レンダリング画像配置を明るくしたい(RIKCAD7以上)

カラー平面図を明るする方法です。

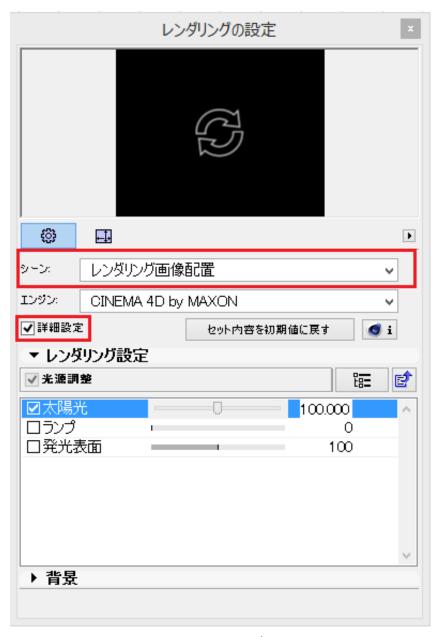
太陽の高度を上げる

ことでも明るさの調整が可能ですが、今回はレンダリングの設定で調整を行ってみます。

1. ツールバーレンダリング設定 を開きます。

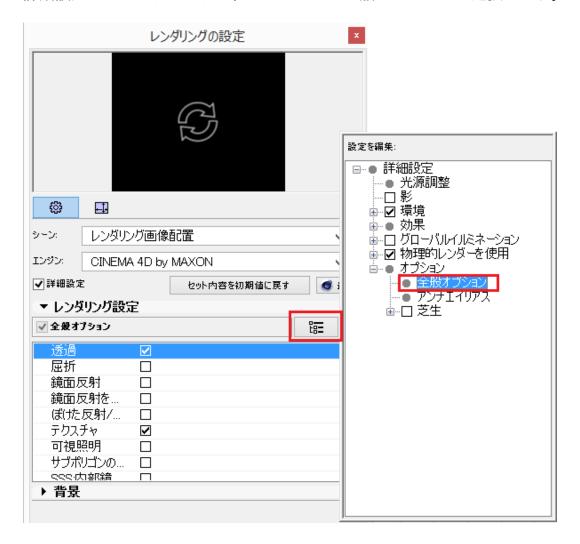


2. シーンを「レンダリング画像配置」に変更し、詳細設定にチェックを入れます。

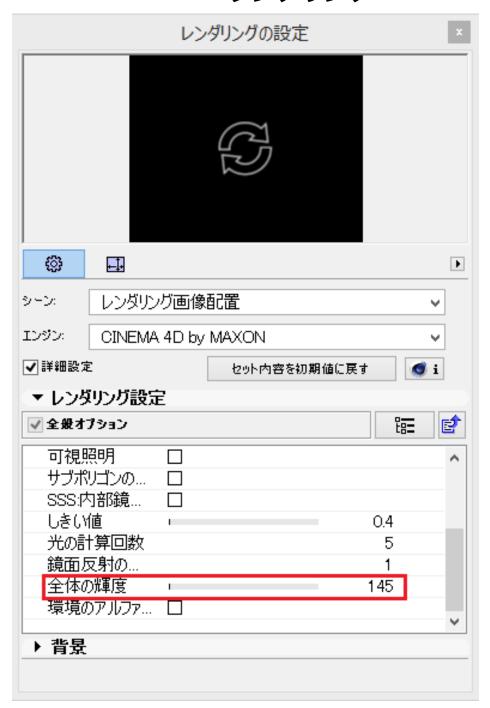


ページ 1/8

3. 詳細設定ボタンをクリックし、オプション>全般オプションを選択します。

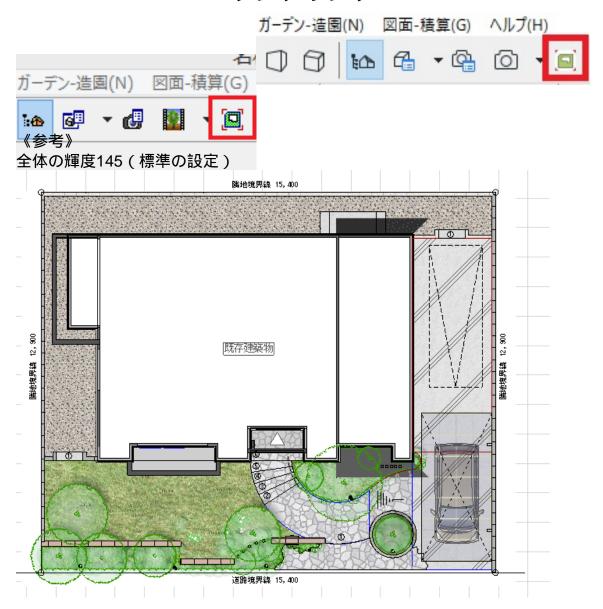


4. レンダリング設定から全体の輝度の数値を上げます。

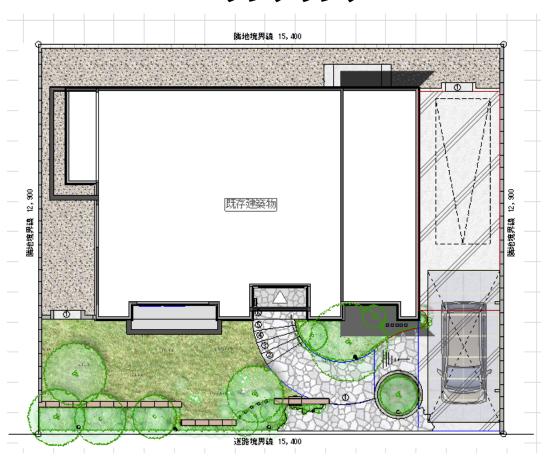


5. 設定が変更できた ら、ツールバーのレンダリング画像

配置のアイコンをクリックし、レンダリングを開始してください。



全体の輝度155



RIKCAD7

1. ツールバーレンダリング設定を開きます。



2. セット名を「レンダリング画像配置」に変更しセットを反映ボタンをクリックします。



3. CINEMA4Dレンダリング設定より、オプション > 全般オプションを選択します。

