



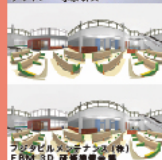
Shade3D公式ガイドブック2020の紹介

Shade3D公式ガイドブック2020

Shade3D 公式ガイドブック 2020

100のテクニック+事例インタビュー! Shade3D開発グループ

事例インタビュー



基本操作・インターフェース



モデリング操作



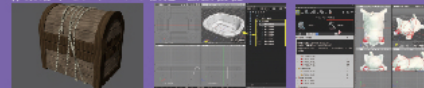
レンダリングテクニック



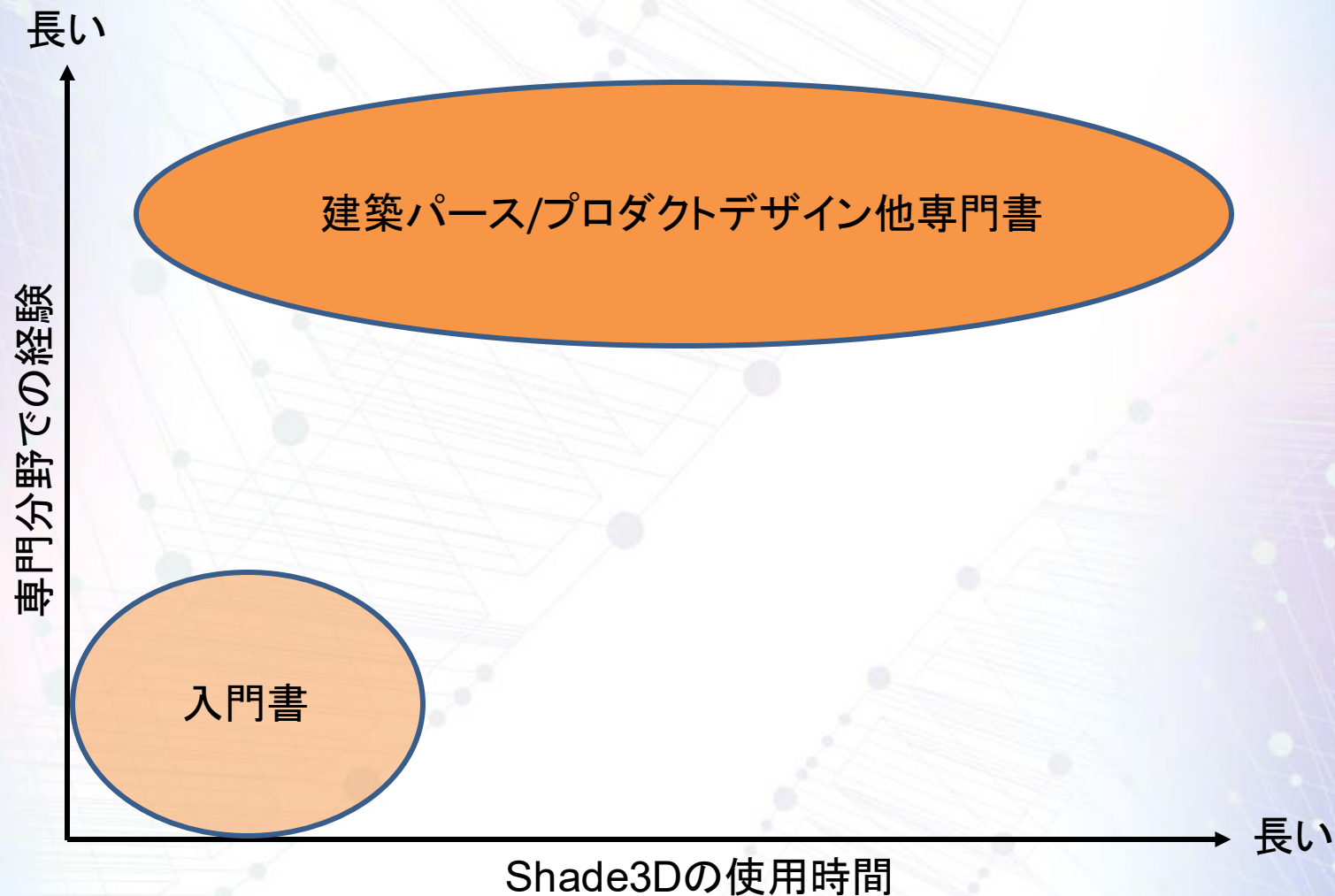
実践・応用技



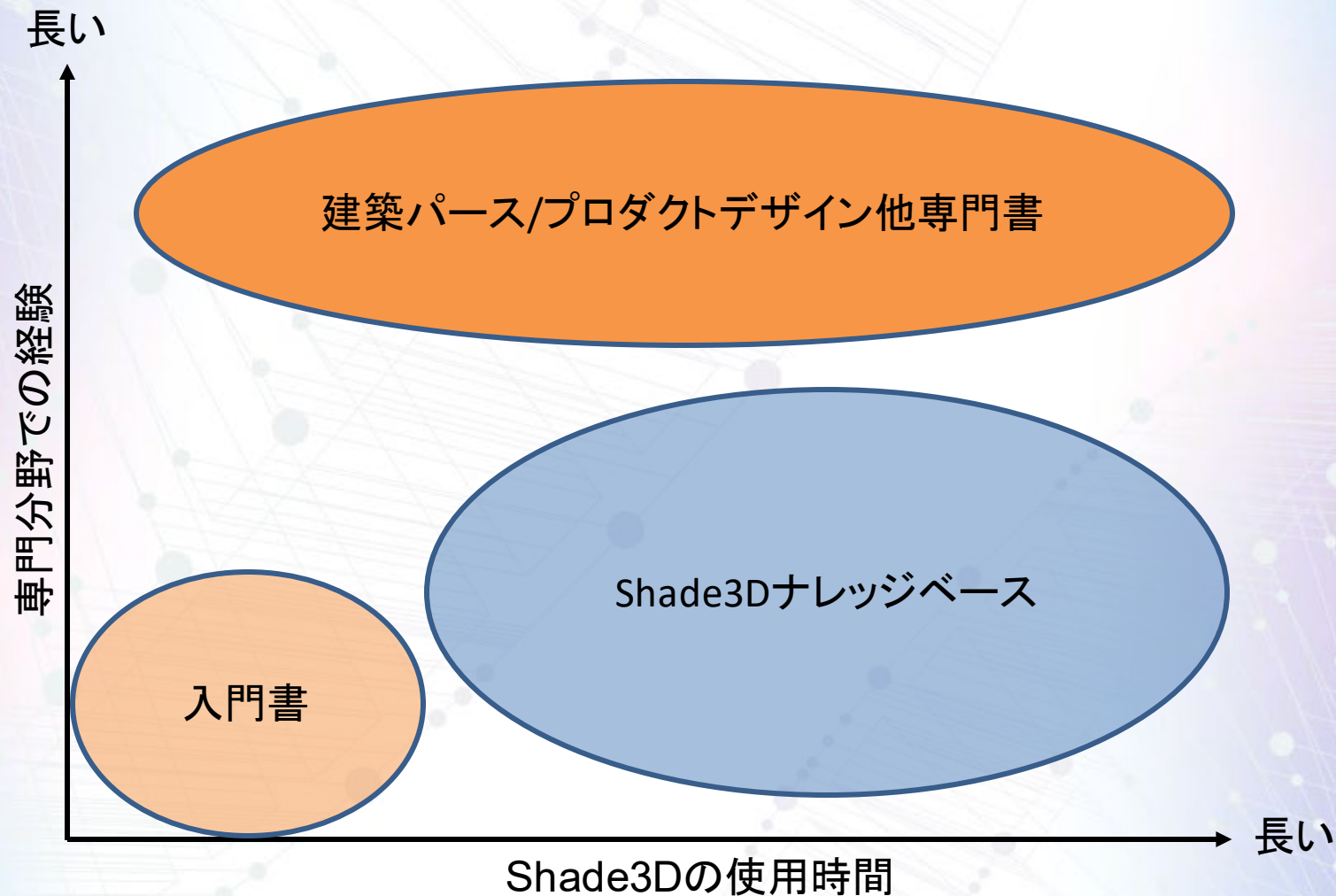
作業効率をアップする設定・拡張機能



