

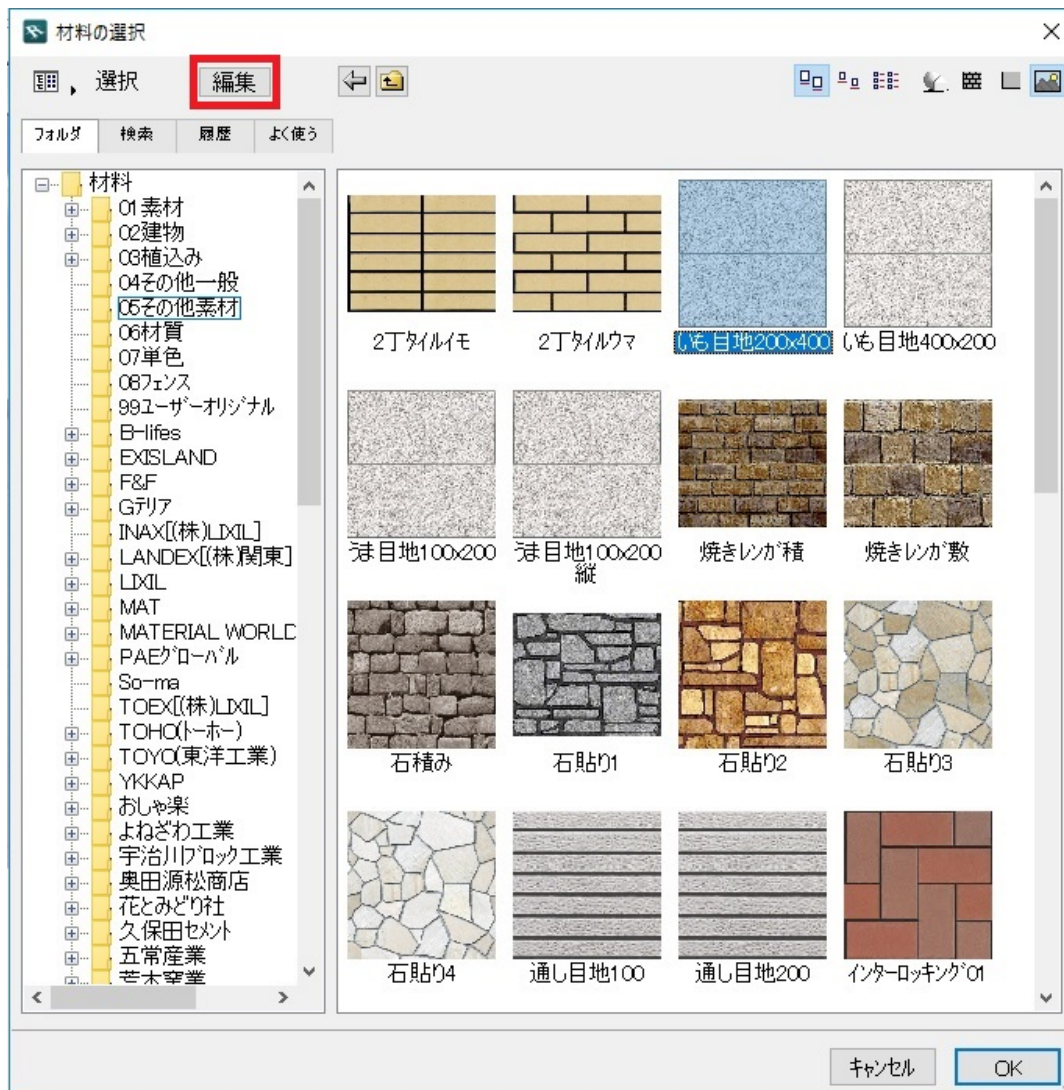
材料・材質

素材を透過させたい (RIKCAD7/RIKCAD8/RIKCAD9)

材料の編集画面より、透過率の調整が可能です。

同じ材料で透過率の違うものが必要な場合はコピーを作成してください。
コピーの作成法は[こちら](#)

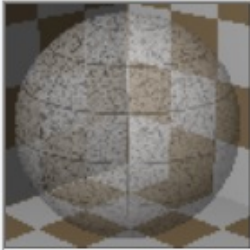
1. メニューバー オプション > 材質を開くと材料の選択画面が開きます。
透過させたい材料を選択し、画面左上の [編集] をクリックします。



2. 材料の編集画面が開きますので、効果 透過率を上げます。
左上の球体でイメージを確認します。

材料・材質

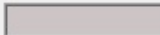
いも目地200x400




エンジン設定:
インターナル

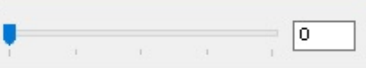
共有...

