

	CityEngine Advanced	CityEngine Basic	CityEngine Advanced 教室用	CityEngine Advanced 教育版
ライセンス形態	ノードロックライセンス	ノードロックライセンス	ノードロックライセンス	ノードロックライセンス
基本フォーマットによる書き出し (OBJ/3DS/DXF/VOB/OSM)	○	○	○	○
拡張フォーマットによる書き出し (FBX/Collada/rib)	○	×	○	○
Pythonを使用したバッチ エクスポートや情報の出力	○	×	○	○
3D マウスサポート (Windows, Msc OS X のみ)	○	×	○	○
Google keyhole 形式サポート (kml/kmz)	○	○	○	○
GIS データサポート (gdb/shp)	○	×	○	○
樹木やテクスチャ、 その他モデルサンプル	○	○	○	○
開発キット (SDK)	○	○	○	○
製品価格 (税抜) 初年度保守込み	800,000円	100,000円	300,000円	60,000円
次年度保守 (税抜)*1	160,000円*2	20,000円	120,000円	50,000円

*1 年間保守に含まれるもの
 ・日本語での E メール及びオンラインサポート
 ・ソフトウェアの無償アップデート (通常年 2 回程度)
 ・ライセンス変更手続きの代行
 など

*2 2～10 本目までは 135,000 円
 11 本目以上の次年度保守は、ご相談ください。

推奨システム構成

CPU	2GHz デュアルコア以上の CPU (最低でも Pentium4 クラス)
メインメモリ	8GB 以上 (16GB 以上推奨)
HDD	1GB 以上の空き容量
グラフィックスカード	NVidia : GeForce6xxx / Quadro 以上 ATI : Radeon X1600 以上
対応 OS	Windows 7 (32/64bit) 以降 *1 Mac OS 10.9(Mavericks) / Mac X 10.10 (Yosemite) 64bit のみ
ネットワーク	ネットワークアダプタ必須

*1 Windows 10 は CityEngine2015.1 以降でサポート

●記載された内容は、予告なく変更する場合があります。

国内代理店



株式会社クレセント
 東京都墨田区緑 3-2-12
 TEL. 03-5638-1818 / 03-5638-1800 (スタジオ直通)
 FAX. 03-5638-1819
 E-mail: info@crescentinc.co.jp

お問い合わせ先



4DViews 専用スタジオ "Digi-Cast" 併設
 世界初のイメージベース・シーケンシャルスキャナシステム
 4DViews 専用スタジオ "Digi-Cast"



プロシージャル都市景観モデリングソフトウェア

CityEngine®

www.crescentinc.co.jp





CityEngineとは？

大規模な町並みをプロシージャルによって効率的に、短時間に作成することができる都市景観モデリングツールです。TVCM、映画、建築、都市計画など活躍の場は幅広く多岐に渡ります。

“Get Map Data” 機能で簡単町並み作成

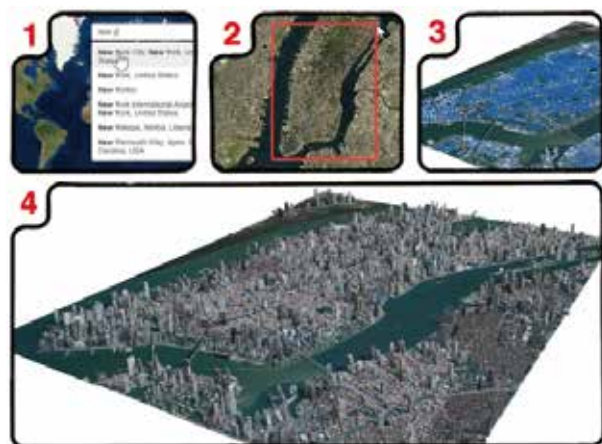
CityEngineではシェープファイル (shp) や、Geodatabase (FileGDB) 等のGIS形式をはじめ、KML、KMZ データもサポートしており、シェープファイルでは埋め込まれた属性 (建物の高さや種類など) がそのまま継承されます。

“Get Map Data” 機能では OpenStreetMap サイトから指定したエリアの敷地や画像データをダウンロード & シーンに追加でき、ArcGIS Online User(*) であれば地形データも可能です。

更に洋風や未来風といった様子を指定すればいくつかのプリセットルールを当てはめて簡単に町並みを作成することができます。

▶ [OpenStreetMap\(www.openstreetmap.org\)](http://www.openstreetmap.org) 無料で世界中のあらゆる都市の道路網データをダウンロードすることができます。

