

きらりCG マニュアル

～ Forアークレンダーゼロ ～

《 応用編 》

応用編項目

夜景や照明の演出をしてみよう！

ここでは、光源や背景を調整して夜景を演出してみます。
光源の設定や、背景の設定を覚えましょう。



夜景の演出をしてみよう！

夜景の演出-1

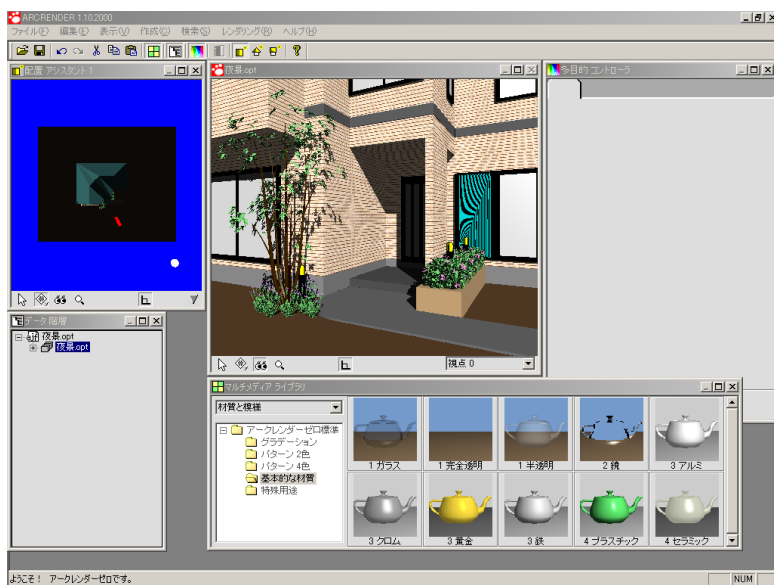
練習用ファイルを開く

- ここでは、練習用ファイル『夜景』を使用します。
では、「夜景」ファイルを開いて見ましょう。

左のように画面がかわりましたか？




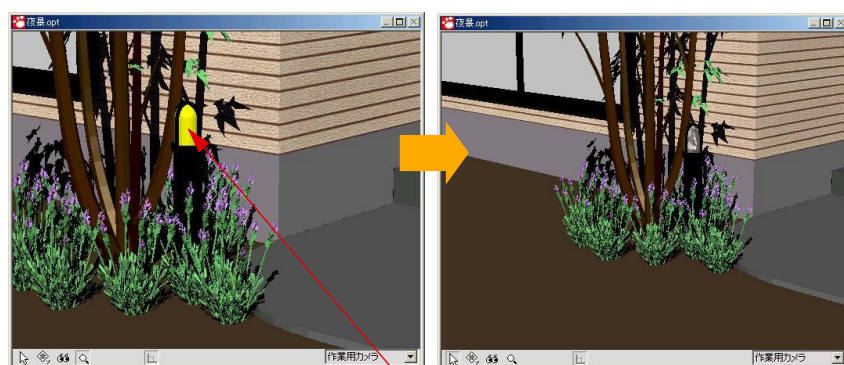
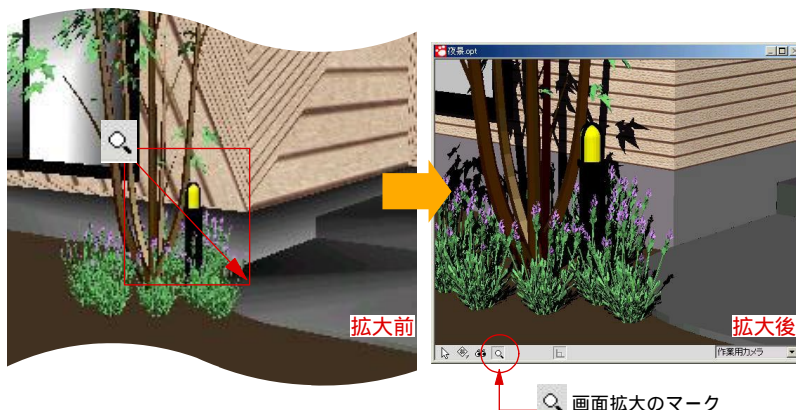
開き方が分からなかった方は、『樹木の質感をだしてみよう』の1ページを参照して下さい。



