


テクスチャ作成の
クオリティアップと
スピードアップを
3Dペイントで実現

BodyPaint 3D R4.5



現状の3D用テクスチャの悩み

モデリング

- 
- ・何度もデータのやり取りが必要
 - ・UVのつなぎ目の処理
 - ・データの構造に注意が必要

テクスチャ

BodyPaint 3D R4.5の特徴

- 主要3Dソフトとの連携
- Photoshopとの高い互換
- 豊富なツール類
- 複数チャンネル／複数オブジェクトへの同時ペイント
- UV編集機能
- モデリング機能



主要3Dソフトとの互換性

- Maya
- Softimage XSI
- 3dsmax
- LightWave 3D
- COLLADAに対応



Photoshopとの高い互換

- PSDレイヤーに対応
- ブラシファイルの読み込み

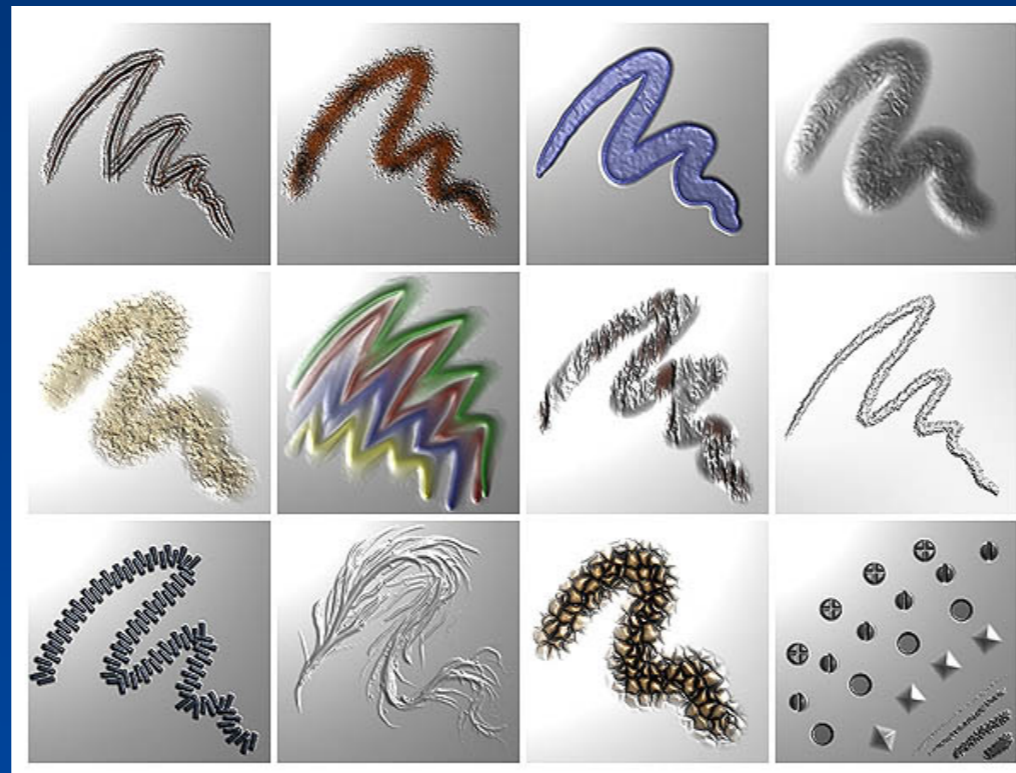


豊富なツール類

- ブラシツール
- スタンプツール
- プロジェクションペイント
- RayBrush (レンダリングクオリティ
でのペイント)
- テクスチャのベイク

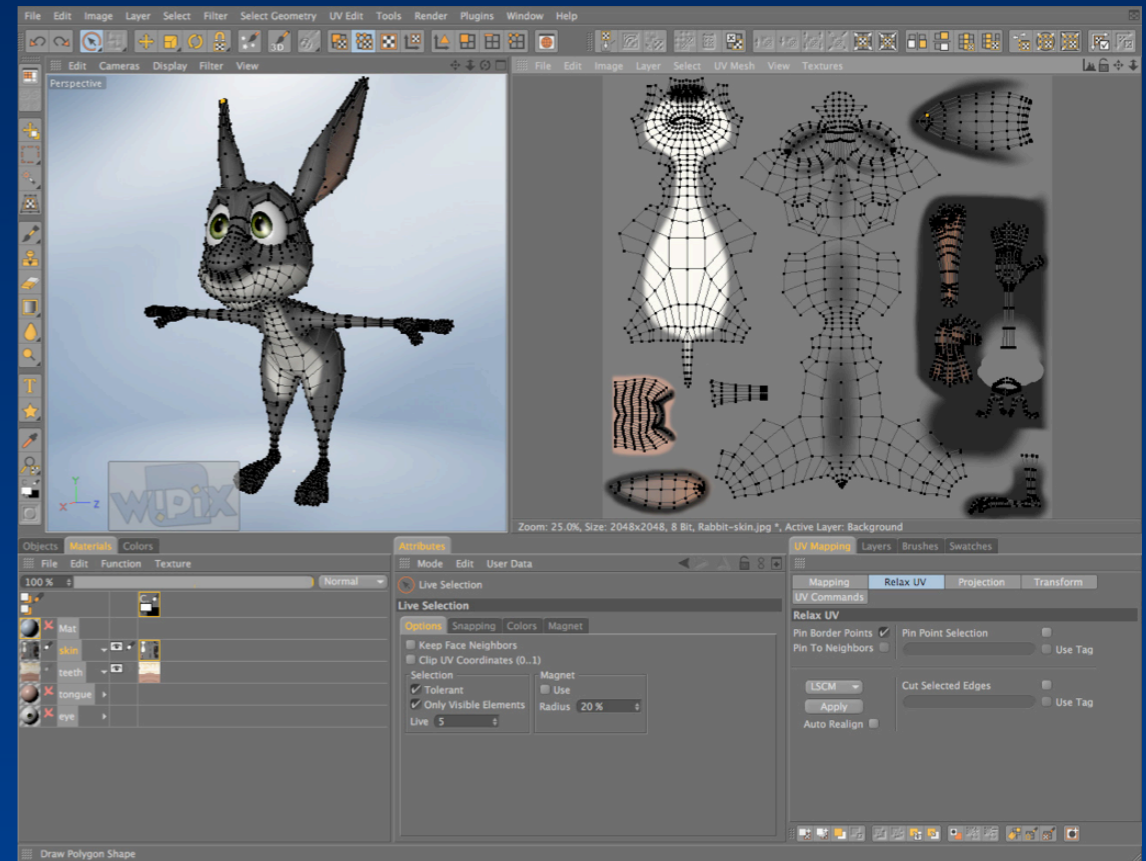
複数チャンネル/ オブジェクトへのペイント

- 一つのブラシで、ディフューズ/バンプなど異なるチャンネルに同時ペイント
- 別オブジェクトに同時にペイント



UV編集機能

- UVのアンラップ
- ペイント済みテクスチャをUVの変更に合わせて再配置



モデリング機能

- CINEMA 4D R11.5と同等のモデリング機能



他社製品との違い

- ZBrush: テクスチャペイントではなく、頂点ペイントのため、変更があった場合、修正が煩雑。画像レイヤ等が使えない。背景など大量のオブジェクトがあるとオブジェクト管理が大変

