

Autodesk Entertainment Creation Suite を購入する主な理由

Autodesk Entertainment Creation Suite の真価

ワンステップの相互運用性ワークフローと一貫したユーザ インタフェースによる高い統合性を実現したAutodesk Entertainment Creation Suite を使用すれば、生産性が向上し、創造性をよりいっそう発揮することができます。

Entertainment Creation Suite の詳細については、www.autodesk.co.jp/entertainmentcreationsuite をご覧ください。

お近くの認定販売パートナーは、www.autodesk.co.jp/reseller_search で検索できます。

> クリエイティブ ツールセット

Autodesk® Entertainment Creation Suite 2013 は、3D エンターテインメント コンテンツ クリエーション業界のトップ スタジオが使用するクリエイティブ ツールセットを導入しやすい価格で提供する製品です。3Dアニメーションソフトウェア Autodesk® Maya® 2013、Autodesk® 3ds Max® 2013または Autodesk® Softimage® 2013から選択いただく Standard Suiteには、リアルタイムのバーチャル制作およびモーションキャプチャ編集ソフトウェア Autodesk® MotionBuilder® 2013、デジタルスカルプトおよび3D ペイント ソフトウェア Autodesk® Mudbox® 2013、コンセプト アート ソフトウェア Autodesk® SketchBook® Designer 2013 が含まれています。さらに Premium Suite (Maya、3ds Max)では、洗練されたビジュアル エフェクトと高品質のキャラクタ アニメーションを作成できる Autodesk® Softimage® 2013 もツールセットに追加されます。そして何と云ってもUltimate Suiteには、Premium Suite内のソフトウェアに加えて Maya 2013 および 3ds Max 2013 の両方が含まれています。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。

> 価格設定

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 37 パーセント*、Premium Suite で 45 パーセント*、Ultimate Suite では 47 パーセント* もお得です。

> 生産性を向上させる専用のツールセット

エンドツーエンドの制作ワークフローを最適化するために設計されたEntertainment Creation Suite を使用すれば、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、ビジュアル エフェクト、コンセプト アート作成を迅速に行えます。Mudbox では、実際のツールに基づいた直感的なインタフェースを使用して、非常に緻密かつすぐに利用できるモデルを作成することができます。MotionBuilder は、ビデオやオーディオを超えた、バーチャル制作を可能にする新しいノンリニア編集方法を提供します。Softimage では、洗練されたビジュアル エフェクト、群集シミュレーション、フェイシャル アニメーションをすばやく作成できます。さらに、SketchBook Designerでは、直感的なペイントおよびベクターのハイブリッド ツールセットを使用して、キャラクタ、プロップ、環境についての新しいアイデアを探求したり表現したりすることが可能です。スイートに含まれるこれらのツールセットにより、スケジュールや予算をオーバーすることなく、高品質の結果を得ることができます。



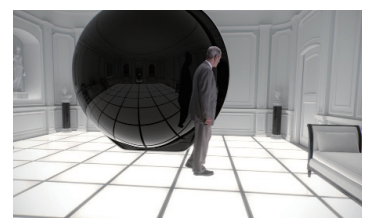
3ds Max
画像提供: Platige Image



Maya および Softimage
画像提供: UVPHACTORY



3ds Max
画像提供: Eutechnyx



Maya、3ds Max、Mudbox
画像提供: AdNAU



3ds Max
Entertainment Creation Suite Premium
画像提供: Motor VFX

➤ 緊密に統合されたソリューション

Entertainment Creation Suite のツールは Autodesk® FBX® 2013 アセット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、3ds Max、MotionBuilder、Mudbox、Softimage 間のワンステップ データ交換により、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。同時に、より一貫したインターフェースで一元化されたビューポート ナavigーションのホットキーや、機能性と用語が統一された F カーブ エディタにより、製品間の移行がより簡単になりました。

➤ 制作の柔軟性

Maya、3ds Max のいずれか、または両方に、Mudbox、MotionBuilder、SketchBook Designer、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。

➤ Autodesk MotionBuilder のリアルタイム パフォーマンス

Maya、3ds Maxまたは Softimageのタイムラインに MotionBuilder を追加すると、リアルタイム キャラクターアニメーションおよび監督主導の制作が可能になります。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、オンセット アクイジション、モーション 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 なら、バーチャル制作、プリビズ、パフォーマンス アニメーションなど、対応可能なプロジェクトの幅が広がります。

➤ Autodesk Mudbox のデジタル スカルプト、3D ペイント

プロフェッショナルの 3D モデラーやテクスチャ アーティストが設計した Mudbox を使用すれば、技術的な制約を気にすることなく、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 3D ペイント ソリューション Mudbox では、非常に直感的なユーザ 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、リアルかつすぐに使用できる 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 アプリケーションにとどまらず、アーティストにとって使い勝手のよいプラットフォームの 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、目的とする高性能な環境で自身の作品を評価したり表示したりできるため、正確かつリアルな結果を得ることができます。

➤ 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、プロシージャル モデル、高度なシミュレーション、リアルなエフェクトを作成することができます。高性能の 3D アプリケーションです。ICE (Interactive Creative Environment) 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。Softimage の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 SketchBook Designer の直感的なコンセプト アート作成

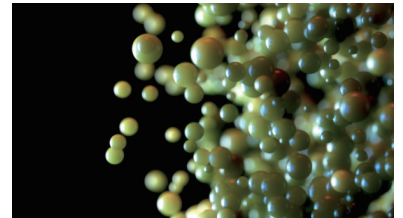
Autodesk SketchBook Designer では、直感的なペイントおよびベクターのハイブリッド ツールセットを使用して、キャラクター、プロップ、環境についての新しいアイデアを探求したり表現できます。SketchBook Designer には、簡単なカラー操作、ミクスト メディアのワークフロー、業界固有の変換ツールなど、スケッチ、ペイント、画像合成ワークフロー機能が搭載されています。ダイナミックかつスケーラブルなユーザ インターフェースは、ペンおよびマウス操作用に最適化され、創造の自由を最大限に発揮できるように設計されています。



Maya、3ds Max、MotionBuilder、Scaleform
[Gears of War 3] 画像提供: Epic Games, Inc.



Maya および Mudbox
画像提供: Dan Roarty



Softimage
画像提供: Kouhei Nakama

* この数値は、希望小売価格(SRP)を基準として算出しています。