

COMUNICADO DE PRENSA

Autodesk presenta potentes ampliaciones de sus sistemas de efectos visuales y acabado

Ofrecen soporte adicional a medios comprimidos y de salida en tiempo real activados por GPU, entre otros, para satisfacer la demanda de una posproducción cada vez más compleja

MADRID, 11 de septiembre de 2008 — [Autodesk, Inc.](#) anunció hoy las ampliaciones para el sistema de edición y acabado de proyectos, Autodesk Smoke 2009 y para las versiones de 2009 de los sistemas de efectos visuales Autodesk Inferno, Autodesk Flame y Autodesk Flint. Disponibles para clientes suscritos, estas ampliaciones ofrecen numerosos elementos nuevos entre los que se incluyen: salida en tiempo real para crear master en múltiples formatos sin renderizar; herramientas de coma flotante mejoradas; más de 80 nuevos modelos de sistemas de partículas para Inferno, Flame y Flint; flujo de trabajo de edición Smoke mejorado; soporte adicional para formatos comprimidos y una mayor interoperabilidad con el sistema de graduación de color digital [Autodesk Lustre](#).

“Estamos satisfaciendo la demanda proveniente de casas de posproducción que desean expandir y diferenciar sus empresas al ofrecer acabados muy creativos y centrados en los efectos,” dijo Stig Gruman, vicepresidente del Digital Entertainment Group de Autodesk Media & Entertainment. “Gracias a las nuevas y potentes capacidades creativas, la completa compatibilidad de clip entre Flame y Smoke, la reproducción nativa de formatos medios de streaming y el soporte ampliado de codec, nuestros clientes están listos para disfrutar de las ventajas de los sistemas Autodesk más abiertos, colaboradores y de precio más asequible que ha habido hasta el momento.”

“Es un placer para nosotros que los sistemas de efectos visuales y acabado de Autodesk soporten AVC-Intra de forma nativa,” dijo Tadao Shimozuru, director de Professional AV Systems B.U., de la compañía Panasonic AVC Networks. “Con la nueva P2 Varicam, AJ-HPX2700/3700, que se lanza en el mismo espacio de tiempo, los clientes podrán disfrutar de un flujo de trabajo ideal con calidad de vídeo de 10 bits y basado en ficheros de raster completo.”

Los sistemas de efectos visuales y acabado de Autodesk se exhibirán en el stand de Autodesk n.º 7-D21 durante la Convención Internacional de Emisores de 2008, que se celebrará en el Centro de Convenciones RAI de Ámsterdam del 12 al 16 de septiembre.

Lo más destacado de la Ampliación 1 para Smoke 2009

Mejoras de edición

- Vistas paralelas de la fuente y de la grabación: Permite que los operadores de Smoke construyan una estructura narrativa desde abajo hacia arriba. Incluye reproductores en paralelo de fuente y grabación, acceso instantáneo a funciones básicas de edición, los medios para crear fácilmente sub-clips y la capacidad de trabajar con una fuente y grabar un clip de forma simultánea.

Autodesk®

- Audio Gain Rubberbanding: Hace posible al usuario establecer rápida y fácilmente niveles de audio en la línea de tiempo.

Mejoras de flujo de trabajo y soporte de formato ampliado

- Salidas en tiempo real: Cuando necesita producirse la salida de resoluciones múltiples a partir de un máster de alta calidad, esta nueva herramienta de máster a VTR mejora la eficiencia ya que ofrece conversiones en tiempo real verticales sin tener que hacer render. Los archivos fuente de salida de hasta 2K, imágenes de 12 bits para la mayoría de formatos de vídeo.
- Soporte adicional para formatos de medios comprimido: Compatible con animaciones Apple QuickTime con códecs alpha y QuickTime motion JPEG, XDCAM, XDCAM HD y Panasonic P2 AVC-Intra media en modos 50 y 100.
- Soporte mejorado de los metadatos de QuickTime: Para aumentar más la interoperabilidad con Apple Final Cut Pro, Smoke utiliza ahora la información de código de tiempo y secuencia de nombre que contienen los archivos Apple QuickTime cuando importan o importan por software metadatos de QuickTime.
- Buscador de imagen de importación avanzado: Los artistas pueden trabajar de forma más eficiente con formatos de adquisición digital de nivel industrial. Es más rápido y más fácil buscar y escanear recursivamente clips en estructuras de directorio P2 y XDCAM.
- Soporte para servidores Proxy externos: Al trabajar con imágenes de alta resolución como escaneados de películas, los proxys existentes se pueden importar en lugar de regenerar.
- Salida de resolución a imagen completa al monitor de emisión: Capacidad para enviar un clip seleccionado a la salida SDI de la tarjeta gráfica NVIDIA para ofrecer a los clientes una vista en pantalla completa en el monitor de emisión.

Mejoras en el volumen de trabajo OpenEXR

- El procesado en coma flotante en el corrector de color y el moldeador de color: El soporte para el procesado de 16 bits de coma flotante se ha ampliado al moldeador de color y al corrector de color, ofreciendo un mayor control sobre toda la gama de color original a formatos de archivo de 16 bits.
- Renderizado remoto de ajustes de Action de 16 bits de coma flotante: Gracias a añadir NVIDIA Quadro FX 3700, los artistas pueden usar la última versión acelerada por GPU del software [Autodesk Burn](#) para renderizar de forma remota los ajustes de Action basándose en archivos de 16 bits de OpenEXR.
- Nuevo visor HDR: Ofrece una vista más exacta y flexible de imágenes de vídeo, lineales y logarítmicas en módulos que apoyan múltiples visores, mientras que el reproductor expone todavía más detalles de la imagen.

