

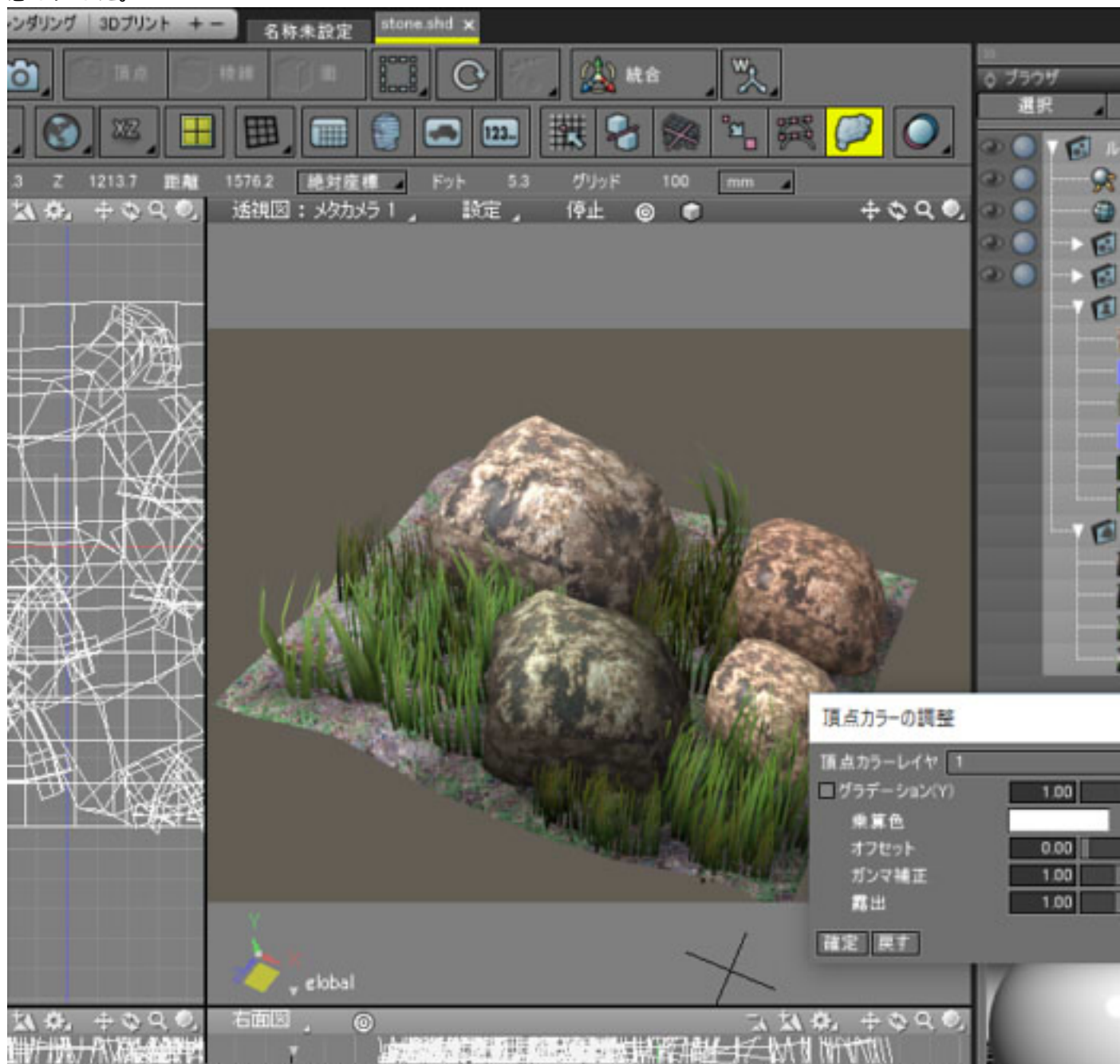
# 独り言日記

## [Shade 3D] Vertex Color Customizer (2015/09/04)

Shade 3D 上での頂点カラーを補助的に編集する「Vertex Color Customizer」というプラグインがShade3D マーケットプレイスで公開されました。無料です。

