



Autodesk® 3ds Max® Design 2010

Zehn Gründe für den Kauf von 3ds Max Design 2010

1. **Interoperabilität mit anderen Anwendungen von Autodesk.** Autodesk® 3ds Max® Design enthält die FBX®-basierte Recognize™-Technologie zum Laden von Szenen, mit der Sie präzise Geometrien, Lichter, Materialien und Kamerapositionen aus Revit® Architecture-Szenen in 3ds Max Design importieren können. Damit lassen sich visuelle Daten zur Gebäudedatenmodellierung einfacher denn je bearbeiten. Auch die Übertragung von Daten zwischen AutoCAD®-basierten Anwendungen ist dank des DWG™-Formats problemlos und mit höchster Qualität möglich.
2. **Effiziente Modellierung.** 3ds Max Design bietet ein umfassendes Toolset für die Polygonmodellierung, das Effizienz und Produktivität steigert. Die innovative Benutzeroberfläche von 3ds Max Design 2010 vereint neben der anerkannt leistungsstarken Funktionalität mehr als 100 neue 3D-Modellierwerkzeuge für Freeform Sculpting, Texture Painting und erweiterte Polygonmodellierung.
3. **Flexibles Rendering.** Mithilfe verschiedener Renderer, die über eine einheitliche Rendering-Oberfläche eng integriert sind, erzeugen Sie jeden beliebigen Effekt. Der schnelle Scanline-Renderer liefert Software-basierte Renderings in Produktionsqualität. Darüber hinaus bietet 3ds Max Design mit dem integrierten mental ray®-Renderer eine hochleistungsfähige Rendering-Engine, mit der sich fotorealistische Bilder generieren lassen. Die mental ray-Technologie in 3ds Max Design unterstützt zudem unbegrenztes, kostenloses Netzwerk-Rendering.
4. **Sofortige Produktivität.** Autodesk 3ds Max Design wird von führenden Design Unternehmen in der Spieleentwicklung, der Fernseh- und Filmindustrie und im digitalen Publishing eingesetzt, die eine umfassende 3D-Komplettlösung für Modellierung, Animation und Rendering benötigen.
5. **Branchenstandard.** 3ds Max ist schon seit langem die Anwendung der Wahl für anspruchsvolle Visualisierungen. 3ds Max Design baut auf diesem soliden Fundament auf und bietet Architekten, Konstrukteuren und Visualisierungsexperten eine maßgeschneiderte Anwendererfahrung. Darüber hinaus profitieren Anwender von 3ds Max und 3ds Max Design von den Vorteilen einer großen, aktiven und weltumspannenden Experten-Community.
6. **Erweiterte Partikelsysteme.** Über das erweiterbare Partikelsystem in 3ds Max Design lassen sich vollständig integrierte Partikeleffekte nach physikalischen Gesetzen oder mithilfe von Deformern steuern. Um realistische Effekte von Feuer, Wasser, Rauch, Menschenmengen oder Laub zu erzeugen, steht Ihnen mit dem Particle Flow-System ein ausgereiftes, ereignisgesteuertes Toolset zur Verfügung, um das Verhalten eines Partikels basierend auf einer Serie definierter Ereignisse vorzugeben.
7. **ProMaterials.** 3ds Max Design umfasst eine Bibliothek mit einfachen, physikalisch korrekten mental ray-Materialien, die auf der Grundlage von Herstellermaterialien und professionellen Bildern entwickelt wurden. Mit der ProMaterials™-Bibliothek erhalten Sie umgehenden Zugriff auf häufig verwendete Materialien aus Architektur und Konstruktion, wie beispielsweise einen professionellen Wandanstrich in glänzender oder matter Ausführung sowie Volumenkörper aus Glas oder Beton. Neben ProMaterials enthält 3ds Max Design auch eine umfangreiche Sammlung an Arch & Design-Materialien.
8. **Exposure-Lichtanalyse.** Für die Beleuchtung in Ihren Entwürfen steht Ihnen mit der Exposure™-Technologie zur Analyse von künstlichen und natürlichen Lichtquellen ein zuverlässiges Werkzeug zur Verfügung. Ebenso wie Radiance wurde die



Exposure™-Technologie (www.autodesk.com/nrc-radiance) für die Lichtsimulation vom National Research Council (NRC), der führenden kanadischen Organisation für Wissenschaft und Forschung getestet (www.autodesk.com/nrc-exposure) und für gut befunden wurde. Exposure ist eine leistungsstarke Technologie für die Simulation und Analyse von Sonne, Himmel und künstlichen Lichtquellen in 3D-Szenen. Das ausschließlich in 3ds Max Design verfügbare Werkzeug eignet sich hervorragend für nachhaltige Architekturprojekte und unterstützt Architekten bei der Beurteilung der Lichtintensität ihrer Entwürfe direkt im Ansichtsfenster. Beim Laden komplexer Planungen werden verschiedene Beleuchtungsniveaus automatisch in unterschiedlichen Farben dargestellt.

