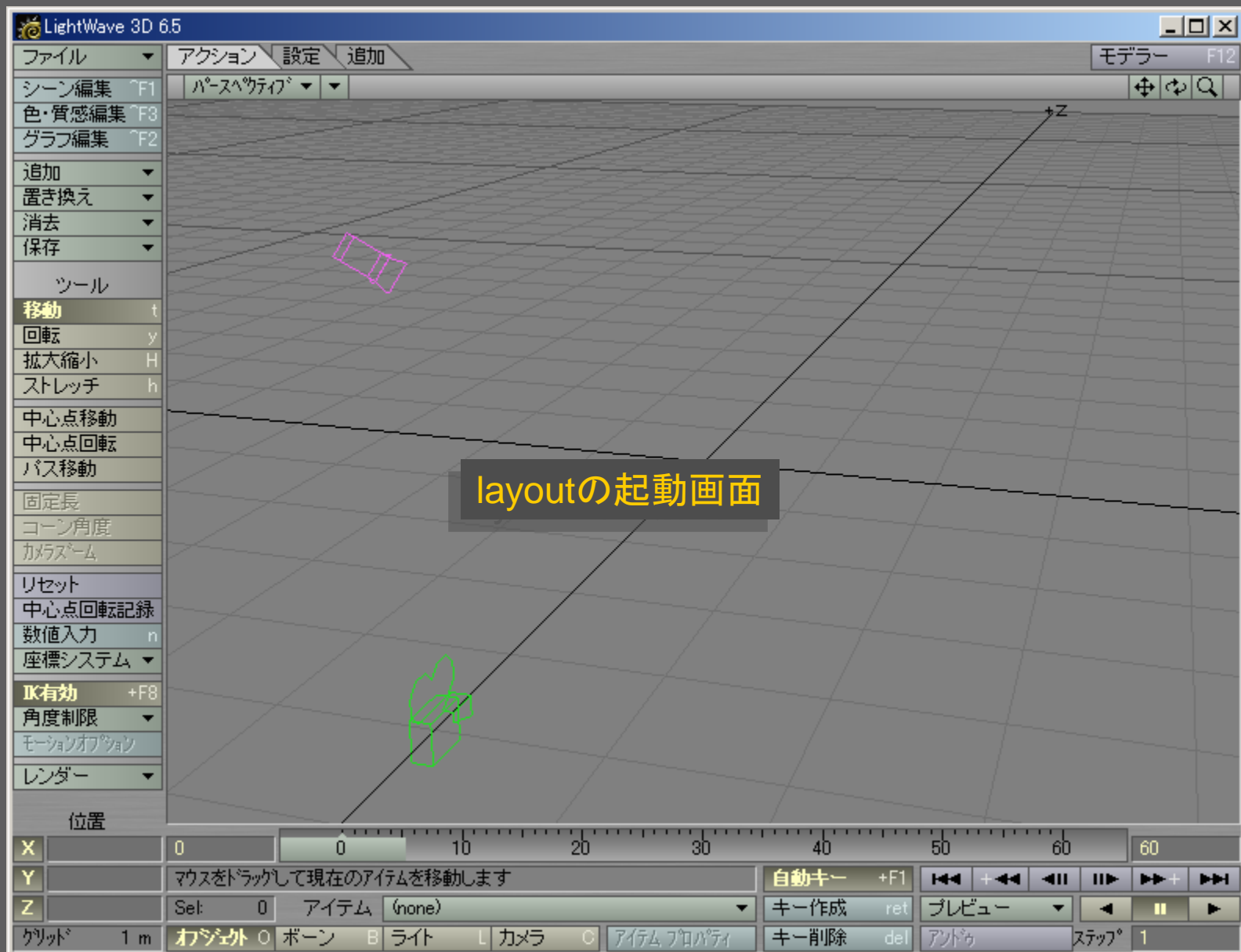