Shade3D公式ガイドブック2020



Shade3D公式ガイドブック2020



Shade3D公式ガイドブック2020



オンラインサービスとして運営

分類総数:16ジャンル

登録済み項目総数:1076件

(2019年10月31日時点)

サポートへの問い合わせと回答などを順次登録



検索キーワードにひっかからないと検索できない

→パラパラとめくって参照したい

付箋が貼れない

メモが書き込めない

→自分専用カスタマイズできない

Shade3D公式ガイドブック2020



オンラインサービスとして運営

分類総数:16ジャンル

登録済み項目総数:1076件

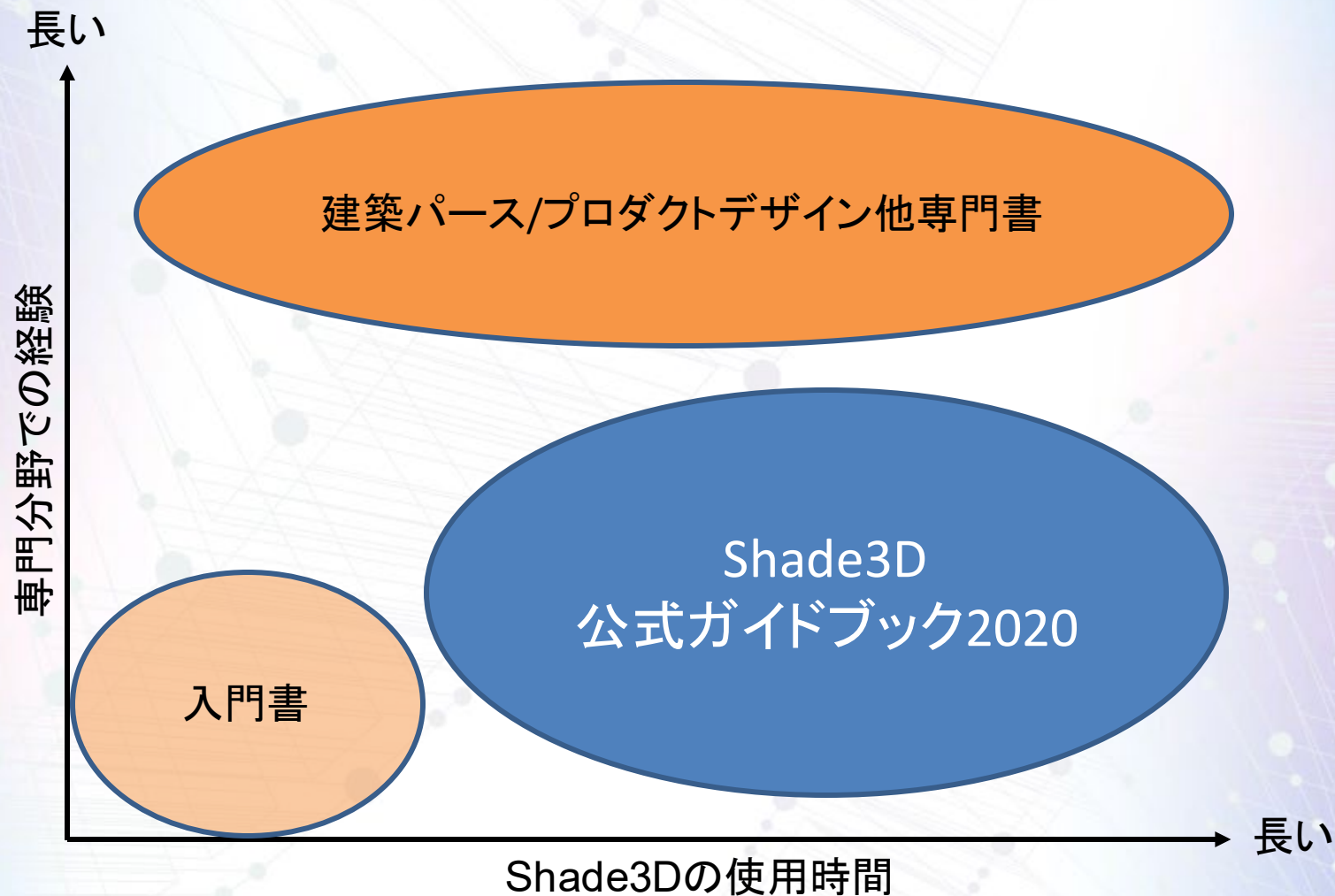
(2019年10月31日時点)

