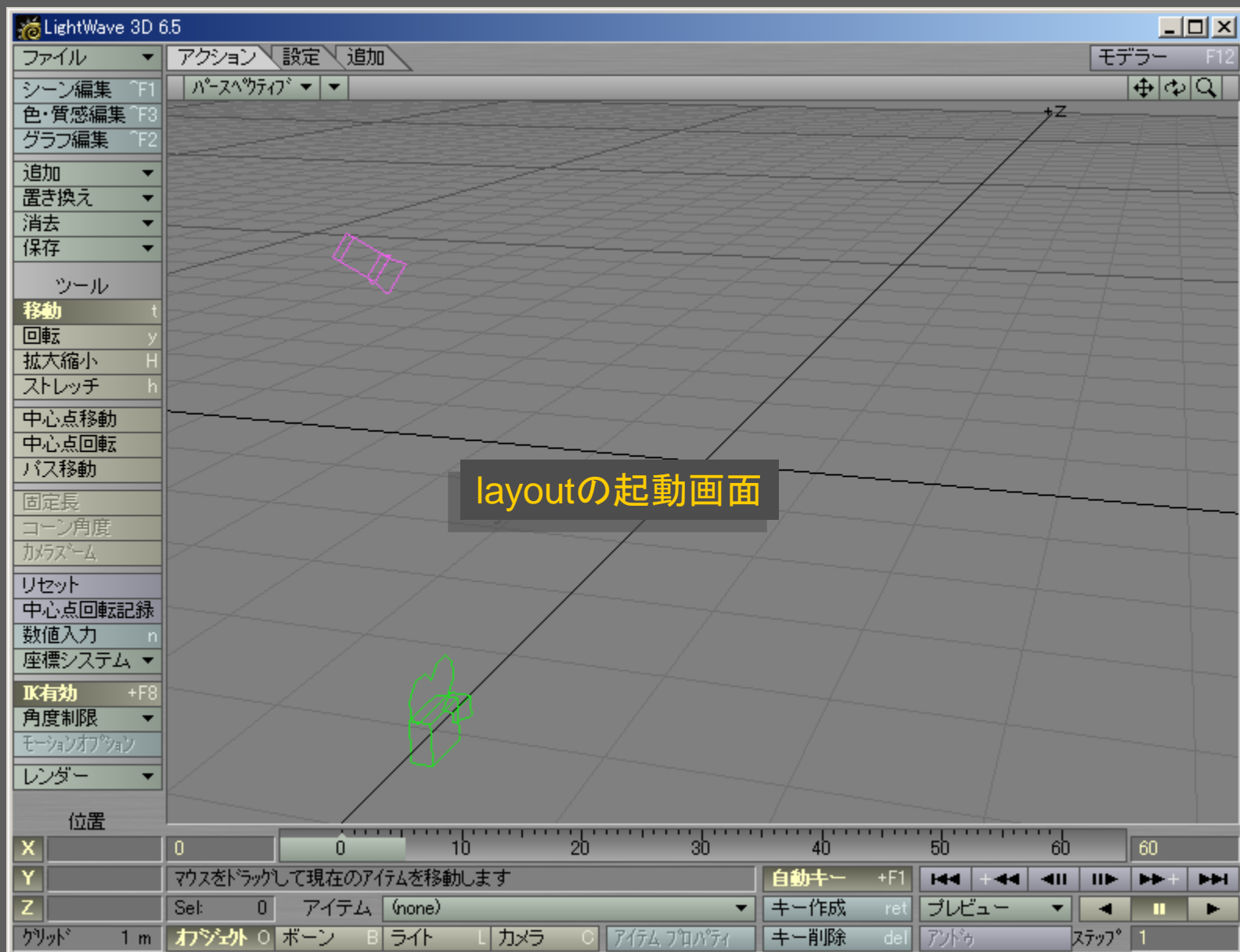
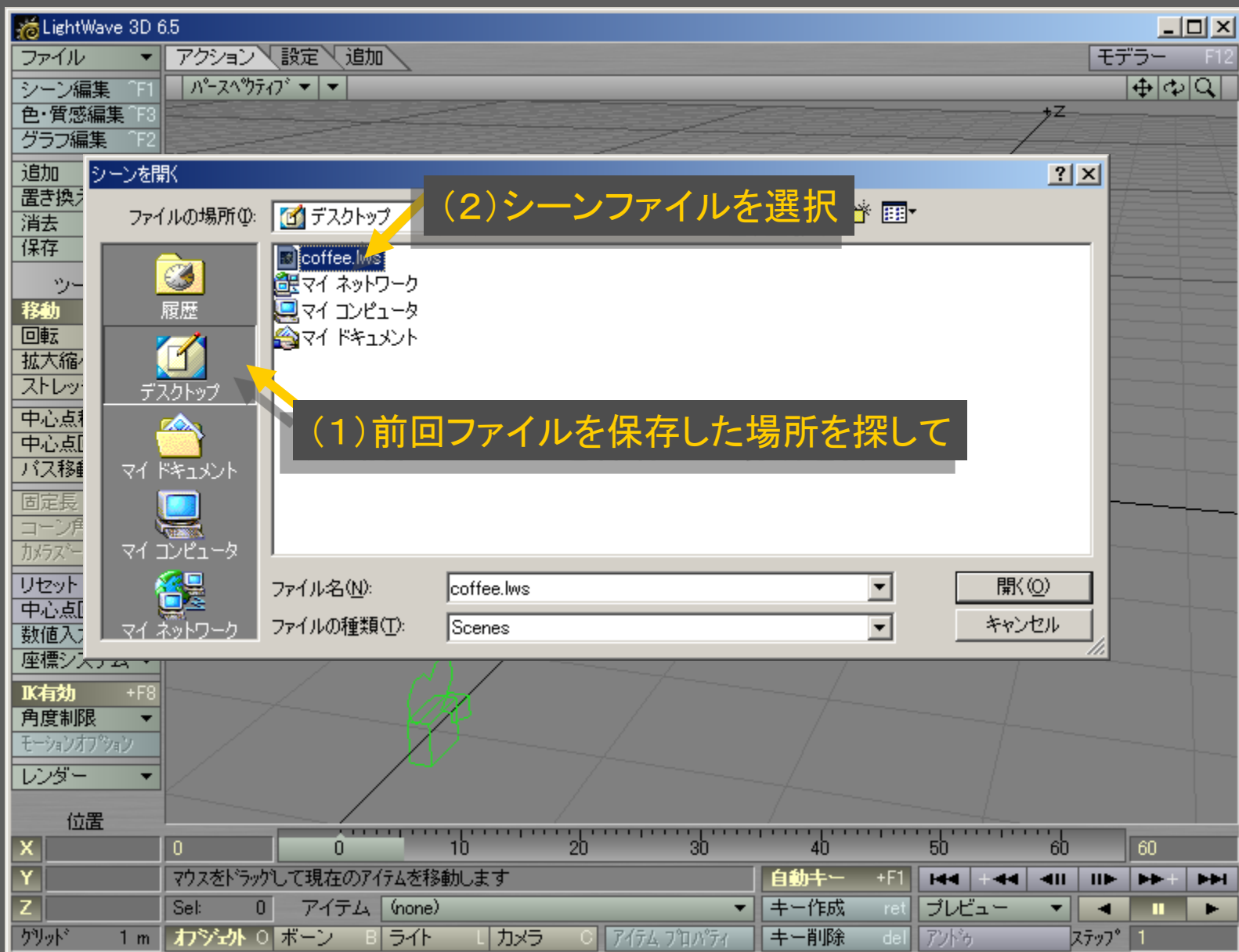