照明用テクスチャの調整をする。

まずはじめに、ガーデンライトの素材感を演出します。その後、光源図形をその中に入れる作業をします。

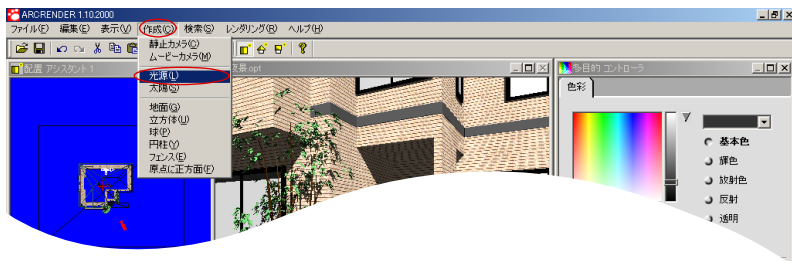
分かりやすいように  マークで、照明部分を拡大しましょう。



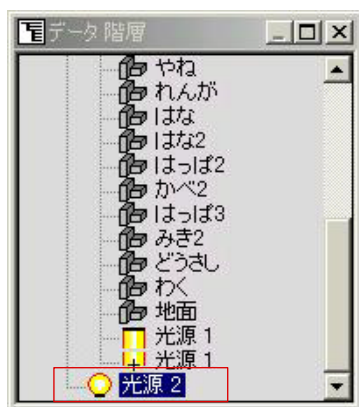
- で囲まれた箇所を「材質と模様」を選択し、ついで、「基本的な材質」を選択します。
右側にテクスチャが表示されます。
- 表示されたテクスチャの「1半透明」をワークビュー内の照明部分に、ドラッグ&ドロップしてください。



