

レンダリング

レンダリングすると取り込んだ建物が鏡面反射（白光り）する

RIKCAD6以下にて

、建物データを取り込んでレンダリングすると、鏡面反射して表現されることがあります。
建物GSM修復ツールを使用して建物の修復を行うことで改善されるケースがあります。

1. メニューバー作図補助 > 3DSコンバーター > 3DS GSM変換より変換する建物を選択します。
選択中の3DSファイル情報を [OK] で進めます。

2. 読み込みが完了すると建物が保存されます。

RIKCAD21V6

メニューバーファイル > ライブラリマネージャーを開きます。

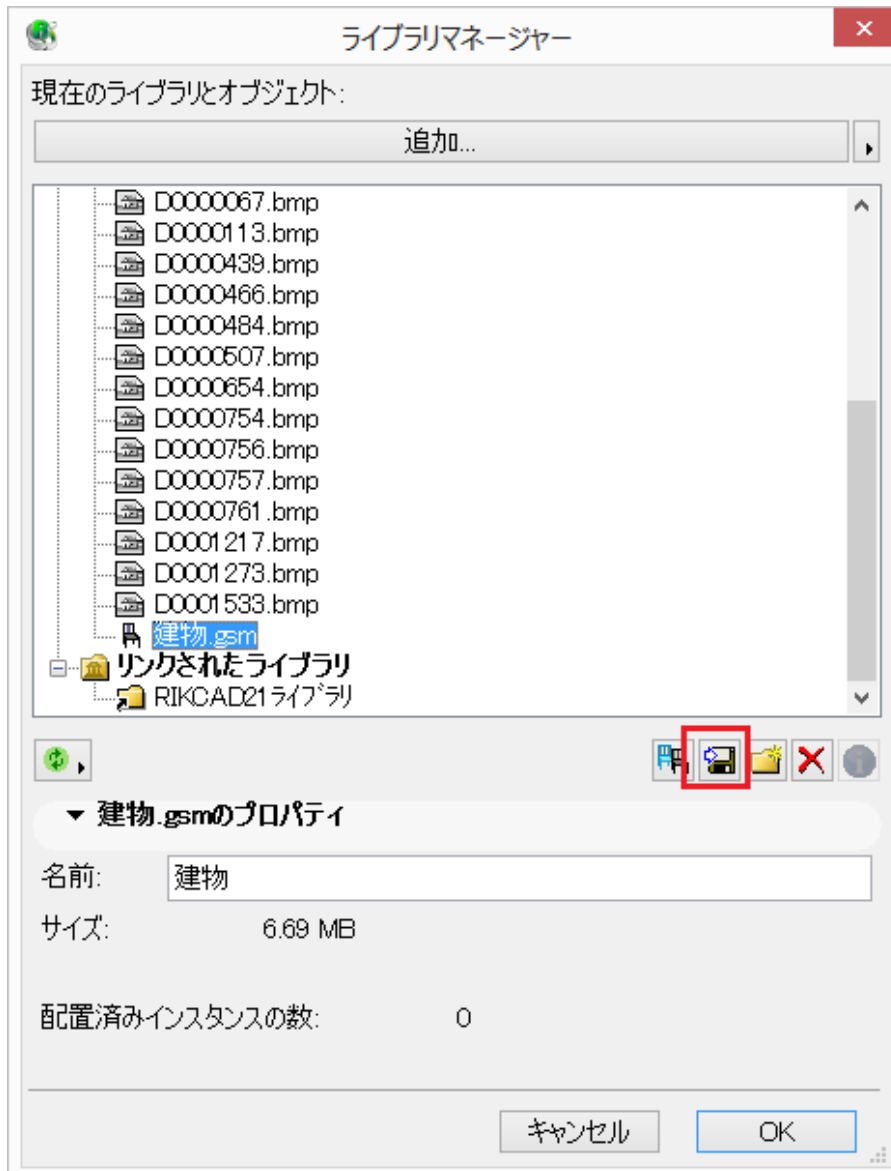
埋めこみライブラリ内にある



gsmファイルを選択し、

[埋めこみサブツリーローカルフォルダへエクスポート] をクリックして、建物フォルダへ保存します。

レンダリング



RIKCAD21V5以下
変換した時に建物フォルダに自動でgsmファイルが保存されます。

3. 建物修復ツールを起動します。

建物修復ツールをお持ちではない方は、リックコンシェルからダウンロード>インストーラーダウンロードより建物修復ツールをダウンロード後、setupを実行しインストールをしてください。

