

NOTA DE PRENSA

Autodesk felicita a los ganadores y a los nominados de los Premios de la Academia

Numerosas películas fueron creadas con soluciones de Autodesk

Madrid, 6 de marzo de 2007 - Autodesk, Inc. (NASDAQ: ADSK) felicita a Industrial Light & Magic (ILM) y a Animal Logic por su trabajo premiado en *Piratas del Caribe: El Cofre del Hombre Muerto* y *Happy Feet*, respectivamente. Autodesk también felicita a ILM, LOLA VFX, Hydraulx, LaserPacific Media Corporation y Blue Sky Studios por su trabajo en las películas nominadas al Premio de la Academia *Poseidon*, *La Dalia Negra* y *No Time for Nuts*. Desde la visualización de los primeros conceptos hasta el acabado y la sincronización de color de los píxeles finales, los artistas confían en las soluciones de Autodesk para hacer realidad su visión creativa.

“Felicidades a todos los artistas que ganaron o fueron nominados al Premio de la Academia por su sensacional trabajo. Les rendimos homenaje”, dijo Marc Petit, vicepresidente de la división de Medios y Entretenimiento de Autodesk. “En Autodesk Media & Entertainment estamos dedicados a crear las mejores herramientas digitales para la cinematografía. Nos sentimos honrados de que tantos de los nominados hayan utilizado nuestra tecnología”.

Piratas del Caribe: El Cofre del Hombre Muerto

Para la película ganadora del Premio de la Academia a Mejores Efectos Visuales *Piratas del Caribe: El Cofre del Hombre Muerto*, los artistas de ILM usaron el sistema Autodesk Inferno como parte del sistema de efectos visuales SABRE para transportar a los espectadores al caprichoso mundo del Capitán Jack Sparrow. En una de las escenas formadas con Inferno, Will Turner y la tripulación del Perla Negra están cautivos en una jaula hecha de huesos. El sistema se usó para componer tomas de los actores filmados contra una pantalla azul junto a una lámina de agua y un acantilado digital, además de agregar aves, neblina y puentes colgantes a la escena.

Para tomas aéreas del puerto y de la isla, los artistas de ILM usaron el Inferno para eliminar elementos modernos como postes de teléfono y lanchas de motor del material filmado, y para crear un plano velado digital del pueblo. El ojo de madera y la cuenca vacía del pirata Ragetti también fueron creados en Inferno. Se usó el sistema para dar al ojo la textura de madera seca, y también para iluminarlo y darle movimiento.

Además, los artistas de ILM armaron a Davy Jones y los tentáculos de la criatura marina, el Kraken, con software de animación, modelado y caracterización en 3D del Autodesk Maya. ILM utilizó su software

Autodesk®

exclusivo “Hero” para dar movimiento fluido a los tentáculos de Davy Jones, y se usó el Maya para crear movimientos más específicos, como sostener una llave.

Happy Feet

Animal Logic de Australia utilizó Maya para terminar aproximadamente 800 tomas de la película ganadora del Premio de la Academia *Happy Feet*. Se usó Maya para dar forma al flujo completo de caracterización y para la iluminación del estudio.

Poseidon

ILM usó Maya para crear 140 tomas de la película nominada al Premio de la Academia a Mejores Efectos Visuales, *Poseidón*. La película es una nueva versión del clásico del cine de 1972 sobre un crucero de lujo de 330 metros de largo que es volcado por una ola de 60 metros. Por el tamaño del barco y el nivel de detalle deseado, el crucero se generó por ordenador y se modeló por piezas. Se usó Maya para modelar en total 181.579 piezas caracterizadas que después se unieron para crear el barco.

LOLA VFX también trabajó en 85 tomas de *Poseidón* usando los sistemas de efectos visuales Autodesk Inferno y Autodesk Flame. Su estudio hermano, Hydraulx, también ayudó a dar forma a la película, entregando 65 tomas creadas con software para composición Inferno, Flame, Maya, Autodesk Combustion y software para caracterización de fondos Autodesk Burn.

La Dalia Negra

LaserPacific Media Corporation usó el sistema de degradado de color Autodesk Lustre para lograr un aire particular para la película nominada al Oscar por Mejor Cinematografía *La Dalia Negra*. El colorista Mike Sowa usó el sistema para concretar la sensación de cine negro que deseaba el cinematógrafo ganador del Oscar Vilmos Zsigmond, ASC.

“Usé el Autodesk Lustre para añadir más saturación a las tomas, además de crear profundidad con color y contraste,” explicó Sowa. “Por ejemplo, el personaje de Scarlett Johansson siempre aparece blanco e iluminado, mientras que el personaje oscuro de Hilary Swank siempre aparece entre sombras. El sistema Lustre para dar formas y sus capacidades de rotoscopía me dieron mucha libertad para jugar con las sombras en la película hasta conseguir lo que quería Vilmos Zsigmond”.

No Time for Nuts

Blue Sky Studios creó el cortometraje animado nominado al Oscar *No Time for Nuts* con Autodesk Maya. El software se utilizó para pre visualización, modelado, armado, distribución, animación y algunos efectos visuales. El estudio también usó el Flame para hacer trabajo de composición y retoques de pintura.

Acerca de Autodesk

Autodesk, Inc. es líder mundial en software para diseño en 2D y 3D para los mercados de fabricación, construcción, medios y entretenimiento. Desde la presentación de AutoCAD en 1982, Autodesk ha creado la cartera más amplia de soluciones para la creación de prototipos digitales con tecnología de vanguardia para ayudar a los clientes a experimentar sus ideas antes de hacerlas realidad. Empresas de Fortune 1000 utilizan las herramientas de Autodesk para visualizar, estimular y analizar el desempeño en el mundo real en las primeras etapas del proceso de diseño y además ahorrar tiempo y dinero, aumentar la calidad y propiciar la innovación. Si desea información adicional acerca de Autodesk, visite www.autodesk.com.

Autodesk, AutoCAD, Burn, Combustion, Flame, Inferno, Lustre y Maya son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Autodesk, Inc./Autodesk Canada Co. en EE.UU. y/u otros países. Premio de la Academia y Oscar son marcas comerciales registradas de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas. Todos los nombres de marca, nombres de producto o marcas comerciales adicionales pertenecen a sus respectivos propietarios. Autodesk se reserva el derecho de modificar las ofertas y especificaciones de productos en cualquier momento sin aviso y no es responsable de errores tipográficos o gráficos que puedan aparecer en este documento.

© 2007 Autodesk, Inc. Todos los derechos reservados.

###

Autodesk®