

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Renseignements : Avance Rapide Communication
Contacts : Ronel Faustino / Stéphan Faudeux
Courriel : ronel@avancerapide.com / stephan@avancerapide.com

Autodesk signe un accord définitif d'acquisition de Skymatter, le créateur du logiciel de sculpture 3D Mudbox

L'acquisition vise à étoffer l'offre d'Autodesk dans le domaine du divertissement et de la conception 3D

SAN RAFAEL, Californie, le 7 août 2007 – Autodesk, Inc. (NASDAQ : ADSK) a annoncé la signature d'un accord définitif d'acquisition de tous les actifs de Skymatter Limited, le créateur du logiciel de modélisation 3D Mudbox. Cette acquisition élargira l'offre d'Autodesk sur les marchés du film, de la télévision et des jeux tout en apportant des opportunités de développement à d'autres segments liés au design. Autodesk prévoit une finalisation de la transaction au cours des deux prochains mois. Les conditions financières de la transaction n'ont pas été communiquées.

Skymatter est une société privée basée en Nouvelle-Zélande. Le logiciel Mudbox de Skymatter établit un nouveau paradigme dans le domaine de la modélisation 3D en permettant aux utilisateurs de sculpter directement des formes organiques dans un espace 3D à l'aide d'outils similaires à des pinceaux, brosses. Séduisant à la fois pour les sculpteurs traditionnels et les artistes numériques, Mudbox offre un ensemble d'outils simples et rapides pour la modélisation créative, la réalisation de prototypes et l'enrichissement de détails. Les projets 3D créés dans Mudbox sont souvent importés dans les logiciels Autodesk 3ds Max et Autodesk Maya pour le texturage, le rigging, l'animation et le rendu final.

« Les marchés du divertissement et du design exigent un workflow de technologie plus intégré, de même qu'un réalisme et une subtilité plus développés », déclare Marc Petit, vice-président d'Autodesk Medias & Entertainment. « Pour la création de personnages et de modèles très élaborés, les artistes 3D se fient au logiciel Mudbox de Skymatter, en parallèle des solutions 3D d'Autodesk. Par l'acquisition de Skymatter, Autodesk sera en mesure d'offrir une solution plus complète aux secteurs du film, de la télévision et des jeux. La société pourra également proposer des nouveaux workflows à d'autres marchés faisant appel à la visualisation, tels que l'automobile et l'industrie du design. »

Mudbox est utilisé par des sociétés leaders dans le domaine du développement d'effets spéciaux et de jeux comme Weta Digital, Blur Studio, Cinesite, Epic Games, Pandemic Studios et The Orphanage. Ce logiciel a permis de donner vie aux créatures de *King Kong*, ainsi qu'à celles des films bientôt à l'affiche

Autodesk®

comme *A la croisée des mondes ; la boussole d'or* (sortie le 5 décembre 2007), *Fred Claus* (sortie le 11 novembre 2007) et *Inkheart* (fin 2007).

Les fondateurs de Skymatter, Andrew Camenisch, Dave Cardwell et Tibor Madjar rejoindront la division Media & Entertainment d'Autodesk. Ces spécialistes ont acquis leur expérience en conception graphique chez Weta Digital, Electronic Arts, et visualisation chez Ford, General Motors et Mercedes Benz.

Tibor Madjar, de Skymatter, déclare: « *Nous sommes enthousiastes à l'idée d'unir nos forces à Autodesk. Autodesk développe les logiciels de modélisation, d'animation et de rendu les plus populaires du monde. Mudbox apporte une solide gamme d'outils qui complète cette offre et un moyen novateur de créer des modèles en 3D. Nous nous réjouissons de travailler avec les équipes produit de chez Autodesk pour faire évoluer les fonctionnalités de Mudbox et répondre aux demandes toujours plus exigeantes des artistes et concepteurs numériques.* »

Pour de plus amples renseignements, veuillez visiter le site www.autodesk.com/mudbox.

À propos d'Autodesk

Autodesk, Inc. est le premier fournisseur mondial de logiciels de conception 2D et 3D sur les marchés de la fabrication, de la construction et des médias et du divertissement. Depuis le lancement de son logiciel AutoCAD en 1982, Autodesk a développé le plus vaste portefeuille de solutions numériques de pointe pour la conception de prototypes afin d'aider ses clients à visualiser leurs idées avant de les concrétiser. Les entreprises du classement Fortune 1000 se reposent sur Autodesk pour la visualisation, la simulation et l'analyse des performances réelles de leurs projets dès la phase de conception, afin de gagner du temps et de l'argent, d'améliorer la qualité et de promouvoir l'innovation. Pour de plus amples renseignements concernant Autodesk, visitez le site www.autodesk.com.

Autodesk, AutoCAD, 3ds Max et Maya sont des marques déposées ou des marques commerciales d'Autodesk, Inc. aux États-Unis et / ou dans les autres pays. Toute autre marque, nom de produit ou marque commerciale constitue la propriété de son détenteur. Autodesk se réserve le droit de modifier son offre de produits et ses spécifications à tout moment et sans avis préalable, et ne peut être tenu responsable des erreurs typographiques ou de graphie susceptibles de figurer dans le présent document.
© 2007 Autodesk, Inc. Tous droits réservés.

###

Autodesk®