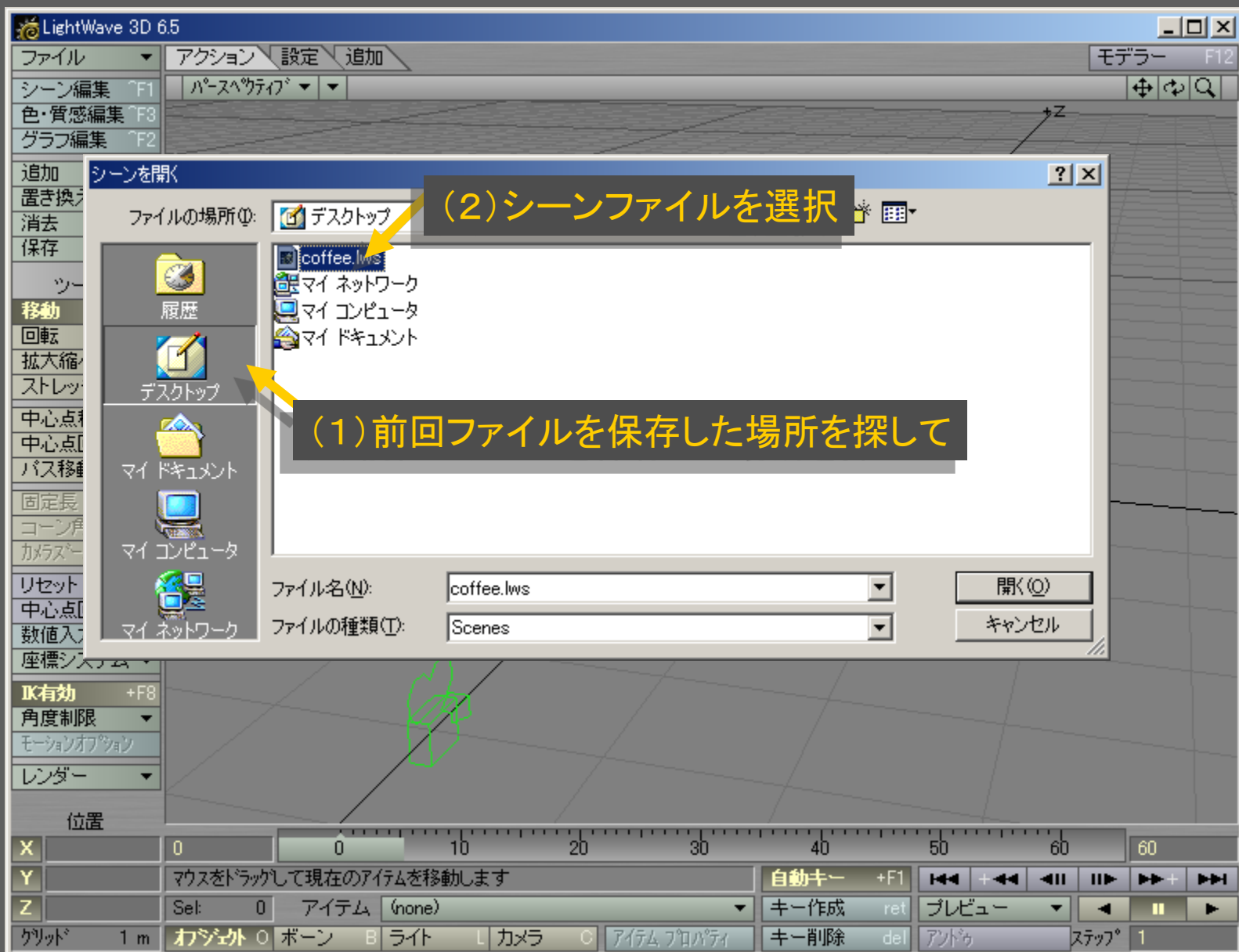


