

RELEASE 8

3D FOR THE REAL WORLD

CINEMA 4D

習得が容易

簡単な操作性

誰でも持てる経済性

最新の技術

高い安定性

クロスプラットフォーム

MAXON



Kosmotroniks - Theo © by Happy Ship, Naam



Satin Ice © by www.hollowpointdigital.com



Nicole © by Yoichi Mimura



Church © by Thorsten Hary



THE YOKOHAMA TOWERS © 2002 by CAD CENTER CORP.



THE YOKOHAMA TOWERS © 2002 by CAD CENTER CORP.



CLIFF HOUSE © by Carles Piles



Dogfight © 2002 by Daniel Flax

ユーザーの声

「私が、Cinema4Dを使っているもっとも大きな理由は、なんとと言っても、そのレンダリングスピードの速さと、クオリティーの高さです。CGアーティストにとって、それらがもたらしてくれる効果は、最終的に自分の余裕と自信につながります。また、Cinema4Dはまだ発展途上のアプリケーションであり、新しく開発されてくる様々な機能は、自分にとって大きな刺激になっています。」

原田大三郎 / アーティスト

「業務としてCGを制作するときは、目的にたどり着くスピードとクオリティのバランスを常に大切にしています。インターフェイスが直感的で習得しやすいCINEMA 4Dは、その点で最良の選択でした。特に我々の業務の中心である建築や都市の場合は非常にデータ量が多いので、それを無理なく扱えること、安定していること、レンダリングが高速なことも、これを選択した大きな理由です。ビジュアルを“つくる”という意識だけでなく、“着想を得て”、“形にして”、“見せる”、という3つのプロセスの中で、CINEMA 4Dはすべての喜びをまわりの人々と“共に感じる”作品作りの強力なツールになってくれています。」

庄直樹 / 株式会社キャドセンター

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

「私が、3DCGソフトに求めるのは、アーティストの限らないイマジネーションを具現化する豊富な機能と、高品位なレンダリングを可能にするシェイダー、さらに完成に至るまで出来るだけ早道が可能な直感的な操作性です。CINEMA 4Dはその全てが、高いレベルで達成されています。そのバランスこそが私が、CINEMA 4Dを選んだ理由なのです。これからも進化し続けるCINEMA 4Dを道具に、まだ見たことのないイメージを描きたい。」

みむらよういち / CGI creator

「私が、3DCGソフトに求めるのは、アーティストの限らないイマジネーションを具現化する豊富な機能と、高品位なレンダリングを可能にするシェイダー、さらに完成に至るまで出来るだけ早道が可能な直感的な操作性です。CINEMA 4Dはその全てが、高いレベルで達成されています。そのバランスこそが私が、CINEMA 4Dを選んだ理由なのです。これからも進化し続けるCINEMA 4Dを道具に、まだ見たことのないイメージを描きたい。」

みむらよういち / CGI creator

「CINEMA 4Dは、本当に難しいことを考えずに使えるんだ。まるで、スクリーンの中でアイデアをスケッチするようにね。そして、ライティングとテクスチャをうまくやると、とてもフォトリアリスティックにレンダリングしてくれるよ。」

Simon Wicker /

Industrial Light and Magic

「CINEMA 4DとAdobe After Effectsとの連携は本当に素晴らしい。この二つのソフトのコンビネーションは、作業を新しい次元に導いてくれるんだ。おかげで、私たちはテレビスポットの仕事で、高いコストパフォーマンスを提案でき、大手の競合会社から仕事を勝ち取ることができました。」

