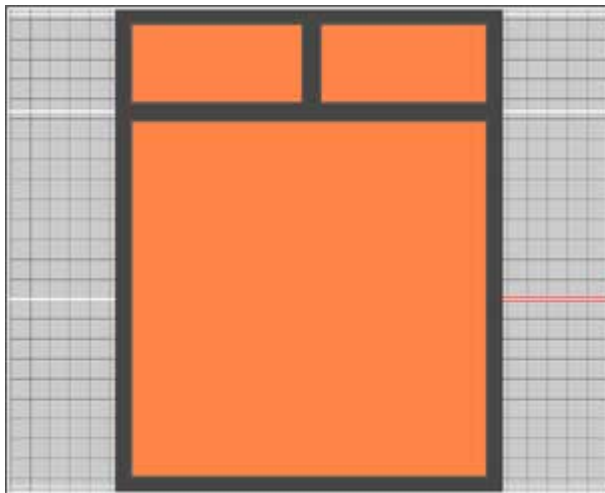


和室の作成

1. 部屋の作成

畳のある部屋を作成します。

床の間と押し入れ部分がある場合には別の部屋として、3部屋作成します。



2. 畳の設定

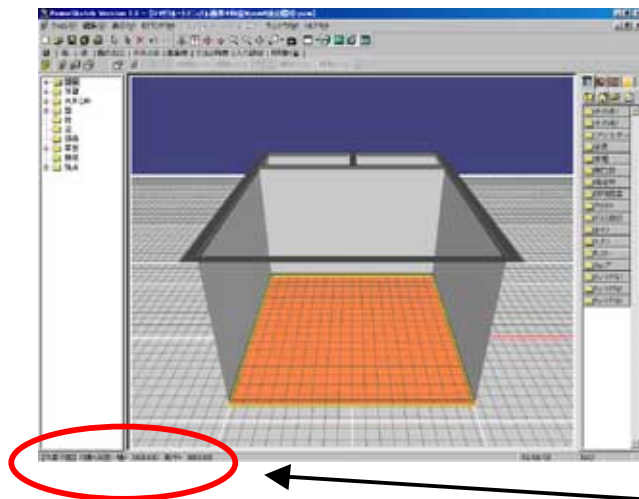
- ①床面または、畳の部品の大きさを調節して、床と畳を同じ大きさをにします。
畳はダウンロード部品（以下D L部品）を使用します。

注意）部品の設定を変更して使用する場合、元の部品に上書き保存すると部品の設定を初期状態に戻すことができなくなります。部品の設定を変更した場合は別のファイル名で保存することをお勧めします。

<床と畳の大きさの設定方法>

畳の部品を床面に合わせる場合は、まず床面を選択します。

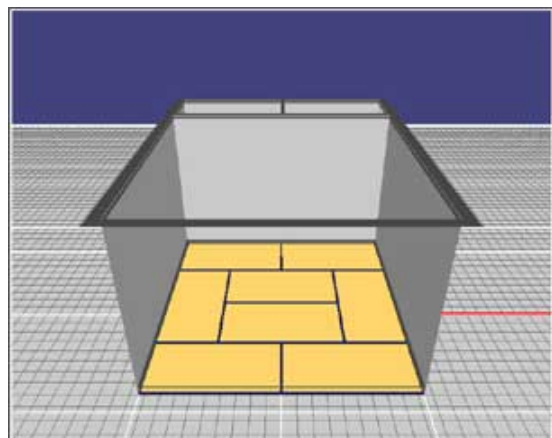
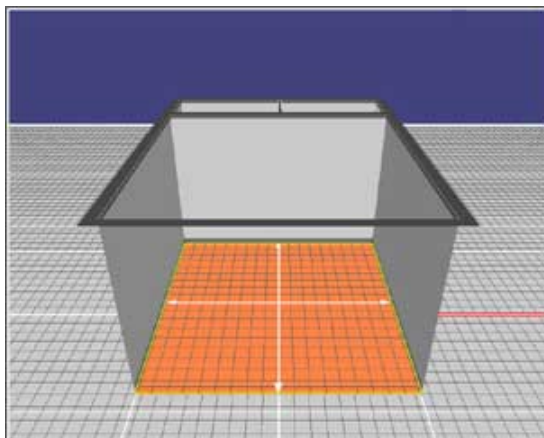
するとウインドウの左下に床面の寸法が表示されるので、その数値に畳の大きさを合わせます。



