

株式会社 Shade3D（本社：東京都台東区 代表取締役社長 笹渕 正直）は、自社開発 3DCG 作成ソフトウェア Shade 3D シリーズの最新版『Shade 3D ver.15』シリーズパッケージ版、ライセンス版、ダウンロード版を 2015 年 3 月 20 日(金)に発売いたします。

## 国内 No.1 シェアの 3DCG ソフトウェア Shade 3D ver.15



パッケージ版の価格は以下の通り

発売日：2015年3月20日	JAN	型番	定価（税抜）
Shade 3D Basic ver.15	4573147720415	SB15CR0JC0111	¥9,800
Shade 3D Standard ver.15	4573147720439	SS15CR0JC0111	¥40,000
Shade 3D Professional ver.15	4573147720446	SP15CR0JC0111	¥80,000
Shade 3D Basic ver.15 アカデミック	4573147720477	SB15CR3JC0512	¥7,800
Shade 3D Standard ver.15 アカデミック	4573147720453	SS15CR3JC0612	¥20,000
Shade 3D Professional ver.15 アカデミック	4573147720460	SP15CR3JC0712	¥40,000

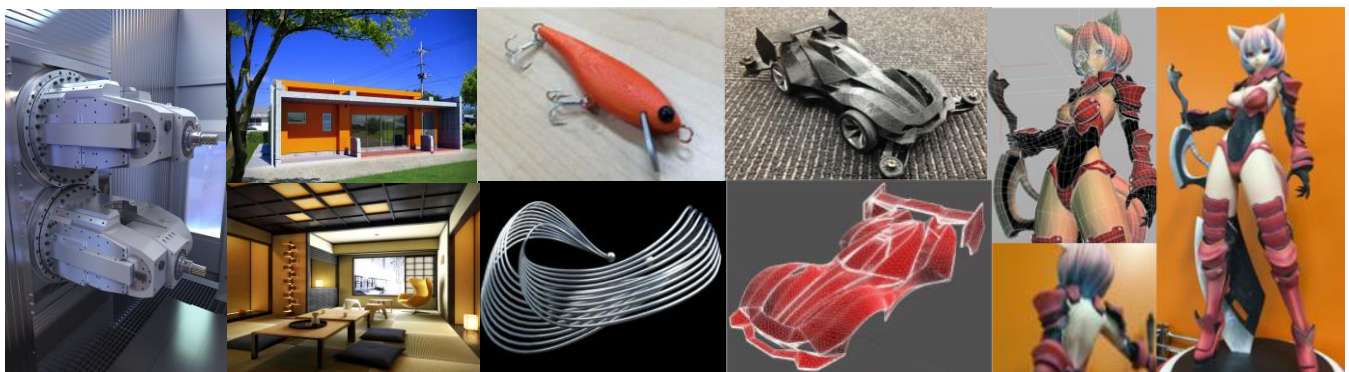
3DCG から、3D プリント、アニメーション作成まで。

3D 制作に幅広く対応する統合型 3D 作成ソフト。

Shade 3D ver.15 は、フォトリアルな 3D イメージやアニメーション、3D 立体視映像から、3D プリンター向けのモデルデータ作成まで幅広く対応した統合型 3D 作成ソフトです。

フィギュア、自動車のグラフィックなどのホビー用途、建築、インテリア、プロダクト、広告イラストなど業務用途に加え、3D プリンターでイメージを実際の造形にするための 3D モデル制作と多岐にわたりご活用いただいております。

■実際に使える、楽しめる 3D 造形へ。3D プリンターをサポートする機能を大幅強化。



## ■ 注目機能

# 3D プリントアシスタントの大幅強化。

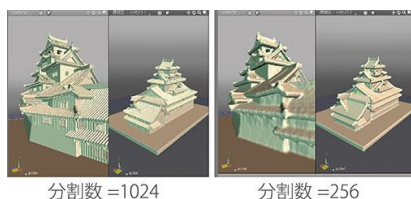


3D プリントに適した 3D モデルを作成するための「3D プリントアシスタント」が大幅に強化されました。

難解と思われがちな 3D プリント用の 3D モデル制作の手順を、はじめての方でも流れにそって自然に理解できるようにした「ナビゲート機能」の追加や、インターフェイスデザインの調整などにも力を入れました。

また、「自動修正」やマニュアルでの編集作業を強化するためのモデリングの機能が新たに多数組み込まれており、3D プリンターが処理できない部分の検出から修正までをよりスムーズにとり行えるようになりました。

