

メニューバー

Terragen2 (TG2) を起動しましょう。

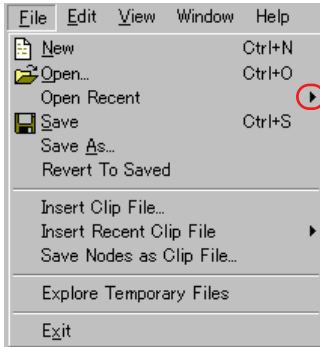
画面の一番にはメインメニューバーが表示されています。ここでは、プロジェクトの新規作成から保存・読み込みまで、そして煩わしい細かな設定もユーザー任意でとても使いやすく、便利にしてくれるスタートアップ設定などが、このメニューバーからアクセスできます。

複数のウインドウを表示させることで、作業スペースを効率よく使い、見たい時にすぐに隠れたウインドウを呼び出すこともできます。複雑になったマウスやキー操作などのヘルプ表示もここで行います。

前章の「基本」で載せきれなかった画面についてここで解説いたします。

【ファイル (File)】メニューの概要

【ファイル (File)】メニューでは、新規プロジェクトの作成や保存、読み込みを行います。また、ノードリストの保存、読み込みを行います。

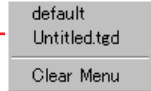


ファイル (File) メニューのポップアップメニュー

メニュー項目の左のアイコンはショートカットアイコンとなっています。



左から、[新規作成][ファイルを開く][保存][レンダラー開始][3D プレビュー画面の表示]



[最近使用した～ (Recent)] ファイルを開くときは、矢印をクリックすると左図のポップアップメニューが表示されます。

最新ファイルから 10 個までが表示されます。

「Clear Menu」でファイル表示をクリアします (ファイルは消去しません)。

プロジェクトの作成

新しくプロジェクトファイルを作成します。

●【File】[New] を選択します。起動時は新規作成の状態になっています。

すでに作業中にこの操作をすると、現プロジェクトの保存 / 破棄の選択ダイアログボックスが表示されます。新規作成時のデフォルトプロジェクト (=テンプレート) は、【Edit】[Preferences]<Startup パネル>で変更することが出来ます。

プロジェクトを開く

前回保存したプロジェクトファイルを開きます。

●【File】[Open] を選択します。ファイル形式は (*.tgd,*.xml) です。

●[最近使用したファイルを開く (Open Recent)] を選択すると、最新のプロジェクトファイルから 10 個までが表示されます。

(<Default>は TG2 の初期設定プロジェクトファイルを開きます。)

プロジェクトの保存

上書き保存します。

●【File】[Save] を選択すると、プロジェクトを上書き保存します。

未保存プロジェクトの場合は<名前をつけて保存>ダイアログボックスが表示されます。

ファイル名を入力して<保存>ボタンで保存します。

別名で保存します。

●【File】[別名で保存 (Save As..)] を選択すると<名前をつけて保存>ダイアログボックスが表示されます。

プロジェクトの復帰

編集中のプロジェクトを最後に保存した時の状態に戻します。

●【File】[復帰 (Revert To Saved)] を選択すると、編集中のプロジェクトを破棄してよいかダイアログボックスが表示されます。<ok>ボタンで最後に保存したプロジェクトファイルが開きます。

クリップ (ノード) ファイルの読み込み

保存したクリップファイルを読み込みます。

●【File】[クリップファイルの読み込み (Insert Clip File..)] を選択します。ファイル形式は (*.tgc) です。

●[最近使用したクリップファイルを読み込み (Recent Input Clip File)] を選択すると、最新のクリップファイルから 10 個までが表示されます。

ノードを保存

選択した単一または複数のノードをクリップファイルとして保存します。ノードの選択はノード・ネットワーク画面で行います。〔Shift〕+LMB で複数選択を行えます。

タブ単位（タブウインド内の全ノード）や、単一ノードで保存が行えます。

- 【File】〔クリップファイルとしてノードを保存（Save Nodes as Clip File..）〕を選択します。＜名前をつけて保存＞ダイアログボックスが表示されます。ファイル名を入力し、＜保存＞ボタンで保存します。

