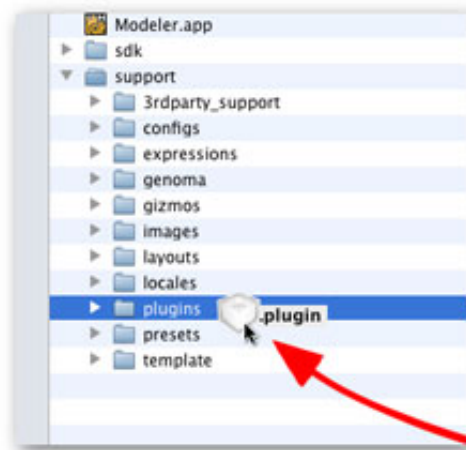


プラグインのインストール

以下の手順に従って、LW BrushプラグインをLightWaveにインストールします。

ステップ 1: プラグインファイルを直接プラグインフォルダへ入れる

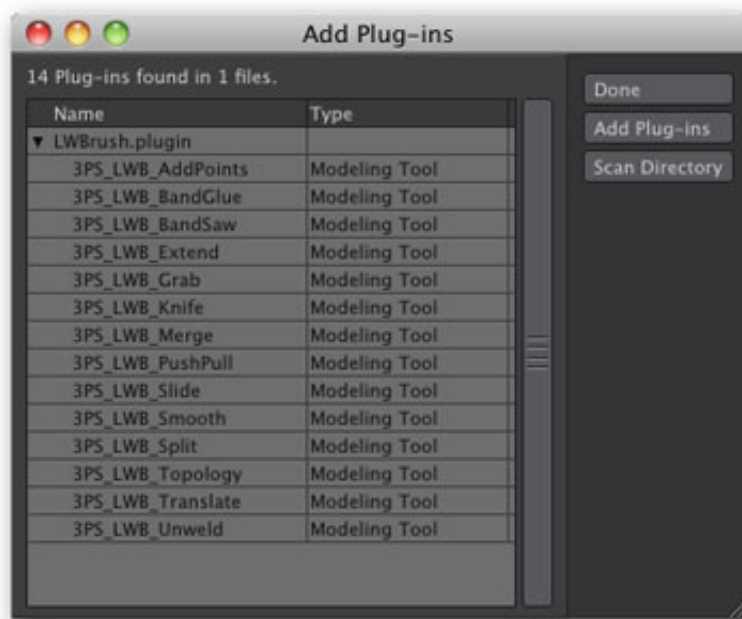
プラグインファイル”**LWBrush.p**”(Mac版の場合は”**LWBrush.plugin**”)をLightWaveのプラグインフォルダに移し、モデラーを起動します。



ステップ 2: プラグインをLightWaveへ追加する

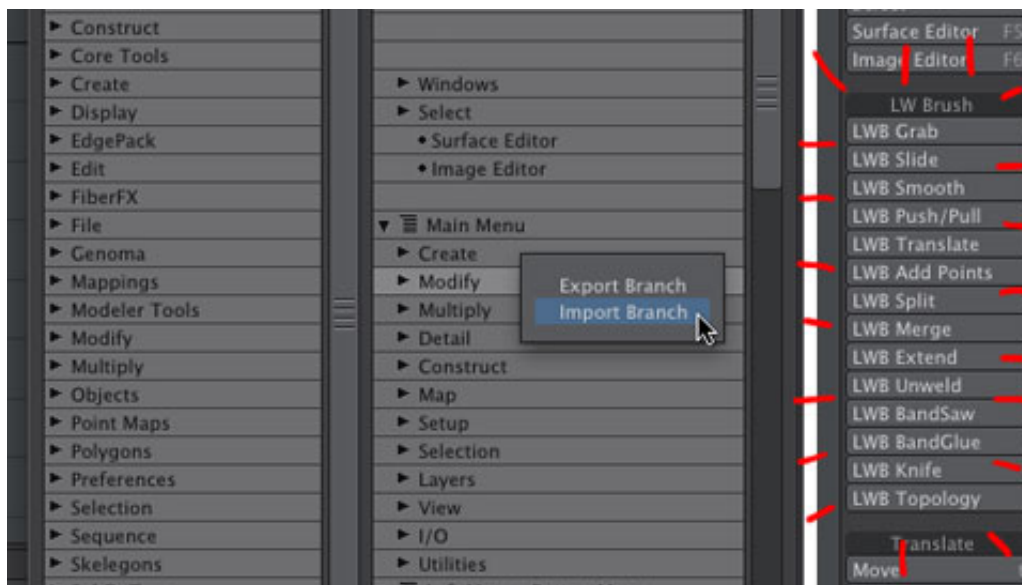
もし、プラグイン自動スキャン(**Autoscan Plugins**)が有効になっていて(LightWaveの初期設定で有効)、プラグインファイルがLightWaveのプラグインフォルダ内(デフォルトでは\LightWave_<バージョン番号>\ディレクトリ下)にある場合、プラグインは自動的にLightWaveへ読み込まれて追加されますので、このステップは省略することができます。

