

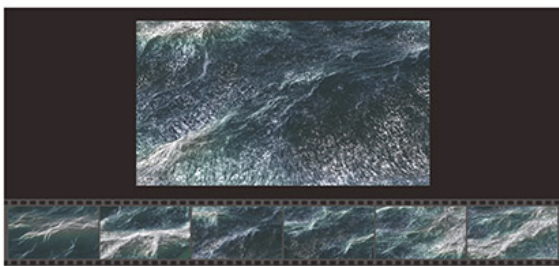
DOWNLOAD

[BIM 360 Design 2017.6.2 Final \(x86-x64-x32\) Keygen 64 Bit](#)

7-1 SOPベースでの海の作成

詳細度★★

ここではまず、SOPベースでの海の作成方法を紹介します。シミュレーションを行わずに海面を作成するので、広大な海を作成する場合に向いています。



簡単な海面生成のネットワークをつくる

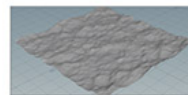
1 まずは簡単なネットワークで海をつくり、重要なパラメータを解説します。「obj」階層であることを確認してTAB Menuから「Geometry (OBJ)」を作成し、ノード名を「Test_Ocean」とします。

2 「Test_Ocean」ノードの中に入り、既存の「file1」ノードを削除。代わりにTAB Menuから「Grid (SOP)」を作成します。

3 「grid1」のパラメータ「Size」を「50 50」に変更し、「Rows」「Columns」を共に「200」に変更します。グリッドが大きくなり分割数が増えます。このグリッドを海面っぽく変形します。

4 海面の作成に必要な「Ocean Spectrum (SOP)」と「Ocean Evaluate (SOP)」をTAB Menuから作成します。ふたつともノードのアイコンが同じなので、混同しないよう注意しましょう。

5 「oceanevaluate1」の左入力に「grid1」を、右入力に「oceanspectrum1」をコネクタします。

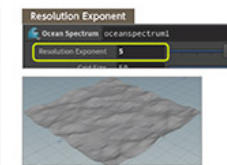
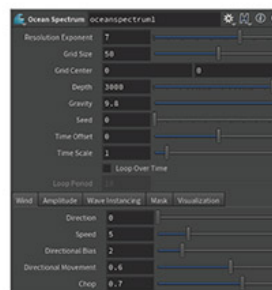


6 「oceanevaluate1」の表示フラグを立てて、シミュレーションを見ると、波のようにグリッドが変形して、海面のようになっていきます。また、再生すると、海面のように動きます。

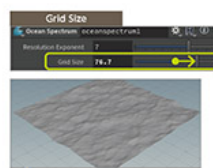
「Ocean Spectrum (SOP)」のパラメータ

右に配置した「Ocean Spectrum (SOP)」は、海面をつくるうえで必要な情報を生成するノードです。波の位相、周波数、振幅といった情報を作成しています。このノードによって波の形

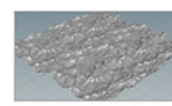
状が定義されていると言ってもよいかもしれません。この「Ocean Spectrum (SOP)」ノードがもつ重要なパラメータについて、実際に操作しながら働きを確認します。



7 「Resolution Exponent」は、作成する海の解像度に関するパラメータです。試しに値を「7」から「5」に変更してみると、海面のディテールが減り、カクカクした結果になります。このパラメータ値は2の「べき数」です。つまりこの場合は「2の5乗」、32x32の解像度があることを意味します（「7」なら128x128）。解像度が高いほど、より細かな波が表現可能になりますが、値の上げすぎには注意が必要です。確認後、値を「7」に戻します。



8 「Grid Size」は、生成される波パターンのサイズです。スライダを右に動かして値を大きくすると（ここでは「76.7」）、波のパターンが大きくなっていくのが確認できます。サイズを大きくすれば、単位面積当たりの波の解像度は低くなるので、つくりたい絵に応じたサイズを設定する必要があります。



9 逆に値を小さくしてみます（ここでは「25」）。今度は波のパターンが小さくなります。グリッドのサイズが幅員共に50なので、波パターンはその半分ということです。グリッドより波のパターンの方が小さい場合、同じパターンがタイリングされます。確認後は値を「50」に戻します。

10 「Seed」は波のパターンのSeed値で、値によって生成される波のパターンが変わります。「Time Offset」は波の動きのオフセット値です。「Time Scale」は変更すると波の動きを早くしたり遅くしたりできます。それぞれ、値を変更して結果を確認してください。

[BIM 360 Design 2017.6.2 Final \(x86-x64-x32\) Keygen 64 Bit](#)

DOWNLOAD

