

# Autodesk 3ds Max 2011 Technology Preview

Autodesk Media & Entertainment



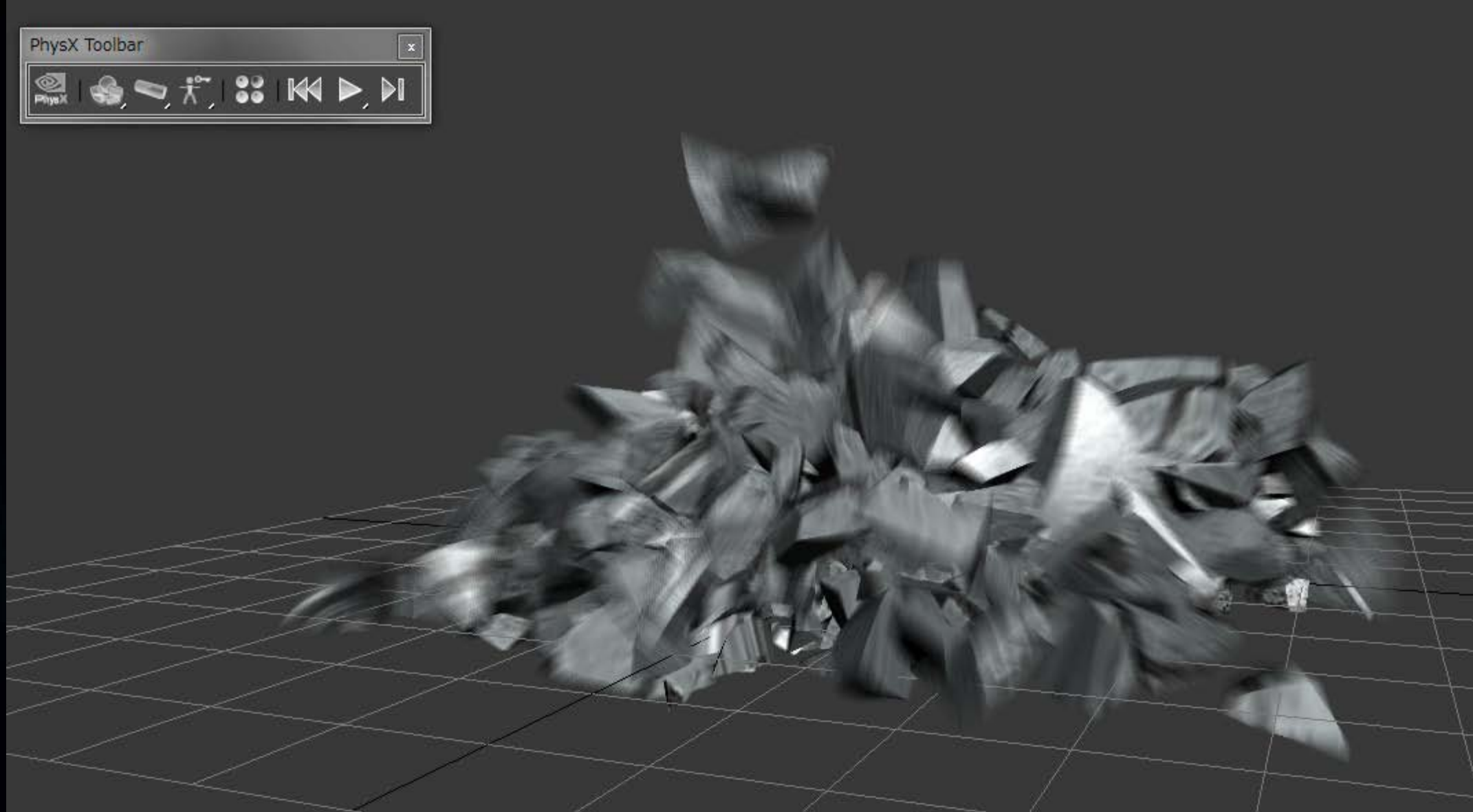
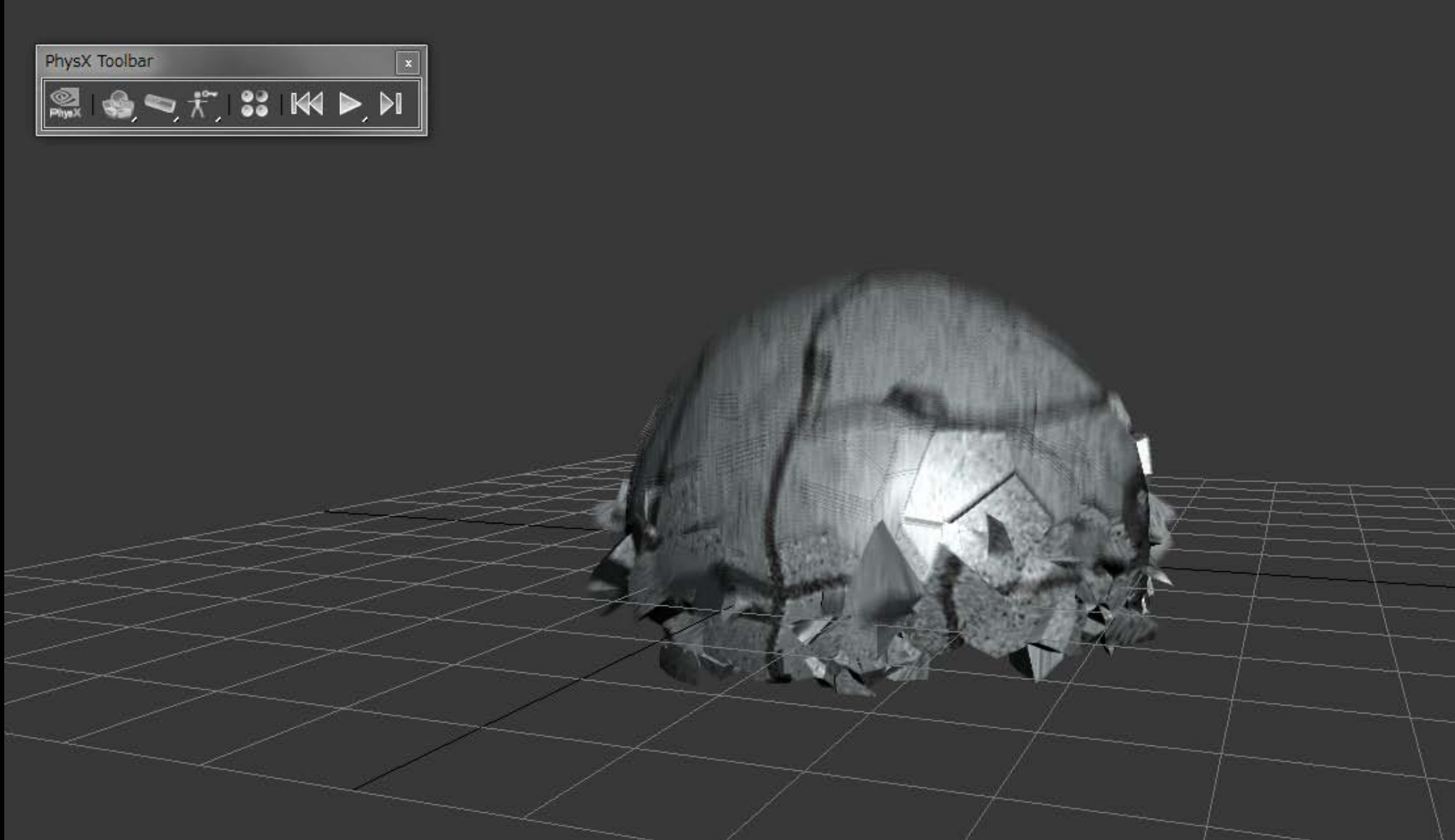
# Autodesk 3ds Max 2011