テンポラリファイルを探す

テンポラリファイルとは、TG2 が途中終了した時に一時ファイルを記憶したものです。

Mac はファインダーから、Win はエクスプローラから開きます。

- 【File】〔テンポラリファイルを探す（Explore Temprary Files）〕を選択すると、エクスプローラウインドウが表示されます。運が良ければ途中ファイルの復帰が出来るかもしれません。

プログラムの終了

プログラムを終了します。

- 【File】〔終了（Exit）〕を選択すると、編集中のプロジェクトを保存して終了するか破棄して終了するかダイアログボックスが聞いてきます。保存して終了の場合、上書き保存されます。

＜ファイルの取扱いについて＞

TG2 は 2 バイト文字（漢字、平仮名、カタカナなど全角文字）に対応してません。

ファイル名や設定したノード名に 2 バイト文字を使用するとエラーの原因となります。

また、ファイル名だけでなく、保存先のディレクトリにも注意です。

例)

```
c:¥
└─ マイドキュメント¥
    └─ sample.tgd
```

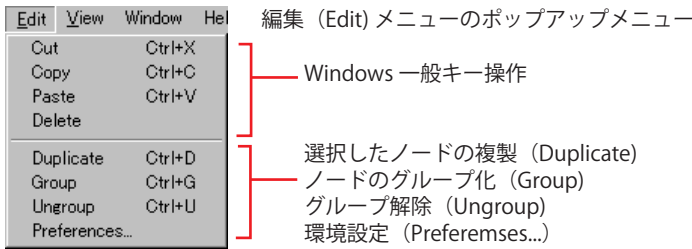
この場合、「マイドキュメント」というフォルダ名のため読み込みエラーとなります。対応として、

```
d:¥
└─ TG2 doc¥
    └─ sample.tgd
```

こうすることで TGD ファイルを読み込む事が出来ます。他にもオブジェクトファイルも同じ扱いです。

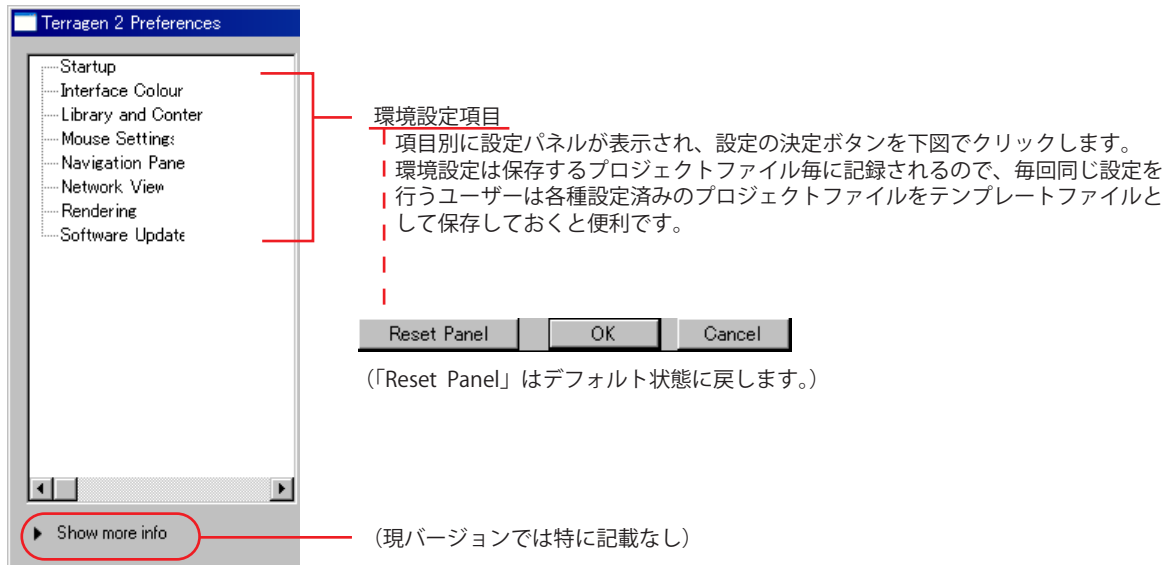
【編集 (Edit)】メニューの概要

【編集 (Edit)】メニューでは、ノード・リストやノード・ネットワーク画面上で選択したノードをテキストと同じようにカット&ペーストなどの編集が行えます。また、環境設定を行います。



