

# eE-Painter

eE-CADで作成した図形の視点や素材の調整をして、画像を作成する機能です。

## eE-Painter詳細設定方法

### ① eE-Painter画面説明

eE-Painter画面の起動方法と概要を説明します。



### ② レンダリング設定

レンダリング設定の詳細説明です。



### ③ 光源設定・表札設定

光源設定と表札設定の詳細説明です。



### ④ サンプル一覧

eE-Painterで作成した図面のサンプル一覧です。



## ① eE-Painter画面説明



eE-Painter画面の起動方法と概要を説明します。

①-1：画面右上の「設定」の画像をダブルクリックします。

効果設定画面が表示されます。

プレビュー画面：

メイン画面に戻らずに設定した設定結果を確認することができます。

画面調整・閉じる



レンダリング設定：

全体の明るさ、影や各効果の設定をします。  
各詳細は [② レンダリング設定](#) を参照

光源設定：図面内に配置している各光源の設定をします。

各詳細は [③ 光源設定・表札設定](#) を参照

メイン画面へ戻る：設定した内容でeE-Painterの画面へ戻ります。

## ②-1 レンダリング設定：

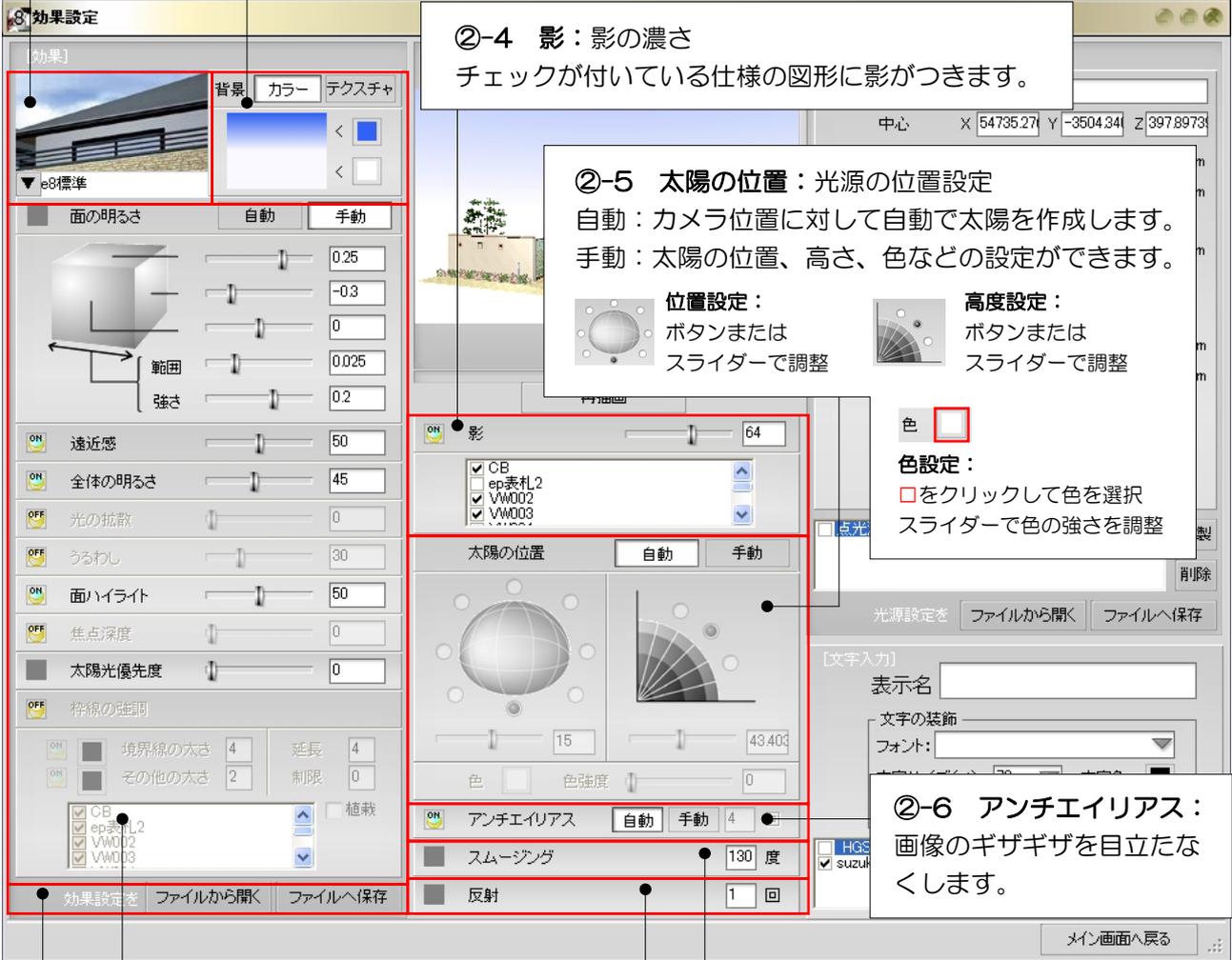
登録されている初期設定を選択することができます。

## ② レンダリング設定

レンダリング設定の概要を説明します。

②-2 背景設定：背景の表示設定です。  
カラー：グラデーションの2色を設定します。  
テクスチャ：背景にテクスチャを使用します。

 各機能の詳しい操作説明は次ページから  
始まります。



②-4 影：影の濃さ  
チェックが付いている仕様の図形に影がつかます。

②-5 太陽の位置：光源の位置設定  
自動：カメラ位置に対して自動で太陽を作成します。  
手動：太陽の位置、高さ、色などの設定ができます。

位置設定：  
ボタンまたは  
スライダーで調整

高度設定：  
ボタンまたは  
スライダーで調整

色設定：  
 をクリックして色を選択  
スライダーで色の強さを調整

②-6 アンチエイリアス：  
画像のギザギザを目立たなく  
します。

②-7 スムージング：  
図形の角を滑らかにします。

②-8 反射：  
ガラスや鏡などが反射する回数を指定します。

②-9 レンダリング効果設定を：  
ファイルから開く：保存してある設定を開く  
ファイルへ保存：現在の設定を保存

## ②-3 効果設定：

図形に対する明るさや効果の設定です。

## ②-9 レンダリング効果設定を：

ファイルから開く：保存してある設定を開く  
ファイルへ保存：現在の設定を保存

共通：



スライダー：右へ行く程効果が強くなります。ドラッグで動かします。



