

3D表示

背景画像を3Dウィンドウに表示させてアングルを調整したい

「レンダリングの設定」画面にてレンダリング画像に背景画像を表示させることが可能ですが、3Dウィンドウにてカメラのアングルを決定する際、3Dウィンドウの背景にも画像を表示させることができれば、レンダリング実行後に背景画像とのズレの発生を防ぐことができます。

この作業を行う為には、3Dウィンドウを「最大化」の状態にはしないでください。

<操作方法>

「レンダリングの設定」画面を開き、「3Dウィンドウサイズ」ボタンをクリックすることで、レンダリングの画像サイズを3Dウィンドウのサイズと同じ数値にします。
次に、画像ファイル「背景」欄で使用する背景画像を開き、OKボタンをクリックします。

【RIKCAD8以上】

3D表示

レンダリングの設定



シーン: 高品質レンダリング

エンジン: CineRender 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

背景

背景:

イメージ

参照...

空19.jpg (893 x 595)

位置:

スケールして埋める

スケール:

135

%

オフセット:

0

197

☐ アルファを使用して画像をモデルとブレンド

3D表示



【RIKCAD7/RIKCAD21 v6】

3D表示

レンダリングの設定

エンジン: CINEMA 4D

セット名: 夜レンダリング

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: 1600 794 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

