

W|M
Windows® Macintosh®

RenderWorks

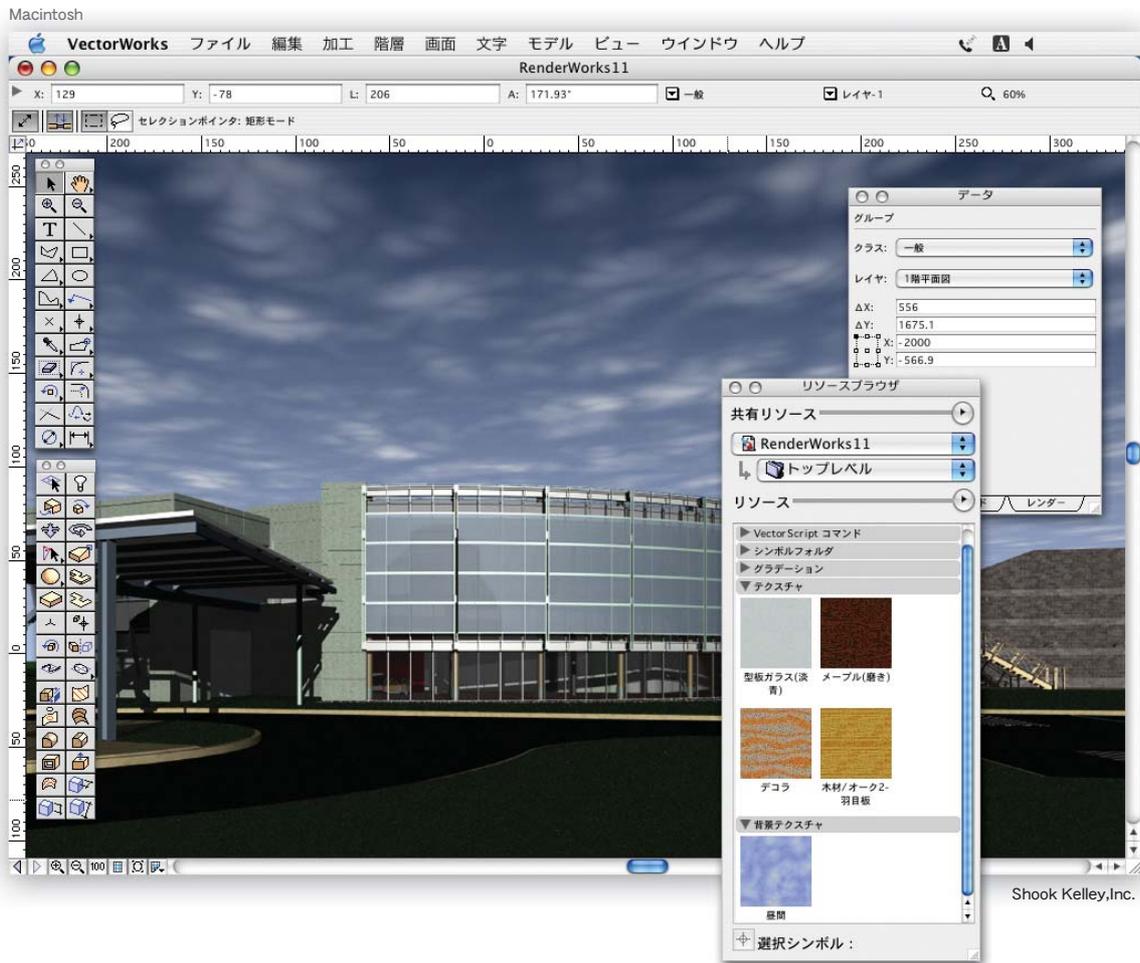
11
version

RenderWorks

RenderWorks



A&A
Computer Design



◆高精度レンダリング

LightWorks Ray-Tracing (LightWorks RayMaker Classic) エンジンを使ったピクセル単位のレンダリングです。

◆レンダリングモード

簡易レンダリング、簡易レンダリング(影つき)、仕上げレンダリング、カスタムレンダリング、アートレンダリングのモードが選べます。簡易レンダリングは、高速処理なので、確認用に最適です。仕上げレンダリングを選ぶとフォトリアスティックなレンダリングが自動的に得られます。



