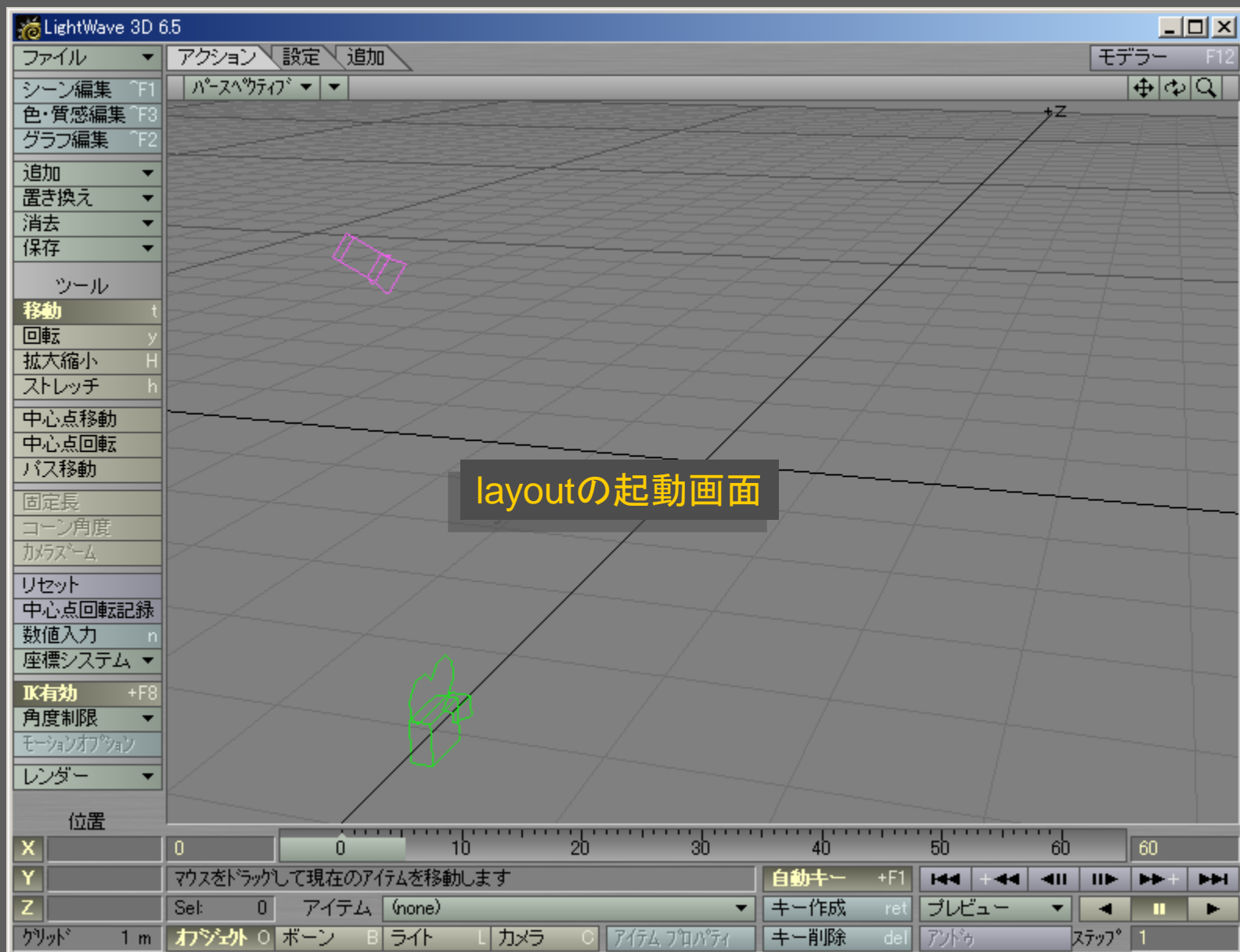
