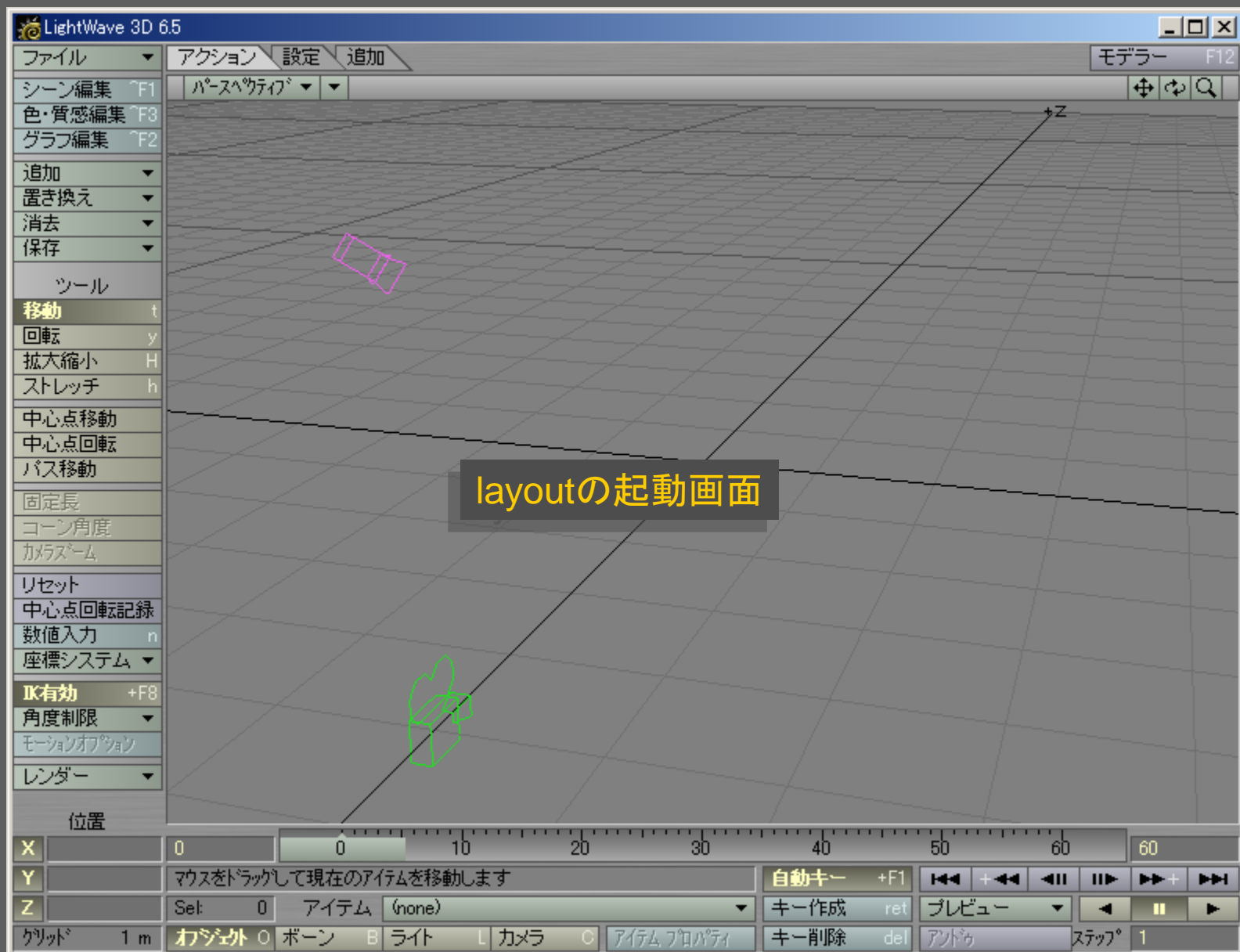
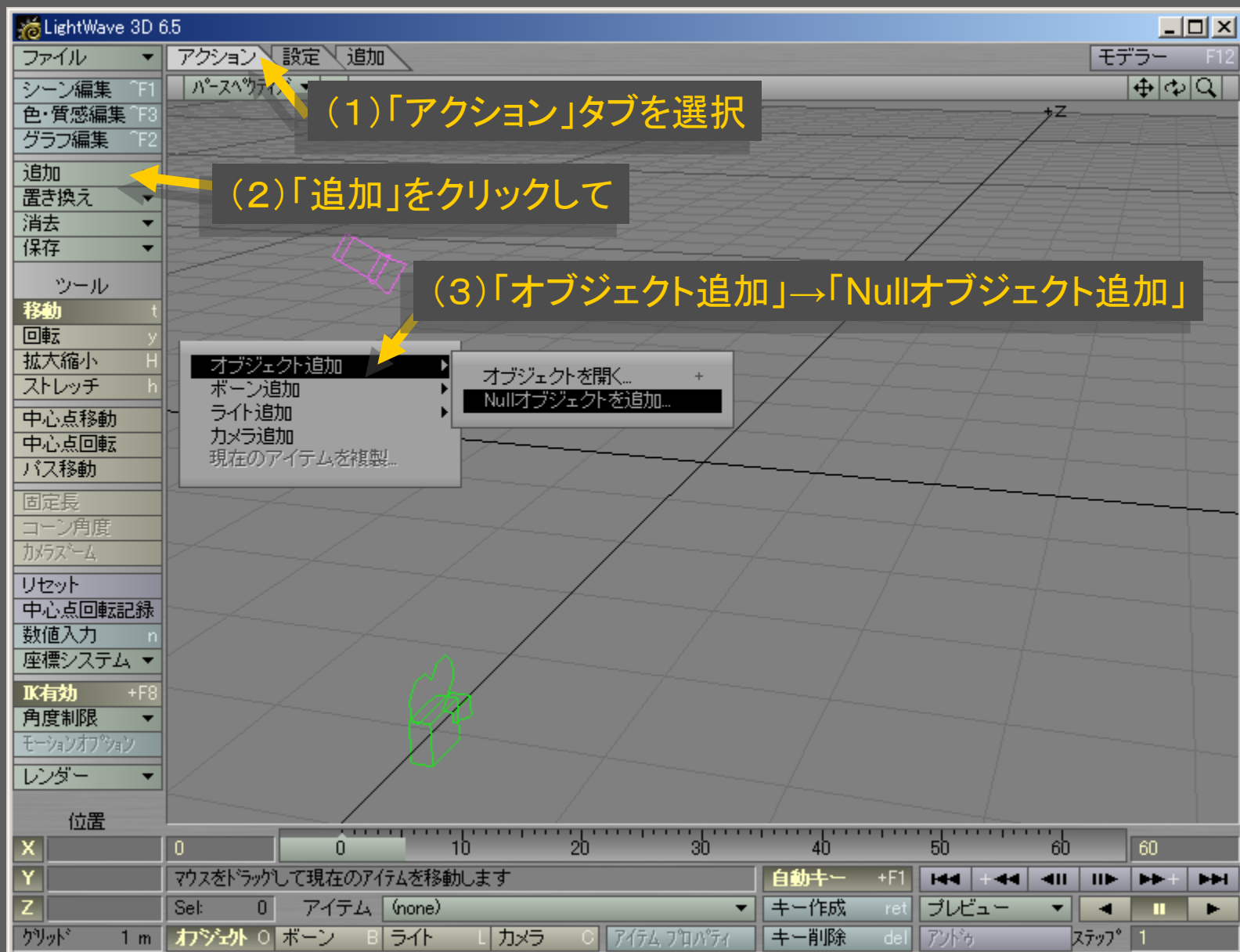
