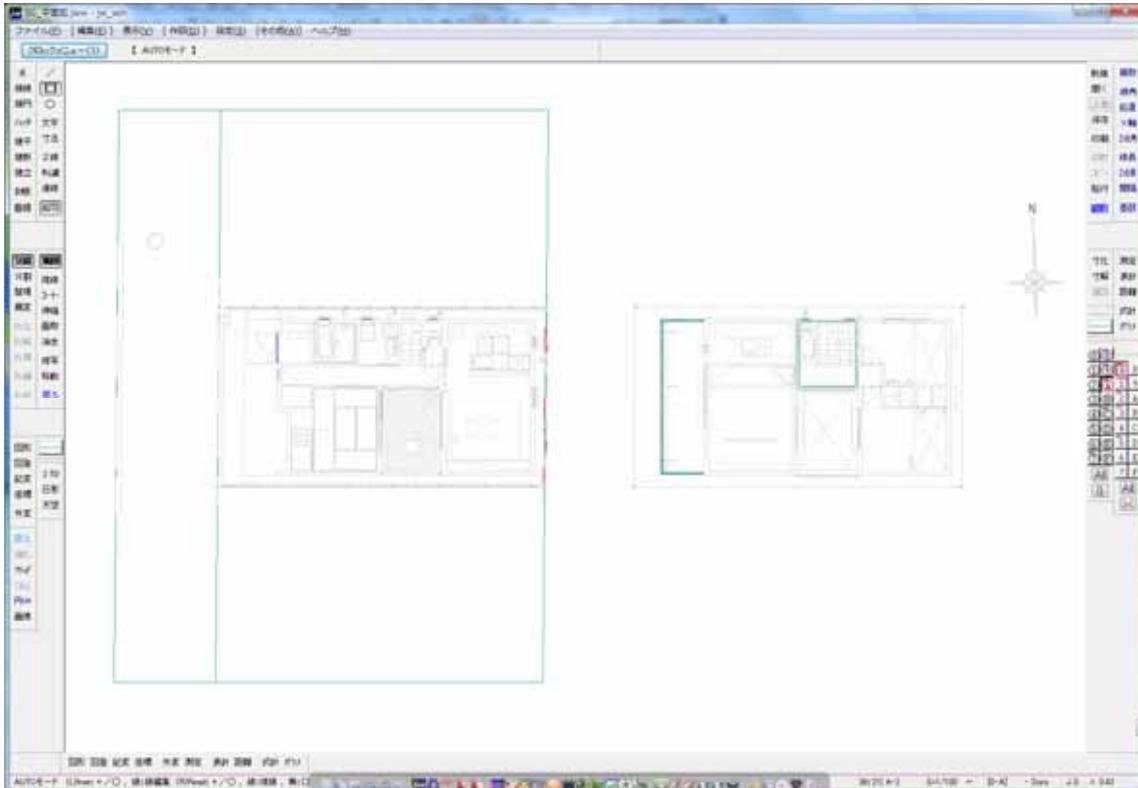


立面図から起こし絵 2

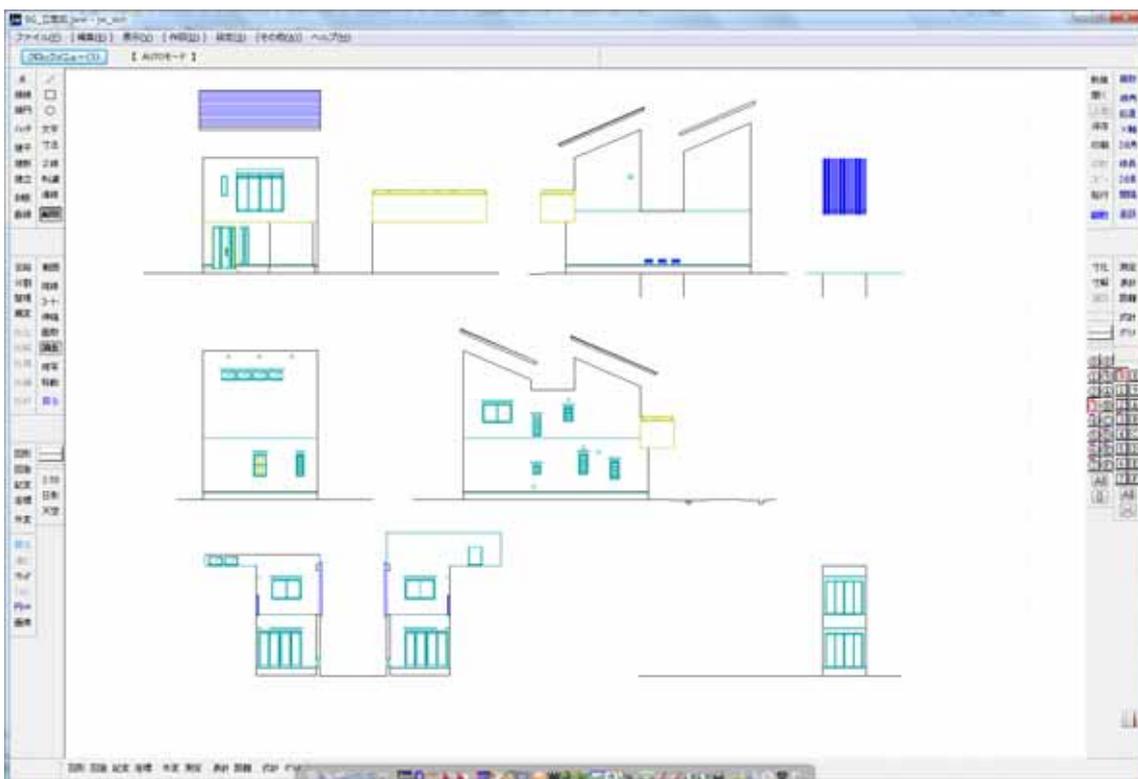
- ・ JWW で平面図の整理

道路・敷地をトレースしブロック化しておく。基本平面図もブロック化。
また、平面図から立体にした方がいい部位もトレースしておく。
(ポーチ・バルコニー・ルーフバルコニーなど)