*) 無料版ユーザーは敷地と画像のみが利用でき、地形データは別途有料版にご加入頂く必要があります。

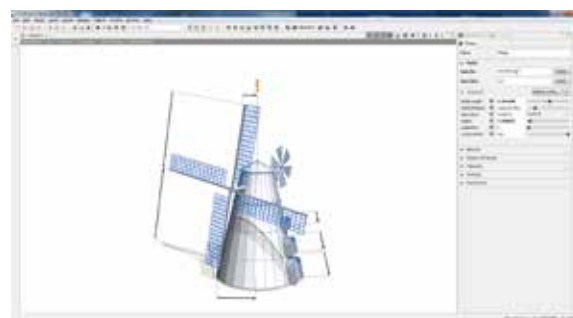
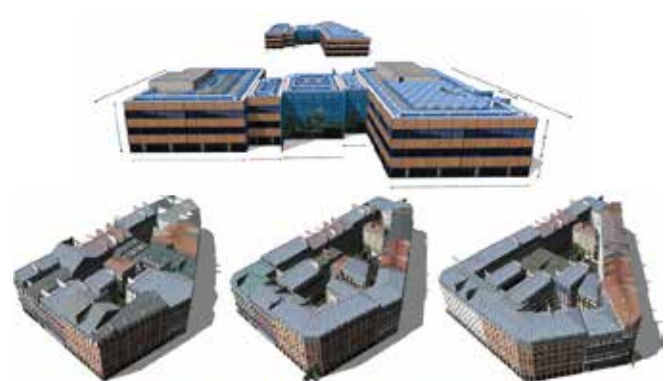


360° VR の実現

360 VR Experience という独自のフォーマット (3VR) 技術により、各カメラの位置から 360° パノラマ画像を含めて生成する事ができ、ArcGIS Online 或いは ArcGIS Enterprise を介して WEB への公開、モバイル端末や HMD での閲覧ができます。

ダイナミックレイアウト & パラメトリックインターフェース

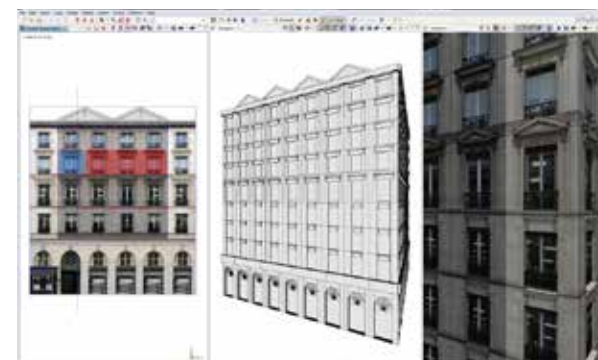
シーンにおける道路のレイアウト修正や区画の細分化、または、予め定義したパラメータ (建物の高さや大きさ、道幅、テクスチャの種類など) をスライダーやボタンによって簡単に調整する事ができ、変更はリアルタイムで行われ即座に結果を確認ができます。



パラメータで建物の属性を変更可能

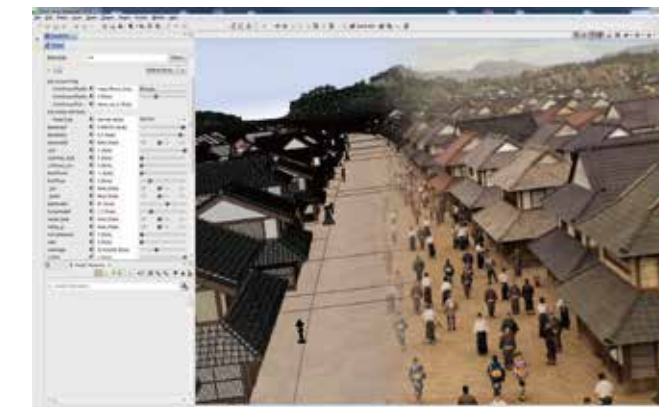
Facade Wizard (Advanced のみ)

側面の画像からモデルの分割や押し出しを行い、立体的な構造物に仕上げる CGA ファイルを自動で作成してくれます。ユーザーはマウスをクリックして分割線を入れるだけで簡単に外観モデルを作成することができます。

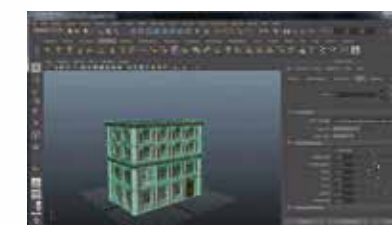


Alembic への書き出し (Advanced のみ)

膨大なシーンデータを扱う上でメジャーとなっている Alembic 形式への書き出しをサポートしました。データはエリア毎に効率的な書き出しをする事もできます。



開発キット (SDK) の公開



Maya 用プラグインにてルールが動作



Unity4.3 用プラグインにてルールが動作

ルールベースのモデリング

CityEngine では大規模な町並みを素早く作成する為に、CGAと呼ばれる特殊な言語 (ルール) を使用してモデリング・マッピングなどを行っていきます。

豊富なチュートリアルで簡単に習得ができ、ルールファイルやプロジェクトデータはバイナリ化して配布可能です。

また、ルールファイルは ArcGIS にて利用することも可能です。



様々なチュートリアル・サンプルを用意

CityEngine では全 18 章のチュートリアルと数多くのサンプル (400 枚のテクスチャや 80 種もの樹木モデルなど) を提供しています。ユーザーはモデリングの基本的な概念や作り方などを容易に学ぶことができます。また、提供されているサンプルにはより詳細なモデルを作成する上での様々なテクニックが使われています。

