

歩行アニメーション

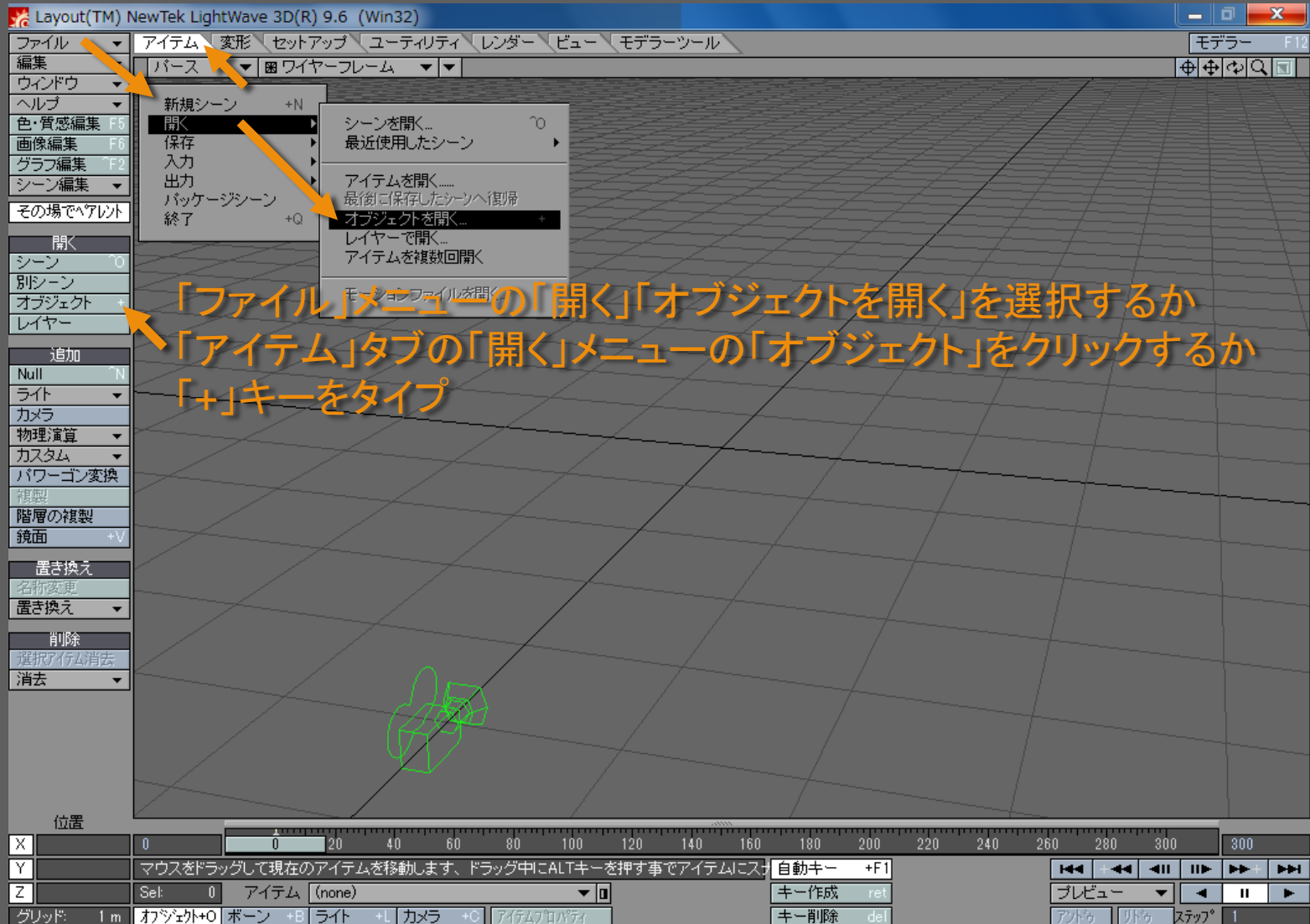
メディアデザイン演習

「レイアウト」を起動する

The screenshot shows the NewTek LightWave 3D(R) 9.6 (Win32) interface. The main window displays a 3D grid with a small pink object in the center. The left sidebar contains various toolbars, including 'その場でアプレット' (On-the-spot applets) and '位置' (Position). The bottom timeline shows a scale from 0 to 300, with a red arrow pointing to the 300 mark. The text overlay indicates that this number represents the number of frames for a 30 FPS movie.

