

中級編Ⅱ

目次

1 はじめに 3

作成する物件.....	3
本書の内容.....	4
プラン図.....	4
屋根伏図.....	5
外構図.....	7
3D パース.....	8
新規プランの作成.....	9
物件概要.....	9

2 プラン図 11

入力の概要.....	11
壁.....	12
部屋.....	13
建具.....	15
中庭の建具.....	15
選択部材編集.....	18
建具のコーナー設定.....	19
中庭・コーナー建具以外の建具.....	22
付属品.....	24
ウッドデッキ.....	24
その他の付属品.....	25
線.....	26
汎用線.....	26
平行ハッチング.....	26
格子ハッチング.....	27
内観部品.....	28
置物-藁座布団.....	28
セット部品-テーブル小物セット.....	28
樹木・人物-猫.....	29
中庭以外の内観部品.....	30

3 屋根伏図 31

パラペット.....	31
三方パラペット.....	32
屋根の設定変更.....	33
面変形.....	34
片流れ屋根.....	35
屋根間外壁.....	37
フラット庇.....	39
屋根穴面.....	40

4 外構図 42

中庭のエクステリア.....	43
中庭の樹木と庭石.....	47
オート外構の追加配置.....	49
敷地の調整.....	51
車庫前の調整.....	52
その他の追加.....	55
アプローチ.....	55
自動車.....	55
真北マーク.....	56

5 3D パース 57

外観パース.....	57
部材色変更.....	57
背景・前景変更.....	58
The Effect への連携.....	59
面拡張.....	60
中庭のパース.....	62
視点設定.....	62
建具開閉.....	63
自然光設定.....	63
視点登録.....	63
部材色変更.....	64
レンダリング.....	67

1 はじめに

本書は、A's (エース) の中級編マニュアル Part II です。

A's (エース) 2023 (Ver.6) 以降に標準搭載されているサンプル物件、顧客「西泉太郎」のプラン⇒「SAMPLE06」を作成しながら、主に、他の編で説明していない機能をご紹介します。

作成する物件

「SAMPLE06」は、中庭のある物件です。

プランに中庭を設けることで、採光や通風に活かしたり、プライベート空間として提案できます。

中庭の設定や、中庭ならではの入力についても説明します。

■ 中庭のパス



■ 外観パス



本書の内容

以下の内容の設定・入力について説明します。

プラン図

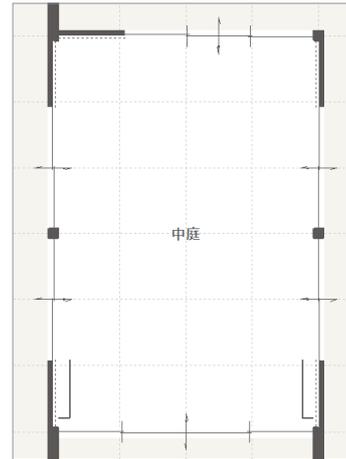
■ 中庭（部屋） ⇒ [\[P.13\]](#)

中庭の部屋設定について説明します。



■ 中庭（建具） ⇒ [\[P.15 ~\]](#)

中庭の四方の建具入力について説明します。



■ 選択部材編集 ⇒ [\[P.18\]](#)

選択部材編集にて、中庭の四方に配置した建具の高さを一括変更します。



■ 建具のコーナー設定 ⇒ [\[P.19 ~\]](#)

建具のコーナー設定について説明します。

建具を閉じた状態

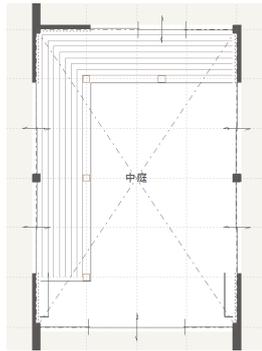


建具を開いた状態



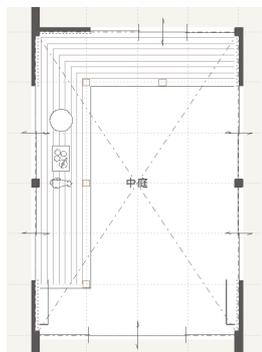
■ 中庭（付属品・汎用線） ⇒ [【P.24～】](#)

中庭のウッドデッキ、汎用線の入力について説明します。



■ 中庭（内観部品） ⇒ [【P.28～】](#)

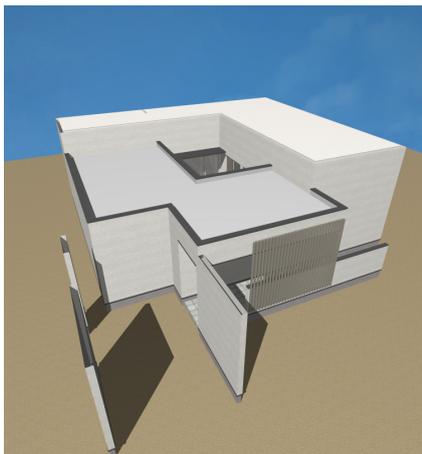
中庭の内観部品配置について説明します。



屋根伏図

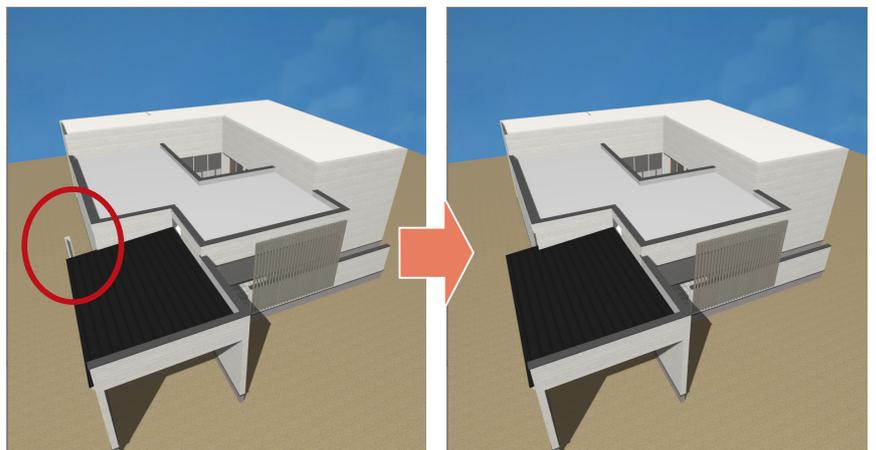
■ パラペット ⇒ [【P.31】](#)

上階（小屋裏）を考慮した配置について説明します。



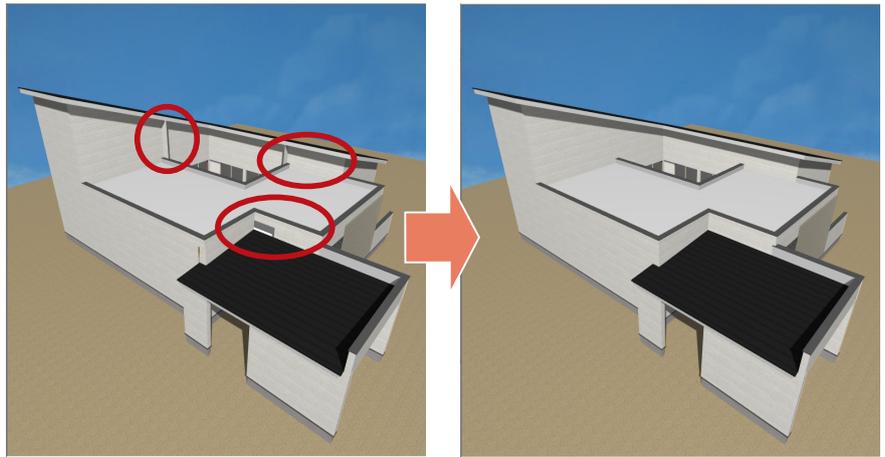
■ 面変形 ⇒ [【P.34】](#)

三方パラペットで入力した屋根の面変形について説明します。

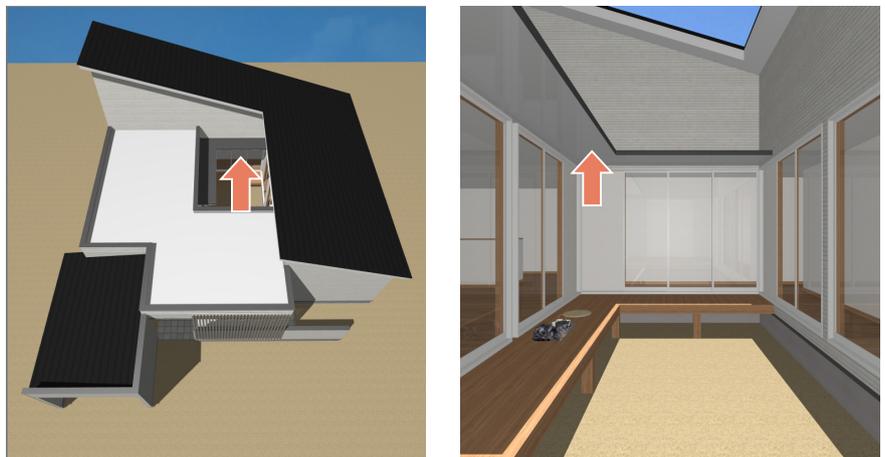


■ 屋根間外壁 ⇒ [P.37 ~]

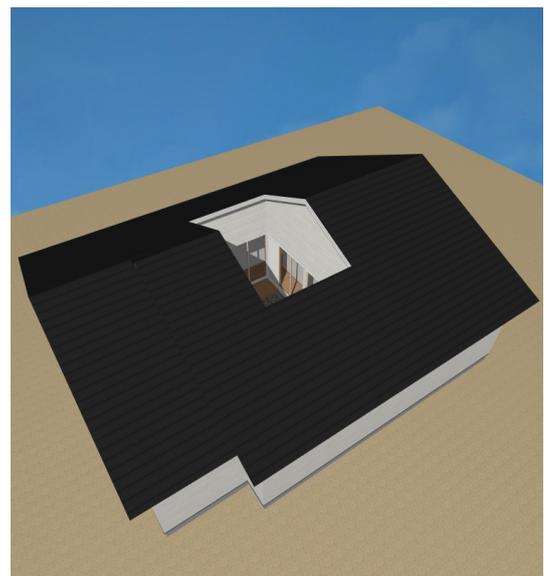
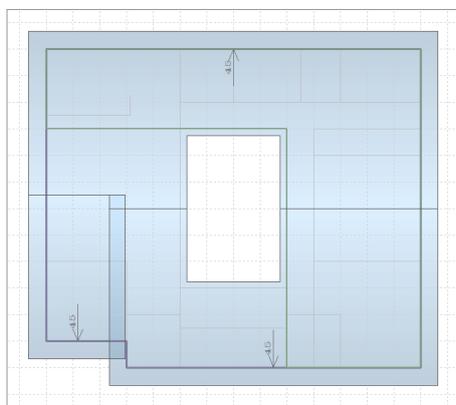
屋根間外壁の入力について説明します。

**■ フラット庇 ⇒ [P.39]**

フラット庇の入力について説明します。

**■ 屋根穴面 ⇒ [P.40 ~]**

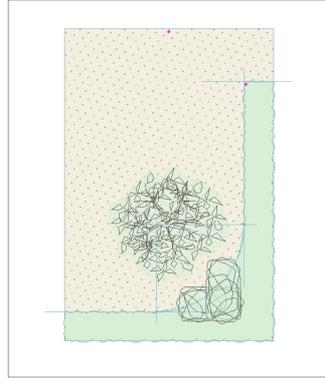
屋根穴面の利用方法を紹介します。



外構図

■ 中庭（エクステリア・外構部品） ⇒ [【P.43 ~】](#)

中庭の外構図入力について説明します。



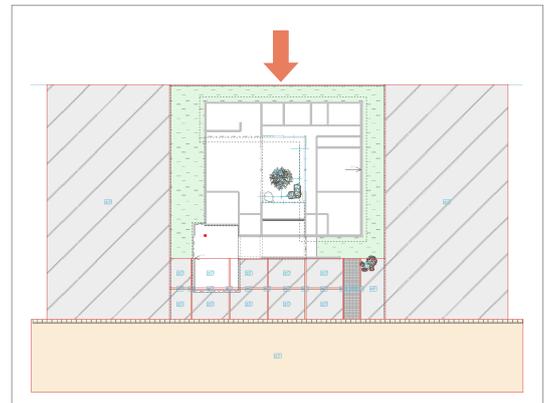
■ オート外構の追加配置 ⇒ [【P.49 ~】](#)

既存の外構データを残した状態で配置できる、オート外構の追加配置について説明します。



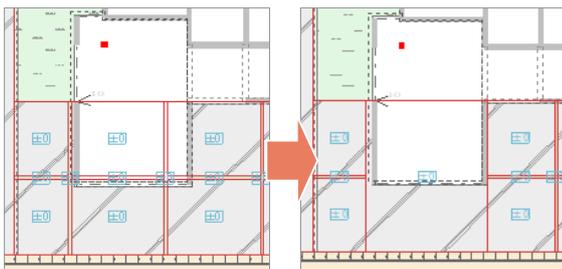
■ 範囲端点移動 ⇒ [【P.51】](#)

範囲端点移動を使用して、敷地を調整します。



■ 面分割・面合成 ⇒ [【P.53】](#)

面分割・面合成の利用方法を説明します。



3D パース

■ 部材色変更 ⇒ [【P.57】](#)

外構図作成後に 3D パースを確認し、部材色変更を実行します。



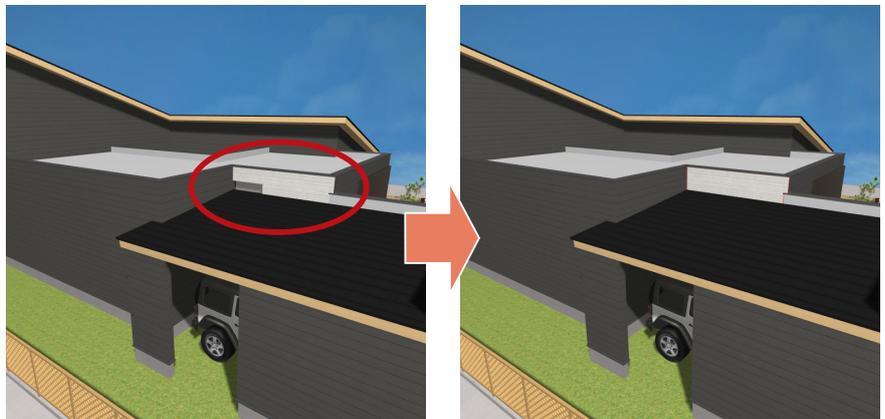
■ 背景・前景変更 ⇒ [【P.58 ~】](#)

背景画像を変更し、前景合成を適用します。
The Effect へのデータ連携についても説明します。



■ 面拡張 ⇒ [【P.60 ~】](#)

面拡張の利用方法を紹介します。



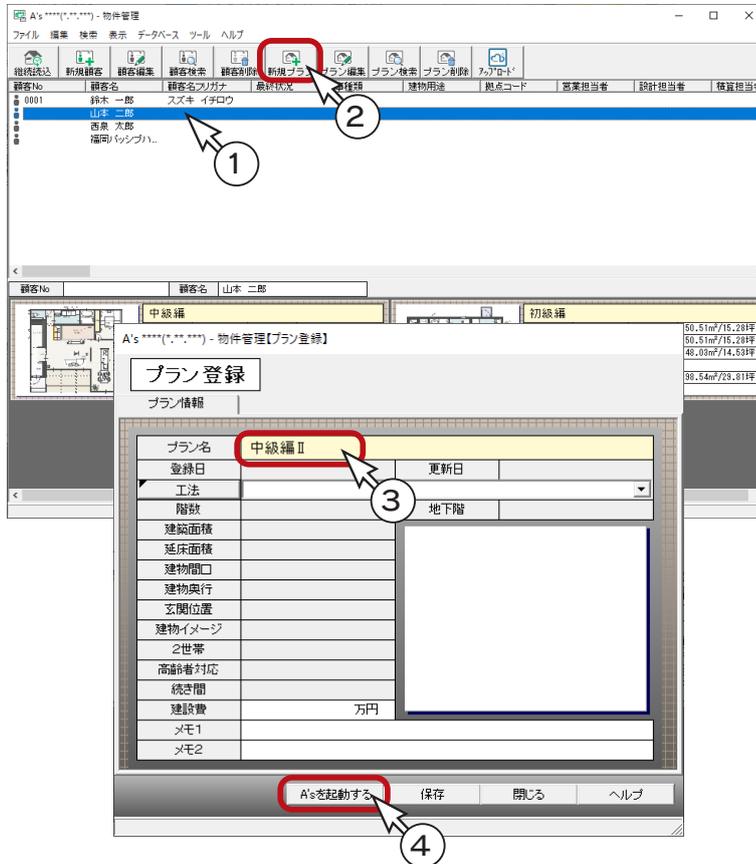
■ 中庭のパース ⇒ [【P.62 ~】](#)

中庭のパース作成について説明します。



新規プランの作成

本トレーニングは、新規プランを作成して操作します。
以下の例では、初級編の顧客「山本 二郎」に追加します。
（「山本 二郎」ではなく、別の顧客でも、新規顧客でもかまいません。）



①顧客「山本 二郎」を選択

②  をクリック

新規プラン

* プラン登録の画面が表示されます。

③プラン名を入力

* 例えば「中級編 II」と入力します。

* プラン名以外は省略しますが、必要に応じて入力してください。

④「A'sを起動する」をクリック

⑤「建具部材指定配置」についてメッセージが表示された場合は、内容をご確認の上「OK」をクリック

* 物件概要の画面が表示されます。

「建具部材指定配置」について

A's2021から各メーカーの建具を配置する「建具部材指定」の機能が搭載されました。
物件概要の3/4ページの建物仕様で「建具部材指定」のチェックをONにするともメーカー名、シリーズ名を選択して建具を配置できます。
「建具部材指定」のチェックをOFFにすると、A's3.00までの建具入力方法を継続できます。
建具部材指定をお使いになる場合、A's3.00までの建具入力方法で配置した建具とは異なる取扱となります。詳細についてはヘルプをご確認ください。

今後、このメッセージを表示しない。

OK ヘルプ

物件概要

物件概要は、「SAMPLE06」と同じ設定にします。

■ 基本情報

建物階数 : 地上 1 階

小屋裏 :

建物タイプ : 木造根太レス仕様

床高・天井高 : 木造根太レス仕様

軒高 : 木造 H 仕様

■ 建物仕様

'. Another red circle highlights the 'Different Color' (別色) radio button, which is selected. A callout box points to it with the text '別色'."/>

物件概要 建物仕様 3/4

建物タイプ 木造根太し仕様 マスター登録(M)...

建物仕様

壁・柱 [更新] 既定値(壁厚み105mm、柱サイズ105mm) 壁・柱設定(S)...

外部仕上 外部タイル* 根太し 仕上設定(S)...

内部仕上 内部タイル* 一般

基礎 A*基礎 基礎パッキン工法

屋根 根太し工法

建具部材指定 **建具部材指定:**

玄関建具 オリジナル

サッシ オリジナル

ガラス Low-E断熱ガラス

内装建具 オリジナル

A's3.00までの建具のデータ管理方法と異なります。
今までの建具データをご利用になれる場合は建具部材指定チェックを外してください。

サッシ内外色 同色 **別色** **別色**

※このページで設定する情報は、新規に配置する建具の初期値です。既入済みのデータに反映させる方法は、ヘルプをご参照ください。

< 計画概要 建物高さ > OK キャンセル ヘルプ(H)

* 建具部材指定を OFF() に、サッシ内外色を「別色」に設定します。

■ 建物高さ

物件概要 建物高さ 4/4

建物高さ設定 単位: mm

1階軒高さ 3585

1階階基準高さ 3010

1階階基準 575

基礎高さ 450

1階床高 40

1階天井高 2400

1階FL 615

床高・天井高

階数名称	基準床高 (k-1)床高さ	基準天井高 (k-1)天井高さ	F L (床仕上天端)
1階	40	2400	615

軒高

階数名称 (構築材天端距離)	階基準 (構築材天端)	軒高	基礎高さ	最高高さ
1階	3010	575	3585	450

※基礎/パッキンの高さは階基準に含めてください。

< 建物仕様 基本情報 > OK キャンセル ヘルプ(H)

* 建物高さは、変更しません。

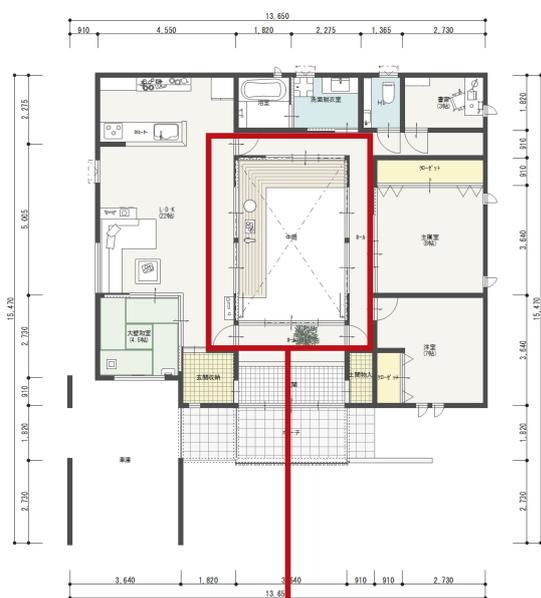
2 プラン図

「SAMPLE06」のプラン図を入力します。

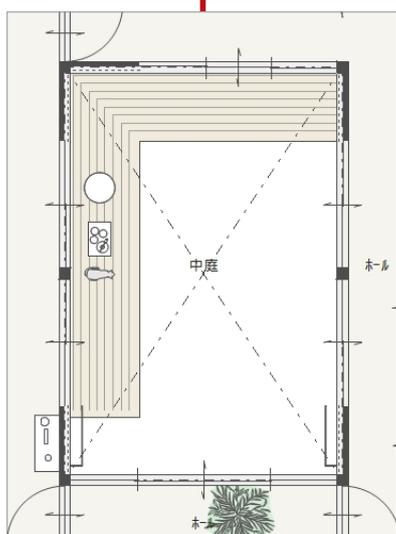
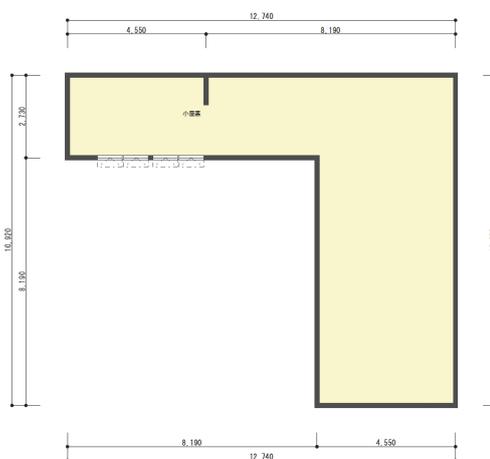
入力の概要

「SAMPLE06」のプラン図は、以下のように、1階と小屋裏が入力されています。

■ 1階平面図



■ 小屋裏平面図



ここでは、基本的な入力手順は省略し、主に中庭の入力を説明します。

- ①壁……………全壁で中庭の区画を作成
- ②部屋……………中庭に設定
- ③建具……………四方に建具を入力
- ④付属品……………ウッドデッキを入力
- ⑤線……………交線とハッチングを入力
- ⑥内観部品……………座布団、小物セット、猫を配置

壁

■ 1階の壁

注釈を付けた箇所以外は「全壁」です。

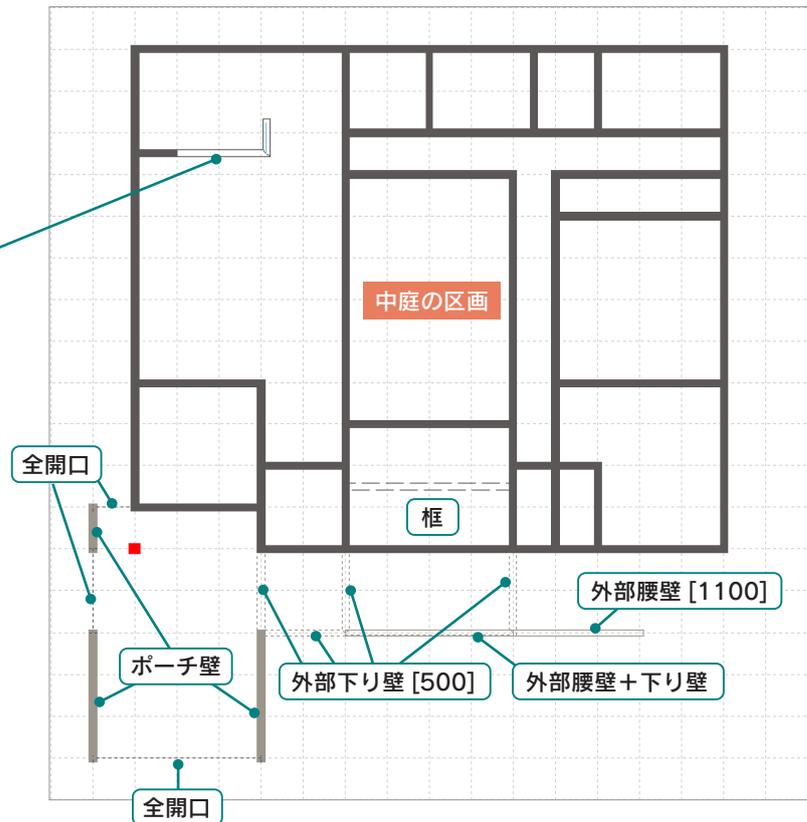


【グリッド】

グリッドは910mm、分割数4で入力します。

【補助線の利用】

グリッド分割で入力できない寸法の壁は、補助線をご利用ください。ここでは、オフセット110mmの補助線を引きます。



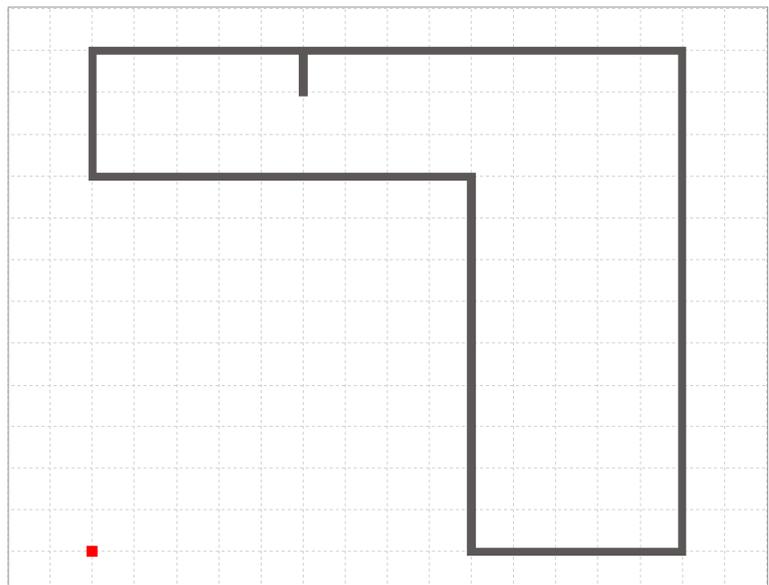
壁の高さ

腰壁や下り壁の高さは、以下のいずれかの方法で設定します。

1.  (壁入力アシスト) を使用し、終点を [Ctrl] キーを押しながら指示する
2.  (高さ指定配置) で配置する
3. 配置済みの壁を  (要素選択) で選択し、右クリックメニューの「高さ設定」で設定する

