
きらりCG マニュアル

～ Forアーレンダーゼロ ～



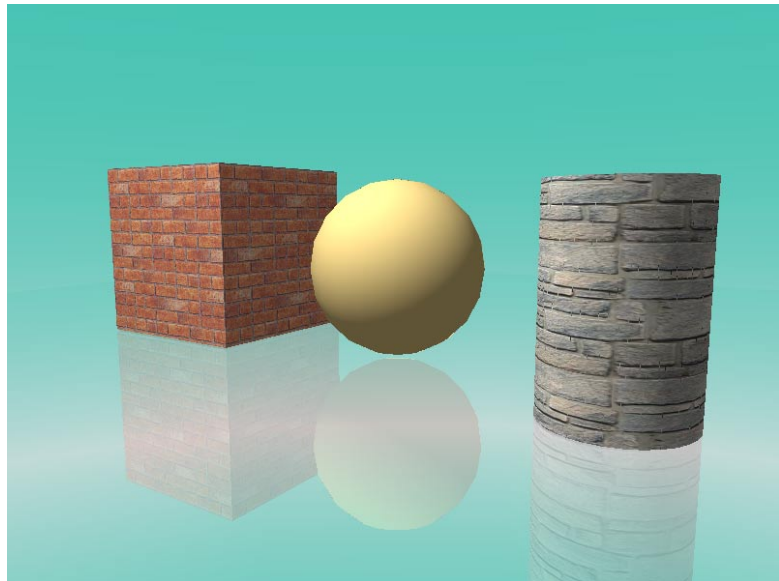
きらりCG マニュアル

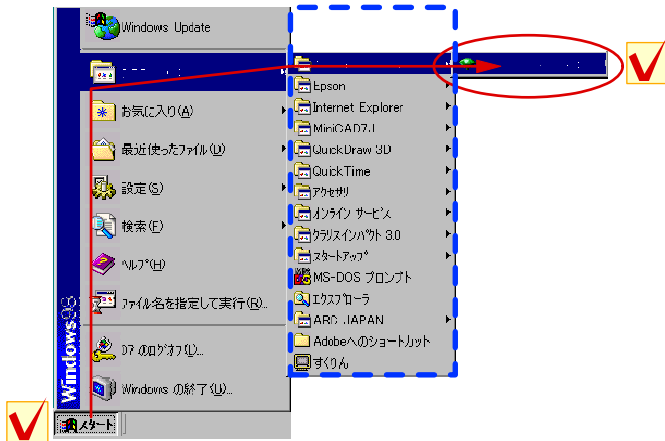
～ Forアークレンダーゼロ～

《 基本編 》

基本編

ここでは、アークレンダーゼロの起動画面から、各パレット、メニューの説明、及び基本操作の説明をしています。





■ アークレンダーの起動

■ ショートカットからの起動

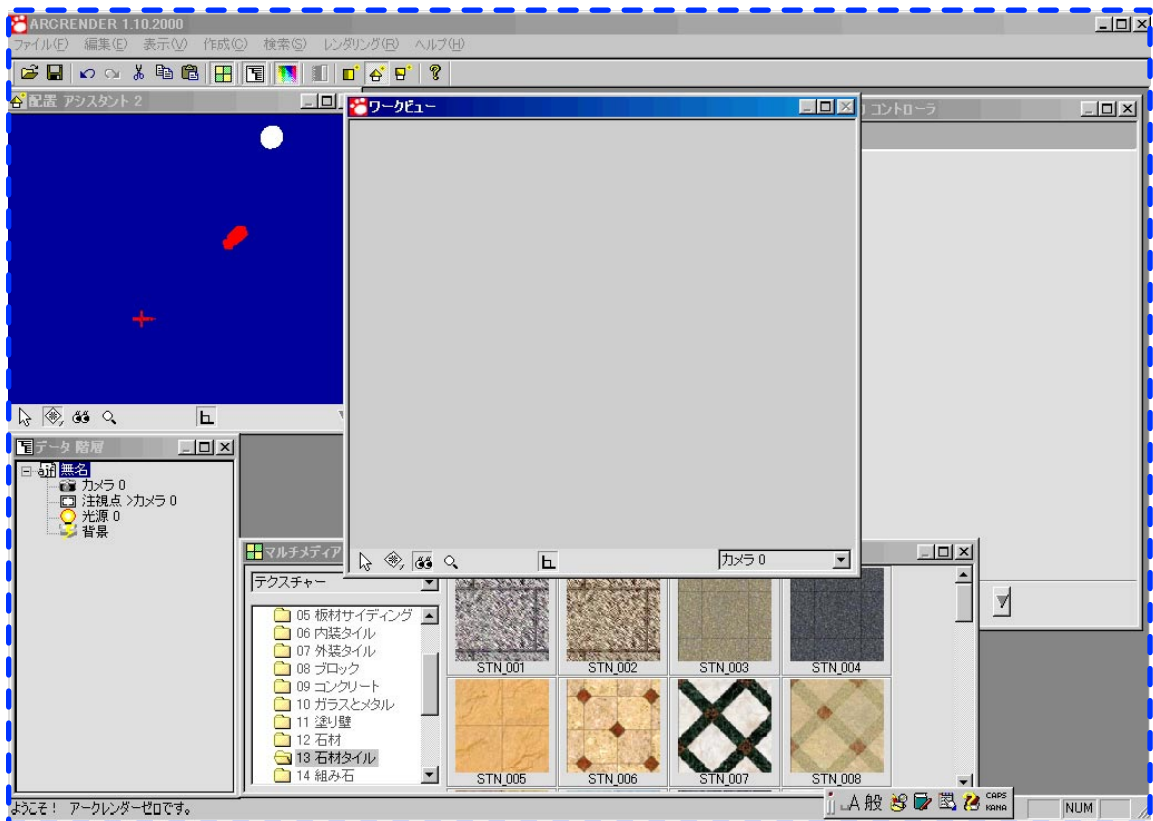
デスクトップ画面上の、アーレンダーゼロのショートカットをダブルクリックします。

■ メニューからの起動

スタートメニューから
プログラム
アーレンダーゼロ
アーレンダーゼロ をクリック。

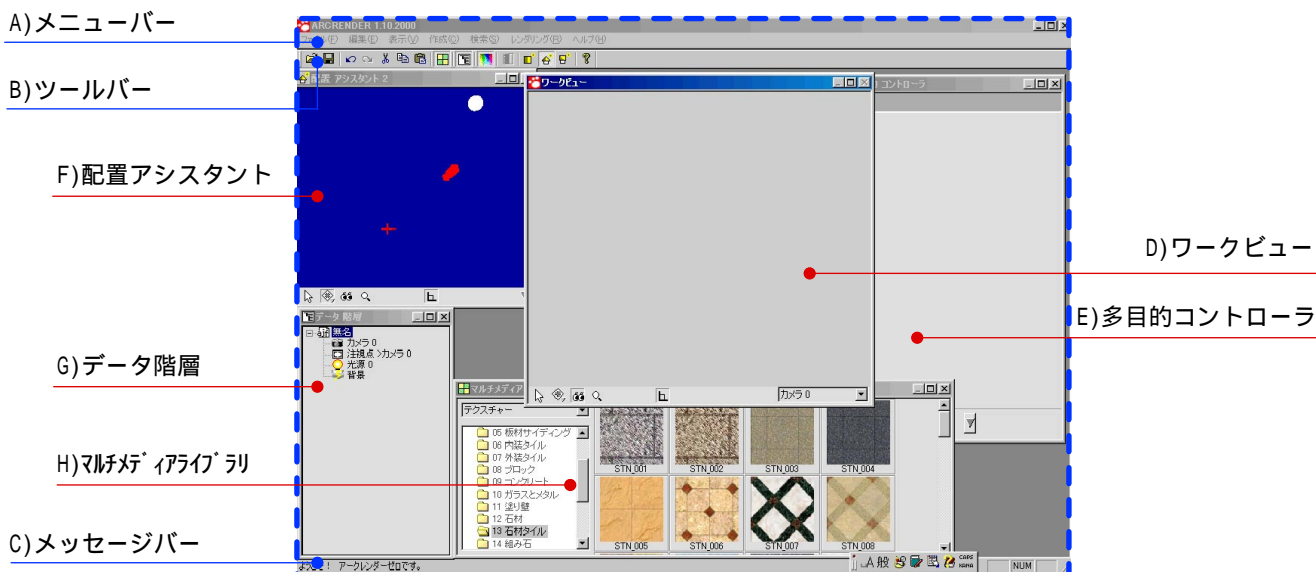


下図が起動画面になります。



上図の通り何種類かのウィンドウ（窓）が表示されます。
その名称・役割についての概要を理解しておきましょう。

■ アークレンダーゼロ画面内容



■ メニューバー説明

メニュー内容の概要です。全て覚える必要はありませんが、赤で記入されている部分は頻繁に使用することになります。

A) ファイル

新規作成(N)	Ctrl+N	・新しいファイルを作成します。
開く(O)...	Ctrl+O	・関連もしくは既存のファイルを開きます。
重ねて開く(M)...		・2つ以上のファイルを重ねて開きます。
上書き保存(S)		・現在のファイルに何か追加作業を保存します。
名前を付けて保存(A)...	F12	・現在のファイルを別名で保存します。
選択オブジェクトのみ保存(E)...		・画面上で選択した図形のみを保存します。
ライブラリオブジェクトとして保存(O)...		・現在加工中の物をオブジェクトとして保存します。
