

04 ■ 光源を設定する



ライティングは全体のイメージや完成度に大きく影響する要素で、非常に重要な設定です。ライトの当て方で、陰影による、より立体的に見せ方もあれば、明るさを重視したためにメリハリがなくのっぺりとした印象になってしまうこともあります。光源の特徴を理解し、見栄え良く仕上げるために光源の使い分けや設定を行きましょう。

作例 外観・内観ライティング

練習フォルダ: Part6-04 完成フォルダ: Part6-04F

Shade3Dにはさまざまな種類の光源があり、シーンに合わせて光源を選択します。ライティングの手法はレンダリングの種類や人それぞれの見せ方などもあり、これが正解！というものはありませんが、どのような時にどの光源を使うかを定める上でも、それぞれの光源の特徴を理解しておく必要があります。ここでは外観、内観それぞれを例に光源の設定方法と特徴を解説して行きます。

完成見本



[外観パース]



[内観パース]

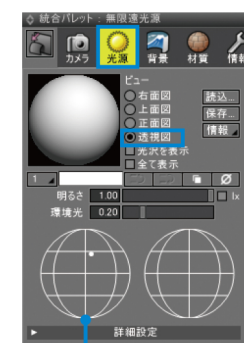
設定ポイント

- 外観と内観で使用する光源の違い
- 複数の光源を使用する場合の設定内容
- 照明器具の種類に合わせた光源設定
- [光源] ジョイントを使った明るさを編集する
- 面光源、線光源の作成方法

STEP 01 ■ 無限遠光源を設定する

[無限遠光源]は太陽光のように遠くから平行に差し込む光で、デフォルトで設定されている光源です。

統合パレットの[無限遠光源]ウインドウで設定します。光源の位置は[ビュー]に合わせて左右にある半球をクリックして設定することができます。[左半球]はビュー(ここでは[透視図])に向かって正面になり、[右半球]はその裏側になります。



左半球



正面から光源が当たる



右半球



裏側から光源が当たる

01 メイン光源を設定する

[無限遠光源]は複数設定することが可能です。

外観パースでは[メイン光源][補助光源1][補助光源2]の3つの光源を配置して作成します。[メイン光源]は基本となる光源で建物の重要な部分を主に照らします。

