



ユーザ マニュアル



Abvent Copyright 2015

このページは意図的に空白にしています。

目次

Artlantis ファミリ	1
Artlantisレンダリング - 固定画像のラジオンティ	1
Artlantis Studio - 誰もが使えるアニメーション	2
Abvent メディア ストア	2
Artlantis 6.0 の新機能	2
一般的なポイント	2
レンダリングパラメータ	2
新しいエンジン	2
ホワイト バランス	2
アンビエント オクルージョン	2
メディア管理機能の強化	2
オブジェクト管理変更	3
画像への新しいモデルの挿入	3
新しいアルファマスクエディタ	3
光源: IES プロフィール エンハンスメント	3
新しいレーザー ツール	3
さらなるエンハンスメント	3
インスペクタの一般的なポイント	3
アニメーション画面	3
パノラマおよび VR オブジェクト レンダリング	4
Artlantis KeyServer エンハンスメント	4
Artlantis 6.5 の新機能	4
Render manager	4
プレビューの強化	4
エンジンの改善	4
太陽光インスペクタ	4
Shader	4
名前を付けて保存...	4
システム要件	5
最小システム要件	5
推奨システム構成	5
インストール	5
シリアルライズ	7
評価期間	7
Artlantis ライセンス認証	8
インターネット経由	8
想定される問題	9
マニュアル手順	9
ライセンスを無効にする	11



マニュアル手順	12
ネットワークライセンスのインストールと有効化	14
目的	14
要件	14
インストール	14
インターネット経由での検証	14
手順 1 - サーバー上でネットワークライセンスを有効にする	14
手動での検証	15
手順 2: クライアント ワークステーションに Artlantis をインストール	17
サブネットワークで Artlantis クライアントを起動する	17
手順 3: ライセンス ネットワークの有効化 / 無効化	18
ライセンス情報:	19
ネットワーク情報:	19
クライアントの切断:	19
クライアント コンピュータ上:	19
KeyServer の問題	20
ドキュメントを開く	21
Artlantis では、以下のファイル形式を読み込むことができます。	21
Artlantis ファイルを開く	21
ATL または ATLA ファイルをダブルクリックします。	21
アプリケーション起動時にファイルを開きます。	22
開く...	23
最近使ったファイルを開く	23
終了	23
ALT または ATLA ファイルを Artlantis アイコンにドラッグ アンド ドロップします。	23
3DS ファイルを開く	23
拡大率	24
変換	24
変換	24
DWG/DXF ファイルを開く	24
拡大率	24
ブロック処理	24
材質選択	24
3D 三角測量	24
2D ジオメトリ	24
DWF ファイルを開く	25
拡大率	25
座標システム	25
単位と座標系設定を使用します	25
FBX ファイルを開く	25
拡大率	25



座標システム	25
OBJ ファイルを開く	26
拡大率	26
座標システム	26
参照ファイルの使用	26
[Artlantis] メニュー > [参照ファイルを使用...]	26
ジオメトリの更新の例*	26
手順:	27
Artlantis リボン メニュー メニュー	29
最近使用したファイル...	29
開く...	29
キーボード ショートカット	30
上書き保存	30
キーボード ショートカット	30
名前を付けて保存...	30
復帰	30
閉じる	30
参照ファイルを使用	30
クリップボード	31
元に戻す	31
キーボード ショートカット	31
やり直し	31
キーボード ショートカット	31
カット	31
キーボード ショートカット	31
コピー	31
キーボード ショートカット	31
ペースト	31
キーボード ショートカット	31
削除	31
ライセンス	31
設定	31
情報...	31
ヘルプ	31
Artlantis ウェブサイト	32
チュートリアル	32
詳細情報	32
更新の確認中...	32
Artlantis の終了	32
Artlantis インターフェース	33
ツールバー検査	34



次の9つのインスペクタを使用できます。	35
Shader	35
オブジェクト	35
光源	35
太陽光インスペクタ	35
視点	35
平行投影	35
パノラマ	35
VR オブジェクト	35
アニメーション	35
Artlantis のメニュー	35
Artlantis リボンメニューメニュー	36
最近使用したファイル...	36
開く...	36
キーボード ショートカット	37
上書き保存	37
キーボード ショートカット	37
名前を付けて保存...	37
復帰	37
閉じる	37
参照ファイルを使用	37
クリップボード	37
元に戻す	38
キーボード ショートカット	38
やり直し	38
キーボード ショートカット	38
カット	38
キーボード ショートカット	38
コピー	38
キーボード ショートカット	38
ペースト	38
キーボード ショートカット	38
削除	38
ライセンス	38
設定	38
情報...	38
ヘルプ	38
Artlantis ウェブサイト	38
チュートリアル	38
詳細情報	38
更新の確認中...	38



Artlantis の終了	39
2D ビュー ウィンドウ	39
すべてを表示	40
類似を表示	40
選択物を表示	40
パスの編集	41
マウスとキーボード ショートカット	41
固定画像	41
2D ビューでのオブジェクトの操作	41
2D ビューでの平行投影の操作	41
2D ビューでの視点の操作	41
2D ビューでの光源の操作	41
太陽光を編集する	41
2D ビューでのクリッピング ボックスの操作	41
アニメーション	41
2D ビューでのパノラマの操作	41
2D ビューでの VR オブジェクトの操作	41
2D ビューでのアニメーションの操作	41
2D ビュー ウィンドウ	41
すべてを表示	43
類似を表示	43
選択物を表示	43
パスの編集	43
マウスとキーボード ショートカット	44
固定画像	44
2D ビューでのオブジェクトの操作	44
2D ビューでの平行投影の操作	44
2D ビューでの視点の操作	44
2D ビューでの光源の操作	44
太陽光を編集する	44
2D ビューでのクリッピング ボックスの操作	44
アニメーション	44
2D ビューでのパノラマの操作	44
2D ビューでの VR オブジェクトの操作	44
2D ビューでのアニメーションの操作	44
2D ビューでの視点の操作	44
2D ビューでの視点の操作	46
2D ビューでの平行投影の操作	48
2D ビューでのオブジェクトの操作	51
コンテキスト メニュー	56
オブジェクトの複製	56



オブジェクトの削除	56
目標点として定義	56
元のサイズに戻す	56
重力の適用	56
サポートに従う	56
表示/非表示	57
低ラジオンティ	57
次の場所へ移動	57
オブジェクトのアンカーポイントを再定義します	57
プレビューでのオブジェクトの操作	57
コンテキストメニュー	58
複製	59
削除	59
目標点として設定/目標点として設定の解除	59
元のサイズに戻す	59
重力の適用	59
サポートに従う	59
表示/非表示	59
低ラジオンティ	59
次の場所へ移動	59
オブジェクトの置換	59
プレビューでのオブジェクトの操作: オブジェクトの置換	59
2D ビューでの光源の操作	61
コンテキストメニュー	64
光源のオン/オフの切り替え	64
複製	64
カット	64
コピー	64
光源の貼り付け	64
削除	64
この光源を使用するビューを編集する	64
次の場所へ移動	64
プレビューでの光源の操作	65
コンテキストメニュー	66
光源のオン / オフを切り替え	66
複製	66
光源の切り取り/コピーおよび貼り付け	66
削除	66
この光源を使用するビューを編集する	66
次の場所へ移動	66
2D ビューでの Shader の操作	66



プレビューでの Shader の操作	67
2D ビューでの テクスチャの操作	69
プレビューでのテクスチャの操作	70
コンテキスト メニュー	72
削除	72
テクスチャの原点を結合	72
太陽光を編集する	72
2D ビューでのクリッピング ボックスの操作	73
2D ビューでの VR オブジェクトの操作	75
2D ビューでのパノラマの操作	80
2D ビューでのカメラアニメーションの操作	84
2D ビュー ウィンドウ	84
パスの編集	85
パスの作成	86
パスの移動	87
パスの編集	87
コントロール ポイントの追加	88
点で接線の一部を編集するには:	89
変曲点を削除するには:	90
パスの拡張	90
パスの編集ポップアップ メニュー	91
キーフレームの編集	92
キーフレーム編集ポップアップ メニュー	92
キーフレームを追加します。	92
2D ビュー編集フィルタ ポップアップ メニュー	93
視点の編集ポップアップ メニュー	94
2D ビューでの光源アニメーションの操作	94
2D ビュー ウィンドウ	94
パスの編集	95
パスの作成	97
パスの移動	97
パスの編集	98
コントロール ポイントの追加	98
点で接線の一部を編集するには:	99
変曲点を削除するには:	100
パスの拡張	101
パスの編集ポップアップ メニュー	102
キーフレームの編集	102
キーフレーム編集ポップアップ メニュー:	102
キー画像の追加	102
キーフレーム編集ポップアップ メニュー	103



2D ビューでのオブジェクト アニメーションの操作	104
2D ビュー ウィンドウ	104
パスの編集	104
パスの作成	106
パスの移動	106
パスの編集	107
コントロール ポイントの追加	107
点で接線の一部を編集するには:	108
変曲点を削除するには:	109
パスの拡張	110
パスの編集ポップアップ メニュー	111
キー フレームの編集	112
キー フレーム編集ポップアップ メニュー	112
キー フレームを追加します。	112
2D ビュー編集フィルタ ポップアップ メニュー	113
クリッピング ボックスの編集	114
コマンド	114
プレビュー表示	115
プレビュー表示モード オプション	117
プレビュー ディスプレイおよびツールバー	118
Windows ショートカット コマンド	118
ツールバーの表示	118
スペースナビゲーターの周辺機器相互性	120
タイムライン ウィンドウ	120
はじめに	120
表示	120
上部描画	120
下部描画	120
自動一時表示オプション	121
シーケンスの現在時間	121
FPS (1 秒あたりのフレーム数)	121
ドロップダウン メニューは、現在のシーケンスを表示するために使用されます。	121
タイムラインがドッキングされている場合	121
タイムラインが独立して表示されている場合	121
現在のシーケンス	121
レコーダ	123
シーケンスの先頭に移動	123
前の画像に移動	123
シーケンスの再生または停止	123
次の画像に移動	123
シーケンスの末尾に移動	123



シーケンスの現在時間	123
アニメーションの記録	123
シーケンス継続時間コントロール	123
アニメーション化	124
タイムライン ユーザー インターフェース (UI) の説明	124
キーフレーム	124
ガイド	124
アニメーション	124
ショートカット	124
変更インジケータ	124
ショートカット	124
キーフレームおよびガイド	125
キーフレーム	125
ある時点 (T) での現在のアニメーション要素	125
現在の要素のアニメーション設定	125
キーの表示方法	125
一般情報:	125
アニメーション要素のキー選択	126
キーの作成	126
カーソルのポップアップ メニュー	127
キー フレームの追加	127
キー フレームの削除	127
キーボード ショートカット	127
キー フレームの移動	127
キー フレームの複製	127
要素の複数のキー フレームの移動 (カメラ、光源、太陽光、オブジェクトのいずれか)	127
ガイド	128
ガイドの作成	128
ガイドの削除	128
ガイドの移動	128
カーソルの位置のガイドを追加	128
カーソルの位置からガイドを削除	128
視点インスペクタ	129
サイト挿入ツール	131
クリッピング ボックス	131
レーザー ツール	132
色調設定	132
後処理	132
レンダリングパラメータ	132
デフォルトを使用	132
デフォルトとして設定	132



すべてのドロップダウンメニューについて OK	132
視点のリスト	133
ドロップダウンメニューの表示	135
パノラマリストに追加	135
VR オブジェクト リストに追加	135
シークエンスリストに追加	135
太陽光の編集	135
光源の編集	135
平行投影ビュー リストに追加	135
背景画像と前景画像の設定	135
背景	136
ホワイト	136
太陽光 天空光	136
グラデーション	136
画像	136
背景画像の編集	136
2D 画像	136
3D 画像	137
HDR 画像	138
アルファチャンネルを編集	139
HDRI 背景設定	146
アルファチャンネルを編集	146
視点レンダリング設定	154
レンダリングエンジン	154
ファイル形式	154
レンダリング サイズおよび解像度	154
アンチエイリアシング	155
アンビアンس	155
設定	155
アンビエント オクルージョン	155
露出	155
ホワイト バランス	156
グローバル イルミネーション	156
背景の拡張	156
レンダリング先	156
レンダリング	157
レンダリング	157
バッチ処理	157
レンダリング	157
平行投影インスペクタ	159
ビュー名	159



投影の種類	159
カメラロール	160
モデル幅	160
ネオン Shader	160
背景	160
前景	160
無限地面	160
クリッピングボックス	161
表示	161
有効にする	161
可視レイヤー	161
座標	161
レーザー ツール	161
色調設定	161
後処理	162
レンダリングパラメータ	162
デフォルトを使用	162
デフォルトとして設定	162
すべてのドロップダウンメニューについて OK	162
平行投影のリスト	163
ドロップダウンメニューの表示	165
複製	165
削除	165
視点リストに追加	165
パノラマリストに追加	165
VR オブジェクト リストに追加	165
シークエンスリストに追加	165
この平行投影ビューで有効な太陽光を編集	165
この平行投影ビューで有効な光源を編集	165
平行投影のレンダリング設定	165
レンダリング エンジン	166
ファイル形式	166
レンダリング サイズおよび解像度	166
アンチエイリアシング	166
アンビアンس	167
設定	167
露出	167
ホワイト バランス	167
グローバル イルミネーション	167
背景の拡張	168
レンダリング先	168



レンダリング	168
レンダリング	168
バッチ処理	168
レンダリング	168
メディア カタログ	169
メディア カタログ画面	169
メディアを使用したシーンの装飾	172
メディアをカタログからプレビュー ウィンドウにドラッグアンドドロップする	172
カテゴリおよび下位カテゴリ	174
5 つの Shader	174
8 つの 3D オブジェクト	174
ビルボード および画像	175
新しいメディア カタログの追加	176
メディア カタログを、既存のカタログあるいはサブカタログに追加します。	176
A- メディア カタログを、既存のカタログに追加します。	176
例: 植物のカタログを追加する	177
B- メディア カタログを、既存のサブカテゴリに追加します。	178
サブカテゴリの削除	181
Artlantis メディア コンバーター	181
Artlantis メディア コンバータ インターフェース	181
メディア変換	183
アクセス	183
Postcards	187
フォルダを追加...	189
チェックする/チェックを外す	189
Finder で表示	189
リストから削除	189
ポストカードの使用	189
ポストカードの使用	189
Shader インспекタ	193
Shader	193
シェーダーの作成	193
フレネル	195
UV マッピング	195
Shader の作成、および Shader のインターフェイスとの対応	195
材質リスト	196
リストの構成	197
無限の地面の材質	197
オブジェクト名	197
材質の名前	197
Shaderの名前	198



テクスチャの名前	198
ジオメトリに関連付けられていない、新しく作成された材質	198
テクスチャの追加	198
リアル ウォーター Shader	199
ネオン光源 Shader	201
基本 Shader	201
拡散フレネルシェーダー	202
透明なフレネルシェーダー	203
プロシージャ Shader	205
ネオン透明 Shader	207
マルチ テクスチャ シェーダー	208
マット シャドー	209
テクスチャの追加	210
テクスチャの適用は、次のいずれかの方法で行われます。	210
テクスチャの削除は、次のいずれかの方法で行われます。	210
テクスチャマッピング	210
幅/高さ	211
水平間隔/垂直間隔	211
水平反転または垂直反転、あるいはその両方	211
水平反転または垂直反転、あるいはその両方	211
反転:	211
ボタン	211
材質の再適合	212
プレビュー ウィンドウ	213
例: メッシュ単位の材質の分割	213
材質	214
Shader の作成	214
すべてのインスタンスに適用	214
デフォルトにリセット	214
テクスチャの追加...	214
同じ名前の材質をマージ	214
同じシェーダーの材質を結合	214
頂点のマージ	215
垂直面の表示	215
垂直面の反転	215
可視	215
影を投射	215
影を反映	215
使用されていない材質の ID をすべて削除	215
削除	215
メッシュ単位の材質の分割	215



テクスチャ	215
削除	215
テクスチャの原点を結合	215
オブジェクト インспекタ	217
位置	218
通常	218
パス上の方向	218
X、Y パスの方向のみ	219
オブジェクトのアニメーション:	219
オブジェクト インспекタ - 選択されたレイヤー	219
なし	220
有効にする	220
シーン情報および編集	220
サイズの変更	222
シーンからオブジェクトを作成	223
オブジェクトの作成	224
位置	225
通常	225
パス上の方向	226
X、Y パスの方向のみ	226
オブジェクトのアニメーション:	226
オブジェクト リスト	226
リストの内容を表示するには、階層またはレイヤーという 2 つの方法があります。	226
レイヤー別	227
階層別	227
レイヤーまたはオブジェクトの複製/削除	227
複製	227
削除	227
その他	228
オブジェクトのポップアップ メニュー	228
複製	229
削除	229
目標点として設定/目標点として設定の解除	229
元のサイズに戻す	229
重力の適用	230
サポートに従う	230
表示 / 非表示	230
独立材質の使用	230
材質をすべての類似オブジェクトに適用	230
カタログ材質へリセット	230
次の場所へ移動	230



インスタンス マテリアルの使用	230
インスタンス プロパティを定義プロパティに適用	230
視 点 ビュー インспекタの座標:	230
レイヤーのポップアップ メニュー	230
デフォルト	231
現在のビューでの非表示/非表示	231
この可視レイヤーを含むビューを編集	231
この可視レイヤーを含むビューをアクティブ化	231
デフォルト レイヤー	231
削除	231
空いているレイヤーをすべて削除	231
オブジェクトのインスタンス化	232
オブジェクトのインスタンス化	232
依存関係の削除	232
オブジェクト インспекタ - ビルボード	232
2 種類のビルボード	232
位置	233
通常	234
パス上の方向	234
X、Y パスの方向のみ	234
オブジェクト インспекタ - 光源	234
位置	235
通常	235
パス上の方向	235
X、Y パスの方向のみ	235
オブジェクトのアニメーション:	235
オブジェクト インспекタ - 3D 植物	235
季節	236
位置	236
通常	236
パス上の方向	237
X、Y パスの方向のみ	237
オブジェクトのアニメーション:	237
オブジェク インспекタ - 3D アニメーション化された人物	237
位置	238
通常	238
パス上の方向	238
X、Y パスの方向のみ	238
オブジェクトのアニメーション:	238
オブジェク インспекタ - 静止して立っている 3D 人物	238
位置	239



通常	239
パス上の方向	239
X、Y パスの方向のみ	239
オブジェクトのアニメーション:	240
太陽光インスペクタ	241
太陽により投影される光	241
オプション A - 場所に応じて	241
地理的な位置	242
追加	242
編集	242
削除	242
北方向	242
日付および時刻の設定	243
オプション B - 手動の位置指定に応じて	244
オプション C - 45°の投影に基づき	244
照明	244
汚染度	247
雲の配分	247
暈雲	247
アニメーション	247
太陽光リスト	248
太陽光アニメーション	248
太陽光リスト	248
太陽光	248
現在のビューで有効にする	248
現在のビューで無効にする	248
太陽光の自動名前付け	248
削除	248
太陽光ビュー	249
この太陽光を使用した有効なビュー	249
この太陽光を使用したビューの編集	249
光源インスペクタ	251
照明	252
レンズフレア	252
その他	252
アニメーション	253
光源リスト	253
光源グループのポップアップメニュー	255
ペースト	255
削除	255
現在のビューで有効/無効にする	255



この光源グループを使用するビューを編集する	255
光源のポップアップメニュー	256
光源のオン / オフを切り替え	256
複製	256
カット	256
コピー	256
ペースト	256
削除	256
この光源を使用するビューを編集する	256
複数の光源の選択と編集	257
サイト挿入ツール	259
例	259
モデルが表示されています	259
背景画像が位置決めされています	259
コマンドの挿入	260
どのように行うのですか?	260
2D ビューおよびプレビューで、三面体の位置を一致させます。	260
2D ビュー	260
プレビュー:	260
2 組の点線の位置決め	261
スケーリング軸の定義	263
3D モデルの表示	264
自動カメラ計算	264
後処理エフェクト フィルタ	267
例: 後処理レンダリング	268
色調設定	268
例: 後処理レンダリング	269
レンダリング	271
視点レンダリング設定	271
レンダリング エンジン	271
ファイル形式	272
遠近法と平行投影	272
パノラマおよび VR オブジェクト	272
アニメーション	272
レンダリング サイズおよび解像度	272
フラッシュビューアのサイズ	272
レンダリング サイズ	272
レンダリング サイズ	273
レンダリング サイズ	273
アンチエイリアシング	273
アンビエンス	273



設定	273
アンビエント オクルージョン	274
露出	274
ホワイト バランス	274
グローバル イルミネーション	274
背景の拡張	275
レンダリング先	275
レンダリング	275
レンダリング	275
バッチ処理	275
レンダリング	275
パノラマ レンダリングおよび再生	275
あるノードから別のノードへ移動するには	278
VR オブジェクト レンダリングおよび再生	280
VR オブジェクトのレンダリング	280
バッチ レンダリング画面	283
Artlantis ツール バーで、バッチ レンダリング アイコンをクリックします。	283
チェック ボックス	284
インデックス	284
シーン	285
ビュー名	285
ビューの種類	285
状態	285
時刻	285
遠近法と平行投影	286
VP オブジェクトおよびパノラマ	286
アニメーション	286
命名規則	286
インデックス	286
インデックス	286
保存先ボタン	286
Render Manager ユーザーインターフェース	287
Render Manager の使い方	290
クライアントのインストール、アクティベート、起動	290
部分的なレンダリング ウィンドウ	294
パノラマ インспекタ	295
クリッピング ボックス	296
表示	296
有効にする	296
レーザー ツール	297
色調設定	297



後処理	297
レンダリングパラメータ	297
デフォルトを使用	297
デフォルトとして設定	297
すべてのドロップダウンメニューについてOK	297
パノラマリスト	298
パノラマドロップダウンメニューの表示	299
複製	299
削除	299
視点リストに追加	299
平行投影リストに追加	299
VR オブジェクト リストに追加	299
アニメーション リストに追加	299
太陽光の編集	299
光源の編集	299
複製	299
削除	299
視点リストに追加	300
平行投影リストに追加	300
VR オブジェクト リストに追加	300
シーケンスリストに追加	300
太陽光の編集	300
光源の編集	300
最初のノードの作成	300
カメラの方向を使用してノードの方向を初期化	300
ノードの方向を使用してカメラの方向を初期化	300
ノード間のリンクを作成	300
パノラマレンダリングおよび再生	300
あるノードから別のノードへ移動するには	303
パノラマレンダリング設定	306
レンダリング エンジン	306
ファイル形式	306
レンダリング サイズおよび解像度	306
フラッシュビューアのサイズ	307
レンダリング サイズ	307
アンチエイリアシング	307
アンビエンス	307
設定	307
アンビエント オクルージョン	307
露出	308
ホワイト バランス	308



グローバルイルミネーション	308
背景の拡張	308
レンダリング先	309
レンダリング	309
レンダリング	309
バッチ処理	309
レンダリング	309
pno ファイル作成し、モバイルデバイスでレンダリングする	311
pno あるいは vro (VR オブジェクト) ファイルをモバイルデバイス上で読み込む	311
Android および iOS デバイスで pno あるいは vro ファイルをレンダリングする	311
Android デバイスを使用	311
iOS デバイスを使用	311
VR オブジェクト インспекタ	313
クリッピングボックス	315
表示	315
有効にする	315
水平シフト	315
水平角度	315
半径	315
色調設定	315
後処理	316
レンダリングパラメータ	316
デフォルトを使用	316
デフォルトとして設定	316
すべてのドロップダウンメニューについて OK	316
VR オブジェクト レンダリングおよび再生	316
VR オブジェクト リスト	316
ドロップダウンメニューの表示	318
複製	318
削除	318
視点リストに追加	318
平行投影リストに追加	318
パノラマリストに追加	318
アニメーションリストに追加	318
太陽光の編集	318
光源の編集	318
VR オブジェクト レンダリングおよび再生	318
VR オブジェクトのレンダリング	318
VR オブジェクトのレンダリング設定	321
レンダリングエンジン	322
ファイル形式	322



レンダリング サイズおよび解像度	322
レンダリング サイズ	322
フレームの数	322
アンチエイリアシング	323
アンビアンس	323
設定	323
アンビエント オクルージョン	323
露出	323
ホワイト バランス	323
グローバル イルミネーション	324
背景の拡張	324
レンダリング先	324
レンダリング	324
レンダリング	324
バッチ処理	324
レンダリング	325
アニメーション インспекタ	327
アニメーション: 一般情報	327
クリッピング ボックス	328
表示	328
有効にする	328
色調設定	329
後処理	329
レンダリングパラメータ	329
デフォルトを使用	329
デフォルトとして設定	329
すべてのドロップダウン メニューについて OK	329
アニメーションの一般情報	330
シーケンス	330
シーケンス内のほかのインспекタにあるアニメーション パラメータ設定	330
リアルタイム表示	330
アニメーション化できる要素	330
アニメーション リスト	331
ドロップダウン メニューの表示	332
複製	332
ビューおよびパスの複製	333
削除	333
視点リストに追加	333
平行投影リストに追加	333
パノラマリストに追加	333
VR オブジェクト リストに追加	333



太陽光の編集	333
光源の編集	333
アニメーションの座標	333
視点の位置	333
目標点の位置	333
固定頂点上	334
パス上の方向	334
オブジェクト上	334
カメラパラメーター	335
アニメーション化できるパラメータ	335
アニメーション化できないパラメータ	336
アニメーション化できる太陽光パラメータ	336
アニメーション化できるパラメータ	336
アニメーション化できないパラメータ	336
アニメーション化できる光源パラメータ	336
アニメーション化できるパラメータ	336
アニメーション化できるオブジェクトパラメータ	337
アニメーション化できるパラメータ	337
アニメーション化できないパラメータ	337
アニメーションのレンダリング設定	337
レンダリングエンジン	338
ファイル形式	338
レンダリングサイズおよび解像度	338
レンダリングサイズ	338
フレームの数	338
アンチエイリアシング	339
アンビエンス	339
設定	339
アンビエントオクルージョン	339
露出	339
ホワイトバランス	339
グローバルイルミネーション	339
背景の拡張	340
レンダリング先	340
レンダリング	340
レンダリング	340
バッチ処理	340
レンダリング	340
Artlantis 内部展開 / 展開ユーティリティ	341
atlo オブジェクトファイルを展開するには?	341
atls Shader ファイルを展開するには?	342



オブジェクト ファイルを内部展開するには?	343
シェーダーを内部展開するには?	344
Artlantis 内部展開 / 展開 ユーティリティ	346
atlo オブジェクト ファイルを展開するには?	346
atls Shader ファイルを展開するには?	347
オブジェクト ファイルを内部展開するには?	348
シェーダーを内部展開するには?	349
レーザー ツール	350
例	350
モデルが表示されています	350
新しいレーザー プランを定義する方法は?	351
メディアをレーザーと整列させる方法は?	353
設定	355
アクセス: [Artlantis] メニュー > [設定]	355
一般タブ	355
寸法単位:	355
焦点ユニット:	355
デフォルトの場所:	355
OpenGL 表示モード	356
メディア フォルダーのパス	357
Artlantisの改善にご協力ください	357
最終レンダラー タブ	357
自動保存タブ	358
インターフェース タブ	358
マウスとキーボード ショートカット	361
一般的な 2D ショートカット	361
一般的な 2D ショートカット	362
2D ショートカット - 視点の操作	363
2D ショートカット - 平行投影の操作	363
2D ショートカット - クリップング ボックスの操作	363
操作	364
2D ショートカット - オブジェクトの操作	365
2D ショートカット - 光源の操作	366
2D ショートカット - 太陽光の操作	366
場所オプション	367
手動の太陽の位置オプション	367
視点の位置に応じて45° の角度で投影します。	368
2D ショートカット - パノラマの操作	368
2D ショートカット - VR オブジェクトの操作	369
2D ショートカット - アニメーションの操作	369
一般的なプレビュー - 表示のショートカット	370



一般的なプレビュー - 表示のショートカット	370
一般的なプレビュー - ナビゲーションのショートカット	371
例:	372
有効なオブジェクトインスペクタ - プレビューのショートカット	372
視点インスペクタのプレビュー ショートカット - サイト挿入	373
有効な太陽光インスペクタ - プレビューのショートカット	373
手動での太陽光の移動の例	373
有効な Shader インスペクタ - プレビューのショートカット	374



ユーザー マニュアル

免責事項

Artlantis™ は、Advent R&D の登録商標です。PostCard™ は、Advent R&D の登録商標です。

SketchUp® は Trimble の登録商標です。

Macintosh®, Mac OS® は Apple Inc. の登録商標です。

Windows は Microsoft Corp. の登録商標です。

Photoshop® は Adobe Systems Incorporated の登録商標です。

本書に記載されているその他すべての商標は、それぞれの所有者の登録商標です。

謝辞

本製品の開発にあたり、ベータテストおよびフィードバックにご協力いただいた皆様に感謝いたします。皆様のご協力のおかげで、各種用途に最適なツールを作成することができました。

ARTLANTIS ファミリ

Artlantis には、あらゆる 3 次元プロジェクトに必要な材質と照明効果のリアルなシミュレーションを可能にする、最も高度で効果的な機能が統合されています。Artlantis レンダリングは、主要な CAD 設計ソフトウェア (ArchiCAD、Revit、Vectorworks、SketchUp、AutoCAD、など) とダイレクトに接続でき、DXF、DWG、3DS、DWF、OBJ、FBX SKP、GS1 など、CAD の主なファイルをインポートできます。3DS、DWF、DXF、DWG、FBX、OBJ、および SKP。

Artlantis テクノロジーには 2 つの主要なバージョンがあり、多様なニーズや用途に適する製品ラインが用意されています。

Artlantis レンダリング - 固定画像のラジオシティ

Artlantis レンダリングは、非常に高解像度のレンダリングをリアルタイムで簡単に行うことができる、ユニークで理想的なツールです。Artlantis エンジンにより、ラジオシティにおける画像計算がプレビュー段階でも可能になっています。Artlantis レンダリングでは、3D コンポーネントおよび 3D 植物をドラッグアンドドロップするだけで、プレビュー画面で直接使用することができます。これにより、シナリオをすばやく切り替えて、現実的な環境でリアルな仮想シーンのシミュレーションを行うことができます。



Artlantis Studio - 誰もが使えるアニメーション

Artlantis Studio は、固定画像、アニメーション、パノラマ、および VR オブジェクトなどに基づいてプレゼンテーションを設計するプロフェッショナルに最適なツールです。

Artlantis Studio は、たとえばシーンアニメーションやパノラマアニメーションをはじめとする数多くの高度な機能を提供します。ほとんどの Artlantis 機能に共通することですが、カメラ移動、視点、目標点を簡単かつ直観的に定義できます。

Abvent メディア ストア

Abvent では、標準のライブラリに加えて、画像の合成に使用できる多数の素材や 3D オブジェクトをメディアストアで提供しています。これらの素材は、Advent そしてパートナー企業や独立のデザイナーが Artlantis 向けに作成したものです。



このアイコンは Artlantis Studio バージョンに固有の機能を示しています。

ARTLANTIS 6.0 の新機能

一般的なポイント

自動保存機能により、ドキュメントを定期的に保存することができ、保存バージョンの数を選択できます。

設定から、別のインタフェース言語や OpenGL ディスプレイのモードなどを選べるようになりました...

レンダリングパラメータ

新しいエンジン

レンダリングパラメーターでは、**ホワイトモデル**、**物理エンジン**の2つの新しいエンジンが利用可能です。

- **ホワイトモデル**: シェーダーあるいはテクスチャで飾られたすべての材質は、ユニークなディフューズホワイトカラーに割り当てられます。光源の色は保持されます。
- **物理エンジン**: 精密さ、材質の正確さ、エネルギー交換により、優れたレンダリングの質を実現します。主に、**反射と光沢**のある材質に関するサンプリング計算が関係します。

ホワイト バランス

支配的な周辺色照明を調整できます。自動カラーモードに設定するか、シーン内で白として認識されている参照面を選択することができます。

アンビエント オクルージョン

内面に関係し、影となっているゾーンに描写される隠れた細かな点を明らかにします。

メディア管理機能の強化

メディアへアクセスを容易にし、サブレベルによりデフォルトのカatalogや独自のCatalogをカスタマイズ可能にします。

- Catalogは最近使用した項目、または選択したメディアを表示します。
- 多数のオブジェクトを選択してからスプレッド ツールを使用すると、それらのオブジェクトをシーン内にランダムにばらまくことができます。
- Catalogがスタンドアロンウィンドウで表示されているか、またはメディアのサブカテゴリが選択されていれば、このサブカテゴリのフォルダ名が表示されます。
- サブカテゴリはリストで管理できます。[+] あるいは [-] アイコンをクリックして、サブカテゴリの追加 / 削除が行えます。
- サブカテゴリのサブカテゴリを管理できます。
- オンラインメディアストアへの容易なアクセス。
- カスタムフォルダをCatalogへ追加することができます。最近使用されたメディアの閲覧を行い、メディアをセレクションへ追加できます。新たなドロップ ツールにより、メディアのセレクションをシーン内へランダムにばらまくことができます。



オブジェクト管理変更

オブジェクトの材質を変更すると、シーン内に配置されたすべての同じオブジェクトに影響します。もちろん、独立状態に設定されているオブジェクトは独自の材質を保持します。オブジェクトを、元の材質へと再設定することができます。

画像への新しいモデルの挿入

より正確な計算による新しくシンプルな処理が開発されました。プレビューおよび 2D ビューで X、Y、Z 軸を位置決めするだけで良く、カメラの焦点を設定する必要すらありません。

新しいアルファ マスク エディタ

Artlantis に組み込まれており、前景を切り出したり、モデルを透かして見ることができます。テクスチャやビルボードの切り出しなどにも使用できます。

光源: IES プロフィール エンハンスメント

Artlantis には8つの IES プリセット プロファイルがあります。光は、IESファイルのダウンロードによって、対応する製造元の IES に関連づけられます。

新しいレーザー ツール

シーン内で、オブジェクト、ランプ、テクスチャをレーザー ライン上で整列させるのに大変便利なインフィニット仮想プランを定義できます。

さらなるエンハンスメント

高品質プレビュー: 面によるレンダリング、ブロックによるレンダリング、自動切り替え Open GL。

- **OpenGL 表示:** 最も高速のナビゲーション モードです。アニメーションで大変便利です。
- **ブロック表示:** 高速ナビゲーション モードです。カメラの移動中、モデルはピクセル化された直線と面の両方で表示されます。
- **面表示:** 遅いナビゲーション モードですが、最も精密です。カメラの移動中、モデルはシャープラインで表示されます。
- **自動切り替え OpenGL:** 表示を高速化します。チェックされた場合、ブロックあるいは面による表示と組み合わせ、カメラの移動時には Open GL に切り替えます。OpenGL により表示されている場合、リアルな光源、影の投影、透過性は無視されます。

インスペクタの一般的なポイント

- 整合性を保つため、インスペクタの順番は再構成されています。
- 視点インスペクタ: 座標は別のダイアログに保存されます。
- インスペクタ視点、光源、オブジェクト: 新しい [\[高度参照\]](#) により、: クリックされたジオメトリーに関して位置を定義します。デフォルトの値は 0 です。
- シェーダー インスペクタ: ダイナミック カーソルによる、テクスチャのサイズ変更。
- ビルボード テクスチャは編集可能です。
- リスト中には新しい英数字欄が追加されており、任意の素材、オブジェクト、光あるいは視点を名前ですぐ検索できます。
- 新しいぼかし後処理により、画像の縁を暗くすることができます。
- 便利な [Matte Shadows \(マット・シャドウ\)](#) Shader (シェーダー): 背景画像と結合することで、透明な素材のレンダリングを行い、かつ素材がキャスト・シャドウを受け取ることを可能にします。

アニメーション画面

アニメーション モードにおいて、タイムラインとカタログの表示を切り替えることができます。



パノラマおよび VR オブジェクト レンダリング

計算は、一時停止 / 再開できます。パノラマに対してpnoのレンダリングを行い、VRオブジェクトファイルに対してvroのレンダリングを行う場合、ファイルが自動的に生成され、iVisit 3D¹ビルダーでの作成作業は必要ありません。

Artlantis KeyServer エンハンスメント

Artlantis KeyServer はスタンドアロン型アプリケーションになりました。以下からダウンロードできます：
www.artlantis.com

Windows サービスとして起動でき、また、サーバーの立ち上げ時に自動的に起動することもできます。

サイレント インストールが考慮されます。

KeyServer ダイアログにおいて接続されているクライアントの名前と IP アドレスが表示され、それらを切断することができます。



ARTLANTIS 6.5 の新機能

Render manager

後でドキュメントをレンダリングする新しい Render Manager は、以前の Artlantis バッチを置換します。Render Managerは、Artlantis をインストールしたコンピューターでバッチで、あるいはネットワークとサブネットワークに接続されたコンピューターのプロセッサを使用してレンダリングを行います。

プレビューの強化

新たに2つの表示オプション: ブロックとサーフェスにかわり、モードが**通常表示**と**ドラフト表示**の2つになりました。

通常表示: モデルは100%のピクセルで表示されます。

ドラフト表示: モデルは表示を加速するために25%のピクセルで表示されます。これは小さな構成に便利です。

エンジンの改善

より計算を高速に。

アンビエント オクルージョンを付加。

太陽光インスペクタ

新しく、より正確な Sky(天空) モデル。この新しいモデルは必要に応じてデフォルトの太陽エネルギー値を変更し、様々な効果を生むことができます。

透明面の背景として陽光(Sun Beam) 効果が利用できるようになりました。

Artlantis 5 Sky から、新しい雲を Physical Sky で。Artlantis 5 Sky を利用するプロジェクト6.0は自動的に Physical Sky を表示します。

機能強化。

Shader

Shader(シェーダー) または Material(素材) に関連した周囲の効果は強化されます。Ambient(アンビエント) 効果のある質感は全体の素材に影響を与えなくなります。

名前を付けて保存...

プロジェクトを .tma 形式で Twinmotion 2016 シェーダーにエクスポート。テクスチャとオブジェクトも保持されます。



注意: .tmaファイル形式は2016-02に更新されたTwinmotion 2016バージョンから認識されます。

¹これは、iPad、iPhone、iPodTouch 用の iOS アプリケーションです。Artlantis のパノラマを閲覧するために使用されます。



システム要件

最小システム要件

- Intel® Core i3、4 Core 2 GHz あるいは同等
- RAM: 64-bit 用 8GB。
- システム: 64 ビットの Windows 7。
- 1GB グラフィックス カード (OpenGL 対応)
- 画面解像度: 1280 x 800。
- インターネット アクセス。

推奨システム構成

- Intel® Core i7、4+ Core。
RAM: 16 GB。
- 64 ビットの Windows 10
- 2GB グラフィックス カード (OpenGL 対応)
- 画面解像度: 1920 x 1080。

インストール

- 管理者としてログインします。
- プログラムのインストール
 - 次の手順に従ってください。ユーザー ライセンス、カスタム インストール、インストール ディスク。
 - Artlantis フォルダがプログラム フォルダの第一レベルに作成されます。実行可能ファイルのリスト: Artlantis、Artlantis Implode Explode、Artlantis License Manager、Artlantis Media Converter、および Render Manager。
 - C:/Users/Public/Public Documents/Abvent/Artlantis。
 - オンラインヘルプはメニューからアクセス可能です。
Artlantis > 情報... > ヘルプ。
- メディアのインストール
 - Media フォルダは、インストール先の Shader、Object と Image ライブラリが含まれています:
C:/Users/Public/Public Documents/Abvent/Artlantis

このページは意図的に空白にしています。

シリアライズ

ソフトウェア認証について。

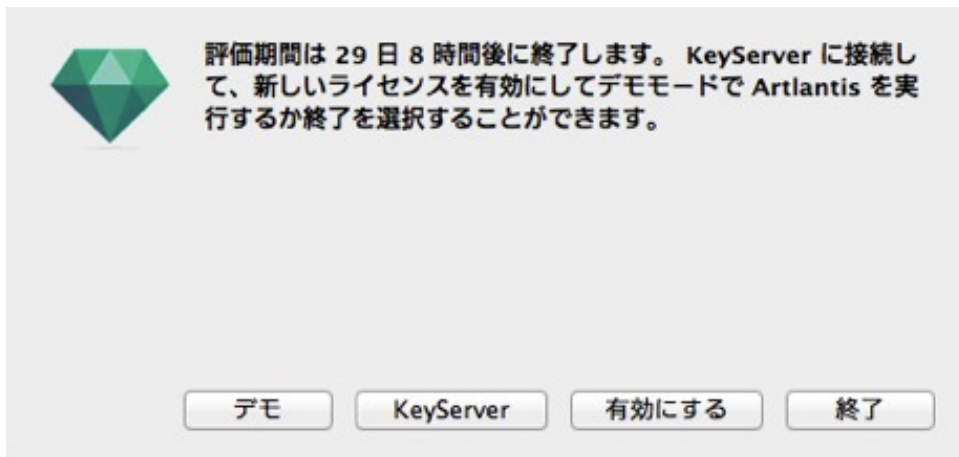
このセクションでは以下のトピックについて説明します。

評価期間	7
Artlantis ライセンス認証	8
ライセンスを無効にする	11
ネットワークライセンスのインストールと有効化	14

評価期間

[デモ] をクリックすると、Artlantis が 30 日間の評価モードで起動します。この期間は、ファイルを開いたり保存したりするために用意されているすべてのアプリケーション コマンドを使用できます。開く、保存する、など。

Artlantis デモの制約は、レンダリングにロゴが表示されることのみです。



30 日間の試用期間が過ぎると、Artlantis でファイルを開くことができなくなります。

ただし、ライセンスを有効にできるように、Artlantis を起動することはできます。ライセンスの購入については、販売店にお問い合わせください。



- [認証する]をクリックし、認証ダイアログにアクセスします。
- [終了する]をクリックし、プログラムを閉じます。
- on [KeyServer] をクリックし、ネットワークライセンス認証ダイアログにアクセスします。



注意: ライセンスを購入すれば、評価版で開始した作業を継続することができます。

ARTLANTIS ライセンス認証

インターネット経由

最初に。

- 登録カードに記載されている、または電子メールで送信された **シリアル番号*** (ダッシュ記号で区切られた2組の番号で構成されています)を確認します。
- インターネットに接続していることを確認します。Artlantis は認証用サーバーに接続する必要があります。

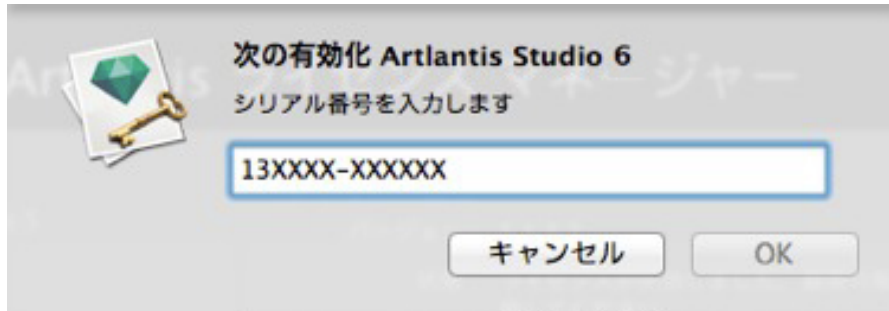


注意: Artlantis の起動と同時に、インターネットに接続しているかどうか自動的に確認されます。

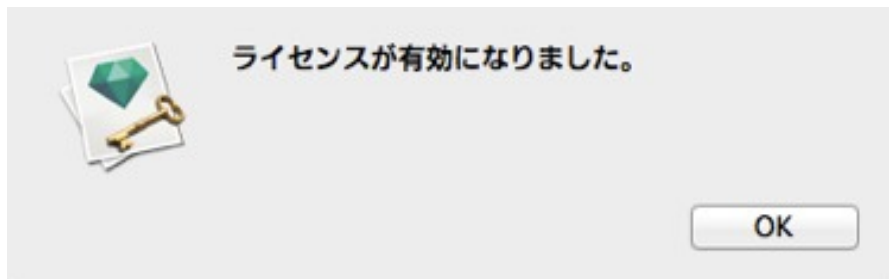
- ライセンス マネージャにアクセスするには、以下の順にクリックします。 Artlantis メニュー > ライセンス...



- [有効にする] ボタンをクリックします。

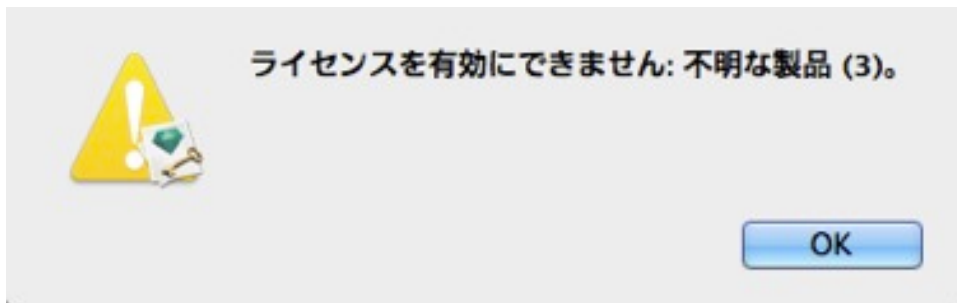


- シリアル番号を入力します。




想定される問題

ライセンスが確認されない。



ライセンスに関連付けられているユーザーの最大数に達しました。新しいワークステーションでライセンス番号を有効にするには、現在そのライセンスを使用しているワークステーションでライセンスを無効にする必要があります*。その後、新しいワークステーションでこの番号を有効にすることができます。それ以外に、新しいライセンスを低価格で購入する方法もあります。詳細については販売店にお問い合わせください。

 **注意:** *このソフトウェアをアンインストールする必要はありません。ライセンスを無効にするだけで結構です。

マニュアル手順

インターネットに接続できない場合

- 登録カードに記載されている、または電子メールで送信された**シリアル番号** (ダッシュ記号で区切られた2組の番号で構成されています)を確認します。
- ライセンス マネージャにアクセスするには、以下の順にクリックします。 Artlantis メニュー > ライセンス...



- [有効にする] ボタンをクリックすると、次のダイアログが表示されます。



- ライセンスマネージャーで識別番号を確認し、メモします (この番号は暗号化されています)。
- インターネットに接続しているコンピュータを使用して、以下の Artlantis ライセンス認証サイトにアクセスします。 <http://activation.artlantis.com>
- ライセンス認証ページが表示されたら、先ほどメモした識別番号を入力し、[サーバーへ接続...] ボタンをクリックします。



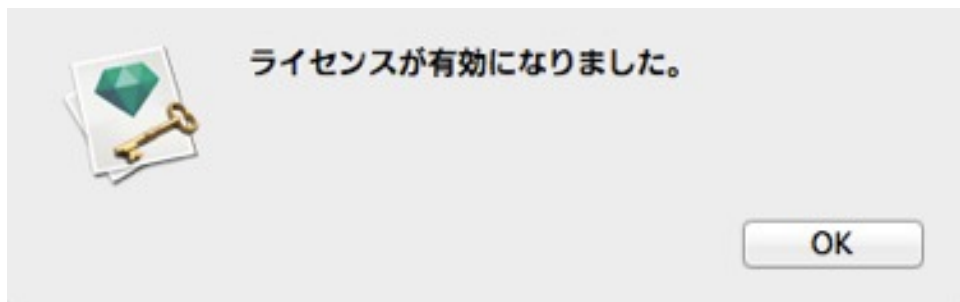
1°/ Enter your Identity Number here

2°/ Connect to server by clicking this button

Connect to server...

3°/ Copy this code and enter it in Artlantis dialog

ライセンス番号 が表示されたら、コピーしてライセンス マネージャの [認証コードを入力] フィールドに貼り付けます。

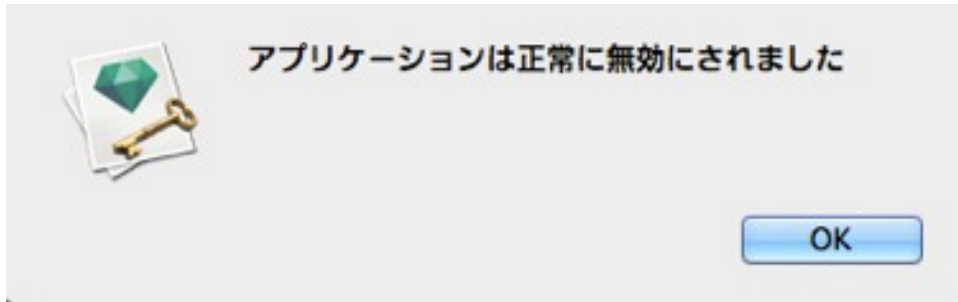


ライセンスを無効にする

Artlantis メニュー > ライセンス... [Artlantis] タブをクリックします。



- ライセンスを無効にするには、[無効化] をクリックします。



注意: Artlantis ライセンスを無効にすると、Maxwell Render エンジンのライセンスも自動的に無効にすることになります。

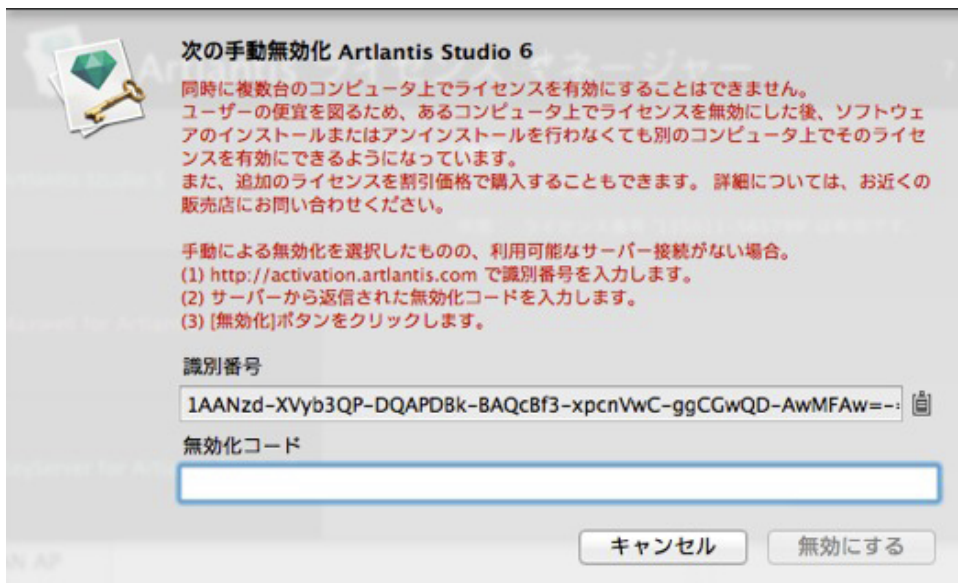
マニュアル手順

インターネットに接続できない場合

Artlantis メニュー > ライセンス... [Artlantis] タブをクリックします。



- ライセンスを無効にするには、[無効化] をクリックします。





- ライセンスマネージャーで**識別番号**を確認し、メモします (この番号は暗号化されています)。
- インターネットに接続しているコンピュータを使用して、以下の Artlantis ライセンス認証サイトにアクセスします。 <http://activation.artlantis.com>

ライセンス認証ページが表示されたら、先ほどメモした識別番号を入力し、[サーバーへ接続] ボタンをクリックします。



1°/ Enter your Identity Number here

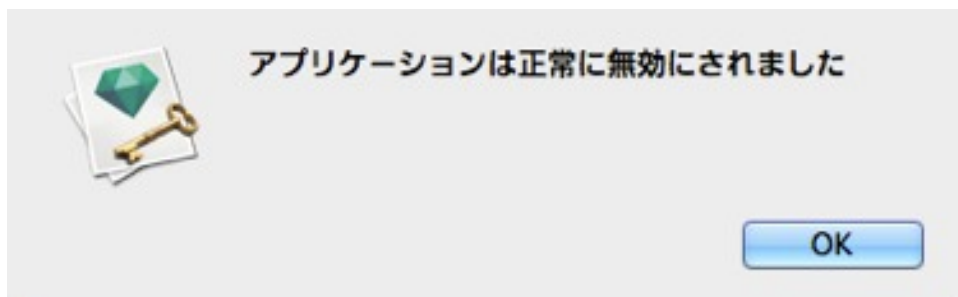
2°/ Connect to server by clicking this button

Connect to server...

3°/ Copy this code and enter it in Artlantis dialog

コード番号が表示されたら、コピーして、ライセンス マネージャの [無効化コードの入力] フィールドに貼り付ける必要があります。

- [無効にする] ボタンをクリックし、ライセンスの無効化を決定します。





ネットワークライセンスのインストールと有効化

目的


スタンドアロン型アプリケーションである Artlantis KeyServer を使用することにより、ネットワークに接続されている特定の数のワークステーションで Artlantis を起動することができます。

Artlantis は、ある時点で同時に X 台のクライアント ワークステーションで起動することができます (X はワークステーションのライセンス数です)。X 台のワークステーションで Artlantis を起動したら、いずれかのワークステーション上あるいは KeyServer で Artlantis を終了するまで、新たに Artlantis を起動することはできません。

Artlantis Keyserver は、1 つのサービスとして動作します。Keyserver ダイアログボックスの、**[ログイン時に起動]** ボックスをチェックすると、Artlantis はサーバーの立ち上げ時に自動的に起動します。


Windows サーバ上で、Artlantis KeyServer は Windows サービスとして起動します。

 **注意:** KeyServer を実行中のコンピュータでは、Artlantis を起動できません。

 **注意:** Artlantis KeyServer アプリケーションは、デフォルトで Artlantis と一緒に届くものではありません。Artlantis KeyServer インストーラーを、www.artlantis.com からダウンロードしてください。

要件

- Mac または PC (およびその両方) が接続されたネットワーク
- クライアント ワークステーション上にインストールされた Artlantis。
- OS Windows Server 2008 かそれ以降のサーバー上にインストールされた Artlantis KeyServer。
- 特別な「ネットワーク用」のシリアル番号

 **注意:** インストールされたすべての Artlantis インスタンスが同じバージョン番号であることを確認してください。Artlantis をアップデートする際にも、すべてのコンピュータ上で同様に確認してください。

インストール

インターネット経由(推奨)、または手でライセンスをインストールおよび検証します。サーバーには、ネットワークに接続されている任意のコンピュータを使用することができます。インターネットに接続しているコンピュータを選択することをお勧めします。

インターネット経由での検証

手順 1 - サーバー上でネットワークライセンスを有効にする

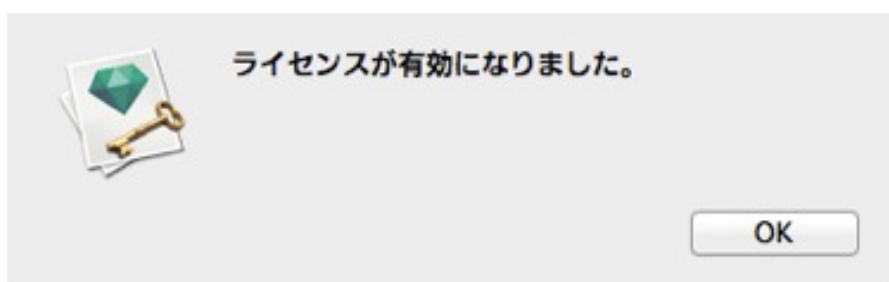
- LAN 上でサーバー*として動作するコンピュータ*を選択し、www.artlantis.com で入手可能な Artlantis KeyServer を起動します。




- [有効にする] ボタンをクリックします。




- シリアル番号を入力します。
- 登録カードに記載されている、または電子メールで送信されたシリアル番号* (ダッシュ記号で区切られた2組の番号で構成されています)を確認します。
- [OK] ボタンをクリックします。認証を確認するメッセージが表示されます。



- Artlantis KeyServerに、ライセンスおよびネットワーク情報が表示されます。

 **注意:** Artlantis KeyServer を使用する前に、Windows サービスを再起動する必要があります。

 **[開始する]** をクリックし、KeyServer を起動します。

手動での検証

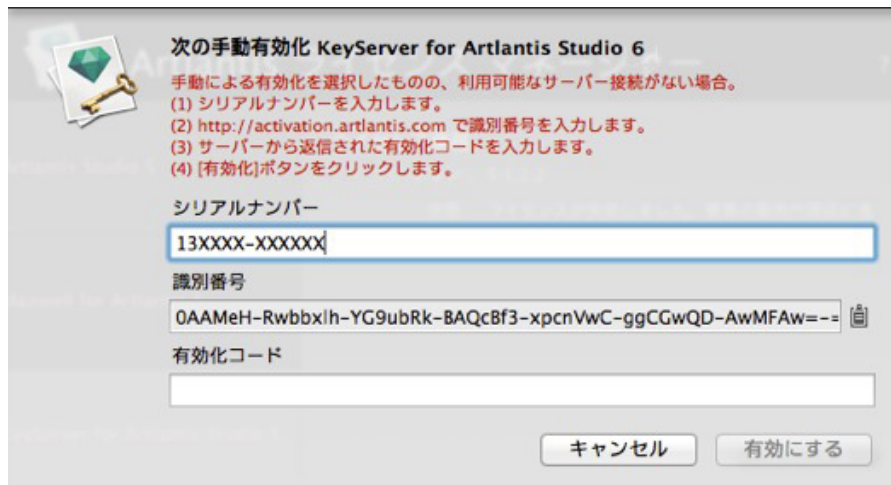
インターネットに接続できない場合



- www.artlantis.com で入手可能な Artlantis KeyServer を起動します。



- [有効にする] ボタンをクリックすると、次のダイアログが表示されます。



- 登録カードに記載されている、または電子メールで送信された **シリアル番号** (ダッシュ記号で区切られた2組の番号で構成されています)を確認します。
ライセンスマネージャーで**識別番号**を確認し、メモします (この番号は暗号化されています)。
- インターネットに接続しているコンピュータを使用して、以下の Artlantis ライセンス認証サイトにアクセスします。 <http://activation.artlantis.com>
- ライセンス認証ページが表示されたら、先ほどメモした識別番号を入力し、[サーバーへ接続] ボタンをクリックします。



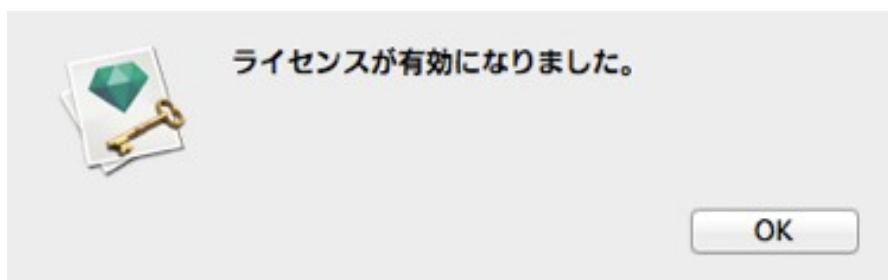
1°/ Enter your Identity Number here

2°/ Connect to server by clicking this button

Connect to server...


3°/ Copy this code and enter it in Artlantis dialog

ライセンス番号が発行され、これをライセンスハンドラの有効化コードの入力フィールドにコピーおよび貼り付けする必要があります。



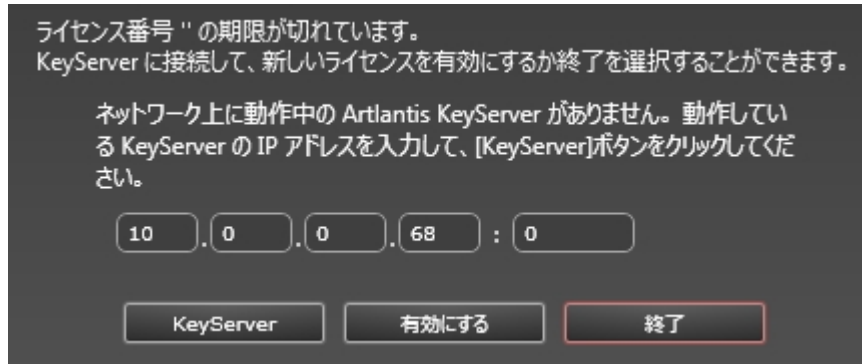
 **注意:** Artlantis KeyServer はサーバー ワークステーション上で起動する必要があります。*クライアント ワークステーションで Artlantis を利用するためには、KeyServer ライセンスが有効化されており、Artlantis KeyServer が起動している必要があります。

手順 2: クライアント ワークステーションに Artlantis をインストール

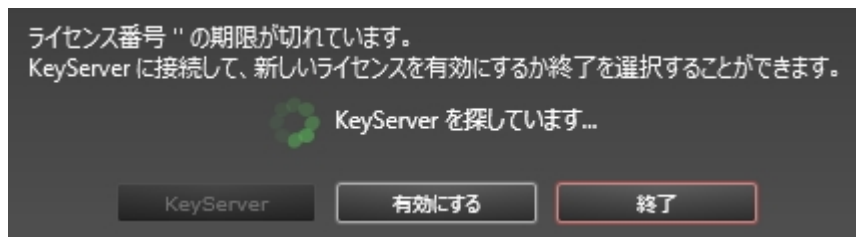
- Artlantis KeyServer がサーバー上で立ち上がっていることを確認してください。これでクライアント ワークステーションで Artlantis を起動することができます。
-  **注意:** Artlantis バッチは、KeyServer ライセンスを利用している時に利用可能です。

サブネットワークで Artlantis クライアントを起動する

- クライアントでサーバーが起動し、「KeyServer が見つかりません」というメッセージが表示される場合は、クライアントがサブネットワークにあることが考えられます。
- この場合、サーバーの IP アドレスを入力するためのダイアログが表示されます。



- [KeyServer] ボタンをクリックします。



サブネットワークに存在する Artlantis クライアントすべてにこの操作をおこなう必要があります。

注意: サーバーの IP アドレスは、Artlantis KeyServer に表示されています。IP アドレスはクライアント コンピュータに保存されますが、クライアントの再起動時には保存されません。

手順 3: ライセンス ネットワークの有効化 / 無効化

- KeyServer の有効 / 無効が変更されました。



KeyServer は、Windows サービスとして起動できます。アプリケーションを Windows サービスとして動作させる方法については、Windows のマニュアルなどを参照してください。

- Artlantis がクライアント コンピュータ上で起動されると、即座に画面の右側に表示されます。サーバーの IP アドレスと、接続されたクライアントの名前が表示されます。カーソルをクライアント IP の上に重ねると、IP アドレス、OS タイプ、Mac アドレスなど、クライアントについての詳細が表示されます。



画面左には、ライセンスおよびネットワーク情報が表示されます。

ライセンス情報:

Artlantis KerServer のバージョン番号およびシリアル番号を表示します。

ネットワーク情報:

許可されたクライアントの数および、接続されたクライアントの数を表示します。

サーバーの IP アドレスを表示します。表示された IP アドレスは、サブネットワーク上のコンピュータで入力するのに役立ちます。

ポート番号の変更を行うには、すべてのクライアントを KeyServer から切断する必要があります。

KeyServer は、3 つの利用可能ポート番号を必要とします。

デフォルトでは、ポート番号は 50150 です。つまり、そのポートに加えて、50151 および 50152 も使用されます。

50150 以外の任意のポート番号を入力することができます。新しいポート番号が他のサービスに使用されておらず、また、それに 1 および 2 を足したポート番号が未使用であることが条件です。

クライアントの接続ができない場合は、ファイアウォールが出入接続を許可していることを確認してください。

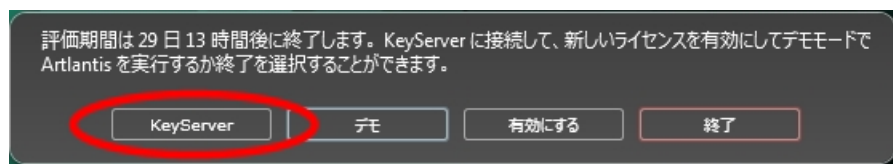
クライアントの切断:

右のリストより、1 つあるいは複数の IP アドレスを選択してから [切断] をクリックします。

条件: KeyServer を実行中のコンピュータでは、Artlantis を起動できません。KeyServer はいつでも停止可能であり、クライアントの切断を待つ必要はありません。

クライアント コンピュータ上:

Artlantis の初回起動時には、以下のダイアログが表示されます。



[KeyServer] をクリックすると、Artlantis はネットワーク上の利用可能な Keyserver を探索します。発見次第、Artlantis が起動します。

クライアント コンピュータ上で Artlantis を再起動する場合には、ボタンをクリックする必要はありません。自動的に利用可能な KeyServer に接続されます。



注意: この設定を変更しても、OS のセキュリティまたはその他のソフトウェアプログラムの動作に影響することはありません。



KeyServer の問題

1. クライアントが KeyServer を検出できない

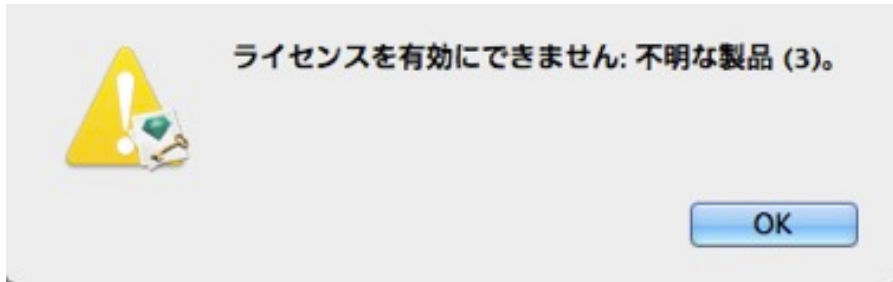
ネットワーク上で起動することのできる KeyServer は、1 度に 1 つのみとなります。



注意: これは、KeyServer Render あるいは Studio のバージョンに関係なく当てはまります。

2. エラー 1

ライセンス番号はすでに、別のコンピューターで認証されています。新しいコンピューターで認証を行う前に、以前コンピューターで無効化を行ってください。



3. 最大ユーザー数に達しました

他のワークステーション上で起動する前に、現在のワークステーション上の Artlantis を終了してください。接続されているすべてのワークステーションおよび、その名前と IP アドレスが KeyServer ダイアログに一覧表示されます。リスト内のワークステーションを選択し、[切断] ボタンをクリックしてください。



ドキュメントを開く

ARTLANTIS では、以下のファイル形式を読み込むことができます。

ATL、Artlantis のファイル形式。

ATLA、Artlantis のアーカイブ ファイル形式。

ATLO、Artlantis のオブジェクト ファイル形式。

AOF、古い Artlantis のオブジェクト ファイル形式(バージョン 4 以下)。

3DS、3Dstudio バージョン 3 とバージョン 4 に対応するファイル形式。


DWF、次の AutoDesk 製品に対応するファイル交換形式: AutoCAD Architect、Revit、3DS Max、VIZ。


DWG/DXF、AutoCAD 2015 以前のバージョンに対応するファイル形式。

OBJ / MTL、Wavefront 対応ファイル形式(幾何学対応のOBJ、関連テクスチャー対応のMTL)。

SKP、SketchUp バージョン 5 から 2015 までに対応するファイル形式。

参照ファイルの使用。

 **注意:** ArchiCAD 16 以降のユーザについては、Artlantis へエクスポートする際に ArchiCAD レイヤーに従ってジオメトリをエクスポートするオプションがあります。Artlantis のオブジェクト インспекタでは、ArchiCAD レイヤーはレイヤータブにリストされます。ジオメトリを複数のレイヤーではなく1つのレイヤーのみでエクスポートしたい場合は、エクスポート ダイアログボックス中の [一意のレイヤー] をチェックしてください。

 **注意:** ArchiCAD、Revit、SketchUp、および Vectorworks では、Artlantis ATL 形式に直接エクスポートできます。必要なエクスポート プラグインをお持ちでない場合は、以下のサイトからダウンロードできます。

www.artlantis.com/en/downloads。

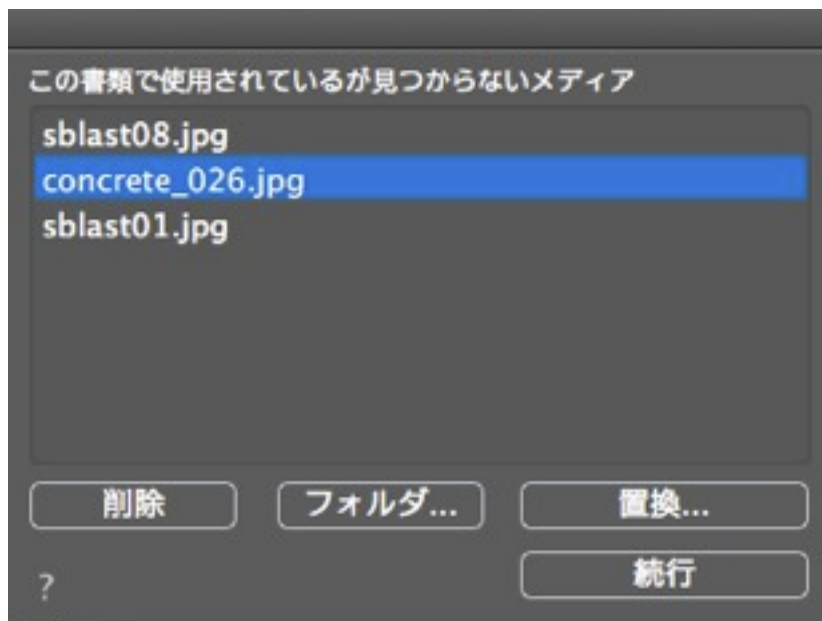
このセクションでは以下のトピックについて説明します。

ARTLANTIS ファイルを開く

以下のいずれかの方法で開きます。:

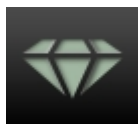
ATL または ATLA ファイルをダブルクリックします。

- ファイルを開いた時に以下のダイアログが表示される場合、プロジェクトに関連するメディアのいずれかが見つからないことを意味しています。不足している項目をクリックします。



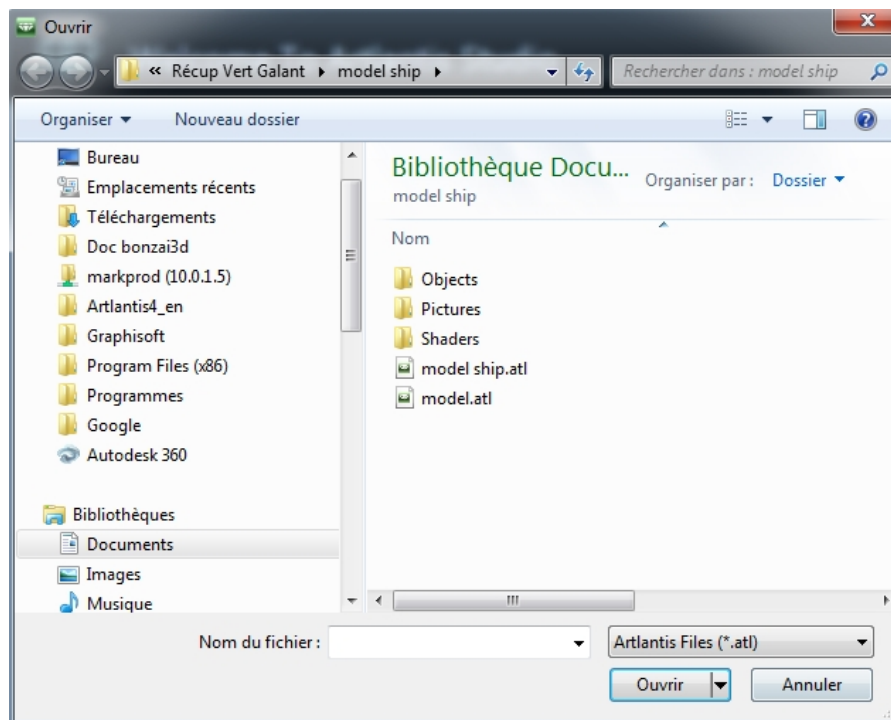
- **削除:** 不足している関連メディアを削除します。ドキュメントが開いた後は、この項目はなくなります。
- **フォルダ...:** 不足している項目を含むフォルダを発見するために、ハードディスクをブラウズします。
- **置換...:** 不足しているメディアを他のメディアと取り替えます。
- **続行:** ダイアログボックスを閉じ、選択したオプションを保存します。

アプリケーション起動時にファイルを開きます。





- アイコンをクリックし、メニューにアクセスします。



開く...

- ドキュメントを開くためのダイアログ ボックスを表示します。


最近使ったファイルを開く

- 最近開いた Artlantis ドキュメント 15 ファイルを表示します。

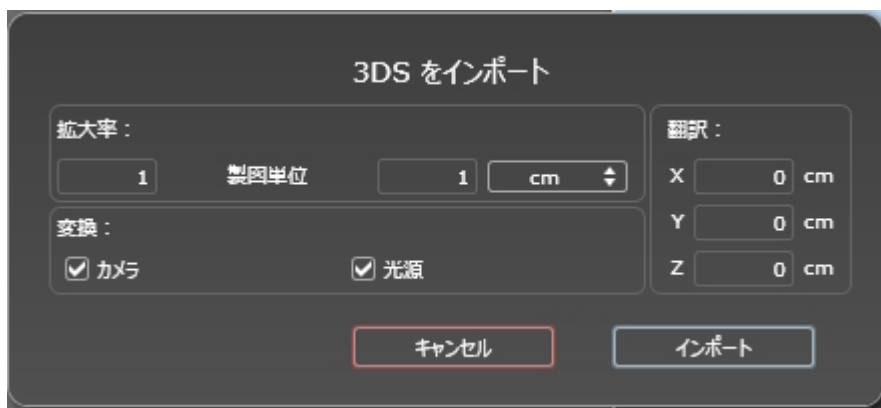
終了

- ドキュメントを開かず、またはインポートせず、プログラムを終了します。

ALT または ATLA ファイルを Artlantis アイコンにドラッグ アンド ドロップします。

 **注意:** OPT/DB ファイルはサポートされていません。

3DS ファイルを開く





拡大率

オブジェクトのサイズを拡大または縮小します。拡大縮小率は相似係数です。

変換

- カメラまたは光源: 元のモデルで定義された光源やカメラをインポートします。

変換

シーンのジオメトリタグに応じて、インポートされたオブジェクトの位置を再定義します。



注意: 材質の名前、テクスチャ、および固定カメラがインポートされます。

DWG/DXF ファイルを開く



拡大率

オブジェクトのサイズを拡大または縮小します。拡大縮小率は相似係数です。

ブロック処理

次の項目に基づいて、ブロックの材質を解釈します。

- コンポジション。
- インスタンス化。
- 名前。
- 特定のブロックには特定の材質が適用されます。
- 特定のブロックの各コンポーネントには、特定の材質が適用されます。
- 特定の材質は各ブロック名に対応しています。

材質選択

カラーまたはブロックレイヤのいずれかに基づいて定義されます。

3D 三角測量

- **偏差角値:** この角度は 2 つのフェイス間のもので、平行状態からフェイスがどの程度の距離にわたり離れているかを定義します。値を入力します。
- **曲線のセグメンテーション値:** 曲線または円を構成するのに必要なエッジの数です。

2D ジオメトリ

- **曲線のセグメンテーション値:** 曲線または円を構成するのに必要なエッジの数です。
- **閉じた輪郭のインポート:** 閉じたエッジを面と同様に扱います。



注意: Artlantis は、AutoCAD dwg ファイルおよび dxf ファイル内の ACIS 3DSolid エンティティを認識します。Artlantis は、素材の名前および固定カメラをインポートします。

DWF ファイルを開く



拡大率

オブジェクトのサイズを拡大または縮小します。拡大縮小率は相似係数です。

座標システム

- ・ 上軸から変換: Y 軸 (奥行き) または Z 軸 (高さ) に応じてモデラーの高さが定義されます。
- ・ 左右から変換: オブジェクトの対称ビューを、右、左、または上部からのビューのいずれかに変更します。

単位と座標系設定を使用します

標準設定でファイルをインポートします。



注意: 材質の名前およびテクスチャがインポートされます。

FBX ファイルを開く



拡大率

オブジェクトのサイズを拡大または縮小します。拡大縮小率は相似係数です。

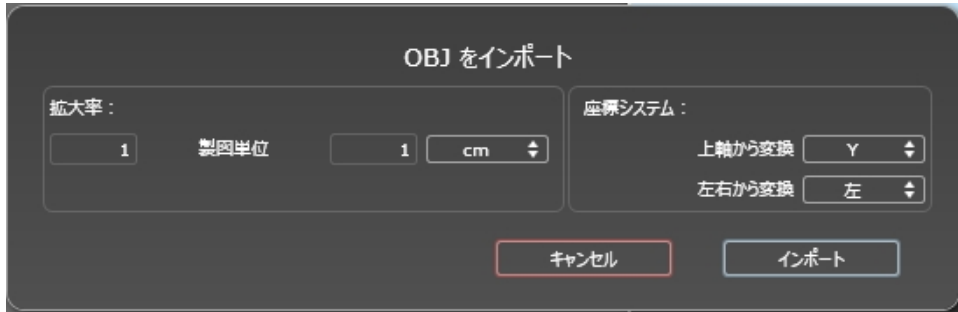
座標システム

- ・ 上軸から変換: Y 軸 (奥行き) または Z 軸 (高さ) に応じてモデラーの高さが定義されます。
- ・ 左右から変換: オブジェクトの対称ビューを、右、左、または上部からのビューのいずれかに変更します。



注意: 材質の名前、テクスチャ、光源、および固定カメラがインポートされます。

OBJ ファイルを開く



拡大率

オブジェクトのサイズを拡大または縮小します。拡大縮小率は相似係数です。

座標システム

- 上軸から変換: Y 軸 (奥行き) または Z 軸 (高さ) に応じてモデラーの高さが定義されます。
- 左右から変換: オブジェクトの対称ビューを、右、左、または上部からのビューのいずれかに変更します。



注意: 材質の名前とテクスチャがインポートされます*。

*テクスチャをインポートするときには、MTL ファイルを生成する必要もあります。OBJ ファイルおよび MTL ファイルは、合わせてインポートする必要があります。

参照ファイルの使用

[Artlantis] メニュー > [参照ファイルを使用...]



このコマンドを使用すると、次を実行できます。

- 以下の項目を復元するために、前回作成された .atl ファイルを参照します。シェーダー、光源、太陽光、オブジェクト、視点、平行投影ビュー、パノラマ、および、アニメーション。
- モデリングソフトウェアと Artlantis 間のジオメトリと材質を更新する

ダイアログボックスで、参照ファイルから復元する項目をチェックします。シェーダー、光源、太陽光、オブジェクト、視点、平行投影、パノラマ、VR オブジェクト、およびアニメーション

ジオメトリの更新の例 *


装飾や照明が設定されている "A.atl" というドキュメントにドアを追加する必要があるとします。




手順:

1. 現在の *A.atl* ドキュメントを保存します。
2. モデラーに戻り、ドアを追加します。ファイルを再度エクスポートし、*B.atl* という名前を付けます。
3. Artlantis で *B.atl* ファイルを開きます。[ファイル] メニューから [参照ファイルを使用...] を選択し、次にダイアログボックスで参照ファイル *A.atl* を選択します。

Artlantis が、シェーダー、光源、太陽光、オブジェクト、視点、平行投影ビュー、パノラマ、VR オブジェクト、アニメーション などチェックしたオプションをファイル A からファイル B に適用します。

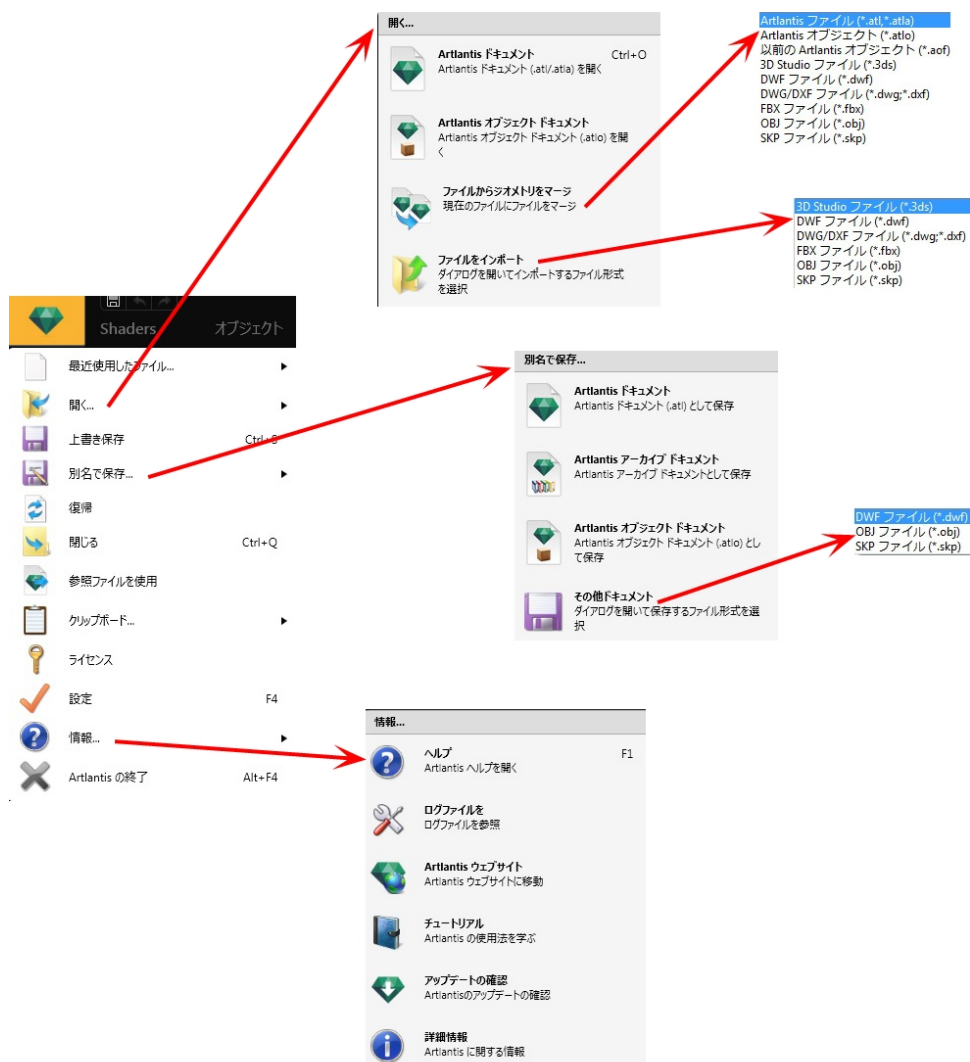
 **注意:** DWG、DXF、3DS、FBX、OBJ、DWF、SKP などの形式などにエクスポートするモデラーによって生成されるファイルについては、最初に .atl 形式でファイルを保存する必要があります。

 **注意:** [参照ファイルを使用...] コマンドの制限条件:
1- 材質の名前が変更されたり、材質が再割り当てされた場合、その材質は含まれません。
2- ジオメトリの一部がオブジェクトとして保存された場合、無効にしたジオメトリが再び表示されます。
3- シーンジオメトリを含む Artlantis レイヤーの名前が変更された場合、そのジオメトリは含まれません。

 **注意:** * CAD ソフトウェア、ArchiCAD、および Vectorworks を使用すると、Artlantis で扱ったことのある .atl ファイルを直接更新することができます。該当するソフトウェアの説明書を参照してください。

このページは意図的に空白にしています。

ARTLANTIS リボン メニュー メニュー



ドキュメント管理に使用するコマンドが含まれています(開く、保存、復帰、閉じる、参照ファイルの使用、マージ、ライセンス、設定、情報、および終了)。

最近使用したファイル...

最近使用したファイルのリストに素早くアクセスします。

開く...

- **Artlantis ドキュメント** は、Artlantis のネイティブファイル形式の .atl、アーカイブファイル形式の .atla、およびオブジェクトファイル形式の .atlo を開くことができます。
- **Artlantis オブジェクト ドキュメント** は、Artlantis の、.atlo または古い .aof オブジェクトファイル形式を開くことができます。
- **[ファイルからジオメトリをマージする]** は、現在のファイルを以下のファイルとマージさせます。atl、atla、atlo、aof、3ds、dwf、dwg、dxf、fbx、obj、skp。
- **[ファイルをインポートする]** は、以下のファイル形式でファイルを開きます。3ds、dwf、dwg*、dxf*、obj、および skp。



*SketchUp バージョン 5 から 2015。

**AutoCAD バージョン 2015 およびそれ以前。

注意: ArchiCAD 16 以降のユーザについては、Artlantis へエクスポートする際に ArchiCAD レイヤーに従ってジオメトリをエクスポートするオプションがあります。Artlantis のオブジェクト インスペクタでは、ArchiCAD レイヤーはレイヤータブにリストされます。ジオメトリを複数のレイヤーではなく1つのレイヤーのみでエクスポートしたい場合は、エクスポート ダイアログボックス中の [一意のレイヤー] をチェックしてください。

注意: メディア Artlantis 4 まはたそれ以下のバージョンのファイルを使用するには、新しいファイル形式 *atls* (シェーダー) および *atlo* (オブジェクト) にファイルを変換する必要がある場合があります。Artlantis 6 のフォルダ内にある Artlantis メディア コンバータ プログラムを使用してください。それより古いファイル形式 *opt/db* は、サポートされていません。

キーボード ショートカット

Ctrl+O。

上書き保存

現在の Artlantis ドキュメントをファイルシステムに保存します。

キーボード ショートカット

Ctrl + S。

注意: 保存したドキュメントには、前のバージョンとの互換性はありません。

名前を付けて保存...

- **Artlantis ドキュメント:** 現在のファイルを新しい .atl ドキュメントとして保存します。新規ファイルが有効なドキュメントになります。
- **Artlantis アーカイブドキュメント:** atla ファイルは、Artlantis プロジェクトおよびすべての従属メディアを含みます。
- **Artlantis オブジェクトドキュメント:** 現在のファイルをオブジェクトとして保存します。atlo および jpeg ファイルは、すべての従属メディア シェーダーや画像と共に生成されます。

atla ファイルには、Artlantis オブジェクトとすべての従属メディアが含まれ、jpeg ファイルはカタログ上で閲覧できるプレビュー ファイルです。これら 2 つのファイルは隣同士にしておいてください。どちらか片方が失われると、オブジェクトはカタログ内で表示されず、Artlantis Media Manager でも認識されなくなります。

注意: 現在のドキュメントがすでにオブジェクトを含む場合、シーンを Artlantis オブジェクトとして保存することはできません。

- **その他のドキュメント:** 現在のドキュメントのジオメトリを .dwf、.obj、.skp または .tma ファイル形式にエクスポートします。
- **メモ:** tma ファイル形式は 2016-02 に更新された Twinmotion 2016 バージョンから読み取れます。

復帰

ドキュメントの保存されたバージョンに復帰します。

閉じる

ドキュメントを選択します。ダイアログが表示され、変更を保存するかどうか尋ねられます。

参照ファイルを使用

他の .atl および .atla ファイルから要素すべてまたは一部を現在のファイルに復元します。視点のシェーダー、光源、太陽光、オブジェクト、およびカメラをインポートするのに使用することができます。

例: 参照の使用ファイル



クリップボード

ファイルを管理する標準のコマンドです。元に戻す、再実行、切り取り、コピー、貼り付け、および削除。

元に戻す

最後に使用したコマンドを取り消して元に戻します。書類を開いたとき以来実行したすべての操作に遡り、元に戻すこともできます。

キーボード ショートカット

Ctrl + Z。

やり直し

最後に使用した復元コマンドを元に戻します。

キーボード ショートカット

Shift + Ctrl + Z。

カット

このコマンドは、数値フィールドおよびインスペクタリストで使用することができます。切り取られた要素はクリップボードに格納されます。

キーボード ショートカット

Ctrl + X。

コピー

このコマンドは、デジタルフィールドおよびインスペクタリストで使用することができます。切り取られた要素はクリップボードに格納されます。

キーボード ショートカット

Ctrl + C。

ペースト

クリップボードの内容をインスペクタリストまたは数値フィールドに貼り付けます。

キーボード ショートカット

Ctrl + V。

削除

インスペクタリスト、数値フィールド、およびシーン内のオブジェクトのリストから選択した要素を削除します。

キーボード ショートカット : 削除

ライセンス

Artlantis のライセンス認証、Artlantis および Artlantis Keyserver、Artlantis バージョンおよびシリアル番号の状態を表示します。ライセンスの有効化/無効化に使用できます。

設定

プログラム全般の動作を定義します。

情報...

ヘルプ

Artlantis のオンラインドキュメントには、プログラムの各機能に関する参照ドキュメントおよび詳細な説明が記載されたチュートリアルが含まれています。



Artlantis ウェブサイト

ウェブブラウザが開き、Artlantisのホーム ページが開きます。

チュートリアル

オンライン チュートリアルがお使いのブラウザに表示されます。

詳細情報

使用している Artlantis のバージョンおよびシリアル番号についての情報。

更新の確認中...

Artlantis の新しいバージョンが利用可能かを確認する。

Artlantis の終了

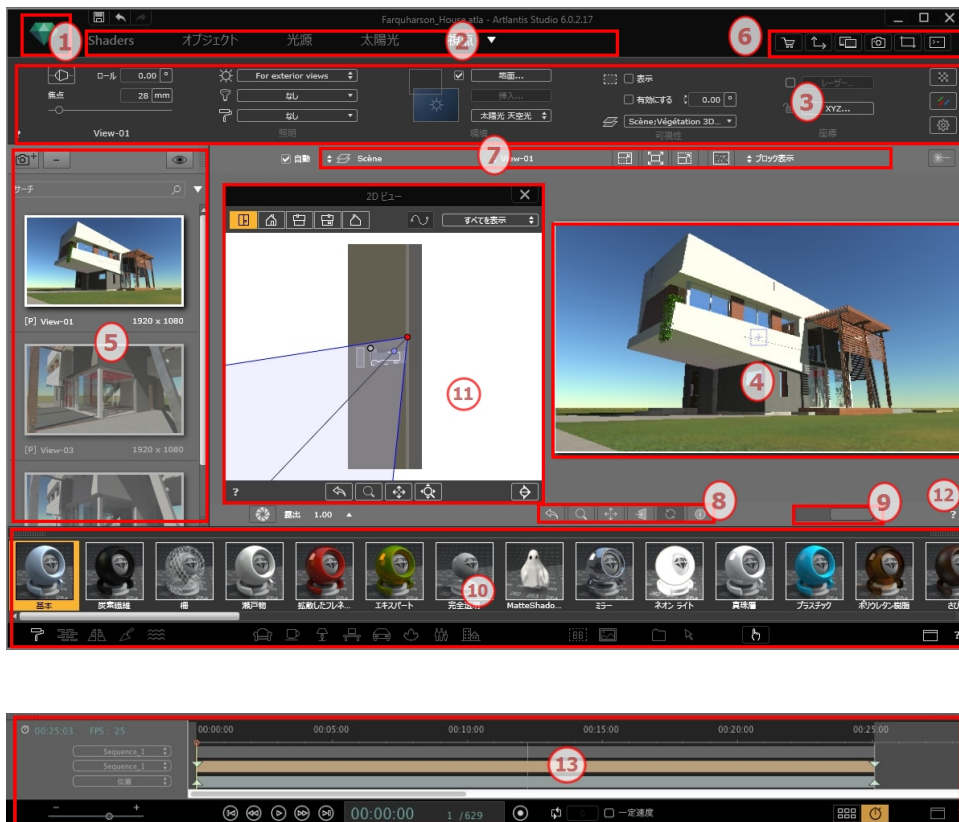
開いているドキュメントを保存し、または保存せずに、Artlantis を終了します。

ARTLANTIS インターフェース

既定では、バー、Artlantis リボン メニュー、インスペクタのナビゲーション パレット、およびプレビューは、プログラムが起動した際に表示されます。

他にも、全般の設定、2D ビュー ウィンドウ、メディア カタログ、タイムライン および バッチリファレンス ウィンドウ と呼ばれる要素が呼び出されます。

- コマンド上にマウスを移動させると、ポップアップ ヘルプが表示されます。
- カタログからオブジェクト、シェーダー、テクスチャ、背景画像をドラッグアンドドロップしたり、ハードドラッグからプレビュー画面に直接ドラッグアンドドロップして表示することができます。



1. メニュー リボン
2. ツールバー検査
3. インスペクタ設定
4. プレビュー
5. インスペクタ リスト
6. ウィンドウを表示する
7. ツールを表示する
8. ナビゲーション ツール
9. ポジションおよびサイズをプレビューする
10. カタログ
11. 2D ビュー ウィンドウ



- 12. オンライン ヘルプ
- 13. タイムライン

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

ツールバー検査	34
次の9つのインスペクタを使用できます。	35
Artlantis のメニュー	35
Artlantis リボンメニューメニュー	36
2D ビュー ウィンドウ	39
固定画像	41
アニメーション	41
2D ビュー ウィンドウ	41
2D ビューでの視点の操作	44
クリッピングボックスの編集	114
プレビュー表示	115
プレビュー ディスプレイおよびツールバー	118
Windows ショートカット コマンド	118
ツールバーの表示	118
スペースナビゲーターの周辺機器相互性	120
タイムライン ウィンドウ	120
はじめに	120
表示	120
アニメーション化	124
キーフレームおよびガイド	125
キーフレーム	125
ガイド	128

ツールバー検査

あるインスペクタから別のインスペクタへとユーザーが移動できるようにすることで、視点およびアニメーションを編集し、モデルを装飾し、照明効果を適用して、プロジェクトをその環境に統合できます。

特定のマウス動作とキーボード ショートカットは、現在のインスペクタに応じて実行されます。





次の 9 つのインスペクタを使用できます。

Shader

オブジェクト

光源

太陽光インスペクタ

視点

平行投影

パノラマ



VR オブジェクト



アニメーション



インスペクタメニューを使用、またはツールバーを介して、あるインスペクタから別のインスペクタへと有効化および変更する。

- 希望するインスペクタをクリックします (例: 上の図の視点)。
- 視点インスペクタ間を移動するには、矢印で左クリックします。ドロップダウンメニューは、すべての視点インスペクタを表示します。

ARTLANTIS のメニュー

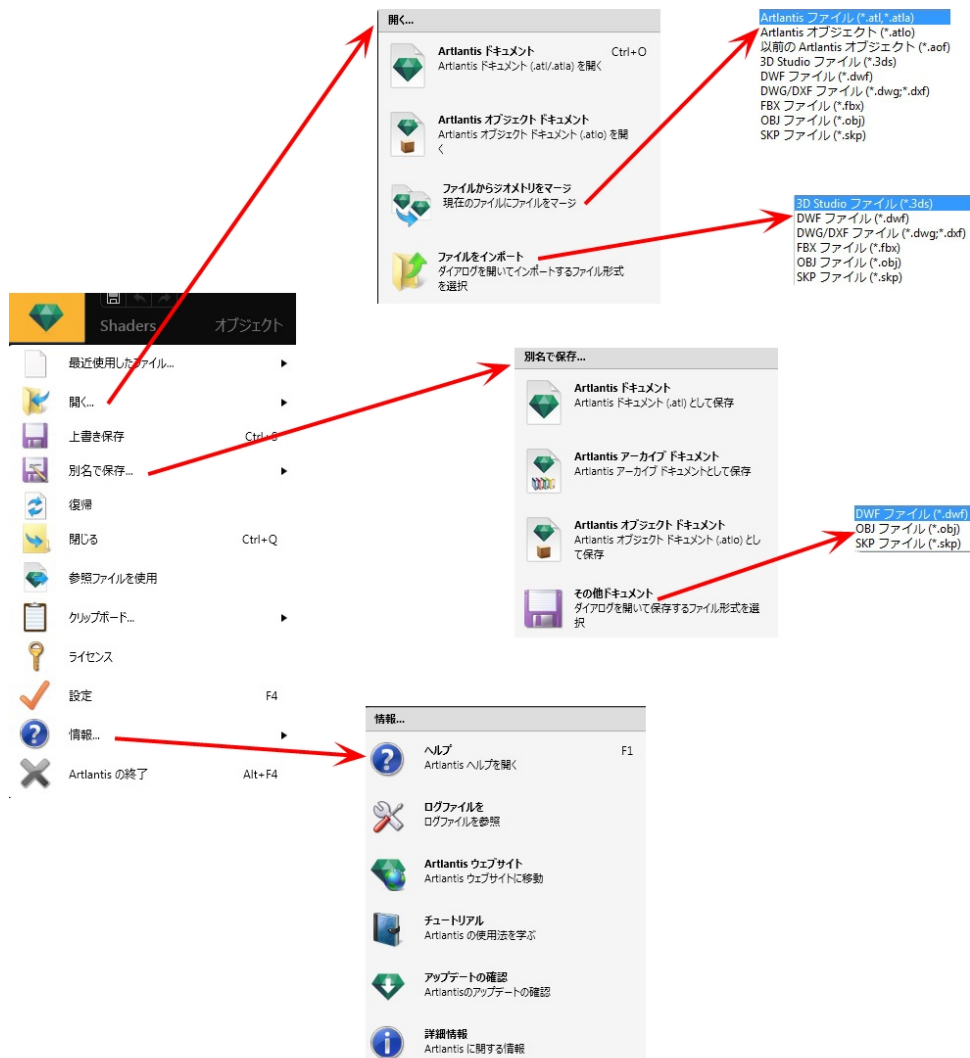
Artlantis リボンを使用して、以下のコマンドにアクセスします。ファイル管理、ライセンス管理、設定、情報、ヘルプ、など。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

Artlantis リボンメニューメニュー	36
最近使用したファイル...	36
開く...	36
上書き保存	37
名前を付けて保存...	37
復帰	37
閉じる	37
参照ファイルを使用	37
クリップボード	37
元に戻す	38
やり直し	38
カット	38
コピー	38
ペースト	38
削除	38
ライセンス	38
設定	38
情報...	38



Artlantis リボン メニュー メニュー



ドキュメント管理に使用するコマンドが含まれています(開く、保存、復帰、閉じる、参照ファイルの使用、マージ、ライセンス、設定、情報、および終了)。

最近使用したファイル...

