



Contacts Presse

Virginie Spelle
Elan Edelman
+33 (0)6 34 03 15 00
virginie.spelle@elanedelman.com

Céline Le Gallic
Elan Edelman
+33 (0)1 86 21 50 21
celine.legallie@elanedelman.com

POUR DIFFUSION IMMÉDIATE

Adobe annonce l'acquisition d'Allegorithmic, leader de la création et de la retouche 3D dans le secteur des jeux vidéo et du divertissement

Le logiciel de référence pour la création de textures et de matières 3D, que l'on retrouve dans les jeux vidéo et les films les plus renommés, arrive dans Creative Cloud

Paris — 23 janvier 2019 — Adobe (Nasdaq:ADBE) annonce ce jour l'acquisition de la société française [Allegorithmic](#), le créateur de Substance, le logiciel de référence pour la création de textures et de matières 3D destiné aux jeux vidéo et à la post-production vidéo. En associant les outils de design 3D du logiciel Substance d'Allegorithmic aux célèbres outils d'imagerie, d'animations graphiques et vidéo de Creative Cloud, Adobe va permettre aux créateurs de jeux vidéo, aux créateurs d'effets spéciaux travaillant pour le cinéma et la télévision, aux designers et aux marketeurs d'offrir des expériences immersives de nouvelle génération.

Dans un proche avenir, le monde dans lequel nous vivons mêlera indifféremment créations réelles et virtuelles. La proposition d'expériences interactives attrayantes, basées sur du contenu 3D, de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée, sera déterminante pour la réussite des marques qui veulent se démarquer et faire face à la concurrence. Le contenu 3D est déjà en train de digitaliser les workflows traditionnels, donnant lieu à des expériences immersives qui font gagner du temps, réduisent les coûts et ouvrent de nouvelles perspectives de création. Avec l'acquisition d'Allegorithmic, Adobe franchit une étape majeure en ajoutant des workflows 3D et immersifs élargis à Creative Cloud et offre à sa clientèle stratégique de designers, une nouvelle palette d'outils pour leurs projets 3D.

« Nous constatons que nos clients de différents secteurs (médias et divertissement, grande distribution et marketing) sont de plus en plus enclins à utiliser les technologies 3D pour concevoir et offrir des expériences parfaitement immersives », précise Scott Belsky, chief product officer and executive vice president, Creative Cloud chez Adobe. « Creative Cloud est la plateforme de création de référence, et les produits Substance viennent naturellement compléter les applications Creative Cloud, utilisées dans la création de contenu immersif - Photoshop, Dimension, After Effects et Project Aero notamment. »

Basée en France, Allegorithmic dispose d'un éventail varié de clients dans les secteurs des jeux vidéo, du cinéma et de la télévision, de l'e-commerce, de la grande distribution, de l'industrie automobile, de l'architecture, du design et de la publicité, avec de grandes marques créatives comme Electronic Arts, Ubisoft, BMW, Ikea, Louis Vuitton, Foster + Partners, etc. Allegorithmic est le leader incontesté de la création de matières et textures 3D pour la plupart des jeux vidéo AAA¹ dont *Call of Duty*, *Assassin's Creed* et *Forza*, ainsi que des outils utilisés pour la réalisation de célèbres films comme *Blade Runner 2049*, *Pacific Rim Uprising* et *Tomb Raider*.

« Allegorithmic et Adobe ont en commun le désir d'offrir aux créatifs des technologies qui les inspirent », déclare Sébastien Deguy, CEO et fondateur d'Allegorithmic. « Nous sommes ravis de rejoindre l'équipe, d'unir les outils ultra-performants d'Allegorithmic à la plateforme Creative Cloud et de transformer la manière dont les entreprises créent des expériences et du contenu aussi puissants qu'interactifs. »

Les nombreuses expériences d'Adobe en matière d'acquisition promettent une accélération de la feuille de route et de la commercialisation des produits Allegorithmic en lui donnant accès aux grandes entreprises, PME et particuliers. Sébastien Deguy,

Adobe annonce l'acquisition d'Allegorithmic, leader de la création et de la retouche 3D dans le secteur des jeux vidéo et du divertissement

CEO et fondateur d'Allegorithmic, va occuper un poste de direction dans le cadre de projets autour de la 3D et de solutions immersives chez Adobe en tant que vice-president, 3D and Immersive, sous la direction de Scott Belsky.

Les outils Allegorithmic sont déjà proposés sous forme de service par abonnement aux clients individuels et aux entreprises. Adobe continuera à développer la disponibilité des outils Allegorithmic par abonnement. Dans quelque temps, Adobe va annoncer une mise à jour sur une nouvelle offre qui réunira la puissance de la technologie Allegorithmic et Adobe Creative Cloud.

Les conditions de la transaction n'ont pas été divulguées. Pour plus d'informations sur l'acquisition d'Allegorithmic par Adobe :

- [Article de blog](#) – Adobe annonce l'acquisition d'Allegorithmic, leader de la création et de la retouche 3D dans le secteur des jeux vidéo et du divertissement
- [Article de blog](#) – La technologie des jeux vidéo change la manière dont nous concevons et visualisons les produits
- [Galerie Behance](#)

À propos d'Adobe

Adobe révolutionne les expériences numériques à travers le monde. Pour plus d'informations, consultez le site <http://www.adobe.com/fr/>.

Déclarations prospectives

Ce communiqué de presse inclut des déclarations prospectives au sens de la Securities Law applicable. À l'exception des données à caractère historique, toutes les déclarations contenues dans le présent communiqué sont considérées comme prospectives. Les déclarations prospectives concernent des événements et performances à venir et reflètent les attentes d'Adobe relatives à l'ajout de workflows 3D et immersifs élargis à Creative Cloud, ainsi que les autres avantages qu'Adobe attend de cette transaction. Les déclarations prospectives impliquent un certain nombre de risques, et notamment les risques généraux associés à l'activité d'Adobe et d'Allegorithmic, d'incertitudes et d'autres facteurs, pouvant influencer sensiblement sur les résultats effectifs, lesquels peuvent différer desdites déclarations. Les facteurs susceptibles d'entraîner de telles différences ou d'y contribuer incluent sans s'y limiter la capacité d'Adobe à incorporer la technologie d'Allegorithmic dans Adobe Creative Cloud et toute hypothèse sous-tendant l'un quelconque des éléments susmentionnés. Il est recommandé au lecteur de ne pas se fier à ces déclarations prospectives. Cette mise en garde s'applique aux déclarations prospectives dans leur ensemble, qui reposent sur les informations actuellement en possession d'Adobe. Pour plus de détails sur ces risques et incertitudes, il est recommandé de se reporter aux documents déposés par Adobe auprès de la SEC (Securities & Exchange Commission). Adobe n'est aucunement tenu d'actualiser les déclarations prospectives en question, ni les autres déclarations figurant dans ce communiqué de presse.

¹ – AAA désigne les jeux vidéo produits et distribués par des éditeurs de grande ou moyenne taille.

###