

# レンダリング

## 遠近感を強調したパースを撮りたい (RIKCAD7/RIKCAD8/RIKCAD9)

CINEMA4D レンダリングでの物理カメラ設定を行うことで、被写界深度を深くして被写体をぐっと引き立たせる魅力的なパースが作成できます。

被写界深度・・・ピントの合う範囲のこと。

レンダリング設定より以下の設定を行います。

### RIKCAD8/RIKCAD9

エンジン: CINEMA 4D by MAXON

詳細設定

セット内容を初期値に戻す

▼ レンダリング設定

設定を選択:

- 物理
- 一般
- 大気
- 雲
- 霧
- 虹
- 太陽光
- 詳細
- 効果
  - グローバルイルミネーション
  - 物理的レンダラー
    - 物理カメラ
    - 物理レンダラー
  - オプション
    - 全般オプション
    - アンチエイリアス
  - 芝生

設定項目	値
被写界深度	<input checked="" type="checkbox"/>
F値 (f/#)	f/1.0
カメラ F値	1
露出	<input type="checkbox"/>
カメラ ISO	200
カメラ ISO値	200
カメラシャッタースピード	1/30
カメラ シャッタースピード値	0.033
色収差	0
絞りの形	<input type="checkbox"/>
羽根	5
カメラ ホワイトバランス	日光 (6500 K)
カメラ ホワイトバランス値 (K)	6500

