

Autodesk Press Release

Контактное лицо: Евгения Головина, (495) 937-31-31

Email: golovina@fhv.ru

Новые 2014 версии Entertainment Creation Suites от Autodesk

Москва, 27 марта 2013г. — Компания [Autodesk](#) анонсировала 2014 версии Программных комплексов Autodesk Entertainment Creation. Они включают в себя удостоенные наград инструменты для 3D-анимации, визуальных эффектов и творчества [Autodesk Maya 2014](#), [Autodesk 3ds Max 2014](#), [Autodesk MotionBuilder 2014](#), [Autodesk Mudbox 2014](#), [Autodesk Softimage 2014](#) и [Autodesk Sketchbook Designer 2014](#). Все эти продукты претерпели технологические улучшения, позволяющие художникам сотрудничать с коллегами по всему миру, управлять сложными проектами и эффективно обрабатывать большие объемы данных.

«Современные творческие коллективы управляют множеством визуально сложных проектов, которые должны быть доступны в любой момент времени. Autodesk тесно сотрудничает с ведущими мировыми студиями компьютерной графики, — сказал Крис Брэдшоу (Chris Bradshaw), старший вице-президент подразделения анимации и графики компании Autodesk. — Программные комплексы Entertainment Creation Suites обеспечивают целостный и гибкий технологический процесс, позволяя организациям любого размера эффективнее управлять работой географически распределенных творческих коллективов. Каждый продукт, входящий в комплексы, заметно экономит рабочее время, давая художникам больше творческой свободы и лучшие профессиональные инструменты для реализации замыслов».

Гибкий набор инструментов масштабируется под нужды проекта

Три варианта поставки программных комплексов позволяют выбрать оптимальную конфигурацию, соответствующую запросам команды, бюджету и сложности проекта. Комплектация Standard включает признанное в отрасли программное обеспечение (ПО) для 3D-дизайна и может содержать [Autodesk Maya 2014](#) либо [Autodesk 3ds Max 2014](#). В комплекс также входят [Autodesk MotionBuilder 2014](#), [Autodesk Mudbox 2014](#) и [Autodesk Sketchbook Designer 2014](#).

Версия Premium содержит все продукты из комплектации Standard плюс ПО для 3D-анимации и создания визуальных эффектов [Autodesk Softimage 2014](#).

Комплектация Ultimate предоставляет доступ ко всем продуктам из версии Premium, а также и [Autodesk Maya 2014](#), и [Autodesk 3ds Max 2014](#).

«Наша цель — создавать игры, дающие незабываемые эмоции», — говорит Гийом Де Фондамье (Guillaume de Fondaumière), заместитель исполнительного директора компании Quantic Dream.

Сотни клиентов Autodesk используют Программные комплексы для создания выдающихся развлекательных проектов. Парижская игровая компания Quantic Dream с коллективом в 180 человек делает с их помощью новую видеоигру «Beyond: Two Souls». Направляя мощь решений Autodesk в творческое русло, Quantic Dream создает реалистичных персонажей, чтобы вдохнуть жизнь в психологический триллер.

Эллен Пейдж (Ellen Page), номинированная на «Оскар» за «Лучшую женскую роль» в фильмах «Начало» и «Джуно», играет здесь молодую женщину по имени Джоди, которой духи дают сверхъестественные силы. Ее поддерживает герой другого номинанта на «Оскар» Уиллем Дэфо (Willem Dafoe), который играет помогающего ей ученого. Игрокам предстоит вместе с Джоди «пережить» самые яркие моменты ее жизни. В *Beyond*, как и в ее предшественнице *Heavy Rain*, игрок может менять ход сюжета, принимая решения и действуя в различных ситуациях.

Благодаря программным комплексам Autodesk Entertainment Creation Suites, у всех персонажей текстуры и реакции стали более реалистичными. Игроки мгновенно узнают известных актеров по эмоциям, которые они принесут из виртуального мира в дом каждого геймера.

Обновления продуктов: выше мощность, больше творческой свободы

Каждый инструмент в программных комплексах Autodesk Entertainment Creation Suites получил новые технологии для создания «живых» персонажей с реалистичным поведением.

Autodesk Maya 2014: больше креатива в творческом процессе художника

Autodesk Maya 2014 помогает художникам и разработчикам создавать контент, отвечающий возрастающим ожиданиям современной аудитории. Новая 2014 версия продукта включает расширенный набор интегрированных функций для моделирования; интуитивный инструмент Grease Pencil; инновационные функции Paint Effects для улучшения производительности и повышения творческого потенциала. Maya DX11 Shader в связке с улучшенным видовым экраном Viewport 2.0 позволит художникам в реальном времени видеть результат своей работы в высоком качестве. Новые вспомогательные инструменты Scene Assembly, File Path Editor и URI (Унифицированный идентификатор ресурсов) помогают строить большие и сложные миры и управлять ими.