■ 小屋裏の壁

「全壁」で入力します。



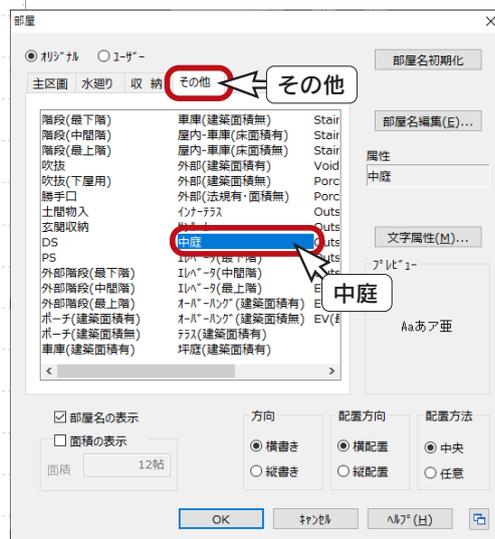
部屋

 (部屋) ⇒  (部屋)、または  (部屋入力アシスト) で、以下のように設定します。

■ 1 階の部屋



*  (部屋) の場合は、「その他」に「中庭」があります。



A's 2023
新機能

プラン図の部屋名に「中庭」が追加されました。

中庭に面した壁は外壁として認識されるため、3D パースで外壁・基礎等が生成されます。

その他、平面詳細図では外部建具注記や、断熱材も表現し、外皮性能計算や数量算出では外壁面積として算出します。また、壁量チェックでは耐力壁の配置や床倍率検討で中庭を考慮します。

【畳】

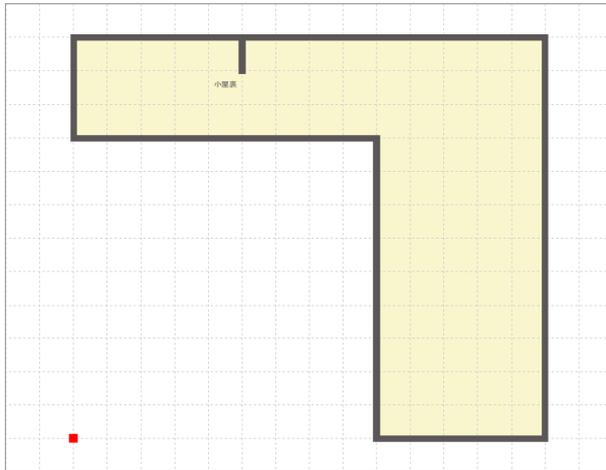
このプランの場合、「大壁和室」に畳は自動配置されませんので、

 (畳) ⇒  (4.5 畳 A) を配置します。



和室に隣接して「床の間」が配置されていると、畳は自動配置されます。

■ 小屋裏の部屋



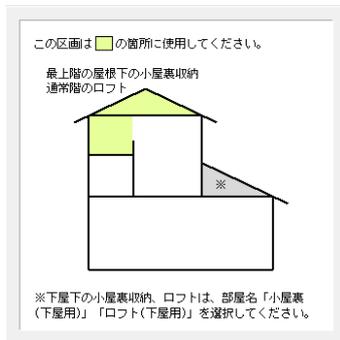
*  (部屋) の場合は、「収納」に「小屋裏」があります。



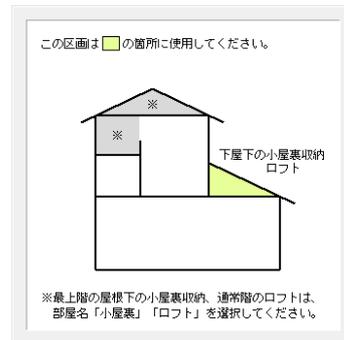
【小屋裏、ロフト】

小屋裏、ロフトには、「小屋裏」「ロフト」と「小屋裏(下屋用)」「ロフト(下屋用)」があります。
 小屋裏・ロフトを下階の屋根下に設ける場合は、「小屋裏(下屋用)」「ロフト(下屋用)」を選択してください。
 それ以外は「小屋裏」「ロフト」を選択してください。

小屋裏、ロフト



下屋用の小屋裏、ロフト

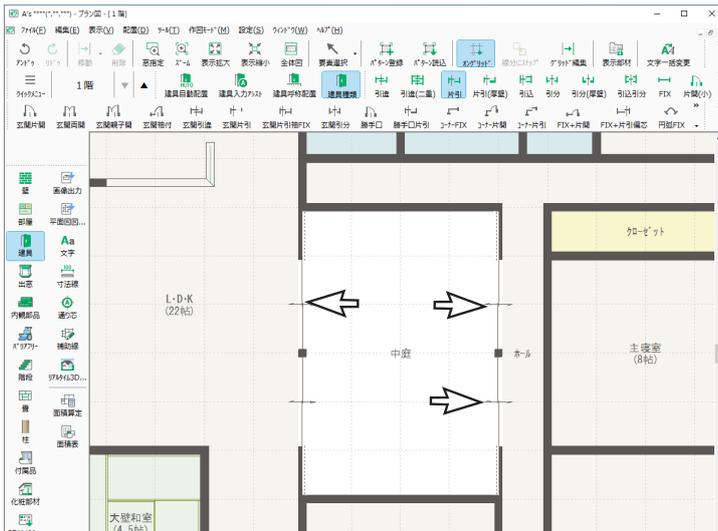


【1階の小屋裏表示】

小屋裏の階層に部屋を設定すると、1階に小屋裏の範囲を示す線が表示されます。

ここでは、 (要素選択) で選択し、 (削除) をクリック、または [Delete] キーで削除します。





続けて、片引き 2 枚を 3 箇所配置します。
引き込み側は、中庭側を指示してください。

■ 片引き 3 枚



①枚数を **3** (3 枚) に変更

* アイコンが表示されていない場合は、**>>** をクリックしてください。

②図のように、起点—終点—引き込み側を指示
* 引き込み側は、中庭側を指示してください。

■ 引き違い 4 枚



① **引き違い** (引き違い) をクリック

② **4** (4 枚) をクリック

* アイコンが表示されていない場合は、**>>** をクリックしてください。

③図のように、起点—終点—外側を指示
* 外側は、中庭側を指示してください。

■戸袋

入力幅を指定して配置します。

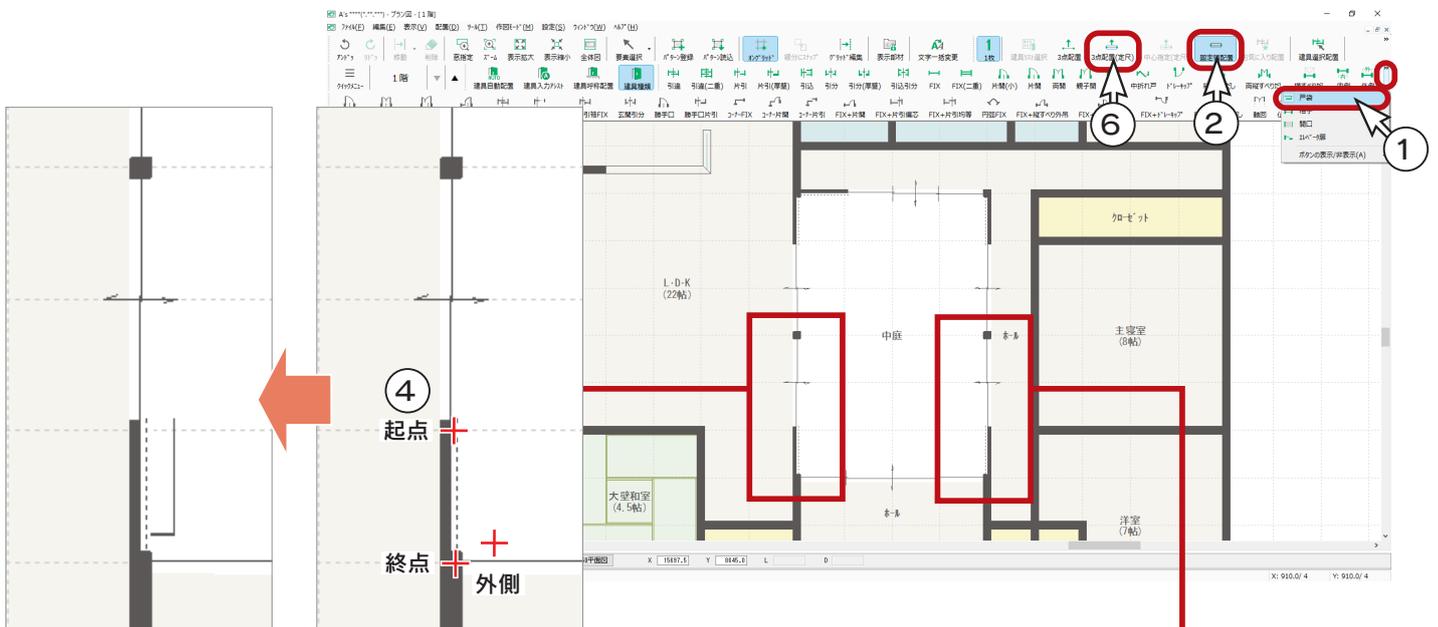
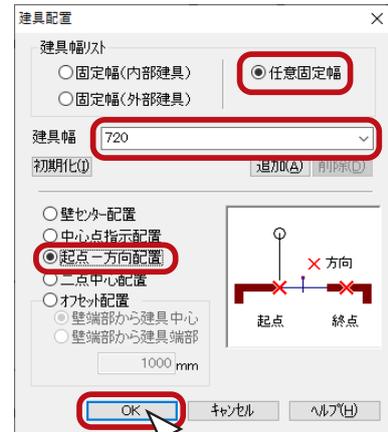
- ①  (戸袋) をクリック
*アイコンが表示されていない場合は、 をクリックしてください。

- ② 配置モードの  (固定幅配置) をクリック
* 建具配置のダイアログが表示されます。

- ③ 以下のように設定し、「OK」をクリック

任意固定幅
建具幅：720
起点-方向配置

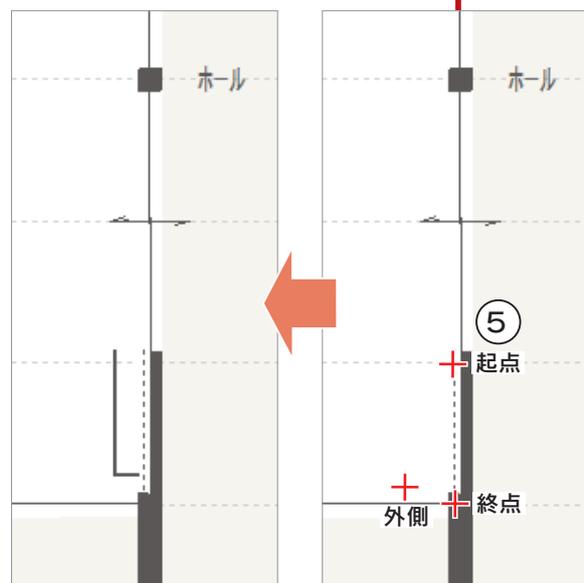
- ④ 図のように、起点-終点-外側を指示
* 外側は、閉じ側の指示にもなります。



同様に、右側にも戸袋を入力します。

- ⑤ 図のように、起点-終点-外側を指示
* 外側は、閉じ側の指示にもなります。

- ⑥ 配置モードの  (3点配置 (定尺)) をクリック
* 今後の入力のために、定尺に戻します。

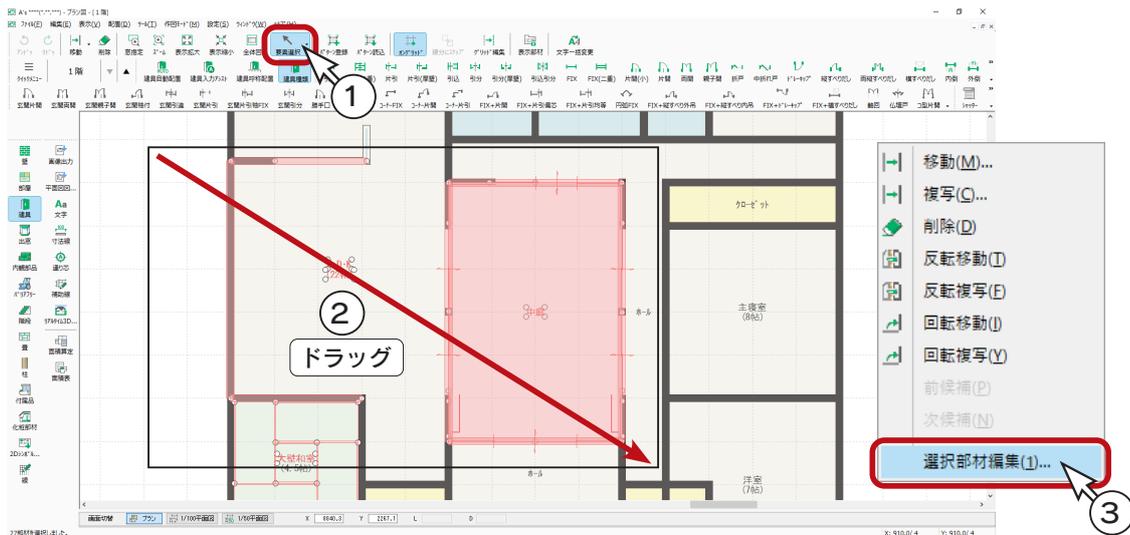


選択部材編集

中庭の四方に配置した建具の高さを、一括変更します。

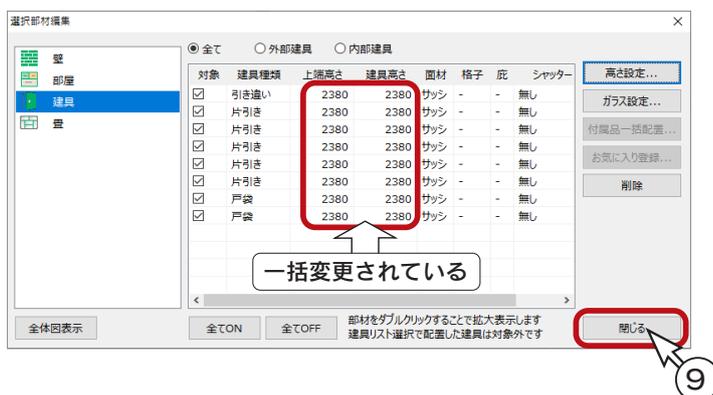
ここでは、建具部材指定が OFF であることを前提にしています。
建具部材指定が OFF の場合に、選択部材編集で建具高の一括変更が可能です。

- ①  (要素選択) をクリック
- ② 図のように、間取りの外から中庭の建具を含めるように、矩形範囲をドラッグで指示
* 起点位置は、空白部分から指示してください。部屋や部材の上を指示すると、部屋や部材が移動します。
- ③ 右クリックし、メニューから「選択部材編集」を選択



* 選択部材編集のダイアログが表示され、選択した範囲に含まれている部材が一覧表示されます。

- ④ 左側の部材種類の「建具」をクリック
* 建具が一覧表示されます。
入力した建具が表示されていることを確認します。
- ⑤ 「全て ON」をクリック
- ⑥ 「高さ設定」をクリック
* 高さ・詳細情報設定のダイアログが表示されます。
- ⑦ 上端高、開口高hをいずれも「2380」に設定
- ⑧ 「OK」をクリック
* 建具一覧に戻ります。
全ての建具の高さが変更されています。
- ⑨ 「閉じる」をクリック



A's 2023

新機能

建具のコーナー設定

2つの建具（引き違い・片引き）を指示し、「コーナー設定」を選択するだけで、L型コーナー建具として表現されます。リビングの一角にテレワーク用の書斎を設けるといった提案も行えます。

コーナー設定の条件

コーナー設定するには、以下の条件が必要です。

- ・ 建具種類は引き違い (2 枚、3 枚)、片引き (1 枚、2 枚、3 枚) のいずれか
- ・ 内部建具 (取付位置が「内部建具」となっている建具)
- ・ 2 つの建具が直角に配置されている
- ・ コーナーの内側に建具の方向点 (3 点配置の 3 点目) が存在する
- ・ 建具端点がコーナーから一定以上離れていない
- ・ 建具高、上端高、枠形状、面材が同じで、建具高は 1800mm 以上
- ・ メーカーはオリジナル、欄間を設定していない

また、コーナー設定後に高さ・詳細情報設定からの変更は行えません。必要な場合は一旦コーナー設定を解除してください。

建具の配置

大壁和室にコーナー設定する建具を配置します。



①  (片引) をクリック

②  (2枚) をクリック

* アイコンが表示されていない場合は、 をクリックしてください。

③ 図のように、起点—終点—引き込み側を指示
* 引き込み側は、コーナーの内側を指示してください。

④ 図のように、起点—終点—引き込み側を指示
* 引き込み側は、コーナーの内側を指示してください。

建具の配置後

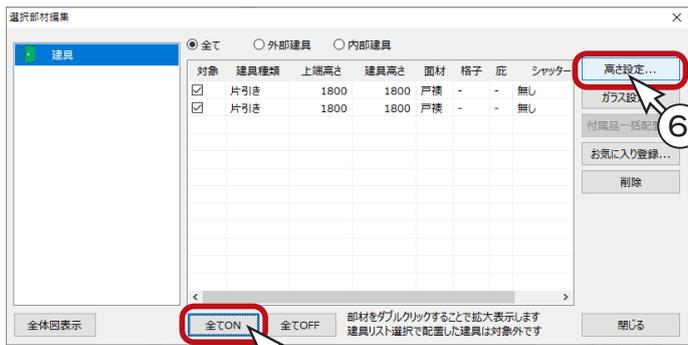


■ 建具の高さ・面材設定

コーナー設定後は高さ・詳細情報設定からの変更ができないので、コーナー設定前に変更します。
ここでは、選択部材編集で一括変更します。

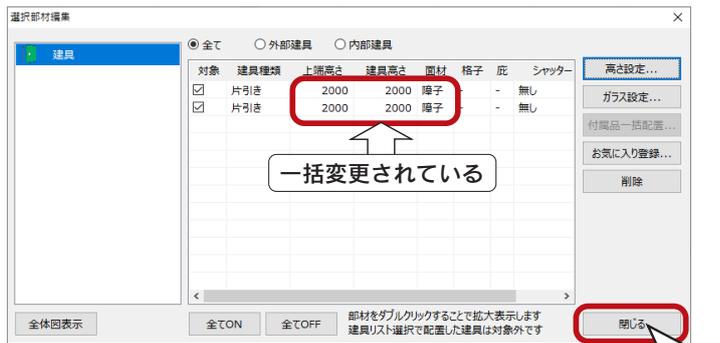


- ① (要素選択) をクリック
- ② 図のように、建具をクリック
- ③ [Ctrl] キーを押しながら、もう一つの建具をクリック
- ④ 右クリックし、メニューから「選択部材編集」を選択



* 選択部材編集のダイアログが表示され、建具が一覧表示されます。

- ⑤ 「全て ON」をクリック
- ⑥ 「高さ設定」をクリック
- * 高さ・詳細情報設定のダイアログが表示されます。
- ⑦ 上端高、開口高hをいずれも「2000」に設定
- ⑧ 面材を「障子」、柄名を「書院 (両面組子)」に設定
- ⑨ 「OK」をクリック
- * 建具一覧に戻ります。
- ⑩ 「閉じる」をクリック



高さ・面材変更後



■ コーナー設定

コーナー設定を実行します。



- ① (要素選択)を確認
- ②図のように、建具をクリック
- ③[Ctrl] キーを押しながら、もう一つの建具をクリック
- ④右クリックし、メニューから「コーナー設定」を選択



- * コーナー設定後、建具がグレー表示になります。
- * コーナー設定の条件を満たさない場合は、メッセージが表示されます。(⇒ [P.19](#) 参照)

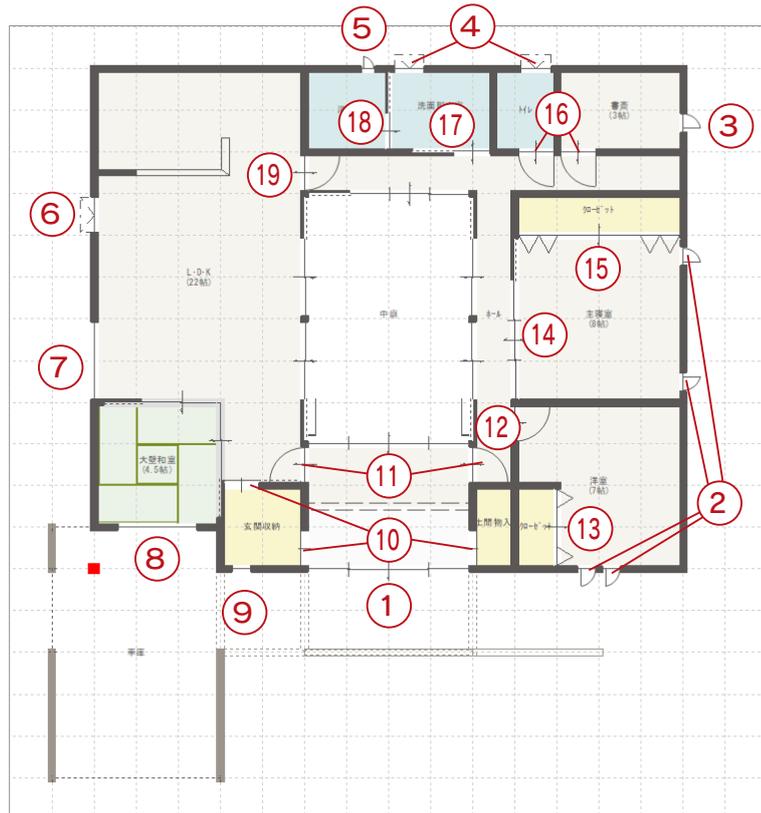
コーナー設定後

建具を開いた状態



中庭・コーナー建具以外の建具

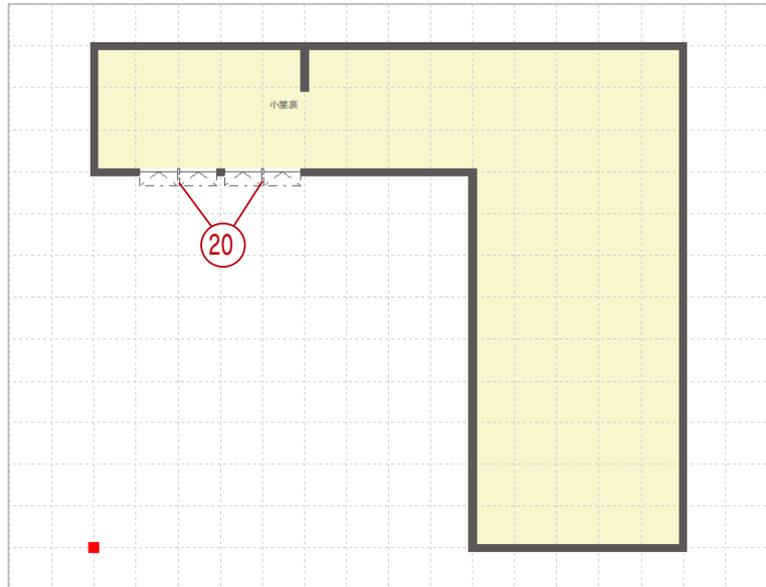
中庭・コーナー建具以外の建具につきましては、ここでは、入力を省略します。



		建具種類	入力幅	上端高	建具高 h	面材・メーカー・柄	
玄関	①	玄関引き違い 4 枚	3640	2200	2200	サツ・オジナル 1・千本格子 (欄間の取付け)	
外部	②	縦引き出し	535	2000	1100	サツ・オジナル・サツ	4ヶ所
	③	縦引き出し	535	2000	900	サツ・オジナル・サツ	2ヶ所
	④	横引き出し	770	2000	500	サツ・オジナル・サツ	
	⑤	縦引き出し	430	1800	900	サツ・オジナル・サツ	
	⑥	横引き出し	910	2000	900	サツ・オジナル・サツ	
	⑦	FIX	1820	2380	300	サツ・オジナル・サツ:FIX	
	⑧	FIX	1820	300	300	サツ・オジナル・サツ:FIX	
	⑨	FIX	535	2200	2200	サツ・オジナル・サツ:FIX	
	内部	⑩	片引き (厚壁)	910	2000	2000	フラッシュ・オジナル・フラット
⑪		片開き	910	2380	2380	フラッシュ・オジナル 1・ガリ	2ヶ所
⑫		片開き	910	2380	2380	フラッシュ・オジナル 1・フラット	
⑬		折れ戸 4 枚	1820	2000	2000	フラッシュ・オジナル 1・フラット	
⑭		片引き 3 枚	2730	2380	2380	障子・オジナル・横格子:猫間 (両面組子)	
⑮		折れ戸 8 枚	3640	2380	2380	フラッシュ・オジナル 1・フラット	2ヶ所
⑯		片開き	910	2000	2000	フラッシュ・オジナル 1・フラット	
⑰		片引き	910	2000	2000	フラッシュ・オジナル 1・フラット	
⑱		片引き	910	2000	2000	サツ・オジナル・サツ:中棧付	
⑲	片開き	910	2380	2380	フラッシュ・オジナル 1・ガリ		

■ 小屋裏の建具

小屋裏の建具も、入力を省略します。



		建具種類	入力幅	上端高	建具高 h	面材・メーカー・柄	
小屋裏	⑳	横入り出し 2 枚	1820	2000	900	サツ・リジ 牦 1・サツ	2 ヶ所

付属品

ウッドデッキ

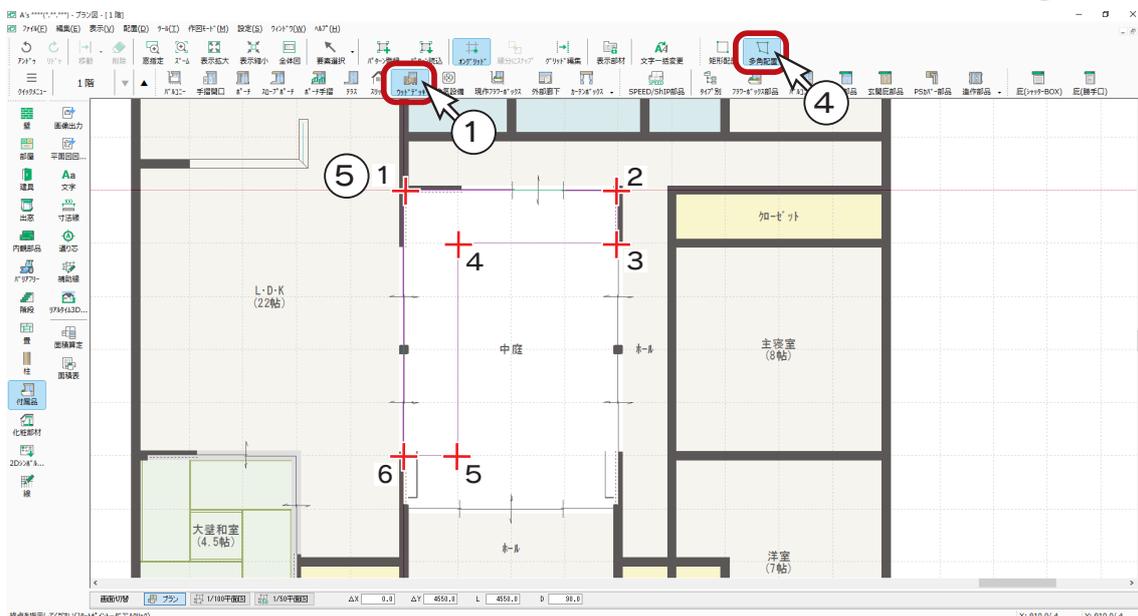
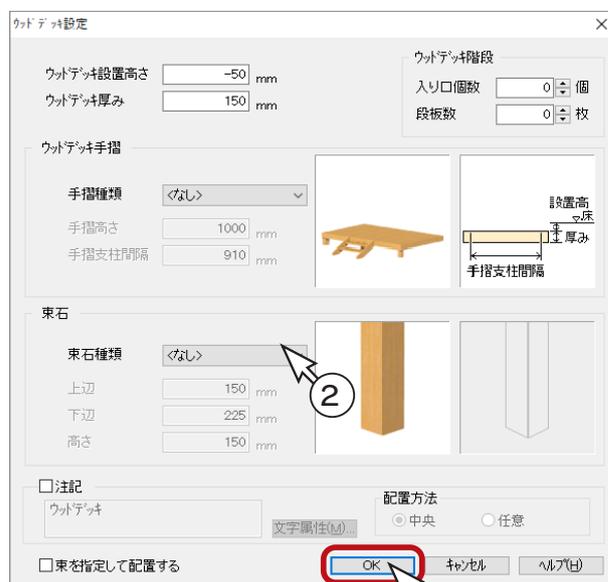
中庭にウッドデッキを配置します。

