

BIM/CIM対応 統合型3DCGソフト

英語・中国語対応

Shade3D Ver.25

国産3DCG
ソフトウェア

企業シェア

NO.1

(株)富士キメラ総研調べ
2020年8月31日

モデリング、レンダリング、アニメーションから3Dプリントまで
オールインワンの国産3DCGソフト!

 **Basic**  **Standard**  **Professional**

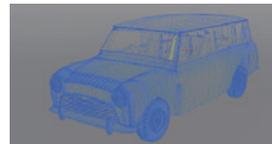
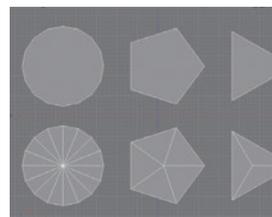
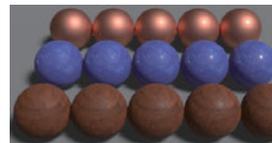
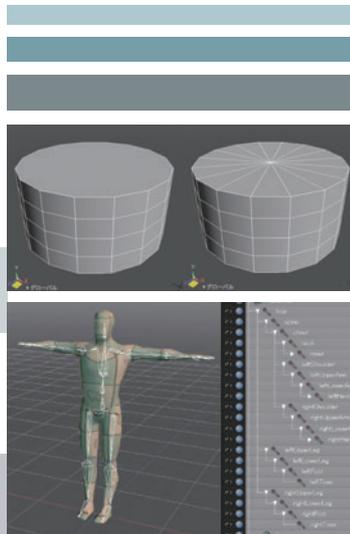
 **Professional Civil**  **Professional Ultimate**

多様な用途に対応: インテリアデザイン
内観・外観パース / プロダクトデザイン

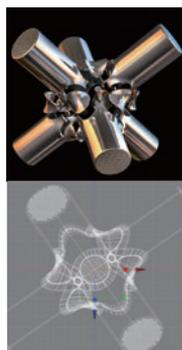
CAD機能による
正確で自由なモデリング

3Dモデルを作成し
アニメーションで動かす

レンダリング機能に
よる高品質なCG表現



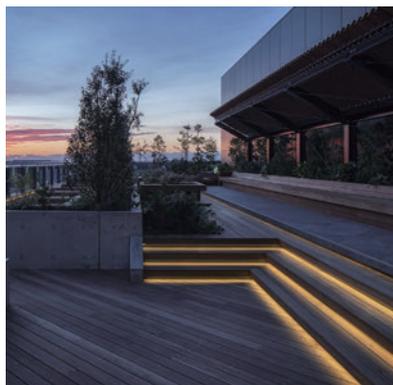
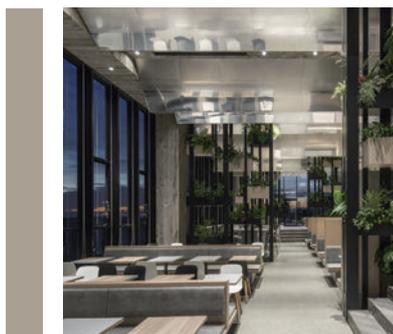
データ集「森」



3Dモデル、テクスチャ
シミュレーションデータ作成

CG入力 支援サービス

VR・CGデータ作成全般を支援



Shade3D

Shade3Dは、高精度のモデリング、レイアウト、カメラ、光源、レンダリング、アニメーションなどが行える統合型3DCGソフトです。建築パースやインテリアデザイン、プロダクトデザインにおいて必要な機能を搭載し、UC-win/Roadのモデリングツールとして活用が可能です。3次元CAD利用技術者試験1級の推奨ソフトに認定されています。

用途に応じて選べる5つのグレード

Basic

3DCGを知る

Standard

プレゼン品質の3DCG作成に

Professional

3DCADに完全対応

Civil

BIM/CIMに有用な機能を搭載

Ultimate

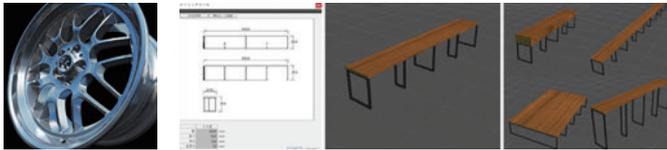
追加機能の開発に対応

主な機能

S : standardに搭載 **P** : professionalに搭載 **METAVERSE** : メタバース対応機能

モデリング/編集

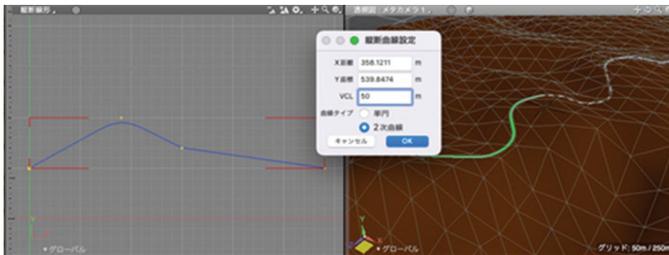
自由曲面、NURBS形状 **P**、ポリゴンモデリング、スイープ曲面、パラメトリックモデリング **P**に対応。拡大、回転、せん断、移動、サイズ等の設定、頂点、稜線、面に対する専用ツール(ポリゴンメッシュ)、リアルタイムでのブール演算やフローティング式のフィレット、面取りツール、アセンブリによる形状配置、表面積、体積、重心測定が可能。スタンダードボーン対応。



