

Self-paced  
Video Tutorials  
Series 1

# Twilight Render.

Material With Twilight

Getting Started Part I



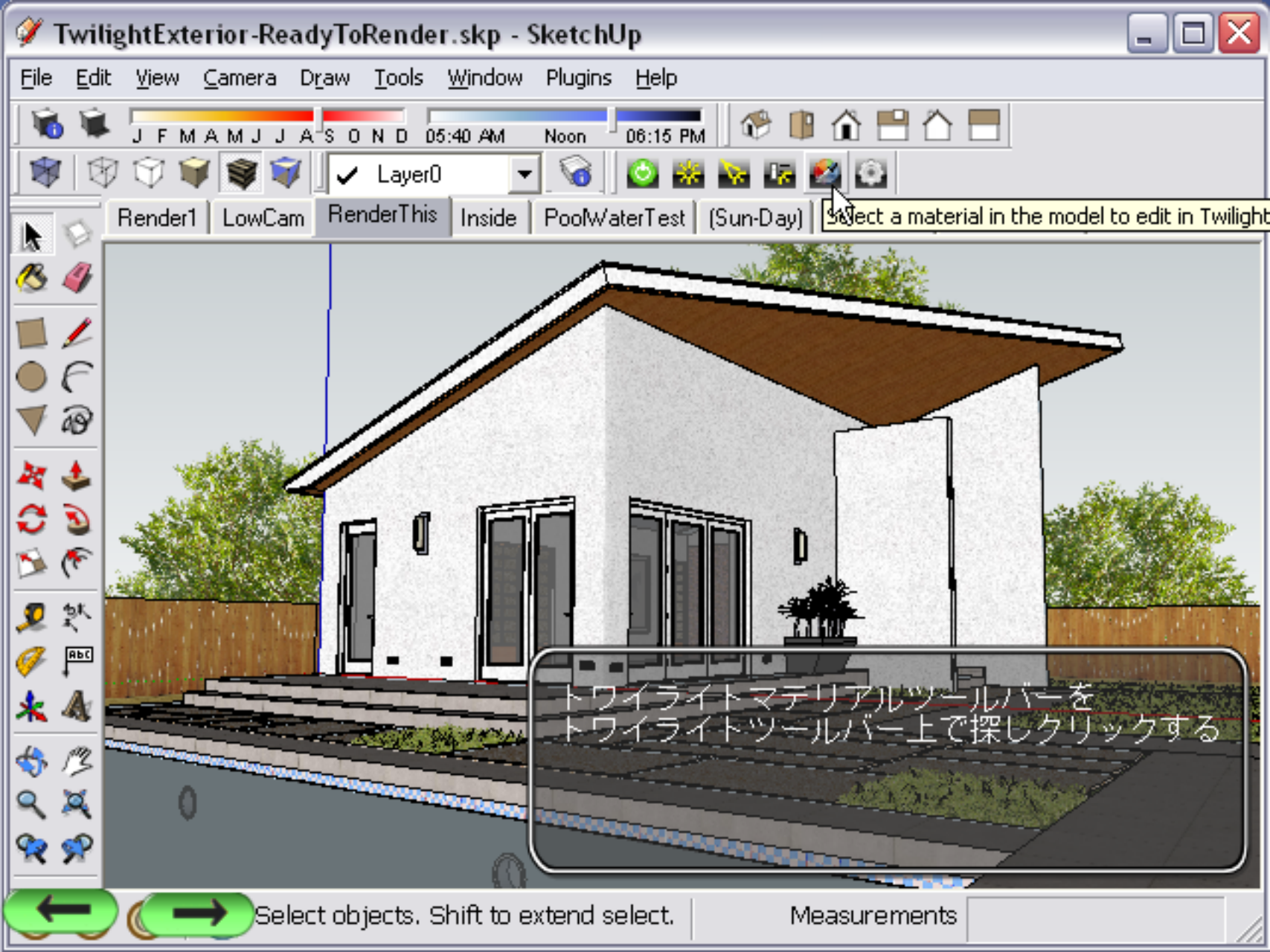


トワイライトでのマテリアル  
パート1を始めます

このモデルは既にレンダリングする準備  
ができています  
それでは、4つのスケッチアップマテリアルに  
トワイライトのマテリアルテンプレート  
を適応させていきましょう。  
次の作業をします

- スタック
- 水
- ガラス
- 歩道 (カスタムバンプマップを使います)

各ポーズを読んだ後  
継続のため  
矢印キーかプレイキー  
を押してください

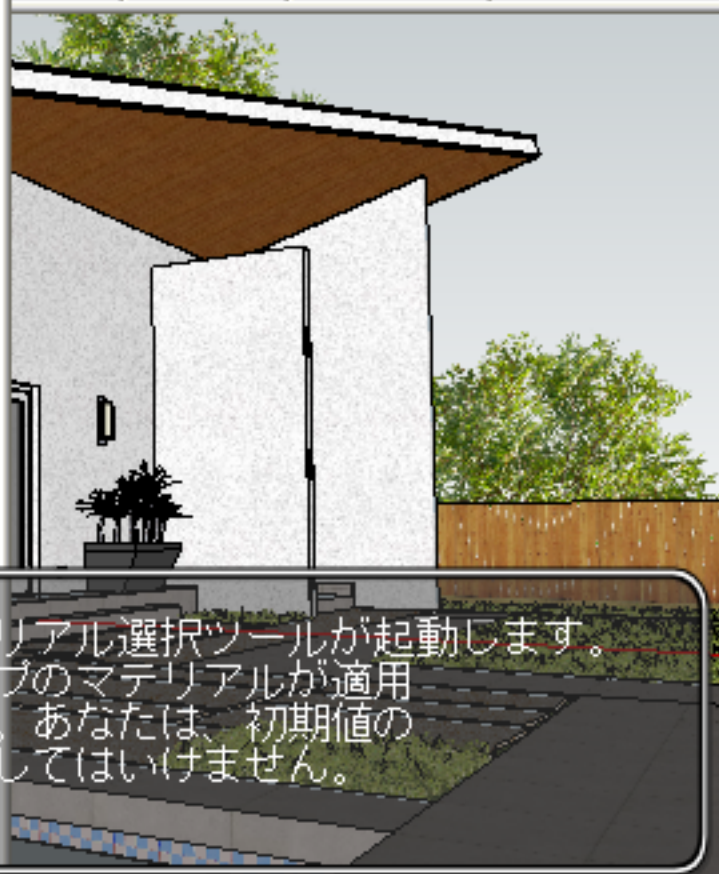




Type:



Sun-Day | (Sun-High) | (TwilightSky)