ここに寸法が表示されます

注意) 畳の寸法が部屋より大きい場合には、設置することができないので先にサイズを同じにするか、少し小さめに設定しておく必要があります。

また、床面と畳の大きさが同じ場合、部品がうまく床面にはまらないことがありますので、床面の縦と横、それぞれ中心に基準選を設定しておくことで設置しやすくなります。



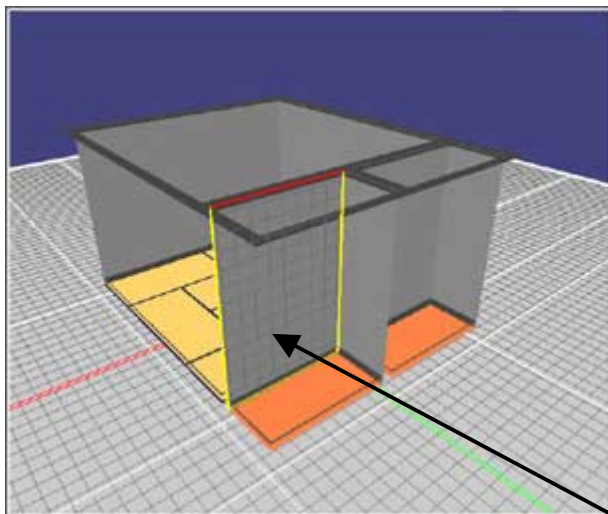
3. 床の間の作成

床の間を作成するには、いくつかの設置方法があるのでここでは、例として2つ作成します。

＜作成例1＞

① 添付部品の床の間を使用します。

床の間を設置する壁に面の加工を使い貫通面を作成します。

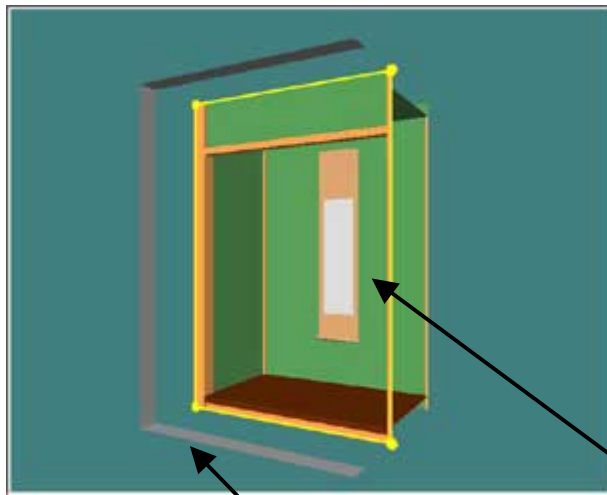


こちら側から面の加工をします

注意) 面の加工を使って壁を貫通するときに、面の加工の初期値で凹凸の寸法の数値を壁の厚さに設定してから貫通してください。

凹凸の寸法の数値を設定しないで貫通をした場合、モデリング画面上には壁と同じ寸法で表示されますが、貫通した部品の部品編集ウィンドウでは面の加工の初期値で設定されている数値の厚さになります。

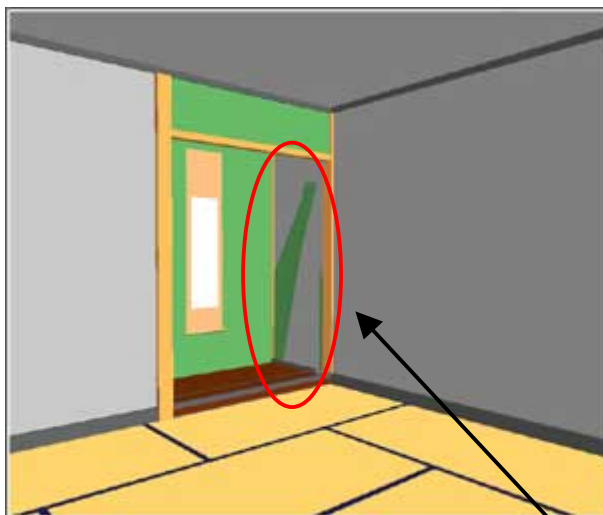
- ②貫通した部品の部品編集ウィンドウを開き、床の間の部品を追加します。
その時に、床の間と貫通した部品の幅と高さを同じ大きさに設定します。
大きさを合わせたあと、位置を調整してモデリング画面に戻します。



