



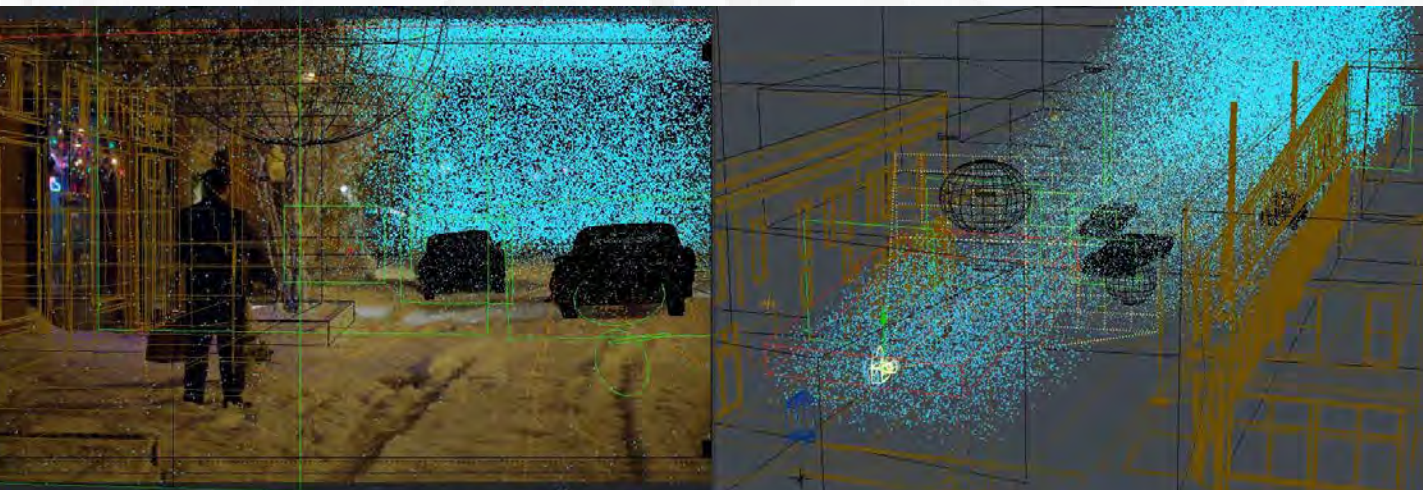
映画『グリーンブック』 Snow effects image from 'Green Book' courtesy Universal Pictures, Pixel Magic FX and artist David Ridlen.



LightWave 2019 とは

NewTek社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。

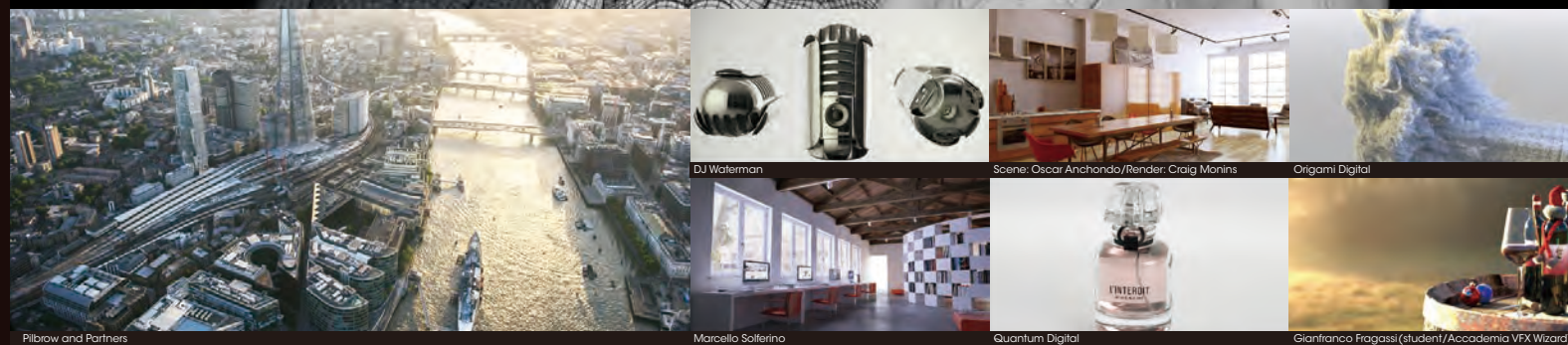
「LightWave 2019」には、LightWaveレイアウト上でアニメーション設定が可能なメッシュスカルプティング、またウェイトや頂点カラー等、頂点マップの作成および編集をも可能とするパワフルな「メタモーフィック(Metamorphic)」機能が搭載されました。さらにUnreal Engineとのブリッジツールの搭載により、インタラクティブなリアルタイムコラボレーションを実現し、従来の概念に囚われない3Dソリューションをご提供しています。より細かな機能として、多くのユーザーからの要望を精査した結果、レイアウトにおける無限アンドゥ機能をサポートしたり、膨大なアイテムを内包するシーンファイルに対応したポップアップのフィルタリング・検索機能を追加するなど、作業効率の向上に重点を置いたことで「辛い所に手が届く」ように改良が加えられたバージョンとなっています。



Snow effects image from 'Green Book' courtesy Universal Pictures, Pixel Magic FX and artist David Ridlen.