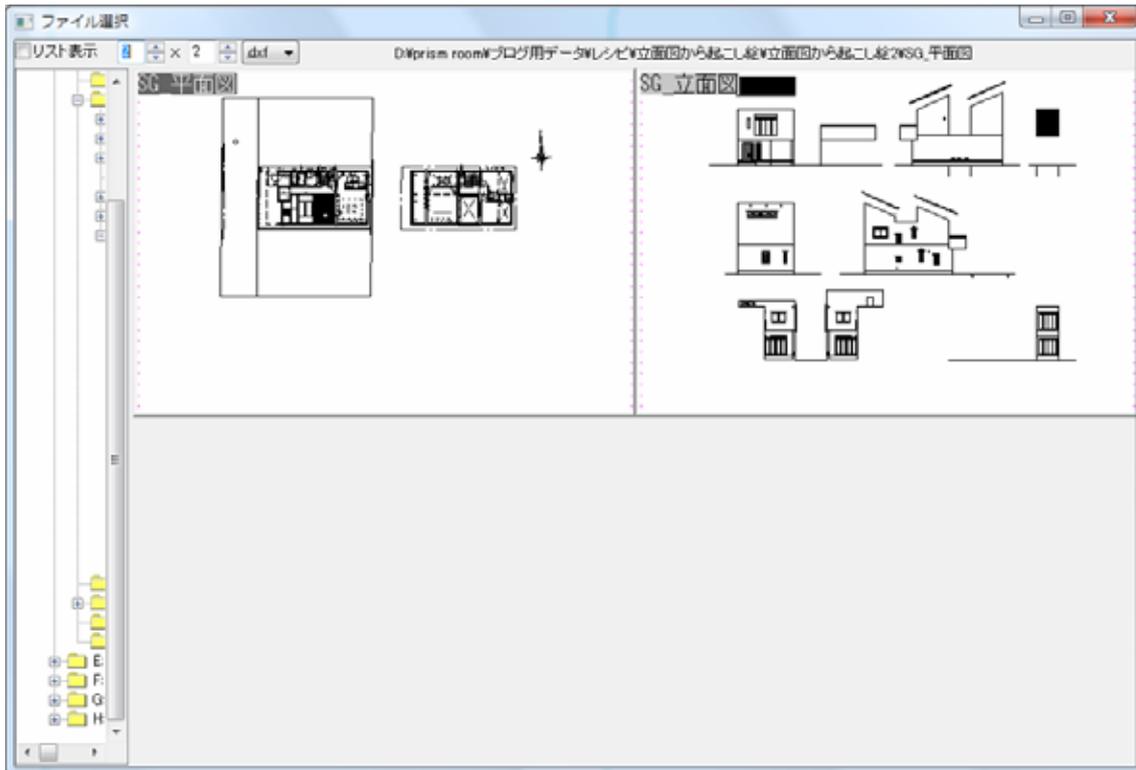


- ・ JWW で立面図の整理

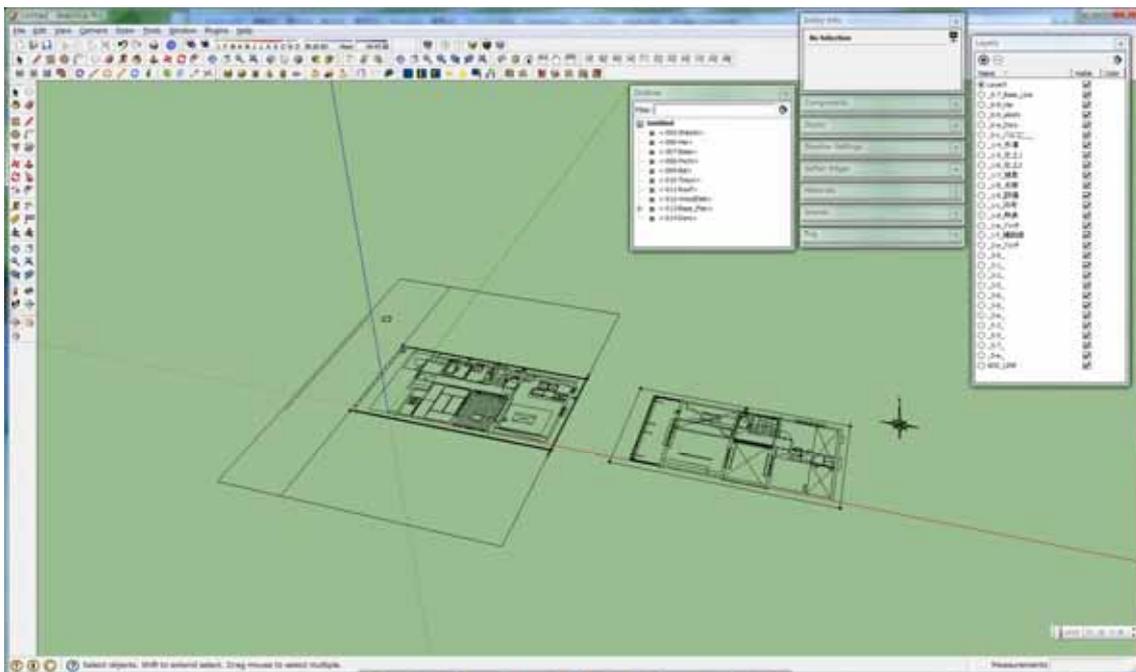
