


レンダリング

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くする方法です。

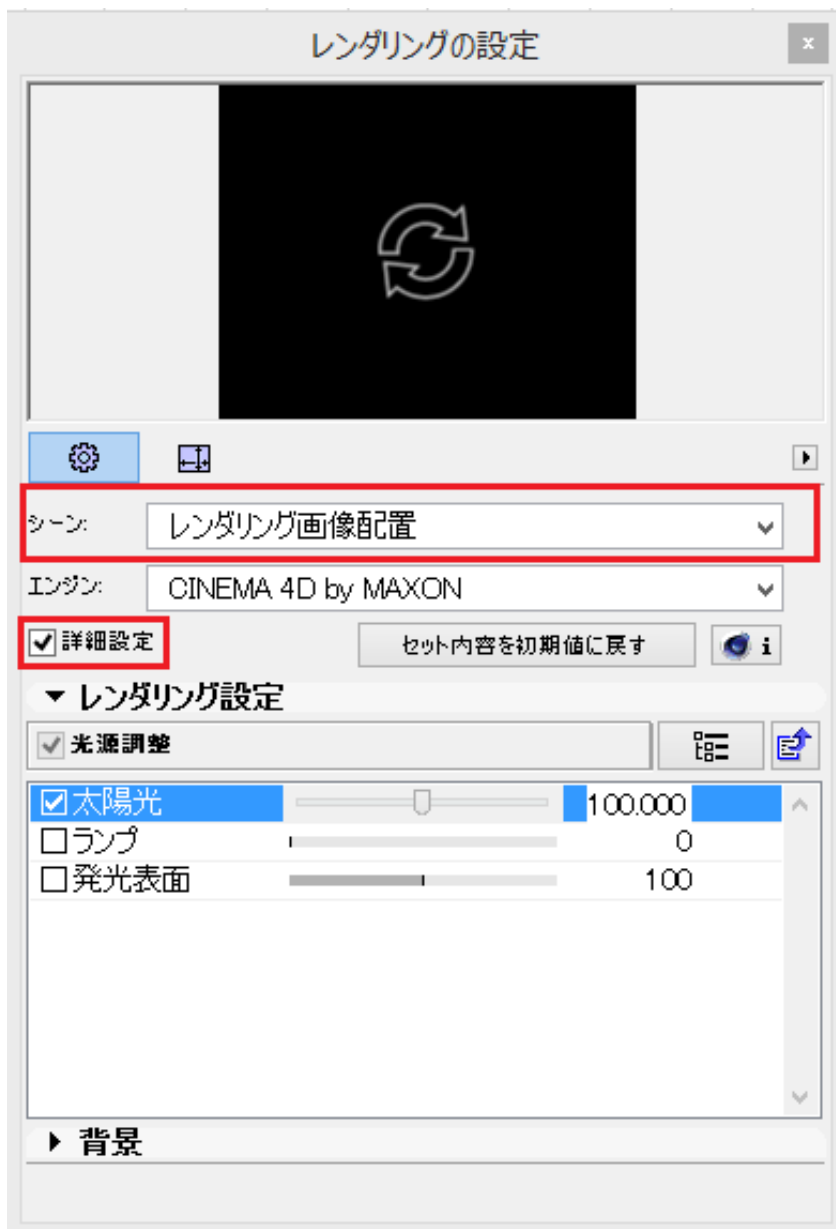
[太陽の高度を上げる](#)

