

Acelera tu trabajo. Consigue superiores resultados.

Autodesk® 3ds Max® 8 desarrolla flexibles, innovadoras y productivas herramientas diseñadas para artistas 3D en diferentes industrias, incluyendo desarrollo de juegos, visualización de diseños y efectos visuales.

Características

Animación

Mezcla, edita y haz transiciones desde cualquier animación 3ds Max. Importa formatos de captura de movimiento estándar directamente al personaje articulado. Usa nuestro nuevo formato open file basado en XML para crear archivos de movimiento desde herramientas personalizadas y llevarlos a 3ds Max. Desarrolla personajes realistas con nuestras mejoradas características de desarrollo de personajes, herramientas de simulación de ropa y cabello, el premiado sistema de físicas Reactor™ y flujo de partículas.

Modelado

Herramientas de polígonos extensivas para modelado a alta o baja resolución. Herramientas de modelado de polígonos nuevas y superiores que aceleran el proceso de añadir detalles a la geometría. Usa nuestro rápido y exclusivo Edit Poly para crear desde los más sencillos a los más complejos modelos.

Herramientas de UV Mapping

Completo control de costuras UV con pelt mapping. Crea un mapa unificado y plano para texturizar tus objetos estirando las coordenadas UVW. Relaja las UVs y elimina la distorsión uniendo exactamente UVs a la geometría del objeto. Ahorra grandes cantidades de tiempo y horas de trabajo ya que las costuras están exactamente donde deberían estar y raramente necesitan ajustes posteriores.

Skinning

Aplica piel a cualquier cosa desde mallas de juegos de alta calidad y polígono bajo al más denso de los modelos de efectos visuales. Los vértices están ahora asignados al hueso por defecto para prevenir extensiones no deseadas y minimizar la necesidad de editar las envolturas.

Materiales

Usa mapas de desplazamiento para construir al detalle mallas de alta resolución y aplicar entonces "mapas normales" para modelos de baja resolución, mejorando de forma significativa los niveles aparentes de detalle posibles en el juego sin necesitar polígonos extra. Define ilimitados números de texturas, usa medidas reales para materiales arquitectónicos y crea soluciones para materiales complejos utilizando nuestro inigualable editor de materiales.

Lenguaje de Programación MAXScript

Realiza MAXScripts sólidos en menos tiempo con nuestro nuevo depurador MAXScript. Añade funcionalidad a las herramientas con un completo control sobre la interface de usuario. Usa este lenguaje orientado al objeto para crear scripts y ampliar tus herramientas 3ds Max, o para optimizar tu flujo de trabajo.

Rendering

Amplia variedad de opciones de render incluidas con el software (un renderizador nativo, el popular mental ray® y otros de terceras partes) se complementan con el control de línea de comandos y el render Autodesk® Backburner™.

Iluminación

Usa múltiples modelos de iluminación para permitir la compatibilidad de hermosas simulaciones de luz con texturas detalladas o colores vertex animados para su compatibilidad con consolas y juegos de PC. Utiliza la subdivisión adaptada de radiosidad para producir calidad superior en la iluminación de la escena.

Visualización

Visualiza datos desde las aplicaciones de Autodesk en un entorno de animación, renderizado y modelado.

SDK

Completo Software Developer's Kit (SDK) para realizar herramientas personalizadas directamente en lenguaje de programación. También incluye iGame, una interface de trabajo diseñada para facilitar la exportación y más.

Nuevo en 3ds Max 8

Modelado

- Aporta detalle a la geometría con Edit Poly Bridge.
- Ten un gran control de geometría con la nueva opción Slide y Pinch en Edit Poly Connect.
- Selecciona geometría ampliando o reduciendo selecciones con Ring/Loops.
- Simplifica el proceso de limpieza de modelos —elimina picos y vértices en un solo paso.
- Modificador Sweep.

Mapping y UV Unwrapping

- Pelt Mapping define costuras personalizadas y te permite controlar UVs según esas costuras.
- Relax UV y Remove Distortion proporcionan un exacto ajuste a la geometría del objeto para texturizar los mapas UVs suavizando las coordenadas existentes.
- Acceso directo a tipos rápidos de mapa (caja, cilindro, esfera) en el modificador UV Unwrap que simplifica tu tarea.
- Export UV Template Image te permite exportar una imagen de los UVs abiertos para usarlos en aplicaciones de pintura.

Skinning

- Skin Weight Tools da un rápido acceso a las herramientas básicas de la aplicación de piel.
- Los vértices están asignados a un hueso por defecto para prevenir las extensiones no deseadas y minimizar la necesidad de editar las envolturas al aplicar los modificadores de piel.

