

Kreatywność bez ograniczeń.

Oprogramowanie Autodesk Softimage 2010 to efektywne narzędzia twórcze, zwiększona szybkość działania oraz programowanie wizualne znacznie przyspieszające pracę nad projektami.

Narzędzie użytkownika do obsługi wektorów normalnych spełnia swoje zadanie — działa szybko, dokładnie i jest interaktywne. Cieszymy się, że program Softimage pozostaje w czołówce, jeżeli chodzi o poprawę szybkości działania i wydajności. Nowe aktualizacje edytora FCurve to przydatne ulepszenie, które przyspieszy korzystanie z naszych zasobów.

— Carey Chico
Dyrektor naczelny ds.
artystycznych
Pandemic Studios



Obrazy wykorzystano za zgodą firmy Studio AKA Ltd.

Oprogramowanie Autodesk® Softimage® umożliwia szybsze tworzenie niestandardowych narzędzi i wyjątkowych efektów wizualnych za pomocą środowiska Interactive Creative Environment (ICE), platformy do tworzenia grafiki opartej na węzłach. Środowisko ICE pozwala twórcom na większą kreatywność, wydajność oraz skuteczniejszą realizację nowych pomysłów. Tego sprawdzonego w praktyce oprogramowania do modelowania 3D, animacji, renderowania i compositingu można użyć nie tylko do opracowywania efektów specjalnych, ale na każdym etapie pracy z zastosowaniem grafiki komputerowej — podczas tworzenia gry, filmu lub projektu telewizyjnego.

Najnowsza wersja programu, Softimage 2010, jest najszybszą z dotychczasowych. Zoptymalizowane pod kątem wydajności twórczej, dzięki architekturze Softimage® GigaCore III, oprogramowanie to charakteryzuje się większą szybkością działania, zaawansowaną obsługą danych i udostępnia nowe narzędzia do zarządzania złożonymi elementami. Wersja ta zawiera zestaw narzędzi Softimage® Face Robot® do animacji twarzy, rozbudowane środowisko ICE i podnosi możliwość współdziałania z oprogramowaniem Autodesk® Maya®.

Rozwiązanie sprawdzone w praktyce

Wybierz pakiet do pracy z grafiką 3D sprawdzony w działaniu. Jako jedno z wiodących narzędzi do pracy z grafiką trójwymiarową w branży rozrywkowej, oprogramowanie Autodesk Softimage jest powszechnie używane przez studia produkujące wyróżnione nagrodami filmy, firmy opracowujące gry oraz studia telewizyjne.

Innowacyjne opcje

Korzystaj z szerokiego zakresu opcji do zaawansowanego modelowania 3D, animacji, tworzenia efektów wizualnych i renderowania. Przez wiele lat istnienia na rynku, dzięki oprogramowaniu Softimage, wprowadzono w branży rozrywkowej różne innowacyjne technologie, w tym środowisko ICE, zestaw narzędzi Face Robot oraz Mikser animacji do nieliniowej edycji animacji. W oprogramowaniu Softimage 2010 rozbudowano o wydajną technologię ICE oraz dodano nowe narzędzia i procesy robocze do wydajniejszego zarządzania złożonymi scenami.

Wydajna jednoczesna obsługa różnych narzędzi w procesie organizacji produkcji

Dzięki zastosowaniu technologii Autodesk® Crosswalk i Autodesk® FBX® możliwa jest wymiana dużej ilości danych 3D między oprogramowaniem firmy Autodesk a niektórymi aplikacjami innych firm. Współdziałanie z programem Face Robot i możliwość dwukierunkowego przesyłania danych między symulacjami programu Maya i efektami środowiska ICE powoduje, że program Softimage 2010 to wydajne uzupełnienie procesów organizacji produkcji w programie Maya. Oprogramowanie Softimage zawiera także rozbudowany pakiet programistyczny (SDK), ułatwiający integrację procesów organizacji produkcji.

Większa wydajność

Użytkownik może teraz sprostać rosnącym wymaganiom dotyczącym zastosowania grafiki komputerowej. Obecnie krótkie terminy realizacji w połączeniu z rosnącymi oczekiwaniami odbiorców dotyczącymi jakości oznaczają, że w każdym nowym projekcie należy zoferować

Autodesk®

bardziej interesujące treści w krótszym czasie. Oprócz wydajnego silnika GigaCore III, program Softimage 2010 zapewnia zwiększenie wydajności dzięki zaawansowanym narzędziom do zarządzania projektami, nieliniowej obsłudze procesów przetwarzania i wzajemnej współpracy, a także możliwości tworzenia skryptów w języku Python®, które automatyzują wykonywanie powtarzalnych zadań.

Nowości w programie Autodesk Softimage 2010

Zwiększona wydajność

Softimage GigaCore to silnik trójwymiarowy nowej generacji wspomagający działanie aplikacji Softimage. Umożliwia renderowanie obiektów złożonych z miliardów wielokątów z powierzchniami podpodziałów. Obsługuje wielowątkowość i jest zoptymalizowany pod kątem wykorzystania możliwości najnowszych 64-bitowych procesorów wielordzeniowych, co daje możliwość efektywnej pracy z bardzo złożonymi postaciami i scenami obejmującymi miliony wielokątów i tysiące animowanych obiektów. Nowość w wersji 2010, GigaCore III, trzecia iteracja architektury Softimage GigaCore zapewnia bardziej zaawansowaną obsługę danych i znaczne zwiększenie szybkości działania. Na przykład ładowanie i zapisywanie dużych scen oraz importowanie złożonych modeli postaci jest teraz znacznie szybsze, a wykonywanie często stosowanych operacji na dużej liczbie obiektów trwa dużo krócej.

