

プレスリリース
2012年2月2日



すべてが新しい。 生まれ変わった『Shade 13』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、代表取締役社長：安藤 健一）は、国産 3DCG 作成ソフトウェア Shade シリーズの最新版『Shade 13』シリーズを 2012 年 3 月 30 日（金）に発売いたします。



Shade 13

新しいロゴイメージは、メイドインジャパンの Shade らしく折り紙をモチーフとして、

Shade の「S」と世界へ羽ばたく鳥のイメージを意匠化しました。

このロゴイメージとともに、Shade によって訪れるであろう、可能性に満ちた新しいライフスタイルを提案していきます。

Shade とは

1986年の登場以来、国産の統合型3DCGソフトウェアとして常に市場をリードしてきたShadeは、累計出荷数が60万本を超える、まさに日本を代表する3DCGソフトウェアです。

発売26年目を迎えた今年、Shadeは製品の原点に立ちかえることを最大のテーマとしました。国内開発・国内サポートの強みを最大限に活かし、お客様からのフィードバックに基づいて、基本性能全体のボトムアップを果たしました。生まれ変わったShade 13の使いやすさは、お使いいただくほどにきっと実感していただけることでしょう。



Basic



Standard



Professional

Shadeの草創期、3DCGは存在そのものが特別でした。しかし、昨今は映画やテレビなどの映像メディアに限らず、デザインや広告、プレゼンテーションなどにまで使われるようになってきました。

何らかの形で必ず毎日目にするほど身近になっている3DCGですが、難しい、時間がかかる、といったイメージが強く、「近くて遠い存在」となっています。しかし、手描きで絵が描けない人にも絵作りができて、さらに実際には存在しないものをリアルに描くことが可能な3DCGは、まさに夢のツールなのです。

普及版の3DCGソフトウェアとしてマーケットを牽引してきたShadeは、もう一度原点に立ち返り、絵が描けない人でもフォトリアルな絵を描くためのツールとして、3DCGの魅力を広める伝道者たるべく、バージョン13を機にこれまでのイメージを一新して前進していきます。

Shade だからできること

Web 用の素材を 3DCG ソフトを使って 15 分で！

輪郭を描くことで立体を作れる Shade なら、平面で絵を描く感覚で立体を作ることができます。その立体をさまざまな角度からイメージ化すれば、オリジナルの Web 用素材イメージが簡単にできます。さらにもっと時間をかければ、フライング・ロゴの動画を作ることも可能なので、夢が広がります。

プレゼンテーションに使うクリップアートも 15 分！

「モデリングが大変」という方には、イーフロントィアが有料・無料で提供する形状データなどを入手することで、より短時間でさまざまな絵作りができます。

デザインから出力まで！ オリジナルスマホカバーを作る

日常的に使っているものでも、「こんなデザインならもっといいのに」と感じることもあると思います。たとえば、スマートホンのカバー。創造の翼を広げて、自分が使いやすいと思うオリジナルのデザインをしてみたいかでしょう。デジタルクラフトツールを使って型を作り、樹脂を流し込めば、本当に使える実物を作り出すことも可能です。

プロフェッショナルの声

建築・パース

「ソフトは道具です。道具である以上、大切なのはイメージーションをストレスなく形にできるか、ということだと思います。人それぞれに使いやすい道具があると思いますが、ぼくにとっては、Shade が最高に使いやすいソフトなんです。」

「空間の広がりや空気感が表現できる」と定評のある Shade のレンダリング機能。美しくビジュアライズすることで、まだ存在しない建築物をプレゼンテーションする際に、説得力を高めてくれます。



株式会社ブロックパーティ
取締役 山田将太郎さん
<http://brockparty.co.jp/>

©BROCK PARTY

プロダクトデザイン

「ベジェで自由に思い通りの曲線を描けるのが何より良いですね。Shade で作ったデザインは、ウソがないんです。」

Adobe® Illustrator® のような、ベジェ曲線から立体形状を入力できる Shade の自由曲面モデリング。プロダクトデザイナーが思い描いた通りの曲面を忠実に立体化することができます。



