

Db-Line S.r.l.
Via Alioli e Sassi, 19
21026 Gavirate VA
ITALY
P.IVA: IT-02254780121

Tel: +39-0332-749000
Fax: +39-0332-749092
Internet: <http://www.dbline.it/NewTek>
Shop: <http://shop.dbline.it>
email: info@dblline.it



LightWave 3D®

S E V E N

[It's Everywhere]

L'ultima release del software LightWave3D [7] giunge in un momento tranquillo del mercato 3D offrendo ai suoi utenti una serie di features e strumenti potenti, versatili e veloci come non mai. Questa nuova release concentra e potenzia ulteriormente i già straordinari strumenti di modellazione, animazione e rendering che LightWave3D ha sempre offerto :

- Strumenti di modellazione e painting dei morphing
- Nuovi strumenti di allineamento, misurazione e deformazione
- Rail Modelling con il controllo totale tramite Mouse
- Modalità Phantoms per selezionare i punti delle subpatch direttamente sulla mesh.
- Nuovi sistemi di visualizzazione Wire frame.
- Rounding Box interattivo.
- Nuovi strumenti di animazione per deformazione : Squatch and Stretch.
- Motion Mixer per l'animazione non lineare nel 3D.
- SpreadSheet Editor per il controllo di scene complesse
- Spline Motion e Deformation
- Subdivision Bump Displacement per un Bump ancora più realistico.
- Nuovi sistemi di controllo delle particelle per la simulazione dei fluidi.
- Sasquatch Lite integrato per generare pelo, erba, capelli, etc.
- Nuovo sistema di preview interattivo dell'hypervoxel direttamente nel Layout nelle Open GL
- Shader per la simulazione del Radiosity
- 3 tipi di radiosity per ottimizzare qualità e velocità.
- Voxel baking per poter gestire Banchi volumetrici in real time.
- Nuovo filtro Digital Confusion, per la simulazione della profondità di campo in Postprocessing.
- E tanto altro ancora ...

Db-Line S.r.l.
Via Alioli e Sassi, 19
21026 Gavirate VA
ITALY
P.IVA: IT-02254780121

Tel: +39-0332-749000
Fax: +39-0332-749092
Internet: <http://www.dbline.it/NewTek>
Shop: <http://shop.dbline.it>
email: info@dbline.it



CAUSTICHE



(Image courtesy Clive Biley, Tag Creative)

Le caustiche in LightWave 3D creano una rapida e accurata riflessione e rifrazione della luce. Generalmente nel mondo reale le caustiche appaiono quando la luce è riflessa da una superficie curva o è rifratta da una superficie trasparente, concentrandosi in una piccola zona.

DIGITAL CONFUSION



(Image courtesy AristoMenis, MeniThings, LLC)

Digital Confusion è il nuovo filtro di simulazione della profondità di campo incluso in LightWave [7] che offre i tradizionali controlli con aggiunti nuove funzioni, come il rendering di geometria nascosta, un'accurata sfuocatura dello sfondo, e opzioni per simulare la sfuocatura ottenuta con i diversi tipi di lenti di ripresa.

L'utente ha la possibilità di selezionare un oggetto su cui mantenere il fuoco automaticamente, oppure inserire manualmente i valori di controllo della sfuocatura di campo.

HDRI



(Image courtesy Darkside Animation)

Le High Dynamic Range Images (HDRIs) sono utilizzate per creare con una sola immagine una soluzione per raccogliere più informazioni che il semplice colore delle normali fotografie. Le immagini HDR utilizzate con il Radiosity, riproducono un perfetto sistema di illuminazione naturale, e LightWave3D è il primo pacchetto di animazione ad avere integrato il supporto delle HDRi.

Usando il Radiosity le immagini possono emettere realmente luce, la stessa luce della fotografia originale, in questo modo è possibile illuminare correttamente un oggetto 3D per una composizione perfetta in ogni momento!

HYPERVOXELS

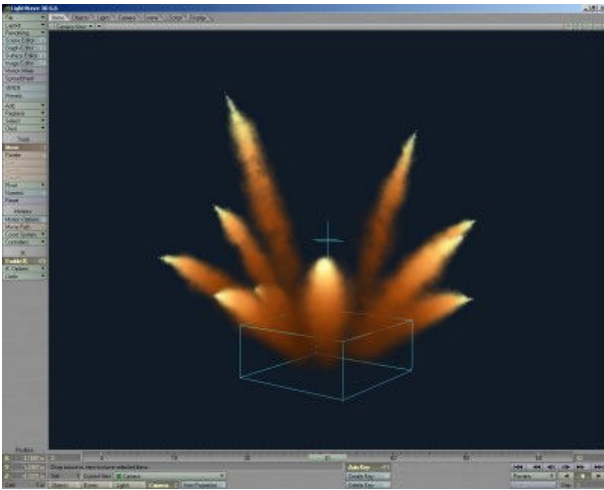


(Images Courtesy Pixel Magic)

Hypervoxels è la incredibile tecnologia Newtek per semplificare la creazione di superfici altamente dettagliate. Un Hypervoxel è un elemento volumetrico tridimensionale nato per simulare elementi complessi come i liquidi, fuoco, fumo, polvere, cenere, gelatina, nuvole e molto altro ancora, Adesso con tre differenti modalità : surface, volume, Sprite.

