

# Autodesk M&E 2011



Autodesk®



上奇科技股份有限公司  
GrandTech C.G. Systems Inc.

# From Plan to play

Plan  
企劃

Modeling  
建模

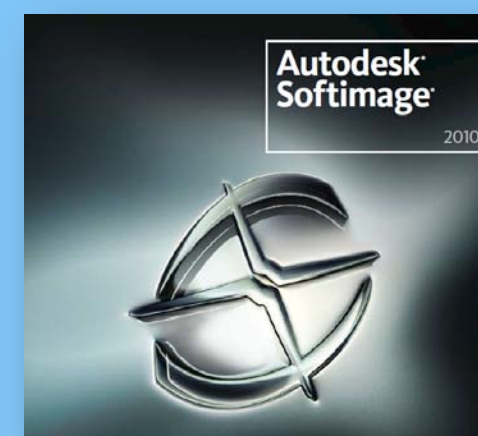
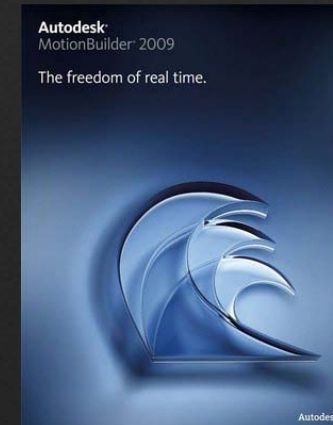
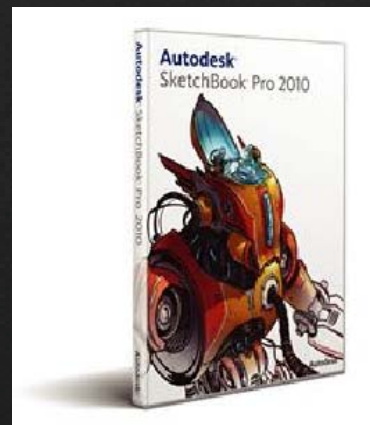
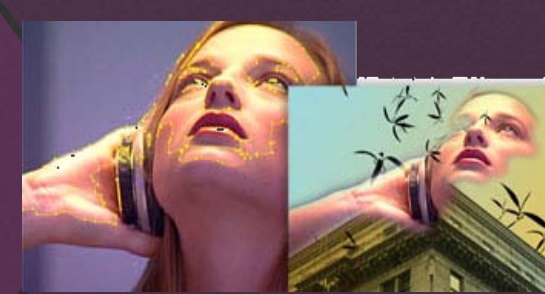
Texture/Lighting  
燈光

Motion/ Animation  
動態特效

Visual Effects  
視覺特效

Video/Audio  
Editing  
音效編輯

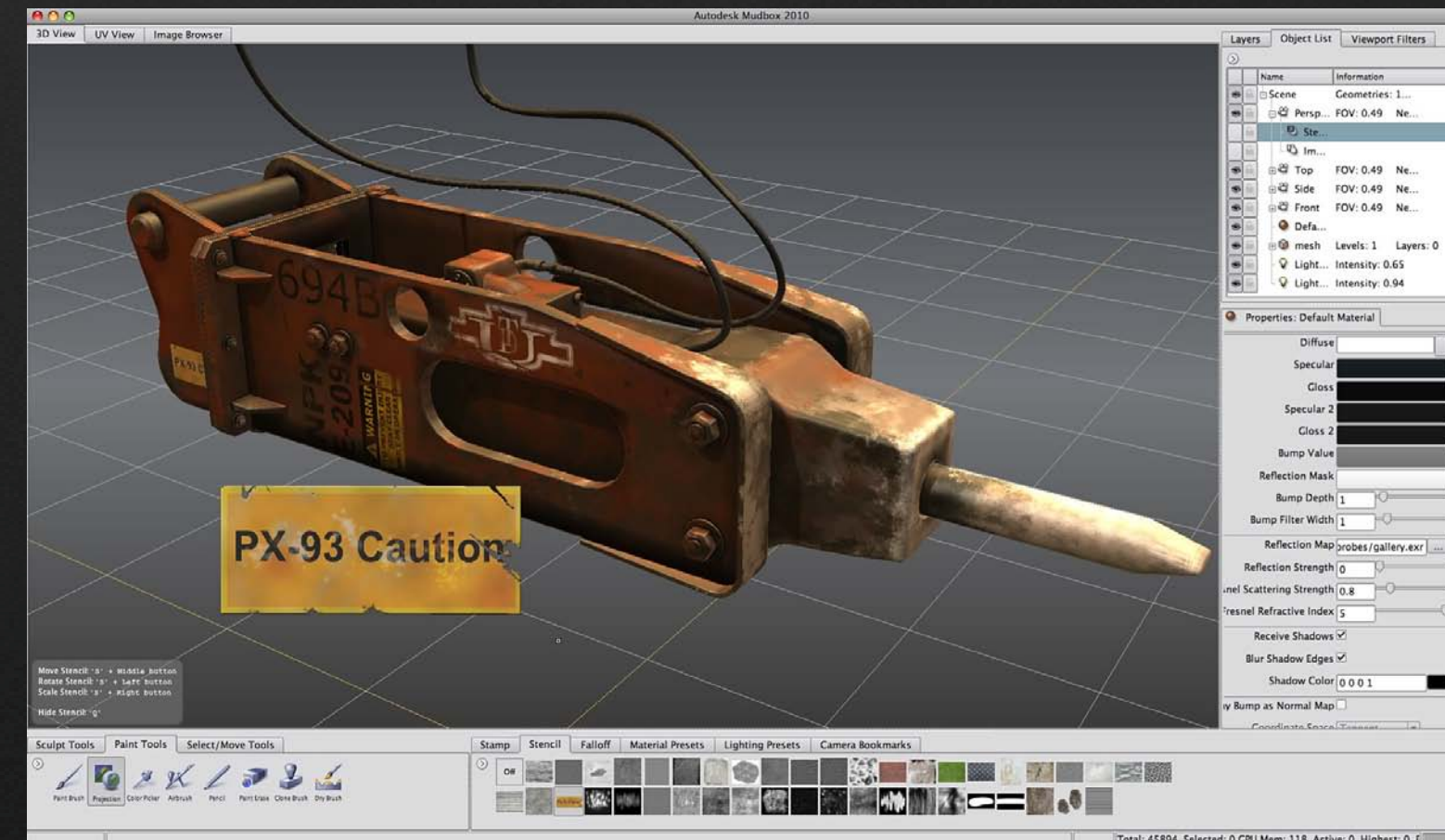
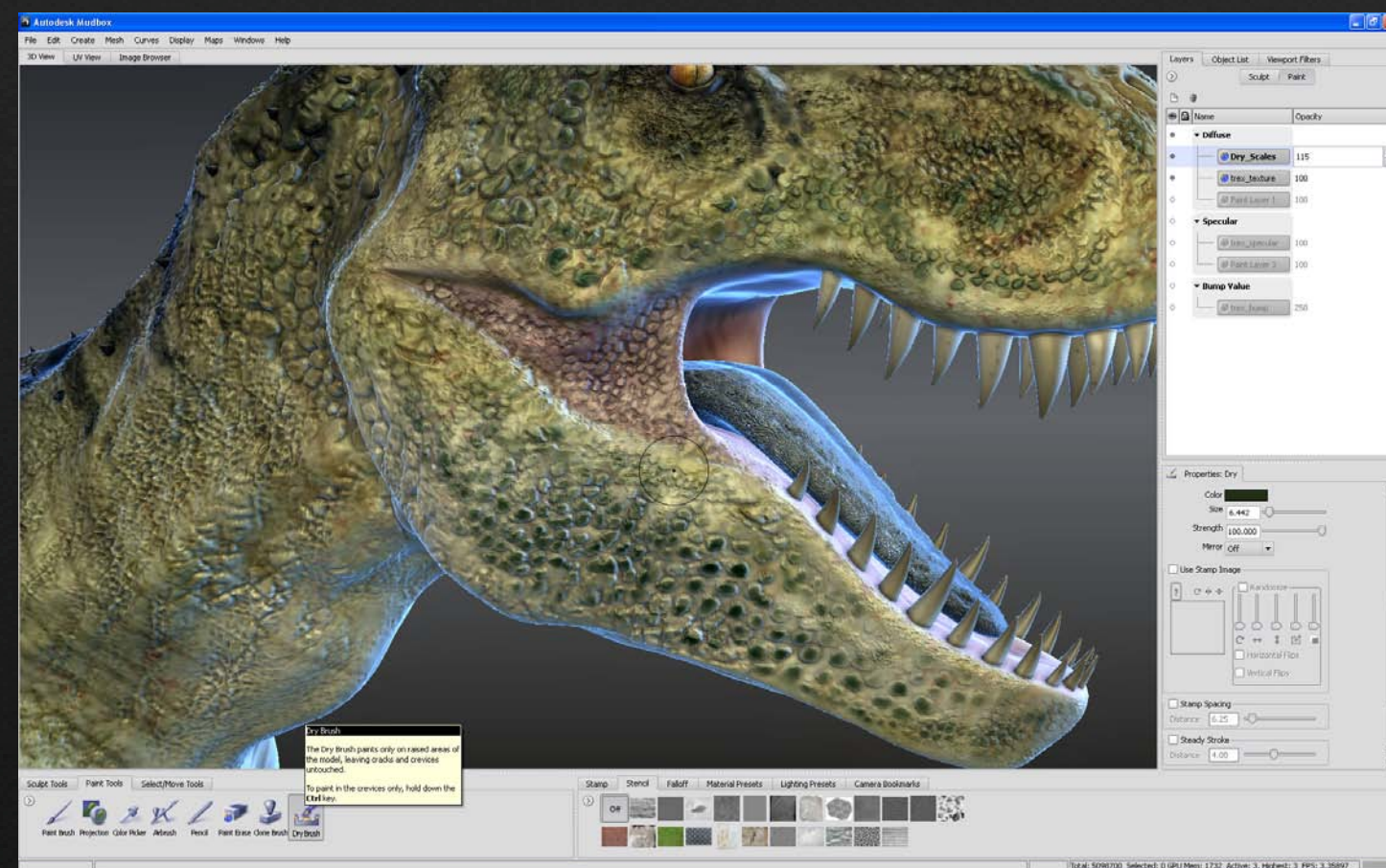
Deliver  
播放/發行





# Autodesk Mudbox 2011 數位雕刻與紋理繪畫軟體

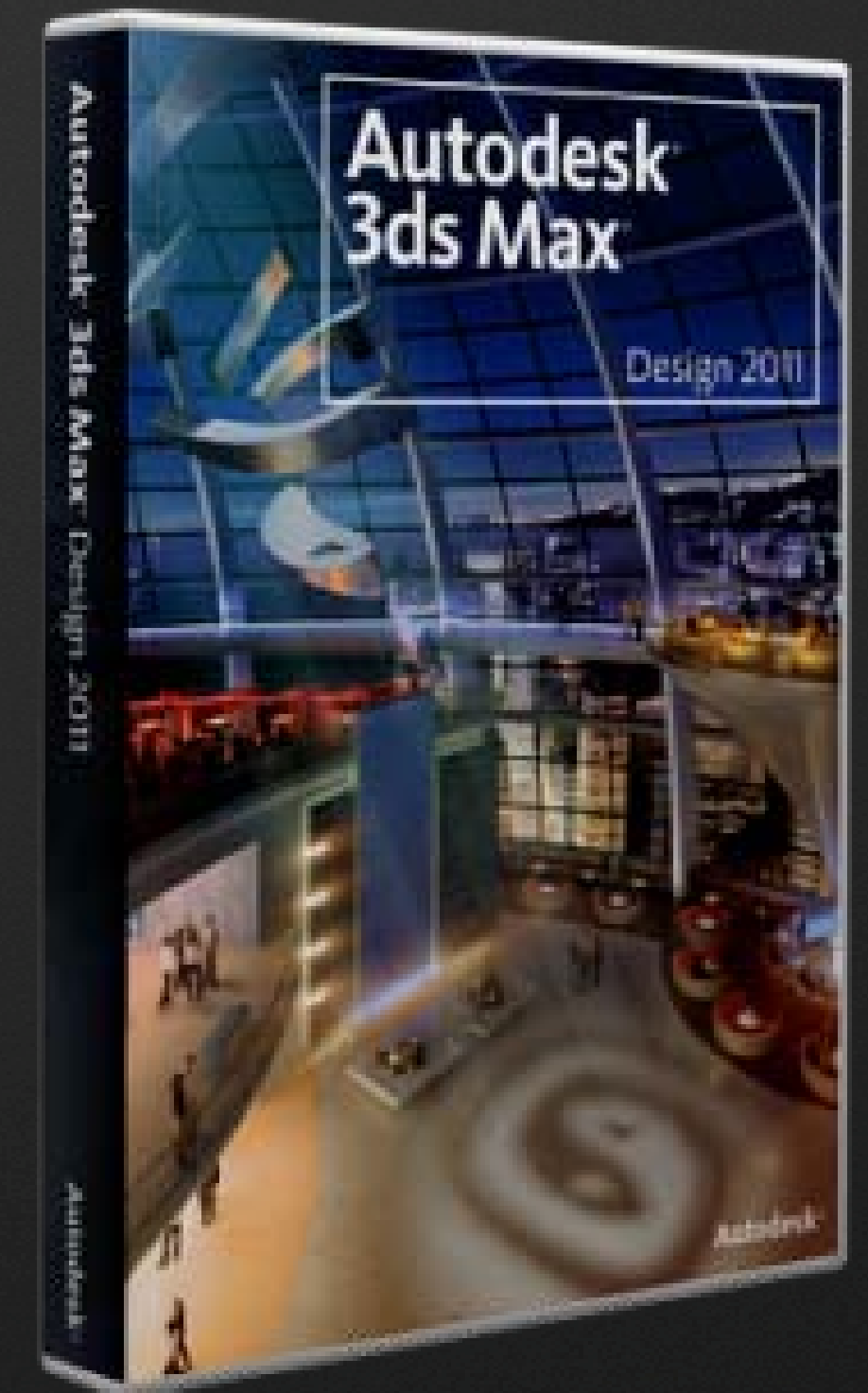
- 起源於電影”金剛”的面部製作
- 透過感壓繪圖版進行直覺的3D雕刻建模
- 即時燈光
- 即時筆刷上色功能
- 即時鏡頭測試





