

FULL COMPARISON (ALL FEATURES LISTED)

El color morado indica nuevas características	<u>Prime</u>	<u>Broadcast</u>	<u>Visualize</u>	<u>Studio</u>
Plataforma				
Compatibilidad entre Plataformas Mac y Windows	x	x	x	x
Arquitectura de 64 bits	x	x	x	x
Soporta OpenGL 3.0 (soloWindows ,necesario driver y hardware compatible)	x	x	x	x
Extenso API: C++, Python, C.O.F.F.E.E.	x	x	x	x

Interfaz y Flujo de Trabajo	<u>Prime</u>	<u>Broadcast</u>	<u>Visualize</u>	<u>Studio</u>
Búsqueda Sensitiva Completa en Ayuda HTML	x	x	x	x
Comandar	x	x	x	x
Listado A Realizar	x	x	x	x
Múltiples proyectos abiertos a la vez	x	x	x	x
Personalizables Barras / Diseños / Menús	x	x	x	x
Esquemas Claro y Oscuro de Interfaz	x	x	x	x
Ilimitadas Ventanas de vista	x	x	x	x
Visualización Superior	x	x	x	x
Menú Personalizable Popup	x	x	x	x
Herramientas no modal con reacción en tiempo real	x	x	x	x
Paletas y Gestores Plegables	x	x	x	x
Filtros de Selección / Visualización	x	x	x	x
Datos de Usuario Personalizables por Objeto	x	x	x	x
Herramienta de Anotación Garabato en la Vista del Editor	x	x	x	x
Sistema de capas para gestionar objetos y materiales	x	x	x	x
XRef instancias externas / sistema de referencia	x	x	x	x
Compatible con Tabletas Wacom y otras Pen	x	x	x	x

Compatible con 3dconnexion 3DMouse	x	x	x	x
Pantalla Estéreo en el Editor	x	x	x	x
OpenGL Mejorado	x	x	x	x
Resaltado de Objetos	x	x	x	x
Calibrador de Cámara			x	x
Ayudantes de Composición de Cámara	x	x	x	x
Selector de Enfoque de Cámara	x	x	x	x
XPresso Mejorado	x	x	x	x
Soporte de Interfaz en Árabe	x	x	x	x

Intercambio de Datos / Formatos Compatibles	<u>Prime</u>	<u>Broadcast</u>	<u>Visualize</u>	<u>Studio</u>
Compatible Quicktime	x	x	x	x
Compatible AVI	Win	Win	Win	Win
Formatos de Imagen - float con capas: PSD, TIFF, OpenEXR	x	x	x	x
Formatos de Imagen - float: HDR, DPX, RLA, RPF	x	x	x	x
Formatos de Imagen: BMP, IFF, JPG, PICT, PNG, TARGA	x	x	x	x
Objetos VR Quicktime, Panorama	x	x	x	x
Intercambio Composición After Effects con Datos 3D	x	x	x	x
Intercambio Nuke	x	x	x	x
Intercambio Photoshop	x	x	x	x
Intercambio Composición Apple Motion con Datos 3D	x	x	x	x
Intercambio Composición Apple Final Cut Pro	Mac	Mac	Mac	Mac
Intercambio Composición Digital Fusion	Win	Win	Win	Win
Intercambio Composición Shake	x	x	x	x
Compatible con DXF, DWG, 3DS, DAE, FBX, DEM, LWS, SRL, VRML2, OBJ formatos, COLLADA, Alembic	x	x	x	x
Importar IGES			x	x

Conexión Okino - importación de archivos CAD a través de software opcional PolyTrans (Windows solo)			x	x
Intercambio BodyPaint 3D - 3ds Max	x	x	x	x
Intercambio BodyPaint 3D - Maya	x	x	x	x
Intercambio BodyPaint 3D - Softimage	x	x	x	x
Intercambio BodyPaint 3D - LightWave 3D	x	x	x	x

