

MAX 2011 : Nissan adopte la 3D de Flash 11 pour mettre en valeur ses voitures

Le support de l'[accélération 3D](#) permet à Flash 11 de devenir une véritable plate-forme de jeux pour les studios de développement. En témoigne le portage de l'Unreal Engine 3 par Epic. L'éditeur a profité du MAX 2011 de Los Angeles pour faire une démonstration de la version Flash d'Unreal Tournament 3.

Des jeux... mais pas seulement

Gageons que les annonces d'adaptations de jeux 3D en Flash vont se multiplier dans les semaines à venir. Toutefois, cette technologie n'est en rien limitée au monde « vidéoludique ». La 3D peut en effet être un excellent moyen de mettre en valeur un produit, qui pourra être affiché sous tous les angles.

Un premier démonstrateur pour Nissan

Nissan Europe a ainsi confié à Digitas France la réalisation d'un démonstrateur dédié à son Crossover Juke. Ce dernier est accessible [depuis cette page web](#) (l'installation de Flash 11 sera bien évidemment requise).

L'application demandera une machine relativement moderne pour s'exécuter confortablement. Le rendu est toutefois plus que correct, y compris sur des machines disposant d'une solution graphique intégrée. Les possibilités du démonstrateur sont intéressantes : personnalisation de la couleur du véhicule, possibilité d'en visiter l'intérieur, *etc.* Une première expérience intéressante.