

レンダリングをバッチ処理で JPEG にする方法

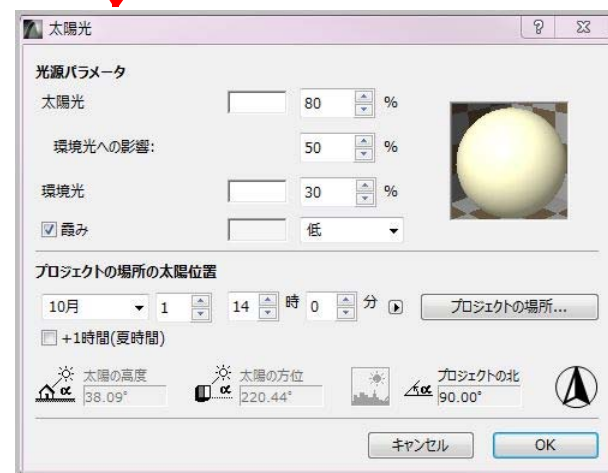
1. モデルにカメラを配置する。
※レンダリングのシーンは1パターンしか選べないので
カメラの設定でシーン毎のフォルダ分けにしておくことよ。
例えば、内観、外観 など



新規パスの追加でフォルダを作成

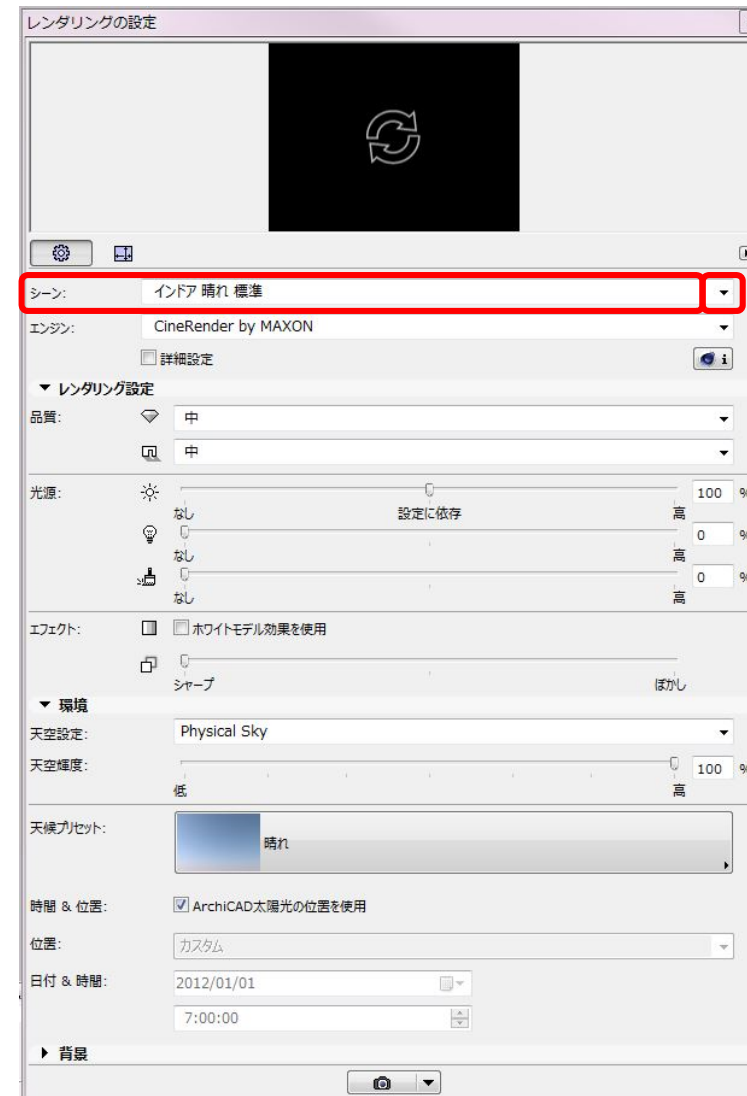
