

INFORMATION PRESSE

Contact: Sandrine MAHOUX Priscilia FARTOUKH
OXYGEN 01 41 11 37 95
Email: smahoux@oxygen-rp.com priscilia@oxygen-rp.com

« Iron Man 2 » de Marvel Studios

Les logiciels d'Autodesk ont joué un rôle clé dans l'intégration de la prévisualisation à la production de longs métrages

The Third Floor fait appel à la technologie d'Autodesk pour améliorer la façon de raconter une histoire tout en économisant du temps et de l'argent — un choix gagnant sur toute la ligne en matière de créativité!

Paris, le 05 juillet 2010 — Grâce à la technologie créée par [Autodesk, Inc.](#) (NASDAQ : ADSK), la prévisualisation fait désormais partie intégrante du processus moderne de production de films. Pour la superproduction estivale « Iron Man 2 » de Paramount Pictures et Marvel Entertainment, The Third Floor, un studio de prévisualisation basé à Los Angeles, a fait appel aux logiciels [Autodesk Maya](#) et [Autodesk MotionBuilder](#) pour l'aider à créer une prévisualisation hautement détaillée permettant aux cinéastes de donner forme à leurs idées. Avec des recettes internationales dépassant les 600 millions de dollars, « Iron Man 2 » a commencé en force la saison estivale de cinéma en étant projeté dans un nombre record de salles.

Les superproductions sont de plus en plus complexes vu leurs budgets plus importants, leurs effets spéciaux plus élaborés et leurs calendriers de postproduction toujours plus serrés. Les cinéastes se sont toujours fiés aux scénarimages, à l'art conceptuel et aux maquettes pour visualiser leurs films. Au cours de 25 dernières années, cependant, la prévisualisation numérique est devenue partie intégrante de la production de films. Aujourd'hui, les cinéastes font souvent appel à des entreprises de prévisualisation pour produire une représentation numérique des personnages et des lieux en utilisant des techniques avancées d'animation assistée par ordinateur.

The Third Floor a travaillé en collaboration avec Jon Favreau, le réalisateur d'« Iron Man 2 », et différentes équipes de création de cette production cinématographique pour produire près de 700 plans qui ont tous nécessité de trois à quatre itérations, pour un total de plusieurs milliers d'images. Le processus de prévisualisation aide les cinéastes tout au long de la production à visualiser le film, à planifier la production stratégiquement et à donner forme à leurs idées originales.

Nicholas Markel, le responsable de la prévisualisation pour « Iron Man 2 » chez The Third Floor, a déclaré : « Idéalement, la prévisualisation donne aux cinéastes — du réalisateur au directeur artistique en passant par le concepteur, le directeur de la photographie, le responsable des effets spéciaux et le monteur en chef — plus de liberté

Autodesk®

artistique. Maya est le pilier principal sur lequel s'appuie notre gamme de produits et services, et MotionBuilder sert de complément par excellence pour la production virtuelle de films. En faisant appel à la technologie d'[Autodesk FBX](#), nous avons été en mesure d'exporter toutes les données de Maya vers MotionBuilder. Cette compatibilité offre aux cinéastes la flexibilité nécessaire pour gérer leur vision et leur budget, et finalement créer le meilleur film possible. »

Les principaux outils logiciels Autodesk utilisés par The Third Floor pour « Iron Man 2 » sont inclus dans la suite logicielle [Autodesk Maya Entertainment Creation Suite 2011](#), qui propose les logiciels Maya 2011, MotionBuilder 2011 et [Autodesk Mudbox](#) 2011. Le logiciel d'animation 3D, de modélisation, d'effets spéciaux, de rendu et de compositing Maya fournit aux artistes un workflow créatif presque de bout en bout. MotionBuilder offre un outil d'animation en temps réel qui permet d'être plus créatif sur le plan de l'interactivité et de prendre en charge plus efficacement de grandes quantités de données d'animation. Mudbox aide les artistes à sculpter des modèles hautement détaillés plus rapidement et intuitivement. La gamme d'outils complémentaires permet aux artistes d'étendre leur créativité tout en améliorant la qualité et l'efficacité de la production. Pour de plus amples renseignements, veuillez consulter le www.autodesk.com/entertainmentcreationsuites. Le prix de vente suggéré par Autodesk pour la suite logicielle Entertainment Creation est de 5 500 euros.*

** Le prix à l'échelle internationale peut varier.*

À propos de The Third Floor

Depuis 2004, le studio de prévisualisation The Third Floor a permis à de nombreuses productions de maximiser leur contenu créatif et d'économiser de l'argent lors des différentes étapes de production et de postproduction. Parmi les longs métrages auxquels l'entreprise a participé notons : « Valkyrie », « Cloverfield », « Star Trek », « Avatar », et « Alice in Wonderland » de Tim Burton. Le studio travaille également en collaboration avec des développeurs de jeux vidéo à la conception de cinématiques détaillées pour des titres dont : « Starcraft II », « Diablo III », « Resident Evil 5 », « Need for Speed » et la série « Command & Conquer ». Les équipes de prévisualisation chevronnées de The Third Floor savent comment interagir avec les réalisateurs, les concepteurs et les responsables des effets spéciaux afin d'offrir des plans d'animation cohésifs pour les projets de création qui présentent les plus grands défis. Pour de plus amples renseignements concernant le processus de prévisualisation, ainsi que des exemples plus détaillés des travaux réalisés par The Third Floor, veuillez consulter le : www.thethirdfloorinc.com. Vous pouvez également visionner une vidéo portant sur The Third Floor et sur la façon dont les outils d'Autodesk sont à la base de sa gamme de produits en cliquant sur l'hyperlien suivant : [l'entrevue vidéo avec The Third Floor](#).

A propos d'Autodesk

Autodesk, Inc. est un des leaders mondiaux des logiciels de conception 2D et [3D](#) dans le secteur de l'industrie, de la construction et du bâtiment, de la visualisation et l'animation 3D pour le cinéma, les jeux vidéo et le multimédia. Depuis le lancement d'AutoCAD® en 1982, Autodesk n'a eu de cesse de développer le plus large éventail de logiciels de pointe afin d'aider les utilisateurs à visualiser leurs idées avant qu'elles ne soient réalisées. Toutes les entreprises du classement Fortune 100, comme les 15 derniers films oscarisés pour les meilleurs effets spéciaux, utilisent les [logiciels Autodesk](#) pour concevoir, visualiser et simuler leurs idées afin d'économiser du temps et de l'argent, d'améliorer la qualité, de favoriser l'innovation pour un meilleur avantage concurrentiel.

Pour plus d'informations sur Autodesk, merci de consulter www.autodesk.fr

Autodesk, xxx, sont des marques déposées ou des marques commerciales d'Autodesk, Inc., et/ou de ses filiales et/ou de ses sociétés affiliées aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous les autres noms de marque, de produits ou de marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Autodesk se réserve le droit de modifier ses offres et spécifications de produit à tout moment et sans préavis, et ne saurait être tenu pour responsable d'erreurs typographiques ou graphiques contenues dans ce document.

© 2010 Autodesk, Inc. Tous droits réservés