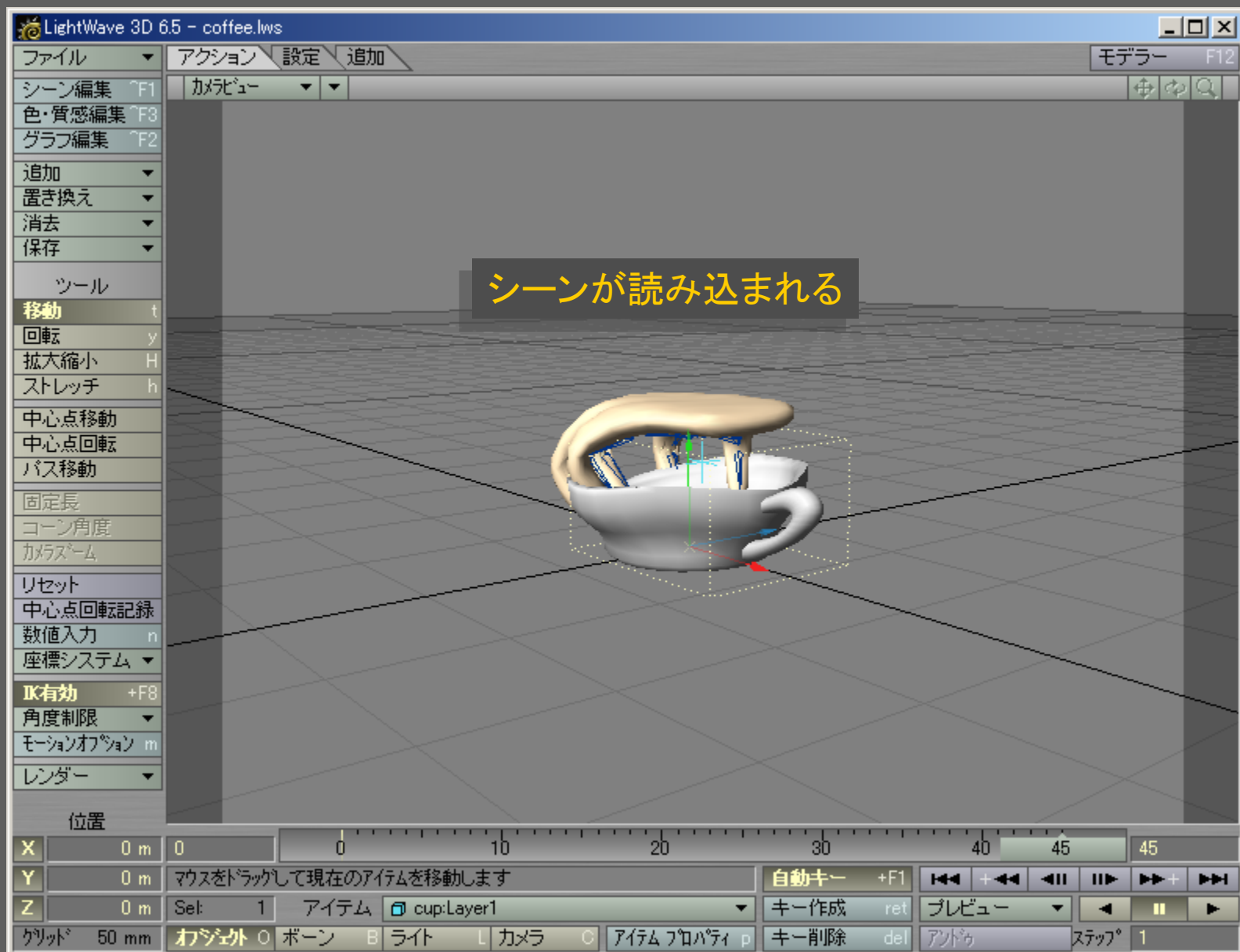
レンダリング

メディアデザイン演習









The screenshot shows the LightWave 3D 6.5 interface with a 3D scene of a coffee cup. Three yellow callout boxes with arrows point to specific UI elements:

- (1) 「アクション」タブを選び**: Points to the 'アクション' (Action) tab in the top menu bar.
- (2) 「レンダー」をクリックして**: Points to the 'レンダー' (Render) button in the left-hand toolbar.
- (3) 「レンダーオプション」を選択**: Points to the 'レンダーオプション...' (Render Options...) menu item in the dropdown menu that appears after clicking 'レンダー'.

