



フォトリアリスティックなレンダリングアニメーションを作成するための簡単なステップバイステップガイドです。

アニメーションのレンダリングには非常に多くの時間がかかることにご注意ください!!
例えば、30秒間のアニメーションを作成し、設定で25fps（フレーム毎秒）を適用した場合、滑らかなアニメーションを得るために、Kerkytheaは750枚の画像をレンダリングする必要があります。各画像のレンダリングに平均して2分かかるとすれば、アニメーション全体をレンダリングするのに25時間かかることとなります！良いニュースは、Kerkytheaが全ての作業を自動的に行ってくれるので、手を動かす必要はないということです。レンダリング処理中は、安心して寝ていることができます。

このガイドを使用するには、**Kerkythea**に関する基本的な知識、マテリアルの適用方法、およびレンダリング設定について理解している必要があります！

基本情報：

滑らかなアニメーションを得るために、レート設定で24fpsを使用することをお勧めします。専門的な設定としては、23.98fps（ヨーロッパのPAL）や29.97fps（フルNTSC）があります。解像度は7M8x57Mに設定してください。適切なビデオ設定については、インターネット上でさらに詳しく読むことができます。以下はいくつかの良い例です：

<http://www.bbc.co.uk/commissioning/tvbranding/picturesize.shtml>

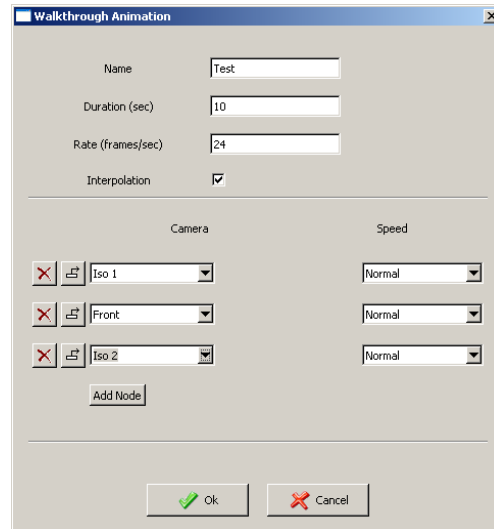
http://lipas.uwasa.fi/~f76998/video/conversion/#conversion_table

<http://lipas.uwasa.fi/~f76998/video/conversion/>


- 1.) Kerkythea 2007を開きます。
- 2.) エクスポートされたXML、OBJ、または3DSファイルを開きます。
- 3.) 適切にマテリアルとシーンの設定を適用します。
- 4.) 設定をテストするには、「05. GI - Quick」レンダリングを実行してみてください。
- 5.) 設定に満足したら、必ずXMLファイルをKerkytheaで保存してください!! 既存のXMLファイルに上書きして保存することが非常に重要です。異なるファイル名やディレクトリに保存すると、すべてのテクスチャが失われ、最終レンダリングが失敗する原因となります。
- 6.) カメラをまだ適用していない場合は、ウォークスルーアニメーションを作成する前に適用する必要があります。



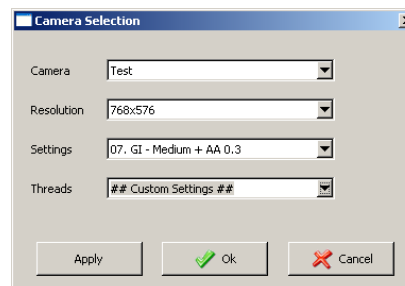
- 7.) [ツール] > [ウォークスルーアニメーション...] をクリックします。
- 8.) ウォークスルーアニメーションの名前を入力します。
- 9.) 秒単位での再生時間を入力します (デフォルトは10秒)。
- 10.) 希望するフレームレート (FPS) を入力します (フレーム毎秒、デフォルトは24fps)。
- 11.) 補間をオン/オフに切り替えます (デフォルトはオン)。
(補間とは、カメラ間の移動が滑らかになることを意味します。)



- 12.) アニメーションで使用するカメラの数だけ「ノードを追加」ボタンをクリックします。
- 13.) プルダウンメニューを使用してカメラを選択します。
- 14.) プルダウンメニューを使用してカメラ間の速度を選択します (デフォルトは「標準」に設定されています)。
- 15.) 必要に応じて、手順13と14を繰り返します。
- 16.) 準備ができたなら、[OK] をクリックします。

- 17.) 「レンダリング開始」ボタンをクリックします。 

- 18.) 「カメラ」プルダウンメニューからウォークスルーアニメーションの名前を選択します。
- 19.) 解像度を選択します (768x576をお勧めします)。
- 20.) レンダーの「設定」を選択します。
- 21.) 「スレッド」の数を選択します。

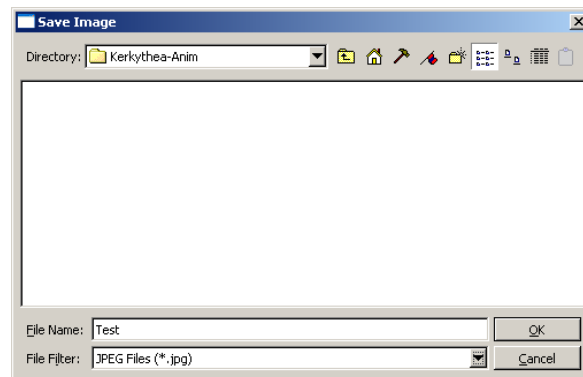


(この設定はデュアルコアプロセッサを搭載したコンピュータにのみ適用されるため、設定について知らない限り、デフォルトの「## カスタム設定 ##」を使用することをお勧めします。)

- 22.) [OK] をクリックします。
- 23.) [OK] をクリックすると、保存先を指定する必要があります。

レンダリングされた画像を保存する場所を指定します。フォルダーを選択するか作成し、ファイル名を入力します。(画像ファイルは以下の名前で作成されることに注意してください。)

指定した名前の後に「_000X.jpg」が付加され、Xはアニメーション内の画像番号を表します。



重要なお知らせ!!

「レンダリング停止 (即時)」ボタンを押すと、アニメーションのレンダリングプロセスが完全にキャンセルされます! このボタンはプロセスを「一時停止」するためのものではなく、最初の画像から再レンダリングを開始する必要があります。

- 24.) レンダリングされたアニメーションが完了すると、すべての画像が指定したフォルダーに保存されます。これらの画像ファイルを使用して、VIファイルなどのビデオファイルに組み立てることができます。以下のようなプログラムを使用することができます:

<http://www.virtualdub.org>

<http://www.dandans.com/ImageVideoMachine.htm>

または同様のプログラムを使用してください。