最近使用したファイルのリストに素早くアクセスします。

開く...

- **Artlantis ドキュメント** は、Artlantis のネイティブファイル形式の .atl、アーカイブファイル形式の .atla、およびオブジェクト ファイル形式の .atlo を開くことができます。
- **Artlantis オブジェクト ドキュメント** は、Artlantis の、.atlo または古い .aof オブジェクト ファイル形式を開くことができます。
- **[ファイルからジオメトリをマージする]** は、現在のファイルを以下のファイルとマージさせます。atl、atla、atlo、aof、3ds、dwf、dwg、dxf、fbx、obj、skp。
- **[ファイルをインポートする]** は、以下のファイル形式でファイルを開きます。3ds、dwf、dwg*、dxf*、obj、



および skp。

*SketchUp バージョン 5 から 2015。

**AutoCAD バージョン 2015 およびそれ以前。



注意: ArchiCAD 16 以降のユーザについては、Artlantis へエクスポートする際に ArchiCAD レイヤーに従ってジオメトリをエクスポートするオプションがあります。Artlantis のオブジェクト インспекタでは、ArchiCAD レイヤーはレイヤータブにリストされます。ジオメトリを複数のレイヤーではなく1つのレイヤーのみでエクスポートしたい場合は、エクスポート ダイアログボックス中の「一意のレイヤー」をチェックしてください。



注意: メディア Artlantis 4 またはそれ以下のバージョンのファイルを使用するには、新しいファイル形式 *atls* (シェーダー) および *atlo* (オブジェクト) にファイルを変換する必要がある場合があります。Artlantis 6 のフォルダ内にある Artlantis メディア コンバータ プログラムを使用してください。それより古いファイル形式 *opt/db* は、サポートされていません。

キーボード ショートカット

Ctrl+O。

上書き保存

現在の Artlantis ドキュメントをファイルシステムに保存します。

キーボード ショートカット

Ctrl + S。



注意: 保存したドキュメントには、前のバージョンとの互換性はありません。

名前を付けて保存...

- **Artlantis ドキュメント:** 現在のファイルを新しい .atl ドキュメントとして保存します。新規ファイルが有効なドキュメントになります。
- **Artlantis アーカイブドキュメント:** atla ファイルは、Artlantis プロジェクトおよびすべての従属メディアを含みます。
- **Artlantis オブジェクト ドキュメント:** 現在のファイルをオブジェクトとして保存します。atlo および jpeg ファイルは、すべての従属メディア シェーダーや画像と共に生成されます。

atla ファイルには、Artlantis オブジェクトとすべての従属メディアが含まれ、jpeg ファイルはカタログ上で閲覧できるプレビューファイルです。これら2つのファイルは隣同士にしておいてください。どちらか片方が失われると、オブジェクトはカタログ内で表示されず、Artlantis Media Manager でも認識されなくなります。



注意: 現在のドキュメントがすでにオブジェクトを含む場合、シーンを Artlantis オブジェクトとして保存することはできません。

- **その他のドキュメント:** 現在のドキュメントのジオメトリを .dwf、.obj、.skp または .tma ファイル形式にエクスポートします。
- **メモ:** tma ファイル形式は 2016-02 に更新された Twinmotion 2016 バージョンから読み取れます。

復帰

ドキュメントの保存されたバージョンに復帰します。

閉じる

ドキュメントを選択します。ダイアログが表示され、変更を保存するかどうか尋ねられます。

参照ファイルを使用

他の .atl および .atla ファイルから要素すべてまたは一部を現在のファイルに復元します。視点のシェーダー、光源、太陽光、オブジェクト、およびカメラをインポートするのに使用することができます。



例: 参照の使用ファイル

クリップボード

ファイルを管理する標準のコマンドです。元に戻す、再実行、切り取り、コピー、貼り付け、および削除。



元に戻す

最後に使用したコマンドを取り消して元に戻します。書類を開いたとき以来実行したすべての操作に遡り、元に戻すこともできます。

キーボード ショートカット

Ctrl + Z。

やり直し

最後に使用した復元コマンドを元に戻します。

キーボード ショートカット

Shift + Ctrl + Z。

カット

このコマンドは、数値フィールドおよびインスペクタリストで使用することができます。切り取られた要素はクリップボードに格納されます。

キーボード ショートカット

Ctrl + X。

コピー

このコマンドは、デジタルフィールドおよびインスペクタリストで使用することができます。切り取られた要素はクリップボードに格納されます。

キーボード ショートカット

Ctrl + C。

ペースト

クリップボードの内容をインスペクタリストまたは数値フィールドに貼り付けます。

キーボード ショートカット

Ctrl + V。

削除

インスペクタリスト、数値フィールド、およびシーン内のオブジェクトのリストから選択した要素を削除します。

キーボード ショートカット: 削除

ライセンス

Artlantis のライセンス認証、Artlantis および Artlantis Keyserver、Artlantis バージョンおよびシリアル番号の状態を表示します。ライセンスの有効化/無効化に使用できます。

設定

プログラム全般の動作を定義します。

情報...

ヘルプ

Artlantis のオンラインドキュメントには、プログラムの各機能に関する参照ドキュメントおよび詳細な説明が記載されたチュートリアルが含まれています。

[ARTLANTIS ウェブサイト](#)

ウェブブラウザが開き、Artlantis のホーム ページが開きます。

チュートリアル

オンライン チュートリアルがお使いのブラウザに表示されます。

詳細情報

使用している Artlantis のバージョンおよびシリアル番号についての情報。

更新の確認中...

Artlantis の新しいバージョンが利用可能かを確認する。



Artlantis の終了

開いているドキュメントを保存し、または保存せずに、Artlantis を終了します。

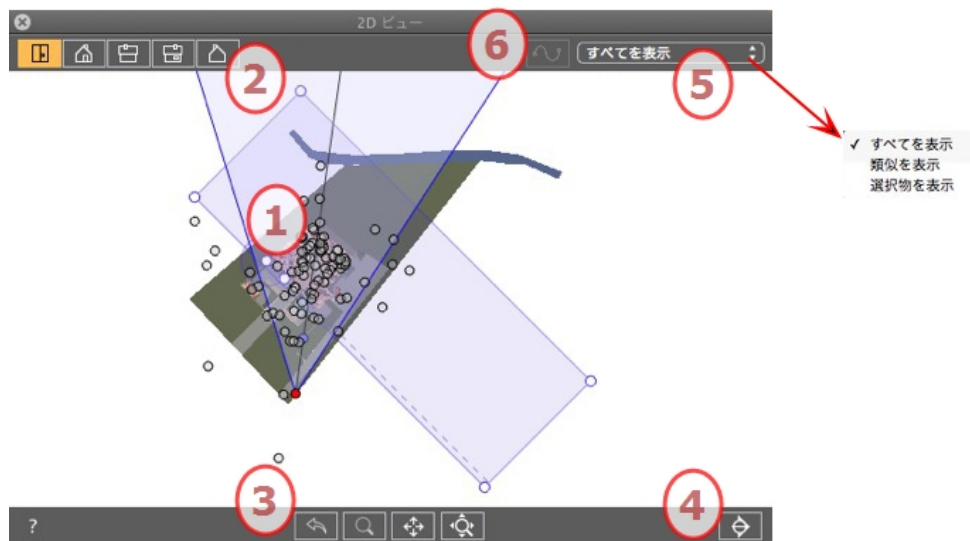
2D ビュー ウィンドウ

このウィンドウは、以下のプロジェクト ビューのいずれかで表示して編集するために使用します。

以下 5 件の保護ビューのいずれか1度に表示します。上部、前面、右面、左面、または背面。

ビュー表示は、現在のインスペクタの影響を受けません。

例: たとえば、視点インスペクタでは、光源インスペクタを有効にしなくても 2D ビュー内で光源を編集することができます。



1. 保護ビュー

編集する要素の上で右クリックすると、現在の操作についてのポップアップメニューが表示されます。メニューには、複製、削除、属性 などがあり、プレビュー ウィンドウおよび関連するインスペクタでリアルタイムに実行されます。

2. 保護ビューの種類

左面から右面: 上部、前面、右面、左面、または背面。

- アイコンをクリックすると、ビューが表示されます。

3. ナビゲーション ツール

左面から右面:



ビューを有効化したとき定義した位置に、カメラをリセットします。



カメラを移動します (長方形で定義されたゾーン)。Alt + Zoom キーで前へ移動します。



現在のカメラを移動して、シーンを移動します。

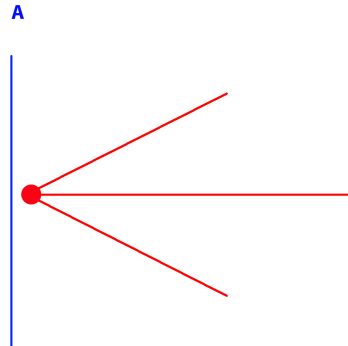


ビュー内にあるジオメトリ全体の表示を最適化します。

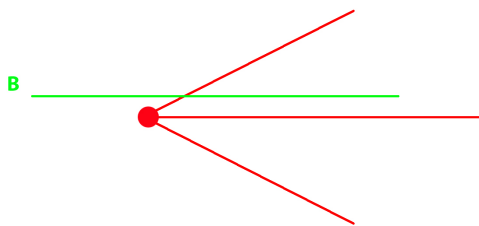


4. ビューでジオメトリをクリップします。


ボタンをクリックすると、カメラの向きとは逆方向の位置のちょうど前に置かれたジオメトリをクリップします。その後ろにあるものは無視されます。



立体図ダイアグラム: カメラは赤、垂直クリップ面は青、カメラの前 (すなわち青線) のすべてのジオメトリは無視されます。



トップビューダイアグラム: カメラは赤、水平クリップ面は青、カメラの前 (すなわち緑線) のすべてのジオメトリは無視されます。

 **注意:** クリップ面はカスタマイズできません。カメラの位置によります。クリッピングは、プレビュー内の表示に影響しません。

5. フィルター表示

シーンの可視化を改善する

すべてを表示

現在の視点、オブジェクト、および光源すべてを表示します。

類似を表示

同一のエンティティをもつオブジェクトまたは光源を表示します。

選択物を表示

視点、オブジェクト、または光源など、選択した要素のみを表示します。その他要素は非表示になります。

6. パスの編集



パスの編集



: アニメーション モードで、カメラ、光源、 オブジェクトに関連するパスを作成、または変更します。

マウスとキーボード ショートカット

固定画像

2D ビューでのオブジェクトの操作

2D ビューでの平行投影の操作

2D ビューでの視点の操作

2D ビューでの光源の操作

太陽光を編集する

2D ビューでのクリッピング ボックスの操作

アニメーション

2D ビューでのパノラマの操作



2D ビューでの VR オブジェクトの操作

2D ビューでのアニメーションの操作



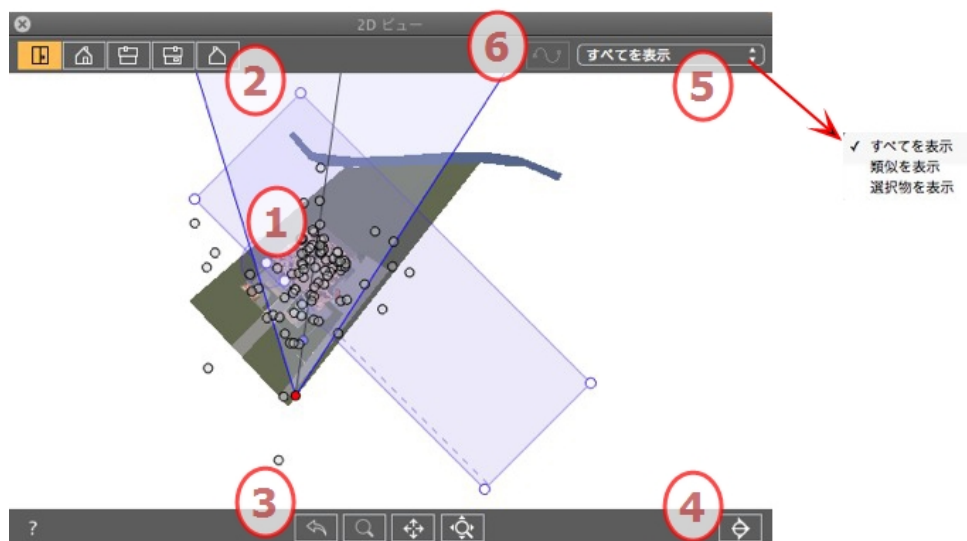
2D ビュー ウィンドウ

このウィンドウは、以下のプロジェクト ビューのいずれかで表示して編集するために使用します。

以下 5 件の保護ビューのいずれか1度に表示します。上部、前面、右面、左面、または背面。

ビュー表示は、現在のインスペクタの影響を受けません。

例: たとえば、視点インスペクタでは、光源インスペクタを有効にしなくても 2D ビュー内で光源を編集することができます。





1. 保護ビュー

編集する要素の上で右クリックすると、現在の操作についてのポップアップメニューが表示されます。メニューには、複製、削除、属性などがあり、プレビュー ウィンドウおよび関連するインスペクタでリアルタイムに実行されます。

2. 保護ビューの種類

左面から右面：上部、前面、右面、左面、または背面。

- アイコンをクリックすると、ビューが表示されます。

3. ナビゲーション ツール

左面から右面：



ビューを有効化したとき定義した位置に、カメラをリセットします。



カメラを移動します (長方形で定義されたゾーン)。Alt + Zoom キーで前へ移動します。



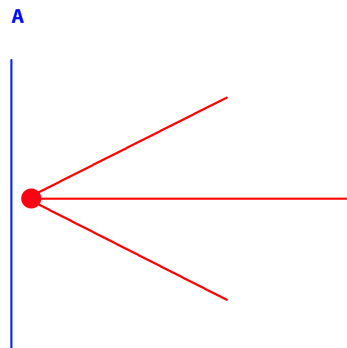
現在のカメラを移動して、シーンを移動します。



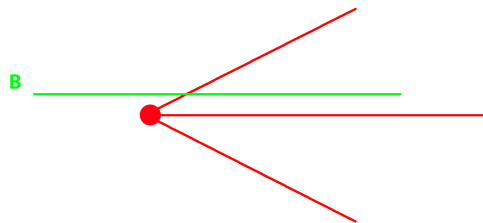
ビュー内にあるジオメトリ全体の表示を最適化します。

4. ビューでジオメトリをクリップします。

ボタンをクリックすると、カメラの向きとは逆方向の位置のちょうど前に置かれたジオメトリをクリップします。その後ろにあるものは無視されます。



立体図ダイアグラム: カメラは赤、垂直クリップ面は青、カメラの前 (すなわち青線) のすべてのジオメトリは無視されます。



トップビュー ダイアグラム: カメラは赤、水平クリップ面は青、カメラの前 (すなわち緑線) のすべてのジオメトリは無視されます。



注意: クリップ面はカスタマイズできません。カメラの位置によります。クリッピングは、プレビュー内の表示に影響しません。

5. フィルター表示

シーンの可視化を改善する

すべてを表示

現在の視点、オブジェクト、および光源すべてを表示します。

類似を表示

同一のエンティティをもつオブジェクトまたは光源を表示します。

選択物を表示

視点、オブジェクト、または光源など、選択した要素のみを表示します。その他要素は非表示になります。

6. パスの編集

パスの編集



: アニメーション モードで、カメラ、光源、 オブジェクトに関連するパスを作成、または変更します。



マウスとキーボード ショートカット

固定画像

2D ビューでのオブジェクトの操作

2D ビューでの平行投影の操作

2D ビューでの視点の操作

2D ビューでの光源の操作

太陽光を編集する

2D ビューでのクリッピング ボックスの操作

アニメーション

2D ビューでのパノラマの操作


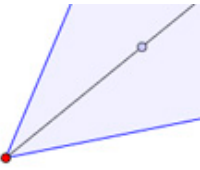
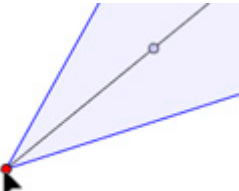


2D ビューでの VR オブジェクトの操作

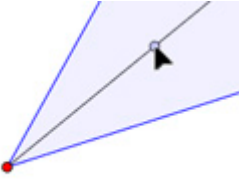
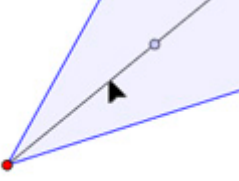
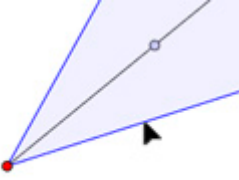
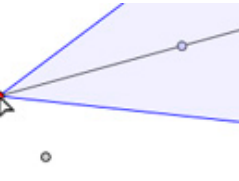

2D ビューでのアニメーションの操作



2D ビューでの視点の操作

ワイヤーフレーム表示モード	状態または操作	コメント
	視点が無効です。	カメラ(灰色の点)で表示されます。
	選択されている有効な視点	カメラ(赤い点)と目標点(灰色の点)、焦点角度(青い線)、および焦点角度の二等分線(灰色の線)で表示されます。
	<ul style="list-style-type: none"> カメラを移動 	<ul style="list-style-type: none"> 赤い点を移動します。



ワイヤーフレーム表示モード	状態または操作	コメント
	<ul style="list-style-type: none"> • 目標点の移動 	<ul style="list-style-type: none"> • 灰色の点を移動します。
	<ul style="list-style-type: none"> • 平行方向へカメラを移動 	<ul style="list-style-type: none"> • 灰色の二等分線を移動します。
	<ul style="list-style-type: none"> • 焦点角度を変更 	<ul style="list-style-type: none"> • 2本の青い線の片方を移動します。
 <p>または</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • 視点を複製 	<ul style="list-style-type: none"> • [ALT] キーを押しながらカメラ(赤い点)を移動します。 <p>または</p> <ul style="list-style-type: none"> • カメラを右クリックし、ポップアップメニューで [複製] を選択します。

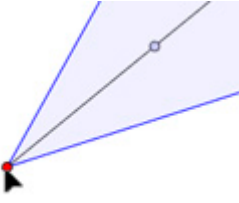
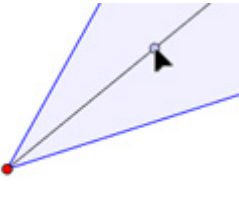
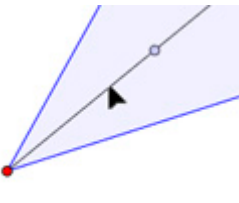
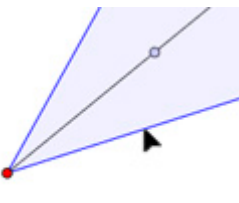
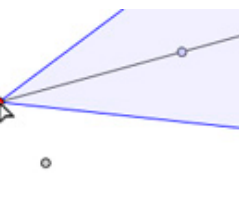


ワイヤーフレーム表示モード	状態または操作	コメント
	<ul style="list-style-type: none"> 視点を削除 	<ul style="list-style-type: none"> カメラを右クリックし、ポップアップメニューで [複製] を選択します。
	<ul style="list-style-type: none"> この視点で有効な光源を編集 	<ul style="list-style-type: none"> カメラ(赤い点)を右クリックします。ポップアップメニューで [光源を編集] を選択した後、光源の名前を選択します。 <p> 注意: インспекタパレットが、視点モードから光源モードに切り替わります。</p>
	<ul style="list-style-type: none"> この視点で有効な太陽光を編集 	<ul style="list-style-type: none"> カメラ(赤い点)を右クリックし、ポップアップメニューで [太陽光を編集] を選択します。 <p> 注意: インспекタパレットが、視点モードから光源モードに切り替わります。</p>

2D ビューでの視点の操作

ワイヤーフレーム表示モード	状態または操作	コメント
	視点が無効です。	カメラ(灰色の点)で表示されません。
	選択されている有効な視点	カメラ(赤い点)と目標点(灰色の点)、焦点角度(青い線)、および焦点角度の二等分線(灰色の線)で表示されます。



ワイヤーフレーム表示モード	状態または操作	コメント
	<ul style="list-style-type: none"> カメラを移動 	<ul style="list-style-type: none"> 赤い点を移動します。
	<ul style="list-style-type: none"> 目標点の移動 	<ul style="list-style-type: none"> 灰色の点を移動します。
	<ul style="list-style-type: none"> 平行方向へカメラを移動 	<ul style="list-style-type: none"> 灰色の二等分線を移動します。
	<ul style="list-style-type: none"> 焦点角度を変更 	<ul style="list-style-type: none"> 2本の青い線の片方を移動します。
 <p>または</p>	<ul style="list-style-type: none"> 視点を複製 	<ul style="list-style-type: none"> [ALT] キーを押しながらカメラ(赤い点)を移動します。 <p>または</p> <ul style="list-style-type: none"> カメラを右クリックし、ポップアップメニューで [複製] を選択します。

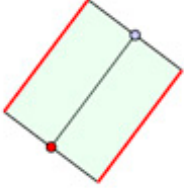
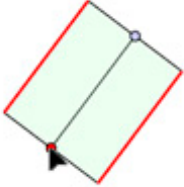
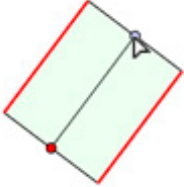
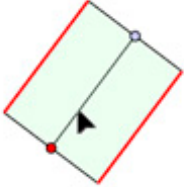
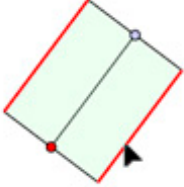
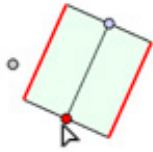


ワイヤーフレーム表示モード	状態または操作	コメント
	<ul style="list-style-type: none"> 視点を削除 	<ul style="list-style-type: none"> カメラを右クリックし、ポップアップメニューで[複製]を選択します。
	<ul style="list-style-type: none"> この視点で有効な光源を編集 	<ul style="list-style-type: none"> カメラ(赤い点)を右クリックします。ポップアップメニューで[光源を編集]を選択した後、光源の名前を選択します。 <p> 注意 インスペクタパレットが、視点モードから光源モードに切り替わります。</p>
	<ul style="list-style-type: none"> この視点で有効な太陽光を編集 	<ul style="list-style-type: none"> カメラ(赤い点)を右クリックし、ポップアップメニューで[太陽光を編集]を選択します。 <p> 注意 インスペクタパレットが、視点モードから光源モードに切り替わります。</p>

2D ビューでの平行投影の操作

ワイヤーフレーム表示モード	状態または操作	コメント
	視点が無効です。	カメラ(灰色の点)で表示されます。



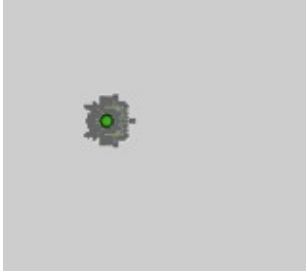
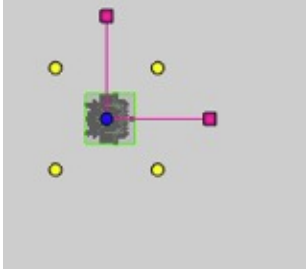
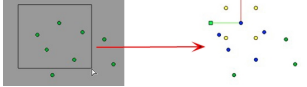


ワイヤーフレーム表示モード	状態または操作	コメント
	選択されている有効な視点	カメラ (赤い点)、目標点 (灰色の点)、ビューの幅 (赤い線)、およびカメラと照準点を結ぶ回転軸 (灰色の線) で表示されます。
	<ul style="list-style-type: none"> カメラを移動 	<ul style="list-style-type: none"> 赤い点を移動します。
	<ul style="list-style-type: none"> 目標点の移動 	<ul style="list-style-type: none"> 灰色の点を移動します。
	<ul style="list-style-type: none"> 平行方向へカメラを移動 	<ul style="list-style-type: none"> 灰色の回転軸を移動します。
	<ul style="list-style-type: none"> 表示領域の定義 	<ul style="list-style-type: none"> 赤い線の片方を移動します。
	<ul style="list-style-type: none"> 視点を複製。 	<ul style="list-style-type: none"> Alt キーを押しながらカメラ (赤い点)、目標点 (灰色)、回転軸 (灰色) を移動します。 または <ul style="list-style-type: none"> カメラを右クリックし、ポップアップメニューで [複製] を選択します。



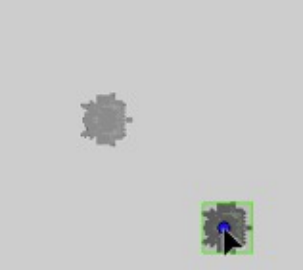
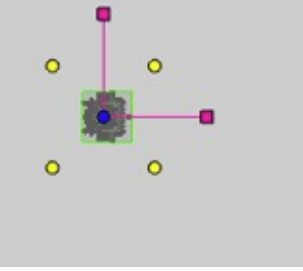
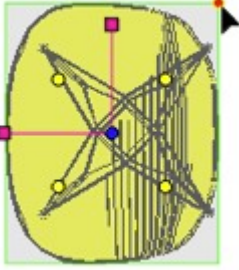
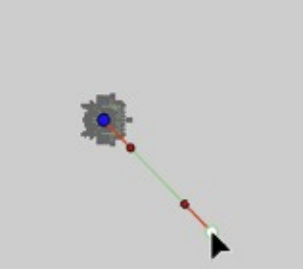
ワイヤーフレーム表示モード	状態または操作	コメント
または 		
	<ul style="list-style-type: none"> • 視点を削除。 	<ul style="list-style-type: none"> • カメラを右クリックし、ポップアップメニューで [複製] を選択します。
	<ul style="list-style-type: none"> • 視点リストに追加: 視点、パノラマ、VR オブジェクト、あるいはシーケンス。 	<ul style="list-style-type: none"> • カメラを右クリックし、ポップアップメニューで [リストに追加...] を選択します。
	<ul style="list-style-type: none"> • この視点で有効な太陽光を編集 	<ul style="list-style-type: none"> • カメラ(赤い点)を右クリックし、ポップアップメニューで [太陽光を編集] を選択します。 <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注意: インспекタパレットが、平行投影モードから太陽光モードに切り替わります。</p> </div>
	<ul style="list-style-type: none"> • この視点で有効な光源を編集 	<ul style="list-style-type: none"> • カメラ(赤い点)を右クリックします。ポップアップメニューで [光源を編集] を選択した後、光源の名前を選択します。 <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> 注意: インспекタパレットが、平行投影モードから光源モードに切り替わります。</p> </div>



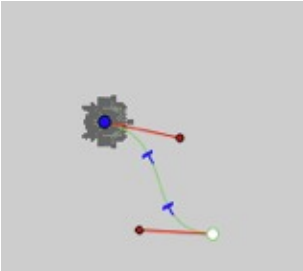
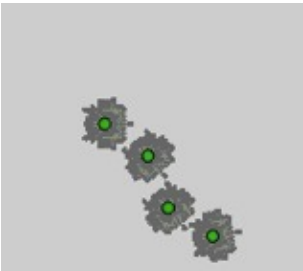



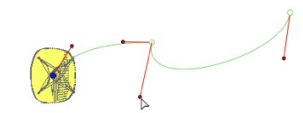
2D ビューでのオブジェクトの操作

ワイヤーフレーム表示モード	状態または操作	コメント
	選択が解除されたオブジェクト	ジオメトリと中心にある緑色の点で示されます。
	選択されたオブジェクト*	ジオメトリと中心にある青色の点および追加のコントローラで示されます。
	複数項目の選択。	長方形を描画すると、内部のオブジェクトすべてが選択されます。
	*軸の色は、オブジェクトの座標がロックされているかによります。 左図：座標は固定されています。 右図：座標の固定は解除されています。	いずれかの軸またはすべての軸のサイズ変更を適用します。 軸は、マゼンタで表示されます。 軸は、赤、緑、または青で表示されます。
	オブジェクトを移動	<ul style="list-style-type: none"> オブジェクトが有効な場合は青の点を移動し、無効な場合は緑の点を移動します。

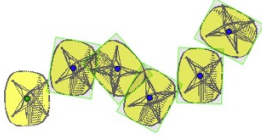
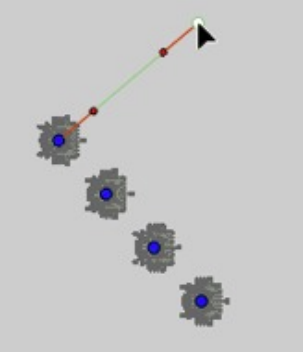
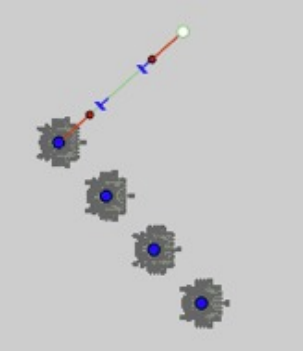
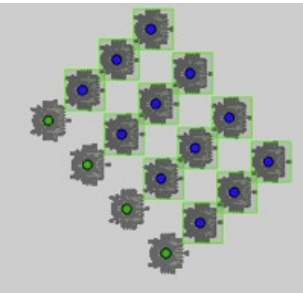
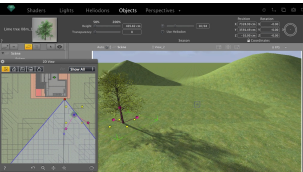


ワイヤーフレーム表示モード	状態または操作	コメント
	オブジェクトを複製	<ul style="list-style-type: none"> Alt キーを押しながら、青または緑の点を移動します。
	制限された方向へのオブジェクトの移動。	<ul style="list-style-type: none"> 4 つ緑線のいずれかを選択してドラッグすると、オブジェクトはこの線に対して垂直に移動します。Shift キーを押すことで、別のオブジェクトのエッジへ、または別のオブジェクトの緑色のボックスにある緑線へ線をスナップすることができます。
	緑色の長方形の隅 1 つを使用し、オブジェクトを移動させます	<p>緑色の長方形の隅にマウスを移動させると、赤いスナップ位置が表示されます。A</p> <p>エッジに対するスナップ位置は、Shift キーを押し続けることで有効化されます(境界ボックスではなく、メッシュにのみスナップします)。</p>
<p>1</p>  <p>2</p>	パスにおけるオブジェクトの複数の複製	<ol style="list-style-type: none"> Shift+Alt キーを押し、(緑色)線を引き出します。赤色の接線*のハンドルを使用し、線の形を変更します。 +キーを押すと、複製先が青いマークで示されます。これらの点を削除するには、-キーを押します。この青いマークは、各コピーの方向を示します。このコピーは、パス接線からの同じ角度を元のものと同じように維持します。 Enterキーを押して、確認します。

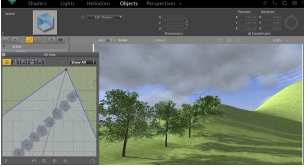
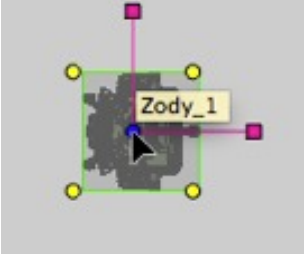
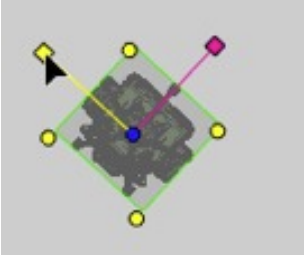


ワイヤーフレーム表示モード	状態または操作	コメント
<div style="text-align: center;">  <p>3</p>  <p>4</p> </div>		
	<p>パス編集における複製オプション</p> <p>パスが作成された際、緑線を右クリックすることで、コンテキストメニューが表示されます。</p>	<p>これにより、コントロールポイントの追加または削除、接線のロックおよび解除、またはパスを閉じる/開くことが可能になります。</p>
	<p>コントロールポイントの追加。</p>	<p>新しいコントロールポイントは移動することができ、接線を編集することができます。</p>
 	<p>接線のロック解除。</p>	<p>変曲点を作成するには:</p>

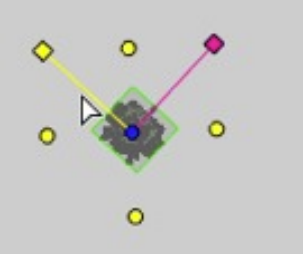


ワイヤーフレーム表示モード	状態または操作	コメント
	<p>複数の複製が完了した後の結果</p>	<p>複製されたオブジェクトは、パスによって方向が決まります。</p>
<p>1</p>  <p>2</p>  <p>3</p> 	<p>複数のオブジェクトを繰り返し複製</p>	<ul style="list-style-type: none"> • オブジェクトを選択するには: • <i>Ctrl</i> キーを押しながらオブジェクトをクリックします。 <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Shift + Alt</i> キーを押しながら、緑の線を引き伸ばします。 2. <i>+</i>キーを押すと、複製先がピンクの点で示されます。これらの点を削除するには、<i>-</i>キーを押します。 3. <i>Enter</i>キーを押して、確認します。
	<p>オブジェクトを繰り返し複製することは、同じレベルで行われます。オブジェクトに選択されたポロジに従い、オブジェクトを複製するには、コンテキストメニューにあるいずれからのオブジェクトを右クリックし、[重力を</p>	



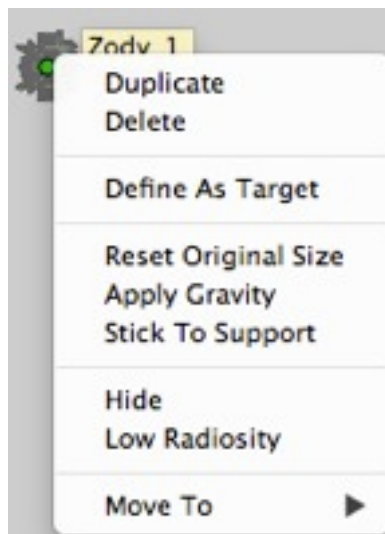
ワイヤーフレーム表示モード	状態または操作	コメント
	<p>適用する] を選択します。</p> <p>パスに沿って複製されたツリーのアンカーポイントは、丘の異なる高度に従います。</p>	
	<p>複製後、新しいツリーはトポグラフィに従います。</p>	
	<p>オブジェクトの回転</p>	<ul style="list-style-type: none"> オブジェクトを選択します。
		<ul style="list-style-type: none"> アンカーポイントの近くにある黄色のハンドルをクリックし、ドラッグします。
		<p>回転したハンドル</p> <p> 注意: Shift キーを押し続けることで、15° ずつ回転させることができます。</p>
	<p>サイズの編集</p>	<ul style="list-style-type: none"> オブジェクトを選択し、マゼンタハンドルを選択します。選択したら、黄色に変化します。 <p> 注意: 軸座標は、マゼンタ上に表示されなくなります。赤、緑、青で表示され、個別に編集できます。</p>



ワイヤーフレーム表示モード	状態または操作	コメント
		<p>軸に沿ってハンドルを引き、お 婦じえくとサイズの拡大または縮 小を行います。</p>

コンテキスト メニュー

- オブジェクトを右クリックします。



オブジェクトの複製

- Altキーを押しながら、緑のポイントを移動します。

または

- 緑色の点を右クリックし、ポップアップメニューで [複製] を選択します。

オブジェクトの削除

オブジェクトを右クリックし、ポップアップメニューで [複製] を選択します。オブジェクトが削除されます。オブジェクトを復元するには、[オブジェクトの削除を元に戻す] を選択します。

目標点として定義

カメラの目標点として使用/カメラの目標点として使用しないアニメーションまたは視点 ビューについて

元のサイズに戻す

元のサイズを復元します。

重力の適用

オブジェクトのアンカー ポイントは、表面の真下で縦に投影されます。

サポートに従う

「常に垂直なオブジェクト」のみに使用可能: 通常の方法とは反対に、オブジェクトをすべての表面に投影します (最初に触れた後で)。

**表示/非表示**

オブジェクトを非表示/表示します。非表示になっている場合でも、選択ポイントは使用可能です。

低ラジオシティ

このオブジェクトに対してレンダリング時間を最適化することが可能になります。チェックすると、ラジオシティは低ラジオシティで計算されます。例：互いにイストランド キャスティング シャドウをもつ 3D グラス プラン。

次の場所へ移動

別のレイヤーを選択し、オブジェクトを格納します。

オブジェクトのアンカーポイントを再定義します

オブジェクトを選択し、Dを押します。その後、オブジェクトの青いアンカーポイントを2Dビューでドラッグします。

(内部および外部オブジェクトに影響します。)

アンカーポイントの編集例

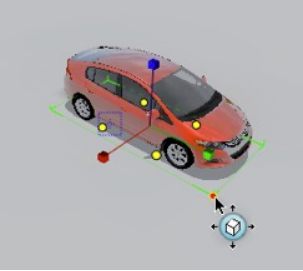
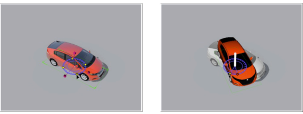



注意: オブジェクトはインスペクタリストから削除されます。

プレビューでのオブジェクトの操作

表示	状態または操作	コメント
	選択された/選択が解除されたオブジェクト。	オブジェクトが選択されると、緑の長方形、色付きの* 三面体、および黄色のハンドル4つで示されます。 注意: 緑色の長方形の端上にカーソルを合わせると、オブジェクトが正確に移動されることを示すため、赤い点が隅に現れます。スナップ位置のエッジは、移動させる際に Shift キーを押し続けることで有効になります。
	*三面体の色は、オブジェクトの座標がロックされているかによります。 左図: 座標は固定されています。 右図: 座標の固定は解除されています。	いずれかの軸またはすべての軸のサイズ変更を適用します。 軸は、マゼンタで表示されます。 軸は、赤、緑、または青で表示されます。
	オブジェクトを自由に移動させます。	<ul style="list-style-type: none"> オブジェクトを選択し、任意の部分をクリックし、移動させます。
	ある方向にオブジェクトを移動させます。	<ul style="list-style-type: none"> 長方形のいずれかの側面をクリックすることで、線が緑色にハイライトされ、オブジェクトを移動させることが可能になります。



表示	状態または操作	コメント
	緑色の長方形の隅 1 つを使用し、オブジェクトを移動させます	<ul style="list-style-type: none"> 緑色の長方形にマウスを移動させると、赤いスナップ位置が表示されます。エッジに対するスナップ位置は、Shift キーを押し続けることで有効化されます(境界ボックスではなく、メッシュにのみスナップします)。
	オブジェクトの回転。	<ul style="list-style-type: none"> 黄色のハンドルをクリックすることで、紫色のカーソルが表示されます。そして、カーソルの近辺の黄色の目標点を移動させます。 オブジェクトをクリックする際、Shift キーを押し続けることでオブジェクトを 15° ずつ回転させます。
	オブジェクトのサイズ変更。	<ul style="list-style-type: none"> マゼンタのハンドルをクリックします。ハンドルおよびアタッチ状態の X、Y、または Z 軸が黄色に変わります。ハンドルを引くことで、オブジェクトはグラフィカルにサイズ変更されます。

コンテキスト メニュー

- オブジェクトを右クリックします。



Equip tech: Sanitaire
 Exter: Environnement
 Exter: Terrain modifié
 Sols: Solivage
 Equip: Agencement
 Pour vue 3D seulement
 Equip tech: Canalisations



複製

オブジェクトのコピーを作成します。

削除

選択されているオブジェクトを削除します。

目標点として設定/目標点として設定の解除

カメラの焦点を合わせて、オブジェクトを目標点として使用します。リスト内で、オブジェクトの前面に、赤い目標点が表示されます。視点インスペクタの座標で、目標点のオブジェクトをドロップダウンメニューから選択します。固定頂点の目標点。

元のサイズに戻す

オブジェクトは既定サイズに戻ります。

重力の適用

オブジェクトのアンカーポイントは、表面の真下で縦に投影されます。

サポートに従う

「常に垂直なオブジェクト」のみに使用可能: 通常の方法とは反対に、オブジェクトをすべての表面に投影します (最初に触れた後で)。

表示/非表示

シーンのオブジェクトを非表示にします。リストで再び表示するには、ドロップダウンメニューにあるオブジェクトの名前を右クリックし、[表示する]を選択します。

低ラジオシティ

オブジェクトはレンダリング時間を節約するために、ジオメトリの一部を無視してレンダーされます。

例: 3D カーペットの毛は、その他すべての毛にその影をキャストせず、一部のみに行います。


次の場所へ移動

現在のレイヤーから別のレイヤーにオブジェクトを移動させます。

オブジェクトの置換

プレビューでのオブジェクトの置き換え

プレビューでのオブジェクトの操作: オブジェクトの置換

表示	状態または操作	コメント
	4つの同一のオブジェクト (椅子) が置き換えられました。	<p>これは、2つの方法でおこなうことができます。</p> <p>オプション 1: オブジェクトをひとつずつ置き換える。</p> <p>オプション 2: すべてのインスタンスを検出するコマンドをしようし、一斉にオブジェクトを置き換える。</p>




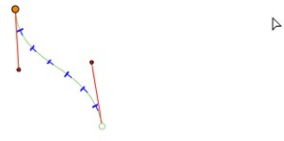


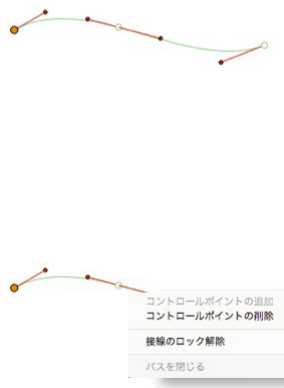
表示	状態または操作	コメント
	<p>オプション 1: 青い椅子を黄色のもの置き換えます。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • カタログにある黄色の椅子をCtrl+クリックし、プレビュー内の青い椅子にドラッグアンドドロップします。以下のメッセージが表示されます…。
	<p>すべてのインスタンスを置き換えますか? または、選択したインスタントのみを置き換えますか?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 選択されたインスタンスをクリックすると、ひとつの椅子のみが置き換えられます。
	<p>結果</p>	
	<p>オプション 2: すべての青い椅子を黄色の椅子と置き換えます。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • すべてのインスタンスを選択すると、同一の椅子が置き換えられます。
	<p>結果:</p>	




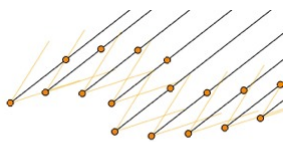
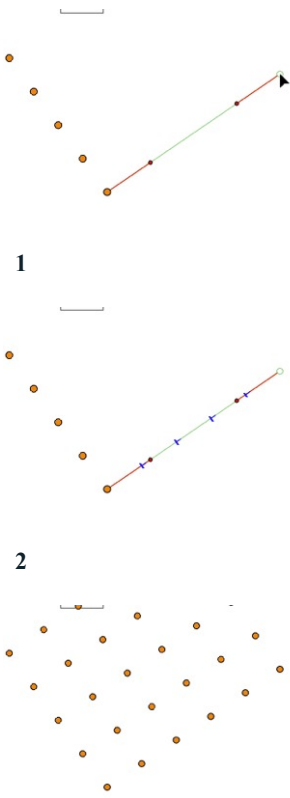

2D ビューでの光源の操作

ワイヤフレーム表示モード	状態または操作	コメント
	選択を解除した光源がオフ	黄色でシェーディングして表示されます。
	選択した光源がオフ	黒い線で囲まれ黄色でシェーディングして表示されます。
	選択を解除した光源がオン	黒く細い線で囲まれた明るい黄色で表示されます。
	選択した光源がオン	黒く太い線で囲まれた暗いオレンジ色で表示されます。
	光源を移動します。	光源の種類に従って、黄色の点を移動します。
 1	光源を繰り返し複製します。	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Shift + Alt</i> キーを押しながら、緑の線を引き伸ばします。 2. 赤色の接線のハンドルを使用し、線の形を変更します。 3. <i>+</i>キーを押すと、複製先が青い点で示されます。これらの点を削除するには、<i>-</i>キーを押します。 4. <i>Enter</i>キーを押して、確認します。



ワイヤーフレーム表示モード	状態または操作	コメント
<p>2</p>  <p>3</p>  <p>4</p> 		
	<p>パス編集における複製オプション</p> <p>パスが作成された際、緑線を右クリックすることで、コンテキストメニューが表示されます。</p>	<p>これにより、コントロールポイントの追加または削除、接線のロックおよび解除、またはパスを閉じる/開くことが可能になります。</p>
	<p>コントロールポイントの追加。</p>	<p>新しいコントロールポイントは移動することができ、接線を編集することができます。</p>

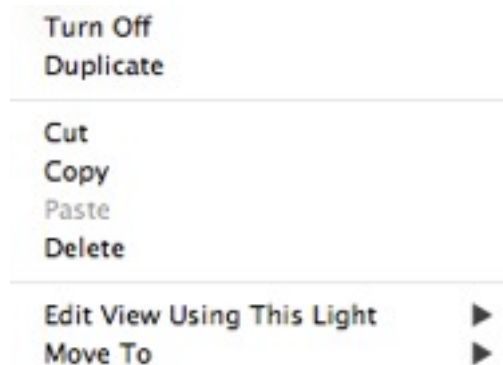


ワイヤーフレーム表示モード	状態または操作	コメント
	接線のロック解除。	変曲点を作成するには:
	複数の複製が完了した後の結果	複製された光源は、パスによって方向が決まります。
 <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p>	複数の光源を繰り返し複製します。	<ul style="list-style-type: none"> 次の方法で、同じグループに属する光源を選択します。 <i>Ctrl</i> + 光源をクリック <ol style="list-style-type: none"> <i>Shift</i> + <i>Alt</i> キーを押しながら、緑の線を引き伸ばします。 +キーを押すと、複製先がピンクの点で示されます。これらの点を削除するには、-キーを押します。 <i>Enter</i>キーを押して、確認します。 <p> 注意: 複製された光源では、輝度や影などの参照光源のパラメータが保持されます。</p>



コンテキスト メニュー

- 光源を右クリックします。



光源のオン/オフの切り替え

現在の光源のオン/オフを切り替えます。

注意: 複数の光源を選択することによって、同時にそれらのオン/オフを切り替えることができます。

複製

- Alt*キーを押しながら、黄色のポイントを移動します。

または

- 黄色の点を右クリックし、ポップアップメニューで [複製] を選択します。

注意: 複製された光源では、輝度や影などの参照光源のパラメータが保持されます。

カット

現在の光源を削除します。ただしメモリ内に保持されるので、光源リストの光源グループに後から貼り付けることができます (光源リストに貼り付けるには、グループ名を右クリックし [貼り付け] を選択します)。

コピー

現在の光源を削除せずにコピーします。メモリ内に保持されるので、光源リストの光源グループに後から貼り付けることができます (光源リストに貼り付けるには、グループ名を右クリックし [貼り付け] を選択します)。

注意: 複数の光源を選択することによって、同時にそれらをコピーすることができます。

光源の貼り付け

削除

- 光源を右クリックし、ポップアップメニューで [削除] を選択します。光源が削除されます。光源を復元するには、[光源の削除を元に戻す] を選択します。

この光源を使用するビューを編集する

- 光源を右クリックします。ポップアップメニューで、[この光源を使用するビューを編集する] を選択します。ビューの名前を選択します。

注意: インспекタパレットが、光源モードから視点モード (視点または平行投影) に切り替わります。

次の場所へ移動

別のレイヤーを選択し、光源を格納します。



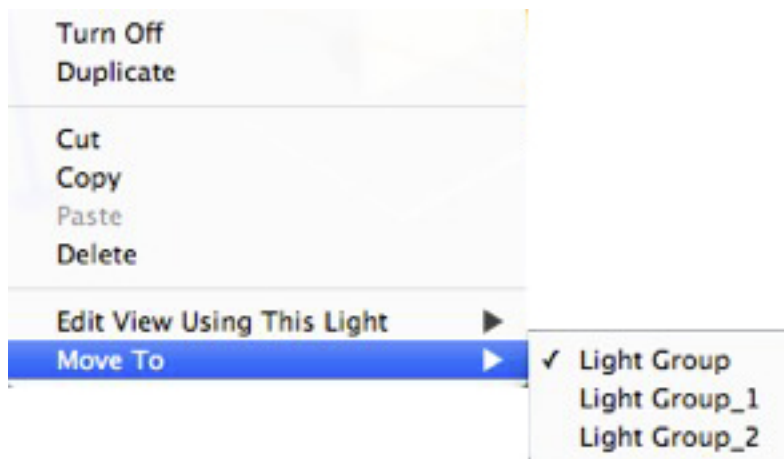
プレビューでの光源の操作

表示	状態または操作	コメント
	選択されたポイント ライト。 ・ スタンドで移動する	光源で表示: 黄色のハンドル および青い縦線。
	選択されたポイント ライト。 ・ 光源で移動する垂直置き 換えのみ	光源で表示: 黄色のハンドル および青い縦線。
	光源のポイントを垂直に移動 させます。	・ 光源を選択肢、青い縦線 に沿って黄色のハンドルを 移動させます。
	光源のスポットを垂直に移動 させます。	・ 光源を選択肢、青い縦線 に沿って黄色のハンドルを 移動させます。
	青い線を選択することで光源を 移動させます。	・ 青線をクリックし、光源を移 動させます。
	光円錐のサイズ変更。	・ オレンジ色の外周をクリック します。そして、カーソルを ドラッグし、円錐の拡大・縮 小をおこないます。
	光源の目標点を移動させま す。	・ 黄色の目標点をドラッグ し、場所を変更します。  注意: プロジェクトのジオメトリ 上でマウスを動かすと、目標 点は、ドラッグした場所を検出しま す。例: 壁にドラッグした場合、壁に 設定されます。また、線のコーナーに ドラッグした場合、線のコーナーに設 定されます。



コンテキスト メニュー

- 光源を右クリックします。



光源のオン / オフを切り替え

光源のオンまたはオフを切り替えます。

複製

光源のコピーを作成します。

光源の切り取り/コピーおよび貼り付け

現在の一般的な操作

削除

選択されている光源を削除します。

この光源を使用するビューを編集する

リストから視点を選択します。選択されている視点は、プレビューウィンドウに表示されます。インスペクタは結果的に、視点、平行投影、パノラマ、VR オブジェクト、またはアニメーションモードに切り替わります。

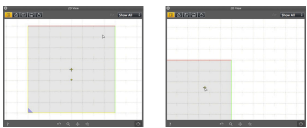
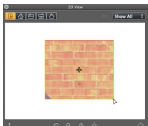
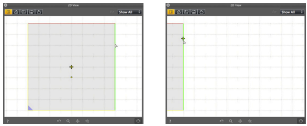
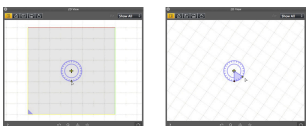
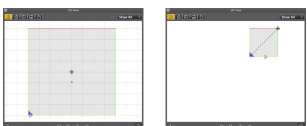
次の場所へ移動

現在のレイヤーから別のレイヤーにオブジェクトを移動させます。

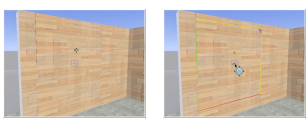
2D ビューでの Shader の操作

表示	状態または操作	コメント
	<p>選択された/選択が解除されたシェーダー。</p>	<p>シェーダーが選択されると、黄色の十字型のアンカーポイント、黄色の点(回転)、多色側面をもつ長方形、および隅の青い三角形(サイズ変更)で示されます。カーソルをテキスト上に移動させた際に、赤色のハンドルが隅に表示されます。</p> <p>十字型のアンカーのみが表示されている場合、そのアンカーをドラッグし、その他のハンドルを表示します。</p>

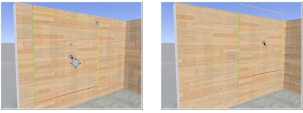
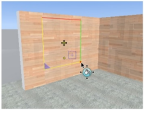
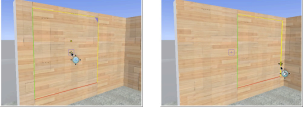
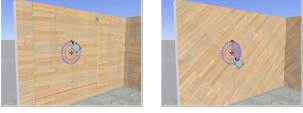
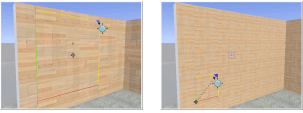


表示	状態または操作	コメント
	Shader を自由に移動させます。	<ul style="list-style-type: none"> シェーダーの選択: シェーダーの任意の部分をクリックし、移動させます。これは、カーソルをシェーダー上に移動させた際に、隣の赤いハンドルを選択することも同様に行うことができます。
	多色の長方形の隅 1 つで、Shader を移動させます	長方形の隅にマウスを移動させると、赤いスナップ位置が表示されます。エッジに対するスナップ位置は、Shift キーを押し続けることで有効化されます(境界ボックスではなく、メッシュにのみスナップします)。
	ある方向に Shader を移動させます。	<ul style="list-style-type: none"> 長方形のいずれかの色付き側面をクリックします。線がハイライトされます。その後、Shader を方向に対して平行に移動させます。 スナップ エッジは、移動させている際に Shift キーを押し続けることで有効化されます(境界ボックスではなく、メッシュのエッジにのみスナップします)。
	Shader の回転。	<ul style="list-style-type: none"> 黄色のハンドルをクリックすることで、紫色のカーソルが表示されます。そして、カーソルの近辺の黄色の目標点を移動させます。 Shift キーを押しながらシェーダーをクリックすると、オブジェクトは 15° ずつ回転します。
	Shader のサイズ変更。	<ul style="list-style-type: none"> 隅に表示されている青い三角形をクリックし、Shader のサイズを変更します。

プレビューでの Shader の操作





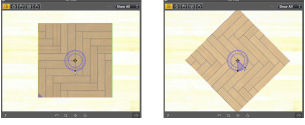
表示	状態または操作	コメント
	選択された/選択が解除されたシェーダー。	Shader が選択されると、黄色の十字型のアンカーポイント、黄色のポイント (回転)、多色側面をもつ長方形、および隅の青い三角形 (サイズ変更) で示さ



表示	状態または操作	コメント
		<p>れます。マウスを Shader 上に移動させた際に、赤色のハンドルが隅に表示されます。</p> <p>十字型のアンカーのみが表示されている場合、そのアンカーをドラッグし、その他のハンドルを表示します。</p>
	<p>Shader を自由に移動させます。</p>	<ul style="list-style-type: none"> シェーダーの選択: シェーダーの任意の部分をクリックし、移動させます。これは、カーソルをシェーダー上に移動させた際に、隅の赤いハンドルを選択することも同様に行うことができます。
	<p>多色の長方形の隅 1 つで、Shader を移動させます</p>	<p>長方形の隅にマウスを移動させると、赤いスナップ位置が表示されます。エッジに対するスナップ位置は、Shift キーを押し続けることで有効化されます(境界ボックスではなく、メッシュにのみスナップします)。</p>
	<p>ある方向に Shader を移動させます。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 長方形のいずれかの色付き側面をクリックします。線がハイライトされます。その後、Shader を方向に対して平行に移動させます。 スナップ エッジは、移動させている際に Shift キーを押し続けることで有効化されます(境界ボックスではなく、メッシュのエッジにのみスナップします)。
	<p>Shader の回転。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 黄色のハンドルをクリックすることで、紫色のカーソルが表示されます。そして、カーソルの近辺の黄色の目標点を移動させます。 オブジェクトをクリックする際、Shift キーを押し続けることでオブジェクトを 15° ずつ回転させます。
	<p>Shader のサイズ変更。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 隅に表示されている青い三角形をクリックし、Shader のサイズを変更します。



2D ビューでの テクスチャの操作

表示	状態または操作	コメント
	<p>選択された/選択が解除された テクスチャ</p>	<p>シェーダーが選択されると、黄色の十字型のアンカーポイント、黄色のポイント(回転)、多色側面をもつ長方形、および隅の青い三角形(サイズ変更)で示されます。カーソルをテクスチャ上に移動させた際に、赤色のハンドルが隅に表示されます。</p> <p>十字型のアンカーのみが表示されている場合、そのアンカーをドラッグし、その他のハンドルを表示します。</p>
	<p>テクスチャを自由に移動させます。</p>	<ul style="list-style-type: none"> テクスチャの選択: テクスチャの任意の部分をクリックし、移動させます。これは、カーソルをテクスチャ上に移動させた際に、隅の赤いハンドルを選択することも同様に行うことができます。
	<p>多色の長方形の隅1つで、テクスチャを移動させます</p>	<p>長方形の隅にマウスを移動させると、赤いスナップ位置が表示されます。エッジに対するスナップ位置は、Shift キーを押し続けることで有効化されます(境界ボックスではなく、メッシュにのみスナップします)。</p>
	<p>ある方向にテクスチャを移動させます。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 長方形のいずれかの色付き側面をクリックします。線がハイライトされます。その後、テクスチャを方向に対して平行に移動させます。 スナップ エッジは、移動させている際に Shift キーを押し続けることで有効化されます(境界ボックスではなく、メッシュのエッジにのみスナップします)。
	<p>テクスチャの回転。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 黄色のハンドルをクリックすることで、紫色のカーソルが表示されます。そして、カーソルの近辺の黄色の目標点を移動させます。 オブジェクトをクリックする際、Shift キーを押し続けることでオブジェクトを 15° ずつ回転させます。



表示	状態または操作	コメント
	<p>水平 / 垂直 (HV) にリンクされている際の、テキストのサイズ変更。</p> <p>テキスト寸法のシェーダーインスペクタで設定するには。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 隅の青い三角形をクリックし、ドラッグします。テキストは、比例的にサイズ変更されます。
	<p>水平 / 垂直 (HV) にリンクされていない際の、テキストのサイズ変更。</p> <p>テキスト寸法のシェーダーインスペクタで設定するには。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 隅の青い三角形をクリックします。その後、ドラッグし、すべての方向においてテキストのサイズを変更します。 <p>または</p> <ul style="list-style-type: none"> ひとつの矢印の先をクリックし、ドラッグします。テキストは、選択された方向に従いサイズが変更されます。

プレビューでのテキストの操作

表示	状態または操作	コメント
	<p>選択された / 選択が解除されたテキスト。</p>	<p>シェーダーが選択されると、黄色の十字型のアンカーポイント、黄色の点 (回転)、多色側面をもつ長方形、および隅の青い三角形 (サイズ変更) で示されます。</p> <p>十字型のアンカーのみが表示されている場合、そのアンカーをドラッグし、その他のハンドルを表示します。</p>
	<p>テキストを自由に移動させます。</p>	<ul style="list-style-type: none"> テキストを選択し、任意の部分をクリックし、移動させます。
	<p>多色の長方形の隅 1 つで、テキストを移動させます</p>	<p>長方形の隅にマウスを移動させると、赤いスナップ位置が表示されます。エッジに対するスナップ位置は、Shift キーを押しながら続けることで有効化されます (境</p>

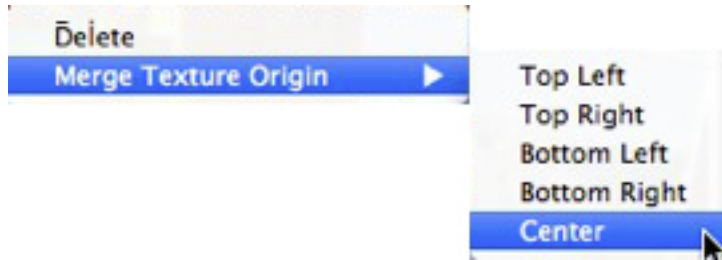


表示	状態または操作	コメント
		界ボックスではなく、メッシュにのみスナップします。
	ある方向にテクスチャを移動させます。	<ul style="list-style-type: none"> • 長方形のいずれかの色付き側面をクリックします。線がハイライトされます。その後、テクスチャを方向に対して平行に移動させます。 • スナップ エッジは、移動させている際に Shift キーを押していることで有効化されます(境界ボックスではなく、メッシュのエッジにのみスナップします)。
	テクスチャの回転。	<ul style="list-style-type: none"> • 黄色のハンドルをクリックすることで、紫色のカーソルが表示されます。そして、カーソルの近辺の黄色の目標点を移動させます。 • オブジェクトをクリックする際、Shift キーを押していることでオブジェクトを 15° ずつ回転させます。
	水平 / 垂直 (HV) にリンクされている際の、テクスチャのサイズ変更。 テクスチャ寸法のシェーダーインスペクタで設定するには。 	<ul style="list-style-type: none"> • 隅の青い三角形をクリックし、ドラッグします。テクスチャは、比例的にサイズ変更されます。
	水平 / 垂直 (HV) にリンクされていない際の、テクスチャのサイズ変更。 テクスチャ寸法のシェーダーインスペクタで設定するには。 	<ul style="list-style-type: none"> • 隅の青い三角形をクリックします。その後、ドラッグし、すべての方向においてテクスチャのサイズを変更します。 または <ul style="list-style-type: none"> • ひとつの矢印の先をクリックし、ドラッグします。テクスチャは、選択された方向に従いサイズが変更されます。



コンテキスト メニュー

- テクスチャを右クリックします。




削除

現在のテクスチャを削除します。

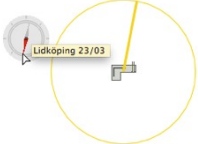


テクスチャの原点を結合

アンカーポイントまたはリンクされたテクスチャの位置の設定に従い、テクスチャの位置をリセットすることができます。

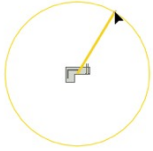
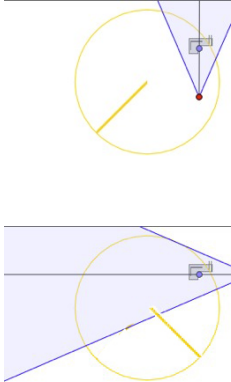
事前設定した位置にテクスチャを設定します。右上、左上、左下、右下、または中央。

 **注意:** 単一のテクスチャおよび2つ以上がリンクされているときに使用することができます。

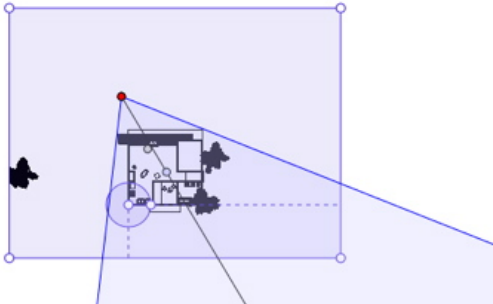
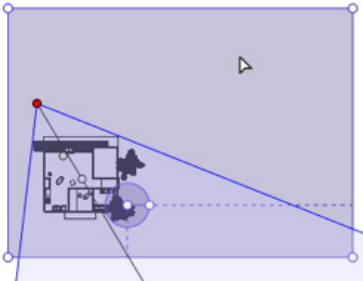
太陽光を編集する

太陽の位置	ワイヤーフレーム表示モード	状態または操作	コメント
地理的な位置、日付、場所に基づいて太陽の位置を設定。		方向。	真北(コンパスの指示方向)。
		<ul style="list-style-type: none"> • 北方向の設定。 • 黄色の点をコンパスの周囲に沿って動かします。円に沿って黄色の矢印が移動します。 	矢印の付いた黄色の線で表される太陽光線が、場所、真北の方向、および日時に応じて示されます。  注意: 真北以外の要素を設定するには、太陽光インスペクタを使用します。 プレビュー ウィンドウで影が再計算されます。
手動での太陽光の移動。		<ul style="list-style-type: none"> • 太陽光の位置を手動で設定 	プレビュー ウィンドウで影が再計算されます。

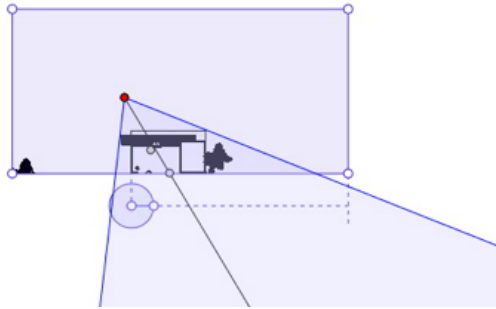
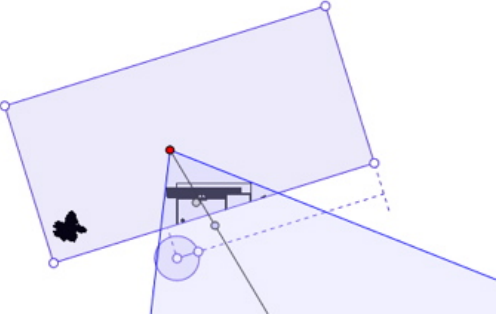

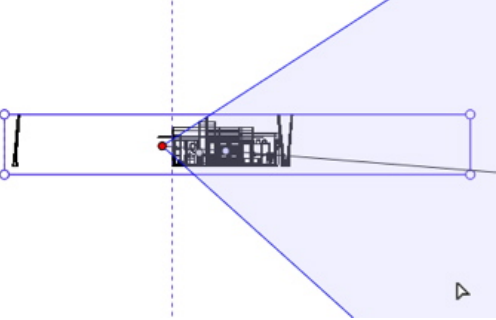


太陽の位置	ワイヤーフレーム表示モード	状態または操作	コメント
			
<p>視点の位置に応じて常に影が45°の角度で作成されるように太陽の位置を制限</p>		<ul style="list-style-type: none"> グラフィックを使用して視点を移動する際、影の作成角度が45°になるように位置が変更されます。 	<p>プレビュー ウィンドウで影が再計算されます。</p>

2D ビューでのクリッピング ボックスの操作

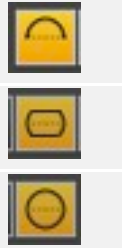

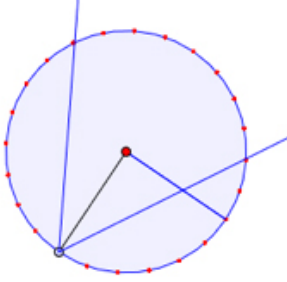
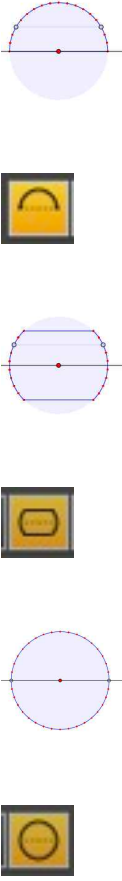
ワイヤーフレーム表示モード	状態または操作	コメント
	<p>ブロック矩形。</p>	<p>青い十字形と長方形によって表されます。</p>
	<ul style="list-style-type: none"> 移動するには、ボックス内をクリックしてドラッグします。 	




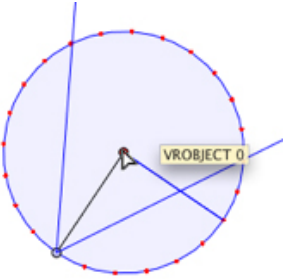
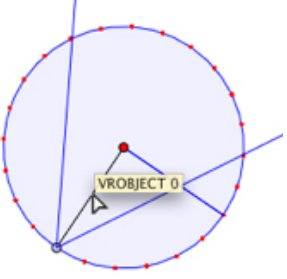
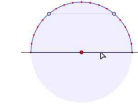

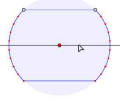

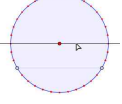

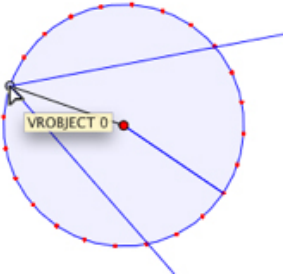
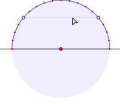

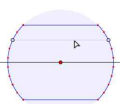

ワイヤーフレーム表示モード	状態または操作	コメント
	<ul style="list-style-type: none"> クリッピングボックスのサイズ変更。 	<p>四隅の青い点を移動します。</p>
	<ul style="list-style-type: none"> クリッピングボックスの回転。 	<p>十字形の青いハンドルを回転させます。</p>  <ul style="list-style-type: none"> 回転の軸を定義するには、十字形の中心を移動します。
	<p>立面ビュー。</p>	<p>編集操作は平面ビューと同じですが、ボックスを回転することはできません。</p>




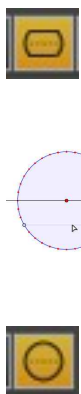
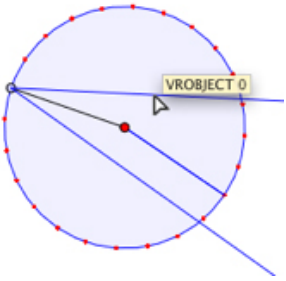
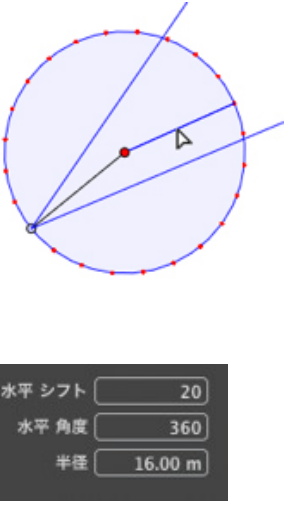
2D ビューでの VR オブジェクトの操作

平面表示モードでのワイヤーフレームビュー 	立面表示モードでのワイヤーフレームビュー	状態または操作	コメント
	選択解除された VR オブジェクト。	影付きの目標点と円で表示されま す。	
		選択された VR オブジェクト。	<p>トップビュー: 円内のカメラ(灰色の点)と目標点(赤い中心点)で示されます。</p> <p>カメラは青い円の周りを移動します。焦点角度は、2本の青い線と焦点角度の二等分線(灰色の線)で定義されます。</p> <p>立面表示: 目標点は赤色です。影付きの直線で結ばれている2つの灰色の点はカメラの高さを表します。</p> <p>円上の小さな赤色の点はカメラの移動ステップを表します(上部ビューと立面ビューの移動ステップは関連がありません)。</p>

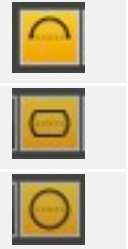
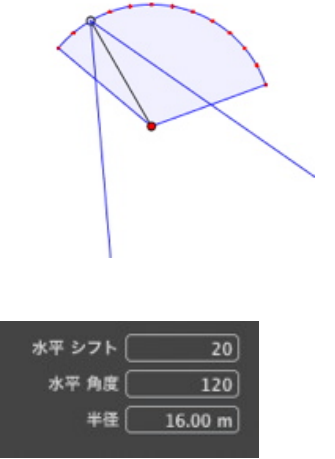
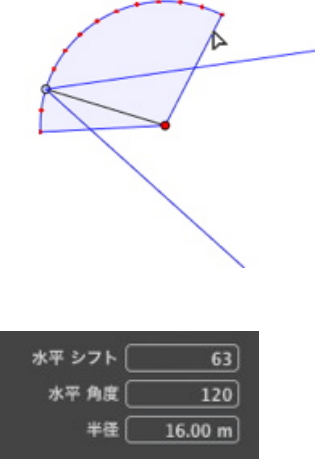
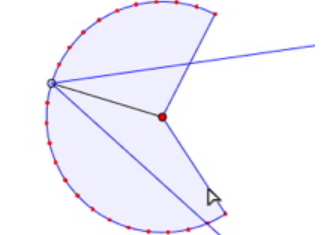


平面表示モードでのワイヤーフレームビュー 	立面表示モードでのワイヤーフレームビュー	状態または操作	コメント
 <p>または</p> 	     	<ul style="list-style-type: none"> VR オブジェクトを移動 	<p>上部ビュー:</p> <ul style="list-style-type: none"> 赤い目標点を移動するか、灰色の二等分線を移動します。 <p>立面表示:</p> <ul style="list-style-type: none"> 赤い目標点を移動するか、影付きの水平線を移動します。
	  	<ul style="list-style-type: none"> カメラを移動 	<p>上部ビュー:</p> <ul style="list-style-type: none"> 青い円内で青い点を移動させます。 <p>立面表示:</p> <ul style="list-style-type: none"> カメラの高さを調整するには、2つの灰色の点を結ぶ影付きの水平線を移動させます。 <p> 注意: これらのビューでは、VR オブジェクトが読み込まれたとき</p>






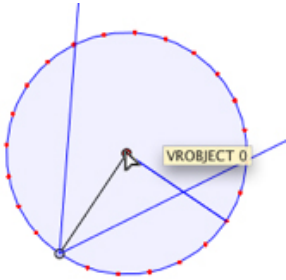
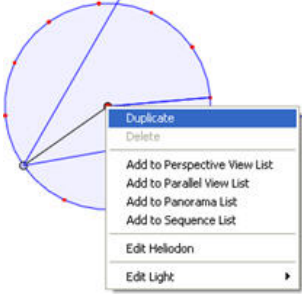
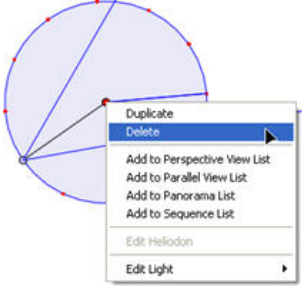


平面表示モードでのワイヤーフレームビュー 	立面表示モードでのワイヤーフレームビュー	状態または操作	コメント
			のカメラの位置によって、開始画像が定義されます。
	該当なし	<ul style="list-style-type: none"> 焦点角度を変更 	<ul style="list-style-type: none"> 2本の青い線の片方を移動します。
 <div data-bbox="295 1747 550 1881" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 水平 シフト <input type="text" value="20"/> 水平 角度 <input type="text" value="360"/> 半径 <input type="text" value="16.00 m"/> </div>	該当なし	開口角度の制限。 <ul style="list-style-type: none"> VR オブジェクトの開始時の角度の位置をロックします。 	開口角度の開始位置を、三角法の円で0°を基準にして指定します。 <ul style="list-style-type: none"> 中央の赤い点を中心にして、青い線を回転させます。これによって、VR オブジェクト/座標インスペクタの制限値が変更されます。


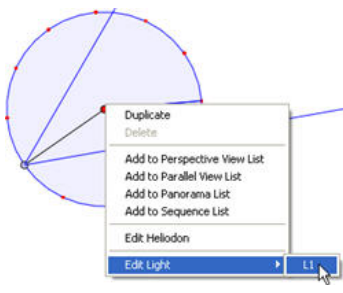



平面表示モードでのワイヤーフレームビュー 	立面表示モードでのワイヤーフレームビュー	状態または操作	コメント
 <p>水平 シフト <input type="text" value="20"/></p> <p>水平 角度 <input type="text" value="120"/></p> <p>半径 <input type="text" value="16.00 m"/></p>	該当なし	<ul style="list-style-type: none"> VR オブジェクトの水平の開口径度を制限します。 	<ul style="list-style-type: none"> VR オブジェクト / 座標インスペクタの角度を 360° の範囲で入力します。
 <p>水平 シフト <input type="text" value="63"/></p> <p>水平 角度 <input type="text" value="120"/></p> <p>半径 <input type="text" value="16.00 m"/></p>			開いた後は、グラフィックを使用して円を編集することができます。
			開口角度の値は、角度の制限値によって変化します。




平面表示モードでのワイヤーフレームビュー  半球  円環  球	立面表示モードでのワイヤーフレームビュー	状態または操作	コメント
			
 +  または 	平面ビューと同じ。	<ul style="list-style-type: none"> VR オブジェクトの複製 	<ul style="list-style-type: none"> [ALT] キーを押しながらカメラの目標点(赤い点)を移動します。 または <ul style="list-style-type: none"> カメラを右クリックし、ポップアップメニューで [複製] を選択します。
	平面ビューと同じ。	<ul style="list-style-type: none"> VR オブジェクトの削除 	<ul style="list-style-type: none"> カメラを右クリックし、ポップアップメニューで [複製] を選択します。


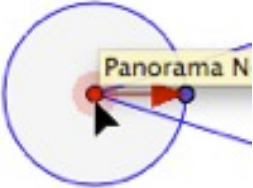
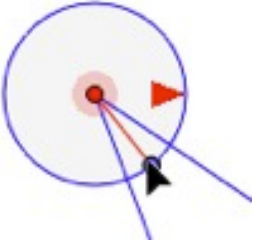

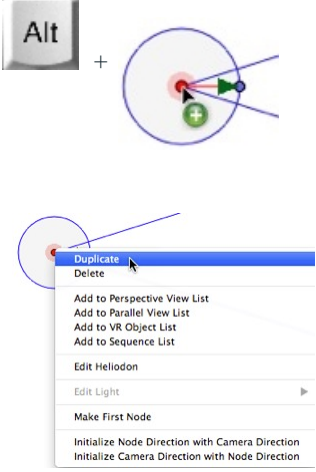


平面表示モードでのワイヤーフレームビュー	立面表示モードでのワイヤーフレームビュー	状態または操作	コメント
 <p>半球</p> <p>円環</p> <p>球</p>			
	平面ビューと同じ。	<ul style="list-style-type: none"> この VR オブジェクトで有効な光源を編集します。 	<ul style="list-style-type: none"> 赤い目標点を右クリックします。ポップアップメニューで [光源を編集] を選択した後、光源の名前を選択します。 <p>注意: インспекタパレットが、VR オブジェクトモードから光源モードに切り替わります。</p>
	平面ビューと同じ。	<ul style="list-style-type: none"> この VR オブジェクトで有効な太陽光を編集します。 	<ul style="list-style-type: none"> 赤い目標点を右クリックし、ポップアップメニューで [太陽光を編集] を選択します。 <p>注意: インспекタパレットが、VR オブジェクトモードから太陽光モードに切り替わります。</p>

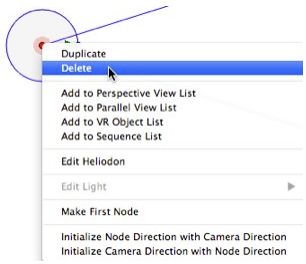
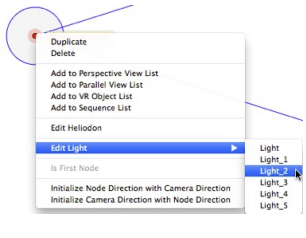
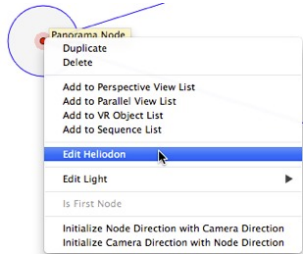
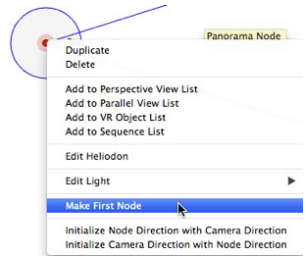
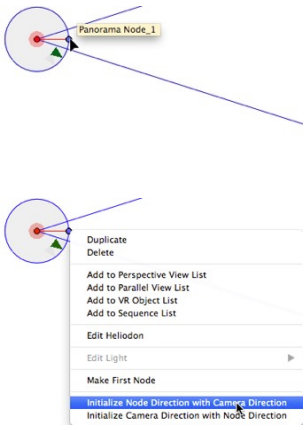
2D ビューでのパノラマの操作

ワイヤーフレーム表示モード	状態または操作	コメント
	選択解除されたノード。	カメラ(灰色の点)と水平または垂直の視点の移動円で示されます。視点は有効です。

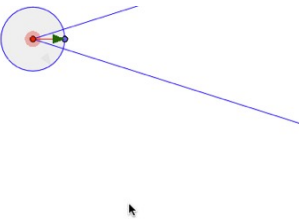
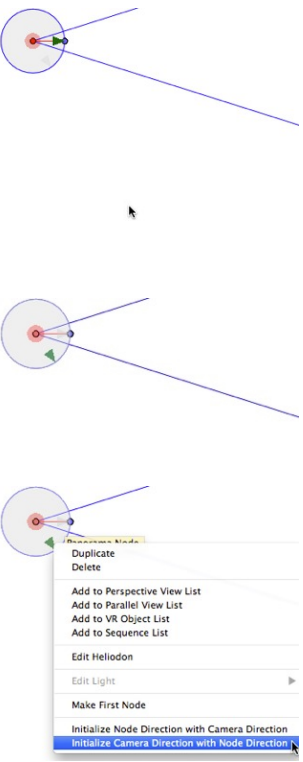
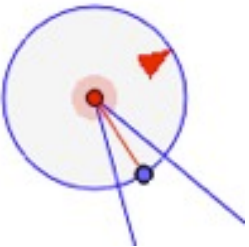


ワイヤーフレーム表示モード	状態または操作	コメント
	<p>選択されたノード。</p>	<p>カメラ(赤い点)と青い円内で移動する目標点(青)、焦点角度(青い線)、および焦点角度の二等分線(赤い線)で表示されます。</p> <p>最初のノードは赤色の矢印で、その他すべてのノードは緑色の矢印で示されます。</p>
	<ul style="list-style-type: none"> 視点を移動します。 	<ul style="list-style-type: none"> 赤い点を使用します。
	<ul style="list-style-type: none"> 目標点の移動 	<ul style="list-style-type: none"> 青い円内で青い点を移動させます。 <p> 注意: パノラマが読み込まれたときの目標点の位置によって、開始画像が定義されます。</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ノードの複製。 	<ul style="list-style-type: none"> [ALT] キーを押しながらカメラ(赤い点)を移動します。 <p>または</p> <ul style="list-style-type: none"> カメラを右クリックし、ポップアップメニューで [複製] を選択します。

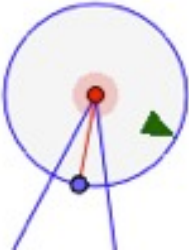
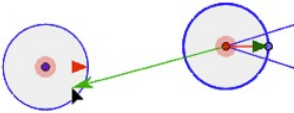



ワイヤーフレーム表示モード	状態または操作	コメント
	<ul style="list-style-type: none"> ノードの削除。 	<ul style="list-style-type: none"> カメラを右クリックし、ポップアップメニューで [複製] を選択します。
	<ul style="list-style-type: none"> この視点で有効な光源を編集します。 	<ul style="list-style-type: none"> カメラ(赤い点)を右クリックします。ポップアップメニューで [光源を編集] を選択した後、光源の名前を選択します。 <p>注意: インспекタパレットが、パノラマモードから光源モードに切り替わります。</p>
	<ul style="list-style-type: none"> この視点で有効な太陽光を編集します。 	<ul style="list-style-type: none"> カメラ(赤い点)を右クリックし、ポップアップメニューで [太陽光を編集] を選択します。 <p>注意: インспекタパレットが、パノラマモードから太陽光モードに切り替わります。</p>
	<ul style="list-style-type: none"> 選択したノードが最初のノードになります。パノラマを再生しているとき、最初に再生されるノードです。 	<ul style="list-style-type: none"> パノラマのノードをクリックし、[最初のノードを作成] を選択します。対象のノードがすでに最初のノードである場合、オプションの [最初のノードです] が表示されます。
	<p>カメラの方向を使用してノードの方向を初期化。</p>	<p>カメラと同じディレクトリをノードに強制指定します。</p> <p>読み込みしている際、ノードは元の方向ではな、カメラの方向を使用します。</p>



ワイヤーフレーム表示モード	状態または操作	コメント
		
	<p>ノードの方向を使用してカメラの方向を初期化</p>	<p>ノードと同じディレクトリをカメラに強制指定します。</p> <p>読み込みしている際、カメラは元の方ではな、ノードの方向を使用します。</p>
	<ul style="list-style-type: none"> 新しい方向を設定する方法は? 	<ul style="list-style-type: none"> クリックし、あたりで動かします。赤色または緑色の矢印の先を上に向け、ノードの新しい方向を設定します。その他すべてのノードの方向に適用されます。赤い矢印では最初のノードのみが設定されます。 パノラマが再生されるとき、デフォルトではこのビューが表示されます。 各ノードは独自の方向があります。いずれかを変更することでほかのノードの方向に影響することはありません。



ワイヤーフレーム表示モード	状態または操作	コメント
		
	<ul style="list-style-type: none"> 2つのノード間にリンクを作成する方法は? 	<ul style="list-style-type: none"> いずれかのノードの青い円でクリックし、マウスボタンを押したままにします。その後、カーソルをほかのノードの青い円にドラッグし、接続させます。緑の矢印が2つのノード間に引かれます。
	<ul style="list-style-type: none"> 2つのノード間でリンクを削除する方法は? 	<ul style="list-style-type: none"> 2つのノード間でリンクを削除するにはリンクをクリックし、選択します。リンクが緑色に変わります。同じ場所を右クリックし、[削除]を選択します。

2D ビューでのカメラ アニメーションの操作

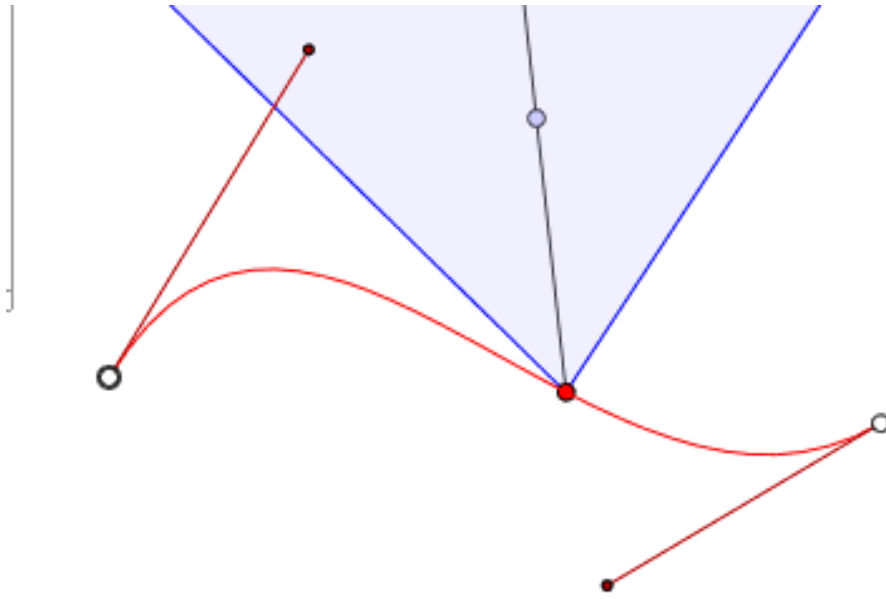
2D ビュー ウィンドウ

パス編集は、キーフレームの編集時に明確に区別されます。


カメラ、光源、オブジェクトのパスを編集でき、関連するポップアップメニューを使用できます。



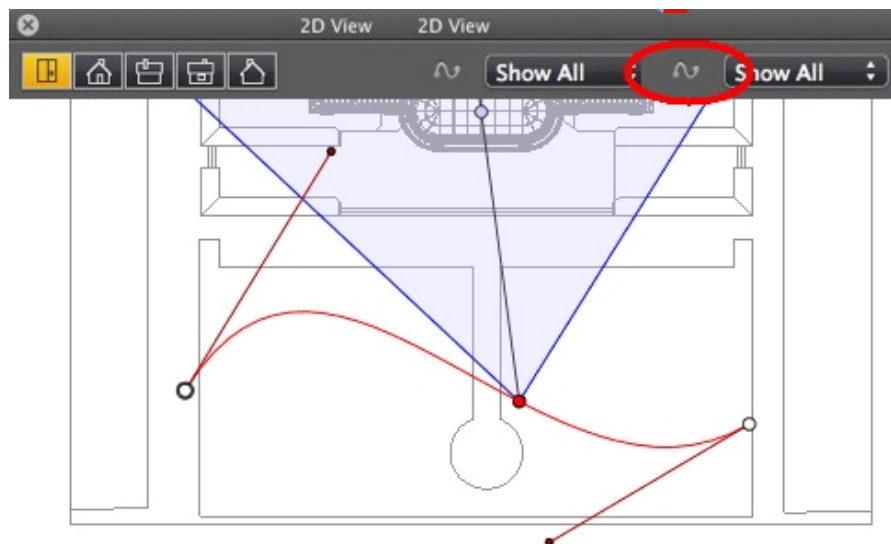
パスの編集




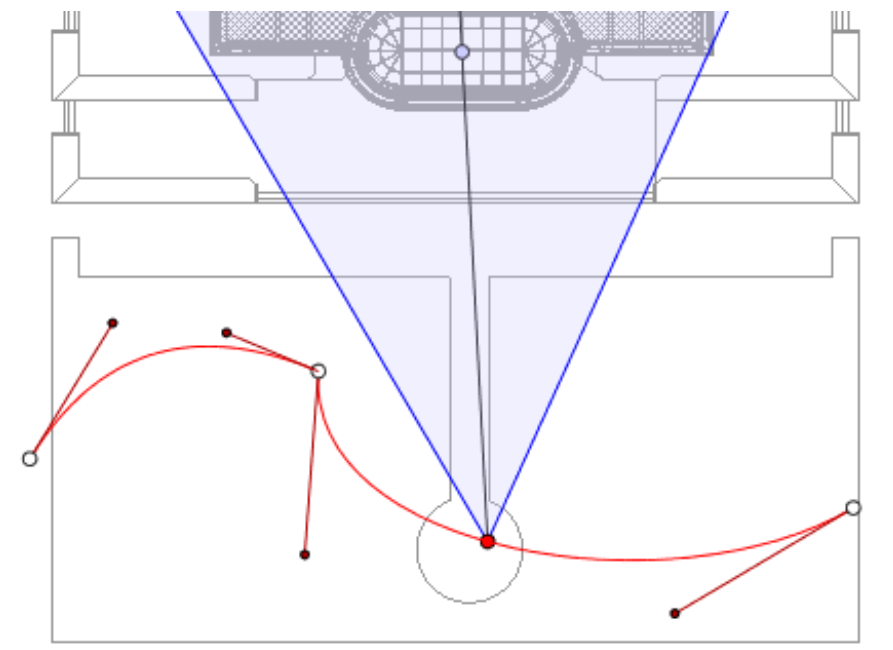
カメラパスは赤色です。


 **注意:** 記録モードが有効かそうでないにかかわらず、カメラの目標点のグラフィックを編集できます。

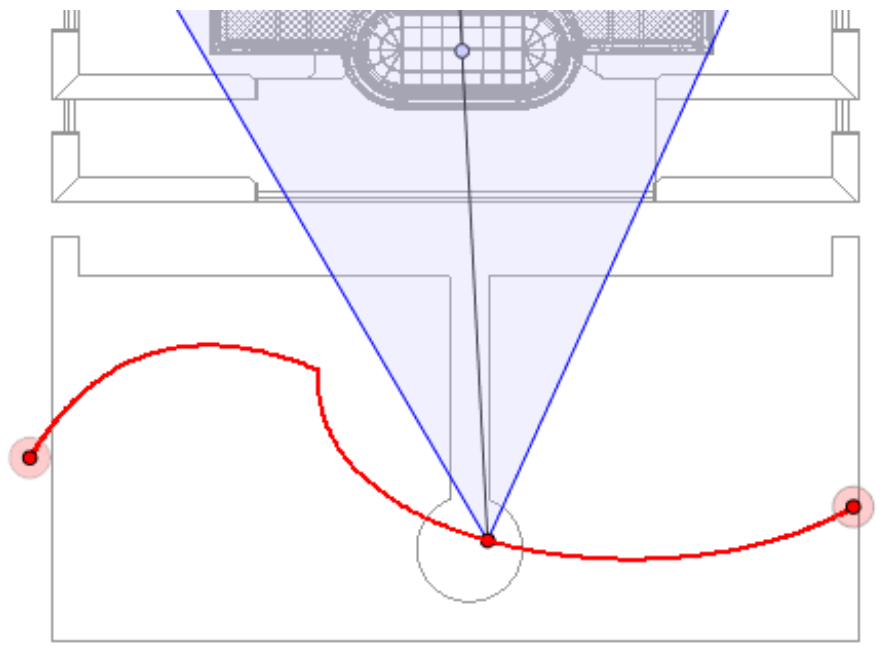
- ウィンドウバーの [パスの編集]  ツールでモードを選択します。




- ボタンを押す:  パス エディタがアクティブ (これにより、キーフレーム エディタがビューで、非アクティブになります。) になります。

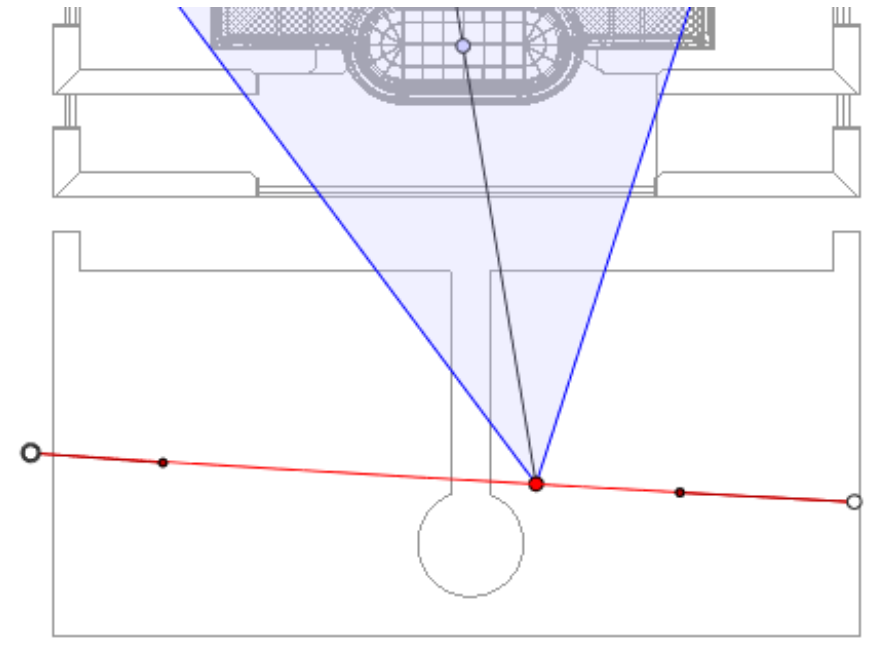


- ボタンを放す:  キーフレームエディタが有効です(その結果、パスは表示されますが編集できません)。



パスの作成

-  モードで、カメラの視点を移動します。
- 赤色のパスが直線で描かれます。



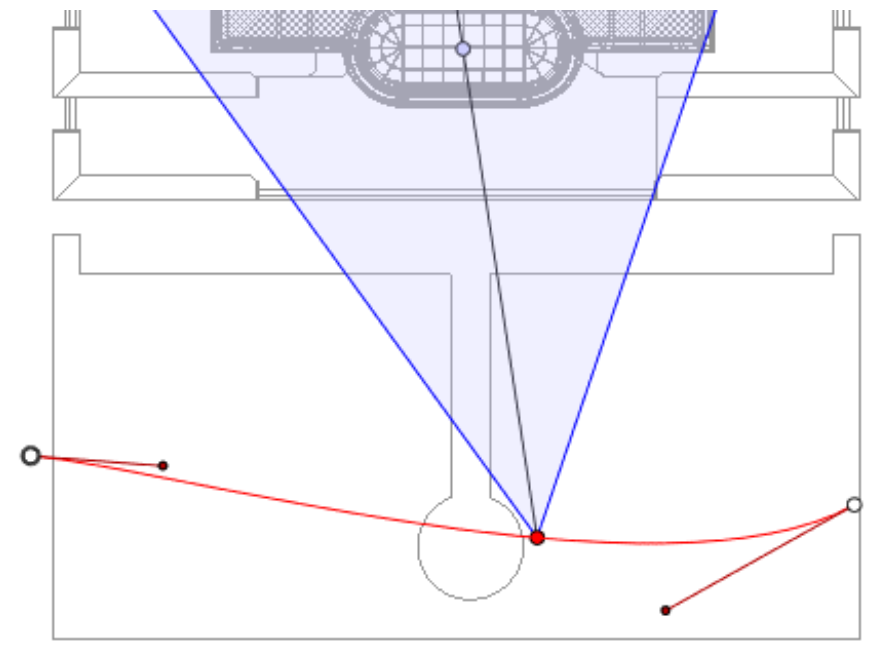
- ・ 周囲が灰色の白い点は、接線を含む最初と最後のポイントを示します。
- ・ 接線ハンドルは、周囲が黒色の赤い点で示されます。