▼ 効果

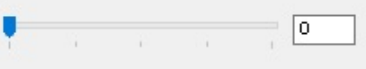
表面カラー: 


透過

透過率:  50

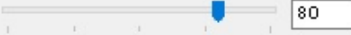
減衰量:  0

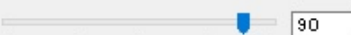
放射:

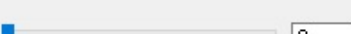
減衰量:  0

放射カラー: 

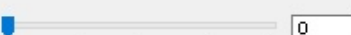
反射

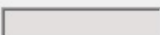
環境:  80

拡散:  90


光沢:  0

鏡面


鏡面:  0

鏡面反射カラー: 

▼ ベクトルハッチング

 いも目地400x200

要素ペン


 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。

▼ テクスチャ


普通7ロック1枚400×200F... (384×384)







 400

 400

元の比率を維持

 0.000°

アルファチャネル効果

表面

環境

反射

拡散

マップマッピング

透過

ランダム基点

検索... << >> サンプル: 1x1

テクスチャを削除

キャンセル OK

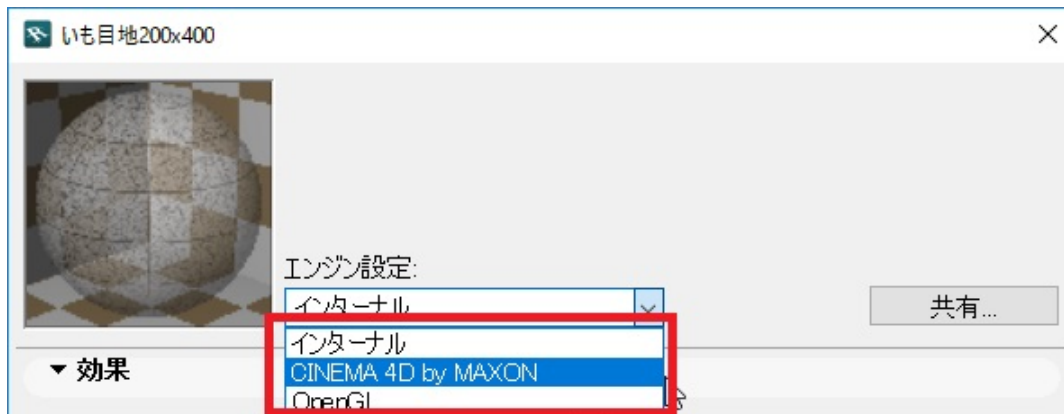
3. 画面左上の項目を、それぞれ変更します。

材料・材質