ことでも明るさの調整が可能です。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。

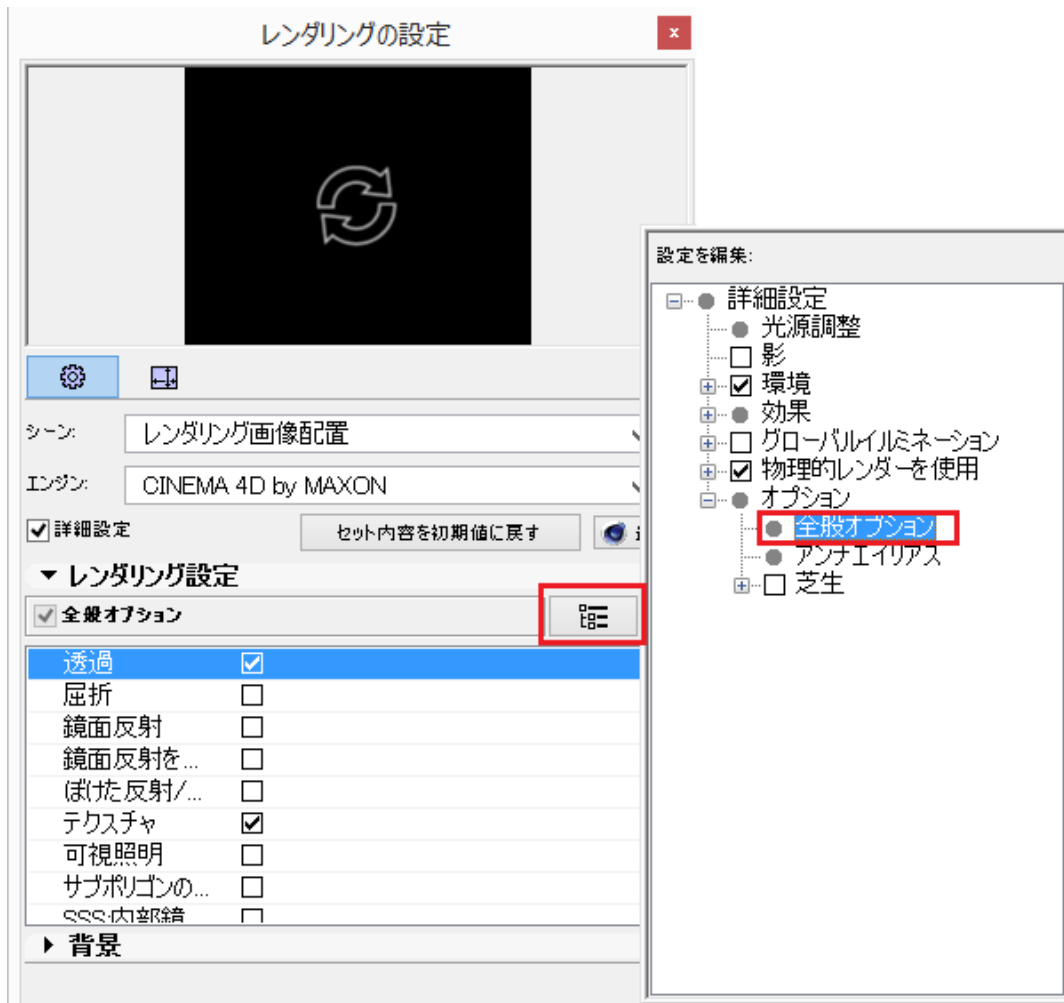


2. シーンを「レンダリング画像配置」に変更し、詳細設定にチェックを入れます。