▼でフォルダを切り替えてから
カメラを配置する。

プロジェクト一覧



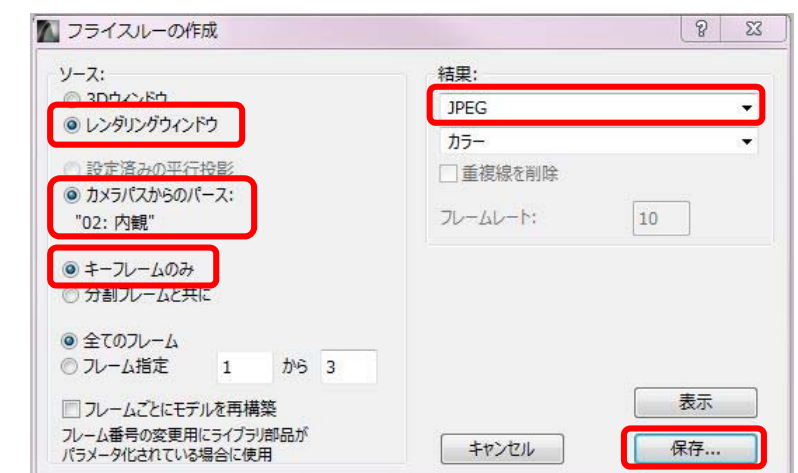
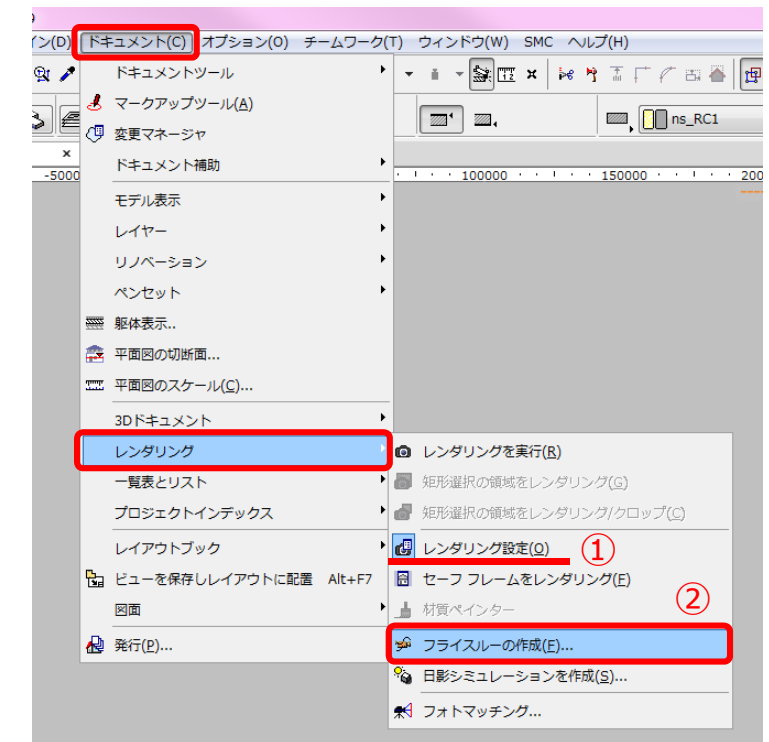
太陽光はカメラ毎に設定できる。
但し、太陽光のダイアログは常に最後に設定した値しか表示されない。
そのためカメラ毎に設定した場合はそのカメラがどんな設定だったか
忘れないようにメモなどで残しておく必要がある。

