

Fresh. Fast. Easy. Proven.



より速く、よりシンプルに。 プロダクションが実証する最高のツール。

「LightWave 3D」は、シンプルな操作性、軽快な動作、および安定性を保ちつつ、海外のみならず日本国内のアーティスト達からの要望を数多く取り入れ、作業ワークフローを強化し、パワフルかつユーザー目線の機能が満載の統合型3DCGソフトウェアです。

大手スタジオ、または個人アーティストによる制作など、プロジェクトの規模に関係なく、テレビ、映画、ビジュアルエフェクト、モーショングラフィックス、ゲーム開発といったエンターテインメント系から、建築ビジュアライゼーション、プロダクトデザイン、広告、マーケティングなどあらゆる分野にわたって、クリエイティブな制作作業の効率化を図るよう、細やかに配慮され設計された機能が搭載されています。

この広範囲のカテゴリにわたる作品の数々を生み出しているのが、モデルを生み出すための「モデラー」と、そのモデルやライト、カメラを配置し、最終的な静止画・映像を作るための「レイアウト」という2つのツールです。

機能リスト

アニメーション機能

● 主な機能

4面マルチビュー/カスタマイズ可能なインターフェイス & キーボードショートカット/スキマティックビュー/シーン編集/コマンド履歴/ドープシート/ドープトラック/アニメーションレビュー/パスとのマッチング/プリセットシヨーケース/背景設定/オーディオファイル/モデラーツール/VPR(ビューポートプレビューレンダラー)/ヴァーチャルスタジオ/メタモーフィック

■ アニメーション

Bullet物理演算/ダイナミックペアレント/インスタンス/ボーンデフォーメーション/ディスプレイメントマップ/スプラインコントロール/レイキャストノード/キーフレーム編集機能/バスアニメーション/多彩なモディファイヤ/モーションミキサー/モーフィング/クリップマップ/スライダー/イメージフィルタ/頂点キャッシュ

■ ボーン(スケルトン)

IK・FK編集/親子関係付け/ボーンウェイトマップ/マッスル設定/ボーン描画/ジョイント/ジョイント角度設定/リグ出入口/IKフラスター

■ エフェクト

Bullet物理演算/Bulletコンストレイント(ヒンジ、スプリングなど)/フロッキング(群集)/インスタンス/ファイバーFX(ヘアとファー)/パーティクル/ボーンダイナミクス/リジッド・ソフトボダイナミクス/クロスダイナミクス/衝突、風、重力/パーティクルエミッタ/ハイパーボクセル(煙・炎)/OpenVDB/ヴォリュームトリクス/フィジカルスカイ

■ カメラ

豊富なカメラの種類(シフト、アドバンスト、サーフェイスベイクン、パスベクティブ、リアルレンズ、平行、VR)/カスタム可能な解像度/オーバーサンキャン機能/範囲限定/アンチエイリアス/モーションブラー/ステレオスコピック/被写界深度/フィールドレンダリング/マスク処理/カメラセレクター

■ ライト

豊富なライトの種類(スポット、多角形、平行、測光、ポイント、球形、線、面、プリミティブ、サン、環境)/レンズフレア効果/明るさのフォルloff/影の色

■ エクスプレッション

エクスプレッションビルダー/エクスプレッションエディター/Relativity

■ スクリプト

Python/LScript/LScriptコマンド/SDK

レンダリング機能

● 主な機能

PBR(物理ベースレンダー)/レイトレース/大域照明/ラジオシティ(モンテカルロ)/ブルートフォース/HDRI/重点サンプリング/ノイズフィルタリング/NVIDIA Optix Denoiser/コースティクス/キャッシュのベイクと保存/セルシェーダー/輪郭線(交差、境界線、シルエットなど)/サブレイメーションセルシェーダー/レンダーバッファ/ヴォリュームライト/ヴォリュームフォグ/コースティクス/スカイトレーサー(空)/イメージビューワー/カラスベース(リニアワークフロー)/VRカメラ出力(ステレオ上下、サイドバイサイド)/マルチスレッド/ネットワークレンダリング(無制限レンダリングノード)/NRCコントローラ

