

VR4MAX[®]

二つのMAXによって広がる、新しいVRの世界

Virtual Reality FOR 3dsMax[®]. The ultimate VR tool.

VR4MAXは、誰でも簡単にVRコンテンツを作ることができるように設計された、新時代のVRオーサリングソフトです。VR4MAXを使うことで、世界で最も普及している3DCGソフト「Autodesk 3dsMax[®]」の上で、美しいマテリアルやアニメーションをふんだんに使った、魅力的なVRコンテンツを作成できます。

特徴 1 3dsMaxのCGデータを、ワンクリックでVRコンテンツに変換

3dsMaxでモデリングされたデータの、VRコンテンツへの変換はとても簡単。3dsMaxの「書き出し」メニューから、マウスクリックだけで、あっという間に変換出来ます。従来のVRソフトのような、難しい操作は一切必要ありません。

特徴 2 複雑なアニメーションやイベントも、プログラミング無しで実現

VR4MAXをインストールすることで3dsMaxのインターフェースに追加される「VR4MAXヘルパー」を使うことで、様々なユーザーイベント、アクションが設定された、高度なVRシーンの構築ができます。全てのシーン構築作業は、3dsMaxの中で通常モデリング作業と同じく直感的に行うことができます。従来のVRソフトのような、時間と手間のかかるプログラミング作業は、一切不要です。

特徴 3 CADデータを利用したVRコンテンツの作成も可能


3dsMaxは、「Autodesk Maya[®]」や「Autodesk AutoCAD[®]」など、他の3DCGソフトやCADツールからのデータも読み込むことができるため、CADで設計されたオブジェクトを利用したVRコンテンツの作成も可能です。

特徴 4 様々なVRシステムに対応

VR4MAXは、小型のプロジェクターを2台使った、簡易的な偏向立体視システムから、裸眼立体モニターや「Christie ARC Vision[®]」のようなシリンダリカル(円弧型スクリーン)システム、そして、「Christie HoloStage[®]」や「CAVE[®]」といったハイエンドの多面没入型立体装置まで、ほぼ全てのVRシステムに対応しています。既存のシステムへの導入など、お客様のニーズに合わせた柔軟なシステム構成が可能です。

Autodesk[®] 3ds Max[®]

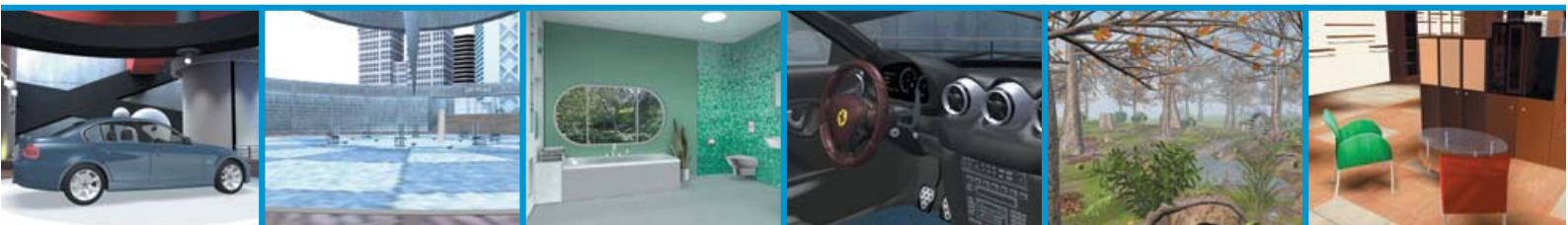




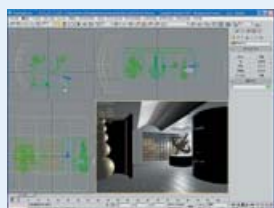
VR4MAX[®]



3dsMaxで作成したコンテンツを、VR4MAXで簡単に立体表示できます。



3dsMax® と VR4MAX® ラインナップ



3dsMax®

作成・編集

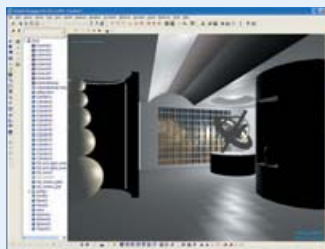
- モデリング
- マッピング
- アニメーション
- イベント設定



VR4MAX® Translator

データ書き出し

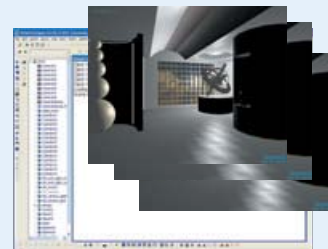
- VR4MAX® Translator
3dsMax®からVR4MAX®へのCGデータ書き出し機能を追加する3dsMaxプラグイン



VR4MAX® NavigatorPro

1台のモニターやプロジェクターへ表示

- VR4MAX® NavigatorPro
コンピュータ1台による各種表示に対応した高機能VRビューワー(各種立体機能はオプションとなります)



VR4MAX® Extreme

各種立体視にて、多面スクリーンへ表示

- VR4MAX® Extreme
PCクラスター、多面型没入立体システム、ヘッドトラッキングといった各種立体機能を備えた、サーバー型高機能VRビューワー

VR4MAX®オリジナル機能

コンテンツ作成関連

マテリアル調整
キー設定
アニメーション管理
イベント作成
スタートアップカメラ
VR4MAX®ファイル(vmx)書き出し

ビューワー関連

VRシーン内のウォークスルー機能
アバター機能
衝突判定の計算
地形追従、視点位置固定でのシーン内移動
フォグ(霧)表示機能
ライティング(初期設定はデフォルトライトでの全体照明)
カメラ切り替え(スムーズフライ・アタッチ)
アニメーション
オブジェクト移動、変形、回転
VMXデータの合成
Exhibitor機能
各種立体視の表示(Passive / Active Stereo)
ヘッドトラッキング
各種コントローラ/トラッキングデバイス制御

対応立体ディスプレイ装置

没入型立体システム(Christie HoloStage®, CAVE®等)
大画面立体スクリーン(PowerWall®等)
シリンダリカルスクリーン(Christie ARCVision®等)
裸眼立体モニター(Philips®)
ヘッドマウントディスプレイ

対応コンピュータと周辺機器

HP社 ワークステーション、及びそれらを使用したPCクラスター
SGI社 Asterism, Virtu
各種モーショントラッキング装置(Intersense®, Vicon®等)
各種コントローラ、ジョイスティック

推奨コンピュータ環境

グラフィックス

NVIDIA Quadro® FX 4600 / 5600

ハードウェア

Intel Core 2 Duo®, AMD Athlon 64 X2®以上
2GB以上のRAM

OS

Microsoft® WindowsXP Professional SP2
Microsoft® WindowsXP Professional x64 Edition SP2
DirectX 9.0C

3dsMaxバージョン

Autodesk 3dsMax® 2008, 2009, Design 2009

サポートされる3dsMaxマテリアル

マテリアル

標準 マルチサブオブジェクト

マップ

拡散反射光カラー 自己照明 不透明度 反射

マップタイプ

2Dマップ 3Dマップ フラットミラー

●カタログ掲載商品の仕様および外観は、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。