

Infini-D デモ版操作について

Infini-Dのデモ版は英語版です。

ここでは、操作のヒントと日本語メニューの対訳を収録しています。

メニューバー

 File Edit Model Render Animation Windows

File	
New	⌘N
Open [/]	⌘O
Scenes	▶
Close	⌘W
Save	⌘S
Save As [/]	
Save Image As [/]	
Revert	
Render	▶
Import	▶
Export Objects [/]	
Page Setup [/]	
Print [/]	⌘P
Quit	⌘Q

ファイル	
新規	⌘N
開く...	⌘O
シーン	▶
閉じる	⌘W
保存	⌘S
別名で保存...	
画像の書き出し...	
復帰	
レンダリング	▶
読み込み	▶
オブジェクトの書き出し...	
用紙設定...	
プリント...	⌘P
終了	⌘Q

Edit	
Undo Add Object	⌘Z
Cut Object	⌘X
Copy Object	⌘C
Paste	⌘V
Clear Object	
Preferences [/]	

編集	
取り消し オブジェクトの追加	⌘Z
オブジェクトのカット	⌘X
オブジェクトのコピー	⌘C
ペースト	⌘V
オブジェクトの消去	
環境設定...	

Model	
Select Object	▶
Point At	▶
Object Info/	⌘I
Edit Primitive/	⌘E
Text/	⌘T
Break Into Characters	
Bevel/	⌘B
Duplicate	⌘D
Duplicate As Child	⌘F
Show Trees	

モデル	
オブジェクトの選択	▶
目標	▶
オブジェクトの情報...	⌘I
プリミティブの編集...	⌘E
テキスト...	⌘T
1文字ごとに分割	
べベル...	⌘B
複製	⌘D
子として複製	⌘F
ツリー情報の表示	

Render	
Surface Library/	⌘L
Apply Surface	▶
New Surface/	⌘U
Edit Current Surface/	
Compose Surface/	
Edit Light/	▶
Edit Current View/	⌘Y
Environment/	
Rendering Options/	⌘[

レンダリング	
サーフェスライブラリ...	⌘L
サーフェスの割り付け	▶
新規サーフェス...	⌘U
カレントサーフェスの編集...	
複合サーフェス...	
光源の編集	▶
カレントビューの編集...	⌘Y
ワールド環境の設定...	
レンダリングオプション...	⌘[

Animation	
Animation Assistant ▶ Eventmark Info/	
Velocity/	
Enable Motion Path ⌘'	
Hide Enabled Paths ⌘;	
Snapshot Increment ▶	
Snapshot ⌘M	
Preview ⌘R	
Animate ⌘G	
Stop ⌘.	
Step Forward ⌘K	
Step Back ⌘J	
Animation Options/	

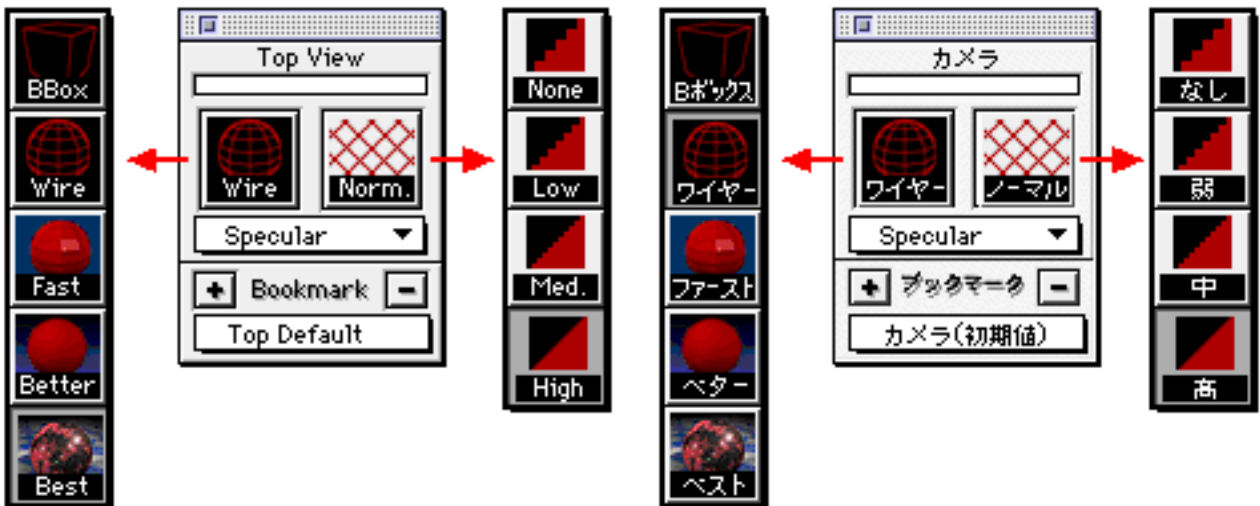
アニメーション	
アニメーションアシスタント ▶ イベントマークの情報...	
ベロシティ...	
モーションパスの適用 ⌘'	
モーションパスの非表示 ⌘;	
スナップショットの増分 ▶	
スナップショット ⌘M	
プレビュー ⌘R	
アニメート ⌘G	
停止 ⌘.	
1ステップ進める ⌘K	
1ステップ戻す ⌘J	
アニメーションオプション...	

