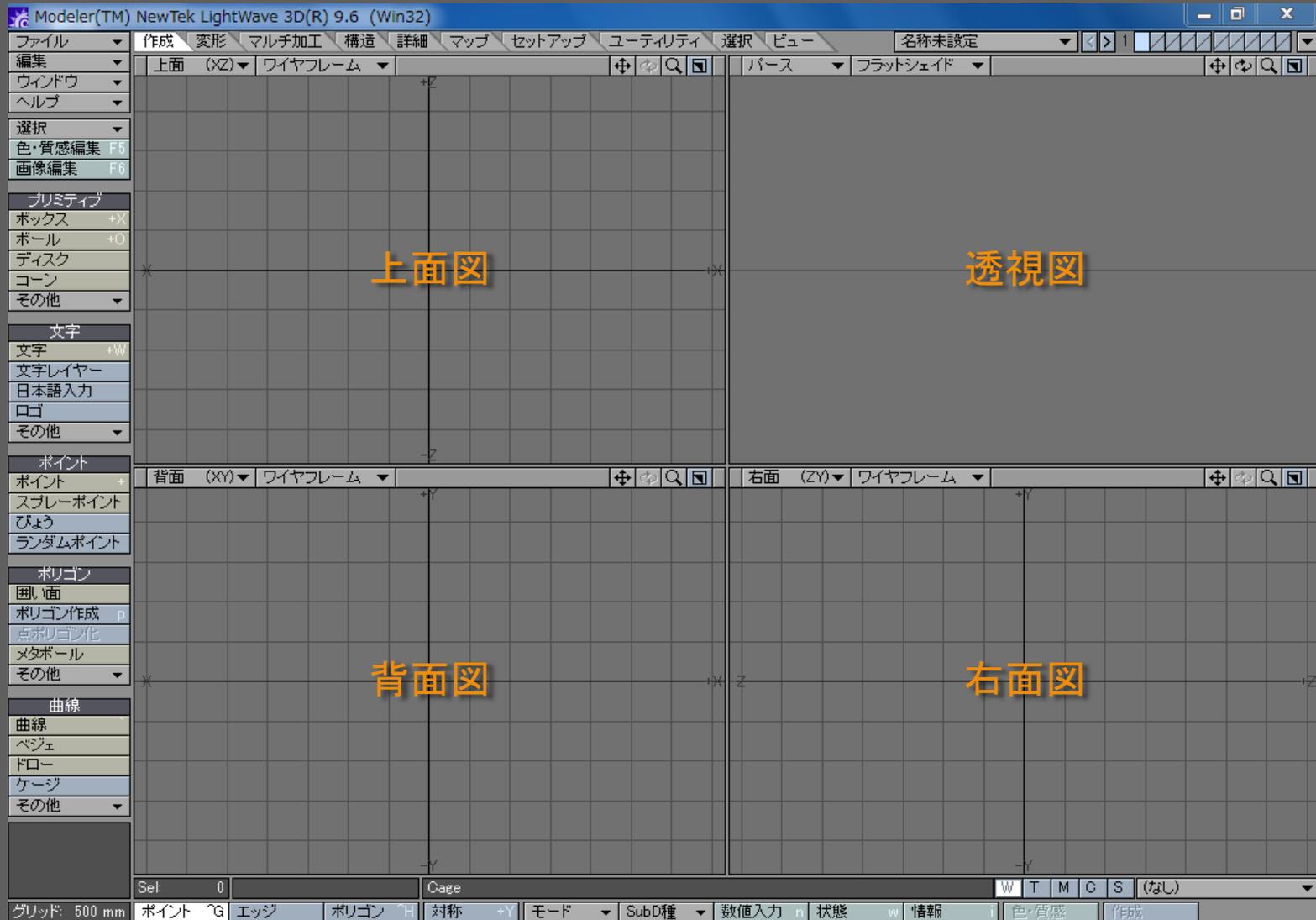


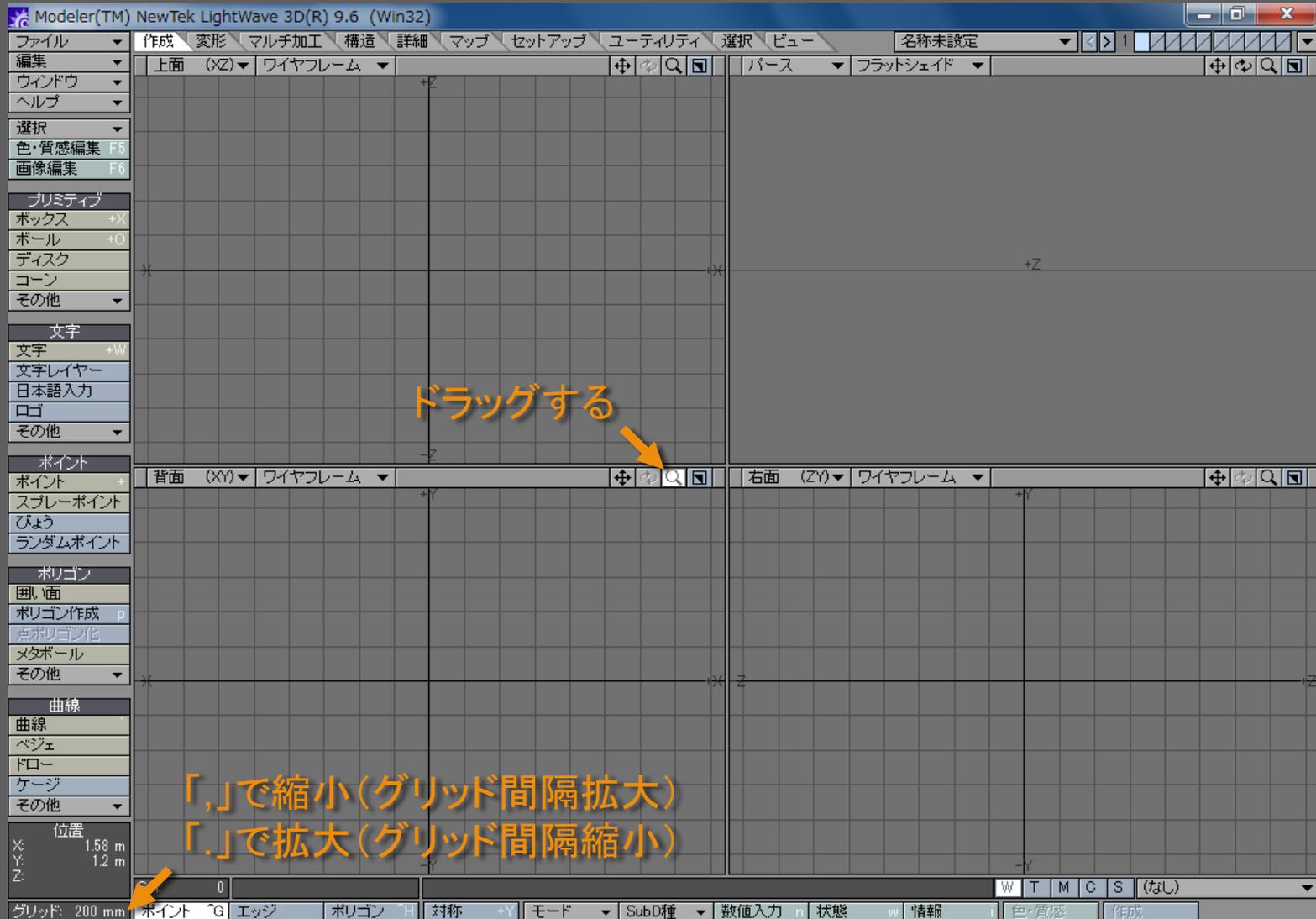
ロボットみたいなもの

メディアデザイン演習

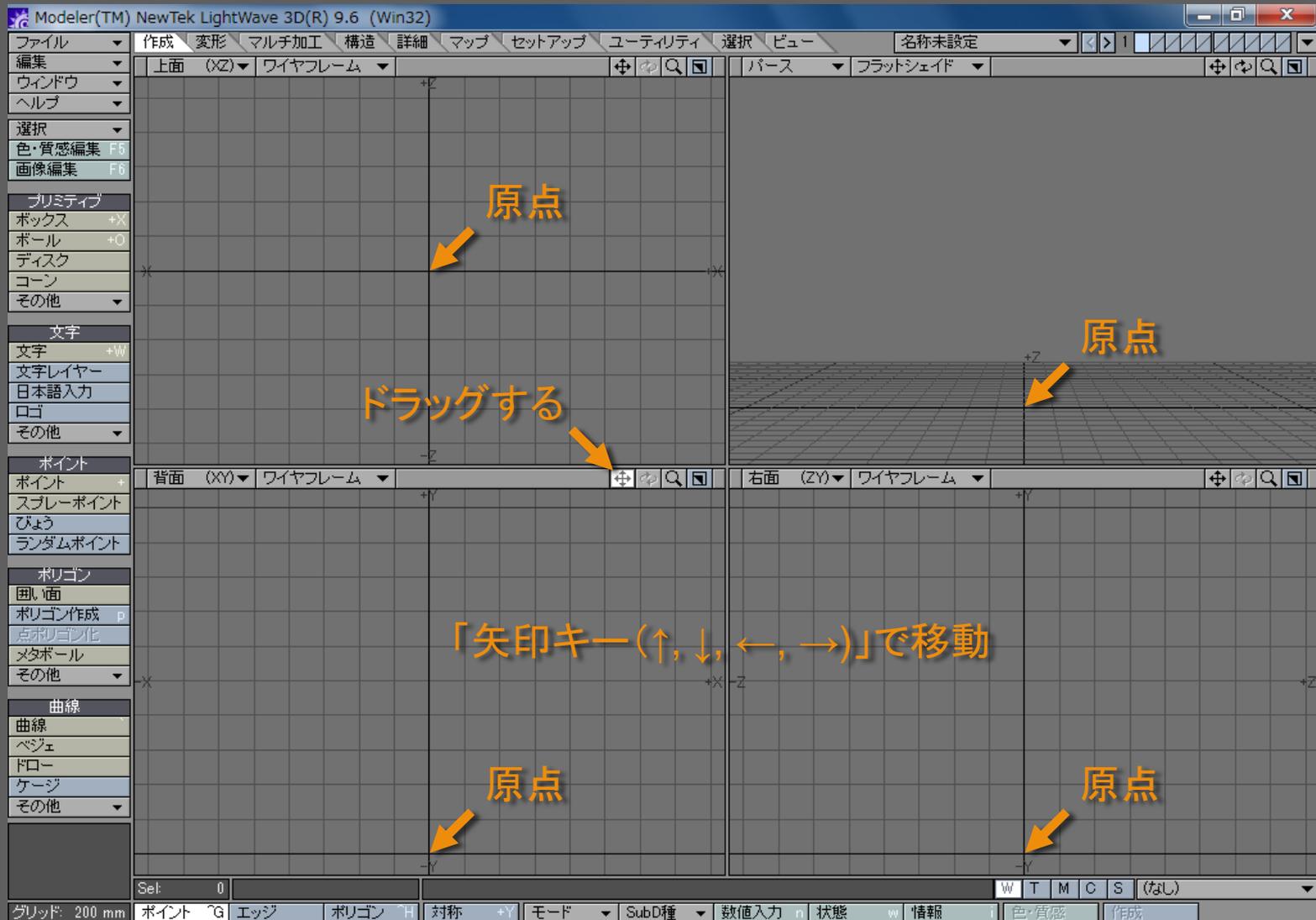
# 「モデラー」を起動する



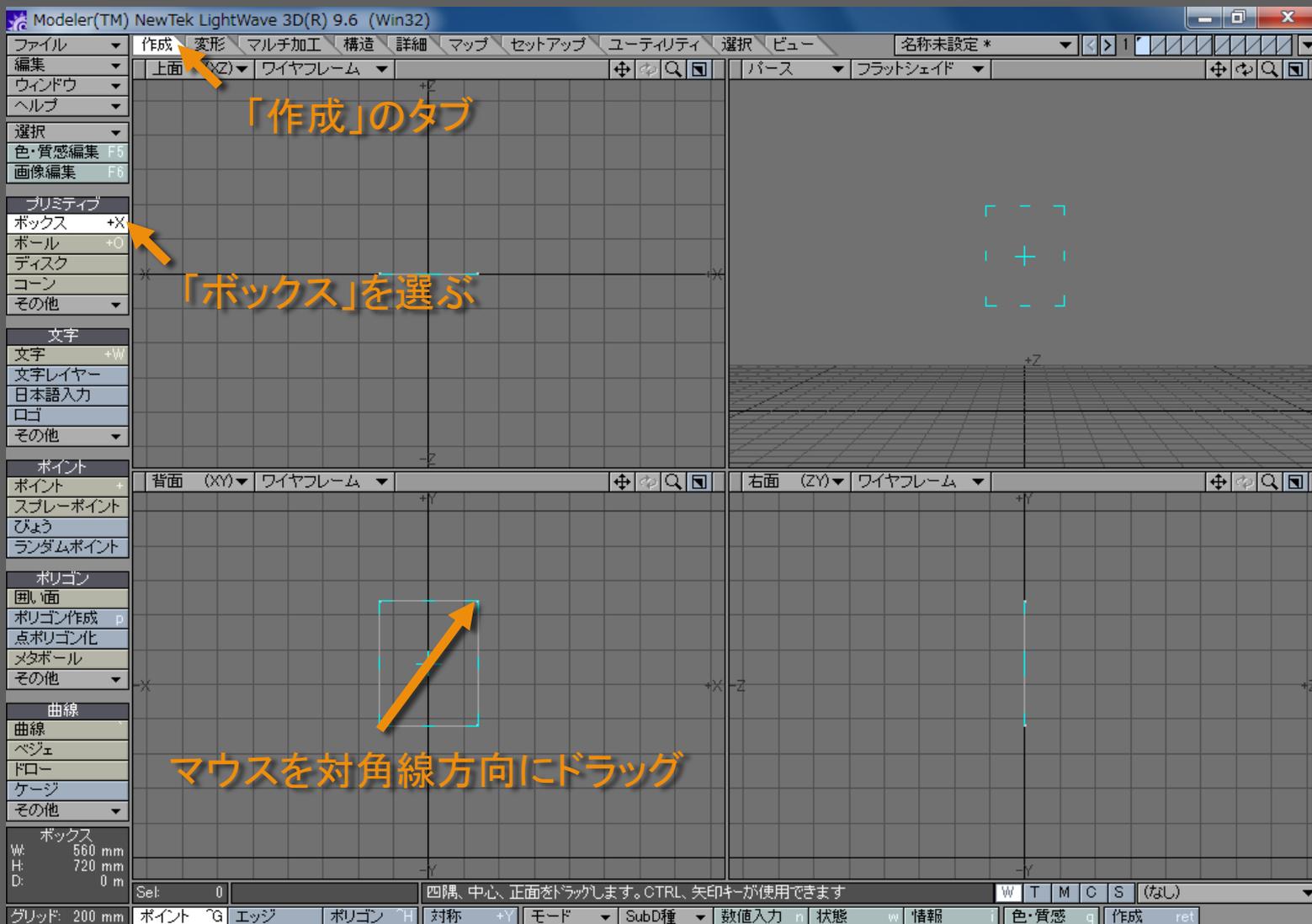
# グリッドの間隔を調整する



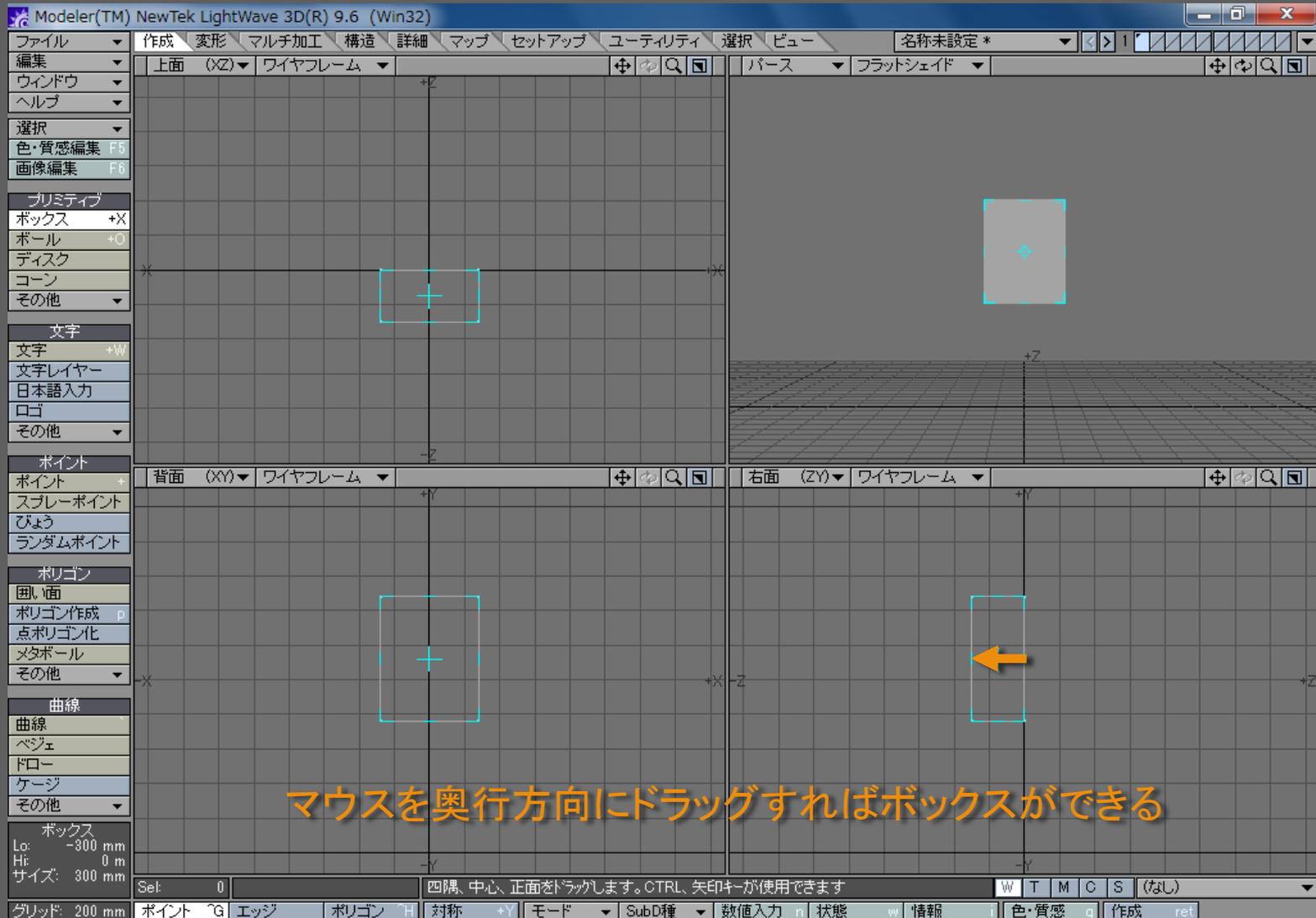
# 原点位置を調整する



# 「ボックス」を選んでマウスをドラッグする

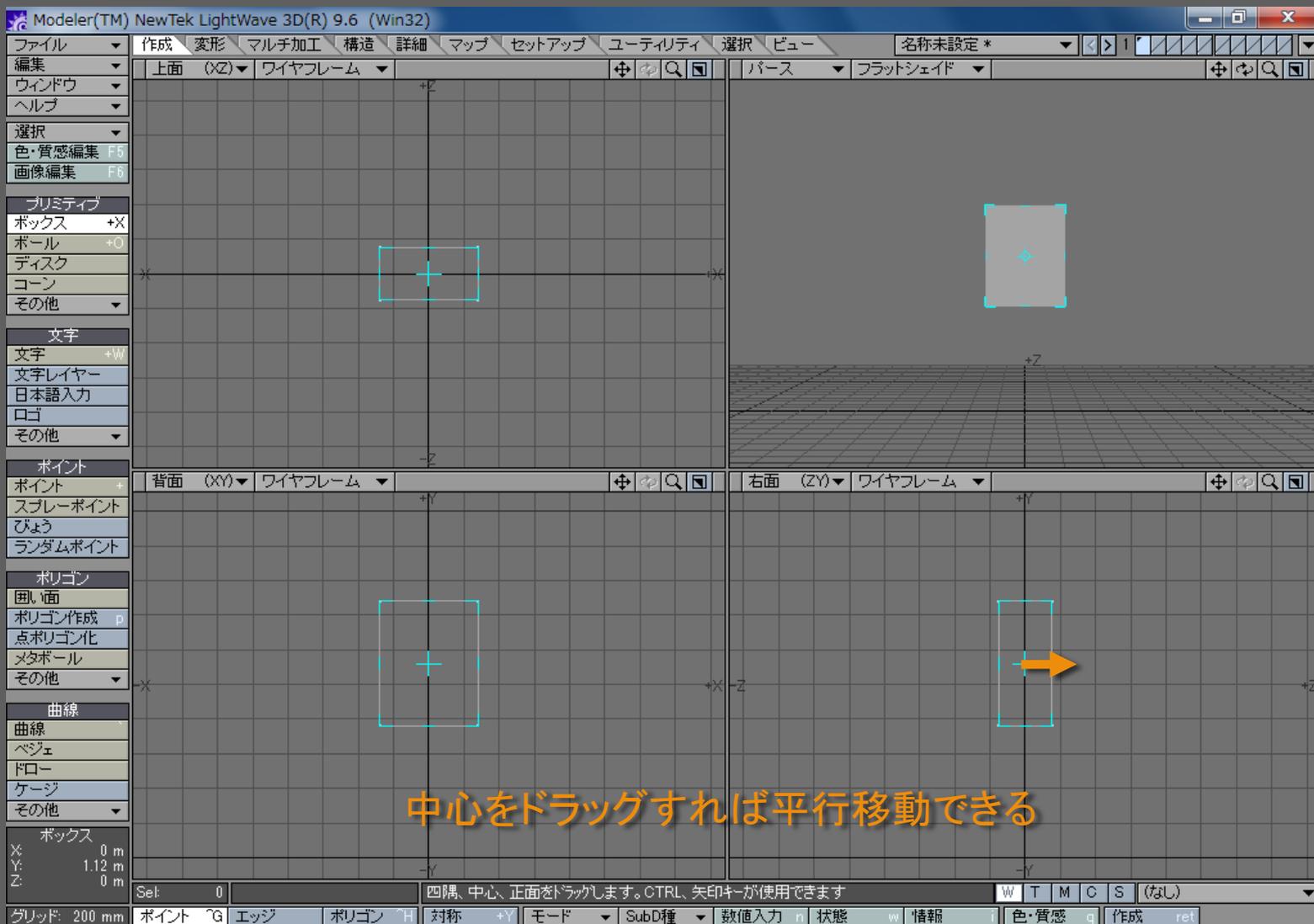


# 奥行方向にドラッグする



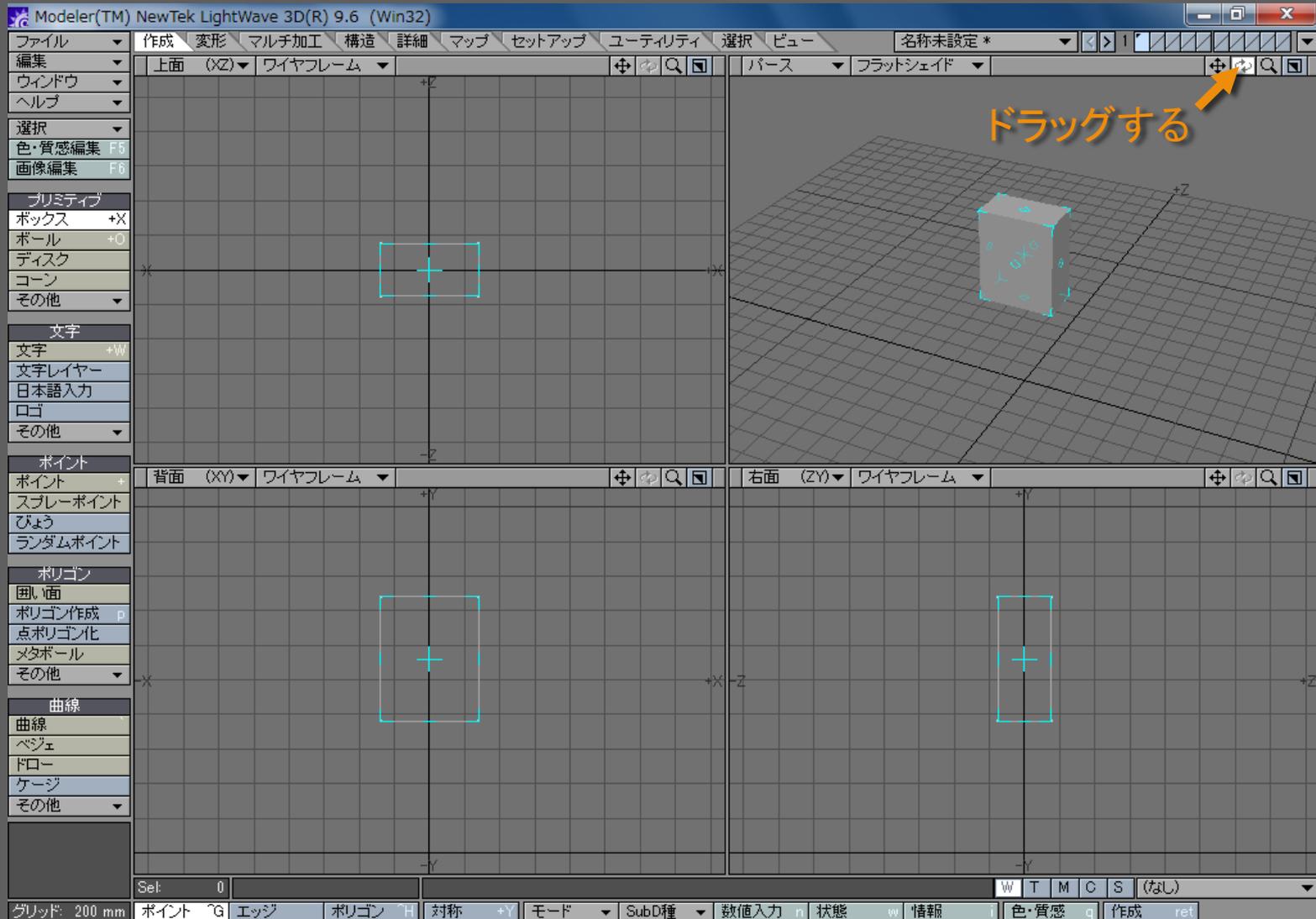
