

BREVI DALLE AZIENDE

DISCREET DISTRIBUISCE LA VERSION 7 DEL SOFTWARE 3DS MAX

**San Francisco, California. — 13 Ottobre, 2004** — Discreet, una divisione di Autodesk, Inc. (NASDAQ: ADSK), ha annunciato oggi che ha iniziato a distribuire l'ultima versione del suo pluri-premiato software 3D professionale per la modellazione, l'animazione ed il rendering, **3ds max<sup>®</sup> 7**. Questa importante release garantisce innovazioni significative e l'ottimizzazione delle sue feature principali, elementi che aumenteranno in modo evidente la produttività del flusso di lavoro degli artisti 3D nel mondo del cinema, della televisione, dei videogiochi e dell'industria del design. Con l'utenza registrata di gran lunga maggiore del mercato, più di 280.000 clienti registrati, molti dei quali aderenti anche al programma di assistenza Discreet, il software Discreet **3ds max 7** continua a rappresentare una delle soluzioni per l'animazione 3D più produttive in assoluto, ad operatori ed artisti 3D in tutti i settori produttivi.

I clienti Discreet che hanno avuto modo di testare le versioni beta del software **3ds max 7** sono concordi nell'affermare che si tratti della versione più stabile e performante che Discreet abbia mai concepito e prodotto. Le molte nuove feature, i grandi passi avanti sotto il profilo della capacità produttiva garantita dal software e l'eccezionale stabilità e sicurezza del programma rappresenteranno certamente una

garanzia nella organizzazione della produzione artistica nel mondo in continua effervescenza della computer animation e delle tecnologie per la grafica. Il software **3ds max** sta mietendo enorme successo in tutti mercati del 3D professionale con una grande domanda proveniente dal mercato educational, che for-



nisce training su **3ds max** agli artisti 3D del domani.

“Non esiste un altro software che sia stato in grado di allontanarci da **3ds max**, o che ci sia stato presentato con un toolset che non fosse possibile ottenere da **3ds max**. Con **3ds max** possiamo affrontare qualsiasi difficoltà che ci si presenti.” ha dichiarato Richard Rosenman, direttore per l'animazione 3D, Red Rover Animation Studios Ltd., Toronto. Il normal mapping rappresenta una delle innovazioni tecnologiche però importanti nella tecnologia dei video giochi quest'anno – con possibilità eccezionali di applicare la stessa tecnica a contesti e mercati diversi, come quello cinematografico – ed il software **3ds max 7** introduce la soluzione normal mapping più completa che esista in qualsiasi pacchetto di software 3D. Molti dei più recenti giochi interattivi per PC e console, in

uscita per il Natale 2004, usano il normal mapping per aumentare la fedeltà visiva realistica dei propri ambienti e contesti. Il software **3ds max 7** guida la spinta all'innovazione introdotta dal normal mapping per aiutare gli sviluppatori di video giochi a fornire questi titoli eccezionali al loro pubblico.

**Le nuove feature chiave nel software 3ds max 7 comprendono:**

**Normal Mapping**— per la prima volta sul mercato, si tratta di un tool straordinario per l'agevolazione del flusso di lavoro, sviluppato per l'industria dei videogiochi. Aggiunge dettaglio particolareggiato ai modelli di poligoni con mappe ad alta risoluzione— e con supporto completo per il rendering, il normal mapping apporta un grande vantaggio alla produzione cinematografica

**mental ray 3.3**—integrazione nel 3dsmax con maggiore efficienza nella memoria e prestazioni accelerate. Migliorata la Global Illumination, nuovo supporto per Render to Texture e per il Normal Mapping. Sub-Surface Scattering, che disperde la luce per ottenere rendering estremamente realistici sulla pelle o su oggetti traslucidi e densi

**software character studio<sup>®</sup>**— toolset avanzata per la character animation integrata nel set di feature di base del pacchetto software **3ds max 7**. Aggiunge un eccellente rapporto prezzo/prestazioni al toolset esistente per nel pacchetto software **3ds max**.