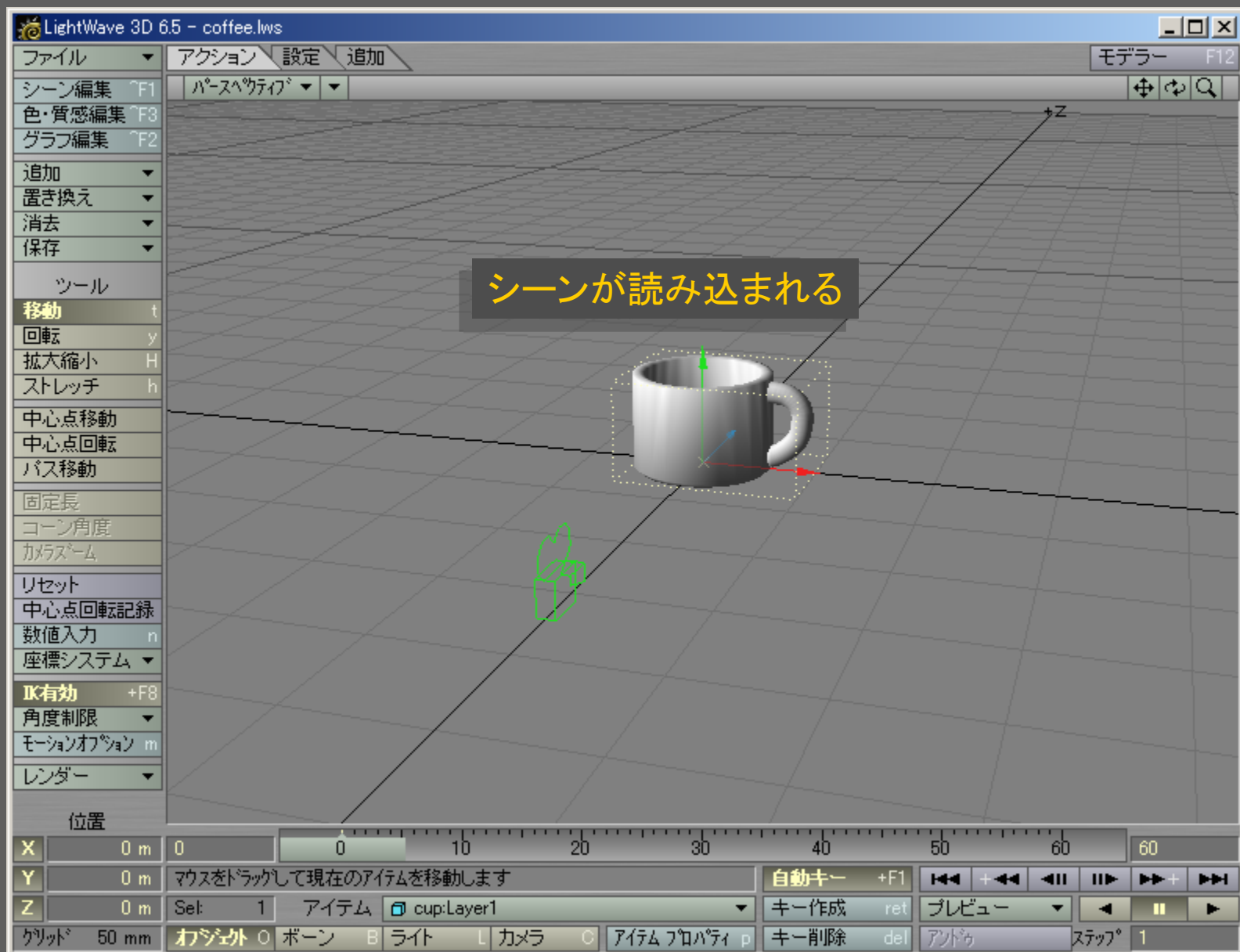


