



配信日：2020年4月30日

LightWave 3D® の最新バージョン 「LightWave™ 2020」リリースのご案内

株式会社ディストーム（所在地：東京都千代田区）は、2020年4月30日(木)より、Vizrtグループ NewTek 社製品 LightWave 3D の最新バージョン『LightWave 2020 日本語版』の発売開始を発表しました。

今回のメジャーアップグレード『LightWave 2020 日本語版』は、ブルートフォース、およびイラディアンスキヤッシュをサポートする新たな二つのラジオシティエンジンの実装、リアルなヘアを実現するシェーダーの追加、Houdini パーティクルを LightWave 上のシンプルなインターフェイス上で再現するための Partio パーティクルのサポート、トーンマッピングや環境ライトの実装など、LightWave における絵作りのパワーをより一層高めてくれる機能が搭載されています。

さらに、セルインテグレーターの拡張、Surface ID の任意設定、Diffuse Shading バツファ出力の再サポートなど、国内クリエイターからの様々な要望にお応えした機能も数多く搭載されており、この LightWave™ 2020 はクリエイターが感じたままに扱える制作活動に欠かせないツールとなっています。

◆ LightWave 2020 の主な機能追加と改良点

■ 大幅に改良され、よりパワフルになったレンダリングエンジンとシェーダー

レンダリングの美しさに定評のある LightWave は、LightWave 2020 にて、レンダリングエンジンの改良、およびいくつかの新しいシェーダーが追加されました。

● 2つの新しい大域照明レンダリングエンジン

LightWave レンダリングエンジンは、大域照明(グローバルイルミネーション)を再設計したことにより、LightWave 2020 でさらなる進歩を遂げ、アーティストに2つのラジオシティエンジンを提供するようになりました。一つはブルートフォース (Brute Force : 非バイアス型ラジオシティエンジン)、そしてもう一つがイラディアンスキヤッシュ(Irradiance



Cache : 補間型ラジオシティエンジン)です。これら新たなレンダリングエンジンは個別に、または連携して使用することで、より高品質、かつより細やかなコントロールで、求める現実世界のレンダリング結果を得られるようになります。

●SSS の改良

より優れたサブサーフェイススキャタリング(SSS)のアルゴリズムを採用したことにより、レンダリングにより高速、かつ高品質な SSS を提供するようになりました。



●ファイバーFX における 2 つの新規シェーダー

LightWave 2020 に新たに搭載された 2 つのヘアシェーダーは、フィジカルベースレンダラーを活用することで、よりリアルなヘアを実現しています。一つは **Principled Hair(プリンシプルヘア)** マテリアルです。このマテリアルは **Principled BSDF(プリンシプルBSDF)設定** をベースに、**色/キューティクル/粗さ/放射状の粗さ/屈折インデックス** の 5 つの入力だけを実装したシンプルなインターフェイスで、素晴らしい結果をもたらします。2 つめは、**AFC Hair(AFC ヘア)** マテリアルです。このマテリアルはスペキュラの設定が 2 つのセクションに分かれています。プライマリはストロークの正面側の反射、セカンダリは背面側から跳ね返った反射です。この 2 つのヘアシェーダーにより、シンプルでアーティストに馴染みやすいシェーディングオプションを選択することも、また望み通りの外観を極めるための複雑なコントロールも可能となります。



●新たなライトシステムの改良

LightWave 2020 の環境ライト(Environment Light)は、環境(Environment)と直接連動するようになり、背景(Backdrop)の直接サンプリングを追加します。環境ライト(Environment Light)はレイアウトのデフォルトシーンの一部として提供されるようになり、環境(Environment)システムの合理化をもたらします。



●トーンマッピング

LightWave 2020 で新たに追加されたピクセルフィルター **トーンマッピング(Tone Mapping)** を使用することで、レンダリングの見た目をより細かくコントロールできるようになります。**トーンマッピング**とは画像処理およびコンピュータグラフィックスの世界において使用されるテクニックであり、ある色のセットをほかの色へとマッピングすることで、ハイダイナミックレンジの画像をより限られたダイナミックレンジのメディア上で疑似的に再現する方法です。さらに、結果を迅速に得られるよう、VPR でもこのピクセルフィルターの結果を確認することができます。

■ ワークフローの改善と他の 3D アプリケーションとの連携強化

● ローカルアクションセンター

LightWave モデラーでは、アクションの中心 : ローカル(Action Center:Local)オプションを使用して、アイテムのグループに対し、移動や回転の影響を与えることができます。同じモデルデータ上で異なる箇所にある任意のエッジやポリゴンを選択すると、ローカルでそれらを一つのアイテムとしてアクションを実行するようになります。ローカルアクションセンターは、一度に複数のレイヤーに対して動作が可能であり、素早く簡単に変更を加えることができます。

