

Créez des images 3D époustouflantes en un temps record.

Le logiciel Autodesk 3ds Max 2011 offre des techniques novatrices incroyables qui facilitent la création de modèles de textures, l'animation de personnages, et la production d'images de meilleure qualité en moins de temps.

Le nouvel outil Object Paint et les mises à jour apportées au Viewport Canvas sont une aide précieuse pour les artistes créateurs de jeux. À elles seules, ces fonctionnalités vont nous permettre de gagner un temps fou lors de la création de nos contenus de jeux. La possibilité de sauvegarder à la version 2010 signifie que nous pouvons passer à la version 2011 en milieu de projet sans souffrir des petits soucis habituels lors d'une mise à jour.

— James Haywood
Senior Technical Artist
Bungie



©2009, Planet 51. Avec l'aimable autorisation d'Illion Animation Studios.

Que vous cherchiez à créer des contenus 3D différents pour les jeux, des images animées saisissantes pour la télévision, ou des effets visuels époustouflants pour les derniers films du box-office, le logiciel Autodesk® 3ds Max® 2011 est une solution 3D globale et intégrée d'animation, de compositing et de rendu qui vous permet de répondre plus rapidement aux exigences des productions.

Accélérez les workflows

Modélisez et texturez les personnages, les accessoires et les environnements plus efficacement dans 3ds Max 2011, grâce aux jeux d'outils développés de Graphite et du Viewport Canvas qui proposent de nouvelles interfaces intuitives basées sur les brosses pour la peinture 3D, l'édition de textures et le positionnement des objets. Par ailleurs, une nouvelle interface utilisateur pour les manipulations contextuelles accélère la modélisation polygonale et vous aide à rester concentré sur les activités de création en cours. Quant à l'affichage personnalisé de l'interface utilisateur, il rend immédiatement accessible les différentes actions et scripts de macro que vous avez choisis. Dans le cas des projets où la collaboration est primordiale, un workflow de Containers qui a bénéficié d'améliorations importantes permet à plusieurs utilisateurs de travailler en parallèle, ce qui aide à respecter des échéances courtes.

Accélérez la création de mouvements crédibles

Obtenez des résultats de meilleure qualité plus rapidement lors de la création d'animations et de simulations avec 3ds Max 2011. Grâce à la souplesse et à l'accessibilité du kit d'outils d'animation de personnages (CAT) qui est désormais pleinement intégré, vous pouvez utiliser les réglages par défaut afin de créer plus rapidement des personnages animés par « rigging » ou de personnaliser des rigs dans le cas de mises en place plus exigeantes.

Peaufinez vos images

Que votre séquence d'images soit le produit fini et peaufiné d'une production, un animatic destiné à être modifié, ou qu'elle s'inscrive dans une expérience interactive, elle pourra bénéficier des nouveaux outils de 3ds Max 2011. Slate, un nouvel éditeur nodal de matériel, facilite la création et l'édition de réseaux de

matériaux complexes, tandis que le moteur de rendu novateur Quicksilver peut effectuer des rendus à une vitesse incroyable et prendre en charge des effets de lumière avancés.

Parallèlement à cela, la nouvelle fonction qui permet de visualiser les maps et les matériaux de texture de 3ds Max dans le Viewport signifie que vous pouvez prendre des décisions interactives dans un contexte de haute fidélité, et ainsi réduire le nombre d'erreurs. Enfin, l'ajout de 3ds Max Composite, un module de compositing HDR complet basé sur la technologie du logiciel Autodesk® Toxik®, offre un jeu d'outils puissant qui inclut la correction sélective (keying), la correction colorimétrique, le tracking, le mapping caméra, la peinture vectorielle et raster, le warping basé sur les splines, le flou des mouvements, la profondeur de champ, sans oublier les outils qui permettent de prendre en charge des productions stéréoscopiques.



Avec l'aimable autorisation de Zee Network.



©2009, *The Beatles: Rock Band*. Avec l'aimable autorisation de Harmonix Music Systems, Inc.

Material Editor Slate

Visualisez et éditez plus facilement les relations entre les composants des matériaux grâce à Slate, un nouvel éditeur nodal qui aide à améliorer de manière significative le workflow et la productivité afin de créer et d'éditer des réseaux de matériaux complexes.