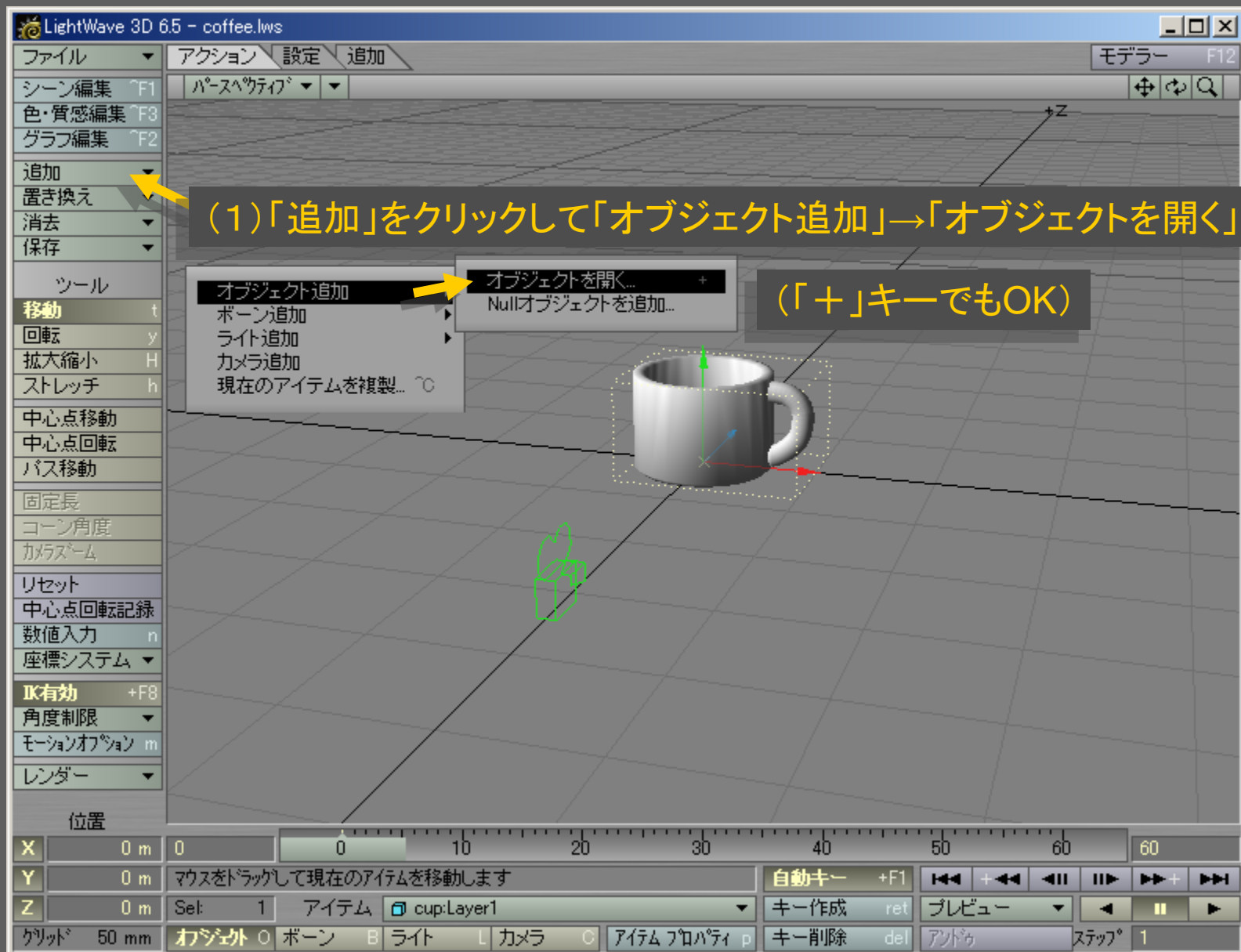
シーンを作る

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 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

Z 0 m Sel: 1 アイテム hand

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

自動キー +F1

キー作成 ret

プレビュー

キー削除 del

アップ

ステップ 1

シーンにオブジェクトが追加される

現在選択されているオブジェクト

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 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

位置

X	225.313 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を移動します								
Z	0 m	Sel: 1	アイテム	hand	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

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

モデラー F12

(1) 表示位置を変更

(2) 「移動」を選ぶか t をタイプして

(3) 手をちょっと移動

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 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
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°
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
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)「中心点回転」を選んで

(2)手の向きを回転

LightWave 3D 6.5 - coffee.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

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

スケール

X 0.700 0 10 20 30 40 50 60 60

Y 0.700 マウスをドラッグして現在のアイテムをストレッチします 自動キー +F1

Z 0.700 Sel: 1 アイテム hand 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) 手が大きい気がするので、「拡大縮小」を選ぶか H をタイプして

(2) マウスの右ボタンで左にドラッグして縮小



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

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 11.9943 mm 0 0 10 20 30 40 50 60 60

Y 19.4438 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

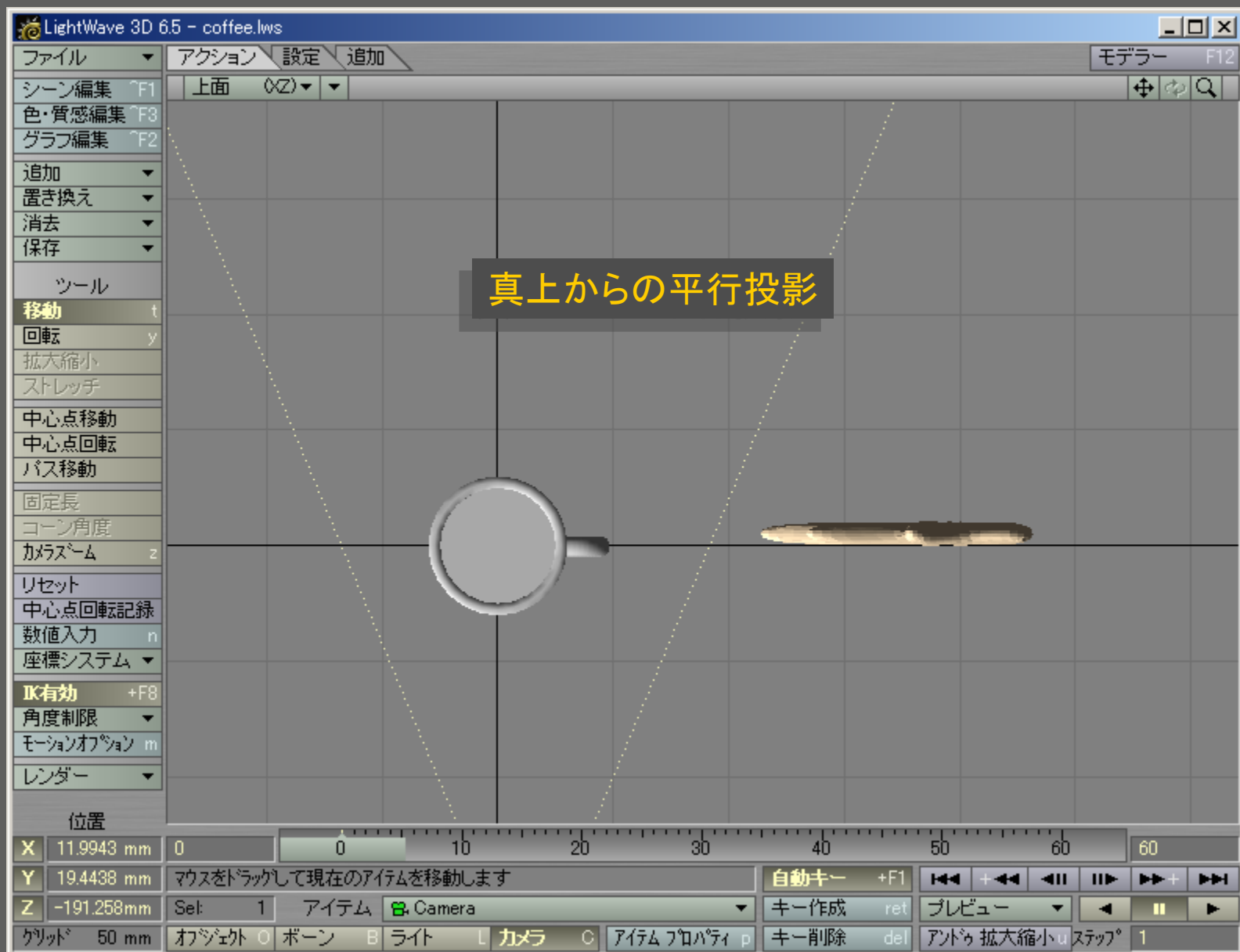
Z -191.258mm Sel: 1 アイテム Camera キー作成 ret プレビュー