<http://shade3d.jp/store/marketplace/ft-lab/vertexcolorcustomizer/info.html>

既存の頂点カラー割り当て機能と Vertex Color Customizer を使ってレイトレーシングでGI的な感じにした。



上記シーンはプラグインをダウンロードするとサンプルについてます。

ポリゴンメッシュ全体に上から下のグラデーションをかけたり、頂点カラーをガンマ / 露出調整する簡易ツールになります。

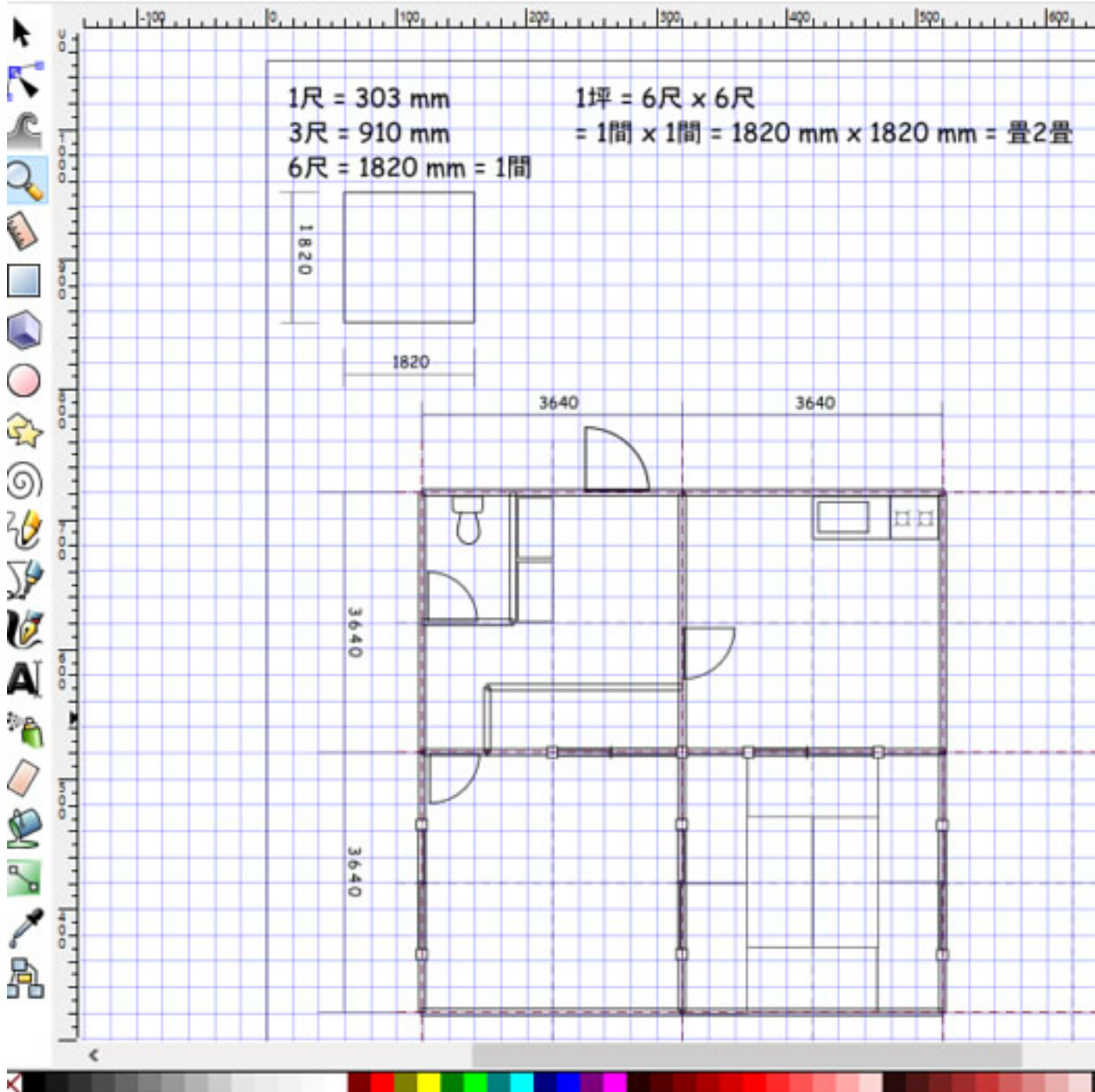
ほしい道具はだいたいそろったので、自分自身も作品づくりしなくては。

[Shade 3D] SVG Importer (2015/09/04)

