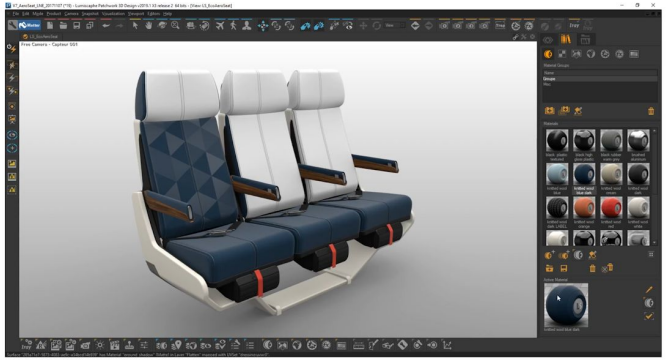
LUMISCAPHE

3D TECHNOLOGY TO CREATE VISUALIZE SHARE

さあPatchwork 3D をはじめましょう。
ご使用前の注意点をご説明します。



Patchwork 3Dは、エンジニア、CGアーティスト、デザイナーの方がデジタル・アスペクト・モックアップ（ DAM）を作成するためのツールです。

ルミスカフのソフトウェアは、データの有効活用が基本コンセプトです。一度モデルを作成すれば、同じモデルを使用して、画像から、ビデオ、コンフィグレーター、VR/AR用のシーン、展示端末、モバイル、ウェブアプリまで適用可能です。

Patchwork 3Dのツールは、ワークフローをより効率よくするために設計されています。 例えば、マウスの “ワンクリック”で、サーフェスを素早く展開して、UVマッピングを簡単に作成する事が可能です。

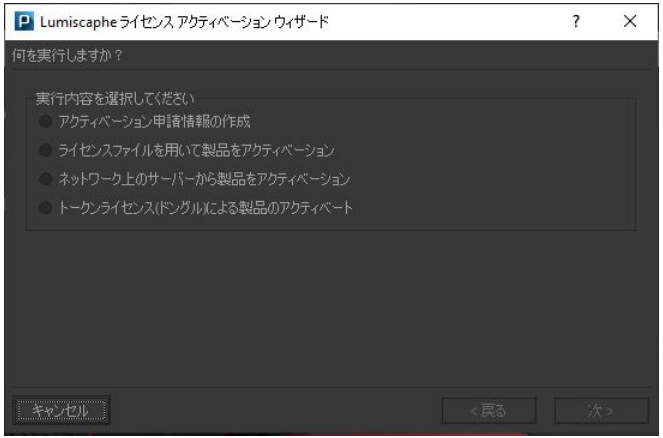
サーフェスにマテリアルを割り当てるのも簡単です。ライブラリ内のマテリアルから選択します。独自のマテリアルを作成して、リアルタイムで確認することも可能です。

1 Patchwork 3Dをインストールします

Patchwork 3Dのインストーラーをダウンロードし、インストール用の .msi ファイルを実行します。

ウィザードに従ってインストールを完了させます。

2 Patchwork 3Dを起動します

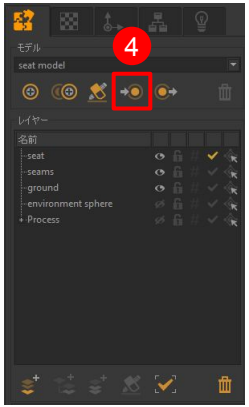


Patchwork 3Dの初回起動時は、自動的にアクティベーションウィザードが起動します。
ソフトウェアを有効にするには、ライセンスが必要です。
まだライセンス・ファイルをお持ちでない場合、ウィザード画面の “create an activation request（ライセンスリクエストの作成）”をクリックして、お客様情報を入力してください。
ウィザードにより、.larファイルが作成されますので、
licence@lumiscaphe.com宛にメールで申請してください。
本社担当者より、ライセンスを発行してメールでお送りいたします。