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 拡大縮小 u ステップ 1

(1)ここをクリックして

(2)ポップアップメニューから「上面」を選択

(なし)
上面 (XZ)
 底面 (XZ)
 背面 (XY)
 正面 (XY)
 右面 (ZY)
 左面 (ZY)
 パースペクティブ
 ライトビュー
 カメラビュー
 スクマティック



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) 追加

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

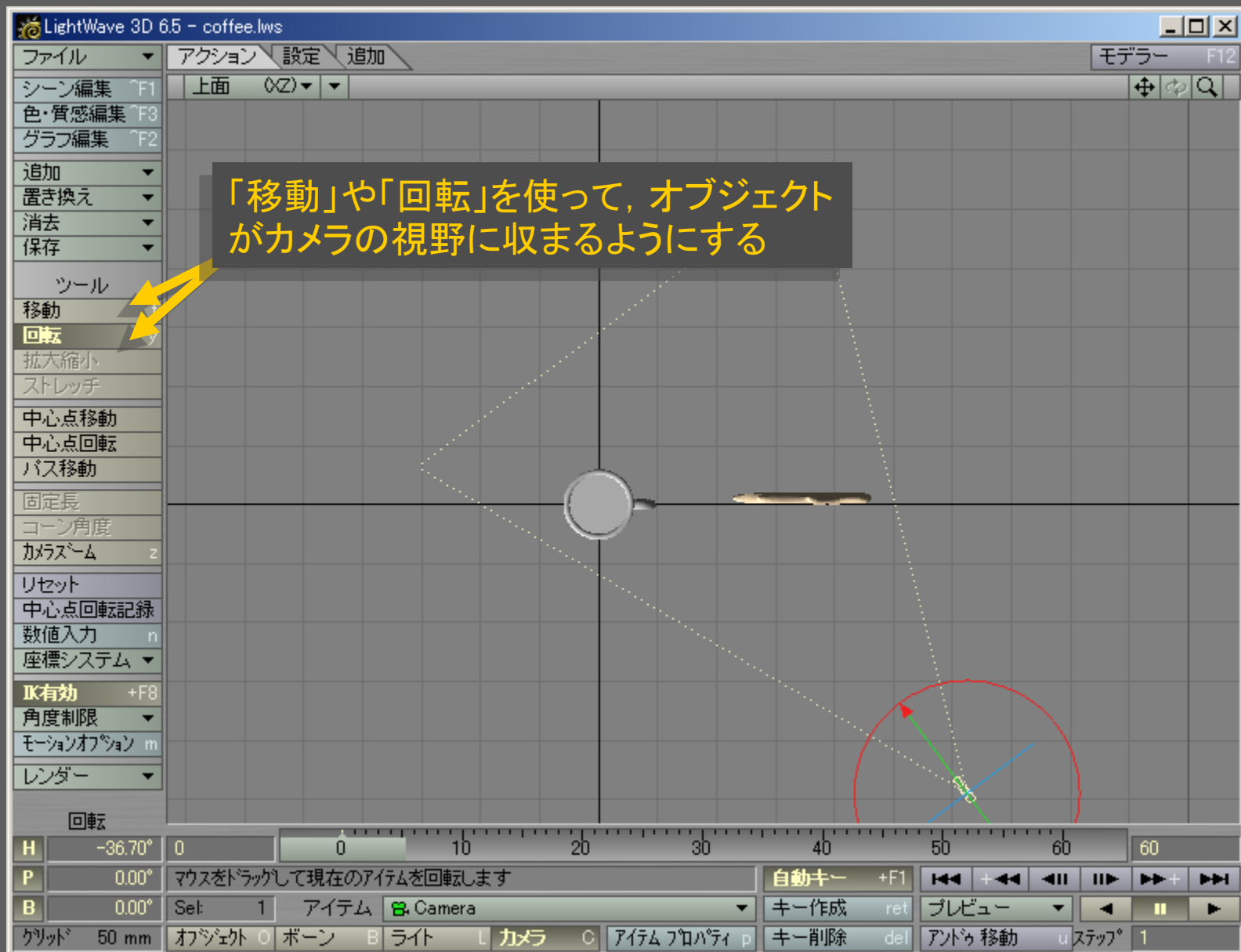
X 11.9943 mm 0 10 20 30 40 50 60

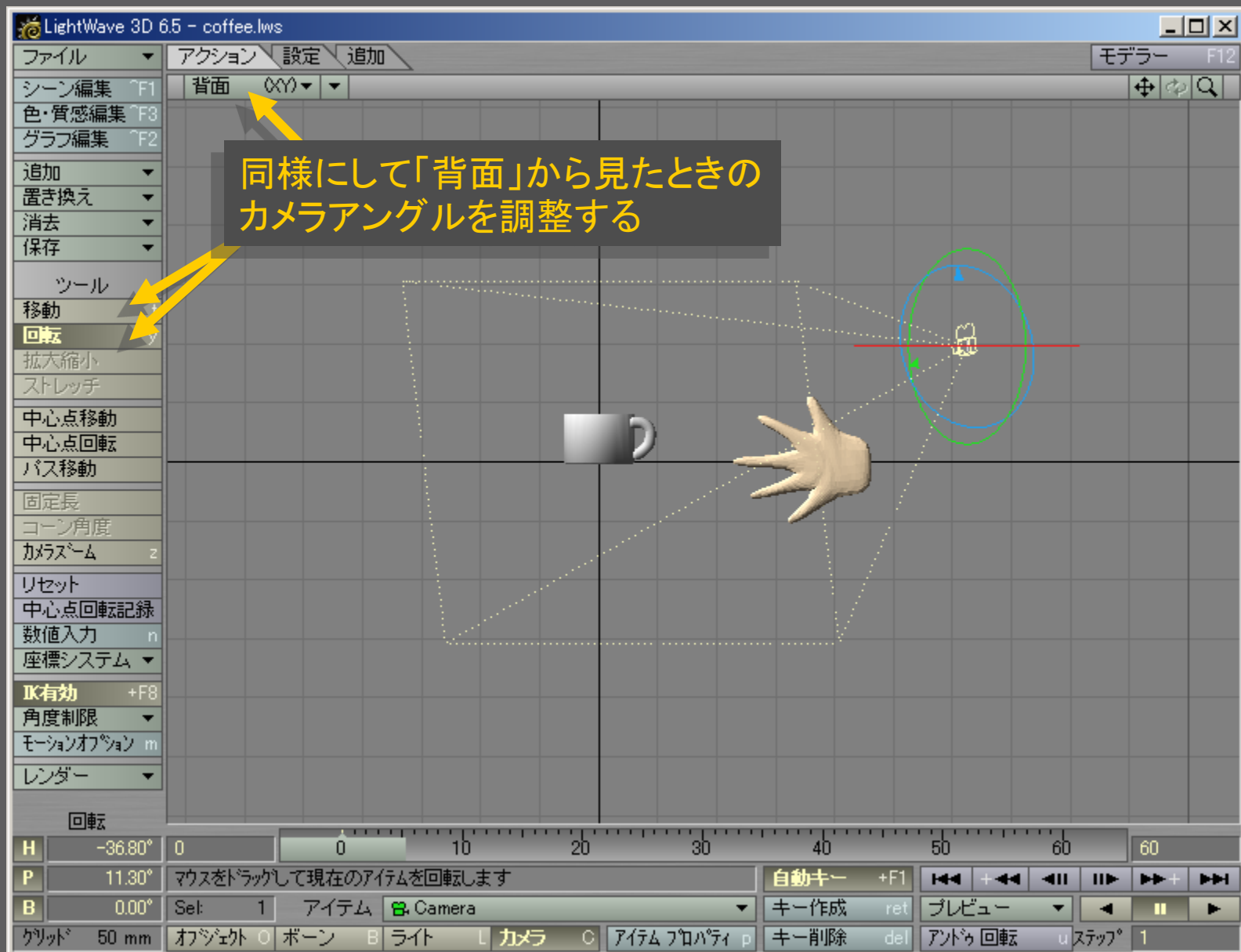
Y 19.4438 mm マウスをドラッグして現在のアイテムを移動します 自動キー +F1

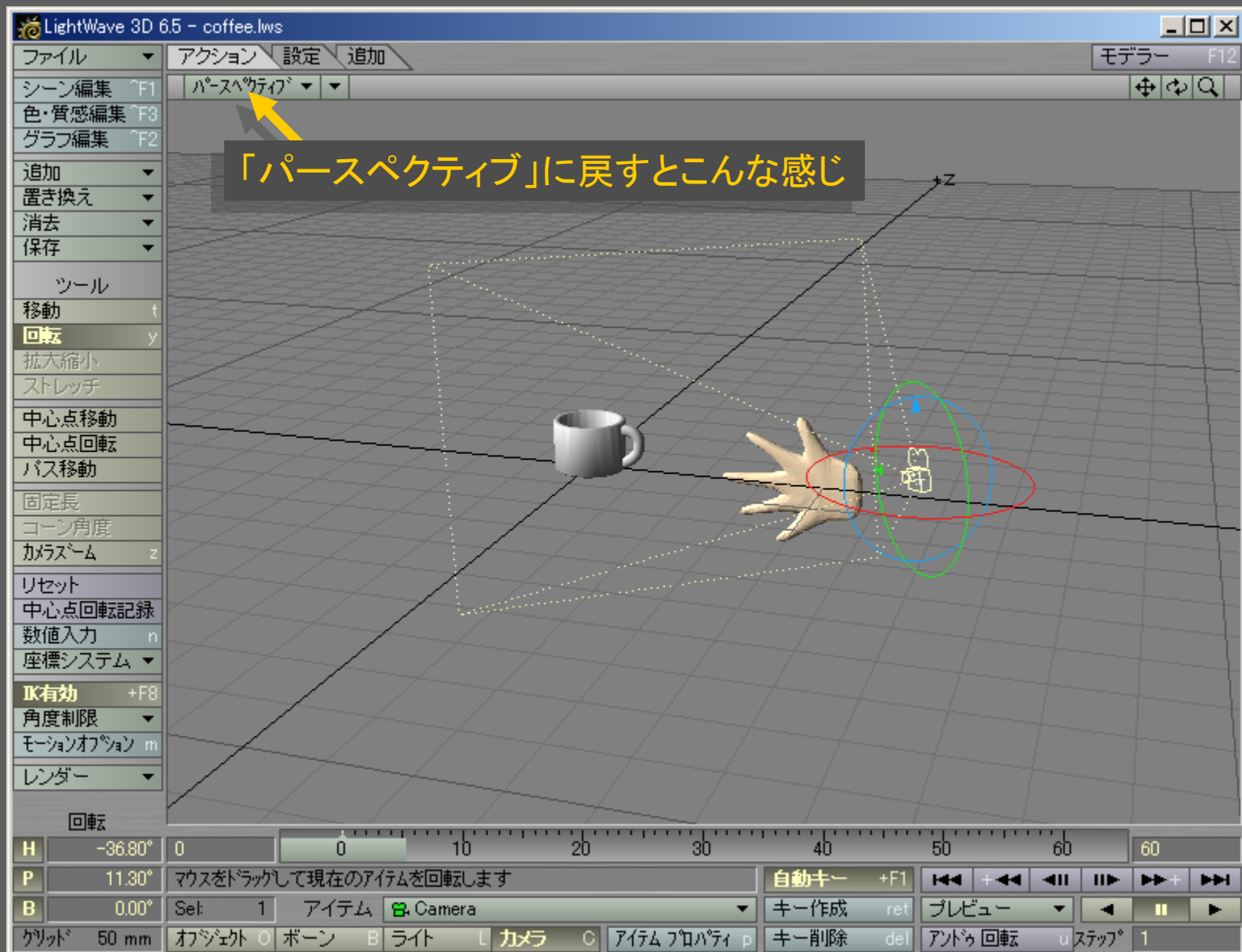
Z -191.258mm Sel: 1 アイテム Camera キー作成 ret プレビュー