Kompletny zestaw narzędzi Face Robot

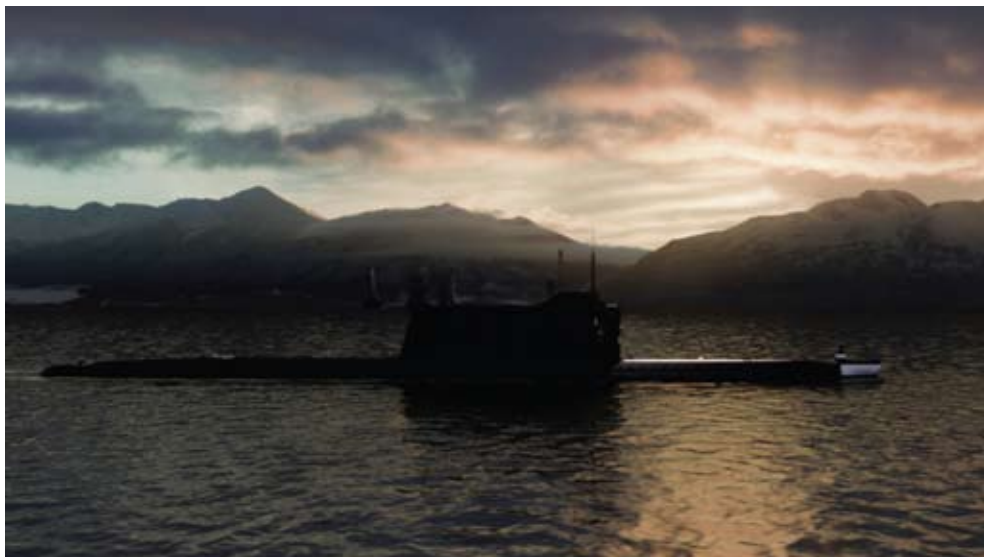
Oprogramowanie Softimage 2010 udostępnia teraz kompletny zestaw narzędzi Face Robot. Jest to profesjonalne rozwiązanie do szybkiego i łatwego tworzenia siatki oraz animowania dużej liczby twarzy w technice trójwymiarowej. Pozwala to firmom produkującym gry i studiom opracowującym efekty wizualne na bardzo szybko tworzenie realistycznych animacji twarzy. Animatorzy korzystający z programu Face Robot, mogą skoncentrować się na przekazaniu emocji oraz wrażeń uzyskując doskonałe efekty. Moduł eksportu w programie Autodesk Maya umożliwia przeniesienie gotowych głów z programu Face Robot do programu Maya w celu lepszej integracji procesów tworzenia postaci przy użyciu grafiki komputerowej.

Ulepszenia procedur postępowania w środowisku ICE

Dzięki monitorowi wydajności środowiska ICE w programie Softimage 2010 można szybko określić, które węzły w sieciach ICE są przyczyną niskiej wydajności. Ponadto technologia ICE udostępnia teraz programistom pracującym w środowisku C++ dodatkowe opcje tworzenia niestandardowych węzłów, co ułatwia opracowywanie wyspecjalizowanych systemów ICE, efektów i narzędzi.

Narzędzia do zarządzania scenami i danymi

Dzięki nowym narzędziom usprawniającym wydajność i procesy robocze w programie Softimage 2010 można lepiej i łatwiej zarządzać złożonymi scenami.



Obrazy wykorzystano za zgodą firmy Michael White Films.

Dostępny jest debugger scen, narzędzie do przeszukiwania scen, obsługa grup warstw i karta ulubionych elementów w oknie menedżera materiałów.

Szybszy edytor FCurve

Animację postaci można teraz wykonywać szybciej i wydajniej. Edytor FCurve działa znacznie efektywniej podczas pracy z dużą liczbą krzywych lub kluczy. Pozwala to na edycję animacji dużej liczby złożonych postaci jednocześnie.

Edycja tekstu w programie Scintilla

Z edytorów programu Softimage można teraz korzystać w sposób bardziej spójny. Nowe edytory tekstu udostępniają ujednolicony edytor Scintilla, w tym Edytor skryptów, Narzędzie tekstowe, Skryptowy edytor operatora oraz Edytor do łatwego tworzenia wyrażień. Edytor Scintilla zawiera narzędzia do przeszukiwania, zawijania tekstu i wyróżniania składni. Ponadto ustawienia edycji tekstu w różnych edytorach programu Softimage zostały ustandaryzowane.

Ulepszenia interfejsu użytkownika

Dzięki ulepszeniom interfejsu użytkownika można pracować w programie Softimage 2010 jeszcze szybciej i wydajniej. Oprogramowanie obsługuje teraz podgląd rzutni układu kostnego w trybie cieniowania, co zapewnia lepszy wgląd w animację bez opierania się wyłącznie na geometrii sceny. A ponadto, można teraz tymczasowo ukryć obiekty podczas odtwarzania animacji w celu znacznego przyspieszenia szybkości działania.



Obrazy wykorzystano za zgodą Johana Vikstroma.