

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



The image shows a software window titled "レンダリングの設定" (Rendering Settings). At the top, there is a black 3D view area with a green circular refresh icon in the center. Below the view area is a toolbar with a gear icon (highlighted with a red box) and a crop icon. The main settings area includes dropdown menus for "シーン" (Scene) set to "高品質レンダリング" (High Quality Rendering) and "エンジン" (Engine) set to "CineRender by MAXON". There is a checked "詳細設定" (Advanced Settings) checkbox and a "セット内容を初期値に戻す" (Reset settings to default) button. A section titled "レンダリング設定" (Rendering Settings) is expanded to show "背景" (Background) settings. These include a "背景" (Background) dropdown set to "イメージ" (Image) with a "参照..." (Reference...) button, a file name "空19.jpg" (Sky19.jpg) with dimensions "(893 x 595)", a "位置" (Position) dropdown set to "スケールして埋める" (Scale and fill), a "スケール" (Scale) spinner set to "135 %", and "オフセット" (Offset) spinners for X (0) and Y (197). A preview window shows a blue sky with clouds. At the bottom, there is an unchecked checkbox "アルファを使用して画像をモデルとブレンド" (Use alpha to blend image with model).

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)

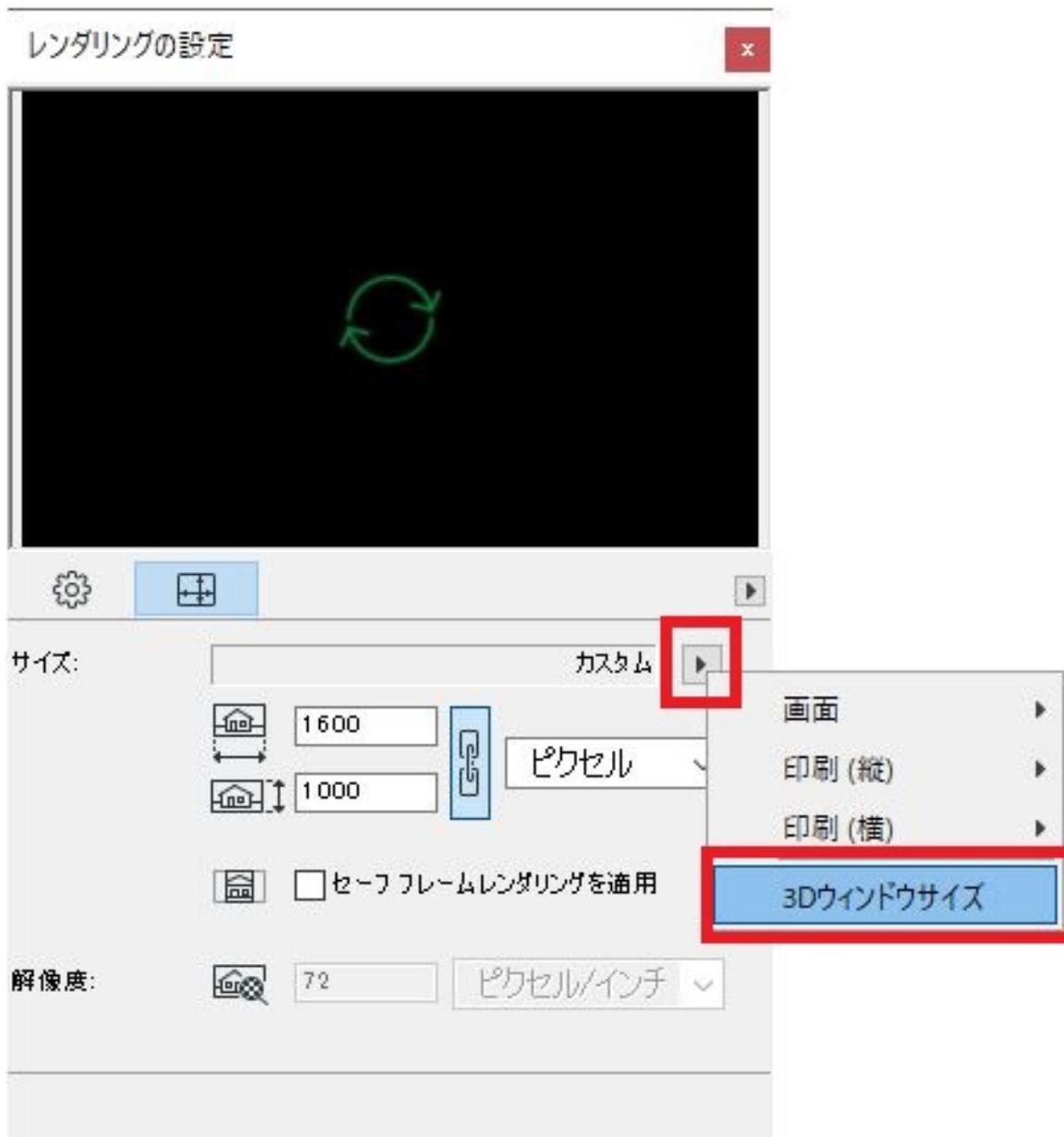
位置: スケールして埋める

スケール: 135 %

オフセット: X: 0 Y: 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

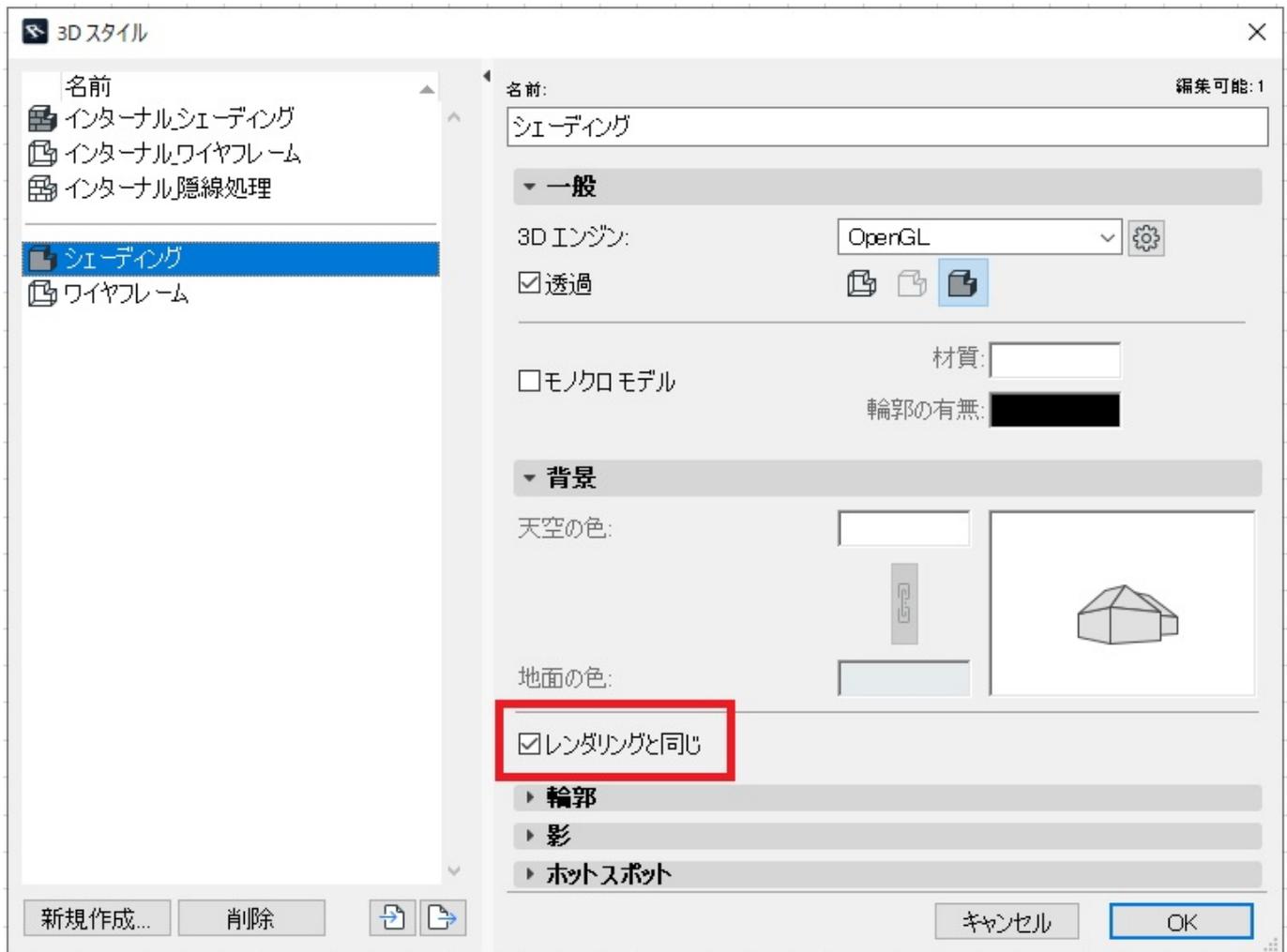
プレビューを表示: レンダリング 画像

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 x 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