■ ライトの中の光源を作る。

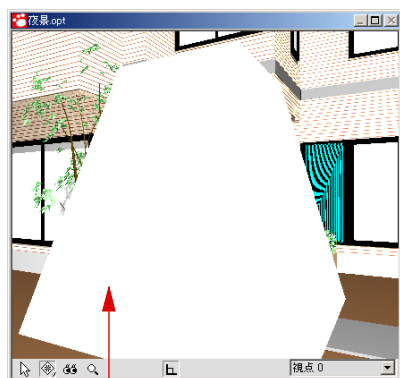


- ・メニュー画面から「作成」「光源」を選択して下さい。

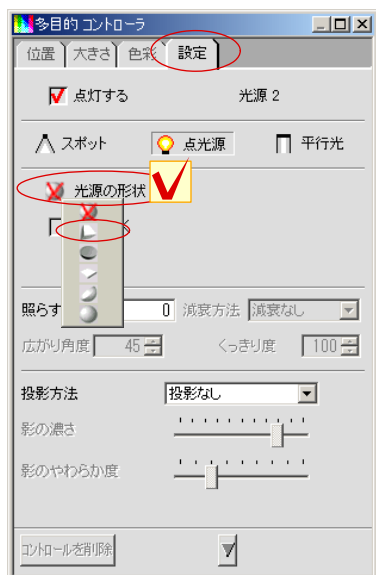


- ・「データ階層」パレットの下の方の項目に「光源2」が作成されます。
- ・「配置アシスタント」パレットにも新しい「光源2」が表示されます。

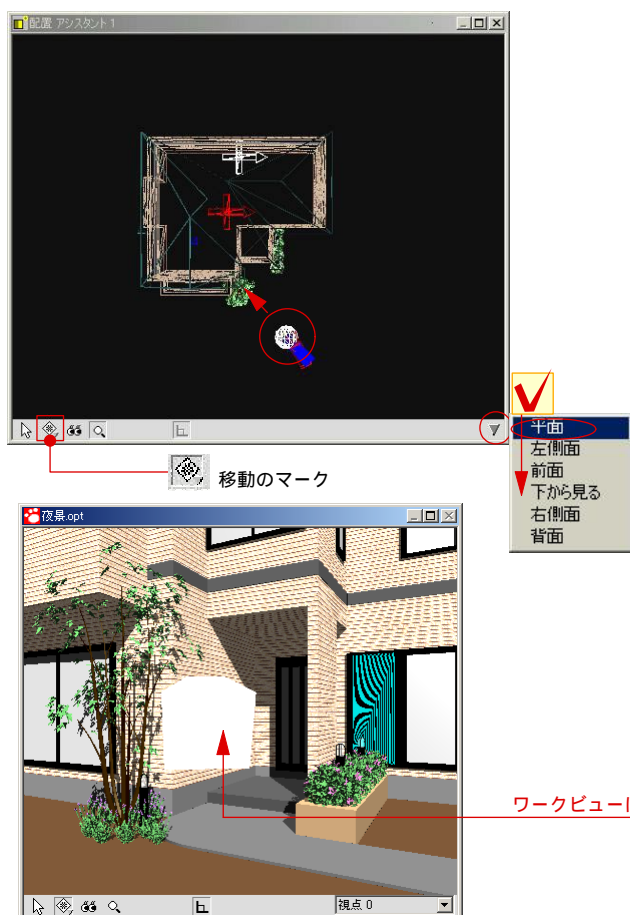
・新しく「配置アシスタント」に作成される「光源」は、現在見ている「視点」のカメラと同位置に作成されます。



ワークビューに表示された「光源2」カメラの前にあるのでこのように表示されます。



- ・「光源2」を「ワークビュー」内に表示してみます。
- ・「多目的コントローラ」の「設定」から「光の形状」を選択して下さい。
- ・「ワークビュー」内に「光源2」が表示されました。



