

# Autodesk® Softimage® 2012

## Creativity Decoded. 創造力の解放

Autodesk Softimage 2012は、  
革新的なクリエイティブ ツールセットと  
最新技術を取り入れた新しいツールを搭載し、  
相互運用性も強化



### Autodesk Softimage 2012 動作環境

#### ■32bit版

OS : Microsoft Windows 7 Professional  
Microsoft Windows Vista Business (SP2以降)  
Microsoft Windows XP Professional(SP3以降)  
CPU (Win) : Intel Pentium Dプロセッサ  
メモリ : 2GB  
ディスク空き容量 : 1GB  
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 1.5以降  
ブラウザ : Microsoft Internet Explorer 5.5以降  
その他必要なソフトウェア :  
DirectX 9.0c API以降  
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

#### ■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 Dプロセッサ  
メモリ : 4GB  
ディスク空き容量 : 1GB  
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 1.5以降  
ブラウザ : Microsoft Internet Explorer 5.5以降  
その他必要なソフトウェア : DirectX 9.0c API以降  
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

\* 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。



Image courtesy of Lo Coloco Films.

Autodesk® Softimage®は、直感的な非破壊ワークフローで魅力的なキャラクター アニメーションやエフェクトを作成することができる、高性能の3Dアプリケーションです。強力なICE (Interactive Creative Environment) や、ユニークなフェイスチャール アニメーション ツール、いっそう強化されたスイート製品との相互運用性、最新技術を取り入れた新しいツールを搭載したSoftimage 2012は、TV、ゲーム、映画の制作パイプラインに革新をもたらします。

#### パワーアップしたICE

ICEのパワーと柔軟性をベースとするSoftimage 2012では、新しいプロシージャルモデリング手法が導入されています。ルール、条件、パラメータのセットに基づいてジオメトリを作成できるほか、森や町のような膨大なデータの編集をICEグラフ1つでインタラクティブに行えるため、今日の制作に求められるきわめて細かなディテールもより簡単に作成、管理できます。また、Syflexクロス シミュレーションとLagoa Multiphysicsシミュレーションもサポートされ、直感的なICEインタフェースを使ってリアルな布、プラスチック、液体、ソフトボディ、泡などのエフェクトを作成、編集できるようになりました。さらに、新しいICE FX Builder、コンパウンド、プリセット FX、シェーダ、モデル ライブラリを使用して、多種多様なエフェクトやレンダリングをより簡単に作成できます。

#### 強化された相互運用性、スムーズな統合

Softimage 2012とAutodesk® Maya® 2012、Autodesk® 3ds Max® 2012、Autodesk® Mudbox™ 2012とのワンステップ相互運用性ワークフローおよび統一化されたFカーブ エディタにより、Autodesk® Entertainment Creation Suite Premium 2012で目的に合ったツールセットを利用しやすくなりました。さらに、SDK (ソフトウェア開発キット) が強化され、Maya 2012のnCacheフォーマットとAutodesk® FBX® 2012データ交換フォーマットもサポートされたことで、Softimage 2012はより制作パイプラインに導入しやすくなっています。

#### 最新技術の採用、日常的なワークフローの強化

Softimage 2012は、制作現場が直面する新しい課題に対応するために、最新技術を採用しています。また、日常的なワークフローの生産性を向上させるために、既存のツールも強化されています。たとえば、立体視レンダリングツールを使用すれば、3D映画に対応することができます。さらに、ベクター ディスプレイメント マップのサポートにより、複雑で高解像度のディテールを低解像度のジオメトリを用いてレンダリングできるようになりました。UNFOLDによるUVの作成や編集も、新しいリラククス機能とピンニング (固定) オプションを使用すればすばやく簡単に行えます。さまざまな改良が加えられ、より使いやすくなったSoftimage 2012なら、生産性が大きく向上します。

Autodesk®

## Autodesk Softimage 2012の主な新機能

### ICEモデリング

ICEのパワーと柔軟性を活かして、ルール、条件、パラメータのセットに基づいてジオメトリを作成できます。ICEの新しいプロシージャル モデリング機能を使用すれば、トポロジオペレーターの作成、パーティクル メッシュ、カスタム プリミティブ、ジオメトリ分割といった処理も簡単に行えます。

