

Každý návrh má svůj příběh

Autodesk 3ds Max Design 2011 je plně kompatibilní s předchozí verzí Autodesk 3ds Max Design 2010 a navíc přináší nové nástroje, které pomáhají lépe zpracovat data, přenést nápady do digitální reality a prezentovat výsledky.

S rostoucím výkonem pracovních stanic je možné zpracovávat nové projekty ve větším rozsahu, vyšším detailu a kratším čase. Autodesk 3ds Max Design 2011 nabízí lepší využití dostupného potenciálu našich strojů než předchozí verze a nabízí jak tradiční pracovní nástroje, tak i množství inovací na poli 3D modelování, animace a renderingu.

– studio neoVISUAL
(www.neovisual.cz)



Obrázek je vlastnictvím Parsons Brinckerhoff

Pokud jste architekt, designér, projektant dopravních staveb nebo specialista na vizualizace, věřte, že Autodesk® 3ds Max® Design má pro vás připravenou velmi výkonnou a integrovanou paletu nástrojů, která vám pomůže s rychlejším zpracováním koncepčních studií, s přesnou analýzou osvětlení a s vytvořením mnohem efektnějších vizualizací. Díky těmto vlastnostem budete moci snadněji a efektivněji předat myšlenku celého projektu zákazníkovi.

Pracovní postupy Smart Data

Nové pracovní postupy v 3ds Max Design 2011 a možnost zpracovat data z různých zdrojů vám umožní ušetřit velké množství času, lépe pracovat se zdroji a mnohem rychleji odevzdat vysoce kvalitní výsledek. Díky novému Autodesk® FBX® souborovému propojení je možné snadno vizualizovat model z Autodesk® Revit® Architecture, a to i v případě častých změn v projektu. Předplatitelé Subscription* z řad projektantů dopravních staveb mají nyní možnost vytvářet fotorealistické náhledy přímo v prostředí AutoCAD® Civil 3D® i bez předchozích zkušeností s vizualizací, a to pomocí Autodesk® Civil Visualization Extension. Tělesa či povrchy z Autodesk® Inventor® nebo SAT souborů mohou být převáděny bez ztráty informace o jejich matematické definici. Výřezy

mohou být zobrazeny bez artefaktů a parametry dynamické teselace dokážou optimalizovat výkon a využití paměti. Nová knihovna materiálů Autodesk Materials Library zjednodušuje převod materiálů z aplikace AutoCAD® Inventor® a rodiny produktů Autodesk® Revit®. SKP import zároveň umožňuje načíst modely ze software Google® SketchUp™.

Zdokonalte svůj návrh

Vylepšení v 3ds Max Design 2011 zaměřená na produktivitu dokážou ušetřit značné množství času při práci na koncepčních studiích a tak vám umožňují plně využít vaši kreativitu. Rozšířené nástroje Graphite a Viewport Canvas nabízejí nové, mnohem intuitivnější rozhraní pro 2D a 3D kreslení a editaci textur. Díky novému kontextovému nástroji pro přímou manipulaci s objekty je umístování objektů a modelování polygonů rychlejší. 3ds Max dokáže v reálném čase zobrazovat povrchy s texturami, což vám pomůže redukovat chyby a umožnit tak rychlejší a interaktivní rozhodování. Pokud pracujete v kooperaci s jinými uživateli, oceníte výrazně vylepšenou práci s Kontejnery. Ty vám pomohou zvládnout úkol rychleji a sníží tak stres spojený s termínem odevzdání projektu.

Autodesk®

Vysoce kvalitní prezentace za kratší dobu

Během práce na projektu potřebujete své výsledky prezentovat interním i externím partnerům. Způsob, jakým je prezentujete, je mnohdy hlavním kritériem, jež rozhodne o tom, zda odcházíte s prázdnou, anebo jako vítězové. 3ds Max Design 2011 přináší nové nástroje, které vám umožní vytvořit velmi přesvědčivé prezentace i v případě, kdy nemáte příliš času. Nový intuitivní editor materiálů Slate umožňuje snadněji a rychleji vytvořit či editovat složité materiály; inovativní hardwarový render Quicksilver zase podporuje vylepšené světelné efekty a dokáže renderovat scénu s neuvěřitelnou rychlostí. Díky možnosti Uložit do předcházející verze můžete bez problémů ukládat svou práci do formátu verze 2010*. To vám umožní využívat nové nástroje verze 2011 ještě předtím, než na novou verzi přejdou vaši partneři. 3ds Max Design 2011 navíc nabízí plug-in umožňující kompatibilitu s předchozí verzí.

