

## MyShade3

3次元のCGを生成するための一般的な手順は、図1のようになります。このような手順にしたがってCGを生成することをレンダリングといいます。MyShadeは、レンダリングを行うためのツールです。

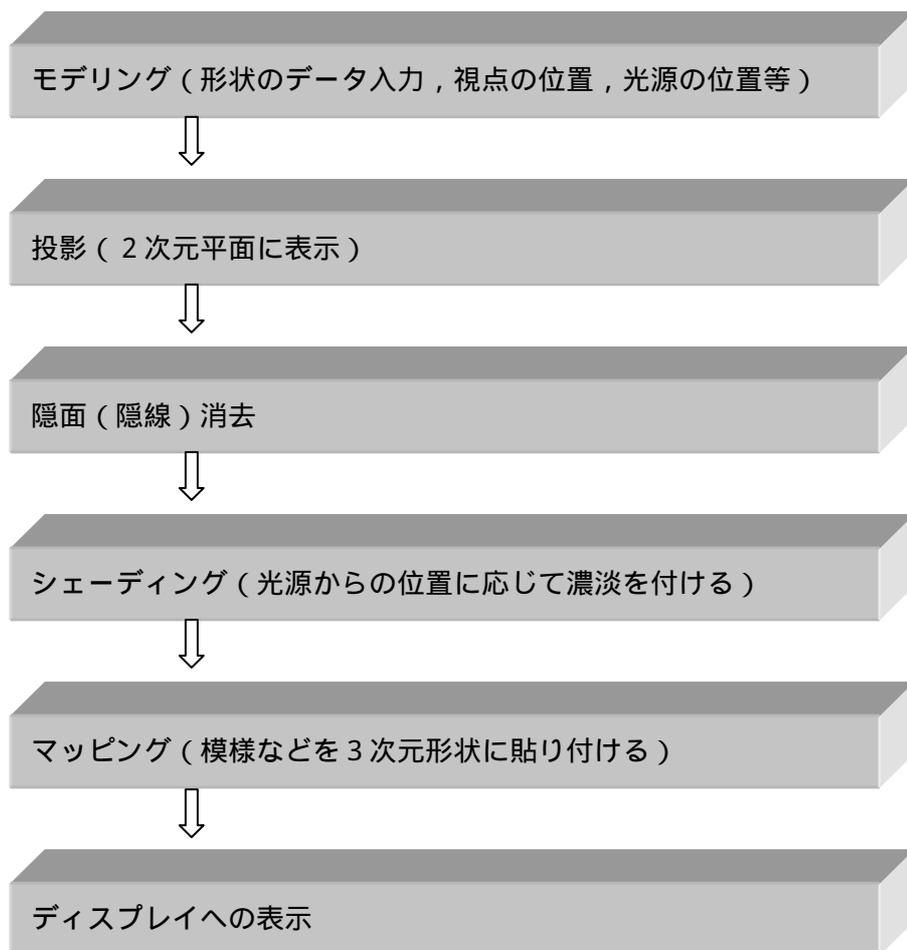


図 1 3次元CGの生成手順

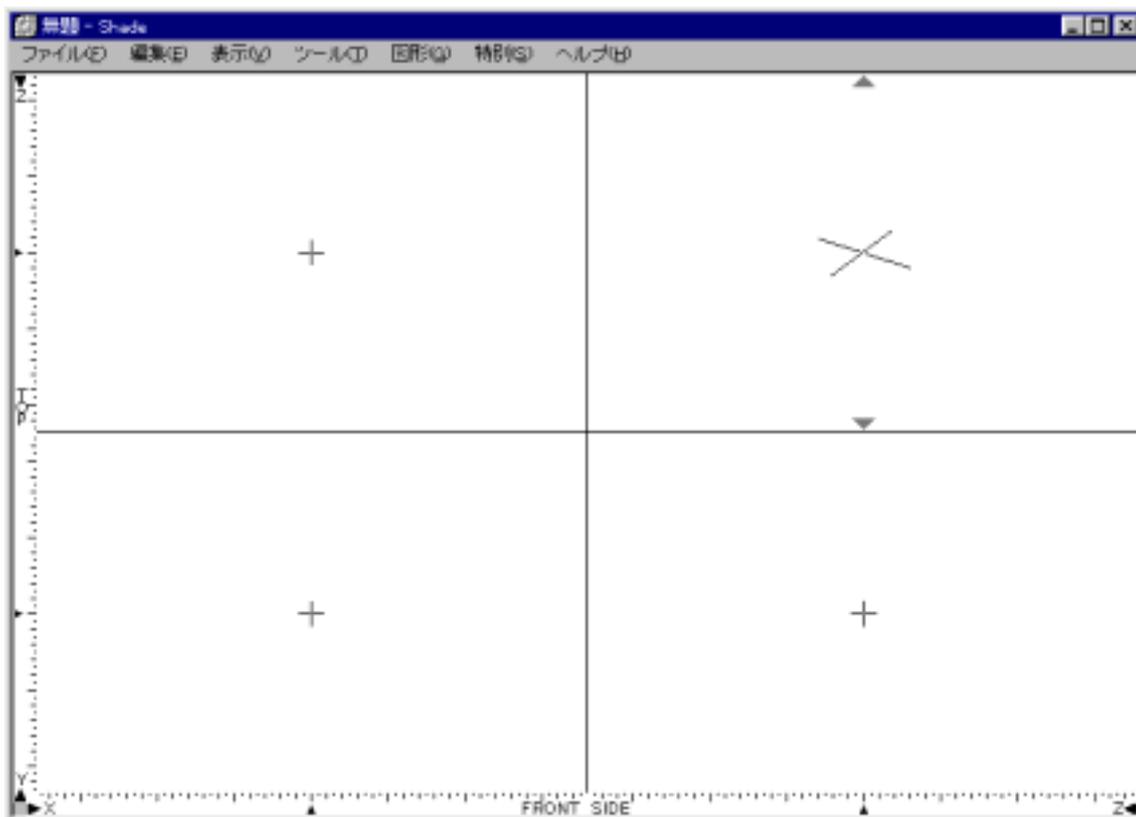
### [ 参考資料 ]

