



Shade 3D

グレード別機能ガイド

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 3D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。



ラインナップ — 目的や用途に応じた3つのグレードを用意 —

Basic

3DCGをはじめの人に

Shade 3D Basic は、3DCG をこれからはじめる全ての方々に最適なソフトウェアです。

Shade 3D シリーズの大きな特徴である美しい立体を曲線を用いて作成できる自由曲面モデラーや、高い表現力を誇るレンダリング機能はもちろん、3DCG アニメーション作成機能、スクリプト開発環境までをそなえたオールインワンの本格 3DCG ツールです。

Standard

3DCG に打ち込む人に

3DCG に打ち込む人のために本格的な 3DCG の機能を網羅したパッケージ、それが Shade 3D Standard です。パーティクル、ヘアーなどのハイエンド 3DCG 機能に加えて、本格的なセルアニメーション用イメージやマンガ原稿の背景でも使用できるトゥーンレンダリング機能を備えた Shade 3D Standard は、まさにクリエイターのための 3DCG ソフトウェアです。

Professional

3DCG を仕事にする人に

プロフェッショナルの要望に応えることのできる 3DCG ソフトウェア、それが Shade 3D Professional です。Shade 3D の立体入力機能は、サイズや配置などに厳しいプロフェッショナルの業務にも十分に対応する機能をそなえながらマウス主体の直感的な操作系を両立させています。Shade 3D シリーズで定評のある、実写と見まごうばかりの静止画作成機能も強化され、プロフェッショナルのためのテクニカルイラストレーション機能も搭載されています。仕事で 3DCG を必要とするならば、Shade 3D Professional は最適なソフトウェアです。

各説明には、その機能を搭載している製品を、下記のカラーで表記しています。

- B** Shade 3D Basic
- S** Shade 3D Standard
- P** Shade 3D Professional



Shade 3D Basic ver.14
(JAN : 4528992087398)
Shade 3D Basic ver.14 ガイドブック付
(JAN : 4528992087404)



Shade 3D Standard ver.14
(JAN : 4528992087411)
Shade 3D Standard ver.14 アカデミック
(JAN : 4528992087428)



Shade 3D Professional ver.14
(JAN : 4528992087435)
Shade 3D Professional ver.14 アカデミック
(JAN : 4528992087442)

アカデミック版ご購入の際は、購入資格確認のため身分証の提示をお願いいたします。詳細はこちらをご覧ください。 http://shade3d.jp/biz_education/academic/academicinfo.html

Basic

「3DCG をはじめる人」に
経験がなくても簡単！誰でも 3DCG アーティストになれる。



協力：株式会社ファイン <http://www.fine-d.co.jp>

ブラウザ

B S P

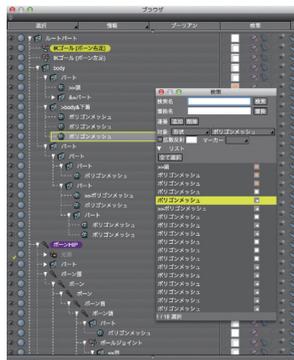
オブジェクト、使用イメージ、マスターサーフェスなどをファインダーのような階層構造で一括管理するウインドウです。



検索 (ブラウザ機能)

B S P

複数のオブジェクトをキーワードや属性、カラーにより簡単に検索し、複数選択することができます。一括設定する場合などに便利です。



オートスクロール

B S P

図形ウィンドウで選択したオブジェクトに自動的にスクロールして表示するので、膨大な数のオブジェクトの中から深い階層にあるものを探すことが容易になります。

マーカー

B S P

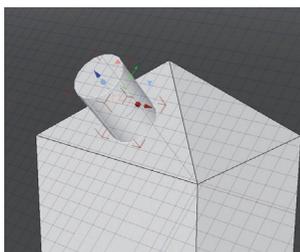
表面材質の色などシーン設定にかかわる色情報だけでなく、オブジェクトに任意のマーカー色を設定して分類することができます。検索にマーカー色を使って一括選択したり、図形ウィンドウの形状表示色をマーカー色にすることも可能です。



作業平面

B S P

編集中の形状面に対してローカル座標を設定することができるので、斜面に正確にフィットしたオブジェクトを作成することができます。



あおり補正機能

B S P

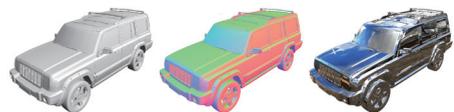
日本の商業用パースでは、3DCG で作られた画像にも垂直の線が平行になるように補正できる機能が必要とされる場合があります。実写との合成の際にもあおり補正があると微妙なパース合わせに便利です。



