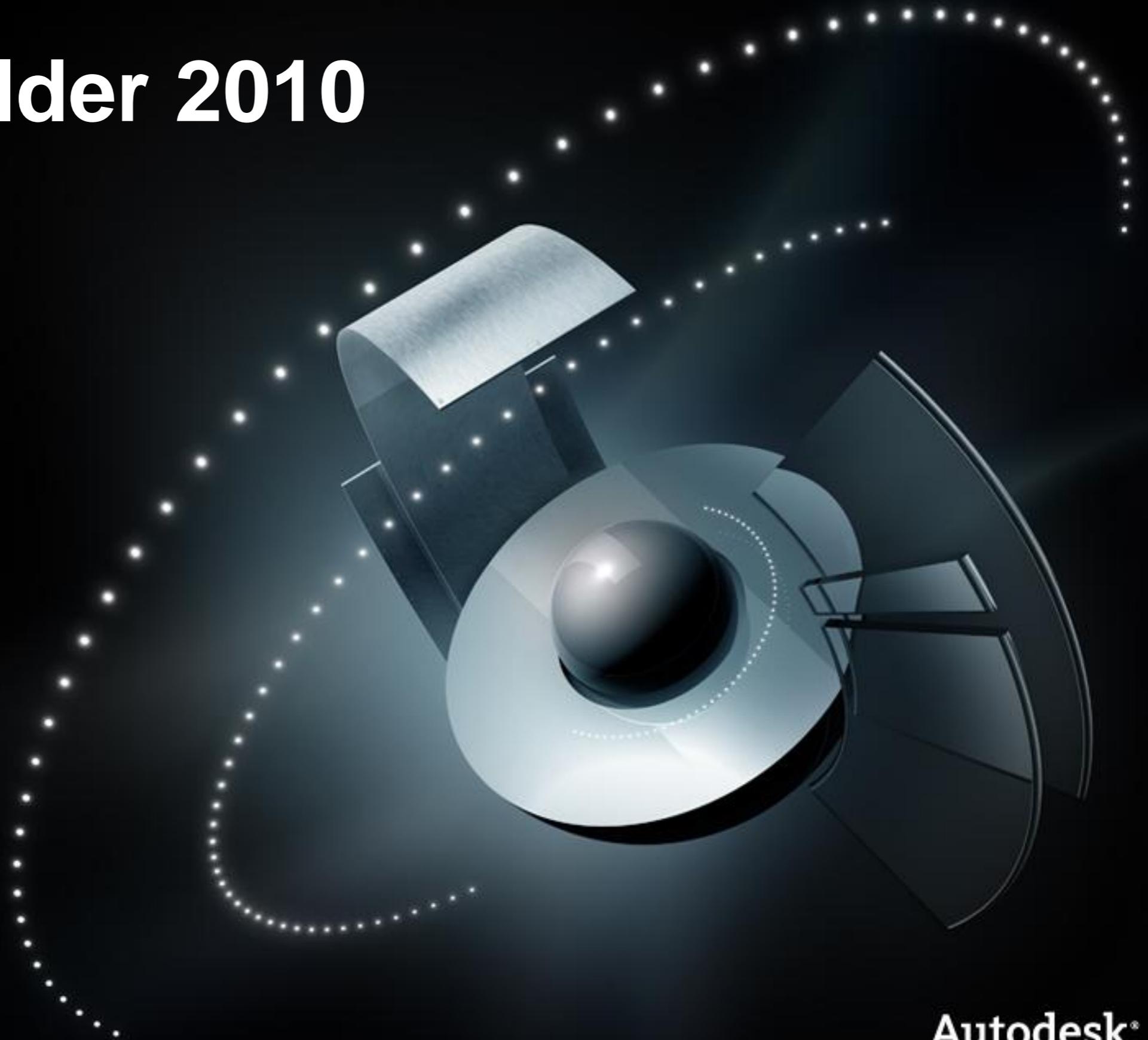


Digital Entertainment Creation

MotionBuilder 2010



Autodesk®

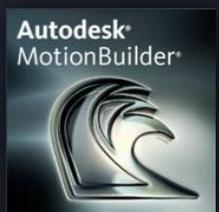
Autodesk MotionBuilder 概要

- 独自のリアルタイムアーキテクチャ
- Full Body IK による効率的なモーション設定
- 強力なアニメーションリターゲット
- Story ツールを使用したノンリニア編集環境
- FBXフォーマットのネイティブサポートによる相互運用性