# 3ds Max & Design 2011

- 使用者可以使用 Autodesk® 3ds Max® 2011 這套功能完備的 3D 塑型、動畫、彩現和視覺效果解決方案，建立廣受喜愛的遊戲、電影和影像內容。
- 3ds Max 一向以隨時可用、以樣板為基準的角色建模系統、功能強大的塑型與材質工具集、以及搭配整合式 mental ray® 軟體使用的無限、免費網路彩現功能聞名。



# Compare Autodesk 3ds Max and 3ds Max Design

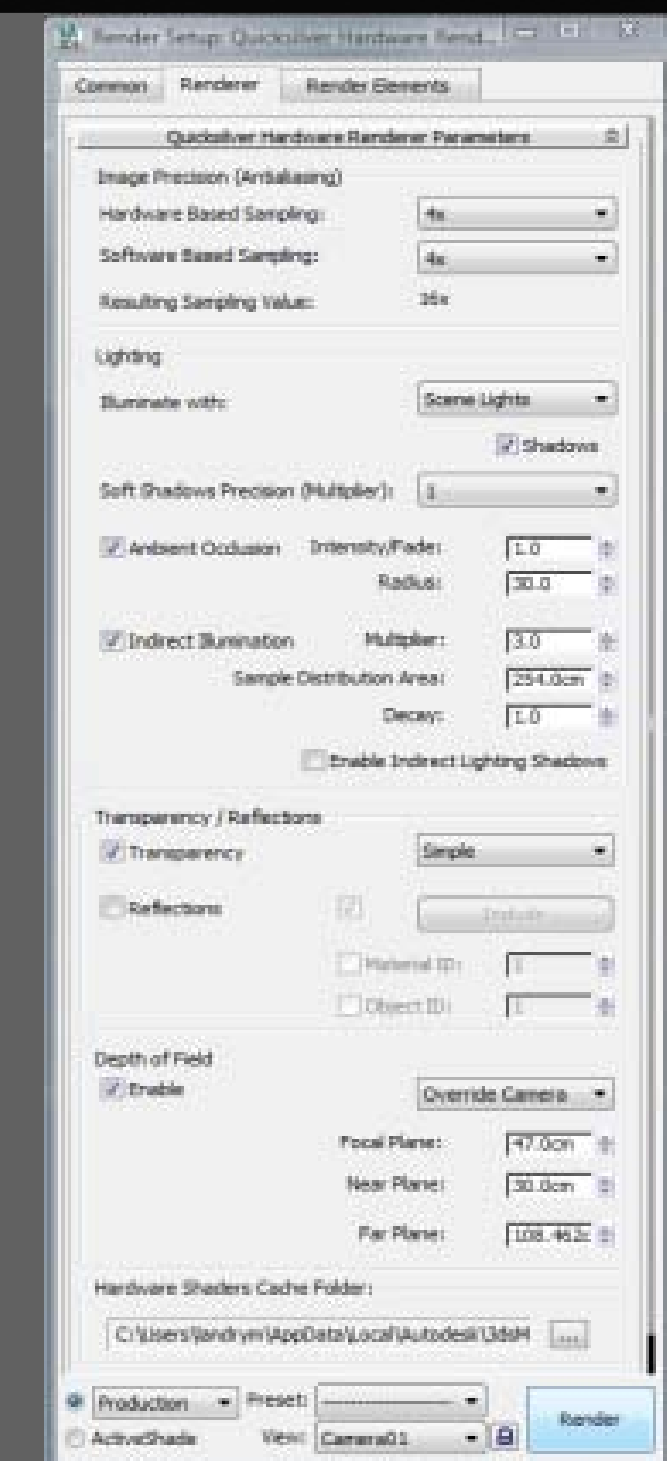
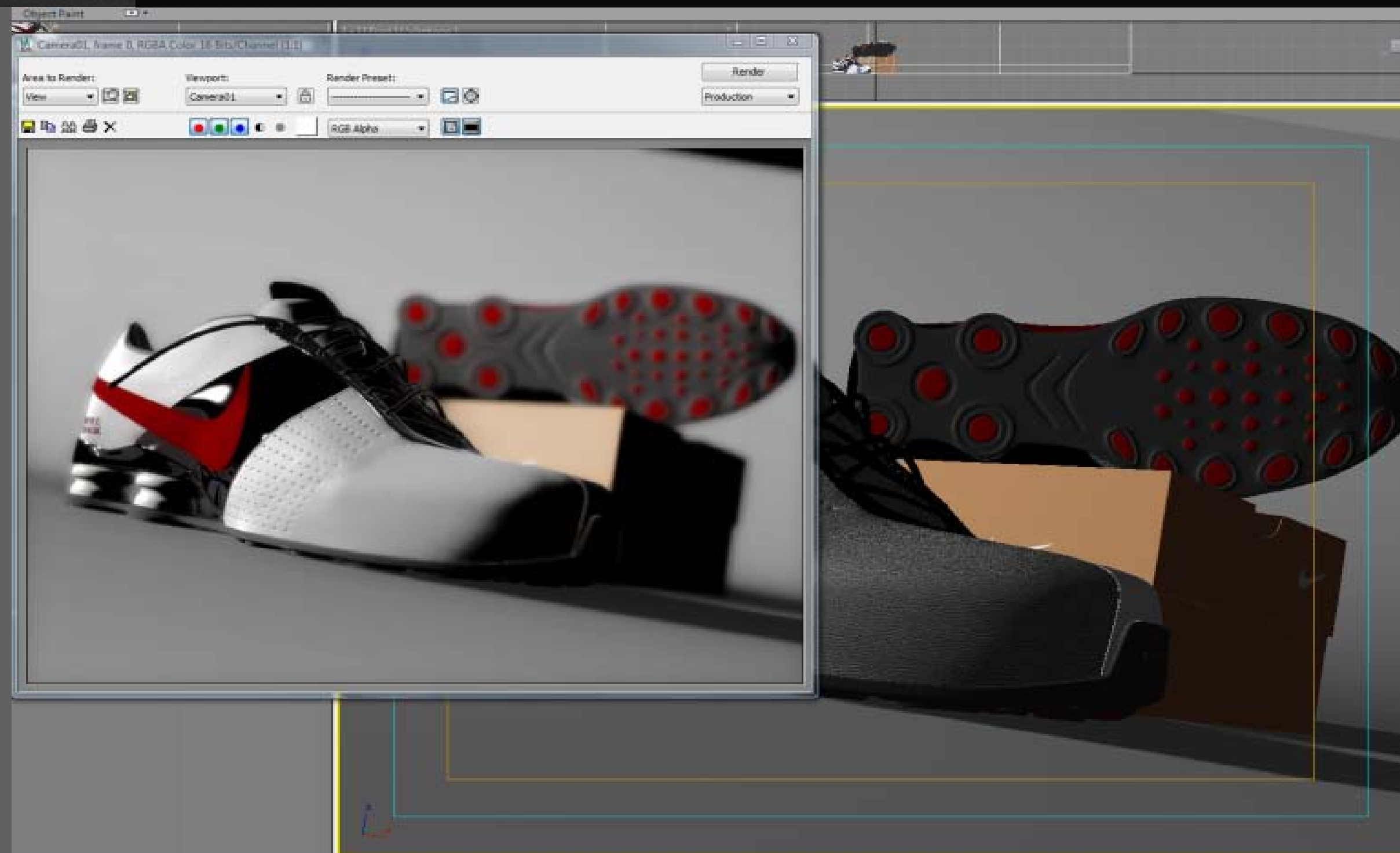
Feature	3ds Max	3ds Max Design
<b>Rendering, Compositing &amp; Display</b>		
<a href="#">Lighting Simulation &amp; Analysis</a>		✓
<b>Interoperability</b>		
<a href="#">Civil Visualization Extension*</a>		✓
<b>Extensibility</b>		
<a href="#">3ds Max SDK</a>	✓	
<b>Presets</b>		
<a href="#">Entertainment-Supporting Materials &amp; Workflows</a>	✓	
<a href="#">CAD Visualization-Supporting Materials &amp; Workflows</a>		✓



# Quicksilver 硬體彩現程式

採用 CPU 和 GPU 的創新全新硬體彩現程式，加速建立精準度更高的視覺預覽、電腦動畫與遊戲相關行銷資料，有助於以驚人的速度創作品質更高的影像。

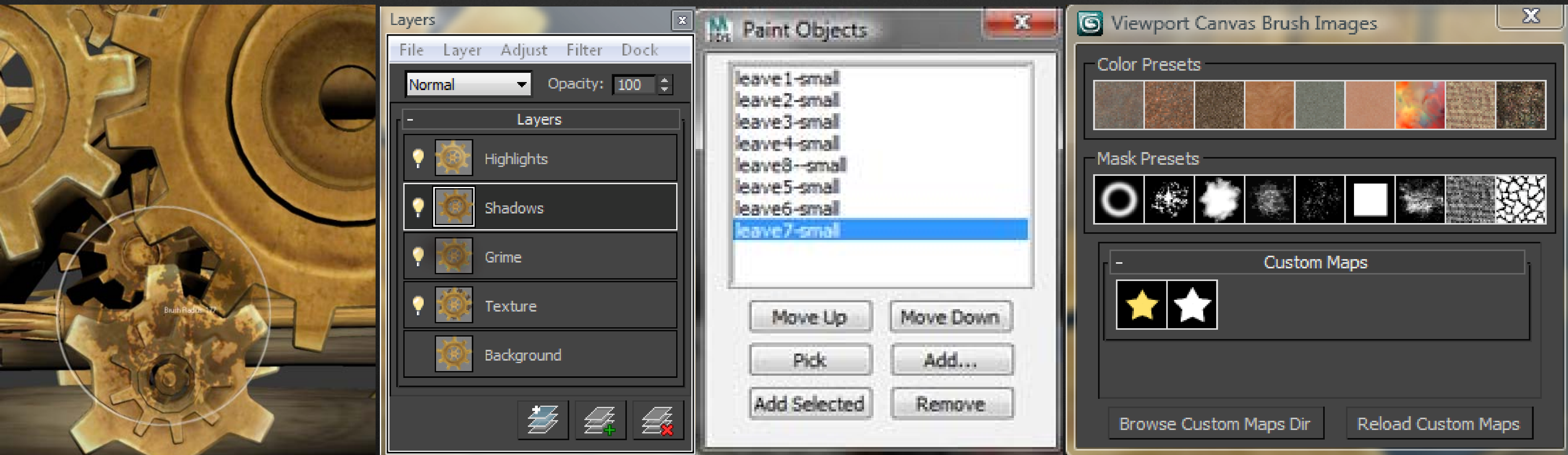
*“Quicksilver gives me a much faster turnaround on client corrections. Clients sitting next to me no longer have to wait for something to render.” - Dave Baker, Freelancer*





# Modeling and Texturing Enhancements

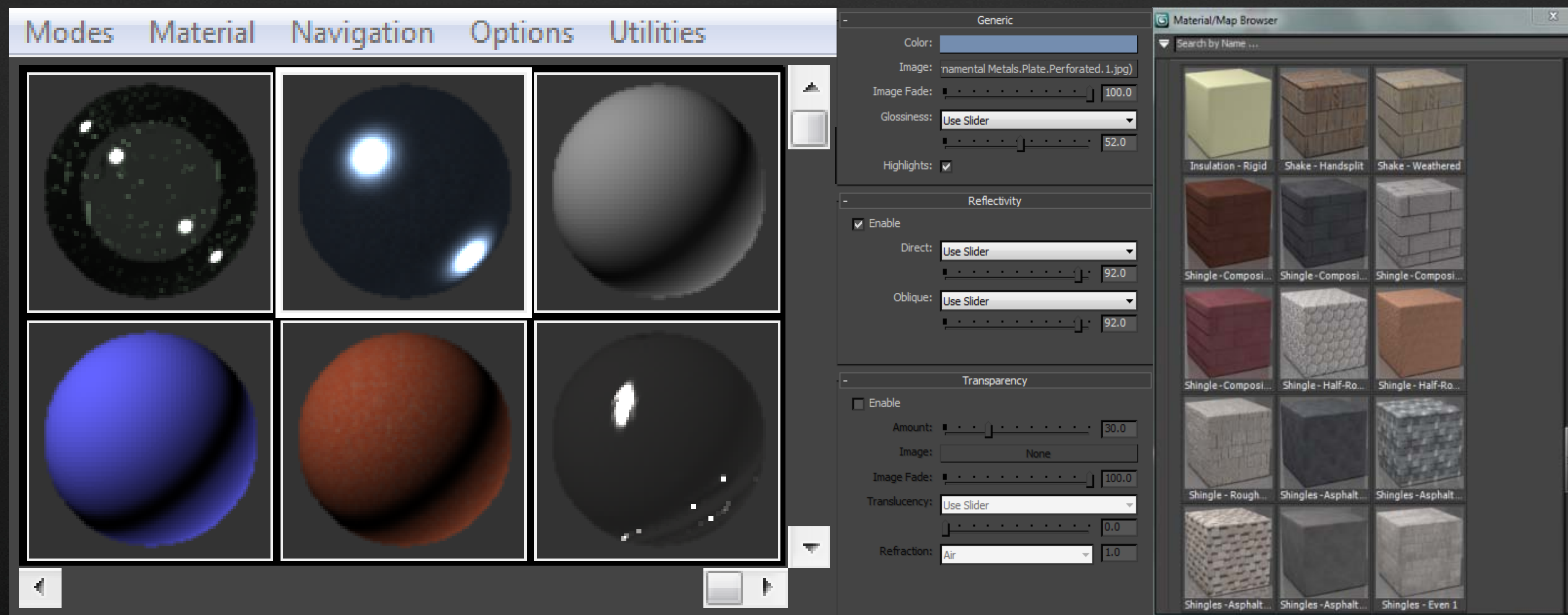
- 擴充的石墨和視埠工作區工具集，為 3D 繪圖、編輯材質與放置物件，提供了全新的直覺式筆刷介面。同時，全新的關聯式直接操控 UI，不僅有助於加速多邊形建模，還能讓您專注於手邊的創作工作。