ON/OFF：ボタンをクリックすると効果のON/OFFを切替えます。

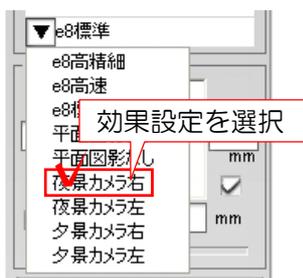


## ②-1 レンダリング設定

登録してある初期設定を選択することができます。



eE-Painter画面右上「設定」と同じ機能です。



1) ▼をクリックします。

効果設定一覧が表示されます。

2) 一覧から使用したい効果設定をクリックし、画面右下の「開く」をクリックします。



効果設定が適用されます。

効果設定を変えることで簡単に昼・夕・夜・平面図用の設定をすることができます。





## ②-2 背景設定

カラー：グラデーションの2色を設定します。

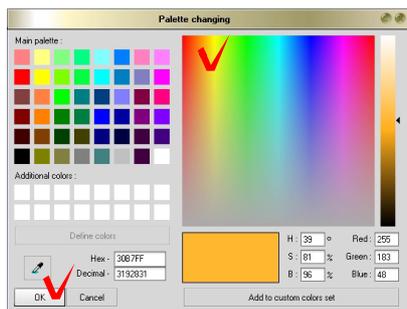
色を変更するには・・・

1) 「カラー」を選択しているのを確認し、変更したい色をクリックします。

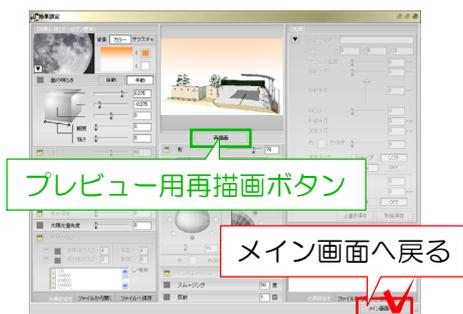


カラーパレットが表示されます。

2) 好みの色をクリックし、「OK」をクリックします。



3) 「メイン画面へ戻る」をクリックし、「再描画」をクリックすると背景の色が変更されます。



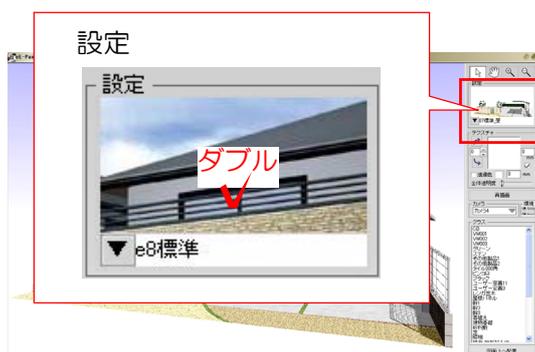
プレビュー用再描画で色を確認することができます。





テクスチャ：背景にテクスチャを使用します。

背景にテクスチャを使用するには…



1) 画面右上の「設定」の画像をダブルクリックします。

効果設定画面が表示されます。



2) 効果設定画面左上の「テクスチャ」をクリックします。



3) 効果設定画面右下の「メイン画面戻る」をクリックします。



4) 「再描画」をクリックし、レンダリングの「背景」フォルダから好みの背景をドラッグします。

背景に画像が表示されます。



背景画像が表示されない場合は「再描画」をクリックしてみましょう。



## ②-3 効果設定

図形に対する明るさや効果の設定です。



同じ設定でもカメラの角度や作画内容によって効果は異なります。

共通：



スライダー：右へ行く程効果が強くなります。ドラッグで動かします。

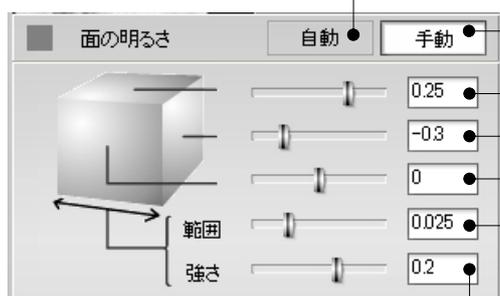


ON/OFF：ボタンをクリックすると効果のON/OFFを切替えます。

## 面の明るさについて…

**自動**：eE-Painterに設定されている初期値で表示します。各設定は操作できない状態になっています。

**手動**：各項目について自由に設定ができます。スライダーと数値は連動しています。



上面の明るさ

側面の明るさ

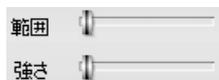
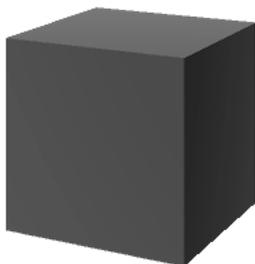
正面の明るさ

