

AUTODESK® ENTERTAINMENT CREATION SUITES 2015

Autodesk® Entertainment Creation Suites 2015

Работайте привычными методами

Интуитивная скульптура и рисование. Анимация в реальном времени. Обмен данными в один этап.

НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Autodesk Maya 2015

Платформа создания процедурных эффектов Bifrost
Технология XGen Arbitrary Primitive Generator
Метод Geodesic Voxel Binding
Визуальный редактор шейдеров ShaderFX

Autodesk 3ds Max 2015

Поддержка облаков точек
Скрипты на языке Python
Расширенные возможности визуализации ActiveShade
Увеличение производительности видового экрана
Визуальный редактор шейдеров ShaderFX

Autodesk Softimage 2015

Кэширование Alembic
Улучшенная среда ICE
Усовершенствованный mental ray
Анимированные карты тканей Syflex

Autodesk Mudbox 2015

Новые возможности симметрии
Группы слоев скульптуры и рисования
Поддержка текстур и улучшенное обновление
Инструмент Caliper

Autodesk MotionBuilder 2015

Поддержка Microsoft® Kinect®
Передовые возможности камеры
Библиотека движений

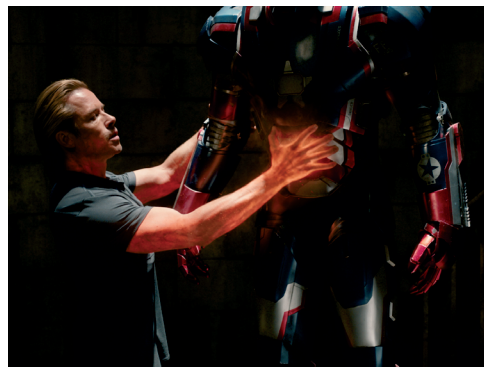
Палитра ведущих в отрасли инструментов для 3D-анимации

Autodesk® Entertainment Creation Suite 2015 — это доступное по цене комплексное решение для создания виртуальной реальности, предоставляющее художникам инструменты для разработки игр, визуальных эффектов и других видов 3D-анимации.

В комплект Standard входят Autodesk® 3ds Max® 2015 или Autodesk® Maya® 2015 для 3D-моделирования и анимации, решение для цифровой скульптуры и рисования Autodesk® Mudbox® 2015 и приложение для создания виртуальных фильмов в реальном времени и анимации персонажей Autodesk®.

MotionBuilder® 2015. Комплекс Ultimate содержит Maya, 3ds Max и все остальные продукты из состава комплекса Standard, а также приложение для создания визуальных эффектов и анимации Autodesk® Softimage® 2015.

Повышение творческого потенциала и оптимизация производительности достигаются благодаря новым возможностям взаимодействия и привычным интерфейсам. При этом обеспечивается значительная экономия по сравнению с покупкой каждого продукта по отдельности.



«Железный человек 3», © 2013 Marvel



KILLZONE: Shadow Fall. Изображение предоставлено компанией Guerrilla Games



AUTODESK® MAYA® 2015

«Готовить оснастку персонажей в Maya просто и удобно – ведь это решение для анимации стало фактически мировым стандартом. Это инструмент, позволяющий легко обмениваться данными с другими студиями и идеально вписывающийся в наш рабочий процесс».

Тим Форбс

специалист по оснастке персонажей
Image Engine

Autodesk Maya 2015

К передовым средствам Maya 2015 для создания персонажей и эффектов добавились новые мощные наборы инструментов рендеринга и моделирования движения жидкостей, создания волос, меха, оперения, травы и листья, а также скиннинга персонажей. Поддержка библиотек Pixar OpenSubdiv, усовершенствованные инструменты моделирования полигонов и новые методы работы с UV-координатами позволяют значительно повысить производительность, а новый визуальный редактор шейдеров на основе нодов предоставляет удобные возможности для создания сложных шейдеров в реальном времени прямо на видовом экране.

