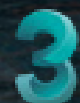



インテリア デザインとレンダリング

業界最先端のツールでクライアントのビジョンに命を吹き込む

 AUTODESK® 3DS MAX®

 AUTODESK.

「必要なものは全て 3ds Max にありました。
それは、モデリングからレンダリングまでの
全ての作業工程における柔軟性やサポート機能
です。」

Stefan Lopusny 氏、Fat Tony Studio 社

床から天井までのカスタム リノベーションをデザインするにしろ、布地や家具に最後の仕上げを加えるにしろ、3ds Max を使用すれば貴社(と貴社のクライアント)のビジョンを詳細に作り上げることができます。アイデアを探求、微調整、伝達して、貴社がデザインして作り上げたものが空間内でどのように存在するのか、クライアントに可視化できます。

3ds Max は、競争力を高める強力な方法を提供します。クライアントが提案したデザインを、リアルかつ詳細に作り上げ、そのデザインが持つストーリーを効果的に伝えることが可能になります。



3ds Max を選ぶ理由

非常にインタラクティブなモデリング

3ds Max は、詳細なインテリアをモデリングできる豊富で柔軟なツールセットが備わっているため、芸術性を存分に発揮して有機的な形状を作成したり、環境に必要なあらゆる要素を定義できます。





主な特長

周囲の環境からオブジェクトや装飾までを詳細に視覚化できるので、クライアントに設計の意図や魅力を明確に伝えたり、ビジョンを効果的に売り込めるうえ、さらなるアイデアが生まれやすくなります。

ビジュアル コミュニケーション

3ds Max の高度なツールは、非常に高品質なフォトリアル レンダリングを作成できる比類ない機能を提供します。ビジュアルを用いてデザインのストーリーを伝えたり、プレミアムな体験を作り出して、クライアントに将来の投資の結果を想像してもらうことができます。

あらゆる詳細を装飾する

業界最先端のライティング、カラーリング、テクスチャリング機能を持つ 3ds Max を使用すれば、日光から水、植物、ガラス、布地の糸の方向まで細部にわたって装飾できます。

スケジュールどおりに納品する

1 つのパッケージで時間のかかるモデリングや反復作業を削減できる 3ds Max なら、顧客とリアルタイムで変更を加えたり、すばやくモデリングした基本的なシェイプやテンプレートから独自のデザインを作成できます。

ビジョンを伝える

設計プロセスの早期に、同僚やクライアントに設計をプレゼンできます。3ds Max を使用すれば、基礎的な設計意図からクリエイティブなビジョンの全貌まで伝えることができます。

独自のスタイルを表現する

3ds Max のクリエイティブなパレットを利用すれば、設計案に命を吹き込んで顧客に印象付けることができます。ビジョンを形にし、ハイエンドなポートフォリオを作成して、キャリアをさらに進化させましょう。

必要なツール

強力なモデリング

3ds Max は強力なモデリング ツールセットと堅牢なプラットフォームを提供します。業界最高のプロシージャルモデリングで、きわめて難度が高い作業にも簡単に対応できます。



主要機能

3ds Max にはインテリア デザインのための機能が用意されています。

REVIT 読み込み機能

Revit® Architecture ビルディング インフォメーション モデルは、ジオメトリ、ライト、マテリアル、カメラなどを含めすばやく正確に 3ds Max に読み込むことができます。

AUTOCAD の読み込み

AutoCAD® ファイルを 3ds Max に読み込んで、3D の部屋の全体的な構造と装飾を作成できます。

物理学に基づいたライティング

太陽、空、人工照明をシミュレートして解析することで、ライトやシャドウとインテリアや建物がどのように影響し合うか正確に再現できます。

配置ツール

サーフェス、家具、装飾モデルなどのオブジェクトをすばやく追加、移動、配置します。位置合わせ動作と自動ベアレントを直観的に実行して、シーン内の任意の場所にコンテンツを配置したり、向きを変えるといった操作を簡単に行えます。





インタラクティブレンダリング

インタラクティブレンダリングを使用すれば、作業中もレンダリングフレームウィンドウに表示させながら、シーン内の変更をほぼ最終的なレンダリング品質で確認したり追加できます。

広範なマテリアル編集

透明なガラスや大理石などのマテリアル仕上げを作成したり、お気に入りのマテリアル、カラー、テクスチャのカスタムライブラリを構築できます。作成したものはチームやスタジオですべて共有できます。

流体 & アニメーション

液体のリアルな動きを 3ds Max で直接作成して、噴水、キッチン設備、天気の影響、プールなどの効果を追加できます。

シームレスな VR/AR ワークフロー

FBX 書き出しプラグインを使用すれば、3ds Max と Unity 間をワンタッチで往復して、Unity 内の 3D アセットに加えた変更を自動的にミラーリングできます。これは反復の効率化、生産性の向上、時間の節約につながります。



3 AUTODESK® 3DS MAX®

サブスクリプションをご購入ください

3ds Max は設計のプロフェッショナルに強力な 3D 機能をお届けします。3ds Max の多彩な機能をご活用ください。

技術サポート

サポート スペシャリスト、リモート アシスタンス、オンライン リソースの利用が可能

最新のソフトウェア

最新機能にすばやくアクセスしてパフォーマンスを改善

柔軟なサブスクリプション プラン

1 か月から複数年まで、3ds Max を必要な期間だけ利用

詳細は、<https://www.autodesk.co.jp/subscription> を参照してください。

お近くの認定販売パートナーは、<https://area.autodesk.jp/subscription/#partner> で確認できます。

Autodesk およびオートデスクのロゴは、米国およびその他の国々における Autodesk, Inc. およびその子会社または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。

© 2019 Autodesk, Inc. All rights reserved.

Autodesk and the Autodesk logo are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries. All other brand names, product names, or trademarks belong to their respective holders. Autodesk reserves the right to alter product and services offerings, and specifications and pricing at any time without notice, and is not responsible for typographical or graphical errors that may appear in this document. © 2019 Autodesk, Inc. All rights reserved.