- ①  (ウッドデッキ) をクリック
- ② ダイアログが表示されますので、以下のように設定

ウッドデッキ設置高さ …… - 50
 ウッドデッキ厚み …… 150
 入り口個数・階段数 …… 0
 手摺種類 …… なし
 束石種類 …… なし
 注記 …… OFF
 束を指定して配置する …… OFF

- ③ 「OK」 をクリック
- ④  (多角配置) をクリック
- ⑤ 図のように、1～6 を指示
- ⑥ 1 をもう一度指示して閉じる

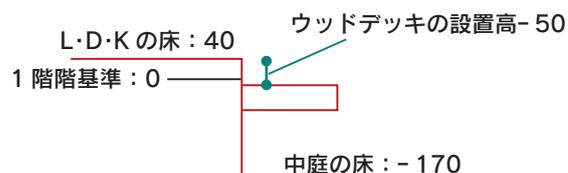
* ダブルクリックでも閉じることができます。



ウッドデッキの設置高さ

ウッドデッキの設置高さは、ダイアログ上の説明図のとおり床基準ですが、中庭の床ではなく、L・D・Kの床が基準となります。

ウッドデッキに隣接し、ウッドデッキへ出入りする掃き出し窓が配置されている部屋の床が基準になります。



その他の付属品

付属品からは、ウッドデッキ以外に、ポーチとスリットを配置します。

ポーチ

【上段】

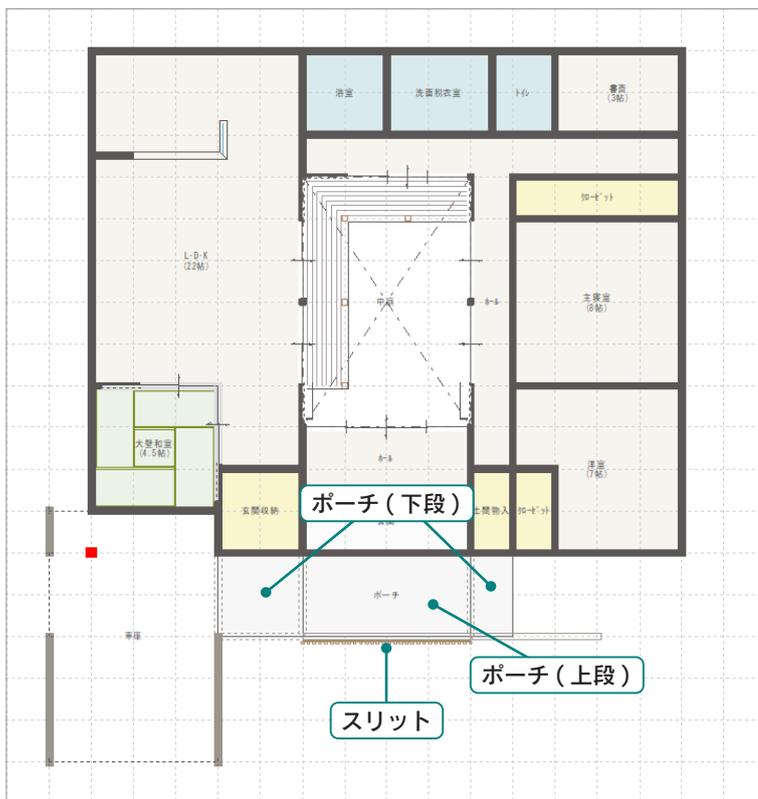
上端高さ …… 350

ポーチ厚み …… 350

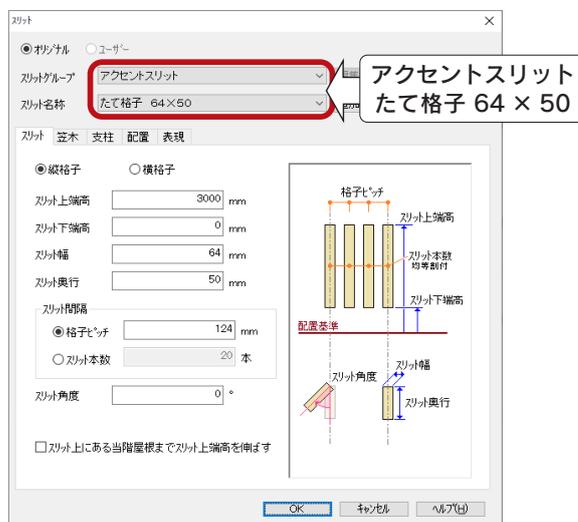
【下段】

上端高さ …… 150

ポーチ厚み …… 150



スリット

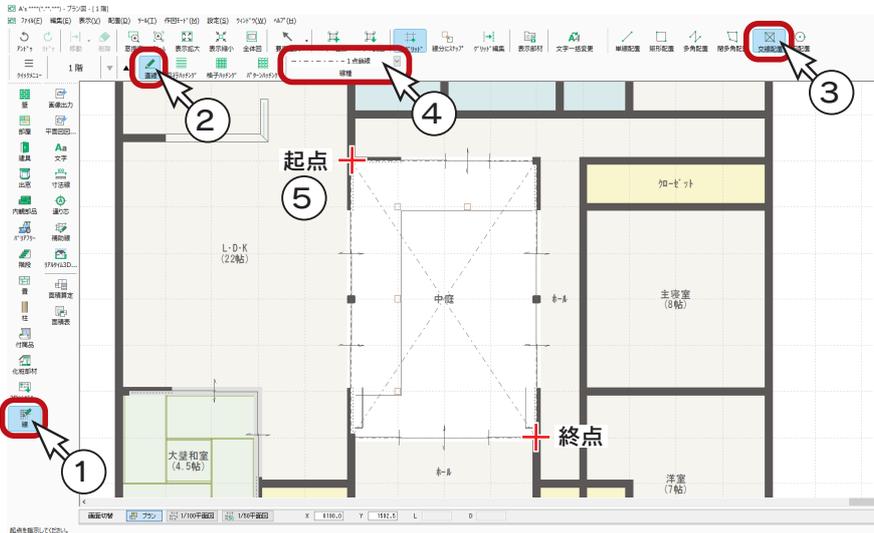


以後の説明図は、ポーチとスリットを入力した状態です。

線

汎用線とハッチングを入力します。

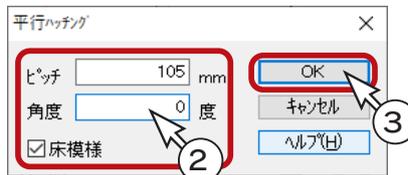
汎用線



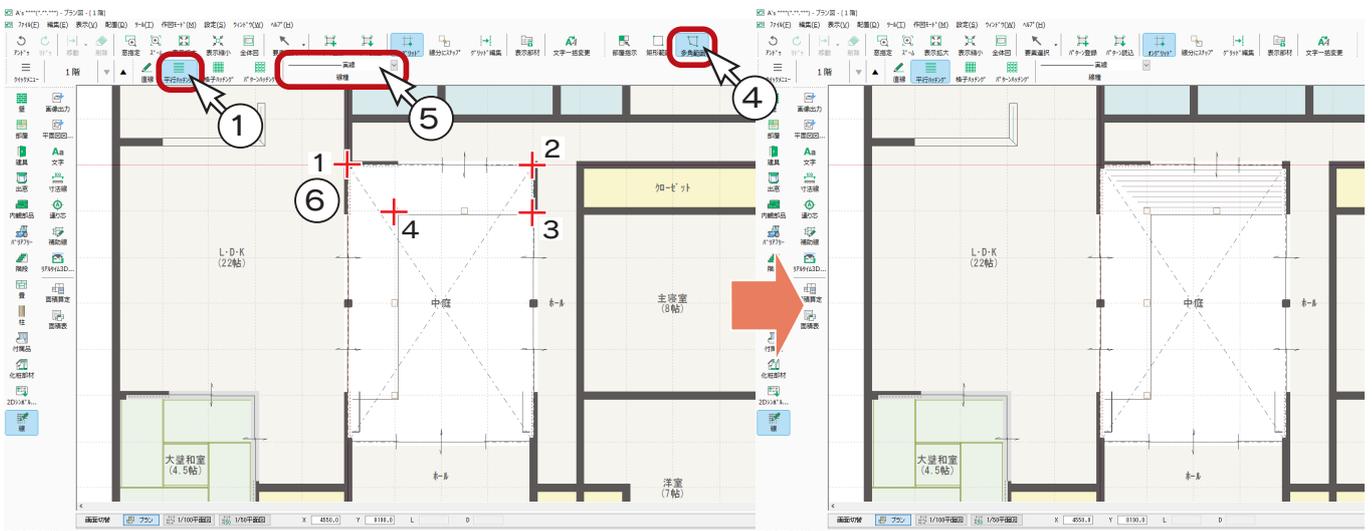
- ①  (線) をクリック
- ②  (直線) を確認
- ③  (交線配置) をクリック
- ④ 線種を「1点鎖線」に設定
- ⑤ 図のように、起点-終点を指示

平行ハッチング

- ①  (平行ハッチング) をクリック
- * ダイアログが表示されます。
- ② ピッチ「105」、角度「0」、[床模様] は ON に設定
- ③ 「OK」をクリック
- ④  (多角配置) をクリック
- ⑤ 線種を「実線」に設定
- ⑥ 図のように、1~4 を指示
- ⑦ 1 をもう一度指示して閉じる

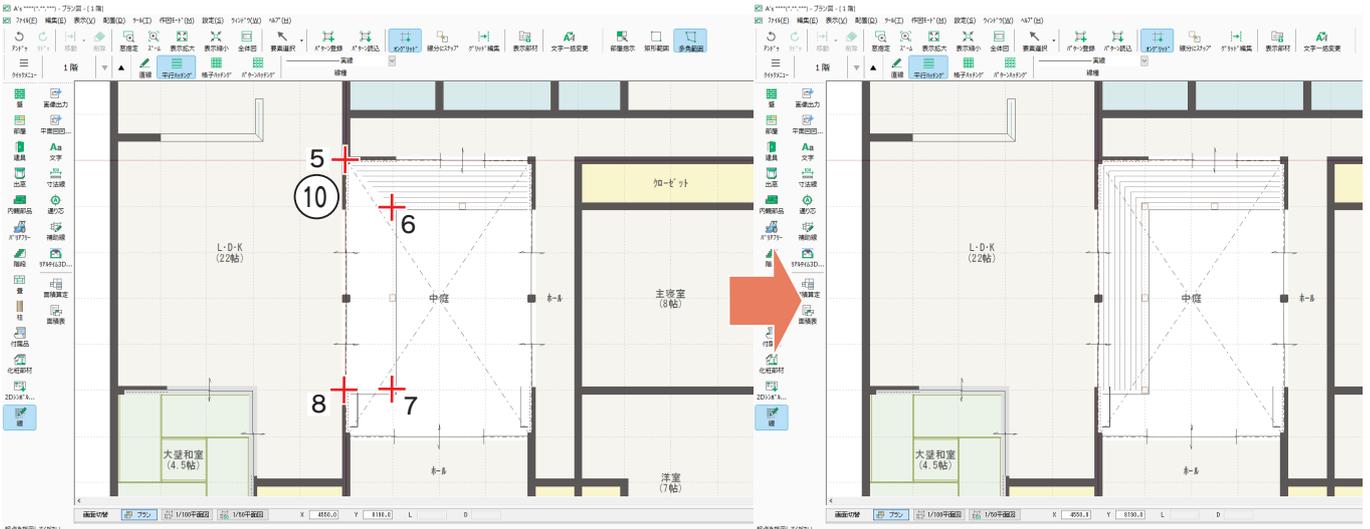
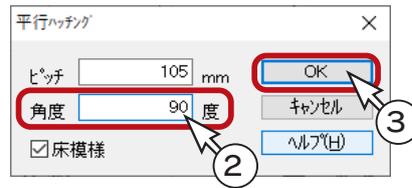


* [スペース] キーを押す、またはダブルクリックでも閉じることができます。



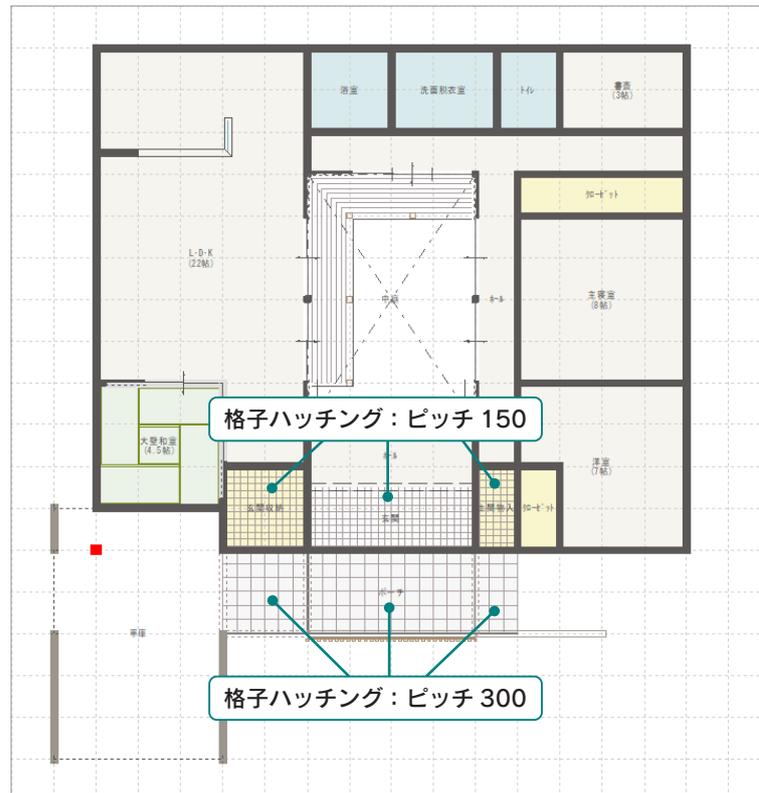
続けて、角度を変えて平行ハッチングを入力します。

- ⑧右クリック
*ダイアログに戻ります。
- ⑨角度を「90」に変更
- ⑩図のように、5～8を指示
- ⑪5をもう一度指示して閉じる
* [スペース] キーを押す、またはダブルクリックでも閉じることができます。



格子ハッチング

玄関、玄関収納、土間物入にピッチ 150、ポーチにピッチ 300 で、格子ハッチングを入力します。



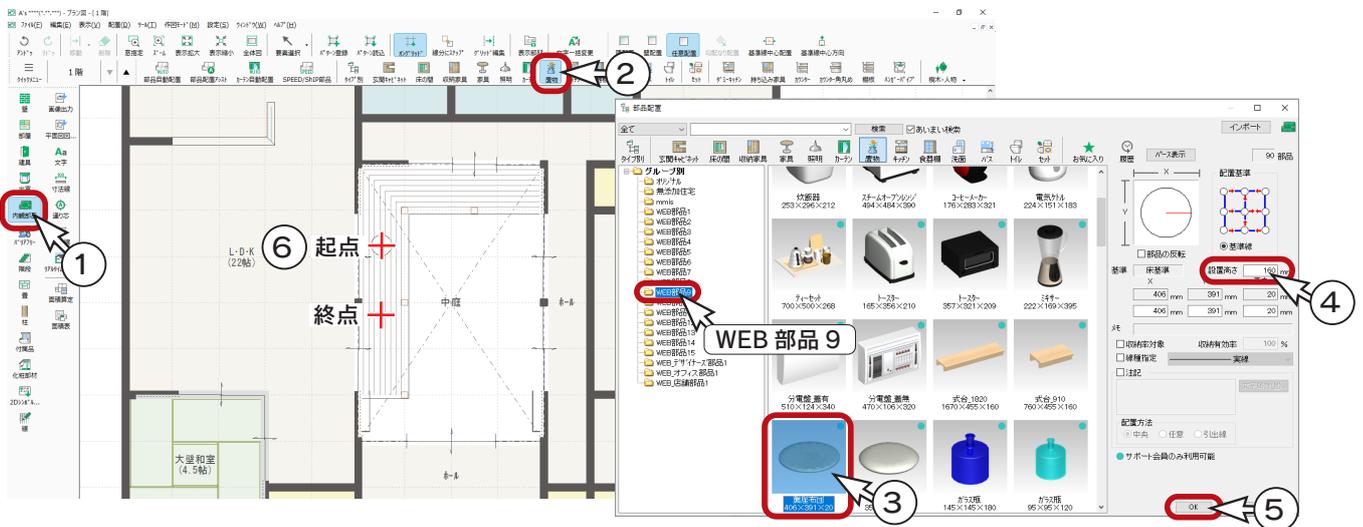
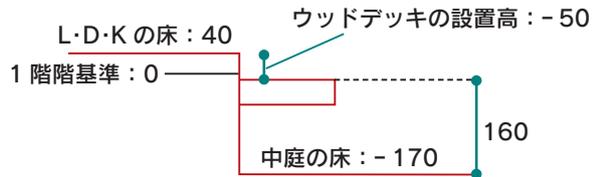
内観部品

ウッドデッキの上に、部品をいくつか配置します。

置物－藁座布団

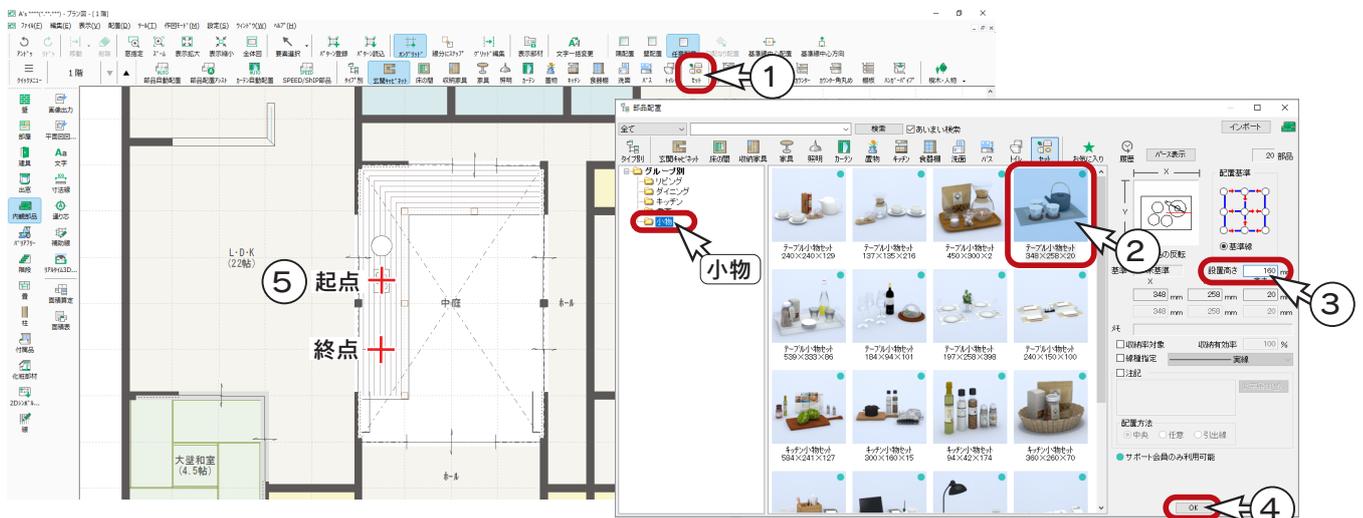
- ① (内観部品) をクリック
- ② (置物) をクリック
- ③ 「WEB 部品 9」 ⇒ 「藁座布団」 を選択
- ④ 設置高さは「160」に設定
*ウッドデッキ上面の高さに合わせます。
- ⑤ 「OK」 をクリック
- ⑥ 図のように、起点－終点を指示

内観部品の設置高さは、配置した部屋の床基準です。



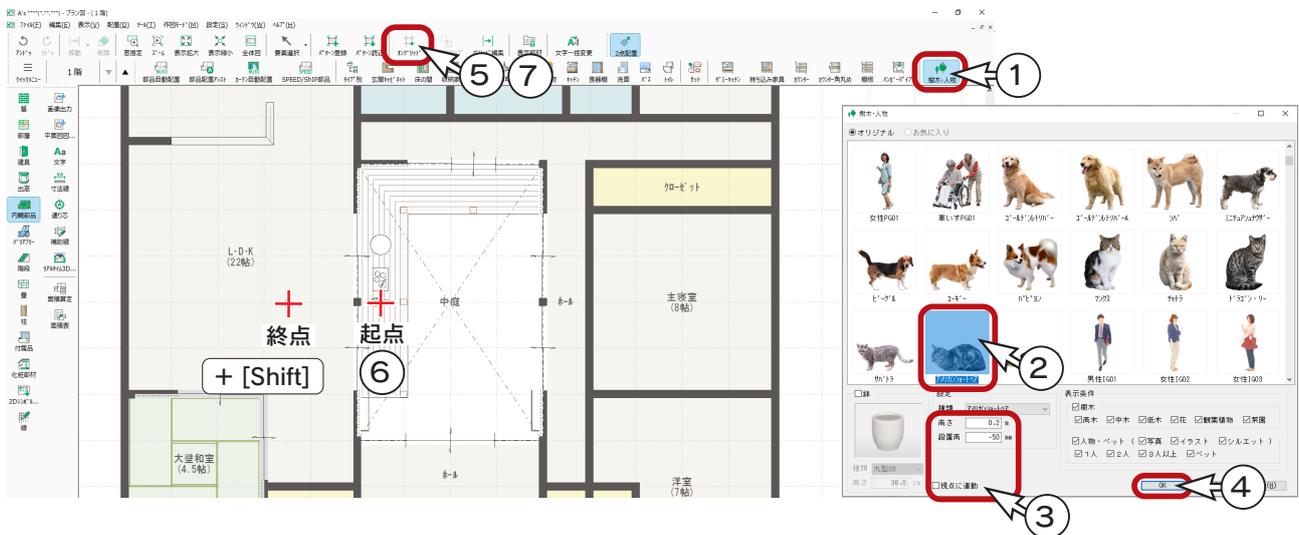
セット部品－テーブル小物セット

- ① (セット) をクリック
- ② 「小物」 ⇒ 「テーブル小物セット」 を選択
- ③ 設置高さは「160」に設定
- ④ 「OK」 をクリック
- ⑤ 図のように、起点－終点を指示



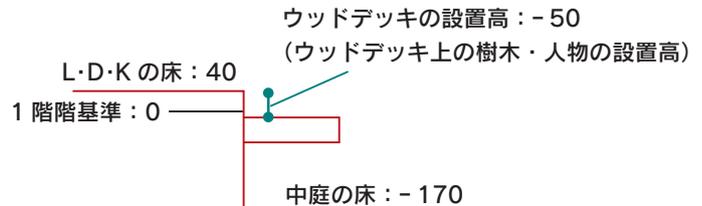
樹木・人物－猫

- ①  (樹木・人物) をクリック
*ダイアログが表示されます。
- ② 下へスクロールし、「アメリカンショートヘア」を選択
- ③ 高さ [0.2]、設置高 [-50]、「視点に連動」を OFF(□) に設定
- ④ 「OK」をクリック
- ⑤  (オングリッド) をクリックし、カーソルの動きをフリーにする
*グリッドに関わらず、自由に配置できるようになります。
- ⑥ 図のように、起点－終点を指示
* [Shift] キーを押しながら終点を指示します。
- ⑦  (オングリッド) をクリックし、カーソルの動きをオングリッドに戻す



樹木・人物の設置高さ

樹木・人物の設置高さは、基本的には内観部品と同様に配置した部屋の床基準ですが、ウッドデッキの上に配置すると、ウッドデッキと同じL・D・Kの床が基準となります。



視点に連動の ON/OFF

視点に連動 ON ……3D パースでどのように視点を変更してもダイアログで表示された状態で表示する
視点に連動 OFF ……視点に応じて表示も変わる

視点に連動 ON



視点に連動 OFF

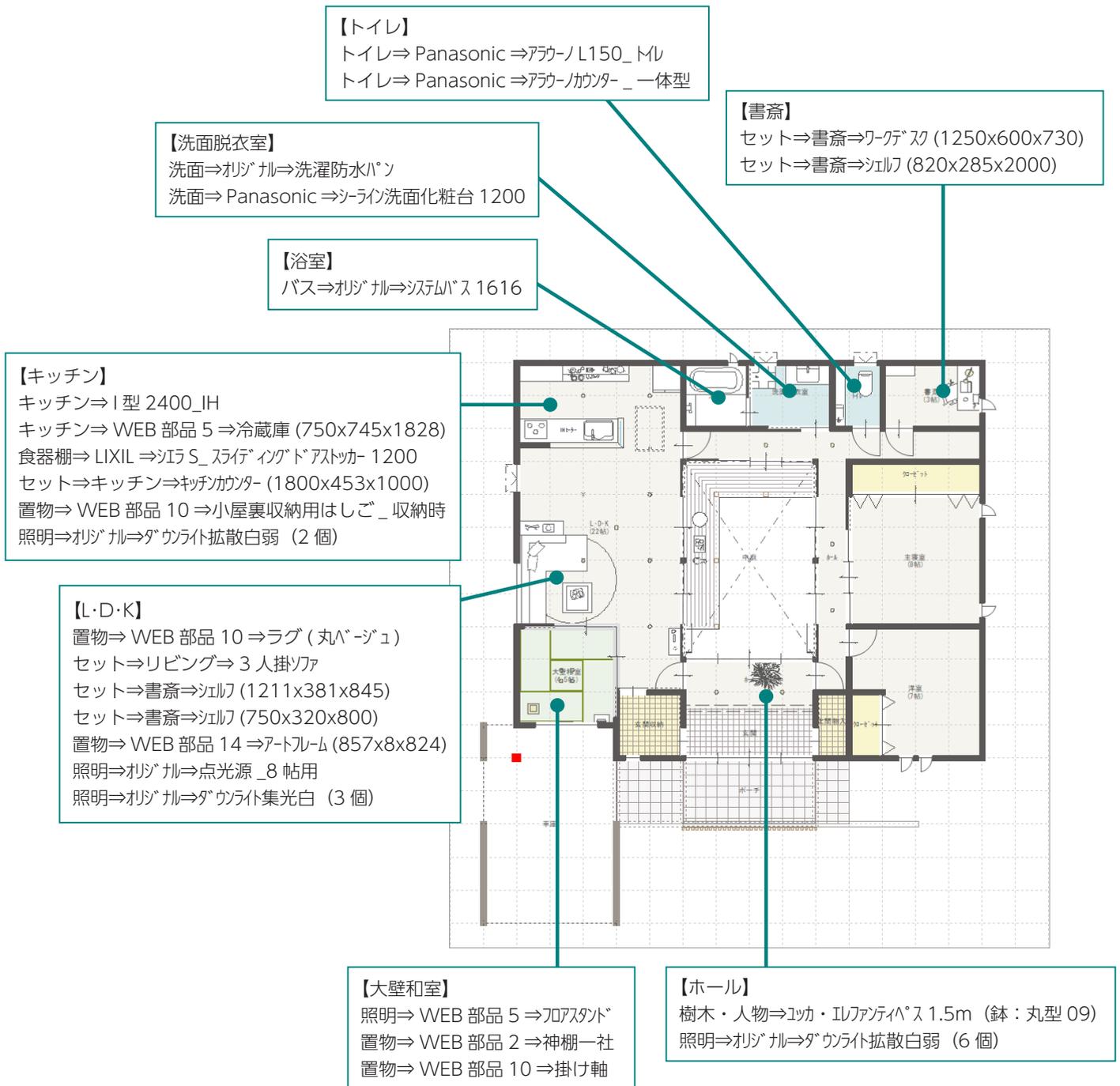


ここでは、OFF で配置します。

中庭以外の内観部品

内観パースや鳥瞰図の作成では、家具や置物の部品を追加することで、より見栄えの良いものを作成できます。
また、照明部品には光源が含まれており、きれいな内観パースの表現には、照明部品の配置と光源の設定が不可欠です。
「SAMPLE06」にも、多くの内観部品を配置しています。