- [ 1 ] 入門CG編標準テキストブック, CG - ARTS協会
- [ 2 ] Shadeの達人, 翔泳社

## 1 . MyShade3 の起動と終了

### ( 1 ) MyShade3 の起動

[ スタート ] [ プログラム ] [ 画像関連 ] [ myShade3 ] [ myShade3 ] の順にクリックします .  
しばらくすると , 以下のウインドウが表示されます .

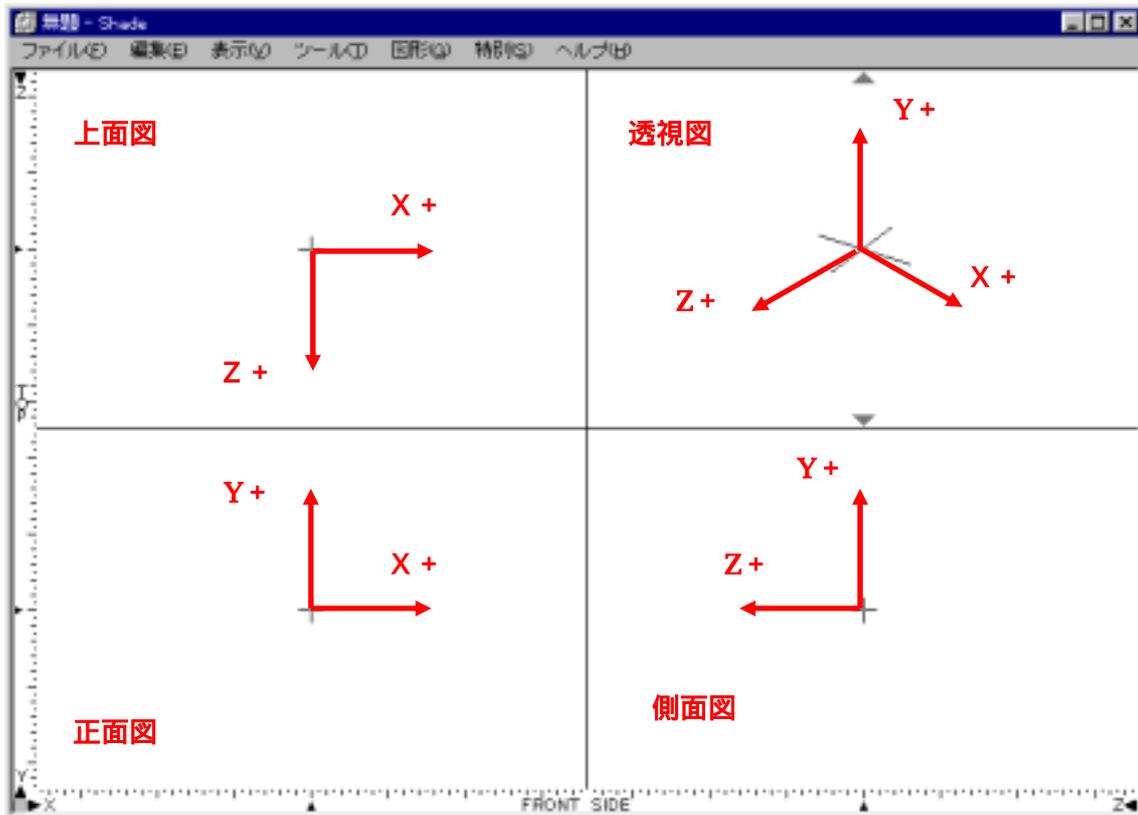


### ( 2 ) MyShade の終了

[ ファイル ] [ 終了 ] の順にクリックします .