2. レンダリングの設定をする。
ドキュメント → レンダリング → ① レンダリング設定



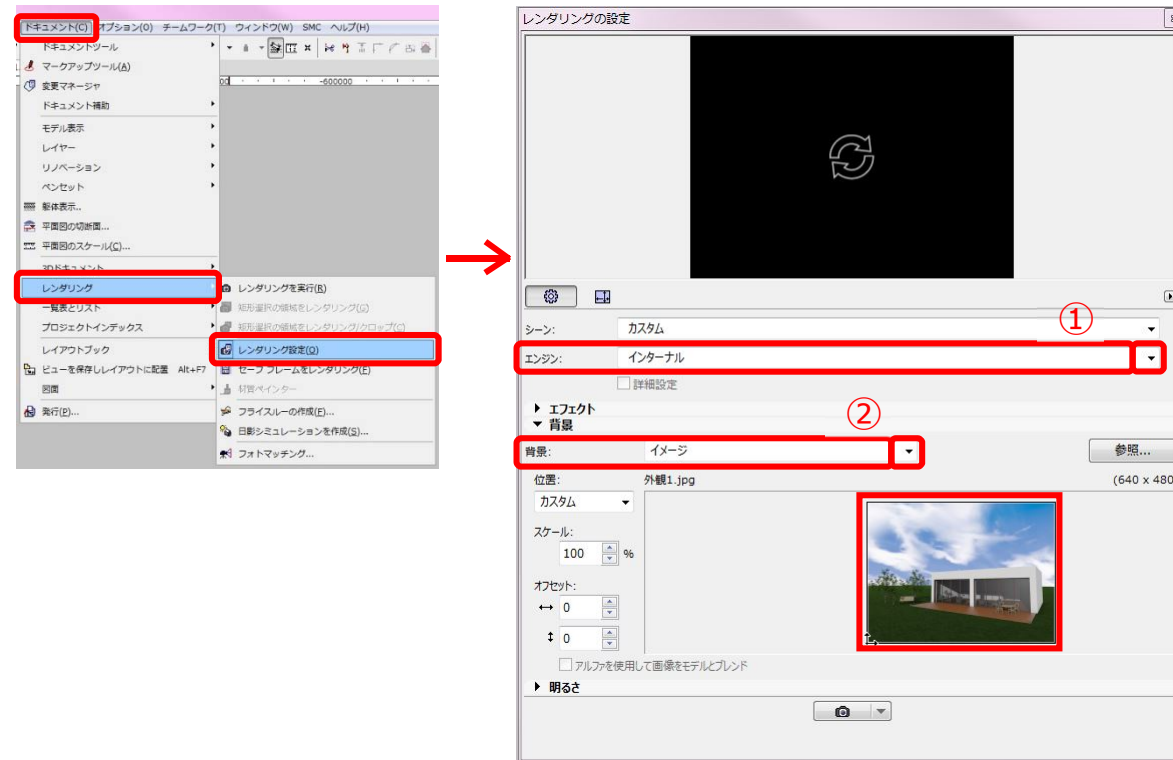
シーンは1パターンしか設定できないので注意。
▼からシーンを選択し、必要ならランプ・発光表面・環境等
の設定をする。
シーンをカスタムした場合は ▼ → 「シーンに名前を付けて
保存」 で保存しておく。

3. フライスルーの作成
ドキュメント → レンダリング → ② フライスルーの作成

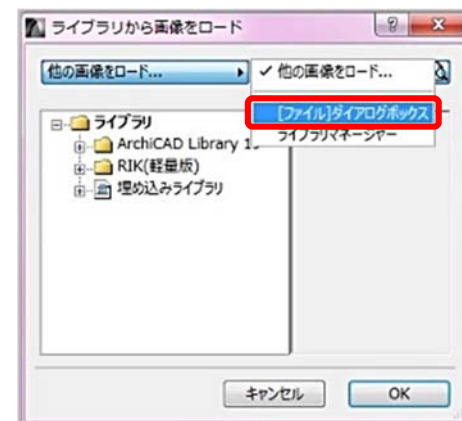


ARCHICAD 上でレンダリングアングルを合わせる方法 (異なるソフトでレンダリングした画像と ARCHICAD 上のアングルを合わせたい)

