcích.



Obr. poskytl(a) spol. Snowball Studios.

Přesný náhled

Pracujte s vysoce přesným zobrazením scény, které se svým vzhledem blíží finálnímu, vyrenderovanému výstupu; snáze tak identifikujete problémy a vytvoříte efektní prezentace:

- Malujte přímo na detailní modely.
- Zobrazujte své modely ve viewportu s přesností, která odpovídá finálnímu vyrenderovanému výstupu.
- Používejte reálné 3D kamery pro zobrazení modelů tak, jak je uvidí vaše publikum.

Vysoký výkon

Modelujte neuvěřitelně detailní modely prostřednictvím modelů a textur s vysokým rozlišením:

- Srdcem Mudboxu je výkonný 3D engine a nový systém pro správu textur usnadňující tvorbu grafiky v kvalitě diktované moderními produkcemi.

Novinky ve verzi Mudbox 2012

Software Autodesk® Mudbox™ 2012 přináší významná vylepšení u kreslicích nástrojů. Nabízí nové, inovativní UV a na topologii nezávislé nástroje, dále praktické funkce pro tvorbu póz modelů a zvýšený výkon při práci s rozsáhlými datovými strukturami. Novinkou ve verzi Mudbox 2012 je rovněž podpora systému Linux® a jednokroková interoperabilita s produkty obsaženými v sadách Autodesk® Entertainment Creation Suites 2012.

Malujte bez UV map

Osvobodte se od nutnosti vytvářet UV mapy před započítím práce na texturách. Tvůrci textur mohou nyní zcela eliminovat nebo zredukovat časově i manuálně náročnou UV mapovací práci – i komplexní modely sestávající z několika geometrických objektů můžete jednoduše nahrát a začít ihned kreslit. Výsledné detailní mapy lze buď exportovat do Ptex souborů, případně, vyžaduje-li váš produkční řetězec UV mapy, zapéct do zpětně vytvořeného UV prostoru.

Velké množství textur

Nyní můžete snáze kreslit a spravovat velké množství textur a tvořit tak detailní a velice kvalitní grafiku vyžadovanou náročnými produkcemi

dneška. Díky novému systému pro správu textur lze zobrazovat a kreslit na modely se stovkami textur čítajících miliardy texelů.

Nové masky a módy prolnutí

Kreslete a editujte bitmapy nedestruktivně s novým systémem masek, který dovoluje selektivně zobrazovat či skrývat části vrstev. 22 nových módů prolnutí vrstev navíc rozšíří vaše umělecké možnosti a významně zvýší kompatibilitu s bitmapovým editorem Adobe® Photoshop®.

Editovatelné šablony

Využijte stávajících bitmap k prokreslování nebo projekci detailů na modely díky nové schopnosti deformovat šablony a lépe tak orientovat textury vzhledem k povrchu geometrie. Uživatelé mohou navíc využít možností kreslicích nástrojů k editaci šablon nebo tvorbě nových. Novinkou je také funkce usnadňující tvorbu šablon s opakujícími se okraji.

Jednokroková interoperabilita

Díky nové schopnosti rychle a jednoduše přenášet data mezi programy Maya 2012, Autodesk® 3ds Max® 2012 a Autodesk® Softimage® 2012 budete schopni efektivnější práce s produkty obsaženými v sadách Autodesk® Entertainment Creation Suite 2012.

Rychlostní optimalizace

Díky rychlostním optimalizacím Mudboxu 2012 můžete kreslit a sochat ve vyšších rozlišeních, ukládat scény včetně textur rychleji, tvořit, vybírat a duplikovat obrazové vrstvy s větší interaktivitou a rychleji importovat velké OBJ modely.

Nové štětce a jejich nastavení

Mudbox 2012 nabízí dokonalejší kreslicí a modelovací nástroje: např. novou možnost aplikovat jediný tah štětcem napříč několika objekty, více voleb u nástroje Grab Tool pro dokonalejší kontrolu nad vytvářením obrysových tvarů modelů či nové funkce pro výběr u nástrojů Selection, Freeze a Weights.

Dokonalejší systém kostí

Tvořte, spravujte a nastavujte váhu působnosti u několika kostí (Joints) najednou pro rychlejší

a jednodušší deformace modelů a nastavování póz. Uživatelé mohou nyní vytvářet symetrické páry kostí, hierarchie kostí mohou být navíc vytvářeny automaticky na základě ovlivněných bodů.

Předvolby póz

Transformace pomocí kostí lze nově ukládat do podoby přednastavení a pracovat tak nedestruktivně s několika pózami modelu. Uživatelé mohou modelovat v různých pozicích objektu; jakékoliv provedené změny se projeví korektně ve všech pózách. To je ideální např. pro editaci špatně přístupných částí geometrie nebo pro testování modelů v různých pozicích.

Získejte Mudbox jako součást sad Autodesk® Entertainment Creation Suite 2012. Více informací naleznete na adrese autodesk.cz/entertainmentcreationsuites.



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