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。



【<u>大まかな設定の流れ</u>】

周りの景色が映り込む効果を付ける(鏡面反射)

元の材料に、別のテクスチャを重ねる(環境)

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!】 <u>以下設定の各項目の数値は、あくまで一例です。</u> 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 <k<u>s</u>umatani@rikcorp.jp> | 2025-07-03 22:42:00

URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=16&id=904&artlang=ja

小技・テクニック



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



<mark>以降の操作は、</mark>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

小技・テクニック



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

小技・テクニック

S 7x77₩1			×
IV: Cir	ジン設定: reRender by MAXON	✓ i	共有
▼ CINERENDER 設定			
 ↓ スケール ▲ カラー ✓ 拡散 □ 発光 □ 透過 ✓ 反射 		ポケの量: ポケの強度:	0.000 0.000 E
	合成モード	通常	^
> = 1/2 -	量		100
✓ ∠ * 透過 *	タイプ	鏡面反射(レガシー)	
> ✔ 環境	ホカし	平均	
	▶ 幅 / 衣面柤さ		
> 🗹 バンプ	・ 衣田祖さ		_
□ 通常	* 現面及射強度		\$ 50,000
□ 7NJ7	テカスチャ		30.000
	カラーメタル		
一致設定 ▶	► T ペート		~

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。

・ CINERENDER 設定	by MAXON 🗸 🥑 i	共有	20000 · 1
□ ‡ スケール	ታንスチャ:	Ø	
			 なし
	温谷モード	五符	カラー
		莱莱	グラデーション
		100.0	147
			71 A
	保境に	» 100 –	
ロバンナ		1	画像
□ 通常	Y方向のタイ	1	。 カラー変換
□ 7/077	除外 🗹		フィルタ
			ポスタライズ
			レイヤー
「▲」 ~~ [&] 照明の強さ			合成
			H 700
→致設定 ▶			91-9
			シェーダ効果 ▶
* ベクトルハッナンク			スケッチ 🕨
空の塗りつぶし		塗りつぶし編集…	プロシージャル 🕨

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



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

 アスファルト 1 				×
IVS Cine	ン設定: eRender by MAXON	~ i		共有
▼ CINERENDER 設定				
□ ↓ スケール ♪ ブ カラー ジ 拡散 □ 発光 □ 透過 ♪ ジ 反射		テクスチャ: 温合モード: 強度:	画像 乗算	100.000
> 🔽 環境	環境色			<u>^</u>
 □ 霧 □ パンプ □ 通常 □ アルファ □ グロー □ 変位 > □ 芝生 ⑤ 照明の強さ 	明るさ X方向のタイル数 Y方向のタイル数 除外		>	100 1 1
一致設定 ▶				~

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。

この この に た に た の に の の の の の の の の の の の の の	ン設定: Render by MAXON	~ @ i		共有	タレイアウト: A3
₽ [‡] スケール		テクスチャ:	0		
> 🗹 カラー			なし		✓ なし
☑ 拡散	1. Sec. 1. Sec	混合モード	* 144		
□ 羌沿		対応度・	1常		ガニデーション
1 运通		J96/35.		- 000	999-932
> ♥ 2233	. II			0.00	712
	ハンフ強度 《	•	8.000		フレネル
	視差オフセット		0	3	画像
	視差サンフル	7	8		カラー変換
 	MIP 减衰	⊻			
					21/22
□ 変位					ホスタライス
> 🗌 芝生					レイヤー
[◎] 照明の強さ					含成
					· シェーダ →
一致設定 ▶					シェーダ効果 ▶
▼ ペクトルハッチング					スケッチ・
空の塗りつぶし	, 0	要素心	<u>塗りつ</u>	ぶし編集…	プロシージャル 🕨

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



11.「バンプ強度」を10程度に設 定し、「OK」ボタンを押し、<u>残りの画面も全て「OK」ボタンで閉じます</u>。 <mark>「×」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</mark> 下さい!

TI C	ッジン設定: ineRender by MAXON	✓ ④ i	共有
▼ CINERENDER 設定			
 ↓ スケール > ♪ カラー ✓ 加ラー ✓ 拡散 ○ 第光 ○ 反射 > ✓ 反射 > ✓ 成射 > ✓ 成り ○ 環境 □ 第 ○ アルファ □ グロー ○ 変位 > ○ 芝生 ⑤ 照明の強さ 	アク 通 通 通 通 通 通 通 通 通 通 通 通 通	スチャ: 画像 合モード: 通常 表: 10.0	0.000
一致設定)			~
 ペクトルハッチング 			
空の塗りつぶし	, ○要素 ● ↓		りつぶし編集…
注記: 3Dペクトルハッチングは断面図、立面]図、3Dドキュメント、3Dペクトルエンジ	シで表示されます。	
• <u>FAQ、一番下の「」レ</u>	ンダリング設定」へ進	キャンセル んで下さい	OK

【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

■ 「 こ 「 こ に し 、 こ 、 こ 、 こ 、 こ 、 、 こ 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、	ッン設定: IEMA 4D by MAXON	✓ Ø i		共有
ロt スケール				
			なし	
		混合モード		
□ 透過		法線		
☆ 一 第 面 反 射		· 〕 〕 〕 〕 〕 〕 〕 〕 〕 〕 〕 〕 〕 〕 〕 〕 〕 〕 〕		400000
				100.000
●…□ パンプ	鏡面反射色			<u>^</u>
	反射率		ծ 50	
□ 20~	ハンフを1史う		0	
	取小りフラル		1/10	
	1000000000000000000000000000000000000		50	
	2(17716)2			
一致設定				×

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。



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



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



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。



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



10.「バンプ強度」を10程度に設 定し、「OK」ボタンを押し、<u>残りの画面も全て「OK」ボタンで閉じます。</u> 「×」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!

Iンジン設定: CINEMA 4D by MAXON ↓ ▲ i 共有
 ↓ 2 / 5 / 10.000 ↓ 5 / 5 / 10.000 ↓ 5
▼ ペクトルハッチング
2の塗りつぶし ● ♥ 8 ↓ ■ 注記: 3D ペ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



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。



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

 \sim



プレビューの作成:

CINEMA 4D

☑ 現在のエンジンの効果のみ表示



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



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

 \sim



プレビューの作成:

CINEMA 4D

☑ 現在のエンジンの効果のみ表示



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。



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



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



12.「バンプ強度」を10程度に設 定し、「OK」ボタンを押し、<u>残りの画面も全て「OK」ボタンで閉じます。</u> 「×」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!



レンダリング設定、「<u>鏡面反射</u>」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]

レンダリングの設定		×
- ∰		Þ
>->፡		~
エンジン: CineRender by MAXON		~
		セット内容を初期値に戻す 🥑 i
▼ レンダリング設定		
	✓ 全衆オブション	
 > 効果 > ダローバルイルミネーション > Ø 物理的レンダーを使用 > オプション 	 ▲ 透過 ✓ ✓ 通信反射 ✓ 通信反射 通信反射を床と空に限定 □ 	
全般オプション アンチェイリアス 芝生	ぼけた反射/屈折 □ テクスチャ ☑ 可視照明 □ マ サブポゴンの変位 □	
▼ 背昱		

[RIKCAD7]

ー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