

パースの画面表示切替方法

文書管理番号：1116-02

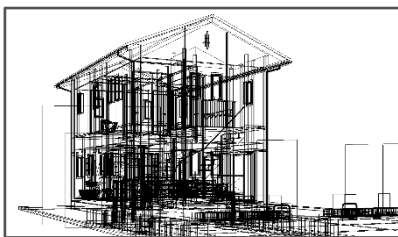
Q.質問

パースの画面表示が線画の状態になってしまい、色が付かない。
外壁の柄や、樹木・人物が表示されない。

A.回答

3Dパース（鳥瞰図、カラー立面も同様）の画面表示には、「ワイヤーフレーム」「シェーディング」「リアルシェーディング」があり、表示方法を切り替えることができます。

ここでは、画面表示を「ワイヤーフレーム」から「リアルシェーディング(高)」に切り替える方法を説明します。



ワイヤーフレーム



シェーディング

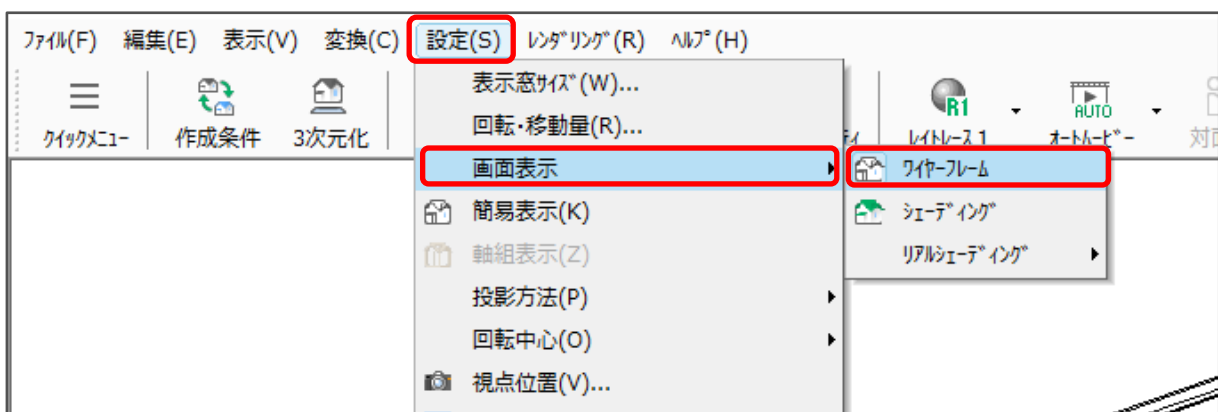


リアルシェーディング

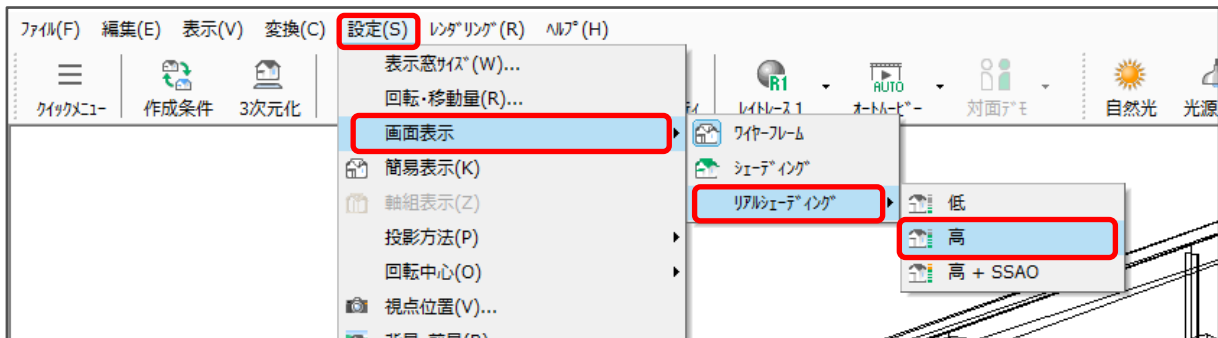