MotionBuilder 2010

新機能ハイライト

- スピードとパフォーマンス
- アニメーション機能の強化
- データ連携とミドルウェア
- Physics シミュレーション
- ライセンスシステム
(Mayaと同様のAdLMに変更)



スピードとパフォーマンス

アドバンテージのさらなる強化！

- リアルタイムのデータ取得
- リアルタイムのデータ制御
- リアルタイムのデータ描画

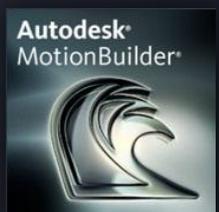


コア エンジンの改善、メモリ利用の最適化

- 大規模シーン ファイルに対するパフォーマンス向上

Story ツール・ノンリニア編集の高速化

- 長尺モーション編集のデータも迅速に処理



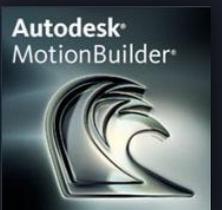
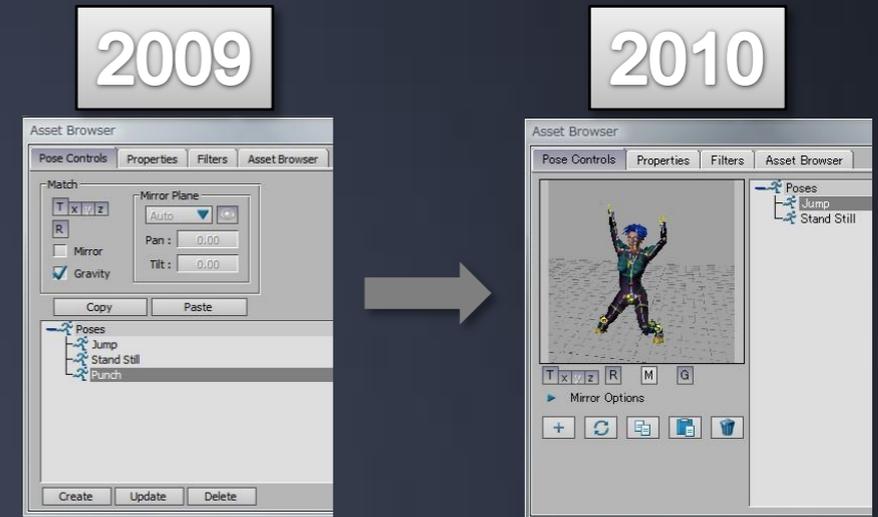
アニメーション機能の強化

作業効率の向上につながる機能

- ポーズコントロールの機能強化
- ユーザ定義のキーインググループ

Actorツール

- 指のモーションキャプチャソルバがアップデート
- Python® スクリプティング言語によるアクセス



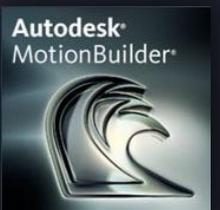
Autodesk製品間の相互運用性

相互運用性の向上

- HumanIK ライブラリの統合 (HIK4.0 Character solver)
- Softimage 2010 に MotionBuilder テンプレート リグを追加
- 3ds Max Bipedテンプレートのアップデート
- 最新FBX SDKへのアップデート

その他

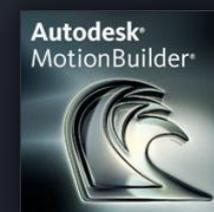
- ネームスペース機能の強化
- Qt ユーザ インタフェース(UI)エレメントのサポート



Physics シミュレーション

シミュレーション機能の強化

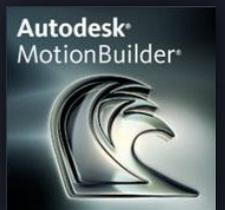
- ユーザ定義のポーズをラグドールのガイドに利用可能
- Joint Physicsシミュレーション
- ポーズ・トゥー・ポーズ ワークフロー