**Parameter Collector and**



BREVI DALLE AZIENDE

**Editor**—una nuova interfaccia unificata, che migliora l'efficienza nell'animazione di parametri multipli per la preparazione dei personaggi

**Edit Poly Modifier** —aumenta in modo significativo la velocità e la semplicità alla quale possono essere create, modificate ed animate superfici poligonali complesse — per un miglioramento del processo creativo

**Skin Wrap Deformer**—ampie migliorie nella character animation con applicazione semplificata di abbigliamento e oggetti ai modelli 3D

**Snapping Workflow**— maggiore accuratezza e feedback visivo per il sistema snapping di **3ds max**

**Reaction Manager**—una nuova interfaccia e metodo per la gestione delle reazioni e delle seguenti animazioni fra oggetti diversi

**Paint Selections**—un metodo intuitivo ed interattivo per la costruzione di selezioni tramite interfaccia basata su brush

**Prestazioni Interattive e possibilità di potenziamento progressivo** - un programma continuativo per permettere a 3ds max di gestire gruppi di dati molto grandi. Comprende lo smart object culling per la manipolazione ad alte prestazioni di grandi numeri di oggetti

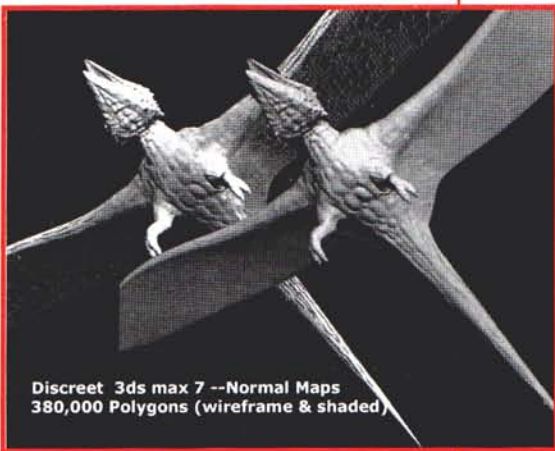
**Mobile Gaming Development Tools**— asset creation 3D mobile nativa con nuova uscita JSR 184 e tool di diagnosi "per camera"

"Siamo estremamente lieti del fatto che l'adozione su larga scala della procedura di beta testing per il software **3ds max 7**,

abbia incontrato tanto favore, tante immediate richieste di upgrade, tanti ordini sulla parte di assistenza e tanti nuovi clienti dalla sua introduzione al SIGGRAPH di quest'anno," ha dichiarato Marc Petit, vice presidente dello sviluppo di prodotto, Discreet. "Il software **3ds max** garantisce ai nostri clienti una capacità organizzativa senza precedenti e produttività immediata che, in ultima analisi, conduce ad ottenere risultati eccellenti a costi più contenuti. Non stiamo più nella pelle per vedere i contenuti straordinari che i nostri clienti in giro per il mondo riusciranno a produrre grazie a questa release." ha aggiunto Petit.

Discreet **3ds max** è stato impegnato per generare effetti visivi 3D in film quali *Sky Captain and The World of Tomorrow* (The

maggioranza dei giochi vincitori di premi per PC e console tra i quali ricordiamo *Spider-Man* e *Spider-Man 2 The Game* (Treyarch); *Star Wars: Knights of the Old Republic* e *Jade Empire* (BioWare); titoli di prossima uscita quali: *Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory* e *Prince of Persia Warrior Within* (Ubisoft); *Warhammer 40,000: Dawn of War* (Relic Entertainment), *Fable* (Lionhead Studios, Microsoft); la serie *Grand Theft Auto* (Rockstar); *Halo* ed il prossimo *Halo 2* (Bungie); ed *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (Electronic Arts). Il software Discreet **3ds max** viene impiegato per creare design finale e cinematics in rinomati studi d'architettura quali HOK, KDLAB, Bombardier, OVI, ed Urban Simulations.



**Prezzi e Disponibilità**

**3ds max 7** è sul mercato al prezzo di EUR 4,250. Le versioni locali saranno probabilmente disponibili entro la fine del 2004 o i primi mesi del 2005. Il prezzo per l'upgrade da **3ds max 6** è di EUR 900; da **3ds max 5** di EUR

1,500. Orphanage), *The Day After Tomorrow* (Dreamscape Imagery/ Uncharted Territory), *Exorcist: The Beginning*, *Cellular*, *A Cinderella Story*, *The Last Samurai*, ed *Elf* (Digital Dimension), *The Triplets of Belleville* (Walking the Dog), *X2:X-Men United*, *The Italian Job* (Frantic Films); e la grande

Il Subscription Program di Discreet garantisce ai clienti, a prezzo di una fee annuale, l'accesso a nuove feature del software, patches ed upgrade, oltre che a materiale di e-learning. [www.discreet.com/subscription/](http://www.discreet.com/subscription/) e [resellers](#).