

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。

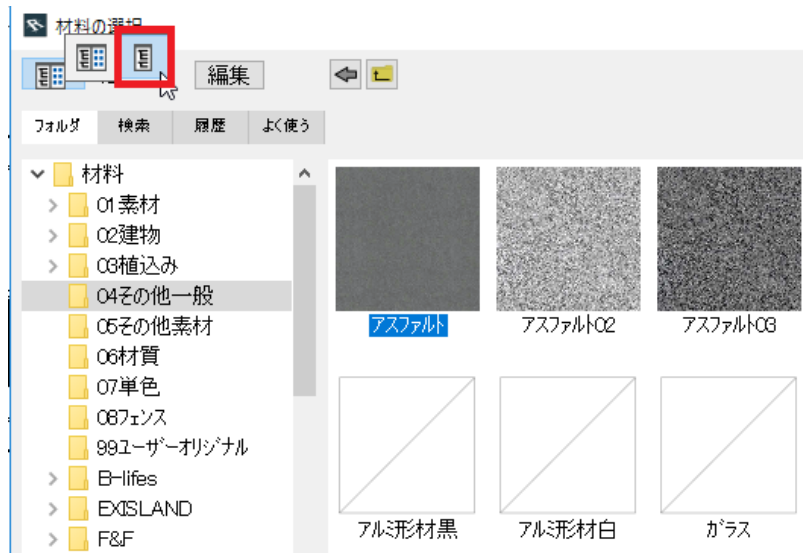
【注意！】

以下設定の各項目の数値は、あくまで一例です。

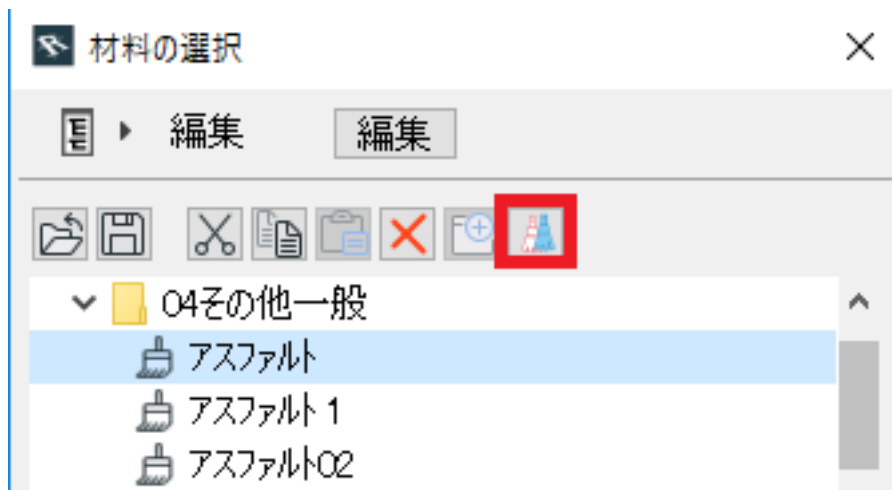
また、作図の度合い（どの程度まで作り込むか）、カメラアングル等によっても、レンダリングの結果に違いが出ます

