

Autodesk® 3ds Max® 2012

Yaraticılığınızı Serbest Bırakın.

Autodesk 3ds Max 2012 yazılımı genel üretkenliği artıran ilham verici yeni yaratıcı araç setleri, geliştirilmiş yinelemeli iş akışları ve hızlandırılmış grafik çekirdeği sunar.



3ds Max 2012 her açıdan üretkenlik ve kalitede yeni bir dönemin başlangıcını bildiriyor. 20 yıldır olduğu gibi yaratıcılığımızı serbest bırakmak ve mümkün olanın sınırlarını zorlamaya devam etmek için bilgisayar grafiklerindeki son teknolojilerden faydalanmamızı sağlayacak.

— Yiannis Koumoutzelis
Kreatif Direktör
Trine Entertainment Ltd.
Mumbai, Hindistan



Madrasapattinam. Görüntü EyeQube Studios Pvt Ltd. İzniyle gösterilmiştir.

Autodesk® 3ds Max® 2012 yazılımı, daralan teslim tarihlerinin çakışan taleplerini ve tüketicilerin artan kalite beklentilerini daha iyi yönetmenizi sağlayan geniş kapsamlı, entegre 3D modelleme, animasyon, işleme ve dizgileme çözümü sunar. Bu çözümün sunduğu uygulamalar ile farklı 3D değerleri, televizyon için güçlü yayın grafikleri, ya da insanları sinema gişelerine çekmek üzere en son göz alıcı görsel efektleri yaratabilirsiniz.

XBR-Sonraki Adımlar

3ds Max 2012, yazılımı çekirdeğinde canlandırmak için Excalibur (XBR) inisiyatifinde sonraki adımlara hızla ilerliyor. Performans ve görsel kalitede çarpıcı iyileştirmeler sağlamak için tasarlanan yeni Nitrous görüntü kapısı sistemi sorunsuz, daha hızlı yanıt veren bir iş akışlı sunmak için GPU'lar ve çok çekirdekli iş istasyonlarından yararlanır. Ayrıca işleme kaliteli ekran ortamı da son çıktınızın bağlamında daha yaratıcı kararlar vermenize yardımcı olur. 3ds Max 2012 ayrıca MassFX tümleştirilmiş simülasyon çözücü sistemi ile gelir ve ilk modülünü sunar: mRigids katı gövde dinamikleri, çok işlem parçalı NVIDIA® PhysX® motorunun gücüne doğrudan 3ds Max görüntü kapısında erişim sağlar.

Yeniden Tanımlanan İşleme

Sektördeki en yenilikçi son yazılım geliştirmelerinin bazılarını kullanan 3ds Max 2012 İşleme Devrimindeki yeni kilometre taşlarına ulaşmaya devam ediyor. Bahsedeceğimiz konu: Bir 'noktala ve çek' kamerasına benzer yapıda çalışan, işleme ayarları ile ilgili kaygı duymaksızın daha tahmin edilebilir, foto-gerçekçi sonuçlar almanızı sağlayan,



yeni entegre edilmiş, Mental Images firmasından iray® işleme teknolojisi. Vektör Değiştirme Haritaları desteği ile Autodesk® Mudbox™ yazılımında düşük çözünürlüklü geometride oluşturulan karmaşık yüksek çözünürlük detaylarını işlemek için mental ray® işleyici ya da iray'i kullanabilirsiniz.

Daha İyi Sonuçlara Daha Hızlı Erişim

İster doku ya da UV haritaları yaratın, ister geometriye son rötuşları yapın, 3dsMax 2012 yüksek kaliteli sonuçları daha az zamanda yaratmanıza yardımcı olacak yeni ve geliştirilmiş özellikler sunar. Dinamik olarak düzenlenebilir ve hareket ettirilebilir parametrelere sahip yeni 80 Cisimli prosedürel doku kütüphanesi ya da doku bozulmasını en aza indirmeye yardımcı olmak üzere göz yüzlerinin yerel açılarını koruyan UVW haritaları yaratmak için En Küçük Kareler Uyumlu Haritalama yöntemi gibi. Yeni şekillendirme ve boyama iş akışları yaratıcı vizyonunuza daha hızlı erişmenize yardımcı olur. Daha da fazlası Autodesk® 3ds Max® Entertainment Creation Suites 2012'deki diğer ürünlerle yeni tek adımlı birlikte çalışabilirlik ile elinizdeki görev için en iyi araçlara kolaylıkla erişebilirsiniz.

Autodesk 3ds Max Design ile ilgili daha fazla bilgi için:

www.autodesk.com/3dsmax

Autodesk®



Görüntü SWAY Studio izniyle gösterilmiştir.



Dance Central. Görüntü Harmonix Music Systems, Inc. izniyle gösterilmiştir.

Autodesk 3ds Max 2012'deki Önemli Yeni Özellikler

Nitrous Hızlandırılmış Grafik Çekirdeği
Yeni Nitrous görüntü kapısı sistemi ile performans ve görsel kalitede çarpıcı iyileştirmeleri deneyin. Nitrous daha hızlı yinelenizi ve daha büyük veri setlerini yönetmenizi sağlamak için hızlandırılmış GPU'ları ve çok çekirdekli iş istasyonlarını destekler. İşleme-kaliteli ekran ortamı ışıkları, yumuşak gölgeleri, ekran-boşluğu ortam emilimini, ton eşleştirmesini ve yüksek kaliteli şeffaflığı destekler.