操作手順

- ① (3Dパース)または (鳥瞰図)や (カラー立面)で、「設定」⇒「画面表示」をクリック

* 「ワイヤーフレーム」が選択されています。

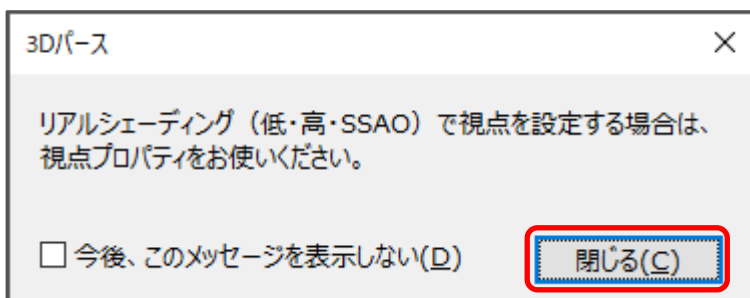


② 画面表示の設定を「リアルシェーディング」⇒「高」に変更

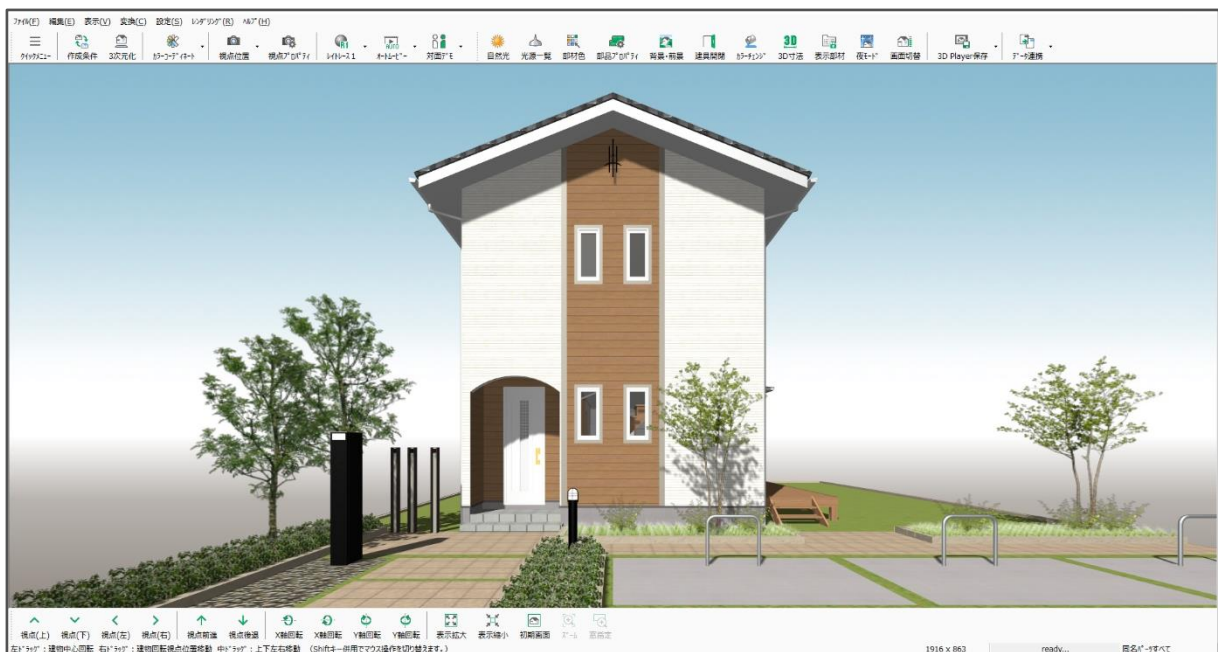


* 視点設定に関するメッセージが表示されます。


③ メッセージを確認後、「閉じる」をクリック




* リアルシェーディング(高)の画面になります。



画面表示切替アイコン

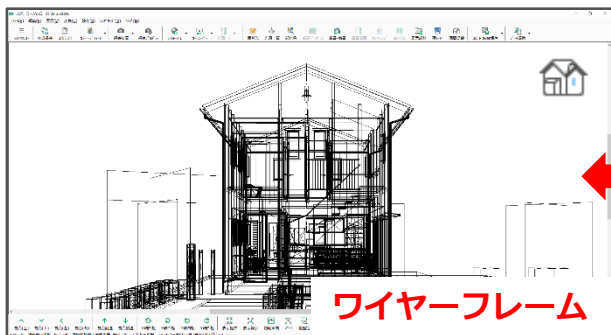
画面表示が「シェーディング」の場合、 (画面切替)をクリックすると、「ワイヤーフレーム」と「シェーディング」で切り替わります。

