

Brillante 3D-Kreationen im Handumdrehen

Autodesk 3ds Max 2010 bietet innovative Tools, mit denen Sie ganze Welten neu erschaffen, komplexe Projekte problemlos bewältigen und Ihre Pipeline weiterentwickeln können.

Fallout 3 bietet eine weitläufige Welt, aktionsreiche Kämpfe, eine realistische Optik und vielfältige dynamische Charaktere. Dank 3ds Max konnten wir schnell und unkompliziert verschiedene kreative Optionen durchtesten, um die postapokalyptische Welt des Spiels und ihre mutierten Bewohner so abstoßend und provozierend wie möglich zu gestalten.

–Istvan Pely,
Leitender Artist,
Bethesda Softworks LLC,
ein Zenimax Media-
Unternehmen



Bild mit freundlicher Genehmigung von Blur Studio, Inc.

Ganz gleich, ob Sie 3D-Inhalte für Spiele, TV-Grafiken oder visuelle Effekte für Kinoproduktionen erstellen – Autodesk® 3ds Max® 2010 liefert die perfekte Komplettlösung für alle Anforderungen. Mit einer umfassenden Auswahl an standardgemäßen 3D-Werkzeugen arbeiten Sie schnell produktiv und erleben neue Dimensionen der Kreativität und Effizienz.

Gestalten Sie die Welt nach Ihren Vorstellungen

Das neue Graphite-Modellierwerkzeuge in 3ds Max 2010 bietet Ihnen maximalen kreativen Spielraum für Ihre Ideen. Dieses innovative Toolset enthält mindestens hundert neue Werkzeuge für Freeform Sculpting und erweiterte Polygonmodellierung. Mit PFlowAdvanced, einem umfangreichen Partikelsimulationssystem, simulieren Sie Wasser, Feuer, Rauch und andere Partikelsysteme und erwecken so Ihre Ideen zum Leben. Die Review 3-Technologie sorgt für eine deutlich verbesserte Darstellung der Renderings im Ansichtsfenster, u.a. durch die Unterstützung für Ambient Occlusion, der Nutzung von HDR-Bildern (High Dynamic Range) als Lichtquellen und mental mill®-Shadern.

Komplexe Szenen einfach verwaltet

Vereinfachen die Szenenverwaltung mit leistungsstarker neuer Funktionalität für intelligente Referenzierungen. Durch das Zusammenfassen mehrerer Objekte und Szenen in einem Container-Objekt lassen sich auch komplexe Szenen schnell und effizient organisieren. Auch die Zusammenarbeit profitiert von der Container-Funktionalität, da der Zugriff auf Container-Inhalte effektiv mithilfe von Regeln gesteuert werden kann. 3ds Max 2010 bietet außerdem neue Funktionen für die Objekt- und Szenenverwaltung, darunter der Material-Explorer, die ProOptimizer-Technologie für die Polygonoptimierung, xView-Mesh-Analyse und erweiterte Unterstützung für Multiprozessoren.

Kompatibilität mit anderer Software und nahtlose Integration in die Produktionspipeline

Entwickeln, testen und nutzen Sie leistungsstarke mental mill-Hardware-Shader – direkt in 3ds Max. Als erste 3D-Software, die mit mental mill-Technologie von mental images ausgestattet ist, liefert 3ds Max 2010 Ihnen unmittelbares visuelles Feedback, sodass Sie auch ohne Expertenwissen hardware-agnostische Shader erstellen können. Neben der Integration von mental mill bietet die Software verbesserte Interoperabilität mit Autodesk® Mudbox™ und anderen Autodesk-Produkten sowie erweiterte Unterstützung für C# und .NET.

Graphite-Toolset für die Modellierung

Mit über hundert Werkzeugen für die erweiterte Polygonmodellierung und das Freiformdesign setzt Graphite in 3ds Max neue Maßstäbe bei der Polygonmodellierung. Über die zentrale Anzeige lässt sich komfortabel für jede Aufgabe das passende Graphite-Werkzeug auswählen.

Material-Explorer

Mithilfe dieses produktivitätssteigernden Toolsets können alle Materialien in einer Szene durchsucht und ersetzt sowie Materialeigenschaften und -beziehungen angezeigt werden.

Integrierte mental mill-Technologie

3ds Max 2010 liefert Ihnen unmittelbares visuelles Feedback, damit Sie noch leichter leistungsstarke mental mill-Shader und Shader-Diagramme für Hardware- und Software-Rendering entwickeln und testen können.

