# STRATA DESIGN 3D CX 8<sup>™</sup>

## Adobe Illustratorとの連携チュートリアル2





株式会社ソフトウェア・トゥー

#### はじめに

このチュートリアルでは、Strata Desogn 3D CXの基本機能とAdobe Illustratorとの連携機能を使って、サプリメントボトルの商品写真を作成していきます。

Adobe IllustratorのAiファイルのアートワークを旋回ツールを使って回転させて、サプリメントボトルの 形状を作成します。また、Adobe IllustratorのAiファイルをテクスチャーとして読み込み、サプリメントボ トルのモデル表面に貼り付け、レンダリング機能を使って、最終的なサプリメントボトルの商品写真をイメ ージ化していきます。

最初に、このチュートリアルで使用するデータをダウンロードしておいてください。 ダウンロード後の圧縮ファイルを解凍し、「Getting Started Tutorial Assets」フォルダをデスクトップ に移動しておいてください。

#### ステップ1:Aiファイルのアートワークから立体を作成

このステップでは、IllustratorのAiファイル から立体のモデルを作成していきます。 最初にデスクトップの「Getting Started Tutorial Assets」フォルダの中に含まれてい るファイル「Start File\_01.s3d」を開いてく ださい。



次にサプリメントボトルの形状が保存されて いるAdobe IllustratorのAiファイルを読み 込みます。

「ファイル」メニューの「読み込み」を選択し、 デスクトップの「Getting Started Tutorial Assets」フォルダの中に含まれているファイ ル「Bottle Outline.ai」を開きます。

	Strata Design 3D CX - 読み込み	
	🚟 🛩 📄 Getting Started Tutorial 🗘	Q 検索
よく使う項目	共有フォルダ	
·A: アプリケーション	名前	変更日
□ デスクトップ	Bottle Outline.ai	2015年2月24日 9:47
	Texture - Supplement Label.ai	2015年2月24日 9:47
[]] 曹規	Texture - Lid Bump.psd	2015年2月24日 12:13
🔮 ダウンロード	Final Image Rendering.jpg	2017年1月18日 16:35
	Start File_01.s3d	2016年10月25日 11:24
7/12	Start File_02.s3d	2016年10月24日 17:11
共有	Start File_03.s3d	2016年10月25日 17:45
17.7	Start File_04.s3d	2017年1月16日 16:32
~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~	Start File_05.s3d	2017年1月16日 18:15
	Start File_06.s3d	2017年1月18日 16:34
	フォーマット: 読み込み可能ドキュメント ᅌ	
		キャンセル 開く

ツールパレットの「旋回ツール」を選択し、ボトルのアウトラインの左側にある赤いハンドルをクリックします。「旋回ツール」は、アウトラインの右側を中心軸として、アウトラインを回転します。

66	5	押し出しツール	U
P.	6	パス押し出しツール	U
▶∣◀		スキンツール	U
	66	旋回ツール	U



ボトルの形状をIllustratorで作成したパーツ毎に分割するために、「モデリング」メニューの「グループ解除」を選択します。 これで2ピースに別れたボトル形状になります。

モデリング し	レンダリング	ビュ
オブジェクト	編集	ЖL
<ul> <li>モデリング レンダリング</li> <li>オブジェクト編集</li> <li>マッピング編集</li> <li>選択範囲編集</li> <li>編集終了</li> <li>ジオメトリー変換</li> <li>オブジェクト整列</li> <li>リセンター</li> <li>オブジェクト原点の設定</li> <li>グループ解除</li> </ul>		
選択範囲編集		
編集終了		ЖE
ジオメトリー	変換	
オブジェクト	整列	Ж/
リセンター		
オブジェクト	原点の設定	
グルーフル		ЖG
グループ解除		жU

またこのステップでは、3Dシーンのビュー表示方向を切り替える機能 を紹介します。

ビューの左上部にある「ビュー表示方向」ポップアップメニューを使用 することによってモデルを見る方向を切り替えることができます。

「ビュー表示方向」ポップアップメニューをクリックすると、ビュー表示 方向のリストが表示されます。ビュー表示方向のリストの右側に表示さ れている文字「5, 6, 7, 8, 9, /」は、素早く様々な表示方向に切り替え る為の各ビュー表示方向ごとにアサインされているホットキーです。