オブジェクトの動きを保存(O)...		・現在の図形の動きやパターンをスクリプト保存します。
材質とパターンの保存(T)...		
イメージブラウザ(I)...		・作成されているムービーを表示します。
静止画の表示と印刷(P)...	Ctrl+P	・作成されている静止画像の印刷をします。
スライド表示(L)		・作成されている画像のスライドショーを表示します。
アニメーションの再生(M)...		・作成されているムービーの再生をします。
環境設定(E)...		・ARECRENDERゼロの環境設定を行います。
1 C:%WINDOWS%\デスクトップ\無名.ajf		
2 zero用テンプレート.opt		
3 ガーデン25D樹木.ajf		
4 C:%WINDOWS%\...Lesson1.opt		・今までに開いたファイル名が表示されます。
5 C:%WINDOWS%\...応用_夜景編.opt		
6 Lesson1.opt		
終了(X)	Alt+F4	・ARECRENDERゼロの終了を行います。

B) 編集

元に戻す(U)		・ 取り消し作業です。
やり直し(R)		・ 取り消し作業のやり直しです。
値の切り取り(T)	Ctrl+X	・ オブジェクト等のパラメータ情報の切り取りです。
値のコピー(C)	Ctrl+C	・ オブジェクト等のパラメータ情報のコピーです。
値の貼り付け(P)	Ctrl+V	・ オブジェクト等のパラメータ情報の貼りつけです。
オブジェクトの削除(D)	Del	・ オブジェクトの削除です。
オブジェクトの複製(L)		・ オブジェクトの複製です。
オブジェクトの中心を設定(E)...		・ オブジェクトの中心を設定します。
ポリゴンを選択して分離する(S)		・ オブジェクトをポリゴン分割します。
ポリゴンデータの修復(N)		・ ポリゴン分割されたオブジェクトを復活させます。

C) 表示

✓ マルチメディアライブラリ(L)	・ 全体画面内に「マルチメディアライブラリ」を表示