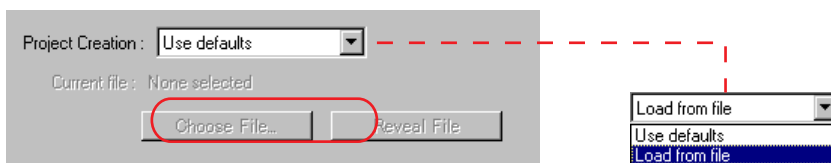
環境設定をする

新規作成で開くプロジェクトファイルの設定やインターフェースの色、マウス設定などを個別の設定パネルで行います。



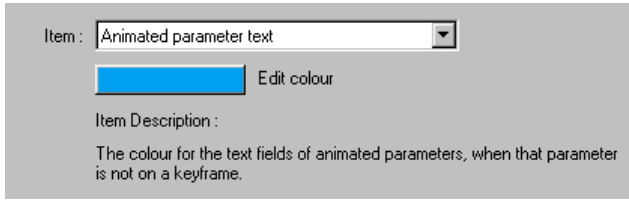
<スタートアップ (Startup) 設定パネル>

カメラワークや照明効果、よく使うノードの設定などを雛型プロジェクトファイルに保存します。それをユーザ指定のデフォルトとして設定することで、新規作成時に指定したプロジェクトファイルが読み込まれます。



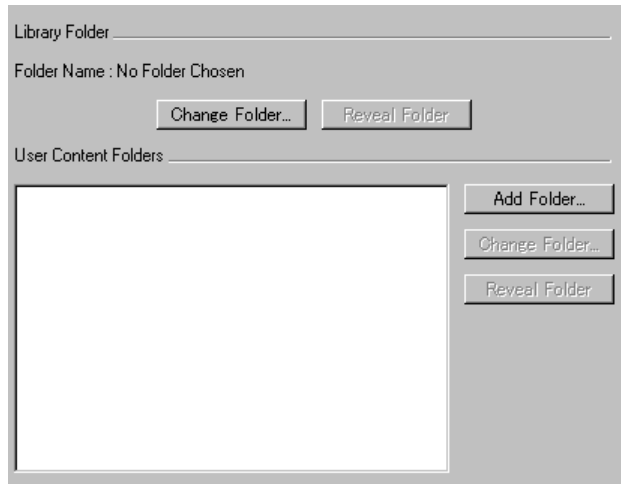
- プロジェクトの作成 (Project Creation) で、[新規作成] で読み込む初期設定ファイルを「デフォルトを使う (Use defaults)」か「ファイルを読み込む (Load from file)」かを選択します。《ファイルの選択 (Choose File..)》でプロジェクトファイルを選択するダイアログボックスが表示されます。対応ファイルは (*.tgd、*.xml) です。《ファイル場所 (Reveal File)》は選択したファイルの所在場所をエクスプローラで表示します。

<インターフェース設定パネル (Interface Colour)>
 ここでの色設定は下記2項目のみの変更となります。
 ●アニメーションのパラメータテキスト
 ●キーフレームのパラメータテキスト

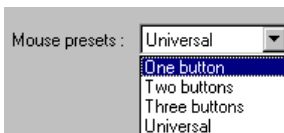


色はカラーピッカーウインドウから選択します。
 (現時点ではアニメーション機能を把握していないので説明は省略させていただきます。)

