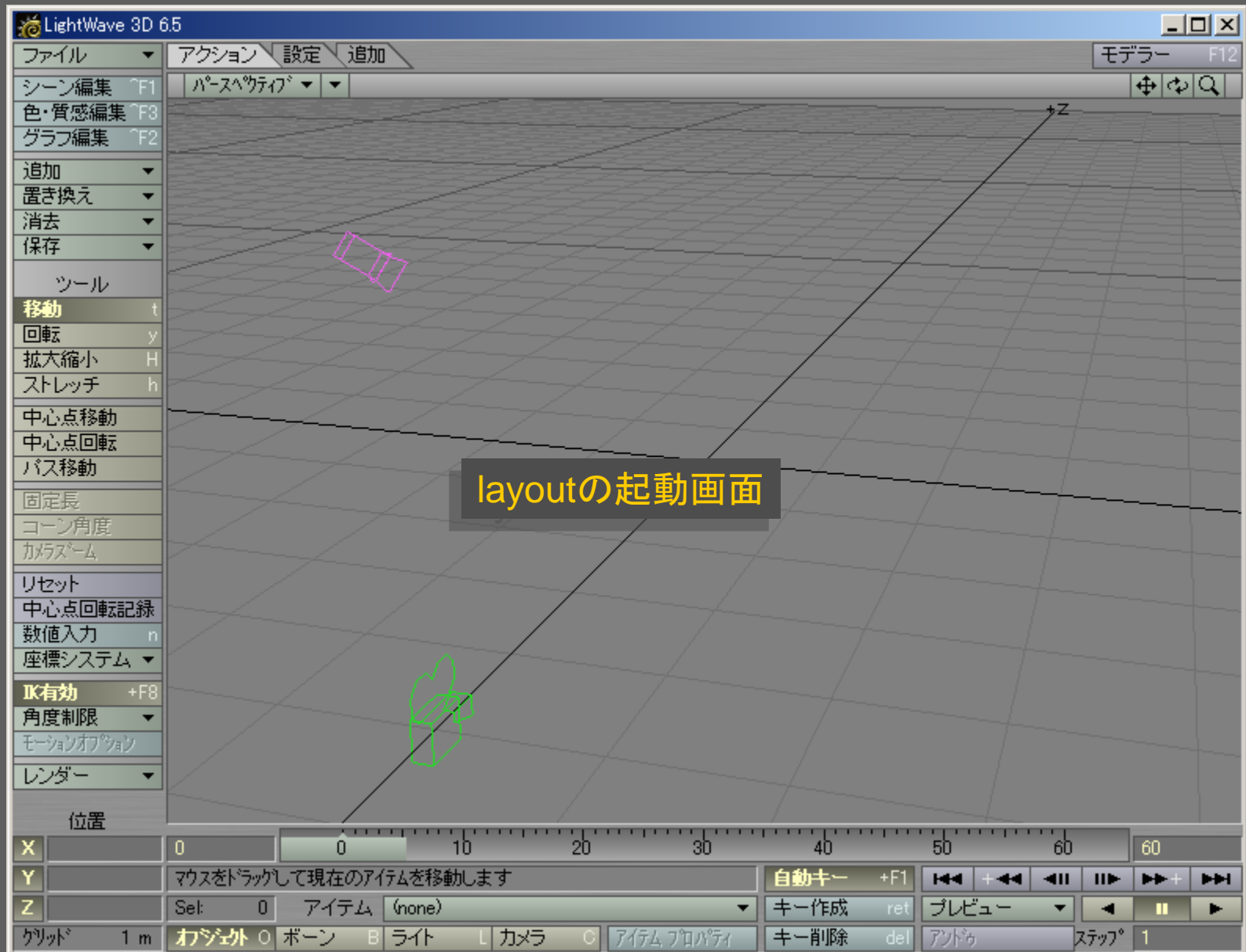
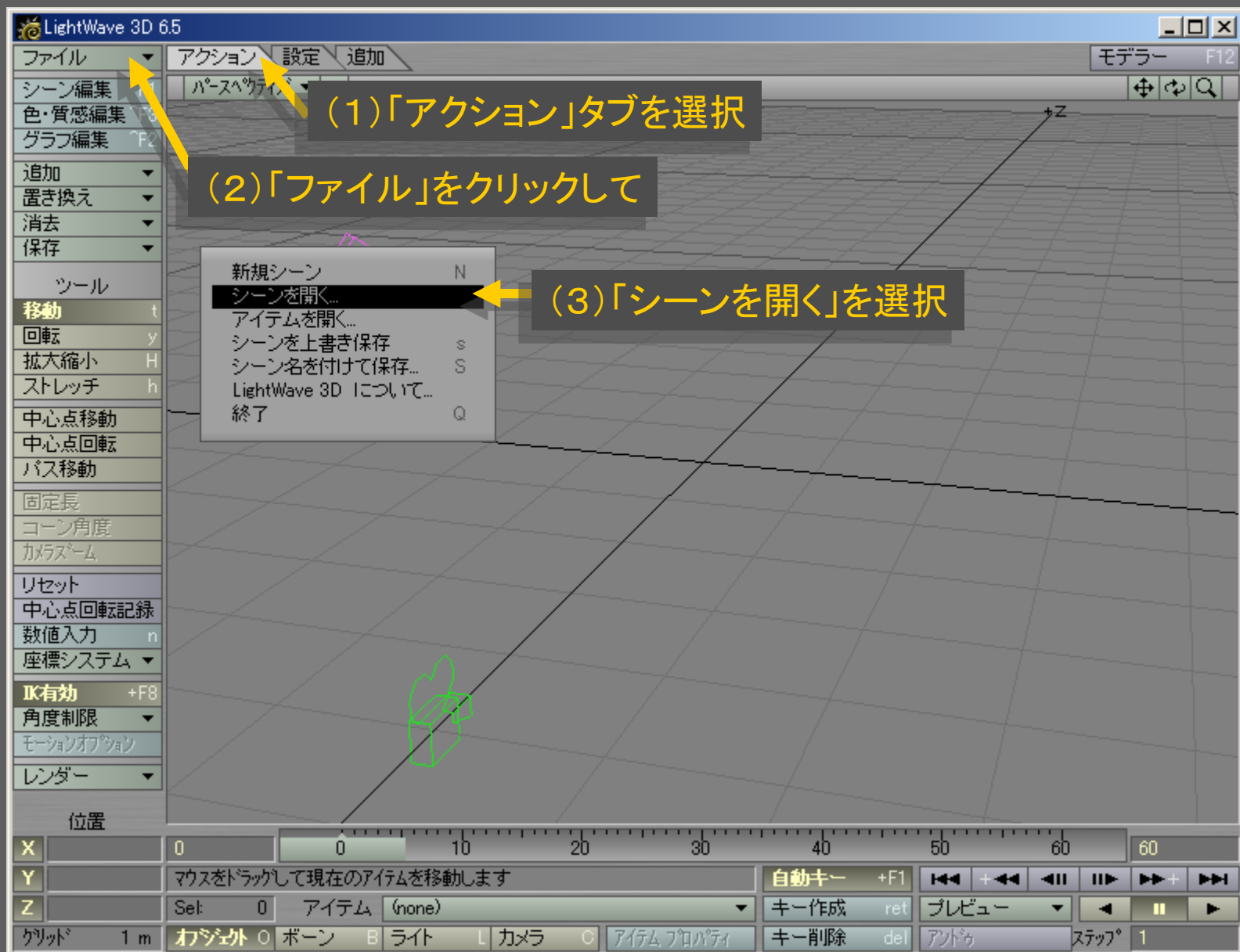
