

導入章

Lumion を初めてお使いになる方向けの解説書です。

Lumion のインストールから、静止画・動画のレンダリングまで、ポイントをまとめてご紹介！Lumion への第一歩をサポートします。

Lumion で素敵なレンダリングを！



最初の最初の一步

1. インストールから起動まで

1 パソコンのスペック（動作環境、推奨システム環境）	1
2 インストール前の注意事項	2
3 インストール方法	3
4 パソコンのインターネットネット回線	4
5 アプリケーションの共存	4
6 ベンチマークについて	5

2. LUMION の操作

1 言語の設定	6
2 スタート画面	6
3 三つのモード（編集モード、カメラモード、ムービーモード）	7
4 セッティング	10
5 キーボード操作	11
6 各モデリングソフトとの互換性	12
7 編集モードについて	17
8 カメラモードについて	18
9 ムービーモードについて	19
10 レンダリングについて	20
11 エフェクトについて	22

3. その他

1 DXDiag ファイルについて	24
-------------------------	----

1 パソコンのスペック（動作環境、推奨システム環境）



Lumion は Windows 専用のソフトウェアです。

Lumion は外部のモデリングソフトで作成したデータを読み込みレンダリングを行うソフトウェアです。グラフィックカードやパソコンの性能において一定以上の仕様を必要としますので下記のスペックに相当するパソコンをご準備の上、操作してください。

最小スペック

グラフィックカード：2000 以上のパスマーク、メモリは 2GB および Direct11 以降と互換性があるもの。

OS：64-bit Windows10、8.1、7、Sp1 もしくは Vista SP2

CPU：できるだけ高い GHz 値、理想的には 3.0GHz 以上の CPU が望ましい。4.0 GHz 未満では GTX1080 や Titan X (Pascal) などの高速グラフィックスカードを使用してもうまく作動しない可能性がある。
また、CPU は 4 以上のコアを使用しても差はない。

メモリ：8GB でなるべく高い MHz 値（シンプルなシーンの場合）

モニター解像度：1600x1080px 以上の解像度

空き容量：20GB（シェアしないメモリで）

動作時：インターネット接続必須（リモートデスクトップは不可）

推奨スペック

グラフィックカード：8000 以上のパスマーク、メモリは 6GB および Direct11 以降と互換性があるもの。

OS：64-bit Windows10

CPU：可能な限り高い GHz 値、理想的には 4.0GHz 以上の CPU が望ましい。GHz 値が低いと Nvidia GTX 1080 や Nvidia Titan X (Pascal) などの高速グラフィックスカードを使用しても上手く作動しない可能性がある。
CPU はクォーター（4 つのコア）以上のスペックでも、大きな違いはない。
i7-4790K、i7-6700K、または i7-7700K などの 4.0GHz 以上の CPU が適している。
XeonCPU は 3.4GHz より低い値を持つため、推奨できない。

メモリ：16GB 以上でなるべく高い MHz 値

モニター解像度：1920x1080px 以上の解像度

空き容量：20GB（シェアしないメモリで）

動作時：インターネット接続必須（リモートデスクトップは不可）

供給する電源について

Lumion を使用する際はパソコンの電源を接続する事を推奨します。電源を接続せずに Lumion を操作および重いデータを取り扱い続けていると、パソコンが自発的にリブートする可能性があります。その為、Lumion を使用する際はパソコンの電源を接続してご使用ください。



安定した電流を供給する証である金またはチタンの定格 80 プラスのマークです。

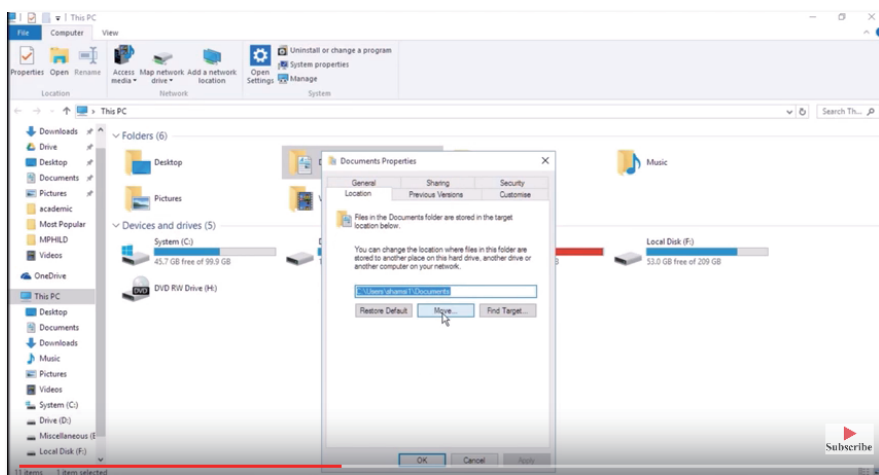
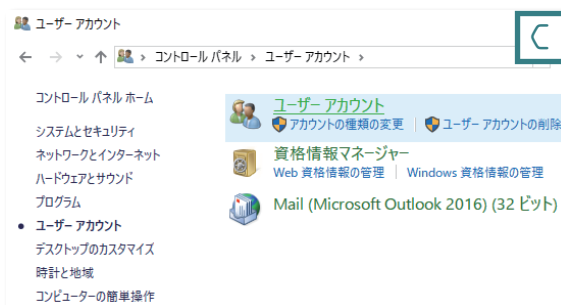
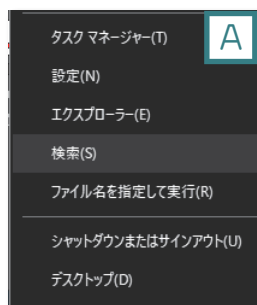
1. インストールから起動まで

2 インストール前の注意事項

パソコンのアカウント（ユーザ名）は必ず半角英数字にしてください。
日本語またはカタカナ（2 バイト）の場合、マテリアルやモデルインポート、レンダリングのエラーにつながる可能性があります。ここではアカウントを変更する方法をご紹介します。（Windows10 ver.）

手順

- ① スタートボタンを右クリックする。
- ② 検索をクリックし、検索バーに「コントロールパネル」と入力する。**A**
- ③ コントロールパネルが表示されたら、「ユーザーアカウント」をクリックする。**B**
- ④ パネルが切り変わったら、再度「ユーザーアカウント」をクリックする。**C**
- ⑤ 「アカウント名の変更」を選択する。**D**
- ⑥ 新しいアカウント名を入力して「名前の変更」をクリックする。**E**
- ⑦ 完了



アカウント名を変更できない場合は、
マイドキュメントフォルダを
CドライブあるいはDドライブ直下に
移動させてください。

1. インストールから起動まで

3 インストール方法

「Lumion をはじめよう」

Lumion のインストール方法をご紹介します。

手順

- ① 「Lumion をはじめましょう」のメールが届いたら、Step2 の Lumion ダウンロード「ここをクリック」をクリックする。[A]
- ② ダウンロードの保存先（任意の場所）を指定する。（Cドライブに保存した場合、Lumion データの保存先は C ドライブ内になります。保存先を D ドライブに指定した場合は Lumion のデータも保存先は D ドライブになります。）[B]
- ③ 保存した Lumion exe ファイルをクリックし、ダウンロードマネージャーを起動させる。[C]
- ④ アクティベートコードの入力指示が出た場合、メールに記載されているアクティベートコードを入力する。（インターネット回線が有線の場合でも、インストールが完了するまで 2 ～ 3 時間ほどかかります。）[D]

STEP
1

インストールする前にコンピュータの性能をチェックしてください。
Lumion のシステム要件を確認するには、[ここをクリック](#)（メーカーサイト：英語）してください。

