

2010年10月15日

日本が誇る 3DCG ツール 『Shade 12』シリーズ 発売のお知らせ

株式会社イーフロンティア(本社:東京都新宿区、代表取締役:安藤 健一)は、国産 3DCG ソフト Shade シリーズの最新バージョン『Shade 12』シリーズを 2010 年 12 月 3 日(金)に発売いたします。



Shade 12 Basic



Shade 12 Standard



Shade 12 Professional

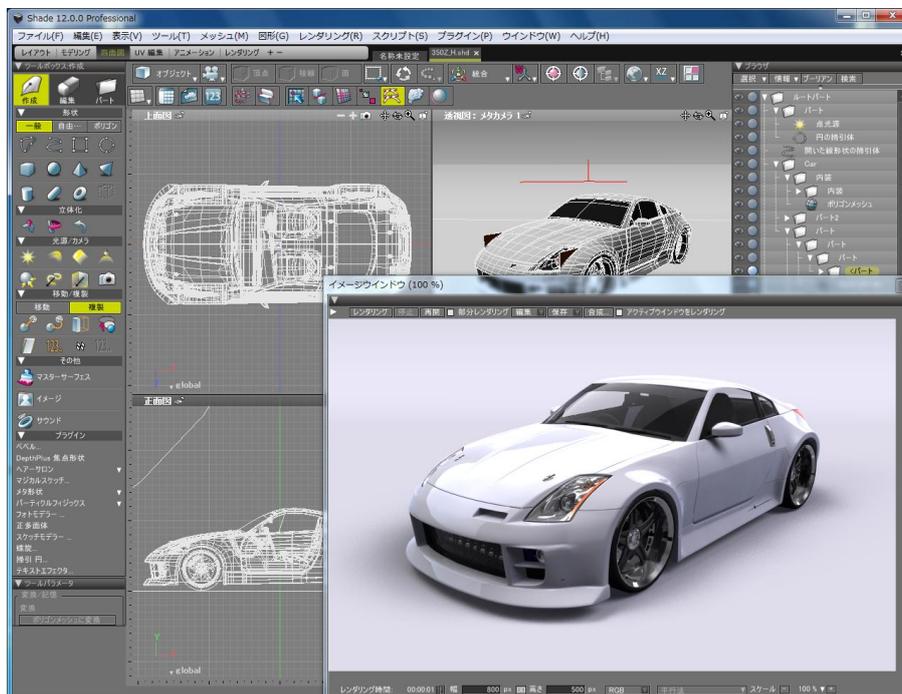
※パッケージは制作中のもので変更される場合があります。

●Shade とは

Shade は、3DCG の制作に必要な機能がすべて搭載された統合型 3DCG ソフトウェアです。立体形状の作成、質感設定、シーン設定、アニメーション設定、そして映像出力まで、3DCG のすべての工程をパーソナルな環境で実現できることで多くの支持を集めてきました。

使用者も入門者からプロフェッショナルまで幅広く、用途もホビーや映像制作、グラフィックデザイン、プロダクトデザイン、建築など多岐にわたります。

およそ四半世紀前、1986 年の発売から 16 回目のバージョンアップを迎えた今も進化を続ける国産最高峰の 3DCG ソフトが Shade です。



Shade シリーズ の特長

●ひろがる3つの世界

☆3Dで作品の可能性がひろがる

3D(立体視)映像の作成機能を搭載。飛び出し、また、奥行きやひろがりを感じられる映像を作ることができます。3D対応再生機器が増えてきた今、作品の可能性が大きくひろがります。

