



natFX™

Bring life to your virtual worlds!



3ds max®

3Dアニメーションゲーム用高品質 樹木生成ツール

natFXは、3ds maxオブジェクトに対して完全なポリゴンとテクスチャー生成可能なUIの操作による3Dプラントモデラーです。

natFXは、リアルなオブジェクト、ハイブリッド(2Dと3Dの混在)やテクスチャー管理を可能とし、簡易レンダリングや実機検証、全てのプロジェクトで技術的制約に適応します。

これらは、あなたの貴重な時間を短縮し、クリエイティビティーを確保します。

- 最速、自動生成樹木モデリング
- 樹齢及び季節の変更、ポリゴン及びテクスチャー調整機能
- リアルでアニメーション可能な植生
- 大規模な樹木レンダリングが可能
- 3ds max®に完全に組み込まれたワークフロー



Copyright ©Ponser

「これまでの方法と比較すると、natFXの3D樹木は、手付けアニメーション時代のモーションキャプチャーのように革命的です!!」
Ubisoft Montreal -- Sebastien BEAULIEU

「natFXのおかげで、作品のレベルが向上でき、かつ、費用と制作時間の削減ができた」
NP Cube -- Cesar JACQUET

「natFXは、ゲーム開発者にとって明らかに価値のあるツールです。」

ION STORM(EIDOS) -- Jared CARR



Copyright PCTO-UK

応用範囲

- ・ 動画、特殊効果
- ・ 高品質建築ビジュアライゼーション
- ・ ゲーム
- ・ リアルタイム樹木アニメーション



natFX™

natFXが選ばれる理由top5

リアル・多種・

完全テクスチャーの植物

“写真のようにリアルな樹木や草花が欲しい。” natFXがその答えです。数百種の植物の苗から選び、樹齢、季節、ポリゴン数、テクスチャーの大きさを決めれば、リアリティーあふれる植物が生成できます。植物の遺伝記号を読み解くAMAPテクノロジーのおかげで、同じ木を二本作ることでも決してありません。

完璧なモデルパターン

複雑なシーンに取り組んでいるデザイナーや開発者は、フル3Dと平面を組み合わせた、natFXのハイブリッド2D/3Dテクノロジーを高く評価することでしょう。フル3Dから1枚の平面まで、natFXはリアリティーを損なうことなくポリゴンを減らせます。

詳細レベル調整機能

natFXは、樹木の部分、部分でポリゴンの分配を調整できます。また、テクスチャーの大きさや解像度をかえることも可能です。

3ds maxへの完全統合

natFXはシームレスに3ds maxへと統合されます。natFXインターフェイスは作成・修正パネルと完全に統合されます。一度natFXで樹木を生成すれば、その樹木は3ds maxのプリミティブ図形のように扱うことができます

指定箇所のポリゴン編集

セクターモードを使えば、見える範囲のモデルはそのままに、不要なポリゴンを減らすことができます。



3ds max®



カスタマイズした植物を作ろう！

Bionaticsでは特殊な植物や想像の植物も提供できます。右記代理店までお問い合わせください。

お問い合わせはこちら



●東京 平日 9:30~18:30 / 土曜 10:00~18:00 日・祝休業日
〒150-0045 東京都渋谷区神泉町12-4 ヴァリサイドモリ 4F
TEL 03-5457-2561 FAX 03-5457-2562