

Der Schlüssel zur Kreativität.

Autodesk Softimage 2012 bietet innovative neue Kreativ-Toolsets, eine verbesserte Interoperabilität und Tools auf Basis der neuesten technologischen Trends.



Über die ICE aus Softimage können wir beeindruckende und magische Effekte einbinden und damit eine Qualität erzielen, die alle anfänglichen Erwartungen übertroffen hat. Nach der Erstellung unserer ICE-Trees und Toolsets ließen sich die Effekte äußerst arbeitseffizient in die Aufnahmen integrieren und anpassen.

— Scott Stewart
Executive Director
SpeakeasyFX



Abbildung mit freundlicher Genehmigung von Lo Coloco Films

Autodesk® Softimage® ist eine hochleistungsfähige 3D-Anwendung mit intuitiven, verlustfreien Workflows für aufsehenerregende Charakteranimationen und Effekte. Mit Spezialwerkzeugen für die Gesichtsanimation, der leistungsstarken ICE (Interactive Creative Environment), der verbesserten Kompatibilität zu den Produkten aus der Autodesk® Entertainment Creation Suite Premium und neuen Tools auf Basis aktueller technologischer Trends sichert Ihnen Softimage 2012 innovative Produktivitäts- und Wettbewerbsvorteile für Pipelines in Film, TV und Games.

Erweiterte Leistung der ICE

Auf der Basis der leistungsstarken und flexiblen ICE führt Softimage 2012 einen neuen, prozeduralen Modellierungsansatz ein, mit dem sich Geometrien anhand einer Reihe von Regeln, Bedingungen und Parametern erstellen lassen. Ein einzelnes ICE-Diagramm kann interaktive Bearbeitungen an umfangreichen Datensätzen wie Wäldern und Städten verarbeiten. Damit werden Anwender den extremen Detailanforderungen heutiger Produktionen deutlich besser gerecht. Neu in Softimage 2012 ist auch die integrierte Unterstützung für Syflex-Stoff- und Lagoa Multiphysics-Simulationen, mit denen Sie über die intuitive ICE-Oberfläche hochgradig realistische Stoff-, Plastik-, Flüssigkeiten-, Weichkörper- und Schaumeffekte erstellen und bearbeiten. Ein neuer ICE FX Builder, Compounds, vordefinierte Effekte, Shader und eine Modellbibliothek erleichtern den Zugang zu vielfältigen Effekten und Render-Ergebnissen.

Verbesserte Interoperabilität, engere Integration

Dank der engeren Integration zwischen Softimage 2012 und Autodesk® Maya® 2012, Autodesk® 3ds Max® 2012 bzw. Autodesk® Mudbox™ 2012 und einem konsistenten Funktionskurven-Editor lassen sich die speziellen Toolsets aus den Autodesk® Entertainment Creation-Suiten Premium jetzt noch einfacher nutzen. Das erweiterte SDK (Software Development Kit) sowie die neue Unterstützung für das nCache-Format aus Maya 2012 und das Datenaustauschformat Autodesk® FBX® 2012 ermöglichen die problemlose Einbindung von Softimage 2012 in die Produktions-Pipeline.

Neue Technologien, schnellere Workflows für häufige Aufgabenstellungen

Softimage 2012 setzt auf neueste Technologien, um Sie für die beständig steigenden Anforderungen moderner Produktionen zu wappnen. Die Werkzeuge aus der Vorversion wurden überarbeitet, sodass sich Routineaufgaben jetzt noch produktiver erledigen lassen. Dank neuer Tools für stereoskopisches Rendering können Sie vom aktuellen 3D-Trend in der Filmproduktion profitieren. Die neue Unterstützung für Vector Displacement Maps (VDMs) erlaubt das Rendern komplexer, hochauflösender Details mit Fortsätzen, Falten, Kerben und Ausbeulungen auf niedrig auflösenden Geometrien. Neue, zeit- und arbeitssparende Optionen für Relaxing und Pinning erleichtern die UV-Erstellung und -Bearbeitung. Von den zahlreichen Verbesserungen in allen Anwendungsbereichen profitieren Gesamtproduktivität und Anwenderfreundlichkeit.



French Roast. © Pumpkin Factory, Biba Films

Die wichtigsten neuen Funktionen in Autodesk Softimage 2012

ICE-Modellierung

Mithilfe der leistungsstarken und flexiblen ICE lassen sich hochgradig detaillierte Geometrien auf Basis bestimmter Regeln, Bedingungen und Parameter erstellen. Der neue, prozedurale Modellierungsansatz vereinfacht die Erstellung von Topologien, Partikel-Meshes und angepassten Grundkörpern sowie die Aufteilung von Geometrien.

Optimierte Abwicklung von Routineaufgaben

Softimage 2012 zeichnet sich durch eine deutlich verbesserte Gesamtproduktivität und Anwenderfreundlichkeit aus. Textur-Editor, Explorer, schematische Ansicht, Layer-Manager, Render-Tree, Knochengrundkörper, Referenzmodelle und Gewichts-Editor wurden überarbeitet und optimiert.