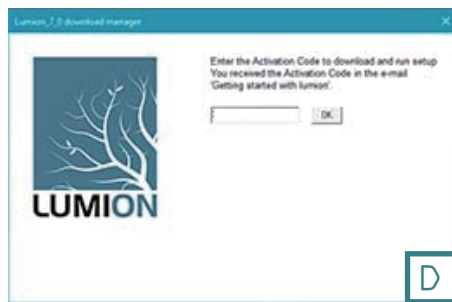
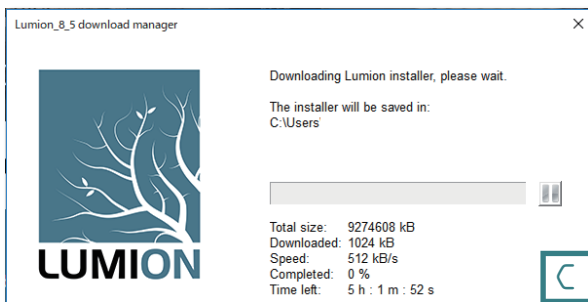
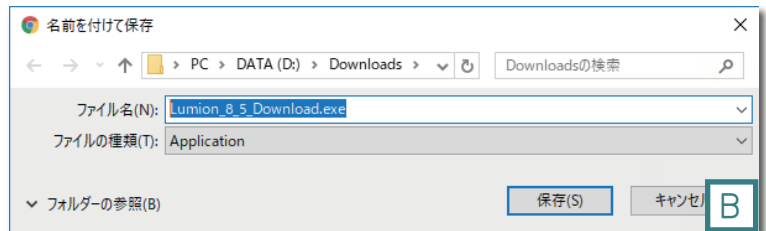
STEP
2

ダウンロードマネージャーをゲット！

Lumion をダウンロードするには、[ここをクリック](#)してください。

Lumion Viewer をダウンロードするには、[ここをクリック](#)してください。

[A]



Minimum system requirements

OS: 64-bit Windows Vista SP2, 7 SP1, 8.1 or 10

CPU: A CPU with at least **5,000 PassMark points**. [Click here to see the PassMark list.](#)

System memory: **8GB** (or simple scenes) with as high a MHz value as possible.

Monitor resolution: Minimum 1600x1080 pixels.

Graphics card: **Minimum 2,000 PassMark points** with 2GB memory or more, and compatible with DirectX 11 or later. [Click here](#) to see how to select a graphics card for Lumion. Examples of cards with about 2,000 PassMark points: [GeForce GTX 745](#), [Quadro K4000M](#), [GeForce GTX 570M](#) or faster.

Hard drive: **20GB of disk space**

Power supply: [Click here](#) to see which power supply you need.

Using Lumion and Lumion Pro via Remote Desktop or similar virtual desktop solutions is not supported. Lumion and Lumion Pro require an internet connection.

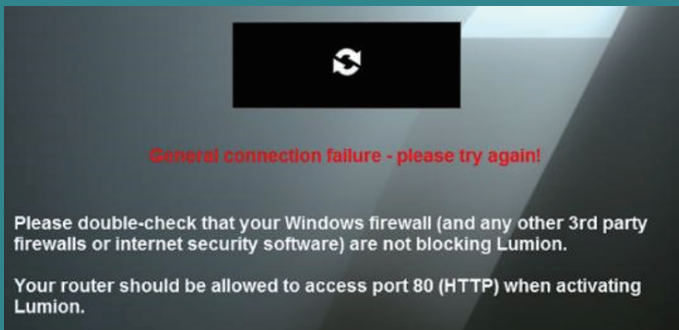
インストール時に 'NOT THE SAME' が出た場合

（クラッシュやエラーメッセージ）

パソコンの動作環境（特にビデオカード）を確認してください。Lumion を起動させるためには、パスマークが最小で 2000 以上必要です。

1. インストールから起動まで

4 パソコンのインターネット回線

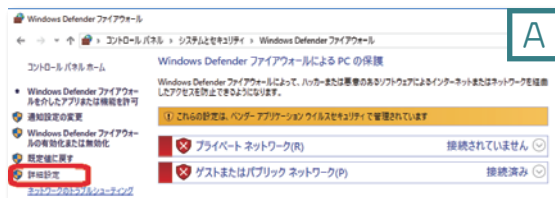


「General connection failure」メッセージが出た場合

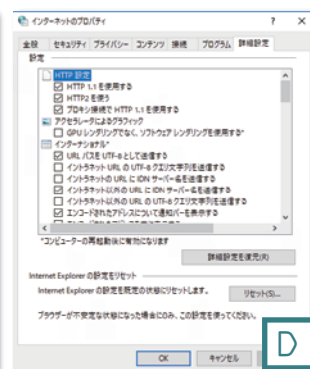
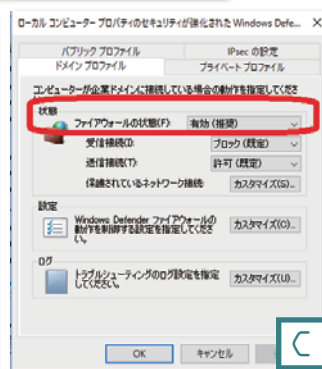
インターネット回線に繋がっていない場合左記のように表示されます。インターネットに正しく接続されているかどうかの確認をしてください。

手順

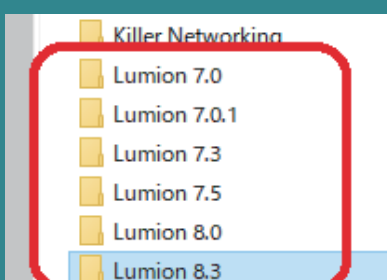
- ① 下記 Lumion が要求する アクセスサーバーを HTTP (port 80) にする。
・ backup.lumion3d.net ・ license.lumion3d.net
(正常にサーバーに接続しているかチェックする方法は、下記の URL にアクセスし“LOGINFAILED” のメッセージが表示されていれば正常に接続している状態です。http://backup.lumion3d.net/LumionActivation/Activate.aspx)
- ② Windows のファイアウォール (あるいはサードパーティー、インターネットセキュリティ) が Lumion をブロックしていないかチェックをする。[A](#) [B](#) [C](#)
- ③ インターネットエクスプローラ設定 IE を起動させ、“インターネットオプションを開き「Internet Explorer の設定」をリセットする。その後、Lumion を再起動する。[D](#)



[Windows10 の場合]



5 アプリケーションの共存



同バージョンの PRO 版と standard 版は 1 つの PC に共存させることはできません。アプリケーションを全て上書きされてしまいます。ですが、バージョンが違えば共存可能です。例えば Lumion8.0 Pro 版と Lumion8.3 Pro 版は同じ PC に共存しておくことができます。必要ない場合は古いバージョンをアンインストールしても問題ありません。

