レンダリング

レンダリングをしても芝生が立体にならない

RIKCAD7より搭載された、CINEMA4Dレンダリングで芝生の立体表現が出来ない事があります。

レンダリングで芝生が立体になる条件は

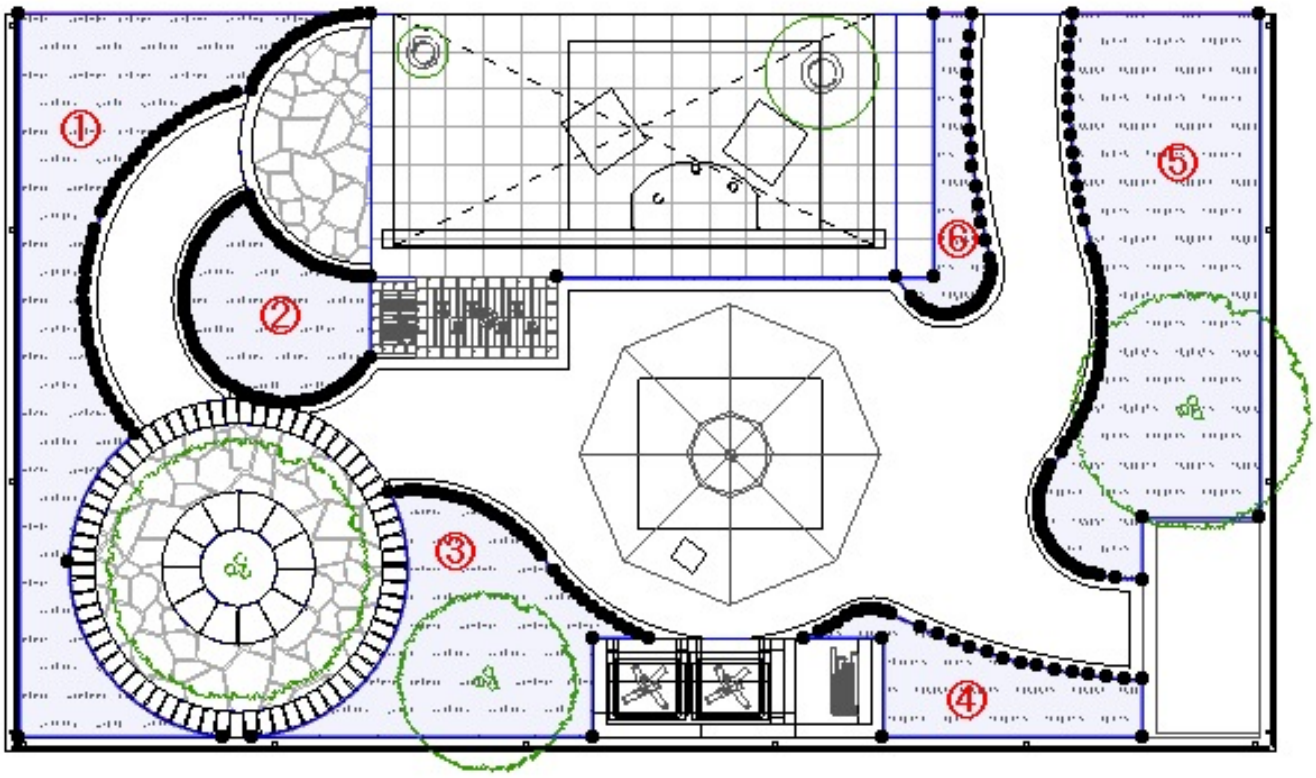
- 材質の設定で芝生のチェックと設定を行っている
- レンダリングの設定で芝生のチェックを入れている