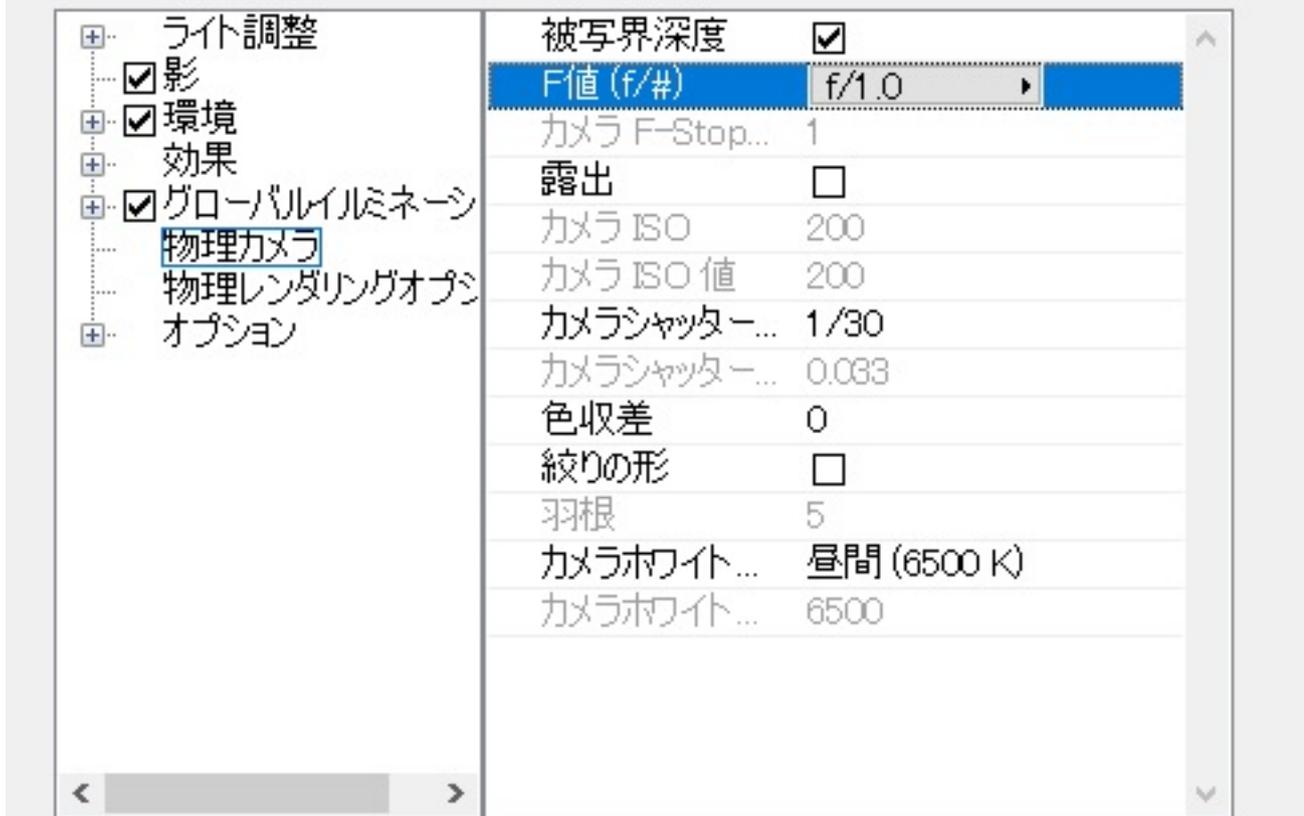
レンダリング詳細設定をチェックし

物理レンダラーを使用チェック > 物理カメラ > 被写界深度チェック > F値 (f/#) 変更

### RIKCAD7

# レンダリング

## ▼ CINEMA 4D レンダリング設定



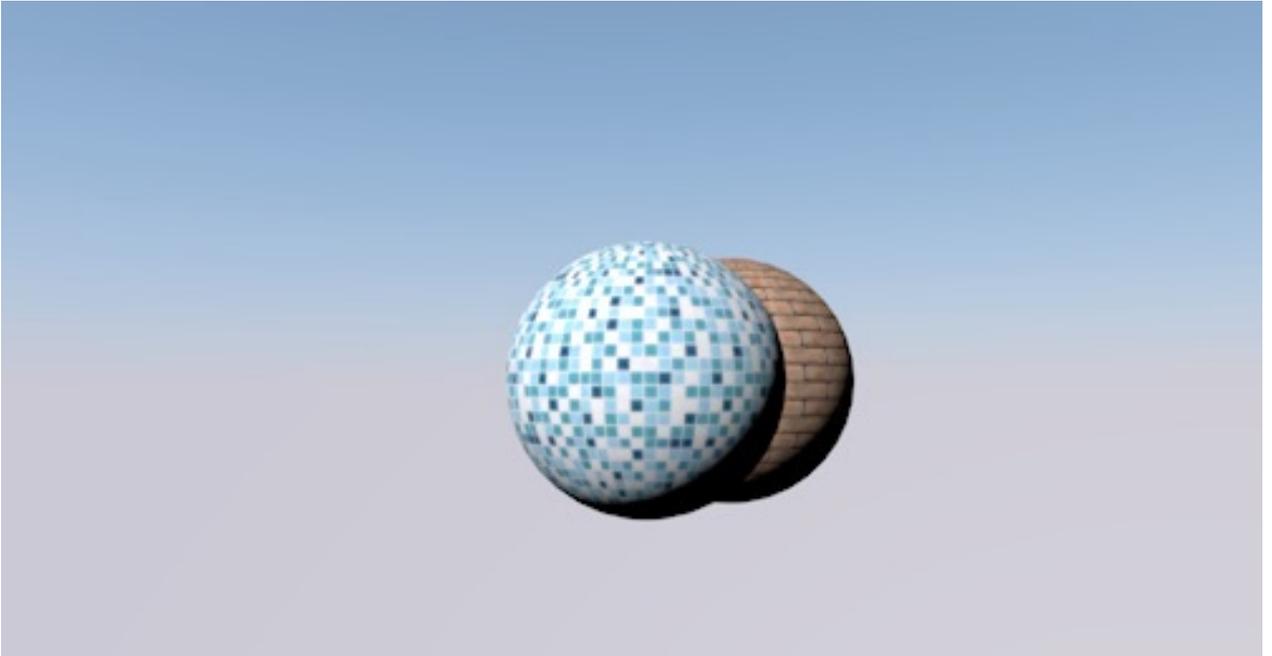
物理カメラ > 被写界深度チェック > F値 (f/#) 変更

### 被写界深度設定のコツ

被写体に注目されるように周りをボケた表現にするには、カメラの配置（目標点）とf値の設定が重要です。