NURBSモデリング **P** パラメトリックモデリング **P** **METAVERSE** **NEW**

道路線形 LandXML入出力 **P**、縦断曲線対応 **P** **NEW**

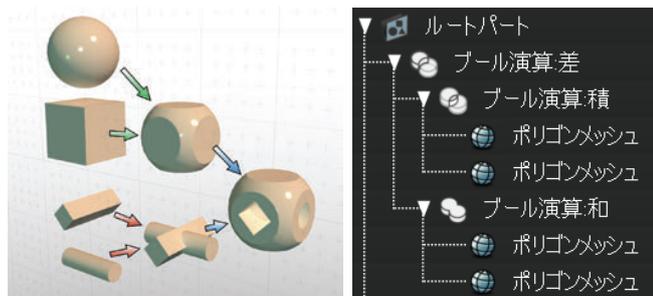
道路線形のLandXML入出力対応。UC-win/Roadから、LandXMLを通じて道路線形情報と地形データ(ポリゴンメッシュ)をインポート。Shade3Dから道路線形の平面線形情報をLandXMLにエクスポートが可能。道路線形曲線の縦断線形(垂直方向のカーブ)を、より細かく汎用的に定義できるようになります。



道路線形 縦断曲線対応

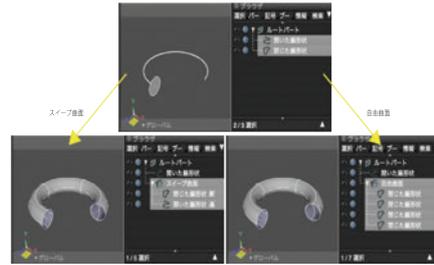
ブール演算パートのポリゴンメッシュ対応 **P**

ブール演算パートがポリゴンメッシュに対応。パートの階層構造による組み立てがリアルタイムに反映されることで、位置の調整や元形状の変更などを素早く行うことが可能。基本的な形状の組み合わせによるモデリングや、3Dプリントの最終工程と同一化のような作業での試行錯誤、やり直しが効率可。



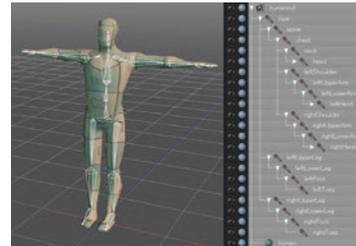
掃引ツール 生成タイプ選択機能追加

「掃引」で生成される形状のタイプを「スイープ曲面」と「自由曲面」から選択できる。



スタンダードボーン **METAVERSE**

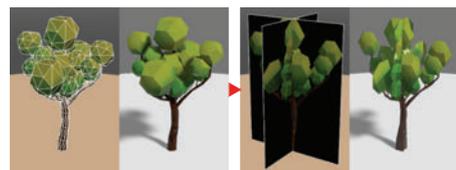
従来のボーンに成約を加えることで互換性の高い関節構造の制作に対応



スタンダードボーンによる人体構造

ボックスモデル変換ツール **P** **METAVERSE**

近景用のハイポリゴンモデルから遠景用のビルボードやボックスのモデルを生成。既存のモデルからメタバース向けの軽量モデルを手早く作成が可能



平面モデル



ボックスモデル

ポリゴンリダクション **METAVERSE**

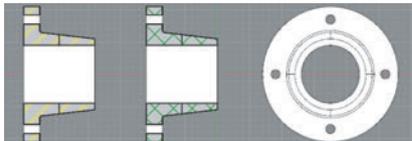
ポリゴンリダクションに「三角分割」のオン・オフ、「UV境界を反映」をする機能を追加。



三角分割 左から 元形状、三角分割：オン、三角分割：オフ

2D図面作成

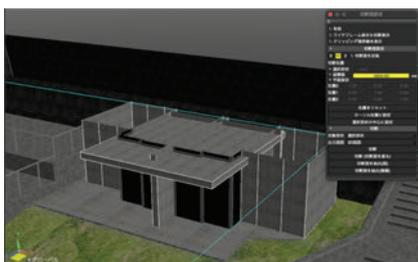
2次元作図用の独立したビュー作成や、表示に対応。複数の2D図面を作成し、2D図面パート内に配置した形状が表示可能。Ver.22より図面としての表現に特化した「図面」表示モードを追加。



「図面」表示モード

切断面設定

座標の数値入力での切断位置に対応。

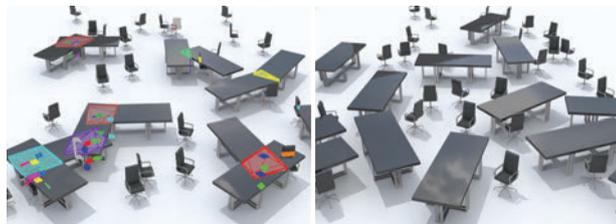


レイアウト機能

正面・上面・側面・透視図(カメラアングル)の4面図表示、図面の組み合わせの変更、図面別のシェーディング設定が可能。Ver.22よりワイヤフレームの陰線表示に対応。

サーフェスリプリケータ 干渉回避

サーフェスリプリケータにおいて、オブジェクト同士が重ならないように配置することができます。ランダムな配置を行いつつ、重なりによる不自然な状態を回避したい場合に有用。