ユーティリティ(**Utilities**)タブにあるプラグイン:プラグイン追加(**Add Plugins**)コマンドを実行し、プラグインフォルダに追加した”**LWBrush.p**”ファイルを選んで読み込んでください。成功すると、メッセージが表示され、以下の14個のモデリングツール(**Modeling Tool**)プラグインが読み込まれます。

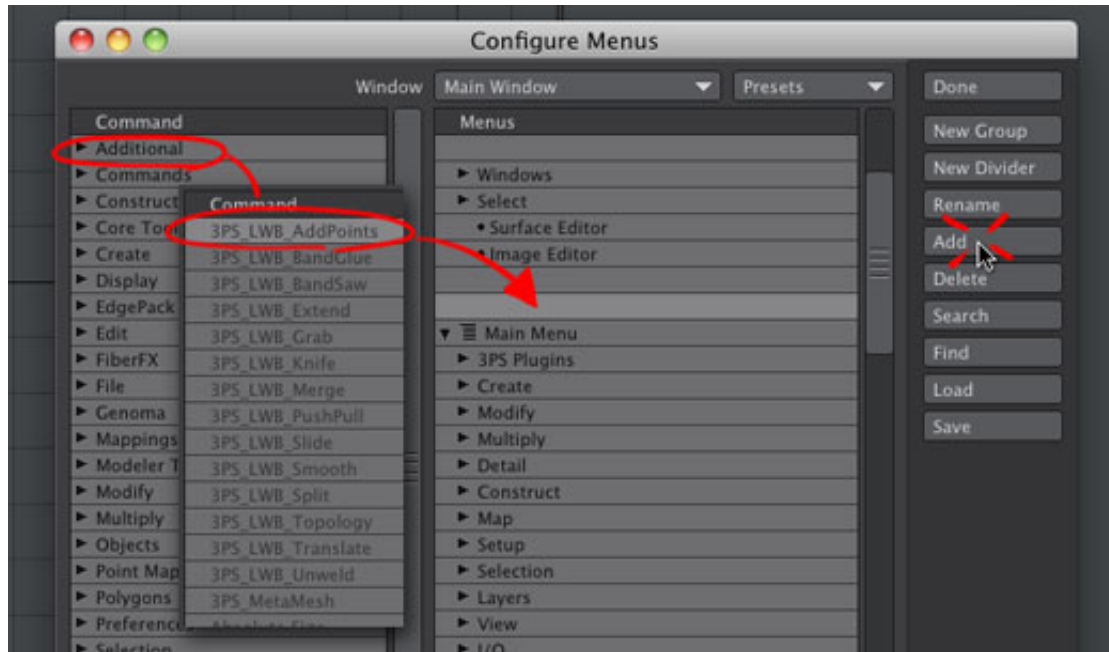


ステップ 3: ツールバーメニューへボタンを追加する

次に、読み込んだプラグインを使用できるように、**編集(Edit) > メニュー編集(Edit Menu Layout)** コマンドを選んで、追加したプラグインのボタンをLightWaveのツールバーメニュー上に配置します。メニュー設定パネルを開いたら、右のメニューリストウィンドウ上でボタンを配置したい場所を右クリックし、リストから**ブランチ入力 (Import Branch)** を選びます。そして、”LWBrush_menu.cfg”ファイルを選び、読み込むことで、LW Brushボタンがメニューに追加されます。



