

Créez plus rapidement  
d'incroyables images 3D.

**Autodesk®  
3ds Max®**

2008



Autodesk®

# Modélisez efficacement, animez facilement et créez des résultats incroyables en moins de temps avec le logiciel Autodesk 3ds Max 2008.

Accélérez votre workflow créatif et augmentez l'efficacité de votre pipeline : le logiciel de modélisation, d'animation et de rendu 3D Autodesk® 3ds Max® 2008 aide les professionnels de la visualisation de design, les développeurs de jeux vidéo et les infographistes, à maximiser leur productivité en optimisant les processus de travail sur les scènes complexes.

## Visualisez et gérez facilement des scènes complexes

Le logiciel 3ds Max 2008 offre une nouvelle technologie de visualisation ainsi que des optimisations, qui se traduisent par un travail nettement amélioré sur les scènes complexes. Les tâches et les opérations les plus communes (sélection, transformation, groupes, clones et bien d'autres) sont désormais largement plus stables et font de 3ds Max 2008 la version la plus optimisée du logiciel jamais créée. De plus, un nouvel explorateur de scènes rend plus intuitif le travail sur les scènes complexes impliquant des centaines, voire des milliers d'objets.

## Optimisez vos workflows de rendu

Une des nouveautés de 3ds Max 2008 est l'ensemble d'outils Review, qui supporte les workflows de rendu itératifs grâce à une prévisualisation interactive des ombrages, de l'environnement ciel/soleil de 3ds Max et des réglages d'architecture et de design mental ray®. Cette version apporte également de nouvelles fonctionnalités de workflow pour 3ds Max et mental ray qui vous feront gagner plus de temps. Parmi elles, des options d'éclairage Sky Portal, une interface de caméra pour les réglages d'exposition et bien d'autres encore.

## Personnalisez et automatisez facilement vos workflows

C'est avec 3ds Max 2008 que démarre l'outil ProEditor pour MAXScript. Ce nouvel éditeur offre aux programmeurs une interface professionnelle et intelligente pour travailler avec MAXScript, qui optimise le workflow des scripts. Il est ainsi plus facile de créer des scripts pour automatiser et personnaliser 3ds Max.

## Importation de données rapide et précise

Un support approfondi du format DWG™ se traduit par des données importées plus rapidement et plus précisément depuis d'autres applications Autodesk, comme les logiciels AutoCAD® 2008, AutoCAD® Architecture 2008, et Revit® Architecture 2008. D'autres nouvelles fonctionnalités comme l'outil « Select similar », facilitent également l'importation de données.

Je ne connais aucun autre outil qui soit aussi universel que 3ds Max pour créer en 3D.

—Lon Grohs  
Réalisateur  
Neoscape



Avec l'aimable autorisation de Neoscape



Avec l'aimable autorisation de Hayes Davidson



© Uniform Communications Limited

3ds Max nous a aidé  
dès le premier jour, sans  
réglages compliqués.

—Matthew Allen  
Directeur artistique  
Monolith Productions, Inc.

#### Visualisation de design

Le logiciel Autodesk 3ds Max apporte aux architectes, designers, infographistes et spécialistes de la visualisation, la possibilité de suivre le processus de design grâce à l'exploration des concepts, la validation du design et la communication visuelle. 3ds Max permet cela avec son interface intuitive, ses outils efficaces et paramétrables de workflow et ses capacités intégrées de rendu mental ray. De plus, une compatibilité exemplaire avec les outils de production standard comme les logiciels Adobe® Photoshop® et Illustrator®, de même qu'avec les solutions de CAO telles qu'AutoCAD 2008, AutoCAD Architecture 2008 et Revit Architecture 2008, permet aux utilisateurs d'intégrer facilement 3ds Max dans leur workflow de visualisation.