☆連携で表現の幅がひろがる

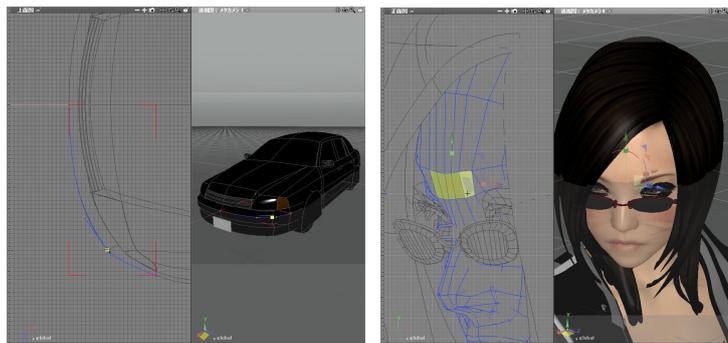
標準フォーマット COLLADA への対応を強化するなど、他の 3DCG ソフトとの連携強化により、さまざまなツールの長所を活かしたよりクオリティの高い表現が可能になり、表現の幅がひろがります。

☆発表の場で夢がひろがる

イーフロンティアは、「3DCG AWARDS」をはじめとしたさまざまなコンテストを主催。作品の発表、クリエイター同士やプロ・アマの交流など、若きクリエイターたちの夢がひろがるように、積極的に支援していきます。

●立体形状作成 - モデリング -

Shade のモデリング機能は、オブジェクトの輪郭線を思い通りに描いて立体化する「自由曲面モデリング」が最大の特徴です。マンガやアニメなど、輪郭線で描かれた視覚表現に慣れ親しんだ日本人にとって、違和感のない手法です。また、曲面の美しさを追求するプロダクトデザイナーからも、思い通りの表現ができるとの高い評価をいただいています。



車など、なめらかな曲線を持つ形状の作成に向けた自由曲面モデリング(左)と、人体など複雑な形状の作成に向けたポリゴンモデリング(右)

●アニメーション設定

Shade では「ジョイント」と呼ばれる関節(可動部)を使って形状の動きを操作します。複数のジョイントを組み合わせることで、より**複雑なアニメーション**を制作できます。

また、物理演算を行って多数の粒子の動きを再現する「パーティクルフィジックス」や、移動に合わせて音声にドップラー効果がかかる「3Dサウンド」など、アニメーション制作に必要な各種機能を搭載しています。

※パーティクルフィジックスは Standard / Professional のみに搭載



パーティクルフィジックスによる表現例 © Jürgen Schulz / Formmad

●映像出力 - レンダリング -

光の挙動をシミュレーションして最終的な映像を作成するのが「レンダリング」です。Shade のレンダリング機能には定評があり、**美しい映像出力**が得られます。

もちろん、今話題の 3D(立体視)映像も出力可能。Shade 12 では立体視レンダリング機能を強化して、各社の再生機器に最適な 3D 映像をかんたんに出力できるようになりました。



© IKEDA

Shade 12 の新機能

●話題の 3D 映像が作れる！ 立体視対応 Basic/Standard/Professional

プレビュー画面が立体視に対応。立体視映像に欠かせない飛び出しや奥行きの確認をプレビュー画面で迅速に行うことができます。パッケージ付属の赤青メガネを使ってアナグリフ形式の立体視で確認できるほか、NVIDIA® 3D VISION™ とビデオカード Quadro および対応ディスプレイ(別売)をつなげば、フルカラーでも立体視可能です。

こうして確認した立体視映像は、立体視レンダリングを実行することで出力できます。各社の立体視再生機器で採用されている MPO 形式をサポートしていますので、再生もかんたんです。



アナグリフの例© IKEDA

この画像は赤青メガネでご覧ください

●使いやすく生まれ変わったインターフェイス Basic/Standard/Professional

旧来のインターフェイスを刷新し、単一のウインドウにまとめられたシンプルなインターフェイスに生まれ変わりました。ツール類の選択とその設定メニュー、パーツの選択とその編集メニューが連動し、作業しやすい位置に表示されることで、思考を妨げないよりスムーズな操作が可能になりました。はじめて Shade に触る方にもやさしい、わかりやすい画面構成となっています。

もちろん、従来のようにパネルを分離して、好きな位置に配置することも可能です。

●サブサーフェスキャタリング(SSS) Professional

乳液、半透明物、翡翠や人肌などを表現するのに欠かせない SSS。従来は外部レンダラーから利用していたこの機能を、標準レンダラーに搭載しました。

表面材質ウインドウから直接呼び出せるパラメータにより、難しい設定抜きでかんたんに SSS を設定できます。色や濃度に対応した影と、各種パラメータマッピングにも対応し、新設された独立環境光などと組み合わせることでより高度な表現も可能です。