ベスタクス株式会社
取締役デザイン部長 平林孝介さん
<http://www.vestax.jp/>

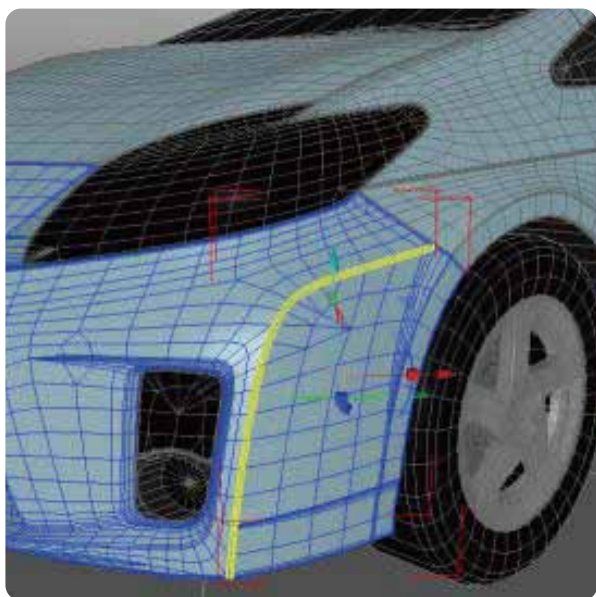
協力：ベスタクス株式会社

Shade 13 のおもな新機能

エッジベベル

Basic Standard Professional

ポリゴンの角の丸めを容易にできるようになりました。作成した形状の輪郭に自然な丸みをつけられるので、プロダクトデザインをはじめ、さまざまなモデリングを行う際にとっても便利な機能です。



イラディアンسキャッシュの品質改善

Basic Standard Professional

イラディアンスキャッシュの品質が向上し、レンダリング時のサンプリング点をより効率的に抽出できるようになりました。これにより、レンダリングの品質と速度が向上し、レンダリング画像の「空気感」を生み出すソフトな陰影が、より短時間で美しく表現できます。インテリア・建築パース等を作成する際に、制作時間短縮と品質向上に大きく力を発揮することでしょう。



フィジカルスカイ

Standard Professional

日時と場所を指定することで太陽の位置を自動計算し、日の当たり具合をシミュレーションできる機能です。場所は北海道から沖縄県までの主要都市をプリセットから選べるほか、緯度と経度を入力することで海外もシミュレート可能です。また、開始・終了日時を指定すると日照アニメーションも作成できますので、建築外観パースのプレゼンテーションでの説得力が向上します。



レンダリング履歴

Professional

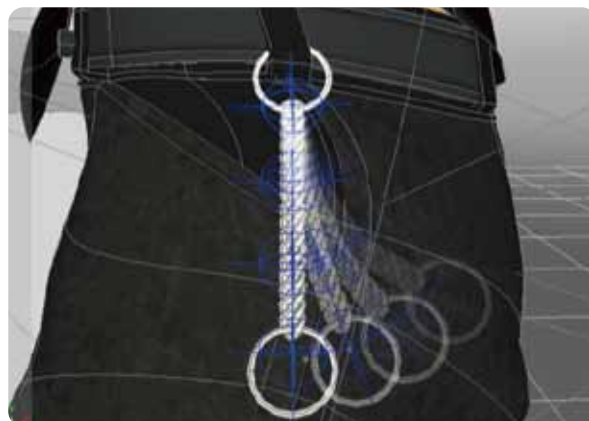
過去にレンダリングした複数の画像を比較する機能です。設定を調整したことでレンダリング結果がどのように変わったかを確認することができます。容易に比較できるようになったことで、レンダリング設定をより精密に詰めていくことが可能です。



モーションエフェクト

Standard Professional

形状のアニメーションでの移動にあわせて、指定のボールジョイントが自然に揺れながら追従する機能です。「重力」を設定することで鎖のように常に下向きに垂れ下がったものの動きをアニメーションできるほか、「風」を有効にすることで左右に揺らすエフェクトを追加することも可能です。



リプリケータ

Standard Professional

パスや形状の表面に沿って形状を繰り返し配置することで、複雑な形状を短時間で作成できる機能です。個数、間隔、方向、ランダムなどの設定が可能で、自由度が高いのが魅力です。建築外観パースで使う屋根瓦をはじめ、林、鎖など、同じ形状が繰り返し登場する形状やシーンの制作に最適です。



マルチパスレンダリングの強化

Standard Professional

環境光、反射、背景、形状マスク、など、レンダリングイメージ制作時の各要素を個別にレイヤー別に出力可能な従来のマルチパスレンダリング機能に、「大域照明：サンプル点」が追加されました。サンプル点の品質を上げたときに、陰影の差をコントロールして画像補正ができます。



