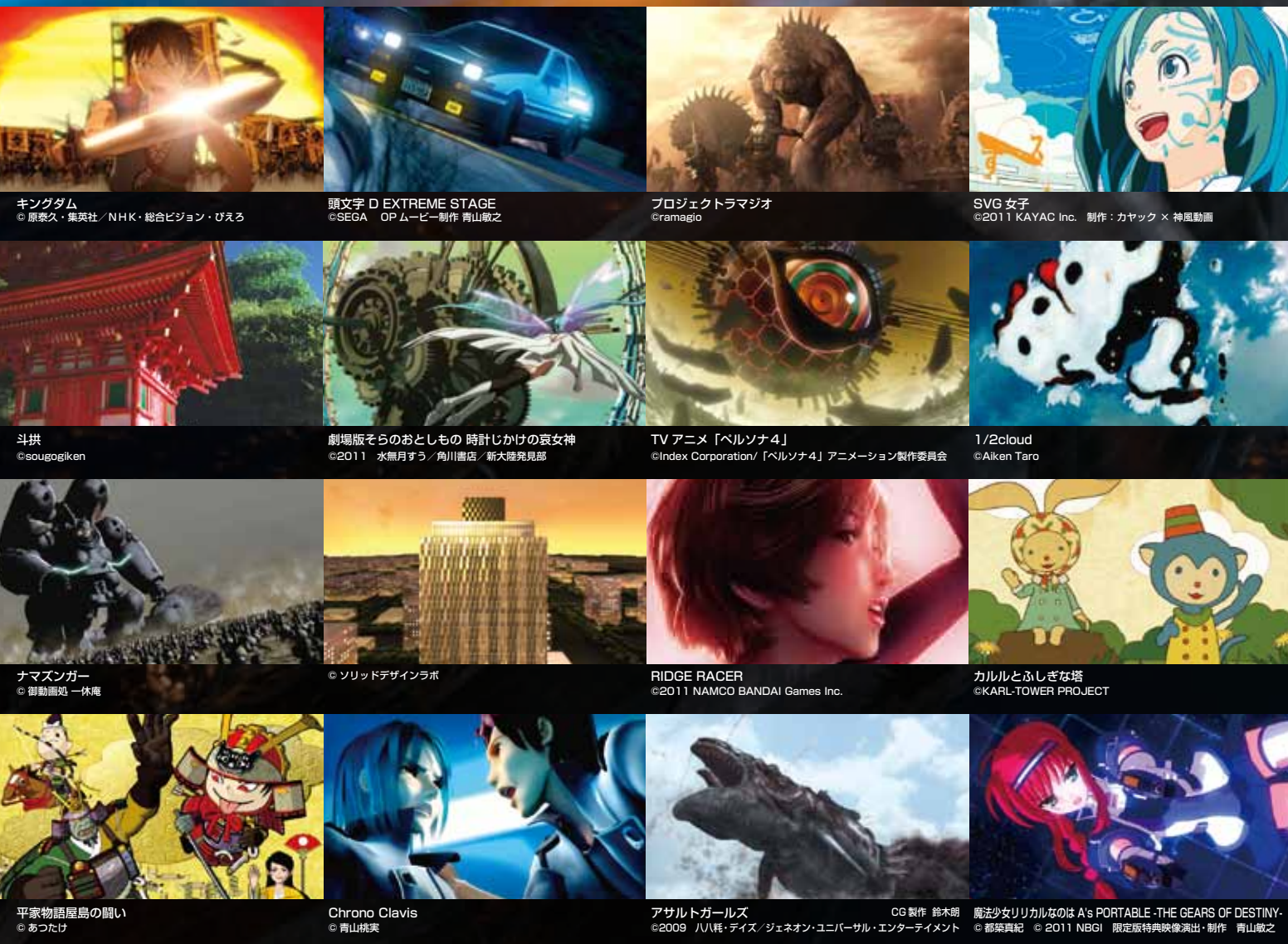


LightWave™ eleven

LightWave 11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 バイブ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備わっています。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、他のバイブ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。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 ソフトユーザーよりも、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。私達は LightWave チームのメンバーとして、ユーザーの皆様がこの LightWave 11 で素晴らしい作品を作って見せてくれることを心より楽しみにしています。