Hardwarový render Quicksilver

Vytvářejte kvalitnější náhledy animací a vytvářejte vizualizace v kratší době díky Quicksilveru, inovativnímu hardwarovému renderu, který využívá jak CPU, tak GPU k získání mnohem kvalitnějších výstupů při neuvěřitelné rychlosti renderování.

FBX souborové propojení s Autodesk Revit Architecture

FBX souborové propojení s Autodesk Revit Architecture vám umožní přijímat a zpracovávat všechny změny. Tento inteligentní převodník umožňuje snížit nutnost přepracování vizualizací v případě, kdy dojde ke změnám v projektu.



Snímek poskytl společnost Chen Qingfeng



Snímek poskytl společnost TEAPOT Creation

Vylepšení importu z Autodesk Inventoru

Využijte výhod nového pracovního postupu Smart Data™ umožňujícího snadno importovat data z Autodesk Inventoru do 3ds Max Design 2011. Navíc již není třeba, aby byl Inventor nainstalován na stejném počítači jako 3ds Max Design. Zároveň byla vylepšena podpora pro tělesa, materiály, povrchy a kompozity.

Zobrazování 3ds Max materiálů

Vytvářejte a zdokonalujte scény ve vysoce interaktivním prostředí, které vám umožní dělat lepší rozhodnutí na základě možnosti vidět většinu 3ds Max textur v reálném čase přímo ve scéně.

Vylepšení modelování a nástrojů pro textury

Zvyšte rychlost zpracování textur a modelování pomocí nástroje Graphite a Viewport Canvas, intuitivních nástrojů založených na nástroji štětec, které vám pomohou zpracovat 2D a 3D malbu a editování textur, vytvářet geometrii ve scéně a editovat UVW souřadnice.

Nativní import/export těles

Importujte a exportujte data mezi aplikacemi podporujícími SAT formát, jako jsou aplikace Inventor, Revit Architecture, Rhino, SolidWorks® a form-Z®, bez ztráty informace o jejich matematické definici.

Importér Google SketchUp

Nyní můžete do 3ds Max Design efektivně nainportovat soubor SKP verze 6 a 7. Nový SketchUp importér podporuje import entit SketchUpu, jako jsou hladiny, skupiny, komponenty, materiály, kamery a systém denního osvětlení.

Materiálová knihovna Autodesku

Vyměňujte si materiálová data mezi 3ds Max Design 2011 a ostatními aplikacemi společnosti Autodesk, jako je AutoCAD, Inventor, Revit Architecture, Autodesk® Revit® MEP a Autodesk® Revit® Structure, pomocí nové knihovny materiálů.

Lokální editace a Kontejnery

Díky výrazně vylepšenému pracovnímu postupu pro kontejnery můžete pracovat paralelně s ostatními, a tak bez problémů splnit termín. Uživatelé mohou lokálně editovat data získaná z podloženého obsahu a pracovat tak zároveň na různých částech stejného kontejneru bez nutnosti měnit zdrojová data.

Materiálový editor Slate

Pomocí nástroje Slate máte možnost mnohem snadněji vizualizovat a editovat výsledek spojení jednotlivých komponent materiálů, což vám umožní zvýšit produktivitu zpracování komplexních materiálů.

Uložení do předchozí verze

Bez problémů zvládnete přechod na Autodesk 3ds Max Design 2011 díky možnosti uložit soubor do staršího formátu verze 2010. Můžete tak využívat nových výhod verze 2011 ještě před tím, než na novou verzi přejdou vaši partneři.

www.autodesk.com/3dsmaxdesign

*Platí omezení. Viz část licenční smlouvy o upradech a crossgradech.



Snímek poskytl společnost Studio AMD