

主な機能		nStyler	Hayabusa
言語対応	日本語対応 英語対応	●	●
対応CAD	Rhinoceros SolidWorks Thinkdesign NX FRES DAM	● ● ● ● ●	— — — — —
対応フォーマット	.fbx .obj .3ds .dae .stl .vrmf (2.0形式) .hyp (Hayabusa)	● ● ● ● ● ● ●	— — — — — — —
描画エンジン	標準 高機能 (HDRI) RTRT (リアルタイムレイトレーシング)	● ● ●	● ● ●
Web3D機能	nTeny出力 FlashVR出力	● ●	— —
対応マテリアル	ランバート フォン プリン クリアコート ガラス メタリック 梨地シボ	● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● —
対応ライブラリ群	背景ライブラリ マテリアルライブラリ 簡易形状ライブラリ ライトセットライブラリ JIDA Digital Library	100種 150種 12種 10種 ●	12種 109種 — — —
その他機能	被写界深度 影付き透明マッピング ゲームパッド対応 カラーマネージメント データ軽量化ツール	● ● ● ● ●	— — — — —
有償オプション	PC-Cluster対応 nVIDIA 3D Vision対応 BRDF Option JIDA Digital Library	● ● ● ●	— — — —

レンダリングエンジン毎の動作環境

■ RTRTエンジン (リアルタイムレイトレーシング)

RTRTエンジンはGPUを利用し反射、屈折、透過のレイトレース描画計算をリアルタイムに実行します。

- CPU : Intel Core2 (2.0GHz以上)
- Memory : 2GB以上
- グラフィックス : NVIDIA製、ATI製の一部カードのみ対応中
- VRAM容量 : 768MB以上

■ HDRエンジン

HDRIエンジンはGPUを利用しHDR (High Dynamic Range) レンダリング、IBL (Image Based Lighting)、擬似LED発光等の高品位エフェクトをリアルタイムに描画に反映します。

- CPU : Intel Pentium4 (2.0GHz以上)
- Memory : 2GB以上
- グラフィックス : NVIDIA製、ATI製の一部カードのみ対応中
- VRAM容量 : 512MB以上

■ 標準エンジン

標準エンジンはCPUとシステムメモリーを利用したリアルタイムレンダリングを行います。一般的なハードウェア構成のPCで利用可能なためより多くの環境で利用可能です。

- 全体的なクオリティと描画速度は劣ります。
- CPU : Intel Pentium4 (2.0GHz以上)
- Memory : 1GB以上
- グラフィックス : NVIDIA製、ATI製の一部カードのみ対応中
およびIntel 845G 以上のチップセット

nStyler体験版 / nTenyダウンロード

下記リンクからダウンロード可能です。製品版フル機能をご体験頂けます。

nStyler体験版 <http://www.graps.co.jp/nStyler/trialrequest.html>

nTenyプラグイン <http://www.graps.co.jp/nTeny/index.html>

※Microsoft,Windows2000/XP/VISTA/7,DirectX,Internet Explorerは、Microsoft Corporationの商標または登録商標です。
 ※NVIDIA,GeForce,Quadro,NVIDIA 3D VISIONは、NVIDIA Corporationの商標または登録商標です。
 ※本カタログに引用された名称及び各製品はそれぞれの会社の商標または登録商標となります。

※Rhinocerosは、Robert McNeel & Associatesの登録商標となります。
 ※SolidWorksは、Dassault Systemes SolidWorks社の商標または登録商標となります。
 ※think3、thinkdesignは、think3 incの商標または登録商標となります。
 ※NXは、Siemens Product Lifecycle Management Software Incの商標または登録商標となります。
 ※FRES DAMは、ソニー株式会社の登録商標となります。

※本カタログに記載されている内容及び仕様は2010年12月時点の仕様となります。
 ※本内容及び仕様については予告なしに変更される事があります事をご了承下さい。



瞬間的なレンダリングで描画時間を大幅に短縮

nStyler 3.0

Real-time Visualization Software

開発 / 販売 株式会社グラップス

〒150-0031
 東京都渋谷区桜丘町30-15 ビバリーヒルズ203
 TEL : 03-5456-2680 FAX : 03-5456-2681
 URL : <http://www.graps.co.jp>
 Email : information@graps.co.jp

販売代理店

nStyler3.0

弊社が開発した独自の高速描画エンジン(レンダリング・エンジン)は、Rhinocerosやthinkdesign等の3DCADやOBJ,VRML,FBX等の汎用ファイル形式に対応しており、グラフィックスカードのGPUを最大限に活用して重たい3Dデータのデザインレビューやプレゼンテーションなどの用途において瞬間的(リアルタイム)なレンダリングを行います。

