

Cree 3D deslumbrante en menos tiempo.

**Autodesk®
3ds Max®**

2009



Autodesk®



Dreammaker, por cortesía de Leszek Plichta, Filmakademie

Modelado eficaz, animación fácil y resultados deslumbrantes en menos tiempo

Autodesk® 3ds Max® 2009 es una solución completa de modelado, animación, renderización y efectos visuales 3D que se utiliza para crear los juegos más vendidos y contenido premiado de cine y vídeo. Genere con rapidez y eficiencia personajes convincentes, efectos gráficos impecables o ambientes impresionantes.



Hemos utilizado 3ds Max en todos los proyectos, desde *Amplitude* hasta *Guitar Hero* y *Rock Band*. En *Rock Band*, utilizamos 3ds Max con MotionBuilder para crear personajes, editar niveles y realizar animaciones. 3ds Max siempre ha sido nuestra herramienta todoterreno favorita para desarrollar videojuegos.

—Ryan Lesser
Director artístico
Harmonix Music Systems

Imagen por cortesía de Harmonix Music Systems, Inc.

Información visual exacta y renderizaciones finales profesionales

La renderización con Reveal™ simplifica y acelera los flujos de trabajo interactivos mediante un control exacto de lo que se renderiza en el visor o en el búfer de fotograma. 3ds Max 2009 también ofrece acceso a una biblioteca ProMaterials™ para el premiado motor de renderización mental ray®, con materiales para crear superficies de diseño y construcciones realistas.

Ágiles flujos de trabajo de personajes y mapeado

Biped ofrece a los animadores un flujo de trabajo más eficaz para manipular cuadrúpedos, junto con otras funciones que facilitan la animación de personajes. La nueva versión también aporta nuevas funciones de edición UV, que incluyen una herramienta de mapeado de spline UV, así como herramientas mejoradas Pelt y Relax que simplifican el flujo de trabajo de desajuste UVW.



Imagen por cortesía de BioWare Corp.

Transferencia de datos veloz y exacta

Ahora obtendrá la información que necesita, tal como la necesita. La mayor fidelidad al convertir el formato de archivo OBJ, junto con un mayor número de opciones de importación y exportación, ofrece transferencias de datos más precisas entre 3ds Max y Autodesk® Mudbox™ u otros paquetes de modelado digital. 3ds Max 2009 también ofrece mejor gestión de memoria de FBX® y nuevas opciones de importación que garantizan la interoperabilidad entre 3ds Max y otros productos, como Autodesk® Maya® y Autodesk® MotionBuilder™.

Características principales de 3ds Max 2009

Renderización con Reveal

El nuevo sistema de renderización Reveal proporciona el control exacto necesario para refinar rápidamente las renderizaciones. Puede renderizar una escena entera excepto un determinado objeto, renderizar un único objeto o incluso una región específica del búfer de fotograma. El búfer de fotograma de la imagen renderizada ahora incluye un conjunto de herramientas simplificado para validar rápidamente los cambios de renderización, con la opción de filtrar objetos, regiones o procesos, para equilibrar calidad, velocidad e integridad.

Mejoras de Biped

En el nuevo flujo de trabajo de Biped, las manos de los personajes bípedos pueden comportarse como pies en relación con el plano del suelo. Esta nueva característica reduce drásticamente los pasos necesarios para crear animaciones de cuadrúpedos. 3ds Max 2009 también permite rotar objetos de Biped sobre el pivote operativo y el de designación, lo que facilita determinados tipos de escenificaciones, como la caída al suelo de un personaje.



Imagen por cortesía de Codemasters Software Company Limited

Mejor compatibilidad con OBJ y FBX

La mayor fidelidad al convertir el formato OBJ, junto con otras opciones de exportación, facilitan el intercambio de datos entre 3ds Max y Mudbox, además de otras aplicaciones de escultura digital. Los nuevos valores predefinidos de exportación, las opciones adicionales de geometría (incluidas splines/líneas ocultas) y las nuevas opciones de optimización reducen el tamaño de los archivos y aumentan el rendimiento. Los creadores de juegos disfrutarán de la manipulación mejorada de los mapas de texturas y la mejor información sobre la importación de Mudbox para el número de caras por objeto. 3ds Max 2009 también ofrece mejor gestión de memoria de FBX y nuevas opciones de importación que garantizan la interoperabilidad entre 3ds Max y otros productos, como Maya y MotionBuilder.

Edición rápida de texturas UV

3ds Max sigue liderando el mercado con avanzadas herramientas de mapeo fáciles de usar. La nueva función de mapeo de spline permite mapear objetos tubulares y tipo spline, como una carretera sobre un terreno. Además, los flujos de trabajo mejorados de Relax y Pelt agilizan el desajuste UVW, para alcanzar el resultado deseado en menos pasos.

Compatibilidad con .NET en el SDK

La compatibilidad con .NET permite utilizar las eficaces interfaces avanzadas de programación de aplicaciones de Microsoft para ampliar el software. El kit para desarrolladores de software de 3ds Max 2009 incluye código .NET de ejemplo y documentación que enseñan cómo aprovechar este potente conjunto de herramientas de desarrollo.