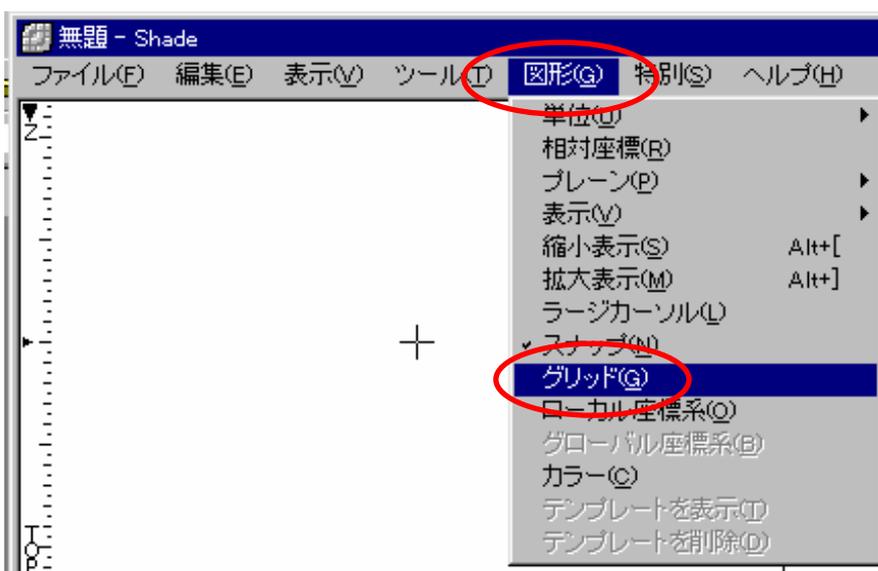
## 2. モデリングの準備

### (1) 座標系

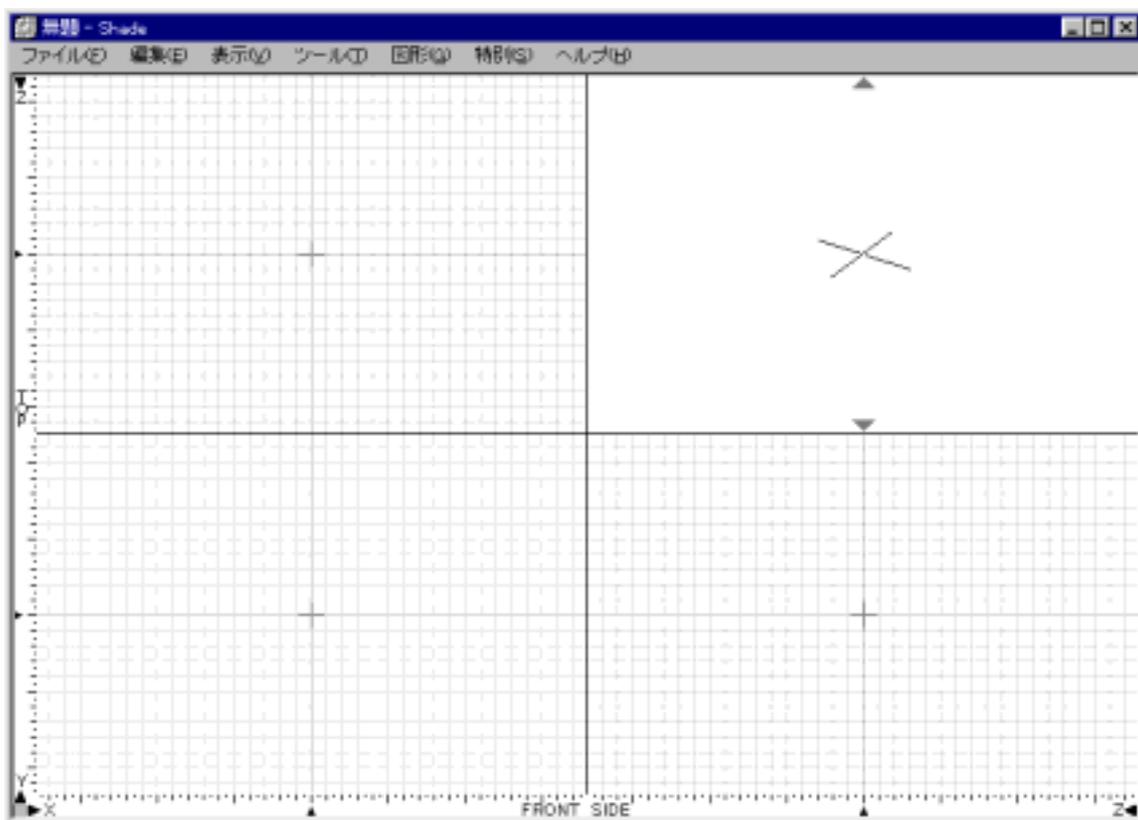


### (2) グリッドの表示

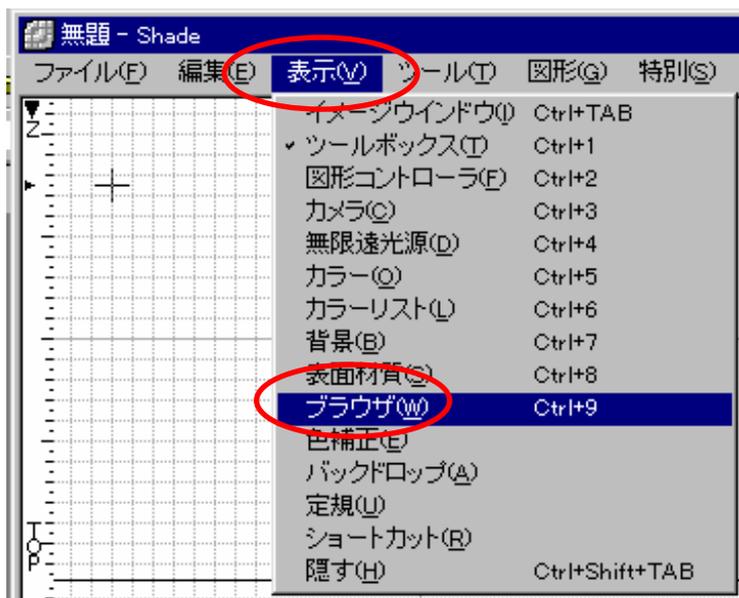
[図形][グリッド]の順にクリックします。



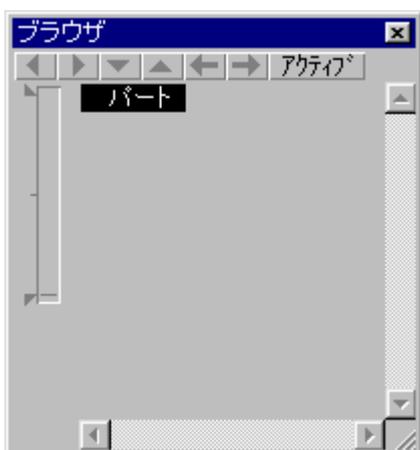
グリッドが表示されます。



( 3 ) ブラウザの表示