1076件+最新版Shade3D Ver.20に関連する新規書き下ろし項目



厳選した100項目の内容を書き改め
更にユーザー事例を追加

Shade3D公式ガイドブック2020



Shade3D公式ガイドブック2020

目次

第1章 基本操作・インターフェース

第2章 モデリング操作

第3章 レンダリングテクニック

第4章 実践・応用技

第5章 作業効率をアップする設定・拡張機能

第6章 ユーザー事例



ページ見本：基本操作・インタフェース

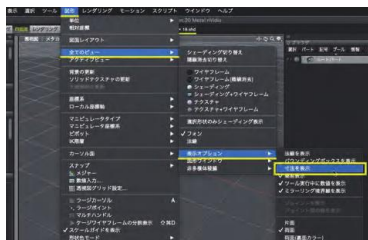
19

任意の場所に 寸法線を追加する

正確なモデリングを行うため、作成された形状に対して寸法線を追加することができます。寸法線の追加は、選択されている形状やパートに対してメジャーツールを活用して行うことができます。

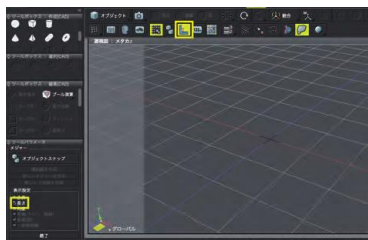
1

メインメニューの「図形」-「全てのビュー」
-「表示オプション」-「寸法を表示」を選択



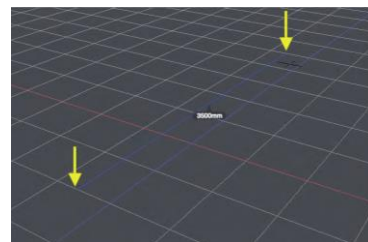
2

コントロールバーの「メジャーツール」ボタンをクリックしてください。
ツールパラメータより表示設定の「長さ」
をチェックしてください。



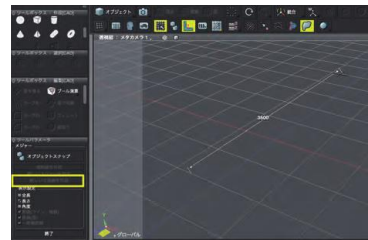
3

図面上に、寸法線を表示したい位置をクリックして長さを指定してください。



4

ツールパラメータの「メジャー」の「新しい寸法線を作成」ボタンが表示されますので、クリックしてください。これにより、図面上で長さを表す表示が新しい寸法線として作成されます。



Point

寸法線を削除したい場合は、コントロールバーより「測定」-「寸法情報」を選択してください。「寸法情報」ウィンドウから削除したい形状名を選択して「削除」ボタンをクリックしてください。

Point

寸法線は、形状毎に表示することができます。詳しくは第1章「18 寸法線を表示する」をご覧ください。

ページ見本：モデリング操作

B S P

26 切断面を簡単に確認する

制作した建築物の壁の厚みやバランス、内装を確認する際は「切断面」機能を利用することで簡単に確認することができます。



1

メインメニューの「表示」-「切断面」を選択すると、「切断面設定」ウィンドウが表示されます。



2

「有効」チェックボックスをオンにすると、指定の軸方向での「切断位置」のスライダーに合わせて、片側が非表示になります。「切断位置」は、ブラウザでの選択形状に合わせて0.0-1.0の数値で表現されます。

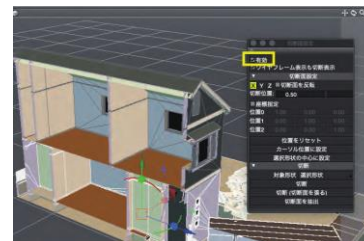


Point

「切断面設定」ウィンドウのXYZ軸や「切断位置」、「切断面を反転」チェックボックスにより、切断方向や位置を変更することができます。

3

「有効」チェックボックスをオンにすると、指定の軸方向での「切断位置」のスライダーに合わせて、片側が非表示になります。「切断位置」は、ブラウザでの選択形状に合わせて0.0-1.0の数値で表現されます。