●ボリュームレンダリング Standard/Professional

体積をもった雲や煙、透明度の高い液体や色付きガラスなど、応用範囲が広いボリュームレンダリング機能を搭載。表面材質ウインドウからかんたんに設定でき、ソリッドパターン、マッピング画像もボリューム指定可能ですので、簡単な操作で複雑な表現ができます。

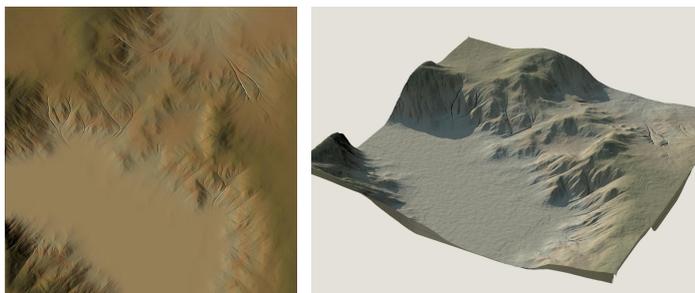


従来の質感設定(後列)と、SSS(前列右 2 体)、ボリュームレンダリング(前列左 2 体)

●ディスプレイメントマップ Standard/Professional

粗く作成した形状に対して画像マップのみで複雑な起伏を持つ形状へとアレンジすることが可能なディスプレイメントマップ。従来は自由曲面のみでしか使用できませんでしたが、ポリゴンなど他の種類の形状にも適用できるようになりました。

この新しいディスプレイメントマップは、実際の起伏を持ったジオメトリ形状へ変換することも可能です。



ディスプレイメントマップに使用した画像(左)と、平面に左の画像をマッピングして作成した凹凸のある形状(右)

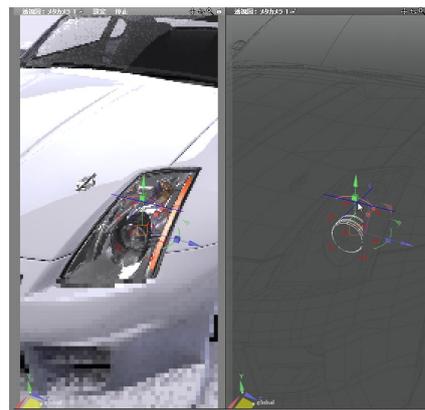
●法線マップ Professional

細部のディテール表現が可能となる法線マップを搭載。3D ペイントやスカルプト機能などをサポートした他ソフトとのデータ互換性を高めます。

●プレビューレンダリング Basic/Standard/Professional

編集作業によるあらゆる変更を即座に反映しながら、プレビューレンダリングを行うことができます。これにより、編集中でもリアルタイムにレンダリングが実行され、編集内容をいつでもレンダリング結果として確認することが可能になりました。

あらゆる質感、レンダリング手法のプレビューに対応していますので、確認は遥かに短時間で終了し、作業効率が大幅に向上します。



●GLSL フォンシェーディング対応 Standard/Professional

OpenGL のシェーディング表示の品質向上が期待できる GLSL フォンシェーディングに対応しました。

プレビュー画面でのシェーディング表示がより詳細になりますので、質感設定やライティングなどの結果を素早く確認でき、作業効率が向上します。

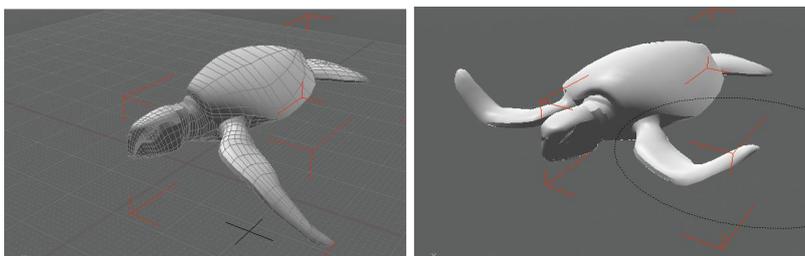
※OpenGL 2.1 以上に対応したビデオカードが必要です。ただし、対応スペックを満たしていても、GPU の性能により利用できない場合があります。

