

PBR統合レンダラー

物理ベースのレンダリング(PBR)、シェーディング、ライティングアーキテクチャを刷新したことで、より一層高いレベルでのフォトリアリズムと高画質を実現します。



OpenVDBのサポート

Houdini®やMaya®など、他の3Dソフトウェアからのボリュームシミュレーションデータの読み込みを可能とするボリュームデータ互換用のOpenVDBライブラリをサポートしました。



VRカメラ

360°パノラマやアニメーション制作に最適なステレオスコピックをサポートする球状または円柱モードのVRカメラが搭載されました。

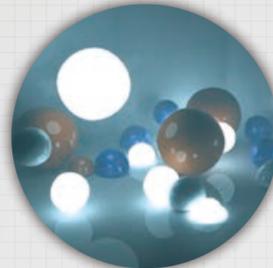


ファイバーFXのインテグレーション

新しいプリミティブオブジェクトアーキテクチャのサポートにより、ファイバーFXをより効率良く簡単に設定できるようになりました。

コンポジットワークフロー

レンダリングバッファやライトバッファ、カスタムバッファを、これまで以上に柔軟、かつ高速にVPR上で確認したり、簡単に出力することができるようになりました。



ライティングアーキテクチャ

より現実世界のライティングに近い特性と効果を再現するために、ライティングアーキテクチャを一新し、より精度の高いフィジカルベースのライティングツールを提供します。



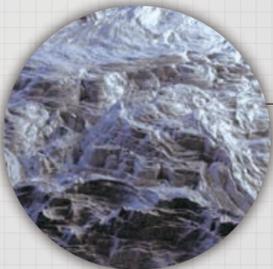
セルシェーダーとエッジレンダリング

色・質感編集上で、セルシェーディングと非フォトリアル(NPR)素材のシェーディングをグラデーションオプションを利用して今まで以上に柔軟に制御することができるようになりました。



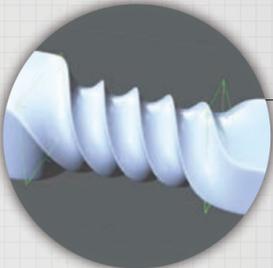
色・質感編集、マテリアルノードとサーフェイスプレビュー

使い慣れたインターフェイスをベースに、新しいシェーディングシステムを採用した色・質感編集機能、ノードベースのマテリアル編集により、驚異的なリアリズムとディテールのレンダリングを可能にします。



レイアウトベースのパラメトリックシェイプ

レイアウトに新しく搭載された仮想プリミティブパラメトリックシェイプを使用することで、これまでのメッシュオブジェクトに加え、形状、ボリュームメトリックプリミティブ、OpenVDB、ファイバーFXなど、用途に応じて選択可能なプリミティブオブジェクトが搭載されました。



ノードモディファイアスタック

デフォーメーションシステムが新しいノードモディファイアスタックに変更されたことで、ボーンデフォーメーション、モーフ、サブディビジョンレベル、変位などのメッシュデフォーメーションモディファイアの適用と並べ替えのプロセスをドラッグアンドドロップによる操作でインタラクティブに制御できるようになりました。

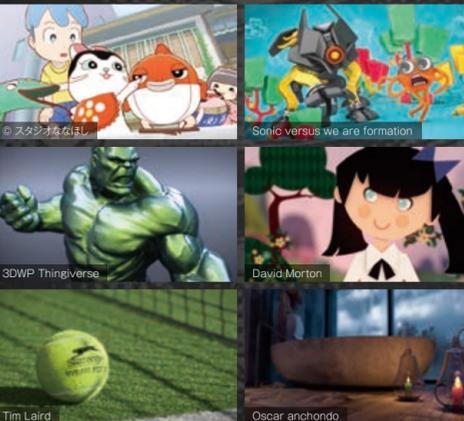


BATMAN and all related characters and elements © & ™ DC Comics. © 2018 Warner Bros. Entertainment All rights reserved.



