

## 最大の生産性

制作ワークフローを最適化させる、  
オートデスク最先端のテクノロジーを利用して、  
パイプラインを最新化しましょう



### Autodesk Entertainment Creation Suite 2012 動作環境

#### ■32bit版

OS\*: Microsoft Windows XP Professional (SP3以降)  
CPU (Win) : Intel Pentium 4、AMD Athlon プロセッサ以上  
メモリ: 2GB  
ディスク空き容量: Standard版13GB、Premium版14GB  
グラフィックスカード: 512MB ハードウェアアクセラレータ付きOpenGL  
ブラウザ: Microsoft Internet Explorer 7.0以降、Apple Safari、Mozilla Firefox  
ハードウェア オプション: DVD-ROMドライブ  
周辺機器: 3ボタン マウスまたは動作確認済みのWacom社製タブレット

#### ■64bit版

OS\*: Microsoft Windows 7 Professional x64  
Microsoft Windows Vista Business x64 Edition (SP2以降)  
Microsoft Windows XP x64 Edition (SP2以降)  
CPU (Win) : Intel Pentium 4、AMD Athlon プロセッサ以上  
メモリ: 4GB  
ディスク空き容量: Standard版13GB、Premium版14GB  
グラフィックスカード: 512MB ハードウェアアクセラレータ付きOpenGL  
ブラウザ: Microsoft Internet Explorer 7.0以降、Apple Safari、Mozilla Firefox  
ハードウェア オプション: DVD-ROMドライブ  
周辺機器: 3ボタン マウスまたは動作確認済みのWacom社製タブレット

\*3ds Max Composite、Maya Composite、Softimage CompositeはWindows Vista (32/64ビット) およびWindows 7 (32ビット) に対応しておりません。

個々の製品の動作環境に関しては、各製品プロダクトセンターWebサイトをご参照ください。

- Autodesk 3ds Max  
www.autodesk.co.jp/3dsmax
- Autodesk Maya  
www.autodesk.co.jp/maya
- Autodesk Softimage  
www.www.autodesk.co.jp/softimage
- Autodesk MotionBuilder  
www.autodesk.co.jp/motionbuilder
- Autodesk Mudbox  
www.autodesk.co.jp/mudbox

アーティストおよび制作会社に、強かつ多彩なクリエイティブ ツールセットをお得な価格で提供します。制作現場が直面する厳しい課題に対応すべく設計された専用のツールで、創造性と制作効率を最大限に高めることができます。

スイート製品はAutodesk® Entertainment Creation Suite Standard 2012とAutodesk® Entertainment Creation Suite Premium 2012の2つのバリエーションから選択できます。

Standard Suiteには3つのパッケージが用意されています。

Autodesk® 3ds Max®、Autodesk® Maya®またはAutodesk® Softimage®からお選びいただき、それぞれのソフトウェアにAutodesk® MotionBuilder®、Autodesk® Mudbox™をセットにした製品です。

Premium Suiteには2つのパッケージが用意されています。

3ds Max、Mayaのどちらかを選択し、それぞれのソフトウェアにSoftimage、MotionBuilder、Mudboxをセットにした製品です。

#### 各製品の特長

- **3ds Max、Maya:** 数々の受賞歴を誇る3Dモデリング、アニメーション、レンダリング、エフェクト、合成ツールを使用すれば、アーティストは創造性を追及し、より良い作品をより短時間で作成できます。
- **Softimage:** 洗練されたエフェクトの作成、ICE (Interactive Creative Environment) キネマティクスによる動きと動作のコントロール、によるジオメトリの生成が可能な高性能の3Dアプリケーションです。また、Autodesk® Face Robot®でフェイシャル セットアップのリギングやアニメーションもすばやく簡単に行えます。
- **Mudbox:** 強力なデジタル スカルプトおよびテクスチャ ペイント用ツールセットで、アーティストは非常に緻密で有機的なモデルを作成できます。
- **MotionBuilder:** リアルタイムかつインタラクティブな3Dエンジンと高度なキャラクター アニメーション ツールセットで、より多くのアニメーションを作成できるようになります。
- **Turtle:** より高品質の次世代ゲームの開発のために設計された、Maya専用の高度なグローバル イルミネーション レンダリング・ベイク プラグインです。

#### 最大の相互運用性

2012ではそれぞれの製品の相互運用性が大幅に強化されました。

- 3ds MaxとMudbox、MotionBuilder、Softimage ICE (Interactive Creative Environment) との間のワンステップ相互運用性
- MayaとMudbox、MotionBuilder、Softimage ICE との間のワンステップ相互運用性
- 3ds Max、Maya、MotionBuilder、Softimage のFカーブ エディタの統一
- MudboxとMotionBuilderの両方で、3ds Max またはMayaのショートカット キーを使用可能
- MayaとMotionBuilder間で共通のアニメーション レイヤ
- 3ds MaxおよびMayaのシーンとのMudbox データのインポート/エクスポート
- MudboxからMayaへのPtexマップ転送
- ソルブ済みのFace Robotの頭部データをSoftimageから転送\*
- ICEエフェクトをSoftimageから3ds MaxおよびMayaへの交換\*

\*3ds MaxおよびMayaのPremium Suiteのみ

## Autodesk 3ds Max 2012

3ds Max 2012の創造力を刺激する新しいクリエイティブ ツールセット、強化された反復ワークフロー、高速グラフィックス コアが、全体の生産性を向上させます。

解像度に依存しない軽量のプロシージャル テクスチャ、マルチスレッドのリジッドボディ ダイナミクス、物理的に正確で、かつ「設定なしに使える」iray® レンダラー (mental images社)、Nitrous高速レンダリング高品質ビューポートなど、3ds Max 2012の最先端ツールは最新のハードウェアが持つ力を引き出します。