従来配置

干渉回避

カメラ機能 METAVERSE

ズーム、パン、ドリー、画角、傾き、など実際のカメラと同じ設定、アニメーションへの反映が可能。

レンダリング

レイトレーシング、バストレージング、大域照明のフォトンマッピングなど、空気感までも再現。物理ベースレンダリング(PBR、材質や光などを物理法則に従って取り扱うレンダリング方法)を採用し、表現力が格段に向上。



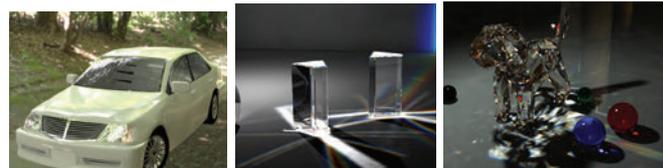
HDR表示 ※HDR表示に対応したOS、GPU、ディスプレイが必要

HDR(ハイダイナミックレンジ)表示に対応。(図面のリアルタイム表示、レンダリングイメージ表示)高輝度イメージをリアルタイムに編集・プレビューが可能。



大域照明

空間全体に影響を与える複雑な照明効果、直接当たる光や間接的に回り込む光を計算することで、やわらかく自然な間接光を生成。



バストレージング+フォトンマッピング S P

アンビエントオクルージョン S P METAVERSE NEW

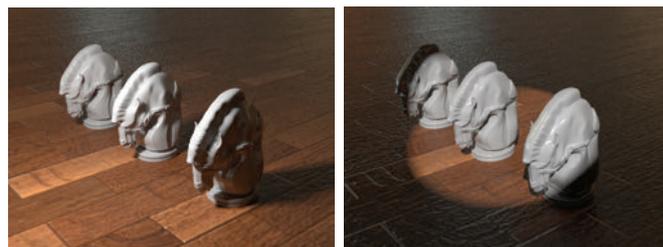
大域照明に近い効果を簡易的に表現するレンダリング機能です。テクスチャペイクから利用をして、メタバース向けのモデルにリアルな陰影を付与できます。

メタバース用途ではない場合にも、最終イメージの微調整などで有用な機能。



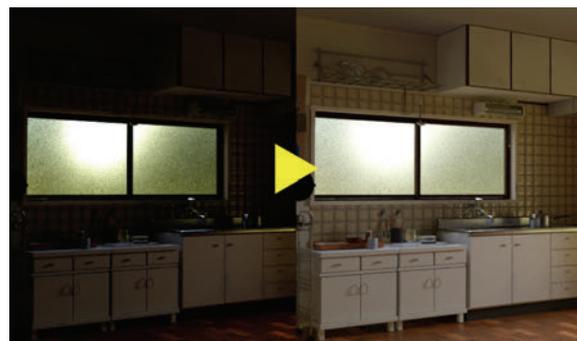
光源機能 METAVERSE

スポットライト、面光源、線光源、平行光源、点光源、環境光、IESデータによる配光、太陽光のような無限遠光源、日時、緯度経度による太陽光のシミュレーションが可能。



リニアワークフロー

作業中の全ての映像素材が現実世界と同じ見え方になるようなカラーマネジメントを行い、フォトリアルな3DCG制作やデジタル合成などの工程の効率が上がります。出力先によって様々な加工や補正が求められる現場に対応し、各種設定についてユーザーの負担を軽減するように工夫。



GPUレイトレーシング **P**

従来のGPUによるリアルタイム描画と異なり、GPU上でレイトレーシングを行うことで、高速かつ高品質なイメージ生成を可能とするGPUレイトレーシングに対応。



AIノイズ除去

Intelにより開発されたノイズ除去ライブラリを搭載、AIによる深層学習ベースのフィルタによる処理で高周波ノイズの効率的な除去が可能。

極端な設定を行う必要なくノイズのない高品質な結果を短時間で容易に得られる。大域照明バーストレーシング(イラディアンスキューなし)、光源の影のソフトネス、面光源、線光源、表面材質のラフネスに大きな効果を発揮する。

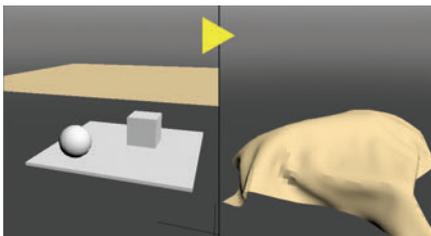


アニメーション機能 **METAVERSE**

ジョイントによる移動、回転、拡大縮小、カメラワーク、パスに沿った移動、スキンによる有機的変形、BVHの読み込み、ウォークスルーなど、多種多様な機能を搭載。これら移動、変形機能はモデリング機能としても活用することができる。

物理アシスタント/物理アニメーション **S P NEW**

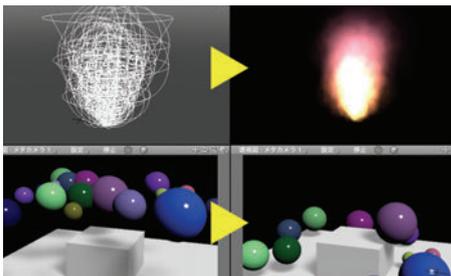
形状ごとに動くもの、止まるものなどの設定を行い、自由落下、着地、布をかぶせるなどの簡易的な物理シミュレーションを行う。物理アシスタントで設定した物理シーンのアニメーションに対応します。アニメーションをリアルタイムにプレビューできるようになるほか、アニメーションレンダリングにも対応します。