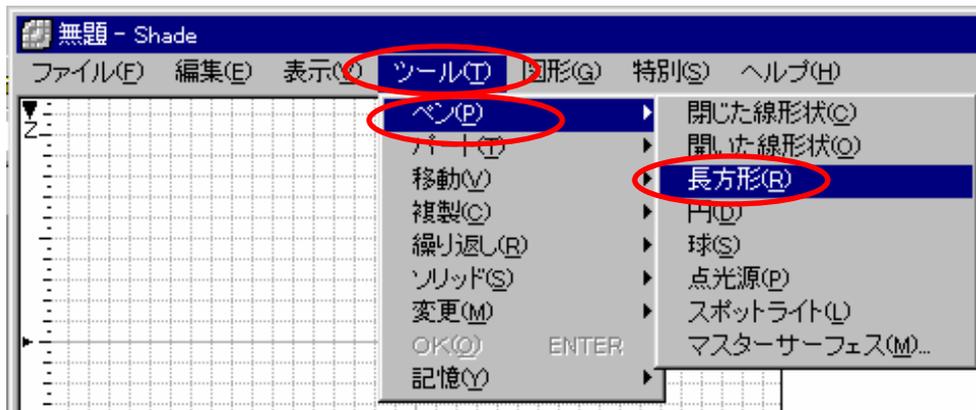
ブラウザが表示されます。



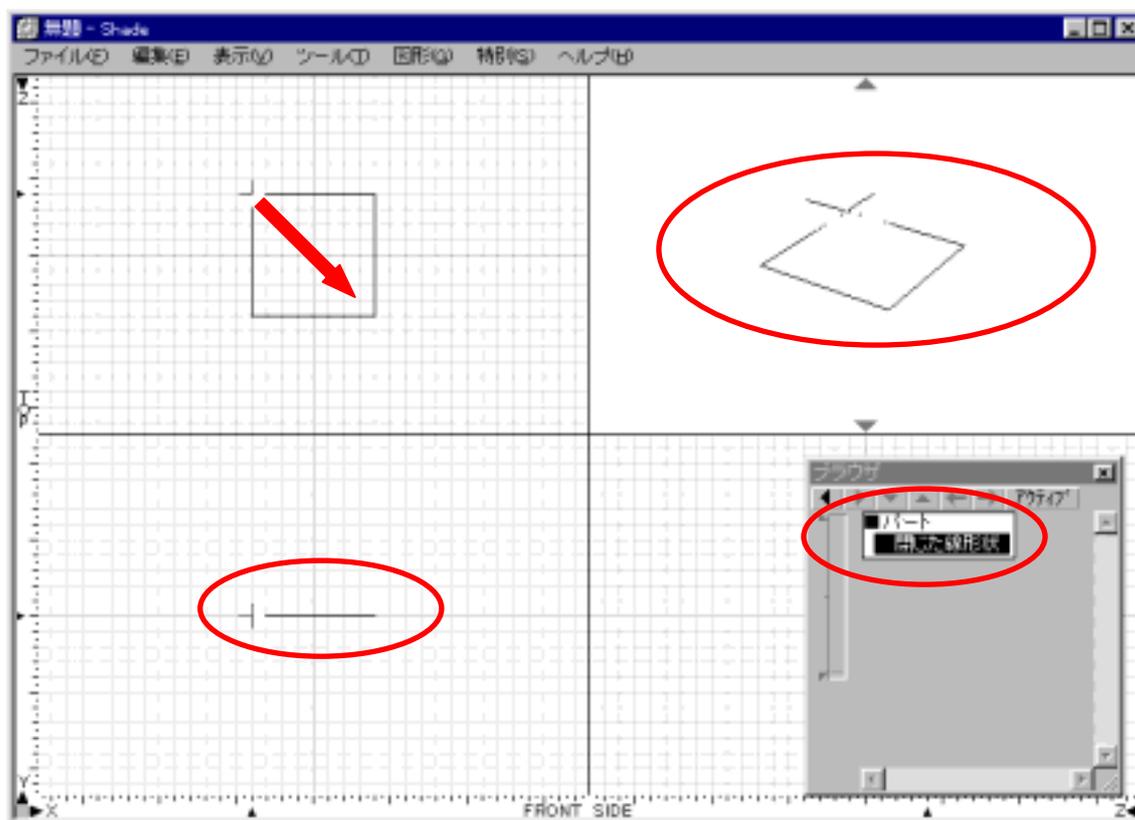
### 3. モデリング

最初の例として、直方体を作ってみましょう。[ツール][ペン][長方形]の順にクリックします。

#### (1) 長方形の作成



上面図に長方形を作成します。長方形の対角線をマウスでドラッグすると、長方形が描けます。正面図、側面図、透視図が、自動的に描かれます。ブラウザの中には、閉じた線形状が表示されます。

