



AUTODESK® 3DS MAX® DESIGN 2010

FUNKTIONEN UND VORTEILE

INHALT

Autodesk® 3ds Max® Design 2010 – Funktionen und Vorteile	1
Inhalt	1
3ds Max Design 2010: Wichtige Funktionen und Vorteile	2
Neuerungen	2
3ds Max Design 2010 und 30-Tage-Testversion von 3ds Max Design 2010	4
Innovatives Modelling und Mapping	4
Ausgereifte Rendering-Funktionen	4
Vereinfachtes Daten- und Szenenmanagement	4
Erweiterte Effekte	4
Leistungsstarke Animation	4
Höhere Benutzerfreundlichkeit	4
Empfohlene Systemvoraussetzungen	4
Mindestsystemanforderungen der 30-Tage-Testversion von 3ds Max Design 2010	4



AUTODESK® 3DS MAX® DESIGN 2010: WICHTIGE FUNKTIONEN UND VORTEILE

Prüfen. Validieren. Kommunizieren.

Mit Autodesk® 3ds Max® Design können Architekten, Konstrukteure und Visualisierungsexperten ihre kreativen Ideen in allen Facetten entwickeln, validieren und kommunizieren—vom ersten Konzeptmodell bis zur abschließenden Präsentation in Kinoqualität. 3ds Max Design bietet diesen Profis nahtlose Interoperabilität mit den Produktfamilien AutoCAD®, Autodesk® Revit® und Autodesk® Inventor®.

AUTODESK® 3DS MAX® DESIGN 2010 NEUERUNGEN

Erweiterte Funktionen für Modellierung, Texturierung und wiederkehrende Abläufe

- Die neuen Graphite-Modellierwerkzeuge enthalten eine innovative Benutzeroberfläche für die 3D-Modellierung mit über 100 Tools für Freeform Sculpting, Texture Painting und erweiterte Polygon-Modellierung. Das umfangreiche neue Modellier-Toolset unterstützt die künstlerische Freiheit mit maximalem kreativen Spielraum.
- Zur effektiven Referenzierung bei der Organisation von komplexen Szenen lassen sich mehrere Objekte und Szenen in einem Container-Objekt zusammenfassen. Der Zugriff auf die Inhalte eines Containers durch mehrere Benutzer kann mithilfe von Regeln gesteuert werden. Die Funktionalität zum schnellen Laden und Entladen von Containern gewährleistet eine höhere Performance bei geringeren Speicheranforderungen.
- 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.
- Der neue Material-Explorer eröffnet Artists und Designern völlig neue Wege in der 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.



Prüfung und Validierung von Entwürfen über den gesamten Konstruktions- und Planungsprozess

- Für die Beleuchtung in Ihren Entwürfen steht Ihnen mit der Exposure™-Technologie zur Analyse von künstlichen und natürlichen Lichtquellen ein zuverlässiges Werkzeug zur Verfügung, das – ebenso wie Radiance für die Lichtsimulation – vom National Research Council (NRC), der führenden kanadischen Organisation für Wissenschaft und Forschung, getestet und für gut befunden wurde. Gründliche Analysen von Sonne, Himmel und künstlicher Beleuchtung sowie die präzise Vorhersage der Wirkung dieser Lichtquellen auf ein Modell vereinfachen die Planung nach Aspekten der Nachhaltigkeit.
- 3ds Max Design 2010 unterstützt die Erstellung von umfassenden, detailreichen Kontextstudien Ihres Modells. BIM-Modelle zur Gebäudedatenmodellierung aus Autodesk® Revit® Architecture lassen sich rasch und präzise in 3ds Max Design importieren und im Ansichtsfenster bearbeiten. Um fundiertere Entscheidungen zu treffen, können Sie das Ergebnis mit der gewünschten Detailgenauigkeit visualisieren.
- Prüfen Sie Ihre 3D-Modelle vor dem Export oder Rendering mithilfe der neuen xView-Technologie für die Mesh-Analyse. Mit einer interaktiven Übersicht über mögliche Schwachstellen hilft Ihnen xView, kostspielige Fehler frühzeitig im Entwurfsprozess zu vermeiden.