6 ベンチマーク結果について

ベンチマーク

Lumion を操作する上で、そのパソコンが適しているかどうかを診断します。
目安は4つのグラフマークが均一に緑色の範囲を表示している事が理想です。

ベンチマーク結果



それぞれのグラフが示すもの

グラフィックカード (GPU) 「単調な計算で大量のデータ」を短時間で処理する、グラフィック処理を行う部分です。

グラフィックメモリー パソコンの画面表示に必要なデータを保存する専用のメモリーです。

メモリー（メインメモリー）とは別の部分です。

プロセッサ (CPU) PC のエンジンや頭脳に当たるものです。「制御・演算」の作業を行います。

システムメモリー オペレーションシステム（OS）が使用するコンピューターシステム内の記憶領域です。

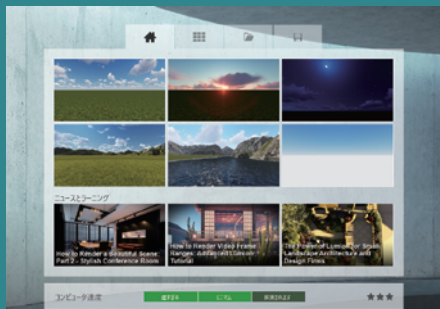
2. Lumion の操作

1 言語の設定



言語の設定画面から、希望の言語を選択していきます。19 か国語の言語から選ぶ事が出来ます。

2 スタート画面



Lumion を起動させると左図のような画面が表示されます。
6 種類のシーンと News and Learning で構成されています。



他にも左記のように、プリセットで9つの
Lumion データによる入力例があります。

3 三つのモード（編集モード、カメラモード、ムービーモード）

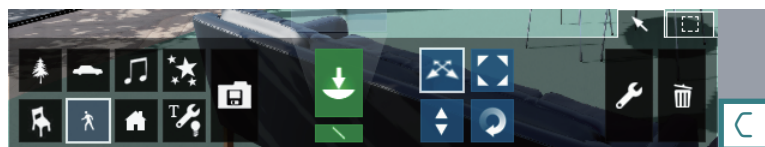


Lumion は、編集モード・カメラモード・ムービーモードの3つから成り立っています。
ここでは、その一つである編集モードのインターフェースを説明します。



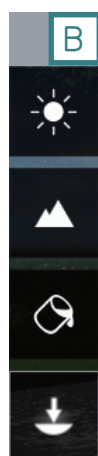
レイヤー

最大 20 レイヤーまで作成可能です。



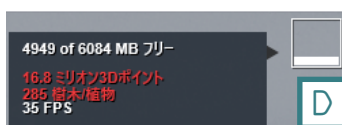
詳細設定

オブジェクトの配置・移動・削除、インポート等の作業を行います。



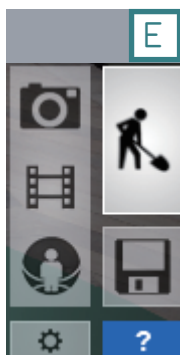
編集アイコン

「天気」「風景」「マテリアル」
「オブジェクト」を編集します。



性能表示

FPS('Frames Per Second' の略) はグラフィックカードが画面上に
表示されている全てのものを1秒間に何回再描画できるかを示します。



編集モード / カメラモード / ムービーモード

その他のアイコン

モードを変更する時、データの保存をする時、
セッティング画面へ移動する時はこのアイコン群から選択します。

2. Lumion の操作

3 三つのモード（編集モード、カメラモード、ムービーモード）



ここでは、静止画を作成するカメラモードのインターフェースを説明します。



スタイル

9つのプリセットスタイルをご用意しています。



エフェクト

選択されているエフェクトが画面左側に並びます。



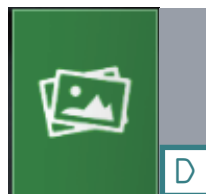
ビューポート

シャッターを切るとシーンが保存されていきます。



ビューポート

シャッターを切るとシーンが保存されていきます。



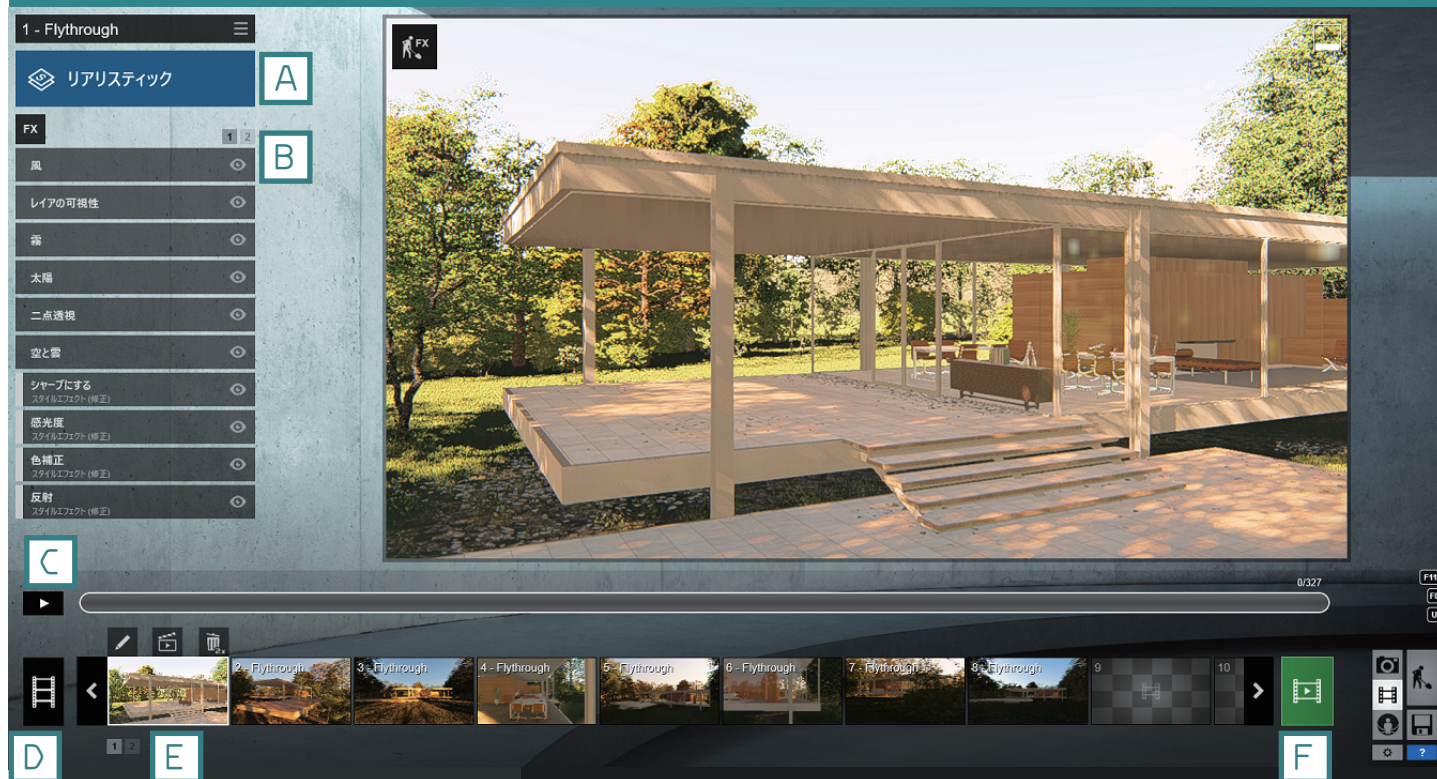
レンダリング

静止画として書き出す為の画面へ移ります。

3 三つのモード（編集モード、カメラモード、ムービーモード）



ここでは、動画を作成するムービーモードのインターフェースを説明します。



リアリスティック

スタイル

9 つのプリセットスタイル
をご用意しています。

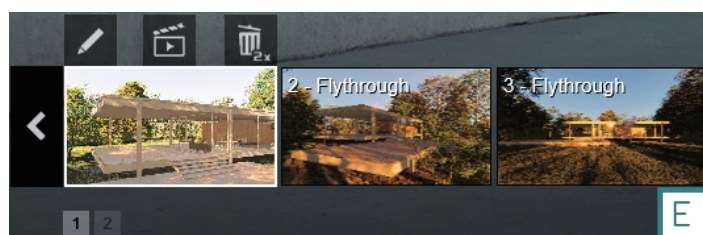
ムービー全体

全クリップを選択する
ことができます。



エフェクト

選択されているエフェク
トが画面左側に並びます。



クリップ

撮影した動画が保存されていきます。



クリップの編集



クリップのレンダリング



クリップセット



削除



再生

動画を再生します。



動画をレンダリング

動画に対して様々なレンダリングを
行うことができます。

4 セッティング



編集操作に入る前に行う設定画面です。
基本環境設定を行えます。



高品質な地形を編集モードで表示

編集モードのときに表示が変わります。



高品質な木や草を編集モードで表示

編集モードのときに表示が変わります。[A] [B]



トグルタブレット入力スイッチ

ペンタブレットと連動して操作できます。



カメラパンニング時の垂直方向を反転

オン／オフでマウスの操作方法が反転します。



ミュート



全画面表示

フルスクリーンで表示します。



エディター品質

ファンクションキー F1 ～ F4 でも表示品質が変わります。

25%

50%

66%

100%

グラフィック解像度

m

ft

ユニットセット

単位 (m、ft) を設定します。

オン

オフ

エラーログ

エラーログファイルのコピーをディスクに保存

エラーログファイルを保存

エラーが生じた時に書き出すログ情報です。「オン」を選択すると
任意の場所にテキスト形式のデータが書き出されます。



5 キーボード操作



ショートカットキーなどキーボードによる操作を説明をします。
一部、Lumion の編集画面の右端にも表示される内容です。

操作方法

F1 : 品質編集 : 1 Star (影なし、いくつかのムービーエフェクトなし) .