トワイライト材料選択ツールが起動します。  
面にスケッチアップの材料が適用  
されていないなら。あなたは、初期値の  
材料を編集してはいけません。





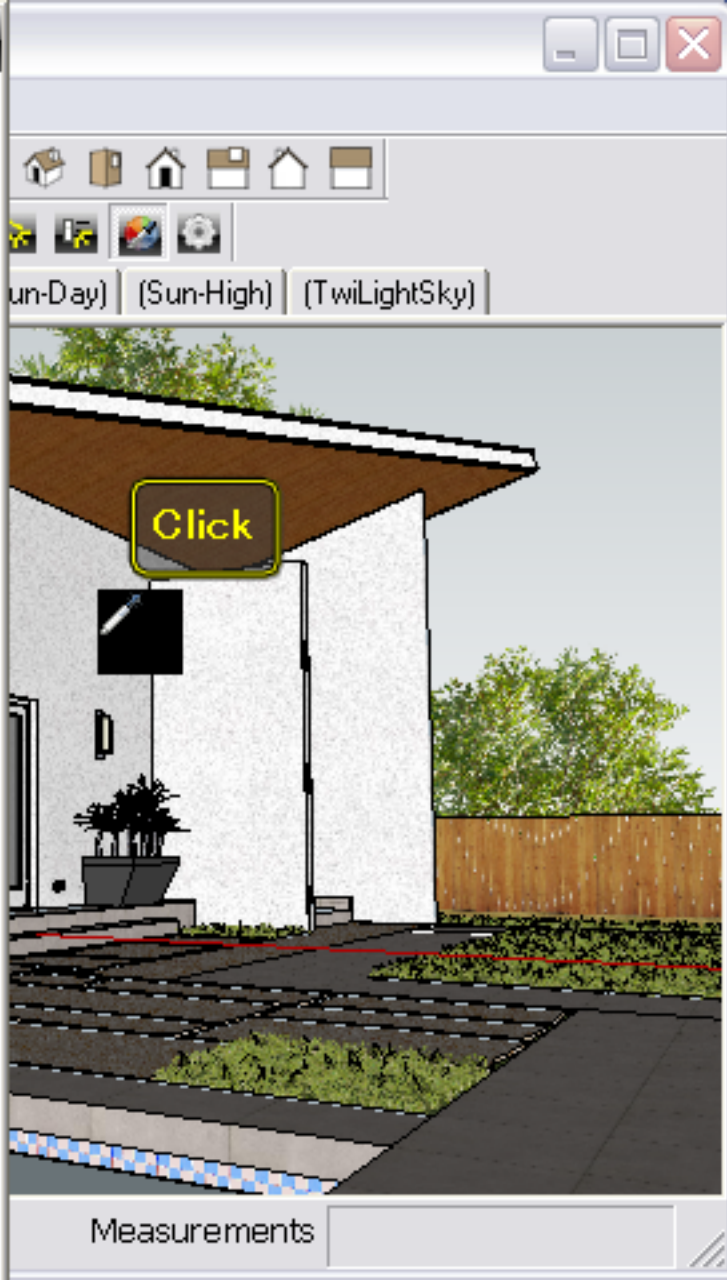
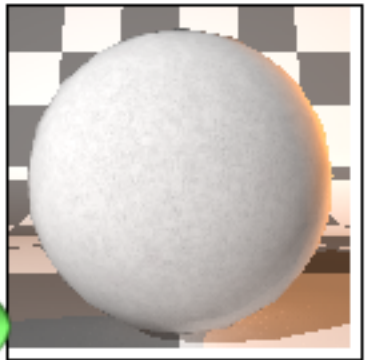
Length



**Edit**    Library    

	 Color	<input type="text" value="black"/>	
	 Texture	<input type="text" value="C:\Documents and S..."/>	<input type="button" value="Browse"/>
	 Reflection	<input type="text" value="white"/>	
	 Color	<input type="text"/>	<input type="button" value="Browse"/>
	 Bump	Size: <input type="text" value="1.000"/>	<input type="checkbox"/> Invert
	 No Texture	<input type="text"/>	<input type="button" value="Browse"/>

	 Alpha	<input type="text" value="100.000"/>
Index of Refraction:	<input type="text" value="1.100"/>	Hard Edge Angle: <input type="text" value="0"/>
Shininess:	<input type="text" value="10.000"/>	Edge Line: <input type="text" value="0.100"/>



Material Editor **Templates** From Scene

Apply one of Twilight's templates to the SketchUp material

Generic +

Paint +

Stone +

Ceramic +

Plastic +

Realistic Glass +

Architectural Glass +

Metal +

Brushed Metal +

Fast +

Light Emitter +

SubSurface Scattering +

Color

Texture

Reflect

Color

Bump

No Te

Alpha

Index of Refraction: 1.100

Shininess: 10.000

Edge Line: 0.100

Browse

Browse

Sun-Day | (Sun-High) | (TwilightSky)

Measurements

トワイライトの材料テンプレートは、材料をどのように作るかを知らなくてもリアルな材料を作るのにパワフルで早い

テンプレートの特徴

- すべてのユーザー間でシームレスにシェア
- 物理的に正確
- モデルのファイルサイズを増やさない
- ライブラリの必要性をなくす
- 不明なテクスチャーを排除する手助け



Material Editor    Templates | From Scene

Edit    Library

Color

Texture

Reflection

Color

Bump

No Texture

Alpha

Index of Refraction: 1.100

Shininess: 10.000    Edge Line: 0.100

- Generic + Natural
- Paint + Rough
- Stone - Polished
- Ceramic +
- Plastic +
- Realistic Glass +
- Architectural Glass +
- Metal +
- Brushed Metal +
- Fast +
- Light Emitter +
- SubSurface Scattering +

Home icons: [House], [Box], [House], [Box], [House], [Box]

Icons: [Sun], [Lightning], [Color], [Gear]

(Sun-Day) | (Sun-High) | (TwilightSky)



Measurements

1 - "Stucco" を作ります  
(スケッチアップマテリアルを使って  
マテリアルのバンプを活性化させます)

もしスタック上にバンプを見せたいければ、  
Template>Stone>Natural を適用  
することができます。



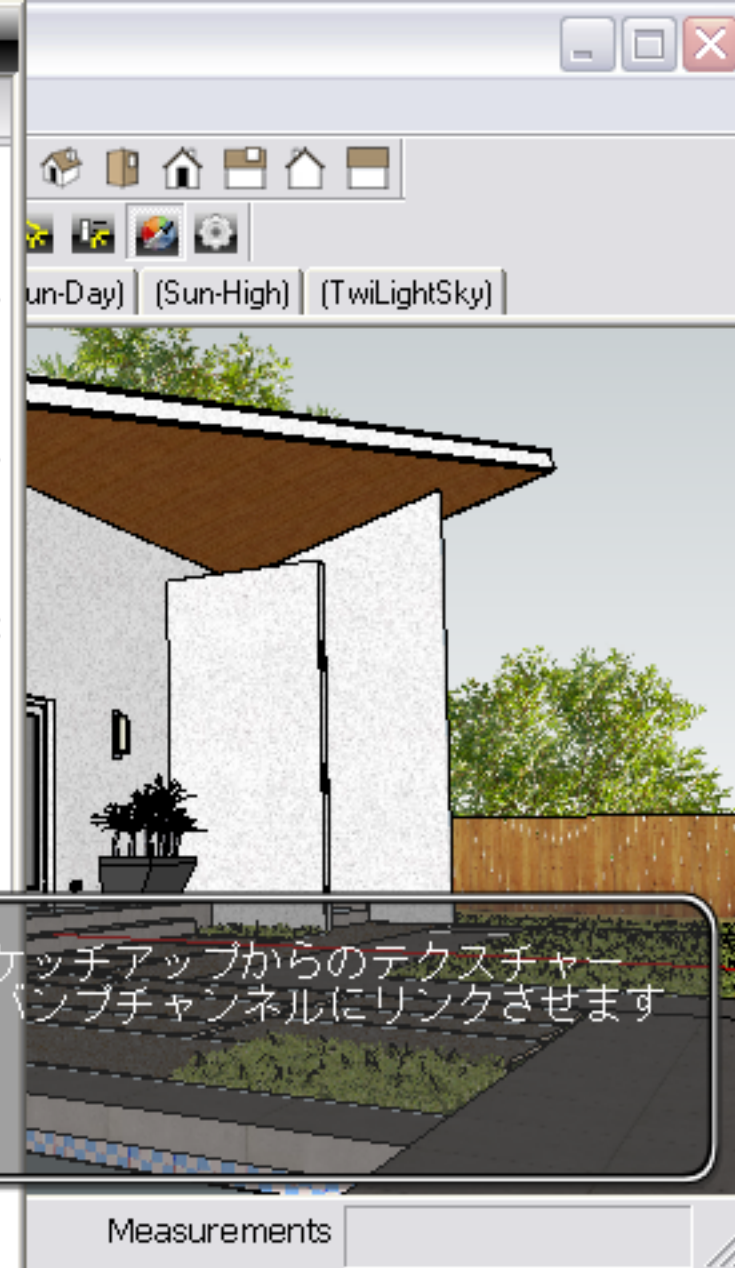
**Edit**    Library

	Color	black	
	Texture	C:\Documents and S...	Browse
	Reflection	white	
	Color		Browse
	Bump	Size: 1.000	<input type="checkbox"/> Invert
	No Texture		Browse