The 'レンダーオプション...' menu is open, showing the following options:

- 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

The bottom status bar shows the current object is 'cup:Layer1' and the render mode is set to 'オブジェクト' (Object).

LightWave 3D 6.5 - coffee.lws

アクション 設定 追加 モデラー F12

レンダーオプション

レンダー開始フレーム 1
レンダー終了フレーム 45
レンダーフレームステップ 1

自動進行 フレーム処理終了音

処理経過の表示
レンダー表示先 (none)

VIPER有効

レンダーリング 出力ファイル デバイス制御

アニメ保存 形式 AVI(avi)

アニメファイル shot1.avi オプション

RGB保存 形式 LW_Alias(als)

形式 LW_Alias(als)

アルファファイル

形式 LW_Alias(als)

ファイル名出力形式 Name0001.xxx

位置

X	0 m	0	0	10	20	
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	cup:Layer1		

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 フォン

(1)「出力ファイル」タブを選択

(2)「形式」として AVI (avi) を選ぶ

(3)「アニメ保存」にチェックして「アニメファイル」をクリック

注:本当は QuickTime の方が望ましいが6階のマシンはなぜか QuickTime の具合が悪い

LightWave 3D 6.5 - coffee.lws

ムービーファイルを「マイドキュメント」や「デスクトップ」に出力するとネットワークに大きな負担をかけるため、ローカルディスクに保存する
ただし、ローカルディスクに保存したものはマシンを再起動すると消えてしまうので、レンダリング終了後に「マイドキュメント」等に移すこと

保存先にはローカルディスク上の(書き込み可能な)フォルダを選ぶ

ファイル名を指定する

保存する場所: temp

- 履歴
- デスクトップ
- マイドキュメント
- マイコンピュータ
- 3.5 インチ FD (A:)
- ローカル ディスク (C:)
- temp
- CD-ROM (D:)
- CD-ROM (E:)
- マイ ネットワーク

ファイル名(N): shot1.avi

ファイルの種類(T): Animations

保存(S) キャンセル

位置	X	Y	Z
	0 m	0 m	0 m
	0	0	0
	10		
			45
			45

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

キー作成 ret

プレビュー

キー削除 del

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

ステップ 1

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 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

レンダー

位置

X 0 m 0 10 20 30 40 45 45
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 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

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

(2)「レンダーオプション」を選択

(1)「レンダー」をクリックして

The screenshot shows the LightWave 3D 6.5 interface with the 'ビデオの圧縮' (Video Compression) dialog box open. The dialog has two main sections: '圧縮プログラム(C):' (Compression Program) and '圧縮の品質(Q):' (Compression Quality). The first section has a dropdown menu set to 'Cinepak Codec by Radius'. The second section has a quality slider set to 90. A yellow arrow points from a text box to the dropdown menu, and another yellow arrow points from a text box to the quality slider.

**(1) Codec を選ぶ
Cinepak で問題ない**

**(2) 出力ファイルがでかいとめ
げるので少しは圧縮しておく**

The 'レンダー状態' (Render Status) window shows 'レンダー中のフレーム 1 to 45', '解像度: 360 x 243', 'アンチエイリアシング: オフ', and 'モーションブラー: オフ'. The '位置' (Position) window shows X: 0 m, Y: 0 m, Z: 0 m. The 'クリップ' (Clip) window shows a 50 mm focal length. The bottom status bar shows 'Sel: 1', 'アイテム: cup:Layer1', and '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'.