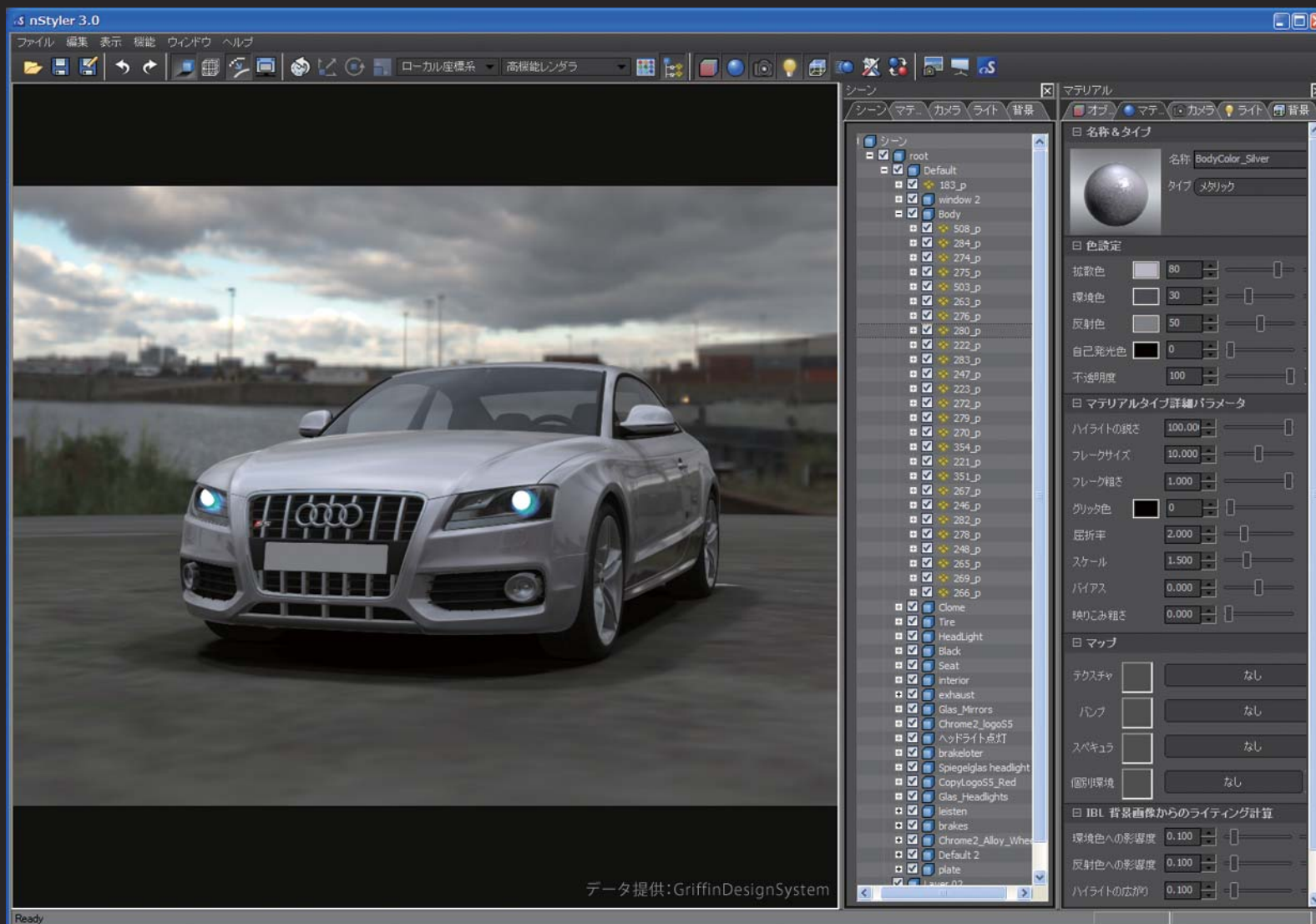
■被写界深度機能

Ver.3.0新機能

シーンのピントに応じた被写界深度(ボカシ)を表現します。リアルタイムビューでプレビューしながらスライダー1つで容易に変更可能です。静止画、nTeny、Flash-VRに出力可能です。

※標準エンジン、RTRTエンジンでは利用出来ません。

※透過要素のモデルが前後にある場合、一部表示が不適切となります。



データ提供: GriffinDesignSystem

■リアルタイム・レイトレーシング(RTRT)

GPUによる高速・レイトレーシング計算によりオブジェクト同士の相互反射や屈折計算を「レンダリング・モード」の切替えだけで簡単に表現する機能になります。

※RTRT機能はGPUをフル活用する為、対応済みグラフィックスカードのみ実行できます。



データ提供: ビジューサトウ様

■豊富な各種ライブラリ

Ver.3.0新機能

以下の各ライブラリに登録したデータを任意に選択して、画面にそのままドロップするだけで簡単に素早くCGシーンへ反映させる事が出来ます。また新規に作成された各種データをライブラリとして登録する事も可能です。

- ・背景シーン 100種
- ・マテリアル&カラー 150種
- ・簡易モデル形状 12種
- ・ライトシーン 10種



■マルチライト&シャドウ

「平行光源」「点光源」「スポットライト」の3タイプを最大80個まで登録する事が可能です。

また、3.0から各種ライトは任意グループを構築する事が出来ます。このグループ単位で、ライト全体の明るさや切り替えを行えます。

登録済みのライトから最大24個(※1)の影をリアルタイム計算にしてCGシーンに反映させる事が可能です。

※1: グラフィックスカードにより最大数が異なります。



■2種類のWeb3Dに対応

高品位な無償Web3D「nTeny」

「nTeny(エヌテニー)」は、Internet Explorerにて閲覧可能な無償のプラグイン・Web3Dプレーヤーです。nStylerの高品位な3DCGシーンを自由な方向からの拡大・縮小・回転表示をお手持ちのPCで可能です。

汎用性の高い「Flash-VR」

「Flash-VR」は、水平/垂直方向の静止画像を枚数指定し、全画像をつなぎ合わせたFlash形式のデータです。GPU性能の低い汎用PCにおいて高品位なCGシーンを再現出来ます。



データ提供: テツタロウデザイン様

■有償オプション

■nStyler/PC-Cluster

1台のPCからLANに接続されている複数PCにnStylerのCGシーンを同期表示させる事が可能です。多画面スクリーン・偏向立体方式のツインプロジェクターシステムなど様々なシステム環境に適応したプレゼンテーションが可能です。

■nStyler/BRDF

BRDF(双方向反射率分布関数)を用いて、ある物質表面の光反射を計測した実測値を基にレンダリングを実行します。

■nStyler/Stereo3D

DirectXに準拠した、赤外線シャッター方式による立体視システム「NVIDIA 3D VIOSN」に対応。CGシーンの立体感をより実物に近い形で体感出来ます。