中庭以外の内観部品につきましては、ここでは、入力を省略します。



3 屋根伏図

「SAMPLE06」と同じ屋根伏図を入力していきます。
以下の順に入力します。

- ・パラペット
- ・三方パラペット
- ・面変形
- ・片流れ屋根
- ・屋根間外壁
- ・フラット庇



パラペット

①左のツールバーの (パラペット) をクリック

②階層ボタンの右の (パラペット) をクリック

* ダイアログが表示されます。

③以下のように設定し、「OK」をクリック

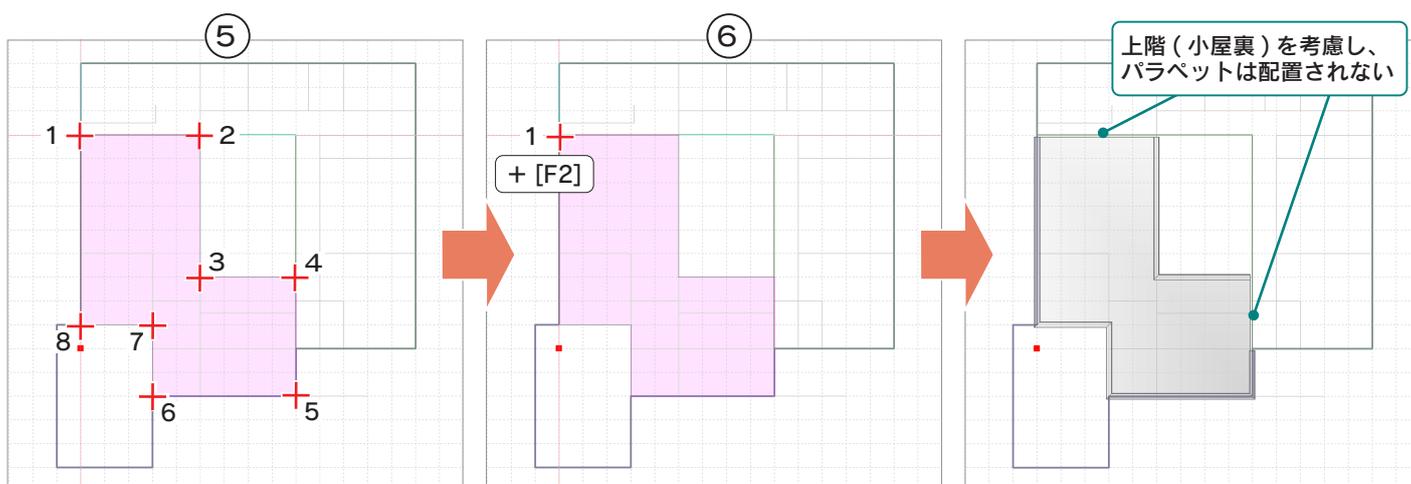
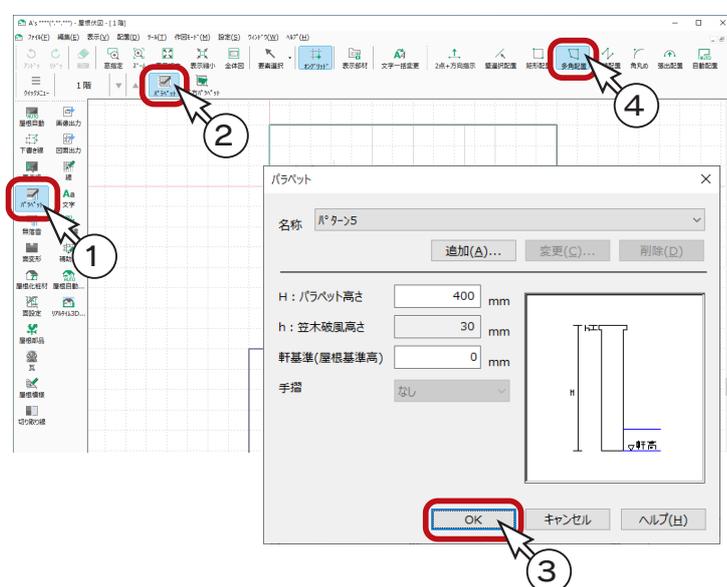
名称……………パターン5
パラペット高さ……………400
軒基準(屋根基準高)……………0

④ (多角配置) を確認

⑤図の1～8を指示

⑥[F2] キーを押しながら、1を指示

- * 屋根範囲入力の確定時に[F2]キーを押すと、上階(小屋裏)を考慮した入力が行われます。
- * パラペットと内側の屋根が配置されます。



 (パラペット) の  (矩形配置)、 (多角配置) では、入力した線上にパラペットを配置し、内側に陸屋根を配置します。
入力の確定時に[F2]キーを押すと、上階(小屋裏)と接する部分には、パラペットは配置されません。

三方パラペット

車庫の屋根を三方パラペットで入力します。

A's 2023
新機能

三方パラペット

「三方パラペット」は、A's2023 で追加された配置方法です。

従来バージョンでは、パラペットの配置、屋根面用の補助線入力、屋根面入力、屋根面設定と入力が複雑でしたが、パラペットとその内側の屋根を一連の操作で同時に配置できるようになりました。

①  (三方パラペット) をクリック

* ダイアログが表示されます。

② 以下のように設定し、「OK」をクリック

名称	パターン 5
パラペット高さ	850
軒基準 (屋根基準高)	-850
勾配	10
軒の出	200

③ 図の 1～4 を指示後、ダブルクリック

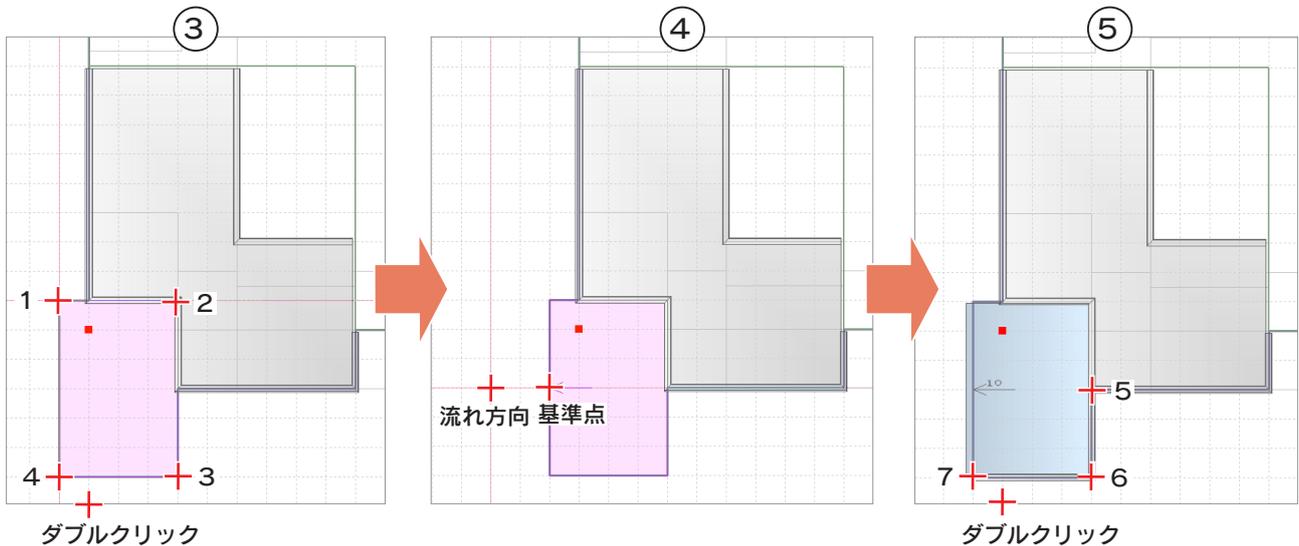
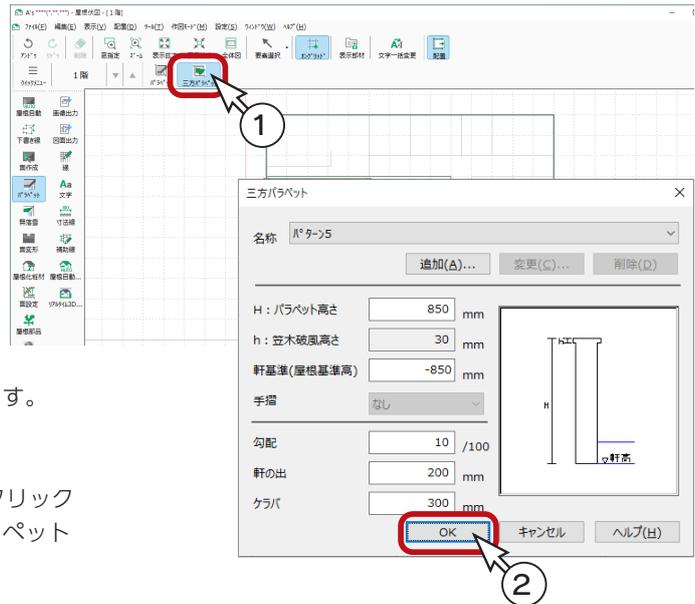
* 1 をもう一度指示しても、閉じることができます。

* 屋根の範囲が決まります。

④ 図のように、基準点 - 流れ方向を指示

⑤ 図の 5～7 を指示後、パラペットの外側でダブルクリック

* パラペットの立ち上がりの範囲が決まり、パラペットと内側の屋根が配置されます。



パラペットの外側でダブルクリックしてください。

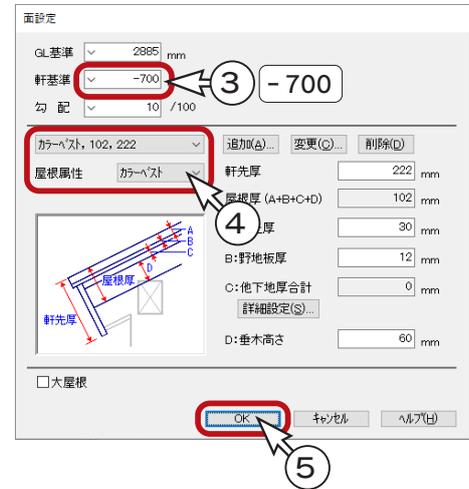
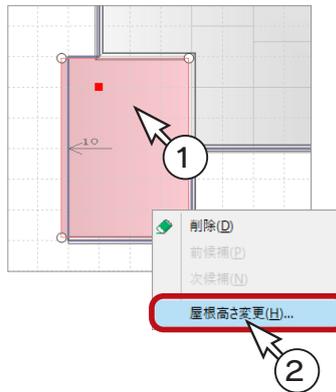
三方パラペットで配置される内側の屋根の屋根属性は、 (面設定) の設定に準じます。

三方パラペット配置後の屋根属性の変更も可能です。(⇒次ページ参照)

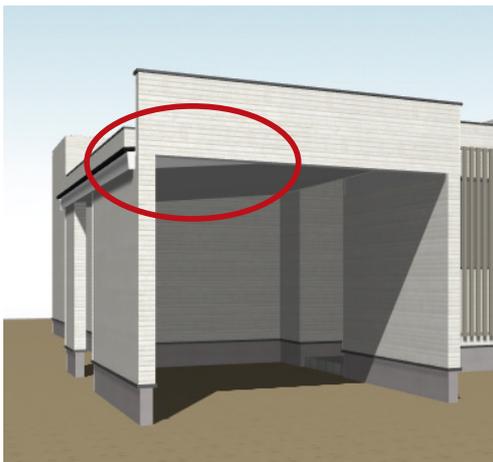
屋根の設定変更

パラペットの内側の屋根は、軒基準（屋根基準高）がパラペットと同じ「-850」になります。
ここでは、車庫の前面が全開口のため屋根が見えないよう、屋根厚を考慮して屋根の高さを調整します。

- ①  (要素選択) にて、
車庫の屋根を選択
- ② 右クリックし、メニューの
「屋根高さ変更」を選択
*ダイアログが表示されます。
- ③ 軒基準を「-700」に変更
- ④ 屋根属性が「カラーベスト」である
ことを確認
*異なる場合は「カラーベスト」
に設定してください
- ⑤ 「OK」をクリック



軒基準：-850

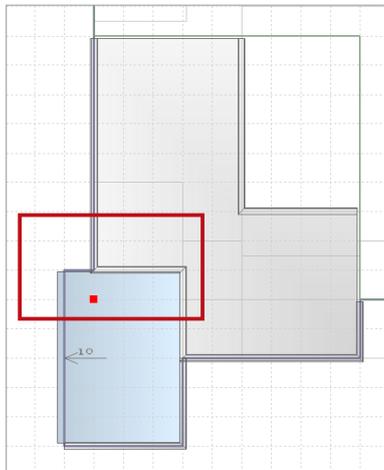


軒基準：-700

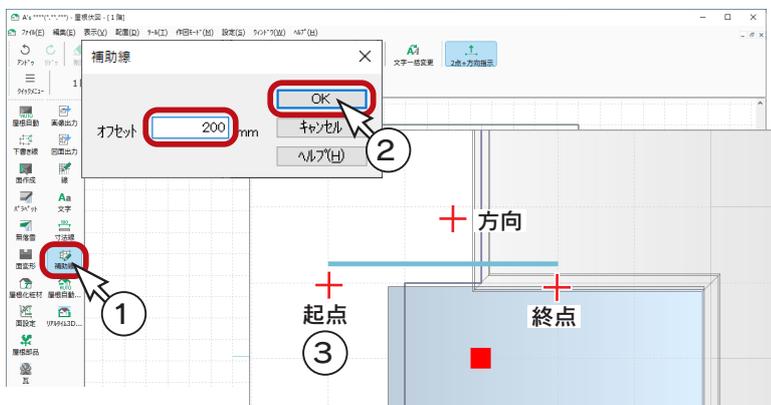
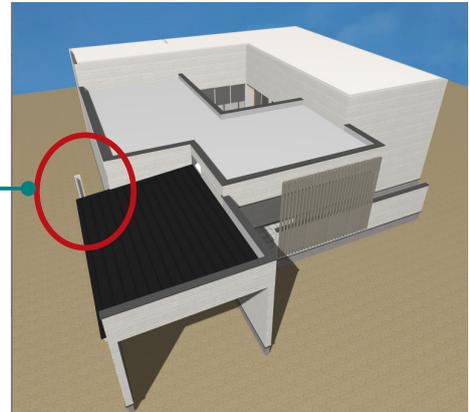


面変形

パラペットと三方パラペットの入力後を、3D パースで確認すると、車庫の外壁が一部飛び出ています。
ここでは、面変形を利用して屋根面を追加します。



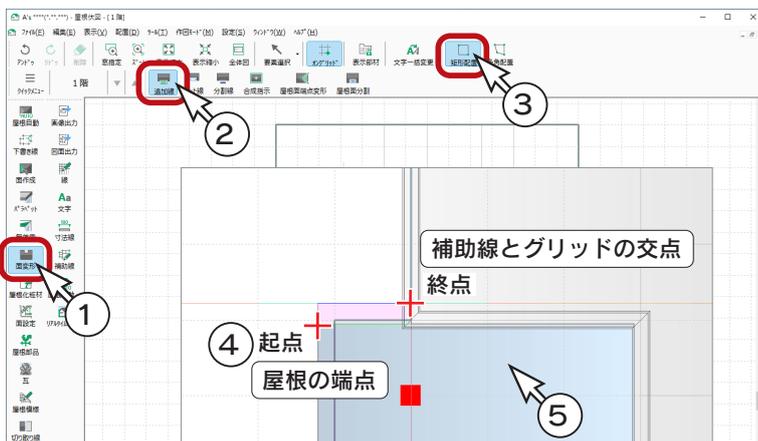
飛び出ている



■ 補助線

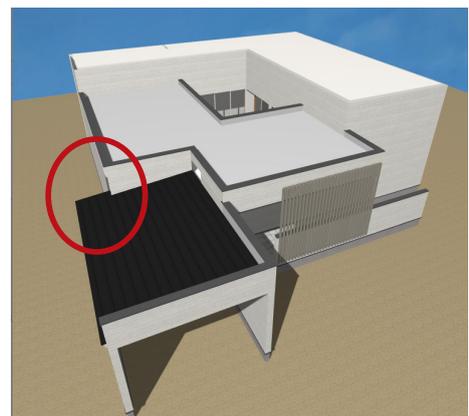
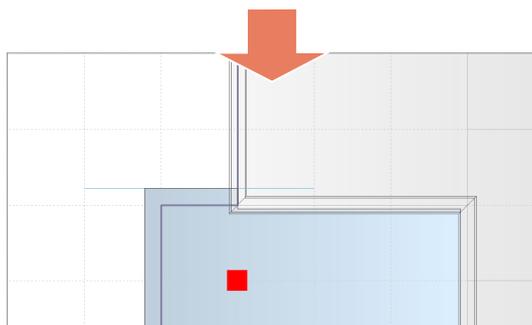
追加分の補助線を入力します。

- ①  (補助線) をクリック
- ② オフセットを「200」に設定し、「OK」をクリック
- ③ 図のように、起点-終点-方向を指示



■ 面変形

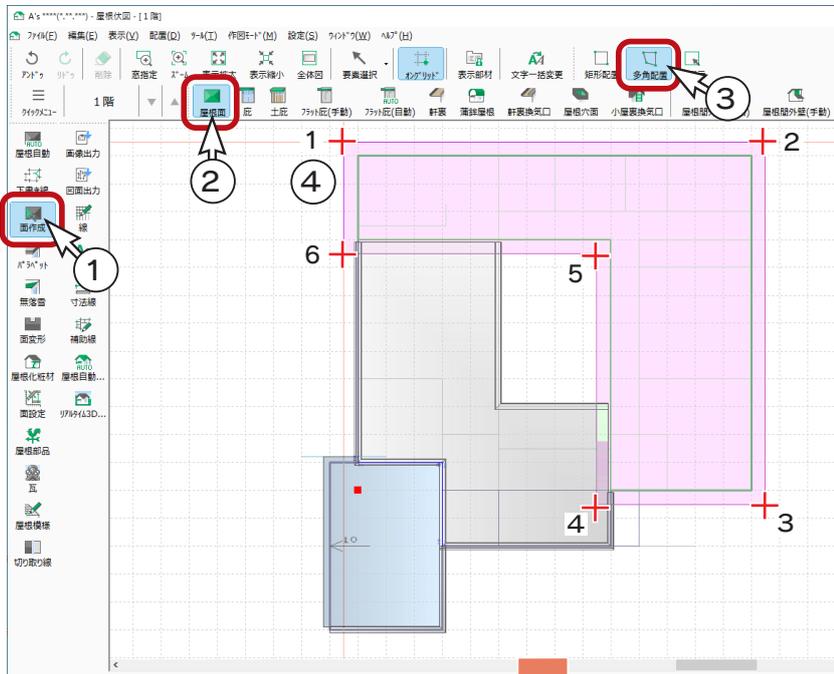
- ①  (面変形) をクリック
- ②  (追加線) を確認
- ③  (矩形配置) を確認
- ④ 図のように、起点-終点を指示
- ⑤ 対象となる面は、車庫の屋根面を指示
* 屋根面が追加されます。
* 3D パースで確認すると、以下のようになります。



片流れ屋根

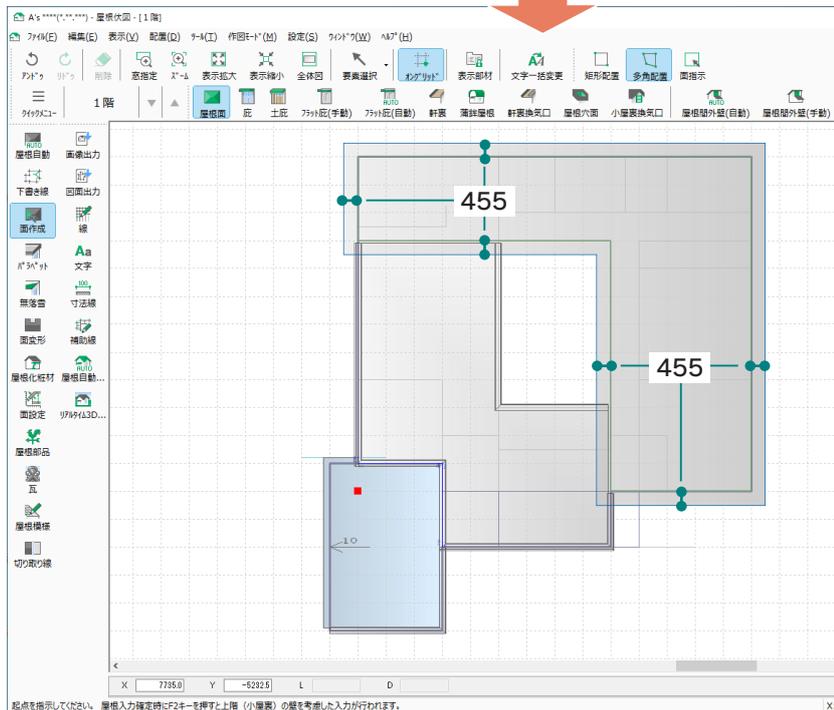
小屋裏のある部分の屋根を入力します。

ここでは、軒の出を半グリッド (455mm) で入力しますので、下書き線は入力せずに、グリッドを利用します。



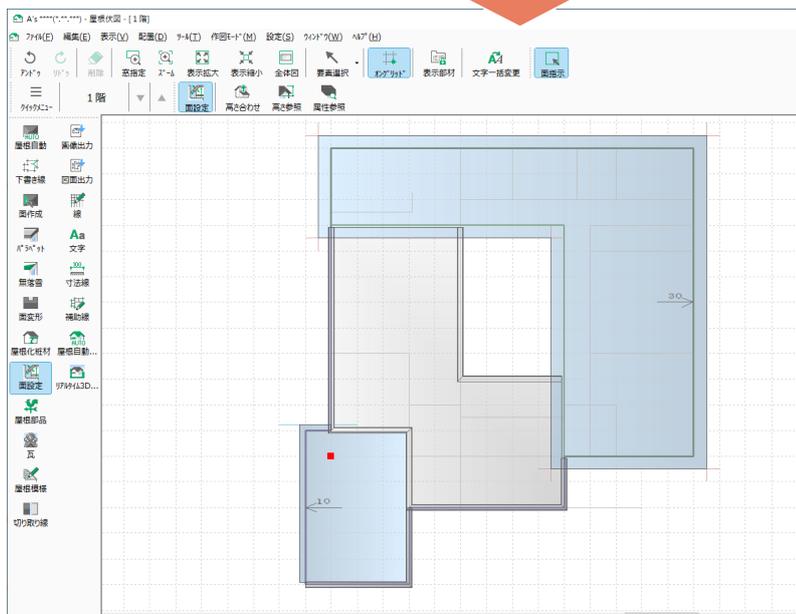
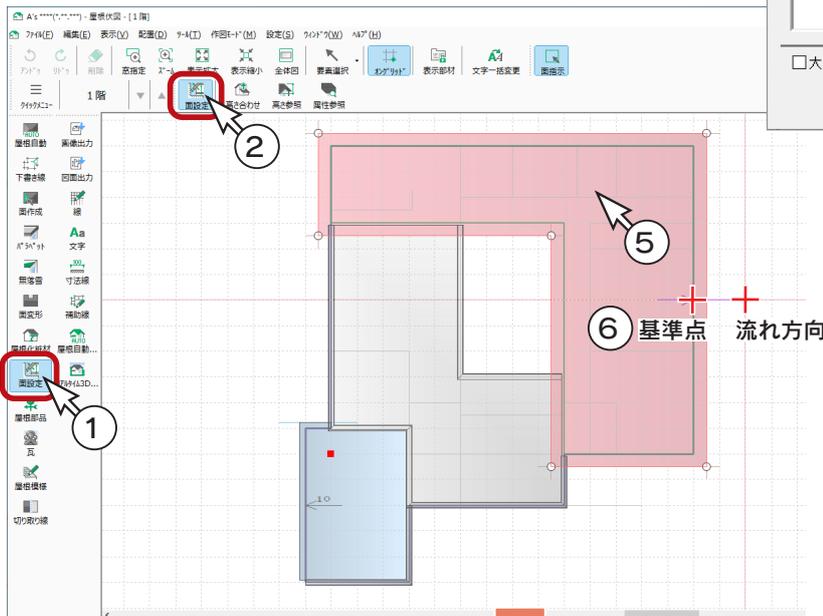
■ 面作成

- ① (面作成) をクリック
- ② (屋根面) を確認
- ③ (多角配置) をクリック
- ④ 図の1～6を指示後、ダブルクリック
 - * 1をもう一度指示しても、閉じることができます。
 - * 屋根の範囲が決まります。



■ 面設定

- ①左のツールバーの  (面設定) をクリック
- ②階層ボタンの右の  (面設定) をクリック
*ダイアログが表示されます。
- ③軒基準「0」、勾配「30」、屋根属性「カラーベスト」に設定
- ④「OK」をクリック
- ⑤屋根面を指示
- ⑥図のように、基準点-流れ方向を指示



3D パース



A's 2023

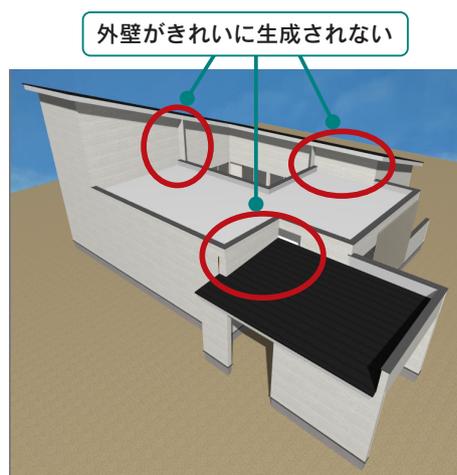
新機能

屋根間外壁

屋根間外壁は、同一階で上下に重なる屋根の間の外壁を生成する機能です。

建物・屋根の形状や屋根の入力方法により、不要な壁が生成されたり、隣接する壁と段差ができたり、穴や隙間が空くことがあります。屋根間外壁を入力することで、指定箇所に外壁面が生成されます。

ここまでの入力状態を3Dパースで確認すると、右のように、外壁がきれいに生成されない箇所があります。



■ 屋根間外壁 (自動)

屋根間外壁を自動配置します。

①  (面作成) をクリック

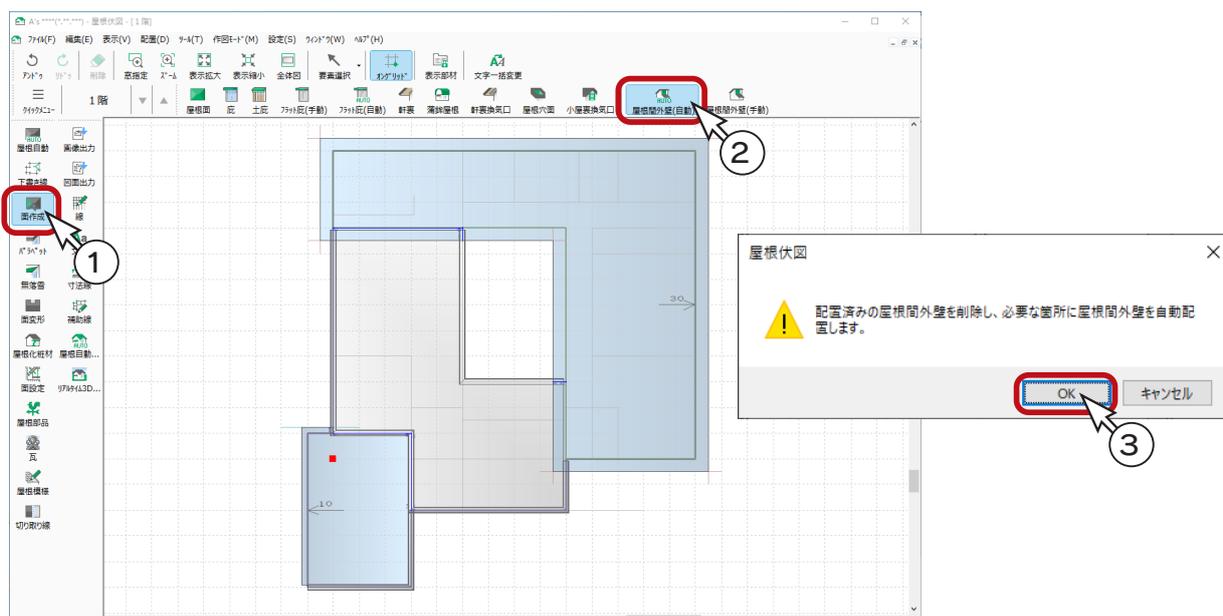
②  (屋根間外壁 (自動)) をクリック

* 確認メッセージが表示されます。

③ 「OK」 をクリック

* 操作している階層を対象に、屋根同士が重なっている箇所の外壁線に「屋根間外壁」が配置されます。

* 確認メッセージのとおり、配置済みの屋根壁線は削除されます。



屋根間外壁 (手動)