もし、あなた独自のメニューを作成したい場合は、手動でボタンの追加を行うこともできます。左のコマンドリスト上の追加プラグイン(Additional)内に、頭に **3PS_LWB_** という名前が付いた14個のLWBrushプラグインが追加されていますので、これをメニューに登録していきます。まずは、**追加プラグイン(Additional)>**
3PS_LWB_AddPoints を選択します。次に、右のメニューリスト上のボタンを配置したい場所を選択し、**追加(Add)**ボタンを押してボタンを配置します。同様に、残りのプラグインもメニューに追加していきましょう。



ユーザー登録

インストールしたプラグインをユーザー登録してアクティベートしましょう。LW Brushツールのいずれかのボタンを押してプラグインを実行すると、以下の情報パネルが開きます。ここに表示されているシリアル番号を書き留めてください。



このシリアル番号は、LightWaveのライセンスに紐付けされた固有のもので、同一のLightWave上であれば、どの製品からも同じシリアル番号が表示されます。このシリアル番号をご購入いただいた製品名と一緒に、以下の例を参考にしながら、簡単なフォーム(“RegistrationForm.txt”がテンプレートになります)に記述いただいて、**”register@3rdpowers.com”**までお送りください。折り返し、アクティベーションに必要なキーファイルを返信いたします。

これは、登録時に使っている一台のマシン上でしかプラグインが使用できないことを意味するものではありません。プラグインのライセンスは、LightWaveのそれに基づきます。プラグインに対して発行されるライセンスキーは、LightWaveのライセンスへと紐付けされます。特定のマシンへと固定されるわけではありませんので、MacとWindowsの両方、また、デスクトップマシンやノートパソコンへとインストールすることもできます。また、ネットワークレンダリングについても何ら制限はありません。将来、あなたがLightWaveをアップグレードしたとしても、あなたのLightWaveに紐付けされたライセンスコードは変わりませんので、一度発行されたライセンスキーファイルを続けてお使いいただけます。

例 1

”Special Pack GO 2014”という製品を 3 ライセンスご購入いただいた場合のフォームの記述例です。これらのプラグインをインストールして使用するLightWave 3 ライセンス分のシリアル番号をご記入ください。



例 2

マシンAとB上でMeta MeshとLattice Deformerを、マシンBとC上でCage Deformerを使用する為に、Meta MeshとLattice Deformer、および、Cage Deformerを各々2ライセンス分ご購入いただいた場合のフォームの記述例です。この様に、ご使用いただくLightWave毎に振り分ける場合、複数のフォームが必要になります。

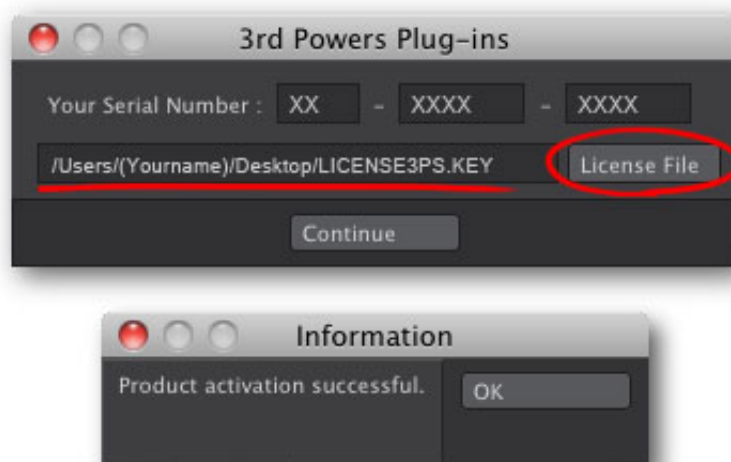
Registration Form 1	Registration Form 2
Product Name: 1: Meta Mesh 2: Lattice Deformer	Product Name: 1: Cage Deformer
Serial Number: 1: AA-AAAA-AAAA 2: BB-BBBB-BBBB	Serial Number: 1: BB-BBBB-BBBB 2: CC-CCCC-CCCC

ライセンスファイルを適用する

プラグインをアクティベートするには、2通りの方法があります。

(1) プラグインパネルからLICENSE3PS.KEYファイルを読み込む

未登録のLW Brushプラグインを起動すると表示されるパネルの**License File**ボタンを押して、あなたが受け取った”LICENSE3PS.KEY”ファイルを選択します。パネルにそのファイルのパスが表示されたら、**続行(Continue)**ボタンを押してパネルを閉じます。”Product activation successful”というメッセージが表示されれば、アクティベーションは完了し、プラグインは、直ちに使用可能な状態になります。



