

Рекомендуемые минимальные требования к системе

Программное обеспечение

32-разрядный вариант Autodesk® 3ds Max® 2013 и Autodesk® 3ds Max® Design 2013 работает в следующих операционных системах:¹

- Microsoft® Windows® 7 Professional
- Microsoft® Windows® XP Professional (SP3 или выше)²

64-разрядный вариант 3ds Max 2013 и 3ds Max Design 2013 работает в следующих операционных системах:¹

- Microsoft® Windows® 7 Professional x64
- Microsoft® Windows® XP Professional x64 Edition (SP3 или выше)²

Для работы **32-разрядного** и **64-разрядного** вариантов 3ds Max 2013 и 3ds Max Design 2013 требуется следующее дополнительное программное обеспечение:

- Браузер Microsoft® Internet Explorer® 8 или выше
- Браузер Mozilla® Firefox® 3.0 или выше

Аппаратное обеспечение

Для обычной анимации и рендеринга (не более 1000 объектов или 100 000 полигонов):

Минимальным требованием для **32-разрядного** варианта 3ds Max 2013 и 3ds Max Design 2013 является система со следующим аппаратным обеспечением:

- Процессор Intel® Pentium® 4 с тактовой частотой 1,4 ГГц или аналогичный процессор AMD® с поддержкой набора инструкций SSE2³
- 2 ГБ оперативной памяти (рекомендуется 4 ГБ)
- 2 ГБ в файле подкачки (рекомендуется 4 ГБ)⁴
- Графический адаптер, поддерживающий Direct3D® 10, Direct3D 9 или OpenGL®⁵
 - не менее 512 МБ памяти на видеокарте
 - рекомендуется 1 ГБ и выше
- Трехкнопочная мышь с установленным драйвером
- 3 ГБ свободного места на жестком диске
- Привод DVD-ROM⁶
- Подключение к Интернету для загрузки файлов и доступа к Autodesk® Subscription Aware

Минимальным требованием для **64-разрядного** варианта 3ds Max 2013 и 3ds Max Design 2013 является система со следующим аппаратным обеспечением:

- Процессор Intel® 64 или AMD64 с поддержкой набора инструкций SSE2³
- 4 ГБ оперативной памяти (рекомендуется 8 ГБ)
- 4 ГБ в файле подкачки (рекомендуется 8 ГБ)⁴
- Графический адаптер, поддерживающий Direct3D 10, Direct3D 9 или OpenGL⁵
 - не менее 512 МБ памяти на видеокарте
 - рекомендуется 1 ГБ и выше
- Трехкнопочная мышь с установленным драйвером
- 3 ГБ свободного места на жестком диске
- Привод DVD-ROM⁶
- Подключение к Интернету для загрузки файлов и доступа к Subscription Aware

Для больших сцен и сложных наборов данных (более 1000 объектов или 100 000 полигонов):

Для **64-разрядного** варианта 3ds Max 2013 и 3ds Max Design 2013 рекомендуется система со следующим аппаратным обеспечением:

- Процессор Intel® 64 или AMD64 с поддержкой набора инструкций SSE2³
- 8 ГБ оперативной памяти
- 8 ГБ в файле подкачки⁴
- Графический адаптер, поддерживающий Direct3D 10, Direct3D 9 или OpenGL⁵
 - не менее 1 ГБ памяти на видеокарте
- Трехкнопочная мышь с установленным драйвером
- 3 ГБ свободного места на жестком диске
- Привод DVD-ROM⁶
- Подключение к Интернету для загрузки файлов и доступа к Subscription Aware

¹ Для установки и работы 3ds® Max Composite требуется одна из следующих 32- или 64-разрядных операционных систем:

- Microsoft Windows XP Professional (SP3 или выше)
- Microsoft Windows XP Professional x64 (SP3 или выше)
- Microsoft Windows 7 Professional x64

² Только для Autodesk 3ds Max 2013 и Autodesk 3ds Max Design 2013 с интерфейсом на английском языке; поддержка других языков реализована только в операционной системе Microsoft Windows 7.

³ Autodesk 3ds Max 2013 и 3ds Max Design 2013 оптимизированы так, чтобы извлечь максимум производительности из расширенного набора команд SSE2, который поддерживается процессорами Intel® Pentium® 4 или выше, AMD Athlon™ 64, AMD Opteron™ и AMD Phenom™. 3ds Max 2013 не работает на компьютерах, которые не поддерживают SSE2. В Интернете можно найти и загрузить утилиты для определения ID процессора и поддерживаемых им наборов инструкций.

