

# Każdy projekt ma swoją historię

Kompatybilne z wersją 2010 oprogramowanie Autodesk 3ds Max Design 2011 zapewnia nowe możliwości, ułatwiające agregację danych, tworzenie pomysłów i prezentację wyników.

Narzędzia takie jak: Viewport Canvas (oparty na węzłach edytor materiałów Stale) czy silnik renderujący Quicksilver, pomagają szybciej i lepiej wykonywać codzienne zadania. Jednym z najważniejszych dodatków w programie jest opcja zapisywania plików w formacie 3ds Max 2010 – dzięki temu można pracować w wersji 2011 a następnie zapisać ostateczny projekt w starszej wersji i wykorzystać go bez problemów z kompatybilnością.

— Alessandro Cangelosi,  
Freelancer i specjalista  
od efektów wizualnych.



Ilustracja dzięki uprzejmości Parsons Brinckerhoff.

Niezależnie od tego czy użytkownikami oprogramowania Autodesk® 3ds Max® Design 2011 są architekci, projektanci, inżynierowie budownictwa wodnego i lądowego czy specjaliści od wizualizacji, zapewnia ono rozbudowany, zintegrowany zestaw narzędzi, które umożliwiają szybką iterację koncepcji projektowych, dokładne analizowanie efektów świetlnych oraz tworzenie sugestywnych wizualizacji na potrzeby opracowywania, oceniania i prezentowania projektu.

#### Przepływ zadań Smart Data

Nowy przepływ zadań Smart Data pozwala inteligentnie wykorzystywać dane z licznych źródeł, a tym samym lepiej zarządzać zasobami i szybciej osiągać precyzyjne rezultaty. Łącze wymiany plików FBX® ułatwia opracowywanie wizualizacji do projektów wykonanych w programie Revit® Architecture, nawet gdy w projektach tych wciąż wprowadzane są zmiany. Rozszerzenie Autodesk® Civil Visualization Extension, dostępne tylko dla posiadaczy Subskrypcji 3ds Max Design\*, umożliwia inżynierom tworzenie dokładnych wizualizacji w programie Civil 3D® - nawet, jeśli mają niewielkie doświadczenie w wykonywaniu grafik 3D. Bryły i powierzchnie można obecnie importować z oprogramowania Autodesk® Inventor® lub plików SAT, zachowując jednocześnie ich opis matematyczny. Widoki aksonometryczne i renderingi wyświetlane są z mniejszą ilością artefaktów,

a dynamiczne parametry kafelkowania pozwalają zoptymalizować wydajność lub zużycie pamięci. Nowa Biblioteka Materiałów Autodesk ułatwia wymianę danych z aplikacjami AutoCAD®, Inventor® i Revit®, a nowy importer plików w formacie .skp zapewnia wierniejsze odwzorowanie plików importowanych z programu Google® SketchUp™.

#### Dopracowanie projektu

Nowe funkcje w oprogramowaniu 3ds Max Design 2011 pozwalają pracować bardziej efektywnie, co oznacza, że użytkownicy mają więcej czasu na przeprowadzanie iteracji projektu, mogą wykazać się większą kreatywnością i osiągać rezultaty wyższej jakości. Rozszerzone zestawy narzędzi Graphite i Viewport Canvas zapewniają nowe, intuicyjne i oparte na pędzłach interfejsy do malowania 2D i 3D, edytowania tekstur oraz rozmieszczania obiektów. Ulepszono ponadto opcje przeglądania map tekstur i materiałów 3ds Max w oknie widokowym – decyzje można teraz podejmować w warunkach interaktywnych, w oparciu o dokładny kontekst, co oszczędza czas i pomaga zredukować liczbę błędów. W przypadku projektów, gdzie sprawą kluczową jest współpraca, udoskonalona funkcjonalność kontenerów daje członkom zespołu możliwość pracy równoległej i ułatwia wykonywanie zadań w wyznaczonym terminie.

**Autodesk®**

### **Tworzenie wysokiej jakości prezentacji w krótszym czasie**

Rozwijający się projekt trzeba wielokrotnie prezentować różnym uczestnikom przedsięwzięcia – Jakość prezentacji może decydować o sukcesie projektu. Oprogramowanie 3ds Max Design 2011 wyposażone jest w nowe narzędzia, umożliwiające tworzenie sugestywnych prezentacji, nawet pod presją czasu. Nowy, oparty na węzłach, intuicyjny edytor materiałów Slate ułatwia i przyspiesza tworzenie i edytowanie złożonych treści a innowacyjny i niezwykle szybki silnik renderujący Quicksilver pozwala uzyskać zaawansowane efekty świetlne i renderować sceny o rozdzielczości większej niż rozdzielczość ekranu. Dodano również opcję zachowywania plików w formacie kompatybilnym z wersją 2010. Dzięki temu można swobodnie korzystać z najnowszej funkcjonalności jeszcze zanim całe studio, planowane projekty czy baza klientów zostaną przygotowane do aktualizacji. Ponadto program 3ds Max Design 2011 wyposażony jest we wszystkie, zapewniające kompatybilność z poprzednią wersją.

