

# Strata Design 3D CX 8.2

ストラタデザインスリーディーシーエックス

日本語版 for Mac OS X

Strata Design 3D CX 8.2 は、デザイナーやクリエイターが非常に使いやすい洗練されたインターフェイスを備えています。**モデリング、レンダリング、アニメーション**などパワフルな機能に加え、**VR/AR** への連携を行うことができる**統合 3D ソフトウェア**です。

グラフィックデザイン/イラストレーション/ウェブデザイン/パッケージデザイン/プロダクトデザイン/インテリアパースデザイン/サイン&ディスプレイ/テロップ&スーパーデザイン。立体的デザインを求められる、あらゆるデザイン現場に最適です。



Imaged by Chris Tyler

# Strata Design 3D CX 8.2

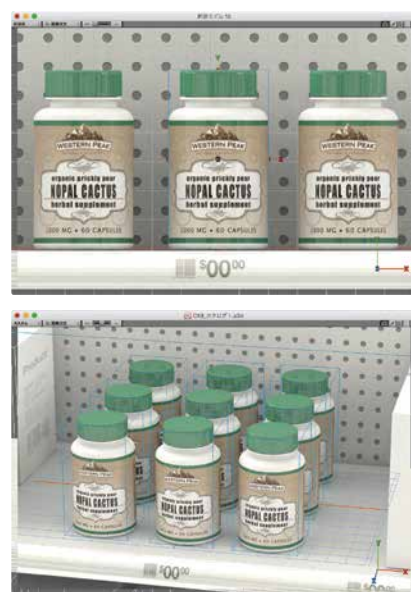
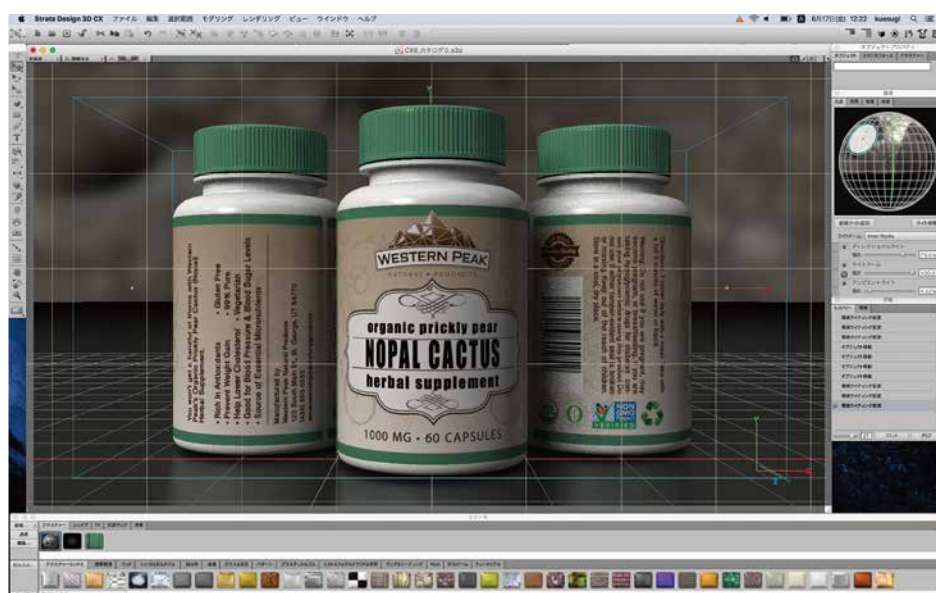
日本語版 for Mac OS X

## 使いやすさと機能をバランスよく兼ね備えた 3D ソフトウェア

主な機能は「平面から立体へ」「表面・質感設定」「照明設定」「描画レンダリング」「アニメーション」で、Adobe 製品との連携で作業効率がよく、使いやすく洗練されたインターフェイスを備えています。

## 洗練されたユーザーインターフェイス

ツールパレット、メニュー、メニューバー、パネルで整理されたパレット、コンテキストメニュー、ショートカットキーなど、Adobe 製品が持つユーザーインターフェイスと非常によく似ています。日頃、Adobe Photoshop や Illustrator をお使いの方が違和感なく使用できます。



## オリジナルの 3D モデルを製作しよう

デザイナーご自身の頭の中にあるイメージを 3D モデルとして具現化するには、モデリング機能が必要となります。Strata Design 3D CX では、使いやすいユーザーインターフェイスでオリジナルの 3D モデルを製作することができます。

