



Powody, dla których warto kupić Twórz i współpracuj jak nigdy wcześniej.

3ds Max 2016 to najpotężniejsza wersja jaką kiedykolwiek wydano. Zawiera nowe funkcje, o które prosili użytkownicy oraz udoskonalenia dla profesjonalistów z branży rozrywkowej oraz projektowej.

“3ds Max doczekał się największej od lat aktualizacji, łączącej poprzednie dwie edycje – klasyczną i dla projektantów – w jedną spójną całość.”

– CG Channel

> Max Creation Graph (MCG) – potężne nowe środowisko do tworzenia narzędzi

Max Creation Graph, nowe środowisko do tworzenia narzędzi w oparciu o node'y, był jednym z najpopularniejszych pomysłów na forum User Voice, na którym użytkownicy mogą proponować i głosować na pomysły dotyczące nowych funkcji. Rozwiń funkcjonalność programu 3ds Max o nowe bryły geometryczne oraz modyfikatory, przez tworzenie grafów w wizualnym edytorze, podobnym do edytora materiałów Slate. Możesz wybierać z setek funkcji i parametrów, łączyć je w dowolny sposób, tworząc nowe narzędzia i efekty wizualne. Narzędzia, które stworzysz można bardzo łatwo spakować i udostępnić, dzięki czemu wszyscy użytkownicy programu 3ds Max mogą się cieszyć rozszerzoną funkcjonalnością.



> Ułatwienia w animacji

Usprawnij współpracę z innymi dzięki nowym, niedestruktywnym technikom animacji w obiektach XRef. Podłączaj zewnętrzne elementy do swoich scen, animuj je lub zmieniaj materiały na obiektach wewnątrz pliku XRef bez konieczności importowania ich do sceny. Nowe narzędzie Camera Sequencer pozwala na przełączanie się między wieloma kamerami w scenie, montowanie, przycinanie i zmienianie kolejności klipów w sposób niedestruktywny. Także sam proces skinowania (deformacji geometrii za pomocą kości) został poprawiony dzięki nowym algorytmom Dual Quaternion, zaprojektowanym z myślą o rozwiązaniu typowych problemów polegających na utracie objętości i powstawaniu nienaturalnych przewężeń podczas zginania i skręcania bryły (np. w łokciach).



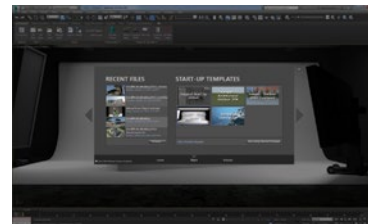
> Pracuj sprawniej z rozbudowanymi modelami

Dzięki nowemu wsparciu dla standardu OpenSubdiv, możesz tworzyć powierzchnie z dużą ilością podpodziałów z wykorzystaniem bibliotek OpenSubdiv. Zostały one tak stworzone, aby równolegle wykorzystywały architektury CPU oraz GPU, co prowadzi do zwiększonej wydajności okien widoków programu podczas pracy z geometriami o dużej ilości podpodziałów. Program 3ds Max 2016 wspiera także adaptywne podpodziały w oknach podglądu oraz w czasie renderingu, co jeszcze bardziej przyspiesza pracę ze skomplikowanymi modelami.



> Łatwość obsługi

Nowy system szablonów pozwala na ładowanie ustandaryzowanych konfiguracji początkowych, ustalających parametry renderowania, środowiska, oświetlenia oraz system jednostek, dzięki czemu możesz tworzyć nowe sceny dużo szybciej. Dzięki prostym narzędziom importu/eksportu, możesz szybko dzielić się swoimi szablonami lub wykorzystać te stworzone przez innych użytkowników. Zdefiniowany interfejs użytkownika Design Workspace oferuje łatwy dostęp do narzędzi służących do pozycjonowania obiektów, światła, renderowania oraz narzędzi teksturujących.



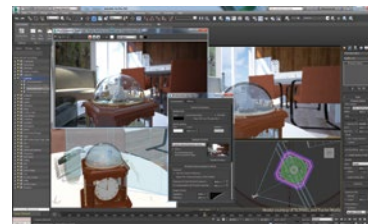
> Łatwiejsza wymiana danych

Z nowym wsparciem dla formatu Alembic, przenoszenie skomplikowanych danych pomiędzy etapami procesu produkcyjnego jest dużo łatwiejsze. Wprowadzono także nowy system buforowania okien podglądu, co wyraźnie podniosło ich wydajność. Shadery czasu rzeczywistego ShaderFX zostały wzbogacone o nowe opcje oraz lepszą współpracę między programami 3ds Max, Autodesk® Maya® oraz Autodesk® Maya LT™. Udoskonalona współpraca z programem Autodesk® Revit® pozwala na 10 razy szybsze wczytywanie jego modeli. Autodesk Translation Framework (ATF) upraszcza wymianę danych między formatami Autodesk oraz innych firm, takich jak Solidworks. Możesz teraz tworzyć wysokiej jakości animacje projektów mechanicznych bez konieczności konstruowania zależności w programie 3ds Max, dzięki możliwości importowania z programu Autodesk® Inventor® połączeń mechanicznych oraz animacji silników, które podczas importu są zamieniane na tradycyjne klatki kluczowe.



> Rewolucja w renderingu

Dzięki korzystaniu z tej samej technologii co programy Revit oraz Autodesk® AutoCAD®, program 3ds Max 2016 pozwala klientom posiadającym subskrypcję na korzystanie z usługi renderingu w chmurze A360. Usługa ta wykorzystuje chmurę obliczeniową, co pozwala na rendering profesjonalnych obrazów w wysokiej rozdzielczości bez zajmowania własnej stacji roboczej. Nowa fizyczna kamera (Physical Camera), stworzona przez firmę Chaos Group, twórców V-ray, posiada różne funkcje symulujące prawdziwą kamerę, takie jak czas naświetlania, przysłona, głębina ostrości oraz ekspozycja. A dzięki wykorzystaniu najnowszych usprawnień silników renderujących Iray oraz mental Ray, tworzenie fotorealistycznych obrazów stało się jeszcze łatwiejsze.



Dowiedz się więcej na stronie autodesk.pl/3dsmax

Masz świetny pomysł na nową funkcjonalność? Zgłoś go na forum [3ds Max User Voice](http://3dsmaxuservoice.com)