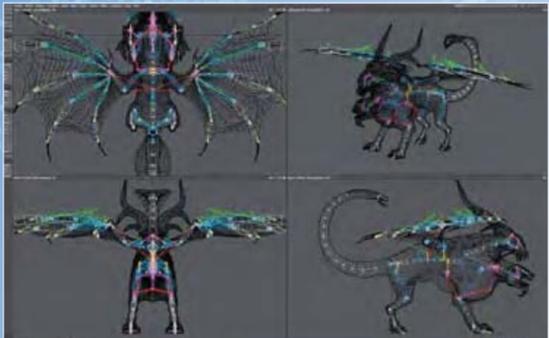


LightWaveを採用すれば、テレビ、映画、デザイン、建築プレゼン、印刷物、ゲーム、そしてその他様々な分野において、時間通りに、かつ予算内でクライアントを満足させることが可能になります。そしてそのことが、ビジュアルエフェクトおよびアニメーション部門において、世界中のLightWaveアーティストが他のいかなる3Dソフトウェアよりも、エミー賞を始めとした数々のテレビ・映画の賞を受賞しているという実績を導き出し、LightWaveの真価を証明しているのです。

NewTek社のモデリング、アニメーション、そしてレンダリングツールである「LightWave 3D」は、技術者のためではなく、クリエイターのためのツールです。LightWaveのインターフェイスは、コンテンツをスムーズに作り出すことを目的にデザインされており、直感的な操作をご提供します。さらに、現実世界に近い仮想世界上でカメラや照明を駆使し、クリエイターが生み出すコンテンツに新しい息吹を与えることができるのです。LightWaveを触ってみれば、様々な角度からの照明や色の変更、シーンの回転など、インタラクティブな操作性に驚かされることでしょう。



▲ 操作画面



▲ レイアウト画面



ヨルムンガンド PERFECT ORDER
©2012 高橋慶太郎・小学館・ヨルムンガンド製作委員会



Chrono Clavis
© 青山桃実



009 RE:CYBORG
©2012 「009 RE:CYBORG」製作委員会



悪夢ちゃん
©NTV
鈴木朗 河野達也 中村啓



BS プレミアム 「80年後のKENJI/黄色のトマト」
アニメ/CGハート/制作:Aiken Tarafu



九十九
©SHORT PEACE COMMITTEE

LightWave 11.5

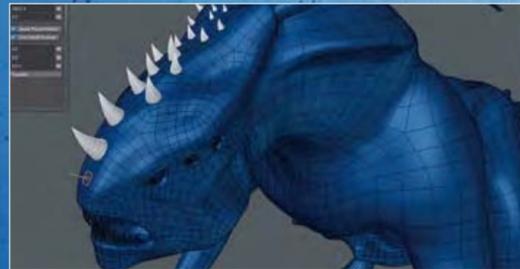
LightWave 11.5 主な新機能

Genoma (リグプリセット設定ツール) / インスタンス / フロッキング(群集) / フラクチャー(粉碎) / Bullet 物理演算 / 互換用ツール / FiberFX 拡張 / Python スクリプト / レンダーバツファの拡張 / 仮想スタジオツール / ユーザーインターフェイスの拡張

LightWave 3D 機能一覧

Modeler key feature

- 作成
プリミティブ(ボックス・ボール・ディスク・コーン・その他)、テキストオブジェクト化、ポイント、スプライン、ランダムポイント、ポリゴン、面、面、ラインペン、メタボール、ベジェ曲線、ドロウ曲線、サブリッチ、キャットマルクラーク・サブティビジョン
- 変形ツール
移動、回転、拡大縮小、ストレッチ、ツイーク、ドラッグ、ドラッグネット、磁気、斜体、曲げる、ひねる、先細り、ジッター、輪移動、輪回転、輪スケール、整列ツール、アライナー、センター、トランス、ロープ、トランスフォーム、熱収縮
- マルチ加工
面取り、ラウンダー、ベベル、マジックベベル、回転体、鏡面、複製、厚み、押し出し、スムーズ押し出し、マルチシフト、メッシュ配置、スライス、ナイフ、コネク、カット、デバインド、フラクチャー(粉碎)
- 詳細ツール
ポイントの結合・統合・整列、ポリゴンの反転・回転・結合、エッジ編集、曲線のスムーズ化、計測ツール
- 構造ツール
ポイント・ポリゴンの減少ツール、フリーアン演算、ブリッジ、コネク、自動バッチ化
- マップツール
ウェイト、ボーンウェイト、頂点カラー、モーフマップ、Vertex Paint、UVアンラップ、UVテキストチャ作成、ポイント・ポリゴンへのマップ編集
- セットアップツール
スケルコンの作成と編集、スケルコンツリーによる管理、スケルコンウェイト設定、ラウンコン、パワーコン、FiberFX、Genomaプリセット
- ユーティリティツール
Python、LScript、コマンド履歴
- ファイルの入出力(互換性)
モデルデータ(LWO・OBJ・DXF・3DS)、EPS、FBX、Collada、GoZ
- ビューツール
パン、ズーム、レイヤー管理、多様な選択ツール、選択セットの作成



