



NewTek 社 最新バージョン LightWave 10 を発表

株式会社ディストーム（本社：東京都千代田区）は、2010年10月15日、日本科学未来館及び東京国際交流館（東京都江東区）で開催中の展示会「3DCG CAMP 2010」にてLightWaveの新バージョン「10」を発表いたしました。

LightWave 10 は、NewTek社が開発した新テクノロジー「CORE」と、従来のモデラーおよびレイアウトが統合される最初のバージョンとなるLightWave 3Dです。このCORE、モデラー、レイアウトの三つが連動することにより、LightWaveユーザーはこれまで慣れ親しんだワークフローおよび機能性を損なうことなく、更に革新的でインタラクティブなCOREテクノロジー機能を利用することが可能となります。

LightWave 10 は、他の3Dアプリケーションにはないユニークな機能を提供します。

そのユニークな機能として、ビューポート・プレビュー・レンダリング(VPR)、CGハードウェアエンハンスメントなどがあり、これらの機能を使うことにより、ユーザーはシーンやオブジェクトの設定作業をしながら、レンダリングした画像に近い状態のまま修正箇所を即座に確認したり、OpenGLビュー上でアンビエントオクルージョンやブルーム、ステレオスコピックアナグリフ、HDRI背景画像をリアルタイムに確認できるようになります。加えて、パイソンベースのエクスペッションやスクリプティング、Bulletリジッドボディダイナミクス、洗練されたUVマップツール群など、次世代COREテクノロジーを持つモデラーおよびレイアウト機能を提供します。

さらに**LightWave 10**では、バーチャルカメラシステム「InterSence VCAM」と3Dconnexion社製品の3Dマウスのラインアップもサポートされました。これらソリューションは、映画「Avatar」、「Tintin」、「A Christmas Carol」などの映画制作に携わったハリウッドのアーティストおよび技術者によって研究開発された技術です。

これらの強力なテクノロジーの組み合わせによって、3D空間において、よりリアルタイムに、よりインタラクティブに、ディレクターとアーティスト間のスムーズなコミュニケーションを実現します。

LightWave 10は、多くのスタッフが関わる制作現場から、少数精鋭のスマール・スタジオまで、どんな制作パイプラインにおいても柔軟に適用できる理想的なツールです。

LightWave 10の主な新機能

◆インタラクティブディスプレイおよびレンダリングツール

・ビューポート・プレビュー・レンダリング(VPR)

シーン上の照明、ノード編集時のシェーディング、そして、シーン上のオブジェクトの配置などを、インタラクティブに、かつリアルなプレビューを瞬時に表示可能

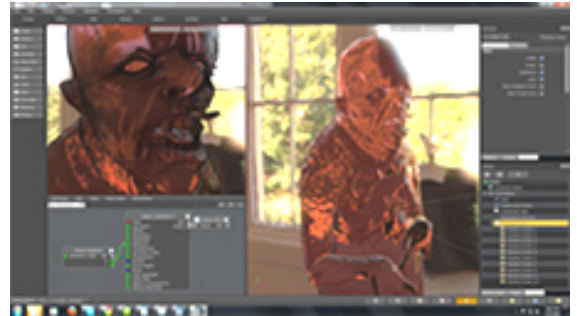
・新しいCG ハードウェア・リアルタイム・ビューポート・シェーディングの強化

アンビエントオクルージョン、ブルーム、ステレオスコピックアナグリフおよびHDRI 背景イメージの

リアルタイムOpenGL 表示

・リニアワークフロー

よりリアルなライティングおよびプロレベルのパイプラインにおける合成の柔軟性を最大限に引き出すため、ガンマ、カラースペース、カスタムのルックアップテーブル(LUT)をサポート



◆新しい没入型リアルタイム系機能とゲームツールの追加

・長編映画のVirtual Art Departments(VAD)で導入された仮想カメラ「InterSense VCam」のサポート

・3Dconnexion 社製品、3D マウスラインナップのサポート

◆リジット・ボディ・ダイナミックスの強化

・ダイナミックスとシミュレーションの統合：

建物の崩壊やガラスが割れるといったエフェクトに対する物理演算の作成、計算、シミュレーション

◆UVマッピングツールの強化

・新UV ツール

移動、スケール回転、移動、分離、スティッチ、リラックス、UV アンラップなどに加え、UV と自動テクスチャーノードのカメラ設定

◆データ互換性の拡張

・MDD (シーンファイル) 拡張と、Autodeskジオメトリキャッシュのサポート

アニメーションや物理演算、エフェクト、レンダリング用のパイプラインをきわめて柔軟性が高く、拡張可能にするための、変形および変換に関する自由度の向上

・COLLADA、FBX、ZBrush との互換性改善

COLLADA : カメラデータ、ライト、オブジェクトの置き換え、画像マップなど、アプリケーションから別のアプリケーションへのデータ転送の容易化

FBX : カメラデータ、ライト、UV マップおよび画像マップ付オブジェクト、階層構造の読み込み及び保存

ZBrush : ZBrush からのUV マップの転送および操作の容易化



◆LightWave 10 リリース時期

2010年12月頃にプレリリース版を、2011年2月頃に日本語版をリリース予定です。

◆LightWave 10 価格 (予定価格)

通常版 : 188,000 円 (税別)

アップグレード版 : 75,000 円 (税別)

<LightWave 3D 概要>

NewTek 社が開発するLightWave 3D は、直感的モデリングとアニメーションツール、そして最先端のレンダリングツールが統合された統合型3DCG ソフトウェアです。映画・テレビのビジュアルエフェクト、印刷、ビジュアライゼーション、ゲーム開発、Web などの3DCG 制作の現場で世界的に利用されています。

<会社概要>

1992年10月に株式会社ディ・ストームとして設立。2009年11月に株式会社ディストームに一新し、LightWave3D、TriCaster、3PLAYなど、米国NewTek社製品の日本国内輸入販売元を主事業としながら、受託開発やクリエイター支援などを積極的に行っております。

<本件に関するお問い合わせ>

株式会社ディストーム 広報担当

〒102-0076 東京都千代田区五番町 2-4 カサ・ド・タク 50B

TEL:03-5211-3208 FAX:03-5211-0207 E-mail:info@dstorm.co.jp

※当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。