GLSL フォンシェーディング

B S P

高速なプレビューを可能にし、環境マップの映り込み、複数光源のハイライトの位置確認もできます。グラフィックカードの性能に依存しますが、高画質なシェーディング画面を表示します。



スケールガイドの表示

B S P

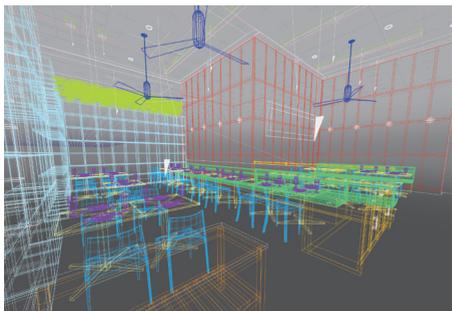
気が付かずに直径 200m のコーヒーカップを作ったりしないように、スケールガイドが制作中のモデルの大きさをコントロールしてくれます。Shade 3D では、作図の邪魔にならないように、常時表示せずに、拡大縮小時に一定時間だけ表示します。



ワイヤフレームの形状色：マーカー色表示

B S P

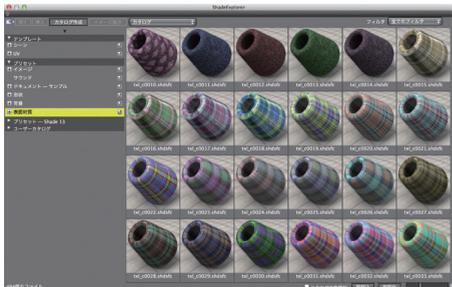
複雑なモデルを作成した時にオブジェクトごとにワイヤフレームを色分けすることで識別しやすくなり、作業効率がアップします。ワイヤフレーム表示ですのでグラフィックカードに負担をかけずに、軽快に作業することができます。



ShadeExplorer

B S P

Shade 3D の形状、表面材質、背景設定、音源、その他、様々なファイルをサムネイル表示で一覧できるウインドウです。サムネイルをダブルクリックすることですぐにファイルを開いたり、挿入したり、設定することが可能。ライブラリとして重宝する機能です。



作業画面のカラー設定切り換え

B S P

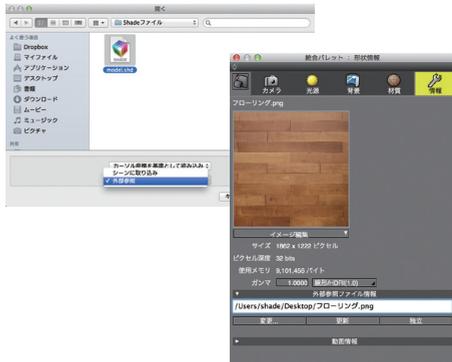
環境設定から作業画面の色を切り替えることができます。もちろん編集中のワイヤフレームの色や背景の色など個々の色もカスタマイズすることができますので、オリジナルの画面色を設定することができます。



シーンファイル／表面材質／画像の外部参照

B S P

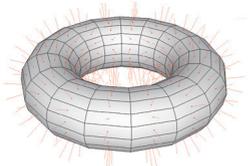
シーンに登場するオブジェクトや使用する画像を外部参照にすることにより、別途に編集したものにすぐに更新したり、置換することが可能になります。ファイルサイズの軽量化にも役立つ機能です。



法線表示

B S P

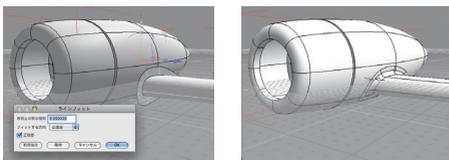
3DCGにとって重要な形状の表と裏を明示的に表してくれる機能です。



ラインフィット

B S P

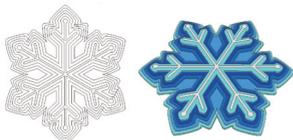
線形状を別オブジェクト表面にフィッティングさせる機能です。重心位置へのシュリンクや、正投影により形を崩さずにフィッティングさせることができます。フィッティングの表面からの距離指定も可能ですので、衣服を着用させたり、物体とのクリアランスを設定することが可能です。