マウスを奥行方向にドラッグすればボックスができる

# 中心をドラッグして移動する

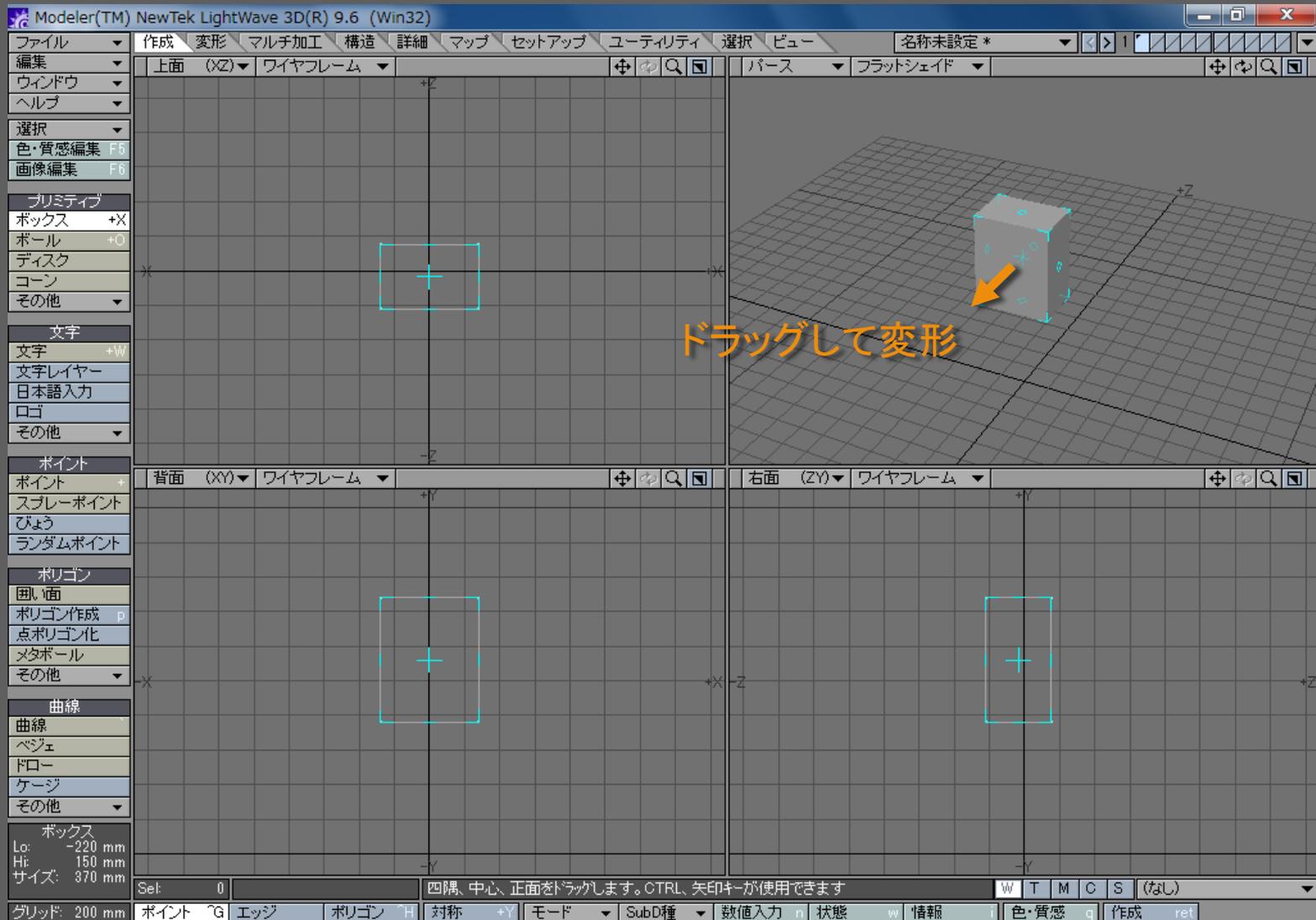


中心をドラッグすれば平行移動できる

# 斜め方向から見てみる



# 透視(パース)図でも変形できる



# 「ボックス」の数値入力ウィンドウを開く

チェックを入れると  
角がシャープになる

分割率を大きくすると  
角が丸くなる

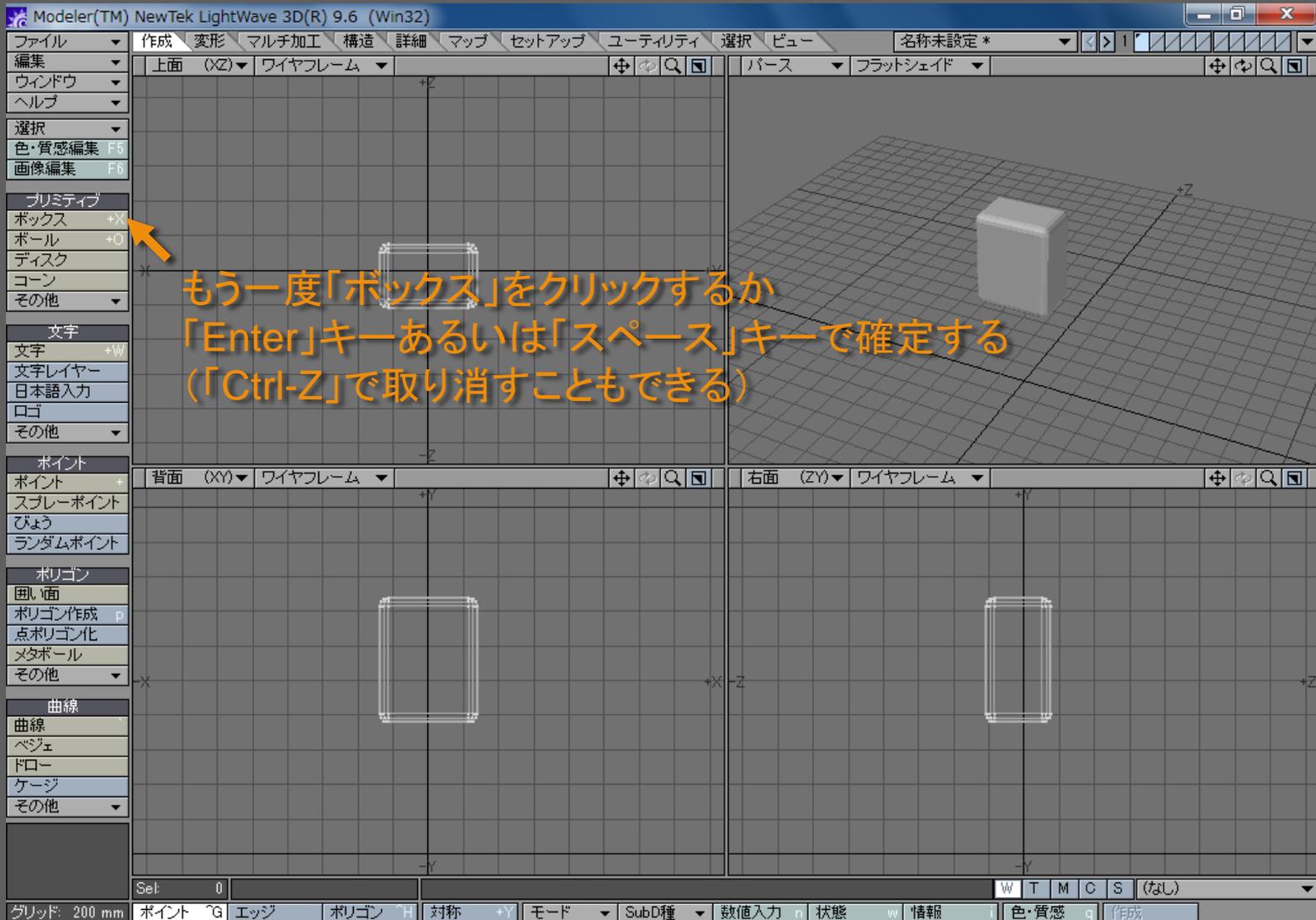
位置やサイズを  
直接指定できる

半径を大きくすると  
角が取れる

「数値入力」をクリックするか  
「n」をタイプ

項目	値
Width	560 mm
Height	720 mm
Depth	370 mm
中心 X	0 m
Y	1.12 m
Z	-95 mm
半径	50 mm
局部分割率	3
分割数 X	1