### **Silnik renderujący Quicksilver**

Innowacyjny silnik renderujący Quicksilver, który wykorzystuje jednocześnie procesor (CPU) i kartę graficzną (GPU), pozwala niezwykle szybko tworzyć obrazy wysokiej jakości. W znacznie krótszym czasie można obecnie tworzyć animacje i wykonywać codzienne zadania.

### **Łączę wymiany plików FBX z oprogramowaniem Revit Architecture**

Łączę wymiany plików FBX ułatwia pobieranie i wykorzystywanie informacji o zmianach projektowych z programu Revit Architecture.



Ilustracja dzięki uprzejmości Chena Qingfenga.



Ilustracja dzięki uprzejmości TEAPOT Creation.

Dlatego gdy oryginalny projekt jest poprawiany i dopracowywany, w wizualizacji tworzonej w programie 3ds Max Design 2011 nie trzeba wprowadzać tak wielu korekt.

### **Ulepszony import z programu Inventor**

Importując dane z oprogramowania Inventor do programu 3ds Max Design 2011 można skorzystać z nowych trybów pracy Smart Data™. Ulepszono import brył, materiałów, powierzchni i materiałów złożonych, dlatego oprogramowanie Inventor nie musi już być instalowane na tym samym komputerze, co 3ds Max Design.

### **Wyświetlanie materiałów w oknie widokowym**

Ulepszone opcje wyświetlania map tekstur i materiałów w oknie widokowym pozwalają opracowywać i udoskonalać sceny w interaktywnym środowisku, a tym samym podejmować lepsze decyzje w oparciu o wiarygodny kontekst.

### **Ulepszone modelowanie i teksturowanie**

Zadania związane z modelowaniem i teksturowaniem można obecnie wykonywać szybciej, dzięki nowym narzędziom, o które rozszerzono zestawy Graphite i Viewport Canvas. Oparte na pędzłach interfejsy ułatwiają malowanie 2D i 3D, edycję tekstur, tworzenie geometrii w obrębie sceny oraz edycję współrzędnych UVW.

### **Bezpośredni import i eksport brył**

Oprogramowanie 3ds Max Design 2011 umożliwia import i eksport brył pomiędzy 3ds Max Design a wybranymi aplikacjami obsługującymi pliki SAT: Inventor, Revit Architecture, Rhino, SolidWorks® oraz form•Z®.

### **Import plików z Google SketchUp**

Program umożliwia również import plików w formacie .skp z aplikacji Google SketchUp w wersji 6 i 7. Ulepszony importer plików obsługuje takie jednostki SketchUp jak: warstwy, grupy,

komponenty, materiały, kamery oraz systemy oświetlenia dziennego. components, materials, cameras, and the daylight system.

### **Biblioteka Materiałów Autodesk**

Nowa Biblioteka Materiałów Autodesk ułatwia wymianę danych pomiędzy oprogramowaniem 3ds Max Design 2011 a wybranymi aplikacjami firmy Autodesk: AutoCAD, Inventor, Revit Architecture, Revit® MEP i Revit® Structure.

### **Edycja obiektów w kontenerach**

Ulepszona funkcjonalność kontenerów pozwala współpracować bardziej efektywnie i dotrzymywać napiętych terminów. Teraz kilku użytkowników może jednocześnie pracować nad różnymi aspektami tego samego kontenera - edytując i opracowując udostępnione treści.

### **Edytor materiałów Slate**

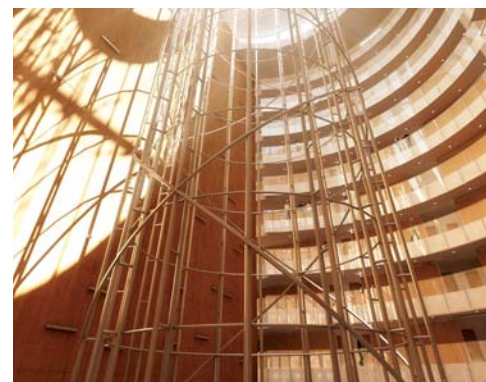
Nowy, oparty na węzłach edytor materiałów Slate ułatwia wizualizację i edycję powiązań pomiędzy komponentami, a także usprawnia przepływ zadań i zwiększa produktywność podczas tworzenia i edytowania złożonych sieci materiałów.

### **Zapisywanie plików w formacie kompatybilnym z poprzednią wersją programu**

Opcja zapisywania plików w formacie kompatybilnym z wersją 2010 ułatwia przejście na pracę z oprogramowaniem 3ds Max Design 2011. Pozwala to swobodnie korzystać z najnowszej funkcjonalności jeszcze zanim całe studio, planowane projekty czy baza klientów zostaną przygotowane do aktualizacji\*.

[www.autodesk.com/3dsmaxdesign](http://www.autodesk.com/3dsmaxdesign)

\* Ograniczenia dotyczące aktualizacji (upgrade) i oprogramowania branżowego (cross-grade) zawarte są w umowie licencyjnej.



Ilustracja dzięki uprzejmości Studio AMD.