Windows	
Hide Floating Windows ⌘H	
✓Toolbox ⌘1	
✓Object Floater ⌘2	
Surface Floater ⌘3	
✓Views Floater ⌘4	
Light Floater ⌘5	
✓Sequencer ⌘6	
✓Navigation Floater ⌘7	
Window Options/ ⌘]	
Views ▶	
Cameras ▶	

ウィンドウ	
フローティングウィンドウの非表示 ⌘H	
✓ツールボックス ⌘1	
✓オブジェクトフローター ⌘2	
サーフェイスフローター ⌘3	
✓ビューフローター ⌘4	
光源フローター ⌘5	
✓シーケンサー ⌘6	
✓ナビゲーションフローター ⌘7	
ウィンドウオプション... ⌘]	
ビュー ▶	
カメラ ▶	

ビューフローター

メニューバーの「Windows」から「Views Floater」を選んで表示させます。



つくっているオブジェクトが、レンダリングするとどんな感じになるのかあらかじめ見ることができます。

見たいビューウィンドウを指定して、レベルを設定します。



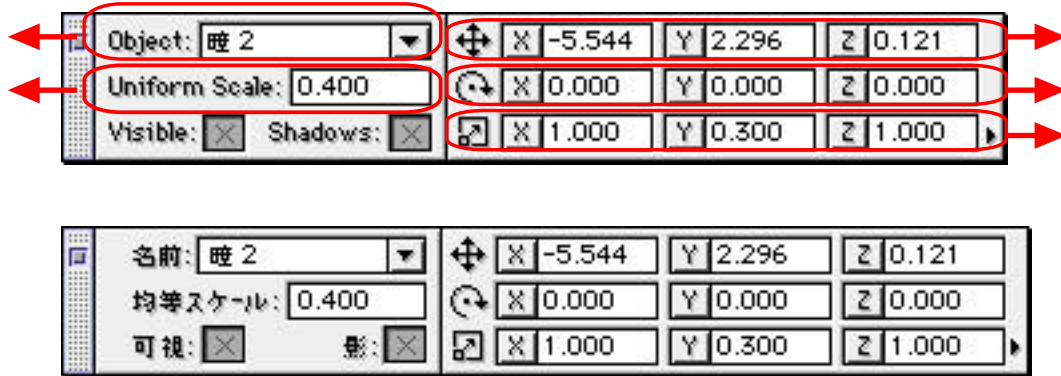
「Wire」を選んだとき



「BEST」を選んだとき

オブジェクトフローター

メニューバーの「Windows」から「Object Floater」を選んで表示させます。



選択しているオブジェクトの名前です。

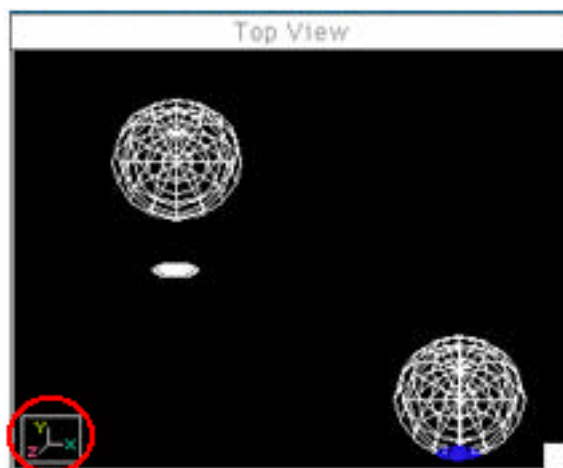
この数値を変えると、選択しているオブジェクトの大きさが変わります。

選択しているオブジェクトの位置を変えます。X,Y,Zに数値を入力してリターンキーを押すと、位置が変わります。

