

## Version 1.06

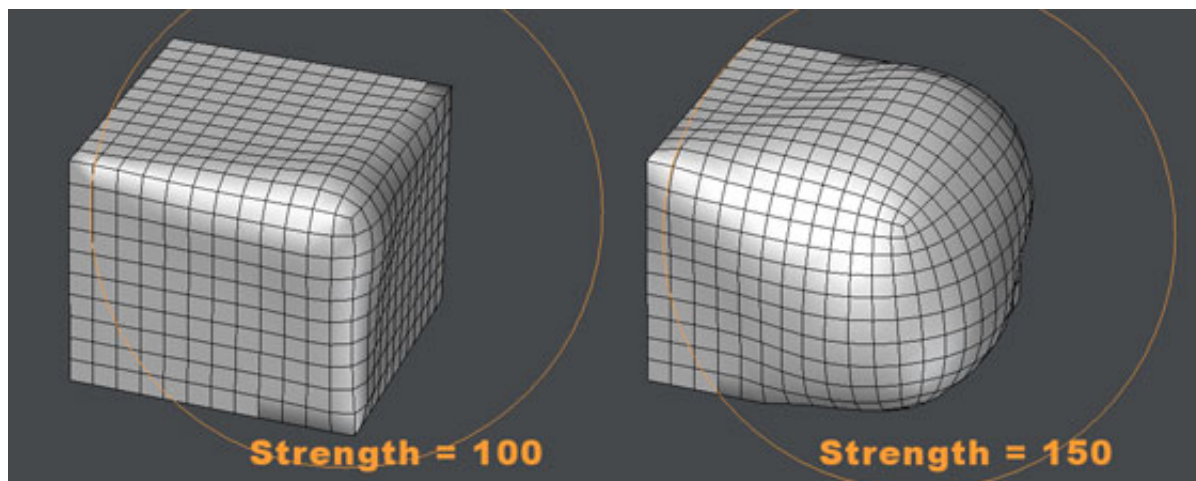
LightWaveバージョン2019の新機能であるスムージンググループ (Smoothing Groups) に対応しました。編集によって新規に作成されたポリゴンには、元となるポリゴンのスムージンググループ番号が正しく割り当てられます。

---

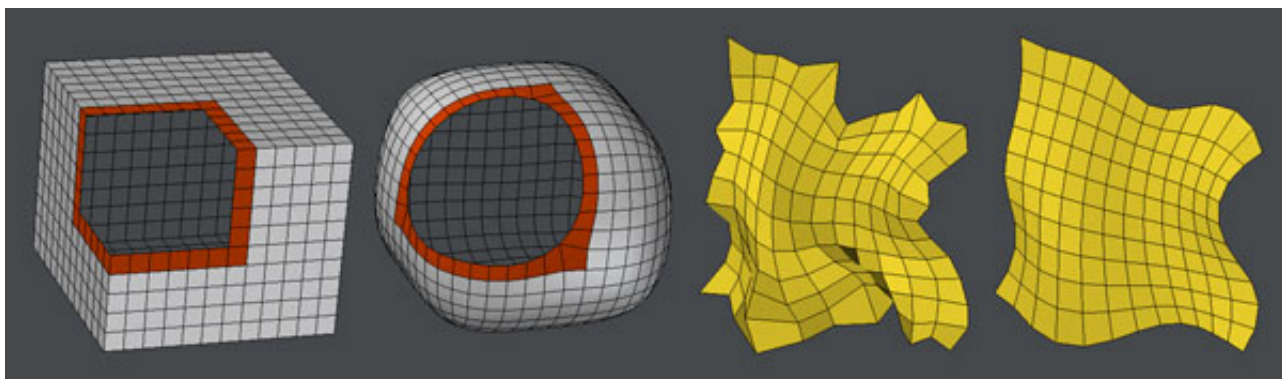
## Version 1.05

このアップデートでは、LWB Smoothが大幅に改良されました。新しく改良されたスムージングアルゴリズムによって、ポリゴンメッシュの余計な移動や収縮を伴わない、より望ましい結果を得られるようになりました。

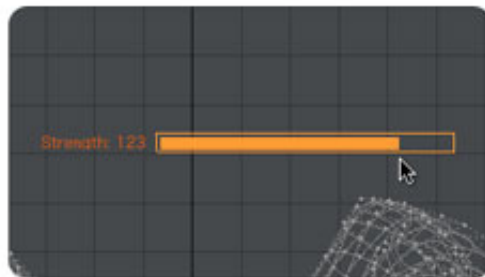
スムージングの強さ (Strength) の最大値を大幅に引き上げ、より素早く良質なスムージング結果を得られるようになりました。