<ライブラリとコンテンツ設定パネル (Library and Contents)>
 執筆現時点、未対応

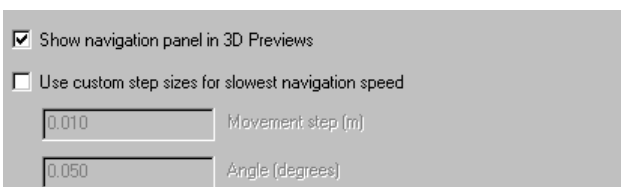


<マウス設定パネル (Mouse Setting)>
 使用するマウスのボタン数をここで設定します。



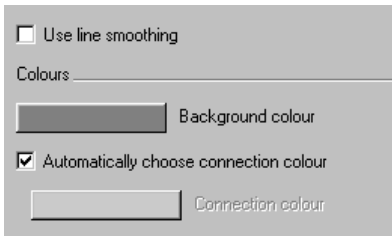
(一般 (Universal) は2ボタンです)

<ナビゲーション設定パネル (Navigation Panel)>
 ナビゲーション・コントローラパネルの設定を行います。



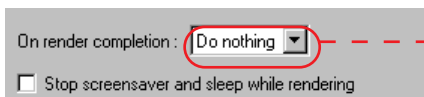
- 「3Dプレビュー画面でナビゲーションパネルを表示」
 チェックで表示／非表示を設定します。
- 「ナビゲーションパネルの移動距離を設定」
 ナビゲーションコントローラでカメラ位置を動かす際の移動距離をカスタマイズが行えます。
 - ・移動距離 (単位=m) (Movement step)
 - ・角度 (単位=度) (Angle)

<ネットワーク設定パネル (Network View)>
ノード・ネットワーク画面の設定を行います。

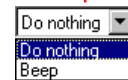


- 「滑らかな線を使用する」
チェックを入れることで、ノード間の結合線にアンチエイリアスをかけて綺麗な線を表示します。
(PC 負荷がかかるので非推奨)
- バックグラウンドの色を設定
- 「ノード間の結合線の色を自動選択させる」
チェックが入ると結合線の色を PC が適切に割り当てます。
チェックを入れない場合はユーザで指定の色を設定します。

<レンダリング設定パネル (Rendering)>
レンダリング時の設定を行います。

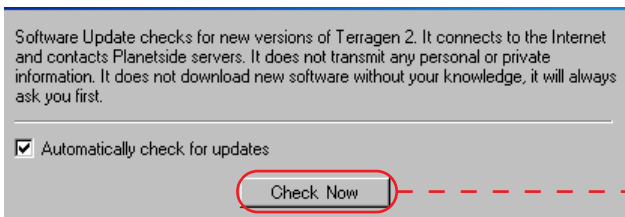


- 「レンダラー終了時のアクション」
「何もしない」または「ビープ音を鳴らす」を選択します。
- 「レンダリング中にスクリーンセーバー、PC のスリープをさせない」
チェックで有効/無効になります。

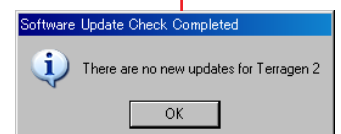


<最新版のアップデートチェック設定パネル (Software Update Checks)>

TG2 の最新バージョンがないかを公式サーバーへチェックに行きます。最新版が用意されていても、ダウンロード時は公式サイトに訪問する必要があります。



- 「自動でアップデートをチェックする」
チェックが入っている場合、TG2 起動毎に最新版がないかを自動で調べます。
- 「今すぐチェックする (Check Now)」
クリックすることで今すぐに公式サーバーへチェックに行きます。





最新バージョンが見つかりませんでした

(見つかった場合のフローは改訂版で編集します。)

