

Subscription Program

サブスクリプションプログラムハンドブック



サブスクリプションプログラム ハンドブック ～はじめに～

Subscription Program(サブスクリプションプログラム)とは、いつでも最新のテクノロジーを活用することができるばかりでなく、より適切なソフトウェア管理と予算管理を可能にするソフトウェアメンテナンスプログラムです。

Subscription Program はソフトウェアの最新バージョン、追加機能の Extension(エクステンション)をすべて利用できるため、アップグレードによる生産性のダウンを最小限にとどめられることができます。また年間契約なので予算管理もスムーズです。

Subscription Program は、最新のソフトウェア、サービス、情報にアクセスするための窓口となります。

Subscription Program には、最新バージョンのソフトウェアの提供が含まれているので、突然のアップグレードといった予定外のソフトウェアへの追加投資を心配する必要はありません。また Subscription Program は年間契約で年一回の定期的更新プログラムなので、事前に予算を組む事ができ、予算管理を簡単かつスムーズに行うことができます。ユーザは常に最新のソフトウェアと情報入手し、競合の一步先に行くことができます。

Subscription Program に契約することで以下の内容が提供されます。

- 契約期間内にリリースされる対象製品の最新バージョン
- 契約期間中にリリースされる Extension(3ds max ベースの製品に対するモジュールタイプの機能強化)
- Extension や新バージョンを対象にしたダウンロード可能な e-Learning(トレーニング コース、英語のみ)
- 契約期間内の Subscription メンバー専用サイトへのアクセス

Subscription Program に契約するためには下記の条件を同時に満たす必要があります。

- Subscription Program は、新規製品または既存ライセンスのアップグレードと同時購入のみとなります。
Subscription を単体として別途に購入することはできません。
- 保有するソフトウェアが最新バージョンの場合のみ Subscription Program を購入する事ができます。
- 但し、Subscription Program 開始時のみ、現在最新バージョン5を保有しているユーザに対して特別申込期限を設けます。期間：2003/4/25 ~ 2003/7/22

Extension (エクステンション)

Extension は、新しい機能を提供し、3ds max ソフトウェアを強化するダウンロード可能なモジュールタイプの拡張機能です。Extension には既存の機能を強化するものとまったく新しい機能を追加するものがあります。

アップグレード

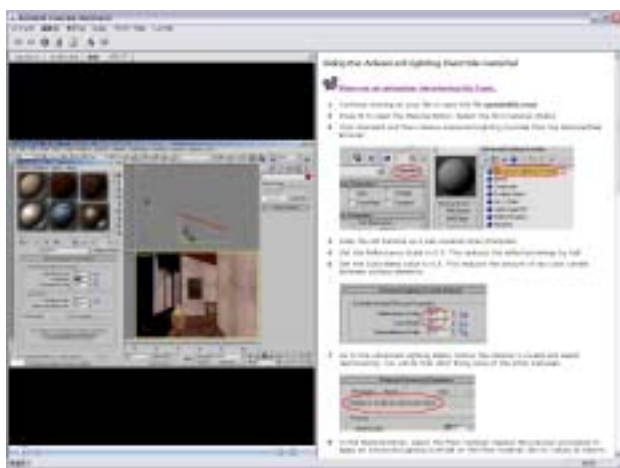


Subscription

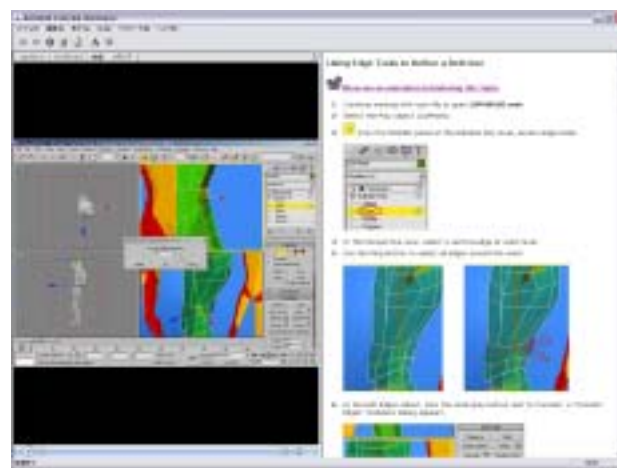


e-Learning (イー・ラーニング)

