

LightWave™ eleven



## NewTek 社 LightWave 3D® の新バージョン

### 米国にて「LightWave™ 11」出荷開始

群衆や動物の群れ行動シーン複製からリアルな鳥の飛翔表現まで

スタジオやアーティストにとって 3D パイプラインにおける制作のスピードアップと  
生産性の向上を可能にし、これまでの制作表現の境界線を大きく打ち破る新バージョン

NewTek, Inc. (所在地：米国テキサス州サンアントニオ市) は、2012年2月20日、エミー賞受賞を含む数多くのビジュアル・エフェクト分野において賞を獲得し続けている LightWave 3D の新バージョン **LightWave 11** が、米国にて出荷開始となった旨をアナウンスいたしました。

アーティストにクリエイティブな発想を広げさせるプロフェッショナル 3D モデリング、アニメーション、レンダリング・ソフトウェア LightWave 3D は、**LightWave 11** にて、インスタンス、フロッキング(群衆)、粉碎ツール、Bullet 物理演算、Pixologic™ の Zbrush® のサポートなど、数多くの強力な新機能を搭載しました。

パワフルな新機能の強化やワークフローにおいて一層の改善が施された **LightWave 11** と、無限の可能性を持つアーティストの創造性との融合により、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など、全ての 3D コンテンツクリエイションのジャンルに対して満足いく結果をもたらすことを期待いたしております。

スウェーデンに拠点を置くプロダクション **Massive - A Ubisoft Studio** 社のテクニカル・スーパーバイザー Mikael Burman 氏は、以下のようにコメントしております。

「我々映画制作チームは、3D 制作において、常に様々なツールが混在したパイプライン環境下で制作作業を行っています。今回の LightWave 11 において、更なる改善が施された I/O (入出力) ツール

2012年2月20日

(FBX と MDD/GeoCache)、カラースペースのために適応サンプリングがサポートされたサンプリング統合システム、反射ブラーなどのシェーダーの改善など、これまで以上に非常に効率的、かつ芸術的、なにより順応性のあるコンテンツを提供できるようになりました。LightWave 11 は進化し続けており、我々の創造性、そして制作する楽しみをより高めてくれています。」

米国とオランダに拠点を置く Except Integrated Sustainability 社のマネージング・ディレクターTom Bosschaert 氏は、以下のようにコメントしております。

LightWave 11 には、我々のインスピレーションの境界線を取り払ってくれる様々なツールセットが追加されました。インスタンス機能と Bullet 物理演算のネイティブサポートは生産性向上の可能性を大幅に引き上げてくれます。また、アプリケーションのいたるところで行われている徹底した生産性強化により、制作速度、ワークフロー、そして品質の向上が日々確実に効果を挙げています。」

LightWave 11 は、3D コンテンツとのリアルタイムなインタラクティブ性をアーティストへ提供し、プロダクション・パイプライン内で全てのソフトウェア・アプリケーションを円滑に活用して作業を行えるよう改善が加えられているだけでなく、レンダリングに使用できるレンダリング・ノードを無制限にすることで、より一層クリエイティブプロセスをサポートします。

LightWave 11 は、操作画面上でリアルタイムにレンダリング画像が確認できるバーチャルプレビューレンダリング(VPR)、リアルタイムインターオキュラー(瞳孔間隔)処理を活用した赤青アナグリフ分割ステレオスコピック・プレビューなどパイオニア的なテクノロジーを組み入れてあります。

その他、LightWave 11 にて搭載された新機能は以下の通りです。

## ● インスタンス

- ・シーン上に膨大な数量のオブジェクトを、メモリー・オーバーヘッドを生じさせずに複製させることができます。
- ・リアルなディテールを表現するために、ひとつのオリジナルオブジェクトから、様々な大きさ、配置、回転、サーフェイスまでもランダムに複製していくことができます。



## ● フロッキング (群衆)

新しいモーション・モディファイヤを利用することにより、群れなどのグループ化されたオブジェクト (鳥、魚、昆虫、動物、飛行機、船などの) からリアルで自然な動きの群衆アニメーションを作り出すことができます。

