



## NewTek 社 LightWave 3D®の新バージョンリリースを発表

**LightWave™ 2018 は、刷新された物理ベースのレンダリング(PBR)をはじめ、アーティストから望まれる多岐に亘る機能追加や改良を加え、これまで以上に効率性を重視したワークフローを提供します。**

2017年12月12日(日本時間:2017年12月13日)、米国 NewTek 社(本社:テキサス州サンアントニオ市)は、統合型 3D アニメーションシステムの最新バージョン「**LightWave 2018**」を、2018年1月1日より出荷開始とする旨をアナウンスいたしました。

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、パツファシステムや FiberFX、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。

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まれ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、国内有数のアニメーションスタジオである**株式会社サブリメーション**(代表取締役 小石川淳氏 本社:武蔵野市(三鷹スタジオ) 代表作:「**宇宙戦艦ヤマト 2202 愛の戦士たち**」、「**ひるね姫 ~知らないワタシの物語~**」など)の社内インハウスツールとして開発された「**サブリメーション・セルシェーダー (Sublimation CelShader)**」を実装することとなりました。このサブリメーション様のご厚意により、劇場公開版の映画やテレビ番組において数多くの使用実績を誇る「サブリメーション・セルシェーダー」の恩恵を、全ての LightWave ユーザーが得られるようになるのです。

### 株式会社サブリメーションとは:

株式会社サブリメーションに関する詳細は、以下の WEB サイトをご覧ください。

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

NewTek 社プレジデント/CTO の Andrew Cross 氏は、この LightWave 2018 リリースについて以下のようにコメントしています。

「私たちは LightWave が、限られた時間と予算の中で最高品質のリアルなアニメーション制作を求められるアーティスト達から、

今なお支持され続けている長い歴史を持った 3D アプリケーションであることを誇らしく思っています。今回お届けする最新バージョン「LightWave 2018」では、レンダリングからライティング、サーフェイス、カメラに至るまで、あらゆる面におけるユーザー・エクスペリエンスを改良し、より細やかに調整されたツールによって、この長い歴史をさらなる未来へとつなげています。」

Stargate Studios 社クリエイティブサービス副社長 Al Lopez 氏は、LightWave 2018 リリースについて以下のようにコメントしています。

「Stargate Studios が手がけている **The Walking Dead(ウォーキング・デッド)**、**Grey's Anatomy(グレイズ・アナトミー)**、**NCIS : Los Angeles** といった大人気作品の VFX ワークフローにおいて、使用するツールには極めて高い安定性とパフォーマンスが常に求められますが、LightWave はその大事な 2 つの要求を十分に満たしてくれるツールです。私達は今回のバージョン「LightWave 2018」に搭載された新機能を、パイプラインへと組み込めることに、大きな期待を寄せています。なぜなら LightWave は日々、不可能を可能に変えてくれるツールだからです。」

## ◆LightWave 2018 の発売開始予定日

「LightWave 2018」の発売開始予定日は、米国を中心に海外におきましては、2018 年 1 月 1 日 (GMT 時間：午前 0:01) を予定いたしております。国内におきましては、「LightWave 2018 日本語版」として、現在以下のスケジュールを予定いたしております。

- ・新規またはアップグレード ダウンロード版：2018 年 1 月中旬
- ・新規またはアップグレード パッケージ版：2018 年 1 月下旬～2 月初旬

※国内においては年明けのできるだけ早いタイミングで日本語版のリリースができるように現在鋭意準備中です。正確な発売開始日は決定次第、WEB 等にてご案内させていただきます。

## ◆LightWave 2018 日本語版の価格：

「LightWave 2018」の新規およびアップグレード価格は以下を予定しております。

なお、アップグレードにつきましては、以下の通り、リリース開始から 2018 年 4 月中旬までの約 3 か月間は『すべてのバージョンに対して一律価格』、以降(2018 年 4 月中旬以降)につきましては『LightWave 2015 国内登録ユーザー様と LightWave 11.x 以下国内登録ユーザー様の 2 種類の価格』にてご提示させていただく予定です。

### <LightWave 2018 新規価格>

	新規ダウンロード版	新規パッケージ版
新規ご購入者	148,000 円 (税別)	150,000 円 (税別)

### <LightWave 2018 アップグレード価格>

～ 2018 年 1 月中旬～2018 年 4 月中旬まで (約 3 か月間) ～

●対象：LightWave 2015 を含む全バージョン

	アップグレード (ダウンロード版)	アップグレード (パッケージ版)
全バージョンユーザー	38,000 円 (税別)	40,000 円 (税別)

※アップグレードは、すべての LightWave のバージョンをお持ちの国内登録ユーザー様が対象となります。

～ 2018 年 4 月中旬以降(予価) ～

	アップグレード (ダウンロード版)	アップグレード (パッケージ版)
LW 2015 ユーザー	48,000 円 (税別)	50,000 円 (税別)
LW 11.x 以下ユーザー	58,000 円 (税別)	60,000 円 (税別)

