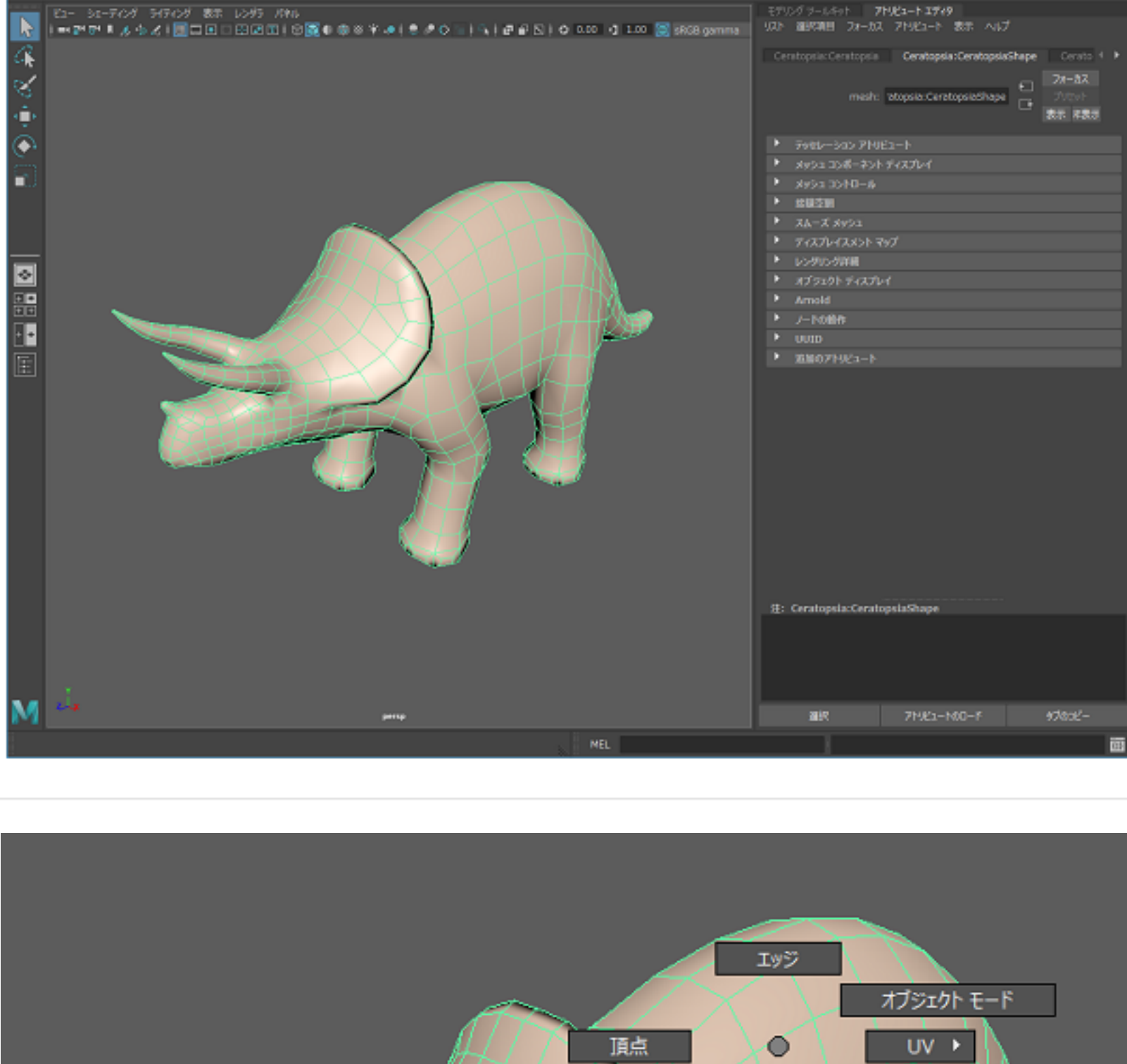


製品	Maya
対応バージョン	2018.3～
タイトル	ワイヤーフレームレンダリング (Arnold) (Maya2018.3～)

- ワイヤーフレームレンダリング (Arnold) (Maya2018.3～)