ワークフローの改善（一部機能を除き全グレード共通）

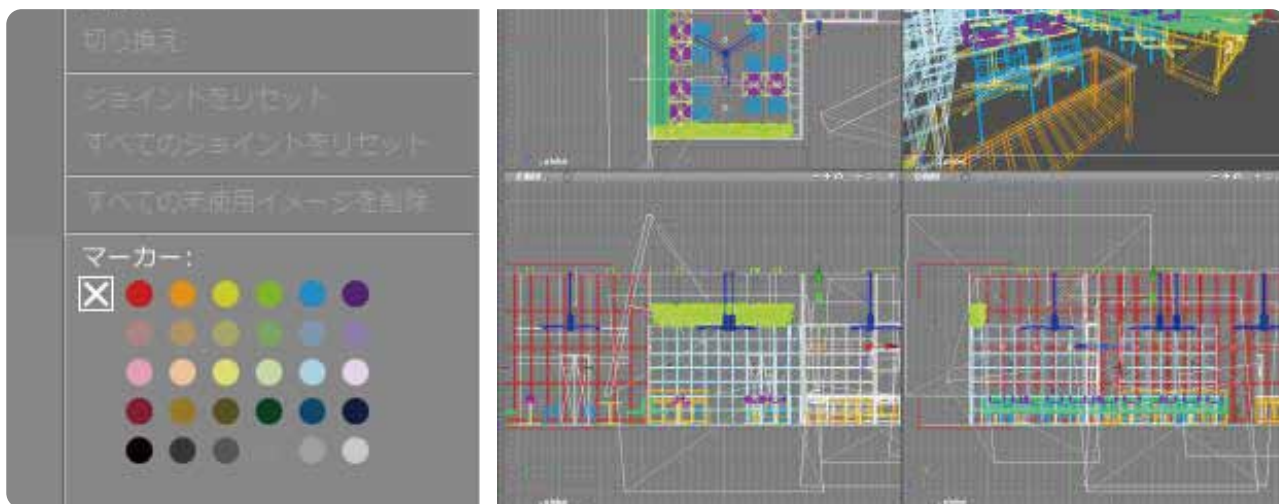
お客様からの要望が多かった機能を中心に、より使いやすい機能を追求して、以下の項目をはじめとした多数の機能強化を行いました。

数々の機能強化点

- ・ 表面材質設定の強化
- ・ バウンディングボックスの数値表示 / 編集
- ・ スムーズな拡大 / 縮小
- ・ スケールガイドの表示
- ・ マーカー色表示モード (下図)
- ・ オートスクロール (下図)
- ・ フィットボタン
- ・ 平行投影 ON/OFF ボタン
- ・ ジョイントモードの表示 / 選択機能の強化
- ・ イメージのガンマ&色補正 (色補正のみ Professional 限定) (下図)

マーカー色表示モード

ブラウザのマーカー色設定メニュー (左) と、編集画面 (右)



オートスクロール

ブラウザで選択した形状を自動スクロールして表示する機能。ON/OFF 切り替え可能です。



イメージのガンマ&色補正

(色補正のみ Professional 限定)

従来の「色補正ウィンドウ」に、レンダリング結果をリアルタイムで補正する機能を追加。さらに、読み込んだ画像に対してガンマ設定が可能になり、リニアワークフローをサポートします。



Shade 13 グレード別比較表

カテゴリ	機能名	Basic	Standard	Professional
全般	レンダリングサイズ	2,000×2,000	4,000×4,000	22,258×22,258
	カメラフィット	○	○	○
	バウンディングボックス (数値の表示 / 入力)	○	○	○
	イメージガンマの設定	○	○	○
	GoogleSketchUp 入力	○	○	○
	FBX 出力	○	○	○
	COLLADA 入出力	出力のみ	出力のみ	入出力
	Python スクリプト	○	○	○
	プラグイン対応	×	○	○
レンダリング	フィジカルスカイ	×	○	○
	ボリュームレンダリング	×	○	○
	ディスプレイメントマップ	×	○	○
	サブサーフェイススキヤタリング	×	×	○
	法線マップ	×	×	○
	色補正のリアルタイム反映	×	×	○
	レンダリング履歴	×	×	○
モデリング	エッジベベル	○	○	○
	リプリケータ	×	○	○
	自由曲面モデリング	○	○	○
アニメーション	モーションエフェクト	×	○	○
	パーティクルフィジックス	×	○	○

※基本的なモデリング機能は全グレード共通です。

※Google SketchUp 入力の機能を利用するには、32ビット版のShade 13を使用する必要があります。

Shade 13 ラインナップ

Shade 13 Basic Hybrid	Win+Mac	EFSBD0H111	4528992075319	12,800 円
Shade 13 Basic Hybrid ガイドブック付	Win+Mac	EFSBD0H121	4528992075333	14,800 円
Shade 13 Standard for Windows	Win	EFSSD0W111	4528992075371	42,000 円
Shade 13 Standard for Mac OS X	Mac	EFSSD0M111	4528992075388	42,000 円
Shade 13 Standard for Windows アカデミック	Win	EFSSD0W311	4528992075395	21,000 円
Shade 13 Standard for Mac OS X アカデミック	Mac	EFSSD0M311	4528992075401	21,000 円
Shade 13 Professionalfor Windows	Win	EFSPD0W111	4528992075456	84,000 円
Shade 13 Professional for Mac OS X	Mac	EFSPD0M111	4528992075463	84,000 円
Shade 13 Professional for Windows アカデミック	Win	EFSPD0W311	4528992075470	42,000 円
Shade 13 Professionalfor Mac OS X アカデミック	Mac	EFSPD0M311	4528992075487	42,000 円

