



新しいノード GUI

高速かつ円滑なエクスペリエンスを実現するため、新しいネットワークエディタがゼロから再設計され、カスタムノードシェイプ、整列、レイアウトツール、「ドット」ノードなどが追加されました。

- Radial メニュー
- Smooth および Polyfill
- 地形の生成
- Biharmonic (重調和) スキンキャプチャ
- Invisible Rigs (不可視リグ)
- Muscles (筋肉)
- Hair と Fur グルーミング
- Ocean ツール



Vellum 高速 Cloth

- Vellum マルチソルバ
- Vellum グルーミング
- 材質ベースの破壊
- WhiteWater Solver
- Retime Pyro FX
- UV の自動シーム (継ぎ目)
- 高度な地形の浸食
- アニメーションの新しいタイムライン
- Engine での 3ds Max サポート
- GLTF のインポート/エクスポート
- デノイザのサポート



SOLARIS/KARMA

アーティストがアセット作成から最終レンダリングまで USD ベースのシーングラフを作成できるようにする、ルックデベロップメント、レイアウト、ライティングのツール群です。Karma およびサードパーティ製レンダラーをサポートします。

- ガイド RBD シミュレーション
- Pyro FX 用の SOP レベルセットアップ
- 新しい Sparse ソルバ
- 適応 FLIP 流体
- Vellum Cloth ツール
- FEM ソフトボディ
- Bend、Bevel、Sweep



PyroFX Fast Minimal Solver

- Bezierハンドルを使用する新しい Curve ツール
- Rounded Corner
- 一人称視点ナビゲーション
- Python ステート Info パネル
- Scene Import ツール
- 物理ブラシのグルーミング
- Debris Source ツール
- Vellum Fluid
- Vellum Plasticity (可塑性)
- Muscles (筋肉)
- Secondary Motion
- Mocap のサポート
- Karma の MaterialX サポート



KINEFX | APEX 搭載

APEX は、アニメーターのワークフローとパフォーマンスに焦点を当てた、統合されたモーション「ソルバ」環境を使用して高速/動的にリグを実行できる新しいグラフアーキテクチャです。

- フェザー
- Cloud ツール
- Karma レンダリング統計情報
- マテリアルギャラリー
- Solaris クローンワークフロー
- Quad Remesh
- LiDAR ツール
- Ripple Solver

近日発表!

今年のリリースでも多くの機能強化を予定しています。Houdini の各領域に施される、改善および向上にご期待ください。



- VR Camera
- Delta Mush
- 新しい Poly ツール
- Topobuild
- ロコモーションコントロール | 群衆
- エージェント CHIPv | 群衆
- 地形の順応 | 群衆
- UV 三平面投影 VOP



- Bubble(泡)
- Narrow Band (狭帯域) FLIP
- グルーミング
- ラウンドエッジシェーダ
- PolyReduce
- 高度な UV パック
- Hotkey Manager
- ゲームコントロールのサポート



TOP/PDG

タスクを分散し、依存関係を管理して、コンテンツパイプラインのスケール、自動化、分析を向上させるように設計されたプロシージャルアーキテクチャ

- 分散 FLIP シミュレーション
- Vellum ポイント毎の拘束
- GPU アクセラレートボリューム
- 新しい選択ツール
- インタラクティブな RBD 拘束
- マルチノード出力



KINEFX

モーション編集とリターゲットをより簡単に、より柔軟にするために設計されたプロシージャルなキャラクターソリューション

- インタラクティブな Vellum Brush
- Topo Transfer
- Path Deform
- Scatter and Align
- Mask by Feature
- ネットワーク Radial メニュー
- ビューポートフォグエフェクト



KARMA XPU

Karma XPU は GPU と CPU を同時に利用し、すべてのコンピュータリソースを最大限に活用します。Karma XPU はより高速なレンダラーで、プロダクション版として幅広い用途に使用できます。

- カーブ方向のハンドル
- 接続フィールド
- キャプチャデータの Smooth Motion
- Dashboard
- 海の Encino 波
- Shallow Water シミュレーション



COPERNICUS

Copernicus は、堅牢な 2D および 3D の GPU による画像処理フレームワークです。プロシージャルなテクスチャマップの生成、NPR/トゥーンシェーディング、Karma レダラーで使用できる Slap Comp の生成といったタスクに使用できます。

- Quick Surface Material
- Stage Manager
- アニメーションレイヤ
- AutoRig Component
- ネイティブ ML トレーニングフレームワーク
- RBD Car Rig
- 新しいスカルプトツール