選択しているオブジェクトの角度を変えます。X,Y,Zに角度を入力してリターンキーを押すと、角度が変わります。

選択しているオブジェクトを変形させます。X,Y,Zに数値を入力してリターンキーを押すと、物体がさまざまに変形します。

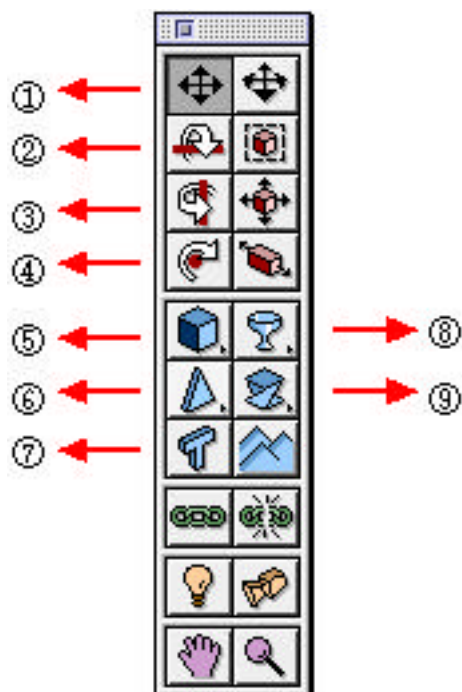
X,Y,Zの数値を考えるヒントが、ビューウィンドウの左隅にあります。



たとえば、球体をひらたく変形させたい場合はオブジェクトフローターの 部分のYの数値を減らせばいいのです。「トップ」「フロント」「ライト」の左隅の表示を見比べながら位置を変えたり角度を変えたりしていると、だんだん感覚がつかめてきます。

ツールボックス

Infini-Dのデモ版を起動すると現れますが、閉じてしまったときはメニューバーの「Windows」から「Toolbox」を選んで表示させます。



シーンの中のオブジェクトの位置を動かします。

オブジェクトを前後に回転させます。

オブジェクトを左右に回転させます。

オブジェクトを上下に回転させます。

プリミティブのオブジェクトが入っています。使いたい形を選んでビューウィンドウ上でクリックすると、選んだオブジェクトが現れます。



オブジェクトが入っています。



シーンに文字を表示させることができます。

オブジェクトが入っています。



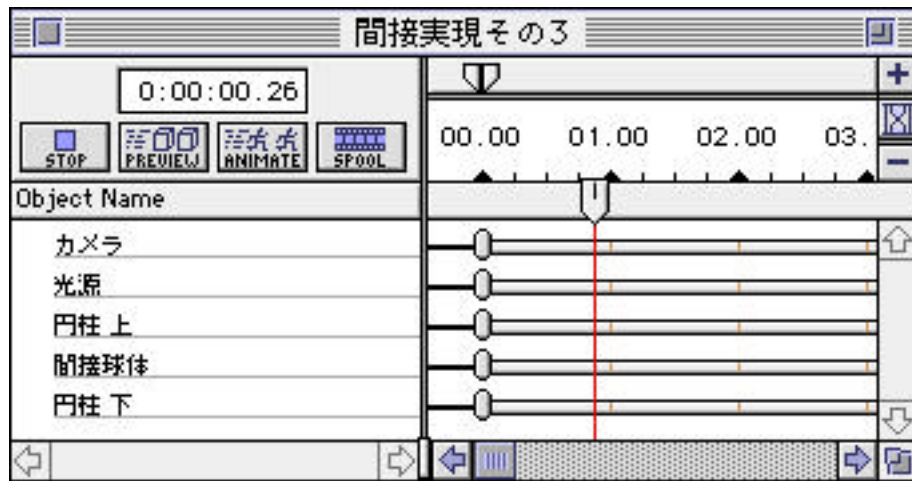
オブジェクトが入っています。



シーケンサー

メニューバーの「Windows」から「Sequencer」を選んで表示させます。シーケンサーは、オブジェクトをアニメーションさせたり、オブジェクトどうしをリンクさせたりする機能を制御します。