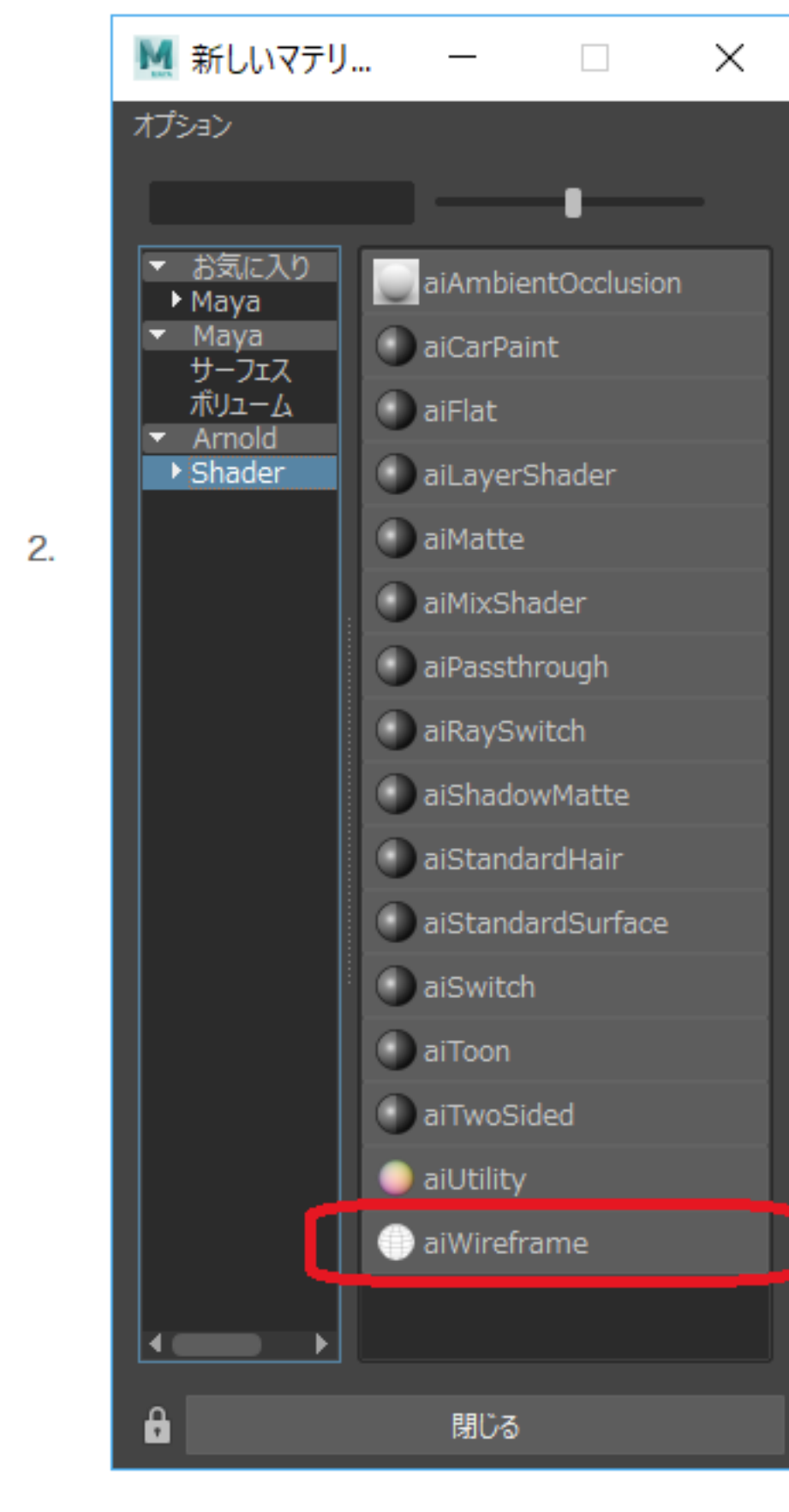
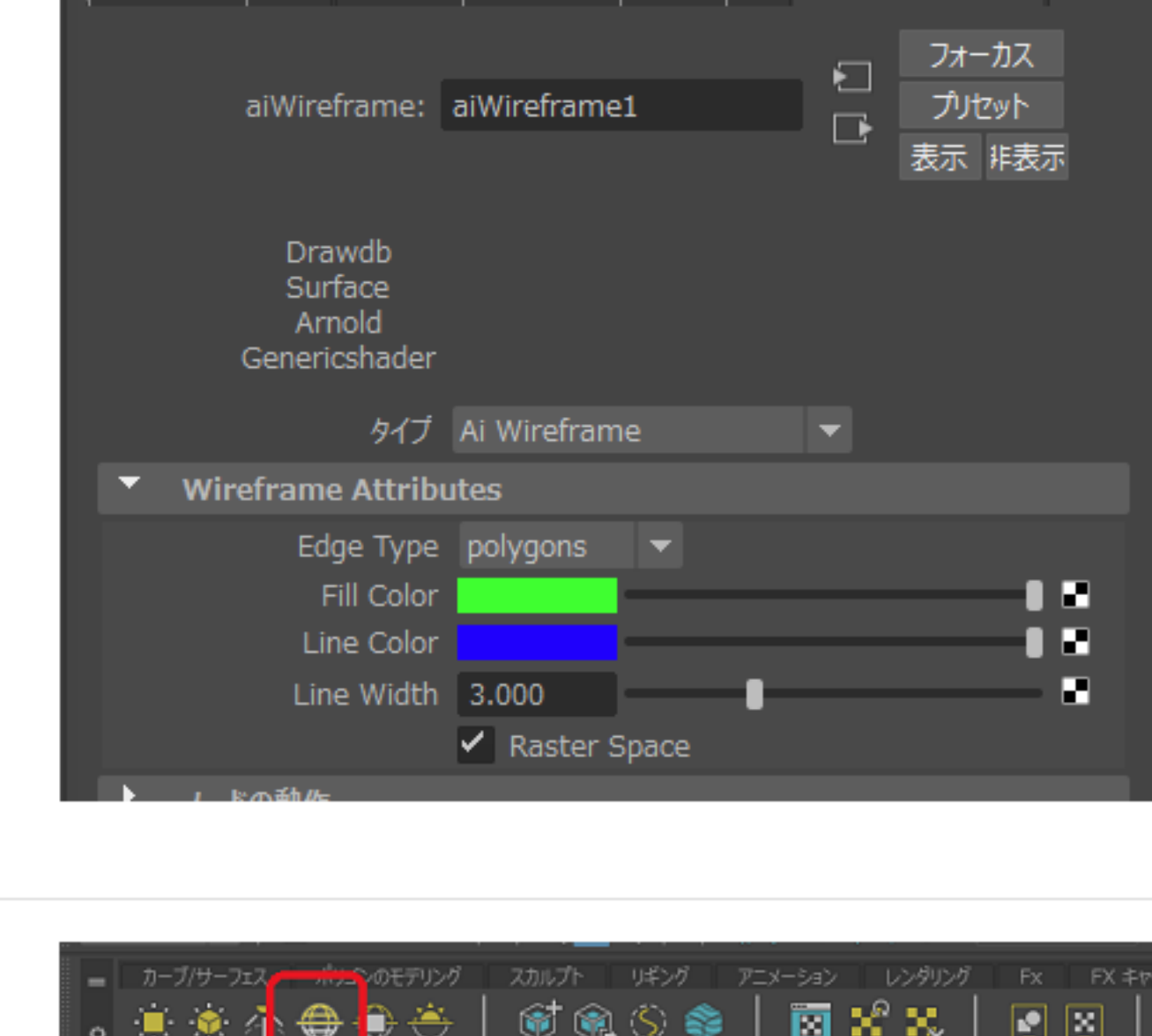