Ole Peters / LaborTV

3D for the Real World

CINEMA 4D: モデリング

現実にあるものは、すべて形にできる

CINEMA 4Dのノンリニア・パラメトリック・モデリング（後から履歴を編集可能なモデリング法）と、強力なサブディビジョン・サーフェス機能を使えば、どんな形状でもモデリングできます。例えば、豊富なポリゴン編集ツールを使うと、1個の立方体から複雑な形状を作り出せます。そしてこのポリゴンに、改良されたCINEMA 4Dのハイパー NURBSを働かせると、ポリゴンをインタラクティブに細分化して角を丸めることができます。この時、ポイントやエッジ、ポリゴンにウエイトを指定することで、一部のエッジをシャープのまま残すことも可能です。つまり、CINEMA 4Dの強力なモデリングツールを使えば、あなたのイマジネーションをそのままカタチにできます。



Pitticus © 2002 by Dieter Spannknobel

CINEMA 4D: ライティング

最適な照明

CINEMA 4Dのライトツールを使えば、9種類のライトタイプと驚くほど豊富なパラメータで、あなたのオブジェクトを輝かせることができます。各ライトは色や照射角度、ボリューム、影などを簡単に調整できます。さらに、セレクトイブライツ機能を使えば、各オブジェクトごとにライトの動きを制限できます。CINEMA 4Dなら、あなたのモデルに最適な照明を行うことができます。

CINEMA 4D: アニメーション

思いどおりに動く

3Dオブジェクトにアニメーションをつけ、命を吹き込むことは、3Dの作業の中でももっとも価値があり、挑戦がいのあるものだと思います。CINEMA 4Dは、どんなアニメーションでも生み出すことのできるツールを提供しています。タイムラインは拡張され、より簡単にアニメーショントラックを管理し編集できるようになりました。オブジェクトが持つ全てのパラメータに対してキーを打つことができ、オブジェクトを変更した後で自動的に記録されます。強力な新機能であるF-Curvesは、アニメーションの設定を、より詳細にコントロールできます。さらに、リアルタイムのサウンド再生機能により、音と動きをシンクロさせることができます。個々のパラメータは、タイムラインにドラッグ&ドロップして、コントロールできます。

CINEMA 4D: レンダリング

リアルな世界をレンダリングする

CINEMA 4Dには、クライアントが驚くほどリアルなレンダリングを実現するレンダーが搭載されています。また、アダプティブアンチエイリアシングは、ジャギーを完全に取り除いてくれます。そして、マルチパスレンダリング機能を使うと、レンダリング画像に含まれる各成分を分離したまま、Adobe社のPhotoshopやAfterEffectsなどの画像合成ソフトに書き出せます。これによってレンダリング後であっても画像を正確に修正できます。CINEMA 4Dは、素晴らしい品質で高速にレンダリングできるので、クライアントの要望に的確に応えることができます。

CINEMA 4D: マテリアル

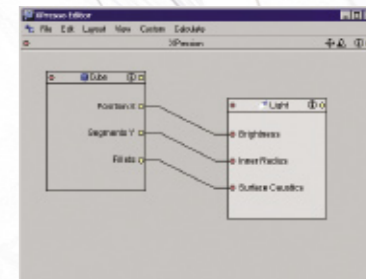
卓越した質感

すべての3Dアーティストは、リアルで説得力のあるイメージを作り出すために、オブジェクト表面の質感が重要であることを知っています。CINEMA 4Dの13チャンネルにおよぶマテリアルシステムは、3Dオブジェクトの特性をコントロールし、人工物から自然のものまで再現することができます。マテリアルは重ねたり合成でき、オプションのBodyPaint 3Dを使えば、3Dペイントすることもできます。また、内蔵されているSLAのようなプロシージャルシェーダを使って生成することもできます。CINEMA 4Dのテクスチャ生成機能を組み合わせれば、よりリアルな金属や石、木材、皮膚の質感を表現可能で、また透過や鏡面反射、異方性反射などの性質も精密にコントロールできます。