各面ごとに立面図を整理し、端部が処理されているか確認する。



- ・平面図、立面図を DXF 形式で保存する。



- ・ SketchUP で DXF ファイルをインポートする。

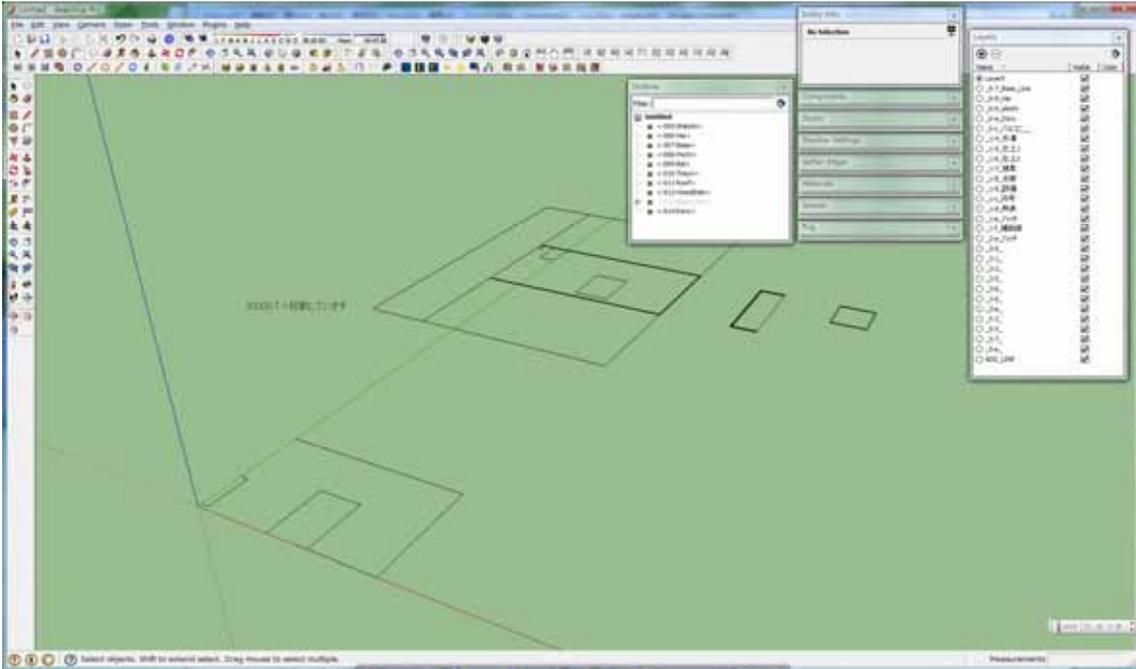