Arnoldを使用した、ワイヤフレームレンダリングを行っています。

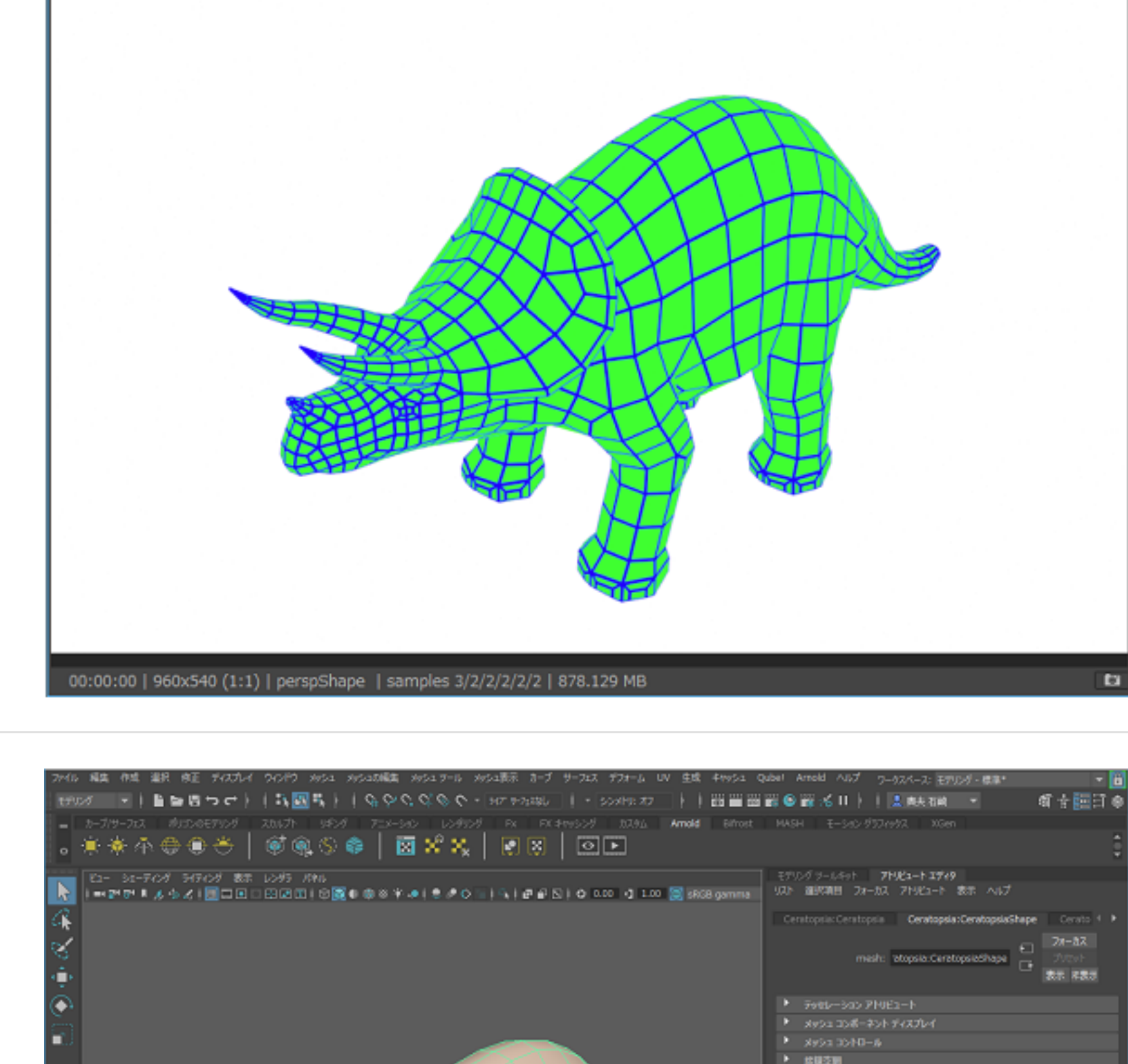
ポリゴンモデルを読み込みます。ここでは、コンテントブラウザの「Scenes」フォルダから、恐竜のモデルを読み込んでみます。