### 日常的なワークフローの強化

格段に使いやすくなったSoftimage 2012なら、全般的な生産性が大きく向上します。テキストチャエディタ、エクスプローラ、Schematicビュー、シーン レイヤ マネージャ、Render Tree、ボーンプリミティブ、リファレンス モデル、ウェイト エディタ など、全体的に改良が加えられ、ユーザー エクスペリエンスが大きく改善されています。

### UNFOLDによるUV展開

新しいUVリラックス機能とピンギング (固定) オプションを使用すれば、簡単に既存のイメージに合わせて、通常サイズのUVセットを作成できるため、時間と労力を節約できます。

### Syflex + ICE

ICEのパワーを活かして、Syflexクロス シミュレーションをより柔軟にコントロールできるようになりました。ICEの柔軟なノードベースのワークフローを利用すれば、きわめてリアルな布のエフェクトをこれまで以上にすばやく簡単に作成できます。

### Lagoa Multiphysics

Lagoa Technologies社が開発したLagoa Multiphysicsフレームワークを使用した新しいコンパウンドを使い、プラスチック、液体、ソフトボディ、布、泡といったエフェクトを作成できるようになりました。Lagoaを使用すれば、非圧縮性流体や非弾性、弾性、塑性変形のエフェクトをより簡単に作成できます。

### ICE FX Builder

新しいICE FX Builderを使用して、高度なエフェクトをよりすばやく簡単に作成、編集できるようになりました。モジュール メニュー ツールバーから、よく使用するICEワークフローに簡単にアクセスできます。たとえば、パーティクルの放出タイプをメニュー オプションから設定したり、必要に応じてマウスを数回クリックするだけでエフェクトを修正できます。

### 立体視のサポート

立体視 レンダリングを作成できる新しいツールで、3D映画の最新トレンドを取り入れましょう。ビューポート内でさまざまなモードで表示できる立体視 ビューワや、立体視 カメラ リグがサポートされています。

### ICEサブフレーム サンプリング

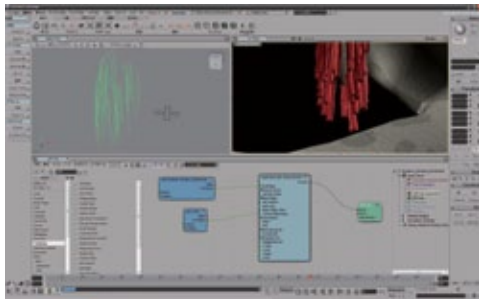
オブジェクト ベースまたはポイント クラウド (点群) ベースでのサブフレーム サンプリングがサポートされ、ICEシミュレーションで衝突をより正確に計算できるようになりました。これは、特にオブジェクトが高速で動いたり、変形する場合に役立ちます。

### ベクター ディスプレイメント マップのサポート

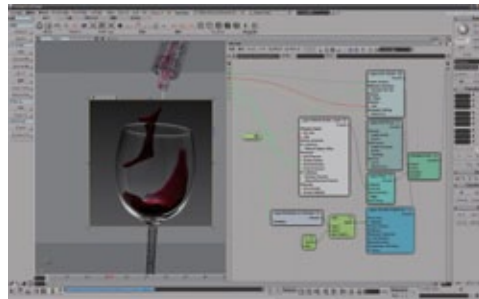
Softimageでは新たにベクター ディスプレイメント マップがサポートされ、mental ray®レンダリング テクノロジーを使用して、Mudbox 2012などの特定のアプリケーションで作成された複雑かつ高解像度のディテールを低解像度のジオメトリを用いてレンダリングできるようになりました。

### 高性能の合成

高性能HDR (High Dynamic Range) 合成ツールセットSoftimage® Compositeには、キーイング、トラッキング、カラー コレクション、ラスターペイントとベクター ペイント、ロトスコーピング、ワーピング、高度なフィルタ、フル3D合成環境、立体視制作に役立つ各種ツールが含まれています。



ICEのプロシージャルモデリング



Lagoa Multiphysics を使用したエフェクト作成

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 Softimage、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 Softimage 2012 製品Webサイト

## [www.autodesk.co.jp/softimage](http://www.autodesk.co.jp/softimage)

# 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, FBX, Maya, 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。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&E509-1103(Z)

オートデスク認定販売パートナー