■ 色・質感編集/ノード編集

11種類の用途に合わせたマテリアル(Principled BSDF, Carpaint, Conductor, Delta, Dielectric, Hair, Sigma, Sigma2, Skin, Standard, Unreal)/9種類のマテリアルコンポーネント(Add Materials, Layer Materials, Material Mixer, Mesh Element Switch, Multi Switch, Multiply Material, Ray Type Switch, Scale Material, Switch)/シェーディングモデル(セル、フォトリアル、シャドウキャッチャー、サブレイメーションセルシェーダー)/サーフェイス毎のクリップマップ制御/画像マップ/プロシージャルマップ/グラディエントマップ/変位マップ/モーション/数式による制御/頂点マップの利用/プロシージャル

モデリング機能

■ 主な機能

ポリゴン/サブディビジョンサーフェイス(サブバッチ、キャットマル・クラーク)

■ 作成ツール

プリミティブ(立方体、球、円柱、円錐など)/文字入力(日本語可)/ロゴメーカー/テキストレイヤー/スプレーポイント/ランダムポイント/囲い面/メタボール/ベジ曲線/曲線の描画

■ 変形ツール

移動/ドラッグ/スナップドラッグ/ツイーク/磁気/斜体/軸移動/整列/センター/ストレッチ/回転/軸回転/曲げる/ひねる/拡大縮小/トランスフォーム/先細り/分割スケール/熱収縮/スプラインガイド/ジッター/テキストチャ制御によるフォルloff

■ マルチ加工ツール

ベベル(エッジベベル、マジックベベル、レイルベベル)/面取り/ラウンダー/マルチシフト/押し出し/回転体/スムーズ押し出し/スムーズ拡大縮小/厚み/曲線/パスで押し出し/モーフィング/

鏡面/複製(曲線、整列、パーティクル、パスなど)/ナイフ/スライス/コネク/細分化/三角分割/粉砕

■ 詳細ツール

ポイント・ポリゴンの結合と統合/整列/エッジの編集、回転、追加、拡張/ポリゴンの反転と回転/法線の統合/サブバッチ変換/キャットマル変換/計測ツール

■ 構造ツール

ポイント・ポリゴンの減少/エッジの統合/ポリゴンの折畳み/ブーリアン演算/ブリッジ/自動バッチ化/サブバッチ切替え

■ 頂点マップツール

UVマップ作成/UDIM UVマップ/ウェイト設定/ボーンウェイト/モーファターゲット/頂点カラー/エアブラシツール/マップ編集/ヴァーテックスペイント/ポイント・ポリゴンセット

■ セットアップツール

Genoma(リグセットアップシステム)/スケルトン作成、編集、回転、分割/ラクスゴン追加/パワーゴン追加・編集/ファイバーFX(ヘアとファー)

■ 選択ツール

連続面の選択/選択拡張、縮小、反転/ループ・アウトライン・リング選択/アウトラインポイント選択/ループ縮小・拡張/開いたエッジを選択/アウトラインエッジ選択/パーツ、サーフェイス、Vマップ、ポリ選択/法線・パターン・放射状選択/パワーゴン選択

■ レイヤーツール

前景・背景レイヤー/無制限レイヤー/レイヤーパネル/中心点編集/レイヤー平坦化

ファイルの入出力

■ 標準機能におけるオブジェクト/アニメーション形式 LWO、OBJ、FBX、Collada、DXF、3DS、GoZ、Adobe Illustrator EPS、LW to AE、AE to LW、Unrealプリッジ、3Dプリント対応(STL、PLY、VRML1/2(出力のみ))

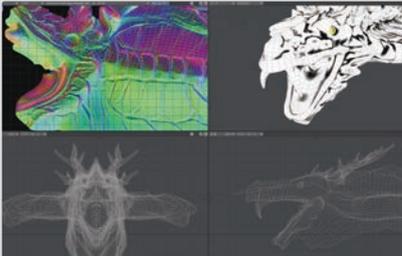
■ 画像 / 動画ファイル入出力形式

QuickTime(Windows 64bitも含む)、QuickTime VR、QuickTime Stereo(.mov)、OpenEXR、DPX、JPEG、PNG、TIFF、PSD、その他汎用画像ファイル形式

