



映画「Iron Sky」 Courtesy Energia Productions/Blind Spot Pictures

LightWave 3D[®]の最新バージョン

LightWave™ 11 正式日本語版発売開始のご案内

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

株式会社ディストーム（所在地：東京都千代田区）は、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 の最新バージョン **LightWave 11 正式日本語版** を 2012 年 5 月 28 日より発売開始する旨を発表いたしました。

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**、**Bullet 物理演算**、**フロッキング(群集)**、**粉碎ツール**、**FiberFX 機能**、**リアルタイム・ビューポート・プレビュー・レンダラー(VPR)上でのセルエッジ(輪郭線)の表示**、**Shadow Catcher ノードマテリアル**、**仮想スタジオツール**、**Pixologic™ の Zbrush®のサポート**、**レンダーバッファ機能拡張**、そして **Python スクリプトのサポート** など、数多くのパワフルな新機能が搭載されました。

映画「Iron Sky」ディレクタ Timo Vuorensola 氏は、「Iron Sky」の CGI 制作に関して、以下のように語っています。「私たちは、この Iron Sky の映画制作にあたって、膨大な量の CG カットをこなさなければならず、限られた予算と限られた時間内において、CG でどこまで表現できるかを探りながら

のスタートとなりました。このプロジェクトを成功させるため、我々は世界中から選りすぐった最高クラスの LightWave アーティスト 10 名からなる少数精鋭のチームを組み、約半年間の制作期間で実に 890 もの CG カットの製作を成し遂げたのです。このようなスケールの作業は、LightWave 無しでは実現不可能でした。なぜなら、LightWave は、非常に他のツールとのパイプラインに対して柔軟であるだけでなく、操作も覚えやすかったからです。LightWave は、この映画全体を制作するための鍵となるソフトウェアでした。LightWave は、この映画のビジュアルエフェクトにとって、最も重要なプログラムだったのです。」

「たった 10 人のアーティスト たった 6 ヶ月の制作期間

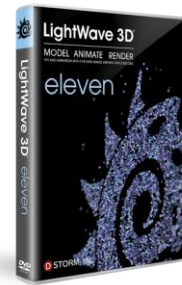
それを可能にしたのが "LightWave" 」

映画「Iron Sky」 VFX プロデューサー Samuli Torssonen 氏

このように LightWave は、3D パイプラインにおいて非常に効率性が高いバックボーンをアーティストへ提供します。LightWave は、パワフルかつ操作レスポンスも良いツールであり、アーティストが作品を作り上げるために必要とされるツールが全て備わっています。個人製作であっても、またはチームでの製作であっても関係ありません。LightWave は、他のパイプラインとも非常にスムーズなやり取りが可能です。厳しい納期、クライアントのシビアな要求に直面しても、LightWave は柔軟に、そして確実に期待に応えてくれるのです。LightWave を採用することで、テレビ、映画、デザイン、建築プレゼン、印刷物、ゲーム、そしてその他様々な分野において、時間通りに、かつ予算内でクライアントを満足させることができます。さらに LightWave アーティストは、ビジュアルエフェクトとアニメーション部門において、いかなる 3D ソフトユーザーよりも、エミー賞を始めとした数々のテレビ・映画のアワードを受賞しており、これこそが LightWave の真価を証明しているのです。

◆価格と発売開始時期

LightWave 11 日本語版の販売開始日や価格につきましては以下の通りです。



発売開始時期：2012年5月28日(月)

希望小売価格：

新規ご購入の場合：

LightWave 11 通常版：	149,500 円 (税別)
LightWave 11 通常版/追加ライセンス (*1)：	99,500 円 (税別)
LightWave 11 学生・教員版 (*2)：	48,000 円 (税別)
LightWave 11 スクール版 (*3)：	48,000 円 (税別)

既存ユーザー様を対象とした LightWave 11 へのアップグレードサービス：

対象：LightWave 通常版/バージョン 10：	49,500 円 (税別)
対象：LightWave 通常版/バージョン 9.X 以下：	69,500 円 (税別)
対象：LightWave 学生・教員版 全バージョン (*2)：	28,000 円 (税別)
対象：LightWave スクール版 全バージョン (*3)：	28,000 円 (税別)

(*1) LightWave 11 通常版/追加ライセンスは、ご登録済みの LightWave 11 日本語版/通常版をお持ちの方が、追加でライセンスをご購入いただく際に適用されます。

(*2) LightWave 11 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。

(*3) LightWave 11 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クカウントが適用されます。