#### Développement de jeux vidéo

3ds Max est très utilisé par les plus grands artistes des jeux vidéo en raison de ses excellents outils d'animation d'humanoïdes, sa modélisation de polygones, son workflow de textures et sa compatibilité avec Microsoft® DirectX® et Cg dans la fenêtre de visualisation. Les créateurs de jeux profitent par ailleurs d'une large gamme de plug-ins tiers leur permettant d'étendre et de personnaliser le logiciel. Le langage de script intégré, MAXScript, ainsi que l'API et le SDK intégrés, leur permettent également d'enrichir 3ds Max par un accès direct au logiciel.

#### Effets visuels pour le grand et le petit écran

Les directeurs et producteurs, de même que le public, réclament des effets visuels de plus en plus élaborés. Qu'il s'agisse d'un projet pour le cinéma, de diffusion, clips ou séries, 3ds Max apporte un accès clés en main à la plus grande palette d'outils 3D, permettant aux artistes de démarrer rapidement et de produire des contenus.

# Caractéristiques principales de 3ds Max 2008

## Performance accrue

L'intégration de la nouvelle technologie Adaptive Degradation System améliore les performances interactives, en simplifiant automatiquement les scènes affichées, pour parvenir à une fréquence d'images définie par l'utilisateur. Vous pouvez définir comment 3ds Max opère ces ajustements (par exemple, en n'affichant pas les objets les plus petits, ou en simplifiant les détails les plus lointains) et le programme s'adapte à vos demandes. Cette fonction, lorsqu'on l'utilise en combinaison avec la mise en cache de meshes de Direct3D®, permet de manipuler 10.000 objets aussi facilement que 10. De plus, les temps de chargement sont plus rapides, tout comme les tableaux, l'exportation FBX® et OBJ et bien d'autres fonctions.

## Gérez les scènes grâce à l'outil d'exploration

3ds Max 2008 inaugure l'explorateur de scènes, un nouvel outil qui présente vos scènes en arborescence et en permet une analyse rapide, ainsi que des outils d'édition qui facilitent le travail sur les scènes complexes avec de nombreux objets. L'explorateur de scènes vous permet de trier, filtrer et rechercher les scènes par type d'objet ou propriété (y compris les métadonnées) en combinant ou en faisant succéder plusieurs critères. Ce nouvel outil vous permet également de sauvegarder et de stocker plusieurs instances de l'explorateur et de relier, détacher, renommer, masquer, figer ou supprimer des objets, même s'ils ne sont pas actuellement sélectionnés. Vous avez également la possibilité de configurer l'affichage des colonnes, de modifier les propriétés des objets et enfin d'ajouter vos propres colonnes par l'utilisation de scripts ou du SDK.

## Review

Ce nouvel outil vous donne un aperçu immédiat de vos ajustements de rendu, vous permettant ainsi de peaufiner rapidement votre travail. Vous pouvez donc rapidement parvenir au rendu désiré sans devoir attendre un rendu logiciel : idéal pour les démonstrations rapides, sur le poste de travail en présence du client et d'autres workflows itératifs. Review vous offre des prévisualisations interactives des ombrages (jusqu'à 64 sources de lumière simultanées), du système ciel/soleil de 3ds Max et des réglages d'architecture et de design mental ray.



#### ProEditor pour MAXScript

La version 2008 de 3ds Max marque les débuts de l'outil ProEditor. Cette nouvelle interface intuitive pour MAXScript comprend l'annulation à niveaux multiples, la coloration syntaxique, l'ouverture rapide de documents volumineux, l'affichage des numéros de ligne, une fonction de recherche/remplacement supportant les expressions régulières, la possibilité de masquer des portions de code, des fonctions de personnalisation et bien plus encore.

#### L'import DWG amélioré

3ds Max importe ce format plus rapidement et plus précisément. Une meilleure gestion de la mémoire vous permet d'importer des scènes vastes et complexes en nettement moins de temps. Il est donc plus facile de travailler avec les logiciels basés sur Revit 2008, grâce à un meilleur support des attributions, de l'importation d'objets solides et de la gestion des normales. De plus, une nouvelle fonction « sélectionner objets similaires », identifie tous les objets dans la scène DWG importée dont les caractéristiques sont semblables à celles d'un objet choisi. Ceci a pour effet d'accélérer, de manière spectaculaire, les workflows basés sur les DWG.

