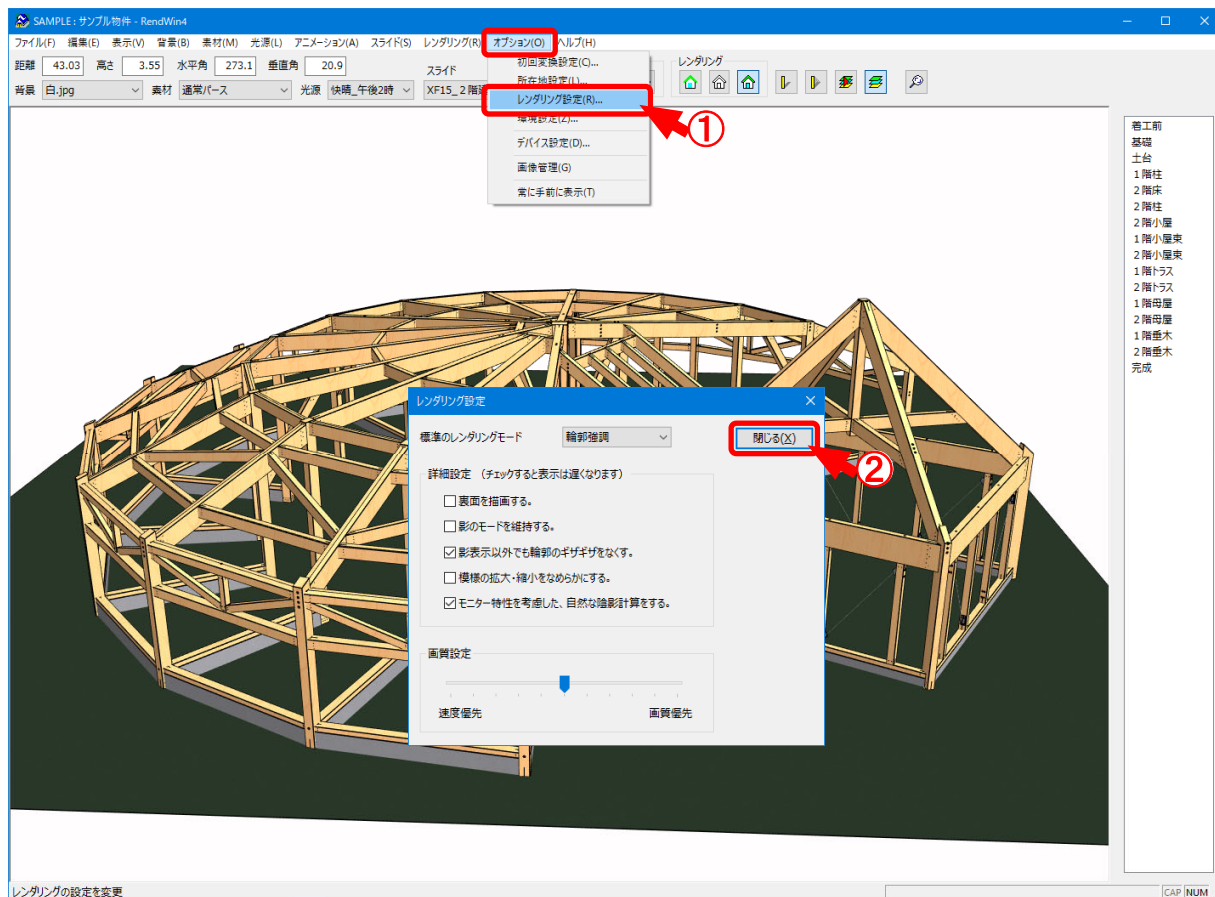


## オプション－レンダリング設定



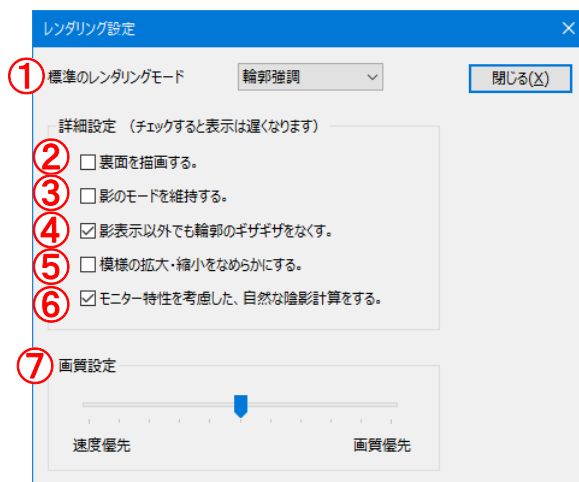
レンダリング設定では、パースのレンダリングに関する設定をします。

- ① 「オプション－レンダリング設定」をクリックします。
- ② 「レンダリング設定」の画面が表示されます。  
レンダリングや画質を設定し、「閉じる」をクリックします。



「詳細設定」の設定項目にチェックとつけると、パース図の描画スピードが遅くなります。

## オプションレンダリング設定



レンダリング設定では、レンダリング設定画面の各説明を行います。

- ① 標準のレンダリングモード：パース起動時の初期のレンダリングを選択します。  
パース図のデザインを「カラー画像」「輪郭消去」「輪郭強調」から選択します。  
※ パース起動後は、〔レンダリング－カラー画像、輪郭消去、輪郭強調〕から変更できます。
- ② 裏面を描画する。：チェックをつけると、地面の下から等、裏面からパース図を確認しても、描画されません。  
※ パース図の描画スピードが遅くなる為、通常はチェックをOFFにしてください。
- ③ 影のモードを維持する。：チェックをつけると、〔光源－影の表示〕で影を表示している場合、回転、移動等で視点を変更（再描画）しても影が表示されたままとなります。  
再度〔光源－影の表示〕をクリックすると、影が非表示になります。  
チェックがOFFの場合は、〔光源－影の表示〕で影を表示している場合、視点を変更（再描画）すると、影が非表示になります。
- ④ 影表示以外でも輪郭のギザギザをなくす。：チェックをつけると、パース図の輪郭線のギザギザ表示が目立たなくなります。  
〔光源－影の表示〕がONの場合、パース図の表示を滑らかにする処理が自動でかかります。  
〔光源－影の表示〕がOFFの場合でも同じ処理がかかり、表示が滑らかになります。

---

## オプションレンダリング設定

---

- ⑤ 模様拡大・縮小をなめらかにする。：チェックをつけると、パース図で目地等の模様が回転、移動等で視点を変更（再描画）した際にちらちらするのを防ぎます。  
目地等の模様を斜めから確認すると、遠くほど模様が小さくなりますが、チェックをつけることで、描画処理がスムーズになります。
- ⑥ モニター特性を考慮した、自然な陰影計算をする。：チェックをつけると、陰影の表現が自然な見え方に近づきます。
- ⑦ 画質設定：スクロール矢印をクリックするか、スクロールボックスをドラッグしてパース図の画質を設定します。  
速度を優先すると、パース図の画質を落としてでも操作が高速化されます。  
※ 速度が遅いパソコン向けです。  
画質を優先すると、操作の処理速度を気にせずに最高画質でパース図が表示されます。  
※ 速度が速いパソコン向けです。