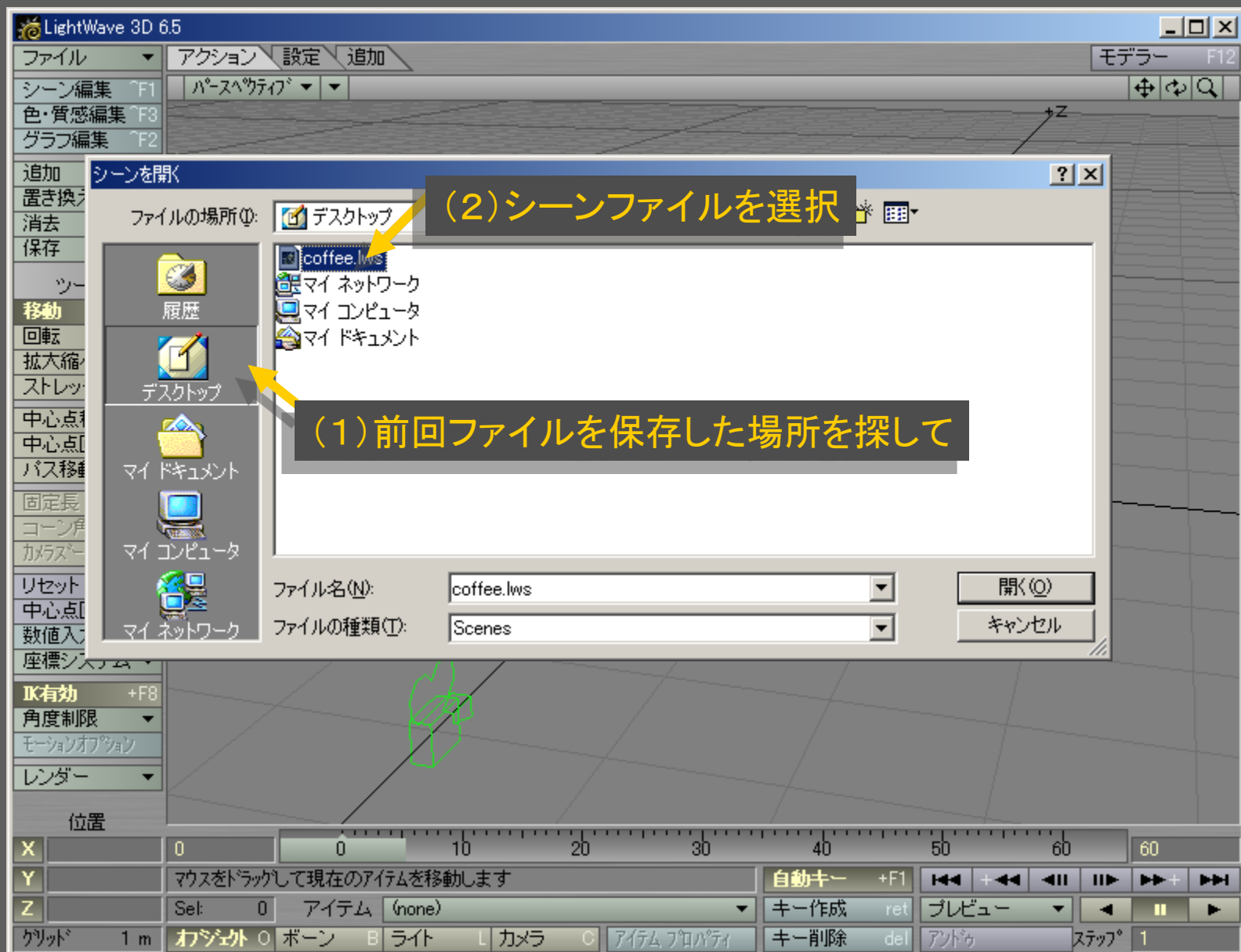