F2 : 品質編集 : 2 Stars (ソフト影なし) .

F3 : 品質編集 : 3 Stars (低い品質 - 地形、地形に影なし) .

F4 : 品質編集 : 4 Stars (高品質) .

F5 : クイック保存

F7 : 最高品質

F8 : 影の表示

F9 : 全ての樹木・植栽は最高品質で表示されます。

F12 : オブジェクト自由移動。



W / ↑ : 前進

S / ↓ : 後退

A / ← : 左

D / → : 右

Q : 上昇

E : 下降

Spacebar + W/S/A/D/Q/E : ゆっくり移動

Shift + W/S/A/D/Q/E : 速い移動

右クリック + マウス移動 : パン

ホイールスクロール : 前進 / 後退

CTRL + H : 水平投影

O + 右クリック : オービットカメラ

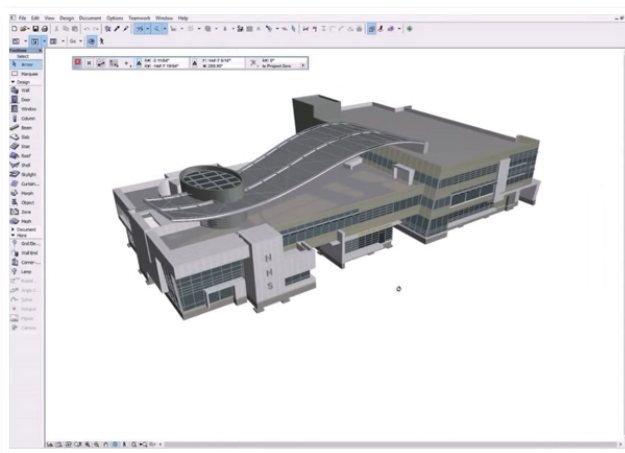
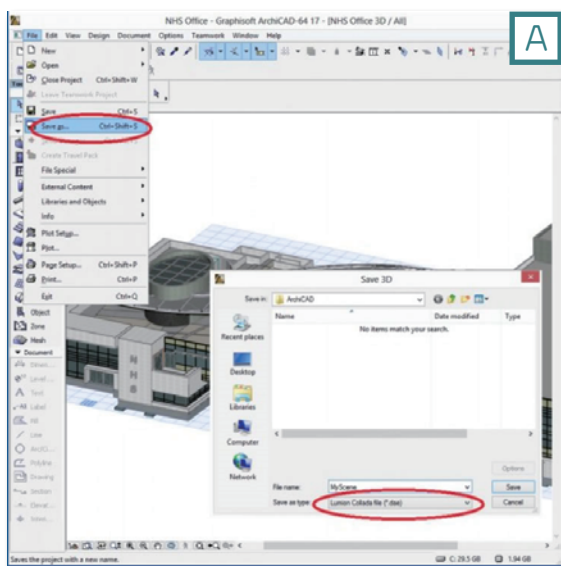
6 各モデリングソフトとの互換性

GRAPHISOFT
ARCHICAD

ArchiCAD のプラグイン（ArchiCAD to Lumion Bridge）が無償であります。
メーカーのホームページから直接ダウンロードしてください。
<http://lumion3d.com/archicad-to-lumion-bridge/>

手順 インストールからデータの変換まで

- ① ダウンロードした圧縮ファイルを解凍する。
- ② ArchiCADToLumionBridge.apx ファイルを ArchiCAD の Add-Ons フォルダ内に直接コピーペーストする。
Cドライブ>ProgramFile>GRAPHISOFT>ArchiCAD # > Add-Ons
- ③ データを変換し、モデルを 3D 表示する。
- ④ 「ファイル保存」のファイル形式の内の” LumionColadaFile (.dae)” を選択する。 A
(マテリアル名およびファイル名は必ず半角英数字にしてください。)
【例】マテリアル名：red、ファイル名：sample.dae
- ⑤ 完了



Tutorial - Export ArchiCAD models to Lumion

https://www.youtube.com/watch?time_continue=6&v=znK9eI0Giz4

6 各モデリングソフトとの互換性

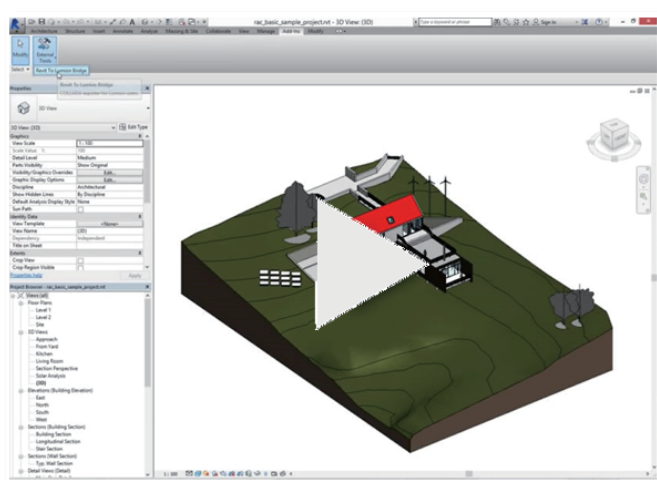
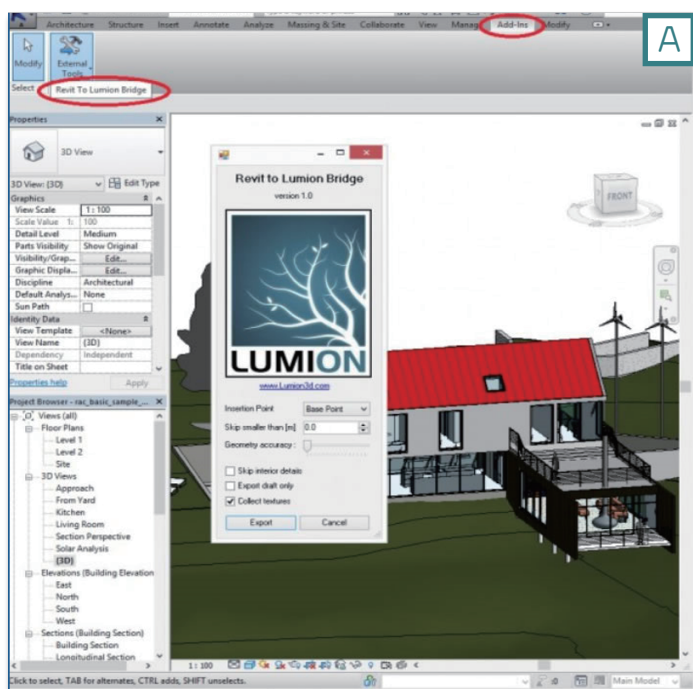


Revit のプラグイン Lumion7.0.1 以前用 (Revit to Lumion Bridge) が無償であります。Lumion7.3 以降を使用する際は、LiveSync for Revit をご利用ください。メーカーのホームページから直接ダウンロードすることができます。
<http://lumion3d.com/revit-to-lumion-bridge/>

手順 インストールからデータの変換まで

- 1 ダウンロードした圧縮ファイルを解凍する。
- 2 RevitToLumionBridge.apx ファイルを Revit の Add-Ons フォルダ内に直接コピーペーストする。
 Add-ins tab -> External tools -> Revit To Lumion Bridge
- 3 データを変換し、モデルを 3D 表示する。
- 4 メニューバーの Add-Ons にある「Revit To Lumion Bridge」を選択し、保存する。A
 (マテリアル名およびファイル名は必ず半角英数字にしてください。)
 【例】マテリアル名：red、ファイル名：sample.dae
- 5 完了

このプラグインは Revit LT で使用することができません。



<https://www.youtube.com/watch?v=3Lsn-QssVkY>

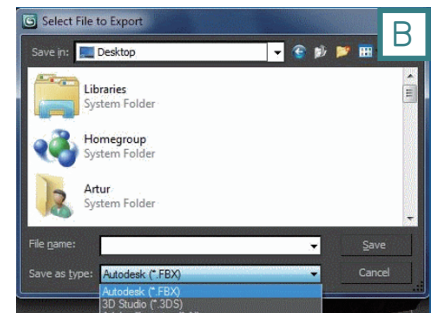
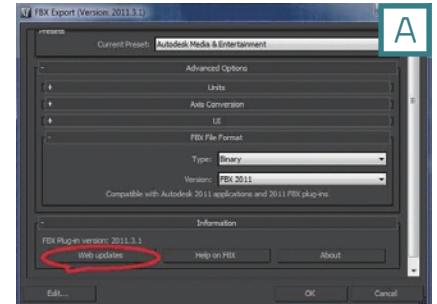
6 各モデリングソフトとの互換性