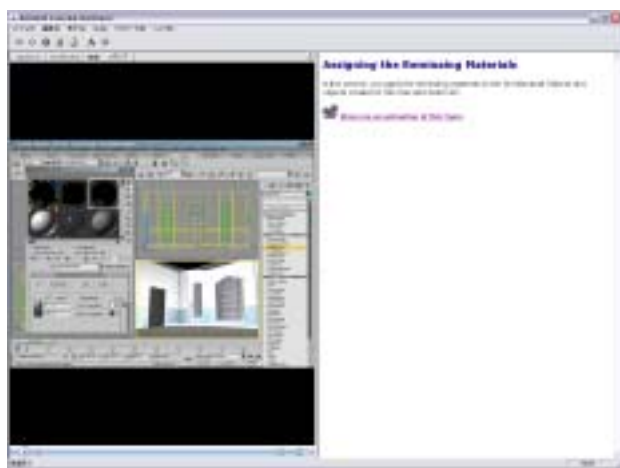
ディスクリートの e-Learning は 3ds max の多くの新機能をカバーするダウンロード可能な多様な e-Courses を提供します。e-Learning では、自分のデスクトップで、トレーニングと作業を同時に行うことによって時間を削減しつつ、お客様のペースで習得できます。(英語版のみのご提供。下記 e-learning サンプルキャプチャー参照。)



< 3ds max 5 新機能 e-learning レッスン1 >



< 3ds max 5 新機能 e-learning レッスン2 >



< Design Extension レッスン >



< Particle Flow Extension レッスン >

標準小売価格

3ds max Subscription Program 通常版 58,000円 / 1年間

- * 税別。価格にはテクニカルサポートは含まれておりません。
- * この価格は1年間のSubscription Program契約の販売価格です。最新の3ds maxのソフトウェアライセンスは別途お買い求め下さい。
- * 現段階では教育機関限定版および学生版のSubscription Programの設定はございません。今後他の製品が追加される可能性があります。最新のSubscription Programラインナップについては、ディスクリートのホームページあるいは認定リセラーに確認してください。

購入先について

Subscription Programは、ディスクリートの認定リセラーでご購入いただけます。認定リセラーはディスクリートのWeb サイトを参照してください。 <http://www.discreet.jp/resellers>

発売日

2003年 4月 25日 発売開始

お申し込み方法

申込にはAutodesk Subscription 使用条件を確認していただき、認定リセラーに対してSubscription Program専用の「カスタマーインフォメーションフォーム」の提出が必要になります。詳細はディスクリートウェブにてご確認ください。

<http://www.discreet.jp/subscription>

お問い合わせ先 - Subscription ホットライン

Subscription Programに関する質問やSubscriptionのライセンス申請などは「Subscription ホットライン」にて受け付けております。

Email : <mailto:jp.subscriptions@autodesk.com>

Tel : 03-6221-1797 (受付時間 10:00-12:00, 13:00-17:00)

EXTENSION PRODUCT OVERVIEW ~ エクステンション概要 ~

Discreet 3ds max Extension

Discreet Subscription メンバーのお客様は、Subscription Program が提供する独自のソフトウェア機能をご利用いただけます。定期的にリリースされるディスクリート Extension は、ディスクリートソフトウェア製品を強化する、ダウンロード可能なモジュール形式の拡張機能です。モジュール開発後、新しい機能をすぐにお届けします。最先端の技術を進行中のプロジェクトを中断することなく短時間で導入でき、様々な形でメリットを提供します。

現在発表されている 3ds max Extension (2003 年 5 月 14 日現在)