Alpha 100.000

Index of Refraction: 1.100    Hard Edge Angle: 0




Shininess: 10.000    Edge Line: 0.100




次に、スケッチアップからのテクスチャイメージをバンプチャンネルにリンクさせます



**Edit**    Library    

  Color          
Texture       

  Reflection          
Color       

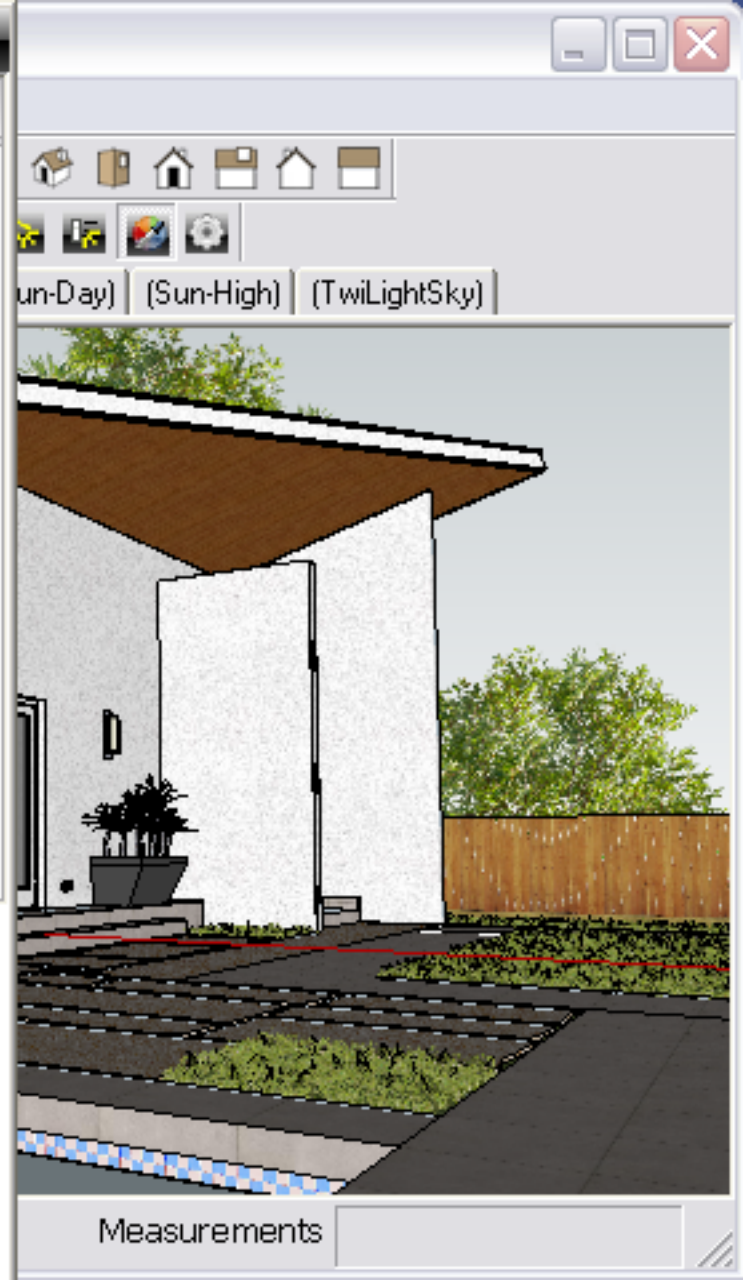
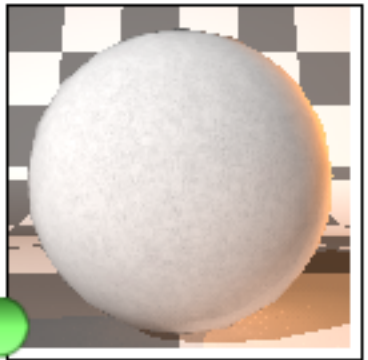
  Bump    Size:         Invert  
No Texture       

**Click**






  Alpha   


Index of Refraction:            Hard Edge Angle

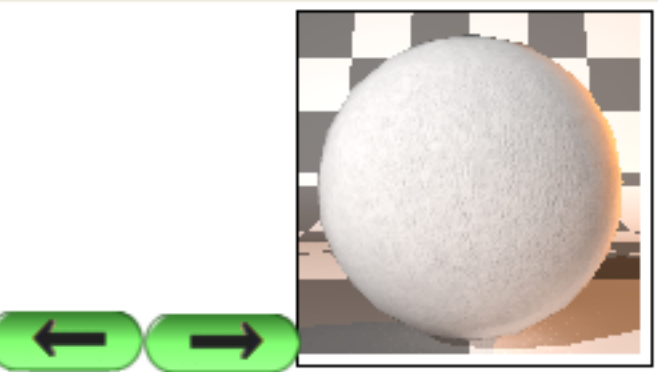
Shininess:            Edge Line:



**Edit**    Library

🔗		Color	black	
		Texture	C:\Documents and S...	Browse
🔗		Reflection	white	
		Color		Browse
🔗		Bump	Size: 1.000	<input type="checkbox"/> Invert
		Texture	C:\Documents and S...	Browse

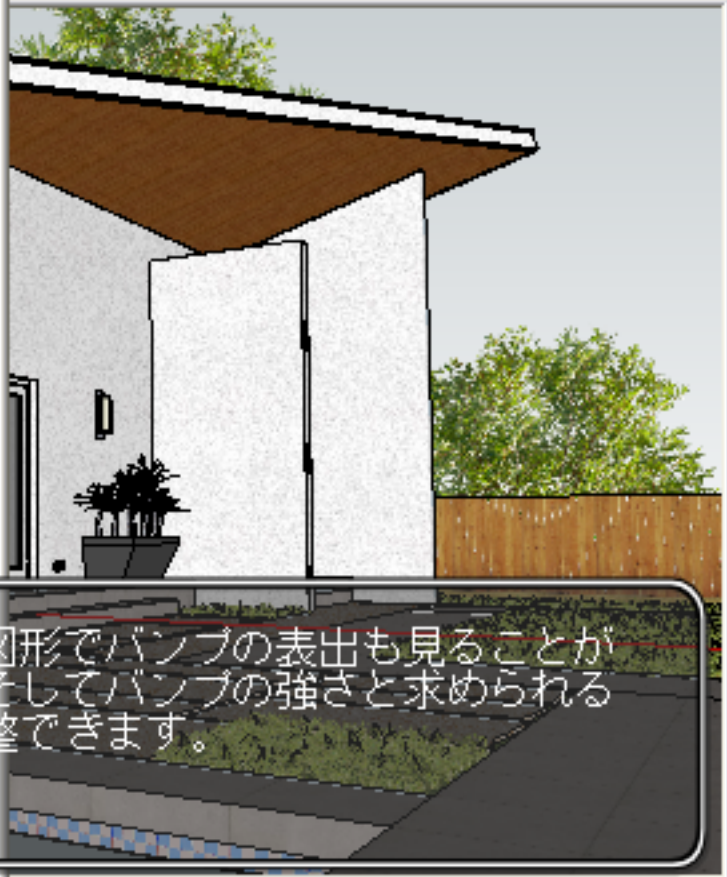
🔗		Alpha	100.000	⬆️ ⬇️ ⬆️
Index of Refraction:	1.100	Hard Edge Angle:	0	⬆️ ⬇️ ⬆️
Shininess:	10.000	Edge Line:	0.100	⬆️ ⬇️ ⬆️



🏠 🏠 🏠 🏠 🏠 🏠


🌞 🌧️ 🌅 ⚙️

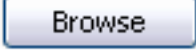
(Sun-Day)    (Sun-High)    (TwilightSky)




プレビュー図形でバンプの表出も見ることができます。そしてバンプの強さと求められるサイズを調整できます。

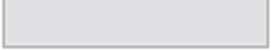
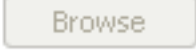
Edit | Library