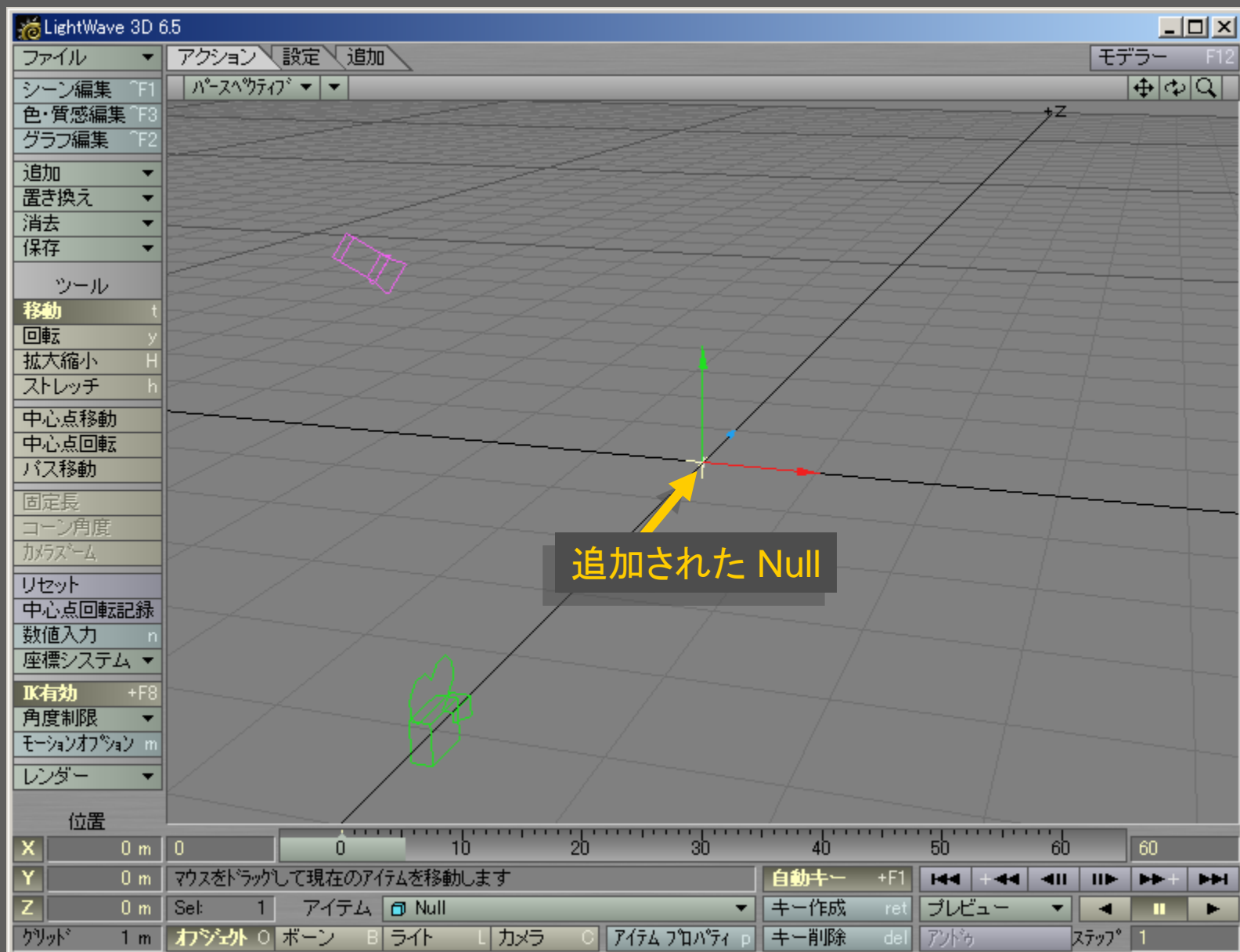


