

想像をかたちに 「Shade 3D ver.14」 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 3D ver.14』シリーズを 2013 年 7 月 25 日（木）に発売いたします。



Shade 3D

ver.14

Shade とは



Basic



Standard



Professional

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 27 年目を迎えた今年、Shade は製品名を Shade 3D へと改変しました。常に 3DCG ソフトウェアとしての新たな道を開拓し続ける製品として 3D プリンタへの対応など、新分野で利便性をさらに向上すべく進化を果たしました。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た開発を続ける Shade 3D ならではの使いやすさを、新しいフィールドでもきっと実感していただけることでしょう。

全グレードハイブリッド化

今バージョンから、従来の Basic 版でご好評をいただいていたクロスプラットフォーム制を拡大し、全グレードで Windows/Mac OS のどちらでもご利用いただけるハイブリッド版でのご提供になります。コンピュータの買い替えなどご利用環境の変化などにも安心して導入いただけるよう配慮しました。

Shade 3D ver.14 主な新機能

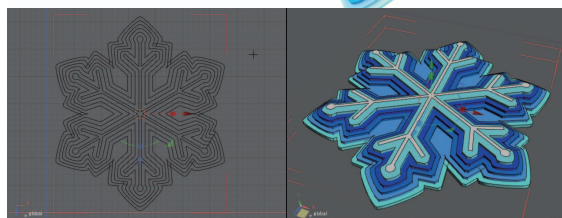
線のオフセット

Basic

Standard

Professional

線形状に対して、従来の重心からのスケールではなく、距離によってオフセットする機能を搭載しました。片面、両面のオフセットに、繰り返し回数を入力し、その間隔や高さに勾配を付けることも可能です。角のタイプを4種から選んで、エンドやコーナーの丸め、切り落としを自動作成することも可能。階段状のものを作成したり、壁芯から壁厚設定で建築パース用の形状を作る際にも便利な機能です。



テキストプリミティブ

Basic

Standard

Professional

従来のテキストエフェクタでは、立体化できる書体に、プラットフォームによる制限がありましたが、正式に OpenType と TrueType の両者をサポートすることにより、和洋書体の区別なく様々な書体を立体化し、プリミティブとして編集することができるようになりました。

これにより図形ウィンドウ内で、ワープロ感覚で立体フォントを直接入力・編集することが可能になり、文字の掃引の高さや文字間隔をスライダで目視しながら調節できるなど、直感的な立体文章の作成・編集が可能になりました。



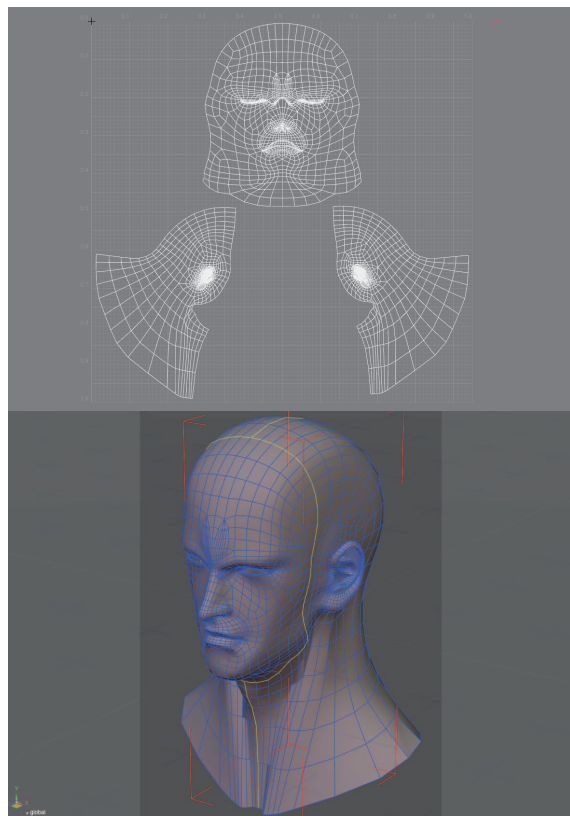
LSCM

Standard

Professional

3DCGで1スキンで作成したオブジェクト表面に画像を貼るためには、一般にあじの開きと呼ばれる展開された画像を作成する必要があり、それにとまなう形状のUVメッシュの展開法にも、様々な自由度が必要になります。