Herramientas Modelado	<u>Prime</u>	<u>Broadcast</u>	<u>Visualize</u>	<u>Studio</u>
Objetos Primitivas Paramétricos	x	x	x	x
Splines Primitivas Paramétricos	x	x	x	x
Nurbs Extrusión, Torno, Recorrido, Forro	x	x	x	x
Herramientas Modelado Poligonal compatibles con N-Gons	x	x	x	x
Subdivisión de Superficies por HyperNURB	x	x	x	x
Generadores de Modelado: Metaball, Booleana, Simetría, Matriz, Formación de Átomos, Instancia, Conector	x	x	x	x
Deformadores: Doblar, Enroscar, Hinchar, Sesgar, Afilar, FFD, Fórmula, Viento, Explosión, Derretir, Romper, Envoltura, Reducción de Polígonos, Esferizar, Rail de Splines, Deformador Spline	x	x	x	x
Deformador Desplazador	x	x	x	x
Deformador Colisión	x	x	x	x
Deformador Cámara	x	x	x	x
Deformador Suavizado	x	x	x	x
Deformador Envolver Spline	x	x	x	x
Deformador Cubrir	x	x	x	x
Planos de Trabajo	x	x	x	x
Guías Dinámicas / Deducidas	x	x	x	x
Objetos Guía	x	x	x	x
Nueva Fijación (snapping)	x	x	x	x
Tamaño Pincel Interactivo	x	x	x	x
Selección Proyectada / RMB	x	x	x	x

Escultura / Sculpting	<u>Prime</u>	<u>Broadcast</u>	<u>Visualize</u>	<u>Studio</u>
Funcionalidad Escultura				x
Pinceles				x
Bakeado				x

Edición UV	<u>Prime</u>	<u>Broadcast</u>	<u>Visualize</u>	<u>Studio</u>
Editor UV	x	x	x	x
Mapeado Interactivo de UV por Tipo de Proyección	x	x	x	x
Mapeado UV Óptimo eliminando automáticamente costuras	x	x	x	x
Desenvolver y Relajar LSCM	x	x	x	x
Desenvolver y Relajar ABF	x	x	x	x

Materiales y Texturas	<u>Prime</u>	<u>Broadcast</u>	<u>Visualize</u>	<u>Studio</u>
14 canales de material estándar: Color, Difusión, Luminosidad, Transparencia, Reflexión, Entorno, Niebla, Relieve, Normales, Alpha, Especular, Color Especular, Fosforescencia, Desplazamiento	x	x	x	x
Transparencia con absorción, Reflexión Total interna, Reflexión de Salida	x	x	x	x
Desenfoco en Reflexiones y Transparencias	x	x	x	x
Mapa de Normales: Tangente, Objeto y Global	x	x	x	x
Desplazamiento: Intensidad (Centrado), Rojo/Verde y RGB	x	x	x	x
Selección de capa PSD Photoshop por uso	x	x	x	x
Texturas Animadas (MOV, AVI, secuencia) con previo en la Vista del Editor	x	x	x	x
Selector de Resolución para la Vista del Editor por canal y por material	x	x	x	x
Modo Sombras: Phong, Blinn, Oren-Nayar	x	x	x	x
Shader Fresnel incl. corrector físico IOR	x	x	x	x

Shader Ruido Procedural con 32 algoritmos diferentes de ruido	x	x	x	x
Shader Capa	x	x	x	x
Shader Próximo basado en proximidad	x	x	x	x
Shaders Procedurales de Superficie	x	x	x	x
Bakeado de Texturas: color superficie, iluminación, oclusión ambiental, normales, desplazamiento y más	x	x	x	x
Desplazamiento Subpoligonal			x	x
Nuevo Dispersión de Sub-Superficie		x	x	x
Shader Máscara Terreno			x	x
Shader Ladrillos Mejorado (hueco)	x	x	x	x
Shader Madera	x	x	x	x
Shader Desgaste	x	x	x	x
Shader Fresnel 2D	x	x	x	x
Shader Pavimento	x	x	x	x
Shader Normalizador	x	x	x	x
Shader Sketch & Toon Artístico			x	x
Shader Sketch & Toon Plumeado			x	x
Shader Sketch & Toon Puntos (mediostonos)			x	x
Pintado 3D con capas, todos los modos de fusión y archivos compatibles Photoshop	x	x	x	x
Pintado multipinceles en los canales de varios materiales a la vez	x	x	x	x
Pintado Raybrush directamente en la imagen renderizada	x	x	x	x
Pintado de Proyección	x	x	x	x
Intercambio de proyecciones con Photoshop	x	x	x	x
Mapeado de Cámara	x	x	x	x
Herramienta de mapeado de cámara para flujo de trabajo con ProjectionMan	x	x	x	x

