

GENOME[®]

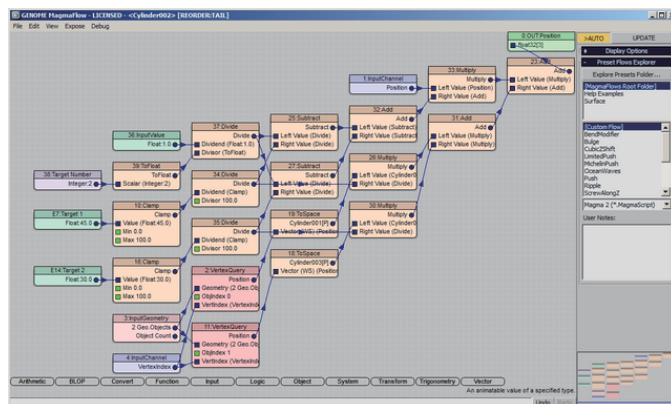
高速で柔軟な拡張可能なプロシージャルジオメトリモディファイヤ



GENOMEは、3ds Max 対応の拡張可能なプロシージャルジオメトリモディファイヤです。これは、元々Thinkbox Software社 Krakatoa MX で導入されたMagmaノードベースのチャンネルエディタと同じものを使用して、メッシュデータチャンネル上で動作します。

Genomeの利点

GENOMEは、高速で柔軟性があり、アーティストに優しく、またThinkbox社他製品と緊密に連携するアプリケーションツールです。GENOMEのチャンネル編集ワークフローは、画像合成系アプリケーションでみられるノードベースのフローとよく似ているため、プログラムを行わない方でも容易に学習することができます。GENOMEは、高度に最適化したジオメトリや3ds Max SDKIに含まれないパーティクルのルックアップオペレータ(参照演算)を提供します。これにより、一部のモディファイヤは、マグニチュードの指示を、同等の3ds Max モディファイヤよりも高速に実行することができます。



EMBER[®]

ボリユーメトリックフィールド操作ツール



これまでのKrakatoa、Frost、Genomeに引き続いて、Thinkbox社の新製品Emberを発表致します！

Emberは、Thinkbox社のボリユーメトリックフィールド操作ツールです。これからは、合成作業が3Dレンダリングにもたらすと同様の表現力を、ボリユーメトリック効果や流体シミュレーションに付加します。Emberには、ボリユーメのモデリングを可能とすることや、複数のシミュレーションのマージが可能なことなど、ユーザーの制作手法を新たに変えることになるでしょう。

これは合成ソフトウェアが、レンダラーに特化していないと同様に、シミュレーターに限定していません。シミュレーションも可能ですが、ユーザーは他の色々なことにも利用できるでしょう。Thinkbox社では、フィールド操作へのドアが開いた今、ユーザーからの様々なフィードバックを期待しています！

Ember MXは、3ds Max版として、ベータテストを行っています。Ember MX ベータテストに参加したい方はインディゾーンまでご連絡ください。右記のサイトからでも、登録の受付をしております。 <http://www.thinkboxsoftware.jp/>

[開発元] Thinkbox Software Inc.



[お問い合わせ先]



株式会社インディゾーン

URL : <http://indyzone.jp> Email : info@indyzone.co.jp
〒105-0013 東京都港区浜松町 2-7-11 芝KSビル 3F
TEL : 03-5733-8971 FAX : 03-5733-8972
〒550-0002 大阪市西区江戸堀1-15-27 アルテビル肥後橋 2F
TEL : 06-6448-8310 FAX : 06-6448-2801