パーティクルフィジックス

炎や気泡、煙や竜巻、空気の流れによる煙の移動、ビルボードの散布などの不定形な物体を表現。

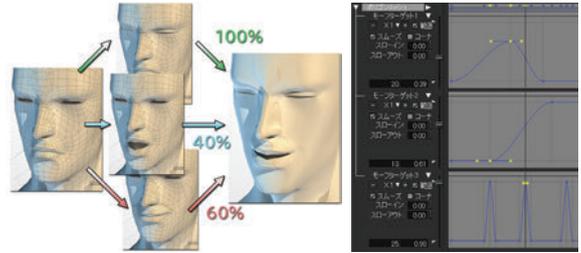
発生させたパーティクル(粒子)や指定したオブジェクトに対して物理的な衝突判定を行うことができる。



モーファーゲット

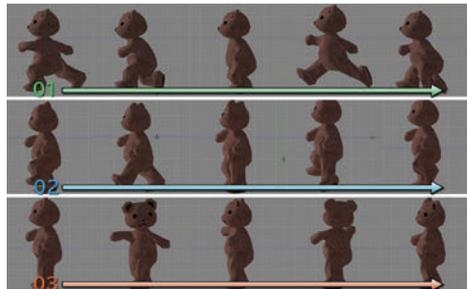
モーファーゲットによるポリゴンメッシュの変形、合成に対応。一つの顔のモデルに対して複数の表情を作成、それぞれを割合で合成することができるようになる。スキン

変形では作成しづらい動きの作成など、キャラクターアニメーションの表現力が向上。



マルチタイムライン

一つのシーンでの複数のキーフレームアニメーションの保持に対応。歩く、走るなど、各種の動きを持ったキャラクター素材を一つのシーンファイルとして扱うことができる。

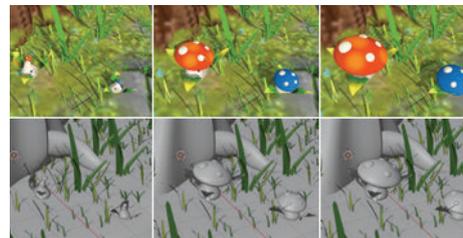


glTF入出力 アニメーション対応強化 **P METAVERSE**

PBRマテリアルの「透明度」、「屈折率」、「スペキュラ」、「発光の強度」、「シーン」、「クリアコート」、テクスチャマッピングの「スムーズ」、「タイリング」の設定が反映。テクスチャに「KTX2形式」の画像が利用可能。インポート時にボーンを「スタンダードボーン」、「レガシーボーン」のどちらかで読み込むか選択可能。

glTFコンバータ機能強化

モーファーゲットのアニメーション設定の入出力、直線移動、拡大縮小、均等拡大縮小ジョイントのアニメーション設定アニメーション設定、「ステップ指定」出力に対応。



FBXコンバータ 機能強化

モーファーゲットのアニメーション設定の入出力に対応しました。エクスポートのプリセットに「Blender」を追加。



表面材質 **METAVERSE**

パラメータやテクスチャによる基本色、反射、透明度、屈折率、テクスチャのラッピング、投影、UVマッピング、象牙などの乳白色な透明質感や雲のような質感の表現、複数の形状に対する一括での設定・変更、別のシーンへの再利用が可能。

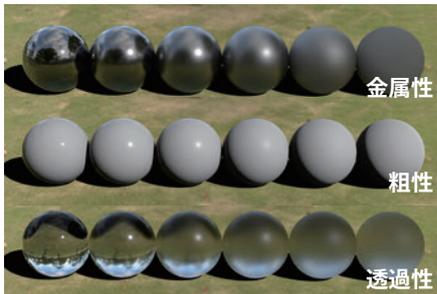


PBRマテリアル P

物理法則に基づいた計算を行うPBRマテリアル設定。Shade3Dマテリアルと比べて少ないパラメータで設定を行うことができる。

Shade3DマテリアルとPBRマテリアルは形状ごとに設定することができ、シーン内に混在させることができる。

現実世界での物体の質感を表現するRoughness (粗度)、Metalness (金属度) パラメータに加え、ディズニーの提唱する「Principled BRDF」をガイドラインとした機能も追加。



基本色、反射、透明度、投影、UVマッピング、乳白色な透明質感など様々な表現を搭載。



テクスチャバイク P METAVERSE NEW

モデル、マテリアルの情報からのテクスチャ生成に対応します。照明や影、大域照明の陰影のテクスチャ化、ハイポリゴンモデルの凹凸をローポリゴンモデルで再現する法線マップ生成、プロシージャルマップのイメージマップ化など、メタバースの高品質化に求められる様々な用途に利用できます。



ファイル入出力

3DCGで使用される主だったファイル形式への入出力を行う。

対応入出力ファイル

ファイルインポート、エクスポートからはIGES、gITF、STEP、COLLADA、Wavefront OBJ、EPiX、DXF、FBX、STLなどの3Dデータ、AI、EPSFなどのベクターデータ、材質やサウンドとしてPSD、JPG、PNGなどの画像、MP4、AVI、MOV、WAV、AIFFなどの映像、音声データ、BVHモーションデータを取り扱うことができる。