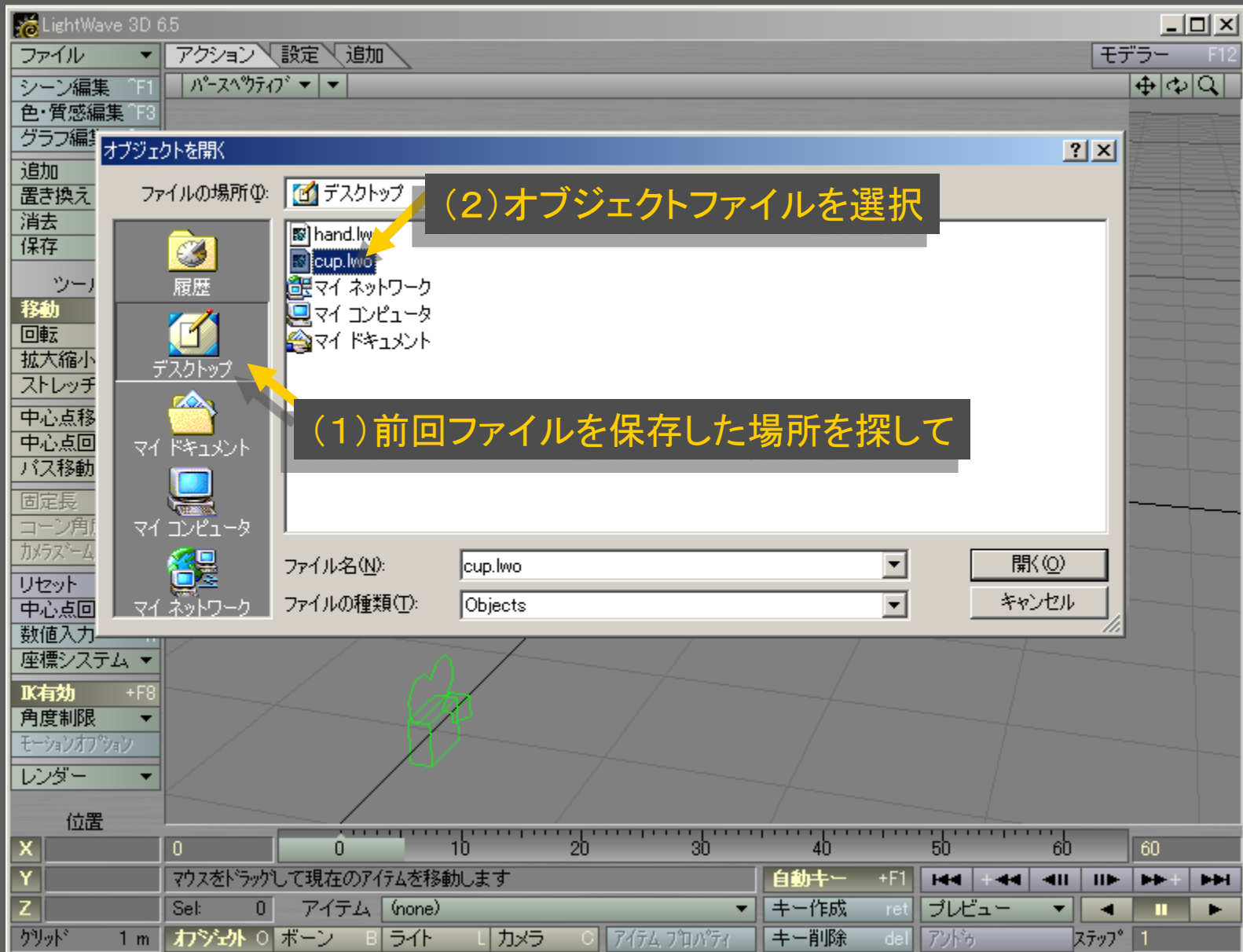