## オリジナルの VR 空間へダイブしよう

最新バージョンでは、VR 空間であなたのデザインを探索したり、共有したりすることができます。「VR360 ステレオ」カメラを使用すると、スマートフォントとシンプルで安価な Google Cardboard ビューアデバイスを使用して、VR 空間にダイブしたような体験をデザインワークフローに組み込むことができます。





あらゆるデザイン現場に最適です！ 海外のみならず日本でも多くのデザイナーに愛用され、その利用用途は多岐にわたります。

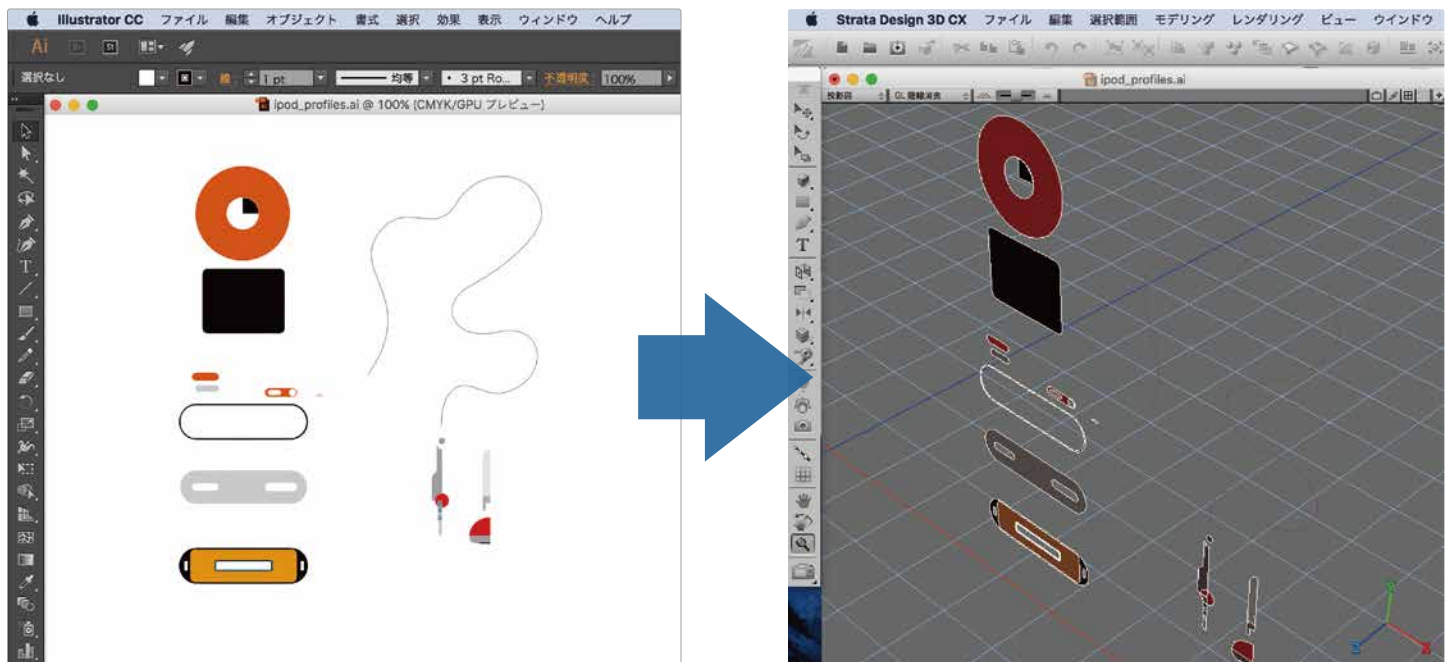


## Adobe Photoshop や Illustrator とのシンプルな連携。 平面素材を有効活用して、作業効率アップ！

### ポイント1：平面から立体へ(モデリング)

#### AI ファイルを使って 3D モデルを作成

Adobe Illustrator の AI ファイルをダイレクトに開くことができ、2次元のアートワークから3次元の 3D モデルへ簡単な操作で変換することができます。



### ポイント2：立体に表面・質感をつける(テクスチャリング)

#### PSD ファイルを使ってテクスチャーを作成

Adobe Photoshop のレイヤーを持つ PSD ファイルをテクスチャー設定画面でダイレクトに設定することができます。また、設定した PSD ファイルを Photoshop で再編集して保存することによって、3D モデル上ですぐにその編集結果を確認できます。