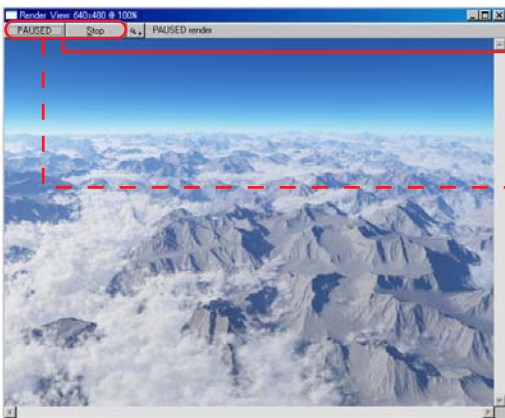
【ビュー (View)】メニューの概要

【ビュー (View)】メニューでは、別ウインドウでレンダラー表示させたり、メイン画面で閉じてしまった3Dプレビュー画面の表示を行います。

| | |
|---|--------|
|  Render | F3 |
|  Preview | F4 |
| Node Network | F5 |
| Network in New Window | Ctrl+4 |
| 3D Preview in New Window | Ctrl+5 |
| 3D Preview Location | |
| Navigation Window | |

レンダラーウインドウ画面の表示 (Render)

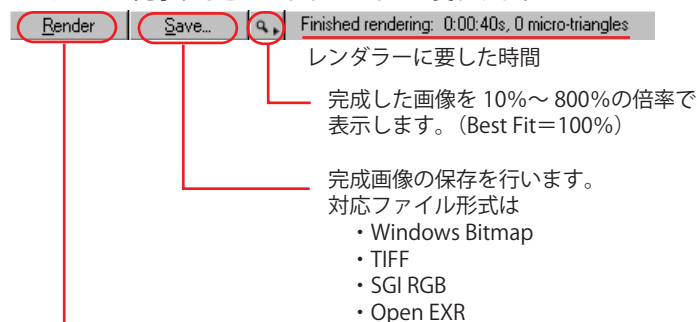
メイン画面とは別にレンダラーウインドウ画面を表示します。
すでにウインドウが開いている場合は最前面に表示します。



レンダラー画面のコントローラ

- ・一時停止 (Pause)
- ・中止 (Stop)

レンダラーが完了するとこのようにパネルが変わります



レンダラーに要した時間

完成した画像を 10% ~ 800% の倍率で表示します。(Best Fit=100%)

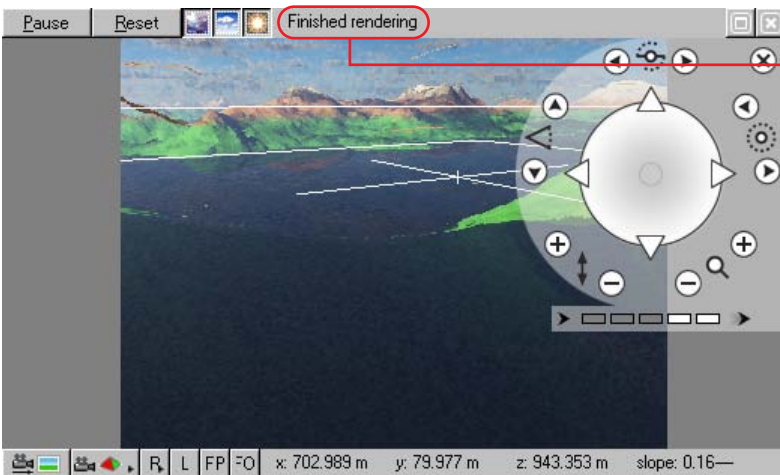
完成画像の保存を行います。
対応ファイル形式は

- ・ Windows Bitmap
- ・ TIFF
- ・ SGI RGB
- ・ Open EXR

再レンダラーを行います。

3Dプレビュー画面の表示 (Preview)

メイン画面に3Dプレビュー画面を表示します。



3Dプレビュー画面でのレンダラーは「クイックレンダラー」に近い表現力を持っていますが、クオリティーやアンチエイリアス処理は施されません。また、モニタサイズに依存せず高解像度のフルスクリーンでも低解像度サイズでもレンダリング時間は変わりませ。