Lumion は、3DSMax のファイルをフレームレスでサポートしています。
3DSMax のモデルを Lumion 用に書き出すには .FBX ファイルと .DAE ファイルに変換します。
Lumion はこのフォーマットを直接読み込むことができます。

手順 FBX ファイル に変換

- 1 3DSMax に搭載されている「FBX exporter」を開き
「Web updates」をクリックし最新にする。 **A**
- 2 シーンを書き出しをクリックし、Autodesk (.FBX) 形式を選択する。 **B**
(マテリアル名およびファイル名は必ず半角英数字にしてください。)
【例】マテリアル名：red、ファイル名：sample.fbx
- 3 完了

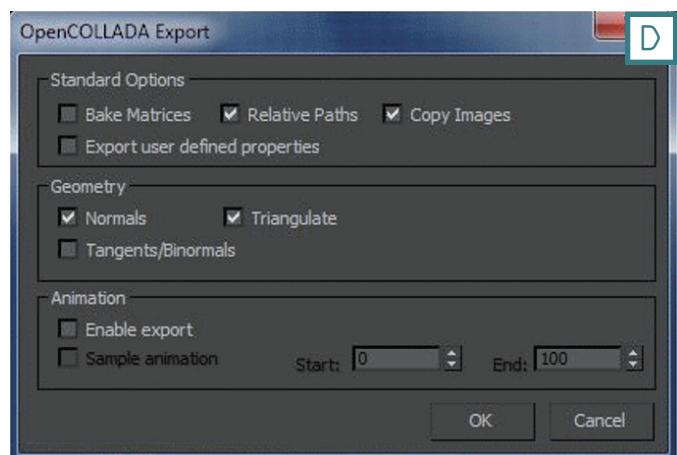
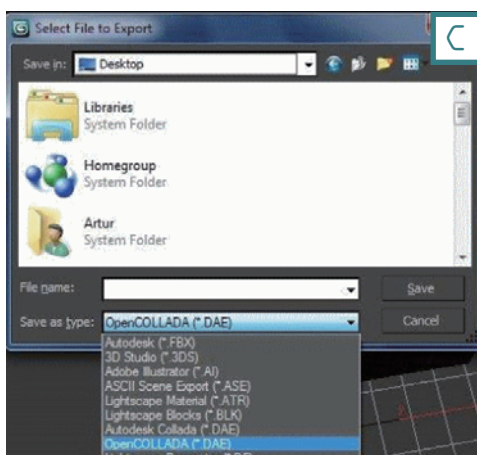


3DSMax エクスポート POINT

Lumion はメッシュとポリゴンのみインポートすることが可能です。
標準テクスチャ以外は Diffuse Color map channel へ登録するとインポートが可能です。
.FBX と .DAE 以外で書き出す場合、元ファイルの単位を「m」にしてから書き出してください。

手順 Collada ファイル に変換

- 1 無償 "OpenCollada exporter" (for 3DS Max) をダウンロードする。
(パソコンシステムが 32-bit の場合は X86 installer、64-bit の場合は x64 を選択してください。) **C**
- 2 シーンを書き出しをクリックし、OpenCollada (*.DAE) 形式を選択する。 **D**
(マテリアル名およびファイル名は必ず半角英数字にしてください。)
【例】マテリアル名：red、ファイル名：sample.fbx
- 3 エクスポートオプション "Autodesk Media&Entertainment" preset. を選択する。
- 4 完了



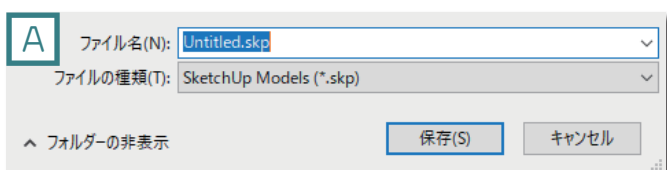
6 各モデリングソフトとの互換性



Lumion は、SketchUp のファイルをフレームレスでサポートしています。
SketchUp のフォーマットを直接 Lumion で読み込むことが出来ます。

手順

- ① SketchUp 上で「保存」または「名前を付けて保存」を選択する。
- ② ファイル形式を .SKP にする。(マテリアル名およびファイル名は必ず半角英数字にしてください。) **A**
【例】マテリアル名：red、ファイル名：sample.fbx
- ③ 完了

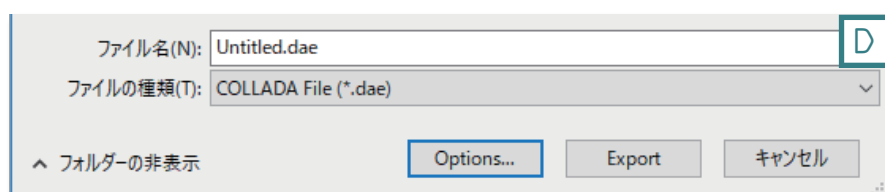
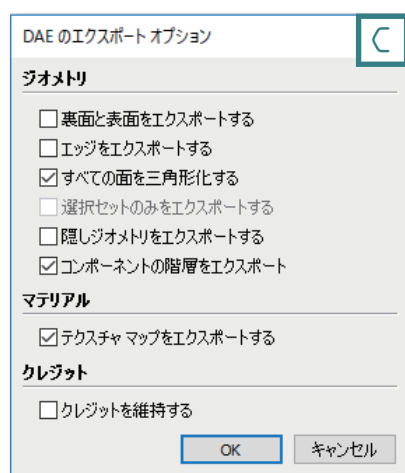
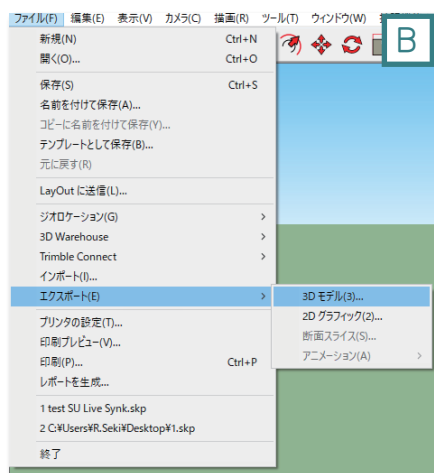


SketchUp エクスポート POINT

Lumion では SketchUp の裏面に貼ったテクスチャは表示されず、片面（表）のみ表示されます。

手順 DAE ファイル に変換

- ① メニューバーから「ファイル」「エクスポート」「3D モデル」の順で選択する。 **B**
- ② オプションをクリックし、画像 C にある項目と同じ部分にチェックを入れる。 **C**
- ③ ファイル名を付け、Collada(.dae) を選択し、エクスポートする。 **D**
(マテリアル名およびファイル名は必ず半角英数字にしてください。)
【例】マテリアル名：red、ファイル名：sample.fbx
- ④ 完了