グリッド 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 拡大縮小 u ステップ 1

これらをドラッグするか、
「,」「.」「↓」「↑」「←」「→」キーを
使って全体が表示されるようにする







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
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

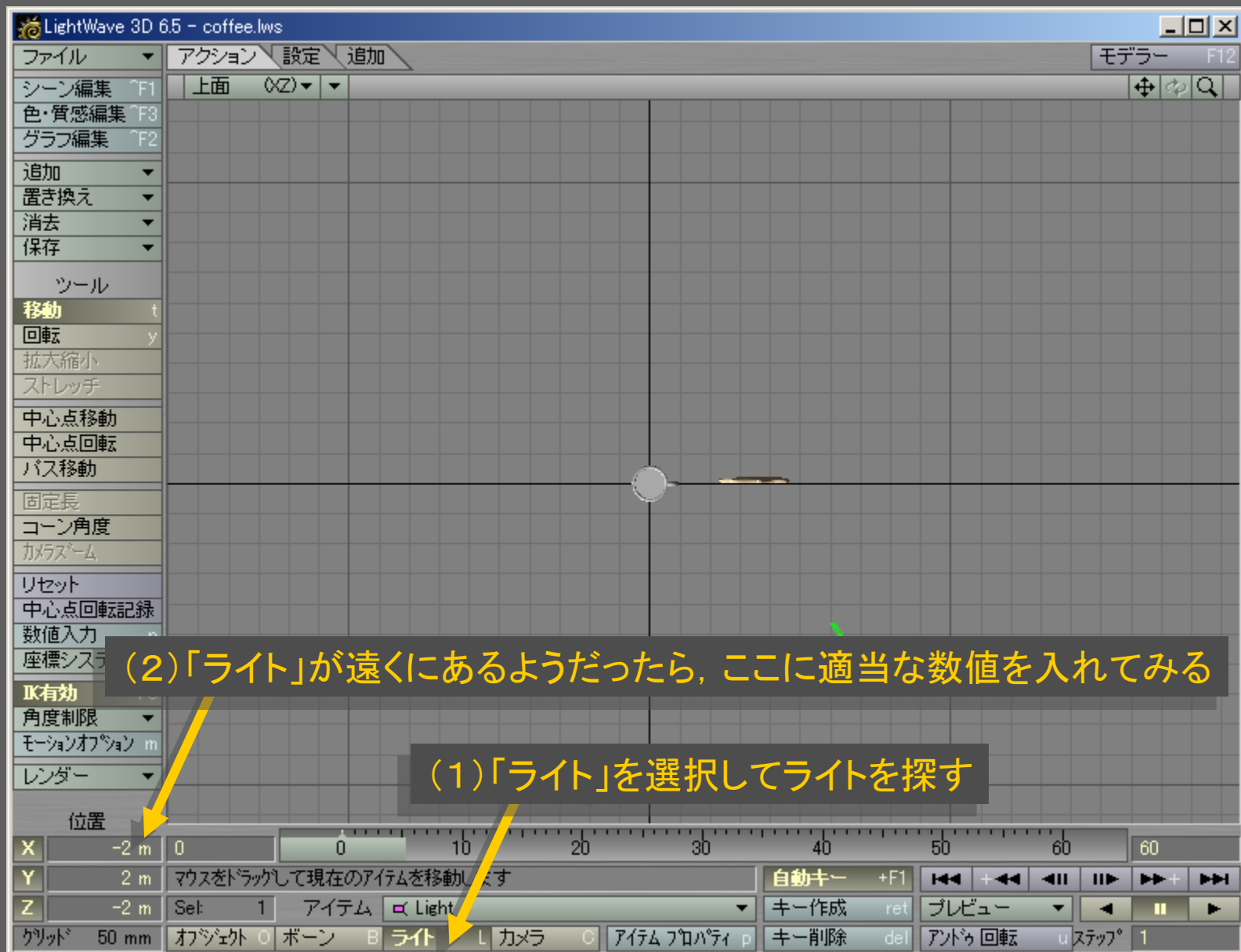
IK有効 +F8
角度制限
モーションオプション m
レンダラー

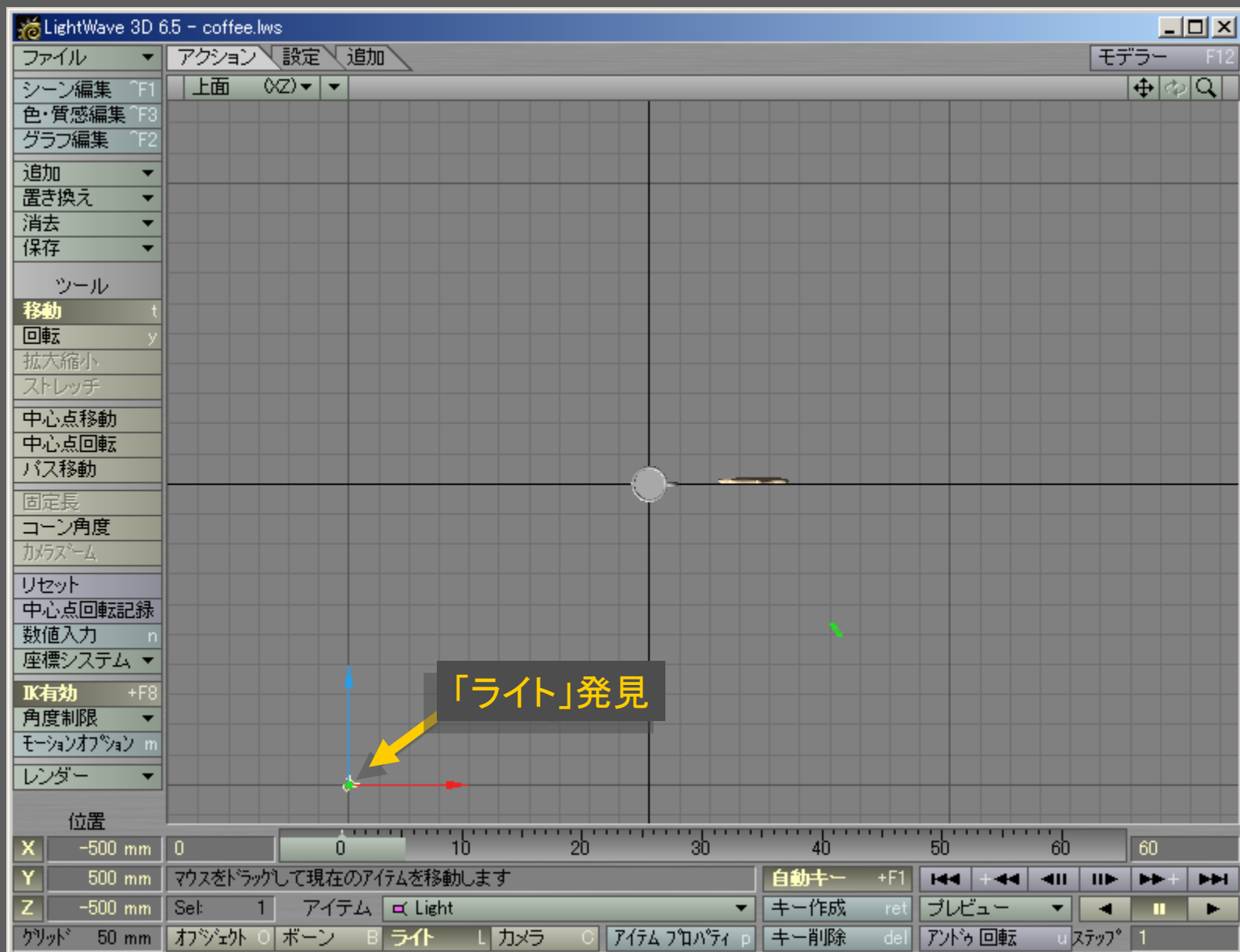
回転

H -36.80° 0 0 10 20 30 40 50 60 60
P 11.30° 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 Camera 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

「カメラビュー」でフレームに収まっているかどうか確認

暗くなっているところは
フレーム外なのでレン
ダリングされない





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 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 レンダー

