

# Zapomeňte na čekání

Software Autodesk MotionBuilder 2012 přináší nové nástroje pro virtuální kinematografii, animaci v reálném čase a stereoskopii, a také vylepšenou interoperabilitu s jinými nástroji obsaženými v sadách Autodesk Entertainment Creation Suite 2012.



Náš výkonný pracovní řetězec používá software MotionBuilder pro animaci. Je to zkrátka fantastický animační nástroj. Kdybych v tuto chvíli musel začít používat jiný program, bylo by to jako přijít o ruce.

— Simon Sherr  
animační vedoucí  
EA Tiburon



*Dance Central.* Ob. poskytlá spol. Harmonix Music Systems, Inc.

Díky programu MotionBuilder budete vytvářet kvalitnější animace postav rychleji. MotionBuilder zvyšuje výkonnost všech vytižených pracovišť v herní i filmové branži, a to především díky svým animačním funkcím pracujícím v reálném čase, nástrojům zaměřeným na produktivitu práce a interoperabilitě s dalšími 3D programy. Je ideálním nástrojem pro editaci a „čištění“ Motion Capture dat, virtuální kinematografii či simulace postav v reálném čase.

#### Klíčové funkce

##### Práce v reálném čase

Pracujte interaktivně s animačními a zobrazovacími nástroji fungujícími v reálném čase. Maximalizujte svou rychlost a výkonnost:

- Získejte okamžitý náhled na několik detailních, plně otexturovaných postav a jejich pohyby – žádné čekání na náhled nebo rendering.
- Zobrazujte komplexní CgFX a CG hardwarově akcelerované shadery v reálném čase.
- Vytvářejte a spouštějte animace v reálném čase.
- Přehrávejte animace synchronně.
- Využijte výkonu vašich grafických čipů (GPU) pro extrémně rychlý výpočet deformací modelů systémem kostí nebo prolínáním animací.

##### Pokročilé funkce pro animaci postav

Využijte špičkových nástrojů pro animaci postav – vytvářejte, editujte a opětovně používejte pohyby:

- Díky inverzní kinematice s působností na celý model (FBIK) budete vytvářet pózy i animace podstatně jednodušeji a přirozeněji.
- Vytvářejte FK/IK rigy automaticky, na základě velikosti a proporcí vašich postav.
- Vytvářejte a ukládejte vlastní, recyklovatelné rigy.
- Zaznamenávejte a recyklujte pózy nezávisle na modelu.
- Přepojujte animační data mezi postavami, nezávisle na jejich velikosti a proporcích.
- Definujte podlahu nebo jiné kontaktní objekty a animujte chodila, palce a prsty bez propadávání.



*Deus Ex: Human Revolution™.* Obr. poskytlo studio Eidos-Montreal.

Pro více informací o produktu Autodesk MotionBuilder navštivte:  
[www.autodesk.co.uk/motionbuilder](http://www.autodesk.co.uk/motionbuilder).



Assassin's Creed Brotherhood. Obr. poskytl spol. Ubisoft.

### Unifikované nelineární editační prostředí

Využijte nástroj Story Tool ke snadné změně pořadí nebo časování záběrů v podobném duchu, jako u nelineárního střihu videa:

- Seřazujte a editujte několik typů médií v plně nelineárním prostředí.
- Vytvářejte kamerové nebo zvukové prolínačky v reálném čase, z několika video a audio stop.
- Tvořte, editujte a prolínejte několik animačních stop mezi sebou.
- Vytvářejte stopy z natočených záběrů, storyboardů, animatick či sestřihů, a to včetně časových nespojitostí, změn časování nebo opakování záběrů.
- Buďte si jisti dokonalou přesností přehrávání zvuku při posouvání se v časové ose.
- Importujte a pracujte s videem pro previzualizace v reálném čase.

### Simulace v reálném čase

Vyvíjejte simulace pevných těles přímo za použití 3D modelů obsažených ve scéně:

- Simulujte komplexní interakce mezi postavou a prostředím, v němž se nachází.
- Využijte přímé podpory pro detekci kolizí v reálném čase k prevenci prostupování postav, objektů a jiných elementů scény.
- Míchejte simulace se stávajícími animačními daty nebo s pózami.
- Spojte fyzikální simulace postav s definovanými pózami pro kombinaci přirozeného pohybu a přesně umístěných klíčových snímků.
- Spojte navzájem objekty systémem kloubů pro automatický výpočet sekundárních animací.
- Zvolte si výpočet animací pomocí plug-inu NVIDIA® PhysX®.

### Nástroje zaměřené na produktivitu

Zdokonalte své animační techniky s nástroji navrženými pro zvýšení produktivity:

- Nastavte si rozvržení pracovní plochy, klávesové zkratky a kontextová menu pro lepší přizpůsobení programu vašim požadavkům.

