

Varje design har en historia.

Autodesk 3ds Max Design 2012 innehåller en ny uppsättning kraftfulla renderingsverktyg, effektiviserade iterativa arbetsflöden och förbättrad kompatibilitet, vilket bidrar till att öka den sammanlagda produktiviteten.



Med sin uppdaterade design, förbättrade prestanda och nya tidsbesparande verktyg är 3ds Max Design 2012 en smart och kraftfull programlösning som verkligen ingen designer borde vara utan. Den nya och fullt integrerade renderingstekniken iray är ett välkommet tillägg: Jag kan snabbt upprätta en scen med enkel belysning och få fantastisk realism som resultat, utan att behöva lägga tid på att hitta den optimala "lösningen" för ljussättning av scenen.

— Ramy Hanna
3D-artist

För ytterligare information om Autodesk 3ds Max Design, besök www.autodesk.se/3dsmax



Bild med tillstånd från Luis Tejada.

Oavsett om du är verksam som arkitekt, designer, konstruktör eller visualiseringsexpert innehåller Autodesk® 3ds Max® Design 2012 verktygen du behöver. I programmet finns kraftfulla, integrerade verktyg som hjälper dig att snabbare iterera designkoncept och noggrant analysera effekterna av dagsljus. Skapa övertygande visuella effekter, samtidigt som du utforskar, validerar och kommunicerar tanken bakom din design.

Enklare att skapa övertygande visuellt material

3ds Max Design 2012 fortsätter att sätta milstolpar i utvecklingen av renderingsteknik, vilket hjälper dig att enklare uppnå önskat resultat. Ett tydligt exempel är den nya integrerade renderingstekniken iray® från mental images, som hjälper dig till mer förutsebara och fotorealistiska resultat, utan att behöva fundera över renderingsinställningar, ungefär på samma sätt som med en s.k. point-and-shoot-kamera. Med hjälp av de nya stilbaserade renderingsfunktionerna kan du dessutom skapa flera olika icke-fotorealiska effekter (NPR) med relativt obestämd och abstrakt stil, vilket lämpar sig väl när man ska förmedla själva grundtanken bakom designen när detaljerna fortfarande inte är specificerade. Dessutom finns det 80 procedurerna med redigerbara och animerbara parametrar tillgängliga i det nya Substance-biblioteket, som gör det möjligt att skapa en mängd olika utseendevariationer.

Iterera snabbare, arbeta i sammanhang

3ds Max 2012 arbetar vidare med nästa steg i Excalibur-projektet (XBR), som går ut på att förnya programvarukärnan. Det nya vypoortsystemet, Nitrous,

som tagits fram för att avsevärt förbättra prestanda och visuell kvalitet, utnyttjar t.ex. effektiviserade GPUer och flerkärniga arbetsstationer för att du snabbare ska kunna iterera och hantera stora dataset utan någon större inverkan på interaktiviteten. Renderingskvaliteten som visas på skärmen hjälper dig att fatta bättre och mer kreativa beslut i förhållande till det slutgiltiga resultatet.

Förbättrad kompatibilitet

Till många visualiseringar finns det värdefulla data att hämta från andra program. Nu har det blivit enklare att utnyttja sådana data, tack vare förbättrad kompatibilitet med Autodesk® Alias® Design för industridesign. Du kan lägga till skulpterade detaljer till referensdata från Alias Design genom att använda det intuitiva Graphite-verktyget för polygonmodellering, som nu även innehåller ett s.k. "Constrain to Spline"-läge (begränsa till spline), liknande en fransk kurva, som vägleder penselverktyget när ändringar görs i meshen, men också nya penselfunktioner såsom Transform och Conform. Dessutom kan du dra nytta av iterativa arbetsflöden mellan AutoCAD® Civil 3D® och 3ds Max Design med hjälp av funktionerna i Civil View. Möjligheten att använda mark-/infradata i 3ds Max Design innebär att du automatiskt kan utforma vägar med vägmärkingar och körfält för cirkulationsplatser men också placera ut träd här och var eller i rad utmed en väg eller järnväg eller att befolka motorvägen med rullande fordon.



Bild med tillstånd från Arquí 300.



Bild med tillstånd från Michael Roth Feuerroth.

De viktigaste nya funktionerna i Autodesk 3ds Max Design 2012

Nitrous accelererad grafik kärna

Upplev avsevärda förbättringar i prestanda och visuell kvalitet med det nya vyportsystemet Nitrous. Nitrous utnyttjar förbättrade GPUer och flerkärniga arbetsstationer för att du ska kunna iterera snabbare och hantera stora dataset. Vyportsmiljön med renderingskvalitet har stöd för ljus, mjuka skuggor, omgivande ocklusion, tone mapping för justering av färger samt förbättrad transparens.

