

AUTODESK 3DS MAX ® DESIGN 2009

Principais Características e benefícios

Explorar, Validar e Comunicar

O Autodesk 3ds Max Design 2009 permite que arquitectos, designers e especialistas de visualização, explorem validem e comuniquem as suas ideias criativas desde o conceito inicial até ao produto final através de animações de alta definição. O 3ds Max Design oferece processos de trabalho mais rápidos e integrados com o AutoCAD, Revit e Autodesk Inventor.

3ds Max Design 2009

O 3ds Max Design 2009 introduz uma poderosa tecnologia de análise e simulação de iluminação, capacidade de render avançada e integração simples e directa com outros produtos da Autodesk como o Revit, AutoCAD e Inventor.

O 3ds Max Design aumenta a inter-operabilidade com o Revit 2009 através de um apurado sistema de importação de luzes, cameras e materiais.

Outra das grandes novidades tecnológicas introduzidas é o novo Exposure para simulação e análise da iluminação solar, céu e iluminação artificial.

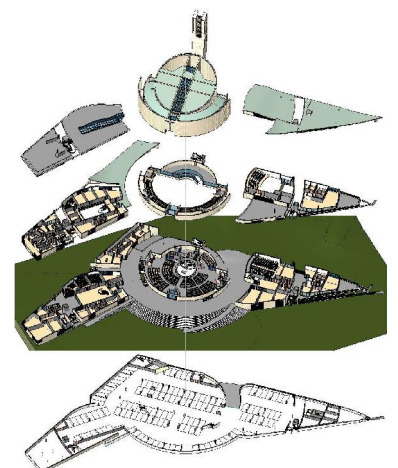
A tecnologia Recognize, permite carregar projectos de uma forma rápida e eficaz com o Revit 2009.

O Reveal trata-se de um sistema de render interactivo que aumenta significativamente a velocidade do render final.

A "ProMaterials" é uma nova biblioteca de materiais concebidos segundo as normas dos próprios fabricantes.

Destaque das novas funcionalidades do 3ds Max Design 2009

Exposure (tecnologia de simulação de iluminação) – Esta nova tecnologia exclusiva do 3ds Max Design 2009, é especificamente desenhada para auxiliar na simulação e análise da iluminação solar, céu e iluminação artificial, sendo uma ferramenta ideal para a criação de projectos de arquitectura sustentáveis.



Reveal (tecnologia de render) – Este sistema de render acelera e facilita o ritmo de trabalho criativo ao proporcionar um controlo preciso sobre o que é abrangido pelo render e em que altura entra ou não no processo.

ProMaterials (biblioteca de materias)-Trata-se de uma extensa biblioteca de materiais preparados para Mental Ray, proporcionando uma forma rápida e intuitiva de criação de materiais com características reais para aplicar nos projectos.

Recognize – Trata-se de um novo software da Autodesk baseado no Autodesk FBX, que permite importar para o 3ds Max Design projectos de Revit 2009 com a geometria, luzes cameras e materiais correctos.

ViewCube e SteeringWheels – Utilitários que dão aos criadores uma forma rápida e intuitiva de navegar no ambiente 3D.

Rendering

Reveal Workflow – Com o 3ds Max Design 2009 a Autodesk introduz o novo sistema de render Reveal. Este sistema proporciona ao utilizador um controlo extremo sobre o processo de rendering. O utilizador pode visualizar e manipular regiões da imagem tanto no viewport como no framebuffer. O framebuffer de uma imagem produzida tem um conjunto de utilitários de utilização simples que permitem, por exemplo, filtrar objectos, definir regiões de render, alterar a qualidade, ...

Exposure – A tecnologia Exposure é uma das funcionalidades exclusivas do 3ds Max Design 2009, para análise e simulação de iluminação natural e artificial num projecto 3D. É ideal para a criação de projectos de arquitectura sustentáveis, dado que foi concebida para auxiliar os arquitectos no teste da intensidade da iluminação no interior dos edifícios, podendo assim ser uma ferramenta muito útil para processos de certificação LEED 8.1.

Possui um medidor gráfico da intensidade de iluminação com menu de configurações rápidas e um menu inteligente para aceder a diversos aspectos do software como definições de render, definições de iluminação e definições de materiais.

