

ステップバイステップ ガイド

プロジェクト環境をレンダリングする

レンダリングを使用すると、製品が環境でどのように表示されるかを視覚化できます。また、さまざまなマテリアルをタンブラーに適用し、ライティングを変更する方法についても学習します。背景を変更し、クラウドにレンダリングを送信して、コンピュータのリソースを節約することもできます。

学習の目的:

- 表示設定を適用する
- レンダリング設定を変更する
- クラウドにレンダリングを送信する



完成図

1. MyTumbler アセンブリを開き、
[データパネル]を閉じます。
[ワークスペース]メニューから
[レンダリング]を選択します。こ
れで、[レンダリング]ワークス
ペースに移動しました。

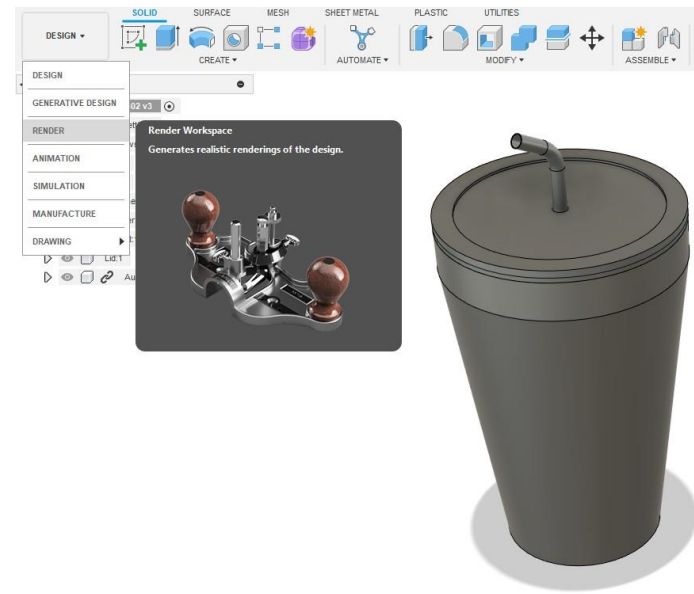


図 1. [レンダリング]ワークスペースに移動する

2. カラー ホイールを選択して、タン
ブラーの外観を変更します。

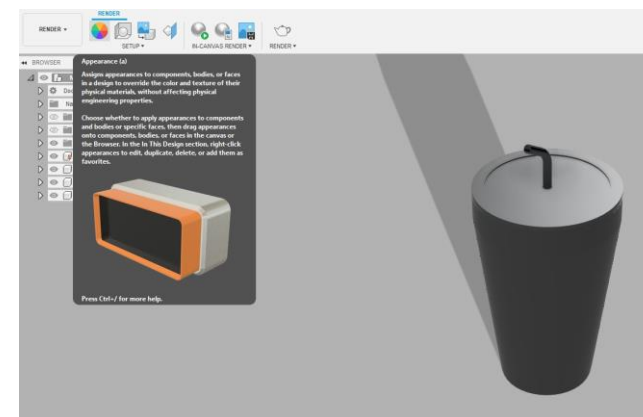


図 2. [外観]を開く

3. [プラスチック]フォルダを展開し、[透明]を展開します。[アクリル(クリア)]を選択し、タンブラーのふたまでドラッグします。ここで[アクリル(クリア)]をストローにも適用します。

