

建物に明かりを付ける方法

建物の中に明かりがついている表現方法をご説明します。

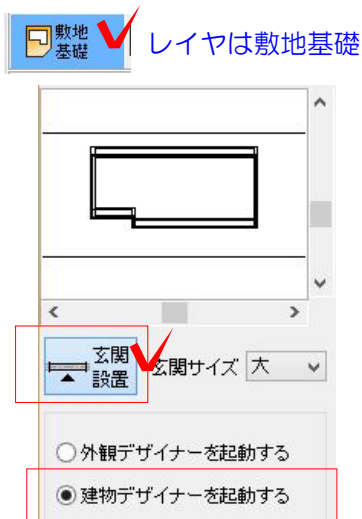


建物に明かりを付ける方法

(1) 建物に光源を設置

(2) 建物光源を消す

(3) 光源位置の調整 (明かりがつかない時)

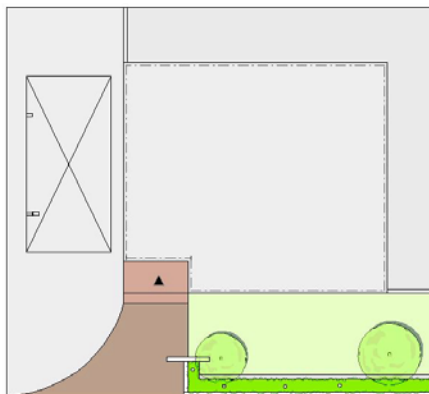


(1) 建物に光源を設置

建物(外観) デザイナーで建物を作成します。

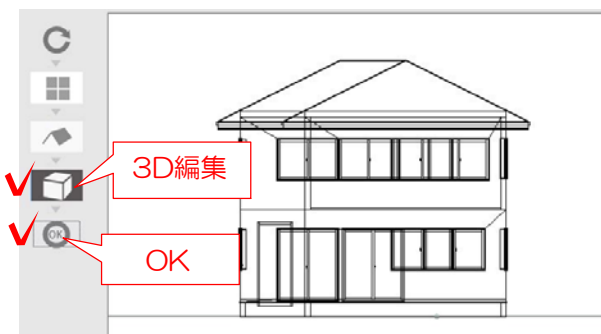
1: 敷地基礎レイヤ
画面右の「玄関設置」をクリックします。

建物デザイナーの場合は「建物デザイナーを起動する」にチェックをいれましょう。



2: 玄関の位置をクリックします。設置すると▲がつきます。

基礎の中をWクリックすると建物デザイナーが起動します。



9: 建物を編集後、
3D編集で確認します。
OKをクリックして終了します。



光源を設置します。

4：eE-Painterを起動します。

明かりを付けたい窓を右クリックします。

光源の名称が表示されます。

「②夜用_建物明かり」をクリックします。



5：画面右の設定で夜景にします。

▼をクリックして

⑦夜景パース右（または左）をクリックします。



6：「再描画」をクリックします。

夜景パースで設置した建物の光源、

製品の光源が点灯します。（eE-CAD9以上）



窓ガラスのテクスチャが不透明になっていると光が漏れません。

透明度のレバーが右の方になっているか確認しましょう。

(2) 建物光源を消す

明かりを消したい時

1：設定の昼パースをクリックします。

「再描画」をクリックして更新します。

2：自動点灯する製品の光源は消えますが、建物に付けた光源は自動で消えません。

3：設定をWクリックして、効果設定を起動します。

4：画面右が光源の設定です。

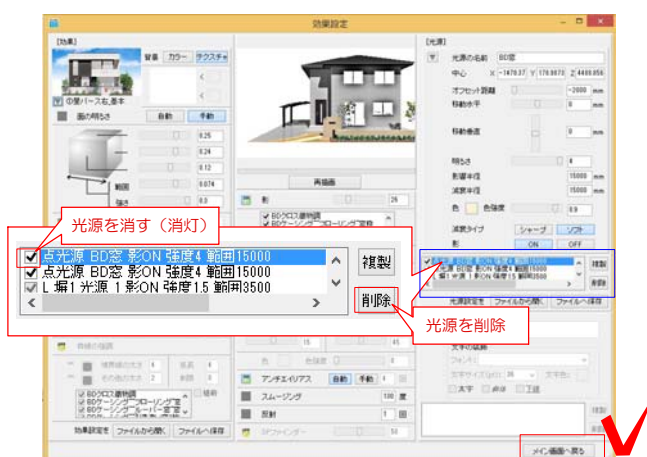
クリックしたクラスの名称（BD窓 など）から、消したい光源を選びます。
（名称は変更することができます）

