

OpenFlightファイルフォーマットにカスタム拡張子を作成できます。

OpenFlight API SDKを用いて、あなた自身のカスタムノードタイプを作るか、または既存のOpenFlightノードに追加記述することによってOpenFlightファイルフォーマットを拡張することができます。このようにして、カスタムデータはあなたのOpenFlightデータベースファイルに含めたり、展開したりすることができます。

Creator 利点：

- リアルタイム3次元ビジュアルシミュレーションのフォーカス
Creatorはビジュアルシミュレーション開発に特化して設計されていますが、基本的にはあらゆる目的のためのリアルタイム3次元モデリング環境へ柔軟に対応します。
- 顧客主義
顧客のニーズの変化を予測し、最新バージョンへ対応いたします。
- 安定性と実績のあるプラットフォーム
Creatorは広く利用されている信頼性の高いモデリングツールセットで常にアップデートされ、バージョンアップを続けています。
- 標準ベース
OpenFlightはCreatorのネイティブなファイルフォーマットです。OpenFlightはMultiGen-Paradigmで開発され、リアルタイム3Dデータベースフォーマットであり、業界標準のデータフォーマットです。品質及びOpenFlightに対するサポートのレベルではCreatorに匹敵する製品は他にありません。
- 最適階層
Creatorはリアルタイム3Dパフォーマンスのために最適なデータベースの階層構造に重点をおいています。Creatorの優れた階層ツールにより、モデルのパフォーマンス障害を識別し修正して、ユーザー固有のアプリケーションの実行要求に合うよう調整することができます。
- WYSIWYG
Creatorは制作している世界に没入するような豊富で視覚的なユーザーインターフェースを提供します。インタラクティブなGUIを使用でき、あたかも現実にあるかのように見ることができます。
- ウィザード
仮想現実環境を生成するときに、木、橋、道路等を迅速に作成することができます。また、ゼロからのモデリングアプローチから詳細なモデルまで迅速に作成することができます。これらのツールでモデルを自動的に形状作成、テクスチャを適用、属性付加など様々な行程をパラメトリックに実現できます。
- 地形生成能力
Creator Proは他のあらゆる最新の機能同様に、モデリング環境内でのプロフェッショナル・レベルの地形生成能力を提供します。
- プラグインツールアーキテクチャ
カスタムツールの開発・拡張を容易に実現できますので、ユーザーの特別なニーズにあうようCreatorを拡張することができます。
- 統合
CreatorはMultiGen-Paradigmの地形生成とランタイム製品を統合しています。

MultiGen-Paradigm は、ビジュアルシミュレーション、都市シミュレーション及び、GIS業界で絶え間なく変化するニーズに応えるリアルタイム3次元アプリケーション開発やソリューションに必要な全ての機能を提供します。

Creator Terrain Studio™

Creator Terrain Studioは、大規模なリアルタイム環境で利用する地形データベース制作に焦点を置いた、3次元シーン生成、形状/テクスチャ生成ツール及び、ワークフロー・マネージメント・インフラストラクチャーのユニークなツールセットを提供します。Creator Terrain Studioは、MultiGen-ParadigmのMetaFlightスキーマ（より短い開発期間、生産サイクルを促進し、データの再使用を可能にします）に基づいたワーク・フロー・プロセス及び、カタログ・メタデータを備える、産業分野で唯一のソリューションです。

Vega Prime™

Vega Primeは、リアルタイムビジュアルシミュレーション、仮想現実、センサーおよび一般的ビジュアライゼーションアプリケーションのための、業界をリードするソフトウェア環境です。精緻なアプリケーションを構築、編集、運用できる、最も容易、最も生産性の高いプロセスのためのインフラストラクチャーを生成するための使い易いツールを最先端のシミュレーション機能に組み合わせたものです。

Lyra™

シミュレーションホストインターフェース（CIGI）と接続できる60Hzを維持する高性能ビジュアルアプリケーションです。プラグアンドプレイ、out-the-window、センサーイメージジェネレーションを提供します。Vega Primeをベースとしており、また、FlightIGの成功をモデルにしておりますので、シミュレーションアプリケーションで使用するための実績のある安定した既存のグラフィックコンポーネントを提供します。

