

За дополнительной информацией обращайтесь:



NVIDIA.

Ирина Шеховцова
NVIDIA Corporation
Тел.: +7 (495) 981 03 00 доб. 10777
E-mail: irinas@nvidia.com

Графические процессоры NVIDIA дают фору 3D аниматорам, использующим Autodesk Softimage 2011

Сочетание NVIDIA PhysX Engine и CUDA позволяет дизайнерам создавать реалистичную воду, персонажей и динамические взрывы с реактивными осколками

САНТА-КЛАРА, КАЛИФОРНИЯ, И FMX 2010, ШТУТТГАРТ, ГЕРМАНИЯ —5 МАЯ 2010 —Учитывая быстрое проникновение 3D в массовый сектор, разработчики игр и аниматоры теперь могут создавать более реалистичные изображения с помощью новой программы создания цифрового контента Autodesk Softimage 2011, которая включает две ключевые технологии NVIDIA® - [NVIDIA PhysX®](#) и [NVIDIA CUDA™](#).

Новейшая версия ПО для моделирования и анимации Autodesk Softimage 3D позволяет создавать симуляции в режиме реального времени с помощью NVIDIA PhysX—мощного физического движка (API), ускоренного профессиональными графическими процессорами [NVIDIA Quadro®](#), и с помощью NVIDIA CUDA – архитектуры, лежащей в основе NVIDIA GPU. Такие симуляции позволяют создавать более правдоподобные связанные с водой эффекты, реалистичных персонажей и взрывы, отличающиеся необыкновенным реализмом.

“Включив технологии CUDA и PhysX в новый выпуск Softimage, Autodesk открыл новый путь для креативных свершений профессионалов в области создания контента”, - сказал Джефф Браун (Jeff Brown), директор Professional Solutions Group, NVIDIA. “Благодаря профессиональной графике Quadro дизайнеры, использующие Softimage, теперь могут достичь более высокого уровня реалистичности, добавив симуляцию физики в свою работу”.

Softimage включает Interactive Creative Environment (ICE) – мощную платформу от Autodesk, которая предоставляет набор инструментов и визуальных эффектов. ICE помогает дизайнерам легче воплощать креативные идеи без необходимости в сложном программировании. При работе с твердыми телами в PhysX, ICE использует мощь параллельных вычислений графических процессоров NVIDIA для улучшения интерактивности в Softimage 2011.

“Интеграция Autodesk Softimage 2011 с PhysX позволяет создать одну из лучших производственных сред для разработчиков игр”, - сказал Марк Шоеннагел (Mark Schoennagel), директор по 3D в Autodesk. “Пользователи Softimage будут удивлены, увидев новые возможности по созданию реалистичной анимации и правдоподобных визуальных эффектов с включением архитектуры NVIDIA CUDA и возможностей PhysX в Softimage”.

О компании NVIDIA

NVIDIA открыла миру мощь компьютерной графики с изобретением GPU в 1999 году. С тех пор компания периодически устанавливает новые стандарты в области графических вычислений, позволяя создавать захватывающую интерактивную графику на различных устройствах – от планшетных ПК и медиаплееров до ноутбуков и рабочих станций. Опыт NVIDIA в создании

программируемых GPU привел к прорывам в области параллельных вычислений, сделав суперкомпьютеры недорогими и широко доступными. Компания обладает более *1100 американскими патентами, включая создание фундаментальных дизайнов и идей в области современных вычислений*. Подробнее смотрите на www.nvidia.ru.

Отдельные заявления данного пресс-релиза, включая, но не ограничиваясь ими, упоминающие об архитектуре NVIDIA CUDA, NVIDIA PhysX и графических процессорах NVIDIA Quadro; а также об интеграции CUDA и PhysX в Softimage, приводятся с расчетом на будущее и могут изменяться в результате обстоятельств и рисков, приводящих к результатам, материально отличным от ожидаемых. Такие обстоятельства и риски включают разработку более быстрой или эффективной технологии, использование CPU для параллельных вычислений, конструкторские, производственные или программные ошибки, влияние технологического развития и конкуренции, изменения в предпочтениях и требованиях покупателей, выбор других стандартов или продуктов конкурентов покупателями, изменения в стандартах отрасли и интерфейсах, неожиданное снижение производительности наших продуктов или технологий при интеграции в системы, а также другие риски, указываемые время от времени в отчетах, которые NVIDIA отправляет в Комиссию по ценным бумагам и биржевым операциям, включая отчет по форме 10-Q за финансовый период, закончившийся 31 января 2010 года. Копии отчетов для SEC опубликованы на нашем сайте и доступны у NVIDIA бесплатно. Данные, относящиеся к будущему заявлению, не относятся к будущей производительности, а только к текущему моменту, и, кроме случаев, установленных законом, NVIDIA не несет ответственность за обновление таких заявлений, чтобы отразить будущие события или обстоятельства.

© Компания NVIDIA®, 2010. Все права защищены. NVIDIA, логотип NVIDIA, CUDA и Quadro являются товарными знаками и/или зарегистрированными товарными знаками компании NVIDIA в США и/или других странах. Все другие названия компаний и/или продуктов могут являться товарными знаками и/или зарегистрированными товарными знаками соответствующих владельцев. Функции, цены, наличие и спецификации могут быть изменены без предупреждения.