✓ データ階層(D)	・ 全体画面内に「データ階層」を表示
✓ 多目的コントローラ(C)	・ 全体画面内に「多目的コンとローラ」を表示
アニメーション時間(A)	・ ムービーカメラ作成後「アニメーション時間」を表示
✓ 配置アシスタント 1	・ 全体画面内に「配置アシスタント1~3」を表示
配置アシスタント 2	
配置アシスタント 3	
✓ ツールバー(T)	・ 全体画面内に「ツールバー」を表示
✓ メッセージ欄(S)	・ 全体画面内に「メッセージ欄」を表示

D) 作成

静止カメラ(C)	静止カメラを作成...D~G画面に表示されます。
ムービーカメラ(M)	ムービーカメラを作成...D~G画面に表示されます。
光源(L)	光源を作成...D~G画面に表示されます。
太陽(S)	太陽を作成...D~G画面に表示されます。
地面(G)	地面を作成...D~G画面に表示されます。
立方体(U)	立方体を作成...D~G画面に表示されます。
球(P)	球を作成...D~G画面に表示されます。
円柱(Y)	円柱を作成...D~G画面に表示されます。
フェンス(E)	フェンス(囲い)を作成...D~G画面に表示されます。
原点に正方面(F)	原点に正方面を作成...D~G画面に表示されます。

E)検索

現行カメラの設定(C)	Ctrl+F
現行カメラの注視点(T)	
最初の光源の設定(L)	Ctrl+L
次の同種類のオブジェクト(N)	Ctrl+G

- ・現在選択中のカメラの設定を検索表示します。
- ・現在選択中のカメラの注視点を検索表示します。
- ・光源を検索表示します。
- ・選択中のオブジェクトと同種類のオブジェクトを検索表示します。

F)レンダリング

今すぐ静止画レンダリング(Q)	Ctrl+Q
現在のカメラでレンダリング(R)	Ctrl+R
すべてのカメラでレンダリング(A)	
フレーム画像のムービー変換(C)	
レンダリングのバッチ処理(B)...	