オフセット機能

B S P

線形状を距離、繰り返し回数、勾配、コーナーの処理（マイター、ベベル、ラウンド2種）を指定して多重に複製する機能です。片面、両面が選べますので、壁芯に壁厚指定をしたり、スプラインモデラーならではのさまざまな応用が効く機能になっています。



メッシュ編集ツール

B S P

一般的なポリゴンモデラーに必要な、ベルト選択、ベベル、ブリッジ、形状判定などの、様々な機能がツールボックスにメッシュ編集ツールとして納められています。



テキストプリミティブ

B S P

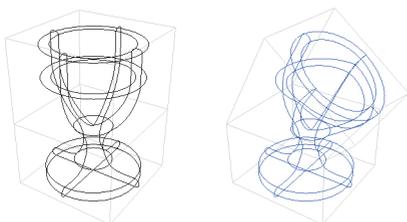
OpenType へ対応し、さまざまなフォントを立体化することができるようになりました。従来のプラグインではなく、本体にプリミティブとして実装されたので、大量の文字数をさながら立体文字ワープロのように入力可能で、ほぼリアルタイムに文字の奥行きや高さ、文字間隔をスライダで調節したり、数値入力で調整可能です。



ケージ

B S P

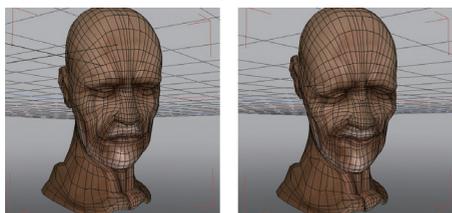
形状を内包するようにポリゴンメッシュのケージを作成し、そのケージの頂点編集により、内包された形状を変形する機能です。ケージにボーンを設定すれば、複雑な形状を歩かせたり、アニメーション用にも使える便利なデフォームのための機能です。



マグネットツール

B S P

ブラシのように半径を指定して、ピンチ、プロブなどの変形方法を選択、形状を磁石のように押し引きしながら変形できる機能です。



直線移動／回転／拡大縮小／均等拡大縮小／せん断／数値入力

B S P



リンク形状（マスターオブジェクト）

B S P

実体化も可能なクローン形状を複製配置する機能です。マスター側を編集すればクローン形状も同様に変形するため、パートにリンクを設定して、部品をリンク形状に一度に配置したりすることも可能。メモリ節約にもなり、高速な描画に役立ちます。

プリミティブ作成機能

B S P

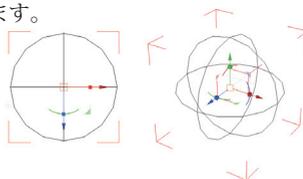
線形状、自由曲面、ポリゴンメッシュ、それぞれのプリミティブ形状を作成することができます。



統合／移動／回転／スケールマニピュレータ

B S P

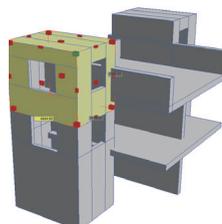
形状編集やオブジェクトのレイアウトの際に移動、回転、拡大縮小などの作業を直感的に行うことができます。



サイズマニピュレータ

B S P

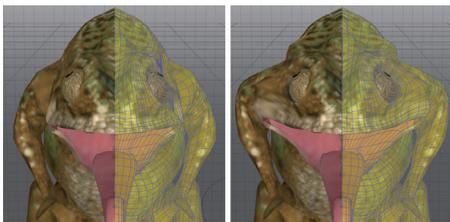
バウンディングボックス上に数値を直接入力するサイズ調節の機能です。建築やプロダクトデザインなど、図面を元に厳密なモデルを作成するときにXYZの方向に悩むことがない便利な機能です。



ミラーリング

B S P

形状を鏡面コピーする機能です。鏡面の位置はマウスのカーソル位置による指定の他、形状のエンドの最小値、最大値でも指定可能。すぐさま形状の確認ができると同時に実体化して、非鏡面に変換することも可能です。



線形状編集ツール

B S P

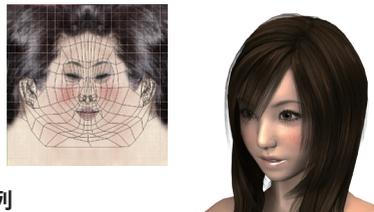
ベジエ曲線による線形状編集ツールです。スプラインによるドロツールと同じコマンドなので使いやすく、学習も楽にでき、思い通りの構造線を描画することが可能です。