Ausgereifte Visualisierung für die wirkungsvolle Vermittlung von Ideen

- Dank der umfassenden Unterstützung für 2D- und 3D-Dateiformate lassen sich rasch verschiedene Elemente einer Szene zusammenfügen. 3ds Max Design 2010 bietet auch integrierte Workflows mit den Produkten der Autodesk® Revit® - und der AutoCAD® -Familie.
- Modernste Technologie aus der Unterhaltungsindustrie ermöglicht die Erstellung hochwertiger Präsentationen mit Begleitkommentaren, die Ihr Konzept überzeugend veranschaulichen.
- Mit PFlowAdvanced, einem umfangreichen Partikelsimulationssystem, simulieren Sie Wasser, Feuer, Rauch und andere Partikelsysteme und erwecken so Ihre Ideen zum Leben. PFlowAdvanced enthält die neue PFlowElements-Bibliothek mit mindestens 100 Mustern, die von einem branchenführenden Effects-Künstler gestaltet wurden.
- Verleihen Sie abschließend in 3ds Max Design Ihrer Präsentation den letzten Schliff mit musikalischer Untermalung, Sound-Effekten und Begleitkommentaren, die einfach mit dem neuen ProSound Multitrack-Audiosystem erstellt und editiert werden.



AUTODESK® 3DS MAX® DESIGN 2010 UND 30-TAGE-TESTVERSION VON AUTODESK® 3DS MAX® DESIGN 2010

3ds Max Design 2010 — Mit Autodesk® 3ds Max® Design 2010 können Architekten, Konstrukteure und Visualisierungsexperten ihre kreativen Ideen in allen Facetten entwickeln, validieren und kommunizieren—vom ersten Konzeptmodell bis zur abschließenden Präsentation in Kinoqualität. 3ds Max Design bietet diesen Profis schnellere, besser mit den Produktfamilien AutoCAD®, Revit® und Autodesk® Inventor™ integrierte Workflows.

30-Tage-Testversion – Die kostenlose* Testversion bietet den vollen Funktionsumfang von 3ds Max Design 2010 zur nicht-kommerziellen Nutzung für einen Zeitraum von 30 Tagen. Mit ihr können Studenten, professionelle Anwender und andere Interessenten, die die Welt der 3D-Computergrafik und -Animation erobern wollen, alle Aspekte von 3ds Max Design kennen lernen.

(Hinweis: 3ds Max Design 2010 sowie die 30-Tage-Testversion sind für Microsoft® Windows Vista® und Microsoft® Windows® XP Professional erhältlich.)

Dieses Produkt unterliegt den Bedingungen des Lizenzvertrags für Endkunden, der beim Download der Software mit auf den Rechner geladen wird.

INNOVATIVES MODELLING UND MAPPING

Graphite-Modellierwerkzeuge

Die Graphite-Werkzeuge zur Polygon-Modellierung setzen in 3ds Max Design 2010 neue Maßstäbe. Mindestens 100 neue Tools für das Freiformdesign und die erweiterte Polygon-Modellierung garantieren dem Anwender uneingeschränkte künstlerische Freiheit und kreativen Spielraum. Über die zentrale Anzeige lässt sich komfortabel für jede Aufgabe das passende Graphite-Werkzeug auswählen. Darüber hinaus können Sie die Anzeige der Werkzeuge anpassen oder das Command Panel ausblenden, um im Expertenmodus zu modellieren.