回転

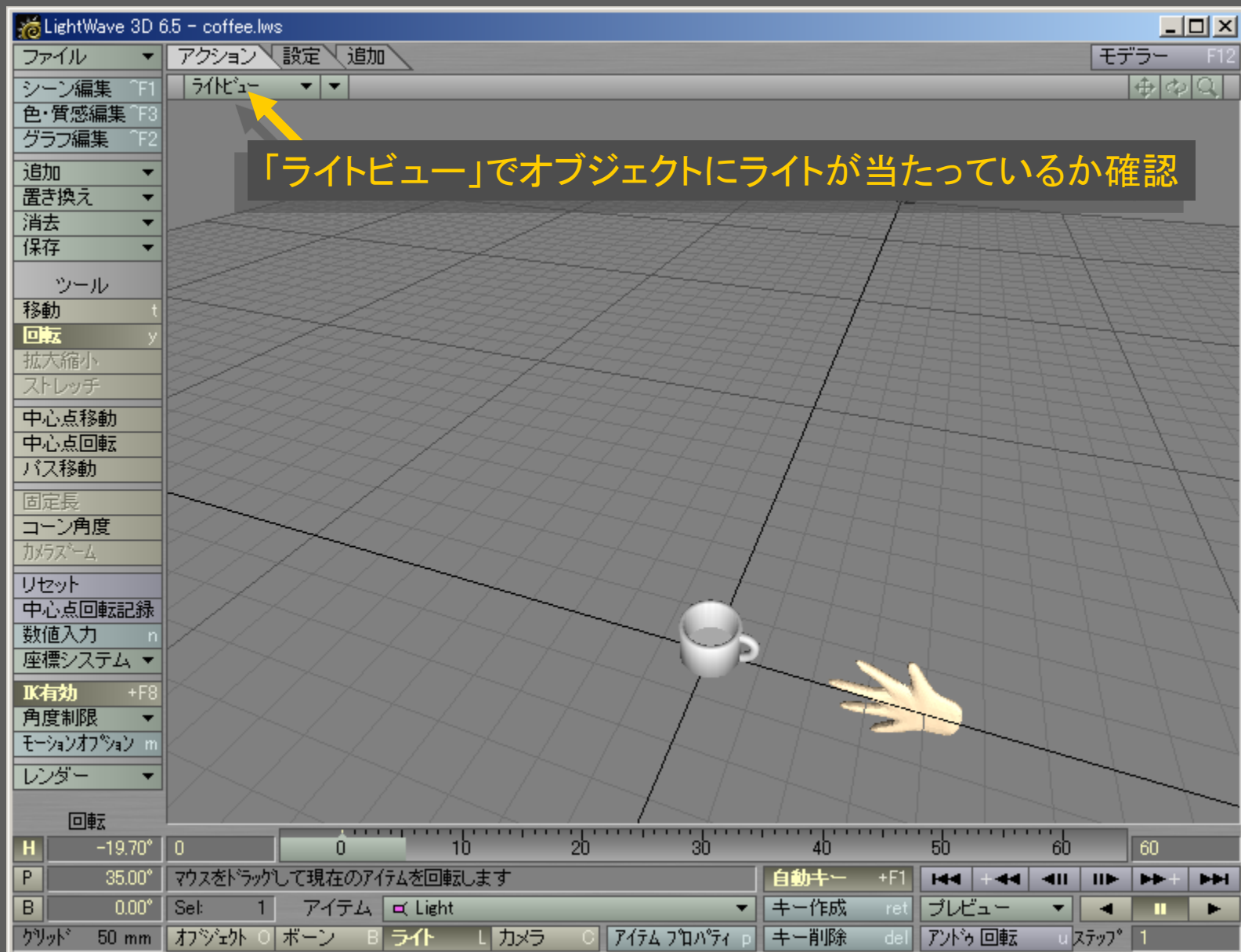
H -19.70° 0 0 10 20 30 40 50 60 60

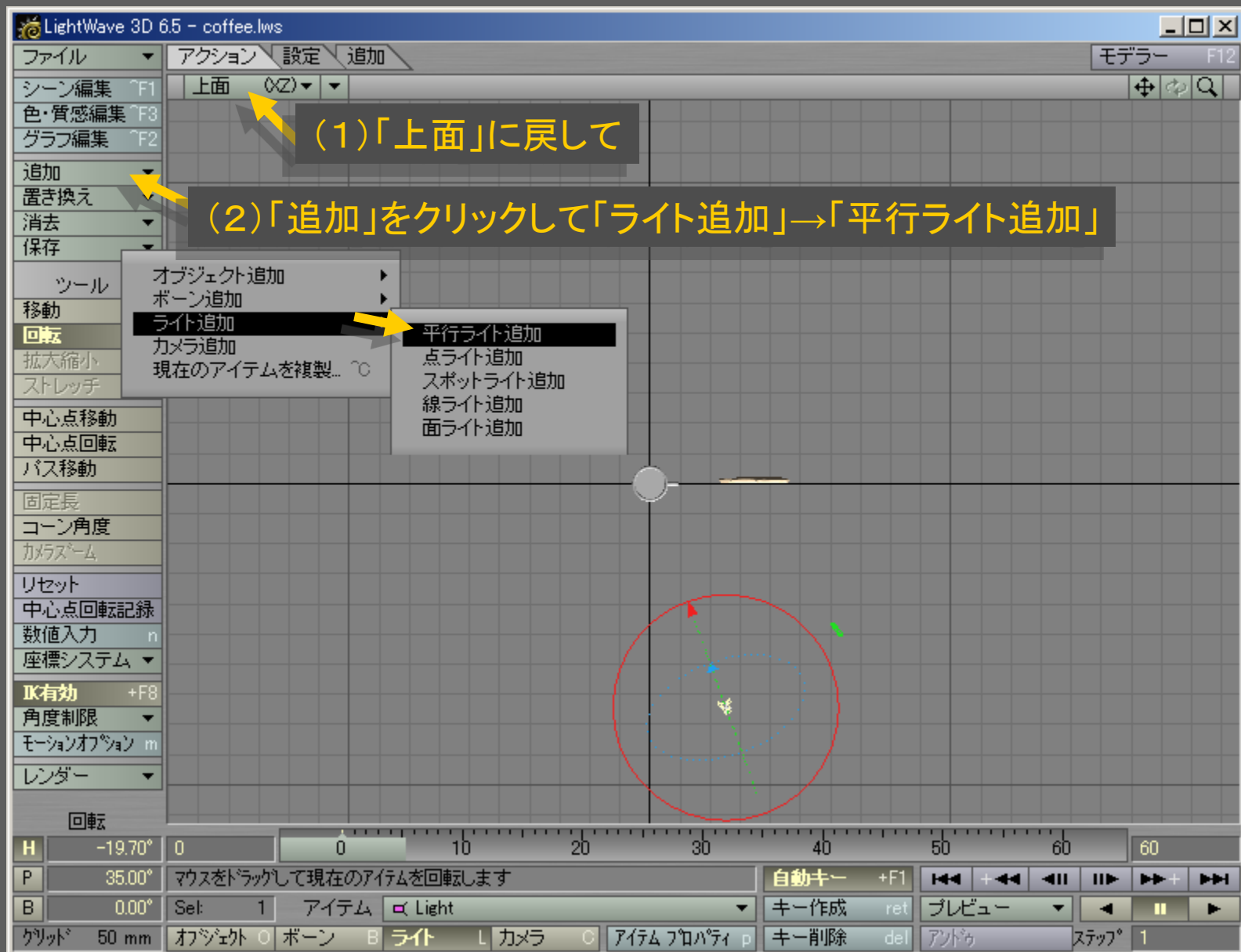
P 35.00° マウスをドラックして現在のアイテムを回転します 自動キー +F1

B 0.00° Sel: 1 アイテム Light 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 回転 u ステップ° 1

「ライト」を「移動」「回転」





(1)「上面」に戻して

(2)「追加」をクリックして「ライト追加」→「平行ライト追加」

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) 拡大縮小 ストレッチ

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

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 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 □ Light (2) 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 ステップ° 1

ライトが原点に現れる

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 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

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

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 -119.00° 0 0 10 20 30 40 50 60 60

P 27.70° 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 □ Light (2) 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 回転 u ステップ° 1

この「ライト」も「移動」「回転」

これは一つ目の「ライト」

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 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

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

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 -119.00° 0 10 20 30

P 27.70° マウスをドラッグして現在のアイテムを回転します

B 0.00° Sel: 1 アイテム Light (2)