Fresh. Fast. Easy. Proven.

LightWave® 2019



新機能と改善点一覧

- ✓ Unrealブリッジ
- ✓ メタモーフィック
- ✓ ゲーム開発強化ツール
- ✓ 改善されたFBXファイル互換
- ✓ OpenVDBの作成
- ✓ 新しいプリミティブとツール
- ✓ シェーディングとレンダリングの強化
- ✓ シェーディングモデルのカスタマイズツール
- ✓ ゲーム開発向けボーンシステムの強化
- ✓ フィジカルスカイとサンライト
- ✓ ティスプレイのサイズ変更
- ✓ ワークフローとUIの改善

LightWave 2019 製品ページ

<http://www.dstorm.co.jp/lw2019/>



LightWave 2019 体験版ダウンロード

http://bit.ly/lw_trial



NewTek **D STORM, Inc.**

開発元：米国NewTek社
国内販売元：株式会社ディストーム
〒102-0074 東京都千代田区九段南4-8-21 山脇ビル 7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。記載されている情報は、2019年7月30日現在のものです。

システム要件

Windows™

Hardware

- ・ SSE4命令セットを搭載したIntel® Core™ 2 以上またはAMD64 (Bulldozer以降)
- ・ 64ビット：システムRAM：最小4GB
- ・ USBポート (ハードウェアアダプタをお持ちのユーザー)

Operating System

- ・ 64ビット：Windows 7～ Windows 10 64ビット

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 (ハードウェアアダプタをお持ちのユーザー)

Operating System

- ・ Mac OS X 10.11 (El Capitan®) 以上

ディスプレイ

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

最小ディスプレイ解像度

1280 × 800 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2GB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以上が必要です。

※ 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 2019 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 2019製品ページをご覧ください。

LightWave 3Dのご購入に関するお問合せは

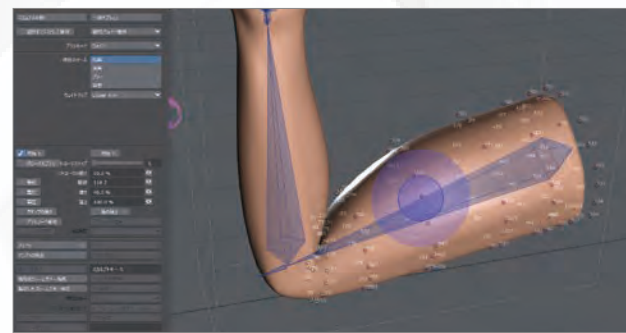


LightWave® 2019



LightWave 2019 主な新機能

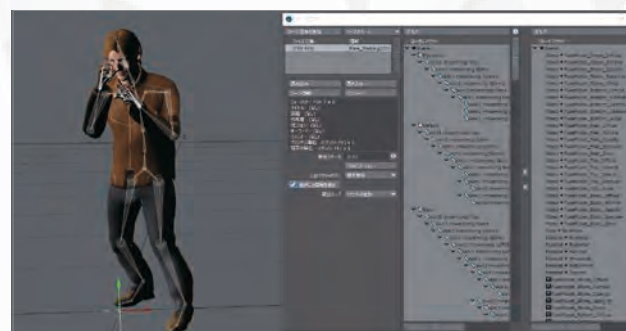
アニメーション設定可能なスカルプティング/ペインティングツール メタモーフィック



メタモーフィック(Metamorphic)機能は、これまでの長年のLightWaveの歴史にとって最も大きな拡張機能のひとつです。LightWaveレイアウト上で、モデルテータ(オブジェクト)に対して、アニメーション設定が可能なメッシュスカルプティングや、ウェイト/頂点カラー等の頂点マップの作成および編集を可能とします。