「レンダー設定」にて、使用するレンダラが、Arnold Rendererになっていることを確認しておきます。
- モデルを右クリックして、「新しいマテリアルの割り当て...」にて、aiWireframeを割り当ててみます。

アトリビュートで、Fill Color, Line Colorを設定し、Edge Typeを「Polygons」、Line Widthを3.0に設定します。

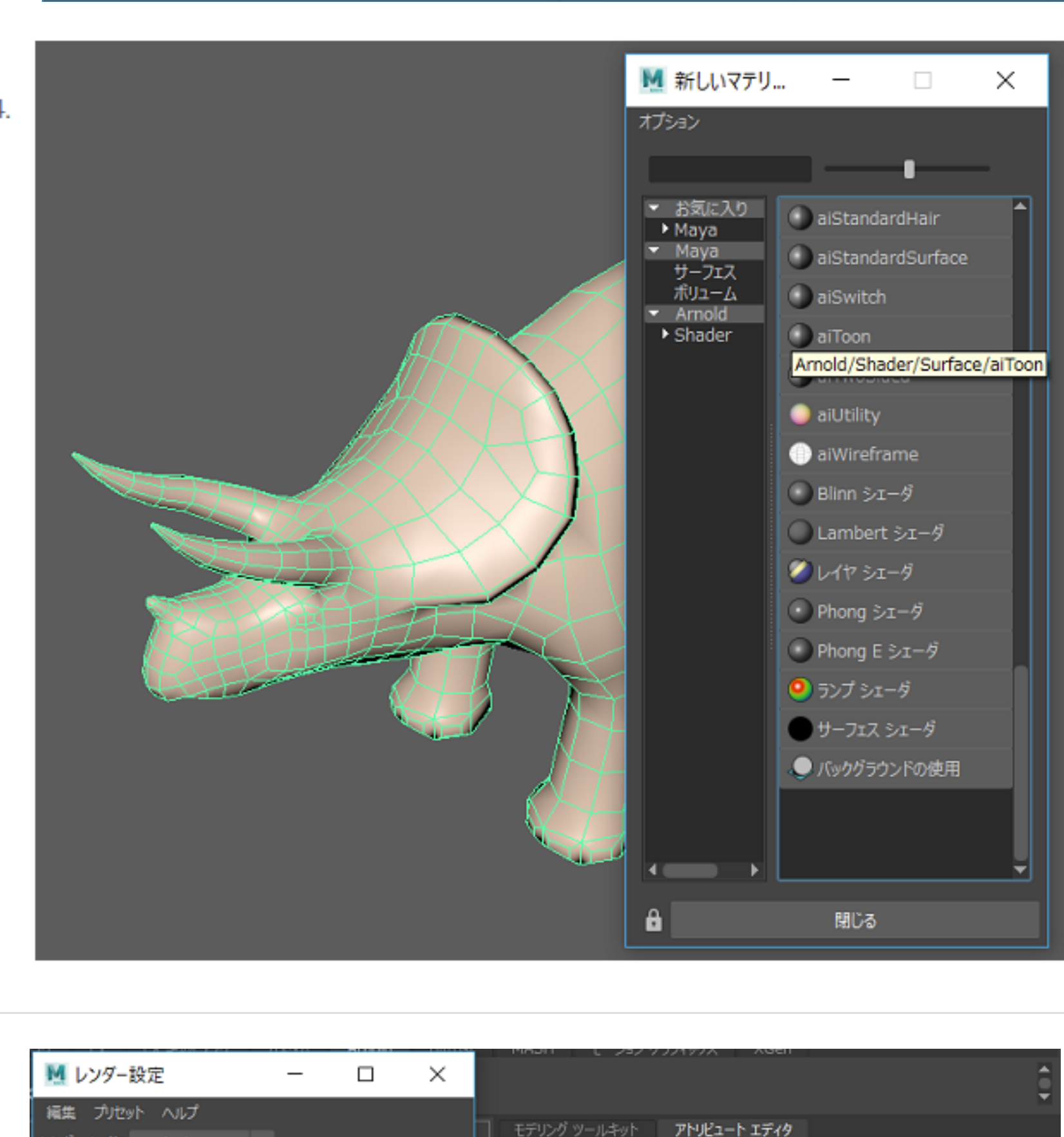


- シーンに、SkyDome Lightを設定し、レンダリングしてみます。ワイヤーフレームがレンダリングされますが、mentalrayの時のように輪郭の表現が充分ではありません。