貫通した部品

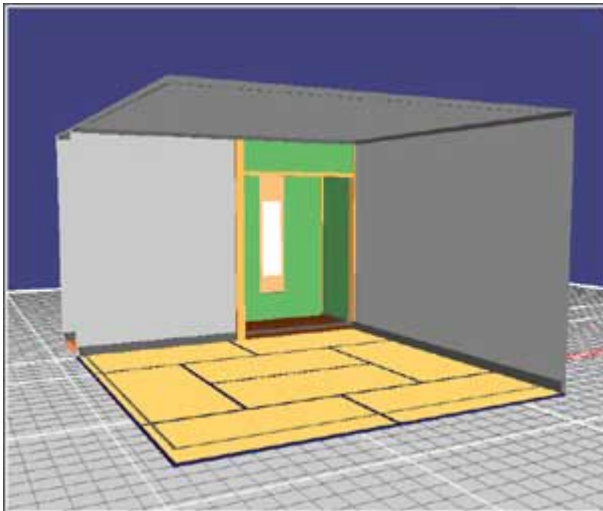
床の間の部品を追加して
位置を調整します

注意) モデリング画面で、床の間と内壁が重なり合っていると画面がちらつくことがあるので、そういう場合は重なり合っている面どうしの質感を同じになるように設定してください。(下図参照)