Новые возможности Maya 2015

Платформа создания процедурных эффектов Bifrost

Maya 2015 содержит новую мощную платформу Bifrost, предназначенную для создания и редактирования процедурных эффектов. В ее основу легла технология Naiad, которую специалисты Autodesk усовершенствовали и сделали более удобной в использовании. Платформа полностью интегрирована с Maya, что позволяет проводить фотореалистичное моделирование и рендеринг жидкостей, просматривая результаты в реальном времени на видовом экране с аппаратным ускорением Viewport 2.0 и выполняя рендеринг в NVIDIA® mental ray®. Доступно два способа формирования сетки жидкости – при помощи нового инструмента Particle Surfacer или путем непосредственного рендеринга вокселей.

Технология XGen Arbitrary Primitive Generator

Теперь вам доступен мощный функционал технологии XGen Arbitrary Primitive Generator, которая была использована при создании анимационных фильмов «Холодное сердце», «Рапунцель: Запутанная история» и «Вольт» компанией Walt Disney Animation Studios, а также Pixar Animation Studios в фильме «История игрушек: Большой побег». При помощи XGen можно формировать кривые, сферические фигуры и фигуры произвольной геометрии на поверхности полигональных сеток для создания и редактирования волос, меха и других деталей персонажей, а также быстрой генерации травы, листьев, камней и мусора на масштабных поверхностях. Геометрия создается с помощью процедурных скриптов во время рендеринга; ее можно просматривать в интерактивном режиме на высокопроизводительном видовом экране Viewport 2.0 с аппаратным ускорением.

Метод Geodesic Voxel Binding

Geodesic Voxel Binding – разработка специалистов Autodesk. Она представляет собой новый метод скиннинга для связывания геометрии со скелетными моделями. С его помощью художники за короткое время могут создавать высококачественные персонажи, сделав всего несколько щелчков мышью. В отличие от других удобных методов объемного скиннинга, Geodesic Voxel Binding позволяет работать со сложной геометрией; поверхности не обязательно должны быть непрерывными, т.е. допускается наложение, что повышает уровень реалистичности.

ShaderFX

Редактор ShaderFX позволяет создавать усовершенствованные шейдеры видовых экранов HLSL, GLSL и CgFX. Простой интуитивный рабочий процесс позволяет формировать сети шейдеров, объединяя разные ноды. В вашем распоряжении – богатый выбор значений с плавающей точкой, математических операций, карт текстур, нормалей и цветовых нодов. Получаемые материалы можно визуализировать в режиме реального времени на видовом экране Viewport 2.0. Режим расширенного редактирования позволяет углубиться в основы любого из базовых нодов.

OpenSubdiv

Теперь в Maya доступно представление сабдив-поверхностей с использованием библиотек OpenSubdiv, предоставленных в общий доступ компанией Pixar, а также стало возможным параллельное использование архитектуры центрального и графического процессоров для значительного ускорения прорисовки при деформациях. Теперь можно интерактивно визуализировать карты смещения без рендеринга, в режиме WYSIWYG, что позволяет художникам быстрее и точнее реализовывать самые различные идеи. Поверхности OpenSubdiv точно соответствуют поверхностям, созданным в системе RenderMan® студии Pixar.