UV 作成機能

B S P

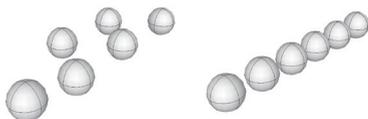
ポリゴンメッシュで表面材質のマッピングを行うためには UV 情報が必要となります。さまざまな投影方法で UV メッシュが作成可能で、図形ウィンドウ内で全ての UV 編集が行なえます。



形状整列

B S P

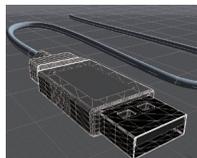
オブジェクトを整列、分配することが可能です。整列基準に記憶パスを利用することができ、整列の基準点、整列間隔の距離指定、均等分配など、アイコンによる簡単操作が可能です。



ブール演算

B S P

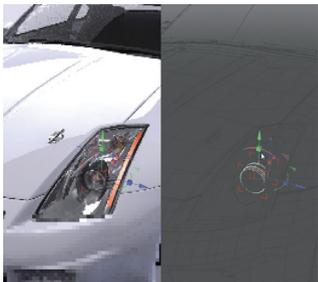
重なったオブジェクトに切り抜きや融合などで形状を作成する方法です。複雑な形状も簡単に作成することができる上、リアルタイムプレビューを備え、ブーリアンタイプを切り替えるだけでブーリアン結果を素早く確認することが可能です。



プレビューレンダリング

B S P

代表的なプリセットのレンダリング手法と、イメージウィンドウで設定したレンダリング手法を切り替えることができ、最終画像と見まがうほどのクオリティでレンダリング画像の高速なプレビューが可能です。シェーディングとは違い、レンダリングブーリアンや穴情報なども忠実に再現可能。特にレイトレーシング（ドラフト）での高速プレビューはほぼリアルタイムのパフォーマンスが得られ各種設定の確認に役立ちます。



立体視レンダリング

B S P

豊富な立体視レンダリングのオプションは全3DCGソフトのトップレベルにある Shade 3D ですが、さらに表示機能も進化しました。偏向方式の3D モニタにも対応し、モデリングしながらの立体視も可能です。



ShadeGrid

B S P

ネットワーク上に ShadeGrid をインストールしたパソコンがあれば、Windows、Mac の区別なく 1 枚の画像を複数台を使ってレンダリングできる機能です。設定は IP アドレスの登録のみの簡単さ。レンダリングの高速化に寄与する ShadeGrid は、何台にインストールしても無償です。

※グレードによる利用台数に Standard 以下には制限がありますが、Professional は何台でも利用可能です。



大域照明 ラジオシティ

B S P

ラジオシティは、他の大域照明手法とは異なり、熱力学的なシミュレーションにより空間中の光源から発せられるエネルギーが反射によって減衰していく過程を計算する手法です。レイトレーシングでの「レイの追跡回数設定」に左右されることなく、隅々までより正しい照度が得られる手法です。



IBL (イメージベースドライティング)

B S P

背景に設定した画像でライティングを行う機能です。画像がもとになりますのでライトオブジェクトによるライティングより簡単で自然な光を演出できます。ShadeExplorerにも多数収録されているパノラマ画像を利用すればリアルなイメージ作成を容易に行えます。



HDRI 対応

B S P

HDRIは輝度値が通常より広帯域で記録された画像で、Shade 3DでIBLによる大域照明を行なう際に利用するパノラマ画像のフォーマットとしても利用されています。素材販売サイトからの入手の際にも、最も流通量が多いフォーマットとして重宝することでしょう。



アニメーション／各種ジョイント

B S P

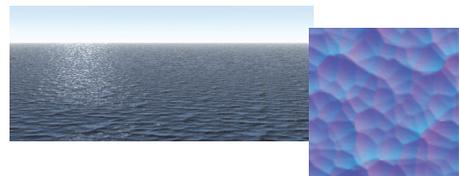
形状オブジェクトとしてジョイントを設定でき、親子関係はブラウザの階層構造により簡単に設定可能。ジョイントの動作は形状情報により動作範囲の制限も含めて正確に設定できます。



法線マッピング

B S P

バンプマップ(距離指定によるパラメトリックバンプを含む)ディスプレイメントマップの両者はイメージ階調による形状の凹凸を表現しますが、ステップ数とピクセル単位の階調差が絡むため、階段状にデジタイズされ、斜めの面表現は苦手としています。法線マップではXYZそれぞれの色情報により、傾いた面の表現に秀でているため、瓦などの波打った形状をマッピングだけで大量にパターン表現したり、レリーフなどの彫塑表現をメモリに負担をかえずに実現することが可能です。Shade 3Dの画像編集内に法線マッピング素材をバンプマップから生成する機能も搭載。



