

Creazioni 3D sbalorditive in meno tempo.

Autodesk 3ds Max 2010 offre strumenti innovativi per plasmare nuovi mondi, gestire scene molto complesse con facilità e potenziare la pipeline.

Fallout 3 offre un mondo sconfinato, combattimenti unici, effetti visivi realistici e un incredibile cast di personaggi dinamici. 3ds Max ci ha permesso di verificare rapidamente le nostre scelte artistiche al fine di dare il massimo dell'incisività e dell'impatto al minaccioso mondo devastato e alle terribili creature mutanti del gioco.

—Istvan Pely,
Lead Artist,
Bethesda Softworks LLC,
una società di Zenimax Media



Immagine per gentile concessione di Blur Studio, Inc.

Sia che si tratti di creare risorse 3D per un videogame, grafica per uso televisivo oppure effetti visivi per il settore cinematografico, Autodesk® 3ds Max® 2010 offre l'accesso immediato ad un set completo di strumenti 3D standard di settore per diventare produttivi in breve tempo e più creativi ed efficienti che mai.

Crea tutti i mondi che vuoi

Sperimentare il massimo della creatività è possibile con i nuovi strumenti di modellazione Graphite di 3ds Max 2010. Questo set di strumenti innovativi include almeno cento nuovi strumenti per la scultura free form e la modellazione poligonale avanzata. Le idee prendono vita con acqua, fuoco, fumo di grande realismo e gli altri effetti particellari di PFlowAdvanced, un sistema completo di design particellare. Grazie alla tecnologia Review 3, nessuna brutta sorpresa nei render finali: questo rappresenta un importante passo avanti nel viewport con il supporto per l'ambient occlusion, l'illuminazione basata su HDRI (High Dynamic Range Image) e gli shader mental mill®.

Facile gestione della complessità

I nuovi e potenti workflow di riferimento consentono di gestire le scene con facilità. Considerando diversi oggetti e scene come un solo Container, è possibile organizzare in modo rapido ed efficiente anche le scene più complesse. I Containers supportano anche i workflow condivisi, permettendo di impostare regole di controllo dell'accesso ai contenuti degli stessi. 3ds Max 2010 offre nuove funzioni di gestione degli oggetti e delle scene che includono Material Explorer, l'ottimizzazione poligonale di ProOptimizer, l'analisi mesh xView ed il supporto ampliato dei processori multicore.

Interoperabilità del software e integrazione della pipeline

Oggi è possibile sviluppare, verificare e mantenere potenti shader hardware mental mill dall'interno di 3ds Max. 3ds Max 2010, il primo programma di integrazione della tecnologia mental mill di mental images, offre un feedback visivo immediato, permettendo anche agli utenti meno esperti di creare shader raffinati e indipendenti dall'hardware. Oltre all'integrazione di mental mill, il software offre una migliore interoperabilità con Autodesk® Mudbox™ ed altri prodotti Autodesk, insieme al supporto avanzato per C# e .NET.

Set di strumenti di modellazione Graphite

Graphite innalza ulteriormente il livello dei ben noti strumenti di modellazione poligonale di Autodesk 3ds Max, mettendo a disposizione cento nuovi strumenti per la modellazione poligonale avanzata e per la progettazione free form. Inoltre, gli strumenti Graphite vengono visualizzati in un'unica posizione centrale, semplificando la ricerca di quello necessario per l'operazione in corso.

Material Explorer

Questo set di strumenti che aumenta la produttività dell'utente consente di scorrere e sostituire velocemente i materiali nella scena, nonché di visualizzare le loro proprietà e relazioni.

Tecnologia mental mill integrata

3ds Max 2010 offre il feedback visivo in tempo reale nel corso dello sviluppo e del collaudo dei potenti shader e shader graph mental mill per il rendering hardware e software.

Effetti particellari di PFlowAdvanced

Questo set di strumenti include 12 nuovi operatori per 3ds Max, tra cui gli operatori di painting di precisione, l'operatore Shape Plus, nonché una gamma di utilità e operatori di raggruppamento.

Containers

La funzione Containers di 3ds Max consente all'utente e al suo team di gestire meglio le scene di grandi dimensioni. Basta collocare gli oggetti correlati in un contenitore per poi trattarli come un unico elemento che può essere eliminato, trasformato, nascosto, caricato, scaricato e a cui si può fare riferimento.

Review 3

Review ora supporta la funzione ambient occlusion, l'illuminazione basata su HDR1, le ombre morbide, l'anti-aliasing hardware, il controllo dell'esposizione interattivo e la rivoluzionaria tecnologia shader mental mill di mental images.

xView Mesh Analyzer

La nuova tecnologia di analisi mesh xView consente la validazione dei modelli 3D prima dell'esportazione o del rendering. Offrendo la visione interattiva delle potenziali problematiche, xView contribuisce ad evitare errori costosi fin dalle prime fasi del processo di progettazione, quando gli errori sono più facili da correggere.

Importazione OBJ

Il supporto esteso per il formato di file OBJ potenzia lo scambio di dati relativi ai modelli 3D tra Autodesk 3ds Max, Autodesk Mudbox e le altre applicazioni di scultura digitale di altri produttori.



Immagine per gentile concessione di Ubisoft.



Immagine per gentile concessione di Bethesda Softworks LLC, una società di Zenimax Media.

ProOptimizer

ProOptimizer permette il controllo preciso del numero di facce o punti in una scena o modello: rimuove le facce utili per ultime, in modo che una selezione possa essere ridotta del 75% senza perdita di dettagli.

ProSound

Questo set di strumenti permette di aggiungere fino a 100 tracce audio alle scene e di animare il volume di ciascuna traccia. La tecnologia supporta audio sia PCM che compresso in formato AVI e WAV, con un massimo di sei canali di output.

Supporto C# e .NET

3ds Max 2010 offre il supporto migliorato di C# e .NET.

Miglioramenti delle prestazioni

Il supporto ampliato dei multiprocessori, insieme alle ottimizzazioni apportate alla GPU (Graphical Processing Unit) nelle versioni precedenti del software, consente di ottenere tempi di risposta molto più rapidi nel viewport.

Autodesk S.r.l.
Strada 4, Palazzo A5
20090 Milanofiori
Assago - Milano

Numero Verde
800-288633

Per maggiori informazioni sui vantaggi legati all'utilizzo del software Autodesk originale visita il sito

www.autodesk.it/softwareoriginale

oppure scrivi a

softwareoriginale@autodesk.com

Autodesk, Mudbox e 3ds Max sono marchi registrati o marchi di Autodesk Inc. e/o delle sue società sussidiarie e/o affiliate negli Stati Uniti e/o in altri Paesi. mental mill è un marchio registrato di mental images GmbH concesso in licenza per l'utilizzo da parte di Autodesk, Inc. Tutti gli altri nomi, nomi di prodotti o marchi appartengono ai rispettivi proprietari. Autodesk si riserva il diritto di modificare le funzionalità e le specifiche dei prodotti in qualsiasi momento senza preavviso e declina ogni responsabilità per eventuali errori tipografici o grafici contenuti nel presente documento. © 2009 Autodesk, Inc. Tutti i diritti riservati. 128A1-000000-MZ02