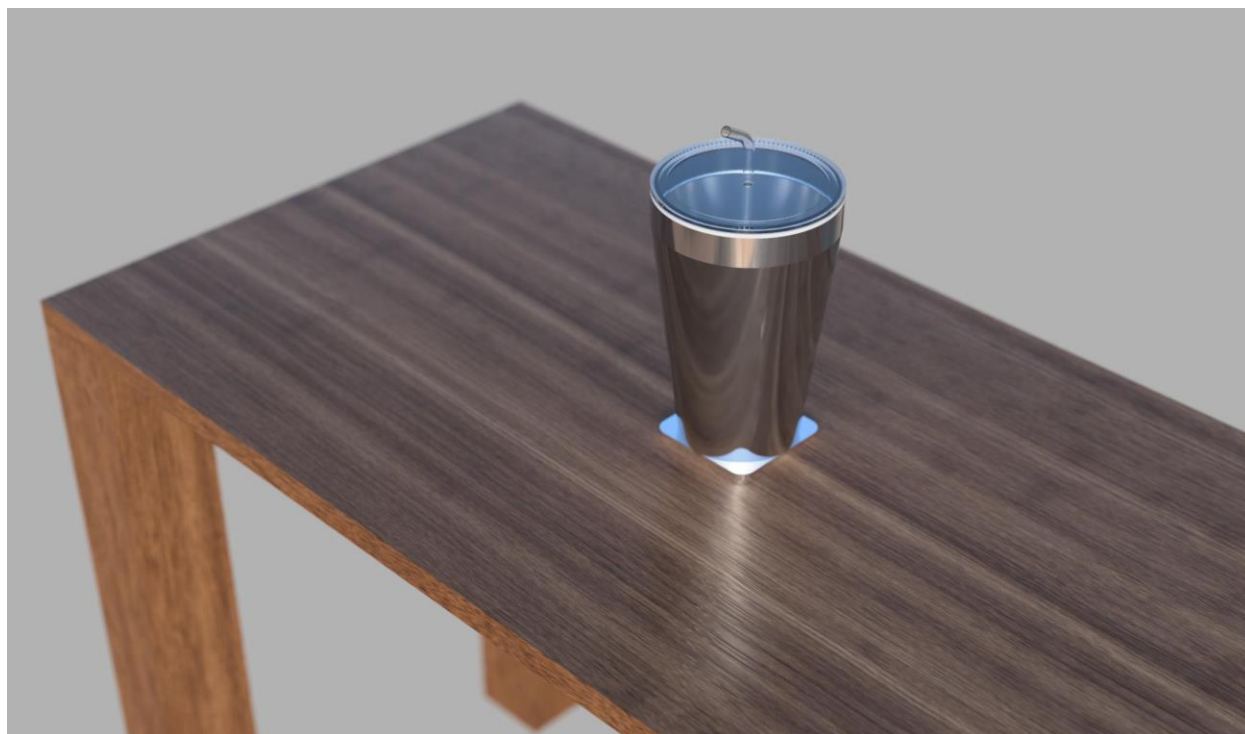


練習課題**モデルの外観を変更してレンダリングを作成する**

この練習課題では、作成したアセンブリをよりリアルな環境に配置します。

学習の目的:

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



完成図

1. 前の演習で作成したテーブル アセンブリを開きます。このアセンブリには、テーブル、コースター、タンブラーが含まれています。

注: ボトムアップ アセンブリの演習を省略した場合は、データセット フォルダにある **Table_Assembly.f3z** ファイルをこの演習用に使用できます。

