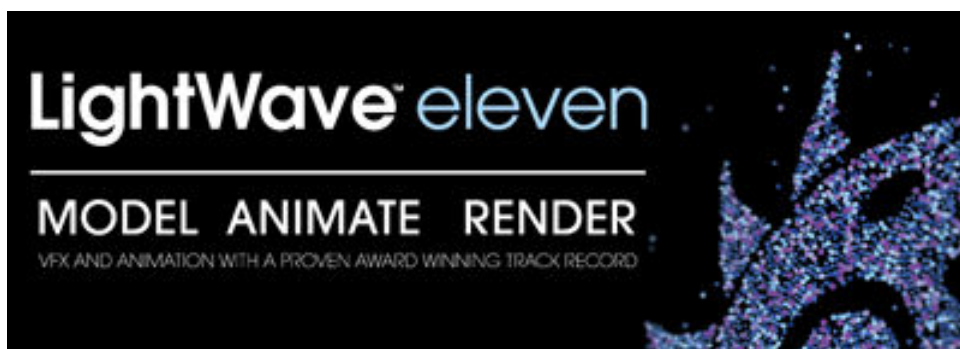
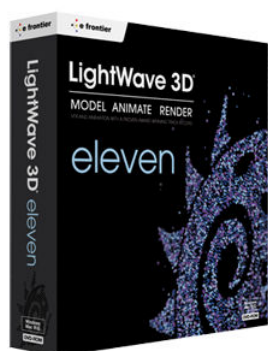


## これまでの制作表現の境界線を大きく打ち破る新バージョン 『LightWave 11 日本語版 特別パッケージ』 発売のお知らせ

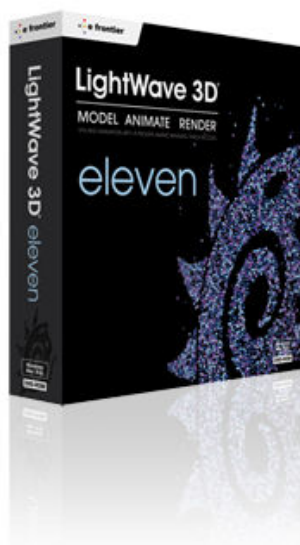
株式会社イーフロンティア（本社：東京都新宿区、代表取締役：安藤 健一）は、LightWave 3D の最新版『LightWave 11 日本語版』にチュートリアルマニュアルを付属した特別パッケージ『LightWave 11 日本語版 特別パッケージ』を2012年5月28日（月）に発売いたします。



[ ライトウェーブ イレブン ]

### ● 『LightWave 11 日本語 特別パッケージ』とは

「LightWave 11 日本語 特別パッケージ」には、LightWave 11 日本語版ソフトウェア(DVD-ROM)、LightWave 11 コンテンツディスク(DVD-ROM)、LightWave 11 日本語マニュアル(電子マニュアル/PDF)、ハードウェアキーとユーザー様のペースに合わせてLightWave 3Dを習得できるLightWave 11 日本語チュートリアルマニュアル本が付属します。



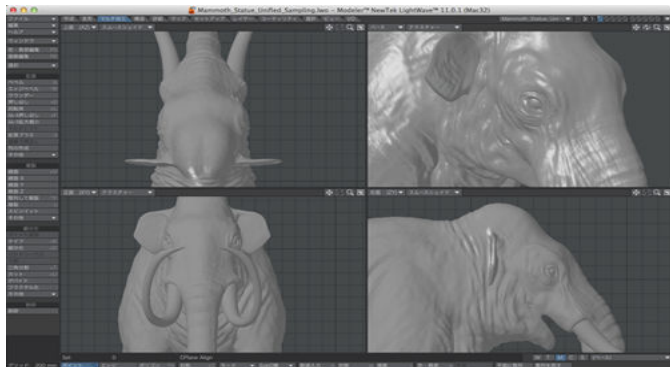
プログラム  
ディスク



コンテンツ  
ディスク

## ● 『LightWave 11』 とは

LightWave 3D は、モデリングからアニメーション、エフェクトや物理演算などの一連の作業をこのパッケージでおこなうことができ、映像製作スタジオ、ゲーム開発、教育現場、ビジュアライゼーション、そして趣味の製作と幅広い分野で利用され続け、ユーザーの声を取り入れた開発は、国内外問わずパイオニア的な存在で、初心者からベテランまで 3DCG 映像を製作できるコストパフォーマンスに優れた統合型 3D アプリケーションです。LightWave 3D は、エミー賞受賞を含む数多くのビジュアル・エフェクト分野において賞を獲得し続けています。



