

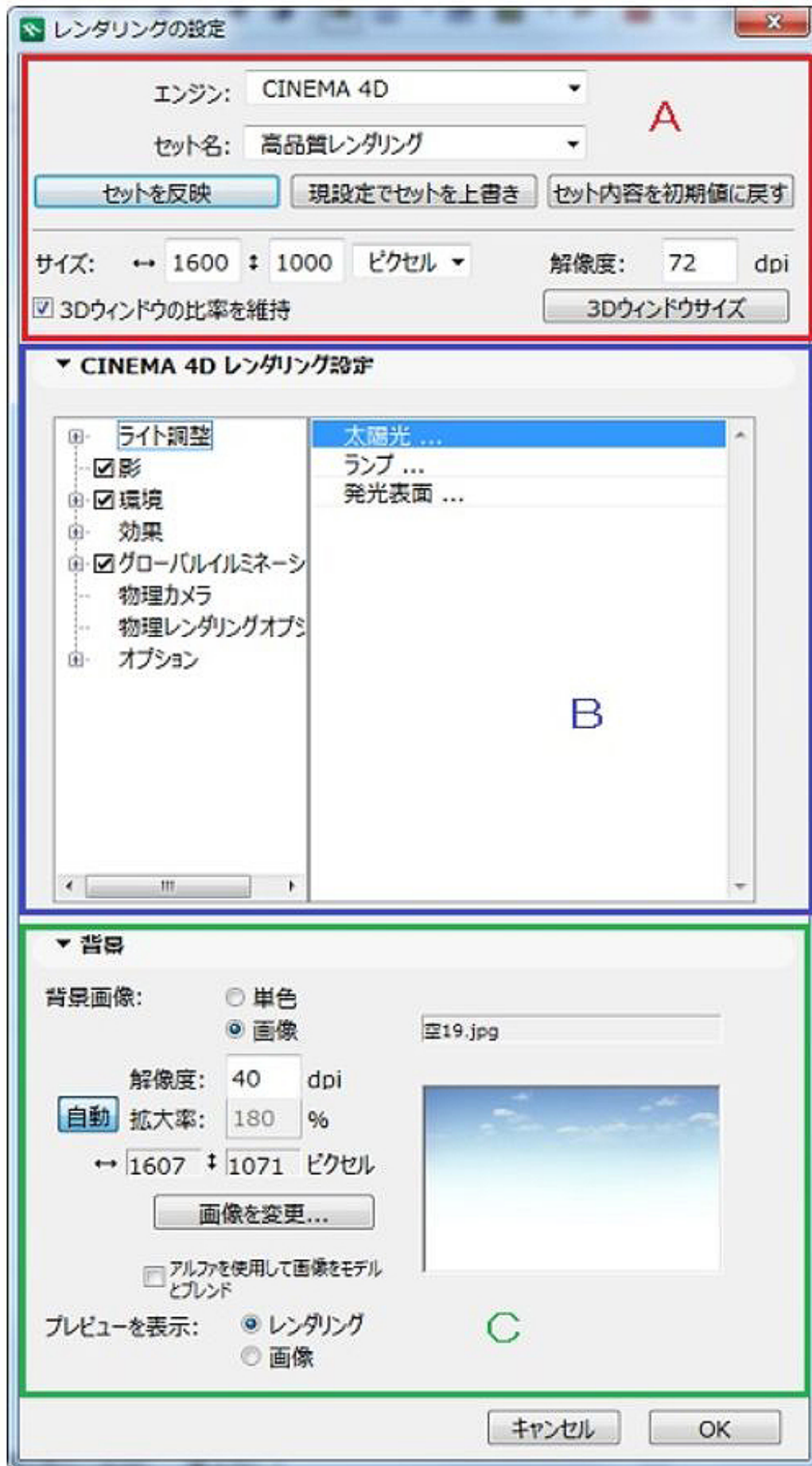
操作方法

レンダリングの設定について（RIKCAD7）

RIKCAD7で使用しているレンダリングエンジン『CINEMA4D』では、様々な設定項目があります。

『レンダリングの設定』画面内の各項目についてご説明します。

操作方法



A : エンジン・セット・サイズ設定

操作方法

作成する画像の大きさを含めたレンダリングの設定を登録してある設定（レンダリングセット）を呼び出したり、画像のサイズを個別設定することができる場所です。

『エンジン』

レンダリングに使用するエンジンを指定します。
カラーパスを作成する際には「CINEMA 4D」を使用します。

「インターナル」は過去のバージョンで使用していたエンジンです。
パソコンへの負担がメインエンジンと比べて軽く、広大な敷地などでレンダリング計算でメモリ不足になった場合などで使用していましたが、画質の関係などから
64bitOSとなった現在は使用するケースは基本的にはありません。

「スケッチ」は、モノクロの手描き調画像を作成できるエンジンです。
このレンダリングを使用する場合には、3Dウィンドウのスケールを『1：100』にする必要があります。
デフォルトの「1：99」では、植栽が四角の面で表現される為。

『セット名』

様々な設定項目があるレンダリングにおいて手軽に画像作成をしていただけるよう、予め各内容に合わせた設定を登録しているものです。
使用するセットを選択し、左下の「セットを反映」ボタンをクリックしていただきますと、下部の各設定項目が変更されるようになっていきます。
各セットの設定内容を確認や呼び出し、そこからの編集などで選択します。

『サイズ』

レンダリングの画像サイズを設定します。
基本的には大きいほど細かい部分まで表現することができることとなりますが、大きさとレンダリング時間と出来上がった画像のファイルサイズは比例する為、無限に大きくはできません。
戸建物件で縦横大きい側の数値が2000前後程度が目安となります。

B：CINEMA 4D レンダリング設定

画像作成の計算処理を行うエンジン『CINEMA 4D』の詳細設定欄になります。
レンダリングセットからのレンダリングとはまた違った画像を作りたい場合には、こちらの各項目の設定を変えていただくことになります。 [CINEMA 4Dレンダリング設定について](#)

C：背景設定

レンダリング画像の背景設定になります。
「CINEMA 4D レンダリング設定」内の『天空視界』のチェックが外れている場合にこの背景設定が適用されます。

『画像』にチェックを入れることで画像で表現することができ、『画像を変更』ボタンから背景画像を変更することができます。

ここで呼び出す事ができる画像は「ライブラリマネージャー」でロードされた画像に限ります。

『自動』ボタンをONにすると背景画像のサイズを自動的にレンダリングサイズに合わせて引き伸ばされます。

操作方法

一意的なソリューション ID: #1240

製作者: 亀田

最終更新: 2016-06-23 09:58