▼ CINEMA 4D レンダリング	設定		
田・ ライト調整	透過 屈折 鏡面反射を… 鏡面反射/… デクス射を… デクスが でがある。 ででは、 ででは、 ででは、 ででは、 ででは、 ででは、 ででは、 ででは、 ででは、 ででは、 ででは、 ででは、 ででは、 ででは、 ででは、 ででは、 では、	☑ □ □ □ □ □ □ □ □ □ 1 □ 1 1 1 1 1 1 1 1	
< >			V
▼背景			
背景画像: ● 単色 ○ 画像 解像度: 10 d	pi	天空の色	
自動 拡大率: 0 %			<u> </u>
画像を変更。 アルファを使用して画像とブレンド			Ø
ーとルフド プレビューを表示: ◎ レンダ ○ 画像		地面の色	
		キャンセル	OK

4. 全体の輝度の数値を上げます。

	透過	✓	^
	屈折		
	鏡面反射	✓	
	鏡面反射を		
칻	ぼ(た反射/		
3	テクスチャ	✓	
	可視照明		
	サブポリゴンの		
	SSS:内部鏡		
	しきい値	0.1	
	光の計算回数	5	
	鏡面反射の	2	
	全体の輝度	110.000	
	アプレンアブマン…		
_			
P			V

5. 設定が変更できたら、ツールバーの

レンダリング画像配置のアイコン

をクリックし、レンダリングを開始してください。

一意的なソリューション ID: #1672

製作者: 大木本

最終更新: 2022-09-08 06:35