ワークフローの機能拡張

- ✓ UDIMテクスチャのサポート
- ✓ PBR OpenGLモード
- ✓ ブルートフォースGI/オブジェクト毎のGI補間
- ✓ フローティングビューポート
- ✓ レンダープリセット
- ✓ VPRでのレンダーバッファやサーフェイスプレビューの表示
- ✓ モディファイアの複数選択編集
- ✓ レンダリング進行画面の改善
- ✓ モデラーにおけるレイヤーツールの改善
- ✓ レイアウトにおけるスケールツールの操作改善
- ✓ イメージビューワー上でのRGBAチャンネルの切り替え
- ✓ イメージビューワー/VPRの正規化の切り替え
- ✓ レイアウトにおける移動、回転、スケールハンドル操作時の数値表示
- ✓ プリセットシェルフの改善



© スタジオななほし, Sonic versus we are formation, 3DWP Thingiverse, David Morton, Tim Laird, Oscar anchondo

Workflow enhancement

システム要件

System requirements

Windows™

Hardware

- Intel® Core™ 2 または AMD Athlon™ II Processor (またはそれ以上)
- 64ビット: システムRAM: 最小4GB
- USBポート (ハードウェアドングルをお持ちのユーザー、および、パッケージ版購入の方はプログラムやコンテンツ等のインストール時に必要)

Operating System

- 64ビット: Windows 7~Windows 10

Mac OS®

Hardware

- Intel® プロセッサ
- 64ビット: システムRAM: 最小4GB
- USBポート (ハードウェアドングルをお持ちのユーザー、および、パッケージ版購入の方はプログラムやコンテンツ等のインストール時に必要)

Operating System

- Mac OS X 10.9 (Mavericks®) 以降

ディスプレイ

最小グラフィックカード
NVIDIA™ GeForce® 8400 シリズまたは ATI® X1600

最小ディスプレイ解像度

1024 x 768 pixels

インストール要件

HDD

プログラムだけをインストールする場合は1GB以上の空き容量が必要です。全てのコンテンツライブラリをインストールするには約3GBが必要です。

※ 紙面の関係上、本カタログにはLightWave 3Dの主な機能のみを抜粋して記載しております。記載している機能の仕様、システム要件、対応OSにつきましては、予告なく変更になる場合がございますので、あらかじめご了承ください。

※ LightWave 2018 に関する詳細な機能や制限事項、最新のシステム要件、対応OS、およびその他の製品情報については、以下のLightWave 2018製品ページをご覧ください。