「たった 10 人のアーティスト たった 6 ヶ月の制作期間 それを可能にしたのが "LightWave"」  
映画「Iron Sky」VFX プロデューサー Samuli Torssonen 氏

映画「Iron Sky」ディレクタ Timo Vuorensola 氏は、「Iron Sky」の CGI 制作に関して、以下のように語っています。「私たちは、この Iron Sky の映画制作にあたって、膨大な量の CG カットをこなさなければならず、限られた予算と限られた時間内において、CG でどこまで表現できるかを探りながらのスタートとなりました。このプロジェクトを成功させるため、我々は世界中から選りすぐった最高クラスの LightWave アーティスト 10 名からなる少数精鋭のチームを組み、約半年間の制作期間で実に 890 もの CG カットの製作を成し遂げたのです。このようなスケールの作業は、LightWave 無しでは実現不可能でした。なぜなら、LightWave は、非常に他のツールとのパイプラインに対して柔軟であるだけでなく、操作も覚えやすかったからです。LightWave は、この映画全体を制作するための鍵となるソフトウェアでした。LightWave は、この映画のビジュアルエフェクトにとって、最も重要なプログラムだったのです。」

このように LightWave は、3D パイプラインにおいて非常に効率性が高いバックボーンをアーティストへ提供します。LightWave は、パワフルかつ操作レスポンスも良いツールであり、アーティストが作品を作り上げるために必要とされるツールが全て備わっています。個人製作であっても、またはチームでの製作であっても関係ありません。LightWave は、他のパイプラインとも非常にスムーズなやり取りが可能です。厳しい納期、クライアントのシビアな要求に直面しても、LightWave は柔軟に、そして確実に期待に応えてくれるのです。LightWave を採用することで、テレビ、映画、デザイン、建築プレゼン、印刷物、ゲーム、そしてその他様々な分野において、時間通りに、かつ予算内でクライアントを満足させることができるはずです。さらに LightWave アーティストは、ビジュアルエフェクトとアニメーション部門において、いかなる 3D ソフトユーザーよりも、エミー賞を始めとした数々のテレビ・映画のアワードを受賞しており、これこそが LightWave の真価を証明しているのです。

## ● 『LightWave 11』 主な新機能

### ● インスタンス

インスタンスは元となるソースオブジェクトの複製ではありますが、見た目が全く同じである必要はありません。スケールや位置、回転、さらにはサーフェイスまでもオリジナルとは全く異なる設定へとランダムに変更することが可能です。これにより、いくらでもインスタンス機能を使うことができるのです。



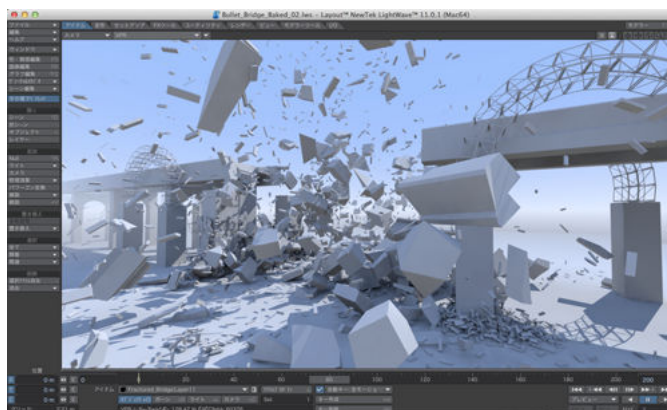
### ● フロッキング(群集)

フロッキングコントローラを使うと、近隣のアイテムと衝突することなく、ターゲットに整列したり、一つの大きな塊となりながら、リアルで自然な群集の動きを簡単に作り出すことができます。フロッキングシステムには三つの要素があります。



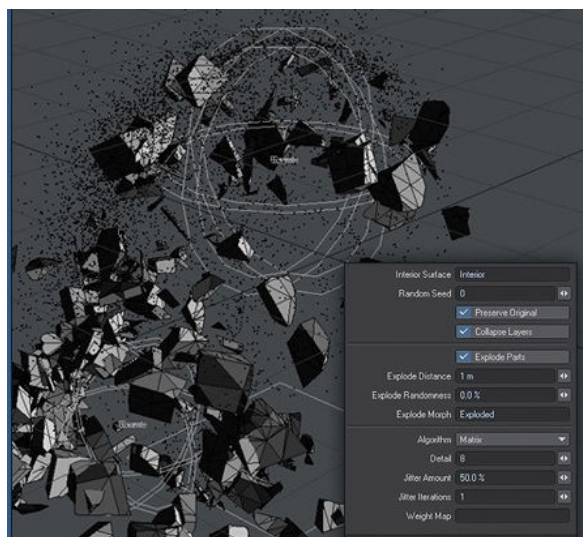
### ● Bullet 物理演算

レイアウト上へ Bullet 物理演算エンジンを直接組み込んでいるため、モデラーに追加された新しいフラクチャーツールを使用することで、説得力のある物理演算ベースのアニメーションを作ることができるようになります。ビルの崩壊や爆発、ランダムなパターンで展開されるアイテムの自然な配置といった、手動で処理するには難しいシチュエーションをも可能にします。