簡易レンダリング

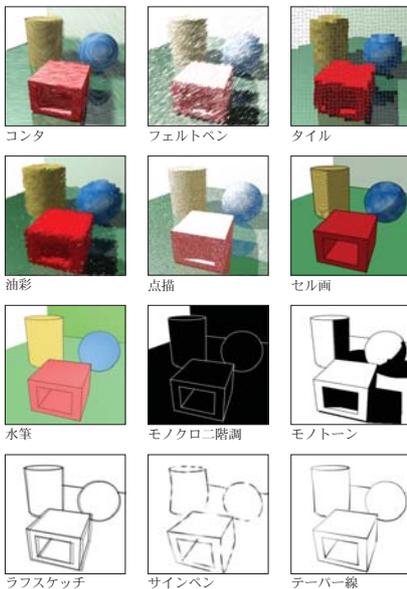


簡易レンダリング(影つき)



仕上げレンダリング

アートレンダリングではセル画風、油絵風など、12種類のアートの表現が可能です。



◆OpenGLレンダリング

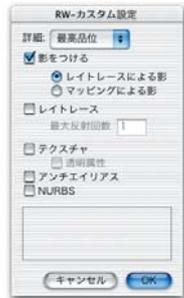
OpenGLレンダリングで透過テクスチャやマスク設定の透過の表現が反映されます。高速でレンダリングすることももちろん、マッピングされた図形でもウォークスルーやフライオーバーのリアルタイム描画を実現します。



◆カスタム設定

レンダリングは、カスタム設定機能をもっています。特別の効果を得る場合に有効です。

- ・低品位～最高品位まで4段階のレンダリング品質が選べます。
- ・対象や用途に合わせてソフトな影とシャープな影の2種類が選択可能です。
- ・レイトレースをチェックすると光線の反射効果を計算してレンダリングします。
- ・テクスチャを使用したレンダリングを行うかどうかを指定、透明属性の指定もできます。
- ・アンチエイリアス機能を搭載し、レンダリング図形の特性である図形周縁の不自然さを解消します。