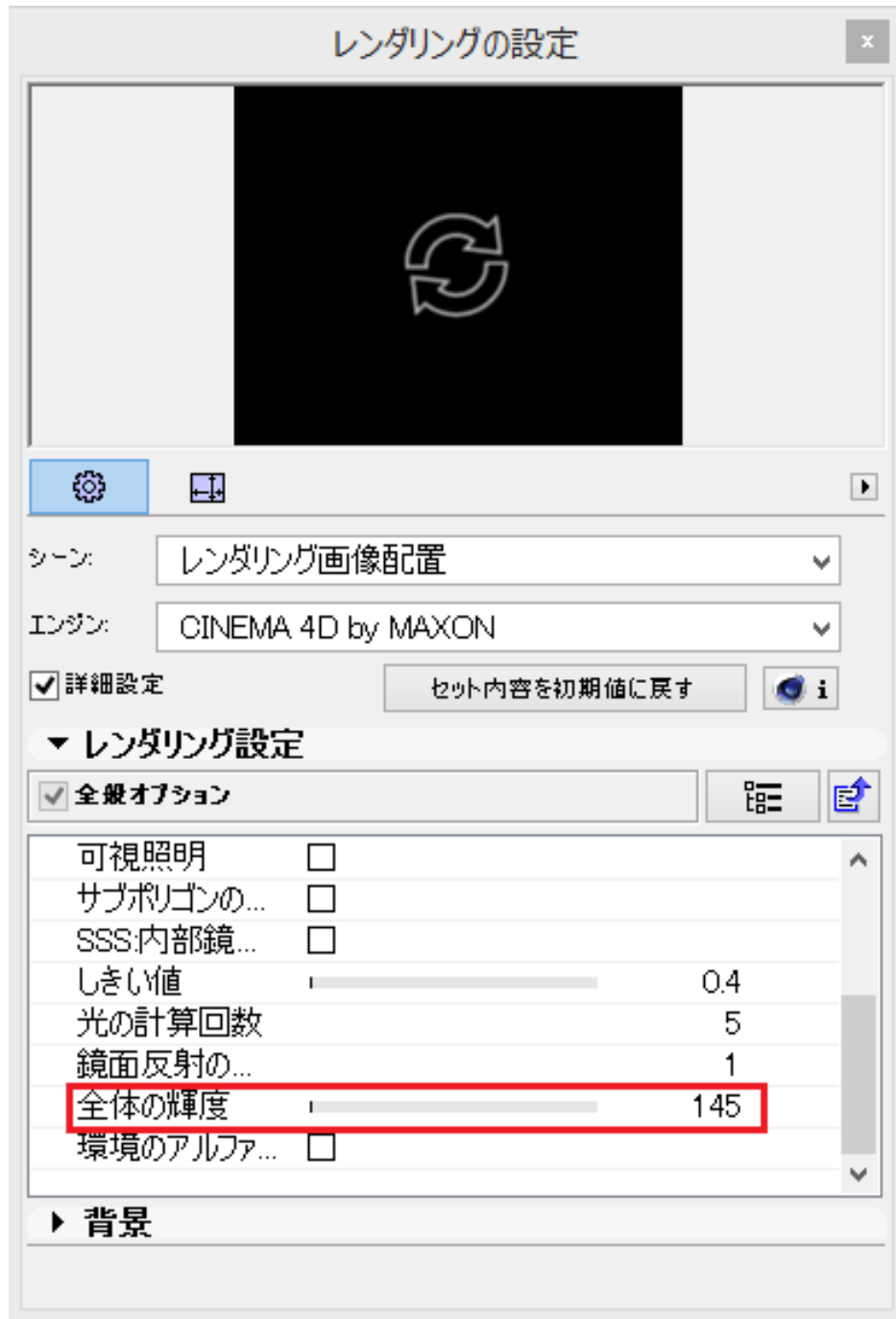
レンダリング

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。

レンダリング



5. 設定が変更できた
ら、ツールバーのレンダリング画像

