レンダリング

濡れたコンクリートの表現（RIKCAD9/RIKCAD8/RIKCAD7）

設定の手順は、若干、複雑
ですが、材料の設定を変更することで、レンダリングした際、濡れた様な表現をすることができます。

【大まかな設定の流れ】

①周りの景色が映り込む効果を付ける（鏡面反射）

②元の材料に、別のテクスチャを重ねる（環境）

③濡れた様な表現を加える（バンプ）

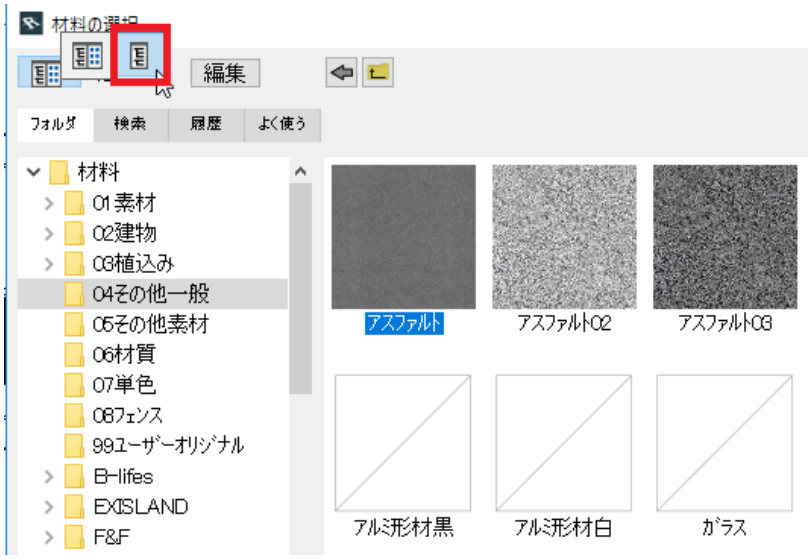
以下は、**材質「アスファルト」を例**として、解説しています。

【注意！】
以下設定の各項目の数値は、あくまで一例です。
また、作図の度合い（どの程度まで作り込むか）、カメラアングル等
によっても、レンダリングの結果に違いが出ます

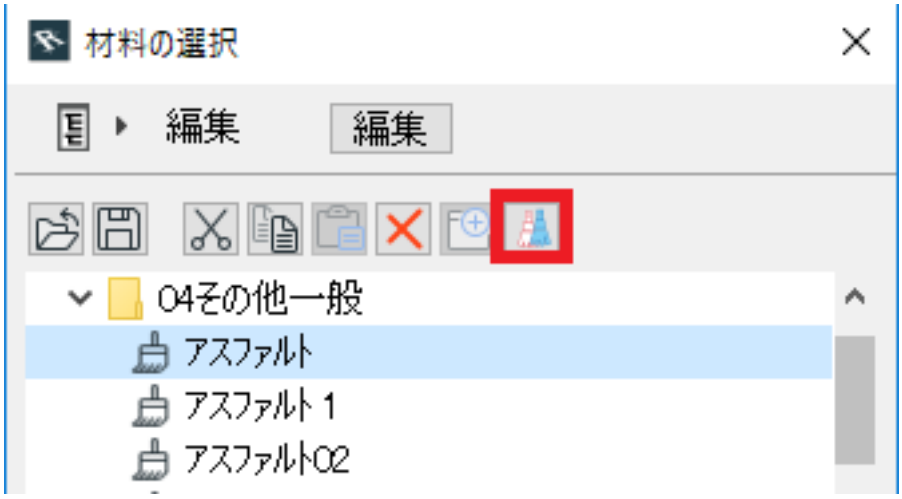
1.メニューバー「オプション」→「材質」をクリックし、「04その他一般」の「アスファルト」を選択します。次に、材料の選択画面、左上のアイコンを左クリック長押しし、右側のアイコンを選択します

(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja

レンダリング



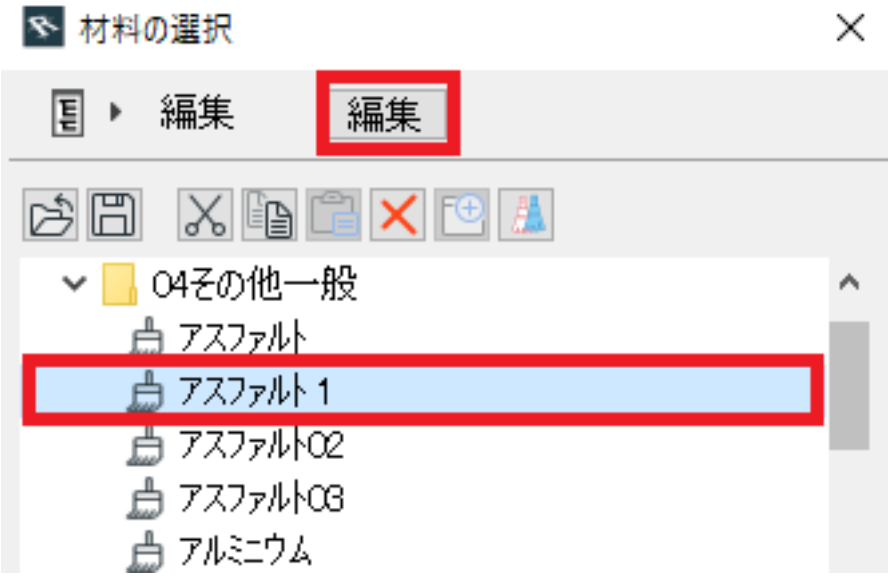
2.下記の様な画面に切り換わります。「アスファルト」が選択された状態を確認し、画面上部の右端のアイコンをクリックします



3.「アスファルト1」が自動で作成される為、「アスファルト1」を選択し、「編集」ボタンを押します

(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja

レンダリング

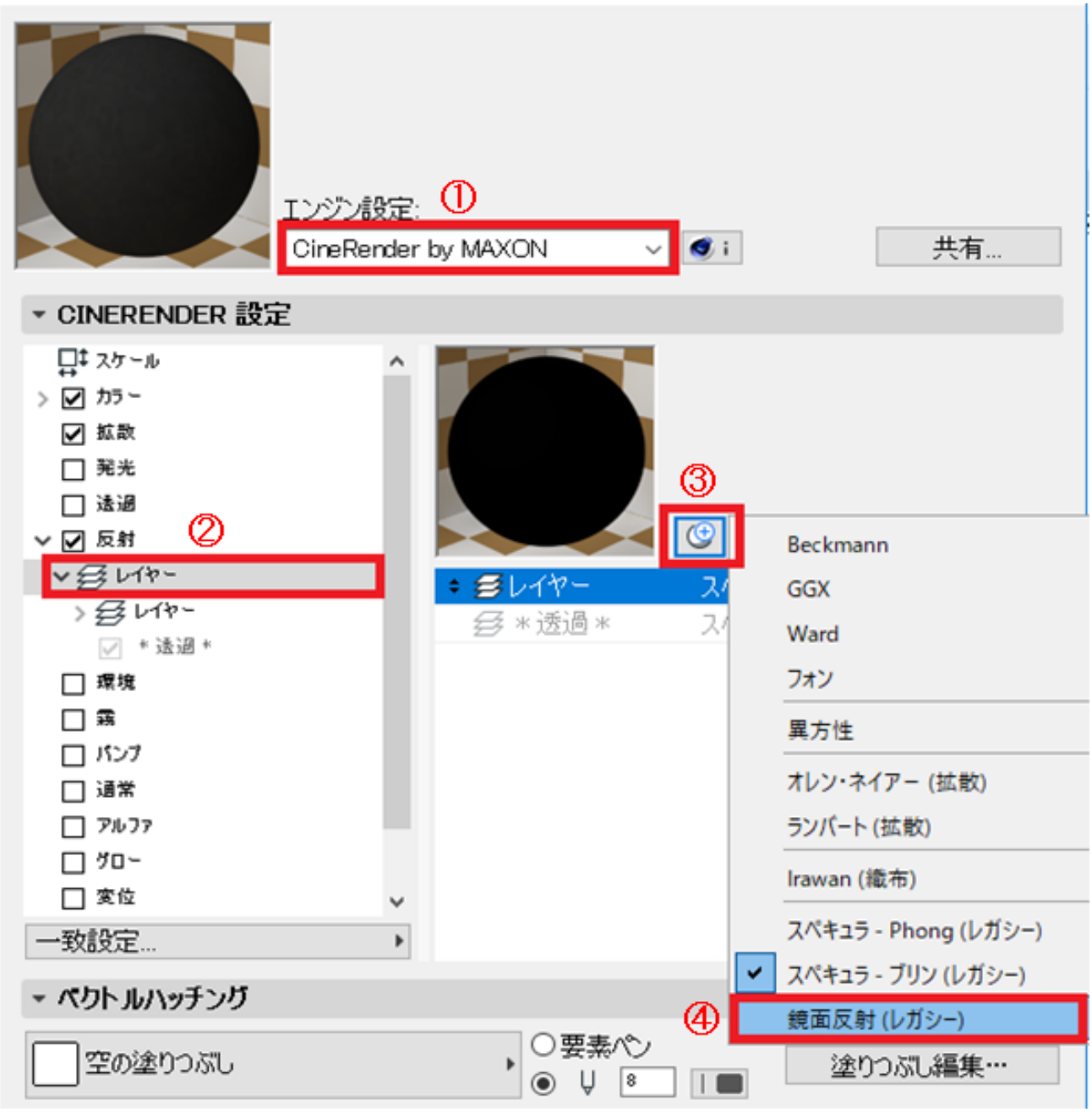


以降の操作は、RIKCADのバージョンごとに異なります。
ご使用のRIKCADの欄をご確認下さい

【RIKCAD9】
4.「エンジン設定」にて「CineRender by MAXON」を選択し、「反射」にチェックを入れ、中の「レイヤー」欄より、「鏡面反射（レガシー）」を追加します

