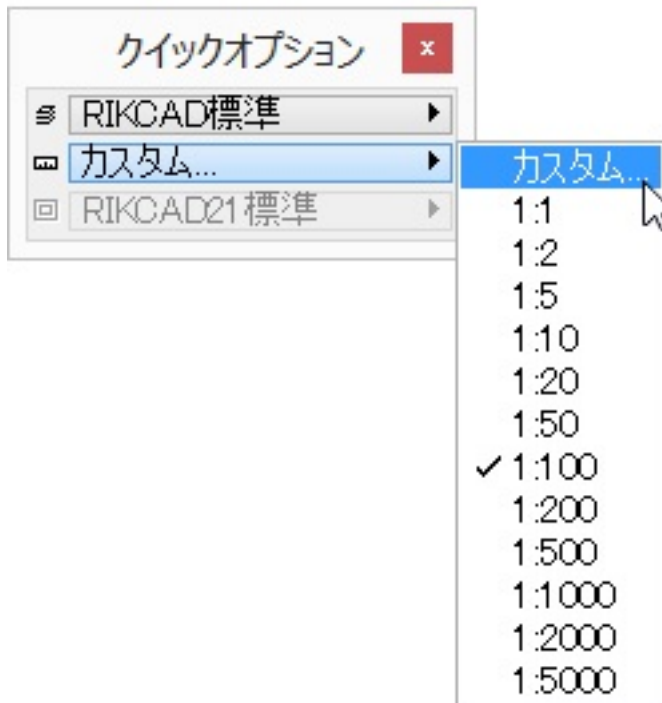


3D表示

3Dで植栽の表示が写真にならない

3Dのスケールが変更すると植栽が陰線処理になります。

1. 3Dの画面が開いた状態で、メニューバー
ウィンドウ>パレット>クイックオプションを開きます。
1:100をクリックしてカスタムに切替えて、「1:99」にしてOKで閉じます。



2. 「背景」の透過設定を行います

< RIKCAD 8 以下 >

メニューバー

ウィンドウ> 3Dウィンドウの設定の「シェーディングの透過」を「あり」にします。

3D表示

The screenshot shows the '3D Window Settings' dialog box. The '3D Engine' is set to 'OpenGL' and the 'Mode' is 'Shading'. In the 'Effects' section, 'Shading Through' is set to 'Yes' and is highlighted with a red box. Below it, a note states 'Postscript プリントでは無効です。' (Invalid for Postscript printing). Other settings include 'Line Width' set to 5, 'Background' set to 'Same as Rendering', and 'GDL Object Hotspot' set to '2D Hotspot'.

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 プリントでは無効です。		
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	1252 x 855	
<input checked="" type="checkbox"/> 比率を維持		
線の太さ:	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>	
背景:	<input type="radio"/> 単色 <input checked="" type="radio"/> レンダリングと同じ	
GDLオブジェクトのホットスポット	<input checked="" type="radio"/> 2Dホットスポット <input type="radio"/> 3Dホットスポットのみ	
キャンセル OK		

< RIKCAD 9 >

メニューバー

ウィンドウ > 3Dスタイル > 名前: シェーディングが選択されていることを確認し
一般の「透過」にチェックを入れます。

3D表示

3Dスタイル

名前

インターナルシェーディング

インターナルワイヤフレーム

インターナル隠線処理

シェーディング

ワイヤフレーム

名前:

編集可能: 1

シェーディング

一般

3D エンジン:

OpenGL

☒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

輪郭

☐輪郭を表示

輪郭:

影絵:

☐ベクトルハッチング:

☐影の輪郭:

影

ホットスポット

新規作成...

削除

キャンセル

OK

関連項目

- [植栽が板になる](#)

一意的なソリューション ID: #1285

製作者: 大木本

最終更新: 2019-05-22 10:11