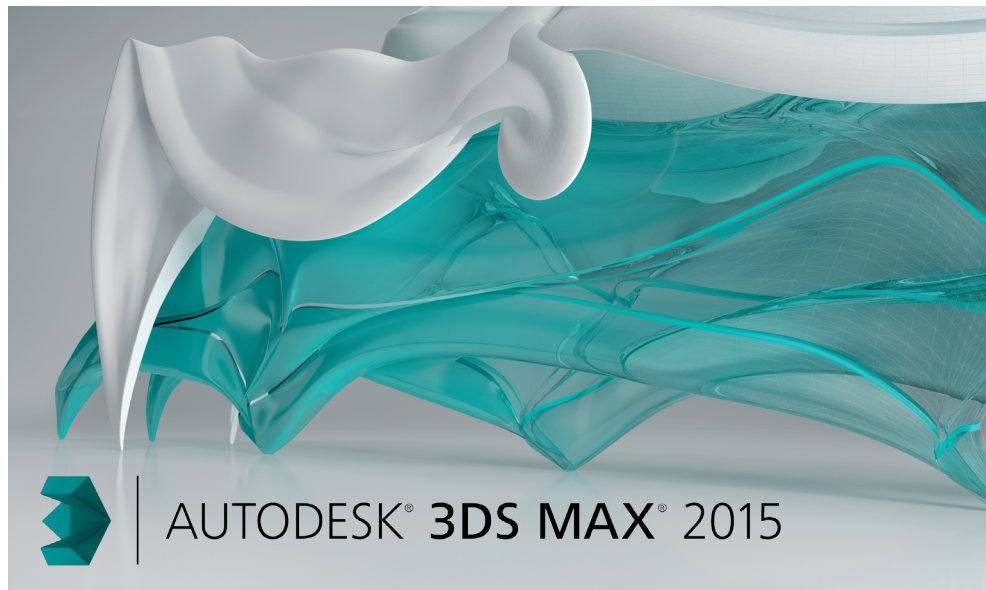
«Господин Иллюминатор», © ZEILT productions, Arte, Watt Frame

«3ds Max – прекрасное решение, если вы свободный художник или работаете в небольшом коллективе и вам срочно нужно выполнить какую-то задачу».

Томек Багински
режиссер
Platige Image



«The Crew». Изображение предоставлено компанией Unit Image



Autodesk 3ds Max 2015

Благодаря поддержке наборов данных облаков точек, повышенной производительности видовых экранов, а также новым технологиям управления сценами 3ds Max 2015 позволяет работать с более сложным материалом, не снижая темпов. Кроме того, технология ускоренного интерактивного рендеринга ActiveShade, которая теперь поддерживает mental ray, и новый визуальный редактор шейдеров на основе нодов помогают более эффективно выполнять задачи рендеринга, создания освещения и затенения. Благодаря поддержке языка скриптов Python® 3ds Max 2015 легче расширяется и адаптируется.

Новые возможности 3ds Max 2015

Поддержка облаков точек

Благодаря новым возможностям импорта и визуализации объемных наборов данных о существующих объектах в виде облаков точек можно создавать более точные модели окружающей реальности. Вы можете просматривать облака точек в реальном цвете на видовом экране 3ds Max, настраивать объем отображаемых облаков в интерактивном режиме и создавать новую геометрию в существующих условиях путем привязки к вершинам облаков точек. С помощью теней в mental ray® можно визуализировать графические объекты в реальных условиях для более наглядного представления проектов, а также выполнять предварительную визуализацию кадров анимации.

Скрипты на языке Python

Новые средства поддержки популярного и простого в освоении языка скриптов Python® помогает расширять и адаптировать 3ds Max 2015, с легкостью интегрируя его в рабочий процесс на основе Python. Пользователи могут выполнять скрипты Python из MAXScript и командной строки 3ds Max; кроме того, они могут пользоваться подмножеством средств интерфейса прикладного программирования 3ds Max из скриптов Python, включая возможность анализировать код MAXScript.

Расширенные возможности визуализации ActiveShade

Помимо поддерживаемой ранее системы рендеринга NVIDIA® iRay®, окно предварительного просмотра рендеринга ActiveShade теперь поддерживает модуль mental ray. ActiveShade позволяет видеть результаты изменения освещения или материалов в интерактивном режиме, упрощая тем самым процесс редактирования. Интерактивное обновление модели ускорилось как в iRay, так и в mental ray, а навигация и переключение между видовыми экранами, настройка параметров освещения и некоторые другие изменения сцен фиксируются чаще, обеспечивая более высокую точность обновления.

Увеличение производительности видового экрана

Работа на видовом экране 3ds Max существенно ускорилась. Введенные усовершенствования обеспечивают более быструю навигацию, выбор и запекание текстур в видовых экранах, что увеличивает интерактивность, особенно при работе с плотными сетками и сценами с большим количеством карт текстур. Кроме того, сглаживание теперь оказывает минимальное воздействие на скорость работы, поэтому можно с более высокой точностью работать со сценой без ущерба производительности.