Melhorias na Iluminação Fotométrica – O 3ds Max Design 2009 traz melhorias no sistema de iluminação fotométrica. Foram incluídos novos tipos de area lights, as pré-visualizações de Web fotométricas no Browse e interface de das luzes. Qualquer forma pode funcionar como emissor de luz permitindo assim aos criadores terem as suas luzes personalizadas no render final.

Composite Map actualizado - O Composite Map do 3ds Max foi redesenhado para o 3ds Max Design 2009. Suporta modos de blending múltiplos, correcção de cor através do color correction map, ajustes de opacidade, reordenamento de imagens ou layers, bem como a possibilidade de esconder ou apagar layers.

Novo Color Correct Map - Foi adicionado o Color Correction Map toolset, que dá aos utilizadores mais opções para uma correcção de mapas de textura de forma independente.

Melhorias no Review - Ao utilizar o Review, torna-se possível a apresentação de vários mapas no viewport, para uma pré-visualização mais precisa. O Review suporta agora por completo as luzes fotométricas tendo sido adicionado o sistema de sombras em tempo real no viewport para os objectos que utilizem materiais Architectural and Design.

Mental Ray

ProMaterials (biblioteca de materias) - Trata-se de uma extensa biblioteca de materiais preparados para Mental Ray, oferecendo rapidez e criação mais intuitiva de materiais com características reais para aplicar nos projectos.

Novo proxy de objectos mental ray - Esta nova primitiva foi adicionada ao 3ds Max Design e permite guardar em cache objectos de grande resolução, que apenas são carregados quando requisitados pelo render, poupando assim memória e aumentando a performance mesmo em projectos muito maiores.

Acessibilidade da Produção de Shaders melhorada - A Produção de Shaders para Mental Ray está mais acessível no 3ds Max Design 2009. Foi adicionado o material matte/shadow que consegue captar iluminação indirecta e um chrome ball shader que permite ao utilizador criar mapas de reflexão de forma rápida.

Render Final Gather e Global Illumination melhorados - Novas definições no Final Gather e Global Illumination permitem ao utilizador guardar em cache este tipo de mapas para uma melhor performance no render da animação.

Novo BSP2 para Aceleração de Raytrace – A implementação da nova aceleração BSP no Mental Ray 3.6 melhora a performance de rendering de projectos de grande dimensão e de instanciação de objectos. Ao contrário da BSP tradicional, esta nova técnica não necessita de afinações manuais para uma melhoria da performance e redução no consumo de memória.

Novos elementos Mental Ray – O primeiro element específico para render com Mental Ray foi adicionado ao 3ds Max Design 2009, que permite extrair dos materiais Arch&Design dados de HDR. Um segundo novo elemento permite ao utilizadores definir que tipo de informação pretendem extrair da shader tree.

Modelação e Mapeamento

Mapeamento UV

Mapeamento UV Spline – A Autodesk nos seus softwares 3ds Max e 3ds Max Design, volta a liderar nas ferramentas de mapeamento inteligente mas de fácil utilização. A nova funcionalidade de mapeamento spline permite mapear objectos de forma tubular ou baseados em splines.

Melhorias no UVW Unwrap – Foram feitas melhorias no modo de funcionamento nos modificadores relax e pelt que facilitam o UVW Unwrap, permitindo que o utilizador alcance o resultado pretendido em menos passos.

Gestão de dados e projectos

Importação/Exportação de Dados

Inter-operabilidade com Revit – A tecnologia para carregamento de projectos Recognize presente no 3ds Max Design 2009, baseada no software Autodesk FBX, dá aos arquitectos, designers e profissionais de visualização um acesso rápido para importação de geometria, luzes, materiais e cameras dos seus projectos de Revit 2009.

Importação/Exportação FBX – Gestão da memória do FBX melhorada, fiabilidade e novas opções proporcionam a interoperabilidade entre o Autodesk 3ds Max Design e outros produtos da Autodesk como o Autodesk Revit, Maya e MotionBuilder.

Interoperabilidade com Mudbox – Através de um suporte melhorado aos ficheiros OBJ, incluindo mais opções de exportação, facilita a importação e exportação de modelos entre o Autodesk Mudbox e o 3ds Max Design – bem com outros programas de modelação. O utilizador pode agora tirar partido de novas predefinições de exportação, opções adicionais de geometria e novas opções de optimização. Foi também melhorada a forma como importa o próprio mapeamento.

