#### 画面表示

# 3Dがワイヤーフレーム

レンダリング画像配置した時などに設定が正しく戻らないと下記の画像のような表現になりま す。



メニューバー ウィンドウ>3Dスタイル(RIKCAD8以下は3Dウィンドウの設定)

モードをワイヤーフレームからシェーディングに変更します。

**RIKCAD7** 

## 画面表示

	3Dウイン	ドウの設定	<b></b>
3Dエンジン:	OpenGL		✓ オプション
<del>-</del> ξ-	シェーディング		•
法	ワイヤフレーム		5
☆ 線処理モ−ド:	シェーディング		ンドウサイズ
ェーディングモード:	分解法	~	\$ ↔ 744 \$ 369
諭の有無:	なし	~	✓比率を維持
直ラスターストリップ:	5		線の太さ: ④ 1 〇 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
ጋェクト			
クトル3Dハッチング:	あり	~	背景:
ンターナルエンジンでは、分解法! 酒効です。	陰線および分解法シェード画	「像のみ	<ul> <li>○ 単七</li> <li>○ レンダリングと同じ</li> </ul>
ェーディングの透過:	あり	~	GDLオブジェクトのホットスポット
ostScriptプリンタでは無効です。			● 2Dホットスポット
ャドウ:	なし	~	○ 3Dホットスポットのみ
	01.112		

### 画面表示

SDウィンドウの設定	×
3Dモデル エンジン:	OpenGL ~
モード:	ß C
ウィンドウサイズ (ピクセル単位): ←	<ul> <li>• 972    ↓ 627</li> <li>✓ 比率を維持</li> </ul>
背景色:	○統→
	● レンダリングと同じ
☑輪郭の有無:	高品質 ~
線の太さ:	• • •
☑ ベクトルハッチング	
☑透過	
シャドウ	──輪郭付
全ての表面上 ~	GLDY5 0
GDLオブジェクトのホットスポット:	● 2Dオットスポット ○
	03Dホットスホットのみ
詳細オプション	キャンセル OK

**RIKCAD9** 



S 20 7 8 / II		~
S 30 X91 /		^
名前 名前 ふ で かりターナルシェーディング ふ の インターナルワイヤフレーム の への の一十山 路線処理	<sup>名前:</sup> シェーディング ▼ <b>一般</b>	編集可能:1
	3D Iンジン:	OpenGL <
1977777 19777775	☑透過	
	□モノクロモデル	材質: 輪郭の有無:
	▼ 背景	
	天空の色:	
	地面の色:	
	■レンダリングと同じ	
	▼ 輪郛	
	□輪郭を表示	高品質
	車侖享侈:	1
	暴彩会:	1
	□ ベクトルハッチング:	1
	□ 影の軸論:	1
	→影	
×	▶ ホットスポット	
新規作成 削除 🔁 🕒		キャンセル OK

#### 関連項目

<u>・3D画面一部がワイヤーフレーム(骨組み)になった</u>

ー意的なソリューション ID: #1149 製作者: ヘルプデスク 最終更新: 2022-06-27 03:12