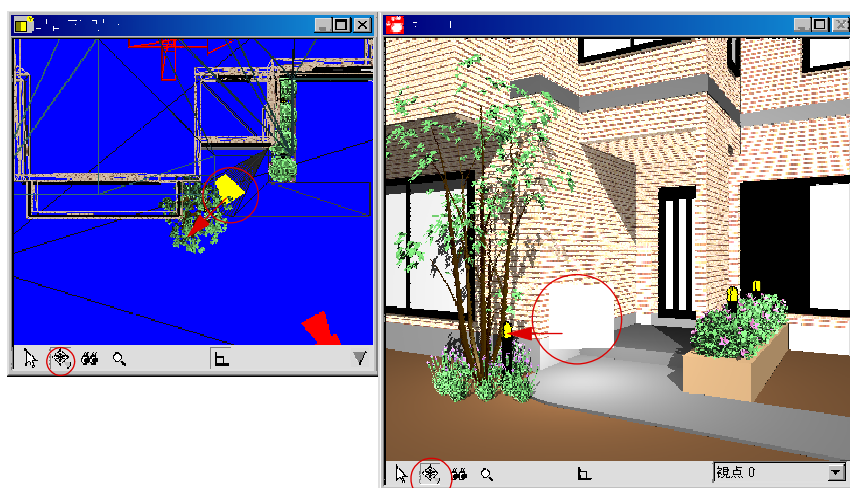
■ 光源の移動

- ・ 平面図上の「配置アシスタント」に、注目してください。


- ・ 先程、作成した光源を左図のように照明の近くまで動かしてください。
- ・ 拡大や、画面の切り替え等をして、照明の中に光源が入るようにします。

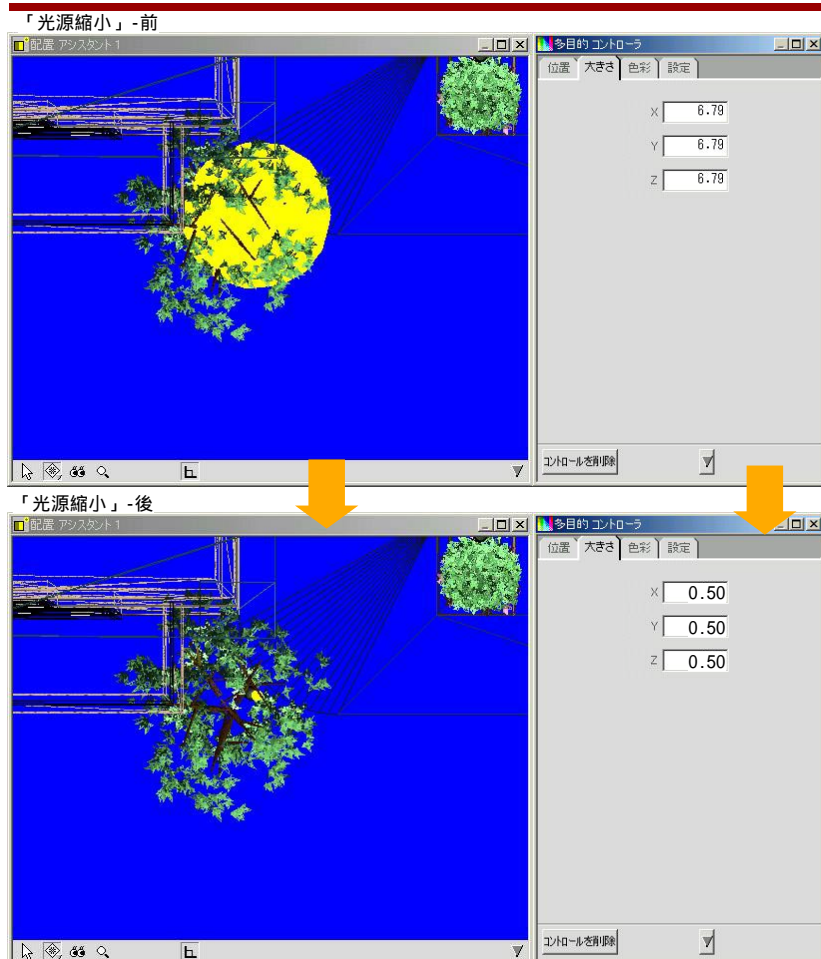
画面の切り替えは、左記のように
○ の箇所をクリックして変更します。

- ・ 「光源」の大きさや、位置を変更すると、ワークビュー内の画面がリアルタイムで変更していきます。



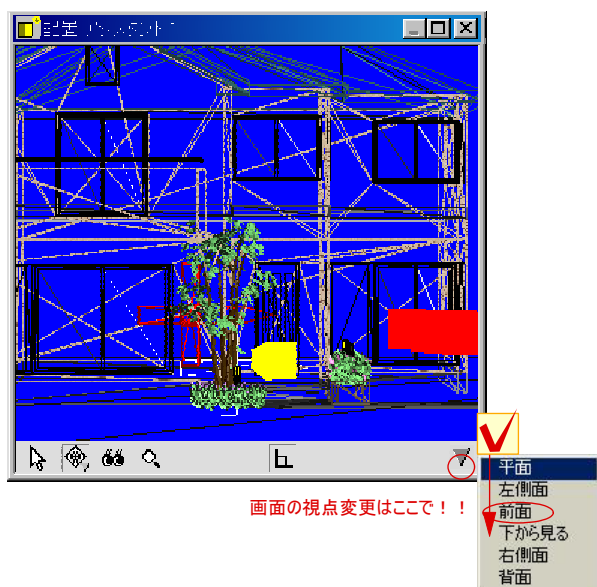
- ・ まずは、平面調整です。

- ・ 先程、作成した光源をワークビュー画面で照明の近くまで動かします。このとき、左画面の  のアイコンを使用します。配置アシスタントでも、光源の位置を確認します。