最初に作成するシーンのフレーム数を設定する
30フレーム/秒のムービーを作成するなら 300

オブジェクトを配置する



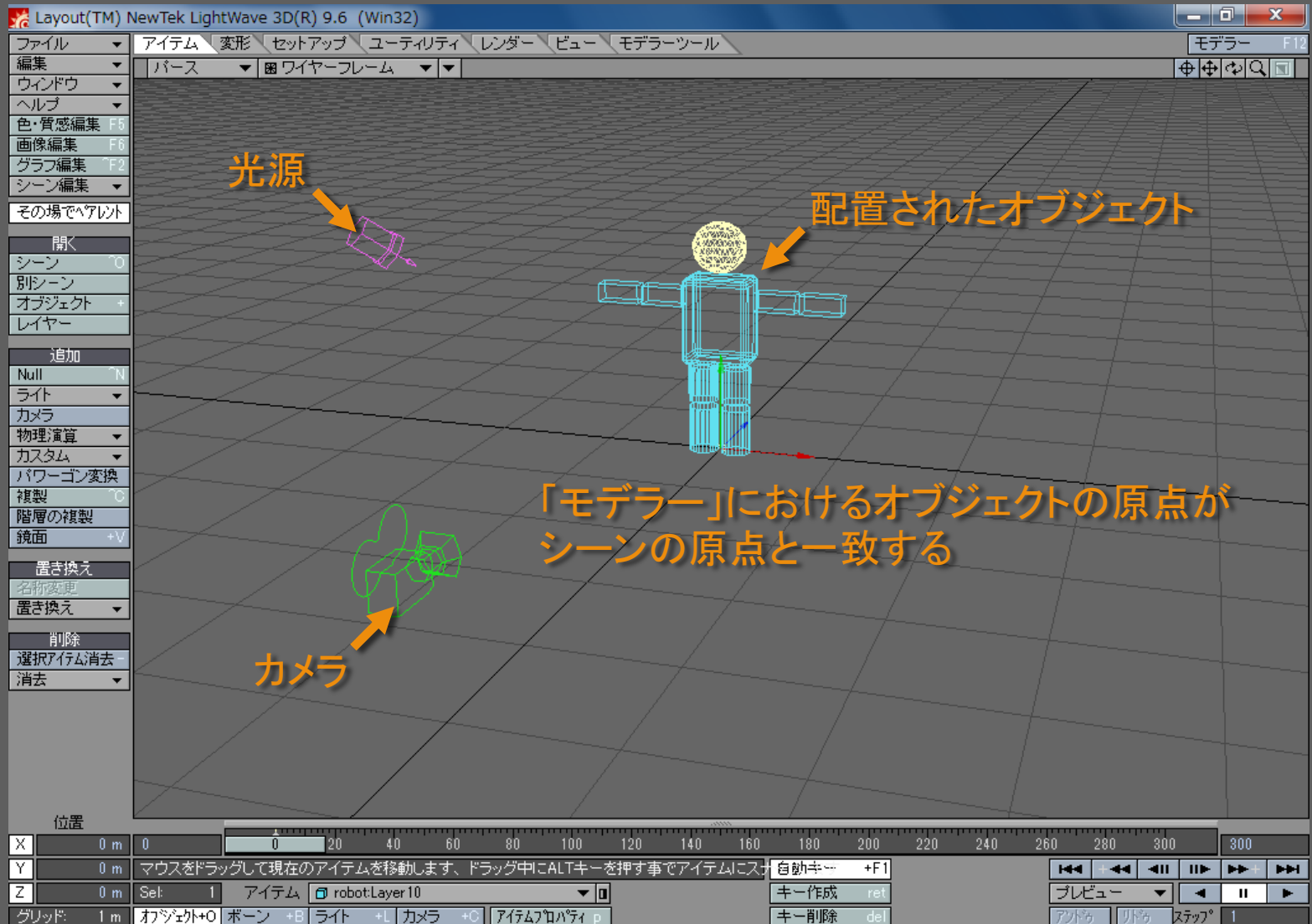
オブジェクト (LWO) ファイルを選択する

「デスクトップ」や「マイドキュメント」など
ファイルを保存した場所を選択する

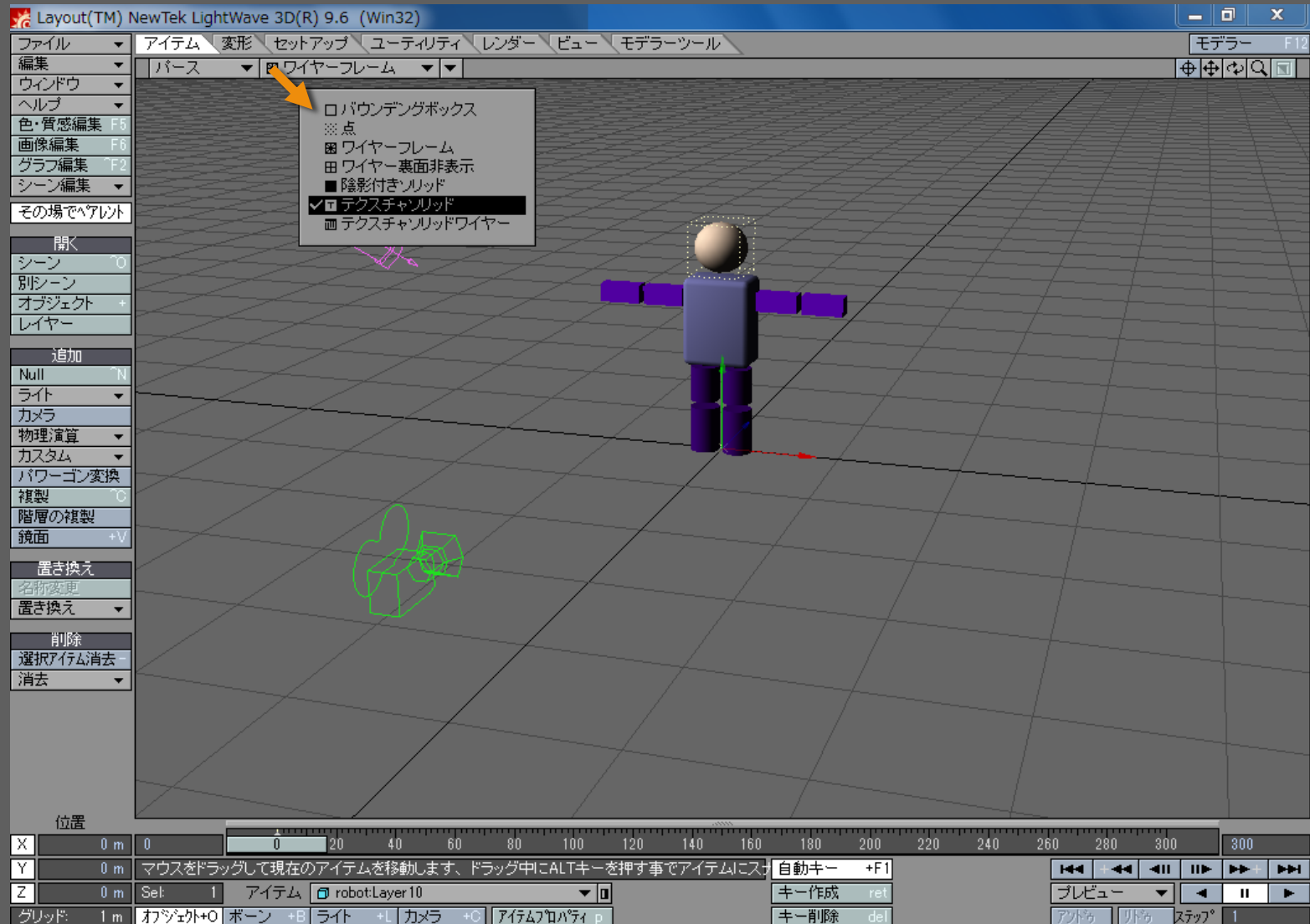
ファイル名(N): robot.lwo

開く(O) キャンセル

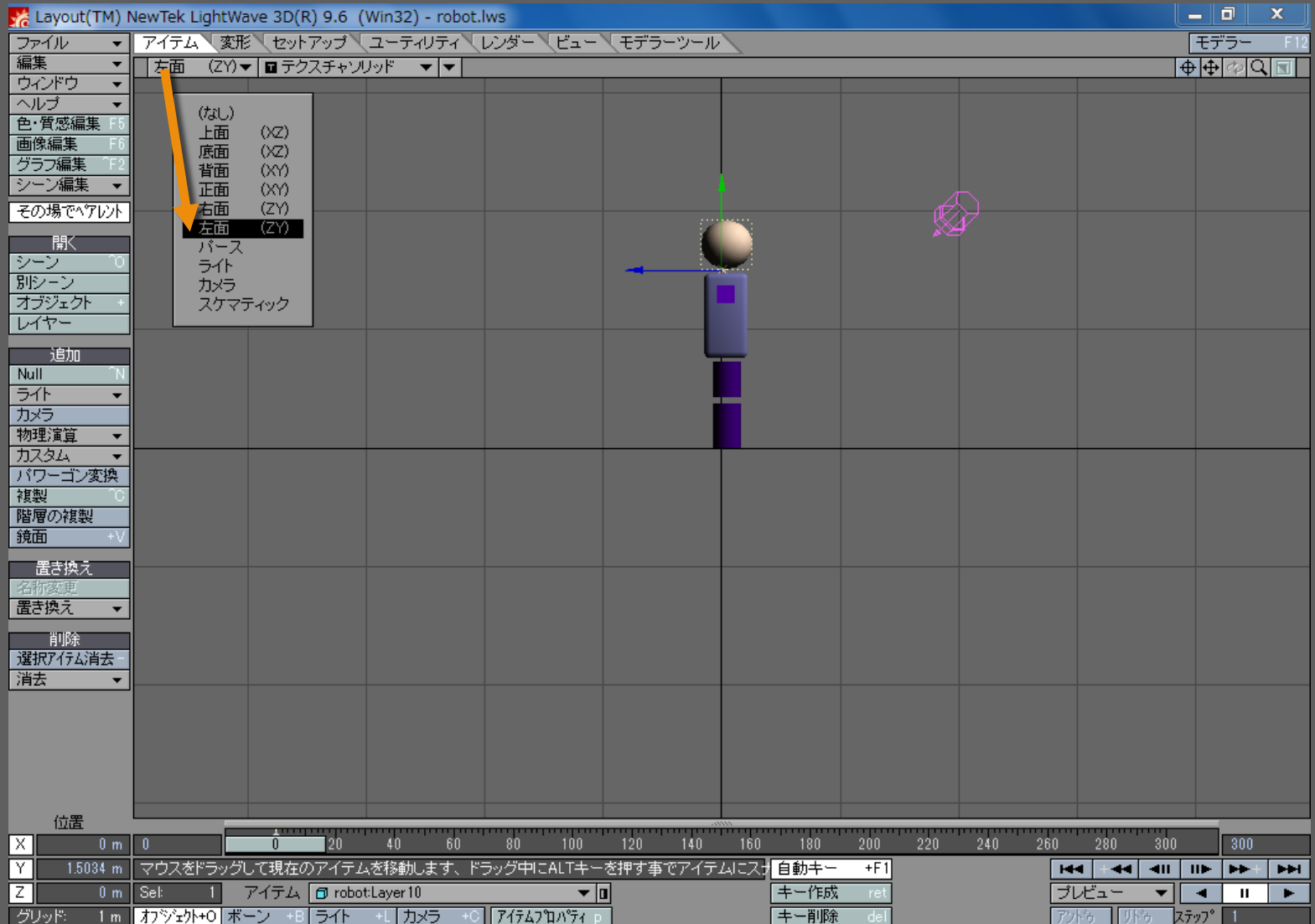
オブジェクトがシーンに配置される



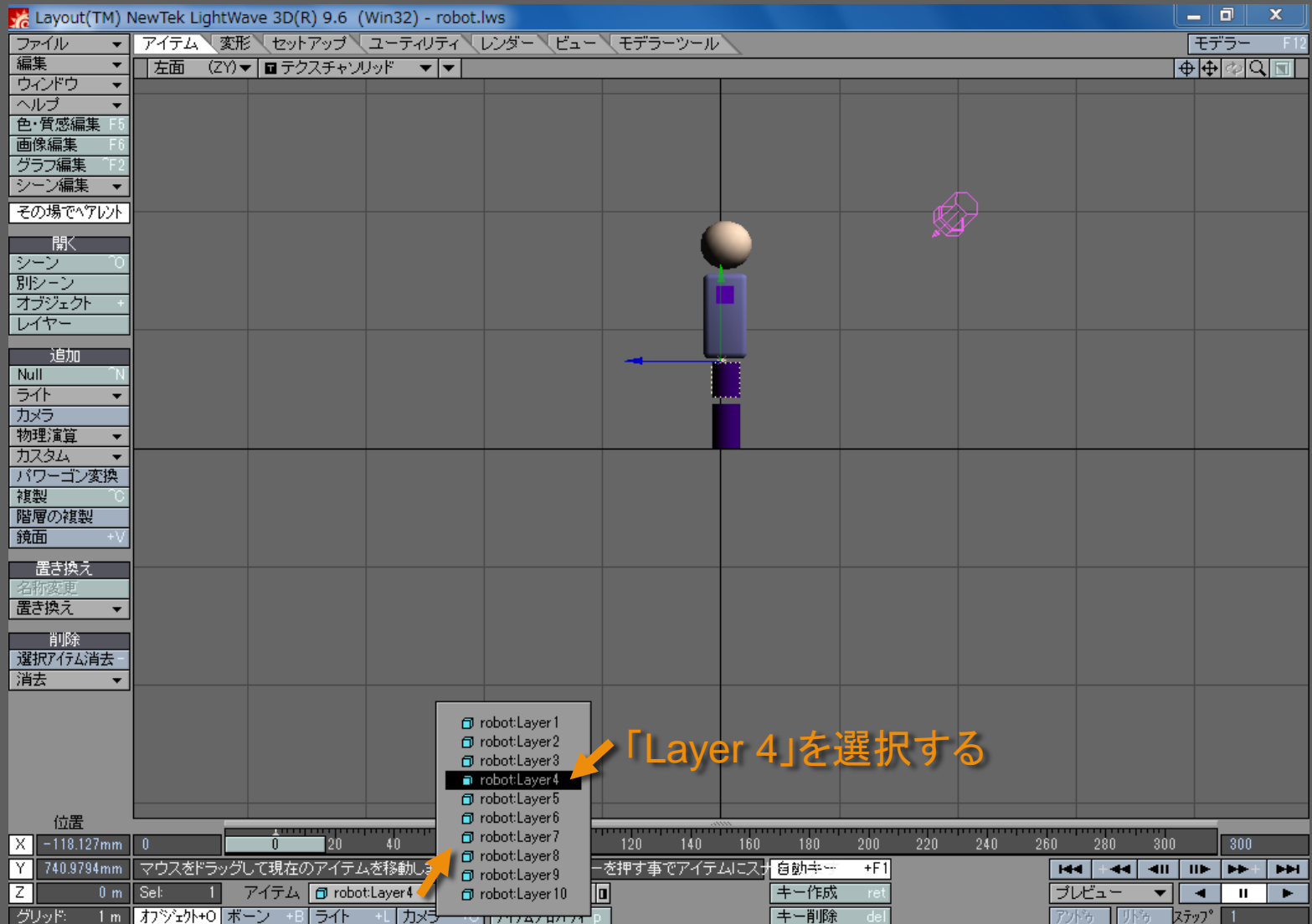
テクスチャソリッド表示に切り替える



ビューを「左面」に切り替える



「Layer 4」を選択する



スライダーを0の位置に合わせる

The screenshot shows the NewTek LightWave 3D software interface. The main 3D viewport displays a robot-like object with a spherical head and a rectangular body. A slider control is visible at the bottom of the interface, with a red arrow pointing to the '0' mark. The text '0フレームに合わせる' (Align to 0 frame) is overlaid in orange on the 3D view. The interface includes a menu bar at the top, a toolbar on the left, and a status bar at the bottom with various controls and keyboard shortcuts.

0フレームに合わせる

位置	X	Y	Z
	0 m	1.5034 m	0 m

自動キー +F1
キー作成 ret
キー削除 del
プレビュー
ストップ |

「Layer 4」を回転する

「変形」のタブ

「回転」を選ぶか
「y」をタイプ

緑色の円を
上下にドラッグ

H: Heading (方位角)
P: Pitch (仰角)
B: Bank (傾き)

-40° くらい
直接ここに入力することもできる

Layout(TM) NewTek LightWave 3D(R) 9.6 (Win32) - robot.lws

ファイル アイテム 変形 セットアップ ユーティリティ レンダー ビュー モデラーツール モデラー F12

編集 左面 (ZY) テクスチャリッド

移動
移動
中心点移動
パス移動
パスツール
位置に追加

回転
回転 y
中心点回転
回転に追加

変形
拡大縮小 +H
ストレッチ h
スカッシュ
スケールに追加

一般
座標システム
リセット

ツール
IKマスターツール B
IKB演算 X
グラフTCB G
スライダーズ D
スライコントロール
FX ツール E

回転
H 0.00°
P -40.00° FX_Tool
B 0.00° Sel: 1 アイテム robot:Layer4

グリッド: 1 m 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

自動キー +F1
キー作成 ret
キー削除 del

プレビュー
ストップ I

「Enter」をタイプしてキーを打つ

The screenshot shows the NewTek LightWave 3D software interface. The main 3D view displays a character model with a purple body and a white head, positioned on a grid. A dialog box titled "Motion Key Creation" is open in the foreground. The dialog box has a "Key Creation" field containing the number "0", a "Target" dropdown menu set to "Selected Item", and three buttons: "OK", "Cancel", and "Reset". Below these are three columns of buttons for "Position", "Rotation", and "Scale", each with sub-buttons for X, Y, and Z axes. An orange arrow points to the "OK" button. The text "「Enter」をタイプすれば「モーションキー作成」ウィンドウが現れる" is overlaid on the 3D view. Another orange arrow points to the "自動キー" (Auto Key) button in the bottom status bar, with the text "「自動キー」が設定されていればいちいちキーを打つ必要はない (一応習慣づけておく)".

「Enter」をタイプすれば
「モーションキー作成」
ウィンドウが現れる

「OK」をクリック

「自動キー」が設定されていればいちいちキーを打つ必要はない
(一応習慣づけておく)

30 フレームにキーを打つ

The screenshot shows the NewTek LightWave 3D software interface. The main window displays a 3D scene with a character model. A green circle is drawn around the character's head, and a vertical double-headed arrow indicates a rotation of approximately 40 degrees. A dashed orange arrow points from the text '最初に 30 フレームに合わせる' to the timeline at frame 30. A dialog box titled 'モーションキー作成' (Motion Key Creation) is open, showing 'キー作成' (Key Creation) set to 30. The '対象' (Target) is set to '選択アイテム' (Selected Item). The dialog has 'OK' and 'キャンセル' (Cancel) buttons. An orange arrow points to the 'OK' button with the text '「OK」をクリック' (Click 'OK').

緑色の円を上下にドラッグ +40° くらい

「Enter」をタイプ

最初に 30 フレームに合わせる

「OK」をクリック

モーションキー作成

キー作成 30

対象 選択アイテム

位置 回転 スケール

X Y Z H P B X Y Z

OK

キャンセル

自動キー +F1

キー作成 ret

キー削除 del

プレビュー

ストップ I

「グラフ編集」ウィンドウを開く

「グラフ編集」を選択

「Layer 4.RotationP」を選択

Layout(TM) NewTek LightWave 3D(R) 9.6 (Win32) - robot.lws

ファイル アイテム 変形 セットアップ ユーティリティ レンダー ビュー モデラーツール モデラー F12

編集 ウィンドウ 左面 (ZY) テクスチャリッド

ヘルプ 色・質感編集 F5 画像編集 F6 グラフ編集 F7 シーン編集

その場でベアレント

移動 移動 中心点移動 パス移動 パスツール 位置に追加

回転 回転 y 中心点回転 回転に追加

変形 拡大縮小 +H ストレッチ h スカッシュ スケールに追加

一般 座標システム リセット

ツール IKマスタートール B IKB演算 X グラフTCB G スライダーズ D スプライントール FX ツール E

回転

H 0.00° 0 30 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300 300

P 40.00° 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 robot.Layer4 キー作成 ret プレビュー

グリッド: 1 m 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 リド ステップ I

前後の振るまいを「振幅」にする

The screenshot shows the LightWave 3D interface with the Graph Editor window open. The graph shows a sawtooth wave for the property 'robot.Layer4.Rotation.H' over 300 frames. The 'Modifiers' panel is open, and the 'Amplitude' option is selected for both 'Before' and 'After' motion settings. An orange arrow points to the 'Amplitude' option.

「振幅」を選択

0フレームのキーの張力を調整する

The screenshot shows the 'グラフ編集' (Graph Editor) window in NewTek LightWave 3D. The main graph area displays a sine wave for a keyframe property. The x-axis represents time in frames (0 to 300), and the y-axis represents the property value (from -30.02° to 60.03°). A keyframe is selected at frame 0, indicated by a blue arrow and the text '0フレームのキーを選択する' (Select the key at frame 0). Below the graph, the 'キー' (Key) tab is active, showing the selected key at frame 0 with a value of -40.0°. The '張力' (Tension) parameter is set to 1.0, indicated by another blue arrow and the text '張力を1.0にする' (Set tension to 1.0). The '手前の曲線' (Front Curve) is set to 'TCB 曲線' (TCB Curve). The 'キー' (Key) tab also shows '前の振るまい' (Previous Oscillation) and '後の振るまい' (Next Oscillation) set to '振幅' (Amplitude).

0フレームのキーを選択する

キーの選択

張力を1.0にする

30 フレームのキーの張力を調整する

Layout(TM) NewTek LightWave 3D(R) 9.6 (Win32) - robot.lws

ファイル アイテム 変形 セットアップ ユーティリティ レンダー ビュー モデラーツール モデラー F12

編集 左面 (ZY) テクスチャリッド

ウインドウ ヘルプ 色・質感編集 F5 画像編集 F6 グラフ編集 F2 シーン編集

その場でヘルプト

移動 移動 中心点移動 パス移動 パスツール 位置に追加 回転 回転 y 中心点回転 回転に追加 変形 拡大縮小 +H ストレッチ h スカッシュ スケールに追加 一般 座標システム リセット ツール IKマスターツール B IKB演算 X グラフTCB G スライダーズ D スライントール FX ツール E

回転 H 0.00° 0 P 40.00° 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 robot.Layer4 グリッド: 1 m 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

自動キー +F1 キー作成 ret キー削除 del プレビュー 戻り ステップ I

グラフ編集

チャンネル... セクション キー フットプリント 自動フィット 表示 その他

チャンネル robot.Layer4.Position.X robot.Layer4.Position.Y robot.Layer4.Position.Z robot.Layer4.Rotation.H robot.Layer4.Rotation.P robot.Layer4.Rotation.B robot.Layer4.Scale.X robot.Layer4.Scale.Y robot.Layer4.Scale.Z

各アイテムのチャンネル エクスプレ 各アイテムのチャンネル ▶ robot.Layer1 ▶ robot.Layer2 ▶ robot.Layer3 ▶ robot.Layer4

フレーム 30 値 40.0° 前の振るまい 振幅 後の振るまい 振幅

手前の曲線 TCB 曲線 張力 1.0 連続性 0.0 補間 0.0

移動 t: 左マウスボタンで値を移動、Ctrl+左マウスボタンで時間軸を移動、Ctrl+右マウスボタンで...

30 フレームのキーを選択する

「張力」を 1.0 にする

アニメーションのテスト

Layout(TM) NewTek LightWave 3D(R) 9.6 (Win32) - robot.lws

ファイル アイテム 変形 セットアップ ユーティリティ レンダー ビュー モデラーツール モデラー F12

編集 左面 (ZY) テクスチャリッド

移動
移動
中心点移動
パス移動
パスツール
位置に追加

回転
回転 y
中心点回転
回転に追加

変形
拡大縮小 +H
ストレッチ h
スカッシュ
スケールに追加

一般
座標システム
リセット

ツール
IKフスターツール B
IKB演算 X
グラフTCB G
スライダーズ D
スライントール
FX ツール E

回転

H 0.00° 0 20 40 60 84 100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300 300

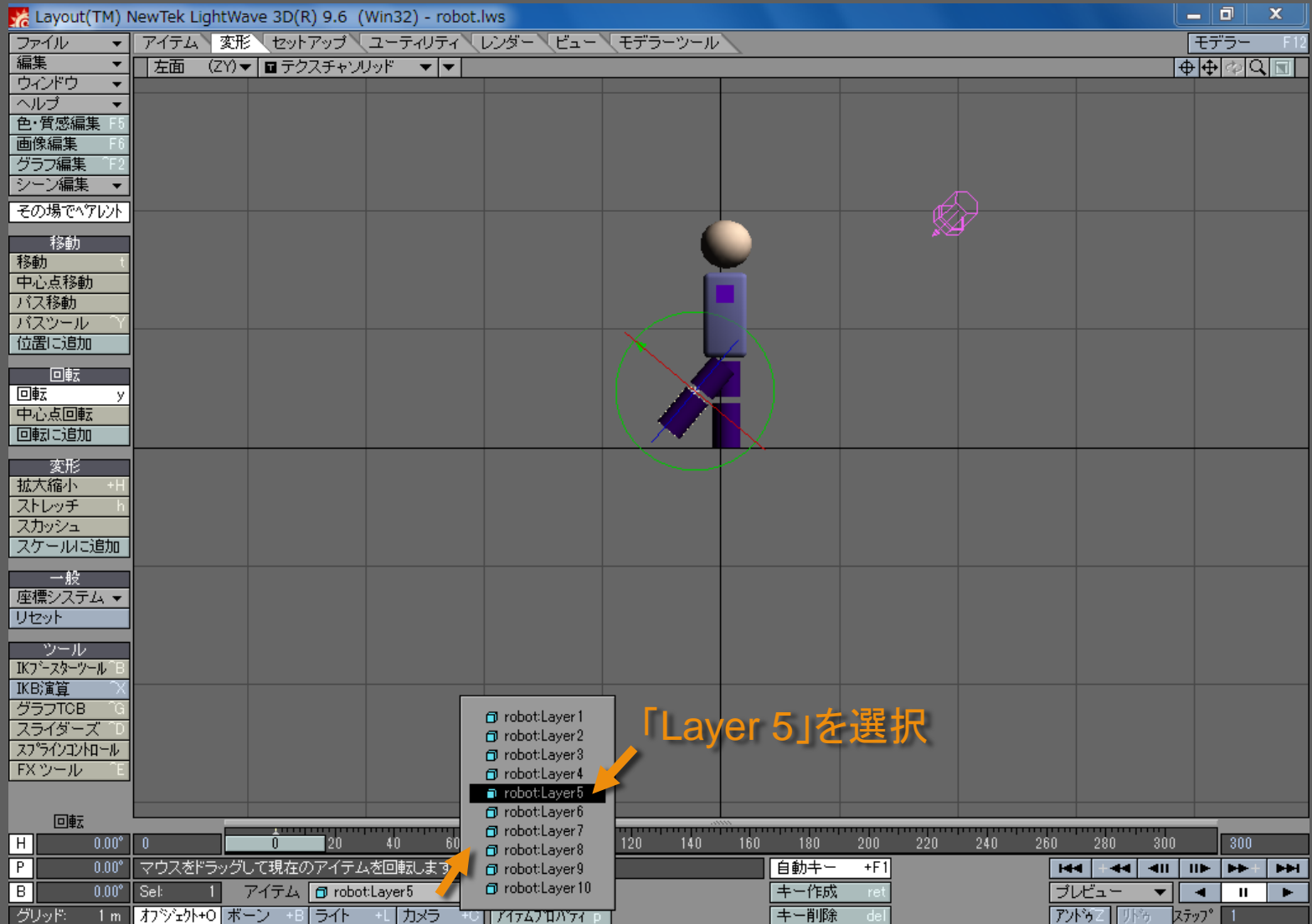
P 28.97° マウスをドラッグして現在のアイテムを回転します 自動キー +F1