Standard

「3DCG に打ち込む人」に
クリエイティブを夢中にする 3D スタンダードツール

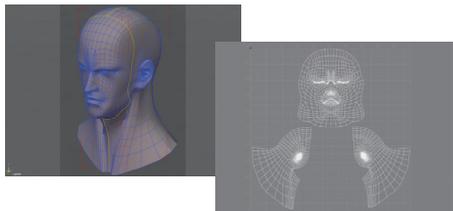


© 富永守彦

LSCM

S P

UV メッシュを立体形状の任意の稜線を切開して平面に展開する機能です。いわゆるマッピングのための「あじの開き」を任意の設定で可能にします。ピン設定による固定も、ピンによるライブ変形もサポートし、図形ウインドウ内で全ての操作が完結する快適な UV アンラップの制作環境をもたらします。



パスリプリケータ

S P

任意の線形状に沿って、多数のオブジェクトを配置する機能です。手作業では面倒であったり難しい配置をパスリプリケータのパート内にオブジェクトを内包するだけで配置完了。形状情報で配置のルール設定も思いのまま。大きさに乱数を与えたり、距離、個数指定も可能です。ジュエリーデザインや可動する時計バンド、チェーンなど
応用範囲は無
限です。



サーフェスリブリエータ

S P

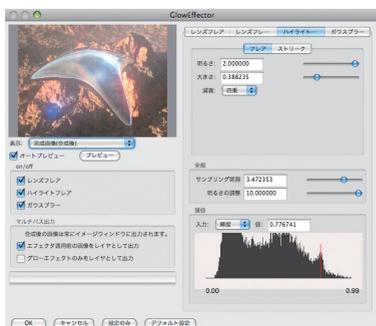
指定した形状の表面に大量のオブジェクトを自動配置することが可能です。山に木を植えたり、ケーキやフラワーアレンジのレイアウトプランを練ってみたい、使って楽しく実用性がある機能です。形状情報が様々なパラメータを調整し、面倒なレイアウト作業を省力化してください。



グローエフェクタ

S P

レンズフレアやグロー効果、光筋などをエフェクタとしてポストプロセスで処理できるプラグイン機能です。効果をプラグインウインドウ内のプレビューでも確認できるため、設定が楽にでき、効果のみを別レイヤーで書き出す機能も装備しています。



投影マッピングの実寸指定

S P

マッピング素材を実際の寸法スパンに合わせて準備しておけば、実寸を数値指定してマッピングすることが可能です。建築素材など、ボードの寸法規格が決まったものをパターン貼りしたりする際に正確で有効な設定手段となります。

モーションブラー

S P

二系統のモーションブラーを搭載し、残像の合成タイプを選べます。多重サンプリングを行なって滑らかな残像を残すことも、濃度を変えて加算合成することも可能です。



トゥーンレンダリング

S P

アニメセルや、漫画のようなノンフォトリアルなレンダリングが可能です。輪郭線を描画したり、シェーディング階調をスクリーントーンのように階調化することが可能です。実用面でも取扱い説明図などのテクニカルイラストレーションにも利用できます。輪郭線はEPSによるベクター出力も可能。高解像度のDTPでの利用も視野に入れた機能です。



ボリュームライト

S P

光条を描画する機能です。木漏れ日や窓の外から指す光を表現に利用するほか、逆ボリューム設定では尾を引くフライングロゴなどの表現も可能になります。光源を遮蔽するオブジェクトのドロップシャドウの筋も再現可能。

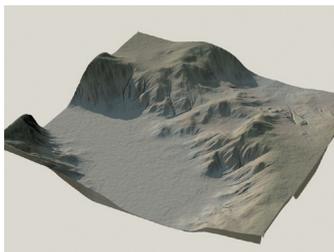
変化するワイヤーフレーム表示で設定の確認も簡単です。



ディスプレイメントマップ

S P

形状にグレースケール画像で高低差を付けるマッピング機能です。バンプマップなどとは違い、実際に形状のジオメトリを変化させるため、リアルな陰影と正確なエッジ表現、ドロップシャドウが得られます。主に地形などの形状生成に使われる機能ですが、イメージマップのまま保持することも、確定形状として凹凸を実体化することにも対応しています。



