

Twilight Render

トワイライトレンダー V2.0 クイックスタートガイド



Twilight Render LLC
All rights reserved

www.TwilightRender.com

目次

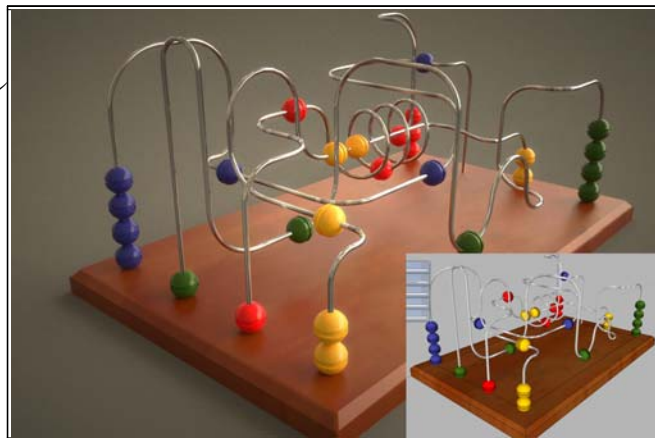
| | |
|----------------------------|----|
| クイックルック・バージョン2.0..... | 2 |
| ライセンスアクティベーション..... | 3 |
| レンダリング..... | 4 |
| レンダリングコントロールでのクイックルック..... | 4 |
| 照明..... | 6 |
| 環境..... | 7 |
| マテリアル..... | 8 |
| テンプレート..... | 8 |
| チャンネル..... | 9 |
| ディープマテリアルエディター..... | 10 |
| プロクシジオメトリ..... | 11 |
| 更に!..... | 12 |
| 断面..... | 12 |
| ポストプロセス..... | 13 |
| 検証レンダー..... | 14 |
| V1からのコンバート..... | 15 |

クイックルック・バージョン2.0

バージョン2.0で、トワイライトレンダラーはより早いレンダ、より多くの機能、よりよいマテリアルより多くのポストプロダクション機能、リストはさらに続きます。

バージョン1からのすべての基本は引き継がれそしてその能力を拡張しつつワークフローの改善をしました。

- ・ v1より **25%-50%早くなり**、今エコーブーストエンジンを使用、スピードブーストはシーンとマシンに依存します。
- ・ **新しいマテリアルプレート。**
- ・ **拡張マテリアル作成**のためのディープマテリアルエディター。
- ・ シーンのリアルタイムレンダリングのための検証レンダラー。
- ・ **クリーンなワークフロー**のための独立したエディター:レンダラー、アニメーション、バッチ、ライティング、環境、その他。
- ・ 作成、保存そしてライティングのために**パーソナルプリセット**使用、環境、そしてポストプロダクション。
- ・ **リアルタイムで変更を視覚化**するためのライティングと環境プレビューシーン。
- ・ **拡張ポストプロセッシング**はスケッチアップのビュースタイルでの混合を盛り込んだ上でレンダリング中にリアルタイムに色温度調整(ホワイトバランス)、ブルーム(発光)、ビグネット(輪郭ぼかし)をする。
- ・ **レンダラー履歴**は振り返って見ることができ、そのセッションから作られたすべてのレンダリングが見られます。
- ・ **カキーマテリアルとジオメトリからのインポート**
- ・ どのようなコンポーネントでも**プロキシオブジェクト**に変換、プロキシの散乱とレンダラー。
- ・ **断面のレンダラー。**
- ・ **アニメーションGIFテクスチャー**のフルサポート、ほとんど何処にでも、トワイライトダイアログによって読み込めます、たとえ空であっても。



あなたのライセンスを有効にする

トワイライトレンダーバージョン2はユーザーに新しく、よりフレキシブルなライセンスポリシーを提供します。ライセンスの完全なセットは以下で見いだす事が出来ます:

www.TwilightRender.com/licensing_terms.php.

基本的に、平易な英語で、あなたが購入するライセンスは次のことが可能になります、あなたが望む多くのデバイス上での使用、不使用は**一度に一人がひとつのコンピューターで用いる限りそして一人の人によって用いられる限り**可能です。これはマルチユーザーのためのトワイライトレンダーのアクチベーションのためのライセンスではありません、それぞれのライセンスは一人の人によって使うことが出来ます、何度アクチベーションしても問題はありません。*

購入の後に、我々の Web ストアはプロダクトIDとともにインストラクション電子メールを送るでしょう。このIDを失わないでください！あなたはトワイライト Render を作動させるためにそれを持っていないとなりません。もしあなたが購入の1時間以内に電子メールを受け取らないなら、どうかあなたのジャンク / スпамメールフォルダーをチェックしてください。もしそれがなければ、スパムとしてあなたの電子メールプロバイダーはおそらく我々の電子メールをブロックしています。あなたは licensing@twilightrender.com で我々と連絡を取る事ができます。