OpenFlight

MultiGen-Paradigmが開発、サポートするフォーマットで、広く採用された業界をリードする標準的なリアルタイム3次元ファイルフォーマットです。

MetaFlight™

MetaFlightは、リアルタイム3次元シーンディスクリプションに基づいたXMLで、データベースの構造及び階層をサポートしています。このフォーマットは、より効率的なランタイム・ロード、データベース・ページング及び、環境マネージメント情報を可能にします。

トレーニング

MultiGen-Paradigmとリアルビズによるトレーニングプログラムを受講することで、ソフトウェアを熟知し、生産性を増大することができます。ご自由なご参加が可能なトレーニングを当社にて提供します。また、客先での客先要望に添ったトレーニングも提供します。

技術サービス

MultiGen-Paradigmとリアルビズの技術サービスチームは専門家揃いであり、リアルタイム3次元アプリケーション開発での生産性を最大にするために、必要なサービスを提供します。防衛分野であっても民生分野であっても、データベースおよびランタイムアプリケーションに関する直接支援および顧客仕様によるターンキーソリューションを提供しております。

Technical Specifications

See www.multigen-paradigm.com for detailed technical specifications.

お問い合わせ：
〈日本国内第1次販売代理店〉
〒101-0042

東京都千代田区神田東松下町35番地 第2アキヤマビル3階
株式会社リアルビズ

Tel. 03-5207-6862 (代表) Fax. 03-5207-6865

URL: <http://www.realviz.co.jp/> E-mail: information@realviz.co.jp

Powerful tools for realtime 3D modeling

MultiGen® Creator™



See it. Create it. Believe it.



MultiGen-Paradigm
VISUALIZE REALITY



The Realtime
Visualization
Company

© 2006 MultiGen-Paradigm, Inc. All trademarks, trade names, service marks and logos referenced herein belong to their respective companies. By accepting and reviewing these materials you agree to comply with applicable import and export laws. Future mobile artillery system vehicle imagery courtesy of Computer Sciences Corporation (CSC).

www.multigen-paradigm.com



The Realtime
Visualization
Company



MultiGen-Paradigm
VISUALIZE REALITY

更なる創造性をあなたの手に

MultiGen Creator
特徴:

- 道路、ビルボード、橋、建物、木のモデルを迅速に作成するためのウィザード

- テクスチャが適用された基本形状・有機的な形状を迅速に作成する高度なポリゴン生成・編集ツール

- 通常の2次元概念を用いた簡単な3次元テクスチャマッピングのためのテクスチャパワーツール“pre-wrap”

- 動的かつ、応用・修正が容易なテクスチャマッピングツール

- 高精細、高信頼性の実世界単位と地形座標オーサリング

- カスタムツールパレットとテクスチャエディターと3次元ペイントとの統合

- リアルタイムアプリケーションへの直接入力による高度なライトストリング/ライトポイントのモデリングと編集

- シーンの精度と現実性を著しく向上するライトマップを自動生成するラジオシティツール

- nVIDIA CgとOpenGLのシェーダープログラムをアタッチ、プレビュー、コントロールできるシェーダーパレット

- 不規則または有機的な形状を簡単に構築できるデフォメーションツールの拡張セット

- Google Earthとの相互運用性

MultiGen Creatorは、リアルタイムビジュアライゼーションの分野でリーディングカンパニーであるMultiGen-Paradigm社が提供するモデリングソフトです。実績のある画期的なリアルタイム用3次元データ作成ソフトウェアとして、今日、業界標準として広く採用されています。

MultiGen Creatorはリアルタイム3次元シミュレーションに特化して設計されており、**高精細な3次元モデルとデジタル地形を簡単に効率よく生成することができます。現実の生産性向上の要求に対応するために自動化され、精細でありリアリスティックなコンテンツを仮想現実空間で利用するデータを迅速に生成できます。**