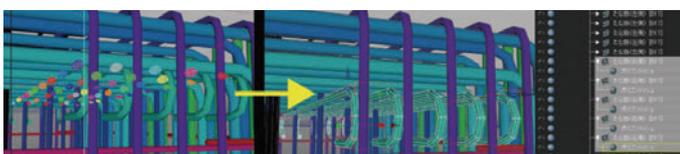
Adobe製品との連携

Shade3DのデータをAdobe Illustrator形式で出力し (S P)、同ソフトでベクターデータとしての利用と、Adobe IllustratorのデータをShade3Dに読み込み3Dモデルを作成することができる。

また、Shade3Dで光源別にレンダリングを行った画像データをAdobe Photoshopに取り込み、効率的に光源の色や輝度の調整を行うことができる。

IFCデータ読み込み (別売品) P

ドア、窓、壁などの建物を構成する要素の表現方法が定義されたIFC仕様 (Industry Foundation Classes) のファイルを読み込み、その情報を表示する。



SketchUp 入出力

SketchUp 入出力をSketchUpの最新バージョンに対応。

インポート/エクスポート P

フォーマットを「SketchUp 2021 以降」に対応。

3Dプリント

3Dプリント出力に対応する形状の作成や必要なエラーチェックなどを行う。

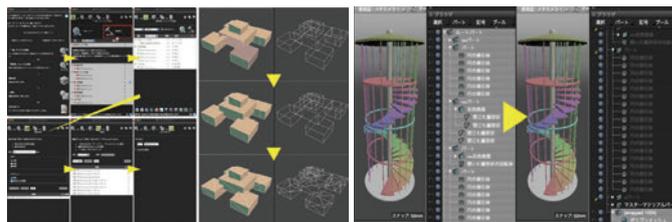
多くの3DプリンターがサポートしているSTL・OBJファイルをサポートし、3Dプリンターとスムーズにデータのやり取りが可能。

3D プリントアシスタント

3Dプリントで出力するための形状としての成立条件を満たすために必要な、穴が無い、厚みがある、面の法線が外側に統一されている、1つのポリゴンメッシュとなっているといった項目のチェックと修正をShade3Dシーン、または外部3Dデータに対して半自動的に行う。

ラッピングメッシュ

複数の形状をスキンで包み込むように一体化した、1つの穴の無い多様体を作成。複雑な形状の通常では一体化が難しい組み合わせの形状からも3Dプリントに対応した形状を作成することができる。形状毎の表面材質も維持される。

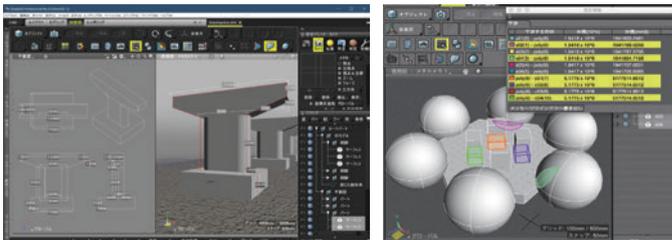


半自動チェック、修正

3Dプリントに対応した形状の作成

3DCAD機能 P

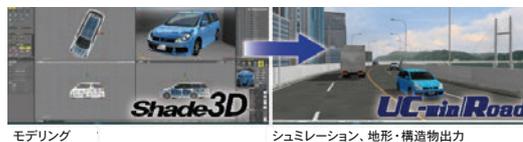
平面図作成に対応。厚みがあり、穴の空いていないサーフェス、一般形状、自由曲面、掃引体、回転体、ポリゴンメッシュ、NURBS形状の干渉チェックが可能。



UC-win/Road連携 P

3ds、FBX、COLLADA形式でモデルをエクスポートし、UC-win/Roadで利用。Shade3Dの3D空間上にモデルを配置した状態のまま編集可能。

※Windows版のみ利用可能。



Space Designer検定試験対応 P

CGインテリアパースのエキスパートを評価、認定する試験制度に対応しています。



3次元CAD利用技術者試験1級対応

2003年の創設の国内最大規模の3次元CAD検定試験「3次元CAD利用技術者試験1級」の推奨ソフトに認定。

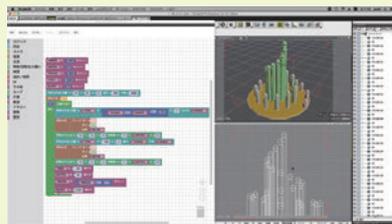


拡張機能（別売品）

ブロックUI プログラミングツール

別売オプション価格：¥14,300（税抜¥13,000）

アカデミープログラミング教育の分野で採用されている技術「ブロックインタフェース」の使用が可能。マウス操作でジグソーパズルのようにブロック（要素）を組み合わせていくことで、プログラミングを実践し、創造的・論理的な思考能力を育成。

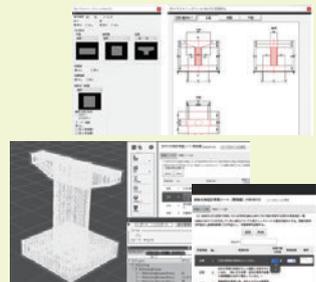


BIM/CIM設計照査ツール

別売オプション価格：¥55,000（税抜¥50,000）

建築、建設業界での国際標準となっているIFC形式（Industry Foundation Classes）のファイルの入出力を行う機能。IFCファイルは建物を構成する全要素の体系的な表現方法の様子が定義されている。「IFC情報」はそれらの情報を表示、編集することができる機能。Ver.25では「橋梁下部工」に対応しました。