Point

切断面機能は、シーン上のすべての形状に適用されます(切断面の「切断位置」は選択形状ごとです)。

モデリング作業に戻る際には、切断面の「有効」チェックボックスをオフにしてください。

切断面で断面が表示された状態は、レンダリングには反映されません。レンダリング時に切断面を表示場合は「切断面設定」ウィンドウの「切断」を指定することで、切断した状態のポリゴンメッシュを生成できます。

ページ見本：レンダリングテクニック

49

PBR マテリアルの利点と効果（金属表現）

P

Shade3D Professional Ver.20から、PBRマテリアルの機能が搭載されました。PBRマテリアルは物理法則をベースとした材質設定で、従来と比べて少ない設定項目と最低限の知識でリアルな結果を得られるようになります。(PBRは「物理ベースレンダリング(Physically-based Rendering)」の略)
また、PBRマテリアルを使用することで、他のツール間で同一のマテリアルパラメータを扱やすく、インポート・エクスポートで同じマテリアルを再現しやすくなるという利点があります。ここでは、CGでの基本であるPBRマテリアルを使った金属表現で解説します。



Point

Shade3DのPBRマテリアルは、Disney社の「Principled BRDF」(Disney原則BRDF)をベースとして実装されており、PBRマテリアルは、昨今のリアルタイムゲームエンジンでは標準的に使用され、3DCG統合ツール(DCCツール)のオフラインレンダラでも一般的に使われています。

1

統合パレットより材質タブを選択して表面材質ウィンドウを表示します。「作成」をクリックしてポップアップメニューから「新規PBRマテリアル」を選択します。



Point

「PBRマテリアル」と「Shade3Dマテリアル」は互換性がありません。片方に切り替えた場合は、マテリアルの全パラメータはクリアされます。

2

PBRマテリアルは、デフォルトでは、「メタリック」0.0、「ラフネス」0.0、「屈折率」1.5、「透明度」0.0、「発光」0.0でレンダリング結果は以下ようになります。



ページ見本：実践・応用技

68 パノラマ画像を作成する

B S P

背景として使用するパノラマ画像をShade3Dでレンダリングすることができます。パノラマ画像として制作した画像を OpenEXR/HDR形式で保存することで、HDRの背景テクスチャとして使用できます。



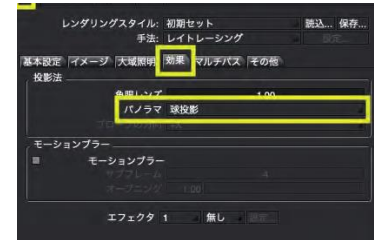
1

カメラをパノラマレンダリングするときの中心に配置します。この際に、+Z軸向きがパノラマの中心になります。



2

レンダリングメニューから「レンダリング設定」-「効果」タブを表示します。「効果」タブから、「パノラマ」メニューから「球投影」を選択します。



3

レンダリング画像サイズを2:1の比率でレンダリングすると、パノラマ画像としてレンダリングされます。



Point

PNGやJPEGなどの画像形式はRGBの範囲を0.0~1.0に固定されていて、1.0を超える値を保持することはできません。これに対して、OpenEXR/HDRはRGBの範囲が0.0~1.0に固定されておらず、1.0を超える値を保持できる画像形式となっています。Shade3Dでレンダリングされた画像についても、レンダリング設定でピクセル深度が64bits以上にしていた場合は1.0を超えた値を持っており、OpenEXR/HDRで保存することで、そうした値を保持することができます。

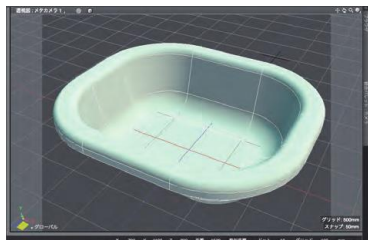
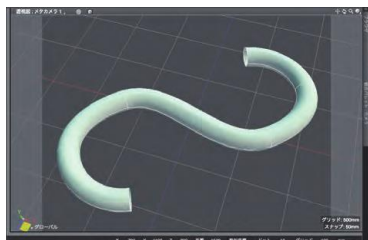
HDRを背景のテクスチャとして使用すると、鏡面反射の映り込みに強いハイライトを発生させることや、背景を光源として扱う「IBL(Image Based Lighting)」で照度の高い光源の効果を得ることなど、より写実性の高い表現ができるようになります。

ページ見本：作業効率アップ

93

指定の線形状に断面の線形状を沿わせてパイプやバスタブなどの立体形状を作成する

開いた線形状で配置し、これを中心にパイプ形状を作成します。方法としては2パターンあります。特に「記憶-掃引」機能を活用することで、様々な形状を作成する際に応用することができますので、ぜひご活用ください。