パスの移動

- ・ パスをクリックして移動します。

パスの編集

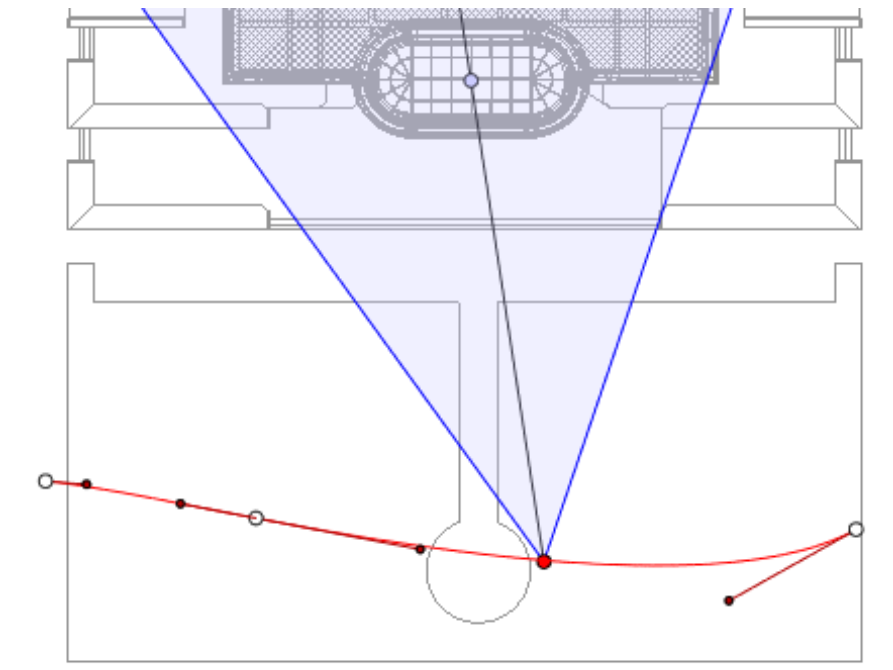
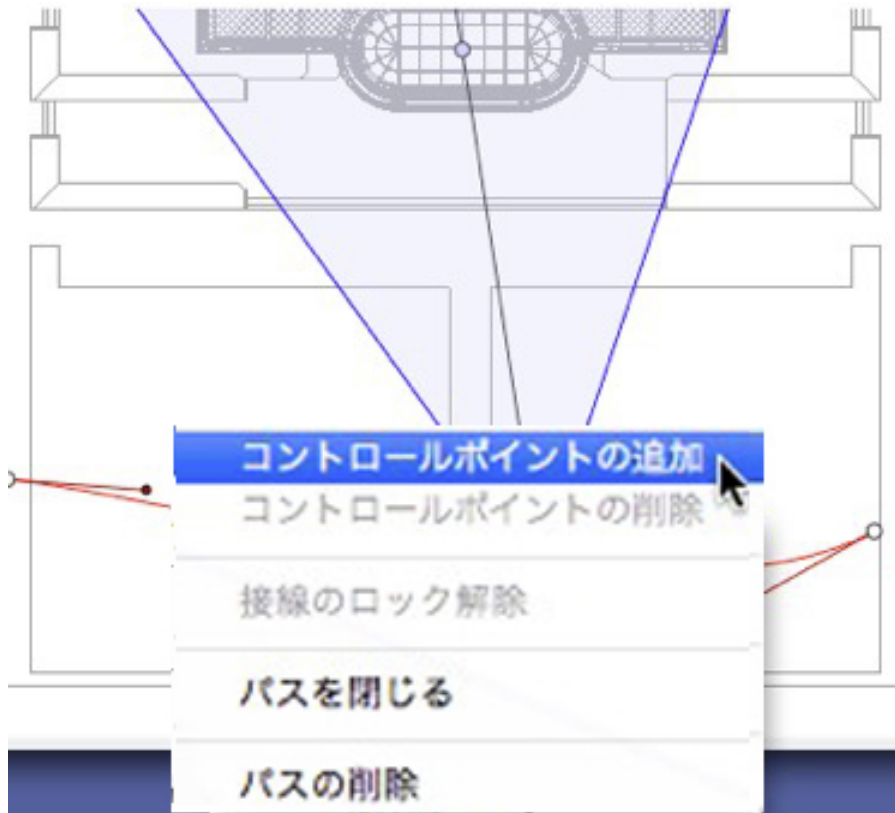
- ・ ハンドルを使用して、接線のグラフィックを編集します。





コントロールポイントの追加

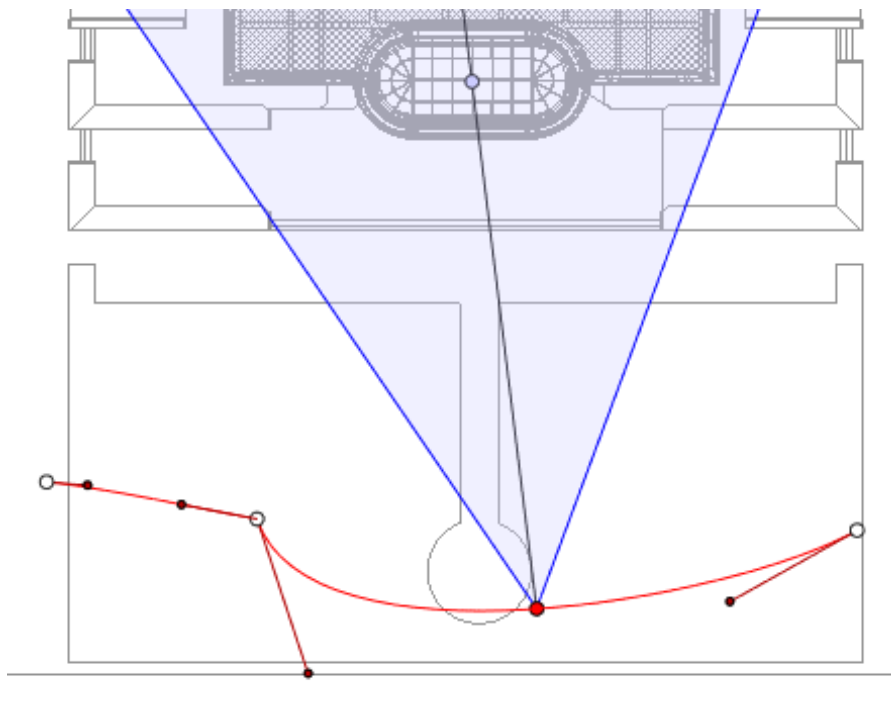
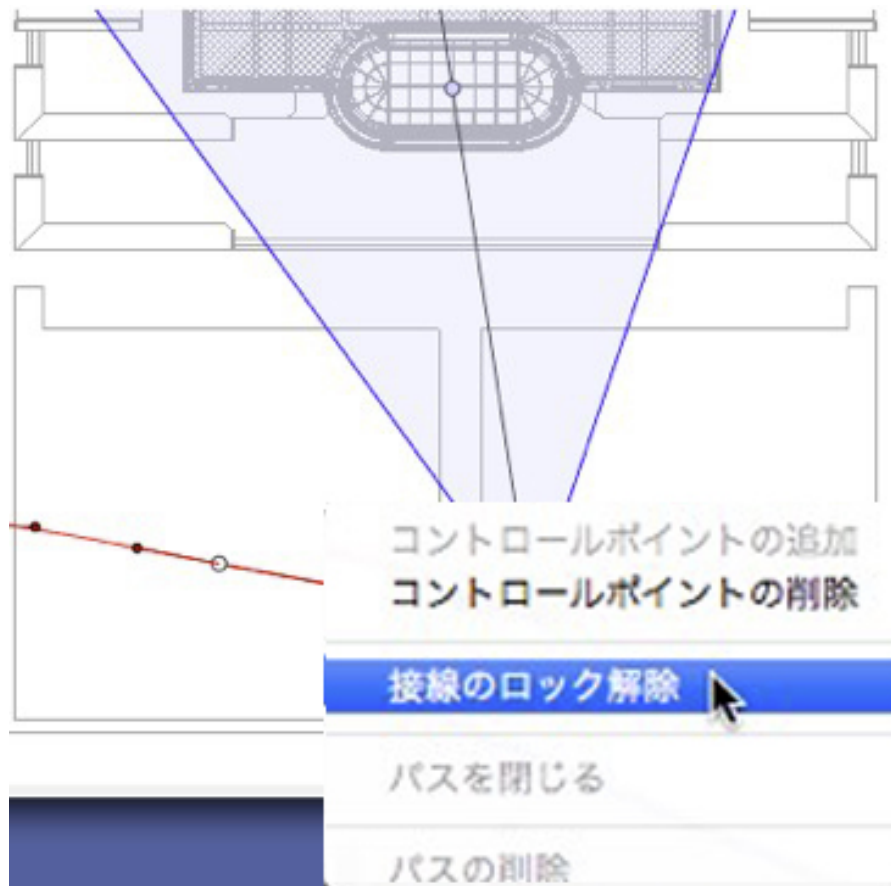
- 赤のパスラインを右クリックして[コントロールポイントの追加]をクリックすると、灰色の円と、編集用の2つのハンドルを持つ接線が表示されます。





点で接線の一部を編集するには:

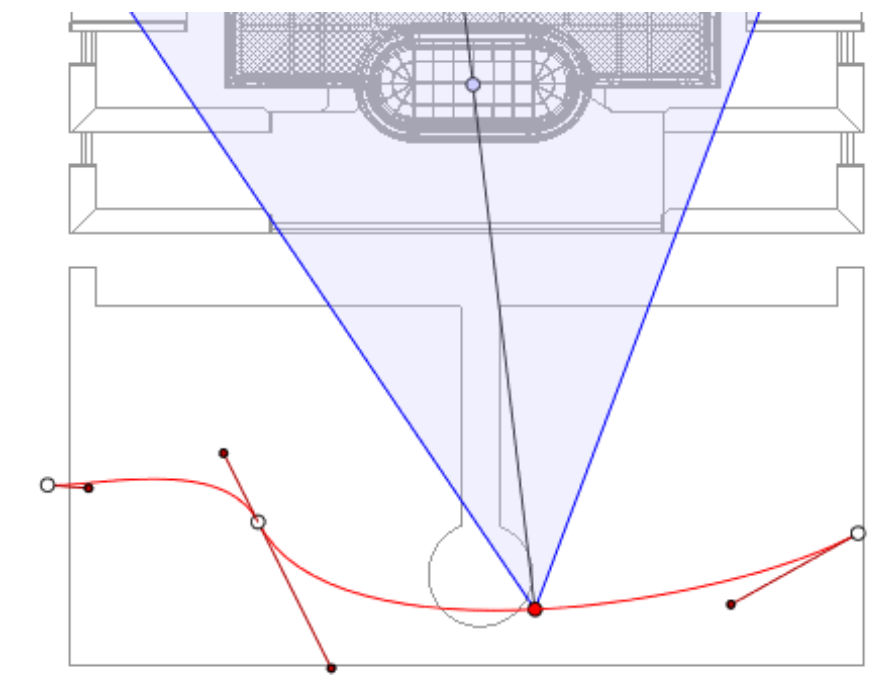
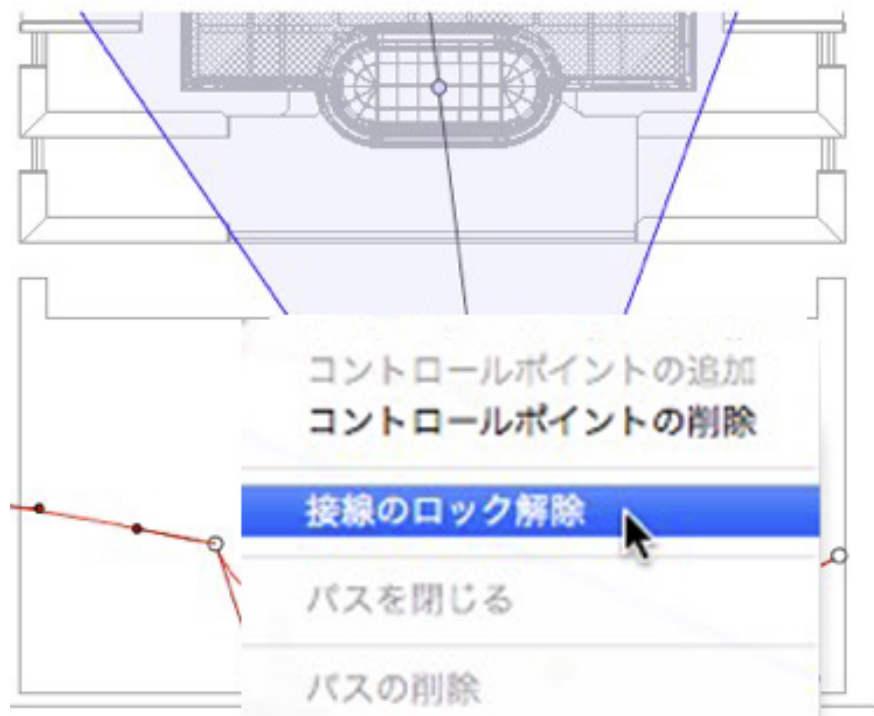
- 点の上を右クリックして[接線のロック解除]を選択すると、パスに変曲点が作成されます。





変曲点を削除するには:

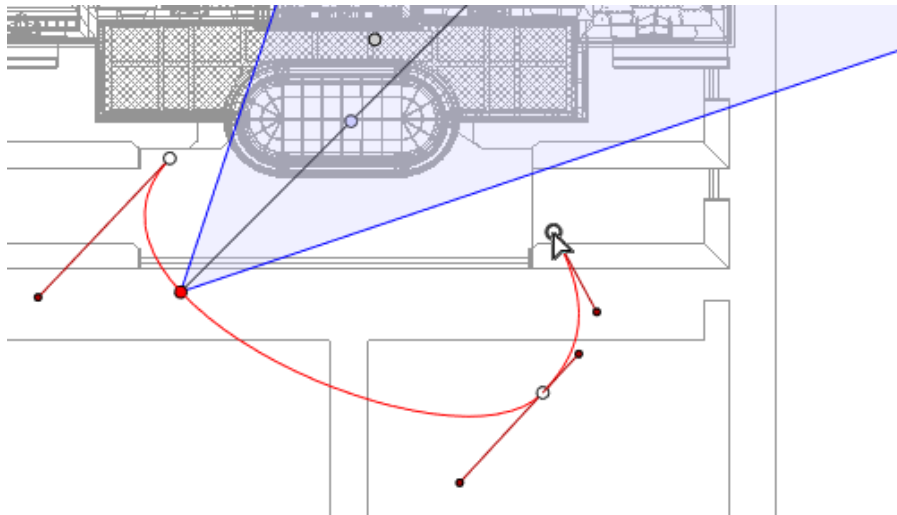
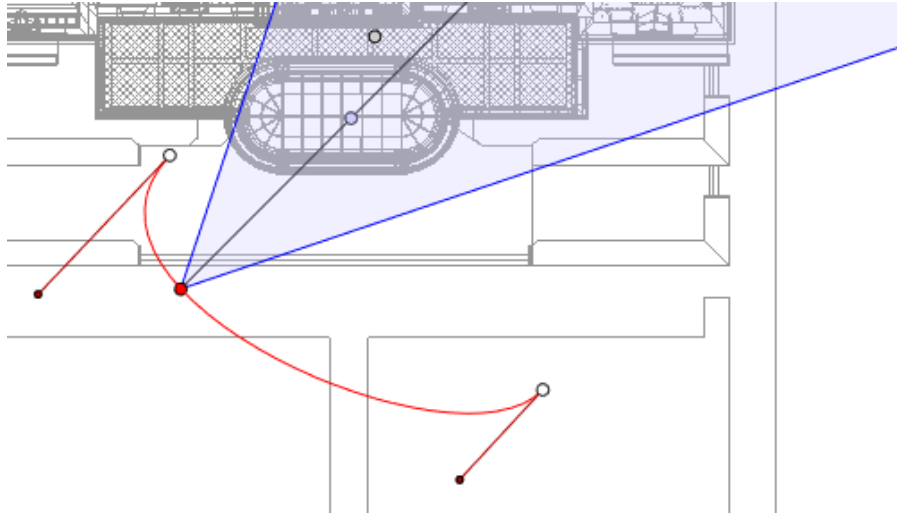
- 点を右クリックし、[接線をロック]を選択します。



パスの拡張

既存のアニメーションを変更せずにパスを拡張します。

- パスに作成された末尾のコントロールポイントを Alt キーを押しながらクリックします。



- ・パスの末尾に新しいコントロールポイントを作成します。



注意: タイムラインはいつでも、シーケンスを再生する際に使用することができます。

パスの編集 ポップアップ メニュー

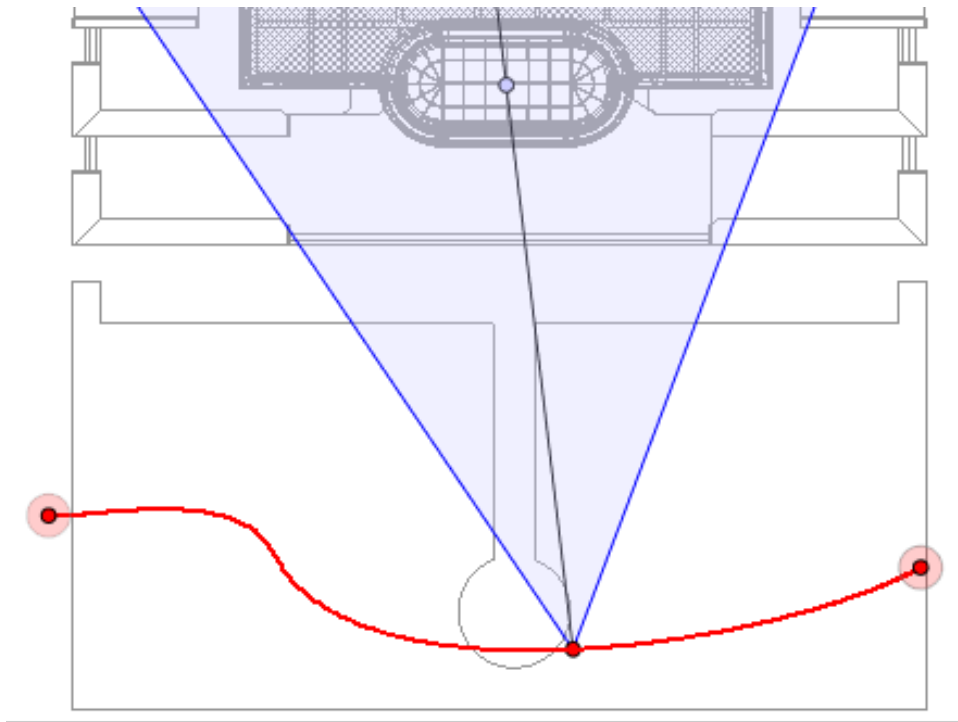
- ・赤色のパスを右クリックすると、次のオプションのポップアップメニューが表示されます。




- ・ **コントロールポイントの追加:** パスに編集可能なポイントを追加します。
- ・ **コントロールポイントの削除:** パスからポイントを削除します(末尾のポイントを除く)。
- ・ **パスを閉じる:** パスを閉じます。
- ・ **パスを開く:** パスを再度開きます。
- ・ **パスの削除:** パスを削除します。



キーフレームの編集




カメラパスは赤色です。

 **注意 1:** タイムラインで要素を編集するには、記録モードである必要があります。

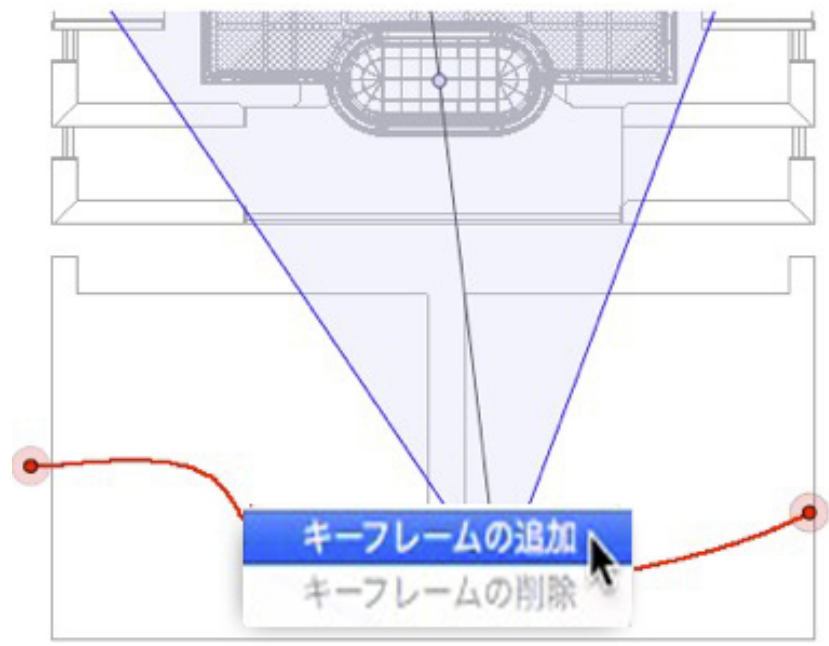
キーフレーム編集ポップアップメニュー

- キーフレームの追加: キーフレームを追加します。
 - キーフレームの削除: キーフレームを削除します。
- キーフレームを追加します。

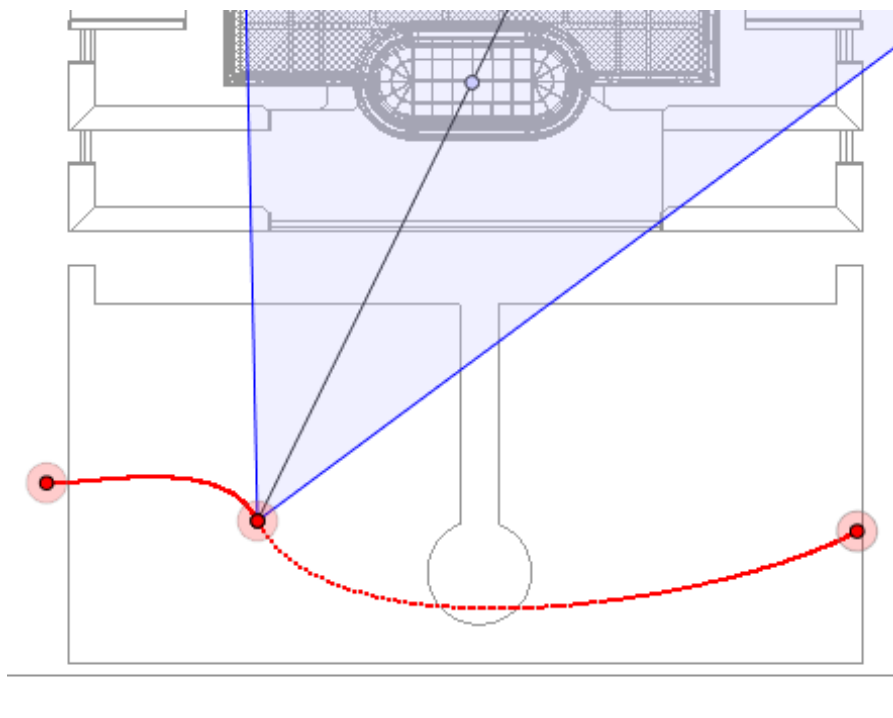
-  モードでは、ボタンは選択解除されています(無効)。
- タイムライン画面で、[2Dビューの記録]  をクリックした後、パスを右クリックし、ポップアップ




メニューの[キーフレームの追加] を選択します。



これでキーフレームが作成されます。



キーフレームのグラフィックをパス上で移動すると、速度を上げたり、最終的なアニメーションを確認したりすることができます。

 **注意:** 2D ビューで選択したキーフレームは、タイムライン上に赤いピンで表示されます。要素の移動に一時停止を作成するには、タイムラインでキーフレームを複製します。

2D ビュー編集フィルタ ポップアップメニュー

ここでは、2D ビューでの編集を容易にするために、パスの表示/非表示を行います。



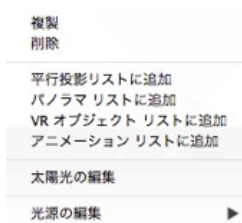
- 2D ウィンドウの空白の背景を右クリックして表示される次のポップアップメニューでは、2D ビューを簡単に編集でき、パスの表示または非表示を実行できます。

すべてを表示
 類似を表示
 選択物を表示

- すべて表示:** すべてのカメラ、光源、オブジェクト パスを表示します。
- 現在の種類の要素のみを表示:** このオプションは、有効なインスペクタ (アニメーション、光源、またはオブジェクト) に応じて、すべてのカメラ、光源、またはオブジェクト パスを表示します。
- 現在の要素のみを表示:** 現在編集中のパスのみが表示されます。

視点の編集ポップアップメニュー

使用しているモードがパスの編集か時間の編集かにかかわらず、カメラの目標点または焦点角度を表す青い線の 1 本を右クリックすると、次のオプションが表示されたポップアップメニューが表示されます。



- 複製:** シーンを複製します。現在のカメラ位置がデフォルト ビューに設定され、パスは複製されません。オリジナルから複製した視点を新規に作成します。
- 以下に追加:** 視点ビュー リスト。
- 以下に追加:** 平行投影リスト。
- 以下に追加:** パノラマリスト。
- 以下に追加:** VR オブジェクト リスト。

このステップは、選択したオプションに応じて、平行投影、パノラマ、VR オブジェクトの各リストに現在のビューを追加します。

- この視点で有効な光源を編集:**
光源を選択します。インスペクタパレットが**光源**モードに切り替わり、光源が選択されます。
- この視点で有効な太陽光を編集:**
インスペクタパレットが**太陽光**モードに切り替わり、太陽光が選択されます。
- 削除:** 視点がリストから削除されます。

2D ビューでの光源アニメーションの操作

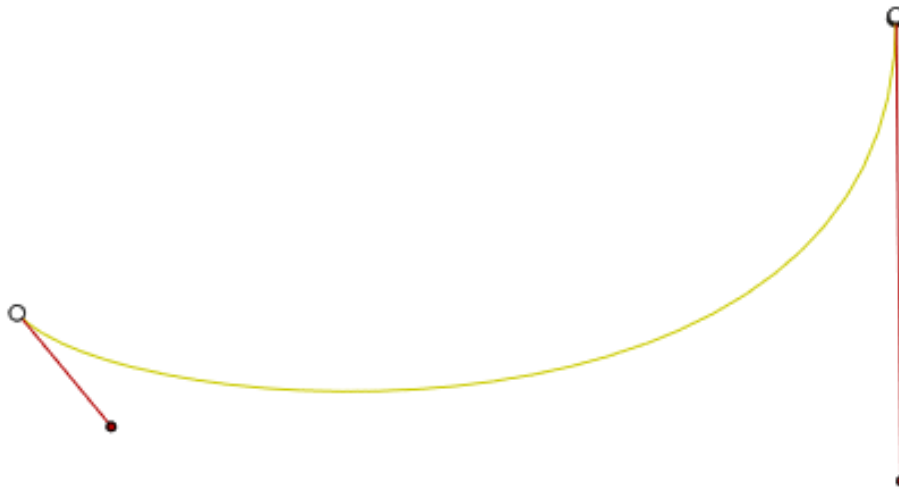
2D ビュー ウィンドウ

パス編集は、キーフレームの編集時に明確に区別されます。

カメラ、光源、オブジェクトのパスを編集でき、関連するポップアップメニューを使用できます。

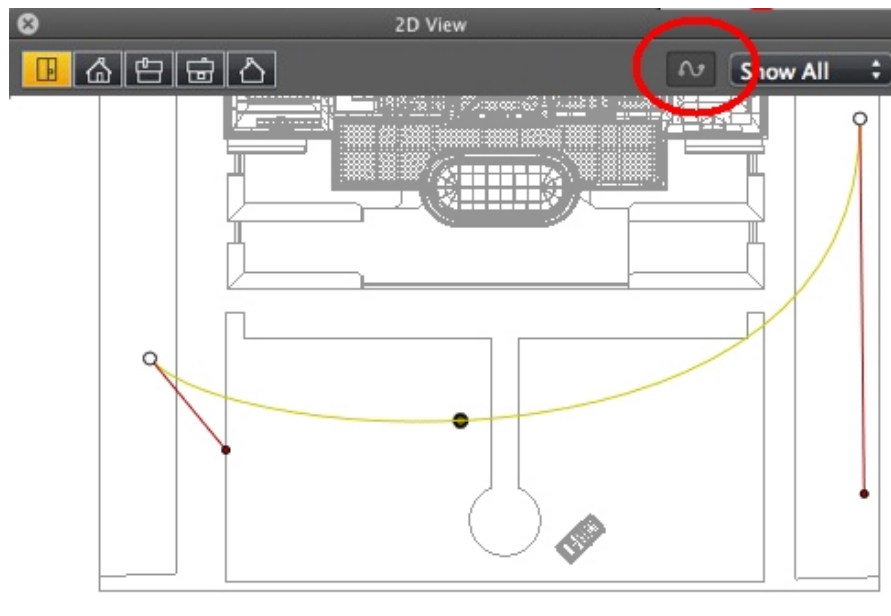



パスの編集

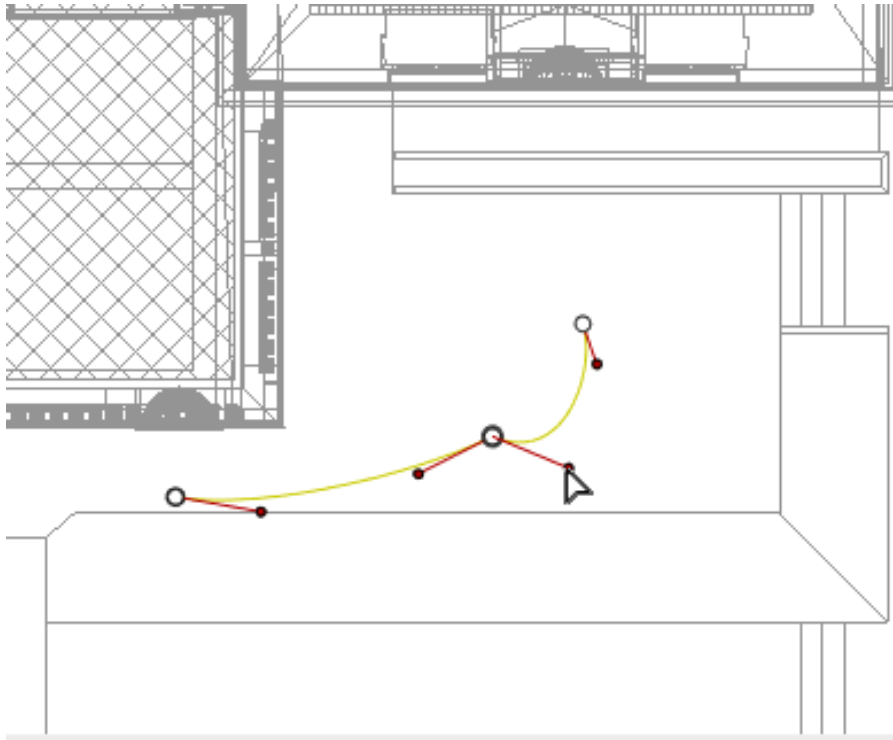



光源パスは黄色です。

- ウィンドウバーの [パスの編集]  ツールでモードを選択します。



- ボタンを押す:  パス エディタがアクティブ (これにより、キー フレーム エディタがビューで、非アクティブになります。) になります。

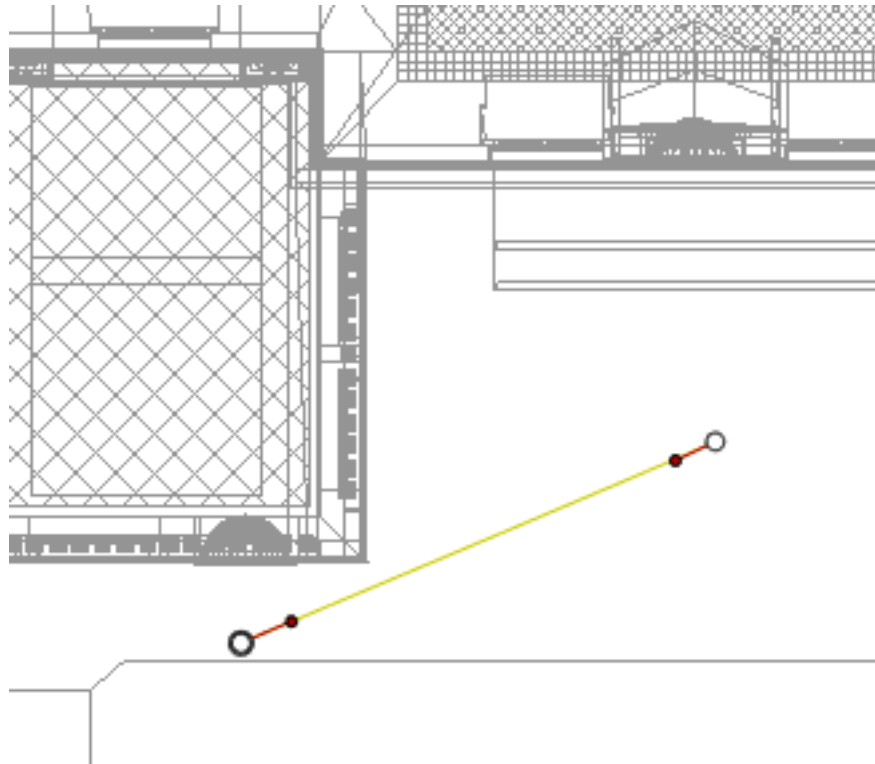



- ボタンを放す:  キーフレームエディタが有効です(その結果、パスは表示されますが編集できません)。





パスの作成



-  モードでは、光源を移動します。
- これにより、黄色のパスが直線で描かれます。
- 周囲が灰色の白い点は、接線を含む最初と最後のポイントを示します。
- 接線ハンドルは、周囲が黒色の赤い点で示されます。

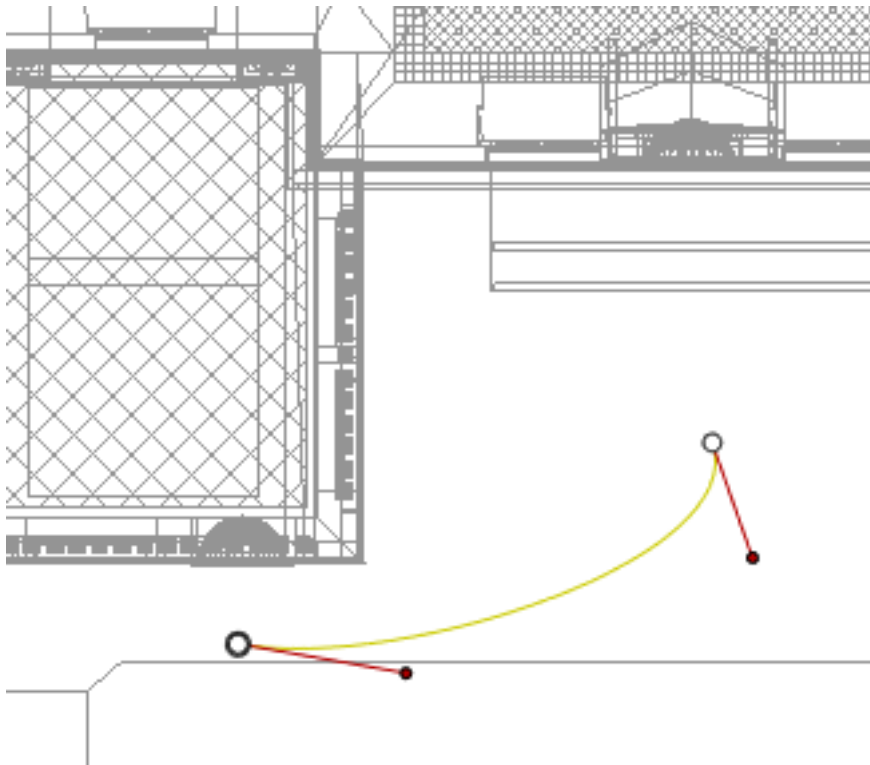
パスの移動

- パスをクリックして移動します。



バスの編集

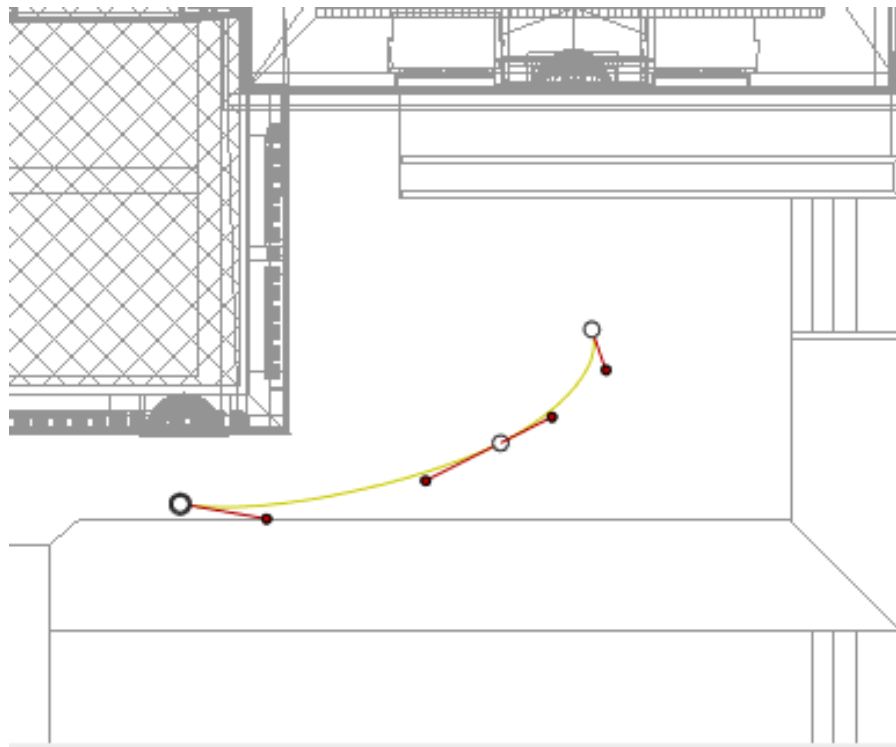
- ・ハンドルを使用して、接線のグラフィックを編集します。



コントロールポイントの追加

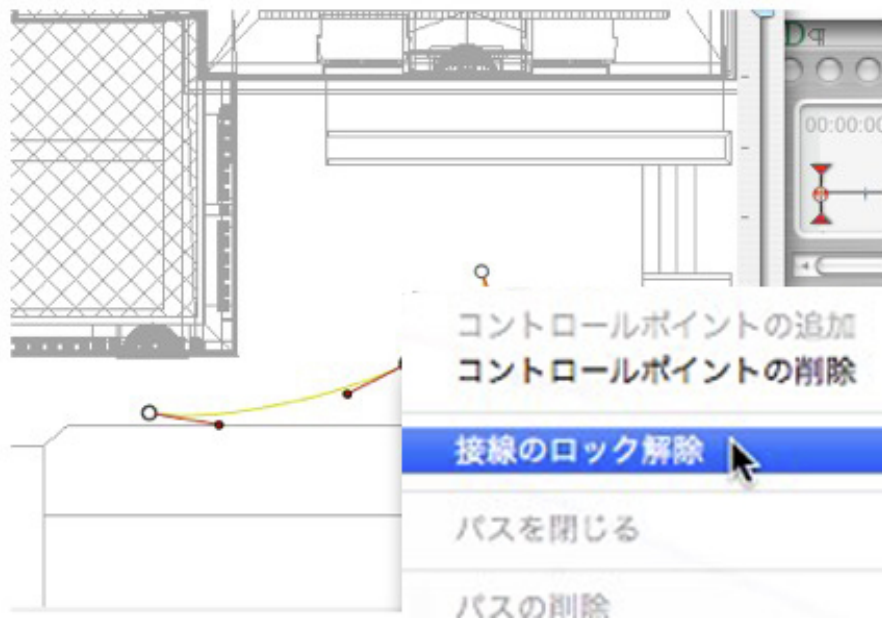


- ・黄色のバスラインを右クリックして[コントロールポイントの追加]をクリックすると、灰色の円と、編集用の2つのハンドルを持つ接線が表示されます。

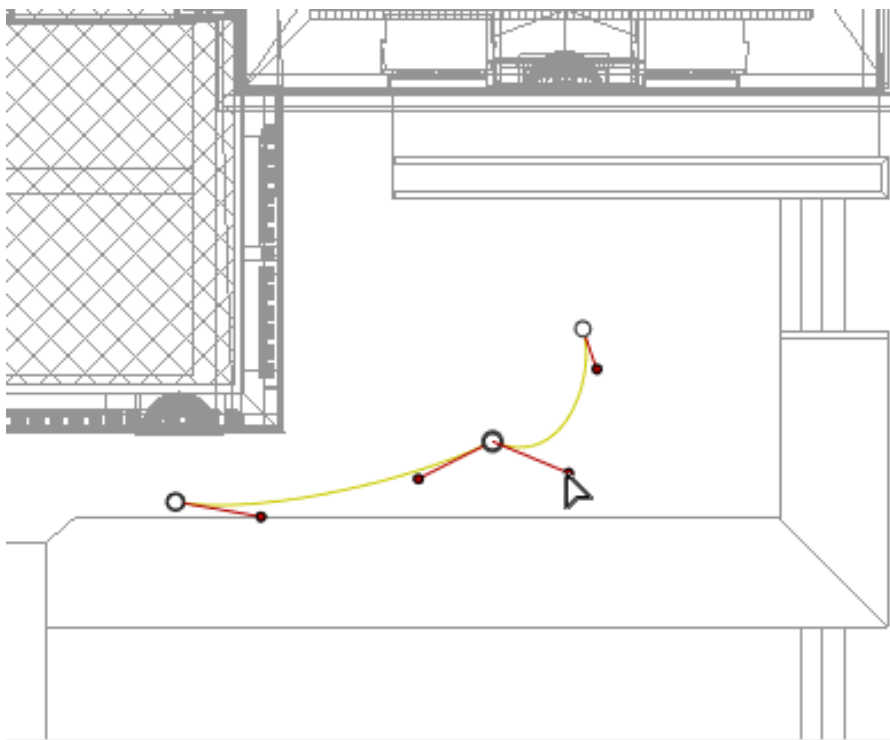


結果:

点で接線の一部を編集するには:



- 点の上または [接線のロック解除] アイテム ハンドル上をクリックすると、パスに変曲点が作成されます

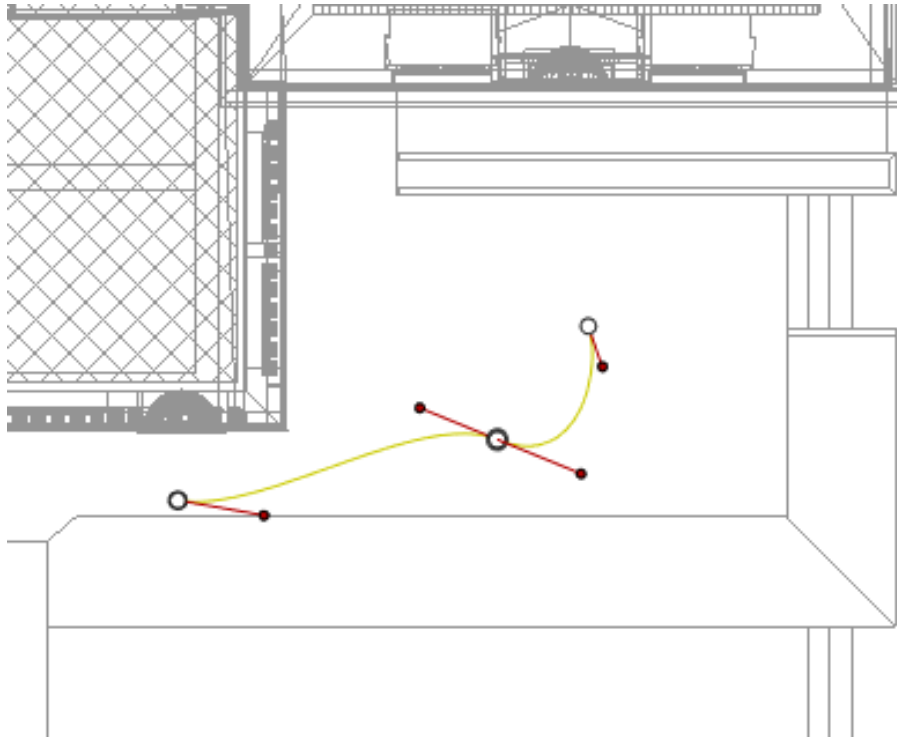


結果:

変曲点を削除するには:



- [接線のロック] を選択します。



結果:


パスの拡張

既存のアニメーションを変更せずにパスを拡張します。

- パスに作成された末尾のコントロールポイントを *Alt* キーを押しながらクリックします。





 **注意:** タイムラインはいつでも、シーケンスを再生する際に使用することができます。

パスの編集 ポップアップ メニュー

- 黄色のパスを右クリックすると、次のオプションのポップアップメニューが表示されます。




- コントロールポイントの追加: パスに編集可能なポイントを追加します。
- コントロールポイントの削除: パスからポイントを削除します(末尾のポイントを除く)。
- パスを閉じる: パスを閉じます。
- パスを開く: パスを再度開きます。
- パスの削除: パスを削除します。
- 接線ハンドルまたはコントロールポイントを右クリックすると、次のオプションのポップアップメニューが表示されます。



- 接線のロック: 変曲点を削除するには:
- 接線のロック解除: 変曲点を作成するには: これによって変曲点を作成して、接線をセクションごとに操作することができます。



キーフレームの編集

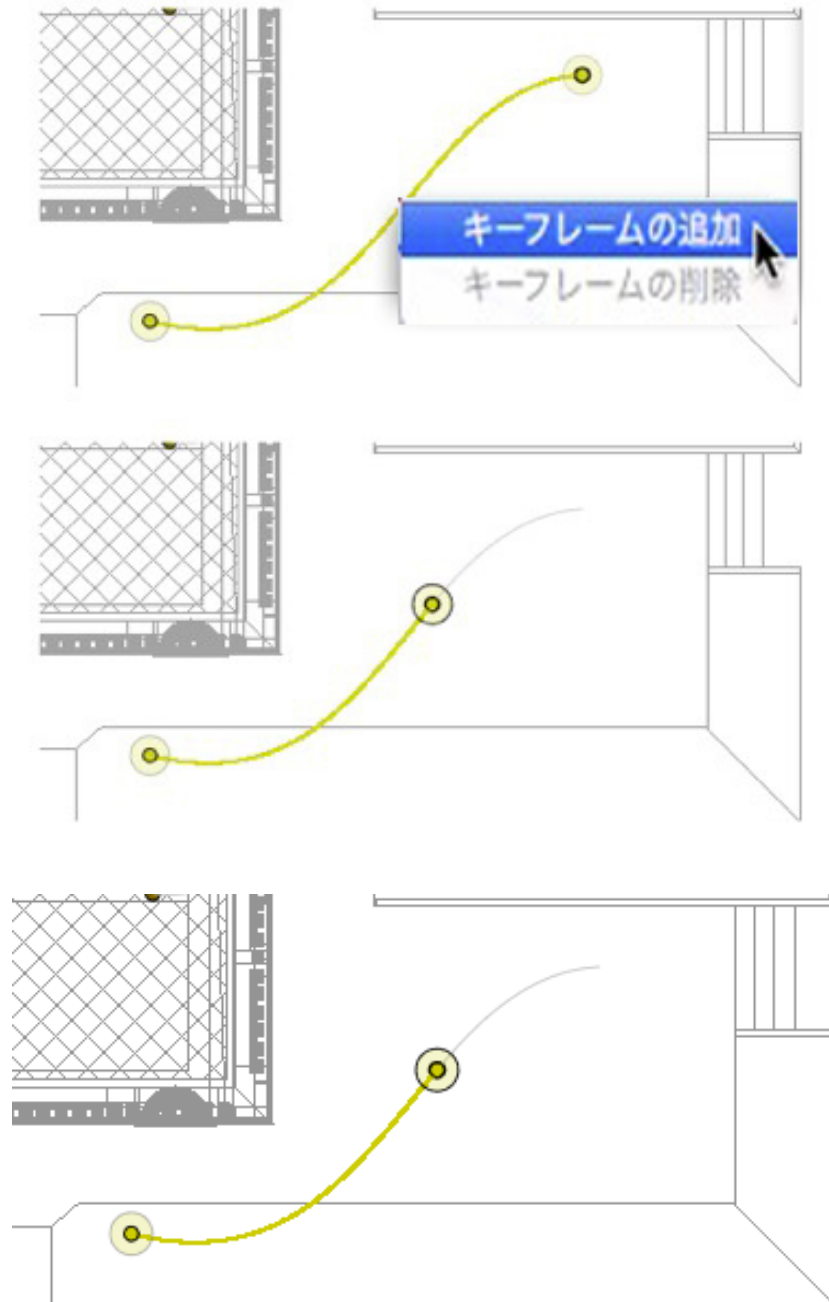
 **注意 1:** タイムラインで要素を編集するには、記録モードである必要があります。

キーフレーム編集 ポップアップ メニュー:

- キーフレームの追加: キーフレームを追加します。
- キーフレームの削除: キーフレームを削除します。

キー画像の追加

-  モードでは、ボタンは選択解除されています(無効)。
- タイムライン画面で、[2Dビューの記録]  をクリックした後、パスを右クリックし、ポップアップメニューの[キーフレームの追加]を選択します。



これでキーフレームが作成されます。

キーフレームのグラフィックをパス上で移動すると、速度を上げたり、最終的なアニメーションを確認したりすることができます。



注意: 2D ビューで選択したキーフレームは、タイムライン上に赤いピンで表示されます。要素の移動に一時停止を作成するには、タイムラインでキーフレームを複製します。

キーフレーム編集ポップアップメニュー

ここでは、2D ビューでの編集を容易にするために、パスの表示/非表示を行います。

- 2D ウィンドウの空白の背景を右クリックして表示される次のポップアップメニューでは、2D ビューを簡単に編集でき、パスの表示または非表示を実行できます。



✓ **すべてを表示**
類似を表示
選択物を表示

- **すべて表示:** すべてのカメラ、光源、オブジェクト パスを表示します。
- **現在の種類の要素のみを表示:** このオプションは、有効なインスペクタ (アニメーション、光源、またはオブジェクト) に応じて、すべてのカメラ、光源、またはオブジェクト パスを表示します。
- **現在の要素のみを表示:** 現在編集しているパスのみを表示します。

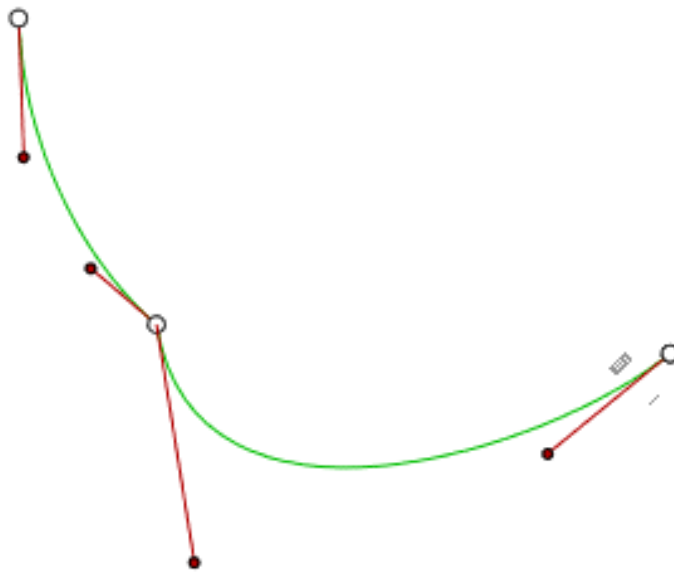
2D ビューでのオブジェクト アニメーションの操作

2D ビュー ウィンドウ

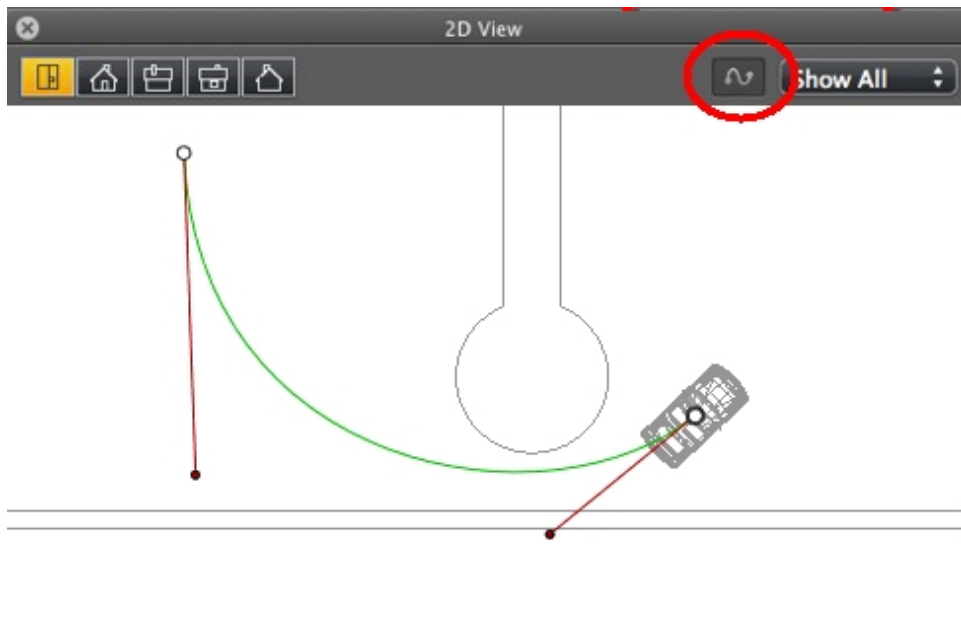
パス編集は、キーフレームの編集時に明確に区別されます。




カメラ、光源、オブジェクトのパスを編集でき、関連するポップアップメニューを使用できます。

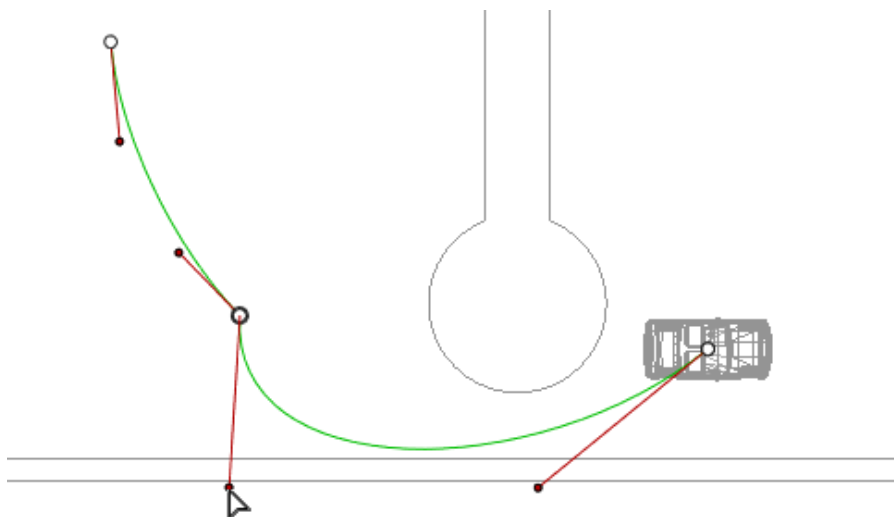
パスの編集

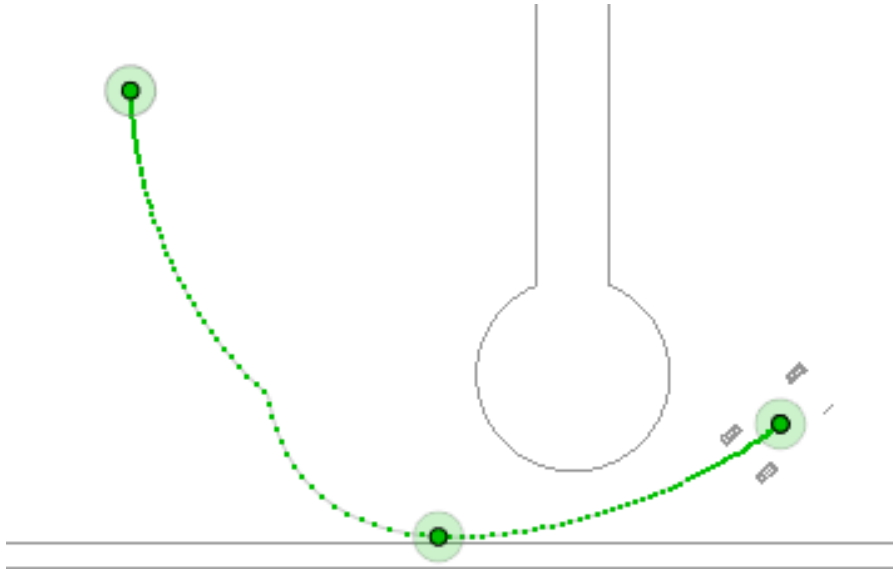


オブジェクト パスは緑色です。

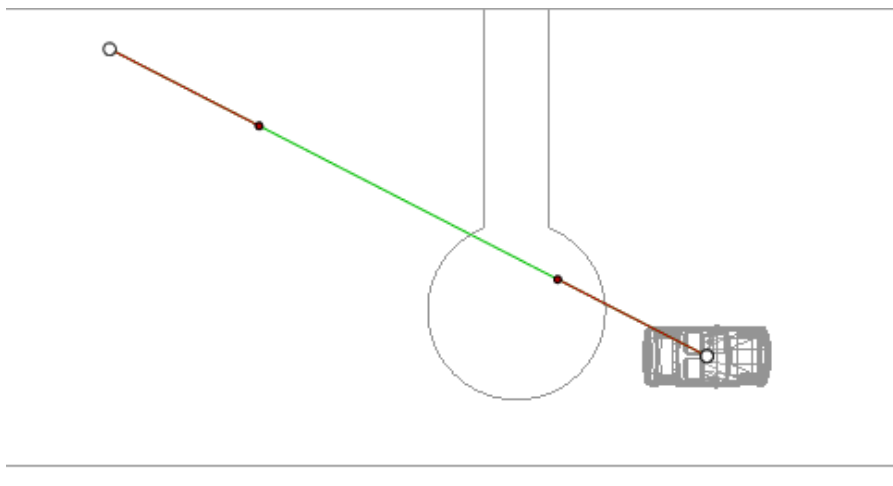


- ウィンドウバーの[パスの編集]  ツールでモードを選択します。
- ボタンを押した状態:  パスエディタが有効になります(これにより、キーフレームエディタがビューで無効になります)。
- ボタンを放す:  キーフレームエディタが有効です(その結果、パスは表示されますが編集できません)。





パスの作成



モードでオブジェクトを移動。

- 周囲が灰色の白い点は、接線を含む最初と最後のポイントを示します。
- 接線ハンドルは、周囲が黒色の赤い点で示されます。

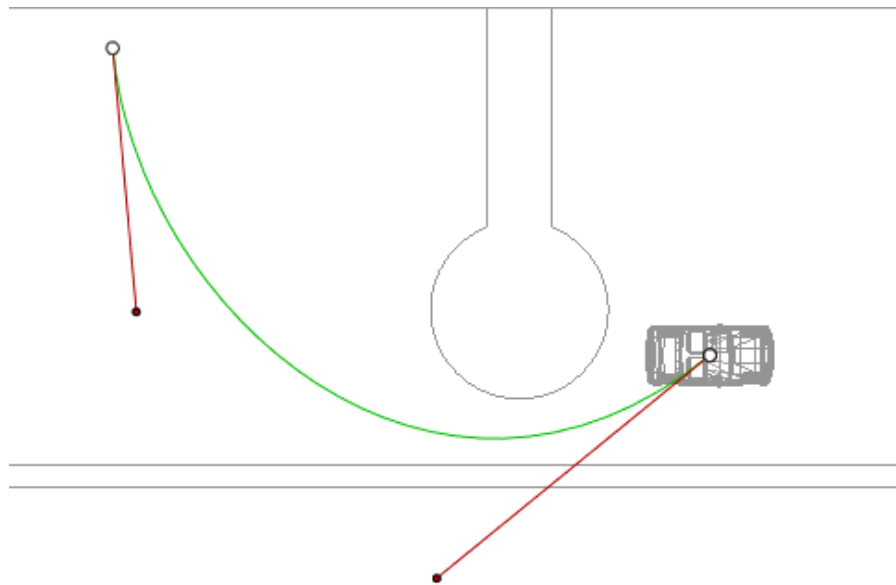
これにより、緑色のパスが直線で描かれます。

パスの移動

- パスをクリックして移動します。



バスの編集

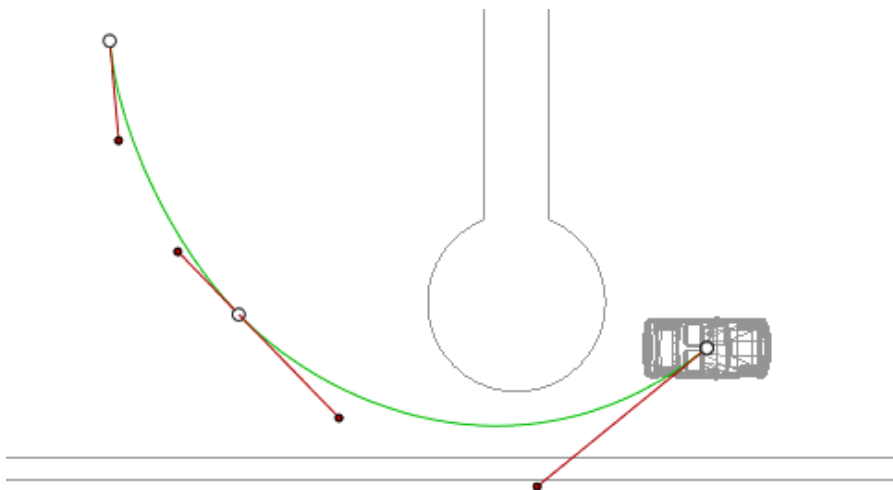


- ハンドルを使用して、接線のグラフィックを編集します。

コントロール ポイントの追加



- 緑色のパスラインを右クリックして [コントロールポイントの追加] をクリックすると、灰色の円と、編集用の2つのハンドルを持つ接線が表示されます。

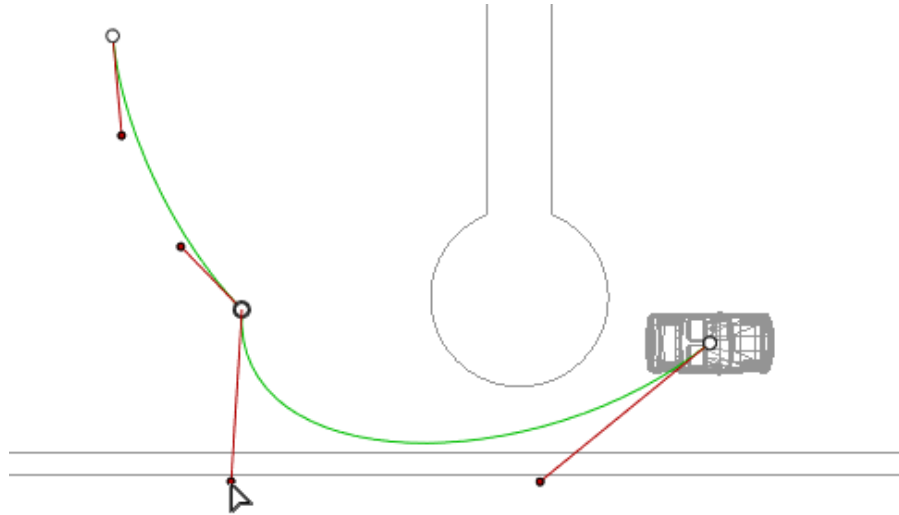


結果:

点で接線の一部を編集するには:



- 点の上または[接線のロック解除] アイテム ハンドル上をクリックすると、パスに変曲点 が作成されます

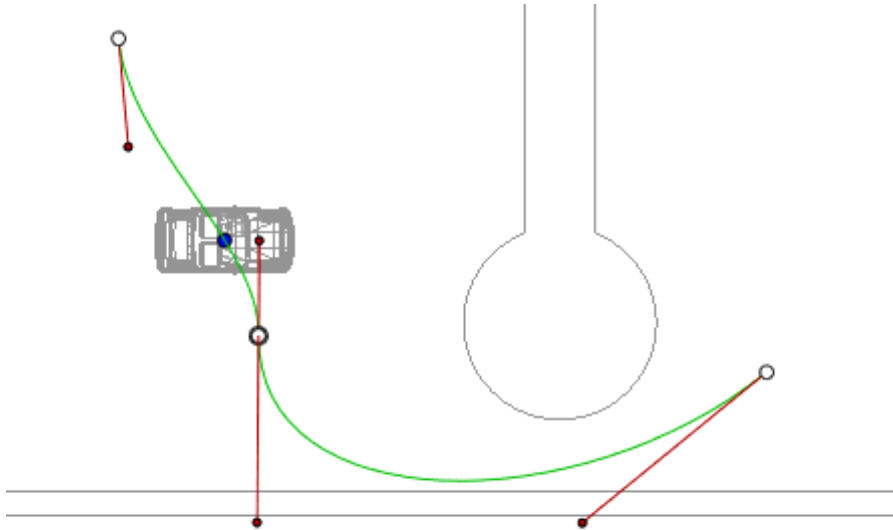


結果:

変曲点を削除するには:



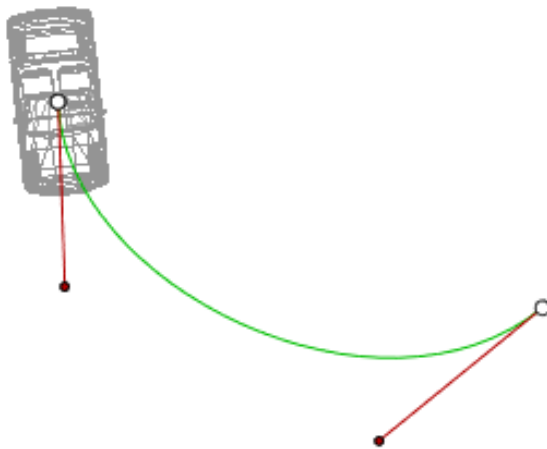
- [接線のロック]を選択します。



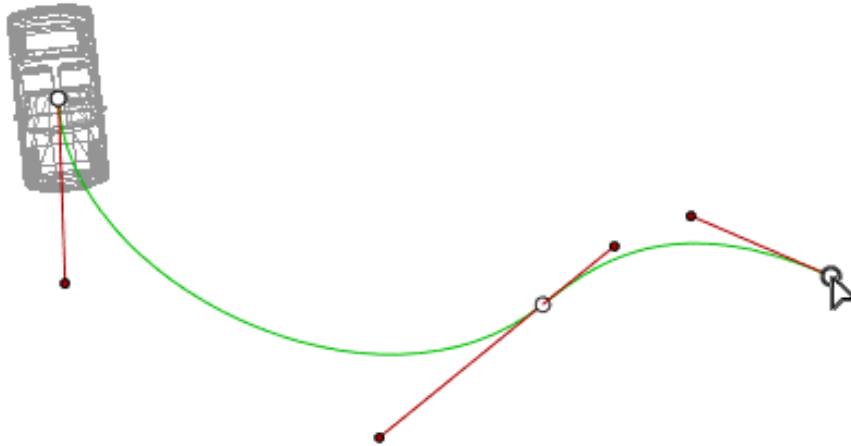
結果:

パスの拡張

既存のアニメーションを変更せずにパスを拡張します。



- パスに作成された末尾のコントロールポイントを *Alt* キーを押しながらクリックします。



結果:



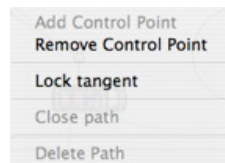
注意: タイムラインはいつでも、シーケンスを再生する際に使用することができます。

パスの編集 ポップアップ メニュー

- 黄色のパスを右クリックすると、次のオプションのポップアップメニューが表示されます。



- コントロールポイントの追加: パスに編集可能なポイントを追加します。
- コントロールポイントの削除: パスからポイントを削除します(末尾のポイントを除く)。
- パスを閉じる: パスを閉じます。
- パスを開く: パスを再度開きます。
- パスの削除: パスを削除します。
- 接線ハンドルまたはコントロールポイントを右クリックすると、次のオプションのポップアップメニューが表示されます。

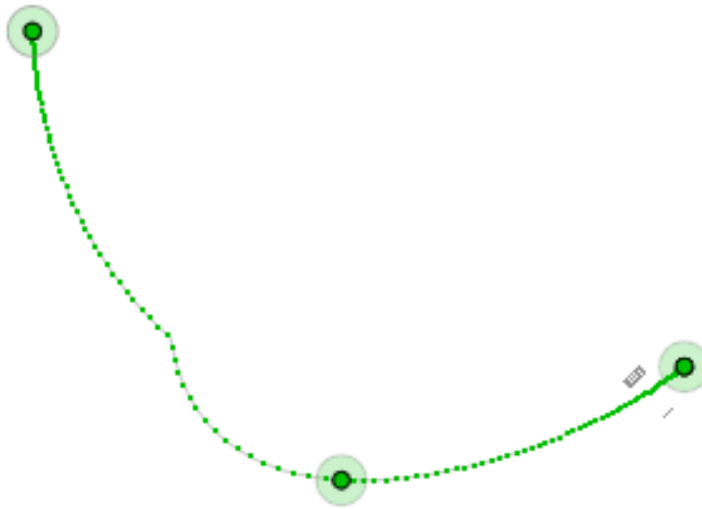


- 接線のロック: 変曲点を削除するには:
または
- 接線のロック解除: 変曲点を作成するには:

接線のロックを解除した後、変曲点を作成して分割された接線を個別に操作することができます。



キーフレームの編集



オブジェクトパスは緑色です。



注意 1: タイムラインで要素を編集するには、記録モードである必要があります。

キーフレーム編集ポップアップメニュー

- 黄色のパスを右クリックすると、次のオプションのポップアップメニューが表示されます。
 - キーフレームの追加: キーフレームを追加します。
 - キーフレームの削除: キーフレームを削除します。キーフレームを追加します。

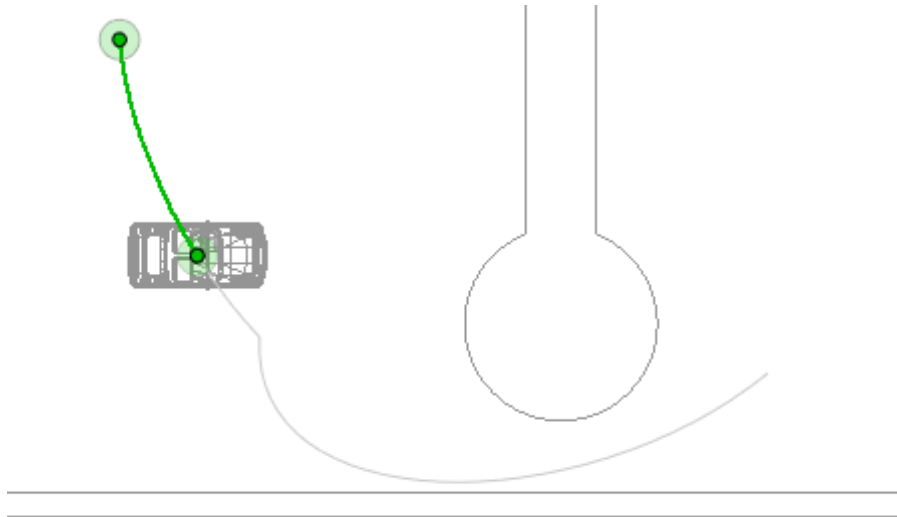




モードでは、ボタンは選択解除されています(無効)。



タイムライン画面で、[2Dビューの記録] をクリックした後、パスを右クリックし、ポップアップメニューの[キーフレームの追加] を選択します。



これでキーフレームが作成されます。

キーフレームのグラフィックをパス上で移動すると、速度を上げたり、最終的なアニメーションを確認したりすることができます。



注意: 2D ビューで選択したキーフレームは、タイムライン上に赤いピンで表示されます。要素の移動に一時停止を作成するには、タイムラインでキーフレームを複製します。

2D ビュー編集フィルタ ポップアップメニュー

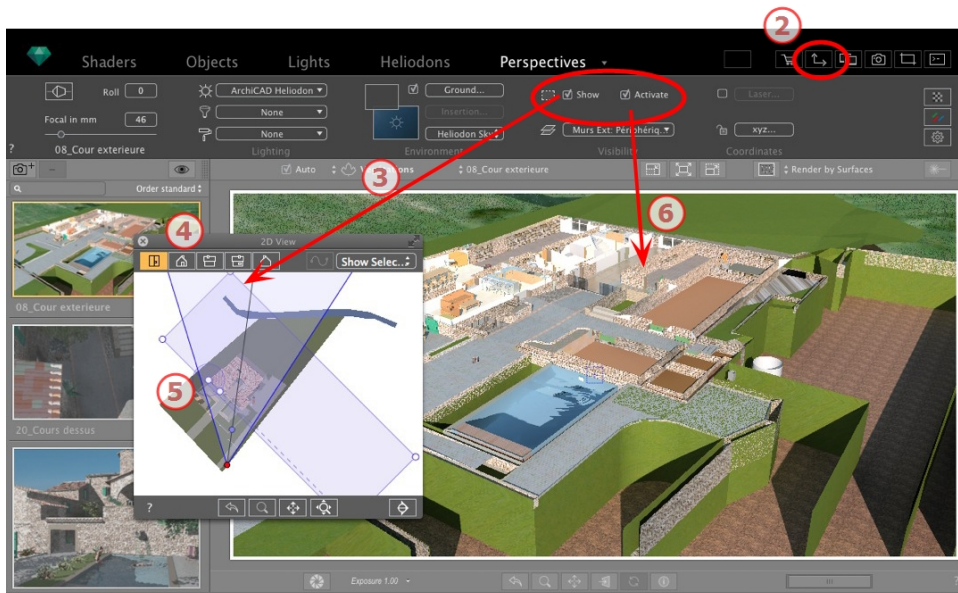
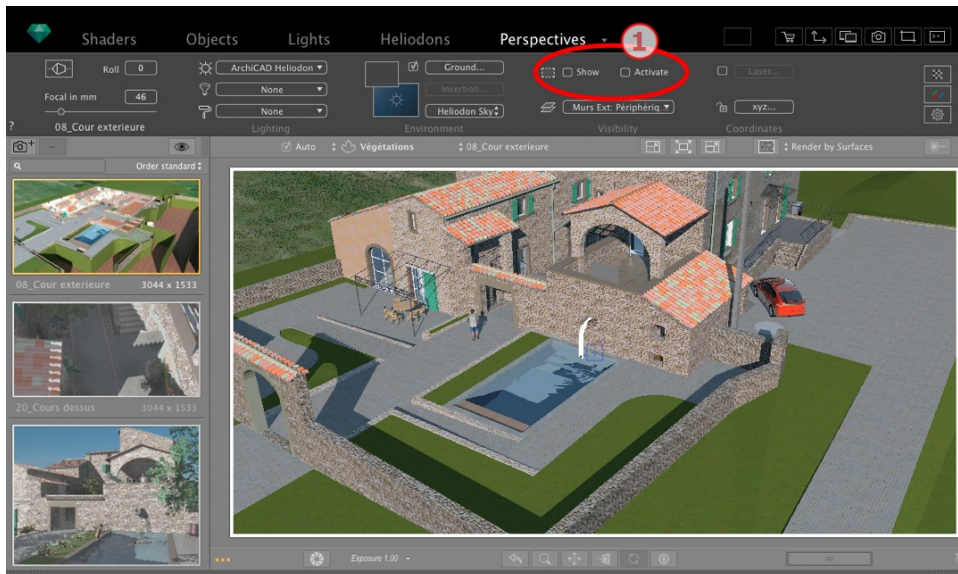
- 2D ウィンドウの空白の背景を右クリックして表示される次のポップアップメニューでは、2D ビューを簡単に編集でき、パスの表示または非表示を実行できます。

✓ **すべてを表示**
類似を表示
選択物を表示

- すべて表示: すべてのカメラ、光源、オブジェクト パスを表示します。
- 現在の種類の要素のみを表示: このオプションは、有効なインスペクタ(アニメーション、光源、またはオブジェクト)に応じて、すべてのカメラ、光源、またはオブジェクト パスを表示します。
- 現在の要素のみを表示: 現在編集中のパスのみが表示されます。



クリッピング ボックスの編集



1. クリッピング ボックス コマンド

青いボックスで、四隅にあるハンドルを使用して編集できます。

視点インスペクタすべての各視点では、パースペクティブ、平行投影ビュー・パノラマ、VR オブジェクトおよびアニメーションが使用可能です。

コマンド

チェックボックスショーは、2D ビューのみに関係します。青いボックスは、2D ビューで表示・非表示されます。

チェックボックスアクティブ化は、プレビューのみに関係します。モデルは、切断面あり・なしで表示されます。

2. 2D ビューの表示



2D ビュー画面を表示します。

3. クリッピング ボックスの表示

インスペクタでショーをチェックすると、クリッピングボックスが2D ビューに表示されます。

4. 2D ビューでボックスを設定

ビュー(上部、前面、右面、左面、背面)を変更して、空間で複数のクリッピング平面を定義できます(クリッピング平面数は最大 6)。

青いハンドルまたはスライドを編集してクリッピング平面を定義します。


青いボックスの外側の要素がシーンから除外されます。

5. クリッピング ボックの回転

平面内でボックスを回転します。ボックスはトップビューでも、グラフィカルに変更することが可能です。

6. クリッピング ボックのアクティブ化

プレビューにある有効化をチェックすると、モデルがクリップされて表示されます。これにより、投影が適応されます。

 **注意:** 上記のステップは、別の方法でおこなうことも可能です。

プレビュー表示

メインの作業ウィンドウです。計算を始める前に、最終的なレンダリングをリアルタイムで表示します。



1. 表示

無効なアンチエイリアスを除き、レンダリングが行われた場合のシーンをリアルタイムに表示します。すべての変更はすぐに、反映されます。

2. ナビゲーション ツール

左面から右面: 戻る、ズーム、パン、向ける、および更新する。



ビューを有効化したとき定義した位置に、カメラをリセットします。



カメラを移動します (長方形で定義されたゾーン)。Alt + Zoom キーで前へ移動します。



現在のカメラを移動して、シーンを移動します。



カメラの向きがクリックした面に垂直になるようにします。



視点の位置 (視点、目標点、焦点距離、カメラロール) を保存します。このツールは、全般設定で自動更新オプションが有効な場合のみに利用可能です。

シーンをナビゲーションするには、プレビュー画面に固有のツールバー コマンド (ナビゲーション、ズーム、移動、正面ビュー) および キーボードとマウスショートカット を使用します。

3. シーン情報



設定を表示します。

4. プレビュー サイズおよび位置

- 位置を調整するには、カーソルを使用します。また、サイズを調整するには、カーソルでマウスをスクロールします。
- サイズを調整するには、スライダーでカーソルをスクロールさせます。位置を調整するには、左または右にスライダーを動かします。

5. プレビュー サイズ設定

左面から右面: サイズの縮小、使用可能なワークスペースの調整、およびサイズの拡大。

6. 視点選択

視点で移動するためのドロップダウンメニュー

7. 現在のレイヤー

ドロップダウンメニュー: レイヤーをシーン内にドラッグアンドドロップした時の、オブジェクトの配置先です。

自動がチェックされている場合:

- チェックが行われた場合、オブジェクトをシーン内にドラッグアンドドロップします。ドロップしたオブジェクトはそのタイプに応じて、あるいはこのタイプについてデフォルトのレイヤーがない場合は有効なレイヤーに応じて、レイヤーに入ります。

自動がチェックされていない場合:

- チェックをオフにした場合、このオブジェクトのタイプについてデフォルトのレイヤーがない限り、シーン内にオブジェクトをドラッグアンドドロップする間、レイヤー ポップアップメニューで配置先のレイヤーが表示されます。

8. フィジカル カメラ



ボタンが ON の際の自動ライティング。

優れたコントラストやシャープとともにカラーや輝度にうまく適合します。



プレビューの下部には、ISO およびシャッター スピード パラメーターが表示されます。これらの値は、新しい値を入力するか、カーソルをスライドさせることで変更できます。

ISO の範囲は 1 ~ 32,000 で、シャッター スピード の範囲は 1 ~ 16,000 です。

ボタンをクリックして、[ISO] と [露出] の 2 つのモードを切り替えてください。



ISO: 感光面の感度を設定します。値の範囲は 1 ~ 32,000 です。シャッター スピード: 露光時間を設定します。値の範囲は、1 ~ 16,000 です。




露光: 値の範囲は 0 ~ 2 です。

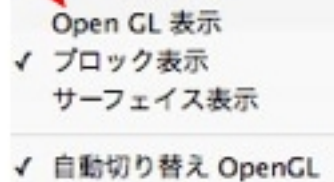


注意: これらのオプションは、視点のレンダリングパラメーターで利用可能です。

9. レンダリング面

視点レンダリングパラメーターにおいて、アンビエント オクルージョン、エンハンスド スカイ、および、置き換えは、それらの効果を表示するのに時間がかかるため、プレビューに即座に表示されることはありません。

これらを表示するには、[プレビューのリファイン] ボタンをクリックする必要があります。 ボタン。



プレビュー表示モード オプション

OpenGL 表示: モデルは、リアルな光源、投影、透過性なしで、OpenGL により表示されます。ナビゲーションは非常に早いです。質が落ちます。

面表示: カメラの移動中、モデルはピクセル化された直線と面の両方で表示されます。ナビゲーションは早くなります。

ブロック表示: カメラの移動中、モデルはシャープな直線とピクセル化された面で表示されます。ナビゲーションは遅くなりますが、精密さが増します。

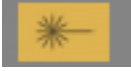

自動切り替え OpenGL: カメラの移動中、モデルは、リアルな光源、投影、透過性なしで、OpenGL により表示されます。ナビゲーションは非常に早いです。質が落ちます。



注意: 自動切り替え OpenGL は、面によるレンダラーあるいはブロックによるレンダラーと組み合わせることができます。マウスを離すと、オプションによるレンダラーが使用されます。

10. レーザー



スイッチ On /  Off  により、レーザー効果の表示を切り替えます。レーザーツールは、視点インスペクタで管理されます。

See "プレビューでの Shader の操作" on page 67

See "プレビューでのテクスチャの操作" on page 70

See "プレビューでの光源の操作" on page 65

See "プレビューでのオブジェクトの操作" on page 57

See "プレビューでのオブジェクトの操作: オブジェクトの置換" on page 59

プレビュー ディスプレイおよびツール バー



Windows ショートカット コマンド



Abvent Media Store 画面を表示します。



2D ビューウィンドウを表示します。



Postcard を表示させると、ユーザーが Postcard を使用・保存できるようになります。



レンダリング: レンダリングの準備を行い、開始するためのダイアログボックスを表示します。



部分レンダリング: シーン内で、これにより長方形で区分されたゾーンのレンダリングを開始します。
See "部分的なレンダリング ウィンドウ" on page 294を参照してください。



バッチレンダリングウィンドウを表示します。



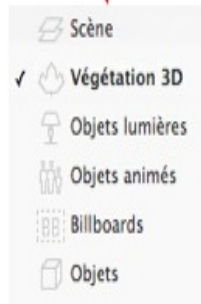
カタログ: カタログとメディア (Shader、オブジェクト、画像、Postcards) にアクセスできます。

- 自動がチェックされている場合:

チェックが行われた場合、オブジェクトをシーン内にドラッグアンドドロップします。ドロップしたオブジェクトはそのタイプに応じて、あるいはこのタイプについてデフォルトのレイヤーがない場合は有効なレイヤーに応じて、レイヤーに入ります。

ツール バーの表示



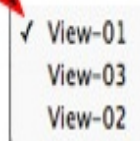


現在のレイヤー: オブジェクトをシーン内にドラッグアンドドロップした時の、

オブジェクトの配置先です。

- 自動がチェックされていない場合:

チェックをオフにした場合、このオブジェクトのタイプについてデフォルトのレイヤーがない限り、シーン内にオブジェクトをドラッグアンドドロップする間、レイヤー ポップアップメニューで配置先のレイヤーが表示されます。



視点での移動 開くファイルを選択します。



プレビューのサイズを縮小します。



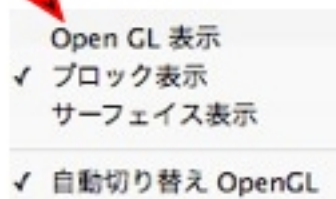
プレビューのサイズに合わせます。



プレビューのサイズを拡大します。



プレビューレンダー モードを切り替えま



す。



レーザー ツール OFF



レーザー ツール ON。



スペース ナビゲーターの周辺機器相互性

- 人間工学: 3D ナビゲーション ツールの 3D Connexion の SpaceNavigator とのハードウェアにおける相互性。
シーンでの移動およびマウスを使用したシーンでの編集が可能になります。

タイムライン ウィンドウ

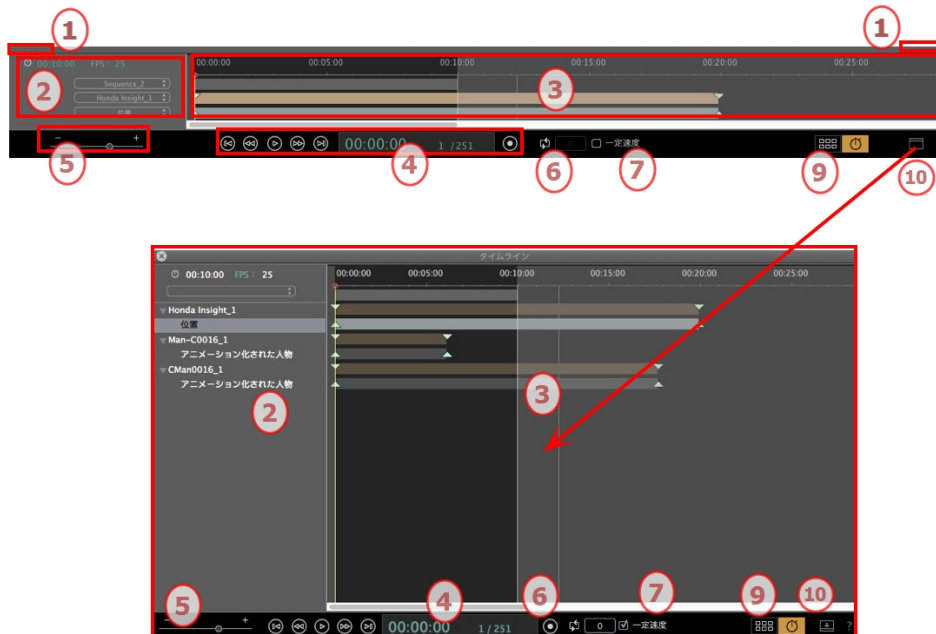
はじめに

アニメーション作業は、アニメーション、光源、太陽光、またはオブジェクトのいずれか 1 つと、2D View、プレビュー ウィンドウ、および タイムライン ウィンドウを使用して行います。

タイムラインを使用すると、シーンの記録、編集、再生を実行できます。シーンは、アニメーションインスペクタ リスト で管理されるシーケンスで構成されます。

表示

タイムライン ウィンドウを表示する アニメーション インスペクタ をアクティブにします。



上部描画

タイムラインは、Artlantis ウィンドウにドッキングされています。

Artlantis ウィンドウにタイムラインが表示されている場合、その与えられた時間で表示されるのは、現在のシーケンス、アニメーション要素の種類、およびアニメーションの種類のみとなります。

下部描画

タイムラインがドッキング (移動ウィンドウ) されていない場合、独立したウィンドウで表示されます。

タイムラインが、独立して表示されている場合、アニメーション要素をもつシーケンス全体、および位置や回転などのような、それらの要素に付属するすべてのアニメーションの種類が表示されます。



1. タイムラインの表示 / 非表示

自動一時表示オプション

既定では、マウスが Artlantis 画面の下にカーソルを移動させることでドロアが開き、タイムライン外へカーソルが移動すると自動で閉じるようになっています。両側において、アイコンをクリックすることで、タイムラインを開いたままにでき、もう一度クリックすることで、自動最小化機能が適用されます。

2. シーケンス管理

シーケンスの現在時間

現在のシーケンスの長さが表示されます。分および秒で表されます (分:秒)。値を入力することで長さが更新されます。

FPS (1 秒あたりのフレーム数)

画像が 1 秒間で再生されるレートを表します。値を入力すると、再生されるフレームの数が更新されます。

ドロップダウンメニューは、現在のシーケンスを表示するために使用されます。

タイムラインがドッキングされている場合

- 3 つメニューのうち最初のメニューは現在のシーケンスを表示します。メニューをクリックし、別のメニューを選択します。
- 2 番目のメニューは、現在のアニメーション要素を表示します。
- 3 番目のメニューは、位置や回転などのアニメーション要素に適用されたイベントを表示します。


タイムラインが独立して表示されている場合

- ドロップダウンメニューは、現在のシーケンスを表示します。メニューをクリックし、別のメニューを選択します。
- その下は、現在のアニメーション要素の名前の前のサムネイルです。
- その下は、アニメーション要素、位置、回転など、イベントの種類です。

3. タイムバー

スライドバーとカーソルでシーケンスの継続時間を表示し、キーやシーケンスの設定および編集を行います。

カーソルはある時点 (T) 現在のシーケンス時間を表します。

 **注意:** 要素がパス上でアニメーション化されている場合、現在の位置は ビューでも表示されます。クリックしてドラッグするとカーソルが移動します。カーソルは緑色です。キーフレームを超えた場合、ピンに張り付き、赤色になります。ガイドを通過する際に、カーソルは赤色になります。カーソルは以下の場合に離れます。

- 時間が編集されている
- 現在のシーケンスが再生されている
- マウスホイールをタイムスケール上で回転させたとき、拡大 / 縮小が有効になっている。

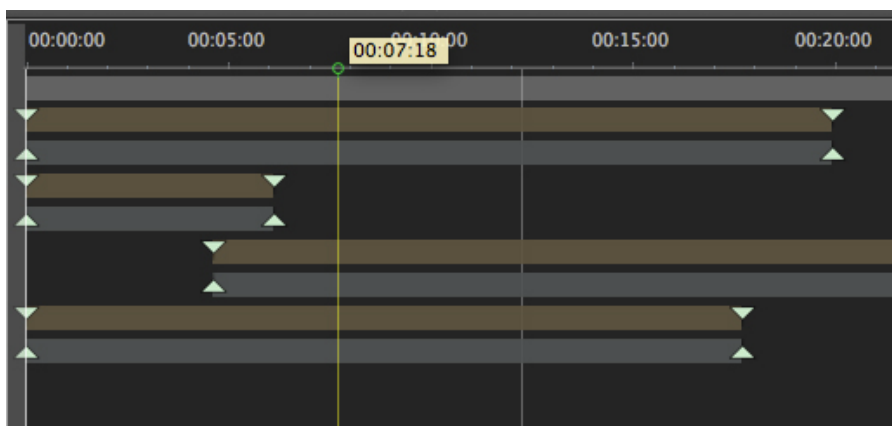
時間スケール

現在のシーケンス

シーケンスは、ストライプで制限されています。

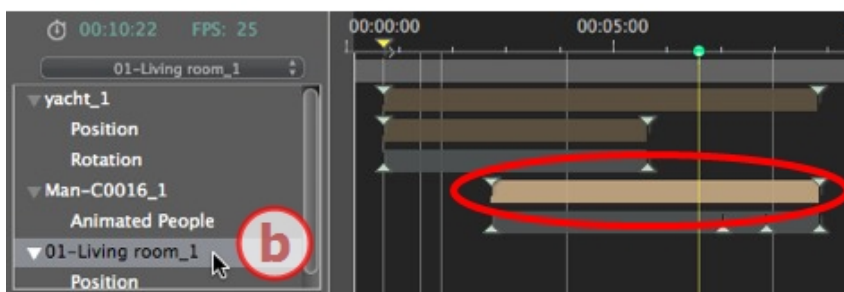
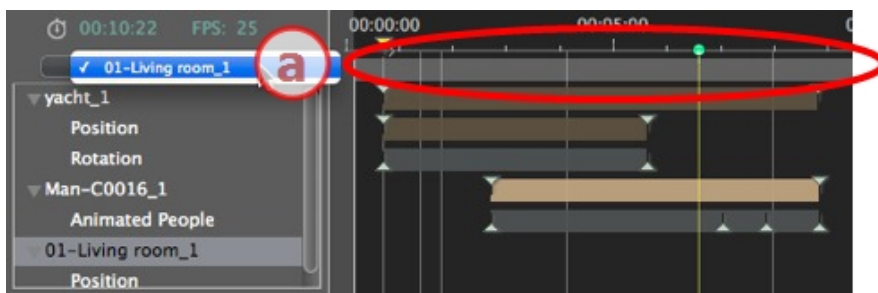
ピンをクリックしてドラッグすると、シーケンスの開始、終了、または継続時間を個別に変更できます。

シーケンス全体をクリックして青い線までドラッグすると、継続時間を変更せずにシーケンスを移動できます。



ヒントは、タイムライン上にある分：秒における現在位置を示します。

注意：キーフレームとガイドは移動しません。その後、数値のタイムフィールドと継続時間フィールドが更新されます。



- a. 現在のシーケンス。
- b. キーを持つシーケンスのアニメーション要素
- c. キーを持つアニメーション要素のイベント



4. 動画レンダリング

アニメーションの記録および再生を行います。

レコーダ

シーンの時間に合わせてシーン内をナビゲートし、シーケンスを再生または停止できます。操作に応じてカーソルが移動します。

ボタンについて左から順に説明します。

シーケンスの先頭に移動

前の画像に移動

シーケンスの再生または停止

次の画像に移動

シーケンスの末尾に移動

シーケンスの現在時間

- 時間スケールでのカーソルの現在位置を示します。時、分、および秒で表されます (時:分:秒)。値を入力すると、カーソルの位置が変わります。
- フレーム数/合計フレーム数: 数値フィールドに数字を入力すると、カーソルは、フレームが表示されている位置にジャンプします。

アニメーションの記録

- 記録を開始または停止するには



注意: スペースバーを押して、シーケンスの再生を開始または停止することもできます。

シーケンス継続時間コントロール

現在のシーケンスの継続時間:

開始ピンと終了ピンの間のシーケンスの継続時間を示します。分:秒:画像番号で表示されます。

値を入力すると、終了ピンの位置が変わります。ピンをドラッグすると、シーケンスの継続時間が変わります。

5. タイムラインズーム

タイムスケールズームカーソルを使用します。タイムバーはシーン全体を表示したり、一部だけに焦点を合わせたりできます。

6. ループ

アクションを数回シーケンスで繰り返します。繰り返し回数を指定する値を入力します。繰り返しは、現在のアニメーション要素のパラメータに適用されます。

7. 一定速度

チェックされていない場合: シーケンスの開始および終了のスピードは変化します。

チェックされている場合: スピードは、シーケンスの開始から終わりまで一定に保たれます。

OpenGL チェックボックス: OpenGL でプレビューウィンドウを表示し、表示を薄くします。

8. OpenGL

プレビューにおいて、このモードは、アニメーション再生中の流動性を向上します。チェックされていない場合、シーンはラジオシティで表示されます。チェックされている場合、シーンは OpenGL で表示されます。モデルは、黒で強調されたエッジにより透過性なしの白色で表示されます。

9. タイムラインもしくはメディア カタログを表示するために切り替えます

10. タイムライン画面を装着解除

セカンド モニターを使用して作業する際に大変便利です。



アニメーション化

Artlantis では、インスペクタに関連する次のすべてのコマンドが実際にアニメーション化されます。

- カメラ(アニメーション)
- 光源
- 太陽光インスペクタ
- オブジェクト
- アニメーション化されたテクスチャ

次の手順で、カメラ、光源、太陽光、オブジェクト、アニメーション化されたテクスチャのパラメータをアニメーション化します。

1. アニメーション インスペクタをアクティブ化します。
2. 光源、太陽光、オブジェクトまたはシェーダー インスペクタを有効にします。



コメント: タイムライン ウィンドウは開いたままになり、アニメーション時間を編集できます。



注意: 2D ビューでは、光源、オブジェクト、またはカメラのアニメーションパスを作成および編集するには、タイムラインと該当するインスペクタを開いたままにする必要があります。

タイムライン ユーザー インターフェース (UI) の説明...