Y	1
Z	1

# 「Enter」「スペース」で確定する



# 「色・質感」を指定する

「名称」を書き換える

「スムーズング」にチェックを入れると曲面が滑らかになる

とりあえず色を決める  
細かな設定は「色・質感編集」で行う

「色・質感」をクリックするか「q」をタイプ

色・質感 (サーフェイスの色・質感設定)

名称: Body

デフォルトに設定  初期色に設定

色: 128 128 192

拡散レベル: 100.0 %

反射率: 0.0 %

スムーズング

色の設定

基本色(B):

作成した色(C):

色合い(E): 160 赤(R): 128  
鮮やかさ(S): 81 緑(G): 128  
色 | 純色(O) 明るさ(L): 151 青(B): 192

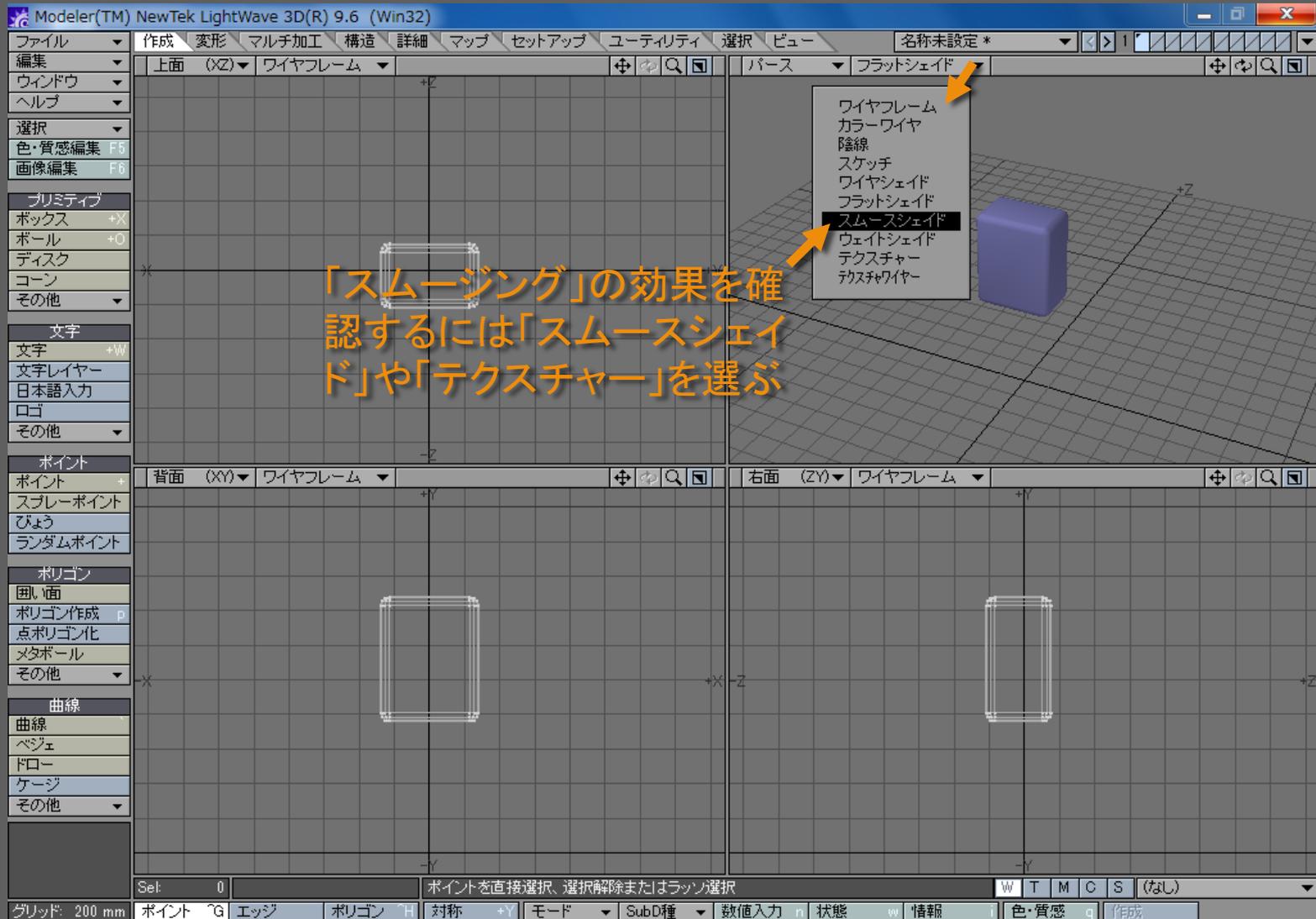
色の追加(A)

