

■ 新機能リスト

機能	メリット	モデラー	レイアウト
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)	インタラクティブなライト、ノードによるシェーディングやシーン設定が施されたシーンおよびオブジェクトを、リアルなビューで瞬時に確認可能		●
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		●
データ互換性の拡張			
Autodesk ジオメトリキャッシュ用にサポートされたパワフルな新しい拡張性を持つ MDD	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		●
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および保存	●	●
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	●	●
ZBrush 互換性の改良	ZBrush からの UV マップの転送および操作の容易化		●
OBJ UV サポートの改良	複数 UV マップのインポートおよびエクスポートをサポート	●	●
新しい没入型リアルタイムゲームツール			
長編映画の Virtual Art Departments (VAD) で導入された InterSense VCam 仮想カメラをサポート	3D アプリケーション内における大規模な 3D シーンで、ライトを配置したり、カメラを直接リアルタイムにコントロールすることで、よりリアルなロケーション体験の実現		●
3D マウスである 3Dconnexion 製品ラインナップのサポート	仮想空間を適り抜けたり、リアルタイムにカメラやライトをコントロールしながらモデルやシーンとのやりとりを可能に		●
SpriteGen	リアルタイムおよびゲームエンジン用のスプライトアニメーションイメージの自動生成		●

※ 上記に記載された内容は予告なく変更される場合がございます。予めご了承ください。

システム要件:

Windows®: 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

Windows: OS
64ビット: Windows VistaもしくはWindows 7の64ビット版

32ビット: Windows VistaもしくはWindows 7

Mac®: ハードウェア
Intel プロセッサ
USB ポート

Mac: OS
Snow Leopard® 10.6 以降

グラフィックスカード(Windows&Mac)
NVIDIA GeForce 8400シリーズ
もしくはATI X1600

その他
DVD-ROM必須 | インターネット接続環境

• 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。
• LightWave 10の最新の機能情報および制限事項、その他の製品情報については下記をご覧ください。
<http://www.dstorm.co.jp/dsproducts/lw10/index.html>



LightWave 10 日本語版 特別パッケージ

開発元: 米国New Tek社
国内販売元: 株式会社ディストーム

国内発売元: 株式会社イーフロンティア
購入前相談窓口: 0570-064-128
受付時間: 11:00~13:00/14:00~17:00
土曜日、日曜日、祝祭日、弊社規定の休日はお休みさせていただきます。

<http://graphic.e-frontier.co.jp/lightwave/10/>

© DSTORM, Inc. All rights reserved. www.dstorm.co.jp
LightWave, LightWave 3D, は米国NewTek社の商標または登録商標です。NewTek, NewTekロゴは米国NewTek社の登録商標です。

■ 主な新機能

VPR / レンダリング



LightWave 10 VPR機能。レイアウトのワークスペース内部において、インタラクティブに反射や透明度、シェーディング、ラジオシティなどのレンダリング結果をリアルタイムに確認できます。

VPR / アニメーション



LightWave 10 VPR機能。レイアウトのワークスペース内部において、レンダー環境と同じライティング、シェーディングを行いながらリグやアニメーションを操作可能です。

拡張ツール



LightWave 10 のデータ拡張ツールでは、Autodesk社のジオメトリキャッシュをサポートする拡張MDD、FBXやCOLLADAがサポートされています。

カメラ



新しいステレオスコピックカメラのリグではアナグリフステレオスコピックプレビューを、OpenGL画面上でリアルタイムに確認できます。

カラーワークフロー



リニアカラースペースワークフローの機能。ガンマ、カラースペースなどのサポートが可能になり、よりリアルなライティング、合成を簡単に行えるようになります。



Khalid Al-Muharraqi



Image courtesy of Shoham Blau



Khalid Al-Muharraqi



Image courtesy of Zoic Studios



Antonis Kotzias



Neal MacCormack



Image courtesy of Nickelodeon

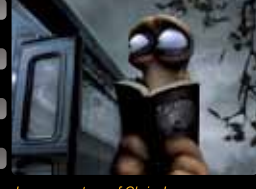


Image courtesy of Chris Jones



Illustration and image by Joe Zeff Design at Splashlight

LightWave™ 10



Bill Plewos

COUNT ON IT!

LightWave 10 は
あなたの期待に応えます!



