

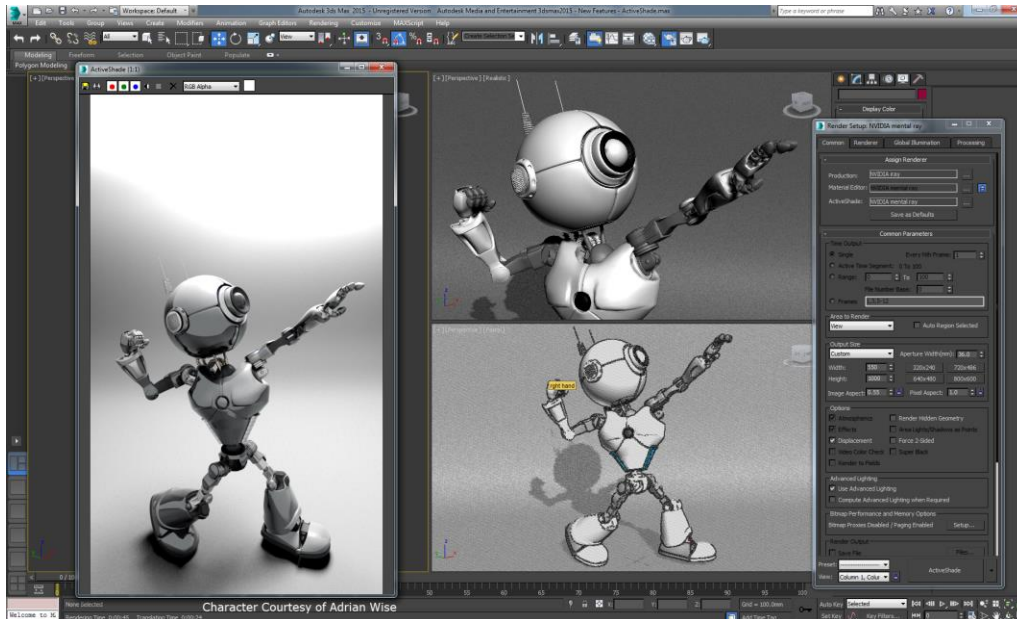


# Autodesk 3ds Max 2015

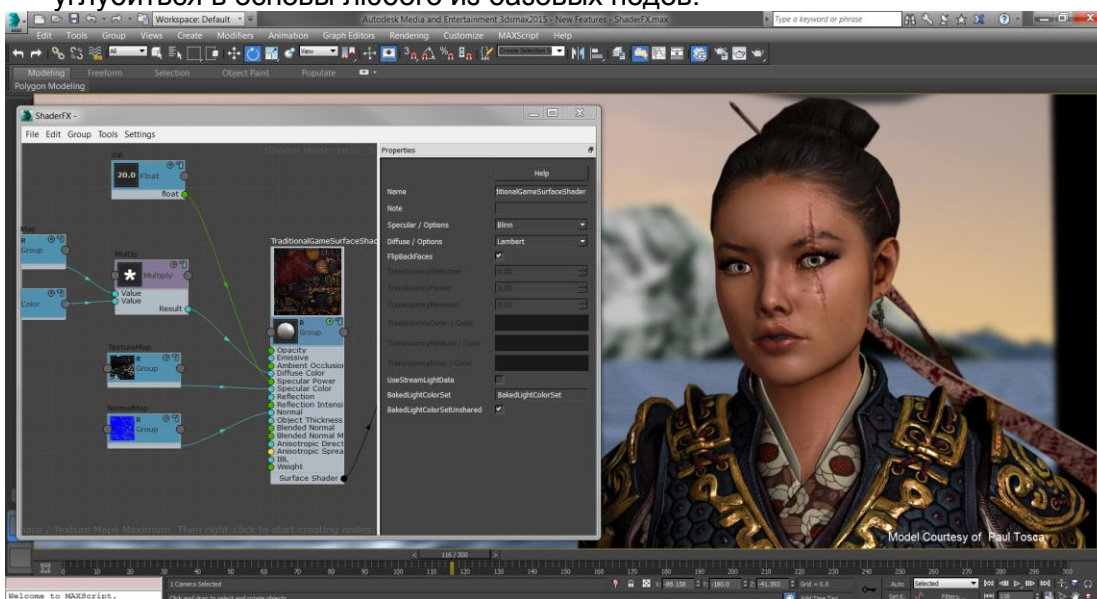
## Что нового в Autodesk 3ds Max 2015?