**Color** | black | 


**Texture** | C:\Documents and Settings\... | 


---


**Reflection** | white | 



**Color** |  | 



---

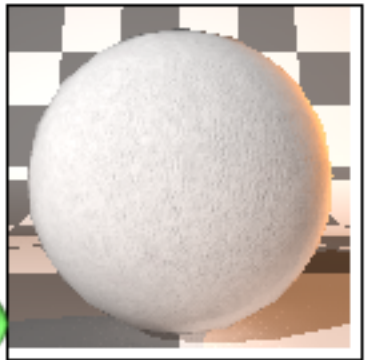
**Bump** | Size: .5 | 

**Texture** | C:\Documents and Settings\... | 

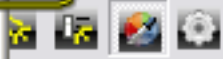
**Alpha** | 100.000 | 

**Index of Refraction:** | 1.100 |  | **Hard Edge Angle:** | 0 | 

**Shininess:** | 10.000 |  | **Edge Line:** | 0.100 | 



Click 

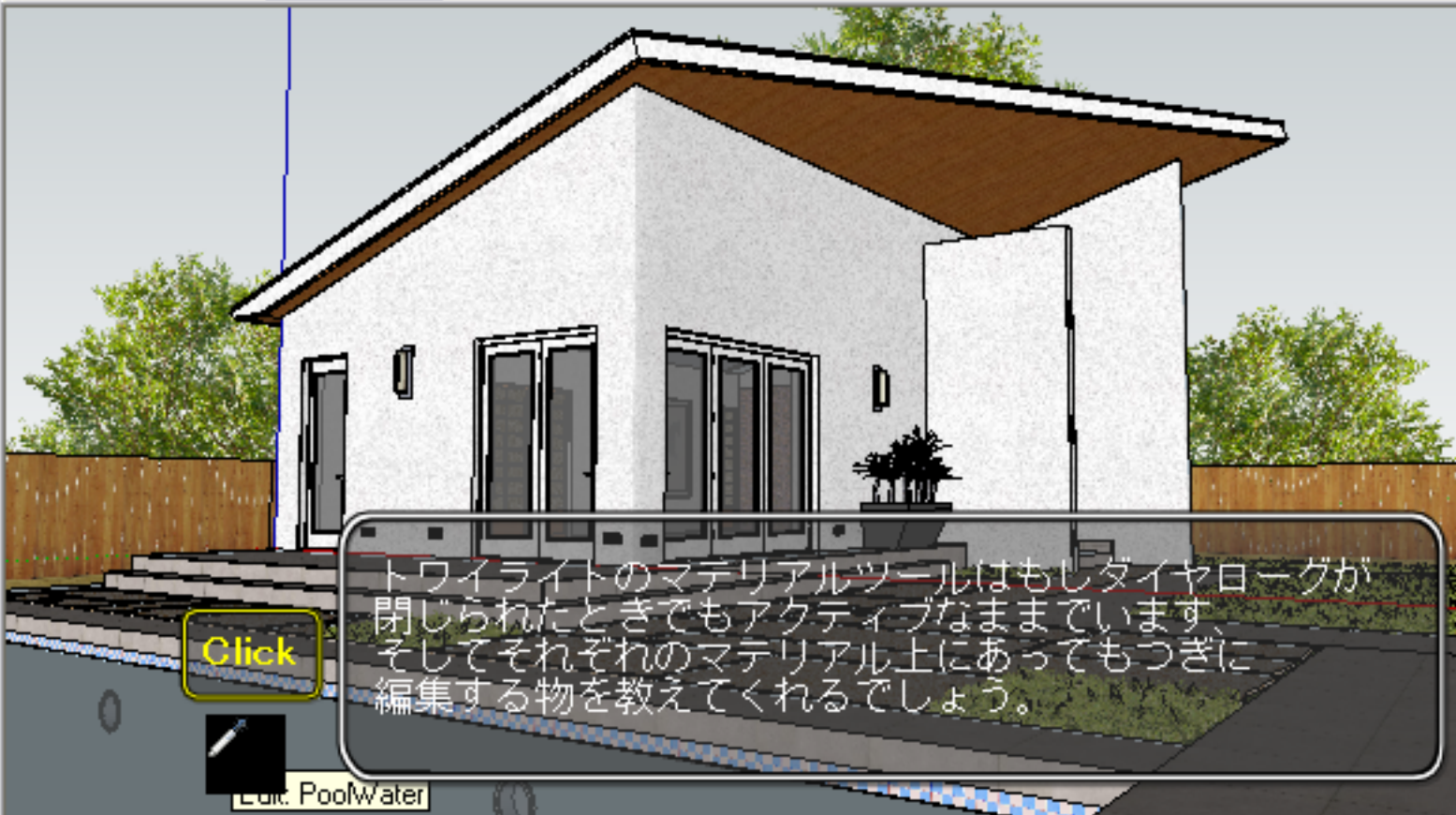


(Sun-Day) | (Sun-High) | (TwilightSky)



Measurements





Click

トワイライトのマテリアルツールはもしダイヤログが閉じられたときでもアクティブなままです、そしてそれぞれのマテリアル上にあってもつぎに編集する物を教えてくれるでしょう。



Hover over face to display tip with its

Measurements



Edit Library  
Color  
Color  
Reflected  
Color  
Bump  
No Texture  
Alpha  
Index of Refraction: 1.000  
Shininess: 128.000    Edge Line: 0.100

- Generic + Common
- Paint + Flint
- Stone + Water
- Ceramic + Diamond
- Plastic + Light Frosted
- Realistic Glass** - Heavy Frosted
- Architectural Glass + Plexiglass
- Metal +
- Brushed Metal +
- Fast +
- Light Emitter +
- SubSurface Scattering +

Click Frosted












2-”水”を作る  
 (波のために、バンプマップを適用する  
 あるいはこの例のようなモデルを用いる。)



深さあるいは厚みに依存するいくつかの共通する  
 明確な材料を見つけることができます  
 たとえば共通=薄いガラス。  
 ここにはみずとして存在します。  
 水はプールの上に一枚の面としてできています、  
 しかし防水のプールを覆う物が確かに作られます。



Measurements

**Edit**    Library    

		Color	rgb(208, 218, 219)	
		Color		<input type="button" value="Browse"/>
		Reflection	white	
		Color		<input type="button" value="Browse"/>
		Bump	Size: 0.100	<input type="checkbox"/> Invert
		No Texture		<input type="button" value="Browse"/>

		Alpha	30.000	<input type="button" value="Up"/>	<input type="button" value="Down"/>
Index of Refraction:	1.333	Hard Edge Angle:	0	<input type="button" value="Up"/>	<input type="button" value="Down"/>
Shininess:	128.000	Edge Line:	0.100	<input type="button" value="Up"/>	<input type="button" value="Down"/>







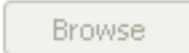




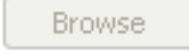



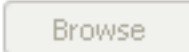
Select the color to use for the Color channel








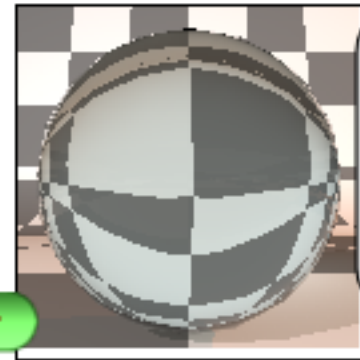
マテリアルの色はスケッチアップの  
マテリアル定義からもたらされています。  
白色を作りましょう。  
透明(アルファ=30)はいま自動的に設定  
されるでしょう。  
そしてスケッチアップマテリアルの定義に  
戻ってリンクされています、  
それ故ビューは変化しました。