JWW で設定したレイヤがレイヤ番号が付加されて読み込まれています。

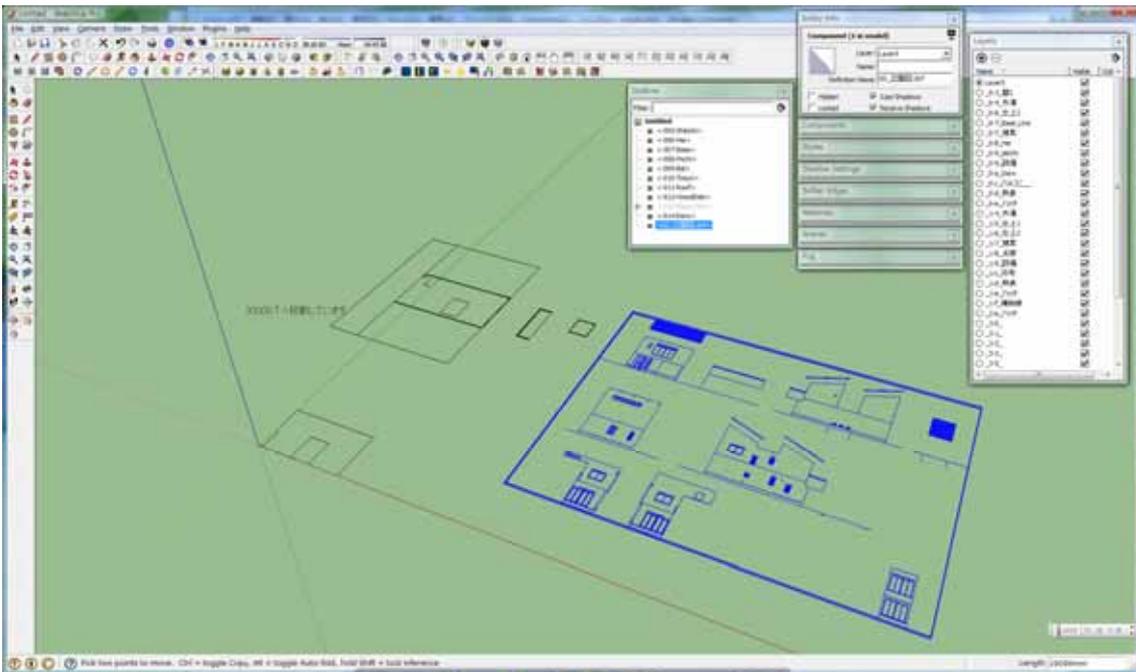
(JWW の設定でレイヤ番号なしでも DXF 保存できます)