**範囲**：面の明るい部分がどれくらいの範囲になるかを設定します。

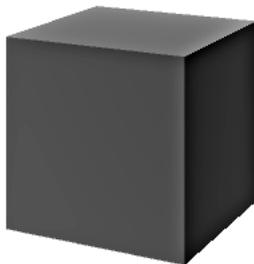
**強さ**：面の縁と中央の明るさに少し差がついてクッキリした印象になります。



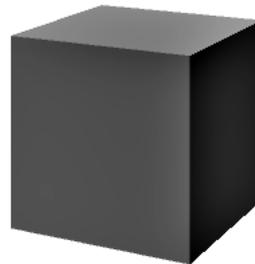
### 【範囲と効果の設定例】



範囲：なし 強さ：なし  
各面の明るさのみ設定。



範囲：約1/5 強さ：強  
面の角が強調されてクッキリした印象。



範囲：約1/2 強さ：強  
左より明るさの範囲が広く柔らかな印象。

### 遠近感について…

近いものは明るくハッキリと、遠いものはうすくぼんやり表示する効果。効果のON、OFF、強弱を調整します。



遠近感：OFF  
遠いものも色がハッキリ。



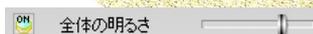
遠近感：ON  
遠いものがうすくぼんやり。

### 全体の明るさについて…

全体の明るさを調整します。  
効果のON、OFF、強弱を調整します。



全体の明るさ：OFF  
デフォルトの明るさ



全体の明るさ：ON  
好きな明るさに調整可能。

### 光の拡散について…

床面からの光が反射しているような効果。  
効果のON、OFF、強弱を調整します。



光の拡散：OFF



光の拡散：ON  
光が反射した感じ。

### うるわしについて…

床面（土間など）を水で濡れたような質感にする効果。効果のON、OFF、強弱を調整します。



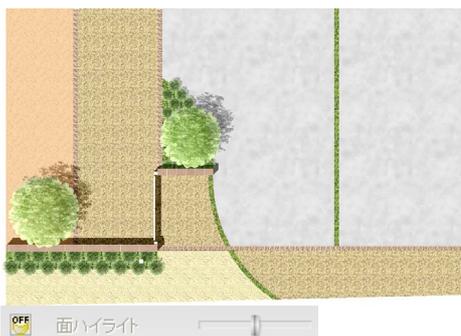
うるわし：OFF



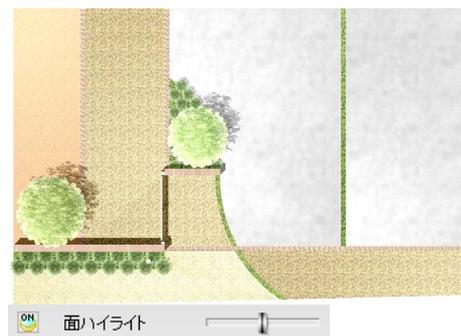
うるわし：ON  
水で濡れた感じ。

### 面のハイライトについて…

各図形ごとにハイライトをつける効果。効果のON、OFF、強弱を調整します。



ハイライト：OFF  
全面同じ色。



ハイライト：ON  
一部にハイライト。



焦点深度設定時は「アンチエイリアス」をONに設定します。

### 焦点深度について…

カメラの矢印の先から離れている物をぼかす効果。効果のON、OFF、強弱を調整します。



焦点深度：OFF  
遠いものもハッキリ。



焦点深度：ON  
遠いものがぼんやり。

## 太陽光優先度について…

光源に対して太陽の強さを調整する効果。  
強弱を調整します。



太陽優先度：低  
光源の明るさが強い。



太陽優先度：ON 中  
光源の明るさが弱い。

## 枠線の強調について…

図形の境界や角に線を表示する効果。効果  
のON、OFF、線の色、太さ、表示非表示を  
設定します。



枠線：OFF



枠線：ON  
ラインが強調されます。

## ②-4 影

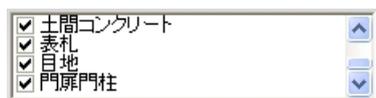
影効果と影の濃さ。  
効果のON、OFF、強弱を調整します。



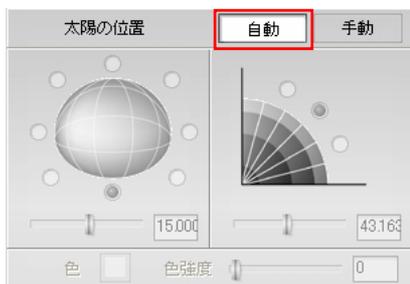
影の濃さ：薄い  
影が薄く、柔らかい印象。



影の濃さ：濃い  
影が濃く、ハッキリした印象。



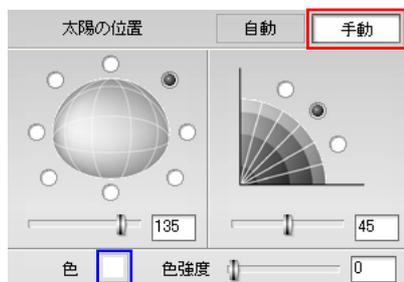
チェックが付いている仕様の図形に影がつきます。クリックで解除できます。



## ②-5 太陽の位置

光源の位置、高さ、色の設定

自動：カメラ位置に対して自動で太陽を作成します。



手動：太陽の位置、高さ、色の設定ができます。スライダーで微調整ができます。

位置設定：ボタンまたはスライダーで調整

高度設定：ボタンまたはスライダーで調整

色設定：

□をクリックして色を選択。スライダーで色の強さを調整



## ②-6 アンチエイリアス

画像のギザギザを目立たなくします。



回数が多いほどギザギザは滑らかになりますが、処理は遅くなります。

「焦点深度」を使用するときには併用します。



アンチエイリアス：OFF

斜めの線がギザギザになることがあります。処理速度は速いです。



アンチエイリアス：自動

「図面上へ配置」の時に処理をします。通常はOFFと同じなので処理が速いです。

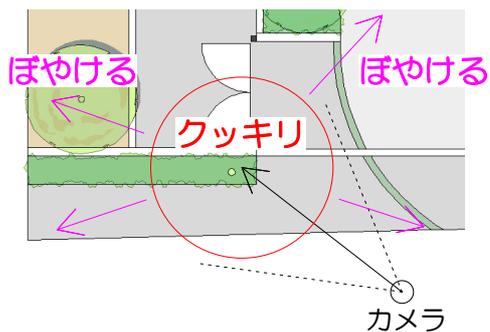


アンチエイリアス：手動

「再描画」を押す度に入力した回数処理をします。



### 【焦点深度とアンチエイリアス】



焦点深度は矢印の周辺をクッキリ表示し、その周りをぼかす機能です。アンチエイリアスがONになっていないと効果ができません。

スライダーが右へいくほどその差が大きくなります。このとき、アンチエイリアスの回数によってぼやける部分の加減が異なります。



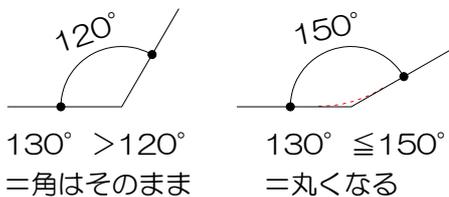
焦点深度+アンチエイリアス：自動



焦点深度+アンチエイリアス：10回

■ スムージング 130 度

図形の角の角度が入力している角度以上の場合、角を丸くします。



スムージング：通常のテクスチャ

## ②-7 スムージング

図形の角を滑らかにします。

 特定のテクスチャを使用したときに効果が出ます。



スムージング：効果テクスチャ



 スムージング効果テクスチャの場所  
【コンクリート・吹付など】  
01\_塀材  
→効果  
【アルミ・金物など】  
04\_製品模様  
→一般  
→金物色模様  
→効果  
【ウッド材】  
08\_ガーデン  
→効果