色・質感 (サーフェイスの色・質感設定)

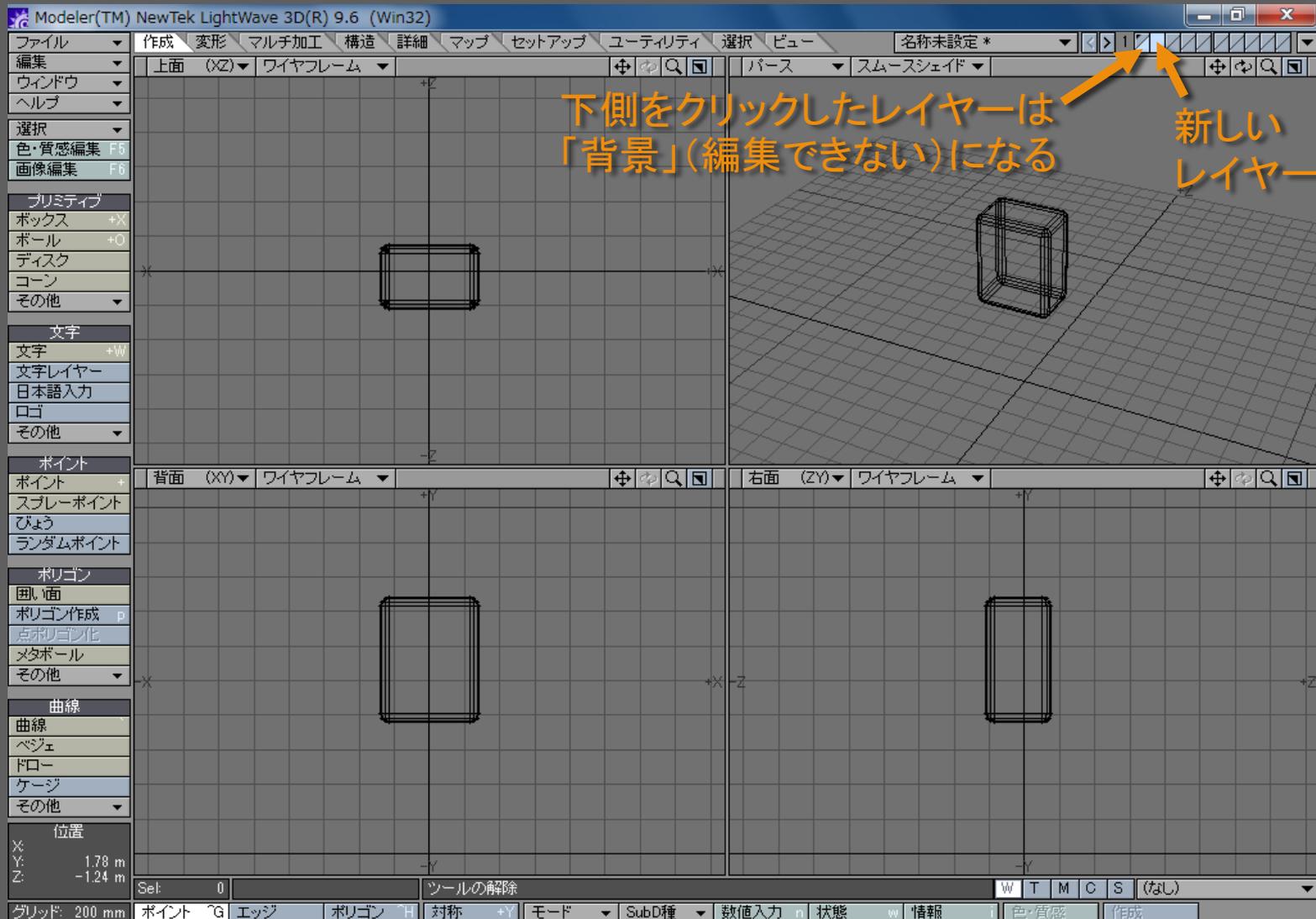
対称 +Y モード SubD種 数値入力 n 状態 w 情報

色・質感 q 作成

# 「スムーズシェイド」で表示する



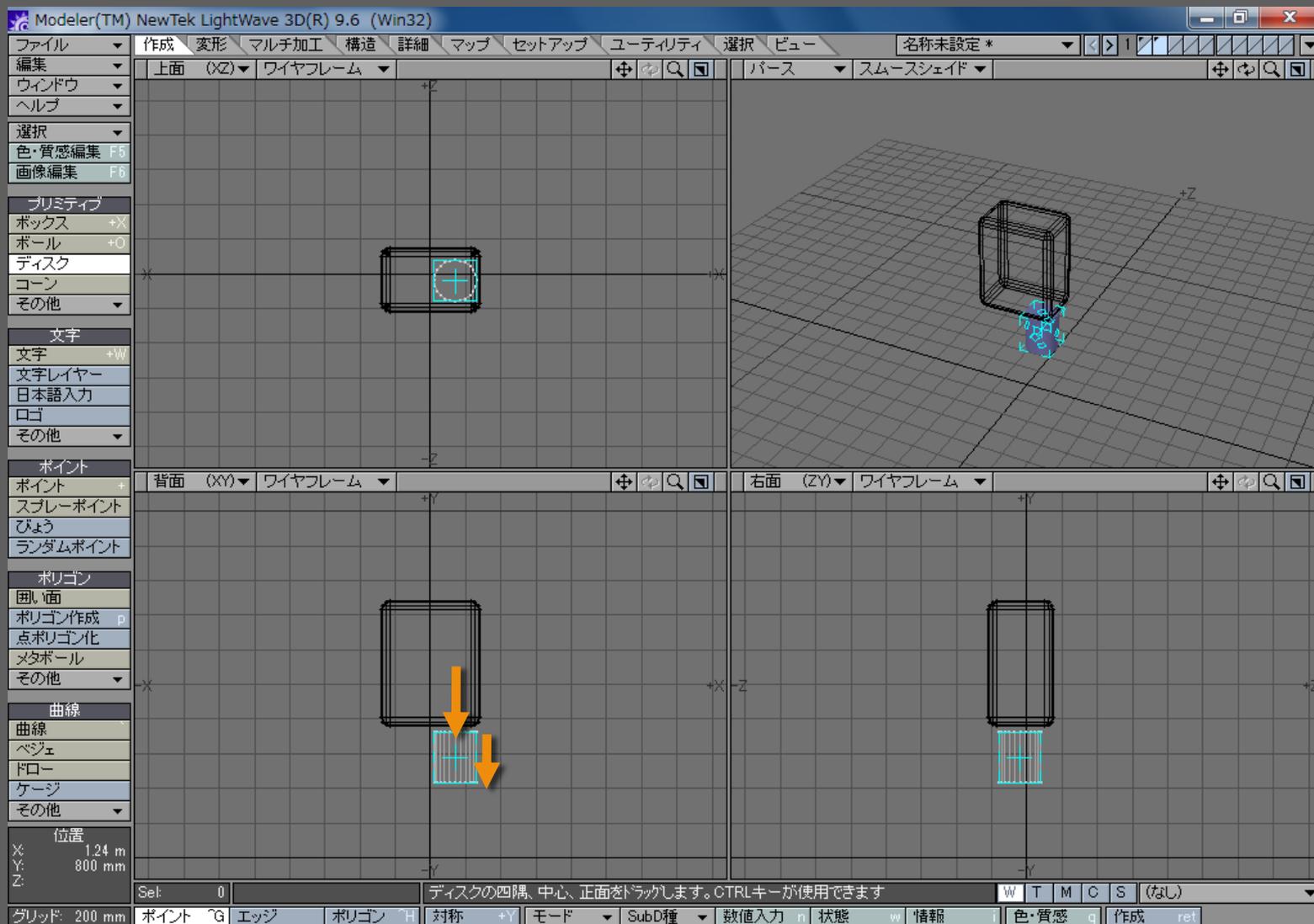
# レイヤーを切り替える



# 「ディスク」を選んでマウスをドラッグする



# 「ディスク」に厚みをつけて平行移動する



# 「ディスク」の数値入力ウィンドウを開く

Modeler(TM) NewTek LightWave 3D(R) 9.6 (Win32)

ファイル 作成 変形 マルチ加工 構造 詳細 マップ セットアップ ユーティリティ 選択 ビュー 名称未設定 \*

編集 ウィンドウ ヘルプ

選択 色・質感編集 F5 画像編集 F6

プリミティブ ボックス +% ボール +O ディスク コーン その他

文字 文字 +W 文字レイヤー 日本語入力 ロゴ その他

ポイント 背面 (XY) ワイヤフレーム

ポイント + スプレーポイント びょう ランダムポイント

ポリゴン 囲い面 ポリゴン作成 点ポリゴン化 メタボール その他

曲線 曲線 ベジェ ドロー ケージ その他

Sel: 0

グリッド: 200 mm ポイント G エッジ ポリゴン H 対称 +Y モード SubD種 数値入力 n 状態 W T M C S (なし)

色・質感 q 作成 ret

アクション

軸 X Y Z

サイド 24

分割数 1

底面 483.3908 mm

上面 726.6092 mm

中心 X 140 mm

Y 580 mm

Z -40 mm

半径 X 120 mm

Y 146.6092 mm

Z 120 mm

UV作成

中心軸の方向

「サイド」を多くすれば側面が滑らかになる

曲げたりするつもりなら分割数を増やしておく

位置やサイズを直接指定できる

「数値入力」をクリックするか「n」をタイプ

# 「色・質感」を指定する

「名称」を書き換える

「スムーズング」にチェックを入れると曲面が滑らかになる

とりあえず色を決める  
細かな設定は「色・質感編集」で行う

「色・質感」をクリックするか「q」をタイプ

色・質感 (サーフェイスの色・質感設定)

名称 Leg

デフォルトに設定  初期色に設定

色 064 000 128

拡散レベル 100.0 %

反射率 0.0 %

スムージング

色の設定

基本色(B):

作成した色(C):