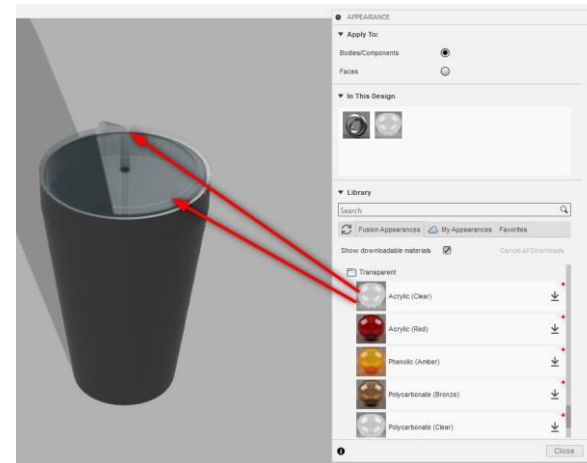


図 3. ふたとストローにアクリルを適用する

4. [その他]フォルダを展開し、[ゴム]フォルダを開きます。[シリコン(白)]を選択し、ガスケットまでドラッグします。キャンバス内のパーツにドラッグできない場合は、ブラウザ内のガスケットコンポーネントにドラッグします。

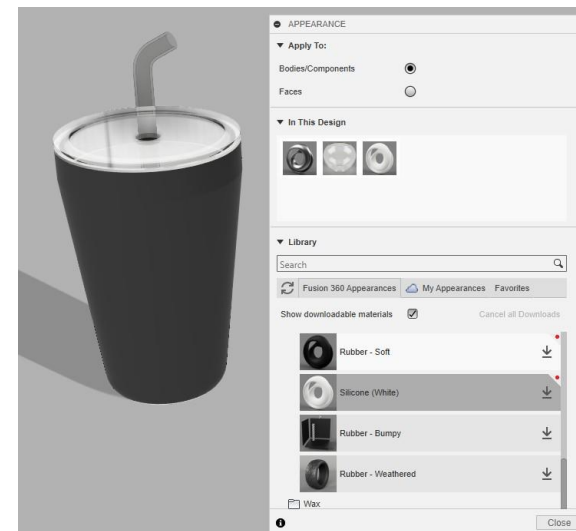


図 4. ガスケットにシリコンを適用する

5. [金属] > [ステンレス]の順に展開します。[ステンレス鋼 - ブラシ仕上げ放射状]を選択して、タンブラーカップまでドラッグします。[外観]ダイアログ ボックスを閉じます。

注: さまざまな外観を試してください。この例は、選択可能な多くの外観の1つです。

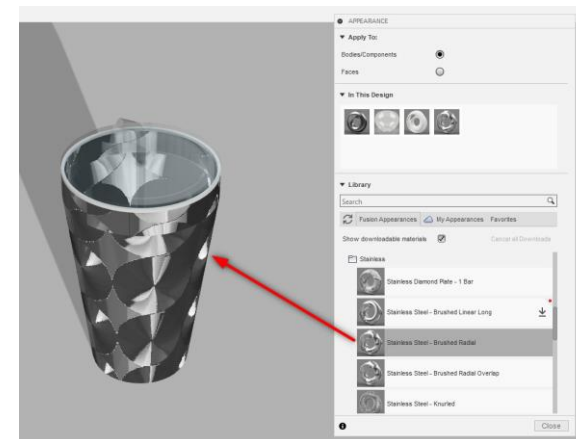


図 5. タンブラーにステンレス鋼を追加する

6. [設定]領域の[シーン設定]アイコンをクリックします。

[シーン設定]ダイアログ ボックスで、使用可能な設定を試します。最初の領域は[環境]領域です。スライダをドラッグして、明るさを調整できます。[位置]アイコンをクリックすると、オブジェクトを静止したまま、環境からの光源を回転させることができます。ここで[固定尺度]も調整します。

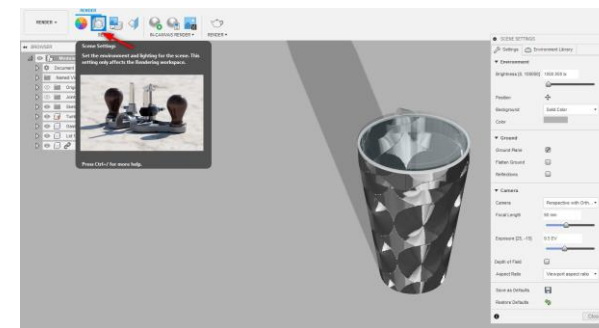


図 6. シーン設定

7. [背景]ドロップダウン リストで [ソリッド カラー]と[環境]を選択します。[ソリッド カラー]を選択した場合は、新しい色を適用したり、カスタム色を作成することができます。

