

## 製品ラインナップ

- **Massive Prime** : Massive Prime の直観的かつノードベースのインターフェースにより、アーティストはプログラミング無しで、あらゆる条件に適応する AI エージェントをインタラクティブに作成可能です。
- **Massive Jet** : Massive Jet は手軽で分かりやすいワークフローにより、あらゆるアニメーション・VFX のプロフェッショナルの方々に、AI 制御のアニメーション制作を可能にします。
- **Massive for Maya** : Maya のカメラやライティング、地形などをエクスポートすることなく、シミュレーションからレンダリングまでを Maya 内で完結できます。

製品名	製品価格(税別) ※初年度保守込	年間保守(税別)
Massive Prime	2,150,000円	430,000円
Massive Jet	800,000円	160,000円
Massive for Maya	470,000円	94,000円

- **Ready-to-Run Agents** : すぐにプロジェクトをすすめることができるエージェントライブラリ

エージェント名	説明	価格(税別)
Locomotion Agent	歩き、走り、立ち、座りが含まれる最も一般的なエージェント	400,000円
Stadium Agent	スタジアムを埋め尽くして応援を行い、ゴールに熱狂するエージェント	
Ambient Agent	お話やケータイ電話で会話する落ち着いた動きのエージェント	
Car Agent	暴動やパニックを起こして逃げ惑うエージェント	
Mayhem Agent	片手剣と盾を持って戦うエージェント	670,000円
Combat Sword Agent	車線を変え、信号でストップ & ゴーする車エージェント	

## レンタル

製品名	製品価格 / 30日	エージェントライブラリ
Massive Prime	335,000円	65,000円(税別)
Massive Jet	135,000円	
Massive for Maya	75,000円	
		105,000円(税別)

※ 期間終了後にご購入される場合は、上記レンタル価格の半額がライセンス購入時に値引きされます。(但しライセンス失効後1年間)

※ レンタルはすべて製品サポート付き、最低3ヶ月～となります。

## 動作環境

OS	32bit : Windows XP, Fedora Core 4, Fedora 8, Red Hat Enterprise Linux 5 64bit : Windows 7, Windows XP, Fedora Core 4, Fedora 8, Red Hat Enterprise Linux 5
推奨環境	2-3GHz プロセッサ, 2GB RAM NVIDIA Quadro グラフィックカード
最低機能環境	1GHz Pentium プロセッサ, 512MB RAM NVIDIA GeForce グラフィックカード

● 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

# MASSIVE

www.crescentinc.co.jp



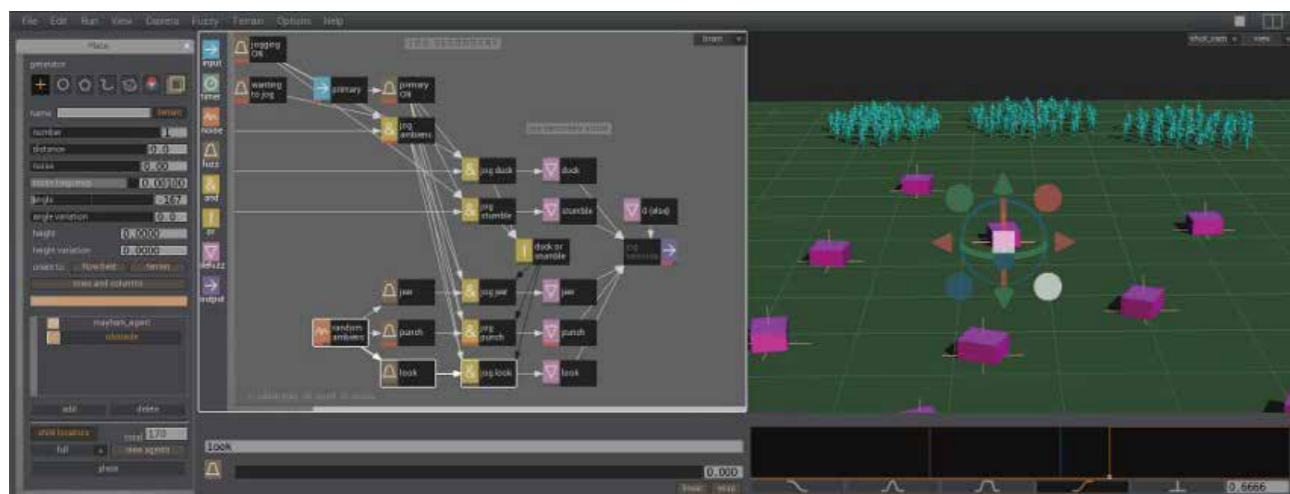
# MASSIVE

Massiveは世界最高水準の自律型群衆シミュレーションツールです。アカデミー賞11部門に輝く『ロード・オブ・ザ・リング』において開発された、Agentと呼ばれる個体それぞれにBrainを与え、Fuzzyロジックで司られた視覚・聴覚・触覚を基に、自分たちで考え、行動するAIシミュレーションツールです。