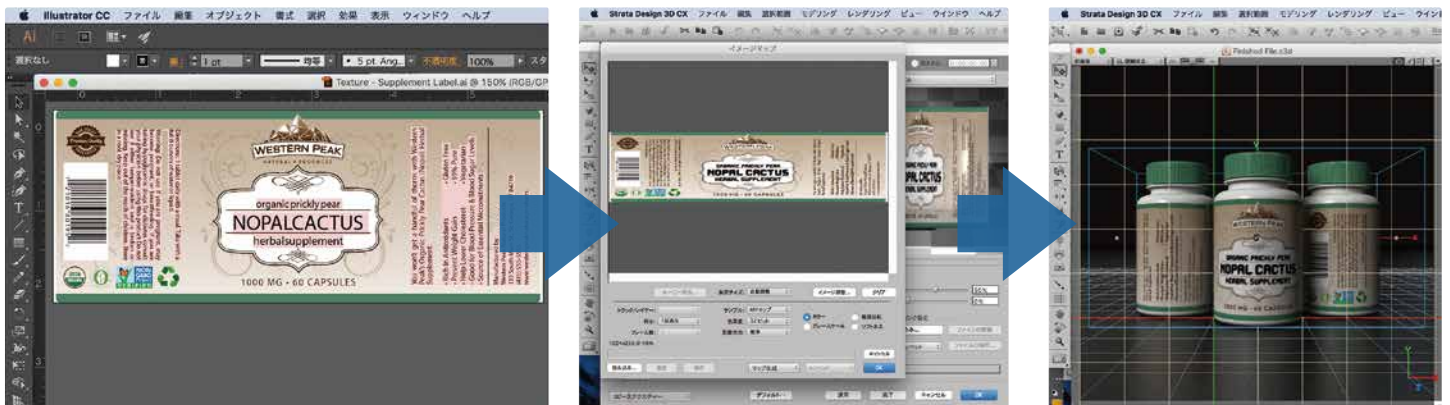




## ポイント3：立体に表面・質感をつける(テクスチャリング)

### AI ファイルを使ってテクスチャーを作成

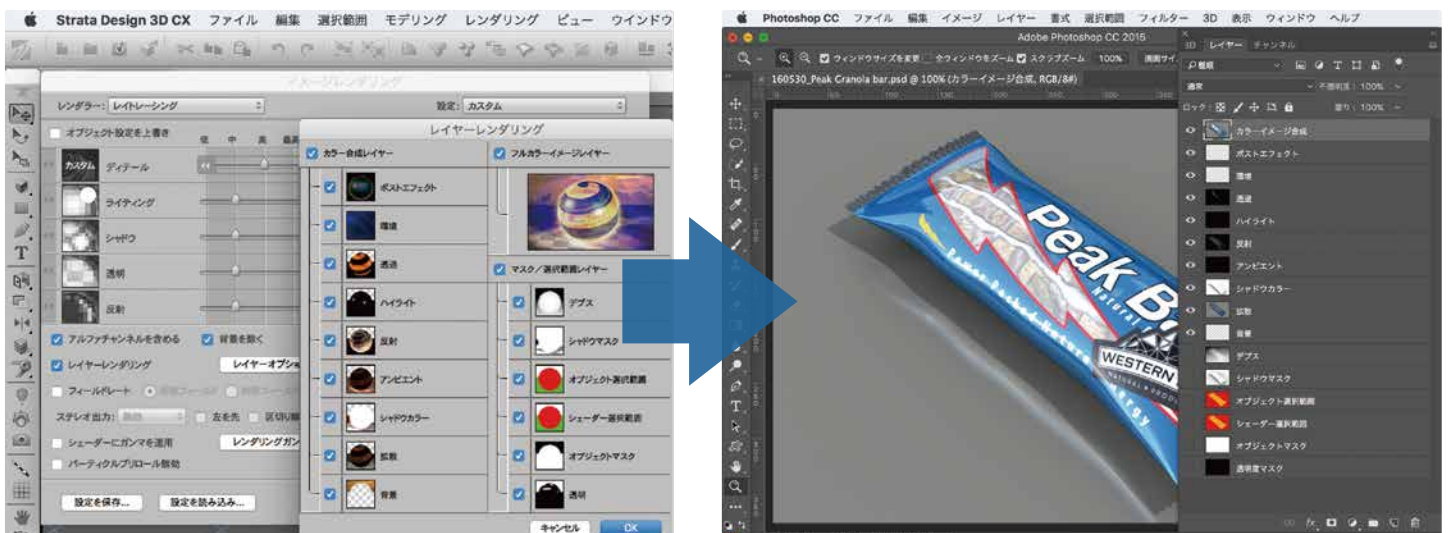
Adobe Illustrator のレイヤーを持つ AI ファイルをテクスチャー設定画面でダイレクトに設定することができます。また、設定した AI ファイルを Illustrator で再編集して保存することによって、3D モデル上ですぐにその編集結果を確認できます。