## ■ NVIDIA® PhysX®

- マルチスレッドNVIDIA PhysXエンジンをサポート
  - static(静的)、dynamic(動的)
  - キネマティックリジッド、ラグドール
- 豊富なコンストレインとを実装
  - Rigid、Slide、Hinge、Twist、Universal、Ball、Socket、Gear
- ハードウェアアシスト型のダイナミクスエンジン
  - Nvidia Cuda互換のGPUを同時に使用することが可能
  - 例: Quadro FX 5000 + Tesla 2050、Quadro FX 5800 + Tesla 1050



# Autodesk 3ds Max 2011



# Autodesk 3ds Max 2011

## Substance

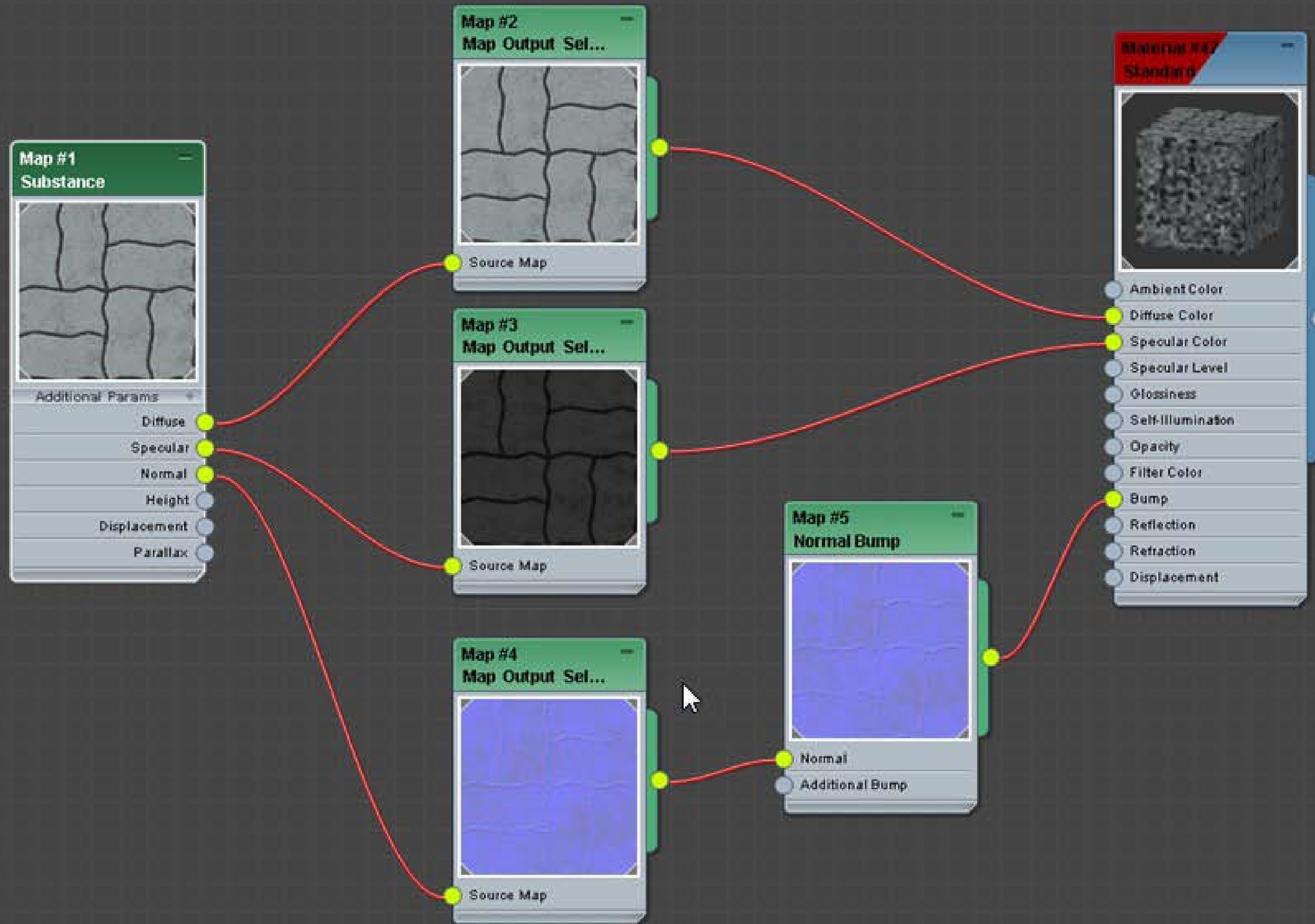
### 3ds Maxにインテグレートされる新しいテクスチャーソリューション

#### ■ Substance ファイル

- 複雑な表面効果を持つ2Dのプロシージャルテクスチャーファイルで様々なテクスチャーパスを一つのファイルから書き出しが可能。
- 3ds Max Advantage Packでは75種類の異なるカテゴリから構成されたSubstanceファイルを提供
- Allegorhythmic社のオーサリング環境があればそれらを使い新たなファイルを作成し、3ds Maxで使用可能です。
- Allegorhythmic Substance Air middlewareやUnreal® Engine 3 game engine、Emergent's Gamebryo、LightSpeed™ game engine、UnityなどのGameエンジンとの互換性を有します。