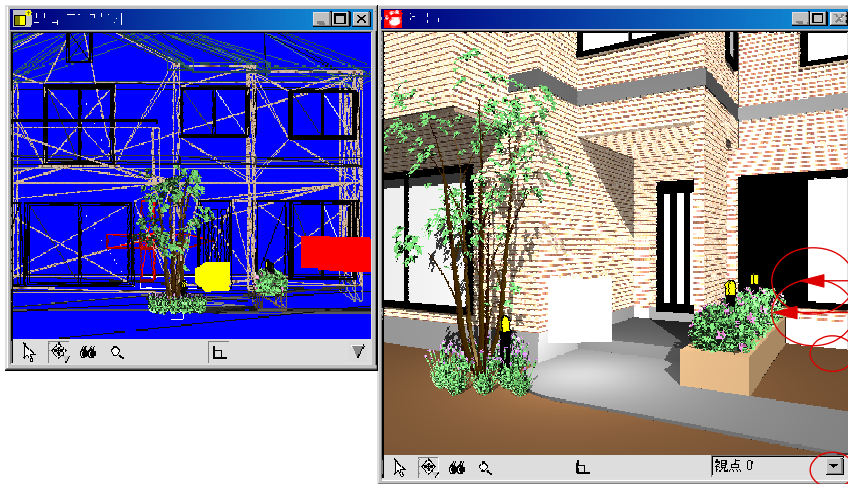



「画面拡大」「移動」の作業をした後、光源の大きさを小さくしています。）

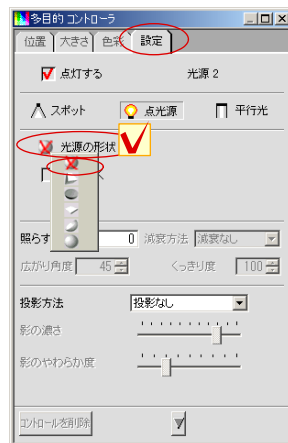
照明に対して光源が大きすぎる場合左記のように「多目的コントロールの「大きさ」を選んで、それぞれの値を「0.5・0.5・0.5」と入力し、光源サイズを小さくします。



・次に、立面調整です。
配置アシスタントで視点を「前面」にします。



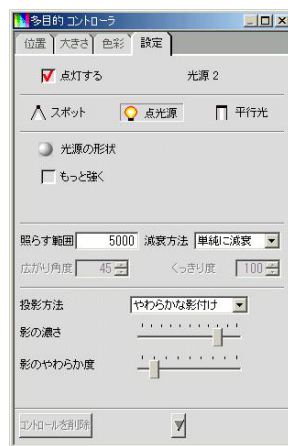
- ・配置アシスタントで、 のアイコンを使用して、光源を動かします。ワークビュー画面でも確認します。



- ・「光源2」を「ワークビュー」内から隠します。（見えなくします。）
- ・「多目的コントローラー」の「設定」から「光の形状」を選択して下さい。



ワークビュー画面



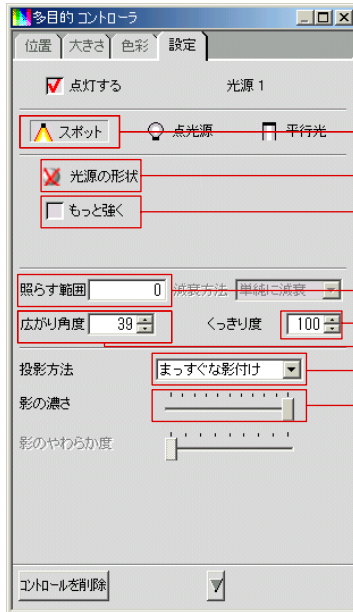
光源情報

- ・「ワークビュー」内の「光源2」が隠れました。
- 左図「光源情報」を参考に多目的コントローラに設定を加えていきましょう



光源には3つの種類があります。(スポット/点光源/平行光)
それぞれに設定項目があります。以下の図を参考にしてください。

光源-スポット



光源種類 (スポットライト等)

光源の形...1)