## Autodesk Maya 2012

Maya 2012には、プリビズ、ゲームのプロトタイプ制作のための強力なツールセットが新しく搭載されました。さらに、シミュレーション機能が拡張され、パイプラインの統合についてもいっそう強化されています。

高品質・高性能のビューポート、レンダー パスのノードベースでの表示を作成できる新機能、ますます強化されたカメラ シーケンサ ツールセット、新しいカメラ リグを使用して、アーティストはアイデアの探究、改良を行って最終的な作品を作り上げることができます。また、編集可能なモーション軌跡によって、アニメーション制作のエクスペリエンスも大幅に向上しています。さらに、新しい物理ソル

バと、進化した統合シミュレーション フレームワークNucleusとそのモジュールを利用して、多種多様なリアルなエフェクトをこれまで以上に短時間で作成できます。

## Autodesk Softimage 2012

Softimage 2012には革新的な新しいクリエイティブ ツールセットが搭載され、相互運用性もいっそう強化されました。

ICEのパワーと柔軟性をベースとするSoftimage 2012では、新しくプロシージャル モデリング手法が採用されています。ICEを使用したSyflexクロス シミュレーションやLagoa Multiphysics シミュレーションもサポートされ、多種多様なエフェクトやレンダリングのルックをこれまで以上に簡単に作成できるようになりました。

## Autodesk MotionBuilder 2012

MotionBuilder 2012は、バーチャルでの映画制作やパフォーマンス アニメーションをさらに円滑にする新しいツールを提供しています。

Entertainment Creation Suite 2012に含まれる他の製品と連携し、マルチアプリケーションワークフローの効率を向上させます。

立体視をサポートし、モーション キャプチャ システムで取得したビデオおよびオーディオ マテリアルを新しい方法で処理するMotionBuilder 2012

により、制作会社は最新のエンターテインメント制作のトレンドに対応した素晴らしい作品を生み出すことができます。さらに、MotionBuilderと3ds Max 2012またはMaya 2012を併せて使用する場合には、ワンステップ相互作用性を活用できます。より一貫したユーザー インタフェースによって、これらのソフトウェアを切り替えながら作業する場合の生産性が向上します。

## Autodesk Mudbox 2012

Mudbox 2012で提供される、大幅に強化されたペイント用ツールセット、UVやトポロジに依存しない革新的な新しいワークフロー、実用的なポーシング用ツールによって、パフォーマンスを向上させ、より大きなデータセットを処理することが可能になりました。これにより、一般的な制作上の課題に対処することができます。Mudbox 2012は、本バージョンから日本語ユーザーインタフェース、日本語オンラインヘルプを提供します。さらに、Linux® オペレーティング システムにも対応しています。強化された相互運用性と柔軟な新機能セットで制作スタジオのパイプラインによりスムーズに統合できるようになりました。加えて、拡張されたクリエイティブ ツールセットにより、創造性の自由を失うことなく生産性を上げることができます。

## ■スイート製品

	Autodesk® 3ds Max® Entertainment Creation Suite Standard 2012	Autodesk® 3ds Max® Entertainment Creation Suite Premium 2012	Autodesk® Maya® Entertainment Creation Suite Standard 2012	Autodesk® Maya® Entertainment Creation Suite Premium 2012	Autodesk® Softimage® Entertainment Creation Suite 2012
Autodesk® 3ds Max®	○	○			
Autodesk® Maya®			○	○	
Autodesk® Softimage®		○		○	○
Autodesk® MotionBuilder®	○	○	○	○	○
Autodesk® Mudbox®	○	○	○	○	○

AREA JAPAN ユーザ情報 Webサイト  
[area.autodesk.jp](http://area.autodesk.jp)

## Autodesk® Subscription (オートデスク サブスクリプション)

最新バージョンの入手ができる年間契約のソフトウェアメンテナンス プログラムです。  
[www.autodesk.co.jp/subs](http://www.autodesk.co.jp/subs)

## 購入先

Autodesk Entertainment Creation Suite、サブスクリプション、その他オートデスク製品は、下記にてご購入ください。

オートデスク認定販売パートナー  
[www.autodesk.co.jp/partner](http://www.autodesk.co.jp/partner)  
オートデスク オンラインストア  
[www.autodesk.co.jp/estore](http://www.autodesk.co.jp/estore)

# Autodesk Entertainment Creation Suite 2012 製品Webサイト [www.autodesk.co.jp/entertainmentcreationsuites](http://www.autodesk.co.jp/entertainmentcreationsuites)

## Autodesk®

オートデスク株式会社 [www.autodesk.co.jp](http://www.autodesk.co.jp)

〒104-6024 東京都中央区晴海1-8-10 晴海アイランド トリトンスクエア オフィスタワーX 24F

〒532-0003 大阪府大阪市淀川区宮原3-5-36 新大阪トラスタワー3F

TEL:0570-064-787 (オートデスク インフォメーション センター)

※Autodesk, Face Robot, Maya, MotionBuilder, Mudbox, Softimage, 3ds Maxは、米国および/またはその他の国々における、Autodesk, Inc.、その子会社、関連会社の登録商標または商標です。mental rayは独mental images GmbHの登録商標で、Autodesk, Inc. はその使用許可を得ています。PythonはPython Software Foundationの登録商標です。その他のすべてのブランド名、製品名、または商標は、それぞれの所有者に帰属します。オートデスクは、通知を行うことなくいつでも該当製品およびサービスの提供、機能および価格を変更する権利を留保し、本書中の誤植または図表の誤りについて責任を負いません。  
© 2011 Autodesk, Inc. All rights reserved. M&E503-1103(2)

オートデスク認定販売パートナー