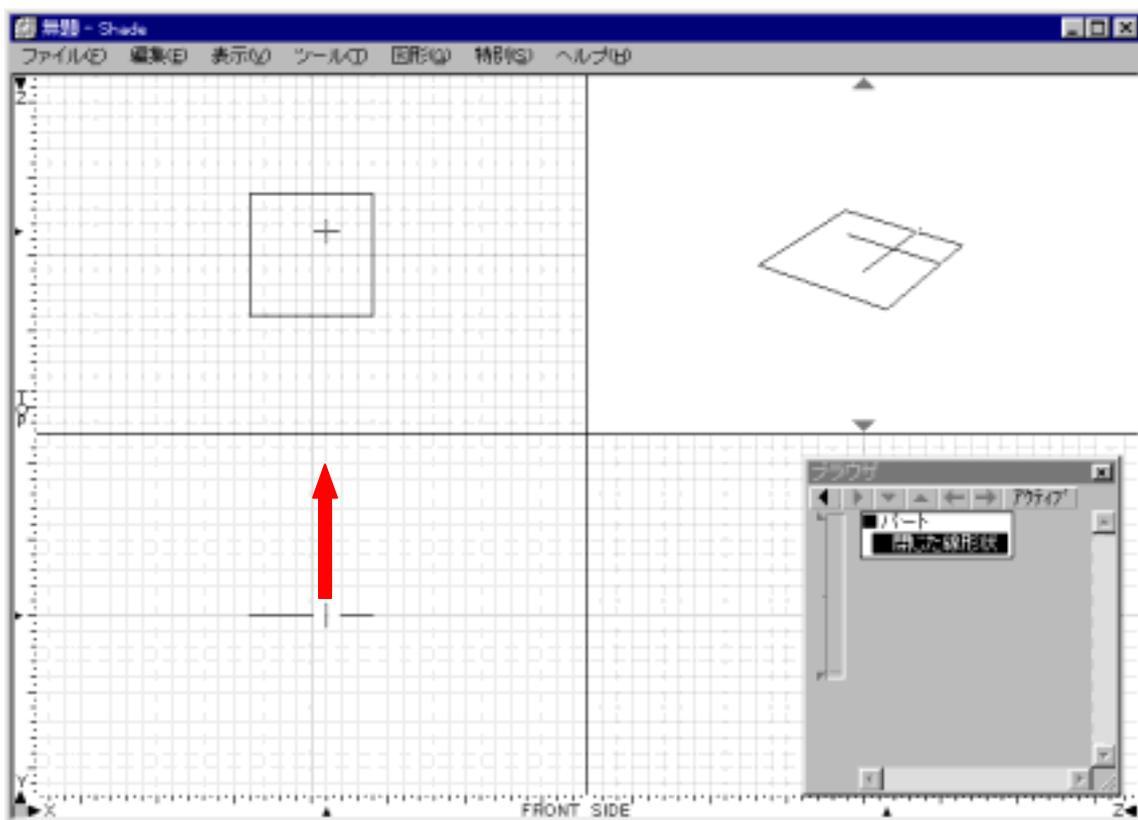


(2) 掃引

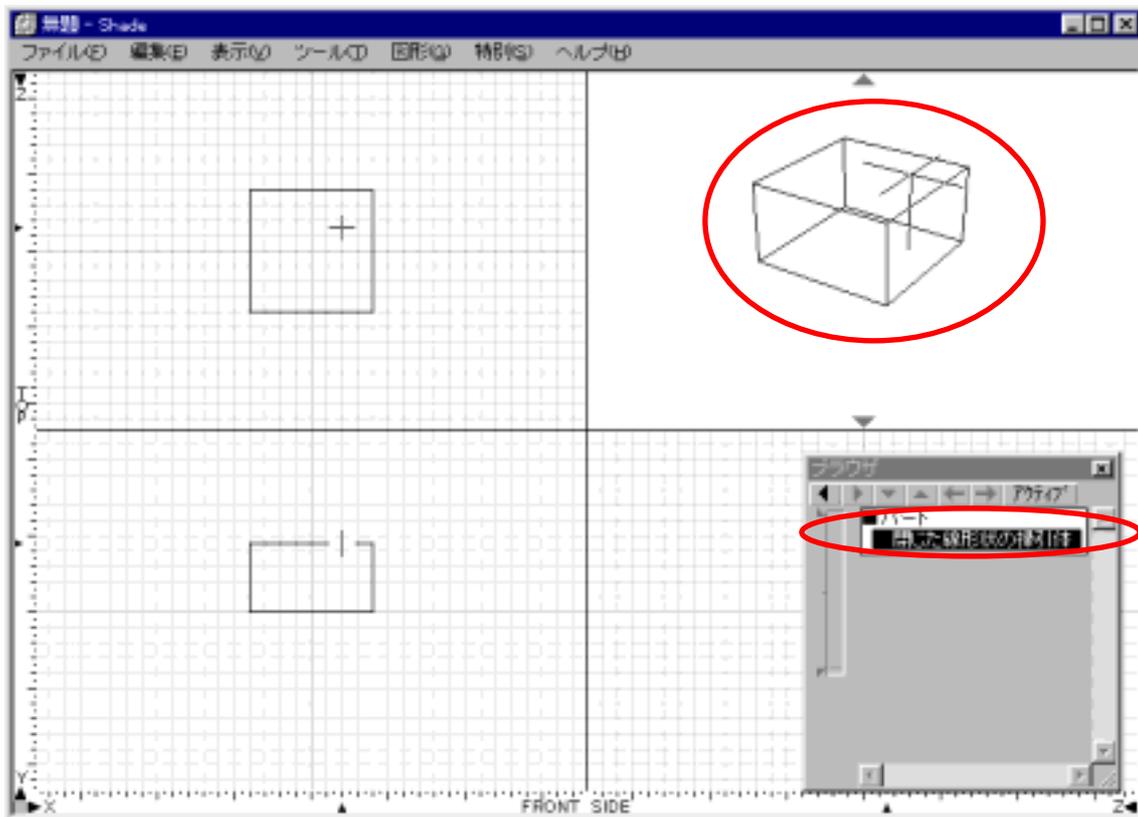
[ツール][ソリッド][掃引]の順にクリックします。



正面図に見えていた直線を上にドラッグします。



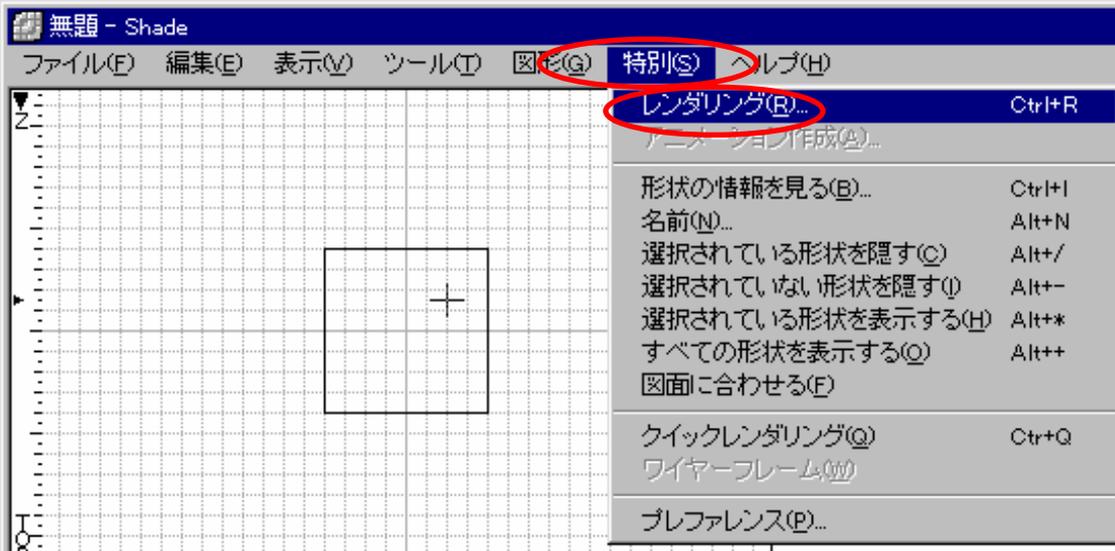
透視図にワイヤーフレームモデルが表示され、ブラウザの表示が閉じた線形上の掃引体に変化します。もし直方体にならなかったら、再び、[ツール][ソリッド][掃引]の順にクリックし、操作をやり直します。



