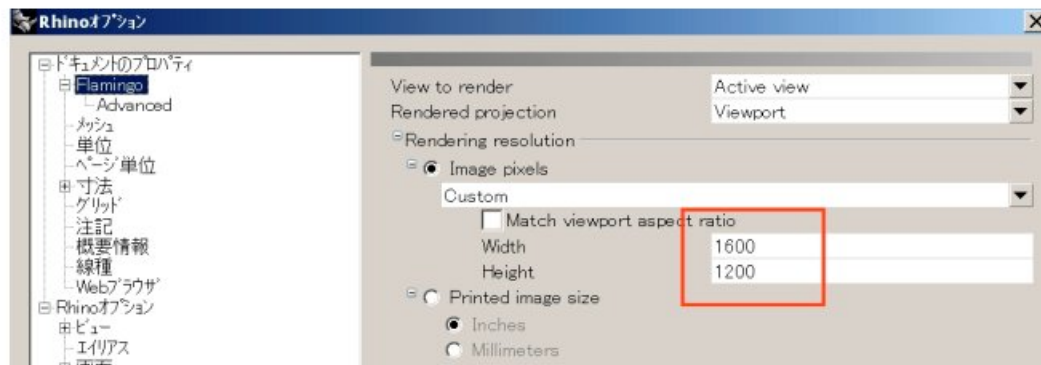


Rhinoceros(V4.0)及びFlamingo(V2.0)でのレンダリングの基礎

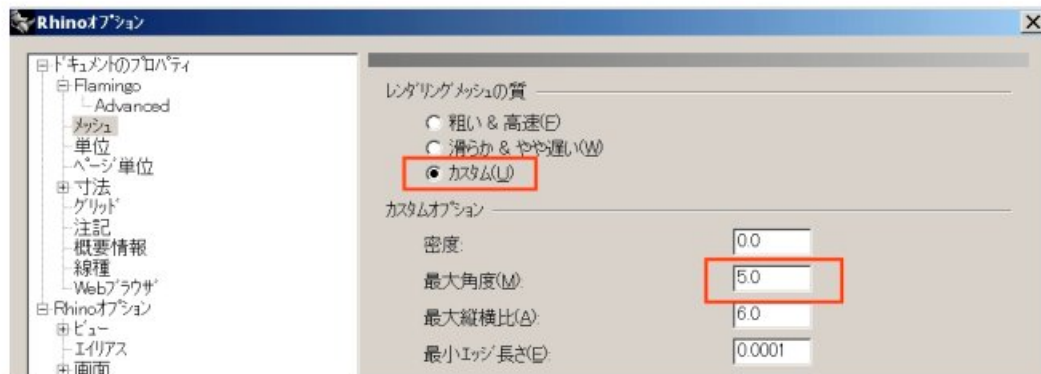
1、レンダリング環境設定

- ・レンダリング画面の大きさを決める
- ・レンダリングオブジェクトのメッシュ(きめのこまやかさ)を決める

「オプション」コマンドで赤線枠を指定

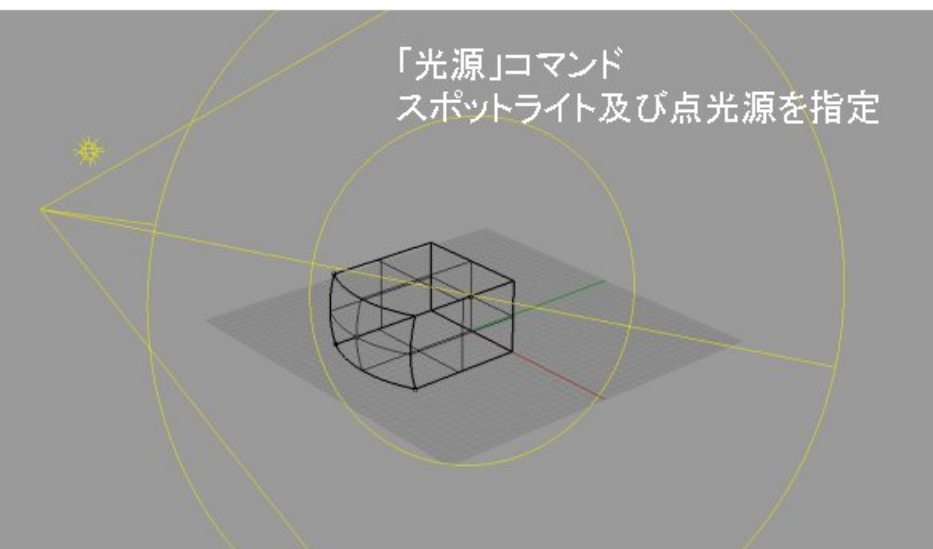


画面のピクセル数を指定



メッシュの細かさを指定

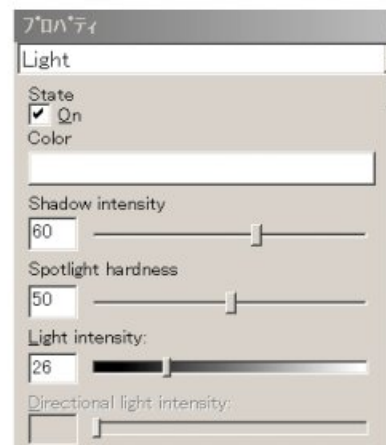
2、ライト(光源)を指定



光源を選択して

「編集」

「オプションのプロパティ」コマンドで詳細を決定



影の濃さ

光の強さ