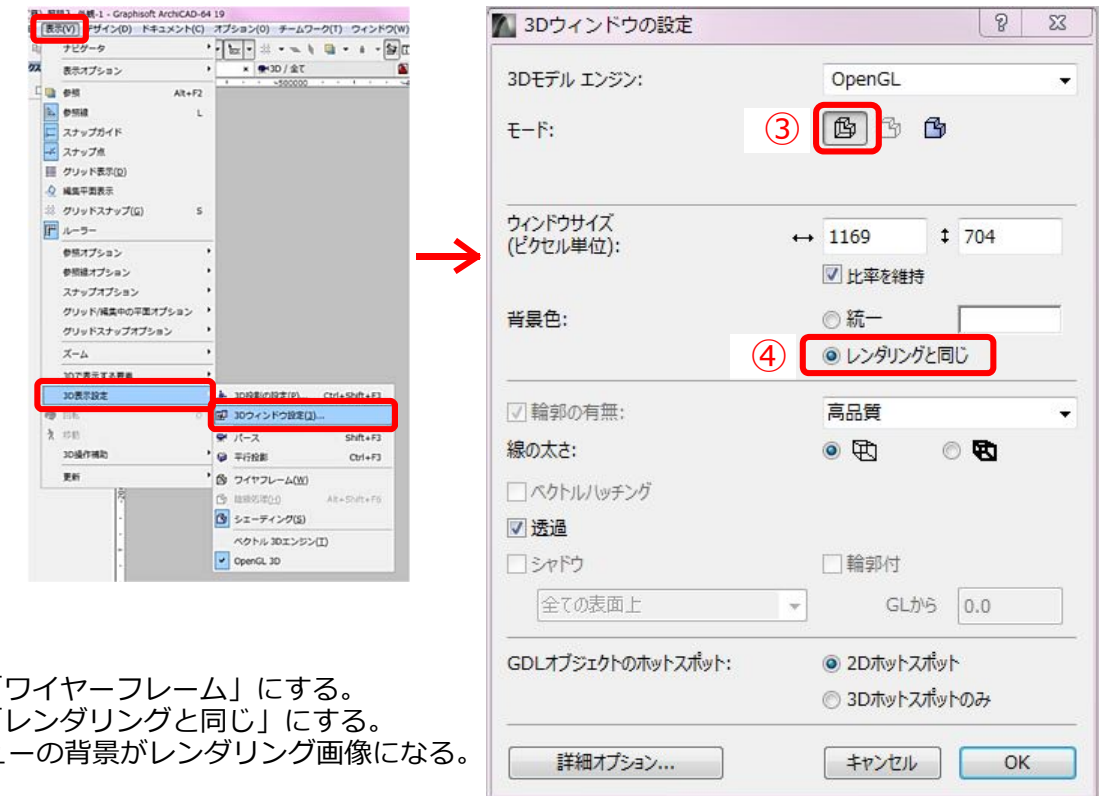
1. 3D ビューの背景をレンダリングと同じにする。
ドキュメント → レンダリング → レンダリング設定