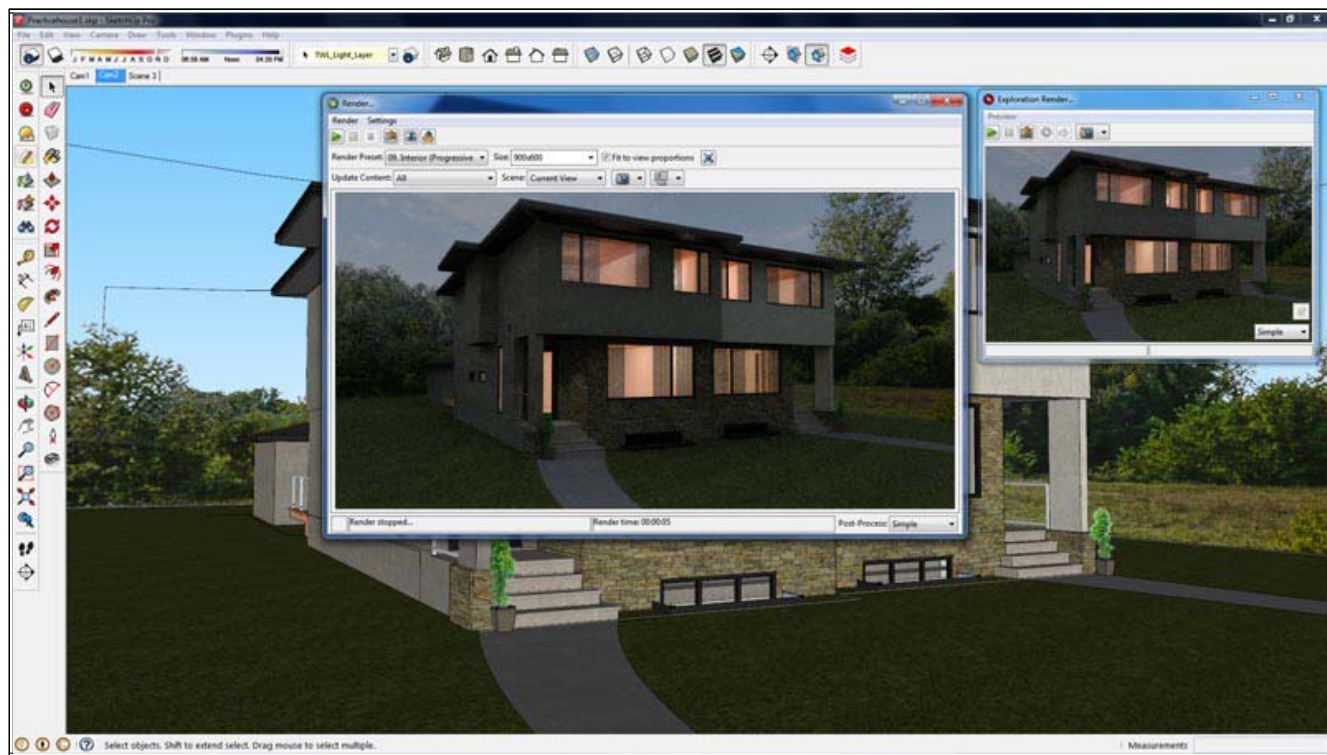
メモ:ライセンスを活性化するとき、あなたの起動コードはあなたが購入をするときに使った電子メールアドレスに電子メールで送られるでしょう！あなたの電子メールアドレスが正しい(特にペイパルを使っているなら)ことを確認してください、そしてもし可能であるなら、あなたが TwilightRender.com から受け取ることができる電子メールで有ることを確実にしてください。

トワイライトレンダーをアクティベートするためには、

1. スケッチアップを起動し、そしてプラグインのプルダウン・メニューに行く
2. Twilight V2を選択 > Options
3. Optionsウィンドウを開き、左手側のライセンスをクリックします
4. 'コンピューター ID'のコピーボタンをクリックします。
5. アクチベーションリンクをクリックしてください。ウェブブラウザを開きそして我々のウェブサイトwww.TwilightRender.comにそれを示してください。
6. ウェブページ上で適切な場所にあなたの**プロダクトID**(前の電子メールから)とともにあなたの固有の**コンピューターID**を貼り付け**Activate**を選択してください。
7. あなたのアクチベーションコードはあなたがあなたの購入をするとき、使った電子メールアドレスに電子メールで送られるでしょう。
8. 電子メールからこのコードをコピーしそれを貼り付けてください、”オプション編集”ダイアログBOXとプロダクトアクティベートの中の適切な場所に。
9. スケッチアップを再起動

*複数個人(レンダリングステーションごと)で用いるシングルコンピューター上でトワイライトレンダーをアクティベートしたい組織においては、購入ごとにアクティベートするシングルコンピューターごとであった前のトワイライトレンダーV1許可条件の下での可能です。

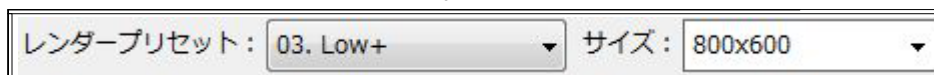
レンダリング



トワイライトレンダのレンダリングはシンプルです。レンダーエディターを開いてレンダーツールバーボタンをクリックするだけです。



レンダーサイズを設定しレンダープリセットを選択する。



それからプレイボタンを押すだけです。



メインレンダーウィンドウはあなたのレンダー進行状況を見せるでしょう。あなたはいつでもポーズ、停止保存が出来ます。あなたのイメージがレンダリングされている間スケッチアップの進行中の作業レンダーウィンドウを最小化できます。

