

The Freedom of Real Time. リアルタイムで自由自在

Autodesk MotionBuilder 2012には、バーチャルムービーメイキング、パフォーマンス アニメーション、立体視制作の新しいツールが搭載され、Autodesk Entertainment Creation Suite 2012に含まれる他製品との相互運用性が向上

Autodesk MotionBuilder 2012 動作環境

■32bit版

OS : Microsoft Windows XP Professional (SP3以降)
CPU (Win) : SSE3対応のIntel Pentium 4、AMD Athlonプロセッサ
メモリ : 2GB
ディスク空き容量 : 2GB
グラフィックスカード : ハードウェアアクセラレータ付きOpenGL 2.1以降
ブラウザ : Microsoft Internet Explorer 7.0以降、Mozilla Firefox
ハードウェア オプション : DVD-ROMドライブ
周辺機器 : ライブビデオ入力用のUSBカメラ

■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) : SSE3対応のIntel Pentium 4、AMD Athlonプロセッサ
メモリ : 4GB
ディスク空き容量 : 2GB
グラフィックスカード : ハードウェアアクセラレータ付きOpenGL 2.1以降
ブラウザ : Microsoft Internet Explorer 7.0以降、Mozilla Firefox
ハードウェア オプション : DVD-ROMドライブ
周辺機器 : ライブビデオ入力用のUSBカメラ



Assassin's Creed Brotherhood. Image courtesy of Ubisoft.

Autodesk® MotionBuilder®を使用すれば、高品質なキャラクタ アニメーションをより短い時間で作成できます。リアルタイム3Dエンジン、業界最先端の3Dソフトウェアとの強固な相互運用性、生産性を重視したワークフローを備えたMotionBuilderは、大規模な映画やゲームのアニメーションパイプラインのいっそうの効率化を実現します。MotionBuilderは、モーション キャプチャ データのクリーンアップと編集、バーチャル シネマトグラフィー、プリビズ、パフォーマンス アニメーション、そしてリアルタイム キャラクタ シミュレーションに最適なソフトウェアです。

リアルタイム エンジン

リアルタイムのアニメーションおよび表示ツールをインタラクティブに操作できるため、スピードと効率が最大化します。

- ・アニメーションのプレビューやレンダリングの必要がないため、高密度でフルテクスチャ付きのキャラクタ複数体をリアルタイム再生可能
- ・正確な再生時間
- ・GPU (グラフィックス プロセッシング ユニット) のパワーを利用して、スキニングとブレンドシェイプの変形を今までより高速に計算

高度なキャラクタ ツール

業界最先端のキャラクタ アニメーション テクノロジーを利用してパフォーマンスを作成、編集、再利用できます。

- ・フルボディ インバース キネマティクス (FBIK) テクノロジーにより、キャラクタのポージングやアニメートがより簡単かつより自然に
- ・キャラクタのサイズと体型に基づいて自動的にFK/IKリグを作成
- ・サイズや体型が異なるキャラクタ間でのアニメーション データのリターゲットを実現
- ・フロアおよびその他のコンタクト オブジェクトを定義し、これらに対して貫入することなく足、つま先、手、指をアニメート可能

統一されたノンリニア編集環境

MotionBuilderのStoryツールを使用すると、従来のノンリニア ビデオ編集と同じように、再生しながらその場でショットの順序変更やリタイムを行うことができます。

- ・真のノンリニア環境で、複数のメディアタイプをシーケンス化し編集
- ・複数のビデオおよびオーディオトラックから、リアルタイム カメラおよびオーディオのクロスフェードを作成、編集
- ・複数のアニメーショントラックを作成、編集、ブレンドし、アニメーションクリップに一致可能
- ・トラックベースのプロジェクトで、カメラ ショット、ストーリーボード、アニメティクス、最終的な編集のトラックを構築
- ・フレーム単位で正確にオーディオを再生
- ・リアルタイムのプリビズ制作用に、ビデオを読み込み、操作可能

リアルタイム シミュレーション

シーン内で3Dオブジェクトを使用し、リアルタイムのリジッドボディ シミュレーションをセットアップできます。

- ・キャラクタと環境の複雑な相互作用をシミュレート
- ・リアルタイムの衝突検出のサポートにより、キャラクタ、オブジェクト、その他のシーン エLEMENTの貫入を防止
- ・シミュレーションを既存のアニメーション データやポーズとミックス
- ・ユーザ定義のポーズ間をラグドール シミュレーションでつなぎ、自然な見た目の動作と正確に配置されたキーフレームと組み合わせ可能
- ・ジョイントを使用して複数のオブジェクトを接続することで、セカンダリ アニメーションを自動的に解決
- ・必要に応じてNVIDIA® PhysX®プラグインを使用してシミュレーションを計算可能

