Autodesk®
Entertainment Creation Suites
2013

主要功能與優勢

Autodesk® Entertainment Creation Suites 2013 提供經濟實惠的一條龍整合式的創意軟體套件，這些深富創意的套裝工具為視覺效果、遊戲開發和其他 3D 動畫製作領域的頂尖藝術家廣泛採用。

Standard 版可選擇 Autodesk® 3ds Max® 2013 或 Autodesk® Maya® 2013 動畫軟體，並搭配 Autodesk® Mudbox® 2013 3D 雕塑與繪圖軟體、Autodesk® MotionBuilder® 2013 即時虛擬製作和運動擷取編輯軟體，以及此版本最新納入的 Autodesk® SketchBook® Designer 2013 概念設計軟體。Premium 版另提供 Autodesk® Softimage® 2013 3D 動畫與視覺效果軟體。更棒的是 Ultimate 版本，除了 Premium 版的所有內容外，您還可以獲得 Maya 2013 和 3ds Max 2013。

透過增強的單一步驟互通性的工作流程及更統一的使用者介面整合，不僅有助於提高生產力，並提供給您加倍展現創意的機會。

重要功能與優勢

增強互通性
Mudbox 2013
MotionBuilder 2013
SketchBook Designer 2013
3ds Max 2013
Maya 2013
Softimage 2013

Autodesk®

增強互通性

以現行資料交換工作流程為基礎，Autodesk Entertainment Creation Suites 2013 提供多項進一步強化互通性的新功能，藝術家與多項產品搭配使用時更加便利。

互通性關鍵新功能

MotionBuilder 和 Maya 間的即時角色資料流傳輸

動畫師現在可以從 Autodesk® Maya® 2013 軟體將 Autodesk® HumanIK® 角色傳送至 Autodesk® MotionBuilder® 2013 軟體，並建立即時資料流連接。這項功能可以將 MotionBuilder 當中套用角色的動畫，以資料流傳輸至 Maya 中的相同角色。新工作流程提供了可靠又有效率的方式，在應用程式間實際傳送最終資料之前，可在最終 Maya 場景中預覽定標結果。

一致的快速鍵

3ds Max 中加入新的 Maya 互動模式，熟悉 Maya 使用方式的藝術家可以在所有 3D 套件應用程式中運用與 Maya 相同的滑鼠與按鍵組合來瀏覽視窗。不單如此，Softimage 新推出的 3ds Max 互動模式可讓熟悉 3ds Max 的藝術家選擇設定慣用的相機瀏覽、滑鼠操控、快速鍵、選項模式和關鍵畫面模式，運用 Softimage 加快作業速度。同一套操作方式，一體適用多款軟體，可節省寶貴的時間並降低使用者的挫折感。

強化、一致的 F 曲線編輯器

3ds Max 2013、Maya 2013、Softimage 2013 和 MotionBuilder 2013 中的 F 曲線編輯器現在提供一致化的功能，動畫師轉換使用各應用程式時將更流暢上手。此外，運用各應用程式的新操控點功能，動畫師無需新增關鍵畫面即可輕鬆重新運算動畫。

Autodesk HumanIK 的 CAT 互通性

動畫師現在只要進行單一步驟，就能將 3ds Max CAT（角色動畫工具箱）兩足動物角色轉換成與 Maya 2013 軟體中使用的 Autodesk HumanIK 解析器相容的角色。可轉移角色讓動畫師在軟體之間移轉現有角色架構、定義和動畫，充分發揮特定功能集的效果。Maya 或 MotionBuilder 中創造的動畫變更可以回傳到 3ds Max 原始的 CAT 角色上更新，加速往返的工作流程效率。

Maya 和 3ds Max 間的單一步驟互通性

現在只需單一步驟，藝術家就能在 Maya 2013 軟體和 3ds Max 軟體間交換 3D 資料，因此在混合式製作流程的同一專案中，可以充分運用兩套應用程式中的工具套件功能。

Autodesk®

Mudbox 2013

Mudbox 2013 軟體能輔助藝術家建立視覺效果、從事遊戲設計和其他 3D 動畫專案，使用新推出的 Gigatexel 引擎創造大量細節，且能高效能地處理更多物件，創作複雜的正式作業場景變得格外輕鬆。同時，創意的彩繪及雕塑工具套件擴增新的多用途曲線；凸紋貼圖與一般貼圖資訊整合功能；以及創造與萃取並排細節的簡易方法。除此之外，利用與 Adobe® Photoshop® 軟體的增強互通功能，以及邊緣銳利度資料支援功能，Mudbox 2013 也提供了更進階的製作流程整合。

Mudbox 2013 關鍵新功能

新 Gigatexel 引擎掌握極致細節

利用龐大的材質創作大量細節，製作出超高解析度格式及嚴格把關的消費者所期待的複雜性材質。在藝術家的硬體配置許可範圍內，細節數量全無上限。無論創造適合電影使用的極高品質、超現實影像，或只是利用低階圖形卡處理多種材質的多個圖層，Gigatexel 引擎都可以自動透明化運作，協助藝術家快速地處理更多像素，而且繪製的品質和效能表現足以媲美真正的 3D 影像。