3 スタートスクリーン

スタートスクリーンで、サンプルファイルやビデオを見る事が出来ます。新しくPatchwork 3Dファイルを作成したり、既存ファイルを開く事も可能です。

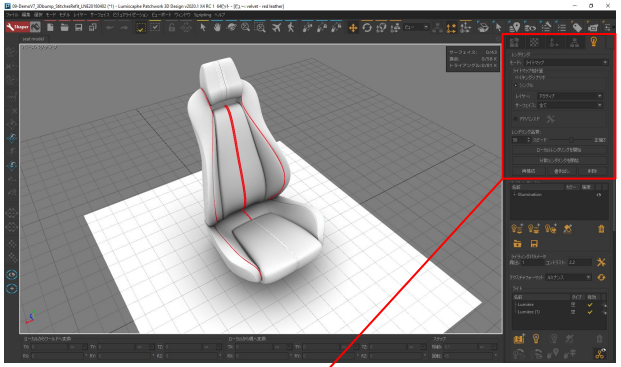
4 データのインポート

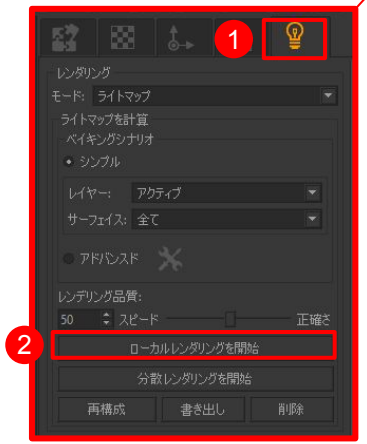


3Dモデルをインポートするには、“Shaper” ❶ において、model（モデル）メニュー ❷ から《import a CAD model》（読み込み）❸ を選択、あるいは、右側 ❹ のショートカットをクリックします。

4面ビューと単一ビューの切り替えは、キーボードの《 A》キーを押します。

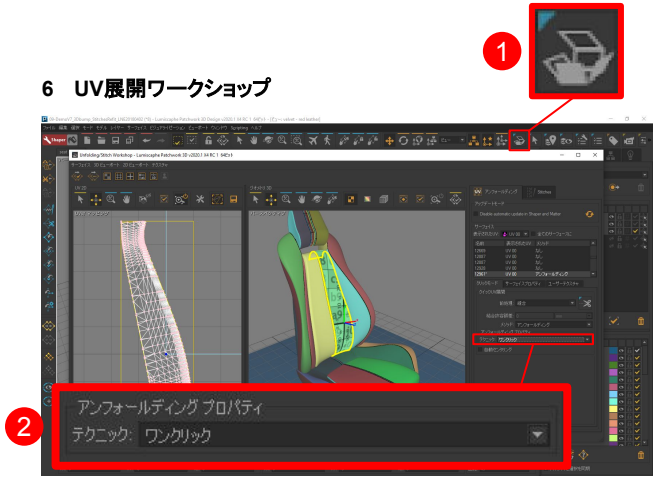
5 照明





照明を作成するには、“Shaper”において、ライティングタブ ❶ を開き、照明レイヤーに照明を追加します。
次に、陰影をベイクするためにライトマップを計算 ❷ します。

6 UV展開ワークショップ

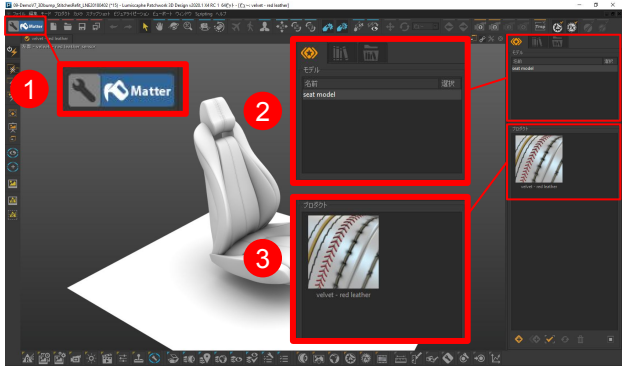


“Shaper”において、“Unfolding Workshop（UV展開ワークショップ）” ❶ にアクセスして、
3種の展開機能：ワンクリック、マルチコンストレイン、境界に沿うから手法を選択 ❷ します 。

手法を選択後、モデル上のコントロールを置きたいブブをクリックする事で、左側のビューポート）に、展開図が表示されます。
調整するには、コントロールポイントを動かして下さい。

[より詳細な情報はこちらから]

7　マター及びプロダクトの作成



“Matter”に切り替えるには、トップバーの左にあるアイコン　❶ をクリックします。
次にModels ❷ から、ビューポート領域へ　ドラッグ＆ドロップで、プロダクトが作成されます。
プロダクト ❸ をダブルクリックする事でもビューポートが開きます。

8　マテリアルの設定

ライブラリにアクセスして、3Dモデル上にドラッグ＆ドロップする事で、プロダクトにマテリアルや環境を割り当てます。 ❶
アスペクト・レイヤー ❷ により 、同じプロダクトの複数のバリエーションを作成し、マテリアルの割り当て状況を管理する事ができます。

カーソルを動かし、キーボードの《 E》を押すと、カーソルの下にあるモデルに設定されているマテリアルがピックされアクティブになります。
次に、キーボードの《 D》キーを押す事で、カーソル下のサーフェスに対してアクティブなマテリアルが割り当てられます。

更に情報が必要な場合、下記をご参照下さい。

www.lumiscaphe.com
support.lumiscaphe.com
www.youtube.com/lumiscaphe