Point

「掃引_円」はStandard・Professionalのみ対応した機能です。

S P

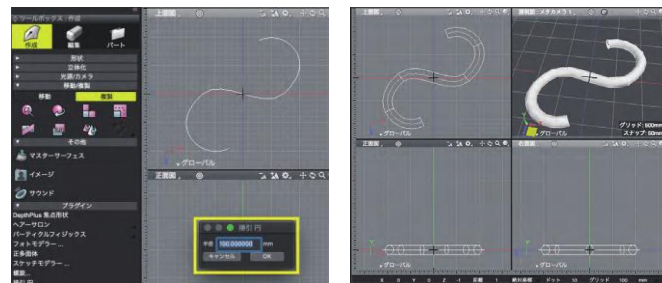
1

軌道となる開いた線形状を選択し、ツールボックスの作成-「プラグイン」から「掃引_円」を選択



2

「掃引_円」ダイアログボックスで半径を指定してOKボタンを押すと、選択された線形状を中心とした自由曲面のパイプが生成されます。



Point

UNDO/REDOには対応していません。断面形状は円となります。

作業効率をアップする設定・拡張機能テクニック

ページ見本：ユーザー事例



株式会社アイプラフ

代表取締役 藁谷 美紀さん

URL : <https://www.aiprah.co.jp/>

所在地：東京都目黒区

プロフィール

東京工科専門学校(現・東京テクニカルカレッジ)卒業後、株式会社西友(現・合同会社西友)で商業施設空間デザインの企画監理に従事。その後、リフォーム施工会社「株式会社光輝」で内装設計を担当。2006年からは武蔵野美術大学工芸工業デザイン学科インテリアデザインコースの特別講師に就任。そのほか複数の大学・専門学校の講師も歴任している。一方、建築、インテリアおよびソフトウェアというそれぞれ異なる得意分野の実務および講師経験を有する女性3人と共に2008年株式会社アイプラフを設立。CADやCGに関する各種ソフトウェア操作の教育サポート、パースや3Dモデルの制作に向けた3Dデータ入力サービスを展開する。藁谷さんは、インテリア分野を中心にCADおよびCG(Shade3D)に関する指導を主に担当している。



「CAD脳」のデザイナーによる3DCG制作へのチャレンジを支援 実務経験を通じそのメリットに注目、Shade3Dを用いた教育に力

「頭の中で考えていることをスケッチするよ
うな感じで、いろいろ弄りながらモノを考えてい
く。藁谷美紀さんはこう3DCGソフトの醍醐味
に触れ、「きれいなパースを作るためにこつこつと
(データを)入れるというよりも、作りながらいろ
いろな発見を見ていくことが大事で、楽しい」と言
及。それをやりやすいソフトがShade3D、と位置づ
けます。

実際、自身が指導する学生らは少し説明するだ
けでShade3Dを使って自発的に面白い形状を描

き始めると言います。「ですからまずは、その感覚
の良さを体験してもらい、分らなかつたらうち
に来ていただければ(笑)」藁谷さんのShade3D
(当時は「Shade」)デビューは、河村容治氏から
建築・インテリア分野におけるShade利用のメリッ
トを説かれたのがきっかけです。CADによる3Dモ
デリングに着実に精通してきていた中で、それでも
なお曲面の描出には難航。そのような折、「卵型の
キッチンモデリングして欲しい」との依頼に対し
それまでのCADでは制約があり、以前から業界仲



同じデータでも光源の設定を変えることで昼と夜の空間を表現できる

間の中でその良さが知られていたこともあって、曲
線や曲面を作りやすいソフトと評判のShadeを使
い始めるに至っています。

その後、武蔵美でのShadeの授業および書籍執
筆のアシスタントを務めつつ、自ら率先してShade
のスキルを向上。CADでは数値化する必要があっ
た曲面の3D表現も、感覚的で効率的な操作性を
実感。また、光源をはじめとするライティング、あ
るいはテクスチャなどをパラメータで設定して得
られるレンダリング機能により、イメージに近い質
感表現も可能、とShadeの優れた特性の一端を述
べます。

一方、3DCGソフトとして低価格でありながら、
その表現力に評価の高いShade3Dを購入。にも
かかわらず、CADを使い慣れたデザイナーには
操作が難しく感じられ、「空の持ち腐れ」になっ
ているケースも少なくないことに注目。実際には
Shade3Dもバージョンアップを重ねる中で数値入
力機能などが強化。自身が「CAD脳」と称する前
述のような人々にも使いやすい状況が整ってきて
おり、そのことを周知すべく書籍化を着想。2018
年9月に「Shade3D 建築&インテリア 実践モデ
リング講座」(技術評論社)を上梓しています。併せ
て、アイプラフでは利用者の都合に応じマンツウ
マンで対応する「プライベートセミナー」を用意。

Shade3Dに関して、基本的な操作方法から業務
上必要なCG作成まで指導するサービスを提供し
ています。

「インテリアデザインの分野で3DCGは、パース
作成に使われることが多いのですが、それだけで
終わらせない使い方も提案したい」。藁谷さんは
Shade3Dで作成するデータの付加価値化や有効
活用の可能性を模索。そのような一環として、「今
非常に興味を持っている」というVRを活用したイ
ンテリアデザイン向け教材を開発すべく検討中と
言います。「従来の、画面や紙を通じて見るものか
ら、VRのような環境の中で「体験」をし、いろい
ろな経験を増やしていけるようなCGの使い方を今
後、さらに考えていきたいと思っています」



ユーザー様の作例

Shade3D Interview Vol.1

株式会社アイプラフ

プロフィール

東京工科大学（現・東京学芸大学）卒業後、株式会社西友（現・合同会社西友）で商業施設空間デザインの企画監理に従事。その後、リフォーム施工会社「株式会社光輝」で内装設計を担当。2006年からは武蔵野美術大学工芸工芸デザイン学科インテリアデザインコースの特別講師に就任。その後



「CAD脳」のデザイン 実務経験を通じその

「頭の中で考えていることを
うな感じで、いろいろ弄りながら
く」。葉谷美紀さんはこう3DCG
に励み、「きれいなパースを作るが
（データを）入れるというよりも、
いろいろ発見をしていくことが大事
だ。それをやりやすいソフトがSha
de3Dです。