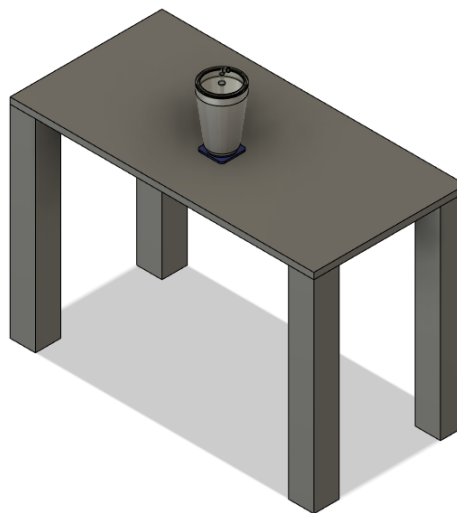


図 1. テーブルとタンブラーのアセンブリ

2. [ワークスペース]ドロップダウンメニューから、[レンダリング]ワークスペースをクリックします。Fusion がレンダリング環境に変わります。

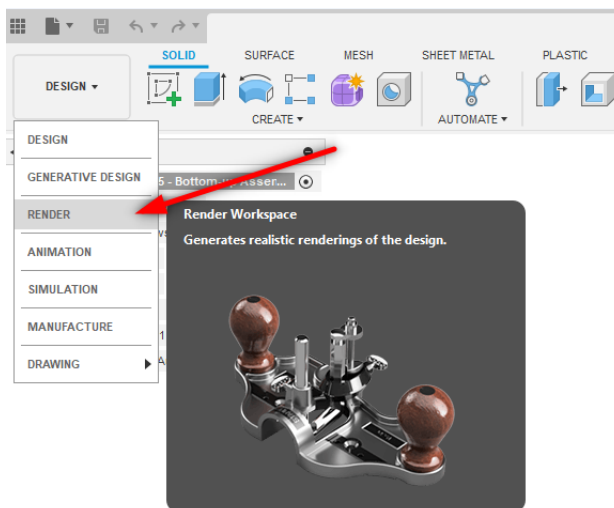


図 2. レンダリング ワークスペースを選択する

3. [外観]カラー ホイールをクリックします。[ライブラリ]領域で、[木材(ソリッド)] > [仕上げ]領域までスクロールして選択します。ダウンロードが必要な外観もあります(ダウンロード アイコンをクリックしてください)。この演習では、[3D マホガニー材 - 光沢]を使用します。マテリアルをテーブルトップと脚にドラッグします。

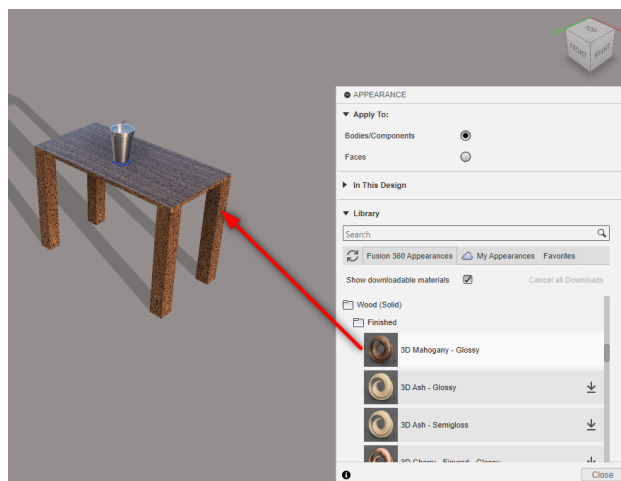


図 3. マテリアルをテーブルに適用する

4. タンブラーは、[金属]フォルダをクリックして[ステンレス]を選択します。外観をタンブラーにドラッグします。この演習では、[ステンレス鋼 - つや出し]を使用します。次に、[プラスチック]を選択し、[透明]までスクロールします。これをふたにドラッグします。この演習では、[ポリカーボネート(クリア)]を使用しました。終了したら、[閉じる]をクリックします。