Autodesk 3ds Max расширяет творческие возможности художников

Autodesk 3ds Max 2014 предлагает новые решения для современных задач 3D-моделирования: новую функцию Populate для автоматического моделирования людских масс, значительно улучшенные инструменты Particle Flow и средство просмотра с повышенной производительностью, поддерживающее шейдеры Microsoft® DirectX 11. Инструменты Perspective Match и Vector Map позволяют художникам совмещать 2D- и 3D-технологии.

Autodesk Softimage 2014 — простая интеграция в техпроцессы

Новые инструменты Camera Sequencer позволяют вырезать фрагменты роликов с разных камер для создания клипов, не меняя оригинальную анимацию; режиссерский контроль над сценами. Улучшенные функции CrowdFX и ICE (Интерактивное творческое пространство) реализуют концепцию проходов и разделов в любых комбинациях, с любым аспектом ICE. Улучшенный высококачественный видовой экран High-Quality Viewport отображает модель с высокой точностью. Autodesk Softimage 2014 благодаря улучшенной поддержке обмена анимационными данными с помощью формата Autodesk FBX 2014 облегчает интеграцию в текущие техпроцессы.

Autodesk MotionBuilder 2014 — точнейшая оцифровка движения

Студии теперь могут эффективнее обрабатывать информацию от программ «захвата движения» и другие анимационные данные для создания предварительных визуализаций и визуализаций в реальном времени, виртуальной кинематографии, производства художественных фильмов и разработки игр. Доступны поддержка ОС Linux, новые технологические приемы для «считывания движения», комфортные методики позиционирования, измерения и выбора объектов, пользовательские окна визуализации и API (Application Programming Interface) для привязки файлов.

Autodesk Mudbox 2014 упрощает итерации и дает больше творческой свободы

Автоматические и ручные опции для управления сетками и точного контроля параметров выходной сетки. Решение позволяет полностью сконцентрироваться на эстетических вопросах, не отвлекаясь на внутреннюю структуру. Улучшенные технологии сенсорного многоточечного ввода теперь поддерживают трафареты и дополнительные сенсорные периферийные устройства.

Autodesk SketchBook Designer 2014 Offers Maximum Creative Choice

Интуитивные гибридные растровые и векторные инструменты помогают исследованию и реализации новых идей по персонажам, реквизиту и окружающим пространствам. Среди преимуществ: технологии для создания эскизов, рисунков и композиций; простое управление цветами; смешанные медийные технологии и уникальный инструмент для трансформации. Динамический масштабируемый пользовательский интерфейс оптимизирован для управления стилусом и мышкой, обеспечивая максимальную свободу творчества.

Условия приобретения

Условия приобретения и доступность продуктов могут различаться в зависимости от конкретной страны. О начале поставок новых версий программных продуктов Autodesk в СНГ можно узнать у [авторизованных партнеров](#) или на [горячей линии Autodesk СНГ](#).

Узнать больше о новых продуктах Вы можете на проводимых авторизованными партнерами Autodesk мероприятиях, посвященных новым версиям. Найти мероприятие в вашем регионе можно здесь: <http://www.autodesk.ru/events>

Кроме того, вы можете протестировать 2014 версии программных продуктов в действии на любом из мероприятий [САПРяжений](#) – встречах проектировщиков России и стран СНГ с активистами Сообщества пользователей Autodesk.

Более подробная информация о продуктах — на странице [Autodesk Entertainment Creation Suite](#).

О компании Autodesk

Autodesk, Inc – мировой лидер в области решений для 3D-дизайна, проектирования и создания виртуальной реальности. Все компании из списка Fortune, 18 из 100 последних обладателей премии «Оскар» за лучшие визуальные эффекты используют инструменты Autodesk, чтобы проектировать, моделировать и визуализировать свои идеи для экономии времени и денег, улучшения качества продукции и скорейшего внедрения инноваций. Начиная с выпуска AutoCAD в 1982 году, компания разработала широчайший спектр инновационных программ, позволяющих инженерам, архитекторам и конструкторам испытывать свои идеи еще до их реализации.

Чтобы узнать больше, посетите <http://www.autodesk.ru/>

Autodesk, Maya, MotionBuilder, Mudbox, SketchBook, Softimage и 3d Max являются зарегистрированными товарными знаками компании Autodesk, Inc., и/или ее дочерних компаний и/или филиалов в США и/или других странах. Компания Autodesk оставляет за собой право изменять характеристики, номенклатуру и цены продуктов и услуг в любое время без уведомления, а также не несет ответственности за возможные ошибки в данном документе.

© 2013 Autodesk, Inc. Все права защищены.