Para ver una lista completa de elementos y ventajas visite www.autodesk.com/smoke.

Lo más destacado de la Ampliación 1 para Inferno 2009, Flame 2009 y Flint 2009

Nuevas herramientas creativas

- **Extruir en 3D GMask animado***: Esta nueva herramienta amplía la composición en 3D con la capacidad de importar geometrías GMask de forma libre a Action y extruirlas para crear objetos 3D texturizados. Las geometrías GMask se pueden animar para diseñar aspectos gráficos con más facilidad.
- **Una mejor autoestabilización***: La precisión de la nueva herramienta de autoestabilización se ha ampliado para seguir la pista automáticamente a un objeto basándose en la región de interés.
- **Seguimiento de un objeto con el Seguidor de pista 3D ***: Avanza el seguidor rápido y preciso en 3D de Flame al dar a los artistas la posibilidad de poder aislar objetos en movimiento en una escena compleja. Junto con el seguimiento por cámara, el de objetos ofrece herramientas que ayudan a integrar nuevos elementos con escenas complejas de movimiento.
- **Herramienta de motivo***: Una herramienta de generación de patrón rápida y simétrica (caleidoscopio) que se puede usar para hacer texturas con facilidad.
- **Nodo de exposición**: Con el soporte para el procesado de coma flotante de 16 bits, el nodo de exposición permite a los artistas diseñar efectos realistas así como creativos al ajustar la exposición y el contraste de sus imágenes.
- **Ajustes previos de partículas**: Los más de 80 nuevos modelos de preajustes de partículas dotan a los artistas de una forma rápida y fácil de aprovechar los efectos de partículas 3D tan potentes de los sistemas Inferno, Flame y Flint.

**No disponible en Flint.*

Mejoras del volumen de trabajo y soporte de formato ampliado

- **Salidas en tiempo real**: Cuando necesita producirse la salida de resoluciones múltiples a partir de un máster de alta calidad, esta nueva herramienta de máster a VTR mejora la eficiencia ya que ofrece conversiones en tiempo real verticales sin tener que hacer render. Los archivos fuente de salida de hasta 2K, imágenes de 12 bits para la mayoría de formatos de vídeo.
- **Soporte para formatos de medios comprimidos adicionales**: Compatible con animaciones Apple QuickTime con códecs alpha y QuickTime motion JPEG, XDCAM, XDCAM HD y Panasonic P2 AVC-Intra media en modos 50 y 100.
- **Soporte mejorado de los metadatos de QuickTime**: Para aumentar más la interoperabilidad con Apple Final Cut Pro, Smoke utiliza ahora la información de código de tiempo y secuencia de nombre que contienen los archivos Apple QuickTime cuando importan o importan por software metadatos de QuickTime.
- **Buscador de imagen de importación avanzado**: Los artistas pueden trabajar de forma más eficiente con formatos de adquisición digital de nivel industrial. Es más rápido y más fácil buscar y escanear recursivamente clips en estructuras de directorio P2 y XDCAM.
- **Soporte para servidores Proxy externos**: Al trabajar con imágenes de alta resolución como escaneados de películas, los proxys existentes se pueden importar en lugar de regenerar.

- Salida de resolución a imagen completa al monitor de emisión: Capacidad para enviar un clip seleccionado a la salida SDI de la tarjeta gráfica NVIDIA para ofrecer a los clientes una vista en pantalla completa en el monitor de emisión.

Mejoras en el volumen de trabajo OpenEXR

- El procesado en coma flotante en el corrector de color y el moldeador de color: El soporte para el procesado de 16 bits de coma flotante se ha ampliado al moldeador de color y al corrector de color, ofreciendo un mayor control sobre toda la gama de color original a formatos de archivo de 16 bits.
- Renderizado remoto de ajustes de Action de 16 bits de coma flotante: Gracias a añadir NVIDIA Quadro FX 3700, los artistas pueden usar la última versión acelerada por GPU del software [Autodesk Burn](#) para renderizar de forma remota los ajustes de Action basándose en archivos de 16 bits de OpenEXR.
- Nuevo visor HDR: Ofrece una vista más exacta y flexible de imágenes de video, lineales y logarítmicas en módulos que apoyan múltiples visores, mientras el reproductor muestra más detalles de la imagen.

Para ver una lista completa de elementos y ventajas visite www.autodesk.com/inferno, www.autodesk.com/flame y www.autodesk.com/flint.

Disponibilidad

Autodesk anticipa que la Ampliación 1 para Smoke 2009 y la Ampliación 1 para las versiones de 2009 de Inferno, Flame y Flint estarán disponibles en octubre de 2008. Los clientes de la suscripción de Autodesk recibirán estas nuevas entregas de las ampliaciones como ventaja de la suscripción.

Formación

Los usuarios pueden ponerse al día rápidamente en los nuevos elementos a través de los vídeos gratuitos en Internet para [Smoke](#) y [Flame](#). Autodesk también ofrece [formación](#) in situ y en aula para artistas de todos los niveles que busquen mejorar más sus habilidades.

Autodesk, Burn, Colour Warper, Exposure, Flame, Flint, Inferno y Smoke son marcas registradas o marcas de Autodesk, Inc. y/ o sus filiales y/ o afiliadas en EE.UU. y/ u otros países. Autodesk se reserve el derecho a modificar ofertas de productos así como sus especificaciones en cualquier momento sin aviso, y no es responsable de los errores tipográficos o gráficos que aparezcan en este documento.

© 2008 Autodesk, Inc. Todos los derechos reservados.

###

Autodesk®