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

レンダリング

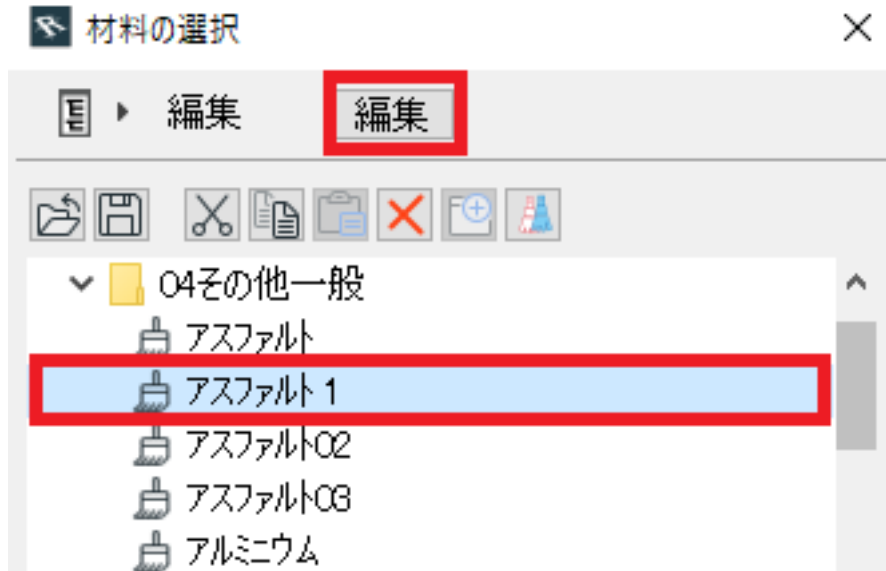


2. 下記の様な画面に切り換わります。「アスファルト」が選択された状態を確認し、画面上部の右端のアイコンをクリックします



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

レンダリング

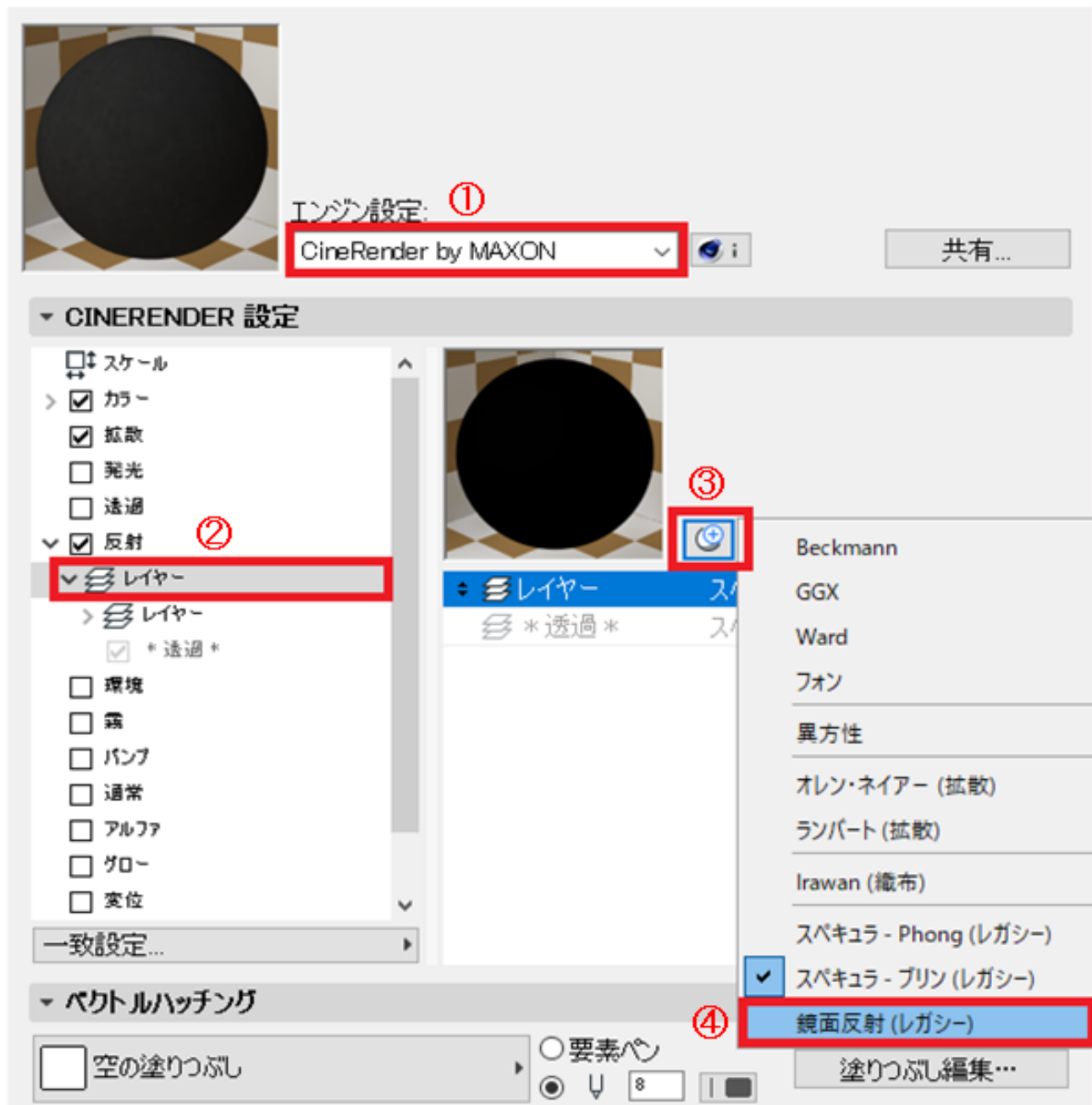


以降の操作は、RIKCADのバージョンごとに異なります。
ご使用のRIKCADの欄をご確認下さい

【RIKCAD9】

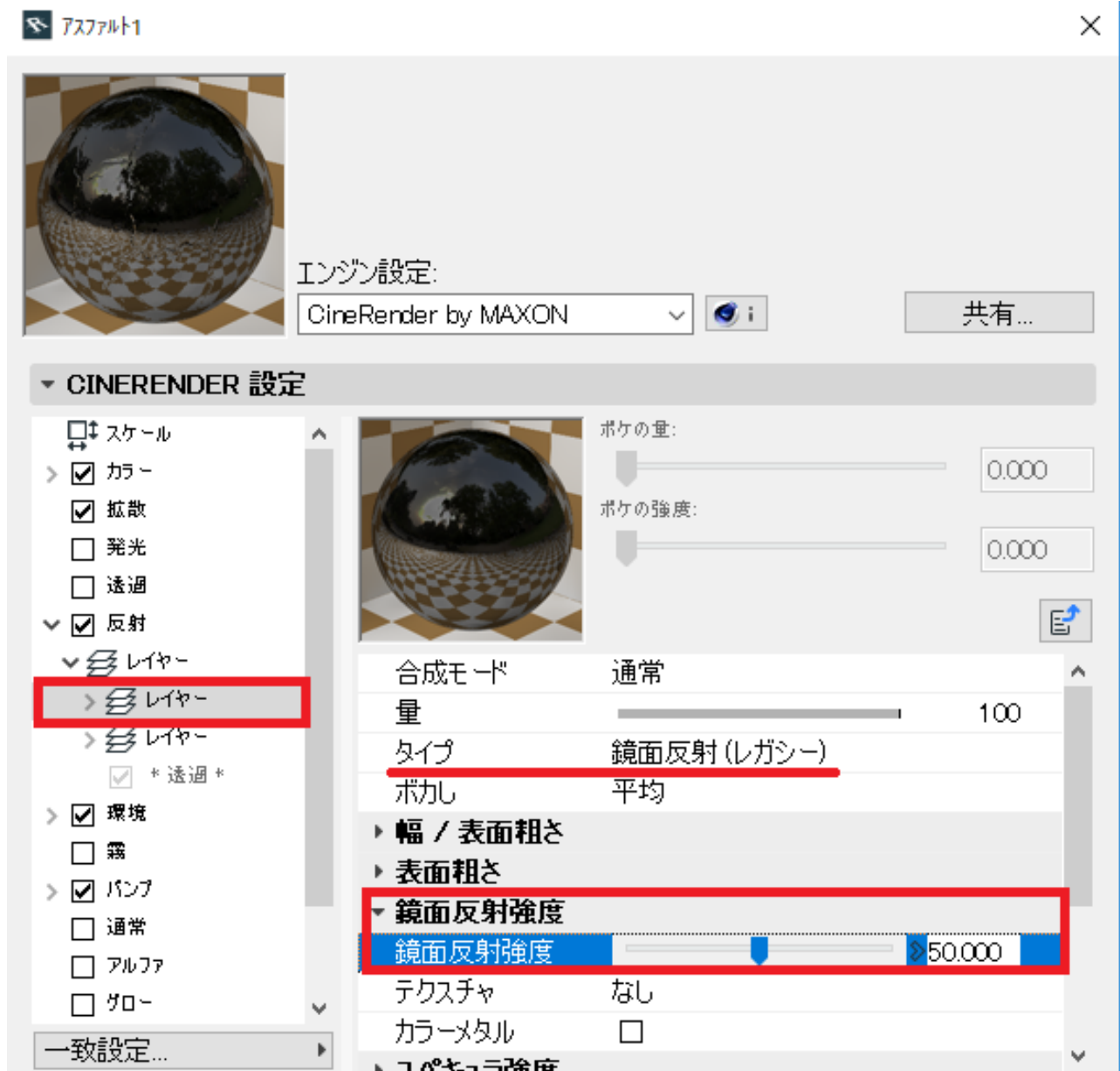
4. 「エンジン設定」にて「CineRender by MAXON」を選択し、「反射」にチェックを入れ、中の「レイヤー」欄より、「鏡面反射（レガシー）」を追加します

レンダリング



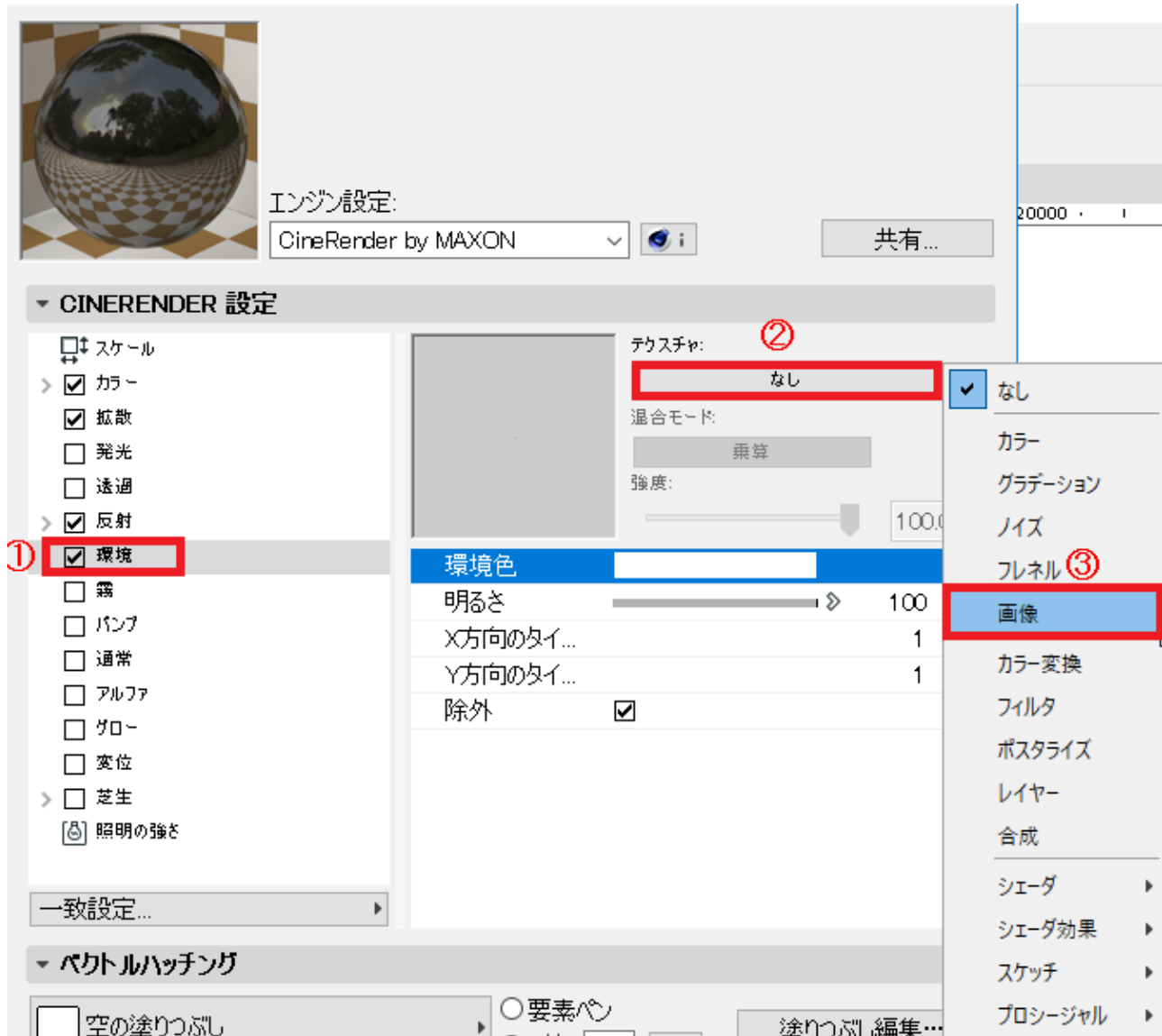
5.上記で追加した「**鏡面反射（レガシー）**」のレイヤーを選択し、「鏡面反射強度」を50に設定します

レンダリング



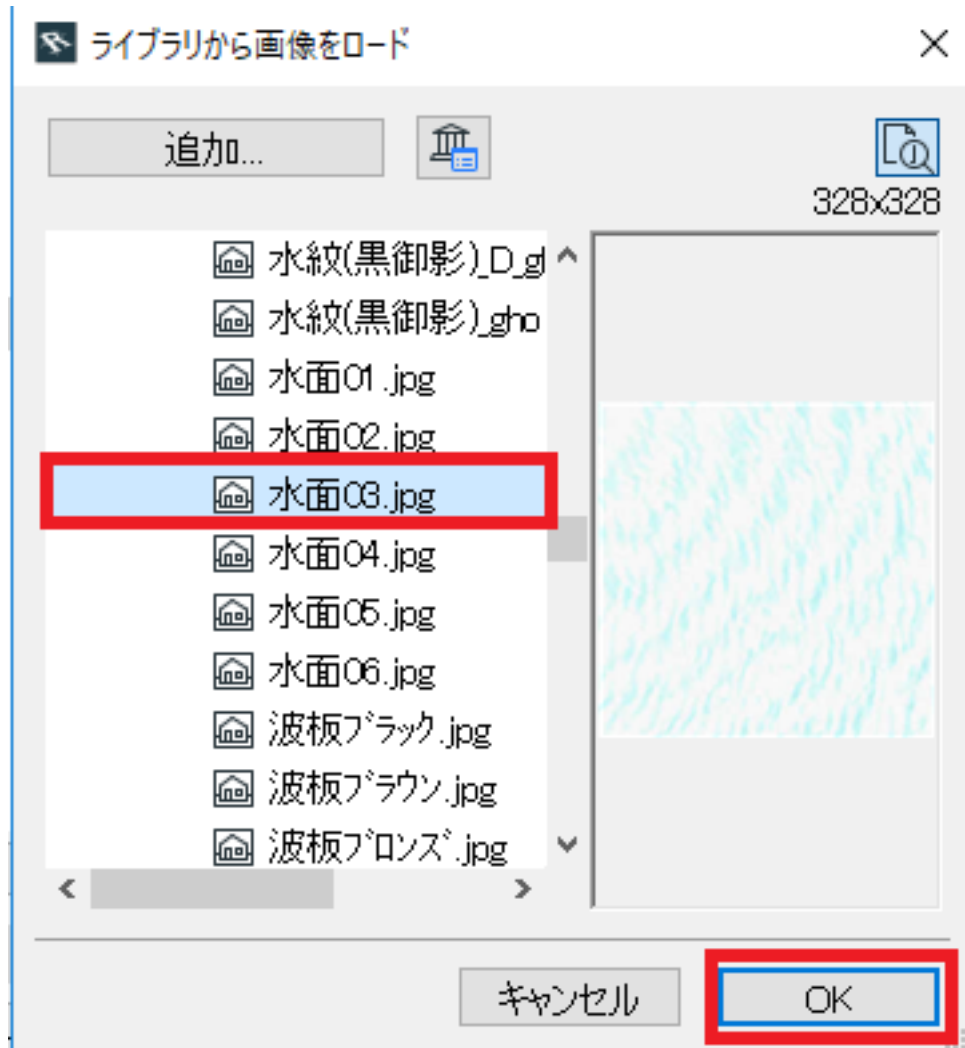
6.次に、「環境」のチェックを入れ、右側のテクスチャ「なし」をクリックし、「画像」を選択します。