Modeler — あなたの創造力が形になる



LightWave 3D モデラーは、モデルを構成する面や点、辺を編集するポリゴンモデリングをベースに、サブパッチと呼ばれるサブディビジョンサーフェステクノロジを組み込むことで、直感的な操作性と柔軟性を兼ね備えつつ、より高度な3次元オブジェクトが作成可能なツールとなっています。オブジェクトのレイヤー管理、エレメントのグループ化など、モデリングワークフローを向上させる様々な機能が搭載されています。



©白米良・オーバーラップ/ありふれた製作委員会



©白米良・オーバーラップ/ありふれた製作委員会



©YAMATOWORKS All rights reserved.

サブパッチモデリング

LightWave 3D モデラーではハードサーフェイスと呼ばれる工業製品のような無機質な形状だけでなく、サブディビジョンサーフェステクノロジを基にしたサブパッチにより、少ないポリゴン数であっても有機的な形状を生成することが可能です。

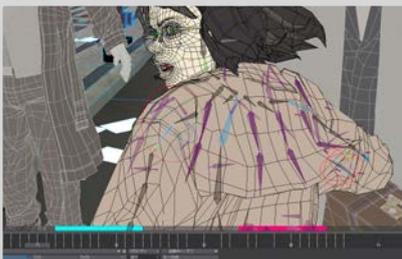
強力な編集ツール

3次元空間上で直感的に操作することができるツールを基本とし、処理の手順を省略化できる「スピードブリーアン」、ペベルのインセットやシフトの状態を記録したり復帰できる「マルチシフト」ツール、移動ツールや回転ツールのフォールオフにテクスチャを利用したスカルプティング、ポイント上もしくはポリゴンの中心にオブジェクトを簡単に配置することができる「メッシュ配置」ツールなど、モデリングに必要な様々なツール類が搭載されています。その他にも、モーフやUV、ウエイト、頂点カラーといったアニメーションやスキニングに必要となる頂点に紐付いた情報を各マップとして作成し、レイアウトで利用することができます。複数モーフマップによるブレンドアニメーションや、ウエイトマップによるスキニングさらにはマテリアルや変位マップの影響範囲設定など、様々な用途として活用することができます。

Layout — イマジネーションに直結するアニメーション機能



LightWave 3D レイアウトは、コンピュータ上にクリエイターが思い描く通りの世界を構築するツールです。モデラーや外部アプリで制作されたオブジェクトを読み込み、ライトやカメラとあわせて3次元の世界に配置したら、作品に命を吹き込むアニメーションを設定し、さらには様々な特殊効果等も加え、静止画もしくは映像作品を生み出します。



©YAMATOWORKS All rights reserved.



©YAMATOWORKS All rights reserved.



©Kei Nakamura

ボーンデフォーメーション

ボーン(骨)で構成された骨格をオブジェクトに組み込むことで、関節を持ったキャラクタやロボットなどのオブジェクトのみならず、どんな形状のキャラクタオブジェクトに対してもアニメーションを設定することができます。

特殊効果

LightWave 3Dは、製作に必要な様々な特殊効果を標準で実装しています。パーティクルや煙、炎等のヴォリュームトリクス、ヘアーやファー、インスタンス、群集、物理演算等の特殊効果を、あらゆる場面に応じて活用することができます。

レンダリング

ラジオンシティやVRなどのパノラマ画像や魚眼レンズ等のレンダリングはもちろんのこと、物理ベースのレンダラー(PBR)や強力なリアルタイムプレビューレンダラー(VPR)を利用して、動画や静止画として出力させることができます。



LightWave3D 日本語版

www.facebook.com/LightWave3DJ/



storm_kun

twitter.com/storm_kun



DStormMedia

www.youtube.com/user/DStormMedia/featured



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 3D のご購入に関するお問合せは