

Autodesk Softimage 2011 テクノロジープレビュー

Autodesk Media & Entertainment

ハイライト

本日の流れ

- 機能改善と立体視への対応
- ICEをより使いやすく
- Lagoa Multiphysics
- Polygonizer
- 相互運用性
- その他の特典
- MotionBuilder について
- Softimage デモンストレーション

Highlight

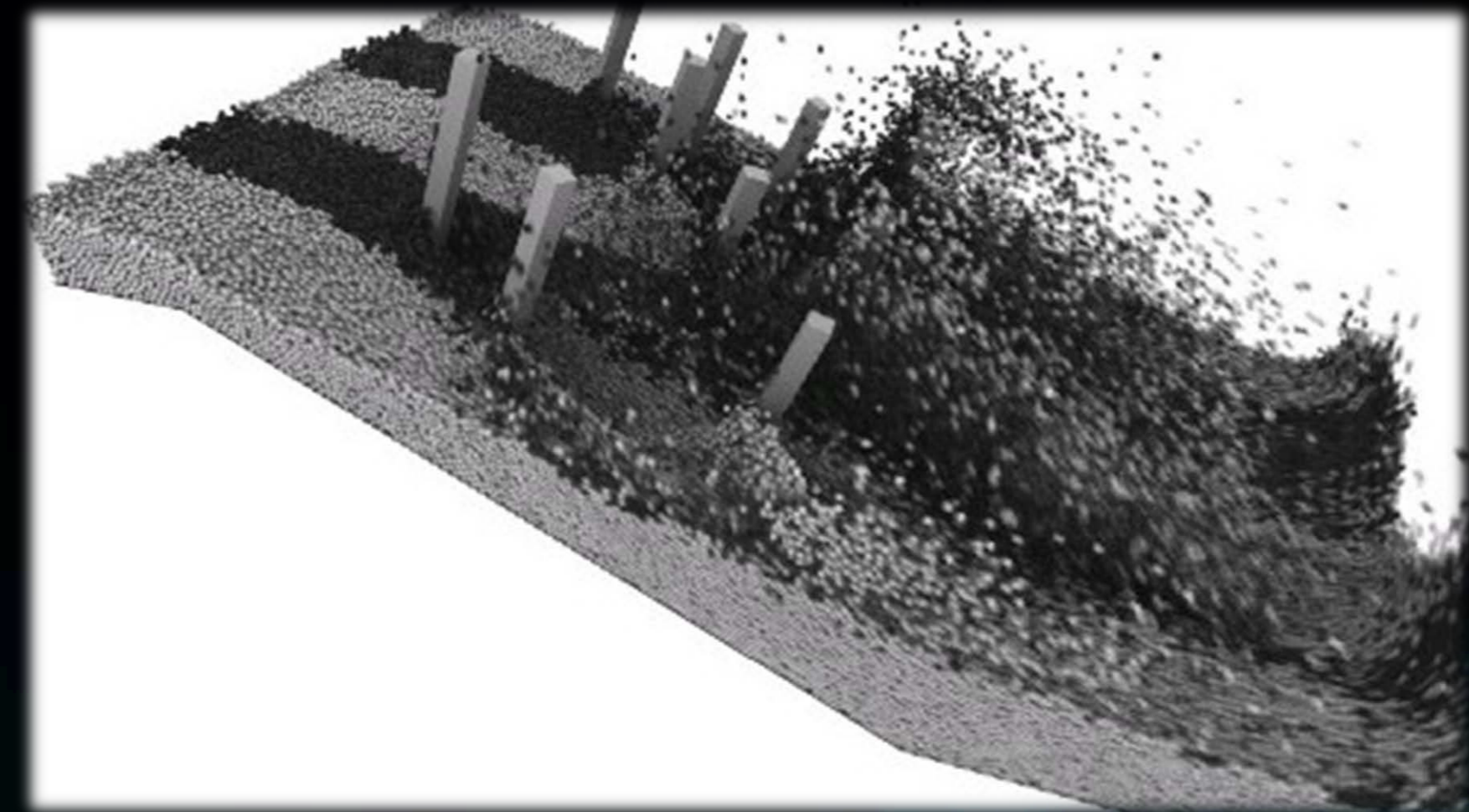


Image courtesy of Lagoa Multiphysics™

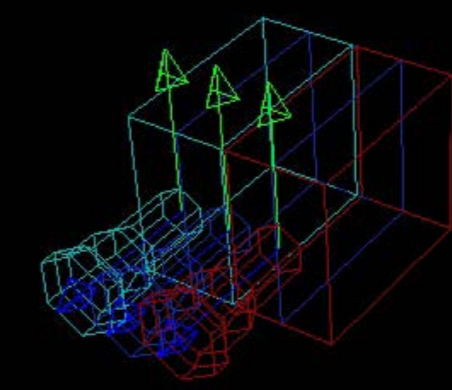
UIの改良と立体視への対応

操作性を向上

- Viewcube、カメラのフィルムゲートを改善
- パネルスイッチャー、メインシェルフの強化
- プリセットマネージャとMCPにPPG表示
- 新デュアルモニター用レイアウト
- 選択の孤立 と Object view - 最後の選択を保持
- Raytraced Soft Shadow のインフィニットライト対応

立体視の編集機能をサポート

- 立体視用カメラリグ
- 多彩な調整オプションとビューオプション



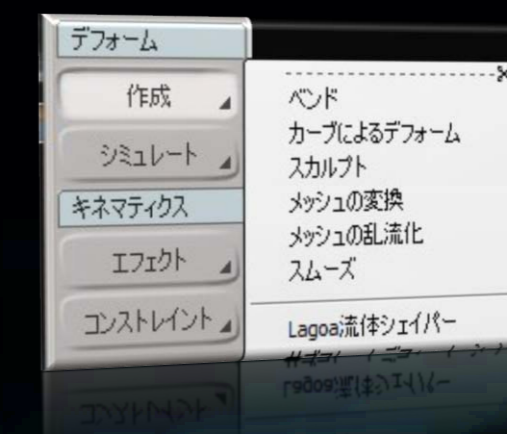
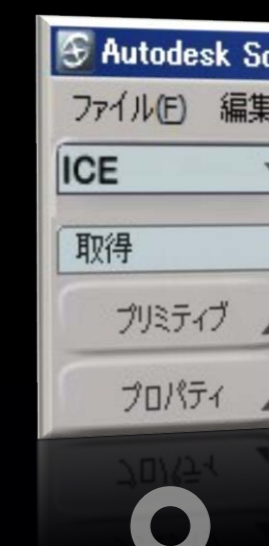
ICEをより使いやすく

ユーザビリティの向上

- ICEモジュールを新たに追加
- プリセットの充実 (炎、タバコの煙、落ち葉など)
- Initial State の削除
- ターゲットノードからソースへの接続

新コンパウンド

- Simulation Root ノード、カールノイズなど多数
- 新デフォーム、キネマティクス用の新コンパウンド
- Vector to Matrix で配列のサポート
- DQ Skinning blending の改良



Lagoa Multiphysics

多彩な流体シミュレーション

- 汎用流体 (Generic Fluids)、水 (Water)
- 粘性を持った液体 (Thick liquids)、ゼリー (Jelly)
- 破壊 (Breakables)、塑性 (Plastics)

Lagoa Cloth - 複雑な処理で力を発揮

- 自己インタラクションやクロス同士の重なる処理
- 高解像度メッシュでの優れた処理
- Emit Mesh や Mesh Advection との併用で
双方向のインタラクションも可能



Image courtesy of Lagoa Multiphysics™

Generic Fluids
Thick liquids

Water
Foam

Soft body
Jelly

Cloth
Constraint

Breakables
Plastics



[1](#) [2](#) [3](#) [4](#)