Autodesk Alias Design-kompatibilitet

Dra nytta av den förbättrade kompatibiliteten med Autodesk Alias Design för industridesign, där du nu har möjlighet att importera WIRE-filer till 3ds Max Design 2012 som solidobjekt med bibehållna objektnamn, hierarkier, lager och materialnamn. Det är även möjligt att justera tessellationsresultat direkt i 3ds Max Design och lägga till skulpterade detaljer till referensdata från Alias Design med hjälp av det nya Graphite-verktyget för polygonmodellering.

Substance-bibliotek med proceduralla texturer

Skapa en mängd olika utseendevariationer med hjälp av det nya Substance-biblioteket som innehåller 80 proceduralla texturer. Dessa upplösningsoberoende texturer, som både är dynamiskt redigerbara och animerbara, skapar automatiskt bump maps och specular maps med imponerande resultat och kan snabbt konverteras till bitmap-filer för rendering.

Autodesk AB
Box 14261
SE-400 20 Göteborg

info@autodesk.se
www.autodesk.se

www.bsa.org



Autodesk

iray renderare

Det har blivit mycket enklare att skapa verklighetstroga bilder i 3ds Max Design tack vare den nya, integrerade renderingstekniken iray från mental images. Med iray kan du skapa en scen med verkliga material och ljuseffekter. Allt du behöver göra för att få mer förutsägbara och fotorealistiska resultat, utan att behöva fundera över renderingsinställningar, är att välja "rendera"; iray förfinar successivt bilden tills önskad detaljnivå uppnåtts.

Stilistisk rendering

Skapa olika typer av icke-fotorealistiska effekter (NPR) med möjlighet att rendera stiliserade bilder direkt i vyporten och med hjälp av Quicksilver-renderaren. Den obestämda och mer abstrakta stilen hos NPR-bilder underlättar när man ska förmedla grundtanken bakom en design, utan risk för att fokus läggs på distraherande eller ofärdiga detaljer.

Autodesk Civil View

Nu kan du automatiskt skapa verklighetstroga visualiseringar i 3ds Max Design genom att använda mark-/infradata från AutoCAD Civil 3D via funktionerna i Civil View (tidigare Dynamite VSP). Processen är repeterbar och stilbaserad, vilket innebär att stilarna definieras omedelbart och sedan enkelt kan tillämpas på flera iterationer eller projekt. Nu har Civil View dessutom förbättrat stöd för de nya renderingsteknikerna iray och Quicksilver.

Förbättrade skulpterings- och målarverktyg

Få bättre kontroll över penseldrag och dess effekter på geometrier med hjälp av nya skulpterings- och penselverktyg. Låt oss exemplifiera med några av höjdpunkterna: nya Transform-penslar som gör det



Bild med tillstånd från Glowfrog.



Bild med tillstånd från Jordy Brouwers, Remco Bastiaans, Christian Otter som ingår i Benelux Civil 3D-användargrupp, Bluesky och GeoPerspectives.

möjligt att låta punkter glida över målytan, en ny Conform-pensel som styr geometrin mot en annan yta samt deformationsverktyget Paint Deform som nu kan begränsas till en spline för att användas som stödpunkt eller linjal.

Autodesk Design Suites 2012

Licenser för Autodesk® 3ds Max® Design 2012 kan förvärfas till särskilt förmånligt pris* som del av Autodesk's programpaket Autodesk® Design Suite Premium 2012 och Autodesk® Design Suite Ultimate 2012. Premium-paketet omfattar AutoCAD® 2012, Autodesk® SketchBook® Designer 2012, Autodesk® Showcase® 2012, Autodesk® Mudbox™ 2012 samt 3ds Max Design 2012, medan Ultimate-paketet dessutom omfattar Autodesk® Alias® Design 2012. Ytterligare information hittar du på www.autodesk.co.uk/suites.

* Besparing avser rekommenderat listpris i USD. Internationella avvikelser kan förekomma.

Bild tillhörande textruta på första sidan med tillstånd från Neoscape.

Autodesk, AutoCAD, Alias, Civil 3D, Mudbox, Showcase, SketchBook och 3ds Max är registrerade varumärken eller varumärken tillhörande Autodesk, Inc., och/eller dess dotterbolag och/eller filialer i USA och/eller andra länder. mental ray är ett registrerat varumärke tillhörande mental images GmbH som har licensierats för användning av Autodesk Inc. Alla andra varunamn, produktnamn eller varumärken tillhör sina respektive innehavare. Autodesk förbehåller sig rätten att när som helt ändra produkt- och tjänsteerbjudanden, specifikationer och prissättning utan föregående meddelande och ansvarar inte för tryckfel eller grafiska fel som kan finnas i detta dokument. © 2011 Autodesk, Inc. Med ensamrätt. BR0C1-000000-MZ78