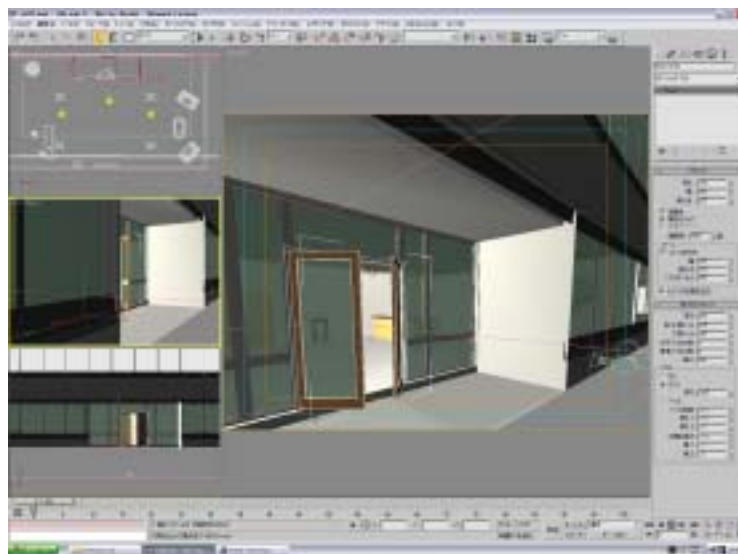
1. Design Extension
2. Shockwave 3D Extension
3. Particle Flow Extension

1. 3ds max Design Extension

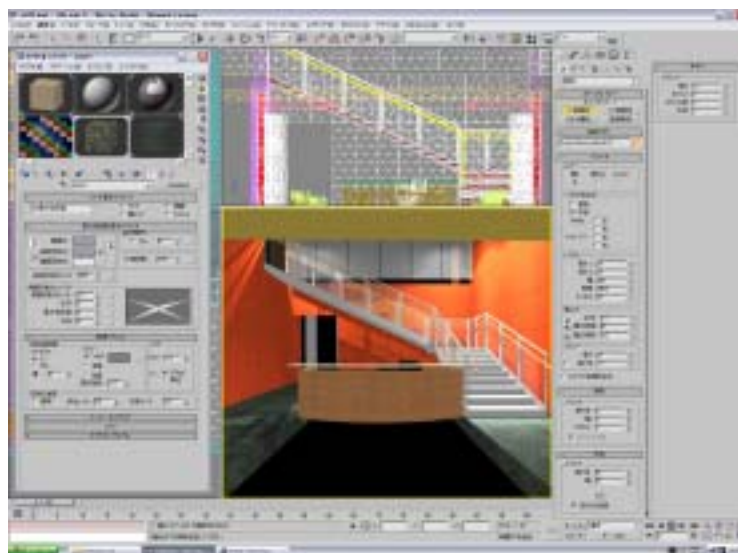
3ds max ユーザにとって Design Extension は建築・デザインビジュアライゼーション制作の最強のプラグインです。Autodesk VIZ 4 に搭載されているデザイン機能を全て、3ds max 5 に持ち込むことができます。DWG リンク機能によって、3ds max ユーザは DWG ベースの CAD アプリケーション、例えば AutoCAD、Autodesk Architectural Desktop からの 3D デザインデータをより効率的に扱えるようになります。

Design Extension の主な機能は次の通りです。

建築景観用オブジェクト - 壁、ドア、窓、階段、手すりなど、建築シーンに必要とされるコンポーネントを豊富なバリエーションで提供します。これらのコンポーネントは、全てがパラメトリックオブジェクトですので、パラメータを変更するだけで様々なディテール表現が可能です。和風建築様式からモダンな近代建築まで、あらゆるビジュアルシーンをカバーできます。