ShaderFX

Визуальный редактор шейдеров ShaderFX, работающий в реальном времени, позволяет с легкостью создавать шейдеры видовых экранов HLSL. Сети шейдеров создаются путем объединения разных узлов перетаскиванием; в вашем распоряжении – богатый выбор значений с плавающей точкой, математических операций, карт текстур, нормалей и цветовых нодов. Получаемые в результате этого процесса материалы можно визуализировать в режиме реального времени на видовом экране 3ds Max. Режим расширенного редактирования позволяет углубляться в основы любого из базовых нодов.



«БЭТМЕН™: ЛЕТОПИСЬ АРКХЕМА» © 2013 Warner Bros. Entertainment Inc. Изображение предоставлено компанией WB Games Montreal



«Доктор Кто». Изображение предоставлено студией Milk

Autodesk Softimage 2015 (завершающая версия)

Softimage 2015 помогает более эффективно создавать высокодетализированные объекты, отвечающие современным требованиям отрасли, и управлять ими. Усовершенствованная платформа ICE, недоступные ранее внутренние функции системы рендеринга NVIDIA® mental ray® и анимируемые карты весов в Syflex предоставляют новые возможности для творчества, а поддержка формата кэширования Alembic и поэтапный рендеринг в mental ray помогают обрабатывать наборы данных любой сложности.

Новые ключевые возможности Softimage 2015

Кэширование Alembic

Пользователи Softimage имеют возможность чтения/записи графических файлов открытого формата Alembic. Формат Alembic, совместно разработанный компаниями Sony Pictures Imageworks Inc. и Lucasfilm Ltd., позволяет извлекать данные анимации и моделирования в запеченную геометрию любого приложения. Обеспечивается обмен крупными наборами данных между специалистами разных областей – например, при создании анимации и освещении. Благодаря этому снижаются издержки и улучшается взаимодействие при обмене данными сцен.

Повышенная производительность и эргономичность ICE

Мощная платформа ICE отличается повышенной производительностью и эргономичностью, что помогает за меньшее время создавать впечатляющие, масштабные

процедурные эффекты. Благодаря ускорению работы и оптимизированному использованию памяти, автономному редактированию и шумоподавлению для улучшения отклика при модификации деревьев ICE, а также ряду усовершенствований рабочего процесса, теперь стало быстрее и проще создавать и редактировать комплексные эффекты в высокой детализацией.

Доступ к внутренним функциям mental ray

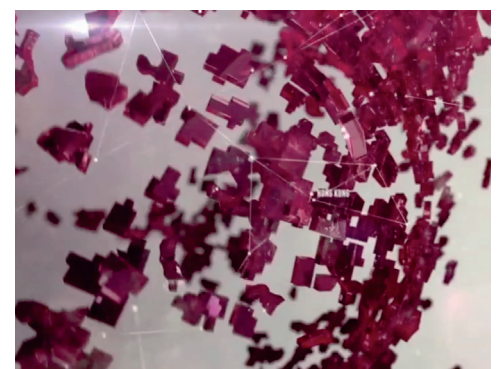
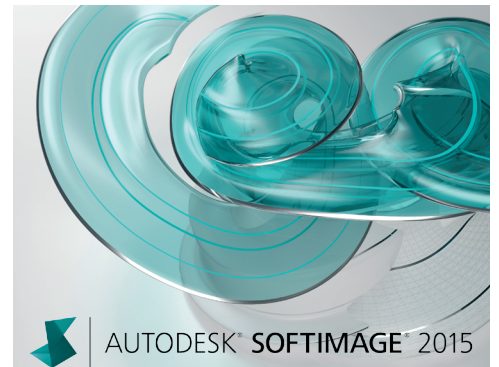
Появилась возможность активировать функции системы рендеринга NVIDIA® mental ray®, обращение к которым невозможно через интерфейс Softimage, с помощью опций командной строки mental ray. Среди функций, вызываемых таким образом, – Light Importance Sampling, Native Image Based Lighting и др.