IFC入力 3D配筋CAD連携 設計照査情報対応
3D配筋CADが出力するIFCファイルに外部参照として付属する設計照査情報ファイルの読み込みに対応。設計の際に割り当てられた情報をShade3D上で確認することができるようになり、設計照査の作業の効率が向上。

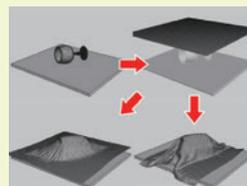


Shade3D SDK

価格：¥88,000（税抜¥80,000）

C++言語によってShade3Dの追加機能の開発をするためのプラグインSDK。シンプルなソリューションから高度な機能まで、Shade3Dと密接に統合された高いパフォーマンスの機能を作成することが可能。

プラグインで実現された機能の例



3Dパラメトリックツール

価格：¥88,000（税抜¥80,000）

設計に必要な情報を入力することで橋梁下部工などの構造物を簡単に作成することができます。作成する3DモデルはShade3Dのシーンへ形状として追加されるので、多彩な表現や設計業務の効率化を図ることができます。



Shade3D素材データ集 森シリーズ

価格：¥27,500（税抜¥25,000）

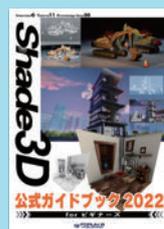
一部はStandard以上のサブスクリプション所有ユーザーに無償公開



出版書籍 Shade3D公式ガイドブック

価格：各¥2,750（税抜¥2,500）

初心者から中級ユーザーまで、この1冊ですべて解決！基本操作から、中級者向けの実践・応用テクニックまで、制作工程に必要な機能・Tipsを網羅



Shade3D検定ガイドブック

2024年 出版予定

Shade3Dを用いたCG検定内容を学ぶことができるガイドブック。「CGの基礎（歴史、利用分野、用語確認）」「Shade3Dを用いてのモデリング、ライティングなどのシーン作成」「応用としてメタバースへの利用手法」です。検定講座では取まらない一歩先の内容まで掲載し、活用シーンを掲載します。



デキサホールディングス株式会社

代表取締役／プロデューサー 奥山 正次さん



医療ドラマや再現番組から企業VPCMまでTV業界に精通したノウハウ駆使。「特急CG」支えるShade3D、その普及とCGの裾野拡大にも注力



(Up&Coming '21 盛夏号掲載)

有限会社沖野工務店

代表取締役 沖野 寛幸さん



社寺建築を通じた日本の伝統美と技術の継承を目指す。Shade3D活用で社寺建築の3D化を推進する「T&I Modeling」の活動にも力



(Up&Coming '21 秋の号掲載)

株式会社KAMITOPEN一級建築士事務所

代表取締役 吉田昌弘さん



商業建築を中心に多彩な案件を手掛け顧客の思いをデザインで解決。CGパース作成にShade3Dを活用し生き生きとした光のある空間を表現

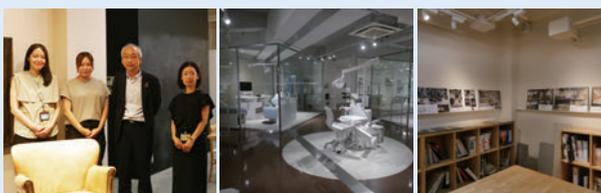


(Up&Coming '22 春の号掲載)

タカラスペースデザイン株式会社



理・美容室、医療クリニックをはじめとした「美と健康の空間」を提案。プレゼン、デザイン、施工イメージ確認などあらゆるシーンでShade3Dを活用



(Up&Coming '22 秋の号掲載)

6-dimension

代表 菊永宏司さん



店舗・住宅インテリア、展示会ブース・イベントなど多様な3DパースをShade3Dで制作。「ワクワク感が伝わる」イベント風景イメージの作成を助ける使い勝手のよさと表現力



(Up&Coming '23 新年号掲載)

MuuN株式会社

代表取締役 取田 秀樹さん



各種商品開発での可視化・検証目的でShade3Dを長年活用。新モビリティ構想「TTS」のより効果的な検討・理解促進にUC-win/Roadも導入



(Up&Coming '23 盛夏号掲載)

株式会社創発システム研究所 開発部



トンネル火災の危険性教育のため煙のリアルな動きをFDSに基き再現。Shade3Dで道路トンネル空間や走行車両を表現し、煙の動きと統合



(Up&Coming '23 秋の号掲載)

株式会社システム コミュニケーションズ



Shade3Dを活用し、顧客の心を掴む広告販促提案と高品質なクリエイティブを提供。Shade3Dを駆使して制作したクオリティの高いクリエイティブは、多くのクライアントから高く評価されている



(Up&Coming '24 盛夏号掲載)