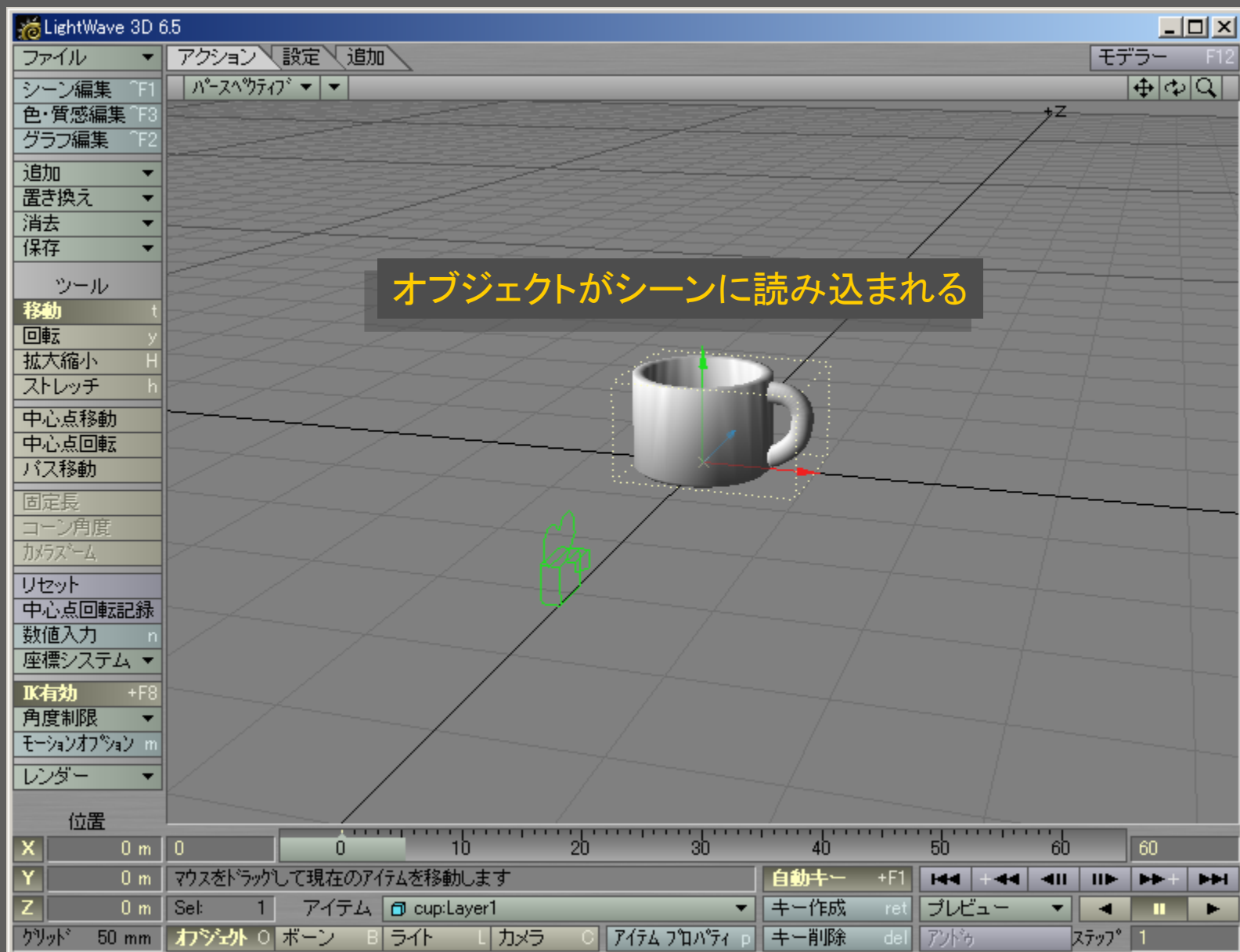
オブジェクトを配置する

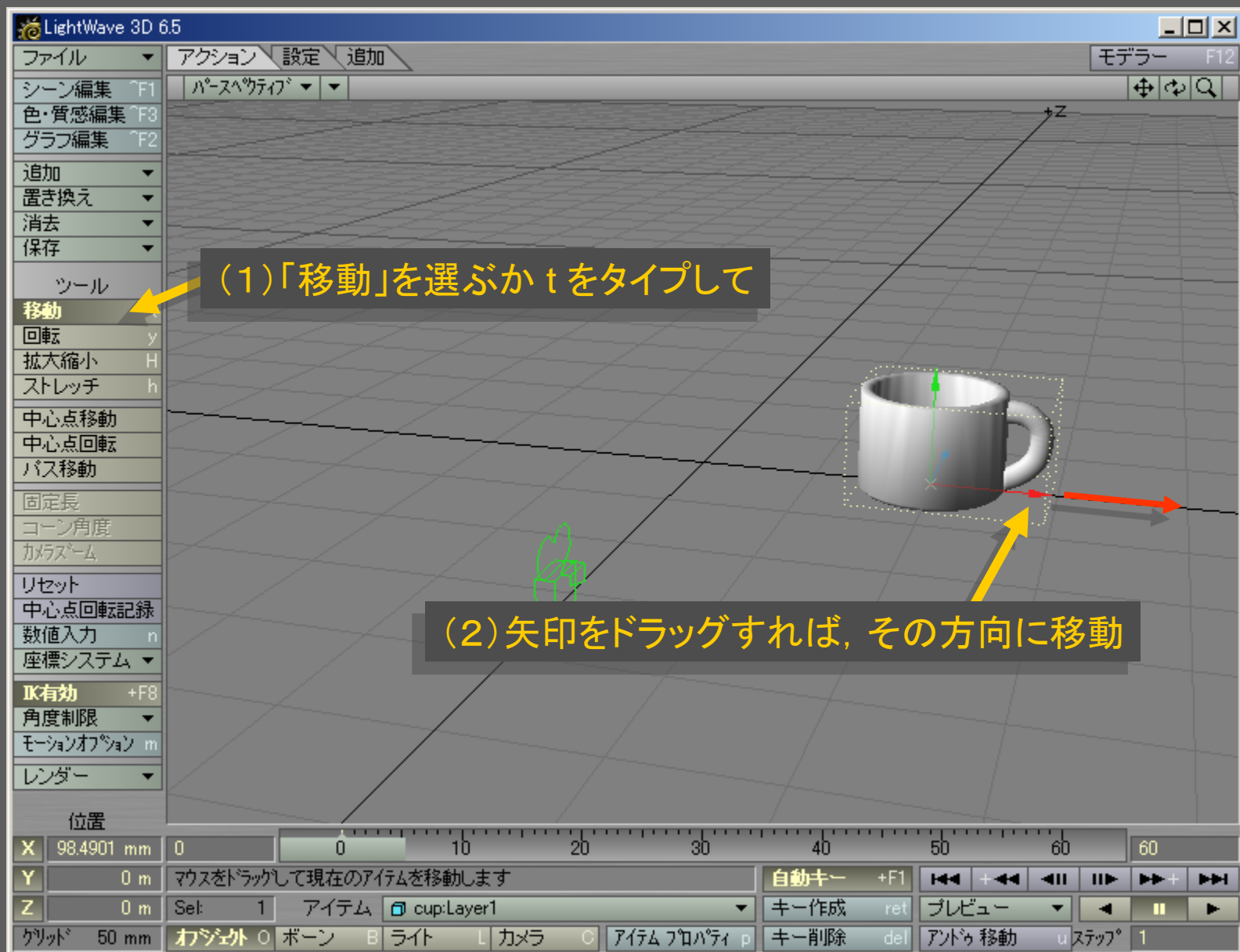
メディアデザイン演習











LightWave 3D 6.5

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 92.6148 mm 0 10 20 30 40 50 60

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 -166.169mm Sel: 1 アイテム cup:Layer1 キー作成 ret プレビュー

クワット 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 キー削除 del アンドゥ移動 u ステップ 1

目的のオブジェクトか、オブジェクトが何も無いところをマウスの左ボタンでドラッグすれば、

- マウスの横移動=X方向に移動
- マウスの前後移動=Z方向に移動



LightWave 3D 6.5

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 50 60 60

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 C 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