次のステップから、輪郭も表現できるように設定してみます。

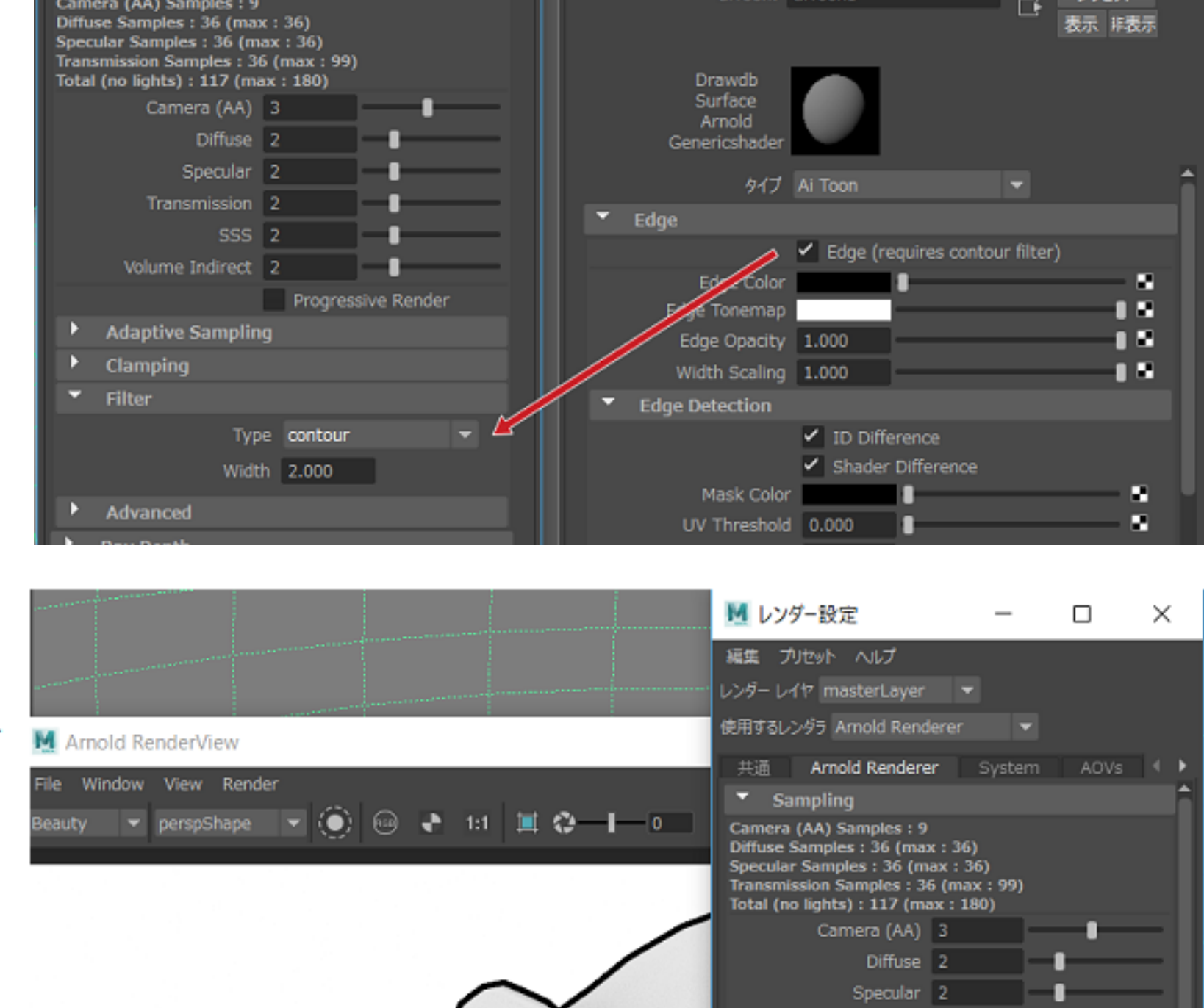
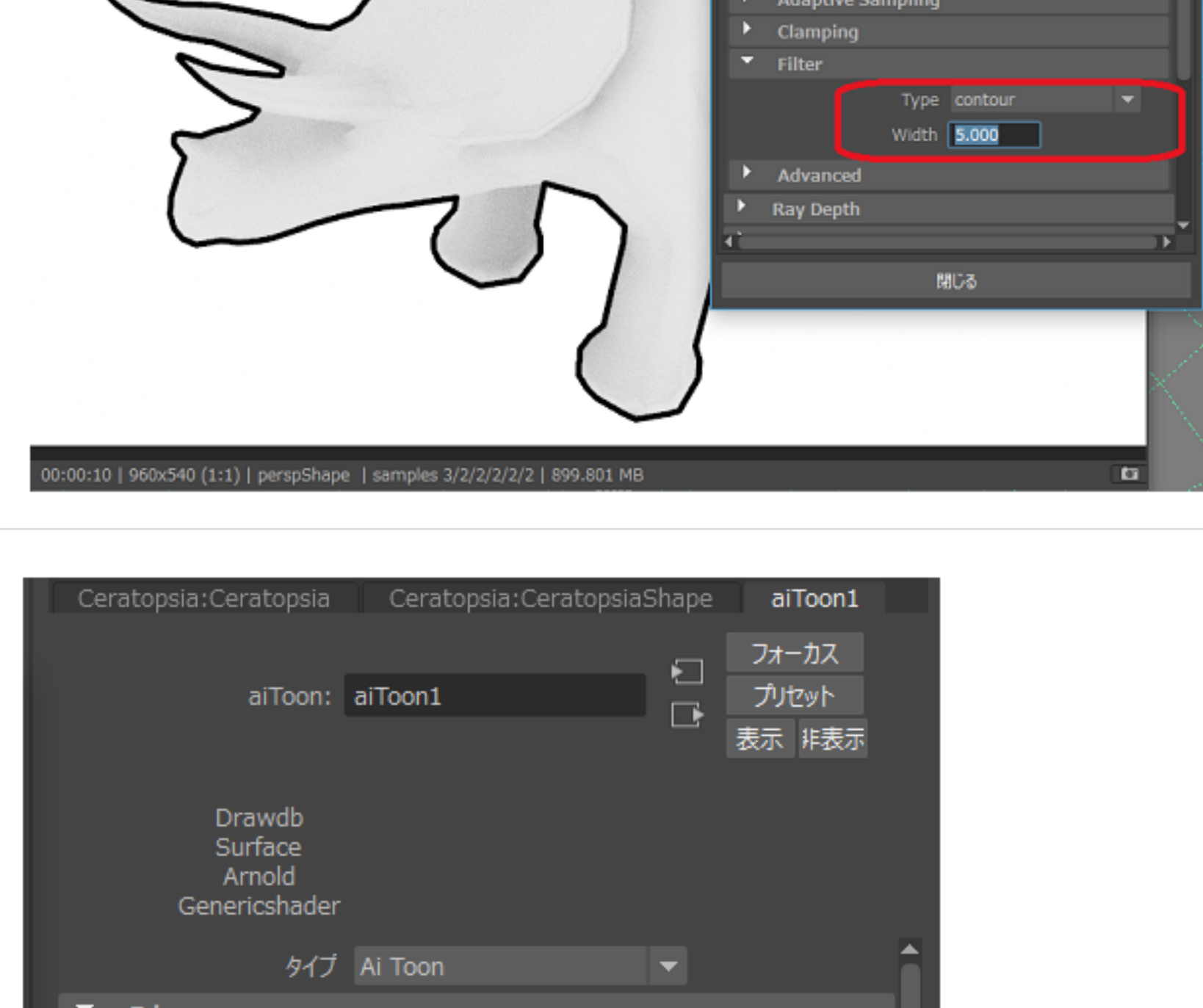

