

Il y a une histoire derrière chaque design

Compatible avec la version 2010 d'Autodesk 3ds Max Design, le logiciel Autodesk 3ds Max Design 2011 offre de nouvelles techniques époustouflantes qui facilitent le regroupement et l'itération des données ainsi que la présentation des résultats.

Le Viewport Canvas, l'éditeur nodal de matériaux Slate et le moteur de rendu Quicksilver m'aident à travailler mieux et plus vite au quotidien. La possibilité de sauvegarder au format 3ds Max 2010 est une des nouveautés les plus importantes, qui me permettent de travailler avec la version 2011, puis de livrer le projet final sous l'ancien format de fichier afin de ne pas avoir de problèmes de compatibilité. 3ds Max Design 2011 est un incontournable.

— Alessandro Cangelosi,
Freelancer/VFX Artist



Avec l'aimable autorisation de Parsons Brinckerhoff.

Que vous soyez architecte, concepteur, ingénieur des travaux publics ou expert en visualisation, le logiciel Autodesk® 3ds Max® Design 2011 vous offre un jeu d'outils puissant et intégré qui permet l'itération plus rapide des concepts, l'analyse précise des effets liés à la lumière du jour, et la création d'images dotées d'un impact plus fort tandis que vous explorez, présentez et validez l'histoire de votre design.

Des workflows évolués

Gagnez du temps, gérez mieux les ressources et produisez des résultats d'une plus grande précision grâce aux nouveaux workflows de 3ds Max Design 2011 qui vous aident à traiter les données provenant de multiples sources plus intelligemment. Les visualisations des designs réalisés avec le logiciel Autodesk® Revit® Architecture software peuvent être peaufinées, même quand il y a des changements ultérieurs, à l'aide des nouvelles associations de fichiers avec Autodesk® FBX®. Grâce à l'extension Autodesk® Civil Visualization, disponible uniquement pour les abonnés au programme de Souscription* 3ds Max Design, les ingénieurs des travaux publics peuvent créer plus facilement des visualisations précises à l'aide du logiciel AutoCAD® Civil 3D® – même peu d'expérience de la 3D. Les solides et les surfaces peuvent désormais être importés à partir du logiciel Autodesk® Inventor® ou de fichiers SAT tout en conservant la description mathématique du solide ou de la surface.

Les plans de coupe et les relevés de plan peuvent être présentés avec une meilleure qualité et les paramètres de tessalation dynamique peuvent optimiser la gestion de la mémoire. La nouvelle bibliothèque de matériaux d'Autodesk simplifie les échanges de données avec les familles de produits AutoCAD®, Inventor®, et Autodesk® Revit®, tandis qu'un nouveau module d'importation SKP propose des fichiers de plus haute fidélité à partir du logiciel d'esquisses Google® SketchUp™.

Peaufinez vos conceptions

Les améliorations de productivité dans 3ds Max Design 2011 vous laissent du temps pour l'itération de vos conceptions, et vous permettent d'être plus créatif et d'obtenir des résultats de meilleure qualité. Les jeux d'outils étoffés de Graphite et du Viewport Canvas proposent de nouvelles interfaces intuitives basées sur les brosses pour la peinture 2D et 3D, l'édition de textures et le positionnement des objets. Par ailleurs, une nouvelle interface utilisateur pour les manipulations contextuelles accélère la modélisation polygonale. Parallèlement à cela, les améliorations apportées à la fonction qui permet de visualiser la plupart des textures et des matériaux de 3ds Max dans le Viewport facilitent la prise de décisions interactives dans un contexte de haute fidélité, ce qui réduit ainsi le nombre d'erreurs. De plus, dans le cas des projets où la collaboration est primordiale, le workflow avec Containers qui a bénéficié d'améliorations importantes permet à plusieurs utilisateurs de travailler en parallèle, ce qui aide à respecter des échéances courtes.

Des présentations de meilleure qualité en moins de temps

Tout au long du processus de design, vous aurez besoin de présenter l'évolution de votre projet de design aux intervenants intérieurs et extérieurs. Votre manière de procéder peut faire la différence et vous permettre de décrocher des contrats. 3ds Max Design 2011 vous offre de nouveaux outils pour créer des présentations saisissantes même quand vous disposez de peu de temps. Slate, le nouvel éditeur nodal de matériaux intuitif qui facilite et accélère la création de matériaux complexes, tandis que le moteur de rendu novateur Quicksilver prend en charge des effets de lumière sophistiqués, et permet de procéder à des rendus en un temps record, même lorsque la résolution dépasse la taille de l'écran. Par ailleurs, grâce à la fonction « Sauvegarder en version précédente », vous pouvez sauvegarder des fichiers de scènes sous un format compatible avec la version 2010 précédente*. Cela vous permet de bénéficier des avantages des nouvelles fonctionnalités des versions 2011, tout en gérant une transition évolutive par étape de votre pipeline. Qui plus est, 3ds Max Design 2011 est compatible avec les plugs-in liés à la version précédente.