Partikeleffekte mit PFlowAdvanced

Dieses Toolset enthält 12 neue Anwendungen für 3ds Max, darunter Präzisions-Zeichenwerkzeuge, der Shape Plus-Operator sowie eine Reihe von Dienstprogrammen und Gruppierungsanwendungen.

Container

Die Container-Funktionalität in 3ds Max erleichtert die Verwaltung großer Szenen im Team. Platzieren Sie zusammengehörige Objekte einfach in einem Container, um sie als einzelne Einheit zu behandeln. Mit nur einer Aktion können diese dann gelöscht, umgewandelt, ausgeblendet, geladen/entladen und referenziert werden.

Review 3

Review enthält neben der Unterstützung für Ambient Occlusion, der Nutzung von HDR-Bildern als Lichtquellen, weichen Schatten, hardware-basiertem Anti-Aliasing und der interaktiven Belichtungssteuerung nun auch die revolutionäre mental mill-Shader-Technologie von mental images.

xView-Mesh-Analyse

Prüfen Sie Ihre 3D-Modelle vor dem Export oder Rendering mithilfe der neuen xView-Technologie für die Mesh-Analyse. Mit einer interaktiven Übersicht über mögliche Schwachstellen hilft Ihnen xView, kostspielige Fehler frühzeitig im Entwurfsprozess zu vermeiden.

OBJ-Import

Die erweiterte OBJ-Format-Unterstützung verbessert den Import und Export von 3D-Modelldateien zwischen 3ds Max und Autodesk Mudbox sowie digitaler Sculpting-Anwendungen anderer Anbieter.

ProOptimizer

Über ProOptimizer können Sie die Anzahl von Flächen oder Punkten in Szenen oder Modellen präzise steuern. Sinnvolle Flächen werden zuletzt entfernt, sodass eine Auswahl ohne Detailverlust um bis zu 75 Prozent reduziert werden kann.

ProSound

Mit diesem Toolset können Sie bis zu 100 Audiospuren zu Ihrer Szene hinzufügen und das Volumen jeder Spur animieren. Die Technologie unterstützt sowohl PCM als auch komprimierte Audiodateien in den Formaten AVI und WAV mit bis zu sechs Ausgangskanälen.

Unterstützung für C# und .NET

3ds Max 2010 bietet verbesserte Unterstützung für C# und .NET.



Bild mit freundlicher Genehmigung von Ubisoft.



Bild mit freundlicher Genehmigung von Bethesda Softworks LLC, einem Zenimax Media-Unternehmen

Performance-Verbesserungen

Die erweiterte Unterstützung für Multiprozessoren sorgt gemeinsam mit den GPU-Optimierungen der Vorgängerversionen für schnellere Reaktionen des Ansichtsfensters.

Weiteres Informationsmaterial zu den Autodesk Produkten und die Adresse eines Fachhändlers in Ihrer Nähe bekommen Sie über die Autodesk Infoline unter:

0049 / (0)180 - 5 22 59 59*

* 14 Cent pro Minute aus dem Netz der Deutschen Telekom. Abweichungen für Anrufe aus dem Mobilfunknetz möglich. Bei internationalen Gesprächen fallen die üblichen Auslandsgebühren an.

Oder besuchen Sie uns im Internet unter www.autodesk.de

www.bsa.org



Zeigen Sie Software-Piraterie unter 0049 / (0)180 - 5 22 59 59* an.

Autodesk GmbH
Aidenbachstraße 56
D-81379 München

Autodesk Ges.m.b.H
Dr.-Schauer-Straße 26
A-4600 Wels

Autodesk S.A.
Puits-Godet 6
CH-2002 Neuchâtel

Autodesk®

Autodesk, Mudbox und 3ds Max sind entweder Kennzeichen oder eingetragene Marken von Autodesk, Inc. und/oder ihren Tochtergesellschaften bzw. verbundenen Unternehmen in den USA und/oder anderen Ländern. mental mill und mental images sind eingetragene Marken von mental images GmbH und an Autodesk, Inc. lizenziert. Alle anderen Marken, Produktnamen und Kennzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Zu den Angaben in diesem Prospekt: Nach Redaktionsschluss dieser Schrift können sich an den Produkten Änderungen ergeben haben. Autodesk übernimmt keine Gewährleistung für die Richtigkeit der Angaben. © 2009 Autodesk, Inc. Alle Rechte vorbehalten. 128A1-00000-MZ02