- ・現在の各種設定ですぐにレンダリングをかける。
- ・現在選択しているカメラでレンダリングをかける。
- ・現在作成中のカメラ全てのレンダリングをかける。

G)ヘルプ

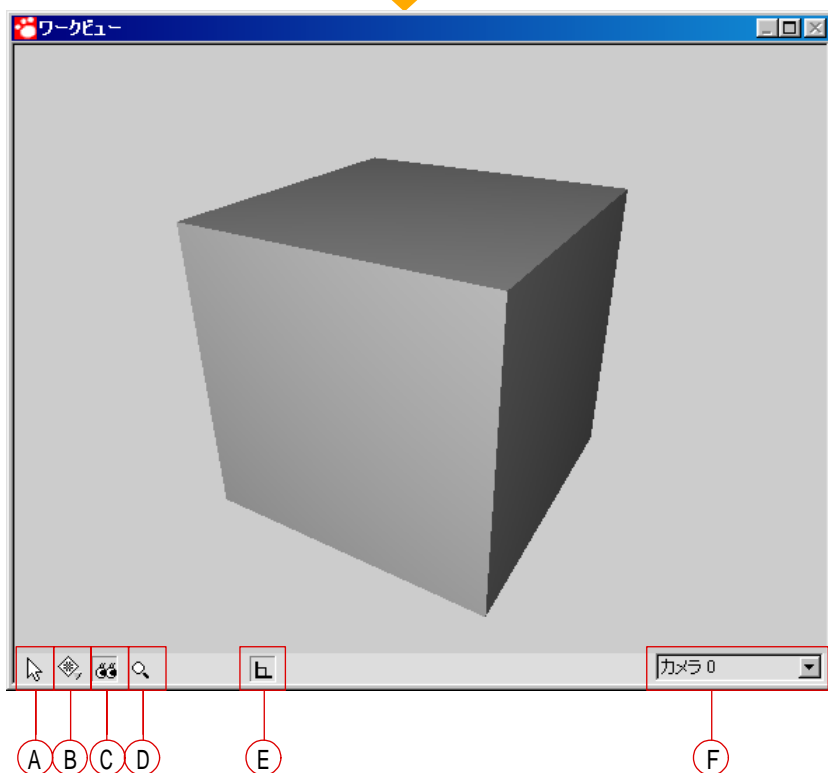
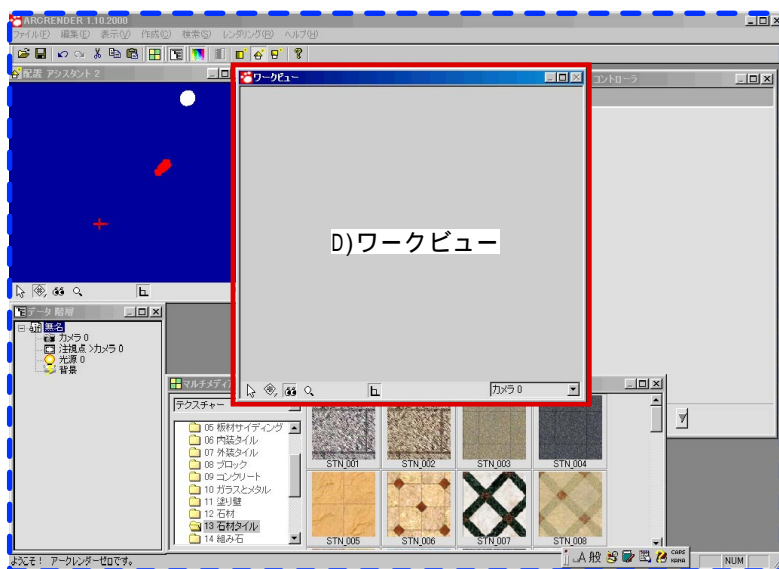
アークレンダーゼロのヘルプ(H)	F1
パスワードの登録(R)...	
アークレンダーゼロについて(A)...	