開いたエッジ (他のポリゴンと共有しないエッジ) を持つメッシュにおいても、望ましいスムージング結果を得られるようになりました。開いたエッジを固定 (Fix Open Edges) をオフ、ポリゴンを滑らかに変形 (Relax Polygons) をオンにすることで、開いたエッジに対しても適切なスムージング処理が行われます。



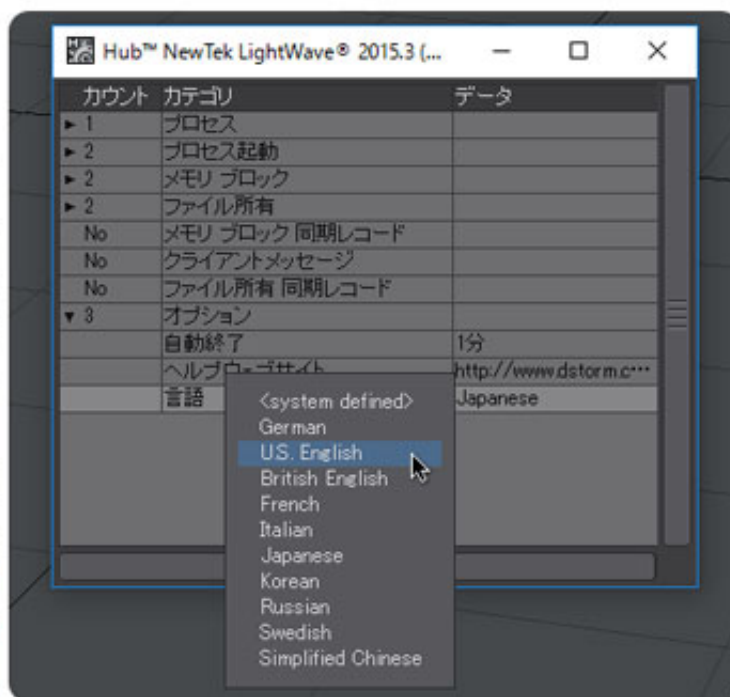
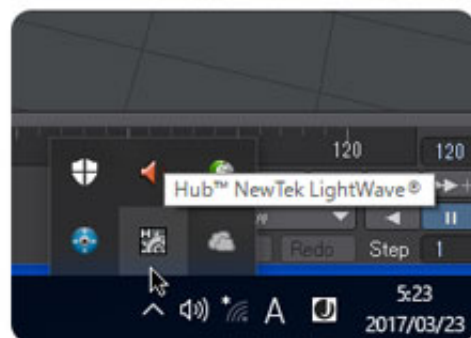
LightWave バージョン11.5 以降では、LWB Grab、LWB Slide、LWB Push/Pull、LWB BandSaw、LWB BandGlue を使用中、**SHIFT**キーを押しながら左クリックすることで、LWB Smooth へ切り替えることなくスムージングを行うことができるようになりました。また、**SHIFT**+右クリックで、ブラシの影響範囲のサイズ、もしくは、スムージングの強さ (Strength) を直接変更することもできます。



