



我们在 3ds Max 中创建了游戏的所有角色、武器、互动物体和环境。然后在 Mudbox 中进一步丰富在 3ds Max 中建模的角色，以创造具有逼真情感的更加可信的效果。

—Adrien Cho  
首席技术制作，游戏《质量效应》  
BioWare Corp.

#### 了解详情或购买产品

欲获取更多信息以及 3ds Max 2009 功能和改进的完整列表，请访问 [www.autodesk.com.cn/3dsmax](http://www.autodesk.com.cn/3dsmax)。

Autodesk 为艺术家、制作工作室以及寻求充分体验其创想的游戏开发公司提供广泛的 3D 和 2D 解决方案。这些解决方案包括 3ds Max 以及 Autodesk® 3ds Max® Design, Maya, MotionBuilder, Mudbox 和 FBX。

有关整个 Autodesk 3D 产品系列的更多信息，请访问 [www.autodesk.com.cn/me](http://www.autodesk.com.cn/me)。

要购买 Autodesk 产品，请与 Autodesk 优质解决方案供应商或 Autodesk 授权经销商联系。销售信息请与当地销售商联系，销售商名录可以在 Autodesk 网站获得：[www.autodesk.com.cn/me-resellers](http://www.autodesk.com.cn/me-resellers)

欲获取更多关于 Autodesk 系统和软件的信息，请访问 Autodesk 网站：[www.autodesk.com.cn](http://www.autodesk.com.cn)  
[www.autodesk.com.cn/me](http://www.autodesk.com.cn/me)

技术支持：[me-support-china@autodesk.com](mailto:me-support-china@autodesk.com)

北京：100004 北京建国门外大街 1 号，国贸大厦 2 座 2911-2918  
电话：86-10-65056848  
传真：86-10-65056865

上海：200001 上海市黄浦区福州路 318 号，百腾大厦 6 楼  
电话：86-21-5359 9555  
传真：86-21-6391 2369

#### Autodesk 服务与支持

借助 Autodesk 及 Autodesk 授权合作伙伴的创新购买方法、伴随产品、咨询服务、支持和培训，加速投资回报，优化生产力。这些工具旨在让你快速上手和在竞争中保持领先地位，可以帮助你充分利用所购买的软件，而不管你所处的行业是什么。欲知详情，请访问 [www.autodesk.com/servicesandsupport](http://www.autodesk.com/servicesandsupport)。

#### Autodesk 维护合约

借助 Autodesk® 维护合约提高生产力，改进预算的可预见性，简化许可证管理。您可以获得您的 Autodesk 软件的任何新升级和任何增量产品改进（如果它们是在您的维护合约期内发布的），并能获得只面向维护合约用户提供的许可条款。而且，广泛的社区资源，包括直接来自 Autodesk 技术专家的网络支持、自定义进度的培训和在线学习，可以有助于您扩展技能。同时也使 Autodesk 维护合约成为优化您的投资的最佳途径。欲知详情，请访问 [www.autodesk.com.cn/subscription](http://www.autodesk.com.cn/subscription)。

#### Autodesk 授权培训中心

借助 Autodesk 授权培训中心 (ATC®) 网络，推动您的职业发展，展示更快、更明智、更好的表现。由于 Autodesk 优质渠道合作伙伴提供实操辅导培训，您可以借助 80 多个国家的近 2,000 个 ATC 站点举办的专家培训，提高自己的生产力。赢得 Autodesk 认证可以证明您的经验，可靠地验证您的技能和知识，提高在您的领域内的信誉，并最大化您的价值。欲知详情，请访问在线 ATC [www.autodesk.com/atc](http://www.autodesk.com/atc)。

Autodesk, ATC, FBX, Maya, MotionBuilder, Mudbox, ProMaterials, Reveal, 和 3ds Max 是 Autodesk Inc. 在美国及/或其它国家的注册商标或商标。mental ray 是 mental images GmbH 的注册商标，Autodesk 公司已获使用许可。所有其它的品牌名称、产品名称或商标皆属于各自所有者所有。Autodesk 保留随时修改产品和技术规格的权利，恕不另行通知，并且对本文中可能出现的排版或图形错误不承担责任。  
© 2008 Autodesk, Inc. 保留所有权利。128A1-000000-MZ01

在更短的时间内打造  
令人难以置信的 3D 特效

Autodesk®  
3ds Max®

2009



Autodesk®

Autodesk®



# 高效建模，轻松制作动画，在更短的时间内呈现令人赞叹的作品

Autodesk® 3ds Max® 2009 是一个全功能的 3D 建模、动画、渲染和视觉特效解决方案，广泛应用于最畅销的游戏以及获奖电影和视频内容的制作。快速高效地生成令人信服的角色、无缝的 CG 特效和令人瞩目的环境。