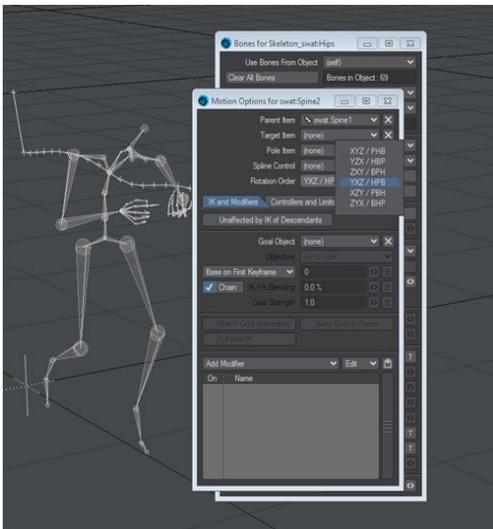
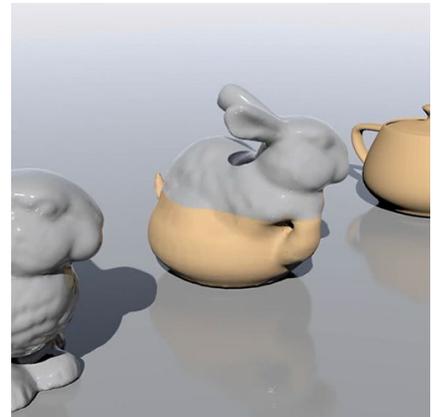
● OpenGL 描画の更なる改善

OpenGL の描画は更新され、ビューポート上において、従来よりもさらに最終レンダリングに近いビジュアライゼーションを実現します。

● OpenVDB に新しい制作ツールセットが追加

LightWave OpenVDB で新たに追加された制作ツールセットのうち、メインとなる大きな機能といえば **Partio** パーティクルオブジェクトのサポートです。

Partio パーティクルオブジェクトがサポートされたことにより、シンプルな LightWave インターフェイス上で、**Houdini** パーティクルのパワーの恩恵を得られるようになります。ほかにも、新たな **OpenVDB** にはさまざまなツールセットが追加されました。詳細は、LightWave 2020 Web サイトをご確認ください。



● モーションシステムの再設計

LightWave 2020 では、**モーションオプション(Motion Options)**へアイテムごとに**回転順序**を変更するための機能が追加され、変更した回転順序はシーンファイルに保存されます。これにより、他のアプリケーションから LightWave へとデータの移行が容易になります。さらに、ジンバルロックの問題もこの回転順序で回避可能であり、アイテムはより自然な回転順序で動きをつけることができます。

● FBX 互換性 (LW2020_FBX_Interchange)

LightWave 2020 では、パイプラインのサポートがさらに強化され、自動リギングのためのモーションキャプチャへのアクセスが向上しています。より多くの機能が **FBX フォーマット**でサポートされるようになり、他のアニメーションツールで作業する際の柔軟性が大幅に向上しています。

● インスタンス

インスタンス(Instance)機能で、**Surface(サーフェイス)インスタンス**を**静的(Static)**に設定することで、レンダリング時に評価を行わないようにする機能が追加されました。これにより、**Octane Render for LightWave**などのサードパーティ製レンダリングエンジンの処理時間の大幅な短縮につながります。また、**ノード編集**を利用した**法線(Normal)**への**オフセット(Offset)**機能も搭載されています。

■ 国内のクリエイターからの要望による機能と改善点

● Diffuse Shading バツファの再サポート

LightWave 2020 では、国内からの多くのお客様からのご要望により、LightWave 2015 以前のバージョンで出力可能であった **Diffuse Shading バツファ**が再サポートされました。

● セルインテグレーターの拡張

LightWave 2020 では、**セルインテグレーター**の機能が拡張され、セルの色を直接指定することができる**拡散色使用(Use Diffuse Color)**オプションが追加され、**セル**のキーもキーボードショートカット **DELETE キー**にて**削除**できるようになりました。



● Surface ID の任意設定

LightWave 2020 では、サーフェイス毎に **Surface ID** を任意の値に設定できるようになりました。これにより、出力される **Surface ID** をグループ分けするように設定できるようになりました。

● ショートカット利用による親子関係の拡張

LightWave 2020 では、ビューポート上でキーボードショートカット **e キー**を利用し、同一アイテム間での親子関係が設定できるようになりました。

※LightWave 2020 ホームページ :

<http://www.dstorm.co.jp/lw2020/>

※LightWave 2020 新機能紹介ページ :

<http://www.dstorm.co.jp/lw2020/new-features.html>

※LightWave 2020 日本語版 体験版 :

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

◆LightWave 2020 日本語版 製品ラインナップと発売開始スケジュール

「LightWave 2020」はすべてダウンロード版のみとなります。パッケージによるご提供はございません。「LightWave 2020」の新規およびアップグレード価格は以下の通りです。

なお、アップグレードにつきましては、リリース開始から2020年6月16日(火)までの期間は、発売記念キャンペーンとして、スペシャル価格が適用された価格にてご提供させていただきます。

