

Les logiciels d'Autodesk permettent à Remedy Entertainment de créer le mystère angoissant d'« Alan Wake »

Les logiciels d'Autodesk 3ds Max, MotionBuilder et Mudbox sont utilisés pour la prévisualisation, la modélisation et l'animation de l'un des jeux les mieux cotés

Paris, le 05 juillet 2010 — Les logiciels de création artistique et d'animation 3D d'[Autodesk, Inc.](#) (NASDAQ : ADSK) ont joué un rôle important dans la production de « Alan Wake », le nouveau jeu récemment lancé par Remedy Entertainment. La narration et l'atmosphère envoûtantes constituent les éléments clés de ce jeu qualifié de « thriller d'action psychologique ». Les logiciels [Autodesk 3ds Max](#), [Autodesk MotionBuilder](#) et [Autodesk Mudbox](#) ont été utilisés dans la création des environnements, des personnages et des animations intégrées au jeu afin de renforcer l'atmosphère et le ton réalistes et lugubres du titre.

Ce jeu aborde différemment le genre aventure-action traditionnel en présentant un héros non conformiste — l'auteur de récits de suspense Alan Wake — qui mène une enquête concernant la disparition de sa femme. Le jeu exploite la lumière de façon unique et l'utilise comme d'un élément du jeu à part entière — l'utilisateur doit s'en servir comme une arme contre les ennemis d'Alan, appelés « the Taken » (les possédés), et la présence de lumière permet de déterminer si le héros se trouve ou non en danger. Lorsque le personnage évolue dans l'ombre, le danger le guette, tandis que la présence de lumière est synonyme de sécurité pour le joueur.

« Avec "Alan Wake" nous voulions à tout prix créer des personnages, des environnements et des cinématiques mémorables qui ne serviraient pas seulement à raconter une histoire, mais aussi à rendre la bonne atmosphère et à donner le ton approprié au jeu », a déclaré Sami Vanhatalo, l'artiste technique en chef pour Remedy Entertainment. « Et c'est exactement ce que les outils d'Autodesk nous ont permis de faire. Nous avons repensé notre workflow pour le rendre plus rapide et efficace, ce qui a permis à nos artistes de créer de multiples itérations et d'ajouter plus de réalisme aux différentes scènes. »

Une conception des personnages plus rapide, plus interactive et plus artistique

Les artistes de Remedy ont d'abord modelé les personnages du jeu en faisant appel au logiciel 3ds Max, puis ils les ont importés dans le logiciel Mudbox pour la finition. « Les personnages sont tous essentiellement humains, c'est pourquoi nous souhaitons qu'ils aient l'air organiques. Mudbox représentait l'outil idéal pour nous aider à y parvenir », a

ajouté M. Vanhatalo. « Si nous nous étions contentés de concevoir ces personnages avec un logiciel de modélisation polygonale traditionnel, le résultat aurait surtout ressemblé à un processus d'ingénierie. Avec Mudbox, notre workflow est beaucoup plus interactif et artistique. »

Les personnages ont par la suite été animés à l'aide du logiciel MotionBuilder en mélangeant la capture de mouvement et l'animation par images clés. Pour les Taken (les possédés), les artistes de Remedy ont utilisé le logiciel pour traiter les données de la capture de mouvement qu'ils ont ensuite mélangées à des mouvements surnaturels qui avaient été animés à la main dans le logiciel.

« Nous avons pu obtenir de bien meilleurs résultats avec MotionBuilder, et ce, beaucoup plus rapidement », a commenté Henrik Enqvist, programmeur animation chez Remedy Entertainment. « La conception de rigs (squelettes) complexes pour les personnages exige énormément de temps et de ressources de la part de notre équipe d'animation, mais avec MotionBuilder, nous disposons de rigs IK fonctionnels et prêts à utiliser dont nos artistes adorent se servir. »

Les environnements dynamiques enrichissent l'expérience de jeu

Les environnements dynamiques constituent un élément essentiel du jeu, car les interactions d'Alan avec son milieu servent souvent à déterminer le résultat de la partie dans « Alan Wake ». Remedy s'est servi du logiciel 3ds Max pour produire tous les environnements, tous les véhicules et toutes les simulations liées à la physique présentés dans le jeu.