# Viewport Display of 3ds Max Materials

在精準度更高的互動式顯示環境中開發及細化場景，可協助您以全新的功能，在視埠中檢視多數 3ds Max 材質貼圖與材料，於工作脈絡下做出更明智的決策。

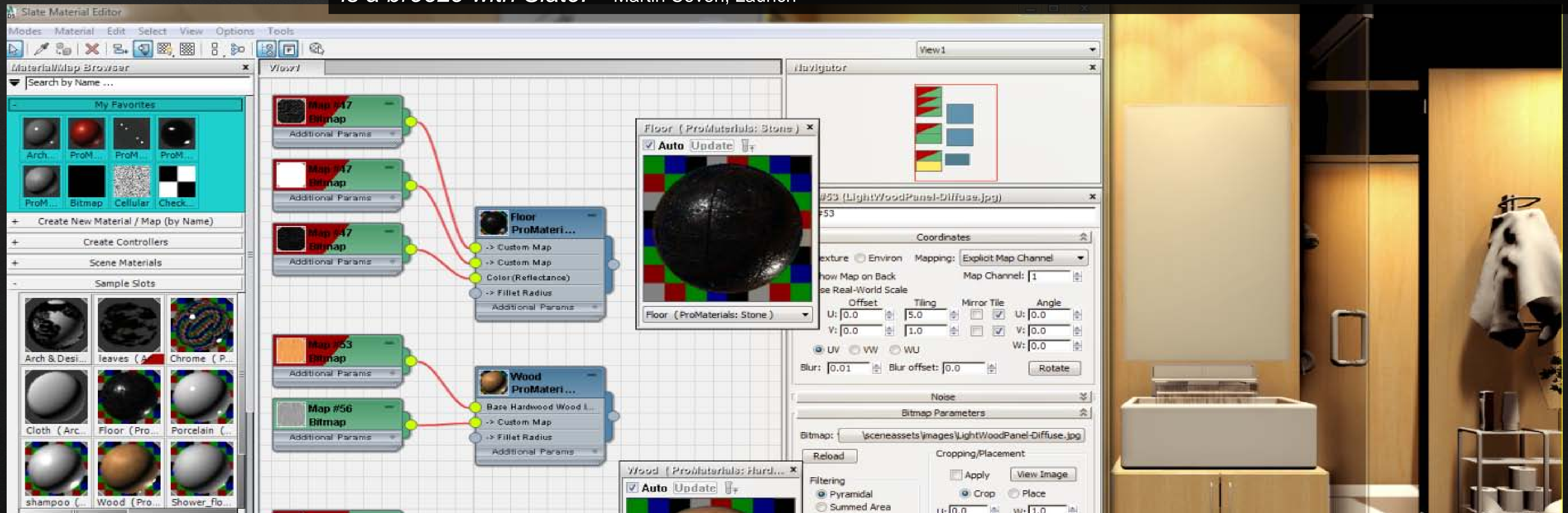




# Slate Material Editor

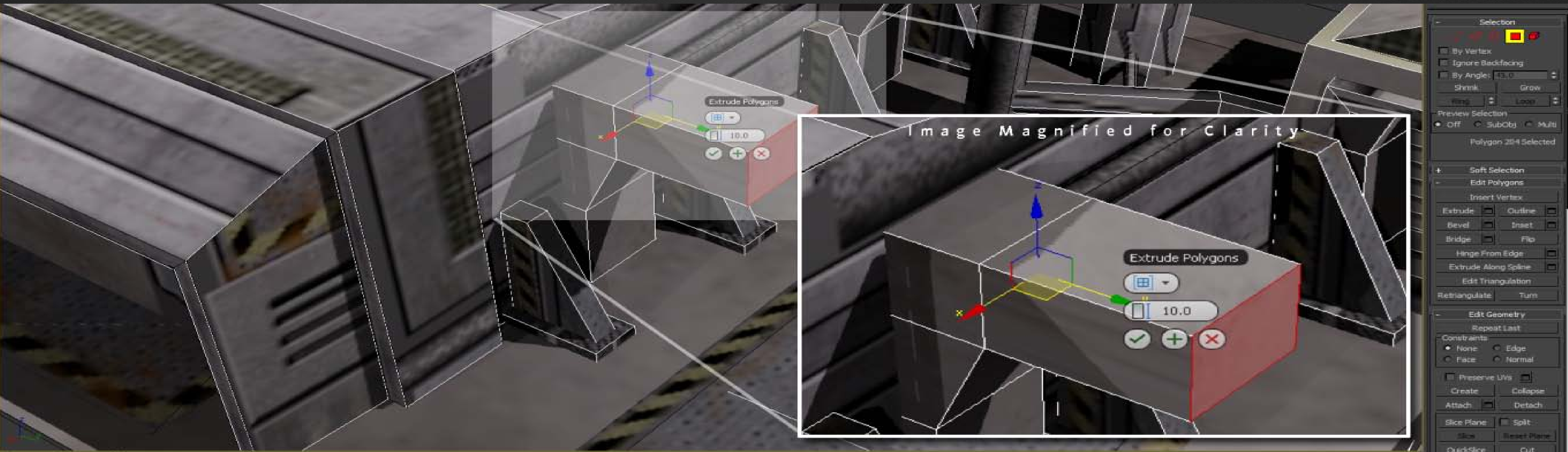
- 新的節點式編輯器，輕鬆視覺化及編輯材料元件的關係，有助於為建立與編輯複雜的材料網路，大幅改進工作流程並提高生產力。

*"The expected release is packed full of great new features and refinements to existing tools. Building complex materials is a breeze with Slate."* - Martin Coven, Launch



# 關聯式直接操控 UI

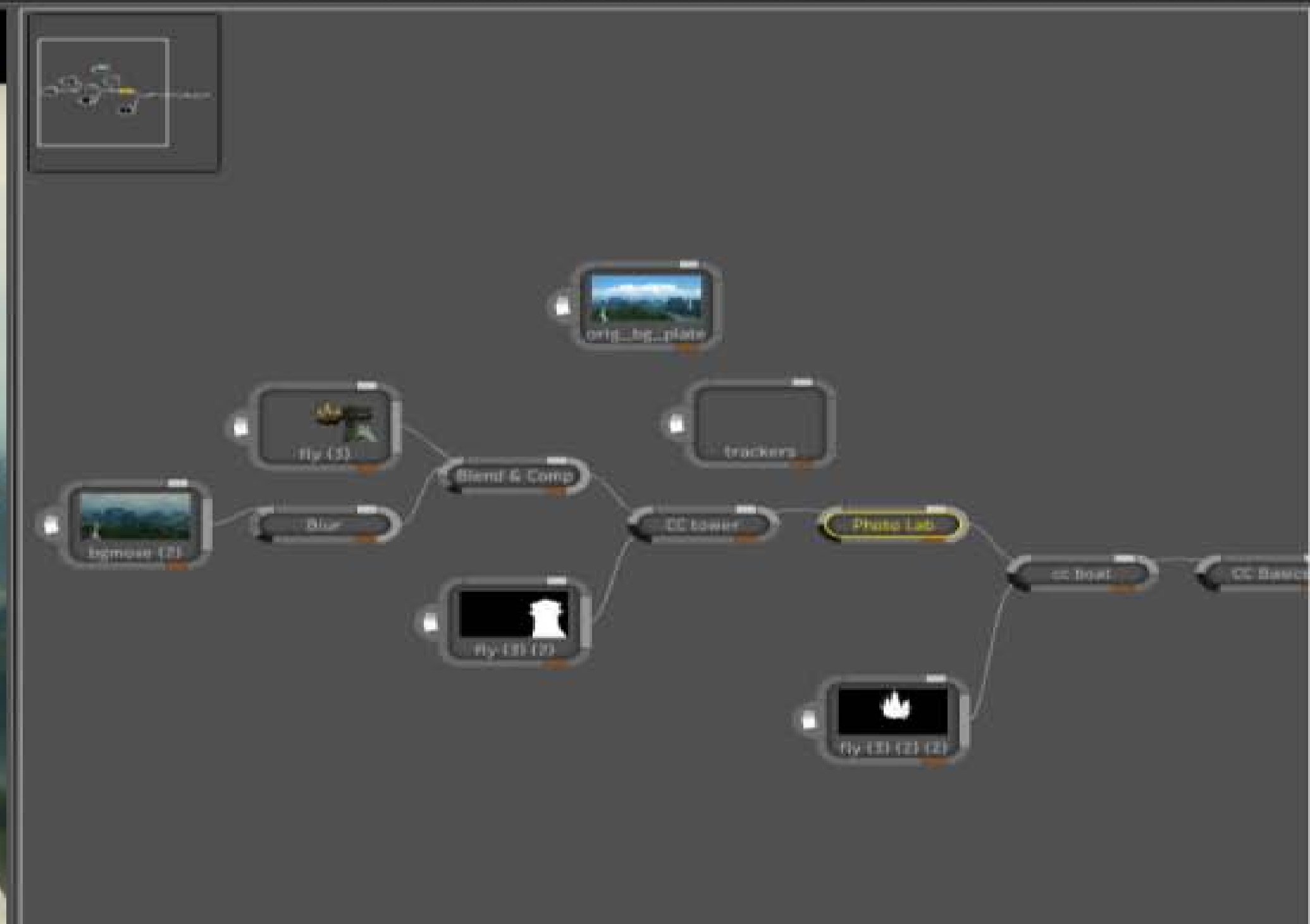
- 全新的多邊形建模工具關聯式 UI，可讓您進一步以互動方式操控性質，並且在視埠中於所需的點直接輸入值，不僅可節省建模時間，還能讓您專注於手邊的創作工作。





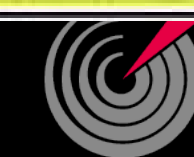
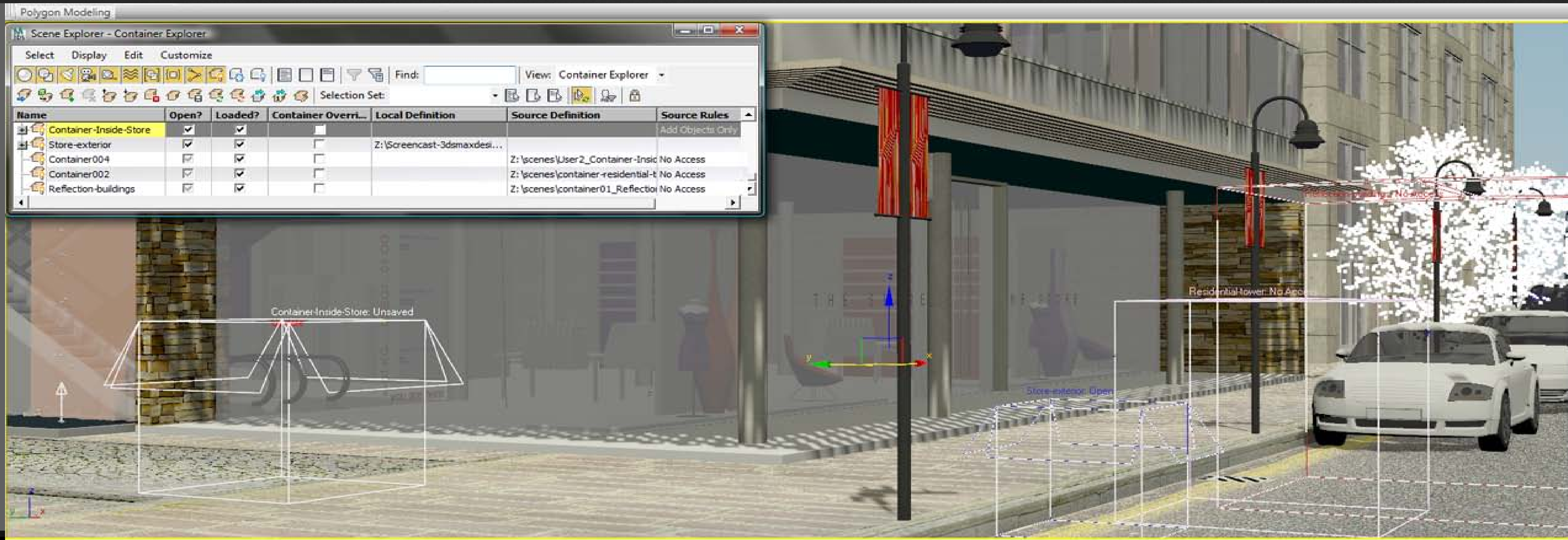
# 3ds Max Composite

- 以 3ds Max Composite 強化彩現屬性，然後加入真人影片中；這個合成器採用 Autodesk Toxik 軟體的技術，功能完整，並且支援 HDR。



# 局部編輯容器

容器的工作流程經大幅強化，可提高協同合作的效率，讓您以同時工作的方式，達成緊迫的交期：多名使用者可以在參照內容上，以非破壞性的方式配置局部編輯，同時處理同一個容器的不同層面。