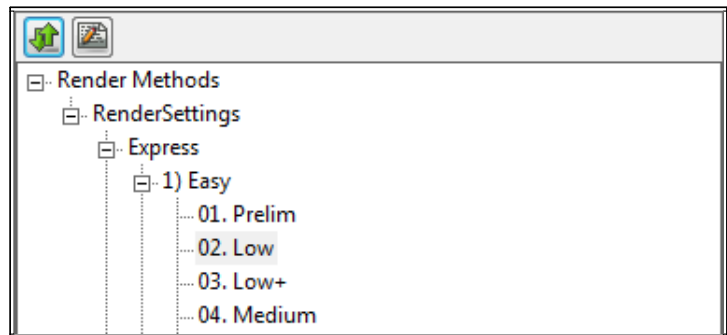
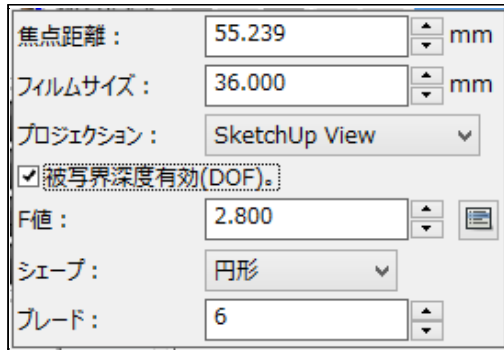
レンダーコントロールでクイックルック

あなたのレンダリング進行をコントロールするプレイ、ポーズそして停止ボタンに加え、レンダーエディターは下記の物を提供します:

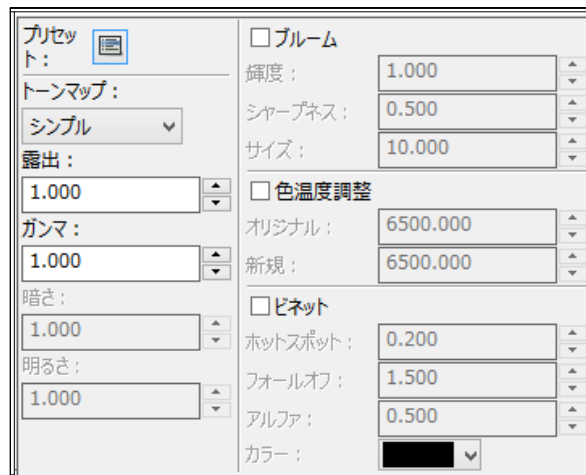
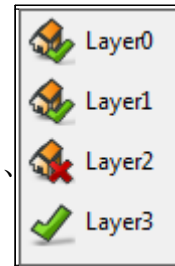
・ レンダーサイズ



- ・ レンダープリセット
- ・ 内容選択
- ・ カメラビュー/シーン選択
- ・ カメラ環境の設定




- ・ 可視レイヤ(一連の表示の中からクリックする)
- ・ ポストプロダクション(トーンマッピング、ブルーム、ビネット、色温度、他)



銘記してください、良いレンダリングは4つものを必要とします。

- ・ 良いモデル (貧弱なディテールのモデルはそのような物として見えるし、レンダリングではさらにいっそう明らかに そう見えるでしょう。)
- ・ 良いライティング (“それは現実の生活でもそうであるようにライト”を主たる物として従うなら良く照らされたモデルはトワイライトにおいても扱いやすいです。)
- ・ 良いマテリアル (質の高いマテリアルはレンダリングを確かな物とするキーです。注意深くあなたの周りの世界を観察し学んでください。)
- ・ 良い品質のレンダーエンジンはトワイライトレンダーのよう、みたいな。

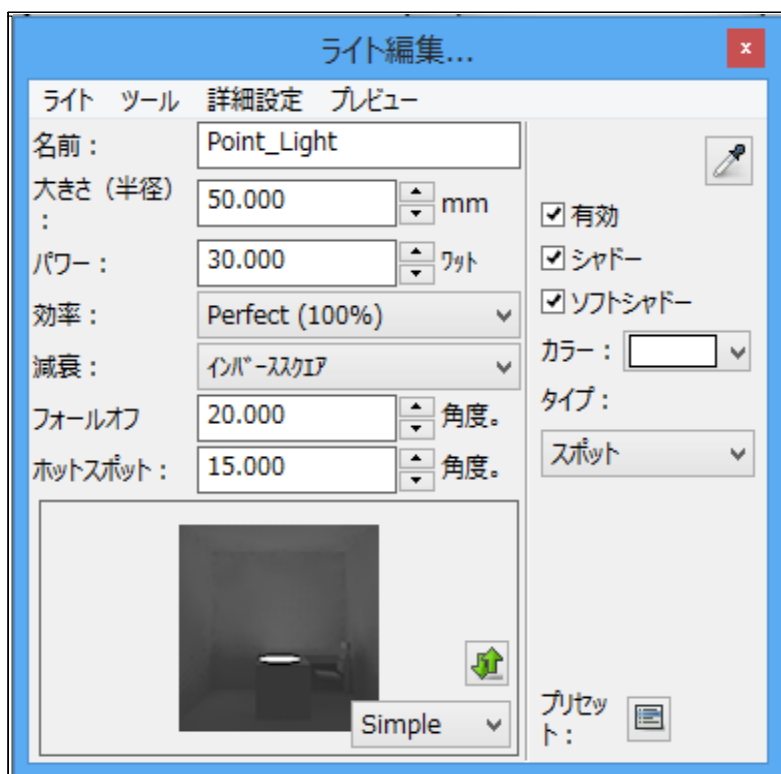
ライティング

あなたのシーンにライトを加えることは簡単です。ツールバーのライトツールボタンをクリック  でライトツールを起動。ライトを加え、次の3つのクリックを要求します：

1. 基準点の設定してください。これは天井あるいは壁の場所になるかもしれません。
2. アンカーポイントを設定してください。これは、ライトの中心が置かれるところです。
3. ターゲットポイントを設定してください。これはライトが指し示すところ(スポット、プロジェクター、IES)。