対応ファイル形式	Basic	Standard	Professional	Civil	Ultimate
Adobe Illustrator AI 出力	-	○	○	○	○
Adobe Illustrator AI 三面図同時出力	-	-	○	○	○
IGES 入出力 (NURBS形状対応)	-	-	○	○	○
STEP 入出力	-	-	○	○	○
DXF 三面図同時出力	-	-	○	○	○
Photoshop (PSD) 出力	-	○	○	○	○
FBX 入出力	○	○	○	○	○
2D・3D DXF 入出力	○	○	○	○	○
Wavefront OBJ (OBJ) 入出力	○	○	○	○	○
STL 入出力	○	○	○	○	○
Adobe Flash SWF (トゥーンレンダラ) 出力	-	-	○	○	○
Adobe Illustrator AI (トゥーンレンダラ) 出力	-	-	○	○	○
MPO 出力	○	○	○	○	○
SketchUp 入力	○	○	○	○	○
HDR/OpenEXR/PFM入出力	○	○	○	○	○
COLLADA 入力	-	-	○	○	○
COLLADA 出力	○	○	○	○	○
PoseFusion 2 (pz3.pzz 入力)	○	○	○	○	○
BVH モーションファイル入力	-	○	○	○	○
EPix 出力	-	-	○	○	○
3ds max (3DS) 入出力	-	-	○	○	○
JPEG/BMP/TARGA/TIFF/PNG/GIF入出力	○	○	○	○	○
WAV/AU/AIFF/AIFF入出力	○	○	○	○	○
AVI (Win/Mac) / MOV (Mac) / MP4 (Win/Mac) 入出力	○	○	○	○	○

製品価格

価格はすべて [税込] 表記です

1番お得なサブスクリプションサービスでのご利用。ご契約中はアップグレードが無償、常に最新版を使用可能。年間契約なので予算管理がスムーズに

商品名	1年目 (本体価格)	2年目～ (サブスクリプション契約1年 価格)
Shade3D Basic Ver.25	¥27,500 (税抜 ¥25,000)	¥11,000 (税抜 ¥10,000)
Shade3D Standard Ver.25	¥66,000 (税抜 ¥60,000)	¥26,400 (税抜 ¥24,000)
Shade3D Professional Ver.25	¥132,000 (税抜 ¥120,000)	¥52,800 (税抜 ¥48,000)
Shade3D Professional Civil Ver.25	¥242,000 (税抜 ¥220,000)	¥96,800 (税抜 ¥88,000)
Shade3D Professional Ultimate Ver.25	¥330,000 (税抜 ¥300,000)	¥132,000 (税抜 ¥120,000)

別売オプション価格

商品名	価格	アカデミー価格
ブロックUIプログラミングツール	¥ 14,300 (税抜 ¥13,000)	¥ 11,440 (税抜 ¥10,400)
BIM/CIM設計照査ツール (Professionalのみ対応)	¥ 55,000 (税抜 ¥50,000)	¥ 34,000 (税抜 ¥40,000)
Shade3D SDK	¥ 88,000 (税抜 ¥80,000)	¥ 70,400 (税抜 ¥64,000)
3Dパラメトリックツール	¥ 88,000 (税抜 ¥80,000)	¥ 70,400 (税抜 ¥64,000)

レンタルライセンス

繁忙期にライセンスを追加したい、お試して使用したい、など短期間のご利用目的に

商品名	価格
Shade3D Professional レンタルライセンス (2ヶ月)	¥59,400
Shade3D Professional レンタルライセンス (3ヶ月)	¥69,960
Shade3D Professional レンタルライセンス (6ヶ月)	¥85,800

フローティングライセンス

Web認証のライセンスで、誰でも、どこでも、どのPCでも製品を利用可能

商品名	価格
Shade3D Professional フローティングライセンス (2ヶ月)	¥99,000
Shade3D Professional フローティングライセンス (3ヶ月)	¥117,480
Shade3D Professional フローティングライセンス (6ヶ月)	¥145,200

製品情報 詳細

Shade3D



詳しい機能説明
Shade3Dの利用事例
最新機能のムービー
体験版お申込み



CG入力
支援
サービス

機能比較	Basic	Standard	Professional	Civil	Ultimate	
モデリング	スワイプ曲面上方向設定 / 線形状、円の「面」の設定	○	○	○	○	
	ポリゴンモデリング / 自由曲面モデリング	○	○	○	○	
	NURBSモデリング / NURBSサーフェスのアセンブリ機能、干渉、測定	-	-	○	○	
	NURBSブール演算 (フローティング式) / 破断曲線対応	-	-	○	○	
	ボクセル/メッシュ / ポリゴン/メッシュ/メッシュ編集ツール	○	○	○	○	
	フリーフォームモデリング / プリミティブ / 線形状のオフセット / ミラーリング / 頂点レベル / エッジレベル / マージ / プリッジ	○	○	○	○	
	3Dアニメーション (寸法線表示) 対応	-	-	○	○	
	最大レンダリングサイズ (ピクセル)	2K	4K	8K以上	8K以上	8K以上
	大域照明: ラジオシティ	○	○	○	○	
	大域照明: ラジオシティ Pro	-	-	○	○	
レンダリング	立体視レンダリング (VR/AR/ラマレンダリング)	○	○	○	○	
	マルチパスレンダリング / グローエフェクタ / 照度調節 / レンダリング履歴	-	○	○	○	
	ShadeGrid (台数)	1台	1台	無制限	無制限	無制限
	リニアワークフロー	○	○	○	○	
	レンダリング解像度プリセット機能強化	○	○	○	○	
	GPUレイトレーシング	-	-	○	○	
	AIノイズ除去 (Intel(R) Open Image Denoise) / アンビエントオクルージョン	-	○	○	○	
	UI	Windows10 / macOS mojaveダークモード対応	○	○	○	○
		ポリゴン/メッシュ/ボーン/スタンダードボーン	○	○	○	○
		ボックスモデル変換ツール/パラメトリックモデリング	-	-	○	○
フラット展開 / UVの再配置		-	○	○	○	
UVマップ編集 / 直接光 / 間接光 / ライトマップ / 法線マッピング		○	○	○	○	
材質パラメータ ポリウム (ポリウムレンダリング)		-	○	○	○	
材質パラメータ サブサーフェスキャタリング		-	-	○	○	
PBRマテリアル / テクスチャペイク		-	-	○	○	
直接移動 / 回転 / 拡大縮小 / 均等拡大縮小 / ボールジョイントによる変形アニメーション		○	○	○	○	
インバースキネマティクス構造を用いたアニメーション設定		-	○	○	○	
メタバース	モーションエフェクト	-	○	○	○	
	ウォークカメラの追加	○	○	○	○	
	フィジカルスカイ / ポリウムライト	-	○	○	○	
	レイトレーシングでの影のソフトウェア対応 / 配光光源 (IESデータ)	-	-	○	○	
	別売オプション	BIM/CIM設計照査ツール	-	-	-	○
		ブロックUIプログラミングツール	-	-	-	○
		Shade3D SDK	-	-	-	○
		3Dパラメトリックツール	-	-	-	○