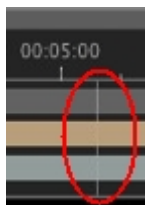
キー フレーム

時間スケールに分散された色付きのガイドとして表示されます。

ピンは、ある時点 (T) での特定のアニメーション イベントを表しています。カメラ、光源、太陽光、またはオブジェクトの要素で、位置、回転、スケールなどのいずれかのパラメータが変更されています。

アニメーションは2つのキー間で表されます。

ガイド



アニメーション パラメータを同期する際、表示マーカーとして機能します。

アニメーション

シーケンスを作成するか、アニメーション要素を編集して現在の要素にします。その上には該当するインスペクタが表示されます。

ショートカット

時間スケールの上を右クリックします。

変更インジケータ

現在の要素 (位置、回転、光源の出力、霧効果など) にアタッチされたアニメーションの種類を表します。[アニメーション] ポップアップメニューで選択されたアイテムに応じて更新されます。

ショートカット

時間スケールの下を右クリックします。



注意: Water Fresnel Shader は、アニメーションがシェーダー インスペクタでチェックされている場合にアニメーション化されます。

雲は、[風向きを有効にする] が太陽光 インスペクタ アニメーションパラメーターでチェックされている場合、アニメーション化されます。



キーフレームおよびガイド

キー フレーム

キーフレームは、シーンのある時点 (T) における特定のイベントを示します。キーフレームは、以下のアニメーション要素にリンクされています。カメラ、光源、太陽光、オブジェクト、およびアニメーション テクスチャ。

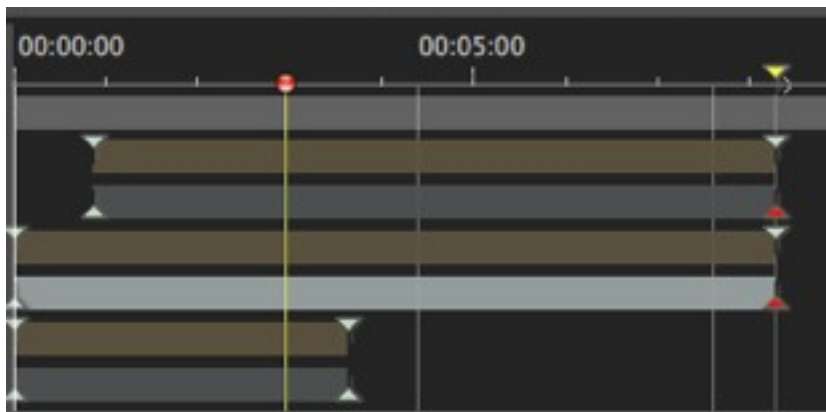
ある時点 (T) での現在のアニメーション要素

カメラ、光源、太陽光、オブジェクト、アニメーション化されたテクスチャ。

現在の要素のアニメーション設定



- ・ **カメラ**: 位置、回転、焦点距離など。
- ・ **光源**: 位置、状態、種類、強度、色など。
- ・ **太陽光**: 日付、時刻など。
- ・ **オブジェクト**: 位置、回転、拡大縮小など。
- ・ **アニメーション化されたテクスチャ**: 以下を再生します。avi シーケンス
アニメーションは2つのキー間で解釈されます。

キーの表示方法


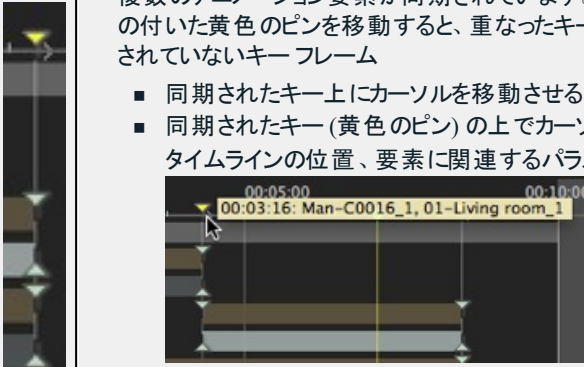


一般情報:

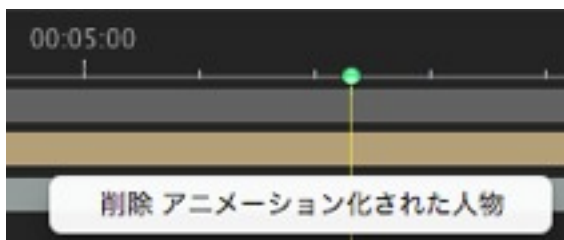
- ・ 上のピンは、現在のアニメーション要素に相対的なキーを示します。
- ・ 下のピンは、要素の現在のアニメーション設定を示します。

ピン	説明
	アニメーション要素で編集設定が有効になっています (キーを表示)。キー フレームは選択されていません (灰色)。
	アニメーション要素で編集設定が有効になっています。キー フレームは選択されていません (赤)。



ピン	説明
	<p>複数のアニメーション要素が同期されています。黄色の三角形を移動すると、それに重なったキーも移動します。選択されていないキーフレーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 同期されたキー (黄色のピン) の上でカーソルを動かすと、現在の要素の名前、タイムラインの位置、要素に関連するパラメータが表示されます。
	<p>複数のアニメーション要素が同期されています。標準の要素ではありません。矢印の付いた黄色のピンを移動すると、重なったキーフレームがすべて移動します。選択されていないキーフレーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 同期されたキー上にカーソルを移動させると、関連する情報が表示されます。 ■ 同期されたキー (黄色のピン) の上でカーソルを動かすと、現在の要素の名前、タイムラインの位置、要素に関連するパラメータが表示されます。

アニメーション要素のキー選択



- スライド バーの上を右クリック: アニメーション要素を選択することができます。
- 結果:
 - 該当する要素に対応するアニメーション設定キーがすべてスライド バーに表示されます。
 - 該当するインスペクタが現在のインスペクタとなり、素早くパラメータを編集できるようになります。

キーの作成

3つのオプション:

1. 2Dビューで軌道を作成する際、タイムライン ウィンドウに2つのキーが作成されます。ひとつは、シーケンスの開始、もうひとつはシーケンスの終わりに作成されます。
2. タイムラインで記録モードを有効にし、「キーフレームを追加」ポップアップメニューへのパスをクリックします (1つのパスのみ有効)。
3. 記録モードが有効状態のタイムライン画面で、現在の要素のパラメータを変更します。



注意: 要素がアニメーション化されていない場合、記録モードを有効にすると2つのキー画像が作成されます。シークエンスの初めに位置するキーは、変更する前にパラメーターの値を仮定します。2つ目のキーは現在時刻に位置し、パラメーター変更後の値を仮定します。

要素のパラメーターがすでにキーフレームをもつ場合、記録モードは単一のキーフレームを作成します。このキーフレームは現在時刻に位置し、パラメーター変更後の値をもちます。

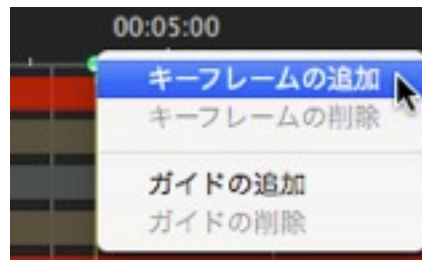
注意: タイムライン ウィンドウで記録モードを有効にすると、キーフレームの編集時には2D ビューが表示されるようになります。

カーソルのポップアップ メニュー

- カーソルを右クリックします (青色または赤色の点のアイコン)。

キーフレームの追加

- タイムライン上にカーソルを置きます。

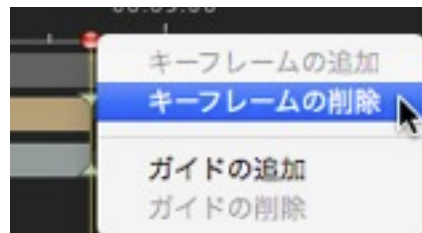


- カーソルを右クリックして、[キーフレームを追加]を選択します。

結果: キーフレームが追加されています。

キーフレームの削除

- キーフレームを右クリックして、キーフレームを削除を選択します。

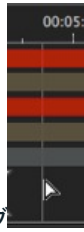


キーボード ショートカット

- キー フレームの移動
 - ピンをクリックし、ドラッグします。
- キー フレームの複製
 - Altを押しながらクリックし、ピンをドラッグします。(両方のキーフレームは同じ値を持つため、任意の時にアニメーションを「フリーズ」させることができます)。
- 要素の複数のキー フレームの移動 (カメラ、光源、太陽光、オブジェクトのいずれか)
 - Shift キーを押しながらピンをクリック/ドラッグすることで、クリックした位置の右側にあるピンがすべて時間に比例して移動します。



ガイド



視覚的なタイムラインタグ (灰色の垂線) の役割を果たします。

ユーザーは、複数のアニメーション要素に同期することが可能になります。(例: ドアが開くと同時にカメラの移動を行う必要がある場合など)、または同じ要素に結び付けられたアニメーション設定の同期が可能になります。

ガイドの作成

- タイムライン (スライドバーではない) をダブルクリックすると、青い垂線が表示されます。

ガイドの削除

- 青い垂線をダブルクリックすると、削除されます。

ガイドの移動

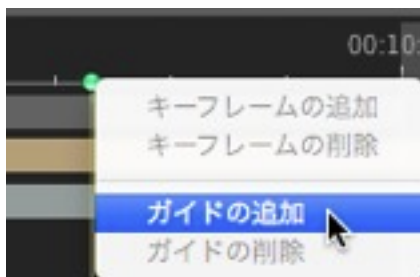
- ドラッグアンドドロップします。



注意: スライドバー上で青いガイドの近くにカーソルを移動させると、カーソルが吸い付きます。これにより、複数のアニメーション要素間でパラメータを簡単に同期できます。

カーソルの位置のガイドを追加

- タイムライン上にカーソルを置きます。

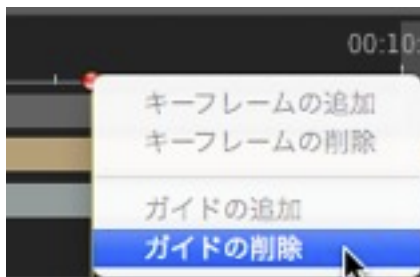


- カーソルを右クリックして [ガイドを追加] アイテムを選択します。タイムライン内にカーソルを置きダブルクリックすることによって、カーソルの位置にガイドを作成することもできます。

ガイドが作成されます。

カーソルの位置からガイドを削除

- カーソルを右クリックして [ガイドを削除] アイテムを選択します。ガイドをダブルクリックすることもできます。

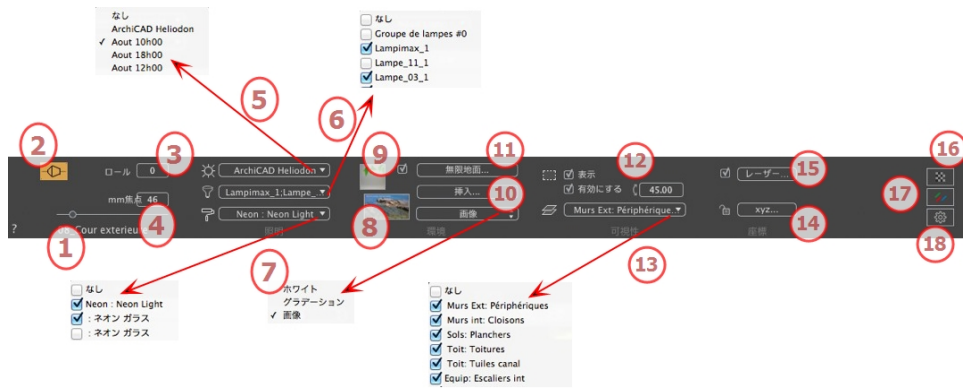


視点 インスペクタ

カメラ、目標点、または焦点距離で定義される視点を管理します。各視点は、独自の環境を設定しうる独自のパラメータを持った個別のドキュメントとみなされます。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

サイト挿入ツール	131
クリッピングボックス	131
レーザー ツール	132
色調設定	132
後処理	132
レンダリングパラメータ	132
デフォルトを使用	132
デフォルトとして設定	132
すべてのドロップダウンメニューについてOK	132
視点のリスト	133
ドロップダウンメニューの表示	135
背景画像と前景画像の設定	135
視点レンダリング設定	154
レンダリングエンジン	154
ファイル形式	154
レンダリングサイズおよび解像度	154
アンチエイリアシング	155
アンビエンス	155
設定	155
アンビエント オクルージョン	155
露出	155
ホワイト バランス	156
グローバル イルミネーション	156
背景の拡張	156
レンダリング先	156
レンダリング	157
レンダリング	157



1. ビュー名

現在のビュー名が表示されます。ダブルクリックすると、編集することができます。

2. ARCHITECT カメラ


写真効果により、垂直を平行に見せることができます。

3. カメラロール

カメラを横方向に旋回させます。度数値 (mm) 関連するフィールドに値を入力します。

4. 焦点距離

スライダー使用もしくは値がミリメートルや角度で入力されている場合に焦点距離を変更します (カメラの入射角の調整)。

 **注意:** 値の変更は、設定の視点更新モード設定によります。

5. 関連太陽光

太陽光をビューに関連付けます。[なし]を選択すると、太陽光は無効になります。

6. 光源グループ

ビューに1つまたは複数の光源グループをリンクします。[なし]を選択すると、光源グループは無効になります。

7. ネオン SHADER

ビューに1つまたは複数のネオン Shader をリンクします。[なし]を選択すると、光源は無効になります。

8. 背景

2D、3D、あるいはHDR画像を、背景に置くか、関連するボタンの上にドラッグアンドドロップします。ボタンをダブルクリックすると、エディタが表示されます。

ポップアップメニューは、異なる種類の背景を切り替えるために使用されます。太陽光スカイ、グラデーション、および、画像。

9. 前景

アルファマスク付きの2D画像を、前景に置くか、関連するボタンの上にドラッグアンドドロップします。ボタンをダブルクリックすると、エディタが表示されます。

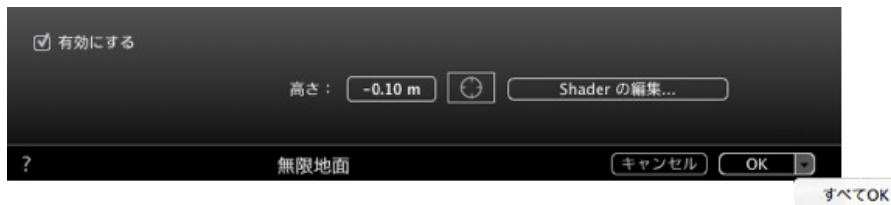


10. サイト挿入ツール

背景画像とモデルをマッチさせます。


11. 無限地面

各ビューに無限地面を設定するには:



- チェックボックスをクリックして、地面の有効/無効を切り替えます。地面には、影、シェーダー、オブジェクトが反映されます。
- 関連フィールドに値を入力するか、プレビューまたは2Dビューでグラフィカルに高度を決定します。

プレビューで、[高度] ツール  をクリックします。そして、プレビューで、シーン要素をクリックし、地面の高さを定義します。

2Dビューで、[高度] ツール  をクリックします。そして、2Dビューで、ジオメトリをクリックし、地面の高さを定義します。

- Shader の編集は、Shader 編集モードを有効にします。

[OK] メニュー: [すべてOK] を選択すると、プロジェクトで設定されているその他の無限地面すべてに対して設定を適用します。

12. クリッピング ボックス

2Dビューで設定されたクリッピング平面

表示する: チェックされた場合、ボックスは2Dビューで表示されます。

アクティブ化: チェックされた場合、クリッピングボックスは、プレビュー ウィンドウで有効になります。

13. 可視レイヤー

ドロップダウン メニューで確認します。

14. 座標

[xyz...] ボタンをクリックすると、座標ダイアログが表示されます。



南京錠: アイコンをクリックし、座標の固定 / 固定解除を行います。

カメラ位置: X、Y、および Z の位置。

対象位置: X、Y、および Z の位置。

対象として定義: カメラの目標点をオブジェクトの移動に合わせて制限することが可能になります。オブジェクトモードで、オブジェクトを右クリックし、ドロップダウンメニューで「目標点として設定」を選択します。次に、視点モードでこのメニューから対象のオブジェクトの名前を選択します。

アルティチュード リファレンス: クリックされたジオメトリーに関して、位置を定義します。

15. レーザー ツール

プロジェクトの垂直線を定義し、オブジェクト、ランプ、テクスチャを整列させます。

16. 色調設定

現在のビューで色調を設定します。

17. 後処理

現在の視点に効果が適用されます。効果がインスペクタで設定されたパラメータと混合されます。

18. レンダリングパラメータ

最終的なレンダリングに向けてドキュメントを準備します。



デフォルトを使用

デフォルト設定を使用

デフォルトとして設定

現在の設定をデフォルト設定として保存します。

すべてのドロップダウンメニューについて OK

関連するインスペクタについて、これらの設定をその他のビューすべてに適用します。



視点のリスト



1. アクセスをリスト

既定では、マウスが Artlantis 画面の左側にカーソルを移動させることでリストが開き、リスト外へカーソルが移動すると自動で閉じるようになっています。リストの右上の端で、アイコンをクリックすることで、リストを開いたままにでき、もう一度クリックすることで、自動最小化機能が適用されます。

2. サムネイル

各視点のプレビューを表示します。

3. 視点名

視点名をクリックすると、編集できます。カッコ内の頭文字は、現在選択されているエンジンを示します。(W) ホワイト モデル、(P) 物理エンジン。

4. レンダリング サイズ

視点を持つ現在のレンダリング サイズを表示します。



5. 視点を追加 / 削除



現在の視点を複製。

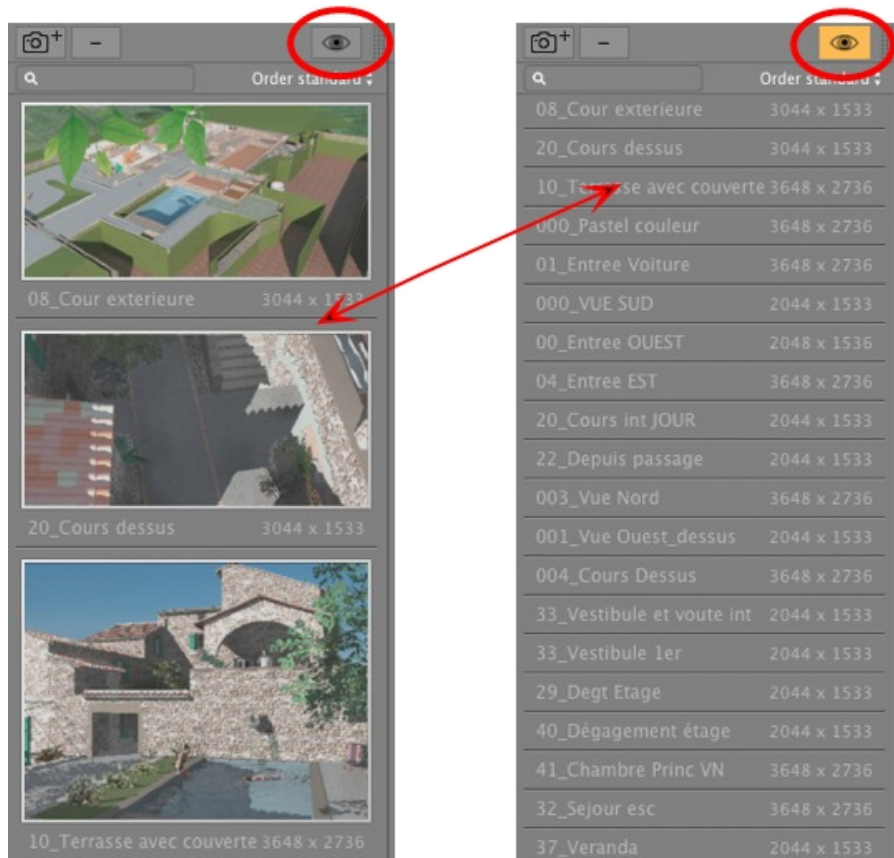


選択されている視点を削除します。

ビューをショートカット選択し、バックスペースキーを押して、削除します。

6. フィルター表示

プレビューなしで表示可能な視点を表示します。

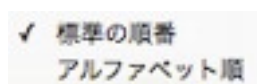


をクリックし、名前およびレンダリングサイズと共に視点を表示します。

7. ビューを探す

アルファ数値フィールドに入力し、一致するビューをソートします。コンテンツを削除するとすべてのビューが表示されます。

8. ソート



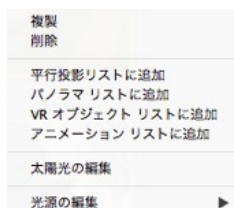
標準: ビューは作成された順に一覧表示されます。



アルファベット順:ビューは、数字とアルファベット順にソートされます。

ドロップダウン メニューの表示

- ビューを右クリックすると、次のポップアップメニューが表示されます。



複製

オリジナルから重ね焼きした視点を新規に作成します。

削除

視点がリストから削除されます。

パノラマ リストに追加

VR オブジェクト リストに追加

シークエンス リストに追加

このステップは、選択したオプションに応じて、平行投影、パノラマ、VR オブジェクト、またはアニメーションの各リストに現在のビューを追加します。

太陽光の編集

パレット インスペクタが[太陽光]モードに切り替わり、太陽光が選択されます。

光源の編集

光源を選択すると、インスペクタパレットが[光源]モードに切り替わり、光源が選択されます。

平行投影ビュー リストに追加

背景画像と前景画像の設定





1. 背景

- ドロップダウンメニューで背景の種類を選択します。
 - a- 太陽光が現在の視点で定義されている場合、ドロップダウンメニューに以下が表示されます。
 - 太陽光スカイ、グラデーション、および、画像。
 - b- 太陽光が現在の視点で定義されていない場合、ドロップダウンメニューに以下が表示します。
 - ホワイト、グラデーション、および、画像。

ホワイト

白一色を背景に適用します。

太陽光 天空光

背景は、現在の太陽光を参照します。

グラデーション

直線の色付け、グラデーション背景を定義します。



1. デフォルトでは、4つの色を使用されます。水平の下に2つ、上に2つ。
2. 直線方向を、回転カーソルを使用するか、関連した数値フィールドに値を入力して定義します。

画像

背景の種類には、2D、3D、またはHDRIがあります。

- サムネイルでイメージをドラッグアンドドロップするか、ダブルクリックし、画像ファイルを参照します。



注意: ファイル形式は、jpg、png、tga、tif、gif、psd、epx、およびhdiriをサポートしています。

背景画像の編集

2D 画像



1. 参照
 - ハードドライブを参照し、画像を選択します。
2. サムネイル
 - 画像の位置を視点に自動的に設定します。サムネイルをクリックして、画像をどのように配置するのかを定義します。中央、端、または隅など。
3. 画像の種類
 - 2D、3D、またはHDR カテゴリをクリックして、状態を変更します。



注意: 画像がHDR画像ではない場合、ボタンは有効になりません。

4. 輝度



画像の明るさを設定します。これは、モデルではなく画像のみに影響します。赤の垂直線をクリックすると、元の値がリセットされます。値の範囲は、-100 ~ 100 です。

5. デルタ X、デルタ Y

画像の位置をピクセル単位で水平 (デルタ X) または垂直 (デルタ Y) に動かすことができますようになります。

画像は、クリックし、プレビューにドラッグすることで移動でき、デルタ X および Y 値が取得されます。

6. 画像のサイズ/レンダリング サイズ

画像のサイズ WxH は、画像のサイズを定義します。数値フィールドに数値を入力し、南京錠のアイコンを使用して比率を維持します。

レンダリング サイズ WxH は、レンダリング パラメーターでのレンダリング サイズ設定を表示します。

7. 元のサイズ

ボタンをクリックすると、画像は元のサイズに戻ります。

8. 画像サイズを使用

クリックすると、レンダリング サイズと画像のサイズを一致させます。

3D 画像

3D 環境を作成します。



1. 参照

ハードドライブを参照し、画像を選択します。

2. サムネイル

画像の位置を視点に自動的に設定します。サムネイルをクリックして、画像をどのように配置するかを定義します。中央、端、または隅など。

3. 画像の種類

2D、3D、または HDR カテゴリをクリックして、状態を変更します。



注意: 画像が HDR 画像ではない場合、ボタンは有効になりません。

4. 輝度

画像の明るさを設定します。これは、モデルではなく画像のみに影響します。赤の垂直線をクリックすると、元の値がリセットされます。値の範囲は、-100 ~ 100 です。

5. デルタ X、デルタ Y

画像の位置をピクセル単位で水平 (デルタ X) または垂直 (デルタ Y) に動かすことができますようになります。

画像は、クリックし、プレビューにドラッグすることで移動でき、デルタ X および Y 値が取得されます。

6. 画像のサイズ/レンダリング サイズ

画像のサイズ WxH は、画像のサイズを表示します。

レンダリング サイズ WxH は、レンダリング パラメーターでのレンダリング サイズ設定を表示します。



HDR 画像



1. 参照

ハードドライブを参照し、画像を選択します。

2. サムネイル

画像の位置を視点に自動的に設定します。サムネイルをクリックして、画像をどのように配置するのかを定義します。中央、端、または隅など。

3. 画像の種類

2D、3D、またはHDR カテゴリをクリックして、状態を変更します。

4. 輝度

画像の明るさを設定します。これは、モデルではなく画像のみに影響します。赤の垂直線をクリックすると、元の値がリセットされます。値の範囲は、-100 ~ 100 です。

5. デルタX、デルタY

画像の位置をピクセル単位で水平 (デルタ X) または垂直 (デルタ Y) に動かすことができますようになります。

画像は、クリックし、プレビューにドラッグすることで移動でき、デルタ X および Y 値が取得されず。

6. 画像サイズ

画像のサイズ WxH は、画像のサイズを表示します。

7. 照明

チェックボックスをクリックして、背景画像に含まれる光源を有効にします。カーソルを使用して、光源輝度を設定しています。値の範囲は -100 ~ 100 です。赤のダイオードをクリックすると、元の光源輝度が復元されます。



注意: HDR 画像はその他の光源なしで、それ自身でシーンの光源に使用することができます。HDR 画像は、より幅広い画像の輝度範囲を持ちます。



ヒント: HDRI 背景は、太陽光と組み合わせることができます。Artlantis レンダリングに関していえば、これは影の強度を補強する手段となります。Maxwell レンダリングエンジンに関していえば、HDRI 背景を使用する場合に太陽光の照明が考慮されないこととなります。Maxwell では、影を管理するのにこのような操作は必要ありません。

2. 前景



1. 参照

前景画像はアルファチャンネル(画像の不透過性あるいは透過性を表す)を持つ必要があります。例えば植物のシーンを閲覧する場合、対応するファイル形式は tga、tiff、png、psd です。[アルファチャンネルを編集] コマンドが適用できるファイル形式は、jpg、bmp、png のみです。

ハードドライブを参照し、画像を選択します。



2. サムネイル

画像の位置を視点に自動的に設定します。サムネイルをクリックして、画像をどのように配置するのかを定義します。中央、端、または隅など。

3. 輝度

画像の明るさを設定します。これは、モデルではなく画像のみに影響します。赤の垂直線をクリックすると、元の値がリセットされます。値の範囲は、-100 ~ 100 です。

4. デルタ X、デルタ Y

画像の位置をピクセル単位で水平 (デルタ X) または垂直 (デルタ Y) に動かすことができるようになります。

画像は、クリックし、プレビューにドラッグすることで移動でき、デルタ X および Y 値が取得されます。

5. 画像のサイズ/レンダリング サイズ

画像のサイズ WxH は、画像のサイズを定義します。数値フィールドに数値を入力し、南京錠のアイコンを使用して比率を維持します。

レンダリング サイズ WxH は、レンダリング パラメーターでのレンダリング サイズ設定を表示します。

6. 元のサイズ

ボタンをクリックすると、画像は元のサイズに戻ります。

7. 画像サイズを使用

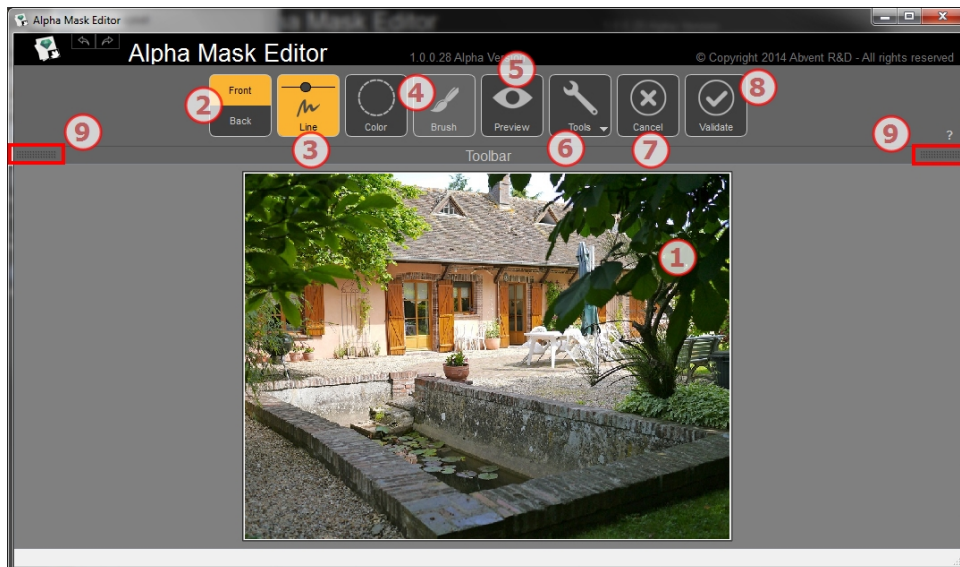
クリックすると、レンダリング サイズと画像のサイズを一致させます。

8. アルファ チャンネルを編集

[[アルファ チャンネルを編集](#)] をクリックします。

アルファ チャンネルを編集

前景パラメーターで利用可能な [[アルファ チャンネルを編集](#)] ボタンをクリックすると、ダイアログが開きます。



1. 作業画面

適用されたコマンドの結果と画像を表示します。

ショートカット



- ・ ホイール マウスを使用して、画像のズームインおよびズームアウトを行います。
- ・ 右クリックを押し続けると、画像をパンします。

2. [フロント アンド バック] モード



最終マスクエリアを選択し、前面と後面の間を保ちます。エリアは最終マスクで削除されます。

3. ライン

クリックすると、[フロント アンド バック] モードに応じて、前面および後面領域についてマーカーを引けます。マーカーを引くには、マウスをクリックしてドラッグします。ボタンのスライダーを使用して、マーカーの太さを調整します。マーカーに対応する最適なエリアが定義されます。前面色はオリジナルの色を持ち、後面色は色付きマスクです。

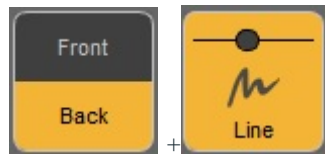
例:

左と右のプランチを前景に加え、残りを背景に残す場合を説明します。より良い結果を得るため、境界にできるだけ近い場所に2つのマーカーを引きます。



マーカーが前面に追加されました。

また、[バック] モードでは、背景について1つのマーカーが引かれます。



ボタン内のカーソルを使用して、マーカーの太さを調整します。



背面マーカーが追加されました

4. カラー ベース セレクション



[カラー ツールを引く] をクリックします。選択されると



ライン セレクションで、[前面] が選択された場合、前景はオリジナル色で表示され、背景は赤にマスクされます。




このモードでは、作成されたエリアはクリックされたピクセルに基づきます。クリックされたピクセルから離れるにつれ、受け入れた色とクリックされたピクセルの色はより異なっていきます。これは、セクションモードが[前面]か[後面]かによって変わります。



クリックされたピクセルに隣接するピクセルのみが、色条件を満たしている場合に選択されます。

隣接していないピクセルを追加する必要がある場合は、ピクセルをクリックしてから、Alt キーを押しながらマウスをドラッグします。これにより、有効な色の範囲が固定され、円内のピクセルのみが追加されます。




 **注意:** マーカーが定義されていない状態で[サークル] ツールが選択された場合、画像上でクリックすると背景として認識され赤に着色されます。

ブラシは、カラー ベース セレクションにおいてのみ利用可能です。前面と後面エリアを丸くするのに使用されます。



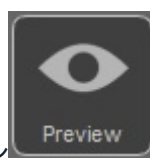
[ブラシ] ツール  を選択します。選択後、画像をペイントします。



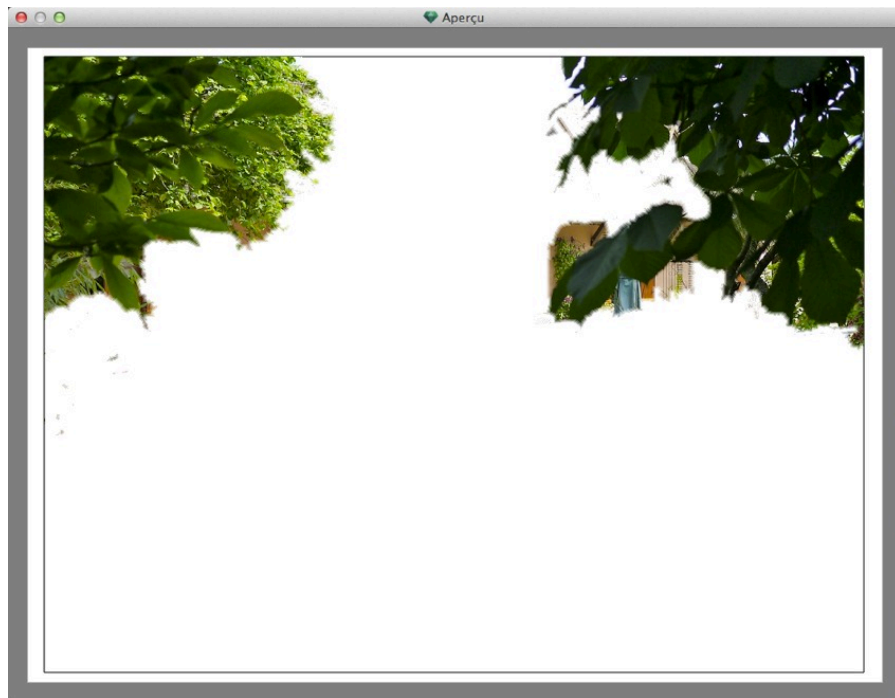
ボタン内のカーソルを使用して、マーカー  の太さを調整します。



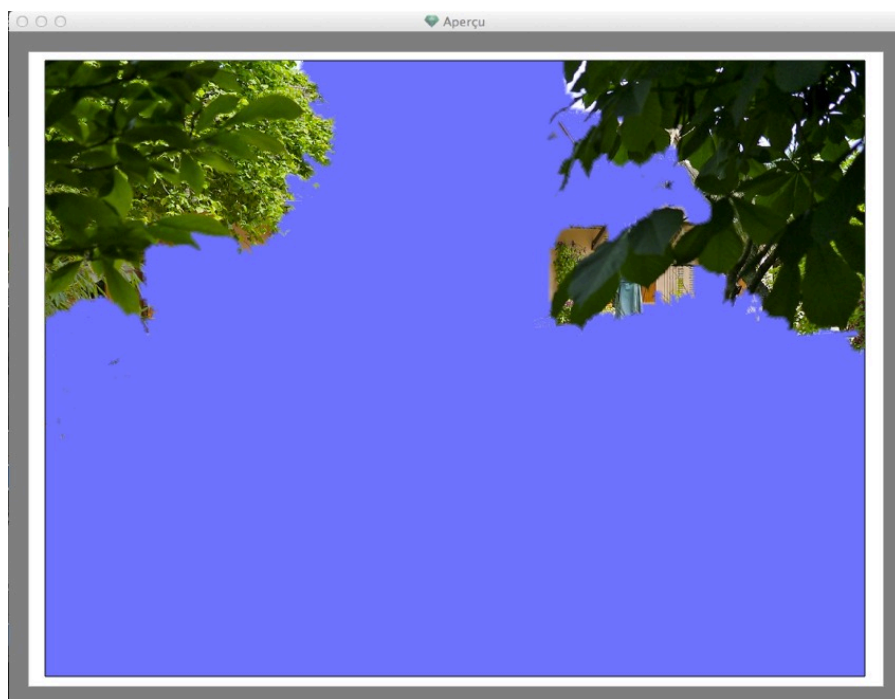
5. プレビュー



プレビューアイコン  をクリックし、結果を確認します。



背景色を変更すると、見やすくなる場合もあります。ツールアイコン。背景。



6. ツール

マスクおよび背景の色を設定、マスクの前面色と後面色の切り替え、画像の前の状態への復元。



ツールアイコン をクリックし、ポップ アップ メニューを表示します。



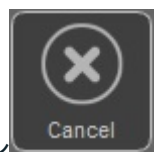
マスク: 色を編集する場合にクリックします。システム カラー ピッカーが開きます。マスクの色がアイコンに適用されます。

反転: マスクの前面と後面を切り替えます。

復元: 全ての変更をキャンセルし、ファイルを元の状態で開きなおします。

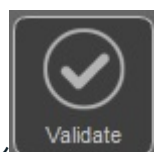
背景: 色を編集する場合にクリックします。システム カラー ピッカーが開きます。背景の色がアイコンに適用されます。

7. 終了



アイコン をクリックして、Alpha Mask Editor を終了します。ダイアログが開き、画像処理を保存するか破棄するかが確認されます。

8. 有効化



アイコン をクリックして画像処理を有効化し、ダイアログを閉じます。

9. ツール アクセス



クリックすると、ツールドロアを開く / 閉じることができ、表示面の追加ができます。

HDRI 背景設定



現在のビューに背景の設定を適用することができます。

- HDR 画像をフレームにドラッグアンドドロップします。または、[参照...] ボタンをクリックするかフレームでダブルクリックし、HDR 画像を参照します。
- プレビュー ウィンドウに HDR 画像を移動させるには、背景をクリックし、カーソルを動かします。

1. 輝度

カーソルを移動するか、値を入力して背景の輝度を調整します。この操作ではモデルには影響はありません。赤のダイオードをダブルクリックすると、効果が既定値にリセットされます。

2. 画像の情報

HDR 画像、ピクセル単位の高さに対する幅

3. 光源 オン

ボックスがチェックされている場合、背景画像から発せられる光源は、モデルを照らします。そうでない場合、光源効果はありません。カーソルをスライドするか、値を入力してください。赤のダイオードをダブルクリックすると、効果が既定値にリセットされます。

4. キャンセル / 確定

キャンセル / 確定。[すべて OK] は、現在のインスペクタの視点すべてに、設定を適用します。

画像に投影される影が導入されます。



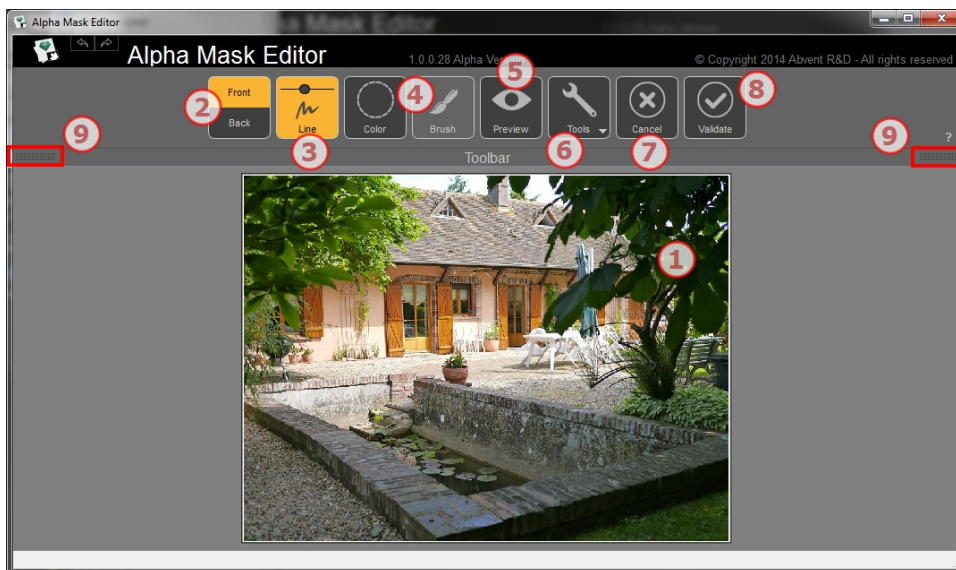
注意: HDR 背景画像はその他の光源なしで、それ自身でシーンの光源に使用することができます。HDR 画像は、より幅広い画像の輝度範囲を持ちます。



ヒント: HDRI 背景は、太陽光と組み合わせることができます。Artlantis レンダリングに関していえば、これは影の強度を補強する手段となります。

アルファ チャンネルを編集

前景パラメーターで利用可能な [アルファチャンネルを編集] ボタンをクリックすると、ダイアログが開きます。



1. 作業画面

適用されたコマンドの結果と画像を表示します。

ショートカット

- ・ ホイール マウスを使用して、画像のズームインおよびズームアウトを行います。
- ・ 右クリックを押し続けると、画像をパンします。

2. [フロント アンド バック] モード



最終マスクエリアを選択し、前面と後面の間を保ちます。エリアは最終マスクで削除されます。

3. ライン

クリックすると、[フロント アンド バック] モードに応じて、前面および後面領域についてマーカーを引けます。マーカーを引くには、マウスをクリックしてドラッグします。ボタンのスライダーを使用して、マーカーの太さを調整します。マーカーに対応する最適なエリアが定義されます。前面色はオリジナルの色を持ち、後面色は色付きマスクです。

例:

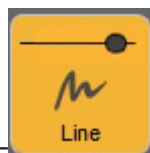
左と右のブランチを前景に加え、残りを背景に残す場合を説明します。より良い結果を得るため、境界にできるだけ近い場所に2つのマーカーを引きます。

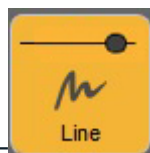




マーカが前面に追加されました。

また、[バック] モードでは、背景について1つのマーカが引かれます。



ボタン内のカーソルを使用して、マーカ  の太さを調整します。



背面マーカーが追加されました

4. カラー ベース セレクション



ライン セレクションで、[前面] が選択された場合、前景はオリジナル色で表示され、背景は赤にマスクされます。




このモードでは、作成されたエリアはクリックされたピクセルに基づきます。クリックされたピクセルから離れるにつれ、受け入れた色とクリックされたピクセルの色はより異なっていきます。これは、セクションモードが[前面]か[後面]かによって変わります。



クリックされたピクセルに隣接するピクセルのみが、色条件を満たしている場合に選択されます。

隣接していないピクセルを追加する必要がある場合は、ピクセルをクリックしてから、Alt キーを押しながらマウスをドラッグします。これにより、有効な色の範囲が固定され、円内のピクセルのみが追加されます。




 **注意:** マーカーが定義されていない状態で[サークル] ツールが選択された場合、画像上でクリックすると背景として認識され赤に着色されます。

ブラシは、カラー ベース セレクションにおいてのみ利用可能です。前面と後面エリアを丸くするのに使用されます。



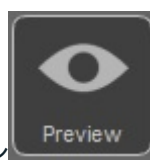
[ブラシ] ツール  を選択します。選択後、画像をペイントします。



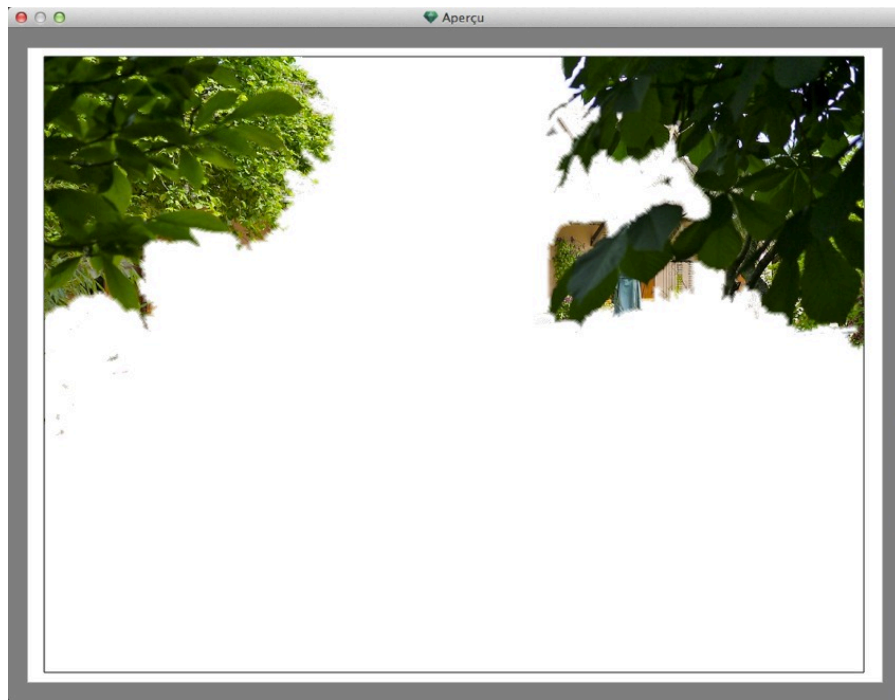
ボタン内のカーソルを使用して、マーカー  の太さを調整します。



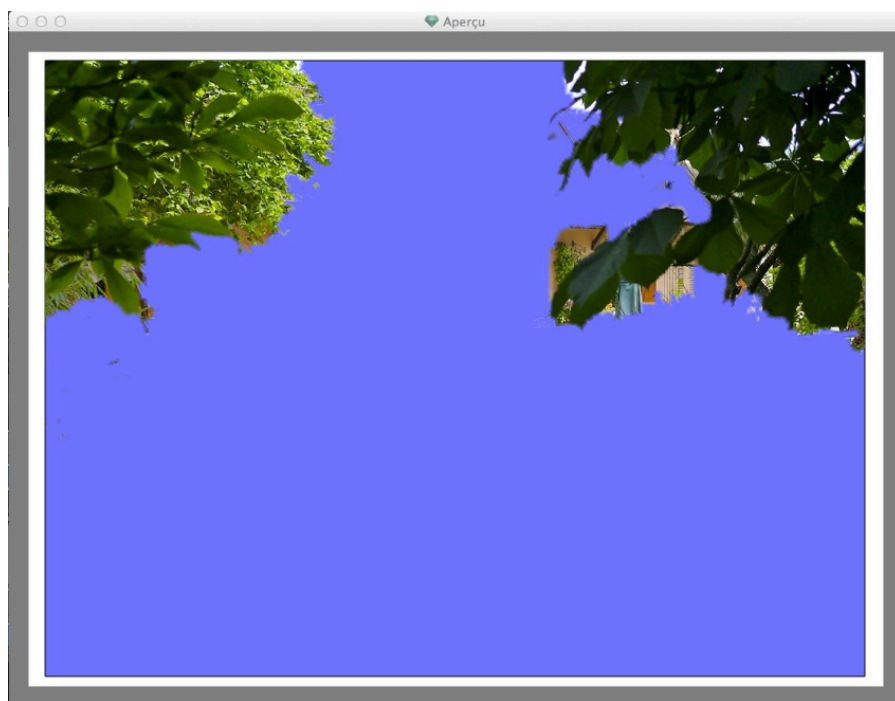
5. プレビュー



プレビュー アイコン  をクリックし、結果を確認します。



背景色を変更すると、見やすくなる場合もあります。ツールアイコン。背景。



6. ツール

マスクおよび背景の色を設定、マスクの前面色と後面色の切り替え、画像の前の状態への復元。



ツールアイコン をクリックし、ポップ アップ メニューを表示します。



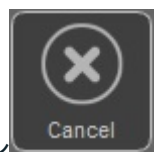
マスク: 色を編集する場合にクリックします。システム カラー ピッカーが開きます。マスクの色がアイコンに適用されます。

反転: マスクの前面と後面を切り替えます。

復元: 全ての変更をキャンセルし、ファイルを元の状態で開きなおします。

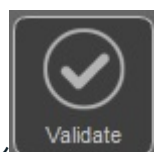
背景: 色を編集する場合にクリックします。システム カラー ピッカーが開きます。背景の色がアイコンに適用されます。

7. 終了



アイコン をクリックして、Alpha Mask Editor を終了します。ダイアログが開き、画像処理を保存するか破棄するかが確認されます。

8. 有効化



アイコン をクリックして画像処理を有効化し、ダイアログを閉じます。

9. ツール アクセス

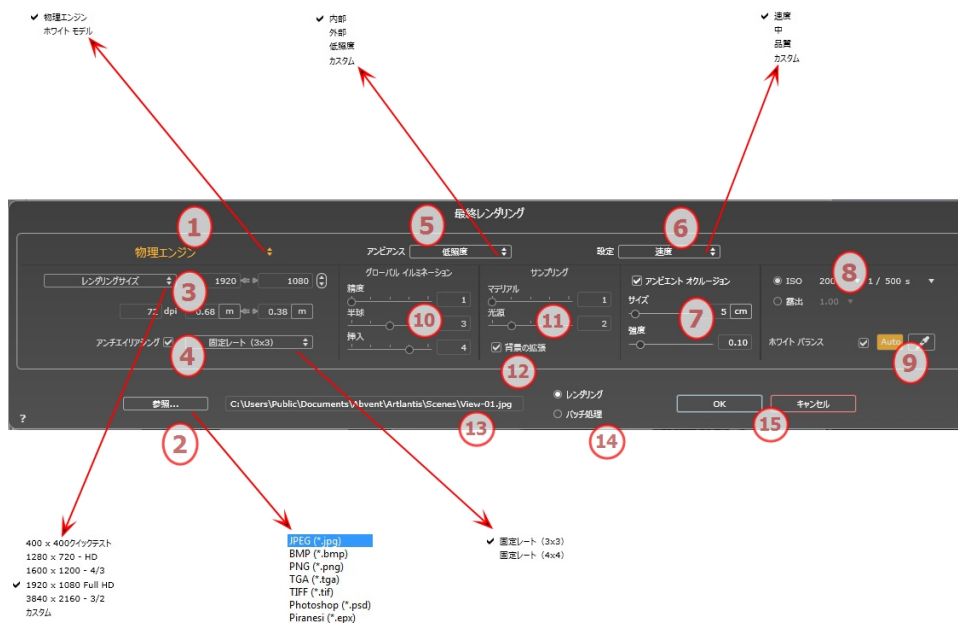


クリックすると、ツールドロアを開く / 閉じることができ、表示面の追加ができます。

視点レンダリング設定



視点ビュー インспекタで、レンダリングアイコンをクリックすると、特定のレンダリングパラメーターまたはインスペクタメニュー > レンダリングが表示されます。



1. レンダリング エンジン

- ドロップダウンメニューにおいて、**ホワイトモデル**、**物理エンジン**の2つのレンダリングエンジン名から1つをクリックすると、関連するパラメーターが表示されます。
- ホワイトモデル**: シェーダーあるいはテクスチャで飾られたすべての材質は、ユニークなディフューズホワイトカラーに割り当てられ、**反射**は無視されます。太陽光、光源、影、背景、前景の色が考慮されます。
- 物理エンジン** 高いレンダリング品質エンジン。

2. ファイル形式

- ファイル形式の指定: JPEG*、BMP*、TARGA、PICT、TIFF、Photoshop、またはPiranesi**

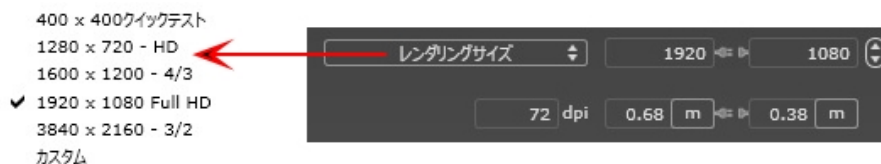


注意: * この形式ではアルファチャンネルは使用できません。 ** Photoshop PSD マルチレイヤー形式。

3. レンダリング サイズおよび解像度



- あらかじめ定義された**レンダリングサイズ**を選択、または幅と高さをピクセル単位で入力します。チェーンのアイコンをクリックすると、値をロックまたはロック解除することができます。
- レンダリングの解像度を設定します。目的の dpi および寸法で印刷する際の画像のピクセルサイズを決定することができます。




- dpi 値を入力します。ピクセルサイズに基づいて、印刷サイズが再計算されます。この値は目安であり、画像は常に 72 dpi でレンダリングされます。


4. アンチエイリアシング

アンチエイリアシングが ON になっていることを確認し、質を次のいずれかに設定します。

固定レート 3 x 3: アンチエイリアシングは、元より 3 倍大きな画像で計算され適用されます。

固定レート 4 x 4: アンチエイリアシングは、元より 4 倍大きな画像で計算され適用されます。

 **ヒント:** レンダリングは、最も早い [固定レート 3 x 3] で始めてください。ただし、レンダリングにおいて、細かな点ที่ไม่正確であったり失われている場合には、[固定レート 4 x 4] を試してください。大きな値で開始するのは推奨されません。レンダリングにかかる時間は増大しますが、それだけの時間を費やす価値がない場合があるからです。

 **注意:** これは、グローバル イルミネーションよりも圧倒的に高速です。

5. アンビエンス

ドロップダウンメニューから、**内部**、**外部**、**弱光**、の 3 つの最適プリセット オプションの内の 1 つを選択すると、それに応じて、**グローバルイルミネーション**および**サンプリング**が表示されます。**カスタム**は、アンビエンスあるいは設定のプリセット値が変更されていることを示します。

6. 設定

ドロップダウンメニューから、3 つのレンダリング最適オプションの内の 1 つを選択します。**スピード**、**メディア**、**質**は、事前に設定されたレンダリングの質を示します。**カスタム**は、アンビエンスあるいは設定のプリセット値が変更されていることを示します。

7. アンビエント オクルージョン

深みと起伏を増加させることができます。アンビエント オクルージョンは、周辺光を遮るオブジェクトによる影のシミュレーションです。

サイズ: 値の範囲は 1 ~ 100 cm です。これは、ジオメトリの開始からの影のサイズです。

強度: 影の強さを設定します。

8. 露出

[ISO / シャッター スピード] あるいは [露出] のカーソルをスライドしてセッティングのタイプを選択します。

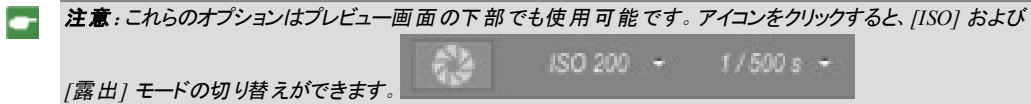
ISO / シャッター スピード:

ISO: 面の感度を設定します。値の範囲は 1 ~ 32,000 です。

シャッタースピード: 露出時間を設定します。値の範囲は、1 ~ 16,000 です。



露出: 値の範囲は0～2です。0が露出不足で、2が露出過多です。



9. ホワイト バランス

色の強度を調整できます。

ボックスがチェックされると、ホワイト バランスが有効になります。

スポイトをクリックしてから、プレビュー内でクリックしてホワイト バランス ポイントを定義してください。Artlantis は、クリックされた色を参照し、ビュー全体の色を調整します。

[自動] ボタンをクリックすると、デフォルトのホワイト バランスが設定されます。

10. グローバル イルミネーション

精度: 値の範囲は1～5です。

これは、主に間接光に関係するため、外面ビューについては役に立ちません。内面の陰においては、ドアノブなどの小さなオブジェクトについての細かな点を明らかにするのに役立ちます。値は常に1から始め、必要に応じて増加させてください。

例えば、吊り下げランプのサスペンションの細さについて、値を1から始めます。ブラケットが不十分であつたり質が悪い場合には値を増加してください。

1が最も高速にレンダリングを行えます。細かな点の質が不十分である場合にのみ値を増加させてください。

ヘミスフィア: 値の範囲は1～5です。

特定の場所でのグローバル イルミネーションを推定するために取得するサンプルの数に影響します。

補完: 値の範囲は1～5です。

これは、2つのサンプルと垂直面の間を滑らかにします。値が小さいほど高速です。スムーシングは、削減された照明に適用されます。

11. サンプリング

レンダリングのノイズを調整します。

材質: 値の範囲は1～5です。

材質の乱反射に関係します。レンダリングにおけるノイズが多すぎる場合に値を増加させてください。警告: 値を増加させるほど、レンダリングにかかる時間も増加します。

光源: 値の範囲は1～5です。

光源に関係します。レンダリングにおけるノイズが多すぎる場合に値を増加させてください。

12. 背景の拡張

空は光源になります。あらゆる背景画像と互換性があります。チェックされると空の光を放射します。

HDR 画像でチェックする必要があります。レンダリングは遅くなります。

13. レンダリング先

レンダリングが計算されるパスを示します。



14. レンダリング

レンダリング

レンダリング画面が開かれ、レンダリングの進行状況と推定計算時間および経過した時間が表示されます。レンダリングを停止するには、画面の [閉じる] ボックスをクリックします。

バッチ処理

現在の視点のレンダリングを後で実行します。ドキュメントは自動的に保存されます。レンダリング実行内容 利用ツール [Render Manager](#)。



注意: *Render Later* ドキュメントは *Artlantis atla* アーカイブファイルから保存する必要があります。そうでない場合視点を次のバッチに追加できません タスクリスト。

15. レンダリング

上記で選択されたオプションに基づき、キャンセル、今すぐレンダリング、または後でレンダリングします。

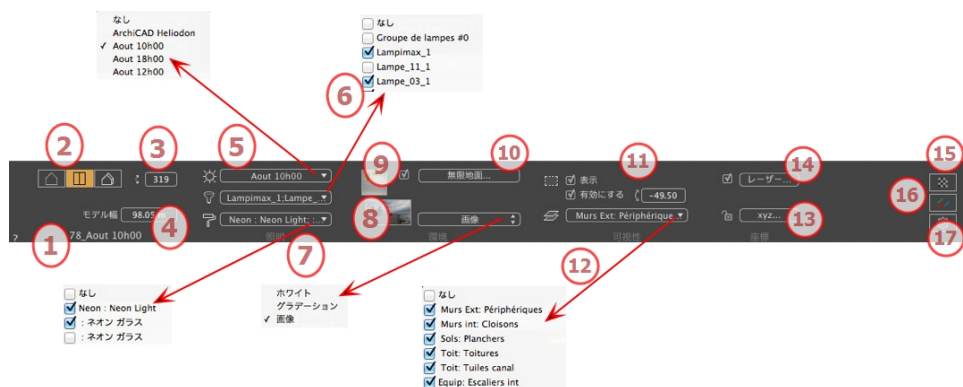
このページは意図的に空白にしています。

平行投影 インスペクタ

視点、目標点、または表示幅で定義される視点を管理します。各視点は、独自の環境を設定しうる独自のパラメータを持った個別のドキュメントとみなされます。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

ビュー名	159
投影の種類	159
カメラロール	160
モデル幅	160
ネオン Shader	160
背景	160
前景	160
無限地面	160
クリッピング ボックス	161
可視レイヤー	161
座標	161
レーザー ツール	161
色調設定	161
後処理	162
レンダリングパラメータ	162
平行投影のリスト	163
平行投影のレンダリング設定	165



1. ビュー名

現在のビュー名が表示されます。ダブルクリックすると、編集することができます。

2. 投影の種類



- [立面]、[上面]、または[不等角]をクリックします。

3. カメラロール

カメラを横方向に回転させます。関連するフィールドに角度を入力します (上面ビューのみで操作可能です)。

4. モデル 幅

所定のビューの幅を定義します(現在のユニット)。

 **注意:** この値は、設定設定中の [視点更新モード] の設定によって変化します。

5. 関連太陽光

太陽光をビューに関連付けます。[なし]を選択すると、太陽光は無効になります。

6. 光源グループ

ビューに1つまたは複数の光源グループをリンクします。[なし]を選択すると、光源グループは無効になります。

7. ネオン SHADER

ビューに1つまたは複数のネオン Shader をリンクします。[なし]を選択すると、光源は無効になります。

8. 背景

2D、3D、あるいはHDR 画像を、背景に置くか、関連するボタンの上にドラッグアンドドロップします。ボタンをダブルクリックすると、エディタが表示されます。

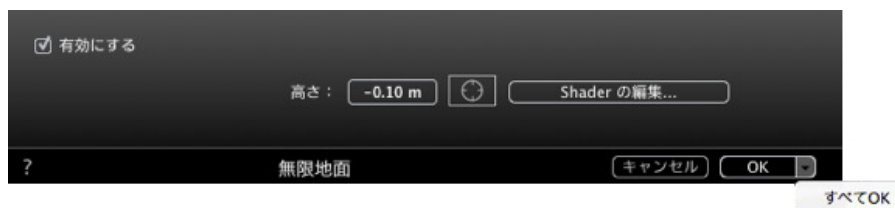
ポップアップメニューは、異なる種類の背景を切り替えるために使用されます。太陽光スカイ、グラデーション、および、画像。

9. 前景

アルファマスク付きの2D 画像を、前景に置くか、関連するボタンの上にドラッグアンドドロップします。ボタンをダブルクリックすると、エディタが表示されます。


10. 無限地面


各ビューに無限地面を設定するには:



- チェックボックスをクリックして、地面の有効/無効を切り替えます。地面には、影、シェーダー、オブジェクトが反映されます。
- 関連フィールドに値を入力するか、プレビューまたは2Dビューでグラフィカルに高度を決定します。



プレビューで、[高度] ツール  をクリックします。そして、プレビューで、シーン要素をクリックし、地面の高さを定義します。

2D ビューで、[高度] ツール  をクリックします。そして、2D ビューで、ジオメトリをクリックし、地面の高さを定義します。

- Shader の編集は、Shader 編集モードを有効にします。

[OK] メニュー: [すべて OK] を選択すると、プロジェクトで設定されているその他の無限地面すべてに対して設定を適用します。

11. クリッピング ボックス

2D ビューで設定されたクリッピング平面

表示

チェックされた場合、ボックスは 2D ビューで表示されます。

有効にする

チェックされた場合、クリッピングボックスは、プレビュー ウィンドウで有効になります。

12. 可視レイヤー

ドロップダウン メニューで確認します。

13. 座標

[xyz...] ボタンをクリックすると、座標ダイアログが表示されます。



南京錠: アイコンをクリックし、座標の固定 / 固定解除を行います。

カメラ位置: X、Y、および Z の位置

対象位置: X、Y、および Z の位置

カメラの目標点をオブジェクトの移動に合わせて制限することが可能になります。オブジェクト モードで、オブジェクトを右クリックし、ドロップダウン メニューで [目標点として設定] を選択します。次に、視点モードでこのメニューから対象のオブジェクトの名前を選択します。

アルティチユード リファレンス: クリックされたジオメトリーに関して、位置を定義します。

14. レーザー ツール

プロジェクトの垂直線を定義し、オブジェクト、ランプ、テクスチャを整列させます。

15. 色調設定

現在のビューで色調を設定します。

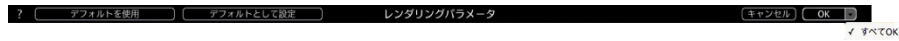


16. 後処理

現在の視点に効果が適用されます。効果がインスペクタで設定されたパラメータと混合されます。

17. レンダリングパラメータ

最終的なレンダリングに向けてドキュメントを準備します。



デフォルトを使用

デフォルト設定を使用

デフォルトとして設定

現在の設定をデフォルト設定として保存します。

すべてのドロップダウンメニューについて OK

関連するインスペクタについて、これらの設定をその他のビューすべてに適用します。



平行投影のリスト



1. アクセスをリスト

既定では、マウスが Artlantis 画面の左側にカーソルを移動させることでリストが開き、リスト外へカーソルが移動すると自動で閉じるようになっています。リストの右上の端で、アイコンをクリックすることで、リストを開いたままにでき、もう一度クリックすることで、自動最小化機能が適用されます。

2. サムネイル

各視点のプレビューを表示します。

3. 視点名

視点名をクリックすると、編集できます。カッコ内の頭文字は、現在選択されているエンジンを示します。(W) ホワイト モデル、(P) 物理エンジン。

4. レンダリング サイズ



視点が持つ現在のレンダリングサイズを表示します。

5. 視点を追加 / 削除



現在の視点を複製。

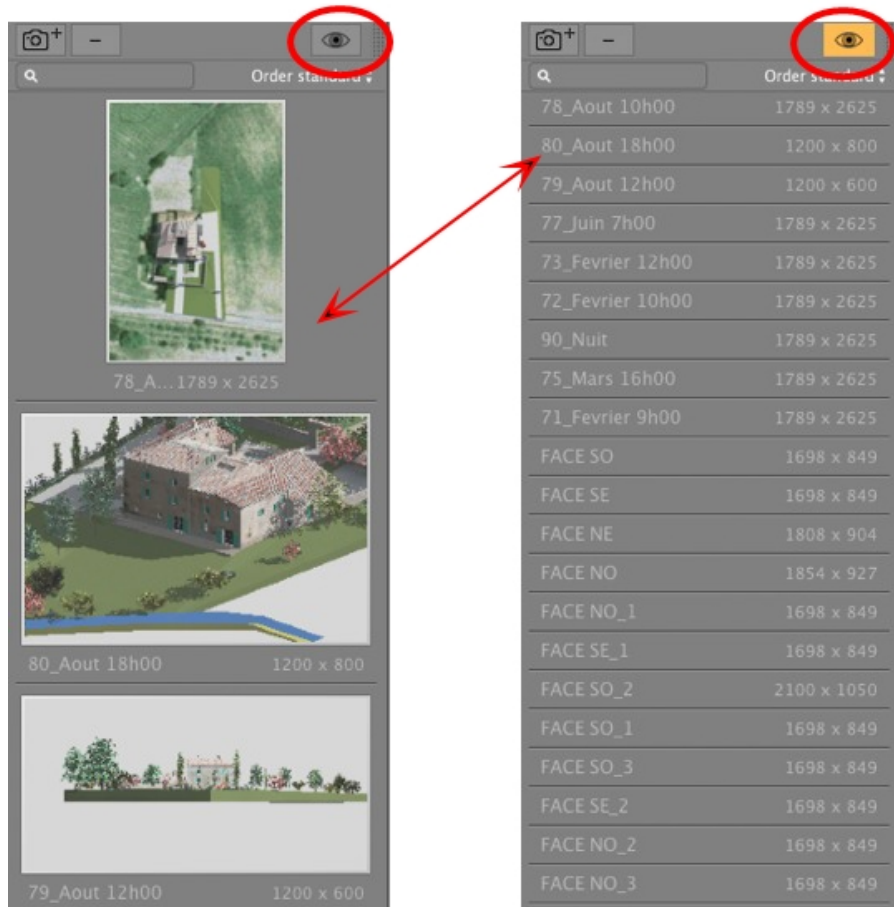


選択されている視点を削除します。

ビューをショートカット選択し、バックスペース キーを押して、削除します。

6. フィルター表示

プレビューなしで表示可能な視点を表示します。

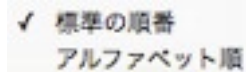


をクリックし、名前およびレンダリングサイズと共に視点を表示します。

7. ビューを探す

アルファ数値フィールドに入力し、一致するビューをソートします。コンテンツを削除するとすべてのビューが表示されます。

8. ビューのソート

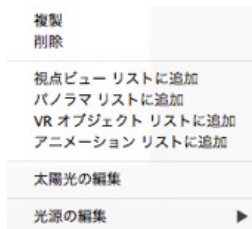


標準: ビューは作成された順に一覧表示されます。

アルファベット順: ビューは、数字とアルファベット順にソートされます。

ドロップダウン メニューの表示

ビューを右クリックすると、次のポップアップメニューが表示されます。



複製

オリジナルから重ね焼きした視点を新規に作成します。

削除

視点がリストから削除されます。

視点リストに追加

パノラマリストに追加

VR オブジェクト リストに追加

シーケンス リストに追加

選択したオプションに応じて、視点、パノラマ、VR オブジェクトまたはアニメーションに現在の平行投影を追加します。

この平行投影ビューで有効な太陽光を編集

インスペクタ パレットは、太陽光 モードに切り替わり、太陽光が選択されます。

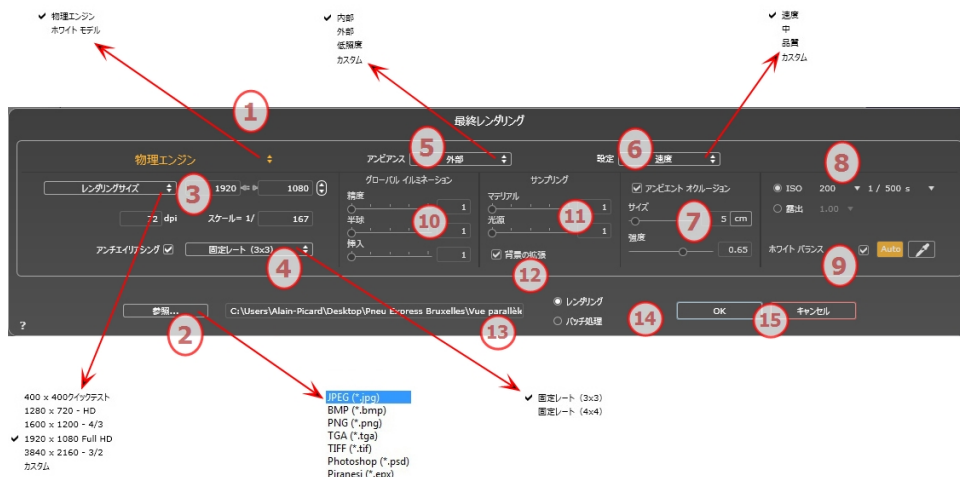
この平行投影ビューで有効な光源を編集

光源の選択インスペクタ パレットが光源モードに切り替わり、光源が選択されます。

平行投影のレンダリング設定



平行投影のインスペクタで、レンダリングアイコンをクリックすると、特定のレンダリング パラメーターまたはインスペクタメニュー>レンダリングが表示されます。



1. レンダリング エンジン

ドロップダウンメニューにおいて、**ホワイトモデル**、**物理エンジン**の2つのレンダリングエンジン名から1つをクリックすると、関連するパラメーターが表示されます。

ホワイトモデル: シェーダーあるいはテクスチャで飾られたすべての材質は、ユニークなディフューズホワイトカラーに割り当てられ、**反射**は無視されます。太陽光、光源、影、背景、前景の色が考慮されません。

物理エンジン 高いレンダリング品質エンジン。

2. ファイル形式

ファイル形式の指定: JPEG*、BMP*、TARGA、PICT、TIFF、Photoshop、またはPiranesi**

注意: * この形式ではアルファチャンネルは使用できません。 ** Photoshop PSD マルチレイヤ形式。

3. レンダリング サイズおよび解像度

あらかじめ定義された**レンダリングサイズ**を選択、または幅と高さをピクセル単位で入力します。チェーンのアイコンをクリックすると、値をロックまたはロック解除することができます。

レンダリングの解像度を設定します。目的のdpiおよび寸法で印刷する際の画像のピクセルサイズを決定することができます。



dpi 値を入力します。この値は目安であり、画像は常に 72 dpi でレンダリングされます。

スケール: 値 1/xxx を入力します。


4. アンチエイリアシング

アンチエイリアシングがONになっていることを確認し、質を次のいずれかに設定します。



固定レート 3 x 3: アンチエイリアシングは、元より3倍大きな画像で計算され適用されます。

固定レート 4 x 4: アンチエイリアシングは、元より4倍大きな画像で計算され適用されます。

 **ヒント:** レンダリングは、最も早い [固定レート 3 x 3] で始めてください。ただし、レンダリングにおいて、細かい点が不正確であったり失われている場合には、[固定レート 4 x 4] を試してください。大きな値で開始するのは推奨されません。レンダリングにかかる時間は増大しますが、それだけの時間を費やす価値がない場合があるからです。

5. アンビエンス

ドロップダウンメニューから、**内部**、**外部**、**弱光**、の3つの最適プリセット オプションの内の1つを選択すると、それに応じて、**グローバルイルミネーション**および**サンプリング**が表示されます。**カスタム**は、アンビエンスあるいは設定のプリセット値が変更されていることを示します。

6. 設定

ドロップダウンメニューから、3つのレンダリング最適オプションの内の1つを選択します。**スピード**、**メディア**、**質**は、事前に設定されたレンダリングの質を示します。**カスタム**は、アンビエンスあるいは設定のプリセット値が変更されていることを示します。

7. アンビエント オクルージョン

深みと起伏を増加させることができます。アンビエント オクルージョンは、周辺光を遮るオブジェクトによる影のシミュレーションです。

サイズ: 値の範囲は1 ~ 100 cm です。これは、ジオメトリの開始からの影のサイズです。

強度: 影の強さを設定します。

 **注意:** これは、グローバルイルミネーションよりも圧倒的に高速です。

8. 露出


[ISO / シャッター スピード] あるいは [露出] のカーソルをスライドしてセッティングのタイプを選択します。

ISO / シャッター スピード:

ISO: 面の感度を設定します。値の範囲は1 ~ 32,000 です。

シャッタースピード: 露出時間を設定します。値の範囲は、1 ~ 16,000 です。

露出: 値の範囲は0 ~ 2 です。0 が露出不足で、2 が露出過多です。

 **注意:** これらのオプションはプレビュー画面の下部でも使用可能です。アイコンをクリックすると、[ISO] および

[露出] モードの切り替えができます。



9. ホワイト バランス

色の強度を調整できます。

ボックスがチェックされると、ホワイト バランスが有効になります。

スポイトをクリックしてから、プレビュー内でクリックしてホワイト バランス ポイントを定義してください。Artlantis は、クリックされた色を参照し、ビュー全体の色を調整します。

[自動] ボタンをクリックすると、デフォルトのホワイト バランスが設定されます。

10. グローバル イルミネーション



精度: 値の範囲は 1 ~ 5 です。

これは、主に間接光に関係するため、外面ビューについては役に立ちません。内面の陰においては、ドアノブなどの小さなオブジェクトについての細かな点を明らかにするのに役立ちます。値は常に 1 から始め、必要に応じて増加させてください。

例えば、吊り下げランプのサスペンションの細さについて、値を 1 から始めます。ブラケットが不十分であったり質が悪い場合には値を増加してください。

1 が最も高速にレンダリングを行えます。細かな点の質が不十分である場合にのみ値を増加させてください。

ヘミスフィア*: 値の範囲は 1 ~ 5 です。

特定の場所でのグローバルイルミネーションを推定するために取得するサンプルの数に影響します。

補完*: 値の範囲は 1 ~ 5 です。

これは、2 つのサンプルと垂直面の間を滑らかにします。値が小さいほど高速です。スムーシングは、削減された照明に適用されます。

11. サンプリング

レンダリングのノイズを調整します。

材質: 値の範囲は 1 ~ 5 です。

材質の乱反射に関係します。レンダリングにおけるノイズが多すぎる場合に値を増加させてください。警告: 値を増加させるほど、レンダリングにかかる時間も増加します。

光源: 値の範囲は 1 ~ 5 です。

光源に関係します。レンダリングにおけるノイズが多すぎる場合に値を増加させてください。

12. 背景の拡張

空は光源になります。あらゆる背景画像と互換性があります。チェックされると空の光を放射します。

HDR 画像でチェックする必要があります。レンダリングは遅くなります。

13. レンダリング先

レンダリングが計算されるパスを示します。

14. レンダリング

レンダリング

レンダリング画面が開かれ、レンダリングの進行状況と推定計算時間および経過した時間が表示されます。レンダリングを停止するには、画面の [閉じる] ボックスをクリックします。

バッチ処理

現在の視点のレンダリングを後で実行します。ドキュメントは自動的に保存されます。レンダリング実行内容 [Render Manager](#)。



注意: Render Later ドキュメントは Artlantis atla アrchiveファイルから保存する必要があります。そうでない場合視点を次のバッチに追加できません タスクリスト。

15. レンダリング

上記で選択されたオプションに基づき、キャンセル、今すぐレンダリング、または後でレンダリングします。

メディア カタログ

メディアは、サムネイル表示をシーン要素にドラッグアンドドロップすることで、プロジェクトを装飾することができます。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

メディア カタログ画面	169
メディアを使用したシーンの装飾	172
カテゴリおよび下位カテゴリ	174
新しいメディア カタログの追加	176
Artlantis メディア コンバーター	181
アクセス	183
Postcards	187
ポストカードの使用	189

メディア カタログ画面

これは、2つの分野に分けることができます。プレビューおよびカテゴリ

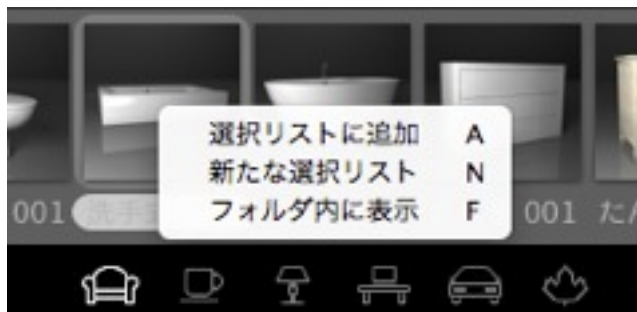


メディアには3種類あります。シェーダー、オブジェクト、画像、であり、カタログの下部から利用可能です。これらは5つのカテゴリに分けられ、各カテゴリには下位カテゴリがあります。

1. メディア プレビュー

メディアの使用: メディアのサムネイルをシーンのジオメトリにドラッグアンドドロップすると、即座に表示されます。

メディアのセレクションの作成: メディアのサムネイル上で右クリックすると、セレクションを管理するポップメニューが開きます。

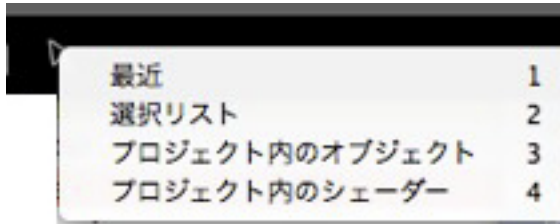


セレクションに追加: メディアを現在のセレクションに追加します。

新しいセレクション: 現在のセレクションとコンテンツを取り消して新しいセレクションを作成します。

フォルダ内を表示: メディアを含むファインダー画面を開きます。

セレクションのコンテンツを表示するには、[最近使用したメディアを表示] アイコンを右クリックしてから、[セレクション] を選択します。



2. メディア カテゴリおよび下位カテゴリ

左から右に15個のあらかじめ定義されたカテゴリアイコンがあります。

5つのシェーダー: その他、ウォールディスプレイ、フロアディスプレイ、屋外ディスプレイ、ナチュラルディスプレイ。



8つの3Dオブジェクト: 家具、飾り、ランプ、オフィス、乗り物、植物、人、および屋外。

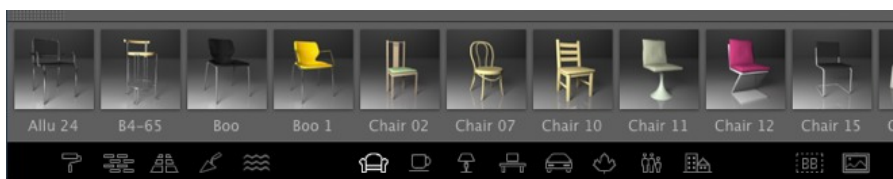
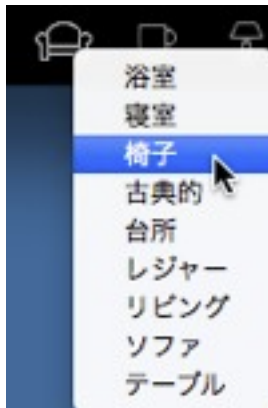


ビルボードおよび画像



- カテゴリをクリックすると、各下位カテゴリすべてに含まれる要素すべてが表示されます。
- アイコンを右をクリックすると、下位カテゴリが表示されます。

例 - 家具:



注意: 下位カテゴリは、[\[切り離されたカテゴリ\]](#) または [\[Artlantis メディアコンバータ\]](#) を使用して、メニューに追加することができます。



3. お気に入り

ユーザーのメディアを表示: すべてのカテゴリにユーザーが定義したカテゴリを一覧表示します。Artlantis メディア コンバータから新しいカテゴリを追加することで表示されます。



最近使用したメディアを表示: ユーザーが最近使ったメディアのみを表示します。



最近	1
選択リスト	2
プロジェクト内のオブジェクト	3
プロジェクト内のシェーダー	4

アイコンを右クリックすると、最近使用したメディアを

以下の基準でソートできます。

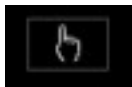
最近の使用: ドキュメントを最後に開いてから今までに使用されたすべてのメディアを表示します。

セレクション: ユーザーのセレクションのみを表示します。

プロジェクト内のオブジェクト: 現在のプロジェクトで使用されているすべてのオブジェクトを表示します。

プロジェクト内のシェーダー: 現在のプロジェクトで使用されているすべてのシェーダーを表示します。

4. メディア スプレッド



メディアのカテゴリあるいはサブカテゴリ、もしくは、最近使用したメディア ツールのコンテン

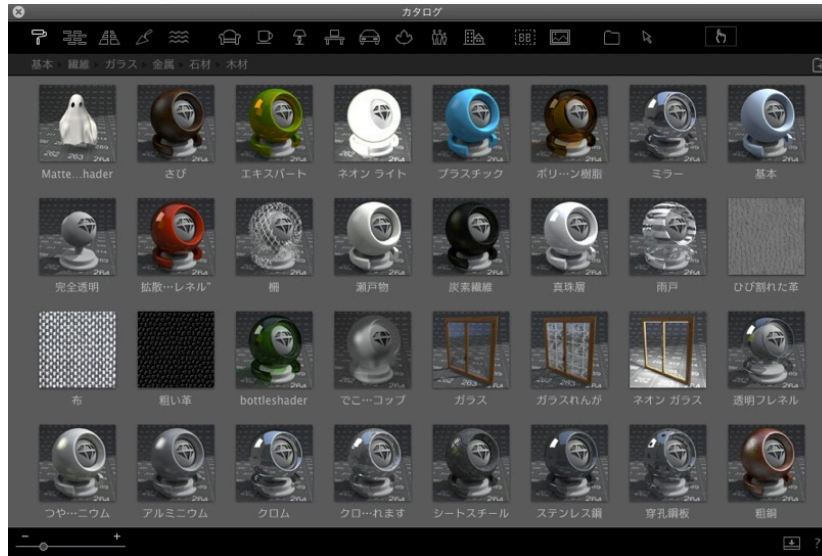


ツを選択し、[スプレッド] ボタンをクリックします。シーン内でのクリックごとに、カテゴリあるいはサブカテゴリに属するメディアがランダムにセットされます。

5. カタログをデタッチする





- セカンド スクリーンにカタログを表示するには、メイン画面からカタログを装着解除します...