Animação de Personagens (Biped)

Rotação do Working Pivot – O 3ds Max Design 2009 permite a rotação de objectos do tipo Biped em torno do Working Pivot, tal como do Pick Pivot. Estas alterações facilitam a criação de alguns tipos de animações.

Opção Mãos como Pés – Os animadores têm disponível a opção das mãos das suas personagens biped poderem ter comportamento igual ao dos pés, facilitando assim por exemplo a criação de animação de quadrúpedes.

Opção de Animação em espelho – Agora os animadores podem escolher animação em espelho sem perder a orientação geral do objecto.

Outras características

Explorador de projecto melhorado – Com o 3ds Max Design 2009, a Autodesk continua a expandir as funcionalidades do Explorador de Projecto, originalmente lançado no 3ds Max 2008. Novas opções avançadas de filtragem, permitem aos arquitectos, designers e especialistas de visualização definir e guardar mais listas personalizadas de objectos. Foram adicionadas mais opções para a forma como os grupos são apresentados.

Suporte para Vault 2009 – O 3ds Max Design vem com o ultimo plug-in Autodesk Vault.

Av. do Colégio Militar, 30 B e C
1500-185 Lisboa • Portugal
Tel. 21 716 24 14
Fax. 21 716 23 10
geral@lusocuanza.pt

Vários

Navegação ViewCube – Com o 3ds Max Design 2009, a Autodesk introduziu o sistema de navegação ViewCube – Um utilitário visual comum a vários produtos Autodesk. Este utensílio representado por um cubo dá ao utilizador o feedback acerca do ângulo de visão de um objecto em relação ao “mundo “. O utilizador pode tab clicar directamente no cubo para mudar a vista.

Navegação SteeringWheels – Trata-se de um sistema de camera simples comum a vários produtos Autodesk. A navegação SteeringWheels foi concebida para proporcionar uma transição facilitada do ambiente 2D para o ambiente de 3D para os utilizadores que não conhecem o 3ds Max Design.

Edição de Soft Selection – Ao utilizar a soft selection enquanto se pressiona a tecla de Edit Soft Selection, o utilizador pode manipular de forma interactiva o falloff, pinch e bubble directamente no ecrã. O cursor do rato muda de aparência para indicar que parâmetros estão a ser afectados. As alterações são automaticamente aplicadas ao objecto.

Configurações de sistema recomendadas

Autodesk 3ds Max Design 2009 funciona com as seguintes configurações :

Software

Versão 32-bit

- Microsoft Windows Vista
- Microsoft Windows XP Professional (SP2 ou superior)

Versão 64-bit

- Microsoft Windows Vista
- Microsoft Windows XP Professional x64

Comum às duas versões

- Microsoft Internet Explorer 6 ou superior
- DirectX 9.0c

Hardware

Configurações mínimas para o Autodesk 3ds Max Design 2009 (32 bit):

- Intel Pentium IV ou AMD Athlon XP ou higher processor
- 512 MB RAM (1 GB recomendado)
- 500 MB espaço para swap (2 GB recomendados)
- Hardware com suporte OpenGL e Direct3D
- Rato compatível com Microsoft Windows
- DVD-ROM drive

Configurações mínimas para o Autodesk 3ds Max Design 2009 (64 bit)

- Intel EM64T, AMD Athlon 64 ou superior, processador AMD Opteron
- 1 GB RAM (4 GB recomendados)
- 500 MB espaço para swap (2 GB recomendados)
- Hardware-accelerated OpenGL and Direct3D supported
- Hardware com suporte OpenGL e Direct3D
- Rato compatível com Microsoft Windows
- DVD-ROM drive

O 3ds Max Design 2009 não é suportado pelos computadores Apple com processador Intel.

3ds Max Design 2009 teste 30 dias

A Autodesk permite que o utilizador teste o 3ds Max Design 2009 durante 30 dias sem qualquer compromisso. A versão de teste é uma versão completa e completamente funcional, podendo ser usada apenas para uso pessoal não comercial. Desta forma qualquer utilizador interessado pode experimentar o 3ds Max Design 2009 e explorar todas as suas funcionalidades sem qualquer encargo.

Av. do Colégio Militar, 30 B e C
1500-185 Lisboa • Portugal
Tel. 21 716 24 14
Fax. 21 716 23 10
geral@lusocuanza.pt