画面表示が「リアルシェーディング」の場合、 (画面切替)をクリックすると、「リアルシェーディング(低)」「リアルシェーディング(高)」「リアルシェーディング(高+SSAO)」で切り替わります。

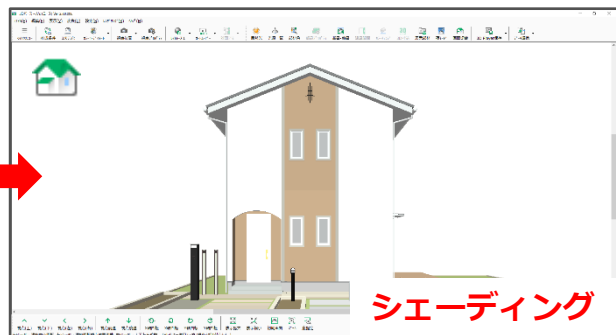
3D パース起動時に表示される初期画面は「リアルシェーディング(高)」になります。

画面表示がどのような場合でも、レイトレースやファイナルギャザーのレンダリング結果は同じです。

● 画面表示が「シェーディング」の場合



稜線と頂点で物体を表示。色が付かない。



物体表面に陰影や色の变化をつけて表示。ただし、テクスチャの柄などは表示されない。

● 画面表示が「リアルシェーディング」の場合



背景やグラデーションが表示される。テクスチャや樹木・人物は表示されない。



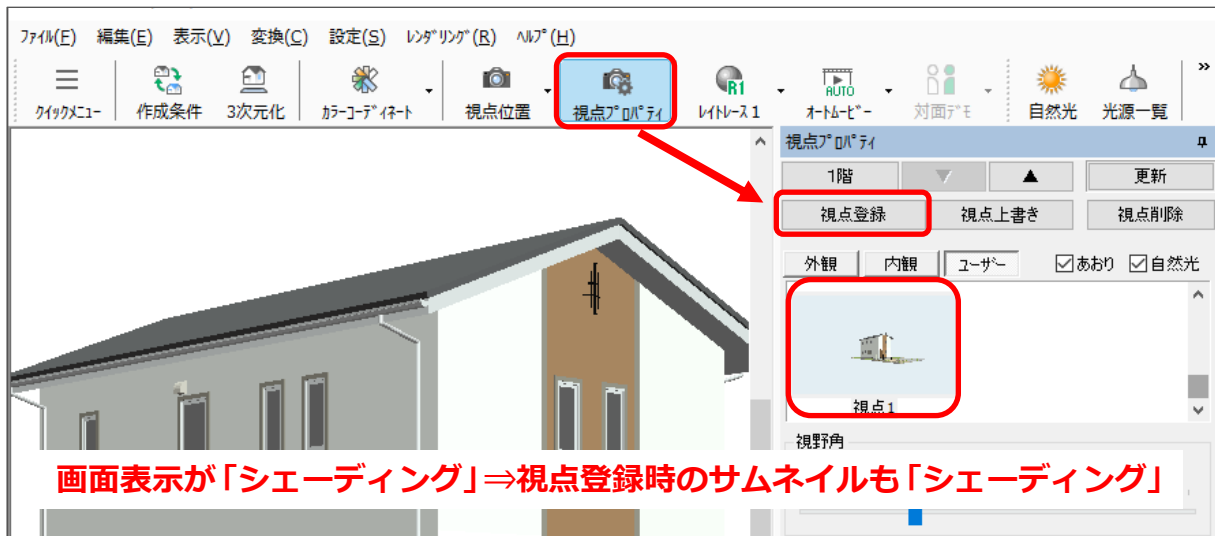
テクスチャ、樹木・人物、背景、グラデーションが表示される。



テクスチャ、樹木・人物、背景、グラデーションが表示され、レンダリングしなくても形状を立体的に見せるような隅影が再現される。

画面表示と視点登録

視点プロパティの「視点登録」を行った際に、画面表示の情報も一緒に保存されます。





そのため、「設定」⇒「画面表示」から「リアルシェーディング」に変更していても、「シェーディング」の画面表示で登録した視点を読み込んだ時点で、画面表示は「シェーディング」に切り替わります。