レンダリング



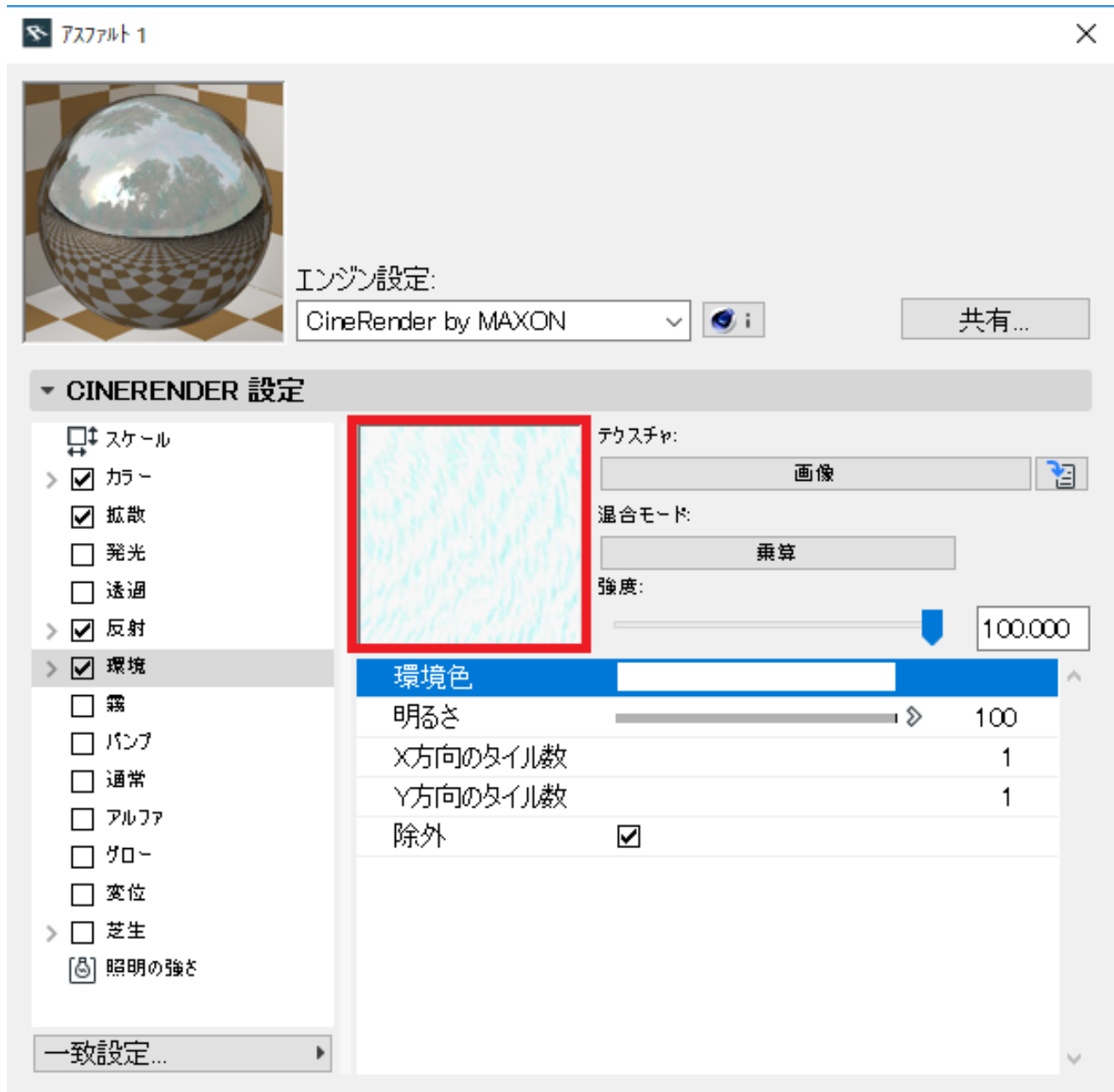
7. 下記画面、上部のフォルダ「RIKCAD21ライブラリ」→「テクスチャー」→「その他」と進み、その中の「水面03」を選択し、OKボタンを押します

レンダリング



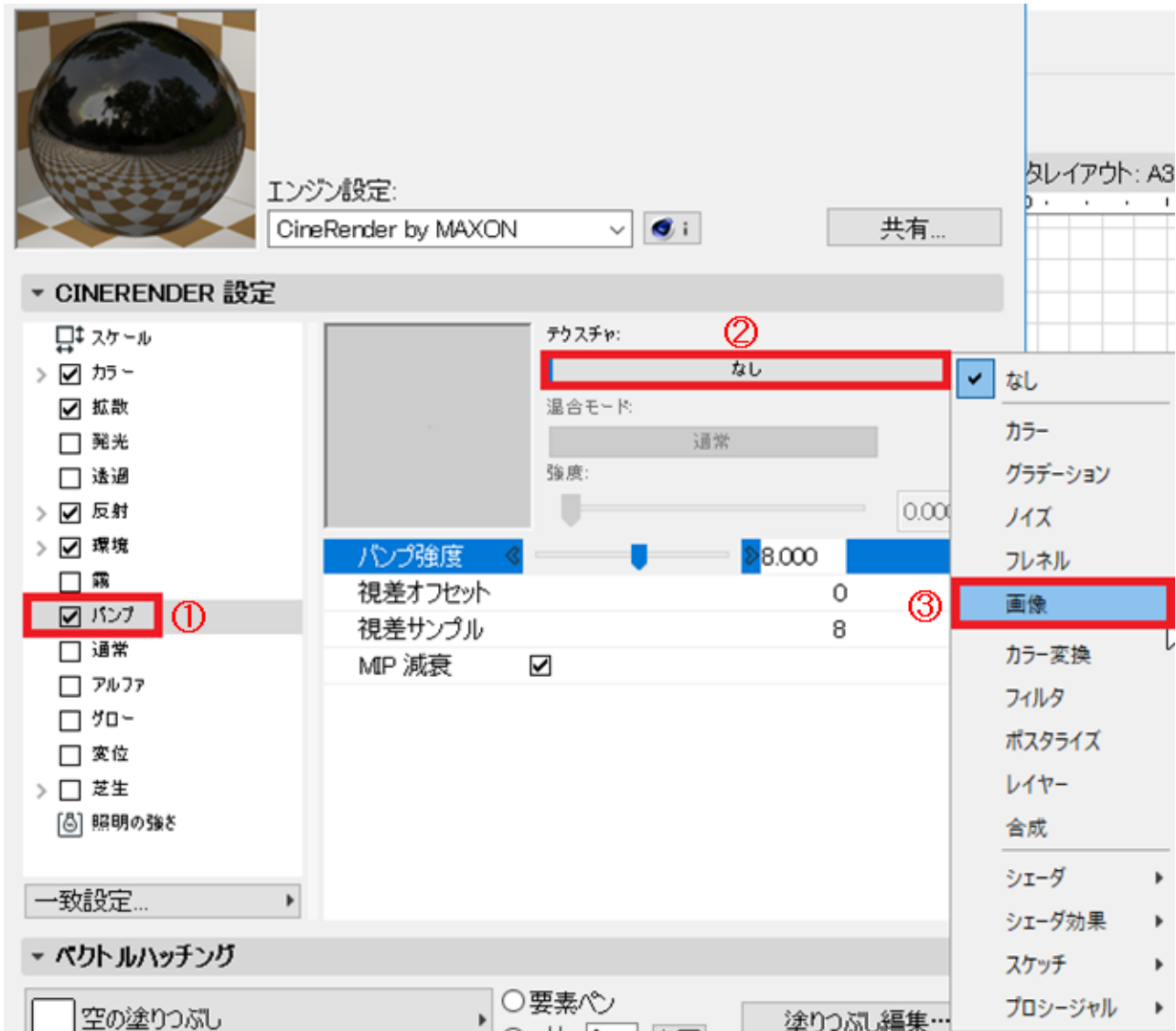
8. 「環境」欄の右側、「水面03」の画像が反映された事を確認し、次へ進みます

レンダリング



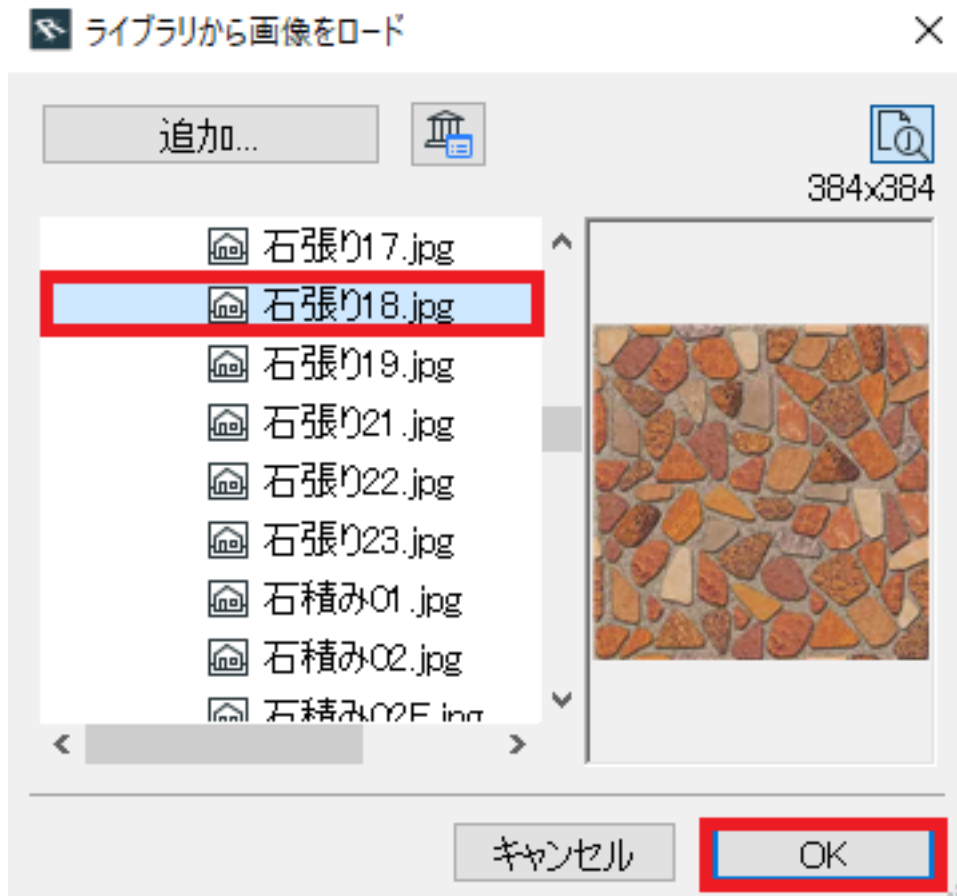
9. 「バンプ」のチェックを入れ、右側のテクスチャ「なし」をクリックし、「画像」を選択します。