フィジカルスカイ

S P

緯度経度の指定やプリセットの地名を設定し、日時を指定するだけで、物理的なシミュレーションによるリアルな天空の背景設定と、光源設定を行います。アニメーションにも対応していますので、太陽高度による空の表情の変化を再現することができます。



パーティクルフィジックス

S P

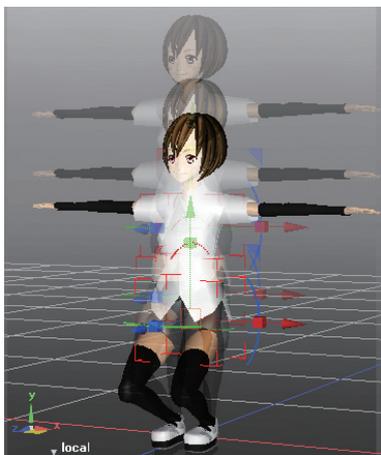
粒子を噴出するエミッターをドラッグ指定するだけで初期設定では自動的に煙を噴出します。ビルボード設定で粒子の画像を変えたり、メタパーティクルによる液体表現に変えることが可能です。噴出する粒子を任意の形状に置き換えることも可能。様々な風や引力を設定してリアルな動きをアニメーションすることができます。また物理の設定では、オブジェクト同士の衝突判定もサポートしています。粒子同士がぶつかったり、リアルなチェーンの動きを再現できます。



インバースキネマティクス (IK)

S P

ボーン設定をしたキャラクタなどの関節構造にIK設定を行なうことにより、IKゴール形状を自動的に作成。ブラウザの中でIKゴール形状の階層構造を変化させることで、歩行時の着地の際の形状のズレなどを防ぎ、階段の上り下り、物体に手を付いたり動作が、より視覚的に簡単に操作可能になりました。



エイムコンストレイツ

S P

ボーン設定したオブジェクトを指定オブジェクトの位置や方向を狙うように拘束動作させる機能です。応用次第で、オブジェクトを追う両眼の動きや、蛇腹、サスペンションやシリンダーの動きを再現できます。

パスコンストレイツ

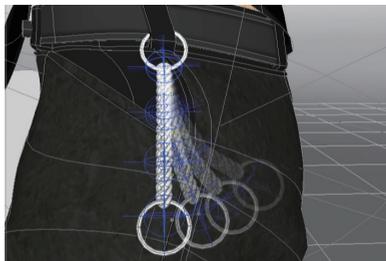
S P

指定したパスに沿うようにオブジェクトを動かす機能です。パスジョイントに設定を行なうことで機能しますが、パスに沿って形状の向きを変えたり、指定した複数のパスにより、向きを変えることが可能なため、連結した車両が高低差がある曲がりくねったレールを移動する様や、アンダーステアの車の動き、竜などの蛇行する生物の表現が簡単にできるようになります。

