

レンダリング

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（RIK CAD7/RIKCAD8/RIKCAD9）

3D画面では表示されているが、レンダリングを行うと表示されない現象を改善する方法です。

下の図では、テラスのパネル越しに窓がありカーテンが表示されています。



レンダリングを行うと窓のサッシとカーテンが消えています。

レンダリング



改善するためには、レンダリングの設定を変更します。

【RIKCAD7】

オプション > 全般オプション > 光の計算回数を10以上に変更

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: 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

☒ 影

+

☒ 環境

+

 効果

+

☒ グローバルイルミネーション

物理カメラ

物理レンダリングオプション

-

 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:内部鏡...

☐

しきい値

0.1

光の計算回数

10

鏡面反射の...

1

全体の輝度

125

アルファチャン...

☐

【RIKCAD8/RIKCAD9】

詳細設定をチェックし、オプション>全般オプション>光の計算回数を10以上に変更

レンダリング

シーン: 高品質レンダリング

エンジン: CINEMA 4D by MAXON

☒ 詳細設定 セット内容を初期値に戻す i

▼ レンダリング設定

設定を選択:

- 詳細
 - 効果
 - ☒ グローバルイルミネーション
 - ☒ 物理的レンダーを使用
 - 物理カメラ
 - 物理レンダリングオプション
 - オプション
 - 全般オプション**
 - アンチエイリアス
 - 芝生

☒ 全般オプション

ぼけた反射/屈折	☐
テクスチャ	☒
可視照明	☐
サブポリゴンの変位	☐
SSS:内部鏡面反...	☐
しきい値	0.1
光の計算回数	10
鏡面反射の計算...	1
全体の輝度	125
環境のアルファ...	☐

この設定で、レンダリングを実行すると表示されるようになります。



【参考】

光の計算回数とは・・・

透過する材質がある場合に関係する設定であり、レンダリング時に透過できる数の設定です。

ページ 4 / 5

(c) 2024 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2024-05-04 14:46:00

URL: <http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=714&artlang=ja>

レンダリング

光の計算回数で低い数値を設定すると透過できる物体の数が少なくなります。

高い数値を設定すると光が透過材質の奥まで届きます。

たとえばこの数値を「1」とすると、光が図面内にある物体に当たるとそこで計算が終了するため、透過の計算は行われません。

「2」とすると、光が物体にあたった後でさらに2回目の計算が行われます。

テラスなどの中に物体がある場合には、低めの数値では計算が行われずテラス内部の物体が表示されません。

関連項目

- [CINEMA 4Dレンダリング設定について \(RIKCAD7\)](#)
- [レンダリング設定の詳細 \(RIKCAD8\)](#)
- [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 \(CINEMA 4D\)](#)

一意的なソリューション ID: #1713

製作者: ヘルプデスク

最終更新: 2018-12-01 11:33