レンダリング

レンダリングをすると建物のガラスの向こうの壁が透過する(CINEMA 4D)

メニューバー ツール > レンダリング設定を開きます。 お好みのセット名に変更し、 セットを反映 をクリックします。

げて、
現設定でセットを上書き
をクリックしOKをで画面を閉じてください。

8	レンダリングの設定		×
エンジン: CINEMA 4D Y			
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: ↔ 1600 ‡ 1000) 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	透過		~
 ● 図 環境 ● 効果 ● Ø グローバルイルミネーシー 物理カメラ 物理レングリングオプミ 	屈折 鏡面反射 鏡面反射を…		
	ぼけた反射/		
	可視照明		
□ オプション	サノホリコンの SSS:内部		
金般オプション	しきい値	0.1	
	売の計算回数 鏡面反射の	1	
-	全体の輝度	125	
	アルノアティン		
< >			~
→ 背景			
		キャンセル のト	(

(c) 2024 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2024-05-14 08:35:00

URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=506&artlang=ja

レンダリング

再度レンダリングをお試しください。

関連項目

- <u>CINEMA 4Dレンダリング設定について (RIKCAD7)</u>
- レンダリング設定の詳細(RIKCAD8)
- レンダリングをするとパネル越しの商品が表示されない(RIKCAD7/8)

ー意的なソリューション ID: #1505 製作者: 大木本 最終更新: 2018-01-20 15:46