

物理シミュレーション

Nvidia PhysX エンジンを搭載。

爆発や落下、さらにモーションキャプチャデータとのミックス、プロップの切り離しなど、様々な表現が可能です。



手軽な配置ツール

数万人のキャラクターでも、数クリックで座席に配置することが可能です。

サポーターのタイプを簡単にコントロールでき、Look At 機能を使用して向きを制御することもできます。



シミュレーションレイアウトツール

シミュレーションをやり直すことなく、シミュレーション結果に対して、様々な編集が可能です。

キャラクターを選択して動かすだけで、ディレクターからの要望にもすぐに応えることができます。

推奨システム構成

対応 OS	Microsoft Windows XP SP3, 7 SP1, 8, 8.1, 10 Pro 64 bit Red Hat 6 WS / CentOS 6, Fedora 14 and OpenSUSE 12, 64 bit
対応ソフトウェア	Maya 2014 64bit, Maya 2015 64bit, Maya 2016 64bit
対応レンダラー	3delight for Maya, Renderman Studio, Mental Ray For Maya, V-Ray For Maya/3dsMax Arnold & Mtoa, etc..

●記載された内容は、予告なく変更する場合があります。

国内総代理店



株式会社クレセント

〒130-0021 東京都墨田区緑 3-2-12
TEL. 03-5638-1818 / 03-5638-1800 (スタジオ直通)
FAX. 03-5638-1819
E-mail: info@crescentinc.co.jp

お問い合わせ先



4D Views 専用スタジオ "Digi-Cast" 併設
世界初のイメージベース・シーケンシャルスキャナシステム
4D Views 専用スタジオ "Digi-Cast" がついにオープンしました。



自立型群衆シミュレーションソフトウェア

golaem

www.crescentinc.co.jp





映画やCMに必要な説得力のある群衆を作成するための予算と時間は日に日に短くなっていますが、それは大変なチャレンジです。群衆全体を表現することも大事ですが、個々の動きについても説得力のあるものでなければなりません。

Golaemはそんな実制作の中で開発されたMaya用プラグインで、手軽に複雑な動きをシミュレーションしたり、キャラクターを様々なコントロールすることができます。



GPUによるビューポート表示

Golaemの先進的なプレビューモードでは、全てのキャラクターのメッシュとテクスチャを表示した状態で、ビューポートをインタラクティブに操作可能です。

アセットマネージャー

武器の種類や体格差、テクスチャの違いなどをGUI上で簡単に定義できます。



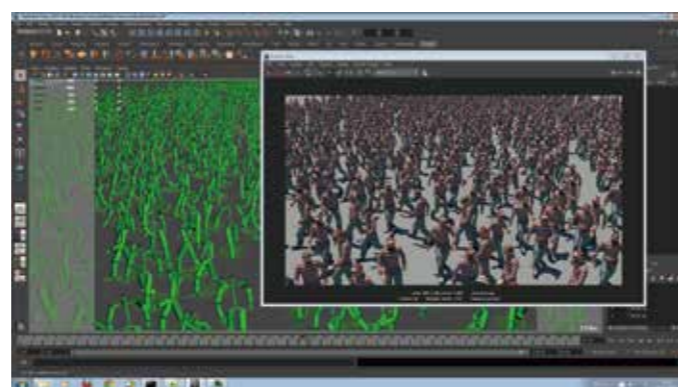
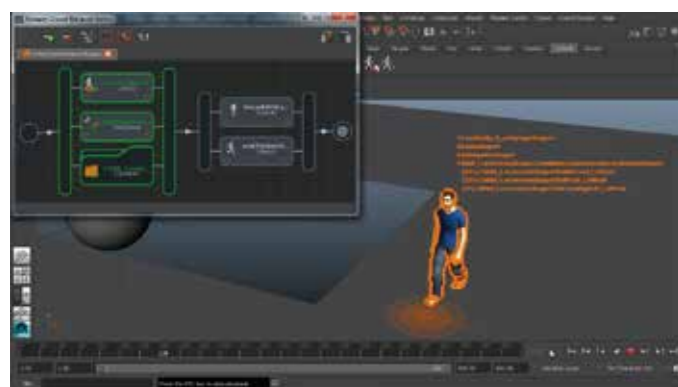
すぐに使用可能なキャラクターパック