実際、自身が指導する学生ら
は、Shade3Dを使って自発的に



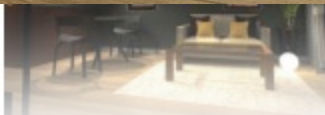
でも、基本的な操作方法から業務
レベルまで指導するサービスを提供して

デザインの分野で3DCGは、パース
が多いのですが、それだけで
ない方も提案したい。葉谷さんは
提供するデータの付加価値化や有効
検索。そのような一環として、「命
にかけている」というVRを活用したイ
ン向け教材を開発すべく検討中と
す。画面や紙を通じて見るものか
環境の中で「体験」をし、いろいろ
していけるようなCGの使い方を今
していきたいと思っています」

Alphra 著 「Shade3D 建築&インテリア 実践モデリング講座」

書籍では20分でShade3Dの一
通りの操作を体験する作例から一
家を作成する作例まで幅広く紹介

おり、そのことを周知すべく書籍化を着想。2018
年9月に「Shade3D 建築&インテリア 実践モデ
リング講座」（技術評論社）を上梓しています。併
せて、アイプラフでは利用者の都合に応じマンツ
ーマンで対応する「プライベートセミナー」も用意



カメラアングルでも光源の位置を変えることで影と色の表現を表現できる

ページ見本 : ユーザー事例



フジタビルメンテナンス株式会社

FBM 3D 研修準備会議

URL : <https://www.fujitabm.com>

所在地 : 東京都渋谷区

プロフィール

デジタルメンテナンス株式会社 (FBM) は1988年、大手ゼネコンの中核となるフジタグループの一員として成立。以来、それまでなかった建設機材をベトナム・フィリピン・アル部門の拡充、遠隔自動診断システムの開発や設備診断、省エネエネルギー設備など幅広い多様なニーズへ積極的に対応。ビル総合管理システムを提供する企業としての意思がソフトウェア開発を積み重ねています。

近付いた力を入れている研修分野は、設備管理におけるBIM対応を視野に入れた3D講習があります。そのうち後者を活動する主体として2016年に3D研修会を創設し、3DCGを作業するツールとしてShade3Dを採用。更研修を通じて操作に慣れた社員が、以後の研修で自らインストラクターを務めることで、結果的に活用を促せる仕組みが整えられています。



FBM一般建築士事務所 西日本設計室 本原利雄 室長

建築分野における3DCGの活用可能性に注目、独自の運用展開目指す Shade3Dを教材に社内研修の仕組みを構築、将来的なBIM対応も視野

「大型コンピュータでベースを作っていた時の機能がPCで出来る。これは使えるなど」

株式会社フジタの設計部門に在籍中で、今月のBIMに関するソフト実習のプロジェクトに参加。そこで自身がベースを担当していた際もあり、それまでの大型コンピュータではなく、PCレベルで使えるアプリケーションがないかと探求。特に、建築の世界では建築、設計の最終段階で完成済みの列としてベースが必要とされ、設計の都に現場から調整と完成形を事前確認しつつ、自身もその作り方を伝授したい。そのようなターゲットが具体化してきたが、FBM九州支店に異動していた6年前、Shade3Dなる対応にそれらニーズに応じたソリューションが出来るはずと確信。そうした考えから自ら導入するに至った、FBM一般建築士事務所西日本設計室の一般建築士室長は振り返ります。

一方、西日本支店業務取組は高齢化が進む将来を視野に、FBMとして若い人にアプルできる魅力を作りたいと発想。早期からその3DCGでの



3D研修準備会議の様子

専任に押し出した本原室長と話し合う中で、Shade3Dをツールとして使いながら3Dモデルを弄える、という新しいアプローチの導入が描かれました。

こうした流れを受けて2015年に3D研修会がスタート。以来、3年度の3年間で新入・中級のクラスに合計33名（うち現在FBM在籍者は22名）が参加。その成果の一端として、1) 初年度から研修に参加する現インストラクターの一人、広島支店工務部の塩川福根さんによる放送局の内装改

修、学校の新式トイレの洋式化、トイレと倉庫の内外改修、2) 同じく初年度から参加する大阪府東淀川区の立原孝秀さんによるスタジオの内外装改修、建物の外観修繕、上場のシャッターの取換え、3) いずれも研修2年目で中級研修に修習したリニューアブル協会の鈴木さんと宮田園建築部の井上さんによるマンションエレベータの改修（外観が井上さん、内装が鈴木さん）など。これら研修参加者が実際のプロジェクトで作成し、活用された管理ベースを位置づけます。

また、それら参加者からは「Shade3Dの操作性の良さもあって「幅広い年齢層の人が使える」「建築の専門知識はないが、研修を通じてベースを揃けるようになった」「顧客とのコミュニケーション

シヨナルツールとして役立っている、といった感想を寄せた。これに対し本原室長は、この間の自身の経験も踏まえ、3DCGの活用にあたっては結果を早く求めるのではなく、より良い空間で捉えながらオンライン・オンデマンド・エアーで取り進んでいくスタンスが重要、との言葉を述べます。

さらに、同研修プロジェクトを主導する本原さんは、Shade3Dの上本機能やCG品質、Panorama Viewをはじめとする新機能などについて改めて評価し、建築分野向けに特化した機能やバージョンへの期待にも言及。併せて、自身の3DCG活用を促す取り組みの旨として、「FBMの中でお客様のためにベースを作って、それが結果的にBIMに繋がれば、との思いを伝えます。