B 0.00° Sel: 1 アイテム robot:Layer4 キー作成 ret

グリッド: 1 m オブジェクト+O ボーン +B ライト +L カメラ +C アイテムのパーティ p キー削除 del

アニメーションの開始
停止

「Layer 5」を選択する



0 フレームにキーを打つ

Layout(TM) NewTek LightWave 3D(R) 9.6 (Win32) - robot.lws

ファイル アイテム 変形 セットアップ ユーティリティ レンダー ビュー モデラーツール モデラー F12

編集 左面 (ZY) テクスチャリッド

移動
移動
中心点移動
パス移動
パスツール
位置に追加

回転
回転 y
中心点回転
回転に追加

変形
拡大縮小 +H
ストレッチ h
スカッシュ
スケールに追加

一般
座標システム
リセット

ツール
IKフスターツール B
IKB演算 X
グラフTCB G
スライダーズ D
スライコントロール
FX ツール E

回転

0 フレームに合わせる

「Enter」をタイプ

「OK」をクリック

モーションキー作成

キー作成 0

対象 選択アイテム

位置 回転 スケール

X Y Z H P B X Y Z

OK

キャンセル

H 0.00° 0

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

B 0.00° Sel: 1 アイテム robot.Layer5

自動キー +F1

キー作成 ret

キー削除 del

プレビュー

ストップ I

30 フレームにキーを打つ

The screenshot shows the NewTek LightWave 3D software interface. The main 3D view displays a character model with a purple body and a white head, positioned on a grid. A green circle highlights the character's legs, and a red crosshair is visible. The interface includes a menu bar at the top, a toolbar on the left, and a timeline at the bottom. The timeline shows a keyframe at frame 30, indicated by an orange arrow. A dialog box titled 'モーションキー作成' (Motion Key Creation) is open, with the 'キー作成' (Key Creation) field set to '30'. The '対象' (Target) is set to '選択アイテム' (Selected Item). The dialog has 'OK' and 'キャンセル' (Cancel) buttons. An orange arrow points to the 'OK' button. The text '「Enter」をタイプ' (Type 'Enter') is written in orange above the dialog, and '「OK」をクリック' (Click 'OK') is written in orange to the right of the dialog. The text '30 フレームに合わせる' (Align to 30 frames) is written in orange at the bottom left, with an orange arrow pointing to the timeline.

モーションキー作成

キー作成 30

対象 選択アイテム

位置 回転 スケール

X Y Z H P B X Y Z

OK

キャンセル

「Enter」をタイプ

「OK」をクリック

30 フレームに合わせる

48 フレームにキーを打つ

緑色の円を上下にドラッグ +60° くらい

「Enter」をタイプ

モーションキー作成

キー作成 48

対象 選択アイテム

位置 回転 スケール

X Y Z H P B X Y Z

「OK」をクリック

48 フレームに合わせる

60 フレームにキーを打つ

The screenshot shows the NewTek LightWave 3D software interface. The main window displays a 3D scene with a character model. A green circle highlights the character's head, and a vertical double-headed arrow indicates a drag operation. A dashed arrow points from the character to the timeline at frame 60. A dialog box titled 'モーションキー作成' (Motion Key Creation) is open, showing 'キー作成' (Key Creation) set to '60' and '対象' (Target) set to '選択アイテム' (Selected Item). The 'OK' button is highlighted with a red arrow. The timeline at the bottom shows frame 60 selected.

緑色の円を上下にドラッグ
0° くらいに戻す

「Enter」をタイプ

モーションキー作成

キー作成 60

対象 選択アイテム

位置 回転 スケール

X Y Z H P B X Y Z

「OK」をクリック

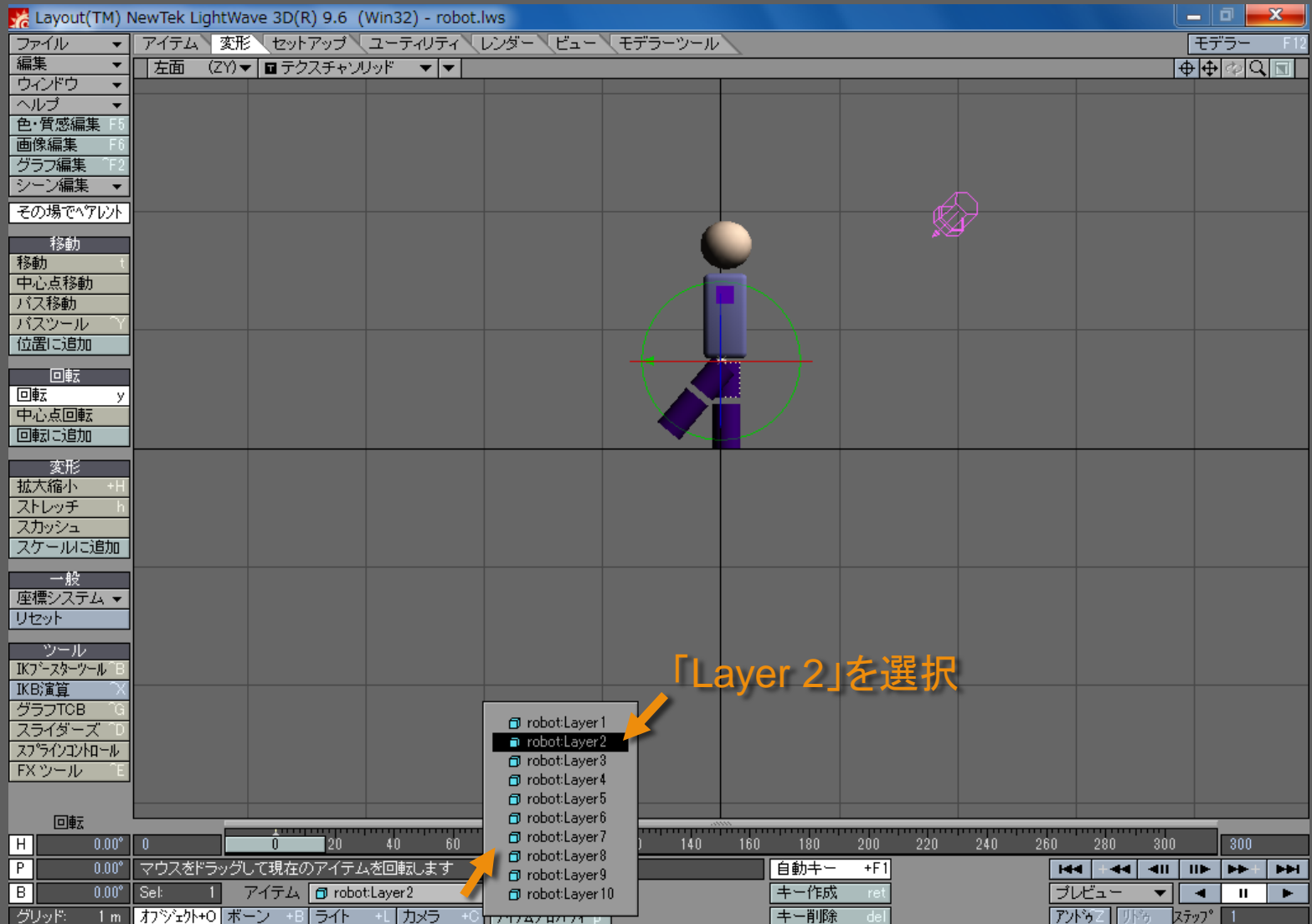
60 フレームに合わせる

前後の振るまいを「反復」にする

The screenshot shows the NewTek LightWave 3D 9.6 interface. The main window displays a graph editor for a selected item, showing a sine wave representing rotation over time. The graph has a time axis from 0 to 300 and a rotation axis from 0.00° to 60.03°. A context menu is open over the graph, with the '反復' (Repeat) option highlighted. The menu also includes options for 'リセット' (Reset), '定数' (Constant), '振幅' (Amplitude), '反復のオフセット' (Repeat Offset), and '直線' (Linear). The interface includes various toolbars and a command line at the bottom.

「反復」を選択

「Layer 2」を選択する



0 フレームにキーを打つ

緑色の円を上下にドラッグ +40° くらい

「Enter」をタイプ

「OK」をクリック

0 フレームに合わせる

モーションキー作成

キー作成 0

対象 選択アイテム

位置 回転 スケール

X Y Z H P B X Y Z

自動キー +F1

キー作成 ret

キー削除 del

0 40 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300 300

H 0.00° 0

P 40.00° FX_Tool

B 0.00° Sel: 1 アイテム robot:Layer2

グリッド: 1 m オブジェクト+O ボーン +B ライト +L カメラ +C アイテムのパーティ p

30 フレームにキーを打つ

The screenshot shows the NewTek LightWave 3D software interface. The main window displays a 3D scene with a robot model. A green circle is drawn around the robot's head, and a vertical double-headed arrow indicates a rotation of approximately -40 degrees. A dashed orange arrow points from the text '30 フレームに合わせる' to the timeline at frame 30. A dialog box titled 'モーションキー作成' (Motion Key Creation) is open, showing 'キー作成' (Key Creation) set to 30 and '対象' (Target) set to '選択アイテム' (Selected Item). The 'OK' button is highlighted with a red arrow and the text '「OK」をクリック' (Click 'OK').

緑色の円を上下にドラッグ
-40° くらい

「Enter」をタイプ

「OK」をクリック

30 フレームに合わせる

モーションキー作成

キー作成 30

対象 選択アイテム

位置 回転 スケール

X Y Z H P B X Y Z

OK

キャンセル

自動キー +F1

キー作成 ret

キー削除 del

プレビュー

ストップ I

0.00° 0 30 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300 300

マウスをドラッグして現在のアイテムを回転します

Sel: 1 アイテム robot.Layer2

オブジェクト+O ボーン +B ライト +L カメラ +C アイテムのパーティ p

前後の振るまいを「振幅」にする

The screenshot shows the LightWave 3D interface with the Graph Editor window open. The Graph Editor displays a sine wave graph for a selected channel. The Y-axis ranges from -30.02° to 60.03°, and the X-axis (time) ranges from 0 to 300. The graph shows a wave oscillating between approximately 30.02° and -30.02°.

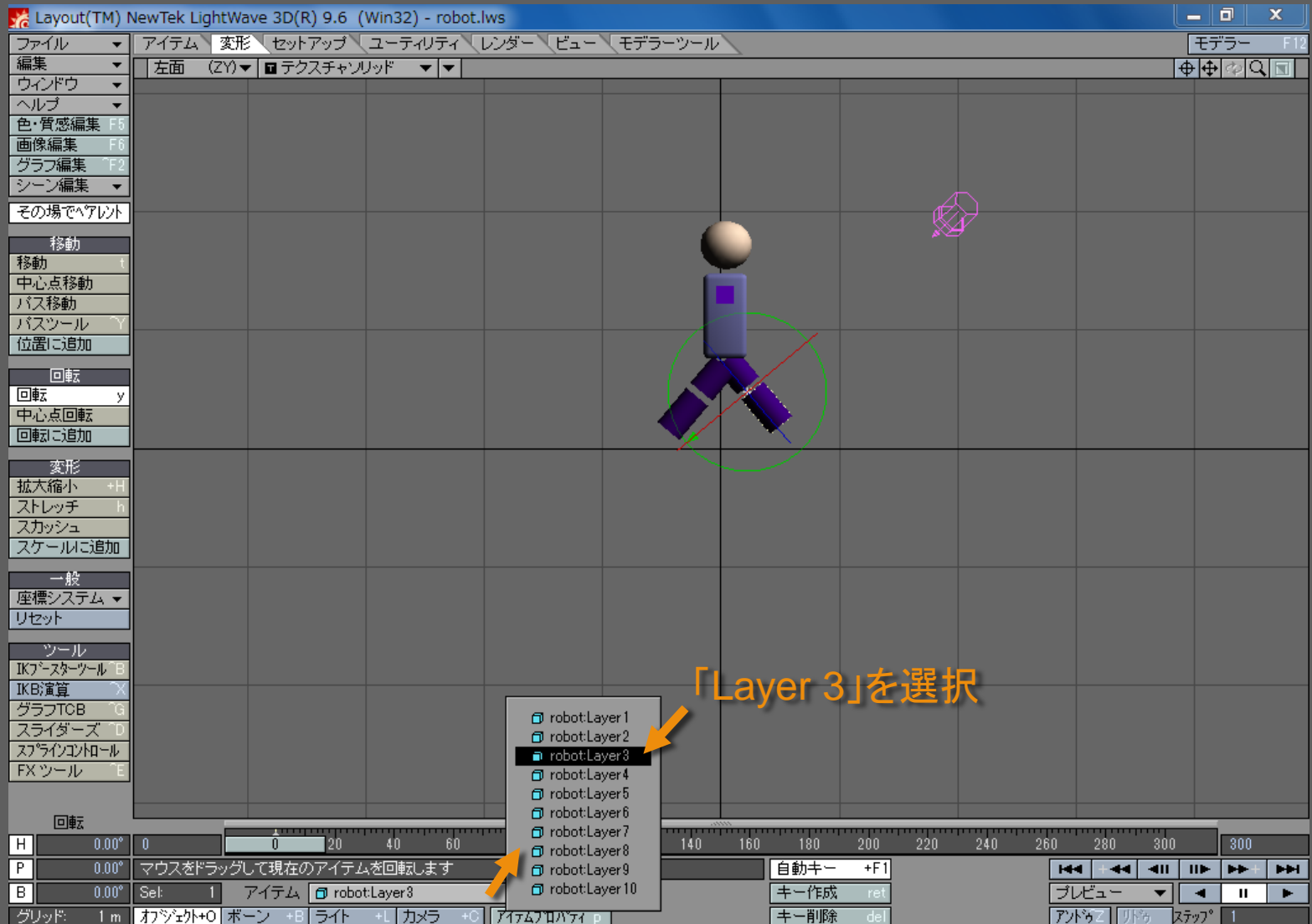
An orange arrow points to the 'グラフ編集' (Graph Edit) menu item in the top menu bar, with the text 「グラフ編集」を選択 (Select Graph Edit).