ProMaterials

Una nueva biblioteca de materiales basados en la física y fáciles de utilizar para mental ray permite crear rápidamente superficies de construcción y diseño de uso frecuente, como vidrio, hormigón o pintura de pared profesional con acabado mate o brillo.

Mejoras de iluminación fotométrica

3ds Max ofrece nuevos tipos de luces de área (circular, cilíndrica), previsualizaciones de la red fotométrica en el cuadro de diálogo "examinar" y en la interfaz de iluminación, así como mejor distribución focal y calidad fotométrica de campo próximo. Además, ahora los tipos de distribución aceptan cualquier forma de emisor y las formas luminosas pueden verse como objetos en la imagen renderizada.

Para conocer todos los requisitos de sistema de 3ds Max 2009, consulte www.autodesk.es/3dsmax.



Imagen por cortesía de Act3Animation



Tilted Mill Entertainment, Inc. Imagen de Sim City Societies reproducida con permiso de Electronic Arts Inc. © 2007



Todos los personajes, armas, objetos interactivos y ambientes del juego los hemos creado en 3ds Max. Los personajes modelados en 3ds Max se han detallado en Mudbox para que tengan un aspecto y un comportamiento más verosímil, con emociones realistas.

—Adrien Cho
Responsable técnico artístico, Mass Effect
BioWare Corp.

Información y adquisición de productos

Para obtener más información y una lista completa de las características y mejoras de Autodesk 3ds Max 2009, visite www.autodesk.es/3dsmax.

Autodesk ofrece una gran variedad de soluciones 2D y 3D para los artistas, estudios de producción y desarrolladores de juegos que desean experimentar totalmente sus ideas creativas. Estas soluciones incluyen 3ds Max, Autodesk® 3ds Max® Design, Maya, MotionBuilder, Mudbox y FBX.

Para obtener más información sobre los productos 3D de Autodesk o solicitar una versión de prueba, visite www.autodesk.es/me. También puede llamar al 902 12 10 38 o enviar un e-mail a infospain@autodesk.com.

Para adquirir productos de Autodesk, póngase en contacto con su distribuidor autorizado de Autodesk. Para buscar el distribuidor más cercano, visite www.autodesk.es/distribuidores.

Norteamérica: **800-869-3504**

Internacional: **+1-415-507-4461**

Correo electrónico: med_ent@autodesk.com

Servicios y soporte de Autodesk

Acelere el retorno de su inversión y optimice la productividad con métodos de compra innovadores, productos complementarios, servicios, soporte y formación de Autodesk y sus socios autorizados. Diseñadas para ponerse al día rápidamente y posicionarse por delante de su competencia, estas herramientas le ayudan a sacar el máximo partido de su software, independientemente de su actividad. Para obtener más información, visite www.autodesk.es/soporte.

Suscripción de Autodesk

Benefíciense de mayor productividad, presupuestos previsible y administración simplificada de licencias con la Suscripción de Autodesk®. Obtendrá las nuevas actualizaciones de su software Autodesk y las mejoras de producto incrementales que aparezcan durante su período de suscripción, además de disfrutar de las condiciones de licencia exclusivas para suscriptores. Una gran variedad de recursos para la comunidad (incluido soporte web directo de los expertos técnicos de Autodesk, formación autorregulada y lecciones e-Learning) le ayudan a ampliar sus conocimientos y convierten la Suscripción de Autodesk en la mejor forma de optimizar su inversión. Para obtener más información, visite www.autodesk.es/suscripciones.

Centros de formación autorizados de Autodesk (ATC)

Dé un empujón a su carrera realizando un mejor trabajo, más productivo y más inteligente, con la ayuda de la red de Centros de formación autorizados de Autodesk (ATC®). El principal canal de Autodesk de formación práctica impartida por instructores puede elevar su productividad con las enseñanzas expertas de casi 2.000 ATC en más de 80 países. Consiga la certificación de Autodesk para demostrar su experiencia, avalar fidedignamente sus habilidades y conocimientos, aumentar su credibilidad en su campo y maximizar su valía. Para obtener más información, consulte el buscador de ATC online en www.autodesk.es/atc.

Autodesk, SA
902 12 10 38
infospain@autodesk.com
www.autodesk.es

El respeto a la propiedad intelectual es esencial para su negocio.

www.bsa.org



Autodesk®

Autodesk, ATC, FBX, Maya, MotionBuilder, Mudbox, ProMaterials, Reveal y 3ds Max son marcas registradas o marcas comerciales de Autodesk, Inc., en los EE.UU. y/o en otros países. mental ray es una marca registrada de mental images GmbH con licencia para su uso por Autodesk, Inc. Todas las demás marcas, nombres de productos o marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios. Autodesk se reserva el derecho a modificar en cualquier momento y sin previo aviso su oferta y sus especificaciones de productos, y no se hace responsable de los errores tipográficos o gráficos que pueda haber en este documento. © 2008 Autodesk, Inc. Todos los derechos reservados. 128A1-000000-MZ01