のチェックをクリックして外すと光源が消えます。

光源自体を削除する場合は選択して「削除」をクリックしましょう。

「メイン画面へ戻る」をクリックします。

5：再描画をクリックすると更新され、建物の明かりを消すことができます。



(3) 光源位置の調整

建物に明かりが点灯しない場合
(間取りを作成した時)

建物デザイナーで間取りを作成すると、
光源の位置の調整が必要な場合があります。

1：建物デザイナーで間取りを作成します。

2：「部屋を描く」をクリックします。

3：「間取り選択画面」で作成したい部屋を
クリックします。

描きたい部屋の形をドラッグします。



詳しくは
参考 [建物デザイナー 内観]を検索

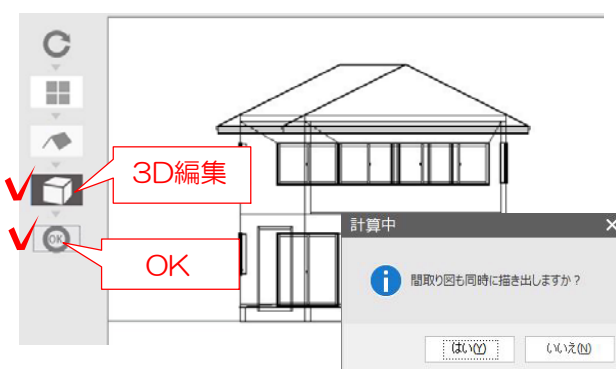
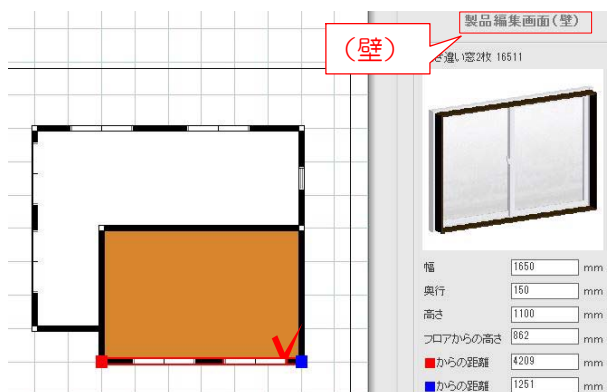
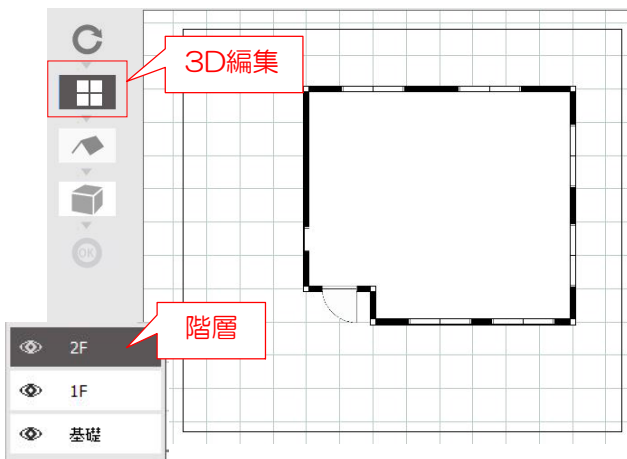
4：窓をクリックして(壁)になってるか確認
しておきましょう。