6 各モデリングソフトとの互換性

Rhino
modeling tools for designers



VECTORWORKS
A NEMETSCHER COMPANY

Bentley
MicroStation

その他にも様々なソフトウェアからモデルをインポートすることができます。

Rhino



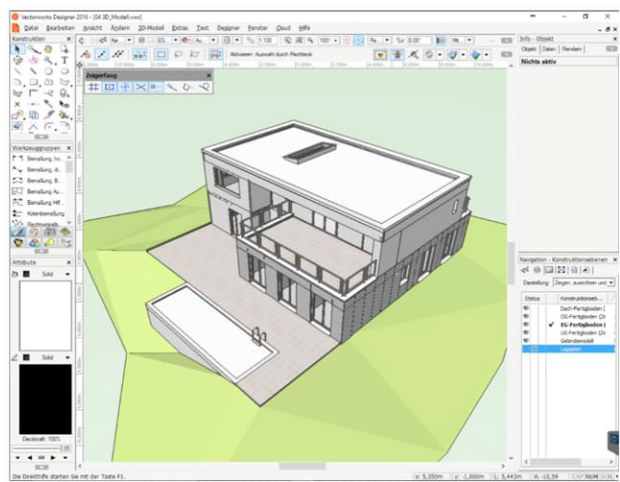
Lumion は Rhino ファイルをフレームレスでサポートしています。

Rhino のモデルを Lumion にエクスポートする最適な方法は SketchUp (.skp) に変換することです。

変換方法は下記のチュートリアルをご参照ください。

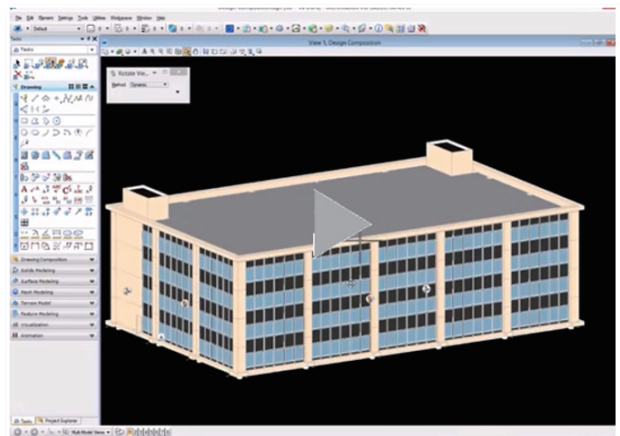
<https://youtu.be/Axfq0aDU-BQ>

VectorWorks



Lumion は、VectorWorks ファイルをフレームレスでサポートしています。VectorWorks ファイルを Lumion にエクスポートする最適な方法は、VectorWorks のプラグイン RenderWorks を用いて COLLADA ファイル (.DAE) にエクスポートすることです。

Microstation



Lumion は、MicroStation ファイルの円滑で完璧なサポートを提供します。

MicroStation モデルを Lumion にエクスポートする最適な方法は、COLLADA ファイル (.DAE) にエクスポートすることです。

.FBX または .SKP を選択することもできます。

下記のチュートリアルでは、エクスポート方法を紹介しています。

<https://youtu.be/WNYaxkyrjCU>

7 編集モードについて

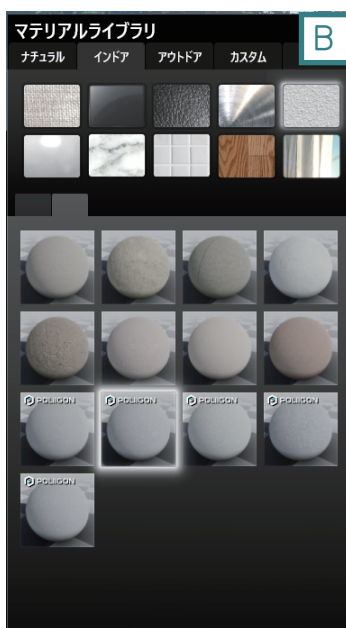


編集モードではマテリアルの編集、オブジェクトの配置などのデータ編集作業をすることができます。ここではマテリアル変更をご紹介します。



手順

- ① 変更したいマテリアルにカーソルを合わせる。
- ② マテリアルがハイライト表示されたら、クリックする。
- ③ 画面左下にマテリアルテロップが表示される。A
- ④ 赤枠内の球体をクリックするとマテリアルライブラリが表示されるので任意のマテリアルを選択する。B
- ⑤ 完了

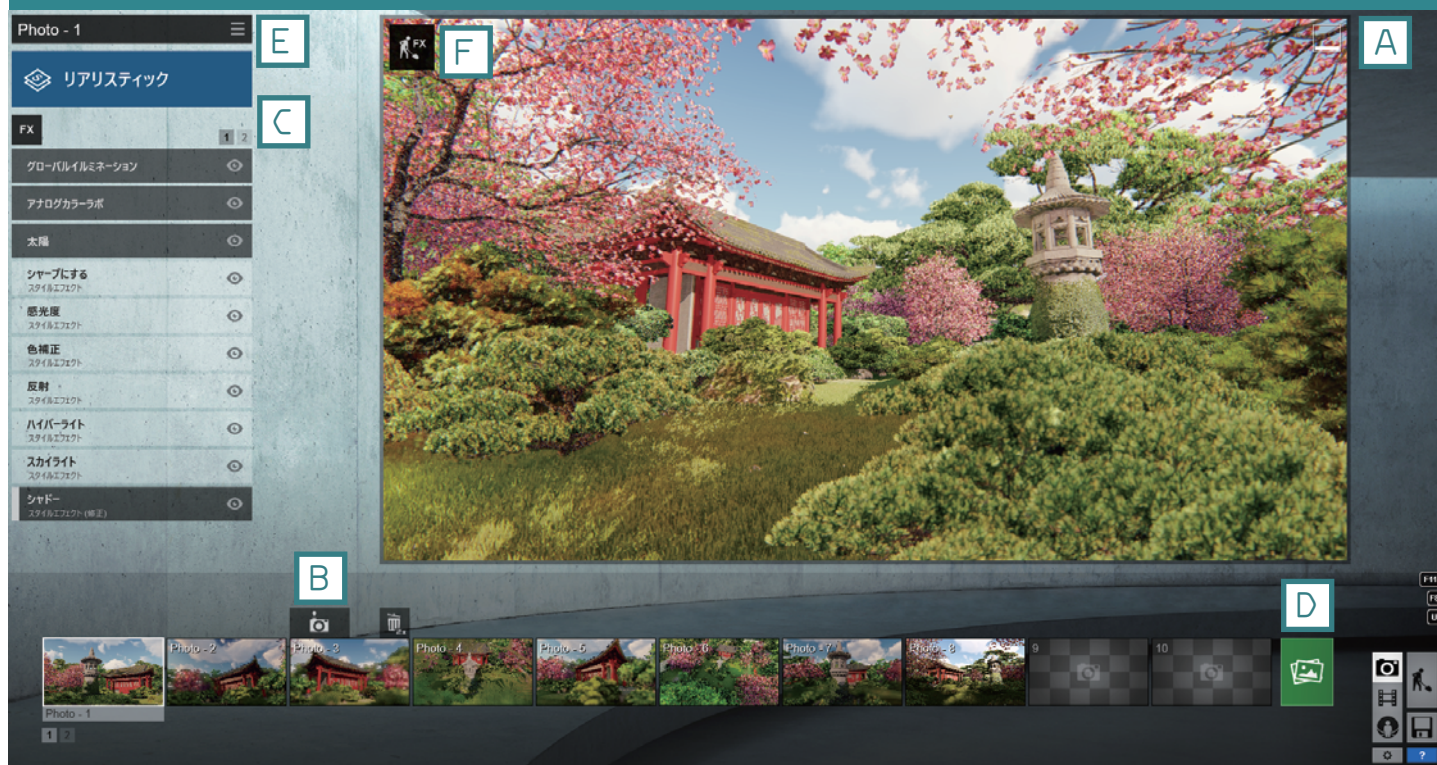


マテリアル変更をキャンセルしたい場合
× マークを選択してください。

B カメラモードについて

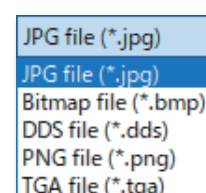
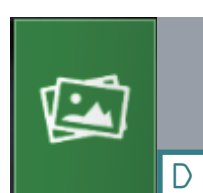
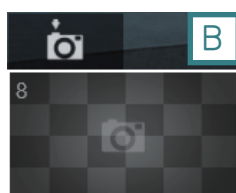


カメラモードでは静止画のデータを編集、作成をすることができます。



手順

- 1 プレビュー画面でアングルを決める。[A]
- 2 ビューポートにある「カメラマーク」をクリックして画像を撮る。[B]
- 3 「カスタムスタイル」または「FX」をクリックして、任意のエフェクトを追加する。[C]
- 4 緑の写真マークをクリックし、レンダリングの設定行う。[D]
- 5 完了