Db-Line S.r.l.
Via Alioli e Sassi, 19
21026 Gavirate VA
ITALY
P.IVA: IT-02254780121

Tel: +39-0332-749000
Fax: +39-0332-749092
Internet: <http://www.dblines.it/NewTek>
Shop: <http://shop.dblines.it>
email: info@dblines.it



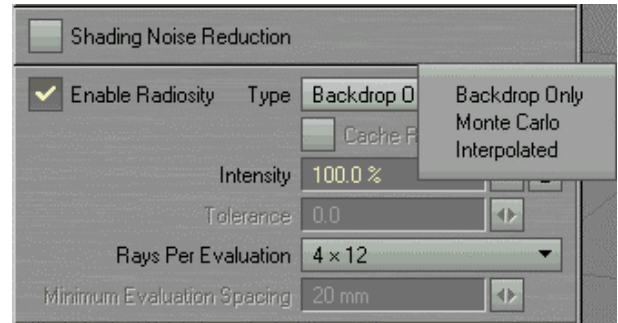
(Images Courtesy Pixel Magic)

Adesso è possibile vedere direttamente nelle viste OpenGL l'applicazione delle funzionalità Sprite, per previsualizzare subito il tipo e l'entità dell'effetto volumetrico nel rendering finale. La possibilità di utilizzare la modalità Sprite permette un rapido lavoro di visualizzazione nell'interfaccia, e soprattutto un rendering veloce e preciso.

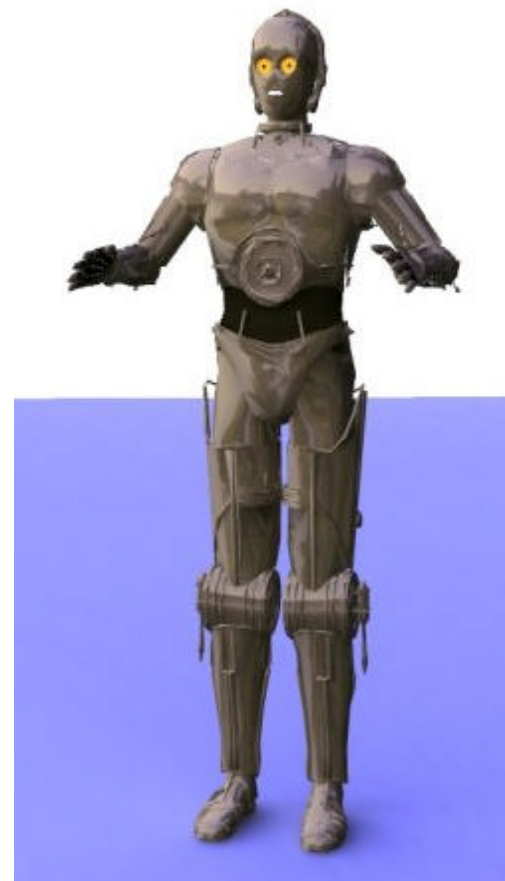
RADIOSITY



Radiosity è la riflessione della luce e la diffusione sulle superfici, che rende le superfici degli oggetti fonti di luce indiretta. LightWave 3D [7] possiede un motore radiosity che può rendere spettacolari risultati usando la luce riflessa per la Global Illumination.



Con la release [7] è possibile scegliere tra ben 3 tipi di radiosity, per ottimizzare qualità e velocità a seconda della scena e delle necessità di illuminazione. Grazie a queste scelte è possibile oggi usare il Radiosity in animazione per dare sempre maggior realismo e qualità al vostro lavoro.



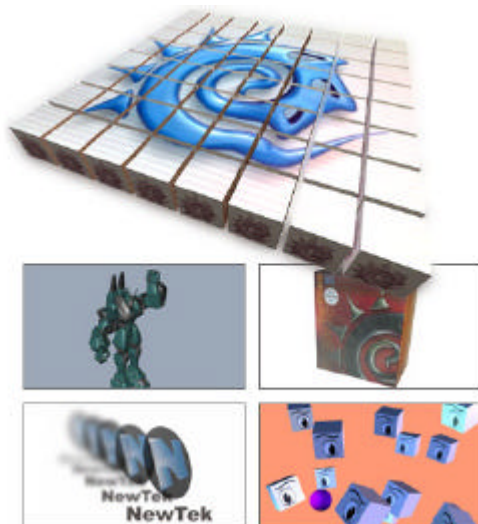
(Angolo di strada Courtesy AristoMenis, MeniThings, LLC; Tank Image Courtesy Andrew Bradbury. C3PO Image Courtesy Carlo Macchiavello)