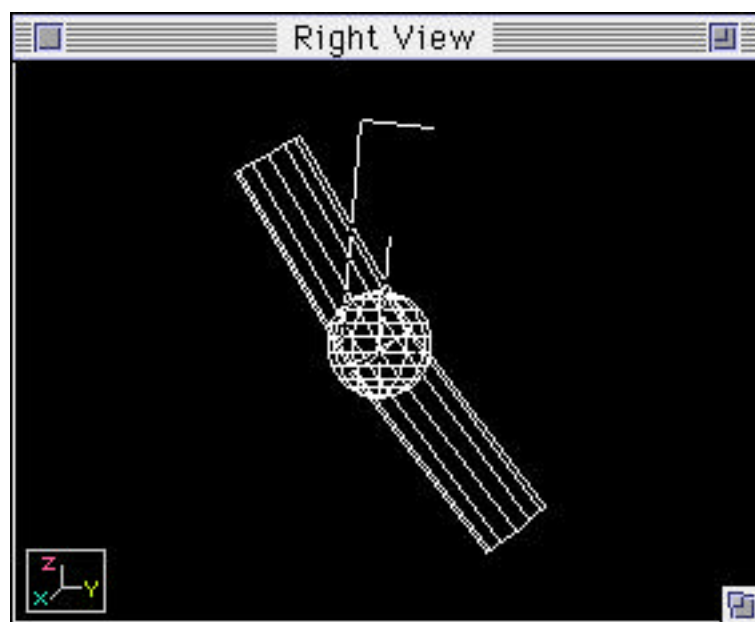
ここでは、連載第2回で実践する「リンク」を実現させるための方法を解説します。



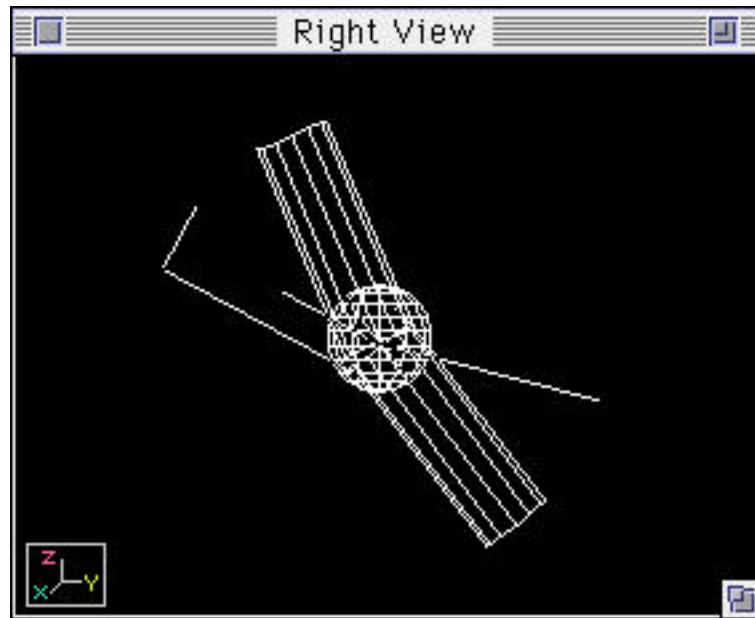
これがシーケンサーです。

今は「円柱上」と、「間接球体」と、「円柱下」がリンクされていない状態です。

リンクされていない状態とは、ビューウィンドウで「円柱上」を回転させると「円柱上」のみが回転する状態です。



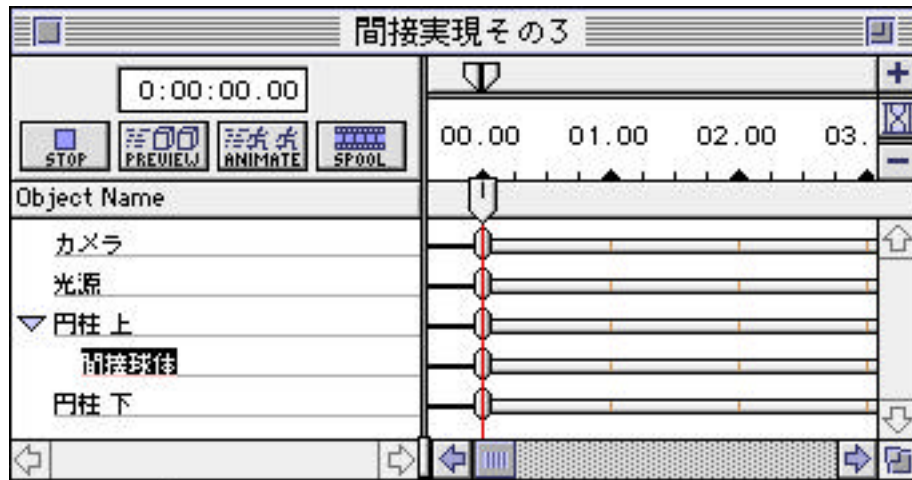
「上の円柱」を回転させたとき、「間接球体」も「円柱下」も連動して動くようにしたいと思ったときに、3つのオブジェクトをリンクさせます。