自動配置で外壁の位置 (壁芯) を正しく認識しない場合や期待する箇所に配置されない場合には、

 (屋根間外壁 (手動)) を使って、外壁の壁芯となる位置を直接指示してください。

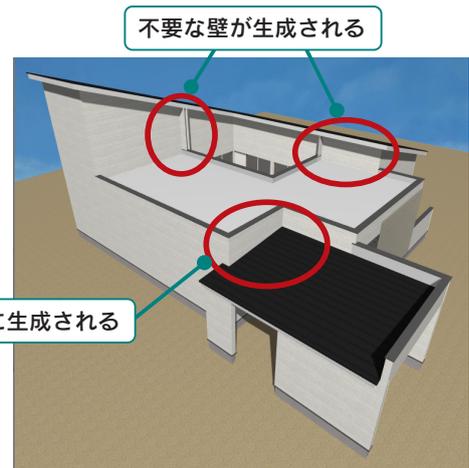
壁厚設定

壁芯に配置した屋根間外壁は、通常当該プランの壁厚設定に連動して3次元変換されますが、自動認識の壁厚が合わずに段差が生じる場合は、任意の壁厚を指定することができます。

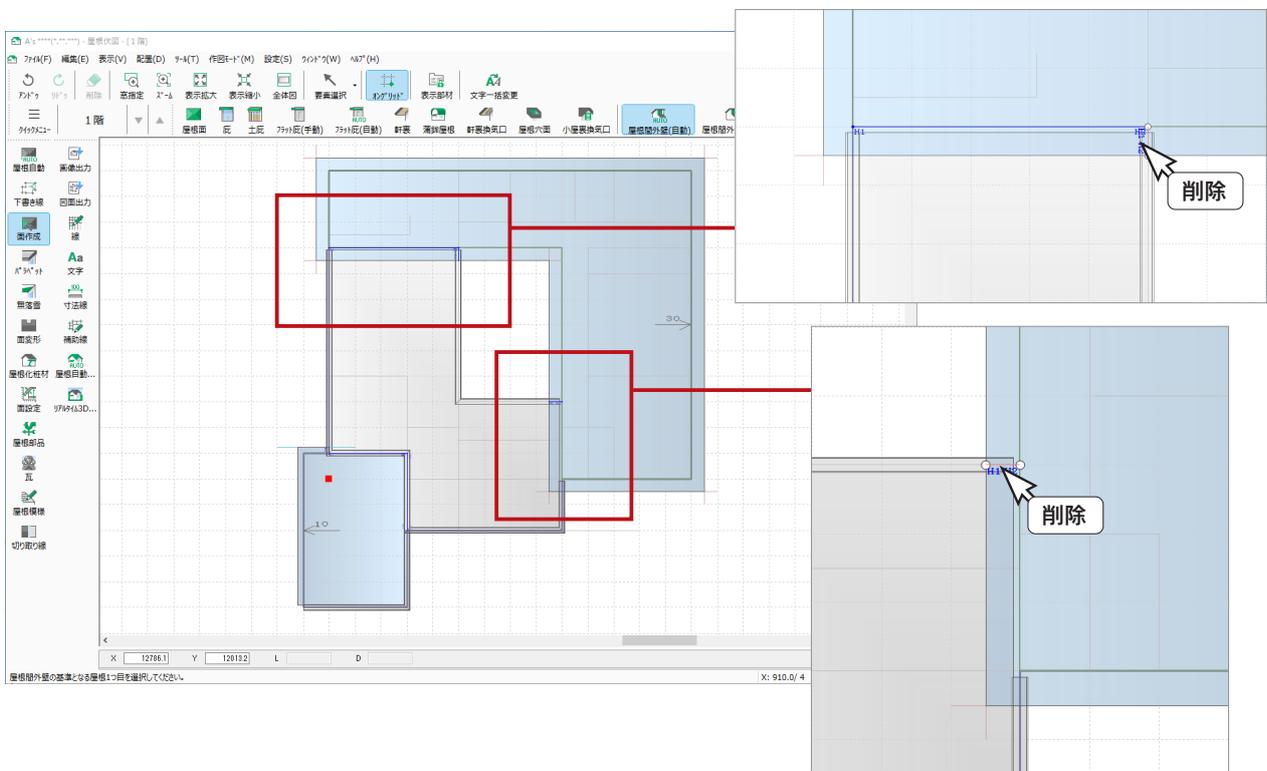
配置済みの屋根間外壁を  (要素選択) で選択後右クリックし、メニューの「情報変更」を選択します。「指定した壁厚を使用」に切り替えて、希望する壁厚を入力します。

■ 屋根間外壁の確認、修正

自動配置された屋根間外壁を確認し、修正します。
 屋根間外壁を自動配置後、3D パースで確認すると、右のように車庫の屋根の上は壁がきれいに生成されましたが、パラペットと片流れ屋根の間に不要な壁が生成されます。



ここでは、2 箇所の屋根間外壁を、 (要素選択) で指示して削除します。



2 箇所の屋根間外壁を削除後、3D パースで確認すると、右のようになります。

屋根間外壁を配置した場合の 3 次元化について

屋根間外壁を配置した階層は、3次元化で屋根間を埋める外壁の自動生成を行わないので、必要な箇所の全てに屋根間外壁を配置してください。



フラット庇

中庭のウッドデッキの上に、フラット庇を配置します。手動配置を使用します。

- ①  (フラット庇(手動)) をクリック
*ダイアログが表示されます。
- ② 以下のように設定し、「OK」をクリック

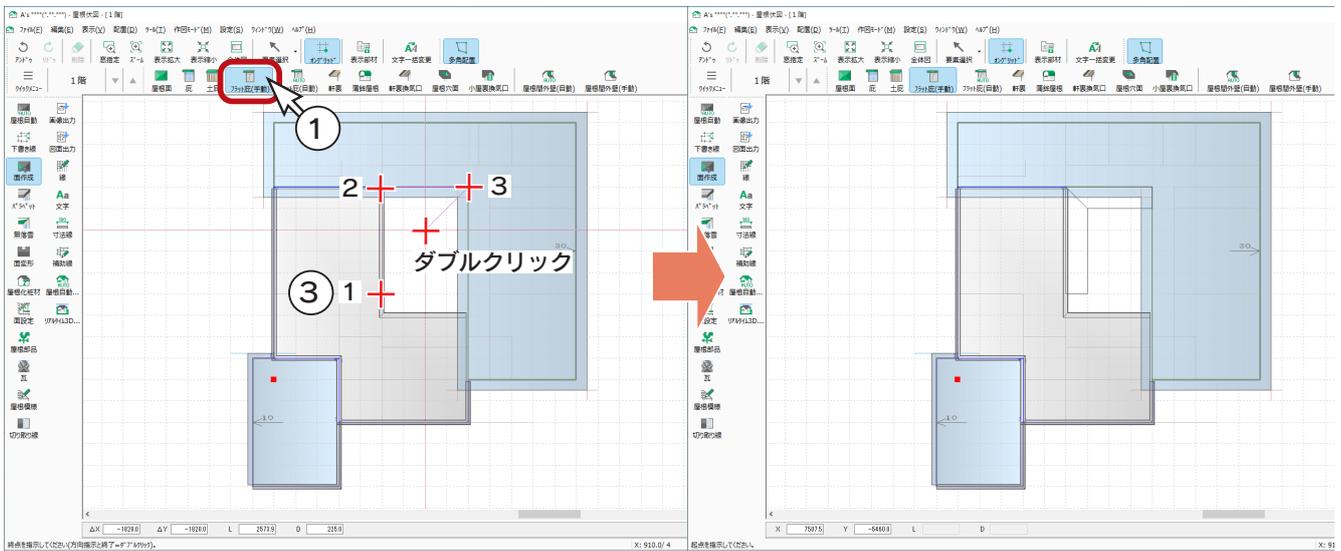
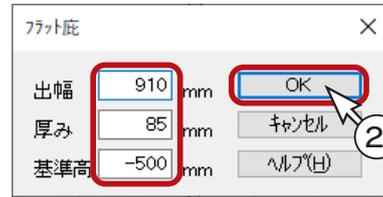
出幅 …… 910
厚み …… 85
基準高 …… -500

*基準高は、配置する階層の軒高さを0として入力します。

- ③ 図の1～3を指示し、方向をダブルクリックで指定

フラット庇(自動)

 (フラット庇(自動)) は、外壁を囲むように配置されます。



フラット庇を配置後、3D パースで確認すると、以下のようになります。

外観パース



内観パース

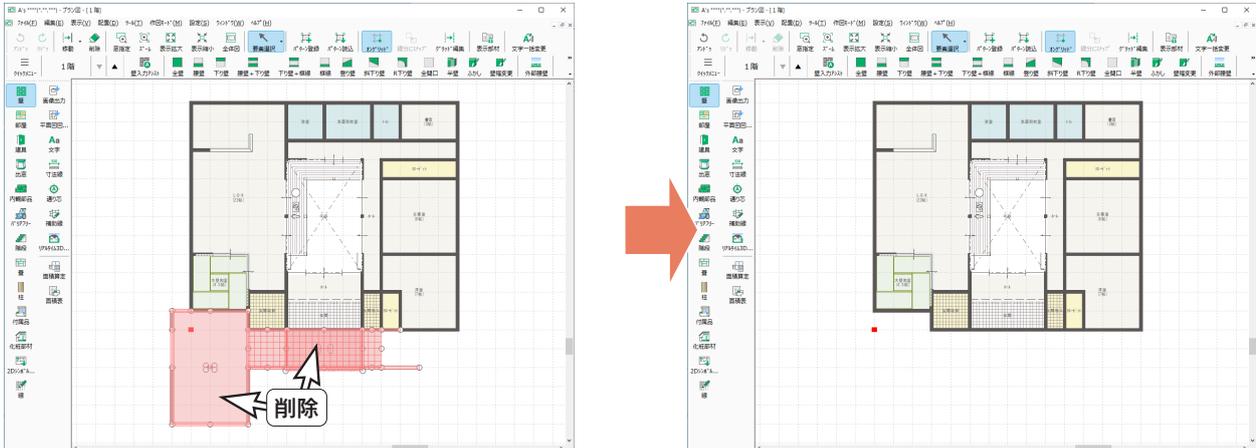


屋根穴面

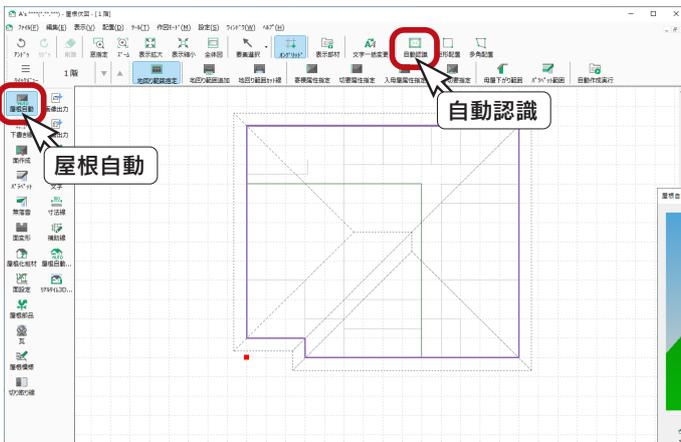
中庭のある物件の屋根を自動認識した場合を例に、屋根穴面の利用方法を紹介します。
ここでは、「SAMPLE06」の物件の車庫とポーチを削除して、屋根を自動認識しました。

実際に操作してみる場合は、データを保存し、物件をコピーして実行されることをお勧めします。

■ プラン図で車庫とポーチを削除



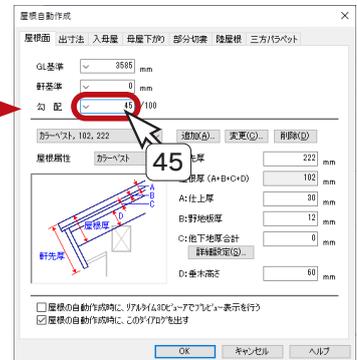
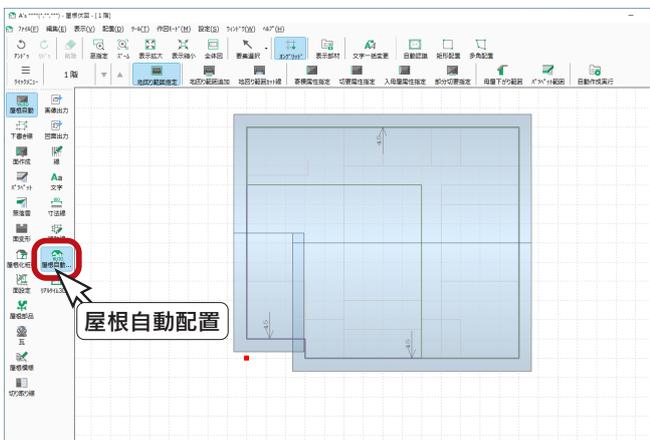
■ 屋根伏図で自動認識



中庭の自動認識について

中庭は、屋根伏図の自動認識では外部とは認識されず、他の部屋同様、屋根をかける範囲に含まれます。

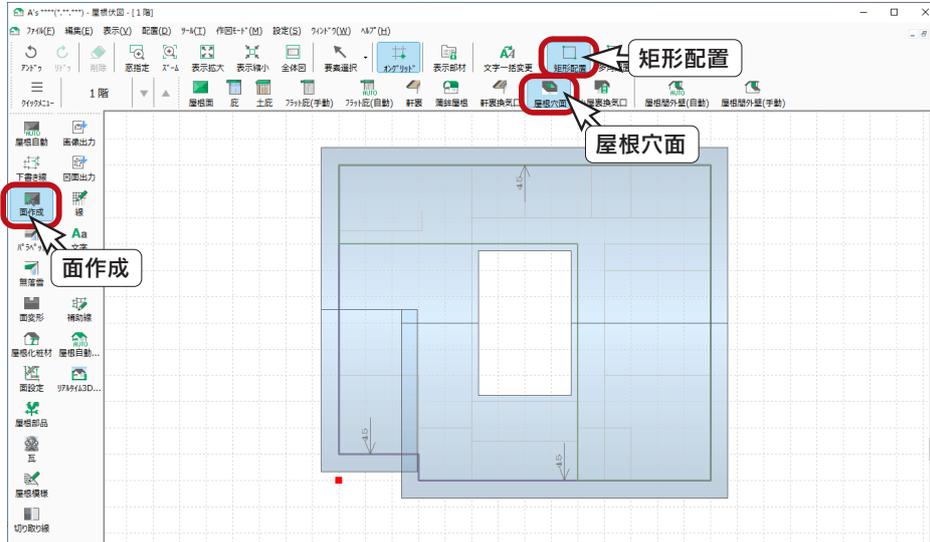
■ 切妻指定、勾配変更後、自動作成



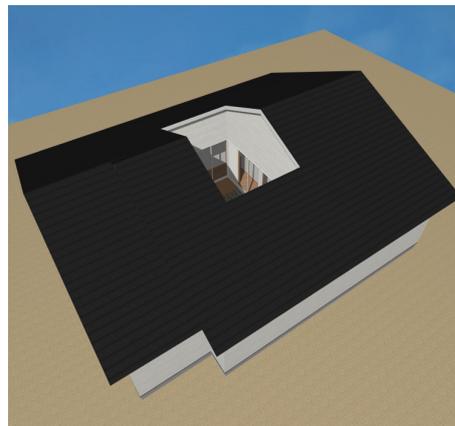
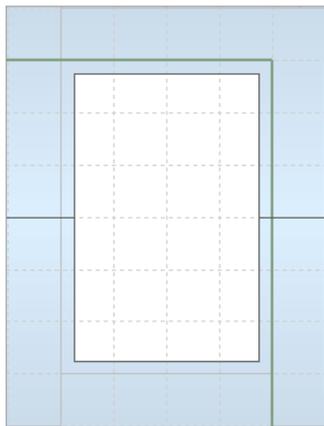
■ 屋根穴面

 (面作成) ⇒  (屋根穴面) ⇒  (矩形配置) にて、中庭の上の屋根に穴を開けます。

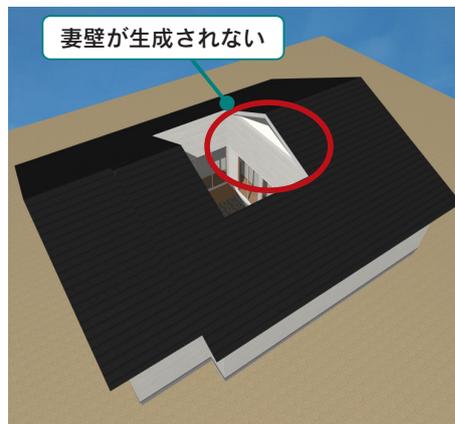
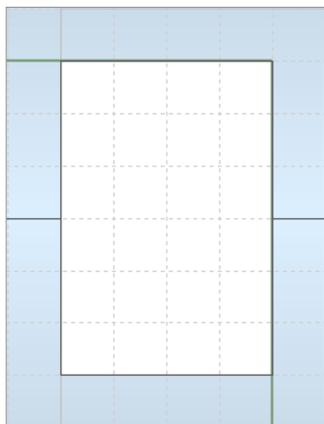
中庭の区画線上を指示すると中庭側の妻壁が生成されませんので、壁厚を考慮して、軒の出・ケラバの出を設定してください。ここでは、グリッドを利用し、1/4グリッド (227.5mm) の出にしています。



軒の出・ケラバの出：1/4グリッド



軒の出・ケラバの出：無しの場合

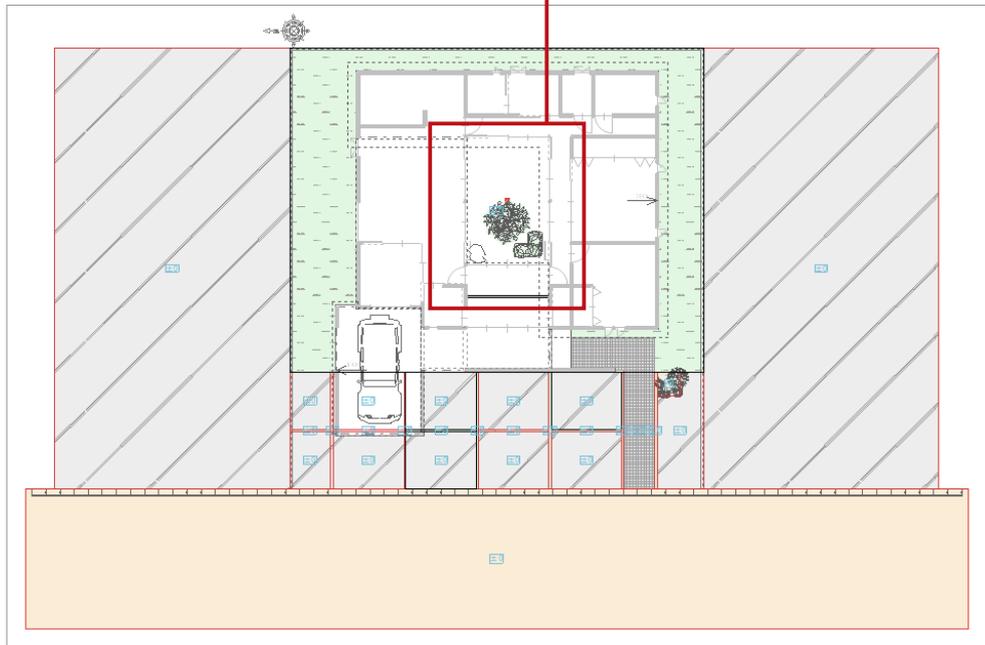


4 外構図

「SAMPLE06」と同じ外構図を入力していきます。
以下の順に入力します。

- ・中庭のエクステリア
- ・中庭の樹木と庭石
- ・オート外構の追加配置
- ・敷地の調整
- ・車庫前の調整
- ・アプローチの追加
- ・車の配置
- ・真北マークの配置

中庭のパーズ



外観パーズ



中庭のエクステリア

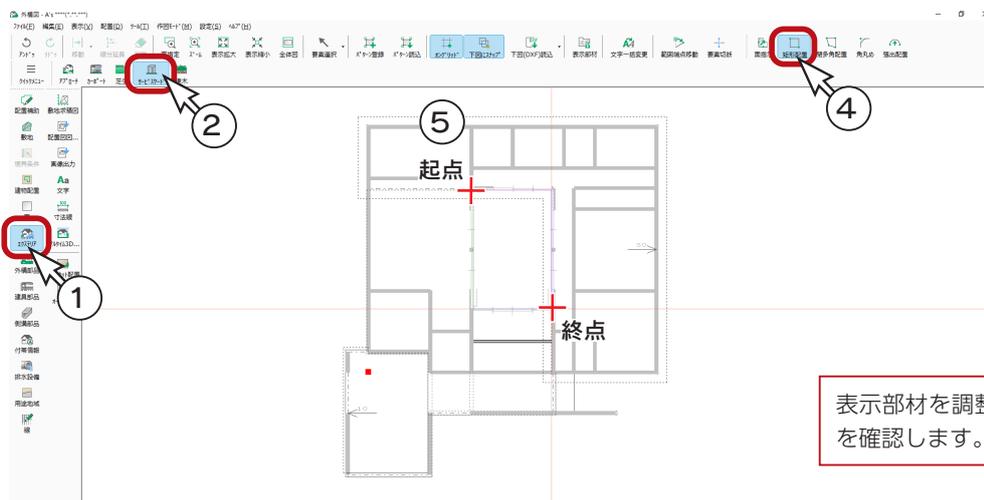
中庭にエクステリアを配置します。

■ サービスヤード

- ①  (エクステリア) をクリック
- ②  (サービスヤード) をクリック
* ダイアログが表示されます。
- ③ 以下のように設定し、「OK」をクリック

名称 砂利敷き
3Dテクスチャー 石 P_022

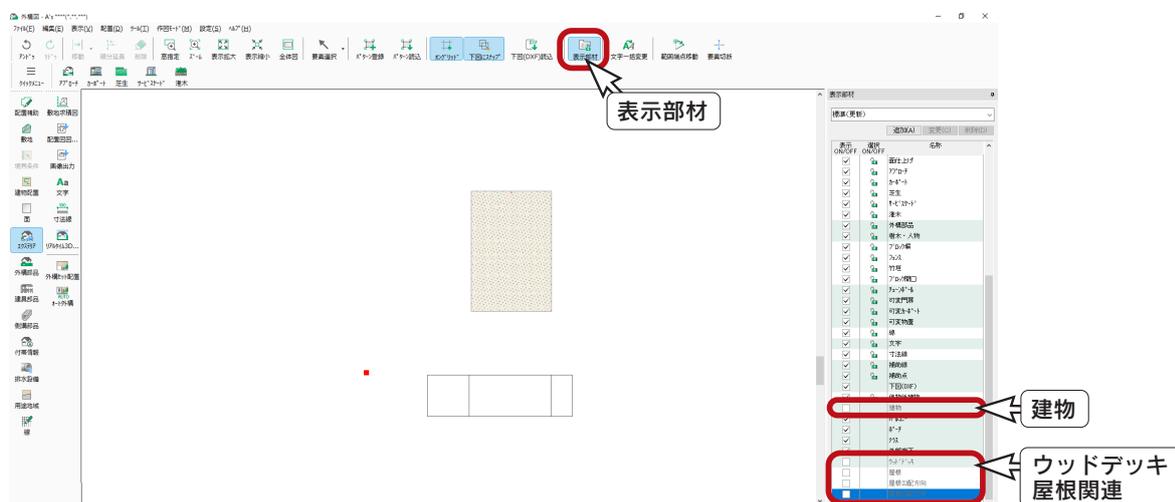
- ④  (矩形配置) をクリック
- ⑤ 図のように、起点-終点を指示
* 中庭の範囲を指定します。
* 「砂利敷き」は建物に隠れるため、表示の確認はできません。



表示部材を調整し、「砂利敷き」を確認します。

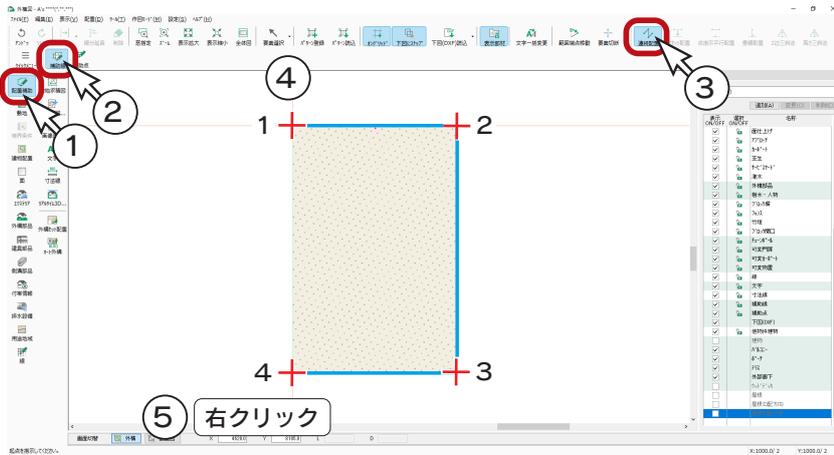
■ 表示部材

 (表示部材) をクリックすると、画面右側に部材リストが表示されますので、「建物」、「ウッドデッキ」、屋根関連を非表示 (□) にしてください。中庭に入力した「砂利敷き」を確認できます。

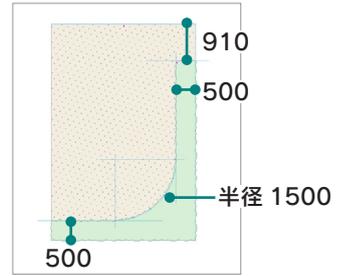


■ 補助線—連続配置

中庭部分を拡大表示し、灌木の入力のために、補助線を入力します。

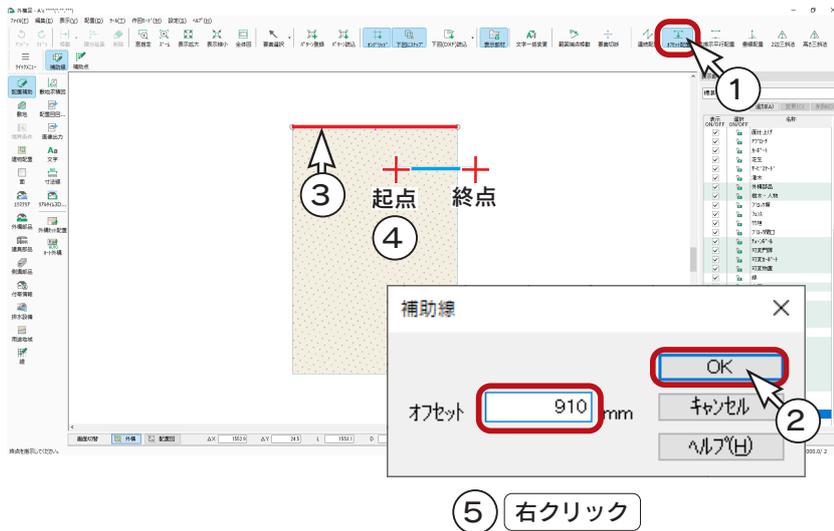


入力する灌木

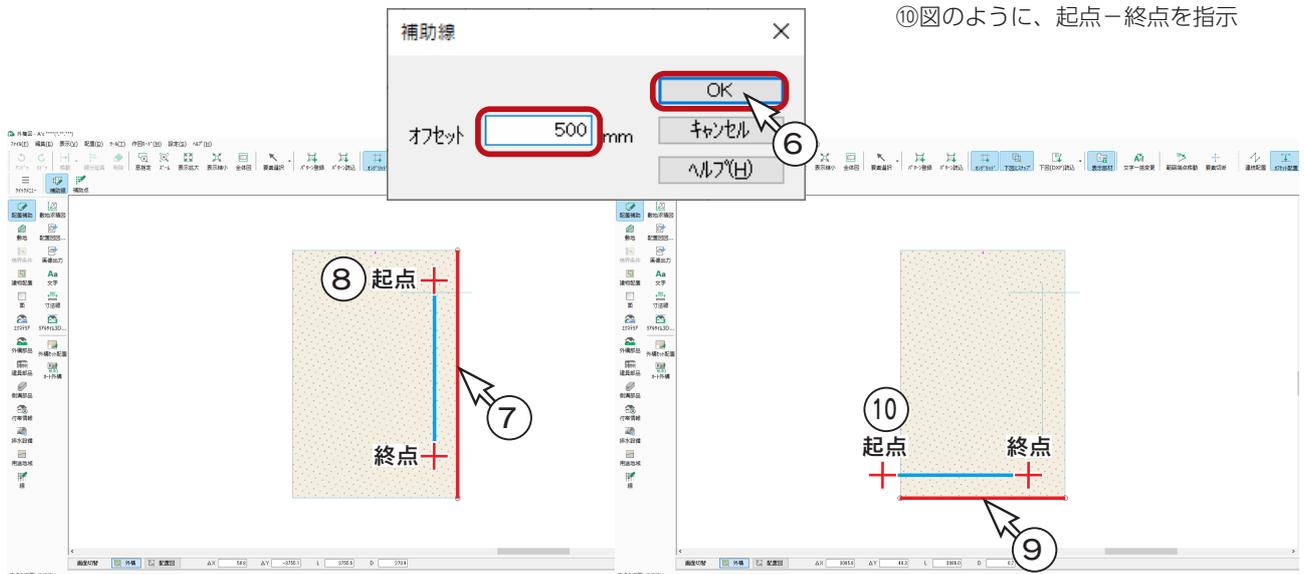


- ① (配置補助) をクリック
- ② (補助線) を確認
- ③ (連続配置) を確認
- ④ 図のように、1～4を指示
* 砂利敷きの3辺をなぞります。
- ⑤ 右クリック