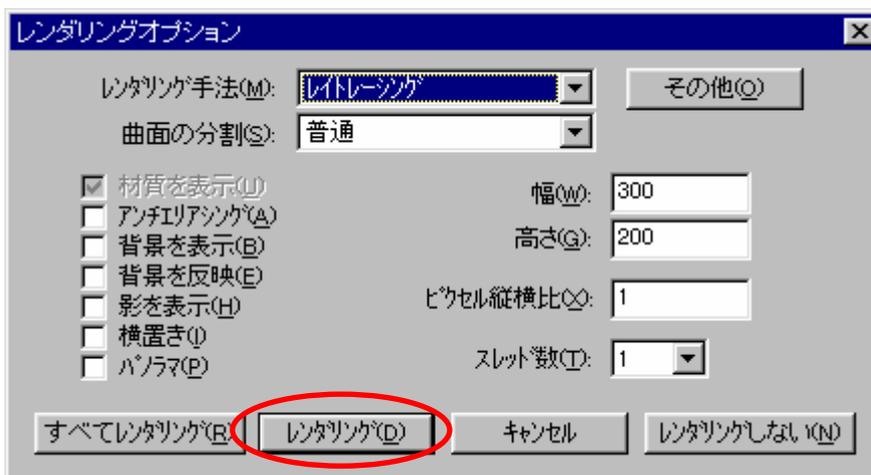
#### 4. レンダリング

##### (1) レンダリング

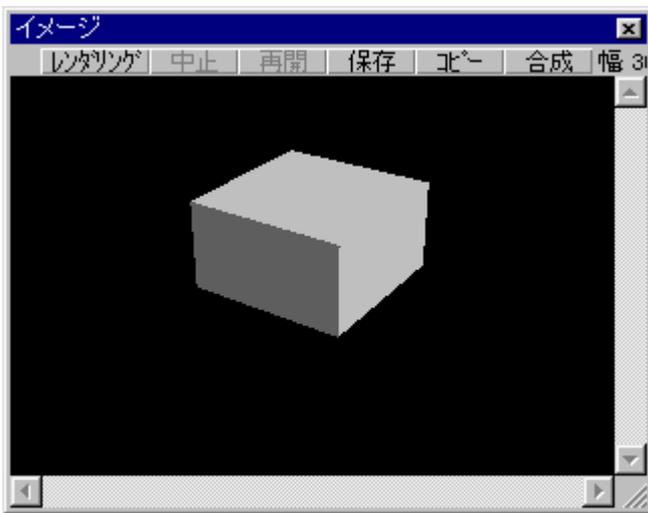
[特別][レンダリング]の順にクリックします。



[レンダリング]をクリックします。



しばらくすると、レンダリングの結果が表示されます。



#### 5. ファイルの保存

[ファイル][名前を付けて保存]の順にクリックします。Hドライブに、たとえば[sample]の名前で保存を行います。



今後、同じ名前で保存する場合は、[ファイル][上書き保存]の順にクリックします。

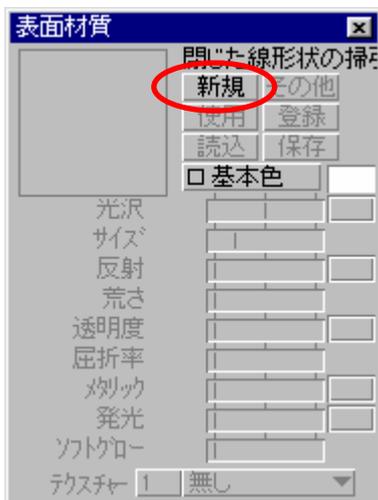
## 6. マッピング

### (1) 表面材質の変更

[表示][表面材質]の順にクリックします。



[新規]をクリックします。



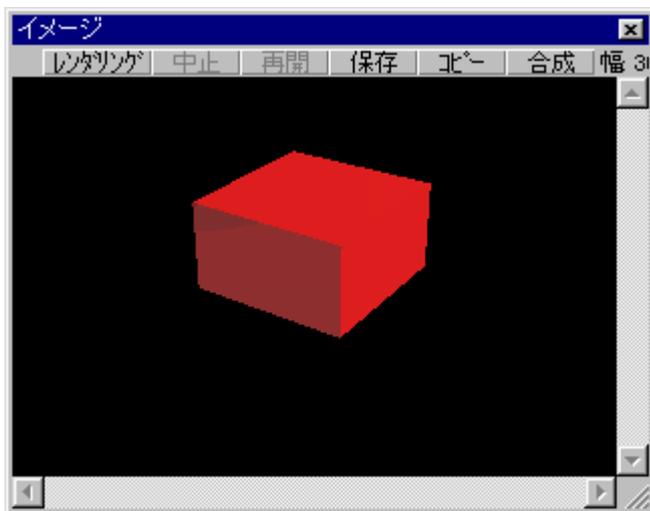
表面の材質は、光沢、サイズ、反射、荒さなどのパラメータを変更することで、細かく設定できます。