【RIKCAD9】 「CineRender by MAXON」

【RIKCAD8】 「CINEMA 4D by MAXON」

【RIKCAD7】 「CINEMA 4D」



4. 切り換わった画面にて、以下の操作を行います

【RIKCAD9】

左下の「一致設定...」 「CineRender設定を更新（ベーシックから）」をクリック OKボタン

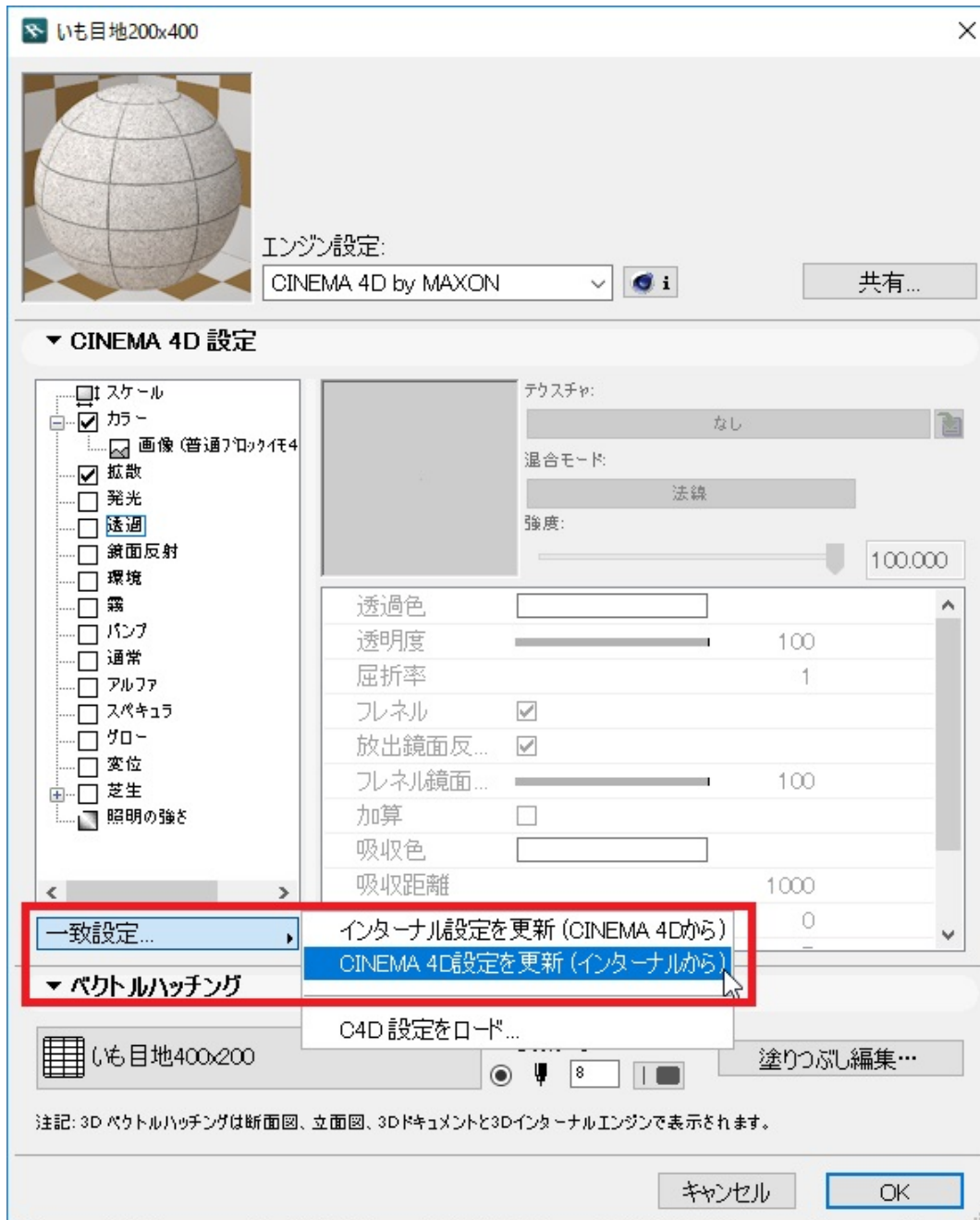
【RIKCAD8】

左下の「一致設定...」 「CINEMA 4D設定を更新（内部的から）」をクリック OKボタン

【RIKCAD7】

左下の「マッチング設定...」 「CINEMA 4Dを内部的に一致させる」をクリック OKボタン



材料・材質




【ワンポイント】

透過の設定は、このプランファイルのみに適用されます

【材料のコピーの作成手順】

1. 材料の選択画面左上  を長押しし、 に切り替えます。
2. 今回編集したい材料名が選択されていることを確認し

- 選択した [材料の複製]  をクリックします。
3. (2) で選択していた材料名の下に「(材料名) 1」の名称が表示されますのでそちらを選択し編集作業を行ってください。編集方法の案内に[戻る](#)

材料・材質

【RIKCAD9】

【RIKCAD8】

関連項目

- [材料の登録方法 \(RIKCAD7/RIKCAD8/RIKCAD9 \)](#)
- [材料のサイズを変更したい](#)

一意的なソリューション ID: #1355

製作者: 大木本

最終更新: 2020-06-06 15:58