リンクの方法は簡単です。



リンクの親となる「円柱上」に「間接球体」をドラッグ&ドロップします



すると、「円柱上」の横に のマークがついて、リンクが実現します。
 同じように「円柱下」も「円柱上」にドラッグ&ドロップします。

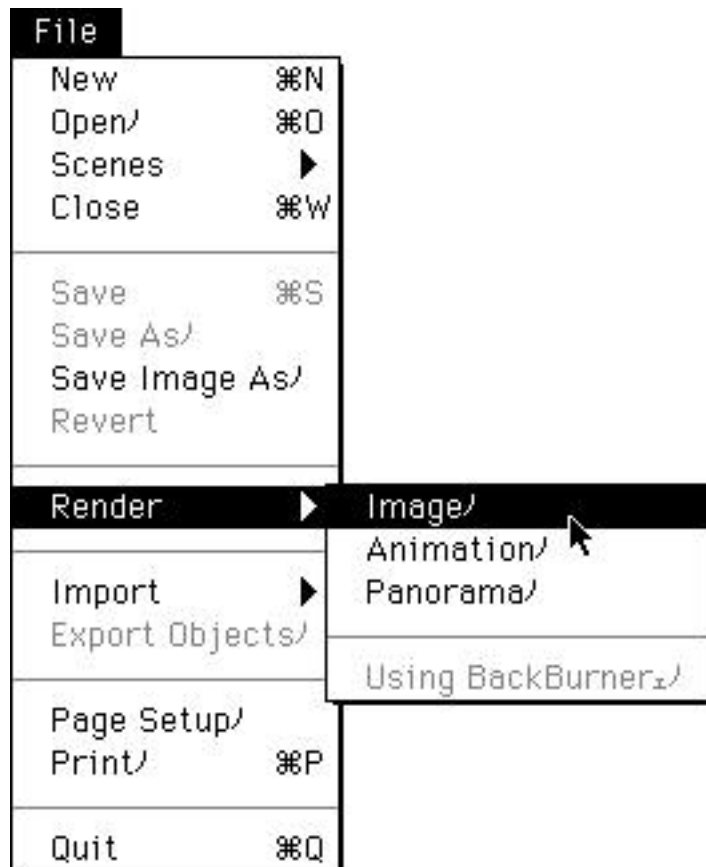


これで、「円柱上」を動かすと、「円柱下」も「間接球体」も連動して動くようになります。つまりリンクが実現したということです。

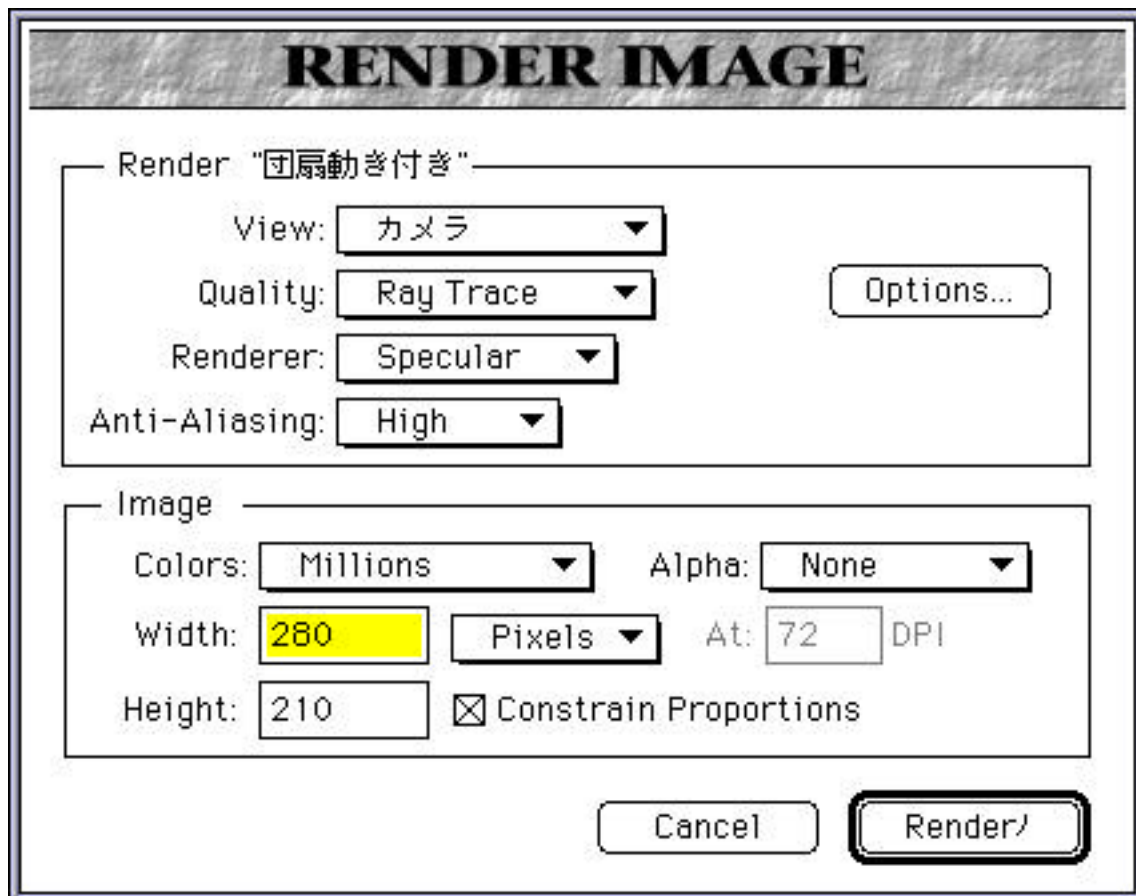
レンダリングの方法

Infini-Dのデモ版では、つくったネイティブファイルは保存できませんが、つくった作品をレンダリングして、トータルで30フレームまで画像データを保存することができます。

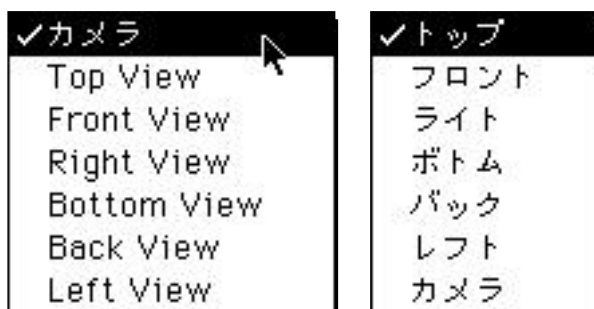
ここでは、レンダリングした画像の作りかたを解説します。



メニューバー「File」から「Render」を選び、「Image」を選択します。すると、下のような画面が表示されます。



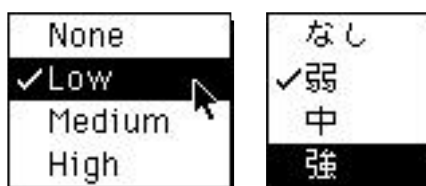
View : レンダリングしたいシーンを選びます



Quality : 画面の質を設定します。最終的なイメージを出すときには「Ray Trace」を選びます。



Anti-Aliasing : オブジェクトのエッジのギザギザを調整します。よりなめらかにするには「High」を選びます。



Colors : 色数を選びます



WidthとHeight : サイズを選びます。

最後に「Render」ボタンを押します。



This demo version of Infini-D₂ can render only the first 30 frames of an animation.

OK

「Render」ボタンを押すと、このようなアラートが出ますが、使用限度の30フレームまではレンダリング可能なので「OK」を押して作業を進めて下さい。30フレームを超えると、レンダリング機能は使えなくなります。