LightWave™ eleven

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。

LightWave 11 の新機能

- インスタンス ■ フロッキング (群集) ■ フラクチャー (粉砕) ■ Bullet 物理演算 ■ 仮想スタジオツール ■ 互換用ツール
- レンダーバッファの拡張 ■ VPR の拡張 ■ FiberFX 拡張 ■ Python スクリプト
- ユーザーインターフェイスの拡張 (ノード編集検索・複数ノードの追加・MorphMixer インターフェイスへのクイックアクセス)
- 更新の拡張と最適化 (HyperVoxels プレンディング・サンプリングの統一・Shadow Catcher ノードマテリアル・プリントレンダーユーティリティなど)

■ LightWave 11の主な新機能リスト

機 能	メリット	モザラ	レイアウト
インタラクティブディスプレイおよびレンダリングツール			
インスタンス	メモリに負荷をかけずに、シーン上にオブジェクトを大量に複製することが可能		●
フロッキング (群集)	フロックコントローラを使うと、近隣のアイテムと衝突することなく、ターゲットに整列したり、一つの大きな塊となりながら、リアルで自然な群集の動きを簡単に作り出すことが可能		●
フラクチャー (粉砕)	物理演算によって粉砕処理を行うことが可能	●	●
Bullet 物理演算	ビルの崩壊や爆発、ランダムなパターンで展開されるアイテムの自然な配置といった、手動で処理するには難しいシチュエーションをも可能		●
レンダーバッファの拡張	バッファに含めるオブジェクトを特定できるようになり、保存・閲覧用のバッファを選択しやすくなる		●
FiberFX 拡張	ボリュームレンダリングモードを実装	●	●
データ互換性の拡張			
Python スクリプト	Python スクリプトによる、LightWave 用のツールの作成、提供が可能	●	
GoZ	GoZ テクノロジーを使うことで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	●	●
OBJ 入出力の拡張	より広範囲にわたるマテリアルタグをサポート	●	●
新しい没入型リアルタイムゲームツール			
仮想スタジオツール	サードパーティ製のコントローラを使ってシーン内のアイテムをアニメーションさせることが可能 (PlayStation® Move など)		●

* 上記に記載された内容は予告なく変更される場合がございます。予めご了承ください。

システム要件:

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2GB
USB ポート

Windows: OS
64ビット : Windows VistaもしくはWindows 7の64ビット版
32ビット : Windows VistaもしくはWindows 7

Mac*: ハードウェア
CPU : Intel プロセッサ
USB ポート

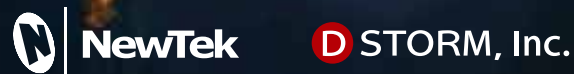
Mac: OS
Snow Leopard* 10.6 以降

グラフィックスカード(Windows&Mac)
NVIDIA GeForce 8400シリーズ
もしくはATI X1600

その他
DVD-ROMドライブ必須 | インターネット接続環境

* 最新の必要システムおよび対応OSの情報は更新されている可能性がありますのでご注意ください。
* LightWave 11の最新の機能情報および制限事項、その他の製品情報については下記をご覧ください。
<http://www.dstorm.co.jp/dsproducts/lw11/index.html>

