



Bring life to your virtual worlds!



## 3Dアニメーションとゲームの 次世代プラントモデリングツール

natFXは、Mayaすべてのダイナミクスとアニメーション機能に適合した embedded skeletonsを提供する自動プラントモデリングツールです。

natFXは、まるであなた自身が作った樹木のように、フルカスタマイズ・アニメーション・プランニング・合成・レタッチが可能な植物です。natFXはこれからのゲーム・デザインプラットフォームのための新しいプラントモデラーです。

- 最速、自動生成プラントモデリング
- 樹齢及び季節の変更、ポリゴン及びテクスチャー調整機能
- リアルでアニメーション可能な植生
- 次世代コンテンツに対応
- Mayaワークフローに完全適合
- 植物のプランニングとカスタマイズが簡単

# natFX™



Copyright Ex-Machina - Eidos Interactive

「本当によくできたシステムだ。植物の生成とアニメーションに関して、natFXは絶対にお勧めだね」  
Lee DANSKIN -- The Moving Picture Company

「natFX for Maya®の使いやすさはこの業界の人すべてが知るべきだよ」  
Andrew PAQUETTE -- Sony Picture Imageworks

「natFX for Maya®はMayaの拡張機能の最先端として開発されました。natFXはMayaのモデリング、アニメーション、ダイナミクス、ユーザーインターフェイスにシームレスに適合しています」  
Geoff FOULDS, Global Industry Manager, Games at Alias  
ION STORM(EIDOS) -- Jared CARR



Copyright Olivier JUNQUET

### 応用範囲

- ・ 動画、特殊効果
- ・ 高品質建築ビジュアライゼーション
- ・ ゲーム
- ・ リアルタイム樹木アニメーション



natFX™

## natFXが選ばれる理由top5

### リアル・多種・

**完全テクスチャーの植物**  
写真のようにリアルな樹木や草花が欲しい。NatFXがその答えです。樹齢、季節、テクスチャーサイズを自由に選べます。また、植物全体がアニメーションするのか一部がアニメーションするのかを設定できます。natFXは、2度と同じ木を作成することはありません。そよ風、ハリコプターの爆風、ハリケーンのような外的影響にダイナミックアニメーションによりシーンに生命を与えます。

### 完璧なモデルパターン

複雑なシーンを作成するクリエイターは、このソフトの良さがわかるでしょう。完全な3Dから平面ポリゴン（ビルボード）まで、natFXはリアリティーはそのままにポリゴン密度を下げるすることができます。natFXの合成技術が体積計算の最適化に役立ち、また、不要なポリゴンをモデルデフォルトメーションが非表示にするのでカメラアングルを気にしなくてよくなります。

### 詳細設定機能 (Level-Of-Details)

カメラの距離により、植物の表示-躍動-を選択する機能NatFXは、植物の生成及び詳細設定(LOD)の管理を自動的に行います。NatFXの詳細設定(LOD)は、Mayaの詳細設定(LOD)と完全に一体化します。

### 高性能な アニメーションシステム

NatFXのスケルトンが、アニメーションに対応している為、葉と枝とは別々に舞ったり枝と幹とを、独立して動かしたり、幹をフィジックプロパティに持込むことができます。

**シェイプ全体のコントロール**  
植物のプランニングでは、メッシュデフォルトメーション、ノーマルマップにnatFXの植物形状を保存することができます。



Copyright MPC



**カスタマイズした植物を作ろう！**  
Bionaticsでは特殊な植物や想像の植物も提供できます。  
右記代理店までお問い合わせください。

お問い合わせはこちら



●東京 平日 9:30 ~ 18:30 / 土曜 10:00 ~ 18:00 日・祝休業日  
〒150-0045 東京都渋谷区神泉町 12-4 ヴァリサイドモリ 4F  
TEL 03-5457-2561 FAX 03-5457-2562