Neal MacCormack

LightWave 10 は、他の 3D アプリケーションではお目にかかれないユニークな機能をアーティストに提供します。

LightWave 3D の起動の速さは、あなたの頭に浮かんだ一瞬のアイデアを、逃すことなく制作に入ることが可能です。

LightWave 10 は、快適なレスポンスをベースに、作業の効率性を重視した 3D パイプラインを提供します。LightWave アーティストたちは、限られた予算の中で納期どおりに、クライアントを納得させるグラフィックスやアニメーションをお届けしています。大ヒット映画やゴールデンタイムのテレビ番組、広告など、LightWave 3D を利用して制作された作品を、至る所で目にされていることでしょう。

ビューポートプレビューレンダリング (VPR) やアナグリフ・カメラリグなどの機能を使えば、シーンに加えた修正やエフェクト効果を OpenGL ビュー上でリアルタイムに確認できるようになります。

Feature Film

LightWave 3D は、「レボゼッション・メン」「アリス・イン・ワンダーランド」、「アバター」、など、数多くのハリウッドの大ヒット映画、日本では「コイ☆セント」などの製作に貢献しています。



AVATAR ©Twentieth Century Fox



コイ☆セント © 遷都 2000 年祭実行委員会 / アニメーション制作：サンライズ

Game

LightWave 10 は、革新的な CORE テクノロジーによって、インタラクティブ性をさらに強化しています。快適なレスポンス、柔軟性、価値、コントロールといったものがアーティストにとって心強い味方となります。



ドラゴンクエストIX 星空の守り人

©2009 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/LEVEL-5/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

ムービー制作：神風動画



頭文字 D EXTREME STAGE

©SEGA / オープニングムービー制作：青山敏之

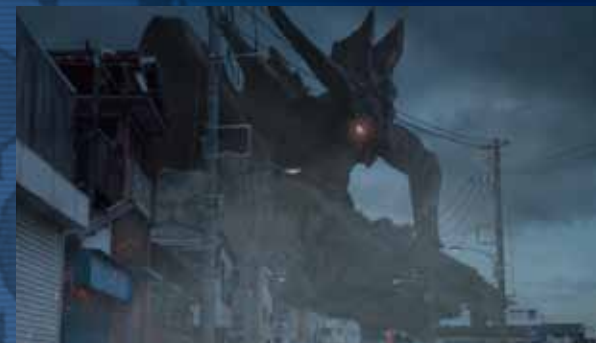


RIDGE RACER 3D

©NBGI 株式会社バンダイナムコゲームス / 制作：株式会社ウイカ

Television

LightWave 3D は、エミー賞受賞作品のテレビ番組を毎年のように輩出し続けています。これまでの過去9年間において「バトルスター・ギャラクティカ」、「LOST」、「Star Trek: Enterprise」、「Firefly」、「デューン / 砂の惑星」、「Star Trek: Voyager」など、9 作品もの大ヒットテレビ番組がエミー賞を獲得しています。



MM9 ©2010 「MM9」製作委員会 / CG 製作：鈴木 朗



カルルと不思議な塔 ©KARL-TOWER PROJECT / ウサギ王



家電漫才 ジョン・テレビ SHOW ©2006 John TV Project

Individual Works

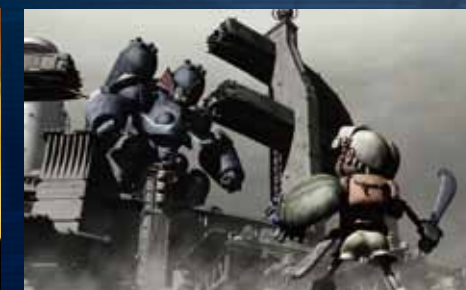
インディペンデント系のアーティストも、大きなプロダクションと同様、スクリーン上に常に妥協の無い世界を表現したいと考えています。LightWave 3D は、アーティストが必要とするパワフルなツールを全て兼ね備えており、個人や小規模プロダクションチームの夢を叶えます。



3DCG AWARDS 2010 年 アニメーション部門準優勝作品
ちょう使いまわし © Aiken Tarafu / 作者：Aiken Tarafu



Urs Image courtesy of Moritz Mayerhofer



ナマズンガー ©2011 御動画処 一休庵

Digital books

LightWave 3D は、パワフルなモデリングツールと効率的なナビゲーションを可能とするインターフェイスにより、カメラワークやシーン作成などの作業を直観的に進めていくことが可能です。



ドジッタース

©Kitune / 作者：秋元きつね Kitune Akimoto

Mechanic design

LightWave 3D は、精巧な形状を作成することができるモデラーに加え、パワフルなレンダラーを備えています。独自のワークフローは、他の製品と比較にならないほどクリエイティブな作業に適しています。