(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja

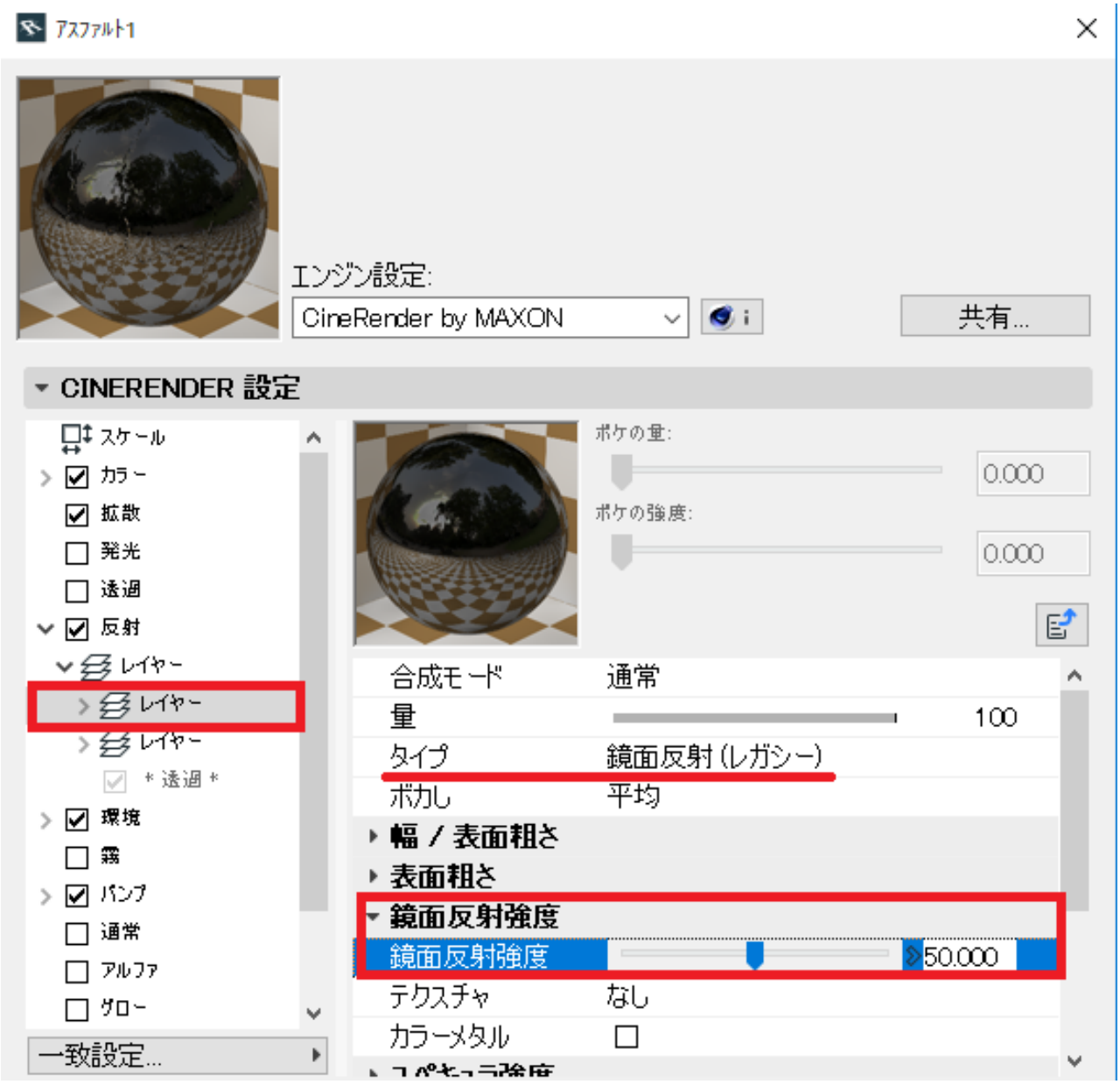
レンダリング



5.上記で追加した**「**
<u>鏡面反射（レガシー）」のレイヤーを選択</u>し、「鏡面反射強度」を50に設定します

(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja

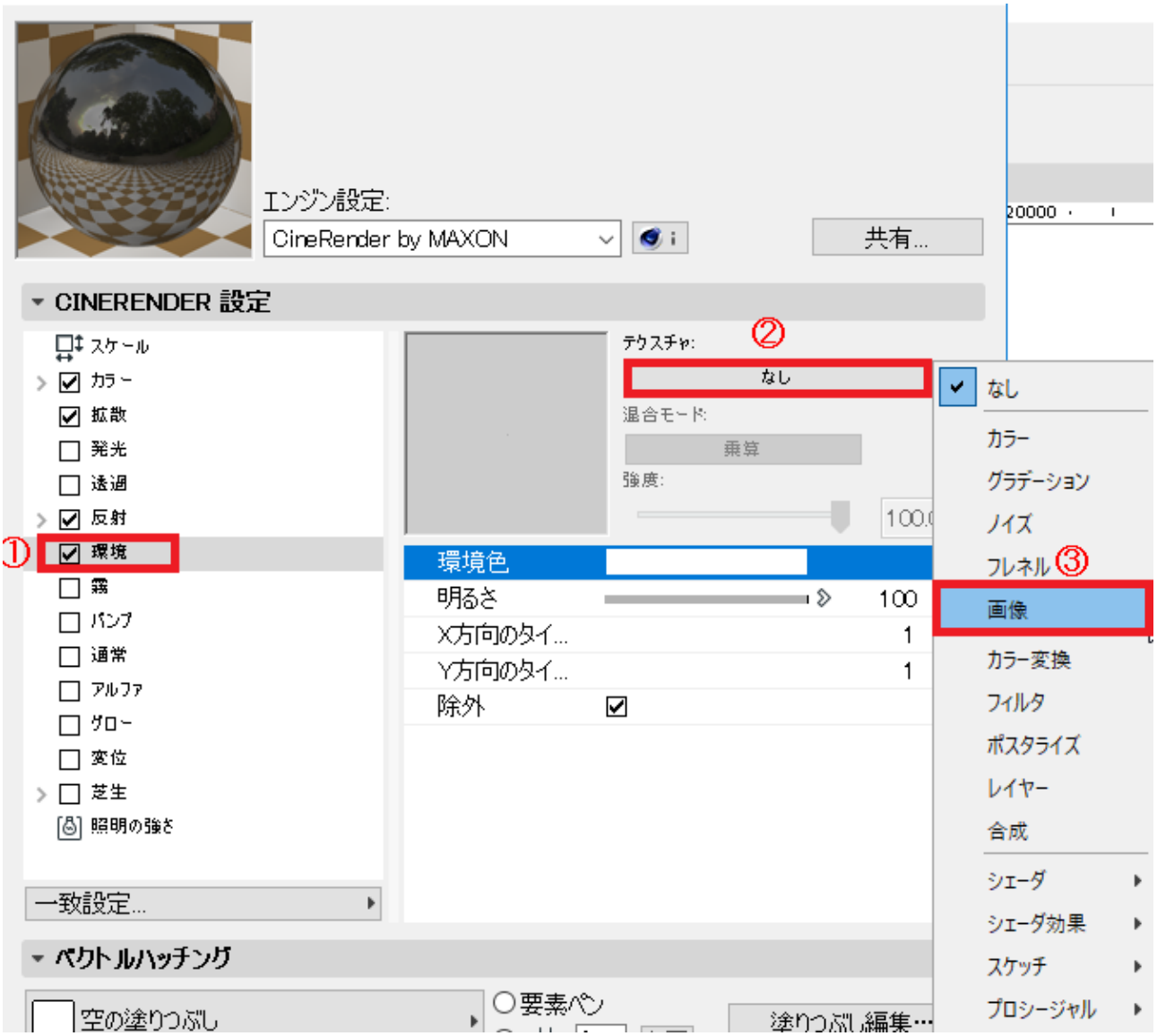
レンダリング



6.次に、「環境」のチェックを入れ、右側のテクスチャ「なし」をクリックし、「画像」を選択します。

(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja

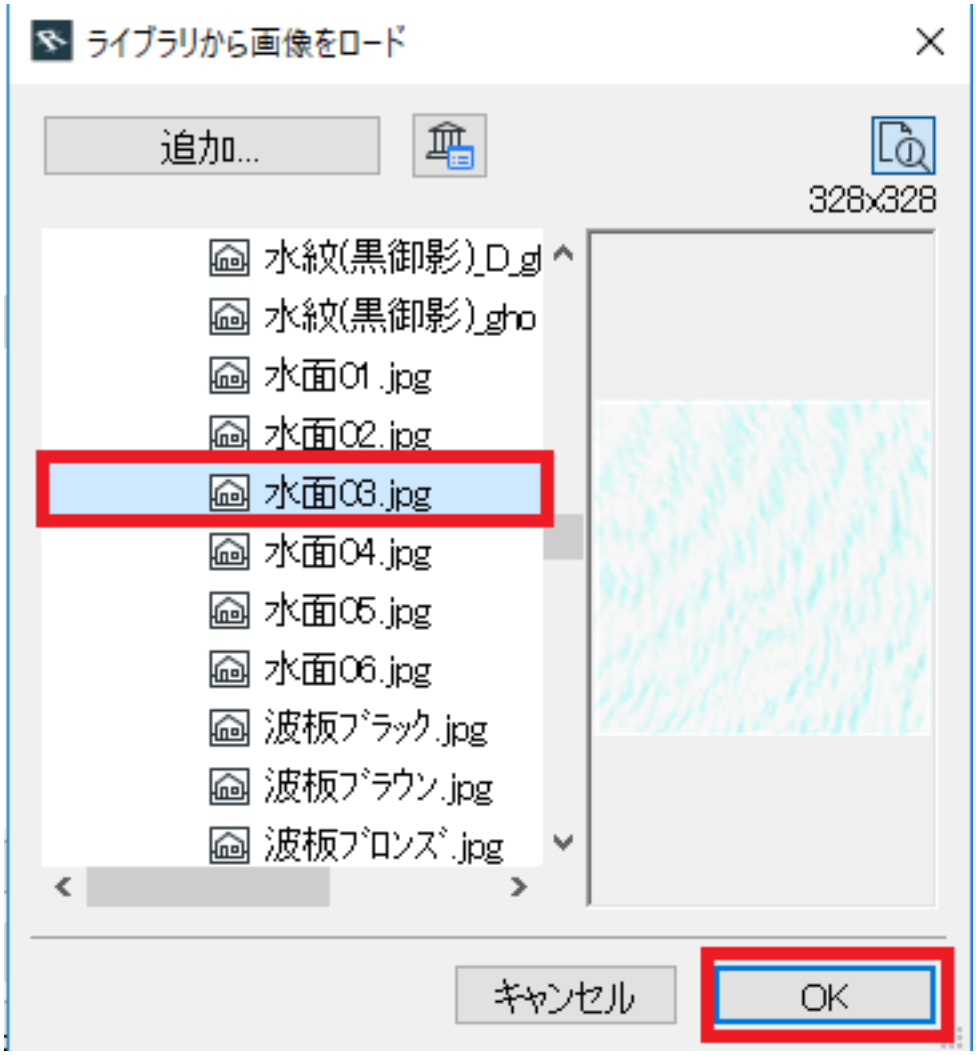
レンダリング



7.下記画面、上部のフォルダ「RIKCAD21ライブラリ」→「テクスチャー」→「その他」と進み、その中の「水面03」を選択し、OKボタンを押します

(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja

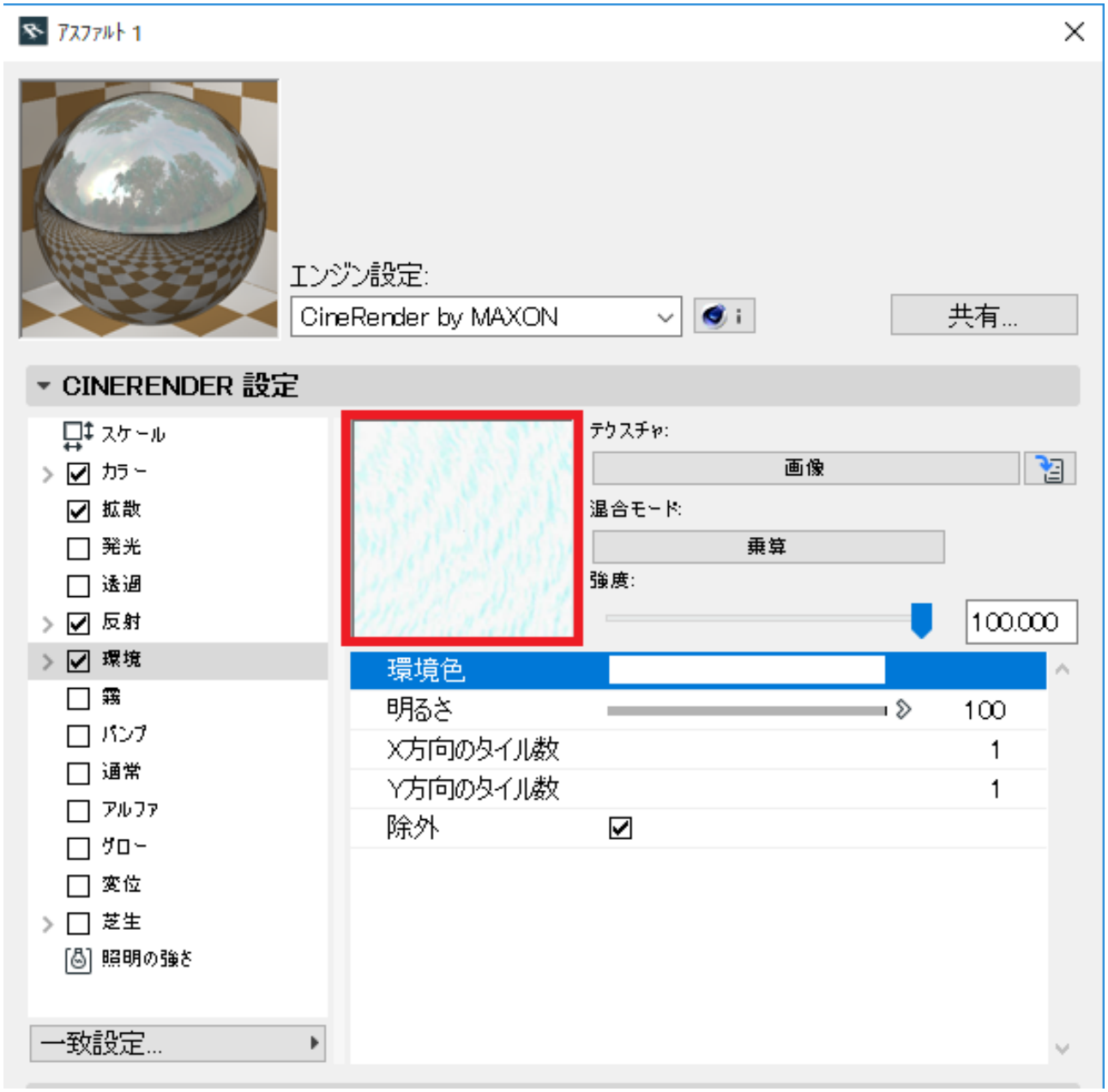