生産性を向上するツールとワークフロー

- 生産性を向上のためのツールとワークフローにより、アニメーション プロセスを効率化できます。
- ・個々のワークフローや個人の好みに応じたレイアウト、キーボード ショートカット、インコンテキスト メニューのカスタマイズ
 - ・OpenGL®ハードウェア レンダリングによる高品質のアニメティクスの作成
 - ・キャラクタ アニメーション（およびキャラクタエクステンション）をAutodesk® FBX®ファイルに直接保存し、好みの方法でターゲット キャラクタに再ロード
 - ・シーン オブジェクトをグループやセットとして編成可能
 - ・複数のファイルを読み込み/書き出し（例：モーション キャプチャ データを読み込んでパッチ処理を実行）

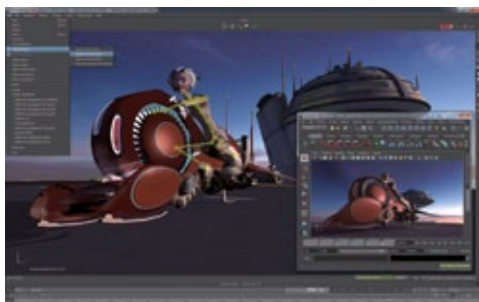


立体視のサポート

- ・無制限のアニメーション テイクを使用して、単一のシーン内で複数のアニメーション バージョンの反復や比較が可能
- ・強力なMotionBuilderツールセットを使用して、モーション キャプチャ データをクリーンアップ、編集、加工

シームレスなパイプライン統合

- MotionBuilderは既存のパイプラインにシームレスに統合することができ、業界最先端の3Dソフトウェア、自社開発のソフトウェア、アニメーション入力デバイスなどと連携させることができます。
- ・C++ Open Reality® SDK (ソフトウェア開発キット) を使用してMotionBuilderをカスタマイズおよび拡張。また、強力なPython®スクリプティング環境により、繰り返し行うタスクを自動化
 - ・Open Reality SDKプラグインの構築には、業界標準のQt UIツールキットを使用可能
 - ・Autodesk FBX 2012のデータ交換テクノロジー フォーマットを介して、Autodesk® Maya® 2012、Autodesk® 3ds Max® 2012、Autodesk® Mudbox™ 2012、Autodesk® Softimage® 2012 およびその他の特定の3Dオーサリング製品とデータを交換
 - ・アセット管理システムの直接サポートを利用可能
 - ・1つのシーン内で、複数の組み込みデバイス、サードパーティ デバイスまたはカスタム デバイスを同時使用することができるため、デバイスでキャプチャしたライブ データを取り込み、これをフル解像度のキャラクタへの適応やリアルタイムでの記録が可能
 - ・Biovision (.BVH)、Acclaim (.ASF/.AMC)、Motion Analysis (.HTR/.TRC)、またはVicon (.C3D) モーション キャプチャ データ フォーマットを読み込み/書き出し



Maya、3ds Maxとのワンステップ相互運用性

Autodesk MotionBuilder 2012の主な新機能

- MotionBuilder 2012は、バーチャル ムービーメイキングとパフォーマンス アニメーションの制作をよりスムーズにする新しいツールを提供します。
- ・新しいビューポート内の立体視ディスプレイとカメラ リグを使用することにより、MotionBuilder内で立体視 コンテンツの作成や参照が可能。FBX 2012を介してMaya、Autodesk® Flame® 2012、Autodesk® Smoke® 2012とカメラデータの交換を実現
 - ・MotionBuilder 2012とMaya 2012または3ds Max 2012との間に新しいワンステップ相互運用性が導入され、Autodesk® Entertainment Creation Suite製品を複数使用する場合のワークフローがよりシームレスに
 - ・MotionBuilder 2012のUIスキームが強化され、一貫性がさらに向上
 - ・Autodesk Entertainment Creation Suite 2012に含まれる各製品のFカーブ エディタの優れた機能がいくつか追加され、機能や用語も統一
 - ・インタフェースが強化され、ソルバが統一され、Autodesk® HumanIK® テクノロジーのワークフローの一貫性も向上したことにより、キャラクタの扱いがより簡単に
 - ・モーションキャプチャシステムで得た貴重なリファレンス ビデオをMotionBuilderに直接ストリーミングし、テイクごとにモーション キャプチャ データと同時に記録することが可能
 - ・テイクごとに個別のオーディオ ファイルを処理できるため、それぞれにオーディオが関連付けられた複数のアニメーション バリエーションをより簡単に取り扱い可能

AREA JAPAN ユーザ情報 Webサイト 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

購入先

Autodesk MotionBuilder、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
オートデスク オンラインストア
www.autodesk.co.jp/estore

Autodesk MotionBuilder 2012 製品Webサイト www.autodesk.co.jp/motionbuilder

Autodesk®

オートデスク株式会社 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 新大阪トラストタワー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、FBX、Flame、HumanIK、Maya、MotionBuilder、Mudbox、Smoke、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。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&E506-1103(Z)

オートデスク認定販売パートナー