CINEMA 4D: XPresso

配線するだけ

XPressoはノードベースで動作するCINEMA 4Dの新しいエクスペリメンテーションエディタです。これを使うと、オブジェクトのパラメータが連動する面白いアニメーションを簡単に作成できます。例えば、近づいてくるオブジェクトとの距離に応じて明るさや色などの性質を持ったライトなどでも、XPressoウィンドウの中でいくつかのノードを配線するだけで作成できます。また、ある機能を持ったノードグループをXPressoで作成し、プリセットとして登録しておけば、その機能を必要とする他のノードと共有したり、他の機能と組み合わせることさえできます。



CINEMA 4D: 互換性

他のアプリケーションとの高い互換性

多くの3Dアーティストの仕事は、一つのソフトで完結しないものです。だからCINEMA 4Dは、メジャーな2Dと3Dのファイルフォーマットに対応しています。作成した3Dデータは、Shockwave 3DやQuickTime VR形式などに書き出すことができます。さらに、レンダリングした3D画像やアニメーションを、ベクターベースのMacromedia Flashファイルに書き出すこともできます。そして、CINEMA 4DのSDKを使い、プラグインをプログラムすれば、他のアプリケーションにも対応させることができます。

CINEMA 4D: インターフェイス

よりすばやく、スマートに、簡単に

3Dアーティストなら、メ切を守り、ライバルに勝つためのキーポイントが、軽快で簡単なワークフローにあることを誰でも知っています。CINEMA 4Dのインターフェイスは、ほとんどの部品がカスタマイズ可能で、自分の作業に合わせてツールを最適な位置に置くことができます。これによって、効率よく作業を進められ、特定の作業にあわせて作成した複数のレイアウトを保存でき、それらをワンクリックで切り替えられます。そして、ノンモーダルに動作するダイアログ（OKボタンを押さなくても、各パラメータの変更が瞬時に反映される）のおかげで、パラメータをすばやく調整できます。また、拡張されたマネージャによって、選択した複数のオブジェクトのパラメータを、全て同時に変更できます。現実問題として、ライバルに勝つために、3Dアーティストはすばやく簡単に仕事をこなさなければなりません。CINEMA 4Dのインターフェイスはこれを可能にします。

Module

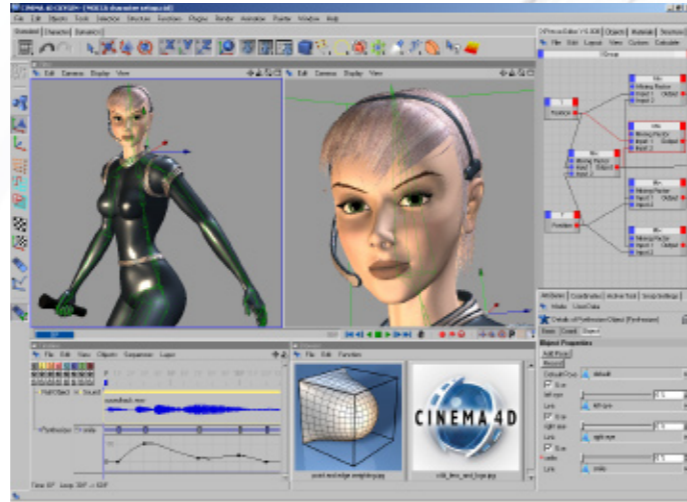
CINEMA 4D Module: MOCCA

XL と Studio には含まれます

MOCCA は、キャラクターアニメーションをコントロールするための強力なツールです。複雑な構造のキャラクターやスケルトンもこのツールを使えば、すばやく作れます。そして、ポーズのプリセットの作成や編集も簡単で、ポーズのミキシングにより精巧なキャラクターアニメーションをすばやく作れます。新しい IK システムには、ダイナミクスとコンストレイントが搭載されていて、流れるような動きを実現します。さらに、XPRESSO と連携することにより、キャラクターに二次的な動きを与えたり、膨大なアニメーションの設定を管理したりできます。他にも、マルチモーブ、モーションミキサー、ポーズミキサー、ボーンツール、リアルタイムモーションキャプチャツール、など、キャラクター制作に欠かせないツールが多数搭載されています。