レンダリング



8.「環境」欄の右側、「水面03」の画像が反映された事を確認し、次へ進みます

(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja

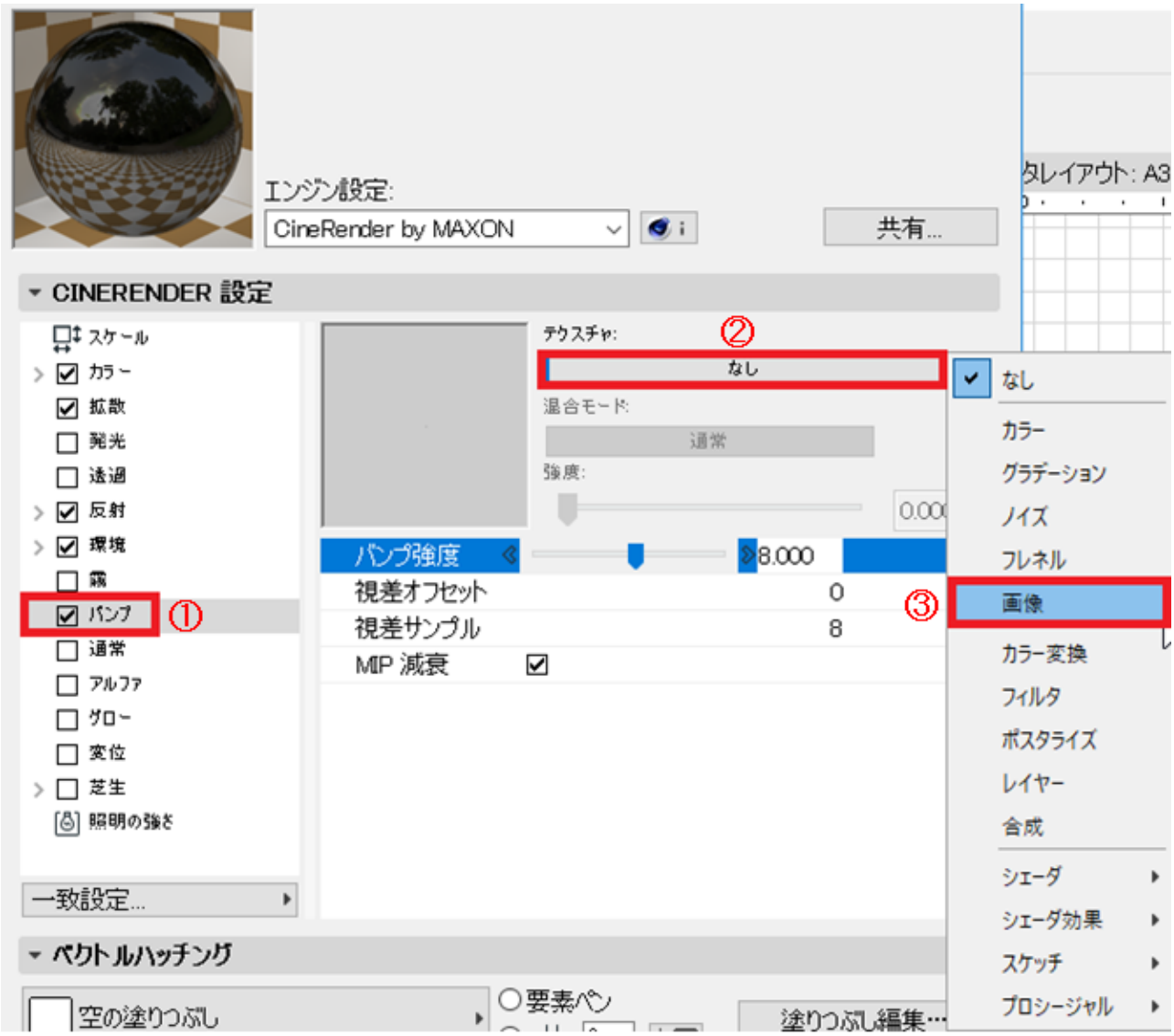
レンダリング



9.「バンプ」のチェックを入れ、右側のテクスチャ「なし」をクリックし、「画像」を選択します。

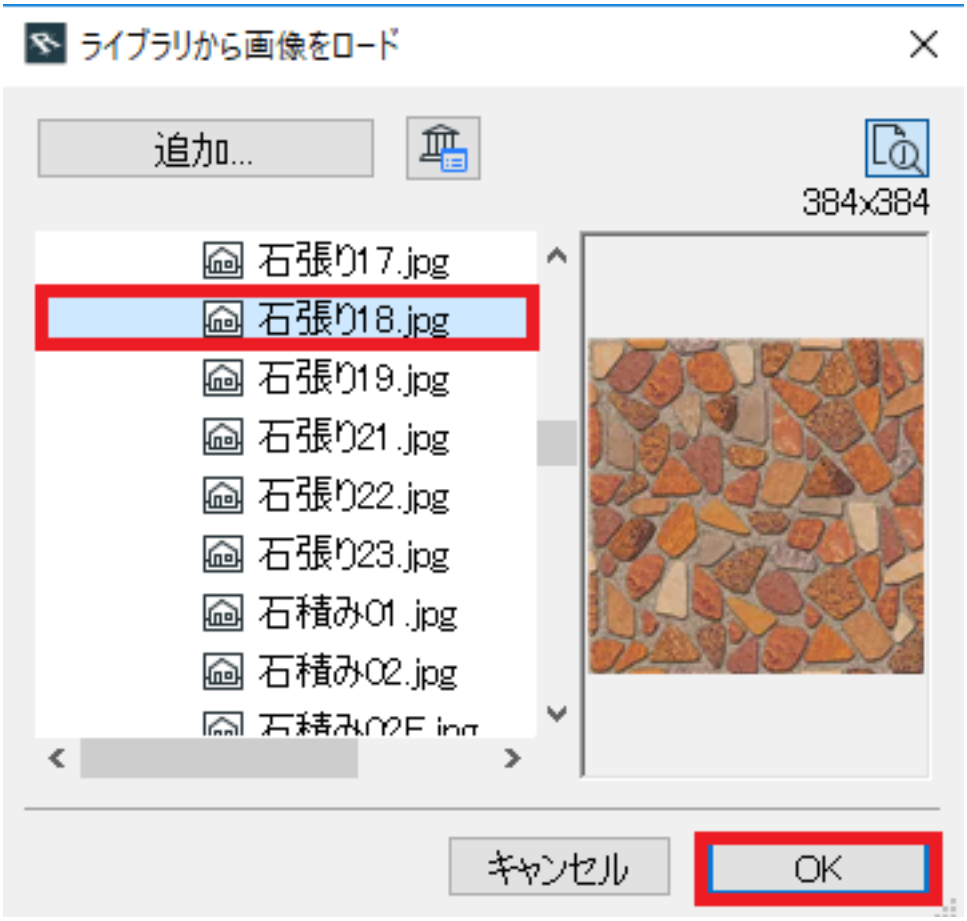
(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja

レンダリング



10.下記画面、上部のフォルダ「RIKCAD21ライブラリ」→「テクスチャー」→「01素材」と進み、その中の「石張り18」を選択し、OKボタンを押します

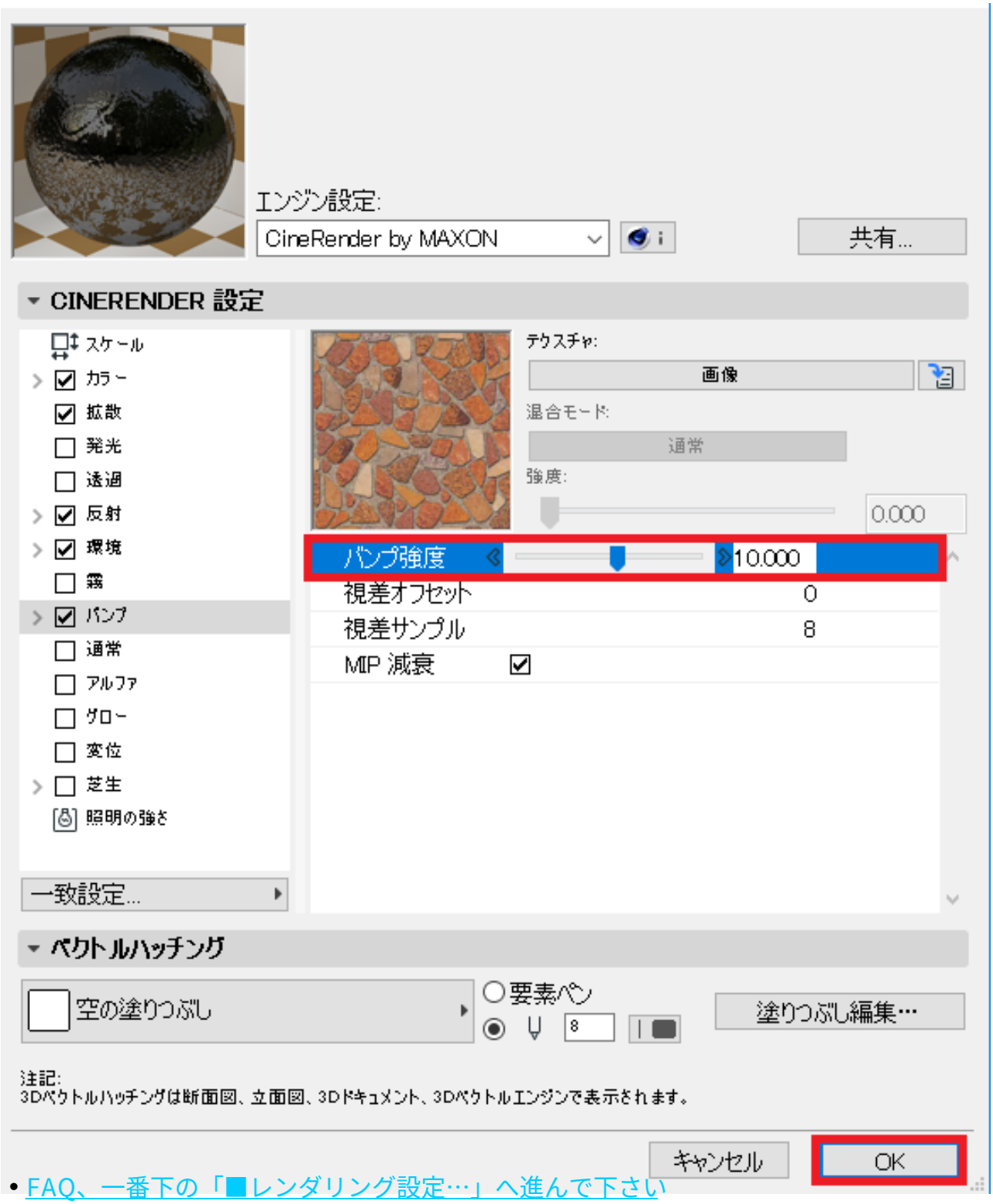
(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja



11.「バンプ強度」を10程度に設定し、「OK」ボタンを押し、**残りの画面も全て「OK」ボタンで閉じます**。
「x」ボタンで設定画面を閉じた場合、今までの設定内容がキャンセルされますので、ご注意下さい！

