

# 購入する主な理由

## 1. 最先端のクリエイティブ ツールセット

Autodesk® Entertainment Creation Suite 2012 は、アーティストや制作会社に強力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する製品です。Autodesk® Maya® 2012、Autodesk® 3ds Max® 2012 または Autodesk® Softimage® 2012 から選択いただく Standard Suite には、リアルタイム キャラクタ アニメーション ソフトウェア Autodesk® MotionBuilder® 2012、デジタル スカルプトおよび テクスチャ ペイント ソフトウェア Autodesk® Mudbox™ 2012 が含まれています。さらに Premium Suite (Maya、3ds Max)を購入いただくと、洗練されたエフェクトと高品質のフェイシャル アニメーションを作成できる Softimage 2012 もツールセットに追加されます。スイートのパワーを活用して、今日のプロジェクトをサポートし、将来の可能性を広げる、最先端の柔軟なパイプラインを構築しましょう。

## 2. 破格の価格設定

Autodesk Entertainment Creation Suite は、強力かつ多彩なクリエイティブ ツールセットを非常にお得な価格で提供する製品です。個別に購入する場合に比べて、Standard Suite で 40 パーセント、Premium Suite では 45 パーセント以上もお得です。

## 3. 生産性の向上に役立つ目的に合ったツールセット

エンドツーエンドの制作ワークフローを最適化できるように設計された Autodesk Entertainment Creation Suite を使用すれば、アーティストは 3D モデリングやスカルプト、テクスチャ ペイント、高度なキャラクタ アニメーション、エフェクトの作業を迅速に行えます。Mudbox では、実世界のツールに基づいた直感的なユーザ インタフェースを使用して、非常に緻密で有機的なモデルを作成できます。MotionBuilder では、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 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。さらに、Softimage では、洗練されたエフェクトの作成、キネマティクスによる動きと動作のコントロール、ICE (Interactive Creative Environment)によるジオメトリの生成が可能です。

## 4. 密接なソリューション

Autodesk Entertainment Creation Suite のツールは Autodesk® FBX® 2012 データ交換テクノロジーを介して密接に統合されているため、緊密かつ効率的なパイプライン ソリューションを構築できます。Maya または 3ds Max と MotionBuilder、Mudbox、Softimage とのワンステップ相互運用性により、すばやく簡単にアセットを転送して、コラボレーションによる反復的なワークフローをアプリケーション間で活用できます。

## 5. 制作の柔軟性

Maya または 3ds Max のいずれかに Mudbox、MotionBuilder、さらに必要に応じて Softimage を組み合わせることで、多種多様なツールから作業に最適なツールを選んで使用することが可能になり、より難易度の高いプロジェクトを引き受けることができます。スイートのお互いを補間するツールセットにより、高品質の作品をより効率的かつ高いコスト効率で作成できます。

## 6. Autodesk MotionBuilder のリアルタイム パフォーマンス

Maya、3ds Max または、Softimage のパイプラインに MotionBuilder を追加すると、大規模なキャラクターアニメーションを必要とするプロジェクト開発の際に、制作効率を高め、品質を向上させることができます。リアルタイム 3D エンジンとキャラクターリギング、ノンリニアアニメーション編集、モーショキャプチャ データの操作、インタラクティブなダイナミクスなどの専用のツールセット備えた MotionBuilder は、Maya、3ds Max または、Softimage を補完するツールセットです。組み合わせることで、統合されたエンドツーエンドのアニメーションソリューションを形成できます。

## 7. Autodesk Mudbox のデジタル スカルプト、テクスチャ ペインティング

プロのアーティストが設計した Mudbox を使用すれば、3D モデラーやテクスチャアーティストは、技術的な制約に気を取られることなく、アイデアを思いのままに形にすることができます。業界をリードするデジタル スカルプトおよびテクスチャペイントソリューション Mudbox では、非常に直感的なユーザーインターフェースと強力なクリエイティブ ツールセットを使用して、非常にリアルな 3D モデルを作成することができます。Mudbox は従来の 3D モデリング アプリケーションの型を破り、有機的なブラシベースの 3D モデリングを実現しています。2D および 3D のレイヤを複数使用し、複数のメッシュやマップに対するスカルプトとペイントの反復的な処理をより簡単に管理できます。また、アーティストやモデラーは、目的とする環境で自身の作品を評価したり表示したりできるため、正確でリアルな結果を得ることができます。

## 8. Autodesk Softimage の高性能な創造性

Maya または 3ds Max の機能を補完する理想的なソフトウェアである 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、プロジェクタールモデル、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。ICE や Autodesk® Face Robot® ツールセットなど、独創的なツールおよびワークフローにより、Maya または 3ds Max をベースにしたパイプラインを拡張できます。マルチスレッド対応のギガコアアーキテクチャにより、膨大な数のサブディビジョンサーフェスポリゴンを持つオブジェクトをレンダリングしたり、数百万ものポリゴンや数千というアニメーションオブジェクトを含むきわめて複雑なキャラクターやシーンも処理できます。

Autodesk、Face Robot、FBX、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。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.