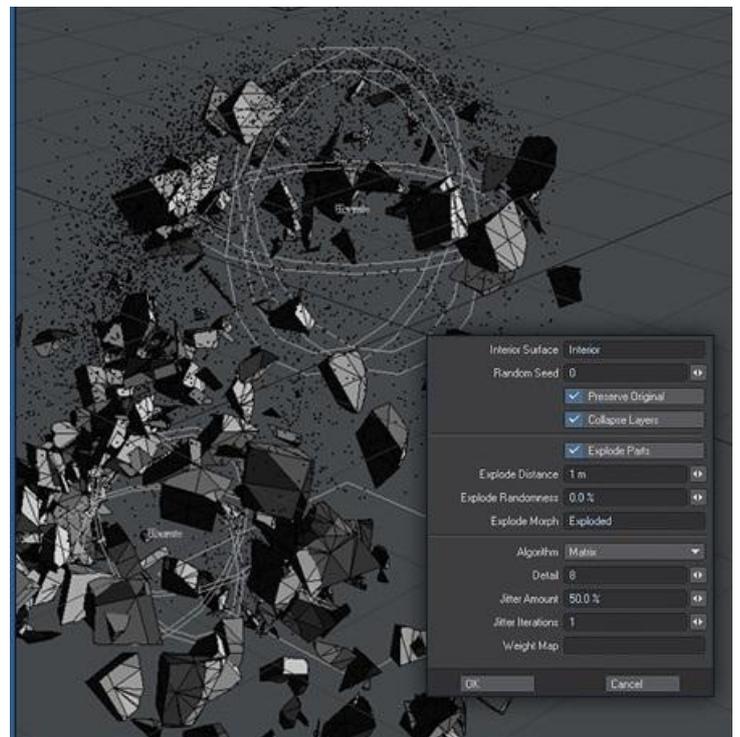


## ● 粉碎(フラクチャー)

この新しいモデラーツール「粉碎(フラクチャー)」は、LightWave レイアウトに実装された Bullet 物理演算用に設計されました。このツールを使えば、物理演算で破壊処理が行えるよう、事前に粉碎されたオブジェクトを準備することができます。

粉碎された時点における各破片の形状を微調整するための方法、またそれに関する様々な設定が用意されています。また、出力された粉碎のエンドモーフを作ることも可能であるため、物理演算の使用にかかわらず、爆発アニメーションを作り出すことができます。

ソースオブジェクトにはウェイトマップを適用し、粉碎が発生する箇所の密度をコントロールすることも可能ですので、LightWave においてオブジェクトの粉碎を作成するための柔軟性のあるツールといえます。

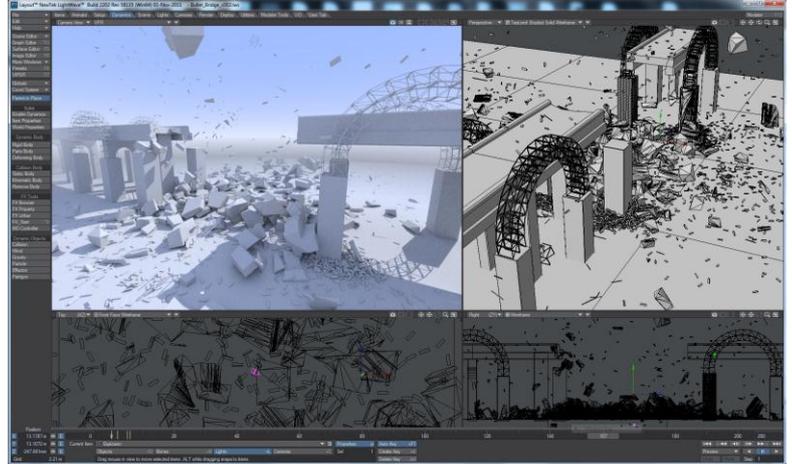


## ● Bullet 物理演算

LightWave 11 はレイアウト上に Bullet 物理演算エンジンを直接組み込み、また、モデラーに追加された新しいフラクチャーツールを使用することで、説得力のある物理演算ベースのアニメーションを作ることができるようになります。

