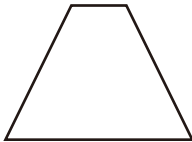
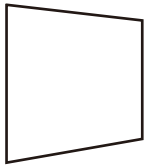
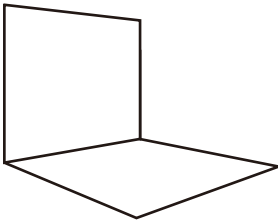
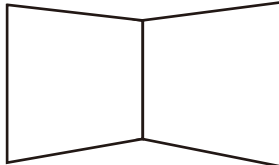
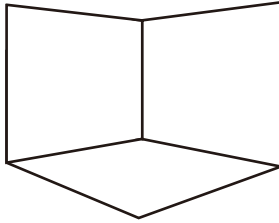


# 興和サインのトリック 3D アート仕様表

描画方法					
パス	ピクセル画像				複合画像
パソコンソフトで使用するパスを用いて描画したもの。(例: Illustrator、Photoshop 等)	写真画像	3D レンダリング画像	デジタルペインティング画像	スキャン画像	左記に描かれた各画像を組み合わせて一つの画像を成立させたもの。(例: Photoshop 等)
	デジタルカメラ等で撮影された画像。	3DCG ソフト内でモデリング等の制作処理をし、レンダリングを経て得た画像。(例: MAYA、3ds max 等)	パソコン上で手描きで描かれた画像。(例: CLIP STUDIO、Photoshop 等)	紙に描かれた絵等をスキャナーでスキャンされた画像。	


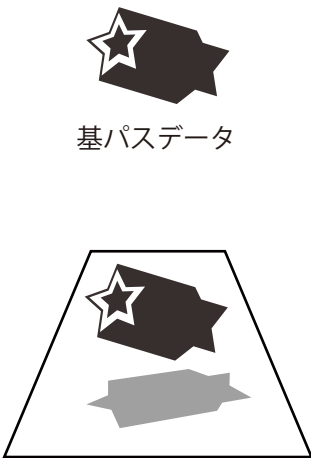
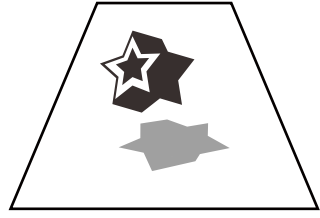
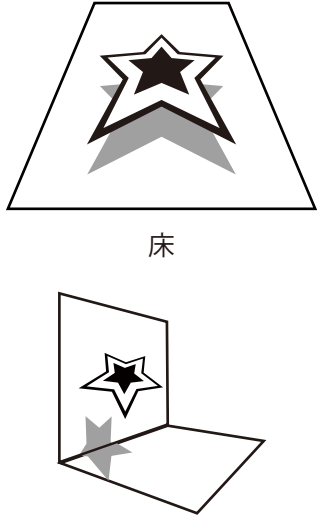
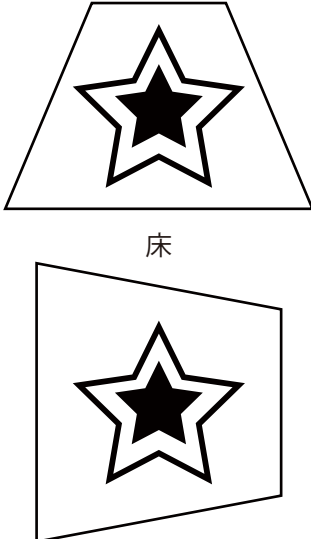
印刷面タイプ					
床 1 面	壁 1 面	床 - 壁面	壁 - 壁面	床 - 壁 - 壁面	
					

錯視タイプ		
<p>パース法</p>  <p>壁、床面に描かれているデザイン画を斜めから見るのが正式な位置で、その位置からきちんとデザイン画が見える。印刷面と真正面から見た場合デザイン画は成立しない。</p>	<p>疑似陰影法</p>  <p>枠の中から何か(手、動物等)が出てきて、その陰影を描く事で疑似的な立体感が発生する描画方法。影を発生させる為に、手前に必ず影を映す為の壁が存在する構図が必須。</p>	<p>パース・疑似陰影複合法</p>  <p>疑似陰影法で描かれた画を斜めから見て成立するようにしたもの。</p>

描画方法					
パス	ピクセル画像				複合画像
パソコンソフトで使用するパスを用いて描画したもの。(例: Illustrator、Photoshop 等)	写真画像	3D レンダリング画像	デジタルペインティング画像	スキャン画像	左記に描かれた各画像を組み合わせて一つの画像を成立させたもの。(例: Photoshop 等)
	デジタルカメラ等で撮影された画像。	3DCG ソフト内でモデリング等の制作処理をし、レンダリングを経て得た画像。(例: MAYA、3ds max 等)	パソコン上で手描きで描かれた画像。(例: CLIP STUDIO、Photoshop 等)	紙に描かれた絵等をスキャナーでスキャンされた画像。	

【「3D」とは?】

「パスデータを3Dにする」と言っても、「3Dトリックアート」には種類があります。下記の表では種類毎に分けて説明しています。

パスデータの3Dトリックアート仕様			
 基パスデータ			
3Dトリックアート			3Dでないトリックアート
影追加型	厚み、影追加型	パース、影追加型	原型維持型
<ul style="list-style-type: none"> <li>元々、基デザインが立体表現されており、それに影を加える事で立体表現をしたもの。</li> </ul>  <p>基パスデータ</p> <p>床</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>基パスデータに厚みを追加し、立体物にしたものに影を加えたもの。</li> </ul>  <p>床</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>基デザインが平面で、それにパースが入り、影が有る事で立体感が出る。</li> </ul>  <p>床</p> <p>壁-床</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>パース変形のみ。</li> <li>影が無い。</li> <li>カメラ位置からのみ正確に見える。</li> </ul>  <p>床</p> <p>壁</p>

受け渡しデータ仕様

・拡張子: .ai ・カラーモード: CMYK ・トリム: 有 ・データ内容: パス or ピクセル