「前画面」に切り替える為に、「ビュー表示方向」ポップアップメニューの 「前画面」を選択してください。

「ビュー表示方向」ポップアップメニューの右 側には、「表示方法」ポップアップメニューがあ ります。「表示方法」ポップアップメニューをク リックすると、モデルの表示方法のリストが表 示されます。





表示方法のリストの右側に表示されている英文字「T, S, D, F, G, H」は、素早く様々な表示方法に切り替える為の各表示方法ごとにアサインされているホットキーです。

キーボードのこれらのキーを押すことによって、モデルの表示方法がどのように変更されるかを確認してみてください。例えば、Gキーを押すと、モデルがスムースシェーディング表示に切り替わります。



また、「ビュー」メニューにも良く利用されるコマンド「全体表示」と 「選択オブジェクトの全体表示」があります。例えば、「全体表示」を 選択すると、モデル内のすべてのオブジェクトが表示されます。

ビューウ・	インドウ	ヘルプ	<b>1</b>
全体表示			<b>#=</b>
選択オブシ	<sup>ジ</sup> ェクトの	全体表示	ж–
有効グリッ	<sup>,</sup> ドの全体	表示	<b>¥</b> [
ビューのリ	セット		9491



### ステップ2:Aiファイルからテクスチャーを作成

このステップでは、IllustratorのAiファイルからテクスチャーを作成し、サプリメントボトル本体の表面に 貼り付けます。

デスクトップの「Getting Started Tutorial Assets」フォルダの中に含まれているファイル「Start File\_02.s3d」を開いてください。

	Strata Design 3D CX - 開く	
	🚟 ~ 📄 Getting Started Tutorial 🗘	Q. 検索
よく使う項目	共有フォルダ	
ŗ∕♠, アプリケーション	名前 ^	変更日
□ デスクトップ	Bottle Outline.ai	2015年2月24日 9:47
	Final Image Rendering.jpg	2017年1月18日 16:35
「「「「「」「「」」「」「」「」」「」「」」「」「」」「」「」」「」」「」」「	Start File_01.s3d	2016年10月25日 11:24
🕑 ダウンロード	Start File_02.s3d	2016年10月24日 17:11
デバイス	Start File_03.s3d	2016年10月25日 17:45
2010	Start File_04.s3d	2017年1月16日 16:32
共有	Start File_05.s3d	2017年1月16日 18:15
メディア	Start File_06.s3d	2017年1月18日 16:34
	Texture - Lid Bump.psd	2015年2月24日 12:13
	lexture - Supplement Label.al	2015年2月24日 9:47
	フォーマット: [読み込み可能ドキュメント <mark> こ</mark>	
		キャンセル 開く

画面下にはリソースパレットが表示されており、「テクスチャー」パネルがあります。 「テクスチャー」パネル内の一番左にある「Bottle Label」という名前のテクスチャーをダブルクリックして ください。



このテクスチャーの設定を行うための「イメージテクスチャー」ダイアログが表示されます。

このテクスチャーは、非常に基本的な設定となっています。

このテクスチャーにラベル用にデザインされたIllustratorファイルを追加していきます。

「イメージテクスチャー」ダイアログの左上にある「拡散色」属性でラベル用のIllustratorファイルを読み込みます。

「拡散色」属性の左側にある市松模様の四角い領域をクリックしてください。

			イメージ	ジテクスチャ	_
	テクスチャー名:	Bottle Label		編集	対象: 🕐 現在時間 💽 全て 🕐 カスタム: 0:00:00,00 🚔
44		拡散色	編集		プレビューシーン: CT_球体_投影マップ
44		直接量		80.0%	
	<b>6</b>	間接量	î	80.0%	
44		反射色	編集		
	<b>6</b>	鏡面量	()	50.0%	
44		反射量	<u> </u>	5.0%	
••		環境反射量	û	0.0%	
		異方性	û	0.0%	
		不透明度		100.0%	
	100	スムースネス		25.0% ≑	
-	<b>1</b>	屈折單		1.52 ≑	光沢感を調整 50% 50%
		グロー	û	0.0%	Photoshopドキュメントリンク設定
-		バンプ/ノーマル		100.0%	ファイルの読み込み ファイルの更新
-		シャドウ投影マップ			リンク状況: マップをエンベット
44		マスク	û	100.0%	
	コピー元テクスチ	÷+-: \$	デフォルト・・・		適用 完了 キャンセル OK

