

購買 Autodesk 3ds Max 軟體的首要理由

Autodesk 3ds Max 的強大功能

現在購買 Autodesk® 3ds Max® 軟體，就能獲得全方位整合的 3D 建模、動畫、彩現和合成系統，滿足遊戲開發人員、視覺效果藝術師、動態圖形藝術師，以及在媒體設計產業服務的其他專業創作者。

現在正是時候

如要進一步了解 3ds Max，請參考 www.autodesk.com.tw/3dsmax。

如果要尋找最近的經銷商，請瀏覽 www.autodesk.com.tw/reseller。

提高生產力不必等

Autodesk® 3ds Max® 2013 軟體不但功能強大、容易使用，而且安裝完畢立即能夠製作專業水準的 3D 動畫。3ds Max 擁有 Graphite 建模、CAT 先進角色骨架設定和強大的粒子流系統，讓您可以心無旁騖、專心創作。同時，可自訂工作區和頁籤式配置等特色，讓您能輕鬆設定、切換針對不同工作方式精心調校各種介面。此外，Nitrous 加速圖形核心在校能和視覺品質上也有大幅進步，幫助您處理更大的資料集、加快重複操作速度，並且根據整體情況做出更好的創意決策。

強大的建模/材質工具

3ds Max 除了著名的多邊形模型製作和材質工具集以外，還有 Graphite 這個功能多樣的 3D 建模工具集。Graphite 將任意造型、材質彩繪和先進的多邊形模型製作功能，與效率極高的使用者介面巧妙結合。如此強大的工具，能在場景中提供物件的參數式複製功能，ProOptimizer 則簡化模型最佳化流程。

材質優勢

如果每個像素都馬虎不得，專業人員就會以 3ds Max 功能強大的工具處理光源、描影和彩現作業。Autodesk 提供 1,200 種真實的材質供您挑選，80 種物質程序紋理更是讓外觀千變萬化。想做出您要的滿意成品，真是前所未有的簡單。更厲害的是，如果想建立、修改複雜的材料，只要以使用直覺的 Slate 簡圖材質編輯器拖放滑鼠即可。

精采的動態和效果

無論是強大、事件型的粒子流 (Particle flow) 系統，還是內建的 Hair Fur 和 Cloth 系統，3ds Max 都能讓場景有最寫實的動作。隨著 MassFX 模擬解析器整合系統以及前兩個模組 (mRigids 和 mCloth) 的開發完成，您可以利用多工執行的 NVIDIA® PhysX® 引擎，直接在 3ds Max 中打造精采、生動的剛體和布料模擬動畫。

彩現大革命

3ds Max 不斷改革彩現技術，提供無比豐富的選項，讓您以前所未有的速度，打造精采無比的畫面。整合 NVIDIA® 開發的 mental ray® 相片擬真光跡追蹤系統和 iray®「傻瓜」彩現技術、傳統的掃描線彩現程式和 Quicksilver GPU 彩現程式，讓您得以選擇最適合手邊工作的工具。除此之外，由於 ActiveShade 全新支援 iray，因此您可以利用互動式彩現階段作業，隨著相機、照明、材料和幾何圖形的變化經常更新，以更有效的方式處理重複工作。如果需要更多選擇，還可以使用不斷進化的第三方彩現外掛程式。



影像提供：Ravi Kamal。



影像提供：Lee Griggs。



影像提供：Ravi Kamal。



影像提供：Motor VFX。



《FAR CRY 3》影像提供：Ubisoft。

► 動畫超 Easy

3ds Max 讓您輕鬆創作複雜且難辨真假的人物動畫。CAT 讓您加快人物骨架的設定速度，使用 CAT Muscle 和 Skin 修改則能精確地讓您掌控身體變形的真實情況。圖層化的運動擷取資料能使 CAT、Biped 和 3ds Max 物件躍然紙上，同時保留底層的動畫關鍵畫面。您也可以利用直覺式的 NLA 系統、MotionMixer 和兩足動物或其他動畫物件類型，在動畫短片的順序、混成和混合層面都發揮自我創意。

► 智慧型資料賦予製作流程彈性

3ds Max 的智慧型資料計畫讓您在處理 2D 和 3D 資產時，能夠採取彈性、高效率、非線性的作法。無論您是在 Adobe® After Effects® 還是 Adobe® Photoshop® 軟體中細化彩現屬性、處理來自 AutoCAD® 或 Autodesk® Revit® Architecture 軟體的連結檔案，或是將 CAT 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，智慧型資料工作流程都能幫您加快重複操作速度，減少重複作業的次數。由於現在只需要一個步驟就能執行 3D 資料交換工作，加上雙向的 2D/3D 工作流程，因此搭配其他的創作工具極為簡單。

► 全球網路社群

3ds Max 的網路社群非常活躍，除了有六種語言版本外，更有來自世界各地數十萬名專業人員互相交流。所以無論您是求才的公司還是求職的學生，3ds Max 絕對讓您省時又省力。3ds Max 的網路社群規模（包括 AREA）驚人。如果您的專案難度頗高，需要專家提供實用建議，這個社群就是不容錯過的寶庫。AREA 的網址：area.autodesk.com。

► 陣容堅強的合作夥伴

Autodesk 的開發夥伴合作網無遠弗屆，能為您延伸、訂做 3ds Max 軟體的功能，符合您的製作需求。Autodesk 持續與業界精英合作，不斷地引領 3D 技術創新，讓 3ds Max 客戶獲得多種軟硬體工具。

► 自己動手做

有了 MAXScript 內建指令碼語言，您就能輕鬆自訂 3ds Max 工具集，包括建模、動畫、材料和彩現。內建的檔案輸出入工具讓您自行打造匯入/匯出功能，寫入程序控制系統則可取得場景的整個狀態，您也可以建立批次處理工具-擁有無限可能。至於比較低階的製作流程自訂和延伸功能，還可以利用最新的開發工具：C# 和 .NET

► 學習資源

從一流的 Autodesk 訓練課程、3ds Max 內附的文件、陣容強大的合作夥伴，到其他廠商提供的書籍、DVD、自學課程和補習班，眾多的教學資源讓您總是可以找到適合自己的學習方式。歡迎利用全球最大的 3D 專家同好網路社群，分享您的情報與知識。詳情請見 autodesk.com/3dsmax-learningpath。



影像提供：Ravi Kamal。



影像提供：Juan Bosco。



影像提供：Lee Griggs。



影像提供：杭州玄機科技信息技術有限公司。

台灣歐特克股份有限公司 <http://www.autodesk.com.tw>

台北市敦化北路205號金融大樓10樓之2 TEL:(02)2546-2223 FAX:(02)2546-1223

Autodesk、HumanIK、Maya、MotionBuilder 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 和 mental ray 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，不負任何法律責任。© 2012 Autodesk, Inc. 保留所有權利。

Autodesk®