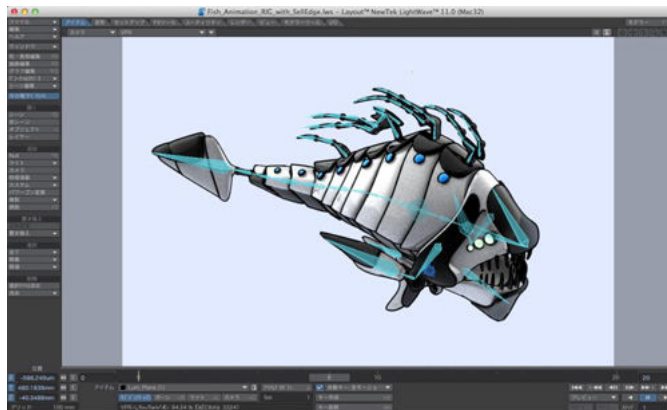
### ● フラクチャー(粉碎)

粉碎された時点における各破片の形状を微調整するために方法、またそれに関する様々な設定が用意されています。また、出力された粉碎のエンドモーフを作ることにも可能であるため、物理演算の使用にかかわらず、爆発アニメーションを作り出すことができます。



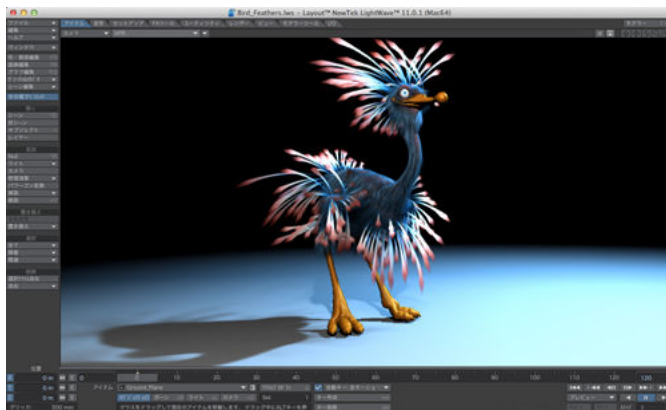
## ●VPR の拡張

セルエッジ(輪郭線)の表現が VPR(ビューポートプレビューレンダリング)に対応いたしました。これまでは、レンダリングをしないと確認できなかったエッジ(輪郭線)の表現が VPR に対応したことで、トライアンドエラーの繰り返しが軽減され作業の効率化を図ることができます。セルアニメを制作される場合、また輪郭線の表現を多用される場合に、特に有効な機能です。



## ●FiberFX の拡張

FiberFX には新しくボリュームレンダリングモードが実装されました。"Stroke"はボリュームレンダリング用のオリジナルのシェーディングメソッドです。"Solid"に設定すると、通常のサーフェスのようなシェーディングおよびマテリアルを適用することができます。これにより非常に複雑な 外観を持つファイバーを簡単に作れるようになり、ファイバーに沿ってパラメータで制御され円柱状のレンダリングを実行することが可能です。