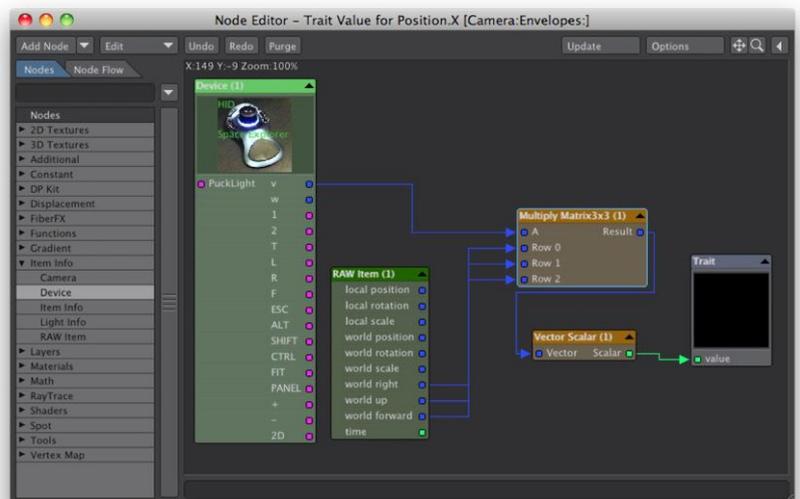
ビルの崩壊や爆発、ランダムなパターンで展開されるアイテムの自然な配置といった、手動で処理するには難しいシチュエーションをも可能にします。

Bullet は高速、かつプロダクションでも実績のあるオープンソースの物理エンジンです。この物理演算を活用して、多くの注目を浴びるエフェクトを駆使した映画やリアルタイムゲームエンジンなどが製作されています。Bullet はもともと、Erwin Coumans 氏により作られた 3D リジッドボディ用の物理演算ライブラリです。



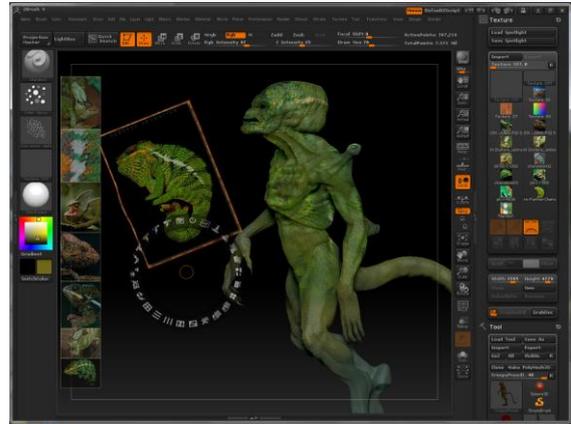
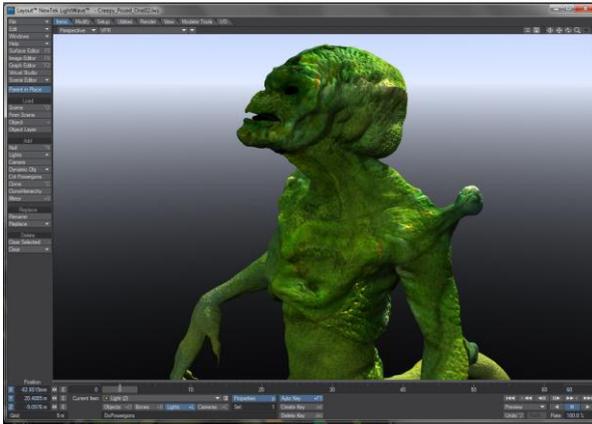
## ● 仮想スタジオツールとファイル互換ツール

・仮想スタジオツールは、サードパーティ製のコントローラを使ってシーン内のアイテムをアニメーションさせることができる LightWave 10 から実装された機能です。LightWave 11 ではさらにこのコンセプトを拡張することにより、SONY Playstation Move といったようなコントローラも利用できるようになり、LightWave のモーション・チャンネルのアイテムを簡単にコントロールしたり記録したりすることができます。



・GoZ は、Pixologic から公開されている互換テクノロジーであり、このテクノロジーを使うことで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、ZBrush から双方向に入出力することが可能になります。

さらに LightWave 11 には、新しいレンダーバッファ機能、Python スクリプト機能、ヘアやファーの生成ツール「FiberFX」の拡張、ユーザーインターフェイスの改善など、様々な機能追加、強化が施されました。



## ◆ LightWave 11 体験版

LightWave 11 英語版の体験版は下記のサイトよりダウンロードしてお試しいただくことができます。

<http://www.newtek.com/lightwave-downloads.html>

### 体験版の制約事項：

- ・本体験版に関するご使用方法に関するサポートは一切お受け致しておりません。
- ・本体験版は英語インターフェイスとなります。LightWave 11 日本語版リリース後日本語インターフェイスにてご提供させていただく予定です。
- ・本体験版におきましては、400ポイント以上のモデル・データ、並びに設定したシーンファイルを保存することはできません。また、レンダリング画像には格子模様が入ります。