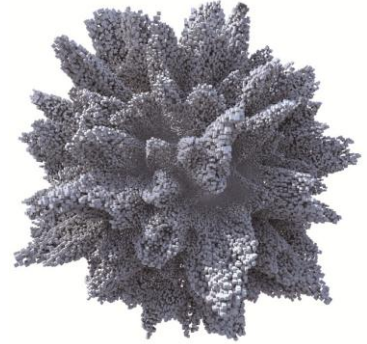
◆LightWave 11 システム要件

プラットフォーム	Windows	Macintosh
ハードウェア	Intel CORE 2以降もしくはAMD64 64ビット：システムRAM：最小4GB 32ビット：システムRAM：最小2GB USBポート	Intel プロセッサ USBポート
OS	64ビット： Windows VistaもしくはWindows 7の64bit 32ビット： Windows VistaもしくはWindows 7	Snow Leopard 10.6以降 ※10.5以前のOS上では正しく起動することができません。必ず10.6以降のOSでご使用ください。
グラフィックカード	最小：64MB RAM、nVidia GeForce FX 5200またはATI Radeon 9500以上、 推奨：128MB RAM、nVidia GeForce 7300/Quadro FX 350 またはそれ以上、 もしくは、ATI Radeon X1300/FireGL V5200 またはそれ以上となります。	

◆LightWave 11 にて搭載された主な新機能

●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。これら複製された各オブジェクトは大きさ、位置、サーフェイス、さらには動きまでも、ランダムに変更することが可能です。



●Bullet 物理演算

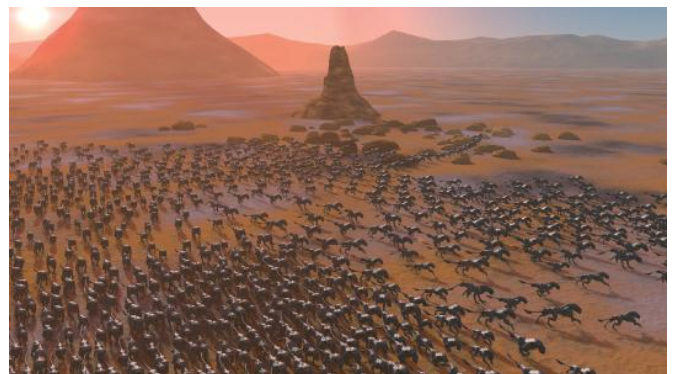
LightWave 11 では、著名な映画の特殊効果やリアルタイムゲームエンジンなどで衝突、爆発といった表現を行うための Bullet 物理演算用のエンジンが搭載されました。この Bullet 物理演算機能を利用することで、ビルの崩壊や爆発、ランダムなパターンで展開されるアイテムの自然な配置といった、手動で処理するには難しいシチュエーションをも可能にします。



※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。

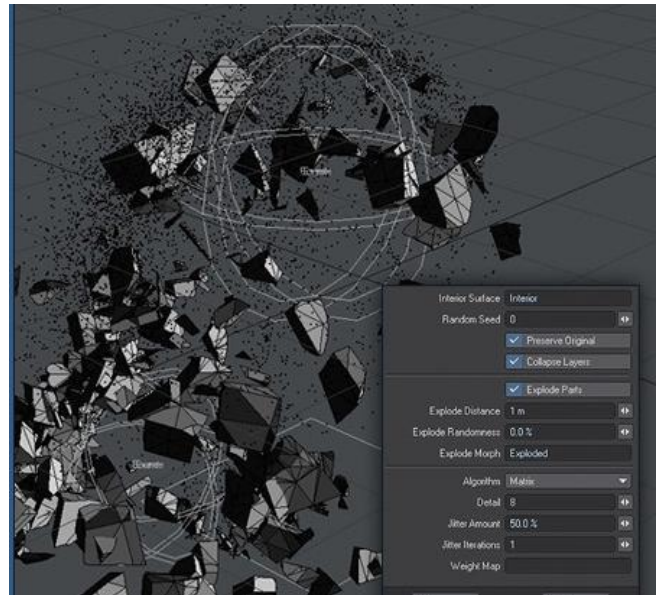
●フロッキング（群集）

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、動物、魚、昆虫などの群れ、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ます。フロッキング（群集）システムは、LightWave のインスタンスシステムや HyperVoxel と併用することが可能です。



●フラクチャー(粉砕)

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。



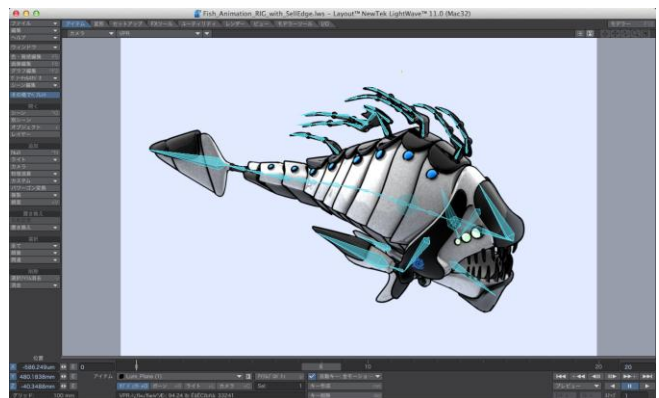
●FiberFX 機能

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、ヘア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。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。