多用途曲線

在螢幕空間或 3D 空間內繪製曲線，並以多樣化的使用方式增強彩繪及雕塑工具集的效果。

可自訂工作區

新推出的工作區自訂功能，可將使用者介面配置成更符合個別工作流程及偏好的型態，同時節省及分享自訂工作區。

支援邊緣硬度、縐痕及平滑化群組

匯入在 Maya 2013、3ds Max 2013、Softimage 2013 軟體及內含特定邊緣硬度、縐痕及平滑化特殊控制資料的其他內容建立解決方案中製作的模型，並加以處理。在 Mudbox 2013 中會解讀並顯示此資料，協助藝術家更準確地拆圖並繪製曲面。

整合凸紋貼圖和一般貼圖細節

將繪製完成的凸紋貼圖及萃取得來的一般貼圖細節，合併製作成單幅一般貼圖，甚至在相切空間中也能照常進行。藝術家現在可以藉由雕塑和彩繪兩種方式製造離隙細節，並將結果整合成適合在遊戲引擎中使用的單幅貼圖。

雕塑與繪製並排細節

輕鬆彩繪及雕塑並排細節，以創造更能有效覆蓋大塊表面積的完美重複材質及貼圖。甚至連包含讓切和突出的「非一般」細節都可以依照向量位移貼圖（VDM）的方式並排及萃取。藝術家可以利用曲面上重複作品的即時視圖精準作業，有助他們在彩繪和雕塑時做出更不受限的決定。

增強 Photoshop 互通性

充分利用與 Adobe Photoshop 軟體完全整合的工作流程，此版本全新支援匯入及匯出 16 位元 PSD 檔案。

Autodesk®

重複與翻轉模型

輕鬆重複物件並可選擇翻轉建立鏡射版本，在模型上重複物件時，此作法有助節省時間，例如寺廟的柱子或角色身上成對的靴子。藝術家工作時也可以來回翻轉物件，取得全新視角，這樣做有助於發掘設計缺點或激發新想法。

預設調色功能

利用新的預設「調色」功能，輕鬆操控或校正繪畫層的顏色；藝術家可以翻轉圖層、在原始相片上套用反差伽馬校正、萃取圖片的明度值，以及執行其他特定任務。

Autodesk®

MotionBuilder 2013

MotionBuilder 2013 動畫軟體提供強大的新工具，可協助製作團隊更有把握地取得、開關和修改資料，並提供適用於虛擬製作的非線性編輯新範例。提供即時運動擷取資料直接記錄至磁碟的選項、支援廣播級 WAVE 檔案，以及輸出 SDI（序列式數位介面）視訊功能，MotionBuilder 2013 更進一步支援合乎當代需求的製作流程。另外，擴增的非線性編輯工具、Z 深度選取工具及目標效能增強功能，都加快了日常工作流程的速度。同時，透過靈活的新式 HUD（頂部顯示）及浮動檢視器，動畫師及導演可以依照各自需求將視圖最佳化，並受益良多。

MotionBuilder 2013 關鍵新功能

故事中的即時資料記錄至磁碟

新選項可將運動擷取或其他特定的輸入資料直接記錄至磁碟，而非記錄在記憶體中；此時故事的時間軸中會加入資料的表現法，並於需要時候載入編輯。有了這個選項後，工作室就不會再因為 RAM 的寫入資料量而受限，只要硬碟大小夠，就能依序迅速記錄每一場拍攝的內容；表演者可以從容演出各場景，不會打斷行雲流水的創意。擷取段落命名用的密碼系統，有助促進資產管理系統的整合。

頂部顯示

藝術家現在可以充分發揮靈活的新式頂部顯示（HUD）功能，在檢視器中彩現即時詮釋資料。HUD 項目可以包含靜態或動態資料：全面支援文字欄位、點陣圖及縱橫比遮罩。藝術家可以從多種預設項目中選擇（提供的項目包括：場景名稱、拍攝場次名稱、相機名稱、畫面速率及相機焦距），或利用拖放的技巧新增場景內的參考性質或約束關係；動畫值會隨著場景播放更新。每台相機都會顯示不同的 HUD 項目組合。系統可以透過 MotionBuilder SDK（軟體開發套件）擴增。

浮動檢視器

使用新式浮動檢視器時，藝術家和導演可以依照不同需求，分別檢視對他們來說較重要的場景資訊。也就是說，除了主要視埠外，還允許另一部監視器可以顯示相機的視圖；例如，藝術家可以在電腦螢幕上檢視運作中的相機畫面，導演則在另一個顯示幕上顯示最終輸出成果。

支援放送級 WAVE 檔

新增支援放送級 WAVE 音訊檔，可以更精準地解讀內嵌的時碼資料；因此更能輕鬆確保影音同步。

故事段落分組

由於在故事時間軸當中新增了「段落摘要」選項，因此動畫師可以同時編輯多個段落的時間設定。「段落摘要」可讓他們在一個動作內，轉換、調整比例或裁剪資料軌資料夾內的段落。這也是一次對多個角色進行高層級變更的實用方法。