4. 使用しているバージョンを選択し、Step1からStep4まで順番にクリックして進めてください。

レンダリング

建物修復ツール

ご使用のRIKCADのVerを選択して下さい。

☐ RIKCAD21Ver3

☒ RIKCAD21Ver4/5/expot

☐ RIKCAD21Ver6

Step1

修復するesmファイルを選択して下さい。

Step1の実行

Step2

Step1を実行後、実行して下さい。

Step2の実行

Step3

Step2を実行後、実行して下さい。

Step3の実行

Step4

Step3を実行後、実行して下さい。

Step4の実行

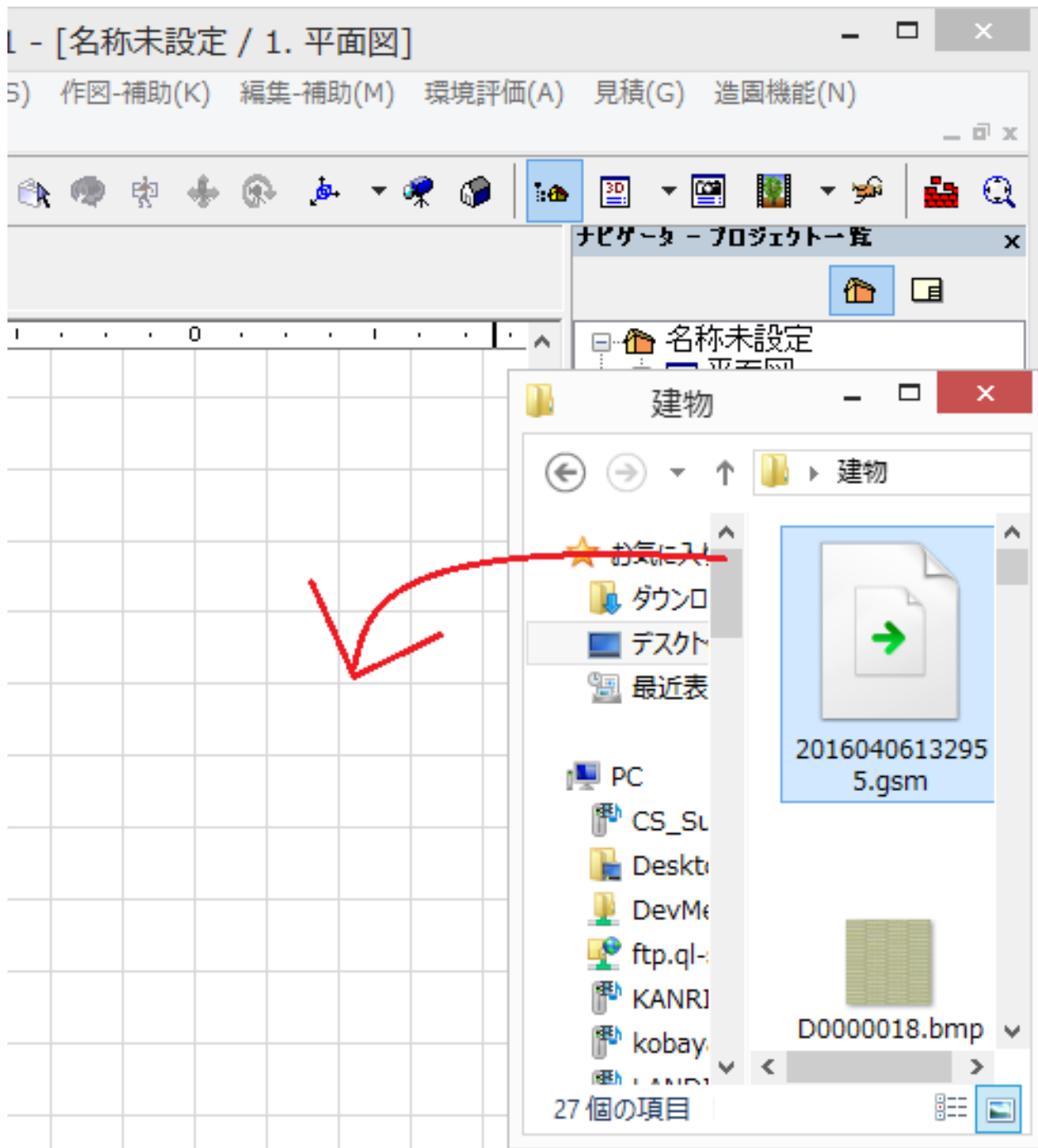
完了

マニュアル

閉じる

5. 修復が完了したら、建物フォルダ内に数字の羅列されたファイルが作成されます。
RIKCAD上にドラッグ&ドラップで配置を行ってください。

レンダリング



一意的なソリューション ID: #1567

製作者: 大木本

最終更新: 2019-02-27 09:31