

Autodesk® 3ds Max®

Design 2011

Every Design Has a Story

すべてのデザインにはストーリーがある

Autodesk 3ds Max Design 2011は、自在な3Dモデリング、 高度な照明分析、写真品質のレンダリング、高度なアニメーションを 可能にするデザイン ビジュアライゼーション ツール

Autodesk 3ds Max Design 2011 動作環境

■32bit版

OS: Microsoft Windows XP Professional (SP2以降)
Microsoft Windows Vista Business (SP2以降)
Microsoft Windows 7 Professional

CPU: Intel Pentium 4 1.4GHzまたは同等の
AMDプロセッサ (SSE2テクノロジー対応) 以上
メモリ: 2GB (4GB推奨) 以上

ディスク空き容量: 2GBのスワップスペース (4GB
以上推奨) と3GB以上のハードディスク

ハードウェア アクセラレータ: Direct3D 10
テクノロジー, Direct3D 9, OpenGL対応
●256MB以上のビデオ カード メモリ
(1GB以上推奨)

ブラウザ: Microsoft Internet Explorer 7.0以降
Mozilla Firefox 2.0以降

ハードウェア オプション: DVD-ROMドライブ
周辺機器: 3ボタン マウス
インストールメディア: DVD

■64bit版

OS: Microsoft Windows XP Professional x64
Edition (SP2以降)
Microsoft Windows Vista Business 64bit (SP2以降)
Microsoft Windows 7 Professional 64bit

CPU: Intel 64またはAMD64 プロセッサ
(SSE2テクノロジー対応) 以上
メモリ: 4GB (8GB推奨) 以上

ディスク空き容量: 4GBのスワップスペース
(8GB以上推奨) と3GB以上のハードディスク
ハードウェア アクセラレータ: Direct3D 10、
Direct3D 9, OpenGL 対応
●256MB以上のビデオ カード メモリ
(1GB以上推奨)

ブラウザ: Microsoft Internet Explorer 7.0以降
Mozilla Firefox 2.0以降

ハードウェア オプション: DVD-ROMドライブ
周辺機器: 3ボタン マウス
インストールメディア: DVD

* 3ds Max Compositeは Windows Vista (32 / 64ビット) および
Windows 7 (32ビット) に対応していません。

* Intel Pentium 4以上、AMD Athlon 64、AMD Opteron、
AMD PhenomプロセッサのSSE2拡張命令セットを利用できる
よう最適化されています。3ds Max 2011は、SSE2をサポート
していないコンピュータでは使用できません。

* Intelプロセッサを搭載し、Boot Campにて上記OSを実行する
Apple製コンピュータは、サポートされています。ただし、64ビット
版Windows Vistaを実行する場合、Intel Core 2 Duoまたは
Intel Xeon プロセッサが必要です。

数々の受賞歴を誇るAutodesk® 3ds Max®を建築家、デザイナー、エンジニア、ビジュ
アライゼーション スペシャリスト向けのソフトウェアがAutodesk® 3ds Max® Design
です。初期のコンセプト モデルから最終的な高品質のプレゼンテーションに至るまで、
クリエイティブなアイデアを探求し、十分に検証し、理解し合うためのイメージをつくる
ことができます。

統合されたワークフローとデジタルデータの継続性

3ds Max Designは、モデリング、質感設定、レ
ンダリングなどの充実した機能を搭載し、シーム
レスなワークフローを構築することができます。
AutoCAD®、Autodesk® Revit®、Autodesk®
Inventor®はもちろんのこと、その他のCADソフト
ウェアとのデータ相互運用性を実現し、ビルディ
ング インフォメーション モデリング (BIM) やデ
ジタル プロトタイピング、ビジュアライゼーション
までのワークフローを効率化させ、高品質かつプ
ロジェクト期間を短縮させることができます。

頭に描いたアイデアを視覚化

3ds Max Designにより、設計した図面データへ
3次元的に光を取り入れてイメージすることができ
ます。部屋の中を歩いて周り、窓からどのように
光が差し込み、その光が壁にどのように影響する
のか、設計した家屋が夜間ではどのように見える
のか、といったイメージ確認が可能です。クライ
アントに感動を与え、投資に値するデザインである
ことを納得させるイメージやアニメーションを作
成できます。