Iluminación	<u>Prime</u>	<u>Broadcast</u>	<u>Visualize</u>	<u>Studio</u>
Tipos de Luz: Omni, Foco, Infinita, Área, Foco Cuadrado, Paralela, Foco Paralelo Cuadrado	x	x	x	x
Sombras Duras, Suaves, Área	x	x	x	x
Iluminación Visible, Volumétrica y Volumétrica Inversa	x	x	x	x
Ruido en Iluminación o Visibilidad	x	x	x	x
Incluir/Excluir luz de difusión, especular, sombra por objeto	x	x	x	x
Efectos de Lente personalizables	x	x	x	x
Cáusticas			x	x
Temperatura de Color en ° Kelvin	x	x	x	x
Configuración de brillo Fotométrico en Candela y Lumen	x	x	x	x
Compatible con datos de Luces IES			x	x

Renderizado	<u>Prime</u>	<u>Broadcast</u>	<u>Visualize</u>	<u>Studio</u>
Render hasta 128.000 píxeles cuadrados / 32 bits por pixel	x	x	x	x
Renderizado por Buckets	x	x	x	x
Instancias de Render	x	x	x	x
Compatible con Perfiles de Color	x	x	x	x
Balance de Blancos en cámara	x	x	x	x
Flujo de Trabajo Lineal	x	x	x	x
Antialiasing adaptable	x	x	x	x
Salida Multipase	x	x	x	x
Buffers de objeto - especificación de canales alfa por objeto	x	x	x	x
Oclusión Ambiental	x	x	x	x
Iluminación Global (IR, QMC, Mezcla)		x	x	x
Renderizador Físico con cámara física, profundidad de campo de alta calidad, desenfoque movimiento alta calidad		x	x	x
Renderizado Estéreo	x	x	x	x

Post Efecto de Profundidad de Campo			x	x
Post Efecto de Desenfoque Vectorial			x	x
Pase de Posición	x	x	x	x
Puente entre CineMan Renderman-compliant			x	x
Renderizado no fotorrealista Sketch and Toon			x	x
Renderizado de Partículas Volumétricas Pyrocluster			x	x
Cielo Físico mejorado			x	x
Renderizado de Sonido 3D	x	x	x	x
Visor de Imágenes mejorado ahora con Corrección de Color, mezcla de imágenes y previo anaglifo	x	x	x	x
Post Efecto Marca de Agua mejorado	x	x	x	x
Sistema de Renderizado en lotes por Cola de Render	x	x	x	x
Clientes de renderizado Network		3	3	unlimited
Muestreador Universal (IG-QMC)		x	x	x
Mapas de Radiosidad		x	x	x
SSS mejorado		x	x	x
Cáusticas más rápidas			x	x

Animación	<u>Prime</u>	<u>Broadcast</u>	<u>Visualize</u>	<u>Studio</u>
Fácil grabación por click en botón de fotogramas claves de Posición, Escala, Rotación, animación por Puntos y parámetros definidos por el usuario	x	x	x	x
Puntos de Grabación de animación en todos los elementos animables	x	x	x	x
Fotogramas Claves Automáticos	x	x	x	x
Cappuccino - Fotogramas Claves en Tiempo Real				x
Barra PowerSlider de animación para manipulación del reproductor y fotogramas claves	x	x	x	x
Hasta cuatro ventanas de línea de tiempo con pistas personalizables y modo dopesheet de vistas F-Curves	x	x	x	x

Modificación de Instantáneas y Reducción de F-Curves	x	x	x	x
Opción de Velocidad Constante por pista	x	x	x	x
Reducción de Fotogramas Claves	x	x	x	x
Bakeado de Fotogramas Claves	x	x	x	x
Importación de animaciones ASCII	x	x	x	x
Animación no lineal / sistema de clips de movimientos	x	x	x	x
Limitadores: PSR, Superior, Sujeción, Espejo, Emparentar, Apuntar, Muelle	x	x	x	x
Etiqueta Controlador				x
XPresso - editor de expresiones basado en nodos	x	x	x	x
Herramienta de Paseo Virtual - auto-navegación y animación por la escena			x	x
Videocámara		x	x	x
Rutas de animación mejoradas	x	x	x	x