ライトを挿入するときはいつでも、あなたが加えるライトのタイプを変えるためにシーン上で右クリックをすることができます。

ライトが加えられたあと、ライト編集はライトの強さ、色と物性に変更をすること可能にするために開くでしょう。



もしあなたがプロジェクターあるいはIESライトを加えているなら、これはあなたが設定したイメージの設定あるいはあなたが用いた.iesデータファイルの場所となります。


リアルタイム・プレビューは、あなたのライトのレンダリングされた描写を表示するでしょう。

プリセットボタンはあなたが将来他のライトに簡単に変換できるようにすべてのライトの特徴の再使用可能なプリセットの作成をあなたに許します。

シーンのそれぞれのライトはライトコンポーネント上で右クリックするかトワイライトV2→Edit Lightを選択することで可能です。あるいはライトエディターを開きそしてライトメニューから選択します。


環境

環境とは太陽と空を指します。現実的な環境の構成を設定することは良いレンダーに大いに加味されます。

 環境編集は太陽の色、強さと影を構成するだけでなく、空または背景タイプのリストから選ぶことができます。

すべての背景タイプのリストとして'背景'(背景カラー、背景にフィットする背景のみをイメージなど)背景のみを提供し、シーンに何ら光を提供しません。

半球状の空、球状の空そして空プロープはユーザーが選択した(イメージ・ベース・ライティング)から背景イメージとライティングがすべて可能です。

 あなたのイメージのフォーマットと形状のため正しい方式を選ぶことは重要であることに注意してください。


フィジカル空、デフォルト選択は、あなたのシーンの日時と場所に合わせた太陽の位置でリアルな空を作ります。



マテリアル

マテリアルに関しては、あなたのシーンで面にペイントされるスケッチアップマテリアルをすぐに物理的に正確なマテリアル特性のために非常に多くの力を提供します。

良いマテリアルは良いレンダリングのキーになります。トワイライトのマテリアル編集で、あなたのスケッチアップマテリアルをを良いマテリアルに変えることは、簡単です

 トワイライトレンダラーでは、あなたは「新しい」マテリアルを作るのではなく、すでに有る SketchUp でペイントした材料を修正します。SketchUpで適用したハイレゾテクスチャは、自動的に、作業中に、より速い表示のためにSketchUpによって最適化されます、しかし、マテリアルにリンクされたハイレゾテクスチャーはTwilightを通過しレンダリングに用いられます。もし適用されたマテリアルがないなら、それはマテリアルツールで編集することができません。

