

PRESS RELEASE

Los artistas de 3D obtienen mayor control creativo con el nuevo software de Autodesk Maya 8.5

Introduce un marco de simulación unificado y lenguaje Python Maya

Madrid, 15 de enero de 2007 — Autodesk, Inc. (NASDAQ: ADSK) presenta Autodesk Maya 8.5, la versión más reciente del software de animación, modelado y caracterización, Maya 3D. Maya es muy utilizado para la creación de juegos y en la producción de efectos visuales para cine y televisión. Maya 8.5, que ya está a la venta, proporciona a los artistas mayor control creativo y les permite terminar más rápido las animaciones y simulaciones más complejas.

“Autodesk se compromete a hacer de Maya la base de los canales modernos de producción. Maya 8.5 soporta el lenguaje Python de uso estándar en la industria, ofreciendo mejores flujos de trabajo y productividad creativa”, afirma Marc Petit, vicepresidente de Autodesk Media and Entertainment. “Nos entusiasma mucho ofrecer Maya 8.5 como una aplicación universal para ordenadores Macintosh con procesador Intel y PowerPC. Además, el software cuenta con nuevas capacidades innovadoras para la animación de personajes; el nuevo marco de simulación unificado Maya Nucleus permite las simulaciones interactivas, dejando el control total de la animación en manos de los artistas.”

Maya Nucleus tiene tecnología creada por el Principal Científico Investigador de Autodesk Jos Stam, ganador del Premio de la Academia*. Este marco de simulación unificado permitirá a los artistas crear elementos que interactúen con otros objetos dinámicos como líquidos, telas y cuerpos rígidos en una animación en 3D.

Maya 8.5 incluye Maya nCloth, el primer módulo de Maya Nucleus. Con Maya nCloth, los artistas pueden dirigir y controlar rápidamente una gran gama de simulaciones, incluyendo tela, plástico, metal y otros materiales. Se pueden crear más fácilmente simulaciones verosímiles de tela sobre tela con roces complejos de tela, como el de una capa sobre una chaqueta. Un modelo único de presión de aire permite a los artistas usar cualquier geometría, ya sea un volumen cerrado y sellado como un tubo interior o un volumen abierto como un globo, para crear un objeto inflable con presión interna y externa.

El lenguaje Python también es algo nuevo en Maya 8.5. Este popular lenguaje de programación de código abierto ayuda a acelerar la creación de lenguaje específico a la medida y extensiones para crear prototipos, ampliar y automatizar los conductos de producción de Maya. El lenguaje Python ofrece una poderosa alternativa para el lenguaje de programación nativo del software de Maya, MEL, ofreciendo el mismo nivel de integración con el motor de comandos Maya. El lenguaje Python aumenta aún más el

Autodesk®

control creativo adquirido con Maya Nucleus, y ofrece a los programadores la capacidad para manipular, adaptar y automatizar el software eficientemente.

Anders Langlands, director de investigación y desarrollo de The Moving Picture Company (MPC) y evaluador de Maya 8.5 beta, comenta que "Contar con el soporte de Python en el software Autodesk Maya significa que podemos aprovechar muchas de nuestras herramientas actuales directamente dentro de Maya, en lugar de escribir un código de adhesión para integrar Maya a nuestros conductos de producción. Esto nos permite desarrollar nuevas conexiones de nodo y comando en una fracción del tiempo que tardaríamos normalmente con otras soluciones." MPC, con sede en Londres, Reino Unido, ofrece servicios de efectos visuales y post-producción para publicidad, televisión y cine.

Maya 8.5 está a la venta como aplicación universal para ordenadores Macintosh con procesador Intel y PowerPC (se anuncia por separado) así como para las plataformas Microsoft Windows y Linux. El software incluye diversas funciones nuevas para los artistas así como optimizaciones del rendimiento. Si desea ver una lista completa de las funciones de Maya 8.5, visite www.autodesk.com/maya.

**En 2006, el Científico de Investigación Principal de Autodesk, Jos Stam fue distinguido con un Premio al Logro Técnico (certificado de la Academia) por la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas. El premio reconoce la investigación de Stam sobre superficies de subdivisión y sus contribuciones a la industria cinematográfica.*

Acerca de Autodesk

Autodesk, Inc. es una empresa de las Fortune 1000, totalmente concentrada en garantizar que las grandes ideas se conviertan en realidad. Con siete millones de usuarios, Autodesk es líder mundial en software y servicios para la manufactura, creación, infraestructura, servicios de datos inalámbricos y los campos de los medios y el entretenimiento. Las soluciones de Autodesk ayudan a los clientes a crear, administrar y compartir sus datos y activos digitales más eficazmente. El resultado es que los clientes convierten las ideas en ventaja competitiva, aumentando su productividad, agilizando la eficiencia de los proyectos y maximizando las utilidades.

Fundada en 1982, Autodesk tiene sus oficinas generales en San Rafael, California. Si desea información adicional sobre Autodesk, visite www.autodesk.com.

Autodesk y Maya son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Autodesk, Inc., en EE.UU. y/u otros países. Premio de la Academia y Oscar son marcas comercial registradas de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas. Python es una marca comercial registrada de Python Software Foundation. Todos los nombres de marca, nombres de producto o marcas comerciales adicionales pertenecen a sus tenedores respectivos. 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®