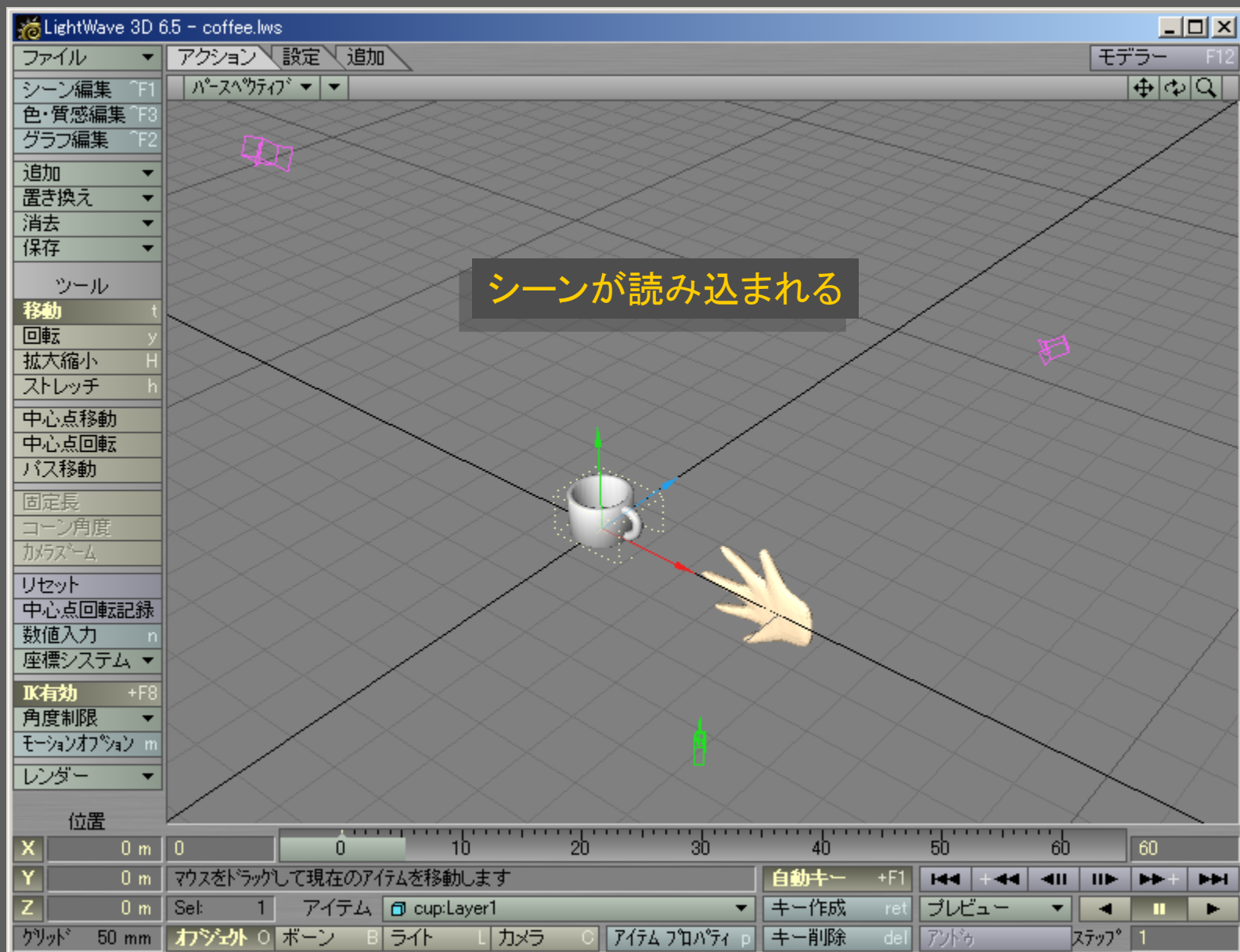
アニメーションを作る

メディアデザイン演習









LightWave 3D 6.5 - coffee.lws

ファイル アクション 設定 追加 モデラー F12

シーン編集 F1 パースペクティブ

色・質感編集 F3

グラフ編集 F2

追加

置き換え

消去

保存

ツール

移動 t

回転 y

拡大縮小 H

ストレッチ h

中心点移動

中心点回転

パス移動

固定長

コーン角度

カメラズーム

リセット

中心点回転記録

数値入力 n

座標システム

IK有効 +F8

角度制限

モーションオプション m

レンダラー

位置

X 0 m 0 10 20 30 40 45

Y 0 m マウスをドラックして現在のアイテムを移動します 自動キー +F1

Z 0 m Sel: 1 アイテム cup:Layer1 キー作成 ret プレビュー

クリップ 50 mm オブジェクト ボーン B ライト L カメラ O アイテム プロパティ p キー削除 del アンドゥ ステップ 1

このショットの秒数をもとにフレーム数を設定する
 NTSCのビデオなら 1秒 29.97 フレーム
 (フィールドレンダリングするなら1秒 59.94 フレーム)
 1.5秒のアニメーションを作成なら 45 フレーム

The screenshot displays the LightWave 3D 6.5 interface with a 3D scene containing a white coffee cup. A 'カメラのアイテムプロパティ' (Camera Item Properties) window is open on the right, showing various settings. Three yellow arrows point from a central text box to the '解像度' (Resolution), '解像度の倍数' (Resolution Multiplier), and '幅' (Width) fields. Another yellow arrow points from a lower text box to the 'カメラ' (Camera) dropdown in the bottom toolbar. A third yellow arrow points from the 'アイテムプロパティ' (Item Properties) dropdown in the bottom toolbar to the 'カメラのアイテムプロパティ' window.

LightWave 3D 6.5 - coffee.lws

アクション 設定 追加

シーン編集 F1
色・質感編集 F3
グラフ編集 F2

追加
置き換え
消去
保存

ツール

移動 t
回転 y
拡大縮小
ストレッチ
中心点移動
中心点回転
パス移動

固定長
コーン角度
カメラズーム z
リセット
中心点回転記録
数値入力 n
座標システム

IK有効
角度制限
モーションキャッチ

位置

X	312.244 mm	0	0	10	20
Y	97.6938 mm	マウスをドラックして現在のアイテムを移動します			
Z	-244.758mm	Sel: 1	アイテム	Camera	

カメラ 50 mm オブジェクト ボーン B ライト L カメラ O アイテムプロパティ p

自動キー +F1
キー作成 ret
キー削除 del

プレビュー
ステップ 1

カメラのアイテムプロパティ

現在のカメラ Camera
解像度 D1 (NTSC)
解像度の倍数 50 %
幅 360
高さ 243
ピクセルアスペクト比 0.9

範囲限定 分割メモリ設定
フレームアスペクト比: 1.333 セグメント: 1

ズームファクター 3.2 E
アパーチャーハイト 0.5906"