<http://www.dstorm.co.jp/lw2018>

http://bit.ly/lw_trial

LightWave 2018

製品ページ



LightWave 2018

体験版



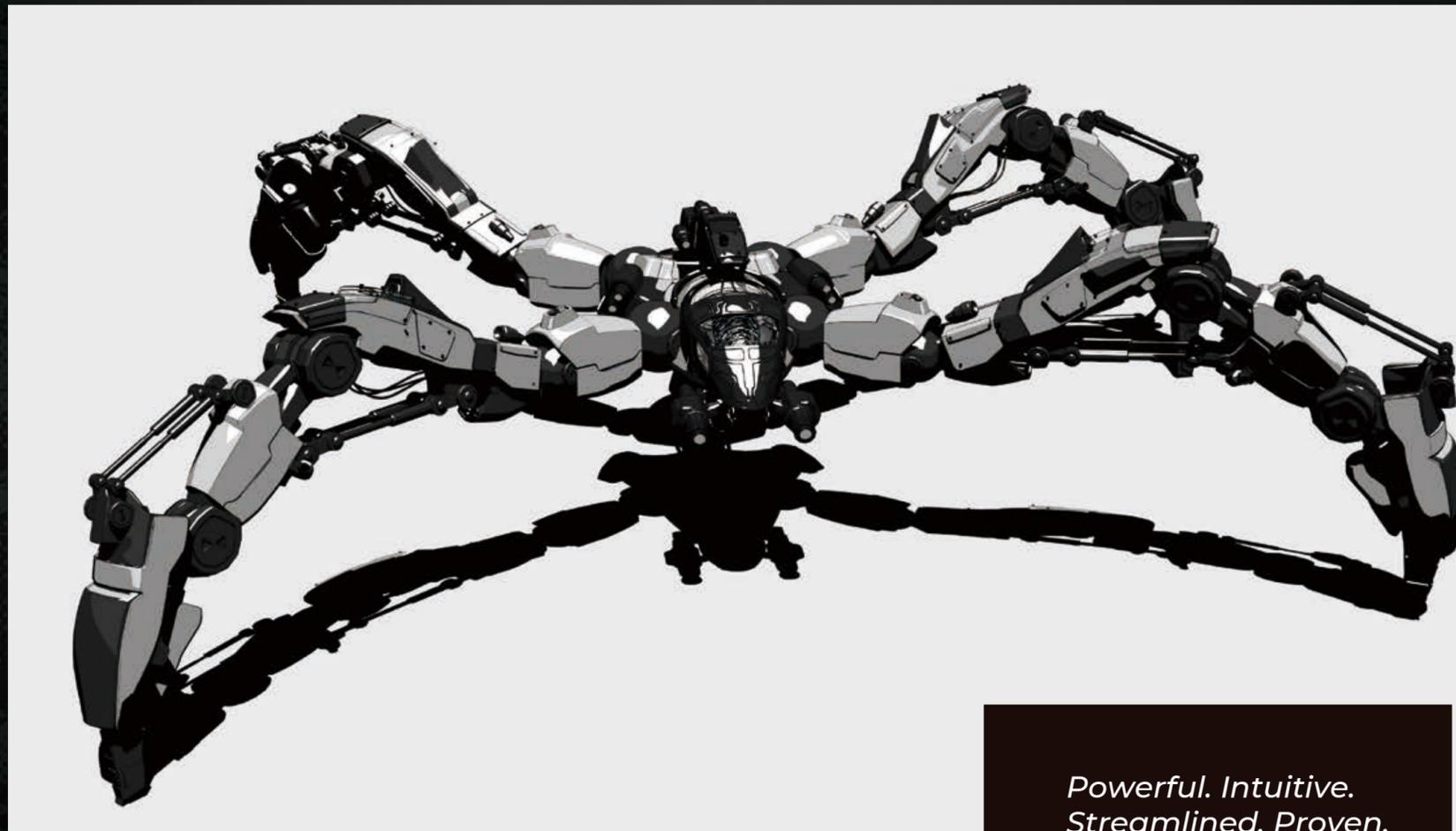
LightWave 3Dのご購入に関するお問合せは



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写真、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、2018年4月18日現在のものです。



Powerful. Intuitive.
Streamlined. Proven.



LightWave 2018とは

LightWave 3Dは、直感的かつパワフルなモデリングおよびアニメーション、そして最先端のレンダラーをも備えた統合型3Dアプリケーションです。映画やテレビのVFXやアニメ制作、モーショングラフィックス、プロダクトデザイン、建築ビジュアルライゼーション、印刷、ゲームデザインなどの多岐に亘る分野において、誰もが直感的に使える機能が満載です。

さらに、これまでLightWaveによって数多くの映画やテレビアニメ作品が生み出されてきた日本のアニメ市場を非常に重要視するNewTek社は、この新バージョン「LightWave 2018」に、セルシェーダーの標準機能のひとつとして、株式会社サブリメーション(http://www.sublimation.co.jp/)でインハウスとして開発され、数々の作品で使われてきたセルシェーダープラグイン「Sublimation CelShader」が実装されました。このセルシェーダーは、日本アニメの色指定作業に合わせた仕様として、セルの範囲と色を4つまでに限定し、それら設定した色に置き換えることができます。