- 1. Поддержка облаков точек.** Благодаря новым возможностям импорта и визуализации объемных наборов данных о существующих объектах в виде облаков точек дизайнеры и художники могут создавать **более точные модели окружающей реальности**. Разработчики моделей могут просматривать облака точек в реальном цвете на видовом экране 3ds Max, настраивать объем отображаемых облаков в интерактивном режиме и создавать новую геометрию в существующих условиях путем привязки к вершинам облаков точек. Кроме того, с помощью теней в NVIDIA mental ray можно выполнять рендеринг облаков точек, что позволяет дизайнерам и художникам визуализировать графические объекты в реальных условиях для более наглядного представления проектов, а также выполнять предварительную визуализацию кадров анимации. Поддержка форматов .lsc и .lcs обеспечивает интеграцию технологии захвата реальности с некоторыми другими решениями Autodesk: Autodesk ReCap, AutoCAD, Autodesk Revit и Autodesk Inventor.
- 2. Скрипты на языке Python.** Новые средства поддержки популярного и простого в освоении языка скриптов Python помогают режиссерам и разработчикам анимации расширять и адаптировать Autodesk 3ds Max 2015, с легкостью интегрируя его в рабочий процесс на основе Python. Пользователи могут выполнять скрипты Python из MAXScript и командной строки 3ds Max. Кроме того, они могут пользоваться отдельными средствами 3ds Max API из скриптов Python, включая возможность анализировать код MAXScript.
- 3. Расширенные возможности визуализации ActiveShade.** Помимо поддерживаемой ранее системы рендеринга NVIDIA iray, окно предварительного просмотра рендеринга ActiveShade теперь поддерживает модуль mental ray. Благодаря ActiveShade художники и дизайнеры могут в интерактивном режиме просматривать результаты изменений освещения или материалов, что упрощает процесс редактирования. Возможность совмещать результаты рендеринга позволяет с большей точностью передавать творческий замысел.

Интерактивное обновление модели ускорилось как в iray, так и в mental ray, а навигация и переключение между видовыми экранами, настройка параметров освещения и некоторые другие изменения сцен фиксируются чаще, обеспечивая более высокую точность обновления.



4. **Увеличение производительности видового экрана.** Работа на видовом экране 3ds Max существенно ускорилась. Введенные усовершенствования обеспечивают более быструю навигацию, выбор и запекание текстур в видовых экранах, что увеличивает интерактивность, особенно при работе с плотными сетками и сценами с большим количеством карт текстур. Кроме того, сглаживание теперь оказывает минимальное воздействие на скорость работы, и художники могут с более высокой точностью работать со сценой без ущерба производительности.
5. **ShaderFX.** Разработчики игр и программисты теперь могут с легкостью создавать усовершенствованные шейдеры видовых экранов HLSL с помощью визуального редактора шейдеров ShaderFX, работающего в реальном времени. Сети шейдеров создаются путем объединения разных узлов перетаскиванием; в распоряжении художников – богатый выбор значений с плавающей точкой, математических операций, карт текстур, нормалей и цветовых узлов. Получаемые материалы (в том числе и материалы со значениями анимации) можно визуализировать в реальном времени при помощи видового экрана 3ds Max. Режим расширенного редактирования позволяет большему количеству технических специалистов углубиться в основы любого из базовых узлов.