焦点の長さ: 24.0 mm FOV: 45.24° x 34.71°

アンチエイリアシング オフ
ソフトフィルタ 適正サンプリング
しきい値 0.1

モーションエフェクト ステレオ/DOF マスク

モーションブラー オフ
パーティクルブラー
ブラーの強さ 50.0 % E

シャッター角度: 180.0° 露光時間: 0.0167 s

フィルトレータリング オフ

(3) 作成するムービーの
画像サイズを設定する

(2) 「アイテムプロパティ」をクリック

(1) 「カメラ」を選択して

LightWave 3D 6.5 - coffee.lws

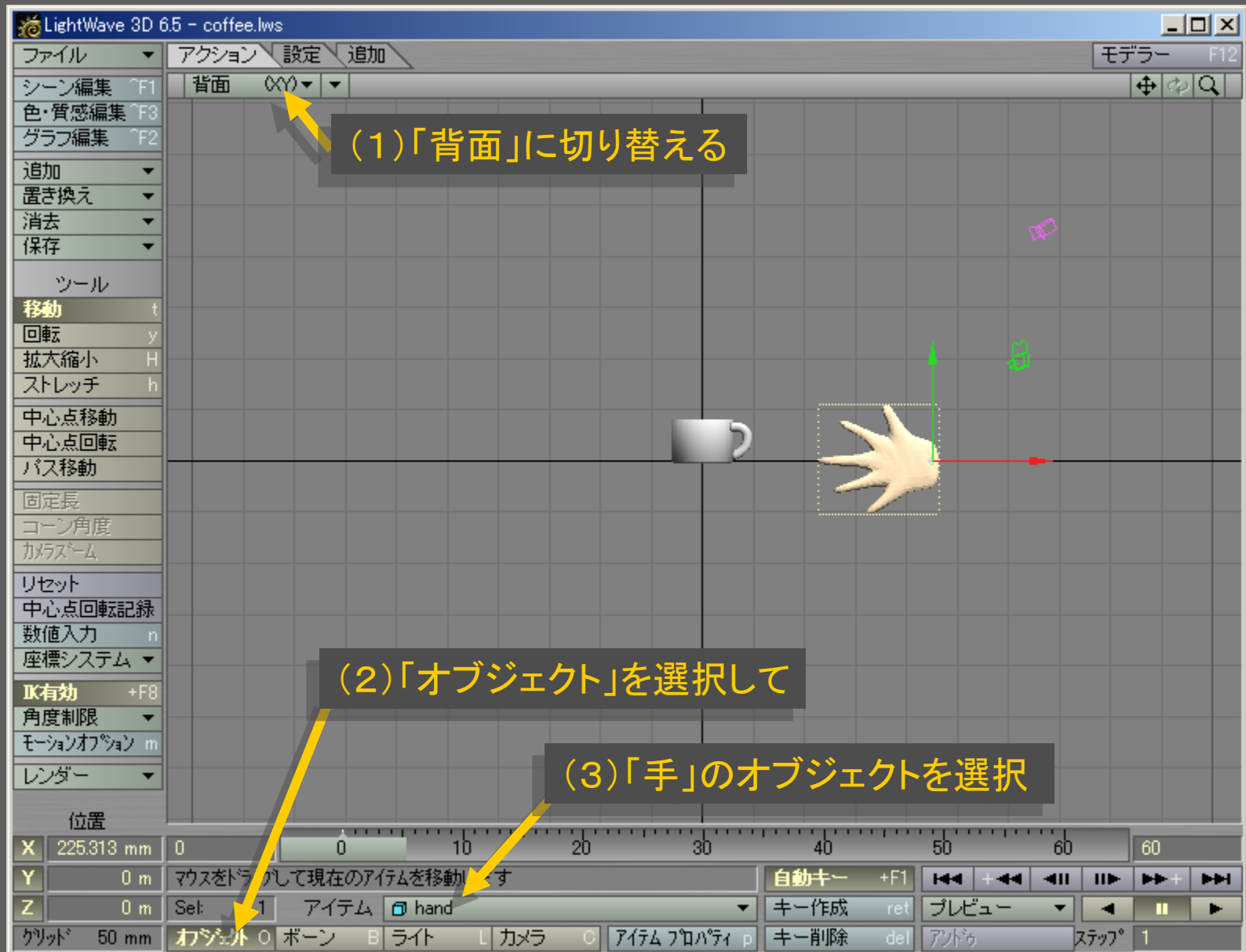
ファイル アクション 設定 追加 モデラー F12

シーン編集 F1 カメラビュー
色・質感編集 F3
グラフ編集 F2
追加
置き換え
消去
保存

ツール
移動 t
回転 y
拡大縮小
ストレッチ
中心点移動
中心点回転
パス移動
固定長
コーン角度
カメラズーム z
リセット
中心点回転記録
数値入力 n
座標システム
IK有効 +F8
角度制限
モーションオプション m
レンダラー

位置
X 312.244 mm 0 0 10 20 30 40 45
Y 97.6938 mm マウスをドラックして現在のアイテムを移動します 自動キー +F1
Z -244.758mm Sel: 1 アイテム Camera キー作成 ret プレビュー
クワッド 50 mm オブジェクト O ボーン B ライト L カメラ C アイテム プロパティ p キー削除 del アンドゥ ステップ 1

「カメラビュー」に切り替えてシーンがカメラに収まっているかどうか確認



LightWave 3D 6.5 - coffee.lws

ファイル アクション 設定 追加 モデラー F12

シーン編集 F1 背面 000

色・質感編集 F3

グラフ編集 F2

追加

置き換え

消去

保存

ツール

移動

回転

拡大縮小 H

ストレッチ h

中心点移動

中心点回転

パス移動

固定長

コーン角度

カメラズーム

リセット

中心点回転記録

数値入力 n

座標システム

IK有効 +F8

角度制限

モーションオプション m

レンダラー

位置

X 31.063 mm 0 0 10 20 30 40 45 45

Y 74.25 mm 回転ツール

Z 0 m Sel: 1 アイテム hand

クリップ 50 mm オブジェクト オ ボーン B ライト L カメラ O アイテム プロパティ p

自動キー +F1

キー作成 ret

プレビュー

キー削除 del

アンドゥ 移動 u ステップ 1

(1) スライダを最後のフレームまで移動して

(2) 「移動」を選択し

(3) 「手」のオブジェクトを移動

LightWave 3D 6.5 - coffee.lws

ファイル アクション 設定 追加 モデラー F12

シーン編集 F1 背面 000

色・質感編集 F3

グラフ編集 F2

追加

置き換え

消去

保存

ツール

移動

回転 y

拡大縮小 H

ストレッチ h

中心点移動

中心点回転

パス移動

固定長

コーン角度

カメラズーム

リセット

中心点回転記録

数値入力 n

座標システム

IK有効 +F8

角度制限

モーションオプション m

レンダラー

回転

H 90.00° 0 0 10 20 30 40 50 60 60

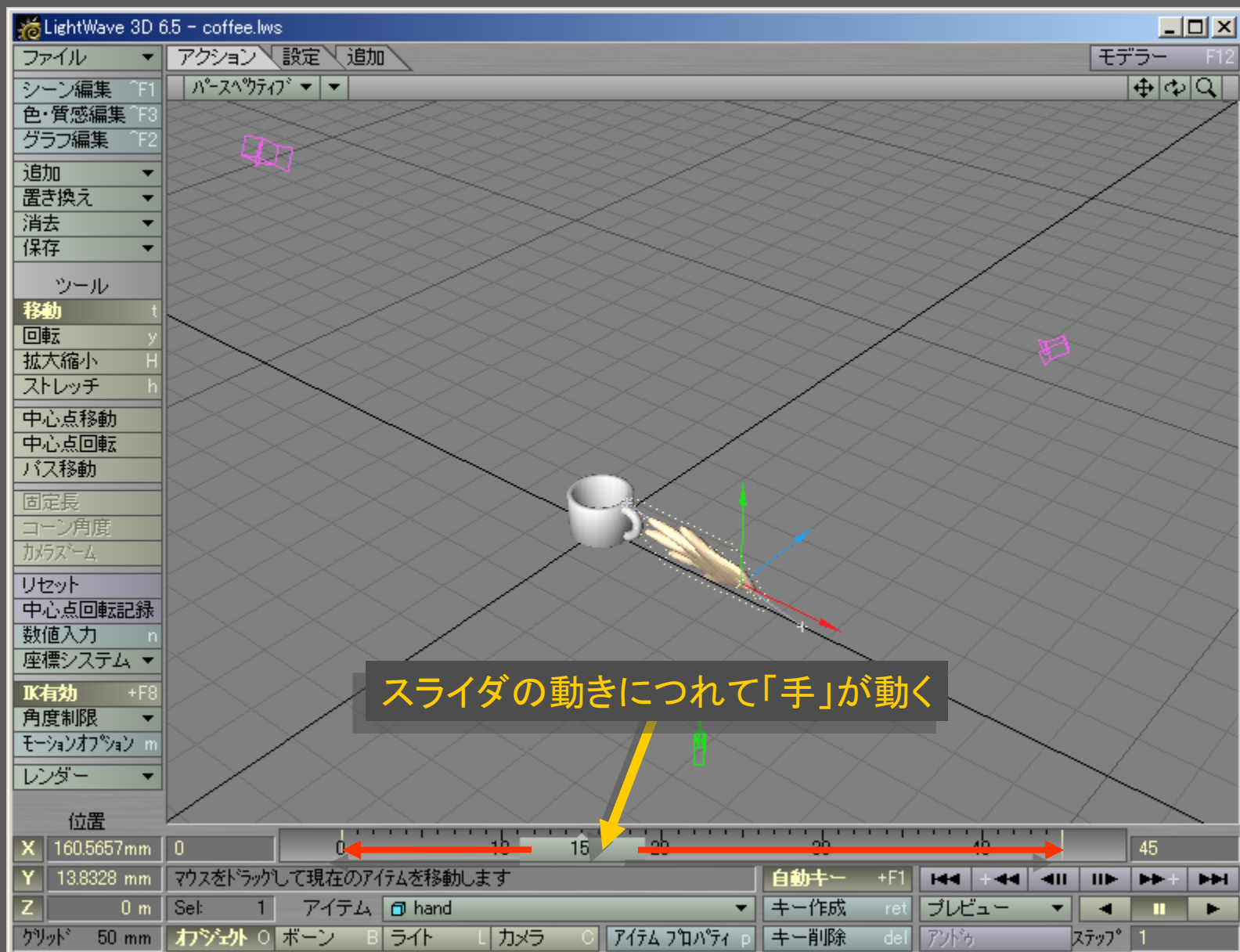
P 0.00° マウスをドラッグして現在のアイテムを回転します 自動キー +F1