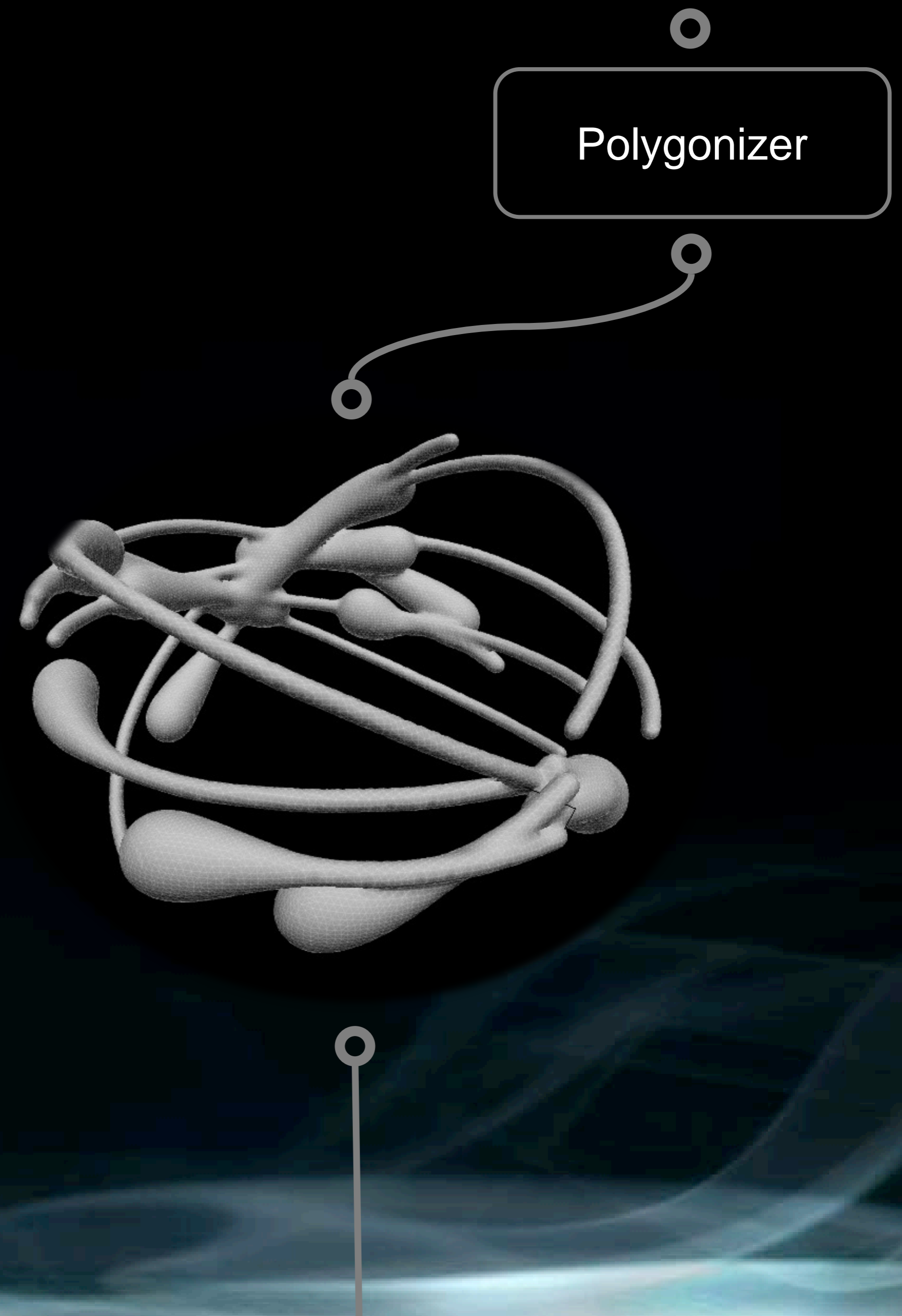
Polygonizer

様々な要素からメッシュを生成

- ポイントクラウド、ストランド
- カーブ
- ポリゴンメッシュ
- Null

Lagoaとの最高の組み合わせ

- 3Dモーショントラサー対応
- Shaping Fluidsを適用することで、流れる水の表現
- サブフレームデフォーメーション



相互運用性

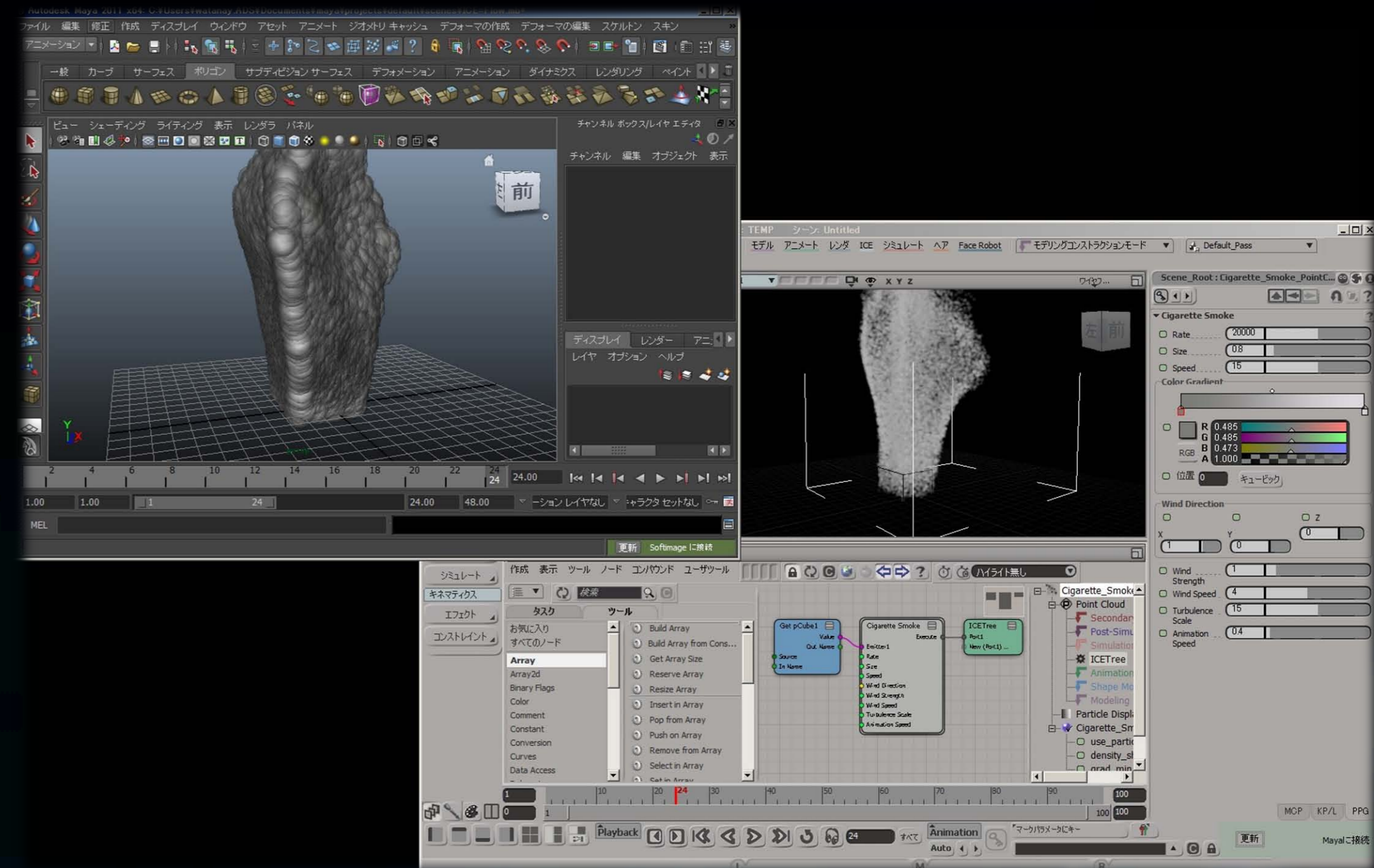
Interoperability

Mayaとの連携強化

- ICE Flow
- Cache Manager で nCache フォーマットをサポート

Crosswalk 5.5

- FBX で頂点位置のジオメトリキャッシュ読み書き
- FBX 出力における問題点を改善



Softimage Composite

Composite

HDMI 3Dプロシージャルコンポジットングソフト

- 高解像度プロジェクト向けに各機能を搭載
キーンングツール、カラーコレクションツール、
Gmask、モーションブラー、DOF
- 超高解像度 ~HDMI~ インタラクション
21K 以上の高解像度イメージを表示および操作
任意のエリアをタイル式に処理
- Suave Renderer (ソアベレンダラー)
ハイクオリティなアンチエイリアシング
32-bit HDMI 対応のレンダリング
(パーピクセル・シェーディング機能搭載)



MatchMover

3D カメラトラッキング ツール

- 3D カメラとモーションデータを正確に抽出
- CG 要素をシーンへ違和感なく挿入
- 精密な自動コントロール
- 容易な自動トラッキングシステム
- 3D ビデオカメラ、動画シーケンスから動きを追跡