シュタインズ・ゲート

©2011 5pb. / Nitroplus 未来ガジェット研究所
PropDesign Shigeyuki Koresawa

Modeler / 主な機能

- 作成
プリミティブ[ボックス、ボール、ディスク、コーン、その他] / ポリゴン / エッジ / 日本題に対応した文字ツール / ポイント / スプリー / ランダムポイント / 囲い面 / メタボール / ベジエ曲線 / ドロー曲線 / キットマルクラーウ サブティビジョン
- 変形ツール
移動、回転、拡大縮小 / ドラッグ / センターツール / 斜体 / 磁力 / ドラッグネット / ドラフ / アライナー / ローヴ / ストレッチ / 分割スケール / 先細り / ジッター
- マルチ加工
レベル、エッジレベル / マジックレベル / ラウンダー / 押し出し、回転 / スムース押し出し / スーパーソフト / 鏡面複製 / ナイフ / カット / デバイド
- 構造ツール
ポイント、ポリゴンの減少ツール / プーリアン演算 / ドリル / プリッジツール / 自動パッチ化 / スピードプーリアン / グトルサブパッチ

- 詳細ツール
ポイントの結合、統合、整列 / ポリゴンの反転、回転、結合 / 曲線のスムース化 / 計測ツール
- マップツール
VMAPの作成 / ウェイト、ボーンウェイト / 頂点カラーツール / VertexPaint / UVテクスチャ作成 / ポイント、ポリゴンへのマップ編集 / モーフターゲットの作成
- セットアップツール
スケルコンの作成と編集 / スケルコンツリーによる管理 / ラクシコン / パワーゴン
- ユーティリティツール
コマンド履歴 / LScript
- ビューツール
パン、ズーム / レイヤー管理 / 選択ツール / 選択セットの作成

Layout / 主な機能

- レイアウトの基本機能
4面マルチビュー / ノンモーダルマルチウィンドウ / カスタマイズ可能なメニューインターフェイス & キーボードショートカット / 10種類のビューポートタイプ / スケマティックビュー / シーンエディター / インクリメント保存可能なシーンとモデル管理 / 保存可能なコマンド履歴、ドープシート / ドープトラック / オブジェクト管理 / シーン管理 / 保存可能なアニメーションプレビュー / VIPER / ImageViewer / プリセットジョーグース / Visor / 背景設定 / SkyTracerフォグ / HyperVoxels / グロウ効果 / ピクセルフィルタ / イメージフィルタ / DigitalConfusion / FiberFX / オーディオファイル / モデラーツール / ビューポートプレビューレンダリング (VPR) / ステレオスコピックプレビュー / アイテムスタッキング / ヴァーチャルスタジオ / リニアワークフロー
- ファイルの出入力
モデルデータLWO/OBJ (ZBrush互換) / DXF/3DS等 / VRML出力機能 / MDD-GeoCache / FBX / Collada

- モーション
MOT / BVHの入力
- 影
レイトリースシャドウ / シャドウマップ
- カメラ
カスタム可能な解像度 / ズームファクター等のカメラ属性
選択可能なアンチエイリアス / モーションブラー / フィールドレンダリング / マスク処理 / カメラセクター / アドバンスドカメラ / 平行カメラ / サーフェイスベイクンカメラ / ShiftCamera / ステレオスコピック
- 色・質感編集
10種類の基本質感 / アルファチャンネル設定 / グロウ効果 / 画像マップ / プロシージャルマップ / グラディエントマップ / 18種類のプレントモード / 6種類のテクスチャ投影法 / UVアニメーション / 鏡面反射、鏡面反射マップ / 画像編集機能 / 屈折オブジェクト / 屈折マップ / セルシェーダー / フレネルシェーダー

- ノード編集
光沢、拡散、反射、透過シェーダー / サブサーフェイスキャットリング / 数式による制御 / ジオメトリのスポット情報 / 頂点マップの利用 / 新プロシージャル / 変位マップノード
- ライト
5種類のライトタイプ / レンズフレア効果 / ボリュームライト
- アニメーション
TRSアニメーション / 3種類の座標システム / 多彩なキーフレーム編集機能 / パスアニメーション / 多彩なチャンネルモディファイヤ / モーションミキサー / IK、フルタイムIK / 親子関係付け / モーフイング / スライダーズ / スティック / タイムワープ / Relativity
- エクスプレッション
エクスプレッションビルダー / エクスプレッションエディター

- ボーン(スケルトン)
ボーンウェイトマップ / マッスル設定 / ボーン描画 / ボーンツール / ジョイント / ジョイント角度の設定 / RIG入出力 / 変位マッピング / IKブラスター
- レンダリング
レイトリースオブション / ラジオシティ / コースティクス / マルチスレッド対応 / 多種のアニメーションフォーマット / 多種の静止画フォーマット / アルファチャンネル保存 / プリントアシスト / ネットワークレンダラー / アダプティブピクセルサブティビジョン
- 物理演算
ParticleFX / ボーンダイナミクス / リジッドボディダイナミクス / ソフトボディダイナミクス / クロスダイナミクス / Hard Link / Meta Link / ウィンドバスの制御 / 衝突 / ウィンド / 重力 / パーティクルエミッター
- スクリプト
LScript / LScriptコマンド / SDK