

Autodesk®
遊戲創作業



©2009，披頭四：搖滾樂團。影像由 Harmonix Music Systems, Inc 提供。

HARMONIX®

Autodesk Digital Entertainment Creation 技術，為遊戲藝術工作者與開發人員提供內容創作工具與遊戲引擎解決方案，協助他們創作出更創新的遊戲體驗。

從 3D 雕塑與進階塑型工具、乃至容易整合的遊戲引擎資源庫，Autodesk 為您提供各種支援，實現您的遊戲開發構想。



WET™ © 2009 Artificial Mind and Movement Inc。影像由 Artificial Mind and Movement Inc 提供。保留所有權利。

目前，WET 這類標題越來越接近互動電影，而且品質內容重要性更勝以往。因此，如果我們可以最佳化製作流程，加速重複操作，便可領先群倫。Maya、MotionBuilder 與 Kynapse 這類工具可協助我們達成此一目標。

—Martin Walker
首席技術長
Artificial Mind and Movement

富新意的協同合作

強大的藝術創作工具

Autodesk 功能廣泛的工具組，能協助遊戲藝術工作者團隊，為劃時代的遊戲創作各種 3D 角色、道具、景場以及動畫。Autodesk 創新的軟體解決方案，還能協助您克服遊戲開發時可能遇到的特定挑戰，例如臉部動畫、動作資料編輯以及一般貼圖烘烤。

最先進的遊戲引擎

Autodesk 已推出多項聞名全球的遊戲引擎產品。這些高效能技術絕對創新，而且整合容易、極富彈性，支援強大。Autodesk 遊戲引擎結合 Autodesk 藝術創作工具後，系統進一步整合，有助於開發團隊創作精采遊戲時效率更高。

互用性技術

許多 Autodesk Digital Entertainment Creation 應用程式都支援 Autodesk® FBX® 技術，這個開放架構可用於 3D 資料傳輸，提高 Autodesk 產品之間，或是 Autodesk 產品與其他第三方應用程式的互用性。



Fable II (神鬼寓言 2)。影像由 Lionhead Studios 提供。

最佳創意工具

立即配備最頂級的創意遊戲內容創作工具。遊戲設計工作室建立 3D 角色、道具、場景以及動畫時採用的 Autodesk 工具，是實現您創意構想的可靠解決方案。



Ratchet and Clank Future: A Crack in Time, Sony Computer Entertainment/ Insomniac Games。

完整的遊戲美術創作軟體

藝術工作者首重個人偏好。因此，Autodesk 繼續開發以下產品獨一無二的特質：Autodesk® Maya®、Autodesk® 3ds Max® 及 Autodesk® Softimage® 軟體。這些功能完整的全方位解決方案，分別提供經實證考驗的工具集，適用於 3D 建模、動畫、彩現、效果與複合，能讓您處理遊戲內的資產或甚至是最終的包裝設計。

角色動畫解決方案

就特定角色的動畫類型而言，Autodesk® MotionBuilder® 軟體是您的最佳選擇：最適合動作擷取資料、希望能夠即時編輯的角色表現，以及將套用於大量獨特角色的動作。有了 FBX 做為原生檔案格式，角色資料可在 MotionBuilder 與其他特定主要遊戲美術應用程式間有效互用。

如果在故事中，角色需要強烈的情緒表情，您隨時可以使用頂尖的臉部動畫功能。使

用 Autodesk Softimage Face Robot 設定骨架及建立動畫的頭部，可以快速匯入 Maya 或保留在 Softimage 中，是最佳的解決方案。

高階建模

對於需要建立極為詳細模型的藝術工作者，Autodesk® Mudbox™ 軟體可因應一切挑戰。Mudbox 的介面使用容易，藝術工作者輕鬆即可操作其雕塑、拆圖與材質彩繪工具，有助於建立出色且超擬真的模型，然後透過法線和位移貼圖萃取細節。Mudbox 與 Maya、3ds Max 與 Softimage 合作，提供您流暢的製作工作流程。



Blade Kitten。影像由 Krome Studios 提供。

Autodesk Entertainment Creation Suites

Autodesk® Entertainment Creation Suites 以更低的成本帶給您創意與生產力，而且您可以從 Maya、3ds Max、MotionBuilder 與 Mudbox 中自行選擇。Entertainment Creation Suites 這個一應俱全的整合式套件，能加速您探索更多創意概念。

資料流程

運用 Autodesk FBX 互用性技術，建立高效率的可調式工作流程。

Mixamo 的動畫自訂一律是即時進行。我們需要快速的回應速度，HumanIK 正好可以滿足這項需求。既然我們採用 FBX，而且 HumanIK、MotionBuilder 與 FBX 皆已整合，因此一併使用這三項技術可帶來附加價值。