次に表示される「イメージマップ」ダイアロ グの左下にある「読み込み」ボタンをクリッ クしてください。



デスクトップの「Getting Started Tutorial Assets」フォルダを選択して、そのフォルダ 内に存在するファイル「Texture-Supplement Label.ai」を選択して開いて ください。

PhotoshopのPSDファイルやIllustrator のAiファイル以外にも様々な形式のイメー ジファイルを使用することもできます。

	Strata Design 3D CX - 開入	
	🚟 ~ 📄 Getting Started Tutorial 🗘	Q 検索
く使う項目	共有フォルダ	
·A: アプリケーション	名前	> 変更日
〒 デスクトップ	Bottle Outline.ai	2015年2月24日 9:47
	Final Image Rendering.jpg	2017年1月18日 16:35
四 曹親	Start File_01.s3d	2016年10月25日 11:24
🔮 ダウンロード	Start File_02.s3d	2016年10月24日 17:11
218 / 7	Start File_03.s3d	2016年10月25日 17:45
	Start File_04.s3d	2017年1月16日 16:32
有	Start File_05.s3d	2017年1月16日 18:15
マノア	Start File_06.s3d	2017年1月18日 16:34
· / · / /	Texture - Lid Bump.psd	2015年2月24日 12:13
	Texture - Supplement Label.ai	2015年2月24日 9:47
	フォーマット:「読み込み可能ドキュメント」	
		キャンセル 開く

「イメージマップ」ダイアログの右下にある 「エンベッド」ポップアップメニューをクリ ックして「ファイルヘリンク」を選択してく ださい。

「ファイルヘリンク」が選択されている場合、ここでリンクしているAiファイルを Illustratorで編集し、ファイル保存後は Design 3D CX上で自動的にその

編集内容がサプリメントボトルの表面に 反映されます。

「OK」ボタンをクリックし、さらに「イメージ テクスチャー」ダイアログの「OK」ボタンを クリックしてください。





リソースパレットのテクスチャー 「Bottle Label」を、サプリメントボトル 本体にドラッグ&ドロップし、サプリメ ントボトル本体を選択して、「ビュー」メ ニューから「選択オブジェクトの全体表 示」を選択します。



オブジェクトプロパティパレットの「テクスチャー」パネルを開 き、「タイル」ポップアップメニューをクリックして、リストの一番 下にあるタイリングなしを選択します。次に「配置」ボタンをクリ ックします。

テクスチャーの編集モードになり、ツールパレットも専用のツールに切り替わります。この中から「テクス チャー拡大/縮小」ツールを選択します。

また、Sキーを押して、モデルの表示方法をアウトライン表示に切り替えます。これによって、サプリメント ボトル上部にテクスチャーを編集するためのハンドルが見えてきます。

ハンドルを下方向ヘドラッグすることによって、テクスチャーのサイズを調整します。



続けてツールパレットから「テクスチャー移動ツール」を選択します。サプリメントボトル上部の3Dテクス チャーハンドルを下方向へドラッグすることによって、テクスチャーの位置を調整します。以下の画像のよ うになるように微調整を繰り返してください。テクスチャーのサイズと位置の調整が完了したら、オブジェ クトプロパティパレットの「テクスチャー」パネルの「配置終了」ボタンをクリックしてください。



ツールパレットの一番下にある「レンダリングツール」を選択して、モデリングウインドウの何れかをクリ ックしてレンダリングを行なってみて下さい。(レンダリングイメージを確認した後は、レンダリングイメ ージのウインドウの左上にある赤い「閉じる」ボタンをクリックして閉じておいてください。)



