

2012年11月19日

ゲーム開発エンジン「Unity」へ対応し、連携を大幅に強化。

「Shade 13.2」アップデート 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、ゲーム開発ソフト「Unity」に対応(*1)した Shade シリーズ最新バージョン『Shade 13.2』を本日 2012 年 11 月 19 日(月)より公開いたします。

(*1)Unity3.5 以上。Unity4.0 対応



●Windows 8 対応

2012年10月26日にMicrosoft社からリリースされましたWindows8に正式対応しました。詳しい動作環境については、以下のShade 13.2シリーズの動作環境をご覧ください。

グラフィックソフトランキング No.1(*2)の Shade 3D for Unity の機能を搭載。

「Shade 3D for Unity (英語版)」は Mac App Store より米 Unity Technologies のゲーム開発エンジン「Unity」クリエイター向けとして公開されています。この Shade 3D for Unity は、Mac App Store においてグラフィックソフトランキングでいきなり第 1 位、全カテゴリーのソフトウェアダウンロードランキングにおいても Evernote に次ぐ第 2 位を記録しました(11 月 14 日現在)。この Shade 3D for Unity (Mac App Store 版のみ)で提供されていた機能に加え、さらに Shade 13.2 のために強化、改良されたさまざまな機能が搭載されます。 (*2)Mac App Store グラフィックソフトランキング部門で 2012 年 11 月 14 日に記録。

米国Unity Technologies, CEO David Helgasonより歓迎のコメント

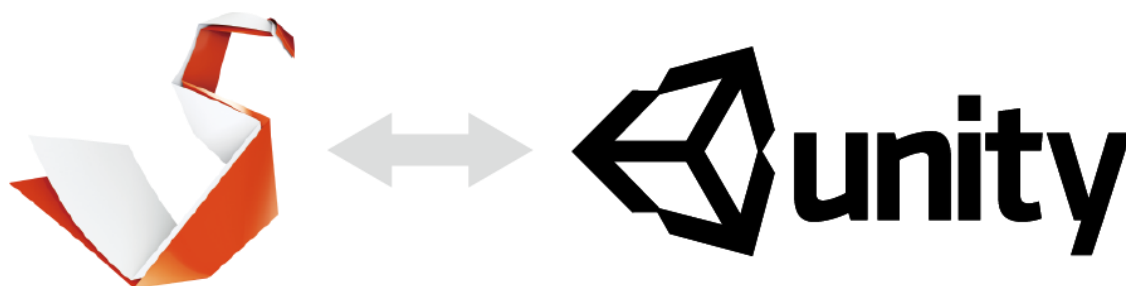
「Shadeシリーズがゲームの開発者に向けて装いを新たにすることをとても嬉しく思います。Shade 13.2 とUnityを使って、さらに多くの人がゲームの作り方を学ぶようになることを願っています！」



Unity と連携する Shade13.2 の主な新機能

●FBX(*3)インポータ

FBX インポータの搭載により Unity 上にあるキャラクタや Autodesk 3dsMax や Maya 等で作成したキャラクタの形状やアニメーション情報を FBX 経由でインポートできます。



●FBX(*3)エクスポートの機能強化

Unity に書き出すことのできるオプションを追加。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を Unity で使用することができます。

Unity 以外にも一般的な 3D ソフトウェアで使用することを想定した FBX を書き出すことができます。

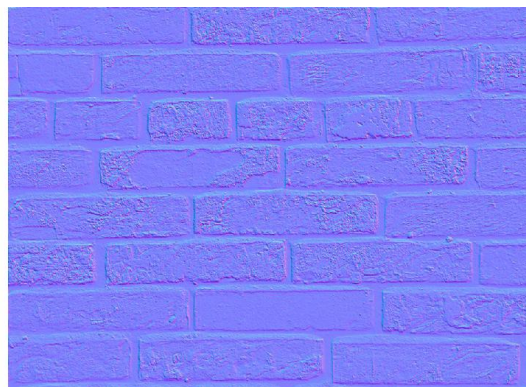
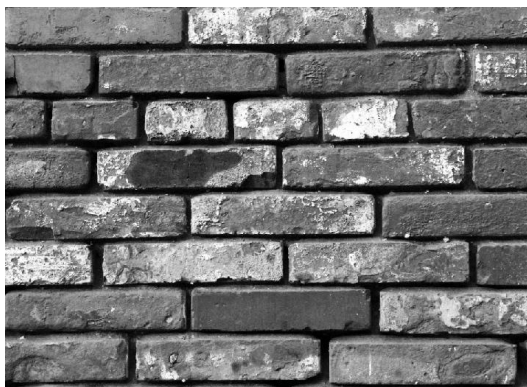
- 形状、表面材質、アニメーションの出力
- イメージの埋め込み、外部参照の選択
- アニメーションの出力、ベイクされたアニメーションの出力
- カメラ、光源の出力 (Unity に読み込んだ際は、空の GameObject になります)