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

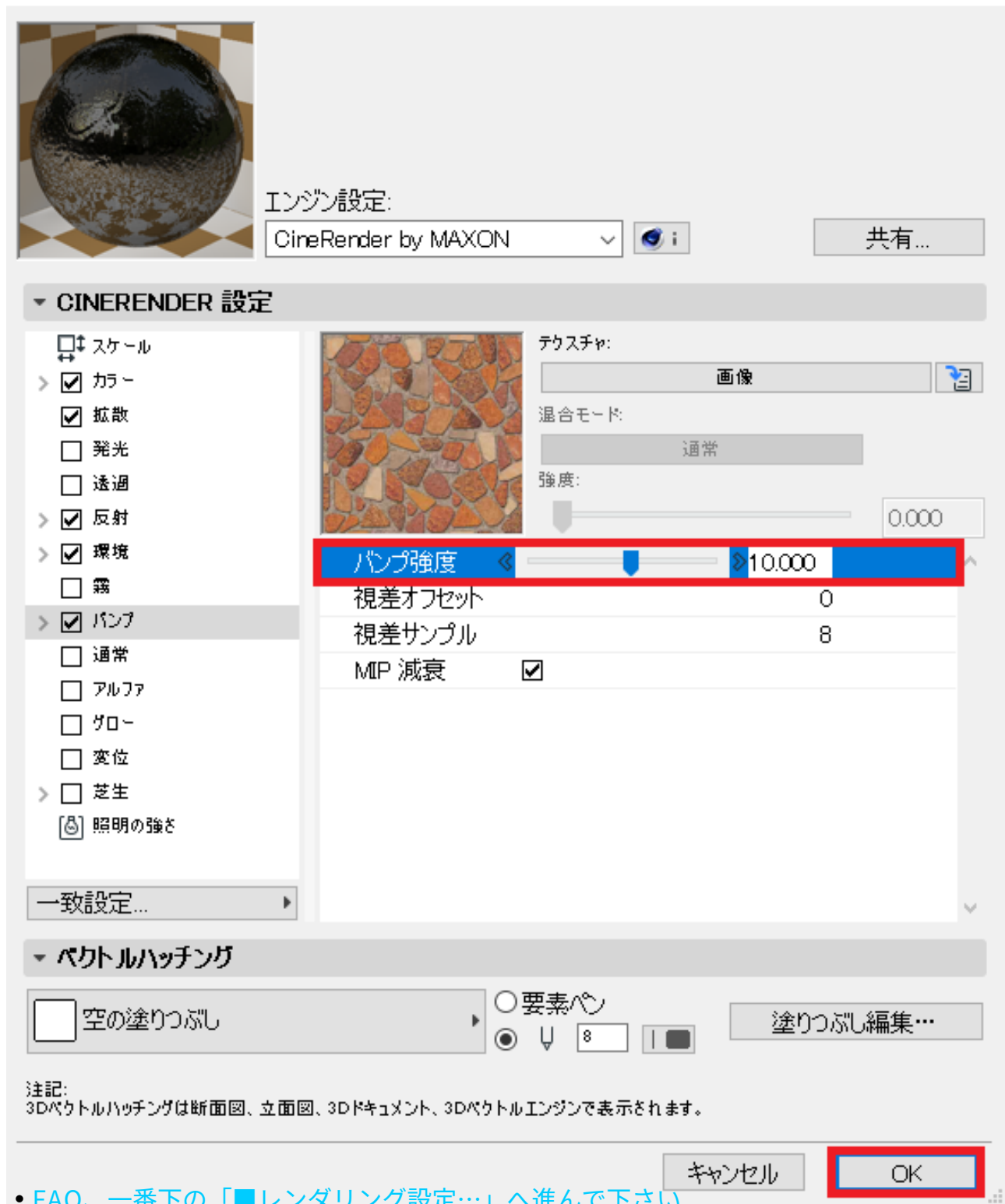
レンダリング



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、ご注意ください！

レンダリング

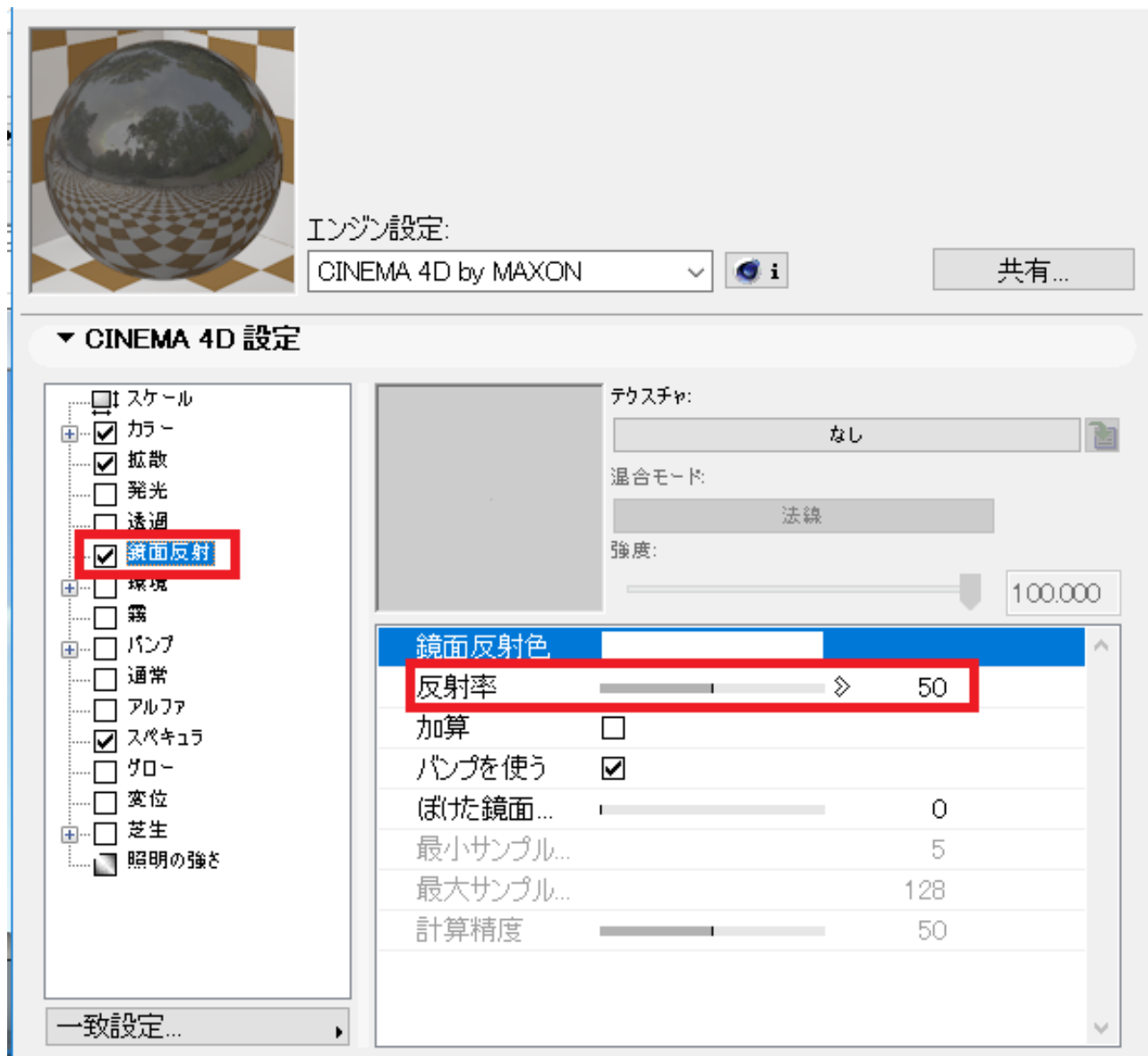


• [FAQ](#)、一番下の「[レンダリング設定...](#)」へ進んで下さい

【RIKCAD8】

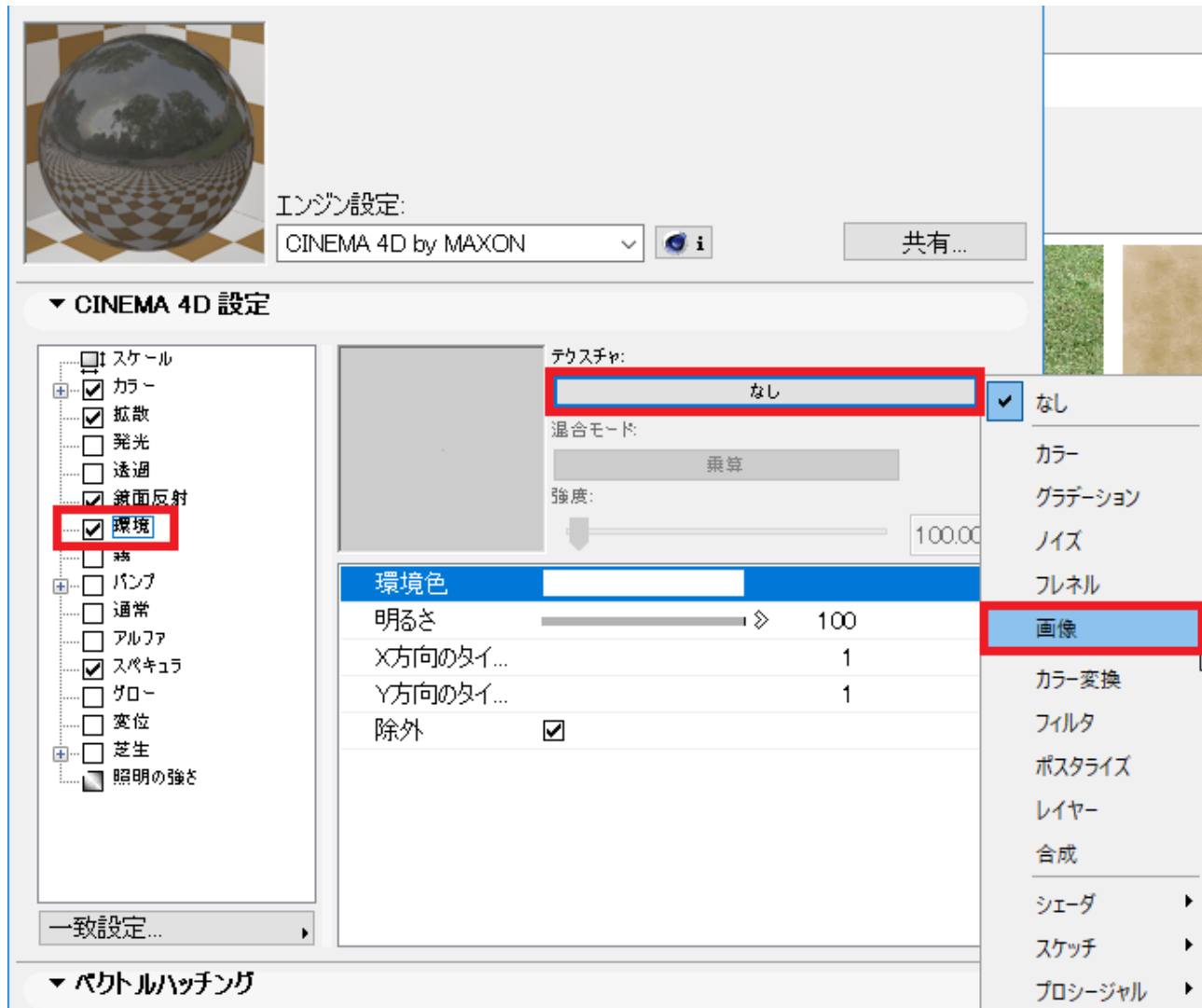
4. 「エンジン設定」にて「CINEMA 4D by MAXON」を選択し、「鏡面反射」にチェックを入れ、右側の「反射率」を50程度に設定します