エフェクトのコピー、貼り付け保存をすることができます。



編集し直したい場合は「特殊シーンを編集」をクリックしてください。
編集モードに変わります。

9 ムービーモードにていて

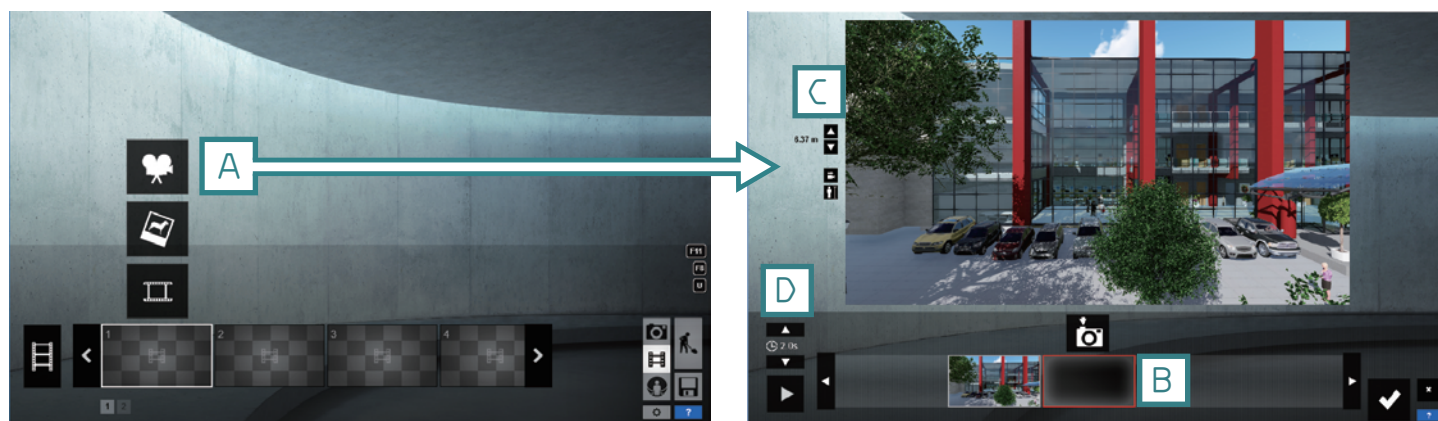


ムービーモードは動画のデータを編集、作成する画面です。

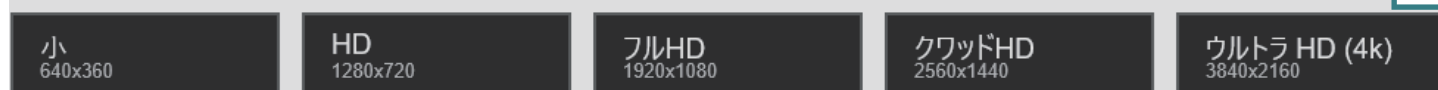
写真を撮るように撮影すると各クリップをつなげて自動的に動画を構成されていきます。

手順

- ① ムービーモードに切り替え、「レコード」ボタンをクリックする。**[A]**
- ② 撮影画面に切り替わったら、プレビュー画面でアングルを調節し、カメラマークをクリックして画像を撮る。**[B]**
(目線の高さや角度を調節する場合はプレビュー画面横の、各ボタンで行ってください。)**[C]**
- ③ 再生ボタンで動画を確認し、必要に応じて動画全体の尺の調整を行う。**[D]**
- ④ 動画が撮影出来たら、チェックマークをクリックし、エフェクト編集画面へ移る。
- ⑤ 「カスタムスタイル」または「FX」をクリックして、任意のエフェクトを追加する。**[E]**
- ⑥ 緑のフィルムマークをクリックし、レンダリングの設定を行う。**[F]**
- ⑦ 完了



一つの動画をmp4動画ファイルとしてレンダリング



10 レンダリングについて

レンダリング

完成したムービーをレンダリングし動画データとして書き出していく画面です。

【ムービー全体】1つのムービー全体を mp4 形式の動画としてレンダリングします。



品質をアウトプット

出力品質のこと、3つある★は左から

★ ドラフト品質（低）

★★ ノーマル品質（中）

★★★ 製品品質（高）

となっています。

1秒あたりのフレーム数

動画の1秒間に何枚のレンダリング画像を生成するかを表した数字です。数字が大きくなるほど滑らかな映像として出力されます。

一つの動画を .mp4 動画ファイルとしてレンダリング

このボタンを押すとレンダリングが開始されます。この項目では解像度の大きさを指定して動画ファイルを出力します。

小 640px x 360px

HD 1280px x 720px

フル HD 1920pix x 1080px

クワッド HD(2K) 2560px x 1440px

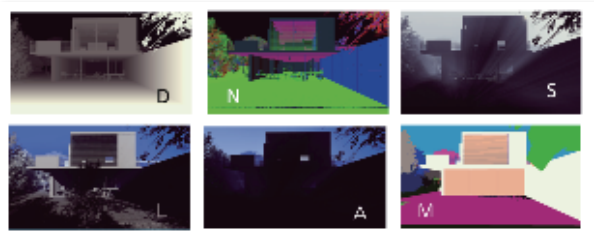
ウルトラ HD(4K) 3840pix x 2160px

【現在のイメージ画像】現在の画像を .jpg 形式の画像ファイルとしてレンダリングします



追加出力

デプスマップの追加出力を行います。

現在のイメージ画像を
イメージファイルとしてレンダリング

動画のレンダリング同様解像度を指定してレンダリングすることができます。このボタンを押すとレンダリングされます。

eメール 1280px x 720px

デスクトップ 1920pix x 1080px

印刷 3840pix x 2160px

ポスター 7680pix x 4320px

2. Lumion の操作

10 レンダリングについて

レンダリング

完成したムービーをシーケンスイメージに書き出したり、MyLumion (YouTube) へアップする画面です。

【シーケンスイメージ】動画を画像としてレンダリングすることができます。



フレーム範囲

動画を画像として書き出す範囲を選択できます。

全てのフレーム	動画すべて
キーフレーム	スライダーで指定したポイントを1枚だけ
範囲	動画内で指定した範囲だけ

レンダリング

動画のレンダリングサイズと同じ種類を選択できます。

品質をアウトプット

出力品質のこと、3つある★は左から

★	ドラフト品質 (低)
★★	ノーマル品質 (中)
★★★	製品品質 (高)