- 新しい画面を閉じ、カタログを再びドッキングします。
- 新しいメディア カタログを追加する

6. ドロア

 クリックすると、カタログを開く / 閉じることができます。閉じられている際には、上部のバーにカーソルを重ねるとコンテンツが表示されます。

 **注意:** Artlantis 6 は、バージョン 5 および 6 のメディアのみを読み込むことができます。5 より以前のバージョンで作成したメディアのカタログを使用するには、アプリケーション付属の Artlantis メディア コンバータ で変換する必要があります。

 **注意:** 追加のメディアは、Artlantis メディアストアで入手可能です。

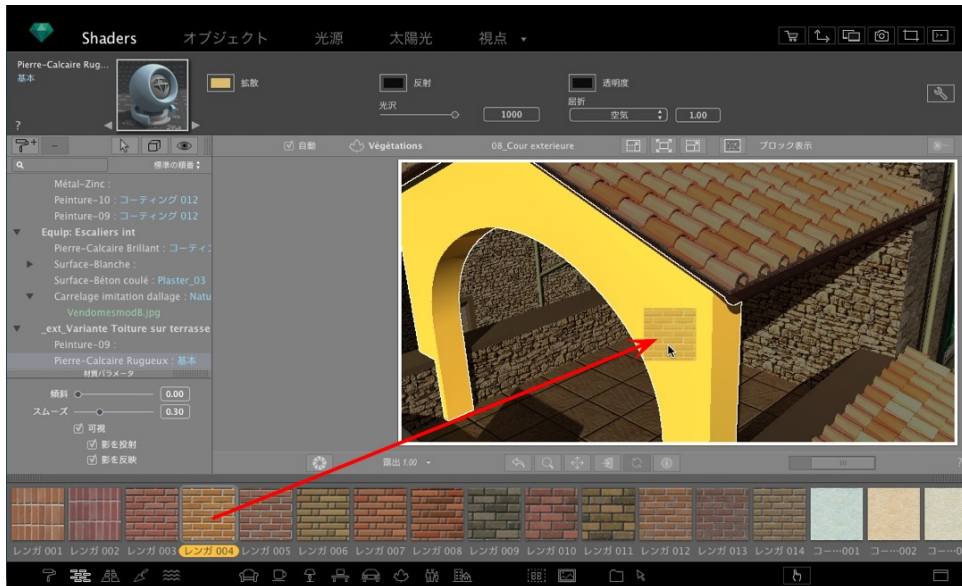
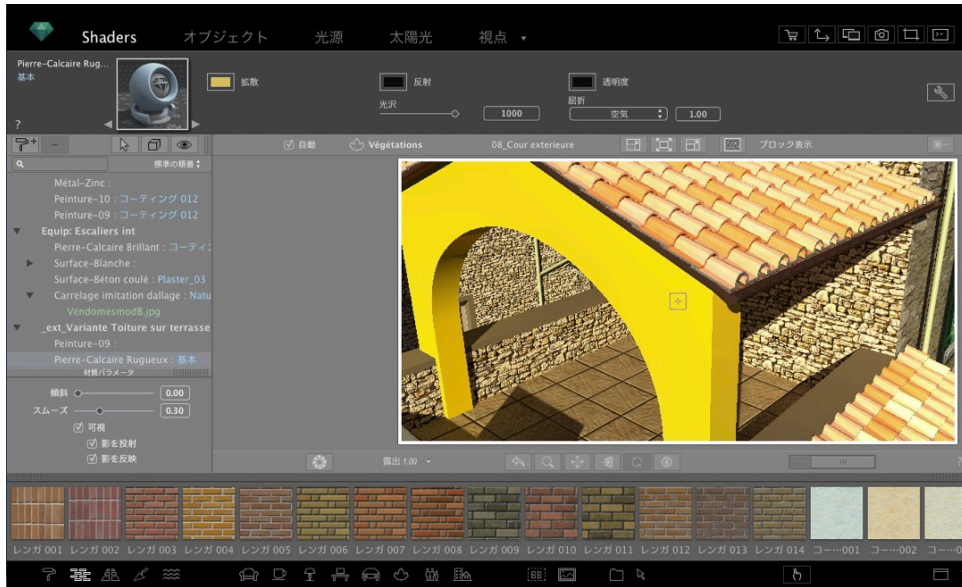
 **注意:** デフォルトでは、メディアフォルダーは、C:/Users/Public/Public Documents/Abvent/Artlantis/Media にあります。Artlantis の 設定 で、別の場所を指定することができます。

メディアを使用したシーンの装飾

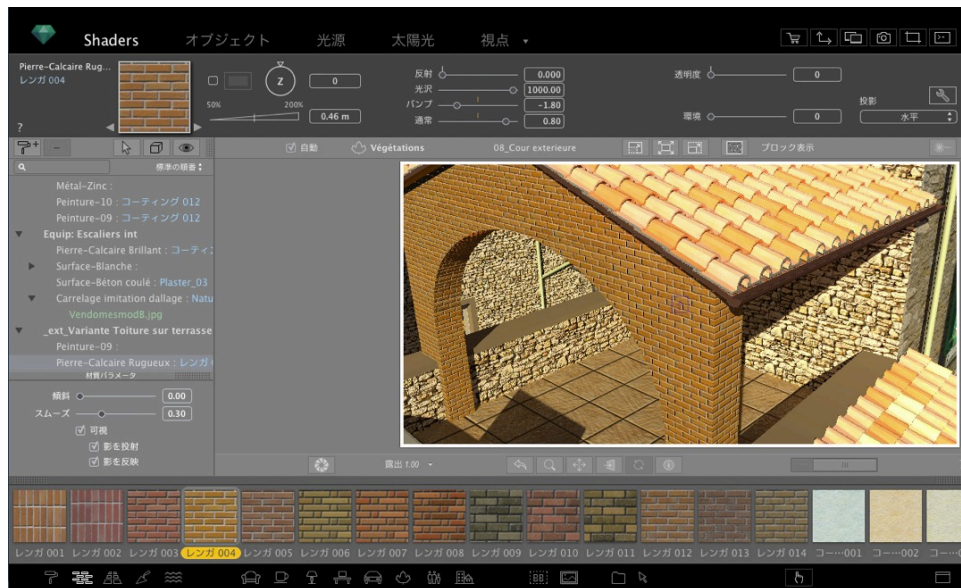
メディアをカタログからプレビュー ウィンドウにドラッグ アンド ドロップする

メディア表示領域でメディアを選択し、シーンの材質、オブジェクト、または背景にドラッグアンドドロップします (1 つの画像に限ります)。カーソルを置くと、メディアを反映できる要素がハイライト表示されます。

この例では、シェーダーを壁に適用しています。



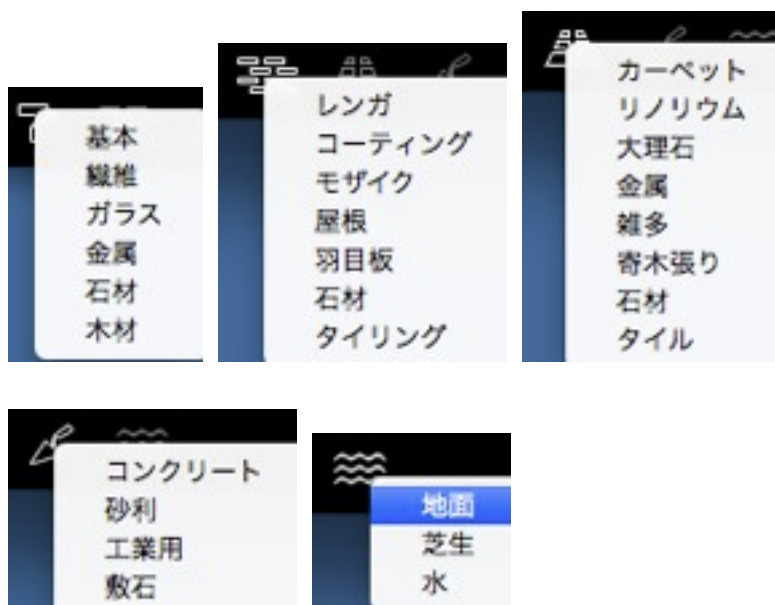
結果



カテゴリおよび下位カテゴリ

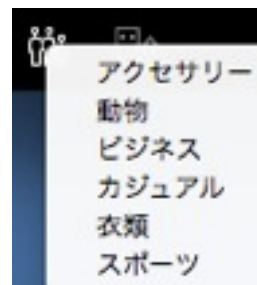
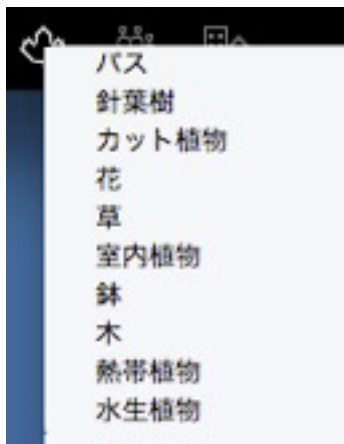
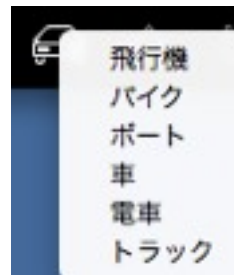
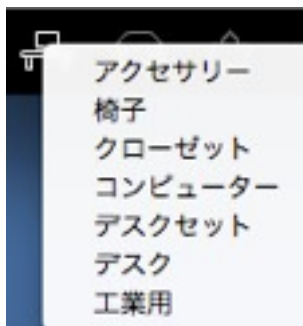
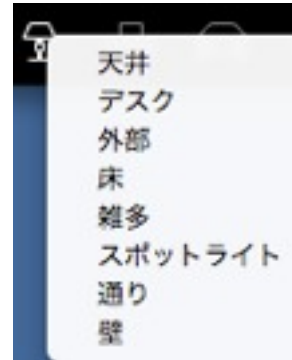
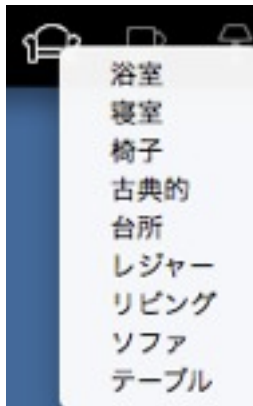
5つの Shader

その他、ウォール ディスプレイ、フロア ディスプレイ、屋外ディスプレイ、ナチュラル ディスプレイ。



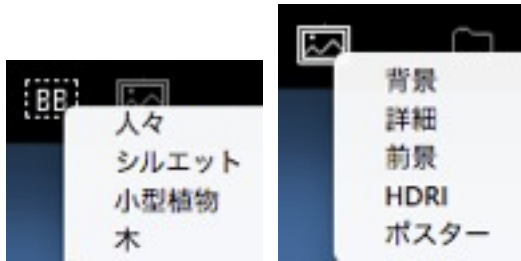
8つの 3D オブジェクト

家具、飾り、ランプ、オフィス、乗り物、植物、人、および屋外。



ビルボードおよび画像






注意: 各メディアのカテゴリは、新しい下位カテゴリを指定することができます。

新しいメディア カタログの追加

メディア カタログを、既存のカタログあるいはサブカタログに追加します。

A- メディア カタログを、既存のカタログに追加します。

メディア カタログがドッキングされていない場合のみ行うことができます。

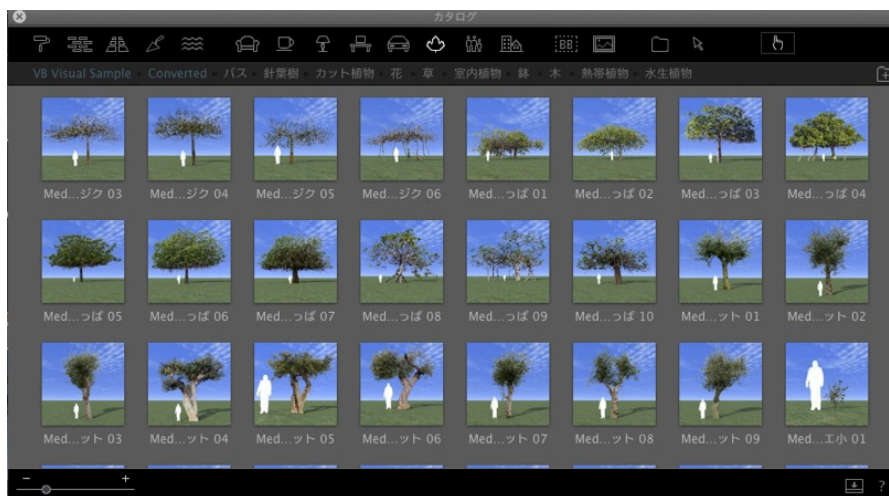
- 
 メディア カタログを装着解除する
 1. カーソルを動かし、メディアのサムネイルのサイズを変更します。
 2. [カタログを追加する] ボタンをクリックします。



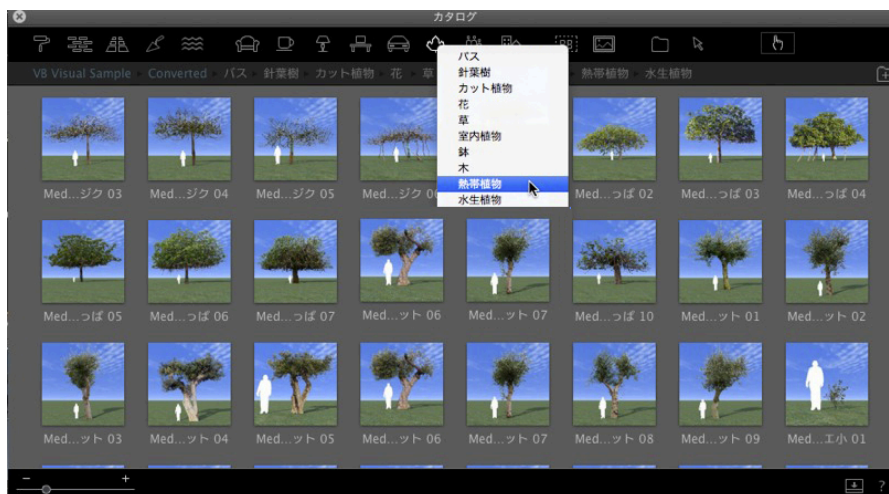


例：植物のカタログを追加する

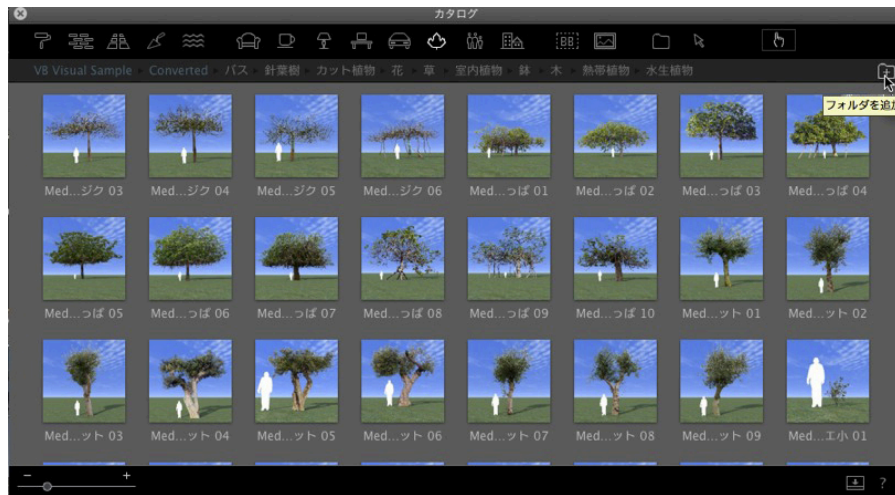
- a. プラントカテゴリのアイコンを選択します。



- b. 植物アイコンを右クリックし、サブカテゴリのツリーを選択します。

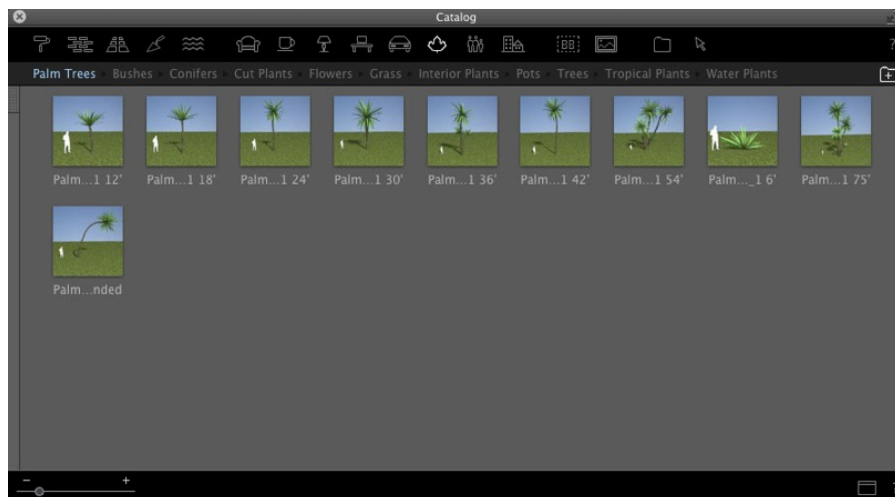
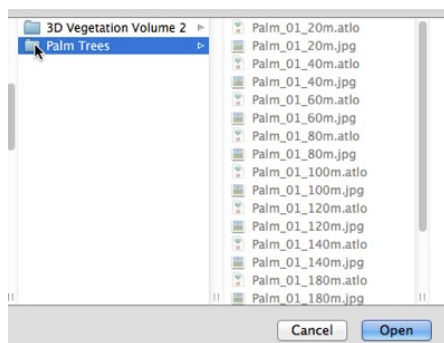


- c. [フォルダを追加する] ボタンをクリックします。



d. ハード ドライブを参照し、新しいカタログを選択します。

新しいカタログは、ツールバーに表示されます。その名前は青く表示されます。

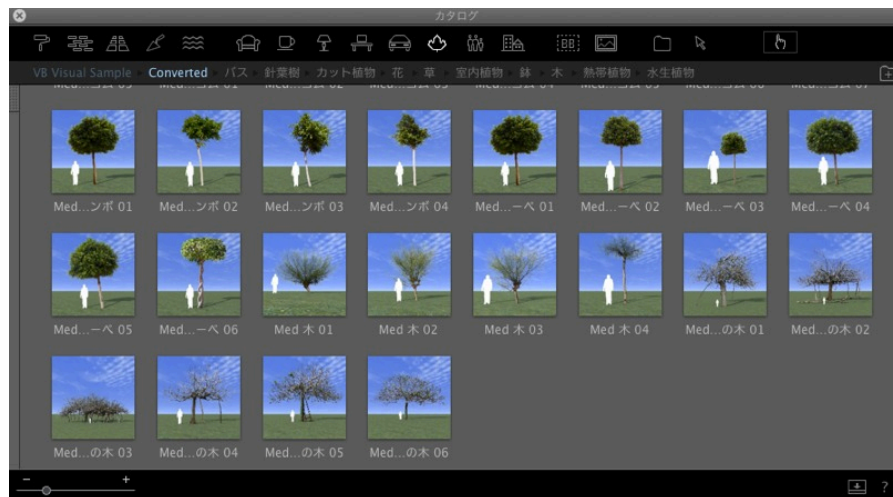


B- メディア カatalogを、既存のサブカテゴリに追加します。

a. サブカテゴリフォルダを、既存のサブカテゴリに追加します。

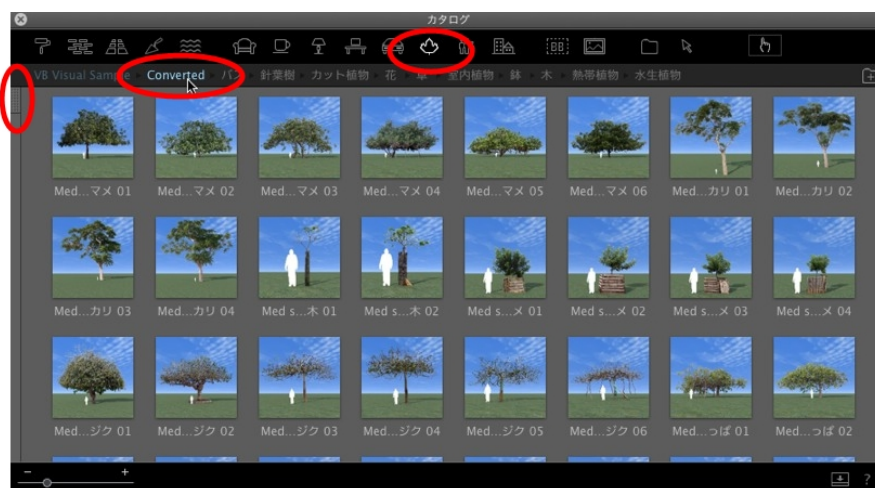


植物カテゴリにおいて、サブカテゴリを、既存のサブカテゴリである熱帯植物に追加します。

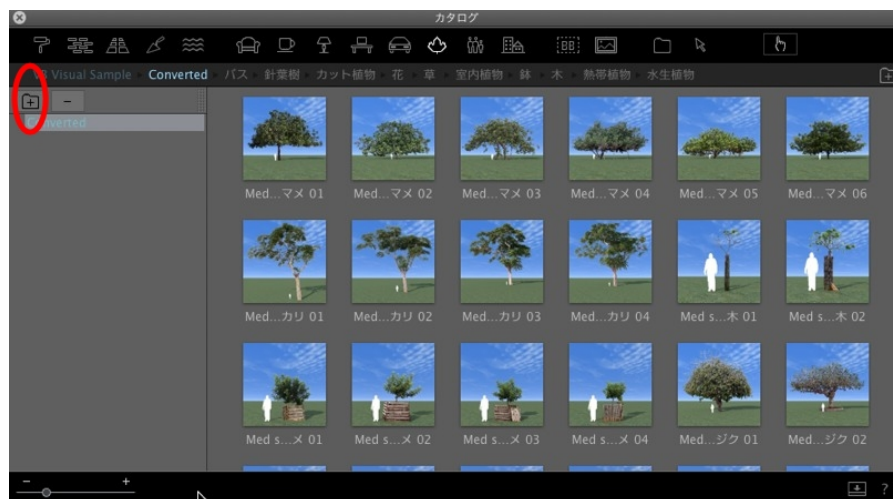


e. 植物 サブカテゴリを選択します。

植物カテゴリを選択すると、熱帯植物サブカテゴリと、サブフォルダの現在のコンテンツが表示されます。左側にあるドリアを開きます。

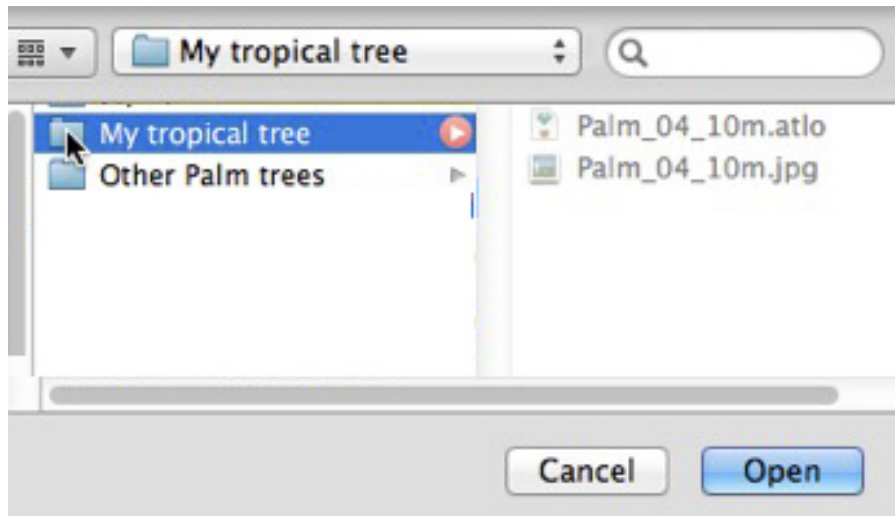


左の欄に、熱帯植物フォルダの現在のサブカテゴリが表示されます。

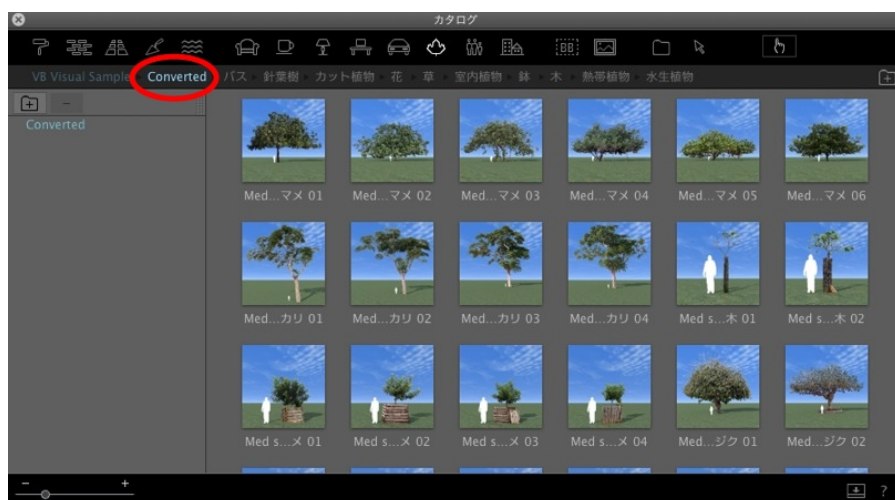
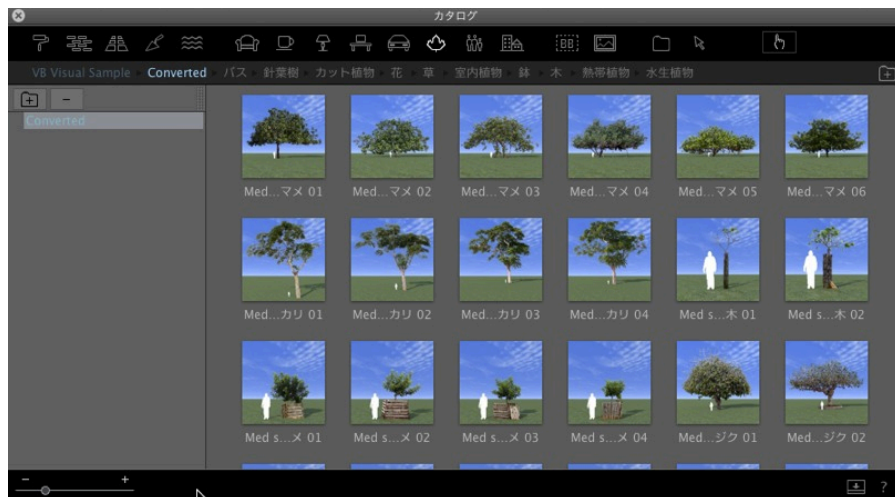




ハードディスクドライブから、追加する新しいサブカテゴリを選択します。



青で表示されます。

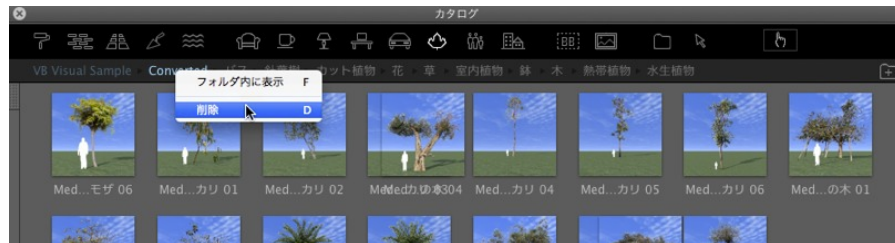




熱帯植物サブカテゴリを再度クリックすると、2つの現在のサブカテゴリのコンテンツが表示されます。異なるメディアをハードディスクドライブあるいはネットワーク上の異なる場所に保存しても、カタログのサブカテゴリ内でメディアを閲覧することができます。

サブカテゴリの削除

サブカテゴリを右クリックし、[削除]を選択します。

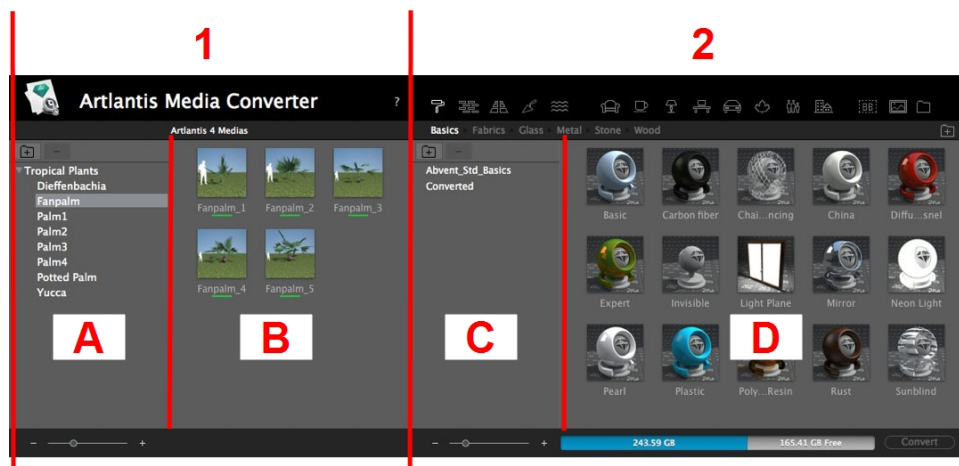


ARTLANTIS メディア コンバーター

バージョン 1.0 ~ 4.1 の古い Artlantis メディアは、ハードディスクから直接 Artlantis プレビュー画面にドラッグアンドドロップすることで、使用できます。ただし、これらのメディアは編集することはできません。編集するには、新しいファイル形式へ変換する必要があります。古いメディアシェーダー(.xsh)およびオブジェクト(.aof)は、Artlantis カタログで正しく表示することができません。

これらのメディアを使用するには、Artlantis の新しいファイル形式に変換する必要があります。シェーダー: atls、オブジェクト: atlo、画像: atlp。

Artlantis メディア コンバータ インターフェース



コラム 1: 変換されるメディア。

変換されるメディアカタログが表示されます。サブカテゴリも表示されます。

コラム 2: メディアのオーガナイズおよび変換。

現在のメディアカタログのコンテンツを、名前とプレビューで表示します。サブカテゴリの作成およびヒエラルキーのオーガナイズまたはリオーガナイズを実行し、メディアを変換します。カテゴリまたはサブカテゴリをクリックするとコンテンツが表示されます。

A. ゾーン

ゾーンには、変換されるメディアカタログのヒエラルキーが表示されます(バージョン 4 およびそれ以前のメディア*)。



[+] と [-] ボタンで、メディアフォルダの読み込み / 削除を実行できます。フォルダ名をクリックすると、コンテンツあるいはサブフォルダが表示されます。

B. ゾーン

ゾーンには、選択されたフォルダあるいはサブフォルダに存在するメディアのサムネイルが表示されます。フォルダあるいはサムネイルをゾーン D にドラッグアンドドロップします。

注意: .ash ファイル形式の古いシェーダーは、コンバータではサポートされていません。

C. ゾーン

カタログのオーガナイズ。 [+] および [-] ボタンで、現在表示されているサブカテゴリについて、メディアのフォルダの読み込み、作成、削除が行えます。フォルダ名をクリックすると、コンテンツあるいはサブフォルダがゾーン D に表示されます。

D. ゾーン

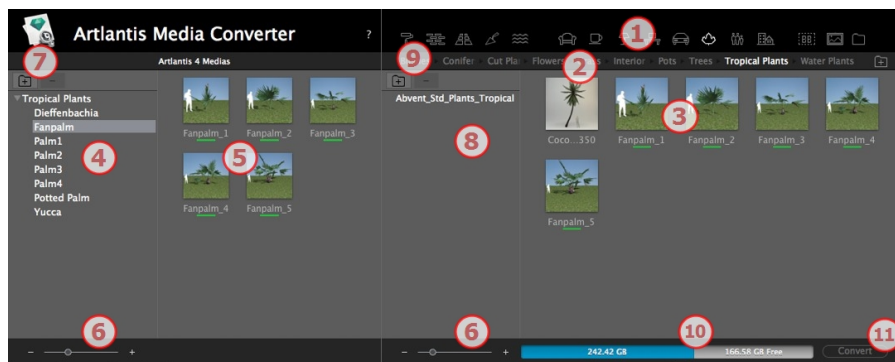
Artlantis の現在のメディア カタログを表示します。

選択されたカテゴリもしくはサブカテゴリのサムネイルを表示します。変換するメディアは、A あるいは B コラムから D コラムへとドラッグアンドドロップされます。完了すると、これらのメディアは黄色で強調表示されます。

[変換] ボタンをクリックして、変換を実行します。変換が完了すると、メディアは、Artlantis カタログで使用できる状態になります。

メディアが赤で強調表示されている場合、このメディアにリンクされている 1 つあるいは複数の要素が見つからないことを意味します。サムネイルを右クリックし、[エラーを解決する] を選択します。ダイアログボックスが表示され、見つからない要素を探すように要求されます。

注意: メディアは変換する前に、完全な状態である必要があります。そうでなければ、変換は中止されません。



1. メディア カタログ
2. カテゴリのメディア下位カテゴリ
3. 変化するためのメディアのプレビュー
4. 見込み変換にメディアを一覧表示します。
5. 現在のメディア カタログを表示します。

Artlantis カタログに表示されている現在のメディアがあります。黄色の下線が付いたサムネイルは、[変換] ボタンをクリックするまで利用することのできないメディアを意味しています。

メディアのサムネイルに黄色の下線がついている場合、メディアが変換できる状態にあることを意味しています(返還後には緑色になります)。

6. メディアのプレビューのサイズ変更。
7. 変換されるメディア カタログを追加します。カテゴリのフォルダおよびサブフォルダを表示。
8. サブカテゴリにフォルダを追加します。
9. 既存のサブカテゴリにフォルダを追加 / 作成します。



10. ハードドライブ情報: 使用されているメモリは青、空きは灰色で示されます。
11. [変換] ボタン。

メディア変換

変換は、単一、選択、またはメディアのフォルダーに対して行うことができます。

Artlantis メディア コンバータは、Artlantis がインストールされているフォルダーにあります。



注意: サムネイルの下にある黄色いストロークは、メディアを変換できる状態にあることを示します。メディアが変換されたとき、このストロークは緑色に変わります。

変換されると、メディアが Artlantis カタログに表示されます。

変換したメディアの保存先は?

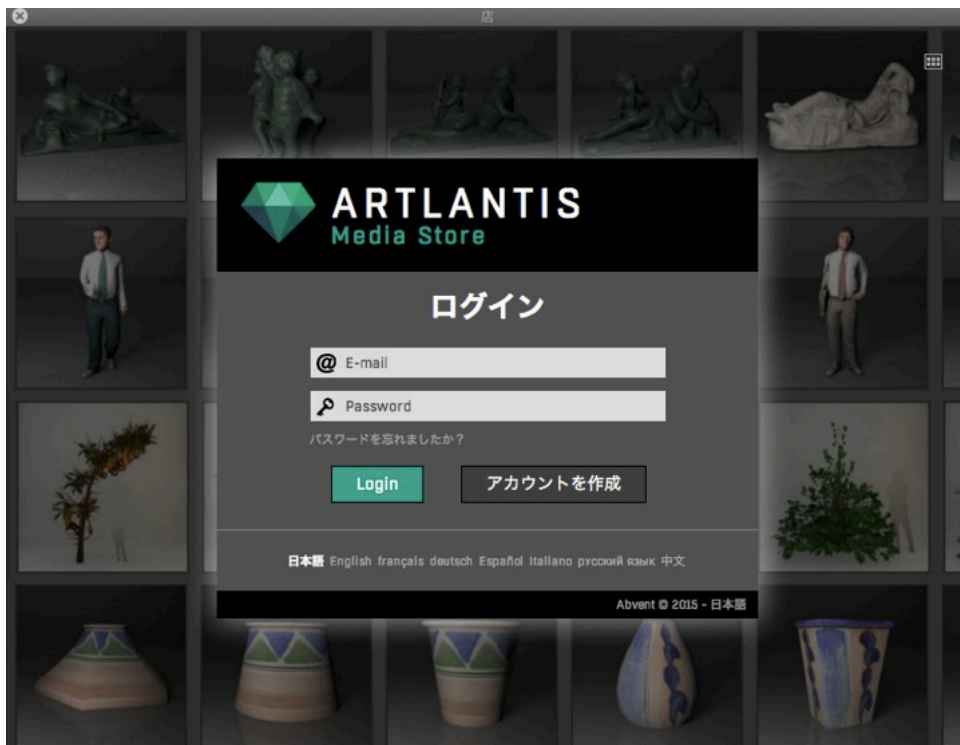
変換したメディアは、現在のメディア カタログ内に保存することができます。

C:/Users/Public/Public Documents/Abvent/Artlantis/Media.

または、ハードドライブのその他任意の場所

アクセス

インスペクタのツールバーにおいて、カートのアイコンをクリックして接続します。コンテンツを閲覧する前に、登録を完了しておく必要があります。



ログインすると、ストア画面が表示されます。



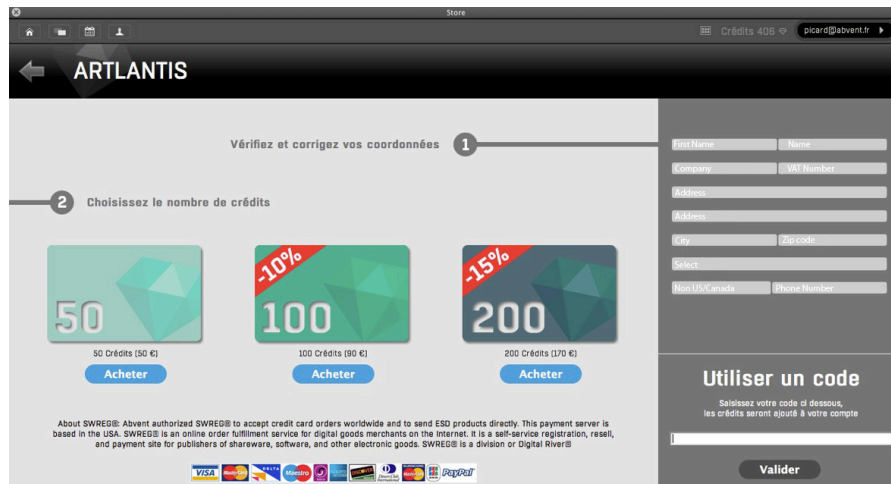
1. 接続されました

ログインするのに使用するメールアドレスを表示します。クリックすると以下を実行できます。



- ユーザー アカウントの編集
- クレジットの購入

クレジットを追加する方法。50、100、あるいは200クレジットを直接購入でき、また、リセラーから購入した場合は、提供されたコードを入力してください。



- ・ストアからの切断

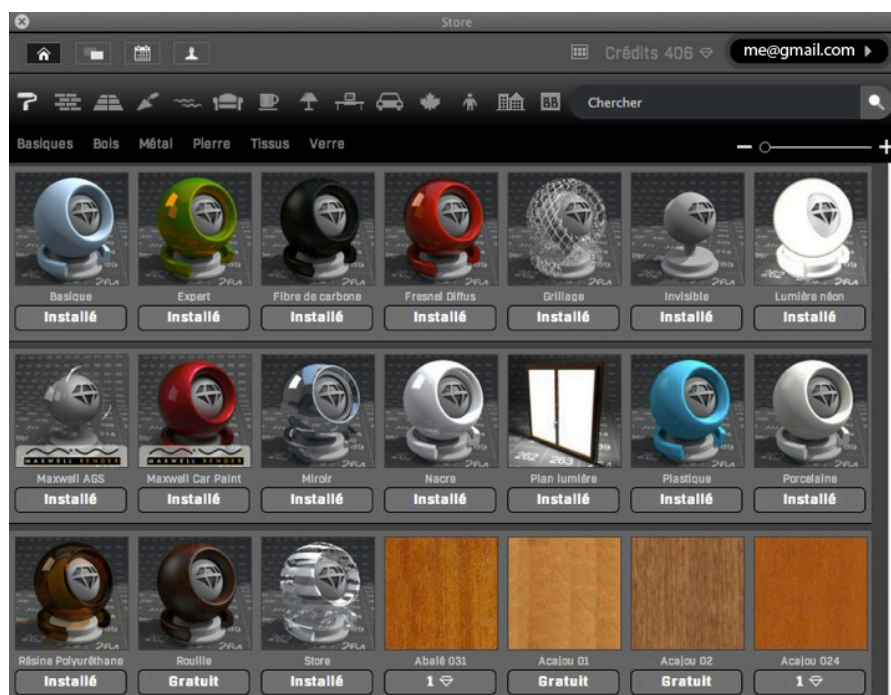
2. クレジット

残りのクレジットが表示されます。メディアを購入するためにクリックするたびに、対応する額が差し引かれます。

3. メディア ストア ディスプレイ

残りのクレジットが表示されます。メディアを購入するためにクリックするたびに、対応する額が差し引かれます。

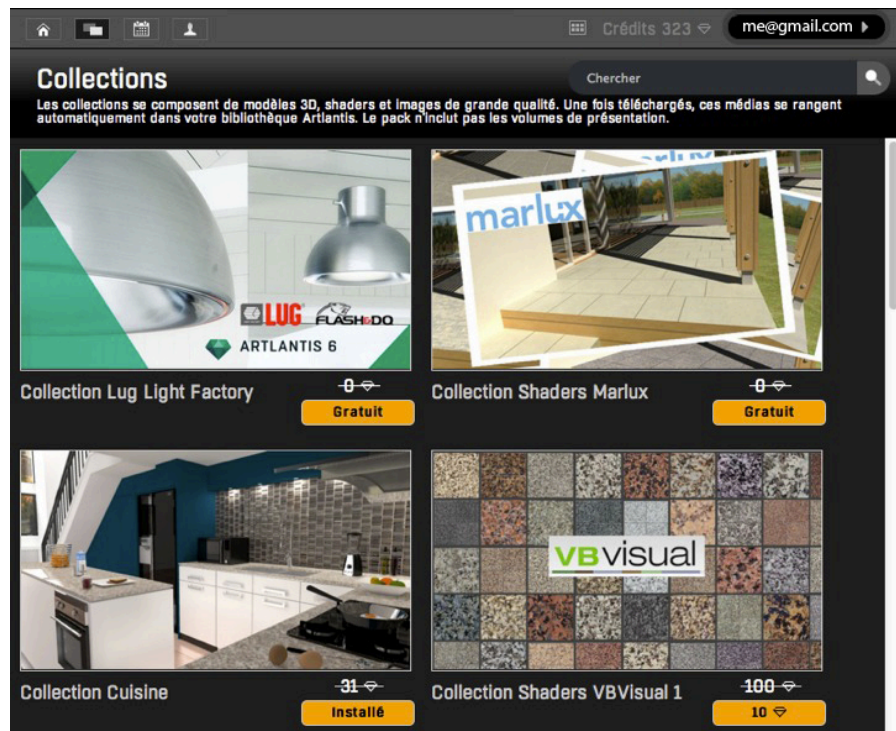
カタログの項で説明した通り、あるカテゴリから別のカテゴリあるいはサブカテゴリへと移動することができます。メディアのサムネイルの下には、メディアが既に Artlantis カタログ内にインストールされているかどうかが表示されます。未インストールの場合は、**[無料]** あるいは、購入に必要なクレジットの額が表示されます。クレジットの額をクリックすると、**[購入]** が表示され、もう一度クリックするとメディアのダウンロードが開始されます。



4. メディア ストア コレクション

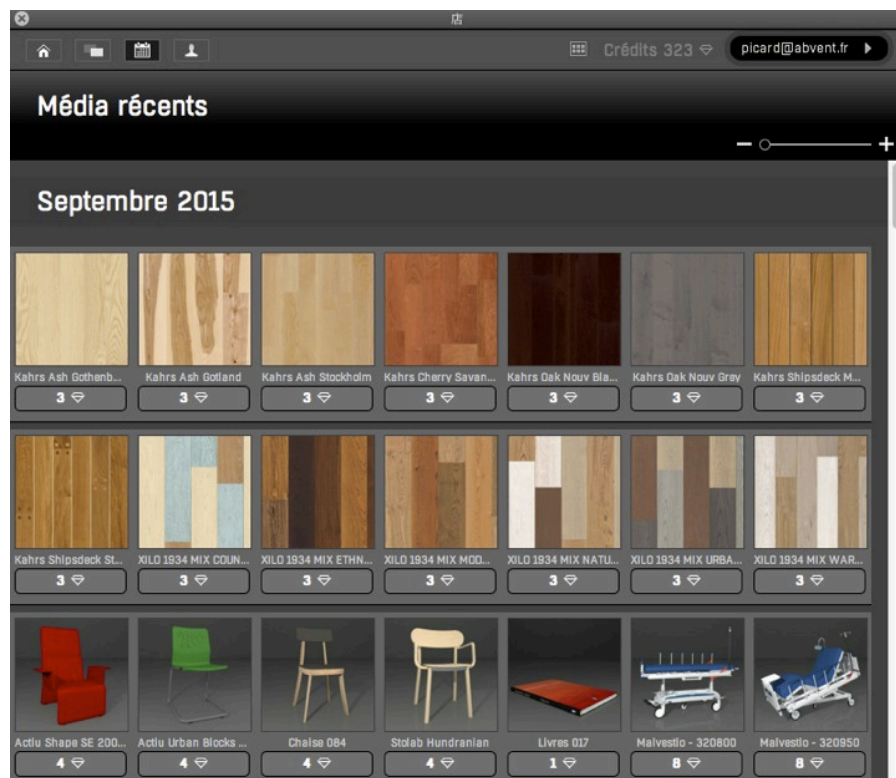


コレクションは、3D モデル、シェーダー、画像をグループ化しています。一旦ダウンロードされると、Artlantis カタログに自動的に保存されます。



5. 最新のメディア

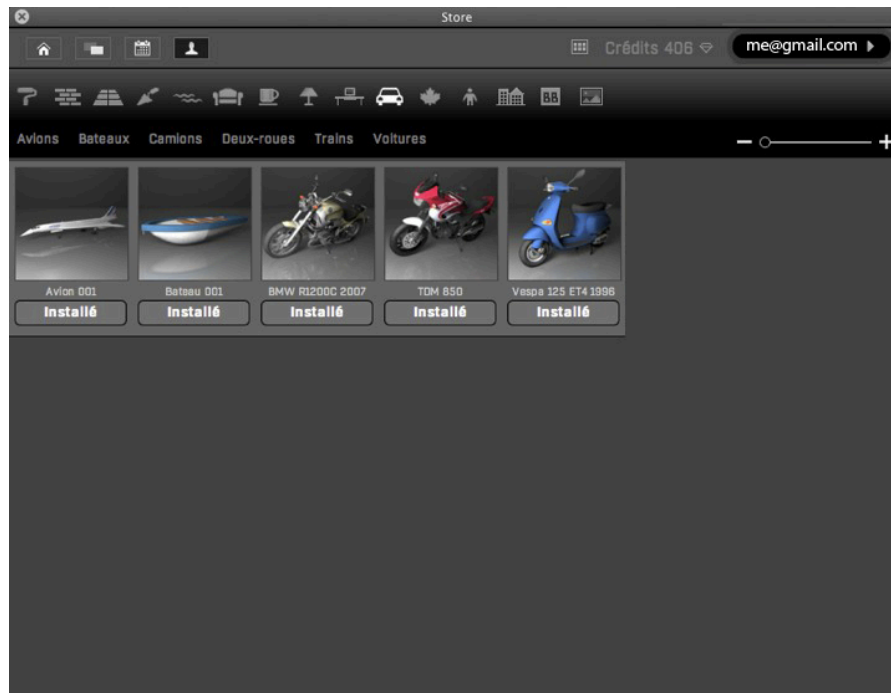
新しく利用可能になったメディアです。



6. 購入済みメディア



購入済みのメディアを一目で把握できます。



7. 名前で探す

1文字以上を入力すると、対応するメディアが画面に表示されます。

8. ディスプレイゾーン

選択された表示オプションに応じて、メディアのサムネイルを表示します。

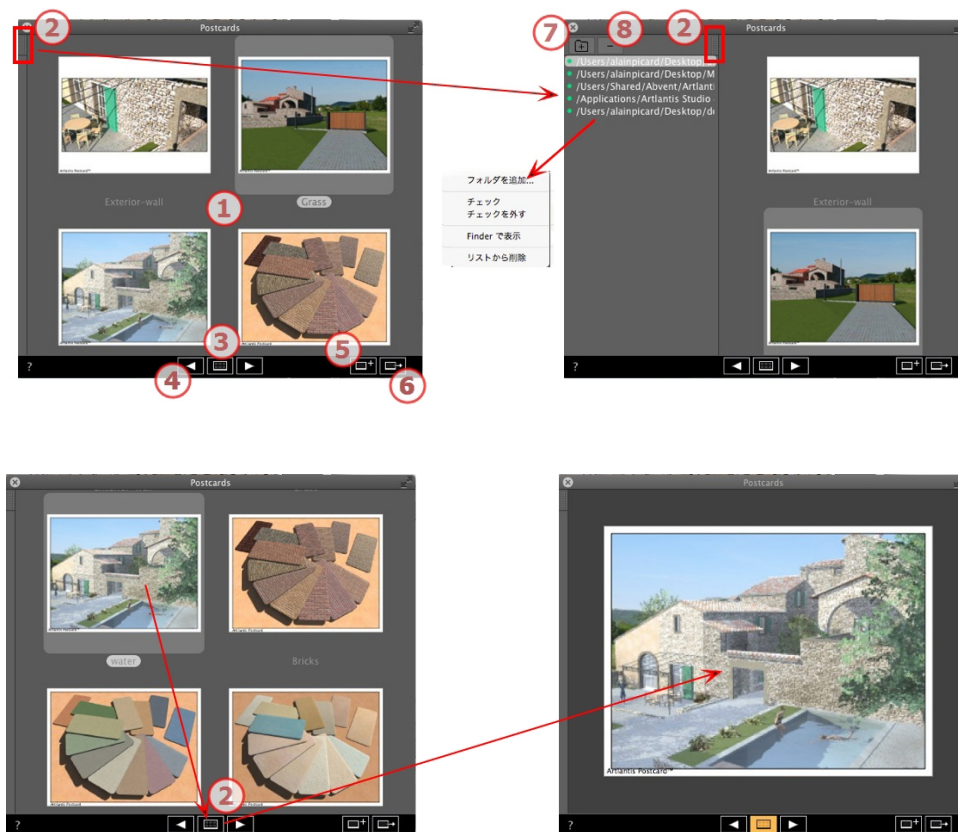
POSTCARDS



インスペクタ ツールバーの右側にある Postcard アイコンをクリックすると、Postcard 画面が表示されます。

Postcardの収集と整理を行います。Postcardの収集はスナップショットの取得と似ています。カラー、シェーダー、テクスチャなどの材質に属するすべてのパラメータを格納して、現在のシーンの内容のスナップショットをいつでも取得できます。この機能の目的は、設定の回復を容易にすること、および格納されている情報を必要に応じて他のユーザーに、またはあるプロジェクトから別のプロジェクトに迅速に送信できるようにすることです。

Postcard は、開いているプロジェクトすべてに表示されます。



1. POSTCARD ディスプレイ

このゾーンは、格納されている Postcard のサムネイルまたは特定の Postcard のどちらかを表示します。

注意: 材質は、特定の Postcard が表示されている場合のみ、シーンでドラッグアンドドロップすることができます。

2. アクセスをリスト

既定では、マウスが Artlantis 画面の左側にカーソルを移動させることでリストが開き、リスト外へカーソルが移動すると自動で閉じるようになっています。リストの右上の端で、アイコンをクリックすることで、リストを開いたままにでき、もう一度クリックすることで、自動最小化機能が適用されます。

3. ディスプレイ オプション

サムネイルまたは単一で Postcard を表示します。

4. POSTCARD 間を移動します。

左・右の矢印を使用し、Postcard 間を移動します。

5. POSTCAR の作成

格納する場所を質問するダイアログが表示されます。デフォルトでは、視点の名前になっています。これは、保存する前に編集することができます。

注意: Postcard は無限に保存することができます。



注意: PostcardはJPEG形式で保存されます。保存先は、Postcardフォルダ、またはカタログ用の他のフォルダです。



注意: Postcardはjpeg形式ですが、画像修正プログラムで編集すると、Shaderやテクスチャに関連する情報が失われ、Artlantisで使用できなくなります。

6. 現在のプロジェクトに材質全体を適用

現在のプロジェクトのPostcardに含まれる材質をワンクリックで適用します。



注意: 材質名は、Postcardおよび現在のシーンと同一である必要があります。

7. POSTCAR の読み込み

[+]をクリックし、Postcardを読み込みます。読み込みを行う場所を示すためのダイアログが表示されます。[-]をクリックし、Postcardを削除します。

8. POSTCARD の有効化/無効化およびパス

パス名の前にある色付きダイオードをクリックし、PostcardまたはPostcardを含むフォルダを有効化/無効化します。無効化されている場合、Postcardはディスプレイゾーンでは表示されません。

9. コンテキストメニュー

リストを管理するには、パスを右クリックし、ドロップダウンメニューを有効化します。

フォルダを追加...

Postcardを含むホルダーの場所を指定します。

チェックする/チェックを外す

パスの有効化および無効化。

Finderで表示

Postcardを含むフォルダを開きます。

リストから削除

リストからパスを削除します。



注意: ハードドライブでPostcardを見つけ、別のコンピューターに送信します。



注意: Postcardを削除するには、ハードディスク内でPostcardを見つけ、削除します。

ポストカードの使用

ポストカードの使用

Postcardからシーンへ材質を設定するには2種類の方法があります。

- A- ひとつずつ材質を適用
- B- Postcard材質全体をシーンに適用

材質の属性色、シェーダー、およびテクスチャが適用されます。

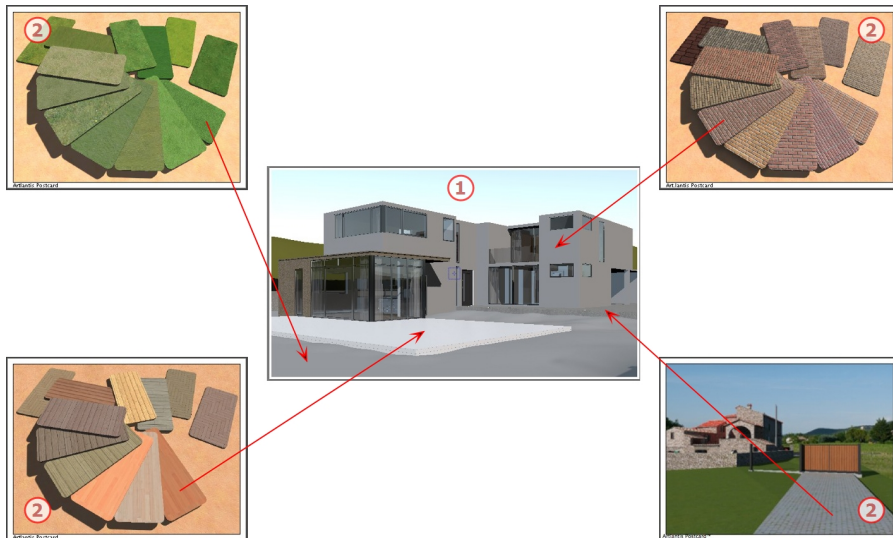
A. ひとつずつ材質を適用

Postcard画面で、単一のPostcardを表示します。そして、Postcardから素材を選択し、プレビューの受



信ジオメトリにドラッグアンドドロップします。

例:



1. 初期シーン

材質適用待ち

2. Postcard

Postcard から材質をシーンのジオメトリへドラッグアンドドロップします。


3. 結果

適用されたすべての材質が設定され、Postcard の設定を適用させます。



注意: Shader にテクスチャが関連付けられた Postcard をシーンの材質にドラッグアンドドロップすると、それらのテクスチャも適用されます。

B. シーンに材質全体を適用

Postcard を表示し、 をクリックすることで、素材全体を適用することができます。

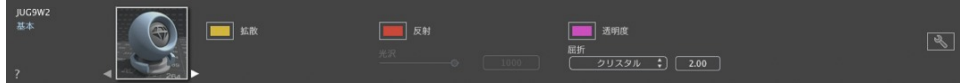


注意: 利点: 新しいドキュメントを作成することなく、ワンクリックで、プロジェクトに関連したさまざまな素材を作成することができます。素材名は、移動に合わせるために一致している必要があります。

このページは意図的に空白にしています。

SHADER インスペクタ

SHADER



Artlantis の材質すべては、特別な Shader 処理を適用していませんが、Shader でコーティングされています。この場合、基本的な Shader があります。

Shader インスペクタのアスペクトは、現在の Shader の固有のパラメーターにより変化します。Shader は、メディアカタログ内にあります。

注意: テクスチャは Shader に適用することができます。

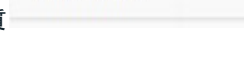
このセクションでは以下のトピックについて説明します。

シェーダーの作成

既存の Shader を使用するか、または次の操作を行います。

- シェーダー インスペクタにおいて、ツール  をクリックします。



- あるいは、材質  の名前を右クリックし、シェーダーを作成... オプションを選択します。

編集ダイアログが開かれ、現在の Shader の画像が表示されます。現在の Shader がプロシージャの場合、ダイアログは空です。

ダイアログには画像と値を設定する必要があります。目的の画像をドラッグアンドドロップするか、またはサムネイルをダブルクリックして画像選択用のダイアログを開きます。

Shader を保存すると、新しい Shader が標準 Shader として表示されます。



1. プレビュー

これが、シェーダー インスペクタおよびカタログのサムネイル フィールドに表示されます。シェーダーを表すサムネイルは、128 x 128 ピクセルの jpeg ファイルである必要があります。


サムネイルの幅は、現在の単位の画像 (拡大率 1) を提供します。

注意: サムネイルを指定しない場合、Artlantis は 128 x 128 ピクセルにサイズ変更された拡散画像を使用します。

2. 拡散




画像を用意する必要があります。これは Shader の可視部分です。パターンによって異なりますが、サイズが 512 x 512 または 1024 x 1024 ピクセルの画像を推奨します。

 **注意:** 画像が正方形でない場合、正方形になるように画像が引き延ばされます。

拡散の幅は、現在単位の画像 (拡大率 1) を提供します。

表示によって異なりますが、このサイズはプレビュー サムネイルとは異なる場合があります。拡散画像は、必ずしもサムネイルと同じ画像を表すわけではありません。

 **注意:** 拡散画像はサムネイルの画像の 4 倍になります。ただし反復効果を避けるため、パターンは 3 x 3 のサイズのサムネイルになります。

拡散画像は Shader インスペクタには表示されませんが、カタログプレビューフィールドには表示されます。

3. 反射


この画像は省略可能です。通常はグレースケールですが、カラーを使用することもできます。

サイズ (ピクセル) は、拡散画像と同じサイズにする必要があります。同じサイズにしないと、Artlantis は、拡散画像のサイズに基づきストレッチします。

反射画像を使用する目的は、反射カーソルの値を変更するためです。

- 黒のピクセルでは、スライダーの値は 0 倍になります。
- 白のピクセルでは、スライダーの値は 1 倍になります。
- その中間のピクセルでは、スライダーの値はその中間値によって乗算されます。

この機能は、拡散画像の特定の部分に対する**反射**効果を制限するのに使用されます。

 **注意:** スライダーは最小値と最大値 1 の間に制限されます。たとえば、0.25 を入力すると、最小値の 0 から最大値の 0.25 までの範囲でスライダーが定義されます。

プレビュー ウィンドウで、各設定の効果をリアルタイムでテストすることができます。

4. 光沢

画像はオプションですが、グレースケールである必要があります。

サイズ (ピクセル) は、拡散画像と同じサイズにする必要があります。同じサイズにしないと、Artlantis は、拡散画像のサイズに基づきストレッチします。


光沢画像は、1 から 1,000 までのスライダー値を変更するために使用されます。

5. バンプ

Shader にバンプ画像がなくても、Shader インスペクタでスライダーは利用可能であり、バンプを提供するのに拡散画像が使用されます。よって、バンプ画像は常に利用可能であり、システムメモリの消費量が少なくなります。値の範囲は -1 ~ 1 です。

6. 通常

この画像は省略可能です。バンプのシミュレーションを定義するため、色の使用には厳格なルールが適用されます。通常、この機能によってバンプが置き換えられます。値の範囲は -1 ~ 1 です。

 **重要:** 「標準」画像を作成するのは単純ではありません。Shader に標準画像がない場合、Shader インスペクタでスライダーが無効になります。

7. アルファ

画像はオプションですが、グレースケールである必要があります。

これは、Shader におけるホールおよび**透明度**をシミュレーションするために使用されます。



- ・ 黒のピクセルでは、Shader は不透明になります。
- ・ 白のピクセルでは、Shader は透明になります。

8. H 反転 / V 反転

テクスチャを水平または垂直に反転させます。2 種類の繰り返しの反転オプションがあります。

フレネル

反射から拡散にフレネル遷移効果を追加します。

UV マッピング

UV マッピング プロジェクションのチェックUV マップを管理するソフトウェアから提供される、オブジェクト上のテクスチャの座標を保持します。

9. シェーダーの保存

名前をつけて保存ダイアログが表示されます。シェーダーの名前を入力します。この名前はインスペクタの左上隅に表示されます。

Shader の作成、および Shader のインターフェイスとの対応



基本のシェーダーの設定の中には、[シェーダーの作成] では設定できないものがあります。回転、混合カラー、透明度、投影の各オプション、および材質 ID にはデフォルト値が使用されます。



材質リスト



既定では、マウスが Artlantis 画面の左側にカーソルを移動させることでリストが開き、リスト外へカーソルが移動すると自動で閉じるようになっています。リスト開いたままにするには、アイコンをクリックします。再度クリックし、以前の状態に戻します。

- 材質は、名前で表示されます。材質名を編集するには、名前をダブルクリックします。



注意: 「参照ファイルを使用する...」コマンドを使用する場合、すべての編集した材質の名前は失われます。

名前: 色分け表示:

- レイヤーおよび材質の名前は黒色です。
- 材質名がデータベースで見つからない場合、赤色になります。



- シェーダーの名前は青色です。
- テクスチャの名前は緑色です。
- 空の材質の名前はマゼンタです。

リストの構成



1. 無限の地面の材質

これは、地面に適用される材質です(シーンの情報)。材質リストの先頭に表示されます。

2. オブジェクト名

[オブジェクト] タブをクリックすると、材質のリスト、および該当するオブジェクトにリンクされているシェーダーとテクスチャの表示/非表示が切り替わります。

3. 材質の名前

材質が割り当てられると、名前が黒で表示されます。



4. Shaderの名前

これは材質名に従い、青で表示されます。

5. テクスチャの名前

これは材質名または Shader 名に従い、青で表示されます。ドラッグ アンド ドロップすることによって、材質に関連付けられているテクスチャがマップされる順序を変更することができます。また、テクスチャを別のテクスチャにドラッグ アンド ドロップすることによって、従属させることができます。これにより、同時に移動することが可能になります。

6. ジオメトリに関連付けられていない、新しく作成された材質

材質の名前が赤で表示されます。

7. オブジェクトのインスタンス名

オブジェクトのインスタンスは、複数の材質で構成されます。

リスト内の材質に Shader をドラッグ アンド ドロップすることができます。

このリストでは、>コピー/貼り付けのショートカットを使用できます。

テクスチャの追加

材質パラメータ



- 材質のパラメータを開く、または閉じます。



斜角: スライダーを使用して、材質の斜角のレベルを選択します。

滑らかさ: スライダーを使用して、材質の斜角のレベルを選択します。

材質の特性

材質の表示/非表示を選択することができます。



材質が影を投射するかどうかを選択することができます。

材質が影を反映するかどうかを選択することができます。



-  選択されている材質を基に新しい材質を作成します。

作成された材質は、材質リストの最後 (オブジェクト材質の前) に表示されます。複製の際に、材質にリンクされているテクスチャも複製されます。




- 
 選択されている材質を基に新しい空の材質を削除します。
- 
 材質の再適合を可能にします。

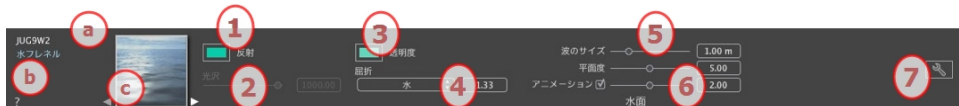
材質表示フィルター

- 
 プロジェクトの材質すべてが一覧表示されます。
- 
 プレビュー画面で見ることのできる材質のみが一覧表示されます。




 **注意:** 制約事項 - ATL 参照ファイルにおいて、名称変更あるいは再割り当てが実行されたあらゆる材質は、[\[参照ファイルの使用...\]](#) コマンドで認識されません。
 よって、材質名を識別するためにモデラーに尋ね、モデラーの許可が下りた場合、atl ファイルを更新するか、[\[参照ファイルの使用\]](#) 機能を活用することを推奨します。

リアル ウォーター SHADER



- 最初のラインには、選択された材質の名前が表示されます。その下には、シェーダーの名前が表示され、添付されている場合には選択されたテクスチャの名前も表示されます。
- 材質の名前を編集するには、名前をクリックします。「参照ファイルを使用する...」コマンドを使用するのであれば、名前を変更した素材は無視されるため、名前を変更しないでください。
- シェーダーのプレビュー。

 **注意:** 素材の矢印は、関連 Shader およびテクスチャ エディタ間を移動するのに使用されます。



1. 反射

材質の外観に、反射による効果加わります。

これは、初期カラーです。変更するには、長方形をクリックします。システム カラーピッカーが開きます。

透明色とともに使用されます 透明

2. 光沢

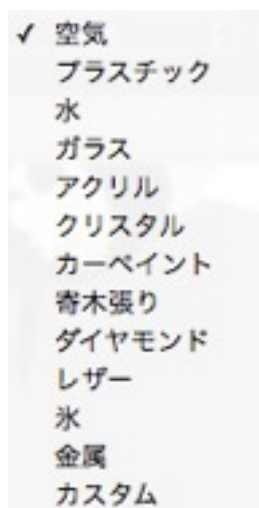
スライダーをドラッグして材質が環境を反射する度合いを設定するか、または関連するフィールドに値を入力します。

3. 透明度

これは、**透明度**の色です。変更するには、長方形をクリックします。システム カラーピッカーが開きます。色が濃くなれば、シェーダーの透明度が下がります。

4. 屈折

材質の後ろに置かれた要素の外観を任意の広がり具合に歪ませます。数字を入力、またはコンテキストメニューで希望する種類を選択します。



5. 水面

波のサイズ: カーソルをドラッグして波を調整、または関連するフィールドに値を入力します。波長の値は、0 から 500 まで表します。

平面度: 波のサイズのカーソルをドラッグするか、または関連するフィールドに 0 から 10 の値を入力します。

6. アニメーション設定

自動的に波動効果を調整することができます。これは、シーケンスアニメーションモードでのみ見ることができます。ボックスのチェックをはずすと、波動は中断されます。

波動の速度を制御することが可能になります。値の範囲は 1 ~ 3 です。



注意: Artlantis Studio のアニメーションモードでのみ有効です。

7. シェーダーの作成



ネオン光源 SHADER



1. SHADER/テクスチャ ナビゲータ

これは、材質に関連する Shader およびテクスチャのエディタ間でナビゲートするために使用されます。

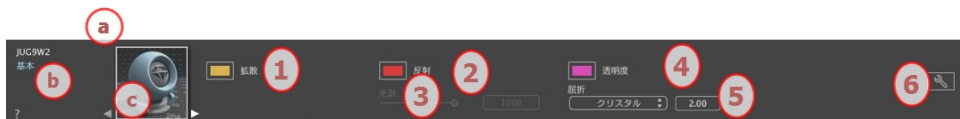
2. 光源の輝度

ルーメンの値は以下の方法で設定できます。カーソルをドラッグする、スロープをクリックして値を増加させる、ラインをクリックする、ルーメンの値を数値フィールドに入力する。システムのカラーピッカーから、クリックしてカラーを選択します。

3. シェーダーの作成



基本 SHADER



これらのシェーダーは、同じインターフェイスを持ちます。不可視、陶磁器、エキスパート、ミラー、パール、プラスチック、アルミニウム、ブロンズ、クロミウム、銅、およびステンレス。

- 最初のラインには、選択された材質の名前が表示されます。その下には、シェーダーの名前が表示され、添付されている場合には選択されたテクスチャの名前も表示されます。
- 材質の名前を編集するには、名前をクリックします。「参照ファイルを使用する...」コマンドを使用するのであれば、名前を変更した素材は無視されるため、名前を変更しないでください。
- シェーダーのプレビュー。



注意: 素材の矢印は、関連 Shader およびテクスチャ エディタ間で移動するのに使用されます。

1. 拡散カラー

これは、初期カラーです。変更するには、長方形をクリックします。システム カラーピッカーが開きます。

2. 反射

これは、**反射**の色です。変更するには、長方形をクリックします。システム カラーピッカーが開きます。色が濃くなれば、シェーダーの反射度が下がります。

3. 光沢

カーソルを使用することで、左によりプラスチック感の強い効果を与え、右に金属感を与えます。値の範囲は0 ~ 1,000 です。

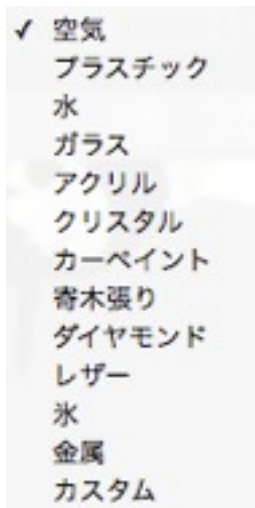


4. 透明度

これは、**透明度**の色です。変更するには、長方形をクリックします。システム カラー ピッカーが開きます。色が濃くなれば、シェーダーの透明度が下がります。

5. 屈折

材質の後ろに置かれた要素の外観を任意の広がり具合に歪ませます。数字を入力、またはコンテキストメニューで希望する種類を選択します。



6. シェーダーの作成



拡散フレネル シェーダー



- 最初のラインには、選択された材質の名前が表示されます。その下には、シェーダーの名前が表示され、添付されている場合には選択されたテクスチャの名前も表示されます。
- 材質の名前を編集するには、名前をクリックします。「参照ファイルを使用する...」コマンドを使用するのであれば、名前を変更した素材は無視されるため、名前を変更しないでください。
- シェーダーのプレビュー。



注意: 素材の矢印は、関連 Shader およびテクスチャ エディタ間を移動するのに使用されます。

1. 拡散カラー

これは、初期カラーです。変更するには、長方形をクリックします。システム カラー ピッカーが開きます。

2. 光沢



カーソルを使用することで、左によりプラスチック感の強い効果を与え、右に金属感を与えます。値の範囲は0～1,000です。

3. 反射

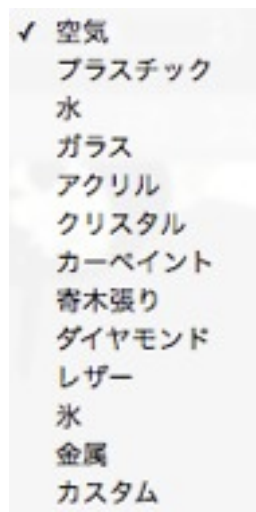
反射色および透明色間の遷移を設定します。効果は、表面に対する目標点角度による機能です。例：反射色は、材質に光沢があっても、見ることのできる状態となります。

4. 光沢

カーソルを使用することで、左によりプラスチック感の強い効果を与え、右に金属感を与えます。値の範囲は0～1,000です。

5. 屈折

材質の後ろに置かれた要素の外観を任意の広がり具合に歪ませます。数字を入力、またはコンテキストメニューで希望する種類を選択します。



6. シェーダーの作成



透明なフレネル シェーダー



- 最初のラインには、選択された材質の名前が表示されます。その下には、シェーダーの名前が表示され、添付されている場合には選択されたテクスチャの名前も表示されます。
- 材質の名前を編集するには、名前をクリックします。「参照ファイルを使用する...」コマンドを使用するのであれば、名前を変更した素材は無視されるため、名前を変更しないでください。
- シェーダーのプレビュー。



注意: 素材の矢印は、関連 Shader およびテクスチャエディタ間を移動するのに使用されます。



1. 反射

これは、**反射**の色です。変更するには、長方形をクリックします。システム カラー ピッカーが開きます。色が濃くなれば、シェーダーの反射度が下がります。

限度: [限度] の値を入力して、反射の最大距離を定義します。0 の値は、環境が無限に反射することを意味します。

2. 光沢

カーソルを使用することで、左によりプラスチック感の強い効果を与え、右に金属感を与えます。値の範囲は0 ~ 1,000 です。

3. フレネル効果

反射色および透明色間の遷移を設定します。効果は、表面に対する目標点角度による機能です。

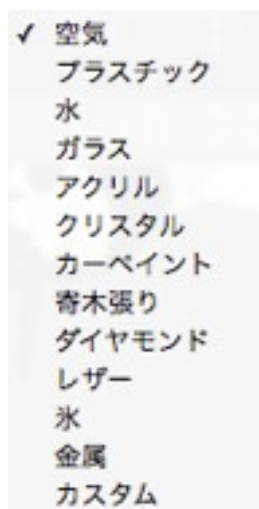
例: 反射色は、材質に光沢があっても、見ることのできる状態となります。

4. 透明度

これは、**透明度**の色です。変更するには、長方形をクリックします。システム カラー ピッカーが開きます。色が濃くなれば、シェーダーの透明度が下がります。

5. 屈折

材質の後ろに置かれた要素の外観を任意の広がり具合に歪ませます。数字を入力、またはコンテキストメニューで希望する種類を選択します。



6. 光沢の質

同一平面上に複数の表面があり、面の切れ目が存在するときに、不連続な反射を表現できます。これにより、光沢のある面における反射効果がよりリアルになります。

歪みのサイズ: 起伏の長さを決定します。関連するフィールドに値を入力します。

X/Y: 主に X 軸か Y 軸、またはその両方に起伏を向けます。スライダーで割合を変えることができます。関連するフィールドに値を入力します。

平面度: 起伏のサイズを定義します。関連するフィールドに値を入力します。

画面枠検出: チェックボックスをオンにすると、透明な面を生成する際に、ひと続きの形状の境界線が検出されます。



7. シェーダーの作成



プロシージャ SHADER

これらの Shader は、同じインターフェイスを持ちます。カーボンファイバー、小石、大理石、モザイク、舗装、れんが、鎖、エボニー、さび、日よけ、レザー、繊維、シートメタル、Bebeer、シダー、エルム、エキゾチック、マホガニー、粉末ガラス、ブラシ、アルミニ、クロムひっかき、叩いたメタル、参加金属、穴あきシート、カーペット、コーティング、ルーフタイル、ぷらんキング、ストーン、タイル、など。



- 最初のラインには、選択された材質の名前が表示されます。その下には、シェーダーの名前が表示され、添付されている場合には選択されたテクスチャの名前も表示されます。
- 材質の名前を編集するには、名前をクリックします。「参照ファイルを使用する...」コマンドを使用するのであれば、名前を変更した素材は無視されるため、名前を変更しないでください。
- シェーダーのプレビュー。



注意: 素材の矢印は、関連 Shader およびテクスチャ エディタ間を移動するのに使用されます。

1. 混合カラー

チェックボックスをオンにしてセレクタをクリックし、カラーを選択します。

2. 回転

円形カーソルを使用して軸を中心にテクスチャを回転させるか(Shift キーを押しながらクリックすると15°ずつ上昇)、または関連するフィールドに値を入力します。

Shift キーを押しながらクリックすることで、15°ずつ増加させることができます。

3. サイズ:

サイズは以下の方法で設定できます。カーソルをドラッグする、スロープをクリックして値を増加させる、ラインをクリックする、高さの値を数値フィールドに入力する。

4. 反射

スライダーをドラッグして材質が環境を反射する度合いを設定するか、または関連するフィールドに値を入力します。

5. 光沢

カーソルを使用することで、左によりプラスチック感の強い効果を与え、右に金属感を与えます。値の範囲は0 ~ 1,000 です。

6. バンプ



スライダーを使用するか、または関連するフィールドに値を入力して、材質の表面のバンプやホローをシミュレートします。

ダイオードをダブルクリックすると、効果がキャンセルされます。

7. 標準 マッピング

テクスチャで反射された要素の外観に対して歪みを与えます。スライダーを使用するか、または光沢フィールドに値を入力し、歪みをシミュレートします。

8. 透明度

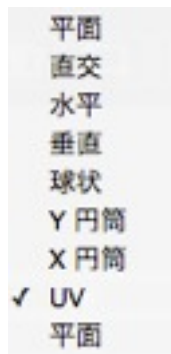
透過のレベルをテクスチャに適用するか、または関連するフィールドに値を入力します。ダイオードをクリックすると、効果がキャンセルされます。

9. 環境 :

スライダーを使用するか、または関連フィールドに値を入力します。Shader への照明効果をレトロに与えます。

10. 投影

配置する面に合わせて画像を調整します。投影に最も適した設定が自動的に選択されます。



平面: 平面に適用されます。

直交: 要素に適用されます。要素が平面で構成されている場合、テクスチャがその表面に合わせて変更されます。

水平: 水平に設定するにはシェーダーが必要です。

垂直: 要素に対して垂直に投影されます。水平部分には画像がそのまま反映されますが、垂直部分または傾斜部分はストレッチ画像となります。

球: テクスチャのサイズに応じて球形を取ります。そのため、空のスペースを残すことがあります。

Y 円筒: テクスチャは垂直な円筒の軸の周りに投影されます。

X 円筒: テクスチャは水平な円筒の軸の周りに投影されます。

UV: UV マップを管理するソフトウェアから提供される、オブジェクト上のテクスチャの座標を保持します。

惑星: 極方向に沿って要素を垂直に投影します。空きはできません。

11. シェーダーの作成




既存のシェーダーから新しいシェーダーを作成します。



ネオン透明 SHADER



- 最初のラインには、選択された材質の名前が表示されます。その下には、シェーダーの名前が表示され、添付されている場合には選択されたテクスチャの名前も表示されます。
- 材質の名前を編集するには、名前をクリックします。「参照ファイルを使用する...」コマンドを使用するのであれば、名前を変更した素材は無視されるため、名前を変更しないでください。
- シェーダーのプレビュー。

 **注意:** 素材の矢印は、関連 Shader およびテクスチャ エディタ間を移動するのに使用されます。

1. 光源の輝度

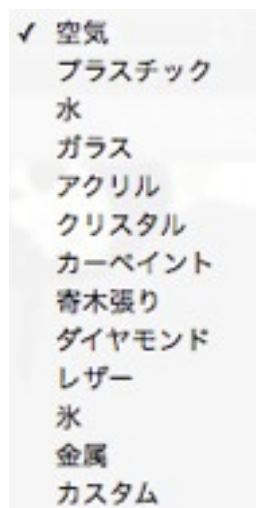
ルーメンの値は以下の方法で設定できます。カーソルをドラッグする、スロープをクリックして値を増加させる、ラインをクリックする、ルーメンの値を数値フィールドに入力する。システムのカラーピッカーから、クリックしてカラーを選択します。

2. 透明度

これは、**透明度**の色です。変更するには、長方形をクリックします。システムカラーピッカーが開きます。色が濃くなれば、シェーダーの透明度が下がります。

3. 屈折

材質の後ろに置かれた要素の外観を任意の広がり具合に歪ませます。数字を入力、またはコンテキストメニューで希望する種類を選択します。



4. 反射

これは、**反射**の色です。変更するには、長方形をクリックします。システムカラーピッカーが開きます。色が濃くなれば、シェーダーの反射度が下がります。

5. 光沢



光沢: カーソルを使用することで、左によりプラスチック感の強い効果を与え、右に金属感を与えます。値の範囲は0 ~ 1,000 です。

6. シェーダーの作成



マルチ テクスチャ シェーダー



- 最初のラインには、選択された材質の名前が表示されます。その下には、シェーダーの名前が表示され、添付されている場合には選択されたテクスチャの名前も表示されます。
- 材質の名前を編集するには、名前をクリックします。「参照ファイルを使用する...」コマンドを使用するのであれば、名前を変更した素材は無視されるため、名前を変更しないでください。
- シェーダーのプレビュー。



注意: 素材の矢印は、関連 Shader およびテクスチャ エディタ間を移動するのに使用されます。

1. 混合カラー

チェック ボックスをオンにしてセレクタをクリックし、カラーを選択します。

2. 回転

円形カーソルを使用して軸を中心にテクスチャを回転させるか(Shift キーを押しながらクリックすると15°ずつ上昇)、または関連するフィールドに値を入力します。

Shift キーを押しながらクリックすることで、15°ずつ増加させることができます。

3. サイズ:

サイズは以下の方法で設定できます。カーソルをドラッグする、スロープをクリックして値を増加させる、ラインをクリックする、高さの値を数値フィールドに入力する。

4. 反射

スライダーをドラッグして材質が環境を反射する度合いを設定するか、または関連するフィールドに値を入力します。

5. 光沢

カーソルを使用することで、左によりプラスチック感の強い効果を与え、右に金属感を与えます。値の範囲は0 ~ 1,000 です。

ダイオードをダブルクリックすると、効果がキャンセルされます。

6. 標準 マッピング

テクスチャで反射された要素の外観に対して歪みを与えます。スライダーを使用するか、または光沢フィールドに値を入力し、歪みをシミュレートします。



7. しきい値

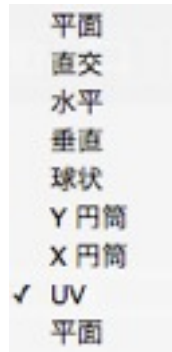
シェーダーは2つのテクスチャを使用します。しきい値カーソルにより、それぞれの影響の大きさを指定できます。値の範囲は0～1です。

遷移カーソルは、テクスチャが重なる際のシャープネスを設定します。値の範囲は0～1です。

ランダム: サイコロのアイコンをクリックすると、パターンの影響の大きさがランダムに設定されます。

8. 投影

配置する面に合わせて画像を調整します。投影に最も適した設定が自動的に選択されます。



平面: 平面に適用されます。

直交: 要素に適用されます。要素が平面で構成されている場合、テクスチャがその表面に合わせて変更されます。

水平: 水平に設定するにはシェーダーが必要です。

垂直: 要素に対して垂直に投影されます。水平部分には画像がそのまま反映されますが、垂直部分または傾斜部分はストレッチ画像となります。

球: テクスチャのサイズに応じて球形を取ります。そのため、空のスペースを残すことがあります。

Y円筒: テクスチャは垂直な円筒の軸の周りに投影されます。

X円筒: テクスチャは水平な円筒の軸の周りに投影されます。

UV: UV マップを管理するソフトウェアから提供される、オブジェクト上のテクスチャの座標を保持します。

惑星: 極方向に沿って要素を垂直に投影します。空きはできません。

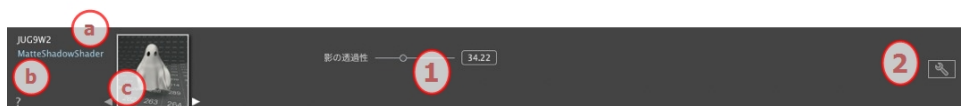
9. シェーダーの作成



既存のシェーダーから新しいシェーダーを作成します。

マット シャドー

画像背景と結合されている場合に役立ちます。透明な材質が、モデルから投影される影を受けられるようになります。





- 最初のラインには、選択された材質の名前が表示されます。その下には、シェーダーの名前が表示され、添付されている場合には選択されたテクスチャの名前も表示されます。
- 材質の名前を編集するには、名前をクリックします。「参照ファイルを使用する...」コマンドを使用するのであれば、名前を変更した素材は無視されるため、名前を変更しないでください。
- シェーダーのプレビュー。



注意: 素材の矢印は、関連 Shader およびテクスチャ エディタ間を移動するのに使用されます。

1. 透明度

カーソルを使用するか、フィールドを編集して透明度の度合いを設定します。値の範囲は、不透過 0～完全透過 100 です。

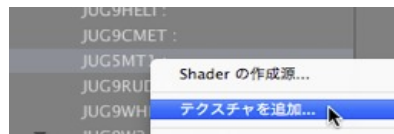
2. シェーダーの作成



テクスチャの追加

テクスチャは、材質にインポートされる画像またはシーケンスです。材質には、1 つまたは複数のテクスチャを適用することができます。

テクスチャの適用は、次のいずれかの方法で行われます。



- 材質の名前を右クリックし、[テクスチャを追加...] オプションを選択します。
- プレビュー モード内またはリスト内の材質に、カタログからテクスチャのサムネイルをドラッグアンドドロップします。
- プレビュー画面内またはリスト内の材質に、ハード ディスクの場所からテクスチャをドラッグアンドドロップします。

テクスチャの削除は、次のいずれかの方法で行われます。

- [背景を削除] キーを使用します。
- テクスチャの名前を右クリックし、ポップアップメニューで [削除] を選択します。

テクスチャマッピング



1. Shader/テクスチャ ナビゲータ

これは、材質に関連する Shader およびテクスチャのエディタ間でナビゲートするために使用されます。

2. プレビュー

選択したテクスチャのサムネイルを表示します。青い十字は、テクスチャのアンカー ポイントを示しています。画像をクリックすると、このポイントの位置が移動します。



3. 混合カラー

チェックボックスをオンにしてセレクタをクリックし、カラーを選択します。

4. 回転

円形カーソルを使用して軸を中心にテクスチャを回転させるか(Shift キーを押しながらクリックすると15°ずつ上昇)、または関連するフィールドに値を入力します。

5. スケール


スライダーを使用して、テクスチャのスケールが現在のサイズの50 ~ 200%になるように変更します。または、関連するフィールドに値を入力します。

6. 大きさ - スペース

- [大きさ...] をクリックし、パレットを開きます。



- a. 幅/高さ

テクスチャのサイズを入力します。  をクリックすると、縦横比を保持します。もう一度クリックすると、縦横比の保持がキャンセルされます。

- b. 水平間隔/垂直間隔

テクスチャの反復に使用します。反復されるテクスチャの間に入れる空間のサイズを定義します。

H あるいは V についての間隔値を入力します。  をクリックすると、縦横比を保持します。もう一度クリックすると、縦横比の保持がキャンセルされます。

- c. 水平反転または垂直反転、あるいはその両方

水平または垂直、あるいはその両方の軸に従って、テクスチャを複製します。

- d. 水平反転または垂直反転、あるいはその両方

個々の反復を、水平または垂直、あるいはその両方について反転します。

- e. 反転:

テクスチャを水平または垂直に反転させます。2種類の繰り返しの反転オプションがあります。

- f. ボタン 

材質の表面を最大限に覆うように、水平、垂直、またはその両方でテクスチャを自動的に調整します。

7. 反射

スライダーを移動して反射の度合いを調整するか、または関連するフィールドに値を入力します。ダイオードが赤の場合、テクスチャは環境を反射します。

- 赤のダイオードをダブルクリックすると、効果がキャンセルされます。

8. 明るさ - バンプ

スライダーを使用するか、または光沢フィールドに値を入力します。



スライダーを使用するか、または関連するフィールドに値を入力して、材質の表面のバンプやホローを画像に含まれているグレーレベルからシミュレートします。

- ダイオードをダブルクリックすると、効果がキャンセルされます。

9. 透明度

透過のレベルをテクスチャに適用するか、または関連するフィールドに値を入力します。ダイオードをクリックすると、効果がキャンセルされます。

アルファチャンネルを使用: チェックボックスをクリックして、アルファチャンネルの透明度を有効にします。

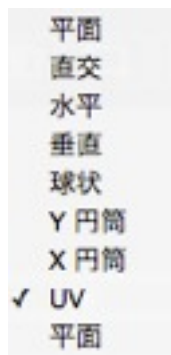
透明色の使用: セレクタをクリックして透過カラーを選択します。チェックボックスをクリックして、有効にします。

10. 環境:

スライダーを使用するか、または関連フィールドに値を入力します。

11. 投影

配置する面に合わせて画像を調整します。投影に最も適した設定が自動的に選択されます。



平面: 平面に適用されます。

直交: 要素に適用されます。要素が平面で構成されている場合、テクスチャがその表面に合わせて変更されます。

水平: 水平に設定するにはシェーダーが必要です。

垂直: 要素に対して垂直に投影されます。水平部分には画像がそのまま反映されますが、垂直部分または傾斜部分はストレッチ画像となります。

球: テクスチャのサイズに応じて球形を取ります。そのため、空のスペースを残すことがあります。

Y円筒: テクスチャは垂直な円筒の軸の周りに投影されます。

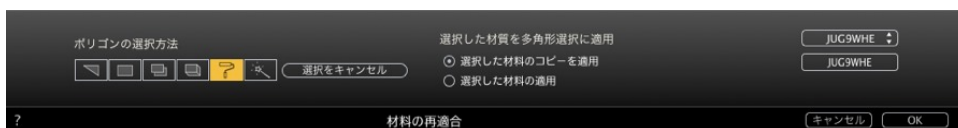
X円筒: テクスチャは水平な円筒の軸の周りに投影されます。

UV: UV マップを管理するソフトウェアから提供される、オブジェクト上のテクスチャの座標を保持します。

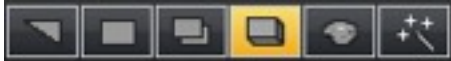
感星: 極方向に沿って要素を垂直に投影します。空きはできません。

材質の再適合

材質リストで、材質を再適業させるために、ツールをクリックし、 ダイアログを開きます。





ドロップダウン メニューから  左から右: 三角形、平面、平行な面、オブジェクト、材質、オブジェクト ウィザードのいずれかの選択の種類を選択します。

1. プレビュー ウィンドウ

- 新しい材質の再割り当てを行う要素をクリックします。

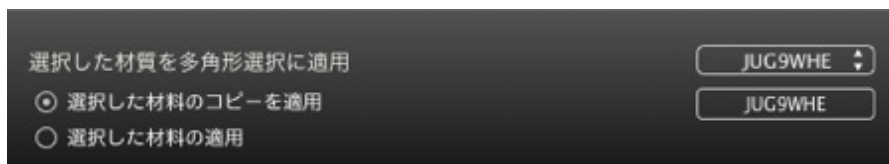


注意: [選択をキャンセルする] ボタンをクリックし、現在の選択を削除します。

2. 選択した材質を多角形選択に適用

次の2つのオプションがあります。

- 選択した材料のコピーを適用。



ドロップダウン メニューで、既存の材質を選択し、新しい材質にアタッチします。ドロップダウン メニューの下で、新しい材質の名前を編集することができます。デフォルトで、名前はオリジナルの名前と同じになっています。

- 選択した材料の適用:

検証されると、新しい材質は現在のリストの下に表示されます。



注意: 「参照ファイルを使用する...」コマンドを使用する場合、すべての再割り当てした材質は失われます。



注意: オブジェクトを構成する要素は選択できません。



注意: ファイル > 参照ファイルを使用する コマンドは、再割り当てした材質または名前を変更した材質を無視します。

例: メッシュ単位の材質の分割

クリックされた材質またはテクスチャの名前に応じたポップアップ メニューです。



材質

- 材質の名前を右クリックすると、次のポップアップメニューが表示されます。



Shader の作成

Shader を作成 ダイアログを開きます。



選択されている材質にテクスチャを追加します。TGA、JPEG、BMP、PICT、PNG、TIFF、EPIX、Photoshop、MOV、AVI、MPG ファイルを選択することができます。

選択されている材質、または材質にリンクされているテクスチャを削除します。材質がジオメトリに関連付けられていない場合に有効です。

ショートカット: Back キーを押します。

すべてのインスタンスに適用

1 つのオブジェクトで変更した材質を、シーン内の同一素材のオブジェクトすべてに適用します。

デフォルトにリセット

元の材質をオブジェクトに適用します。

テクスチャの追加...

ダイアログボックスが表示され、TGA、JPEG、BMP、PNG、PICT、Photoshop ファイルのいずれかのファイルを選択することができます。

同じ名前の材質をマージ

同じ名前の材質は、選択されている材質によって置き換えられます。

同じシェーダーの材質を結合

名前は異なるが同じ Shader の材質は、同じ名前でもグループ化されます。



頂点のマージ

ポリゴンの重なった点を、この材質を使用してマージします。

(重なった点がマージされていないためにモデルオブジェクトの出来ばえが不自然になることがないようにします。また、ポリゴンを滑らかにします)。

垂直面の表示

ジオメトリの垂直面を表示する。

垂直面の反転

選択された材質の垂直面を反転します。

可視

- このチェックを外すと、材質が表示されなくなります。

影を投射

- これをチェックすると、他の要素上に材質の影が投射されます。

影を反映

- これをチェックすると、他の要素から投射された影が材質に反映されます。

使用されていない材質の ID をすべて削除

ジオメトリに影響を与えない材質を消去します。

削除

選択されている材質を削除します。

メッシュ単位の材質の分割

適用された材質から、コマンドは、材質リストで見つかるメッシュと同じ数の材質を作成します。



例: 材質を以下で分割します。



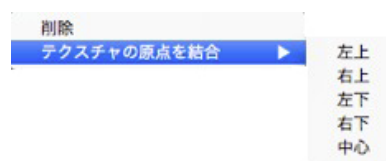
注意: 材質は、元のモデルからは削除されません。



注意: ファイル > 参照ファイルを使用するコマンドは、再割り当てした材質または名前を変更した材質を無視します。

テクスチャ

- テクスチャの名前を右クリックすると、次のポップアップメニューが表示されます。



削除

関連テクスチャを削除します。

テクスチャの原点を結合

左上、右上、左下、右下、および中央。

テクスチャのアンカーポイントを設定します。プレビューモードでは、元の値が黒い十字で示されます。

サムネイルビューでは、アンカーポイントは青い十字で示されます。

このページは意図的に空白にしています。

オブジェクト インスペクタ

次のいずれかから、オブジェクトを選択します。

- [オブジェクトのリスト](#)
- [プレビュー ウィンドウ](#)
- [2D ビュー ウィンドウ](#)

インスペクタ パレットに情報が表示されます。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

位置	218
通常	218
パス上の方向	218
X、Y パスの方向のみ	219
オブジェクトのアニメーション:	219
オブジェクト インスペクタ - 選択されたレイヤー	219
シーン情報および編集	220
シーンからオブジェクトを作成	223
オブジェクトの作成	224
位置	225
通常	225
パス上の方向	226
X、Y パスの方向のみ	226
オブジェクトのアニメーション:	226
オブジェクト リスト	226
リストの内容を表示するには、階層またはレイヤーという2つの方法があります。	226
その他	228
オブジェクトのポップアップ メニュー	228
視点ビュー インスペクタの座標:	230
レイヤーのポップアップ メニュー	230
オブジェクトのインスタンス化	232
オブジェクトのインスタンス化	232
依存関係の削除	232
オブジェクト インスペクタ - ビルボード	232
2種類のビルボード	232
オブジェクト インスペクタ - 光源	234
オブジェクトのアニメーション:	235
オブジェクト インスペクタ - 3D 植物	235
オブジェクトのアニメーション:	237
オブジェクト インスペクタ - 3D アニメーション化された人物	237
オブジェクトのアニメーション:	238



オブジェクトインスペクタ - 静止して立っている 3D 人物	238
オブジェクトのアニメーション:	240



1. プレビュー サムネイル

- 現在のオブジェクトのサムネイルが表示されます。編集するには、名前をダブルクリックします。

2. シェーダーの編集...

- 編集する材質をリストから選択します。オブジェクトインスペクタが[シェーダー]モードに切り替わります。

3. 寸法

- 長さ、幅、高さの設定を変更します。
- 比率を保持するには、チェーンをクリックします。

4. 座標

位置

- オブジェクトのアンカーポイントの X、Y、Z 座標を指定します。新しい値を入力すると、位置が再定義されます。
- 南京錠のアイコンをクリックし、座標をロックまたはロックを解除します。



注意: 1つの.aofファイルについて、デフォルトのアンカーポイントは2Dビューで変更できません。

5. 回転

- 円形カーソルは、オブジェクトを、x、y、z 方向に回転させるのに使用します。Shift キーを押しながらカーソルをクリックしてドラッグすると、15°ごとの移動になります。

6. アニメーションのパラメータ

オブジェクトの位置: 3つのオプション

通常

オブジェクトは常に、開始位置の向きと同じ方向に移動します(例: オブジェクトのパスに関係なく、ベクトルの向きが一定)。

パス上の方向

オブジェクトはパス上の方向で x、y、および z 軸の空間を移動します(例: 飛行機の宙返り)。



X、Y パスの方向のみ

オブジェクトはパス上の方向で x、y、z 軸の空間を移動しますが、常に地面に平行になるように保たれます。(例: フリスビーのように)

注意: タイムラインを使用すると、1 つのシーケンスでオブジェクトの動作を複数回変更できます。

オブジェクトのアニメーション :

注意: シーン情報の編集 - 元の動きのような、モデルおよび座標の再レンダリングなどは、シーン情報を介してアクセスできます。

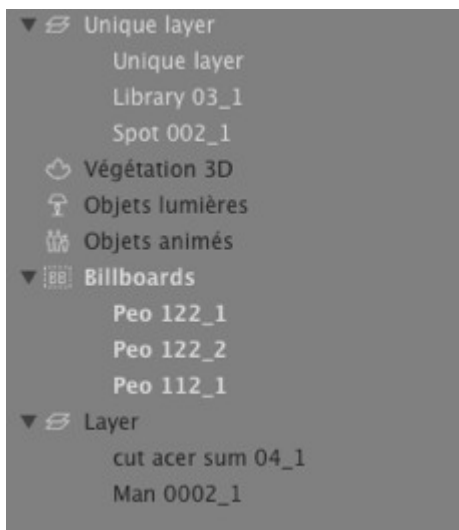
See "タイムライン ウィンドウ" on page 120

See "アニメーション化できるオブジェクト パラメータ" on page 337

オブジェクト インспекタ - 選択されたレイヤー

次のいずれかから、オブジェクトを選択します。

- オブジェクトのリスト
- プレビュー ウィンドウ
- 2D ビュー ウィンドウ



リストでレイヤーが選択されている場合



1. レイヤー

現在のレイヤーの名前を表示します。1 つを超えるレイヤーが選択されている場合、名前は表示されません。



2. SHADER

クリックすると、シェーダー インспекタが表示されます。

3. 統計

リストで選択されているレイヤーに含まれる三角形および長方形の数を表示します。1つを超えるレイヤーが選択されている場合、統計は表示されません。

4. レイヤータイプ

黄色いアイコンは、現在のレイヤー タイプを表示します。

なし

デフォルトでは、シーンにドラッグアンドドロップしたコンポーネントは、名前が黒で表示されているレイヤーに保存されます。このタイプのコンポーネントが、特定のオブジェクト、3D プラント、Billboard、光源をもつオブジェクト、またはアニメーション化されたオブジェクトレイヤーに関連づけられている場合を除きます。

オブジェクトをプレビュー画面にドラッグアンドドロップすると、レイヤーに自動的に保存されます。これは、これらのオブジェクトの宛先レイヤーをあらかじめ指定した場合に可能です。

ただし、特定のタイプのオブジェクトを特定のレイヤーに自動的に関連付けることができます。

特定のタイプのコンポーネントを含む特定のレイヤーを定義するには、新しいレイヤーをリストまたは選択した既存のレイヤー中に作成し、次に[レイヤータイプ]でレイヤーのタイプを選択する必要があります。

いかなるレイヤーでも選択することができます。リスト中では、関連するマークがレイヤー アイコンに割り当てられます。



例: 新しいレイヤーを作成します。レイヤー タイプで、オブジェクトをクリックします。ドラッグアンドドロップしたすべてのコンポーネント(オブジェクト)は、自動的にこのレイヤーに保存されます。

5. アクティブなビュー

ポップアップメニューで、希望する視点をアクティブにすると、表示されます。

有効にする

選択したレイヤーに応じて、このレイヤーを見ることのできる視点のみリストで表示されます。ポップアップメニューでビューの名前を選択すると、インスペクタを変更せずにビューが有効化されます。

6. デフォルトを作る

- [デフォルトに設定] ボタンをクリックすると、シーンにドラッグアンドドロップしたオブジェクトまたは、レイヤーに保存されているシーンから作成したオブジェクトについて、選択したレイヤーがデフォルトのレイヤーになります。

7. 現在のビューで非表示 / 現在の視点で表示

有効な視点で必要な項目が表示されます。利点: 表示内容およびレンダリングが改善されます。

シーン情報および編集

ナビゲーション ツールバーを使用し、シーン全体に関連するデータにアクセスします。





または **Ctrl - i**



1. 統計

- シーンを構成する三角形の数
- オブジェクトと以下を構成する三角形の数 (オブジェクトの数)
- レイヤーの数
- 光源の数
- プロパティの数

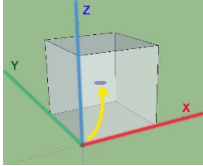
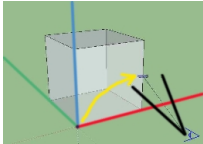
2. シーンの編集


a. 原点の設定

アンカーポイントの原点を平行移動させ、シーンがもつ新しい原点の位置を選択します。

オブジェクトのエントリーポイント (青い球形) を決定します。	シーンの原点を表示します。
中心 X、Y および下端	
中心 X、Y および上端	



オブジェクトのエントリーポイント (青い球形) を決定します。	シーンの原点を表示します。
中心 X、Y	
カメラ目標点	

 **注意:** 1つの.aojファイルについて、デフォルトのアンカーポイントは2Dビューで変更できます。

b. シーンサイズ

サイズの変更

ジオメトリ、オブジェクト、カメラ、光源などのサイズを変更します。Shader とテクスチャのサイズには影響しません。

寸法を編集する際、比率は維持されます。

c. 座標

位置: 数値フィールドで値を入力し、シーンの原点を移動させます。

回転: X、Y、および Z 軸に基づき、シーンを回転させます。

アンカーポイントのセットアップ

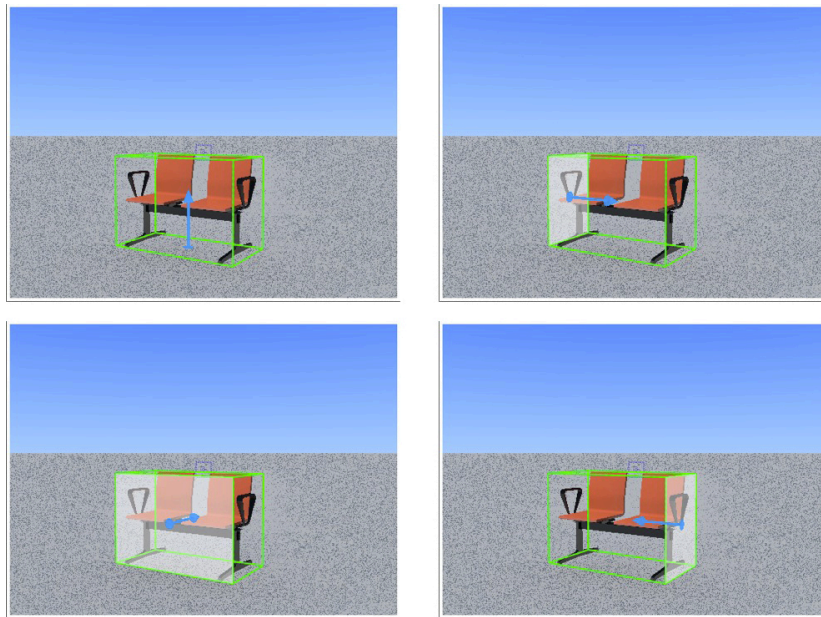
シーンあるいはオブジェクトのグローバルボックス上の垂直ベクトルの位置を再定義できます。



プレビューにおいて、オブジェクトは緑の境界ボックス内に含まれます。青の垂直ベクトルは、ボックスの1面に垂直です。



境界ボックス上で垂直線の位置を再定義するには、矢印をクリックします。



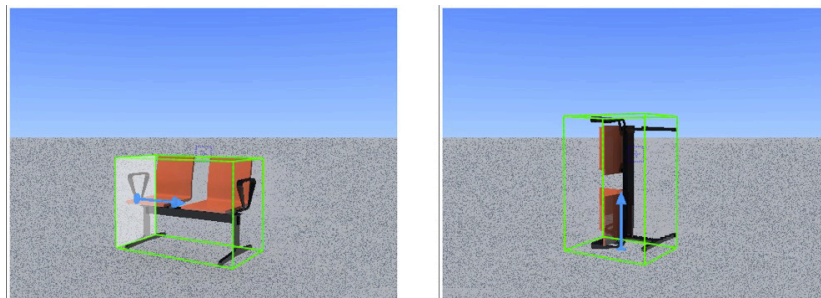
従って、デフォルトでは、オブジェクトは支えに対して垂直な垂直面でシーン内にセットされます。



ファイルが保存されていた場合、垂直ベクトルをリセットします。



チェック ボタンをクリックすると、垂直線の新たな位置に応じてオブジェクトの新しい位置が設定されます。その後、有効化します。



ファイルが保存された場合のみ、変更が反映されます。



注意: ダイアログを閉じた後、変更を維持するにはファイルを保存する必要があります。



注意: シーンが既にオブジェクトを含んでいる場合、コマンドは利用不可です。

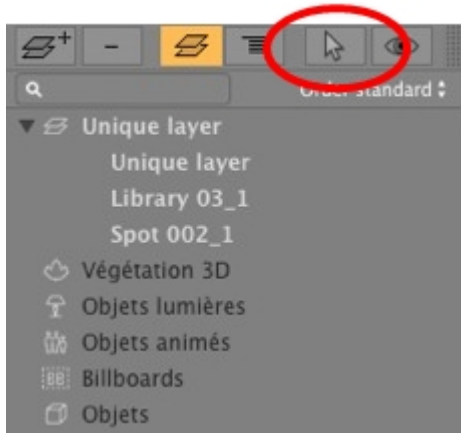
シーンからオブジェクトを作成

プレビュー ウィンドウで選択されたジオメトリを使用

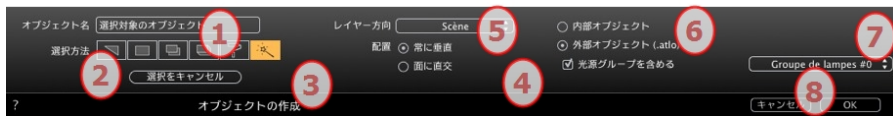


オブジェクトの作成

- オブジェクト リストの選択矢印を有効化します。



- インスペクタが表示されます。



1. オブジェクト名

- オブジェクトの名前を入力します。

2. 選択方法

- 選択の種類を選択: 三角形、平面、平行な面、オブジェクト、材質、またはオブジェクト ウィザードから。
- プレビュー ウィンドウで、オブジェクトを構成する要素をクリックします。

注意: 他のオブジェクトで既に使用されている要素からオブジェクトを作成することはできません。

3. オブジェクト配置

面に対して、常に垂直 (ポストの場合) または直交 (坂の上に置かれた車の場合)

4. レイヤー方向

新規オブジェクト用のレイヤーを選択します。

5. 内部オブジェクト / 外部オブジェクト (.atlo) の作成

オブジェクトは、現在の atl プロジェクトまたはオブジェクトが保存されているフォルダーでのみ使用することができ、すべてのプロジェクトと使用することができます。

6. 光源グループを含める

1 つの光源グループが選択され、オブジェクトと共に保存することができます。

7. 確定/キャンセル

注意: 外部オブジェクトを作成するというオプションを確定すると、保存先を選択するダイアログが表示されます。

注意: 1 つの .aof ファイルについて、デフォルトのアンカーポイントは 2D ビューで変更できます。

注意: オブジェクトの構成に使用されるジオメトリは、オブジェクトに変換された後は消滅します。



注意: [参照ファイルを使用する...] を使用することで、以下の場合を除き、レイヤーの制御を維持します。
Arlantis において:
 - レイヤーに含まれる CAD またはモデラー ソフトウェアのジオメトリは、別のレイヤーに移動しました。
 - レイヤーに含まれるレイヤーおよびジオメトリの名前は変更されました。
CAD またはモデラー ソフトウェアにおいて:
 - レイヤーは、名前が変更または削除されました。



1. プレビュー サムネイル

- 現在のオブジェクトのサムネイルが表示されます。編集するには、名前をダブルクリックします。

2. シェーダーの編集 ...