●セルエッジ(輪郭線)の表現が VPR に対応

セルエッジ(輪郭線)の表現がリアルタイム・ビューポート・プレビュー・レンダラー(VPR)に対応いたしました。これまでは、レンダリングをしないと確認できなかったエッジ(輪郭線)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減り作業の効率化を図ることができます。セルアニメを制作される場合、また輪郭線の表現を多用される場合に、特に有効な機能です。



●Shadow Catcher ノードマテリアル

LightWave 11にて、新しく Shadow Catcher ノードマテリアルが追加されました。このノードを利用することで、背景画像に落ちた影や反射の情報を取得し、それらの情報を元にシーン上のオブジェクトに対してブレンドさせることができます。あたかも写真の中に CG で作成したオブジェクトが実在するかのように、いとも簡単に背景面上へと完全に影と反射をブレンドすることができます。



●仮想スタジオツール

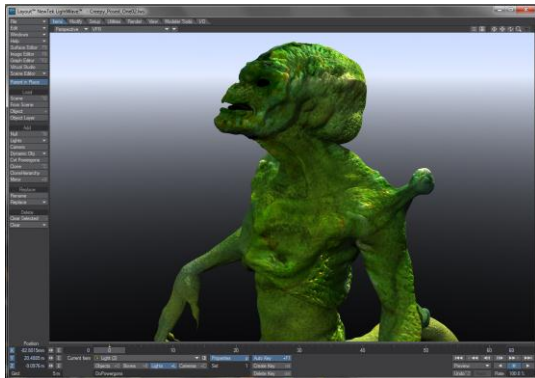
仮想スタジオツールは、HID(ヒューマンインターフェイスデバイス)互換の周辺機器、Intersense VCam もしくは PlayStation®Move コントローラを使って、LightWave でアニメーション可能なアイテムすべてをコントロールできるようになります。コントローラと LightWave 上のアイテム間における同期やデータの取得など様々な設定は、ノード編集ツールを利用して設定できます。また、提供される SDK を使えば、サードパーティ製デバイスのさらなるサポートも拡張可能です。



●互換用ツール

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、FBX、COLLADA、OBJ、3DS、DXF、EPS、PDF 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 社から公開されている互換テクノロジー「GoZ」がサポートされました。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。

※GoZ は、Pixologics 社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。



LightWave 11 作業画面



ZBrush 作業画面

●レンダーバッファ機能拡張

レンダーバッファ機能は、画像を生成するレンダーエンジンにより生み出される様々なバッファを保存・閲覧する機能です。LightWave 11にて新しく搭載された「コンポジット・バッファ・エクスポート」機能にて、LightWaveでレンダリングした結果をAfter Effectsなどの合成編集ツールにて合成処理を行うため、バッファに含めるオブジェクトの特定、バッファ用のプリセットの保存など、効率化されたバッファ出力が可能となります。

●Python スクリプト

Pythonは大半のCGパイプラインにおいて普及している業界標準のプログラミング言語です。LightWave 11にPythonが包括されることにより、スタジオパイプラインにおけるLightWaveの統合はさらに加速し、Pythonに馴染みのあるユーザーはすぐにでもLightWave用のツールを提供できるようになるでしょう。

●さらに・・・

LightWave 11には、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リアルタイム・ビューポート・プレビュー・レンダラー(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。

◆LightWave 11 日本語版 体験版

LightWave 11 正式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。なお、本体験版の仕様、制限事項につきましても、下記サイトをご確認ください。

「LightWave 11 体験版ダウンロード」ページ：

https://www.dstorm.co.jp/support/request/request_trial.php

◆LightWave 導入事例

国内においては、2012年6月4日からBSプレミアムにて放送開始となる「**キングダム**」を始め、劇場版「**それのおとしもの 時計じかけの哀女神**」、TVアニメ「**ペルソナ4**」、映画「**アサルトガールズ**」、ゲームオープニングムービー「**頭文字 D EXTREME STAGE**」、PSVita版「**RIDGE RACER**」、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-**」など、

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**」、「**FRINGE**」、「**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、そして様々なコンテストにて受賞された作品にて利用されています。

LightWave 使用事例リスト

<http://www.newtek.com/products/lightwave/lightwave-project-list-menu.html>

◆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 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。