

Autodesk представила новинки для работы с цифровой графикой и анимацией Autodesk Entertainment Creation Suites и Autodesk Real-Time Animation Suites. О том, что это должно произойти [анонсировалось на выставке Siggraph 2009](#) в Новом Орлеане. Новинки предлагают комплексный подход к оснащению рабочего места разработчиков для индустрии развлечений (кинопроизводство, компьютерные игры, спецэффекты, анимация) а так же дизайнеров, визуализаторов и 3D-моделлеров. Идеология комплексного оснащения рабочего места позволяет добиться более чем 35% экономии. Также компания объявила о выходе Autodesk Softimage 2010 — программы для 3D-моделирования, анимации и наложения изображений.

В состав пакета Autodesk Real-Time Animation Suites входят, на выбор, универсальный «комбайн» для работы с анимацией Autodesk Maya 2010 или Autodesk 3ds Max, а также программный продукт для анимации трехмерных персонажей в реальном времени Autodesk MotionBuilder 2010. В состав Autodesk Entertainment Creation Suites, кроме того, входит и решение для цифровой «лепки» и «покраски» Autodesk Mudbox 2010.

«Autodesk представляет доступные пакеты своих популярных 3D-решений, чтобы помочь художникам в создании инновационных продуктов в современных жестких экономических условиях, — сказал Стиг Груман (Stig Gruman), вице-президент Autodesk Digital Entertainment Group. — Эти пакеты значительно расширяют возможности для творчества, предоставляя впечатляющий набор креативных инструментов: от высокодетализированного моделирования и обработки, до продвинутой анимации в реальном времени, — так что появляется возможность решать творческие задачи по-новому».

MotionBuilder 2010: анимации персонажей в реальном времени

Преыдушие версии MotionBuilder использовались для создания ряда развлекательных проектов, например, «Beowulf», «Gears of war 2», «Shaun White snowboarding» и «Resistance 2». Особенности новой версии: Улучшенная производительность, включая производительность потоковой анимации, расширенные возможности симуляции «физики» взаимодействия между объектами сцены и персонажами и улучшенную интеграцию с другими продуктами.

Mudbox 2010: цифровая «лепка» и «покраска»

Решение будет распространяться в составе пакета Autodesk Entertainment Creation Suites, делая более доступным эту технологию использования в кино- и теле-индустрии, а также для разработчиков компьютерных игр.

«Autodesk Mudbox дает художникам свободу работать с цифровой скульптурой так же легко, как с глиной и красками, — отметил Стив Груман, вице-президент Autodesk Digital Entertainment Group. — Эта программа позволяет улучшить детализацию 3D-персонажей, объектов и сред, которой сложно достигнуть в традиционных приложениях для 3D-моделирования».

Особенности новой версии: взаимодействие с Adobe Photoshop, более тесное взаимодействие с Maya, 3ds Max и Softimage, новые инструменты и кисти, поддержка изменения порядка слоев, создание карт изменения окружения, а так же новые фильтры для просмотра результатов. Также версия содержит новые инструменты разработчика — Software Development Kit (SDK) — позволяющие интегрировать Mudbox в производственный процесс и другие приложения. **Autodesk Maya 2010**

Новая версия не только объединяет преимущества Autodesk Maya Complete 2009 и Autodesk Maya Unlimited 2009, но и имеет новые дополнительные возможности. Она упрощает для художников и дизайнеров создание естественной анимации, стилистических решений и выразительных цифровых изображений: от фотореалистичных визуальных эффектов до правдоподобных персонажей, путем объединения всех необходимых инструментов в готовый к использованию «конвейер». **А**

Autodesk Softimage 2010

Autodesk Softimage 2010 предназначен для 3D-моделирования, анимации и наложения изображений в сфере компьютерных игр, а также теле- и киноэффектов. Ключевые новые функции программы Autodesk Softimage 2010: Более высокая производительность — третья версия архитектуры ядра Softimage GigaCore, GigaCore III, обеспечивает более высокую скорость обработки данных. Ускорилась загрузка и сохранение масштабных сцен и импорт комплексных моделей персонажей. Кроме того, быстрее работает редактор функциональных кривых (FCurve Editor) при задействовании большого числа кривых.

В Autodesk Softimage 2010 добавлен набор инструментов для прорисовки лиц Face Robot. Использование Face Robot позволяет аниматорам чувствовать себя свободнее и концентрироваться на эмоциях, выражениях лиц и поведении персонажей.

Новый функционал Custom Node Creation для ICE Systems, появившийся в Softimage, позволяет создавать адаптированные под конкретного пользователя узлы (nodes), дающие возможность техническим директорам и смежникам быстрее конструировать новые системы ICE: ICE Rigid Bodies, ICE Fluids и ICE Cloth. Эффекты, создаваемые ICE, могут быть экспортированы в программу Maya для более полной интеграции процессов.

Версия снабжена инструментарием и для комплексного управления проектами, они помогают увеличить производительность рабочих групп художников и дают возможность управления комплексными задачами, упрощают поиск нужных сцен и упрощают группировки слов. В помощь техническому директору проекта предлагается

Scene Debugger, предоставляющий информацию о характеристиках создаваемой сцены и использованной памяти.

Softimage использовался для создания многих фильмов отмеченных премиями за спецэффекты, а также для рекламных роликов таких компания как BMW, Coca Cola, Kellogg's и Monster.com. Разработчики видеоигр тоже довольно широко используют Softimage в своей работе.

Одновременно Autodesk выпустил некоммерческие версии этих пакетов: Autodesk Education Suite for Entertainment Creation для преподавателей и студентов колледжей и Autodesk Animation Academy 2010, ориентированный на средние и старшие классы школы. В состав этих пакетов дополнительно входит доступ к образовательным онлайн-ресурсам и DVD с учебным курсом.