- ① エンジンを「インターナル」する。
- ② 背景を「イメージ」にして画像を読み込む。

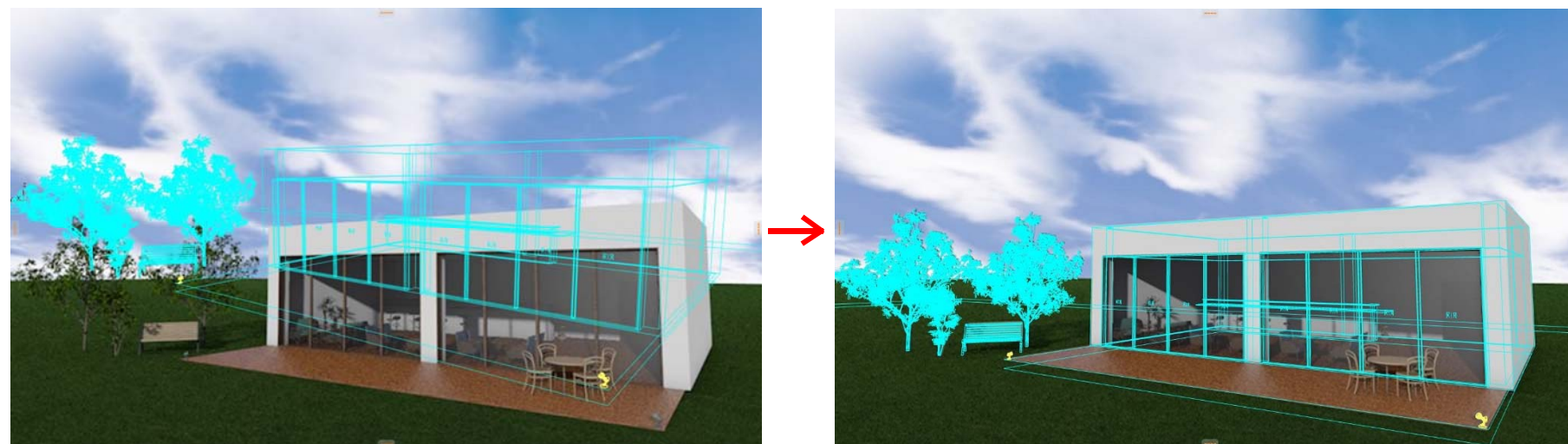


2. 3D ウィンドウに表示する。
表示 → 3D 表示設定 → 3D ウィンドウ設定

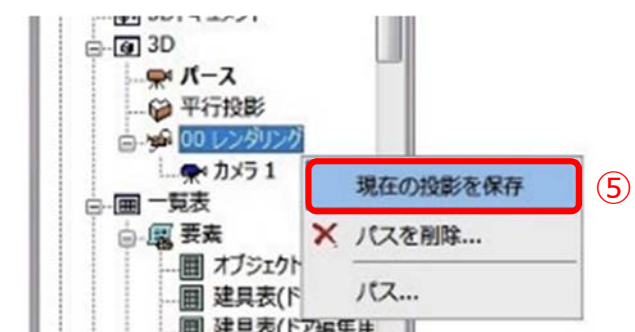


- ③ モードを「ワイヤーフレーム」にする。
- ④ 背景色を「レンダリングと同じ」にする。
これで 3D ビューの背景がレンダリング画像になる。

3. 3D ビューに戻って背景アングルに近づくように合わせる。
回転や拡大・縮小させながらうまく合わせる。
※ARCHICAD19 まではあおり補正がないので合わせられないこともあるかもしれません。