Courtesy Energia Productions | Blind Spot Pictures



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

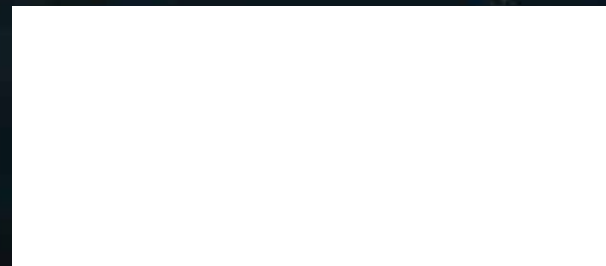
<http://www.dstorm.co.jp>

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、2012年5月28日現在のものです。

LightWave 3D®

MODEL ANIMATE RENDER
VFX AND ANIMATION WITH A PROVEN AWARD WINNING TRACK RECORD

eleven



LightWave™ eleven

主な新機能

インスタンス

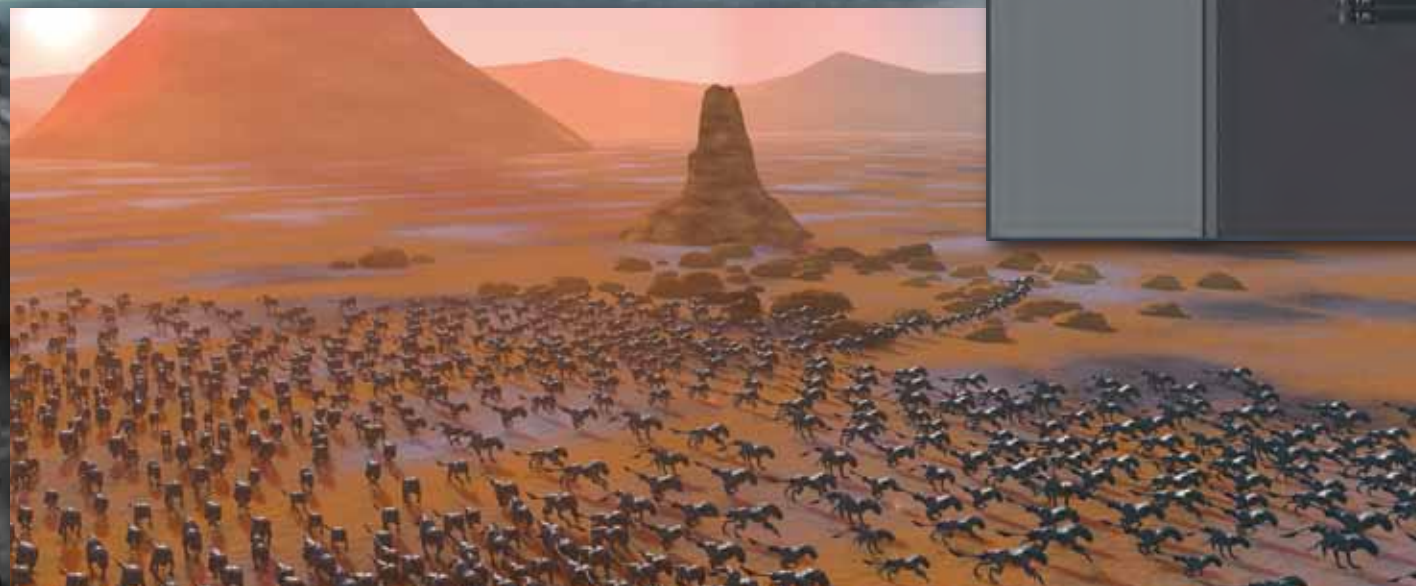
インスタンス機能は、メモリーに負荷をかけることなく、基本となるオブジェクトを何百万、何千万にでも複製する機能です。これら複製された各オブジェクトは大きさ、位置、サーフェイス、さらには動きまでも、ランダムに変更することが可能です。



インスタンス操作パネル ▶

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、動物、魚、昆虫などの群れ、更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を必要とするシーンを簡単に作成することができます。フロッキング（群集）システムは、LightWaveのインスタンスシステムやHyperVoxelと併用することが可能です。



Bullet 物理演算

LightWave 11では、著名な映画の特殊効果やリアルタイムゲームエンジンなどで衝突、爆発といった表現を行うためのBullet物理演算用のエンジンが搭載されました。このBullet物理演算機能を利用することで、ビルの崩壊や爆発、ランダムなパターンで展開されるアイテムの自然な配置といった、手動で処理するには難しいシチュエーションをも可能にします。



