

Multiverse Studio

効率的なシーンアセンブリとパワフルな仕上げ機能、DCCアプリケーションとの相互運用により、複雑な3Dシーンを管理 — Multiverseは高速なライティング設定と効率的なメモリ管理を備え、かつ手軽に使用が可能。ディスク上にパッキングされたジオメトリから Maya®のVP2内で複雑なシーンでも、クイックに読み込み・表示・プレイバックを行うことが可能。巨大なセットに対して、コピーやインスタンス、トランスフォーメーション処理を含むアッセンブルと仕上げ処理を行うことが可能。階層型のルールに則ってマテリアル/ディスプレイメントのアサインとオーバーライドが可能。リニア・トポロジ変移・デフォーメーション3Dモーションブレンダーを兼ね備え、3Delight、Arnold、RenderMan®使用の際に、レンダリング時にジオメトリを生成。さらに、オープンソース規格の効果により、MultiverseはAutodesk® Maya®とその他のDCCアプリケーション(SideFX® Houdini、Foundry Katana®)との相互運用を可能に。

— Made in Japan by J CUBE, in partnership with Foundry

What's New in Version 5

January 15, 2018 — build v5.2.0

新機能

- **Multiverse Look Outliner (MLO)** – 複雑な階層ツリーやパターンをクイックに展開が可能 -階層内のアイテムを検索や選択、可視性や、マテリアル/ディスプレイメントのアサイン、アトリビュートセットのオーバーライド、トランスフォーメーションの調整。常にパッケージされたジオメトリを使ってオペレーションし、Maya VP2に完全準拠。
- **Hierarchical Selection** – パッケージされたジオメトリのあらゆる階層アイテムを、パッケージを展開すること無く、VP2と新しいMultiverse パネル UIの両方から選択が可能。
- **Hierarchical Assignments** – パッケージを展開せずに、マテリアル/ディスプレイメントやアトリビュートを、パッケージされたジオメトリの如何なる階層のアイテムにもアサイン可能に。
- **Procedural Resolve** – Arnoldや 3Delight、RenderMan®のプロシージャルリゾブルマテリアルやディスプレイメント、アトリビュートをプロシージャルにアサイン/オーバーライド。



- **Alembic and USD Sequences** – Maya内で、(ファイルサイズが巨大化する恐れのある単一ファイルでは無く) ”フレーム毎のファイル”として、AlembicまたはUSDファイルのシーケンスを書き出し、読み込みが可能。フレーム毎のファイル書き出しはHoudini 16.5でも可能。
- **Alembic Layering** – トランスフォームや位置、UV、法線情報などのあらゆるプロパティをAlembicデータとして、選択的に書き出し、簡単にレイヤーとして読み込み・オーバーライドが可能に。
- **Playback Caching** – 新しい並列アーキテクチャとドライランプレイバックキャッシュにより、パッケージされたジオメトリのプレイバックパフォーマンスが大幅に改善。
- **New Draw Modes** – “バウンディングボックス”と“ポイントクラウド”モードを使用すれば、パッケージされたジオメトリの高速で効率的な描画が可能に。
- **Rich Shading in VP2** – 階層アイテムに対するマテリアルアサインに従って、シェーディングやテクスチャをVP2上で描画。シェーディングはポリゴンメッシュ、カーブ、ポイントの全てのデータで可能。

Improvements

- Mayaのノードのハイド(CTRL+H)を行った場合に、プレイバックがスローダウンする問題を改善。Multiverseの“bypass draw”モードを使用しない場合には、ハイドされたノードはそのノードはレンダリングされない
- 一般的に読み込みスピードを改善
- 一般的にメモリ消費を改善
- 複製時のメモリ消費を大幅に改善
- 階層を展開時のパフォーマンスを大幅に改善。Multiverse Look Outlinerにより、非常に複雑な階層構造も即座に展開。
- ベロシティモーションブラーが、Arnold, 3Delight, RenderManプロシージャルのカメラシャッタータイプに正しくマッチ。
- IPR使用時のArnoldプロシージャルの安定性が大幅に改善
- IPR使用時のArnoldプロシージャルのアップデートスピードが大幅に改善
- メッシュ、ポイント、カーブ、メッシュライト用のArnoldエクステンションアトリビュートの完全サポート
- VP2上でのNゴン描画をサポート

- Katanaリーダーの全般的な改善
- VP2上でのポイントとカーブのパフォーマンスの改善
- パッケージ展開時に、新しいシェイプノードのピボットはバウンディングボックスのセンターに生成
- Arnold, 3Delight, RenderMan® プロシージャルがファイル名の空白スペースをサポート

その他

- 新しいウェブサイト <http://multi-verse.io>
- 新しいユーザードキュメント [documentation](#).
- Windows用インストーラーの提供
- カスタマー用の新たなSlackチャンネル— [invite/login](#)
- Alembicを v1.7.4にアップデート
- USDを v0.8.2 にアップデート
- Maya 2015のサポートを終了。ミニマムのサポートバージョンは2016に。Maya 2015版は購入客にのみ提供可能
- MLO 機能において、シェルフから削除された古い展開機能を廃止。現在上位互換用としてのみ、マーキングメニューから使用可能

サブスクリプション & レンタル

- “Indie” 年間サブスクリプション(ノードロック) — [how to buy](#)
- ボリュームプライスを含む **フローティング**年間サブスクリプション— [how to buy](#)
- **無制限サイトライセンス**(フローティング) — contact us by [e-mail](#)
- 3ヶ月単位の**レンタル** (フローティング) — [how to buy](#)