DSTORM, Inc.

www.dstorm.co.jp

2013 年 2 月 20 日

LightWave 3D®の最新バージョン
「LightWave™11.5 日本語版」リリース開始のご案内

革新的キャラクターリギングシステム「Genoma(ジェノマ)」の搭載ほか、
メジャーアップグレードと言っても過言でない、
LightWave 3D の新バージョン「LightWave 11.5」のリリース開始！！

株式会社ディストーム（所在地：東京都千代田区）は、米国 NewTek 社製品 LightWave 3D の最新バージョン**「LightWave™11.5 日本語版」**を **2013 年 2 月 26 日**より発売開始する旨を発表いたしました。

LightWave 11.5 は、昨年 5 月にリリースした**「LightWave 11」**のマイナーアップグレードとしての提供でありながらも、メジャーアップグレードと言っても過言でないほど、モデリング、Bullet 物理演算、フロッキング、インスタンス、ヘアやファー生成機能など LightWave の機能全般に亘って、パワフルな新機能の追加と生産性効率面の更なる強化が施された LightWave 3D の新バージョンです。

LightWave 11.5 にて搭載された主な新機能としては、様々なプリセットが同梱された、より使いやすく他システムとの親和性の高い互換性を実現したリギングシステム**「Genoma(ジェノマ)」**が搭載されたほか、Bullet 物理演算機能を活用して柔らかい布地やゴム、ゼリーなどといったソフトボディ効果やクロスシミュレーションを表現できる**「ソフトダイナミクス機能」**が実装されました。
また、国内における数多くのアニメ制作会社の要望にお応えして、全てのエッジに対し、線の太さ、色、透過度などを**ノード編集ツール**を利用して自由自在にコントロールできるようになり、**セル調の**

DSTORM, Inc.

www.dstorm.co.jp

2013 年 2 月 20 日

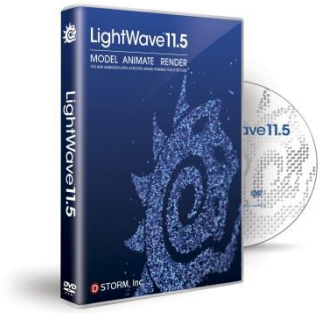
イメージの表現力が飛躍的に向上しています。

また、LightWave 11 より搭載された**「フロッキング(群集)機能」**においては、群集が地面を隆起に合わせて移動しながら別の群集を追いかけるといったシミュレーション機能の拡張、**「インスタンス機能」**においてはオブジェクトに対するオブジェクト毎のコントロール、髪の毛などを生成する**「FiberFX 機能」**においてはダイナミクスのサポートやヘアースカラプトツールの拡張、**「VPR（ビューポートプレビューレンダリング）」**におけるエッジ、ステレオスコピック、被写界深度、モーションブラー効果の表示、更には、**Adobe After Effects とのワークフロー連携**など、他にも数多くの機能拡張が施されました。

LightWave 11.5 新機能詳細については、下記の URL をご参照ください。

http://www.dstorm.co.jp/dsproducts/lw11/lw11_5_newfeatures_detail.html

◆価格と発売開始日



LightWave 11.5 日本語版の発売開始日や価格につきましては以下の通りです。

●発売開始日：2013 年 2 月 26 日（火）

●希望小売価格：

新規ご購入の場合：

LightWave 11.5 通常版：	**158,000 円（税別）**
LightWave 11.5 学生・教員版（*1）：	**38,000 円（税別）**
LightWave 11.5 スクール版（*2）：	**38,000 円（税別）**

既存 LightWave 10 以下 ユーザー様を対象とした LightWave 11.5 へのアップグレードサービス：

対象：LightWave 通常版 LW10 以下	**72,800 円（税別）**
対象：LightWave 学生・教員版 LW10 以下（*1）：	**22,000 円（税別）**
対象：LightWave スクール版 LW10 以下（*2）：	**22,000 円（税別）**

(*1) LightWave 11.5 学生・教員版は、日本国内の全ての学校、教育機関などに在籍されている、学生および教職員の方が対象となります。ご購入時に学生証、在職証明書等の提出が必要となります。

(*2) LightWave 11.5 スクール版は、ご購入のライセンス数に応じてボリュームディスカウントが適用されます。

DSTORM, Inc.

www.dstorm.co.jp

2013 年 2 月 20 日

◆LightWave 11.5 システム要件

●Windows 版

OS: Windows Vista, Windows 7, Windows 8 (いずれも 32/64 ビット)