从《Amplitude》到《吉他英雄》和《摇滚乐队》，我们在所有项目中都使用了 3ds Max。在《摇滚乐队》中，3ds Max 与 MotionBuilder 是我们的角色制作、层级编辑和动画制作的工具。作为视频游戏开发的全能产品，3ds Max 一直是我们工作室的首选产品。

—Ryan Lesser  
艺术总监  
Harmonix Music Systems

图像由 Harmonix Music Systems 公司提供

## 精确的可视反馈和专业的最终渲染

Reveal™ 渲染通过提供精确控制在视图中或帧缓冲区的物体，简化和加速了迭代计算的工作流程，进一步增强了计划和模型的准确性及精确性。3ds Max 2009 还提供一个用于屡获殊荣的 mental ray® 渲染引擎的全新 ProMaterials™ 库，包含使设计师、建筑师和可视化专家能够快速调用以创建真实世界的图案和建筑表面的材质。

## 改进的角色和贴图工作流程

Biped 现在为动画师提供了用于搭建四足物体的更高效的工作流程以及简化角色动画制作过程的其它功能。该版本还提供了新的 UV 编辑功能，包括 UV 样条贴图工具，以及简化 UVW 展开工作流程的改进 Pelt 和 Relax 工具包。



图像由 BioWare Corp 公司提供

## 快速、精确的数据传递

以您希望的方式获得所需的信息。更高的 OBJ 文件格式转换保真度以及更多的导入和导出选项意味着可在 3ds Max 与 Autodesk® Mudbox™ 或其它数字建模软件包之间更精确地传递数据。3ds Max 2009 还提供改进的 FBX® 内存管理以及支持 3ds Max 与其它产品协同工作的新的导入选项，例如 Autodesk® Maya® 和 Autodesk® MotionBuilder™。

## 3ds Max 2009 主要功能

### Reveal 渲染

新的 Reveal 渲染系统为您快速精调渲染提供了所需的精确控制。您可以选择渲染减去某个特定物体的整个场景；或渲染单个物体甚至帧缓冲区的特定区域。渲染图像帧缓冲区现在包含一套简化的工具，通过随意过滤物体、区域和进程、平衡质量、速度和完整性，可以快速有效达到渲染设置中的变化。

### Biped 改进

新增的 Biped 工作流程可以让您处理的 Biped 角色的手部动作与地面的关系像足部动作一样。这个新功能大大减少了制作四足动画所需的步骤。3ds Max 2009 还支持 Biped 物体的以工作轴心点和选取轴心点为轴心进行旋转，这加速了戏剧化的角色的动作的创建，比如一个角色摔在地面上。



图像由 Codemasters Software 公司提供

## 改进的 OBJ 和 FBX 支持

更高的 OBJ 转换保真度以及更多的导出选项使得在 3ds Max 和 Mudbox 以及其它数字雕刻软件之间传递数据更加容易。您可以利用新的导出预置；额外的几何体选项，包括隐藏样条线或直线；以及新的优化选项来减少文件大小和改进性能。游戏制作人员可以体验到增强的纹理贴图处理以及在物体面数方面得到改进的 Mudbox 导入信息。3ds Max 2009 还提供改进的 FBX 内存管理以及支持 3ds Max 与其它产品（例如 Maya 和 MotionBuilder）协同工作的新的导入选项。

## 改进的 UV 纹理编辑

3ds Max 在智能、易用的贴图工具方面继续引领业界潮流。您可以使用新的样条贴图功能来对管状和样条状物体进行贴图，例如把道路贴图到一个区域中。此外，改进的 Relax 和 Pelt 工作流程简化了 UVW 展开，使您能够以更少的步骤创作出想要的作品。

## SDK 中的 .NET 支持

支持 .NET，可通过使用 Microsoft 的高效高级应用程序编程接口扩展您的软件。3ds Max 2009 软件开发工具包配有 .NET 示例代码和文档，可帮助开发人员利用这个强大的工具包。

## ProMaterials

新的材质库提供易用、基于实物的 mental ray 材质，使您能够快速创建常用的建筑和设计表面，例如固态玻璃、混凝土或专业的有光或无光墙壁涂料。

## 光度学灯光改进

3ds Max 现在支持新型的区域灯光（圆形、圆柱形）、浏览对话框和灯光用户界面中的光度学网络预览以及改进的近距离光度学计算质量和光斑分布。另外，分布类型现在能够支持任何发光形状，而且您可以将灯光形状显示地和渲染图像中的物体一致。

欲获取 3ds Max 2009 软件系统需求的完整列表，请访问 [www.autodesk.com.cn/3dsmax](http://www.autodesk.com.cn/3dsmax)。



图像由 Act3Animation 公司提供



Tilted Mill Entertainment, Inc. 《模拟城市：梦之都》图像的重印得到了 Electronic Arts Inc. 公司的许可。© 2007

Dreammaker. 由 Filmakademie 公司的 Leszek Plichta 制作