Db-Line S.r.l.
Via Alioli e Sassi, 19
21026 Gavirate VA
ITALY
P.IVA: IT-02254780121

Tel: +39-0332-749000
Fax: +39-0332-749092
Internet: <http://www.dblines.it/NewTek>
Shop: <http://shop.dblines.it>
email: info@dblines.it

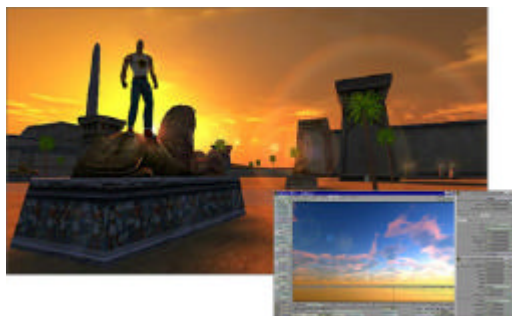


SHOCKWAVE 3D EXPORTER



Il mercato della creazione 3D per il Web è in espansione continua, e siamo eccitati di poter supportare i formati più diffusi. La combinazione di Shockwave3D e LightWave 3D una soluzione senza limiti alla creazione di contenuti interattivi. Se lo potete immaginare, lo potete creare con LightWave3D, con gli strumenti professionali di modellazione, e animazione, infine con Shockwave 3D lo potrete mostrare a tutto il mondo!

SKY TRACER 2



(Serious Sam Image Courtesy Croteam, Take 2 e GodGames)

SkyTracer 2 è nato per creare Sofisticati effetti di atmosfera, simulando con le sue funzioni le nuvole, il cielo, l'atmosfera.

Il sistema è in grado di simulare l'assorbimento della luce, la diffusione dei raggi attraverso le nubi, ed è possibile riprodurre correttamente una determinata zona impostando luogo e ora da riprodurre. Inoltre sono presenti una serie di funzionalità per la creazione di nubi di ogni tipo.

SPREADSHEET EDITOR



(Images Courtesy AristoMenis, MeniThings, LLC)

Con lo SpreadSheet Editor è possibile controllare scene complesse in modo semplice e rapido, gestendo ogni elemento dell'animazione, raggruppandolo con altri, controllando per gruppi le proprietà degli elementi e organizzando un ambiente di lavoro semplice e rapido. Inoltre è possibile tramite i filtri dell'editor raggiungere rapidamente l'elemento interessato e crearsi delle liste preferziali degli elementi necessari.

RENDERING OLTRE OGNI LIMITE !!!



(Car and Robot Images Courtesy AristoMenis, MeniThings, LLC; Driven Image Courtesy Pixel Magic)

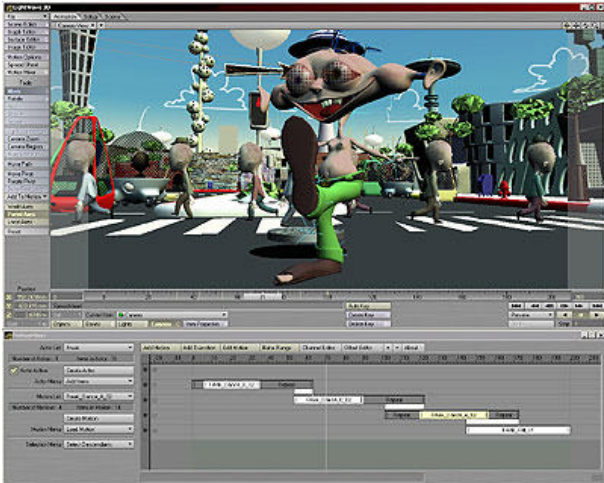
Il motore di rendering di LightWave3D è da lungo tempo considerato il migliore dell'industria. Il più veloce render del mondo, il migliore per qualità e quantità di dati che vengono calcolati in virgola mobile, per la creazione di immagini al altissima qualità. Include radiosity, caustiche, Hypervoxel, pelo e capelli, riflessioni e rifrazioni morbide, baking delle superfici, Profondità di campo sia reale che in post produzione, e molto altro ancora che dimostra la sua flessibilità. qualità e belle.

