

PRESS RELEASE

El software 3D de Autodesk crea gráficos de última generación para videojuegos

Madrid, 17 de noviembre de 2006 — Varios de los juegos más esperados de esta temporada han sido creados con la animación 3D, Autodesk 3ds Max y Autodesk Maya, los programas para modelar y renderizar de Autodesk, Inc. (NASDAQ: ADSK). *Resistance: Fall of Man*, de Insomniac Games, y *F.E.A.R.*, de Monolith Productions, fueron juegos creados con software de Autodesk y se espera que se conviertan en grandes ventas para Xbox 360 de Microsoft y PlayStation 3 (PS3) de Sony.

"Los dispositivos de última generación están a punto de salir al mercado y los títulos de este otoño están empezando a enseñarnos los asombrosos niveles de calidad visual y las nuevas posibilidades de juegos que podemos esperar ahora", afirma Marc Petit, vicepresidente de Autodesk Media & Entertainment. *"Insomniac Games y Monolith Productions van por delante y nos traen experiencias fotorrealistas al tiempo que estilizadas, interactivas y de inmersión en el juego, de un nivel completamente nuevo."*

Utilizando Maya, Insomniac Games desarrolló *Resistance: Fall of Man* para PS3. El juego es una mezcla de acción militar y horror, en el que las fuerzas estadounidenses y británicas luchan contra una especie alienígena que ha conquistado Europa. Para lograr los entornos de juego llenos de los detalles necesarios en los títulos de última generación, Insomniac creó modelos densos, texturas nítidas, superficies creíbles e iluminación real, todo basado en localizaciones reales de Gran Bretaña. El estudio también se centró en la inmersión en el juego desarrollando diversas criaturas aterradoras, armas basadas en la física, vehículos manejables y enemigos inteligentes. El juego está disponible desde hoy, 17 de noviembre.

"Como siempre, Autodesk Maya ha demostrado ser un instrumento de producción infinitamente extensible", comenta Chad Dezern, director artístico de *Resistance: Fall of Man*. *"Utilizamos el paquete de aplicaciones Maya para el modelado de los polígonos y las herramientas de mapas UV para crear mallas en Resistanse, que son más detalladas que cualquiera que hayamos creado antes. Para añadir más realismo al juego, nos enfrentamos al reto de animar infinidad de pequeñas partes en los objetos que explotan. El módulo dinámico de Maya nos permitió simular los procesos físicos con precisión para mejorar el efecto."*

El éxito de la premiada saga *F.E.A.R.* de Monolith Productions en su versión para PC, implicó una gran demanda de disponibilidad del juego para las consolas de última generación. Su lanzamiento para Xbox 360 ha tenido lugar el pasado 14 de noviembre, y para PS3 se espera el 21 de este mismo mes. El juego se centra principalmente en el combate de cerca, desafiando a los jugadores a contener una crisis desplegada en un recinto aeroespacial. Monolith ha creado una experiencia casi cinematográfica en el juego

Autodesk®

de última generación. Creado con 3ds Max y Maya, *F.E.A.R.* tiene una función de cámara lenta para manipular el tiempo, así como inteligencia artificial y física avanzada en los efectos especiales.

“Utilizamos tanto Autodesk 3ds Max como Autodesk Maya porque cada uno tiene sus puntos fuertes. Ambos productos son magníficas aplicaciones para distintas áreas de la creación de juegos”, comenta William Westwater, director de desarrollo de Monolith Productions. *“También usamos el formato de archivos FBX de Autodesk, que permite a nuestros artistas transferir datos con fluidez de una aplicación a otra. Lo que estas herramientas nos permiten hacer actualmente es realmente asombroso.”*

El software 3D de Autodesk también se ha usado para crear otros títulos importantes de juegos que han llegado o van a llegar este otoño, incluyendo: *Tom Clancy's Rainbow Six Vegas* y *Tom Clancy's Splinter Cell* de Ubisoft, *Gears of War* de Epic Games y *Company of Heroes* de Relic Entertainment.

Autodesk tiene el placer de haber sido el patrocinador que ha presentado la Cumbre Internacional de Juegos de Montreal 2006, que tuvo lugar los días 8 y 9 de noviembre. En ella, Autodesk dio una charla sobre técnicas de animación de personajes y edición de movimiento utilizando el software de animación Autodesk MotionBuilder en *Tom Clancy's Rainbow Six Vegas* de Ubisoft, y también presentó una charla de BioWare sobre modelado de personajes en tiempo real. A los asistentes a la conferencia también se les ofrecieron sesiones de Autodesk sobre pistas y trucos de 3ds Max 9 y Maya 8 para creadores de juegos.

Acerca de Autodesk

Autodesk, Inc. (NASDAQ: ADSK) es una empresa totalmente dedicada a que las grandes ideas se conviertan en realidad. Con más de siete millones de usuarios, Autodesk es la compañía de software y servicios más importante del mundo en los sectores de fabricación, construcción, infraestructura, servicios de datos inalámbricos y medios y espectáculos. Las soluciones de Autodesk ayudan a los clientes a crear, gestionar y compartir sus datos y activos digitales con mayor efectividad. Como resultado, los clientes convierten sus ideas en ventajas competitivas al convertirse en más productivos, sincronizando la eficiencia del proyecto y potenciando al máximo los beneficios. Fundada en 1982, Autodesk tiene su sede en San Rafael, California. Para obtener más información sobre Autodesk, visite www.autodesk.com.

Autodesk, FBX, Maya, MotionBuilder y 3ds Max son marcas comerciales o marcas registradas de Autodesk, Inc., en los EE.UU. y/u otros países. Los demás nombres de marcas, nombres de productos o marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios. Autodesk se reserva el derecho a alterar ofertas y especificaciones de productos en cualquier momento sin previo aviso, y no es responsable de los errores tipográficos o gráficos que puedan aparecer en este documento.

© 2006, Autodesk, Inc. Reservados todos los derechos.

###

Autodesk®