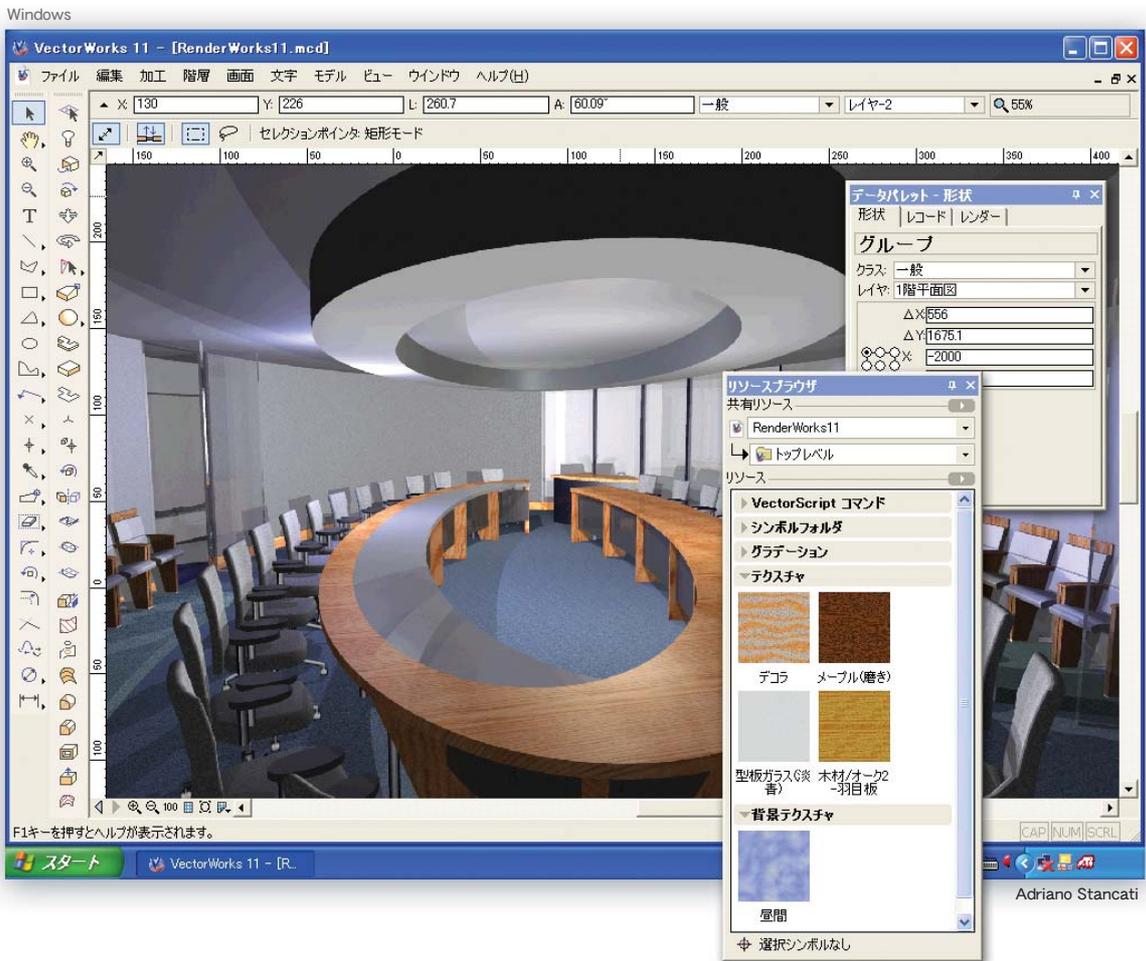
◆レンダービットマップツール

画面の一部だけをレンダリングするレンダービットマップツールを搭載。全体をレンダリングする前のプロセスとして便利なツールです。レンダリングに要する膨大な時間と労力を軽減、レンダリング種類や解像度も選択できます。



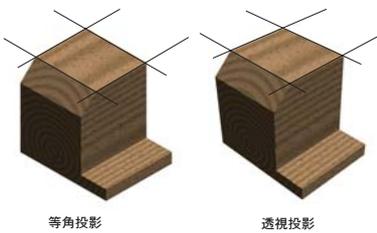
◆レンダリングのバッチ処理

一括レンダリング機能は、時間のかかるレンダリングデータを登録して蓄積することで、空いた時間を利用したレンダリング処理が可能です。登録データごとにレンダリングの種類や取り出すイメージファイルの設定が可能です。



◆投影法

VectorWorksの等角投影と透視投影いずれの状態でもレンダリングが可能です。



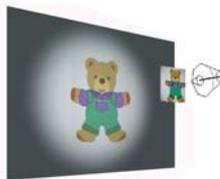
◆光源

光源をセットし、光と影の効果を得ることができます。光源は平行光源（太陽光線）、点光源、スポットライトから選べます。また、背景放射光を使えば、すべての図形を均一に照らすことができ、光の明るさや色の設定で、様々なイメージの表現が可能です。



◆スライド画像

スライド画像を3D図形に投影できます。映写したい画像テクスチャを透明な（透過度100%に設定した）版に貼り付けます。その後ろにスポットライトを置いて、レンダリングを実行すると、スクリーン（透過度0%に設定した）に画像テクスチャが浮き上がります。



◆添景

イメージファイルにアルファチャンネルデータを含んでいる場合、認識して透過マスクとして利用可能。人物や樹木等の複雑なイメージデータも簡単に扱うことができます。イメージデータに現実感を与え、全ての角度から3次的に見せることも可能です。



◆背景イメージ処理

ペイントソフトで作成した空やグラデーションデータ、また、デジタルカメラで撮影したイメージデータをレイヤごとに設定することができます。



建築素材集 淳 for RenderWorks

建築素材集 淳 for RenderWorks は、タイリング現象（テクスチャのつなぎ目が目立ち規則的な模様を描いてしまう現象）を極力抑え、シームレスなマッピングデータを可能にしたRenderWorks専用マッピングテクスチャ素材集です。一般建築素材、植栽、砂、土・砂利などの自然素材、家電まで約800点を収録。