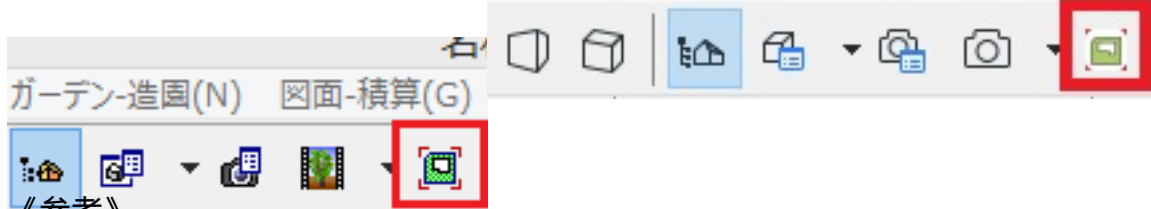
配置のアイコン



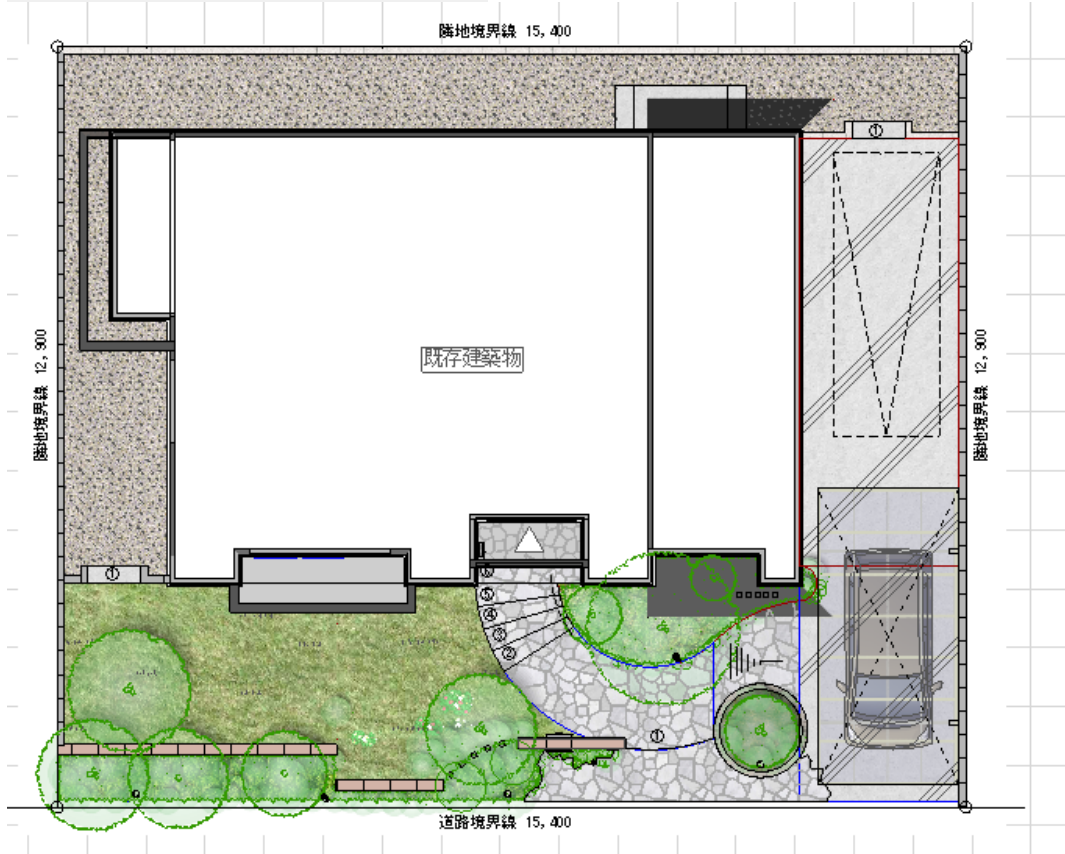
をクリックし、レンダリングを開始してください。

レンダリング

ガーデン-造園(N) 図面-積算(G) ヘルプ(H)