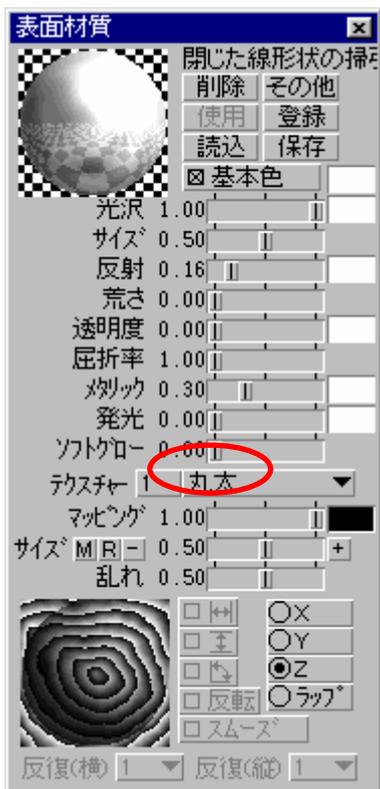
色の変更は、[ 基本色 ] をクリックすると変更できます。



イメージウインドウの [レンダリング] をクリックすると、先ほど設定した材質に応じてレンダリングが行われます。



## (2) テクスチャマッピング

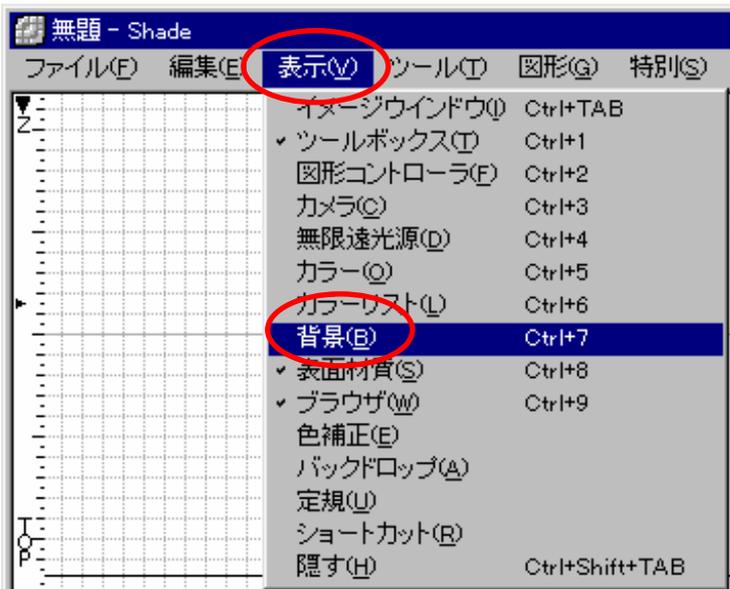




## 7. 背景の表示

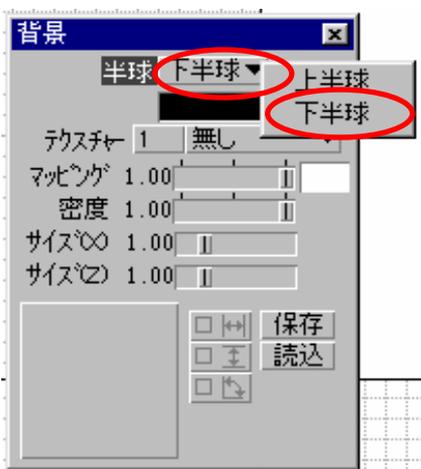
### (1) 背景の設定

[表示][背景]の順にクリックします。

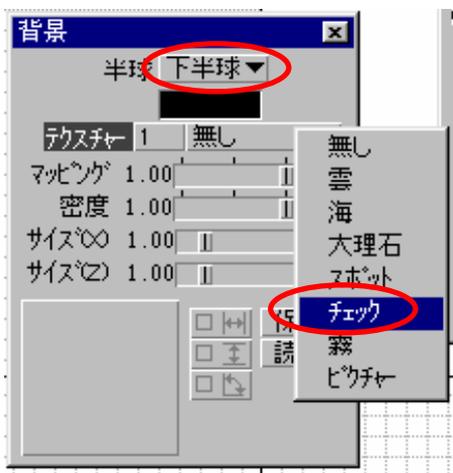


### (2) 下半球の設定

半球のプルダウンメニューをクリックし,[下半球]をクリックします。



テクスチャーのプルダウンメニューをクリックし、たとえば [ チェック ] をクリックします。



下半球の背景が、チェック模様になります。



### ( 3 ) 下半球の色の設定

[ 下半球 ] の下にあるカラーボックスをクリックします .