B 0.00° Sel: 1 アイテム hand キー作成 ret プレビュー

カット° 50 mm オブジェクト O ボーン B ライト L カメラ O アイテムプロパティ p キー削除 del アンドゥ移動 u ステップ° 1

(1)「回転」を選択し

(2)「手」がカップを覆うように回転



LightWave 3D 6.5 - coffee.lws

ファイル アクション 設定 追加 モデラー F12

シーン編集 F1 パースペクティブ

色・質感編集 F3

グラフ編集 F2

追加

置き換え

消去

保存

ツール

移動 t

回転 y

拡大縮小 H

ストレッチ h

中心点移動

中心点回転

パス移動

固定長

コーン角度

カメラズーム

リセット

中心点回転記録

数値入力 n

座標システム

IK有効 +F8

角度制限

モーションオプション m

レンダラー

位置

X 160.5657mm 0 0 10 15 20 30 40 45

Y 97.8894 mm マウスをドラックして現在のアイテムを移動します 自動キー +F1

Z 0 m Sel: 1 アイテム hand 手 手 キー作成 ret プレビュー

グリッド 50 mm オブジェクト ボーン B ライト L カメラ O アイテムプロパティ p キー削除 del アンドゥ移動 u ステップ 1

(1) スライダを中間のフレームのところに置いて

(2) そこで「手」を移動する

LightWave 3D 6.5 - coffee.lws

ファイル アクション 設定 追加 モデラー F12

シーン編集 F1 カメラビュー
色・質感編集 F3
グラフ編集 F2

追加
置き換え
消去
保存

ツール

移動 t
回転 y
拡大縮小 H
ストレッチ h

中心点移動
中心点回転
パス移動

固定長
コーン角度
カメラズーム

リセット