色の作成(D) >>

色合(λ)(E): 180 赤(R): 64

鮮やかさ(S): 240 緑(G): 0

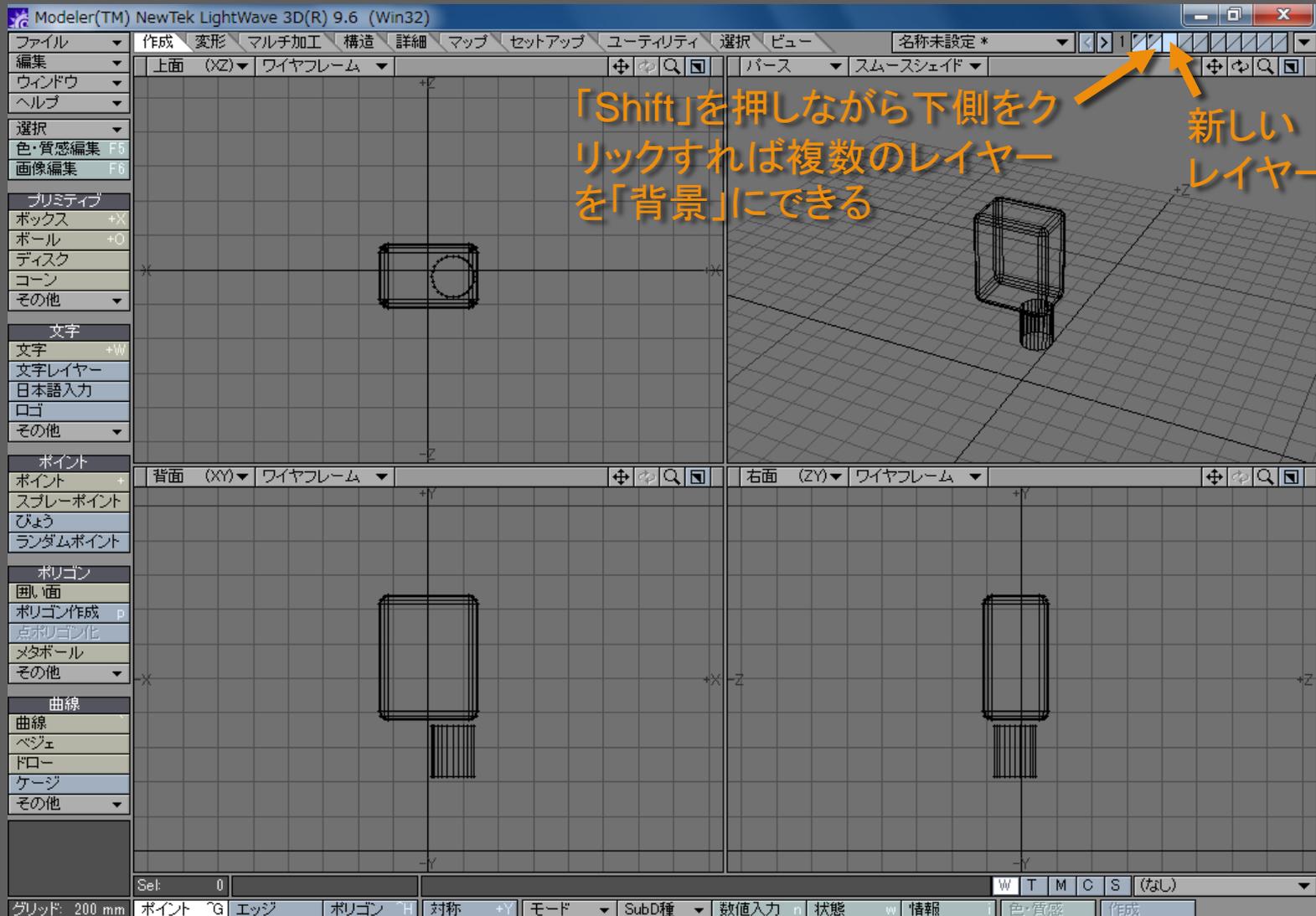
色 | 純色(O) 明るさ(L): 60 青(U): 128

色の追加(A)

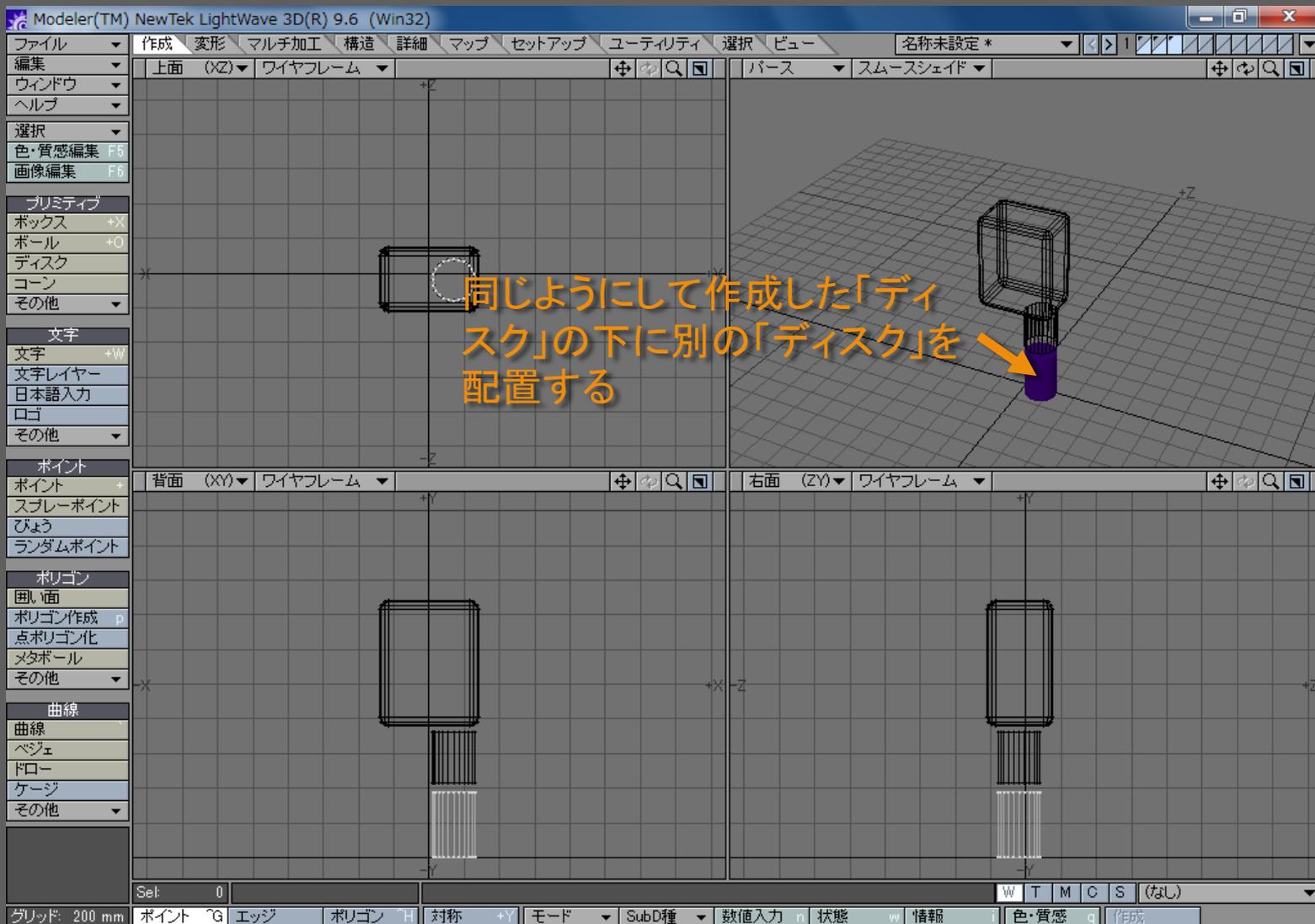
色・質感 (サーフェイスの色・質感設定)

