

# Быстрее, выше, сильнее — с 3D визуализацией!

Autodesk 3ds Max 2010 — это удобный и мощный инструмент для профессионалов в области 3D. Создавайте новые миры, управляйте сложными сценами, оптимизируйте рабочий процесс.

«Fallout 3 — игра с обширным миром, неповторимыми схватками, реалистичной визуальной средой и множеством динамических персонажей. 3ds Max позволил нам направить всю творческую энергию на то, чтобы сделать опустошенную местность и враждебных существ-мутантов как можно более шокирующими и убедительными».

Иштван Пей  
главный художник  
Bethesda Softworks LLC  
дочерняя компания Zenimax Media



Изображение предоставлено компанией Blur Studio, Inc.

Вам часто приходится создавать 3D объекты для игр, графику для ТВ или визуальные эффекты для кино? Значит, вам необходим Autodesk® 3ds Max® 2010 — удобный и мощный инструмент, который содержит всеобъемлющий набор передовых 3D инструментов. С ним вы быстро добьетесь высокой производительности при безграничной свободе творчества.

#### Все средства для отражения ваших идей

Добавленные в 3ds Max 2010 инструменты моделирования Graphite выведут ваши творческие способности на новый уровень. В этом современном комплекте — более 100 функций для создания произвольных скульптурных форм и моделирования с помощью полигонов. Набор инструментов для работы с частицами PFlowAdvanced позволяет воплотить идеи в жизнь благодаря возможности создания реалистичных эффектов воды, огня, дыма и др. Использование при рендеринге технологии Review 3 стало революционным прорывом: теперь на видовом экране учитывается расстояние до окружающих объектов, поддерживаются освещение на базе HDRI-изображений и шейдеры mental mill®.

#### Простота управления сложными сценами

Новые процедуры установления связей позволяют с легкостью управлять сценами. Эффективность организации даже самых сложных сцен достигается путем объединения объектов в контейнеры. Контейнеры также помогают вести совместную работу; доступ пользователей к их внутреннему содержанию регулируется с помощью правил. В 3ds Max 2010 добавлены новые возможности управления объектами и сценами — Обзорщик материалов, процедура оптимизации полигонов ProOptimizer, технология анализа сетей xView и расширенная поддержка многоядерных процессоров.

#### Взаимодействие с другими программными средствами

В 3ds Max существует возможность работы с мощными аппаратными шейдерами mental mill. 3ds Max 2010 стал первым 3D продуктом, интегрировавшим в себя технологию mental mill компании mental images. В процессе работы обеспечивается визуальный отклик в реальном времени, что позволяет даже тем, у кого нет навыков в программировании, создавать сложные аппаратно-независимые шейдеры. Улучшено взаимодействие с Autodesk® Mudbox™ и другими продуктами Autodesk, а также обеспечивается расширенная поддержка C# и .NET.

### Инструменты моделирования Graphite

Инструменты моделирования Graphite отражают современный подход к 3D моделированию. Здесь имеется более 100 функций для создания произвольных форм и моделирования с помощью полигонов. Удачное расположение позволяет легко выбрать нужный инструмент.

### Обозреватель материалов

Это средство используется для быстрого поиска и замены материалов в пределах сцены, а также для просмотра их свойств и взаимосвязей.

### Интегрированная технология mental mill

3ds Max 2010 предоставляет визуальный отклик в реальном времени специалистам, разрабатывающим и тестирующим шейдеры и шейдерные графы по технологии mental mill для аппаратно-программного рендеринга.

### Эффекты, создаваемые с помощью PFlowAdvanced

В этом наборе — 12 новых инструментов 3ds Max, в том числе операторы для прецизионного рисования, работы с формами, группирования и вспомогательных действий.

### Контейнеры

Контейнеры в 3ds Max помогают лучше управлять сложными сценами. После того как связанные объекты помещены в контейнер, их можно трансформировать, скрывать, загружать, выгружать и удалять как единый объект.

### Review 3

Review обеспечивает учет расстояния до окружающих объектов, освещение на базе HDR1-изображений, мягкие тени, сглаживание, интерактивное управление экспозицией, а также предлагает революционную технологию — редактор шейдеров mental mill, разработанный компанией mental images.

### Анализ сетей xView

Новая технология анализа сетей xView позволяет проводить проверку 3D моделей перед экспортом и визуализацией. Сообщая о проблемных местах, xView позволяет выявлять ошибки еще на ранних стадиях работы, когда их исправление не обходится так дорого.

### Импорт данных в формате OBJ

Благодаря расширению поддержки формата OBJ более совершенным стал процесс обмена 3D моделями между 3ds Max, Autodesk Mudbox и программами для цифровой скульптуры от сторонних разработчиков.



Изображение предоставлено компанией Ubisoft.



Изображение предоставлено Bethesda Softworks LLC, дочерней компанией Zenimax Media

### ProOptimizer

Инструмент ProOptimizer позволяет с высокой точностью управлять количеством граней и точек в сцене или модели. Выделенную область можно упростить до 75%, практически не влияя на ее детализацию. Характерные грани удаляются в последнюю очередь.

### ProSound

Вы можете добавить до 100 звуковых дорожек в пределах сцены и придать каждой объемное звучание. Данная технология поддерживает как PCM (импульсно-кодированную модуляцию), так и форматы AVI и WAV (до шести выходных каналов).

### Поддержка C# и .NET

3ds Max 2010 обеспечивает улучшенную поддержку C# и .NET.

### Повышенная производительность

Изображение на экране стало изменяться более динамично благодаря расширенной поддержке многопроцессорных систем и оптимизации графического процессора.