- 編集する材質をリストから選択します。オブジェクト インスペクタが [シェーダー] モードに切り替わります。

3. 寸法

- 長さ、幅、高さの設定を変更します。
- 比率を保持するには、チェーンをクリックします。

4. 座標

位置

- オブジェクトのアンカーポイントの X、Y、Z 座標を指定します。新しい値を入力すると、位置が再定義されます。
- 南京錠のアイコンをクリックし、座標をロックまたはロックを解除します。

注意: 1つの.aofファイルについて、デフォルトのアンカーポイントは 2Dビューで変更できます。

5. 回転

- 円形カーソルは、オブジェクトを、x、y、z 方向に回転させるのに使用します。Shift キーを押しながらカーソルをクリックしてドラッグすると、15°ごとの移動になります。

6. アニメーションのパラメータ

オブジェクトの位置: 3つのオプション

通常

オブジェクトは常に、開始位置の向きと同じ方向に移動します(例: オブジェクトのパスに関係なく、ベクトルの向きが一定)。



パス上の方向

オブジェクトはパス上の方向で x、y、および z 軸の空間を移動します(例: 飛行機の宙返り)。

X、Y パスの方向のみ

オブジェクトはパス上の方向で x、y、z 軸の空間を移動しますが、常に地面に平行になるように保たれます。(例: フリスビーのように)

注意: タイムラインを使用すると、1つのシーケンスでオブジェクトの動作を複数回変更できます。

オブジェクトのアニメーション :

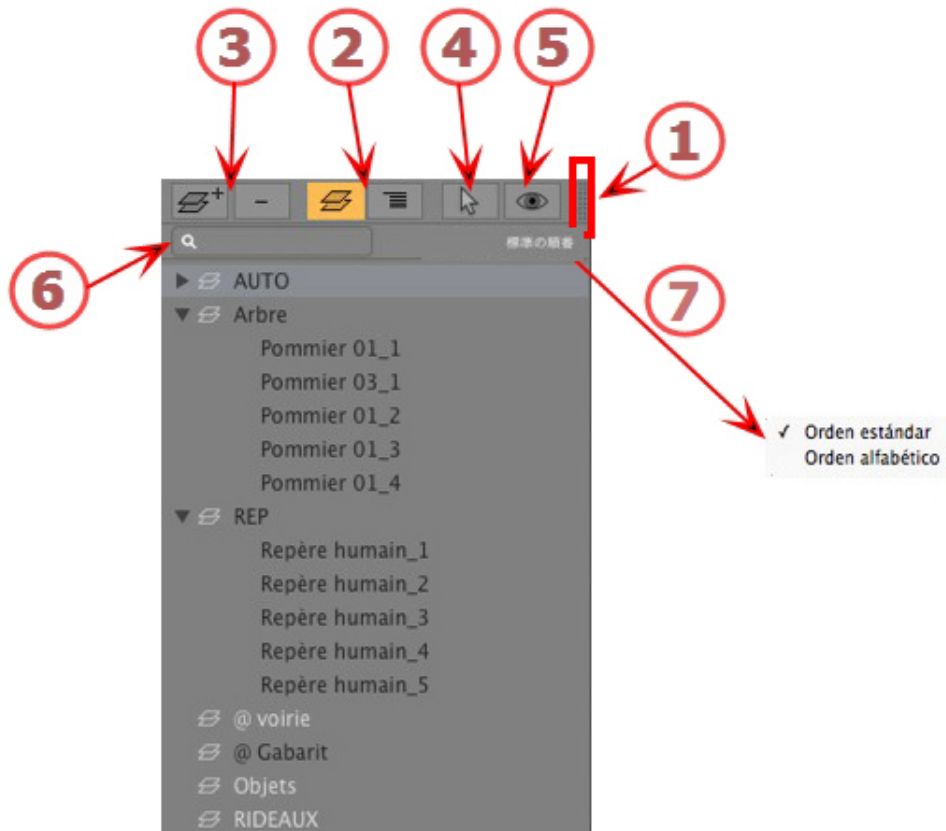
注意: シーン情報の編集 - 元の動きのような、モデルおよび座標の再レンダリングなどは、シーン情報を介してアクセスできます。

See "タイムライン ウィンドウ" on page 120

See "アニメーション化できるオブジェクト パラメータ" on page 337

オブジェクト リスト

リストの内容を表示するには、階層またはレイヤーという 2 つの方法があります。



1. アクセスをリスト

既定では、マウスが Artlantis 画面の左側にカーソルを移動させることでリストが開き、リスト外へカーソルが移動すると自動で閉じるようになっています。リストの右上の端で、アイコンをクリックすることで、リストを開いたままにでき、もう一度クリックすることで、自動最小化機能が適用されます。



2. 階層別/レイヤー別

レイヤー別 

レイヤー別のシーンのジオメトリと、それらに関連付けられているオブジェクトがリスト表示されます。シーンに関連するオブジェクトをレイヤー順に表示することができます。

階層別 

シーンの要素と、それらに関連付けられているオブジェクトがリスト表示されます。シーンを構成する要素をビューから選択し、それらを編集することができます。

3. レイヤーまたはオブジェクトの複製/削除

複製

- リスト内の選択により、+ アイコンをクリックしたときの動作は変化します。レイヤーであれば、オブジェクトを含むレイヤーを複製します。オブジェクトであれば、オブジェクト自身が複製されます。複製された要素は、最後に表示されます。

削除

- アイコンをクリックすると、選択されている項目、レイヤー、またはオブジェクトを削除します。選択したオブジェクトを削除することで、依存関係にあるものすべても削除します。



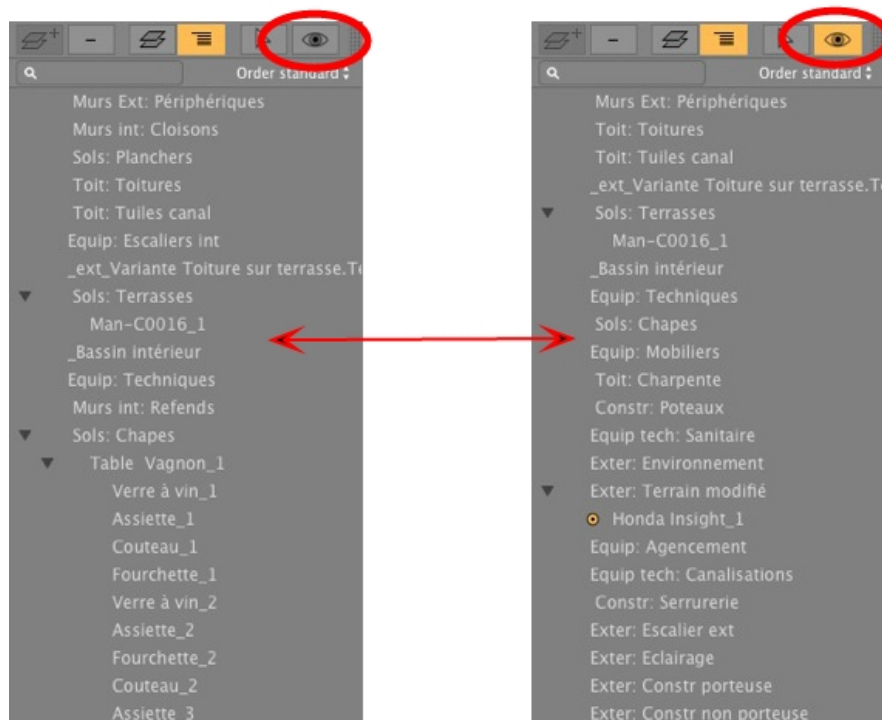
ショートカット: 選択します。そして、BackSpace キーを押します。

4. オブジェクトの作成

オブジェクトは、シーンのジオメトリを使用して作成することができます。

5. フィルター表示

現在の視点にある可視オブジェクトのみ表示します。



6. サーチ

フィールドに入力すると、関連するオブジェクトのみが表示されます。

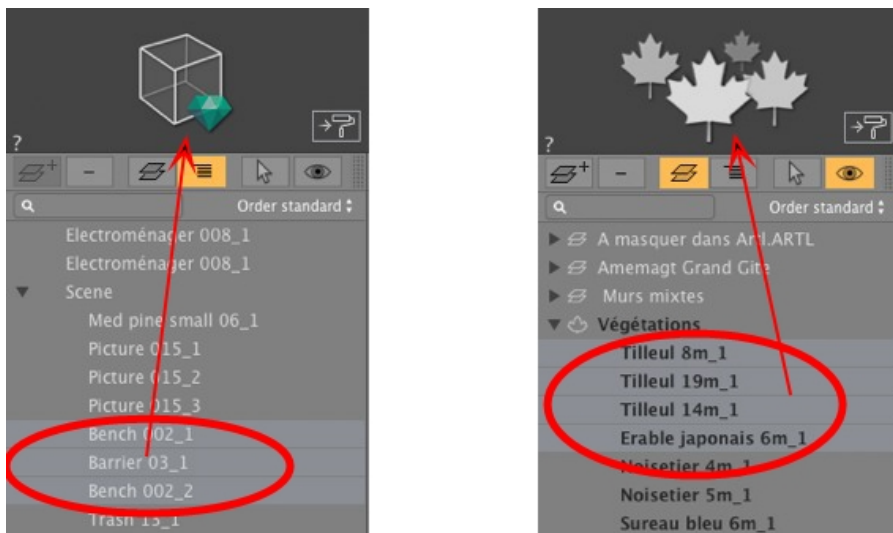
7. リストの整理



ポップアップメニューから、[標準でソート]、あるいは、[アルファベット順でソート]を選択します。

その他

- オブジェクトをダブルクリックし、名前を変更します。位置/オブジェクトのアタッチメントは、階層でドラッグアンドドロップすることで変更することができます。
オブジェクトを階層化することができます。これにより、親オブジェクトを移動することによってオブジェクトのグループを移動することができます。
- 以下の方法で複数選択することができます。Ctrl + クリック。




インスペクターでは、複数選択したオブジェクトの座標、無期、および大きさを同時に編集することができます。

複数の選択は、影付きアイコンと、数値フィールドのドットで示されます。

パラメータを変更する際は、選択されているすべての光源のパラメータが変更されます。

左側には一般的なオブジェクトについての複数のセレクションが表示され、右側にはプラントについての複数のセレクションが表示されます。インスペクターは、セレクションの種類を反映します。

 **注意:** オブジェクト リストでも、削除、元に戻す、やり直しのコマンドが利用できます。

オブジェクトのポップアップメニュー

階層別またはレイヤー別



- オブジェクトの名前を右クリックします。



複製

- オブジェクトのコピーを作成します。



注意: オブジェクトは、オブジェクトをドラッグする際に **Alt** キーを押し続けることで、プレビュー画面で複製することができます。

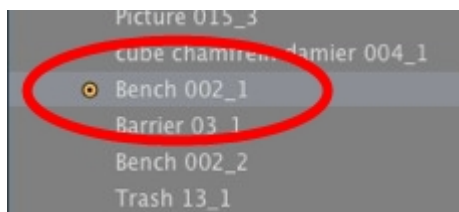
削除

オブジェクトが削除されます。

目標点として設定 / 目標点として設定の解除

カメラまたは光源に対する目標点として使用するオブジェクトを有効にします。オブジェクト インスペクタで設定した後、目標点のメニューでオブジェクトを選択することで、カメラまたは光源インスペクタでオブジェクトを使用することができます。

リスト内で目標点として設定した場合、赤い目標点が表示されます。



- 視点インスペクタの座標で、目標点のオブジェクトをドロップダウンメニューから選択します。目標点を選択します。

元のサイズに戻す

パラメーターはデフォルトに戻ります。



重力の適用

オブジェクトのアンカーポイントは、最も近い表面の真下で縦に投影されます。

サポートに従う

オブジェクトのアンカーポイントは、最も近い面の垂直方向の反対方向へ投射されます。

表示 / 非表示

オブジェクトまたはオブジェクトのグループを表示・ひじ表示することができます。

独立材質の使用

チェックされている場合：現在のインスタンスを独立させ、その材質を変更しても他の類似インスタンスに影響を及ぼさないようにします。

チェックされていない場合：オブジェクトのデフォルト材質を使用します。

材質をすべての類似オブジェクトに適用

インスタンスが独立な場合に、その材質をすべての類似インスタンスに適用します。

カタログ材質へリセット

元の材質へリセット

次の場所へ移動

現在のレイヤーから別のレイヤーにオブジェクトを移動させます。

インスタンス マテリアルの使用

デフォルトでは、同一オブジェクトをカタログからシーンへとドラッグアンドドロップし、1つのオブジェクトの色を変更すると、全てのオブジェクトに影響します。インスタンス マテリアルの使用により、このオブジェクトの材質をユニークにレンダリングできます。

インスタンス プロパティを定義プロパティに適用

[インスタンス マテリアルの使用] コマンドが、あるオブジェクトに適用された場合、当該オブジェクトに対して [インスタンス プロパティを定義プロパティに適用] を実行すると、同一の材質が他のすべてのインスタンスに適用されます。

視点ビュー インспекタの座標：



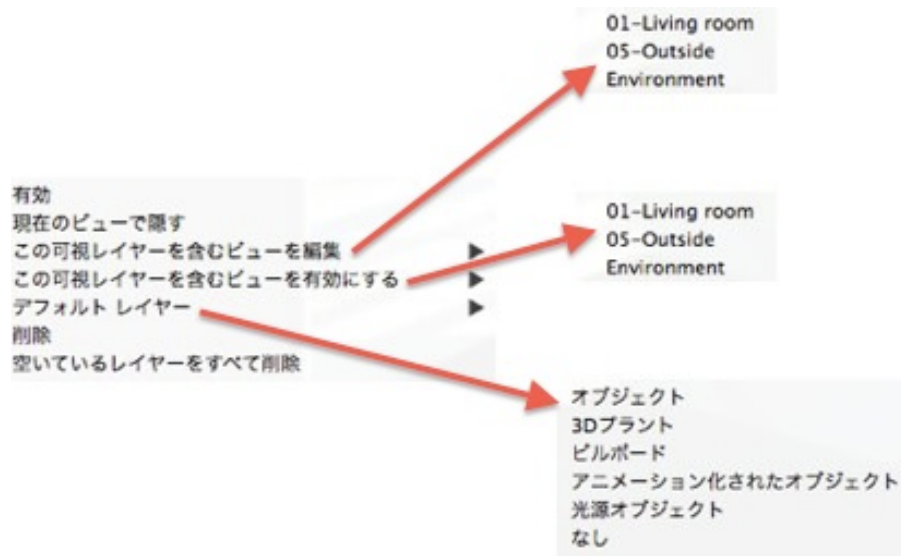
- 選択されているオブジェクトは、上記のコンテキストメニューを使用し、作成されたものです。

レイヤーのポップアップメニュー

レイヤー別のみ



- レイヤーの名前を右クリックします。



デフォルト

このレイヤーをデフォルトのレイヤーとして定義します。

現在のビューでの非表示/非表示

現在のビューでレイヤーを可視/不可視にレンダリングします。

この可視レイヤーを含むビューを編集

インスペクタは、視点の切り替えを表示します。

この可視レイヤーを含むビューをアクティブ化

インスペクターを変更せずに現在の視点を表示します。

デフォルト レイヤー

レイヤー カテゴリの 1 つを選択: オブジェクト、3D 植物、ビルボード、アニメーション化されたオブジェクト、光源オブジェクト。

削除

現在のレイヤーを削除すると、以下のダイアログが表示され、内容の移動または削除を行うことができます。



空いているレイヤーをすべて削除

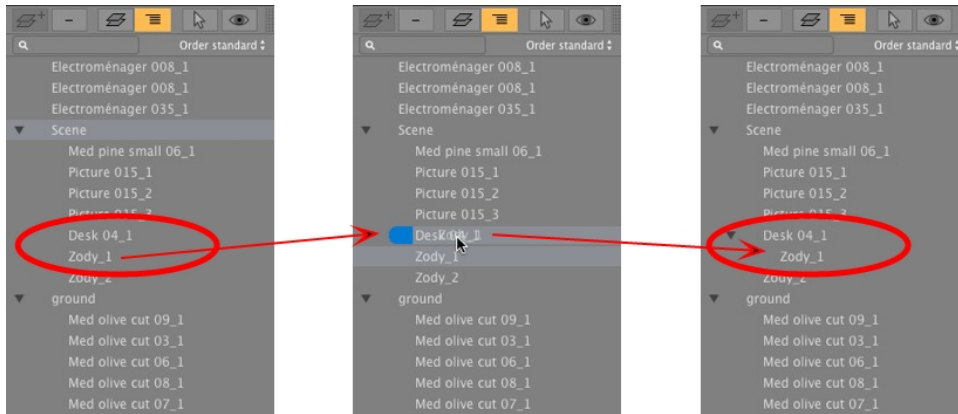
ジオメトリを含まないレイヤーを削除します。



オブジェクトのインスタンス化

原理 - 2つのオブジェクト: 1つはテーブル、もう1つは花瓶。花瓶はテーブルの上に置かれています。テーブルを移動すると、花瓶もそれに合わせて動きます。

オブジェクトのインスタンス化



ドラッグアンドドロップを使用します。

- プレビュー モードで、他のオブジェクトへ。
- リストでは、オブジェクトの名前にドラッグアンドドロップします。
- リストでは、インスタンス化されたオブジェクトは参照オブジェクトの右下にずれて表示されます。

注意: インスタンスされたオブジェクトは、ヒエラルキーによりリストを表示した時にのみ表示されます。

依存関係の削除

- 依存しているオブジェクトをドラッグし、リストの最上部にある [モデル] 名の上にドロップします。

注意: インスタンス化のレベルは無制限です。

オブジェクト インспекタ - ビルボード

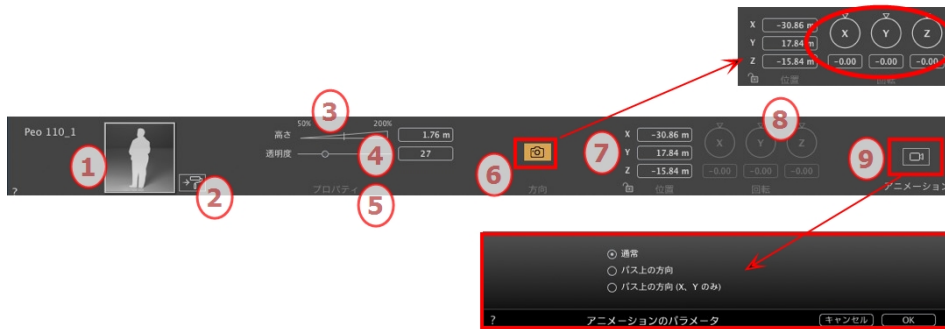
次のいずれかから、オブジェクトを選択します。

- オブジェクトのリスト
- プレビュー ウィンドウ
- 2D ビュー ウィンドウ

インспекタ パレットに情報が表示されます。

2 種類のビルボード

- 地面に対して垂直 (例: 人物や植物)
- 対象の表面に対して水平 (例: ピクトグラム)



1. プレビュー サムネイル

現在のオブジェクトのサムネイルが表示されます。編集するには、名前をダブルクリックします。プレビューの右側では、ボタンを使用することで、水平反転あるいは垂直反転を調整することができます。

2. シェーダーの編集...

クリックすると、シェーダー インспекタが表示されます。

3. 高さ

サイズは以下の方法で設定できます。カーソルをドラッグする、スロープをクリックして値を増加させる、ラインをクリックする、高さの値を数値フィールドに入力する。

4. 透明度

希望する透明度に応じて、透明度を増減して植物オブジェクトをレンダリングします。値の範囲は0～100です。0の場合は不透明です。

5. カラー

可能な場合には、ビルボードの色を選択します。

6. カメラに向ける

アイコンをクリックすると、ビルボードが常に現在のカメラを向くように制限します。

7. 座標

位置

- オブジェクトのアンカーポイントの X、Y、Z 座標を指定します。新しい値を入力すると、位置が再定義されます。
- 南京錠のアイコンをクリックすると、座標の固定 / 固定解除が行えます。



注意: 1つの.aofファイルについて、デフォルトのアンカーポイントは 2Dビューで変更できます。

8. 回転

円形カーソルは、オブジェクトを、x、y、z 方向に回転させるのに使用します。Shift キーを押しながらカーソルをクリックしてドラッグすると、15°ごとの移動になります。

9. アニメーションのパラメータ

オブジェクトの位置: 3つのオプション



通常

- オブジェクトは常に、開始位置の向きと同じ方向に移動します(例: オブジェクトのパスに関係なく、ベクトルの向きが一定)。

パス上の方向

- オブジェクトはパス上の方向で x、y、および z 軸の空間を移動します(例: 飛行機の宙返り)。

X、Y パスの方向のみ

- オブジェクトはパス上の方向で x、y、z 軸の空間を移動しますが、常に地面に平行になるように保たれます。(例: フリスビーのように)



注意: タイムラインを使用すると、1 つのシーケンスでオブジェクトの動作を複数回変更できます。



注意: シーン情報の編集 - 元の動きのような、モデルおよび座標の再レンダリングなどは、シーン情報を介してアクセスできません。

See "タイムライン ウィンドウ" on page 120

See "アニメーション化できるオブジェクト パラメータ" on page 337

オブジェクト インспекタ - 光源

次のいずれかから、オブジェクトを選択します。

- オブジェクトのリスト
- プレビュー ウィンドウ
- 2D ビュー ウィンドウ

インспекタ パレットに情報が表示されます。



1. プレビュー サムネイル

現在のオブジェクトのサムネイルが表示されます。編集するには、名前をダブルクリックします。

2. シェーダーの編集...

編集する材質をリストから選択します。オブジェクト インспекタが [シェーダー] モードに切り替わります。

3. 光源の編集...

オブジェクト インспекタは、[光源] モードに切り替わります。

4. 寸法

長さ、幅、高さの設定を変更します。

- 比率を保持するには、チェーンをクリックします。もう一度クリックすると、制限が解除されます。



5. 座標

位置

オブジェクトのアンカーポイントの X、Y、Z 座標を指定します。新しい値を入力すると、位置が再定義されます。

南京錠のアイコンをクリックし、座標をロックまたはロックを解除します。



注意: 1つの.aofファイルについて、デフォルトのアンカーポイントは2Dビューで変更できます。

6. 回転

円形カーソルは、オブジェクトを、x、y、z 方向に回転させるのに使用します。Shift キーを押しながらカーソルをクリックしてドラッグすると、15°ごとの移動になります。

7. アニメーションのパラメータ

オブジェクトの位置: 3つのオプション

通常

オブジェクトは常に、開始位置の向きと同じ方向に移動します(例: オブジェクトのパスに関係なく、ベクトルの向きが一定)。

パス上の方向

オブジェクトはパス上の方向で x、y、および z 軸の空間を移動します(例: 飛行機の宙返り)。

X、Y パスの方向のみ

オブジェクトはパス上の方向で x、y、z 軸の空間を移動しますが、常に地面に平行になるように保たれます。(例: フリスビーのように)



注意: タイムラインを使用すると、1つのシーケンスでオブジェクトの動作を複数回変更できます。

オブジェクトのアニメーション:



注意: シーン情報の編集 - 元の動きのような、モデルおよび座標の再レンダリングなどは、シーン情報を介してアクセスできます。

See "タイムライン ウィンドウ" on page 120

See "アニメーション化できるオブジェクト パラメータ" on page 337

オブジェクト インспекタ - 3D 植物

次のいずれかから、オブジェクトを選択します。

- [オブジェクトのリスト](#)
- [プレビュー ウィンドウ](#)
- [2D ビュー ウィンドウ](#)

インспекタ パレットに情報が表示されます。



1. プレビュー サムネイル

現在のオブジェクトのサムネイルが表示されます。編集するには、名前をダブルクリックします。

2. シェーダーの編集 ...

編集する材質をリストから選択します。オブジェクト インспекタが [シェーダー] モードに切り替わります。

3. 高さ

サイズは以下の方法で設定できます。カーソルをドラッグする、スロープをクリックして値を増加させる、ラインをクリックする、高さの値を数値フィールドに入力する。

4. 透明度

希望する透明度に応じて、透明度を増減して植物オブジェクトをレンダリングします。値の範囲は 0 ~ 100 です。0 の場合は不透明です。

5. 表示する日付

季節

- アイコンを選択して、カレンダーの日付 (日 / 月) の設定や、またはヘリオドンの日付との同期を行います。

6. 座標

位置

- オブジェクトのアンカーポイントの X、Y、Z 座標を指定します。新しい値を入力すると、位置が再定義されます。
- 南京錠のアイコンをクリックすると、座標の固定 / 固定解除が行えます。



注意: 1つの.aofファイルについて、デフォルトのアンカーポイントは2Dビューで変更できません。

7. 回転

- 円形カーソルは、オブジェクトを、x、y、z 方向に回転させるのに使用します。Shift キーを押しながらカーソルをクリックしてドラッグすると、15°ごとの移動になります。

8. アニメーションのパラメータ

オブジェクトの位置: 3つのオプション

通常

オブジェクトは常に、開始位置の向きと同じ方向に移動します(例: オブジェクトのパスに関係なく、ベクトルの向きが一定)。



パス上の方向

オブジェクトはパス上の方向で x、y、および z 軸の空間を移動します(例: 飛行機の宙返り)。

X、Y パスの方向のみ

オブジェクトはパス上の方向で x、y、z 軸の空間を移動しますが、常に地面に平行になるように保たれます。(例: フリスビーのように)



注意: タイムラインを使用すると、1つのシーケンスでオブジェクトの動作を複数回変更できます。

オブジェクトのアニメーション:



注意: シーン情報の編集 - 元の動きのような、モデルおよび座標の再レンダリングなどは、シーン情報を介してアクセスできます。

See "タイムライン ウィンドウ" on page 120

See "アニメーション化できるオブジェクト パラメータ" on page 337

オブジェクト インスペクタ - 3D アニメーション化された人物

次のいずれかから、オブジェクトを選択します。

- [オブジェクトのリスト](#)
- [プレビュー ウィンドウ](#)
- [2D ビュー ウィンドウ](#)

インスペクタ パレットに情報が表示されます。



1. プレビュー サムネイル

現在のオブジェクトのサムネイルが表示されます。編集するには、名前をダブルクリックします。

2. 高さ

サイズは以下の方法で設定できます。カーソルをドラッグする、スロープをクリックして値を増加させる、ラインをクリックする、高さの値を数値フィールドに入力する。

3. カラー

メニューをクリックすると、衣服の色を変更できます。

4. シェーダーの編集...

クリックすると、シェーダー インспекタが表示されます。

5. 動作

スライダーを使用してあらかじめ定義された位置を設定するか、または値を入力します。




メニューを使用して、キャラクターの状態を選択します。例: 立っている、座っている、走っている、など。

6. 座標

位置

- オブジェクトのアンカーポイントの X、Y、Z 座標を指定します。新しい値を入力すると、位置が再定義されます。
- 南京錠のアイコンをクリックすると、座標の固定 / 固定解除が行えます。

 **注意:** 1つの.aofファイルについて、デフォルトのアンカーポイントは 2Dビュー で変更できません。

7. 回転

Z 円形カーソルは、オブジェクトを垂直に回転させるのに使用します。Shift キーを押しながらカーソルをクリックしてドラッグすると、15°ごとの移動になります。

8. アニメーションのパラメータ

オブジェクトの位置: 3つのオプション

通常


- オブジェクトは常に、開始位置の向きと同じ方向に移動します(例: オブジェクトのパスに関係なく、常に一定の方向を向くベクトル)。

パス上の方向


- オブジェクトはパス上の方向で x、y、および z 軸の空間を移動します(例: 飛行機の宙返り)。

X、Y パスの方向のみ

- オブジェクトはパス上の方向で x、y、z 軸の空間を移動しますが、常に地面に平行になるように保たれます。(例: フリスビーのように)

 **注意:** タイムラインを使用すると、1つのシーケンスでオブジェクトの動作を複数回変更できます。

オブジェクトのアニメーション:

 **注意:** シーン情報の編集 - 元の動きのような、モデルおよび座標の再レンダリングなどは、シーン情報を介してアクセスできます。

See "タイムライン ウィンドウ" on page 120

See "アニメーション化できるオブジェクト パラメータ" on page 337

オブジェクト インспекタ - 静止して立っている 3D 人物

次のいずれかから、オブジェクトを選択します。

- [オブジェクトのリスト](#)
- [プレビュー ウィンドウ](#)
- [2D ビュー ウィンドウ](#)

インспекタ パレットに情報が表示されます。



1. プレビュー サムネイル

現在のオブジェクトのサムネイルが表示されます。編集するには、名前をダブルクリックします。

2. シェーダーの編集...

クリックすると、シェーダー インспекタが表示されます。

3. 寸法

- 長さ、幅、高さの設定を変更します。
- 比率を保持するには、チェーンをクリックします。

4. 座標

位置

- オブジェクトのアンカーポイントの X、Y、Z 座標を指定します。新しい値を入力すると、位置が再定義されます。
- 南京錠のアイコンをクリックすると、座標の固定 / 固定解除が行えます。



注意: 1つの.aofファイルについて、デフォルトのアンカーポイントは2Dビューで変更できます。

5. 回転

円形カーソルは、オブジェクトを、x、y、z 方向に回転させるのに使用します。Shift キーを押しながらカーソルをクリックしてドラッグすると、15°ごとの移動になります。

6. アニメーションのパラメータ

オブジェクトの位置: 3つのオプション

通常

- オブジェクトは常に、開始位置の向きと同じ方向に移動します(例: オブジェクトのパスに関係なく、ベクトルの向きが一定)。

パス上の方向

- オブジェクトはパス上の方向で x、y、および z 軸の空間を移動します(例: 飛行機の宙返り)。

X、Y パスの方向のみ

- オブジェクトはパス上の方向で x、y、z 軸の空間を移動しますが、常に地面に平行になるように保たれます。(例: フリスビーのように)



注意: タイムラインを使用すると、1つのシーケンスでオブジェクトの動作を複数回変更できます。



オブジェクトのアニメーション :



注意: シーン情報の編集 - 元の動きのような、モデルおよび座標の再レンダリングなどは、シーン情報を介してアクセスできます。

See "タイムライン ウィンドウ" on page 120

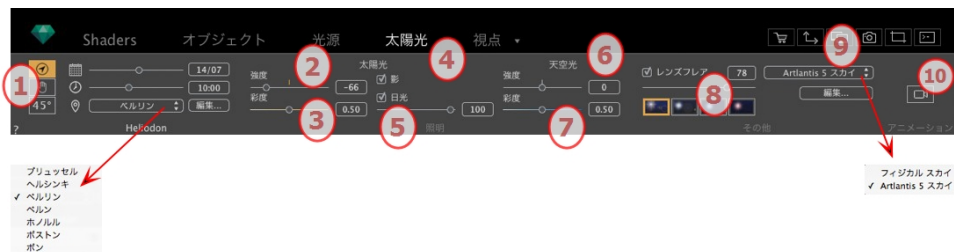
See "アニメーション化できるオブジェクト パラメータ" on page 337

太陽光 インスペクタ

位置、時間、太陽光の種類によって決まる、太陽の位置に基づいた光線の計算を管理します。11つの太陽光を複数の視点に関連付けることができます。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

太陽により投影される光	241
照明	244
アニメーション	247
太陽光リスト	248
太陽光アニメーション	248
太陽光リスト	248



- 編集するには、名前をダブルクリックします。

太陽により投影される光

設定に対する3つのオプション: 場所 、手動、または  45° 。

オプション A - 場所に応じて



- 都市のリストから場所を選択します。
- 都市が見つからない場合、[編集...] ボタンをクリックします。



地理的な位置

追加

- [追加する] ボタンをクリックすると、「新しい町」が作成できます。
- 新しい町を追加するには、緯度、経度、およびタイムゾーンを入力します。[DST] ボックスをチェックし、デイトライトセービング (夏時間) を有効にします。



をクリックすることで、地球儀を開き、グラフィカルに定義することも可能です。青い十字は、現在の場所を示しています。平面球形をクリックすると、新しい場所を設定することができます。



編集

- [編集] を押し、現在の都市を変更します。
- 名前を変更します。緯度と経度のパラメータを調整します。

削除

- [削除] ボタンをクリックし、選択した町を削除します。

北方向

- コンパスの赤い矢印を選択またはカーソルを動かすことで新しい場所を設定します。また、数値フィールドに度数を入力することもできます。



コンパスが編集できる場合、プレビュー ウィンドウでも表示されます。



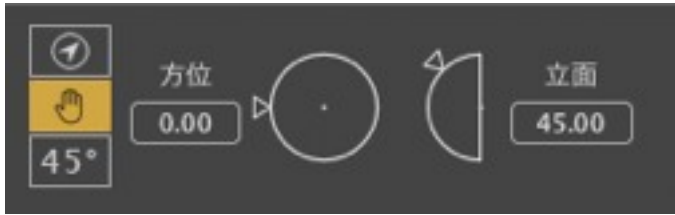
日付および時刻の設定

日付 (日/月) および時刻 (時:分) を編集または関連スライダーを移動させます。



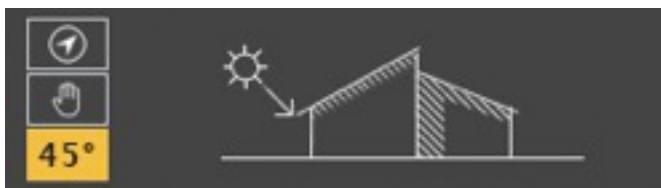


オプション B - 手動の位置指定に応じて



方位角および高度は、円形のカーソルを使用し、度数で位置を設定することができます。数値フィールドに度数を入力することもできます。

オプション C - 45°の投影に基づき



- 太陽の位置をカメラの左側 45° 上に調整します。

照明



2. 太陽強度

- スライダーを移動するか、フィールドにパーセント値を入力します。

3. 空強度

- スライダーを移動するか、フィールドにパーセント値を入力します。

4. 空彩度

スライダーを移動するか、フィールドにパーセント値を入力します。

5. 日光

光に、体積光効果が加わります。スライダーを使用することで、光の体積を定義することができます。

- スライダーを動かすか数値フィールドに値を入力して、光の強度を調整します。
- チェックボックスのチェックを外して、光を無効にします。





注意: 投影を有効にするには、太陽光がカメラフィールドで設定されている必要があります。

6. レンズフレア

- 効果を選択: 4つのサムネイルの中から1つをクリックします。
- チェックボックスをクリックして、効果の有効/無効を切り替えます。
- 強度のスライダーを移動するか、0 ~ 100%の範囲の値を入力します。



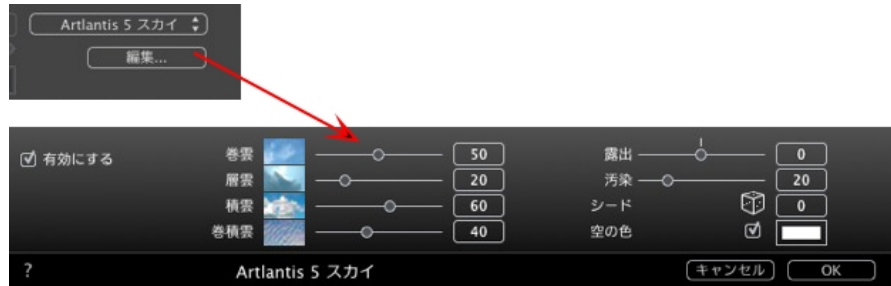
 **注意:** レンズ フレアを有効にするには、太陽光がカメラフィールドで設定されている必要があります。

 **例:** ハロー

7. 空の種類

Sky(天空) の編集

空の光源は物理的に正確です。[Edit(編集)] ボタンをクリック。




雲には4種類あります。巻雲、層雲、積雲、および、巻積雲。

- ・ スライダーを動かすか数値フィールドに値を入力して、雲のサイズを調整します。

汚染度

スライダーを移動するか、フィールドにパーセント値を入力します。

雲の配分

- ・ シード: 雲の配分を変更するには、 をクリックするか、または数値フィールドに値を入力します。

曇雲

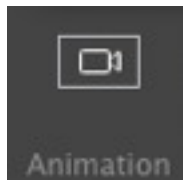
このチェックボックスをオンにすると、太陽は雲の後ろに隠れます。カラーボックスをクリックしてカラーを選択します。太陽光は投影されません。



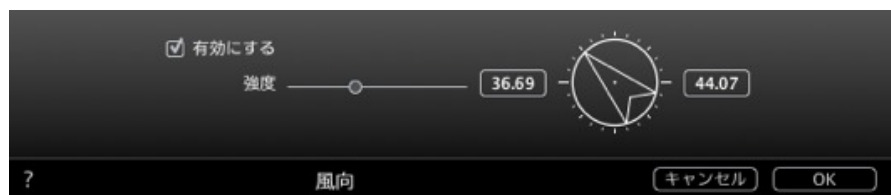
注意: *フィジカル スカイで、雲が使えないのはなぜですか? 現在、Artlantis 5 の雲は、フィジカル スカイのアルゴリズムに適合しません。

アニメーション

8. 風



風の動きを、その方向に従ってアニメーション化します。



- ・ チェックボックスをクリックして、効果の有効/無効を切り替えます。
- ・ 動く速度の値の範囲は0 ~ 100 です。

方向は、丸いスライダーを使用して特定します。方向は北向きに投影されます (2Dビューを参照)。



注意: Artlantis Studio のアニメーション モードでのみ有効です。



太陽光リスト

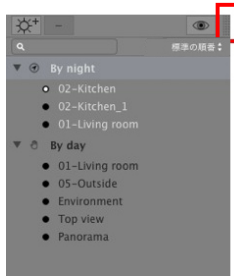
太陽光アニメーション

See "タイムライン ウィンドウ" on page 120

See "アニメーション化できる太陽光パラメータ" on page 336

太陽光リスト

リストに表示されている太陽光を管理します。



既定では、マウスが Artlantis 画面の左側にカーソルを移動させることでリストが開き、リスト外へカーソルが移動すると自動で閉じるようになっています。リストの右上の端で、アイコンをクリックすることで、リストを開いたままにでき、もう一度クリックすることで、自動最小化機能が適用されます。

太陽光の追加

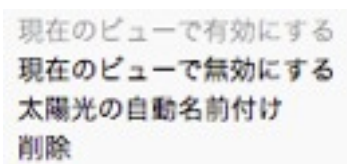
太陽光を削除します。太陽光を選択してからBackSpace キーを押し、削除します。

リスト内にあるすべての太陽光を表示します。

現在の太陽光のみを表示します。

太陽光

- 太陽光を右クリックすると、コンテキストメニューが表示されます。



現在のビューで有効にする

選択した太陽光(名前が太字になっているもの)を現在のビューで有効にします。

現在のビューで無効にする

選択した太陽光を現在のビューで無効にします。

太陽光の自動名前付け

太陽光インスペクタに選択したオプションに基づき、太陽光に名前を付けることが可能になります。場所、手動、または 45°。日、時間、手動、または 45°。

削除

太陽光がリストから削除されます。



太陽光ビュー

- 太陽光を右クリックすると、次のコンテキストメニューが表示されます。

この太陽光を使用した有効なビュー
この太陽光を使用したビューの編集

この太陽光を使用した有効なビュー

選択した視点をプレビュー画面に表示します(インスペクタは太陽光モードのままです)。

この太陽光を使用したビューの編集

視点を選択します。インスペクタは、視点、平行投影ビュー、パノラマ、VR オブジェクトまたはアニメーションモードのいずれかに切り替わります。



注意: 切り取り/コピー および貼り付けのショートカットは、リストでは無効です。太陽光インスペクタでショートカットを使用するには、現在の太陽光の名前をダブルクリックします。

このページは意図的に空白にしています。

光源 インスペクタ

視点に基づいて光源スキームを編集します。設定は対話的に行われ、結果はプレビュー ウィンドウに即座に表示されます。正しく適切に調整された光源モデルを使用すると、材質により優れた効果が加わります。光源グループは、1 つ以上の視点にアタッチされている場合があります。光源の特徴は、照射限界と最大照射範囲によって決定されます。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

照明	252
レンズフレア	252
その他	252
アニメーション	253
光源リスト	253




1. 光源名

現在の光源が表示されます。ダブルクリックすると、編集することができます。

2. 投影の種類を選択

光の投射を事前に設定された 8 種類から選択するか、IGES アイコンをクリックして IGES プロフィールをアップロードします。

 **注意:** IGES プロフィールは、強度、照明プロフィール、色等、ランプの物理的特性に対応します Artlantis では、光源についての IGES ファイルのアップロードを行っても、その強度と色を定義することができます。

3. 輝度のオン/オフの切り替え

光源の輝度値の範囲は 1 ~ 1,000,000 ルーメンです。スライダーを移動して**反射**の度合いを調整するか、または値を入力します。

4. カラー

ダブルクリックして、光源のカラーを変更します。

5. 減衰距離

光源の輝度の減衰距離を計算します。

光源から減衰距離までの間、光源の輝度は一定 (最大値) に保たれます。

減衰距離から先の距離では、 $1/d^2$ の割合で光源の輝度が徐々に低下します。減衰距離が 0 の場合は、光源からの距離 d による $1/d^2$ の計算式によって光源の輝度が徐々に低下します。

- 数値フィールドに距離を入力します (現在の単位)。



注意: この領域での照明原理は、現実に基づいています。オブジェクトと光源の距離が近いほど、より明るく見えます。

照明

6. 影

投影の有効化 / 無効化: チェックボックスをクリックして切り替えます。

ボックスをチェックします。チェックされた場合: 照らされている領域のエッジのシャープネスをスライダーで変更することができます。値の範囲は0(影の領域と照らされている領域の境界を拡散する)から100(上限)までです。数値を入力することもできます。

7. 光源規模

光源の角度を変更

- チェックボックスをクリックして、容積効果を有効にします。

スライダーを動かし、10° ~ 360°に設定するか、数値を入力します。

例: 360度に設定すると、無指向性の光源になります。



注意: チェックされていない場合、光源は材質を通過し、投影しません。

- チェックボックスをクリックして、容積効果を有効にします。

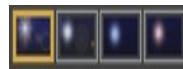
レンズフレア

8. レンズフレア

有効化/無効化: チェックボックスをクリックして、レンズフレア効果を有効にします。

ハローの強度: 強度のスライダーを移動するか、0 ~ 100%の範囲の値を入力します。

効果の選択: サムネイルの中から1つをクリックします。



例: ハロー

9. X、Y、および Z の座標

[xyz...] ボタンをクリックすると、座標ダイアログが表示されます。



南京錠: アイコンをクリックし、座標の固定 / 固定解除を行います。

カメラ位置: X、Y、および Z の位置。

対象位置: X、Y、および Z の位置。

対象として定義: カメラの目標点をオブジェクトの移動に合わせて制限することが可能になります。オブジェクトモードで、オブジェクトを右クリックし、ドロップダウンメニューで「目標点として設定」を選択します。次に、「光源」モードでこのメニューから対象のオブジェクトの名前を選択します。

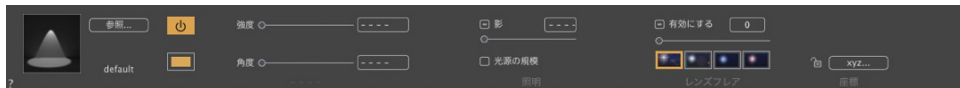
アルティチュード リファレンス: クリックされたジオメトリーに関して、位置を定義します。

その他

複数の選択は、影付きアイコンと、数値フィールドのドットで示されます。



パラメータを変更すると、選択されているすべての光源のパラメータが変更されます。



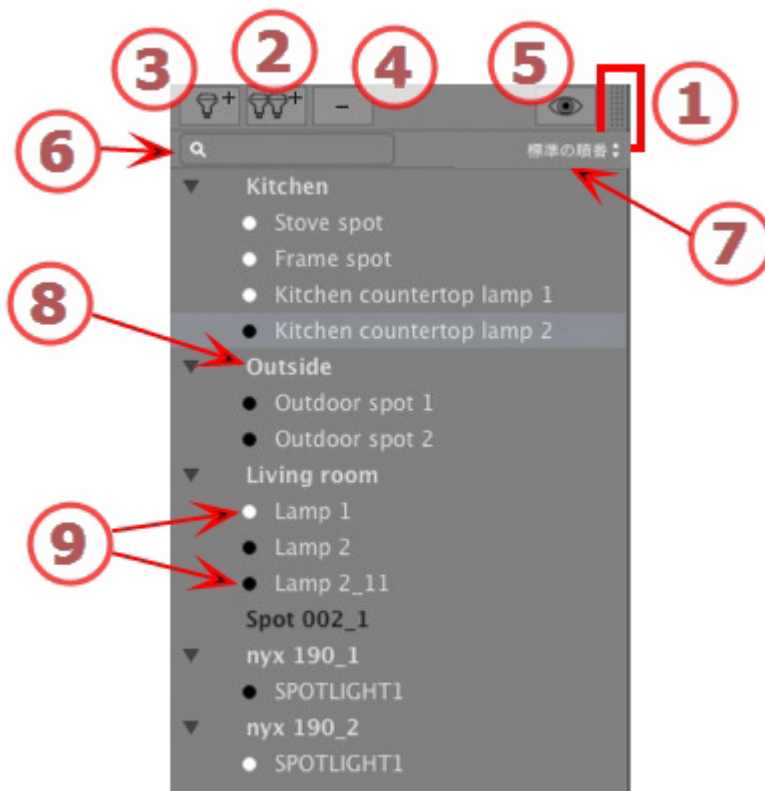
アニメーション

See "パスの編集" on page 95

See "タイムライン ウィンドウ" on page 120

See "アニメーション化できる光源パラメータ" on page 336

光源リスト



1. アクセスをリスト



既定では、マウスが Artlantis 画面の左側にカーソルを移動させることでリストが開き、リスト外へカーソルが移動すると自動で閉じるようになっています。リストの右上の端で、アイコンをクリックすることで、リストを開いたままにでき、もう一度クリックすることで、自動最小化機能が適用されます。

2. 光源グループの追加

リストの下部に新しい空のグループを追加します。

3. 光源の追加



光源が選択されていない場合、新しい光源はカメラの位置で追加されます。

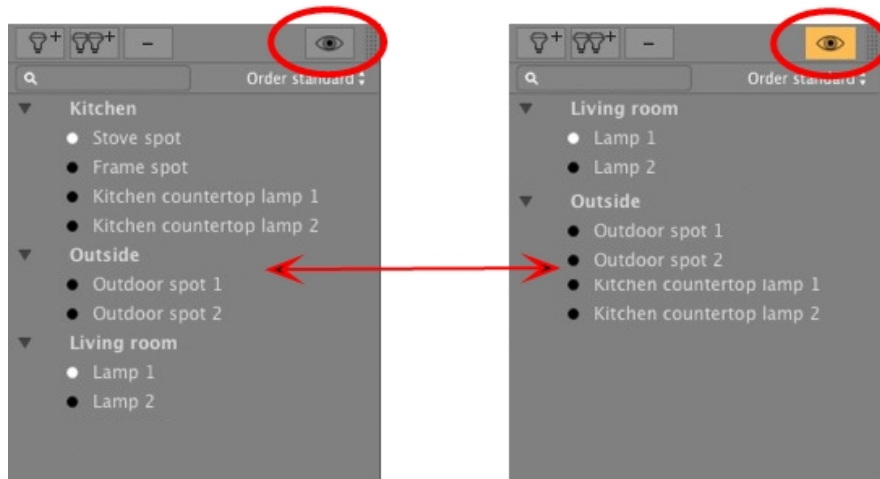
光源が選択されている場合、新しい光源は、選択されている光源と同じパラメーターでカメラの位置に作成されます。新しい光源は、現在の光源グループに格納されます。

4. 光源グループ/光源の削除

選択された光源または光源グループが削除されます。

5. フィルター表示

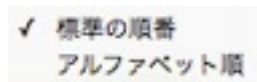
リストのディスプレイを効率化するにあたり、このオプションを選択すると、現在の視点に関連した可視光源グループのみを表示します。



6. 光源を探す

アルファ数値フィールドに入力し、一致する光源をソートします。コンテンツを削除するとすべての光源が表示されます。

7. 光源のソート



標準: 光源は作成された順に一覧表示されます。

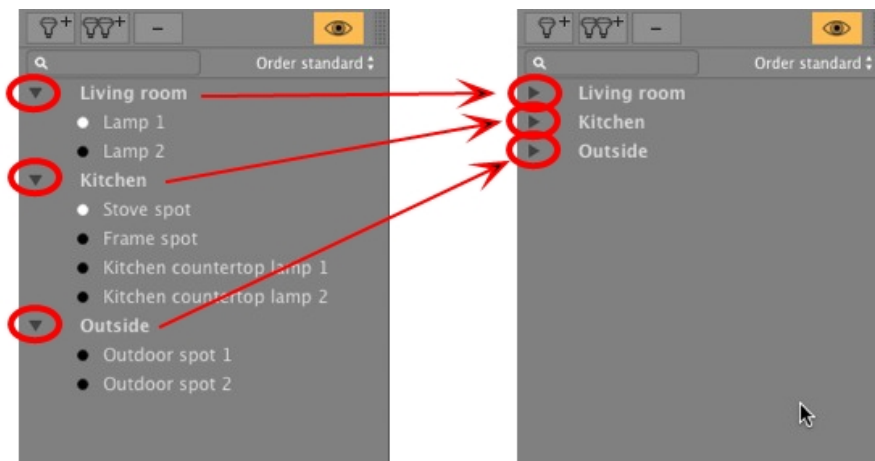
アルファベット順: 光源は、数字とアルファベット順にソートされます。

8. 光源グループ

- 編集するには、名前をダブルクリックします。

光源をドラッグして、別のグループに移動することができます。

- 光源グループは折りたたむことができます。名前の左にある三角形をクリックし、グループの展開/折りたたみを行います。



9. 光源スイッチのオン/オフ切り替え

- 光源の名前の前にある点アイコンをクリックし、光源のオンまたはオフを切り替えます。白の点は光源がオンであることを意味しています。また、黒い点はオフであることを意味します。

光源グループのポップアップメニュー

- グループ名を右クリックすると、コンテキストメニューが表示されます。



ペースト

クリップボードの内容を貼り付けします。

削除

選択した要素を削除します。

現在のビューで有効/無効にする

グループは、現在のビューの根源に加わりません。または、加わりません。

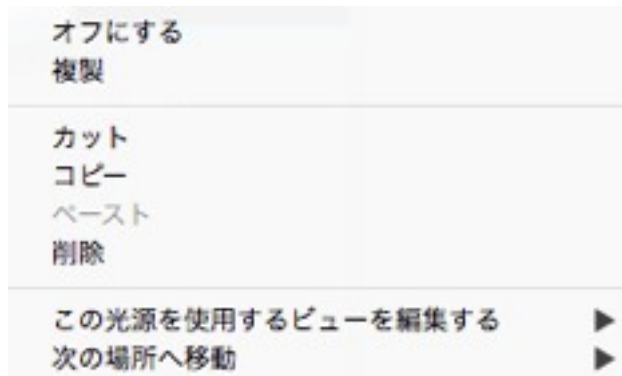
この光源グループを使用するビューを編集する

視点を選択します。インスペクタは結果的に、視点または平行投影、パノラマ、VRオブジェクト、またはアニメーションに切り替わります。



光源のポップアップメニュー

- 光源の名前を右クリックすると、コンテキストメニューが表示されます。



光源のオン / オフを切り替え

光源のオン/オフを切り替えます。

複製

現在の光源と同じ光源を作成します。

カット

切り取られた光源はクリップボードに格納されます。

コピー

コピーされた光源はクリップボードに格納されます。

ペースト

選択した光源グループに光源を貼り付けします。

削除

選択した光源を削除します。

この光源を使用するビューを編集する

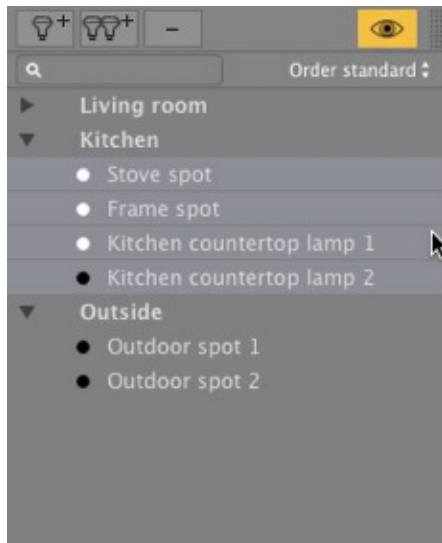
リストから視点を選択します。選択されている視点は、プレビューウィンドウに表示されます。インスペクタは結果的に、視点、平行投影、パノラマ、VR オブジェクト、またはアニメーションモードに切り替わります。



注意: 切り取り/コピーおよび貼り付けのショートカットは、リスト内でも有効です。



複数の光源の選択と編集



複数の光源に同時に設定を割り当てます。

- 以下の方法を使用して、光源を選択します。*Ctrl* キーを押しながらクリック 個別の選択に対して連続して選択するには、*Shift* キーを押しながらクリックします。

複数の選択は、影付きアイコンと、数値フィールドのドットで示されます。

パラメータを変更すると、選択されているすべての光源のパラメータが変更されます。

このページは意図的に空白にしています。

サイト 挿入 ツール

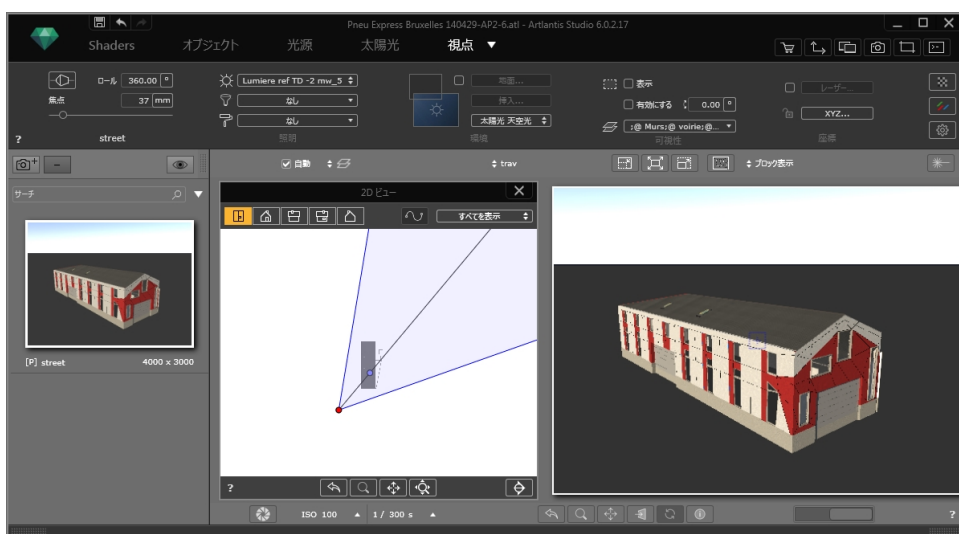
視点インスペクタでは、[挿入]によって、モデルまたは写真に対して正確にカメラの位置を設定することができます。このコマンドを使用する前に、背景画像を配置します。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

例 259

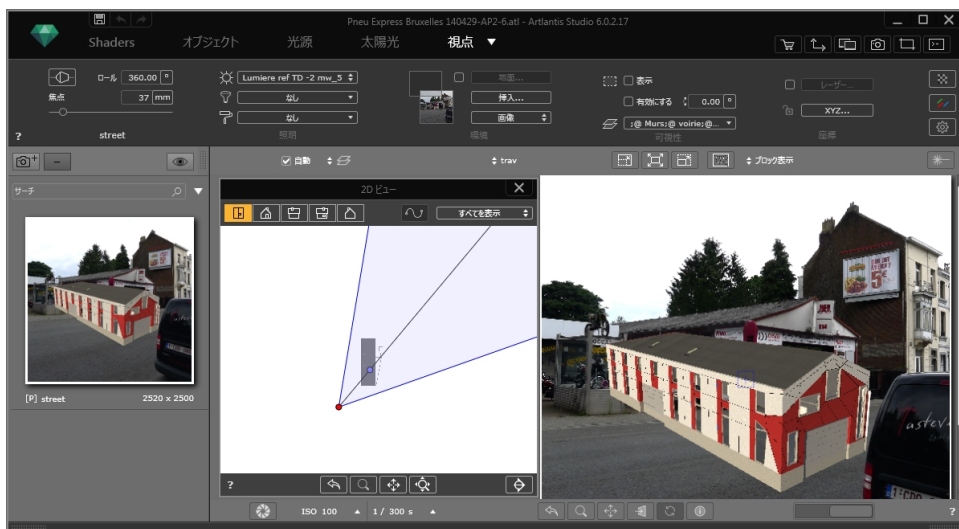
例

モデルが表示されています



背景画像が位置決めされています

注意: バニシングポイントが混ざらないため、画像のアセンブリーを使用しないでください。





コマンドの挿入

挿入ダイアログにより、2D およびプレビュー画面における参照軸の定義及び軸の調整、モデルの表示、計算の開始 / 停止が行えます。

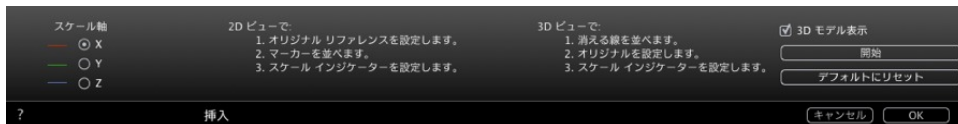
視点インスペクタから、[挿入] ツールを開きます。



どのように行うのですか？

プレビューでパレットを開くと、背景画像、バニシングラインによる三面体、拡大鏡が表示されます。

注意: 3D モデルは隠れており、[3D モデルの表示] がチェックされている場合にのみ表示されます。軸の位置決めを行う際には、背景画像を確認するためにボックスのチェックを外します。



2D ビューおよびプレビューで、三面体の位置を一致させます。

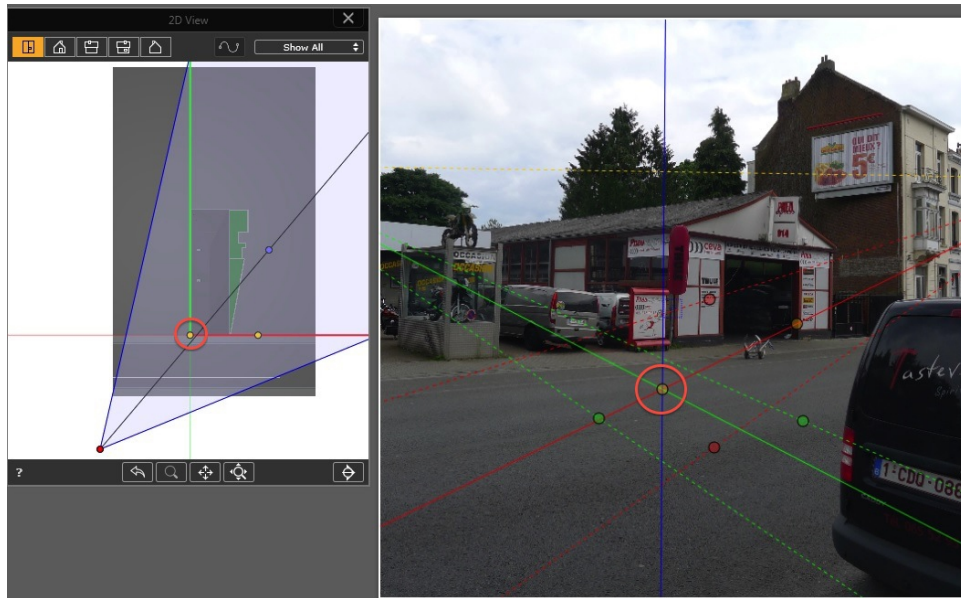
2D ビュー

プランビューを表示し、ジオメトリの原点である黄色の点 (X 赤およびY 緑の中間点) を設定します。高度ビューを表示して、ジオメトリの原点 (高度に依存して、X 赤あるいはY 緑とZ 青ソリッド ラインの中間点) を設定します。

上記の例では、三面体の原点はガレージの左下隅に設定されています。新しいガレージのベースは、画像上の古いガレージの位置に一致します。

プレビュー:

背景上で選択された軸に黄色の点を配置し、三面体の原点を設定します。

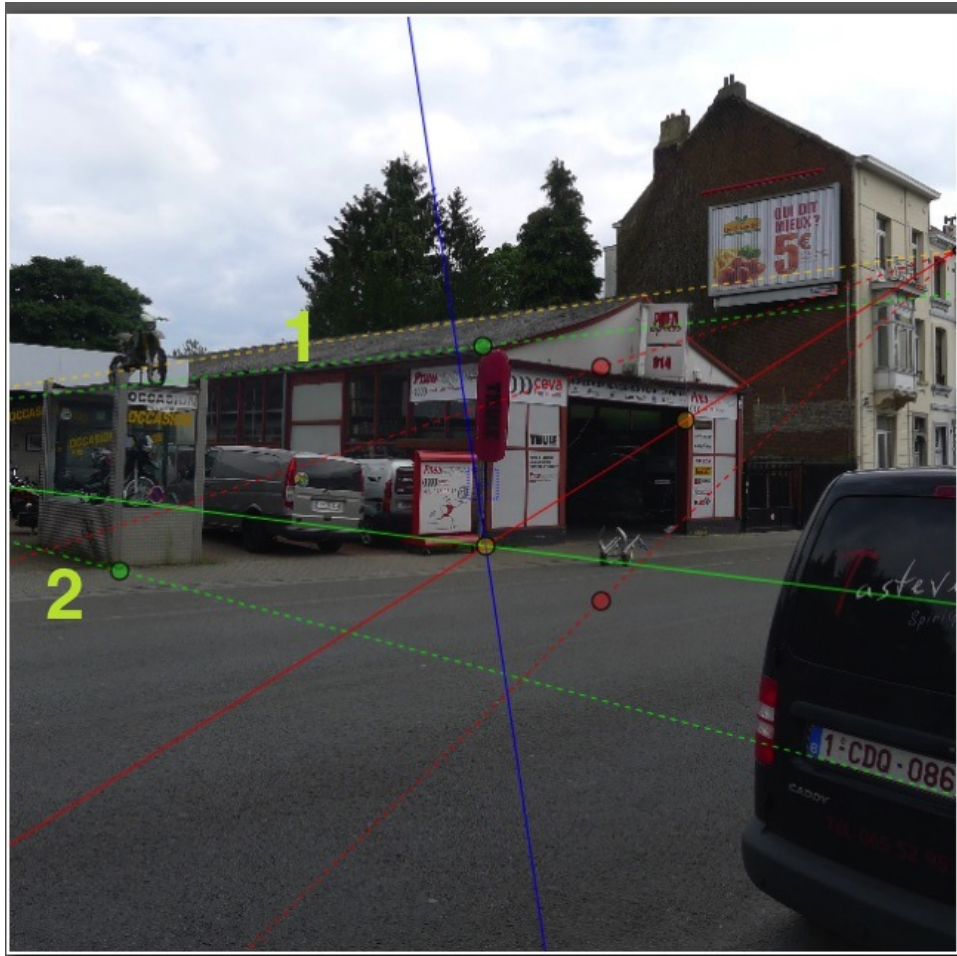


2 組の点線の位置決め

1 組は X 赤軸に対応し、他の組は Y 緑軸に対応します。

注意: X 赤、Y 緑、Z 青線は、ぶつからないようにする必要があります。

例では、2 つの緑の点線から作業を始め、屋根の水平な樋 **1** と整列させてから、それ以外をモーターバイクウインドウ **2** と整列させています。

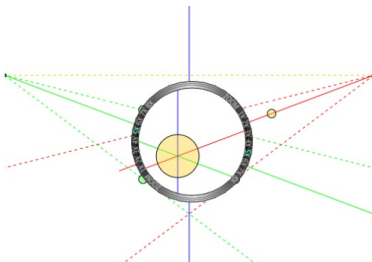


次に、2つの赤い点線を設定します。

片方を歩道のベース **1** と整列させてから、他方を左に存在する屋根の水平な樋 **2** と整列させます。



プレビューは、拡大ズームを使用すると軸を背景画像上に正確に配置しやすくなります。拡大ズームを有効にするには、マウスのホイールを回転させます。拡大率を2倍から最大8倍まで変更できます。

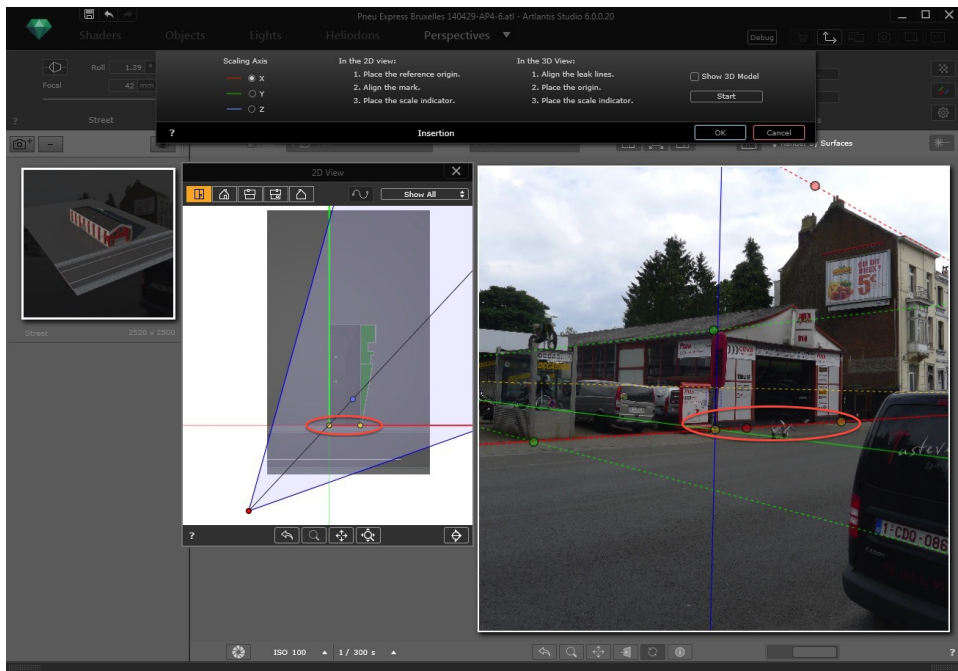


注意 1: 同一平面上に緑または赤の栓を設定する必用はありません。バニッシングラインにのみ注意してください。

注意 2: プレビューの赤緑青軸はドラッグできません。点線及び世紀直航軸の原点のみが移動可能です。

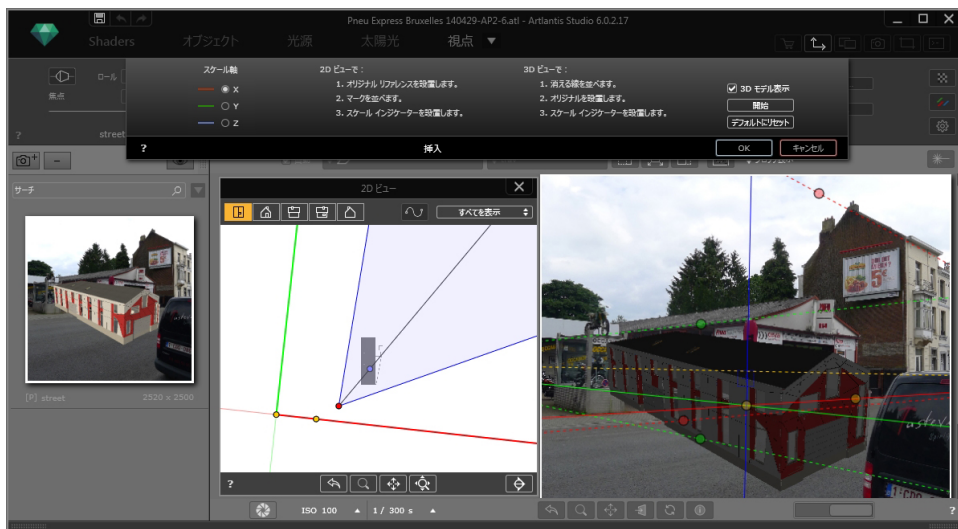
スケーリング軸の定義

挿入パレットにおいて、スケールを定義する X、Y、Z 軸の 1 つを選びます。2D ビューのモデルと背景画像間のスケールを表します。2D ビューおよびプレビューで、実線に沿って黄色いハンドルをドラッグします。



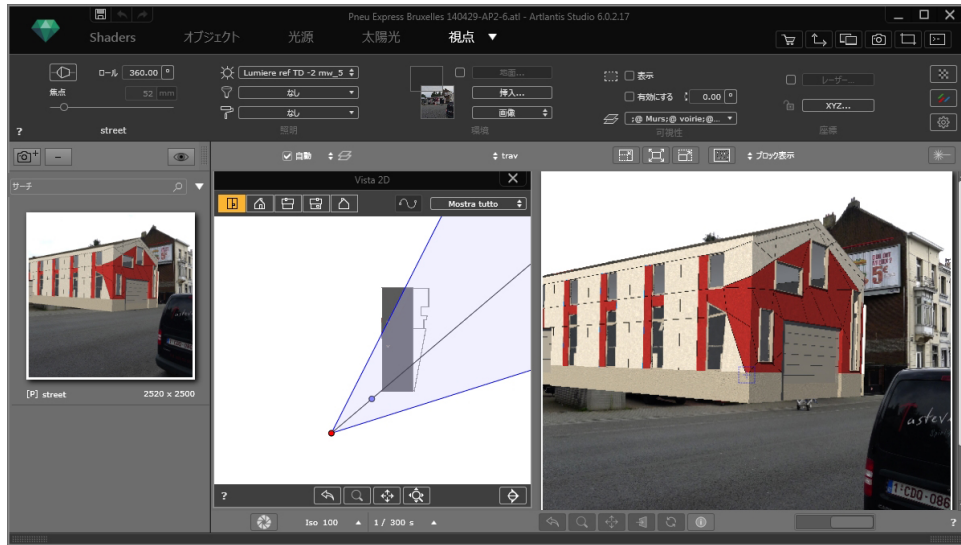
3D モデルの表示

挿入パレットで、[3D モデルの表示] ボックスをチェックします。



自動カメラ計算

[開始] をクリックします。Artlantis は、リアルタイムにカメラ位置を計算します。満足したら、[停止]、[OK] の順にクリックします。挿入パレットが閉じ、カメラ座標を自動的に固定します。

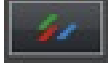


注意: 挿入のパラメーターを計算している最中にも、原点、点線、黄色いハンドルの位置などの挿入パラメーターを操作することができます。

このページは意図的に空白にしています。

後処理エフェクト フィルタ

現在のビューに効果のフィルタを適用することができます。



- ビュー、および視点インスペクタ内のパラメータセットに効果が追加されます。
- 後処理エフェクトは「視点依存」です。これらの設定は他の視点に影響を与えません。
- チェックボックスをクリックして、効果の有効/無効を切り替えます。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

例: 後処理レンダリング	268
色調設定	268
例: 後処理レンダリング	269



1. 彩度および混合カラー

混合カラーボックスをオンにすると、カラーピッカーから混合色調を選択することができます。この色調は画像全体に適用されます。

2. 彩度

スライダーを使用するか、または数値を入力して、**彩度**を設定します。値の範囲は-100 ~ 100です。赤のダイオードをクリックすると、効果がキャンセルされます。

3. コントラスト

値の範囲は-100 ~ 100です。

4. 輝度

値の範囲は-100 ~ 100です。

5. DOF (被写界深度)

被写界深度:  をクリックした後に、プレビュー画面でクリックしシーンの焦点を定義します。残りは、ぼけたままの状態を維持します。カーソルでブラーの量を調節します。

6. ぼかし

画像の周辺部の明るさを中央と比較して暗くします。値の範囲は0 ~ 100です。



7. 輝き

画像にざらざらした外観を与えます。値の範囲は0～100です。

8. エッジ

シャープエッジにベベルを加えるには値の範囲は0～100です。

9. 透明度

輪郭の強度およびペイント効果を維持しながら、ジオメトリのマスキの増減を指定します。値の範囲は0～100です。

10. ペイント効果

クレヨン風の合いのレンダリング効果を提供します。値の範囲は0～100です。

11. 保存した設定

デフォルトを使用/デフォルトとして設定: Artlantis の初期設定に戻す、現在の設定をデフォルトとして設定する、またはこれらの設定を他のすべての視点に適用する、などが可能です。

12. 設定を確定またはキャンセル

[OK] で設定を確定します。

[OK] のポップアップメニュー: [すべてOK] は、現在のインスペクタの視点すべてに、これらの設定を適用します。



注意: 後処理効果はすぐに、プレビュー ウィンドウで表示されます。

レンダリングが実行される場合、Artlantis は必ずフォトリアルレンダリングを計算し、その計算が終了してからフィルタを適用します。



例: 後処理レンダリング

色調設定



現在のビューに色調効果のフィルタを適用することができます。

1. 明るい色調

- カーソルを右に移動すると、明るい色調が暗くなります。

2. 暗い色調

- カーソルを右に移動すると、クライ色調が明るくなります。



3. 設定を確定またはキャンセル

- [OK] で設定を確定します。
- [OK] のポップアップメニュー: [すべてOK] は、現在のインスペクタの視点すべてに、これらの設定を適用します。

例: 後処理レンダリング

効果を組み合わせることによって、極めて多様な効果を引き出すことができます。



初期物理エンジンレンダリング



彩度を低下



彩度



低輝度



高輝度





エッジおよびペイント効果

エッジ、ペイント効果、および透過性

レンダリング

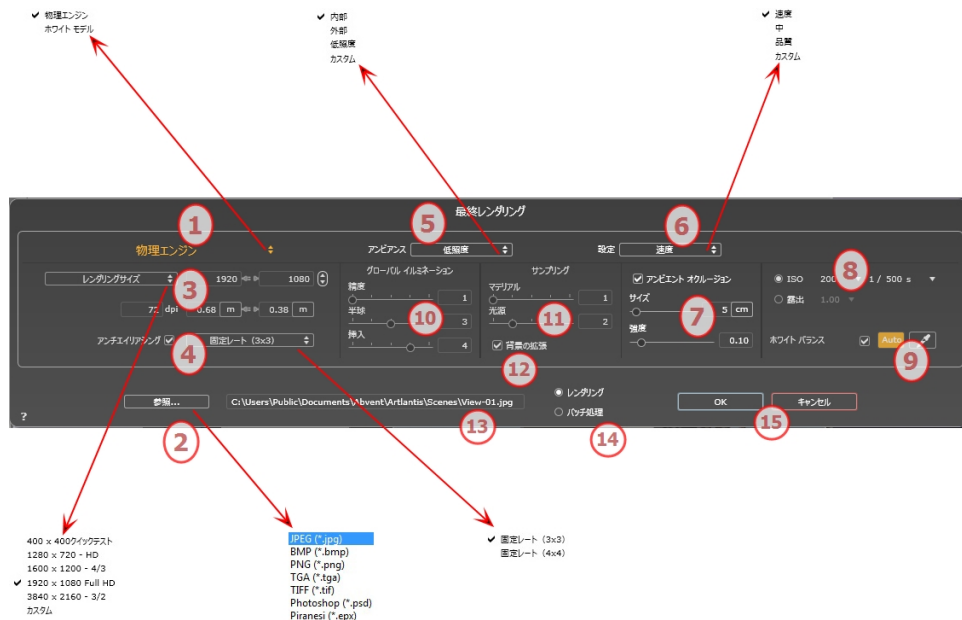
このセクションでは以下のトピックについて説明します。

視点レンダリング設定	271
パノラマレンダリングおよび再生	275
VR オブジェクト レンダリングおよび再生	280
バッチレンダリング画面	283
Render Manager ユーザーインターフェース	287
Render Manager の使い方	290
部分的なレンダリングウィンドウ	294

視点レンダリング設定



VR オブジェクト ビューのインスペクタで、レンダリング アイコンをクリックすると、特定のレンダリング パラメーターまたはインスペクタ メニュー > レンダリングが表示されます。



1. レンダリング エンジン

- ド롭ダウンメニューにおいて、**ホワイトモデル**、**物理エンジン**の2つのレンダリング エンジン名から1つをクリックすると、関連するパラメーターが表示されます。




- **ホワイト モデル:** シェーダーあるいはテクスチャで飾られたすべての材質は、ユニークなディフューズ ホワイト カラーに割り当てられ、**反射**は無視されます。太陽光、光源、影、背景、前景の色が考慮されます。
- **物理エンジン** 高いレンダリング品質エンジン。

1. ファイル形式

遠近法と平行投影

ファイル形式の指定: JPEG*、BMP*、TARGA、PICT、TIFF、Photoshop、または Piranesi **

 **注意:** * この形式ではアルファチャンネルは使用できません。** Photoshop PSD マルチレイヤ形式。

パノラマおよび VR オブジェクト

HTML

アニメーション

JPEG、TGA、および AVI。

2. レンダリング サイズおよび解像度

あらかじめ定義された**レンダリング サイズ**を選択、または幅と高さをピクセル単位で入力します。チェーンのアイコンをクリックすると、値をロックまたはロック解除することができます。

レンダリングの解像度を設定します。目的の dpi および寸法で印刷する際の画像のピクセル サイズを決定することができます。

パノラマビュー モードでは



フラッシュ ビューアのサイズ

Flash Player のサイズを定義します。

小: 800 x 600、通常: 900 x 500 (iPad) および大: 1280 x 720。

- メニューからサイズを選択するか、または
- Flash Player の幅および高さをピクセル単位で入力します。
- 矢印をクリックすると、値が2 ずつ増加/減少します。

レンダリング サイズ

計算された画像のピクセル サイズレンダリングは常に正方形形式になっています。

ドロップダウン メニューからサイズを選択します。

- 640: クイック チェックまたは小さなウェブ形式。
- 1024: Web ページで使用され、iPad (1 または 2) および iPhone 対応。
- 1600: Flash でローカルに使用。
- 2048: Flash でローカルに使用または HD の iPad 2 用。

より高い解像度を選択することで、とくに、ブラウザで拡大する場合など、画像の質はより高くなります。ただし、このような画像のサイズには、より長いレンダリング時間を要します。

VR オブジェクト モードでは

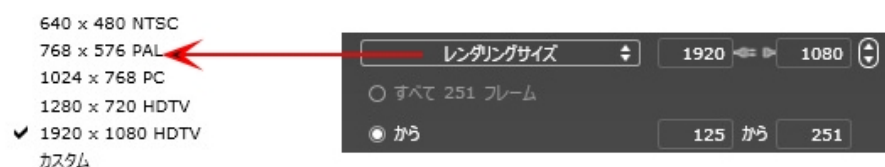


レンダリング サイズ

- ・ メニューからサイズを選択するか、または
- ・ 幅および高さをピクセル単位で入力します。
- ・ 矢印をクリックすると、値が2 ずつ増加/減少します。

フレーム数: VR オブジェクト作成のためにレンダリングされる画像数の情報です。垂直回転単位および水平回転単位によって異なります。

アニメーション モードでは



レンダリング サイズ

- ・ メニューからサイズを選択するか、幅と高さをピクセル単位で入力します。
- ・ 矢印をクリックすると、値が2 ずつ増加/減少します。

すべてレンダリング: レンダリングする画像の数が表示されるか、またはX 画像からY 画像へレンダリングします。該当する画像番号を入力すると、シーケンスの一部が計算されます。最初のフレームは0 に設定されます。


フレーム数: アニメーション作成のためにレンダリングされる、画像数または選択されたフレーム数の情報です。

3. アンチエイリアシング

アンチエイリアシングが ON になっていることを確認し、質を次のいずれかに設定します。

固定レート 3 x 3: アンチエイリアシングは、元より3 倍大きな画像で計算され適用されます。

固定レート 4 x 4: アンチエイリアシングは、元より4 倍大きな画像で計算され適用されます。

 **ヒント:** レンダリングは、最も早い [固定レート 3 x 3] で始めてください。ただし、レンダリングにおいて、細かな点が不正確であったり失われている場合には、[固定レート 4 x 4] を試してください。大きな値で開始するのは推奨されません。レンダリングにかかる時間は増大しますが、それだけの時間を費やす価値がない場合があるからです。

4. アンビエンス

ドロップダウンメニューから、**内部**、**外部**、**弱光**、の3 つの最適プリセット オプションの内の1 つを選択すると、それに応じて、**グローバルレイルミネーション**および**サンプリング**が表示されます。**カスタム**は、アンビエンスあるいは設定のプリセット値が変更されていることを示します。

5. 設定

ドロップダウンメニューから、3 つのレンダリング最適オプションの内の1 つを選択します。**スピード**、**メディア**、**質**は、事前に設定されたレンダリングの質を示します。**カスタム**は、アンビエンスあるいは設定のプリセット値が変更されていることを示します。



6. アンビエント オクルージョン

深みと起伏を増加させることができます。アンビエント オクルージョンは、周辺光を遮るオブジェクトによる影のシミュレーションです。

サイズ: 値の範囲は 1 ~ 100 cm です。これは、ジオメトリの開始からの影のサイズです。

強度: 影の強さを設定します。

7. 露出

[ISO / シャッター スピード] あるいは [露出] のカーソルをスライドして設定のタイプを選択します。

ISO / シャッター スピード:

ISO: 面の感度を設定します。値の範囲は 1 ~ 32,000 です。

シャッター スピード: 露出時間を設定します。値の範囲は、1 ~ 16,000 です。

露出: 値の範囲は 0 ~ 2 です。0 が露出不足で、2 が露出過多です。



8. ホワイト バランス

色の強度を調整できます。

ボックスがチェックされると、ホワイト バランスが有効になります。

スポイトをクリックしてから、プレビュー内でクリックしてホワイト バランス ポイントを定義してください。Artlantis は、クリックされた色を参照し、ビュー全体の色を調整します。

[自動] ボタンをクリックすると、デフォルトのホワイト バランスが設定されます。

9. グローバル イルミネーション

精度: 値の範囲は 1 ~ 5 です。

これは、主に間接光に関係するため、外面ビューについては役に立ちません。内面の陰においては、ドアノブなどの小さなオブジェクトについての細かな点を明らかにするのに役立ちます。値は常に 1 から始め、必要に応じて増加させてください。

例えば、吊り下げランプのサスペンションの細さについて、値を 1 から始めます。ブラケットが不十分であつたり質が悪い場合には値を増加してください。

1 が最も高速にレンダリングを行えます。細かな点の質が不十分である場合にのみ値を増加させてください。

ヘミスフィア: 値の範囲は 1 ~ 5 です。

特定の場所でのグローバル イルミネーションを推定するために取得するサンプルの数に影響します。

補完: 値の範囲は 1 ~ 5 です。

これは、2 つのサンプルと垂直面の間を滑らかにします。値が小さいほど高速です。スムーシングは、削減された照明に適用されます。

10. サンプリング

レンダリングのノイズを調整します。

材質: 値の範囲は 1 ~ 5 です。



材質の乱反射に関係します。レンダリングにおけるノイズが多すぎる場合に値を増加させてください。警告: 値を増加させるほど、レンダリングにかかる時間も増加します。

光源: 値の範囲は 1 ~ 5 です。

光源に関係します。レンダリングにおけるノイズが多すぎる場合に値を増加させてください。

11. 背景の拡張

空は光源になります。あらゆる背景画像と互換性があります。チェックされると空の光を放射します。

HDR 画像でチェックする必要があります。レンダリングは遅くなります。

12. レンダリング先

レンダリングが計算されるパスを示します。

13. レンダリング

レンダリング

レンダリング画面が開かれ、レンダリングの進行状況と推定計算時間および経過した時間が表示されます。レンダリングを停止するには、画面の [閉じる] ボックスをクリックします。

バッチ処理

現在の視点のレンダリングを後で実行します。ドキュメントは自動的に保存されます。レンダリング実行内容 [Render Manager](#)。

14. レンダリング

上記で選択されたオプションに基づき、キャンセル、今すぐレンダリング、または後でレンダリングします。

パノラマ レンダリングおよび再生

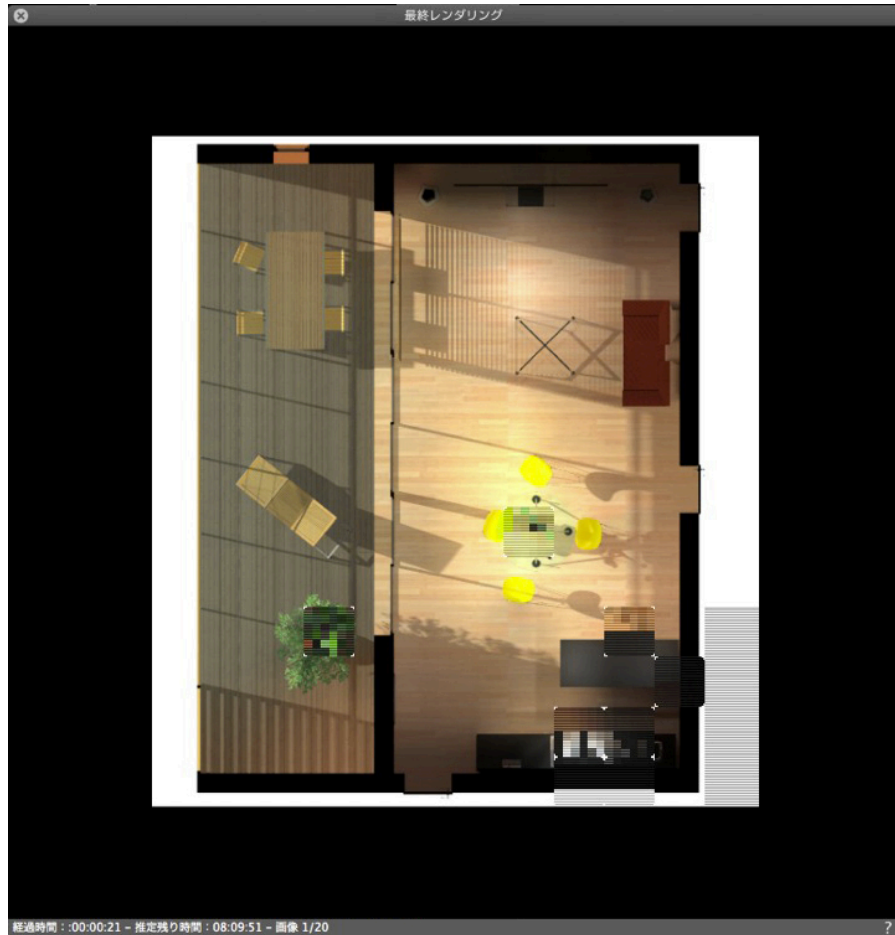
1. パノラマのレンダリング

レンダリングされた各ノードは、jpeg ファイル形式の 6 つの画像で構成されます。パノラマのファイル形式は html で、ウェブブラウザで再生できます。パノラマの独立した pno ファイルが、パノラマフォルダに加えて作成され、[iOS](#) あるいは [Android デバイス](#) 上で読み込むことができます。

- 保存先フォルダーを選択します。



レンダリングされたパノラマ:



宛先フォルダには、pno ファイルに加えて、3 つの html ファイルおよび 3 つのフォルダが作成されます。

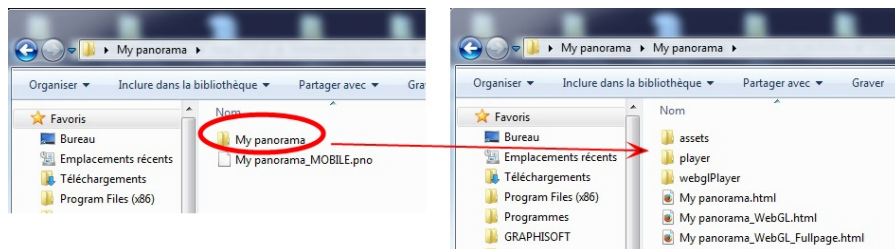
3 つの html の形式は、**WebGL_Fullpage**、**WebGL**、**Flash** です。

WebGL_Fullpage: 縦横比やサイズに関係なくパノラマはウェブ ページ全体に表示されます(バージョン html 5)。

WebGL: パノラマのサイズは、指定されたビューアー サイズを保ちます(バージョン html 5)。

Flash: パノラマのサイズは、指定されたビューアー サイズを保ちます。

パノラマフォルダ内には、**assets**、**player**、**webglPlayer**という名前の 3 つのフォルダが作成され、html ファイルにリンクされたファイルが含まれます。



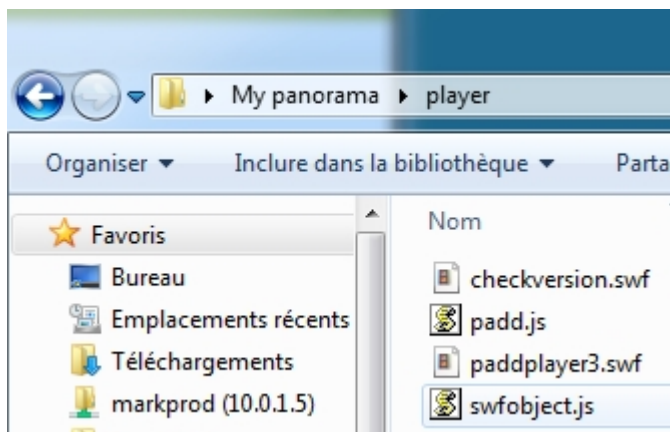
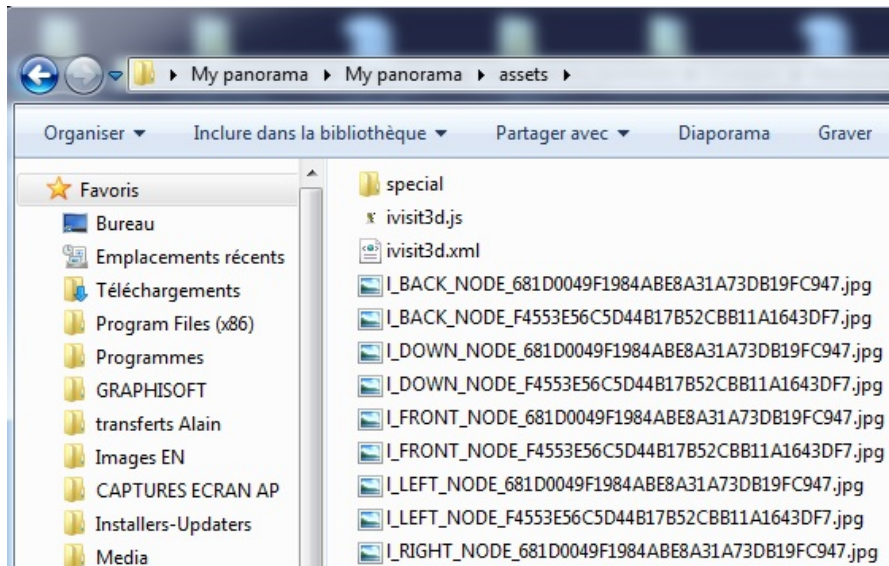
asset フォルダには、パノラマの jpeg の正方形画像すべてと、**ivisit3d.xml**、**ivisit3d.js** ファイルおよび特別なフォルダが含まれます。

player フォルダには、パノラマ アニメーションをウェブ ブラウザあるいは Flash Player で読み込むために必要なファイルが含まれます。

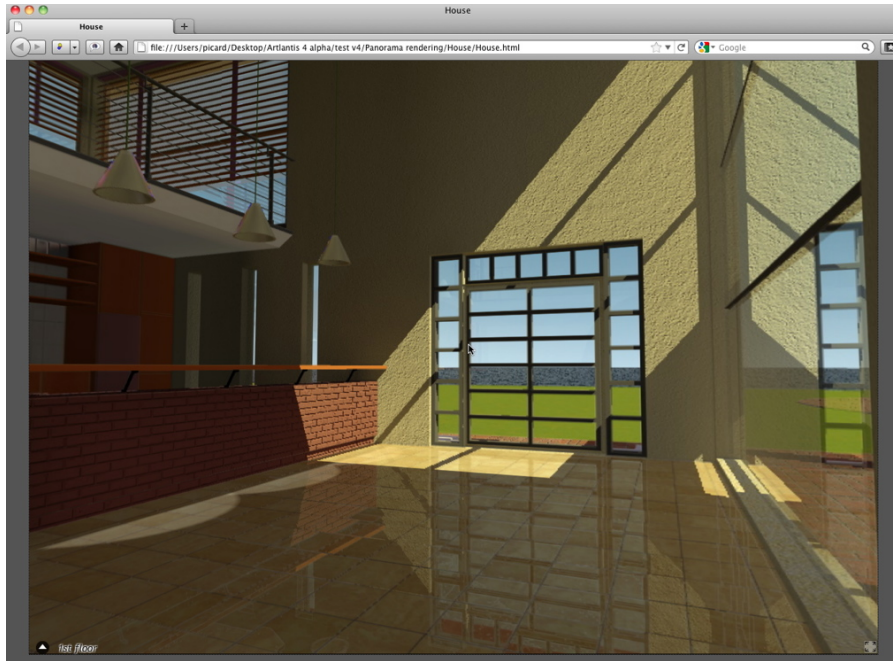


webglPlayer フォルダには、パノラマ アニメーションをウェブ ブラウザで読み込むために必要なファイルが含まれます。

注意: 独立フォルダの *html* ファイルの名前や場所を変更しないでください。



html ファイルをダブルクリックすると、現在の Web ブラウザーが開きます。パノラマが、ブラウザ ウィンドウ内で表示されます。



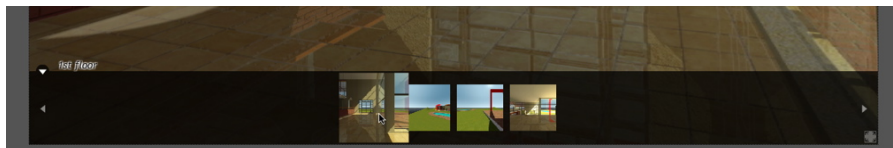
- ウィンドウ内でカーソルをクリックおよびドラッグすることで、カメラは 360°回転します。

あるノードから別のノードへ移動するには

あるノードから別のノードへ切り替えるには 2 つの方法があります。1 つは、サムネイルリストを使用する方法で、もう 1 つは、センシティブトライアングルを使用する方法です。

A. サムネイル プレビュー リストの使用

- html ウィンドウの下部にカーソルを移動させます。ドロアがパノラマノードのサムネイルを表示します。




- サムネイルをクリックして、別のノードに切り替えます。

B. ウィンドウに表示された敏感な三角形を使用する

敏感ポイントは名前に従い、青い三角形となります。三角形をクリックするか、名前をクリックし、このノードへ移動します。



全画面表示のパノラマを表示するには、Web ページの右下の隅にある  アイコンをクリックします。

2. マルチノード パノラマ ディレクション オプション

	<p>無効化されたディレクション ツール オプション </p> <p>ノードの名前をクリックすると、カメラは、Artlantis 2D ビューで設定されたかのように赤または緑の矢印の方向に従います。</p>  <p>例：リビングルーム敏感ポイントををクリックすることで、カメラは、緑の矢印が 2D ビューで設定したように同じ方向を向きます。</p>
	<p>有効化されたディレクション ツール オプション </p> <p>ノードの名前をクリックすると、カメラは、Flash Player で設定したように以前のノードの方向を維持します。</p> <p>例：リビングルーム敏感ポイントををクリックすることで、カメラは最後に使</p>



用したノードの方向を位置します。

2. トップ ビューの関連付け

ほかの方法で 3D ベースで移動するには、関連平面レベルで 3D ビューにオーバーラップします。そして、あるノードから別のノードへ移動するために、敏感な三角形または名前をクリックします。これにより、関連したノードへ切り替えでき、プランレベルを非表示にすることができます。

パノラマをレンダリングする前に、1 つ以上のプランレベルを関連付ける必要があります。

パノラマ インспекタを使用することで、プランレベルをパノラマと自動的に関連付けることができます。

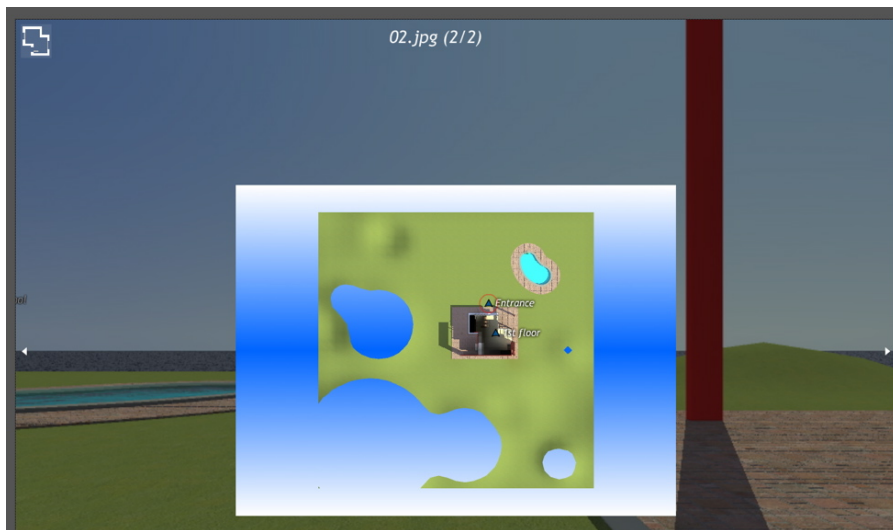
2D ビューで、立面ビューを表示します(前、右、左、または後)。カメラおよび目標点を動かすことで視点を設定します。See "2D ビューでの平行投影の操作" on page 48