3Dプレビュー画面についての説明は本書【基本】リアルタイム3Dプレビュー画面参照。

メイン画面で3Dプレビュー画面を閉じた場合に使用します。

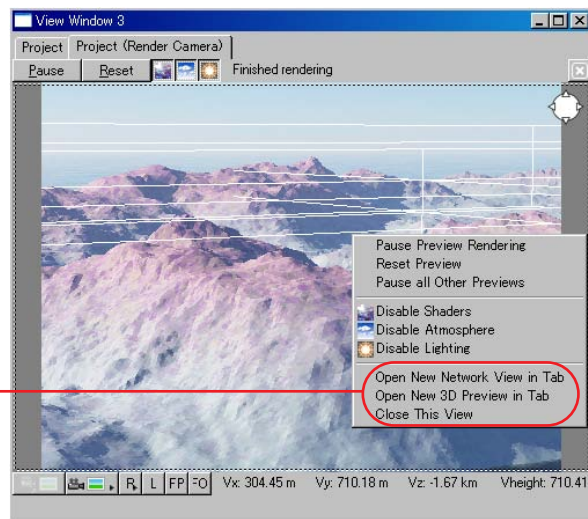
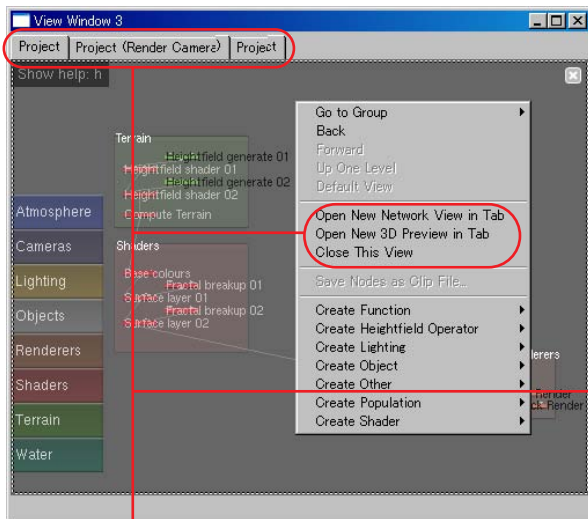
ノード・ネットワーク画面の表示 (Node Network)

メイン画面にノード・ネットワーク画面を表示します。

「Preview」と同じく、メイン画面でノード・ネットワーク画面を閉じた場合に使用します。
(ノード・ネットワーク画面については、本書【基本】ノード・ネットワーク画面を参照)

新しく別ウィンドウでノード・ネットワーク画面を表示 (Network in New Window) 新しく別ウィンドウで3D プレビュー画面を表示 (Preview in New Window)

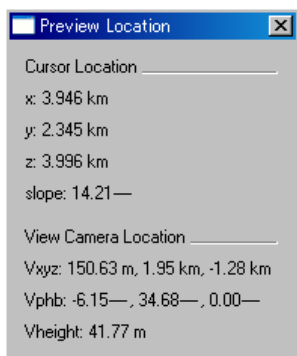
新しくウィンドウを開き、ノード・ネットワーク、3D プレビュー画面を表示します。



新しくいくつものウィンドウ画面を表示するの一つですが、このウィンドウでは複数のウィンドウをタブにまとめることで作業画面の効率化を図ることも出来ます。ウィンドウ上でRMBをクリックするとそれぞれに合ったポップアップメニューが表示されます。○で囲った項目で「ノード・ネットワーク」または「3D プレビュー」画面のタブを作成します。タブを閉じる場合は「Close This View」を選択します。

カーソル情報の表示 (3D Preview Location)

3D プレビュー画面上のカーソル位置について、ウィンドウで情報を表示します。

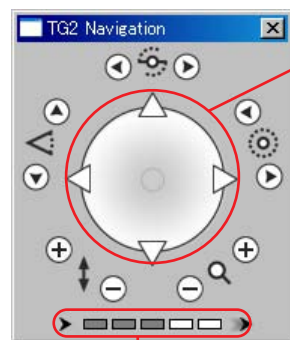


カーソル位置情報
X: 水平
y: 垂直
z: 奥行き
Slope: 傾斜

カメラ位置情報
Vxyz: 水平、垂直、奥行き
Vphb: 垂直に対しての角度、水平に対しての傾き、回転
Vheight: 地表からの相対距離

ナビゲーション・ウィンドウの表示 (Navigation Window)