Below the graph, a settings menu is open, showing options for '前の振るまい' (Previous Motion) and '後の振るまい' (Next Motion). Both are set to '振幅' (Amplitude). An orange arrow points to the '振幅' option in this menu, with the text 「振幅」を選択 (Select Amplitude).

The settings menu also includes options for 'フレーム' (Frame), '値' (Value), 'リセット' (Reset), '定数' (Constant), '反復' (Repeat), '反復のオフセット' (Repeat Offset), and '直線' (Linear). The '曲線' (Curve) section is also visible, showing 'TCB 曲線' (TCB Curve) and 'TCBリセット' (TCB Reset).

The bottom status bar shows the current frame is 30, and the selected item is 'robot.Layer2'.

「Layer 3」を選択する



0 フレームにキーを打つ

Layout(TM) NewTek LightWave 3D(R) 9.6 (Win32) - robot.lws

ファイル アイテム 変形 セットアップ ユーティリティ レンダー ビュー モデラーツール モデラー F12

編集 左面 (ZY) テクスチャリッド

移動
移動
中心点移動
パス移動
パスツール
位置に追加

回転
回転 y
中心点回転
回転に追加

変形
拡大縮小 +H
ストレッチ h
スカッシュ
スケールに追加

一般
座標システム
リセット

ツール
IKフスターツール B
IKB演算 X
グラフTCB G
スライダーズ D
スライアントロール
FX ツール E

回転

0 フレームに合わせる

「Enter」をタイプ

「OK」をクリック

モーションキー作成

キー作成 0

対象 選択アイテム

位置 回転 スケール

X Y Z H P B X Y Z

OK

キャンセル

H 0.00° 0 0 40 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300 300

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

B 0.00° Sel: 1 アイテム robot.Layer3

グリッド: 1 m オブジェクト+O ボーン +B ライト +L カメラ +C アイテムのパーティ p

自動キー +F1

キー作成 ret

キー削除 del

プレビュー

ストップ I

18 フレームにキーを打つ

The screenshot shows the NewTek LightWave 3D interface. The main 3D view contains a character model with a green circle around its head and neck area. A vertical double-headed arrow next to the model is annotated with the text: "緑色の円を上下にドラッグ +60° くらい" (Drag the green circle up and down +60 degrees or so). Below this, another arrow points to the dialog box with the text: "「Enter」をタイプ" (Type "Enter").

The "Motion Key Creation" dialog box is open, showing "キー作成" (Key Creation) set to "18". The "対象" (Target) is "選択アイテム" (Selected Item). The "位置" (Position) and "回転" (Rotation) tabs are active, with sub-tabs for X, Y, Z and H, P, B. The "OK" button is highlighted with an arrow and the text: "「OK」をクリック" (Click "OK").

An orange dashed arrow points from the text "18 フレームに合わせる" (Adjust to frame 18) to the timeline slider, which is currently set to frame 18.

The interface includes a menu bar (File, Edit, etc.), a toolbar, and a timeline at the bottom showing frame numbers from 0 to 300.

30 フレームにキーを打つ

Layout(TM) NewTek LightWave 3D(R) 9.6 (Win32) - robot.lws

ファイル 変形 セットアップ ユーティリティ レンダー ビュー モデラーツール モデラー F12

編集 左面 (ZY) テクスチャリッド

移動
移動
中心点移動
パス移動
パスツール
位置に追加

回転
回転 y
中心点回転
回転に追加

変形
拡大縮小 +H
ストレッチ h
スカッシュ
スケールに追加

一般
座標システム
リセット

ツール
IKマスターツール B
IKB演算 X
グラフTCB G
スライダーズ D
スライアントロール
FX ツール E

30 フレームに合わせる

緑色の円を上下にドラッグ
0° くらいに戻す

「Enter」をタイプ

モーションキー作成

キー作成 30 OK

対象 選択アイテム キャンセル

位置 回転 スケール

X Y Z H P B X Y Z

「OK」をクリック

H 0.00° 0 30 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300 300

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 robot.Layer3 キー作成 ret プレビュー

グリッド: 1 m オブジェクト+O ボーン +B ライト +L カメラ +C アイテムのパーティ p キー削除 del アンドゥ リドゥ ステップ I

60 フレームにキーを打つ

Layout(TM) NewTek LightWave 3D(R) 9.6 (Win32) - robot.lws

ファイル アイテム 変形 セットアップ ユーティリティ レンダー ビュー モデラーツール モデラー F12

編集 左面 (ZY) テクスチャリッド

移動
移動
中心点移動
パス移動
パスツール
位置に追加

回転
回転 y
中心点回転
回転に追加

変形
拡大縮小 +H
ストレッチ h
スカッシュ
スケールに追加

一般
座標システム
リセット

ツール
IKフースターツール B
IKB演算 X
グラフTCB G
スライダーズ D
スライコントロール
FX ツール E

60 フレームに合わせる

「Enter」をタイプ

「OK」をクリック

モーションキー作成

キー作成 60

対象 選択アイテム

位置 回転 スケール

X Y Z H P B X Y Z

OK

キャンセル

H 0.00° 0 20 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300 300

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

B 0.00° Sel: 1 アイテム robot.Layer3

自動キー +F1

キー作成 ret

キー削除 del

プレビュー

ストップ I

前後の振るまいを「反復」にする

The screenshot shows the LightWave 3D interface with the Graph Editor window open. The graph displays a sine wave for the property 'robot.Layer3.Rotation.H'. A context menu is open over the '反復' (Repeat) option, with an orange arrow pointing to it. The text '「反復」を選択' (Select 'Repeat') is written below the menu.

チャンネル...

チャンネル

- robot.Layer3.Position.X
- robot.Layer3.Position.Y
- robot.Layer3.Position.Z
- robot.Layer3.Rotation.H
- robot.Layer3.Rotation.P
- robot.Layer3.Rotation.B
- robot.Layer3.Scale.X
- robot.Layer3.Scale.Y
- robot.Layer3.Scale.Z

各アイテムのチャンネル

- 各アイテムのチャンネル
- robot.Layer1
- robot.Layer2
- robot.Layer3
- robot.Layer4

フレーム (ミックス) 値 (ミックス) 前の振るまい 後の振るまい

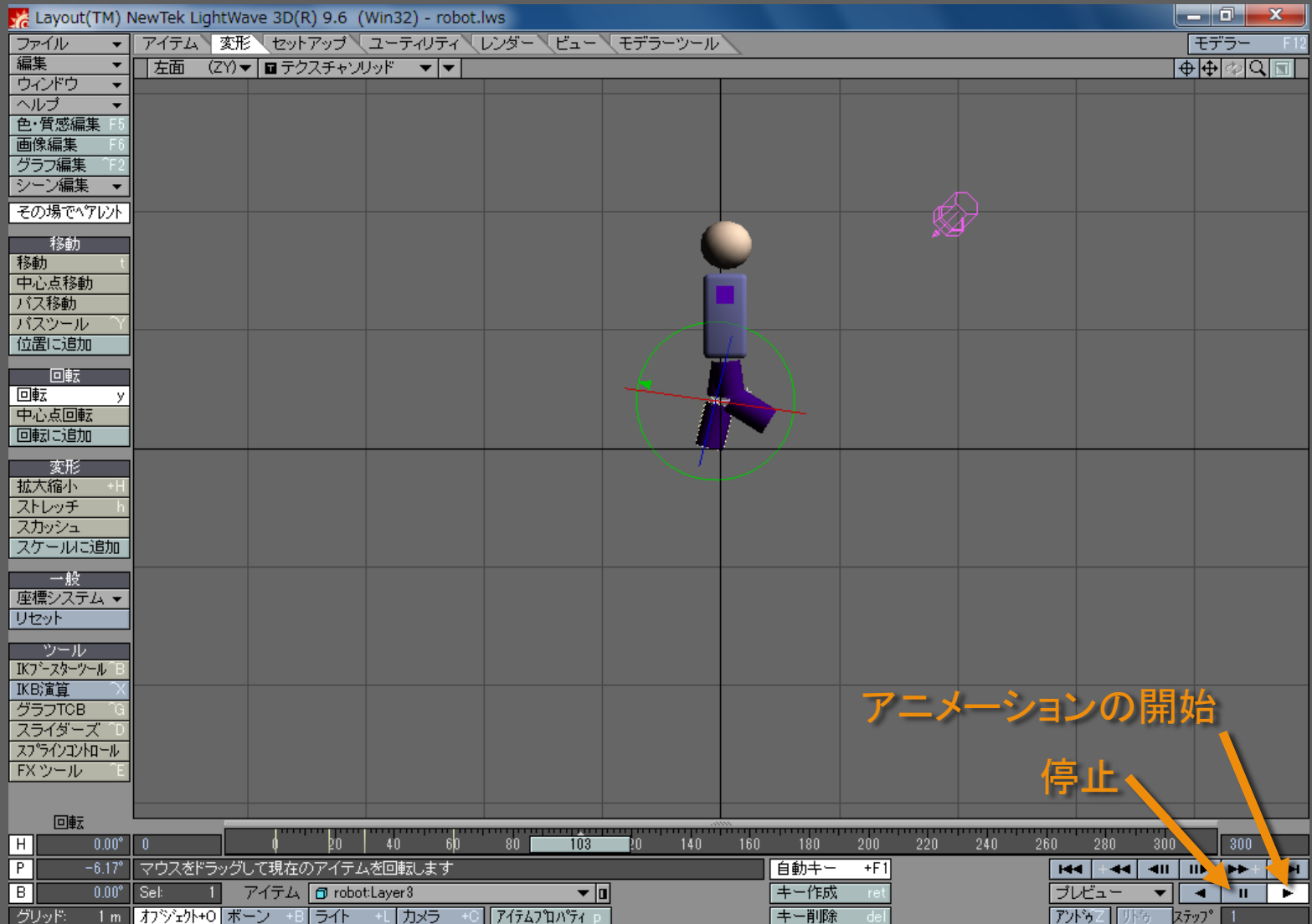
リセット 定数 反復 振幅 反復のオフセット 直線

手前の曲線 TCB 曲線 張力 1.0 連続性 0.0 傾斜 0.0 TCBリセット

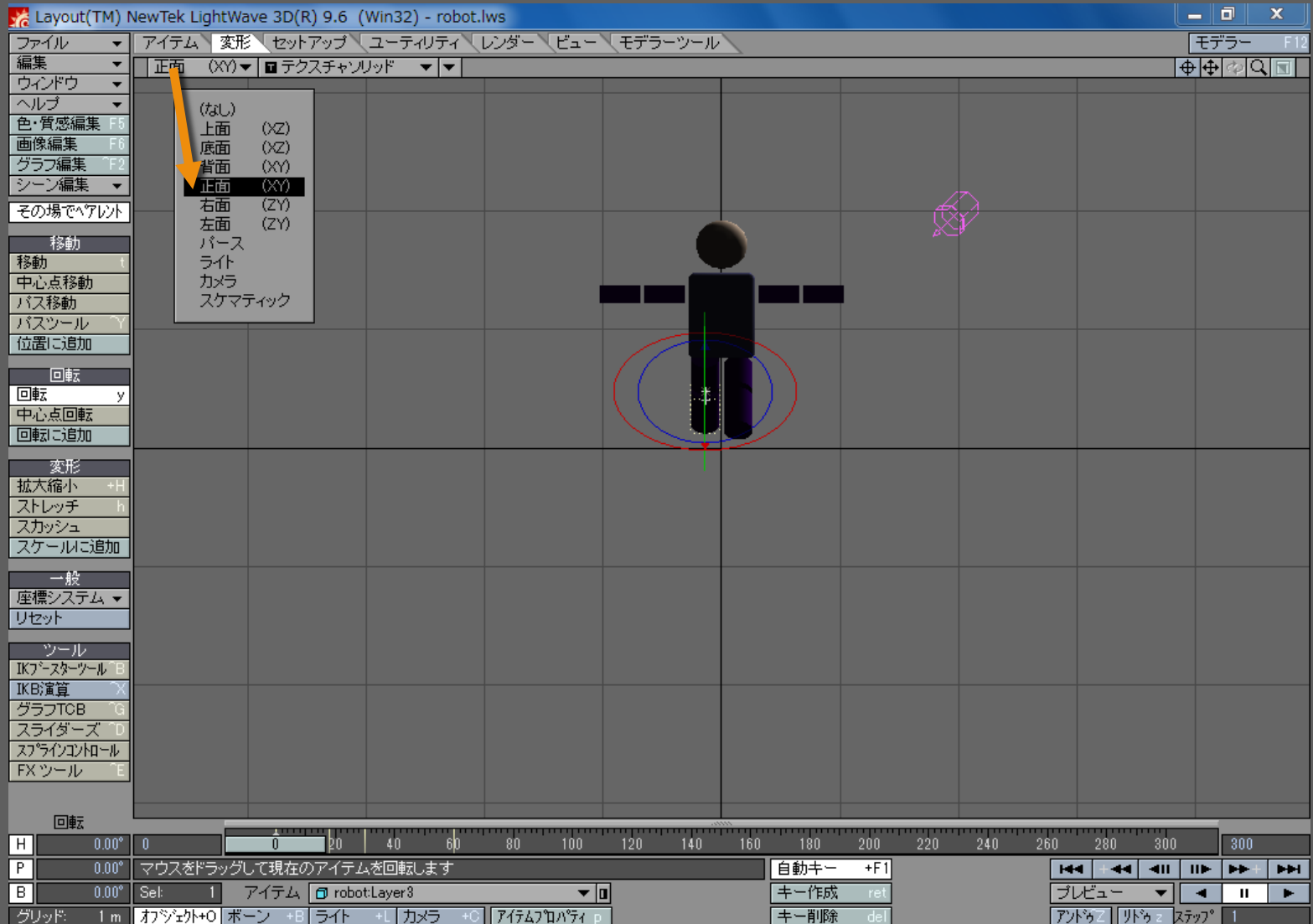
移動 t: 左マウスボタンで値を移動、Ctrl+左マウスボタンで時間軸を移動、Ctrl+右マウ...

