

Shade3D Ver.24 Upgrade

3DA対応

日本語 / 英語 / 中国語

BIM/CIM対応統合型3DCGソフト

Shade3D : <https://shade3d.jp/ja/products/shade3d/>

Professional ¥107,800
(税抜 ¥98,000)

Standard ¥52,800
(税抜 ¥48,000)

Basic ¥21,780
(税抜 ¥19,800)

サブスクリプション価格
P.141~142参照

ブロックUIプログラミングツール
¥11,000
(税抜 ¥10,000)

BIM/CIM 設計照査ツール
¥44,000
(税抜 ¥40,000)

Windows 10/11 対応
macOS 11/12/13/14 対応

IFC

有償セミナー

体験セミナー

国産3DCGソフト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。国産3DCGソフトウェア企業シェアNo.1を取得(富士キメラ総研調べ)。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。

【モデリング/編集】

- 自由曲面、NURBS (Professionalのみ)、ポリゴンモデリング対応
- 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
- 「スワイプ曲面」対応

【レンダリング】

- レイトレーシング、バストレーシング、大域照明のフォトンマッピングに対応
- 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) で表現力が格段に向上
- 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
- PBRマテリアル: 現実世界での物体の質感を表現する粗度/金属度パラメータ、Principled BRDFをガイドラインとした機能を追加
- HDR (ハイダイナミックレンジ) 表示に対応
- リアルタイムシャドウ表示に対応
- GPUレイトレーシング対応 (Professionalのみ)
- AIノイズ除去に対応 (Professional, Standard)

【光源機能】

- 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

【表面材質】

- パラメータやテクスチャによる基本色、反射、透過率、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

【アニメーション機能】

- 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、物理演算による表現など

【対応ファイル形式】^{*1} Standard以上 / ^{*2} Professionalのみ

Adobe Illustrator AI 出力 ^{*1}	MPO 出力
Adobe Illustrator AI 三面図同時出力 ^{*2}	SketchUp 入力
IGES 入出力 (NURBS形状対応) ^{*2}	HDR/OpenEXR/PFM入出力
STEP 入出力 ^{*2}	COLLADA 入力 ^{*2}
DXF 三面図同時出力 ^{*2}	COLLADA 出力
Photoshop (PSD) 出力 ^{*1}	PoserFusion 2 (pz3,pzz 入力)
FBX 入出力	BVH モーションファイル入力 ^{*1}
2D・3D DXF 入出力	EPix 出力 ^{*2}
Wavefront OBJ (OBJ) 入出力	3ds max (3DS) 入出力 ^{*2}
STL 入出力	JPEG/BMP/TARGA/TIFF/PNG/GIF入出力
Adobe Flash SWF (トゥーンレンダラ) 出力 ^{*2}	WAV/AU/AIF/AIFF入出力
Adobe Illustrator AI (トゥーンレンダラ) 出力 ^{*2}	AVI (Win/Mac) / MOV (Mac) 入出力
gITF入出力 ^{*2}	

Ver.24 改訂内容

2023年7月リリース

1. スタンダードボーン
2. ボックスモデル変換ツール
3. PBRマテリアル強化
4. KTX形式入出力対応 (GPU圧縮テクスチャ形式)
5. LandXML による道路線形のデータ交換に対応
6. BIM/CIM設計照査ツール
IFC 4.3の入出力に対応
BIM/CIM関連基準要領等(令和5年3月)への対応検証
7. ブロックUIプログラミングツール
業務向け、教育向けそれぞれに特化したインターフェースの拡充

【3Dプリント】

- 多くの3DプリンターがサポートしているSTL・OBJファイル入出力に対応

【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
- 表示図面の組み合わせの変更、図面の分割範囲選択、各図面ごとのシェーディングの表示変更

【カメラ機能】

- シーン内に複数カメラ配置
- ズーム、パン、ドリー、画角、傾き、フィルムシフト、レンズズイング、レンズティルト、立体視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

【3DCAD機能】

- 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
- 異なるNURBS形状データの配置や位置合わせ
- 面積・体積・重心の測定 STEP・IGESファイルに対応
- AI/DXF形式へ3面図出力
- 躯体寸法線を付加した3DA (3D Annotated Model) 表示

【UC-win/Roadとの連携】

- 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

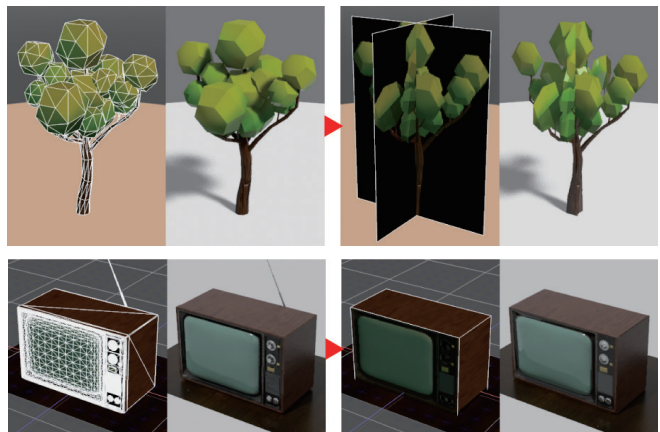
【ブロックUIプログラミングツール】別売プラグイン

- 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ブロックインタフェース
- ブロックの組み合わせで作ったフローチャートで動作

【BIM/CIM 設計照査ツール】別売プラグイン

- IFC (Industry Foundation Classes) ファイルのインポート / エクスポート
- 国交省「BIM/CIM 設計照査シートの運用ガイドライン(案)」に対応

ボックスモデル変換ツール NEW



レンダリング機能

▼レンダリング時間: 2秒



▼PBRレンダリング