#### Options pour les infographistes

Les infographistes apprécieront le workflow de modélisation de 3ds Max 2008, qui offre une approche centrée sur la créativité. Parmi les nouvelles fonctions, on trouve la prévisualisation d'une sélection et la possibilité de reprogrammer certaines touches de raccourci.

#### Amélioration des bipèdes

La nouvelle version de 3ds Max apporte une plus grande flexibilité pour la manipulation de vos animations d'humanoïdes. Un nouvel outil baptisé « Xtras » vous permet de créer et d'animer des caractéristiques supplémentaires (comme les ailes ou les os faciaux) et de les sauvegarder en tant que fichiers BIP. Ces fichiers sont compatibles avec Mixer et Motion Flow, ainsi qu'avec les systèmes de couches où les caractéristiques sont enregistrées séparément, permettant d'isoler les mouvements. Vous pouvez donc enregistrer chaque couche séparément et les exporter dans un jeu vidéo.

#### Compatibilité étendue

3ds Max 2008 est la première version du logiciel compatible avec les versions 32-bit et 64-bit du système d'exploitation Microsoft® Windows Vista™ et la plateforme DirectX 10.

Pour une description complète du système requis pour 3ds Max 2008, rendez-vous sur [www.autodesk.fr/3dsmax](http://www.autodesk.fr/3dsmax).



Dreammaker, avec l'aimable autorisation de Leszek Plichta, Filmakademie



Avec l'aimable autorisation de Silicon Knights



Avec l'aimable autorisation de Gas Powered Games

## Donnez vie à vos plus grandes idées

Les solutions Autodesk Media & Entertainment sont conçues pour accélérer les processus de création numérique collaborative. Nos outils professionnels ont changé la manière dont sont créés les contenus, des effets visuels à la manipulation des couleurs, en passant par l'édition, l'animation, le développement de jeux et la visualisation de design. Avec les produits, services et solutions Autodesk Media & Entertainment, mettez en place des pipelines solides pour vos projets numériques.

### Pour en savoir plus ou commander

Vous trouverez plus d'informations ainsi qu'une liste complète des fonctionnalités et des améliorations de 3ds Max 2008 sur [www.autodesk.fr/3dsmax](http://www.autodesk.fr/3dsmax).

Autodesk propose une large gamme de solutions 2D et 3D aux infographistes, producteurs, développeurs de jeux et studios de design désireux d'exprimer pleinement leur créativité. Ces solutions comprennent les logiciels et les technologies Autodesk 3ds Max, Autodesk® Maya®, Autodesk® MotionBuilder™, Autodesk® VIZ, et FBX.

Pour en savoir plus sur la gamme 3D Autodesk, rendez-vous sur [www.autodesk.fr/me](http://www.autodesk.fr/me).

Pour vous procurer des produits Autodesk, vous pouvez contacter un revendeur officiel Autodesk ou un Autodesk Premier Solutions Provider. Vous trouverez l'adresse du revendeur le plus proche, sur [www.autodesk.com/reseller](http://www.autodesk.com/reseller).

Amérique du Nord : 800-869-3504  
International : 415-507-4461  
Courriel : [med\\_ent@autodesk.com](mailto:med_ent@autodesk.com)

Autodesk, FBX, Maya, MotionBuilder et 3ds Max sont des marques ou des marques déposées d'Autodesk, Inc./Autodesk Canada Co. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. mental ray est une marque déposée de mental images GmbH sous accord de licence pour une utilisation par Autodesk, Inc. Tous les autres noms de marques ou de produits appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Autodesk se réserve le droit de modifier les offres et les spécifications de ses produits à tout moment sans préavis, et se dégage de toute responsabilité en cas d'erreurs graphiques ou typographiques qui pourraient apparaître dans ce document.  
© 2007 Autodesk, Inc. Tous droits réservés. 000000000000118076