Поддержка поэтапного рендеринга в mental ray

При поэтапном рендеринге в mental ray изображение первоначально создается с пониженным качеством, а затем шаг за шагом дорабатывается. Это позволяет быстрее подстраивать шейдеры и освещение, не дожидаясь полного завершения процесса рендеринга.

Анимированные карты весов Syflex

Стало возможным использовать последовательность карт для покадрового управления атрибутами в системе моделирования тканей Syflex, что позволяет добиться более тонких результатов. Например, атрибут ткани Mass может быть анимирован по шкале времени с использованием набора карт, иллюстрирующего, как ткань извлекается из воды и постепенно теряет массу по мере высыхания.



Изображение предоставлено компанией UVPFACTORY

Autodesk Mudbox 2015

Mudbox 2015 поддерживает реальный процесс производства благодаря оптимизированному уточнению сетки, новым группам слоев скульптуры и рисования и улучшенному взаимодействию с другими решениями для создания контента, особенно с Maya 2015*. Теперь можно создавать топологически симметричные сетки, применяя функции ретопологии или в рамках самостоятельного процесса, а возможность группировать слои скульптуры и рисования упрощает организацию модели и позволяет выделять в ней отдельные фрагменты.

* См. раздел «Улучшенная совместимость».

Новые ключевые возможности Mudbox 2015

Новые возможности симметрии

Теперь можно получать топологически симметричные результаты, применяя функции ретопологии сеток. Симметрия может основываться либо на исходной топологии, что позволяет сохранять как топологическую симметрию, так и пространственную асимметрию сеток (например, лица с кривой ухмылкой), либо на локальной или мировой оси, что обеспечивает полную симметрию. Допускается копирование объектов рисования и скульптуры как с одной, так и с обеих сторон ориентира. Существующим сеткам также быстро можно придать симметрию относительно одной или более

осей, не прибегая к ретопологии. Для этого используется новый инструмент Make Symmetrical; он особенно удобен при работе с отсканированными объектами реального мира, которые часто на первый взгляд кажутся симметричными, но в действительности не являются таковыми.

Группы слоев скульптуры и рисования

Теперь можно объединять слои скульптуры и слои рисования в группы, что облегчает и ускоряет поиск конкретных слоев в сложных сценах, отключать видимость для выделения какого-то одного фрагмента модели и дублировать сразу несколько слоев. Группы слоев скульптуры можно также использовать для получения из Maya 2015 и сохранения целевых объектов Blend Shape, а группы слоев рисования позволяют вручную объединять слои или выбирать их для экспорта в 2D-формат.

Расширенные возможности экспорта и обновления текстур

Вы можете задавать различные пути экспорта для разных каналов и слоев рисования. Пути при этом запоминаются, и во время рисования текстуры несколько раз обновляются одним щелчком мыши независимо от приложения, в которое выполняется экспорт, а также от того, поддерживаются ли шейдеры Mudbox. Это повышает гибкость итеративного рисования и помогает избежать ручной расстановки ссылок на файлы, тем самым увеличивая производительность.



Изображение предоставлено Дэном Роутри (Dan Roatry)