万が一、アクティベーションがうまくいかなかった場合は、次の方法を試してください。

(2) LightWaveの設定ディレクトリに直接LICENSE3PS.KEYファイルをコピーする

対応する”LICENSE3PS.KEY”ファイルをLightWaveの設定ディレクトリにコピーしてください。デフォルトの場所は、環境によって以下のように異なります。

もし、カスタムな設定ディレクトリ、もしくは、複数のバージョンのLightWaveを使用している場合、ライセンスキーファイルは、それぞれの設定ディレクトリに入れる必要があります。

Windows XP

9.6	"C:\Documents and Settings\{USERNAME}"
10.0 and higher	"C:\Documents and Settings\{USERNAME}\.NewTek\LightWave\{VERSION NUMBER}"

Windows Vista, 7, 8

9.6	"C:\Users\{USERNAME}"
10.0 and higher	"C:\Users\{USERNAME}\.NewTek\LightWave\{VERSION NUMBER}"

Macintosh

9.6	"/Users/{USERNAME}/Library/Preferences/LightWave3D"
10.0 and higher	"/Users/{USERNAME}/Library/Application Support/NewTek/LightWave/{VERSION NUMBER}"

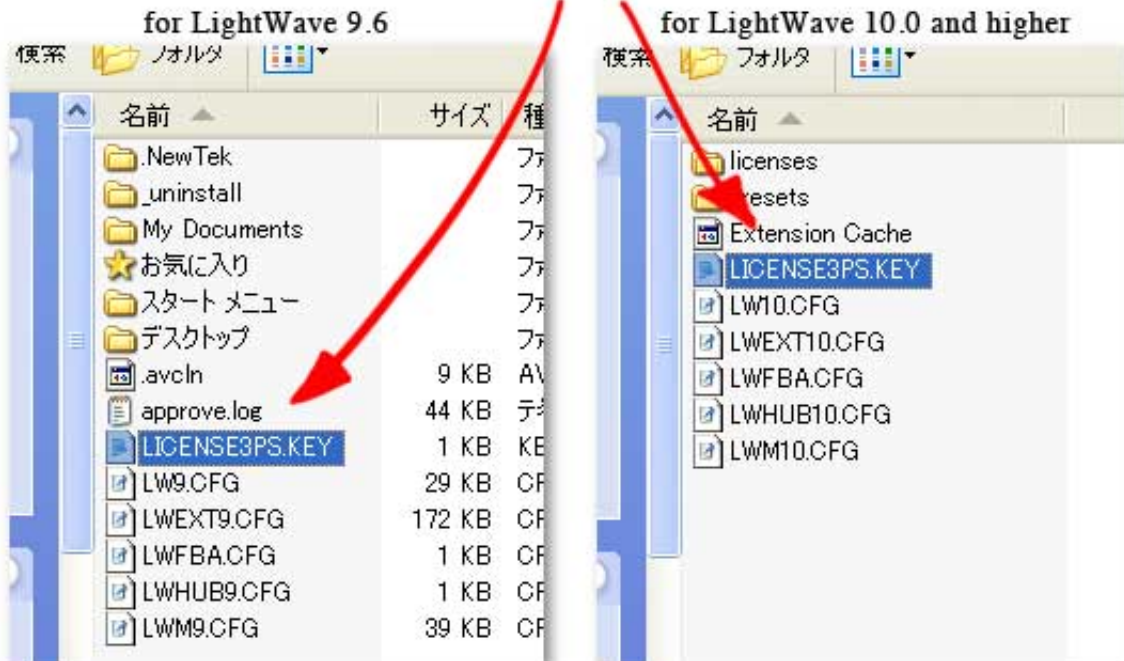
MacOSX Lion(10.7)以降をご使用の場合、ユーザーライブラリフォルダは、通常では見えない状態になっています。Finderメニューの”移動”を表示しながらOptionキーを押すと現れる”ライブラリ”を選ぶと移動することができます。

Serial Number: AA-AAAA-AAAA



SN_AA_AAAA_AAAA
LICENSE3PS.KEY

Windows



Macintosh



以上で、インストールおよび登録の手順は終了です。