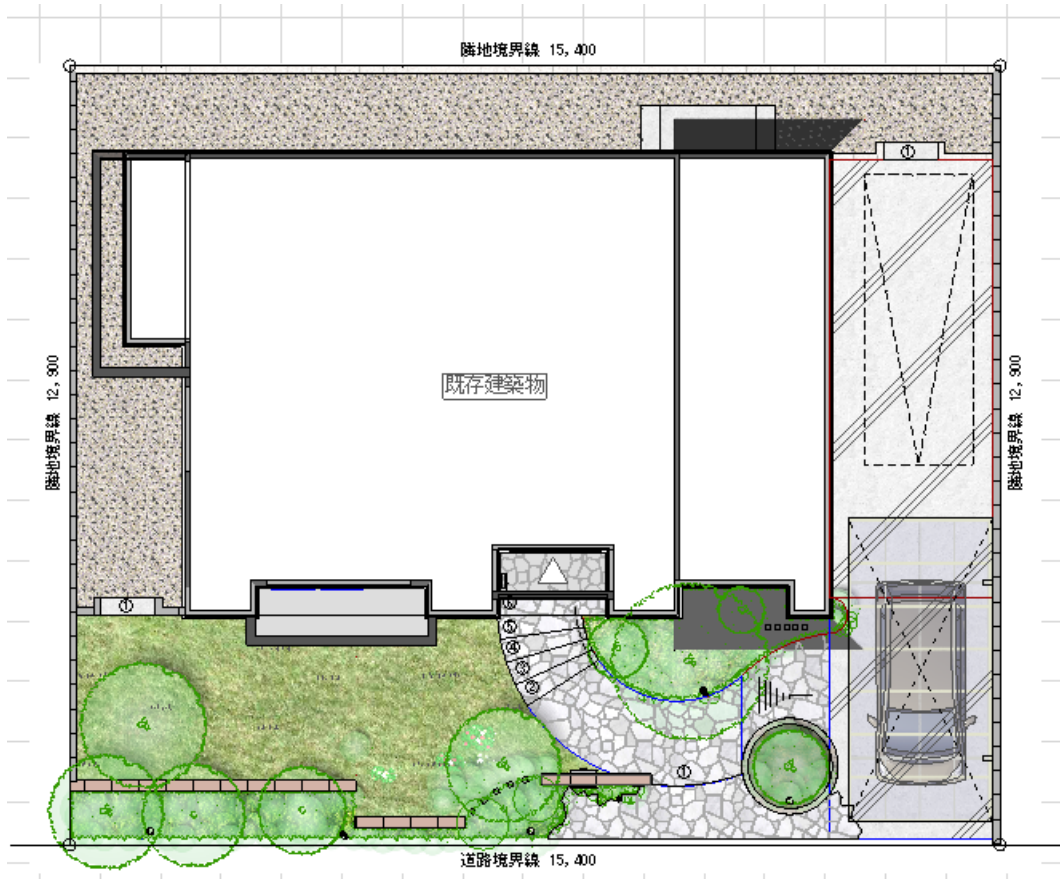


《参考》
全体の輝度145 (標準の設定)



全体の輝度155

レンダリング




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。

レンダリング

 レンダリングの設定 ×

エンジン: CINEMA 4D

セット名: レンダリング画像配置

セットを反映

現設定でセットを上書き

セット内容を初期値に戻す

サイズ: ↔ 2000 ↓ 1250 ピクセル

解像度: 72 dpi

☒ 3Dウィンドウの比率を維持

3Dウィンドウサイズ

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。

レンダリング

CINEMA 4D レンダリング設定

+

 ライト調整

☐ 影

+

☒ 環境

+

 効果

+

☐ グローバルレイミネーション

物理カメラ

物理レンダリングオプション

☐ オプション

+

全般オプション

+

☐ 之主

透過☒

屈折☐

鏡面反射☒

鏡面反射を...☐

ぼけた反射/...☐

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

アルファマフ...☐

背景

背景画像: ☒ 単色 ☐ 画像

天空の色...

解像度: 10 dpi

自動 拡大率: 0 %

↔ ⇕ ピクセル

画像を変更...

☐ アルファを使用して画像をモデルとブレンド

プレビューを表示: ☒ レンダリング ☐ 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。

レンダリング

透過	<input checked="" type="checkbox"/>
屈折	<input type="checkbox"/>
鏡面反射	<input checked="" type="checkbox"/>
鏡面反射を...	<input type="checkbox"/>
ぼけた反射/...	<input type="checkbox"/>
テクスチャ	<input checked="" type="checkbox"/>
可視照明	<input type="checkbox"/>
サブポリゴンの...	<input type="checkbox"/>
SSS:内部鏡...	<input type="checkbox"/>
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
アルファマフ...	<input type="checkbox"/>

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