面が重なって、表示がちらつく場合
内壁と床の間の壁を同じ質感に設定します

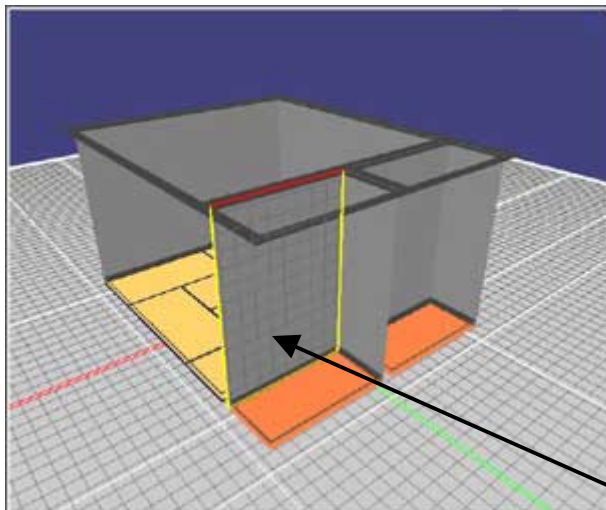
《完成画像》



《作成例2》

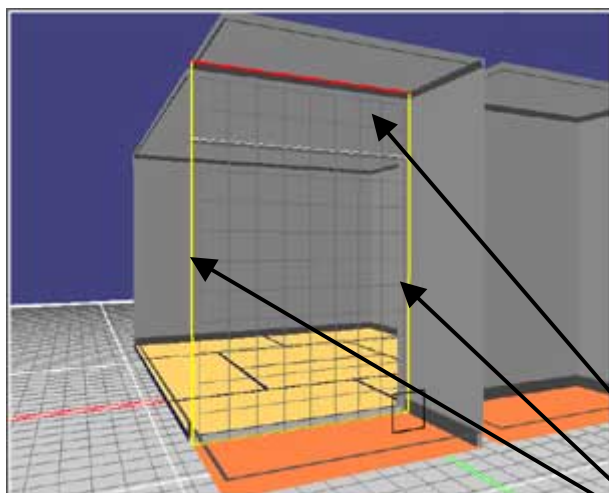
添付されている床の間の部品を使わずに、床の間を作成します。

①床の間を作成する壁に面の加工で貫通面を作成します。



こちら側から面の加工をします

貫通をするときに、下がり壁になる部分を作るので壁の上部は残します。



下がり壁になる部分

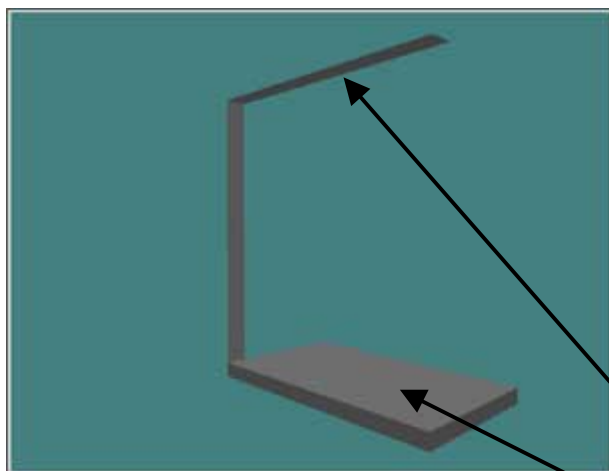
壁の両端に沿って貫通します

②この時点で、床の間になる部屋の梁と廻り縁をはずします。

③貫通した部品の部品編集ウィンドウを開きます。

プリミティブの部品にある、「箱-03」を使って床の間の床部分を作成します。

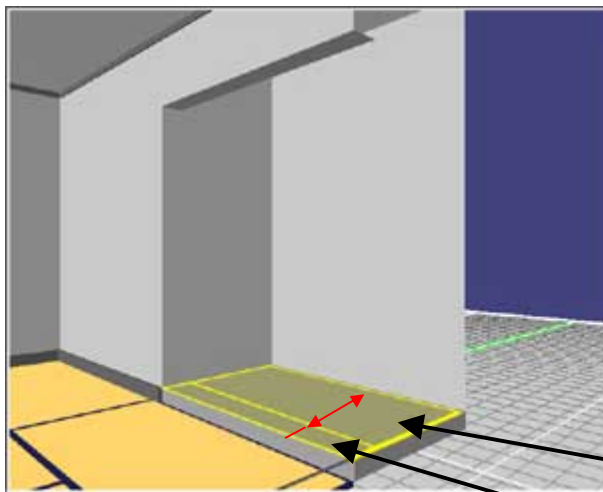
貫通した部品に「箱-03」を追加します。



貫通した部品

「箱-03」を追加します

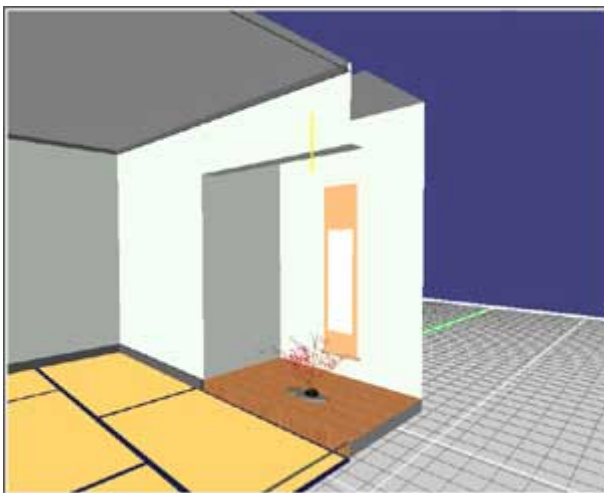
「箱-03」の幅を貫通した部品の幅と同じにして、奥行きを
「床の間を作成する部屋の奥行き」 + 「壁の厚み」にします。