レンダリング



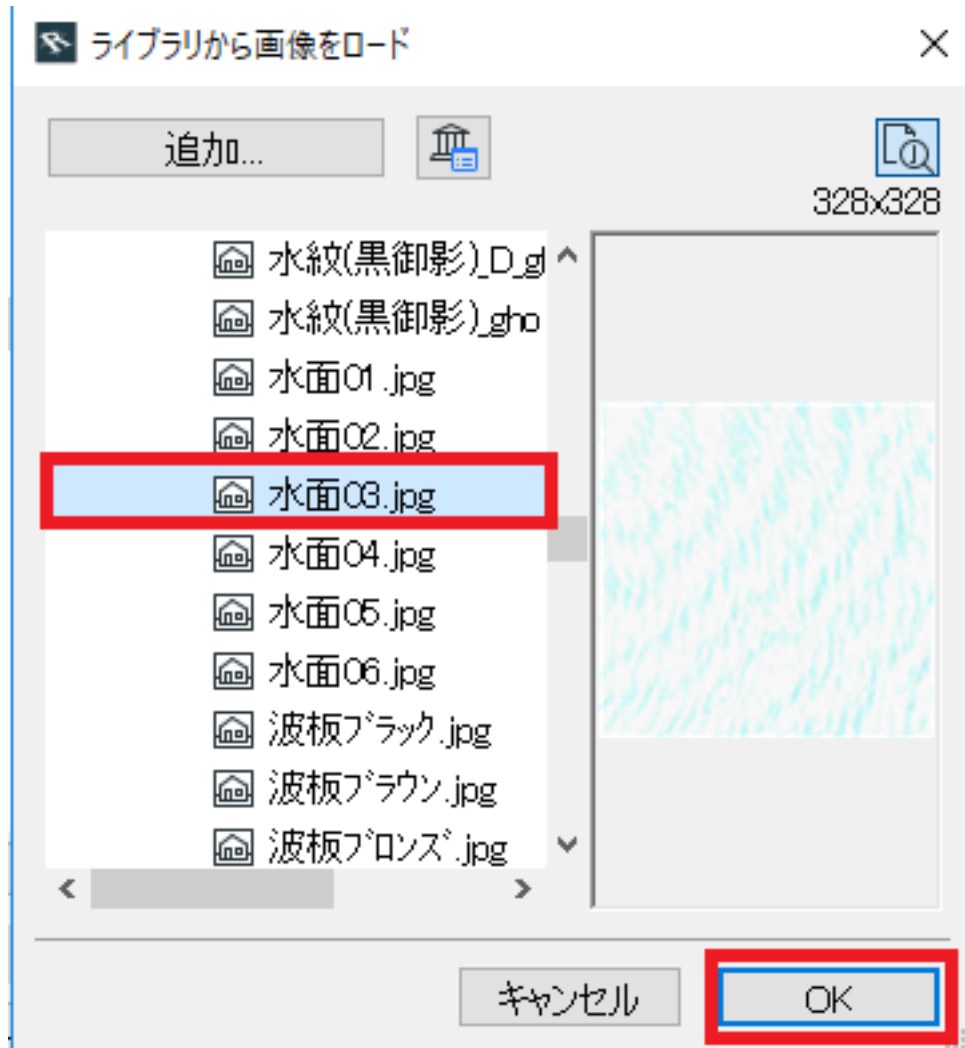
5.次に、「環境」のチェックを入れ、右側のテクスチャ「なし」をクリックし、「画像」を選択します。

レンダリング



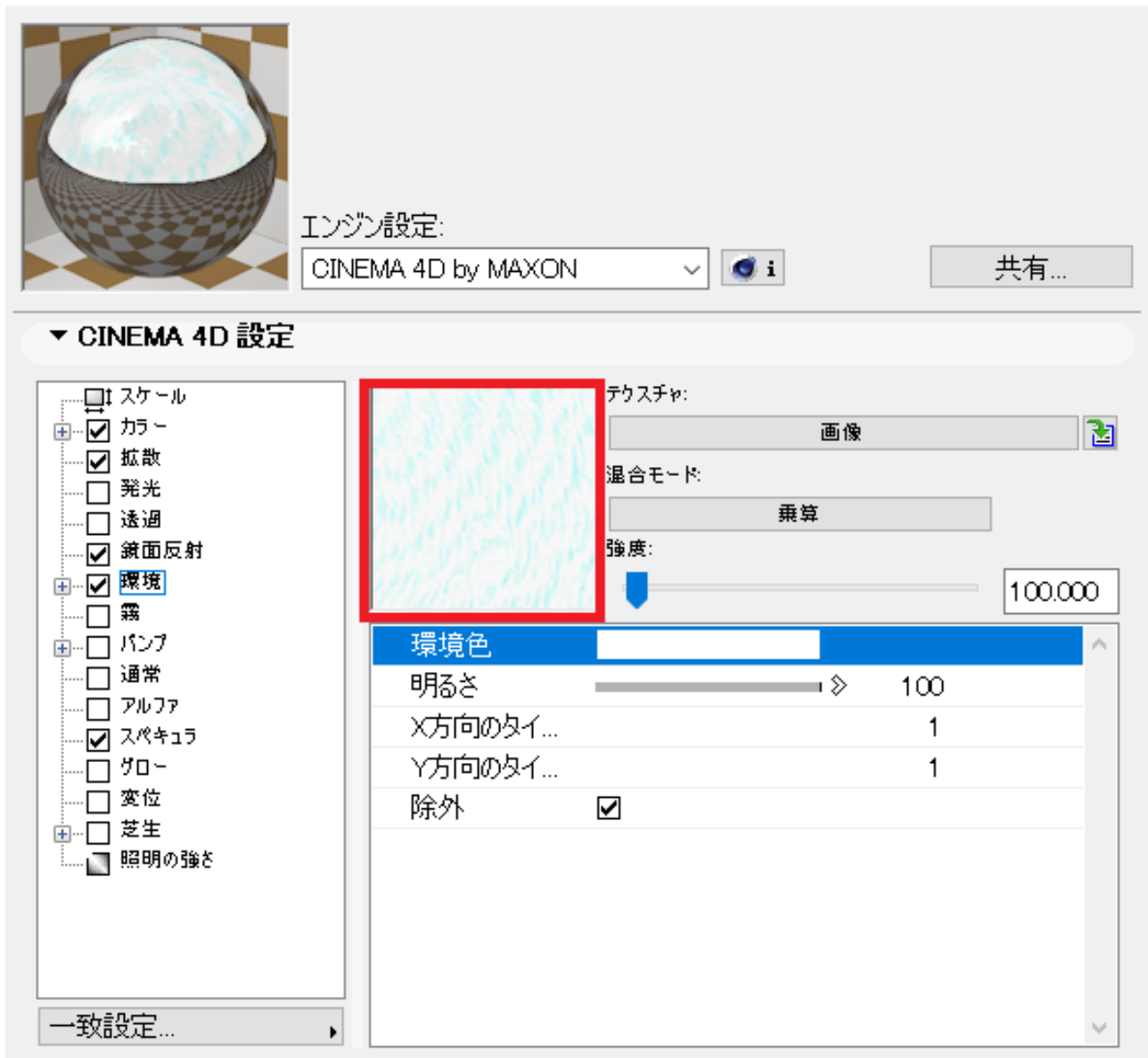
6.下記画面、上部のフォルダ「RIKCAD21ライブラリ」→「テクスチャー」→「その他」と進み、その中の「水面03」を選択し、OKボタンを押します