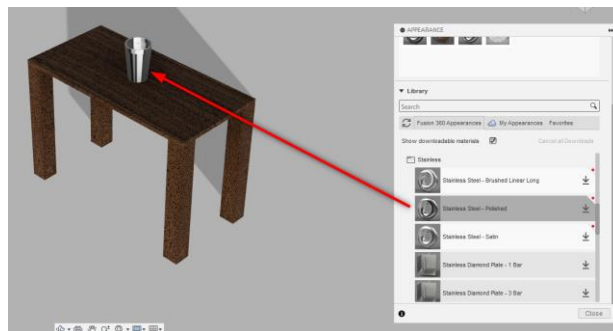


図 4. タンブラーのマテリアルを適用する

5. 次に、[シーンの設定]をクリックします。

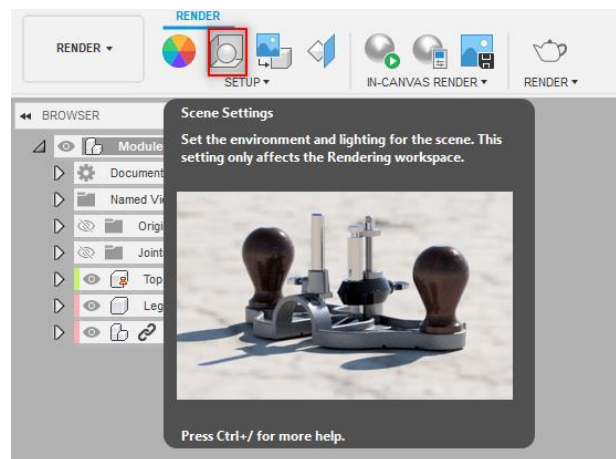


図 5. [シーンの設定]を選択する

6. 明るさ、位置、色は、[設定]タブで変更できます。[環境ライブラリ]にアクセスするには、[背景]ドロップダウンリストで[ソリッドカラー]ではなく[環境]を選択する必要があります。[環境]については、次の手順で説明します。

[グラウンド]領域で、[グラウンド面]、[地面を平坦化]、[反射]を選択できます(グラウンド面が選択されている場合)。[カメラ]領域では、[焦点距離]、[露出]、[被写界深度]、[縦横比]を変更するだけでなく、[パース]から[直交]に変更することもできます。設計に合わせて設定を選択してください。

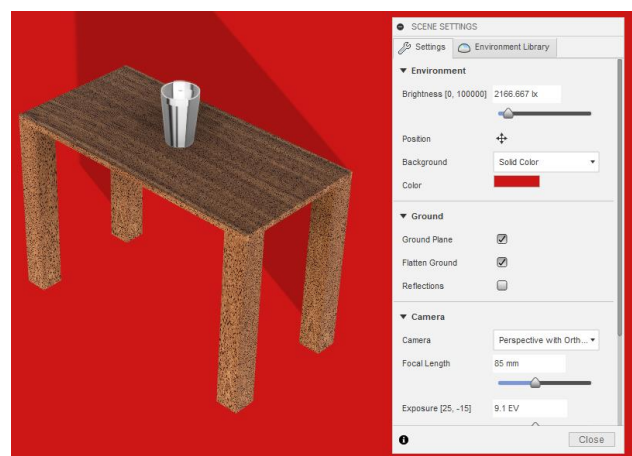


図 6. [シーン設定]ダイアログ ボックス

7. [背景]ドロップダウン リストで、[環境]を選択します。[環境ライブラリ]タブでは、シーンにドラッグすることで環境を適用できます。環境を選択したら、[設定]タブに戻り、さらに調整を行います。[閉じる]をクリックします。

