

プレスリリース配信日：2013年11月28日



**LightWave 3D の最新バージョン「LightWave 11.6 日本語版」、
「NevronMotion 日本語版」、「ChronoSculpt 日本語版」同時リリースのご案内**
アーティストの、アーティストによる、アーティストのためのクリエイションツール

株式会社ディストーム（所在地:東京都千代田区）は、2013年11月28日より、米国 NewTek 社製品 LightWave 3D の最新バージョン **LightWave 11.6 日本語版**、LightWave 3D プラグイン **NevronMotion 日本語版**、スタンドアロンソフトウェア **ChronoSculpt 日本語版** の 3 製品を同時にリリース開始する旨を発表いたしました。

LightWave 11 は、LightWave アーティストが作品を制作していく上で最も重要とされるワークフローに重点を置いた、新しい技術革新の始まりを告げる待望のバージョンです。

NewTek 社 LightWave グループは、「**アーティストの、アーティストによる、アーティストのためのクリエイションツール作り**」をキーワードとし、LightWave 3D の新バージョン **LightWave 11.6**、Microsoft 社 Kinect カメラのサポートを含めた LightWave 3D 用のモーションリターゲティングプラグイン **NevronMotion**、LightWave に限らず様々な汎用 3D ソフトウェアのパイプラインに利用可能な時間軸上のキャッシュスカルプトツール **ChronoSculpt** の **3 製品** を同時にリリースいたしました。

LightWave® 11.6

◆ LightWave 11.6 主な機能拡張概要

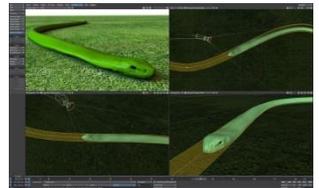
● 3Dプリント対応

LightWave 11.6 より、業界標準の 3D 出力ファイルフォーマットである STL 形式および PLY 形式の入出力、および VRML 形式への出力が可能になりました。また、新しく「ジオメトリクリーンアップ」ツールが追加されています。



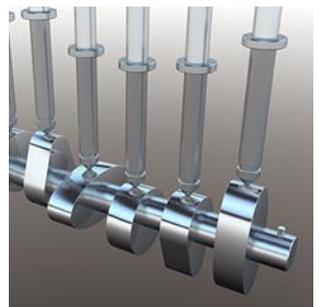
● スプラインコントロール

新しく追加された「スプラインコントロール」を使うと、列車や尻尾など流れを表す自然な動きを必要とするアニメーションが設定できるようになりました。



● レイキャストノード

新しく実装されたレイキャストノードを利用し、周囲にあるオブジェクトを認識させて、オブジェクトを配置したりアニメーションさせることが可能になります。



● DPX 対応

ビジュアルエフェクトやフィルムパイプライン用の背景素材のデジタル中間ファイル形式である DPX フォーマットを、直接読み込めるようになりました。

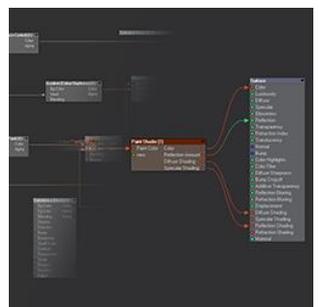
● NVIDIA CgFX シェーダー

CgFX シェーダーは、レイアウトの OpenGL におけるアセットやキャラクターのリアルタイム再生の品質を向上させ、バーチャルプロダクションアセット作成のワークフローを強化します。



● コンパウンドノード

ノード編集にコンパウンドノードが実装されたことにより、複雑なノード設定をひとつのノードとしてまとめ、よりシンプルなノードネットワーク設定ができるようになりました。



● NVIDIA 3D Vision 2 / Pro のサポート

NVIDIA 3D Vision 2 / Pro のサポートにより、ステレオスコピックレンダラーは 3D モニター上におけるアクティブシャッターモードをサポートしました(アクティブシャッターをサポート

トするハードウェアが必要となります)。

●Alembic オブジェクト/キャッシュ読み込み

Alembic ファイルフォーマットで保存されたオブジェクトとキャッシュを読み込めるようになりました。

●Python の改善

LightWave 11.6 の Python スクリプティングは、以前と同じ結果を、より少ないスクリプトで実現できるようになりました。

●新カラーピッカー

LightWave 11.6 より、カラーライブラリマネージメント機能や、スクリーンや画像から色を取得したりミキシングを可能とする高機能なカラーピッカーが実装されました。