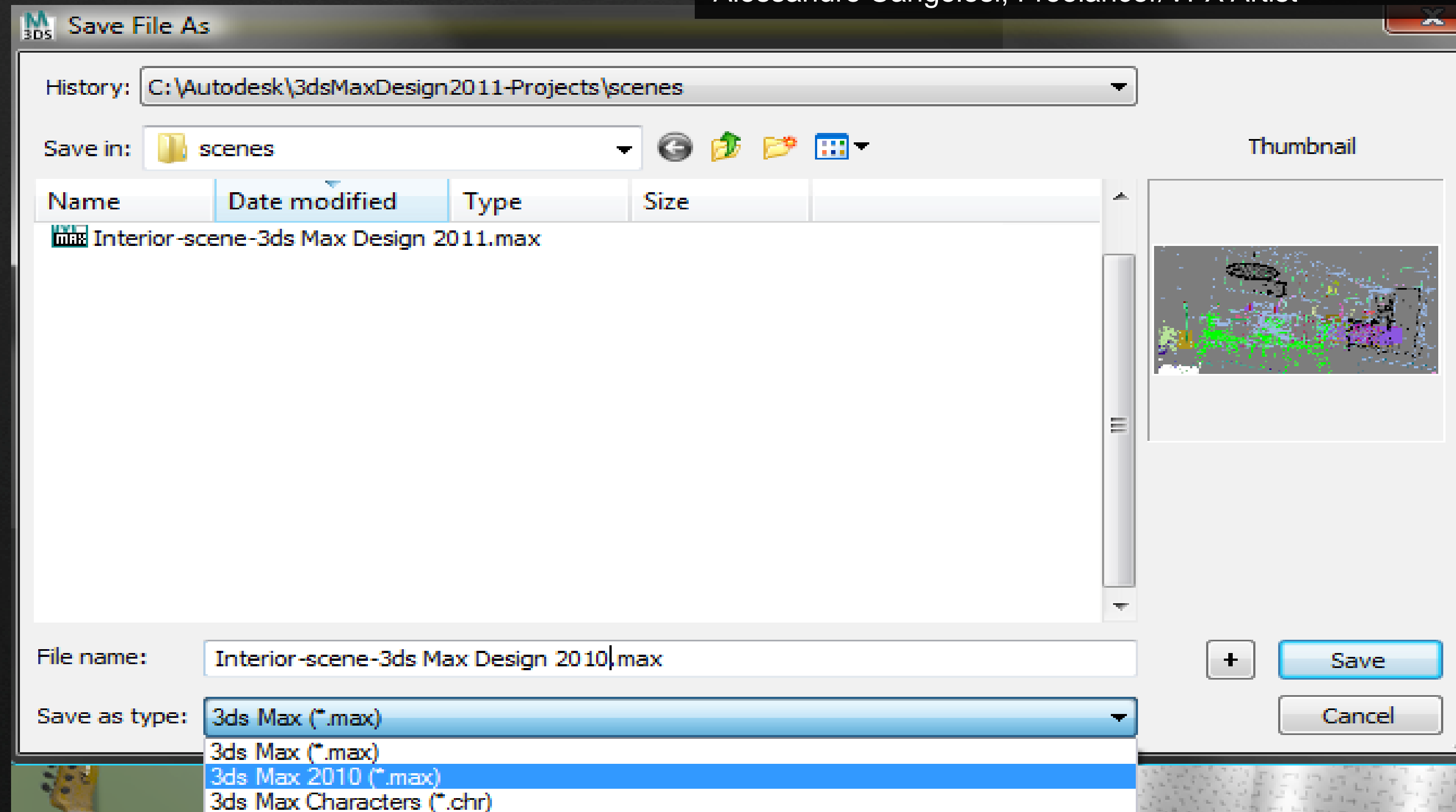




# 儲存至舊版

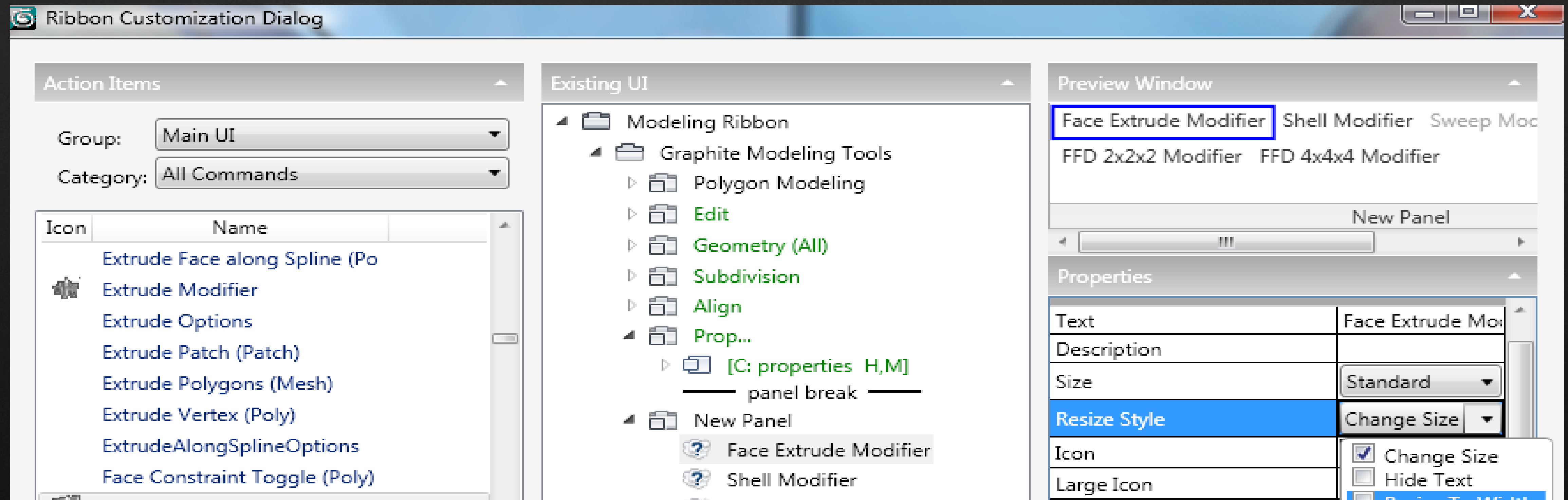
使用與 2010 版相容的格式儲存場景檔案的選項，順利轉移至 Autodesk 3ds Max 2011 版\*。這樣一來，您便可在整個工作室、製作流程或客戶群為升級準備就緒前，先利用 2011 的新功能

*The ability to save a project as a 3ds Max 2010 file is one of the most important additions, enabling me to work in 2011 and then deliver the final project using the old file format without compatibility problems.*  
- Alessandro Cangelosi, Freelancer/VFX Artist



# User Interface自訂

- 可自訂的 UI 配置能讓您儲存個人化的規劃，其中包括常用動作項目和巨集腳本，讓您專注於攸關專門工作流程的功能。





## 與 Autodesk Revit Architecture 的 FBX 檔案連結 (Design)

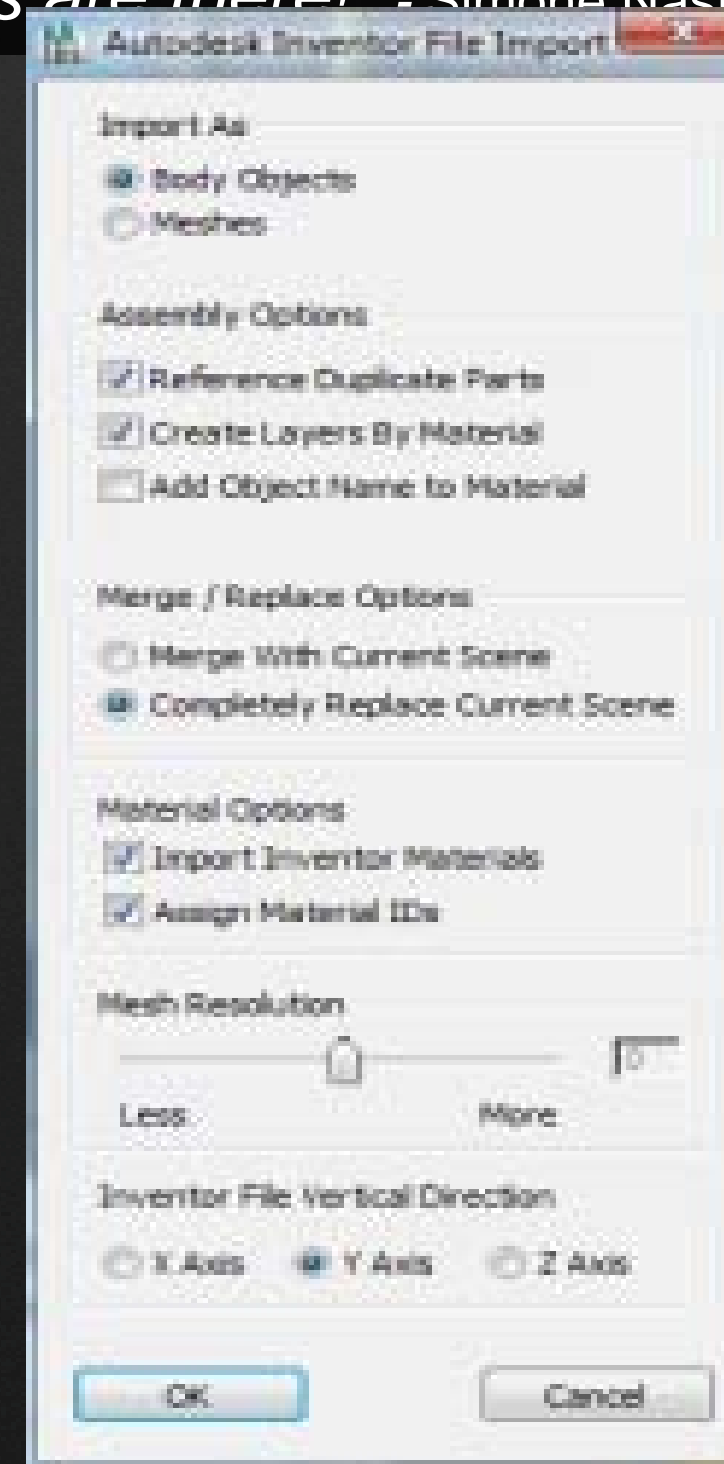
利用全新的 FBX 檔案連結，接收及管理 Autodesk Revit Architecture 軟體的上游設計變更。這項智慧型的資料處理方式，可以在修訂及細化原始設計時，減少於 3ds Max Design 2011 中重新處理視覺效果的需要。



# Autodesk匯入的加強功能(Design)

- 從 Inventor 軟體將資料匯入 3ds Max Design 2011 時，利用全新的 Smart Data™ 工作流程。此後，Inventor 無需安裝於同一部機器上，而且對於實體物件、材料、曲面和合成的支援經過強化。

*"The new Inventor Importer is amazing. Since our R&D department uses Inventor, it's a snap for me to import their models, no matter how complicated they are. Having them as NURBS in 3ds Max Design ensures all the tiny details are there!" - Simone Nastasi, ALU s.p.a.*

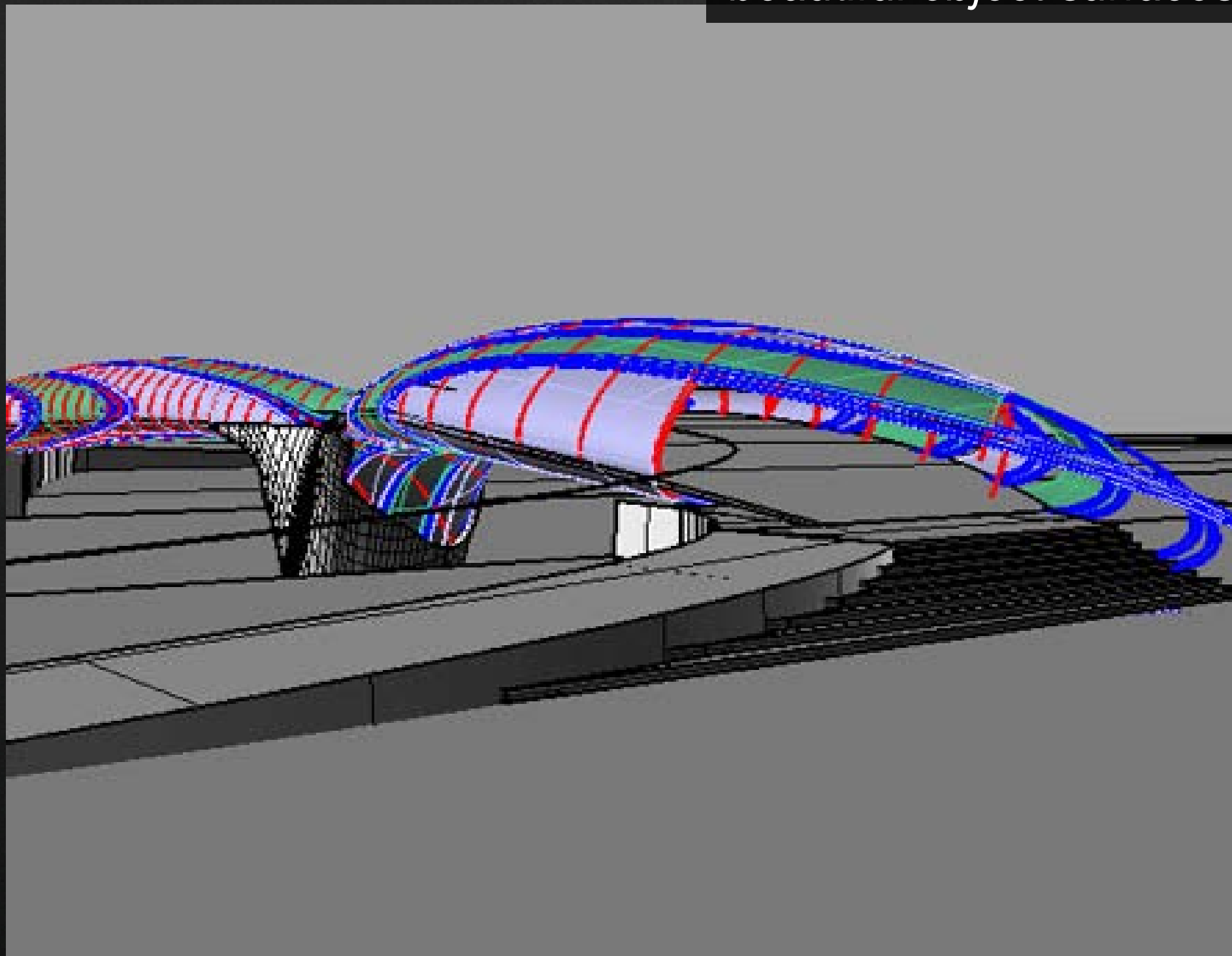




# 原生Solid匯入/匯出 (Design)

- 在 3ds Max Design 和其他支援 SAT 檔案的應用程式之間，以非破壞性的方式匯入及匯出曲面與實體，這類應用程式包括 Inventor、Revit Architecture、Rhino、SolidWorks® 和 Form® 軟體。

*“Working with imported CAD Data as body objects is not only a big timesaver but also results in much more precise and beautiful object surfaces.” - Olaf Finkbeiner, 3d Artist, mainworks GMBH*