- 被写界深度設定なしでレンダリングした場合

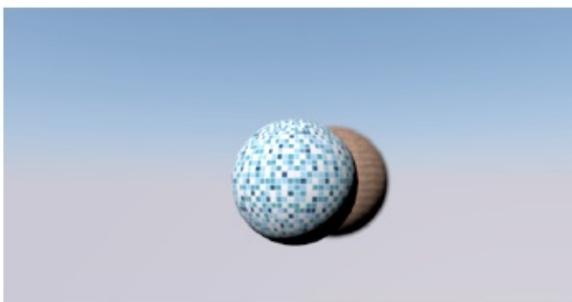
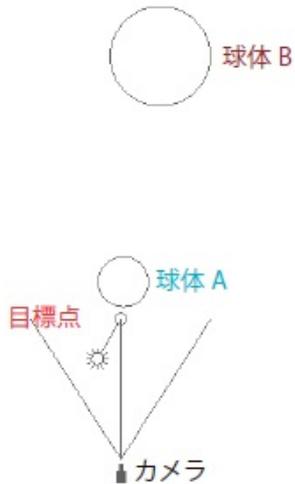
# レンダリング



カメラの配置に関係なく2つの要素がはっきり表現されます。

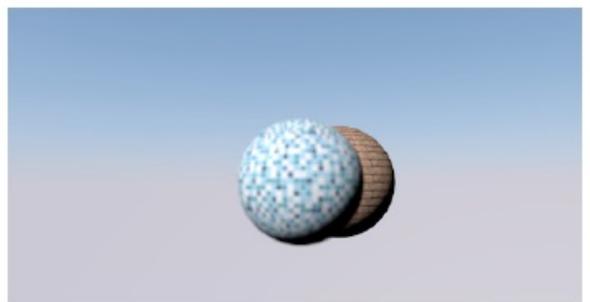
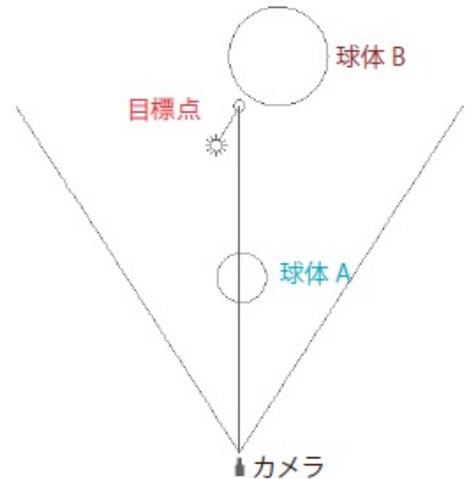
- 被写界深度あり (f 値 : f/1.0) でレンダリングすると...