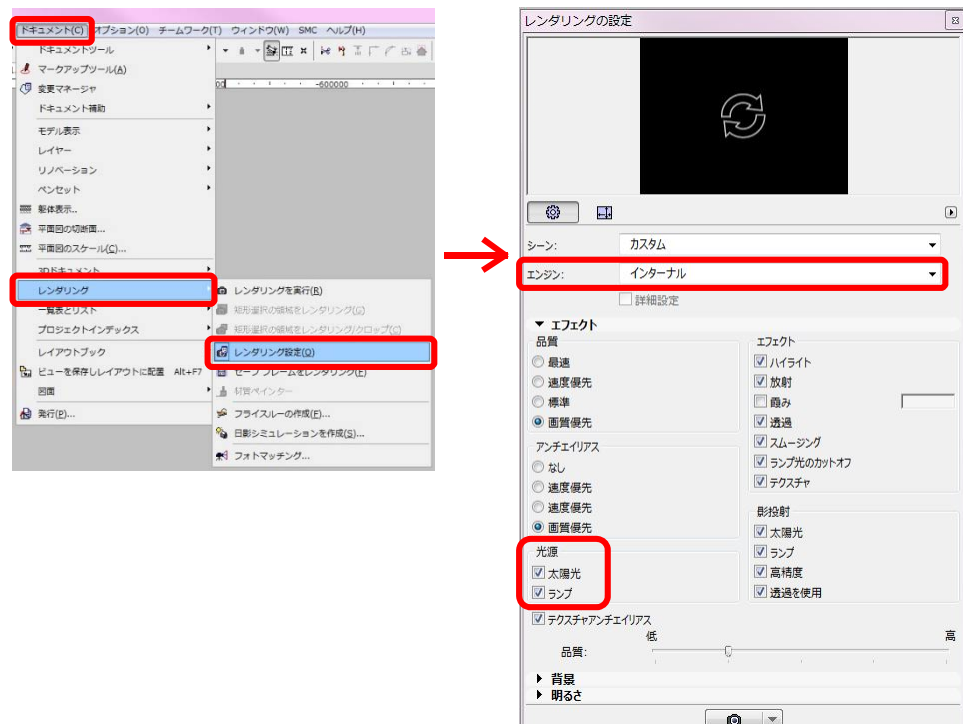
4. アングルを合わせたら
ナビゲータ→3D→00 レンダリングで右クリック
→⑤ 「現在の投影を保存」 でカメラを配置する。



