MHS-10040

テクスチャへの映り込みを表現する

貼り付けたテクスチャに対して、映り込み(リフレクション)を設定できます。 設定した映り込みの効果は、高画質出力することで反映されます。 ここでは、床材の設定を変更する方法をご紹介します。

床材の映り込みの設定例

反射率=0%



反射率=10%







※「インテリアデザイナーNeo」で作成しております。



<mark>対象バージョン</mark> インテリアデザイナーNeo、3DマイホームデザイナーPRO7/PRO6 ほか

MEGASOFT。サポート情報

操作1 編集したい部屋のパーツ階層へ移動します。

 ナビの[内装材設定]-[床材設 定]を選択し、設定を変更したい 部屋をクリックして選択状態にし ます。



2) 選択した部屋を右クリックして[こ のパーツ階層へ移る]を選択しま す。

> 部屋の階層に移動し、選択した 部屋だけが表示されます。

Cover_house.m3d - INTERIOR DESIGNER Neo		
ファイル(E) 編集(E) 表示(V) 視点(S) ウォークスルー(W) ツール(I) 設定	E(Q) ヘルプ(H)	
D (1)(1) 編集 20(1) 20(1) 20(1) 20(1) 20(1) 20(1) 20(1) 20(1) C (1)(1)(1)(1)(1)(1)(1)(1)(1)(1)(1)(1)(1)((2) くりつ(1) (2) (マリア(1)) (2) ((\tau))	
天井材設定 家具配置 診断/チェック イメージ仕上げ ウォークスルー	この部屋を画面いっぱいに拡大する(B) この部屋の中に入る(1) プロパティ(B) テクスチャ設定(T) セ設定(M) パーツの光源設定(P) 映り込み設定(R) パーツ配置基準点設定(G) 動作設定(N) 建具を開閉する(動作途中で止める)(K) マロック(L)	
	このパーツ階層へ移る(K)	(2)選択
Y 上 x バーツ ■ SP(音楽画を登録) オイズのテクスチャを表示 ● 面写う ダギ目数定 オー面写う 単相数定 * * * * * * * * * * * * *	壁や他の物に沿わせる(O)-奥へ(Y軸+) 手前へ(Y軸-) 右へ(X軸-) 左へ(X軸-) 上へ(Z軸+) 下へ(Z軸-) お気に入りに登録(R) このメニューを閉じる(Z)	オ技営 数技材 ロージング ¹⁰ DK 70ロージング ¹⁰ DK 70ロージング ¹⁰ (0) ルート ● (125) 1階 L D §10m //

MEGASOFT。サポート情報

操作2

床材のテクスチャを設定します。

 1)床をクリックして選択状態にします。
選択した床を右クリックして[テクス チャ設定]を選択します。



2)表示された[テクスチャ設定]で、
[貼付対象]を「面」に切り替えます。



 (透明/鏡面)タブに切り替え、(鏡 面体)の「反射率」を設定して
[OK]をクリックします。





MEGASOFT。サポート情報

4)ナビの[内装材設定]-[床材設
定]を選択します。
元の階層に戻ります。



5) 視点を調整し、ナビの[イメージ仕 上げ] ー [高画質出力]を選択して 高画質出力をおこないます。

設定した反射率は、パース図上 では反映されません。 高画質出力することで反映され ます。