中心点回転記録
数値入力 n
座標システム

IK有効 +F8
角度制限
モーションオプション m

レンダラー

位置

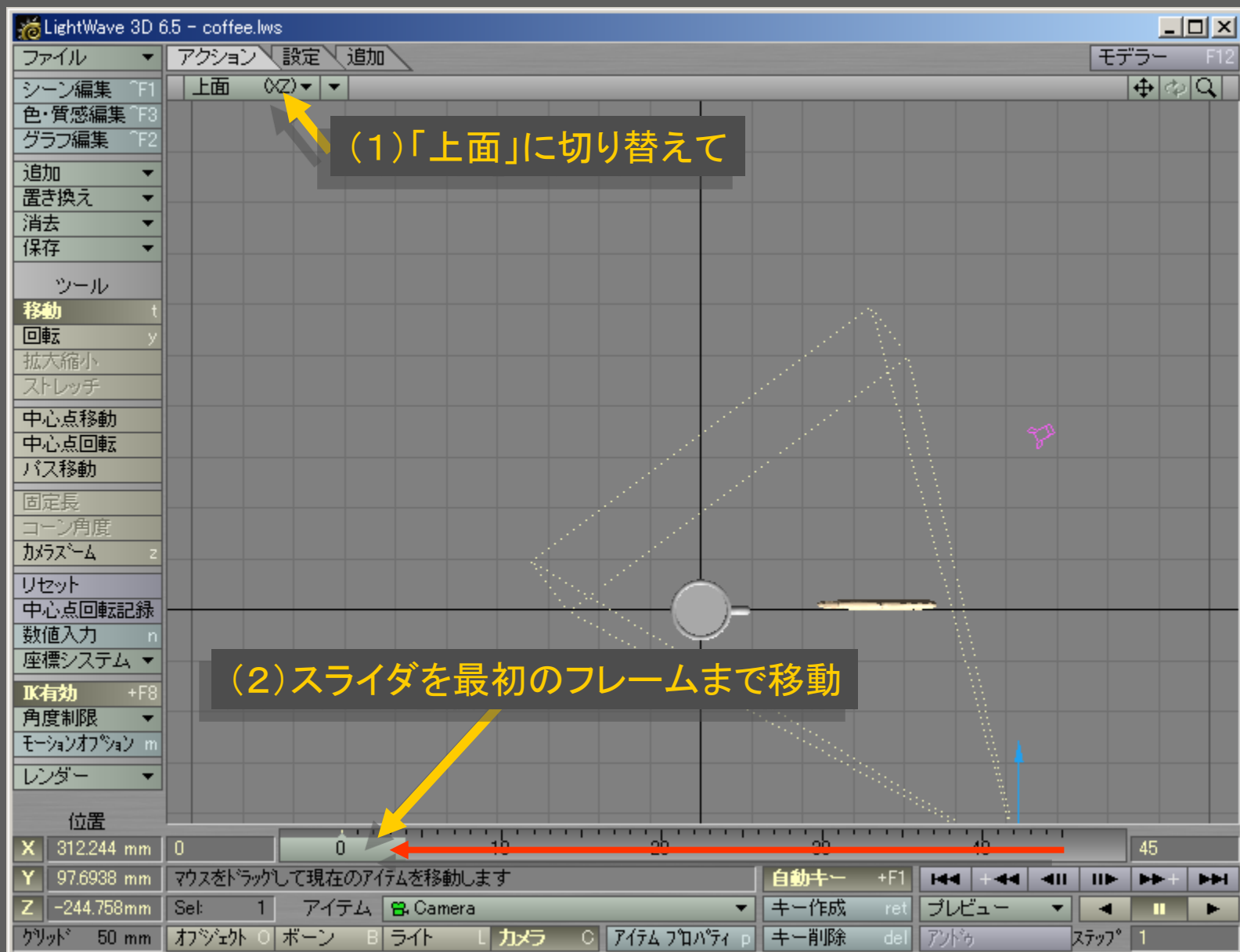
X 104.4444mm 0 0 10 20 28 40 45

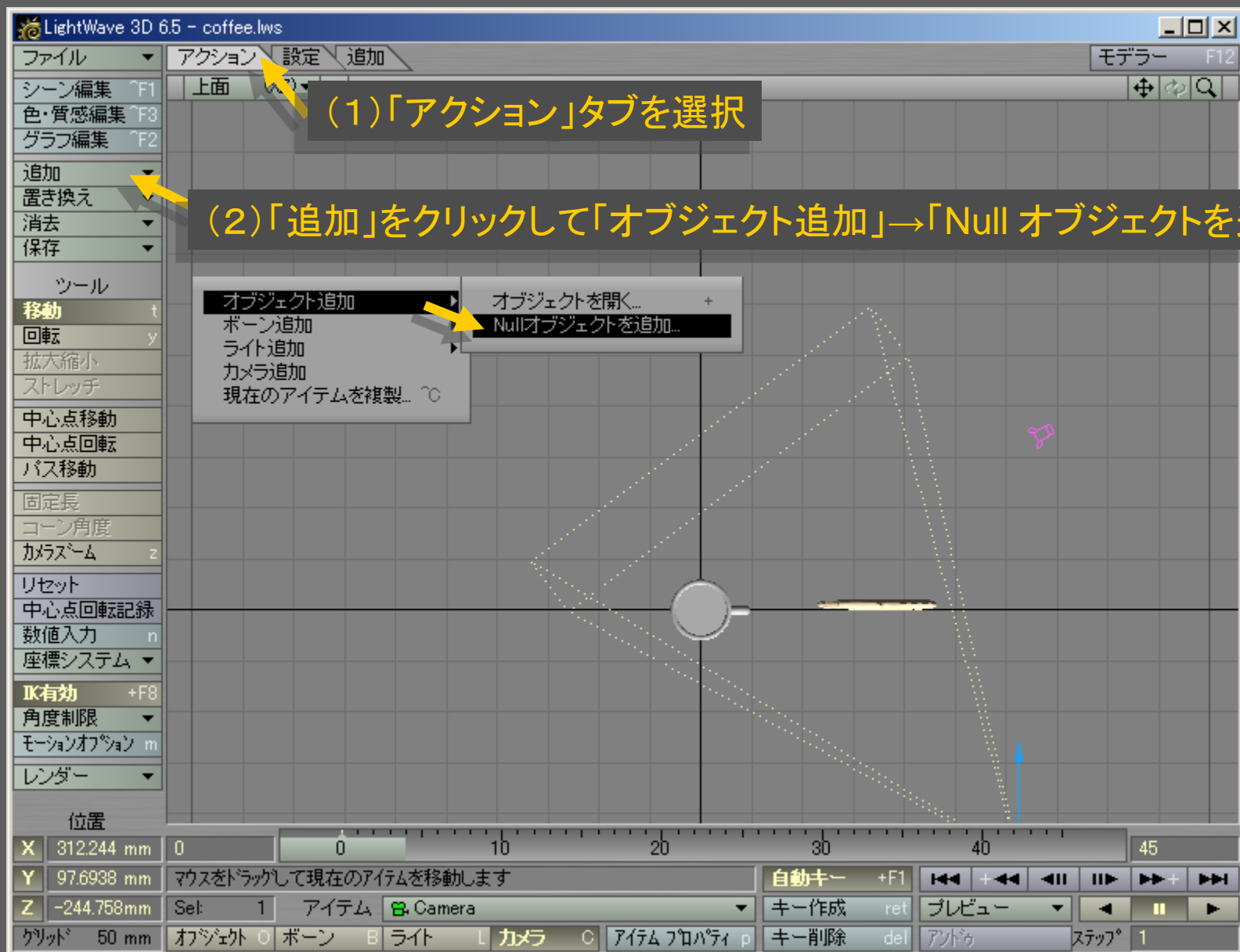
Y 85.1486 mm マウスをドラックして現在のアイテムを移動します 自動キー +F1

Z 0 m Sel: 1 アイテム hand 手 キー作成 ret プレビュー

グリッド 50 mm オブジェクト ボーン B ライト L カメラ O アイテム プロパティ p キー削除 del アンドゥ ステップ 1

「手」の移動経路は、その点を通る曲線になる





LightWave 3D 6.5 - coffee.lws

ファイル アクション 設定 追加 モデラー F12

シーン編集 F1 上面 (XZ) 移動 回転 拡大縮小 ストレッチ

追加 置き換え 消去 保存 ツール

移動 回転 拡大縮小 ストレッチ

中心点移動 中心点回転 パス移動 固定長 コーン角度 カメラズーム z リセット 中心点回転記録 数値入力 n 座標システム IK有効 +F8 角度制限 モーションオプション m レンダー

位置

X	312.244 mm	0	0	10	20	30	40	45		
Y	97.6938 mm	マウスをドラックして現在のアイテムを移動します							自動キー +F1	プレビュー
Z	-244.758mm	Sel: 1	アイテム	Camera	キー作成 ret	キー削除 del	ステップ 1			

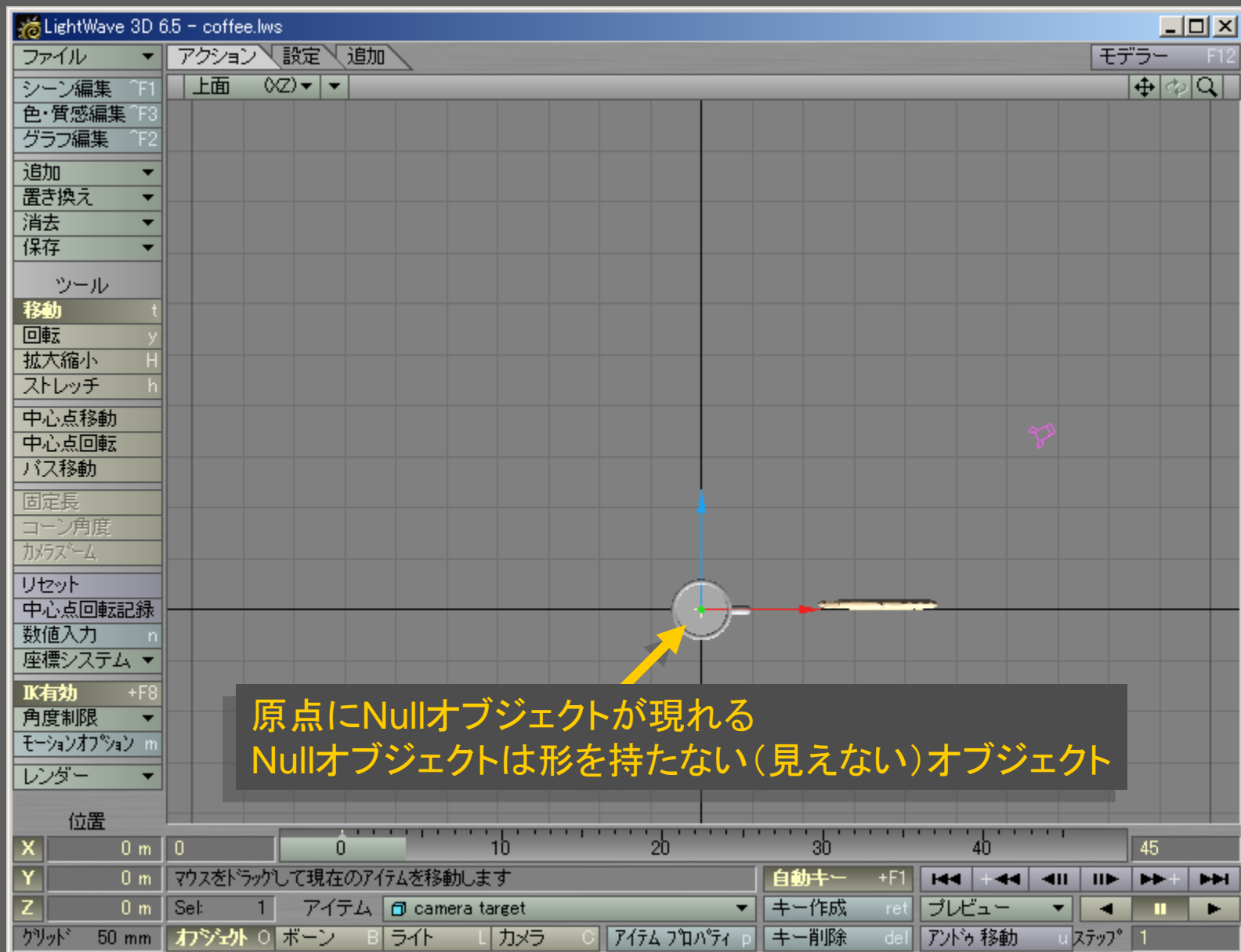
カメラ 50 mm オブジェクト 0 ボーン B ライト L カメラ O アイテム プロパティ p