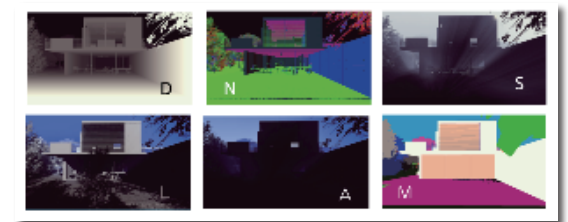
となっています。

1秒あたりのフレーム数

動画の1秒間に何枚のレンダリング画像を生成するかを表した数字です。数字が大きくなるほど滑らかな映像として出力されます。

追加出力

デブスマップの追加出力を行います。



【MyLumion】動画を直接 YouTube へアップしてレンダリングします。

2018 年 6 月現在、この機能は使用できません。



FX

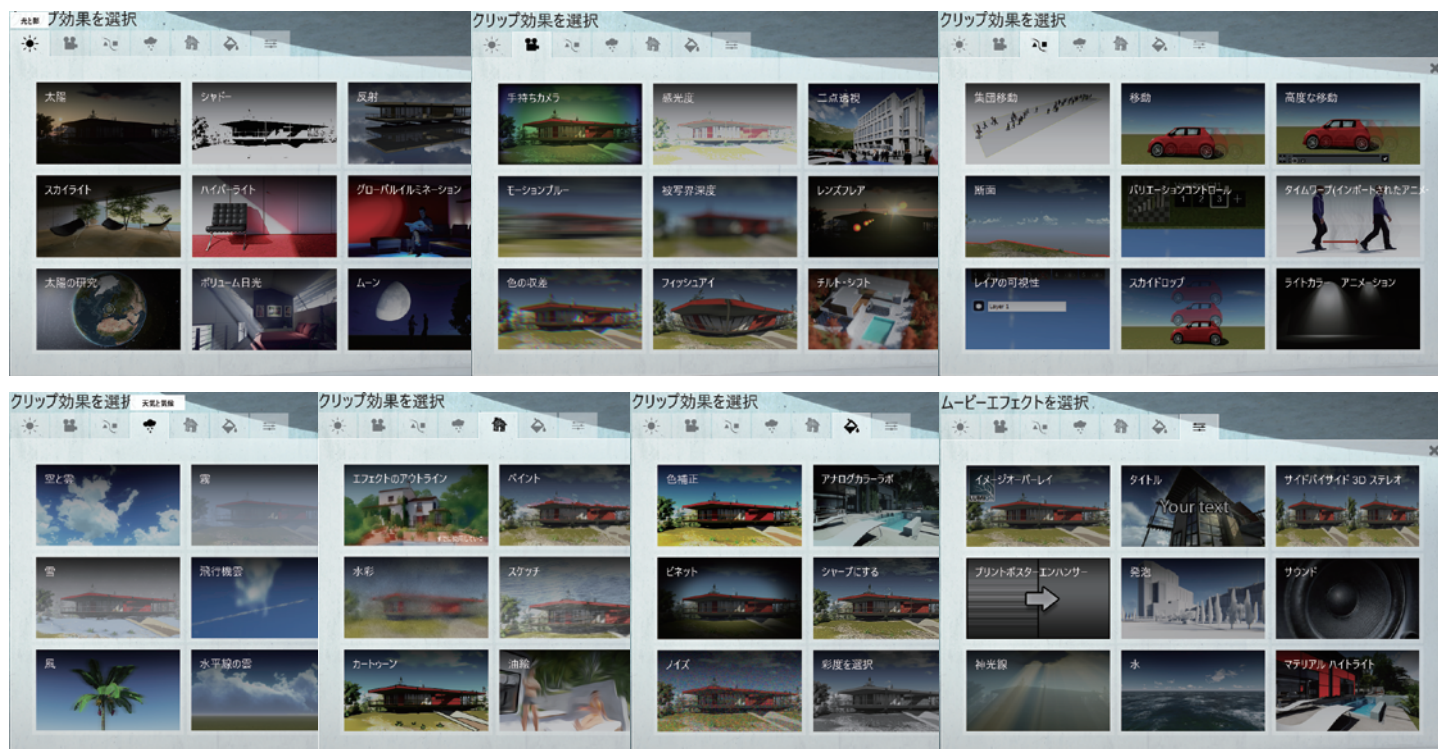
エフェクト追加

「FX」ボタンからエフェクトを一つずつ追加することもできます。

FX

スタイルエフェクト

個々のクリップに、それぞれ違うエフェクトを設定することができます。

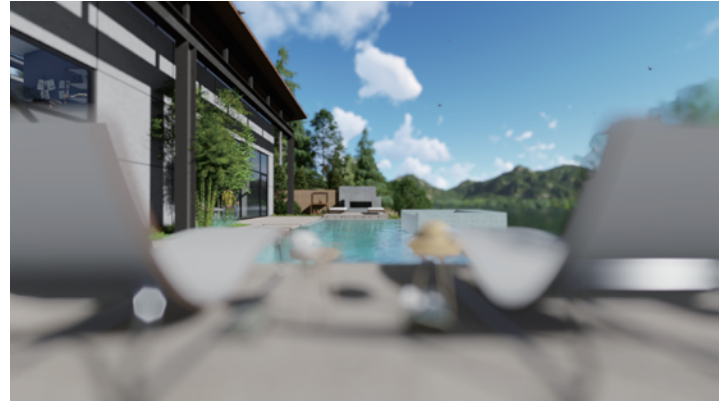
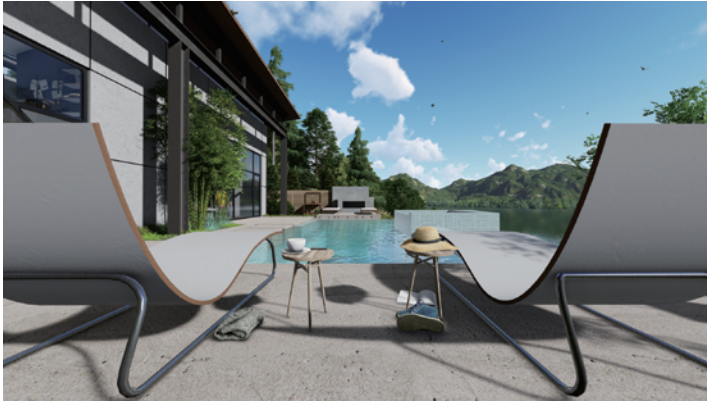


11 エフェクトについて

FX

よく使用されるエフェクトの一例を紹介します。

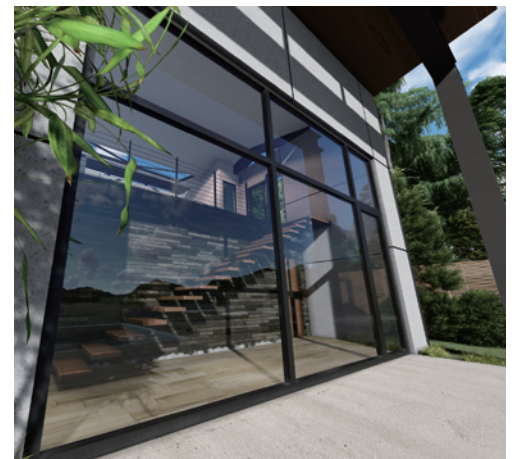
被写界深度



任意の部分をぼかして、画像に表情をつけていきます。

ぼかし方はスライダーで簡単に調節できます。

反射



反射させたい箇所を選択します。反射可能な範囲は主にガラス、水面、金属などです。

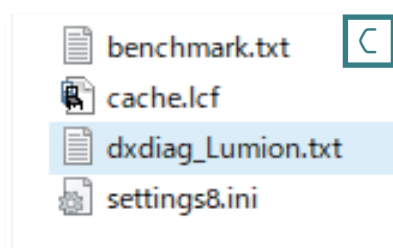
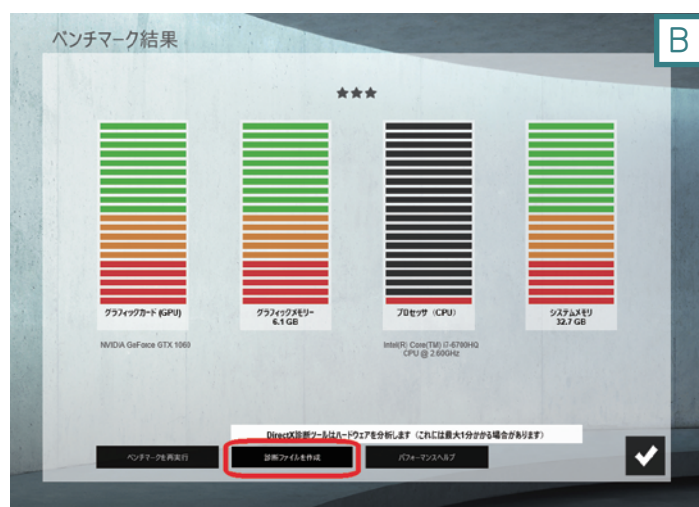
1 DXDiag ファイルについて

DXDiag ファイル

パソコンのスペック等、仕様について細かく記載れたテキストです。
Lumion 上でトラブルやエラーが起きたときに役立つ資料となります。
ここでは DXDiag ファイルの作成方法をご紹介します。

手順

- ① スタート画面の下部にある「コンピューター速度」をクリックする。 A
 - ② 画面が切り変わり「ベンチマーク結果」が表示されたら、「診断ファイルを作成」をクリックする。 B
 - ③ 別ウィンドウが開き、その中に「dxdiag_Lumion.txt」という名称で保存される。 C
- (Lumion サポートセンターに送る場合、そのままの形式でメールに添付し、お送りください。)



最後までお読み頂きましてありがとうございました。

Lumion 導入章
発行 2018.07. 吉日