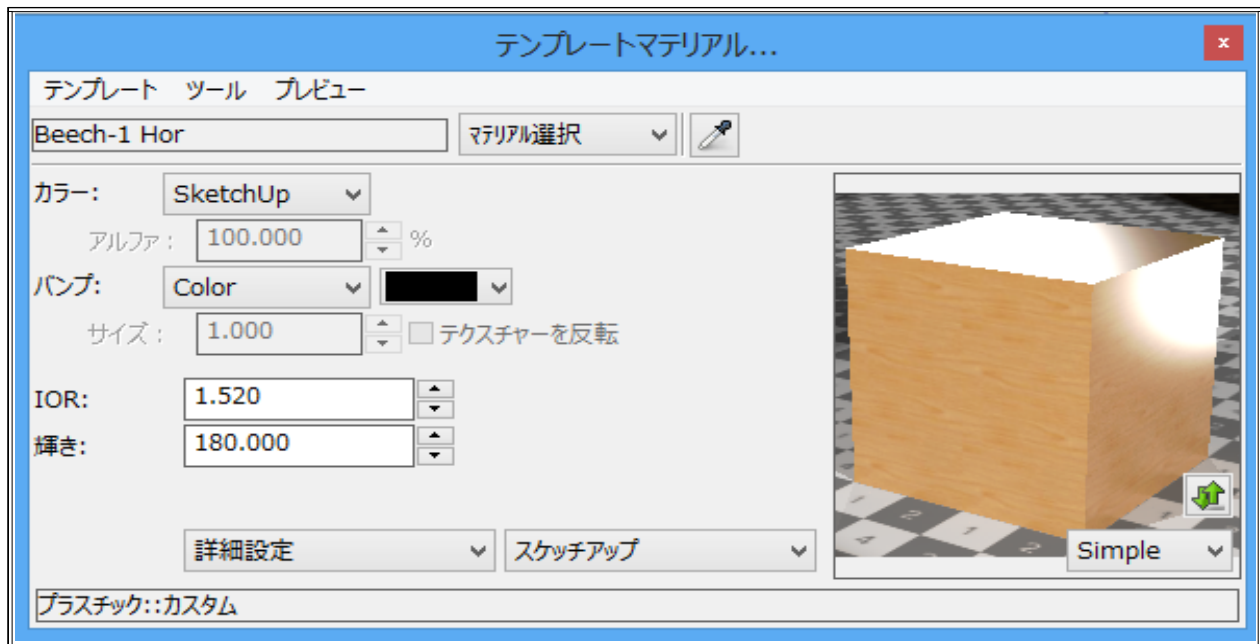
テンプレート

トワイライトレンダラーのマテリアルシステムの核心は テンプレート ライブラリです。

テンプレートはスケッチアップの色あるいはテクスチャーをレンダラーにスムーズ取り込む予め設定された材料です。

あなたがマテリアルの正確な外観を微調整できるように調整することができる一組の単純な特性を、各々のテンプレートは提供します。

リアルタイム・プレビューは、最終結果を示すために、各々の変化で更新します。




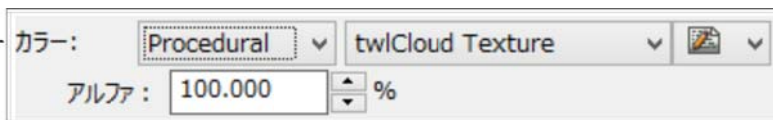
あなたはテンプレートメニューのテンプレートの長いリストから選ぶことができます。マテリアルの設定と環境はあなたの選択に従って自動的に更新されます。

チャンネル

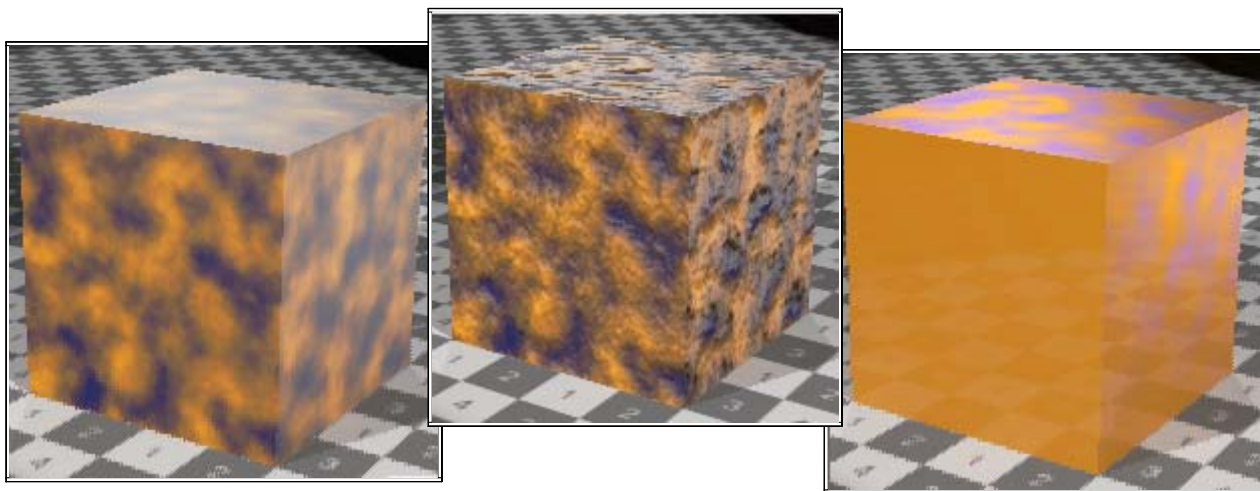
各々のテンプレートのための特性は変えられるとともに、ほとんどのテンプレートは共通して、具体的な色/テクスチャー”チャンネル”の若干の特性を持っています。

デフォルトで、各々のテンプレートはチャンネル名の次に「SketchUp」選択によって示されたSketchUpマテリアルの色あるいはテクスチャーを使うように設定されています。しかしながら、SketchUp設定に加えて、あなたはカスタムカラー、テクスチャーまたはプロシージャラーを選ぶことができます。


 スケッチアップから色、テクスチャーまたはプロシージャまで、チャンネルのタイプを変えることが、

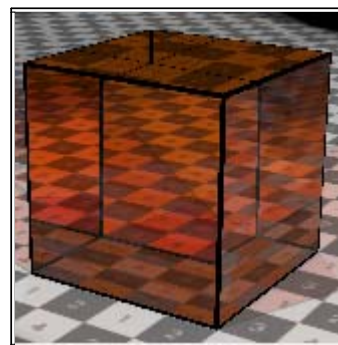


あなたのレンダラーの結果だけであり、あなたのSketchUpモデルの外観を変えないことに注意すべきです。スケッチアップ・マテリアルエディタを用いて、または、マテリアル編集のボトムでスケッチアップ・ドロップダウンをクリックすることによって、あなたは直接スケッチアップ・マテリアルの調整をすることができます。テンプレートによって、ただのカラーチャンネルよりいっそう多くのものがあります。あなたはバンプテクスチャー(具体的な粗さを与えるために)、反映、透光性、ライトエミッションと更に多くを選択することができます。



トワイライトレンダラーは実験をすることが容易です、だから各々の設定を試みることに時間かけられます。

 ティップ:あなたのモデルのエッジを強調するためにマテリアル編集の底の拡張ドロップダウン下のエッジライン設定を試みてください!