Animación de Dinámicas	<u>Prime</u>	<u>Broadcast</u>	<u>Visualize</u>	<u>Studio</u>
Sistema de Partículas Básico	x	x	x	x
Sistema de Partículas Thinking Particles basado en nodos				x
Dinámicas Cuerpos Rígidos (limitado a objetos MoGraph)		x		x
Dinámicas Cuerpos Rígidos				x
Juntas, Muelles, Motores				x
Dinámicas Cuerpos Rígidos				x
Fuerzas Aerodinámicas				x
Muelles Plástico y Roturas				x
Conectores Rotura				x
Funciones de Dinámicas Cloth & Vestidor				x
Dinámicas Hair				x
Dinámicas Spline				x

Herramientas MoGraph	<u>Prime</u>	<u>Broadcast</u>	<u>Visualize</u>	<u>Studio</u>
Objeto Cloner		x		x
Objeto Fractura		x		x
Objeto Matrix		x		x
Objeto MoInstancia		x		x
Objeto MoText		x		x
Objeto Trazador		x		x
Objeto Máscara Spline	x	x	x	x
MoSpline generador de splines paramétricas con funciones L-system		x		x
Efectos de Posición, Escala, Rotación, Color, Decaimiento, Shader, Aleatorio, Fórmula, Retardo, COFFEE, Herencia, Sonido, Spline, Paso, Objetivo, Tiempo o Volumen		x		x
Deformador PolyFX de fractura de polígonos		x		x
Etiqueta de Selección MoGraph		x		x
Shader Latido		x		x
Shader Multi mejorado (mezcla)		x		x
Deformador Extrusión		x		x

Herramientas Animación Character	<u>Prime</u>	<u>Broadcast</u>	<u>Visualize</u>	<u>Studio</u>
Autorigeador Objeto Character mejorado				x
CMotion - sistema caminado paramétrico	x	x	x	x
Juntas con una completa dinámica IK	x	x	x	x
Deformador de Piel soportando lineal, esférica y combinada con deformaciones basadas en juntas	x	x	x	x
Gestor y herramientas de Pesos	x	x	x	x
Auto Pesado	x	x	x	x
PoseMorph y sistema de mezcla jerárquico				x
Herramienta Simetría	x	x	x	x
Herramienta Nombrado	x	x	x	x
Herramienta Pincel	x	x	x	x
Efactor de Peso	x	x	x	x

Herramienta VAMP para trasladar pesos, morphs, selección, texturas, Uvs y Mapa de Vértices entre geometrías diferentes				X
Deformador Cluster	X	X	X	X
Deformador Morph				X
Deformador Jiggle	X	X	X	X
Etiqueta Tensión				X
Etiqueta Quaternion				X
Etiqueta Punto Caché	X	X	X	X
Deformador Músculo				X
Deformador Punto Caché	X	X	X	X
Deformador Corrección	X	X	X	X
Deformador Superficie	X	X	X	X
Deformador Malla	X	X	X	X
Deformador Aplastar y Estirar	X	X	X	X
Nuevo Selector Visual				X

Simulación y Renderizado Hair	<u>Prime</u>	<u>Broadcast</u>	<u>Visualize</u>	<u>Studio</u>
Sistema de Pelos basado en guías				X
Instancias Hair				X
Objeto Plumas				X
Sistemas de Pelusas				X
Herramientas de estilo Hair: Mover, Escalar, Rotar, Cepillo, Peine, Mechón, Rizar, Cortar, Empujar, Alisar				X
Dinámicas Hair				X
Sistema de shader Hair con varios especulares, textura-colores definidos en raíces y puntas, y transparencia variable, grosor, longitud, escala, revolver, encrespar, densidad, mechón, apretar, desplazamiento, doblar, rizar, enroscar, ondular, alisar				X

Contenidos	<u>Prime</u>	<u>Broadcast</u>	<u>Visualize</u>	<u>Studio</u>
Predefinidos Esenciales y Escenas de Muestra	x	x	x	x
Predefinidos Avanzados y Escenas de Muestra				x
Librería Broadcast incluyendo Materiales, Cámaras y Objetos		x		x
Librería de Visualizaciones incluyendo Materiales, Predefinidos y Objetos de Arquitectura			x	x