#### ステップ3:PSDファイルからテクスチャーを作成

このステップでは、PhotoshopのPSDファイルからテクスチャーを作成し、サプリメントボトルの蓋側面に貼り付けます。

デスクトップの「Getting Started Tutorial Assets」フォルダの中に含まれているファイル「Start File\_03.s3d」を開いてください。

	Strata Design 3D CX - 開く	
	₩ ~ Getting Started Tutorial \$	Q 検索
よく使う項目	共有フォルダ	
∲へ アプリケーション	名前 ^	変更日
□ デスクトップ	Bottle Outline.ai	2015年2月24日 9:47
	Final Image Rendering.jpg	2017年1月18日 16:35
四 香類	Start File_01.s3d	2016年10月25日 11:24
🕑 ダウンロード	Start File_02.s3d	2016年10月24日 17:11
	Start File_03.s3d	2016年10月25日 17:45
7/12	Start File_04.s3d	2017年1月16日 16:32
共有	Start File_05.s3d	2017年1月16日 18:15
メディア	Start File_06.s3d	2017年1月18日 16:34
A717	Texture - Lid Bump.psd	2015年2月24日 12:13
	Texture - Supplement Label.ai	2015年2月24日 9:47
	フォーマット: 読み込み可能ドキュメント ᅌ	
		キャンセル 開く

リソースパレットの「テクスチャー」パネル内にある「Lid Texture」という名前のテクスチャーをダブルク リックしてください。

新規 ≑	テクスチャー シェイフ	FX 光源で	マップ 背景					
適用								
編集	and a second							
	Lid Texture							
読み込み	テクステャーニッシス	建築関連	ウッドレン	ンガ&石&タイル	紙&布 金。	ボラス&宝石	バターン	プラスチック&ゴム
		<b>III</b> (1				<b>I</b>		
▲ライプラリ	Lid Texture		\$					

一般的に蓋は、握りやすいように溝を持つ形状になっています。この溝を表現する方法としてバンプマップが便利です。

グレースケールのイメージを使うことによって、溝の深さを表現できます。

「イメージテクスチャー」ダイアログの左下にある「バンプ/ノーマル」属性の左側にある市松模様の四角い 領域をクリックしてください。

			イメージ	ブテクスチャ	-
	テクスチャー名: [	Lid Texture		編集	§対象: ○ 現在時間 💽 全て ○ カスタム: 0:00:00.00 🚔
~	6	拡散色	編集		プレビューシーン: CT_球体_投影マップ
~	6	直接量	î	90.0%	
~	<b>6</b>	間接量		90.0%	
~	<b>6</b>	反射色	編集		
<<	<b>6</b>	鏡面量		50.0%	
	<b>1</b>	反射量	_0	10.0%	
	<b>6</b>	環境反射量	û	0.0%	
	<b>6</b>	異方性	û	0.0%	
		不透明度	û	100.0%	
		スムースネス		25.0% ≑	
		屈折單		1.52 ≑	光沢感を調整 50%
	<b>6</b>	グロー	ů	0.0%	透明感を調整 Photoshopドキュメントリンク設定
		バンプノノーマル		500.0%	ファイルの読み込み ファイルの更新
	<b>6</b>	シャドウ投影マップ			リンク状況: マップをエンベット
	<b>6</b>	マスク	û	100.0%	
	コピー元テクスチャ	÷-:	デフォルト・・・		適用 完了 キャンセル OK

次に表示される「イメージマップ」ダイアログの左下にある「読み込み」ボタンをクリックしてください。 デスクトップの「Getting Started Tutorial Assets」フォルダを選択して、そのフォルダ内に存在するフ ァイル「Texture - Lid Bump.psd」を選択して開いてください。

