

SpeedTree 7 は、SpeedTree Cinema、SpeedTree Studio、SpeedTree Architect、3 製品のバージョンでリリースされました。各バージョンには、SpeedTree の 3D アニメーションソフトウェアの本質が分かる SpeedTree Modeler が含まれています。

SpeedTree 各エディション比較表			
機能項目	Cinema	Studio	Architect
Windows、Mac (OSX 10.6) および Linux (CentOS) 対応	●	●	●
プロシージャル型モデリング	●	●	●
ユーザーが制御可能な UV マッピング、テクスチャ、ポリゴン解像度	●	●	●
任意のメッシュを取り込んでその周りに枝葉を生成	●	●	●
メッシュを FBX、OBJ を含む多様な形式で書き出し	●	●	●
数種類の 3D アプリケーション用 FBX スクリプトが付属	●	●	●
32bit と 64bit に対応	●	●	●
手書き（感覚）でモデリングが可能	●	●	
風力の効果をポイントキャッシュ形式に書き出し（リアルタイムプレビュー可能）	●	●	
サブディビジョンサーフェスのモデリング	●	●	
キャッシュ化した SpeedTree Models を Alembic ファイルへ書き出し	●	●	
ボーンとリグの計算と書き出し	●	●	
アンラップモデルとテクスチャの書き出し	●	●	
マップの連続としてのモデルの書き出し	●	●	
FBX ファイルからのカメラのインポート	●	●	
ワールドビルディング機能	●	●	
クアドジオメトリ出力	●	●	
ハイポリゴンモデルをローポリゴンモデルへ「Simplify（単純化）」機能	●	●	
全種類の SpeedTree Model Library	●		
フローティングライセンス	●		
開発元による直接サポート	●		
樹木と植物の成長をアニメーション化	●		
季節変化の推移	●		
モデルとメッシュの複数のバリエーションの書き出し	●		
タイムラインコントロールとレンダーシーケンスのプレビュー	●		

● …バージョン7の新機能