Lenguaje de Programación MAXScript

- Automatiza tu producción con la posibilidad de preguntar a una base de datos usando MAXScript SQL Connect y Queries.
- Realiza MAXScripts más rápidos con nuestro depurador MAXScript. Este depurador sigue los estándares de la industria y permite fijar los puntos rotos y aislar cualquier asunto del script.
- Los controladores de expresión ahora tienen soporte MXS.



Imagen cortesía de Funcom

Animación de Caracteres

- Los formatos de captura de movimiento incluyen soporte HTR Import y Export para huesos en 3ds Max e importación de datos TRC. Importa formatos de captura de movimiento estándar directamente a 3ds Max para hacer tu animación de personaje, facial, y Biped®.
- Carga y guarda animaciones usando nuestro nuevo XML basado en tipos de movimiento. Permite guardar, cargar, mapear y redirigir la animación entre caracteres. Divide movimientos en componentes para reconstruir las proporciones de la animación original.
- No más limitaciones a movimientos Biped, usa Motion Mixer para mezclar, editar, trimar, filtrar y temporizar movimientos desde cualquier animación 3ds Max.
- El controlador de límites permite salir y entrar fácilmente de un límite en una curva de movimiento. Esto sujeta los valores de movimiento para un mejor control y transiciones más suaves.
- Selección, vista, manipulación y trabajo con curvas más fácil con el mejorado Track View.

Animación Biped

- Usa la rotación Euler y curvas Bezier para editar movimientos bípedos.
- Anima caracteres inusuales con gran detalle y expresión del movimiento usando nuevos cuellos y colas.
- Usa Capas para redirigir la captura de movimiento con precisas posiciones IK prerreservadas.
- Retuerce huesos con 3 grados de libertad (DOF) para animar caracteres postura a postura y ajustar la deformación.
- Posibilidad de rotar la pelvis Bipedada como una bola (3-DOF) que elimina las restricciones en la gama de movimientos y mejora la calidad de la captura al aplicarla al esqueleto Bipedado.
- Soporte expandido para los datos de captura de dedos, pies y cuello del Bipedado. Esto da una gran sutileza al movimiento —como pies en curva.

Rendering

- mental ray 3.4 añade un potente render a las capacidades de renderizado de 3ds Max. Ofrece una sencilla interface de usuario para trabajar con iluminación global y sombras de superficie, así como un modelo de luz indirecta unificado, que proporciona resultados consistentes al conectarse entre diferentes modos de radiosidad de 3ds Max.
- Renderiza en bloques rápidamente series de fotogramas desde diferentes ángulos, con la opción de cambiar settings de render.

Asset Management y Colaboración

- Comparte, controla y organiza tus archivos de trabajo usando Asset Tracker, nuestra nueva solución de control altamente integrada con el software Autodesk® Vault y compatible con las soluciones de asset management.
- Redirecciona archivos para un mejor control en la producción.
- Adapta rápidamente objetos 3ds Max en el software de composición Autodesk® Combustion® usando material integrado y IDs de render.
- Trae secuencias de imagen a las aplicaciones Autodesk® Toxik™ y Autodesk® Cleaner® XL. 3ds Max genera información sobre localización, números de frame, ratio de frame, resolución, y el nombre de la cámara que será visualizada dentro del espacio de trabajo Toxik.
- Define y guarda archivos de configuración de paths. El archivo de configuración de paths se almacena con la escena y permite compartirlo, organizando fácilmente la colaboración entre los miembros del equipo creativo.
- Disfruta de más flexibilidad y dinamismo en los ajustes de luz post-render usando el formato de archivo OPEN EXR.

Pelo y pelaje

- Herramientas de estilo y pincel para combinar pelo y brushing a lo largo de complicados contornos con “re-comb”, así como soporte para clumping y encrespado para añadir realismo.
- Herramientas de dinámicas de pelo que usan el motor de Shave y la dinámica de fuerzas de 3ds Max para heredar inercia directamente desde Skin o cualquier otro modificador de movimiento.
- La integración de mental ray proporciona un render rápido, directo y eficiente.
- Usa la geometría ejemplo como cabellos individuales para crear fácilmente bosques, campos de flores y otros paisajes.