そこで任意のエッジを切開し、UVメッシュを自由に展開できるLSCMを従来のUV作成機能に追加しました。位置を固定するピンや、ピンの移動によるライブ変形にも対応。歪めたくない位置を基準とした展開法などを自由に設定することが可能になりました。



STL フォーマット対応

Basic

Standard

Professional

3Dプリンタでの利用の機会が増え、積層型の出力装置へのファイルの受け渡しに、STLをサポートして欲しいというご要望にお応えしました。出力装置の加工可能な大きさの範囲内に形状を出力する機能など、より使いやすく用途に応じた出力オプションをご用意しました。



Shade のモデリング



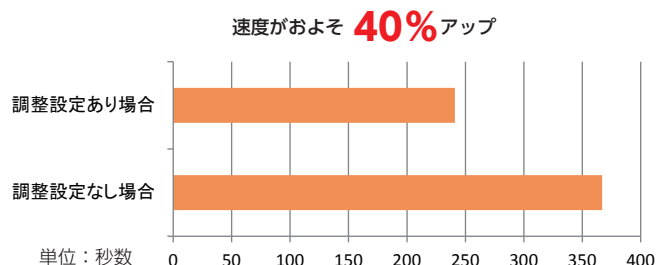
3Dプリンタ機種：3D SYSTEMS 社 PROJET HD3500

協力：立体造形工房神田 TOKYO LITHMATIC O.,LTD. 東京リスマチック株式会社
<http://www.lithmatic.net/3dprinter/>

表面材質・光源ごとの品質調整

Professional

今までの Shade は、シーン中の表面材質や光源に対し、一律の精度でレンダリング計算を行っていました。例えば、「影のソフトネス」を設定してある光源ごとの品質を設定することにより、よりレンダリング時間をかける高品質な影と、計算を省略して高速化をはかる低品質な影を混在させることができるようになり、ユーザーの裁量によるレンダリング時間と品質のバランスをとることが可能になりました。



© 三澤崇史

※速度結果はシーンによっては変わります。

アンチエイリアシングの効率改善

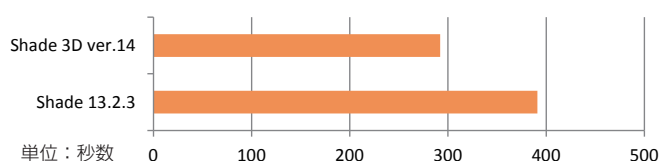
Basic

Standard

Professional

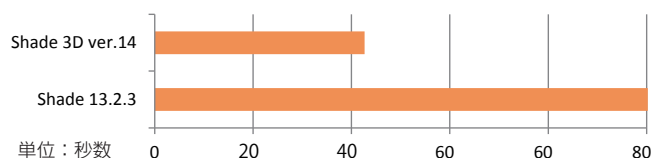
マルチスレッドや Shade Grid を利用したレイトレーシングのレンダリングの際のパフォーマンスを最大限に引き上げ、アンチエイリアスの処理速度を従来の 2 倍に高速化しました。製版データやプリント用イメージ生成時の、高画素数レンダリングに効果を発揮します。

レンダリング全体の速度



アンチエイリアシングの速度

速度がおおよそ **50%アップ**



※速度結果はシーンによっては変わります。



透視図での立体視モニタ表示対応

Basic

Standard

Professional

偏光方式の3D表示対応モニタを接続すれば、モニタ付属の3Dメガネを装着するだけで、透視図が立体視できるようになりました。これによりプラットフォームに依存しない立体視環境を通常の操作画面上にも簡単に構築できるようになります。

※従来のバージョンに対応しております NVIDIA® 3D VISION™は Winndows 版のみで、互換性のある NVIDIA 社製のグラフィックカードを必要としています。



今後の Shade について

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、当たり前のように3DCGは使われています。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、最近ではさらに進んで、形状を立体プリントして利用するシーンが、ニュースや特集番組で伝えられるほどになってまいりました。手描きで絵が描けない人にも絵作りができて、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に、新たに実体化・リプリケートへの道が拓かれ、3DCGはまさに夢のツールへと進化し続けているのです。

今回の STL フォーマットのサポートを機に、Shade 3D として、さらに簡単に立体プリントをご利用いただけるように、今後のアップデート、バージョンアップで、作りやすさを念頭においた機能アップを予定しています。どうぞ御期待ください。