メイン画面にノード・ネットワーク画面を表示します。(機能は3D プレビュー画面と同じです)



移動リング (The movement ring) ・ ・ カメラの設置位置を移動する

- ・ 上下△ボタンは前後に移動します。
 - ・ 左右△ボタンは左右に移動します。
 - ・ ホイール内をクリックすると全方向に移動出来ます。その時、円の中心ほど移動速度は遅く、外側ほど早く移動することが出来ます。
- 移動を連続で行うときはマウスボタンを押し続けてください。離すまで移動します。

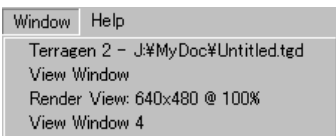
4つのコントローラ (Outer ring controls) ・ ・ カメラの設置位置で三脚を操作する

- ・ 水平バンク (Bank)
左右のボタンを押すことで傾きます。アイコンクリックで水平になります。
- ・ 回転 (Rotate)
水平軸を左右に回転します。アイコンクリックで0に戻します。
- ・ ズーム (Zoom)
現視点にズームイン・ズームアウトします。アイコンクリックでカメラ設定値に戻します。
- ・ 高度 (Altitude)
垂直軸に上下します。アイコンクリックでカメラ設定値に戻します。
- ・ 傾き (Tilt)
垂直軸に上下します。「高度」と違い、高さは変わりません。アイコンクリックでカメラ設定値に戻します。

速度バー (The speed bar)
5段階で移動する速度を設定できます。

【ウインドウ (Window)】メニューの概要

【ウインドウ (Window)】メニューでは、現在開いているウインドウを管理しています。ポップアップメニューで選択されたウインドウがアクティブになり、最前面に表示されます。

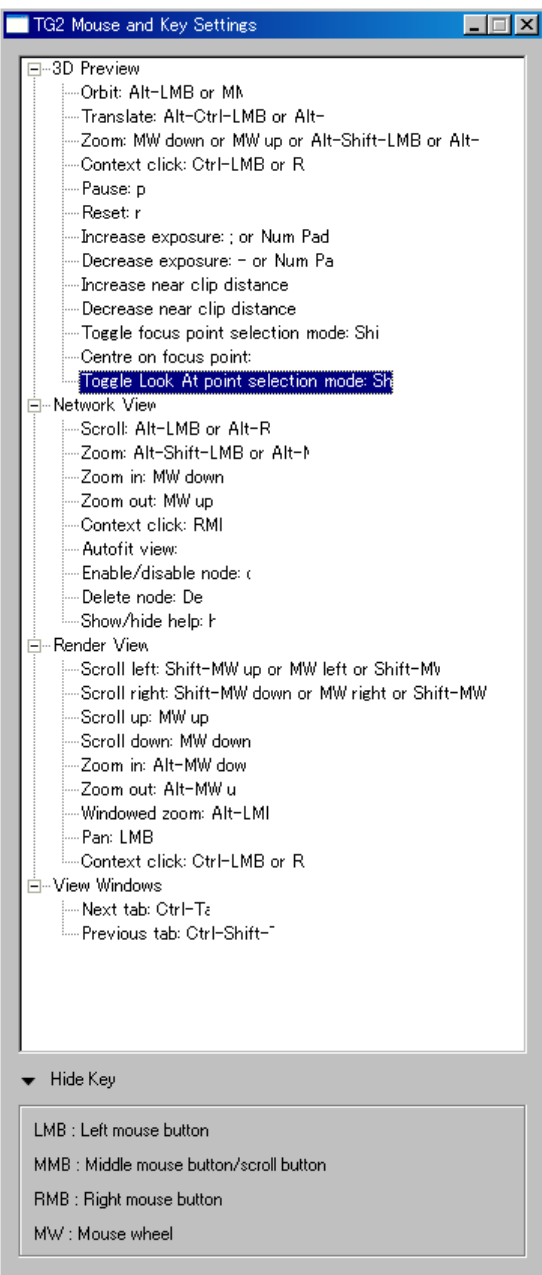


(左図のサンプルではメイン画面のほかに3つのウインドウが開いています。)

