

05 「写真を使用したファサードのモデリング」

このセクションの内容の「1つ目の家を作成する」と「2つ目の家のモデリング」では、mental rayを使用した設定が出てくるが、フィジカルマテリアル設定を選ぶ。

それぞれ、「平面をテクスチャリングする」の2, 5, 8の工程で以下のように変更する。

2. [マテリアル/マップ ブラウザ](Material/Map Browser)パネルで、[マテリアル](Material) ▶ [mentaray]を探し、[Arch & Design]エントリをアクティブなビュー(エディタ中央にある View1と表示された大きなパネル)にドラッグします。

(変更) [マテリアル](Material) ▶ 一般 ▶ [フィジカル マテリアル]エントリ

5. [テンプレート](Templates)ロールアウトで、テンプレートのドロップダウン リストから[つや消し仕上げ](Matte Finish)を選択します。

(変更) 「マットペイント」

8. ビットマップ ノードの出力ソケット(右の小さな円)からドラッグします。ビューにワイヤが表示されます。ワイヤの終端を、Arch & Desin マテリアルの[拡散反射光カラー](Diffuse Color)入力ソケット(左の小さな円)にドロップします。

(変更) 「ベースカラーマップ」