- Maya 2018 Update3にて、aiToonシェーダがサポートされました。このシェーダを使用して輪郭を表現してみます。

恐竜のモデルを読み込み直して、初期状態から始めます。

モデルに新規マテリアルとして、aiToonシェーダを割り当てます。

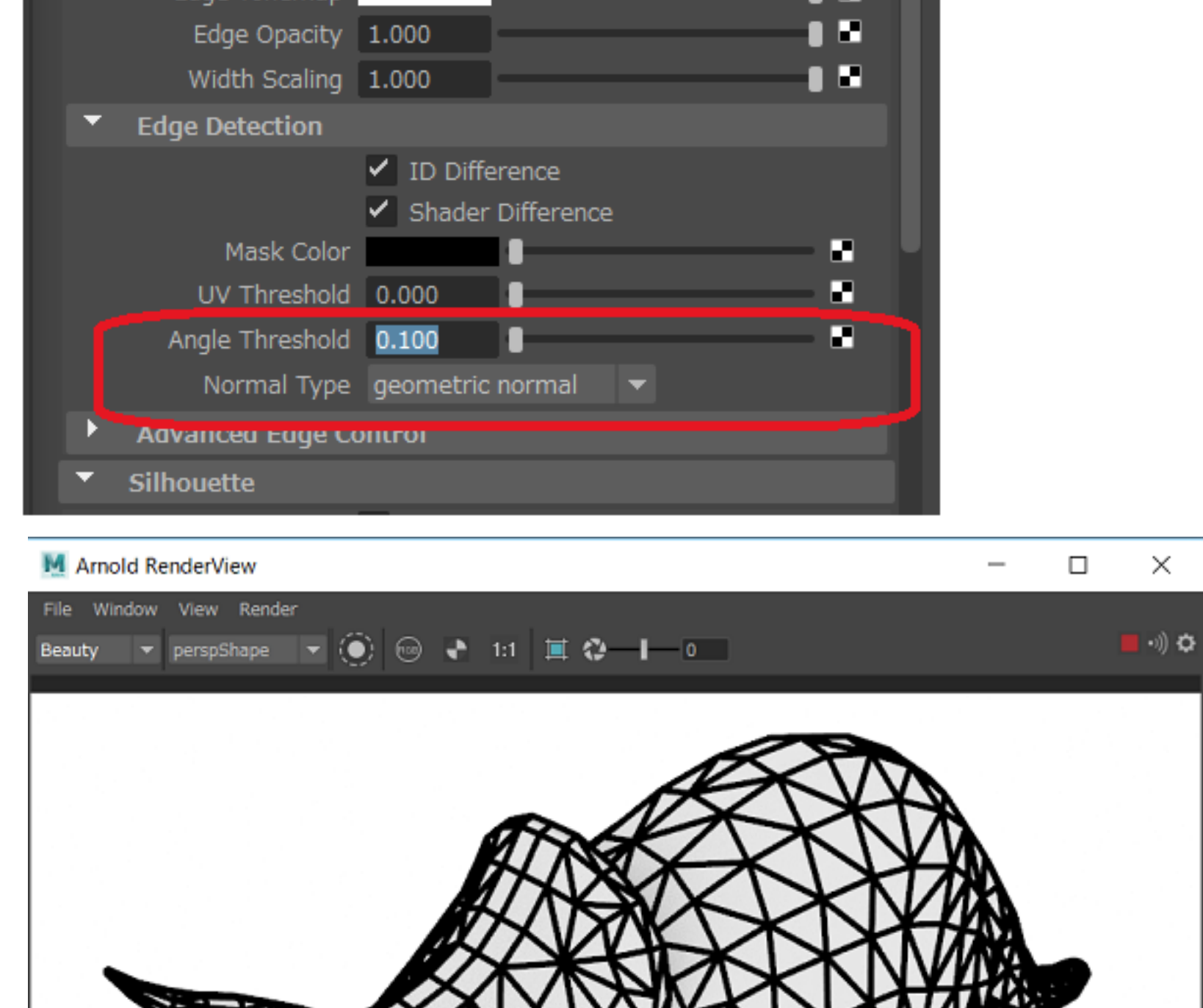
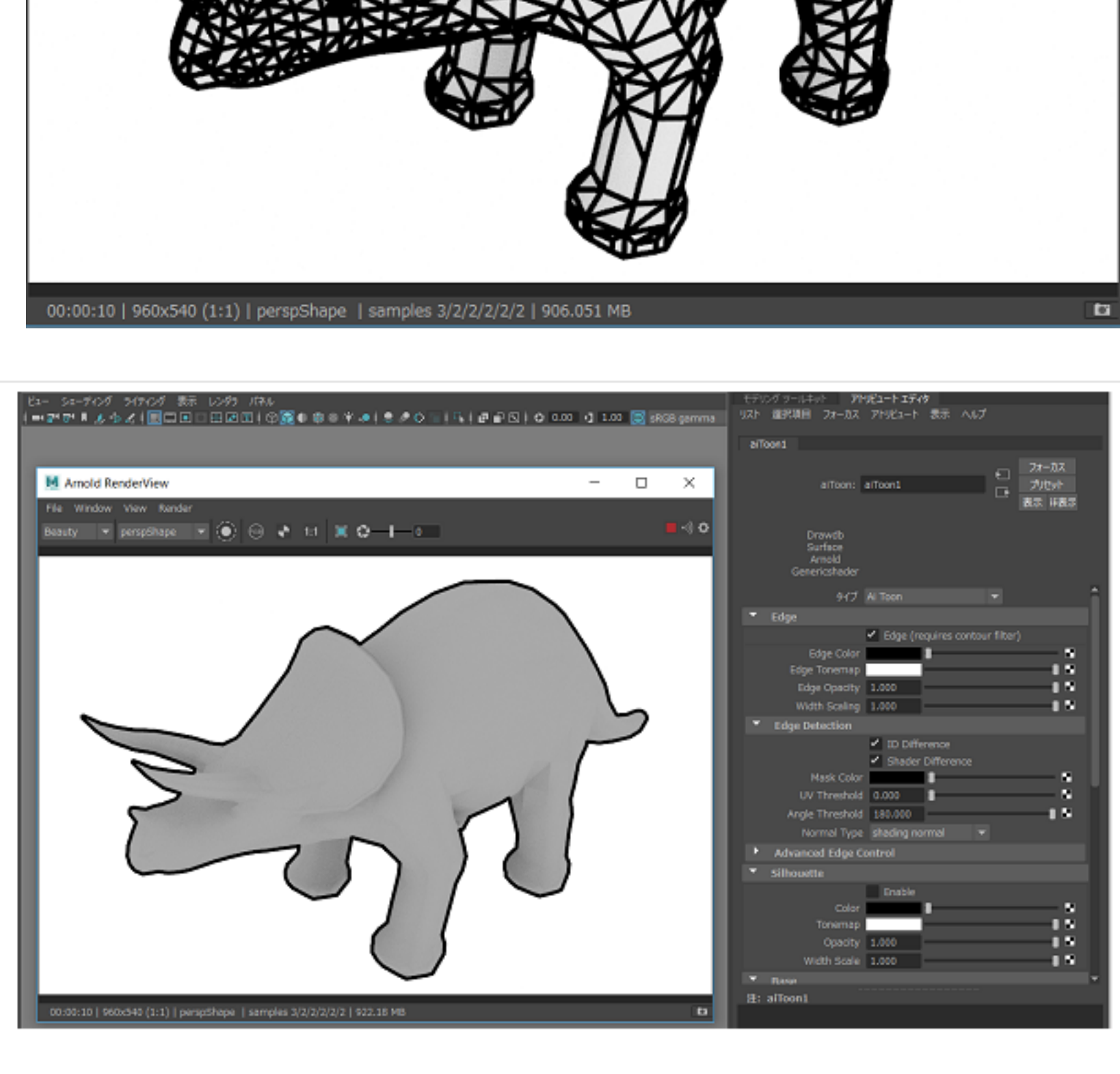