視訊輸出

MotionBuilder 2013 中新增輸出 SDI 放送即視訊訊號功能。在需要 Genlock 參考訊號的情況下，此功能相當實用；例如為了進行離線編輯而擷取即時視訊輸出時，就不必費時等候彩現檔案。

Autodesk®

Z 深度選取項目

推出多項有助藝術家輕鬆選取物件的新功能，尤其是其中支援半透明度的新功能。藝術家現在可以：切換成可選取所有半透明物件的模式；變更可選取的所有透明度門檻值；根據物件的 Z 緩衝深度循環所有物件；以及隱藏前方的物件、隱藏所有選取物件或取代已選取物件的顏色，更輕鬆地查看選取內容。

音訊重新計時

音訊段落現在可以在故事時間軸中重新計時，因此藝術家可以讓音訊時間與動畫時間互相配合。

效能增強

MotionBuilder 2013 的目標效能增強有助提高整體生產力，並保持創意源源不絕。尤其是場景載入時間、合併多場景資產，以及選取多節點場景的物件等功能，在此版本中皆大幅加速。

Autodesk®

SketchBook Designer 2013

Autodesk SketchBook Designer 2013 可以使用合乎直覺的混合式繪製和向量工具集，來探索與呈現角色、道具和環境的新概念。SketchBook Designer 的特色包括草圖、繪製和影像合成工作流程；輕鬆操控色彩；混合的媒體工作流程；以及業界獨一無二的轉換工具。動態可擴充的使用者介面，已針對數位筆和滑鼠型互動進行最佳化，可讓您盡情揮灑創意。

如需 SketchBook Designer 2013 的更多資訊，請點選此處。

3ds Max 2013*

3ds Max 2013 動畫軟體在 NVIDIA® iray® 彩現程式中支援 ActiveShade，帶來強大的互動式彩現體驗；提供整合節點式合成的新彩現屬性系統；並提供業界領先的 Adobe® After Effects® 軟體與 Adobe Photoshop 互通性。此外，新動畫圖片、3D 動畫及模擬工具可讓藝術家專注於創意工作，無不是把精力消耗在克服技術面的困難，而新推出的靈活自訂選項，亦可讓他們輕鬆設定依照工作需求最佳化的介面並來回切換。最後，與 Maya 2013 及 MotionBuilder 2013 動畫軟體的互通性增強，有助促進製作流程整合。
如需 3ds Max 2013 關鍵新功能的詳情，請點選此處。

Maya 2013**

Maya 2013 軟體提供實用的工具集，協助 3D 動畫、視覺效果、遊戲設計和後製工作者建立與維持合乎當前需求的開放式製作流程，因應當前製作環境的重重挑戰。強大的新工具集適用於動態模擬、動畫及彩現工作，可協助藝術家突破新的概念實現層次，同時更佳生產力，幫助他們確保預定時程及預算。此外，Maya 2013 中採用開放資料方法，有助促成資料集中處理的非線性工作流程。使用此資料方法後，內容創作者就可以同時作業，加快完工速度，也能更輕鬆處理所面對的大量複雜要求。
如需 Maya 2013 關鍵新功能的詳情，請點選此處。

Softimage 2013***

Softimage 2013 動畫軟體提供強大的新創意工具集、新的高保真互動環境及擴增自訂功能，協助藝術家和技術指導享有更充分的產品效果。藝術家更能發揮全面創意：從全新的 CrowdFX 模擬功能組；乃至新的高品質視埠；增強的建模、3D 動畫、物理行為和選取工具，Softimage 2013 能協助藝術家在較短時間內，創造更具吸引力的內容。此外，SDK（軟體開發套件）擴充有助促進現有製作流程整合。
如需 Softimage 2013 關鍵新功能的詳情，請點選此處。

Autodesk®

*僅限 Autodesk® 3ds Max® Entertainment Creation Suites Standard、Autodesk® 3ds Max® Entertainment Creation Suite Premium 以及 Autodesk® Entertainment Creation Suite Ultimate

**僅限 Autodesk® Maya® Entertainment Creation Suites Standard、Autodesk® Maya® Entertainment Creation Suite Premium 以及 Autodesk® Entertainment Creation Suite Ultimate

***僅限 Autodesk® Entertainment Creation Suites Premium 以及 Autodesk® Entertainment Creation Suite Ultimate

Autodesk、HumanIK、Maya、MotionBuilder、Mudbox、SketchBook、Softimage 與 3ds Max 是 Autodesk, Inc. 和 / 或其子公司和 / 或附屬機構在美國和 / 或其他國家 / 地區的註冊商標。iray 是 NVIDIA ARC GmbH 的註冊商標；已授權 Autodesk, Inc. 使用。所有其他商標名稱、產品名稱，或商標皆屬其各自所有人持有。Autodesk 保留權利，有權隨時修改產品與服務提供及規格與定價，恕不另行通知，對於本文件可能出現的排版印刷訛誤，不負任何法律責任。

© 2012 Autodesk, Inc. 保留一切權利。

Autodesk®