



## 「LightWave™ 10 用 Kinect™ for Xbox 360®対応プラグイン」 12月初旬よりオープンソース提供開始のご案内

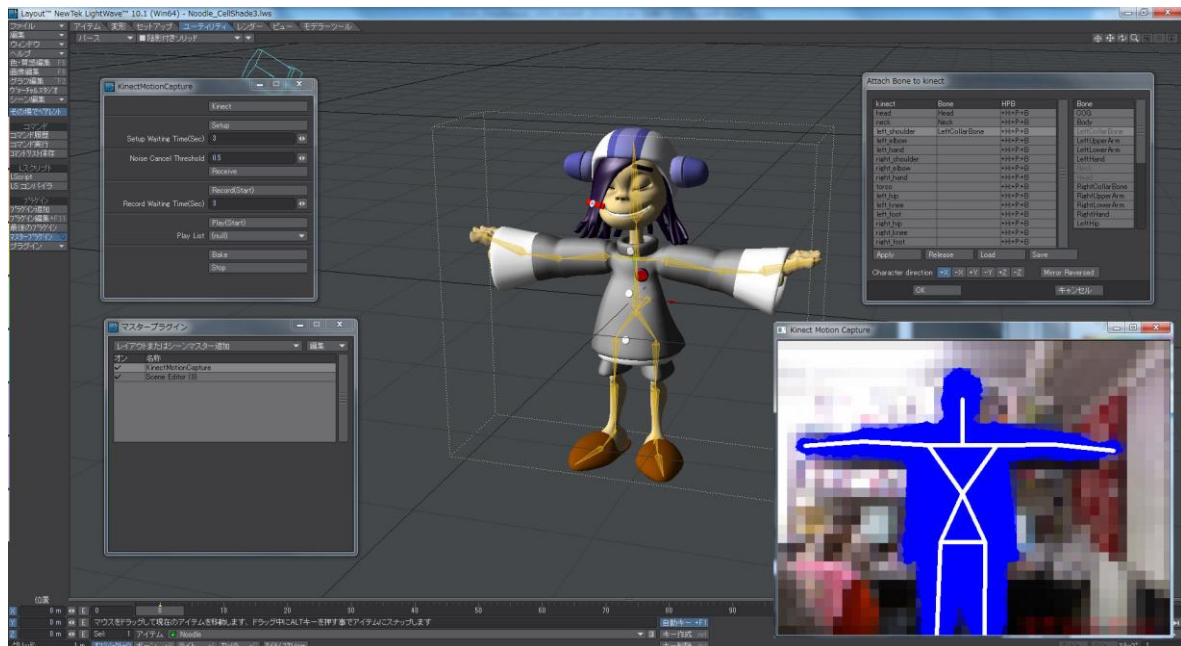
株式会社ディストームは、2011年11月16日（水）より幕張メッセ（千葉）にて開催される国際放送機器展（Inter BEE 2011）にて、マイクロソフトが販売している Xbox 360® Kinect™ センサーを利用して、米国 NewTek 社製 3DCG ソフトウェア『LightWave™ 10』用に対応させた『Kinect™ Motion Plugin for LightWave™』を自社開発し、2011年12月初旬より、LightWave™ 10 ユーザーへオープンソースにて無償提供する旨を発表した。

LightWave™ 10 に、ディストーム社が開発した『Kinect™ Motion Plugin for LightWave™』をインストールさせるだけで、Xbox 360® Kinect™ センサーを利用した簡易モーションキャプチャーシステムが実現する。