⁴ Autodesk рекомендует использовать настройки виртуальной памяти Microsoft Windows «Размер по выбору системы». Необходимо также иметь свободное дисковое пространство, как минимум в два раза превышающее размер оперативной памяти.

⁵ Некоторые функции 3ds Max 2013 и 3ds Max Design 2013 доступны только в случае, когда графический адаптер поддерживает Shader Model 3.0 (Pixel Shader и Vertex Shader 3.0). Кроме того, для более эффективной работы аппаратного рендеринга Quicksilver требуются дополнительные ресурсы графического процессора. Адаптеры должны обладать объемом графической памяти не менее 512 МБ. Для воспроизведения наиболее сложных сцен, шейдеров и

режимов освещения требуется не менее 1 ГБ. Интегрированная система рендеринга NVIDIA® iray® достаточно хорошо работает даже на ресурсах центрального процессора, но может быть ускорена с помощью технологии NVIDIA GPU CUDA. Проверить, поддерживает ли ваш графический адаптер архитектуру CUDA, можно здесь:

http://www.nvidia.com/object/cuda_gpus.html

Подробнее о [совместимости графического оборудования](#).

⁶ Autodesk 3ds Max 2013 и Autodesk 3ds Max Design 2013 доступны только на двустороннем DVD-носителе (или, там где это возможно, путем загрузки из Интернета). Компакт-диски больше не используются. Если установка производится по Интернету, наличие DVD-привода в системе не обязательно. Однако в этом случае на жестком диске компьютера должно быть свободно 9 ГБ для размещения файлов установки, и дополнительно 16 ГБ — для временных файлов, которые создаются в процессе установки.

Для компьютеров Macintosh®

Boot Camp

Вы можете установить Autodesk 3ds Max 2013 или 3ds Max Design 2013 на компьютере Mac® в разделе Windows®. Для координации работы двух операционных систем необходима программа Boot Camp®. Ниже перечислены минимальные требования к программному и аппаратному обеспечению:

- Компьютер Mac Pro или MacBook® Pro на базе процессора Intel®
- Операционная система Mac OS® X 10.5.x или выше
- Boot Camp V 2.0 или выше
- Минимум 2 ГБ оперативной памяти (рекомендуется 4 ГБ для 32-разрядной Windows, 8 ГБ или более для 64-разрядной Windows)
- Не менее 20 ГБ пространства на диске для раздела с операционной системой Apple, не менее 20 ГБ для раздела с Windows

Mac Virtualization на Parallels Desktop

С Autodesk 3ds Max 2013 и 3ds Max Design 2013 можно работать на компьютере Mac с помощью Parallels Desktop®, что позволяет обойтись без непосредственной загрузки ОС Windows. При этом достаточно легко переключаться с одной платформы на другую. Система должна соответствовать следующим требованиям:

- Компьютер Mac с процессором Intel® Core™ 2 Duo, Intel Core i3, Intel Core i5, Intel Core i7 или Intel® Xeon®.
- Операционная система Mac OS X 10.5 x или выше
- Mac OS X
 - Mac OS X Lion 10.7 или выше
 - Mac OS X Snow Leopard 10.6.3 или выше
 - Mac OS X Leopard 10.5.8 или выше
- Parallels Desktop 7 для Mac
- Не менее 4 ГБ оперативной памяти (рекомендуется 6 ГБ системной памяти для 32-разрядной Windows, 8 ГБ или более для 64-разрядной Windows)
- Не менее 40 ГБ свободного места на диске (рекомендуется 100 ГБ). Более подробную информацию см. в документе [Вопросы и ответы по 3ds Max для Mac](#).

Компания Autodesk не несет ответственности за ошибки или неисправности программных продуктов Autodesk, возникшие по причине установки обновлений, расширений или новых версий, выпущенных сторонними поставщиками программного или аппаратного обеспечения для указанных в этом документе программных продуктов и оборудования (или для любого иного программного или аппаратного обеспечения сторонних производителей, которое используется во взаимосвязи с продуктами Autodesk).

Autodesk и 3ds Max являются либо зарегистрированными товарными знаками, либо товарными знаками компании Autodesk, Inc. и/или ее филиалов в США и/или других странах. iRay является зарегистрированным товарным знаком компании NVIDIA ARC GmbH, используемым по лицензии компанией Autodesk, Inc. Все остальные названия и товарные знаки принадлежат соответствующим владельцам. Компания Autodesk оставляет за собой право изменять характеристики, номенклатуру и цены продуктов и услуг в любое время без уведомления, а также не несет ответственности за возможные ошибки в данном документе. © 2012 Autodesk, Inc. Все права защищены.

Autodesk®