反射：ガラスや鏡が反射する回数です。

## ②-8 反射

反射する回数を指定します。

 特定のテクスチャを使用したときに効果が出ます。

 反射するテクスチャの場所  
04\_製品模様  
→一般  
→その他



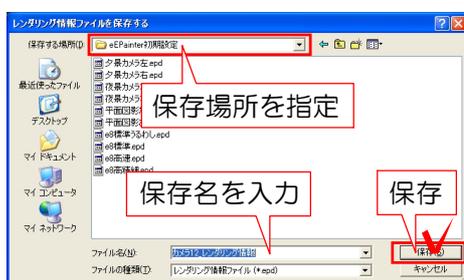
## ②-9 レンダリング効果設定を

設定したレンダリング効果の内容を開く、保存します。

### ファイルへ保存

1) 「ファイルへ保存」をクリック

ファイルへ保存



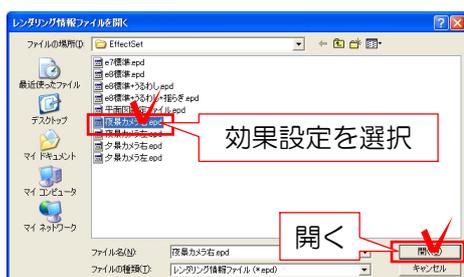
保存画面が表示されます。

2) 保存場所と保存名を確認して「保存」をクリックします。

### ファイルから開く

1) 「ファイルから開く」をクリック

ファイルから開く



効果設定一覧が表示されます。

2) 一覧から使用したい効果設定をクリックし、画面右下の「開く」をクリックします。



効果設定が適用されます。

## 光源設定・表札設定

光源設定・表札設定の概要を説明します。



各機能の詳しい操作説明は次ページから  
始まります。

### -1 光源設定：

ファイル内にある光源の設定をします。

**-2 光源保存：**  
ファイル内にある光源の表示、複製、削除、  
読込、保存をします。

**-2 表札設定：**  
ファイル内にある表札文字の設定をします。

共通：



スライダー：右へ行く程効果が強くなります。ドラッグで動かします。



ON/OFF：ボタンをクリックすると効果のON/OFFを切替えます。



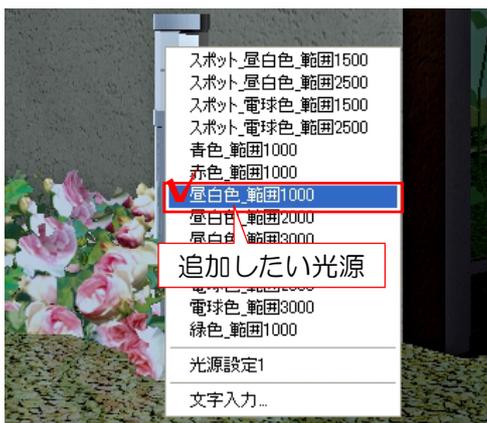
### ③-1 光源設定

作成した光源の設定をします。



光源を作成するには・・・

1) eE-Painter画面で光源を付けたい所を右クリックします。



2) 追加したいタイプの光源をクリックします。



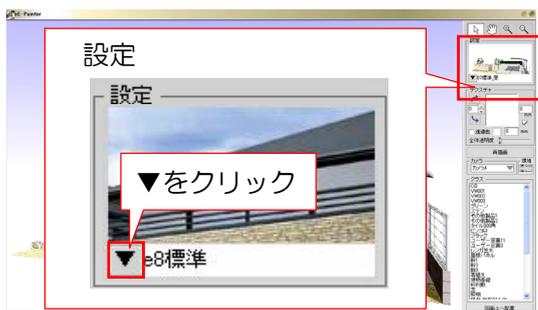
3) 「再描画」をクリックします。



光源が作成されました。

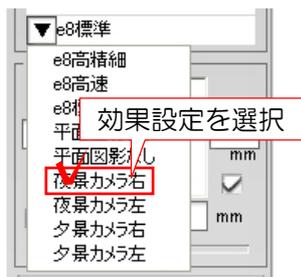
## 夜にするには・・・

1) eE-Painter画面右上「設定」の▼をクリックします。

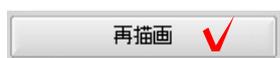
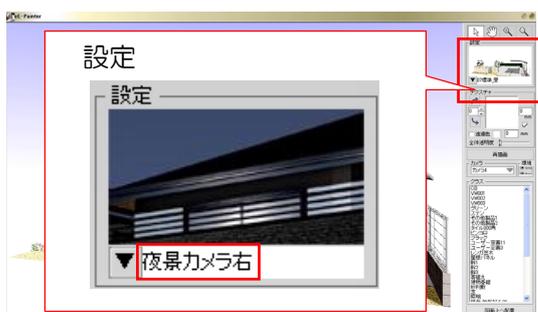