色・質感 q

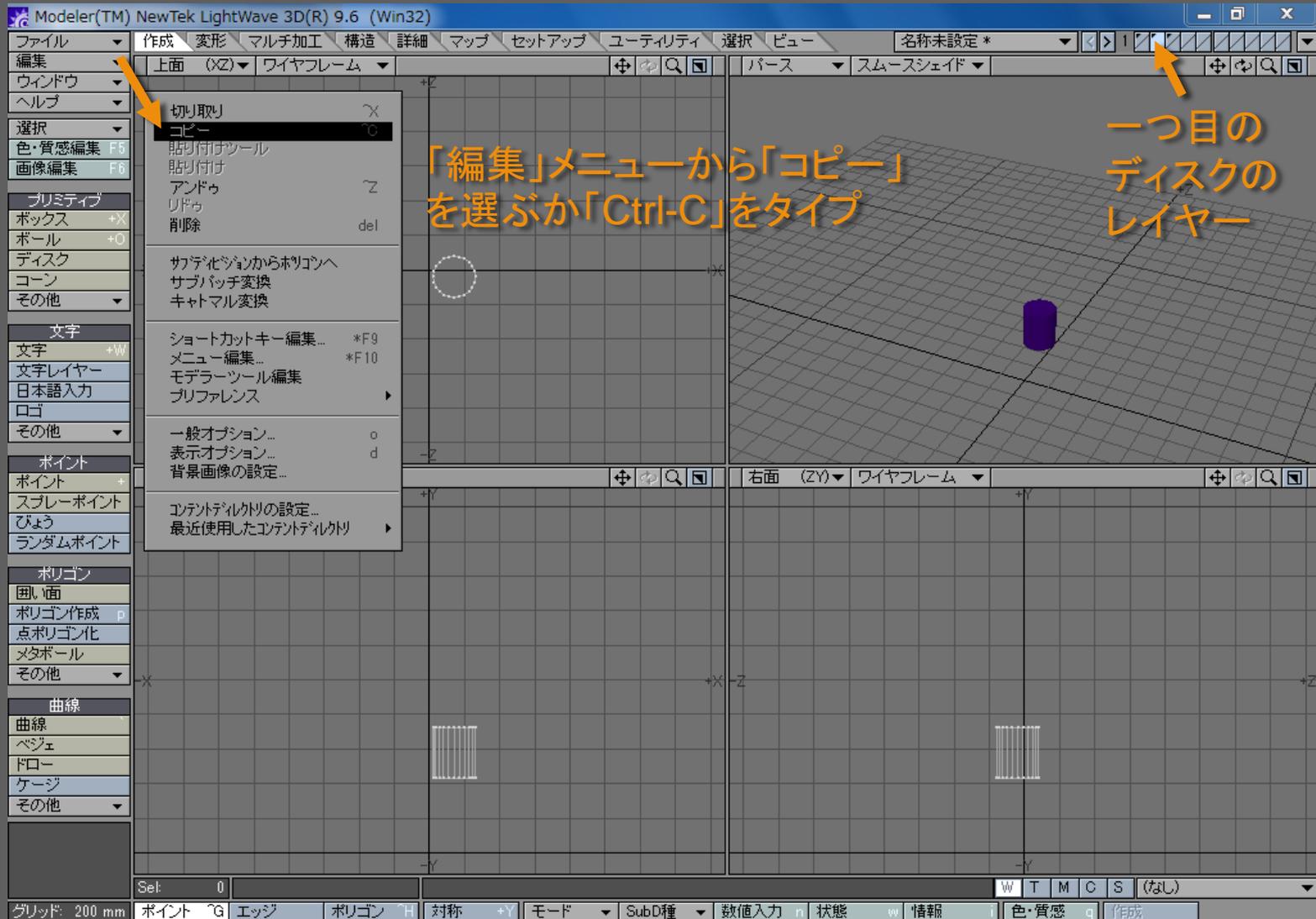
# レイヤーを切り替える



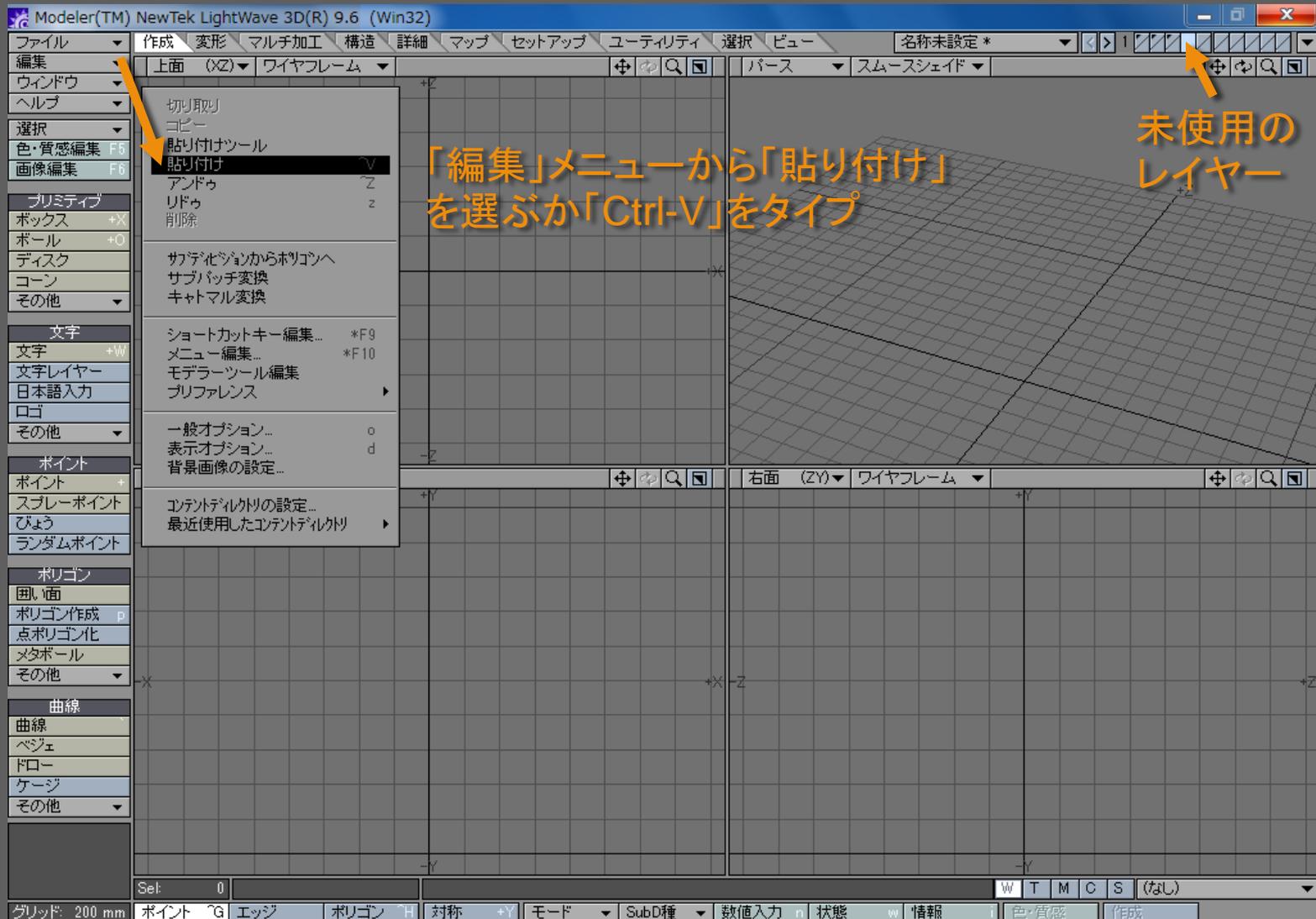
# 「ディスク」を追加する



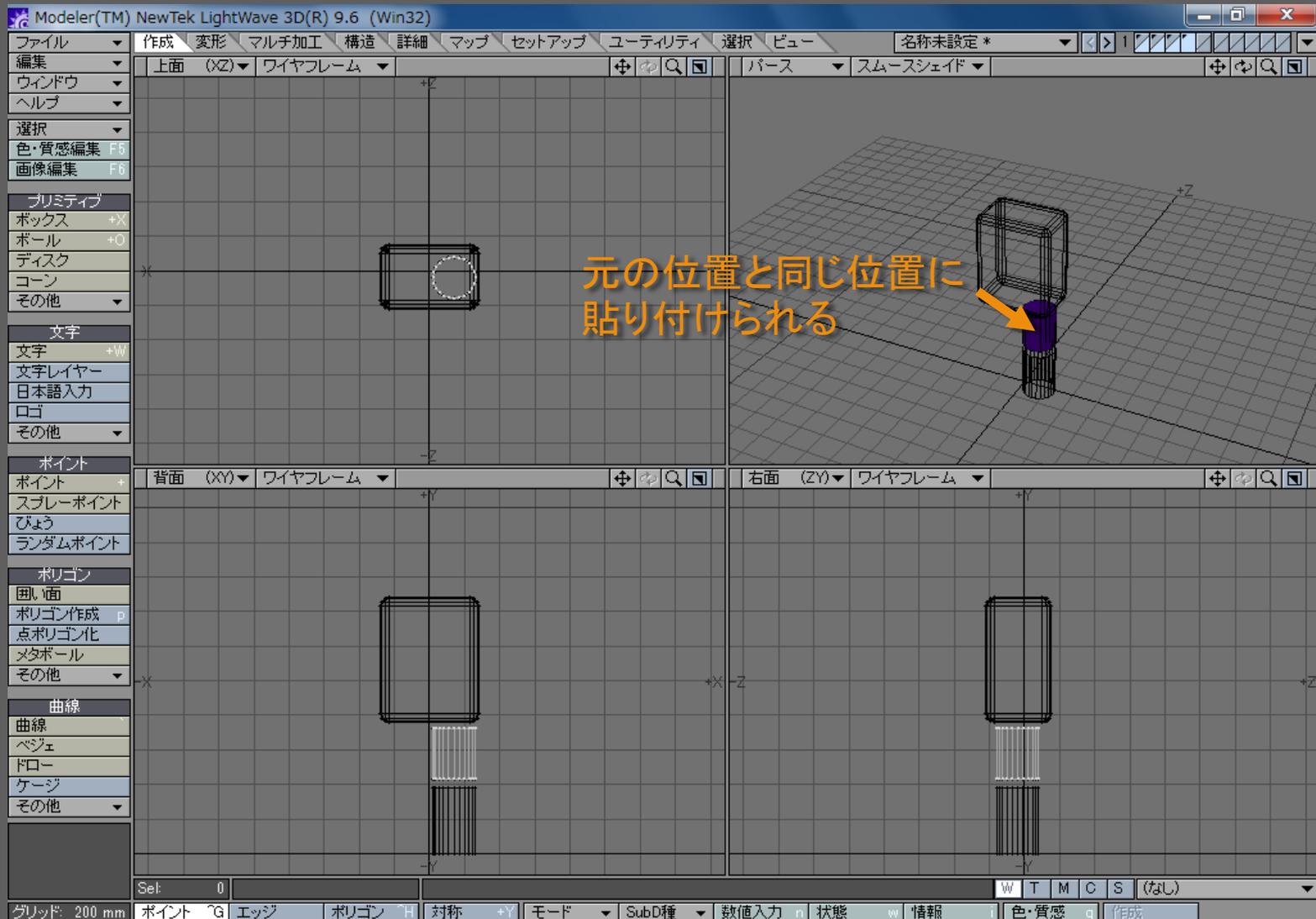
# レイヤーをコピーする



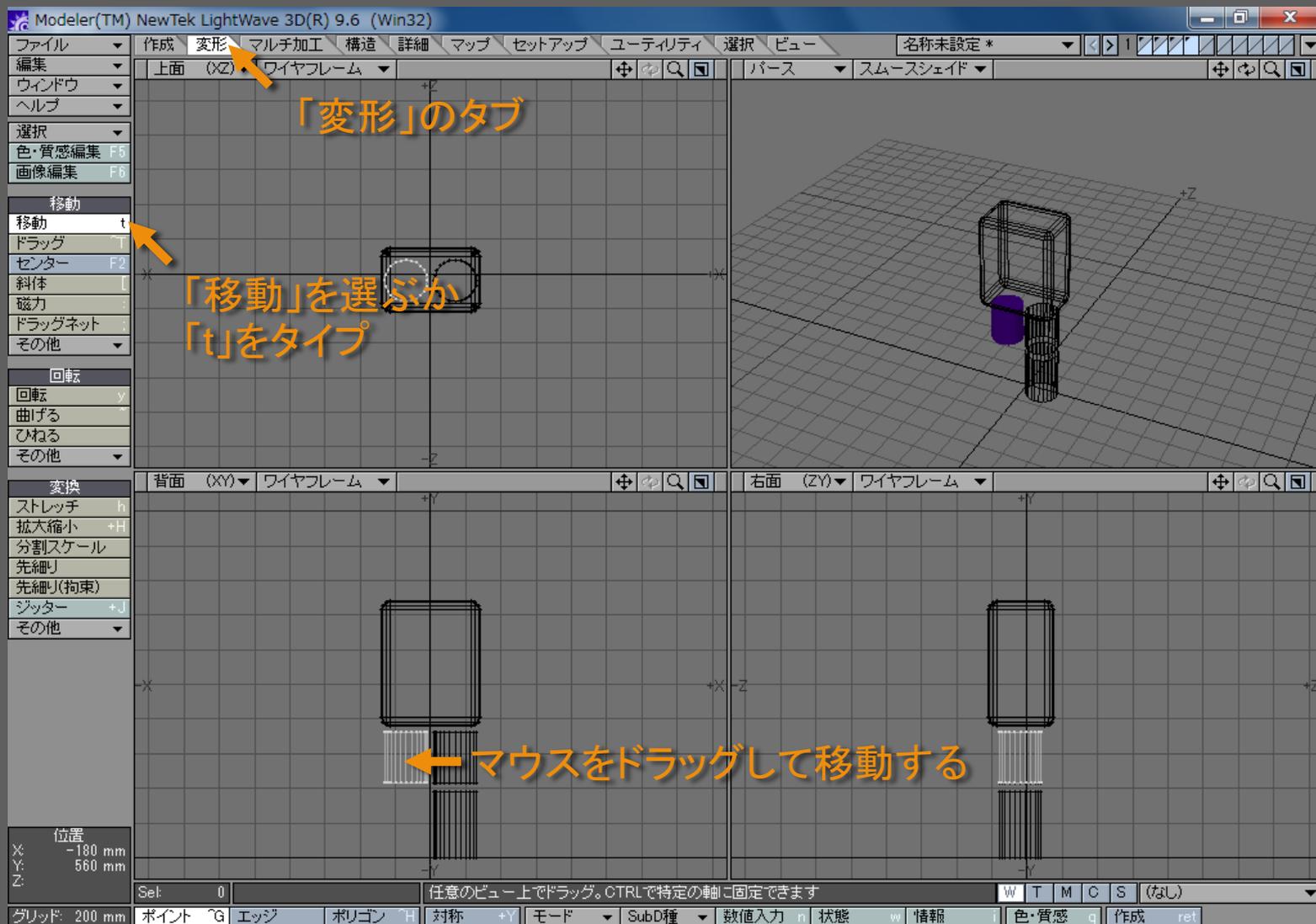
# 未使用のレイヤーに貼り付ける



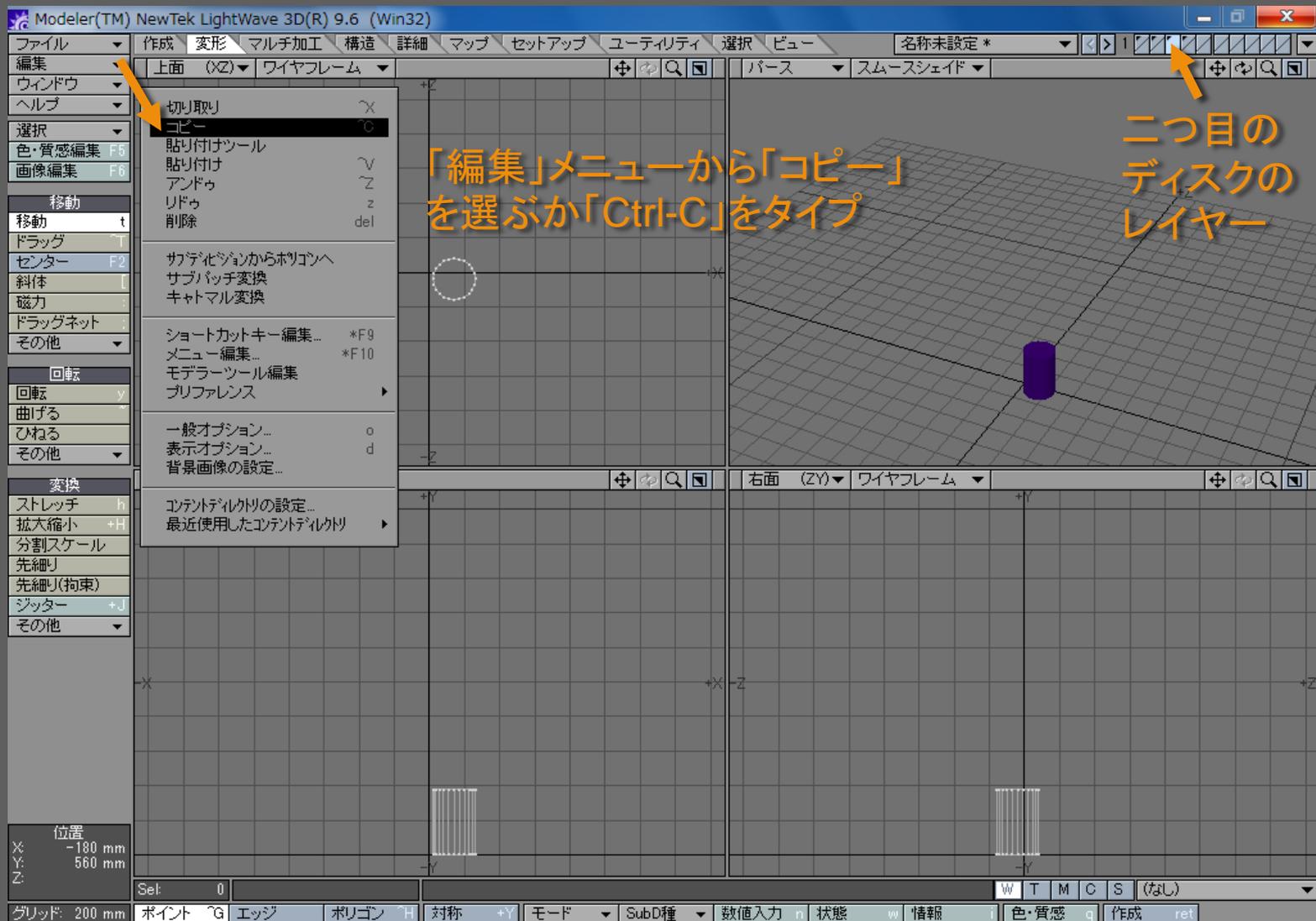
# 貼り付けた結果



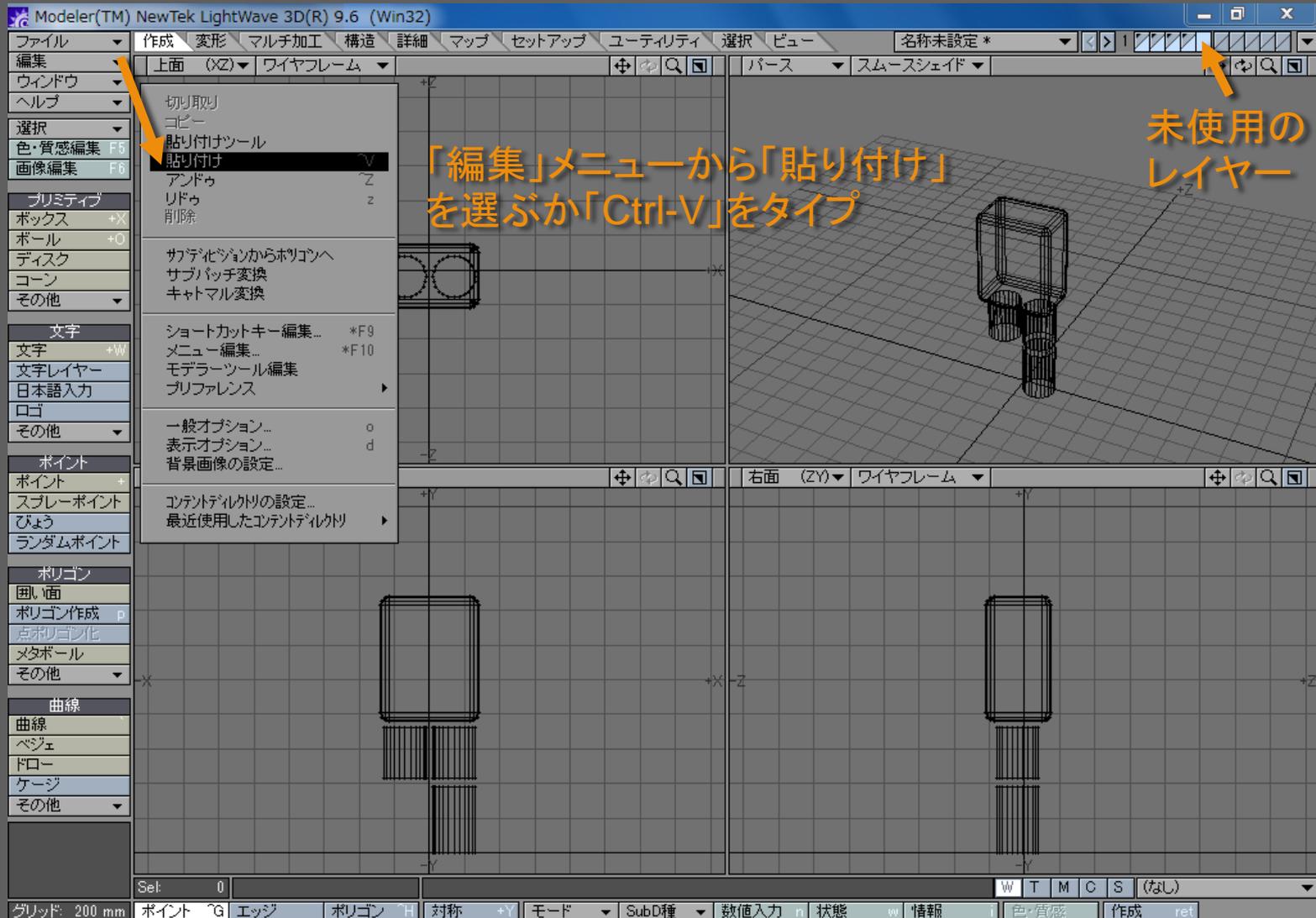
# 貼り付けた「ディスク」を移動する



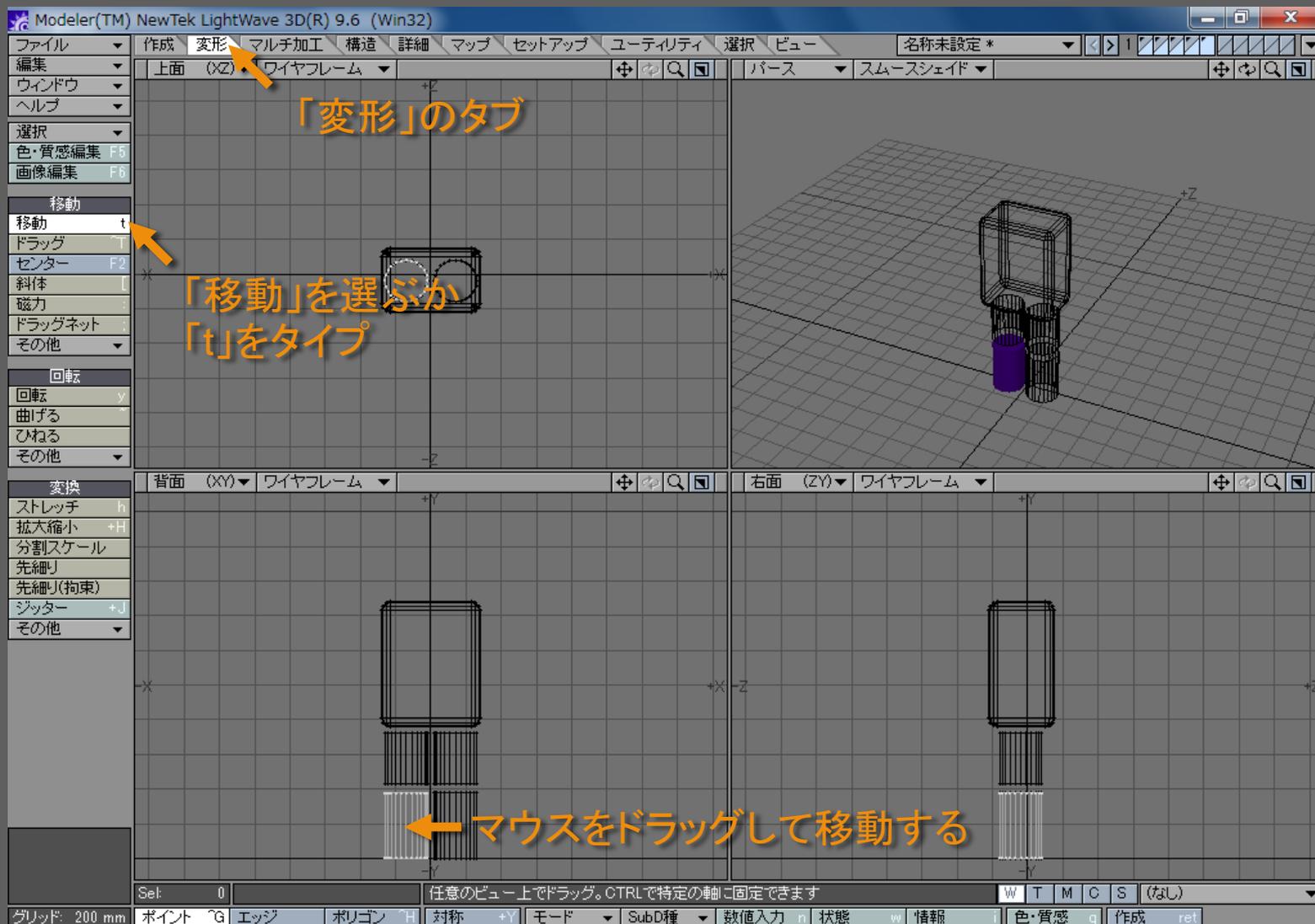
# 二つ目の「ディスク」をコピーする



# 未使用のレイヤーに貼り付ける



# 貼り付けた「ディスク」を移動する



# 「ボックス」を作成する

「作成」のタブ

「ボックス」を選ぶ

角に丸みをつけないなら「半径」を0, 「局部の分割数」を1にする

マウスを対角線方向にドラッグ

「数値入力」をクリックするか「n」をタイプ

Modeler(TM) NewTek LightWave 3D(R) 9.6 (Win32)

ファイル 作成 変形 マルチ加工 構造 詳細 マップ セットアップ ユーティリティ 選択 ビュー 名称未設定 \*

編集 ウィンドウ ヘルプ

選択 色・質感編集 F5 画像編集 F6

