

# Autodesk® 3ds Max®

2011



Create stunning 3D in less time

驚異的な3Dを短時間で作成

Autodesk 3ds Max 2011には、より短い時間でモデルを作成してテクスチャを設定し、キャラクターをアニメートし、高品質なイメージを生み出す、魅力的な新しい技術が搭載

## Autodesk 3ds Max 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。

ゲーム用の独特な3Dモデル、テレビ用の魅力的なグラフィックス、映画の興行収益を塗り替えるほどの驚異的なビジュアル エフェクト。3Dモデリング、アニメーション、レンダリング、合成の包括的な統合ソリューション Autodesk® 3ds Max® 2011なら、制作プロセスをより迅速に強化できます。

### 日々のワークフローの迅速化

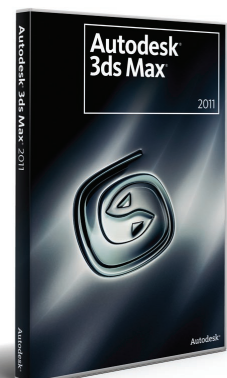
3ds Max 2011では、キャラクター、プロップ、環境をさらに効率的にモデリングおよびテクスチャリングできます。グラフィック ツールおよびビューポート キャンバス ツールセットが拡張され、直感的な新しいベースのインタフェースを使用し、3Dペイント、テクスチャ編集、オブジェクトの配置を実行できます。同時に、新しいインコンテキストで直接操作が可能なUIにより、ポリゴン モデリングの作業時間を短縮し、作業中のクリエイティブなタスクに集中できます。さらに、頻繁に使用するアクションやマクロ スクリプトにすばやくアクセスできるよう、これらを登録したカスタム (UI) レイアウトを保存できます。コラボレーションが不可欠なプロジェクトでは、大幅に改善されたコンテナ ワークフローにより、複数のユーザが平行して作業を進めることができるため、厳しい納期にも対応できます。

### 自然なアニメーションをすばやく作成

3ds Max 2011でアニメーションやシミュレーションを作成すると、高品質な結果を短時間で得ることができます。また、柔軟で使いやすいCAT (キャラクター アニメーション ツールセット) が完全に統合されたことで、既定値の設定をそのまま使用して、すぐに使用可能なリギング済みのキャラクターをすばやく作成したり、より要求度の高いセットアップではそれらのリグをカスタマイズできます。

### イメージを洗練させる

3ds Max 2011の新しいツールを使えば、レビュー用のアニメティクス、インタラクティブ コンテンツといった、さまざまなイメージ映像をさらに容易に制作できます。新しい直感的なノードベースのマテリアル エディタ、スレート マテリアル エディタにより、複雑なマテリアル ネットワークを簡単に作成して編集できます。また、革新的なQuicksilverハードウェア レンダラーは、驚異的な速度でレンダリングを行うだけでなく、高度なライティング エフェクトもサポートしています。さらに、Autodesk® Toxik®のテクノロジーをベースとし、豊富な機能を搭載したHDR対応コンポジットツール、3ds Max Compositeが追加されました。この強力なツールセットには、キーイング、カラー コレクション、トラッキング、カメラ マッピング、ラスター ペイントとベクター ペイント、スプライン ベースのワーピング、モーション ブラー、被写界深度、立体視映像制作をサポートするツールが含まれています。



## Autodesk 3ds Max 2011の主な新機能

### 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。

### 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超高速度に処理する革新的な新しいハードウェア レンダラーQuicksilverを使用すれば、さらに忠実度の高いプリビジュアライゼーション、アニメイクス、ゲーム関連のマーケティング資料を短時間で作成できます。

### 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形でリファレンス 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進行的に処理できます。

### Autodesk 3ds Maxマテリアルのビューポート表示

3ds Max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できるため、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。



高性能なHDR対応コンポジット3ds Max Compositeを搭載

## 3ds Max Composite

Autodesk Toxikソフトウェアのテクノロジーをベースにした、包括的で高性能なHDR対応コンポジット、3ds Max Compositeで、レンダリング パスを拡張し、実写フッテージを組み込むことができます。

### インコンテキストで直接操作可能なUI

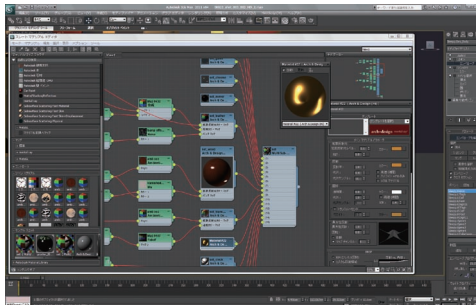
ポリゴン モデリング ツールに、インコンテキストでの直接操作が可能な新しいユーザインタフェース (UI) が搭載されました。プロパティをインタラクティブに操作し、ビューポートの作業している場所でのそのまま値を入力できるため、モデリングにかかる時間を短縮し、作業中のクリエイティブなタスクに集中できます。

### CATの統合

CATで、より簡単にキャラクターを作成および管理して、アニメーションをレイヤ、ロード、保存、リマップ、ミラーリングできます。3ds Maxに完全に統合されたCATにより、高度なリギングおよびアニメーション システムを購入後すぐに利用できます。

### UIのカスタマイズ

カスタマイズ可能なUIレイアウトに頻繁に使用するアクション アイテムやマクロ スクリプトなど、自分だけのUI設定を保存できるため、特定のワークフローの最も重要な機能に集中できます。



新たに追加されたノードベースのスレート マテリアル エディタ

## 以前のリリースの形式での保存

Autodesk 3ds Max 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 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せん。

## Autodesk 3ds Max Entertainment Creation Suite 2011

3ds Max 2011は、Autodesk® 3ds Max® Entertainment Creation Suite 2011に含まれる製品としてもご提供しています。Autodesk® Mudbox™ 2011およびAutodesk® MotionBuilder® 2011も含まれたこのスイート製品により、さらなるクリエイティブ環境をリーズナブルな価格で手にすることができます。詳細については、以下のURLをご覧ください。

[www.autodesk.co.jp/entertainmentcreationsuites](http://www.autodesk.co.jp/entertainmentcreationsuites)

## 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](http://www.autodesk.co.jp/subs)

### 購入先

Autodesk 3ds Max、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](http://www.autodesk.co.jp/partner)  
オートデスク オンラインストア  
[www.autodesk.co.jp/estore](http://www.autodesk.co.jp/estore)

# Autodesk 3ds Max 2011製品Webサイト

## [www.autodesk.co.jp/3dsmax](http://www.autodesk.co.jp/3dsmax)

# Autodesk®

オートデスク株式会社 [www.autodesk.co.jp](http://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、MotionBuilder、Mudbox、Toxik、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&E406-1004(Z)

オートデスク認定販売パートナー