▲ モデラー/メッシュ配置ツール

システム要件:

Microsoft® Windows®: ハードウェア
CPU: Intel Core 2 以降もしくはAMD64
64ビット: システムRAM: 最小4GB
32ビット: システムRAM: 最小4GB

Microsoft® Windows OS
64ビット: Windows Vista, Windows 7, Windows 8
32ビット: Windows Vista, Windows 7, Windows 8

Mac®: ハードウェア
CPU: Intel プロセッサ
64ビット: システムRAM: 最小4GB
32ビット: システムRAM: 最小4GB

Mac OS
OS: Mac OS X 10.6以降

グラフィックスカード(Windows&Mac)
最小: 64MB RAM、NVIDIA GeForce FX 5200
またはATI Radeon 9500DL
推奨: 128MB RAM、NVIDIA GeForce 7300/
Quadro FX 350 またはそれ以上もしくは、ATI Radeon X1300/
FireGL V5200 またはそれ以上となります。

開発元: 米国NewTek社
国内販売元: 株式会社ディストーム
〒102-0076 東京都千代田区五番町2-4 カサ・ド・タク 5階
Tel. 03-5211-3208 Fax. 03-5211-0207
<http://www.dstorm.co.jp>

LightWave、LightWave 3D、は米国NewTek社の商標または登録商標です。NewTek、NewTekロゴは米国NewTek社の登録商標です。記載されているその他の会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。このカタログに記載されているすべての製品内容、仕様等は予告なく変更される場合があります。このカタログに記載されている情報は、2013年3月1日現在のものです。