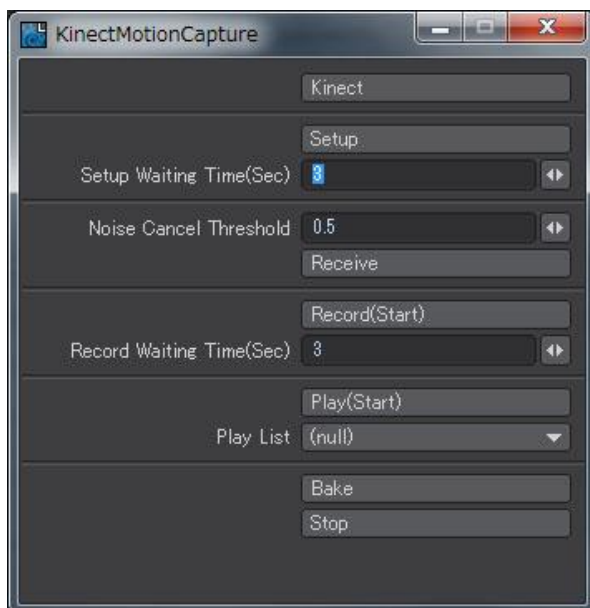
設定方法はいたって簡単。まずは、LightWave™ 10 に『Kinect™ Motion Plugin for LightWave™』をインストールし、さらに、PrimeSense 社の OpenNI、インテル社の OpenCV をインストールする。そして、Xbox 360® Kinect™ センサーを LightWave™ 10 を使っている PC へ接続するだけ。後は、LightWave レイアウト上で『Kinect™ Motion Plugin for LightWave™』を起動し、キャラクターをロードし、マスタープラグインから Kinect™ と LightWave の Bone をアタッチし、Xbox 360® Kinect™ センサーに対して被写体の全身を認識させることにより、被写体の動きを、LightWave レイアウトのキャラクターにリアルタイムに反映することができる。