## Google SketchUp Importer (Design)

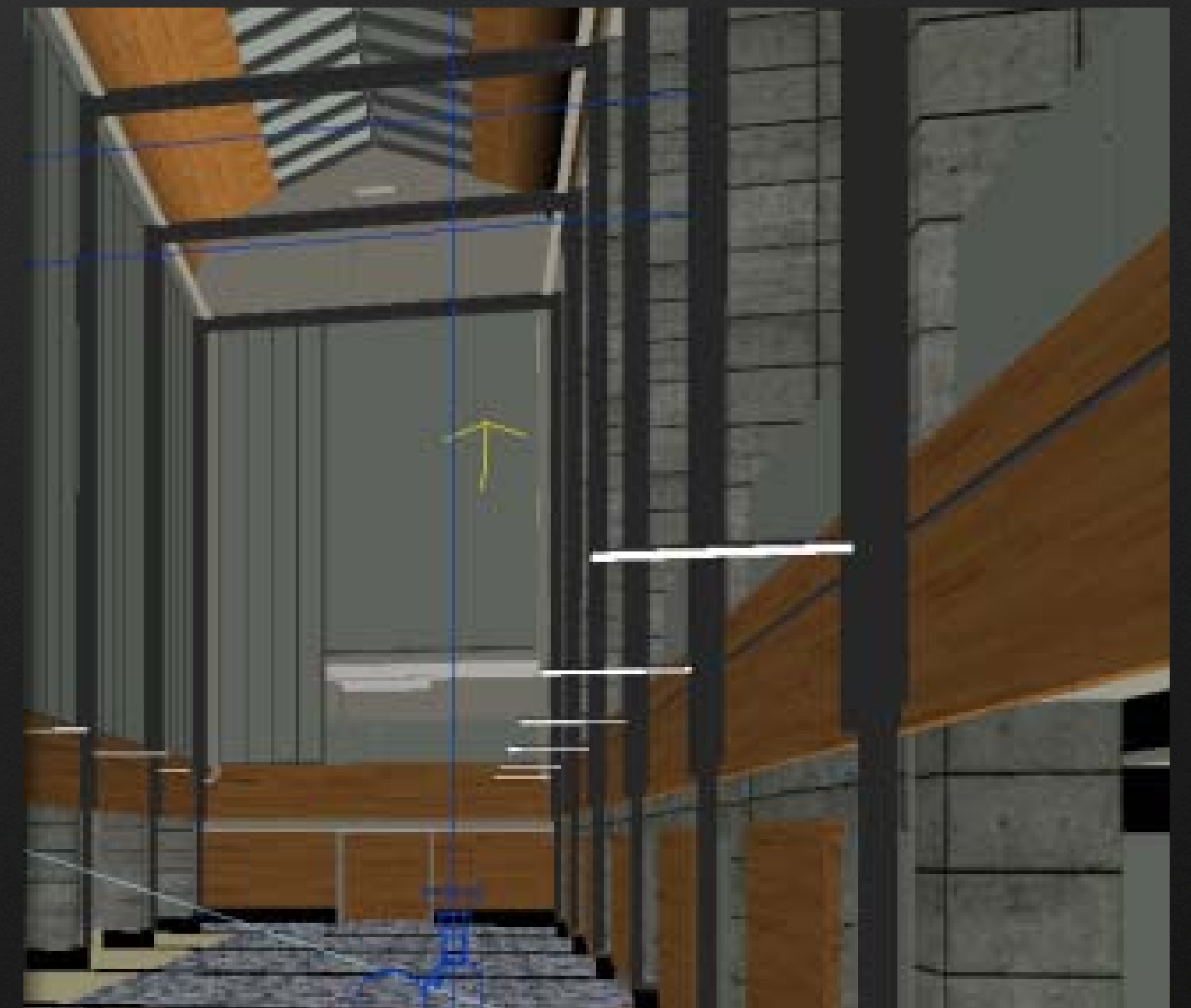
- 以更有效率的方式，將 Google SketchUp 草圖軟體 (SKP) 第 6 和第 7 版的檔案匯入 3ds Max Design 2011。強化的 SketchUp Importer 支援 SketchUp 圖元：圖層、群組、元件、材料、相機和日光系統。





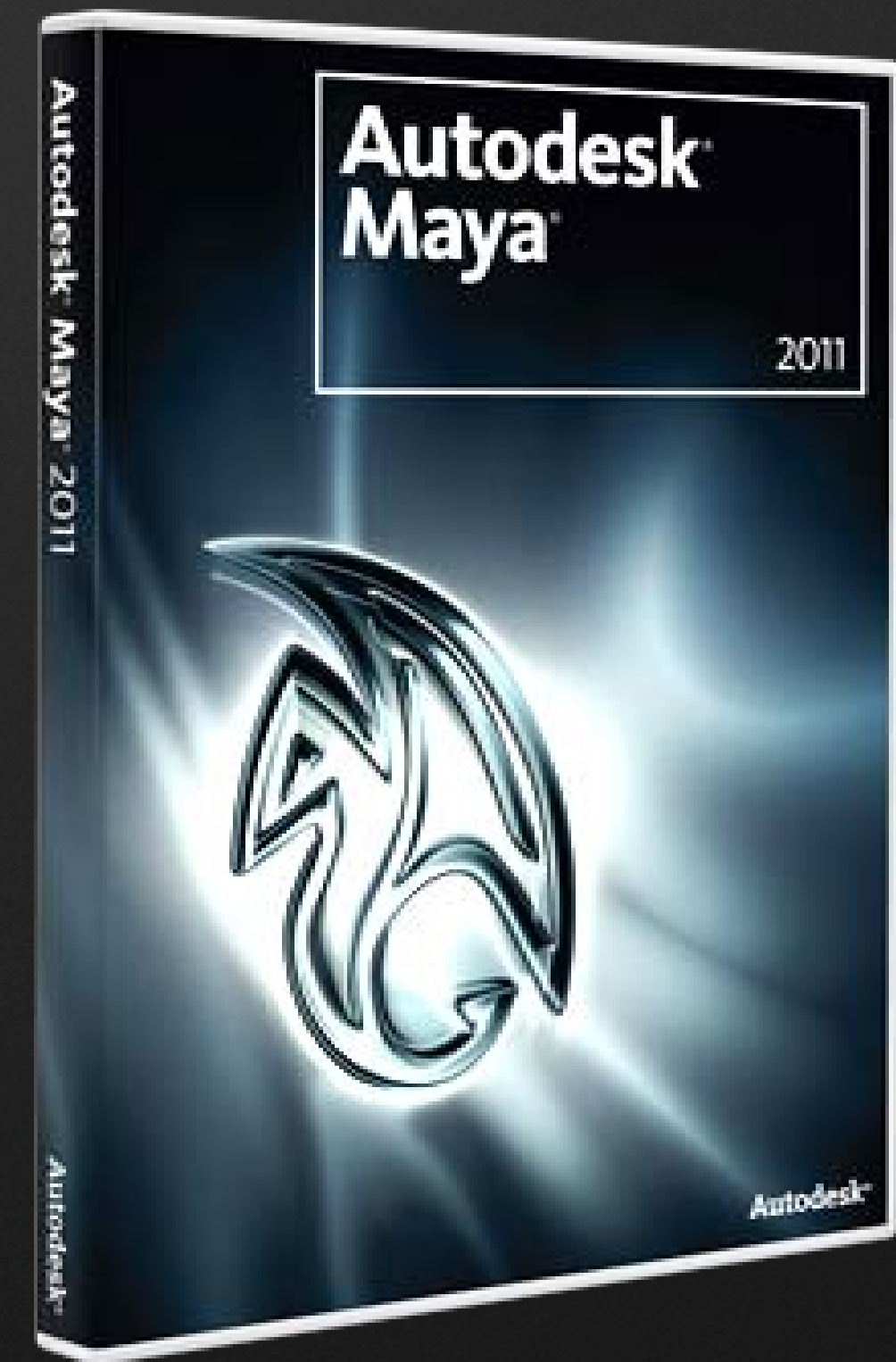
# Autodesk Material Library (Design)

- 利用全新的 Autodesk Material Library，在 3ds Max Design 2011 和若干支援 Autodesk 的應用程式 (AutoCAD、Inventor、Revit Architecture、Autodesk® Revit® MEP 和 Autodesk® Revit® Structure) 之間交換材料資料。



# Maya 2011

- 具備進階的衣服、頭髮、毛皮、液體及粒子模擬工具。
- 內含強大的Toxik高動態範圍合成系統
- 五個額外的 mental ray® for Maya 批次彩現節點
- Autodesk® Backburner網路彩現程式佇列管理員。
- 多平台作業系統支援 Windows 32/64 bit, Mac 32/64 bit, Linux