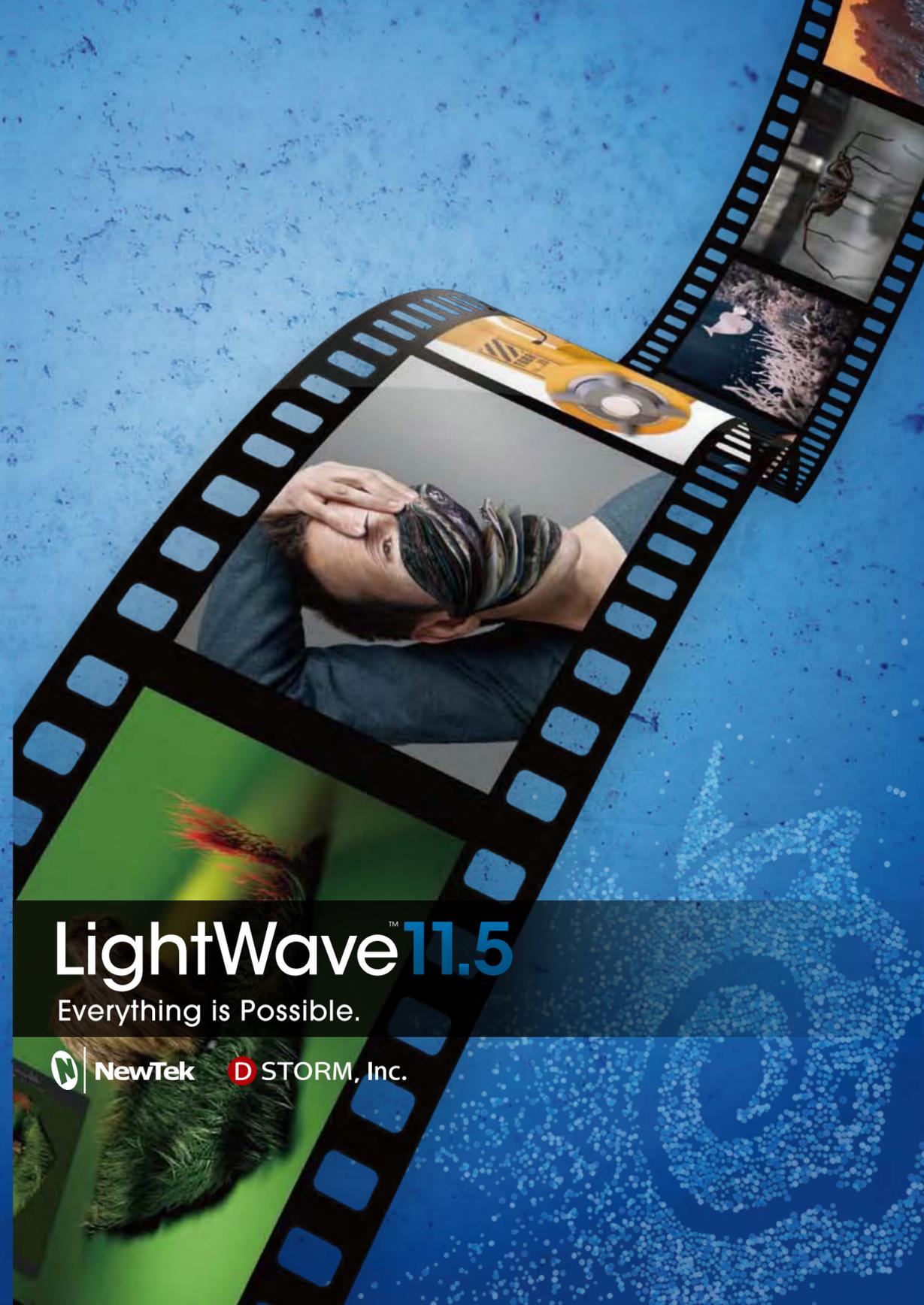
Layout key feature

- レイアウトの基本機能
4面マルチビュー、カスタマイズ可能なGUI、ビュートカット、10種類のビューポートタイプ、スクマティックビュー、自動保存機能、保存可能なコマンド履歴、シーンエディター、トープシート、トープトラック、オブジェクトとシーン管理、保存可能なアニメーションプレビュー、ImageViewer、プリセットショーケース、背景設定、SkyTracer、フォグ、HyperVoxels、クロウ効果、DigitalConfusion、FiberFX、オーディオファイル、レイアウトスポンジ、インスタンス、カラーベース、ヴァーチャルスタジオツール
- ライト
9種類のライトタイプ、レンズフレア効果、ヴォリュームライト
- 影
レイトレーシング、シャドウマップ
- カメラ
カスタム可能な解像度、ズームファクター等のカメラ属性、数値入力によるアンチエイリアス、モーションプラネ、ローリングシャッター、被写界深度、ステレオスコピック、フィールドレンダリング、マスク処理、ShiftCamera、リアルタイムカメラ、アドバンスドカメラ、サーフェイスベイキングカメラ、平行カメラ
- 色・質感編集
10種類の基本質感属性、アルファチャンネル設定、画像、プロシージャル、グラディエントマップ、18種類のブレンドモード、6種類のテクスチャ投影、UVアニメーション、鏡面反射、鏡面反射マップ、画像編集機能、屈折オプション、屈折マップ、セルシェーダー、フレネルシェーダー
- アニメーション
3種類の座標システム、多様なキーフレーム編集機能、バスアニメーション、多様なチャンネルモディファイア、モーシオンミキサー、コンストレイン、IK-FKジョイントシステム、親子関係付け、モーフィング
- エクスプレッション
エクスプレッションビルダー・エディター、Relativity
- ボーン(スケルトン)
ボーンウェイトマップ、マッスル、隆起設定、ボーン描画、ジョイントツール、リグ入出力、IKブラスター、Genomaリグ作成・更新
- FXツール
Bullet ハードソフトウェアロスタイナミクス、風力設定(フォースフィールド、渦巻き、爆発)、フロッキング(群集)、フラクチャー(粉碎)
- 物理演算
パーティクルエミッター、衝突、ウィンド、重力
- ファイルの入出力(互換性)
モデルデータ(LWO・OBJ・DXF・3DS等)、BVH(入力ののみ)、FBX、Collada、MDD、Geo Cache、GoZ、LWtoAE/AEtoLW
- スクリプト
Python、LScript、Lscriptコマンド
- ノード編集(色・質感編集、インスタンス、群集)
光沢・拡散・反射・透過シェーダー、サブサーフェイススキヤタリング、多様なマテリアルノード、プロシージャル、変位マップノード、インスタンスノード、レイキャストエジェントノード(群集)
- レンダリング
レイトレース、ラジオシティ、コースティクス、マルチスレッド対応、多様なアニメーションフォーマット(QuickTime-AVI等)、多様な静止画フォーマット(PSD、JPG、PNG、HDR1等)、アルファチャンネル保存、プリントアシスト、ネットワークレンダリング、VPR(ビューポートプレビューレンダラー)

