

# レンダリング

## 部屋の中を照らしたい

外から見たアングルで、家の中に明かりが灯っているようにする方法です。  
方法としては、ランプツールの『明るい光源65』を配置して表現します。  
ただ、このランプを1つだけ配置しただけでは明るさが足りませんので、  
複数のランプを配置することで明るさを上げます。

< ランプツール『明るい光源65』の場所 >

ランプツールの設定画面を開き、『添景』フォルダ 『2光源』フォルダ内



< 『明るい光源65』の設定 >

このランプの明るさの設定は、” 照度 ” のメーターで行います。  
また、光が届く範囲は “ 光の影響限度 ” の数値が半径となります。部屋の外まで外周のラインが出るサイズまで大きくして下さい。

**[ 旧バージョンからバージョンアップされたお客様へ ]**

明るい光源の光の影響限度は、旧バージョンでは光の届く範囲に影響はございませんでしたが、RIKCAD7以降のレンダリングエンジン「CINEMA 4D」においては影響が出るようになりましたのでご注意ください。

# レンダリング

カスタム設定

照明度:

100

カラー:

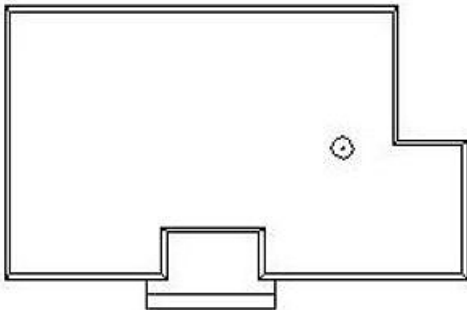
距離1(光開始)	0	
光の影響限度	9000	
光の数	10	
光球の表示	<input checked="" type="checkbox"/>	
3D	<input checked="" type="checkbox"/>	
輪郭のペンNO.	0.10 mm	1 <div></div>

## < 配置数の違い >

『明るい光源65』は、基準レベルの数値を光源として、全方向に光を放つランプです。  
しかし、1つの光源が照らすことができる明るさはあまり強くなく、部屋の中に一つ配置しただけでは  
さほど明るくはなりません。  
そこで、複数の光源を配置することで明るさを増すことができます。

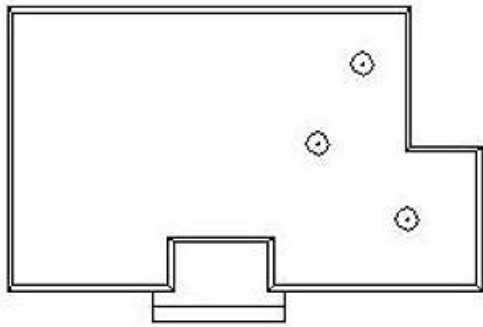
(例) 配置個数による明るさの違い

### 光源の数がひとつの場合



### 光源の数が3つの場合

# レンダリング



画像はイメージです。

**建物は、オブジェクトツールの ” 建物21 ” を使用  
明るい光源の「基準レベル」は『1000』と設定**

一意的なソリューション ID: #1245

製作者: 亀田

最終更新: 2020-04-14 16:45