(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja

レンダリング



- FAQ、一番下の「■レンダリング設定…」へ進んで下さい

【RIKCAD8】

4.「エンジン設定」にて「CINEMA 4D by MAXON」を選択し、「鏡面反射」にチェックを入れ、右側の「反射率」を50程度に設定します

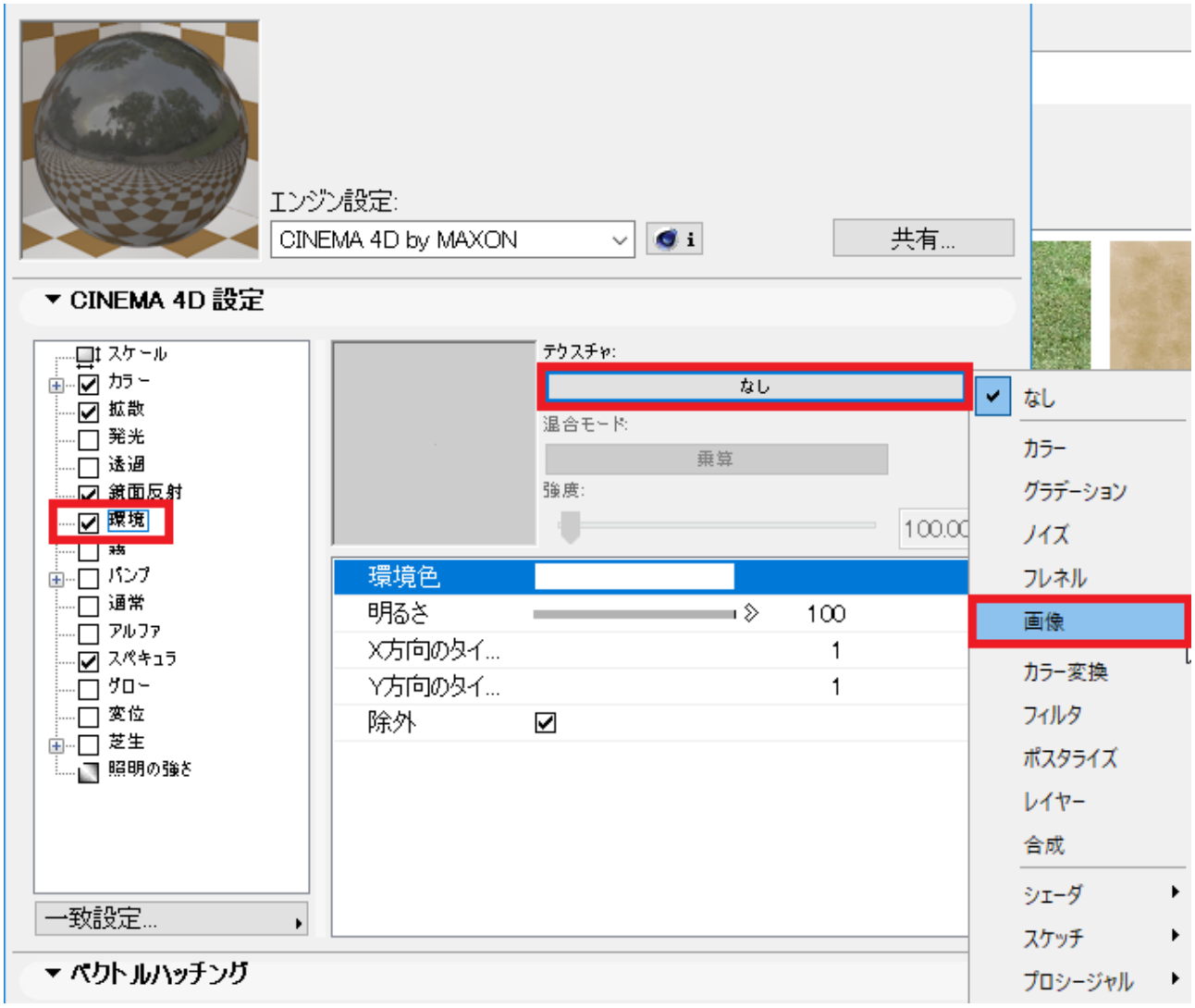
(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja

レンダリング

5.次に、「環境」のチェックを入れ、右側のテクスチャ「なし」をクリックし、「画像」を選択します。

(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja

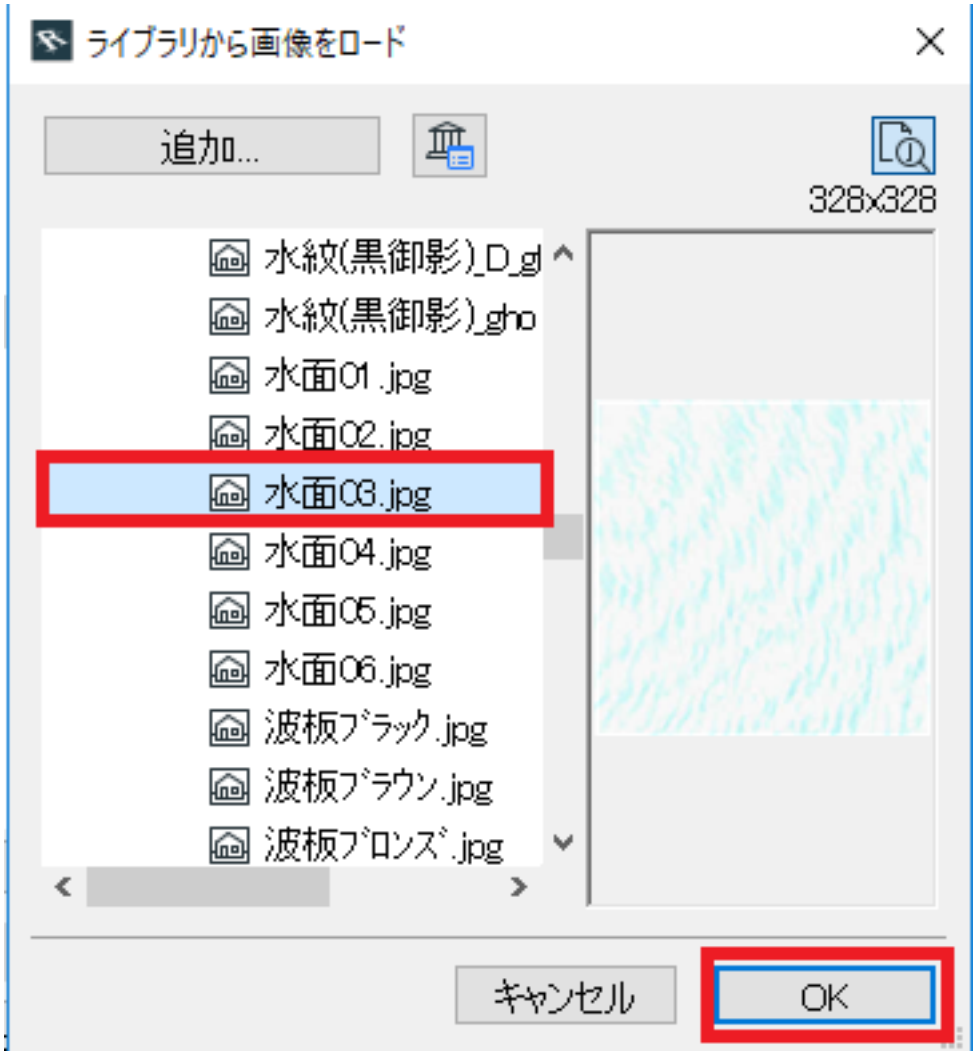
レンダリング



6.下記画面、上部のフォルダ「RIKCAD21ライブラリ」→「テクスチャー」→「その他」と進み、その中の「水面03」を選択し、OKボタンを押します

(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja

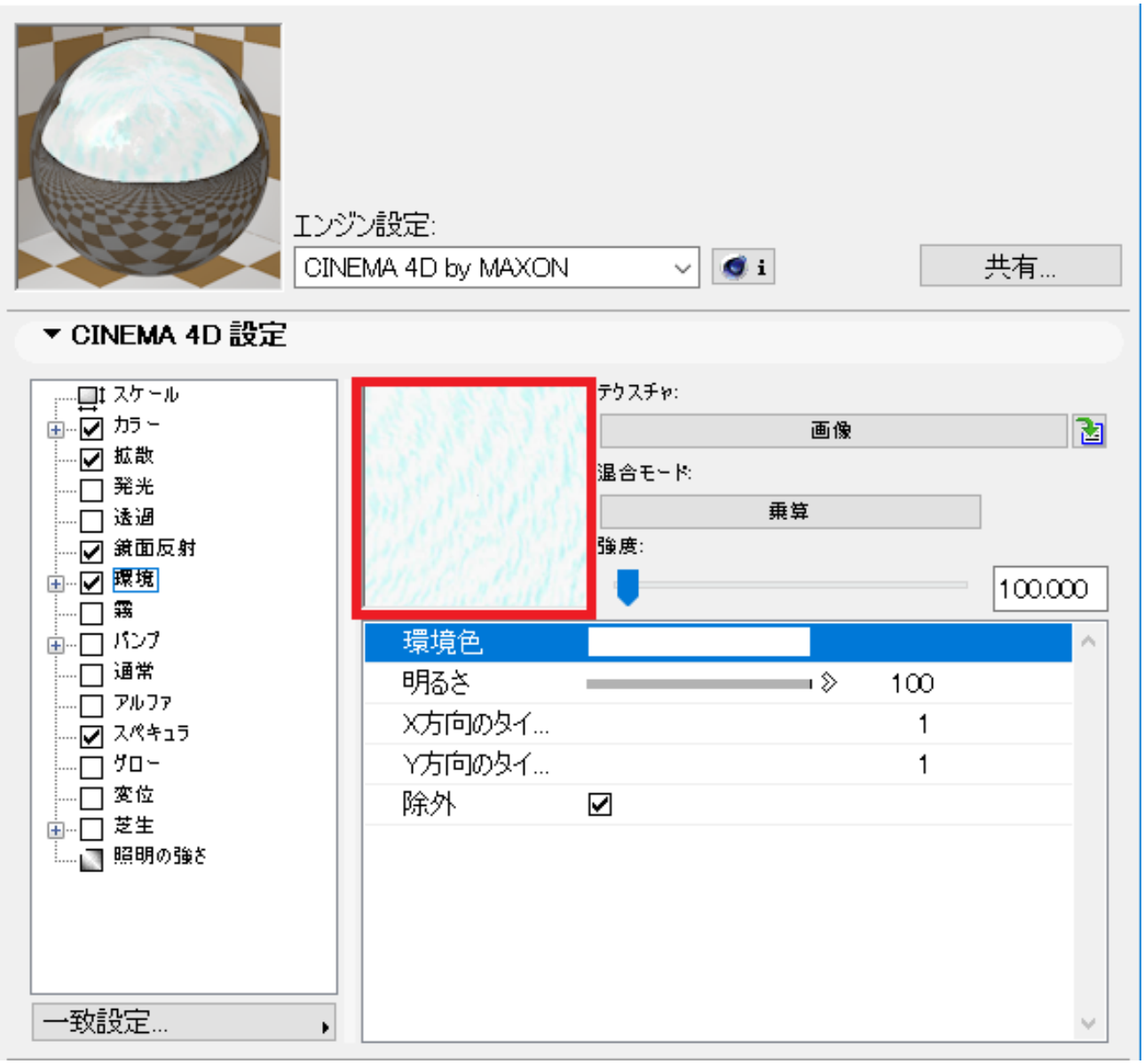
レンダリング



7.「環境」欄の右側、「水面03」の画像が反映された事を確認し、次へ進みます

(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja

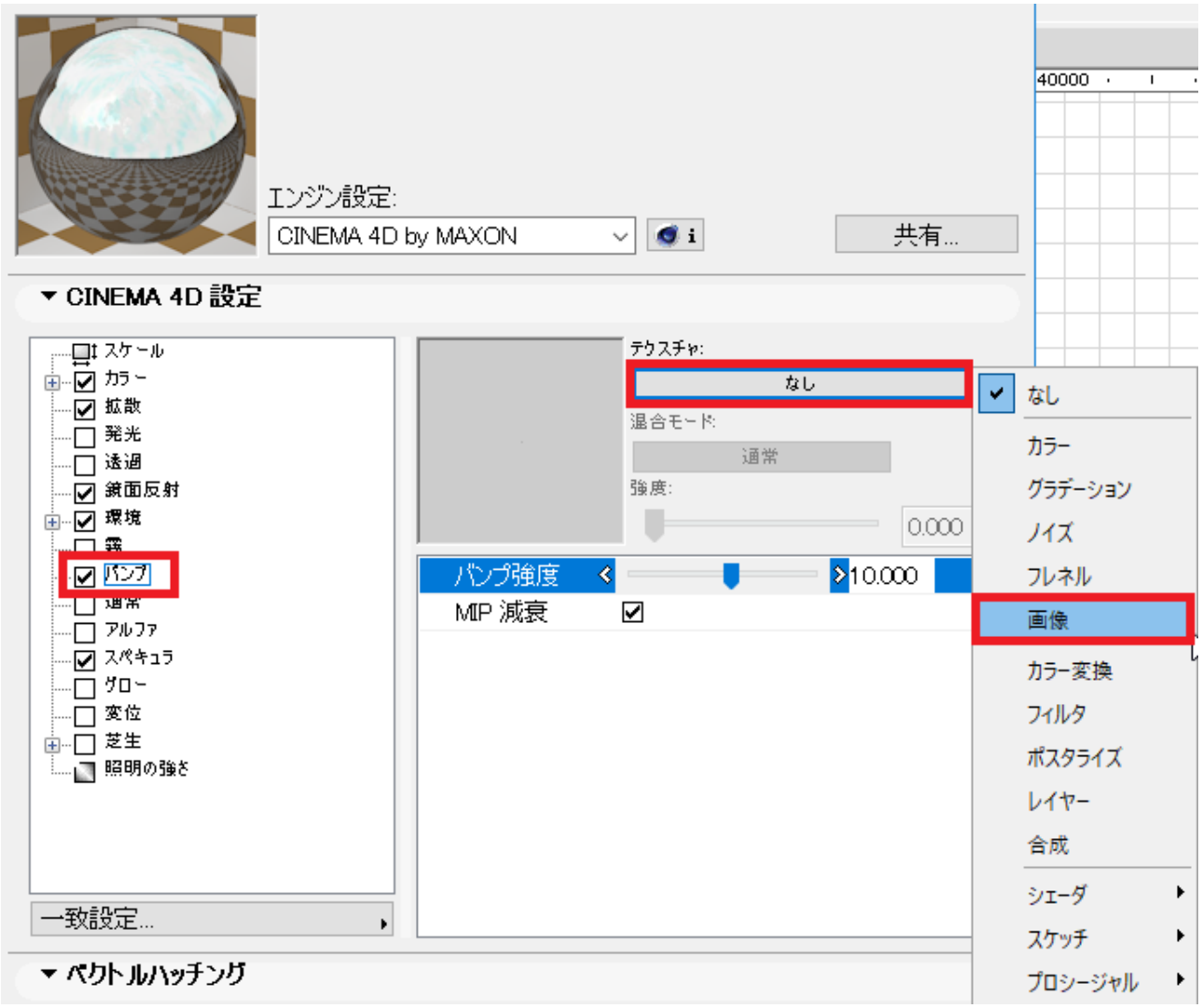
レンダリング



8.「バンプ」のチェックを入れ、右側のテクスチャ「なし」をクリックし、「画像」を選択します。

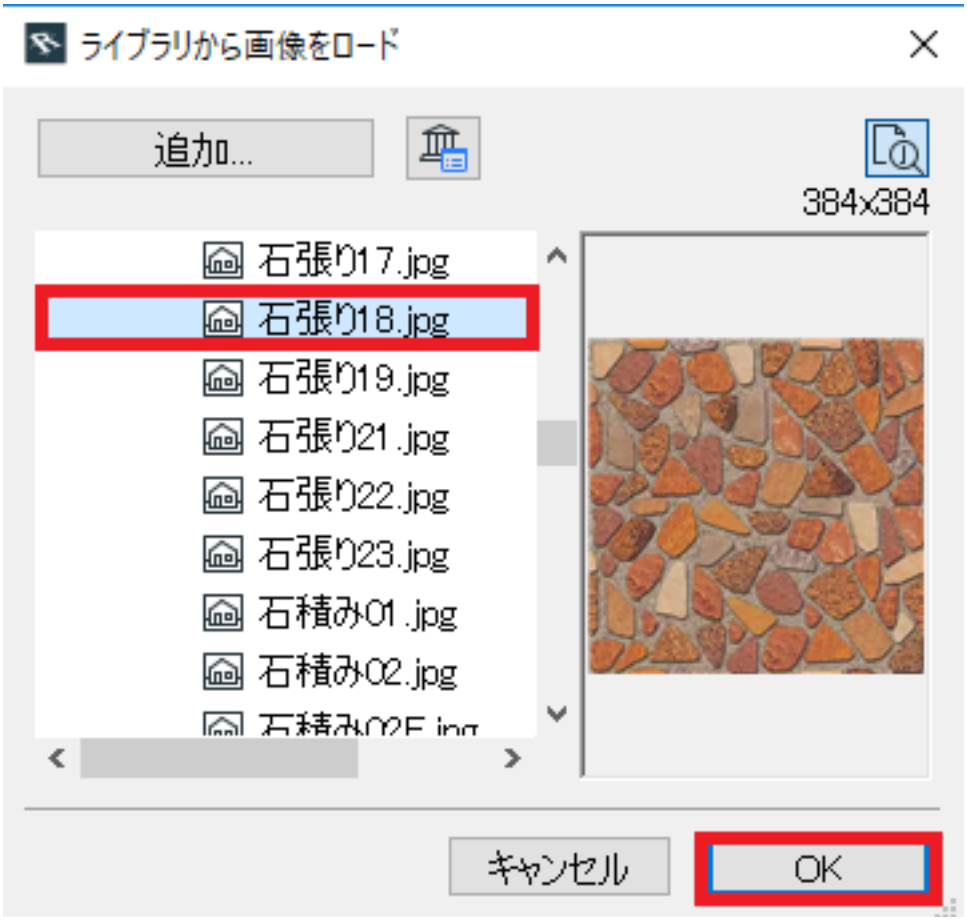
(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja

レンダリング



9.下記画面、上部のフォルダ「RIKCAD21ライブラリ」→「テクスチャー」→「01素材」と進み、その中の「石張り18」を選択し、OKボタンを押します

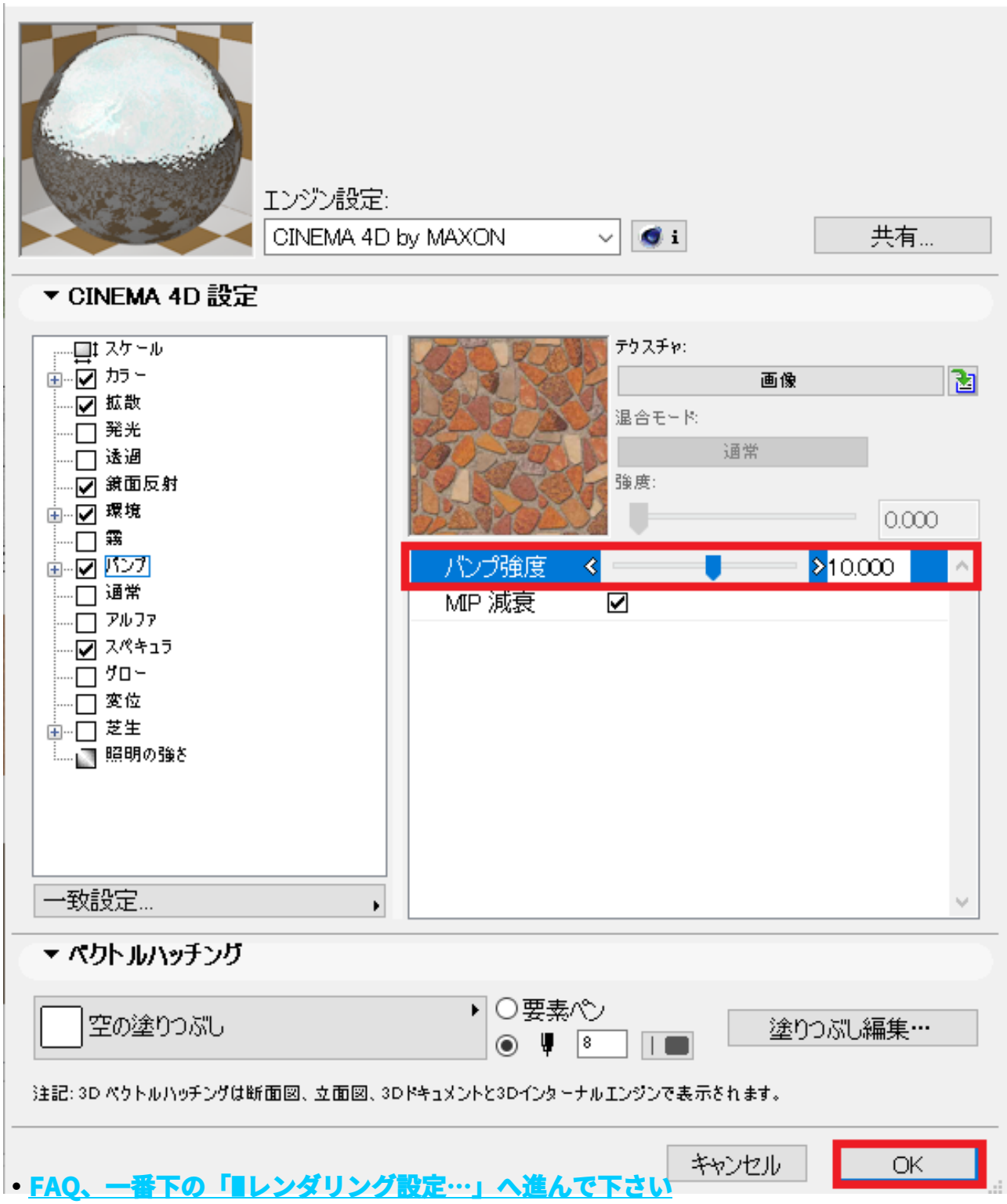
(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja



10.「バンプ強度」を10程度に設定し、「OK」ボタンを押し、**残りの画面も全て「OK」ボタンで閉じます。**
「x」ボタンで設定画面を閉じた場合、今までの設定内容がキャンセルされますので、ご注意下さい！