動作環境	Windows 版		Mac OS 版 (Intel プロセッサ)	Mac OS 版 (Apple シリコン)
	OS	Windows 10/11 (64bitのみ)		Monterey 12/Ventura 13/Sonoma 14
CPU	Intel® Core™ 2 Duo, AMD Athlon 64 X2 以降 ※ SSE3 搭載必須		Intel® Core™ i3シリーズ以降	Apple M1 以降
メモリ			4GB 以上 (8GB 以上を推奨)	
HDD			5GB 以上の空き領域必須 (20GB 以上を推奨)	
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			
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			iMac (M1, 2021 以降) MacBook Air (M1, 2020 以降) MacBook Pro (M1, 2020 以降) Mac mini (M1, 2020 以降) Mac Pro (2019 以降) MacBook (2015 以降) MacBook Pro (2015 以降) MacBook Air (2018 以降)
ビデオカード	必須環境: ○DirectX 12に対応したグラフィックス環境 推奨環境: ○NVIDIA® GeForce® 1000 シリーズ 以上 ○AMD Radeon™ RX 400 シリーズ 以上 ○Intel® UHD Graphics 600 シリーズ 以上	必須グラフィック環境: ○必須モデルに搭載されているグラフィックス環境 推奨グラフィック環境: ○推奨モデルに搭載されているグラフィックスカード		必須環境: ○必須モデルに搭載されているグラフィックス環境
HDR表示	HDR10に対応したモニタ (DisplayHDR600以上を推奨) ビデオカード: NVIDIA® GeForce® 1000 シリーズ 以上、またはAMD Radeon™ RX 400 シリーズ 以上	HDR10に対応したモニタ (DisplayHDR600以上を推奨) ○推奨モデルを満たすハードウェア		モニタ: HDR10対応必須 (DisplayHDR600以上を推奨) ○必須モデルを満たすハードウェア
GPUレイトレーシング	○ビデオカード: NVIDIA® GeForce® RTX シリーズ 以上、NVIDIA® GeForce® GTX 1660 シリーズ、またはNVIDIA® GeForce® GTX 1060 6GB以上	○ビデオカード: Intel® Iris® Plus 650 以上、またはAMD Radeon™ Pro 5300以上		○必須モデルを満たすハードウェア
AIノイズ除去 GPU動作	○ビデオカード: NVIDIA® GeForce® GTX 1660 シリーズ 以上	非対応		○必須モデルを満たすハードウェア ○MacOS Ventura 13以降
点群機能	○Intel® AVX1に対応したCPU			○必須モデルを満たすハードウェア
その他	インターネットに接続できる環境 Windows 8.1をご利用の場合は、Windows® Internet Explorer® 11が必要ですが、			

株式会社フォーラムエイト



ISO27001/27017 ISMS

ISO22301 BCMS

ISO9001 QMS

ISO14001 EMS



東京本社 〒108-6021 東京都港区港南 2-15-1 品川インターシティ A 棟 21F

Tel 03-6894-1888 Fax 03-6894-3888

大阪支社 Tel 06-6882-2888 Fax 06-6882-2889

福岡営業所 Tel 092-289-1880 Fax 092-289-1885

札幌事務所 Tel 011-806-1888 Fax 011-806-1889

名古屋ショールーム

Tel 052-688-6888 Fax 052-688-7888

仙台事務所

Tel 022-208-5588 Fax 022-208-5590

金沢事務所

Tel 076-254-1888 Fax 076-255-3888

岩手事務所

Tel 019-694-1888 Fax 019-694-1888

沖繩事務所

Tel 098-951-1888 Fax 098-951-1889

宮崎支社

Tel 0985-58-1888 Fax 0985-55-3027

スパコンクラウド神戸研究室

Tel 078-304-4885 Fax 078-304-4884

ケンブリッジ虎ノ門研究室

NETSUGEN 群馬デスク

中国上海 (Shanghai)

Mail info-china@forum8.com

中国青島 (Qingdao)

Mail info-qingdao@forum8.com

中国蘇州 (Suzhou)

台湾台北 (Taiwan)

Mail info-taiwan@forum8.com

ハノイ (Vietnam)

アイルランド / ロンドン / シドニー / 韓国 / イタリア

Mail info-hanoi@forum8.com

※表示価格はすべて税込です。製品名、社名は一般に各社の商標または登録商標です。仕様・価格などカタログ記載事項を予告なく変更する場合があります。

Copy Right by FORUM8 Co.,Ltd.