## ポイント4：立体に照明をつけて描画(レンダリング)

### 最終的なレンダリングイメージを PSD ファイルで保存

最終的なレンダリングイメージを保存する際のデフォルトフォーマットが Adobe Photoshop の PSD ファイルになっています。また、レンダリングイメージの様々な属性(ハイライト、反射、透明度、シャドウなど)を複数のレイヤーに分けて PSD ファイルに保存できます。レンダリング後のイメージをすぐに Photoshop で開き、デザインの一部として合成することができます。



**モデリング**

- ・ポリスプライン SDS (サブディビジョンサーフェイス)
- ・Catmull-Clark 分割アルゴリズム (三角ポリゴンと四角ポリゴンの混在可能)
- ・メルド (メタサーフェイス)
- ・ポリゴンメッシュ
- ・ポリゴンサブセット
- ・ベジェサーフェイス
- ・押し出し
- ・旋回
- ・パスに沿った押し出し
- ・スワイプ
- ・ブーリアン
- ・スキン
- ・フィレット
- ・シックネス/厚み
- ・ミラー
- ・リンクミラー
- ・ハルサーフェイス
- ・デフォーム/ジグル
- ・グリッド: 表示/非表示、ワールド、カスタマイズ、スナップ
- ・グリッドテンプレート
- ・ガイド: 表示/非表示、カスタマイズ、スナップ
- ・各種単位設定
- ・オブジェクトジョイント
- ・複製
- ・オブジェクト非表示 (常時)
- ・オブジェクト非表示 (モデリング時)
- ・オブジェクト非表示 (レンダリング時)
- ・オブジェクト編集
- ・パス複製
- ・スームメッシュ
- ・スナップ (ポイントスナップ)
- ・シェイプインスタンス
- ・インスタンスプロパティ
- ・デシメート (ポリゴン削減)

**描画**

- ・2D ドローイングツール
- ・2D/3D テキスト
- ・3D プリミティブ
- ・ベジェペン/ベジェ面
- ・グループ/グループ解除

**モデリング画面の表示**

- ・画面の分割表示
- ・マルチビュー
- ・カメラビュー
- ・スポットライトビュー
- ・実行の表現

- ・画像/ムービーのバックドロップ
- ・特定範囲の拡大表示
- ・LiveRay

**レンダリングの種類**

- ・フラッシュシェーディング
- ・陰線消去
- ・アウトライン
- ・ポイント
- ・スームシェーディング
- ・ワイヤーフレーム
- ・トゥーン
- ・スキャンライン
- ・レイトレーシング
- ・レイディオンシティ
- ・Open GL
- ・Live 3D レンダリング

**レンダリングオプション**

- ・サスペンドレンダリング
- ・特定範囲のレンダリング
- ・環境のカスタマイズ
- ・ハイライト
- ・アルファチャンネル
- ・屈折
- ・透明度
- ・アンチエイリアシング
- ・反射率
- ・バンプ
- ・グロー
- ・アンチマターエフェクト
- ・オーバーサンプリング
- ・拡散
- ・シャドウ
- ・ソフトシャドウ
- ・フォトン
- ・大気環境エフェクト
- ・MIP マッピング
- ・フィールドレンダリング
- ・ステレオスコピック
- ・ブルー (透明/反射)
- ・サブディバイドオブジェクトのレンダリング複雑度
- ・レイヤーレンダリング
- ・プレビューシーンリアルタイムレンダリング
- ・適応可能なサーフェイス/シャドウの制御
- ・LiveRay レンダリング