- ・使用についてのヘルプ表示
- ・パスワード登録
- ・ARECRENDERゼロのバージョン表示

■ 各パレット説明

1) ワークビュー

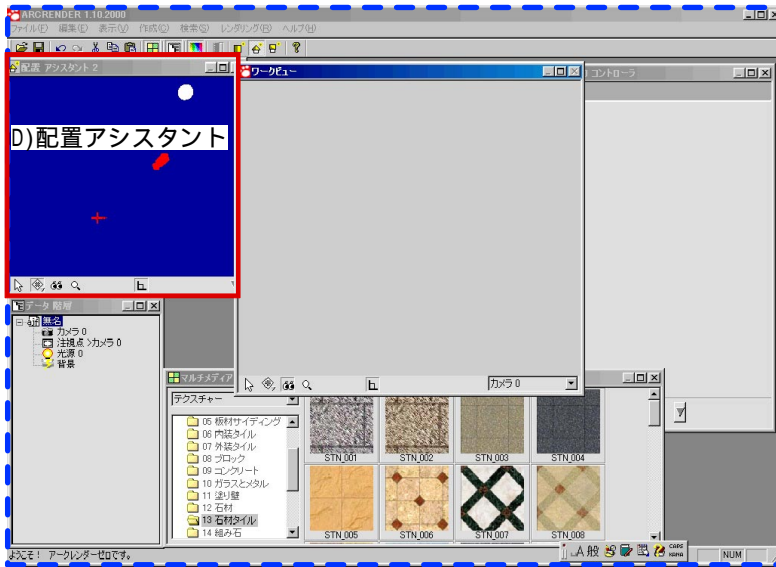
現在のプレビュー状態が表示されているウィンドウです。常に表示状態です。閉じることはできません。ここでは色々な操作を実行できます。主に、カメラ（視点）の移動やテクスチャ設定の際に使用していきます。



- A  図形を選択する時に使用します。
- B  図形を移動する時に使用します。
 図形を回転する時に使用します。
 図形を伸縮する時に使用します。
 テクスチャの移動する時に使用します。
- C  右ボタンドラッグ カメラ前後の動き
 左ボタンドラッグ カメラ上下左右
 『Ctrl』+ 左ボタンドラッグ 視心の動き
- D  左ボタンドラッグ 規定値の拡大
 左ボタンドラッグ & ドロップで囲まれた箇所の拡大
 『Ctrl』+ 左ボタンドラッグ 規定値の縮小
 『Ctrl』左ボタンドラッグ & ドロップで囲まれた箇所の縮小
- E  ONの状態では角度規制をかけます。上下・左右の1軸移動になります。斜めなどの自由な移動をする場合はOFFの状態にします。
- F  カメラ 0



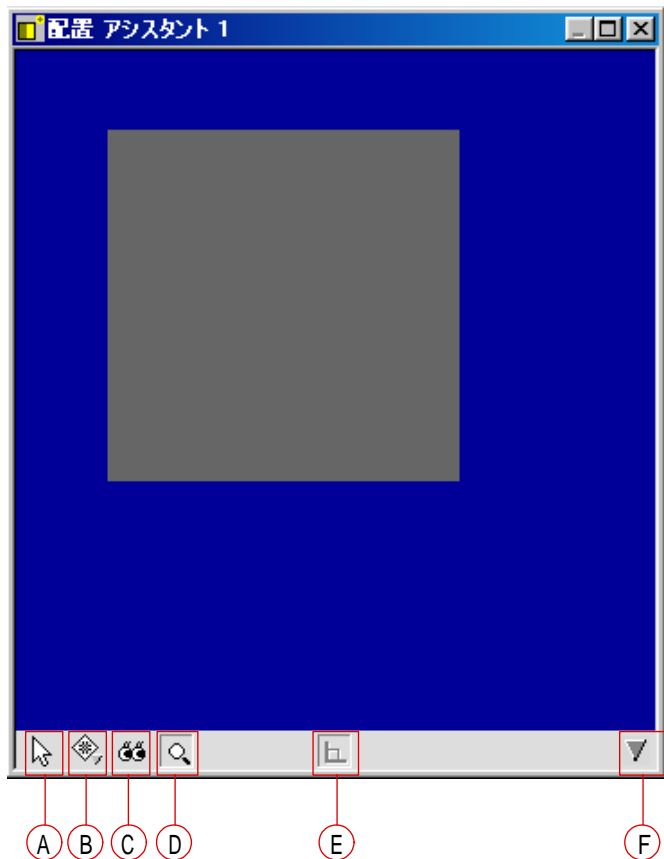
「作成」メニュー 「立方体」を選択してみてください。
 上図のように、ワークビューの中に立方体が表示されます。
 この立方体を使って、視点を変更したり、テクスチャを貼ったりしてみましょう。視点変更、図形選択、図形移動などの基本操作を覚えていきましょう。



