

eE-Painter 夜景作成

建物の明かり、全体の調光を設定してみましょう。

光源配置ポイント

自動的についた夜景に対して、明るさが欲しいところに追加します。

提案したいイメージによって追加内容は異なります。（今回はカメラ6で起動）

※昼用を複製すると、同じアングルで作成できます。（名称は区別つくようにしましょう）

※11.5以降、複製することで効果設定後のパース作成をする際、設定の読み込みが不要です。

動画マニュアル
はコチラ➡



- 1. 建物窓：**各窓の中央に、②夜用_部分明るさUP（映る範囲のみ）
中窓→電球色2000 小窓→電球色1000（窓のワイドに合わせて数値調整）
オフセット=600 / 明るさ=1 / 色（オレンジ）0.3
※選択表示で作業するとスムーズ
- 2. 建物用（1階・2階）：**各階の中央上（間取りで区切っている場合は異なります）
②夜用_建物明かり ※建物デザイナー2以外の建物
オフセット=建物の奥行き（半分） / 明るさ=4 / 色（オレンジ）0.5
※フロアー全体に間取りを描いておくと、部屋の中が映っても綺麗です。
- 3. 玄関のライト：**照明：パナソニック LGW80011などを高さを合わせて配置
- 4. 調整用ライト：**昼用_部分明るさUP広域
色（オレンジ）0.5
- 5. カクテルブロック**
②夜用_照明：スポットライト：埋込み用光源
- 6. スポットライト**
ライトの向きを調整
当たっているところに ②夜用_部分明るさUP
- 7. ライン上のライト：**
照明：LIXIL インサイドラインライト L120などを利用 eE-Formerで数を調整
⇒Ver11.5以降 塀の中で配置
例）120厚（ふかし20）の塀に対して、厚み10 上に15移動
⇒Ver10.5以下 塀の外で配置
eE-Formerでライトの数を調整し、eE-PainterでAltキーを押しながら高さを合わせます。