Cisim Prosedürel Dokuları

Yeni bir 80 Cisimli prosedürel doku kütüphanesi ile çok sayıda görünüm varyasyonuna erişin. Bu dinamik, çözünürlükten bağımsız dokular Cisim Hava yazılımı (Algorithmic SAS'dan ayrıca alınabilir) aracılığıyla bazı oyun motorlarına dışa aktarılabilir ya da işleme için bitmap'lere dönüştürülebilir.

mRigids Katı Gövde Dinamikleri

3ds Max görüntü portunda doğrudan daha güçlü statik, dinamik ve kinematik katı gövde simülasyonları yaratın. Yeni MassFX tümleştirilmiş simülasyon çözücü sisteminin ilk modülü olan mRigids, yüksek gerçekçiliğe sahip dinamik simülasyonları hızlıca yaratmanızı ya da bir sahnede rasgele geometri yerleştirme sağlama için çok işlem parçalı NVIDIA® PhysX4 motorundan faydalanır.

iray İşleyici

Yeni entegre edilmiş mental images firmasından iray® işleme teknolojisi kullanılarak 3dsMax ile gerçekçi görüntüler yaratmak daha kolay; iray

gerçek dünyadan malzemeler ve aydınlatma kullanılarak sahneleri kurmanızı sağlar, 'işle' tuşuna basın ve işleme ayarlarını düşünmeden daha tahmin edilebilir, foto-gerçekçi sonuçlara sahip olun.

Tek Adımlı Suites ile Birlikte Çalışabilirlik

3ds Max ve Mudbox 2012, Autodesk® MotionBuilder® 2012 yazılımı, ve Autodesk® Softimage® 2012 yazılımının İnteraktif Yaratma Ortamı (ICE) arasındaki yeni tek adımlı birlikte çalışabilirlik ile Autodesk® 3ds Max® Entertainment Creation Suites 2012'deki odaklı araç setlerinden faydalanın.

Geliştirilmiş UVW Çözme

Yeni En Küçük Kareler Uyumlu Haritalama (LCSM) yöntemi, mevcut araçlar için yapılan geliştirmeler ve daha kolaylaştırılmış iş akışları ile daha az zamanda daha iyi UVW haritaları yaratın. Yeni 'Soy' aracında kullanılan yeni yöntem tek bir tıklama ile kesik diklerden çözülmüş UVW'ler üretir.

Vektör Değiştirme Haritası Desteği

3ds Max'teki yeni Vektör Değiştirme Haritaları (VDM) desteği ile Mudbox 2012 yazılımında ya da diğer uygulamalarda düşük çözünürlüklü geometride oluşturulan karmaşık yüksek çözünürlük detaylarını işlemek için mental ray® işleyici ya da iray'i kullanabilirsiniz. VDM'ler basitçe normal izlemeyen yönlü değiştirmeleri temsil edebilir.

Şekillendirme ve Boyama İyileştirmeleri

Yeni şekillendirme ve boyama iş akışları sayesinde fırça darbeleri ve geometrideki etkileri üzerinde daha iyi bir kontrolün tadını çıkarın. Bazı önemli özellikler: yeni 'Dönüştür' fırçaları köşeleri hedef yüzeyler boyunca kaydırmanızı sağlar; yeni bir 'Uygula' fırçası geometriyi başka bir yüzeye doğru yönlendirir; ve Şekil Bozukluğunu Boya fırça darbeleri de şimdi bir kılavuz ya da cetvel olarak kullanılmak üzere eğri çizgilere sınırlandırılabilir.

Biçimsel İşleme

Görüntü kapısında biçimlendirilmiş görüntüleri işleme kabiliyeti ve Quicksilver işleyici ile artistik stillerin (grafit kalem ya da akrilik mürekkebi gibi) simüle edilmesine yardımcı olan foto-gerçekçi olmayan (NPR) efektleri kullanın.

ProOptimize Edici için Geliştirmeler

Şimdi geliştirilmiş ProOptimize Edici özelliği ile modelleri daha hızlı, daha etkin ve daha iyi sonuçlarla optimize edebilirsiniz. Yüksek çözünürlük normallerini düşük çözünürlüklü sonuçta tutabilen normal ve UV interpolasyonu sunar.

Autodesk 3ds Max Entertainment Creation Suites 2012

Autodesk 3ds Max Entertainment Creation Suites 2012, güçlü 3D modelleme ve animasyon teknolojisini, çeşitli yazılım paketleri dahilinde ekonomik bir fiyatla sunar*. Standart pakette 3ds Max, gerçek zamanlı karakter animasyon yazılımı MotionBuilder ve dijital şekillendirme ve 3D boyama yazılımı Mudbox ile birlikte yer alır. Premium paketi ile Autodesk Softimage yazılımındaki yenilikçi araç setlerine de erişebilirsiniz. Daha fazla bilgi için www.autodesk.com/entertainment-creation-suites.



Görüntü Hangzhou Xuanji Science & Technology Information Corporation izniyle gösterilmiştir.

* Fiyatlar USD SRP'e dayalıdır. Uluslararası tasarruflarda farklılıklar olabilir.

Autodesk, MotionBuilder, Mudbox, Softimage ve 3ds Max A.B.D. ve/veya diğer ülkelerde Autodesk, Inc., ve/veya bağlı kuruluşlarının ve/veya subelerinin ticari ya da tescilli ticari markalarıdır, iray ve mental ray Autodesk Inc.'in kullanımına lisanslanan mental images GmbH'nin tescilli ticari markasıdır. Tüm diğer marka isimleri, ürün isimleri ya da ticari markalar ilgili sahiplerine aittir. Autodesk duyuru yapmaksızın ürün ve servis sunumlarını ve spesifikasyonlarını herhangi bir zamanda değiştirme hakkına sahiptir ve bu dokümandaki olası yazım ya da grafik hatalarından sorumlu değildir. © 2011 Autodesk, Inc. Tüm hakları saklıdır. BROC1-000000-MZ67