MOCCA があれば、キャラクターをダンスさせ、クライアントを喜ばせることができます。

Lichtspiel © by Thorsten Schröder

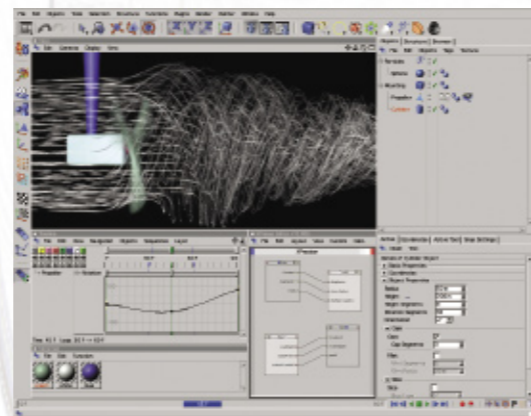


CINEMA 4D Module: Advanced Render

XL と Studio には含まれます

究極のリアリズムを手に入れるなら、洗練されたさまざまな機能が収録された Advanced Render モジュールをお使いください。このモジュールのグローバルレイルミネーション機能は、周囲のサーフェिसで拡散反射される光線の色と明るさを計算し、自然な照明を実現します。この技術を使うと、ライトからの光線が直接当たらない陰の部分にも適度な間接光がいきわたるため、自然でリアルな画像を生成できます。コースティクスは、水泳プールの底やクリスタルガラスを通して見たときに見える光の集光現象を再現します。

拡張された被写界深度 (カメラのピントから外れたボケの表現) により、景観をよりリアルに見せることができます。Advanced Render モジュールがあれば、これまでにないリアルティでレンダリングできます。



PyroTwister © by Medienbunker



CINEMA 4D: Thinking Particles

XL と Studio には含まれます

Thinking Particles を使うと、オブジェクトとの相互作用によって複雑に変化する高度なパーティクル効果を表現できます。このパーティクルシステムはイベントベースで設計されているため、XPRESSO ウィンドウの中でいくつかのノードを配線することにより、パーティクルの性質や挙動を細かくコントロールできます。これによって非常に複雑な表現が可能になるのです。Thinking Particles はシーンに存在する全てのオブジェクトに関連づけることができ、オブジェクトに衝突させたりオブジェクトから放射させたりできます。またオブジェクト同士の衝突など、シーンに発生するイベントを元にしてパーティクルを新規に生成したり増殖させることもできます。さらに Thinking Particles は完全に独立した 3D パーティクルであるため、複数のパーティクルグループを相互に干渉させることもできます。このような高い自由度によって、映画などに使われているような高度な表現が可能になるのです。もしあなたが、パーティクルを使った劇的なシーンを表現したいと考えているなら、Thinking Particles は必須の機能だといえます。

CINEMA 4D: PyroCluster

XL と Studio には含まれます

もしあなたがリアルな爆発や、雲、煙などを表現したいと考えているなら、PyroCluster を使ってください。このパーティクルベースのボリュームシェーダは、CINEMA 4D の標準パーティクルや Thinking Particles と完全に統合されていて、また CINEMA 4D の全てのレンダリング機能をサポートしています。パーティクルに適用された PyroCluster は、他のオブジェクトの影を受けたり自分の影を落とすことができ、またライトからの照明を受けたり、まわりに光線を反射することができます。これは PyroCluster が、3D シーンの中に実際に存在しているからです。その結果、鏡面反射や屈折、ラジオシティなどの効果がシーンに含まれていても、CINEMA 4D は正確に PyroCluster をレンダリングできます。PyroCluster の可能性は無限で、多様な雲から黒ずんだ煙、そして滝や雪崩までなんでも表現できます。