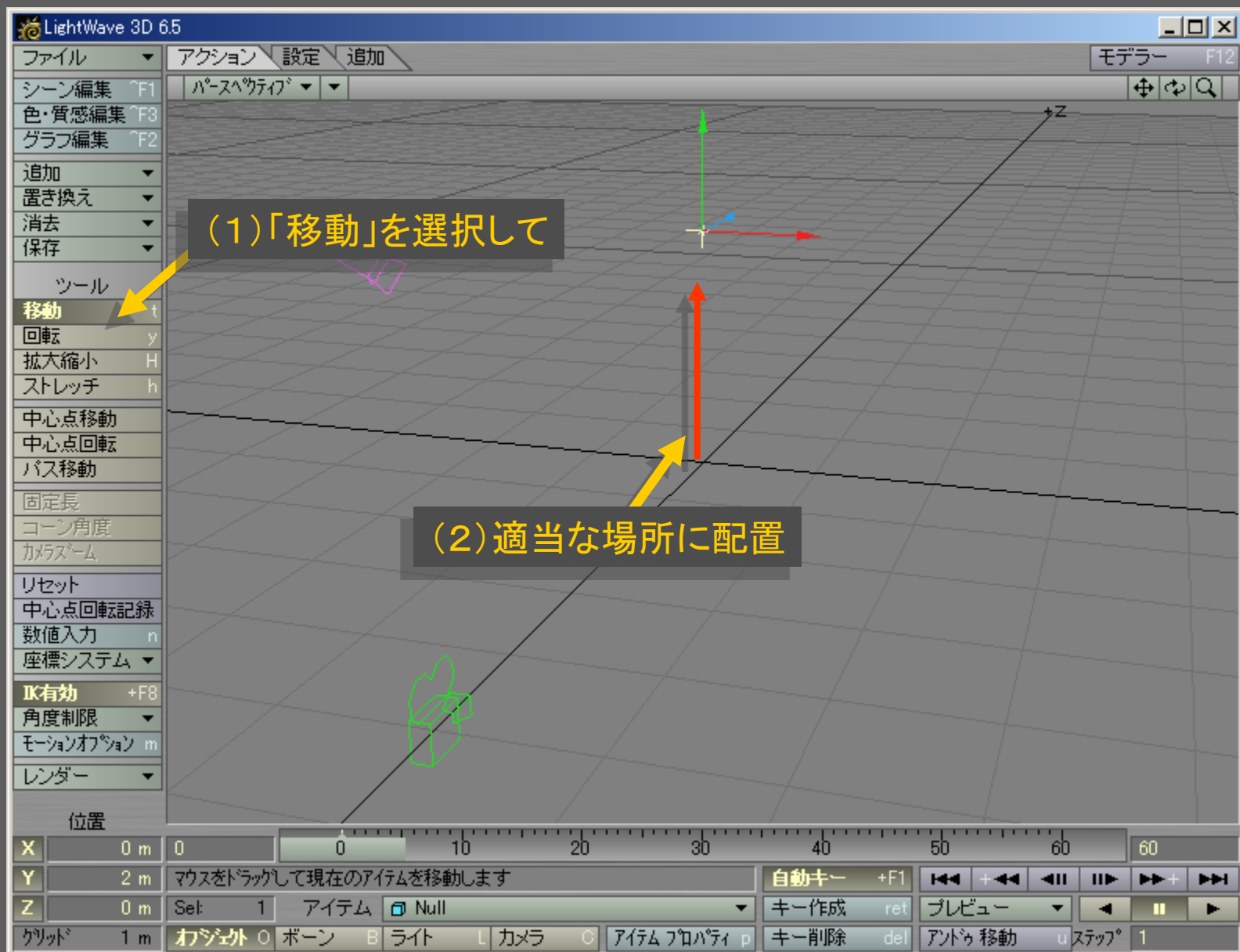
水っぽいものの噴出

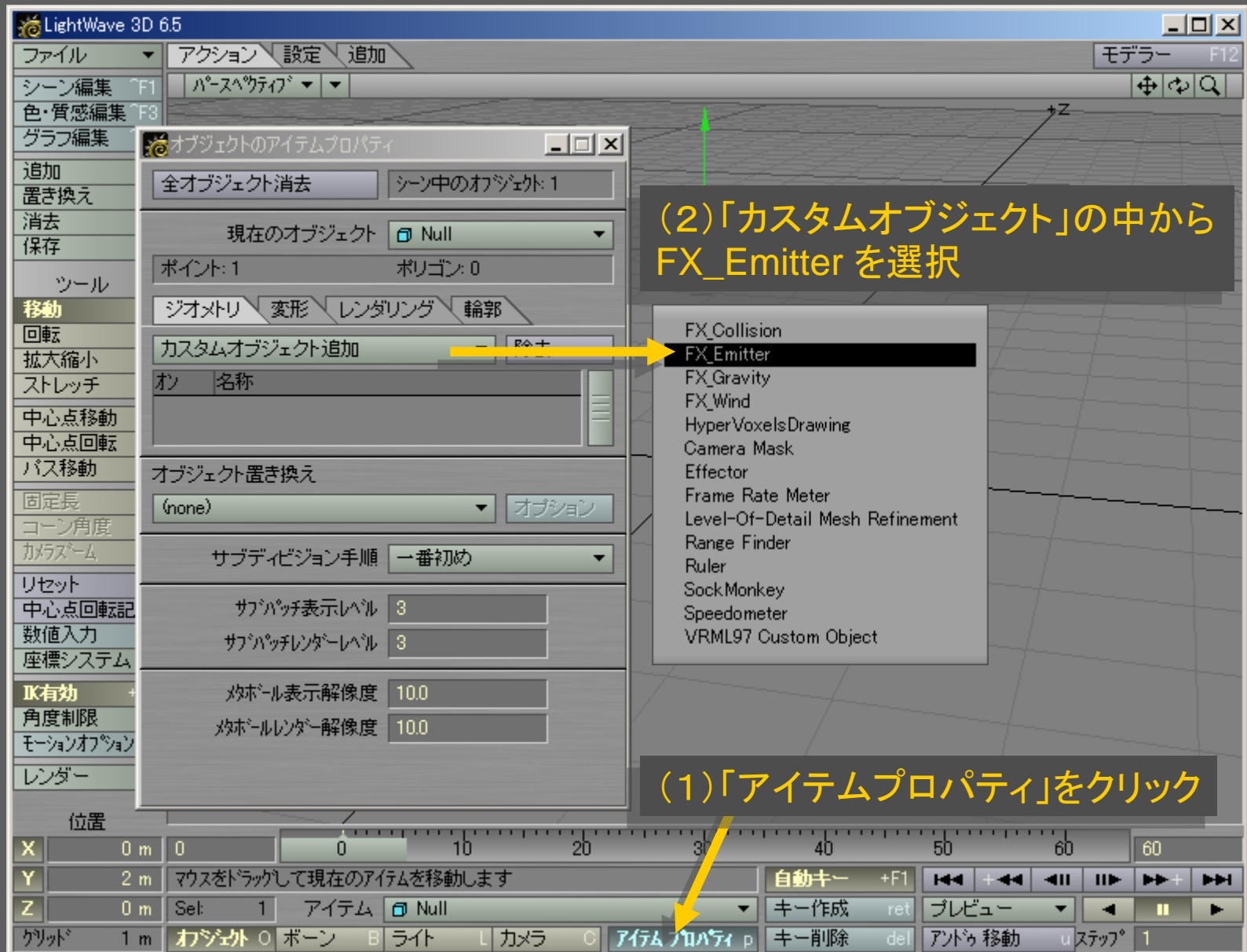
メディアデザイン演習

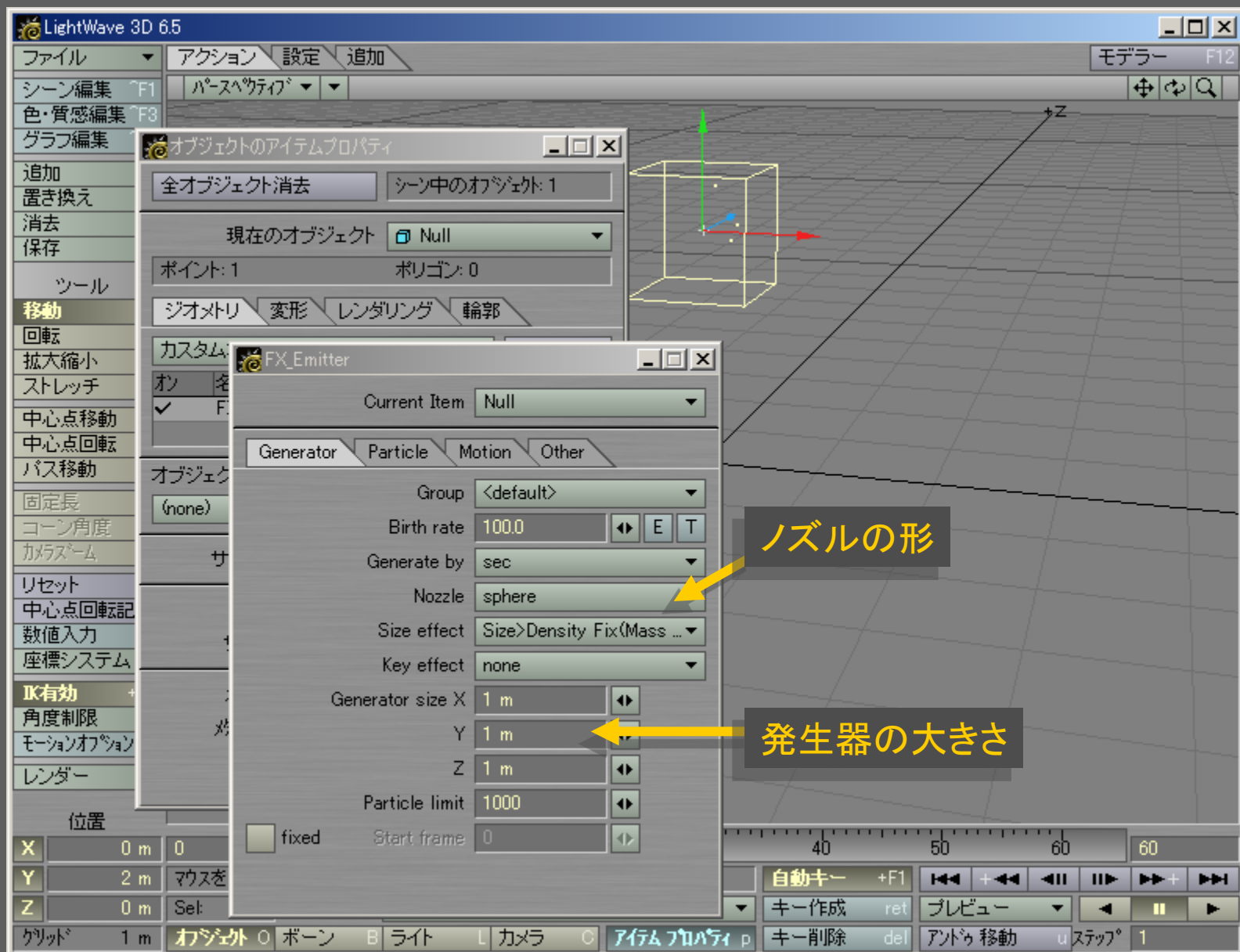


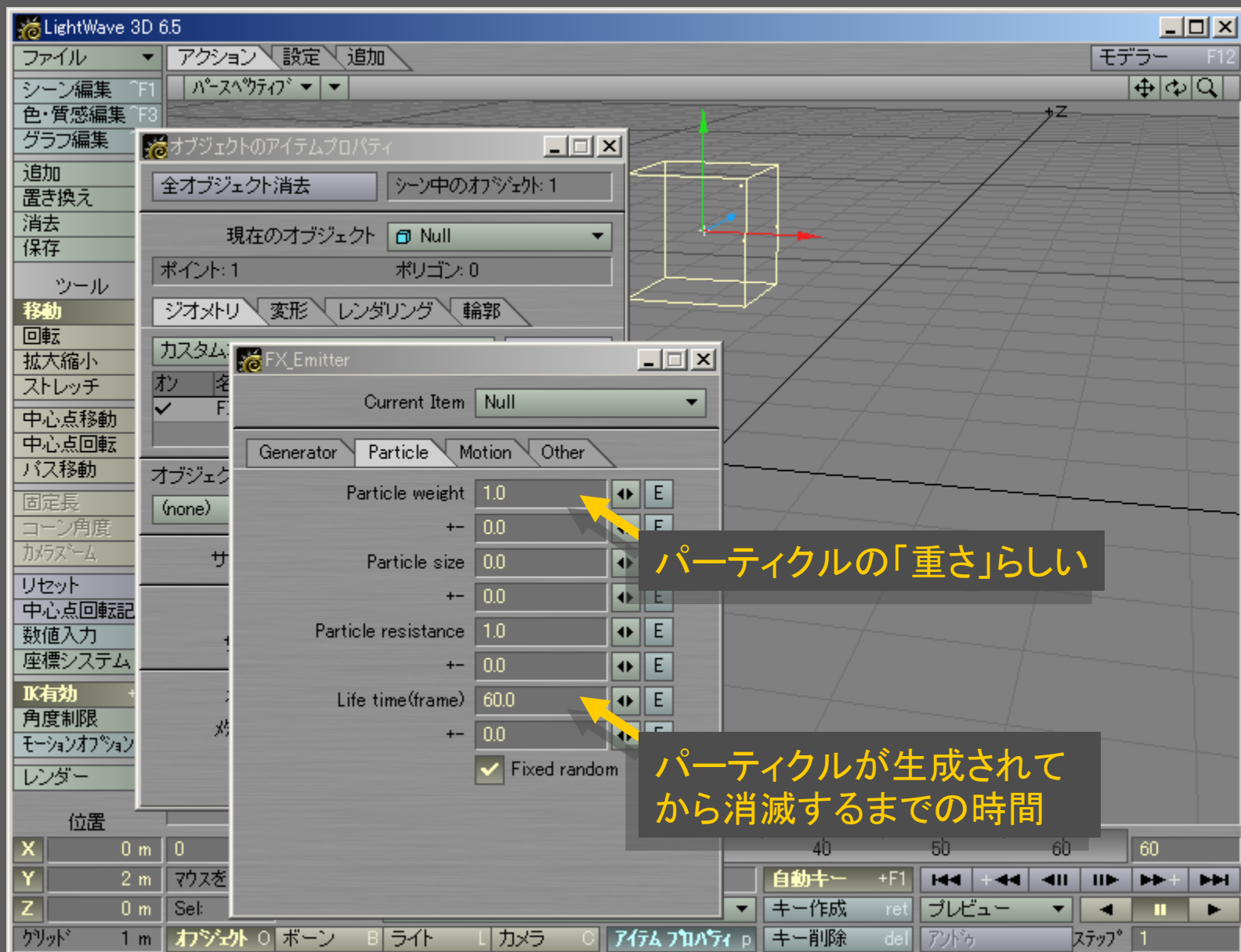


