

Avec Simplygon, Microsoft voit son futur en 3D

Il suffit de suivre les opérations de croissance externe de Microsoft pour cerner ses principaux centres d'intérêt. Après l'acquisition de Maluuba dédié à l'intelligence artificielle, la firme de Redmond vient d'acquérir l'éditeur suédois Donya Labs, qui a développé Simplygon. Un logiciel qui permet de perfectionner les contenus 3D produits par des studios de jeux vidéo.

Le montant de la transaction n'a pas été divulgué. L'équipe dirigeante et co-fondatrice – constituée de Matt Connors, Ilrik Lindahl et de Koshi Hamedi – va rejoindre les rangs de Microsoft.

Ce dernier occupait le poste de VP Business Development de Simplygon. Il a pris la casquette de Director of Strategy en basculant chez Microsoft.

Cette acquisition va permettre à Microsoft d'accélérer sa vision et sa stratégie « 3D For Everyone » (littéralement « la 3D pour tout le monde »), présentée lors d'un événement spécial en octobre dernier à New York sur fond de lancement de Windows 10 Creators Update. « *La technologie et les talents de Simplygon vont renforcer notre position dans la création en 3D, facilitant la capture, la création et le partage en 3D* », explique en substance Microsoft dans son [billet de blog](#).

En complément de Paint 3D

En effet, la technologie de Simplygon viendra en complément de la récente application Paint 3D, nom de code « Beihai », et de sa communauté en ligne Remix 3D. Cette dernière facilite le partage de visuels 3D destinés notamment à être intégrés dans Word, PowerPoint et Excel qui vont supporter les modèles 3D suite à la mise à jour Windows Creator, explique [ITespresso](#).

Simplygon s'est déjà fait un nom sur plusieurs marchés : optimisation 3D des jeux, réalités virtuelle et augmentée. Son expertise devrait donc également être mise à distribution pour le casque HoloLens de « réalité mixte » chez Microsoft.

Donya Labs évoque ses domaines de compétence dans un billet de blog : « *Depuis nos débuts, nous avons développé des solutions avancées en termes de niveau de détails, à l'adoption du SDK de Simplygon par la plupart des studios de développement de jeux AAA [blockbusters, ndlr] et notre plus récente expansion dans la réalité augmentée et la réalité virtuelle en entreprise. Grâce à Simplygon, l'automatisation de l'optimisation 3D des données est de plus en plus accessible par les développeurs.* »

Récemment, Microsoft a annoncé l'ajout d'un « Game Mode » embarqué dans Windows 10 Creators Update, censé améliorer les performances des jeux vidéo dans Windows 10.

A lire aussi :

[La réalité virtuelle bientôt en test sous Microsoft Edge](#)

[Réalité virtuelle et 10 nm débarquent chez ARM](#)