その他
DVD-ROMドライブ必須 | ホイール付き3ボタンマウス推奨 | TCP/IPの動作必須 | インターネット接続環境

注意事項
※上記仕様は予告なく変更になる場合があります。また、最新のシステム要件および対応OSの情報は、更新されている可能性がありますのでご確認ください。
※LightWave 11の最新の詳細な制限事項および機能の詳細情報、その他の製品情報については、LightWave 11 製品ページをご覧ください。

<http://www.dstorm.co.jp/dsproducts/lw11/index.html>



LightWave 11.5

Everything is Possible.

NewTek | D STORM, Inc.

Case Study

日本のアニメ・ゲーム・TV・映画などの世界でも、LightWave 3D を使用した作品は数多く生まれています。LightWave チームはクリエイターの皆様がこの LightWave 11.5 を活用し、素晴らしい作品を生み出し続けてくださることを心より楽しみにしております。
本カタログを作成するにあたり、事例画像をご提供いただきました多くのクリエイターの皆様、ならびにご関係者の皆様方に深く感謝申し上げます。



「ジョジョの奇妙な冒険」オープニング
© 荒木飛呂彦 / 集英社・ジョジョの奇妙な冒険製作委員会



図書館戦争 革命のつばさ
© 有川浩 / アスキー・メディアワークス / 図書館戦争製作委員会



頭文字 D EXTREME STAGE
© SEGA OPムービー制作 青山敏之



傾城阿波鳴門
© あつたけ



ズモモとヌベベ
© ルンパロ・チアタ / ズモモとヌベベ制作委員会

LightWave 11.5

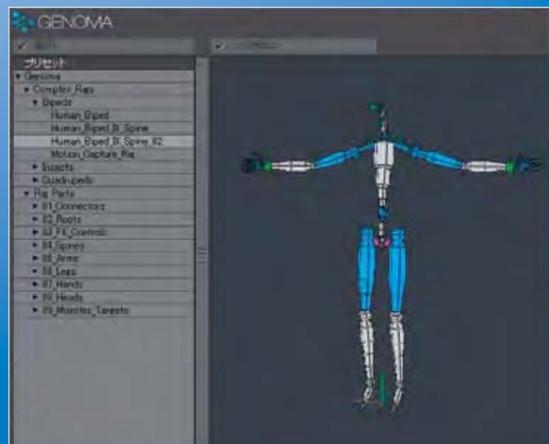
LightWave 11.5 は、過去の LightWave の中でも、最も進化し機能に富んだバージョンと言えるでしょう。このバージョンは、ユーザーやデザイナー、主要スタジオのメンバーと密に作業することで開発されたバージョンです。このためアーティストの立場に立ってデザインされており、これまで定評のある直感的な操作性を損なうことなく、制作現場を中心に据えたワークフローを確立し、より柔軟性を備えた創造的なオプションを数多く搭載しています。LightWave の信念は "テクノロジーがアーティストを支える" ということであり、各新機能がこれを証明しています。

LightWave は、3D パイプラインにおいて非常に効率性が高いバックボーンをアーティストへ提供するだけでなく、パワフルかつ操作レスポンスも良いツールであり、アーティストが 3DCG コンテンツを作り上げるために必要とされるツールが全て揃っています。個人制作であろうと、またはチームでの制作であろうと関係ありません。LightWave は、他のパイプラインとも非常にスムーズなやり取りが可能です。厳しい納期、クライアントのシビアな要求に直面しても、LightWave は柔軟に、そして確実に期待に応えてくれるのです。

Genoma (ジェノマ)

Genoma (ジェノマ) は、LightWave 11.5 にて搭載された様々なプリセットを同梱した、より使いやすく他システムとの高い互換性を誇る新しいリグシステムです。Genoma (ジェノマ) において、シンプルな二足動物や、四肢動物、2つの頭を持つドラゴンなどといった複雑なリグまで、簡単にリグ設定を行うことができます。また、Genoma (ジェノマ) に搭載されたリグのプリセットは、特殊なリグツールを使うことなく、通常のモデラーツールを利用して簡単に修正や改良を行うこともできます。