Shade3Dで作成したベース（学校トイレのレイアウト、放送局の内装）

ユーザー様の作例

Shade3D Interview Vol.3

フジタビルメンテナンス
株式会社

FBM 3D 研修準備会議

URL : http

所在地 : 東

建築分野における3DCGの活用事例 Shade3Dを教材に社内研修の仕組み

「大型コンピュータでパースを作っていた時の機能がPCで出来る。これは使えるなど」

株式会社フジタの設計部門に在籍当時、今日のBIMに連なるソフト開発のプロジェクトに参加。そこで自身がパースを担当していた経験もあり、それまでの大型コンピュータではなく、PCレベルで使えるアプリケーションがないかと模索。特に、建築の世界では通常、設計の最終段階で完成予想図としてパースが必要とされた中、設計の初期段階から顧客と完成形を事前確認しつつ、自身もその作り方を検証したい。そのようなターゲットが具体化してきた折、FBM九州支店に異動していた5年前、Shade3Dなら容易にそれらニーズに即したシミュレーションが出来るはず、と確信。そうした背景から社として導入するに至った、とFBM一般建築士事務所西日本設計室の木原利幸室長は振り返ります。

一方、石黒文矢常務取締役は高齢化が進む若手を視野に、FBMとして若い人にアピールできる魅力を伝えたいと発想。室長からその3DCGでの



こうした流れを受けて2016年に3D研修会がスタート。以来、初年度からの3年間で初級・中級のクラスに合計53名（うち現在FBM在籍者は44名）が参加。その成果の一端として、1) 初年度から研修に参加する現インストラクターの一人、広島支店工務部の濱川健蔵さんによる放送局の内装改

プロフィール

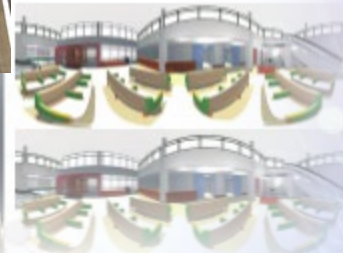
フジタビルメンテナンス株式会社 (FBM) 41988年、大手PCをコンを中核とするフジタグループの一員として設立。以来、それまで培ってきた建設技術をベースにリニューアル部門の拡充、遠隔自動通報システムの開発や建物診断、省エネルギー提案など顧客の多様なニーズへ積極的に対応。ビル総合管理サービスを提供する企業として高度かつユニークな実績を積み重ねています。

近年特に力を入れている技術課題に、建物管理におけるBIM対応を視野に入れた3D展開があります。そのうち後者を駆動



ションツールとして役立っている」といった感想を列挙。これに対し石黒常務はこの間の自身の経験も踏まえ、3DCGの活用に当たっては結果を早く求めるのではなく、より長いスパンで捉えながらトライアル・アンド・エラーで取り組んで行くスタンスが重要、との見方を述べます。

さらに、同研修プロジェクトを主導する木原さんは、Shade3Dの基本機能やCG品質、Panorama Viewをはじめとする新機能などについて改めて評価し、建築分野向けに特化した機能やバージョンへの期待にも言及。併せて、自身の3DCG活用を促す取り組みの狙いとして、「FBMの中でお客様のためにパースを作って、それが結果的にBIMに繋がれば」との思いを語ります。



Shade3Dで作成したパース（学校和バ）の3Dレンダリング（パナラマ）

ユーザー様の作例

Shade3D Interview Vol.3

建築分野における3DCG Shade3Dを教材に社内研

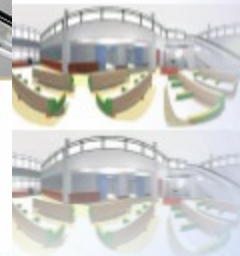
「大型コンピュータでパースを作成機能がPCで出来る。これは使えるな」というのが、株式会社フジタの設計部門に在籍する石黒常務の感想だ。石黒氏は、BIMに通じるソフト開発のプロジェクトの中で自身がパースを担当していた経験から、従来の大型コンピュータではなく、PCでパースを作成できるアプリケーションがないかと探していた。その結果、建築の世界では通常、設計の最終段階でパースが必要とされた中、設計の顧客と完成形を事前確認しつつ、作り方を検証したい。そのような状況下で、FBM九州支店に異動した石黒氏、Shade3Dなら容易にそれらを実現できるのではと期待を抱き、試用から社として導入するに至った。石黒氏は、建築事務所西日本設計室の木原利雄氏から、

一方、石黒文常務取締役は高層ビルを視野に、FBMとして若い人にア



として役立っている」といった感想を
対し石黒常務はこの間の自身の経験
ICGの活用にあたっては結果を早く返
く、より長いスパンで捉えながらトラ
ド・エラーで取り組んで行くスタンスが
方を述べます。

新プロジェクトを主導する木
Shade3Dの基本機能やCG品質、
Viewをはじめとする新機能などに
「備し、建築分野向けに特化した機能
への期待にも言及。併せて、自身の
促す取り組みの旨として、「FBMの
のためにパースを作って、それが結果
がれば」との思いを語ります。



Shade3Dで作成したパース（FBM九州支店の3Dモデルによる3Dレンダリング）

Shade3D公式ガイドブック2020

発売日：本日
価格：3,800円
体裁：B5版

基本操作・インターフェース

- 1 指定の用途のみをマップ対象にする
- 2 他用途に切り替わり合えるように形状を作成する (オブジェクトマップ)
- 3 図面上で、形状を一時的に非表示にする
- 4 図面を半透明に切り替える (図面切り替えのスイッチメニュー)
- 5 選択形状を図面の中心に表示する
- 6 形状の距離と角度を調べる (メジャーツール)
- 7 ブラウザでのシーン編集を2次元表示形状を縮小しやすくする
- 8 図面の長と高さを切り替える
- 9 図面に下線 (デンプシート) を配置する
- 10 各図面に実行状態 (透過状態) の切り替える
- 11 傾いた図面上に形状や頂点をそろえる (傾斜)
- 12 選択形状がブラウザ上のどこにあるか、簡単にスクロールして探す
- 13 背景図を表示する
- 14 重心・体積・表面積を調べる
- 15 上方向を正確に指定する
- 16 図面の4角状態の垂直を変更する
- 17 シューディングのみの表示/テキスト表示を切り替える
- 18 寸法線を表示する
- 19 任意の場所寸法線を追加する