MotionBuilder 2010の特長

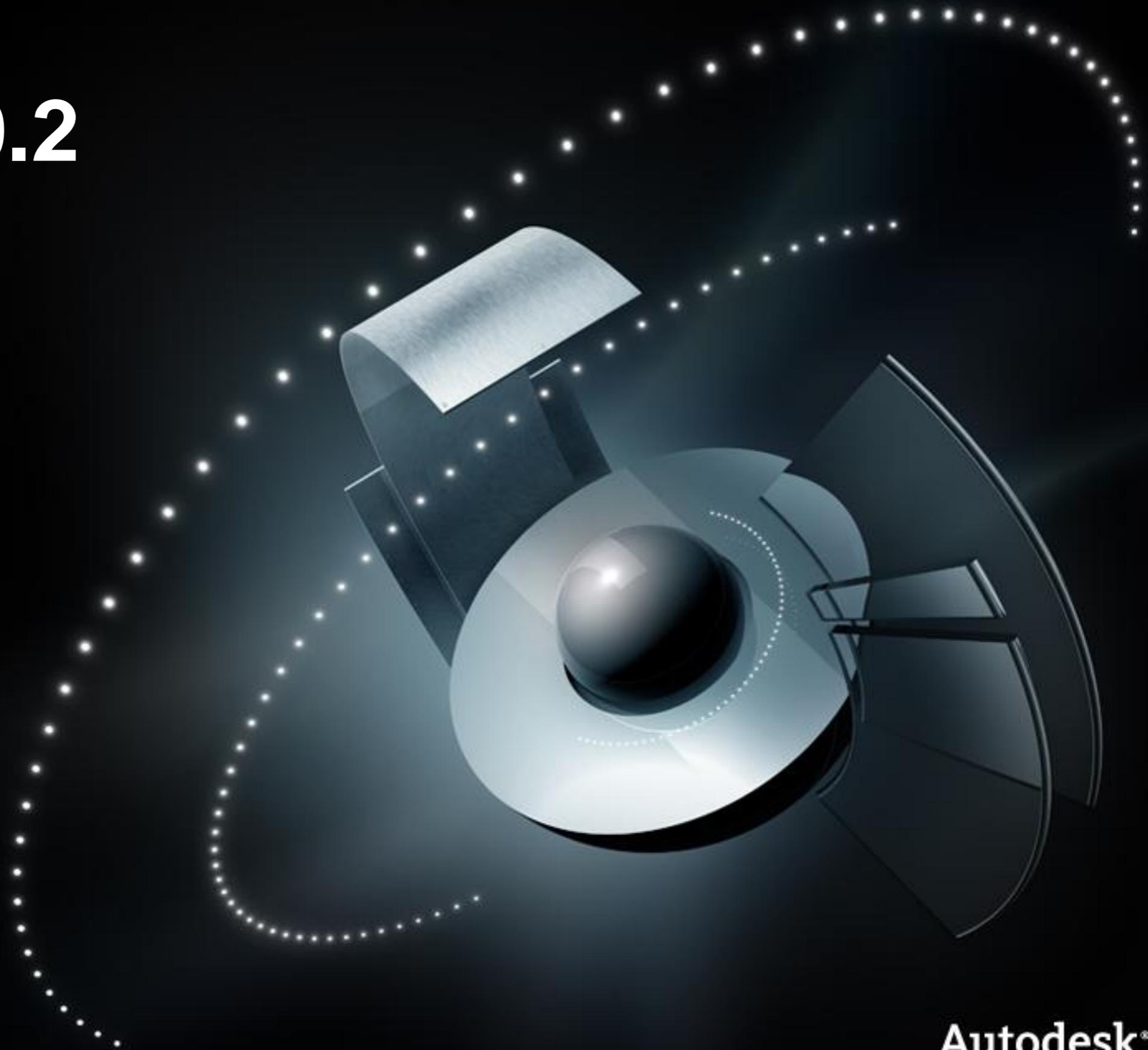
MotionBuilder2010がもたらすもの

- モーションキャプチャ編集作業の**フロントライン ツール**として
- **優れたリアルタイム処理能力**を生かしたアニメーションパイプライン
 - プレビジュアライゼーション
 - モーション編集作業
- **制御可能なシミュレーション**を用いた表現力
- Autodesk製品間の優れた**相互運用性**