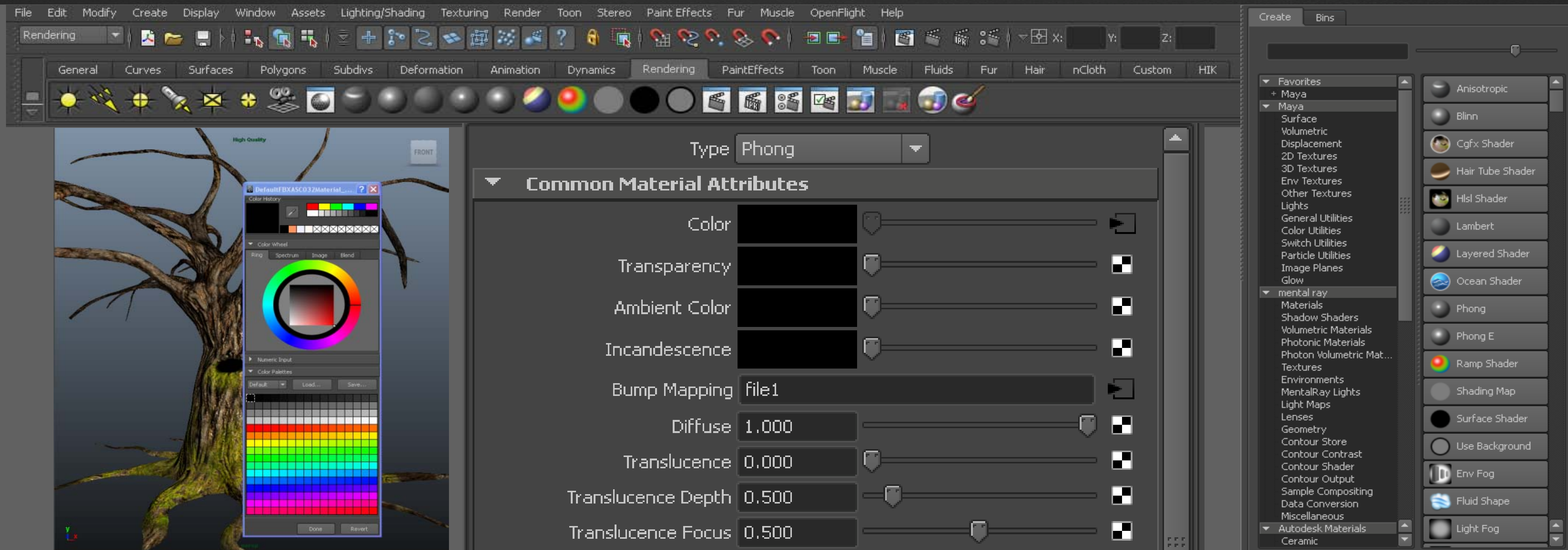




# 強化的使用者介面

- 使用者介面更新後，UI 元素的外觀耳目一新，而且可停靠，加上更彈性的編輯器，以及全新的色彩選擇器和檔案瀏覽器，使用者可在所有支援的平台獲得一致且強化的經驗。

UI shots created in Maya 2011

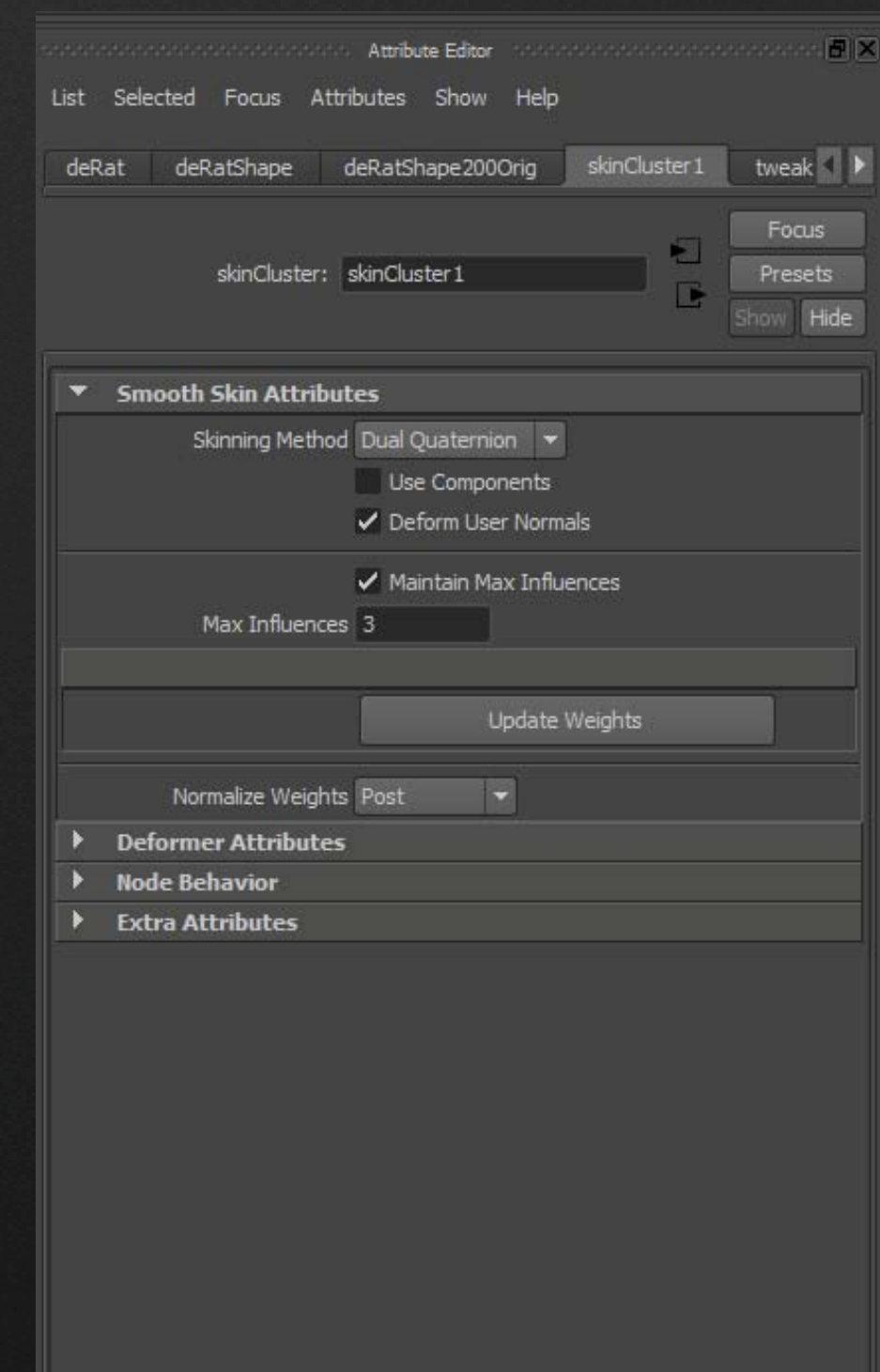
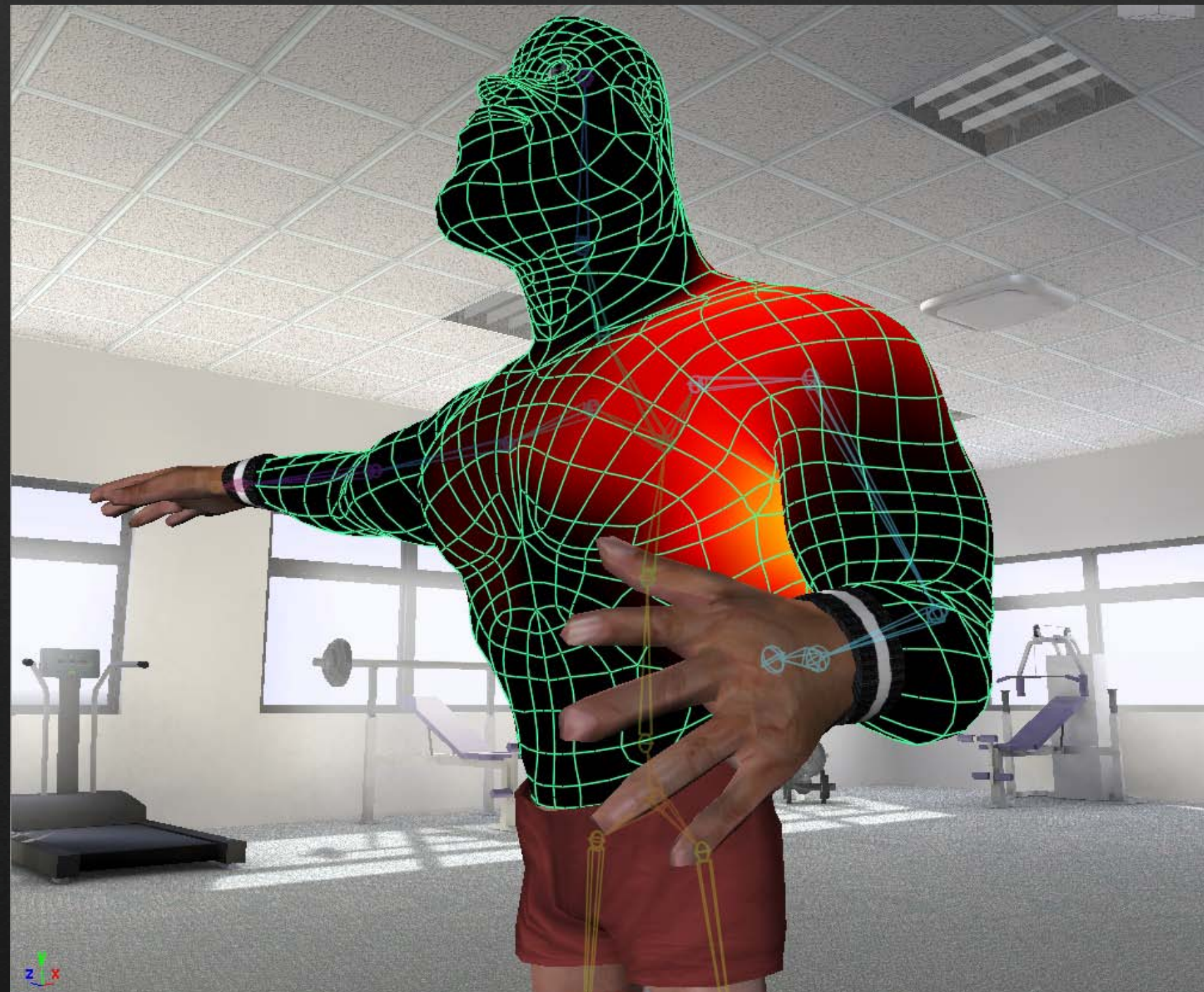
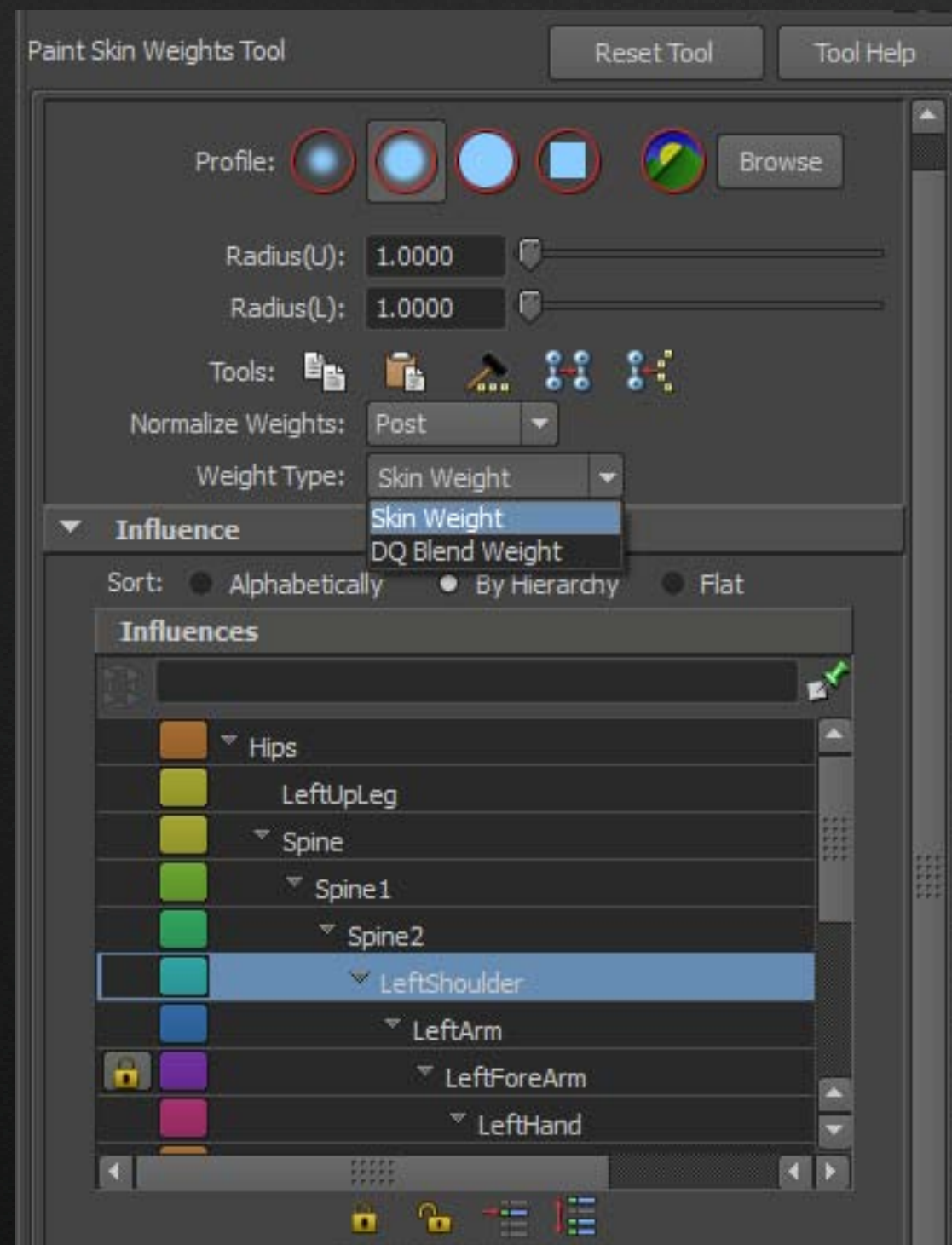




# 加速的蒙皮工作流程

- 利用更逼真的變形、全新的蒙皮工具與工作流程，加速建立更出色的蒙皮角色，其中包括：可產生平滑蒙皮的雙重四個一組選項、互動式磁區連結功能、彩繪外皮權重工具的強化功能、變形器權重鏡射，以及包裹變形器的曲面衰退角模式。

UI shots created in Maya 2011

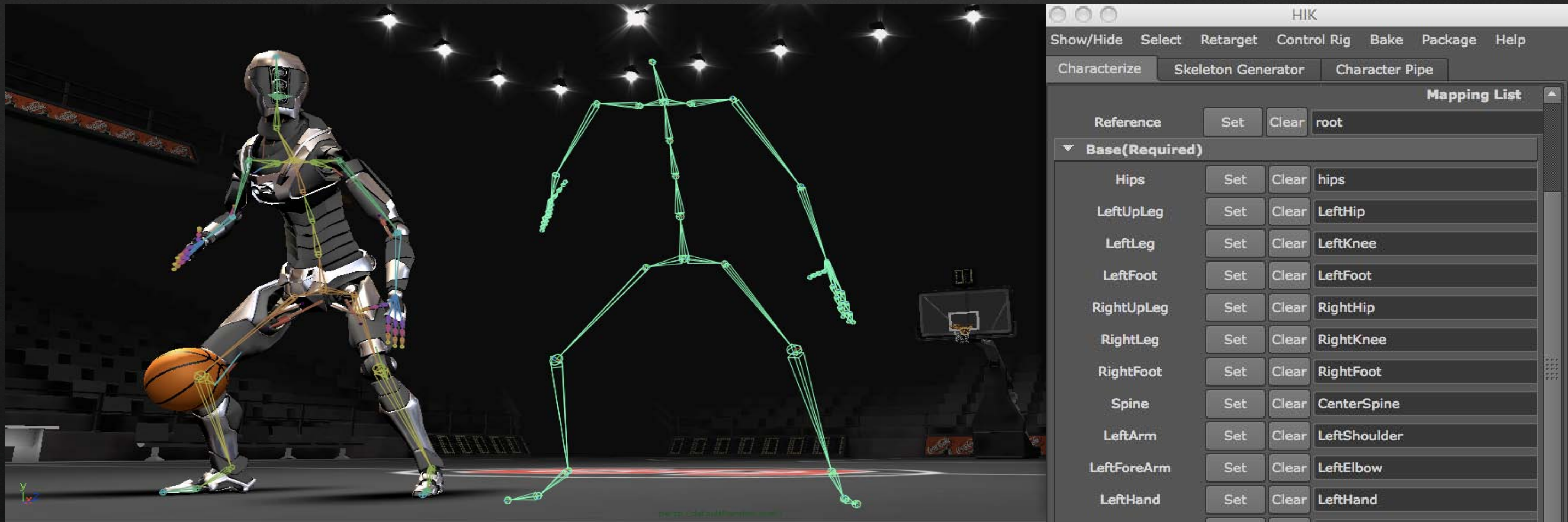




# 非破壞性即時定位

- 全新的非破壞性定位工作流程採用 Autodesk® HumanIK® (HIK) 中介軟體資源庫，快速輕鬆即可重複使用、修正及強化動作擷取和其他動畫資料。在角色之間轉移動畫，並即時調整定位參數。

UI shots created in Maya 2011

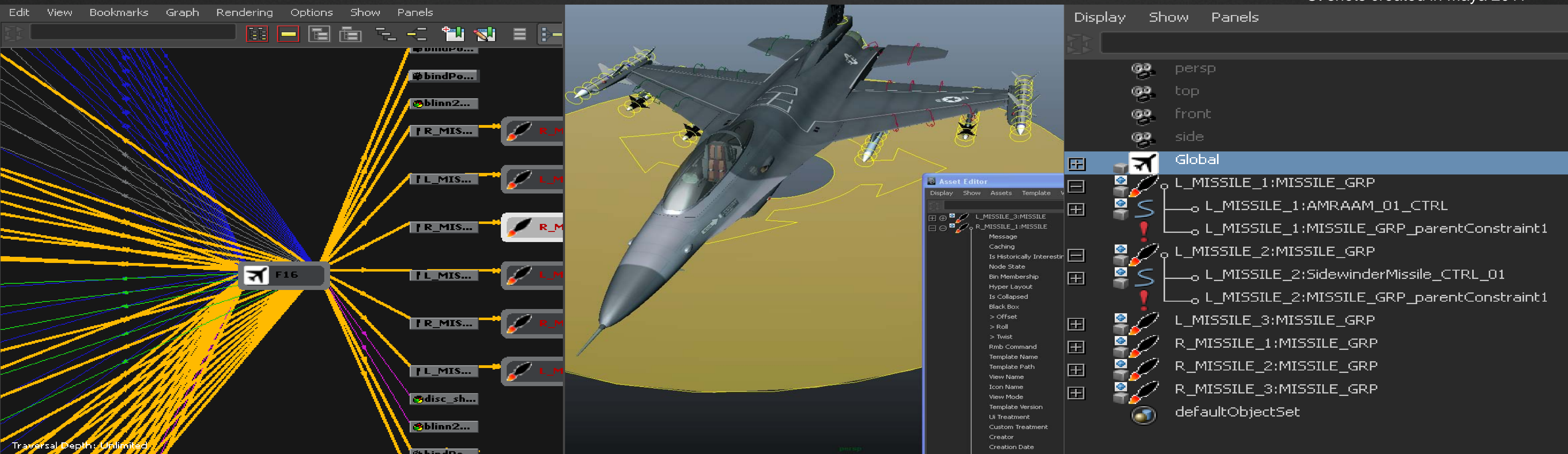




# 資產與檔案參照的加強功能

- 分段、重複使用及交換有或沒有檔案參照的資料時更輕鬆。利用轉換建立資產 (DAG 資產) 的新選項，有助於精簡多數包含資產的常見工作流程。此外，資料可以用離線檔案的方式匯出及匯入，以彈性的方式將場景分段，而且參考編輯無需卸載即可匯入、匯出與移除。