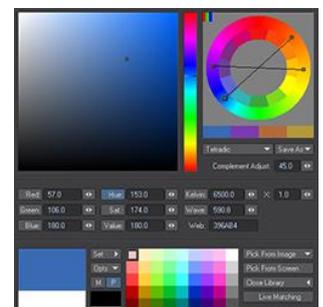
●VPR 表示速度の高速化

VPR の改良によって、VPR モードにおけるインタラクティブなレイアウト作業が大幅に向上しました。

●インスタンスのためのモーションベクター

インスタンス機能に、モーションベクターバッファ機能が追加されました。

その他多くの改善、パフォーマンスの強化が図られています。



NevronMotion™

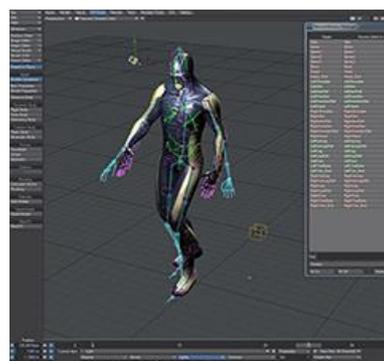
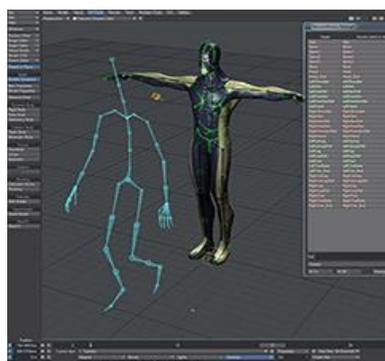
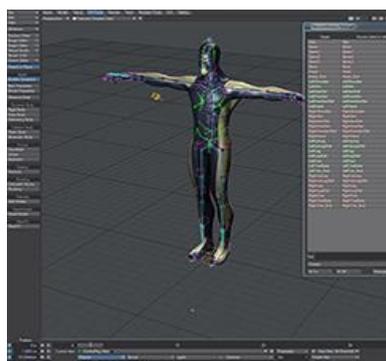
◆ NevronMotion について

NevronMotion は、FBX や BVH などの一般的なモーションキャプチャファイルを読み込み、LightWave のレイアウト上のキャラクタに直接リターゲティングさせることができます。

また、Microsoft 社 Kinect カメラを使って、直接 LightWave 上のキャラクタのリグをリアルタイムに操る、更に、リアルタイムに Kinect のモーションキャプチャを記録し、カスタムライブラリとして保存し、再利用することができます。

NevronMotion の主な機能

- Microsoft 社 Kinect カメラ利用により LightWave 上のキャラクタへリアルタイムに操作、および、モーションキャプチャの記録
- レイアウトにて直接モーションキャプチャデータのリターゲティング
- シンプルな操作によるモーションキャプチャデータの腕、足への調整
- FBX と BVH ファイル用、並びに Kinect 用のリグ・リターゲティング・プリセット搭載
- 設定したリグ・リターゲティングマップのプリセットの保存、並びに再利用可能
- シンプル操作でキャラクタリグへモーションのバイク設定が可能

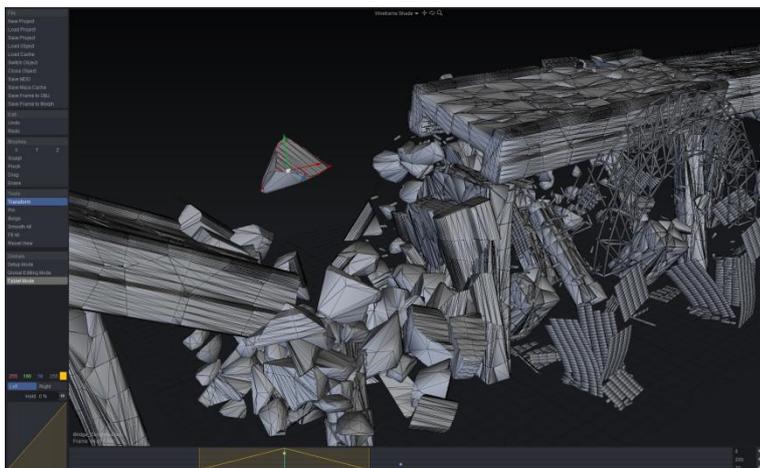


ChronoSculpt™

◆ ChronoSculpt について

ChronoSculpt は、LightWave に限らず様々な汎用 3D ソフトウェアのパイプラインに利用可能な、これまでの常識を根本的に覆す時間軸上のスカルプトツールです。

LightWave を始め、Autodesk Maya、3dsMAX などにて作成されたアニメーションデータやシミュレーションデータを ChronoSculpt にインポートし、ChronoSculpt のスカルプトツールなどを利用して、シミュレーションのちらつき、ソフトボディにおけるめり込み、シミュレーションにより散らばったパーツの調整など、様々な問題箇所に対して、バイクされたダイナミクスシミュレーションのキャッシュファイルを再計算をさせることなく、即座に変更したり、修正を加えることが可能です。