Neben den zahlreichen Modellierungs- und Mapping-Werkzeugen aus früheren Versionen umfasst das Graphite-Toolkit auch eine Reihe komplett neuer Werkzeuge, unter anderem für:

- Sculpting mit verschiedenen Pinseln
- Schnelle Retopologisierung
- Detaillierte Polygonbearbeitung
- Sperrung von Transformationen für beliebige Oberflächen
- Freiformerstellung von Scheitelpunkten
- Erstellung und Änderung einer intelligenten Auswahl
- Schnelles Zeichnen von Flächen und Formen
- Schnelle Transformationen

Material-Explorer

Der neue Material-Explorer eröffnet Artists völlig neue, produktivere Wege in der Interaktion mit Objekten und Materialien. Anwender haben damit nun die Möglichkeit, alle Materialien in der Szene rasch zu durchsuchen und die entsprechenden Eigenschaften oder Beziehungen anzuzeigen. Darüber hinaus lassen sich über den Material-Explorer auch Materialien austauschen, sodass selbst hochkomplexe Szenen wesentlich einfacher verwaltet werden können.

xView-Mesh-Analyse

Prüfen Sie Ihre 3D-Modelle vor dem Export oder Rendering mithilfe der neuen xView-Technologie für die Mesh-Analyse. Mit einer interaktiven Übersicht über mögliche Schwachstellen hilft Ihnen xView bei kritischen Entscheidungen. Dieses wichtige neue Werkzeug macht das Testen von Modellen und Maps signifikant schneller und effizienter. Anwender können umgekehrte oder überlappende Flächen, unverbundene (unwelded) Scheitelpunkte oder fehlende Maps, Objekt- und Material-IDs testen oder abfragen sowie eigene Tests und Abfragen definieren.

Bearbeitung im Ansichtsfenster

Ebenfalls neu in 3ds Max Design 2010 ist die Möglichkeit, direkt im Ansichtsfenster auf ein 3D-Modell zu zeichnen. Zur schnellen Erstellung neuer oder erweiterter Maps sind Pinsel, Mischmodi, Klone, Füll- und Löschfunktionen verfügbar. Auch Änderungen an Adobe® Photoshop®-Texturen lassen sich im Ansichtsfenster schnell nachziehen.

Erweiterungen für ProBooleans

Das ProBooleans-Toolset in 3ds Max Design wurde um einen neuen Quadify-Modifier zur Bereinigung von Dreiecken im Modell für eine verbesserte Aufteilung und Glättung erweitert. Über ein neues Merge Boolean-Verfahren können Objekten zudem einzelne oder mehrere Objekte zugeordnet werden, ohne dass dabei die Transformationen, Topologie und Modifier Stacks jedes einzelnen Objekts verändert werden.

Erweiterungen beim UVW-Unwrapping

Mit dem erheblich erweiterten Toolset für UVW-Unwrap lassen sich UV-Maps jetzt im Ansichtsfenster von 3ds Max Design ebenso leicht bearbeiten wie modellieren. Zu den neuen Funktionen gehören unter anderem UV-Auswahlwerkzeuge wie die Erweiterung/Verkleinerung von Ringen und Loops oder Werkzeuge zum schnellen Ausrichten, Anordnen und Vernähen (Stitching) von UVs.

ProOptimizer

Die neue ProOptimizer-Technologie von 3ds Max Design eignet sich ideal zur schnellen und intelligenten Optimierung von 3D-Modellen mit sehr vielen Polygonen. Anwender können damit die Anzahl an Flächen oder Punkten in ihren Szenen oder Modellen präzise steuern. Sinnvolle Flächen werden zuletzt entfernt, sodass eine Auswahl ohne Detailverlust um bis zu 75 % verringert werden kann. Die Optimierung von Szenen erfolgt wahlweise in Echtzeit oder durch Batch-Verarbeitung. Alle Informationen zu UV-Texturkanal und Scheitelpunktfarbkanaal sowie die Symmetrie symmetrischer Modelle und manuell editierbare Normalen werden beibehalten. Darüber hinaus gestattet die ProOptimizer-Technologie Anwendern den flexiblen Schutz oder Ausschluss von Objekträndern.