「床の間を作成する部屋の奥行き」

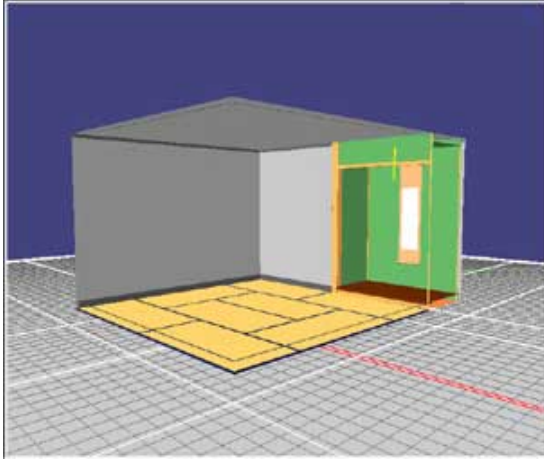
「壁の厚み」

④床の間の部分に照明などの部品を追加し、質感を設定して完成します。

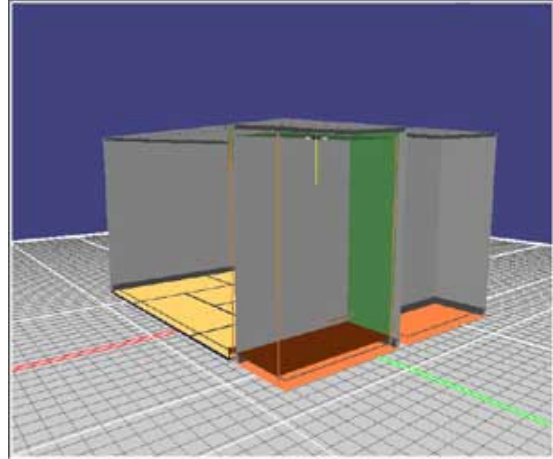


《床の間の部品をそのまま壁に埋め込んだ場合の失敗例》

部品を壁に埋め込むとき、部品の奥行きが壁の厚さよりも大きい場合、正しく処理されません。

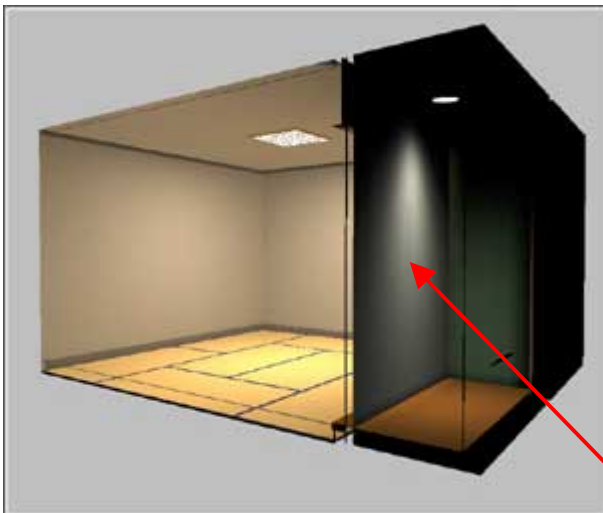


表から見た状態



裏から見た状態

照明を配置して照明計算をすると、壁ができてしまい光が床の間に放射されません。そのため、正しい計算結果を得ることはできなくなります。

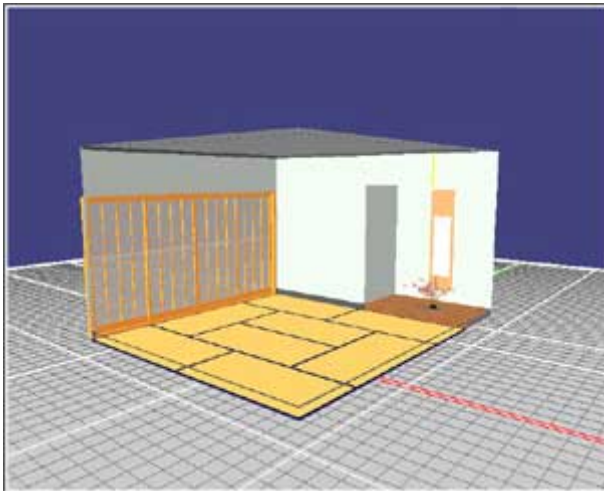


正しく処理されなかった壁

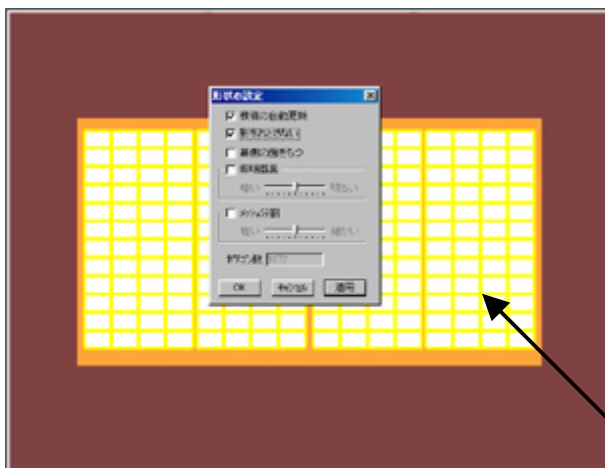
4. 障子の設定

障子は半透明の質感では、きれいに表現することができないので別の設定で表現をします。

①まず、壁に障子の部品を設置します。



②障子の部品編集ウィンドウを開き、左側にある階層メニューまたは画面上で格子の部分にカーソルを持っていき右クリックで選択します。するとポップアップメニューが出るので、**設定**を選び**形状の設定**パネルを開きます。**形状の設定**パネルで**影を落とさない**にチェックします。