「反復」を選択

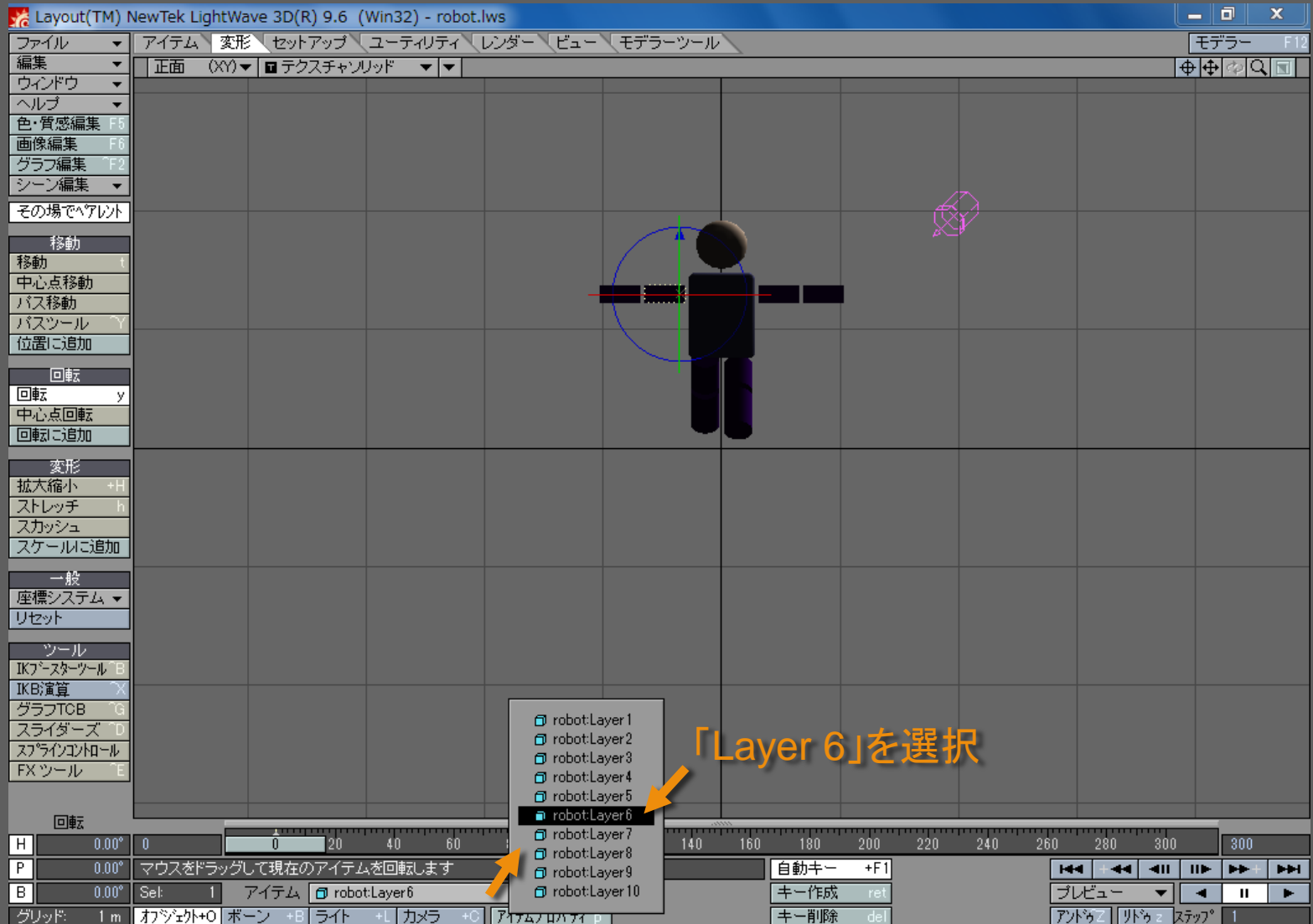
アニメーションのテスト



ビューを「正面」に切り替える



「Layer 6」を選択する



0 フレームにキーを打つ

青色の円を
上下にドラッグ
-90° くらい

「Enter」をタイプ

「OK」をクリック

0フレームに合わせる

モーションキー作成

キー作成 0

対象 選択アイテム

位置 回転 スケール

X Y Z H P B X Y Z

OK

キャンセル

H 0.00° 0

P 0.00° グラフ編集 開く/閉じる

B -90.00° Sel: 1 アイテム robot.Layer6

自動キー +F1

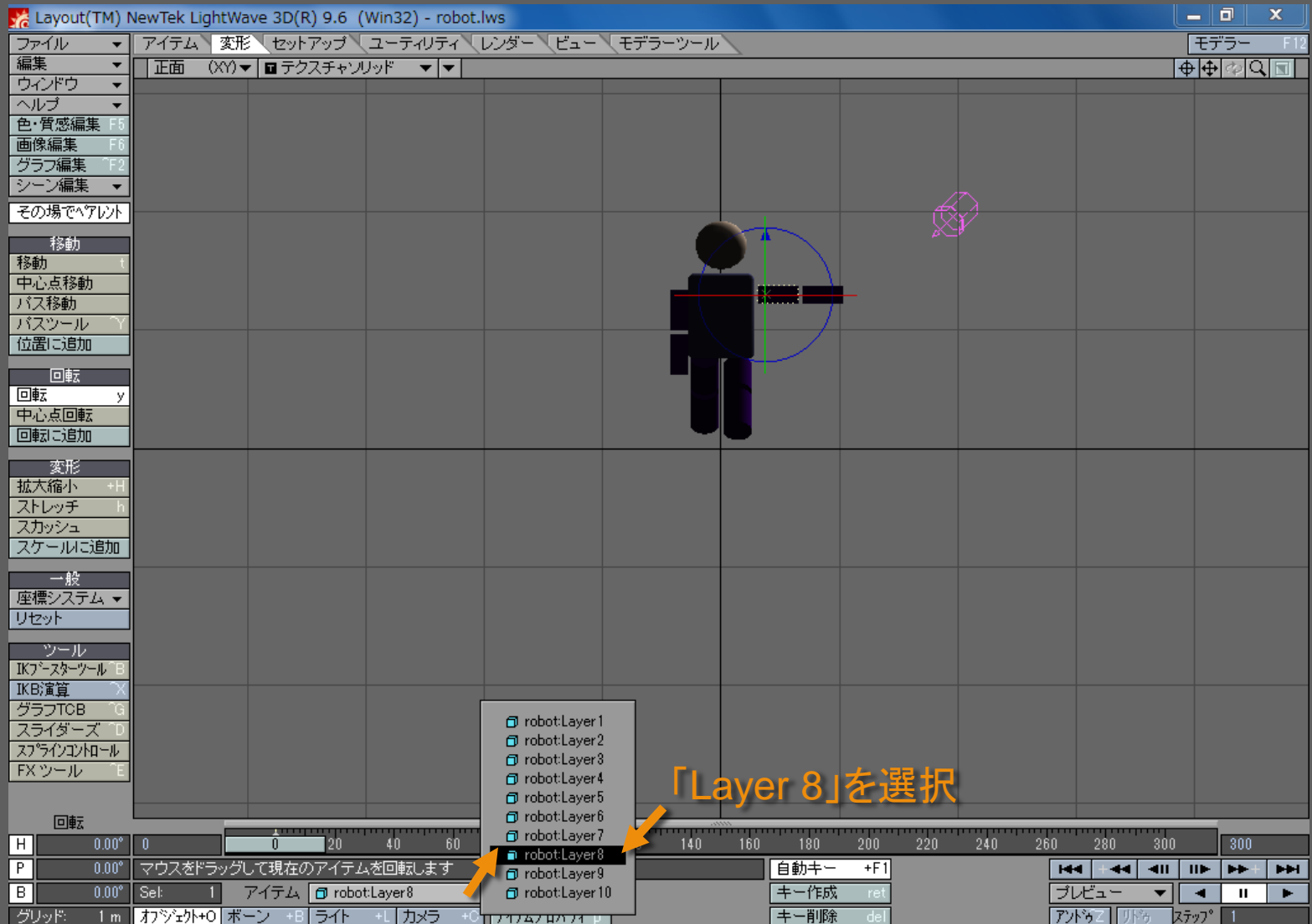
キー作成 ret

キー削除 del

プレビュー

ストップ I

「Layer 8」を選択する



0 フレームにキーを打つ

青色の円を上下にドラッグ +90° くらい

「Enter」をタイプ

「OK」をクリック

0 フレームに合わせる

モーションキー作成

キー作成 0

対象 選択アイテム

位置 回転 スケール

X Y Z H P B X Y Z

自動キー +F1

キー作成 ret

キー削除 del

0 40 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300 300

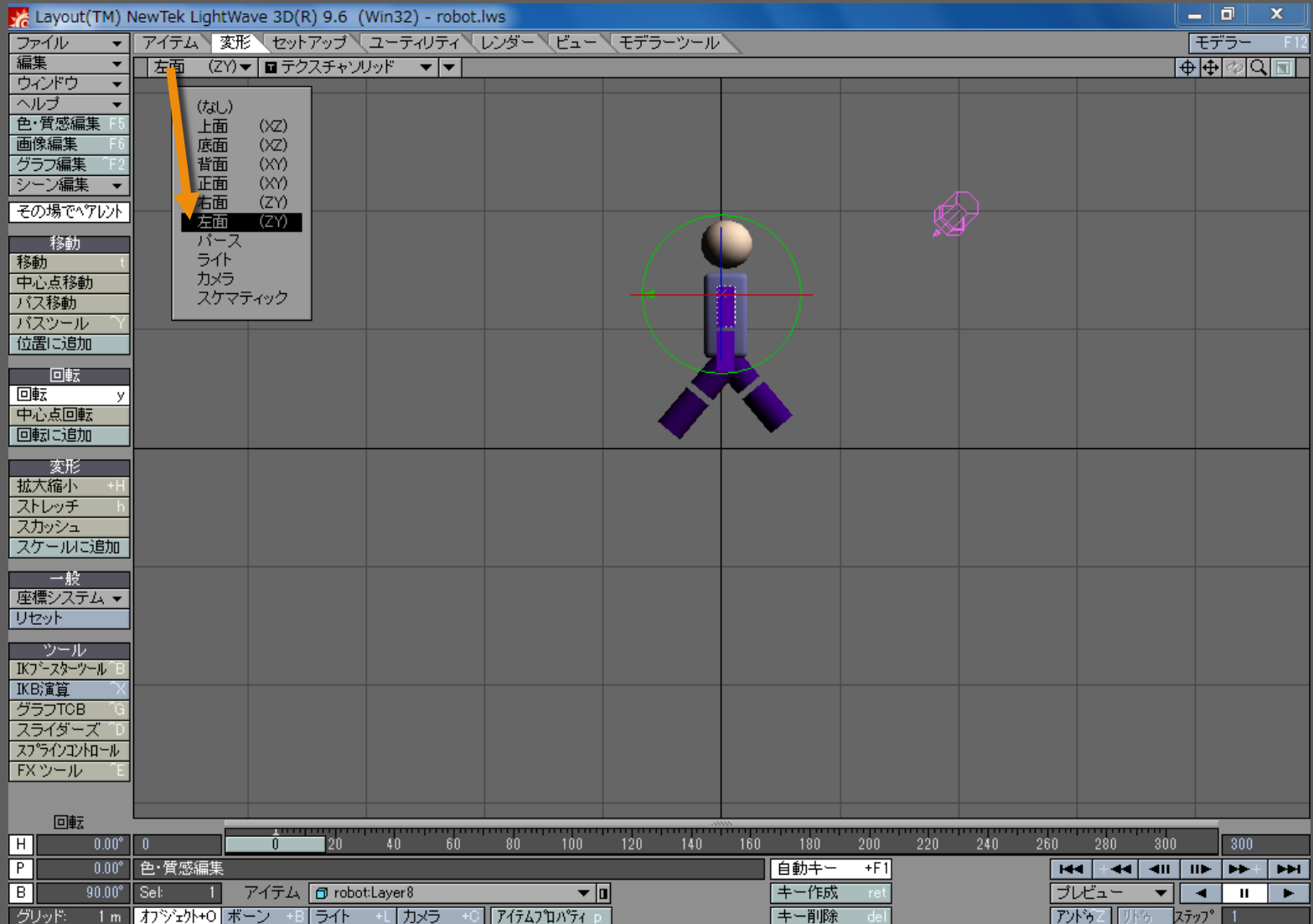
0.00° 0 マウスをドラッグして現在のアイテムを回転します

90.00° Sel: 1 アイテム robot.Layer8

オブジェクト+O ボーン +B ライト +L カメラ +C アイテムのパーティ p

ブレイクアウト リード ステップ I

ビューを「左面」に切り替える



足と同様に両手にも動きをつける

The screenshot shows the NewTek LightWave 3D (R) 9.6 interface. The main window displays a 3D scene with a robot model. A 'グラフ編集' (Graph Editor) window is open, showing a graph for 'robot.Layer9'. The graph plots rotation values over 300 frames. The Y-axis ranges from -30.02° to 60.08°. A red curve shows a sinusoidal wave starting at 0.00° at frame 0, peaking at approximately 30.02° at frame 30, and oscillating thereafter. The X-axis is labeled 'フレーム' (Frame) and ranges from 0 to 300. The graph editor includes a 'チャンネル' (Channel) list on the left, a '移動' (Move) tool, and various animation controls like 'フレーム' (Frame), '値' (Value), and '手前の曲線' (Front Curve) settings.

Layout(TM) NewTek LightWave 3D(R) 9.6 (Win32) - robot.lws

ファイル アイテム 変形 セットアップ ユーティリティ レンダー ビュー モデラーツール モデラー F12

編集 左面 (ZY) テクスチャリッド

移動

移動
中心点移動
パス移動
パスツール
位置に追加

回転

回転 y
中心点回転
回転に追加

変形

拡大縮小 +H
ストレッチ h
スカッシュ
スケールに追加

一般

座標システム
リセット

ツール

IKマスターツール B
IKB演算 X
グラフTCB G
スライダーズ D
スライントール
FX ツール E

回転

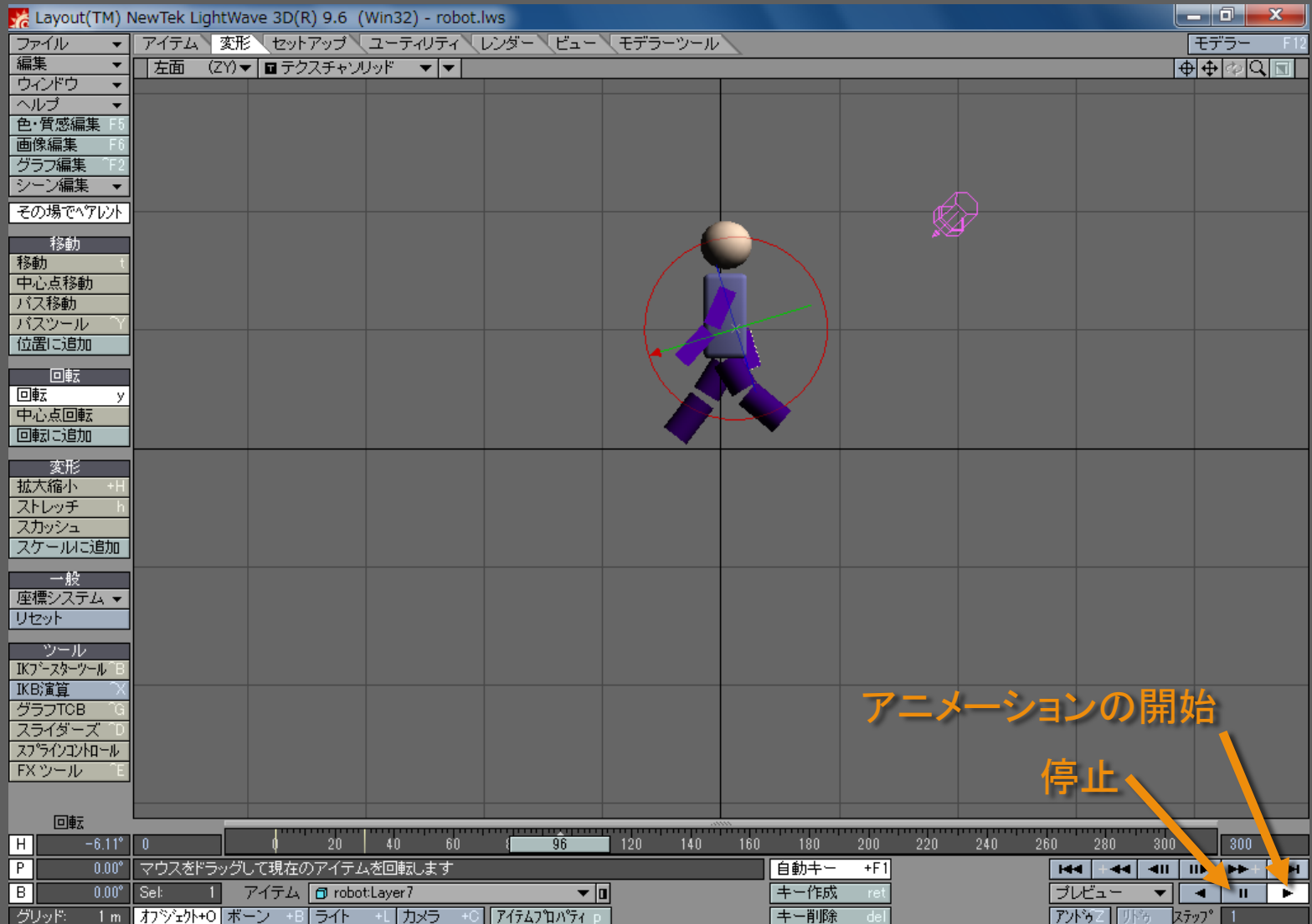
H 20.00° 0 30 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300 300

