

Créez des images 3D étonnantes en un temps record.

Autodesk 3ds Max 2010 offre des outils novateurs pour créer de nouveaux univers, gérer simplement la complexité et faire évoluer votre pipeline.

Fallout 3 vous offre un vaste univers, des combats uniques, des effets visuels réalistes et une superbe distribution de personnages dynamiques. 3ds Max nous a permis d'explorer rapidement nos différentes possibilités créatives afin de représenter le monde dévasté et hostile du jeu et ses créatures mutantes aussi épouvantables que provocatrices.

—Istvan Pely,
Artiste
Bethesda Softworks LLC,
une entreprise Zenimax Media



Avec l'aimable autorisation de Blur Studio, Inc.

Que vous vouliez créer des données 3D pour des jeux vidéo, diffuser des images de synthèse pour la télévision ou des effets visuels pour un film, le logiciel Autodesk® 3ds Max® 2010 est fait pour vous ! Il vous offre un ensemble complet d'outils 3D de référence dans l'industrie, qui permet d'avancer rapidement et de repousser les limites de la créativité et de l'efficacité.

Façonnez vos univers à votre guise

Faites l'expérience de la créativité extrême avec les nouveaux outils de modélisation Graphite de 3ds Max 2010. Une nouvelle gamme d'outils innovants comporte au moins cent nouveaux outils de sculpture numérique et de modélisation polygonale avancée. Donnez vie à vos idées les plus visionnaires grâce aux effets hautement réalistes d'eau, de feu, de fumée et autres effets de particules proposés par PFlowAdvanced, un système de création de particules complet. Améliorez la précision de vos rendus finaux grâce à la technologie Review 3, une évolution majeure du Viewport qui prend en charge l'occlusion d'ambiance, l'éclairage HDRI et les shaders mental mill®.

Gérez aisément la complexité

Gérez aisément vos scènes grâce à de nouveaux workflows de référencement puissants. En traitant plusieurs objets et scènes comme un seul objet Container, vous pouvez organiser rapidement et efficacement les scènes les plus complexes. Les Containers prennent également en charge les workflows collaboratifs, ce qui vous permet de définir des règles d'accès à leur contenu. 3ds Max 2010 offre également de nouvelles fonctions de gestion d'objets et de scènes, comme l'explorateur de matériaux, l'optimisation de polygones ProOptimizer, l'analyse de mesh xView et la prise en charge du processeur multicore.

Profitez de l'interopérabilité du logiciel et de son intégration dans le pipeline

Développez, testez et gérez les puissants shaders matériels mental mill à partir de 3ds Max. Le logiciel 3ds Max 2010 est le premier logiciel 3D qui intègre la technologie mental mill de mental images tout en assurant un feedback visuel en temps réel lorsque vous travaillez, ce qui vous permet de créer des shaders sophistiqués indépendants du matériel, sans aucune connaissance en programmation. Outre l'intégration de mental mill, le logiciel intègre également l'interopérabilité améliorée avec le logiciel Autodesk® Mudbox™ et d'autres produits Autodesk, ainsi qu'une prise en charge étendue de C# et .NET.

Outils de modélisation Graphite

Graphite améliore les outils de modélisation polygonale reconnus de 3ds Max en apportant plus de cent nouveaux outils de sculpture numérique et de modélisation polygonale. De plus, les outils Graphite sont affichés à un emplacement central, ce qui vous permet de trouver facilement celui dont vous avez besoin.

Material Explorer

Utilisez cette gamme d'outils innovante et productive pour parcourir rapidement les matériaux de votre scène, les remplacer, afficher leurs propriétés et leurs liens.

Technologie mental mill intégrée

3ds Max 2010 permet un feedback en temps réel lorsque vous développez et testez le rendu hardware et software des puissants shaders et graphes de shaders mental mill.

Effets de particules PFlowAdvanced

Cette gamme d'outils comporte 12 nouveaux opérateurs pour 3ds Max, notamment de nouveaux opérateurs de peinture détaillé, Shape Plus, ainsi que des utilitaires et des opérateurs de groupement.

Fonction Containers

La fonction Containers du logiciel 3ds Max vous permet de mieux gérer les grandes scènes. Il vous suffit de placer les objets associés dans un Container pour ensuite les supprimer, les transformer, les masquer, les charger / décharger et les référencer comme s'il s'agissait d'une seule entité.

Review 3

Review prend désormais en charge l'occlusion d'ambiance, l'éclairage HDRI, les ombres douces, l'anti-aliasing hardware, le contrôle de l'exposition d'éclairage et la technologie révolutionnaire mental mill shader de mental images.

Analyse xView Mesh

Validez vos modèles 3D avant de les exporter ou d'en exécuter le rendu, grâce à la nouvelle technologie d'analyse de mesh xView. En proposant une vue interactive de l'emplacement possible des problèmes, xView intervient en amont dans le processus de design, lorsque les erreurs sont plus faciles et moins coûteuses à corriger.

Importation OBJ

La prise en charge étendue du format de fichier OBJ améliore l'importation et l'exportation des données des modèles 3D entre 3ds Max et Autodesk Mudbox, ainsi que vers les applications de sculpture numérique tierces.



Avec l'aimable autorisation de Ubisoft.



Avec l'aimable autorisation de Bethesda Softworks LLC, une entreprise Zenimax Media.

ProOptimizer

ProOptimizer vous permet de maîtriser avec précision le nombre de faces ou de points de votre modèle ou de votre scène. Les faces utiles sont supprimées en dernier. Ainsi, une sélection peut-être réduite jusqu'à moins 75 % sans perdre de sa précision.

ProSound

Cette gamme d'outils vous permet d'ajouter jusqu'à 100 pistes audio à votre scène et d'animer le volume de chaque piste. La technologie prend en charge les fichiers audio PCM et compressés aux formats AVI et WAV, et jusqu'à 6 canaux de sortie.

Prise en charge de C# et de .NET

Le logiciel 3ds Max 2010 prend mieux en charge C# et .NET.

Amélioration des performances

Grâce à l'extension de la prise en charge des machines multiprocesseurs ainsi qu'à l'optimisation de l'unité de traitement graphique (GPU) (par rapport aux versions antérieures du logiciel,) les Viewports s'affichent plus rapidement.

Autodesk
89 Quai Panhard et Levassor
75013 Paris
France

www.bsa.org



Ligne Infos Clients
01 46 46 38 38

Autodesk, Mudbox et 3dsMax 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. mental mill et mental images sont des marques déposées de mental images sous accord de licence GmbH pour une utilisation par Autodesk, Inc. Tous les autres noms de marques, de produits ou marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Autodesk se réserve le droit de modifier les offres et les spécifications de produits à tout moment sans préavis et ne saurait être tenu responsable des erreurs typographiques ou graphiques susceptibles d'apparaître dans ce document. © 2009 Autodesk, Inc. Tous droits réservés. 128A1-00000-MZO2