<LightWave 2020 新規価格>

	新規	新規+バンドル(※1)
新規ご購入者	148,000 円 (税別)	208,000 円 (税別)

<LightWave 2020 アップグレード価格>

キャンペーン期間：2020年4月30日～2020年6月16日まで

	アップグレード	アップグレード+バンドル(※1)
LW 2019 ユーザー	50,800 円 (税別)	110,800 円 (税別)
LW 2018 以下ユーザー	58,800 円 (税別)	118,800 円 (税別)

※アップグレードは、すべての LightWave をお持ちの国内登録ユーザー様が対象となります。

2020年6月17日以降

	アップグレード	アップグレード+バンドル(※1)
LW 2019 ユーザー	60,800 円 (税別)	120,800 円 (税別)
LW 2018 以下ユーザー	72,800 円 (税別)	132,800 円 (税別)

(※1)バンドル製品は「LightWave 2020 日本語版/通常版」に LightWave の標準機能を強化するための「3rd Powers 社の 8 つのプラグイン」がバンドルされています。3rd Powers プラグイン詳細：http://www.3rdpowers.com/index_jp.html

※上記記載の製品はすべてダウンロード版のみとなります。パッケージによるご提供はございません。

◆システム要件：

●OS：

Windows 10 64 ビット
macOS 10.12(64 ビットモード必須)から 10.15

●CPU：

Windows 版：SSE4 命令セットを搭載した Intel® Core™2 以上または AMD64 (Bulldozer 以降)
macOS 版：Intel プロセッサ

●メモリ：

最小 4GB 以上

●空き容量：

2GB 以上の空き容量(コンテンツを除く)が必要
すべてのコンテンツをインストールする場合は、約 3GB 以上が必要

●その他：

最小グラフィックカード：NVIDIA GeForce 9 シリーズ以上または ATI Radeon HD 4000 シリーズ以上
ディスプレイの最小解像度：1280 x 1024 ピクセル
インターネット接続必須(製品登録時)

◆製品に関するお問合せ / ご購入先

LightWave 並びに LightWave 関連製品に関するお問い合わせは、**LightWave 取扱販売店**または**株式会社ディストーム オンラインショップ(E@STORM)**へお問合せください。

LightWave 取扱販売店リスト : <http://www.dstorm.co.jp/lw2020/price.html#retailer>

ディストーム オンラインショップ E@STORM: <https://store.dstorm.co.jp/>

商品に関するご購入前のお問合せ先 : sales@dstorm.co.jp

◆NewTek について

NewTek 社は、誰もがインターネット活用による映像コンテンツを作成し、世界中でそのコンテンツを共有することができる革新的ツールを長年に亘って提供し続けています。スポーツイベント、トーク番組、ライブエンターテインメント、学校や企業間のコミュニケーションなどのライブコンテンツの配信から収録まで、視聴者へコンテンツやブランドイメージを高品質で分かりやすく提供したいというすべてのユーザーに製品とサービスを提供いたします。主なクライアント : New York Giants、NBA デベロップメントリーグ、Fox ニュース、BBC、NHL、Nickelodeon、CBS ラジオ、ESPN ラジオ、Fox スポーツ、MTV、TWiT.TV、USA TODAY、Department of Homeland Security (DHS)、NASA、その他フォーチュン 100 の 80%以上の企業にご利用いただいています。NewTek 社は、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。

◆Vizrt について

Vizrt は、放送、スポーツ、デジタル、およびスポーツの各業界のメディアコンテンツ制作者のためのビジュアルストーリーテリングツールの世界的大手プロバイダーです。Vizrt は、リアルタイム 3D グラフィックス、ビデオ再生、スタジオ オートメーション、スポーツ分析、メディア資産管理、およびジャーナリスト ストーリーツールのための、市場を定義するソフトウェアベースのソリューションを提供しています。毎日 30 億人を超える人々が、CNN、CBS、NBC、Fox、BBC、BSkyB、Sky Sports、Al Jazeera、NDR、ZDF、Star TV、Network 18、Tencent といったメディア企業から、Vizrt 技術を通してストーリーを視聴しています。Vizrt は、500 以上の従業員を擁した世界中の 30 のオフィスで事業を展開しているグローバルな多様化企業で、Nordic Capital Fund VIII の非公開企業です。Vizrt は創造力を容易にします。

◆本プレスリリースに関するお問い合わせ先

株式会社ディストーム

電話 : 03-5211-3208

メール : info@dstorm.co.jp

ホームページ : <http://www.dstorm.co.jp/>

◆登録商標ならびに商標等について

LightWave 3D、TriCaster、TalkShow、3Play は、NewTek 社の登録商標です。LightWave、NDI、MediaDS、Media Distribution System、ProTek、Broadcast Minds は、NewTek 社の商標またはサービスマークです。本プレスリリースに記載されている他のすべての製品またはブランド名は、それぞれの所有者の商標または登録商標です。