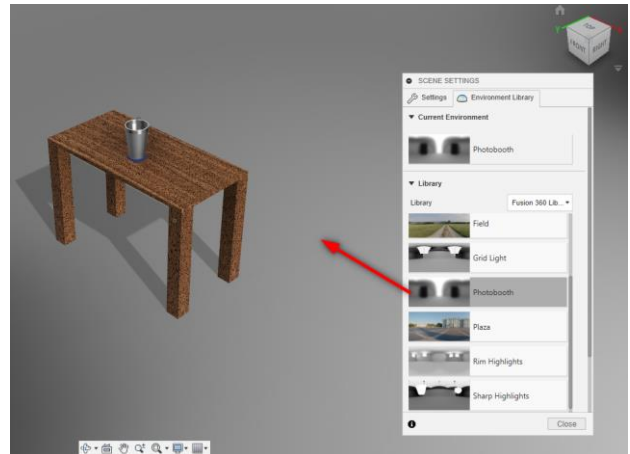


図 7. 環境をキャンバスにドラッグします。

8. 設定にあるその他のアイコンは、デカール設定とテクスチャ マップ コントロールです。これらのツールを試し、デカールを設計に適用してください。

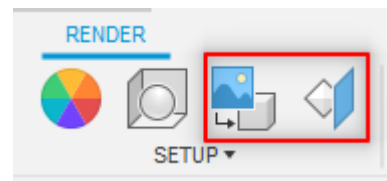


図 8. デカールとテクスチャ マップ コントロール

9. コンピュータに適切なハードウェアが装備されている場合は、[キャンバス内レンダリング]をクリックしてキャンバス上にレンダリングを表示します。

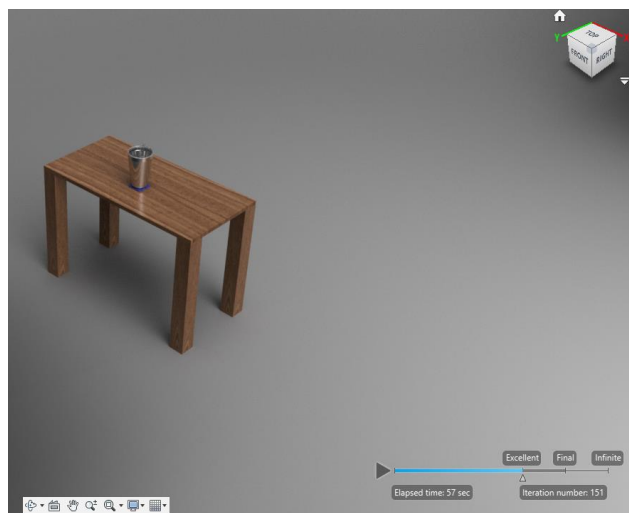


図 9. コンピュータ上のレンダリング

10. [レンダリング]領域の[レンダリング]をクリックして、クラウドにレンダリングジョブを送信することもできます。ここでは、Web、モバイル、印刷、およびビデオ用にレンダリングを最適化したり、カスタム設定を適用することができます。

設定を選択したら、[レンダリング]をクリックします。レンダリングはクラウドで実行されます。作業を続行することも、Fusionを終了することもできます。完成したクラウドレンダリングは、画面下部の[レンダリングギャラリー]セクションに表示されます。

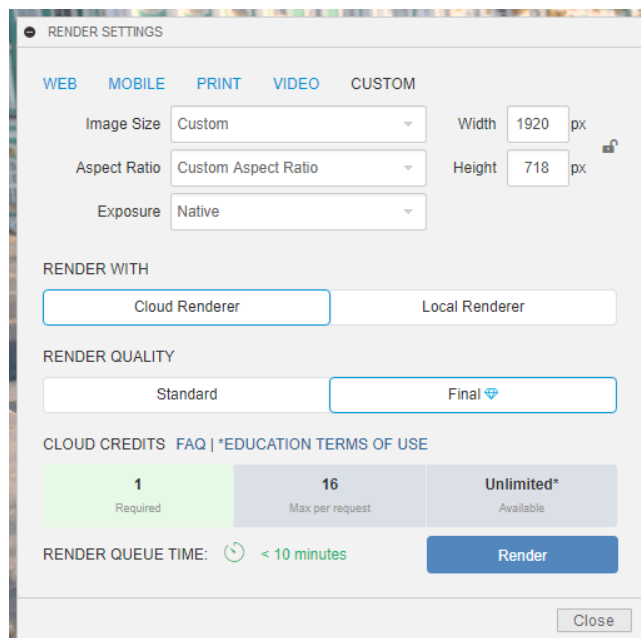


図 10. [レンダリング設定]ダイアログ ボックス