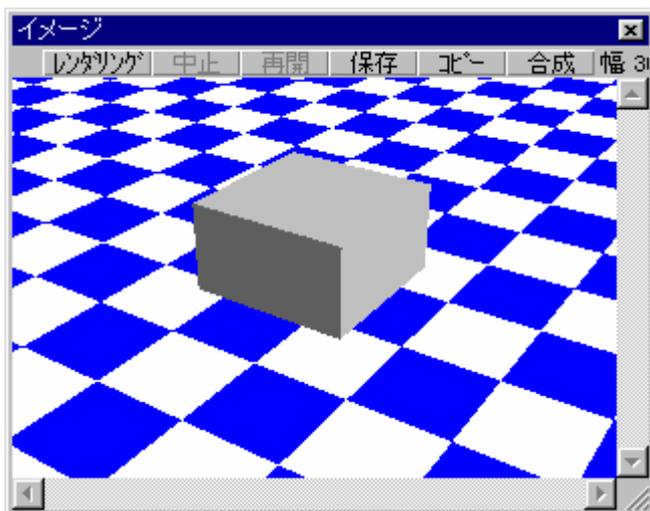
色を選択し , [ OK ] をクリックします .



下半球の背景が , 選んだ色に変わります .

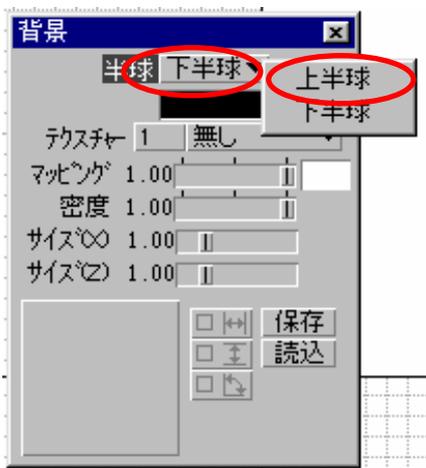


イメージウインドウの [レンダリング] をクリックすると、先ほど設定した材質と下半球でレンダリングが行われます。



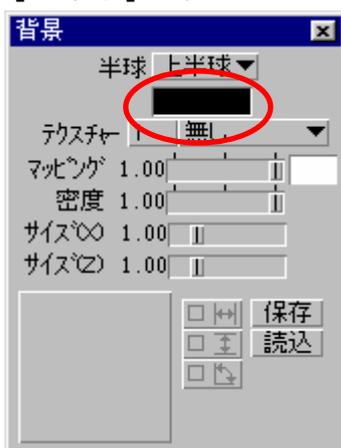
#### ( 4 ) 上半球の設定

半球のプルダウンメニューをクリックし,[ 上半球 ] をクリックします .

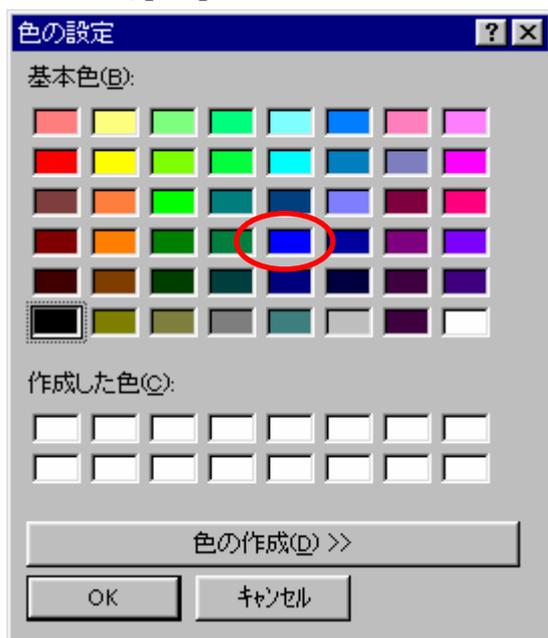


#### ( 5 ) 上半球の色の設定

[ 上半球 ] の下にあるカラーボックスをクリックします .



たとえば, [青] をクリックします .



テクスチャーのプルダウンメニューの中から [雲] を選びます .



背景の上半球が設定できました。

