

Проект должен говорить сам за себя

Autodesk® 3ds Max®

Design 2011

«Функция Viewport Canvas, редактор материалов Slate и модуль аппаратного рендеринга Quicksilver помогают мне быстрее и лучше выполнять повседневную работу. Возможность сохранения проекта в формате 2010 версии является одним из важнейших улучшений — я могу работать в новой версии и отправлять проект заказчику в старом формате без каких-либо проблем с совместимостью. 3ds Max Design 2011 — это незаменимый инструмент».

Алессандро Канджелози
фрилансер/художник по
визуальным эффектам



Изображение предоставлено компанией Parsons Brinckerhoff.

Будь вы архитектором, дизайнером или специалистом по визуальным эффектам, в Autodesk® 3ds Max® Design 2011 для вас найдется подходящий набор мощных инструментов, позволяющих готовить несколько вариантов дизайнерского решения, выполнять расчеты естественного освещения и создавать визуальные эффекты непревзойденного качества. Ваши проекты будут говорить за себя сами!

Интеллектуальная обработка данных

Экономьте время и ресурсы, получая точные результаты с помощью рабочих процессов нового поколения, которые позволяют еще эффективнее обрабатывать данные из различных источников. Доработка визуализаций для проектов, созданных в Autodesk® Revit® Architecture, причем даже в процессе внесения новых изменений, возможна благодаря улучшенной файловой связи посредством Autodesk® FBX®. Расширение Autodesk® Civil Visualization Extension, доступное исключительно подписчикам 3ds Max Design®, позволяет выполнять визуализацию проектов, созданных в AutoCAD® Civil 3D®, даже при отсутствии большого опыта в 3D моделировании. Твердые тела и поверхности можно импортировать из Autodesk® Inventor® или из SAT-файлов с сохранением математических описаний этих объектов. Это обеспечивает отсутствие искажений при отображении разрезов и проемов, а также позволяет использовать

различные параметры мозаичности для оптимизации производительности. Новая библиотека материалов Autodesk упрощает обмен информацией с AutoCAD®, Inventor® и продуктами семейства Autodesk® Revit®, а новое средство импорта SKP позволяет работать с качественными изображениями Google® SketchUp™.

Повышение качества проектов

3ds Max Design 2011 позволяет создавать несколько вариантов дизайна и выбирать лучший из них, обеспечивая творческий подход и повышение качества конечного продукта. Расширенные наборы инструментов Graphite и Viewport Canvas обладают интуитивным интерфейсом на основе кистей для 2D/3D рисования, редактирования текстур и размещения объектов. Моделирование полигонов производится быстрее благодаря контекстным командам. Оптимизирована возможность просмотра на видовых экранах карт текстур и материалов 3ds Max; это обеспечивает интерактивность принятия решений, снижение количества ошибок и экономию времени. Значительно улучшенный рабочий процесс на основе контейнеров позволяет выполнять действия с проектами в параллельном режиме, повышая эффективность совместной работы и сокращая сроки проектирования.

Autodesk®

В Autodesk 3ds Max Design 2011 реализованы новые передовые технологии объединения данных из различных источников, последовательного уточнения проектных идей и представления результатов. Новая версия продукта полностью совместима с 2010.

Презентации высокого качества в сжатые сроки

3ds Max Design 2011 предлагает новые средства создания презентаций высочайшего качества в максимально сжатые сроки. Интуитивный структурированный редактор материалов Slate позволяет с легкостью создавать и редактировать комплексные сети материалов, а новый модуль аппаратного рендеринга Quicksilver быстрее формирует изображения с высоким разрешением. Появились средства сохранения файлов сцен в формате, совместимом с 3ds Max Design 2010*. Это позволяет воспользоваться преимуществами версии 2011 еще до того, как вся студия и все клиенты начнут ее использовать. Все надстройки из предыдущей версии работают и в 3ds Max Design 2011.

Механизм аппаратного рендеринга Quicksilver

Пользователи смогут создавать высококачественную анимацию и подготавливать маркетинговые материалы в более короткие сроки, применяя Quicksilver. Это — новый механизм аппаратного рендеринга, который обращается к ресурсам как процессора, так и графического адаптера.

Связь с Autodesk Revit Architecture через FBX

Технология файловой связи Autodesk FBX позволяет получать изменения проектных данных из Autodesk Revit Architecture и управлять ими. Интеллектуальное управление данными помогает уменьшить потребность в доработке визуализаций в 3ds Max Design 2011, когда в исходный проект вносятся какие-либо изменения. Таким образом обеспечивается итерационный коллективный рабочий процесс.



Изображение предоставлено Чэнь Цинфэном.



Изображение предоставлено компанией TEAPOT Creation.

Улучшенный импорт из Autodesk Inventor

Новые рабочие процессы Smart Data™ обеспечивают эффективный импорт данных из Inventor в 3ds Max Design 2011. Поскольку в 3ds Max Design 2011 уже имеется качественная поддержка твердотельных объектов, материалов, поверхностей и композиций, больше нет необходимости в установке Inventor на том же компьютере.

Отображение материалов Autodesk 3ds Max

Новая возможность просмотра материалов и карт текстур на видовом экране позволяет детализировать сцены в интерактивной среде.

Моделирование и текстурирование

Новые инструменты для ускорения моделирования и наложения текстур дополняют Graphite и Viewport Canvas, предлагая интуитивный интерфейс на основе кистей для 2D/3D рисования, редактирования текстур и UVW-координат, а также для создания геометрии внутри сцены.

Импорт/экспорт твердотельных моделей

Поддерживается неразрушающий импорт и экспорт поверхностей и тел между Autodesk 3ds Max, 3ds Max Design и некоторыми другими приложениями, поддерживающими формат файлов SAT: Inventor, Revit Architecture, Rhino, SolidWorks® и form•Z®.

Модуль импорта файлов Google SketchUp

Реализован эффективный импорт в 3ds Max и 3ds Max Design 2011 файлов Google SketchUp (SKP) версии 6 и 7. При импорте переносятся слои, группы, компоненты, материалы, камеры и схемы естественного освещения.

Библиотека материалов Autodesk

Библиотека позволяет обмениваться материалами с такими продуктами, как AutoCAD, Inventor, Revit Architecture, Autodesk® Revit® MEP и Autodesk® Revit® Structure.

Локальное редактирование контейнеров

Более эффективная совместная работа обеспечивается использованием существенно улучшенных рабочих процессов для контейнеров: несколько пользователей могут вносить изменения в один и тот же контейнер с данными одновременно.

Редактор материалов Slate

Новый структурированный редактор материалов Slate помогает значительно повысить производительность при создании и редактировании комплексных сетей материалов.

Сохранение в формате предыдущей версии

Для обеспечения управления переходом на Autodesk 3ds Max Design 2011 имеется возможность сохранения файлов сцен в формате, совместимом с версией 2010. Это позволяет воспользоваться преимуществами версии 2011 еще до того, как на нее перейдут вся студия и клиентская база.*

www.autodesk.ru/3dsmaxdesign

* Имеются ограничения. Информация об обновлениях и кросс-обновлениях содержится в Лицензионном договоре с конечным пользователем.



Изображение предоставлено компанией Studio AMD.