Match Mover



Display of the 3D makers after automatic tracking

Autodesk MotionBuilder 2011

テクノロジープレビュー

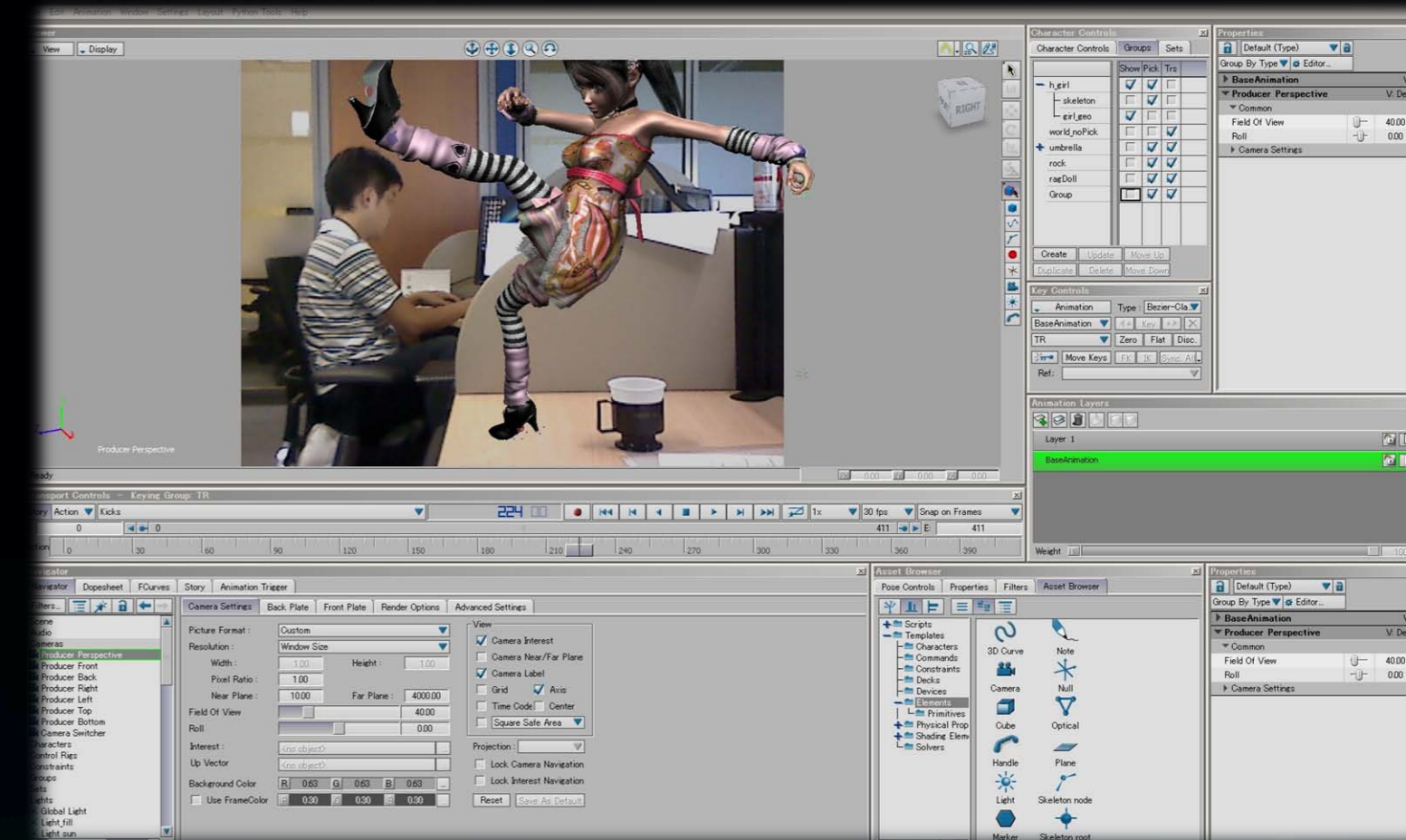
Autodesk Media & Entertainment

MotionBuilder

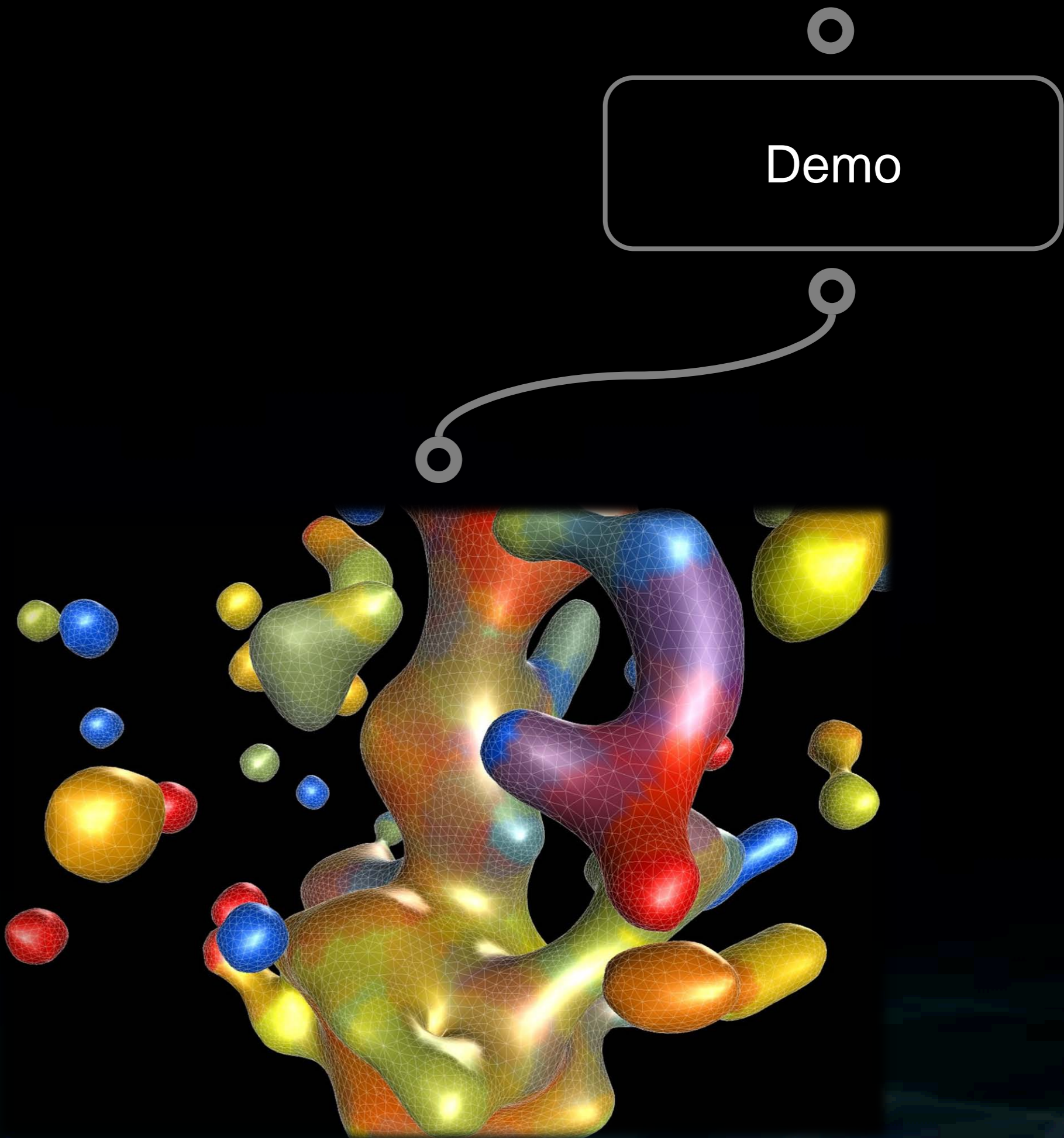
MotionBuilder

リアルタイムアニメーションツール

- Live Video インプット – Webcam をリアルタイムに表示
- パソコンストレイントにアップベクター
- リアルタイム リレーションコンストレイントフィルター
- Take 毎のオーディオ設定
- コンフィグファイルの場所 : My Documents¥MB¥2011.1



Softimage Demonstration



Autodesk®

Autodesk, FBX, Maya, MotionBuilder, Mudbox, Softimage, and 3ds Max are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries. All other brand names, product names, or trademarks belong to their respective holders. Autodesk reserves the right to alter product and services offerings, and specifications and pricing at any time without notice, and is not responsible for typographical or graphical errors that may appear in this document.

© 2010 Autodesk, Inc. All rights reserved.