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

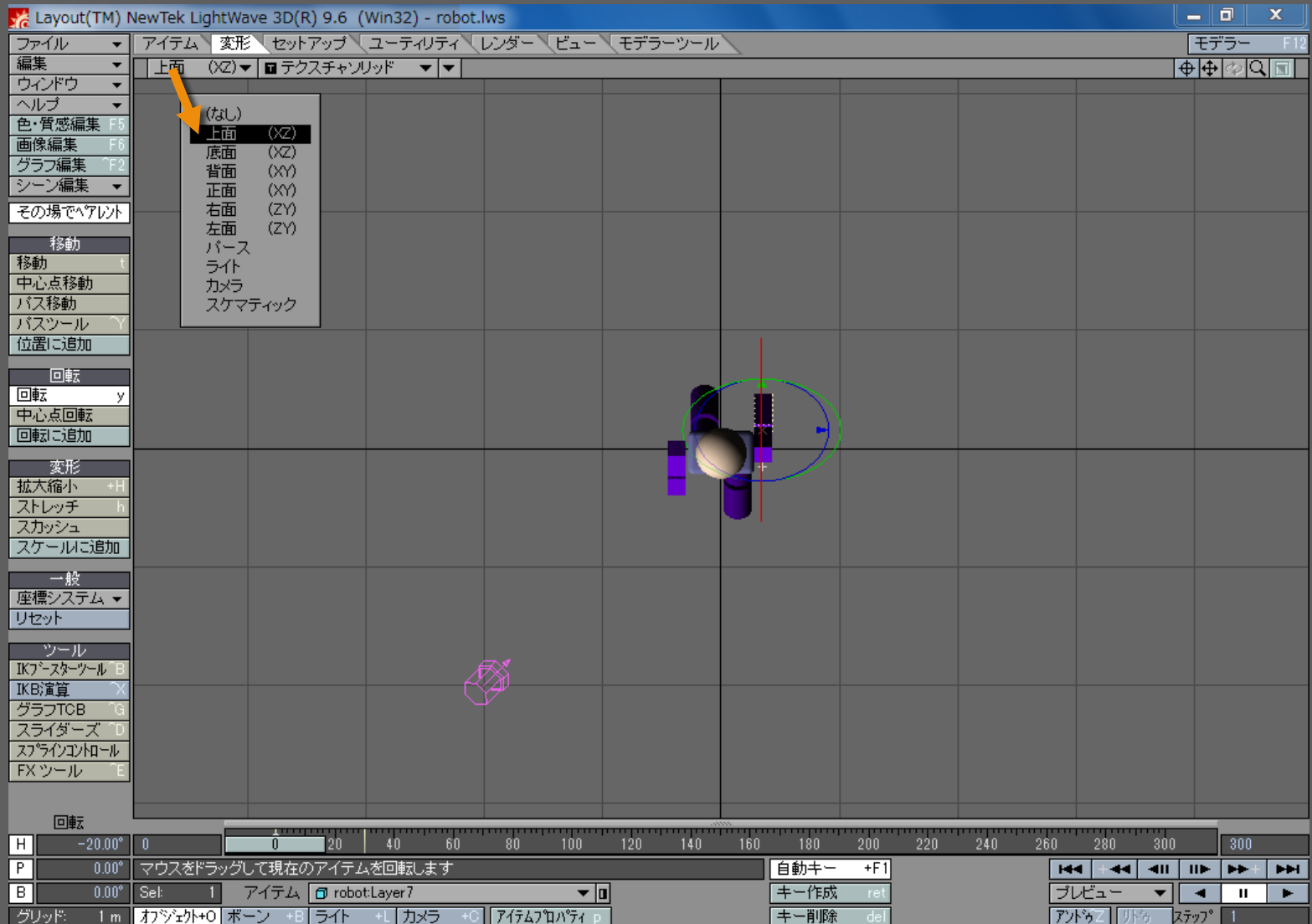
B 0.00° Sel: 1 アイテム robot.Layer9 キー作成 ret プレビュー

グラフ: 1 m 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 リド ステップ I

アニメーションのテスト



ビューを「上面」に切り替える



表示範囲を調整する

ここをドラッグするか
「,」「.」キーをタイプして
全体が見えるようにする

Layout(TM) NewTek LightWave 3D(R) 9.6 (Win32) - robot.lws

ファイル アイテム 変形 セットアップ ユーティリティ レンダー ビュー モデラー ツール モデラー F12

編集 ウィンドウ ヘルプ 色・質感編集 F5 画像編集 F6 グラフ編集 F2 シーン編集

その場でベアレント

移動 移動 中心点移動 バス移動 バスツール 位置に追加

回転 回転 y 中心点回転 回転に追加

変形 拡大縮小 +H ストレッチ h スカッシュ スケールに追加

一般 座標システム リセット

ツール IKフスターツール B IKB演算 X グラフTCB G スライダーズ D スライントール スライントール FX ツール E

回転

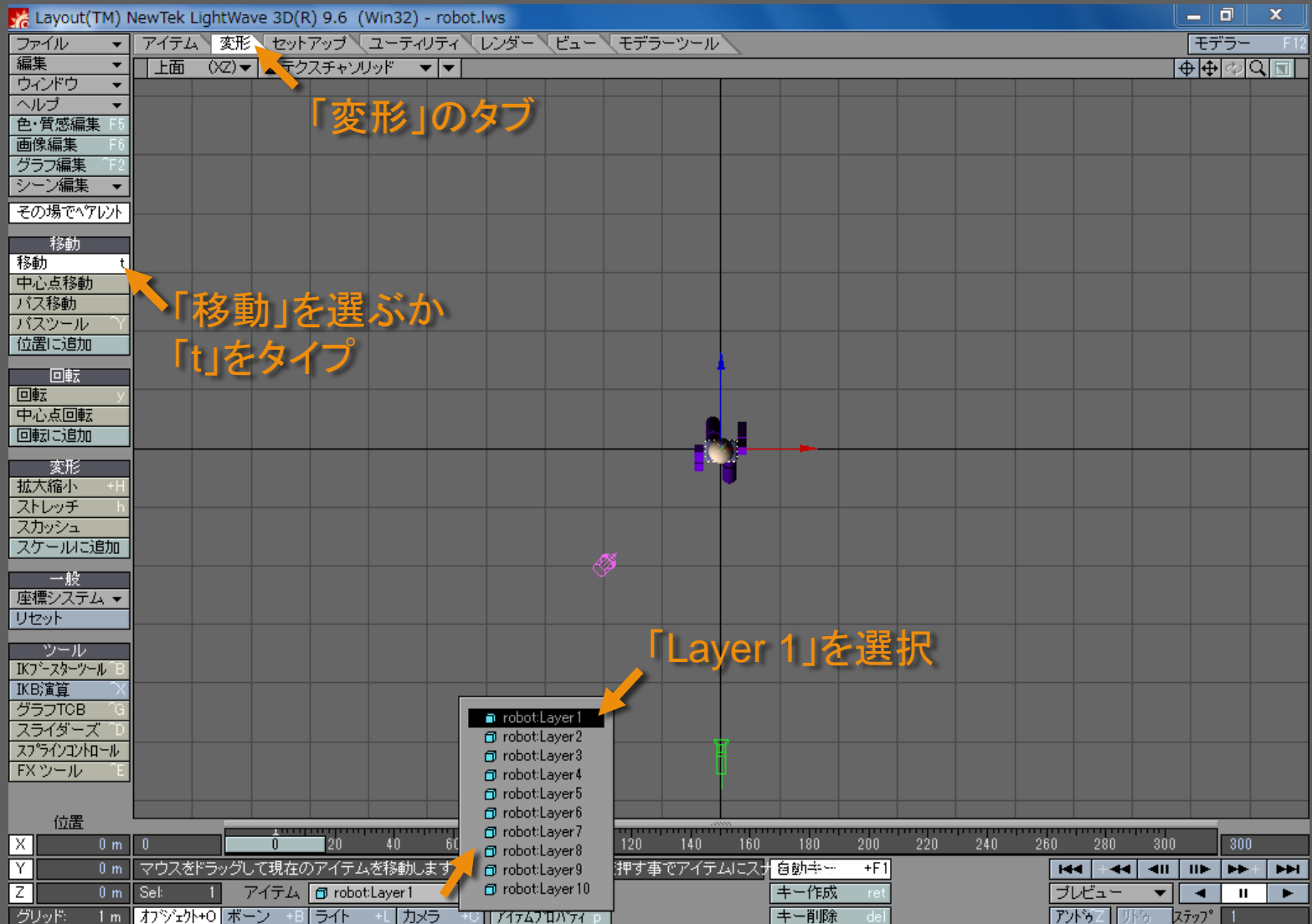
H -20.00° 0 0 20 40 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300 300

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 robot:Layer7 キー作成 ret プレビュー

グリッド: 1 m オブジェクト+O ボーン +B ライト +L カメラ +C アイテムのパーティ p キー削除 del アンドゥ リドゥ ステップ I

「Layer 1」を選択する



0 フレームにキーを打つ

Layout(TM) NewTek LightWave 3D(R) 9.6 (Win32) - robot.lws

ファイル アイテム 変形 セットアップ ユーティリティ レンダー ビュー モデラーツール モデラー F12

編集 上面 (XZ) テクスチャリッド

移動
移動 t
中心点移動
パス移動
パスツール Y
位置に追加

回転
回転 y
中心点回転
回転に追加

変形
拡大縮小 +H
ストレッチ h
スカッシュ
スケールに追加

一般
座標システム
リセット

ツール
IKフスターツール B
IKB演算 X
グラフTCB G
スライダーズ D
スライコントール
FX ツール E

位置
X 0 m 0
Y 0 m
Z -4.9959 m Sel: 1 アイテム robot.Layer1
グリッド: 1 m オブジェクト+O ポーン +B ライト +L カメラ +C アイテムパティ p

キー作成 0
対象 選択アイテム
位置 回転 スケール
X Y Z H P B X Y Z

OK
キャンセル

「Enter」をタイプ
「OK」をクリック
(矢印をドラッグすればその方向にだけ移動できる)

何もないところでマウスをドラッグ
0フレームに合わせる

300 フレームにキーを打つ

Layout(TM) NewTek LightWave 3D(R) 9.6 (Win32) - robot.lws

アイテム 変形 セットアップ ユーティリティ レンダー ビュー モデラーツール モデラー F12

編集 上面 (XZ) テクスチャリッド

移動
移動 t
中心点移動
パス移動
パスツール Y
位置に追加

回転
回転 y
中心点回転
回転に追加

変形
拡大縮小 +H
ストレッチ h
スカッシュ
スケールに追加

一般
座標システム
リセット

ツール
IKフスターツール B
IKB演算 X
グラフTCB G
スライダーズ D
スライコンロール
FX ツール E

位置
X 0 m 0
Y 0 m
Z 5.0391 m
グリッド: 1 m

何もないところで
マウスをドラッグ

「Enter」をタイプ

「OK」を
クリック

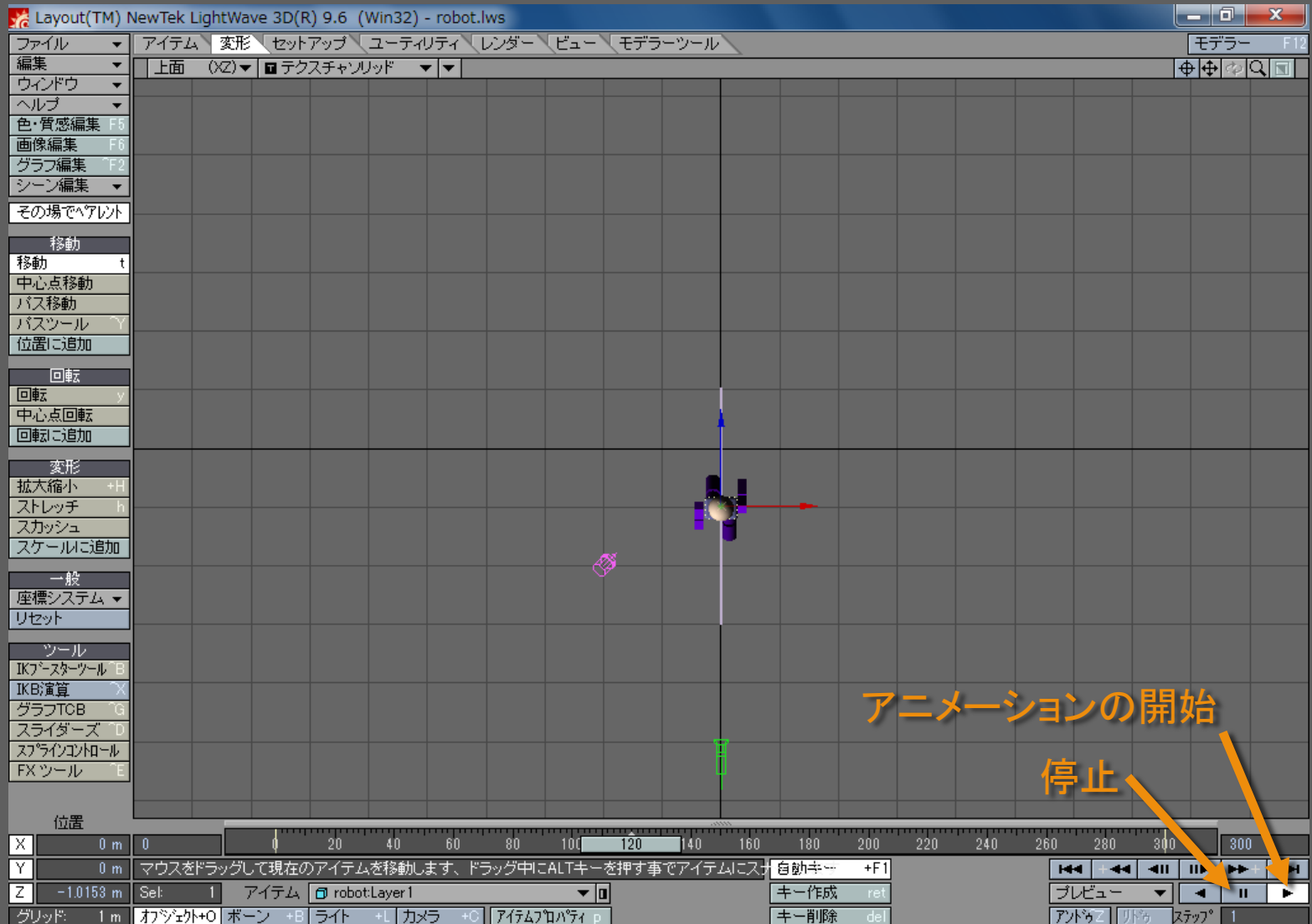
300 フレームに合わせる

キー作成 300
対象 選択アイテム
位置 回転 スケール
X Y Z H P B X Y Z

自動キー +F1
キー作成 ret
キー削除 del

プレビュー
ストップ I

アニメーションのテスト



「カメラ」を選択する

The screenshot displays the NewTek LightWave 3D 9.6 interface. The main viewport shows a 3D scene with a camera icon at the bottom center. A large orange arrow points from the text "「カメラ」を選択する" to the camera icon. Another orange arrow points from the text "0フレームに合わせる" to the frame counter at 0. The interface includes a menu bar, a toolbar, and a command palette. The command palette shows the "Camera" item selected, with a keyboard shortcut of "+G". The status bar at the bottom shows the current frame is 0.

