

The ultimate VR tool

VR4MAX

VR4MAX® Extreme

バーチャル・リアリティの進化は、今、「究極」へ

3dsmax、Autodesk VIZと完全に連動。プログラミング・レスのVR空間構築を実現。
デザイナーのインスピレーションを損なうことなく、思いどおりの空間構築が可能です。

業界標準CGツール 3dsmax、Autodesk VIZとの完全な連動:

•これまで、VRで高度なコンテンツを作成しようとした場合、モデリング以外の、アニメーション、エフェクト、サウンドに関しては、専用ツールでのプログラミング作業が必要不可欠でした。この特殊な専用ツールによる作業は、エンジニアの負荷が高く、コストも時間もかかるほか、たとえ専用ツールを習得したとしても、汎用性が著しく低いため、スキル習得をためらうエンジニアが多いのが実情です。VR4MAXは、この問題を解決するため、3dsmax、Autodesk VIZという業界標準3DCGツールで作成したCGモデル、アニメーション、エフェクトをマウスクリック1つで、VR空間へコンバートすることを可能としました。これにより、時間がかかるコンバート作業、プログラミングからデザイナーは完全に解放されます。

•3dsmax標準のプレビューレンダリングをはるかに超える高品質なリアルタイム・レンダリングエンジンを搭載しているため、レンダリング前の、アニメーション、エフェクト確認用プリレンダリングツールとしてもご利用いただけます。

高速、高品質なレンダリング・パフォーマンス:

•VR4MAXオリジナルのレンダリングエンジンは、同時に大量のポリゴンを処理することができ、また、メッシュリダクションツールやレベル・オブ・ディティールツールによって、表示品質を保ったまま、さらにリアルタイム性を向上させることができます。

•ActiveStereo、PassiveStereoを始めとした、幅広いステレオレンダリング、モデルごとに独立したアニメーションの作成、衝突判定、イベントドリブン・ビヘイビア、ドップラー効果を反映した3Dサウンド等、コンテンツ作成に必要なほとんどのツールを備えています。

•マルチプロセスシステムの性能を最大に引き出すため、マルチスレッドिंगテクノロジーを搭載。複雑、大規模なシーンの表示、データのコントロールにおいて、ハードウェアの性能を100%引き出します。

幅広いVRシステム、プラットフォームのサポート:

•WindowsからLinux、IRIXにいたるまで、幅広いプラットフォームをサポート。お客様のお持ちのVR資産を一切損なうことなく導入が可能です。

•CAVE、PowerWall、シリンドリカル、Immersionなどといった、大型VRシステムへの表示をサポート。VR4MAX一つで、デスクトップから大型VRシステムまで幅広いシステムに対応したコンテンツ作成が可能です。

•標準的なコントローラデバイス、及びヘッドトラッキングデバイス、ソフトウェアをサポート。快適なVR空間での操作を実現しています。

下記のような分野でご活用いただけます:

●建築、エンジニアリング分野

インタラクティブなシミュレーションは、建築、エンジニアリング設計の評価、決定プロセスにおいて、スタイリングデザイナー、設計デザイナー、及び顧客のコミュニケーションを促進させます。

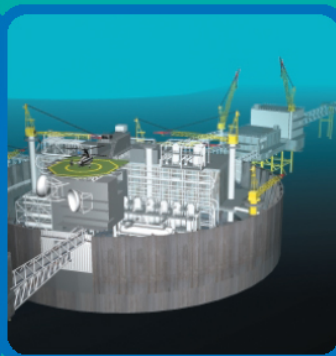
●都市設計、インフラ(公共事業)

都市設計、公共事業の意思決定においては、キーパーソンへのプレゼンテーションのためにしばしば実物大の模型を作成しなければなりません。このような状況において、VR4MAXでのバーチャルシミュレーションは、意思決定のスピードアップに貢献します。

●エンターテインメント(テレビ、パビリオン)

エンターテインメント分野において、バーチャルセットはディレクター、カメラマン、照明クルーたちの実際のショー・セットの設置前の準備を大きくサポートし、また、作成したバーチャルセットは、バーチャルスタジオとしてテレビショーでのステージ・パフォーマンスのコンテンツとして活用もできます。

Visualization, Simulation, Multi media, Virtual- and Augmented Reality productions



3dsmax からインポート可能な機能:

●サポート・プラットフォーム:

3dsmax release 7
3dsmax release 6
3dsmax release 5.1
3dsmax release 4.2
3D studio MAX 3.1
Autodesk VIZ 2005
Autodesk VIZ 4
3D studio VIZ release 3 / 3.1