6. **Улучшенное управление сценами.** Благодаря новой функции вложенных слоев в меню Scene Explorers, помогающей лучше организовать данные, работа со сложными сценами упростилась. Кроме того, удобство работы с меню Scene Explorers повысилось за счет других усовершенствований, способствующих общему увеличению производительности управления сценами; основными из них являются поддержка закрепления и рабочих пространств, а также адаптируемые четырехсекционные меню.
  7. **Инструменты Placement.** Задача размещения и ориентирования объектов относительно других объектов в сценах теперь упростилась благодаря новым инструментам Placement, включающим автоматическое определение родительского объекта и выравнивание. Объекты можно перемещать вдоль поверхностей других сеток, как будто с помощью магнита, а также вращать в нужном направлении в рамках той же операции.
  8. **Надстройка Stereo Camera\*.** С появлением нового комплекта функций Stereo Camera художники могут создавать более привлекательную графику, анимацию и визуализацию проектов. Надстройка Stereo Camera, которую можно приобрести только в онлайн-магазине Autodesk Exchange ([apps.exchange.autodesk.com](http://apps.exchange.autodesk.com)), позволяет создавать оснастку стереоскопической камеры. Режимы отображения включают левую, правую камеру, центральный вид и анаглиф, а 3D-массивы в сценах позволяют настроить действующие стереозоны. Помимо пассивного режима стерео-просмотра обладатели современных моделей видеокарт AMD FirePro и мониторов с поддержкой технологии HD3D Active Stereo или равноценных им могут оценить преимущества просмотра в режиме Active Stereo.
- \*Существует только на английском языке.
9. **Усовершенствованный набор инструментов Populate.** Мощный набор функций анимации толпы Populate обеспечивает еще большую свободу творчества, реалистичность и удобство работы. Художники могут делать движения, походку, бег, повороты своих персонажей более убедительными, влиять на результаты уже при разработке персонажей, а также сохранять текстуры для последующего использования, адаптации, совместного использования в сети и рендеринга. Кроме того, студии могут приспособить Populate к своим потребностям с помощью инструментария SDK.
  10. **Модификатор Quad Chamfer.** Теперь стало возможным создавать закругленные или скошенные кромки между двумя поверхностями, состоящими из квадратов, а не треугольников, что помогает устранить сдавливание. Наилучшие результаты достигаются при использовании вместе с модификатором TurboSmooth.
  11. **Улучшенные повседневные процессы.** В 3ds Max 2015 реализован ряд усовершенствований рабочего процесса. Основные из них: обновленный интерфейс редактора анимационных кривых Particle Flow, похожий на интерфейс редактора материалов Slate; усовершенствованные наборы состояний, обеспечивающие повышенное быстродействие и удобство работы; рационализированные процессы взаимодействия 3ds Max, Adobe Photoshop и Adobe After Effects.

**Как получить Autodesk 3ds Max 2015, если у меня есть одна из предыдущих версий?**

**Если Вы являетесь обладателем лицензии Autodesk 3ds Max 2014,** докупите Подписку Autodesk сейчас и в течение месяца после выхода 2015 версии и получите возможность бесплатно обновить Вашу лицензию. Стоимость Подписки составляет ориентировочно 15% от стоимости новой лицензии. Подробнее о других преимуществах Подписки Вы можете узнать на <http://www.autodesk.ru/subscription>

**Если у Вас есть любая лицензия Autodesk 3ds Max с 2008-ой по 2013-ую версию, до 30 апреля Вы можете приобрести обновление лицензии со скидкой до 30% при покупке Подписки! Стоимость обновления постоянной коммерческой лицензии (до скидки) составляет ориентировочно 70% от стоимости новой лицензии. Обращаем Ваше внимание, что с 1 февраля 2015 года Autodesk перестает продавать обновления постоянных коммерческих лицензий. Подробнее об этой промо-акции Вы можете узнать на <http://www.autodesk.ru/transform>**