9. **Plug-Ins von Drittanbietern.** Autodesk Media & Entertainment arbeitet mit den besten und erfahrensten Entwicklern der Branche zusammen, um weiterhin durch Innovation zu überzeugen und seinen Kunden Zugang zur umfassendsten Auswahl an neuester 3D-Software und -Hardware zu bieten. Hunderte kommerzieller und kostenloser Plug-Ins für 3ds Max und 3ds Max Design eröffnen Ihnen eine neue Dimension an Spezialfunktionen, mit denen Sie exakt die gewünschten Ergebnisse erzielen.
10. **Große Anwender-Community.** Das in sechs Sprachversionen erhältliche 3ds Max Design wird weltweit von Profis ebenso wie von Studenten verwendet und erfreut sich einer starken, dynamischen Anwender-Community. 3ds Max Design ist eines der am weitesten verbreiteten Tools für anspruchsvolle Visualisierungen, wovon sowohl Architekten auf der Suche nach neuen Mitarbeitern als auch Studenten profitieren, die sich auf ihr erstes Vorstellungsgespräch vorbereiten.

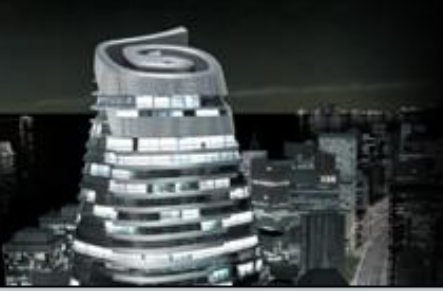
Zehn Gründe für ein Upgrade

1. **Graphite-Modellierwerkzeuge.** Für 3ds Max Design 2010 wurde das beliebte 3ds Max-Toolset für die Polygonmodellierung von Grund auf verbessert und erweitert. Mit über 100 neuen Funktionen für erweiterte Polygonmodellierung und Freeform Sculpting fördern die Graphite-Modellierwerkzeuge die Kreativität und künstlerische Freiheit der Anwender. Über die zentrale Anzeige lässt sich komfortabel das passende Graphite-Werkzeug für jede Aufgabe auswählen. Darüber hinaus können Sie die Anzeige der Werkzeuge anpassen oder das Command Panel ausblenden, um im Expertenmodus zu modellieren.
2. **Review 3.** Die dritte Generation der Review-Technologie bietet umfangreiche Optimierungen bei der Darstellung von Renderings im Ansichtsfenster, sodass sich Entwürfe vor dem endgültigen Rendern effizient prüfen lassen. Neben der Unterstützung für Ambient Occlusion, der Nutzung von HDR-Bildern (High Dynamic Range) als Lichtquellen, weichen Schatten, Hardware-basiertem Anti-Aliasing und der interaktiven Belichtungssteuerung ist auch die revolutionäre mental mill®-Shader-Technologie im Leistungsumfang enthalten.
3. **Material-Explorer.** Der neue Material-Explorer vereinfacht die Interaktion mit Objekten und Materialien. Er ermöglicht die Navigation aller für das Rendering relevanten Inhalte einer Szene, die gleichzeitige Ausführung von Aktionen für mehrere Objekte und die Untersuchung einzelner Materialien. Darüber hinaus lassen sich über den Material-Explorer auch Materialien austauschen, sodass Iterationen selbst in hochkomplexen Szenen wesentlich einfacher sind.
4. **PFlowAdvanced.** Das neue PFlowAdvanced ermöglicht die Integration ausgereifter Partikeleffekte in Szenen. Zu den 14 neuen Operatoren in 3ds Max Design zählen Werkzeuge für die präzise Platzierung von Partikeln, ein Shape Plus-Operator zur Definition der Partikelform und ein breites Spektrum an Gruppierungsoperatoren zur Erstellung von Partikeluntermengen. Die bisherige Particle Flow-Funktionalität wurde damit erweitert und optimiert – bei gleichzeitigem



Abbau der UI-Komplexität. Das Ergebnis ist eine deutlich gesteigerte Performance und ein gestraffter Workflow in echter 3ds Max Design-Qualität.