他社製品との違い

- Mudbox:
 - ブラシツールやぼかし等の機能が弱い。
 - UV展開の2Dペイントができない。
 - 背景など大量のオブジェクトがあるとオブジェクト管理が大変。
 - UV編集機能がない。

他社製品との違い

モデリング
(スカルプト)

テクスチャ
当たり

テクスチャ
仕上げ

ZBrush

Mudbox

BodyPaint 3D

Photoshop

つまり

3Dペイント≠アタリ

(BodyPaint 3Dの場合)

日本国内での実績

- 大手ゲームメーカー数社で採用済み
 - ✓ WiiやPSPではPhotoshopの使用がなくなるケースも
- BodyPaint 3D R4.5では、国内メーカーのリクエストによる機能が追加済み

国内事例

モンスターハンター3 (トライ)

韓国での実績

- NCSoft Corp...www.ncsoft.com
- Webzen Inc. ...www.webzen.com
- Ymir Entertainment ...www.metin.co.kr
- T Entertainment ... www.tcorp.co.kr
- Ntreev Soft ... www.ntreev.com
- Aeonsoft Inc.... www.aeonsoft.co.kr
- Cykan Entertainment ... www.cykan.com
- Gravity Co., Ltd. ... www.gravity.co.kr
- Nexon Corp. ... www.nexon.com

デモをご覧ください

BodyPaint 3D R4.5

- 価格 126,000円
- ハイブリッド
- 別売ライセンスサーバーあり