CPU：Intel CORE 2 以降もしくは AMD64

システム RAM：最小 4GB

●Mac OS X 版

OS：Mac OS X 10.6 以降

CPU：Intel プロセッサ

システム RAM：最小 4GB

●グラフィックス(Windows & Mac)

最小：64MB RAM、NVIDIA GeForce FX 5200 または ATI Radeon 9500 以上

●その他

DVD-ROM ドライブ必須

ホイール付き 3 ボタンマウス推奨

TCP/IP の作動必須

インターネット接続環境

<注意事項>

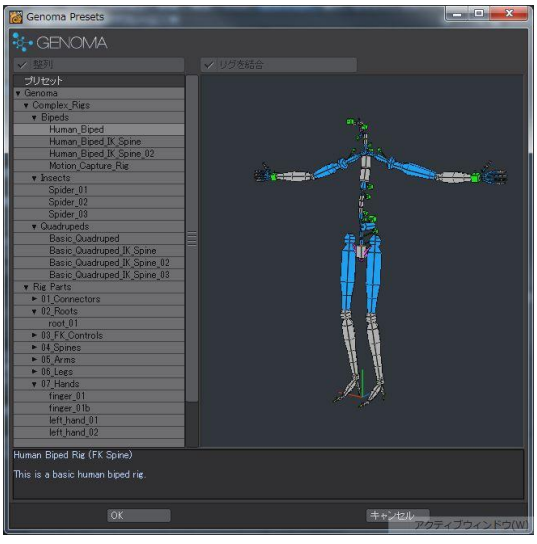
※最新の必要システムおよび対応 OS の情報は更新されている可能性がありますのでご注意ください。

※LightWave 11.5 の最新の詳細な制限事項および機能の詳細情報、その他の製品情報については、LightWave 11 製品ページをご覧ください。

http://www.dstorm.co.jp/dsproducts/lw11/index.html

◆LightWave 11.5 にて搭載された主な新機能

●Genoma(ジェノマ)



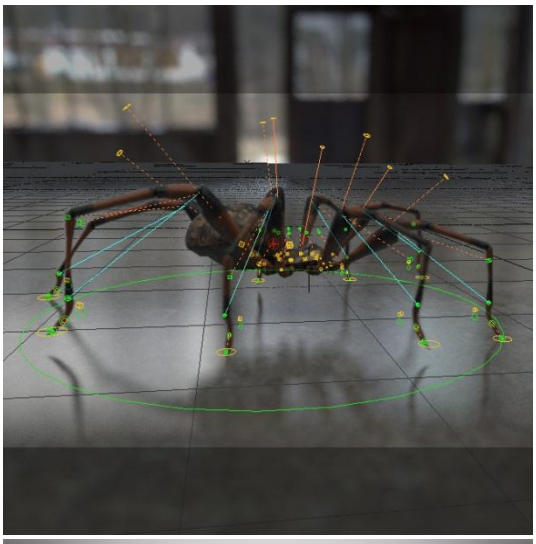
Genoma (ジェノマ)は、LightWave 11.5 にて搭載された様々なプリセットが同梱された、より使いやすく他システムとの高い互換性を誇る新しいリグシステムです。Genoma (ジェノマ)において、シンプルな二足動物や、四肢動物、２つの頭を持つドラゴンなどといった複雑なリグまで、簡単にリグ設定を行うことができます。また、Genoma (ジェノマ)に搭載されたリグのプリセットは、特殊なリグツールを使うことなく、通常のモデラーツールを利用して簡単に修正や改良を行うこともできます。

DSTORM, Inc.

www.dstorm.co.jp

2013 年 2 月 20 日

Genoma (ジェノマ)を利用してリグを設定するには、モデラーで専用のプリセットウィンドウからプリセットを呼び出し、モデラー標準のツールを利用しリグの生成・編集作業を行った後、レイアウト上にて LightWave 標準のボーンシステムへの変換を行い、リグの設定を行います。更に、レイアウトで変換後も、モデラーで行ったリグの修正を反映することが可能です。もちろん作成した独自のリグをプリセットとして保存しておくことも可能です。



●Bullet 物理演算

Bullet 物理演算機能の実装により、ビルや岩などの硬質素材の崩壊や爆発といったシーンから、LightWave 11.5 でサポートされたソフトダイナミクス機能による布地やゴムといった柔らかい素材の再現、さらには風力などの物理的な力の影響効果の表現を演出することができます。また、ボーンが設定されたキネマティックオブジェクトに対しても Bullet演算によるコントロールが可能となり、キャラクタの動きに合わせた自然な洋服などが表現できるようになります。