目標点を手前の要素 (球体 A) に設定



手前の球体 A がはっきり

目標点を奥の要素 (球体 B) に設定



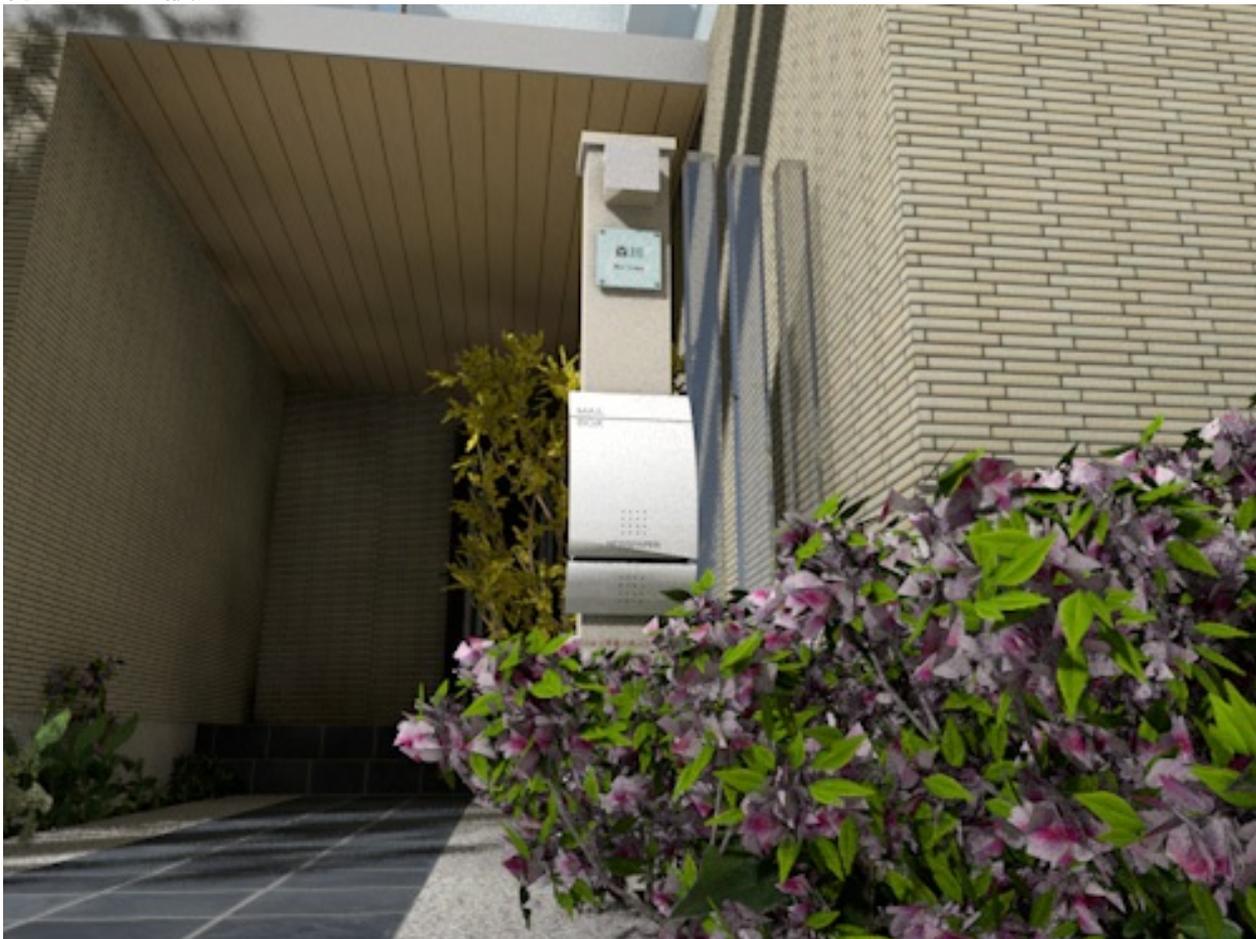
奥の球体 B がはっきり

被写界深度を使用すると目標点の設定でレンダリングに違いがでます。

# レンダリング

CINEMA4D レンダリングでの物理カメラ（被写界深度）のレンダリングサンプルです。

## 1. 物理カメラ設定なし



## 2. 目標点を機能門柱のポスト前に設定 f 値=f/1.0

# レンダリング



3. 目標点を手前のツツジ前に設定  
f 値=f/1.0

# レンダリング



4. 目標点を機能門柱のポスト前に設定  
f 値=f/22.0

# レンダリング



5. 目標点を奥の玄関ドア前に設定  
f 値=f/1.0

# レンダリング



## 設定のポイント

注目させたい被写体やパース作成者の意匠もあるため、正しい設定値があるわけでは不是ですが、目標点の設定とアングルを設定するだけで表現力が格段にあがります。やはり全体パースより部分パースのほうが効果的かと思われます。

## 関連項目

- [レンダリング設定の詳細 \(RIKCAD8\)](#)
- [露出とシャッタースピードを調整してパースを撮りたい \(RIKCAD7/8\)](#)

一意的なソリューション ID: #1730

製作者: ヘルプデスク

最終更新: 2018-06-21 13:49