JWW でブロック化されたオブジェクトも SketchUP のグループ図形となっています。

- ・モデルに必要なブロック図形をきれいな数値分移動しく。
また、平面図は非表示にしておく。

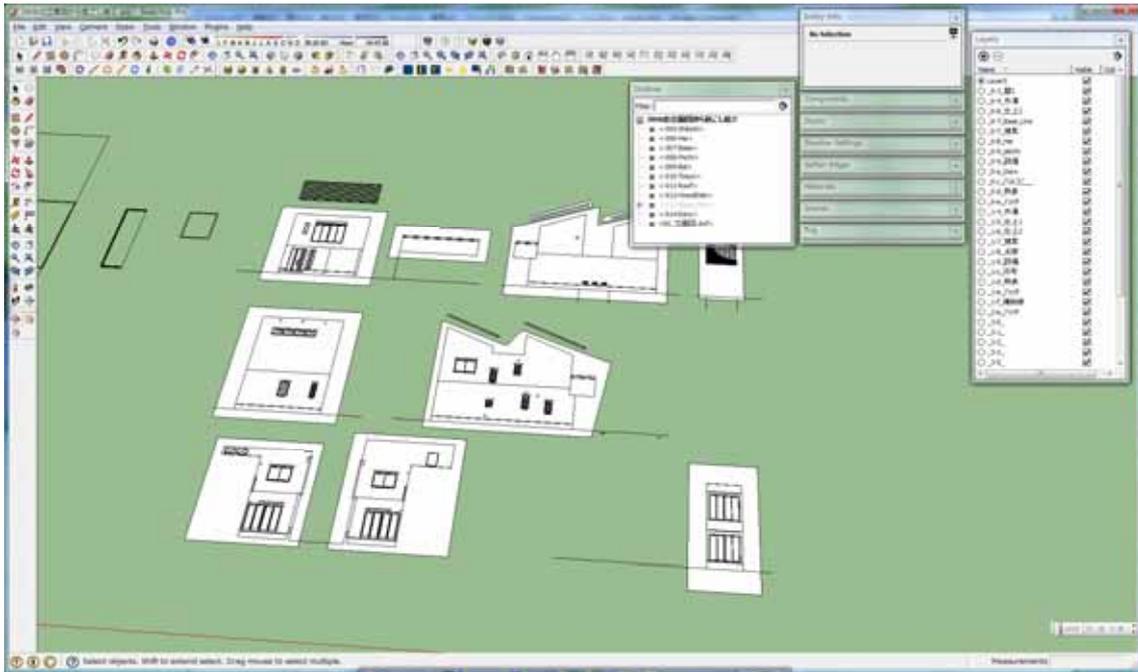


- ・立面図もインポートします。

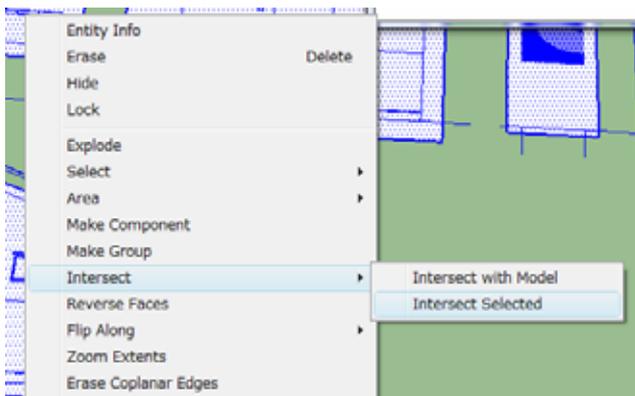
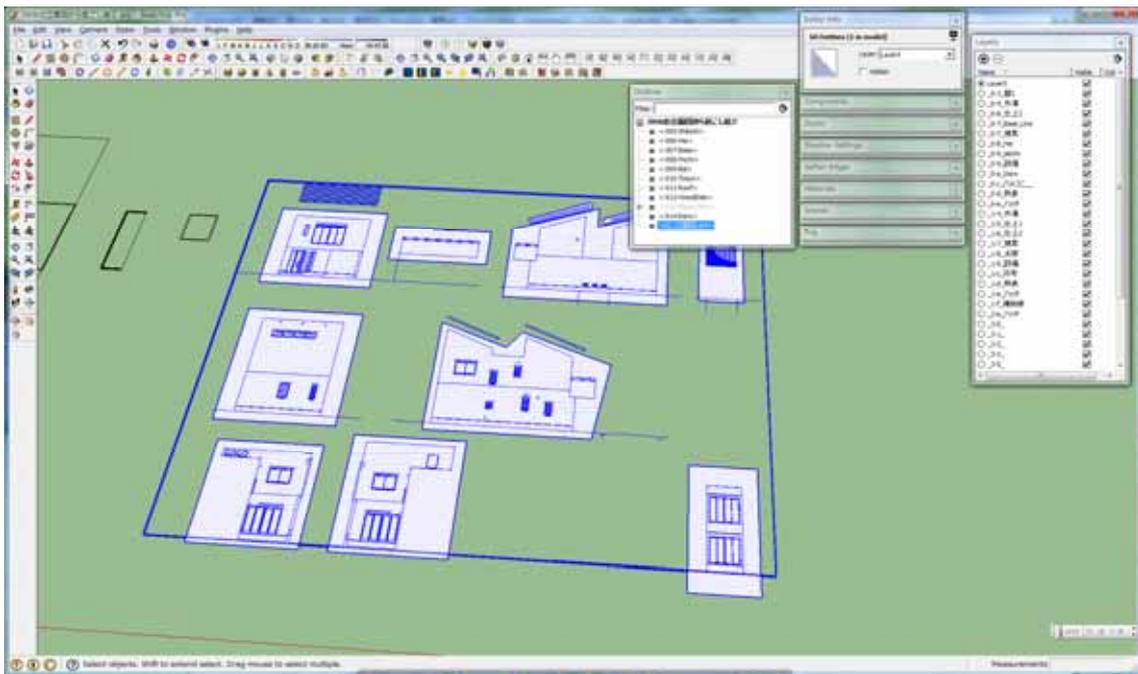