Genoma (ジェノマ) を利用してリグを設定するには、まずモデラーで専用のプリセットウィンドウからプリセットを呼び出し、モデラー標準の機能を使いリグの生成・編集作業を行った後、レイアウト上にて LightWave のボーンシステムへ変換を行い、リグの設定を行います。さらに、レイアウトで変換後も、モデラーで行ったリグの修正を反映することが可能です。



▲ プリセット画面

LightWave 11.5 主な新機能



▲ フロッキング (群集)

LightWave 11 には 3D コンピュータモデルに基づいた動物などの群集の動きがプリセットとして用意されているため、キャラクタ、動物、魚などの群れ、さらには飛行機や宇宙船の集団といった、通常複雑かつ膨大なデータ量が必要とするシーンを簡単に作成することができます。また、LightWave のインスタンスシステムや HyperVoxels と併用することが可能です。またこのフロッキング (群集) ツールは、LightWave 11.5 よりさらに強化され、複数の群集に対して「追いかける側」と「追いかける側」といったシーンの設定、地面を這わせる、トンネル内を衝突することなく動き回するような演出、ノードを利用することによる多彩なコントロールが可能です。



▲ Bullet 物理演算

Bullet 物理演算機能の実装により、ビルや岩などの硬質素材の崩壊や爆発といったシーンから、LightWave 11.5 でサポートされたソフトボディナミクス機能による布地やゴムといった柔らかい素材の再現、さらには風力などの物理的な力の影響効果の表現を演出することができます。さらに、ボーンが設定されたキネマティックオブジェクトに対しても Bullet 演算によるコントロールが可能となり、キャラクタの動きに合わせた自然な洋服などが表現できるようになります。

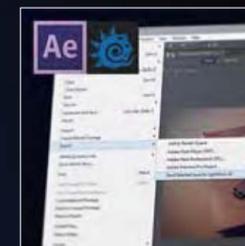
ソフトボディナミクスを使用した布地の再現 ▶

▲ インスタンス

インスタンス機能は、メモリーに負荷をかけることなく、基本となるオブジェクトを何百万、何千万にでも複製する機能です。複製された各オブジェクトは、それぞれ個別に大きさや位置、サーフェイス、さらには動きまでも、ランダムに制御することが可能です。

FiberFX 拡張 ▶

FiberFX 機能は、人間の髪の毛や動物の毛などを生成、およびスタイリングするためのツールです。LightWave 11 にて、新しくソリッド・ポリウムモードが追加されたことにより、髪の毛の太さの調整や、ノード編集ツールを利用したテクスチャの設定も可能となります。また、各オブジェクトに対して複数のスタイルの適用、ファイバーをオブジェクトとして保存することが可能です。さらに、ファイバーの分布や構築用としてマルチスレッド処理の実装により、昨今のマルチプロセッサマシン上におけるパフォーマンスが劇的に向上いたしました。



◀ Adobe After Effects のサポート

LightWave のシーン上のカメラ、ライト、Null アニメーションを Adobe After Effects 間でエクスポート/インポートする機能がサポートされました。



◀ レイアウト画面

「ジョジョの奇妙な冒険」オープニング
© 荒木飛呂彦 / 集英社・ジョジョの奇妙な冒険製作委員会
Blu-ray&DVD 発売中!

▼ 完成画像



▲ ノード編集利用によるエッジレンダリング

LightWave 11.5 にて、ノード編集ツールを利用することにより、エッジの透過度、先細り、色の制御が可能となりました。セル調の映像制作の表現力が飛躍的に拡張されました。更にエッジ編集を VPR (ビューポートプレビューレンダラー) 上でリアルタイムに確認しながら編集・調整作業を行うことができます。



ZBrush Fiber Mesh

◀ 互換用ツール (GoZ)

LightWave は、他の 2D、3D ソフトウェア間とのデータの相互互換のために、MDD/FBX/COLLADA/OBJ/3DS/DXF/EPS といったフォーマットを標準でサポートしています。さらに LightWave 11 では、新たに Pixologic® 社から公開されている互換テクノロジー「GoZ」がサポートされ、ベースメッシュ上に詳細なスカルプティング処理を施したモデルデータおよびテクスチャデータを、ZBrush から双方向に入出力することが可能になります。