ここに直接数値を設定することもできる

LightWave 3D 6.5

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 50 60 60

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 132.5754mm Sel: 1 アイテム cup:Layer1 キー作成 ret プレビュー

クワット 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

選択した方向にしか移動できないようにできる

LightWave 3D 6.5

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 50 60 60

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 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 拡大縮小 u ステップ 1

(2)リセットすれば、最初の状態に戻る

(1)ここを全部選択しておく

LightWave 3D 6.5

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

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 0.00° 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 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 拡大縮小 u ステップ° 1

(1)「回転」を選ぶか y をタイプして

(2)円をドラッグすれば, その方向に回転

LightWave 3D 6.5

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

回転

H 0.00° 0 0 10 20 30 40 50 60 60

P 0.00° マウスをドラック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 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 拡大縮小 u ステップ° 1

Pitch (うなづく)

Heading (横に振る)

Bank (かしげる)

LightWave 3D 6.5

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

回転

H 37.30° 0 0 10 20 30 40 50 60 60

P -49.20° 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 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 回転 u ステップ 1

目的のオブジェクトか、オブジェクトが何も無いところをマウスの左ボタンでドラッグすれば、

- マウスの横移動＝H方向に回転
- マウスの前後移動＝P方向に回転

注意:ピッチを90° に設定すると「ジンバルロック」という現象が起きて、回転をうまく制御できなくなることがある

LightWave 3D 6.5

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

回転

H 37.30° 0 0 10 20 30 40 50 60 60

P -49.20° マウスをドラックして現在のアイテムを回転します 自動キー +F1

B -64.80° Sel: 1 アイテム cup:Layer1 キー作成 ret プレビュー

ケリッド 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 回転 u ステップ 1

目的のオブジェクトか、オブジェクトが何も無いところをマウスの右ボタンで左右にドラッグすればB方向に回転

LightWave 3D 6.5

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

回転

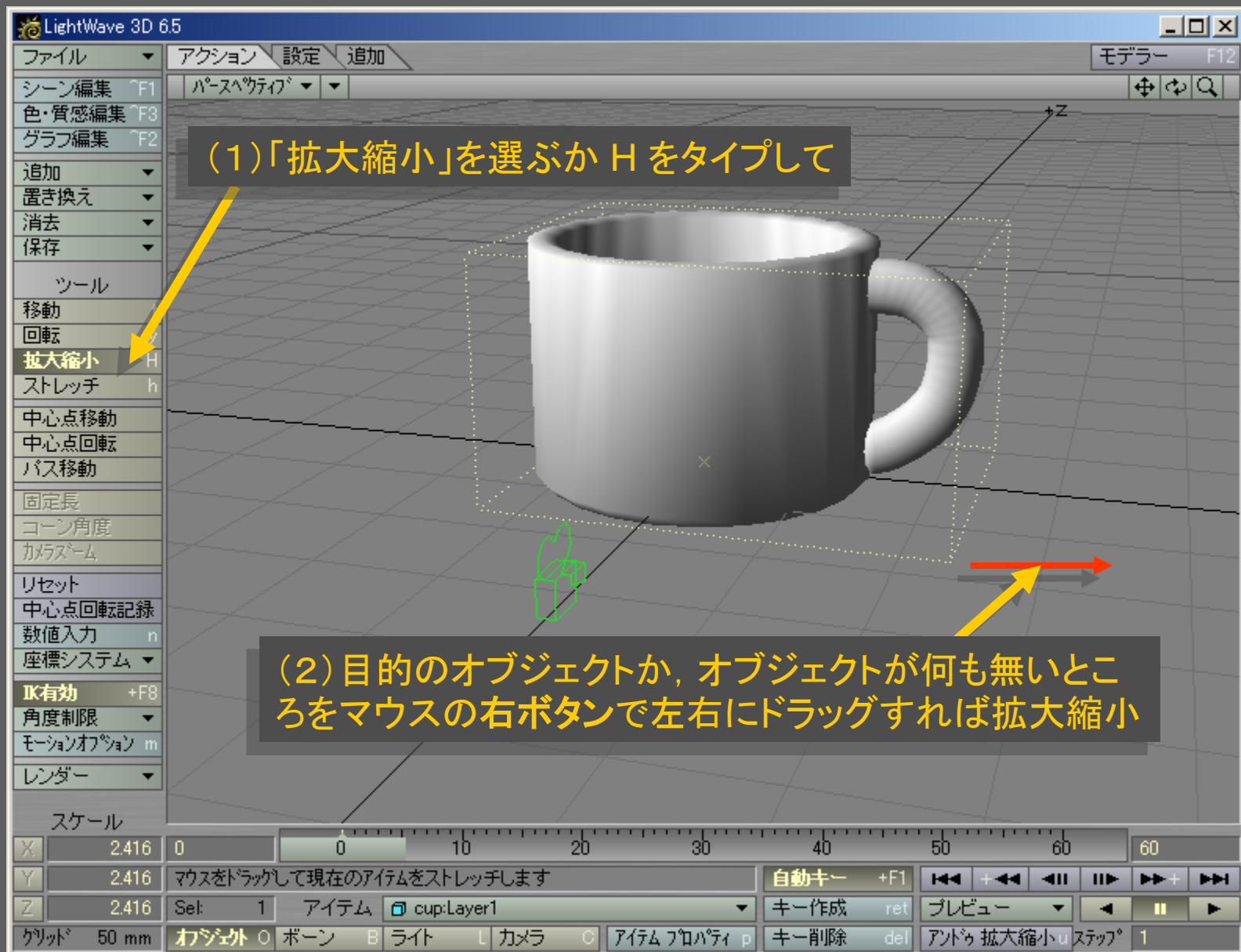
H 0.00° 0 0 10 20 30 40 50 60 60

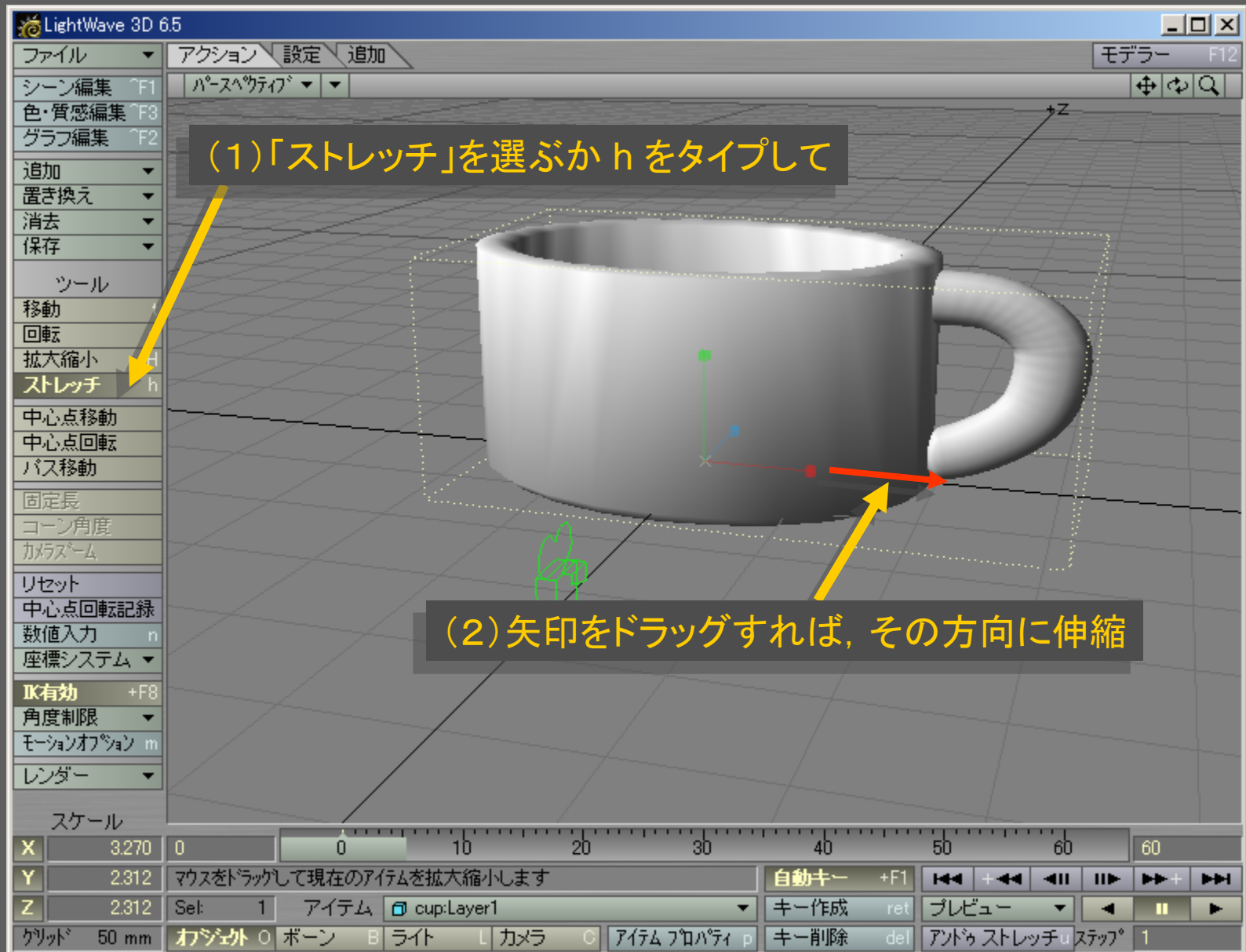
P 0.00° マウスをドラックして現在のアイテムを回転します 自動キー +F1