3、オブジェクトの色彩、光沢をを定める



オブジェクトを選択して

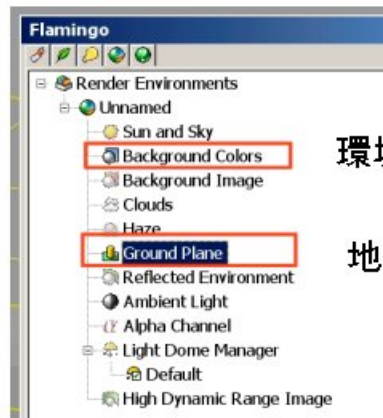
「編集」

「オプションのプロパティ」コマンド

「マテリアル」詳細を決定

光沢色＝通常は白だが
金属光沢を出したい時は
色を入れる

4、Flamingoの環境設定

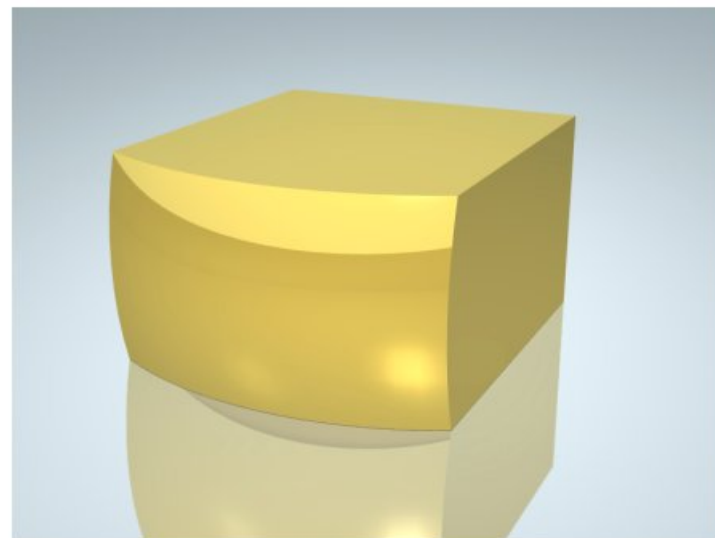
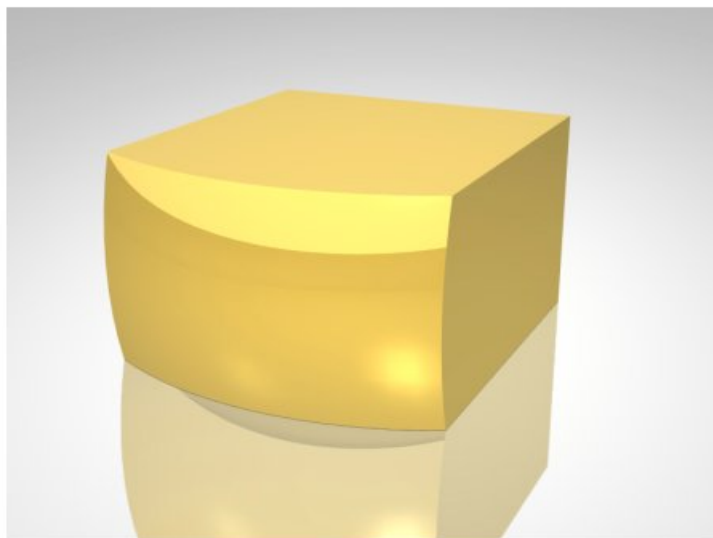


環境色(背景色)を設定

地面の模様を設定

白い地面

背景色が薄いブルー



5、Decalsを貼付ける

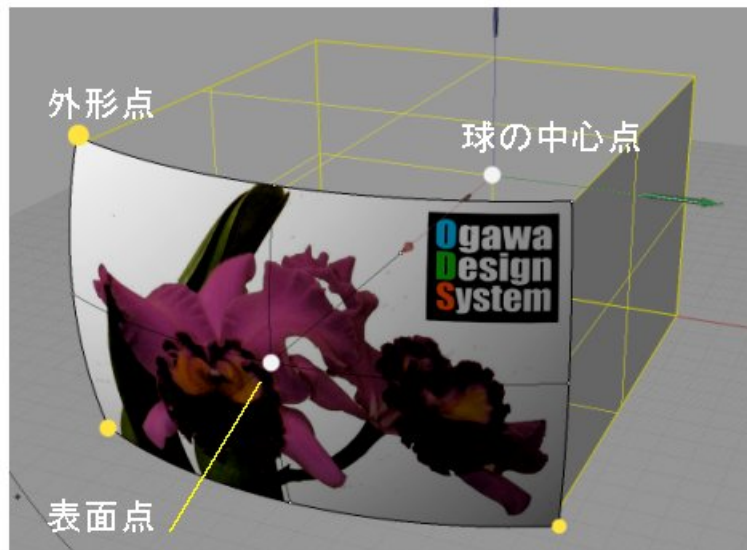
貼り付けるファイルを指定



張り付ける形状を指定



この場合、球面上
プレーン
シリンダーが指定可能



貼付けた画像