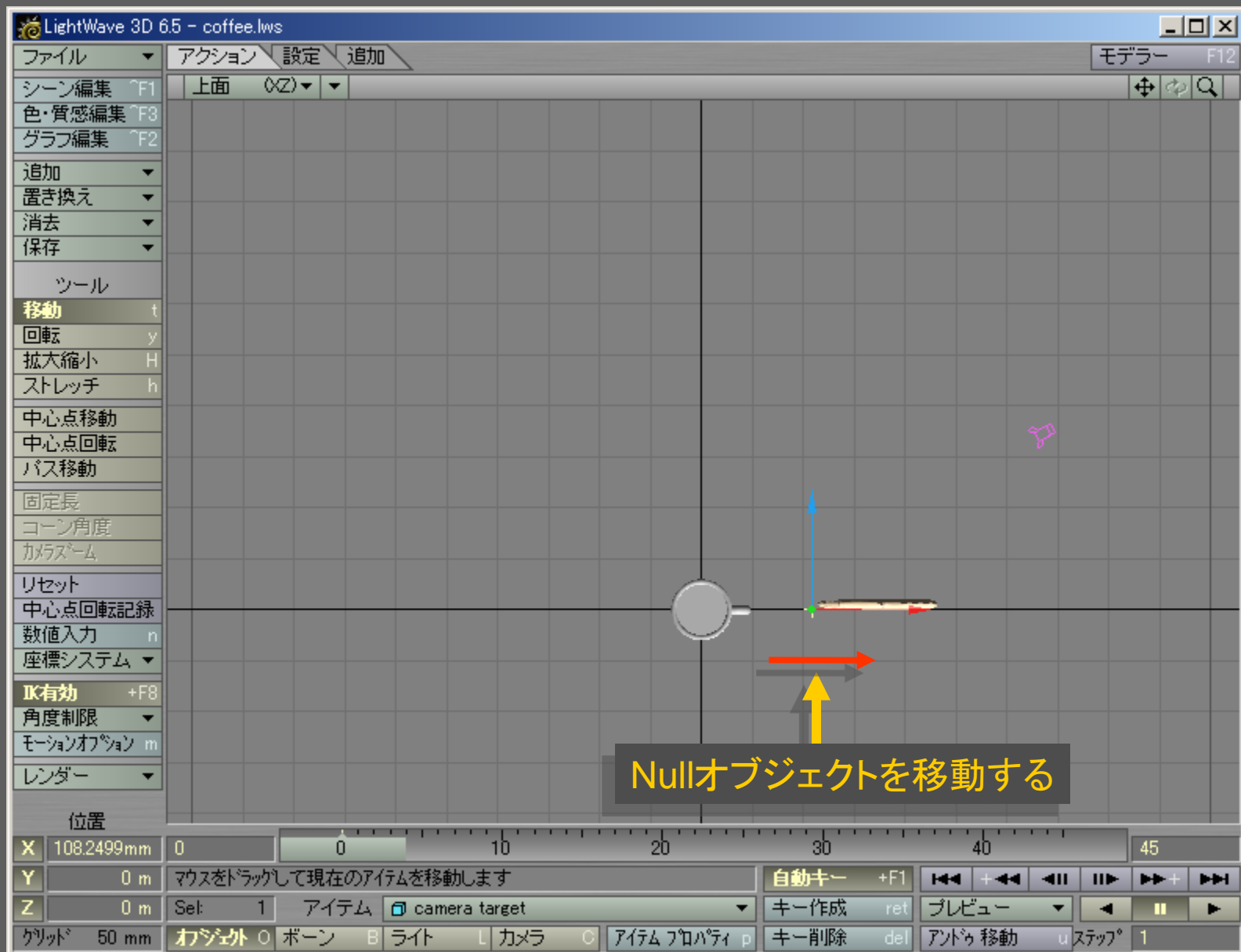
このNullオブジェクトに名前を付けておく

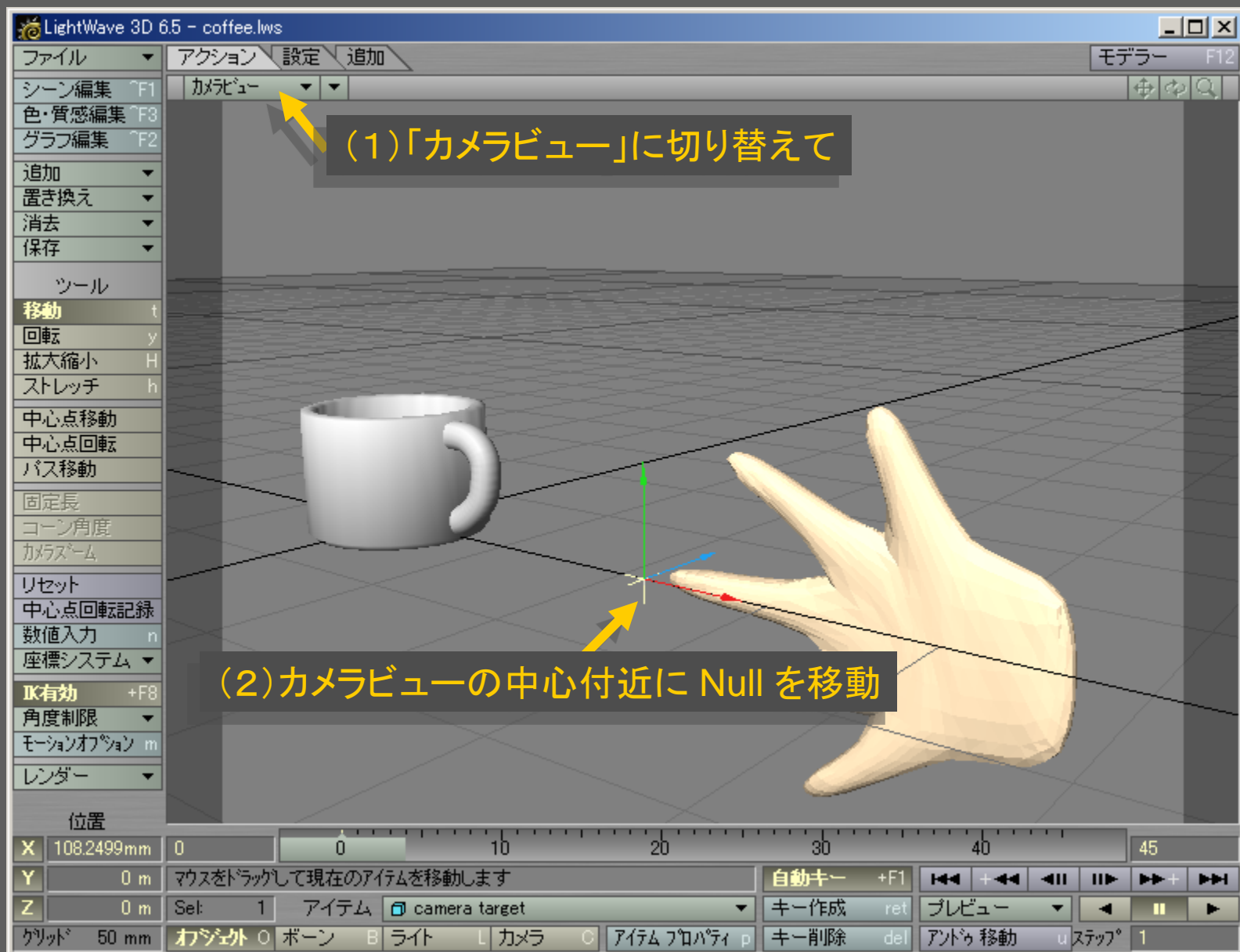
Nullオブジェクトの名称

camera target

OK キャンセル







LightWave 3D 6.5 - coffee.lws

ファイル アクション 設定 追加

シーン編集 F1
色・質感編集 F3
グラフ編集 F2

追加
置き換え
消去
保存

ツール

移動 t
回転 y
拡大縮小
ストレッチ
中心点移動
中心点回転
パス移動

固定長
コーン角度
カメラズーム z
リセット
中心点回転記録
数値入力 n
座標システム

IK有効 +F8
角度制限
モーションオプション m
レンダラー

位置

X 312.244 mm 0 10 20 30 40 45
Y 97.6938 mm マウスをドラッグして現在のアイテムを移動します
Z -244.758 mm Sel: 1 アイテム Camera
カメラ 50 mm オブジェクト ボーン B ライト L カメラ アイテム プロパティ p

