

主要功能與優勢

Autodesk® 3ds Max® 2013 軟體不斷地挑戰彩現視覺圖像的革命與智慧型資料計畫的極限，以 NVIDIA® iray® 彩現程式支援的 ActiveShade 功能，簡化疊代效果的開發流程，提供威力強大的互動式彩現作業能力，並推出全新的彩現屬性系統，搭配整合的節點式合成功能，與 Adobe® After Effects® 和 Adobe® Photoshop® 軟體的互通支援能力更是領先同業。

除此之外，新的動態圖形、動畫和模擬工具，讓藝術家能把精力專注於創作上面，降低技術門檻；彈性化的新自訂選項，可讓使用者輕鬆設定與切換各式不同的客製化工作選單介面。

最後，3ds Max 2013 更加強了與 Autodesk® Maya® 2013 軟體、Autodesk® MotionBuilder® 2013 軟體與 Autodesk® Revit® Architecture 2013 軟體之間的相容性，使得 3ds Max 2013 能以最有效率的方式整合到現代製作流程。

最重要功能與優勢

Adobe After Effects 互用性

使用 Adobe® After Effects® 軟體這套創作工具的媒體設計師和繪圖藝術家，現在也能與 3ds Max 軟體互通，使 2D/3D 資料交換能力更上一層樓。新的媒體同步功能可以雙向傳輸相機、光源、空物件、平面物件/實體、影片 (包括影片圖層)、混成模式、不透明與效果資料，藝術家不僅能提高重複操作的效率，也能減少重複作業的次數，縮短完工時間。

改善與 Adobe Photoshop 的互用性

使用 Adobe® Photoshop® 軟體執行彩現作業時能享有更大彈性，現在能將彩現結果即時輸出成 PSD 圖層格式，保留圖層順序、不透明設定和混成模式 (例如加乘或過網)。

彩現屬性系統

現在起將場景分段以利下游合成作業時更加簡單了。全新的彩現屬性系統現在能以更短的時間製作彩現元素，再交由 Autodesk® Smoke® 2013 軟體、Adobe After Effects、Adobe Photoshop 軟體或其他影像合成應用程式處理。狀態錄製器讓藝術家擷取、修改、儲存目前的狀態，視覺介面則顯示合成和彩現元素能夠如何共同創造最終的結果。藝術家現在設定、執行單一檔案的多次彩現屬性作業時，得以節省更多時間，而且能夠修改個別屬性，因此不需要對整個場景重新執行彩現作業，提高生產力。

Slate Compositing Editor

如果您只需要基本的合成功能，可以使用 3ds Max 內建的全新 Slate Compositing Editor。本程式擁有簡單的節點式介面，讓彩現圖層和屬性更容易與合成節點合併，例如混成和顏色修正。所產生的合成結果，也可以送到 Adobe After Effects 或 Adobe Photoshop 做進一步修飾。

ActiveShade 互動式 iray 彩現功能

ActiveShade 即日起支援 NVIDIA iray 彩現程式，邀您體驗彩現作業的互動式創作過程。ActiveShade 提供互動式彩現階段作業功能，提高重複操作效率，並隨著相機、光源、材料和幾何圖形的變化作即時更新，因此藝術家調整場景的效率更高，做出滿意成品的速度更快、更輕鬆。

MassFX 增強功能

藝術家現在能使用整合程度更高且極為精確的動態工具集，這是因為 MassFX 模擬解析器整合系統經過大幅改良，而且加入許多新功能。重點項目包括全新的 mCloth 模組，具備可撕布料功能，並支援動態布娃娃架構。此外，改進的約束機制、樞軸點處理機制，以及更容易理解的使用者介面，都大大改善了整體的工作流程。

強調工作流程

我們知道小地方也會有大影響，所以 3ds Max 2013 改善多項功能：能在切割多邊形和創作期間操控相機，並且對外觀修改器和無模式陣列對話方塊都有所改善。客戶如果希望提出改善工作流程的建議，請在 Small Annoying Things 討論區提出，網址是：3dsmaxfeedback.autodesk.com。

頁籤式配置

能輕鬆建立、切換各種視埠配置，快速叫出特定工作需要的視圖。配置內可包含 3D 和延伸視埠。如果要選取配置，只要按一下圖示或快速鍵即可。藝術家只要儲存並載入預置，就能讓其他使用者也能使用自訂的「檢視」頁籤。

可自訂工作區

藝術家現在只要選擇預設或自訂的工作區，就能讓 3ds Max 適應他們的工作方式。每個工作區都可以有獨立的功能表、工具列、功能區和視埠頁籤預置設定。除此之外，只要選擇新的工作區，就能自動執行 MAXScript。如此一來，使用者就能根據個人喜好或工作要求，輕鬆設定所屬的工作區。舉例來說，藝術家可以設定建立模型專用的工作區，以及製作動畫專用的工作區。