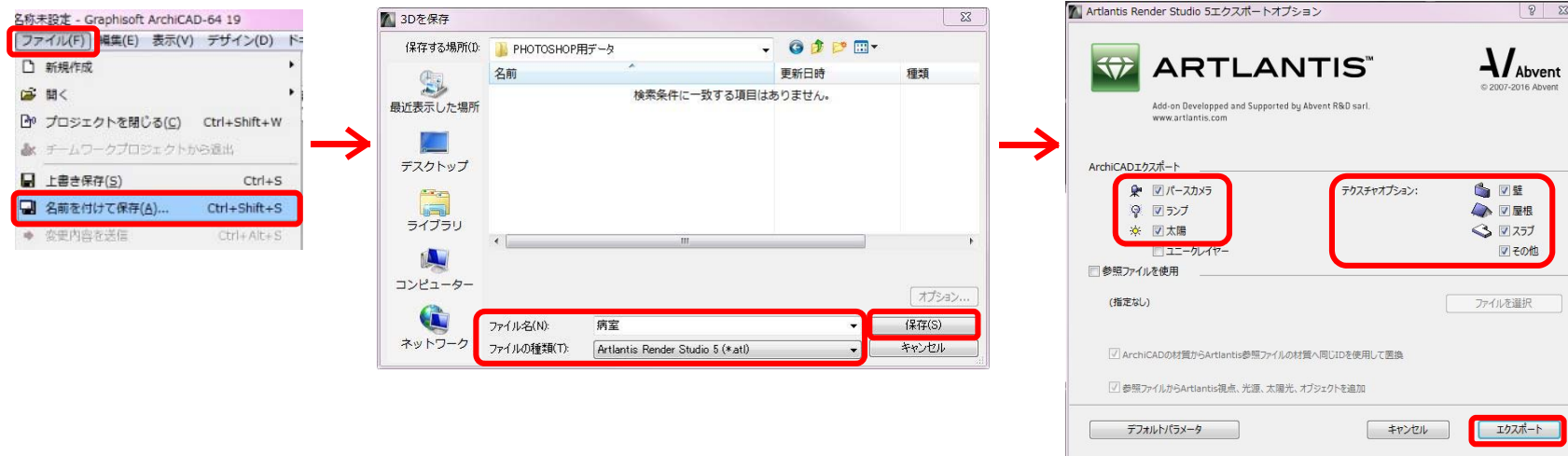
PHOTOSHOP 加工用データ作成



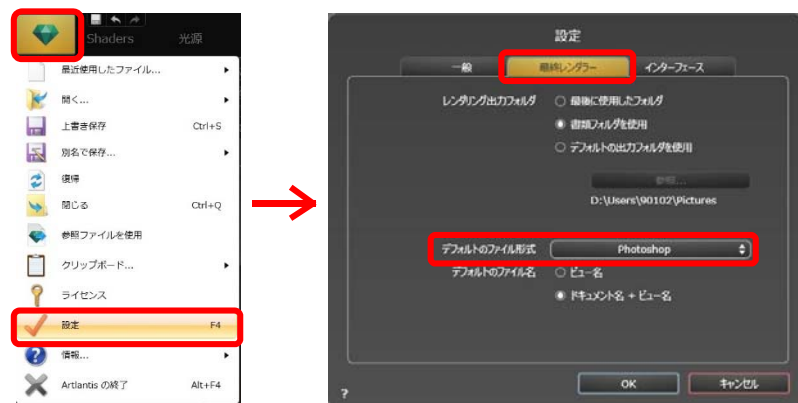
1. データを ARCHICAD で Artlantis 用に変換し、さらに PHOTOSHOP 用データに変換します。
2. ARCHICAD でデータを開き、レンダリング設定を開く。
ドキュメント→レンダリング→レンダリング設定
→エンジンを「インターナル」にする。
→光源の「太陽光」「ランプ」にチェックを入れる



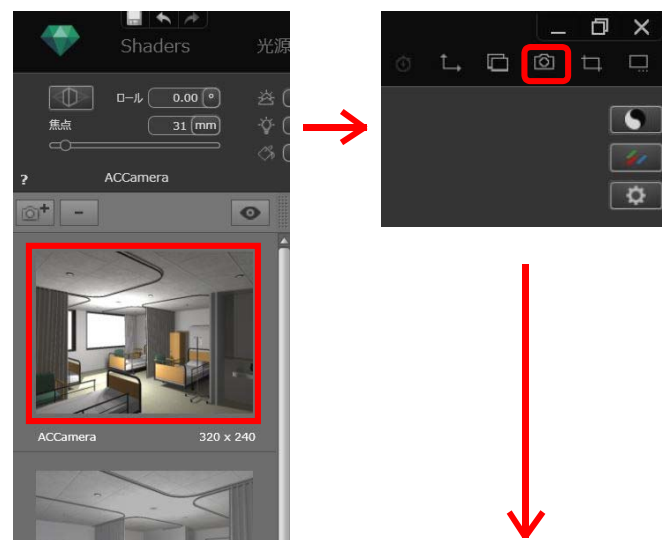
3. ファイル→名前をつけて保存→ファイル名を入力
→ファイルの種類:「Artlantis Render Studio5 (*.atl)」を選択→保存
4. Artlantis Render Studio5 エクスポートオプションで「パースカメラ」「ランプ」「太陽」、「テクスチャオプション」の全てにチェックが付いていることを確認→エクスポート
5. Atl 形式ファイル以外に *.Textures フォルダが生成される。
これは ARCHICAD の材質で設定されたテクスチャファイルなので Atl データと一緒にしておくこと。これがないとテクスチャが欠落する。



6. 変換したデータを Artlantis で開く。
左上のアイコンをクリック→設定→「最終レンダラー」タブをクリック
→デフォルトのファイル形式を「Photoshop」にする。



7. 画面を ARCHICAD 上で作成したカメラアングルに切替える
→右上のカメラマーク (: レンダリングを開始) をクリック
→ARCHICAD で作ったレンダリング画像と合成等をする場合は必ずサイズと解像度を ARCHICAD の設定に合わせておいて下さい。
→データの保存場所を決める→O K→データが保存される。



8. 保存されたデータを PHOTOSHOP で開く。
→レイヤーを切り替えれば下記のようなになる。

