

Широкие возможности для творчества

Autodesk 3ds Max 2012 включает в себя наборы новейших инструментов для творчества, улучшенные модели итерационных рабочих процессов и улучшенные возможности графики. Все вместе дает значительный прирост производительности.

3ds Max 2012 начинает новую эру повышения производительности и качества. Он позволит нам использовать преимущества новейших технологий в компьютерной графике, чтобы преодолеть имеющиеся барьеры и открыть новые возможности для творчества, что мы с успехом делаем уже 20 лет.

Яннис Кумутзелис
Творческий директор
Trine Entertainment Ltd.
Мумбаи, Индия

Более подробную информацию об Autodesk 3ds Max можно найти на странице www.autodesk.ru/3dsmax

Зарегистрироваться на бесплатное мероприятие по продуктам Autodesk можно на сайте www.autodesk.ru/events



Madrasapattinam. Изображение предоставлено компанией EyeQube Studios Pvt Ltd.

Собираетесь ли вы создавать 3D-контент для компьютерных игр, либо же графические и визуальные эффекты для телевидения, лучшим из комплексных решений для 3D-моделирования, анимации, рендеринга и композитинга является Autodesk® 3ds Max® 2012. Этот продукт позволит вам справляться с противоречивыми требованиями к срокам и качеству работ.

XBR — следующий этап

3ds Max 2012 — еще один шаг в рамках проекта Excalibur (XBR), предполагающего полное перестроение программного продукта. Новая система видовых экранов Nitrous значительно повышает производительность и визуальное качество. Она использует ресурсы графических процессоров и преимущества нескольких вычислительных ядер. Высокое качество изображения, сравнимое с качеством выходного материала, поможет в принятии творческих решений. В 3ds Max 2012 также введена новая унифицированная система решающих модулей MassFX. Первый из них — модуль динамики твердых тел mRigids — предоставляет доступ к возможностям многопоточного движка NVIDIA® PhysX® прямо из видового экрана 3ds Max.

Переоценка рендеринга

3ds Max 2012 продолжает преодолевать новые этапы революции рендеринга. В продукте реализована новая технология рендеринга iRay® от компании mental images, которая позволяет получать более предсказуемые результаты фотографического качества, не беспокоясь о настройках — почти как в фотоаппарате-«мыльнице». Благодаря добавленной



поддержке карт смещения векторов (VDM) теперь можно, используя систему mental ray® или технологию iRay, выполнять рендеринг мелких деталей, которые созданы на геометрии низкого разрешения в Autodesk® Mudbox™.

Качественные результаты за меньшее время

3ds Max 2012 поможет получать качественные результаты за меньшее время, причем неважно, создаете ли вы текстуры, выполняете UV-преобразование или вносите финальные изменения в геометрию. Среди новых возможностей, например, — 80 процедурных текстур Substance с динамически редактируемыми и анимируемыми параметрами, а также новый способ UVW-преобразования путем конформного отображения методом наименьших квадратов, который сохраняет локальные углы граней сетки для сведения к минимуму искажения текстур. Новые методы рисования и моделирования помогут быстрее достигать творческого видения. Одноступенчатое взаимодействие с другими продуктами программных комплексов Autodesk® 3ds Max® Entertainment Creation Suite 2012 обеспечивает удобный доступ к необходимым инструментам.



Изображение предоставлено компанией SWAY Studio.



Dance Central. Изображение предоставлено компанией Harmonix Music Systems, Inc.

Что нового в Autodesk 3ds Max 2012

Высокопроизводительное ядро Nitrous

Новая система видовых экранов Nitrous использует ресурсы графического процессора и преимущества нескольких вычислительных ядер, благодаря чему вы сможете управлять большими объемами данных, быстрее приближаясь к желаемому результату. Графическая среда поддерживает неограниченное количество источников освещения, мягкие тени, объемный свет, тональные карты и детально рассчитываемую прозрачность.

Процедурные текстуры

Благодаря библиотеке, содержащей 80 процедурных текстур, можно добиться практически бесконечного разнообразия внешнего представления объектов. Такие текстуры динамичны и не зависят от разрешения экрана. Их можно экспортировать в игровые движки посредством, например, связующей технологии Substance Air (предлагается отдельно компанией Allegorithmic SAS) или преобразовать в растровые изображения для рендеринга.

Динамика жесткого скелета mRigids

Теперь непосредственно на видовом экране 3ds Max можно создавать еще более убедительные модели жесткого скелета в статике, динамике и движении. mRigid — первый модуль новой унифицированной системы решающих модулей MassFX. Он использует преимущества многопоточного движка NVIDIA® PhysX®, позволяя быстро выполнять реалистичное динамическое моделирование и случайным образом размещать геометрию в сцене.

Технология рендеринга iray

Технология рендеринга iray® от компании mental images облегчает создание изображений в 3ds Max, позволяя компоновать сцены с фотореалистичными материалами и освещением.

Взаимодействие с другими продуктами

Доступ к инструментам из состава программных комплексов Autodesk® 3ds Max® Entertainment Creation Suites 2012 упрощается благодаря одноступенчатому взаимодействию с 3ds Max с Mudbox 2012, Autodesk® MotionBuilder® 2012 и Autodesk® Softimage® 2012.

Улучшенная UVW-развертка

Создавать UVW-развертки более высокого качества за меньшее время помогает новый метод наименьших квадратов для проецирования координат (LSCM). Внесены также улучшения в существовавшие ранее инструменты и процедуры. Новая функция «Peel» позволяет за одну операцию получать развертки в границах линий швов.

Поддержка карт смещения векторов

Благодаря поддержке карт смещения векторов (VDM) в 3ds Max теперь можно, используя систему mental ray® или технологию iray, выполнять рендеринг мелких деталей, которые созданы на геометрии низкого разрешения в Mudbox 2012 и некоторых других программах. Через VDM выражаются направленные смещения, которые не повторяют движение нормали.

Функции моделирования и рисования

Новые процедуры моделирования форм и рисования обеспечивают повышенный уровень контроля за мазками кисти и их воздействием на геометрию. Новая кисть «Conform» направляет геометрию к другой поверхности, кисти «Transform» позволяют перемещать вершины вдоль целевых поверхностей, а мазки «PaintDeform» могут быть ограничены направляющим сплайном.

Стилистический рендеринг

Художественная графика имитируется с помощью разнообразных нефотореалистичных эффектов (таких как графический карандаш и акриловая краска). Стилизованные изображения визуализируются с помощью модуля Quicksilver.

Улучшенная функция ProOptimizer

Функция ProOptimizer выполняет оптимизацию моделей быстрее и эффективнее. Теперь поддерживается интерполяция нормалей и UV; кроме того, обеспечивается сохранение нормалей с высоким разрешением в моделях, разрешение которых понижено.

Autodesk 3ds Max Entertainment Creation Suites 2012

Программные комплексы Autodesk 3ds Max Entertainment Creation Suites 2012 позволяют воспользоваться мощными технологиями 3D-моделирования и анимации при существенной экономии. В стандартную поставку, помимо 3ds Max, входит приложение для анимации персонажей в реальном времени MotionBuilder и приложение Mudbox для цифровой скульптуры и 3D-рисования. В комплект поставки Premium также включен Autodesk Softimage, предоставляющий доступ к инновационным наборам творческих инструментов. Подробности — на странице www.autodesk.ru/entertainmentcreationsuites



Изображение предоставлено компанией Hangzhou Xuanji Science & Technology Information Corporation.