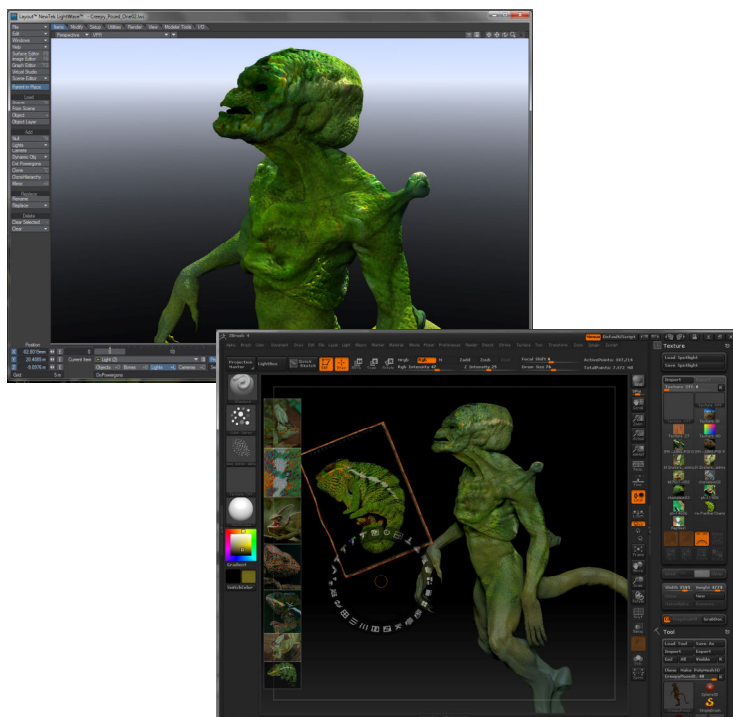
## ●Shadow Catcher ノードマテリアル

Shadow Catcher ではレンダリングによって背景面上に落ちた影や反射を取得し、背景上の"リアル"な地面と一致するようモデリングされたオブジェクトへとつします。Shadow Cather ノードは他のシーンアイテムの影と反射をレンダリングだけを行うノードであり、地面モデルのサーフェスは無視します。結果はリアリティ溢れるものとなり、あたかも写真の中に CG エlementが実在するかのように、背景面上へと完全に影と反射を溶け合います



## ●互換用ツール

LightWave 11 のレイアウトおよびモデラーへと、GoZ はしっかりと実装されており、すべての機能を提供しています。これにより、テクスチャマップに関する全ての設定、およびモデルデータをやりとりできるようになります。さらにモデラーでは、フェイシャルモーフなどに使われるエンドモーフ用スカルプティングに対して も、ZBrush を使用できるようになっています。



## ●レンダバッファ機能拡張

画像を生成するレンダエンジンにより生み出される様々なバッファを保存・閲覧する機能が、LightWave 11 によりパワフルに、より簡単に機能するようになりました。

新しい Compositing Buffer Export パネルでは、バッファに含めるオブジェクトを特定できるようになり、保存・閲覧用のバッファを選択しやすくなりました。

## ●Python スクリプト

Python は大半の CG パイプラインにおいて普及している業界標準のプログラミング言語です。LightWave 11 に Python が包括されることにより、スタジオパイプラインにおける LightWave の統合はさらに加速し、Python に馴染みのあるユーザー はすぐにも LightWave 用のツールを提供できるようになるでしょう。

LightWave 11 では、この他にも様々な機能の追加や改善・改良が施されているバージョンです。

## ●製品一覧

名称	LightWave 11 日本語 特別パッケージ	LightWave 11 日本語 学生・教員版
JAN コード	4528992078259	4528992078266
商品コード	DMLWB0H111	DMLWB0H311
標準価格	156,975 円(税込)	50,400 円(税込)
発売予定日	2012 年 5 月 28 日(月)	
プラットフォーム	Windows / Mac OS X	
メディア	DVD-ROM	

## ●動作環境

	Windows	Mac OS X
対応 OS	Windows Vista もしくは Windows 7 (32bit/64bit)	Mac OS X 10.6 以降 (32bit/64bit)
CPU	Intel CORE 2 以降もしくは AMD64	Intel プロセッサ
メモリ	32 ビットの場合は 2GB 以上 (4GB 以上を推奨)、64 ビットの場合は 4GB 以上	
ハードディスク	1GB 以上の空き容量 (コンテンツインストール時 4GB 以上必要)	
グラフィックス	最小 : 64MB RAM、nVidia GeForce FX 5200 または ATI Radeon 9500 以上、 推奨 : 128MB RAM、nVidia GeForce 7300/Quadro FX 350 またはそれ以上、 もしくは、ATI Radeon X1300/FireGL V5200 またはそれ以上となります。	
モニタ	1024 × 768 ピクセル以上 1280 × 1024 ピクセル以上を推奨	
その他	・ DVD-ROM ドライブ ・ USB ポート ・ インターネット接続環境 注 : ビデオカードを搭載しないオンボードグラフィックチップを採用したノート型コンピュータやデスクトップコンピュータの場合正常にご利用いただけません。	

開発元：米国 NewTek 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

LightWave、LightWave 3D は、米国 NewTek 社の商標または登録商標です。  
その他、記載の商品、会社名は、各社の商標または登録商標です。

## ●製品 URL

<http://www.e-frontier.co.jp/product/lightwave/11/index.html>

<掲載用連絡先>  
株式会社イーフロンティア  
<http://www.e-frontier.co.jp/>

<プレスからのお問い合わせ>  
株式会社イーフロンティア 〒162-0806 東京都新宿区榎町 43-1 神楽坂ビル  
広報担当：橋本                      広報用メール： [pr@e-frontier.co.jp](mailto:pr@e-frontier.co.jp)