UI shots created in Maya 2011

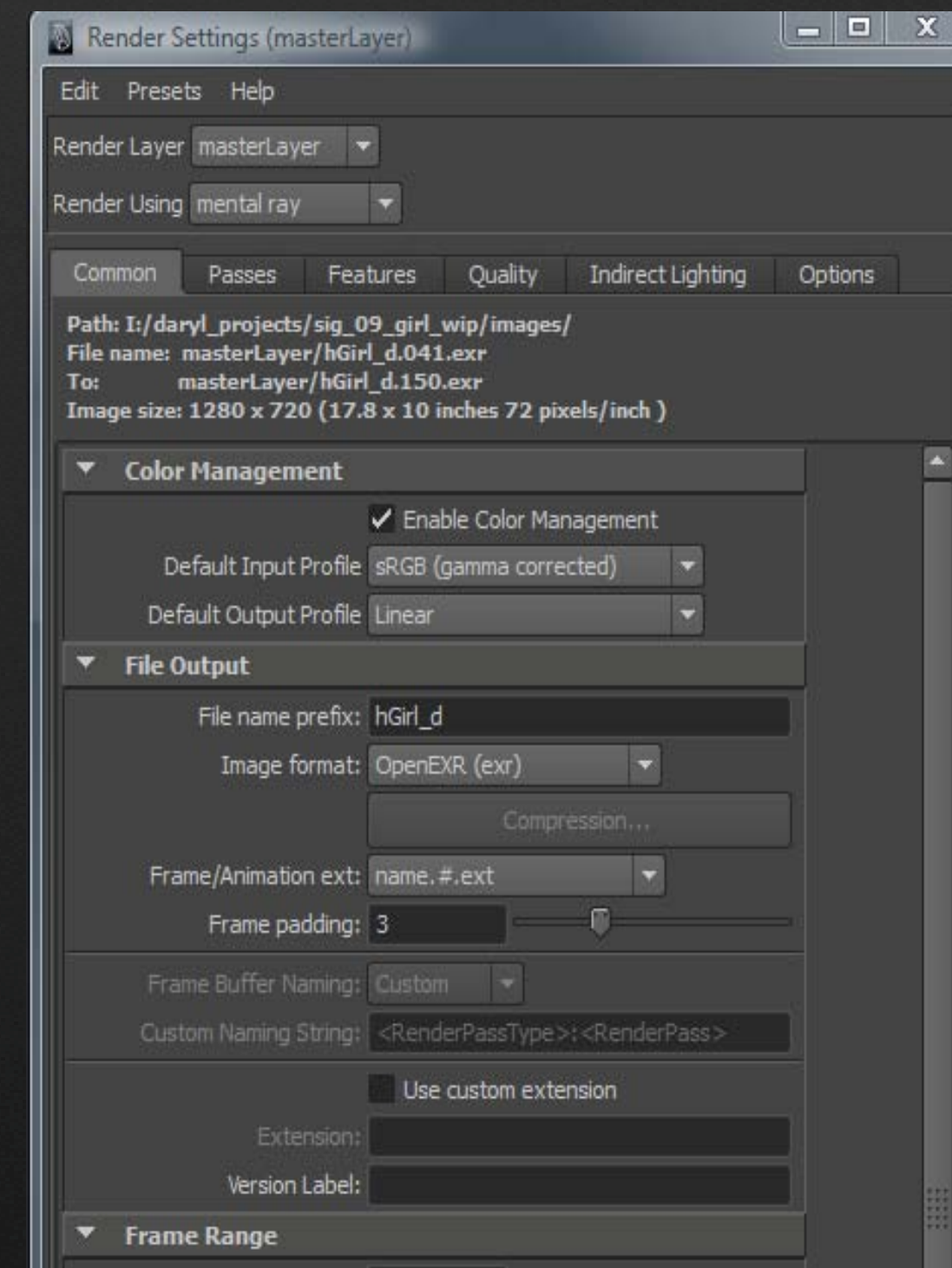




# 色彩管理

在最終色域的環境下檢視影像，在整個彩現製作流程制定更明確的決策，並且保留創意意圖。初始支援採用 Maya 彩現程式的 mental ray<sup>®</sup>。

UI shots created in Maya 2011

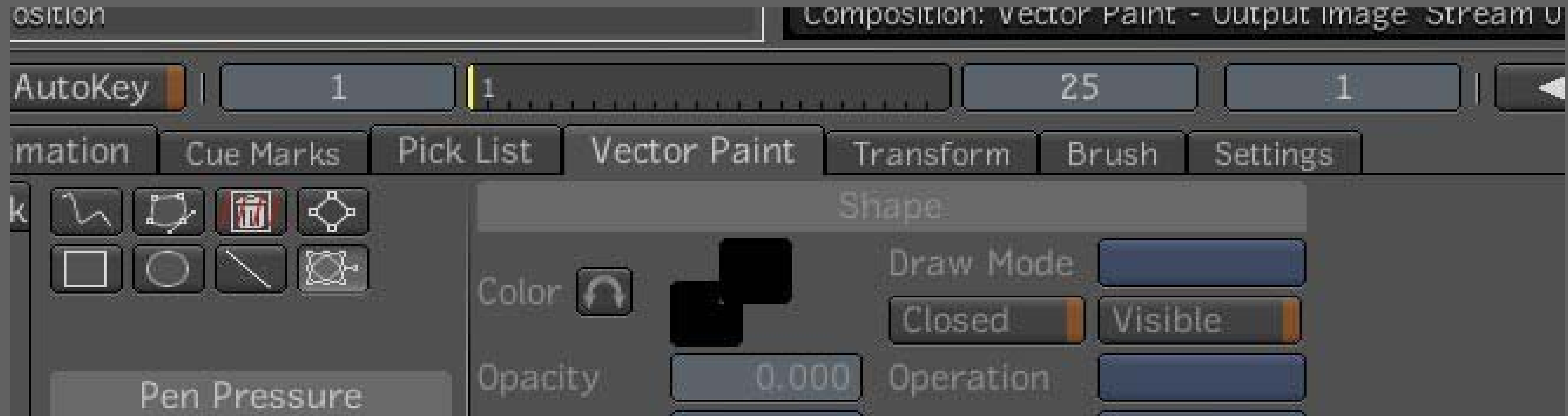




# Maya Composite 內的向量彩繪

使用 Maya® Composite 功能內的全新向量彩繪選項，執行複雜的繪畫式轉描作業，例如從即時動作板移除或新增元素。筆觸完全與追蹤整合，可以設定動作，也可用於複製其他來源的資料。

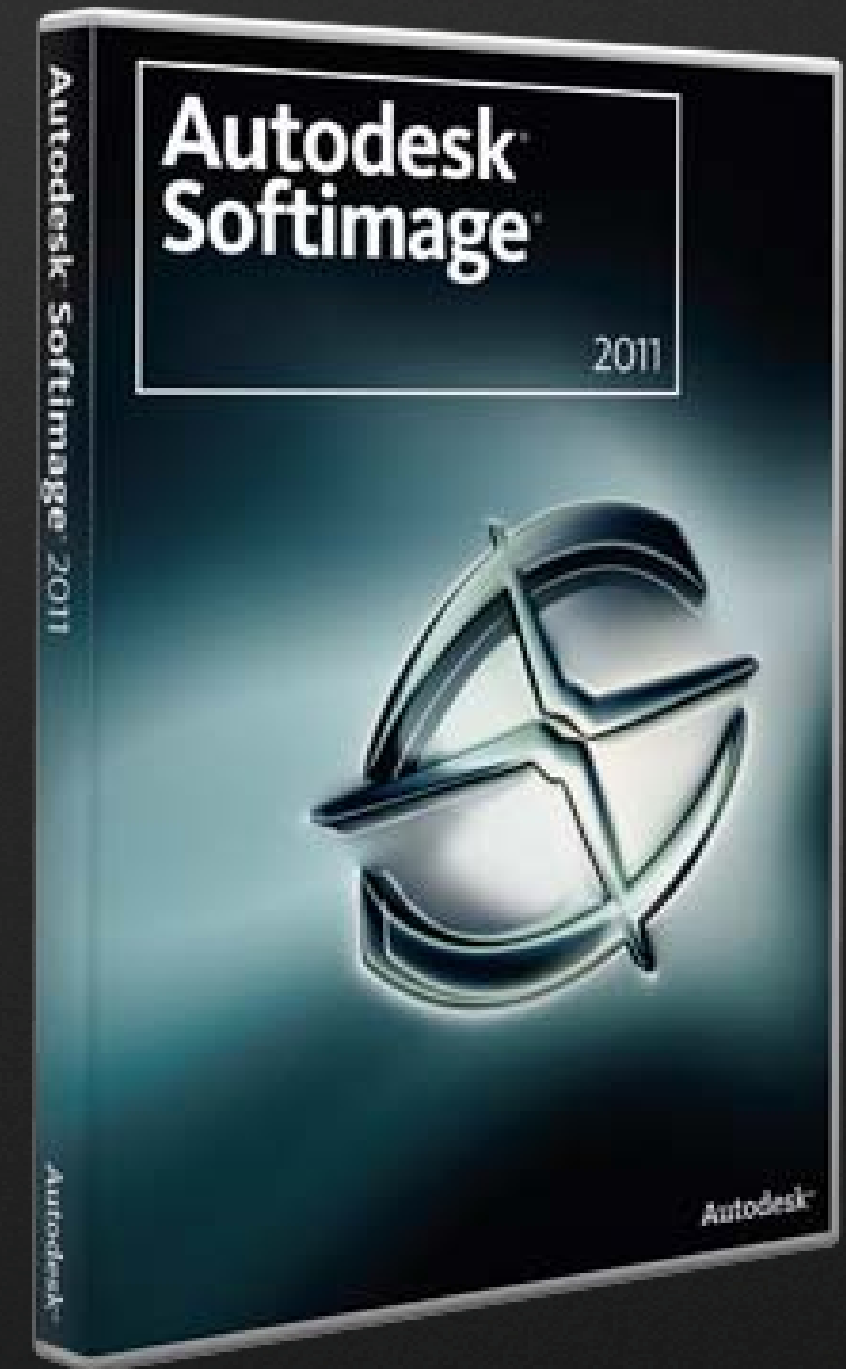
UI shots created in Maya 2011





# Autodesk Softimage 2011

- 主要用於電腦動畫、電影、廣告、和電視遊戲和電腦遊戲的圖形製作。
- 使你能夠透過互動式創作環境 (ICE)，更快地創建自訂工具和令人驚訝的視覺特效。
- 滿足製作遊戲、電影、電視專案在3D建模、動畫、彩現和合成的每個CG工作流程。
- Softimage GigaCore III 提供加速的性能、出色的資料處理和新的複雜性管理工具。
- Softimage Face Robot 臉部動畫工具集。
- Autodesk Maya 的協同工作能力。





# 成功案例

## *Game development*

Street Fighter IV

- Star Wars Battlefront
- Resident Evil 5



## *Film and video*

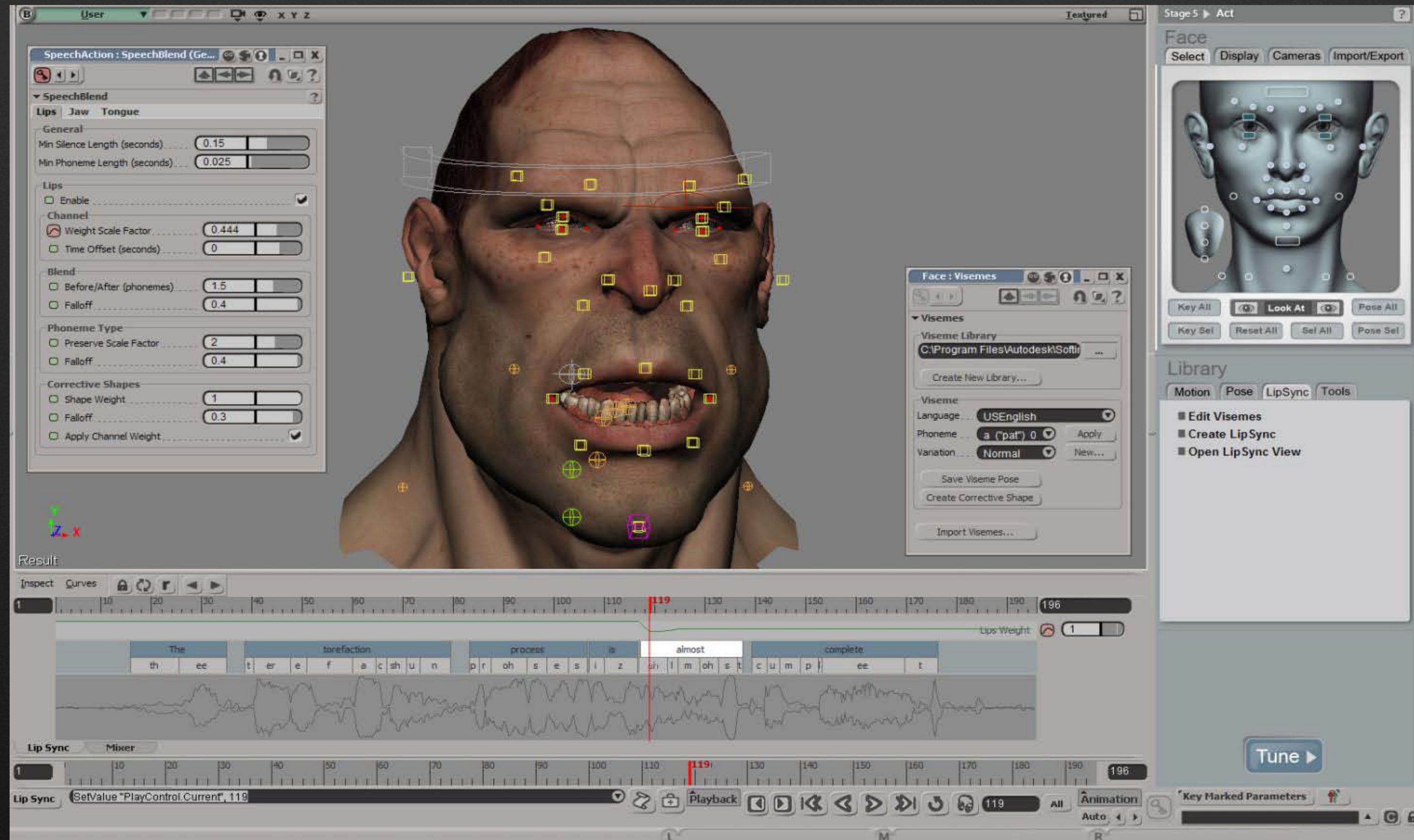
- 300
- Charlotte's Web
- Transformers
- Coca-Cola commercials
- M&M's commercials