プリミティブ

- ボックス +X
- ボール +O
- ディスク
- コーン
- その他

文字

- 文字 +W
- 文字レイヤー
- 日本語入力
- ロゴ
- その他

ポイント

- ポイント
- スプレーポイント
- びょう
- ランダムポイント

ポリゴン

- 囲い面
- ポリゴン作成
- 点ポリゴン化
- メタボール
- その他

曲線

- 曲線
- ベジェ
- ドロウ
- ケージ
- その他

数値入力: ボックス

アクション

サイズ 範囲

Width 0 m

Height 150 mm

Depth 150 mm

中心 X 0 m

Y 1.295 m

Z -95 mm

軸 X Y Z

スムーズなエッジ

半径 0 m

局部の分割率 1

分割数 X 1

Y 1

Z 1

UV作成

グリッド: 200 mm

Sel: 0

ポイント G エッジ ポリゴン H 対称 +Y モード SubD種 数値入力 n 状態 w 情報 色・質感 q 作成 ret

# 厚みをつけて色を設定する

色・質感 (サーフェイスの色・質感設定)

名称 Arm

デフォルトに設定  初期色に設定

色 128 000 255

拡散レベル 100.0 %

反射率 0.0 %

スムージング

OK

キャンセル

「スムージング」しないならチェックを外す

マウスをドラッグして厚みをつける

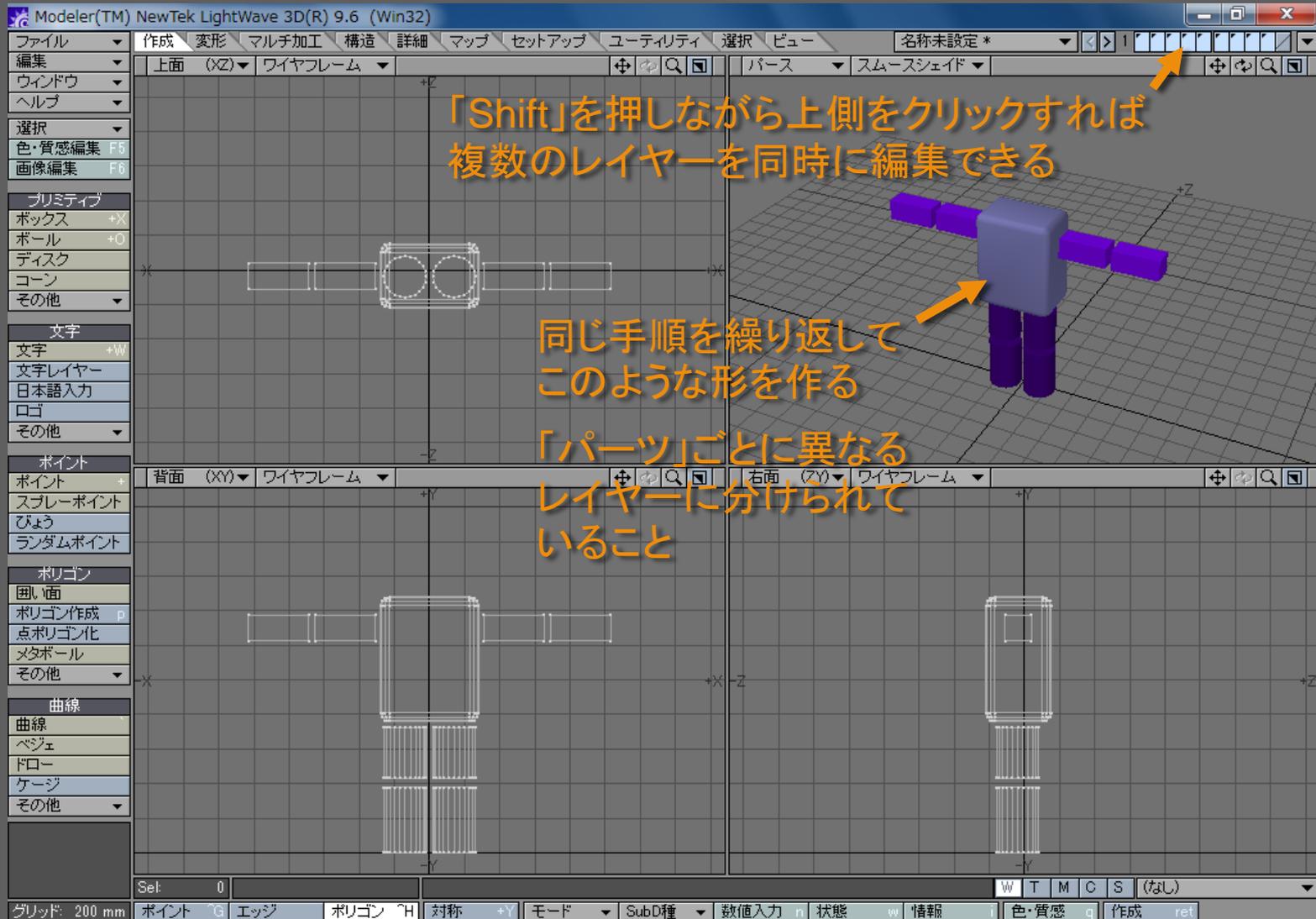
「色・質感」をクリックするか「q」をタイプ

色・質感 (サーフェイスの色・質感設定)