Shade 13 動作環境

Windows 版

OS	Windows XP/Vista/7(32ビット /64ビット) ※64ビット版は64ビットOSにのみインストール可能 CPU: 32ビット: Intel Pentium 4以降 ※SSE2 搭載必須 64ビット: AMD Athlon 64 X2以降 ※SSE3 搭載必須
メモリ	2GB以上(4GB以上を推奨)
HDD	5GB以上の空き領域
モニタ	1024x768ピクセル以上 (1280x1024ピクセル以上を推奨) 24ビットカラー以上 必須ビデオカード: NVIDIA® GeForce® 9, 100/200/300/400シリーズ、(Quadro® FX以上を推 奨) ATI Radeon™ HD 3000/4000/5000/6000シ リーズ以上 (VRAM128MB以上必須 /256MB以上を推奨)
その他	DVD-ROMドライブ、インターネットに接続できる環境

MacOSX 版

OS	Mac OS X 10.6/10.7 ※Mac OS X 10.5には対応して おりませんので、ご注意ください CPU:32ビット: Intel Core以降 64ビット: Intel Core 2 Duo以降
メモリ	2GB以上(4GB以上を推奨)
HDD	5GB以上の空き領域
モニタ	1024x768ピクセル以上(1280x1024ピクセル以上を推 奨) 24ビットカラー以上 ビデオカード: NVIDIA® GeForce® シリーズ以降、ATI RADEONTM HD シリ ーズ以降 (VRAM128MB以上必須 /256MB以上を推奨)
その他	DVD-ROMドライブ、インターネットに接続できる環境

※対応OSは、OSの開発元がサポートする期間内のみ動作を保証します。※グラフィックドライバは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をお使いください。
※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。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。※以下の機能は、各メーカーの64bit対応ライブラリが提供されていないため、Shade 13 64bit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、32bit版のShade 13を利用する必要があります。

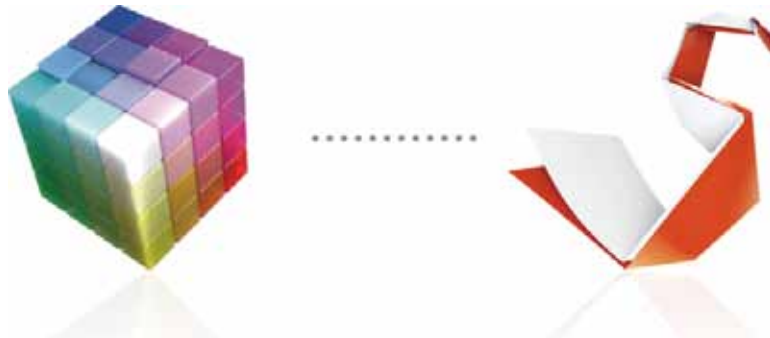
・QuickTime (VRを含む) 出力

・Google SketchUp インポータ

※Poser FusionはPoser 6/7/8/9およびPoser Pro 2010/2012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。Copyright 2012 e frontier, Inc. All rights reserved. 記載の社名、商品名はそれぞれ各社の商標、または登録商標です。

バージョンアップ予約受付中



すでに Shade をお持ちのお客様には、生まれ変わった Shade 13 をお使いいただくために、さまざまなバージョンアッププランをご用意しております。
期間限定の特別価格で販売中ですので、興味をお持ちの方は下記の Web ページをご覧ください。

<http://www.shade13.jp/verup.html>

Shade 13 無償バージョンアップ

2012年1月31日(火)以降に Shade 12 Professional、Shade 12 Standard、Shade 12 Basic 各製品をご購入いただき、ユーザー登録を完了して無償バージョンアップを期限内にお申し込みいただいた方に、Shade 13 の同グレード、同 OS のダウンロード版を無償で提供いたします。*Shade 12 Basic Hybrid をご購入の場合は、ご希望のプラットフォーム (Windows または Mac OS X のうちいずれか一方) に対応した Shade 13 Basic をダウンロード提供いたします。
お申し込み時には販売店のレシートが必要となりますので、大切に保管しておいてください。

お申し込み期限:2012年5月11日(金)

無償バージョンアップの詳細およびお申し込みにつきまして詳しくは、下記の Web ページをご覧ください。

http://www.shade13.jp/free_vu.html

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: 橋本 広報用メール: pr@e-frontier.co.jp