効果設定一覧が表示されます。

2) 一覧から使用したい効果設定をクリックします。



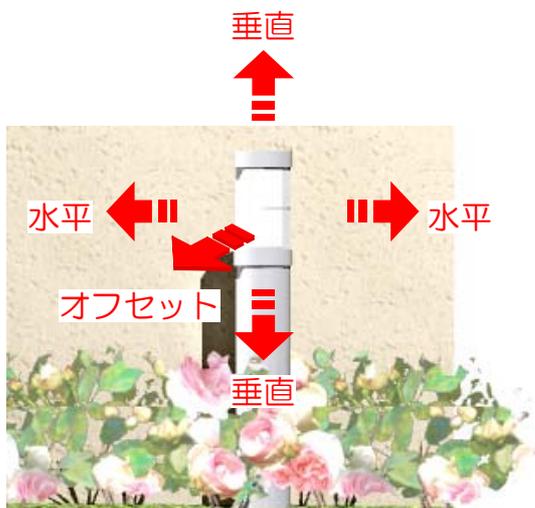
eE-Painter画面右上に選択した効果設定が表示されます。



3) 「再描画」をクリックすると効果が反映します。

## オフセット位置について・・・

光源が付いている図形と光源の距離を設定します。距離が近い方が強い光になります。  
※光源によってオフセット向きは異なります。



## 移動水平について・・・

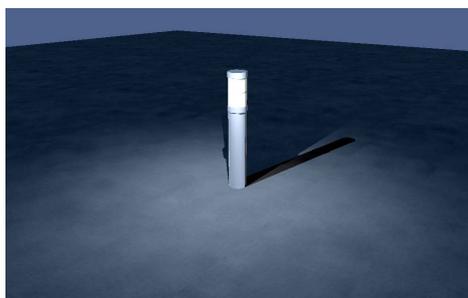
光源をクリックした図形に対して水平方向に移動します。

## 移動垂直について・・・

光源をクリックした図形に対して垂直方向に移動します。

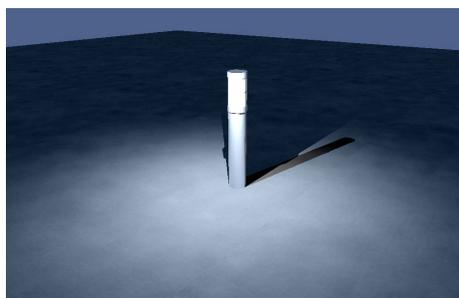
## 明るさについて・・・

光源の明るさです。



明るさ

明るさ：弱



明るさ

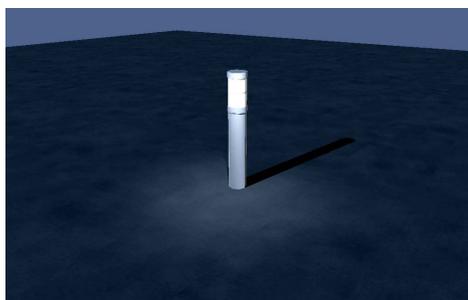
明るさ：強

## 影響半径

光が見える範囲です。

## 減衰半径

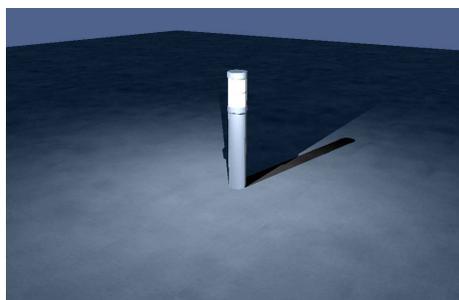
光が減衰しながら光が届く範囲です。



影響範囲：1000

減衰範囲：1000

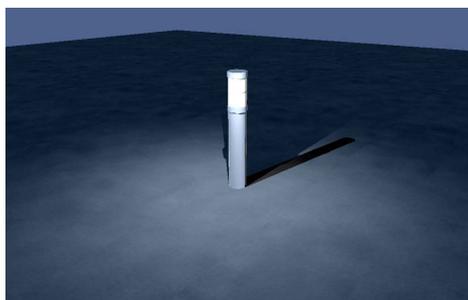
光源から1000の範囲に光が届きます。



影響範囲：3000

減衰範囲：3000

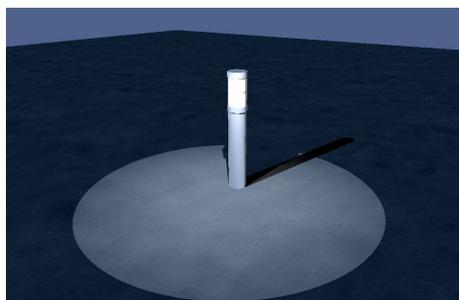
光源から3000の範囲に光が届きます。



影響範囲：2000

減衰範囲：2000

光源から2000の範囲まで届く光が、2000の範囲まで表示されます。



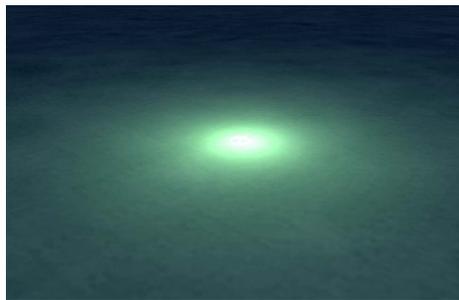
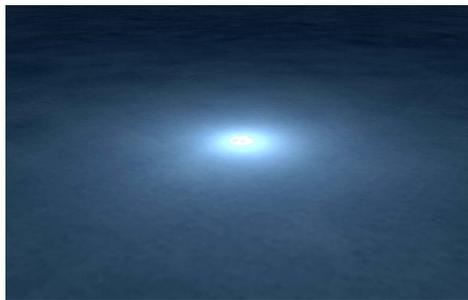
影響範囲：1000

