


Umekita ver. 1.10 チュートリアル

2015.1.16

Umekita_32bit.exe または Umekita_64bit.exe を実行して  アイコンからヘルプ画面を呼び出します。

ヘルプ画面の項目中にチュートリアルの項目があるので、チュートリアル画面を表示してください。以下の内容についての詳細な説明があります。


1. ハイトフィールドの読み込みを行います。

TUTORIAL/HeightFiledSample.png を読み込みます。

トリミング機能を使って、下部 34pixel の余分な枠を除去します

縦横比が変わったので「自動スケーリング」を行います

2. マテリアル設定を行います。

高さに応じた着色を行うために、 ボタンでカラーカーブ設定画面を開きます。

3. アニメーション設定を行います。



シーン設定から、シーンの長さを設定します。

タイムライン上で、Height Field 00 の z 方向のスケールを 0 から 0.1 まで変化させるようにします。

4. カメラパスの設定を行います。

カメラは、アンカー方向を自動的に向くようになっています。

タイムライン上で、カメラ位置とアンカー位置が時間変化するよう設定します

カメラの向き(Rotation)の時間変化の設定を忘れないようにします

5. PovRay によるレンダリング



レンダリング設定の画面を開き、PovRay のパスと作業フォルダを設定します

RenderAnim を実行することで連番画像のレンダリングが始まります。

(発展) 作成された連番画像から、動画ファイルを作成します。

6. プレビュー画像による動画作成



連番画像の保存機能を使って、プレビュー画面を使った連番画像を作成します

7. ベイクを利用した高速アニメーション作成

複数のエリアライトを配置してより自然な CG になるようにさせていします

PovRay を使って影の情報の焼きこまれたテクスチャを作成します

テクスチャを使用して、プレビュー画面による動画作成を行います