CG導入のメリット

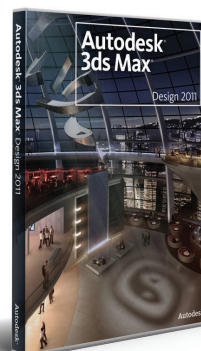
設計時に作られるCADデータを流用し、3ds Max
Designが実現するCGワークフローで、まだ作られ
ていないものをビジュアル化しわかりやすく伝え
る、検討回数を増やし、従来できない表現を使っ
て、品質を向上させる、データの流用/制作期間
の短縮/モックアップの削減など、コストを削減と
いったメリットを生み出すことができます。

写真撮影をCGに置き換える

フォトリアルなイメージやアニメーションでは、カ
タログ写真からテレビCMまであらゆる用途に対
応することができます。ライティング、質感設定、
カメラ調整を思い通りにすることができる3ds
Max Designは、従来の写真撮影と比較して時間
と費用を大幅に削減します。高い費用をかけて撮
影をやり直すことなく、クライアントの要求を満
たすことができます。

2次元図面から3次元表現へ

空間を視覚化し、設計上の問題を解決することで、
施工後の修正などによるコストアップを回避するこ
とができます。複雑な機械部品のデザインでは、3
次元のプロトタイプを用いることにより、形状の干
渉問題などを判断することができます。また実際
の制作段階へデザインを提出する前に、さまざまな
パーツ間の相互作用を確認することも可能です。



Autodesk 3ds Max Design 2011の主な新機能 Quicksilverハードウェアレンダラー

CPUとGPUの両方を活用して高品質の画像を驚異的な速度で処理する革新的な新しいハードウェアレンダラーQuicksilverを使用すると、さらに忠実度の高いプレビュー用アニメーションや編集用デザインを短時間で作成できます。

FBXファイルリンクと

Autodesk Revit Architecture

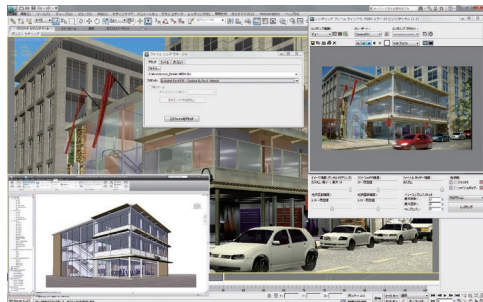
新しいAutodesk® FBX®ファイルリンクで、Autodesk® Revit® Architectureを使用して完成したデータからのデザイン変更を受け取り、管理できます。このインテリジェントなデータ処理により、元のデザインが修正および微調整された場合にも3ds Max Design 2011でのデザインビジュアライゼーションのやり直し作業を軽減できます。

Autodesk Inventorの読み込みの改善

新しいSmart DataワークフローでInventorソフトウェアから3ds Max Design 2011にデータを読み込むことができます。これまでのように、Inventorを同じマシンにインストールする必要はありません。また、ソリッドオブジェクト、マテリアル、サーフェス、コンポージットのサポートも強化されました。

Autodesk 3ds Max Designマテリアルの ビューポート表示

3ds Max Designのほぼすべてのテクスチャ マップおよびマテリアルをビューポートに表示する機能が強化され、より高品質かつインタラクティブな表示環境でシーンを開発して微調整し、状況に合った適切な判断を下せます。



Autodesk Revit Architectureとのデータ連携が可能

モデリング機能とテクスチャリング機能の強化

グラフィックおよびビューポートキャンバスツールセットを拡張する新しいツールで、モデリングおよびテクスチャリング作業を迅速化できます。2D/3Dペイント、テクスチャ編集、シーン内でのジオメトリの作成、UVW座標の編集をサポートする直感的なブラシベースのインターフェースが搭載されました。