【ヘルプ (Help)】メニューの概要

【ヘルプ】メニューでは、マウスとキーボードのホットキーの一覧を見ることが出来ます。

- 【ヘルプ】 [マウスとキーの設定 (Mouse and Key Settings)] を選択すると下記一覧表が表示されます。ここでは設定を行うのではなく、ホットキーの設定内容を見るという意味です。



3D プレビュー

回転：Alt+LMB or MMB
移動：Alt+Ctrl+LMB or Alt+RMB
ズーム：MW down or MW up or Alt+Shift+LMB or Alt+MMB
ポップアップメニュー表示：Ctrl+LMB or RMB
レンダラーをポーズ：「p」
レンダラーをリセット：「r」
露光を上げる：「;」 or Num Pad 「-」
露光を下げる：「:」 or Num Pad 「=」
近接クリップ距離を上げる (近づける)：「[」
近接クリップ距離を下げる (遠ざける)：「]」
トグルでフォーカスポイントを選択する：Shift+ 「f」
フォーカスポイントを中心に持ってくる：
トグルで視点を変えるポイントを選択する：Shift+ 「I」

ネットワークビュー

スクロール：Alt+LMB or Alt+RMB
ズーム：Alt+Shift+LMB or Alt+MMB
ズームイン：MW down
ズームアウト：MW up
ポップアップメニューの表示：Ctrl+LMB or RMB
適正サイズで表示：「f」
ノードの有効/無効：「d」
ノードの削除：「Del」
ヘルプ表示のオン/オフ：「h」

レンダラービュー

左スクロール：Shift+MW up or MW Left or Shift+MW Left
右スクロール：Shift+MW down or MW right or Shift+MW right
上スクロール：MW up
下スクロール：MW down
ズームイン：Alt+MW down
ズームアウト：Alt+MW up
ウインドウサイズのズーム：Alt+LMB
パン (視点を振る)：LMB
ポップアップメニューの表示：Ctrl+LMB or RMB

ビューウインドウ：

次のタブに移る：Ctrl+Tab
プレビュータブの切替：Ctrl+Shift+Tab

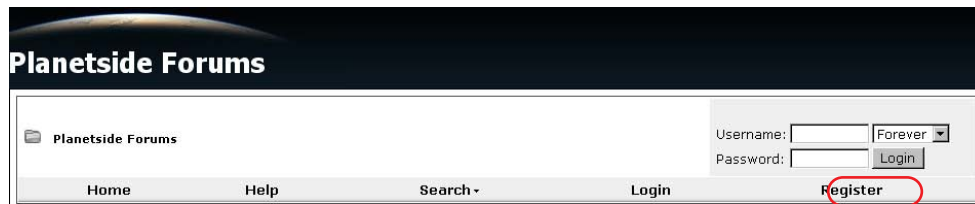
凡例の表示

LMB：マウスの左ボタン
MMB：マウスの真ん中ボタン、またはスクロールボタン
RMB：マウスの右ボタン
MW：マウスのホイールボタン

Web の公式サイトへのフォーラムへ訪問する (Visit PlanetSide Forumus on the Web)

http://forums.planetside.co.uk.

- 【Help】 [Visit PlanetSide Forumus on the Web] を選択します。
(残念ながら英語ですので Web 翻訳サイトを使って行きましょう。)
『登録の手続き』



まずは上記 URL から PlanetSide フォーラムのサイトへ行きます。

登録情報を入力します。
フォーラムで書き込みをした場合に
Email アドレスを表示しない場合は
Hide ~のチェックを付けておきます。

I Agree

Register

契約内容に同意してチェックを入れ、
《登録 (Register)》 ボタンをクリックします。

登録が完了すると、登録時の Email アドレスに登録完了の案内が届きます。
メールに書かれた URL をクリックし、ログインで完了です。

Terragen 2 について詳細を見る (About Terragen 2)

別ウインドウが表示され、バージョン等を見ることが出来ます。

- 【Help】 [About Terragen 2] を選択します。起動時の画面と同じです。