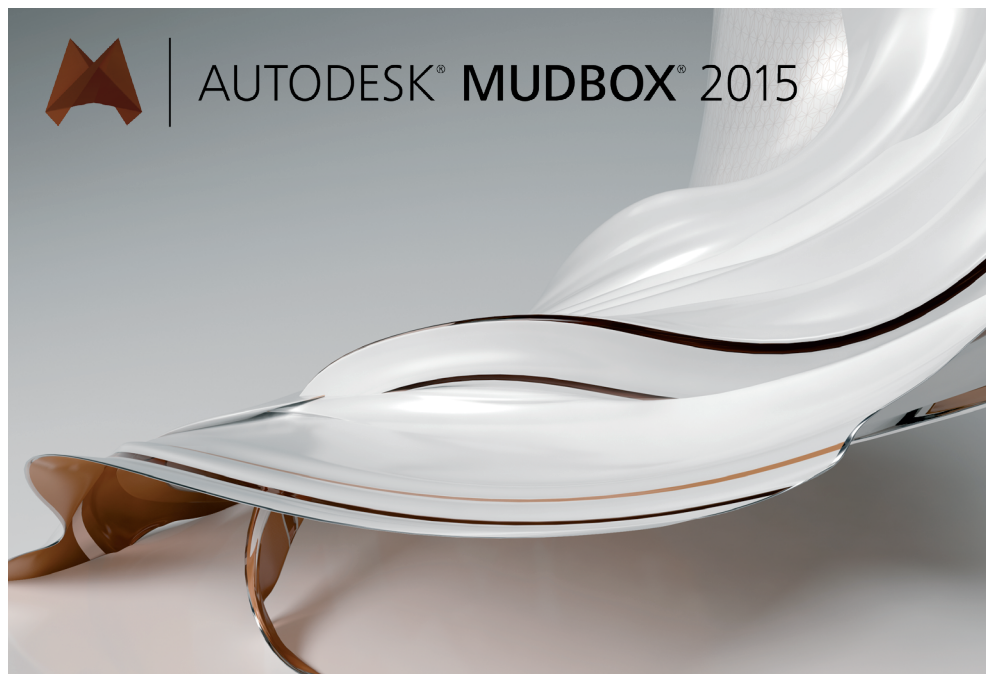
«47 ронинов». Изображение предоставлено студией Milk

Новый инструмент Caliper

Новый инструмент Caliper (штангенциркуль) предназначен для измерения расстояния между двумя точками на модели или на кривой. Это удобно, когда возникает потребность проверить, соответствуют ли ячейки желаемому масштабу или согласуются ли они с другими объектами или средами, которые могут строиться отдельно.

Поддержка Intel HD graphics 4000

В некоторых аппаратных конфигурациях, в частности на некоторых гибридных планшетах/ПК с Windows® 8, Mudbox может работать с процессорами, в которых используются графические процессоры Intel® HD graphics 4000. Это открывает возможность пользоваться широким спектром аппаратных средств, наслаждаясь интуитивными процессами рисования от руки и технологией multi-touch в среде Mudbox.



Autodesk MotionBuilder 2015

MotionBuilder 2015 поддерживает недорогие устройства для захвата движения и содержит библиотеку стандартных движений для создания общих анимаций. Новые передовые возможности камеры помогают имитировать реальную кинематографию, сохраняя творческий замысел режиссера.

Новые ключевые возможности MotionBuilder 2015

Поддержка устройств для захвата движения

Теперь с помощью популярного устройства Microsoft® Kinect® можно захватывать движения тела и использовать их для оживления персонажей MotionBuilder. В настоящее время Kinect доступен для ОС Windows®. Интерфейс MotionBuilder позволяет добавлять поддержку некоторых других аналогичных устройств.

Новые передовые возможности камеры

Анимлируемая глубина резкости помогает имитировать настройку диафрагмы физической камеры, воздействуя на объекты в фокусе, а функция Follow Focus позволяет фокусировать камеру на определенном объекте сцены и сохранять фокусировку при удалении или приближении камеры.

Библиотека движений

MotionBuilder 2015 поставляется со 100 дополнительными полезными анимациями в формате обмена Autodesk® FBX®. Эти анимации можно объединять, смешивать и назначать им слои, что ускоряет создание набросков и предварительную визуализацию сцен. Можно также использовать их для дальнейшего редактирования. Среди категорий библиотеки – ходьба, бег, прыжки, ползание, падение, драка, бездействие, мебель и оружие.