[グラウンド面]チェックボックスをオンにすると、[地面を平坦化]と[反射]がオプションとして表示されます。また、スライダバーを使用して反射の粗さを変更することもできます。

注: [地面を平坦化]すると、多くの場合イメージが歪むことがあるため、このオプションを選択する場合は注意してください。

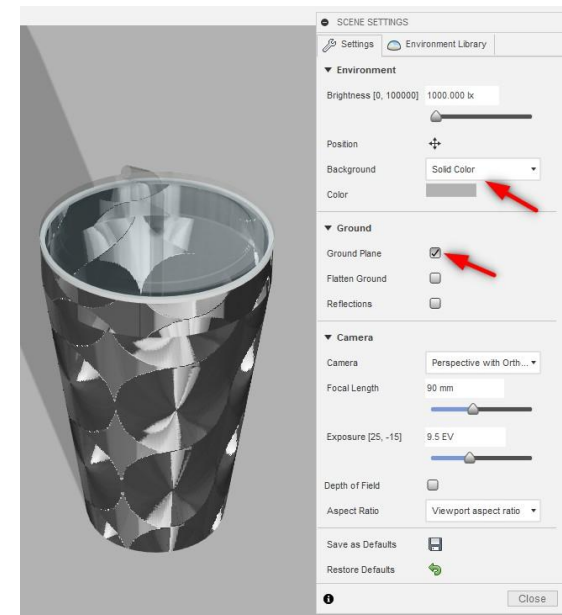


図 7. [シーン設定]の設定を選択する

8. [カメラ]領域には、ドロップダウン リストに[パース]、[直交]、[直交面でパース投影]の3つのオプションがあります。[レイ トレーシング]を有効にして[縦横比]を選択した場合は、[焦点距離]、[露出]、[被写界深度]を調整できます。

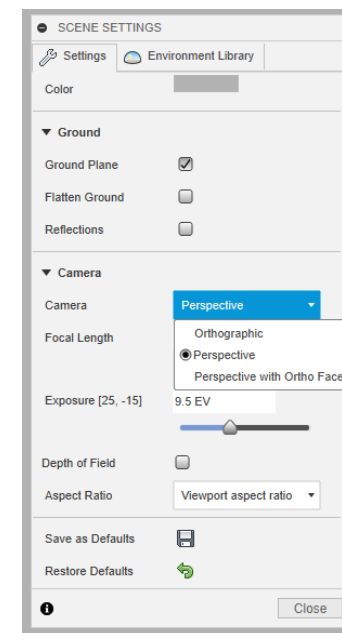


図 8. カメラの設定

9. [環境ライブラリ]を使用するには、[背景]ドロップダウンリストを[ソリッドカラー]から[環境]に変更します。[環境ライブラリ]タブでは、別の3D環境を選択してタンブラーを配置できます。既定では、いくつかの環境ライティングの選択肢があります。また、使用する前にダウンロードする必要があるシーンもあります。[設定]タブに戻り、必要に応じて[焦点距離]を調整して環境を拡大ズームおよび縮小ズームします。完了したら、[閉じる]をクリックします。