## Massive 6.0

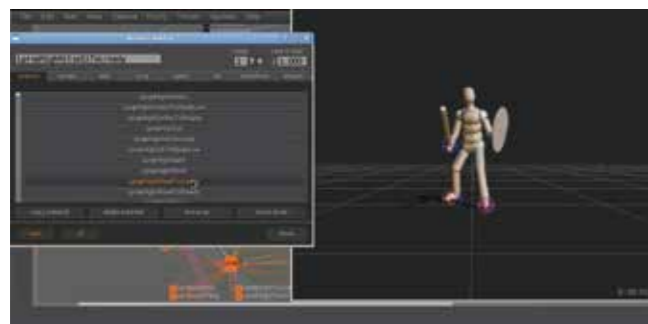
### 生まれ変わったGUI

洗練された見た目だけではなく、サイドパネルやマルチウィンドウを実装したことで、よりスムーズで、よりインタラクティブなユーザー体験が可能になります。GUIの設定はユーザーの仕様に合わせて設定可能で、いつでも呼び出し可能です。



### モーションキャプチャデータを手軽に取り込み

数百のアクションからなる複雑なエージェントを作成するのは非常に手間の掛かる作業でしたが、それともオサラバです。Massive6.0のアクションインポートは完全にオートメーション化され、数ヶ月掛かっていた作業が数分にまで短縮されます。



### Bulletダイナミクスによる驚異の群衆ショット

ゾンビの山を苦勞なく作るには、非常に安定したリジッドボディダイナミクスが必要になります。

Massive6.0はBulletダイナミクスをサポートすることにより、圧倒的に安定したダイナミクスを手に入れました。例えば、1000体のMayhemエージェントを特別な設定をせず、崖から落とすだけでこの通り。

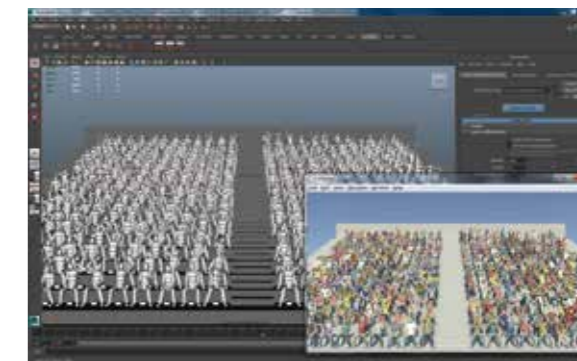
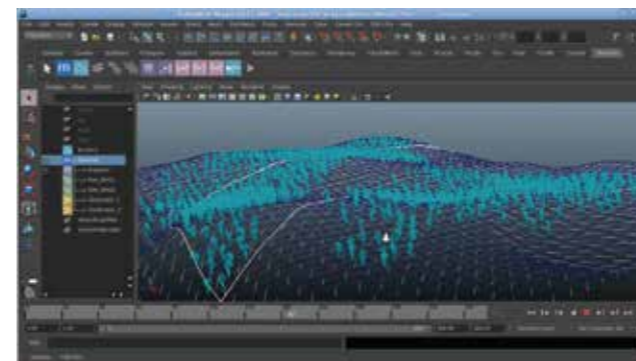


## Massive for Maya

### セットアップ、シミュレーション、レンダリングを全てMaya上で

Flow FieldやLane, Paint, PlacementエディタといったMassiveのセットアップに必要な全てのツールがMaya内にシームレスに再現されています。

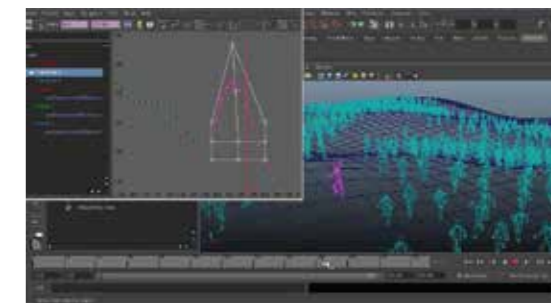
さらに、3Delight For Mayaを始め、V-Ray, Mental Ray, RenderMan for MayaによってMaya上でセットアップされたライティングを使用して、ダイレクトにレンダリングが可能です。



### Mayaグラフエディタを使用したシミュレーション編集

シミュレーションされたエージェントはMayaのグラフエディタを使用して編集が可能になり、アニメーターは、Mayaのキャラクターアニメーションと同等のワークフローで作業が行えます。

また、グラフエディタ内で変更されたアニメーションは即座にMassiveのエージェントに適用され、レンダリングにも反映されます。



### アニメーションツールとしての活用

Massive for Mayaを通してシミュレーションされたアニメーションは、全てMayaのスケルトンに直接ベイクすることが可能な為、Massive for Mayaのライセンスが無いマシンでの追加調整や、ゲーム制作での使用も可能です。

### ドライブ機能によるMayaキャラクターの直接制御

Massiveで生成された動きを直接Mayaのキャラクターに流し込むことが出来るようになり、全く新しいキャラクターアニメーションツールとして使用することも可能に。

さらに、カメラに近い群衆キャラをハイメッシュのキャラクターに差し替える、という使用方法も出来ます。