光源の光の強さを増す

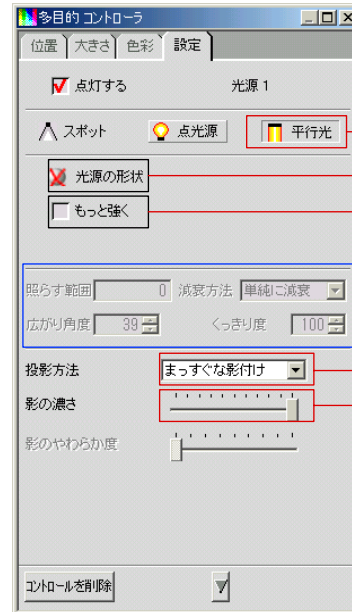
光源の及ぶ範囲

光源の輪郭
光源の裾への広がり方

影のつき方...2)

影の濃さの調整

光源-平行光



光源種類 (太陽光等)

光源の形...1)

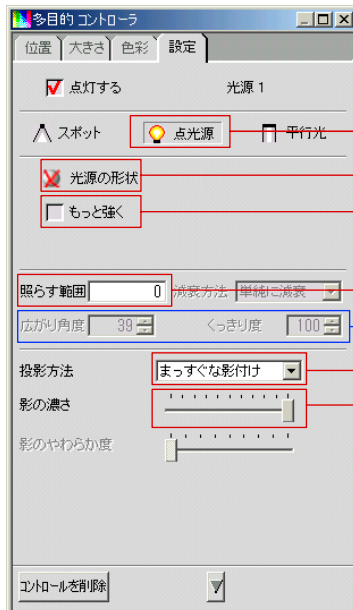
光源の光の強さを増す

平行光源ではこの箇所の設定はありません。

影のつき方...2)

影の濃さの調整

光源-点光源



光源種類 (照明等)

光源の形...1)

光源の光の強さを増す

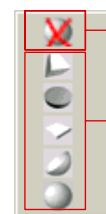
光源の及ぶ範囲

点光源では、ここは、使用しません

影のつき方...2)

影の濃さの調整

1) の箇所は、光源の形を幾つか選択できます。



光源の形がありません。(照明器具等に使用します)

光源の形がワークビュー内でも表示されます。
光源の位置をワークビュー内移動したい時等も
何れかにチェックをいれるとよいでしょう。

2) の箇所は、影のつき方を幾つか選択できます。



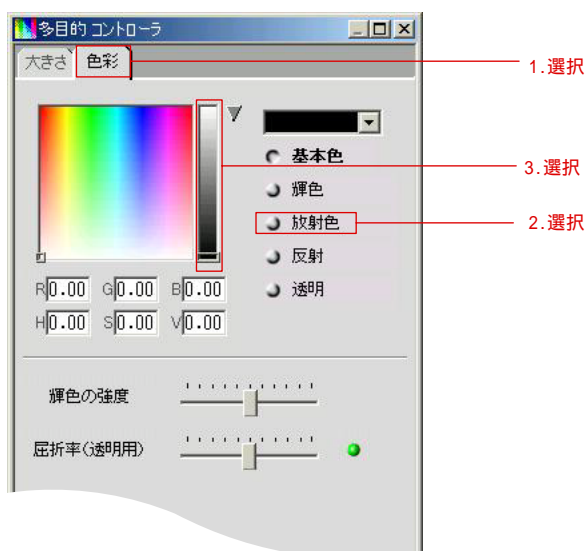
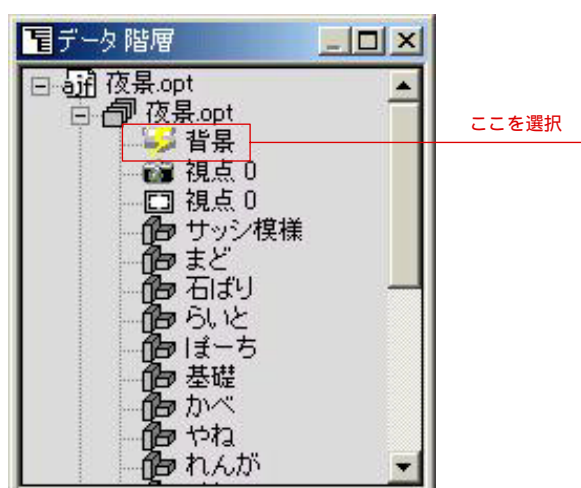
影はつきません