Golaemのキャラクターパックには、数多くのメッシュや武器、モーションが含まれており、素早くシーンを作成することが可能です。それらはGolaemとGolaem Layoutに無償でバンドルされます。



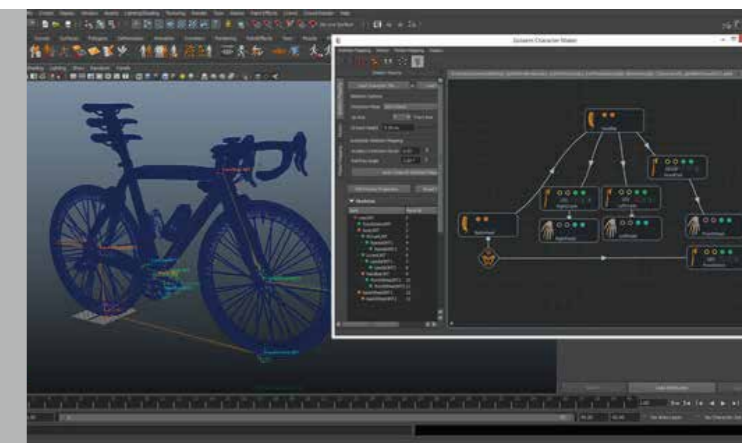
Golaem 5.0

Golaemは群衆のデザインやアニメーションを、複雑なプログラミングの必要なく、またMayaでの既存のワークフローを崩すことなく簡単に行うことができます。さらにスケルトンをベースとしたワークフローのため、群衆の重いジオメトリに悩まされることなく作業を行うことが可能です。



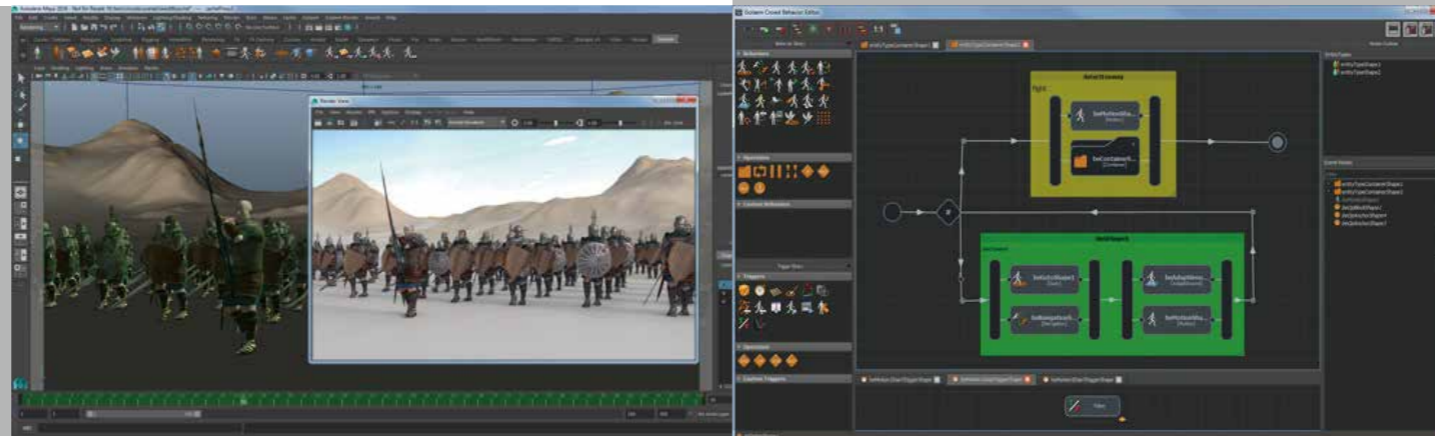
様々なキャラクターに対応

人型、四足動物、その他どのような骨構造を持つキャラクターでも専用のセットアップにより対応させる事ができます。



プロシージャルレンダリング

アセットマネージャとキャッシュファイルなどを元に、Maya内からダイレクトにプロシージャルレンダリングを行うことが可能です。これにより、非常に少ないメモリで大量のキャラクターを効率的にレンダリングすることが可能です。



ビヘイビアエディタ

キャラクターの様々な挙動の制御は、グラフィカルなビヘイビアエディタで簡単に設定可能です。