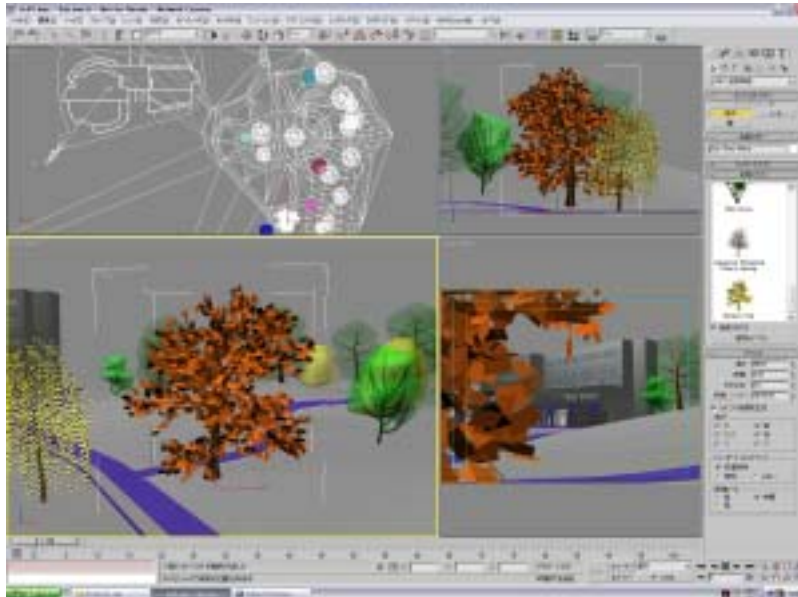


< ドア機能 >



< 階段機能 >

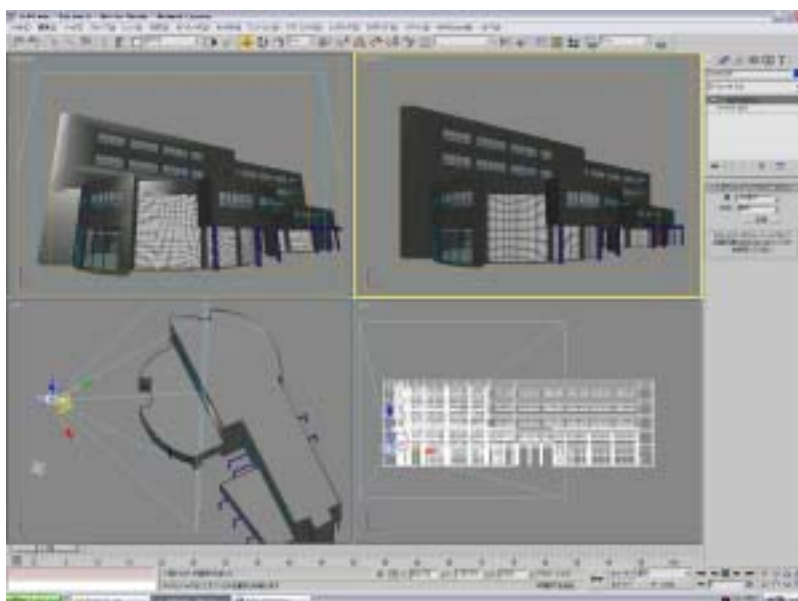
自然景観用オブジェクト - パラメトリックな樹木オブジェクトや、等高線から 3D 地形モデルを生成する機能により、フォトリアルな自然景観シーンを手軽に制作することができます。これらは、ファイルサイズの増大を抑えるためのポリゴンリダクション機能を有します。



< 樹木機能 >

ハイブリッドな照明モデル - 照明器具の形状モデル、光源、配光特性データなどの構成要素を一つのアセンブリオブジェクトとして管理できます。また、代表的なコンポーネントは標準搭載しており、WEB 上のサービスサイトからダウンロードする事も可能です。