減衰範囲：3000

光源から3000の範囲まで届く光が、1000の範囲まで表示されます。

## 色

光源の色を調整します。



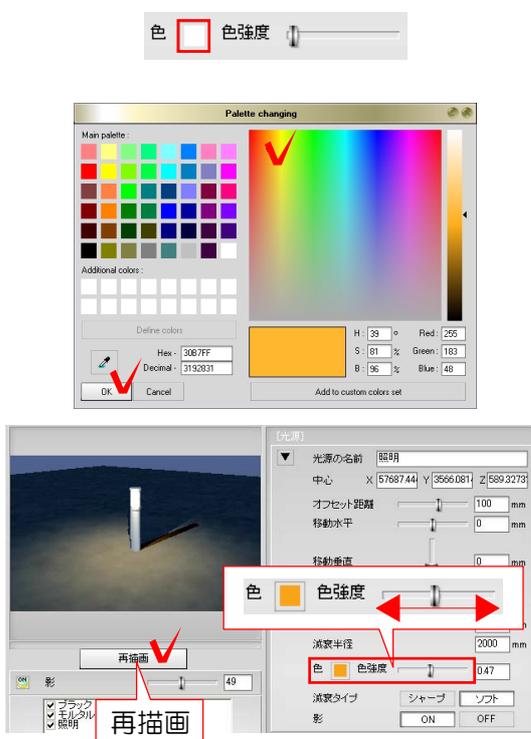
### 色を変えるには・・・

1)  をクリックします。

カラーパレットが表示されます。

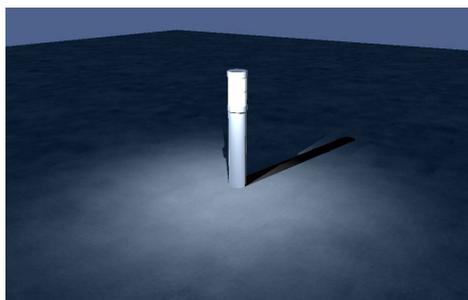
2) 好みの色をクリックし、「OK」をクリックします。

3) スライダーで色の強さを調整し、「再描画」をクリックします。

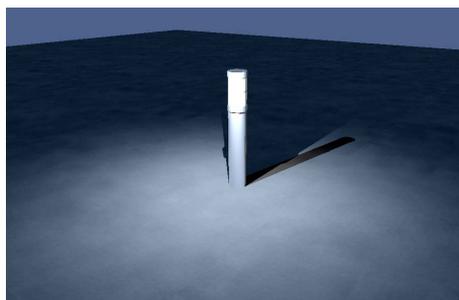


### 減衰タイプ

光の減衰方法です。



**減衰タイプ：シャープ**  
光源の減衰が強くてです。



**減衰タイプ：ソフト**  
光源の減衰がやわらかくてです。

## 影

影のありなしです。



**影：あり**  
太陽光の影と光源の影ができます。

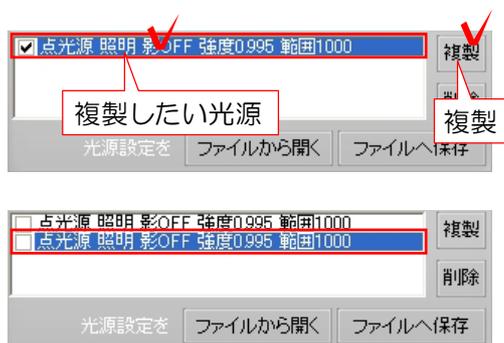


**影：なし**  
太陽光の影だけができます。



### ③-2 光源保存

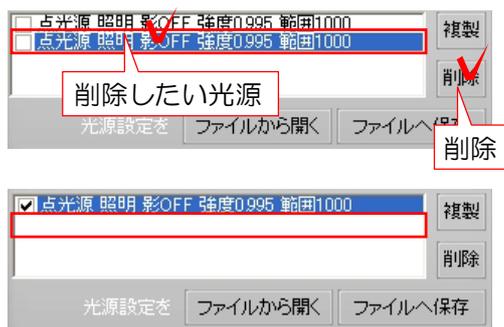
ファイル内にある光源の表示、複製、削除、読み込、保存をします。



#### 複製

1) 複製したい光源を選択した状態で「複製」をクリック。

光源が作成されました。



#### 削除

1) 削除したい光源を選択した状態で「削除」をクリック。

光源が削除されました。



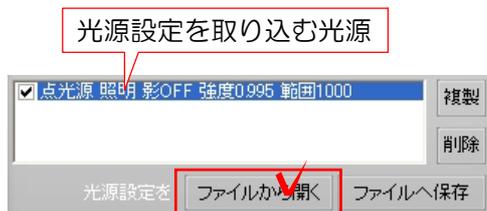
#### 【光源の表示と非表示】



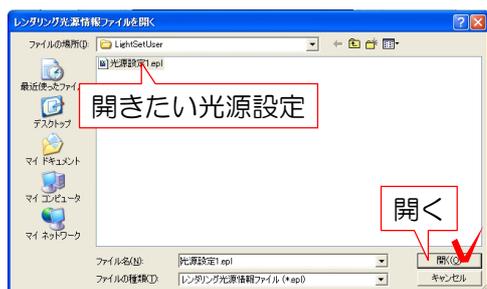
チェックが入っている光源が表示されます。光源を非表示にしたい場合は、チェックをはずしましょう。

## 光源設定をファイルから開く

保存してある光源の設定を選択している光源へ取り込みます。

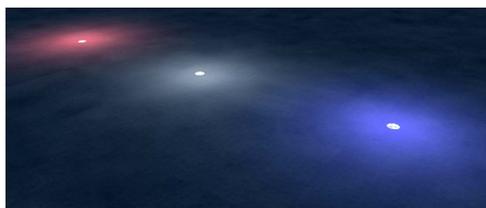


1) 設定を取り込みたい光源を選択した状態で「ファイルから開く」をクリック



効果設定一覧が表示されます。

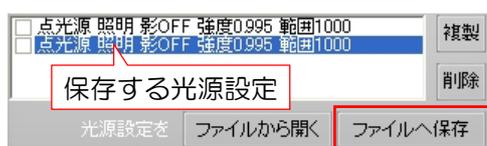
2) 一覧から使用したい効果設定をクリックし、画面右下の「開く」をクリックします。