[開発元（データ著作）：有限会社スリーディーノベーションズ]

テクスチャサンプル



株式会社エムエー池下設計



◆天候イメージのレンダリング

晴天から曇天まで、雲量を調節したり、あるいは雪や霧のような天候表現も数値による微細な設定を行うことが可能です。



なし



地霧



雪

◆イメージ取り出し

プレビュー機能により、レンダリング/ワイヤフレームの設定が可能。また、画像の横幅、高さ、解像度の指定や、取り出し時の必要メモリ、ファイル容量の確認も可能です。



◆取り出し機能

VRML取り出し機能をサポート。VRML対応ブラウザ（IE、Netscapeなど）を使って、3Dモデルを自在にマウスコントロールしながらリアルなレンダリングが楽しめます。また、RenderWorks11をVectorWorks11にインストールすることで、VectorWorks11の取り出し機能を拡張します。

- ・QuickTime VRオブジェクト
- ・QuickTime VRパノラマ
- ・EPiX

◆VelocityEngine対応

VelocityEngineに対応し、より高速なレンダリングを実現。約1.5倍の高速化を実現。（Macintoshのみ）

◆マルチプロセッサへの対応

マルチプロセッサ（デュアルプロセッサ）に対応。仕上げレンダリングモード、カスタムレンダリング（レイトレースオプションの場合）モードにおいて、レンダリング速度が向上します。（最大40%）

価格

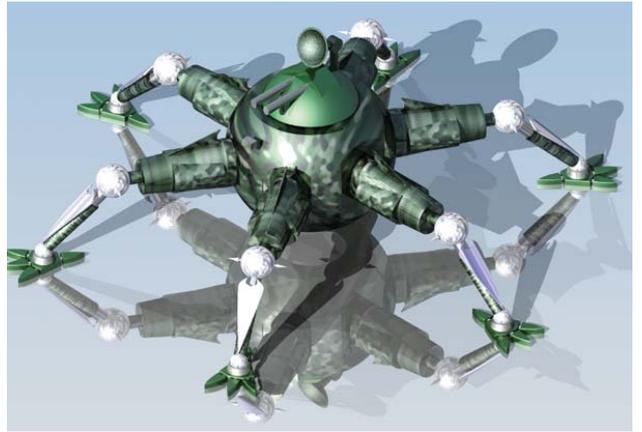
- オープンプライス



next planning



Kenosuke Yasunaga



◆テクスチャアサイン

テクスチャのアサインはVectorWorksのデータバレット / リソースブラウザを使用、現在選択しているテクスチャのプレビューも表示します。背景はダブルクリックすることで設定することができます。
リソースブラウザでは、テクスチャをモデルに直接ドラッグ&ドロップし、割り当てることが可能です。データバレットの「レンダー」タブでダイレクトに質感設定（色、反射属性、透過属性、バンブ属性）の編集が可能です。さらに、選択図形に対して、マッピング設定の状態をリアルタイムにプレビューレンダリングします。



◆テクスチャ編集

テクスチャはカラー、反射、透過、バンブ効果の4タイプのシェーディングに統合。よりリアルなレンダリングが可能です。



色属性

図形の属性 / イメージで設定 / フィルターを設定 / キューブ / クローム / シンプルウッド / プレーン / 雲 / 花崗岩 / 水玉 (ソリッド) / 青色大理石 / 大理石 / グリッド / ダイアグナル / チェッカー / 垂直ストライプ / 水玉 / 水平ストライプ / ウッド / オーク / チェリー / パーチ / パイン / メープル / 床材ウッド / 床材オーク / 床材チェリー / 床材パーチ / 床材パイン / 床材メープル / レンガ / レンガ (積み方指定) / 単色レンガ / 洋風屋根材

反射属性

イメージで設定 / ガラス / クローム / コンスタント / コンダクター / ディレクトリック / フォグ / プラスチック / マット / ミラー / メタル

透明属性

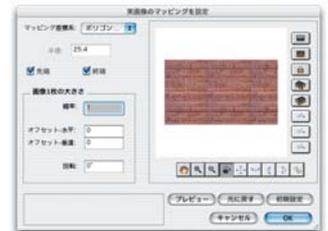
イメージで設定 / マスクを設定 / イロウド / カラーフィルター / プレーン / グリッド / スクエア / チェッカー