Moteur de rendu Quicksilver

Créez des prévisualisations de plus haute fidélité, des animations ainsi que du contenu marketing liés aux jeux en moins de temps grâce à Quicksilver, un moteur de rendu matériel novateur qui s'appuie à la fois sur l'unité centrale (CPU) et le processeur graphique (GPU) pour produire des images de meilleure qualité à une vitesse incroyable.

Modifications locales des Containers

Collaborez plus efficacement grâce à des workflows pour Containers qui ont bénéficié d'importantes améliorations et qui vous permettent de respecter des échéances serrées en travaillant en parallèle : plusieurs utilisateurs peuvent disposer les modifications locales en couches de manière non destructive sur du contenu non référencé, tout en travaillant simultanément sur différents aspects du même Container.

Affichage du Viewport d'Autodesk 3ds Max Materials

Développez et peaufinez des scènes au sein d'un environnement d'affichage interactif de meilleure fidélité afin de prendre de meilleures décisions contextuelles grâce à la fonction de visualisation de la plupart des matériaux et des maps de textures de 3ds Max dans le Viewport.

3ds Max Composite

Améliorez les render pass et intégrez-les à des actions footage live avec 3ds Max Composite : un module de compositing HDR complet haute performance basé sur la technologie du logiciel Autodesk Toxik.

Interface utilisateur de manipulations contextuelle

Gagnez du temps lors de la modélisation et concentrez-vous sur la tâche de création en cours grâce à la nouvelle interface utilisateur contextuelle des outils de modélisation polygonale qui vous permet de manipuler des propriétés de manière plus interactive et de saisir des valeurs directement à l'endroit qui vous intéresse dans le Viewport.

Autodesk

89 quai Panhard et Levassor
75013 Paris
France

Ligne Infos Clients
01 46 46 38 38

www.bsa.org



* Des restrictions s'appliquent. Référez-vous à l'accord de licence de l'utilisateur final pour les mises à jour croisées.
** Les promotions peuvent varier selon les pays.

Autodesk, MotionBuilder, Mudbox, Toxik et 3ds Max sont des marques déposées ou des marques commerciales d'Autodesk, Inc., et/ou de ses filiales et/ou de ses sociétés affiliées, aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous les autres noms de marques, de produits ou marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Autodesk se réserve le droit de modifier l'offre sur ses produits et ses services, les spécifications de produits ainsi que ses tarifs à tout moment sans préavis et ne saurait être tenu responsable des erreurs typographiques ou graphiques susceptibles d'apparaître dans ce document.

© 2010 Autodesk, Inc. Tous droits réservés. 128B1-00000-MZ03



Blade Kitten. Avec l'aimable autorisation de Krome Studios

Intégration au kit d'outils d'animation de personnages (CAT)

Créez et gérez plus facilement des personnages ; chargez, disposez en couches, sauvegardez, remappez, effectuez des copies miroir des animations à l'aide du kit d'outils d'animation de personnages (CAT). Désormais parfaitement intégré à 3ds Max, le kit d'outils d'animation de personnages (CAT) offre un système d'animation et de rigging élaboré et opérationnel.

Personnalisation de l'interface utilisateur

Privilégiez les fonctions les plus importantes pour les workflows spécialisés grâce aux affichages personnalisables de l'interface utilisateur qui vous permettent de sauvegarder des configurations personnalisées qui comportent les éléments d'action et les scripts de macro les plus fréquemment utilisés.

Sauvegardes compatibles avec les versions antérieures

Passez plus facilement à la version Autodesk 3ds Max 2011 grâce à l'option qui permet de sauvegarder des fichiers de scènes dans un format compatible avec la version 2010*. Cela vous permet de bénéficier des avantages des nouvelles fonctionnalités des versions 2011 avant que votre studio dans son intégralité, votre pipeline ou votre base de clients ne soient prêts à faire la mise à jour.

Autodesk® 3ds Max® Entertainment Creation Suite

3ds Max 2011 fait partie d'Autodesk® 3ds Max® Entertainment Creation Suite 2011, qui comprend aussi les logiciels Autodesk® Mudbox™ 2011 et Autodesk® MotionBuilder® 2011. À vous la créativité à un prix réduit** ! Pour en savoir plus, visitez le site www.autodesk.fr/entertainmentcreationsuites

www.autodesk.fr/3dsmax



Assassin's Creed II. Avec l'aimable autorisation d'Ubisoft.

Autodesk®