## ◆ 価格と発売開始時期

米国においては、本日より出荷開始。そして、LightWave 11 の希望小売価格は 1,495 ドル、アップグレード価格は 695 ドルとなります。

日本国内における LightWave 11 の販売開始時期や価格につきましては、以下の通りとなります。

### ● LightWave 11 プレリリース日本語版アップグレードサービス

LightWave 11 プレリリース日本語版アップグレードサービスでは LightWave v9.6 から LightWave 10 への無償アップグレード版を取得されている場合、LightWave 10 日本語化キットを取得されている場合など現在お客様が所有されている LightWave 3D のタイプにあわせて複数の料金設定をご用意させていただいております。

出荷開始時期（予定）：2012年3月下旬～2012年5月下旬

アップグレード価格：

LightWave 10 プレリリース版からの価格	： 12,000 円（税別）
LightWave 10 日本語/通常版からの価格	： 29,500 円（税別）
LightWave 10 英語版+日本語キットからの価格	： 37,500 円（税別）
LightWave 10 英語版からの価格	： 49,500 円（税別）
LightWave v9.x 以下の日本語版からの価格	： 69,500 円（税別）

### ●LightWave 11 日本語/正式版

出荷開始時期（予定）：2012年5月下旬

希望小売価格：

LightWave 11 日本語/正式版：149,500 円（税別）

LightWave 11 日本語/正式版アップグレード：未定

（正式版アップグレードの価格は、リリース時期が明確になり次第ご案内させていただく予定です。）

※LightWave 11 プレリリース日本語版アップグレードサービスには、LightWave 9.6 から LightWave 10 への無償アップグレード版を取得された方など、現在お客様がご所有になられている LightWave 3D のタイプによる料金をご用意させていただいております。

詳しくは、下記の「LightWave 11 プレリリース版アップグレード」サイトをご覧ください。

[http://www.dstorm.co.jp/dsproducts/lw11/upgrade/index\\_pre.html](http://www.dstorm.co.jp/dsproducts/lw11/upgrade/index_pre.html)

※学生・教員版、並びに、スクール版のアップグレードは正式版の販売が開始された後に受付開始となります。詳しくは、ディストーム LightWave 11 のホームページをご覧ください。

### ◆NewTek 社について

NewTek 社は、米国テキサス州サンアントニオ市に拠点を置くプライベートカンパニーです。

NewTek 社は、常にプロダクションやアーティストに対し、より多くの利点や利益を提供するために、草分け的パイオニア的なテクノロジーをコストパフォーマンスに富んだ製品として提供することを目指しながら、3D アニメーション・特殊効果ツール「LightWave 3D®」、ポータブルライブプロダクションシステム・映像編集システム「TriCaster™」、「3Play™」などの製品を、開発・販売している企業です。NewTek の製品はエミー賞を 2 回受賞の他、映像業界における数多くの賞を獲得しています。

NewTek の主な取引企業は、

"The X Factor," ESPN X Games, New York Giants, NBA Development League, Fox News, BBC, NHL, Nickelodeon, CBS Radio, ESPN Radio, Fox Sports, MTV, TWiT.TV, USA TODAY, and National Aeronautics and Space Administration (NASA)など。

LightWave 3D®利用による最近の主な映画・テレビ番組は、

"Avatar," "The Adventures of Tintin," "Terra Nova," "Fringe," "CSI: Crime Scene Investigation,"など。

#### ◆ディストームについて

ディストームは、米国 NewTek 社製品 LightWave 3D®、TriCaster™、3PLAY™のローカライズ、そして、国内ディストリビューションを主事業としながら、3DCG や映像系分野におけるローカライズ業務、受託開発、プラグイン開発、加えて、イベントの開催など、ただ単なるモノ売り会社の領域を超え、よりクリエイター支援に視野をおいた事業活動を行う集団です。

#### ◆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 50D

電話:03-5211-3208 FAX:03-5211-0207

電子メール: [info@dstorm.co.jp](mailto: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 3D は、米国 NewTek 社の登録商標です。LightWave, 3PLAY, DataLink, TriCaster VM, TimeWarp, LiveControl, SpeedEDIT, VT[5], iVGA, LiveSet, LiveMatte, LiveText, 3D Arsenal は米国 NewTek 社の商標です。

※その他、本文中に記載されている会社名、製品名、システム名の商標および登録商標はそれぞれの社に帰属します。