▶ CINEMA 4D レンダリング設定

▼ 背景

背景画像: ☐ 単色 ☒ 画像 空19.jpg

解像度: 40 dpi

自動 拡大率: 180 %

1607 1071 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

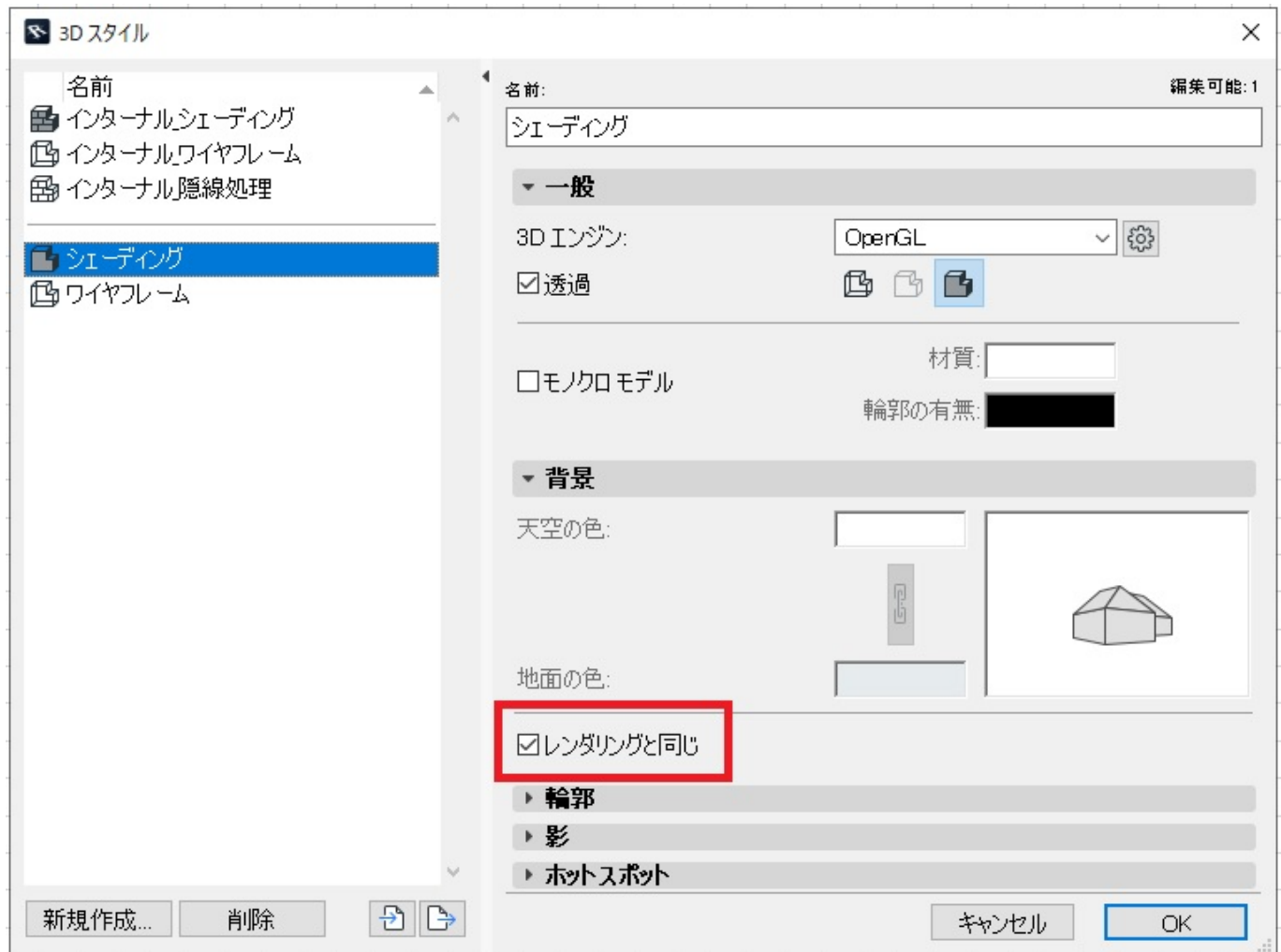
プレビューを表示: ☒ レンダリング ☐ 画像

キャンセル OK

メニューバーの「ウィンドウ」 - 「3Dスタイル」もしくは「3Dウィンドウの設定」より「背景」欄のチェックを「レンダリングと同じ」に入れ、OKボタンをクリック。

【RIKCAD9以上】

3D表示



【RIKCAD8】

3D表示

 3Dウィンドウの設定 ✕

3Dモデル エンジン:

OpenGL

モード:

ウィンドウサイズ
(ピクセル単位):

↔ 320 ⇕ 692

☒ 比率を維持

背景色:

☐ 統一

☒ 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

▼

GLから 0

GDLオブジェクトのホットスポット:

☒ 2Dホットスポット

☐ 3Dホットスポットのみ

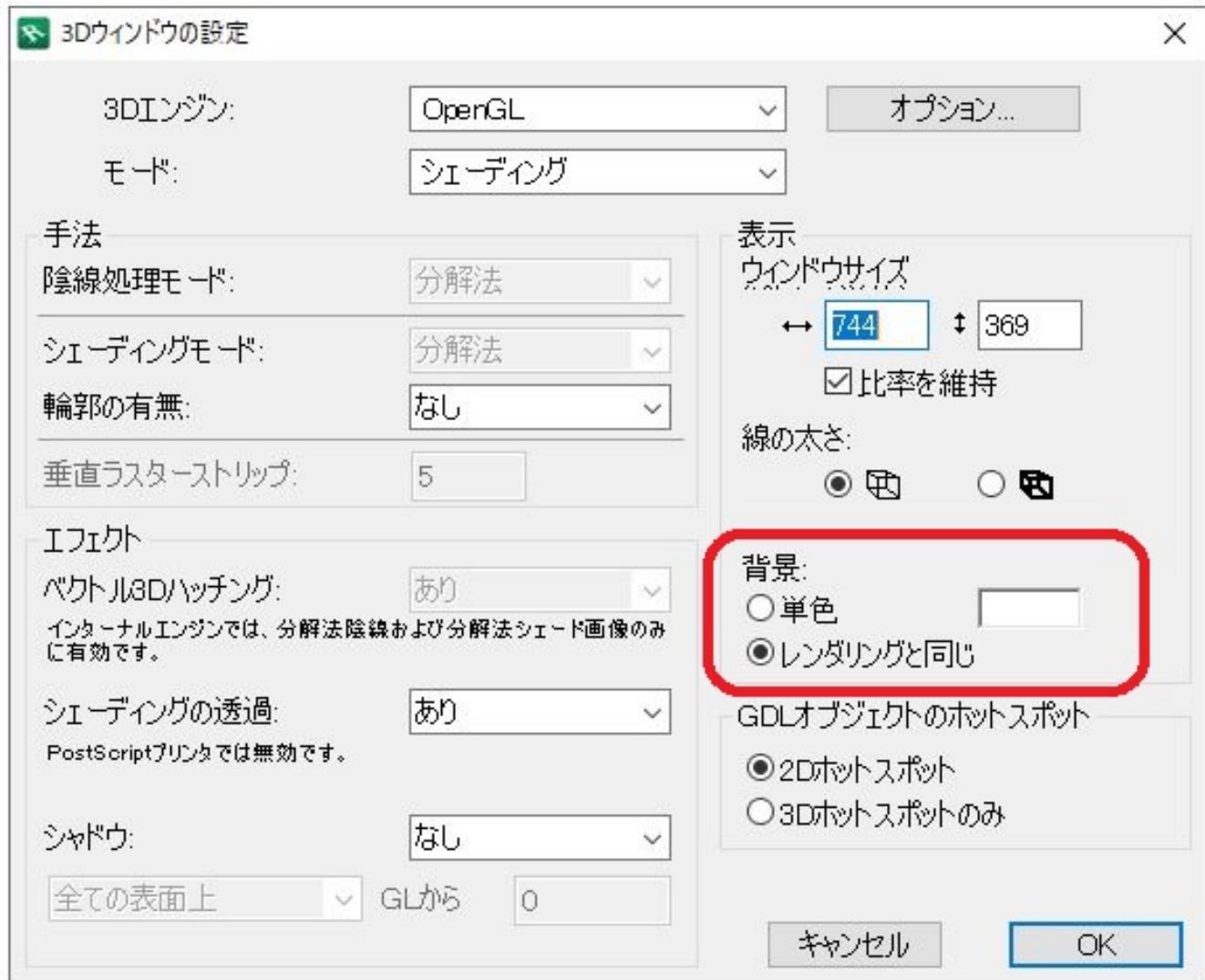
詳細オプション...