## ご注意事項：

この度リリース予定の「LightWave 2018」は、現行の「LightWave 2015 日本語版」の新規またはアップグレードを直近でご購入された方に対する救済措置サービス、つまり、「LightWave 2018」への無償アップグレードなどのサービスのご提供はございません。「LightWave 2018」は、すべてのユーザー様に対して有償のアップグレードでのご提供となります。

このため、今後新規にて LightWave のご購入を検討されているお客様、並びに、現行 LightWave 11.x 以下をお持ちのユーザー様は、出来るだけ「LightWave 2018 日本語版」のリリースをお待ち頂くことをご検討ください。お客様のご事情で「LightWave 2018 日本語版」の発売開始までお待ちになれない方がいらっしゃるようにでしたら、まずは 30 日間フルバージョンで利用可能な「LightWave 2015 日本語版」の体験版でのご利用をお勧めいたします。

- 「LightWave 2015 日本語版」の体験版ページ

[https://www.dstorm.co.jp/support/request/request\\_trial.php](https://www.dstorm.co.jp/support/request/request_trial.php)

## ◆システム要件：

### ●OS：

Windows 7 / 8 / 8.1 / 10 64ビット

Mac OS X 10.9 以降 64ビット

### ●CPU：

Intel Core 2 以降もしくは AMD Athlon II 以降

### ●メモリ：

4GB 以上

### ●空き容量：

1GB 以上の空き容量(コンテンツを除く)が必要

すべてのコンテンツをインストールする場合は、約 3GB 以上が必要

### ●その他：

ディスプレイの最小解像度：1024 x 768

インターネット接続必須(製品登録時)

## ◆LightWave 2018 の主な新機能：

### ●物理ベースのレンダリング(PBR)

LightWave 2018 にて刷新された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により、より高いレベルのフォトリアリズムと高画質を実現します。

この新しいレンダリングアーキテクチャによって、現実世界を模倣するように設計されたマテリアルやライトに対して、より高い精度と予測可能な結果を提供します。

### ●コンポジットワークフロー

インタラクティブプレビューを提供する VPR 上で、これまで以上に柔軟、且つ高速に任意のレンダリングバッファの確認や出力設定が簡単になりました。これら機能の強化により、何度もトライアンドエラーを繰り返すクリエイション作業、さらには、他の合成ツールとのワークフロー

の効率性を向上させることができます。

## ●ヴォリュームメトリックエンジンと Open VDB のサポート

新しく搭載された物理ベースのヴォリュームメトリックエンジンにより、ノードネットワークを利用して、カスタマイズ可能なスキヤタリング(scattering)、放射(emission)、および吸収(absorption)などのパラメータを設定することで、ユーザーの創造性を最大限引き出し、これまでに無いエフェクトを作り出すことができます。この新しいヴォリュームメトリックの表現は、ヴォリュームメトリックプリミティブ(Volumetric Primitive)や OpenVDB、さらに、ヴォリュームメトリックライト(Volumetric Light)が含まれます。

## ●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。レンダリング時におけるライティング表示のために、IES ライトデータを読み込んだ際のより正確な明るさの値、ジオメトリを光源として利用可能とする機能などといった新しいオプションの追加、さらに、新しいヴォリュームメトリックの搭載により、驚異的なヴォリュームライトの効果を作り出すためのワークフローを提供します。

## ●色・質感編集、マテリアルノードとサーフェスプレビュー

これまで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、そして、これまで以上に様々な表現を可能とする、よりパワフルになったノードベースのマテリアル編集を駆使することで、驚異的なリアリズムと素晴らしいディテールをレンダリングします。

## ●VR カメラ

立体視レンダリングのサポートを含む新しい VR カメラの円柱状や球状オプションを使用して、高品質の臨場感あふれる VR コンテンツを作成します。

## ●ノードモディファイアスタックとデフォーメーション

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。

## ●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できるようになりました。新しく搭載されたセルシェーディングインテグレータ(Cel Integrator)機能のサポートにより、セルの領域をグラディエントオプションによって詳細に制御できるようになり、さらには、これまでの VPR に加えて、OpenGL 上においてもセルシェーディングを確認することができるようになり、アニメ調やセルシェーディングなどのレンダリングをこれまで以上に効率良く編集できるようになります。また、エッジ(輪郭線)レンダリング機能に、陰影付サーフェス(Surface Shaded)オプションが追加され、エッジ(輪郭線)に対してカーペイントやスキンなどと言ったすべてのマテリアルが適用できるようになりました。

## ●サブプリメーション セルシェーダープラグイン

セルシェーダーの標準機能のひとつとして、株式会社サブプリメーション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、それら設定した色に置き換えることができます。また同時に、反射光(Specular)の色(Color)や形状、セルの領域の不透明度(Opacity)を設定することも可能な、LightWave の標準のエッジ機能と併用して設定することを可能とするセルシェーダーです。