光に対して真直ぐな影が付きます

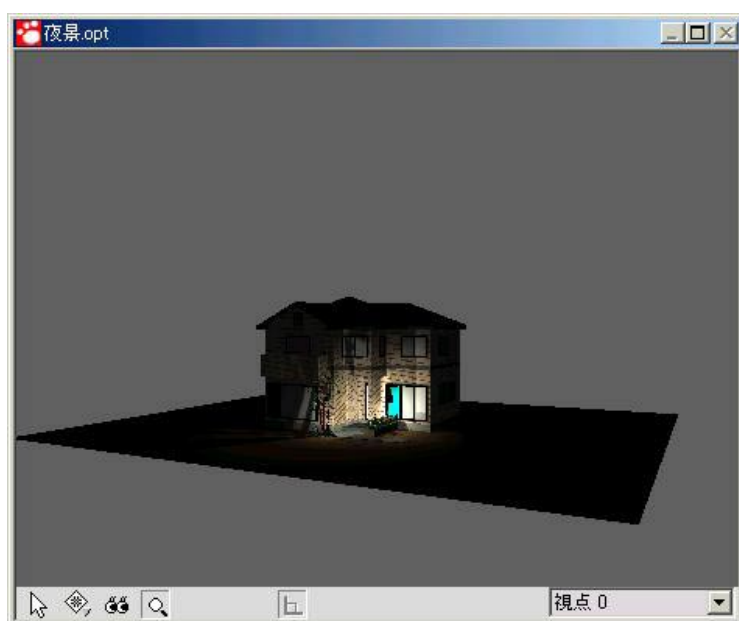
光に対して柔らかな影が付きます

■ 背景の設定

- ・「データ階層」の「背景」を選択してください。



- ・「多目的コントローラ」の「色彩」を選択し、「放射色」をONにした後左のスライダーで全体的に暗い色にします。



- ・左記の図はかなり極端な演出ですが、背景が暗くなり、照明との較差が一層、濃くなっているのが、見とれます。

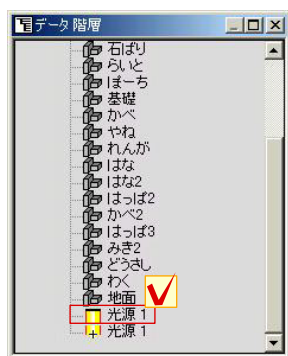
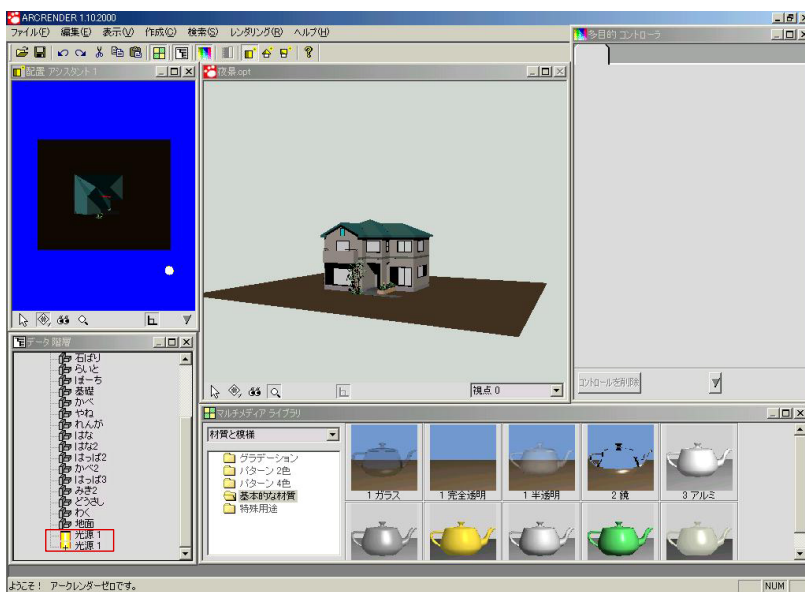
月明かり設定