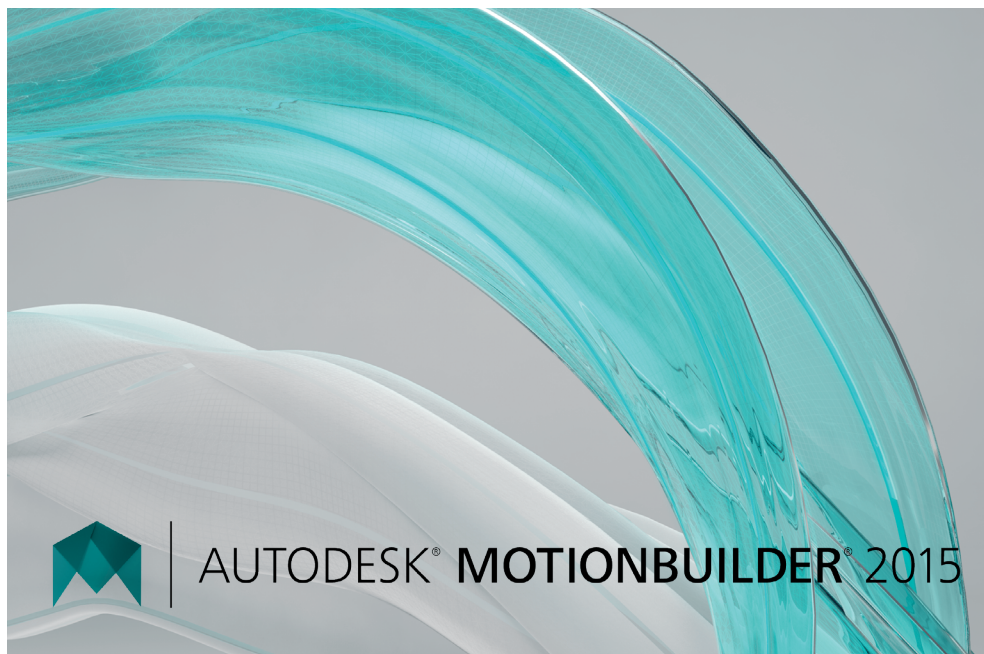
Гибкое назначение маркеров

Теперь можно регулировать положение персонажа в облаке маркеров после их назначения. Благодаря этому повышается гибкость наложения собранных данных на персонаж, пропорции которого могут отличаться от живого актера.

Улучшенное взаимодействие

Обмен текстурами

Упрощенное взаимодействие между Maya 2015 и Mudbox 2015 позволяет импортировать текстуры Ptex и многоплиточные UV-текстуры из одного приложения в другое.



Текстуры Ptex предоставляют возможность рисования без использования UV-координат, а многоплиточные текстуры позволяют рисовать за пределами UV-пространства 0-1.

Согласование плоскостей изображения

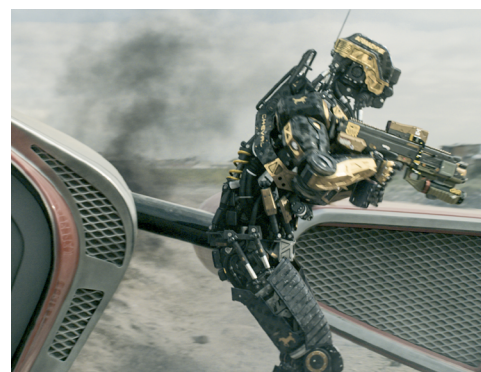
В Maya 2015 можно задать плоскость изображения и использовать ее в качестве отправной точки при моделировании основных сетей, а затем экспортировать в Mudbox 2015 вместе с моделью для доработки. При этом сохраняются многочисленные настройки параметров, благодаря чему вы можете продолжать использовать ту же привязку, не прибегая для согласования к повторной настройке изображения.

Улучшенное взаимодействие с инструментом Blend Shape

Теперь можно экспортировать элементы Blend Shape с несколькими целевыми объектами или несколько элементов Blend Shape для каждой сетки из Maya 2015 в Mudbox 2015 для создания скульптуры, а затем возвращать их в исходную сцену Maya. Элементы Blend Shape хранятся в Mudbox как группы слоев скульптуры. Добавлять новые целевые объекты и удалять существующие можно из Mudbox, а результаты этих действий будут точно отражаться в Maya.