Db-Line S.r.l.
Via Alioli e Sassi, 19
21026 Gavirate VA
ITALY
P.IVA: IT-02254780121

Tel: +39-0332-749000
Fax: +39-0332-749092
Internet: <http://www.dbline.it/NewTek>
Shop: <http://shop.dbline.it>
email: info@dbline.it



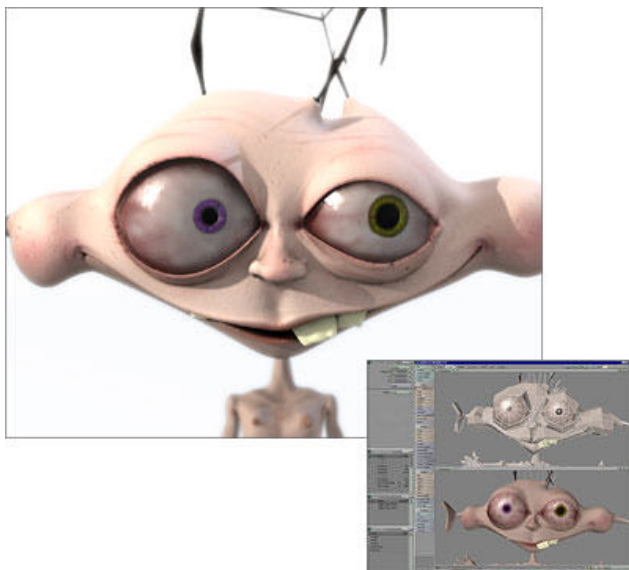
MOTION MIXER



(Images Courtesy AristoMenis, MeniThings, LLC)

Il Motion Mixer è nato per portare gli stessi concetti dell'editing non lineare nella computer animation. Con Motion Mixer, ora incluso in LightWave [7], è possibile riutilizzare combinare fondere e controllare il movimento di intere gerarchie di oggetti. Definendo "attore" una scena di LightWave è possibile controllare ogni movimento, tagliandolo, spostandolo, dilatando ogni elemento. In questo modo è possibile creare animazioni complesse partendo da librerie di movimenti relativamente semplici.

MODELLAZIONE IN SUBDIVISION SURFACE



(Images Courtesy AristoMenis, MeniThings, LLC)

LightWave3D [7] è un vero modellatore di Subdivision Surface in RealTime. Con la piena interattività degli strumenti come Bevel, Smooth Shift, rail bevel, Dragnet e altri, modellare è come scolpire con creta Digitale. In più la possibilità di lavorare in ogni tipo di vista permette un lavoro libero e semplice, molto più creativo.

SASQUATCH LITE



(Orso Courtesy Brad Peebler; Scimmia Courtesy Worley Labs; Vampiro Courtesy Carlo Macchiavello)

LightWave3D [7] include la tecnologia per il rendering di capelli e pelo, con Sasquatch Lite, gli utenti sono in grado di creare erba, pelo o capelli sugli oggetti. Controllando la densità, il tipo, la lunghezza, il colore, la direzione del pelo, lo spessore e mille altri parametri. Sasquatch Lite è in grado di ricevere e proiettare ombre. Inoltre è possibile creare lunghi capelli con catene di poligoni a due punti, ma non solo, la stessa tecnologia può essere usata per la creazione di nodi, trecce e molto altro ancora.

Db-Line S.r.l.
Via Alioli e Sassi, 19
21026 Gavirate VA
ITALY
P.IVA: IT-02254780121

Tel: +39-0332-749000
Fax: +39-0332-749092
Internet: <http://www.dblines.it/NewTek>
Shop: <http://shop.dblines.it>
email: info@dblines.it



FEATURE LIST

STRUMENTI DI ANIMAZIONE

CONTROLLI GENERALI

- ❑ Strumenti di squash e stretch, per rendere ancor più realistico il movimento.
- ❑ Modify: Replacement Delete key option. Un sistema semplice e rapido per controllare, pulire e cancellare gruppi di chiavi di animazione, impostando range e limiti.
- ❑ Uno dei migliori sistemi di cinematica Inversa e Diretta Ibrida disponibile sull'attuale mercato.
- ❑ Sistemi di connessione dei link della Cinematica inversa, Liberi o Vincolati.
- ❑ Canali di animazione Separati

MOTION MIXER

- ❑ Un sistema di animazione non lineare per fondere ogni curva all'interno del pacchetto ightWave3D.
- ❑ Perfetto per fondere Endomorph, Motion, o ogni altro parametro animabile di LightWave3D [7].
- ❑ Caricamento e salvataggio dei dati di Hierarchical Motion (HMOT) che contengono tutte le Informazioni rilevanti dei componenti, movimenti, e canali del personaggio.
- ❑ Posizionamento e scalatura del movimento e dei gruppi di canali nella track view
- ❑ Un veloce sistema di fusione tra più tracce di movimento con una curva definibile dall'utente.
- ❑ Poter impostare Pre e Post behaviors per i HMOT
- ❑ Il channel editor permette all'utente di abilitare o disabilitare i singoli elementi indipendenti da ogni gruppo HMOT.
- ❑ Impostazioni di spostamento Assoluto o Relativo del movimento.
- ❑ Animation baking di tutta la scena o di un range predefinito, per catturare il movimento creato con qualsiasi tecnica.
- ❑ Selezione tramite Parentele, Gerarchie, Attore o Movimento.