**アニメーション**

- ・アニメーションプレビュー
- ・ベジェパス

- ・TCB、スプライン、ナチュラル
- ・パス変換
- ・再生/逆再生
- ・イベントベース定義
- ・あらゆる属性を時間軸で変化可能
- ・階層化表示
- ・キーフレーム
- ・ライフチェックボックス
- ・リニアモーションパス
- ・イベント時間調整 (現在時間/全て/カスタム)
- ・ベロシティグラフ
- ・モーションパスの表示
- ・スケルトンシステム
- ・ジグル
- ・パスに沿った移動
- ・姿勢制御
- ・爆発
- ・崩壊
- ・モーションキャプチャ (FBX)
- ・モーションストップウォッチ

**特殊効果**

- ・レンズフレア
- ・オーラ
- ・コースティクス
- ・グローバル大気コントロール
- ・グローバル重力コントロール
- ・グローバル風コントロール
- ・フウンテンエフェクト (メタボールとシェイプに対応)
- ・パーティクルの衝突検知
- ・炎と煙
- ・ヘア
- ・ホットスポット
- ・ピクシダスト
- ・スクリプト FX

**カメラ**

- ・ズーム制御
- ・パン制御
- ・ドリー制御
- ・アーク制御
- ・ピッチ制御
- ・ヨー制御
- ・ロール制御
- ・ホストオブジェクト定義
- ・ターゲットオブジェクト定義
- ・焦点距離
- ・ビューアングルの表示
- ・パノラマ
- ・QTVR
- ・オブジェクト追跡のカスタマイズ

- ・シャッタースピード
- ・ステレオスコピック
- ・モーションブラー
- ・被写界深度
- ・ライブウィンドウの更新
- ・Match Motion/PFHoe カメラの読み込み
- ・球体カメラ
- ・魚眼カメラ

**環境**

- ・大気屈折率
- ・背景
- ・映り込み用背景
- ・大気環境定義
- ・立方体形式背景
- ・グローバルライト (複数設定可)
- ・地平線背景
- ・単色背景
- ・球体背景
- ・スターフィールド背景
- ・太陽と空背景

**ライティング**

- ・ポイントライト
- ・スポットライト
- ・ディレクショナルライト (無制限)
- ・ライトドーム (HDRI)
- ・グローサーフェイス
- ・ライトへのエフェクト適用
- ・ホストオブジェクト
- ・輝度調節
- ・レンダリング時のライティング制御
- ・ライトターゲット設定
- ・アンビエントライト
- ・ライトのアニメーション
- ・オブジェクトトラッキング
- ・光源マップ
- ・光源マップにムービー適用可能
- ・ライトのリアルタイムプレビュー表示 (モデリングウィンドウ)
- ・ソフトエッジ
- ・スポットライトウィンドウ
- ・ポイントライトの数無制限
- ・スポットライトの数無制限
- ・選択時に照明範囲を表示
- ・露光オーバー時 100% 以上を無視
- ・露光オーバー時最大 100% に調整
- ・HDR Light Studio 連携 (オプション)

**テクスチャー&エフェクト**

- ・Photoshop ファイルリンク
- ・Illustrator ファイルリンク

- ・単色
- ・イメージテクスチャー
- ・ソリッドテクスチャー
- ・フォグ (ポリウムエフェクト)
- ・テクスチャーミキシング
- ・テクスチャーの配置を視覚的に調整可
- ・各マップチャンネルでのイメージ使用
- ・各マップチャンネルでのムービー使用
- ・ウッド
- ・ストーン
- ・マーブル
- ・レンガ
- ・タイル
- ・ミスト (ポリウムエフェクト)
- ・ヘイズ (ポリウムエフェクト)
- ・UV 編集
- ・UV パナー
- ・マップ合成
- ・キャンディー
- ・コンクリート
- ・腐蝕
- ・ディスプレイメント
- ・リップル
- ・クラウド (ポリウムエフェクト)
- ・地層
- ・月面
- ・板材
- ・シャドウキャッチャー
- ・シルク
- ・スプライン反射
- ・惑星
- ・アニマル

**イメージテクスチャーマップ**

- ・拡散色
- ・直接量
- ・間接量
- ・反射色
- ・鏡面量
- ・反射量
- ・環境反射量
- ・異方性
- ・不透明度
- ・スームスネス
- ・屈折率
- ・グロー
- ・バンプ/ノーマル
- ・シャドウ投影マップ
- ・マスク