ディープ・マテリアル・エディター

ディープマテリアル編集は新素材の創造で信じ難い柔軟性をもたらすトワイライトレンダラーV2の新しい特徴です。ディープ編集はあなたにあなたのマテリアルのすべての特性の構成を設定して、複雑な構成のためにマテリアルのレイヤを結合し、そしていっそう進歩したマテリアルの特徴の若干にアクセスを与えます。

ディープ・マテリアル・エディタを使って始める最良の方法は標準的なマテリアル編集でマテリアルを開き、そしてあなたが出発点として使用したいテンプレートを割り当てることです。

その後、ツールを選択→ディープにコンバート。
コンバートのためにプロンプトにはいと答えてください。

ディープマテリアル編集が始める途端に、あなたはツリーあるいは「階層」を見るでしょう。ツリーの中であなたは色、バンプ、エミッタンス、と更に多くのための組み合わせを作ることができます。ツリーで要素をクリックすることはあなたがその要素の特性を編集することを可能にします。

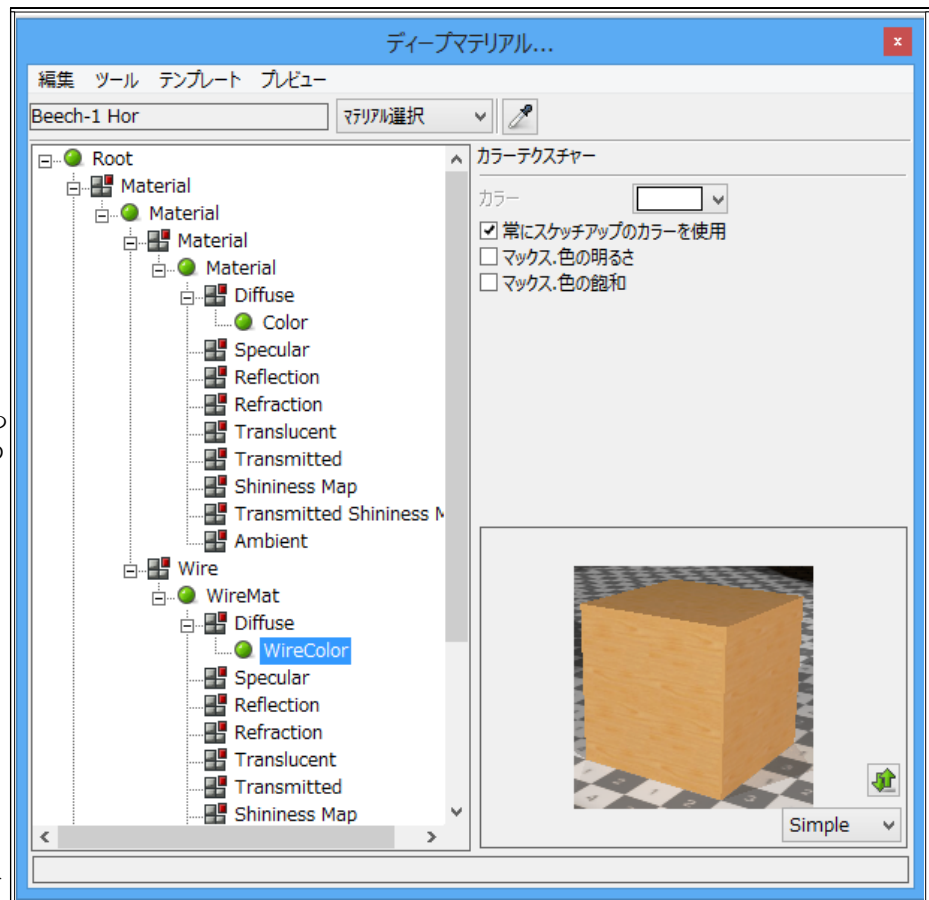
新しいエレメントを差し込むために要素を右クリックし、既存のものを削除、あるいはコピー&ペースト。



あなたが作ることの出来る要素のバラエティーは無敵です。学ぶべき最良の方法は既存のテンプレートから転換して、そして次に実験することです。

あなたはなおカキシー・マテリアル・ライブラリからマテリアルをインポートできます。ツールを選択→インポートそれからカキシー・マテリアル・ライブラリで.xmlあるいは.zipファイルを見つけてください。


インポートウィンドはこのライブラリで見いだされるすべてのマテリアルを表示するでしょう。ひとつを選択してくださいそうすればあなたが現在編集中のマテリアルに直接インポートされるでしょう。あなたは同様な方法、ツールを選び→エクスポートでカキシー・マテリアル・ライブラリにマテリアルをエクスポート出来ます。