MultiGen Creator

1つの完璧なソリューションを実現するパワーと生産性を提供

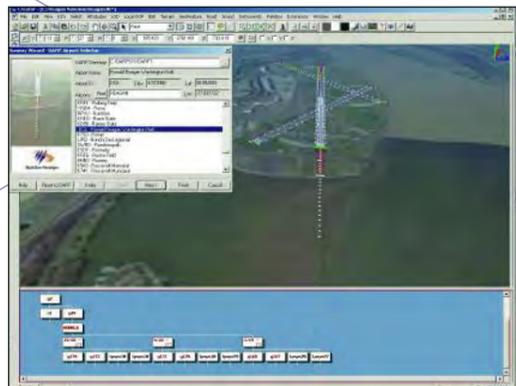
MultiGen Creator (以下、Creator) は業界をリードするリアルタイム3Dモデリングツールセットであり、現実感のある3Dシミュレーションコンテンツを迅速に生成します。また、拡張性があり、多目的に利用することができます。ポリゴンベースのオーサリングシステムにより、最適化されたオブジェクトモデル、リアリスティックな地形、現実的なバーチャル環境を迅速にかつ容易に生成することができます。

本物のWYSIWYGによるデータ構築環境

Creatorは、モデリングするシーンはOpenGLのダイレクトレンダラーで作業ウィンドウ内に描画しますので、リアルタイムで描画状態を確認しながらデータに変更を施すことができます。モデリングプロセスを遙かに超えた高精細で没入感あるモデリング環境をご提供します。また、Creatorにはアニメーションベースのモデラーのように多視点からのモデリング、つまり全ての角度からモデリングできますのでモデリングプロセスは柔軟性があり、効率化でき、結果的に生産性を向上することができます。

精細部まで詳細を制御可能

Creatorのドラッグ&ドロップベースの階層構造表示によりモデル構造とレンダリング・プロセス方法を制御できます。level of detail (LOD) コントロール、culling、priority ordering、logical switching、degree of freedom (DOF) 表示およびその他リアルタイム・レンダリング・ソフトウェアで必要とされる属性をノード等に設定できます。CreatorのOpenFlight ファイルフォーマットにより完全に反映され、ビューアでリアルタイムに表示する際に制御されます。グローバルなビジュアルデータベースから、頂点属性一つに至るまで詳細な制御が実現できます。



Runway Wizard 設定ページでインポートしたDAFIFデータまたは顧客仕様を入力することによって滑走路、ライティング、マーキングを高速に生成します。

OpenFlightで可視化

Creatorで作成されたデータは最適化されたOpenFlightフォーマット出力されます。また、OpenFlightはリアルタイム3D用の業界標準フォーマットです。その比類ない、現実感ある精度と信頼性によりビジュアルシミュレーション業界における3次元フォーマットとして採用されています。OpenFlightフォーマットはその拡張性によりカスタマイズできますので、多様なユーザーに対し共通の基盤を提供し、また将来のプロジェクトのためにオブジェクトや環境を保存・再利用できるメカニズムを提供します。

MultiGen Creator Pro™

複雑なモデリングも専門家のようにモデリング

Creator の能力に加え、顧客の要求に対してデータを高解像度に生成する能力が必要な場合には、Creator Proが最善の選択肢です。ポリゴンモデリング、ベクター編集および地形生成機能が統合され、高い生産効率を実現します。Creator Proは、航空機、地上車両、建造物及び飛行場、港湾、シティセンター、産業コンビナートのような複雑で高精細が要求される地域を制作する際に理想的なツールです。

高忠実度のモデルを新たに構築したり既存のモデルを修正

Creator Proは、直観的なポリゴンベースのモデリングツールですので、リアリスティックで違和感のない3次元モデルを作成できます。CADやアニメーションソフトウェアから取り込んだモデルを修正することもできると共に、Creator Pro内の拡張ライブラリからテクスチャモデルを選択し、そのテクスチャをあなたの作成したモデルに付加することもできます。



Texture Composerを使って視覚的な質と精細度を犠牲にすることなくモデリング効率を最大限にします。

MultiGen Creator Pro
特徴:

- 強力なポリゴンモデリング及び地形アプリケーションツール

- 各地点でいつでも統合できるDFADモデルライブラリ

- DeLauney & Polymesh モザイク技術

- 最適化されたベクター形状編集およびモデリング

- 精緻な尾根、溪谷及び海岸線検出

- さまざまな標準標高ファイルフォーマットの自動可視インポートと処理

- ラスターイメージソースファイルからの標高データ生成

ベクターデータの再利用により開発期間を短縮できます。

Creator Proを用いることにより、完全にテクスチャが適用された現実感あるモデルをあなたの地形上に自動的に投影でき、それらを編集することができます。Creator Pro内のベクターデータ編集ツールと生成ツールにより、マルチレンダリングエンジンやアプリケーションの目的に合わせて再生成できます。開発期間を大幅に短縮できます。

Creator Terrain Bundle™

総合的なツールセットで最高の世界を実現します。

MultiGen-ParadigmはMultiGen Creator ProとTerrain Proを統合した、Creator Terrain Bundleを提供しています。これは、最高品質のリアルタイム3Dモデリングツールと、業界で実績のあるデジタル地形生成技術を提供する総合的なソリューションです。Creator Terrain BundleはCreator ProとCreator Terrain Studioの両方を含みますので、高度なポリゴン生成バッチプロセスアルゴリズム、形状編集能力、および統合技術を提供し、極めて現実感のある、正確な結果を得ることができます。

地上植生を統合することにより、高忠実度の広域地形を生成します。

一貫性ある地理学的位置と方位のためのCreator Terrain Bundleのmultiple map projection and ellipsoidsを用いて、アプリケーションに必要な地形・高空から地上までを生成できます。また、自動のグローバルテクスチャマッピングにより、写真のように現実感ある地理データベースを素早く生成することもできます。道路、河川および都市部をシーンに素早く容易に組み込むことができ、また橋梁および合流点を最高の忠実度で自動的に構築できます。

Extend Creator

オプションツールによりCreator製品的能力を拡張します。

Creator Road Tools™

Creator Road Toolsは車両設計、特殊な運転者訓練および事故再現のために制作されるドライビングシミュレーションの厳しい要求を満足します。Creator Road Toolsの正確で高度な道路生成アルゴリズムを用いることにより、都市シミュレーションおよび運輸アプリケーションの現実感を向上します。自動的に属性を与え、それらを独特の「ドライブ」モードでプレビューできます。Creator Road ToolsはCreatorまたはCreator Proのアドオンとしてお求めいただけます。



Creatorはシーンの精度と現実性を著しく向上するライトマップを自動生成するためのラジオシティツールを提供します。

Third-Party Options

Creatorをより多くの要求にこたえられるようサポートするためのオプションが数多くのサードパーティから提供されています。

Bionatics REALnat Premium for Creator

現実感ある植物を迅速かつ容易に生成します。完全な自動多機能Level of Detail (LOD) ジェネレーション機能もマウスのほんの数クリックでモデリングできます。

Mothership Techonology IGES Transporter

NURBS (Non-Uniform Rational B-Spline Surfaces) を用いた高精細な曲線表面モデルを提供します。Creatorに直接インポートできます。

Okino Polytrans

3次元モデルとシーンファイルをあらゆるフォーマットからOpenFlightフォーマットへと変換するための変換ソフトウェアです。

Plenoptics PhotoGenesis

ソースデータとして写真のみを用いて、きれいにテクスチャされた3次元モデルを高速に生成するための強力な新しいプラグインです。

SIM Rational Reducer

ビジュアルの質を維持しながら、3次元ポリゴンモデルを最適化するための優れたツールです。

OpenFlight API

ユーザーのモデリングニーズに合ったカスタムツールを作成できます。

Creatorは強力な拡張性のあるプラグインアーキテクチャの上に構築されていますので、あなたのカスタムツールをモデリング環境内にスムーズに追加することができます。カスタムデータベースファイルフォーマットをインポートまたはエクスポートするためのツールを作成したり、モデリングセッション中にOpenFlightシーングラフの景観をコントロールするツールを作成したりできます。OpenFlight APIソフトウェア開発キット (SDK) により、スタンドアロンツールと、直接Creatorに読み込めるプラグインツールのどちらも作成することができます。プラグインの構築は簡単です。プラグインウィザードを使って、ツール用のフレームワークを作成するか、あるいはSDKに含まれた、多くのサンプルプラグインから選択することで、あなたの特別なニーズに合うようにカスタマイズすることもできます。



Image courtesy of Adacel Inc.