(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja

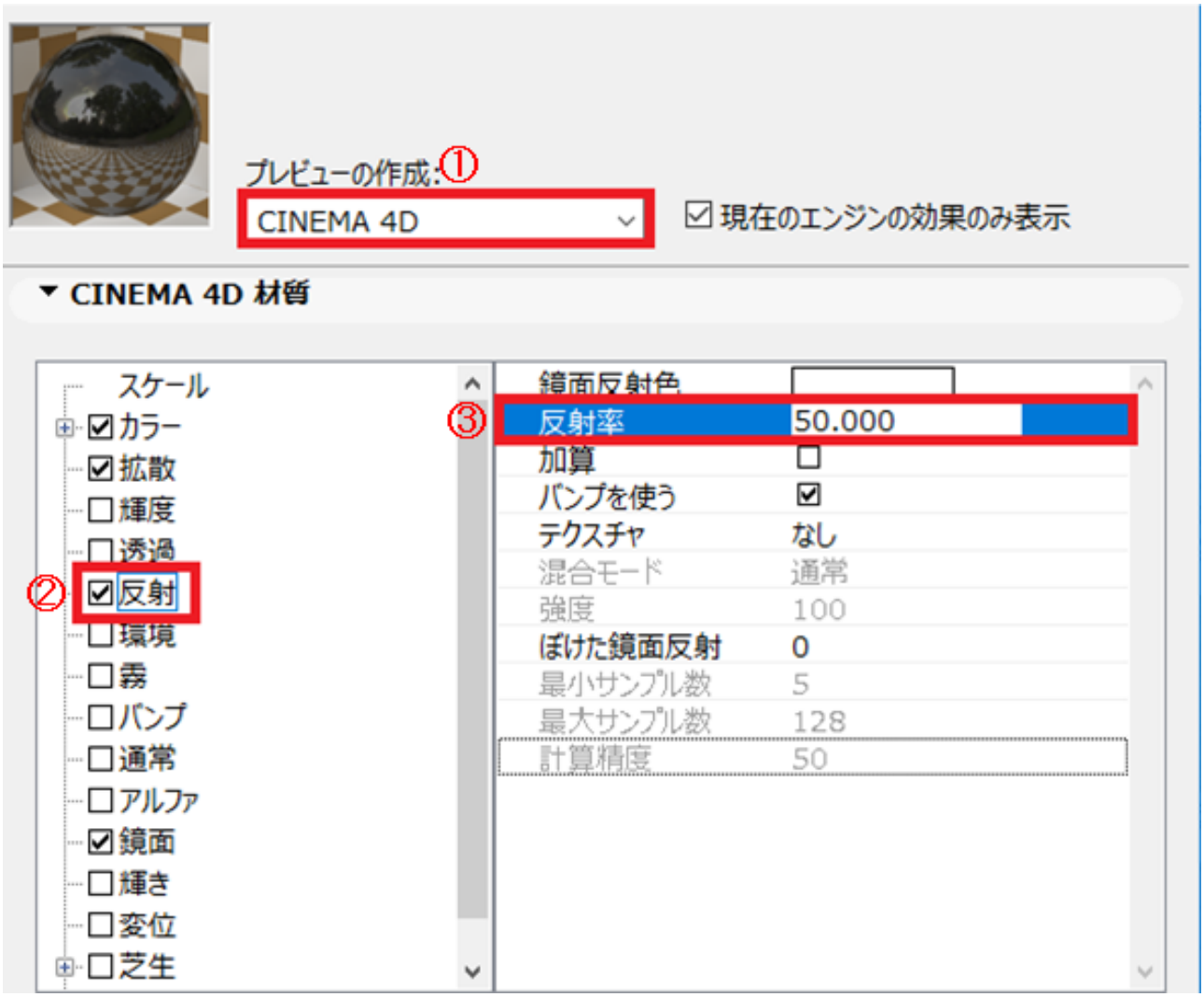
レンダリング



- FAQ、一番下の「■レンダリング設定…」へ進んで下さい

【RIKCAD7】
4.「エンジン設定」にて「CINEMA 4D」を選択し、「反射」にチェックを入れ、右側「反射率」を50程度に設定します

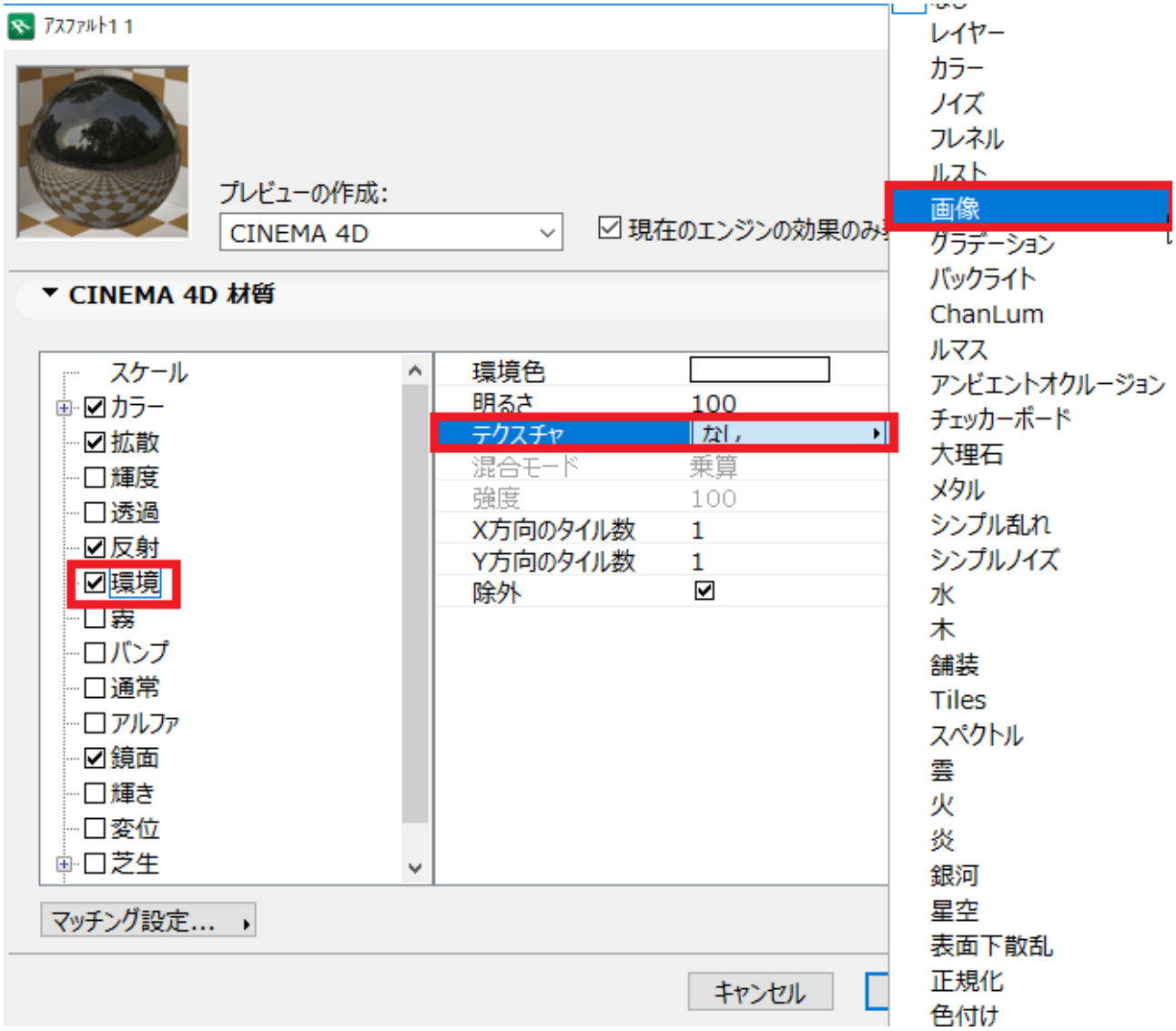
(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja



5.次に、「環境」のチェックを入れ、右側のテクスチャ「なし」をクリックし、「画像」を選択します。

(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja

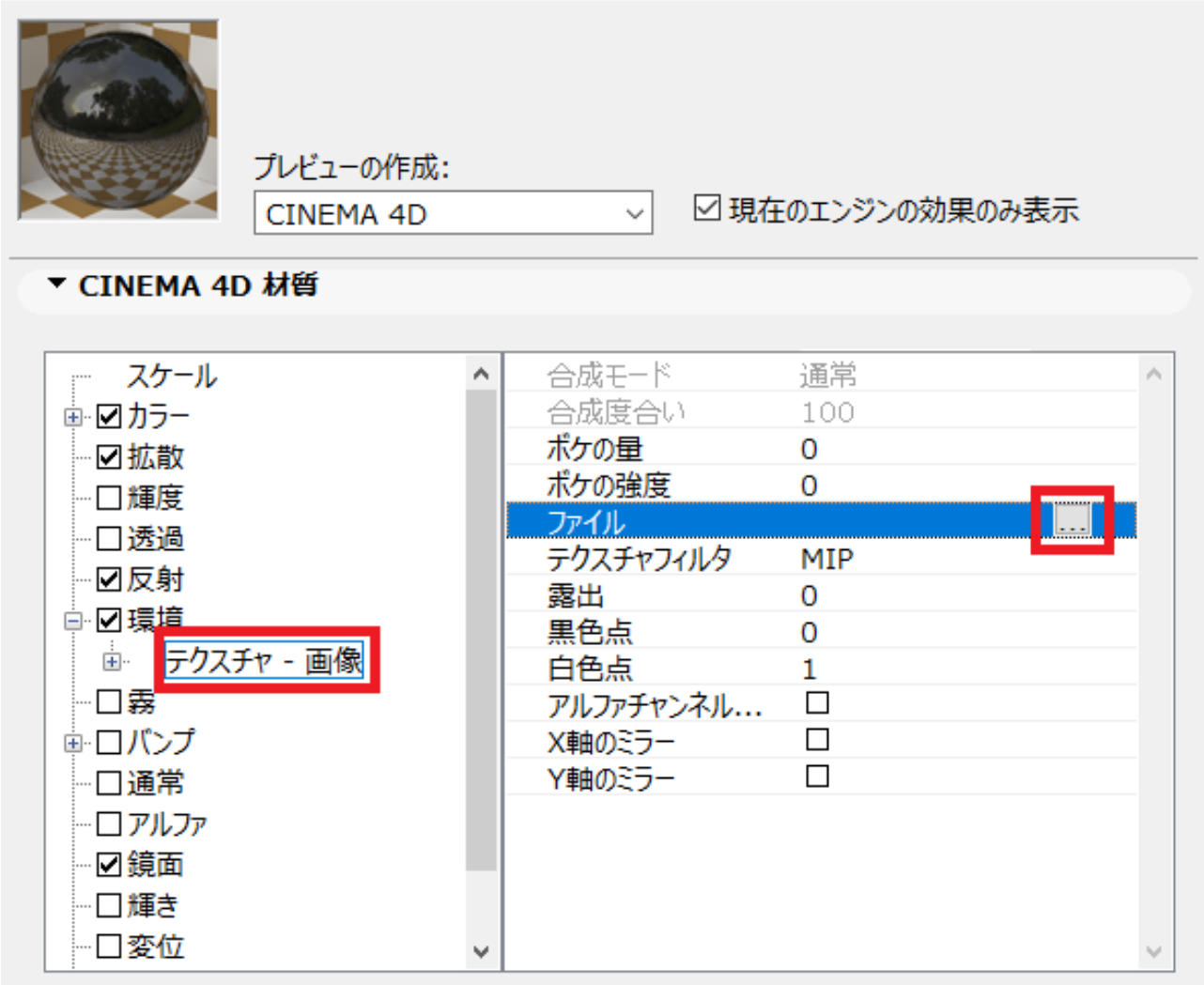
レンダリング



6.「環境」の中、「テクスチャ-画像」の行を選択し、右側「ファイル」の行をクリック、更に、右端のアイコンをクリックします

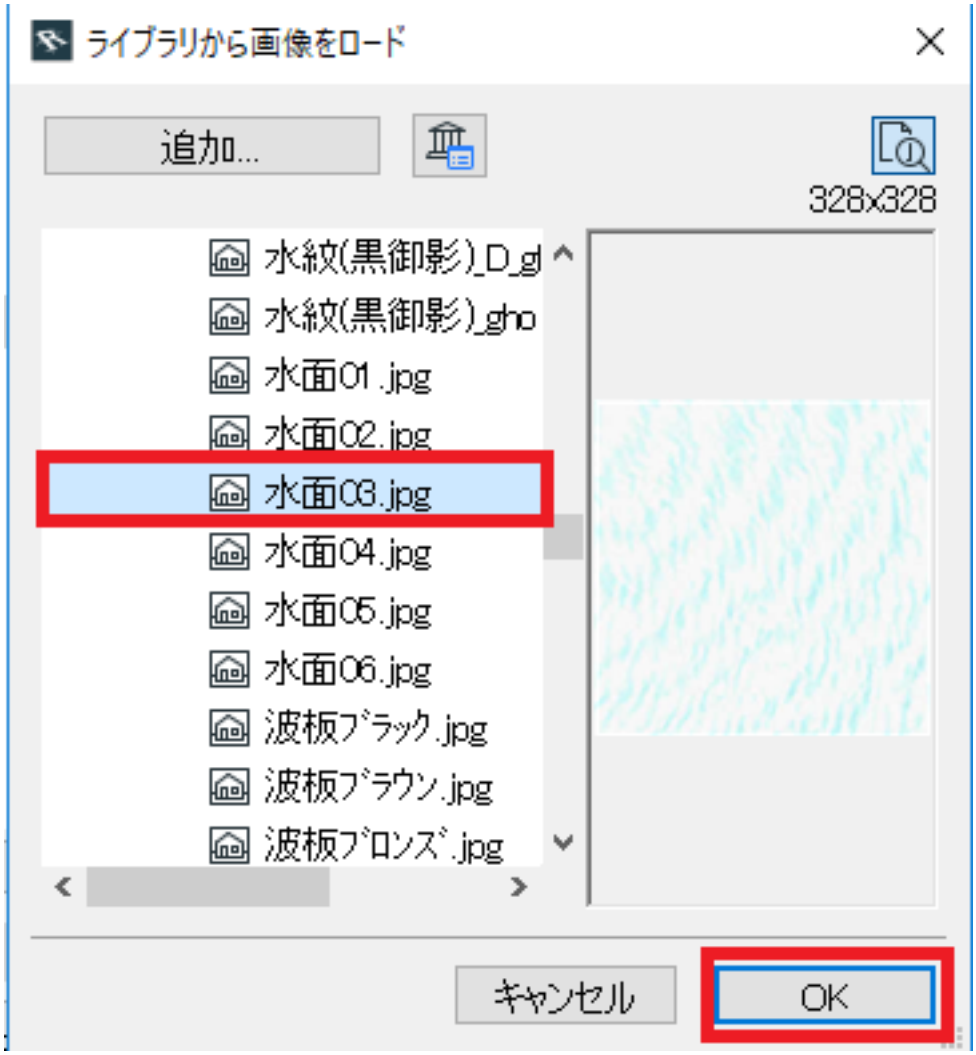
(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja

レンダリング



7.下記画面、上部のフォルダ「RIKCAD21ライブラリ」→「テクスチャー」→「その他」と進み、その中の「水面03」を選択し、OKボタンを押します

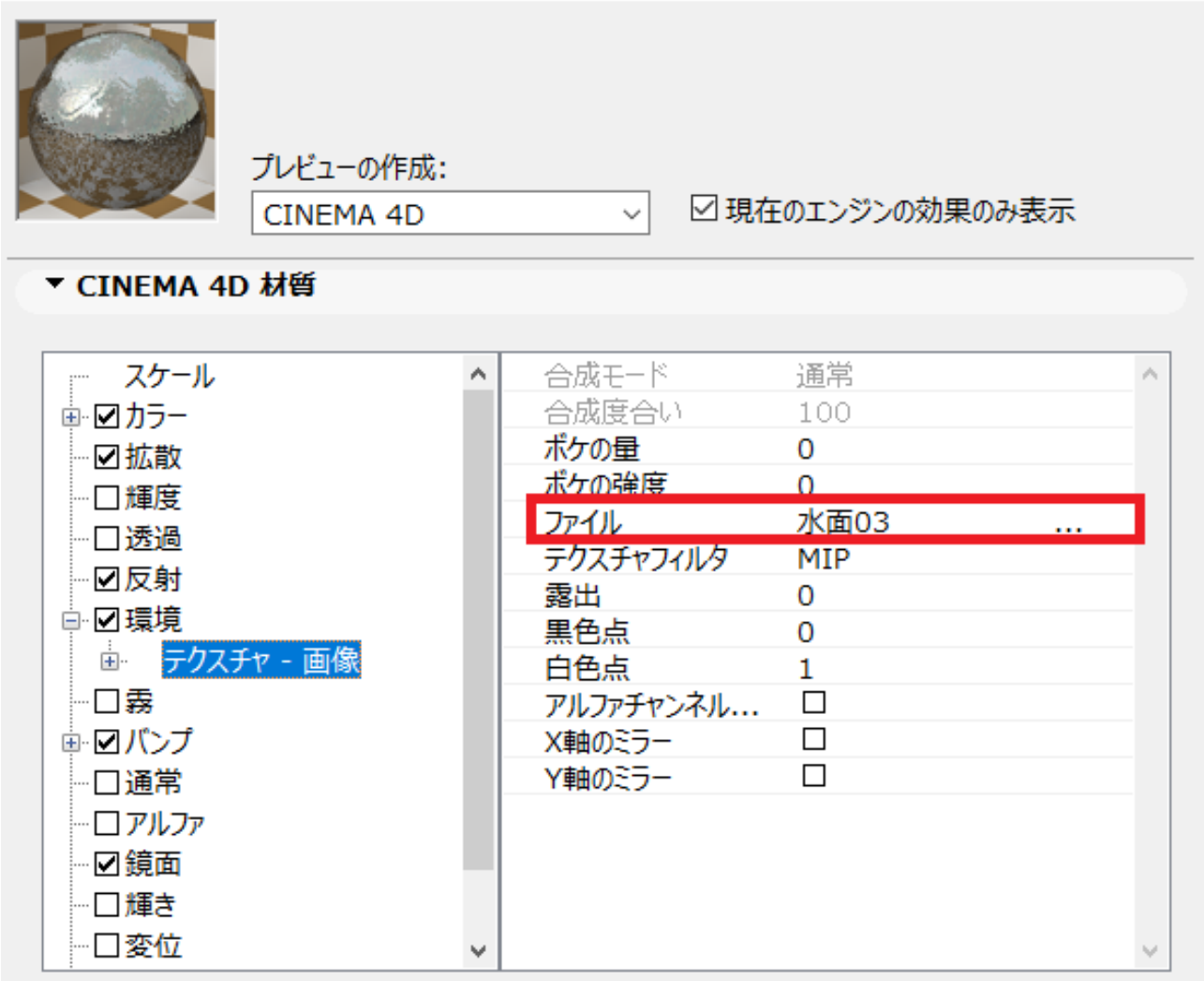
(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja



8.「環境」欄の右側、「水面03」が反映された事を確認し、次へ進みます

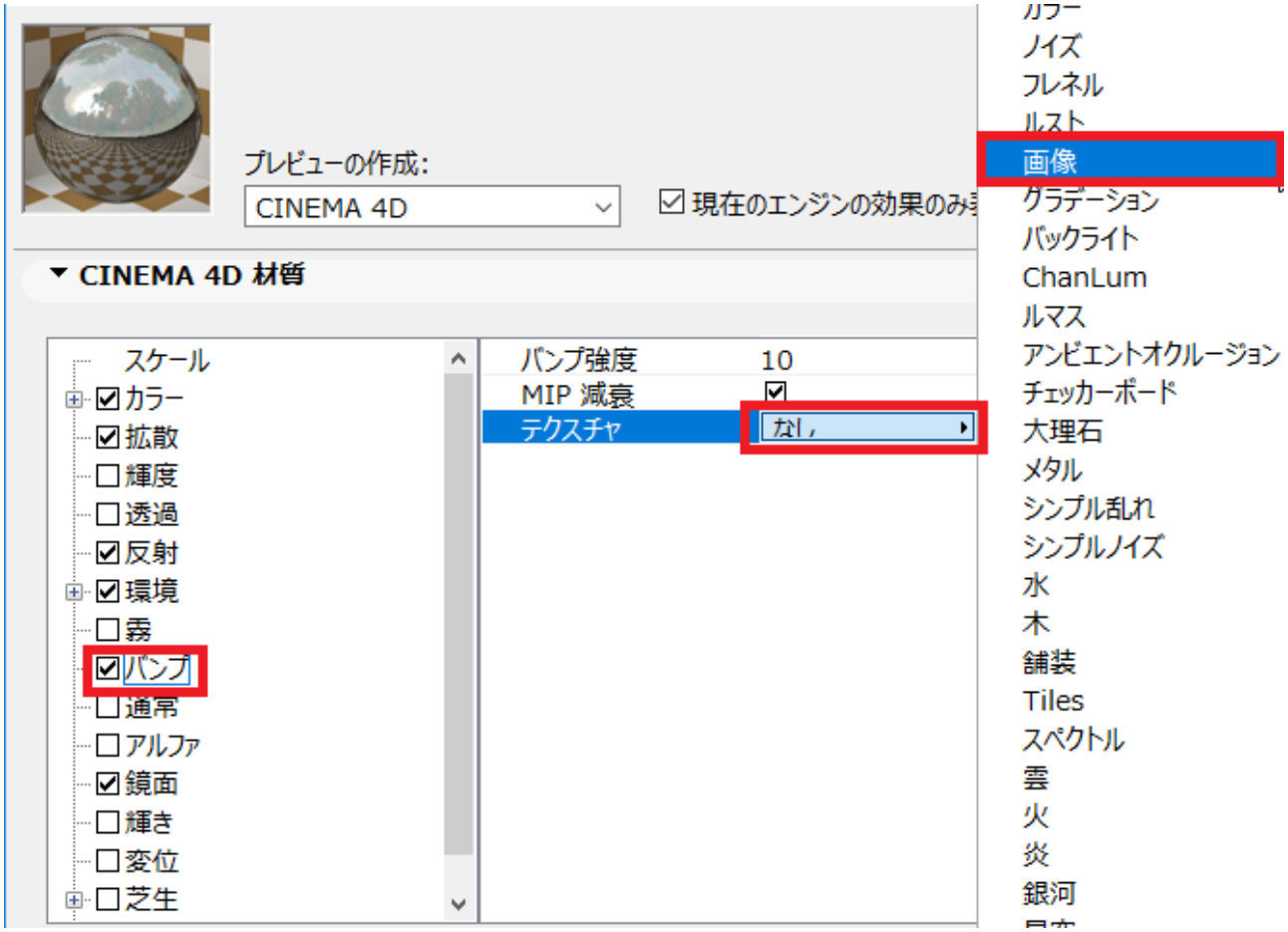
(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja

レンダリング



9.「バンプ」のチェックを入れ、右側のテクスチャ「なし」をクリックし、「画像」を選択します。

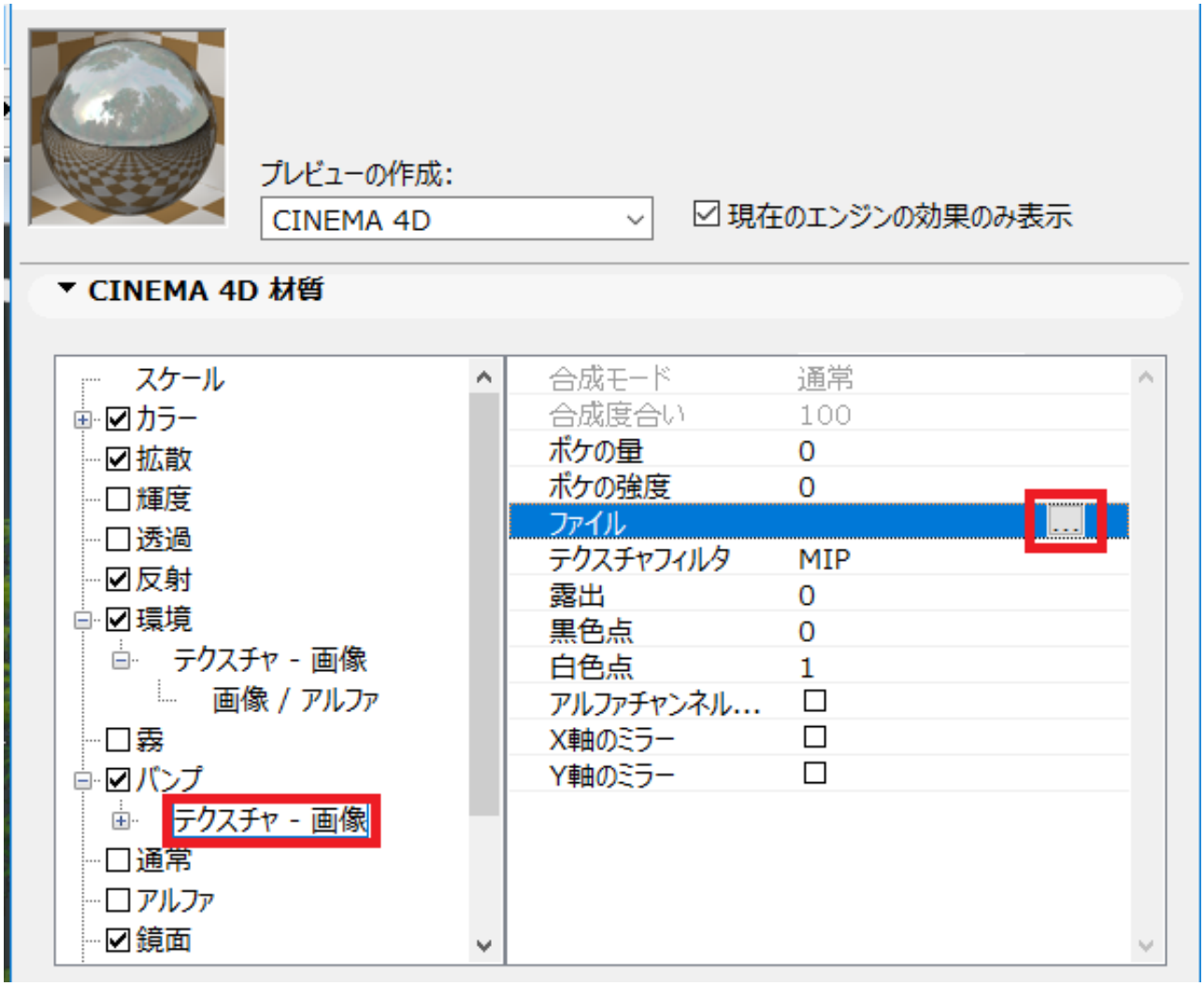
(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja



10.「バンプ」の中、「テクスチャ-画像」の行を選択し、右側「ファイル」の行をクリック、更に、右端のアイコンをクリックします

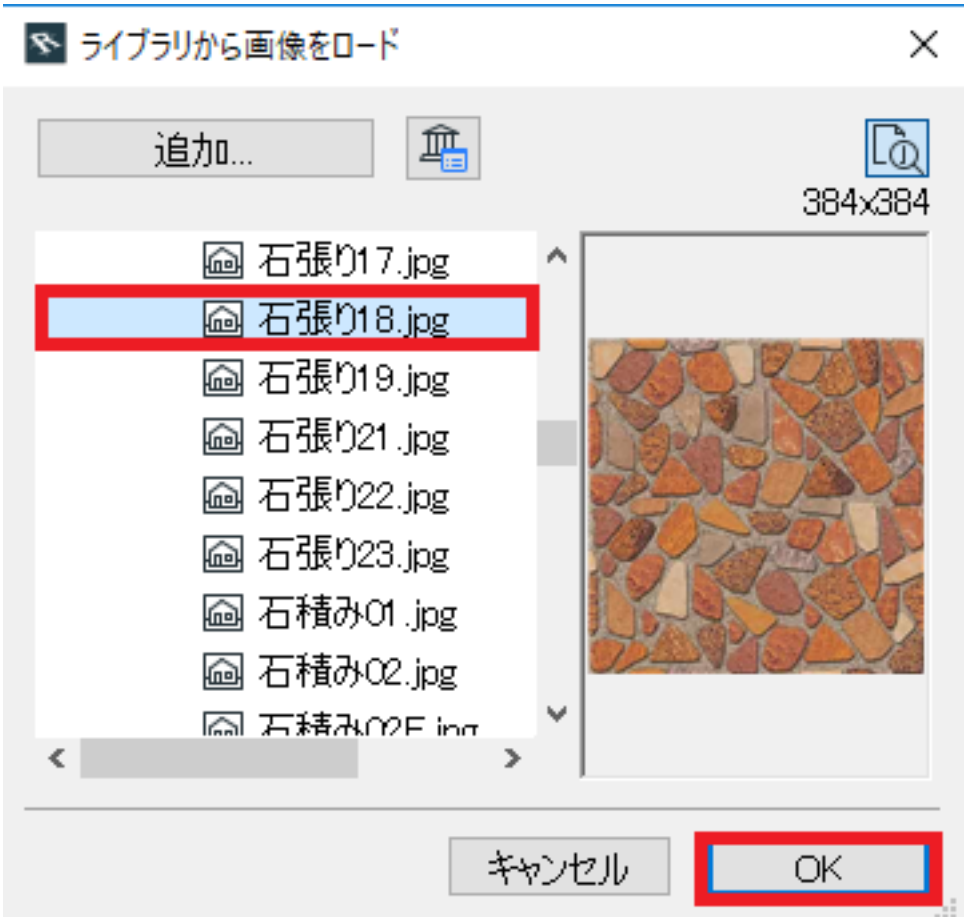
(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja