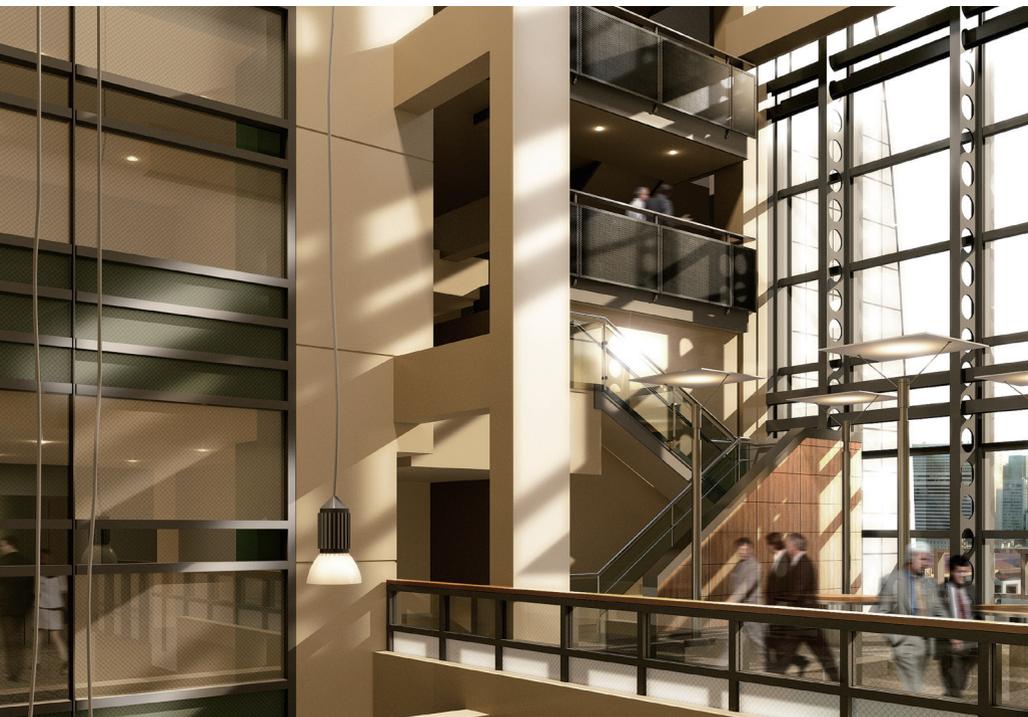
モーションエフェクト

S P

物理演算の設定をする程でもないオブジェクトをもっと簡単な操作でリアルに揺らしたりしたい時に重宝する機能です。指定した復元パラメータにより元の位置に戻ろうとしますので、動きに沿った髪の毛の揺れや、チェーンの動きなどの簡易的な再現に利用可能です。



「3DCG を仕事にする人」に
さらなる効率と品質を求めるプロ向け最上位グレード



©BROCK PARTY

サブサーフェスキャタリング (SSS)

P

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。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SSSをかたんに設定できます。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、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。



光源／表面材質ごとの品質調整

P

低品質でも構わないものと高品質にしたいものを個別に品質設定することにより、シーン全体に一律なパラメーターを設定するよりもレンダリング速度を大幅に向上させることが可能になりました。光源ではアーティファクトのノイズの低減、表面材質ではパターンモアレ、アンチエイリアス、反射の粗さ、被写界深度など、レイトレースの品質に関わる全ての項目に効果があります。

DepthPlus

P 被写界深度をレンダリングではなく、ポストエフェクトにより実現するプラグイン機能です。高速な被写界深度によるブラー効果が得られます。合掌点の設定を含めプレビューによるボケ効果を見ながら任意に深度を設定できる便利な機能です。



FogPlus

P フォグ（霧）による遮蔽効果をポストエフェクトにより実現するプラグイン機能です。前後はもちろん、上下の高度によるフォグもコントロール可能です。レンダリングによる霧の効果よりも高速な処理が得られ、プレビューにより調整も楽な機能になっています。



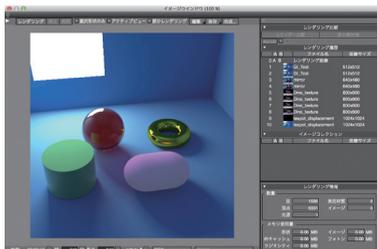
色補正のリアルタイム反映

P 色深度 128 ビットのレンダリングを行なうと、色補正ウインドウでの調整をリアルタイムに反映することが可能です。レンダリングしななくても、ゲイン、ガンマ、コントラスト、バイアス、ハイライト、ミドルトーン、シャドウ部の色補正を含め HDRI に対応した劣化のないポストプロダクションを Shade 3D 上で行なうことが可能です。



レンダリング履歴

P イメージウインドウ内に過去のレンダリング画像のリスト表示を行う機能です。A と B のチャンネルに、別々の過去のレンダリング画像を呼び出して、スライダによる左右分割比較を行ったり、両画像を重ねて表示して差位が認められる画素を差の絶対値比較で確認することができます。



レイトレーシングでの影のソフトネス対応

P

従来パストレーシングでのみ表現可能だったレイトレーシングの影のソフトネス表現が、シャドウマップを使わずに利用可能になりました。レンダリングの時間コストの節約に利用できます。



表面材質マッピングジェネレータ

P

マッピングジェネレータには上記のソリッドマッピングを含む 10 種（グリッド／バンブアレイ／レンガ／プロブ／蜂の巣／砂／葉脈／三角チェック／グラデーション／fbm パターン拡張）が追加装備されています。より多彩な表現が簡単操作で可能になります。



配光光源

P

企業提供による配光特性ファイル（IES）を光源に読み込むことで、光源の形状を正確にトレースしなくても、照明効果を正確に表現することが可能になりました。



ShadeGrid 利用台数無制限

P

光の反射を詳細にシミュレーションするレンダリングには、時として非常に時間がかかります。分散レンダリングを行ってレンダリング時間を軽減するためのプログラムが ShadeGrid です。他の PC に ShadeGrid をインストールしておけば、複数台の PC のパワーを使ってレンダリング可能になります。