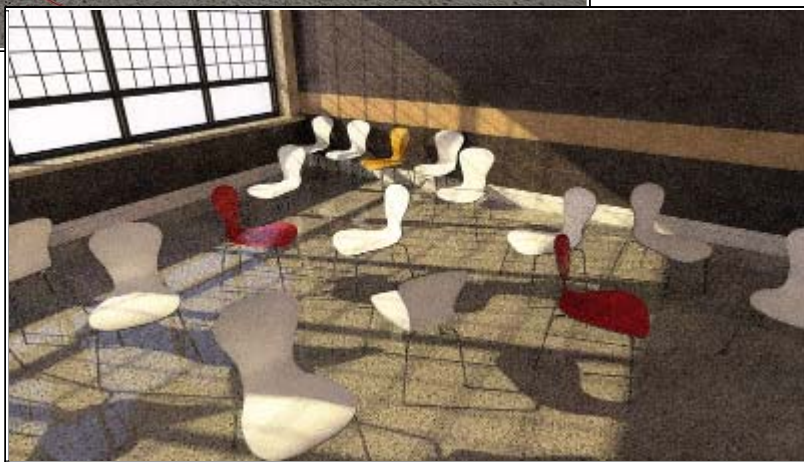
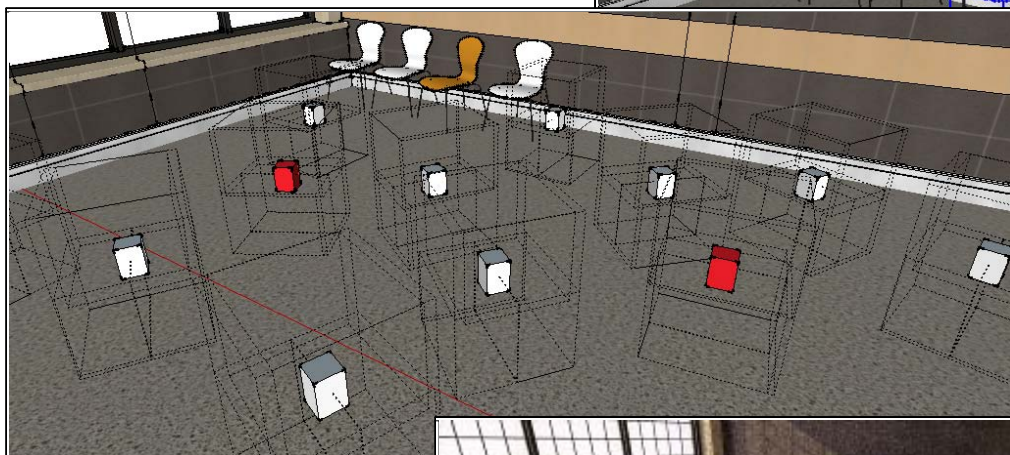
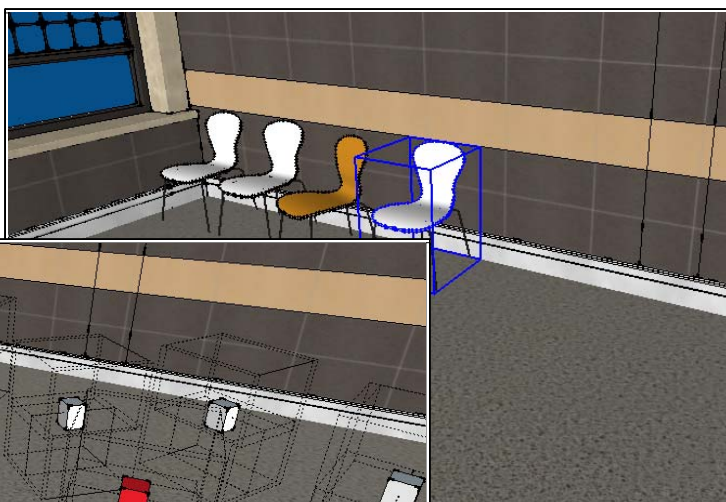


プロキシジオメトリ

トワイライトレンダーV2はあなたにプロキシ(代理)・ジオメトリのパワーをもたらします、あなたのスケッチアップシーンが過度のジオメトリで引きずられないよう、軽量であるプレースホルダー(代用)・コンポーネントがレンダリング時にすべてのジオメトリコンポーネントを自動的にコンバートします。

最初に、スケッチアップでコンポーネントを右クリックして、そしてトワイライト V2 →Proxy Tool を選択してください。これは選択されたコンポーネントからワイヤフレームを作成して、そしてあなたのシーンにプロキシを配置することを可能にするツールを始動させます。