CINEMA 4D Module: BodyPaint 3D

Studio には含まれます

BodyPaint 3D を使うと、3D オブジェクトのサーフェスを自在にコントロールし、モデルに直接ペイントできます。そのため複雑な質感をすばやく簡単に表現でき、10 種類のマテリアルチャンネルを、たった一度のブラシストロークで同時にペイントできます。またそれぞれのチャンネルには、レイヤとレイヤマスクを無制限に追加できます。リアルタイムにペイントできるチャンネルは、カラーをはじめとして拡散、発光、環境、パンプ、アルファ、ハイライト色ですが、さらに独自の RayBrush 技術によって、レイトレーシング品質でオブジェクトをエディタに表示したまま、透過と鏡面反射チャンネルをペイントできます。これらの優れた機能を組み合わせれば、完璧なマテリアルを作り出せます。

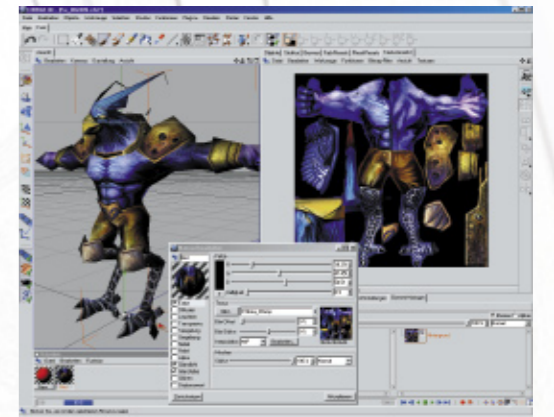
柔軟なペイントツールと編集ツールは、モデルの質感をアップしてくれます。縫い目やリベット、毛の質感、傷跡、しわ、穴などを表現できるように、200 種類以上のプリセットが収録。もちろん、自分でカスタマイズしたブラシを他のユーザーと共有することもできます。一般的な 2D ペイントツールを、3D 上で使え、他の 2D ツールにあるようなクローンツールやビットマップフィルタも収録されています。BodyPaint 3D は、CINEMA 4D のインターフェイスに完全に統合されており、2D ビュー、シェーディングされた 3D ビュー、レイトレースされた 3D ビューのいずれでもペイントできます。そして、各ビューで行った変更はリアルタイムで変更され、切り替えもすぐできるので直感的に作業が行えます。

BodyPaint 3D は、より簡単にペイントできるように、UV 座標編集に必要なツールをすべて持っています。UV マップは、手動で作ることも自動的に展開することもできます。CINEMA 4D がサポートしている 2D および 3D の豊富なファイルフォーマットを利用することにより、他のアプリケーションと連携できます。モデルデータであれば、OBJ や 3DS、LWO、DXF、VRML などメジャーなフォーマットで入出力でき、2D フォーマットなら、TIF、BMP、QT、JPG、PICT、TGA、PSD (レイヤーを含む) に対応しています。また、プラグインにより LightWave 3D と 3ds max とは、自動的にデータを交換できます。他のソフトはもちろん、シームレスに統合された CINEMA 4D にとって、欠かすことのできない機能を持ったアプリケーションです。



「マクソンのツールは、毎日の仕事に本当に欠かせないよ。なんと言っても、びっくりするくらい安定しているんだ。3D のアプリケーションという、とんでもなくメモリを使ったり、クラッシュしたりするって言われるけど、CINEMA 4D と BodyPaint 3D に関しては、それは当てはまらないね。」
Wen-Kai Chen, XPEC International, 台湾