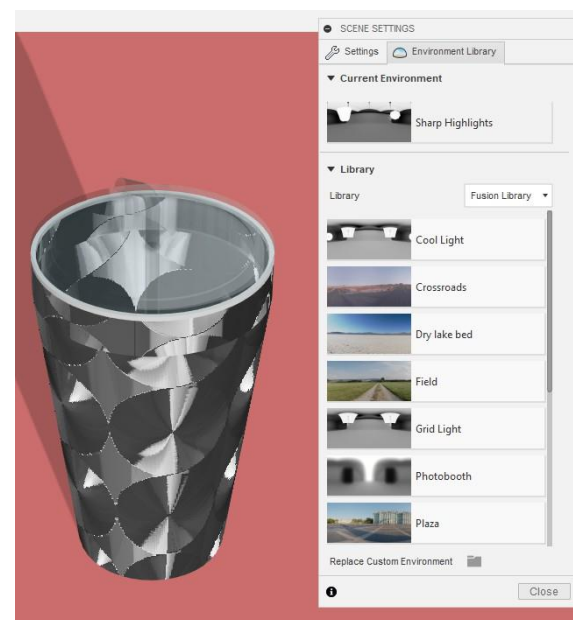


図 9. [環境ライブラリ]タブ

10. デカールを設計に追加することもできます。[設定]領域で、[デカール]アイコンをクリックします。[挿入]ダイアログボックスで、[マイコンピュータから挿入]をクリックし、デカールとして使用するコンピュータ上のイメージファイルに移動します。

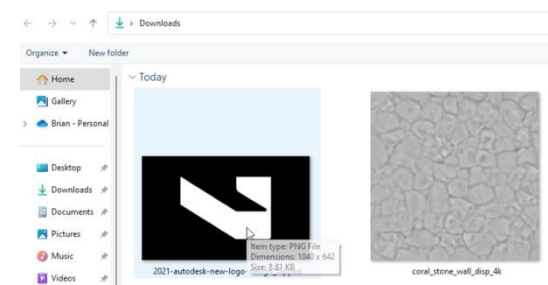


図 10. デカールとして使用するイメージを挿入する

11. デカールを適用する面を選択し、設計に従って配置します。



図 11. タンブラーにデカールを適用する

12. また、外観の回転や変更を可能にするテクスチャ マップ コントロールを追加することもできます。[プロジェクトのタイプ]の設定を変更して、さまざまなコントロールを表示します。この例では、ボックスが使用されています。[OK]をクリックします。



図 12. テクスチャ マップ コントロールをタンブラーに適用する

13. レンダリングには、キャンバス内と、Web、クラウド、およびモバイルのレンダリングの2つのオプションがあります。キャンバス内レンダリングでは、コンピュータのハードウェアを使用してレンダリングを作成します。クラウドレンダリングでは、コンピュータリソースを使用するのではなく、クラウドのリソースを使用してレンダリングを実行します。

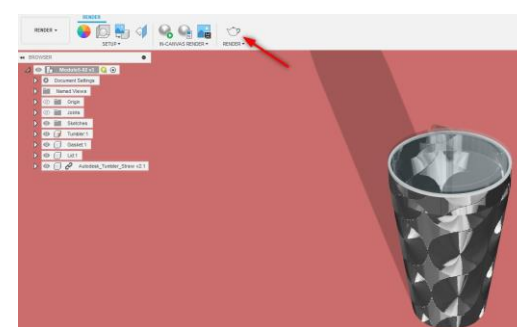


図 13. クラウド レンダラのレンダリングを選択する

[レンダリング]アイコン(やかんの形をしています)をクリックします。Web、モバイル、印刷、ビデオ、またはカスタムの設定を選択し、クラウドまたはローカルのどちらでレンダリングするか、そして品質を選択します。設定に必要なクラウド クレジットの数に注意してください。Autodesk Education アカウントでは費用はかかりませんが、クラウドレンダリングはジョブごとに16回までと制限されています。

14. 設定に慣れてきたら、[レンダリング]をクリックします。レンダリングは画面の下部に表示され、完了すると[レンダリング ギャラリー]に表示されます。

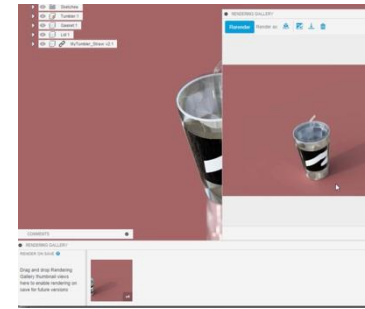


図 14. レンダリング イメージは、レンダリング ギャラリーに表示される