Measurements

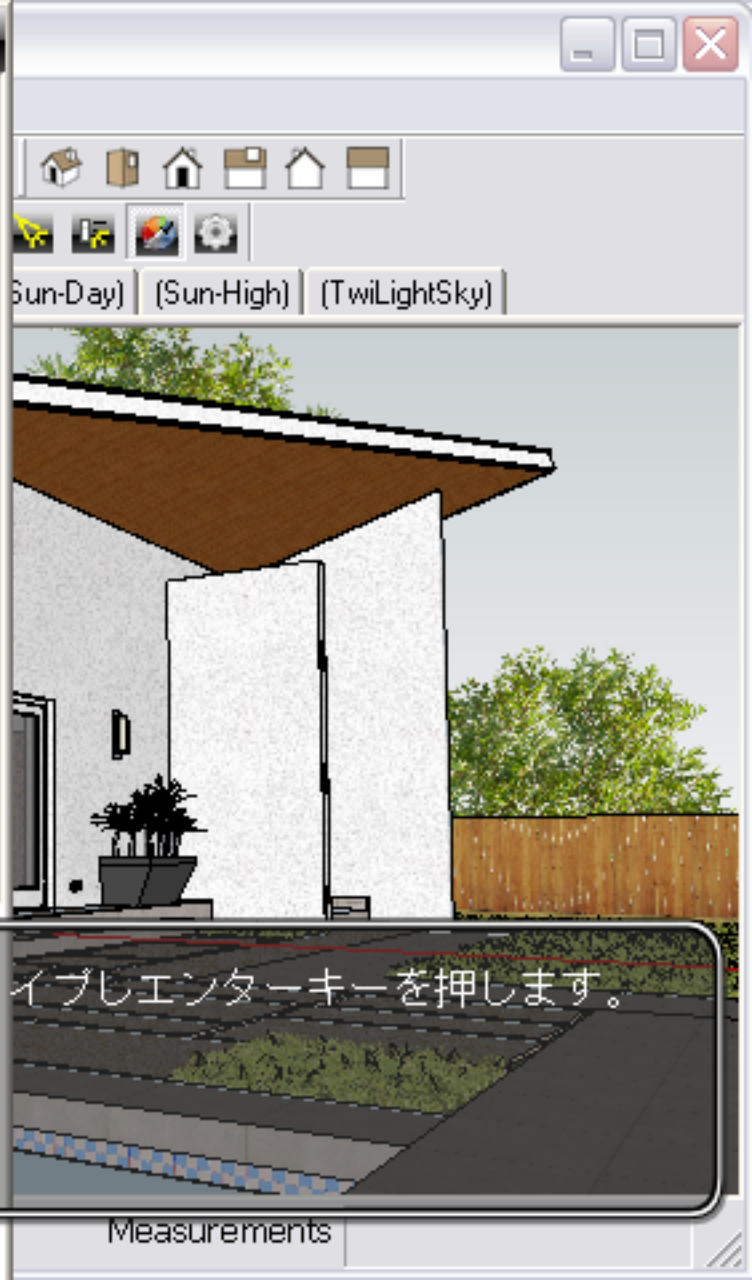
**Edit**    Library    

		Color	w	
		Color		
		Reflection	white	
		Color		
		Bump	Size: 0.100	<input type="checkbox"/> Invert
		No Texture		

		Alpha	30.000	
Index of Refraction:	1.333	Hard Edge Angle:	0	
Shininess:	128.000	Edge Line:	0.100	



「White」とタイプエンターキーを押します。



**Edit**    Library

	Color	white	<input type="checkbox"/>
	Color	<input type="text"/>	Browse
	Reflection	white	<input type="checkbox"/>
	Color	<input type="text"/>	Browse
	Bump	Size: 0.100	<input type="checkbox"/> Invert
	No Texture	<input type="text"/>	Browse

Alpha 30.000

Index of Refraction:	1.333	Hard Edge Angle:	0
Shininess:	128.000	Edge Line:	0.100
SSS Density:	1.000	<input type="checkbox"/> Weld Vertices	
<input checked="" type="checkbox"/> Cast Shadow		<input type="checkbox"/> Use Edge Lines	