2) 配置アシスタント

カメラや光源の位置を確認することができます。(また移動もできます。)

配置アシスタントパレットは3画面同時に表示する事も可能です。下記のように の箇所を全てon状態にすると3画面表示になります。



Ⓐ～Ⓔについては前ページのワークビューの項目を参照して下さい。

Ⓕ ▼ カメラの視点変更が出来ます。

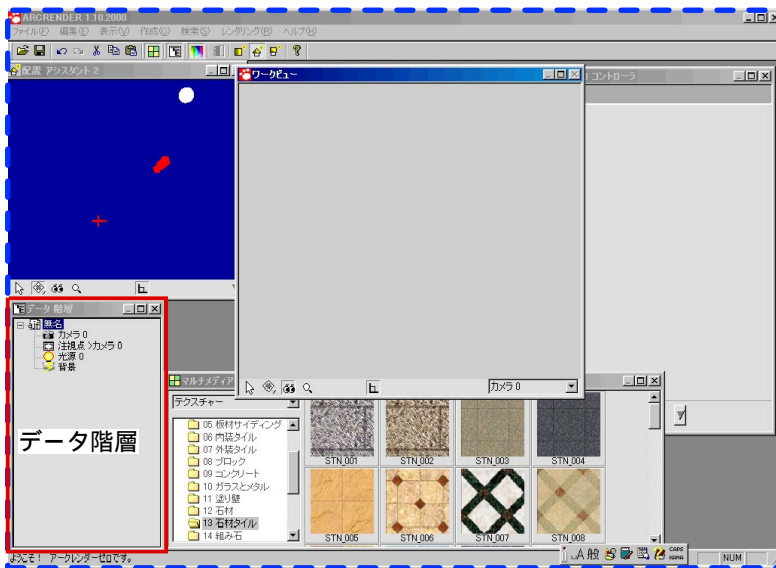
- 平面
- 左側面
- 前面
- 下から見る
- 右側面
- 背面

カメラの視点変更が出来ます。



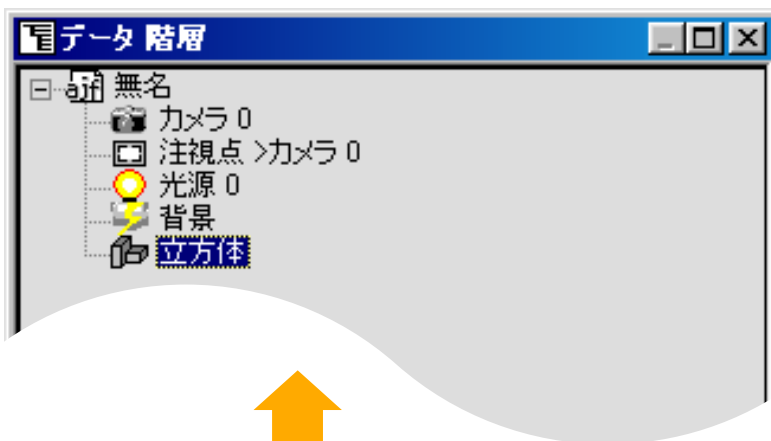
「ワークビュー」で行いたい作業がこの「配置アシスタント」でも操作ができます。

ワークビュー内で操作しにくい部分はこの配置アシスタントを使用してみてください。
(例えば光源の移動や、オブジェクトの移動など)

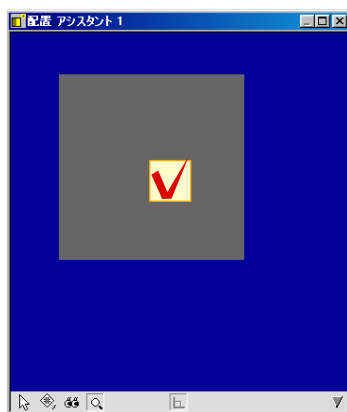


3) データ階層

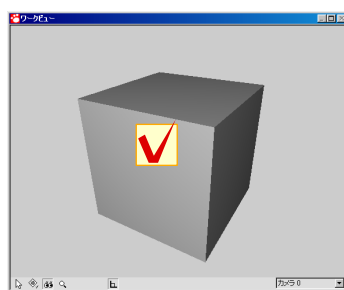
開かれているデータに含まれるカメラやオブジェクト等の名称がここに並んでいます。設定を変えたい項目のものをここで選択します。