キャンセル

OK

【RIKCAD7/RIKCAD21 V6】

3D表示



3Dウィンドウの設定

3Dエンジン: OpenGL オプション...

モード: シェーディング

手法

陰線処理モード: 分解法

シェーディングモード: 分解法

輪郭の有無: なし

垂直ラスターストリップ: 5

エフェクト

ベクトル3Dハッチング: あり
インターナルエンジンでは、分解法陰線および分解法シェード画像のみに有効です。



シェーディングの透過: あり
PostScriptプリンタでは無効です。


シャドウ: なし

全ての表面上 GLから 0

表示

ウィンドウサイズ
↔ 744 ⇕ 369
☒ 比率を維持

線の太さ:
☒  ☐ 

背景:
☐ 単色 
☒ レンダリングと同じ

GDLオブジェクトのホットスポット
☒ 2Dホットスポット
☐ 3Dホットスポットのみ

キャンセル OK

3Dウィンドウ画面の背景に、レンダリングの設定で指定した画像が表示されます。

3D表示



この時点で3Dウィンドウの

背景に画像が表示されない場合は



「再構築」ボタンをクリックします。

背景の画像に合わせてアングルの調整ができましたら、改めて「レンダリングの設定」画面を開き、レンダリングのサイズを「3Dウィンドウの比率を維持」にチェックを入れた上で、横幅の数値を「2000」にするなど、本来実行したいレンダリングサイズの数値を入力し、レンダリングを実行します。

この時、レンダリングの設定画面をOKボタンで閉じて3Dウィンドウ画面に戻った際、背景として表示した画像がレンダリングサイズに合わせて大きく表示される為、3Dウィンドウ上では拡大された背景画像の左上の一部しか表示されない状態になりますが、レンダリングを実行した際には、図面データも同じ比率で拡大される為、このタイミングで背景画像が大きく表示されたことは無視し、そのままレンダリングを実行してください。

3D表示



レンダリングの設定のサイズを変更した後、3Dウィンドウでの背景画像だけが大きく表示されますが、この時点では気にされずにレンダリングを実行してください。

一意的なソリューション ID: #1298

製作者: 亀田

最終更新: 2022-03-19 03:14