追蹤視圖重新定時

動畫師現在可以將動畫片段重新定時，以便加快或減緩速度。如果要重新定時，必須更改現存動畫曲線的相切線。動畫片段中不需要有關鍵畫面，完稿的高品質曲線中也不會有多餘的關鍵畫面。

Autodesk® HumanIK® 與 CAT 的互用性

動畫師現在只需一個步驟，就能將 3ds Max CAT (角色動畫工具箱) 的人類角色，轉換成與 Autodesk® HumanIK® 解析器 (用於 Autodesk® Maya® 2013 軟體和 Autodesk® MotionBuilder® 2013 軟體) 相容的角色。由於這些角色能轉移到不同平台，因此動畫師能讓不同軟體套件的現成角色結構、定義和動畫互相轉換，充分

利用各軟體獨有的功能。您在 Maya 或 MotionBuilder 中修改動畫後，能將修改部分轉回 3ds Max 中的原始 CAT 角色，使得雙向工作流程不再只是夢想。

其他新功能

Autodesk 3ds Max 2013 軟體也有以下重要功能：

iray 增強功能

iray 彩現程式現在支援動作模糊效果，幫藝術家創作更寫實的活動元素影像。此外，iray 也有大幅改善：支援「無漫射凸紋」、圓角效果和更多的程序貼圖；改良 Sky Portal、光折射、半透明度和 IOR (折射率)；外景聚合速度更快，並且可以處理更大的輸出解析度。

Nitrous 增強功能

Nitrous 加速圖形核心已經增強很多功能。繪製大型場景時的系統效能有所提升，另外新增支援影像式光源、景深、加速顯示粒子流動，以及新的陶土描影程式。此外，由於能夠透過 MAXScript 更改散景形狀、支援大型場景的陰影，並且改良室內場景的工作流程，使得 Nitrous 功能得以延伸。

gPoly

3ds Max 2013 推出全新的 gPoly 基準物件，利用變形網面提高動畫播放效能；有時藝術家甚至會發現播放速度快上三倍。只要網面變形不影響拓樸，gPoly 就能加快播放速度。

Maya 導覽方式

藝術家如果熟悉 Autodesk Maya 軟體的用法，就會喜歡新的 Maya 互動模式，因為他們在 3ds Max 中操作視埠時，可以套用 Maya 的滑鼠操作方式以及快速鍵。由於使用兩套軟體的方式相同，所以不但能節省時間，也不會用得滿腹苦水。此外，使用者也能根據個人喜好自訂互動模式。

強化與 Autodesk® Revit® Architecture 的互用性

同時採用 3ds Max 和 Autodesk® Revit® Architecture 2013 軟體的公司有福了，因為現在的資料交換工作流程更有效率。由於現在直接支援 Revit 檔案，因此 3ds Max 藝術家能從 Revit 檔案選擇要載入的資料檢視。

支援 DirectConnect

3ds Max 2013 新支援 Autodesk® DirectConnect 系列轉換器，所以設計師能與使用 CAD (電腦輔助設計) 產品的工程師交換工業設計資料。支援的 CAD 軟體包括：AutoCAD® 軟體、Autodesk® Inventor® 軟體、Autodesk® Alias® 軟體、Dassault Systèmes SolidWorks® 和 Catia® 系統、PTC Pro/ENGINEER®、Siemens PLM Software NX、JT™ 和其他應用程式。我們支援多種檔案格式，不過您需要某些檔案格式的使用授權。資料在匯入後會成為原生實體主體物件，必要時能以互動方式重新鑲嵌。

3ds Max SDK 提供的 .NET 互動能力

3ds Max 2013 SDK (軟體開發套件) 改良 .NET 互動能力，因此透過 .NET 相容語言就能使用。 .NET 架構提供記憶體回收和反映機制，因此能加快軟體開發速度。內建的 .NET 程式庫也能讓一般工作更輕鬆：建置使用者介面、連接資料庫、剖析 XML 和文字、數字計算，以及網路通訊。

部署多國語言版本

3ds Max 2013 現在使用 Unicode 標準，因此只要一個可執行檔就能提供多國語言。這項特色讓企業允許藝術家自選要執行的軟體語言版本，而不需要重新安裝。

如需 Autodesk 3ds Max 2013 新功能和增強功能的完整說明，請參閱「新增功能」文件，網址是 www.autodesk.com/3dsmax-documentation。

Autodesk、AutoCAD、Alias、Inventor、Maya、MotionBuilder、Revit、Smoke 與 3ds Max 為 Autodesk, Inc. 及其子公司及/或附屬公司，在美國和 (或) 其他國家或地區的註冊商標或商標。iray 是 NVIDIA ARC GmbH 的註冊商標，Autodesk, Inc. 已經取得使用權。所有其他商標名稱、產品名稱，或商標皆屬其各自所有人持有。Autodesk 有權隨時修改產品與服務內容、規格與定價，恕不另行通知。對於本文件可能出現的排版印刷錯誤亦不負責。

© 2012 Autodesk, Inc. 保留所有權利。

Autodesk®