Digital Entertainment Creation

FBX 2010.2



Autodesk®

FBX2010.2

アドバンテージをさらに強化

- Maya[®]、MotionBuilder[®]、3ds Max[®]、Maya Composite[®] に搭載されている主要機能のサポート
- ディスプレイレイヤ
- 選択セット
- スムースメッシュプレビュー
- 立体視カメラ
- 法線マップ、ディスプレイメントマップのサポート

対応アプリケーションの追加

- Autodesk[®] Mudbox[™]
- Autodesk[®] Softimage[®]は、Crosswalk 4.0によってファイル交換が可能

FBX2010.2

選択セットのサポート

- 選択セットの情報を各アプリケーション間で保持できるようになりました。

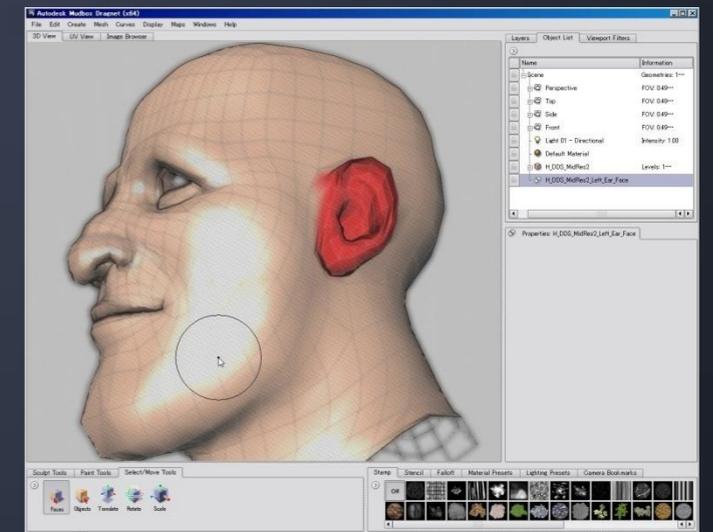
Max



Maya



Mudbox

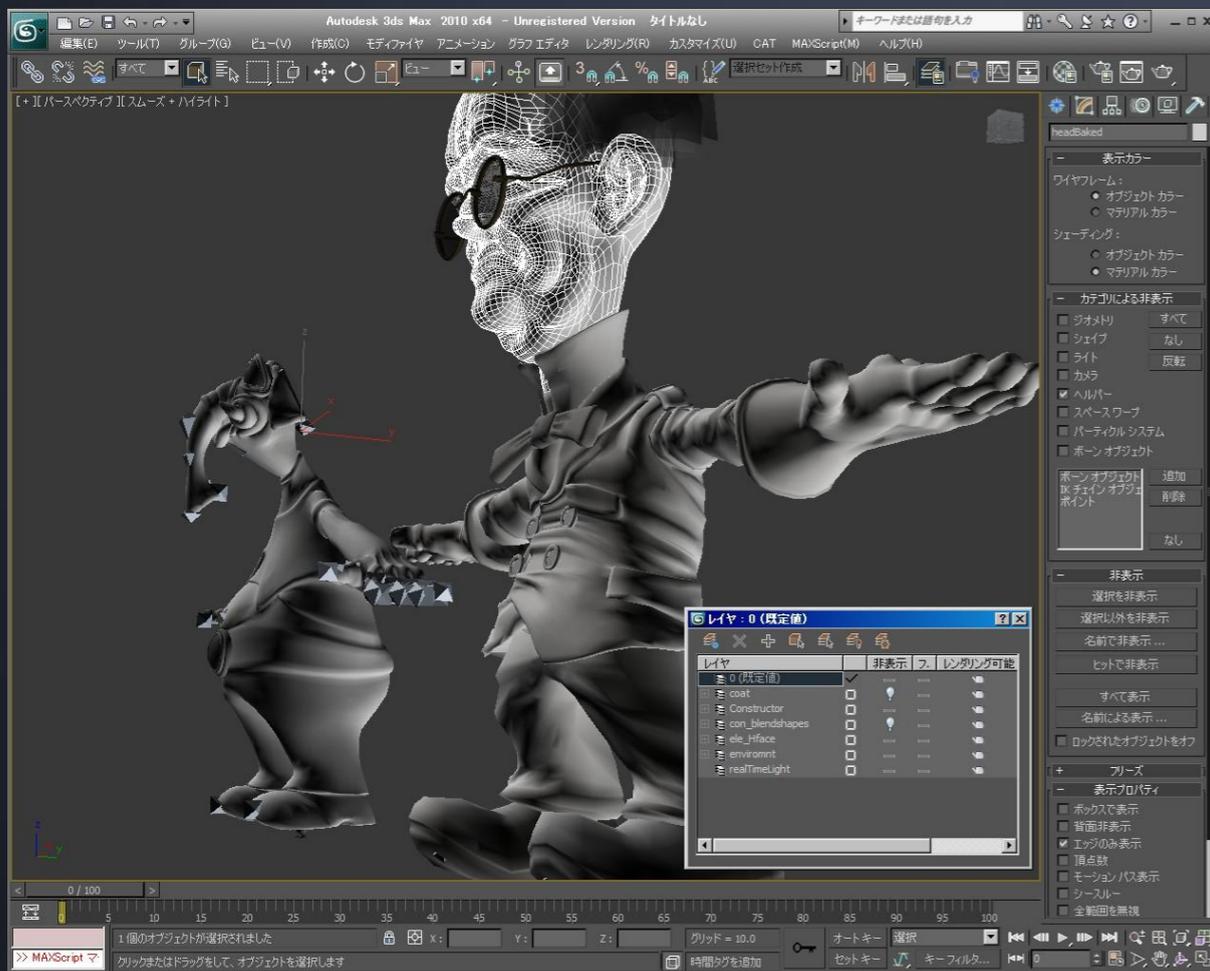


FBX2010.2

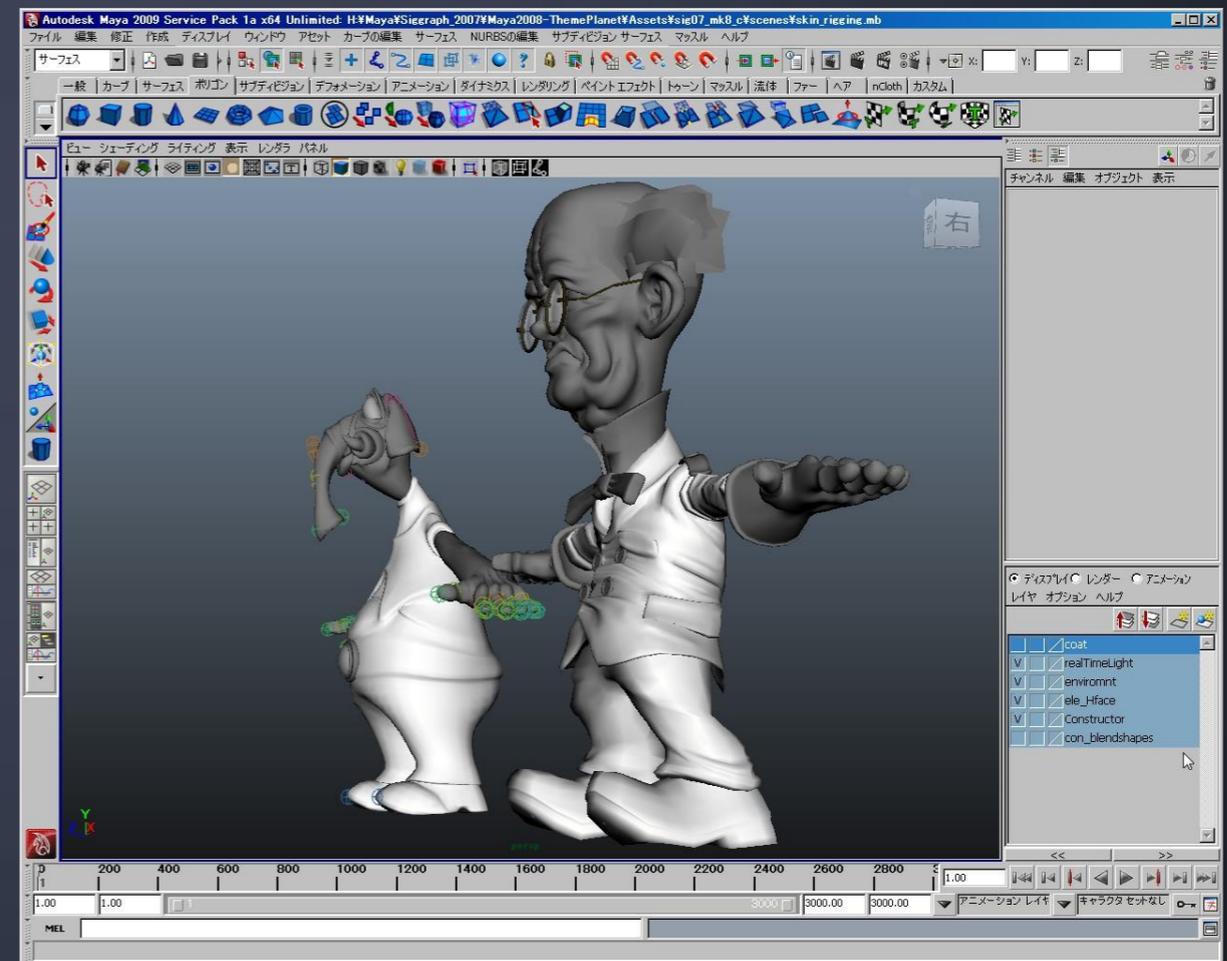
ディスプレイレイヤのサポート

- ・ディスプレイレイヤの情報を各アプリケーション間で保持できるようになりました。