—Stefano Corazza
首席技術長
Mixamo



《Uncharted 2: Among Thieves™》影像由 Naughty Dog, Inc 提供。



《Assassin's Creed II》影像由 Ubisoft 提供。

FBX 這套 3D 資料架構可在不同的平台上執行，能支援高精準度的 3D 資產交換，突破軟體互用性的藩籬，這套資料標準廣受愛用，而且支援豐富，能讓您在若干 Autodesk 應用程式以及整合 FBX 的第三方工具與自家開發的軟體之間移動檔案。如此一來，您與您的設備都能利用一流的軟體產品，自由建立效率最高的專案工作流程。此外，您可以使用 FBX，從內容創作解決方案，將 3D 模型與動畫資料匯出至常見的遊戲引擎：Epic Unreal® Engine 3、Unity 與 Microsoft® XNA®。

免費* 且容易使用的 C++ FBX 軟體開發工具組 (SDK) 與 FBX 強化模組與下載 SDK 中，包含原始碼、指令和範例，有助於在各方面自訂 FBX。您可以使用這些工具，處理儲存於 FBX 的資訊、在資料架構轉換動畫與幾何圖形資料，並將自訂資料加入匯入和匯出機制。現在，利用全新的 Python® 併入，將 FBX 技術整合加入製作流程 (無需撰寫 C++ 程式碼) 後，您還可建立與操控 FBX 資料。

*免費產品遵循軟體隨附的終端使用者授權同意書中的條款與規定。

可自行建置的程式碼

運用 Autodesk Kynapse 與 Autodesk HumanIK 遊戲引擎，創造嶄新的遊戲體驗。



影像由 Digi Pictures 提供。



©2009，披頭四：搖滾樂團。影像由 Harmonix Music Systems, Inc 提供。

Autodesk® Kynapse® 人工智慧(AI)遊戲引擎及Autodesk® HumanIK® 動畫遊戲引擎，讓開發人員可以專注於開發有趣且獨一無二的遊戲。這兩項高效能、富彈性的遊戲引擎技術，已針對多種遊戲平台最佳化，例如 Sony PLAYSTATION®3、Microsoft® Xbox 360®、Nintendo Wii™主機，而且 PC 已通過多種 AAA 遊戲正式作業實證。

Kynapse 這套頂尖的 AI 解決方案，可為遊戲創作逼真的角色。Kynapse 為遊戲 AI 工程師提供包羅萬象的軟體資源庫，可賦予角色即時的 3D 路徑搜尋、空間辨識和團隊協調功能，不僅有助於省時，還能讓遊戲更逼真。

HumanIK 動畫遊戲引擎，可協助遊戲開發人員利用豐富的目標軟體資源庫，創造品質更高的逼真即時角色動畫。HumanIK 能讓角色以更逼真的方式與 3D 環境、其他角色與物件互動，強化動畫系統，還提供即時定標功能，這樣便可在其他角色重複使用動畫。HumanIK 對遊戲情節的約束比較少，以更多互動式 3D 人物動畫，讓遊戲更加生動。

Autodesk 遊戲引擎解決方案由一群支援工程師提供後盾，可協助您的遊戲製作達成關鍵里程碑。

要製作出 Warhammer (戰鎚) 中浩大的遊戲場景，需要強大的路徑搜尋解決方案。Autodesk Kynapse 的演算探究解決方案，讓我們開發出能與玩家一同衝鋒陷陣的人工智慧 (AI) 驅動角色。

—Matt Shaw
首席技術長
Mythic Entertainment,
an EA Studio

Autodesk 的優點

Autodesk 內容創作工具與遊戲引擎解決方案，能讓您專注於遊戲開發。



《Ghostbusters™：視訊遊戲》影像由 Terminal Reality 提供。

Autodesk® Maya® 軟體是功能強大的塑型、動畫以及彩現應用程式，採用開放式的基礎架構，讓使用者全面掌控遊戲美術工作流程與製作流程。Maya 提供完備的人物動畫編輯工具、完整的進階塑型與材質工具、Maya 嵌入式語言 (MEL)、Python® 指令碼，以及可自訂的應用程式開發介面 (API)。請造訪 www.autodesk.com.tw/maya 瞭解更多。

Autodesk® 3ds 軟體是強大、功能完整的塑型、動畫以及彩現組件，提供現成的樣版式角色骨架設定系統、強大的塑型與材質工具集，以及各式各樣的第三方外掛程式。請造訪 www.autodesk.com.tw/3dsmax 瞭解更多。

Autodesk® Softimage® 軟體採用高效能的可擴充基礎架構，並提供完備的塑型、材質與動畫工具組。Softimage 擁有互動式創意環境 (ICE)，這個平台可使用節點式範例，以視覺化方式建置效果與工具，現在加入 Face Robot 動畫技術，適用於高階臉部動畫。請造訪 www.autodesk.com.tw/softimage 瞭解更多。