2点透視カメラ補正機能 - 建築レンダリングで多用される技術である 2点透視補正(あおり機能)を制御可能です。



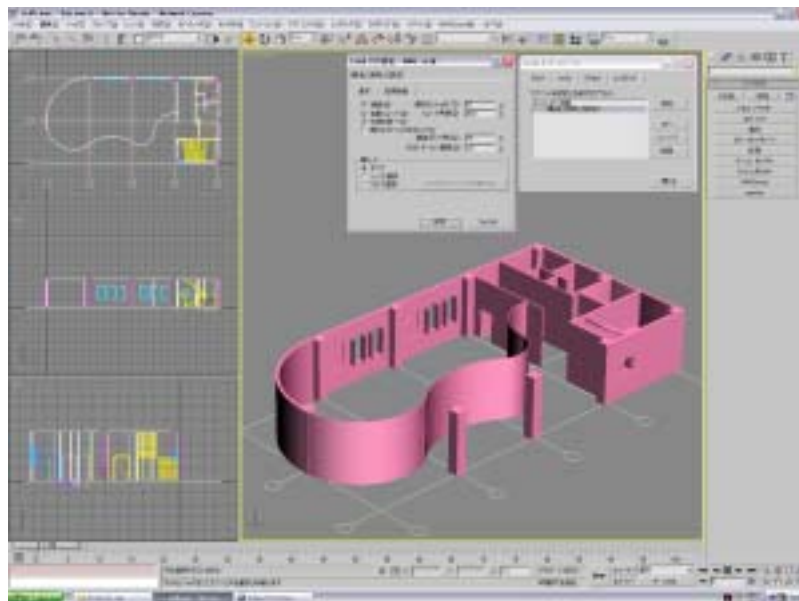
< あおり機能 >

パノラマレンダリング機能 - QuickTime VR またはその他のパノラマ ブラウザを使用したインタラクティブ プレゼンテーションに最適な 360°パノラマ レンダリングを生成することができます。

静止画の分散型ネットワークレンダリング機能 - 大解像度の静止画レンダリングに最適な分散型のネットワークレンダリングが可能です。簡単な設定と操作だけで、ヘビーなレンダリング処理を LAN 接続された複数 PC に分散処理させ、実行時間を飛躍的に短縮できます。

ファイル リンク マネージャー - ファイル リンク マネージャーによって、1 つのデザイン データベースを維持しながら他のデザイン ソフトウェアの環境(AutoCAD など)と 3ds max 5 のどちらでも作業を行うことができます。

例えば、建築用の Autodesk Architectural Desktop で、3D のフロアプランを作ったとします。それを 3ds max 5 へ持っていき、素材や照明の検討、クオリティーの高いレンダリングをします。その後、また、Autodesk Architectural Desktop でフロアプランの修正を行うとそれらの変更が 3ds max 5 に反映され、リンクされたモデルの材料や照明が適切に適用されます。



<ファイルリンク機能>

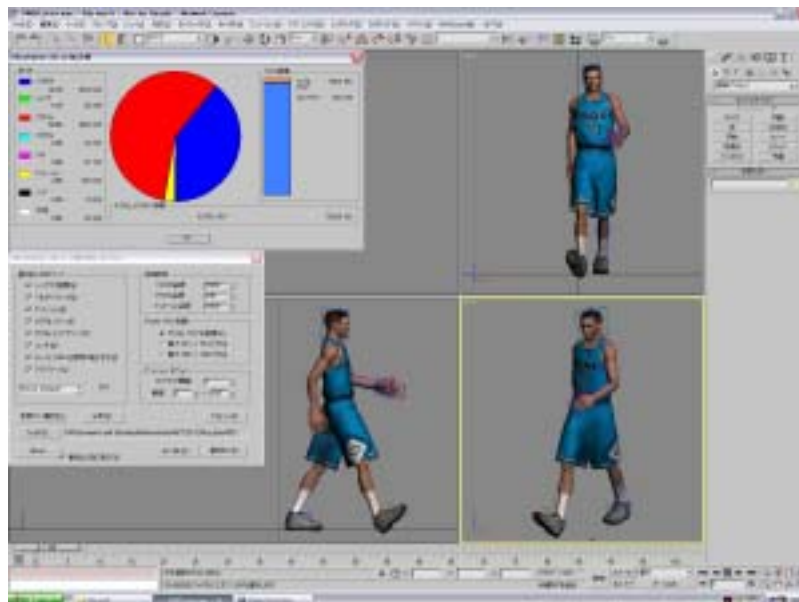
ライト分析 - ラジオシティ計算後にシーンのライトレベルを照会できます。特定のポイントまたは、オブジェクト全体の平均値で輝度、照明、反射率、および透過率に関する情報を取得できます。

2. Shockwave 3D Extension

3ds max の Subscription メンバーには、従来 Discreet の plasma ソフトウェアにしか装備されていなかった Shockwave 3D エクスポーター を使用できる Shockwave 3D Extension をご提供します。この Extension により、3D デザインやアニメーションを Shockwave 3D 形式で 3ds max 環境にて、簡単にそして効率的に出力することができるようになります。

Shockwave 3D Extension の主な機能は次の通りです。

Macromedia Director との連携 - パワーユーザは、高度なアニメーション機能およびレンダリング機能を持つ Shockwave 3D エクスポーターと Macromedia Director を併用することで、Web での 3D の可能性を最大限に広げることができます。



