

2012年6月28日

アニメーション機能や他3DCGソフトとの連携を大幅に強化
「Shade 13.1」公開開始のお知らせ

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 作成ソフトウェア Shade シリーズの最新版「Shade 13」に対応するアップデート『Shade 13.1』を 本日、2012年6月28日(木)より公開開始いたします。

アニメーション機能や
他 3DCG ソフトとの連携を大幅に強化

Shade 13 メジャーアップデート
「Shade 13.1」
公開開始のお知らせ



新たにリリースする Shade 13.1 では、ボーン機能の搭載や FBX エクスポートの仕様変更などによって、主にアニメーション関連機能が大幅に強化されました。Shade で作成したキャラクタをポージングしたり、動かしたりする作業がより操作しやすくなり、エクスポートを経由することによって、その他の 3DCG ソフトウェアとの連携も可能です。



※Shade 13.1 は、Shade 13 シリーズ製品のアップデートとして、Shade 13 の登録ユーザーの皆様に、弊社マイページよりアップデートが無償でダウンロード提供されます。

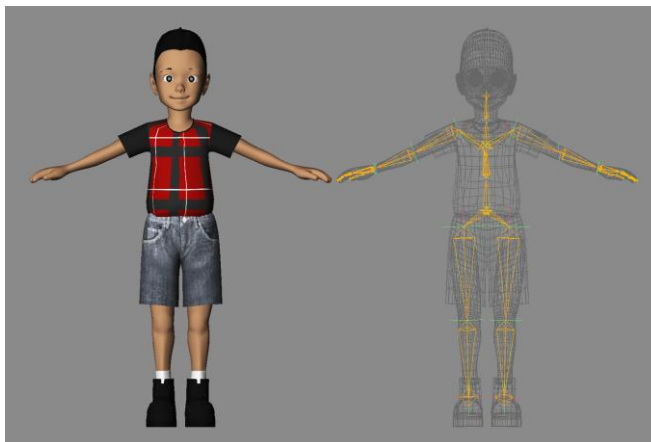
■Shade 13.1の新機能

今回紹介する新機能は、すべてのグレード(Basic / Standard / Professional)に対応しております。

●ボーン

作成したキャラクターにポーズをつけたり、モーションを設定するときに欠かせないのがボーン機能です。

ボールジョイントを使って作成したキャラクターと比較して、他の3DCGソフトウェアと非常に高い互換性を持っています。また、腕や足の曲がりの限界をコントロールできる角度制限により、簡単に動きを設定できるようになりました。



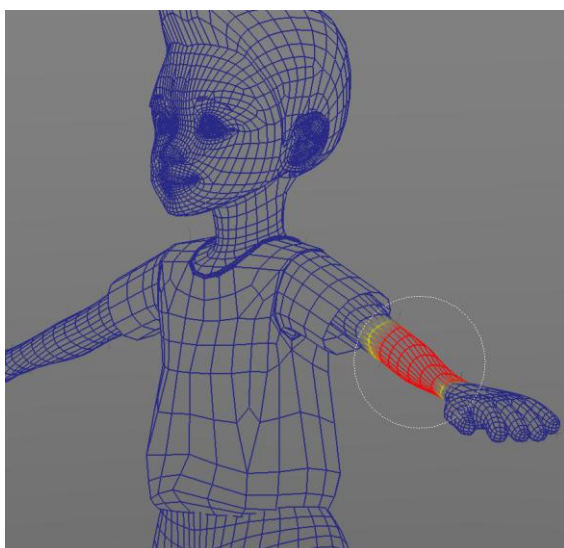
●スキン

従来の方式に加え、新しい頂点ブレンド方式を搭載しました。

頂点数の多い複雑な形状を管理するときに役に立つ表示の絞込みや、表計算感覚で値の変更ができるようになり、従来のスキンよりも操作性が大幅に向上しました。

頂点番号	ボーン	ボーン右肩	ボーン	ボーン右腕	ボーン右膝	ボーン
#34	0.20000					
#35	0.80000	0.01000				
#36						
#37				0.20000	0.02000	
#38				0.80000	0.03000	
#39						
#40		0.96000	0.04000			
#41	0.88000	0.12000				
#42				0.20000	0.03000	
#43				0.55000	0.05000	
#44				0.83000	0.07000	
#45		0.37000	0.63000			
#46		0.85000				
#47	0.85000			0.48000	0.04000	
#48				0.87000	0.13000	
#49				0.88000	0.12000	
#50					0.27000	0.27000
#51					0.05000	0.95000
#52		0.07000	0.93000			
#53		0.11000	0.89000			
#54		0.02000	0.98000			
#55					0.01000	0.99000
#56		0.02000	0.98000			
#57		0.22000	0.78000			
#58		0.80000	0.20000			
#59					0.53000	0.53000
#60					0.05000	0.95000
#61					0.22000	0.78000
#62					0.83000	0.17000
#63		0.44000	0.56000			
#64					0.81000	0.19000
#65					0.06000	0.94000
#66	0.08000	0.92000				
#67	0.13000	0.87000				

●ウエイトペイント



スキンのウエイト値の編集を図形ウインドウ上でグラフィカルに行うことが可能になりました。これまでスキンウインドウで行っていた操作よりも直感的に、視覚的にもわかりやすく操作できます。

●FBXエクスポート

FBXエクスポートが機能強化され、ボーンと組み合わせることで、Shadeで作成したキャラクターアニメーションのAutodesk 3dsMaxやMayaなどとのアニメーションの互換性が向上しています。

FBXとはポリゴン、モーションキー、マテリアル、テクスチャ、ライト、カメラ、階層情報、IK、スキンのデータ情報を保存できる形式です。



●iCloneエクスポート (Windows版のみ搭載)

Shadeで作成したキャラクターをiCloneエクスポートを用いて出力すれば、iCloneで、あらかじめ用意されているアニメーションプリセットやKinectセンサーとの連携機能を用いて、簡単にキャラクターにアニメーションを設定することができます。

※ご利用になるためにはiClone5と3DXchange4が必要になります。



■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

モニター : 1024×768 ピクセル以上 (1280×1024 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

●MacOS X 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

モニター : 1024×768 ピクセル以上 (1280×1024 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 RADEON™ 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

※PoserFusion 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。

■関連URL

Shade 13 公式サイト

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

<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 pr@e-frontier.co.jp

Copyright 2012 e frontier, Inc. All rights reserved.

※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。