	イメージマップ	
	Strata Design 3D CX - 開く	
	₩ ∽ Getting Started Tutorial \$	Q 検索
よく使う項目	共有フォルダ	
·A: アプリケーション	名前	> 変更日
デスクトップ	Bottle Outline.ai	2015年2月24日 9:47
	Final Image Rendering.jpg	2017年1月18日 16:35
日期	Start File_01.s3d	2016年10月25日 11:24
🕑 ダウンロード	💽 Start File_02.s3d	2016年10月24日 17:11
	💽 Start File_03.s3d	2016年10月25日 17:45
7/17	💽 Start File_04.s3d	2017年1月16日 16:32
共有	💽 Start File_05.s3d	2017年1月16日 18:15
	💽 Start File_06.s3d	2017年1月18日 16:34
スティア	Texture - Lid Bump.psd	2015年2月24日 12:13
	Texture - Supplement Label.ai	2015年2月24日 9:47
	フォーマット: 読み込み可能ドキュメント 🔿	
		キャンセル開く

このイメージは、蓋の側面の1つの溝を表現しています。 イメージ上の白い領域は一番高くなる部分を表現し、黒い領域は一番低くなる部分を表現します。



「OK」ボタンをクリックし、さらに「イメージテクスチャー」ダイアログの「OK」ボタンをクリックしてください。



オブジェクトプロパティパレットの「テクスチャー」パネルを開き、「繰り返し」の入力項目「y」に「1」を入力し、「領域」の「x」に「1.0」を入力します。

ツールパレットの一番下にある「レンダリングツール」を選択して、モデリングウインドウの何れかをクリ ックしてレンダリングを行なってみて下さい。

これによって蓋の周りに溝がどのように表現されているかを確認することができます。y軸方向には1度だ け溝が描かれています。また、蓋の周りに1パーセントのスケールで溝が描画されています。言い換える と、蓋の周りに100個の溝が描かれています。(レンダリングイメージを確認した後は、レンダリングイメー ジのウインドウの左上にある赤い「閉じる」ボタンをクリックして閉じておいてください。)



現在、蓋の溝を表現しているバンプマップが、蓋の上部と下部に 近づきすぎています。蓋の上部と下部に間隔をもう少し空けるた めに、バンプマップのスケールが小さくなるように調整していき ます。オブジェクトプロパティパレットの「テクスチャー」パネル を開き、「配置」ボタンをクリックします。



ツールパレットがマッピング編集 用のツールに切り替わっています ので、「テクスチャー拡大/縮小」ツ ールを選択してください。次に、D キーを押してモデルの表示方法を ワイヤーフレーム表示に切り替え ます。これによって、蓋のプレビュ ーで隠れていた3Dテクスチャーハ ンドル(「+」記号が表示されている ハンドル)が、蓋の上部に見えてき ます。



蓋の上部に見えている3Dテクスチ ャーハンドルを、以下の画像のよう に「テクスチャー拡大∕縮小」ツー ルで下方向へドラックしてくださ い。



ツールパレットの一番下にある「レンダリングツール」を選択して、モデリングウインドウの何れかをクリ ックしてレンダリングを行なってみて下さい。

(レンダリングイメージを確認した後は、レンダリングイメージのウインドウの左上にある赤い「閉じる」ボタンをクリックして閉じておいてください。)



オブジェクトプロパティパレットの「テクスチャー」パネルを開き、「配置終了」ボタンをクリックしてください。

D)
_
)

#### ステップ4:テンプレートを使ってシーンをレンダリング

このステップでは最終的にシーンをレンダリングしていくために、シーンの最終調整を行なっていきます。 デスクトップの「Getting Started Tutorial Assets」フォルダの中に含まれているファイル「Start File\_04.s3d」を開いてください。

	Strata Design 3D CX - 開く				
	🚟 🗸 📄 Getting Started Tutorial 🗘	Q. 検索			
よく使う項目	共有フォルダ				
·A: アプリケーション	名前	> 変更日			
= デスクトップ	Bottle Outline.ai	2015年2月24日 9:47			
	Final Image Rendering.jpg	2017年1月18日 16:35			
」 唐頰	Start File_01.s3d	2016年10月25日 11:24			
🕑 ダウンロード	Start File_02.s3d	2016年10月24日 17:11			
	Start File_03.s3d	2016年10月25日 17:45			
7/17	Start File_04.s3d	2017年1月16日 16:32			
共有	Start File_05.s3d	2017年1月16日 18:15			
メディア	Start File_06.s3d	2017年1月18日 16:34			
	Texture - Lid Bump.psd	2015年2月24日 12:13			
	Texture - Supplement Label.ai	2015年2月24日 9:47			
	フォーマット: 読み込み可能ドキュメント ᅌ				
		キャンセル 開く			