視点は、ブラウザに表示されているプランのよい高い部分を参照します。

パノラマを起動している際、新しいボタンが画面の左隅に表示されます。



- アイコンをクリックすることで、中央揃えのプランレベルがウィンドウに表示されます。アイコンをもう一度クリックすると、現在のプランレベルが非表示になります。



プランレベルが表示されると、Web ページの上部に名前が表示されます。

パノラマの高感度ノードがプランに表示されます。現在のノードは動的な赤い円で囲まれます。ノードをクリックすることで、プランを非表示にすることができ、ブラウザ ウィンドウで関連した視点を表示することができます。

レベルからレベルへと移動するには、Flash Player のエッジにある矢印を使用します。

パノラマを読み込むには、*Adobe Flash Player* をインストールしておく必要があります。ダウンロード リンク:
<https://www.adobe.com/support/flashplayer/downloads.html>



注意: パノラマを iOS あるいは Android デバイス上で読み込むには、作成されたパノラマフォルダのどなりに *pno* ファイルを移動してください。

VR オブジェクト レンダリングおよび再生

VR オブジェクトのレンダリング

VR オブジェクトは、jpeg ファイルで保存された画像で作られます。VR オブジェクトのファイル形式は、html です。また、Web ブラウザで表示することができます。パノラマの独立した vro ファイルが、パノラマ フォルダに加えて作成され、iOS あるいは Android デバイス上で読み込むことができます。



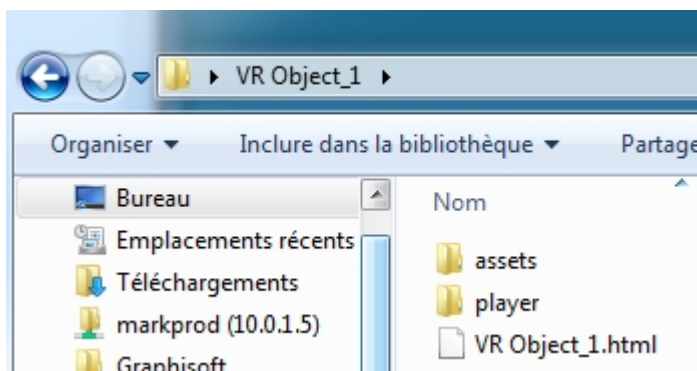
- 保存先フォルダーを選択します。



レンダリングされた VR オブジェクト

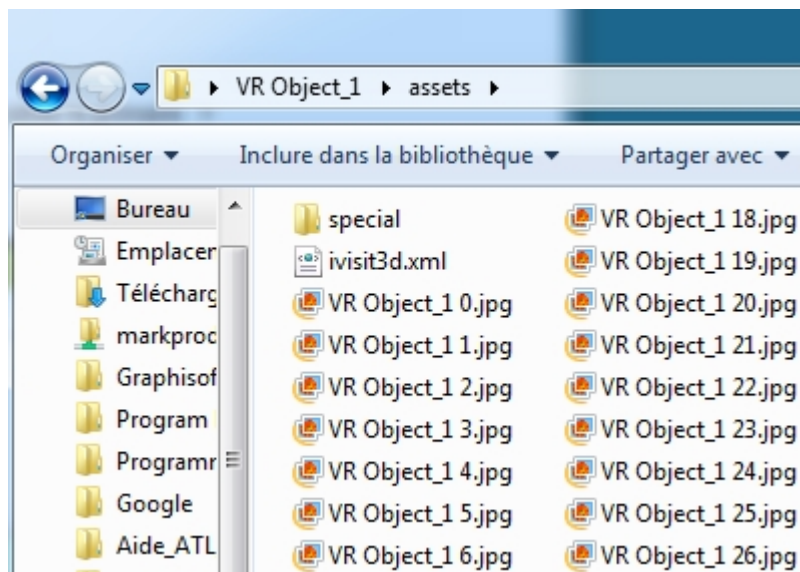


保存先フォルダ、VR オブジェクトの名前の付いたフォルダが作成されます。フォルダの中には、assets および player という名前のフォルダ 2 つと、VR オブジェクトの名前が ついた html ファイルが 1 つ存在します。

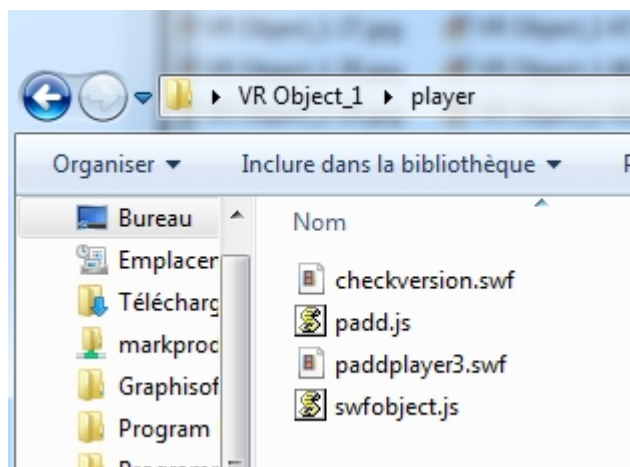


アセットフォルダには、VR オブジェクトの jpeg の正方形画像すべて、ivisit3d.xml ファイルおよび特別なフォルダが含まれています。

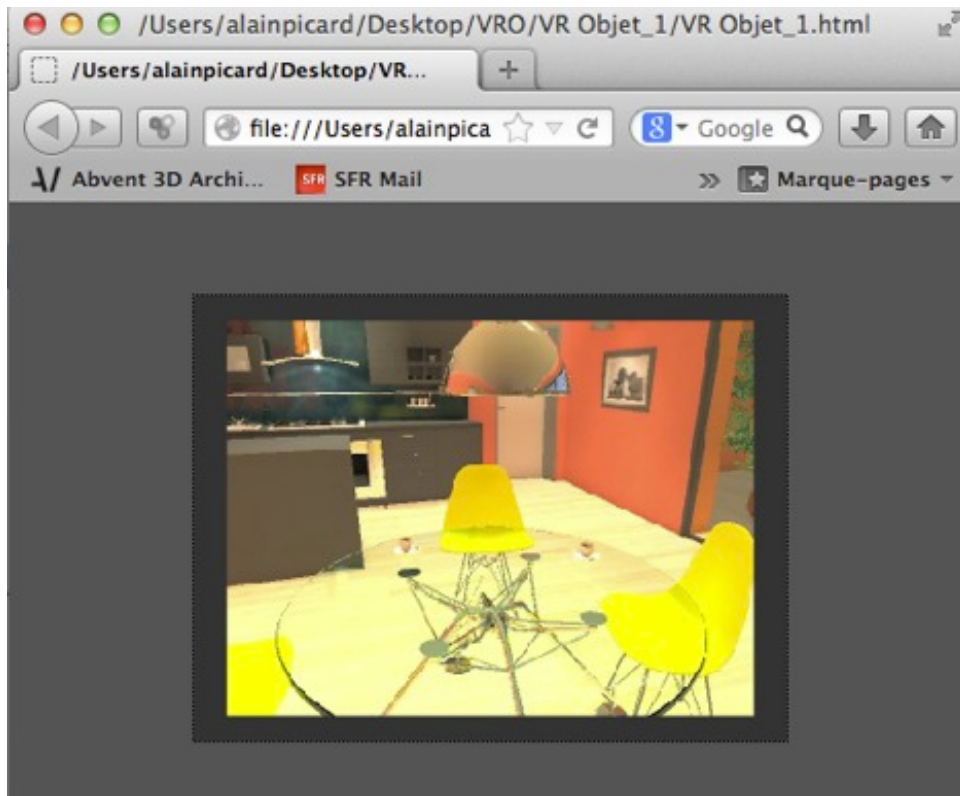
注意: 独立フォルダの html ファイルの名前や場所を変更しないでください。



再生フォルダーには、パノラマアニメーションを Web ブラウザーで読み込むために必要な swf を含むファイルがあります。



- html ファイルをダブルクリックすると、現在の Web ブラウザーが開きます。VR オブジェクトが、ブラウザウインドウ内で表示されます。



Adobe Flash Player は、パノラマを読み込むためにインストールする必要があります。
<https://www.adobe.com/support/flashplayer/downloads.html>

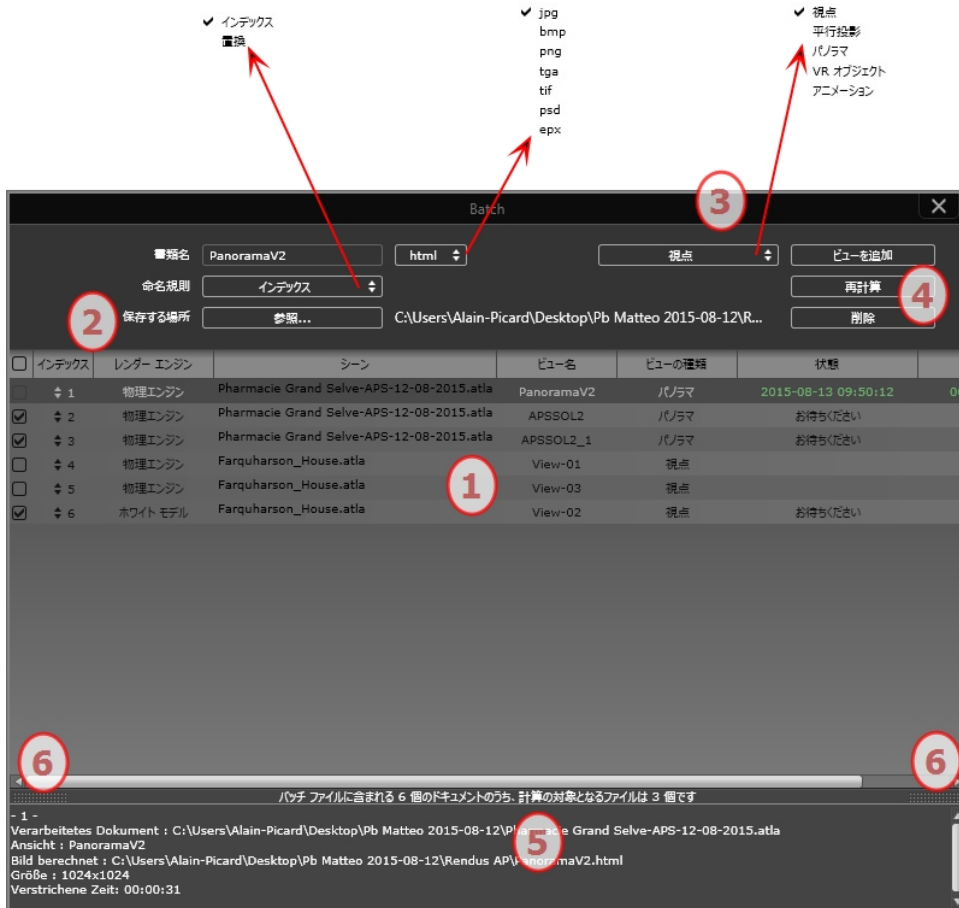
注意: VR オブジェクトを iOS あるいは Android デバイス上で読み込むには、作成された VR オブジェクト フォルダのなりに vro ファイルを移動してください。

バッチ レンダリング画面

すべてのバッチレンダリングは、「Render Manager」アプリケーションによって処理されます。

Artlantis ツール バーで、バッチ レンダリング アイコンをクリックします。





Artlantis のレンダリング マネージャにより、処理が予定されている視点のリストが表示されます。

1. 視点リスト。
2. ドキュメント管理。
3. 現在のプロジェクトからビューを追加します。
4. 視点の再計算 / 削除。
5. レンダリングレポート。
6. ドロアタブ。

7. 視点 のリスト

このリストは名前をクリックすることで、インデックス、シーン、ビュー名、ビューの種類、または状態で格納されます。リストは、列に分けられます。左面から右面：

チェック ボックス

チェックされている場合、ドキュメントにレンダリングをおこなえることを意味します。

インデックス

レンダリングの優先順序を示します。順番を再定義するには、ポップアップメニューをクリックします。



シーン

Atlantis ファイルの名前

ビュー名

視点の名前

ビューの種類

視点の種類を示します。視点、平行投影、パノラマ、アニメーション、または VR オブジェクト。

状態

処理した内容、処理している内容、これから処理する内容を示します。

レンダリング待ち、指定日時でのレンダリング、色で定義されたレンダリング

カラーコード		
カラー	状態	コメント
グレー	レンダリングが完了していません	このボックスがチェックされている場合は、Render Managerの処理を待機中です。
緑	レンダリング完了	
オレンジ	レンダリング中のエラー	バッチレンダリング画面の下部にある情報を確認してください。
レッド	1つ以上のエラーにより、レンダリングは実行されませんでした	バッチレンダリング画面の下部にある情報を確認してください。

時刻

最終レンダリング時間を表示します。



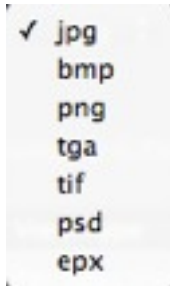
注意: 列の位置は、タイトルを選択し、別の位置へ移動させることで、再構成することができます。列の増減を調節するには、タブを使用します。

8. ドキュメント管理

- ドキュメントの名前およびファイルの種類
- 編集するには、ドキュメントの名前を選択します。
- 視点の基準に従い、レンダリング画像の形式を再定義するには、フォーマット ファイルのポップアップをクリックします。



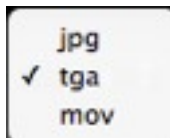
遠近法と平行投影



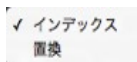
VP オブジェクトおよびパノラマ



アニメーション



命名規則



インデックス

同じ名前前のレンダリングには、数字によるインデックスが付けられます。

インデックス

同じ名前前のレンダリングには、数字によるインデックスが付けられます。

保存先ボタン

ファイルのレンダリング先を再設定するために使用されます。

9. ビューを追加

現在のプロジェクトからビューを追加します。ポップアップメニューは、視点の種類をフィルター処理します。

10. 再計算または削除

すでにレンダリングした視点を再計算するには: リストで視点を選択し、[再計算] ボタンを押します。

視点を削除するには: リストで視点を選択し、[削除] ボタンを押します。

11. レンダリング レポート

レポートは、選択された視点についての詳細を提供します。

ディスク上のドキュメントの場所、および計算済みの画像の場所

各画像のサイズ、およびレンダリングにかかった時間

テクスチャ、シェーダーなどの場所の潜在的な問題



12. ドロア タブ

- ・ タブをクリックすると、情報ゾーンの表示・非表示を行えます。タブを2回クリックすると、ドロアを開いたままにできます。

RENDER MANAGER ユーザーインターフェース

Render Manager は、Artlantis フォルダにある独立アプリケーションです。Render Laterで Artlantis から設定したレンダリングの算出を可能にします。



Render Manager

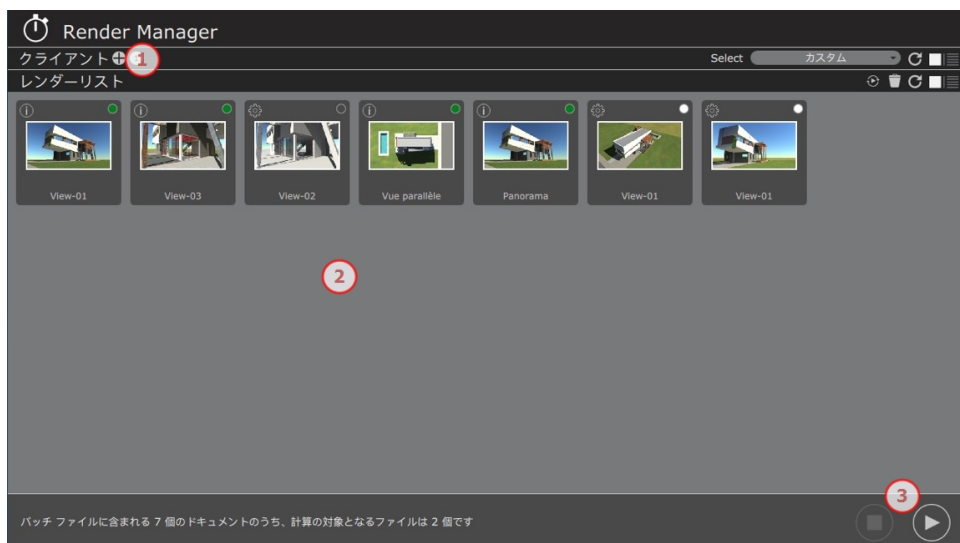
起動すると、スタンバイのレンダリングを表示します。Render Manager は宣言された Artlantis atla アーカイブファイル・フォーマットの Artlantis Render Later ドキュメントを表示します。

この場合、視点のサムネイルが表示されるか、空白のリストが表示されます。

Render Manager では、Artlantis バッチ・ウィンドウでドキュメントを再び開くことなく、ドキュメント設定のうちのいくつかを変更することができます。



注意: ウィンドウの見え方は、表示するオプションに応じて、異なるアスペクトとなります。



1. **レンダリング リスト:** Render Later の視点をサムネイルまたはリストで表示します。
2. **クライアント:** [クライアント]バーの[表示/非表示]のクリックにより、クライアントコンピューターの名前と OS の表示/非表示を設定します。
3. **[開始] / [一時停止] / [再開]**



Render Manager は、Artantis バッチ・ウィンドウでドキュメントを再び開かずに、ドキュメント設定のうちのいくつかを変更することを可能にします。



4. レンダリングリスト:

レンダリング・リストはソートできます。再編成するカラムのタイトルをドラッグしてください。

インデックス (arrow): レンダリングがスタンバイ、保留、完了のどの状態かを表示します。

ホワイトの点: レンダリング処理を開始できます。

ホワイトの円: 計算を一時停止しています。

マーク非表示: 計算完了または計算が進行中です。

ステータス: カラーコードで、処理した内容、処理している内容、これから処理する内容を示します。

グレー: レンダリング処理をしておらず、これから処理を行います。

グリーン: レンダリング処理済みです。

オレンジ: レンダリング中にエラー発生。レンダリングウィンドウの下部のメッセージを確認してください。

レッド: エラー発生のためレンダリングが実行されていません。レンダリングウィンドウの下部のメッセージを確認してください。

ファイル名: Artlantis atla アーカイブファイルの名前。

カメラ名: 視点の名前。

レンダリング名: 編集するレンダリング名を選択します。

フォーマット: 現在のファイル・フォーマットを左クリックすること、視点タイプを変更できます: jpg, bmp, png, tga, tif, psd, epx, html, avi.

レンダリングタイプ: 視点の種類を示します。視点、平行投影、パノラマ、アニメーション、または VR オブジェクト。

エンジン: Physical Engine (物理エンジン) または White Model(ホワイトモデル) のいずれかのエンジンを選択します。

パス: レンダリング・パスを編集するには、虫めがねアイコンをクリックしてください。

一覧表示を右クリックすると次のコンテキストメニューが開きます:

ドキュメントのフォルダーを表示

視点の再計算を行う

リストから視点を削除する

計算された画像を表示する。



5. レンダリング表示のオプション

アイコンをクリックするとレンダリングをサムネイルあるいはリストで表示します。

6. リストを更新

Render Manager がまだ開かれている間に、レンダリングが Artlantis に加えられた時に使用できます。

7. 選択したレンダリングの削除

8. 選択したレンダリングの再計算

9. クライアント名ステータス: カラーコードは可用性を示します。

グリーン: クライアントは利用可能

オレンジ: ノーマル;"スパンスタイル>クライアントが計算している

赤: クライアントは利用できません



注意: 接続が切断されたクライアントは、リストから自動的に削除されます。

10. クライアントの追加

IPアドレスの入力により別の新しいクライアントを表示するには[+]ボタンをクリックしてください。

11. クライアント表示:

クライアントコンピューターのディスプレイの大小アイコンを切り替えるには変更のアイコンをクリックしてください。接続しているコンピューターの名前が表示されます。

12. リストされたクライアントを更新

13. レンダリングするクライアントをソート

すべてのクライアント、自分のコンピューターのみ、クライアントで自分のコンピューター以外、カスタム。

14. 表示情報

計算するドキュメントについて: 数字、キュー待機および最終レンダリング時間。

15. レンダリングの起動/停止。

始まると、プレビュー・ウィンドウは現在のレンダリングを表示します。経過時間および推定残り時間が、ウィンドウの右下に表示されます。



Render Manager リボンメニュー;

Render Manager、オンラインヘルプ機能およびShow Log Files(ログファイル表示)について。



レンダリングヒント:

- レンダリングする際にRAMを最適化します。
- Artlantis では、視点をRender Laterとして設定し、Artlantis およびすべての不要なアプリケーションを終了させてから、Render Managerを使用します。

RENDER MANAGER の使い方

目的は、ネットワークに接続されたMacおよび(または)Windows コンピューターで Artlantis 視点をシームレスに計算することです。

クライアントコンピューターが Artlantis 仕様を満たす必要はありません。最低 8GB の RAM が必要です。



注意: Artlantis 視点を前もって宣言することが必要になります。バッチ処理

Render Manager は、Artlantis がインストールされたローカルコンピューターから操作します。設定に応じ、レンダリングはローカルコンピューターで計算されることもされないこともあり、およびリクエストに応じてクライアントコンピューターで計算されることもあります。複数のコンピューターがある場合、レンダリング計算は Render Manager によってステップに分割され再度統合されます。



注意: クライアントがシームレスに切断された場合は、計算タスクは別のコンピューターに自動的に再割り当てされます。クライアント接続の数は無制限です。



1. ホストコンピューターで必要なクライアント

このようにして、Render Manager には、コンピューターがいつ利用可能であるかが通知されます。

クライアントのインストール、アクティベート、起動

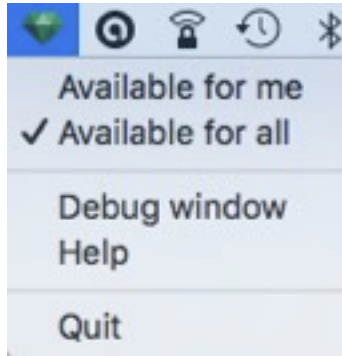
Mac と Windows のバージョンのクライアント・インストーラーは www.artlantis.com から利用可能です。すべてのホストコンピューターにクライアントアプリケーションをインストールする必要があります。



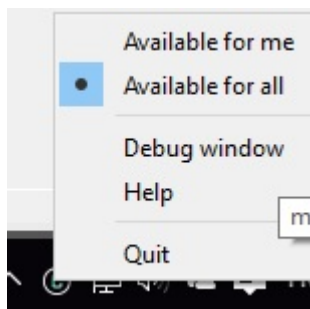


クライアントアプリケーションを起動します。メニューだけが表示されます:

Mac 上でダイヤモンドのアイコン上の「ファインダー」メニューをクリックしてください。



Windows では、[Windows] メニューで、Cアイコンを右クリックしてください。



WARNING: The configuration of client stations* must be the same as the machine on which Artlantis Manager is launched, otherwise slower computers will hinder the rendering time. *(Processor: number and power and as well embedded RAM)

2. RENDER MANAGER 設定

Artlantis フォルダ内の Render Manager アプリケーションを起動します。

ウィンドウの上部に、クライアントが名前が表示されています。何も表示されない場合は、[クライアント] バーをクリックしてください。

Rendering ウィンドウの下部で、視点は名前とプレビュー、あるいは現在のディスプレイ・オプションに応じたリストによって表示されます。





1. クライアント

クライアントコンピューターは、クライアントアプリケーションにあるネットワークが、**すべてに利用可能**に設定されている場合(上記のパラグラフ参照)表示されます。

[リフレッシュ]ボタンをクリックしてもクライアントがウィンドウに表示されない場合、あるいはサブネットワークのコンピューターの場合は、[クライアント]バーの+アイコンをクリックすると、IPアドレスを入力するプロンプトが表示されます。

2. 選択

3. サムネイル カラーチップコード

ホワイト: クライアントコンピューターは計算の準備が完了しています。クライアントをディアクティベートするにはチップをクリックしてください。

オレンジ: クライアントで計算が進行中です。

ホワイトの円: クライアントコンピューターはディアクティベートされています。クライアントをアクティベートするにはチップをクリックしてください。

赤: クライアントコンピューターは使用できません。

4. クライアントの更新

クリックするとクライアントリストのリフレッシュが行われます- Render Later の視点^gが Render Manager の起動後に Artlantis に加えられた場合便利です。

5. レンダリングリスト

視点のステータスを表示: 計算する、計算が進行中、計算済み。

リストのコンテキストメニュー。

レンダリング名あるいはそのマークを右クリックすると次のポップ・アップ・メニューを表示します:

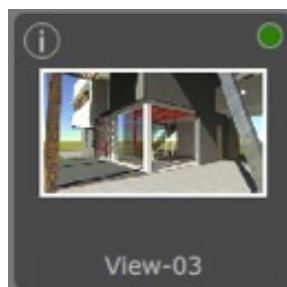
atlaドキュメントを含むフォルダを開きます。

視点の再計算を行います。

リストから視点を削除する

レンダリングを含むフォルダを開きます。

6. コードカラーのレンダリング



サムネイル、あるいはリストの表示オプションにより、サムネイルではカラーチップコード、リストではステータス名ごとの色で表示します。

ホワイト: レンダリングが完了していません

オレンジ: 計算が進行中です。

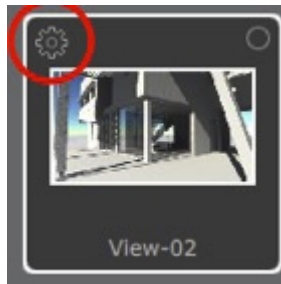
グリーン: レンダリング完了

レッド: エラーによりレンダリングを行っていません。

ホワイトの円: 計算は一時停止されています。

I: 既に計算された視点に使用されたレンダリングパラメーターを表示します:

7. レンダリングパラメーターを表示



歯車: レンダリング設定のレンダリングパラメーターを表示



拡大ツール



計算の完了後、拡大レンズをクリックするとレンダリングを表示します。

8. 選択したレンダリングの再計算



再計算するレンダリングを選択してアイコンをクリックしてください。Ctrl+Cmdキーの長押しで複数項目の選択が可能です。

9. レンダリング

レンダリング起動/停止



注意: 1件以上の Render Manager を同じネットワーク上で同時に実行できます。ただしクライアントは1度に1つの Render Manager でのみ利用することができます。



注意: Render Manager とクライアント間で使用されるポートは52123、52124、52125です。

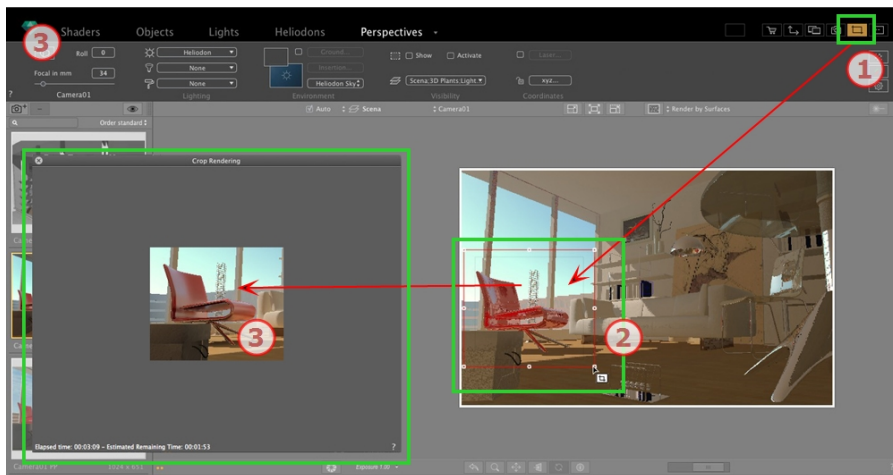
部分的なレンダリング ウィンドウ

プレビュー ウィンドウの内容の一部を計算します。

1. ツール バーで、クロップ レンダリング ツールを選択します。



2. プレビュー ウィンドウで長方形*を描画し、ゾーンを定義します。



3. クロップ レンダリングが起動します。

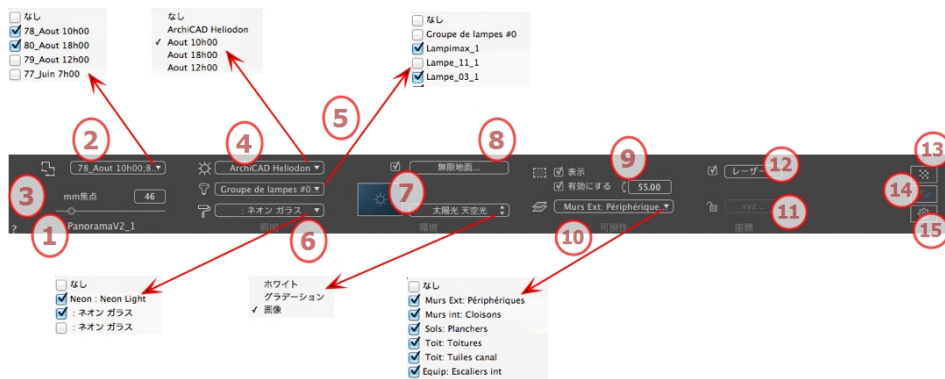
計算の進行度が表示されます。

ウィンドウを閉じると、レンダリングが終了します。または、レンダリングが完了した場合、画像を保存します。

パノラマ インスペクタ

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

クリッピングボックス	296
レーザー ツール	297
色調設定	297
後処理	297
レンダリングパラメータ	297
パノラマリスト	298
パノラマレンダリングおよび再生	300
パノラマレンダリング設定	306




1. ビュー名

現在のビュー名が表示されます。ダブルクリックすると、編集することができます。


2. レンダリングとトップビューを関連付け

1つ以上の平行投影トップビューを自動でレンダリングされたパノラマに追加することが可能になります。ドロップダウンメニューで、ビューを選択して追加します。[ノード]を選択すると、トップビューを非アクティブ化します。

 **注意:** 1つ以上のトップビューが、平行投影ビューインスペクタで定義される必要があります。トップビューの名前は数字のみ使用できます。文字、空白、および特殊文字は使用できません。例: 000、001、002、など。

3. 焦点距離

初期設定に応じて、スライダー使用もしくは値がミリメートルや角度で入力されている場合に焦点距離を変更します(カメラの入射角の調整)。

 **注意:** 値の変更は、設定の視点更新モード設定によります。

4. 関連太陽光

太陽光をビューに関連付けます。[なし]を選択すると、太陽光は無効になります。



5. 光源グループ

ビューに1つまたは複数の光源グループをリンクします。[なし]を選択すると、光源グループは無効になります。

6. ネオン SHADER

ビューに1つまたは複数のネオン Shader をリンクします。[なし]を選択すると、光源は無効になります。

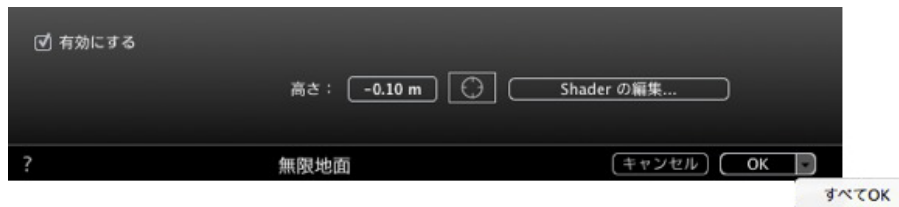
7. 背景

2D、3D、あるいはHDR 画像を、背景に置か、関連するボタンの上にドラッグアンドドロップします。ボタンをダブルクリックすると、エディタが表示されます。


ポップアップメニューは、異なる種類の背景を切り替えるために使用されます。太陽光スカイ、グラデーション、および、画像。


8. 無限地面

各ビューに無限地面を設定するには:



- チェックボックスをクリックして、地面の有効/無効を切り替えます。地面には、影、シェーダー、オブジェクトが反映されます。
- 関連フィールドに値を入力するか、プレビューまたは2Dビューでグラフィカルに高度を決定します。

プレビューで、[高度] ツール  をクリックします。そして、プレビューで、シーン要素をクリックし、地面の高さを定義します。

2Dビューで、[高度] ツール  をクリックします。そして、2Dビューで、ジオメトリをクリックし、地面の高さを定義します。

- Shader の編集は、Shader 編集モードを有効にします。

[OK] メニュー: [すべてOK] を選択すると、プロジェクトで設定されているその他の無限地面すべてに対して設定を適用します。

9. クリッピング ボックス

2D ビューで設定されたクリッピング平面

表示

チェックされた場合、ボックスは2Dビューで表示されます。

有効にする

チェックされた場合、クリッピングボックスは、プレビュー ウィンドウで有効になります。

10. 可視レイヤー



ドロップダウンメニューで確認します。

11. ノード座標

[xyz...] ボタンをクリックすると、座標ダイアログが表示されます。



南京錠: アイコンをクリックし、座標の固定 / 固定解除を行います。

カメラ位置: X、Y、および Z の位置。

アルティチュード リファレンス: クリックされたジオメトリーに関して、位置を定義します。

12. レーザー ツール

プロジェクトの垂直線を定義し、オブジェクト、ランプ、テクスチャを整列させます。

13. 色調設定

現在のビューで色調を設定します。

14. 後処理

現在の視点に効果が適用されます。効果がインスペクタで設定されたパラメータと混合されます。

15. レンダリングパラメータ

最終的なレンダリングに向けてドキュメントを準備します。



デフォルトを使用

デフォルト設定を使用

デフォルトとして設定

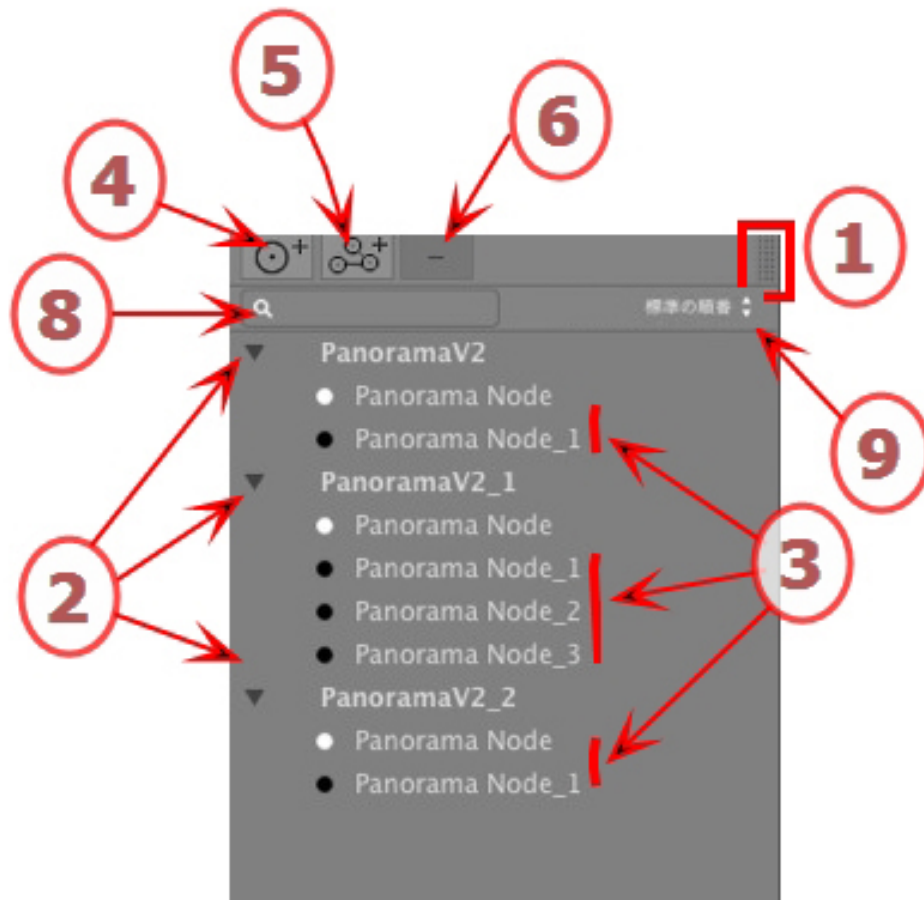
現在の設定をデフォルト設定として保存します。

すべてのドロップダウンメニューについて OK

関連するインスペクタについて、これらの設定をその他のビューすべてに適用します。



パノラマ リスト



1. アクセスをリスト

既定では、マウスが Artlantis 画面の左側にカーソルを移動させることでリストが開き、リスト外へカーソルが移動すると自動で閉じるようになっています。リストの右上の端で、アイコンをクリックすることで、リストを開いたままにでき、もう一度クリックすることで、自動最小化機能が適用されます。

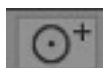
2. パララマの名前

編集するには、パノラマの名前をダブルクリックします。

3. パノラマノード

編集するには、ノードの名前をダブルクリックします。

4. ノードの追加



選択されたノードを選択します。パノラマが選択されている場合は、最初のノードを複製します。



注意: 2D ビューでは、新しいノードが複製されたノードをオーバーラップします。

5. パノラマの追加



選択されたパノラマおよびその最初のノードを複製します。

6. ノード / パノラマを削除



選択されたノードあるいはパノラマの削除。

削除するには Backspace キーを押してください。

7. フィルター表示

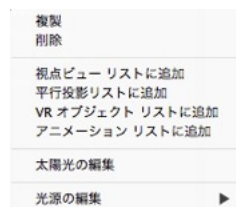


リストにある現在のパノラマをハイライトします。

8. ドロップダウン メニューの表示

パノラマドロップダウンメニューの表示

- ビューを右クリックすると、次のポップアップメニューが表示されます。



複製

オリジナルから複製したパノラマを新規に作成します。

削除

パノラマがリストから削除されます。

視点リストに追加

平行投影リストに追加

VR オブジェクト リストに追加

アニメーション リストに追加

選択したオプションに応じて、この手順はパノラマから視点、平行投影、VR オブジェクトまたはアニメーションに現在のビューを追加します。

太陽光の編集

パレット インスペクタが [太陽光] モードに切り替わり、太陽光が選択されます。

光源の編集

光源を選択すると、インスペクタ パレットが [光源] モードに切り替わり、光源が選択されます。

9. ノード ドロップダウンメニューの表示

複製

オリジナルから複製したノードを新規に作成します。

削除

ノードがリストから削除されます。



視点リストに追加

平行投影リストに追加

VR オブジェクト リストに追加

シークエンス リストに追加

選択したオプションに応じて、この手順はパノラマから視点、平行投影、VR オブジェクトまたはアニメーションに現在のビューを追加します。

太陽光の編集

パレット インспекタが[太陽光]モードに切り替わり、太陽光が選択されます。

光源の編集

光源を選択すると、インспекタパレットが[光源]モードに切り替わり、光源が選択されます。

最初のノードの作成

選択したノードが最初のノードになります。パノラマを再生しているとき、最初に再生されるノードです。対象のノードがすでに最初のノードである場合、オプションの[最初のノードです]が表示されます。

カメラの方向を使用してノードの方向を初期化

ノードの方向と現在のカメラの方向を同期

ノードの方向を使用してカメラの方向を初期化

カメラの方向とノードの方向を同期。



ビューを右クリックすると、次のポップアップメニューが表示されます。

ノード間のリンクを作成

パノラマ レンダリングおよび再生

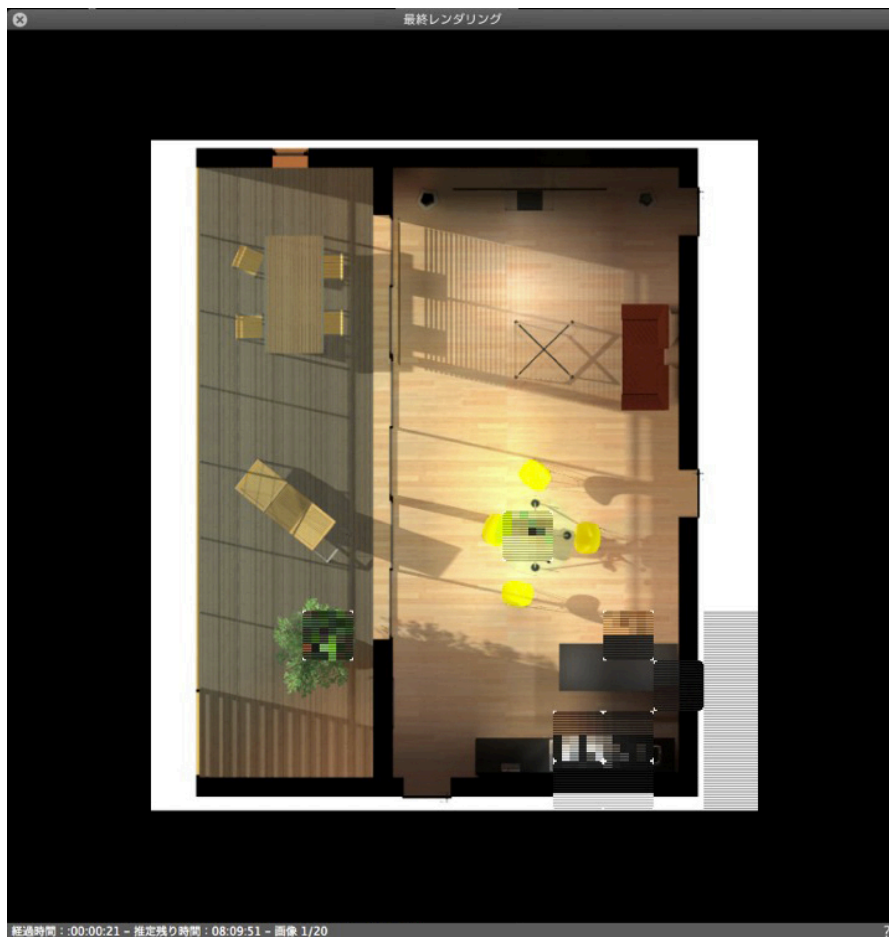
1. パノラマのレンダリング

レンダリングされた各ノードは、jpeg ファイル形式の 6 つの画像で構成されます。パノラマのファイル形式は html で、ウェブブラウザで再生できます。パノラマの独立した pno ファイルが、パノラマフォルダに加えて作成され、iOS あるいは Android デバイス上で読み込むことができます。

- 保存先フォルダーを選択します。



レンダリングされたパノラマ:



宛先フォルダには、pno ファイルに加えて、3 つの html ファイルおよび 3 つのフォルダが作成されます。

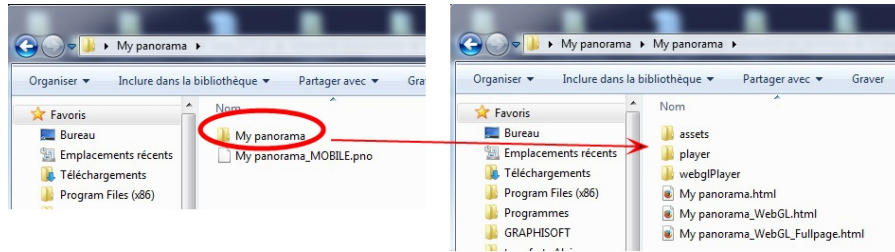
3 つの html の形式は、WebGL_Fullpage、WebGL、Flash です。

WebGL_Fullpage: 縦横比やサイズに関係なくパノラマはウェブ ページ全体に表示されます(バージョン html 5)。

WebGL: パノラマのサイズは、指定されたビューアー サイズを保ちます(バージョン html 5)。

Flash: パノラマのサイズは、指定されたビューアー サイズを保ちます。

パノラマフォルダ内には、assets、player、webglPlayer という名前の 3 つのフォルダが作成され、html ファイルにリンクされたファイルが含まれます。

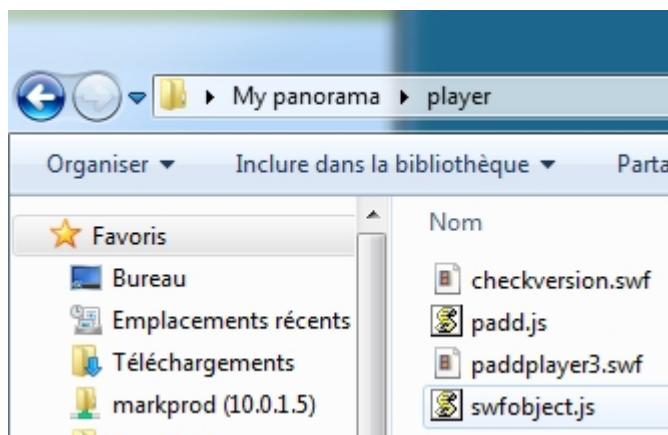
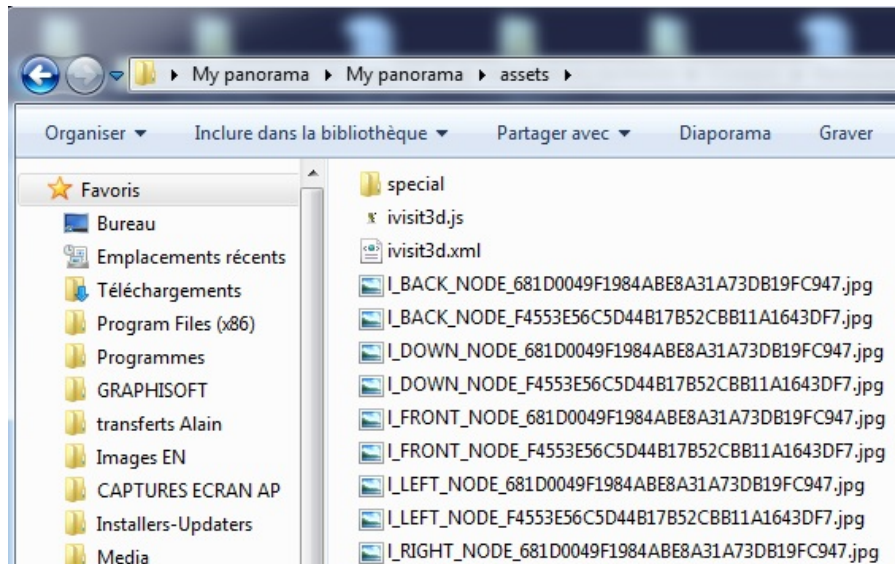


asset フォルダには、パノラマの jpeg の正方形画像すべてと、ivisit3d.xml、ivisit3d.js ファイルおよび特別なフォルダが含まれます。

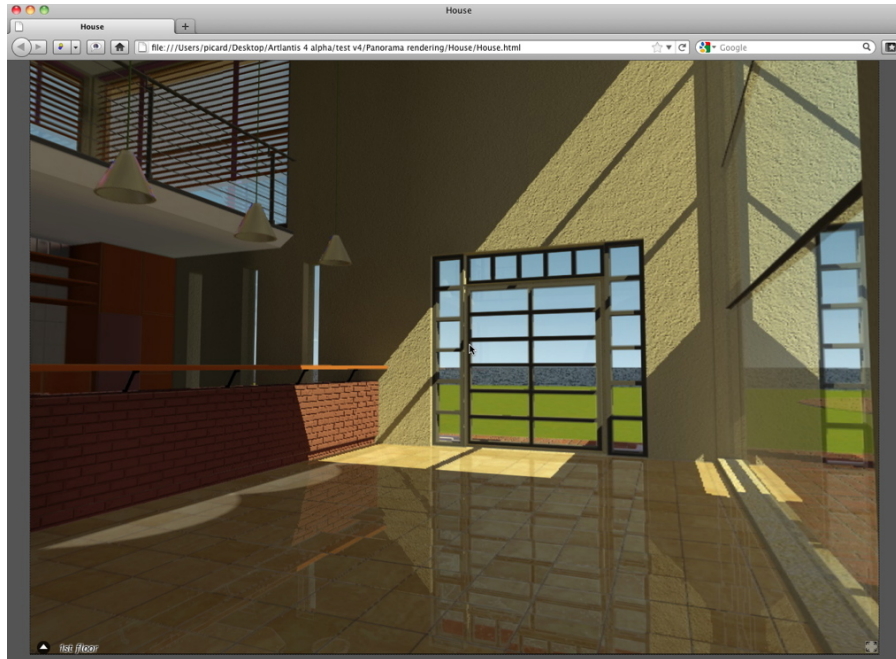
player フォルダには、パノラマアニメーションをウェブブラウザあるいは Flash Player で読み込むために必要なファイルが含まれます。

webglPlayer フォルダには、パノラマアニメーションをウェブブラウザで読み込むために必要なファイルが含まれます。

注意: 独立フォルダの html ファイルの名前や場所を変更しないでください。



html ファイルをダブルクリックすると、現在の Web ブラウザーが開きます。パノラマが、ブラウザ ウィドウ内で表示されます。



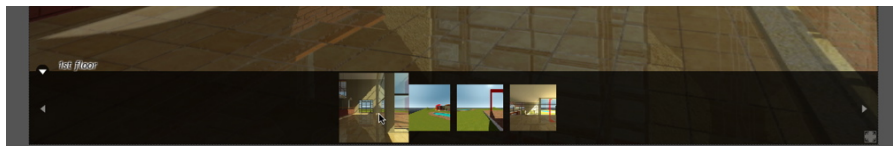
- ウィンドウ内でカーソルをクリックおよびドラッグすることで、カメラは360°回転します。

あるノードから別のノードへ移動するには

あるノードから別のノードへ切り替えるには2つの方法があります。1つは、サムネイルリストを使用する方法で、もう1つは、センシティブトライアングルを使用する方法です。

A. サムネイルプレビューリストの使用

- html ウィンドウの下部にカーソルを移動させます。ドロアがパノラマノードのサムネイルを表示します。



- サムネイルをクリックして、別のノードに切り替えます。

B. ウィンドウに表示された敏感な三角形を使用する

敏感ポイントは名前に従い、青い三角形となります。三角形をクリックするか、名前をクリックし、このノードへ移動します。



全画面表示のパンoramaを表示するには、Web ページの右下の隅にある  アイコンをクリックします。

2. マルチノード パノラマ ディレクション オプション

	<p>無効化されたディレクション ツール オプション </p> <p>ノードの名前をクリックすると、カメラは、Artlantis 2D ビューで設定されたかのように赤または緑の矢印の方向に従います。</p>  <p>例：リビングルーム敏感ポイントをクリックすることで、カメラは、緑の矢印が 2D ビューで設定したように同じ方向を向きます。</p>
	<p>有効化されたディレクション ツール オプション </p> <p>ノードの名前をクリックすると、カメラは、Flash Player で設定したように以前のノードの方向を維持します。</p> <p>例：リビングルーム敏感ポイントをクリックすることで、カメラは最後に使</p>



用したノードの方向を位置します。

2. トップビューの関連付け

ほかの方法で 3D ベースで移動するには、関連平面レベルで 3D ビューにオーバーラップします。そして、あるノードから別のノードへ移動するために、敏感な三角形または名前をクリックします。これにより、関連したノードへ切り替えでき、プランレベルを非表示にすることができます。

パノラマをレンダリングする前に、1 つ以上のプランレベルを関連付ける必要があります。

パノラマインスペクタを使用することで、プランレベルをパノラマと自動的に関連付けることができます。

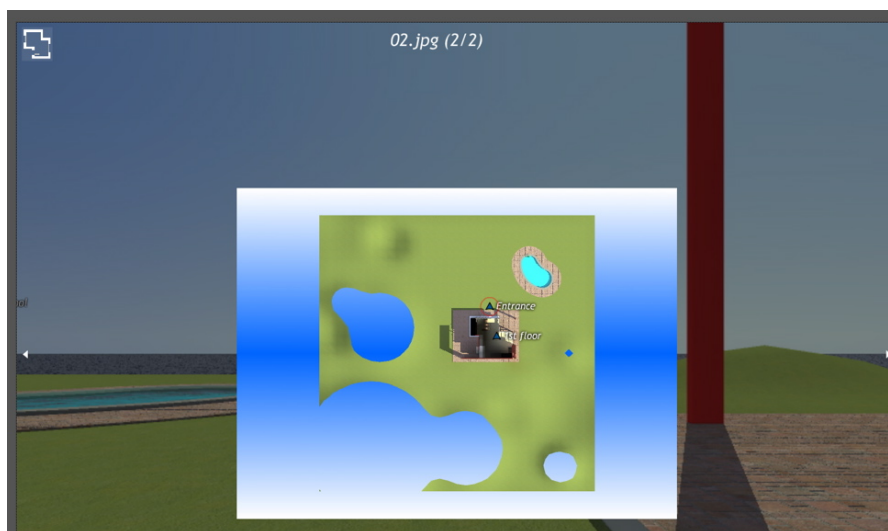
2D ビューで、立面ビューを表示します(前、右、左、または後)。カメラおよび目標点を動かすことで視点を設定します。See "2D ビューでの平行投影の操作" on page 48

視点は、ブラウザに表示されているプランのよい高い部分を参照します。

パノラマを起動している際、新しいボタンが画面の左隅に表示されます。



- アイコンをクリックすることで、中央揃えのプランレベルがウィンドウに表示されます。アイコンをもう一度クリックすると、現在のプランレベルが非表示になります。



プランレベルが表示されると、Web ページの上部に名前が表示されます。

パノラマの高感度ノードがプランに表示されます。現在のノードは動的な赤い円で囲まれます。ノードをクリックすることで、プランを非表示にすることができ、ブラウザ ウィンドウで関連した視点を表示することができます。

レベルからレベルへと移動するには、Flash Player のエッジにある矢印を使用します。

パノラマを読み込むには、*Adobe Flash Player* をインストールしておく必要があります。ダウンロードリンク：
<https://www.adobe.com/support/flashplayer/downloads.html>



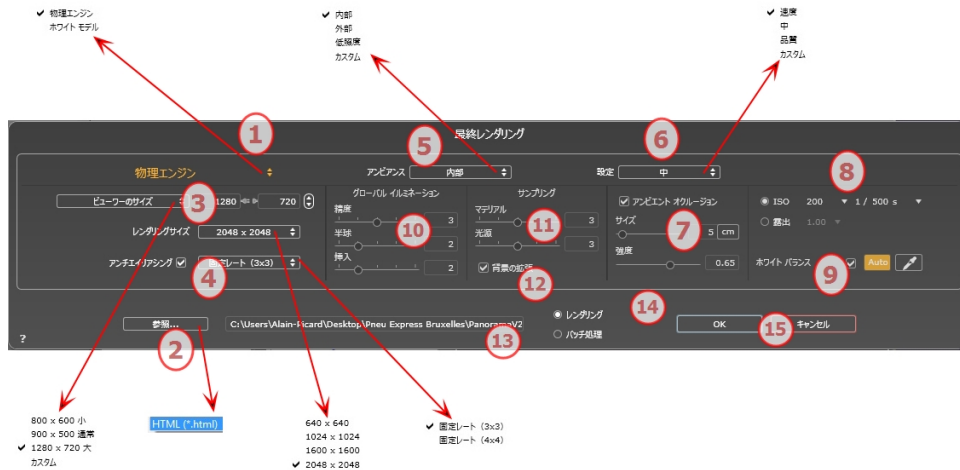
注意: パノラマを iOS あるいは Android デバイス上で読み込むには、作成されたパノラマフォルダのなりに *pno* ファイルを移動してください。



パノラマ レンダリング設定



パノラマビュー インスペクタで、レンダリングアイコンをクリックすると、特定のレンダリングパラメーターまたはインスペクタメニュー > レンダリングが表示されます。



1. レンダリング エンジン

ドロップダウンメニューにおいて、**ホワイトモデル**、**物理エンジン**の2つのレンダリングエンジン名から1つをクリックすると、関連するパラメーターが表示されます。

ホワイトモデル: シェーダーあるいはテクスチャで飾られたすべての材質は、ユニークなディフューズ ホワイトカラーに割り当てられ、**反射は無視**されます。太陽光、光源、影、背景、前景の色が考慮されません。

物理エンジン 高いレンダリング品質エンジン。

2. ファイル形式

- ユニークなファイル形式: html。



ヒント: html形式はコンピュータ上で読み込み可能です。パノラマをiOSあるいはAndroidデバイス上で読み込むには、htmlファイルのとなりに存在するpnoファイルを使用します。

3. レンダリング サイズおよび解像度

- レンダリングの解像度を設定します。目的のdpiおよび寸法で印刷する際の画像のピクセルサイズを決定することができます。





フラッシュ ビューアのサイズ

Flash Player のサイズを定義します。

小: 800 x 600、通常: 900 x 500(iPad) および大: 1280 x 720。

- メニューからサイズを選択するか、または
- Flash Player の幅および高さをピクセル単位で入力します。
- 矢印をクリックすると、値が 2 ずつ増加/減少します。

レンダリング サイズ

計算された画像のピクセル サイズレンダリングは常に正方形形式になっています。

ドロップダウン メニューからサイズを選択します。

- 640: クイック チェックまたは小さなウェブ形式。
- 1024: Web ページで使用され、iPad(1 または 2) および iPhone 対応。
- 1600: Flash でローカルに使用。
- 2048: Flash でローカルに使用または HD の iPad 2 用。

より高い解像度を選択することで、とくに、ブラウザで拡大する場合など、画像の質はより高くなります。ただし、このような画像のサイズには、より長いレンダリング時間を要します。

4. アンチエイリアシング

アンチエイリアシングが ON になっていることを確認し、質を次のいずれかに設定します。

固定レート 3 x 3: アンチエイリアシングは、元より 3 倍大きな画像で計算され適用されます。

固定レート 4 x 4: アンチエイリアシングは、元より 4 倍大きな画像で計算され適用されます。



ヒント: レンダリングは、最も早い [固定レート 3 x 3] で始めてください。ただし、レンダリングにおいて、細かな点が不正確であったり失われている場合には、[固定レート 4 x 4] を試してください。大きな値で開始するのは推奨されません。レンダリングにかかる時間は増大しますが、それだけの時間を費やす価値がない場合があるからです。

5. アンビアンス

ドロップダウンメニューから、**内部**、**外部**、**弱光**、の 3 つの最適プリセット オプションの内の 1 つを選択すると、それに応じて、**グローバル イルミネーション** および **サンプリング** が表示されます。**カスタム** は、アンビエンスあるいは設定のプリセット値が変更されていることを示します。

6. 設定

ドロップダウンメニューから、3 つのレンダリング最適オプションの内の 1 つを選択します。**スピード**、**メディア**、**質** は、事前に設定されたレンダリングの質を示します。**カスタム** は、アンビエンスあるいは設定のプリセット値が変更されていることを示します。

7. アンビエント オクルージョン

深みと起伏を増加させることができます。アンビエント オクルージョンは、周辺光を遮るオブジェクトによる影のシミュレーションです。

サイズ: 値の範囲は 1 ~ 100 cm です。これは、ジオメトリの開始からの影のサイズです。

強度: 影の強さを設定します。



注意: これは、グローバル イルミネーションよりも圧倒的に高速です。



8. 露出

[ISO / シャッター スピード] あるいは [露出] のカーソルをスライドしてセッティングのタイプを選択します。

ISO / シャッター スピード:

ISO: 面の感度を設定します。値の範囲は 1 ~ 32,000 です。

シャッタースピード: 露出時間を設定します。値の範囲は、1 ~ 16,000 です。

露出: 値の範囲は 0 ~ 2 です。0 が露出不足で、2 が露出過多です。



9. ホワイト バランス

色の強度を調整できます。

ボックスがチェックされると、ホワイト バランスが有効になります。

スポイトをクリックしてから、プレビュー内でクリックしてホワイト バランス ポイントを定義してください。Artlantis は、クリックされた色を参照し、ビュー全体の色を調整します。

[自動] ボタンをクリックすると、デフォルトのホワイト バランスが設定されます。

10. グローバル イルミネーション

精度: 値の範囲は 1 ~ 5 です。

これは、主に間接光に関係するため、外面ビューについては役に立ちません。内面の陰においては、ドアノブなどの小さなオブジェクトについての細かな点を明らかにするのに役立ちます。値は常に 1 から始め、必要に応じて増加させてください。

例えば、吊り下げランプのサスペンションの細さについて、値を 1 から始めます。ブラケットが不十分であったり質が悪い場合には値を増加してください。

1 が最も高速にレンダリングを行えます。細かな点の質が不十分である場合にのみ値を増加させてください。

ヘミスフィア: 値の範囲は 1 ~ 5 です。

特定の場所でのグローバル イルミネーションを推定するために取得するサンプルの数に影響します。

補完: 値の範囲は 1 ~ 5 です。

これは、2 つのサンプルと垂直面の間を滑らかにします。値が小さいほど高速です。スムーシングは、削減された照明に適用されます。

11. サンプリング

レンダリングのノイズを調整します。

材質: 値の範囲は 1 ~ 5 です。

材質の乱反射に関係します。レンダリングにおけるノイズが多すぎる場合に値を増加させてください。警告: 値を増加させるほど、レンダリングにかかる時間も増加します。

光源: 値の範囲は 1 ~ 5 です。

光源に関係します。レンダリングにおけるノイズが多すぎる場合に値を増加させてください。

12. 背景の拡張

空は光源になります。あらゆる背景画像と互換性があります。チェックされると空の光を放射します。



HDR 画像でチェックする必要があります。レンダリングは遅くなります。

13. レンダリング先

レンダリングが計算されるパスを示します。

14. レンダリング

レンダリング

レンダリング画面が開かれ、レンダリングの進行状況と推定計算時間および経過した時間が表示されます。レンダリングを停止するには、画面の [閉じる] ボックスをクリックします。

バッチ処理

現在の視点のレンダリングを後で実行します。ドキュメントは自動的に保存されます。レンダリング実行内容 [Render Manager](#)。



注意: *Render Later* ドキュメントは *Artlantis atla* アーカイブファイルから保存する必要があります。そうでない場合視点を次のバッチに追加できません タスクリスト。

15. レンダリング

上記で選択されたオプションに基づき、キャンセル、今すぐレンダリング、または後でレンダリングします。

このページは意図的に空白にしています。

PNO ファイル作成し、モバイル デバイスでレンダリングする

pno ファイルを作成する必要があります。これにより、Android および iOS 両方のデバイスで読み込みを行えるようになります。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

pno あるいは vro (VR オブジェクト) ファイルをモバイル デバイス上で読み込む311

PNO あるいは VRO (VR オブジェクト) ファイルをモバイル デバイス上で読み込む

パノラマあるいは VR オブジェクトをレンダリングする際には、レンダリング フォルダとともに pno あるいは vro ファイルが自動的に作成されます。これにより、Android および iOS 両方のデバイスでアーカイブの読み込みが行えるようになります。

Android および iOS デバイスで pno あるいは vro ファイルをレンダリングする

Android デバイスを使用

- Google Play へ接続し、iVisit3D を Android デバイスにダウンロードします。



- iVisit 3D¹ を起動し、pno ファイルを読み込みます。

iOS デバイスを使用

- iTunes を起動し、iOS 端末に接続します。
- AppStore へ接続し、iVisit3D を iOS デバイスにダウンロードします。



- コンピューターの [iTunes Apps] タブで、[iVisit3D] を選択し、[追加...] ボタンをクリックし、pno あるいは vro ファイルを読み込みます。

¹これは、iPad、iPhone、iPodTouch 用の iOS アプリケーションです。Artlantis のパノラマを閲覧するために使用されます。



注意: iPad 2 またはそれ以降のバージョンでは、リアル 3D 空間をシミュレーションするためジャイロスコープを使用します。

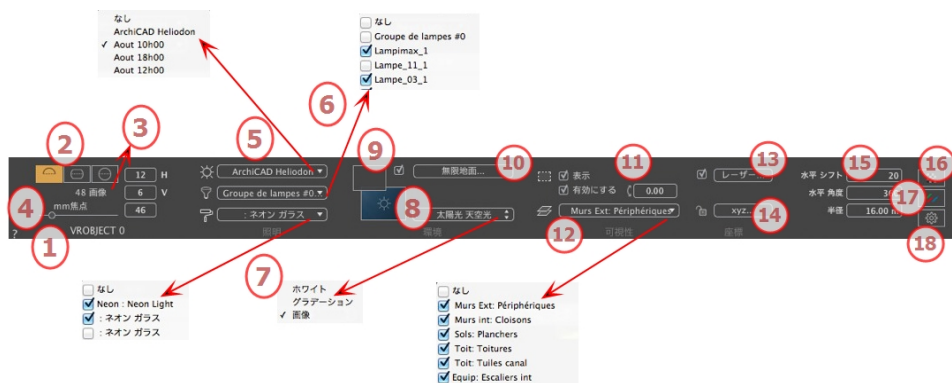
VR オブジェクト インспекタ

カメラ、目標点、または焦点距離で定義される視点を管理します。各視点は、独自の環境を設定する独自のパラメータを持った個別のドキュメントとみなされます。

VR オブジェクト ビューは、ある球面を異なる位置から撮影した複数の画像から構成されます。ビューは次のように、球面を移動するカメラ、目標点、球の中心、焦点距離、水平角および垂直角の移動ステップで定義されます。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

クリッピングボックス	315
色調設定	315
後処理	316
レンダリングパラメータ	316
VR オブジェクト レンダリングおよび再生	316
VR オブジェクト リスト	316
VR オブジェクト レンダリングおよび再生	318
VR オブジェクトのレンダリング設定	321



1. ビュー名

現在のビュー名が表示されます。ダブルクリックすると、編集することができます。

2. VR 投影

半球、円環、または球形から選択します。

水平回転および垂直回転の単位を角度で変更します。


3. 画像の数

VR オブジェクトを計算するのに必要な画像数を示します。この数は、水平回転および垂直回転の単位で指定された値(角度)、および水辺角度によって変わります。

4. 焦点距離



スライダー使用もしくは値がミリメートルや角度で入力されている場合に焦点距離を変更します (カメラの入射角の調整)。

 **注意:** 値の変更は、設定の視点更新モード設定によります。

5. 関連太陽光

太陽光をビューに関連付けます。[なし]を選択すると、太陽光は無効になります。

6. 光源グループ

ビューに1つまたは複数の光源グループをリンクします。[なし]を選択すると、光源グループは無効になります。

7. ネオン SHADER

ビューに1つまたは複数のネオン Shader をリンクします。[なし]を選択すると、光源は無効になります。

8. 背景

2D、3D、あるいはHDR 画像を、背景に置か、関連するボタンの上にドラッグアンドドロップします。ボタンをダブルクリックすると、エディタが表示されます。

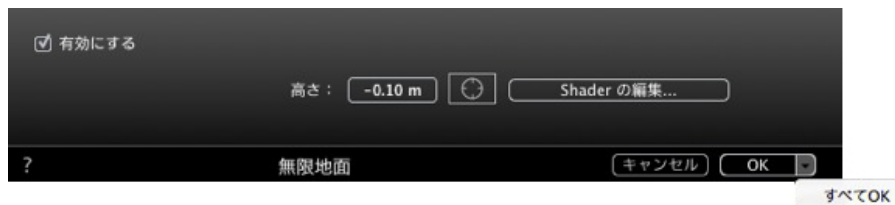
ポップアップメニューは、異なる種類の背景を切り替えるために使用されます。太陽光スカイ、グラデーション、および、画像。

9. 前景


アルファマスク付きの2D 画像を、前景に置か、関連するボタンの上にドラッグアンドドロップします。ボタンをダブルクリックすると、エディタが表示されます。


10. 無限地面

各ビューに無限地面を設定するには:



- チェックボックスをクリックして、地面の有効/無効を切り替えます。地面には、影、シェーダー、オブジェクトが反映されます。
- 関連フィールドに値を入力するか、プレビューまたは2D ビューでグラフィカルに高度を決定します。

プレビューで、[高度] ツール  をクリックします。そして、プレビューで、シーン要素をクリックし、地面の高さを定義します。

2D ビューで、[高度] ツール  をクリックします。そして、2D ビューで、ジオメトリをクリックし、地面の高さを定義します。

- Shader の編集は、Shader 編集モードを有効にします。

[OK] メニュー: [すべて OK] を選択すると、プロジェクトで設定されているその他の無限地面すべてに対して設定を適用します。



11. クリッピング ボックス

2D ビューで設定されたクリッピング平面

表示

チェックされた場合、ボックスは2D ビューで表示されます。

有効にする

チェックされた場合、クリッピング ボックスは、プレビュー ウィンドウで有効になります。

12. 可視 レイヤー

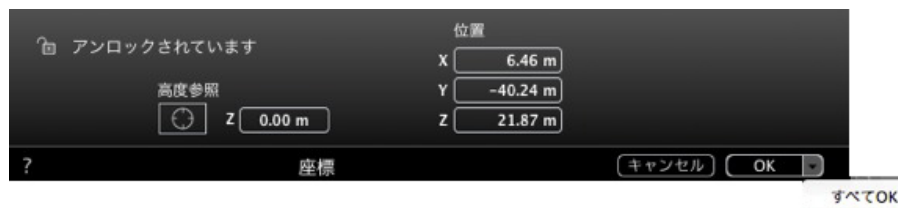
ドロップダウン メニューで確認します。

13. レーザー ツール

プロジェクトの垂直線を定義し、オブジェクト、ランプ、テクスチャを整列させます。

14. 座標

[xyz...] ボタンをクリックすると、座標ダイアログが表示されます。



カメラ: VR センターの X、Y、および Z 位置。

南京錠: アイコンをクリックし、座標の固定 / 固定解除を行います。

カメラ位置: X、Y、および Z の位置

アルティチュード リファレンス: クリックされたジオメトリーに関して、位置を定義します。

15. 球体 設定

水平シフト

三角関数の円に応じて、VR オブジェクトの開始点を移動させます。値は度数で入力します。

水平角度

開口角度を制限します。値は度数で入力します。

半径

VR の半径。

- 南京錠のアイコンをクリックし、座標をロックまたはロックを解除します。

16. 色調 設定

現在のビューで色調を設定します。

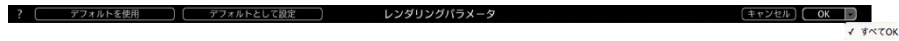


17. 後処理

現在の視点に効果が適用されます。効果がインスペクタで設定されたパラメータと混合されます。

18. レンダリングパラメータ

最終的なレンダリングに向けてドキュメントを準備します。



デフォルトを使用

デフォルト設定を使用

デフォルトとして設定

現在の設定をデフォルト設定として保存します。

すべてのドロップダウンメニューについて OK

関連するインスペクタについて、これらの設定をその他のビューすべてに適用します。

VR オブジェクト レンダリングおよび再生

VR オブジェクト リスト





1. アクセスをリスト

既定では、マウスが Artlantis 画面の左側にカーソルを移動させることでリストが開き、リスト外へカーソルが移動すると自動で閉じるようになっています。リストの右上の端で、アイコンをクリックすることで、リストを開いたままにでき、もう一度クリックすることで、自動最小化機能が適用されます。

2. サムネイル

各視点のプレビューを表示します。

3. 視点名

視点名をクリックすると、編集できます。カッコ内の頭文字は、現在選択されているエンジンを示します。(W) ホワイト モデル、(P) 物理エンジン。

4. レンダリング サイズ

視点を持つ現在のレンダリング サイズを表示します。

5. 視点を追加 / 削除



現在の視点を複製。

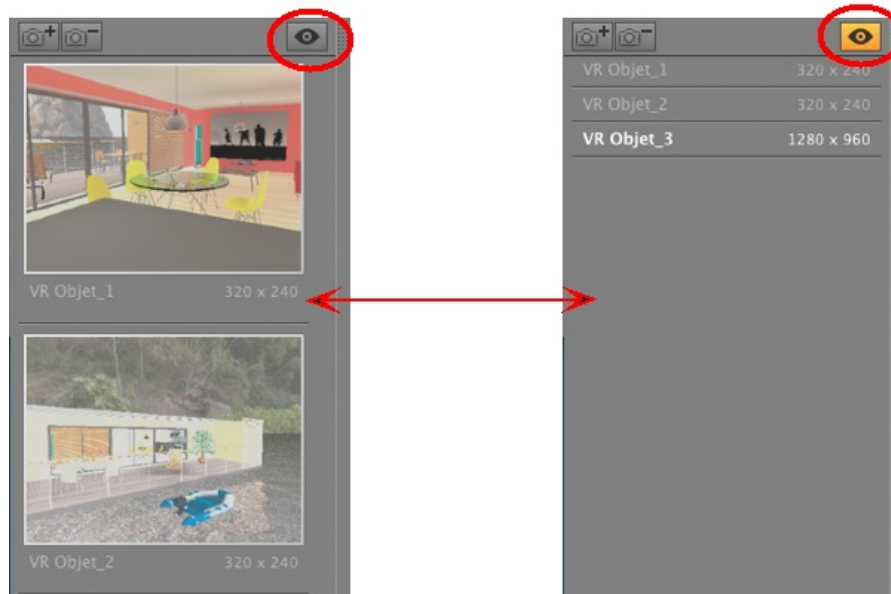


選択されている視点を削除します。

ビューをショートカット選択し、バックスペース キーを押して、削除します。

6. フィルター表示

プレビューなしで表示可能な視点を表示します。



-  をクリックし、名前およびレンダリング サイズと共に視点を表示します。

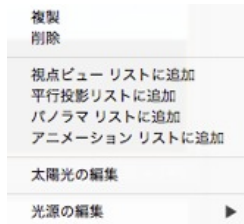


注意: オブジェクト リストでも、削除、元に戻す、やり直しのコマンドが利用できます。



ドロップダウン メニューの表示

- ビューを右クリックすると、次のポップアップメニューが表示されます。



複製

オリジナルから重ね焼きした視点を新規に作成します。

削除

視点がリストから削除されます。

視点リストに追加

平行投影リストに追加

パノラマリストに追加

アニメーション リストに追加

このステップは、選択したオプションに応じて、平行投影、パノラマ、VR オブジェクト、またはアニメーションの各リストに現在のビューを追加します。

太陽光の編集

パレット インスペクタが[太陽光]モードに切り替わり、太陽光が選択されます。

光源の編集

光源の選択インスペクタパレットが光源モードに切り替わり、光源が選択されます。

VR オブジェクト レンダリングおよび再生

VR オブジェクトのレンダリング

VR オブジェクトは、jpeg ファイルで保存された画像で作られます。VR オブジェクトのファイル形式は、html です。また、Web ブラウザで表示することができます。パノラマの独立した vro ファイルが、パノラマ フォルダに加えて作成され、iOS あるいは Android デバイス上で読み込むことができます。

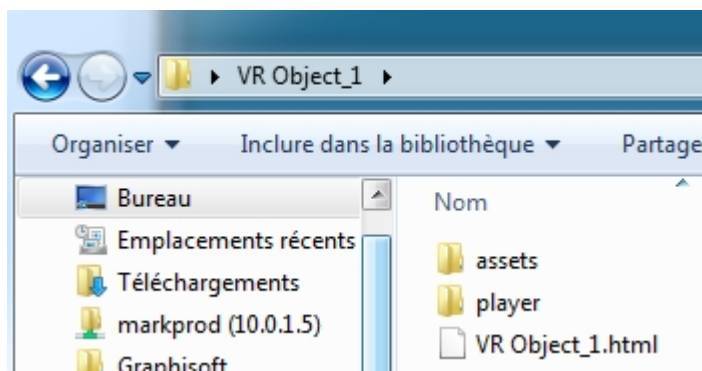
- 保存先フォルダーを選択します。



レンダリングされた VR オブジェクト



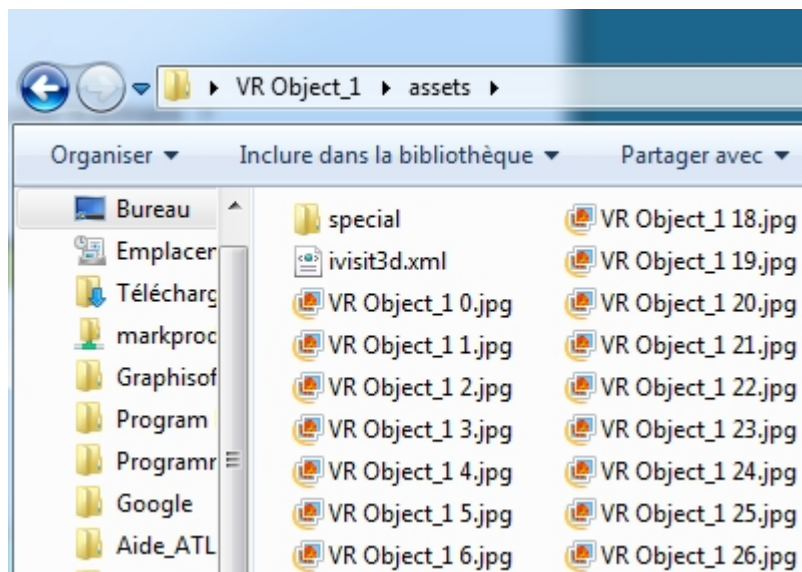
保存先フォルダ、VR オブジェクトの名前の付いたフォルダが作成されます。フォルダの中には、assets および player という名前のフォルダ 2 つと、VR オブジェクトの名前がついた html ファイルが 1 つ存在します。



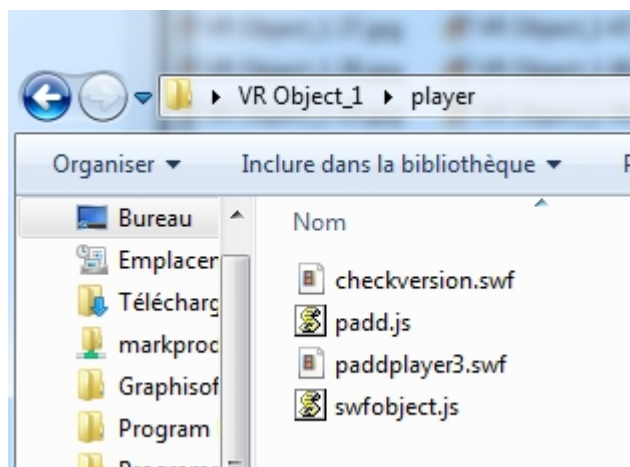
アセットフォルダーには、VR オブジェクトの jpeg の正方形画像すべて、ivisit3d.xml ファイルおよび特別なフォルダーが含まれています。



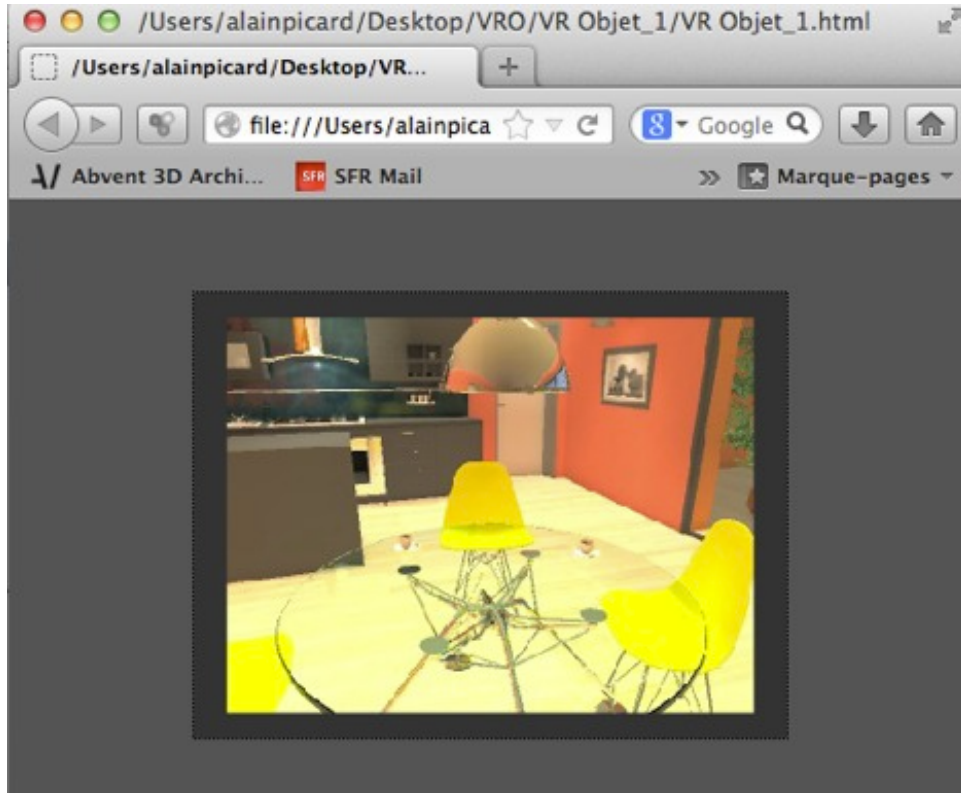
注意: 独立フォルダの html ファイルの名前や場所を変更しないでください。



再生フォルダーには、パノラマアニメーションを Web ブラウザーで読み込むために必要な swf を含むファイルがあります。



- html ファイルをダブルクリックすると、現在の Web ブラウザーが開きます。VR オブジェクトが、ブラウザウインドウ内で表示されます。



Adobe Flash Player は、パノラマを読み込むためにインストールされる必要があります。
<https://www.adobe.com/support/flashplayer/downloads.html>

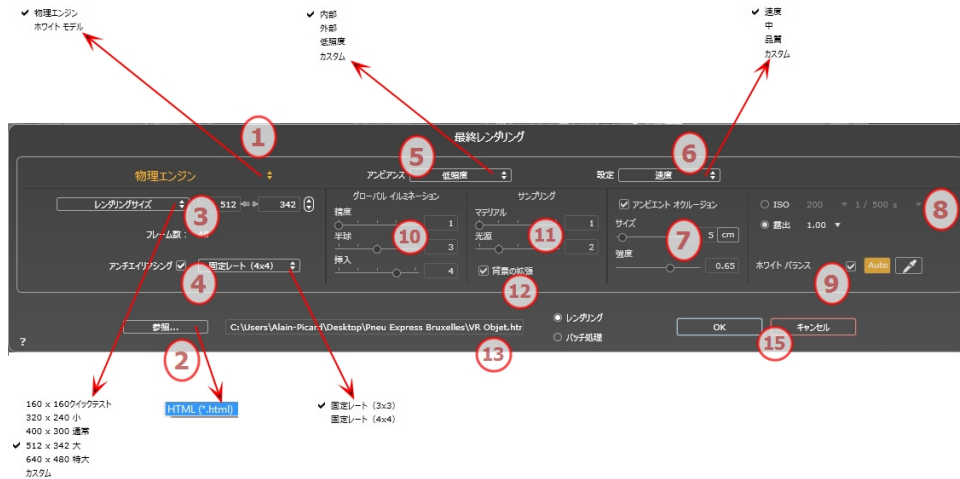


注意: VR オブジェクトを iOS あるいは Android デバイス上で読み込むには、作成された VR オブジェクト フォルダのなりに vro ファイルを移動してください。

VR オブジェクトのレンダリング設定



VR オブジェクト ビューのインスペクタで、レンダリングアイコンをクリックすると、特定のレンダリングパラメーターまたはインスペクタメニュー>レンダリングが表示されます。



1. レンダリング エンジン

ドロップダウンメニューにおいて、**ホワイトモデル**、**物理エンジン**の2つのレンダリングエンジン名から1つをクリックすると、関連するパラメーターが表示されます。

ホワイト モデル: シェーダーあるいはテクスチャで飾られたすべての材質は、ユニークなディフューズ ホワイトカラーに割り当てられ、**反射**は無視されます。太陽光、光源、影、背景、前景の色が考慮されません。

物理エンジン 高いレンダリング品質エンジン。

2. ファイル形式

ユニークなファイル形式: html。



ヒント: html 形式はコンピュータ上で読み込み可能です。パノラマを iOS あるいは Android デバイス上で読み込むには、html ファイルのとなりに存在する pno ファイルを使用します。

3. レンダリング サイズおよび解像度

- あらかじめ定義された**レンダリングサイズ**を選択、または幅と高さをピクセル単位で入力します。チェーンのアイコンをクリックすると、値をロックまたはロック解除することができます。



レンダリング サイズ

- メニューからサイズを選択するか、または
- 幅および高さをピクセル単位で入力します。
- 矢印をクリックすると、値が2ずつ増加/減少します。

フレームの数

VR オブジェクト作成のためにレンダリングされる画像数の情報です。垂直回転単位および水平回転単位によって異なります。



4. アンチエイリアシング

アンチエイリアシングが ON になっていることを確認し、質を次のいずれかに設定します。

固定レート 3 x 3: アンチエイリアシングは、元より 3 倍大きな画像で計算され適用されます。

固定レート 4 x 4: アンチエイリアシングは、元より 4 倍大きな画像で計算され適用されます。



ヒント: レンダリングは、最も早い [固定レート 3 x 3] で始めてください。ただし、レンダリングにおいて、細かな点が不正確であったり失われている場合には、[固定レート 4 x 4] を試してください。大きな値で開始するのは推奨されません。レンダリングにかかる時間は増大しますが、それだけの時間を費やす価値がない場合があるからです。

5. アンビエンス

ドロップダウンメニューから、**内部**、**外部**、**弱光**、の 3 つの最適プリセット オプションの内の 1 つを選択すると、それに応じて、**グローバルイルミネーション**および**サンプリング**が表示されます。**カスタム**は、アンビエンスあるいは設定のプリセット値が変更されていることを示します。

6. 設定

ドロップダウンメニューから、3 つのレンダリング最適オプションの内の 1 つを選択します。**スピード**、**メディア**、**質**は、事前に設定されたレンダリングの質を示します。**カスタム**は、アンビエンスあるいは設定のプリセット値が変更されていることを示します。

7. アンビエント オクルージョン

深みと起伏を増加させることができます。アンビエント オクルージョンは、周辺光を遮るオブジェクトによる影のシミュレーションです。

サイズ: 値の範囲は 1 ~ 100 cm です。これは、ジオメトリの開始からの影のサイズです。

強度: 影の強さを設定します。



注意: これは、グローバルイルミネーションよりも圧倒的に高速です。

8. 露出

[ISO / シャッター スピード] あるいは [露出] のカーソルをスライドしてセッティングのタイプを選択します。

ISO / シャッター スピード:

ISO: 面の感度を設定します。値の範囲は 1 ~ 32,000 です。

シャッター スピード: 露出時間を設定します。値の範囲は、1 ~ 16,000 です。

露出: 値の範囲は 0 ~ 2 です。0 が露出不足で、2 が露出過多です。



注意: これらのオプションはプレビュー画面の下部でも使用可能です。アイコンをクリックすると、[ISO] および

[露出] モードの切り替えができます。



9. ホワイト バランス

色の強度を調整できます。

ボックスがチェックされると、ホワイト バランスが有効になります。



スポイトをクリックしてから、プレビュー内でクリックしてホワイト バランス ポイントを定義してください。Artlantis は、クリックされた色を参照し、ビュー全体の色を調整します。

[自動] ボタンをクリックすると、デフォルトのホワイト バランスが設定されます。

10. グローバル イルミネーション

精度: 値の範囲は 1 ~ 5 です。

これは、主に間接光に関係するため、外面ビューについては役に立ちません。内面の陰においては、ドアノブなどの小さなオブジェクトについての細かな点を明らかにするのに役立ちます。値は常に 1 から始め、必要に応じて増加させてください。

例えば、吊り下げランプのサスペンションの細さについて、値を 1 から始めます。ブラケットが不十分であったり質が悪い場合には値を増加してください。

1 が最も高速にレンダリングを行えます。細かな点の質が不十分である場合にのみ値を増加させてください。

ヘミスフィア: 値の範囲は 1 ~ 5 です。

特定の場所でのグローバル イルミネーションを推定するために取得するサンプルの数に影響します。

補完: 値の範囲は 1 ~ 5 です。

これは、2 つのサンプルと垂直面の間を滑らかにします。値が小さいほど高速です。スムーシングは、削減された照明に適用されます。

11. サンプリング

レンダリングのノイズを調整します。

材質: 値の範囲は 1 ~ 5 です。

材質の乱反射に関係します。レンダリングにおけるノイズが多すぎる場合に値を増加させてください。警告: 値を増加させるほど、レンダリングにかかる時間も増加します。

光源: 値の範囲は 1 ~ 5 です。

光源に関係します。レンダリングにおけるノイズが多すぎる場合に値を増加させてください。

12. 背景の拡張

空は光源になります。あらゆる背景画像と互換性があります。チェックされると空の光を放射します。

HDR 画像でチェックする必要があります。レンダリングは遅くなります。

13. レンダリング先

レンダリングが計算されるパスを示します。

14. レンダリング

レンダリング

レンダリング画面が開かれ、レンダリングの進行状況と推定計算時間および経過した時間が表示されます。レンダリングを停止するには、画面の [閉じる] ボックスをクリックします。

バッチ処理

現在の視点のレンダリングを後で実行します。ドキュメントは自動的に保存されます。レンダリング実行内容 [Render Manager](#)。



注意: Render Later ドキュメントは Artlantis atla アーカイブファイルから保存する必要があります。そうでない場合視点を次のバッチに追加できません タスクリスト。



15. レンダリング

上記で選択されたオプションに基づき、キャンセル、今すぐレンダリング、または後でレンダリングします。

このページは意図的に空白にしています。

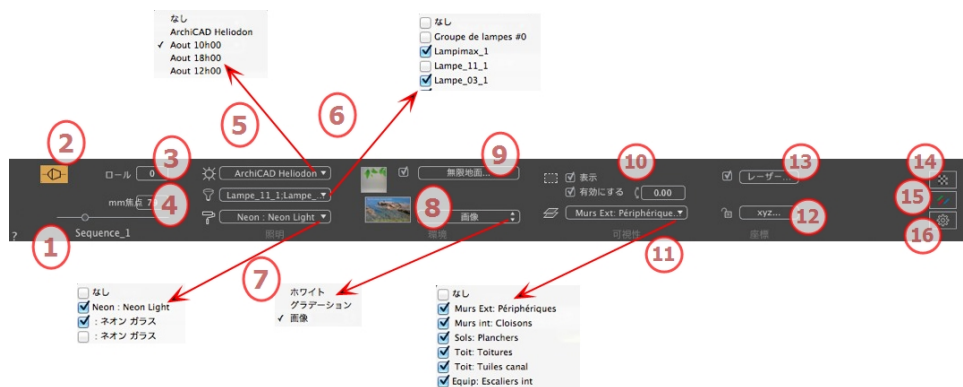
アニメーション インспекタ

アニメーション: 一般情報

シーケンスはカメラにより定義されます: 視点、目標点、焦点距離。

それぞれのシーケンスが、次のような独自のパラメータを持つ個別のドキュメントと見なされます。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。



1. ビュー名

現在のビュー名が表示されます。ダブルクリックすると、編集することができます。

2. ARCHITECT カメラ


写真効果により、垂直を平行に見せることができます。

3. カメラロール

カメラを横方向に旋回させます。度数値 (mm) 関連するフィールドに値を入力します。

4. 焦点距離

スライダー使用もしくは値がミリメートルや角度で入力されている場合に焦点距離を変更します (カメラの入射角の調整)。

 **注意:** 値の変更は、設定の視点更新モード設定によります。

5. 関連太陽光

太陽光をビューに関連付けます。[なし]を選択すると、太陽光は無効になります。

6. 光源グループ

ビューに1つまたは複数の光源グループをリンクします。[なし]を選択すると、光源グループは無効になります。

7. ネオン SHADER



ビューに1つまたは複数のネオン Shader をリンクします。[なし]を選択すると、光源は無効になります。

8. 背景

2D、3D、あるいはHDR 画像を、背景に置くか、関連するボタンの上にドラッグアンドドロップします。ボタンをダブルクリックすると、エディタが表示されます。

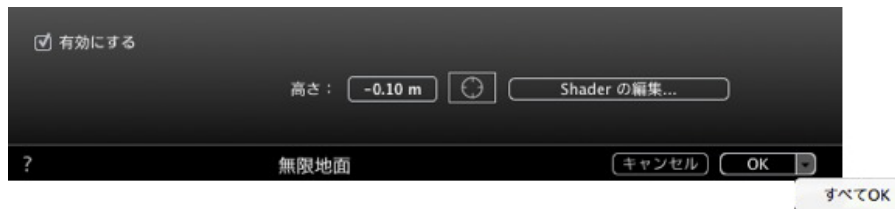
ポップアップメニューは、異なる種類の背景を切り替えるために使用されます。太陽光スカイ、グラデーション、および、画像。

9. 前景

アルファマスク付きの2D 画像を、前景に置くか、関連するボタンの上にドラッグアンドドロップします。ボタンをダブルクリックすると、エディタが表示されます。


10. 無限地面

各ビューに無限地面を設定するには:



- チェックボックスをクリックして、地面の有効/無効を切り替えます。地面には、影、シェーダー、オブジェクトが反映されます。
- 関連フィールドに値を入力するか、プレビューまたは2D ビューでグラフィカルに高度を決定します。

プレビューで、[高度] ツール  をクリックします。そして、プレビューで、シーン要素をクリックし、地面の高さを定義します。

2D ビューで、[高度] ツール  をクリックします。そして、2D ビューで、ジオメトリをクリックし、地面の高さを定義します。

- Shader の編集は、Shader 編集モードを有効にします。

[OK] メニュー: [すべて OK] を選択すると、プロジェクトで設定されているその他の無限地面すべてに対して設定を適用します。

11. クリッピング ボックス

2D ビューで設定されたクリッピング平面

表示

チェックされた場合、ボックスは2D ビューで表示されます。

有効にする

チェックされた場合、クリッピングボックスは、プレビュー ウィンドウで有効になります。

12. 可視レイヤー

ドロップダウンメニューで確認します。



13. 座標

[xyz...] ボタンをクリックすると、座標ダイアログが表示されます。



南京錠: アイコンをクリックし、座標の固定 / 固定解除を行います。

カメラ位置: X、Y、および Z の位置。

対象位置: X、Y、および Z の位置。

対象として定義: カメラの目標点をオブジェクトの移動に合わせて制限することが可能になります。オブジェクト モードで、オブジェクトを右クリックし、ドロップダウンメニューで「目標点として設定」を選択します。次に、アニメーション モードでこのメニューから対象のオブジェクトの名前を選択します。

アルティチュード リファレンス: クリックされたジオメトリーに関して、位置を定義します。

14. レーザー ツール

プロジェクトの垂直線を定義し、オブジェクト、ランプ、テクスチャを整列させます。

15. 色調設定

現在のビューで色調を設定します。

16. 後処理

現在の視点に効果が適用されます。効果がインスペクタで設定されたパラメータと混合されます。

17. レンダリングパラメータ

最終的なレンダリングに向けてドキュメントを準備します。



デフォルトを使用

デフォルト設定を使用

デフォルトとして設定

現在の設定をデフォルト設定として保存します。

すべてのドロップダウンメニューについて OK

関連するインスペクタについて、これらの設定をその他のビューすべてに適用します。

See "2D ビューでのカメラアニメーションの操作" on page 84

See "2D ビューでの光源アニメーションの操作" on page 94



See "2D ビューでのオブジェクト アニメーションの操作" on page 104

See "タイムライン ウィンドウ" on page 120

アニメーションの一般情報

アニメーションでは、1 つ以上のシーケンスからなるシーンの作成および再生が可能です。

シーケンス

シーケンスでは、時間に合わせてカメラパスをたどります。



注意: オブジェクトの光源または太陽光をアニメーションで表現されるカメラを停止することができます。

カメラパスは、次の場所で調整します。

- [アニメーション インспекタ](#)、(アニメーションパラメータ、焦点距離、光源グループへの関連付け、被写界深度、ロールなど)。
- [タイムライン ウィンドウ](#) (時間管理)
- [プレビュー ウィンドウ](#) (カメラの目標点を管理)
- [2D ビュー](#) (パスの管理: カメラ、光源、およびオブジェクト)

シーケンス内のほかのインспекタにあるアニメーションパラメーター設定

その他インспекタに依存するアニメーションを設定する前に、アニメーション インспекタを有効にします。

パラメーターには以下でアクセスできます:

- [光源インспекタ](#)を表示: 照明の設定
- [太陽光インспекタ](#)を表示: 太陽光の設定
- [オブジェクト インспекタ](#)を表示: オブジェクトの設定
Shader インспекタ: Shader 設定
- [2D ビュー](#): カメラ、光源、オブジェクトを移動するためのパスの作成と編集
- [タイムライン画面](#): キーフレームの作成と編集(ある時点の要素のパラメータ変更、2つのキーフレーム間のパラメータ変更の補間)、属するインспекタが同じまたは同じでない要素でのキーフレームの同期