Max



Maya

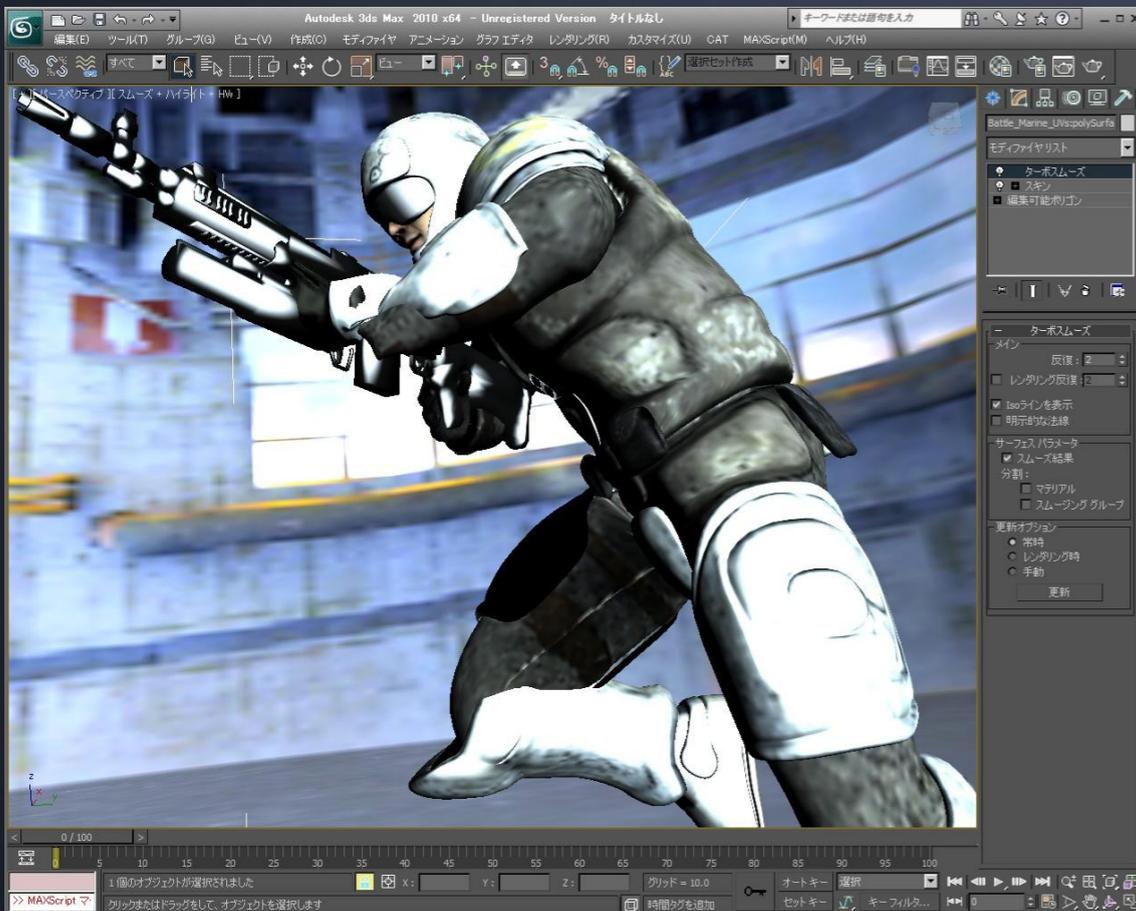


FBX2010.2

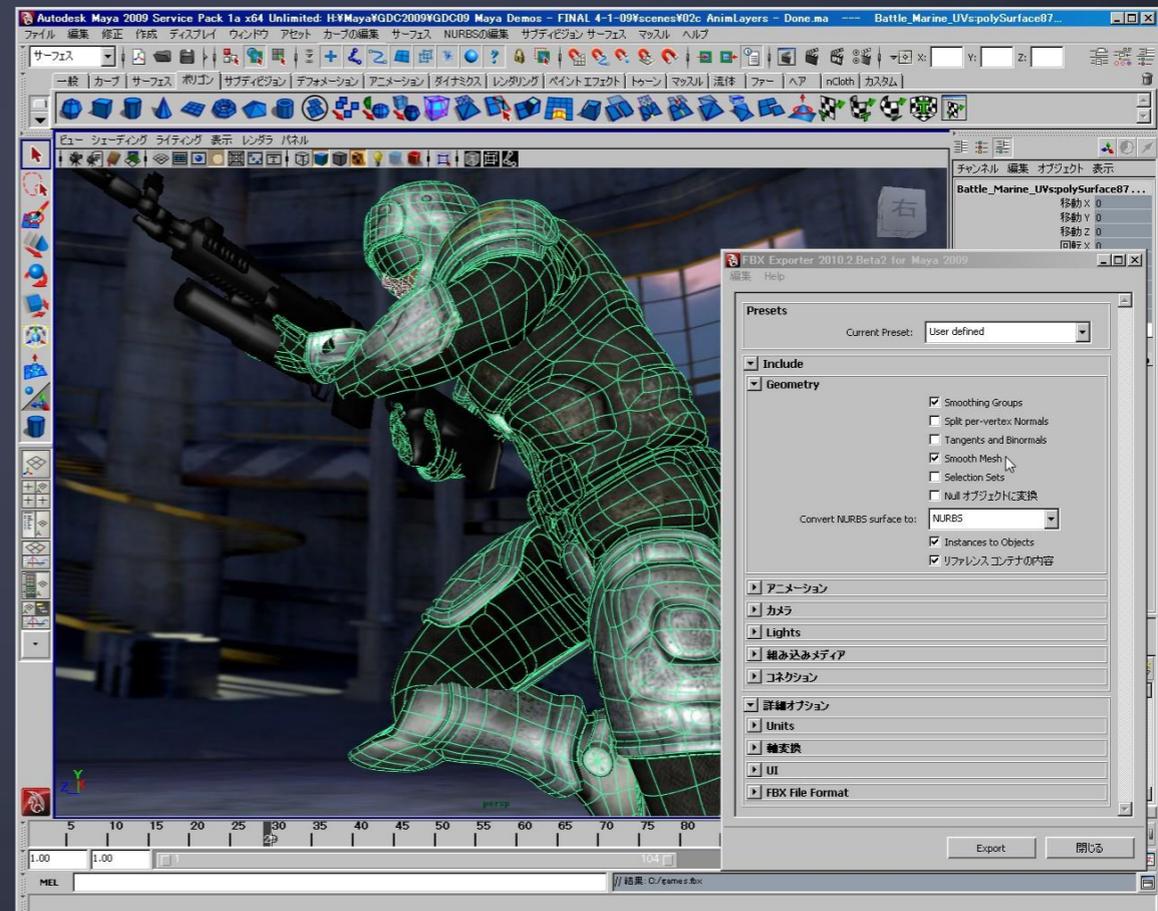
スムーズメッシュのサポート

- ・スムーズメッシュの情報を各アプリケーション間で保持できるようになりました

Max



Maya



FBX2010.2