# 完整的 Face Robot 工具集

More quickly generate facial animation based on an audio file

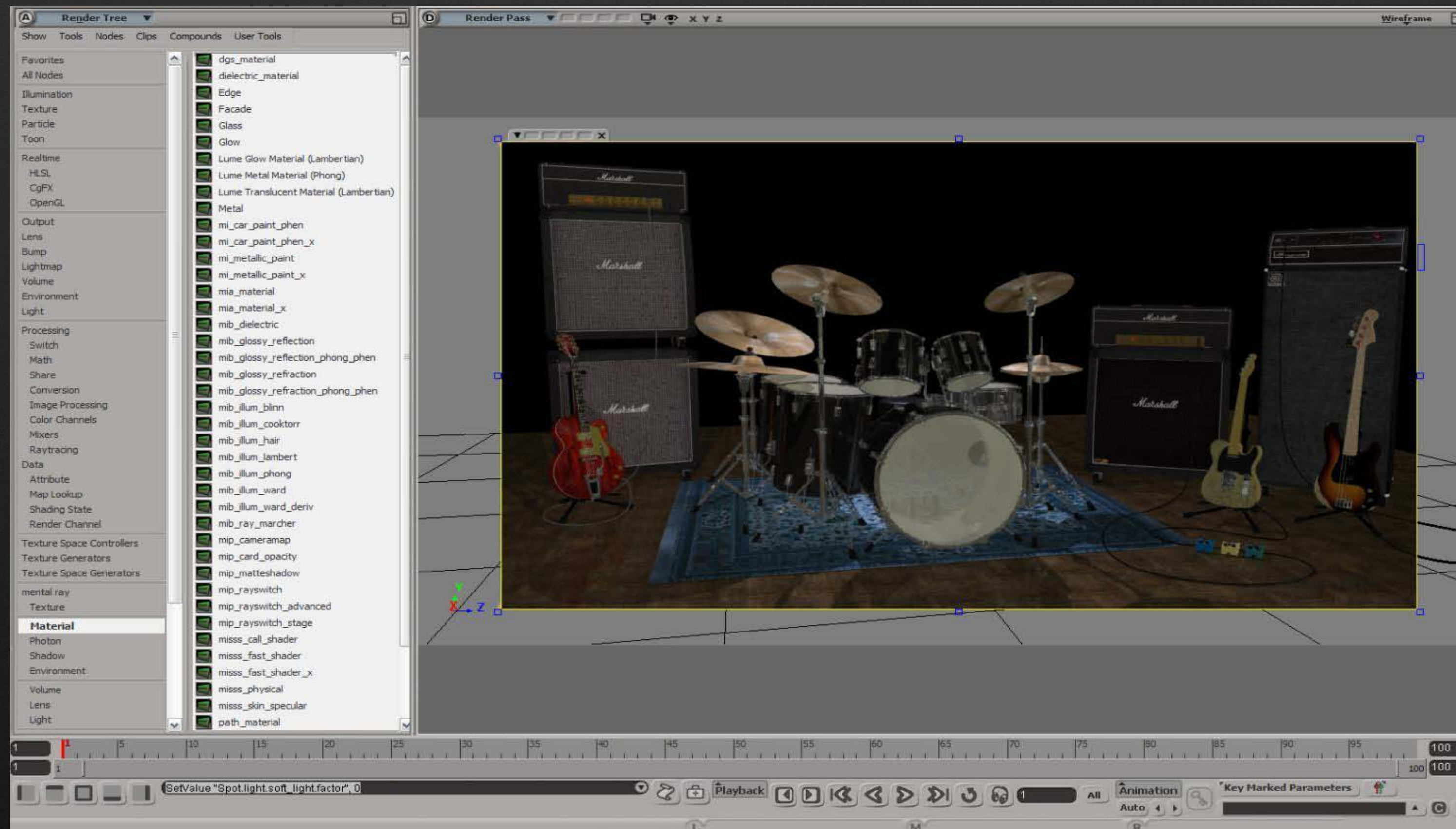




# 100 種全新 mental ray 描影程式

Enhance rendering creativity and productivity

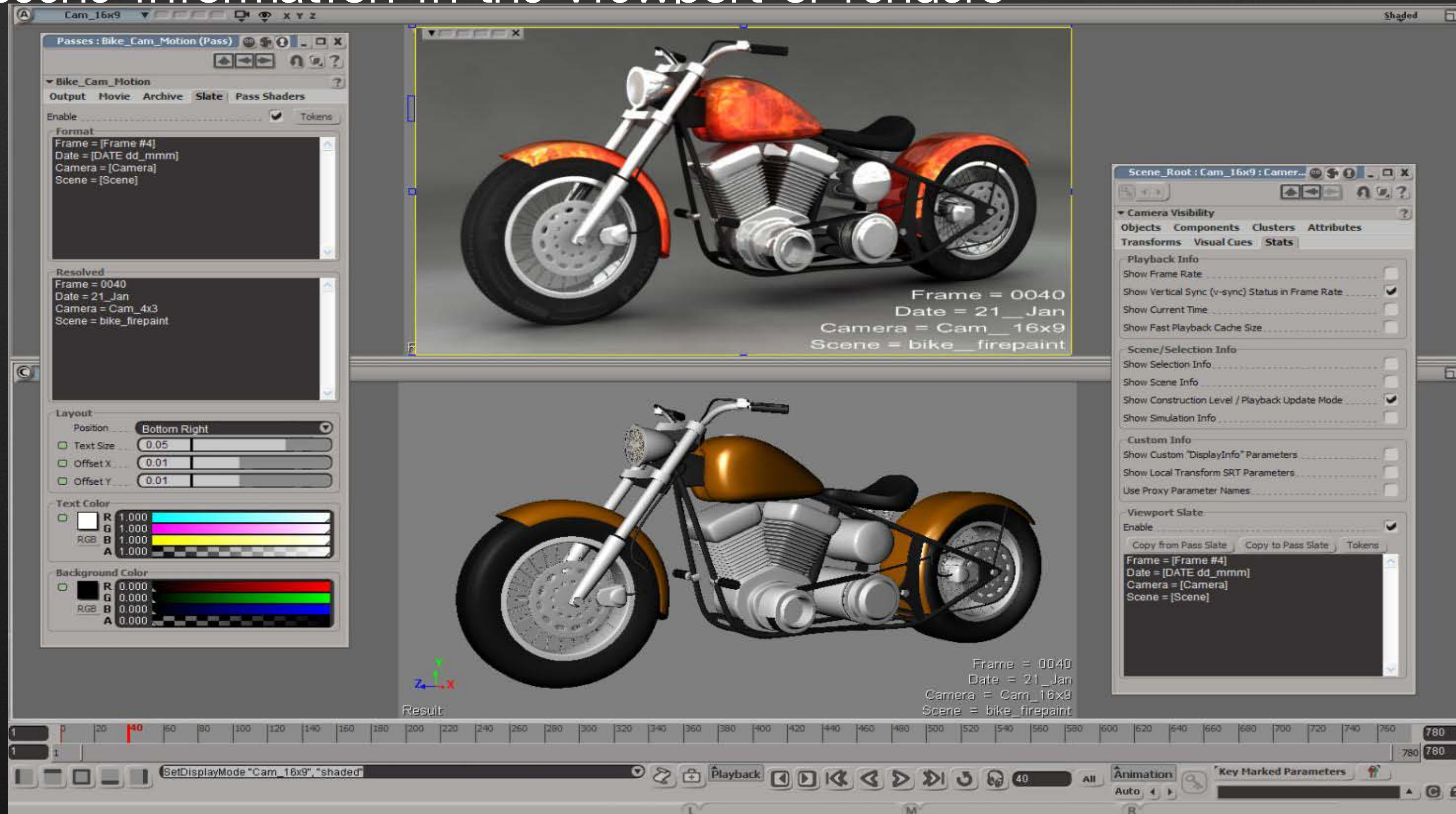
- Up to 100 new mental ray shaders





# 相機與彩現板

Show useful scene information in the viewport or renders





# mental ray 2011

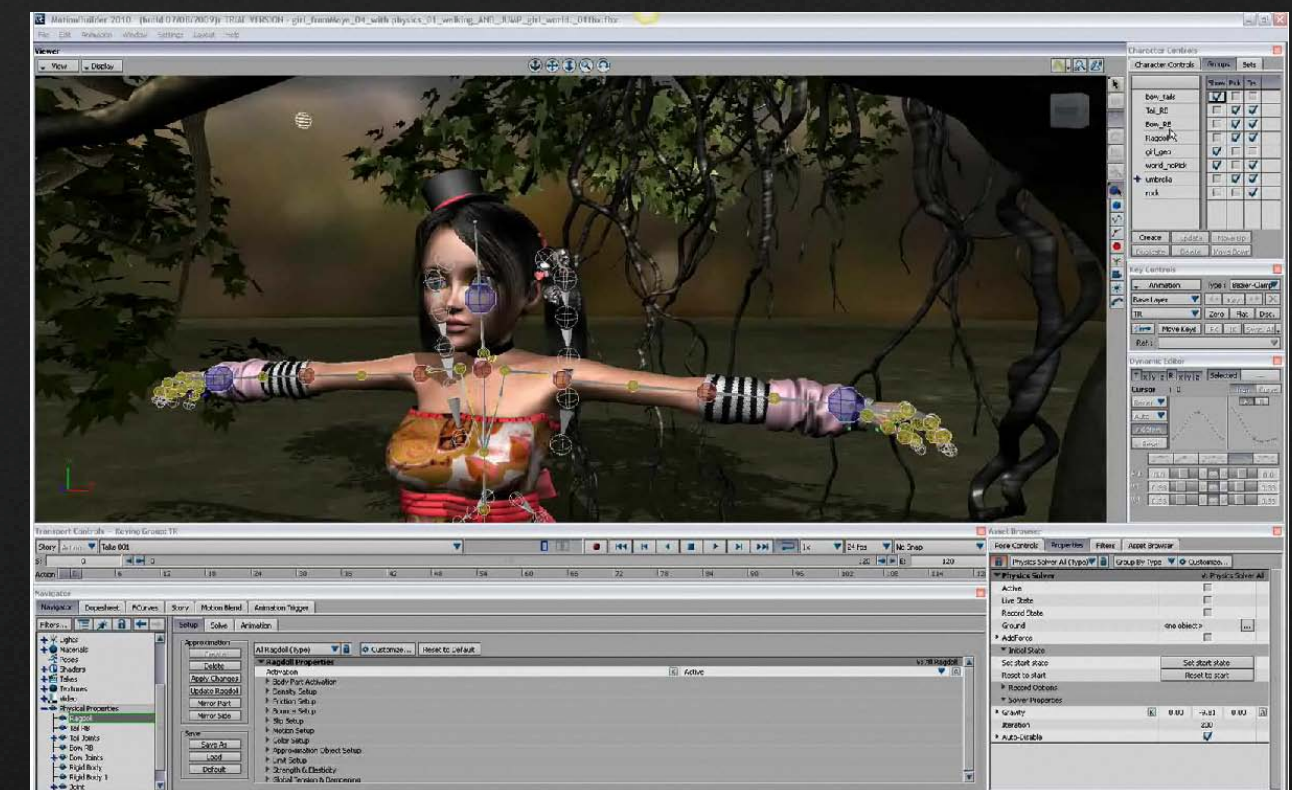
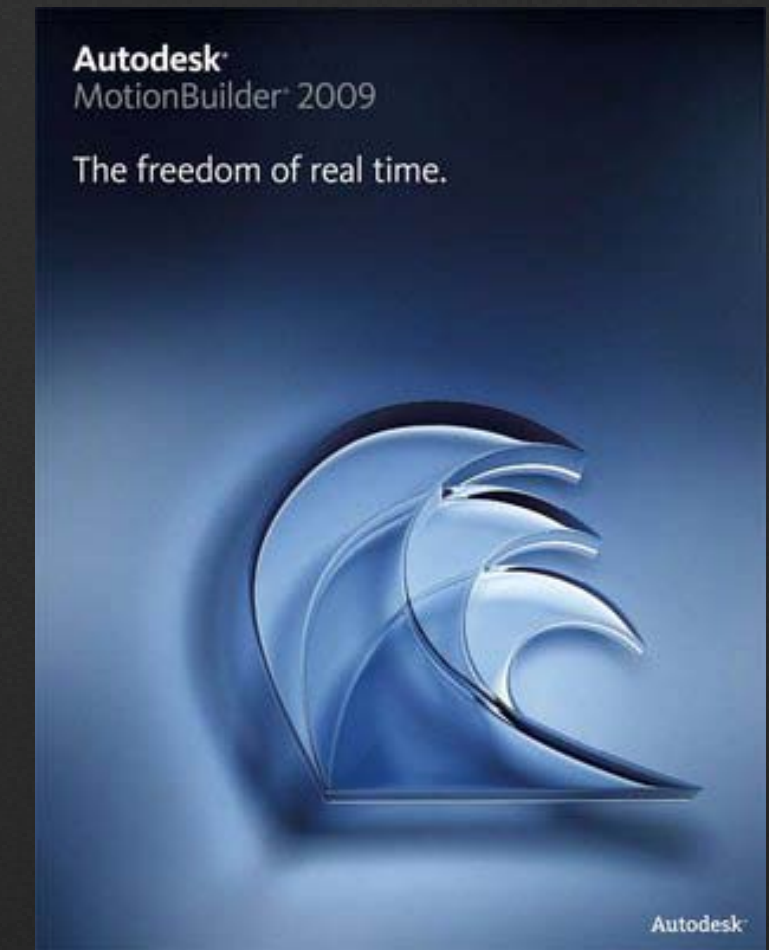
Increased stability, and faster renders





# Autodesk MotionBuilder 2011 即時動畫軟體

- 適合量大的遊戲動畫製作流程、以導演創作為主的虛擬電影攝影，以及即時角色模擬。
- 與 Autodesk® Maya®、Autodesk® 3ds Max® 和 Autodesk® Softimage® 軟體互通性。
- 可自訂的編碼群組。
- 支援解析模擬的第二個動畫。
- 強化對 3ds Max Biped 的支援
- 支援 Softimage 內的 MotionBuilder Template 裝備。
- 全新的演員更新。
- 擴充的姿勢控制工作流程。



# Q & A