Moteur de rendu Quicksilver

Obtenez des rendus de vos animations et de vos designs quotidiens plus rapidement avec Quicksilver, un nouveau moteur de rendu novateur qui se base à la fois sur l'unité centrale (CPU) et le processeur graphique (GPU) pour faciliter la production d'images de meilleure qualité à une vitesse incroyable.

Gestionnaire de liaison de fichiers entre FBX et Autodesk Revit Architecture

Recevez et gérez des changements de design en amont à partir du logiciel Autodesk Revit Architecture grâce à la nouvelle liaison de fichiers FBX. Ce traitement intelligent des données évite de devoir trop remanier les visualisations dans 3ds Max Design 2011 au moment de revoir et de peaufiner les conceptions originales.



Avec l'aimable autorisation de Chen Qingfeng.

Autodesk
89 quai Panhard et Levasor
75013 Paris
France



Avec l'aimable autorisation de TEAPOT Creation.

Améliorations apportées à Autodesk Inventor Import

Profitez des nouveaux workflows Smart Data™ quand vous importez des données du logiciel Inventor dans 3ds Max Design 2011. Inventor ne doit plus forcément être installé sur la même machine et la prise en charge des objets solides, matériaux, surfaces et composites est améliorée.

Affichage du Viewport de matériaux d'Autodesk 3ds Max

Développez et peaufinez des scènes dans un environnement d'affichage interactif de plus haute fidélité qui vous aide à prendre de meilleures décisions contextuelles grâce à la fonction qui vous permet de visualiser la plupart des matériaux et cartes de textures 3ds Max dans le viewport.

Amélioration de la modélisation et des textures

Accélérez les tâches de modélisation et des textures avec des nouveaux outils qui étendent les jeux d'outils de Graphite et Viewport Canvas qui offrent des interfaces intuitives basées sur les brosses et facilitent la peinture 2D/3D et l'édition de textures, la création de géométrie à l'intérieur d'une scène et l'édition de coordonnées UVW.

Import/export natif de solides

Importez et exportez des surfaces et des solides de manière non destructive entre 3ds Max Design et d'autres applications qui acceptent les fichiers SAT. Les logiciels Inventor, Revit Architecture, Rhino, SolidWorks®, et form•Z®.

Google SketchUp Importer

Importez plus efficacement des fichiers des versions 6 et 7 du logiciel d'esquisses Google® SketchUp™ (SKP) dans 3ds Max Design 2011. Le module d'importation amélioré de SketchUp prend en charge les entités SketchUp : couches, groupes, composants, matériaux, cameras ainsi que le système de lumière du jour.

Bibliothèque de matériaux Autodesk

Échangez des données concernant les matériaux entre 3ds Max Design 2011 et certaines applications d'accompagnement Autodesk (AutoCAD, Inventor, Revit Architecture, Autodesk® Revit® MEP, et Autodesk® Revit® Structure) grâce à la nouvelle bibliothèque de matériaux Autodesk.

Modifications locales des Containers

Collaborez de manière plus efficace grâce aux workflows de Containers qui ont bénéficié d'importantes améliorations et vous permettent de respecter des échéances serrées grâce à l'exécution de tâches en parallèle : plusieurs utilisateurs peuvent disposer les modifications locales en couches de manière non destructive, par-dessus du contenu référencé, travailler simultanément sur différents aspects du même container.

Material Editor Slate

Visualisez et apportez des modifications aux relations entre les composants de matériaux plus facilement grâce à Slate, un nouvel éditeur nodal. Il facilite grandement le workflow et la productivité lors de la création et de l'édition de réseaux de matériaux complexes.

Sauvegardes compatibles avec les versions antérieures

Passez plus facilement à la version Autodesk 3ds Max Design 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 soit prêt à faire la mise à jour.

www.autodesk.fr/3dsmaxdesign

**Des restrictions s'appliquent. Référez-vous à l'accord de licence de l'utilisateur final pour les mises à jour croisées.*



Avec l'aimable autorisation de Studio AMD.

www.bsa.org



Autodesk®

Autodesk, AutoCAD, Autodesk Inventor, FBX, Inventor, Revit 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 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. 495B1-000000-MZ03