



## Novinky produktu Autodesk 2021

---

PDF dokument obsahuje podrobný přehled novinek, vylepšení a výpis oprav produktu Autodesk 2021.

### *Obsah:*

Novinky produktu Autodesk 2021.....	2
O 3ds Max 2021.....	3
Novinky 3ds Max 2021 .....	3
Tvorba povrchů .....	3
PBR Materiály.....	3
Weighted Normals Modifier.....	4
Nové OSL Shadery .....	4
Arnold renderer.....	5
Nové rozhraní pro Substance2 Map.....	5
Vylepšené Vizualizace a nastavení renderu .....	5
Systémové požadavky .....	6

## O 3ds Max 2021

Autodesk 3ds Max je animační a vizualizační software. Je oblíbený hlavně mezi architekty pro tvorbu fotorealistických vizualizací a animátory v herním průmyslu.

## Novinky 3ds Max 2021

### Tvorba povrchů

- Nový nástroj pro tvorbu textur a povrchů, nabízí rychlejší výkon v novém zjednodušeném pracovním postupu
- Rozsáhlá podpora vykreslování včetně Arnoldu
- Ověření chyb a kompatibility filtrování map
- Podpora pro textury OSL a mapování Blended Box
- Podpora normálového mapování MikKT.

Objects / Maps	Projected From	UV Channel	Image Size	Padding
Body				
Normal	Self	1	2048	2
Ambient Occlusion	Self	1	2048	2
Dust	Self	1	2048	2
Arnold_metalness	Self	1	2048	2
Arnold_roughness	Self	1	2048	2
Arnold_albedo	Self	1	2048	2
Roof				
Normal	Self	1	2048	2
Ambient Occlusion	Self	1	2048	2
Dust	Self	1	2048	2
Arnold_metalness	Self	1	2048	2
Arnold_roughness	Self	1	2048	2
Arnold_albedo	Self	1	2048	2
Hood				
Normal	Self	1	2048	2

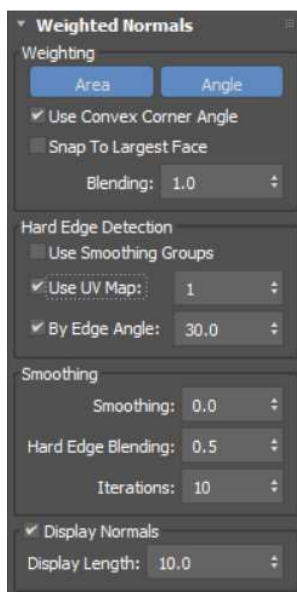
### PBR Materiály

Je to nová procedurální mapa pro generování reálných textur dřeva. Funkce je převzatá původně z Fusion 360. Umožňuje vygenerovat reální texturu dřeva, zohledňující příčný a podlouhlý řez na mapovaném objektu. Mapa je kompatibilní s Arnoldem i s Scanline renderem.



## Weighted Normals Modifier

- Tyto modifikátory zlepšují stínování modelů změnou vrcholů normál k větší ploše polygonů.
- 2021 vytváří explicitní normály pro sítě lépe a rychleji než kdy dříve.
- Možnosti hmotnosti zahrnují: Plocha, Úhel a Face
- Plná kontrola nad vyhlazováním a průhledností.



## Nové OSL Shadery

Nové shadery zahrnují:

- Prostředí HDRI řídí umístění a konečný vzhled prostředí ve výřezu i v konečném vykreslení.
- Světla HDRI umožňují umístit fotografie HDR skutečných světelných zdrojů, které dynamicky aktualizují scénu.
- Uber Noise přidává složité typy šumu, jako je Perlin, Fractal, Cell, fBm a Worley.
- Mezi další nové a aktualizované shadery patří Color Correction, Float and Color Curves, plus Camera, Object a Spherical Projections...



## Arnold render

3ds Max 2021 obsahuje jako výchozí vykreslovací program Arnold 6.0 místo Scanline Rendereru. Díky tomu získáte moderní, vysoce kvalitní vykreslovací nástroj.

- Podporuje nové pracovní postupy např. Bake to Texture.
- Nové pracovní postupy v AOV.
- Zahrnuje nové skripty Scene Converter pro převod materiálů V-Ray a Corona na fyzický materiál..

## Nové rozhraní pro Substance2 Map

- Mapování Substance2 je rychlejší než původní mapování Substance.
- Využívá aktualizace nejnovějšího modulu Látek pro nativní načítání. Již nemusíte exportovat mapy z Návrháře látek.
- Podporuje až 8 000 textur.
- Podporuje rendery obsažené v Max 3ds: Arnold, ART, Scanline a Quicksilver.
- Skriptované nástroje pro rychlé nastavení látek s konkrétním typem materiálu nebo zálohování uživatelského mapování do souborů..



## Vylepšené Vizualizace a nastavení renderu

Vylepšení zahrnují:

- Nastavení výřezu lze nyní uložit jako předvolby.
- Při práci ve výřezu je nyní vždy viditelná okolní okluze (AO).
- Progressive Skylight přepíná plné světelné efekty, které vytvářejí stín, poskytuje přesné stínování, když je povolena, nebo omezuje blikání stínů a vizuální problémy v interiérových scénách, pokud je deaktivovaná.
- Progressive Fade-in Time nastavuje rychlost, jakou budou postupně zobrazovány určité efekty ve výřezu, jako je progresivní rendering, plošné světlo a hloubka ostrosti.
- Podpora drsnosti fyzického materiálu.
- Stíny pro světla jsou nyní ve výchozím nastavení zapnutá.

## Systémové požadavky

### **Operační systémy**

*Microsoft® Windows® 10*

*Microsoft Windows 8,8.1 (64bit)*

*Microsoft Windows 7 (64-bit) (Service Pack 1) Home Basic, Home Premium, Professional, Enterprise, nebo Ultimate (doporučeno)*

### **Procesor**

*64 – bit Intel® nebo AMD, 2,0 GHz nebo rychlejší, SSE4 instrukce*

### **Operační paměť**

*4 GB RAM*

### **Rozlišení displeje**

*1280x800 (1920x1080 doporučeno)*

### **Grafická karta**

*Podporující Microsoft Direct3D 11 nebo vyšší*

### **Pevný disk**

*9 GB volného místa pro instalaci*

V případě technických potíží s instalací nebo je-li potřeba uživatelská rada pro Autodesk Inventor, neváhejte nás kontaktovat prostřednictvím našeho Helpdesku.

Přihlášení: <http://helpdesk.graitec.cz/>

Registrace: <http://helpdesk.graitec.cz/Home/Registration>

Žádost o zapomenuté heslo: <http://helpdesk.graitec.cz/Account/ForgotPassword>

Všechny ostatní značky, názvy výrobků a obchodní známky patří příslušným majitelům.

© Copyright 2020 GRAITEC s.r.o.

Zpracovala firma GRAITEC s.r.o. 4/2020