**マッピング形式**

- ・円柱

- ・デカル
- ・UV
- ・平面
- ・球体
- ・立方体

**ファイル取り込み**

- ・Strata 3D
- ・QuickTime ムービー
- ・STL
- ・TGA
- ・TIFF
- ・Photoshop PSD
- ・JPEG
- ・Illustrator/EPS
- ・PDF
- ・BMP
- ・Autodesk 3DStudio
- ・Amapi
- ・DXF
- ・VRML 1.0/2.0
- ・MiniCAD テキスト
- ・OBJ
- ・FBX
- ・Open EXR
- ・Lua スクリプト
- ・Collada
- ・U3D

**ファイル保存/書き出し**

- ・Strata 3D
- ・Adobe Flash (SWF)
- ・QuickTime ムービー
- ・STL
- ・TGA
- ・TIFF
- ・JPEG
- ・BMP
- ・Amapi
- ・DXF
- ・VRML 1.0/2.0
- ・Photoshop PSD
- ・Photoshop 16-bit PSD
- ・OBJ
- ・OpenEXR
- ・Collada
- ・PNG
- ・XMM (Strata Live 3D ネイティブファイル形式)

## Strata Design 3D CX 8.2 日本語版 for Mac OS X

Strata Design 3D CX 8.2 日本語版 Mac	税込価格
Strata Design 3D CX 8.2 日本語版 Mac	126,500 円
Strata Design 3D CX 8.2 日本語版 Mac	47,300 円
Strata Design 3D CX 8.2 日本語版 Mac	29,700 円

**必要システム構成 Macintosh**

- ・OS X Mavericks 以降 (macOS High Sierra 対応)
- ・Intel CPU 2 GHz 以上
- ・4 GB 以上のメモリ (よりおおくのメモリを推奨)
- ・5 GB 以上の空きディスク容量
- ・解像度 1024 × 768 以上のモニタ
- ・ビデオカード: 64 MB 以上、OpenGL 互換
- ・DVD-ROM ドライブ
- ・ライセンスキーの有効化/無効化、または定期的なライセンスキーの検証のため、インターネットに接続されている必要があります。

**STRATA DESIGN 3D CX 7.6J for Windows も好評発売中。**

製品の詳細はこちらをご覧ください。

<https://www.swtoo.com/strata/>



## SOFTWARE Too

## ■ 国内総販売代理店

株式会社ソフトウェア・トゥー

〒105-0001 東京都港区虎ノ門 3-4-7 虎ノ門 36 森ビル

Tel.03-6757-3290 Fax.03-6757-3292

<https://www.swtoo.com>

※当カタログに記載の内容は予告無く変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

©2019 SOFTWARE Too CORPORATION

STRATA、Strata Design 3D CX、STRATA 3D CX、STRATA 3Dpro、STRATA 3Dplus、STRATA STUDIOPro、STRATA VISION 3d は、米国 Coraster, Inc. の商標あるいは登録商標です。Macintosh、Power Macintosh、QuickTime は米国アップルコンピュータ社の商標です。Windows は米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。その他記載の会社名、商品名は各社の商標あるいは登録商標です。

## スチューデント版について

学生および教員の方向けに、特別価格パッケージが用意されています。学生および教員個人でのご購入にご利用ください。

ご購入対象: 学生および学校教員

- ・ご購入の際に学生証、もしくは教員証を店頭で提示してください。
- ・WEB ショップ等ではコピーを送付いただく場合がありますので、あらかじめご了承ください。
- ・お一人様 1 本限定

※パッケージ内容は通常製品版と同じで、製品サポートの条件も同様です。

※スチューデント版は、次期バージョンへアップグレードすることはできません。

## アカデミック版について

文部科学省認定の学校および教育機関に特別価格でご提供するアカデミックプログラムをご用意しております。販売会社等を通じてのご購入が必要です。

ご購入対象: 文部科学省認定の学校および教育機関

- ・専用の購入申込書に必要事項をすべて記入の上、販売店にご注文ください。
- ・購入申込書に記載の学校名および教育機関名でユーザー登録をさせていただきます。ご購入後のアップグレードサービスにもアカデミックプログラムが適用されます。(通常製品版、スチューデント版からアカデミックプログラムへの登録変更はできません)
- ・1 本から購入が可能です。

既に Strata Design 3D CX、STRATA 3D CX のアカデミック版を導入されている場合は、アカデミックアップグレードパッケージをご購入いただくことができます。パッケージ内容が通常製品版と異なります。詳細はウェブサイトをご覧ください。

ご購入のお問い合わせはこちらへ