●ポリゴンモデリング強化 Basic/Standard/Professional

従来のモデリングツールの各機能を分類・整理して、より快適な操作環境を実現しました。

頂点、稜線、面の選択機能の強化を行い、さらに新規でミラーモデリング機能、マグネット機能などを追加。ポリゴンモデリングの効率が飛躍的に向上します。

また、面をグループ化するフェイスグループ機能を追加。ひとつのポリゴンメッシュをグループ分けして、それぞれに個別の表面材質を設定できるようになりました。



作成したポリゴンメッシュ形状(左)と、その形状をマグネットツールで手早く柔軟に変形してミラーリングした結果(右)

●UV マップ強化 Basic/Standard/Professional

従来は 2 レイヤー固定だった UV 設定を、追加/削除が可能なマルチレイヤーにしました。Shade 内でのマッピング表現の拡張と同時に、マルチレイヤーUV をサポートした他ソフトのデータをインポートする時の再現性が向上します。

また、要望が多かった UV 画像の書き出しにも対応しています。

●プリミティブ追加 Basic/Standard/Professional

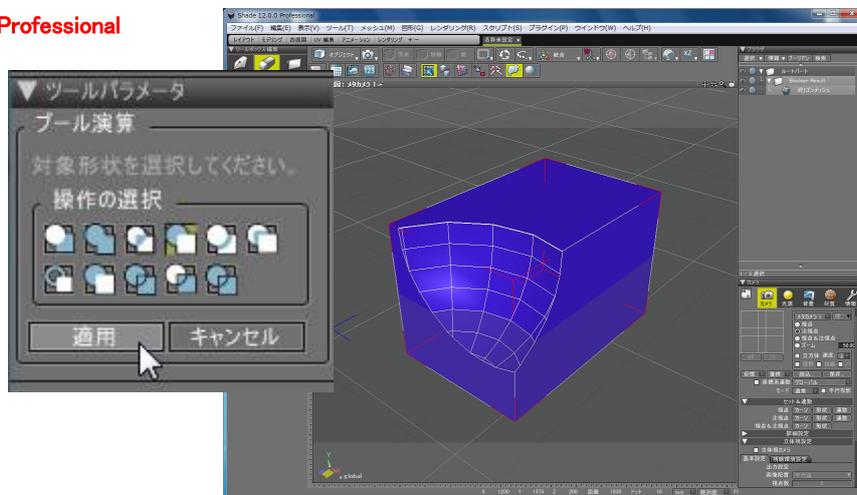
カプセル、四角錐、円錐、トーラスなど、従来は複数の機能を組み合わせて作っていた形状をプリミティブとして標準装備しました。プリミティブは、自由曲面としてもポリゴンとしても作成可能です。

作成直後にはツールパラメータのダイアログを使って数値による寸法指定ができるほか、分割数の制御も可能です。

●ブーリアン強化 Basic/Standard/Professional

アニメーション対応可能なブーリアンレンダリングの機能はそのままに、ブーリアンモデリングのエンジンを全面変更しました。

リアルタイムプレビューを備え、ブーリアンタイプを切り替えるだけでブーリアン結果を素早く確認することができます。



ブーリアン演算の切り替え・確認の使い勝手も向上

●コンテンツ大幅追加 Basic/Standard/Professional

HDMI 実写オリジナル素材を大量に収録し、IBL 利用の道をひろげて、レンダリング品質を向上させることも可能になりました。

また表面材質も、質、量ともに大幅に改善、充実したライブラリ環境が整います。

形状ファイル、ステージ等も改訂され、新しいサンプルとライブラリによって Shade の世界をさらにかんたんに楽しめます。



オリジナル HDRI 素材「首都圏外郭放水路」(撮影協力:国土交通省 江戸川河川事務所)

●COLLADA 入出力 Basic/Standard/Professional (入力は Professional のみ)