新機能と改善点

新バージョン「LightWave 2018」には、新たに物理(フィジカルベース)レンダリングやVRレンダリングなどに適した機能が実装され、さらに、パッドシステムやファイバーFX、セルシェーディング、オブジェクト変形といった使用頻度の高い機能にも拡張、また、様々なツールにより細やかな調整が施され、これまで以上にワークフローの効率化を図るための改善が加えられています。

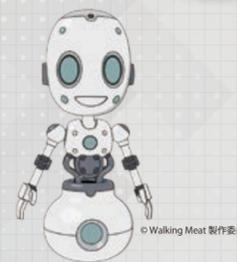


© 長月達平・株式会社KADOKAWA刊 / Re:ゼロから始める異世界生活製作委員会



ノイズリダクションフィルター

新しく追加されたノイズリダクションフィルターは、アンチエイリアシングを何度もかけることなく、スムーズな効果を得ることができるバイラテラルフィルタリングという処理アルゴリズムをサポートします。



© Walking Meat 製作委員会



サブリメーションセルシェーダー

セルシェーダーの標準機能のひとつとして、株式会社サブリメーションで開発され、数々の作品で使われてきたセルシェーダープラグインがLightWave 2018に実装されました。このセルシェーダーは、日本アニメの色指定作業に合わせた仕様として、セルの範囲と色を4つまでに限定し、シェーディングした色をそれら設定色に置き換えることや、反射光の色や形状、セルの領域の不透明度を設定することも可能です。



モデリングツール

新しくインタラクティブなモデリングツールとして実装されたラティスやスムーズ、整列などの機能を利用してより効率的なモデリング作業を提供します。



User Gallery

LightWave 3Dは、アーティストの立場に立った設計思想をベースに直感的な操作性・作業の効率化などを重視しながら、アーティストと共に進化を遂げてきました。国内外の映画、テレビの分野で絶大な人気を誇る国内有数のアニメーションスタジオでLightWave 3Dが採用されているほか、マンガ、ゲーム、建築/工業デザインなどの分野、さらには個人クリエイターによっても数々の素晴らしい作品が生み出されています。LightWave 3Dは、3DCGアニメーション制作は難しいという概念を取り払い、誰もが頭の中で思い描く創造を、キーボードとマウス操作だけで生み出すことができるツールなのです。



Louis du mont



Movie

© Walking Meat 製作委員会



© 2015 橘公司・つなご・KADOKAWA / 「劇場版デト・アライブ」製作委員会



Mikhail Popov

Game

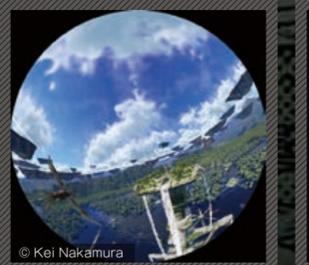


©1997-2016 Omiya Soft. ©2016 Nintendo

Entertainment



© 2017 MONTAGE inc.



© Kei Nakamura

Product design



Matt Gorner

Architecture



Oscar Anchondo and Craig Monins

Individual works



© Hand to Mouse./ Naoya Kurisu



© SRI-K あつたけ



Louis du mont

Lorenzo Zitta



BATMAN and all related characters and elements © & ™ DC Comics. © 2018 Warner Bros. Entertainment All rights reserved.



© 高橋陽一/集英社・2018キャプテン翼製作委員会

Trailer, Music Video



Director: 大谷たらふ © noble



© Creators in Pack inc./5 inc./ asurafilm.co., Ltd.

TV animation



© 2016 虎走かける / KADOKAWA アスキー・メディアワークス / ゼロの魔術師団



© 長月達平・株式会社KADOKAWA刊 / Re:ゼロから始める異世界生活製作委員会

Manga



© StudioTOA © 鳥通・サンライズ