レンダリング



11.下記画面、上部のフォルダ「RIKCAD21ライブラリ」→「テクスチャー」→「01素材」と進み、その中の「石張り18」を選択し、OKボタンを押します

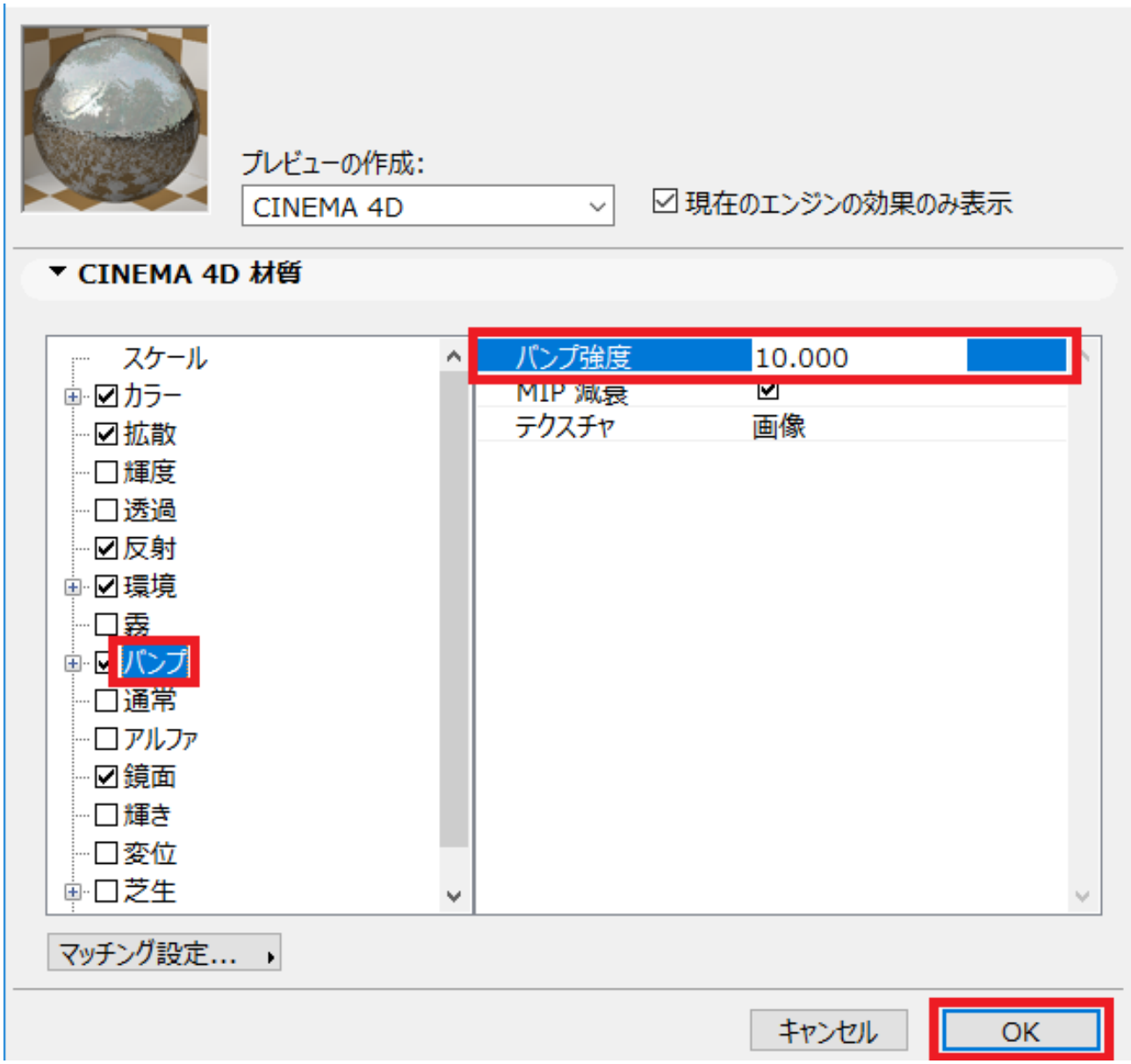
(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja



12.「バンプ強度」を10程度に設定し、「OK」ボタンを押し、**残りの画面も全て「OK」ボタンで閉じます。**
「x」ボタンで設定画面を閉じた場合、今までの設定内容がキャンセルされますので、ご注意下さい！

(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja

レンダリング

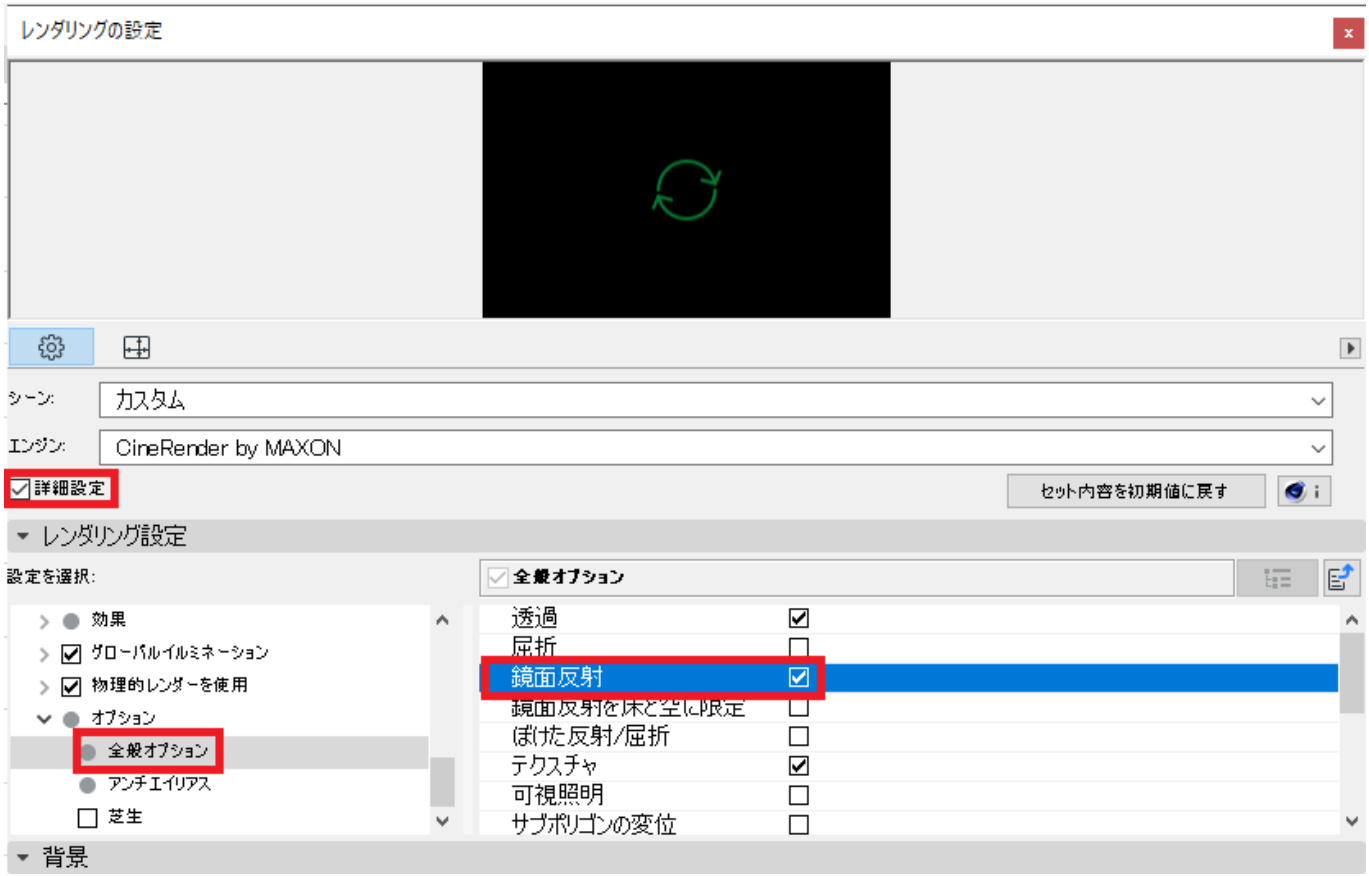


■レンダリング設定、「鏡面反射」にチェックを入れ、直接、レンダリング実行ボタンを押し、レンダリングを実行する

【RIKCAD9/RIKCAD8】

(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja

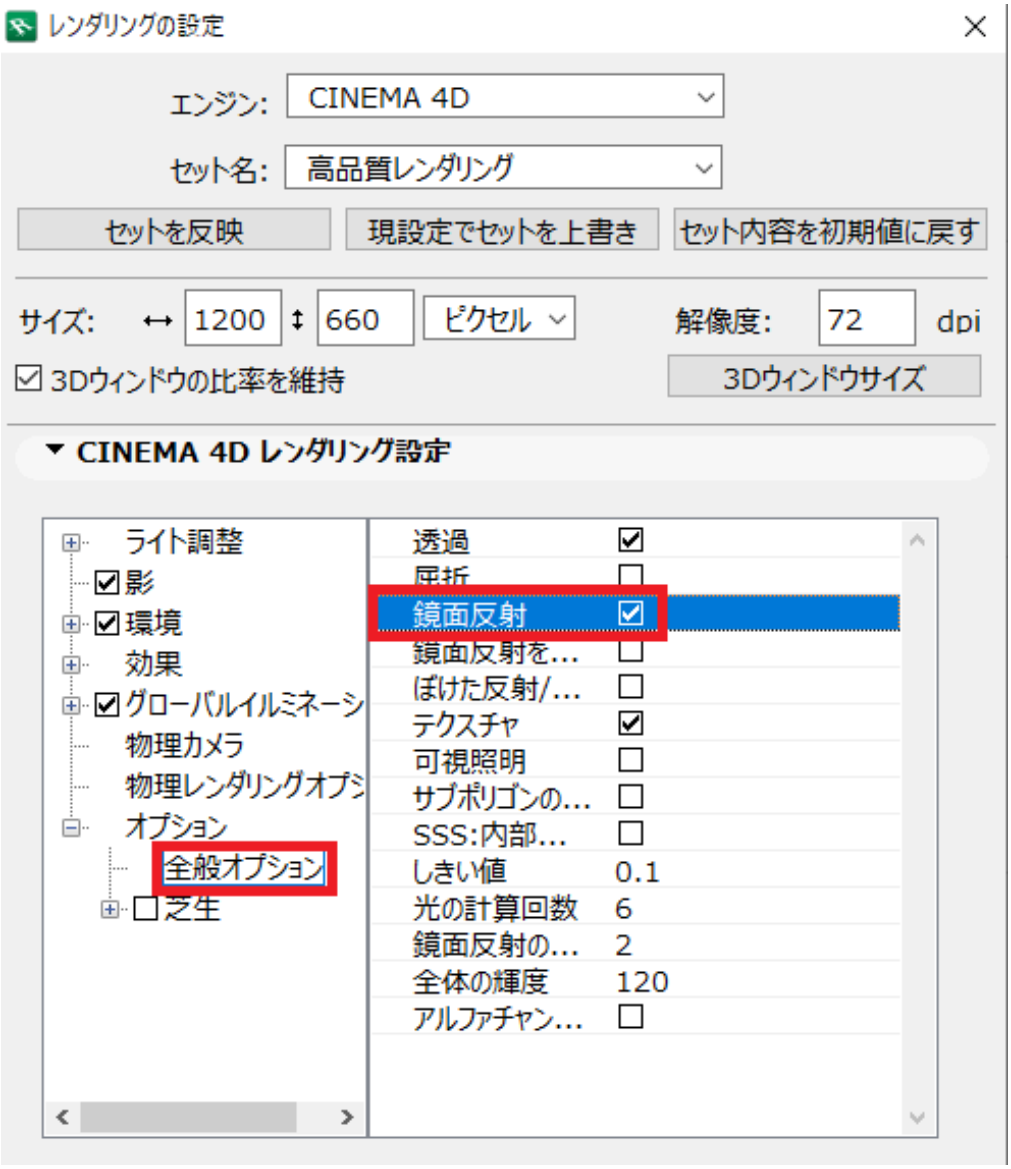
レンダリング



【RIKCAD7】

(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja

レンダリング



一意的なソリューション ID: #1903
製作者: 近石
最終更新: 2020-05-16 15:28

(c) 2025 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2025-07-16 03:56:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=904&artlang=ja