#### ■ Substance プラグイン

- Substance ファイルを読み込むテクスチャーマッププラグインは3ds Max UI上でそれらの編集が可能



### Map #1 (Substance)

Map #1

Package Browser

Pavement\_03.sbsar:Pavement\_03 Reload

Graph Pavement\_03

Description

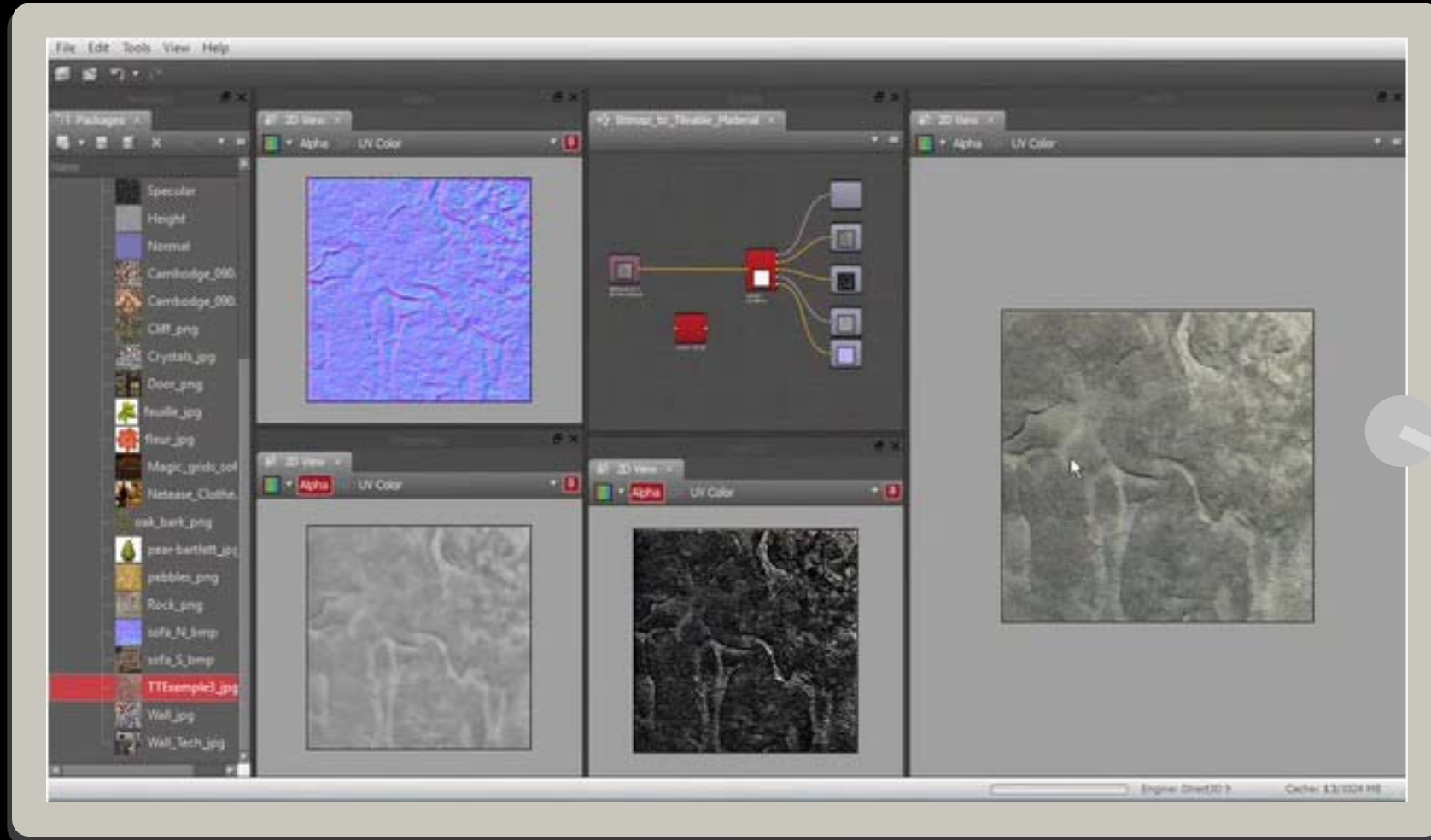