- アニメーション可能なスカルプティング
- アンドゥ/リドシステムのサポート
- 利用可能な全CPUコアによるマルチスレッドをサポートしたスカルプティング
- 筆圧をサポートしたブラシサイズ(Brush Size)、強さ(Strength)、硬さ(Hardness)機能(Windows版のみ)
- ノードによるブラシテクスチャ(Brush Texture)のサポート
- キーフレーム(Keyframe)、ミキサー(Mixer)、ソロ(Solo)の3つのアニメーションモードをサポート
- スカルプトアニメーションにおけるキーフレームのノンリニア補間をサポート
- スカルプトアニメーションのキーフレームをエンドモーフへ変換
- ドライバ/ドリブン(Driver/Driven)コントローラ搭載によってデフォーマの後に機能する、予測修正可能なモーフスカルプティング機能をサポート
- モーションプレーのサポート

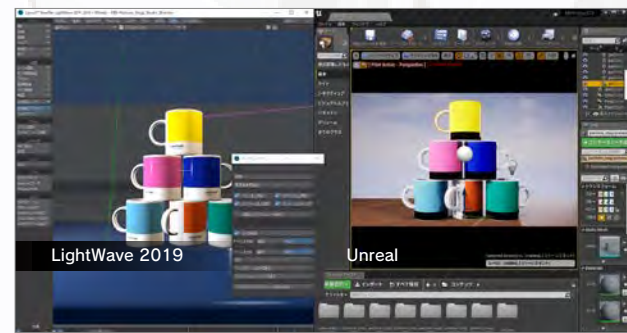
改善されたFBXファイル互換 FBXと新しいファイル互換ブリッジ



新たに搭載されたファイル互換ブリッジ機能を介して、業界標準のFBXデータをこれまでとは全く新しいレベルで操作することができます。

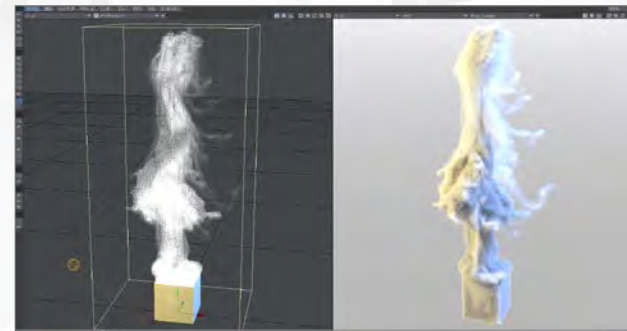
- 入出力の対象およびその方法をインタラクティブに選択可能
- レイアウトとモデラーから、既存のFBXファイルへ追加機能
- 複数のFBXファイルからLightWave®のアセットを構築
- ワークスペースを介してFBXファイルを簡単に読み込み可能
- サポートする機能:
 - ・モーフミキサー (Morph Mixer)
 - ・頂点マップ (Vertex Maps)
 - ・スムージンググループ (Smoothing Groups)
 - ・アニメーションレイヤー (Animation Layers)
 - ・アニメーションベイクング (Animation Baking)
 - ・ボーン (Bones)
 - ・階層 (Hierarchies)
 - ・メッシュ (Meshes)
 - ・中心点 (Pivots)
 - ・メッシュのフリーズ (Mesh Freezing)

リアルタイムコラボレーション LightWave®/Unrealブリッジ



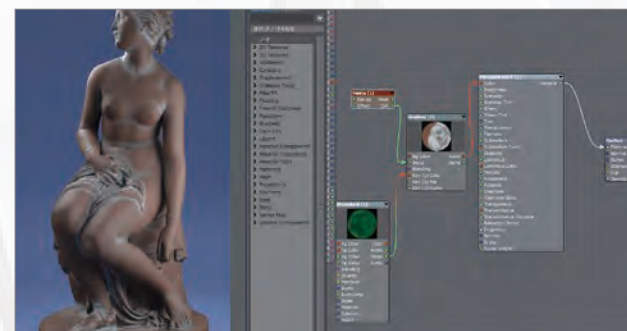
LightWave®2019に搭載されたUnrealブリッジツールは、昨今急速に進む映像のIP伝送テクノロジーとして世界中の至る所で活用されているNewTek社独自のIP伝送プロトコル「NDI®」(ネットワーク・デバイス・インターフェイス)のメカニズムを採用することで、Unreal EngineとLightWaveの間に比類の無いリアルタイム・ワークフローを提供します。これによってLightWave側での作業は、リアルタイムにUnreal上に反映されるため、アーティストはストレスを感じることなく何度もトライアンドエラーを繰り返しながら作品の質を高めていくことができます。

OpenVDBの作成 OpenVDBコンテンツの作成



LightWave® 2018で実装されたOpenVDB フォグボリュームを読み込みレンダリング機能に加えて LightWave® 2019では、さらに新機能として、OpenVDBのコンテンツ作成を可能にする一連のノードツールが実装されています。メッシュ、パーティクル、さらには形状(Shape)プリミティブから、OpenVDBグリッドを作成することができます。このツールキットは、リアルタイムでのCSGオペレーション、レベルセットトラッキングを含むグリッドフィルタリング、スムージング、膨張、および収縮を可能にします。さらに流体シミュレーション、および煙や火の効果を考慮したソルバーが含まれています。