プールの水のため「影を落とす」のチェックをはずしましょう。この特徴は”Easy”レンダ方式の1-8で作業させます。

Measurements



Edit Library

**Color** white   
Color  Browse

**Reflection** white   
Color  Browse

**Bump** Size: 0.100  Invert  
No Texture  Browse

Alpha 30.000

Index of Refraction: 1.333 Hard Edge Angle: 0

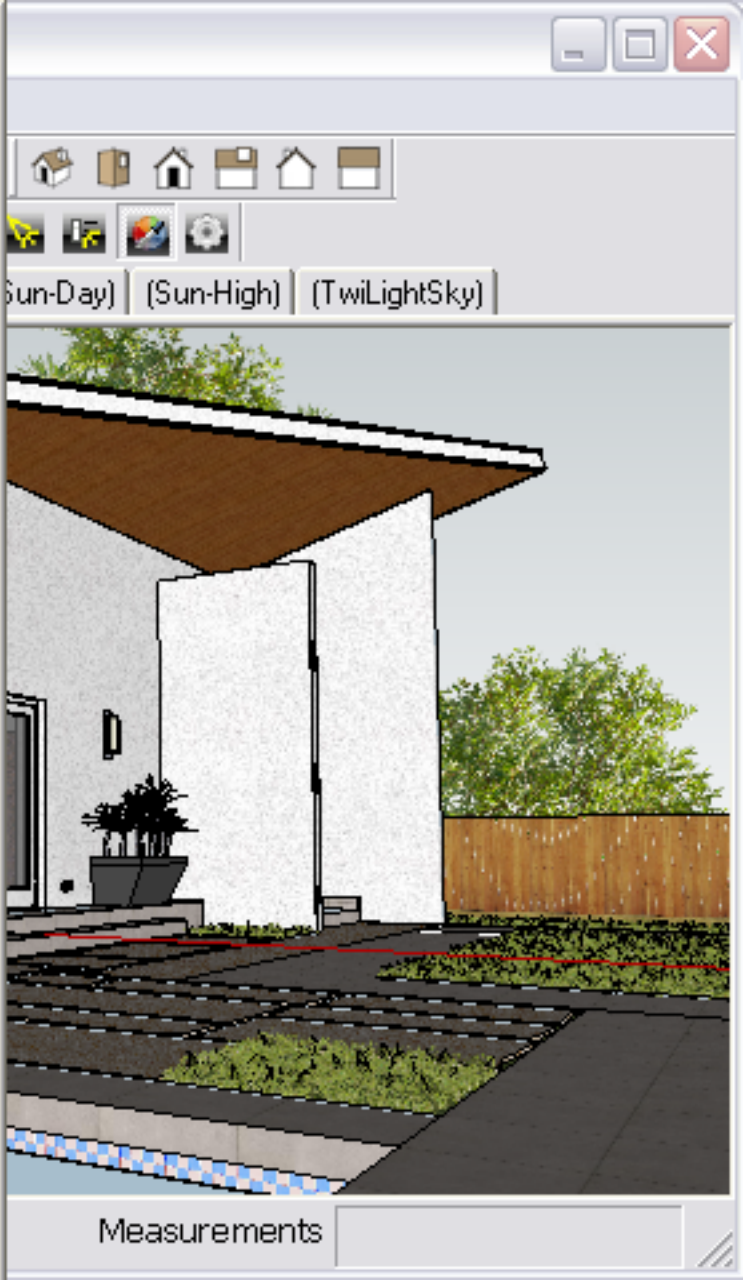
Shininess: 128.000 Edge Line: 0.100

SSS Density: 1.000  Weld Vertices

Cast Shadow  Use Edge Lines

Click

← →



**Edit** Library

**Color** white

Color  Browse

---

**Reflection** white

Color  Browse

---

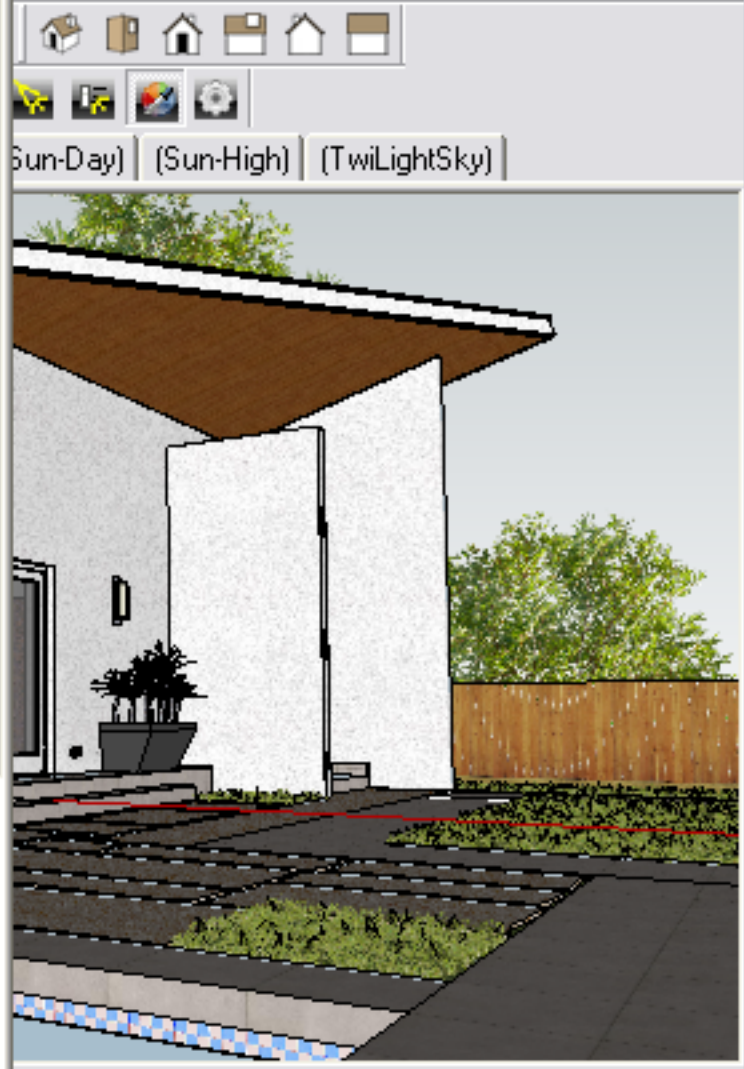
**Bump** Size: 0.100  Invert

No Texture  Browse

Alpha 30.000

Index of Refraction: 1.333 Hard Edge Angle: 0

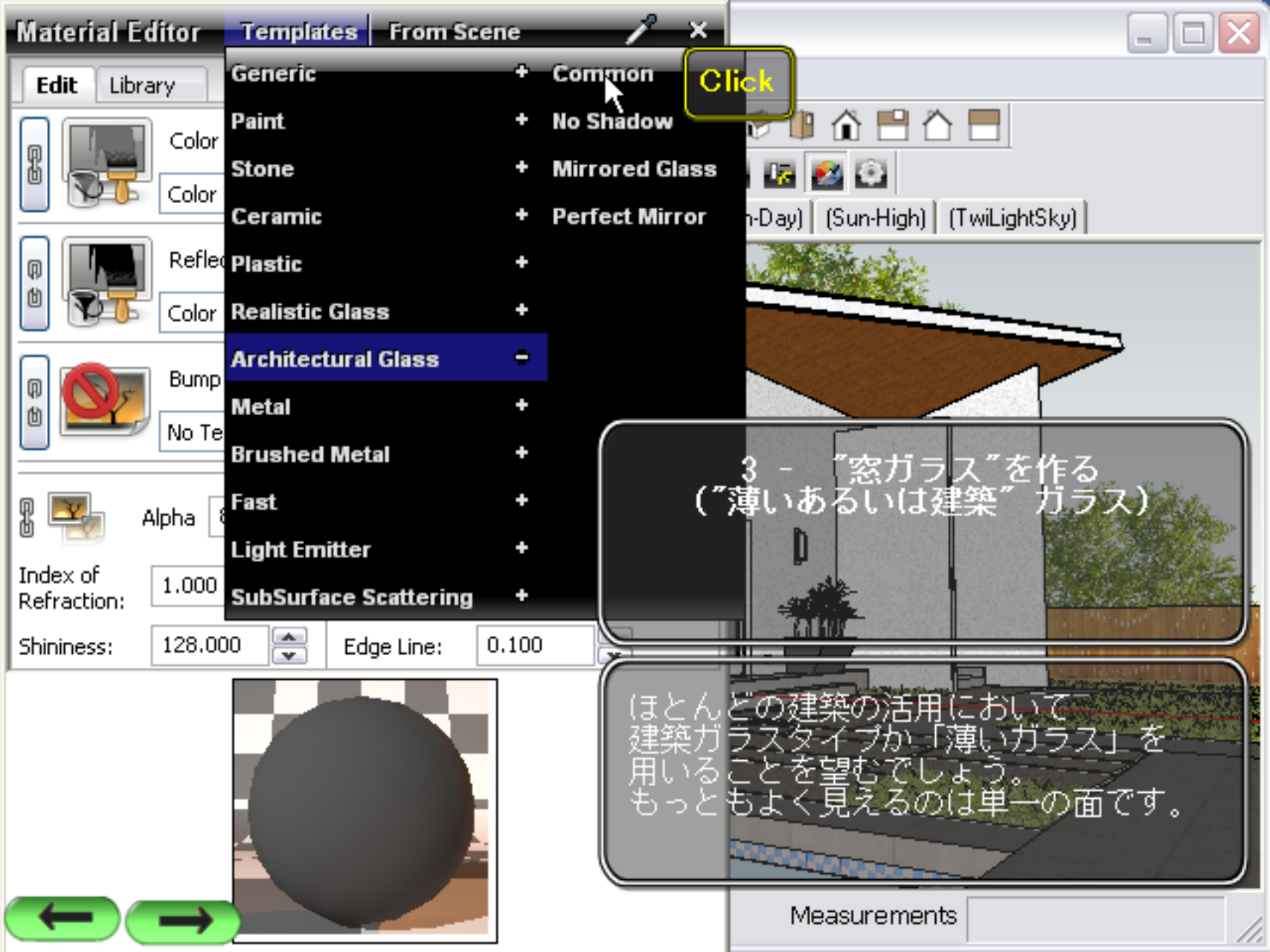
Shininess: 128.000 Edge Line: 0.100





Hover over face to display tip with its

Measurements



Material Editor

Templates From Scene

Edit Library

Color  
Color

Reflected  
Color

Bump  
No Texture

Alpha

Index of Refraction: 1.000

Shininess: 128.000

- Generic + Common
- Paint + No Shadow
- Stone + Mirrored Glass
- Ceramic + Perfect Mirror
- Plastic +
- Realistic Glass +
- Architectural Glass -**
- Metal +
- Brushed Metal +
- Fast +
- Light Emitter +
- SubSurface Scattering +

Click

3 - “窓ガラス”を作る  
（“薄いあるいは建築” ガラス）


ほとんどの建築の活用において、  
建築ガラスタイプか「薄いガラス」を  
用いることを望むでしょう。  
もっともよく見えるのは単一の面です。

Measurements



Material Editor    Templates    From Scene

Edit    Library

Color    rgb(110, 110, 110)    

Color    C:\Documents and S...    Browse

Bump    Size: 0.000     Invert

No Texture    C:\Documents and S...    Browse

Alpha    10.000

Index of Refraction:    1.520    Hard Edge Angle    0

Shininess:    128.000    Edge Line:    0.100

SSS    1.000     Weld Vertices

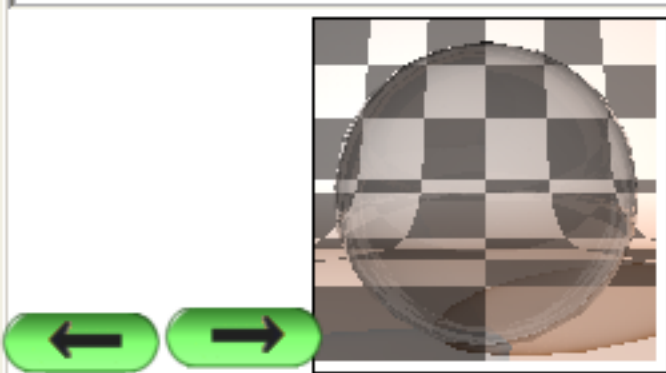

Density:     Use Edge Lines

Cast Shadow

Navigation icons: Home, Previous, Next, Home, Previous, Next

Lighting icons: Sun, Moon, Sun, Moon, Sun, Moon


Lighting presets: (Sun-Day)    (Sun-High)    (TwilightSky)




スケッチアップビューでマウスの中ボタンをクリックすることは、材料名のツールチップを見るためにモデルの中にツールの焦点を再び合わせることになるでしょう。

**Material Editor** | Templates | From Scene

**Edit** | Library

Color:  

Color:

Bump:  Size:   Invert

No Texture

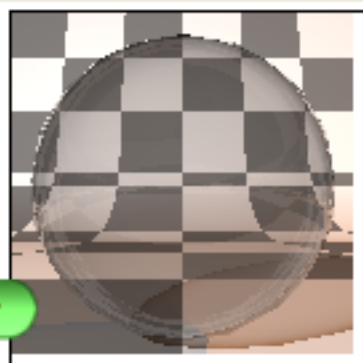
Alpha:


Index of Refraction:  Hard Edge Angle:


Shininess:  Edge Line:

SSS Density:   Weld Vertices

Cast Shadow  Use Edge Lines



Home icons: 

Tools: 

Lighting: (Sun-Day) | (Sun-High) | (TwilightSky)

**Click**

Edit: Concrete Sidewalk1

Measurements

# Material Editor

Templates From Scene

Edit Library

- Generic + Natural
- Paint + Rough
- Stone - Polished**
- Ceramic +
- Plastic +
- Realistic Glass +
- Architectural Glass +
- Metal +
- Brushed Metal +
- Fast +
- Light Emitter +
- SubSurface Scattering +

Color

Texture

Reflection

Color

Bump

No Texture

Alpha

Index of Refraction: 1.000

Shininess: 128.000

Edge Line: 0.100



Click

(Sun-Day) (Sun-High) (TwilightSky)

Measurements

**Edit** | Library

**Color** | rgb(110, 110, 110) |

**Texture** | C:\Documents and Settings\... |

**Reflection** | white |

**Color** |  |

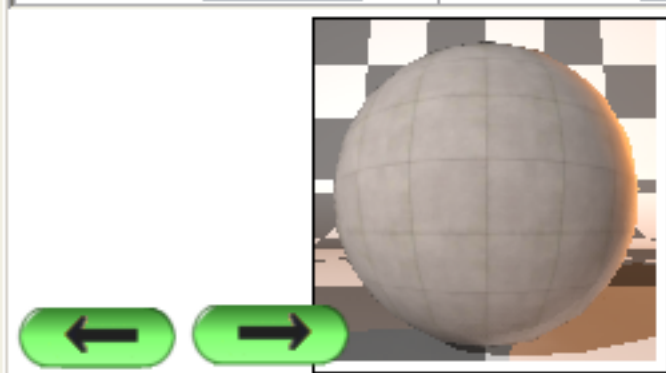
**Bump** | Size: 1.000 |  Invert

**No Texture** | C:\Documents and Settings\... |

**Alpha** | 100.000

**Index of Refraction:** | 1.100 | **Hard Edge Angle:** | 0

**Shininess:** | 10.000 | **Edge Line:** | 0.100



4 - “歩道”を造る  
(特別な “バンプマップ”を使って)

より高度なユーザーは作り上げた特別なバンプマップや反射マップを持つことになるでしょう。適切な枠に歩道のバンプマップを入れましょう



Edit Library

**Color**

**Texture**

**Reflection**

**Color**

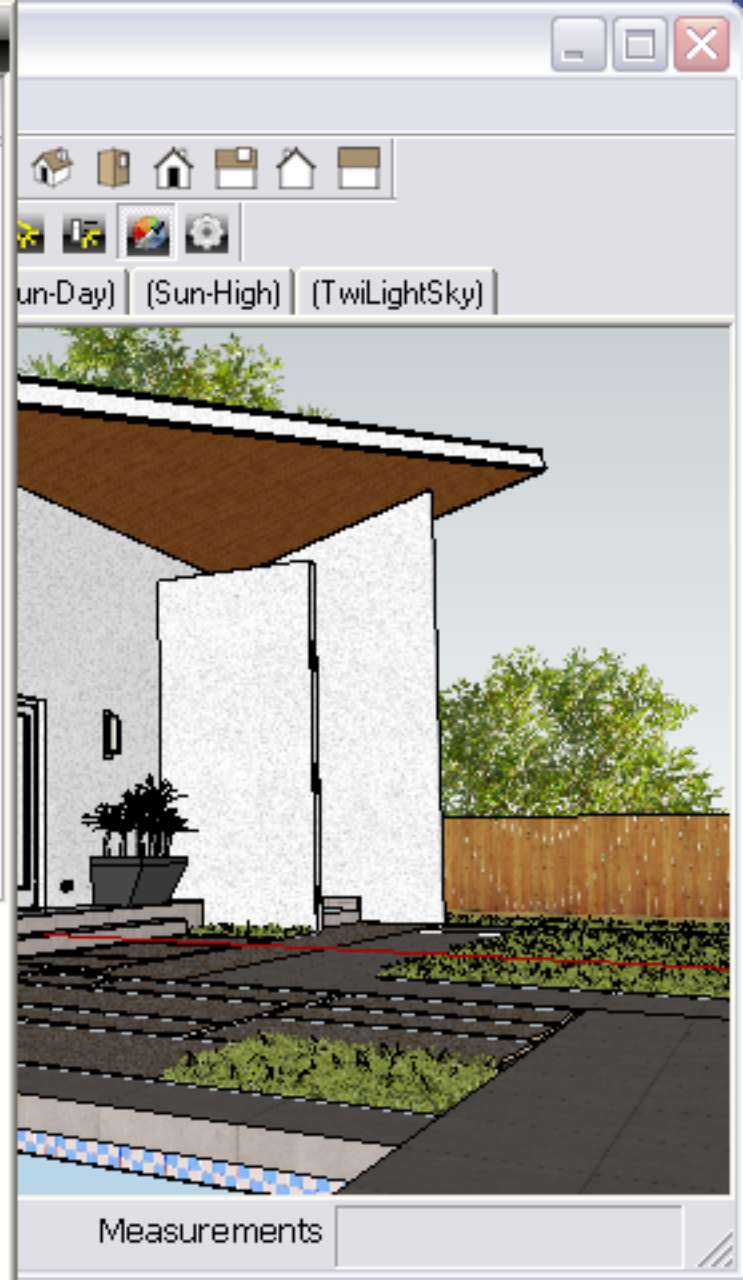
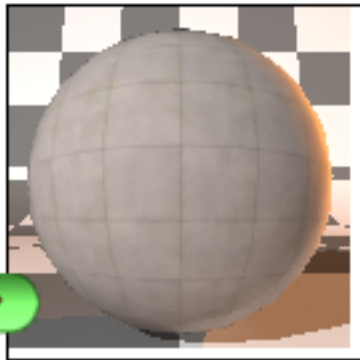
**Bump**

**No Texture**





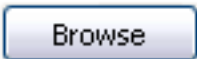
- No Texture
- Texture**





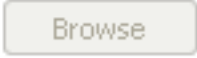
**Index of Refraction:**






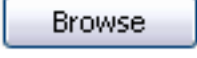
**Shininess:**










**Edit** Library 





  Color    
Texture   

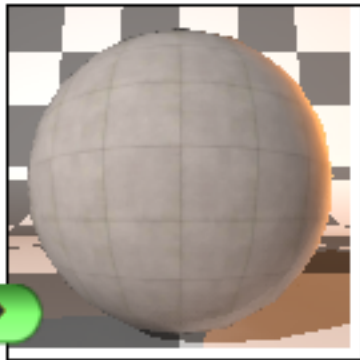


  Reflection    
Color   







  Bump Size:     Invert  
Texture   





  Alpha   

Index of Refraction:    Hard Edge Angle:  


Shininess:    Edge Line:   


  

(Sun-Day) (Sun-High) (TwilightSky)



Measurements 

### Select an image texture



Look in: Exterior\_Pool



My Recent Documents



Desktop



My Documents



My Computer



<p>Exterior_Pool_Render...</p>	<p>LightComponents</p>	<p>TwilightVegetation</p>
<p>Concrete_Sidewalk_Bump...</p>	<p>Concrete_Sidewalk_No...</p>	<p>Grass_Twilight.png</p>



File name: Concrete\_Sidewalk\_Bump.jpg

Files of type: Common (\*.jpg, \*.jpeg, \*.png, \*.bmp, \*.gif, \*.tif, ...)