The Undead © by Wen-Kai Chen



Warbird © by Wen-Kai Chen

CINEMA 4D Module: NET Render

XL には 3 クライアント、Studio には無制限クライアントが含まれます

CINEMA 4D NET を使うと、LAN やインターネットを通して接続された複数のコンピュータを使ってアニメーションのレンダリングを高速化できます。この NET は、サーバとこれに割り当てられたクライアントによって構成され、TCP/IP でシーンファイルやレンダリングされた画像をやり取りします。もしネットワークが一時的にダウンしたり、後からクライアントを追加した場合でも、NET には自動的にレンダリング作業を最適化する機能があるので手をわずらわせることはありません。NET を使ったレンダリングの管理は、Web ブラウザを使ってどこからでも行えます。メ切に追われて膨大なフレーム数のアニメーションをレンダリングしなければならない時、CINEMA 4D NET が危機を救ってくれるでしょう。

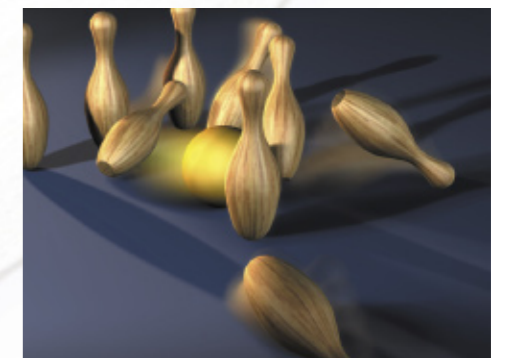
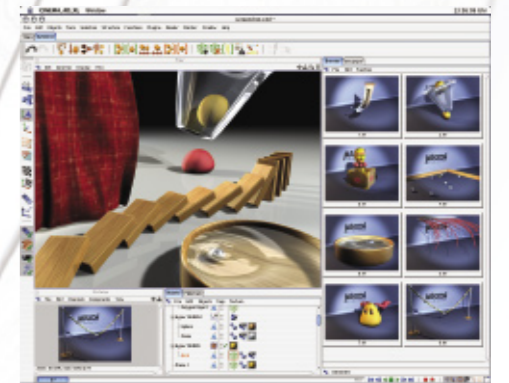


CINEMA 4D Module: Dynamics

Studio には含まれます

Dynamics は、摩擦や重力、衝突、弾性、風といった現実世界に働く物理現象を扱うことができ、これによってアニメーション表現の幅が広がります。このプラグインは一種のモディファイアとして働き、その豊富な機能によってオブジェクトやオブジェクトに含まれるポイントの物理的な性質を精密にコントロールできます。Dynamics が指定されたオブジェクトの変化は解析オブジェクトによって計算されますが、これは必要に応じてキーフレーム・アニメーションに固定できます。まず高速で強力な衝突判定や反発機能を、重力や風、摩擦などの力と組み合わせれば、複雑なリジッド ボディダイナミクス (剛体の運動) を表現できます。衝突判定の有無はオブジェクト単位で指定でき、階層化した粗いポリゴンをダメージオブジェクトとして使うことによって計算を高速化できます。また Dynamics は、弾性率や減衰、塑性変形などの性質を扱える強力なスプリングシステムを備えています。スプリングの形状には伸縮タイプだけでなく振りタイプもあり、過大な応力による破断まで扱えます。

Dynamics にはソフトボディ (弾性体の変形) も含まれていて、これを使うとあらゆるポリゴンをソフトボディ (布やゴムのような柔らかい物体) として変形させられます。そしてソフトボディの質量や摩擦係数、柔らかさを自由にコントロールできます。特に柔らかさに関しては、各ポイント単位で伸縮、せん断、曲げ方向の値を指定できるので、非常に複雑な変形でも表現できるはずです。この他にも Dynamics は、スプラインをロープや鎖のように変形させることが可能で、髪の毛やリボン、房などの動きをリアルに表現できます。



お好みの3Dソフトに...