Упрощенное взаимодействие при работе с CrowdFX

Анимации персонажей, созданные в MotionBuilder 2015 и включающие анимацию, скелеты и контуры, теперь можно импортировать в Softimage 2015 за одну операцию, что значительно упрощает их моделирование с помощью мощного набора функций CrowdFX. Модели CrowdFX одним щелчком мыши импортируются из Softimage 2015 в Maya 2015 для включения в сцены наряду с другими элементами.



«Элизиум: Рай не на Земле», ©2013 Sony Pictures Entertainment. Все права защищены.

«Программный комплекс Entertainment Creation Suite предоставляет студиям разнообразные эффективные инструменты. У нас есть возможность быстро менять набор используемых продуктов в зависимости от потребностей проекта».

Уилл Коэн

директор и исполнительный продюсер
MILK VISUAL EFFECTS

Дополнительные сведения

Прежде чем приобретать программное обеспечение, обратитесь к специалистам, глубоко знающим вашу отрасль и способным дать экспертную оценку продуктов. Если вы решили приобрести Autodesk Entertainment Creation Suites, свяжитесь с авторизованным партнером компании Autodesk. Информация о партнерах приведена на странице

www.autodesk.ru/partners

Узнать подробнее об Autodesk Entertainment Creation Suites и загрузить демо-версию можно на странице www.autodesk.ru/suites/entertainment-creation-suite

Обучение и сертификация

Учебные программы Autodesk существуют в различных вариантах: для прохождения под руководством преподавателя, а также самостоятельно и дистанционно. Вы можете пройти обучение в Авторизованном учебном центре Autodesk (ATC), загрузить учебные материалы через Интернет или приобрести их в книжных магазинах. По результатам проверки ваших знаний выдается соответствующий сертификат. Подробности — на странице www.autodesk.ru/atc

Услуги и поддержка

Компания Autodesk оказывает техническую поддержку своим клиентам как напрямую для пользователей Подписки, так и через своих авторизованных партнеров. Благодаря такой модели, в любой точке СНГ пользователи Autodesk могут выбрать для себя наиболее приемлемый вариант технической поддержки в соответствии с уровнем решаемых на предприятии задач. Подробности — на странице www.autodesk.ru/support

Подписка на программные продукты Autodesk

Подписка Autodesk — это самый рентабельный способ обновления программного обеспечения Autodesk. Вы сможете выбирать, в какой версии продукта вам удобнее работать, пользоваться расширениями, дополнительными модулями и курсами для самостоятельного обучения. Подробности об этих и других преимуществах Подписки — на странице

www.autodesk.ru/subscription

Специальные предложения для учебных заведений и студентов

Учебные заведения и студенты могут бесплатно скачать более чем 30 продуктов для личного использования в учебных целях. Подробности — на странице www.autodesk.ru/edu

Сообщество пользователей Autodesk

Обменяться опытом использования ПО Autodesk, узнать приемы работы, посмотреть примеры проектов, обсудить вопросы внедрения систем САПР и применения отечественных стандартов ГОСТ, СНИП вы можете на сайте Сообщества пользователей Autodesk — community.autodesk.ru

Мероприятия по продуктам Autodesk

Зарегистрироваться на бесплатное мероприятие по продуктам Autodesk можно на сайте www.autodesk.ru/events

Autodesk, логотип Autodesk, ATC, FBX, Maya, MotionBuilder, Mudbox, Softimage и 3ds Max являются либо зарегистрированными товарными знаками, либо товарными знаками компании Autodesk, Inc. и/или ее дочерних компаний и/или филиалов в США и/или других странах. Все остальные названия и товарные знаки принадлежат соответствующим владельцам. Компания Autodesk оставляет за собой право изменять характеристики, номенклатуру и цены продуктов и услуг в любое время без уведомления, а также не несет ответственности за возможные ошибки в этом документе.
© 2014 Autodesk, Inc. Все права защищены.

Ищите нас в социальных сетях и Интернете



facebook.com/AutodeskCIS



twitter.com/Autodesk_CIS



<http://www.autodesk.ru/suites/entertainment-creation-suite>



autodesk-press.livejournal.com



youtube.com/AutodeskCIS



community.autodesk.ru