Texture Size

Coordinates

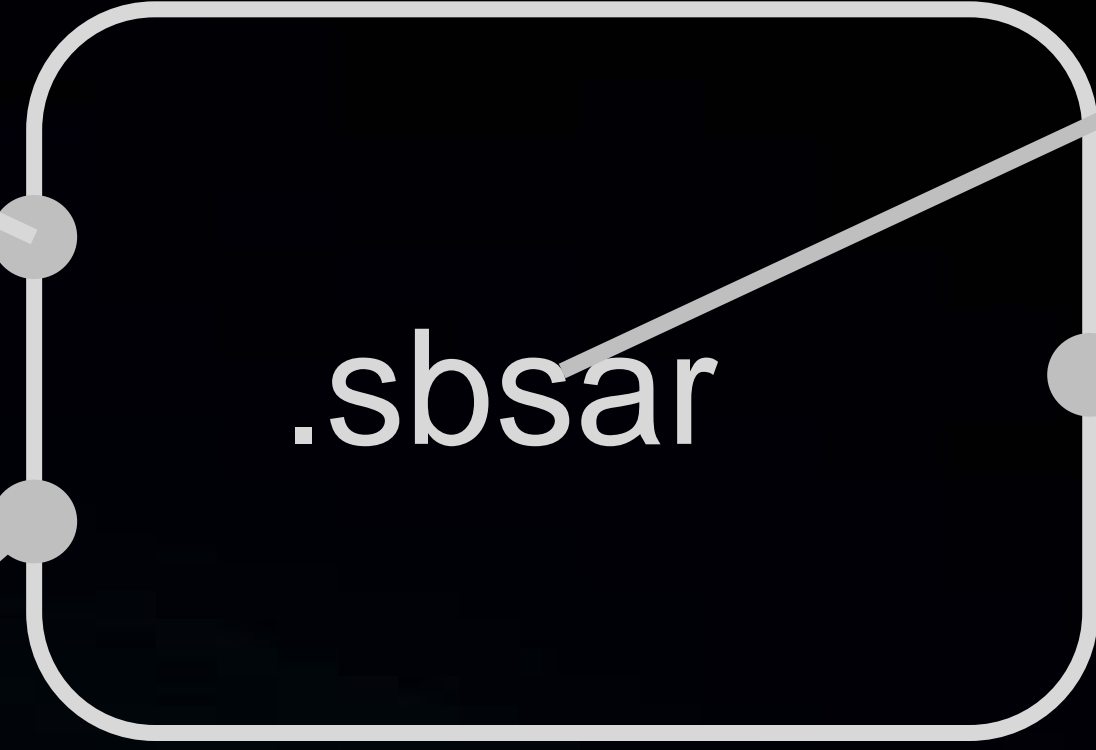
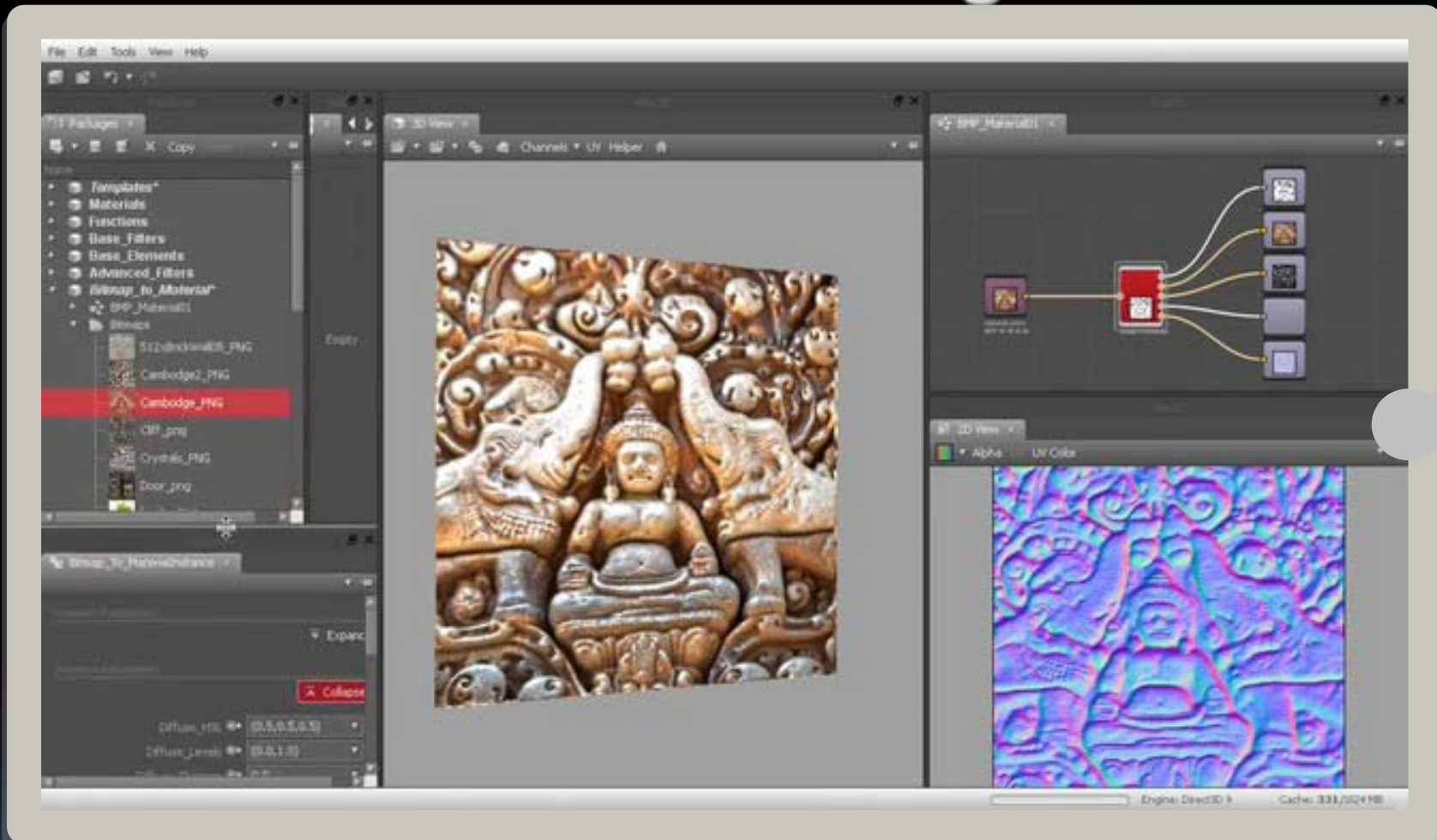
Noise