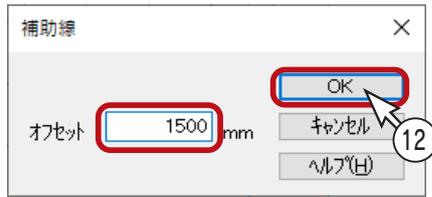
■ 補助線—オフセット配置



- ① (オフセット配置) をクリック
- ② オフセットを「910」に設定し、「OK」をクリック
- ③ 砂利敷きの上辺を指示
- ④ 図のように、起点—終点を指示
- ⑤ 右クリック
- ⑥ オフセット入力に戻るので、「500」に設定し、「OK」をクリック
- ⑦ 砂利敷きの右辺を指示
- ⑧ 図のように、起点—終点を指示
* 補助線同士が交差する位置で起点をとります。
- ⑨ 砂利敷きの下辺を指示
- ⑩ 図のように、起点—終点を指示

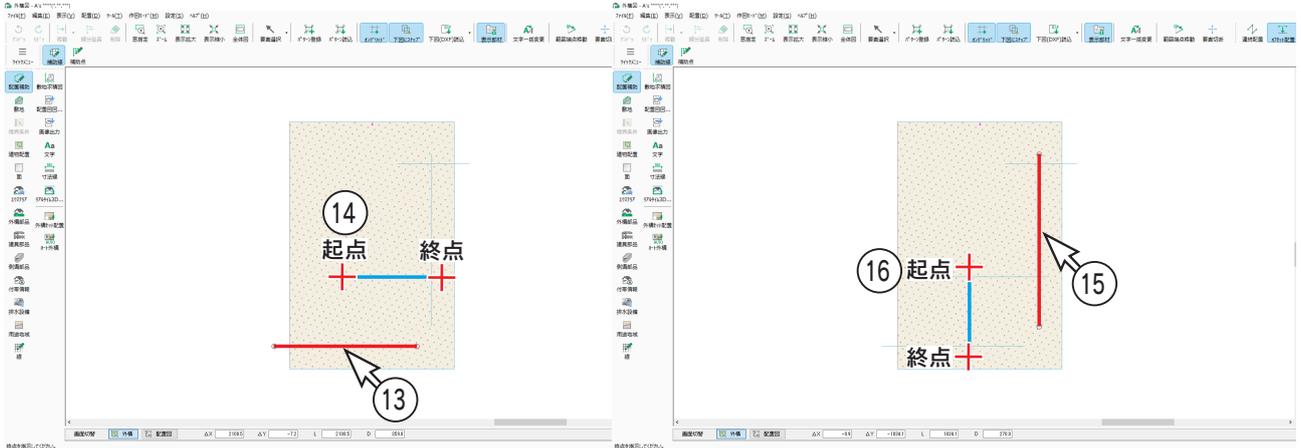


⑪ 右クリック

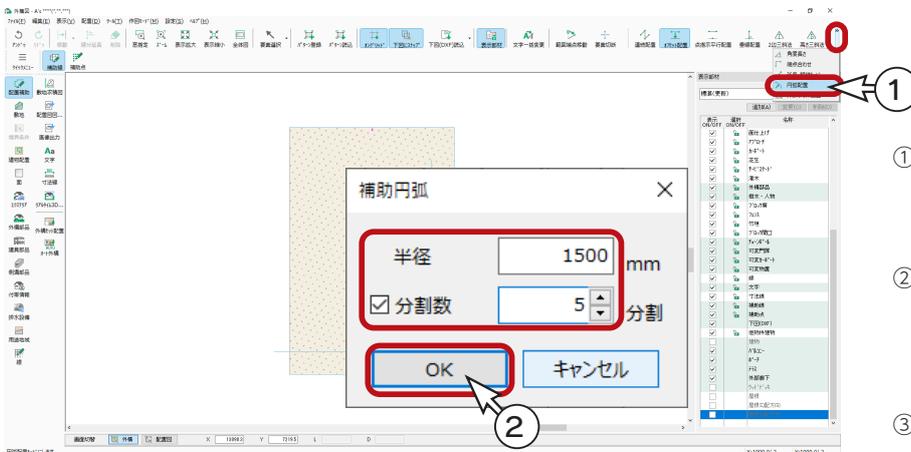


- ⑪右クリック
- ⑫オフセット入力に戻るので、「1500」に設定し、「OK」をクリック
- ⑬図の補助線を指示
- ⑭起点－終点を指示
- ⑮図の補助線を指示
- ⑯起点－終点を指示

* 補助線同士が交差する位置で起点をとります。



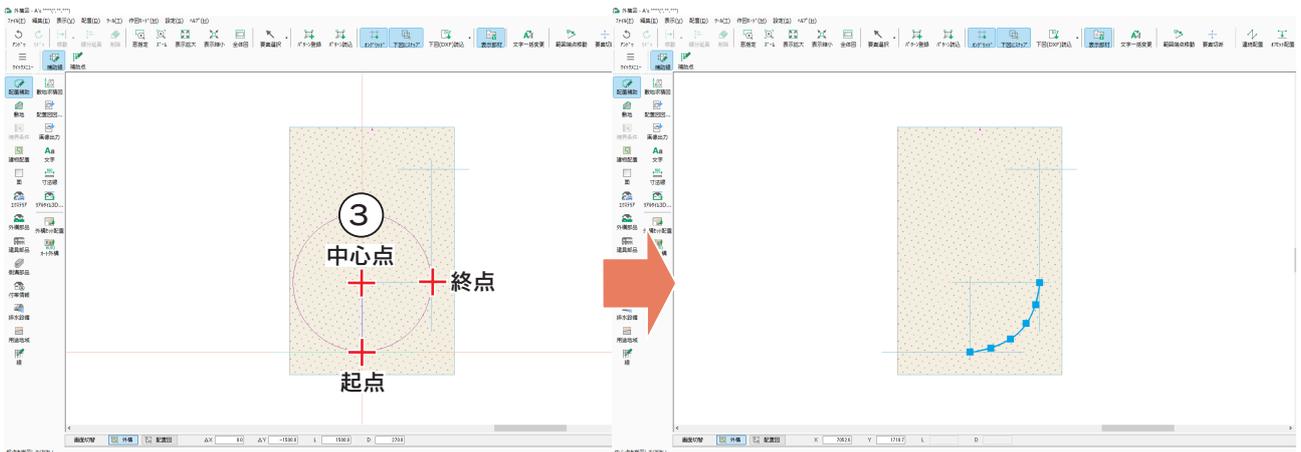
■ 補助線－円弧配置



- ① [] をクリックし、 (円弧配置) を選択
* ダイアログが表示されます。
- ②以下のように設定し、「OK」をクリック

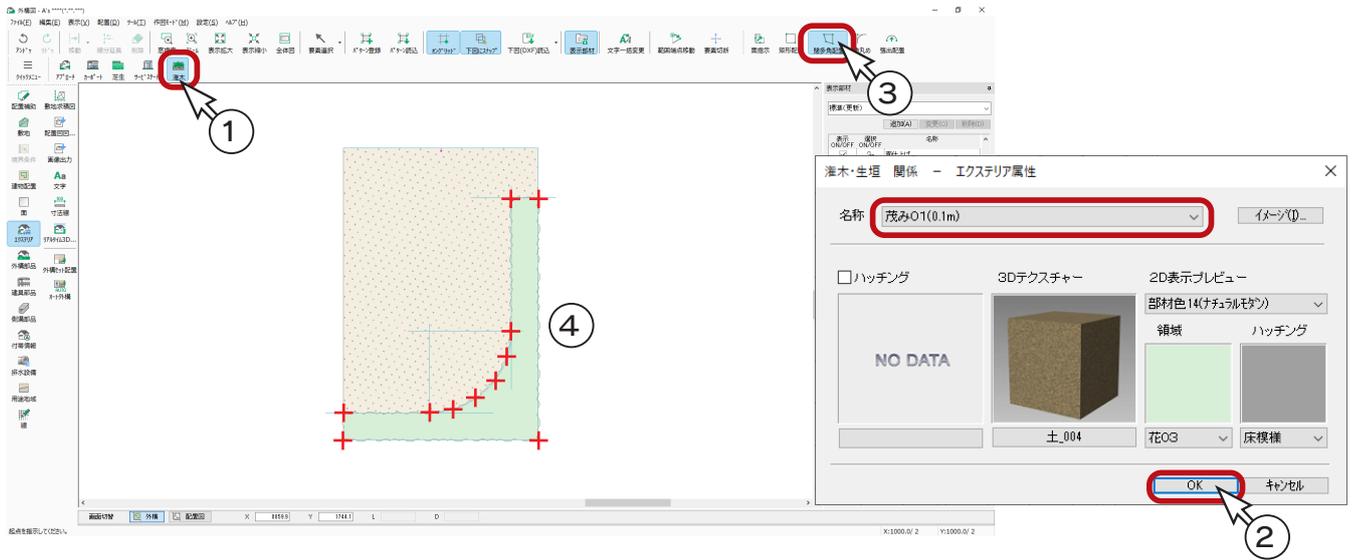
半径………1500
分割数……ON、5分割

- ③図のように、中心点－起点－終点を指示
* 終点は反時計回りで指示します。
* 円弧の補助線と、補助点が入力されます。



■ 灌木

- ①  (灌木) をクリック
- ② ダイアログが表示されるので、「茂み01(0.1m)」に設定し、「OK」をクリック
- ③  (閉多角配置) をクリック
- ④ 図のように、灌木の範囲を指示
* 補助線と補助点を利用して入ります。

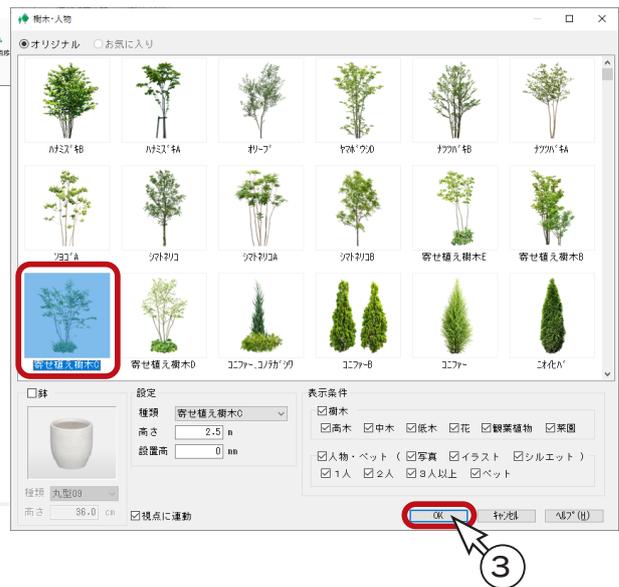
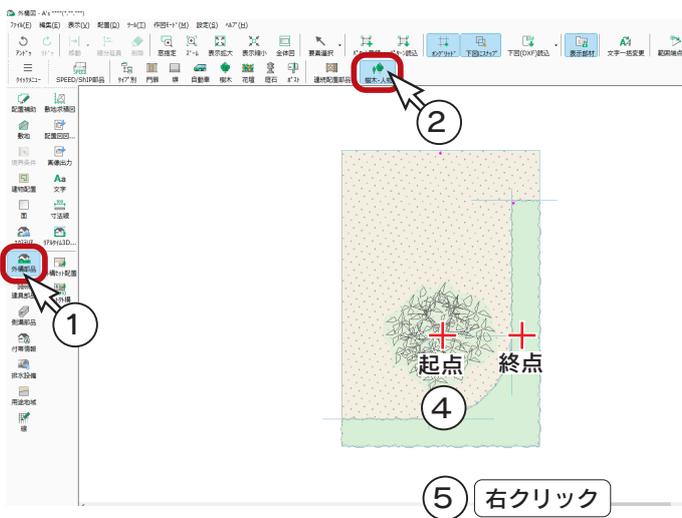


中庭の樹木と庭石

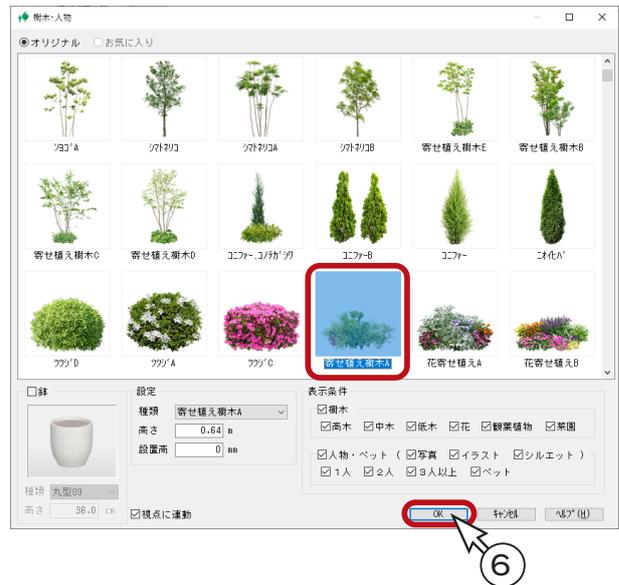
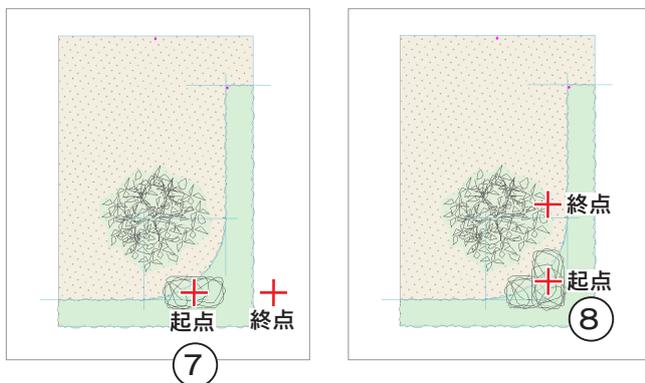
樹木と庭石を配置します。

■ 樹木

- ①  (外構部品) をクリック
- ②  (樹木・人物) をクリック
*ダイアログが表示されます。
- ③ 「寄せ植え樹木 C」 を選択し、「OK」 をクリック
- ④ 図のように、起点-終点を指示



- ⑤ 右クリックし、ダイアログに戻る
- ⑥ 「寄せ植え樹木 A」 を選択し、「OK」 をクリック
- ⑦ 図のように、水平に起点-終点を指示
- ⑧ 図のように、垂直に起点-終点を指示
*少し重ねて配置します。

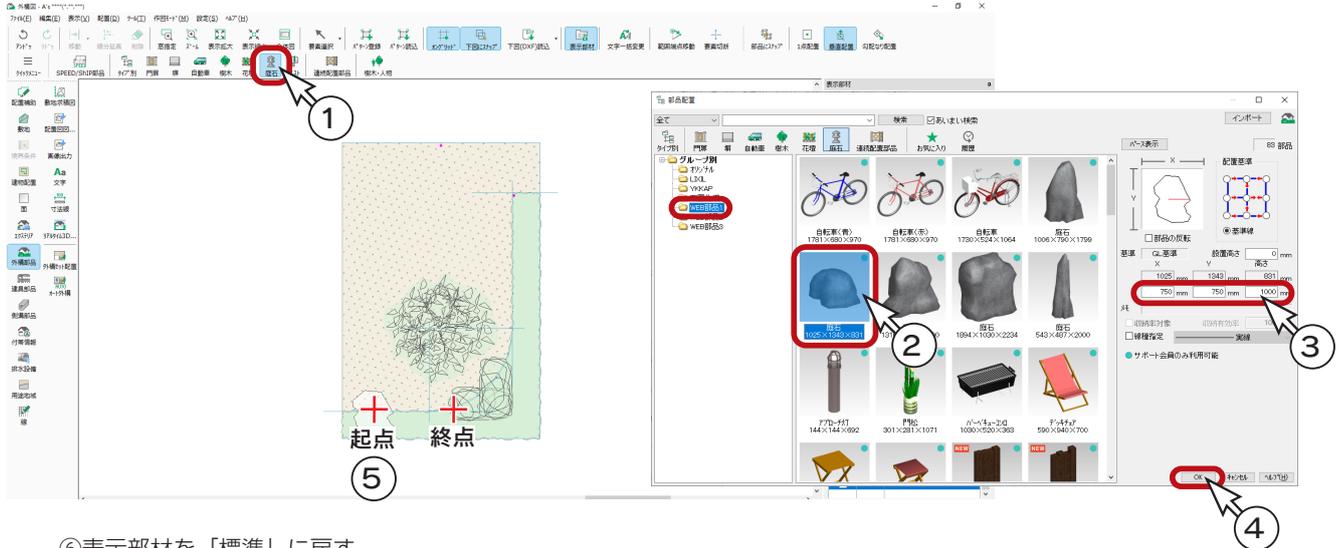


■ 庭石

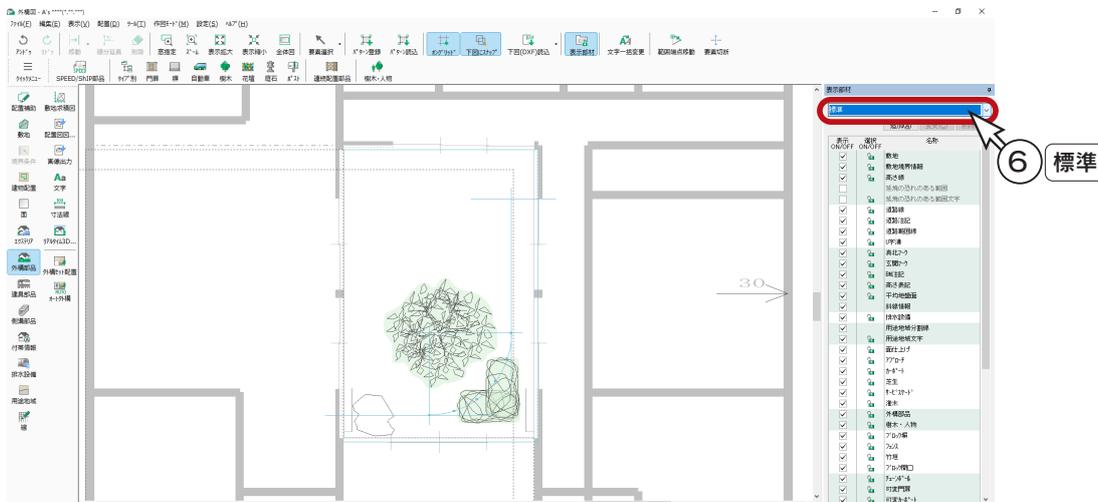
①  (庭石) をクリック

*ダイアログが表示されます。

- ② 「WEB 部品 1」 ⇒ 「庭石 (1025X1343X831)」 を選択
- ③ X 「750」、Y 「750」、高さ 「1000」 に変更
- ④ 「OK」 をクリック
- ⑤ 図のように、起点 - 終点を指示



⑥ 表示部材を「標準」に戻す



中庭のパース

ここまでの入力を 3D パースで確認すると、右のようになります。



オート外構の追加配置

オート外構を追加配置すると、既存の外構データを残した状態で配置することができます。

- ①  (オート外構) をクリック

*パターン選択の画面が表示されます。

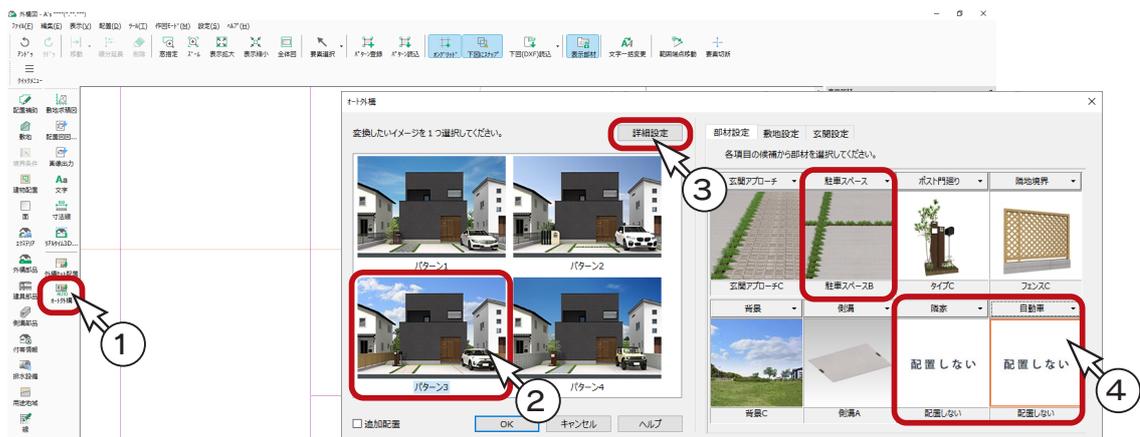
- ② ここでは、「パターン3」を選択
③ 「詳細設定」をクリック

*ダイアログが横に広がり、詳細設定項目が表示されます。

- ④ 部材設定を確認、変更

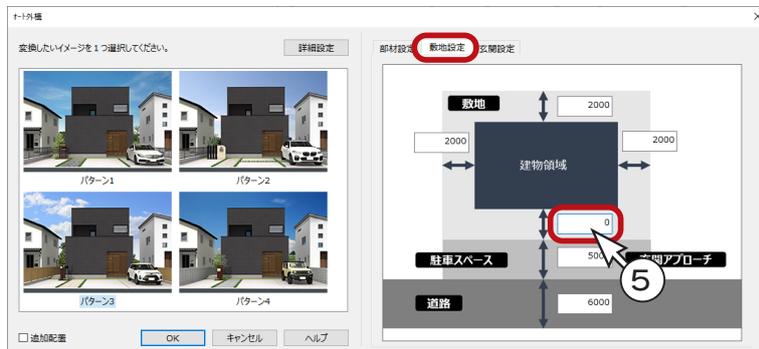
*各部材の▼をクリックすると、設定を変更することができます。

ここでは、駐車スペースを「駐車スペース B」、隣家と自動車を「配置しない」に変更します。



- ⑤ 敷地設定を確認、変更

*ここでは、建物領域と駐車スペースの間を「0」に変更します。



- ⑥ 玄関設定を確認、変更

*ここでは、玄関位置を下側の一番右に設定します。

- ⑦ 「追加配置」にチェックを入れる
⑧ 「OK」をクリック



追加配置の ON/OFF

追加配置 OFF ……外構データが自動配置される

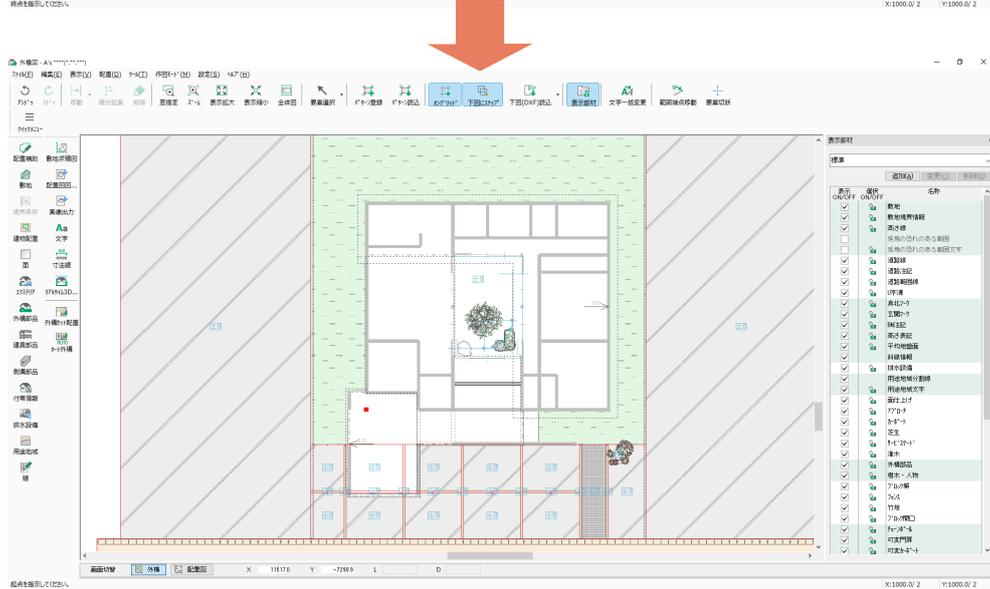
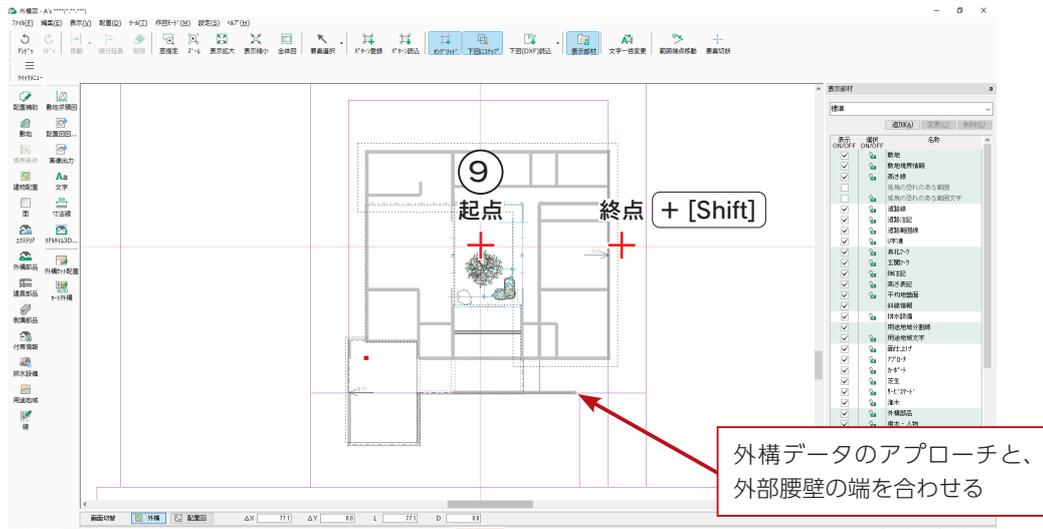
既存データが存在する場合は削除し、建物移動も初期化される

追加配置 ON ……配置位置を指示する (⇒次ページ)