CINEMA 4D あなたのニーズと予算に合わせて

CINEMA 4D Release 8は、あなたのニーズに合わせてモジュールのセットを組み合わせてすることができます。コアモジュールのCINEMA 4Dは、3Dの世界への理想的なエントリーパッケージです。プロフェッショナルユーザーであれば、強力なツールがバンドルされているXL、プロダクションであれば、BodyPaint 3DやDynamics、NETがバンドルされたStudio bundleを選んではいかがでしょうか。もちろん、コアモジュールを購入して、後

から必要なモジュールだけを追加することもできます。各モジュールは、いつでも好きなときに購入でき、すぐに統合できます。つまり、CINEMA 4Dはあなたのニーズや要望にあわせて、あなたとともに成長するのです。このモジュール方式によって、あなたは自分の作業や予算に合わせた最適な3D環境が作れるはずです。

CINEMA 4D R8

標準小売価格 120,000円(税別)



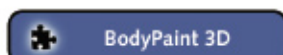
標準小売価格 86,000円(税別)



標準小売価格 60,000円(税別)



標準小売価格 45,000円(税別)



標準小売価格 98,000円(税別)



標準小売価格 86,000円(税別)



標準小売価格 45,000円(税別)より



標準小売価格 60,000円(税別)



CINEMA 4D R8 XL BUNDLE

標準小売価格 280,000円(税別)

収録されるモジュール:

CINEMA 4D R8、Advanced Render、Thinking Particles、PyroCluster、MOCCA、NET Render (3クライアントライセンス)

CINEMA 4D R8 STUDIO BUNDLE

標準小売価格 420,000円(税別)

収録されるモジュール:

CINEMA 4D R8、Advanced Render、Thinking Particles、PyroCluster、MOCCA、BodyPaint 3D、Dynamics、NET Render (無制限クライアントライセンス)

CINEMA 4D MAXONの哲学

90年代半ばから、マクソンは世界の3D産業にとって、重要な位置を占めるようになりました。マクソンの3Dアプリケーションは、1996年より世界中で70以上の賞を受賞しています。企業として私たちは、スピード・安定性・簡単な操作性の3つのキーポイントを重視しています。顧客志向の企業として、私たちはアーティストの要望に応えるべく、最新の3D技術を研究しています。私たちの開発戦略は、広範なマーケットリサーチにより、大きなアドバンテージを持っています。それは、実際の立体物を作成する造形家から、大きなプロダクション・スタジオ、さらには、フリーランスのデザイナーにまで至っています。これからもマクソンは、誰にでも使えて、リアル世界を表現できる3Dツールを提供をしていきます。

CINEMA 4D MAXON Computerについて

私たちは、プロフェッショナルユーザーに対して3Dモデリング・ペイント・アニメーション・レンダリングのソリューションを提供しています。製品は、映画や放送業界、サイエンス、建築、工業などの分野で使用され、世界中から多くの賞を受賞しています。MAXONの製品は、スターウォーズ エピソード2 クロウンの攻撃、スパイダーマン、ハムナボトラ2、グラディエーター、トゥーム・レイダー、The new Columbia-TriStar Filmのロゴ、the On-Air Packages for Comedy Central、Monday Night Football、Discovery Channel Canada、Inspector Gadget、The Emmys on CBS、TiVO、NBC、DirecTV、CBS NFL、Mad TV、Smart House、J.A.G.、The WB、Fox Kidsなどで使用されています。マクソンは、フリードリッヒドルフ(独)、ニューベリーパーク(米/加)、ベッドフォード(英)、東京にオフィスを持っています。

MAXONへのコンタクト:

MAXON Computer Japan
www.maxon.net
info-jp@maxon.net
〒141-0021 東京都品川区上大崎4-5-37
山京目黒ビル 409
TEL: 03-5759-0530 FAX: 035759-0327

「多くのコンピュータ・アニメーション・ソフトウェアの価格の引き下げは、2000年からマクソンの市場の業績によるものと信じています」
Robi Roncareilli, Roncarelli レポートの著者および発行人

■国内販売代理店
株式会社ティー・エム・エス
〒141-0021 東京都品川区上大崎4-5-37
山京目黒ビル 409
TEL: 03-5759-0320 FAX: 035759-0327

製品のお買い求めは...