格子部分を選択して設定します

③次に障子紙の部分の**質感設定パネル**を開き**透明度**のチェックボックスをはずし**発光**にチェックします。発光のパラメーターは、照明計算をするときの時間や方角によって変わってくるので、その都度光り過ぎないように設定します。

5. 柱や長押の設定

柱や長押は、プリミティブの部品を使って作成します。

タブメニューの「柱」で作成すると、制限があり自由度が低くなるため部品で代用します。

- ①プリミティブの部品の「箱－０３」を使います。

「箱－０３」部品編集ウインドウを開き、**設置ウイザード**で
壁に配置する部品・**床や天井に合わせる**・**床と天井に接する**に設定します。

- ②次に、大きさを柱のサイズに変更して、質感を木の質感に設定します。

階層メニューまたは右クリックで形状の設定パネルを開き、**影が落ちない**設定にしたあと柱の部品として別名で保存します。

- ③長押も同様に「箱－０３」を編集して、部品として保存して使用します。

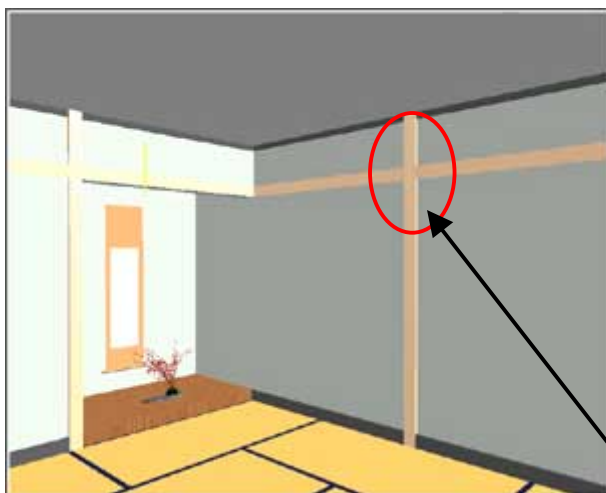
長押を設置する場合は、壁の幅に合わせてその都度、部品編集ウインドウを開き長さを調節します。

柱と長押が交差して設置をしてもかまいません。

ただし、柱と長押の形状の設定で**影が落ちない**設定になっていないと、照明計算の時間が余計に掛かるだけでなく、きれいに表示されません。(図１)

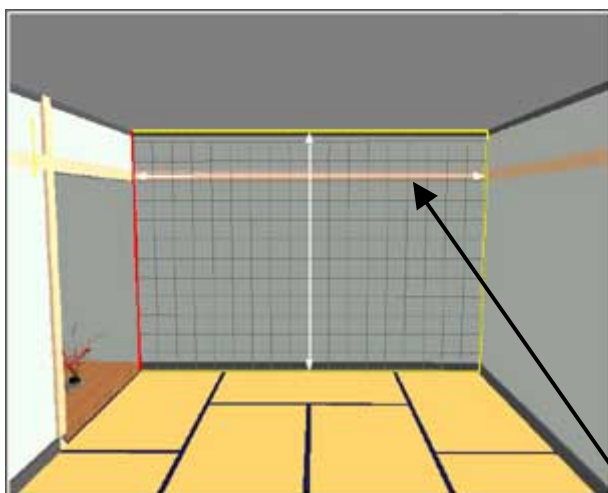
- ④柱と長押の部品を壁に設置します。

あらかじめ、壁に基準線を引いておくとう作業がしやすくなります。(図２)



柱と長押が交差する部分

(図１)



(図2)

同じ高さに基準線を引きます

最後にすべての質感を統一して、完成です。

《完成画像》