モーションオプション Camera

親アイテム (なし)
親子関係解除

目標オブジェクト (なし)
IKとモディファイヤ 制御と制限
パス進行方向に回転

子孫のIK効果を及ぼさない

ゴールオブジェクト (none)
フルタイムIK
ゴールの強さ 1.0
ゴール回転と同期 ゴールを接着

モディファイヤ追加 除去

オン 名称

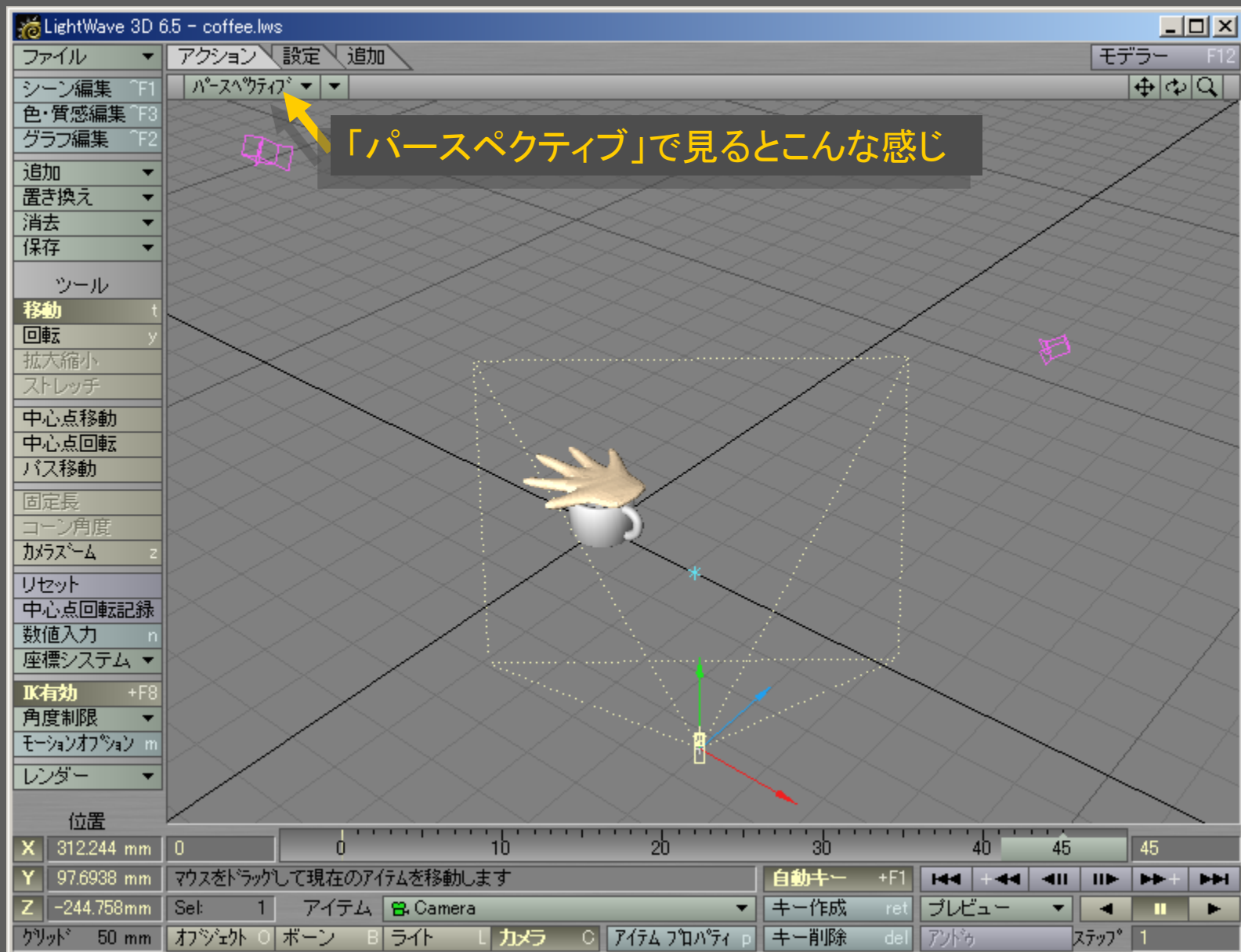
(3)「目標オブジェクト」にさっき作ったNullオブジェクトを選択

(2)「モーションオプション」をクリック

(1)「カメラ」を選択して

カメラ





LightWave 3D 6.5 - coffee.lws

ファイル アクション 設定 追加 モデラー F12

シーン編集 F1 背面 000

色・質感編集 F3

グラフ編集 F2

追加

置き換え

消去

保存

ツール

移動

回転

拡大縮小 H

ストレッチ h

中心点移動

中心点回転

パス移動

固定長

コーン角度

カメラズーム

リセット

中心点回転記録

数値入力 n

座標システム

IK有効 +F8

角度制限

モーションオプション m

レンダラー

位置

X 7.869 mm 0 0 10 20 30 40 45 45

Y 31.1331 mm マウスをドラッグして現在のアイテムを移動します 自動キー +F1

Z 0 m Sel: 1 アイテム camera target キー作成 ret プレビュー

クリップ 50 mm オブジェクト ボーン B ライト L カメラ O アイテム プロパティ p キー削除 del アンドゥ 移動 u ステップ 1

(1) スライダを最後のフレームまで移動して

(2) 「移動」を選択し

(3) Nullオブジェクトを移動



LightWave 3D 6.5 - coffee.lws

ファイル アクション 設定 追加 モデラー F12

シーン編集 F1 カメラビュー
色・質感編集 F3
グラフ編集 F2

追加
置き換え
消去
保存

ツール

移動 t
回転 y
拡大縮小 H
ストレッチ h

中心点移動
中心点回転
パス移動

固定長
コーン角度
カメラズーム

リセット
中心点回転記録
数値入力 n
座標システム

IK有効 +F8
角度制限
モーションオプション m

レンダラー

位置

X 104.663 mm 0 0 10 15 20 30 40 45
Y 65.4594 mm マウスをドラックして現在のアイテムを移動します 自動キー +F1
Z 0 m Sel: 1 アイテム camera target キー作成 ret プレビュー
クリップ 50 mm オブジェクト ボーン B ライト L カメラ O アイテム プロパティ p キー削除 del アンドゥ ステップ 1

(1) スライダを中間のフレームのところに置いて

(2) そこでNullオブジェクトを移動する