もちろん、リアルタイムに動かしたキャラクターは、フレームに記憶することにより、LightWave™ 3D のシーンデータとして保管することができます。

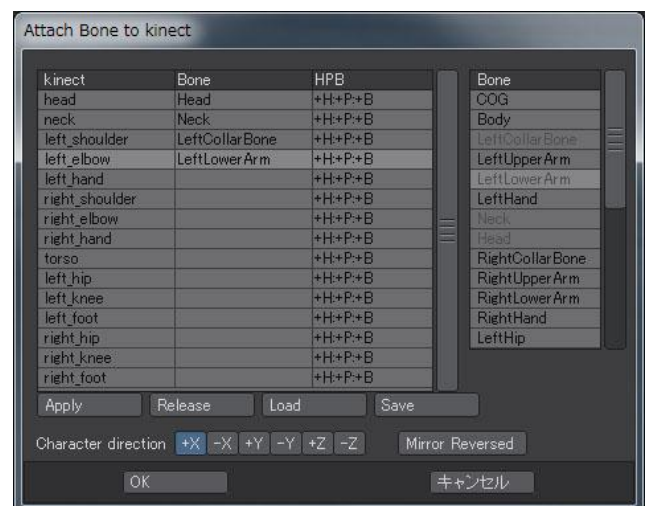
## Kinectでの認識、ボーンのアタッチ画面



## セットアップ画面



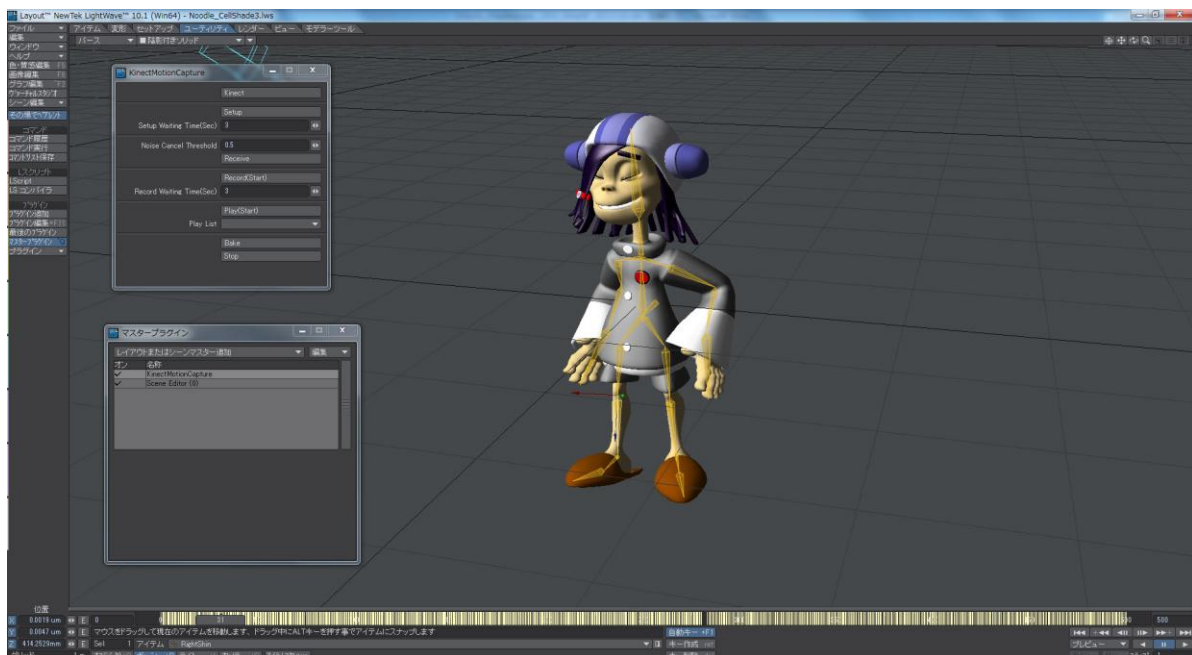
## Kinect とボーンのアタッチ画面



## KinectとLightWave 10のシンクロ画面



## モーション情報セーブおよびフレームへのベイキング画面



### ◆動作環境：

- Windows 7 (32bit, 64bit)
- LightWave™ 10 が動作する環境
- Xbox 360® Kinect™ センサー

- ◆価格：無償（オープンソースにて提供）
- ◆配布開始時期：2011年12月初旬
- ◆配布方法：ディストームウェブサイト デベロッパページよりダウンロード  
<http://www.dstorm.co.jp/dsproducts/developers/>

#### ◆本プラグインのユーザーサポート・ポリシーについて：

本製品利用においての使い方についてのサポートは添付のドキュメンテーション以外は、一切ご提供いたしておりません。ご利用になられる方は、ご自身の責任の範囲にてご利用ください。

#### ◆NewTek 社並びに LightWave 3D について

NewTek 社は、制作会社やアーティストに対し、より多くの利点や利益を提供するために、草分け的テクノロジーを開拓し、できるだけコストパフォーマンスに優れた製品をお届けすることをベースに、3D アニメーションツール「LightWave 3D」、ポータブルライブプロダクション・映像編集ツールである TriCaster や 3PLAY を開発・販売している開発集団です。NewTek 社は、これまでにエミー賞を 2 回受賞しているほか、3DCG または映像業界から数多くの賞を表彰されています。

NewTek 社の製品は、最近では「Avatar」「Repo Men」「Alice in Wonderland」「Tintin」「The Dark Knight」「Iron Man」などの大作映画、「Caprica」「V」「CSI: Crime Scene Investigation」「Lost」「Fringe」などの人気テレビ番組にて活用されています。

#### ◆ディストームについて

ディストームは、米国 NewTek 社製品 LightWave 3D、TriCaster、3PLAY のローカライズ、そして、国内ディストリビューションを主事業としながら、3DCG や映像系分野におけるローカライズ業務、受託開発、プラグイン開発、加えて、イベントの開催など、ただ単なるモノ売り会社の領域を超え、よりクリエイター支援に視野をおいた事業活動を行う集団です。

#### ◆このリリースに関する問合せ先

株式会社ディストーム

〒102-0076 東京都千代田区五番町 2-4 カサ・ド・タク 50B

電話:03-5211-3208 FAX:03-5211-0207 電子メール：[info@dstorm.co.jp](mailto:info@dstorm.co.jp)

※本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。

※LightWave 3D は、米国 NewTek 社の登録商標です。LightWave, 3PLAY, TriCaster VM, TimeWarp, LiveControl, SpeedEDIT, VT[5], iVGA, LiveSet, LiveMatte, LiveText, 3D Arsenal は米国 NewTek 社の商標です。 ※Xbox 360® Kinect™ センサーは米国 Microsoft Corporation の登録商標です。 ※OpenNI、OpenCV ライブラリに関しましては、ご利用いただく方ご自身の責任の範囲においてダウンロード、インストールを行って下さい。 ※その他、本文中に記載されている会社名、製品名、システム名の商標および登録商標はそれぞれの社に帰属します。