「ビュー」メニューから「全体表示」を選択します。

Ś	Strata De	sign 3D C	X ファイル	/ 編集	選択範囲	モデリング	レンダリング	ピュー	ウインドウ	ヘルプ	
7/1	● ● ● 約両面 ÷ G	L 24-22 :		≏ <b>`</b>	تی می و و	Start File_04.s3	9 🚡 🔗	全体表 選択オ 有効グ ビュー	示 ブジェクトの リッドの全体 のリセット	全体表示 <b>表示</b>	೫^ ೫− ೫@ ೫[
▲ ♪ ♪ P > T								グ ワリッッ グ 有 表 気 効 リ ッ の グ グ リ ッ ッ グ ク リ リ ッ ッ グ ク イ リ リ ッ ッ ク ク ワ リ ッ ッ ク ク ク ワ リ 、 の ク ク ワ リ 、 の ク ク ワ リ 、 の の ク ク ク ク う ろ 系 気 の の の ク ク ク ク ク ク ク ク ク ク ク ク の の プ の の の プ の の の の	ド吸着 ド非表示 ドテンプレー リッド イド イド テンプレー 定	ト非表示 ト設定	τG •
\$ \$ \$ \$ \$								<ul> <li>✓ 自動グ パック</li> <li>✓ 隠線消 ウイン</li> </ul>	リッド有効 フェイス省略 去時シェーデ ドウ更新	有効 ィング有:	效 ▶
,v     > \$ or					NOP	AL CACT	LS ES			Y z	<b></b> X

ここでは、サプリメントボトル本体とサプリメントボトルの蓋をグループ化します。「選択範囲」メニューから「全て選択」を選択します。次に「モデリング」メニューから「グループ化」を選択してください。

ツールパレットの「オブジェクト移動ツール」を使用して、optionキーを押しながらグループ化したサプリメントボトルの左側のハンドルをクリックして左方向へドラッグします。これでサプリメントボトルを複製することができました。



次に複製したサプリメントボトルの正面にある赤いハンドルをクリックしてドラッグします。マウスを右 または左にドラッグすると、マウスを動かした距離に応じて、複製したサプリメントボトルが前後に移動し ます。ここでは真ん中のサプリメントボトルより後ろに移動します。



ツールパレットの「オブジェクト移動ツール」を使用して、optionキーを押しながら真ん中のサプリメントボトルの右側のハンドルをクリックして右方向へドラッグします。これで3つ目のサプリメントボトルを 複製することができました。ここでも真ん中のサプリメントボトルより後ろに移動します。



右側に複製したサプリメントボトルの正面にある赤いハンドルをクリックしてドラッグします。マウスを 左にドラッグして真ん中のサプリメントボトルより後ろに移動します。



真ん中のサプリメントボトルを一時的に非表示に するために「選択範囲」メニューから「非表示(常 時)」を選択します。

🇯 Strata Design 3D CX ファイル 編集	選択範囲 モデリング レンダリン	ダ ビュー ウインドウ ヘルプ
191, h = 0 <u>A</u> \$ × h 6, *	全て選択 第A 選択解除 第1	
	選択反転 公米	
	マウスティルタ	
	非表示(常時) #3	
<b>N</b>	表示/常时 第4	
<b>A</b>	非表示(モデリング時) 第5	
	表示(モデリング時) 第6	
Ø	非表示(レンダリング時) 第7	
<u>T</u>	表示(レンダリング時) 第8	
	アニメーションパス非表示 第9	
	アニメーションパス表示 第0	
W.		100
Y. SHETEN BEAR	HACTERS Dave	WESTERN BEAL
	WEDT DOW PEAK	A CONTRACTOR OF THE OWNER OWNER OF THE OWNER OWNE OWNER OWNE