Shade 3D ver.14 グレード別比較表

		Basic	Standard	Professional
新機能	STL 出力	○	○	○
	LSCM	×	○	○
	偏向方式モニタ対応	○	○	○
	テキストプリミティブ	○	○	○
	光源ごとの品質調整	×	×	○
	照度調節	×	○	○
	図形ウインドウでの大域照明表示	×	○	○
全般	レンダリングサイズ	2,000x2,000	4,000x4,000	22,528x22,528
	SketchUp 入力(32 ビットのみ)	○	○	○
	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	×	○	○
	ラジオシティ	○	○	○
	トゥーンレンダリング	×	○	○
	ボリウムレンダリング	×	○	○
	ディスプレイメントマッピング	×	○	○
	サブサーフェイススキャタリング	×	×	○
	法線マッピング	○	○	○
モデリング	ポリゴンモデリング	○	○	○
	自由曲面モデリング	×	○	○
	リプリケータ	○	○	○
アニメーション	アニメーション基本機能	○	○	○
	モーションエフェクト	×	○	○
	パーティクルフィジックス	×	○	○

Shade 3D ver.14 ラインナップ

製品名	環境	JAN	商品コード	価格(税抜価格)
Shade 3D Basic ver.14	Win+Mac	4528992087398	EFSBE0H111	9,800 円
Shade 3D Basic ver.14 ガイドブック付	Win+Mac	4528992087404	EFSBE0H121	11,800 円
Shade 3D Standard ver.14	Win+Mac	4528992087411	EFSSE0H111	40,000 円
Shade 3D Standard ver.14 アカデミック	Win+Mac	4528992087428	EFSSE0H311	20,000 円
Shade 3D Professional ver.14	Win+Mac	4528992087435	EFSPE0H111	80,000 円
Shade 3D Professional ver.14 アカデミック	Win+Mac	4528992087442	EFSPE0H311	40,000 円

Shade 3D ver.14 動作環境

	Windows版	Mac OS X版
OS	Windows Vista / 7 / 8 (32 ビット / 64 ビット)	Mac OS X 10.7 / 10.8
CPU	32ビット：Intel® Core™ 2 Duo、AMD Athlon II 以降 ※SSE2搭載必須 64ビット：Intel® Core™ 2 Duo、AMD Athlon 64 X2以降 ※SSE3 搭載必須	• 32-bit: Intel Core以降 • 64-bit: 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 pixel以上を必須 (1280x1024ピクセル以上を推奨) 24bitカラー以上必須	1024x768 pixel以上を必須 (1280x1024ピクセル以上を推奨) 24bitカラー以上必須
	必須ビデオカード：NVIDIA® GeForce® 9xxx, GT, GTX, Quadro® FX 以上、AMD Radeon™ HD 2000 シリーズ 以上 . Intel® HD Graphics 2000 シリーズ 以上、(VRAM256MB以上必須/512MB以上を推奨)	必須ビデオカード：NVIDIA® GeForce® シリーズ 以上、ATI Radeon™ HD シリーズ 以上 . Intel® HD Graphics 3000 シリーズ 以上 (VRAM256MB以上必須 /512MB以上を推奨)
立体視モニタ	NVIDIA® 3D Vision™ 偏光方式3Dモニタ	偏光方式3Dモニタ
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、OpenGL 3.2 に対応した Quadro® が必要です。(Windows 版)

※偏向方式 3D モニタの立体視表示には、OpenGL 3.2 に対応したビデオカードが必要です。

※以下の機能は、各メーカーの 64 ビット対応ライブラリが提供されていないため、Shade 3D ver.14 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、32b ビット版 の Shade 3D ver.14 を利用する必要があります。

QuickTime (VR を含む) 出力

SketchUp インポータ

※PoserFusion は Poser 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。

バージョンアップ予約受付中

Shade 13 **Shade 3D** ver.14

すでに Shade をお持ちのお客様には、生まれ変わった Shade 3D ver.14 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://shade.e-frontier.co.jp/verup.html>

なお、2013 年 6 月 21 日（金）以降に
Shade 13 Professional、Shade 13 Standard、Shade13 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 と同グレード
同 OS Shade3D ver.14 を無償（ダウンロード版）で提供いたします。

申込み期限：2013 年 9 月 13 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