- ・サンプルデータは、予め月明かり用の「光源」が用意されています。

「データ階層」の 光源 1 箇所が、用意された光源です。



新しく1から「光源」を作る場合、メニューバの「作成」「光源」の手順で作成してください。

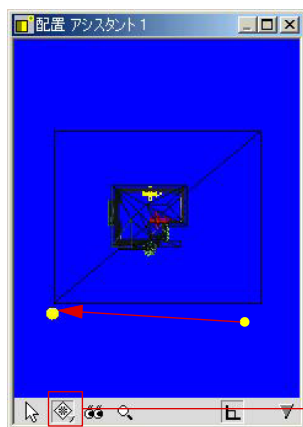
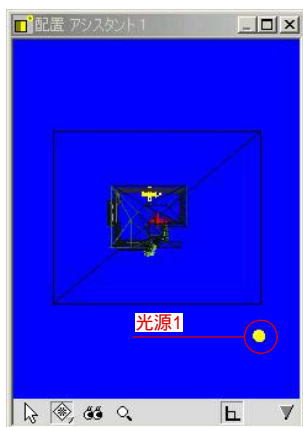


- ・まず、「階層パレット」の「光源1」を選択します。



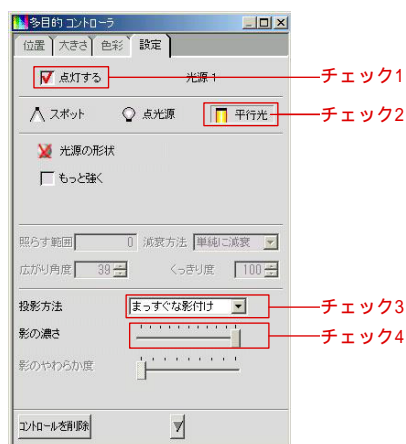
この時「データ階層」内には、「光源 1」の項目が2つ存在します。

上部 = 光源自体を表しています。
(光源の移動等はこちら)
下部 = 光の射す方向を表しています。



- ・次に、「配置アシスタント」の「光源1」の位置を調整します。

- ・左記のように光源を「配置アシスタント」上で移動します。
(左記は平面での調整です。微調整には画面の切り替えをするとよいでしょう)

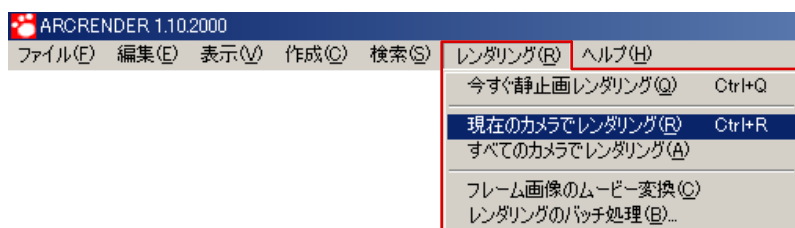


- ・今回使用する「光源 1」に明かりの調整をします。

目安ですが、左記と同じように「多目的コントローラ」を設定してください。

- ・また「多目的コントローラ」のタグを「色相」項目にかえ 光源 1 の箇所のスライダーを少し下げると光が柔らかくなります。

■ 静止画像をとろう



- ・「月明かり」の静止画像を作成します。
メニューバー「レンダリング」を選択し「現在のカメラでレンダリング」を選択します。

- ・
- ・
- ・
- ・
- ・
- ・

- ・レンダリングが始まります。



- ・左記のような「静止画」がとれましたか？
これで、本項目「夜景」の完成です。