0フレームに合わせる

「カメラ」を選択する

「カメラ」を移動する

The screenshot shows the NewTek LightWave 3D(R) 9.6 interface. The main window displays a 3D scene with a camera icon and a small robot model. The interface includes a menu bar, a toolbar, and a status bar. The status bar shows the current position of the camera (X: 2.8764 m, Y: 969.9908mm, Z: 4.5003 m) and the selected item (Camera).

Annotations in the image provide instructions on how to move the camera:

- 「変形」のタブ**: Points to the '変形' (Transform) tab in the menu bar.
- 「移動」を選ぶか「t」をタイプ**: Points to the '移動' (Move) option in the '移動' (Move) submenu.
- 何もないところでマウスをドラッグ**: Points to an empty area in the 3D viewport, indicating where to click and drag to move the camera.

The status bar at the bottom shows the following information:

位置	X	Y	Z	グリッド	移動ツール	自動キー	キー作成	キー削除	プレビュー	ステップ
	2.8764 m	969.9908mm	4.5003 m	1 m		+F1	ret	del		I

「カメラ」を回転する

The screenshot shows the NewTek LightWave 3D(R) 9.6 interface. The main window displays a 3D scene with a camera and a small object. The interface includes a menu bar, a toolbar, and a command palette. The command palette is open, showing the 'Rotate' (回転) menu. The 'Rotate' menu is highlighted, and the 'y' option is selected. A red circle is drawn around the camera in the 3D view, and a vertical double-headed arrow indicates that the camera can be rotated by dragging this circle up and down. The annotations are in orange text.

「変形」のタブ

「回転」を選ぶか「y」をタイプ

赤色の円を上下にドラッグ

(何もないところをドラッグしても回転できるが仰角も変わってしまう)

Layout(TM) NewTek LightWave 3D(R) 9.6 (Win32) - robot.lws

アイテム 変形 セットアップ ユーティリティ レンダー ビュー モデラーツール

モデラー F12

編集 ウィンドウ ヘルプ 色・質感編集 F5 画像編集 F6 グラフ編集 F2 シーン編集

その場でベアレント

移動 移動 中心点移動 パス移動 パスツール 位置に追加

回転 回転 y 中心点回転 回転に追加

変形 拡大縮小 ストレッチ スカッシュ スケールに追加

一般 座標システム リセット

ツール IKマスタートool B IKB演算 X グラフTCB G スライダーズ D スライアントロール スライアントコントロール FX ツール E

回転

H -145.20° 0 0 20 40 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300 300

P 0.00° 回転ツール

B 0.00° Sel: 1 アイテム Camera

自動キー +F1

キー作成 ret

キー削除 del

グリッド: 1 m オブジェクト O ボーン +B ライト +L カメラ +C アイテムパリティ p

プレビュー

アンドロイド リボラ ステップ I

ビューを「カメラ」に切り替える

The screenshot shows the NewTek LightWave 3D(R) 9.6 interface. The 'カメラ' (Camera) menu is open, listing various view options: (なし), 上面 (XZ), 底面 (XZ), 背面 (XY), 正面 (XY), 右面 (ZY), 左面 (ZY), パース, ライト, カメラ, and スケマティック. The 'カメラ' option is highlighted. The main 3D viewport shows a character model and a camera icon. A crosshair indicates navigation directions. The bottom status bar shows the current view is 'カメラ' (Camera) and the '自動キー' (Auto Key) is set to '+F1'.

移動

- 移動
- 中心点移動
- パス移動
- パスツール
- 位置に追加

回転

- 回転
- 中心点回転
- 回転に追加

変形

- 拡大縮小
- ストレッチ
- スカッシュ
- スケールに追加

一般

- 座標システム
- リセット

ツール

- IKマスターツール
- IKB演算
- グラフTCB
- スライダーズ
- スライコンントロール
- FX ツール

回転

H: -145.20° 0 20 40 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300 360

P: 0.00° 回転ツール

B: 0.00° Sel: 1 アイテム Camera

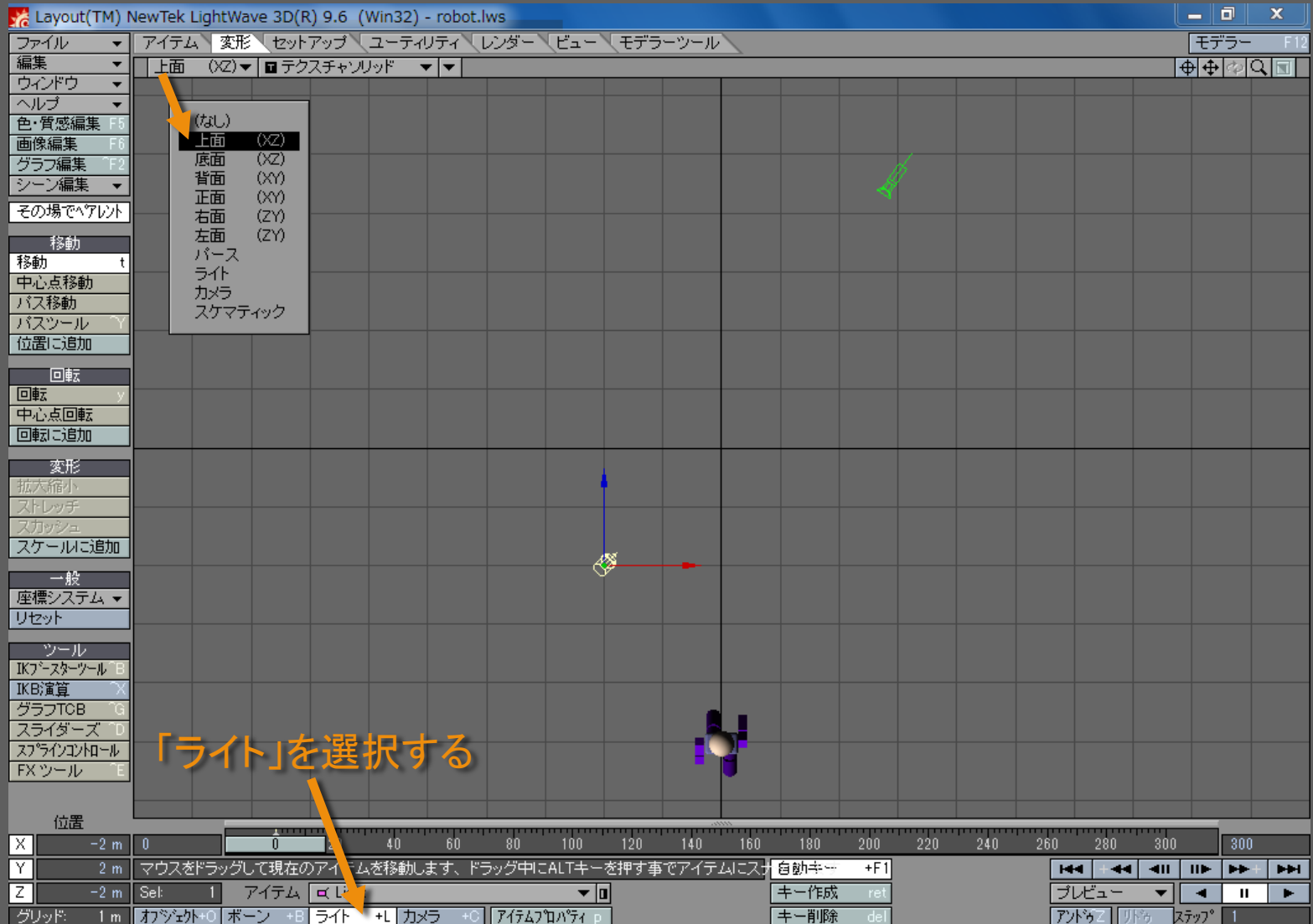
自動キー +F1

キー作成 ret

キー削除 del

アニメーションのテストもしてみる

「上面」に切り替えて「ライト」を選択する



「ライト」を回転する

The screenshot shows the NewTek LightWave 3D(R) 9.6 interface. The main window displays a 3D scene with a light source (a small sphere) and a camera. The interface includes a menu bar at the top, a toolbar on the left, and a status bar at the bottom. The '変形' (Transform) menu is open, and the '回転' (Rotate) option is selected. The '回転' (Rotate) menu is also open, and the 'y' axis is selected. The '回転' (Rotate) menu is also open, and the 'y' axis is selected. The '回転' (Rotate) menu is also open, and the 'y' axis is selected.

「変形」のタブ

「回転」を選ぶか
「y」をタイプ

赤色の円を
上下にドラッグ

回転	0	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280	300	300
H	175.00°	0															
P	95.00°	回転ツール															
B	0.00°	Sel: 1	アイテム	Light													
グリッド:	1 m	オブジェクト-O	ボーン +B	ライト +L	カメラ +C	アイテムパリティ p											

「左面」に切り替えて「ライト」を回転する

The screenshot shows the NewTek LightWave 3D (R) 9.6 interface. The 'View' menu is open, and 'Left (ZY)' is selected. A green circle highlights the 'Light' object in the 3D viewport, with a vertical double-headed arrow indicating rotation. The text '緑色の円を上下にドラッグ' (Drag the green circle up and down) is overlaid on the image. The interface includes a menu bar, a toolbar, a 3D viewport, and a status bar at the bottom.

Layout(TM) NewTek LightWave 3D(R) 9.6 (Win32) - robot.lws

ファイル アイテム 変形 セットアップ ユーティリティ レンダー ビュー モデラーツール モデラー F12

編集 左面 (ZY) テクスチャリッド

ヘルプ

色・質感編集 F5

画像編集 F6

グラフ編集 F2

シーン編集

その場でプレビュー

移動

移動

中心点移動

パス移動

パスツール

位置に追加

回転

回転 y

中心点回転

回転に追加

変形

拡大縮小

ストレッチ

スカッシュ

スケールに追加

一般

座標システム

リセット

ツール

IKフースターツール B

IKB演算 X

グラフTCB G

スライダーズ D

スライントール

FX ツール E

回転

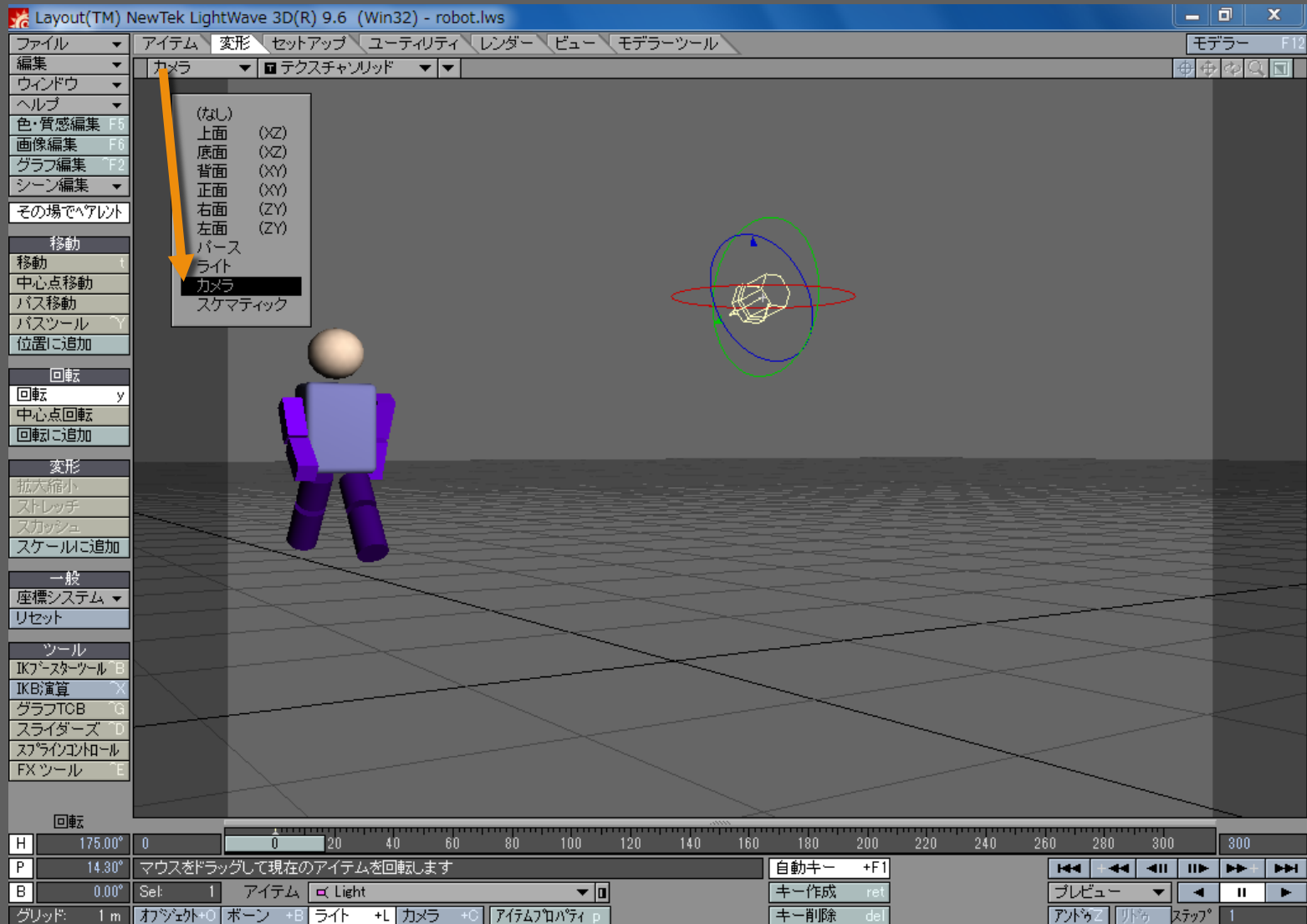
H 175.00° 0 20 40 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300 300

P 14.30° 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 キー作成 ret プレビュー

グリッド: 1 m 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 リドゥ ステップ I

ビューを「カメラ」に切り替える



「カメラ」の「目標アイテム」を設定する

The screenshot shows the NewTek LightWave 3D interface. The main 3D viewport displays a simple humanoid figure. The left sidebar contains a menu with categories like 'アイテム', '変形', 'セットアップ', 'ユーティリティ', 'レンダー', 'ビュー', and 'モデラーツール'. The 'セットアップ' (Setup) menu is open, and the 'カメラ' (Camera) sub-menu is selected, with 'テキストチャネル' (Text Channel) also visible. An orange arrow points to the 'セットアップ' menu.

