



配信日：2023年3月28日

## VFX シミュレーション制作ツール『STORM』リリースのご案内

株式会社ディストーム（所在地：東京都中野区）は、2023年3月28日(火)より、VFX シミュレーション制作ツール『STORM』の発売開始を発表しました。

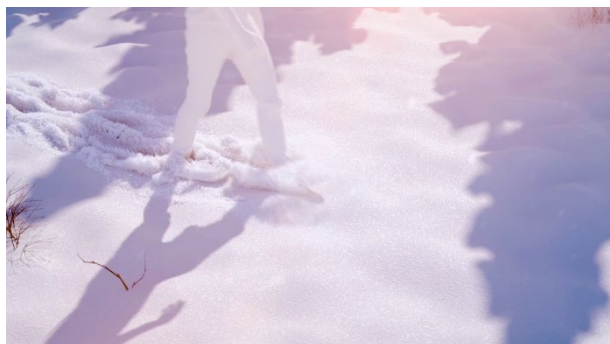
『STORM』はドイツに拠点を構え、自身も VFX アーティストとして活動している Sebastian Schafer 氏が開発を行っている、スタンドアロンの VFX パーティクルシミュレーションプログラムです。

『STORM』は、映画やテレビ番組などの VFX ショットの制作に使用するための高度なシミュレーション機能を備えたソフトウェアです。STORM が提供する高度なシミュレーション機能により、3DCG ソフトウェアだけでは値の調整や試行錯誤に時間がかかってしまう、パーティクル同士の衝突や煙、炎、流体、爆発など、さまざまな効果を生成し、よりリアルな VFX 効果を制作することができます。

### ◆STORM の特長

#### VFX シミュレーションを高速ビューポート上で作成

砂、雪、剛体、ソフトボディのような素材を高速ビューポート上で素早く設定し 3D シミュレーション結果を作成することができます。さらに現バージョン(0.6.009)では、実験的な機能として、クロスや煙、炎などを流体力学に従って表現する機能が実装されています。



#### 海外スタジオ・プロジェクトでの活用実績

『ゲーム・オブ・スローンズ』や『X-MEN：ダーク・フェニックス』などのテレビシリーズ作品や長編映画のプロジェクトの制作において活用された実績を誇ります。

## スマートなユーザーエクスペリエンス

『STORM』は、高速ビューポートとスリムなユーザーインターフェイス、直感的かつインタラクティブなワークフローで、軽快なシミュレーションの反復作業を提供します。

### ◆STORM の主な機能紹介

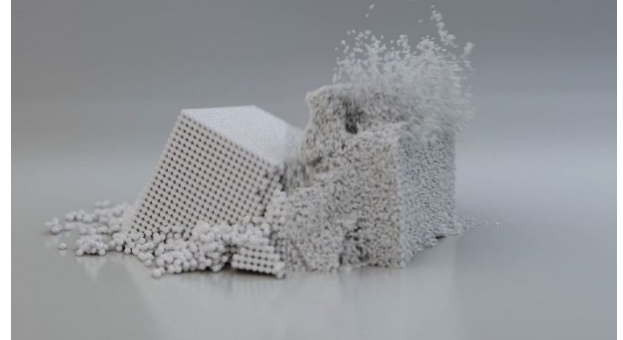
#### ●マルチソルバー

パーティクル、粒子、フルイド、クロス、炎、煙などのVFXシミュレーション



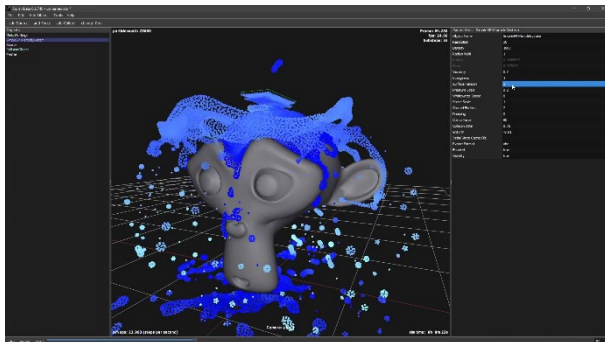
#### ●VDB ツールキット

ボリュームやパーティクルメッシュの作成、ブーリアンや崩壊表現など



#### ●高速ビューポート

数百万個のパーティクルや高解像度メッシュも軽快に動作！簡略化された UI による集中できる作業環境



#### ●安定性

生産実績のある安定した高速なソルバー



#### ●マルチスレッド

最新アーキテクチャの導入による効率的なマルチスレッド処理でシミュレーションの高速化を実現。パーティクルシミュレーションの CUDA サポート(Windows)