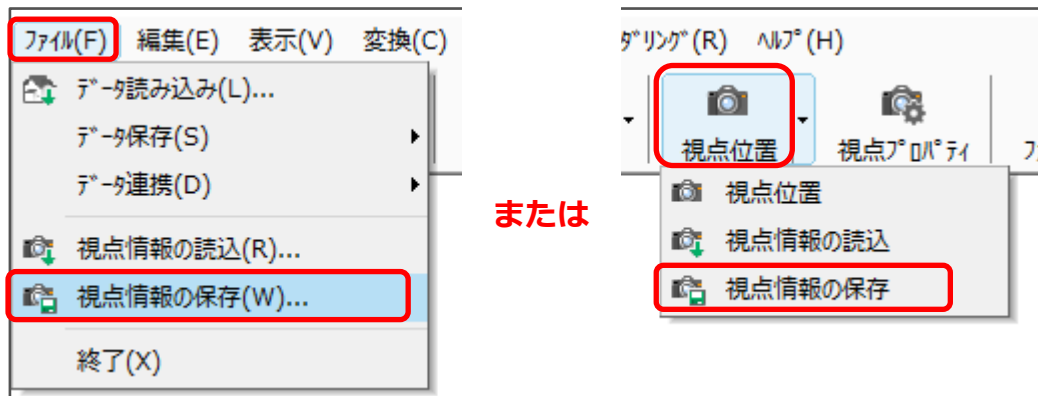


【注意】

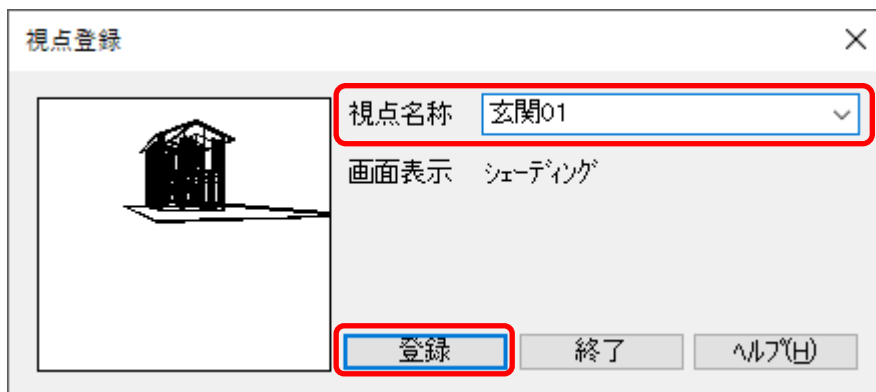
視点プロパティは、画面表示が「リアルシェーディング」の状態でご利用ください。

画面表示が「ワイヤーフレーム」や「シェーディング」で視点登録を行う場合は、 (視点位置)の  (視点情報の保存)から行ってください。

ツールバーの「ファイル」⇒「視点情報の保存」を選択してもかまいません。



視点登録画面が表示されますので、視点名称を入力して「登録」をクリックします。



保存した視点を読み込む場合は、 (視点情報の読込)から行ってください。

ツールバーの「ファイル」⇒「視点情報の読込」を選択してもかまいません。

視点読み込み画面が表示されますので、登録した視点名称を選択し「読み込み」をクリックすると、登録した視点位置で画面が表示されます。

リアルシェーディング環境設定

Intel 系の CPU 内蔵型グラフィックを利用する場合、リアルシェーディングの設定内容によっては、性能不足と判断され、正常にパースが表示できない場合があります。

「設定」⇒「リアルシェーディング環境設定」から、パフォーマンス設定を「パフォーマンス」または「レガシー」に切り替えることで、低スペックパソコンでもリアルシェーディングを利用できるようになります。