AUSGEREIFTE RENDERING-FUNKTIONEN

Unterstützung für mental mill/MetaSL

3ds Max Design 2010 ist die erste Animationslösung, die mit der hochleistungsfähigen mental mill-Technologie von mental images ausgestattet ist. Anwender von 3ds Max Design können damit Shader und komplexe Shader-Diagramme für Hardware- und Software-basierte Renderings mit visuellem Echtzeit-Feedback entwickeln, testen und nutzen – ganz ohne Programmierkenntnisse. MetaSL-Shader lassen sich über die im Leistungsumfang enthaltene mental mill-Software Artist Edition erstellen. Die vollständig Hardware-agnostischen Shader können ohne Überarbeitung auf verschiedenen Zielplattformen eingesetzt werden. mental mill unterstützt CgFX, HLSL und GLSL sowie C++ für mental ray®-Technologie und RealityServer. Die mental mill-API ermöglicht Dritten zudem die Entwicklung von Backend-Plug-Ins für andere Ziele, darunter Spezialprozessoren und andere Software-Renderer.

Erweiterungen für Review

Für Review 3 wurde die Darstellung von Renderings im Ansichtsfenster gründlich überarbeitet und verbessert, sodass sich Entwürfe vor dem endgültigen Rendern effizient prüfen lassen. Neben der Unterstützung für Ambient Occlusion, der Nutzung von HDR-Bildern als Lichtquellen, weichen Schatten, Hardware-basiertem Anti-Aliasing und der interaktiven Belichtungssteuerung ist auch die revolutionäre mental mill™-Shader-Technologie von mental images im Leistungsumfang enthalten. Zusammen mit den bisherigen Funktionen für Texturen, Relief-Maps und fotometrische Umgebungslichtquellen lassen sich Ihre Renderings damit effizienter abstimmen als je zuvor. Die Menüstruktur des Ansichtsfensters wurde überarbeitet und ist nun deutlich benutzerfreundlicher.

Verbesserungen bei der Exposure-Analyse von Lichtquellen

Für die Beleuchtung in Ihren Entwürfen steht Ihnen mit der Exposure™-Technologie zur Analyse von künstlichen und natürlichen Lichtquellen ein zuverlässiges Werkzeug zur Verfügung, das – ebenso wie Radiance für die Lichtsimulation – vom kanadischen National Research Council (NRC) getestet und für gut befunden wurde. Gründliche Analysen von Sonne, Himmel und künstlicher Beleuchtung sowie die präzise Vorhersage der Wirkung dieser Lichtquellen auf ein Modell vereinfachen die Planung nach Aspekten der Nachhaltigkeit. Die Zertifizierung nach LEED 8.1 wird durch den Export der Messdaten in eine Excel-Datei erleichtert.

Allgemeine Qualitätseinstellungen: mental ray

Erfahrene Revit-Anwender werden die neuen Qualitätsregler im mental ray-Toolset von 3ds Max Design zu schätzen wissen. Wie in Revit können Architekten mit dieser neuen Funktion komfortabel Qualitätseinstellungen für Schatten bzw. Refraktionen oder Reflexionen in glänzender Ausführung festlegen.



Echtzeitsteuerung von fotometrischer Beleuchtung und Belichtung im Ansichtsfenster

Architekten, die im Viewport gerne mit ausgereiften Lichteffekten experimentieren, sind mit den Echtzeitfunktionen zur Steuerung der fotometrischen Beleuchtung und Belichtung aus 3ds Max Design 2010 optimal bedient. Neben der Zeitersparnis und der Automatisierung wiederkehrender Abläufe verbessert die Beleuchtungssteuerung auch die Genauigkeit der endgültigen Renderings.

Unterstützung für hoch auflösendes Rendering

Mit der erweiterten Funktion zur automatischen Speicherverwaltung in 3ds Max Design können Architekten und Planer große Bilder in Druckauflösung mit 32-Bit-Systemen ausgeben.

Multimap-Shader: mental ray

Mit dem neuen Multimap-Shader für mental ray können Anwender in 3ds Max Design gezielt bestimmte Farbvariationen für einen Satz von Objekten mit identischem Material definieren. Farben lassen sich auch rasch randomisieren oder anhand von Objekt- oder Material-IDs mehreren Objekten/Karten zuordnen. Diese neue Funktion eignet sich auch dazu, Bäumen, Blättern, Menschenmengen oder anderen repetitiven Strukturen mithilfe leichter Farbvariationen ein natürlicheres Aussehen zu verleihen.