The 'モーションオプション Camera' (Motion Option Camera) dialog box is open on the right. It has fields for '親アイテム' (Parent Item), '目標アイテム' (Target Item), and '種ベクトルアイテム' (Kind Vector Item), all currently set to '(なし)' (None). A dropdown menu is open for the '目標アイテム' field, showing a list of items: robot:Layer 1 through robot:Layer 9, Light, and Camera. 'robot:Layer 10' is highlighted with an orange arrow. Below these fields are sections for 'IKとモディファイヤ' (IK and Modifiers) and 'ゴールオブジェクト' (Goal Object).

At the bottom left, the 'モーション' (Motion) menu is open, and 'モーションオプション m' (Motion Option m) is selected, indicated by an orange arrow. The status bar at the bottom shows the current camera target is 'Camera'.

「セットアップ」のタブ

「目標アイテム」を「Layer 10」にする

「モーションオプション」を選ぶか「m」をタイプ

アニメーションのテスト



レンダリングのテスト

The screenshot shows the NewTek LightWave 3D(R) 9.6 interface. The main window title is "Layout(TM) NewTek LightWave 3D(R) 9.6 (Win32) - robot.lws". The menu bar includes "ファイル", "アイテム", "変形", "セットアップ", "ユーティリティ", "レンダー", "ビュー", and "モデラーツール". The "レンダー" menu is open, showing options like "レンダー", "レンダーオプション", "レンダー範囲調整", "VIPER有効", "レンダー", "レンダーフレーム F9", "レンダーシーン F10", "選択オプション F11", "アラートビュー +F9", "ユーティリティ", "VIPER F7", "Visor ペイン追加", "ネットレンダー", "ラジオシティラグ", "Render-Q", "RenderQを開く", and "RenderQを閉じる".

The "レンダー状態 - robot.lws" dialog box is open, displaying the following information:

フレーム: 0	アンチエイリアス: 1	パーティクルブラ: Off	影レイトレース: Off
フレームステップ: 1	補正: クラシック	フィールドレンダー: Off	反射レイトレース: Off
解像度: 1024x768	適正: Off	ステレオレンダー: Off	屈折レイトレース: Off
アスペクト比: 1	ブラー種: Off	ラジオシティ: Off	透過レイトレース: Off
カメラの名称: Camera	ブラー量: n/a	コースティクス: Off	レンダースレッド: 4
カメラ種: パースペクティブ	ブラー回数: n/a	被写界深度: Off	出力ファイル: none

Below the table, the dialog shows: "Frame: 0 Segment: 1/1 Pass: 1/1 ポイント: 420 ポリゴン: 422 メモリ: 72 K", "Displaying completed frame", "経過時間: 0.1 seconds フレーム残り時間: 0.0 seconds", and "最後にレンダリングしたフレーム: 0". A progress bar shows "フレーム (100%)".

At the bottom of the dialog, there are buttons for "中止 Esc" and "続行 Enter".

Annotations in orange text with arrows point to the "レンダー" menu item, the "レンダーフレーム F9" option, and the "中止 Esc" button. The text reads: "「レンダー」のタブ", "「レンダーフレーム」を選ぶか 「F9」をタイプ", "「中止」を選ぶか 「Esc」をタイプして このウィンドウを閉じる".

現在のフレームのレンダリング結果

The image shows a screenshot of the NewTek LightWave 3D(R) 9.6 software interface. The main window displays a 3D scene with a character model. A smaller window titled 'robot.lws_0000 1 640 x 480 128 bits' is overlaid on the main scene, showing a rendered image of the character. The interface includes a menu bar at the top with options like 'ファイル', 'アイテム', '変形', 'セットアップ', 'ユーティリティ', 'レンダ', 'ビュー', and 'モデラーツール'. A left sidebar contains various toolbars and options. At the bottom, there are control panels for rotation and other settings.

静止画を保存するときは
ここからファイル形式を選ぶ

このウィンドウを閉じる

レンダーオプション



アニメーションを保存する

Layout(TM) NewTek LightWave 3D(R) 9.6 (Win32) - robot.lws

ファイル 編集 ウィンドウ ヘルプ 色・質感編集 F5 画像編集 F6 グラフ編集 F7 シーン編集 その場でバリエーション オプション レンダー オプション レンダー範囲調整 VIPER有効 レンダー レンダーフレーム F9 レンダーシーン F10 選択オプション F11 フラワーレビュー+F9 ユーティリティ VIPER F7 Visor ペイン追加 ネットレンダー ラジオシティラグ Render-Q RenderQを開く RenderQを閉じる

アイテム 変形 セットアップ ユーティリティ レンダー ビュー モデラーツール モデラー F12

カメラ テクスチャリッド

レンダーオプション

一般 レンダー フィルタ 大域照明 **出力**

アニメ保存 形式 AVI(.avi) (none) 4X Storyboard AVI(.avi) DirectShow(.avi) Film Expand QuickTime(.mov) QuickTime VR Object QuickTime Stereo Storyboard Flexible Float (.flx) Flexible Integer(.flx)

アニメファイル robot.avi

RGB保存 形式 LW_BMP24

RGBファイル

アルファ保存 形式 DDS32(.dds)

アルファファイル

形式 Name0001.xxx

アルファ形式 プリマリアルプライアル ...

マスク使用 左 0 上 0 幅 640 高さ 480 マスク色 000 000 000

「出力」のタブ

「形式」は「AVI (.avi)」にする

回転

H -163.15° 0 20 40 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300 300

P -3.12° 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 Camera キー作成 ret プレビュー

グリッド: 1 m オブジェクト+O ボーン +B ライト +L カメラ +C アイテムの可視性 p キー削除 del アンドゥ リドゥ ステップ I

出力するファイルのオプション

The screenshot shows the NewTek LightWave 3D(R) 9.6 interface. The main window displays the 'レンダーオプション' (Render Options) dialog box, which is divided into several tabs: '一般' (General), 'レンダー' (Render), 'フィルタ' (Filter), '大域照明' (Global Illumination), and '出力' (Output). The '出力' tab is active, showing settings for 'アニメ保存' (Save Animation) set to 'AVI(avi)', 'アニメファイル' (Animation File) set to 'robot.avi', 'RGB保存' (Save RGB) set to 'LW_BMP24(bmp)', 'RGBファイル' (RGB File), 'アルファ保存' (Save Alpha) set to 'DDS32(dds)', and 'アルファファイル' (Alpha File). Below these are settings for '形式' (Format) set to 'Name0001.xxx', 'アルファ形式' (Alpha Format) set to 'プリマールチプライアル', and 'マスク使用' (Mask Use) with values for left, top, and width (640) and height (480). A 'マスク色' (Mask Color) field is also present.

Overlaid on the interface are two smaller dialog boxes. The first is titled 'レンダーオプション' and has an orange arrow pointing to the 'オプション' button. The second is titled 'Video Compression' and shows '圧縮プログラム(C):' (Compression Program) set to 'Cinepak Codec by Radius' and '圧縮の品質(Q):' (Compression Quality) set to 80. Orange arrows point from the text annotations to these settings.

Text annotations in orange include: '「オプション」をクリック' (Click 'Options'), '「圧縮プログラム」を「Cinepak」にする' (Set 'Compression Program' to 'Cinepak'), and '「圧縮の品質」は 80 くらい' (Compression quality is around 80). A 3D character model is visible in the background.

At the bottom of the screenshot, there is a status bar with various controls and a keyboard shortcut list. The list includes: '自動キー +F1', 'キー作成 ret', 'キー削除 del', 'プレビュー', and 'ステップ'.

もちろん「非圧縮」にした方が画質は良い
後で編集するなら「非圧縮」が望ましい
ただしファイルサイズが巨大になる

「デスクトップ」か「マイドキュメント」に保存

Layout(TM) NewTek LightWave 3D(R) 9.6 (Win32) - robot.lws

レンダーオプション

Animation File

デスクトップ

整理 新しいフォルダー

お気に入り

- ダウンロード
- デスクトップ
- 最近表示した場所

ライブラリ

- ドキュメント
- ピクチャ
- ビデオ
- ミュージック

コンピュータ

- ローカル ディス

ネットワーク

ライブラリ システム フォルダー

コンピュータ システム フォルダー

共有 ファイル フォルダー

media システム フォルダー

ネットワーク システム フォルダー

ファイル名(N): robot.avi

ファイルの種類(I): Animations

保存(S) キャンセル

「デスクトップ」や「マイドキュメント」など自分のファイルが保存可能な場所を選ぶ

「ファイル名」を確認する

シーンのレンダリング開始

Layout(TM) NewTek LightWave 3D(R) 9.6 (Win32) - robot.lws

メニュー: ファイル, アイテム, 変形, セットアップ, ユーティリティ, レンダー, ビュー, モデラーツール

ツールバー: モデラー F12

左側メニュー:

- 編集
- ウィンドウ
- ヘルプ
- 色・質感編集 F5
- 画像編集 F6
- グラフ編集 F2
- シーン編集
- その場でベアレント
- オプション
 - レンダーオプション
 - レンダー範囲調整
 - VIPER有効
- レンダー
 - レンダーフレーム F9
 - レンダーシーン F10
 - 選択オプション F11
 - アラフレビュー F9
- ユーティリティ
 - VIPER F7
 - Visor ペイン追加
 - ネットレンダー
 - ラジオシティラグ
- Render-Q
 - RenderQを開く
 - RenderQを閉じる

レンダリング状態 - robot.lws

レンダリング中の: 1 to 300	アンチエイリアシング	パーティクルブラ	影レイトレース: Off
フレームステップ: 1	補正: クラシック	フィールドレンド	反射レイトレース: Off
解像度: 640 x 480	適正: Off	ステレオレンド	屈折レイトレース: Off
ブラー種: Off	ブラー種: Off	ラジオシティ: Off	透過レイトレース: Off
カメラの名称: Camera	ブラー量: n/a	コースティクス: Off	レンダーズレッド: 4
カメラ種: パースペクティブ	ブラー回数: n/a	被写界深度: Off	出力ファイル: アニメ

Frame: 19 Segment: 1/1 Pass: 1/1 ポイント: 420 ポリゴン: 422 メモリ: 72 K

Rendering polygons
経過時間: 2.9 seconds シークエンス残り時間: 43.8 seconds
最後にレンダリングしたフレーム: 18 前回のレンダー時間: 0.1 seconds

フレーム (100%) シークエンス (5%)

中止 Esc

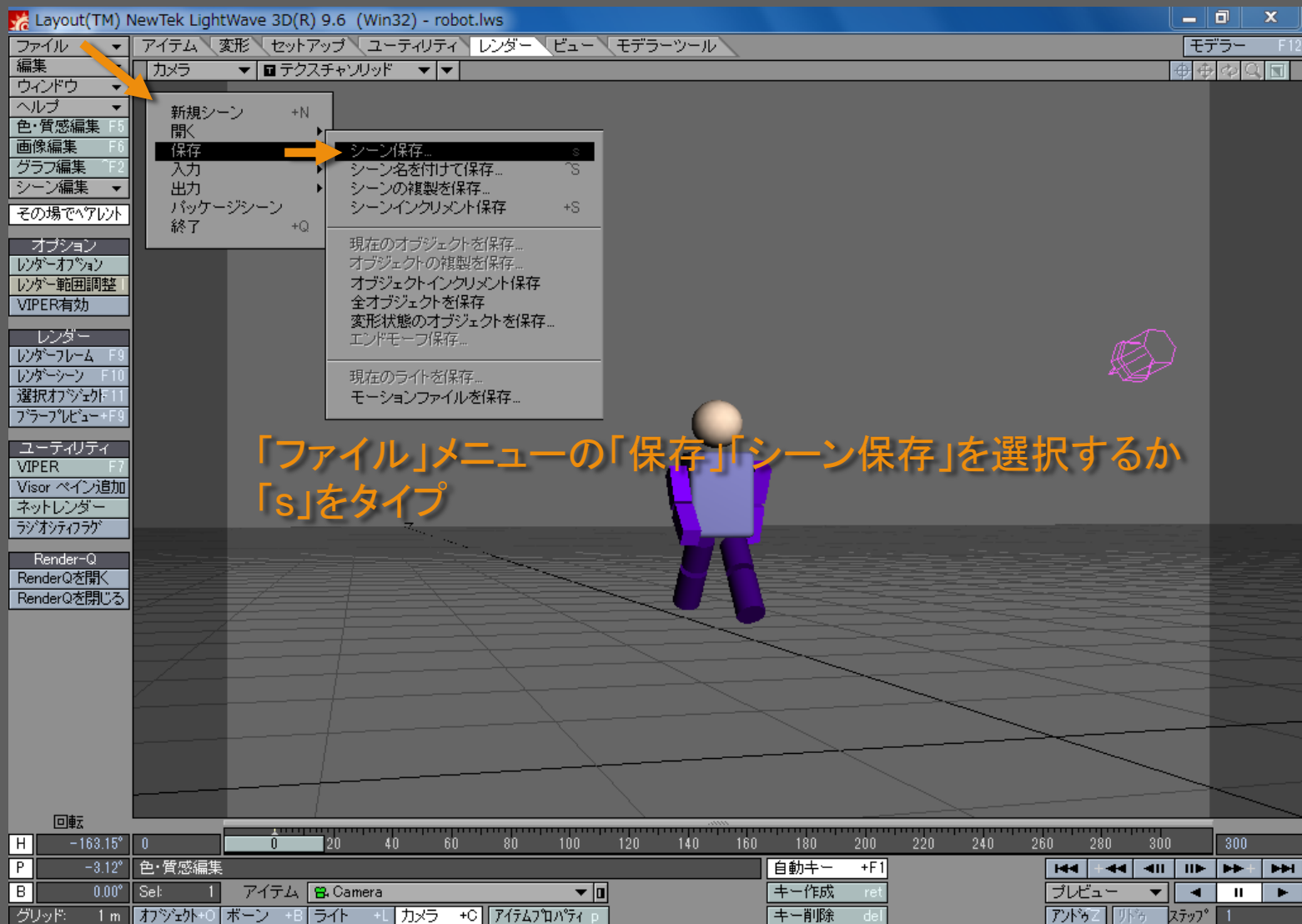
ステータスバー:

- H: -163.15°
- P: -3.12°
- B: 0.00°
- グリッド: 1 m
- シーン: シーンのレンダー
- 自動キー: +F1
- キー作成: ret
- キー削除: del
- プレビュー: [Preview Icon]
- ステップ: 1

作成されたムービーを再生する



シーンを保存する



「デスクトップ」が「マイドキュメント」に保存

シーン名を付けて保存

デスクトップ

整理 ▼ 新しいフォルダー

- お気に入り
 - ダウンロード
 - デスクトップ**
 - 最近表示した場所
- ライブラリ
 - ドキュメント
 - ピクチャ
 - ビデオ
 - ミュージック
- コンピューター
 - ローカル ディス
- ネットワーク

ライブラリ システム フォルダ

コンピュータ システム フォルダ

共有 ファイル フォルダ

media システム フォルダ

ネットワーク システム フォルダ

ファイル名(N): robot

ファイルの種類(T): SceneFile

保存(S) キャンセル

「デスクトップ」や「マイドキュメント」など自分のファイルが保存可能な場所を選ぶ

「ファイル名」を指定する

オブジェクトも保存する

The screenshot shows the NewTek LightWave 3D(R) 9.6 interface. The 'File' menu is open, and the 'Save' option is selected, which has opened a sub-menu. In this sub-menu, the option '全オブジェクトを保存' (Save All Objects) is highlighted. An orange arrow points from the 'File' menu to the 'Save' option, and another orange arrow points from 'Save' to '全オブジェクトを保存'. The 3D viewport shows a simple character model on a grid. The status bar at the bottom displays various settings and keyboard shortcuts.

「ファイル」メニューの「保存」「全オブジェクトを保存」を選択する