

購入する主な理由

1. 使い始めてすぐに生産性を発揮

Autodesk® 3ds Max® に搭載されている強力な操作性に優れた機能を使用すると、煩雑な設定を行わずにプロ品質の 3D アニメーションを作成できます。グラフィック モデリングや CAT (キャラクターアニメーション ツールキット) を使った高度なキャラクターリギングから、強力な PFlow システムまで、3ds Max を使用すれば、妥協することなく、クリエイティブな作業に集中できます。さらに、Nitrous 高速グラフィックス コアが、ビューポートの動作と表示品質を劇的に向上させます。これにより、より大きなデータセットを処理し、反復的な作業をこれまで以上にスピーディーに行うことができるため、状況に則したクリエイティブな判断をより良い形で下すことができます。

2. 強力なモデリング/テクスチャリング ツール

充実したポリゴン モデリングおよびテクスチャリング ツールで知られる 3ds Max には、広範な 3D モデリング ツールセットであるグラフィックが搭載されています。グラフィックでは、フリーフォーム スカルプト ツール、テクスチャ ペイント ツール、高度なポリゴン モデリング ツールが、高度に効率化されたユーザ インタフェースに統合されています。オブジェクト ペイントなどの強力なツールを使用して、シーン内のオブジェクトをパラメトリックに複製することもできます。また、プロ オプティマイザーを使うと、モデルをより簡単に最適化できます。

3. 驚くべきフォトリアリズム

ピクセル 1 つにも手を抜けない作品で、ライティング、シェーディング、レンダリングを行う場合、プロのアーティストは 3ds Max の強力なツールを使用します。実世界のマテリアルを再現する 1,200 種類を超える Autodesk マテリアルを使用すれば、フォトリアルな表現をこれまでになく簡単に制作できます。また、80 種類もの新しい Substance プロシージャル テクスチャを利用して、多種多様な表現も作成できます。さらに、ノードベースの直感的な操作が可能なスレート マテリアル エディタでは、ドラッグアンドドロップで複雑なマテリアルを作成、編集できます。

4. ダイナミクスとエフェクト

強力なイベントベースの PFlow システムや、統合化されたヘア、ファー、クロス システムが搭載された 3ds Max があれば、よりリアルなダイナミクス モーションをシーンに追加することができます。また、mRigid により、マルチスレッドの NVIDIA® PhysX® エンジンを利用して、よりリアルなダイナミック リジッドボディ シミュレーションを 3ds Max のビューポートで直接作成できるようになりました。さらに、キャラクターのボーンにリジッド ボディとソフト ボディ シミュレーションを使用して、キャラクターが階段から転げ落ちる自然な動きを作成したり、ProCutter ツールを使って爆発などのエフェクトを作成することも可能です。

5. レンダリング革命

3ds Max は、驚異的なイメージをこれまでにないスピードで作成するための豊富なオプションを提供することで、レンダリングの世界に革命をもたらしています。無制限に利用可能な組み込みの mental ray® バッチ レンダリング ソフトウェア、従来のスキャンライン レンダラー、Quicksilver GPU レンダラー、新しく統合された「設定なしに使える」iray® レンダリング テクノロジー(mental images 社製)を使用すれば、これまで以上に迅速にクリエイティブな判断を下すことができます。さらに、常に進化する数々のサードパーティ製レンダリング プラグインも利用できます。

6. 簡略化されたアニメーション制作

3ds Max を使用すれば、洗練された自然なキャラクタ アニメーションをさらに簡単に作成できます。また、CAT を使ってキャラクタをよりすばやくリギングしたり、CATMuscle やスキン モディファイヤを使ってボディのリアルな変形をより正確にコントロールできます。また、レイヤ化されたモーション キャプチャ データを使用することにより、設定されているアニメーション キーフレームを維持しつつ、CAT、Biped、3ds Max オブジェクトを簡単にアニメートできます。直感的な ノンリニアアニメーション システム、モーション Mixer では、Biped またはその他のアニメートされたオブジェクト タイプを使用して、アニメーション クリップを独創的に配列、ブレンド、ミックスできます。

7. パイプラインの効率性の向上

3ds Max のコンテナ機能を使用すると、大規模で複雑なシーンを作成、管理し、共同作業をより効率良く行えます。Autodesk® FBX® データ交換テクノロジーを使用して、3D アセットをより効率よくパイプライン内で転送することもできます。また、Autodesk® DWG® 交換テクノロジー、XML、FBX、OBJ、SAT など、30 を超える 2D および 3D データ形式間でデータを交換できます。さらに、C#、.NET などの最新の開発ツールを使用して、3ds Max パイプラインをカスタマイズ、拡張することも可能です。

8. グローバル コミュニティ

3ds Max のコミュニティでは、世界中の数十万ものプロフェッショナルが活気に満ちたやり取りを交わしています。3ds Max なら、人材を募集している企業も、はじめての就職先を探している学生も、希望の人材や就職先を見つけやすいでしょう。また、AREA などの 3ds Max オンライン コミュニティは、困難なプロジェクトについて専門家のアドバイスを求めたいアーティストの貴重な情報源になります。詳細は、[AREA \(area.autodesk.com\)](http://area.autodesk.com) および [AREA JAPAN \(area.autodesk.jp\)](http://area.autodesk.jp) を参照してください。

9. 力強いパートナー

オートデスクが誇る開発パートナーの幅広いネットワークを利用して、特定の制作ニーズに合わせて 3ds Max を拡張、カスタマイズできます。多種多様な最先端のハードウェアおよびソフトウェア ツールをより多く 3ds Max ユーザにご提供できるよう、オートデスクは業界の優秀な人材と協力し、これからも 3D の技術革新を推進していきます。

10. MAXScript を使ったシンプルなカスタマイズ

組み込みスクリプト言語である MAXScript を使用すれば、モデリング、アニメーション、マテリアル、レンダリングといった 3ds Max ツールセットの操作をより簡単にカスタマイズできます。組み込みのファイル I/O を利用したカスタム インポート/エクスポート ツールの作成、シーン状態すべてにアクセス可能な手続き型コントローラの記述、バッチ処理ツールの構築などが可能で、何に使用するかはアイデア次第です。

11. 学習リソース

3ds Max に付属の分かりやすいオートデスクのトレーニングやドキュメントから、パートナーやサードパーティ製の書籍、DVD、チュートリアル、トレーニング施設まで、すべての方の学習スタイルに対応した数え切れないほどの教材を利用できます。3D プロフェッショナルやアマチュアの方が参加する大規模なオンライン コミュニティに参加して、情報と知識を共有することもできます。詳細については、www.autodesk.co.jp/3dsmax-learningpath を参照してください。

Autodesk, DWG, FBX, 3ds Max は、米国および/またはその他の国々における、Autodesk, Inc.、その子会社、関連会社の登録商標または商標です。iray および mental ray は独 mental images GmbH の登録商標で、Autodesk, Inc. はその使用許可を得ています。その他のすべてのブランド名、製品名、または商標は、それぞれの所有者に帰属します。オートデスクは、通知を行うことなくいつでも該当製品およびサービスの提供、機能および価格を変更する権利を留保し、本書中の誤植または図表の誤りについて責任を負いません。© 2011 Autodesk, Inc. All rights reserved.