Pavement\_03 Parameters

Pavement Density	1
Random	1
Depth	0.0
Relief	64.0
Normal	0.5
Emboss	5.0
Angle	45
Hue	0.0
Saturation	0.5
Luminosity	0.5
Contrast	0.0



Substance Designer



# Autodesk 3ds 2011

## mental image iray

正確なライトパスをトレースするレンダリングエンジン。

リアルタイムGIレンダラーではありません。

自然界の法則に基づいて計算されるため、計算時間はかかりますが、素晴らしい結果を生み出します。

デジタルフォトグラフィーと呼べる品質を実現し、面倒な調整項目もほとんどありません。

品質調整は許容できる計算時間設定で行います。

通常のCPUを用いながら、Nvidia Cuda互換のGPUを同時に使用することが可能

例： Quadro FX 5000 + Tesla 2050、Quadro FX 5800 + Tesla 1050

# Autodesk 3ds Max 2011

## iray

- mental ray 3.8に同梱であるが、GUIベースでの操作を可能に
- GPUとCPUを併用



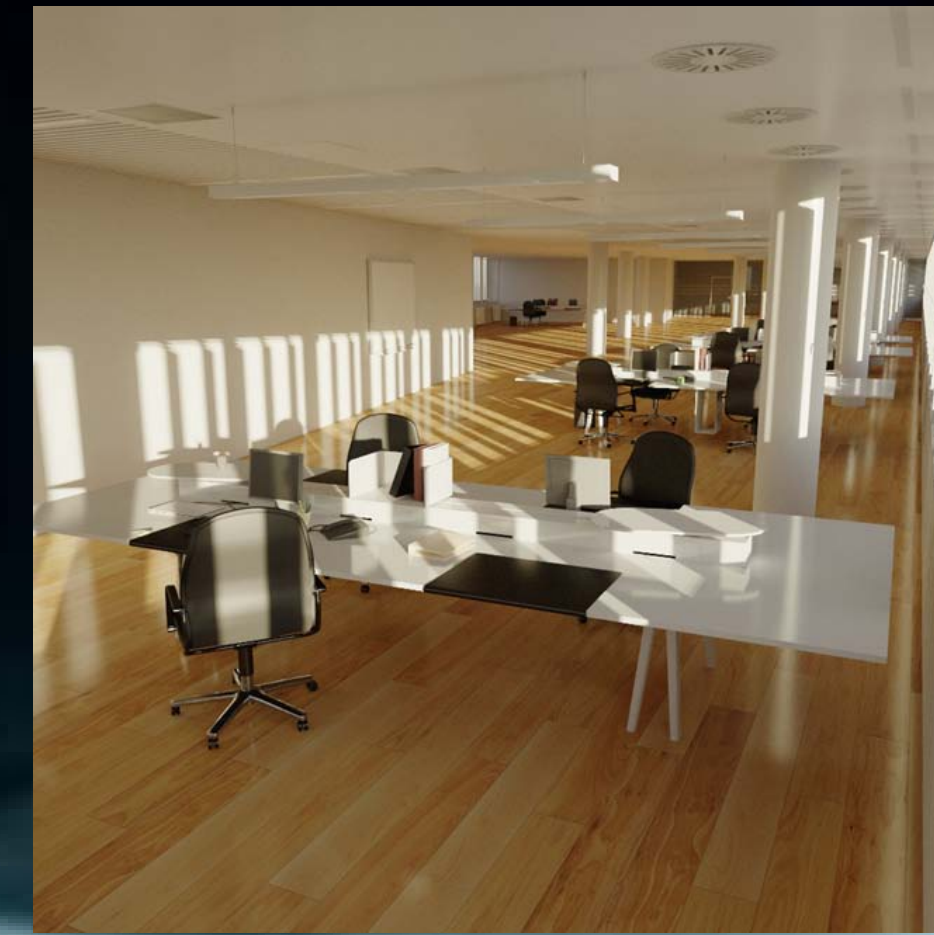
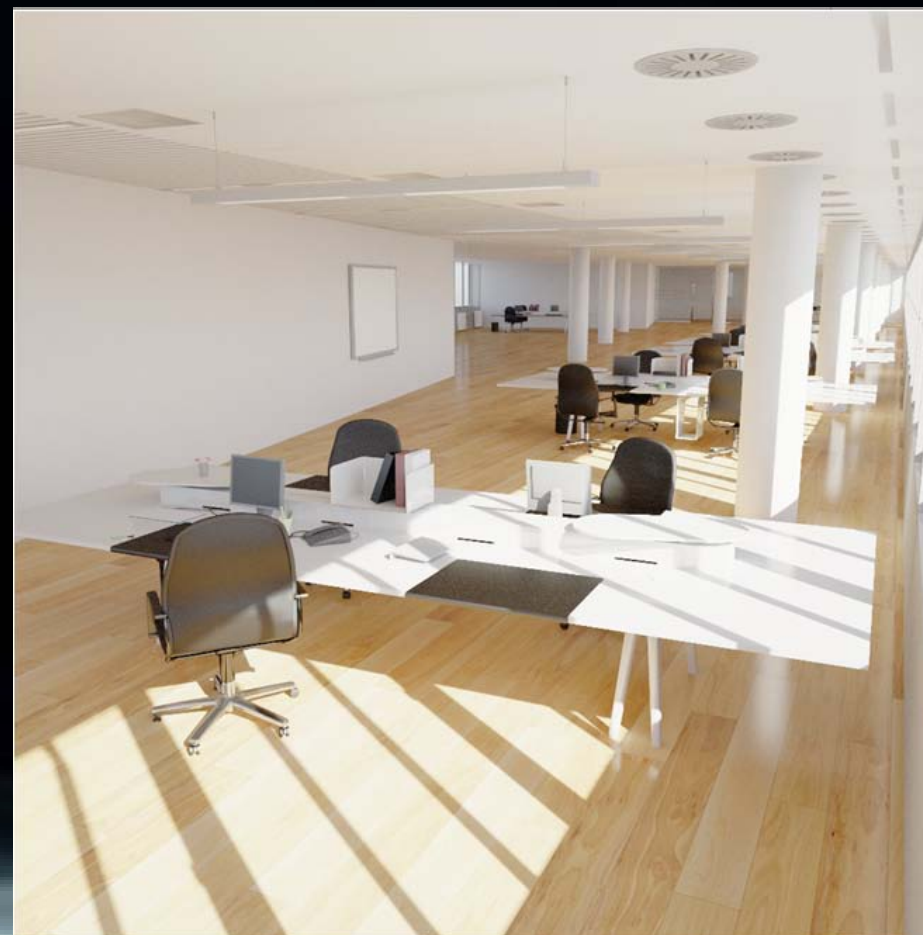


# Autodesk 3ds Max 2011

## iray

### 導入のメリット

- ファイナルギャザやGIのように製作者のスキルによる品質の変化が少ない
- 光学的に正確な画像を得ることができる
- GPUカードの増設によって、スケーラブルに処理能力を上げることが可能



**Autodesk®**