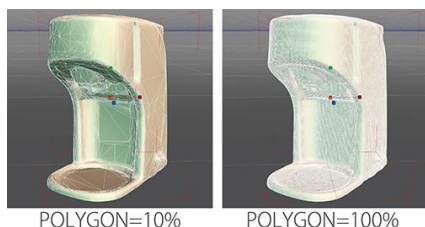
## ラッピング機能の搭載。



3D プリントアシスタントに組み込まれる新しいモデリング機能に「ラッピング」があります。ラッピングでは、これまで手作業で1つ1つ修正していたような修正困難な 3D プリントモデルエラーも自動で修正します。

ラッピングはプログラムが自動でポリゴンへの処理を行っていくため、これまでの「レンダリング」と同じようにメモリや CPU の演算能力が高ければ、高精細な結果と演算時間を両立できます。

## ポリゴンリダクション & ポリゴンスムージング。



3D スキャナとも相性が良いモデリング機能、ポリゴンリダクションを搭載。

緻密すぎて扱いづらいポリゴンモデルを、外形をなるべく保持したままポリゴン数を減らし粗いモデルに変換していくポリゴンリダクション機能に加えて、ポリゴンスムージング機能が搭載されることで、ポリゴン数と精度のコントロールが容易になりました。

## Dropbox 連動。クラウドで 3D データ管理。



Shade 3D データをリスト化して管理できるカタログ機能、ShadeExplorer が Dropbox と連動しました。

自宅、職場、学校など、異なる場所でもスムーズに制作を継続でき、ライフスタイルに合わせた効率的な 3D 制作が可能になりました。

## ■新機能一覧

### ①3D プリントアシスタントの強化

「Shade 3D ver.15」には実際の 3D プリント制作の現場からの声を反映した新機能が搭載されました。「3D プリントアシスタント」ではそのうち一体化に必要な新機能「ラッピング」を「一体化」ページから利用できるようになりました。また、各機能別ページへのアクセス性とページごとの機能の違いをより明確化するため、そしてワークスペースへのドッキング時の操作性を高めるためのインターフェースのリニューアルも行われています。

### ②ラッピングメッシュ

「ラッピングメッシュ」はその名の通り「包み込む」機能です。選択している形状をすべて包み込んだ穴の無いポリゴンメッシュを生成します。

ラッピングメッシュできる形状に制限はなく、リンク形状、ミラー形状などもラッピングメッシュに含むことができます。「カメラ」「光源」「ジョイント」「サウンド」のようにレンダリング結果に描画されない形状が対象外となります。

最初にラッピングメッシュしたい形状を選択して、ツールボックス「編集」「共通」の「ラッピングメッシュ」を選択するとツールパラメータが表示されるので、任意の分割数を指定して「適用」をクリックするとラッピングメッシュされたポリゴンメッシュが生成されます。

### ③高解像度モニタ対応

画面解像度 3,840 x 2,160 ピクセルの広い表示領域を持つ 4K モニタなど、大画面での快適な作業空間を実現する高解像度モニタでの表示に対応しました。

### ④レンダリング高速化

前バージョンの Shade 3D ver.14 ではレンダリング速度を高速化するために「表面材質」「光源」などの設定を変更する必要もありましたが、本バージョンではレンダリングエンジンそのものを最適化し、シーンの設定はそのままに、ver.14 と比較しておよそ 5%~10% 程度のレンダリング速度の高速化を実現しました。

### ⑤OpenSubdiv (オープンサブディブ)

「OpenSubdiv」は、少ないポリゴン数でなめらかな曲線を表現する「サブディビジョンサーフェス」を拡張し、稜線ごとにエッジの強さの設定をもたせることでより細かな表現を可能にした Pixar 社による技術で、対応しているソフト間でのデータの互換性が保たれるため今後 3DCG の世界に広く浸透することが見込まれています。

Shade 3D ver.15 でもデータの互換性と高い表現力をもつこの「OpenSubdiv」に対応しました。

### ⑥ポリゴンリダクション

ポリゴンリダクションは、選択したポリゴンメッシュのポリゴンの数を元の形状をなるべく崩さないように削減する機能です。ポリゴン数が増えすぎてしまった形状や、3D スキャナで取り込んだ形状など、そのままではポリゴン数が多すぎて編集や出力が困難な形状も、ポリゴンリダクションでポリゴン数の少ない扱いやすい形状にすることができます。

### ⑦メッシュ選択ツール

ポリゴンメッシュ編集時に使用する選択機能に「拡張選択」「縮小選択」「リング選択」「内側領域選択」と、エラー診断選択機能に「凹面」「曲率が負の頂点」「微少要素」「平らな面」が追加されました。