SPREADSHEET EDITOR / DOPE SHEET

Permette cambiamenti su grandi quantità di elementi in modo semplice e veloce. Perfetto per la gestione di scene complesse e per avere una rapida e comoda visione d'insieme dalla quale dare gli ultimi ritocchi
La sezione di Edit include:

- ❑ Proprietà delle **ossa** : Influenza ed Effetti.
- ❑ Proprietà delle **luci**: Base, Flag, Tipo di luce e ombre.

- ❑ Proprietà degli **oggetti**: Geometria, Morphing, Displacement, Opzioni di rendering, Flag di Rendering, Bordi.
- ❑ Motions Options: IK, Controllers e Limiti sulla rotazione.
- ❑ Flags degli Elementi.
- ❑ Organizzazione e gestione dei nomi e delle statistiche.
- ❑ Utilizzo dei prefissi degli elementi.
- ❑ Valori dei Canali.
- ❑ Spazio personalizzabile per selezione ed editing dei valori, e campi dati visibili.
- ❑ Sistemi multipli di estrazione degli elementi.
- ❑ Configurazioni multiple dello spazio di lavoro.
- ❑ Dope sheet per il controllo e la modifica di tracce multiple nel tempo.
- ❑ Possibilità di definire un range nel quale si potrà agire con il Dope sheet.
- ❑ Filtraggio della lista degli elementi.

GRAPH EDITOR

(SISTEMA DI CONTROLLO DELLE CURVE)

- ❑ Un nuovo sistema di Editing dei Canali.
- ❑ Interfaccia OpenGL permette l'editing di centinaia di curve e migliaia di fotogrammi chiave in real time.
- ❑ Nuovi strumenti per gestire le curve come : Match Footprint Time Slice, Key Reduction, Curve Filtering e Key Bins.
- ❑ Più tipi di curve (Linear, Bezier, Stepped, Hermite Spline, TCB) permettono la multi selezione e un controllo eterogeneo delle curve, inclusi gli spostamenti delle chiavi, il roll, la copia interattiva e molto altro ancora.
- ❑ Selezione delle tracce del Layout aggiornano automaticamente la selezione corrente delle curve per far corrispondere gli elementi selezionati con le curve di lavoro.
- ❑ Il pannello delle curve permette la collapsatura di tutte le curve per poter lavorare in modo più agevole e comodo.
- ❑ Il nuovo Lock Motion Keys in Time fornisce un modo rapido per bloccare i canali dell'editing della curva in stile 5.6.
- ❑ Tasti personalizzabili per gli strumenti e l'interfaccia.
- ❑ Controlli interattivi sulla tangente alla Spline(t,c,b).

CONTROLLI DI MOVIMENTO E DISPLACEMENT

- ❑ Algoritmo di deformazione delle ossa migliorato per ottenere una deformazione più naturale della superficie della pelle senza richiedere assegnamenti di punti.
- ❑ Movimenti e deformazioni basati su Spline.
- ❑ Nuovo sistema di ossa con il supporto diretto dell'assegnamento dei vertici e influenze parziali con la creazione delle mappe di peso.
- ❑ Strumenti di animazione faccine con Endomorph e Motion Mixer. Gli utenti possono incorporare diversi stati di Morphing nel file del modello e fonderli tra di loro con le tecnologie del non linear editing.

Db-Line S.r.l.
Via Alioli e Sassi, 19
21026 Gavirate VA
ITALY
P.IVA: IT-02254780121

Tel: +39-0332-749000
Fax: +39-0332-749092
Internet: <http://www.dblines.it/NewTek>
Shop: <http://shop.dblines.it>
email: info@dblines.it



- ❑ Il modificatore Follower channel che può collegare ogni canale ad un altro.
- ❑ Il modificatore Oscillator channel che genera un movimento di onda sinusoidale della quale è possibile controllare la fase, spostamento nel tempo e il suo decadimento.
- ❑ Texture motion è un modificatore che utilizza una texture per modificare un percorso di movimento.
- ❑ Displacement della geometria lungo le normali, nello spazio 3D o lungo un asse in particolare, più possono essere combinati per ottenere la massima libertà d'azione.
- ❑ Sub-division Bump Displacement integrato crea un'accurato spostamento dei vertici della superficie nel momento della suddivisione creando un rilievo naturale con un'alta definizione geometrica.
- ❑ P.A.V.L.O.V. (Parametrized Animated Values Linking Objects and Variables) Sistema interno per la connessione di ogni parametro animabile del pacchetto.
- ❑ Motore integrato di espressioni gestione dei canali, per poter controllare e collegare ogni elemento animabile della scena, oppure poter guidare determinati cambiamenti a situazioni particolari e specifiche.