開かれているデータに含まれるカメラやオブジェクト等の名称がここに並んでいます。設定を変えたい項目のものをここで選択します。



「配置アシスタント」



「ワークビュー」

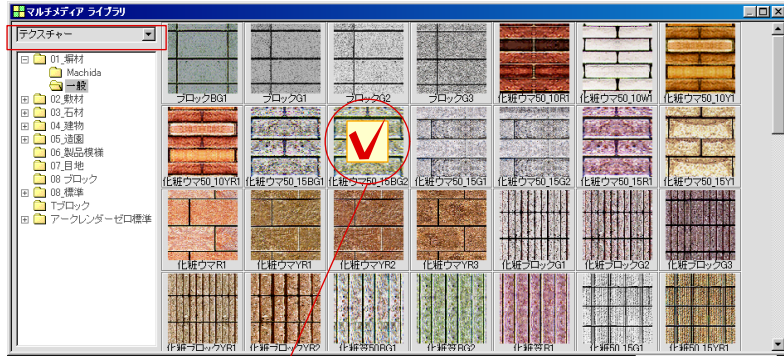
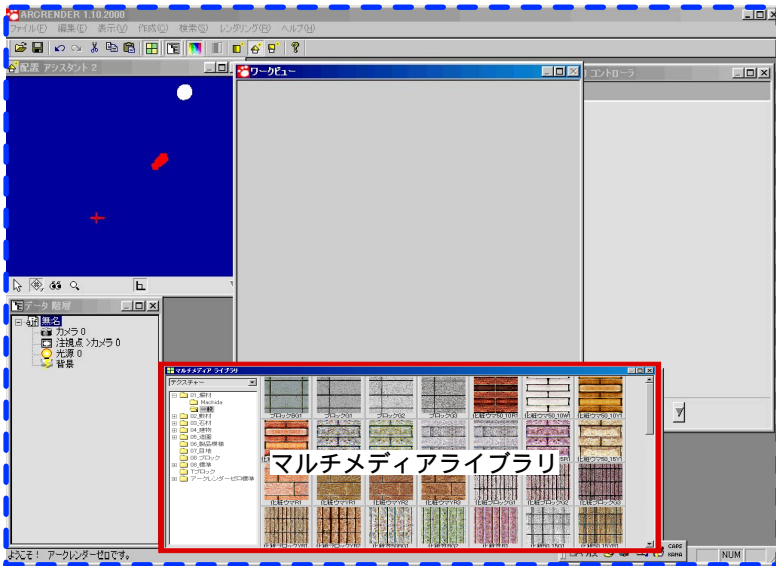
「ワークビュー」や「配置アシスタント」の画面上で  を使って立方体やカメラに触れてみてください。

触れた時に「データ階層」のパレット内で選択された項目が青く反転されるのが分かります。

4) マルチメディアライブラリ

テクスチャやオブジェクト等の要素がここに納められています。

基本的には、このライブラリからワークビューにドラッグ&ドロップするとテクスチャを貼ったりオブジェクトを貼ったりできます。

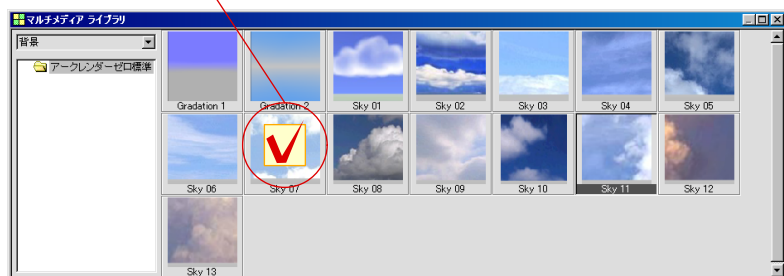
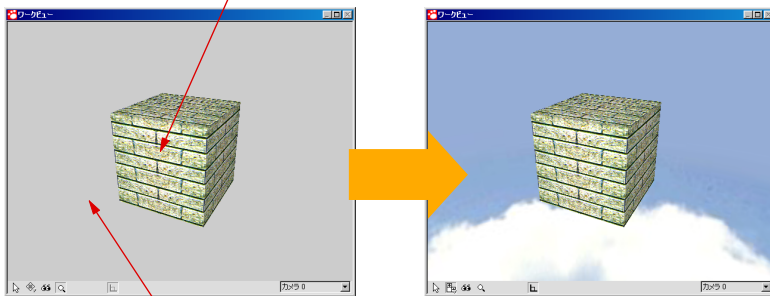