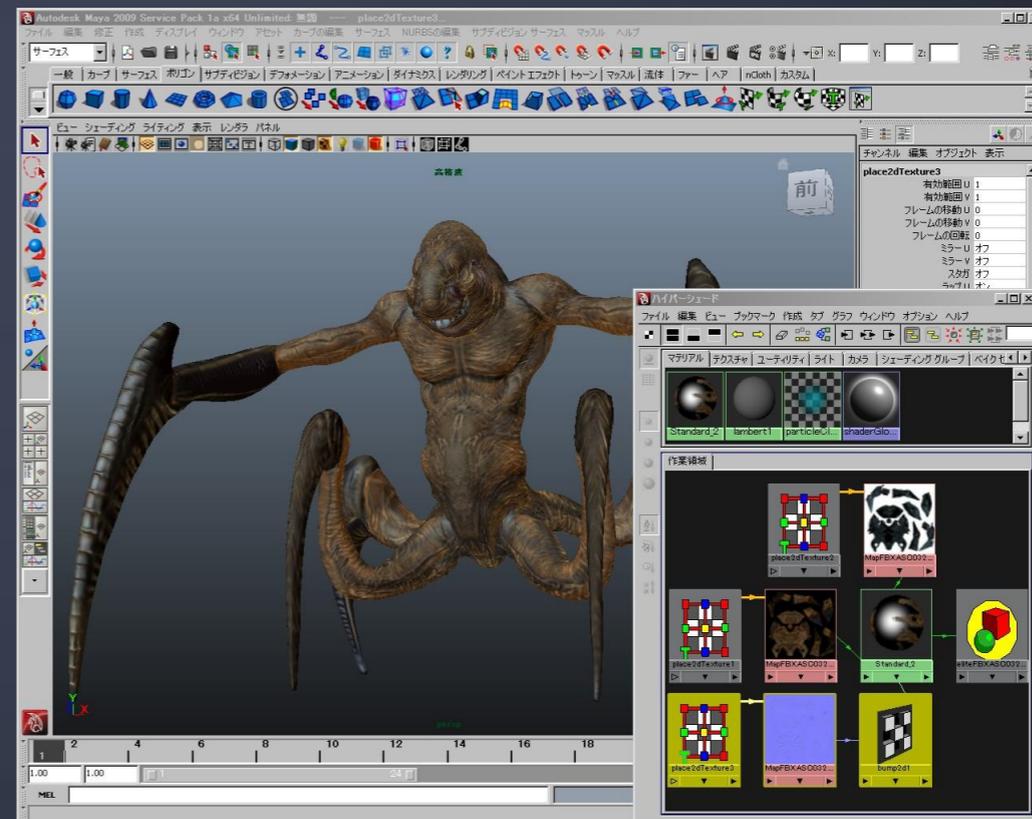
法線マップ、ディスプレイメントマップのサポート

- ・ Maya、Max、Mudboxの間で各種マップファイルの交換をサポートしました。

Max



Maya



FBX フォーマットによる
さらなる相互運用性の
向上にご期待ください！



Thank you



AUTODESK
MOTIONBUILDER

Autodesk