レンダリング



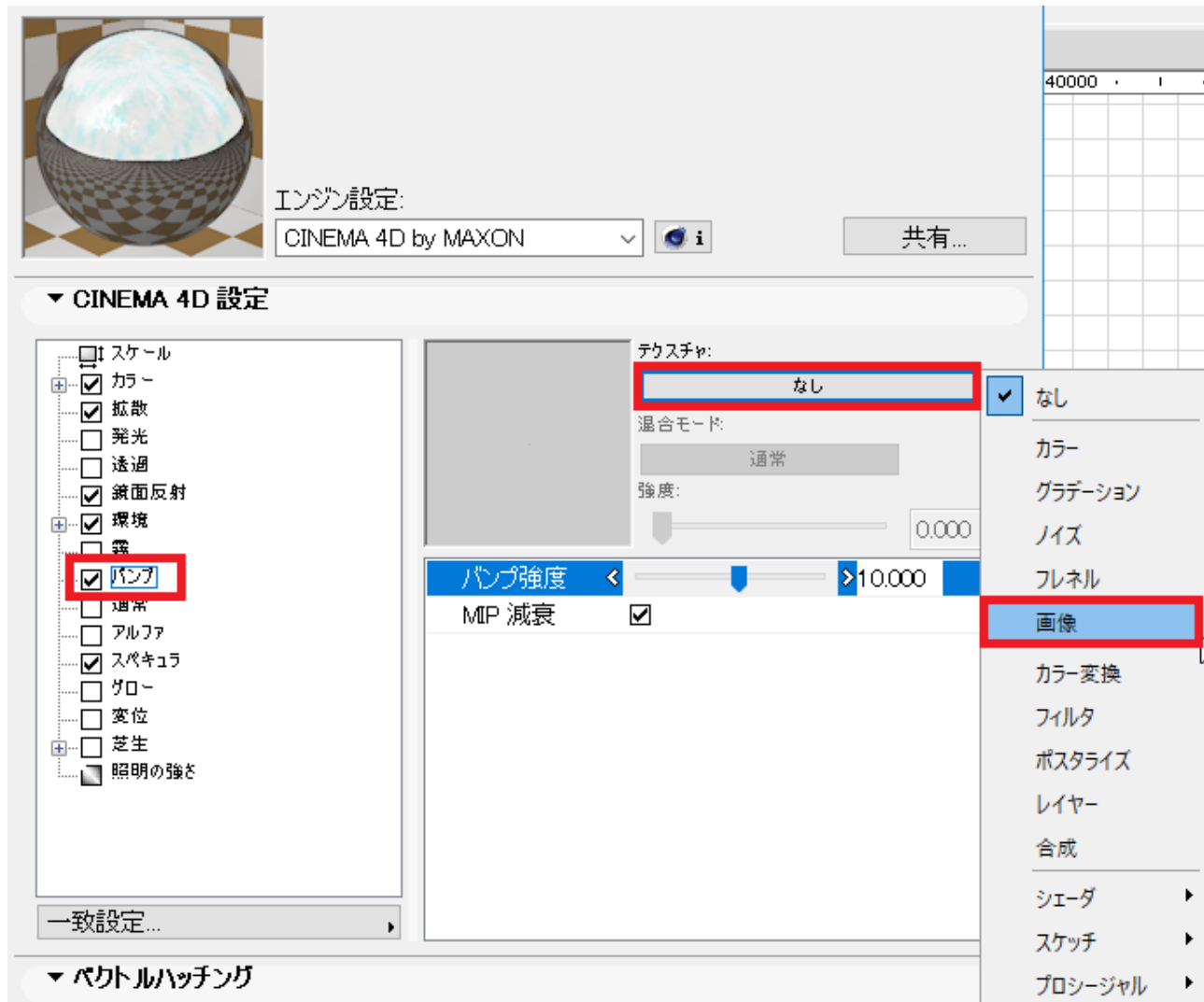
7. 「環境」欄の右側、「水面03」の画像が反映された事を確認し、次へ進みます

レンダリング



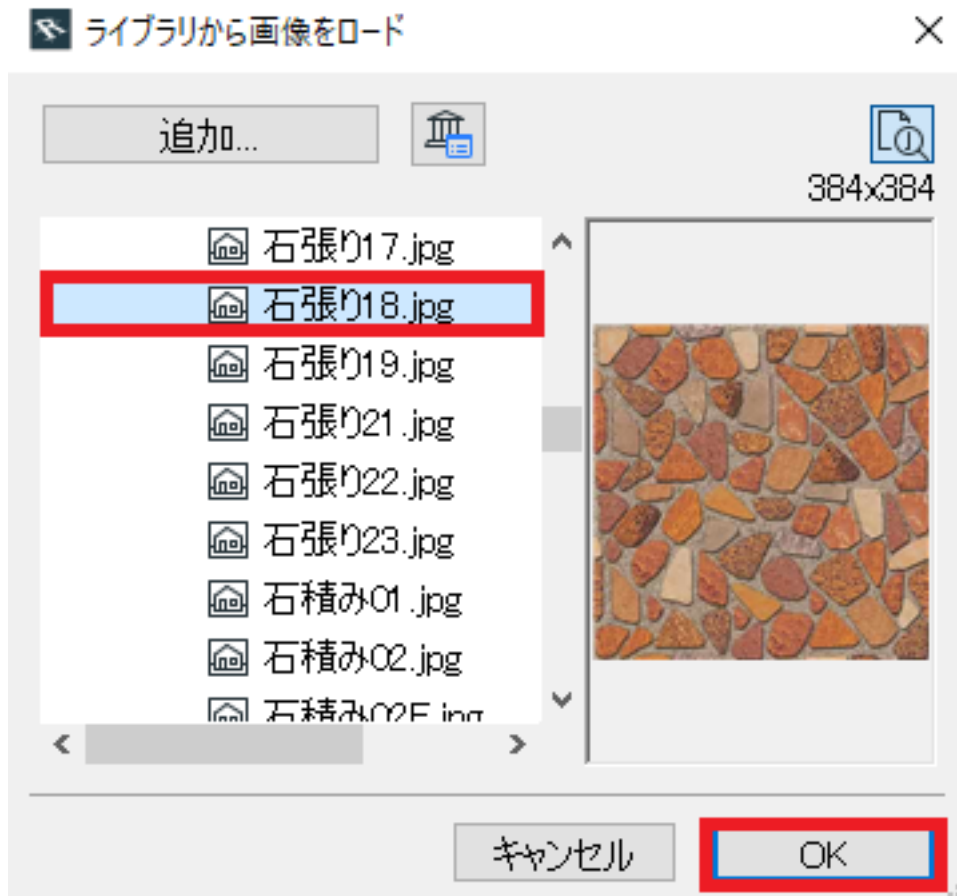
8. 「バンプ」のチェックを入れ、右側のテクスチャ「なし」をクリックし、「画像」を選択します。

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

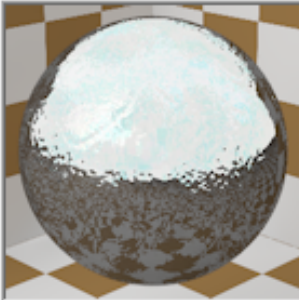
レンダリング



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、ご注意ください！

レンダリング



エンジン設定:
CINEMA 4D by MAXON  [共有...](#)

▼ CINEMA 4D 設定

☐ スケール

☒ カラー

☒ 拡散

☐ 発光

☐ 透過

☒ 鏡面反射

☒ 環境

☐ 霧

☒ **バンプ**

☐ 通常

☐ アルファ

☒ スペキュラ

☐ グロー

☐ 変位

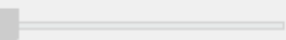
☐ 芝生

☐ 照明の強さ



テクスチャ:
画像 

混合モード:
通常

強度:
 0.000

バンプ強度  **10.000**

MIP 減衰 ☒

[一致設定...](#)

▼ ベクトルハッチング

☐ 空の塗りつぶし

☐ 要素バ

☒  8 

[塗りつぶし編集...](#)

注記: 3D ベクトルハッチングは断面図、立面図、3Dドキュメントと3Dインターナルエンジンで表示されます。

[FAQ、一番下の「■レンダリング設定…」へ進んで下さい](#) [キャンセル](#) [OK](#)

【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

レンダリング



プレビューの作成: ①

CINEMA 4D

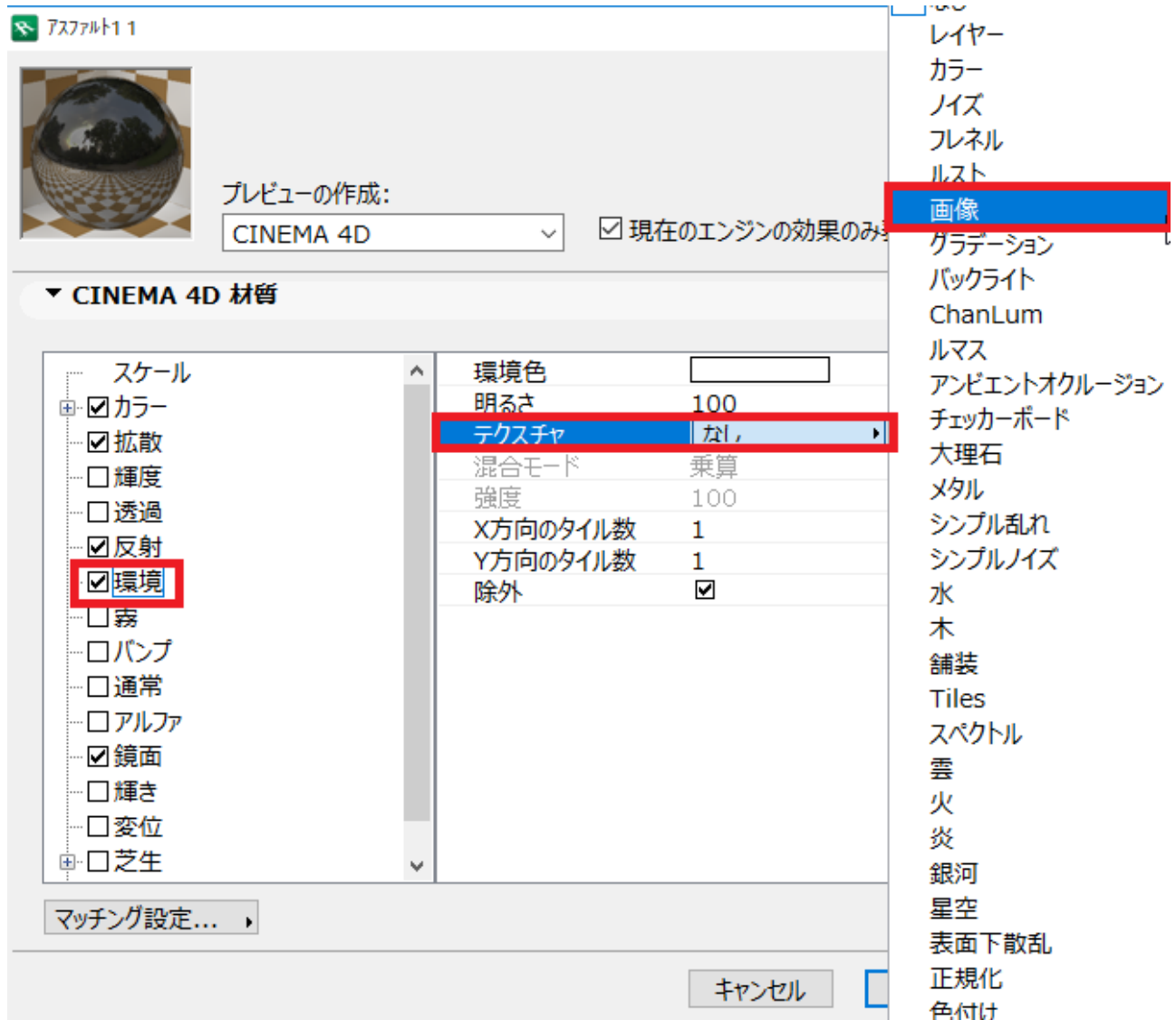
☒ 現在のエンジンの効果のみ表示

▼ CINEMA 4D 材質

スケール	鏡面反射色
☒ カラー	③ 反射率 50.000
☒ 拡散	加算 ☐
☐ 輝度	バンプを使う ☒
☐ 透過	テクスチャ なし
② ☒ 反射	混合モード 通常
☐ 環境	強度 100
☐ 霧	ぼけた鏡面反射 0
☐ バンプ	最小サンプル数 5
☐ 通常	最大サンプル数 128
☐ アルファ	計算精度 50
☒ 鏡面	
☐ 輝き	
☐ 変位	
☒ 芝生	

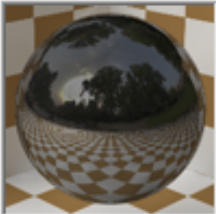
5.次に、「環境」のチェックを入れ、右側のテクスチャ「なし」をクリックし、「画像」を選択します。

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

レンダリング



プレビューの作成:

CINEMA 4D

☒ 現在のエンジンの効果のみ表示

▼ CINEMA 4D 材質

スケール

☒ カラー

☒ 拡散

☐ 輝度

☐ 透過

☒ 反射

☒ 環境

テクスチャ - 画像

☐ 霧

☐ バンプ

☐ 通常

☐ アルファ

☒ 鏡面

☐ 輝き

☐ 変位

合成モード 通常

合成度合い 100

ボケの量 0

ボケの強度 0

ファイル

テクスチャフィルタ MIP

露出 0

黒色点 0

白色点 1

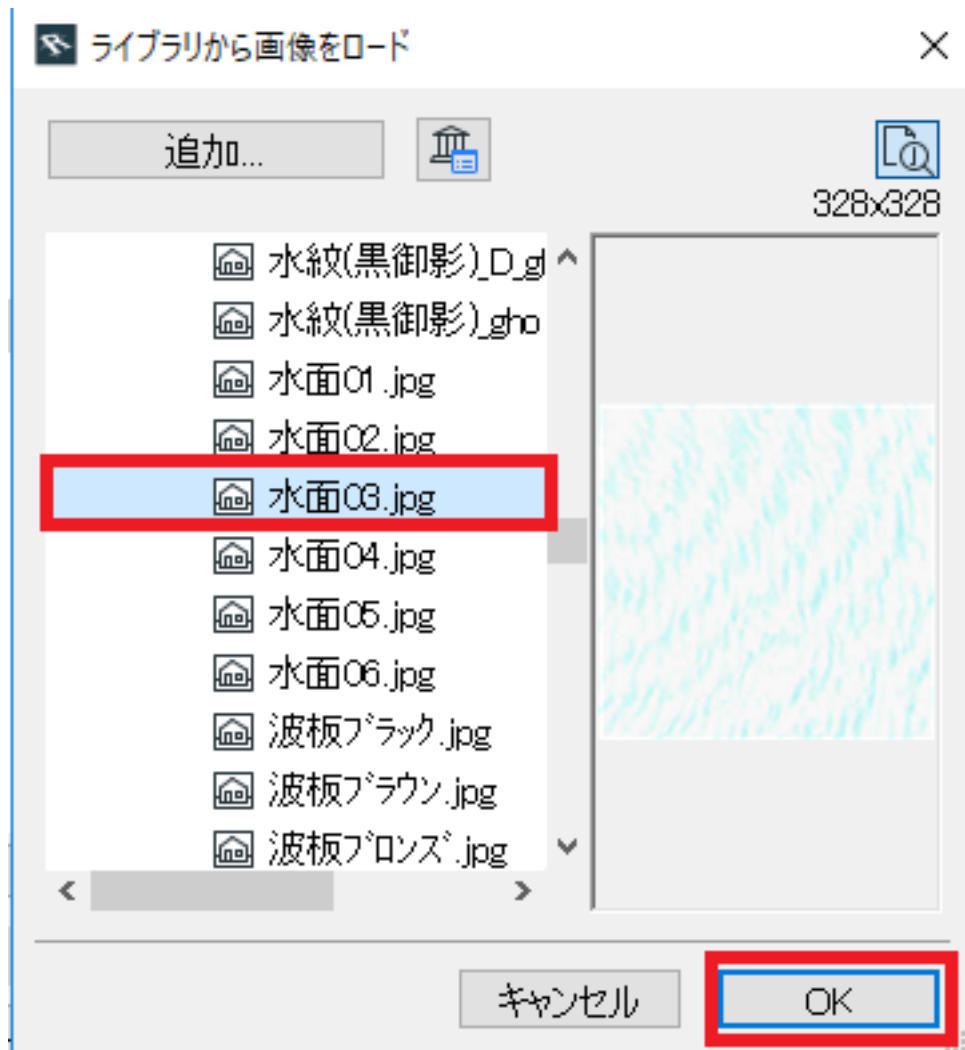
アルファチャンネル...

X軸のミラー

Y軸のミラー

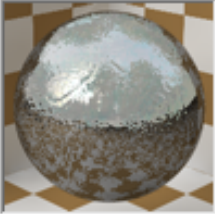
7.下記画面、上部のフォルダ「RIKCAD21ライブラリ」→「テクスチャー」→「その他」と進み、その中の「水面03」を選択し、OKボタンを押します

レンダリング



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

レンダリング



プレビューの作成:
CINEMA 4D ▼ ☒ 現在のエンジンの効果のみ表示

▼ CINEMA 4D 材質

スケール

☒ カラー

☒ 拡散

☐ 輝度

☐ 透過

☒ 反射

☒ 環境

テクスチャ - 画像

☐ 霧

☒ バンプ

☐ 通常

☐ アルファ

☒ 鏡面

☐ 輝き

☐ 変位

合成モード 通常

合成度合い 100

ボケの量 0

ボケの強度 0

ファイル 水面03 ...