この２つになります。

条件を満たしているにも関わらず芝生が立体表現にならない場合は作図画面に問題があります。

具体的な原因として、
芝生が立体にならないくらいの細いメッシュ（スラブ）が存在していることが原因です。

下の平面図を参照下さい。



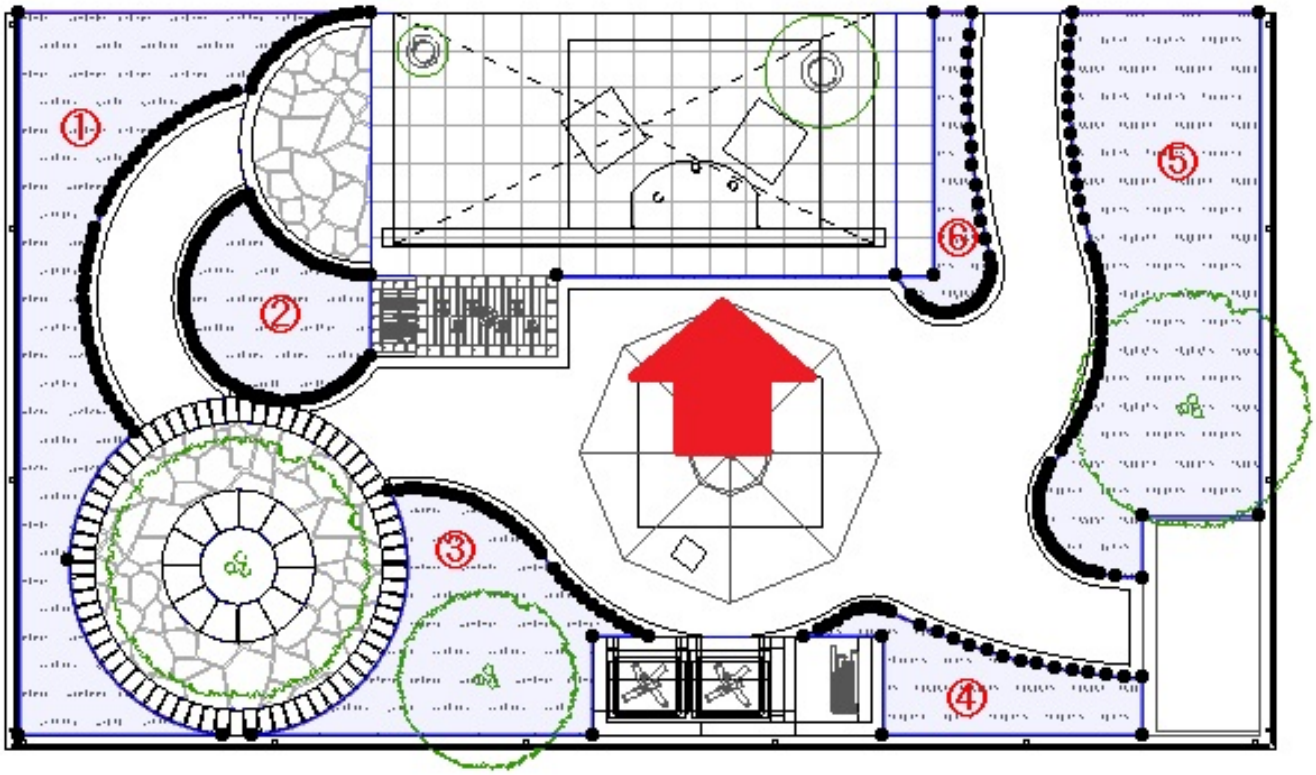
検索と選択
を使用してメッシュツールで芝生の材質を使用したものをすべて選択した状態になっています。

6つのメッシュが選択されています。選択したものに番号を入れていますが、検索と選択の画面での選択数は7と表示されています。

(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-04 09:34:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=858&artlang=ja

レンダリング

下の図の赤い矢印を指しているところを見ると、細長いメッシュが選択されていることが確認出来ると思います。



この細いメッシュが原因です。この細い部分では芝生を立体化する面積がなくエラーになっています。
このエラーにより他のすべての芝生の立体化の表現が出来なくなってしまっています。

この部分を削除することで、レンダリングで芝生が立体化した表現になります。

(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-04 09:34:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=858&artlang=ja

レンダリング

関連項目

- 芝を3Dで表現したい
- レンダリングすると芝生が裏向きになる（RIKCAD8）

一意的なソリューション ID: #1857
製作者: ヘルプデスク
最終更新: 2019-04-20 11:11

(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-04 09:34:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=858&artlang=ja