●フロッキング（群集）

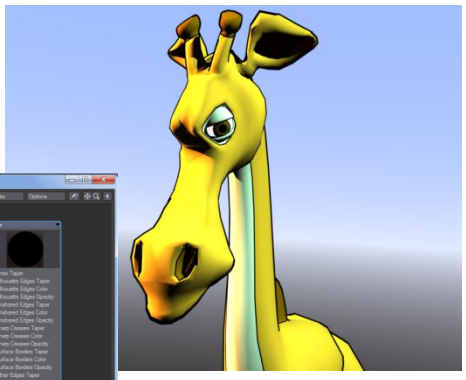
LightWave 11 には 3D コンピュータモデルに基づいた動物などの群集の動きがプリセットとして用意されているため、キャラクタ、動物、魚などの群れ、さらには飛行機や宇宙船の集団といった、通常複雑かつ膨大なデータ量を必要とするシーンを簡単に作成することができるだけでなく、LightWave のインスタンスシステムや HyperVoxels と併用することが可能です。またこのフロッキング(群集)ツールは、LightWave 11.5 よりさらに強化され、複数の群集に対して「追いかける側」と「追いかけられる側」といったシーンの設定、地面を這わせる、トンネル内を衝突することなく動き回るような演出、ノードを利用することによる多彩なコントロールが可能になっています。

DSTORM, Inc.

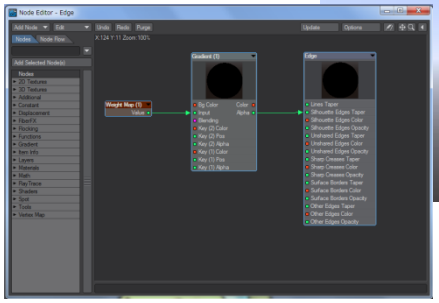
www.dstorm.co.jp

2013 年 2 月 20 日

●ノード編集利用によるエッジレンダリング



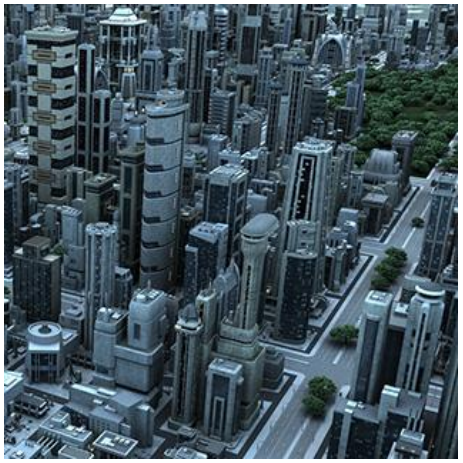
国内の多くのアニメ制作会社の要望にお応えして、LightWave 11.5 にて、ノード編集ツールを利用することにより、エッジの透過度、線の太さ(先細り)、色の制御が可能となりました。セル調の映像制作の表現力が飛躍的に拡張されました。



●FiberFX 機能

FiberFX 機能は、人間の髪の毛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。また、各オブジェクトに対して複数のスタイルの適用、ファイバーをオブジェクトとして保存することが可能です。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。

●インスタンス



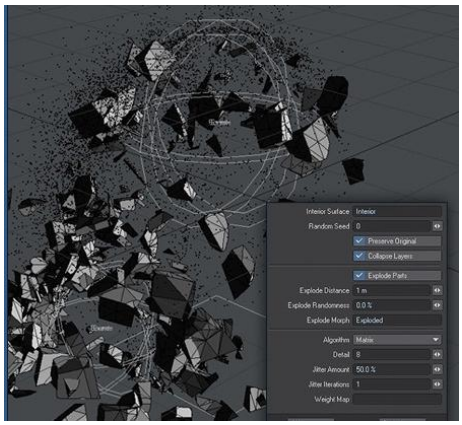
インスタンス機能は、メモリーに負荷をかけることなく、基本となるオブジェクトを何百万、何千万にでも複製する機能です。複製された各オブジェクトは、それぞれ個別に大きさや位置、サーフェイス、さらには動きまでも、ランダムに制御することが可能です。

DSTORM, Inc.