SISTEMI DI PARTICELLE E DINAMICA DEI SOFT BODY

- ❑ Dinamica Soft body per vestiti, capelli ed altre simulazioni.
- ❑ Preset per applicazioni rapide di materiali come: gomma, gelatina, cotone, ed altri.
- ❑ Sistema particellare integrato per riprodurre esplosioni, fuoco, fumo, usando vento, gravità e sistemi di collisione.
- ❑ Semplice dinamica dei fluidi, simulazione di folla con il nuovo sistema di collisione interparticellare.
- ❑ Dispersione delle particelle da emettitori imparentati consente la creazione di emettitori complessi.
- ❑ Il sistema di creazione delle collisioni consente di creare nuove particelle nella collisione con attributi indipendenti tra di loro.
- ❑ Il raggruppamento degli effetti permette agli utenti di isolare particolari sistemi di vento, gravità, collisione, emissione, dal resto del mondo tridimensionale. Per poter applicare gli effetti su tutto l'universo LightWave3D oppure solo su determinati elementi.
- ❑ Change Group mode delle collisioni, per forzare le particelle ad essere un nuovo gruppo di effetti dopo la collisione.
- ❑ Nuovi tipi di emettitore (cono, superficie, linea).
- ❑ Possibilità di influenzare con una texture la forza del vento, la velocità delle particelle, e la direzione.
- ❑ Le particelle vengono generate con caratteristiche proprie come dimensione, peso, resistenza, durata di vita, vibrazione, e aderenza al movimento dell'emettitore.
- ❑ I tipi di vento includono: direzione, esplosione, rotazione, esplosione cilindrica, ciambella, turbolenza, vortice, percorso, aderenza, casualità, emisfera e trascinamento.

- ❑ Verifica delle collisioni sia con poligoni che subdivision surface, oppure con primitive di collisione.
- ❑ Collegamenti di oggetti e scene alle particelle collegando un semplice oggetto come una gerarchia completa. Perfetto per la creazione di folle e stormi.
- ❑ Controllo tramite texture ed Inviluppi per la nascita delle particelle, con emissione da forme predefinite, vertici degli oggetti, normali e Texture.

RENDERING

- ❑ Capelli e pelo tramite l'engine di rendering del Sasquatch, eccellente anche per la creazione di foglie ed erba. Il motore del Sasquatch è il più veloce e il migliore sistema di rendering di capelli e pelo del mercato.
- ❑ SkyTracer 2.0: completamente rinnovato, interfaccia più semplice e comoda, incorporato nel Viper e nel preset Shelf per salvare le impostazioni dei cieli. Utilizzando SunSpot è possibile riprodurre il cielo di una determinata zona ad una determinata ora del nostro pianeta.
- ❑ Digital Confusion: Un nuovo filtro di profondità di campo, più veloce e preciso simula la sfuocatura di campo sulle immagini renderizzate. Come funzioni speciali include il rendering delle geometrie nascoste per una sfuocatura accurata dello sfondo, ed eventualmente è possibile simulare i diversi otturatori delle cineprese, con fattori di sfuocatura e forma diverse.
- ❑ OpenGL previews della modalità sprites rende possibile all'utente avere una preview in Real Time dell'Hypervoxel. Scegliendo tra immagini e procedure frattali è possibile creare particolari effetti come repliche di oggetti complessi per riprodurre foreste, oppure fumo, fuoco, o qualunque elemento sia possibile avere come immagine.
- ❑ HyperVoxel texture effects aggiunge con "Dissolve and Expand" e "Velocity Translate" altri due modalità che semplificano la creazione di fumo realistico e fuoco.
- ❑ La modalità Sprite per le luci volumetriche riduce il tempo di calcolo del 500%.
- ❑ Soft reflection.
- ❑ BESM (Big Eyes Small Mouth) shader per simulare lo stile cartoons (Come visto nella serie su Nickelodeon: Invader Zim!).
- ❑ Gmill ray accumulation shader per approssimare gli effetti di radiosity su di una superficie selezionata nel normale rendering raytracing.
- ❑ Voxel Baking per Volumi tipo HyperVoxels. L'utente può catturare una nube volumetrica per un rendering ultra veloce e una preview realtime nelle OpenGL.
- ❑ Cattura del colore, illuminazione, shader, radiosity, caustiche, e diffusione della luce in UV map o in V-map.
- ❑ Oltre 320 bit IEEE nella pipeline di rendering in virgola mobile- la pipeline ospita una lista crescente di buffer

Db-Line S.r.l.
Via Alioli e Sassi, 19
21026 Gavirate VA
ITALY
P.IVA: IT-02254780121

Tel: +39-0332-749000
Fax: +39-0332-749092
Internet: <http://www.dblines.it/NewTek>
Shop: <http://shop.dblines.it>
email: info@dblines.it



