

3D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

3D表示

3Dエンジンを設定する

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
ワイヤフレーム
陰線処理
シェーディング

手法
陰線処理モード: シェーディング

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

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

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):

↔ 972 ⇕ 627

☒ 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

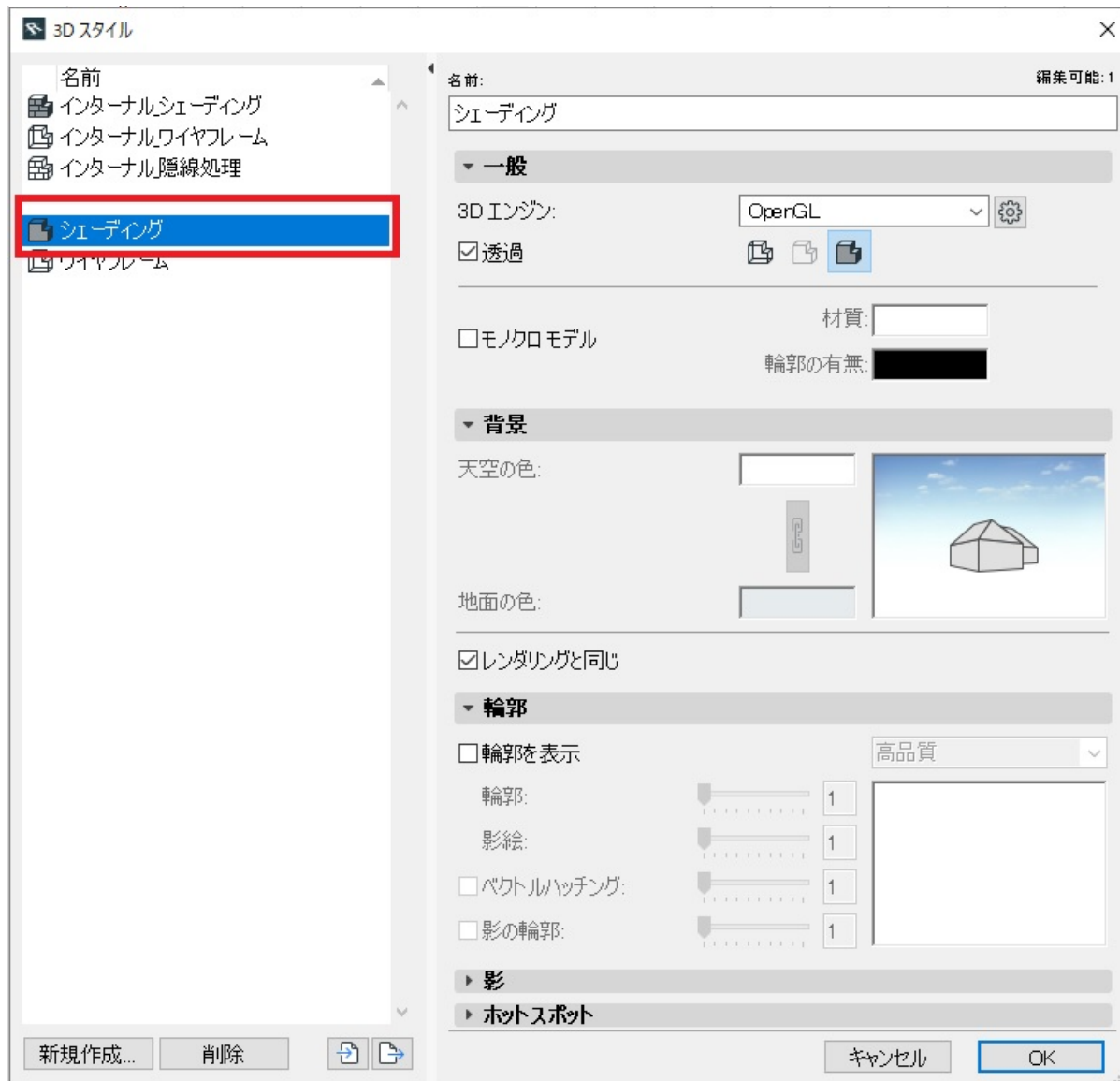
詳細オプション...

キャンセル

OK

RIKCAD9

3D表示



関連項目

- [3D画面一部がワイヤフレーム（骨組み）になった](#)

一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