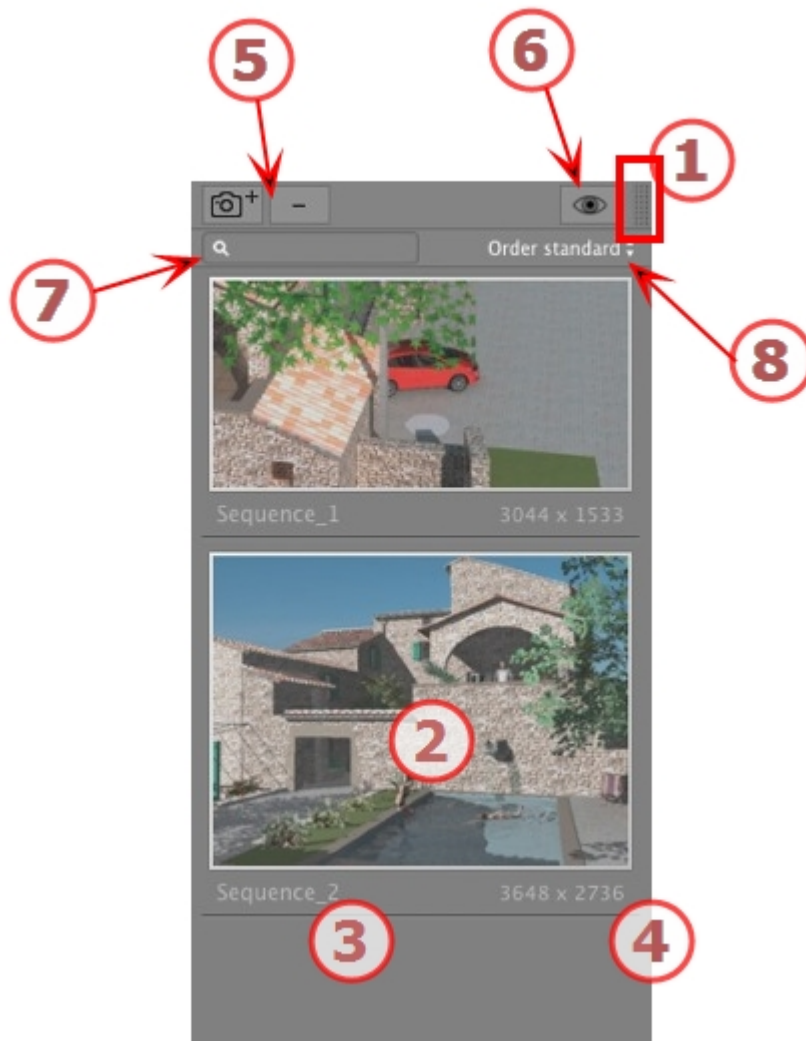
リアルタイム表示

[プレビュー ウィンドウ](#): 調整結果をリアルタイムで表示・再生します。

アニメーション化できる要素

Shaderインспекタ関連の要素、または以下のリンクでアニメーション不可とされるものを除き、あらゆる要素をアニメーション化できます。

- [アニメーション化できるカメラパラメータ](#) See "カメラパラメーター" on page 335
- [アニメーション化できる太陽光パラメータ](#) See "アニメーション化できる太陽光パラメータ" on page 336
- [アニメーション化できる光源パラメータ](#) See "アニメーション化できる光源パラメータ" on page 336
- [アニメーション化できるオブジェクトパラメータ](#) See "アニメーション化できるオブジェクトパラメータ" on page 337

アニメーション リスト 

1. アクセスをリスト

既定では、マウスが Artlantis 画面の左側にカーソルを移動させることでリストが開き、リスト外へカーソルが移動すると自動で閉じるようになっています。リストの右上の端で、アイコンをクリックすることで、リストを開いたままにでき、もう一度クリックすることで、自動最小化機能が適用されます。

2. サムネイル

各視点のプレビューを表示します。

3. 視点名

視点名をクリックすると、編集できます。カッコ内の頭文字は、現在選択されているエンジンを示します。(W) ホワイト モデル、(P) 物理エンジン。

4. レンダリング サイズ

視点が持つ現在のレンダリング サイズを表示します。



5. 視点を追加 / 削除



現在の視点を複製。

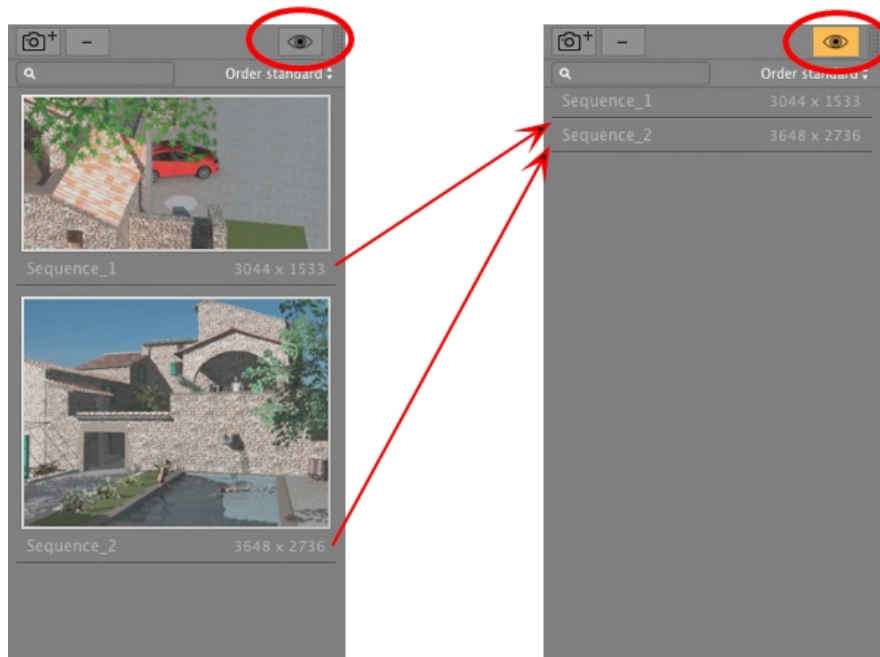


選択されている視点を削除します。

ビューをショートカット選択し、バックスペースキーを押して、削除します。

6. フィルター表示

プレビューなしで表示可能な視点を表示します。



- をクリックし、名前およびレンダリングサイズと共に視点を表示します。

注意: オブジェクトリストでも、削除、元に戻す、やり直しのコマンドが利用できます。

ドロップダウンメニューの表示

- ビューを右クリックすると、次のポップアップメニューが表示されます。



複製

現在のシーケンスで実行すると、カメラ位置を継承するシーケンスが作成されます。ただし、既存のパスは継承されません。



ビューおよびパスの複製

現在のシーケンスで実行すると、カメラ、既存のパス、およびキー フレームの位置を継承するシーケンスが作成されます。



注意: カメラパスのみが複製されます。オブジェクトおよび光源のパスは除外されます。

削除

現在のシーケンスがリストから削除されます。

視点リストに追加

平行投影リストに追加

パノラマリストに追加

VR オブジェクト リストに追加

このステップは、選択したオプションに応じて、平行投影、パノラマ、VR オブジェクトの各リストに現在のビューを追加します。

太陽光の編集

パレット インспекタが [太陽光] モードに切り替わり、太陽光が選択されます。

光源の編集

光源を選択し、インспекタパレットは、光源モードに切り替わり、光源が選択されます。

アニメーションの座標

✓ 固定頂点上のターゲット
バス上のターゲット
Honda Insight_1

アンロックされています		位置		固定頂点上のターゲット	
高度参照	Z 0.00 m	X	6.08 m	X	25.51 m
		Y	-42.13 m	Y	-11.39 m
		Z	18.47 m	Z	1.14 m
?		座標		キャンセル OK	

視点から、カメラは以下を定義します。

視点の位置

X、Y、およびZの座標の提供 新しい値を入力すると、位置が再定義されます。

目標点の位置

固定頂点上の目標点を選択するか、またはバス上の目標点に対する目標点となるオブジェクトを定義します。

次の2つのオプションがあります。



固定頂点上

位置		固定頂点上のターゲット ↓	
X	6.08 m	X	25.51 m
Y	-42.13 m	Y	-11.39 m
Z	18.47 m	Z	1.14 m

カメラは、シーンの固定頂点に向きながらパスを移動します。固定頂点は、プレビュー ウィンドウまたは2Dビューで定義されます。

パス上の方向

位置		パス上のターゲット ↓	
X	6.08 m	角度 (水平方向)	0.00
Y	-42.13 m	角度 (垂直方向)	0.00
Z	18.47 m	距離	1.00 m

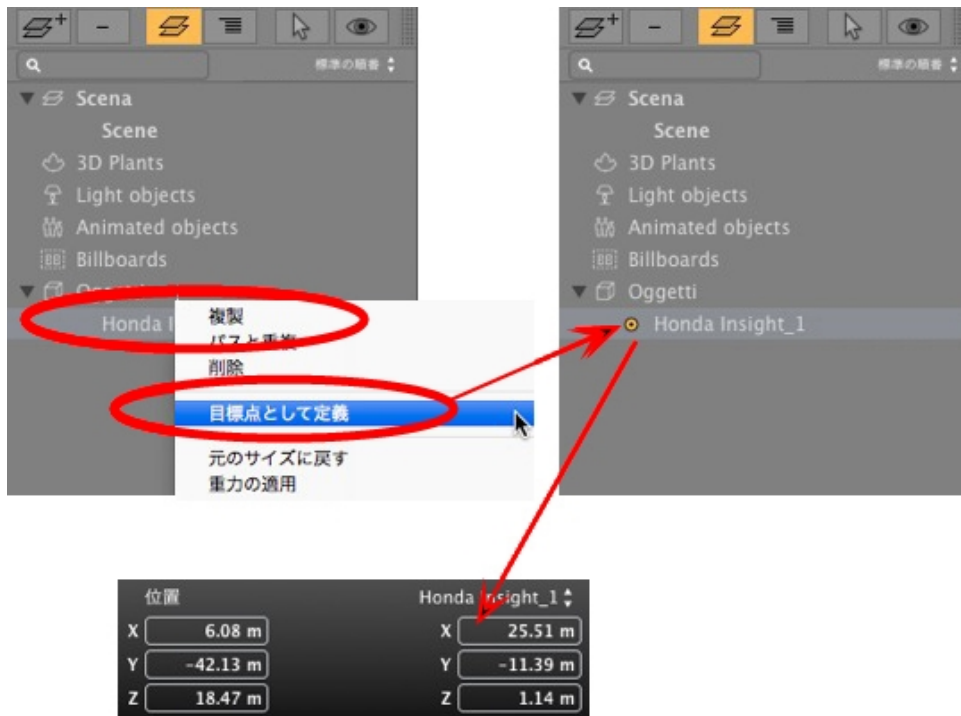
カメラは、パスの接線方向に向きます。この接線に相対的な方向で水平角および垂直角を指定できます。距離では、カメラと目標点の距離を指定できます。

オブジェクト上

位置		Honda Insight_1 ↓	
X	6.08 m	X	25.51 m
Y	-42.13 m	Y	-11.39 m
Z	18.47 m	Z	1.14 m

カメラは、オブジェクトに対して向きを決めます。

オブジェクトをドロップダウンメニューに表示するには、オブジェクトが[オブジェクトのリストで目標点として定義する]で事前に宣言されている必用があります。



注意 シェーダー リストにおいて、対象オブジェクトを不可視に設定することができます。カメラは、その座標を向き続けます。

注意 タイムラインを使用すると、1つのシーケンスでカメラの動作を複数回変更できます。

カメラ パラメーター

アニメーション化できるパラメータ

カメラインспекタの使用	編集場所
カメラの座標	アニメーション インспекタ - 座標
目標点の座標	アニメーション インспекタ - 座標
パス上の目標: パスの接線に対する目標点 (H) の角度	アニメーション インспекタ - 座標
パス上の目標: パスの接線に対する目標点 (V) の角度	アニメーション インспекタ - 座標
有効または表示されているクリッピング ボックス 変更ボックス	アニメーション インспекタ - 可視性
焦点	アニメーション インспекタ
色付き背景画像 - グラデーションドロップダウンメニュー	アニメーション インспекタ - 環境
被写界深度:	アニメーション インспекタ - 後処理
ロール	アニメーション インспекタ

アニメーション インспекタで設定可能 See "アニメーション インспекタ" on page 327



アニメーション化できないパラメータ

カメラ
太陽光の変更
光源グループの変更
背景画像と前景画像
エンジンの変更
Architect カメラ

アニメーション化できる太陽光パラメータ

アニメーション化できるパラメータ

太陽光インスペクタの使用	編集場所
時刻	太陽光インスペクタ
日付	太陽光インスペクタ
太陽光の強度	太陽光インスペクタ
スカイイルミネーション	太陽光インスペクタ
レンズフレアの種類	太陽光インスペクタ
汚染	太陽光インスペクタ
雲	太陽光インスペクタ

雲は、風向きを有効にするが太陽光インスペクタアニメーションパラメーターでチェックされている場合、アニメーション化されます。

太陽光インスペクタで設定可能。See "太陽光インスペクタ" on page 241

アニメーション化できないパラメータ

太陽光インスペクタ
都市
影 (オン/オフ)
ラジオシティ効果
北の方向

アニメーション化できる光源パラメータ

アニメーション化できるパラメータ

光源インスペクタの使用	編集場所
状態 (オン/オフ)	光源インスペクタ
照明タイプ角度	光源インスペクタ
強度	光源インスペクタ
レンズフレアの適用	光源インスペクタ



光源インспекタの使用	編集場所
ハローの変更	光源インспекタ - レンズ フレア
影 (オン/オフ)	光源インспекタ - 光源
影の濃度	光源インспекタ
光源の座標	光源インспекタ - 座標
目標点の座標	光源インспекタ - 座標
光源規模	光源インспекタ - 光源

光源インспекタで設定可能。See "光源インспекタ" on page 251

アニメーション化できるオブジェクト パラメータ

アニメーション化できるパラメータ

オブジェクト インспекタの使用	編集場所
座標	オブジェクト インспекタ - 座標
回転	オブジェクト インспекタ - 座標
寸法	オブジェクト インспекタ - 寸法

- 3D 植物: プラント サイズ、色、日付、など。
- Billboard: サイズ、光度、明るさ、透明性、など

オブジェクトインспекタで設定可能。See "オブジェクト インспекタ" on page 217

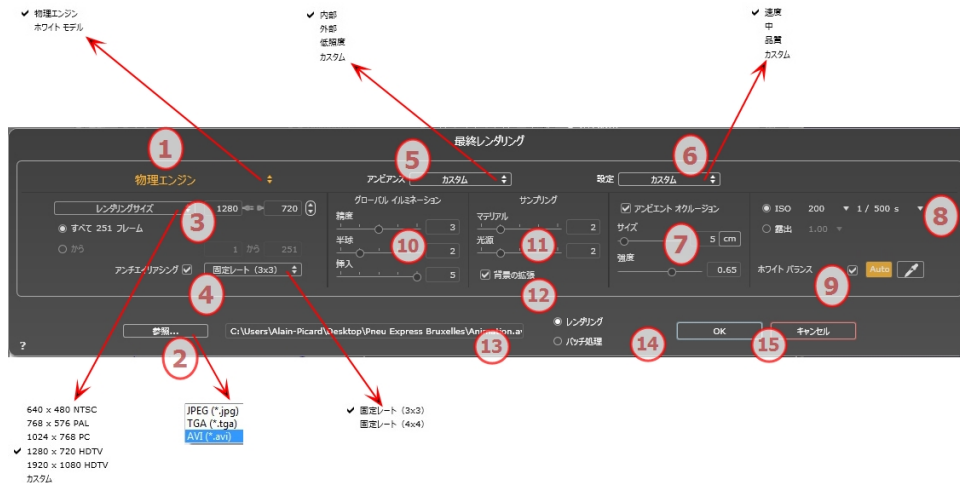
アニメーション化できないパラメータ

オブジェクト
シーンの座標
シーンの回転
シーンの実際のサイズ

アニメーションのレンダリング設定



アニメーションビュー インспекタで、レンダリングアイコンをクリックすると、特定のレンダリングパラメーターまたはインспекタメニュー>レンダリングが表示されます。



1. レンダリング エンジン

ドロップダウンメニューにおいて、**ホワイトモデル**、**物理エンジン**の2つのレンダリングエンジン名から1つをクリックすると、関連するパラメーターが表示されます。

ホワイト モデル: シェーダーあるいはテクスチャで飾られたすべての材質は、ユニークなディフューズ ホワイトカラーに割り当てられ、**反射**は無視されます。太陽光、光源、影、背景、前景の色が考慮されません。

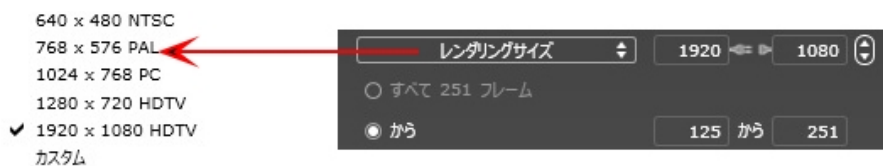
物理エンジン: 優れたレンダリングの質を実現します。主に、**反射**と**光沢**のある材質に関するサンプリング計算が関係します。より優れたレンダリングの質を実現するため、高速エンジンと比較してレンダリングの時間が約2～4倍長くなります。

2. ファイル形式

- ファイル形式の指定: JPEG、TGA、および AVI。

3. レンダリング サイズおよび解像度

- あらかじめ定義された**レンダリングサイズ**を選択、または幅と高さをピクセル単位で入力します。チェーンのアイコンをクリックすると、値をロックまたはロック解除することができます。



レンダリング サイズ

- メニューからサイズを選択するか、幅と高さをピクセル単位で入力します。
- 矢印をクリックすると、値が2ずつ増加/減少します。

すべてレンダリング: レンダリングする画像の数が表示されるか、またはX画像からY画像へレンダリングします。該当する画像番号を入力すると、シーケンスの一部が計算されます。最初のフレームは0に設定されます。

フレームの数

アニメーション作成のためにレンダリングされる、画像数または選択されたフレーム数の情報です。



4. アンチエイリアシング

アンチエイリアシングが ON になっていることを確認し、質を次のいずれかに設定します。

固定レート 3 x 3: アンチエイリアシングは、元より 3 倍大きな画像で計算され適用されます。

固定レート 4 x 4: アンチエイリアシングは、元より 4 倍大きな画像で計算され適用されます。



ヒント: レンダリングは、最も早い [固定レート 3 x 3] で始めてください。ただし、レンダリングにおいて、細かい点が不正確であったり失われている場合には、[固定レート 4 x 4] を試してください。大きな値で開始するのは推奨されません。レンダリングにかかる時間は増大しますが、それだけの時間を費やす価値がない場合があるからです。

5. アンビエンス

ドロップダウンメニューから、**内部**、**外部**、**弱光**、の 3 つの最適プリセット オプションの内の 1 つを選択すると、それに応じて、**グローバルイルミネーション**および**サンプリング**が表示されます。**カスタム**は、アンビエンスあるいは設定のプリセット値が変更されていることを示します。

6. 設定

ドロップダウンメニューから、3 つのレンダリング最適オプションの内の 1 つを選択します。**スピード**、**メディア**、**質**は、事前に設定されたレンダリングの質を示します。**カスタム**は、アンビエンスあるいは設定のプリセット値が変更されていることを示します。

7. アンビエント オクルージョン

深みと起伏を増加させることができます。アンビエント オクルージョンは、周辺光を遮るオブジェクトによる影のシミュレーションです。

サイズ: 値の範囲は 1 ~ 100 cm です。これは、ジオメトリの開始からの影のサイズです。

強度: 影の強さを設定します。



注意: これは、グローバルイルミネーションよりも圧倒的に高速です。

8. 露出

[ISO / シャッター スピード] あるいは [露出] のカーソルをスライドしてセッティングのタイプを選択します。

ISO / シャッター スピード:

ISO: 面の感度を設定します。値の範囲は 1 ~ 32,000 です。

シャッター スピード: 露出時間を設定します。値の範囲は、1 ~ 16,000 です。

露出: 値の範囲は 0 ~ 2 です。0 が露出不足で、2 が露出過多です。

9. ホワイト バランス

色の強度を調整できます。

ボックスがチェックされると、ホワイト バランスが有効になります。

スポイトをクリックしてから、プレビュー内でクリックしてホワイト バランス ポイントを定義してください。Artlantis は、クリックされた色を参照し、ビュー全体の色を調整します。

[自動] ボタンをクリックすると、デフォルトのホワイト バランスが設定されます。

10. グローバル イルミネーション



精度: 値の範囲は 1 ~ 5 です。

これは、主に間接光に関係するため、外面ビューについては役に立ちません。内面の陰においては、ドアノブなどの小さなオブジェクトについての細かな点を明らかにするのに役立ちます。値は常に 1 から始め、必要に応じて増加させてください。

例えば、吊り下げランプのサスペンションの細さについて、値を 1 から始めます。ブラケットが不十分であったり質が悪い場合には値を増加してください。

1 が最も高速にレンダリングを行えます。細かな点の質が不十分である場合にのみ値を増加させてください。

ヘミスフィア: 値の範囲は 1 ~ 5 です。

特定の場所でのグローバルイルミネーションを推定するために取得するサンプルの数に影響します。

補完*: 値の範囲は 1 ~ 5 です。

これは、2 つのサンプルと垂直面の間を滑らかにします。値が小さいほど高速です。スムーシングは、削減された照明に適用されます。

11. サンプリング

レンダリングのノイズを調整します。

材質: 値の範囲は 1 ~ 5 です。

材質の乱反射に関係します。レンダリングにおけるノイズが多すぎる場合に値を増加させてください。警告: 値を増加させるほど、レンダリングにかかる時間も増加します。

光源: 値の範囲は 1 ~ 5 です。

光源に関係します。レンダリングにおけるノイズが多すぎる場合に値を増加させてください。

12. 背景の拡張

空は光源になります。あらゆる背景画像と互換性があります。チェックされると空の光を放射します。

HDR 画像でチェックする必要があります。レンダリングは遅くなります。

13. レンダリング先

レンダリングが計算されるパスを示します。

14. レンダリング

レンダリング

レンダリング画面が開かれ、レンダリングの進行状況と推定計算時間および経過した時間が表示されます。レンダリングを停止するには、画面の [閉じる] ボックスをクリックします。

バッチ処理

現在の視点のレンダリングを後で実行します。ドキュメントは自動的に保存されます。レンダリング実行内容 [Render Manager](#)。



注意: Render Later ドキュメントは Artlantis atla アーカイブファイルから保存する必要があります。そうでない場合視点を次のバッチに追加できません タスクリスト。

15. レンダリング

上記で選択されたオプションに基づき、キャンセル、今すぐレンダリング、または後でレンダリングします。



ARTLANTIS 内部展開 / 展開 ユーティリティ

シェーダー(atls)、オブジェクト(atlo)、画像(atlp) ファイルの展開または内部展開を行います。

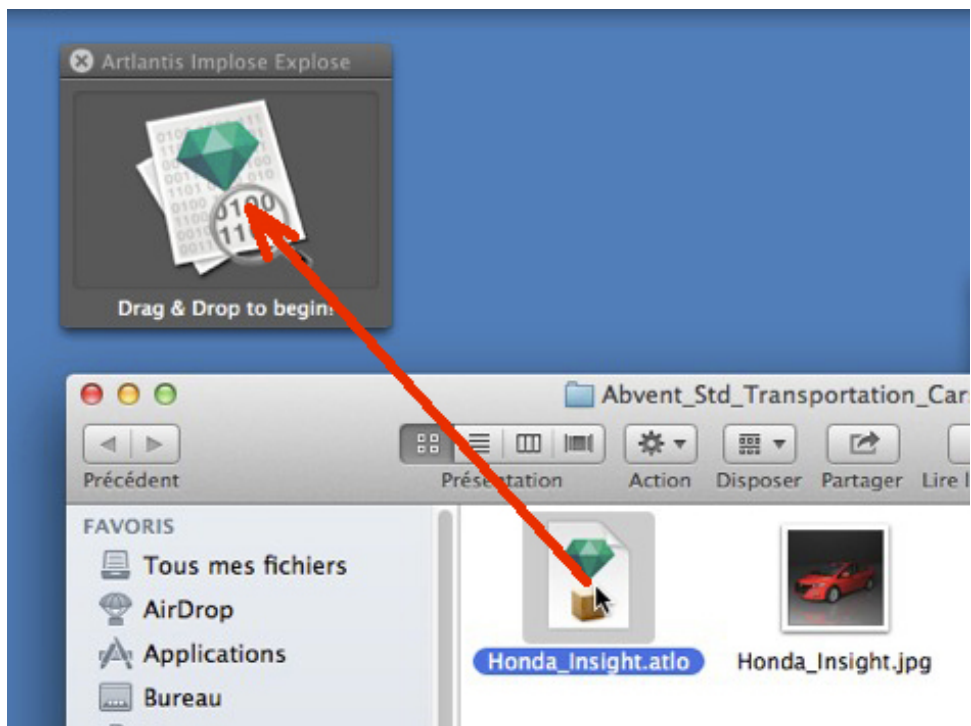
- 現在の Artlantis フォルダにインストールされている Artlantis Implode Explode プログラムをダブルクリックします。



Artlantis Implode
Explode



atlo オブジェクト ファイルを展開するには？

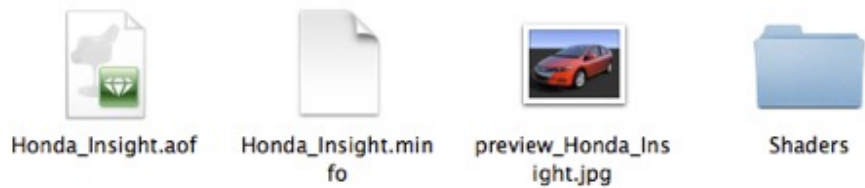




- atlo ファイルを選択し、ゾーンにドラッグアンドドロップします。

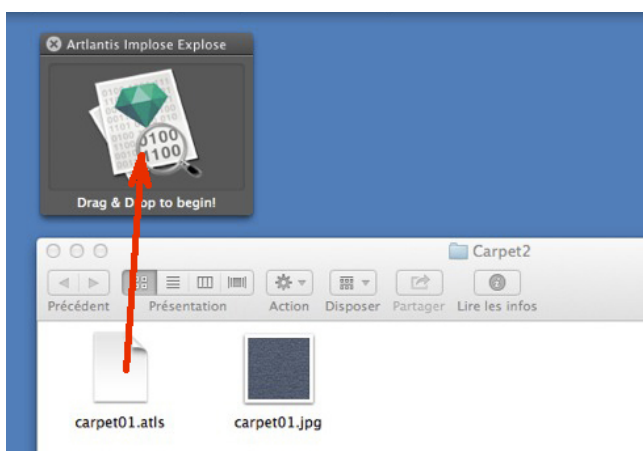


新しいフォルダー XXX_Insight が、ファイルの近くに作成されます。

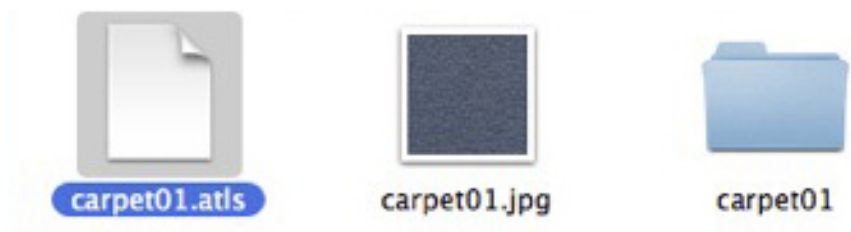


- aof オブジェクト ファイル内の xxx_Insight フォルダおよび、必要なすべてのシェーダーおよびテクスチャを含むシェーダー フォルダを開きます。
- Artlantis で aof ファイルを開き、シェーダー、テクスチャ、および光源グループなどを編集します。

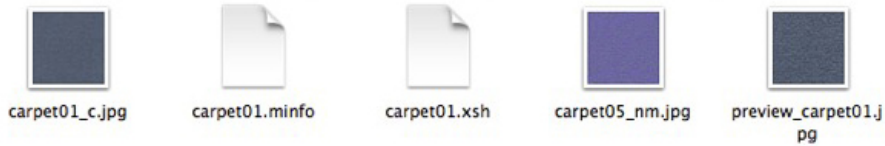
atls Shader ファイルを展開するには？



- atls ファイルを選択し、ゾーンにドラッグアンドドロップします。

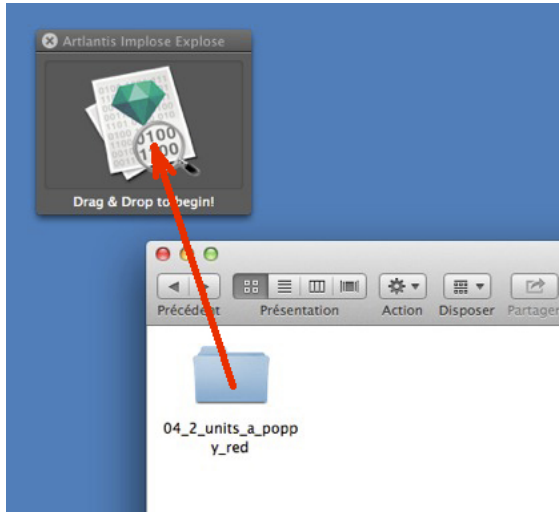


Shader の名前の付いた新しいフォルダーが、ファイルの近くに作成されます。



- フォルダーを開きます。フォルダーの中身は、xsh ファイル、シェーダー ファイル、および関連したテクスチャ ファイルです。

オブジェクト ファイルを内部展開するには？



- オブジェクト ファイルを選択し、ゾーンにドラッグアンドドロップします。



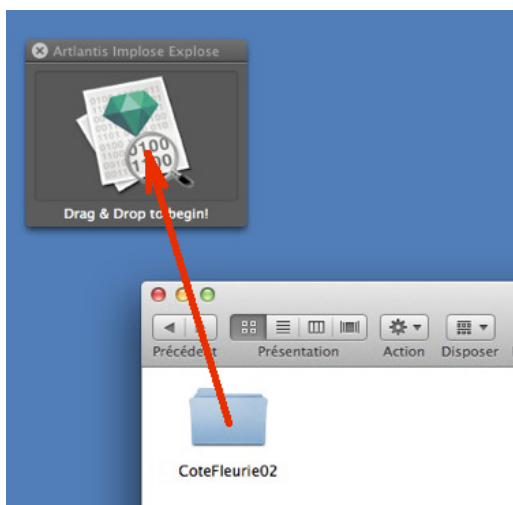
フォルダのとなりに atlo および jpg の 2 つのファイルが作成されます。



領域を保存するには、フォルダを削除します。



シェーダーを内部展開するには？




- Shader フォルダーを選択し、ゾーンにドラッグアンドドロップします。



フォルダのとなりに atls および jpg の 2 つのファイルが作成されます。



領域を保存するには、フォルダを削除します。

 **注意:** フォルダに書き込み権があることを確認してください。権限がない場合、エラーメッセージが表示されません。



-





ARTLANTIS 内部展開 / 展開 ユーティリティ

シェーダー(atls)、オブジェクト(atlo)、画像(atlp)ファイルの展開または内部展開を行います。

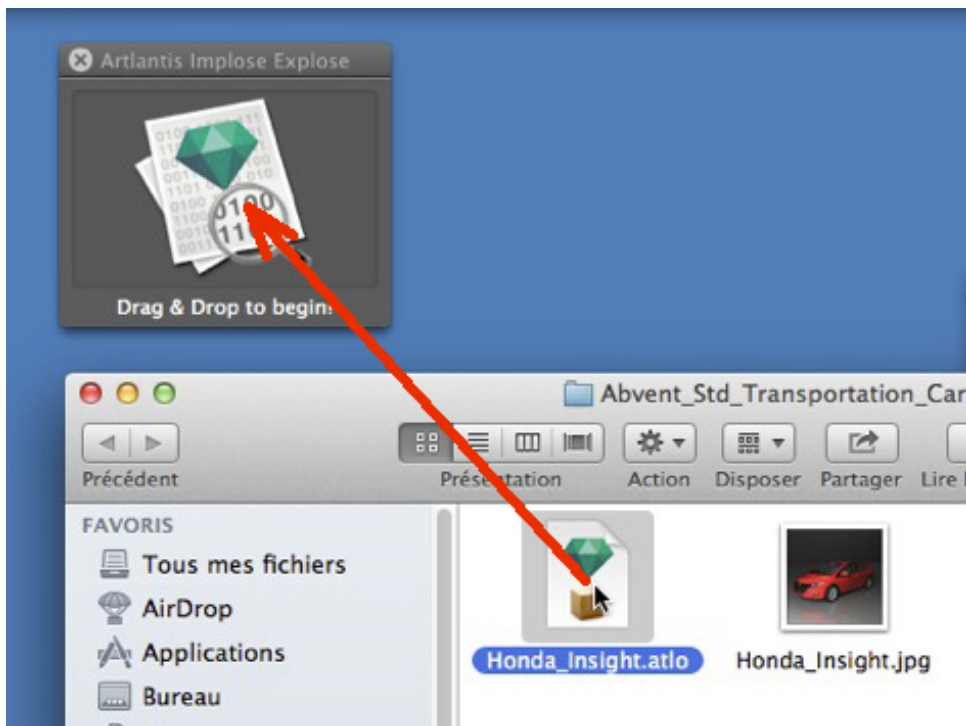
- 現在の Artlantis フォルダにインストールされている Artlantis Implode Explode プログラムをダブルクリックします。



Artlantis Implode
Explode



ATLO オブジェクト ファイルを展開するには？

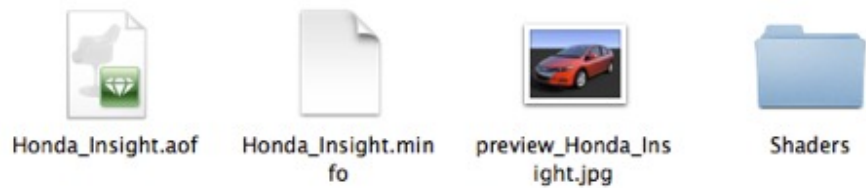




- atlo ファイルを選択し、ゾーンにドラッグアンドドロップします。

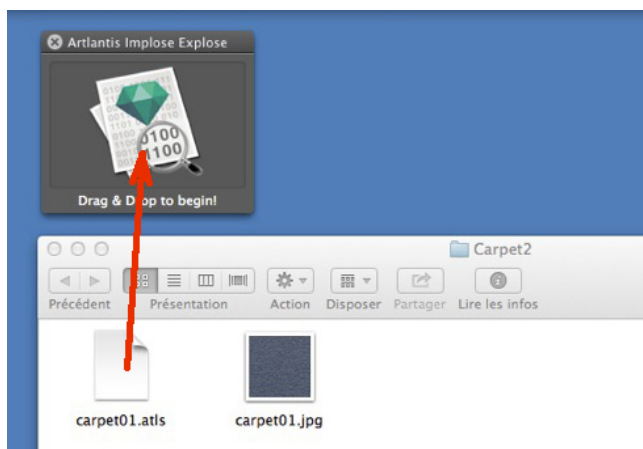


新しいフォルダー XXX_Insight が、ファイルの近くに作成されます。

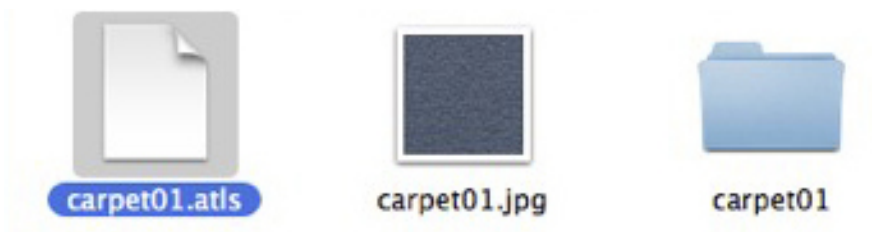


- aof オブジェクト ファイル内の xxx_Insight フォルダおよび、必要なすべてのシェーダーおよびテクスチャを含むシェーダー フォルダを開きます。
- Artlantis で aof ファイルを開き、シェーダー、テクスチャ、および光源グループなどを編集します。

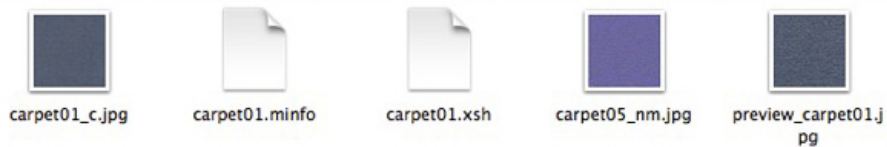
ATLS SHADER ファイルを展開するには?



- atls ファイルを選択し、ゾーンにドラッグアンドドロップします。

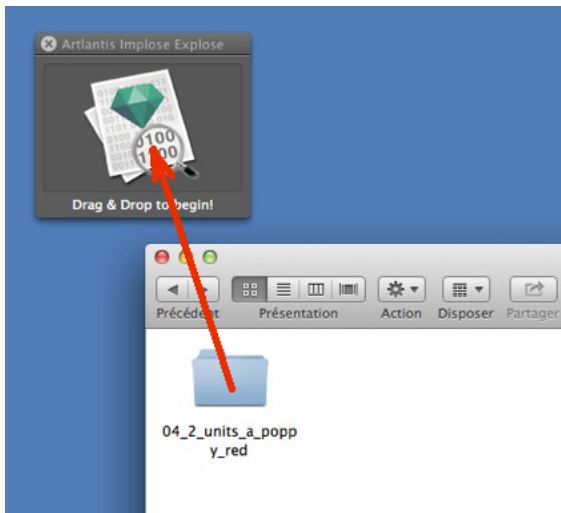


Shader の名前の付いた新しいフォルダーが、ファイルの近くに作成されます。



- フォルダを開きます。フォルダの中身は、xsh ファイル、シェーダー ファイル、および関連したテクスチャ ファイルです。

オブジェクト ファイルを内部展開するには？



- オブジェクト ファイルを選択し、ゾーンにドラッグアンドドロップします。



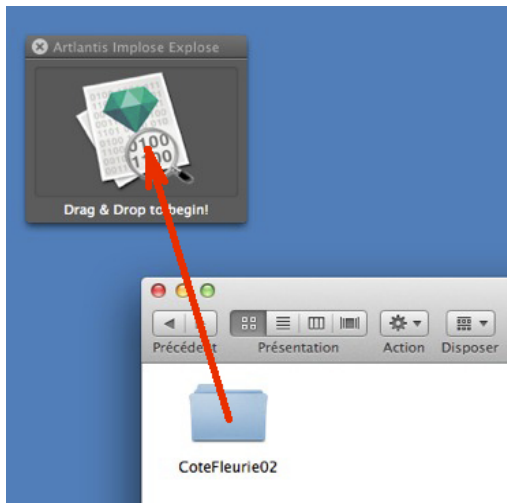
フォルダのとなりに atlo および jpg の 2 つのファイルが作成されます。



領域を保存するには、フォルダを削除します。



シェーダーを内部展開するには?



- Shader フォルダを選択し、ゾーンにドラッグアンドドロップします。



フォルダの代わりに atls および jpg の 2 つのファイルが作成されます。



領域を保存するには、フォルダを削除します。





注意: フォルダに書き込み権があることを確認してください。権限がない場合、エラーメッセージが表示されます。



レーザー ツール

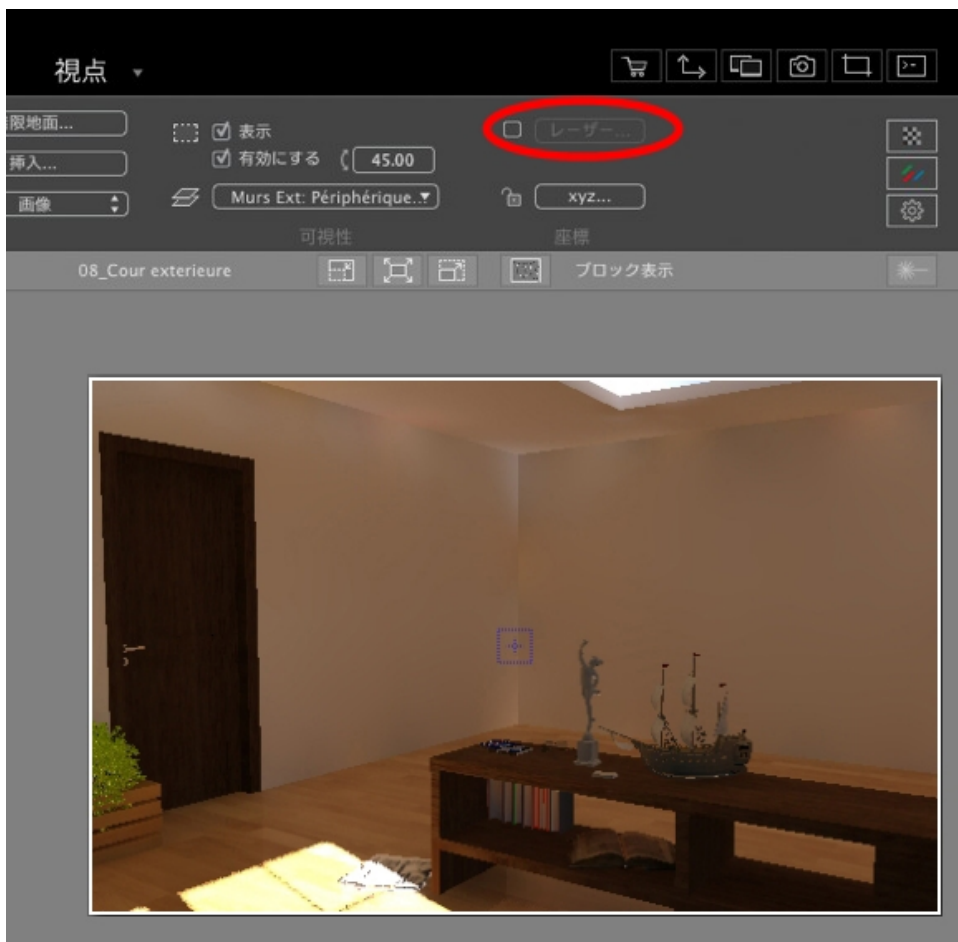
視点インスペクタにおいて、[レーザー...]を使用すると、シーン全体に赤線で表示されている仮想プランを具体化できます。

3D モデルの仮想プランに応じてメディアをスナップしたり位置決めを行うのに役立ちます。プランにより接触されたジオメトリのあらゆる要素が赤線で具体化します。レーザーは視点に依存します。

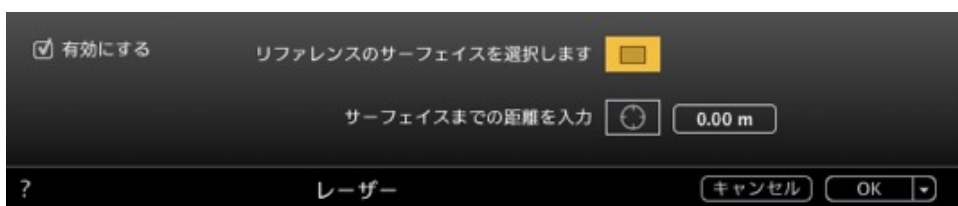
ディスプレイ ツールバーの切り替えボタンで、レーザーの有効化  / 無効化  を選択できます。シェーダー オブジェクトおよび光源 インスペクタが使用されている場合、視点インスペクタに戻ることなくメディアをスナップできます。

例

モデルが表示されています



チェック ボックスをチェックしてから、[レーザー...] ボタンをクリックします。パレットが表示されます。




[有効化]をチェックすると、ツールへのアクセス、レーザー ラインの視覚化などが行えます。



参照面の選択。




参照面ツール  を選択してから、プレビューでジオメトリをクリックしてレーザー プランの参照面を定義します。面は、水平、垂直、斜めのいずれにも対応します。

2D ビューで赤線をクリックしてドラッグすると、新しいレーザー プラン高さを定義できます。レーザー ラインは、選択されたビューに応じて表示されます。



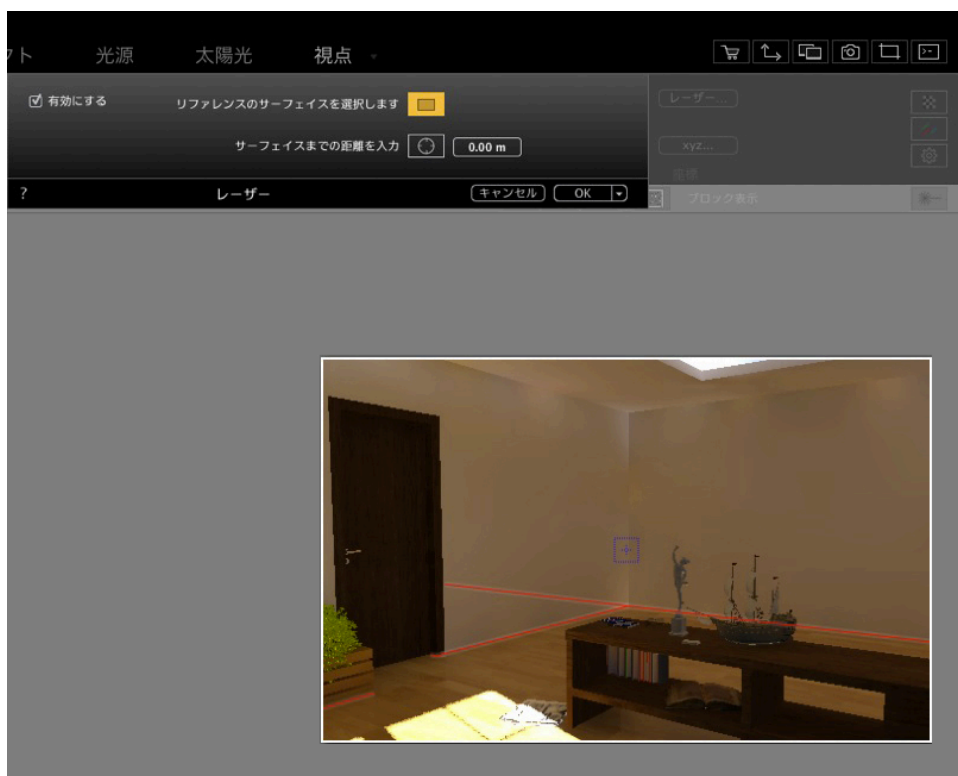
注意: デフォルトでは、赤いレーザー ラインは、モデルの絶対ゼロレベルに表示されます。




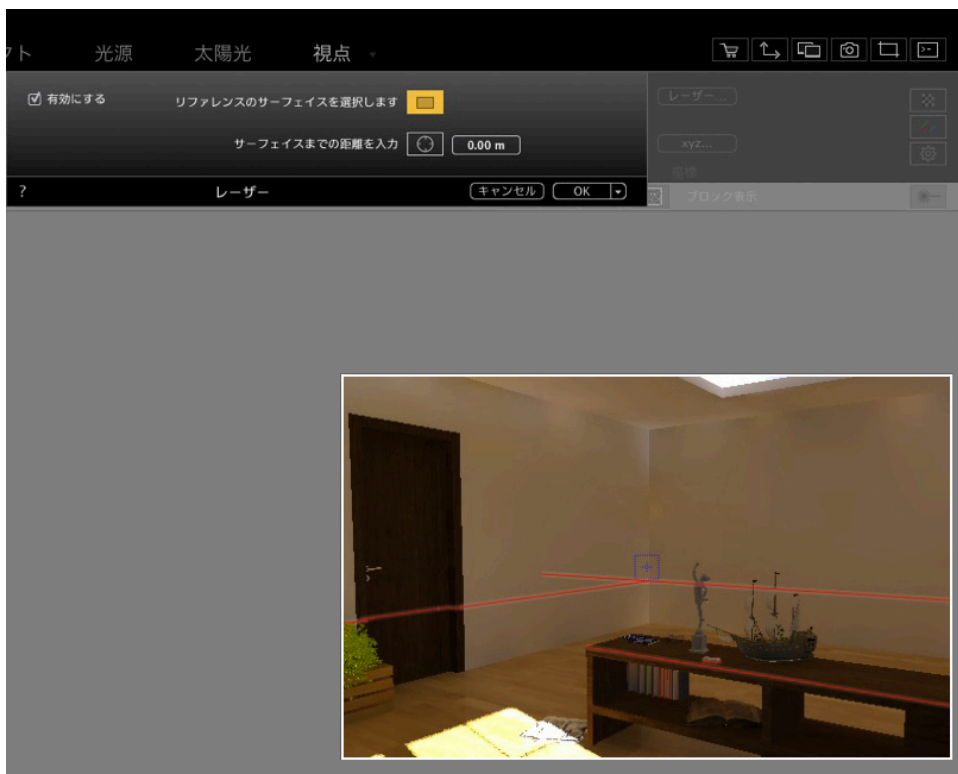
面までの距離を入力: 参照面からのプランの位置をオフセットするには、対象ツール  を選択してから、ジオメトリをクリックするか数値フィールドに値を入力します。

新しいレーザー プランを定義する方法は？

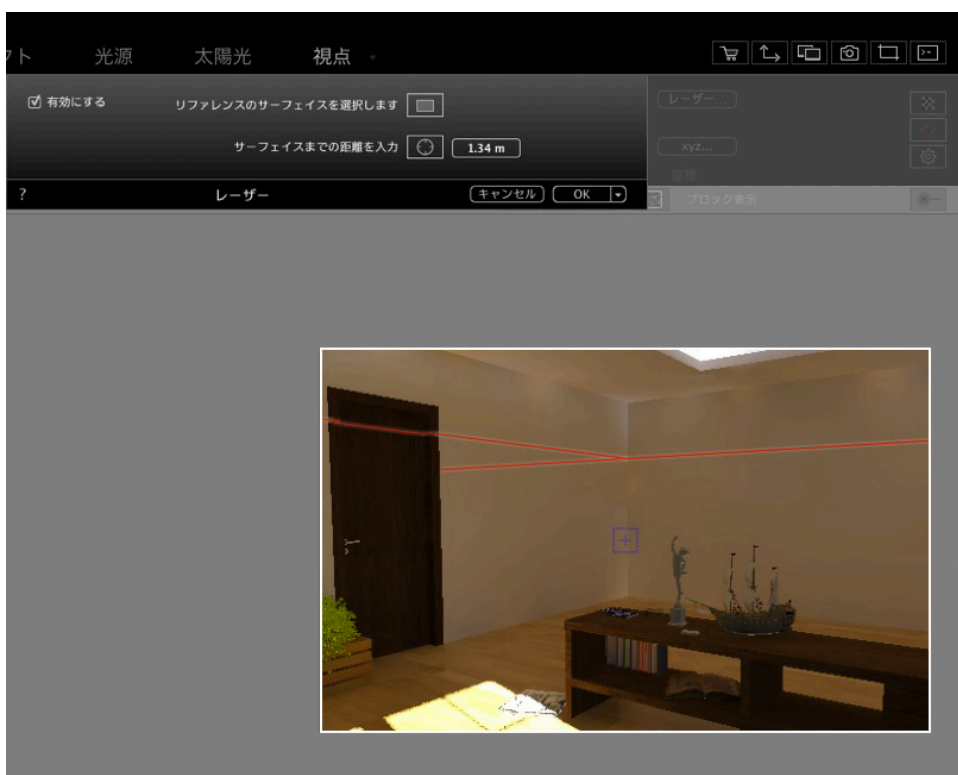
ここでは、床は絶対ゼロレベルに設定されています。



参照面ツール  を有効化してから、プレビューでジオメトリをクリックして参照面の位置を定義します。

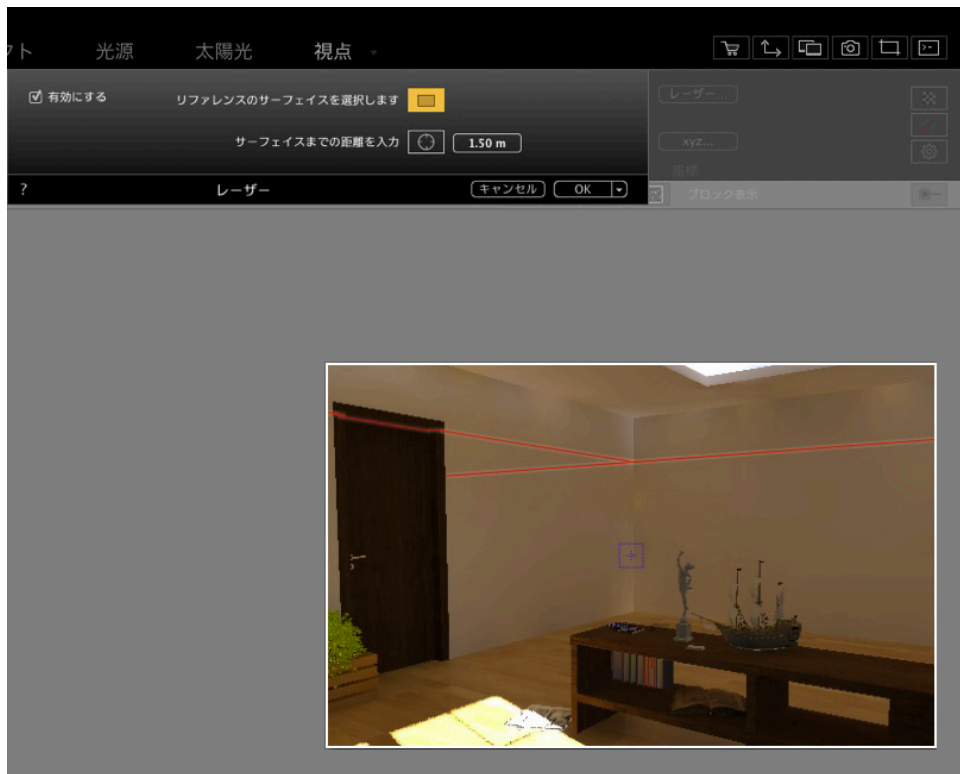


表のトップから新しいプランをオフセットするには、 ツールを有効化します。



続いて壁をクリックすると、赤いレーザーラインが上方向に移動します。

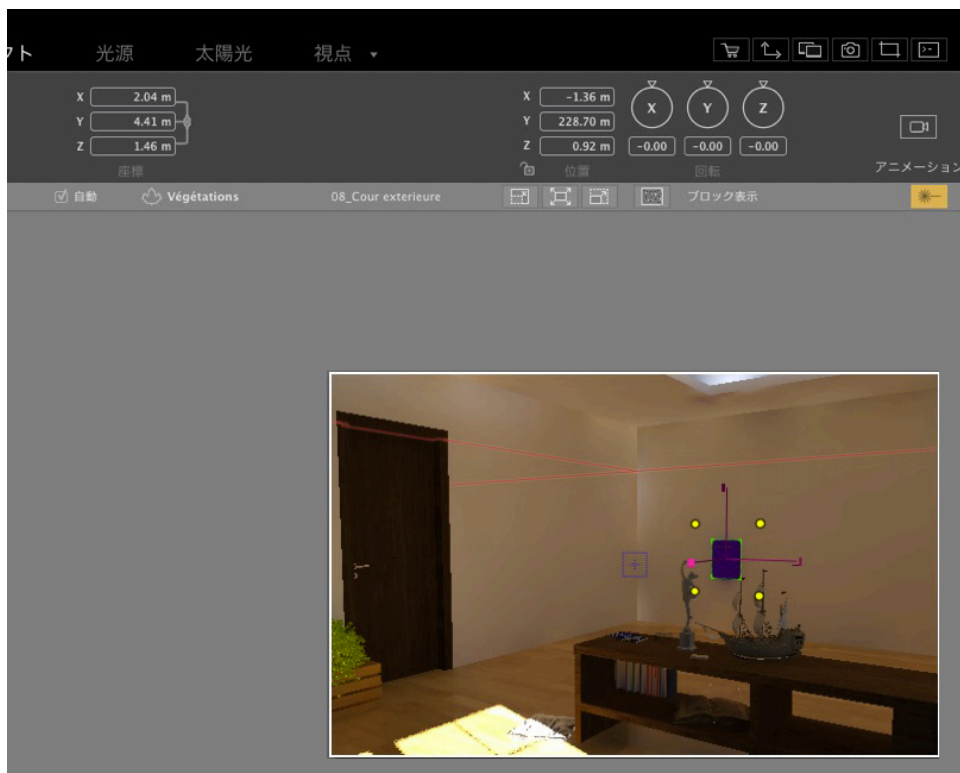
数値を入力して、参照プラン(テーブルのトップ)およびレーザープランからの精密な距離を設定できます。



注意: 視点 1 つにつき 1 つのレーザー プランのみが存在可能です。

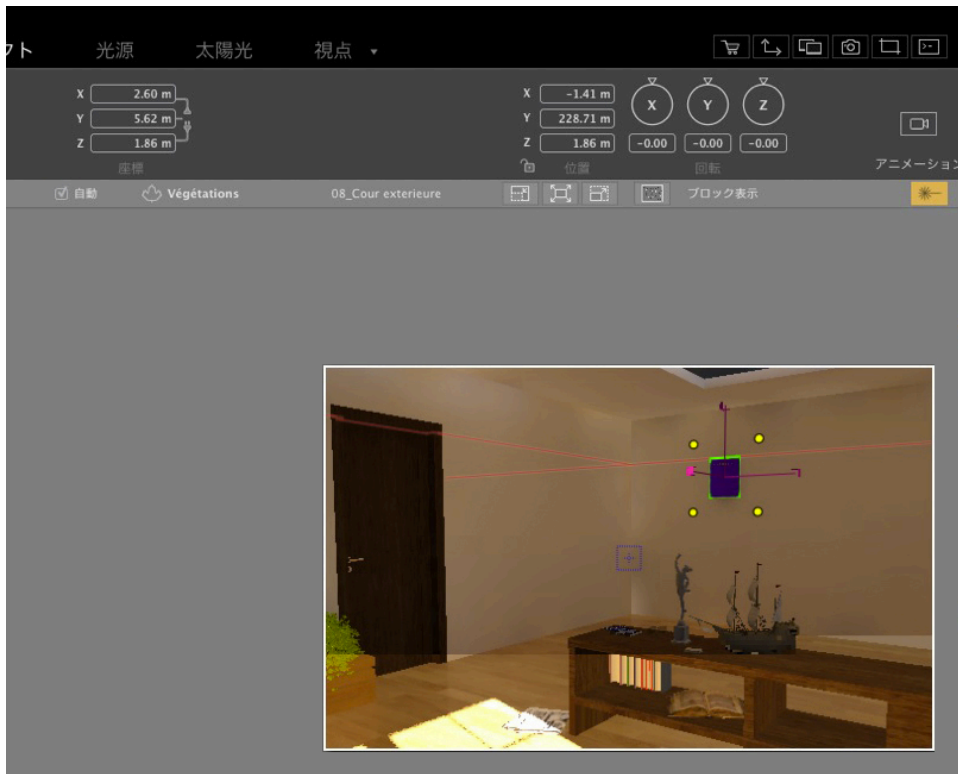
メディアをレーザーと整列させる方法は?

ランプを壁にドラッグアンドドロップします。上部を、レーザーラインと整列させます。





ランプを選択してから、上部の緑線をShift キーを押しながらクリックし、レーザーラインまで移動させます。緑線がレーザーラインにくっつくと、整列完了です。



注意: レーザー ツールを使用して、あらゆるタイプのメディアを整列させることができます。

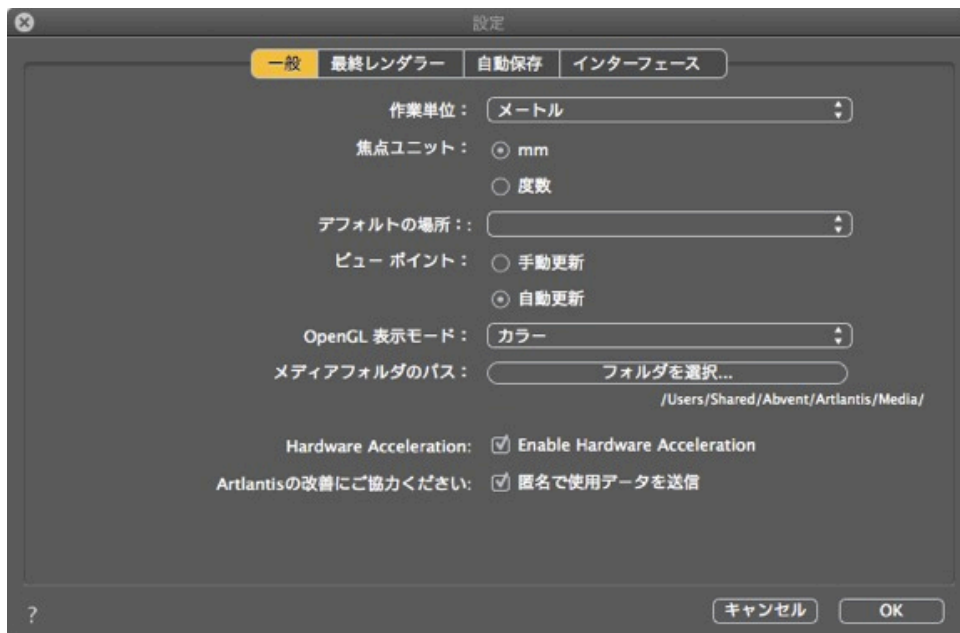
設定

Artlantis の設定を使用して、作業環境を整理することができます。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

アクセス : [Artlantis] メニュー > [設定]355

アクセス : [ARTLANTIS] メニュー > [設定]



一般タブ

- **寸法単位:**

ドロップダウンメニューから、[ミリメートル]、[メートル]、[センチメートル]、[インチ]、[フィート]、[インチ]の単位のいずれかを選択します。

- **焦点ユニット:**

視点インスペクタの焦点で、[ミリメートル]または[度数]を選択します。

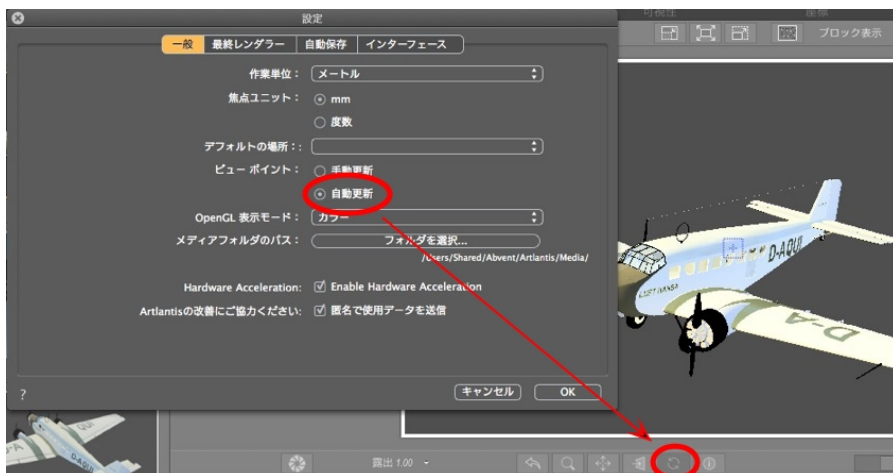
- **デフォルトの場所:**

ポップアップメニューを開きます。変更は、場所に関する情報を含まない DWG、DWF、DXF、OBJ または 3DS ファイルが次に開かれたときに有効になります。

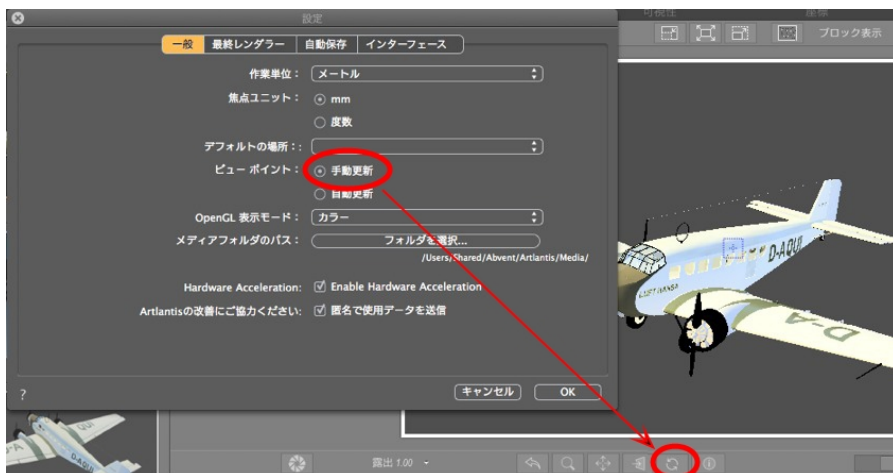
- **視点の更新モード:** 視点の更新を手動モードまたは自動モードから選択します。この設定は、カメラの位置、視点、ロールおよび焦点距離に関するものです。

- **自動:**

カメラ設定は毎回修正され、最新の状態として適用されます。以前の状態は維持されませんが、[戻る] ツール(現在のドキュメントが保存されていないか、他の視点が有効になっていない場合のみ) をクリックすることで復元できます。



- 手動**
 カメラの設定が変更されたとき、その変更を保持するには、新しい状態を更新する必要があります。新しい状態が更新されない場合、次回ファイルが保存される場合、または次回視点が変更される場合、最後に更新された視点が表示されます。



- プレビュー画面のツールバーで  をクリックして視点を更新します。



注意: 視点の更新の有無は、自動的にバックアップされ続ける、シェーダー、オブジェクト、光源、背景の編集には影響を与えません。

手動モードにおいて、サムネールは、[更新] ボタンをクリック、または新しいビューがアクティブ化されたときに視点リストで更新されます。

このリスト内のサムネールは、Shader、光源、背景が修正されても更新されません。

OpenGL 表示モード

OpenGL 表示が必要な場合に、プレビュー画面および 2D ビューにおける表示に影響します。

ドロップダウンメニューからモードを 1 つ選択します。



ワイヤー フレーム
隠し線
✓ カラー
[色] および [ワイヤー フレーム]

メディア フォルダーのパス

メディアを含むフォルダーを選択します。

Artlantis メディアはデフォルトでは、コンピューターの共有フォルダにインストールされます。

C:\Users\Public\Public Documents\Abvent\Artlantis\Media

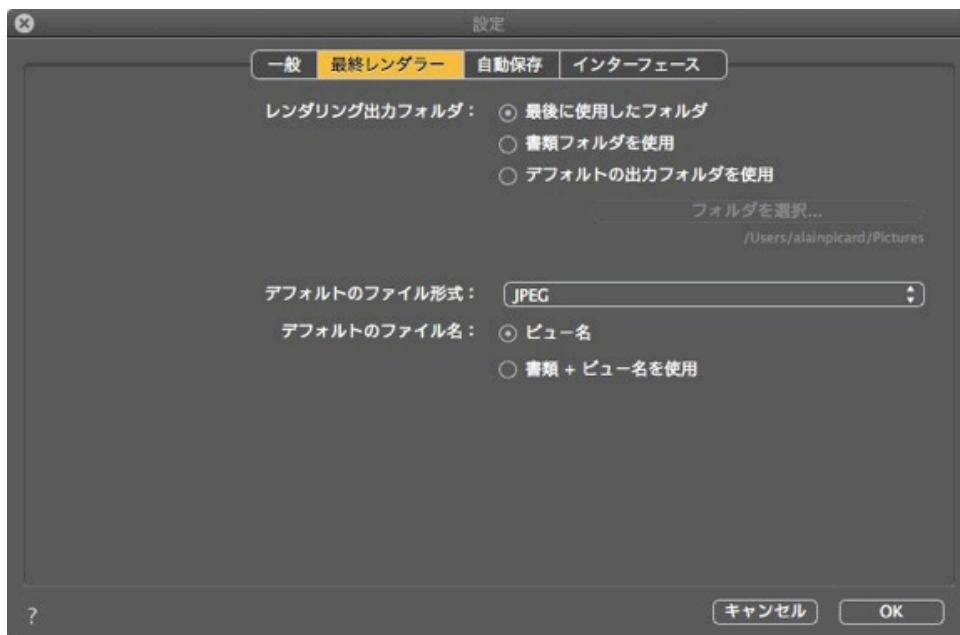
ワイヤー フレーム、隠れた線、色、色およびワイヤー フレーム。

OpenGL 表示では、シェーダー、テクスチャ、リアル照明、影が反映されます。

Artlantisの改善にご協力ください

- ボックスをチェックすると、Artlantis の改善にご協力いただけます。お客様の一切の個人情報は送信されません。最も頻繁に使われる機能やエンジンなどの一般的な統計情報のみを提供します。

最終レンダラー タブ



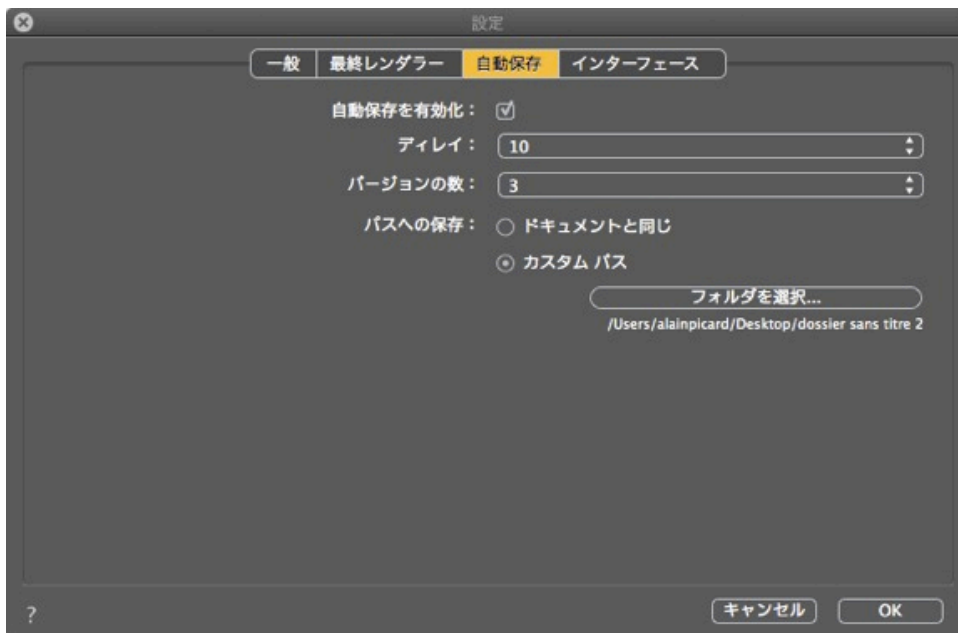
レンダリング出力フォルダ

デフォルトのレンダリングフォルダには、3 つのデフォルトの選択肢があります。

- 最後に使用したフォルダ: レンダリングは、最後に使用したフォルダーに保存されます。
- ドキュメント フォルダーを使用: レンダリング結果は、実行中のファイルと同じレベルに保存されます。
- デフォルト ドキュメント フォルダーを使用: レンダリング結果は、フォルダを選択...をクリックして定義したフォルダにデフォルトで保存されます。
- デフォルトのファイル形式: ドロップダウン メニューで選択します 使用できるファイル形式は、JPEG、BMP、TARGA、PICT、TIFF、Photoshop および Piranesi です。
- デフォルトファイル名: ビュー名またはドキュメントおよびビュー名のどちらか。



自動保存タブ



自動保存を有効化: 定期的プロジェクトを保存します。

ディレイ: 5、15、30、60分を設定できます。

バージョンの数: 3、5、10を設定できます。

パスへの保存: ファイルを保存する場所を設定します。現在のドキュメントの近くあるいは別の場所に設定できます。



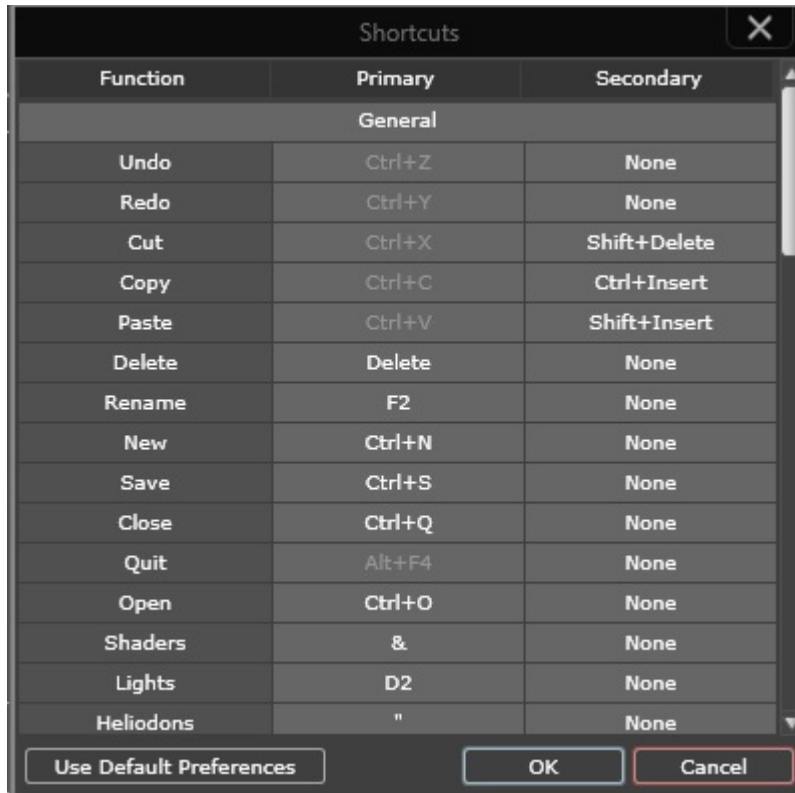
注意: 保存中、Artlantis の動作は遅くなります。

インターフェース タブ





- **言語** : Artlantis インストーラーは、Artlantis で使用する言語を現在の Windows の言語と一致させることができるかどうかを確認します。OS の使用言語が Artlantis に含まれていない場合、Artlantis は英語を使用します。別の言語に変更するには、言語ドロップダウンメニューを使用します。Artlantis の再起動後に変更が有効になります。
- **ショートカット** : ショートカットを編集することができます。



- **インターフェース設定をリセット** : インターフェースの外観についてのデフォルト設定が再適用されます。

このページは意図的に空白にしています。





マウスとキーボード ショートカット

2D ビューとプレビューで使用可能です。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

一般的な 2D ショートカット	361
一般的な 2D ショートカット	362
2D ショートカット - 視点の操作	363
2D ショートカット - 平行投影の操作	363
2D ショートカット - クリップング ボックスの操作	363
2D ショートカット - オブジェクトの操作	365
2D ショートカット - 光源の操作	366
2D ショートカット - 太陽光の操作	366
2D ショートカット - パノラマの操作	368
2D ショートカット - VR オブジェクトの操作	369
2D ショートカット - アニメーションの操作	369
一般的なプレビュー - 表示のショートカット	370
一般的なプレビュー - 表示のショートカット	370
一般的なプレビュー - ナビゲーションのショートカット	371
有効なオブジェクトインスペクタ - プレビューのショートカット	372
視点インスペクタのプレビュー ショートカット - サイト挿入	373
有効な太陽光インスペクタ - プレビューのショートカット	373
有効な Shader インスペクタ - プレビューのショートカット	374

一般的な 2D ショートカット

操作	キーの組み合わせ
ディスプレイを拡大	
ディスプレイを縮小	
ウィンドウに合わせる	
カメラのパン	



操作	キーの組み合わせ
ポイントした場所でのダイナミックズーム	
2D ビューの変更	以下のキーを押します。 1 (上)、2 (前)、3 (右)、4 (左)、5 (後)
ポップアップメニューを有効化	
45°の増分比率で移動。	 & 

一般的な 2D ショートカット

操作	キーの組み合わせ
ディスプレイを拡大	
ディスプレイを縮小	
ウィンドウに合わせる	
カメラのパン	
ポイントした場所でのダイナミックズーム	
2D ビューの変更	以下のキーを押します。 1 (上)、2 (前)、3 (右)、4 (左)、5 (後)
ポップアップメニューを有効化	
45°の増分比率で移動。	 & 



2D ショートカット - 視点の操作

操作	キーの組み合わせ
	インスペクタ: Shader、光源、太陽光、オブジェクト、視点
グラフィックを移動: カメラ、目標点、または二等分線。	
焦点距離をグラフィカルに修正。	
視点を複製:	 & 

2D ショートカット - 平行投影の操作

操作	キーの組み合わせ
	インスペクタ: シェーダー、光源、太陽光、オブジェクト、および平行投影
グラフィックを移動: カメラ、目標点、または二等分線。	
セクションの幅をグラフィカルに変更。	
視点を複製:	 & 

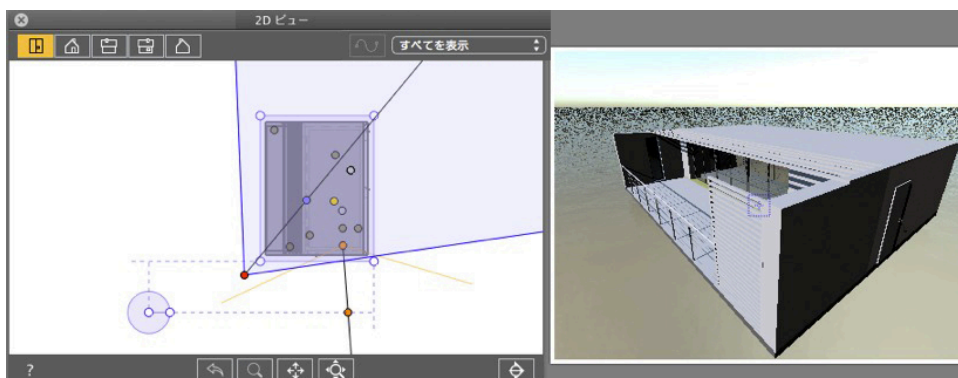
2D ショートカット - クリッピングボックスの操作

クリッピングボックス ツールを使用するには、視点インスペクタで [表示] オプションをオンにします。

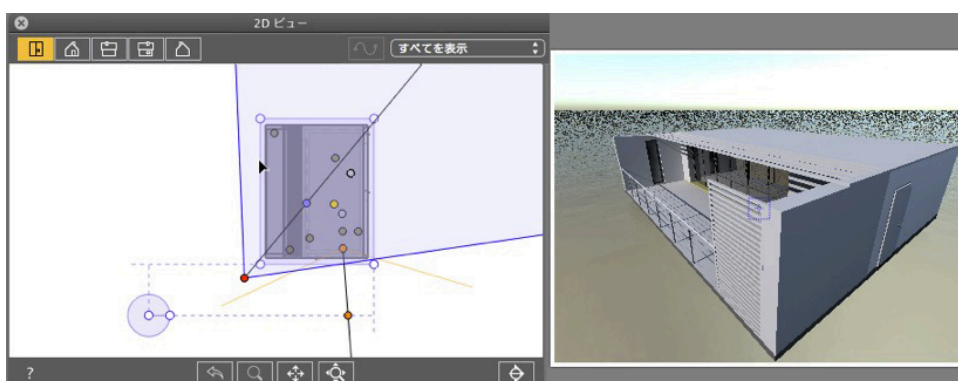


このコマンドはすべてのインスペクタで有効です。

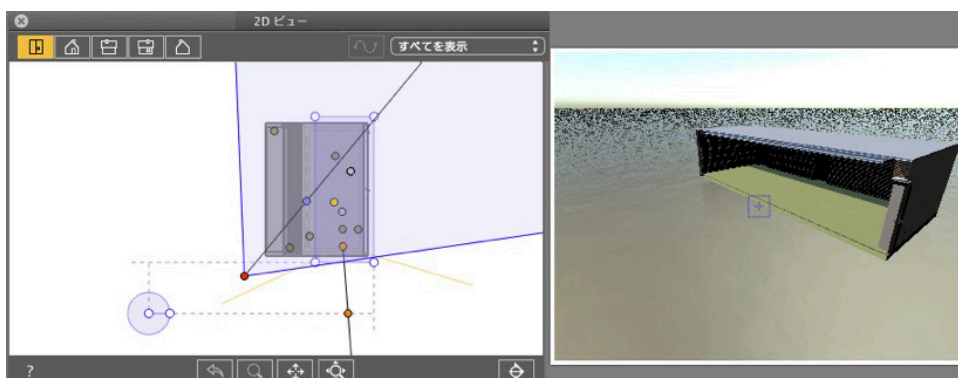
操作



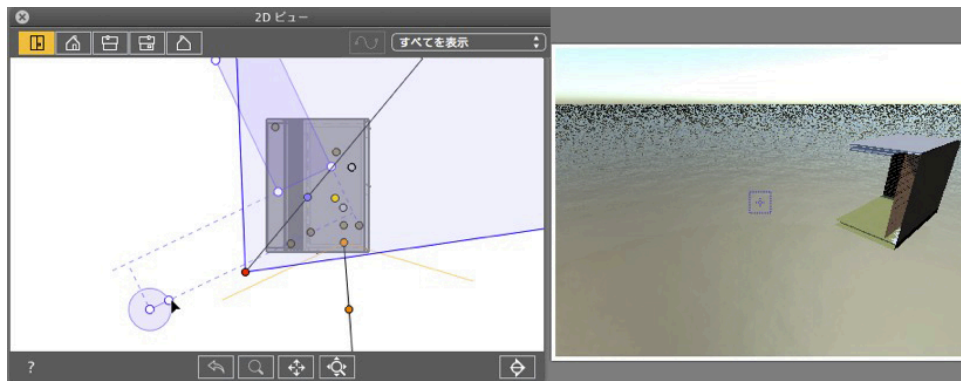
表示されているクリッピングボックス。



- 青の輪郭線のエントリ。













- 輪郭の光源が移動したときの、プレビューでの切断面の様子



- クリッピングボックスに角度を作るには、円形カーソルのハンドルをつかんで回転させます。
- 円形カーソルをクリックして中心からドラッグすることによって、円形カーソルの原点を移動します。









中心から出ている補助線は、位置決定に役立ちます。

2D ショートカット - オブジェクトの操作

操作	キーの組み合わせ
	オブジェクト モードでのみ、オブジェクトを操作できます。
オブジェクトを移動	
オブジェクトを複製	 & 
オブジェクトを繰り返し複製	  &  &  コピー数を増やす  コピー数を減らす
オブジェクトのアンカーポイントを再定義します	 & 



2D ショートカット - 光源の操作

操作	キーの組み合わせ
	インスペクタ: シェーダー、光源、視点、平行投影、パノラマ、VR オブジェクト、およびアニメーション
光源、目標点、二等分線をグラフィカルに動かして、光源の規模と距離を修正します。	
光源を複製	 & 
光源を繰り返し複製	  &  &  コピー数を増やす  コピー数を減らす

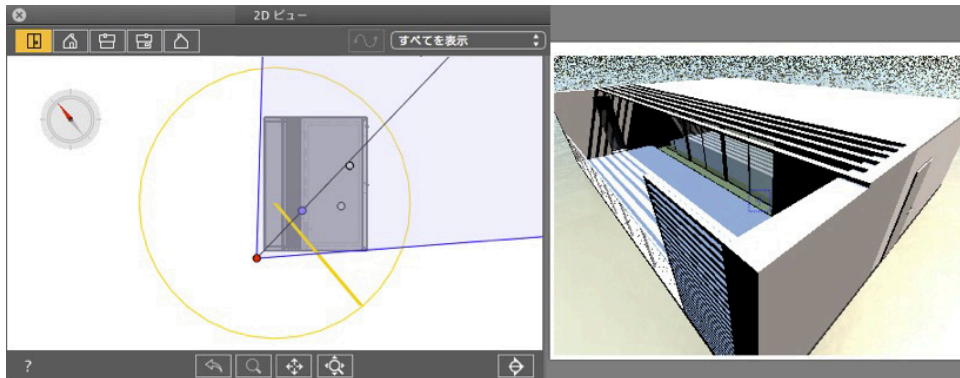
2D ショートカット - 太陽光の操作

太陽光インスペクタで選択した操作によりませんが、3つのオプションが使用可能です(上から下まで)。場所、手動、および45°。

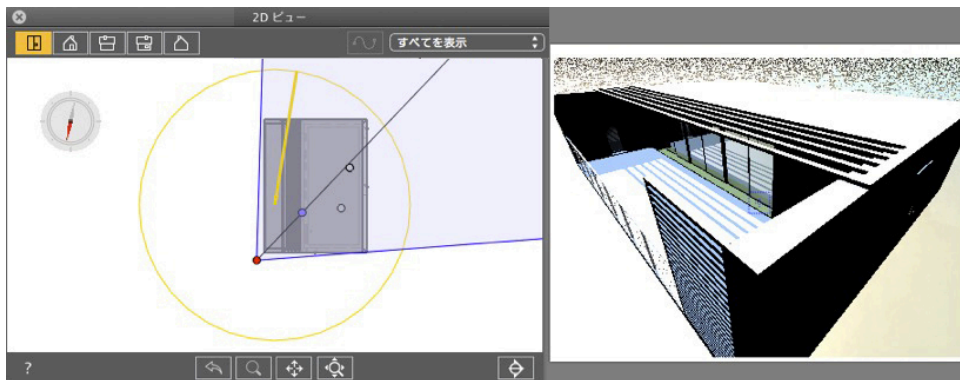




場所オプション

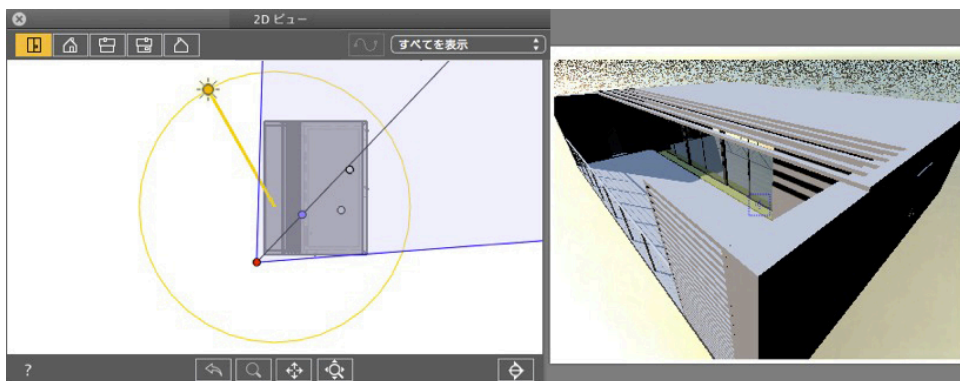


- 黄色い点をコンパスの周囲に沿って動かすことによって、北の方向を定義します。

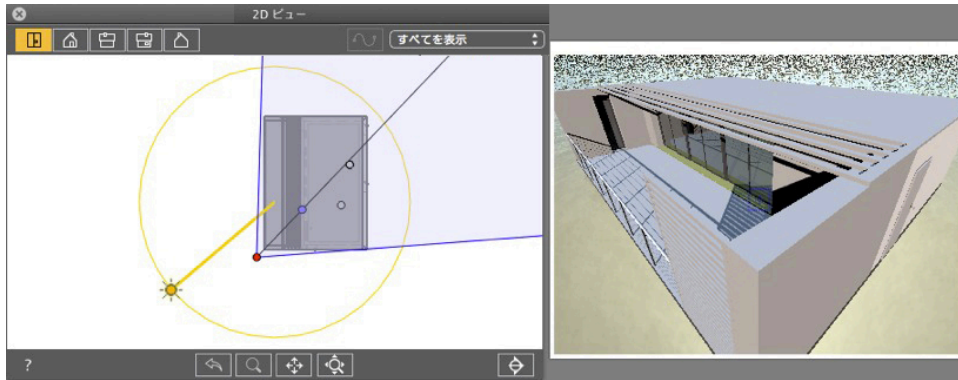


結果: 影が再計算されます。

手動の太陽の位置オプション

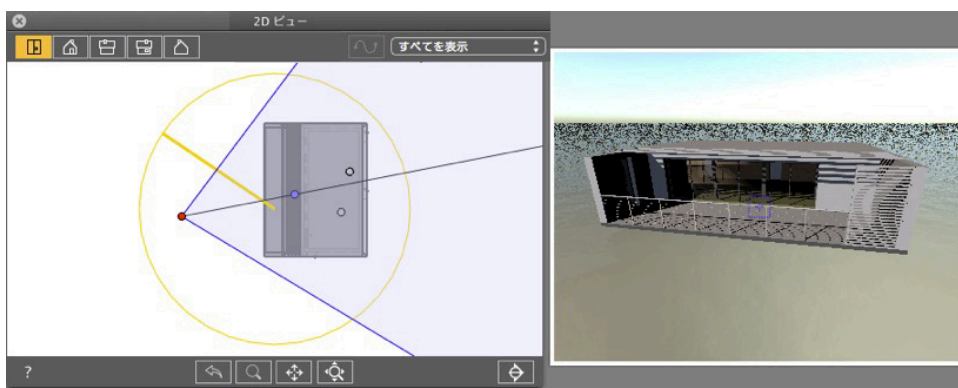


- 黄色の円の周囲に沿って太陽アイコンをグラフィカルに移動します。

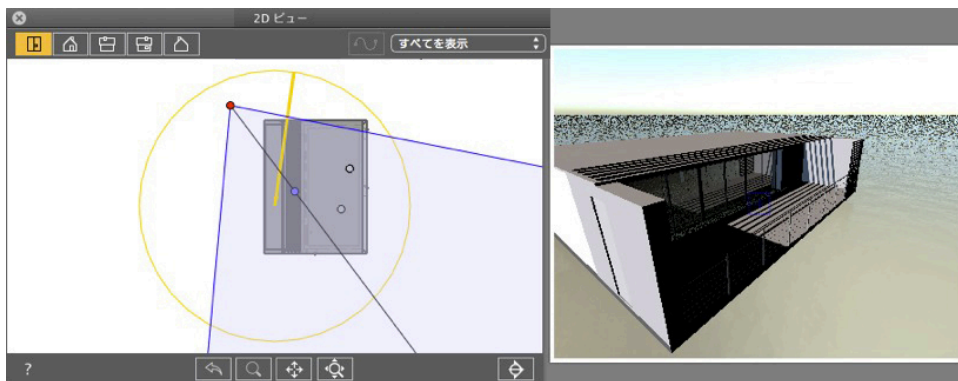


結果: 影が再計算されます。

視点の位置に応じて45°の角度で投影します。



- 視点の二等分線と太陽の位置の間の角度は、常に45°に保たれます。







結果: グラフィックを使用して影を移動しても、影はカメラに対して45°の角度のままになります。

2D ショートカット - パノラマの操作

操作	キーの組み合わせ
	インスペクタ: Shader、光源、太陽光、オブジェクト、パノラマ




操作	キーの組み合わせ
グラフィックを移動： カメラ、目標点、または二等分線。	
フォーカスをグラフィカルに変更(視点、VR オブジェクト、アニメーション)。 ビューの幅をグラフィカルに変更(パノラマ)。	
視点を複製：	 & 

2D ショートカット - VR オブジェクトの操作

操作	キーの組み合わせ
	インスペクタ: Shader、光源、太陽光、オブジェクト、VR オブジェクト
グラフィックを移動： カメラ、目標点、または二等分線。	
フォーカスをグラフィカルに変更(視点、VR オブジェクト、アニメーション)。 ビューの幅をグラフィカルに変更(パノラマ)。	
視点を複製：	 & 









2D ショートカット - アニメーションの操作

操作	キーの組み合わせ
	インスペクタ: Shader、光源、太陽光、オブジェクト、アニメーション
パス編集モード： カメラ、視点、二等分線、パス、またはコントロールポイントのグラフィックを移動するために使用されます。	








操作	キーの組み合わせ
時間編集モード： キー フレームを移動するために使用されます。	Ctrl + 
焦点距離をグラフィカルに修正	
パス編集モード - パスの拡張	Alt &  パスの末尾のコントロールポイントを拡張

一般的なプレビュー - 表示のショートカット

操作	キーの組み合わせ
プレビュー ウィンドウの表示を拡大  注意: カメラは動きません。	
プレビュー ウィンドウの表示を縮小  注意: カメラは動きません。	
ウィンドウに合わせる	
ズーム +	 リリース後、長方形を描画します。
ズーム -	 リリース後、  長方形を描画します。

一般的なプレビュー - 表示のショートカット

操作	キーの組み合わせ
プレビュー ウィンドウの表示を拡大  注意: カメラは動きません。	
プレビュー ウィンドウの表示を縮小  注意: カメラは動きません。	
ウィンドウに合わせる	



操作	キーの組み合わせ
ズーム+	 リリース後、長方形を描画します。
ズーム-	 リリース後、  長方形を描画します。

一般的なプレビュー - ナビゲーションのショートカット

操作	キーの組み合わせ			
	平行投影および視点モード	パノラマモード	VR オブジェクトモード	アニメーションモード
				 注意: パスのないカメラ用です。
クリックした点を中心にしてカメラを回転。		該当なし	該当なし	
目標点を中心にしてカメラを回転。	 & 	該当なし		 & 
カメラを回転			該当なし	
カーソルの位置を動的に拡大または縮小		該当なし	該当なし	
焦点距離を変更	該当なし			該当なし
カメラのパン		該当なし	該当なし	  注意: パスのないカメラ用です。



操作	キーの組み合わせ			
垂直に移動： 視点を面に対して垂直に設定	& クリック	該当なし	該当なし	& クリック。
シーンでカメラを移動 カーソルをウィンドウの上部に向かって動かすと、カメラはシーン内で前進します。カーソルをウィンドウの下部に向かって動かすと、カメラは左右のどちらか一方に向かって移動します。	& クリック	該当なし	該当なし	& クリック。 注意: パスのないカメラ用です。



注意: Shader、光源、太陽光、オブジェクトの各モードでは、現在のShader編集モードを解除することによって、視点インスペクタと同様にナビゲートすることができます。 キーを押し、表で示されている組み合わせを使用します。

例:

Shaderモードで視点を表示している場合、目標点を中心としてカメラを回転させるには、次のショートカットを使用する必要があります。



& & をはなすと、編集 Shader モードは無効化されます。

有効なオブジェクト インスペクタ - プレビューのショートカット


操作	キーの組み合わせ
オブジェクトの選択および/または移動	
オブジェクトの複製	&
カタログまたはデスクトップからドラッグ & ドロップすることで、 <u>オブジェクト</u> を別のオブジェクトで置き換えます。	&



視点インスペクタのプレビュー ショートカット - サイト挿入

操作	キーの組み合わせ
三面体の原点を動かし、軸を回転させるかハンドルのカーソルをスライドさせて基準軸を定義。	
拡大ズームを表示/非表示にする。拡大ズームを使用すると対象が2倍から8倍の範囲で拡大されます。	

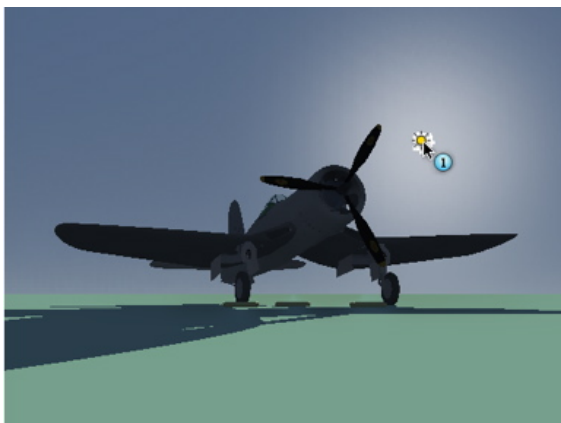
有効な太陽光インスペクタ - プレビューのショートカット

操作	キーの組み合わせ
手動での太陽光の移動。  注意: 手動オプションが太陽光インスペクタで選択されている場合のみ使用可能。	
	

手動での太陽光の移動の例



- プレビュー: 手動での太陽光の移動



移動後の結果



注意: 現在のビュー内に太陽光がない場合、2D ビュー内で位置を変更することによって表示することができます。

有効な Shader インспекタ - プレビューのショートカット

操作	キーの組み合わせ
材質またはシェーダーを選択。 注意: 材質が強調表示されます。	
透明な面の背後にある材質または Shader を選択	&
シェーダーまたはテクスチャを複製。	&