3D の共通ファイル形式として普及しつつある COLLADA 形式への対応を強化。従来の出力のみの対応に加え、入力もサポートしました。マッピング対応はもちろん、形状品質の向上、スキン(入力のみ)、モーショントラッキングも対応していますので、他の COLLADA 対応ソフトとの連携作業にも大いに役立ちます。

動作環境 ※Shade 11 シリーズの動作環境から大きく変更がございますのでご注意ください。

	Windows	Mac OS X
対応 OS	Windows XP/Vista/7(32ビット/64ビット)	Mac OS X 10.5/10.6(64ビット版は 10.6 のみ対応)
CPU	<p>・32ビット Intel Pentium 4, Pentium D, Xeon, Celeron, Celeron D, Intel Core Duo 以上(Core Duo, Core 2 Duo, Core 2 Quad, Core i3, Core i5, Core i7 など), AMD Athlon 64 以上(AMD Phenom, Phenom II, Sempron 64, Turion 64 など)(SSE2 搭載必須)</p> <p>・64ビット Pentium D, Xeon, Core 2 Duo 以上(Core 2 Duo, Core 2 Quad, Core i3, Core i5, Core i7 など)の Intel 64 CPU, AMD Athlon 64 以上(AMD Phenom, Phenom II, Sempron 64, Turion 64, Turion 64 X2 など)(SSE3 搭載必須)</p>	<p>・32ビット Intel Core/Xeon</p> <p>・64ビット Intel Core 2 Duo/Quad/Xeon (MacBook/MacBook Pro/Mac mini/iMac/Mac Pro)</p>
メモリ	2GB 以上 (4GB 以上を推奨)	
ハードディスク	2GB 以上の空き領域	
モニタ	1,024x768 ピクセル以上 (1,280x1,024 ピクセル以上を推奨)、24 ビットカラー以上	
ビデオカード	<p>・グラフィック NVIDIA GeForce 8, 9, 100/200/300/400 シリーズ, Quadro FX 以上を推奨, ATI Radeon HD 3000/4000/5000 シリーズ以上 (VRAM128MB 以上必須/256MB 以上を推奨)</p> <p>・グラフィックドライバ チップセット製造元から提供されている最新バージョン</p>	<p>・グラフィック NVIDIA GeForce シリーズ以降を推奨、ATI RADEON HD シリーズ以降</p> <p>・グラフィックドライバ チップセット製造元から提供されている最新バージョン</p>
その他	DVD-ROMドライブ、インターネットに接続できる環境	

※NVIDIA® 3D VISION™, 3D VISION PRO™ の立体視表示には、別途 3D VISION または 3D VISION PRO と、Quadro が必要です。(Windows 版)

※GLSL フォンシェーディングには、OpenGL 2.1 以上に対応したビデオカードが必要です。

※以下の機能は、各メーカーより 64 ビット対応ライブラリが提供されていないため、Shade 12 for Mac OS X 64 ビット版には搭載されていません。これらの機能を利用する場合は、32 ビット版の Shade 12 を利用する必要があります。

- ・QuickTime (VRを含む)出力
- ・Google SketchUp インポータ

※PoserFusion は Poser 6/7/8 および Poser Pro に対応しています。(Windows 版/Mac OS X 版)

※動作環境はいずれも開発中のものであり、予告なく変更されることがあります。

主な機能のグレード別比較表

機能名	Basic	Standard	Professional
レンダリングサイズ上限(ピクセル数)	2,000x2,000	4,000x4,000	22,528x22,528
プラグイン対応	×	○	○
Python スクリプト対応	○	○	○
リンク形状	○※1	○	○
パーティクルフィジックス	×	○	○
LightWave 3D 形式/3ds Max 形式入出力	×	×	○
3D(立体視)対応	○	○	○
ポリゴンモデリング/UV マップ強化	○	○	○
プリミティブ/ブーリアン追加	○	○	○
SSS/法線マップ	×	×	○
ディスプレイメントマップ/ボリウムレンダリング	×	○	○
COLLADA 入出力	出力のみ	出力のみ	入出力
プレビューレンダリング	○	○	○
GLSL フォンシェーディング	×	○	○