Flimmerfreie Animationen: mental ray

3ds Max Design 2010 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.

Progressives Rendering mit Final Gather

mental ray Final Gather wurde um eine Funktionalität für progressives Feedback erweitert, wodurch sich die Bewertung von Rendering-Ergebnissen spürbar beschleunigen lässt.

Rendern von Flächen-Maps

Architekten und Planer können in 3ds Max Design 2010 Bitmaps basierend auf der Oberfläche der Geometrie erstellen (Maps zu Dichte, Staub, unter der Oberfläche gelegenen Flächen und Hohlräumen) und diese anschließend als Masken für die Überblendung von Texturen verwenden. Maps können auch aus einer Auswahl auf Unterobjekt-Ebene und applizierten (wrapped) Texturen erstellt werden, die automatisch mit überlagerten Linien generiert werden und einen guten Ausgangspunkt für die Zeichnung oder das Layering von Details in Bitmaps darstellen. Beispielsweise könnte ein Architekt eine Graustufen-Bitmap für Hohlräume generieren, nach der die Spalten im Objekt am dunkelsten dargestellt sind. Diese Bitmap kann als Maske genutzt werden, um realistische Effekte für Schmutz, Rost oder durch Schatten verstärkte Konturen zu erzeugen.

Gamma-Optimierungen

Material aus gammakalibrierten Texturen kann jetzt genauer und einheitlicher gerendert werden.

VEREINFACHTES DATEN- UND SZENENMANAGEMENT

Container

Das neue Container-Toolset in 3ds Max Design erleichtert die Zusammenarbeit und flexible Abläufe, da sich große Szenen damit besser verwalten lassen. Zugehörige Objekte (z.B. Ausschnitte einer Stadt) können in Containern platziert, um als einzelnes Element behandelt zu werden. Dies bedeutet, dass Sie Inhalte eines Containers löschen, umwandeln, ausblenden, laden/entladen und referenzieren können, als würde es sich um eine einzelne Einheit handeln. 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. Container-Inhalte, die externe Daten referenzieren, können geöffnet und in der aktuellen Szene bearbeitet werden. Die vorgenommenen Änderungen werden direkt in den Quelldateien gespeichert und damit automatisch von anderen Dateien übernommen, die den Container referenzieren. (Container können zum Beispiel bei der Bearbeitung in einer Geschoßszene um Licht-Maps und UVs erweitert werden, die dann für den Originalabschnitt des Gebäudes übernommen werden.) Auch die Anzeige oder Überschreibung einzelner Layer kann über Container verwaltet werden.



Erweiterter Szenen-Explorer

Der Szenen-Explorer wurde in 3ds Max Design 2010 erneut erweitert und ist nun noch enger in die übrige Software integriert. Das leistungsstarke Toolset zum Szenen-Management kann jetzt in Kombination mit Ansichtsfenstern, der Spuransicht und dem Material-Explorer eingesetzt werden. Mit den verbesserten Verwaltungswerkzeugen des Szenen-Explorers wurde zudem auch die Navigation, Prüfung und Änderung der Objekteigenschaften in einer Szene verbessert.

Verbesserungen beim OBJ-Import

Dank der verbesserten Performance des OBJ-Plug-Ins und der erweiterten Unterstützung für das Dateiformat OBJ lassen sich Modelldaten leichter zwischen Autodesk® Mudbox® und 3ds Max Design – sowie 3D-Anwendungen für digitales Sculpting anderer Hersteller – importieren und exportieren. Anwender können damit künftig prüfen, ob ihre OBJ-Dateien Texturkoordinaten und Glättungsgruppen enthalten. Zusätzlich sind neue Optionen zur Triangulation von Polygonen beim Import, der Importart von Normalen und der Speicherung von Importvoreinstellungen für Normalen und Polygone verfügbar.