ネイティブ ソリッドの読み込み/書き出し

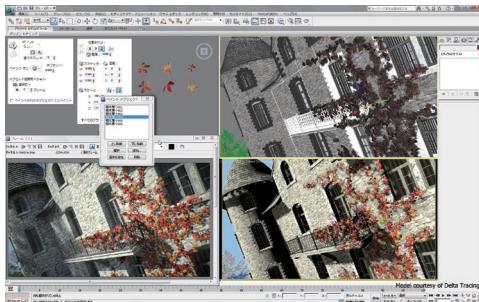
3ds Max DesignとSATファイルをサポートするその他の特定のアプリケーション (Inventor、Revit Architecture、Rhinoceros、SolidWorks、formZソフトウェアなど) との間で、サーフェスおよびソリッドの非破壊による読み込み/書き出しを実行できます。

Google SketchUpインポート

スケッチソフトウェアGoogle SketchUp (SKP) バージョン6および7のファイルを3ds Max Designにより効率よく読み込みます。強化されたSketchUpインポートでは、レイヤ、グループ、コンポーネント、マテリアル、カメラ、デライトシステムなどのSketchUpエンティティがサポートされています。

Autodeskマテリアル ライブラリ

新しいAutodeskマテリアル ライブラリにより、3ds Max Design 2011とサポートされている特定のオートデスク アプリケーション (AutoCAD、Inventor、Revit Architecture、Autodesk® Revit® MEP、Autodesk® Revit® Structure) との間でマテリアル データを交換できるようになりました。



強化されたモデリングとテクスチャリング機能

コンテナのローカル編集

大幅に改善されたコンテナ ワークフローにより、より厳しい納期にも対応できます。複数のユーザが平行して作業し、ローカル編集を非破壊な状態でリファレンス コンテンツの上に重ねることができるため、同じコンテナの別の要素を同時に処理できます。

スレート マテリアル エディタ

新しいノードベースのエディタ、スレート マテリアル エディタを使用すれば、マテリアル コンポーネントの関係をより簡単に視覚化して編集できます。複雑なマテリアル ネットワークを作成して編集する際のワークフローと生産性が大幅に向上します。

以前のバージョンの形式での保存*

2010バージョンと互換性のある形式でシーンファイルを保存するオプションを使用して、Autodesk 3ds Max Design 2011への移行を管理できます。* これにより2011の新機能を利用しながら、制作環境のアップグレード準備を進めることができます。

* 新バージョンの機能を使用したファイルは制限が適用されます。

Autodesk Civil Visualization Extension

3ds Max Design Subscriptionをご契約のお客様のみを対象に提供しているAutodesk Civil Visualization Extensionを使用すれば、3Dの経験が浅い土木エンジニアでも、AutoCAD® Civil 3D® ソフトウェアとの組み合わせで、正確なビジュアライゼーションをより簡単に作成できます。

Autodesk® Subscription (オートデスク サブスクリプション)

最新バージョンの入手ができる年間契約のソフトウェアメンテナンス プログラムです。

www.autodesk.co.jp/subs

購入先

Autodesk 3ds Max Design、サブスクリプション、その他オートデスク製品は、下記にてご購入ください。

オートデスク認定販売パートナー

www.autodesk.co.jp/partner

オートデスク オンラインストア

www.autodesk.co.jp/estore

Autodesk®

オートデスク株式会社 www.autodesk.co.jp

〒104-6024 東京都中央区晴海1-8-10 晴海アイランド トリトンスクエア オフィスタワーX 24F

〒532-0003 大阪府大阪市淀川区宮原3-5-36 新大阪トラストタワー3F

TEL:0570-064-787 (オートデスク インフォメーション センター)

※Autodesk、AutoCAD、Autodesk Inventor、Civi 3D、FBX、Inventor、Revit、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。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。

© 2010 Autodesk, Inc. All rights reserved.

M&E407-1004(Z)

デザインビジュアライゼーションWebサイト www.design-viz.com

Autodesk 3ds Max Design 2011 製品Webサイト www.autodesk.co.jp/3dsmaxdesign

オートデスク認定販売パートナー