バンブ属性

イメージで設定 / でこぼこ (ソリッド) / 鋳物 / でこぼこ / プレート / ヘこみ / 突起

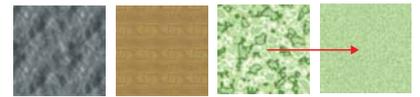
◆テクスチャマッピング

テクスチャマッピングは、テクスチャの形状、図形の形状にあった投影法、方向、オフセット、縮尺、回転度合いなどを自在に制御したり、NURBS図形へ「ポリゴン座標系」のマッピングが可能です。



◆テクスチャライブラリ

200以上のマテリアルテクスチャ（メタル、ガラス、水、石材、プラスチック、自然、空、木材、タイルレンガ、屋根材、壁材など）ライブラリを標準搭載しています。疑似テクスチャのテクニックにより、質感のあるリアルなレンダリングも表現できます。また、280以上の樹木や車などアルファチャンネルに対応した添画イメージを搭載しています。（英語表記）



縮率によってイメージが変わる

◆画像ファイル取り込み

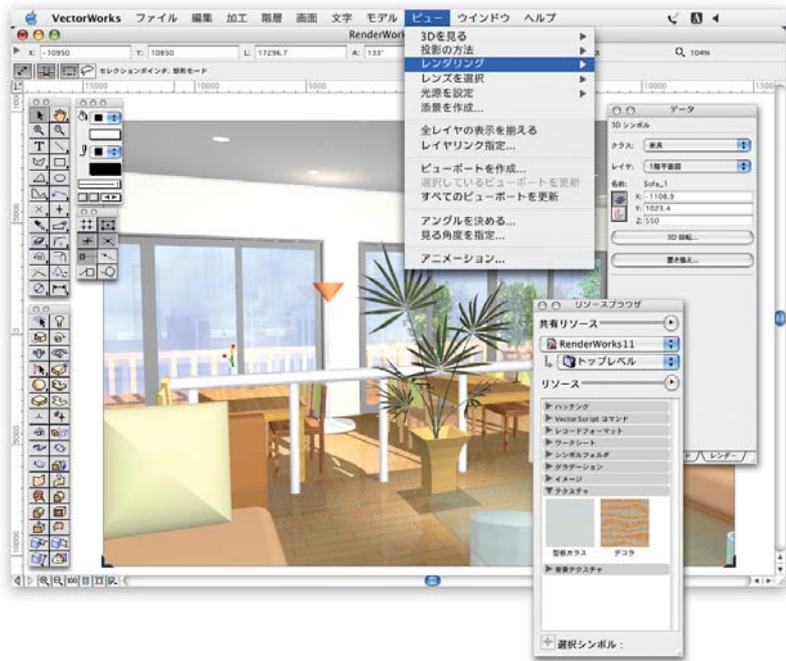
PICT, JPEG, GIF, TIFF, さらにはBMPなど一般的な画像ファイルを取り込み、独自のテクスチャライブラリを簡単に作ることが可能です。



RenderWorks™

11 version

RenderWorksは、VectorWorks専用のレンダリングモジュールです。実物同様のテクスチャを図形にマッピングし、点光源、スポットライトさらに太陽光線を与えると、マッピングされた図形は光と影の劇的な効果を得て、リアリティあふれるレンダリングができあがります。VectorWorks上にインストールするとVectorWorksの作業環境として付加され一体で機能します。他のレンダリングソフトの場合であれば必要とされる、ファイル取り出しや、視点の再設定、さらにはテクスチャの再設定のような面倒な操作から解放されます。



動作環境

- VectorWorks 11J (Windows版/Macintosh版) が別途必要です。
VectorWorks 11J (Windows版/Macintosh版) 専用プラグインソフトウェアです。
- VectorWorks 11J (Windows版/Macintosh版) が動作する環境が必要です。
- 対応機種・OS : VectorWorks 11J (Windows版/Macintosh版) に準じます。
- 必要メモリ : 256MB以上の実装メモリ
- HD空き容量 : 1GB以上