Unterstützung für Flight Studio

Über ein neues Plug-In lassen sich MultiGen Flight Studio Format®-Szenen (FLT-Dateien) in 3ds Max Design importieren.

ERWEITERTE EFFEKTE

PFlowAdvanced

Mit PFlowAdvanced – dem perfekten Hilfsmittel zur Simulation von Wasser, Kaminfeuer oder anderen Elementen – können Anwender ihre Szenen um ausgefeilte Partikeleffekte erweitern. 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 PFlow-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.

Stoff (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.

Haare

Das Toolset für Haare wurde in 3ds Max Design weiter optimiert, sodass Visualisierungsexperten Haar (das häufig auch für Gras verwendet wird) präziser stylen und animieren können. Mit der neuen Funktion „Spline Deform“ können Haarsträhnen Splines zugeordnet werden, die als Steuerungshilfen fungieren, um Haare zu positionieren, zu keyen oder ihnen ein dynamisches Ziel zuzuweisen, dem die Haarbewegung folgt.

ProSound

Verleihen Sie in 3ds Max Design Ihrer Präsentation den letzten Schliff mit musikalischer Untermalung, Sound-Effekten und Begleitkommentaren, die einfach mit dem neuen ProSound Multitrack-Audiosystem erstellt und editiert werden. Mit dem neuen ProSound-Toolset können Anwender in 3ds Max Design bis zu 100 Audiospuren zu ihren Szenen hinzufügen und das Volumen jeder Spur gesondert animieren. Die Technologie unterstützt sowohl PCM als auch komprimierte Audiodateien in den Formaten AVI und WAV mit bis zu sechs Ausgangskanälen.



LEISTUNGSSTARKE ANIMATION

Unterstützung für gesperrte Spuren

Anwender können in 3ds Max Design 2010 jeden animierbaren Parameter sperren – auch Parameter mit Animations-Layern. Verbindungen, Ausdrücke und Skripte lassen sich auch im gesperrten Modus prüfen, nicht aber bearbeiten. Diese Funktion ist besonders hilfreich, um bei der Arbeit im Team zu verhindern, dass andere Teammitglieder bestimmte Spuren bearbeiten.

Abhängigkeit für Verknüpfungen

Dank der neuen Funktion zu Verknüpfungsabhängigkeiten können Anwender die Links zwischen Objekten rasch über die Standard-Oberfläche zur Keyframe-Animation in 3ds Max Design animieren. Über das Tool lassen sich die abhängigen Frames komfortabel anzeigen und die verknüpften Keyframes in Trackbar, Dope-Sheet und Kurven-Editor aufrufen.

VERBESSERTE BENUTZERFREUNDLICHKEIT

Aktualisierung der Benutzeroberfläche

Die aktualisierte Benutzeroberfläche in 3ds Max Design unterstützt nun auch aufgabenbasierte Workflows. Über kontextsensitive Schaltflächen und Bedienelemente kann jetzt schnell und unkompliziert auf wichtige Funktionen zugegriffen werden.

Kompatibilität mit Adobe Photoshop

Zur besseren Interoperabilität mit Adobe Photoshop können Artists einem Objekt nun Microsoft® DirectX®-Material zuweisen und einzelne Layer in Adobe Photoshop-Dateien (.psd) als Texturimport referenzieren. Darüber hinaus bietet der Arbeitsbereich des Ansichtsfensters auch Unterstützung für Mischmodi von Photoshop sowie die rasche Aktualisierung von Texturen auf 3ds Max Design-Modellen.

