



## **LA NOUVELLE TECHNOLOGIE NVIDIA APEX ACCÉLÈRE LE PIPELINE DE CRÉATION PHYSIQUE POUR LES DÉVELOPPEURS DE CONTENU**

GAME DEVELOPERS CONFERENCE – SAN FRANCISCO, CA – 25 MARS 2009 – NVIDIA Corporation présente aujourd'hui APEX, nouvelle fonctionnalité importante qui s'intègre dans son kit de développement (SDK) PhysX. Les artistes, les concepteurs et les développeurs de jeux possèdent ainsi un jeu d'outils faciles à utiliser pour optimiser le processus de mise en œuvre évolutif de la physique sur plusieurs plates-formes pour les jeux de nouvelle génération.

Conçue dans un cadre modulaire travaillant de concert avec les SDK PhysX, NVIDIA APEX facilite la vie des développeurs pour ajouter des effets physiques dans leurs jeux et les aider à optimiser l'environnement sur plusieurs plates-formes grâce à une simple fonction de création de contenu inter-plate-forme « Création : une seule fois ». Ainsi, APEX n'aidera pas seulement les développeurs à accélérer la création de nouveaux jeux, elle leur permettra également de diminuer les coûts de développement. L'outil NVIDIA APEX sera disponible gratuitement aux développeurs qui possèdent la licence du kit SDK NVIDIA PhysX et est déjà intégré dans quelques bibliothèques de développement et moteurs de jeux les plus connus, dont *Gamebryo LightSpeed* d'Emergent Game Technologies.

« APEX est un outil puissant au service de la technologie NVIDIA PhysX. Cette technologie remarquable n'est cependant qu'une partie de la solution. Nous avons choisi de nous associer à NVIDIA pour intégrer APEX à LightSpeed grâce à la combinaison des deux technologies et de leur culture de service à l'industrie, qui est en parallèle de la nôtre », a déclaré Geoffrey Selzer, CEO d'Emergent Game Technologies. « L'engagement de NVIDIA vis à vis de ses partenaires, de la technologie et des développeurs a été démontré pas seulement avec des partenariats de collaboration comme le nôtre, mais avec leur point de vue holistique sur ce dont l'industrie a besoin pour se développer. PhysX, APEX et LightSpeed vont apporter de l'air aux concepteurs, artistes et ingénieurs et leur permettront de donner un nouvel élan à leur créativité dans l'industrie du jeu ».

Un autre élément important d'APEX est la prise en charge des nouveaux modules plug-in, chacun apportant une interface de haut niveau pour faciliter la création de contenu physique pour les artistes et les concepteurs en limitant ou supprimant toute programmation. Au GDC (Expo Suite 656 – 1<sup>er</sup> étage

du West Hall – Moscone Convention Centre), NVIDIA expose trois nouveaux modules : destruction, habillage et végétation, chacun ajoutant des fonctions dynamiques de jeu spécifiques pour la création de contenu dans les moindres détails. Ces nouveaux modules APEX sont disponibles sur les principales plates-formes de jeu : PC, Xbox360, PLAYSTATION®3 et Nintendo Wii, et sont en cours de développement par NVIDIA et les partenaires développeurs APEX.

« Nous ajoutons la prise en charge de PhysX à SpeedTree® 5.0, dernière version de notre logiciel de feuillage », a déclaré Chris King, CEO d'IDV. « En intégrant la prise en charge du nouveau module de végétation NVIDIA PhysX APEX, SpeedTree 5.0 apporte aux développeurs une approche simplifiée pour mettre dans leurs jeux des arbres et des plantes incroyablement naturels et interactifs. Les prochains jeux vont vraiment atteindre un nouveau degré de réalisme et nous sommes très fiers d'y contribuer ».

« La physique est devenue un élément significatif du gameplay et NVIDIA s'est engagée à faire en sorte que le plus grand nombre de développeurs puissent créer des jeux les plus réalistes possibles », a déclaré Tony Tamasi, senior vice président du contenu et de la technologie chez NVIDIA. « Avec l'importance croissante de la physique, nous pensons que tous les jeux et tous les développeurs doivent avoir les meilleurs outils en main pour être les plus créatifs possible. Avec les technologies NVIDIA PhysX et APEX, la conception d'un jeu basé sur la physique vient de passer du programmeur à l'artiste, ce qui, nous pensons, va se traduire par une nouvelle génération de jeux réalistes et attirants ».

Pour plus d'informations sur les technologies NVIDIA PhysX et APEX, visitez : [www.nzone.fr/physx](http://www.nzone.fr/physx).

### **À propos de NVIDIA**

NVIDIA est le leader des technologies de traitement visuel et l'inventeur du GPU, processeur de hautes performances qui génère des graphiques interactifs à couper le souffle sur les stations de travail, les PC, les consoles de jeux et les appareils mobiles. NVIDIA sert le marché des loisirs et grand public avec ses produits GeForce®, le marché de la conception et de la visualisation professionnelle avec ses produits Quadro et le marché informatique de hautes performances (HPC) avec ses produits Tesla. NVIDIA a son siège à Santa Clara, en Californie, et possède des bureaux en Asie, en Europe et sur le continent américain. [www.nvidia.fr](http://www.nvidia.fr)