www.dstorm.co.jp

2013 年 2 月 20 日

●フラクチャー粉砕（粉砕フラクチャー）

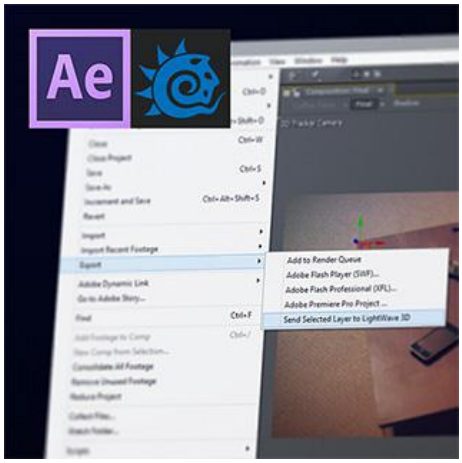


フラクチャー(粉砕)機能は、落下や衝突などのアニメーションを作成するための Bullet 物理演算機能用に設計された LightWave モデリングツールです。このツールの様々なオプションを利用して、あらかじめオブジェクトを細かな破片の集合体にしておくことで、橋やビルなどの衝突による崩壊や爆破といった複雑なアニメーションが可能になります。

●VPR の拡張

VPR(ビューポートプレビューレンダラー)上で、セルエッジ(輪郭線) 、アナグリフ・ステレオスコピック、被写界深度、モーションブラー、屈折、アドバンスカメラを確認できるように拡張されました。これまでは、レンダリングをしてみないと確認できなかったこれらの表現が VPR に対応したことで、トライアンドエラーの繰り返しが軽減され作業の効率化を図ることができます。

●Adobe After Effects のサポート



LightWave のシーン上のカメラ、ライト、Null アニメーションを Adobe AfterEffects 間でエクスポート/インポートする機能がサポートされました。

●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、MDD/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(R)社から公開されている互換テクノロジ「GoZ」がサポートされ、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 LightWave と ZBrush の間で双方向に入出力することが可能になります。

DSTORM, Inc.

www.dstorm.co.jp

2013 年 2 月 20 日

◆LightWave 3D について

LightWave 3D は、1980 年代後半より、米国 NewTek, Inc. LightWave グループにて開発され続けているモデラー、アニメーション、レンダリングの統合型 3DCG 制作ソフトウェアです。

昨今、国内においては、**「ジョジョの奇妙な冒険」**オープニング(©荒木飛呂彦/集英社・ジョジョの奇妙な冒険製作委員会)を始め、劇場版**「009 RE:CYBORG」**(© 2012 「009 RE:CYBORG」製作委員会)、劇場版**「図書館戦争 革命のつばさ」**(© 有川浩／アスキー・メディアワークス／図書館戦争製作委員会)、映画**「九十九」**(© SHORT PEACE COMMITTEE)、劇場版**「STEINS;GATE」**(© 5pb./Nitroplis 未来ガジェット研究所)、TV アニメ**「ヨルムンガンド」**(© 高橋慶太郎・小学館／ヨルムンガンド制作委員会)、NHK E テレ番組**「ズモモとヌペペ」**、**「そらのおとしもの 時計じかけの哀女神」**(©水無月すう／角川書店／新大陸発見部)、TV アニメ**「ペルソナ４」**(©Index Corporation/「ペルソナ４」アニメーション製作委員会)、映画**「アサルトガールズ」**(©八八粍・デイズ／ジェネオン・ユニバーサル・エンターテイメント)、ゲームオープニングムービー**「頭文字 D EXTREME STAGE」**(©SEGA/制作：青山敏之)、PSVita 版**「RIDGE RACER」**(©NAMCO BANDAI Games, inc.)、限定版の特典 DVD オープニングムービー**「魔法少女リリカルなのは A's PORTABLE -THE GEARS OF DESTINY-」**(©都築真紀 ©2011 NBGI/制作青山敏之)など、また、海外においては、映画**「Iron Sky」**、**「アバター」**、**「タンタンの冒険/ユニコーン号の秘密」**、TV シリーズ**「テラ・ノバ」**、**「フリンジ」**、**「CSI 科学捜査班」**など、様々な映画やテレビ放送のビジュアル･エフェクト制作から建築ビジュアライゼーションやゲーム制作に活用されており、様々なコンテストにおける受賞実績を誇っています。

◆このリリースに関する問合せ先
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
電話:03-5211-3208 FAX:03-5211-0207 電子メール：info@dstorm.co.jp

※本プレスリリースに記載されている仕様、出荷時期、価格は、予告無く変更されることがあります。
※LightWave、LightWave 3D は、NewTek, Inc.の商標ならびに登録商標です。Windows は Microsoft 社の米国およびその他の国における登録商標です。Mac は、Apple, Inc.の登録商標です。また、その他のブランド名、製品名、登録商標は各社に帰属しています。