クリップ 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 回転 u ステップ 1

ライトのアイテムプロパティ

全ライト消去 シーン中のライト: 2

全照明

現在のライト Light (2)

ライト色 255 255 255 E

ライトの明るさ 50.0 % E

明るさのフォールオフ オフ

範囲/目標距離 1 m E

拡散レベル有効 反射光有効

OpenGL有効 コースティクス有効

レンズフレア レンズフレアオプション

ヴォリュームライト ヴォリュームオプション

ライト種 平行ライト

線/面ラフ品質 4

スポットコーン角度 30.0° E

スポットカット角度 5.0° E

画像投影 (なし)

シャドウ種 レイトレース

キャッシュシャドウマップ

シャドウマップサイズ 512

影のぼやけ 1.0

フィットコーン マップ角度 30.0° E

(2)「ライト」を選択

(3)「ライト」の色や明るさを調整

(1)「アイテムプロパティ」をクリック

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

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

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

回転

H -119.00° 0 10 20 30 40 50 60 60

P 27.70° 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 □ Light (2) 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

試しにレンダリングしてみる

レンダーオプション...
ネットワークレンダー...
選択オブジェクトのレンダー F11
現在のフレームのレンダー F9
シーンのレンダー F10

「レンダー」をクリックして「レンダーオプション」を選択



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
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

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

回転

H -119.00° 0 10 20 30 40 50 60 60
P 27.70° 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 □ Light (2) 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

レンダーオプション...
ネットワークレンダー...
選択オブジェクトのレンダー F11
現在のフレームのレンダー F9
シーンのレンダー F10

再度「レンダー」をクリックして「現在フレームのレンダー」を選択