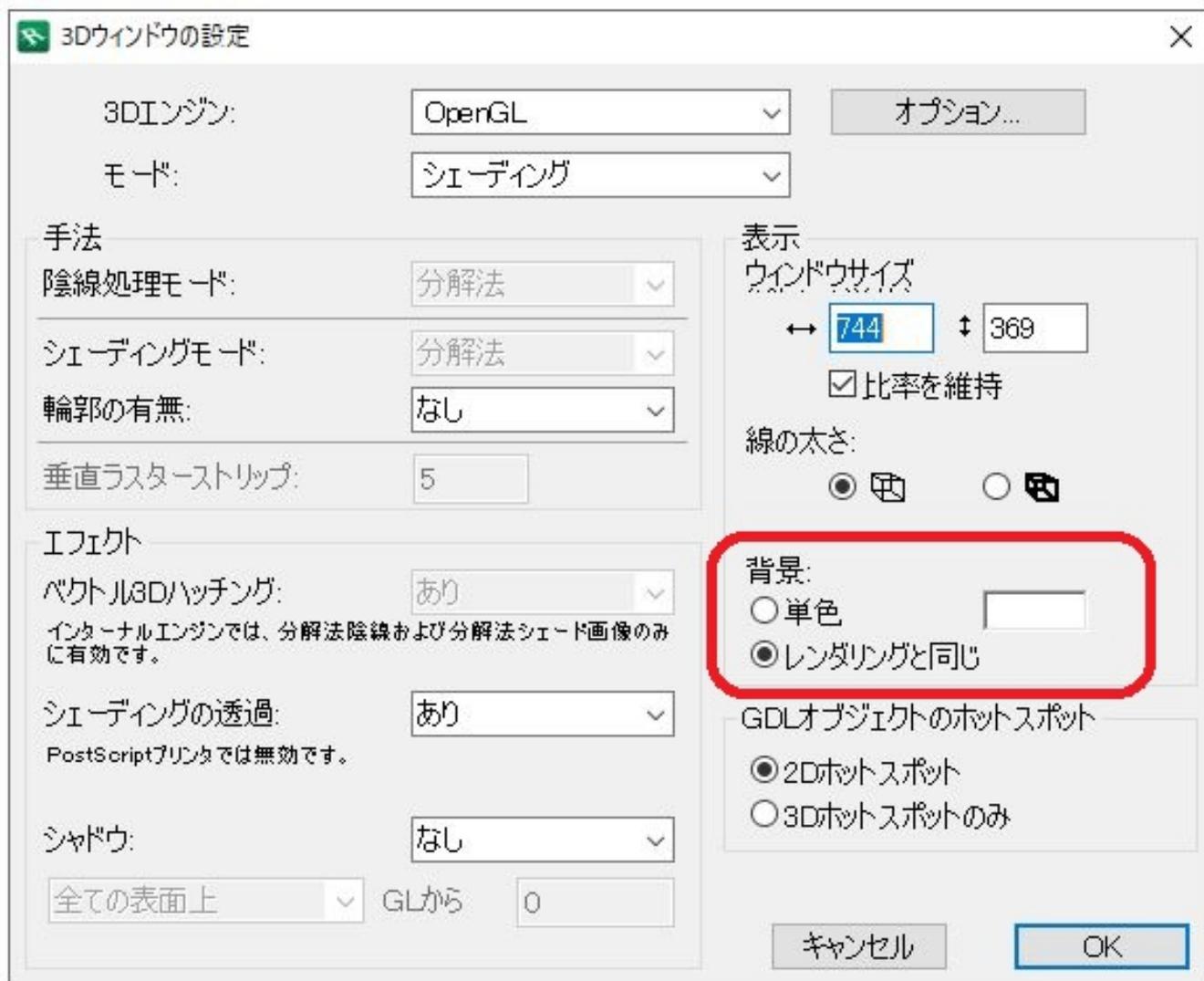
シャドウ 輪郭付

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