

# 購入する主な理由

## 1. ノードベースの ICE (Interactive Creative Environment)

ICE は、カスタム ツール、ダイナミック エフェクト、高度なキャラクターリグ、プロシージャル モデルを、スクリプトコードを記述することなく作成、共有できる強力なプラットフォームです。柔軟で直感的なビジュアル プログラミング インタフェースを使用して新しい独創的なアイデアをより効率的に探究しながら、高性能の並列処理エンジンでインタラクティブ性と生産性を大幅に向上させることができます。ICE FX Builder を使用すれば、アーティストはノード接続を意識せずにエフェクトの修正や調整を行います。ICE のエフェクトは Autodesk® Maya® および Autodesk® 3ds Max® にエクスポートできます。

## 2. ギガコアの高性能 3D エンジン

Softimage ギガコアは、クリエイティブ アプリケーション Softimage を動かす次世代の 3D エンジンです。膨大な数のサブディビジョン サーフェス ポリゴンで構成されるオブジェクトも効果的に扱うことができるギガコアは、マルチスレッド対応に加え、最新の 64 ビット マルチコア CPU を活用できるように最適化されているため、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極めて複雑なキャラクターやシーンもより効率よく処理できます。

## 3. 完全なフェイシャル アニメーション ツールセット

Softimage は、3D キャラクターの多様な表情をすばやく簡単にリギング、アニメートすることができるプロ仕様のソリューション、Autodesk® Face Robot® ツールセットを搭載しています。Face Robot があれば、ゲームやビジュアル エフェクトのプロフェッショナルは生き生きとしたフェイシャル アニメーションを信じられないほどスピーディーに作成できるほか、自動リップシンク機能を利用してオーディオ ファイルからフェイシャル アニメーションを生成できます。ソルブ済みの Face Robot の頭部データを Maya 2012 にエクスポートすれば、より柔軟にリアルなキャラクターを作成できます。Face Robot を使用すれば、アニメーターはキャラクターの心理や表情、印象に残るパフォーマンスの作成に専念できます。

## 4. Autodesk Entertainment Creation Suite の統合ワークフロー

Autodesk® Entertainment Creation Suite Premium に含まれる Maya または 3ds Max、Autodesk® MotionBuilder®、Autodesk® Mudbox™ と Softimage との併用ワークフローを活かしてパイプラインを拡張できます。Softimage のシーン要素を Mudbox にエクスポートして緻密で有機的なスカルプトやペイントを行い、再度 Softimage のシーンをワンステップでアップデートできます。また、リギングが完了した Face Robot メッシュを Maya にインポートしたり、Maya や 3ds Max のシーンで Softimage の ICE パーティクル システムをわずか数回のクリックで利用することも可能です。さらに、Autodesk® FBX® および Autodesk® Crosswalk テクノロジーを使用すれば、3D ジオメトリ、アニメーション、マップ データをスイート製品やサードパーティ製のアプリケーションとやり取りすることができます。詳細は、[www.autodesk.co.jp/entertainmentcreationsuites](http://www.autodesk.co.jp/entertainmentcreationsuites) をご覧ください。

## 5. 非破壊ワークフロー

クリエイティビティとは試行錯誤することです。つまり、いろいろなことを試し、変更を加え、うまく機能しないものは潔く切り捨てる能力が問われます。Softimage はアーティストにエンドツーエンドの非破壊ワークフローを提供します。このワークフローでは、作業を台無しにしたり、最初からやり直したりすることなく、処理中に任意の時点でアセットのあらゆる部分を変更することができます。リギングとアニメートが完了したキャラクターに対して、ボーンやボーンのウェイト、シェイプ アニメーションを再構築することなく、モデリング、テクスチャリング、リギングの変更を加えることができます。また、アニメーションを別のリグにリターゲットして、キャラクター間で複雑なサーフェス属性をより簡単に転送できます。さらに、ペイントおよび合成エンジンも統合されているため、テクスチャリングや最終的なイメージ コンポジションでも非破壊ワークフローが可能です。

## 6. 業界トップのノンリニア アニメーション および ミキシング

Softimage は包括的なノンリニア アニメーション機能を備えています。インタラクティブなタイムラインでアニメーションの編集や再生を行い、強力なアニメーション ミキサーを使って複雑なアニメーションをよりすばやく簡単に作成できます。さらに、アニメーション クリップ、合成クリップ、コンストレイント、エクスペリションをシェイプやテクスチャとミックスおよびレイヤ化したり、アニメーションのライブラリを作成できます。ミキサーを使用すると、ハイレベルな制御を詳細に扱うことができ、品質および生産性が向上します。

## 7. 制作現場で実証された定評あるソリューション

競争の激化と厳しい納期に加え、品質に対する視聴者の高まる期待に応えるため、アーティストはよりクリエイティブなコンテンツをこれまで以上に短い時間で仕上げなくてはなりません。Softimage の高度なクリエイティブ ツール、効率的なシーン管理ツール、非破壊ワークフロー、コラボレーションワークフローを使用すれば、生産性を最大限に高めることができます。また、Python® スクリプト言語を使って繰り返しの作業を自動化することも可能です。これらの理由から、Softimage はエンターテインメント業界トップの 3D 制作ツールとして、数々の受賞歴を誇る映画スタジオ、ゲーム開発会社、テレビ制作会社で広く利用されています。

## 8. 拡張性

Softimage は包括的な 3D ソリューションですが、既存のパイプラインに統合したり、独自開発の新機能を追加するなどのカスタマイズも可能です。Python スクリプト言語や .NET 対応言語がサポートされているほか、TDE (Tool Development Environment、ツール開発環境)を使用してカスタムのツールを作成、管理したり、詳細なドキュメントが付属した C++ API (アプリケーション プログラミング インタフェース)も利用できます。

## 9. Autodesk Subscription とサポート

年間料金で、前もって予算を立てることができます。Softimage の Autodesk® Subscription Gold メンバーのお客様は、契約期間中、最新のリリースと Autodesk Subscription Advantage Pack を入手できることに加え、オートデスク認定販売 パートナーによる製品技術サポートを受けられます。さらに、Softimage の特定の旧バージョンも使用できます。