UV-Unfolding

Sparen Sie Zeit und Arbeit: Die neuen Optionen für UV-Relaxing und Pinning erleichtern die Anpassung an vorhandene Bilder oder die Erstellung normal großer UV-Sets.

Syflex mit ICE

Über die leistungsstarke ICE-Umgebung profitieren Sie jetzt bei Syflex-Stoffsimulationen von einer höheren Kontrolle und mehr Flexibilität. Mit dem flexiblen, knotenbasierten ICE-Workflow lassen sich hochgradig realistische Stoffeffekte schnell und problemlos erstellen und bearbeiten.

Lagoa Multiphysics

Neue Compounds auf Basis des Lagoa Multiphysics-Systems von Lagoa Technologies ermöglichen wirklichkeitstreuere Plastik-, Flüssigkeiten-, Weichkörper-, Stoff- und Schaumeffekte. Mit Lagoa erstellen Sie mühelos inkompressible Flüssigkeiten sowie elastische, nicht elastische und plastische Verformungen.

ICE FX Builder

Erstellen und bearbeiten Sie mit dem neuen ICE FX Builder auch komplexe Effekte schneller und einfacher. Über ein Modulmenü gelangen Sie bei gängigen Workflows direkt in die ICE-Umgebung. So können Sie beispielsweise aus dem Menü einen Partikel-Emissionstyp auswählen und den Effekt mit nur wenigen Klicks in der gewünschten Weise anpassen.



Abbildung mit freundlicher Genehmigung von The Third Letter

Unterstützung für Stereoskopie

Neue Werkzeuge für stereoskopisches Rendering wappnen Sie für den aktuellen 3D-Trend in der Filmproduktion. Enthalten sind ein stereoskopischer Viewer im Ansichtsfenster mit zahlreichen Darstellungsmodi und ein stereoskopisches Kamera-Rig.

Subframe Sampling mit ICE

Mit der neuen Unterstützung für das Subframe Sampling lassen sich Kollisionen in ICE-Simulationen besonders bei schnellen Objektbewegungen und Verformungen auf Objekt- oder Punktwolkenbasis exakter berechnen.

Unterstützung für Vector Displacement Maps

Dank der neuen Unterstützung für Vector Displacement Maps (VDMs) in Softimage können Sie mit mental ray® komplexe Details mit hoher Auflösung, die mit Autodesk® Mudbox™ 2012 oder anderen Anwendungen erstellt wurden, auf niedrig auflösenden Geometrien rendern.

Hocheffizientes Compositing

Das Softimage® Composite-Toolset für hoch performantes HDR-Compositing unterstützt Sie bei Keying, Tracking, Farbkorrekturen, Raster- und Vektorzeichnungen, Rotoscoping und Warping. Es beinhaltet erweiterte Filter, eine komplette 3D-Compositing-Umgebung sowie Werkzeuge für Stereoskopie-Produktionen.

Autodesk Entertainment Creation-Suiten Premium 2012

Mit der Autodesk® Entertainment Creation Suite Premium 2012 erhalten Sie leistungsstarke Kreativ-Toolsets zu einem deutlich günstigeren Preis.* Die Premium Suite enthält neben Maya oder 3ds Max auch Autodesk® MotionBuilder® für Charakteranimation in Echtzeit, Mudbox für digitales Sculpting und 3D-Painting sowie Softimage. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.autodesk.com/entertainment-creation-suites.

Weiteres Informationsmaterial zu den Autodesk-Produkten und die Adresse eines Fachhändlers in Ihrer Nähe bekommen Sie über die Autodesk-Infoline unter: 0049 / (0)180 - 5 22 59 59*
* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, 42 Cent/Min. aus dt. Mobilfunknetzen. Bei internationalen Gesprächen fallen die üblichen Auslandsgebühren an.
Oder besuchen Sie uns im Internet unter www.autodesk.de



*Die Einsparungen beziehen sich auf die unverbindliche Preisempfehlung in Euro. Preise können je nach Land variieren.

Autodesk, FBX, Maya, MotionBuilder, Mudbox, Softimage und 3ds Max sind entweder eingetragene Marken oder Marken von Autodesk, Inc. und/oder ihren Tochtergesellschaften bzw. verbundenen Unternehmen in den USA und/oder anderen Ländern. mental ray ist eine eingetragene Marke der mental images GmbH und an Autodesk, Inc. lizenziert. Alle anderen Marken, Produktnamen und Kennzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Autodesk behält sich vor, Produkt- und Serviceangebote sowie Spezifikationen und Preise jederzeit ohne vorherige Benachrichtigung zu ändern. Autodesk übernimmt keine Gewährleistung für die Richtigkeit der Angaben. © 2011 Autodesk, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
BR0C1-00000-MZ70

Autodesk®

Zeigen Sie Software- Piraterie unter 0049 / (0)180 - 5 22 59 59* an.

Autodesk GmbH Aidenbachstraße 56 D-81379 München

Autodesk Ges.m.b.H Dr.-Schauer-Straße 26 A-4600 Wels

Autodesk S.A. Puits-Godet 6 CH-2002 Neuchâtel