< Shockwave 3D 出力ファイル分析機能 >

Havok™ ダイナミクスをサポート - Shockwave 3D の Havok ダイナミクスが直接 3ds max で確認できるため、モデルとそのダイナミクス運動が Havok Xtra を Macromedia Director にて使用することにより Lingo を使用することなく自動的に統合されます。

スキンとボーンまたは Biped と Physique をエクスポート - 3ds max または character studio にて作成されたキャラクターアニメーションスキニングを完璧に Shockwave3D にエクスポートすることができます。Discreet は、Shockwave 3D 形式のキャラクターアニメーションスキニングを業界で初めてサポートしました。

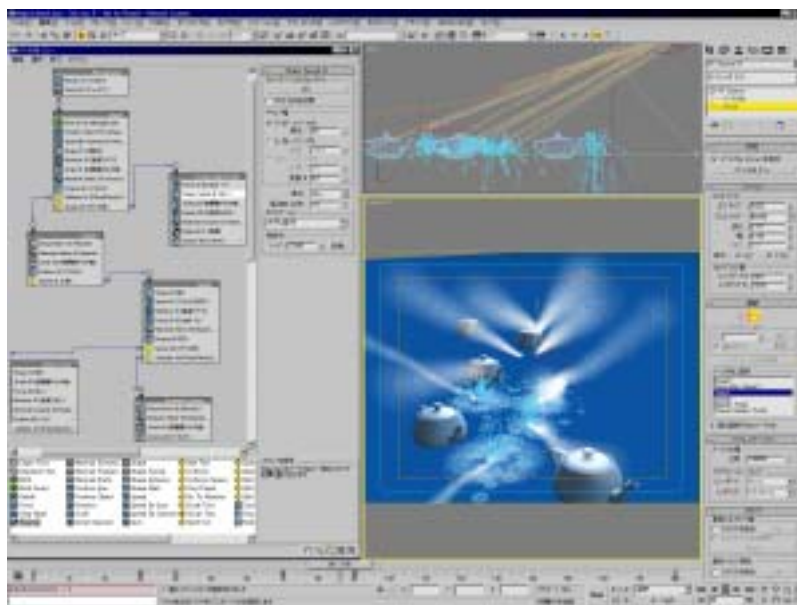
Shockwave 3D プラグインエラーのチェックと報告 - Shockwave エクスポーターでエラーをチェックすることにより、不具合のあるシーンのエクスポートを防止することができます。これにより、Macromedia Director を使用する前に問題を解決することができるため、制作時間を節約することができます。

3. Particle Flow Extension

新しいパーティクルフローシステムは、どのように複雑なものでも、パーティクルの作成、イベントの追加、自由な方向へのフローを可能にします。3ds max と緻密にインテグレートする Particle Flow Extension (パーティクルフローエクステンション) は、スキマティックな手法で、これ以上なく簡単かつ自在に調整できます。

フローチャート形式のワークフロー

直感的なスキマティックビューのパーティクルビューによって、各パートがエフェクト全体にどのように影響しているのかを目で見て確認できます。



< Particle Flow のスキマティックビュー >

柔軟性

パーティクルフローシステムでは、問題解決に多様なアプローチを提案します。スキマティック方式の手法が提供する柔軟性は、複雑なシステムを素早く融合し、全てのパラメータは、エフェクト全体での調整結果を確認しながら編集することが可能です。