## ●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、ファイバーを効率良く生成できるようになりました。

LightWave 2018にて改善されたファイバーFXは、任意のサーフェイスへファイバーFX用のマテリアルを適用することが可能となり、また、新しいライティングアーキテクチャおよびシェーディングシステムとのより密接なインテグレーションにより、さまざまなシーンや照明設定において一貫したファイバーレンダリングを実現します。

## ●新しいレイアウトベースのパラメトリックシェイプ

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、詳細かつ複雑なジオメトリを必要とするサーフェイス設定や変位(Displacement)などのシステムリソースやメモリへの負荷が掛かる処理を軽減させ、レンダリングすることができます。

## ●ノイズリダクションフィルター

これまでレンダリングにとても時間がかかる光沢のある反射や屈折、大域照明のモンテカルロによる計算時、新しくサポートされたノイズリダクションフィルターによって、放出する光線数とサンプル数を減らし、ノイズを極力減らしたグローバルイルミネーションを実現することで、よりきれいで、より高速なレンダリング結果を提供します。

## ●モデリングツール

モデラーに新しく実装されたレイアウトビュー(Layout View)オプションは、レイアウト上で選択しているカメラ表示を、モデラーのビューポート内に表示させ、サイズや位置を確認しながらモデリング作業ができるようになります。さらに、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(Lattice)やスムーズ(Smoothing)、整列(Array)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。

## ●ビューポート

LightWave 2018では、ワイヤーフレームの描画やテクスチャの描画で利用しているOpenGLの表示が強化され、マテリアル(プリンプル BSDF(Principled BSDF))やセルシェーディング(Cel Shading)等の表示をOpenGL上で確認できるようになりました。さらに、VPRのレンダリング結果とOpenGLの表示が同じようにも改善されています。また、レイアウトでフローティングビューポートがサポートされました。

## ●UDIM 機能

LightWave 2018にて、UDIM テクスチャ機能がサポートされました。このUDIM テクスチャ機能のサポートによって、効率的なテクスチャの管理・運用が可能になり、結果として使用するシェーダの数が少なくなることで、オペレーションへの負荷、並びに、レンダリングにかかる時間を減らすことにもつながります。

さらに、LightWave 2018には、多くの新機能や改善点が追加されています。

※LightWave 2018 新機能等の詳細に関するWEBサイトは、現在準備中です。年末または年始早々公開予定です。

※本プレスリリースに記載されている仕様および発売開始日、価格は、予告なく変更になる場合がございます。あらかじめご了承ください。

## ◆LightWave 3D について

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。LightWave 3Dでは、Windows および Mac 版双方のオペレーションシステムをサポートしており、クロスプラットフォーム上におけるほぼ無限のネットワークレンダリングを可能にする他、テクニカルサポートも無償でご提供しています。映画やテレビのVFX制作から、モーショングラフィックス、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わたる分野において、誰もが直感的に使える機能満載の3Dモデリング・アニメーション・レンダリングツールです。

LightWave は、The Orville(オービル)、The Walking Dead(ウォーキング・デッド)、Grey's Anatomy(グレイズ・アナトミー)、

NCIS : Los Angeles、Maleficent(マレフィセント)、Muppets: Most Wanted(マペット)、Skyfall(スカイフォール)、The Hunger Games(ハンガー・ゲーム)、The Amazing Spider-Man(アメイジング・スパイダーマン)、The Adventures of Tintin(タンタンの冒険)、“Avatar(アバター)、Battlestar Galactica: Blood & Chrome(宇宙空母ギャラクティカ)、Fringe(フリンジ)、CSI: Crime Scene Investigation(科学捜査班)などの映画やテレビ番組におけるビジュアルエフェクトやCG制作において利用されています。

## ◆NewTek 社について

NewTek 社は、人々がネットワークスタイルのテレビコンテンツを生み出し、国境を超え世界中で共有できるよう、常に新しい変革とテクノロジーを提供し続けている企業です。スポーツイベントやウェブベースのトークショー、ライブエンタテインメント、授業、企業のコミュニケーション、さらにはバーチャルスタジオの設定、ライブ映像の収録から配信公開に至るまで、かつてない速さでより多くの聴衆をひきつけ、ブランド名やビジネスを高めるためのパワーを顧客に提供しています。

## ◆本プレスリリースに関するお問い合わせ先

株式会社ディストーム

電話 : 03-5211-3208

メール : [info@dstorm.co.jp](mailto:info@dstorm.co.jp)

ホームページ : <http://www.dstorm.co.jp/>

## ◆登録商標ならびに商標等について

LightWave 3D, TriCaster, TalkShow, 3Play は、NewTek 社の登録商標です。LightWave, NDI, MediaDS, Media Distribution System, ProTek, Broadcast Minds は、NewTek 社の商標またはサービスマークです。本プレスリリースに記載されている他のすべての製品またはブランド名は、それぞれの所有者の商標または登録商標です。