ツールパレットの「オブジェクト回転ツール」を選択し、左側のサプリメントボトルをクリックして選択します。ドラッグして回転できる方向ハンドルがいくつか表示されます。左側のサプリメントボトルの正面右側にある方向ハンドルをドラッグしてサプリメントボトルを回転させることができます。この方向ハンドルをshiftキーを押しながらドラッグすることで45度づつの回転角度に制限することができます。



ここでは左側のサプリメントボトルの正面右側にある方向ハンドルを左にドラッグして背面のラベルが以下のような表示位置になるように回転させます。



同様に右側のサプリメントボトルの正面左側にある方向ハンドルを右にドラッグして背面のラベルが以下 のような表示位置になるように回転させます。



真ん中のサプリメントボトルを表示にするために「選択範囲」メニューから「表示(常時)」を選択します。

🗯 Strata Design 3D CX ファイル 編集	選択範囲 モデリング レン	ンダリング ビュ	ュー ウインドウ ヘルプ
19. h = 0 2 4 × h 6 4	全て選択 選択解除	₩A ₩1	
	選択反転	ዕ %	
前面面 ⇒ GLスムースシ ⇒ △ 一 一 △	マウスフィルタ		
	<u> </u>	жз	
	表示(常時)	<b>ж4</b>	
<b>A</b>	非表示(モデリング時)	Ж5	
-	表 示 (モデリング時)	ж6	
	非表示(レンダリング時)	Ж7	
$\frac{T}{}$	表 示 (レンダリング時)	*8	
	アニメーションパス非表示	ж9	
	アニメーションバス表示	#U	

ツールパレットの「レンダリング」ツールを選択し、表示されるポップアッツメニューから「レイトレーシン グ」>「RT 高」を選択し、モデリングウインドウ内で何れかの場所をクリックします。これでモデリングウイ ンドウの内容がイメージ化されます。

カスタム OpenGL トゥーン	
レイトレーシング	RT 低
レイディオシティ	RT 🕇
フォトン	✔ RT 高
ライトシャドウ	RT 最高1
Photoshop	RT 最高2

次に、完成したサプリメントボトルをテンプレートシーンに複製して、レンダリングしてみます。「ファイル」メニューから「新規プロジェクト」を選択し、表示される「新規プロジェクト」ダイアログで「テンプレートから新規プロジェクトを作成」リストに表示されている「白いスタジオ」(リストの一番上)をクリックします。 テンプレートにはすでにライティングの設定が行われていますので、レンダリングまでのステップを 省くことができます。



元のウインドウ内に存在する3つのサプリメントボトルをshiftキーを押しながらクリックして選択し、「編集」メニューの「コピー」を選択します。続けて、テンプレートのウインドウをクリックして選択し、「編集」メニューの「ペースト」を選択します。これでテンプレートのウインドウに完成したサプリメントボトルがコピーされました。このようにStrata Design 3D CXでは、あるプロジェクトで完成させたモデルを、グラフィックソフトウェアのようにコピー&ペーストで別のプロジェクトに複製することが簡単にできます。



3つのサプリメントボトルが選択されていることを確認し、「モデリング」メニューから「グループ化」を選択してください。次に、テンプレートのモデリングウインドウを選択している状態で、「ビュー」メニューから「全体表示」を選択します。次に、ツールパレットの「オブジェクト回転ツール」を選択し、3つのサプリメントボトルを囲うボックスの左側にある方向ハンドルを右にドラッグして、3つのサプリメントボトルが 正面を向くように回転させます。



「ビュー」メニューから「全体表示」を選択します。次に、ツールパレットの「レンダリングツール」を選択し、 テンプレートのモデリングウインドウ内で何れかの場所をクリックします。これでサプリメントボトルの 商品写真が完成しました。



デスクトップの「Getting Started Tutorial Assets」フォルダの中に含まれているファイル「Start File\_06.s3d」が最終的なプロジェクトファイルになります。また、「Final Image Rendering.jpg」が最後 にレンダリングを行ったイメージとなっています。