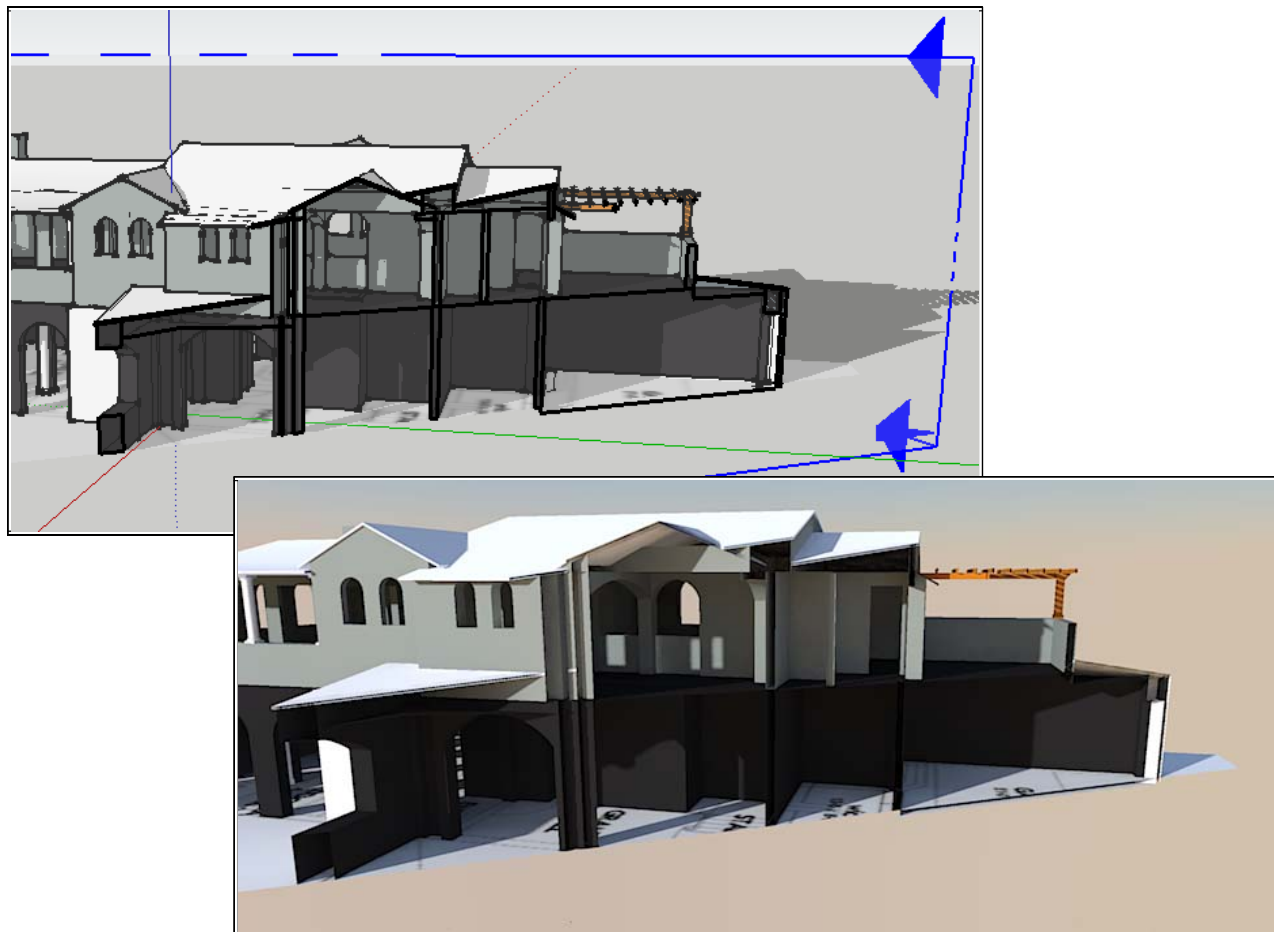
 それぞれのプロキシ・ワイヤ・フレームがセンターにボックスを持っていることに注意してください。ボックスは、オリジナルのコンポーネントのデフォルトマテリアル置き換えて、それがレンダリングされる時、コンポーネントのインスタンスに適用されるであろうマテリアルを示します。あなたはそれぞれのプロキシオブジェクトの位置、サイズ、そして色をユニークにすることができます！



More!

セクションプレーン

トワイライトレンダー V2 があなたのモデルで自動的にすべての可視の断面をレンダーするでしょう。



セクションプレーンに関して現在の制限のため、どの断面が'アクティブ'かにかかわらずすべての可視断面がレンダリングされる事に注意してください。

ポストプロセス

トワイライトレンダー V2 が克明で、対話型の、リアルタイム・ポストプロダクション・オペレーションを提供します。標準的なトーンマッピングに加えて、あなたはインタラクティブにブルーム、色温度調整そしてビネットを条件付けることができます。ハードウェア支援のために、ポストプロダクションはさらに非常に高速のイメージ更新のために GPU を利用します。



検証レンダー



検証レンダーは、現在のカメラビューに自動的に調整し同様にマテリアルそして太陽/影に対する変更を発見してリアルタイムレンダープレビューします。
このレンダーはあなたに完璧なショットの素早い構成、あるいはレンダリングのオーバーヘッドなしで容易に環境の空を調整することを可能にします。

検証レンダーを最初に開くとき、あなたはレンダーをスタートさせるためにプレイボタンをクリックしなければならない。プレイをクリックした後、シーンジオメトリがロードされる間、スケッチアップはすぐに応答しないかもしれません。シーンのロードが完了した後、あなたがリロードボタンをクリックしない限りレンダーはジオメトリをリロードしないでしょう。



ティップ: マテリアルあるいは照明を多数変更したとき、変更が完了するまで、あなたはレンダーを更新するオーバーヘッドを減らすために検証レンダーを停止させた方が良いかもしれません。

V1からのコンバート

トワイライトレンダラー V1.X からのすべての設定は自動的に V2 に変換させることができます。スケッチアップにロードしたあなたの V1 のシーンで、プラグイン→Twilight V2→ ReConvert 1.x to 2.x と選択してください。すべてのあなたの照明とマテリアルは V2 のために必要とされるフォーマットに自動的にアップデートされるでしょう。

V1.0シーンで使われていたライブラリのマテリアルは自動的にロードされ、デー婦マテリアルに変換されます。そうするためには、ライブラリマテリアルはトワイライトレンダラーV1 のライブラリフォルダの中になければなりません。



あなたがあなたのシーンで保存したどんな V2 環境でも、V1.X からのコンバートを選択する事によって、上書きされることに注意を払ってください。