

Conduit™ for 3ds Max®

Enable Autodesk® 3ds Max® for Virtual Reality Environments

Conduit™ for 3ds Max® は、Autodesk® 3ds Max® のCAVE™、FLEX™、PowerWall™など高解像度マルチ・チャンネル・ディスプレイへの投影を可能にします。

Conduit™ for 3ds Max®

Conduit™ for 3ds Max® は、VR空間で Autodesk® 3ds Max® を実行可能にするソフトウェアです。

- ・アプリケーションを変更することなしに CAVE システムをはじめ、WALL システム、HMD など豊富な 3D ディスプレイ環境に対応させることができます。
- ・wand、glove などのナビゲーションデバイス、Ascension、VICON などのトラッキングデバイスを利用した直感的 / 対話的な操作が可能です。
- ・グラフィカルなツールによる表示システム、デバイスシステムの設定が可能です。
- ・使い慣れた 3ds Max® の GUI 画面から直接操作できます。
- ・データ変換が不要なため、オリジナルモデルのクオリティを維持できます。
- ・PC クラスタ上での実行が可能のため、柔軟にシステムを構成することができます。



Conduit™ for 3ds Max®導入のメリット

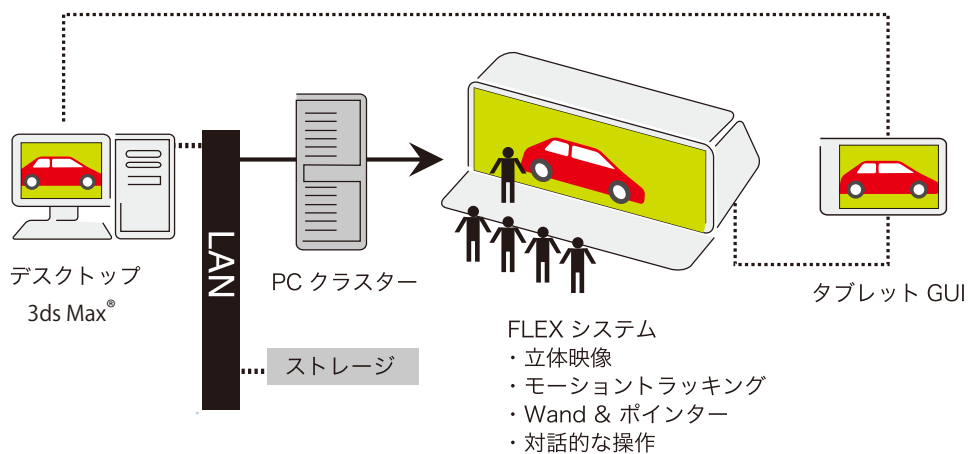
- (1)データの一貫性を保持
3ds Max® データを変換する必要がないため、データの一貫性を保ったまま即座にVRでデザインレビュー等を行うことが可能であり、開発期間の短縮へつな갑니다。
- (2)豊富なVR環境へ対応
CAVEシステムはじめ、WALLシステム、HMDなど豊富な3Dディスプレイ環境に対応しています。また、wand、gloveなどのナビゲーションデバイス、VICONなどのトラッキングデバイスも使用することができ、これらの表示システム、デバイスシステムの設定をグラフィカルなツールを用いて行うことが可能です。
- (3)PCクラスタ対応
Conduit™ for 3ds Max®はPCクラスタ上での実行が可能です。画面数や負荷により柔軟なシステム構成が考えられ、導入コストを抑えることが可能です。また、リダンダントに構成しておくことで、ノード障害発生時に作業の中断も避ける設定も可能です。クラスタ管理ツールも標準で付属しており、システム管理も容易に行うことができます。
- (4)グラフィックスデータの分配
データ伝送のための専用プロトコルを用いVR環境に応じたデータフローを最適にすることで、マルチ画面でも十分なパフォーマンスが得ることができます。
- (5)Windows®、Linux®上で動作可能
マスターノード、スレーブノード共にWindows®32bit/64bit、Linux® 32bit/64bit上で実行可能です。
Conduit™ for 3ds Max®を使用した場合、3ds Max®そのものに修正を加える必要はなく、ソースコードも必要としません。このため、開発者から見ると開発期間やコストを抑えることができ、さらにVRモジュールを完全にアプリケーションの外部に置くことができるため、保守コストも大幅に抑えることができます。ユーザから見ると、通常はデスクトップアプリケーションとして利用でき、必要に応じてConduit™ for 3ds Max®を立ち上げるだけでVR環境での表示が可能になります。

Conduit™ for 3ds Max®システム構成例

Conduit™ for 3ds Max®の一般的なシステム構成について説明します。

3ds Max®が実行されているPC (マスターノード) はLANで各PCクラスター (スレーブノード) と接続します。Conduit™は3ds Max®のグラフィックスデータを自動的に取得し、VR環境の形態に応じて描画に必要なデータを各ノードに分配し、表示します。

3ds Max®側で特別な対応は必要ありません。ユーザは通常の実行を行うだけです。



Conduit™ for 3ds Max®仕様

オペレーティングシステム	Windows® XP Linux®
出力形態	CAVES Re-configurable systems such as Mechdyne FLEX™ 4K projection at full native resolution Multi-projector flat screens Curved screen theatres Tiled display 3D enabled TVs HMDs
入力デバイス	A.R.T. Flystick™ Ascension Murray Wand™ BG Systems FlyBox Mechdyne PINCH® Gloves Intersense Wand 3D Connexion SpaceBall DirectX compatible devices (joysticks, steering wheels) Additional devices, as supported by Mechdyne's trackd®
モーショントラッキングデバイス	A.R.T. Tracker Ascension Flock of Birds®, MotionStar®, pcBIRD®, SpacePad® Intersense IS-600, Intersense IS-900 POLHEMUS FASTRAK® VICON Motion Systems Additional devices, as supported by Mechdyne's trackd®

Conduit™ for 3ds Max®を最適な構成でご使用頂くために、お客様の環境やご要望に合わせてご提案させていただきます。お気軽にお問い合わせください。

©2011 SGI Japan, Ltd. All Rights Reserved.
仕様は予告なしに変更される場合があります。SGI, SGI のロゴマークは日本SGI株式会社の登録商標です。
その他の会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。(04/2011)

日本SGI株式会社

〒150-6031 東京都渋谷区恵比寿4-20-3 恵比寿ガーデンプレイスタワー31階

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

本社 TEL: 03-5488-1811 (大代表) FAX: 03-5420-7201
 西日本支社 TEL: 06-6479-3918 (代表) FAX: 06-6479-3919
 中部支社 TEL: 0565-35-2561 (代表) FAX: 0565-35-2189
 つくば・東北事業所 TEL: 029-858-1551 (代表) FAX: 029-858-1071
 東北営業所 TEL: 022-221-2301 (代表) FAX: 022-221-2304
 北海道営業所 TEL: 011-708-1511 (代表) FAX: 011-758-2789



Mechdyne
ENABLING DISCOVERY

11 East Church Street, Fourth Floor, Marshalltown,
Iowa, USA 50158-5011

TEL: +1-641-754-4649 Fax: +1-641-754-465
<http://www.mechdyne.com/>