ワークビューの立方体にテクスチャを貼ってみましょう。

(テクスチャはどんなものでもかまいません。)

□の箇所が、各ライブラリの窓口になります。クリックすると下記のように数種類の項目が表示されます。

- | | |
|-----------|---|
| 背景 | ・空等のテクスチャです。 |
| アフターエフェクト | ・霧などの効果テクスチャです。 |
| 材質と模様 | ・色々な材質表現に適しています。 |
| 動き | ・振動などの表現に適しています。 |
| ミュージック | ・音楽などのリズムカルな表現です。 |
| オブジェクト | ・2.5D・3D図形の項目です。 |
| テクスチャー | ・ブロック・屋根・内外装タイルカーテン・造園・その他の素材が登録されています。 |

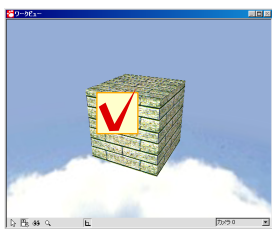
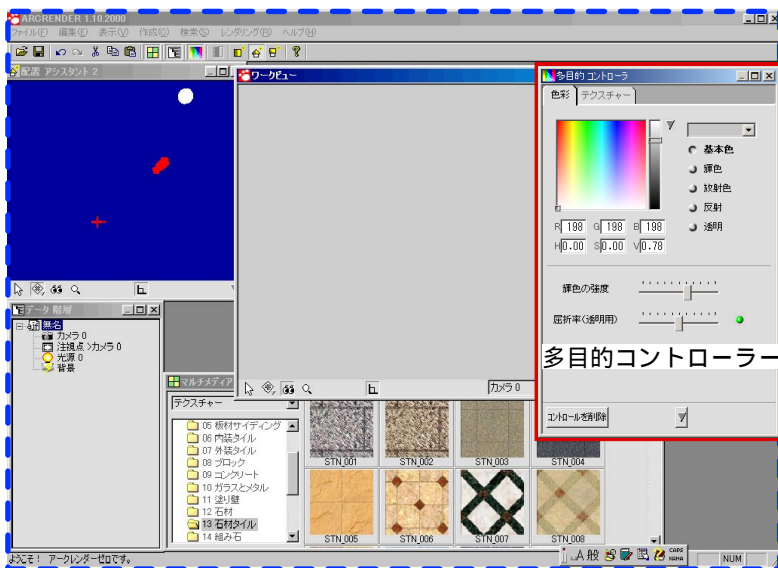


ライブラリから「背景」を選択し、背景テクスチャを1つドラッグ&ドロップしてきましょう。

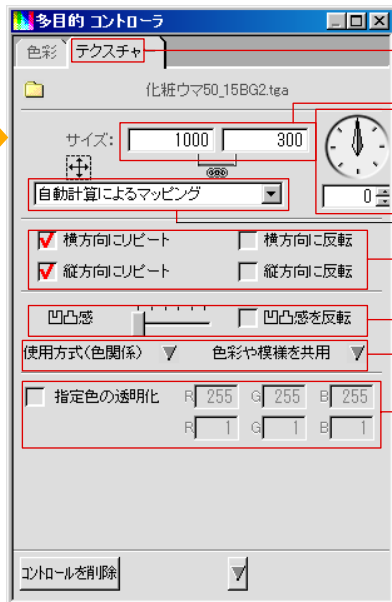
5) 多目的コントローラ

テクスチャの色設定、カメラや光源の設定等、色々な調整をこのウィンドウで設定します。

全てのオブジェクトの情報が表示されるパレットです。



上記の立方体に触れてみると左記のように「多目的コントローラ」が表示されます。



- ・このタグは「光源」「テクスチャ」「カメラ」等それぞれの属性によって変化します。
- ・テクスチャの大きさを変えます。
- ・テクスチャの角度を変えます。(回転)
- ・テクスチャの貼り方を変えます。
- ・テクスチャの配列を変えます。
- ・テクスチャの質感を変えます。
- ・テクスチャの透明度合いを変えます。



- ・テクスチャの色相を細かく変更できます。
- ・テクスチャの輝き具合や透明感を微調整します。

サイズや色等をいろいろと変えて、その変化を見てください。それが上達への近道です。