EMPFOHLENE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Software-Anforderungen

32-Bit- bzw. **64-Bit-**Betriebssystem:

- Microsoft® Windows® XP Professional (Service Pack 2 oder höher) – empfohlen
- Microsoft® Windows® Vista (Business, Premium und Ultimate)
- Microsoft® Windows® XP Professional x64
- Microsoft® Windows® Vista 64-Bit (Business, Premium und Ultimate)

Browser:

- Microsoft® Internet Explorer® 6 oder höher

Zusätzliche Software:

- DirectX® 9.0c* (erforderlich), OpenGL® (optional)

** Einige Funktionen von 3ds Max Design 2010 sind nur beim Einsatz von Grafik-Hardware aktiviert, die Shader Model 3.0 (Pixel Shader und Vertex Shader 3.0) unterstützt. Ob Ihre Hardware Shader Model 3.0 unterstützt, erfahren Sie bei Ihrem Hersteller.*

Hardware-Mindestanforderungen

32-Bit-Software:

- Intel® Pentium® IV- oder AMD Athlon™ XP-Prozessor oder höher
- 512 MB RAM (1 GB empfohlen)
- 500 MB Auslagerungsspeicher (2 GB empfohlen)
- Unterstützung für OpenGL®-Hardwarebeschleunigung und Direct3D-API
- Microsoft® Windows®-kompatibles Zeigegerät (optimiert für Microsoft® IntelliMouse®)
- DVD-ROM-Laufwerk

Hinweis: Apple®-Computer mit Intel-Prozessor und Microsoft-Betriebssystem werden derzeit nicht unterstützt.

64-Bit-Software:

- Intel EM64T, AMD Athlon 64 oder höher, AMD Opteron™- Prozessor
- 1 GB RAM (4 GB empfohlen)
- 500 MB Auslagerungsspeicher (2 GB empfohlen)
- Unterstützung für OpenGL®- und Direct3D-Hardwarebeschleunigung
- Microsoft Windows-kompatibles Zeigegerät (optimiert für IntelliMouse)
- DVD-ROM-Laufwerk

MINDESTSYSTEMANFORDERUNGEN

30-TAGE-TESTVERSION VON AUTODESK® 3DS MAX® DESIGN 2010

Software-Anforderungen

32-Bit- bzw. 64-Bit-Betriebssystem:

- Microsoft® Windows® XP Professional (Service Pack 2 oder höher) – empfohlen
- Microsoft® Windows® Vista (Business, Premium und Ultimate)
- Microsoft® Windows® XP Professional x64
- Microsoft® Windows® Vista 64-Bit (Business, Premium und Ultimate)

Browser:

- Microsoft® Internet Explorer® 6 oder höher

Zusätzliche Software:

- DirectX® 9.0c* (erforderlich), OpenGL® (optional)

** Einige Funktionen von 3ds Max Design 2010 sind nur beim Einsatz von Grafik-Hardware aktiviert, die Shader Model 3.0 (Pixel Shader und Vertex Shader 3.0) unterstützt. Ob Ihre Hardware Shader Model 3.0 unterstützt, erfahren Sie bei Ihrem Hersteller.*

Hardware-Mindestanforderungen

32-Bit-Software:

- Intel® Pentium® IV- oder AMD Athlon™ XP-Prozessor oder höher
- 512 MB RAM (1 GB empfohlen)
- 500 MB Auslagerungsspeicher (2 GB empfohlen)
- Unterstützung für OpenGL®- und Direct3D-Hardwarebeschleunigung
- Microsoft Windows-kompatibles Zeigegerät (optimiert für Microsoft IntelliMouse®)
- DVD-ROM-Laufwerk

Hinweis: Apple®-Computer mit Intel-Prozessor und Microsoft-Betriebssystem werden derzeit nicht unterstützt.

64-Bit-Software:

- Intel EM64T, AMD Athlon 64 oder höher, AMD Opteron™- Prozessor
- 1 GB RAM (4 GB empfohlen)
- 500 MB Auslagerungsspeicher (2 GB empfohlen)
- Unterstützung für OpenGL®- und Direct3D-Hardwarebeschleunigung
- Microsoft Windows-kompatibles Zeigegerät (optimiert für IntelliMouse)
- DVD-ROM-Laufwerk

Autodesk, AutoCAD, Exposure, Inventor, Mudbox, Revit und 3ds Max sind entweder Kennzeichen oder eingetragene Marken von Autodesk, Inc. und/oder ihrer Tochtergesellschaften bzw. verbundener 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.