⑨配置位置を、起点-終点で指示

* 外構データがラバー表示されますので、アプローチを外部腰壁の端に合わせて配置します。

* 終点は [Shift] キーを押しながら指示し、水平に配置します。



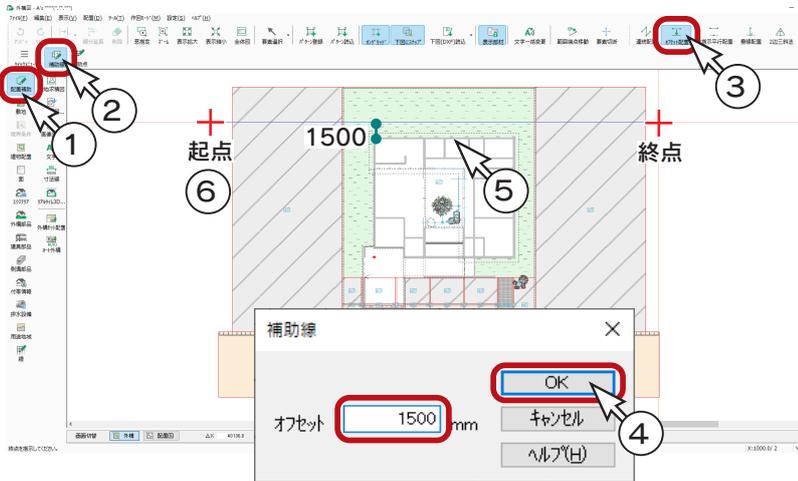
オート外構の入力後を 3D パースで確認すると、以下のようになります。



敷地の調整

オート外構の入力後、外構図の全体を表示すると、敷地上側が広すぎますので、調整します。

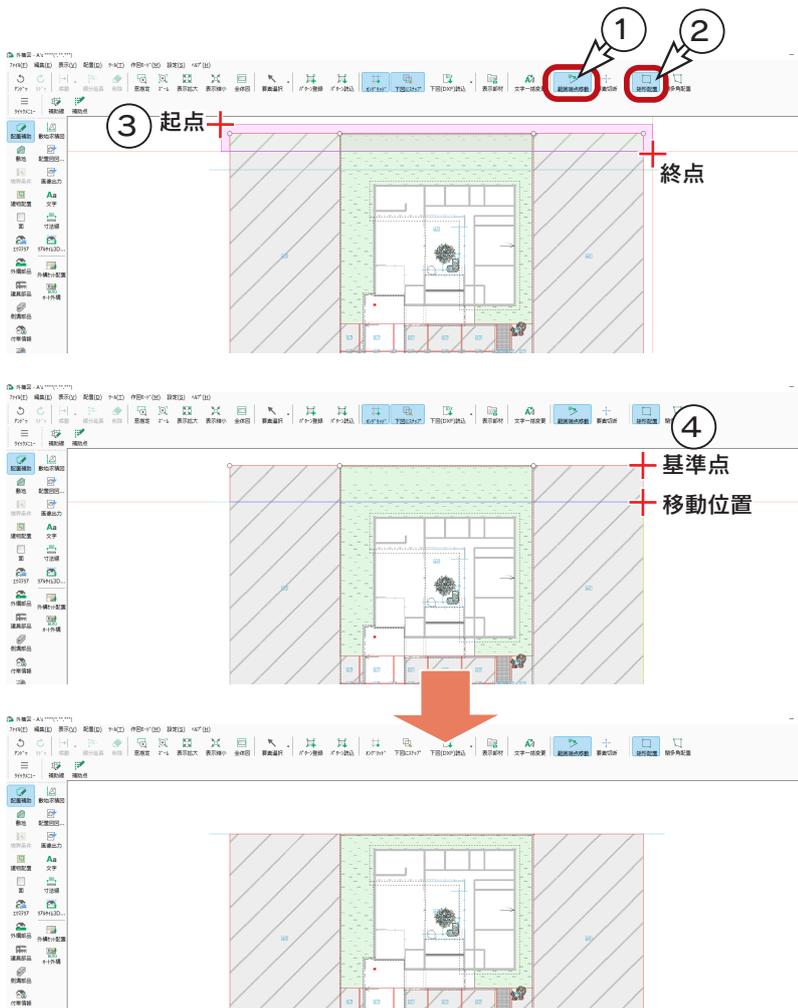
■ 補助線



- ① (配置補助) をクリック
- ② (補助線) を確認
- ③ (オフセット配置) をクリック
- ④ オフセットを「1500」に設定し、「OK」をクリック
- ⑤ 建物の上辺を指示
- ⑥ 図のように、起点-終点を指示

■ 範囲端点移動

範囲端点移動を使用すると、指定範囲内の要素の端点を、任意に伸縮することができます。
敷地上側を、補助線まで一括で短縮します。



- ① (範囲端点移動) をクリック
- ② (矩形配置) を確認
- ③ 図のように、起点-終点を指示
* 敷地上側を囲むように指示します。
- ④ 図のように、基準点-移動位置を指示
* 敷地上側が補助線まで移動します。

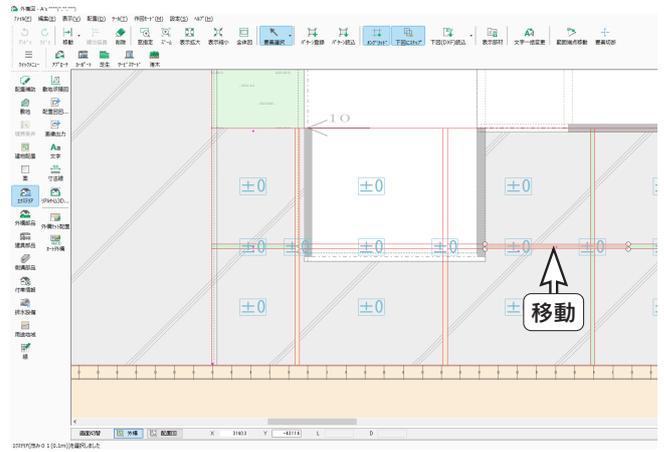
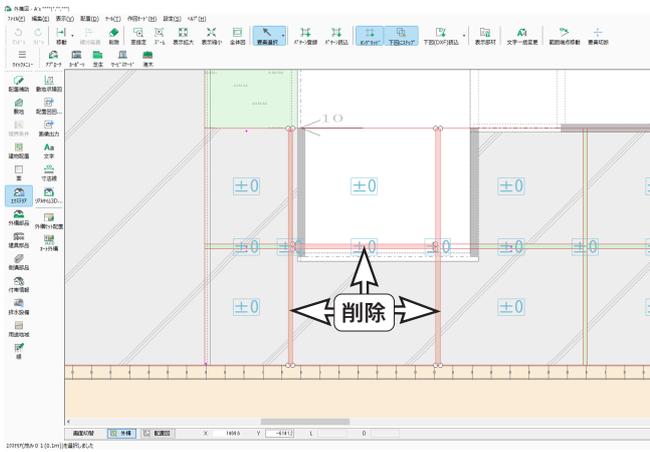
車庫前の調整

車庫前を3Dパースで確認すると、右のようになりますので、車庫に合わせて調整します。



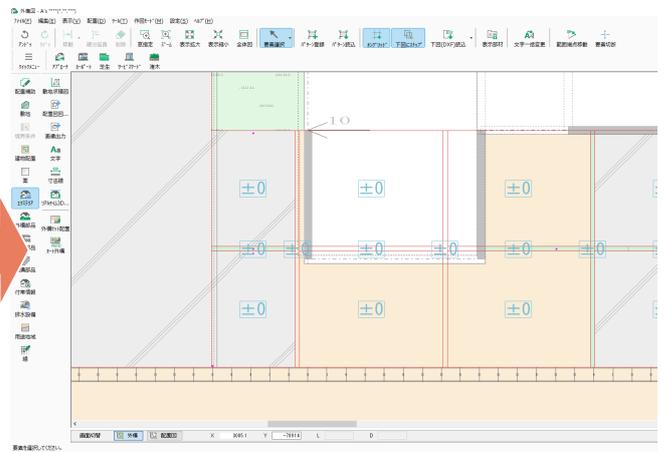
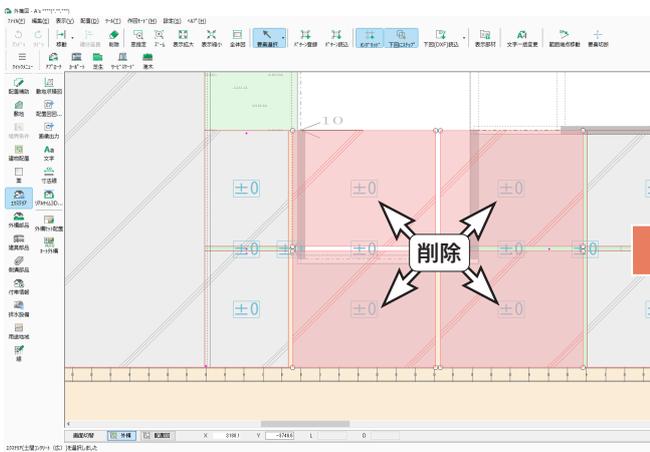
■ 茂みの削除と移動

車庫付近の茂み3つを削除し、1つは車庫の壁までに移動します。



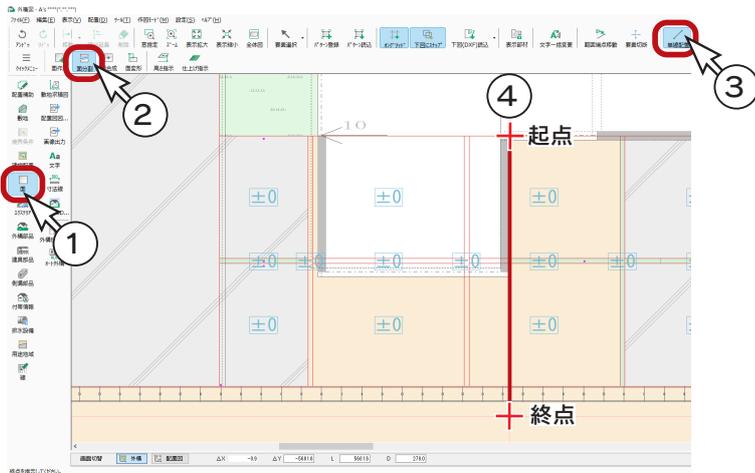
■ 土間コンクリートの削除

車庫付近の土間コンクリート4面を削除します。



■ 面分割

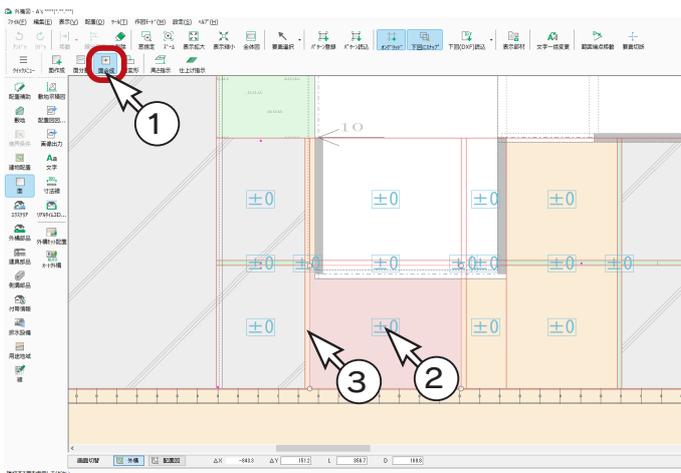
車庫の壁に合わせて面を分割します。



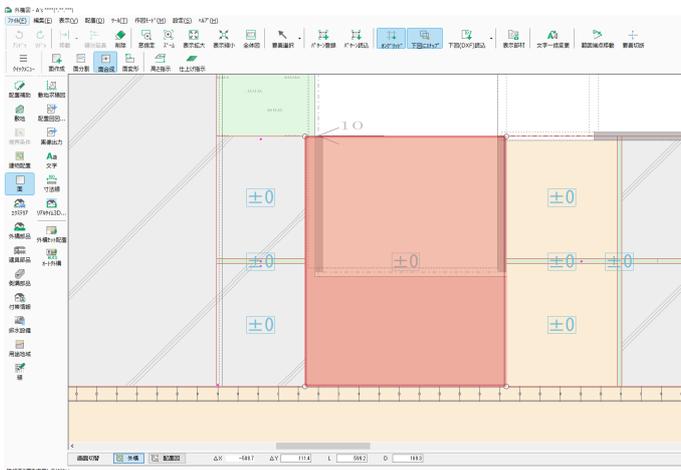
- ①  (面) をクリック
- ②  (面分割) をクリック
- ③  (単線配置) が選択されていることを確認
- ④ 図のように、起点-終点を指示
* 面が分割されます。

■ 面合成

車庫付近の面を合成して1つの面にします。



- ①  (面合成) をクリック
- ② 図のように、面を指示
- ③ 隣接する面を指示
* 2つの面が合成されます。

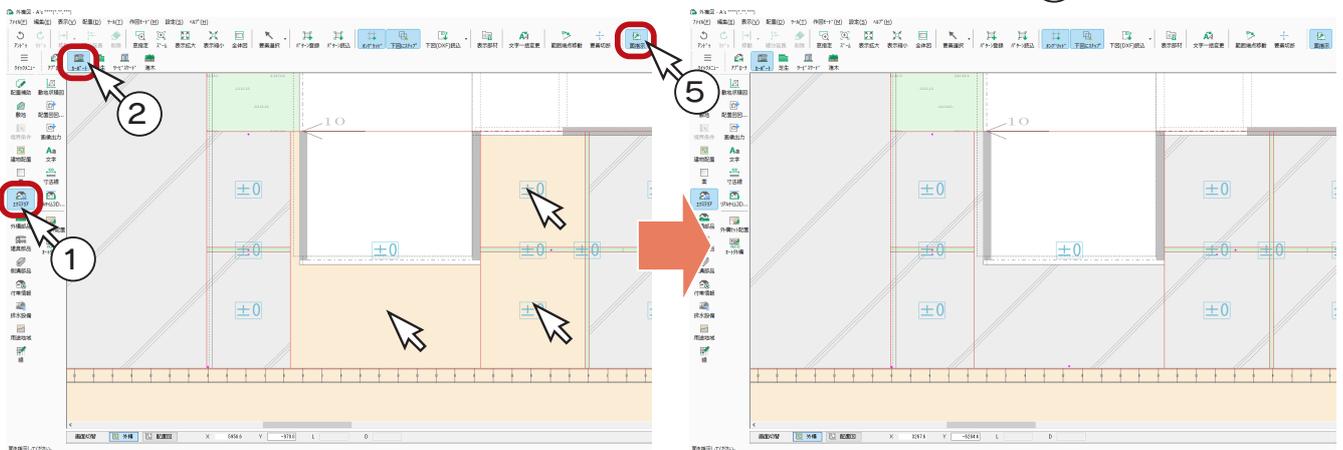


同様の操作で、左図の矩形範囲を1つの面に合成します。

■ 土間コンクリートの配置

1 つにした面と分割した面に、土間コンクリートを配置します。

- ①  (エクステリア) をクリック
- ②  (カーポート) をクリック
* ダイアログが表示されます。
- ③ 名称を「土間コンクリート(広)」に設定
- ④ 「OK」をクリック
- ⑤  (面指示) をクリック
- ⑥ 図のように、3つの面を指示



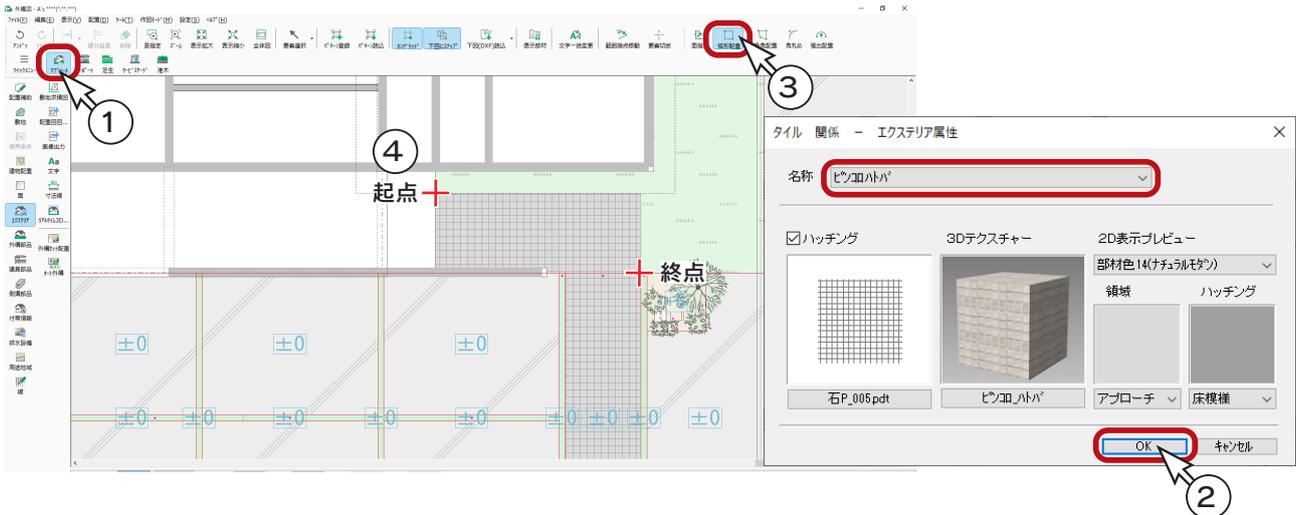
ここまでの入力を 3D パースで確認すると、以下のようになります。



その他の追加

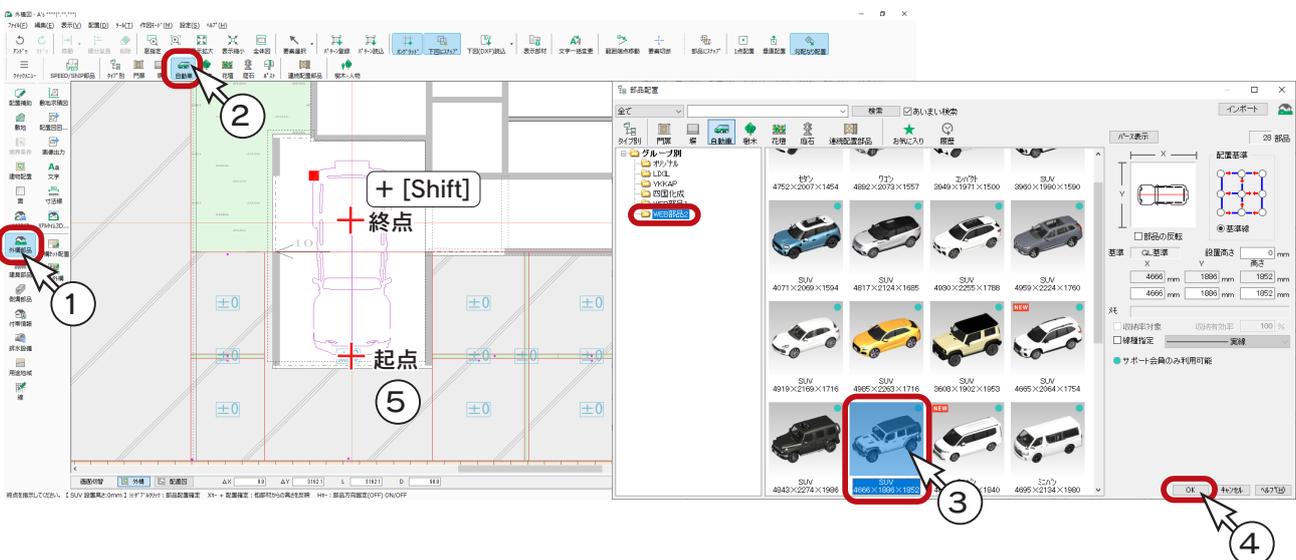
アプローチ

- ① (アプローチ) をクリック
- ② ダイアログが表示されるので、名称を「ピンコロハトバ」に設定し、「OK」をクリック
- ③ (矩形配置) をクリック
- ④ 図のように、起点-終点を指示



自動車

- ① (外構部品) をクリック
- ② (自動車) をクリック
*ダイアログが表示されます。
- ③ 「WEB 部品 2」 から、図の「SUV」を選択
- ④ 「OK」をクリック
- ⑤ 図のように、起点-終点を指示
*垂直に配置するには、[Shift] キーを押しながら終点を指示します。



真北マーク

① (付帯情報) をクリック

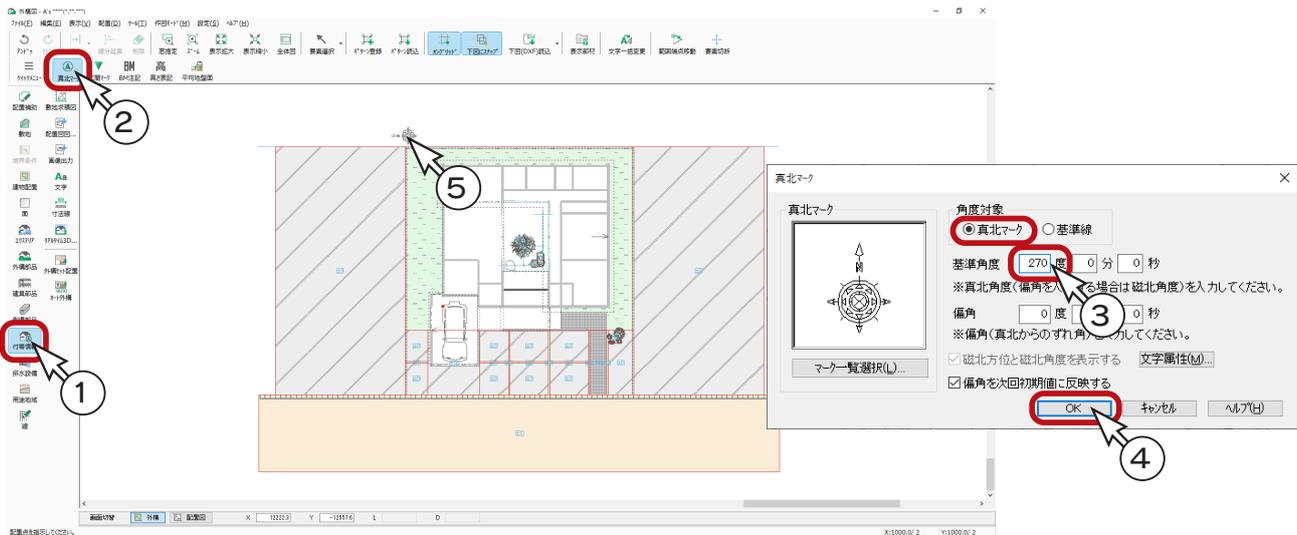
② (真北マーク) をクリック

*ダイアログが表示されます。

③角度対象が「真北マーク」になっていることを確認し、基準角度を「270」度に設定

④「OK」をクリック

⑤配置位置を指示



5

3D パース

外構図作成後を  (3D パース) で確認し、部材色変更などを実行します。

外観パース

部材色変更

■ 外構図作成後



■ 部材色変更後

外壁、スリット、軒裏などの部材色を変更します。右は変更例です。



【軒裏】

木目
オリジナル
木目_063 横

【スリット】

サッシ
オリジナル
アルミ (オートムブラウン)

【外壁】

外壁材
ニチハ
MFX3732 □

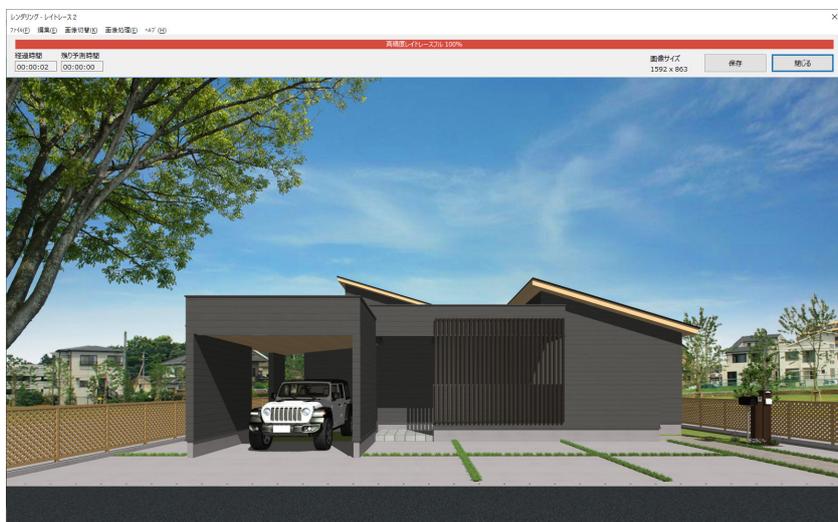
【破風・鼻隠し】

木目
オリジナル
木目_063

背景・前景変更



(背景・前景)にて、背景画像を「住宅背景 01.jpg」に、前景合成設定 ON(☑)で「前景 01.bmp」に変更します。



前景の表示について

前景は、3D パースの画面には表示されません。
レンダリングを実行すると表示されます。左はレイトレース 2 の例です。
前景の影は、The Effect で表現できます。(⇒次ページ参照)

The Effect への連携

The Effect へのデータ連携を利用すると、前景の影も表現できます。
また、窓画像、グラデーション (フェード) も連携し、簡単に高品質なパースを作成できます。

The Effect へのデータ連携を動作させるためには、「A's デザイナー」が必要です。



(データ連携) のプルダウンメニューから「The Effect」を選択すると、The Effect 出力設定の画面が表示されますので、パターンを選択し、連携設定を行います。

ここでは、「パターン 1」を選択し、自動連携の「昼」だけを ON にします。
また、背景・前景の「背景」は OFF にして、3D パースの背景をそのまま使用します。

「OK」をクリックすると、「The Effect 機能を起動する」が ON の場合は、The Effect が起動し、出力したデータが表示されます。

The Effect の操作につきましては、「A's デザイナー」のマニュアル・ヘルプをご参照ください。

A's 2023

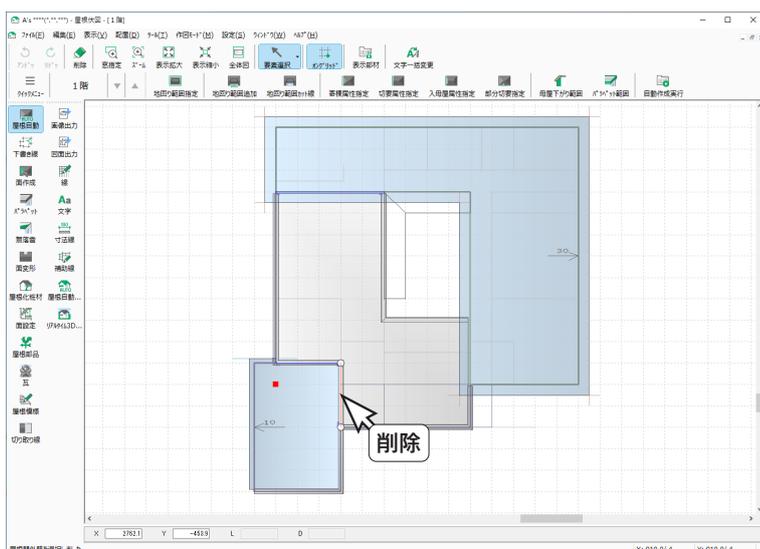
新機能

面拡張

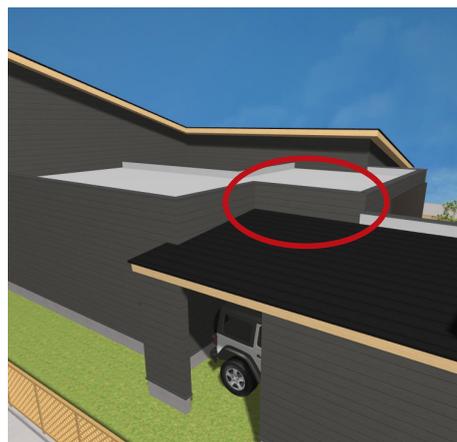
3D パース、鳥瞰図、カラー立面にて、選択した面の形状を拡張する機能が追加されました。「面拡張」によって、穴をふさいだり、欠けている箇所を埋めることができます。自動では対応し切れない複雑な外壁面や、内壁面、天井面等あらゆる面の形状を自在に補正できます。