グレード別機能比較表

	Basic	Standard	Professional
ブラウザ	○	○	○
オートスクロール (ブラウザ機能)	○	○	○
検索 (ブラウザ機能)	○	○	○
マーカー (ブラウザ機能)	○	○	○
作業平面	○	○	○
お好み補正 (カメラ機能)	○	○	○
GLSL フォンシェーディング	○	○	○
スケールガイドの表示	○	○	○
ワイヤーフレームの形状色 : マーカー色表示	○	○	○
ShadeExplorer	○	○	○
作業画面のカラー設定切り換え	○	○	○
シーンファイル/画像の外部参照	○	○	○
法線表示	○	○	○
ラインフィット	○	○	○
オフセット機能	○	○	○
メッシュ編集ツール	○	○	○
テキストプリミティブ	○	○	○
ケージ	○	○	○
マグネットツール	○	○	○
リンク形状 (マスターオブジェクト)	○	○	○
プリミティブ作成機能	○	○	○
サイズミニピュレータ	○	○	○
ミラーリング	○	○	○
線形状編集ツール	○	○	○
UV 作成機能	○	○	○
形状整列	○	○	○
ブル演算	○	○	○
プレビューレンダリング	○	○	○
立体視レンダリング	○	○	○
大域照明 ラジオシティ	○	○	○

	Basic	Standard	Professional
IBL (イメージベースドライビング)	○	○	○
HDR1 対応	○	○	○
アニメーション/各種ジョイント	○	○	○
法線マッピング	○	○	○
LSCM		○	○
バスリプリケータ		○	○
サーフェスリプリケータ		○	○
投影マッピングの実装指定		○	○
グローエフェクタ		○	○
モーションブラー		○	○
トゥーンレンダリング		○	○
ポリウムライト		○	○
ディスプレイメントマップ		○	○
フィジカルスカイ		○	○
パーティクルフィジックス		○	○
インパースキネマティクス (IK)		○	○
エムコンストレイツ		○	○
パスコンストレイツ		○	○
モーションエフェクト		○	○
サブサーフェスキャタリング (SSS)		○	○
光源 表面材質ごとの品質調整			○
DepthPlus			○
FogPlus			○
色補正のリアルタイム反映			○
レンダリング履歴			○
レイレーシングでの影のソフトネス対応			○
表面材質マッピングジェネレータ			○
配光光源			○
レンダリングサイズ	2,000 × 2,000 ピクセル	4,000 × 4,000 ピクセル	22,528 × 22,528 ピクセル
ShadeGrid 利用台数	1 台	1 台	無制限

ファイル互換一覧

		Basic	Standard	Professional
インポート	FBX、DXF、Wavefront OBJ (OBJ)、EPSF (EPS、AI)、SketchUp (SKP)、AVI、BMP、EXR、GIF、HDR、JPG、MOV、PFM、PNG、RAW、TGA、TIF、STL 3D Studio (3DS)、LightWave (LWO)、BVH	○	○	○
エクスポート	STL、DXF、Wavefront OBJ (OBJ)、COLLADA (DAE)、FBX、iClone (FBX) SecondLife (TXT)、BlueMars (DAE)、Flash (SWF)、iClone、BMP、EXR、GIF、HDR、JPG、MPO、PFM、PNG、RAW、TGA、TIF、QTVR、Adobe (SWF) Illustrator (AI)、Photoshop (PSD)、DirectX (X)、VRML (WRL) Illustrator (AI)、EPiX (EPX) Illustrator (トゥーンレンダラ)、3D Studio (3DS)、LightWave (LWO)	○	○	○

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 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 ピクセル以上を必須 (1280x1024 ピクセル以上を推奨) 24 ビットカラー以上必須 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)	1024x768 ピクセル以上を必須 (1280x1024 ピクセル以上を推奨) 24 ビットカラー以上必須 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	
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。／※ グラフィックス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® が必須です。(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。／※ OpenGL 3.2 Core Profile の使用は、Windows 7 以上の環境が必要です。／※ 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、32 ビット版の Shade 3D ver.14 を利用する必要があります。 QuickTime 出力 SketchUp 入力／※ 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。



株式会社Shade3D

公式サイト：<http://shade3d.jp/>

ご購入前のお問い合わせフォーム：https://shade3d.jp/support/contact/pre_purchase_contact.html

土曜日、日曜日、祝祭日、弊社既定の休日はお休みとさせていただきます。