Ropa

- Usa patrones de ropa como base de vestidos reales que reflejen tanto el patrón como el material.
- Define el tipo de ropa fijando sus propiedades o seleccionando desde una lista los tipos de ropa, incluyendo seda, algodón y lana —las ropas se comportarán como si estuvieran en el mundo real dependiendo del material.
- Haz ropas reales y entalladas, no sólo anchas. Crea incluso líneas interiores para pliegues.
- Guarda y comparte tipos de ropa para facilitar la productividad de los artistas y asegurar que el vestuario sea consistente al utilizar el mismo material en diferentes ropas, caracteres, etc.

Visualización de Diseño

- Usa la subdivisión adaptada de radiosidad para producir la más alta calidad de iluminación en la escena.
- Medidas reales para localizar exactamente los materiales escalados en los objetos de la escena.
- Captura objetos, capas, materiales, cámaras e información de luces como “scene state” que pueden ser guardados y reutilizados en el futuro.
- Importa/une modelos desde Autodesk® Revit® software para crear imágenes de alta calidad de modelos con 3ds Max a través del formato DWG, y mantén los objetos de escena directamente hacia sus objetos Revit individuales.
- Accede al formato de archivo Autodesk Inventor® directamente dentro de la herramienta de importación.
- Lleva ideas y comparte diseños exportando modelos desde 3ds Max para verlos con Autodesk® DWF™ Viewer y Autodesk® DWF™ Composer.

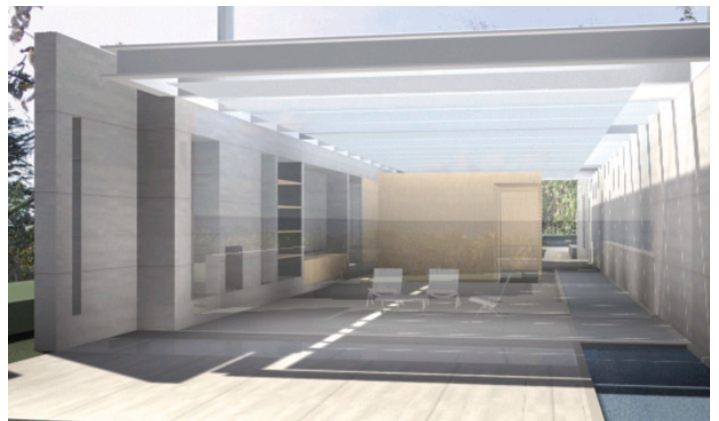


Imagen cortesía de Marcel Schwarz



Imagen cortesía de Pseudo Interactive

Kit de Desarrollo de Software

- El entorno de desarrollo extensible permite a los programadores y a los profesionales integrar herramientas personalizadas de trabajo, visores y motores en tiempo real en el núcleo de 3ds Max.
- Acceso para el desarrollador de juegos a DirectX® para un control completo de lo que se visualiza en el viewport de 3ds Max.
- Arquitectura incorporada que proporciona extensibilidad para cada componente del sistema.

Requisitos del sistema

Hardware

- Procesador Intel® Pentium® III o AMD®, 500 MHz o superior (dual Intel).
- Sistema recomendado Xeon™ o dual AMD Athlon® o Opteron® 32-bit).
- 512 MB RAM (1 GB recomendado).
- 500 MB de espacio libre (2 GB recomendado).
- Tarjeta gráfica que soporta 1024x768x16-bit color con 64 MB RAM.
- Aceleración de hardware OpenGL® y Direct3D® soportada; Acelerador gráfico 3D 1280x1024x32-bit color con 256 MB RAM recomendado.
- Microsoft® Windows® –dispositivo puntero compatible (optimizado para Microsoft IntelliMouse®).
- Tableta digital Wacom™ Intuos® o similar recomendada para vertex paint.

- Lector DVD-ROM.
- Opcional: tarjeta de sonido y altavoces, cable para red TCP/IP, aceleración de gráficos de hardware 3D, dispositivos de entrada y salida de vídeo, joystick, instrumentos MIDI, ratón de tres botones.

Software

- Microsoft Windows XP Professional (SP2) (recomendado), o Home Edition (SP2), o Windows 2000 (SP4).
- Microsoft Internet Explorer 6.
- DirectX 9.0c (necesario), OpenGL (opcional).

Para comprar o solicitar más información contáctanos:



c/Canillas, 3 · 28002 Madrid
T. + 34 91 5158945
F. + 34 91 5630277
www.techex.es

Autodesk Media & Entertainment
Web: www.autodesk.com/3dsmax

El listado de distribuidores está disponible en:
www.autodesk.com/resellers



House Of Flying Daggers. Dirigida por Zhang Yimou. Efectos visuales por Animal Logic. © Elite Group (2003) Enterprise