B 0.00° Sel: 1 アイテム 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 回転 u ステップ° 1

リセットして、最初の状態に戻す





LightWave 3D 6.5

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

スケール

X 2.486 0 0 10 20 30 40 50 60 60

Y 2.312 マウスをドラッグして現在のアイテムを拡大縮小します 自動キー +F1

Z 5.042 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 ストレッチu ステップ 1

目的のオブジェクトか、オブジェクトが何も無いところをマウスの左ボタンでドラッグすれば、

- マウスの横移動=X方向に伸縮
- マウスの前後移動=Z方向に伸縮

LightWave 3D 6.5

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

スケール

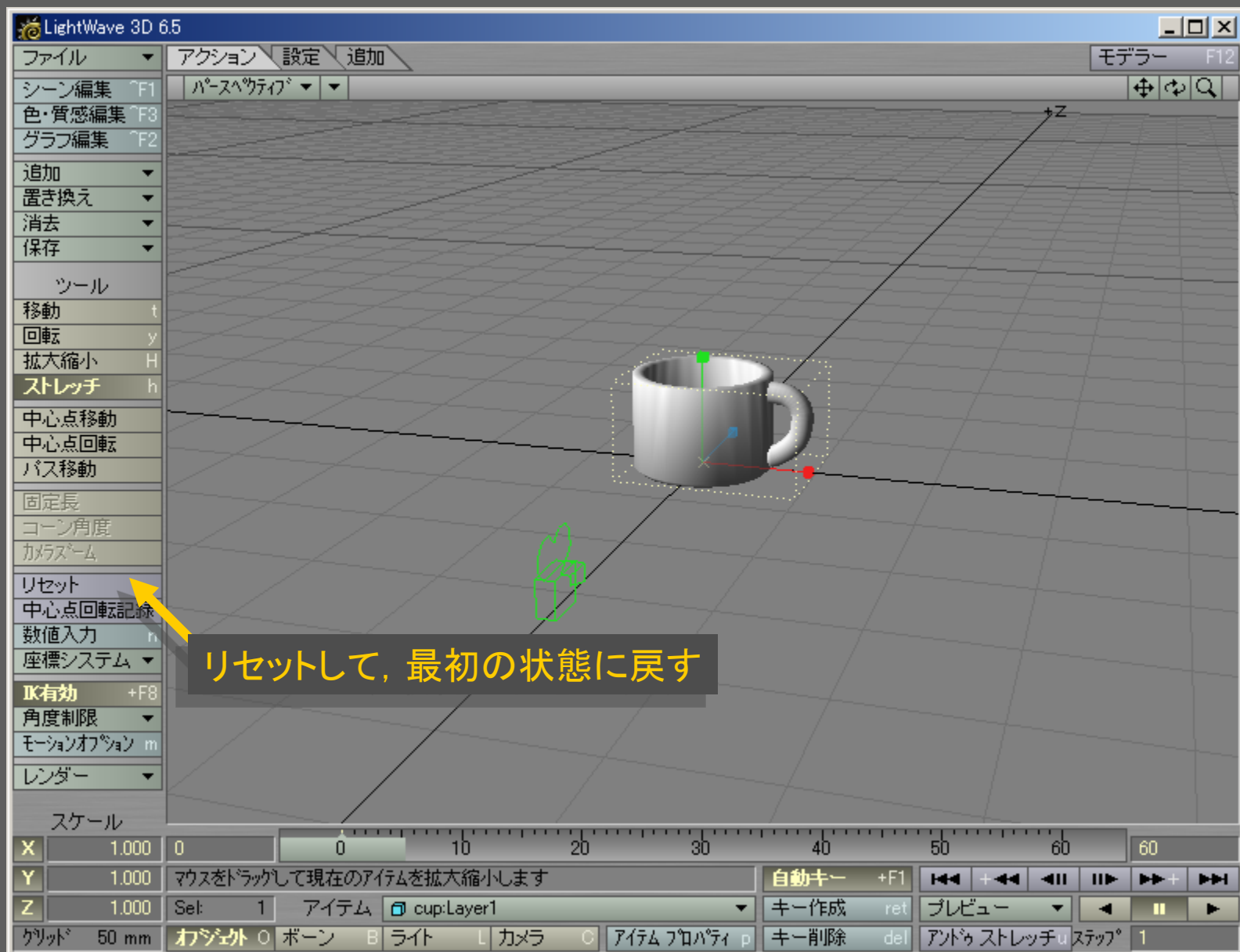
X 2.486 0 0 10 20 30 40 50 60 60

Y 3.346 マウスをドラッグして現在のアイテムを拡大縮小します 自動キー +F1

Z 5.042 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 ストレッチ u ステップ 1

目的のオブジェクトか、オブジェクトが何も無いところをマウスの右ボタンで上下にドラッグすればY方向に伸縮



LightWave 3D 6.5 - b.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 i

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

中心点位置

X -101.63 mm 0 0 10 20 30 40 50 60 60

Y 0 m マウスをドラックして現在のアイテムの中心点を移動します **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** オ 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)「中心点移動」を選べば

(2)オブジェクトの中心点を移動できる

LightWave 3D 6.5 - b.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

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 -69.10° 0 0 10 20 30 40 50 60 60

P -52.30° マウスをドラック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 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 回転 u ステップ° 1

(1)「回転」を選ぶか y をタイプしてオブジェクトを回転すれば

(2) 中心点を中心に回転する

LightWave 3D 6.5 - b.lws

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

回転

H 0.00° 0 0 10 20 30 40 50 60 60

P 0.00° マウスをドラック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 cup:Layer1 キー作成 ret プレビュー

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 キー削除 del アンドゥ 回転 u ステップ° 1

リセットして、最初の状態に戻す

LightWave 3D 6.5 - b.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

中心点回転

H 0.00° 0 0 10 20 30 40 50 60 60

P 0.00° マウスをドラックして現在のアイテムの中心点を回転します 自動キー +F1

B 35.90° Sel: 1 アイテム cup:Layer1 キー作成 ret プレビュー

カット° 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 回転 u ステップ° 1

(2) オブジェクトの中心点を回転できる

(1) 「中心点回転」を選べば

