

PRESS RELEASE

La tecnología de Autodesk da el toque final a los éxitos más taquilleros del verano: *Lady in the Water*, *Piratas del Caribe - El cofre del hombre Muerto*, *X-Men 3. La decisión final* y más

Madrid, 24 de julio de 2006 — Desde criaturas marinas generadas por ordenador a ciudades virtuales completas, los artistas digitales confiaron en las soluciones para medios y entretenimiento de Autodesk, Inc. (NASDAQ: ADSK) para hacer realidad los asombrosos efectos visuales para las películas más aclamadas de este verano. Las principales compañías líderes en postproducción han conseguido un exitoso contenido de acción, aventura y drama creado con las avanzadas soluciones de Autodesk para efectos visuales, animación, edición y etalonaje digital.

“Una vez más, nuestros clientes han producido experiencias visuales impresionantes usando los software de Autodesk”, afirma Marc Petit, vicepresidente de Autodesk, Media & Entertainment Solutions. “Los éxitos de taquilla de este verano ofrecen la mayor evasión de la realidad. Estamos orgullosos de que nuestras herramientas permitan a los artistas llevar a los espectadores a ambientes tan ricos y dinámicos como los exóticos mares del Caribe del Capitán Jack Sparrow”.

El sistema Discreet Inferno de Autodesk fue utilizado por Industrial Light & Magic (ILM) como parte de su sistema patentado de efectos visuales SABRE para crear escenas supernaturales para *Lady In the Water*. En una secuencia, un ave enorme parecida a un águila irrumpe sorpresivamente y rescata a la heroína del film. El rescate se muestra a través de un reflejo en el agua. Los artistas digitales en ILM usaron Inferno para crear la apariencia distorsionada del reflejo y para añadir relámpagos y lluvia a la escena. El sistema también se usó para añadir sombras, niebla y lluvia a una escena donde los monstruos de ramas arrebatan a un scrunt, un monstruo del pasto parecido a un perro, y para crear la mística bola de lodo que Cleveland Heep, el héroe de la película, necesita recuperar desde el refugio de la heroína para salvarla.

ILM también ayudó a dar vida a las desacertadas escapadas del Capitán Jack Sparrow en *Piratas del Caribe - El cofre del hombre Muerto*. Una de las escenas perfiladas por ILM muestra a Will Turner y a la tripulación de la Perla Negra capturados por caníbales y prisioneros en una jaula redonda hecha de huesos que cuelga sobre un barranco. Inferno se usó para componer tomas de los actores filmadas con un fondo azul, agua y roca mate digital, así como para agregar pájaros, niebla y puentes peatonales a la escena. El sistema también se utilizó para crear texturas, iluminar y animar el ojo de madera de Ragetti. El software de animación en 3D Maya de Autodesk fue usado por los artistas de ILM para elevar a Davy Jones y los tentáculos de la criatura marina Kraken.

Especializado en mejora cosmética digital, LOLA VFX también usó el sistema Discreet Inferno de Autodesk como una fuente de la juventud para la secuencia de apertura de *X-Men 3. La decisión final*. Los artistas

Autodesk®

digitales confiaron en las tomas de referencia, las consultas hechas a cirujanos plásticos y en las técnicas especiales desarrolladas con Inferno para hacer que el Profesor Xavier y Magneto parecieran 20 años más jóvenes. Aunque las correcciones de la cosmética digital tales como la disminución de arrugas, aumento del tamaño de los ojos y correcciones dentales están siendo cada vez más comunes en las películas, ésta es la primera vez que se utilizan los efectos para emprender una reducción de edad tan drástica. El estudio hermano de LOLA VFX, Hydraulx, también trabajó en el film, completando 235 tomas con Inferno, Flame, Burn, Maya, el software de composición para equipos de escritorio Autodesk Combustion y el software de administración de medios e I/O Autodesk Backdraft.

Asimismo, Framestore CFC completó cerca de 110 tomas para *X-Men 3. La decisión final* usando el software Maya. “Usamos Autodesk Maya para ensamblar, elevar y animar el Puente Golden Gate”, explicó Craig Lyn, supervisor de VFX en el film. “El tamaño vertical de este activo en 3D fue de una dificultad primordial que superamos usando Maya. El software se ajustó sin problema a nuestra línea existente de animación y entrega y nos permitió crear herramientas personalizadas que mejoraron nuestro flujo de trabajo”. La compañía también utilizó Maya para crear un doble digital del actor Ben Foster (que actúa como un Angel), así como para darle alas generadas por ordenador.

Entre las otras películas de este verano creadas usando soluciones de Autodesk podemos destacar:

- *Click*: Sony Pictures Imageworks usó Maya para los personajes animados, la creación de escenarios y colocación de luz.
- *El Código Da Vinci*: Double Negative usó Maya para cerca de 80 tomas generadas por ordenador que incluyen la memoria eidética de Robert Langdon.
- *Poseidón*: ILM usó Maya para modelar 181.579 piezas, que posteriormente se calzaron para crear el crucero de lujo generado por ordenador de 1.100 pies de largo. Hydraulx también trabajó en el film usando Inferno, Flame, Combustion, Burn, Maya y Backdraft.
- *Misión imposible 3. M:i:III*: ILM usó Maya e Inferno como parte de su sistema patentado de efectos visuales SABRE para crear una ciudad de Shangai generada por ordenador así como una variedad de escenas de acción realistas para el film.
- *Krrish*: EFX, una división de Prasad Labs, usó Maya, Combustion, 3ds Max, Flame, el sistema de edición y acabado Discreet Smoke y el sistema de etalonaje digital Discreet Lustre para crear este film del superhéroe Bollywood.

Para más información y ver imágenes, visite www.autodesk.com/SummerBlockbusters.

Acerca de Autodesk

Autodesk, Inc. (NASDAQ: ADSK) es una empresa de la lista Fortune 1000 totalmente centrada en asegurar que las grandes ideas se conviertan en realidad. Con siete millones de usuarios, Autodesk es la mayor empresa de software y servicios del mundo en los sectores de la construcción, fabricación, infraestructuras, medios, entretenimiento y servicios de datos inalámbricos. Las soluciones de Autodesk permiten a sus

clientes crear, gestionar y compartir sus datos y activos digitales con mayor eficacia. En consecuencia, sus clientes consiguen convertir sus ideas en ventajas competitivas haciéndose más productivos, mejorando la eficiencia de sus proyectos y maximizando sus beneficios.

Fundada en 1982, Autodesk tiene su sede en San Rafael, California. Para más información acerca de Autodesk, visite www.autodesk.com.

Autodesk, Backdraft, Burn, Combustion, Discreet, Flame, Inferno, Lustre, Maya, Smoke and 3ds Max son marcas registradas o marcas comerciales de Autodesk, Inc./Autodesk Canada Co. en EE.UU. y(o) otros países. Todos los otros nombres de marca, nombres de producto o marcas comerciales pertenecen a sus respectivos dueños.

© 2006 Autodesk, Inc. Todos los derechos reservados

#

Autodesk®