Autodesk® MotionBuilder® 軟體是遊戲用的強大 3D 人物動畫軟體，內含即時環境、骨架設定、模擬以及動作擷取 (mocap) 資料編輯工具，是搭配 3ds Max、Maya 與 Softimage 最完美的軟體。請造訪 www.autodesk.com.tw/motionbuilder 瞭解更多。

Autodesk® Mudbox™ 的高效能數位雕塑與材質繪製軟體，能讓 3D 塑型師以及材質藝術工作者專注於藝術創作，無需為工具費心，提供高度直覺式使用者介面、有機的畫筆式雕塑工具，以及生產導向的材質繪製工作流程。請造訪 www.autodesk.com.tw/mudbox 瞭解更多。

Autodesk® Entertainment Creation Suites 提供包羅萬象的創意工具集，而且可大幅節省成本。這個套件有 3ds Max 或 Maya 兩種選擇，而且內含 MotionBuilder 即時人物動畫軟體，以及 Mudbox 數位雕塑與 3D 彩繪軟體。請造訪 www.autodesk.com/entertainmentcreationsuites 瞭解更多。

Autodesk® Kynapse® 遊戲引擎是頂尖的 AI 解決方案，適用於遊戲開發與即時模擬。可以運用在複雜 3D 環境中的角色，讓遊戲更生動，甚至與團隊之間保持協調。Kynapse 獲得超過 80 款 AAA

遊戲採用，這套經實證考驗的解決方案，能將您的智慧融入遊戲中。請造訪 www.autodesk.com/kynapse 瞭解更多。

Autodesk® HumanIK® 動畫遊戲引擎屬於執行期解決方案，能用於創造電玩中逼真的互動式人物動畫。HumanIK 具備全身逆向運動以及即時定標，因此角色可以互動並漸漸適應遊戲環境。請造訪 www.autodesk.com/humanik 瞭解更多。



《Planet 51: 遊戲》© SEGA。SEGA 及 SEGA 標誌為 SEGA Corporation 的註冊商標或商標。© 2010 Ilion Animation Studios/HandMade Films International/A3 Films/Lem Films & Chuck & Lem SL。保留所有權利。© 2010 Pyro Studios S.L。保留所有權利。

在 Assassin's Creed II，擁有 HumanIK 這樣的組件能讓我們迅速處理 IK 問題，而且不會折損成果或效能。

—James Therien
Lead Programmer
Ubisoft

瞭解更多或購買

認識全球專家，為您提供產品專業知識、產業深入剖析，以及超越購買軟體的價值。若要購買 Autodesk Digital Entertainment Creation 軟體以及遊戲引擎的授權，請聯絡 Autodesk 解決方案供應商或 Autodesk 授權經銷商。若要尋找鄰近經銷商，請造訪 www.autodesk.com.tw/reseller。

Autodesk 學習與教育

依您的個人需求，Autodesk 提供各種學習解決方案，從由講師指導或可自行控制速度的課程，到線上訓練或教育資源。在 Autodesk 授權培訓中心 (ATC[®]) 接受專家指導、從線上或您當地書局取得學習工具、透過 Autodesk 認證，認可您的經驗。請造訪 www.autodesk.com.tw/learning 瞭解更多。

Autodesk 服務與支援

透過 Autodesk 及 Autodesk 授權夥伴的隨附產品、諮詢服務和支援，加快投資報酬率並獲得最高的生產力。無論您服務於哪個產業，我們的設計都能提高您的效率，協助您領先群雄，購買後讓您充分利用軟體授權。請造訪 www.autodesk.com.tw/servicesandsupport 瞭解更多。

Autodesk Subscription 維護合約

Autodesk Subscription 維護合約讓您立即獲得軟體升級，並獲得專屬服務與支援，協助您充分利用 Autodesk 軟體。請造訪 www.autodesk.com.tw/subscription 瞭解更多。

台灣歐特克股份有限公司 <http://www.autodesk.com.tw>

台北市敦化北路 205 號金融大樓 10 樓之 2 TEL:(02)2546-2223 FAX:(02)2546-1223

Autodesk、ATC、FBX、HumanIK、Kynapse、Maya、MotionBuilder、Mudbox、Softimage 及 3ds Max 為 Autodesk, Inc. 及其子公司及/或聯屬公司在美國及/或其他國家或地區的註冊商標或商標。Python 為 Python Software Foundation 的註冊商標。其他品牌名稱、產品名稱或商標一律為其各自持有人的財產。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概不負任何法律責任。© 2010 Autodesk, Inc. 保留所有權利。BROB1-000000-MZ40

Autodesk[®]