ここでは、「SAMPLE06」の物件で、車庫の上に配置した屋根間外壁を削除して、面拡張の利用例を紹介します。

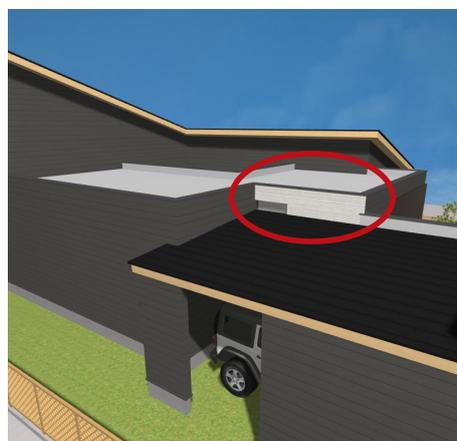
■ 屋根伏図で屋根間外壁を削除



屋根間外壁の削除前



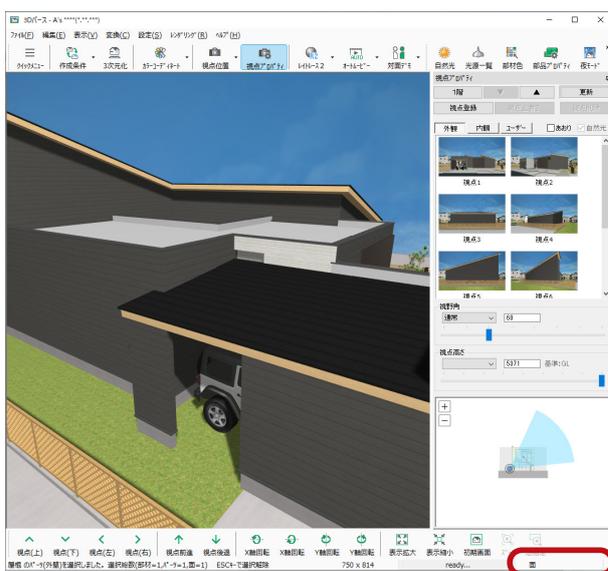
屋根間外壁の削除後



■ 選択モードを「面」に変更

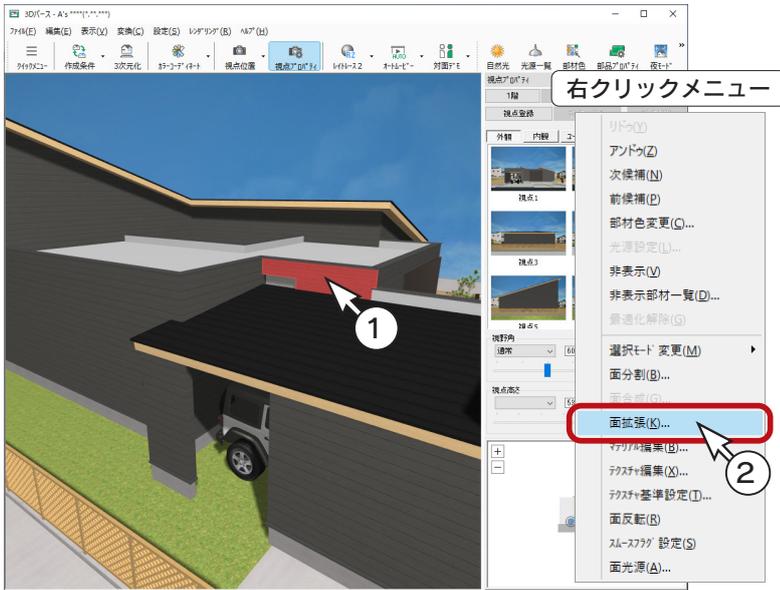
3D パース画面右下に表示されている選択モードをクリックし、「面」に設定します。

右クリックメニュー、または [スペース] キーでも選択モードを変更できます。(日本語入力 OFF で有効)

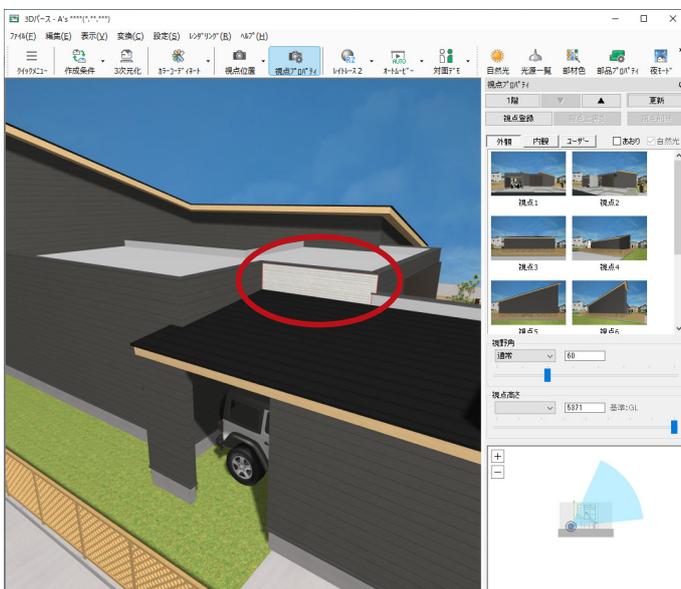
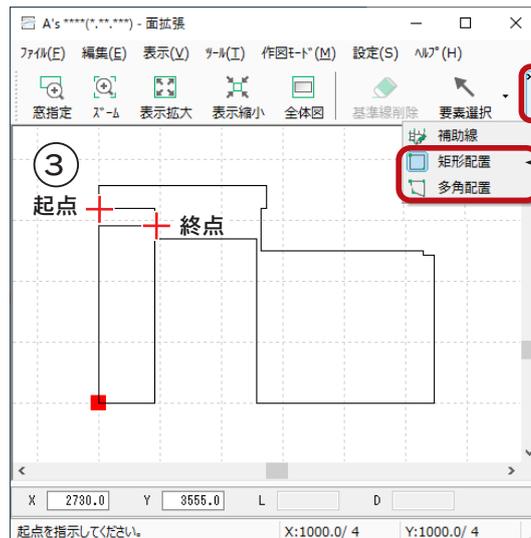
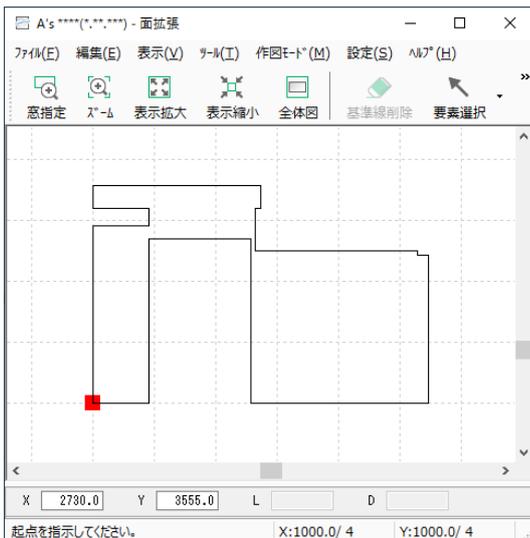


■ 面拡張

以下のように操作します。



- ①面拡張する壁をクリック
- ②右クリックし、「面拡張」を選択
* 面拡張の画面が表示されます。
- ③図のように、起点-終点を指示
* 拡張する範囲を矩形配置、または多角配置で指定します。
ここでは、矩形配置を使用します。
- ④「更新しますか?」と表示されるので、「OK」をクリック
* 3D パースに反映されます。



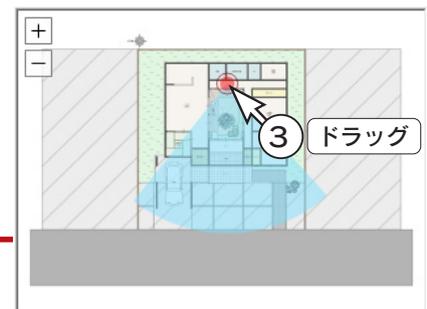
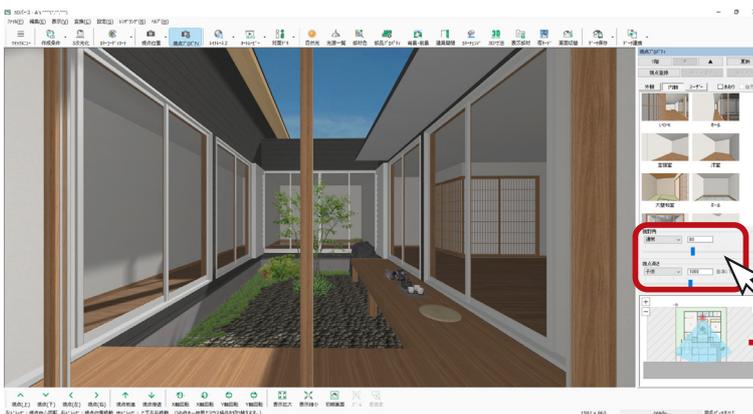
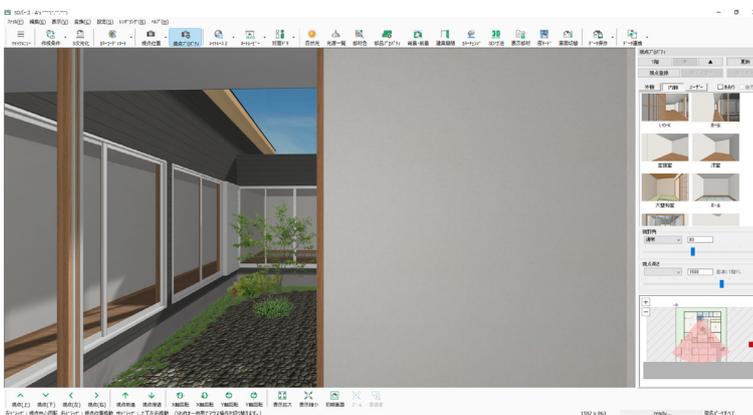
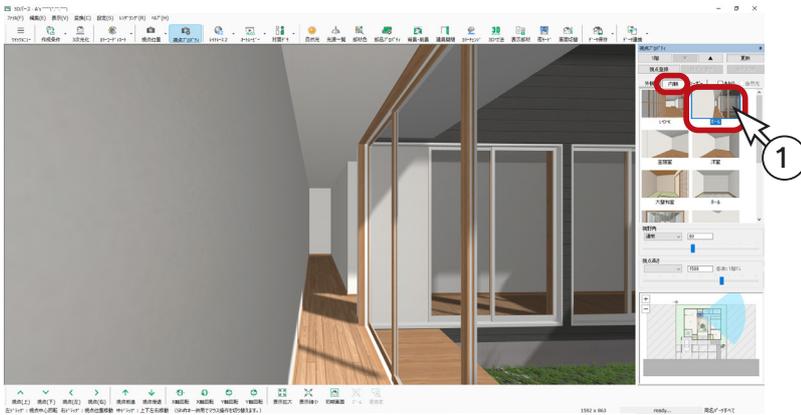
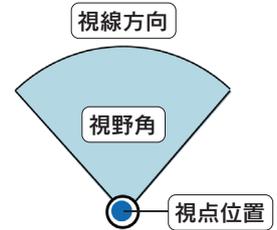
中庭のパース

中庭のパース作成について説明します。

視点設定

ここでは、スマートマップを使用して、中庭を表示します。

- ①視点プロパティで「内観」タブを表示し、「ホール」をクリック
*水回りに面している「ホール」の視点をクリックします。
- ②スマートマップの視野角にマウスを合わせて、中庭方向を見るようにドラッグ
- ③スマートマップの視点位置にマウスを合わせて、中庭全体が見えるようにドラッグ
- ④視野角を「通常 (80)」、視点高さを「子供 (1050)」に設定



建具開閉



(建具開閉) をクリックすると、表示画面左上に「建具開閉モード」と表示されます。

建具にマウスが重なると、ポインタ表示がに変わりますので、その状態でクリックすると、建具の開閉が可能です。



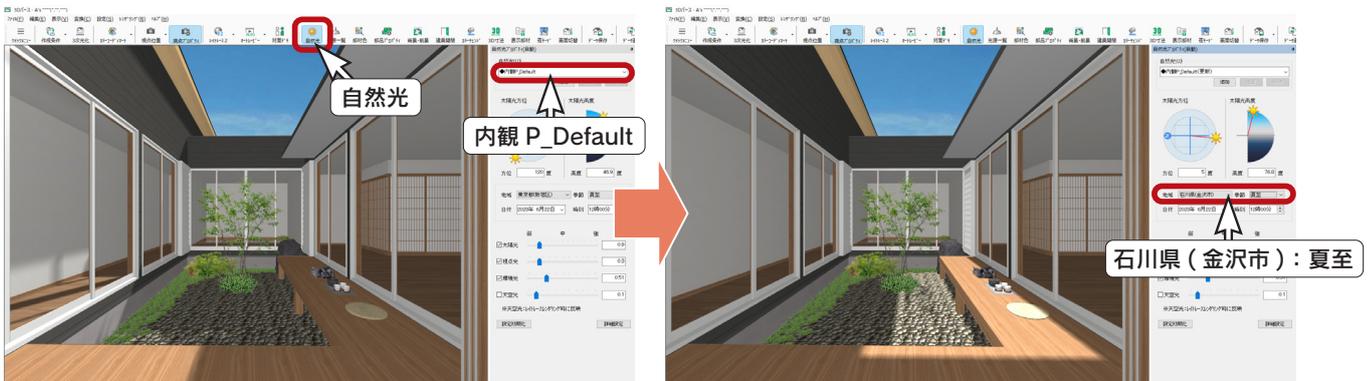
* 建具を開いた後は、 (建具開閉) をクリックして、建具開閉モードを解除します。

自然光設定



(自然光) をクリックすると、自然光プロパティが表示されます。

太陽光の方位や高度、地域・日付・時刻、太陽光・視点光・環境光の強弱をリアルタイムに反映します。
ここでは、地域を「石川県(金沢市)」、季節を「夏至」に設定します。



視点登録

視点プロパティの「視点登録」をクリックすると、視点情報を登録することができます。
登録した視点は「ユーザー」タブに表示されます。



視点情報には、現在表示している視点位置の他に、背景・前景と自然光設定も含まれます。

部材色変更

部材色を変更します。

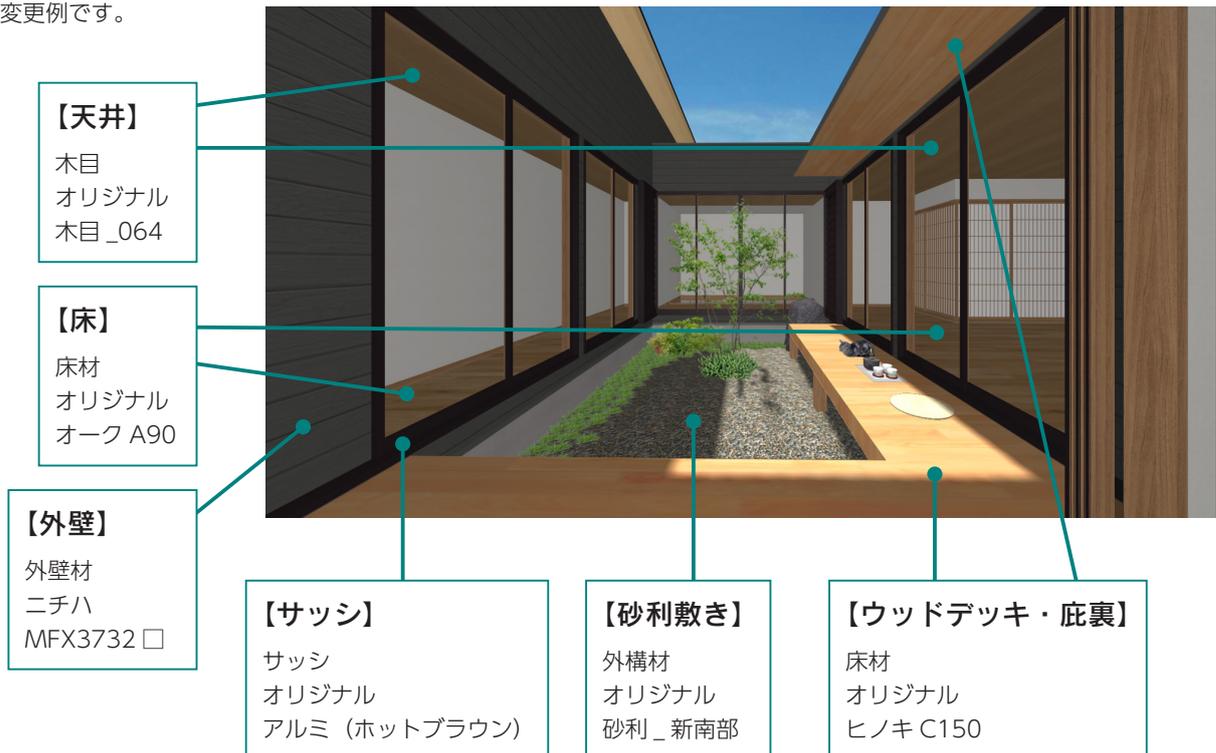
■ 部材色変更前

P.57 の部材色変更により、外壁、軒裏など、すでに部材色が変わっている部分もあります。



■ 部材色変更後

右は変更例です。

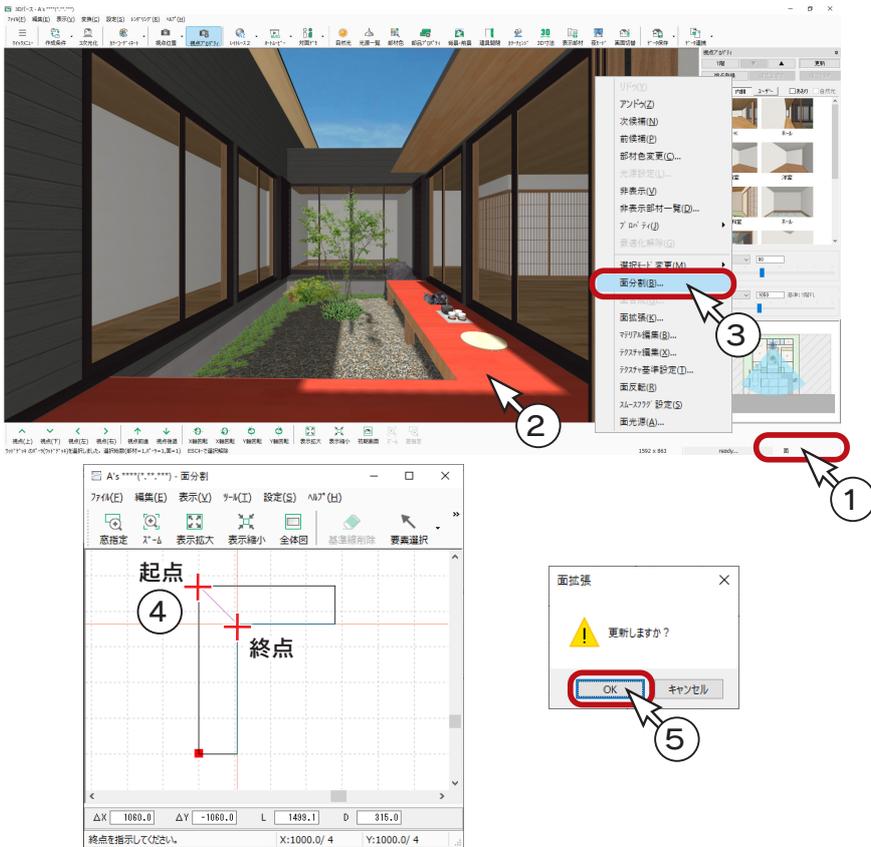


*中庭は「芝貼り」と「砂利敷き」の面が重なっていますので、画面左下で選択している要素を確認し、「砂利敷き」を選択時に部材色変更してください。

*ウッドデッキの面分割、テクスチャ方向の変更については、次ページで説明しています。

■ ウッドデッキの面分割

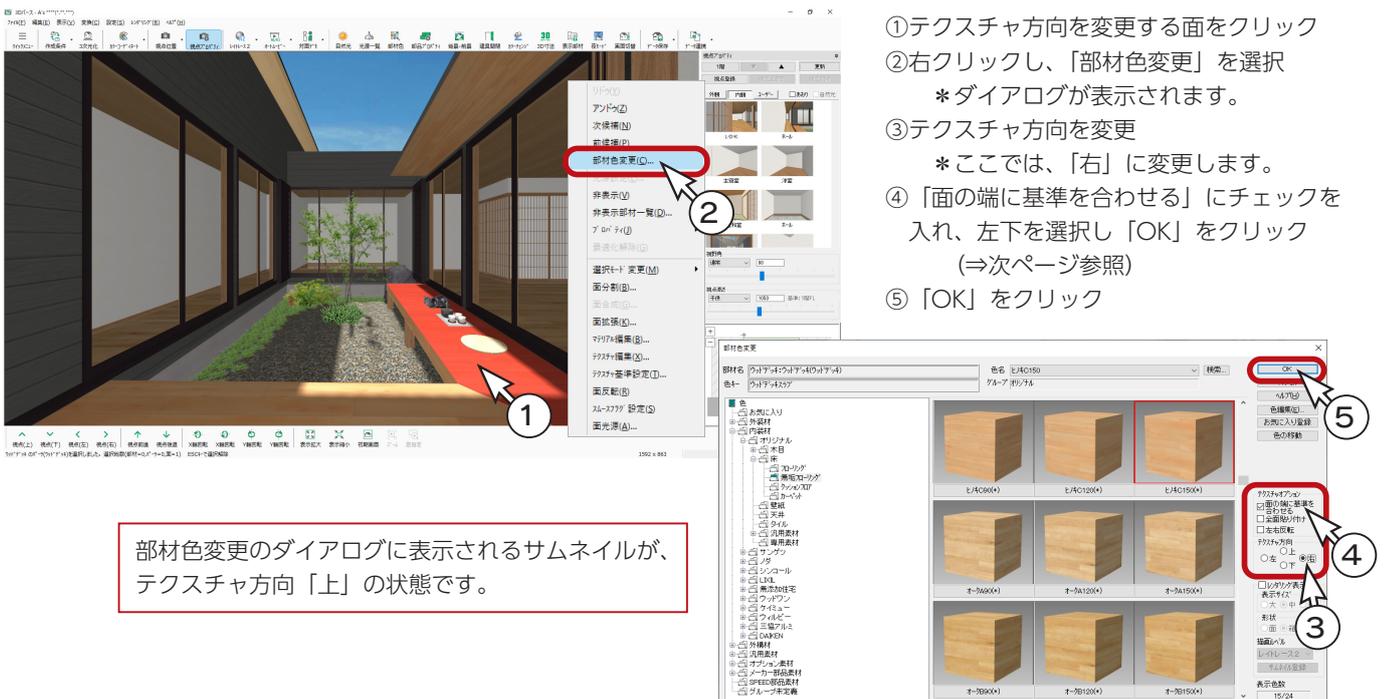
ウッドデッキの上面のテクスチャを貼り分けするために、面分割します。



- ①画面右下に表示されている選択モードを「面」に設定
*右クリックメニューの選択モード変更から変更してもかまいません。
- ②ウッドデッキの上面をクリック
- ③右クリックし、「面分割」を選択
*面分割の画面が表示されます。
- ④図のように、起点-終点を指示
- ⑤「更新しますか?」と表示されるので、「OK」をクリック

■ テクスチャ方向の変更

分割した片方の面のテクスチャ方向を変更します。



部材色変更のダイアログに表示されるサムネイルが、テクスチャ方向「上」の状態です。

- ①テクスチャ方向を変更する面をクリック
- ②右クリックし、「部材色変更」を選択
*ダイアログが表示されます。
- ③テクスチャ方向を変更
*ここでは、「右」に変更します。
- ④「面の端に基準を合わせる」にチェックを入れ、左下を選択し「OK」をクリック
(⇒次ページ参照)
- ⑤「OK」をクリック

同様に、ウッドデッキの側面、ホールの床のテクスチャ方向を変更します。



■ テクスチャオプションについて

部材色変更のダイアログ上のテクスチャオプションについて補足します。

【面の端に基準を合わせる】

「面の端に基準を合わせる」を ON にすると、面の端とテクスチャの端を合わせて貼り付けます。これによって、掛け軸や額の絵のずれや木目を調整することができます。テクスチャ貼り付けの基準位置を 4 隅（左上、右上、右下、左下）のいずれかに指定可能です。

面の端に基準を合わせる：OFF



面の端に基準を合わせる：ON



【全面貼り付け】

「全面貼り付け」を ON にすると、選択した面一杯に、テクスチャを引き伸ばして貼り付けることができます。テクスチャ方向で設定されている方向に、引き伸ばします。

全面貼り付け：OFF



全面貼り付け：ON



レンダリング

視点、自然光、部材色などの設定が完了したら、レンダリングを実行します。
中庭のレンダリングは、ファイナルギャザーではなく、レイトレース 2 をお勧めします。



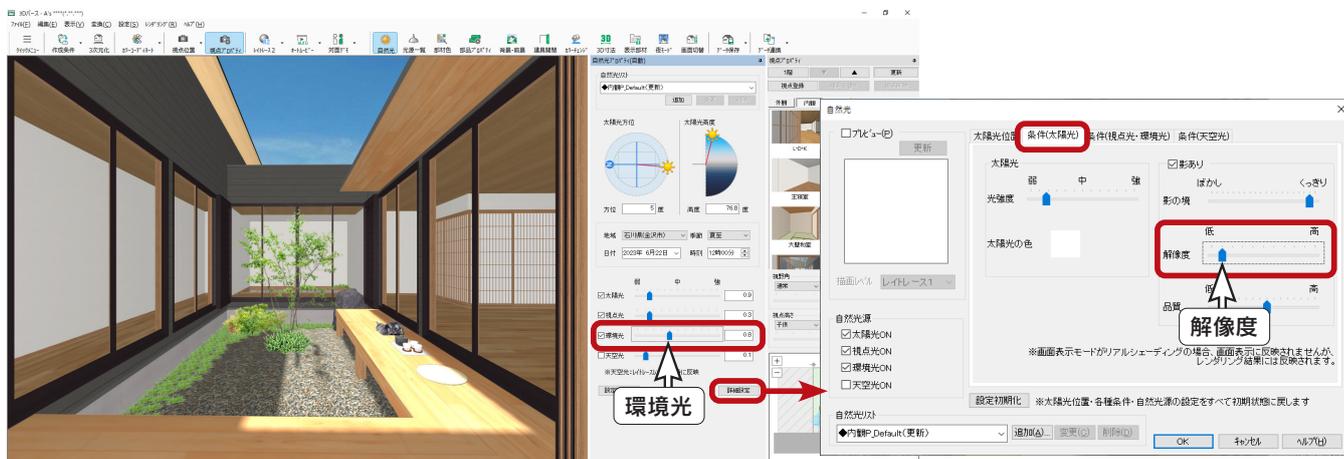
ファイナルギャザー

レイトレース 2



■ 自然光の調整

太陽光の影をぼかす場合は、自然光プロパティ⇒詳細設定⇒条件(太陽光)タブにて、解像度を少し上げてください。
また、環境光を強く(0.8位に)することで、全体が明るくなります。



自然光調整後のレイトレース 2



- 1) 本書の内容の一部、または全部を株式会社シーピーユーの書面による許可なく複製、送信すること、及び他の言語に翻訳することを禁じます。
- 2) 本書の内容には万全を期しておりますが、万一ご不審な点や誤り、記載もれなどお気付きの点がありましたら弊社までご連絡ください。
- 3) 本書は予告なく変更することがあります。
- 4) 本書とプログラムの動作が異なる場合は、プログラムが優先します。尚、README に最新情報が記載されていますのでご利用ください。
- 5) 表記上の固有商品は各社の商標または登録商標です。

A's 2023 マニュアル 中級編 II

2023年2月1日 第1版発行

発行所 株式会社シーピーユー
〒921-8043 金沢市西泉 4-60
[大代表] TEL (076) 241-0001
FAX (076) 241-0002