- aggiuntivi come riflessione, movimenti x e y, geometria, ombreggiatura e profondità.
- Radiosity – calcolo della luce che si diffonde sulle superfici per la gestione della Global Illumination con velocità produttiva.
 - Il nuovo " Backdrop only" è un metodo aggiunto per ottenere una illuminazione globale ultraveloce.
 - Caustiche – una veloce e accurata riflessione e rifrazione della luce.
 - High Dynamic Range Image per poter riprodurre correttamente i modelli di illuminazione usando le immagini come sistema di illuminazione.
 - Il primo formato d' immagine Flexible Precision del mercato.
 - Migliorati gli algoritmi di anti-aliasing.
 - Tecnologia HyperVoxels per la riproduzione degli effetti volumetrici.
 - Rendering delle Subdivision surface.
 - Tecnologia LightWave Virtual Darkroom per simulare l'esposizione di pellicole e stampa.
 - Shading noise reduction migliorato per ottimizzare la qualità delle ombre con un tempo di rendering ancora più basso.
 - Rendering fino a 16,000 x 16,000 pixels.
 - 3 tipi di motion blur : time stepped, vector based e ibrida.
 - Sono 22 I formati di immagine e animazione supportati.
 - Esportazione in QuickTime VR e VRML, W3D.
 - Pixel volumetrici reali per creare fuoco, acqua e altri effetti organici.
 - Integrazione diretta di Hypervoxel con il sistema di particelle integrato.
 - Un nuovo pannello di rendering.
 - Luci Distanti, area, lineari, spot e puntiformi.
 - Sistema completo di simulazione delle lens flare.
 - Luci volumetriche tridimensionali animabili e texturizzabili.
 - Possibilità di abilitare il calcolo della trasparenza raytracing senza la rifrazione.
 - Infiniti layer di immagini, animazioni, procedurali e gradienti sono applicabili ovunque.
 - Infiniti layer di mappe UV.
 - Ogni layer può interagire con gli altri per sfumare e manipolare le altre texture.
 - Attributi di superficie animabili.
 - Translucenza.
 - Controllo della lucentezza tramite mappa.
 - Controllo multiplo della specularità di differenti colori trami lo shader BRDF.
 - Esclusione della luce sui singoli oggetti o superfici.
 - I gradienti permettono la modifica dei valori delle Texture in base alla distanza dall'oggetto, inclinazione, altezza del bump, distanza e incidenza della camera, della luce e molto altro ancora.
 - Riflessioni speculari Anisotropiche.
 - Licenza illimitata di rendering in rete (per piattaforma).

MIGLIORAMENTI E POTENZIAMENTI DEL LAYOUT

- VIPER (Versatile Interactive Preview Renderer) – gli utenti possono usare questo nuovo sistema di preview interattivo per fare rapidi cambiamenti alle texture, luci, sfondo, effetti volumetrici e Hypervoxel, senza ripetere il rendering della scena. il cambiamento di uno di questi parametri aggiorna automaticamente la preview.
- Visual preset manager per registrare organizzare e riutilizzare le impostazioni di superfici, luci volumetriche e Hypervoxel.
- Schematic view –una vista basata a nodi che permette la gestione, organizzazione delle gerarchie e dipendenze tra i vari elementi della scena.
- Strumenti per organizzare automaticamente gli elementi nella Schematic e diverse opzioni di visione.
- Impostazioni custom per la camera.
- Dal Scene editor è possibile disabilitare rapidamente la visibilità degli oggetti nel rendering, e dagli altri tipi di calcolo.
- Selezione della gerarchia (Layout).
- Attiva/disattiva l'uso dei canali XYZ, HPB (Layout).
- Nuove finestre non modali.
- Sistemi di coordinate multiply : con editing degli assi in modalità World, Parent e Local che risolvono il problema del Gimbal Lock, e tutti i problemi relativi all'editing degli elementi.
- Visualizzazione nell' OpenGL di trasparenza, lens flares, riflessioni, area di sicurezza e mascheratura della camera.
- Indicatore di bersaglio nella vista Layout.
- Weight shade mode nel Layout.
- Possibilità di disabilitare le deformazioni per accelerare le operazioni di previsualizzazione.
- Modalità On/off nel scene editor.
- Possibilità di centrare un elemento nelle viste tramite bottone.
- Una maggior accessibilità al range di lavoro della Scena e del Preview.
- Nuova modalità di visualizzazione del rendering.
- Informazioni più dettagliate sull'uso della memoria.
- Comando di caricamento degli ultimi file più recenti.
- Ottimizzazione generale delle OpenGL.
- Copy/paste nei pannelli principali.