5. **xView-Mesh-Analyse.** Dank der neuen xView-Mesh-Analysefunktion können Fehler in nachgelagerten Arbeitsschritten einfacher vermieden werden. Mit Auswertungen im Ansichtsfenster zu verschiedenen Mesh-Fehlertypen, z.B. überlappende UV-Maps, doppelte Flächen, isolierte Scheitelpunkte und andere Geometrie-Fehler, ermöglicht xView die frühzeitige Behebung von Problemen.
6. **Flimmerfreie Animationen.** 3ds Max 2010 Design ermöglicht Anwendern das Rendern von Animationssequenzen in mental ray mit diffusen Beleuchtungen (Final Gather), wodurch das übliche Flimmern massiv reduziert oder ganz unterdrückt wird. Darüber hinaus wurde der Final Gather-Cache verbessert und das Rendering von Animationssequenzen beschleunigt.
7. **Nahtlose Interoperabilität.** Autodesk® 3ds Max® Design enthält die FBX®-basierte Recognize™-Technologie zum Laden von Szenen, mit der Sie präzise Geometrien, Lichter, Materialien und Kamerapositionen aus Revit® Architecture-Szenen in 3ds Max Design importieren können. Damit lassen sich visuelle Daten zur Gebäudedatenmodellierung einfacher denn je bearbeiten. Auch die Übertragung von Daten zwischen AutoCAD®-basierten Anwendungen ist dank des DWG™-Formats problemlos und mit höchster Qualität möglich.
8. **Optimierungen für Stoffsimulationen (Cloth).** 3ds Max Design 2010 enthält eine vollständig neue Palette an Effekten zur Stoffsimulation. Neben Druckeinstellungen zur Simulation aufgeblähter Textilhüllen wie Kissen oder Luftballons unterstützt das Toolset jetzt auch das Trennen von Stoff mit unterschiedlicher Stärke und Geschwindigkeit (z.B. Schneiden, Zerreißen oder das Öffnen von Reißverschlüssen). Kollisionsobjekte können so definiert werden, dass sie beim Zusammentreffen Stoff durchtrennen. Und schließlich kann mit dem neuen Werkzeug „Inherit Velocity“ (Geschwindigkeit übernehmen) eine neue Simulation mit einer Simulation aus früheren Frames überblendet werden, um einen sanften Übergang zu schaffen.
9. **Container.** Das neue Container-Toolset in 3ds Max Design erleichtert die Zusammenarbeit und flexible Abläufe. Mehrere Objekte können in einem einzelnen Container zusammengefasst werden, was insbesondere die Bearbeitung komplexer Szenen vereinfacht. Zugehörige Objekte (z.B. Stockwerke eines Gebäudes oder Ausschnitte einer Stadt) können in Containern platziert und als einzelnes Element behandelt werden. Zur Verbesserung der Szenen-Performance können Container vorübergehend ohne Verlust ihrer Beziehungen zur Szene aus dem Ansichtsfenster entfernt und zu einem späteren Zeitpunkt erneut geladen werden. Auf diese Weise wird die Speichernutzung optimiert, die Verarbeitungsleistung des Ansichtsfensters erhöht und Wartezeiten beim Laden und Speichern verkürzt.
10. **mental mill-Technologie.** 3ds Max und 3ds Max Design 2010 sind die ersten Animationslösungen, die mit der hochleistungsfähigen mental mill®-Technologie von mental images ausgestattet sind. Anwender von 3ds Max können damit Hardware-agnostische Shader und komplexe Shader-Diagramme für Hardware- und Software-basierte Renderings mit visuellem Echtzeit-Feedback entwickeln, testen und nutzen – ganz ohne Programmierkenntnisse.



Autodesk® 3ds Max® Design 2010 Zehn Gründe

Autodesk, AutoCAD, DWG, FBX, Revit und 3ds Max sind entweder Kennzeichen oder eingetragene Marken von Autodesk, Inc. und/oder ihren Tochtergesellschaften bzw. verbundenen Unternehmen in den USA und/oder anderen Ländern. mental ray und mental mill sind eingetragene Marken von mental images GmbH und an Autodesk, Inc. lizenziert. Alle anderen Marken, Produktnamen und Kennzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Zu den Angaben in diesem Prospekt: Nach Redaktionsschluss dieser Schrift können sich an den Produkten Änderungen ergeben haben. Autodesk übernimmt keine Gewährleistung für die Richtigkeit der Angaben.

© 2009 Autodesk, Inc. Alle Rechte vorbehalten.