Open

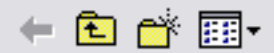
Cancel



Measurements

### Select an image texture

Look in: Exterior\_Pool



My Recent Documents



Desktop



My Documents



My Computer



Index Refra Shini



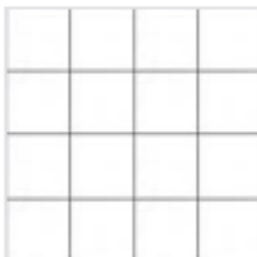
Exterior\_Pool\_Render...



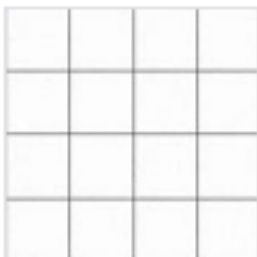
LightComponents



TwilightVegetation



Concrete\_Sidewalk\_Bu...



Concrete\_Sidewalk\_No...



Grass\_Twilight.png

Click

File name: Concrete\_Sidewalk\_Bump.jpg

Files of type: Common (\*.jpg, \*.jpeg, \*.png, \*.bmp, \*.gif, \*.tif, \*)

Open



Cancel



Measurements




**Edit** Library

 **Color**  


**Texture**

---


 **Reflection**

**Color**

---

 **Bump** **Size:**   **Invert**

**Texture**

 **Alpha**

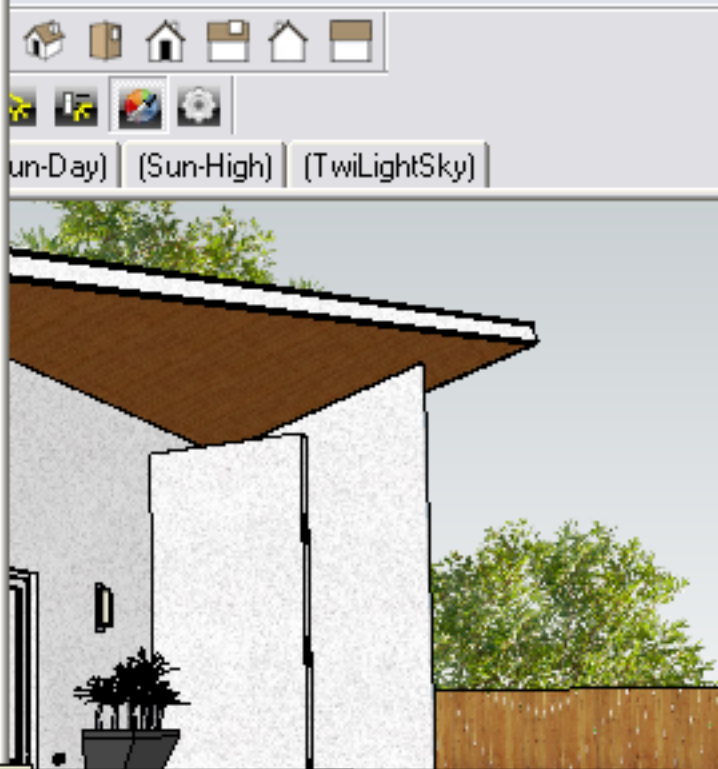
**Index of Refraction:**  **Hard Edge Angle**

**Shininess:**  **Edge Line:**

Sets the amount of shininess in the material which effects how reflective it is.



もし非常に光沢のあるマテリアルを求めるなら、ここでそれを調整するかあるいは異なったテンプレートを適用します。他のテンプレートを適用することは、バンプマップの定義を上書きすることにはならないでしょう。



Edit | Library

**Color**

**Texture**

---

**Reflection**

**Color**

---

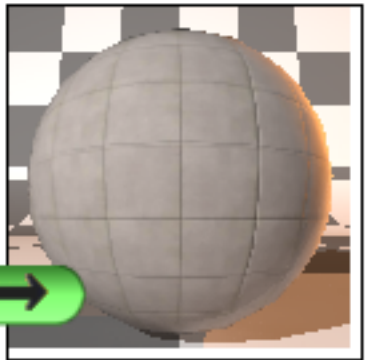
**Bump**

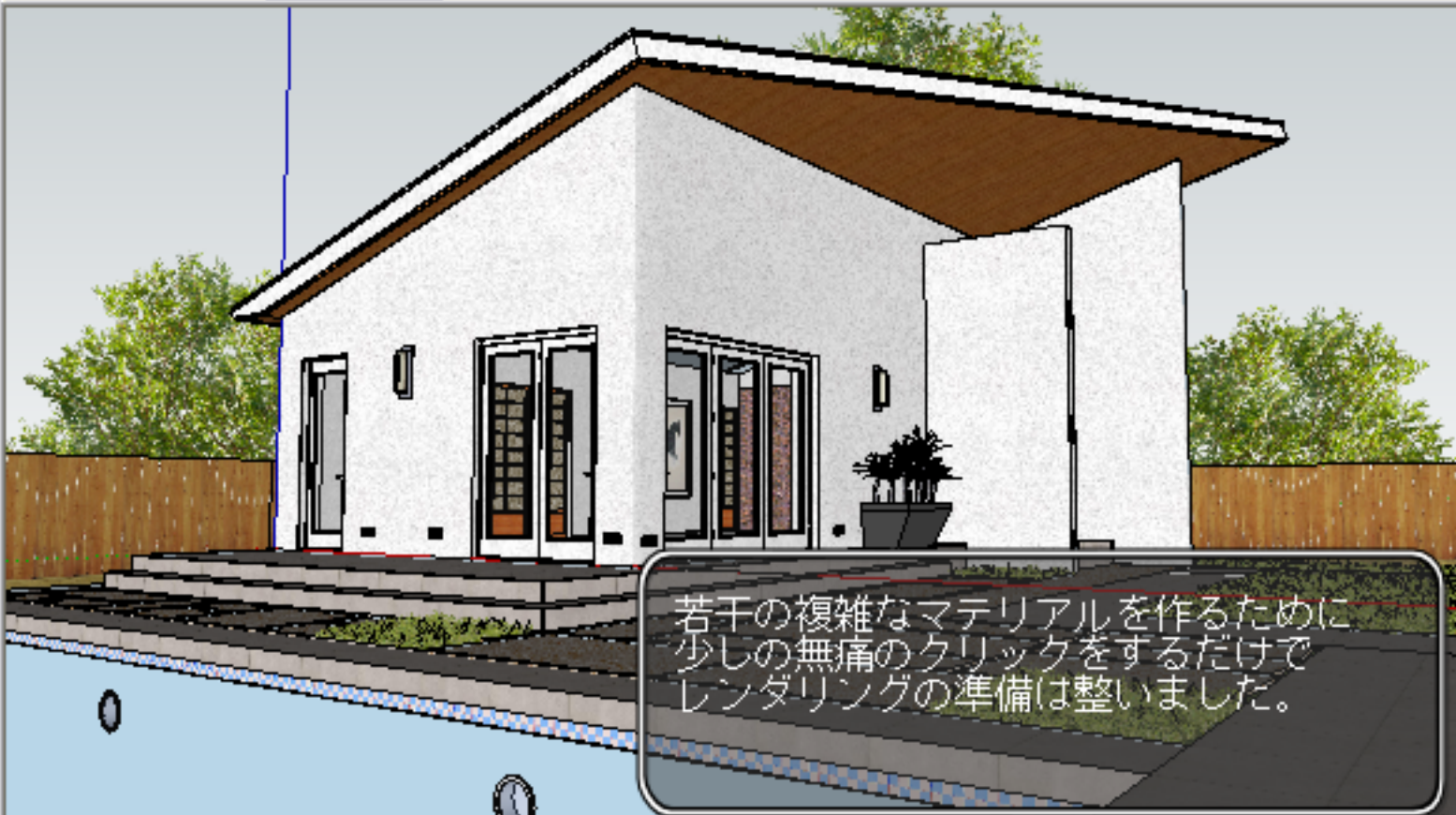
**Texture**

**Alpha**

**Index of Refraction:**  **Hard Edge Angle:**

**Shininess:**  **Edge Line:**





若干の複雑なマテリアルを作るために  
少しの無痛のクリックをするだけで  
レンダリングの準備は整いました。