使い勝手の良さ

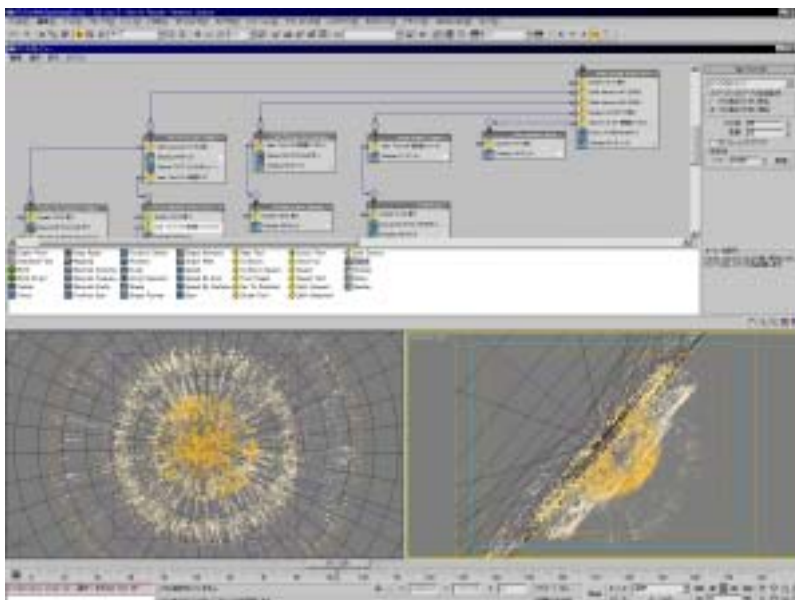
パーティクルの作成、イベントの追加、自由な方向へのフローを可能に。このワークフローは、どのように複雑なパーティクルエフェクトでも容易に作成可能なシンプルなメカニズムを提供します。

フルインテグレーション

Particle Flow は、内部の力、気流などの流れを変えるデフレクター、マテリアル、MAXScript、レンダラーなどを統合した 3ds max 5 の主要部分として構築されています。

キャッシュ

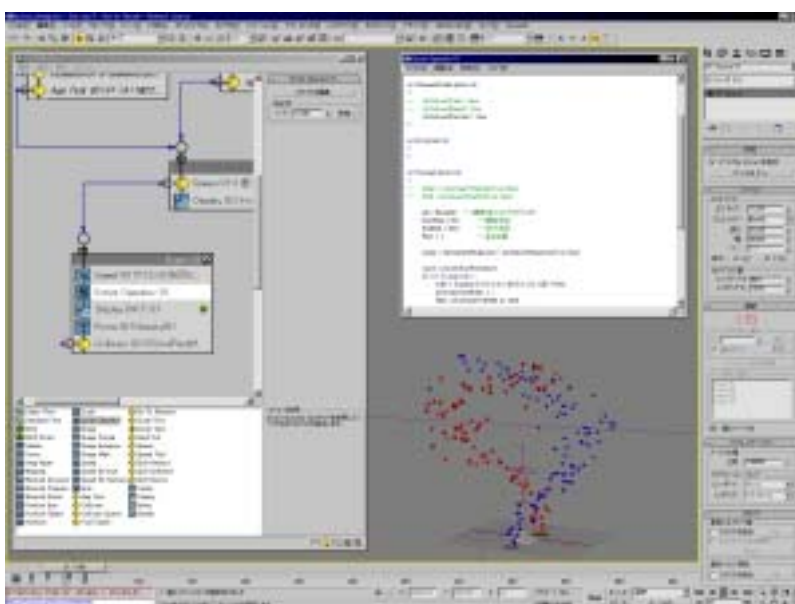
Particle Flow では結果をキャッシュするので、シーンを両方向に素早く消し去ることができます。このキャッシュは、シーンファイルに保存されます。そのため、再びシーンを開いた時にエフェクトが改めて生成されるという無駄がありません。



< キャッシュ機能により膨大な数のプレビューがスムーズに可能 >

拡張性

Particle Flow が提供する SDK を使用し、独自のオペレータやテストの開発が可能です。カスタムモジュールはパーティクルフロー環境へシームレスにインテグレートされます。MAXScript ユーザも独自のオペレータやテストを定義可能です。Particle Flow SDK と MAXScript はともに、システムに無限の可能性を提供します。



< MAX Script による拡張が自在に可能 >

製品情報及び仕様に関しては、予告無く変更する場合がありますので、予めご了承ください。
ディスクリートは、オートデスク株式会社の独立したディビジョンです。Discreet、3ds max は、米国及びその他の国における Autodesk, Inc./Autodesk Canada Inc. の商標です。また、その他の会社名及び商品名は各社の商標または登録商標です。

© Copyright 2003 Autodesk, Inc. All rights reserved.