効果設定が適用されます。

## 光源設定をファイルへ保存

選択している光源の設定を保存します。



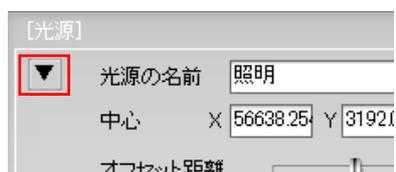
1) 「ファイルへ保存」をクリック

保存画面が表示されます。



2) 保存名を確認して「保存」をクリックします。

 表示された画面で保存すると、次回から光源作成時に選択ができるようになります。



設定した光源が保存されました。保存した光源は「光源を作成する」時、または光源設定画面左上の▼から読み込むことができます。

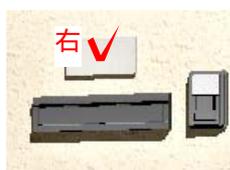


### -3 表札設定

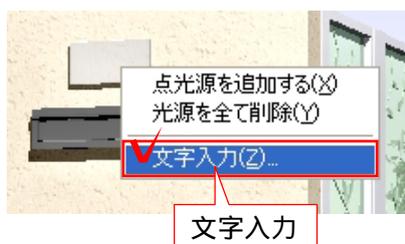
ファイル内にある表札文字の設定をします。

#### 表札に文字をいれるには・・・

1) eE-Painter画面で文字を入れたい部分を右クリックします。

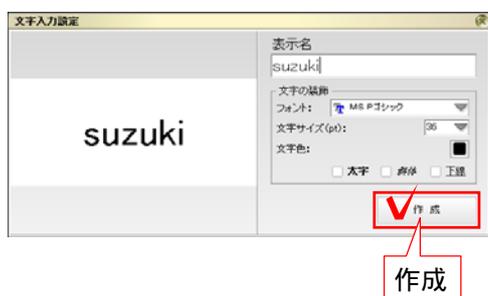


2) 「文字入力」をクリックします。



文字入力設定画面が表示されます。

3) 各項目を設定して「作成」をクリックします。

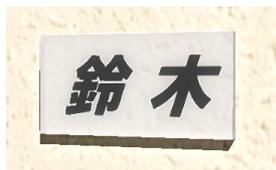


4) 「再描画」をクリックします。



表札に文字が入りました。

作成例1



作成例2



作成例3



## 表札名について…

表札に表示する内容を書きます。

## 文字の装飾について…

文字の設定をします。

**フォント**：文字のフォントを選択します。  
※@が付いているフォントは縦書き用です。

**文字サイズ**：文字の大きさを選択します。手打ちで数値を指定することもできます。

**文字色**：文字の色を指定します。

**文字装飾**：  
太字・斜体・下線を選択できます。

## プレビューを見るについて…

画面左でプレビューを見ることができます。

## 作成について…

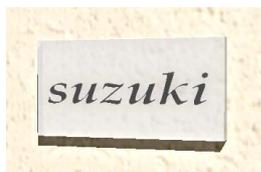
設定を終えて表札を作成します。

### 【表札文字の表示と非表示】



チェックが入っている表札設定が表示されません。表札を非表示にしたい場合は、チェックをはずしましょう。

### 【表札の色を変える】



表札文字が表示されている状態で、表札の色を変更しようとするとう文字が消えてしまいます。

表札文字を入れる前に色を変えるか、設定画面で表札を非表示にしてから貼り変えましょう。

## ④ サンプル一覧

eE-Painterで作成した図面のサンプル一覧です。



レンダリング+レタッチ



レンダリング+光源



レンダリング+レタッチ



レンダリング+光源



レンダリング+レタッチ



レンダリング+光源



レンダリングのみ



レンダリング+光源



右クリック



## -1 3D図形編集

作成した図形をeE-Painter上で移動・編集する方法です。

矢印ツールの上で右クリックをし、3D移動ツールを選択します。

クリックで選択・ダブルクリックで編集をする事が出来ます。

レイヤに関係なく見えている図形を直感的に編集することが出来ます。

## -2 3D図形移動

3D移動ツールを選択しているときは、図形をドラッグで移動することが出来ます。

移動方法は3種類あります。

ドラッグのみ：高低差(Zの値)は変化せずにXY平面上で移動。

+SHIFT：今ある位置から平面を基準にしてX軸とY軸を固定した状態で移動。

+ALT：X軸とY軸は動かずに高低差(Z軸)のみを移動

ドラッグで微調整がしづらい場合は、ナッジ(Shift+矢印キー)が便利です。



### 【ツールの切り替えについて】

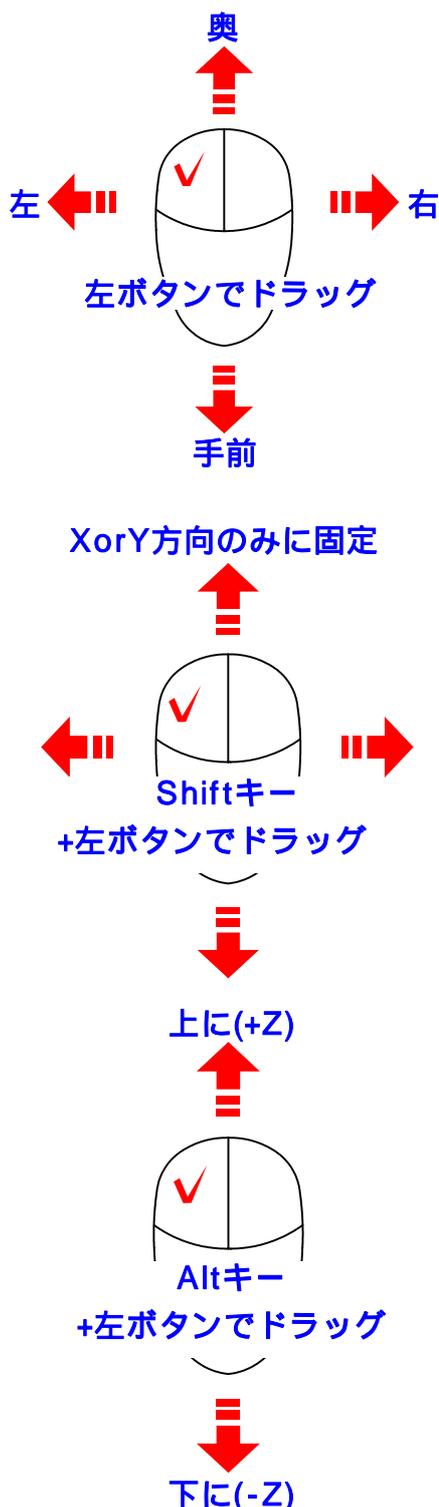
3D移動ツールを選択している時でもテクスチャの張替えは可能ですが、テクスチャサイズの変更・回転・透明度・目地合わせをすることは出来ません。一旦矢印ツールに戻して作業してください。

## eE-Painter上での図形移動をする方法



ツールは **を選択**

ツールの変更方法は2-59を参照してください。



## eE-Painter上で図形を移動する方法

### 方法1：水平に動かす



水平に動かします。高さ(Z)は変わらずに移動することが出来ます。パースで見たときに図形を見たくて動かしたい時使用します。

マウス左ボタンで上下左右にドラッグすると、その方向へ動きます。



高さ(Z)は変わらないので、勾配の付いているプランの場合は、移動後に高さ(Z)の値を編集する必要があります。

### 方法2：真っ直ぐに動かす



図形をX軸とY軸に沿って真っ直ぐに動かします。十字方向のみに移動方向を固定することが出来ます。斜めから見ていても真っ直ぐに図形を動かしたい時に使います。

平面上でのShiftキー+ドラッグ移動と同じように、縦横の移動のみに固定することが出来ます。

### 方法3：上下移動させる



高さ(Z)のみを変更することが出来ます。パースで見たら図形が沈んでいたり浮いていた時に修正が出来ます。

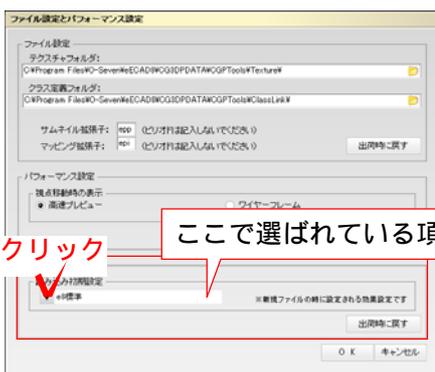
Altキーを押したまま、マウス左ボタンを上へドラッグで図形を上へ、下へドラッグで下へ、左右へドラッグしても動きません。



