

Autodesk et Skymatter ont signé un accord définitif aux termes duquel Autodesk fait l'acquisition de la quasi-totalité des actifs de Skymatter. Cette acquisition permettra à Autodesk d'offrir à ces clients des workflows plus complets pour le cinéma, la télévision, les jeux et le design.

Skymatter est une entreprise basée en Nouvelle-Zélande et qui développe le logiciel de modélisation 3D Mudbox. Autodesk Media & Entertainment développe les célèbres outils 3D Autodesk® 3ds Max® et

Autodesk® Maya® pour la modélisation, l'animation et le rendu, ainsi que des solutions d'effets visuels, d'édition/ finition et d'étalonnage de couleurs. Les produits Autodesk Media & Entertainment sont utilisés sur les marchés du cinéma, de la télévision et du jeu vidéo, ainsi que pour l'architecture et le design industriel ou automobile.

Mudbox a fait ses preuves sur le terrain, ayant été adopté par des grands noms des effets spéciaux, du développement de jeux ou du design. Ce produit est souvent utilisé avec Autodesk 3ds Max et Autodesk Maya. Son fonctionnement est simple, rapide et intuitif, offrant aux infographistes 3D un ensemble d'outils de modélisation, de prototypage et de retouche. Autodesk et Skymatter reconnaissent le besoin d'une plus grande intégration des workflows, et d'outils

numériques plus précis. Notre priorité sera de faire évoluer la technologie Mudbox, et d'arriver à une plus grande interopérabilité entre les outils Mudbox et Autodesk 3ds Max et Autodesk Maya.

Les créateurs de Skymatter sont des infographistes et designers expérimentés, qui rejoindront l'équipe d'Autodesk Media & Entertainment. En combinant la technologie et le talent de Skymatter avec ceux d'Autodesk, nous vous proposerons des solutions plus adaptées à vos besoins. L'acquisition devrait être finalisée au cours des deux mois à venir. D'ici là, Autodesk et Skymatter continueront d'agir comme entreprises indépendantes.