ChronoSculpt の主な機能

● スカルプトツール

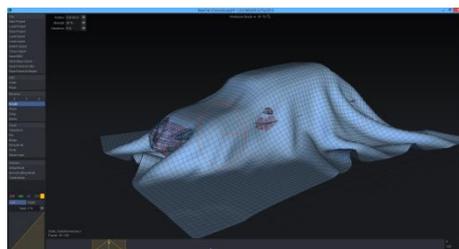
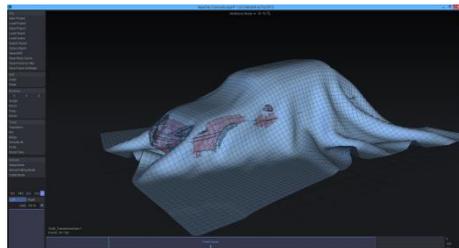
時間軸上におけるジオメトリの変形と操作のツールとして、スカルプト、ドラッグ、ピンチ、消去などが用意されています。

● 変形ツール

ダイナミクスシミュレーションのキャッシュ内における時間軸上の個別のジオメトリを編集するためのツールとして、変形、ピン、隆起などのツールが用意されています。

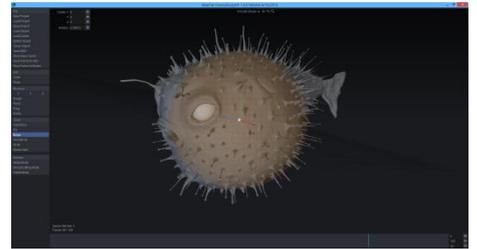
● ジオメトリエンジンの拡張

800 万~1000 万ポリゴンといった膨大なジオメトリファイルに対して、容易に変形や操作を行うことができます。



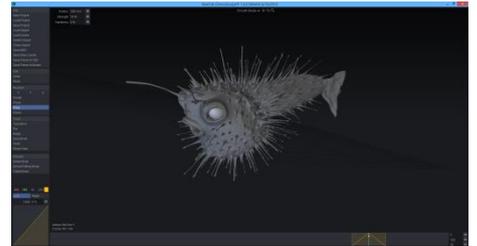
- 汎用ファイルフォーマットのサポート

ChronoSculpt は、あらゆる作業パイプラインにおいても対応できるように、LWO、OBJ、LightWave MDD、Autodesk Geometry Cache、Alembic をサポートしています。



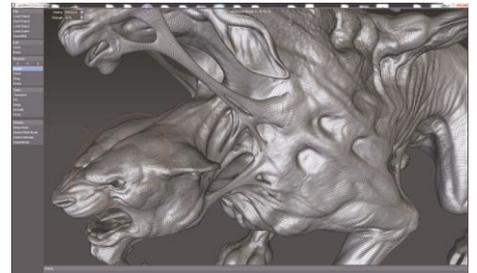
- OBJ ブレンドシェイプとモーフマップのエクスポート

フェイシャル(顔の表情)用のモーフトargetやデフォーメーションエフェクトを作成するため、Autodesk Maya のブレンドシェイプ用 OBJ 形式や、LightWave で直接扱うことができるモーフマップとして、タイムライン上のフレームを簡単に保存することができます。



- タイムラインのクリップ

キャッシュアニメーション上に完璧な効果をもたらすため、またはアニメーション全体へと変更を加えるために、タイムライン上のどこにおいてもスカルプトで調整を加えたり、位置を変更したりすることができます。



◆3 製品のリリース開始日 : 2013 年 11 月 28 日 (木)

LightWave 11.6 日本語版は、LightWave 11.x 日本語版の無償マイナーアップグレードとなりますため、LightWave 11.x 日本語版ユーザーは、ディストーム・ダウンロードサイトより無償にてダウンロードしてご利用になることができます。

◆価格 :

●LightWave 11.6 通常版 (通常価格) 158,000 円 (税別)

LightWave 11.5 通常版 LW11.6 リリース記念キャンペーン 108,000 円 (税別)

※キャンペーン期間 : 2013 年 11 月 28 日～2014 年 1 月 14 日まで

●NevronMotion 日本語版 38,000 円 (税別)

●ChronoSculpt 日本語版 48,000 円 (税別)

◆ご購入について

LightWave 3D および LightWave 関連商品は、全国の LightWave 取扱販売店、または、ディストームオンラインショップにてお買い求めください。全国のコンピュータソフトウェア取扱家電量販店 (ヨドバシカメラやビックカメラなど) でもお取り扱い頂いております。

◆各製品のシステム要件

●LightWave 11.6 / NevronMotion

●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

●ChronoSculpt

●Windows 版 :

OS : Windows Vista/7/8 (64-bit のみ対応)

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

<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。

※各製品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、以下の URL をご覧ください。

LightWave 11.6 製品サイト :

http://www.dstorm.co.jp/dsproducts/lw11/lw116_detail/

NevronMotion 製品サイト :

<http://www.dstorm.co.jp/dsproducts/plugins/NevronMotion/index.html>

ChronoSculpt 製品サイト :

<http://www.dstorm.co.jp/dsproducts/ChronoSculpt/index.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、LightWave 3D、NevronMotion、ChronoSculpt 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。