Les environnements sont également un élément clé des atmosphères reproduites dans le jeu. Par exemple, lorsque le danger approche, la forêt s'assombrit et devient plus animée. Les environnements dynamiques de forêt comprennent les branches d'arbres, les feuilles et le sol qui réagissent aux interactions du joueur et qui bougent sous l'effet du vent, et ils ont été conçus avec soins en utilisant des nuances et des simulations complexes.

Tourné vers l'avenir

« Alan Wake » est le premier volet d'une histoire plus importante qui cherche à ouvrir la voie pour d'éventuelles suites au jeu. Remedy Entertainment procède actuellement à l'intégration de la version 2011 des logiciels 3ds Max, Mudbox et MotionBuilder à sa gamme de produits.

« Le changement constant est la seule chose dont on soit certain dans l'industrie du jeu. En tant que développeur, vous devez toujours être à l'affût et chercher de nouveaux workflows ou de nouvelles façons d'accomplir les tâches plus rapidement et avec plus d'efficacité », a ajouté M. Vanhatalo. « Nous tenterons probablement toujours de créer des personnages et des intrigues plus intéressants, et des animations plus complexes. Il est important de

posséder la plus récente technologie d'Autodesk disponible pour les logiciels 3ds Max, Mudbox et MotionBuilder, afin de nous aider à faire évoluer notre travail. »

La suite Autodesk 3ds Max Entertainment Creation

Les principaux outils logiciels Autodesk utilisés par Remedy Entertainment pour « Alan Wake » sont offerts avec la suite Autodesk 3ds Max Entertainment Creation, qui propose les logiciels 3ds Max, MotionBuilder et Mudbox. 3ds Max offre une solution 3D exhaustive et intégrée de modélisation, d'animation, de rendu et de compositing. Mudbox aide les artistes à sculpter des modèles hautement détaillés plus rapidement et intuitivement. MotionBuilder offre aux artistes un outil d'animation en temps réel plus interactif qui leur permet d'être plus créatifs et de prendre en charge plus efficacement de grandes quantités de données d'animation. La gamme d'outils complémentaires permet aux artistes d'étendre leur créativité tout en améliorant la qualité et l'efficacité de la production. Le prix de détail suggéré par Autodesk pour la suite Entertainment Creation est de 4 995 USD. Pour de plus amples renseignements, veuillez consulter le www.autodesk.com/entertainmentcreationsuites.

** Le prix à l'échelle internationale peut varier.*

À propos de Remedy Entertainment

Remedy Entertainment Ltd. est une société spécialisée dans le développement de jeux d'action de franchises de jeux et de technologies 3D novatrices pour les jeux vidéo. Remedy est basé à Espoo, en Finlande. Les jeux les plus connus de Remedy comprennent Death Rally, Max Payne et Max Payne 2 : The Fall of Max Payne. La dernière création de Remedy, Alan Wake, est un thriller d'action psychologique pour Xbox 360 édité par Microsoft Game Studios, et est actuellement en vente dans les magasins à travers le monde.

A propos d'Autodesk

Autodesk, Inc. est un des leaders mondiaux des logiciels de conception 2D et 3D dans les secteurs de l'industrie manufacturière, de l'architecture et la construction, de la visualisation et de l'animation 3D pour le cinéma, les jeux vidéo et le multimédia. Depuis le lancement d'AutoCAD® en 1982, Autodesk a développé une large gamme de logiciels de pointe pour aider les utilisateurs à visualiser leurs idées avant qu'elles ne soient réalisées. Toutes les entreprises du classement Fortune 100, comme les 15 derniers films oscarisés pour les meilleurs effets spéciaux, utilise les [logiciels Autodesk](#) pour concevoir, visualiser et simuler leurs idées afin d'économiser du temps et de l'argent, d'améliorer la qualité, de favoriser l'innovation pour un meilleur avantage concurrentiel.

Pour plus d'informations sur Autodesk, merci de consulter www.autodesk.fr

Autodesk, MotionBuilder, Mudbox et 3ds Max sont des marques de commerce ou des marques de commerce déposées 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 de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Autodesk se réserve le droit de modifier ses produits et services, ses spécifications et ses prix à tout moment sans préavis, et n'est pas responsable de toute erreur graphique ou typographique pouvant se trouver dans le présent document. © 2010 Autodesk, Inc. Tous droits réservés.

Autodesk®