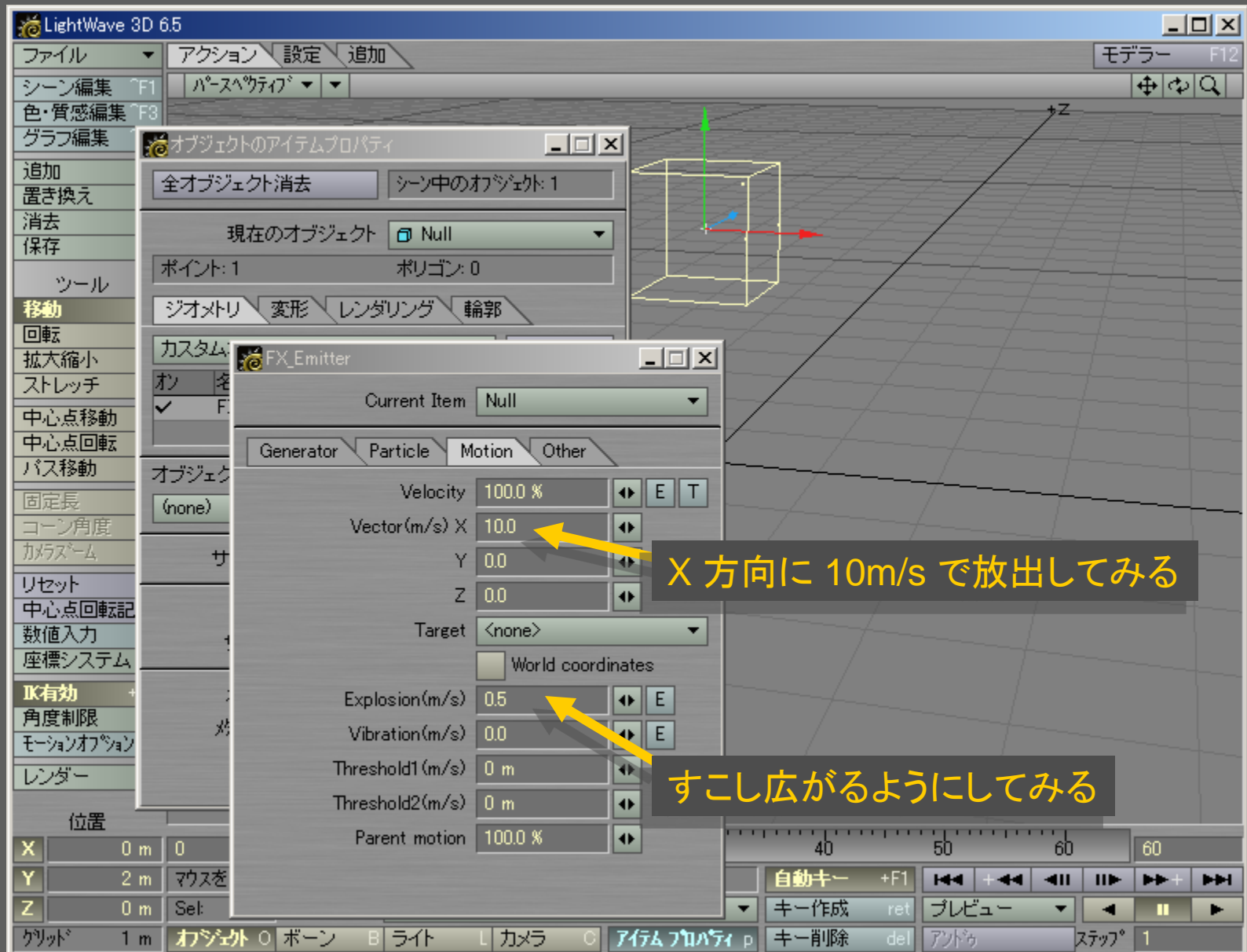


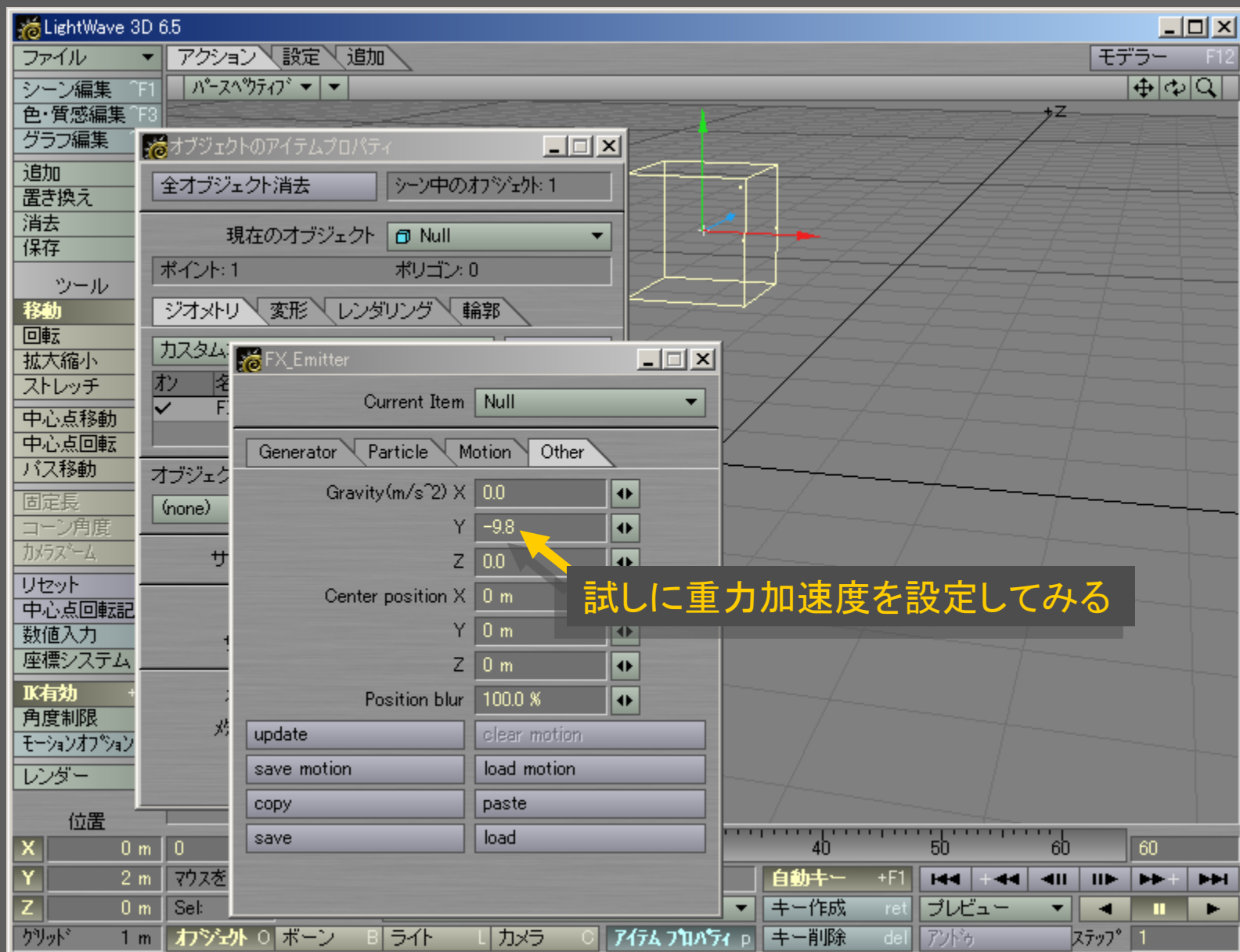


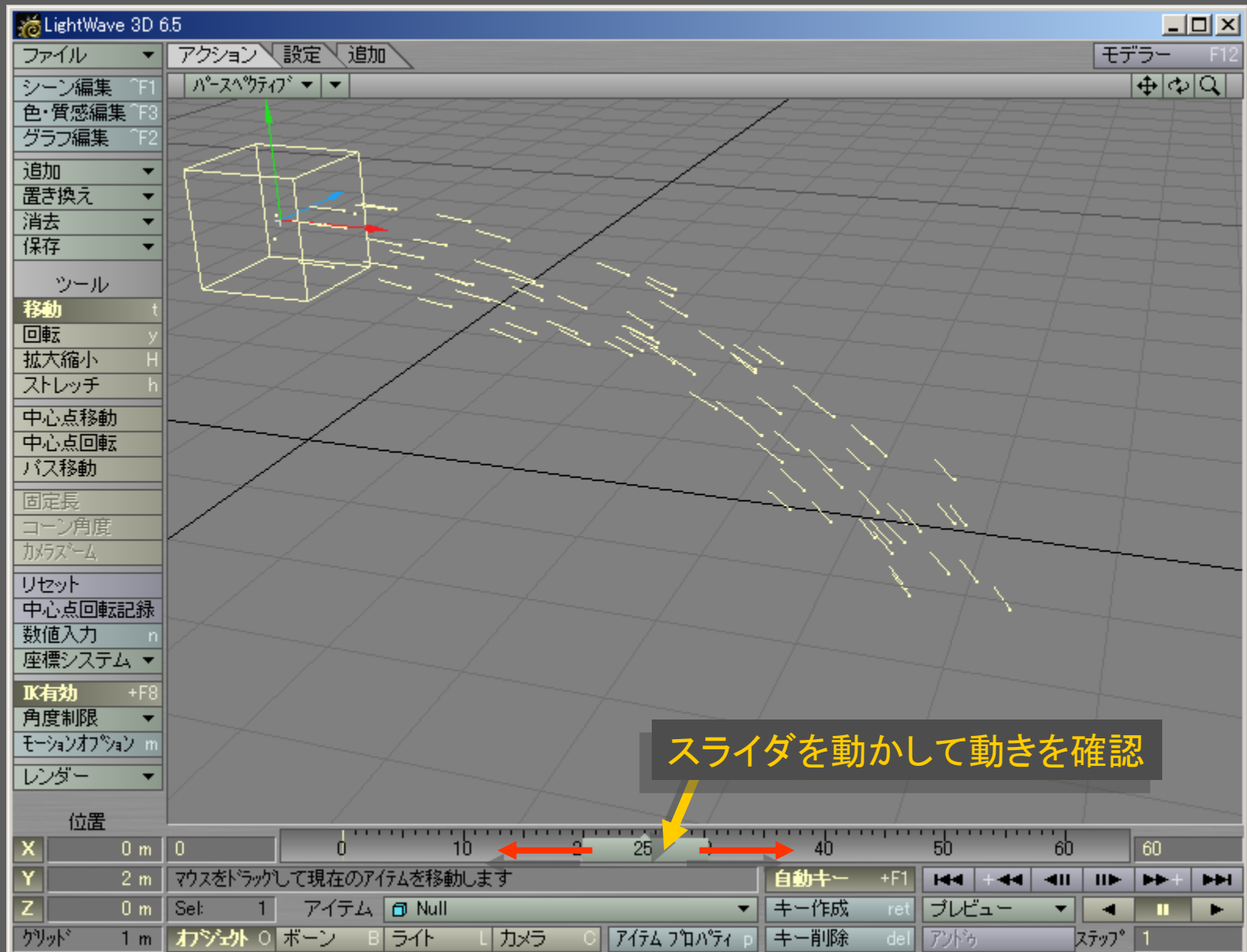












LightWave 3D 6.5

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

画像編集 F4

オブジェクト

パッチレベル

メッシュ解像度

モーフ量

ボーン

スケルトン変換

ボーン有効

固定位置記録

ライト

全照明

ライト種

レンダリング

フルオプション

カメラ

範囲限定

範囲調整

特殊効果

背景 F6

ボリュームメトリクス F6

合成 F7

イメージプロセス F8

レンダラー

位置

X 0 m 0 0 10 2 25

Y 2 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 Null

クリップ 1 m 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

キー作成 ret プレビュー

キー削除 del アンドウ ステップ 1

(1)「設定」タブに切り替える

(2)「ボリュームメトリクス」をクリック

(3)「ボリュームメトリクスプラグイン追加」→HyperVoxelFilter

特殊効果

背景 ウォリュームメトリクス 合成 プロセッシング

フォグ種 オフ

最短距離 0 m

最長距離 1 m

最小量 0.0 %

最大量 100.0 %

背景色を使用

フォグ色 130 130 140

✓ ウォリュームメトリクスアンチ

ウォリュームメトリクスプラグイン追加 除去

オン	名称
✓	HyperVoxels 3.0
	HyperVoxelsFilter
	Ground Fog