仮想スタジオツール

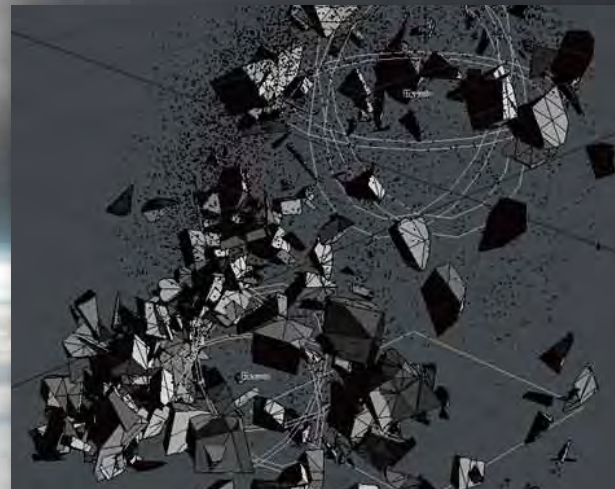
仮想スタジオツールは、HID（ヒューマンインターフェイスデバイス）互換の周辺機器、InterSense VCamもしくはPlayStation® Move モーションコントローラを使って、LightWaveでアニメーション可能なアイテムすべてをコントロールできるようになります。コントローラとLightWave上のアイテム間における同期やデータの取得など様々な設定は、ノード編集ツールを利用して設定できます。また、提供されるSDKを使えば、サードパーティ製デバイスのさらなるサポートも拡張可能です。

Python スクリプト

Pythonは大半のCGパイプラインにおいて普及している業界標準のプログラミング言語です。LightWave 11にPythonが包括されることにより、スタジオパイプラインにおけるLightWaveの統合はさらに加速し、Pythonに馴染みのあるユーザーはすぐにでもLightWave用のツールを提供できるようになるでしょう。

フラクチャー（粉砕）

フラクチャー（粉砕）機能は、落下や衝突などのアニメーションを作成するためのBullet物理演算機能用に設計されたLightWaveモデリングツールです。このツールの様々なオプションを利用して、あらかじめオブジェクトを細かな破片の集合体しておくことで、橋やビルなどの衝突による崩壊や爆破といった複雑なアニメーションが可能になります。



FiberFX 拡張

FiberFX機能は、人間の髪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・ボリュー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。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が実装されたことにより、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。



VPR の拡張



セルエッジ（輪郭線）の表現がリアルタイム・ビューポート・プレビュー・レンダリング（VPR）に対応いたしました。これまでは、レンダリングをしないと確認できなかったエッジ（輪郭線）の表現がVPRに対応したことで、トライアンドエラーの繰り返しが減り作業の効率化を図ることができます。セルアニメを制作される場合、また輪郭線の表現を多用される場合に、特に有効な機能です。

レンダーバッファの拡張

レンダーバッファ機能は、画像を生成するレンダーエンジンにより生み出される様々なバッファを保存・閲覧する機能です。LightWave 11にて新しく搭載された「コンボジット・バッファ・エクスポート」機能にて、LightWaveでレンダリングした結果をAfter Effects®などの合成編集ツールにて合成処理を行うため、バッファに含めるオブジェクトの特定、バッファ用のプリセットの保存など、効率化されたバッファ出力が可能となります。

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、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」がサポートされました。このテクノロジーを使うことで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から双方向に出入力することが可能になります。

Shadow Catcher ノードマテリアル



LightWave 11にて、新しくShadow Catcherノードマテリアルが追加されました。このノードを利用することで、背景画像に落ちた影や反射の情報を取得し、それらの情報を元にシーン上のオブジェクトに対してブレンドさせることができます。あたかも写真の中にCGで作成したオブジェクトが実在するように、いとも簡単に背景面上へと完全に影と反射をブレンドすることができます。



Television.



Film.



Design.



ArchViz.



Print.



Games.