- Renderujte kvalitní animatky pomocí hardwarové OpenGL® akcelerace.
- Ukládejte animace postav přímo do souborů typu Autodesk® FBX® a aplikujte je později na jiný cílový model některou z volitelných metod.
- Slučujte objekty ve scéně do skupin a sad.
- Importujte a exportujte několik souborů najednou, např. pro dávkové zpracování Motion Capture dat.
- Porovnávejte a testujte nekonečný počet verzí animací v jedné scéně.
- S výkonnými nástroji aplikace MotionBuilder můžete upravovat a dále zpracovávat Motion Capture data.

### Dokonalá integrace

MotionBuilder lze snadno integrovat do vašich pracovních řetězců a použít jej v součinnosti s některými dalšími špičkovými 3D nástroji, proprietárním software a animačními periferiemi:

- Upravujte nebo rozšiřujte MotionBuilder prostřednictvím C++ vývojářské sady Open Reality® SDK a automatizujte repetitivní úkony díky výkonnému skriptovacímu jazyku Python®.
- Používejte standardní rozhraní Qt UI pro snazší tvorbu vašich Open Reality SDK plug-inů.
- Sdílejte data s programy Autodesk® Maya® 2012, Autodesk® 3ds Max® 2012, Autodesk® Mudbox™ 2012, Autodesk® Softimage® 2012 a některými dalšími aplikacemi pomocí formátu pro výměnu dat Autodesk® FBX® 2012.
- Využijte přímou podporu systémů pro správu dat.
- Zaznamenávejte data z několika podporovaných standardních nebo vlastních animačních periferií najednou a aplikujte je na model s vysokým rozlišením, v reálném čase.
- Importujte a exportujte Motion Capture formáty Biovision (.BVH), Acclaim (.ASF/.AMC), Motion Analysis (.HTR/.TRC) nebo Vicon (.C3D).

### Novinky ve verzi MotionBuilder 2012

Software MotionBuilder 2012 obsahuje nové nástroje pro usnadnění virtuálních

kinematografických prací a animační produkci v reálném čase.

- Vytvářejte a zobrazujte stereoskopická data přímo ve viewportu MotionBuilderu díky novému kamerovému rigu a zobrazovacím technologiím. Kamerová data lze sdílet pomocí FBX 2012 s aplikacemi Maya, Autodesk® Flame® 2012 a Autodesk® Smoke® 2012.
- Vychutnejte si plynulejší přechod mezi produkty obsaženými v sadách Autodesk Entertainment Creation Suite díky nové jednoduššímu interoperabilitě mezi aplikacemi MotionBuilder 2012, Maya 2012 nebo 3ds Max 2012. Uživatelské prostředí MotionBuilderu 2012 je nyní navíc s těmito programy více konzistentní.
- Editory animačních křivek všech produktů obsažených v sadách Autodesk® Entertainment Creation Suite 2012 byly sladěny pro konzistentnější funkčnost i terminologii. Přechod z jednoho programu do druhého je tak mnohem snazší.
- Práce s postavami v programech MotionBuilder 2012 a Maya 2012 je nyní jednodušší, a to díky vylepšenému rozhraní, unifikovaným simulačním funkcím a sladěné podpoře pro technologii HumanIK®.
- Spolu s Motion Capture daty můžete do MotionBuilderu simultánně nahrávat i referenční videa.
- Pracujte snáze s několika verzemi animací opatřených zvukovou stopou. MotionBuilder nyní dokáže pracovat se separátními audio stopami pro každý záběr.

### Sady Autodesk Entertainment Creation Suite 2012

Sady Entertainment Creation Suite 2012 přináší výkonné 3D modelovací a animační technologie za podstatně výhodnější cenu.\* Edice Standard obsahují produkty 3ds Max 2012 nebo Maya 2012, spolu s aplikacemi MotionBuilder 2012 a Mudbox 2012 pro 3D sochání a malbu. S verzí Premium získáte navíc přístup k inovativním kreativním nástrojům programu Softimage. Více informací na [www.autodesk.cz/entertainmentcreationsuites](http://www.autodesk.cz/entertainmentcreationsuites).

\* Výpočet slevy je založen na prodejní ceně pro americký trh. Mezinárodní slevy se mohou lišit.

Autodesk, FBX, Flame, HumanIK, Maya, MotionBuilder, Mudbox, Smoke, Softimage a 3ds Max jsou registrované obchodní známky nebo obchodní známky korporace Autodesk, Inc. a/nebo jejích dceřiných společností v USA a/nebo jiných zemích. Všechna ostatní jména značek, produktů a ochranných známek jsou majetkem příslušných držitelů. Autodesk si vyhrazuje právo kdykoliv a bez oznámení změnit svou produktovou nabídku, specifikace či ceny a není zodpovědný za případné typografické nebo grafické chyby, které se mohou vyskytnout v tomto dokumentu. © 2011 Autodesk, Inc. Všechna práva vyhrazena. BR0C1-00000-MZ83