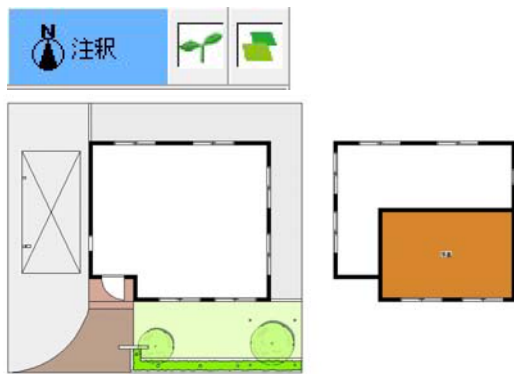
(床) になっていると壁の内側に
窓が設置されてしまいます。

5：3D編集で確認します。

OKをクリックして終了します。

「間取り図も同時に書き出ししますか？」と
表示が出るので「はい」をクリックします。

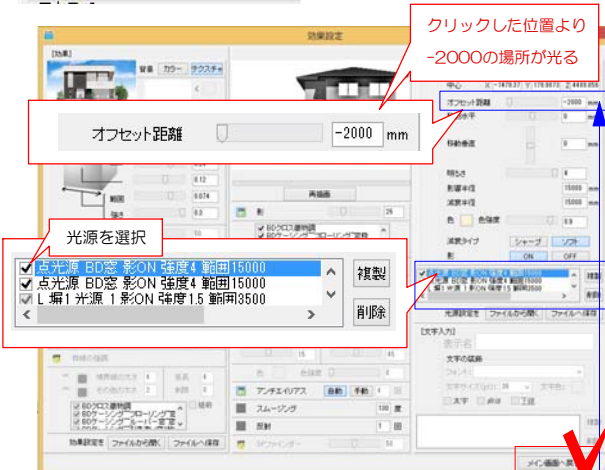




7：注釈レイヤに間取り図が表示されます。

間取りを確認することが出来ます。
必要なければ削除しましょう。

eE-Painter

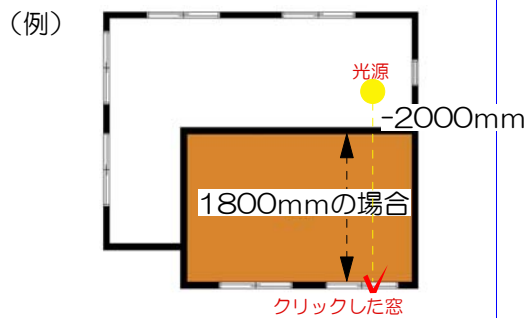


8：P2の手順で建物に明かり（光源）をつけます。

夜景パースにして明かりがつかない場合、
光が部屋の壁で遮られている可能性があります。

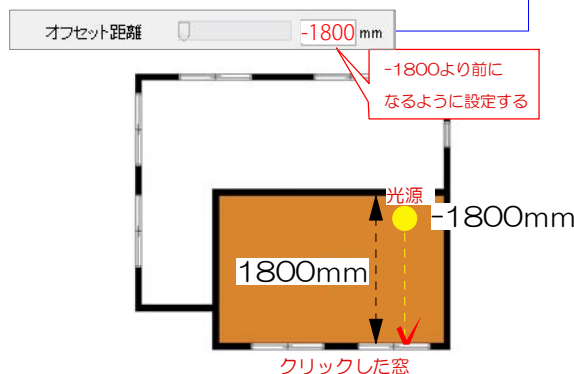
9：効果設定の画面です。

建物用明かりはクリックした窓ガラスより
2000奥に設置される設定になっています。



10：部屋の奥行きが2000のより小さい場合
部屋の壁の外側が光源になるため、外から明
かりが見えない状態になります。

オフセット距離を小さくして、部屋の内側に
光源が来るよう変更しましょう。



※-1800より小さくすれば部屋の内側に光
源が設置されます。

+1800にするとクリックした窓より手前
(外) になってしまいます。



11：再描画をクリックして
明かりがつけばOKです。



テクスチャ

横反転

縦反転

0

5500 mm

透過色

5500 mm

透明度

不透明 ← 再描画 → 透明度高

窓ガラスのテクスチャが不透明になっていると光が漏れません。

透明度のレバーが右の方になっているか確認しましょう。