エッジウェイトを持つCCパッチモデルにLWB Knife を使うと、切断面周辺のエッジウェイトが無くなっていた問題を修正しました。

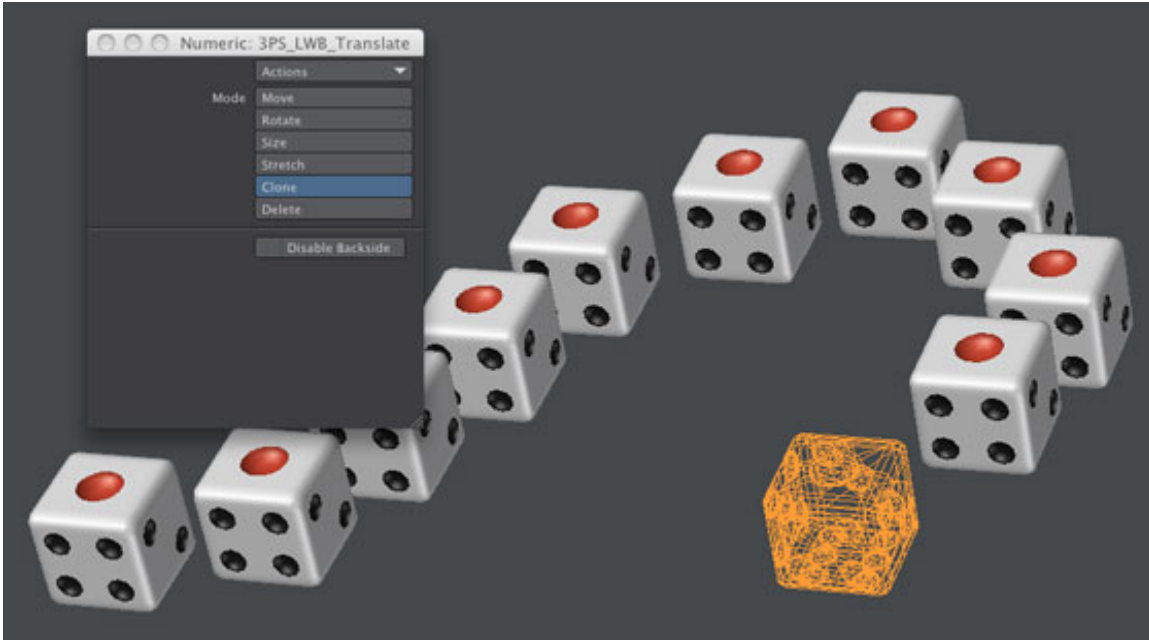
## 日本語インターフェイス

新たに日本語インターフェイスが追加されました。日本語版LightWave 3Dを日本語モードで使用している場合は、LW Brushプラグインのパネル上のコントロールやメッセージは、自動的に日本語表示となります。もし、英語インターフェイスを使用したいという場合は、**ハブ (Hub)**を起動し、**カテゴリ (Categories) -> オプション (Options)**左の**カウント (Count)**列にある小さな三角矢印をクリックして開き、**言語 (Language)**を**English**に変更した後、モデラーを再起動させ、LightWaveを英語モードに切り替えてください。もし、日本語モードでツールパネルやメッセージが文字化けするという場合は、日本語に対応していない英語版のLightWave 3Dを日本語モードで使用していることが考えられます。その場合も、前述同様、LightWaveを英語モードに切り替えてご使用ください。



## Version 1.04

LWB Translateツールに、**Move**、**Rotate**、**Size**、**Stretch**、**Clone**、**Delete**の6つのモードが追加されました。これまでよりも更に便利に、1クリック操作で連結ポリゴングループを扱うことができるようになりました。**Clone**モードでは、マウスの右ボタンでクリックした連結ポリゴングループを消去することができます。

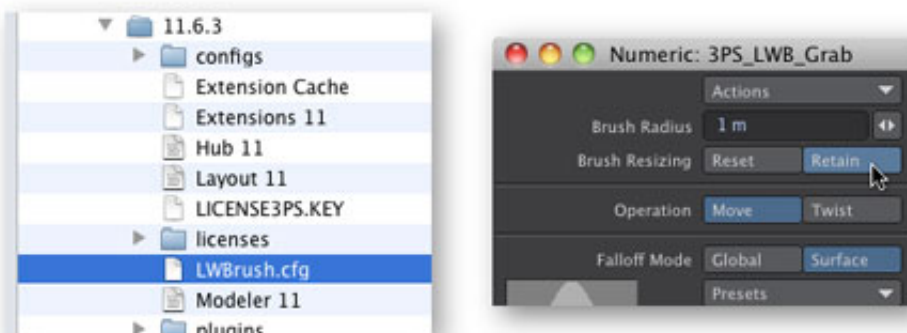


平行投影ビュー上では、**CTRL**キーで移動を特定の軸に固定制限することができます。**Rotate**モードの場合は、回転角度を15度刻みで制限します。また、LightWaveバージョン11.5以降では、**SHIFT**キーを押しながらクリックすることで連結ポリゴングループを複製することもできます。

---

## Version 1.03

全てのツールでブラシサイズ等のパラメータを共有するようになりました。また、ツールの設定は、コンフィグファイルに保存され、常に保持されます。



ブラシサイズ変更オプション**Reset**および**Retain**が追加されました。**Reset**は、従来通り右クリック時にサイズが**0**にリセットされてリサイズが開始され、**Retain**は、前回のサイズを初期値としてリサイズが開始されます。

**LWB Knife**は、選択ポリゴンがある場合、その選択部分のみを処理するようになりました。

**LWB Push/Pull**は、ブラシサイズを変更することなく、直接**Push**と**Pull**の切り替えができるようになりました。

---

## Version 1.02

**LWB Grab**および**Smooth**、**Push/Pull**ツールがシンメトリーモードに対応しました。



14の全てのツールがマルチレイヤーに対応しました。

**LWB Knife**ツールに**Line**と**Curve**の2つのオプションが追加されました。**Curve**は、従来通りフリーハンドで描いた曲線を用い、**Line**は、ドラッグして引いた直線を用いてオブジェクトを切ります。また、**Line**使用時は、**CTRL**キーで直線の角度を15度刻みで制限することもできます。

