

背景の作成とレンダリング

背景の画像サイズとレンダリング時のポイントについて述べます。

使用しているディスプレイの解像度により背景として使用する画像のサイズを決定する必要があります。(『3Dマイホームデザイナー』で背景として利用できる画像の最大サイズは1,280×1,024ピクセルです。)

レンダリング後の画像サイズが【4 : 3】でかつ背景画像を【全画面】で出力したい場合にはグラフィックソフトでおおよそ下記サイズに調整した背景画を使用すればOKです。もちろんこのサイズ以下でも使えますが解像度は低下します。逆に大きい場合には全画面を出力することはできません。

ディスプレイの解像度	最大の背景画サイズ (おおよそ)
800× 600ピクセル	→ 760×570ピクセル
1,024× 768ピクセル	→ 973×730ピクセル
1,280×1,024ピクセル	→ 1,216×912ピクセル

レンダリングする前に下図のように【画面の境界線】を横幅方向にドラッグして背景画の横幅に合せておきます。縦方向は合せる必要はありません。この段階で3D画面のサイズや位置、傾きを合せます。その後レンダリングサイズを『ピクセル数』で指定しレンダリングします。



次頁の画像は640×480ピクセルでレンダリングしたものです。



(注) 添付の『サンプルファイル』はディスプレイの解像度が【1,024×768ピクセル】以上の時に画像サイズを【4：3】で【全画面】出力できるものです。

背景画は973×730ピクセル(4:3)で作成しています。