モデリング操作

- 20 形状の編集
- 21 押しコンテキスト形状をくり抜きたい (プール編集)
- 22 パートの重複をリセットする
- 23 形状を複製したい
- 24 回転で形状を作成する (回転体)
- 25 選択形状を反転するように押ししたい (オフセット)
- 26 図面図を簡単に編集する
- 27 複製範囲を解除または再設定したい
- 28 形状をリンクで複製する
- 29 NURBSモデリングの基本的な操作手順
- 30 NURBS モデリングでのリセット
- 31 NURBS モデリングでの複製
- 32 NURBSサーフェスに原点 (接点) を設定し、他のサーフェスの原点と揃える (アセンブル)
- 33 NURBS プール編集で実行結果を確認しながら形状をくり抜く (フローティング)
- 34 NURBSの形状データを他のCADツールに書き出す
- 35 原点に形状をインポートする
- 36 断面材質での表示と断面マッピング
- 37 断面材質を複数の形状で共有する (マスターマテリアル)
- 38 UVマッピングで形状に合わせてテキストを配置したい
- 39 UVマッピングを使って、サイコロの面に画像を貼り当てたい
- 40 指定した順番に断面材質を適用させたい (フェイスグループを連結する)
- 41 形状にイメージを断面別に割り付ける (スチッカーマッピング)
- 42 形状を編集できないようにする (ロック)

レンダリングテクニック

- 43 レンダリング手法と透過率、効果的作業法
- 44 3Dビューレンダリングでの表示を行う
- 45 レンダリング画像を保存する前に調整を済ませたい
- 46 レンダリングで色を正しくしたがる (透過率調整、DOF)
- 47 レンダリングイメージの色補正を行う
- 48 レンダリングで画像中に影がはずれて光漏れする (レイアウト)
- 49 FSRマテリアルの利点と欠点、品質調整
- 50 FSRマテリアルを使ったリソース削減

- 51 画像に作成したシーンを取り回すワークフローでレンダリングしたい
- 52 Web 2Dの3DソフトウェアフレームをWebブラウザに簡単に実行したい
- 53 本来の用途はシーンに存在するが、レンダリング時にカメラに表示させないようにする
- 54 光量の増減をコントロール
- 55 鮮明な色味を再現する
- 56 光源の明るさを調整し、シーン内の色味を合わせた表現を行いたい (ポストプロセス)
- 57 図面光源を可視化する
- 58 エフェクトシェンリングの形状を移動するとオブジェクトの編集
- 59 モーションでのアニメーションとは?
- 60 大規模なアニメーションが滑らかに再生される

用語・技術

- 61 ブラウザ上の複製の形状に複製を繰り返す
- 62 複製入力設定の調整を入れる
- 63 本数を割り出す
- 64 複製の形状を複製するときに指定したオブジェクト
- 65 複製の形状を複製するときに指定したマテリアルを複製する
- 66 複製の形状を複製するときに指定した
- 67 任意の位置にオブジェクトを複製して作成する
- 68 シーンを複製して作成する
- 69 シーンを複製して複製を作成する
- 70 大規模なシーンを複製するときに指定したオブジェクト
- 71 複製の形状を複製するときに指定したマテリアルを複製する
- 72 マテリアルを複製して複製を作成する
- 73 マテリアルを複製するときに指定した
- 74 複製の形状を複製するときに指定したマテリアルを複製する
- 75 マテリアルを複製するときに指定したマテリアルを複製する
- 76 複製の形状を複製するときに指定した
- 77 複製の形状を複製するときに指定した
- 78 マテリアルを複製するときに指定した
- 79 複製の形状を複製するときに指定した
- 80 複製の形状を複製するときに指定した

作業効率をアップする設定・拡張機能

- 81 操作した形状を簡単に (Image edit)
- 82 複製の形状を簡単に (Image edit)
- 83 複製の形状を簡単に (Image edit)
- 84 複製の形状を簡単に (Image edit)
- 85 複製の形状を簡単に (Image edit)
- 86 複製の形状を簡単に (Image edit)
- 87 シーンを簡単に (Image edit)
- 88 シーンを簡単に (Image edit)
- 89 シーンを簡単に (Image edit)
- 90 シーンを簡単に (Image edit)
- 91 シーンを簡単に (Image edit)
- 92 シーンを簡単に (Image edit)
- 93 シーンを簡単に (Image edit)
- 94 シーンを簡単に (Image edit)
- 95 シーンを簡単に (Image edit)
- 96 シーンを簡単に (Image edit)
- 97 シーンを簡単に (Image edit)
- 98 シーンを簡単に (Image edit)
- 99 シーンを簡単に (Image edit)
- 100 シーンを簡単に (Image edit)

Shade3D公式ガイドブック2020

発売日：本日
価格：3,800円
体裁：B5版



Day2特別講演のご案内

FORUM8 DESIGN FESTIVAL 2019

明日11月14日（木）午前10時より

「Shade3Dの最新機能と目指す今後の展望」

として特別講演を行います。

どうぞご参加ください。