テクスチャフィルタ MIP

露出 0

黒色点 0

白色点 1

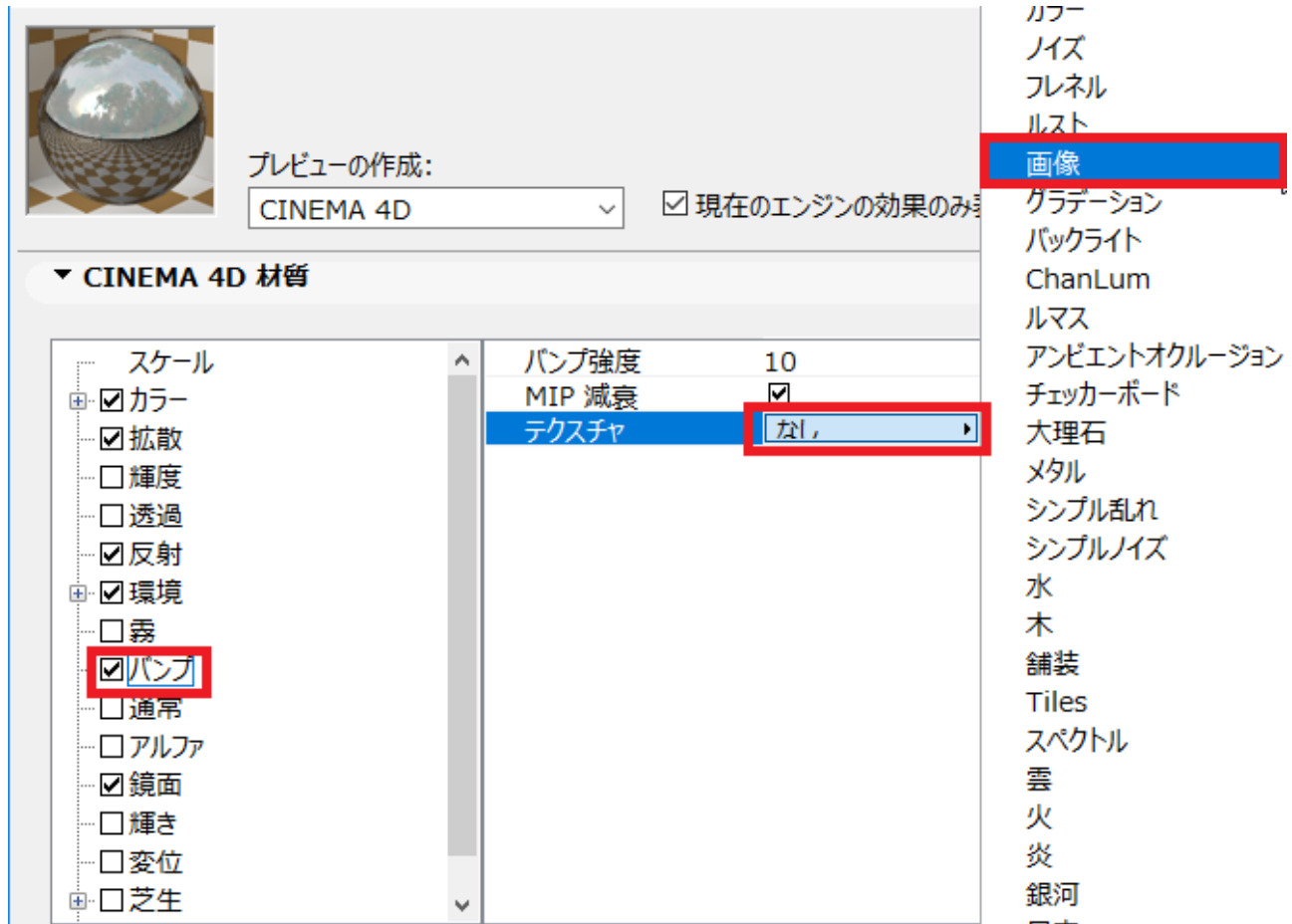
アルファチャンネル... ☐

X軸のミラー ☐

Y軸のミラー ☐

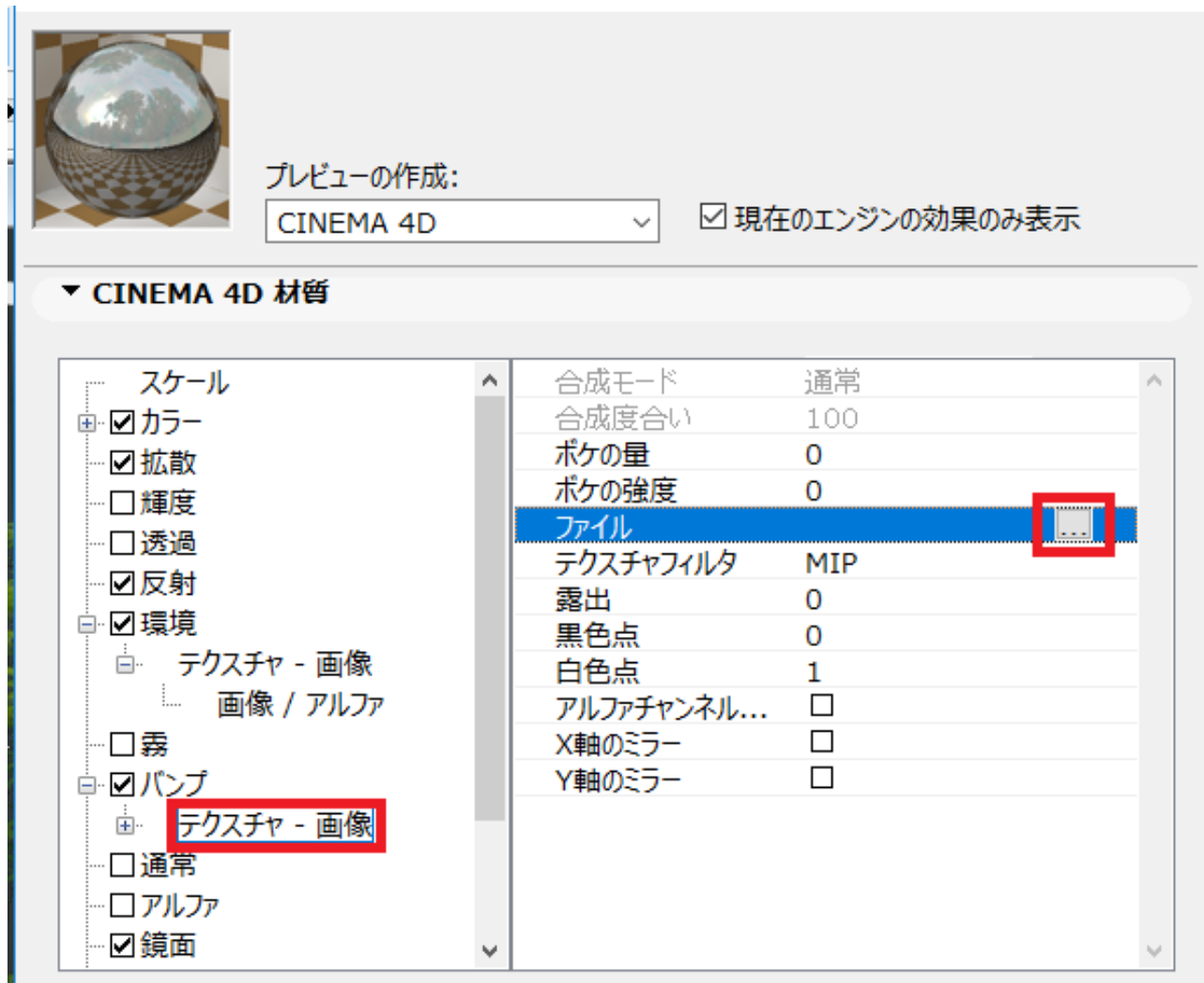
9. 「バンプ」のチェックを入れ、右側のテクスチャ「なし」をクリックし、「画像」を選択します。

レンダリング



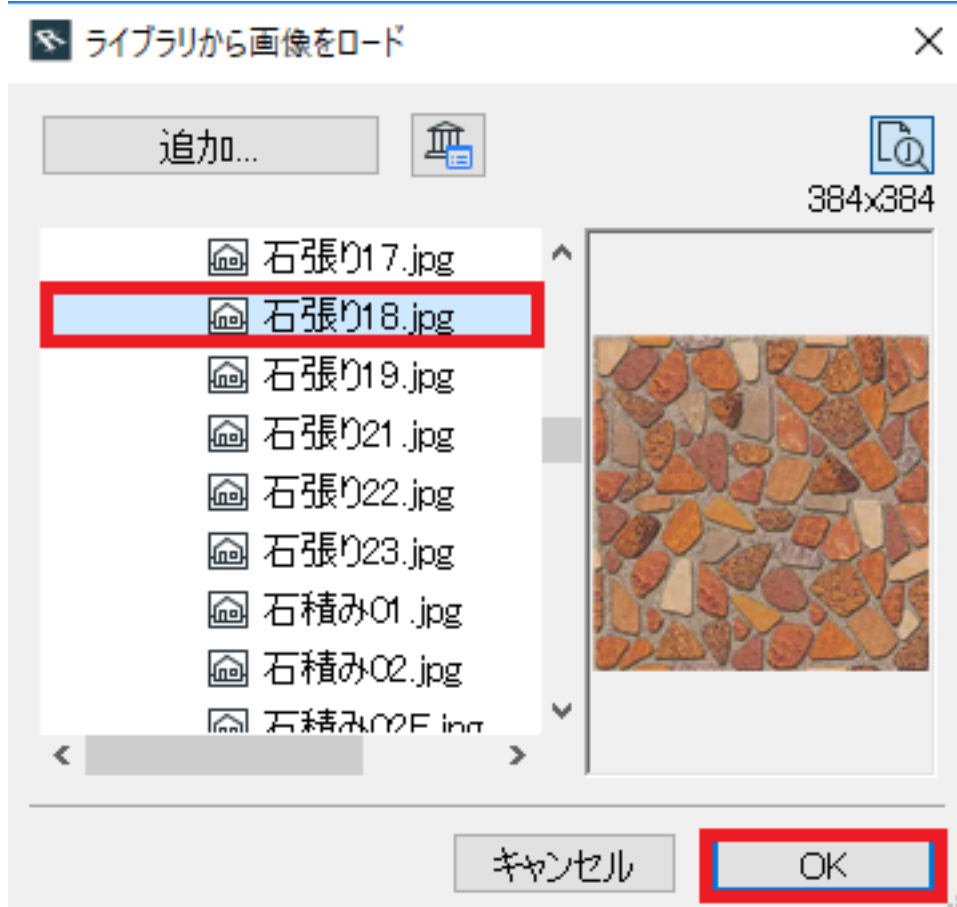
10. 「バンプ」の中、「テクスチャ-画像」の行を選択し、右側「ファイル」の行をクリック、更に、右端のアイコンをクリックします

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

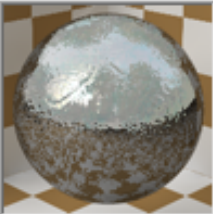
レンダリング



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、ご注意ください！

レンダリング



プレビューの作成:
CINEMA 4D ☐ 現在のエンジンの効果のみ表示

▼ CINEMA 4D 材質

スケール

☒ カラー
☒ 拡散
☐ 輝度
☐ 透過
☒ 反射
☒ 環境
☐ 霧
☒ **バンプ**
☐ 通常
☐ アルファ
☒ 鏡面
☐ 輝き
☐ 変位
☐ 芝生

バンプ強度 10.000

MIP 減衰 ☒

テクスチャ 画像

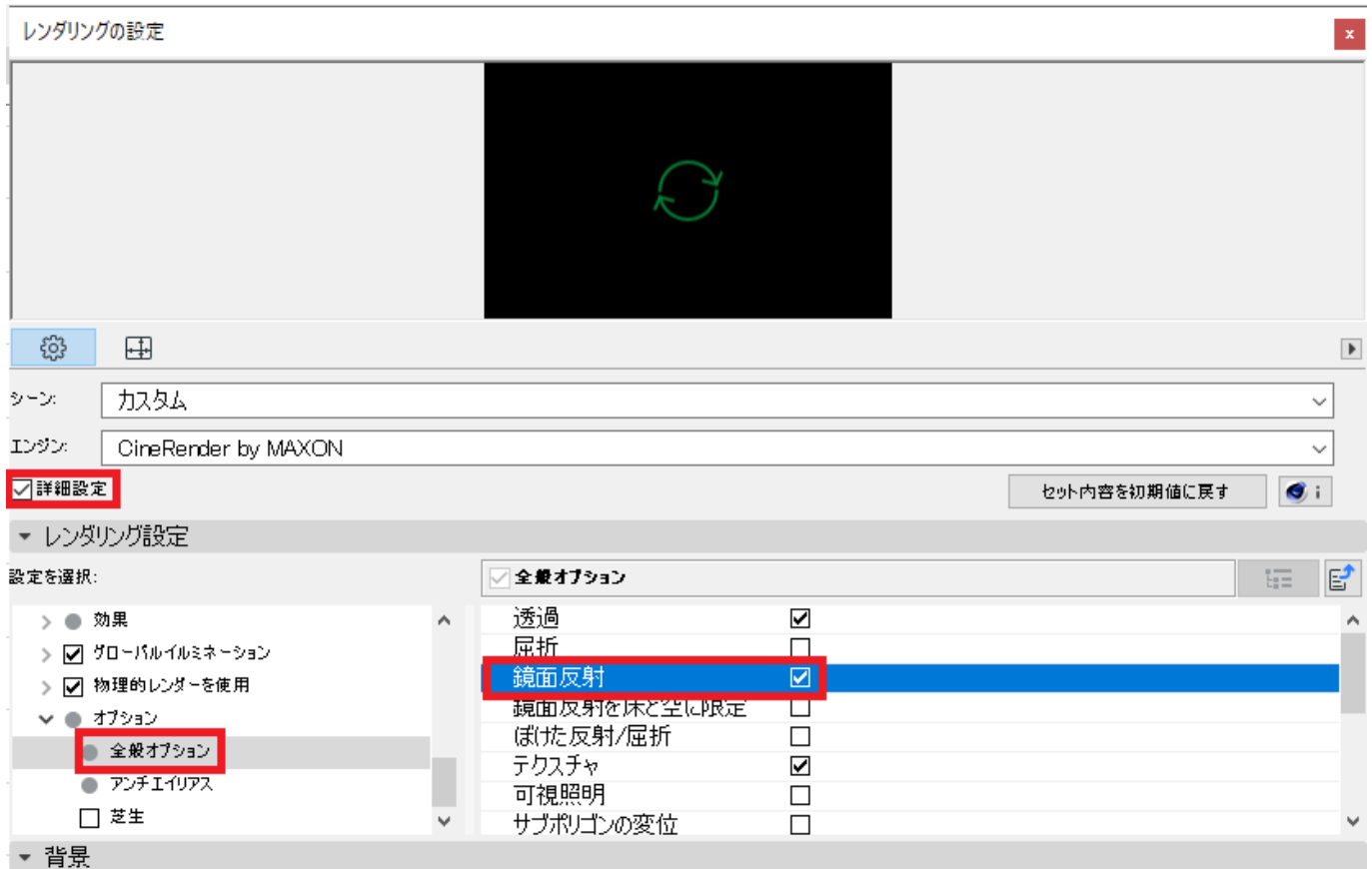
マッチング設定...

キャンセル **OK**

■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】

レンダリング



【RIKCAD7】

レンダリング

レンダリングの設定

エンジン: CINEMA 4D

セット名: 高品質レンダリング

セットを反映

現設定でセットを上書き

セット内容を初期値に戻す

サイズ: 1200 x 660 ピクセル

解像度: 72 dpi

☒ 3Dウィンドウの比率を維持

3Dウィンドウサイズ

▼ CINEMA 4D レンダリング設定

ライト調整

☒ 影

☒ 環境

効果

☒ グローバルイルミネーシ

物理カメラ

物理レンダリングオブシ

オプション

☒ 全般オプション

☐ 芝生

透過 ☒

屈折 ☐

鏡面反射 ☒

鏡面反射を... ☐

ぼけた反射/... ☐

テクスチャ ☒

可視照明 ☐

サブポリゴンの... ☐

SSS:内部... ☐

しきい値 0.1

光の計算回数 6

鏡面反射の... 2

全体の輝度 120

アルファチャン... ☐

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