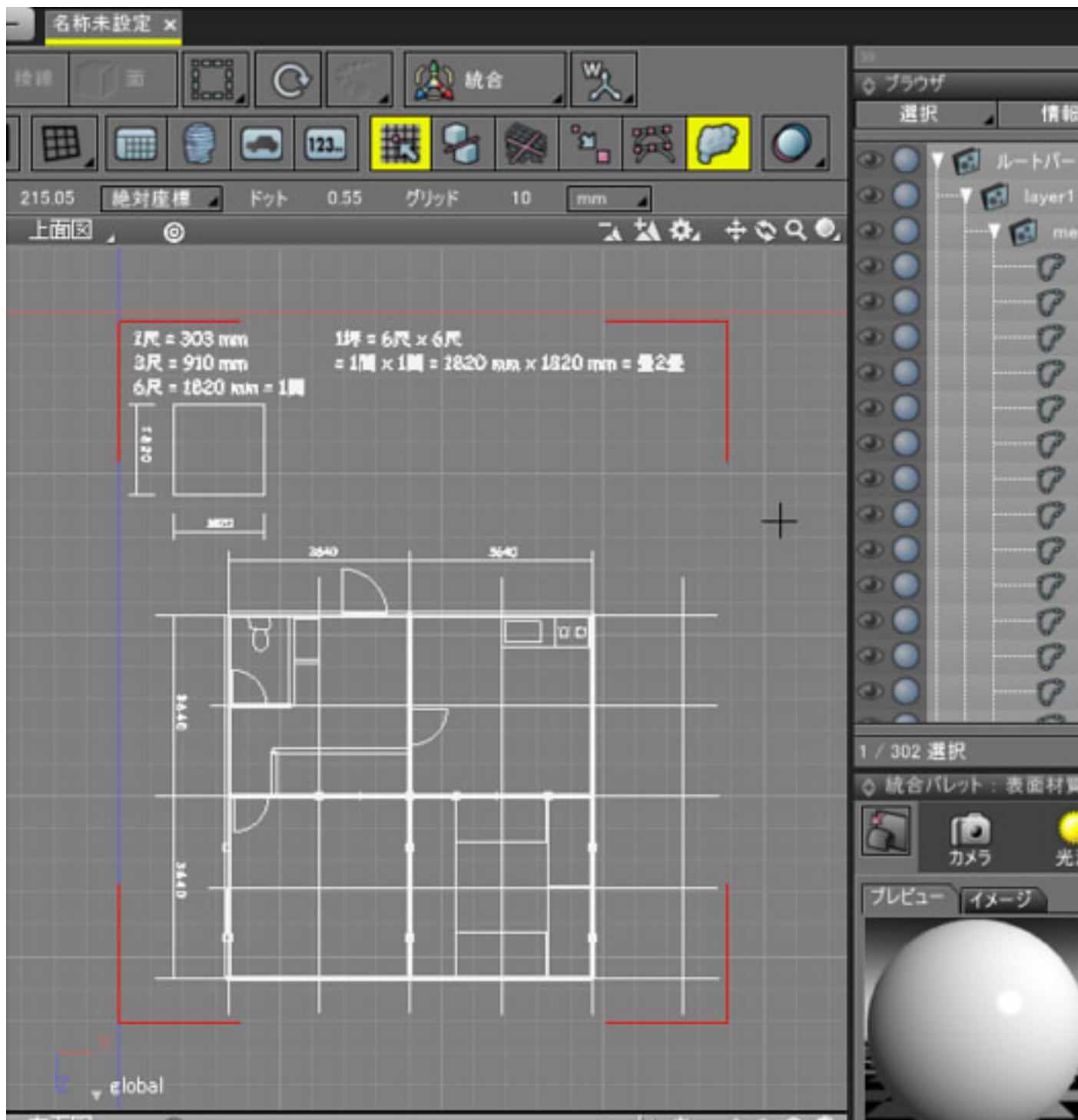
Shade 3D に SVG 形式のベクターデータを線形状としてインポートする「SVG Importer」というプラグインが Shade3D マーケットプレイスで公開されました。有料で 324 円(税込み)としています。

<http://shade3d.jp/store/marketplace/ft-lab/svgimporter/info.html>

Inkscape での作成 (添付のサンプルについてます)



Shade 3D にインポート。線形状として読み込まれます。



なお、テキストや線の太さは Path に変換する必要があります。

主に自分自身でより精密なモデリングを行うためのとっかかり用です。

正確な単位で Shade 3D に図面を渡す場合は、SVG 使用ツール側の DPI には注意してください。Inkscape は 90DPI、Adobe Illustrator は 72DPI になってます。Shade 3D の単位は mm になります。

単位変換めんどくさそう、、、というのもご安心を。SVG Importer で svg をインポートする際に、DPI をプリセットで選択できます。