価格

- スタンドアロン版基本パッケージ (Win/Mac) 57,750円 (本体価格: 55,000円)
- スタンドアロン版追加ライセンス (Win/Mac) 40,425円 (本体価格: 38,500円)
- ネットワーク版基本パッケージ (ライセンス同時稼働) 51,450円 (本体価格: 49,000円)
- ネットワーク版追加ライセンス (ライセンス-従量割引あり) 36,750円~ (本体価格: 35,000円)

別売テクスチャのご案内

DOSCH DESIGN

ドイツのDOSCH DESIGN社製

DoschDesignシリーズは、RenderWorksによる3Dパース作成に最適なマテリアル画像や添景イメージ画像を多数用意しています。
[開発元 (データ著作) : Dosch Design GmbH (独)]

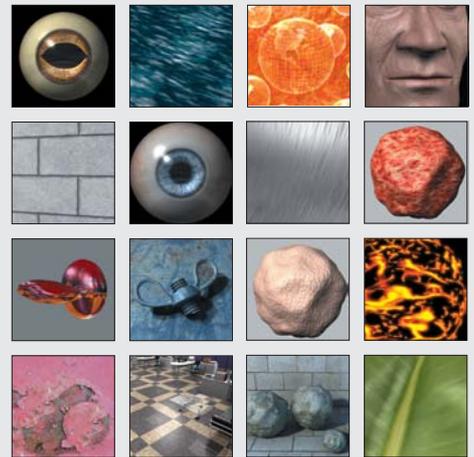
● Dosch Texturesシリーズ

商業施設や輸入住宅向けパース作成用の建築用マテリアル、および工業デザインや3Dアニメーション作成用の映像制作用マテリアルなど、様々な分野でご利用いただけるテクスチャ素材シリーズ (全16種) です。
RenderWorksですぐ使えるように、タイリング処理を施したり、リフレクションやスペキュラー、パンプ、ディスプレイメントなど様々なマップをマルチレイヤーを持ったテクスチャデータを収録しています。

- Animal & Creature Eyes
- Animated Water
- Broadcast-Design
- Character Designer
- Construction Materials
- Floor Pro
- Human Eyes
- Industrial-Design
- Medical Visualization
- Plants & Nature
- Reflections-Maps
- Rust & Metal
- Skin
- Special Effects
- Stone & Concrete
- Texture Aging Kit

標準小売価格:

各6,090円 (本体価格: 5,800円) ~ 12,390円 (本体価格: 11,800円)



● Dosch VizImagesシリーズ

RenderWorksの添景イメージ (アルファチャンネル処理) に最適な人物や植栽のイメージ素材シリーズ (全6種) です。
高解像度のTARGA形式で、アルファレイヤーによるマスクデータも添付されているので、そのままご利用になれます。同一素材で、フカンなどに対応した複数アングルの画像を用意しています。

- People - Business
- People - Private Life
- People - Shopping & Travel
- People - Hospital & kids
- Plants
- Trees

標準小売価格: 各15,540円 (本体価格: 14,800円)



※各商品毎の内容・詳細は、下記ホームページにてご確認ください。

<http://www.aanda.co.jp/products/dosch/>

(2004年8月現在)



MiniCAD, VectorWorksとRenderWorksはNemetschek North Americaの登録商標です。VectorScript, SmartCursorとDesign and Drafting ToolkitはNemetschek North Americaの商標です。その他すべての権利はNemetschek North Americaが保有しています。MicrosoftおよびWindowsは米国ならびに他の国におけるMicrosoft Corporationの登録商標です。QuickDraw 3D、QuickTimeとMacintoshはApple Computer, Inc.の商標です。その他記載されている会社名及び商品名などは該当する各社の商標または登録商標です。製品の仕様は予告なく変更することがあります。

お問い合わせ

A&A
Computer Design

開発元: Nemetschek North America Inc.

日本語版 開発販売元:

エーアンドエー株式会社

〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台2-3-15

営業部 TEL 03-3518-0131 E-mail: market@aanda.co.jp

<http://www.aanda.co.jp>