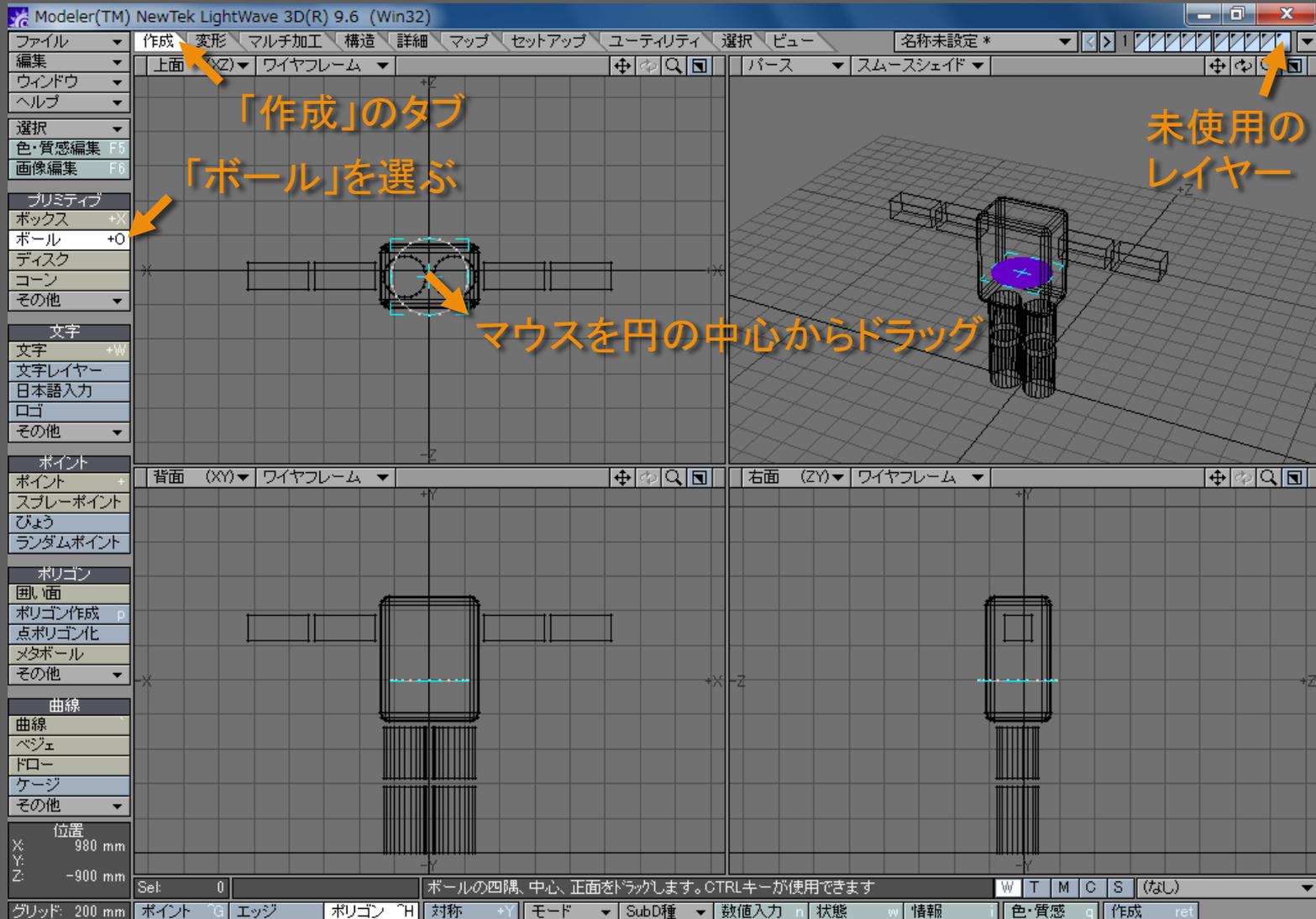
W T M C S (なし)

色・質感 q 作成

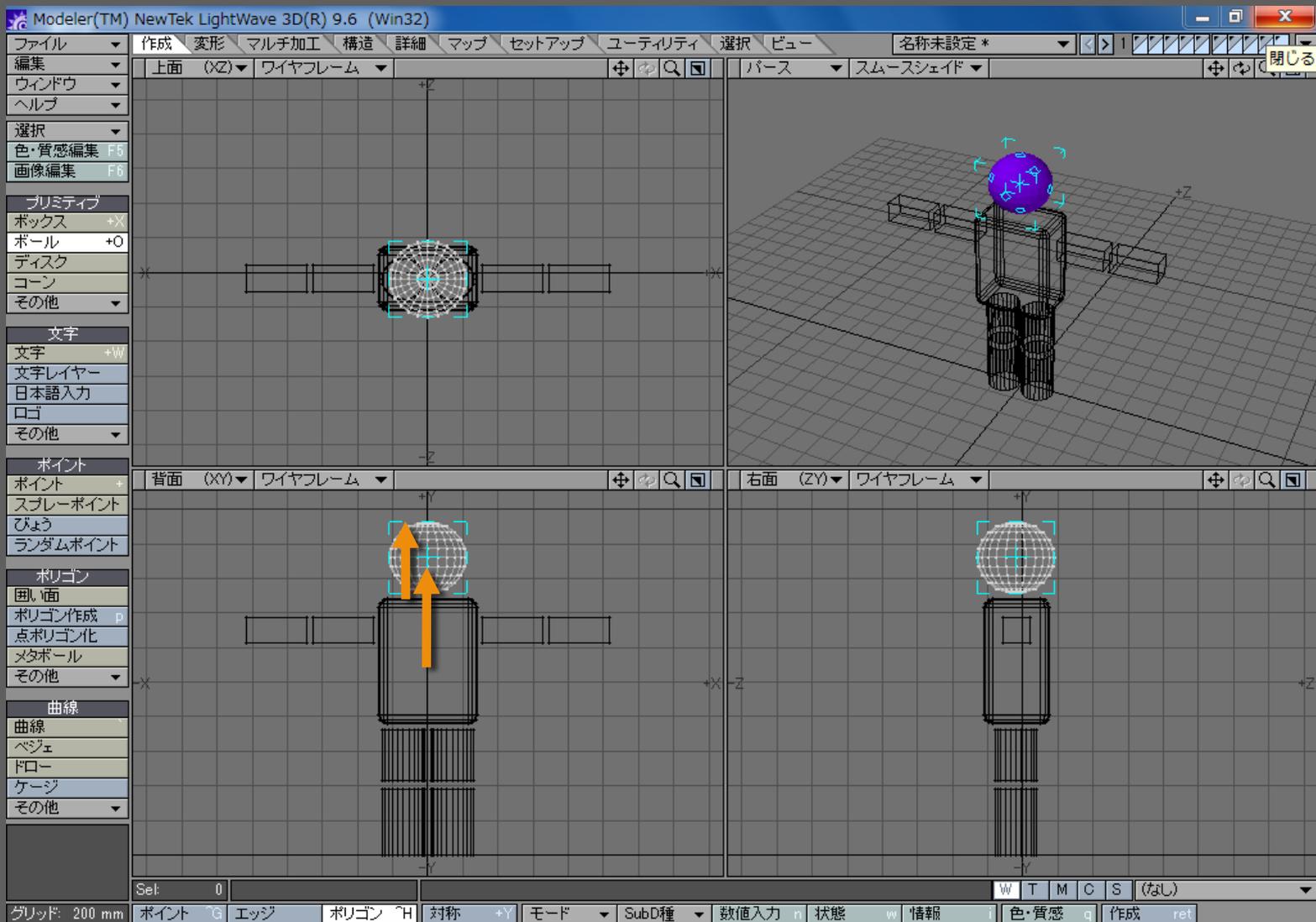
# 両腕をつける



# 「ボール」を作成する



# 「ボール」に厚みをつけて平行移動



# 「数値入力」で「モザイク」に切り替える

球を作るなら「モザイク」の方が少ないポリゴンで済む

「グローブ」は顔などのモデルリングのベースに使う

「数値入力」をクリックするか「n」をタイプ

数値入力: ボール

アクション

種別: グローブ **モザイク**

分割数: 3

中心 X: 0 m

Y: 1.72 m

Z: -40 mm

半径 X: 220 mm

Y: 206.7816 mm

Z: 220 mm

UVV作成

数値入力: n

# 「ボール」の色を設定する

「名称」を書き換える

「スムージング」にチェックを入れる

とりあえず色を決める  
細かな設定は「色・質感編集」で行う

「色・質感」をクリックするか「q」をタイプ

色・質感 (サーフェイスの色・質感設定)

名称 Head

デフォルトに設定

初期色に設定

色 255 223 195

拡散レベル 100.0 %

反射率 0.0 %

スムージング

色の設定

基本色(B):

作成した色(O):

色の作成(D) >>

色合(X(E)): 19 赤(R): 255

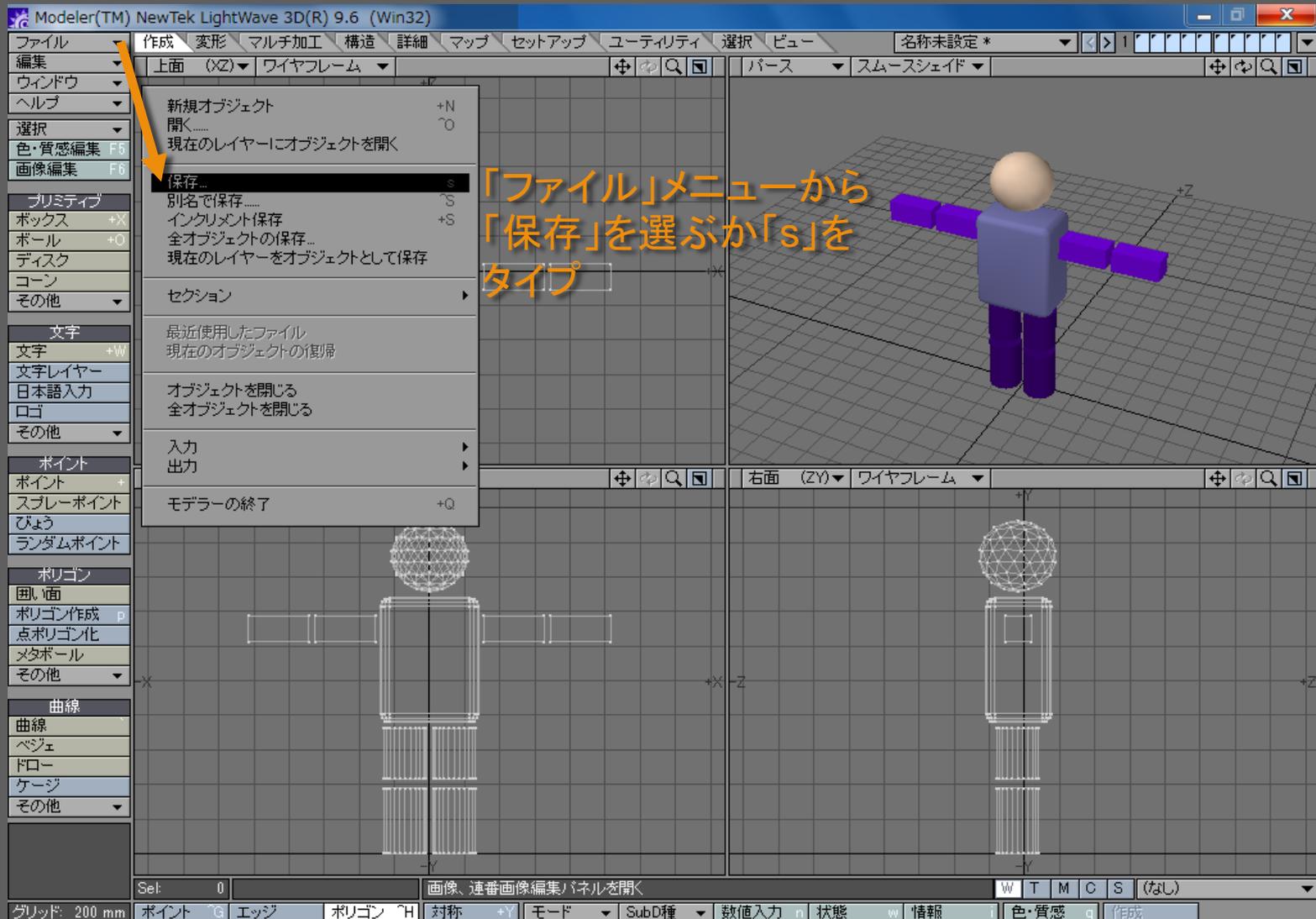
鮮やかさ(S): 240 緑(G): 223

色 | 純色(O) 明るさ(L): 212 青(U): 195

色の追加(A)

OK キャンセル

# オブジェクトを保存する



# 「デスクトップ」が「マイドキュメント」に保存