### ⑧スムーズ・稜線の最適化

ポリゴンメッシュ用に「スムーズ」と「稜線の最適化」の2つの新機能が追加されました。

どちらもポリゴンメッシュの凹凸を滑らかにする機能です。

### ⑨ボクセル化メッシュ

ボクセル化メッシュは選択している形状をボクセル化してブロック状のポリゴンメッシュを生成する機能です。

重なっている形状同士はまとめられ、一つの多様体ポリゴンメッシュとして作成されますので、3D プリント用に適した形状の作成が可能です。また、分割数を指定することでボクセルの大きさを調整することができます。

■新機能につきましては、弊社ホームページにて詳しく解説しております。

<http://shade3d.jp/product/v15/new/1.html>

Basic

Standard

Professional

## プログラムのグレードは3つ。

Shade 3D ver. 15 シリーズでは目的・用途に応じた3つのグレードを用意しています。

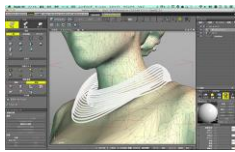
「はじめての3DCG。3Dプリント。」 -Basic-

「3DCGをもっと追求する人へ」 -Standard-

「3DCGのプロフェッショナルの現場へ」 -Professional-

これら3つのグレードはファイルの互換性を保ちながら、目的に応じた機能を提供します。

### 共通の操作方法



Shade 3D ver. 15 の3つのグレードに搭載されている機能は、同等のユーザーインターフェイスで操作できます。

エントリーユーザーがBasicグレードから上位グレードへグレードアップする場合にも、新たな操作フローを学び直す必要はなく、段階的により高度な機能を取り入れステップアップしていくことができます。

■グレード別機能比較表は以下弊社ホームページでご確認ください。

<http://shade3d.jp/product/v15/compare.html>

■新バージョンの起動方法について。

本バージョンから製品起動の方法が変わります。同梱されているアクティベーションコードでは起動は出来ません。

以下、手順でシリアル番号を取得する必要があります。なお、取得にはユーザー登録が必須となります。

ユーザー登録（必須）→アクティベーションコード入力→シリアル番号発行→製品にシリアル番号を入力

## ■Shade 3D ver.15 動作環境

	Windows	Mac OS X
OS	Windows 7/8/8.1 (32ビット/64ビット)	Mac OS X 10.8 / 10.9 / 10.10 (64ビットのみ)
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	Intel® Core™ 2 Duo 以降
メモリ	32ビット: 2GB 以上 (4GB 以上を推奨) 64ビット: 4GB 以上 (8GB 以上を推奨)	4GB 以上 (8GB 以上を推奨)
HDD	5GB 以上の空き領域	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	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
対応モデル	記載のハードウェアおよび OS の条件を満たすコンピュータ	Mac mini Early 2009 以降, iMac Mid 2007 以降, MacBook Air Late 2010 以降, MacBook Aluminum/ MacBook Pro Late 2008 以降, Mac Pro Early 2008 以降
ビデオカード	NVIDIA® GeForce® 400 シリーズ 以上、NVIDIA® Quadro® FX 以上、AMD Radeon™ HD 5000 シリーズ 以上、Intel® HD Graphics 2nd Generation 以上	NVIDIA® GeForce® シリーズ 以上、AMD Radeon™ HD シリーズ 以上、Intel® HD Graphics 3000 シリーズ 以上
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(ダウンロード形式のプログラム提供もあり)、インターネットに接続できる環境	

© 1986-2015 Shade3D Co.,Ltd. All rights reserved.

## ■関連リンク

Shade 3D ver.15 製品情報ページ

<http://shade3d.jp/product/v15/about.html>

Shade 3D 公式 web サイト

<http://shade3d.jp/>

Shade 3D ver.15 機能紹介 PV 新機能編

<https://www.youtube.com/watch?v=ZBUEK0ICmqk&feature=youtu.be>

Shade 3D ver.15 製品紹介 PV 3D プリント挑戦編

<http://shade3d.jp/product/v15/videos/3d-printer.html>

Shade 3D ver.15 製品紹介 PV 3DCG 追求編

<http://shade3d.jp/product/v15/videos/3dcg.html>

Shade 3D ver.15 プレスご関係者向け資料ページ

<http://shade3d.jp/press/sh15nw.html>

<掲載用連絡先>

株式会社 Shade3D

TEL : 03-4520-6240

<プレスからのお問い合わせ>

株式会社 Shade3D

〒111-0053 東京都台東区浅草橋 5-5-5 キムラビル 4F

広報用メール : [marketing@shade3d.co.jp](mailto:marketing@shade3d.co.jp)

記載されている製品名・会社名・サービス名・ロゴは、弊社の登録商標または商標です

# Shade 3D