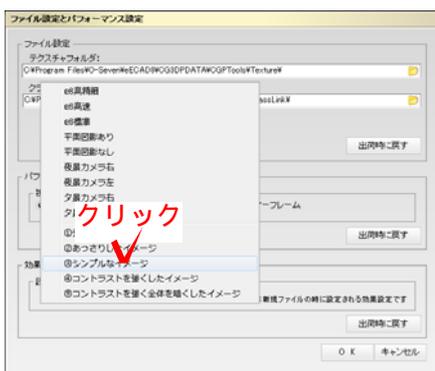
## 初期効果設定の変更

新規にeE-CADを立ち上げた時に読み込まれる効果設定が変更できます。

画面右にあるeE-Painter環境設定ボタンを押し、ファイル設定とパフォーマンス設定を開きます。



初期に読み込ませたい効果設定を選択し、OKを押します。



自分で編集した設定を保存しておく、その設定を利用することも出来ます。



読み込み項目の一覧に自分で作った設定を追加する方法はP5-3-3の -9を参照して下さい。「EffectSetUser」フォルダ内に保存しておく一覧に表示されます。



次回から、新規に図面を作成する際に読み込まれる効果設定が変更されました。



いつも使いたい効果設定を登録しておく、と便利です。



### 【新規ファイルの初期設定変更】

上記の方法で新規ファイルの効果設定を変更することが出来ますが、既に作成済みのファイルの設定は変わりません。通常の方法で設定を変更する必要があります。

# テクスチャ登録機能

eE-Painterでテクスチャの登録ができるようになりました。

## ① テクスチャのユーザー登録

既存のテクスチャをユーザー登録します。

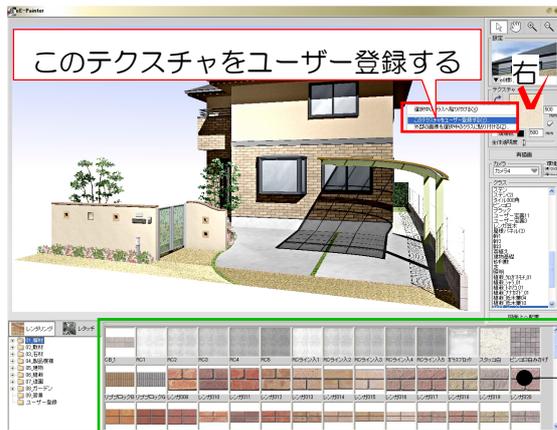


いつも使いたいテクスチャを登録しておく便利です。

①-1：ユーザー登録したいテクスチャをクリックし、画面右上のテクスチャ画面に表示させます。

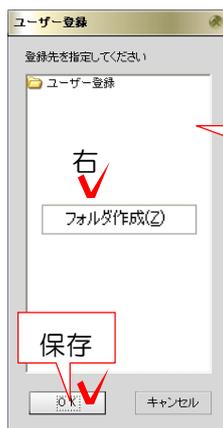


①-2：テクスチャの上で右クリックし、「このテクスチャをユーザー登録する」をクリックします。



画面下のテクスチャでも同じ操作が可能です。

①-3：ユーザー登録するフォルダを選択して保存します。



ユーザー登録用  
フォルダ一覧

画面内右クリック  
でフォルダの追加  
ができます。



元データの名前で保存されます。名前の変更は「ユーザーテクスチャライブラリ内容編集」で行います。



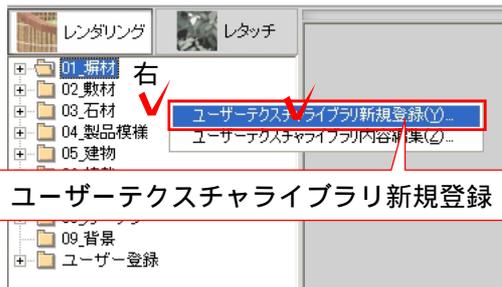
登録完了画面が表示されます。

ユーザー登録に登録されました。

## オリジナルテクスチャの ユーザー登録

オリジナルで作成したテクスチャをユーザー登録します。

-1：画面左下のテクスチャフォルダ画面で右クリックし、「ユーザーテクスチャライブラリ新規登録」をクリックします。



登録画面が表示されます。

-2：登録したいテクスチャを選択し、画面右側でテクスチャ情報を設定後、「登録」をクリックします。



### テクスチャ情報の設定

登録名：テクスチャ名

実寸サイズ/縦横：

プレビューのテクスチャの表示サイズ

透過させる色：選択した色が透過します

透明率：全体を透明にする度合い

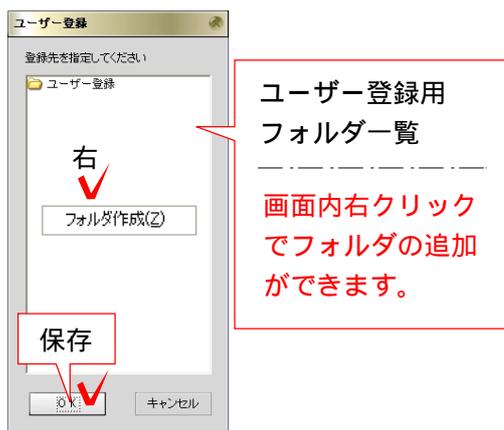
反射：反射効果をつけるか

スムーズ：スムージング効果をつけるか



登録後の編集も可能です。

-3：ユーザー登録するフォルダを選択して保存します。



登録完了画面が表示されます。

ユーザー登録に登録されました。

