# レンダリング

# 夜レンダリングで建築CADから取り込んだ建物オブジェクトの窓を光らせたい(RIKCAD8/RIKCAD9)

RIKCADの材質「ｶﾞﾗｽ2」～「ｶﾞﾗｽ4」や、「窓ｶﾞﾗｽTX01」～「窓ｶﾞﾗｽTX03」（透過含
使用した窓ガラスは、夜レンダリングを実行すると、自動で面光源処理されて、光を放ちます
。



ただし、建築CADから取り込んだ建物オブジェクトの窓ガラスは下図のように光りません。

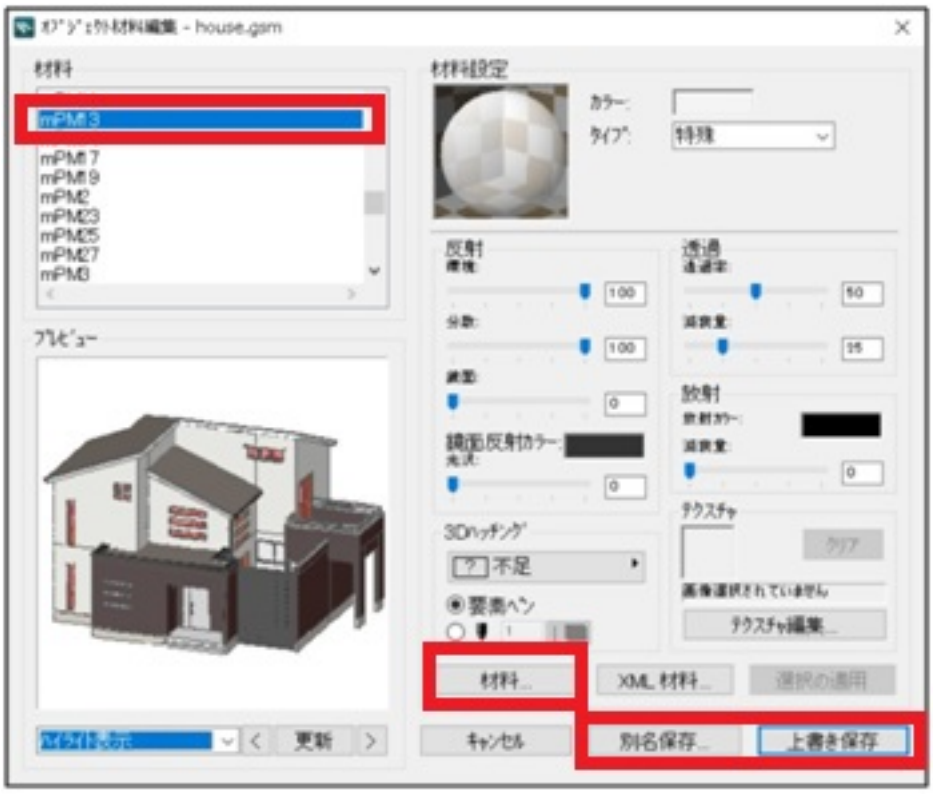


## 窓ガラスの変更手順

1. 配置済みの建物オブジェクトを選択し、メニューバー[オプション]ー[オブジェクト材料編集]を実行します。
2. 「材料」リストより、窓ガラスに割当てられている項目を探します。


(c) 2024 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2024-03-28 11:01:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=737&artlang=ja

# レンダリング




3. 材料... ボタンより、[その他一般]に登録されている[ｶﾞﾗｽ2]を選択し、 保存 （もしくは別名保存 ）を行います。

※[オブジェクト材料編集]機能を使用し、RIKCADの材質に変更した場合は、その後建物オブジェクトのパラメータに材質項目が作られます。

再度窓ガラスの材質変更を行う場合は、建物オブジェクトを選択し、[オブジェクト設定]より変更して下さい。

一意的なソリューション ID: #1736
製作者: ヘルプデスク
最終更新: 2019-04-22 10:54


**(c) 2024 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2024-03-28 11:01:00**
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=27&id=737&artlang=ja