#### ●入出力

obj、bin、abc、vdb、prt の各フォーマットでの入出力

## ※STORM ギャラリー

その他、STORM で作成されたシミュレーション結果は、以下の URL をご覧ください。

<https://www.dstorm.co.jp/product/storm/>

## ●さまざまな 3DCG ツールとのコラボレーションが可能

『STORM』は、業界標準ファイルフォーマットである OBJ、Alembic、vdbなどをサポートしており、エクスポートされるシミュレーションデータは MODO や LightWave のみならず、Maya、3dsMax、Houdini、Cinema4D、Unreal、Unity などといったほぼすべての 3DCG ツールでの読み込みや参照が可能です。

MODO および LightWave との連携に関しては、YouTube にて解説動画を公開しています。

## ※Modo から STORM へのデータ出力および STORM からのデータ入力

<https://youtu.be/xyddQLPgrVQ>

## ※STORM から出力されたデータを LightWave 3D で読み込む方法

<https://youtu.be/hbra-8i59fE>

## ◆STORM 製品ラインナップと価格

<個人クリエイターや年間収入 9 万米ドル(1200 万円)以下の小規模スタジオ向け>

**STORM インディライセンス 22,800 円(税抜)**

<年商 9 万米ドル(1200 万円)以上のスタジオや個人向け>

**STORM スタジオライセンス 45,800 円(税抜)**

※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。

※教育機関での利用をご希望の場合は <sales@dstorm.co.jp> までお問い合わせください。

## ◆STORM 製品提供内容

- ・STORM 英語版プログラム (Windows/macOS)
- ・STORM 日本語ドキュメント (クイックスタートガイド pdf、ノードグラフチュートリアル pdf)
- ・STORM 日本語ビデオマニュアル (合計収録時間：100 分以上)

※パーティクルシミュレーションツール「STORM」ビデオマニュアルサンプル(抜粋)

<https://www.youtube.com/watch?v=9KcGLTFrQx0>

## ◆システム要件

OS については、現時点で最新の Windows 11、または、macOS Ventura で動作します。これら以下の OS のバージョンについては、必ずご購入前に下記の STORM のデモ版(体験版)をダウンロードし、お客様のマシンでお試しください。

また、STORM は、Granular および SPH パーティクルシステムに対して CUDA による GPU アクセラレーションをサポートしています(Windows 版のみ)。このため、グラフィックスカードについては、CUDA に対応する Nvidia の高性能グラフィックスカードが必要となります。

## ◆STORM のデモ版(体験版)について

STORM のデモ版(体験版)は、メーカーサイトの「Try STORM」から無料でダウンロードすることができます。デモ版は、お客様が設定したシミュレーション結果の保存や書き出しはできませんが、それら以外の機能は製品版と同じです。

※注意事項：メーカーサイトの「Try STORM」からダウンロードできるデモ版に付属されるドキュメントは、すべて英語表記です。

また、STORM 社から提供されるいくつかのサンプル出力ファイルをメーカーサイトの「Try STORM」からダウンロードして、お客様が STORM と連携されたい 3DCG ツールにおけるファイルの読み込みの有無を確認することができます。

※STORM デモ版(体験版)およびサンプル出力ファイルのダウンロード先：

<https://storm-vfx.com/#Try>

## ◆製品に関するお問合せ / ご購入先

STORM 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 オンラインストア (E@STORM)へお問合せください。

LightWave 取扱販売店リスト：<https://www.dstorm.co.jp/buy/>

ディストーム オンラインストア E@STORM：[https://store.dstorm.jp/itemList2.php?root\\_no=2057](https://store.dstorm.jp/itemList2.php?root_no=2057)

商品に関するご購入前のお問合せ先：[sales@dstorm.co.jp](mailto:sales@dstorm.co.jp)

## ◆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 セールス&マーケティング部

電話：03-6778-2828※

メール：[info@dstorm.co.jp](mailto:info@dstorm.co.jp)

ホームページ：<http://www.dstorm.co.jp/>

※弊社ではテレワーク推進中につき、製品やサポートに関するお問い合わせはすべて電子メールにてお願い申し上げます。

## ◆登録商標ならびに商標等について

Sebastian Schaefer、Storm ロゴは、米国、およびその他の国における商標または登録商標です。その他の記載の会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。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。