※モデリングの基本機能は全グレードで同等です。

※1 Shade 12 シリーズから Basic グレードに対応

製品一覧 発売日:2010年12月3日(金)

名称	JAN コード	商品コード	税込標準価格
Shade 12 Basic Hybrid	4528992069097	EF5BC0H111	12,800 円
Shade 12 Basic Hybrid ガイドブック付	4528992069189	EF5BC0H121	14,800 円
Shade 12 Standard for Windows	4528992069196	EF5SC0W111	42,000 円
Shade 12 Standard for Windows アカデミック	4528992069233	EF5SC0W311	21,000 円
Shade 12 Standard for Mac OS X	4528992069202	EF5SC0M111	42,000 円
Shade 12 Standard for Mac OS X アカデミック	4528992069240	EF5SC0M311	21,000 円
Shade 12 Professional for Windows	4528992069370	EF5PC0W111	84,000 円
Shade 12 Professional for Windows アカデミック	4528992069417	EF5PC0W311	42,000 円
Shade 12 Professional for Mac OS X	4528992069387	EF5PC0M111	84,000 円
Shade 12 Professional for Mac OS X アカデミック	4528992069424	EF5PC0M311	42,000 円

※Shade 12 Basic Hybrid には、Windows 版/Mac OS X 版の両方に対応したインストールディスクが同梱されます。

アカデミック購入対象者

学校法人、非営利の教育機関または研究機関に所属する方は、アカデミック版およびアカデミック向けボリュームライセンスを購入することができます。

例) 小学校、中学校、高等学校、専修学校、専門学校、大学(短大、大学院)、高等専門学校、教員研修を目的に政府、自治体が設立した教育センター・教育研究所、公的な職業訓練センター、文部科学省所管の独立行政法人、公立の図書館や博物館など

バージョンアップ、グレードアップ（価格はすべて税込）

バージョンアップ、グレードアップに関してはイーフロンティアバージョンアップセンターでの直販のみのサービスとなります。本バージョンでは、小売店店頭での販売は行いません。

また、バージョンアップ対象製品は、Shade 10 シリーズ以降となります。

所有製品	バージョンアップ/グレードアップ先製品		
	Shade 12 Basic	Shade 12 Standard	Shade 12 Professional
Shade 10 / 11 Basic	6,000 円	25,000 円	-
Shade 10 / 11 Standard	-	15,000 円	50,000 円
Shade 10 / 11 Professional	-	-	25,000 円

Shade 12 無償バージョンアップキャンペーン

2010 年 10 月 15 日(金)以降に Shade 11 シリーズを販売店でご購入いただき、ユーザー登録を完了後、所定の方法で Shade 12 への無償バージョンアップをお申し込みいただくと、購入された Shade 11 と同グレード、同 OS の Shade 12 ダウンロード版を無償でご提供します。

※Shade 11 Basic Hybrid をご購入の場合は、希望される一方のプラットフォーム(Windows または Mac OS X)に対応した Shade 12 Basic をダウンロード提供いたします。

対象製品:

- Shade 11 Basic
- Shade 11 Standard
- Shade 11 Professional 各製品(バージョンアップ、グレードアップを除く)

お申し込み期限:2011 年 1 月 31 日(月)当日消印有効

無償バージョンアップの詳細および申込用紙のダウンロードについては、次の Web ページをご覧ください。

http://shade.e-frontier.co.jp/news/free_vu12.html

■関連製品 URL

Shade 12 製品情報 <http://shade.e-frontier.co.jp/12/>

<掲載用連絡先>

株式会社イーフロンティア
<http://www.e-frontier.co.jp/>

<プレスからのお問い合わせ>

株式会社イーフロンティア
〒162-0806 東京都新宿区榎町 43-1 神楽坂ビル
広報担当 中村/橋本
広報用メール: pr@e-frontier.co.jp

記載されている製品名・会社名・サービス名・ロゴは、各社の登録商標または商標です。
記載されている画面・仕様は開発中のものですので、予告なく変更される場合があります。