- aiToonシェーダアトリビュートにて、「Edge」をONにします。(requires contour filter)と注意書きがありますので、「レンダー設定」のArnold Rendererタブの、Filter Typeを「contour」に設定します。「width」にて、輪郭線の太さも設定できます。

レンダリングすると、輪郭線が表現されています。

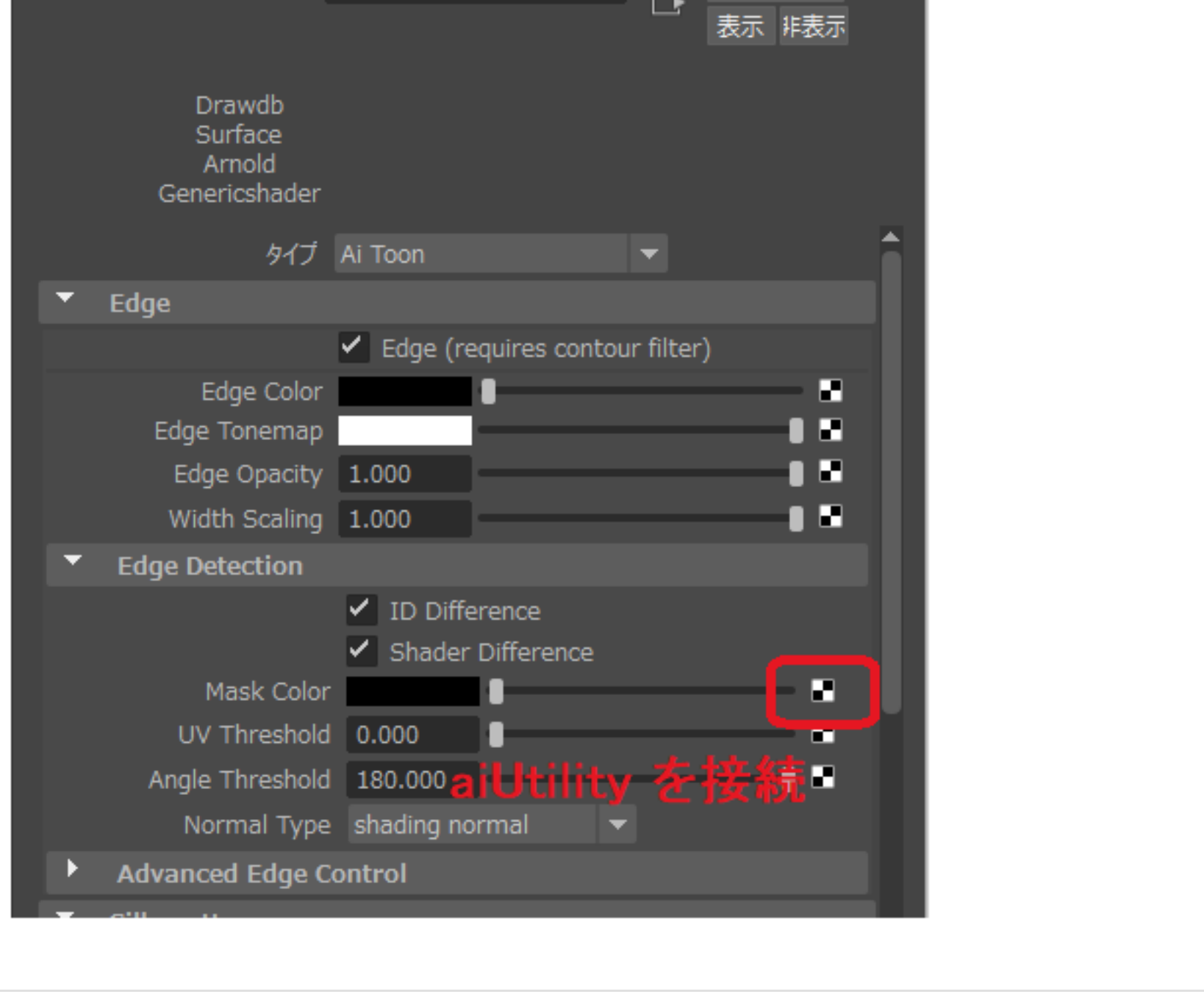


- 法線角の違いにより、エッジ検出を行い、ワイヤフレームを表現してみます。

aiToonシェーダの「Edge Detection」にて、「Angle Threshold」を0.1、「Normal Type」を「geometric normal」に設定し、レンダリングしてみます。

ポリゴンまたは三角形分割されたポリゴンのエッジがワイヤフレームとして表現されます。また、ワイヤフレームの太さも輪郭と別々にコントロールできています。



- 「Angle Threshold」を180に戻し、「Normal Type」も「shading normal」に戻します。

「Mask Color」アトリビュートにて、aiUtilityシェーダを接続します。



サンプルはここまでです。