

Проект должен говорить сам за себя

Autodesk® 3ds Max® Design 2012 включает в себя наборы мощных инструментов для рендеринга, ускоряет итерационные рабочие процессы и обеспечивает улучшенную совместимость. Все вместе дает значительное увеличение производительности.



«Благодаря обновленному дизайну, повышенному быстродействию и возможностям экономии времени 3ds Max Design 2012 представляет собой первоклассный, мощный инструмент работы, необходимый каждому дизайнеру. Новая технология рендеринга iRay – это огромный шаг вперед. Мы можем очень быстро создать и настроить сцену, задав упрощенное освещение. Добиться отличных результатов удастся, не ломая голову над оптимальным освещением сцены».

Рама Ханна
специалист по 3D-графике
SHW Group

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

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



Изображение предоставлено Луисом Техедой.

Autodesk® 3ds Max® Design 2012 предоставляет архитекторам, дизайнерам, проектировщикам объектов инфраструктуры и специалистам по визуализации мощные инструменты для выполнения повторяющихся действий с разными сценариями проекта, точных расчетов естественного освещения и создания реалистичных визуальных эффектов.

Упрощение создания визуальных эффектов
Внедрение новой технологии рендеринга iRay® от компании mental images позволяет получать более предсказуемые результаты фотографического качества, не беспокоясь о настройках – почти как в фотоаппарате-«мыльнице». Существует возможность создавать разнообразные нефотореалистичные эффекты в свободном стиле, подходящем для передачи проектного замысла в общих чертах. Благодаря новой библиотеке, которая содержит 80 процедурных текстур Substance с динамически редактируемыми и анимируемыми параметрами, можно с легкостью менять вид проекта.

Приближение к результату в реальном контексте

3ds Max Design – это следующий шаг в рамках проекта Excalibur (XBR), предполагающего полное перестроение программного продукта. Новая система видовых экранов Nitrous разработана с целью значительного увеличения производительности и визуального качества. Она использует ресурсы графического

процессора и преимущества нескольких вычислительных ядер, благодаря чему вы можете ускорить выполнение повторяющихся процессов и управлять большими объемами данных в интерактивном режиме. Высокое качество изображения на видовых экранах, сравнимое с качеством выходного материала, помогает в принятии творческих решений.

Улучшенная совместимость

Благодаря новым возможностям взаимодействия с Autodesk® Alias® Design стало проще использовать данные, подготовленные в других приложениях. С помощью интуитивных средств моделирования полигонов из комплекта Graphite можно добавлять скульптурные детали поверх базовых данных Alias Design. Появился новый режим связывания зависимостью со сплайном (Constrain to Spline), который позволяет управлять кистью при внесении изменений в сетку, а также новый тип кистей Transform и Conform. Функции Civil View автоматизируют процессы переноса моделей между AutoCAD® Civil 3D® и 3ds Max Design. С помощью полученных данных об инфраструктуре в 3ds Max Design можно создавать автодороги с разметкой, размещать деревья вдоль автомобильной или железной дороги с одинаковым или разным интервалом, а также заполнять автомагистрали движущимися транспортными средствами.



Изображение предоставлено компанией Arqui300.



Изображение предоставлено Михаэлем Ротом «Feuerroth»

Что нового в Autodesk 3ds Max Design 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 источники освещения, мягкие тени, объемный свет, тональные карты и детально рассчитываемую прозрачность.

Совместимость с Autodesk Alias Design

Беспрепятственное взаимодействие с продуктами для промышленного дизайна обеспечивается благодаря поддержке импорта файлов .WIRE в 3ds Max Design с сохранением имен объектов, структурной иерархии, слоев и материалов. Теперь можно интерактивно подгонять ячеистые структуры в 3ds Max Design, а также добавлять скульптурные детали поверх базовых данных Alias Design с помощью интуитивных средств моделирования полигонов из комплекта Graphite.

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. Они позволяют автоматически формировать карты рельефности и отражения; их также можно преобразовывать в растровые изображения для рендеринга.

Технология рендеринга iRay

Технология рендеринга iRay® от компании mental images облегчает создание изображений в 3ds Max Design, позволяя компоновать сцены с фотореалистичными материалами и освещением. Технология iRay постепенно повышает качество изображения до тех пор, пока вы не добьетесь желаемого уровня детализации.

Стилистический рендеринг

Художественная графика имитируется с помощью разнообразных нефотореалистичных эффектов. Стилизованные изображения визуализируются с помощью модуля Quicksilver. Архитекторы и дизайнеры получают возможность передавать общую концепцию проектного замысла, опуская детали, которые не важны или еще детально не проработаны.

Autodesk Civil View

Теперь 3ds Max Design позволяет автоматически осуществлять реалистичную визуализацию проектов инфраструктуры из AutoCAD Civil 3D с настроенными видами Civil View (ранее Dynamite VSP). Благодаря повторяемым, основанным на стиле процессам однажды настроенные стили можно неоднократно применять к разным проектам или вариантам проекта. Civil View обеспечивает поддержку новых технологий рендеринга iRay и Quicksilver.

Скульптурные функции и рисование

Новые процедуры создания скульптурных форм и рисования обеспечивают повышенный уровень контроля за мазками кисти и их воздействием на



Изображение предоставлено компанией Glowfrog Studios.



Изображение предоставлено Жорди Броуверсом, Ремко Бастиансом и Кристианом Оттером (группа пользователей Benelux Civil 3D, Bluesky и GeoPerspectives)

геометрию. Новые кисти «Transform» позволяют перемещать вершины вдоль целевых поверхностей, кисть «Conform» направляет геометрию к другой поверхности, а мазки «Paint Deform» могут быть ограничены направляющим сплайном.

Autodesk Design Suites 2012

Лицензию на программные комплексы, например Autodesk® Design Suite Premium 2012 и Autodesk® Design Suite Ultimate 2012, можно приобрести значительно дешевле, чем лицензию на Autodesk® 3ds Max® Design 2012. Комплекс Premium, кроме 3ds Max Design 2012, содержит AutoCAD® 2012, Autodesk® SketchBook® Designer 2012, Autodesk® Showcase® 2012 и Autodesk® Mudbox™ 2012, а в комплекс Ultimate дополнительно включен Autodesk® Alias® Design 2012. Подробности – на странице www.autodesk.ru/suites