STRUMENTI DI MODELLAZIONE

- Phantom subpatch point mode, per selezionare direttamente le intersezioni nelle subpatch.
- Possibilità di dipingere tra morphing.
- Nuovi strumenti come : "Aligner", "Sizer", e "Dangle". Questi strumenti di modellazione sono grandi per modellare, scalare e lavorare tra modelli. Particolarmente utili per chi fa industrial design.
- Gli strumenti di modellazione su curve adesso sono interattivi in scalatura, rotazione, stiramento.
- Selezione contemporanea di più di 4 mappe di peso e visualizzazione nella vista in weight shade.

Db-Line S.r.l.
Via Alioli e Sassi, 19
21026 Gavirate VA
ITALY
P.IVA: IT-02254780121

Tel: +39-0332-749000
Fax: +39-0332-749092
Internet: <http://www.dblines.it/NewTek>
Shop: <http://shop.dblines.it>
email: info@dblines.it



- Modellazione Subdivision in Real time.
- Conversione tra mesh poligonale e subdivision in qualsiasi momento.
- Intelligenties con Endomorphs, Skelegons e MultiMeshes.
- Endomorphs permettono la registrazione degli stati di morphing all'interno del file oggetto.
- Skelegons – nuovo sistema di creazione scheletrale all'interno del file oggetto, che può essere editato e controllato dall'interno del Modeler.
- MultiMeshes permette l'inserimento di infiniti oggetti stratificati all'interno di infiniti layer.
- Atlas mapping – generazione automatica delle mappe Uv.
- Metaball Animabili, Metafaces e Metaedges.
- Controllo diretto sui punti, vertici e patch.
- Le informazioni colore dei vertici possono essere dipinte direttamente, o catturate per ogni singolo punto.
- Strumento Symmetry per la creazione rapida di personaggi.
- Esportazione del wireframes in formato EPS.
- Esportazione oggetti in formato 3DS, DXF, OBJ, VRML.
- Importazione oggetti in formato EPS, 3DS, OBJ, DXF, FACT.
- Comando di fusione delle Facce.
- Strumento per la creazione di box con bordi arrotondati.
- Snap della rotazione a 15 gradi.
- Wireframes con differenti colori.
- Possibilità di modellare nelle viste Ortogonali e Prospettiche.
- Controlli UV con infiniti layer.
- Possibilità di modificare simmetricamente le Vertex Map.
- Nuovo strumento Move/Rotate (Rove).
- Flatten layers per fondere tutti i layer in uno solo
Save layers come singolo oggetto, o oggetti.

MIGLIORAMENTI E POTENZIAMENTI DEL MODELER

- Interfaccia personalizzabile dall'utente.
- Menù contestuali a pop up.
- Beginner, Intermediate e Expert modes per i messaggi di sistema.
- Finestre non modali.
- Possibilità di modificare la gestione delle viste utilizzando i tasti.
- Comando di regressione sull'oggetto.
- Valore di Alpha per l'aerografo.
- Sistema di determinazione intelligente dello sfondo basato sull'oggetto e sulle texture.
- Comando dei file recenti.
- Migliorato lo 2D snap.
- Un nuovo comando di linea "-p<path>" per poter selezionare diversi database di plugin, dove il path è la cartella che contiene il file di configurazione.

- Aggiunte informazioni nelle finestre.
- Indici dei punti nelle finestre di dialogo.
- Possibilità di condividere il centro nelle rotazioni.
- Applicazione delle mappe RGB sulle superfici direttamente nella creazione.

SOFTWARE DEVELOPMENT KIT

- LScript - Potentissimo sistema di script integrato.
- Custom object class.
- LScript finestra di comando.
- Metodi per installare gli script come bottoni nella toolbar.
- Un più completo set di comandi.
- Comandi di caricamento e salvataggio per i server.
- Menù contestuali nei pannelli.
- Indica le nuove features di LightWave [7].

SISTEMI RICHIESTI

WINDOWS

- Windows 98
- Windows Me
- Windows 2000 (Service Pack 2)
- Windows NT 4 (Service Pack 6a)
- TCP/IP Network Protocol Installed
- 128 MB of available RAM

MACINTOSH

- Power Macintosh Processore (G3 o superiore)
- Mac OS 9
- Mac OS X *
- 384 MB di RAM disponibile per Mac OS 9
- 128 MB di RAM disponibile per Mac OS X
- *Mac OS X è raccomandato

NOTE

Tutti i sistemi richiedono minimo 32 mb di spazio disponibile sul disco rigido, un cd-rom per l'installazione, e un minimo di 800 x 600 come risoluzione a schermo
LightWave3D [7] include un CD-ROM pieno di oggetti, immagini, texture, e scene liberi da licenza.

Db-Line srl

NewTek Authorized Distributor
Via Alioli e Sassi, 19
21026 Gavirate VA - ITALY
Telefono +39-0332-749000
Fax +39-0332-749092
<http://www.dblines.it/NewTek>