(*3)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。

● 法線マップへの変換

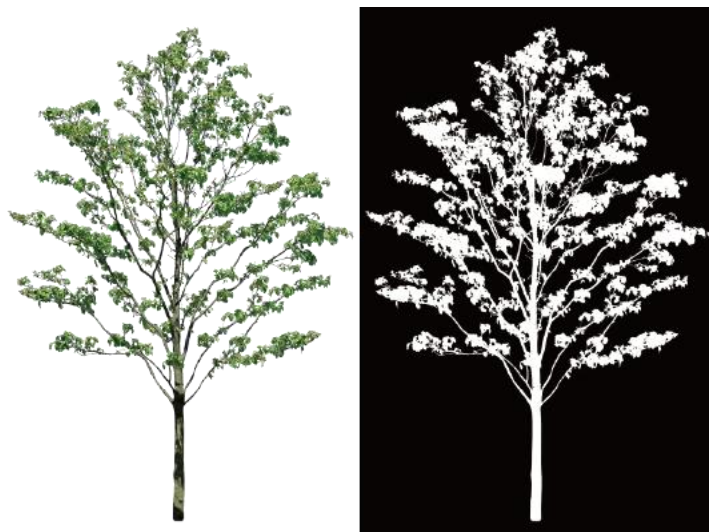
Shade に読み込んだバンプマップ用のグレイスケール画像を法線マッピング用の画像に変換することができます。画像編集ウィンドウのフィルタとして搭載されており、各種画像補正フィルタと連携することも可能です。

法線マップとは、法線ベクトルの X, Y, Z 座標に対応した RGB 画像で、法線マッピングをオブジェクトに設定すると、疑似的に凹凸表現してくれる機能です。ゲームのキャラクターや背景の作成等で活用できる便利な機能です。これまで、Professional グレードにのみ搭載されていた法線マッピングが、Shade 13.2 では全グレードで利用可能となりました。



●アルファ透明

一枚の画像から自動で透明度と拡散反射を設定することができます。たとえばビルボードのような表現がより簡単に設定できるようになりました。



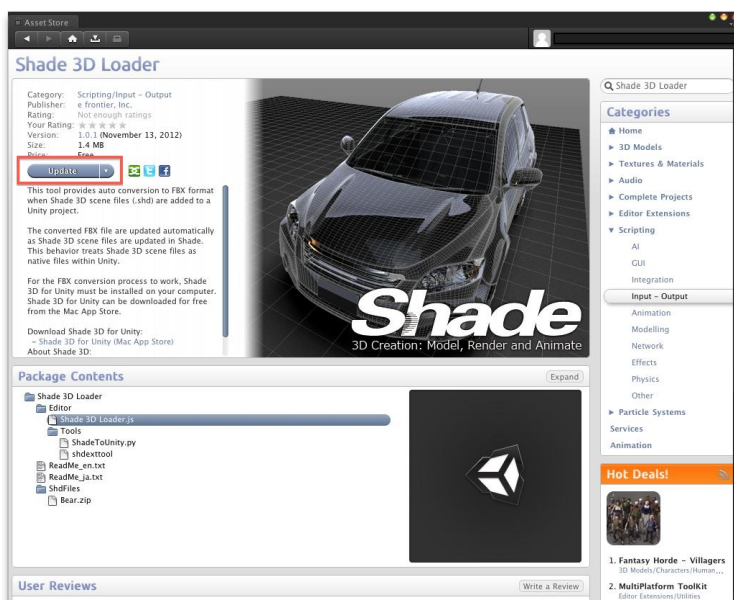
●Shade 3D Loader の提供開始

Shade で作成したシーンファイル(*4)を Unity で読みこませることができます。

これにより、リアルタイムで Shade の形状の編集結果等を Unity に反映させることが可能になります。

スクリプトは Unity Asset Store (<http://u3d.as/content/e-frontier-inc/shade-3d-loader/3ud>) で入手することができます。(*4) Shade 13.2 で開くことができるファイルであれば、過去のバージョンの Shade で作成されたデータでもエクスポートが可能です。

Shade 3D Loader の機能を利用するには、Shade 13.2 あるいは、Shade 3D for Unity がインストールされている必要があります。



■ Shade 13 シリーズユーザーに無償提供

今回ご紹介したすべての新機能を搭載した Shade 13.2 は、Shade 13 シリーズ製品のユーザー登録が行われているすべてのユーザーに対して、アップデートが無償で提供されます。アップデートは「マイページ」よりダウンロードいただくことができます。(Basic / Standard / Professional 版が対象、体験版はのぞく)

■ FBX ボーンキャラクター「BONKO」を無償配布

CGクリエイター「IKEDA」氏モデリングの Shade 13 のボーン入りキャラクター「BONKO」を無償で公開します。ポーズや形状を編集することや、Unity に出力し使用することなどができます。

●BONKO ダウンロードページ <http://www.shade13.jp/resoueces/13.2tokuten.html>



IKEDA 氏プロフィール

東京都出身。3DCG アーティスト。「Shade」を駆使し、繊細で美しい作品を生み出す。とくに人物キャラクターの造形には定評があり、生み出したキャラクターはいくつも商品化されている。「CORRUPTION GARDEN-3DPV」で巡音ルカ動画は、そのあまりに高いクオリティで視聴者を驚かせた。

■Shade13.2 シリーズ動作環境

●Windows 版

OS: Windows XP/Vista/Windows7/Windows8 (32ビット / 64ビット)

※64ビット版は 64ビット OS へのみインストール可能

CPU[32ビット]: Intel Pentium4 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 3000/4000/5000/6000/7000 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 10.6/10.7/10.8 ※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。

※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。

・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/>

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。

<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