●オブジェクト:

・NURBS、パーティクルを含む全てのジオメトリ
・各種シェイプ、カメラ、ライト
・ボーン (Maxのみ)
・レベルオブディティール
・Lightscape メッシュ
・XRef オブジェクト

・オブジェクト・インスタンス

●オブジェクト・プロパティ:

・メッシュ・アニメーション (モーフィング)
・パーテックスカラー
・アニメーション
・Visibility Track
・インパース・キネマティクス
・character Studioで作成されたアニメーション

●マテリアル:

・基本マテリアル
・Double-Sidedマテリアル
・Lightscapeマテリアル
・MultiSubマテリアル
・Shellマテリアル (Max5のみ)

●マッピング:

・ディフューズマッピング
・透過マッピング
・反射マッピング
・環境マッピング
・2D、3Dマッピング
・Compositorマッピング
・Color Modifier マッピング
・テクスチャマッピング最適化
・Multiマップ

VR4MAXで提供される機能:

●基本機能:

・オブジェクトの階層管理
・オブジェクト・アニメーション
・メッシュ・アニメーション (モーフィング)
・透明オブジェクト
・Visibility Track
・パーテックスカラー
・フォグ
・各種カメラ
・ダイナミック・RGBライト
・カメラ/ライトターゲット
・フルスクリーン・モード
・独立アニメーション、及びそのコントロール
・パスワードによるコンテンツ保護機能
・圧縮VMXフォーマット
・テクスチャの圧縮
・XRefモデル
・HUD エレメント
・イベント/アクション・ドリブン ビヘイビア (オブジェクト同士の衝突検知を含む)

●テクスチャマッピング:

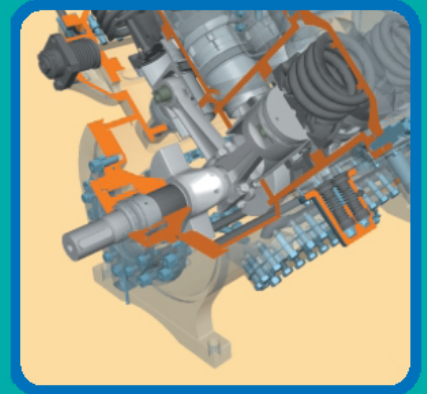
・各種投影テクスチャマッピング
・テクスチャの異方性フィルタリング
・ディフューズマッピング
・アルファチャンネルマッピング
・反射マッピング
・環境マッピング
・Mipマッピング
・マルチ・テクスチャリング

●ナビゲーション:

・ナビゲーションガイド
・地形追従機能
・衝突検知、衝突偏向

●アウトプット:

・可視化シーンを実行形式で出力
・シーンのスクリーンダンプ、及び、AVIファイルでの出力



バーチャルリアリティ機能:

●対応ディスプレイ:

・CAVE®, RealityCenter®, PowerWall®, Immersadesk®, 及びそれらと同等のディスプレイ装置
・デスクトップ・マルチモニター
・StereoGraphics CrystalEyesを始めとした3Dグラス

●対応トラッキング、コントロールデバイス:

・米Polhemus社、Intersense社製品を始めとした各種トラッキング装置、及び米VRCO社のTrackdによりサポートされるトラッキング装置に対応
・各種ジョイスティック、ジョイパッドに対応

●対応グラフィックス・ハードウェアシステム:

・PCクラスタ対応
・マルチ・ディスプレイ同期に対応
・マルチパイプシステムをサポート
・マルチプラットフォーム (Windows/SGI/Linux) 対応



⚠ 安全に関するご注意

正しく安全にお使いいただくため、ご使用前に必ず「取扱説明書」をよくお読みください。水、湿気、湯気、ほこり、油膜などの多い場所に設置しないでください。火災、感電、故障などの原因となることがあります。

●カタログ掲載商品の仕様及び外観は改良のため予告なく変更されることがありますので、あらかじめご了承ください。●記載されている会社名、製品名は、各社の商標もしくは登録商標です。

CHRISTIE

クリスティー・デジタル・システムズ 日本支社

〒135-0063 東京都江東区有明三丁目1番地25
有明フロンティアビルA棟2F

TEL : 03-3599-7484 FAX : 03-3599-7482

Email : sales-japan@christiedigital.com

<http://www.christie.jp>

2004.12

カタログ記載内容2004年12月現在