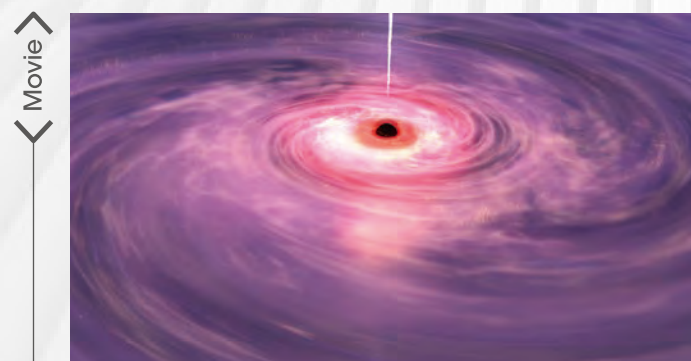
シェーディングとレンダリングの強化 パティナノード



このノードは半径とオフセットに基づいて、サーフェイスにWear(凸型シェーダー)もしくはDirt(凹型)を追加します。このノードを使うと、石像や銅像などの汚しや錆などを表現することができます。

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。



「コードギアス 反逆のルルーシュ」
©SUNRISE/PROJECT L-GEASS Character Design ©2006-2018 CLAMP・ST



©サイコパス製作委員会

TV Animation



© Five Fairy Scholars /フェアリーゴーン製作委員会



© 白米良・オーバーラップ/ありふれた製作委員会



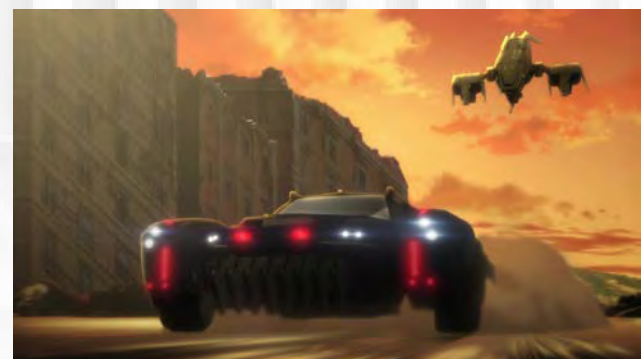
©2018 MAGES./KADOKAWA/ STEINS;GATE 0 Partners



「ポポピピック」 ©大川ぶくぶ/竹書房・キングレコード



アイドリッシュセブン MVT WISH VOYAGE ©アイドリッシュセブン



©RErideD partners

Short Movie



©2017 YAMATOWORKS All rights reserved.

Game Concept Movie



「テイルズ オブ Xillia」コンセプトムービー
株式会社バンダイナムコエンターテインメント配信
©いのまたむつみ ©藤島康介
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

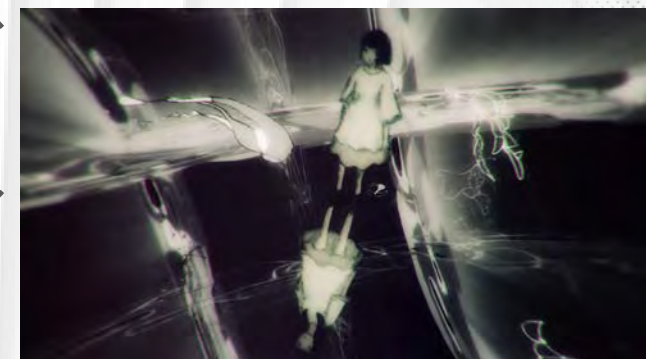


Installation animation



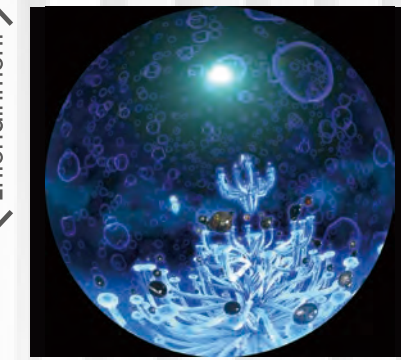
©トキノ/交差

Music Video



「faminA-sign」ミュージックビデオ ©大谷たふら

Entertainment



プラネタリウム「いのちの星の作り方」より
©公益財団法人山梨県青少年協会 / CG KeiNakamura



©KeiNakamura



「エキリプス - 日食とは」 ©2017 国立天文台

TV CM



©Bank of The Ryukyus

3D Print



©Robomaniax

Manga / Illustration



讀破の民話「たかせんほう」 ©あつたけ