何かオブジェクトがある図面にインポートすると自動的にグループ化される。

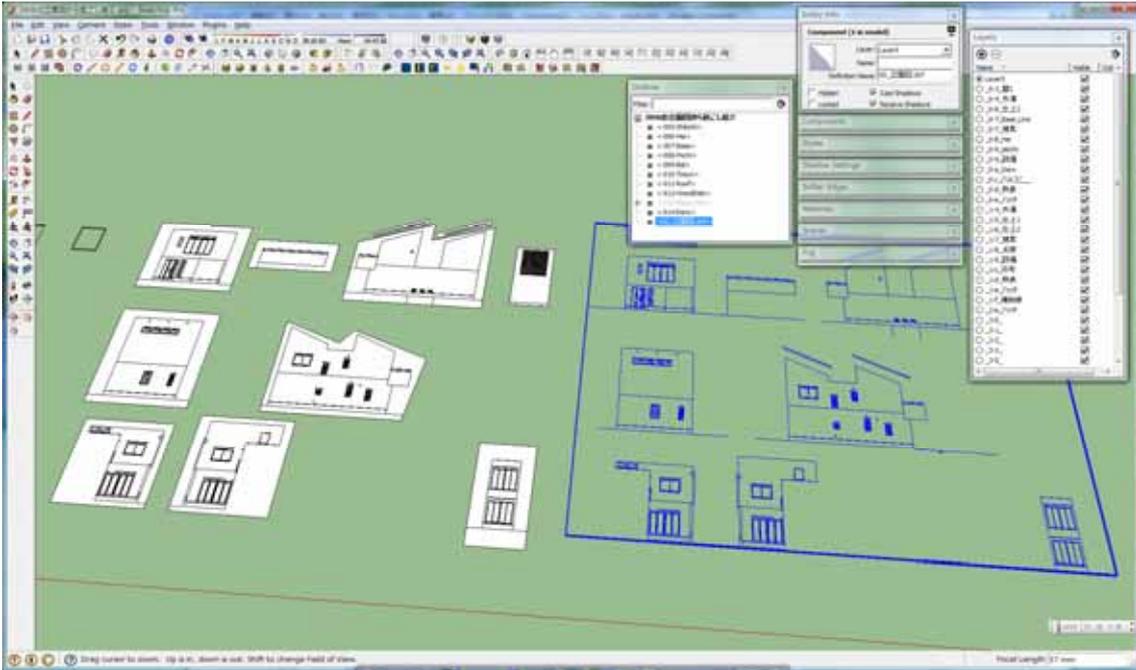
- ・各面ごとに長方形を描く



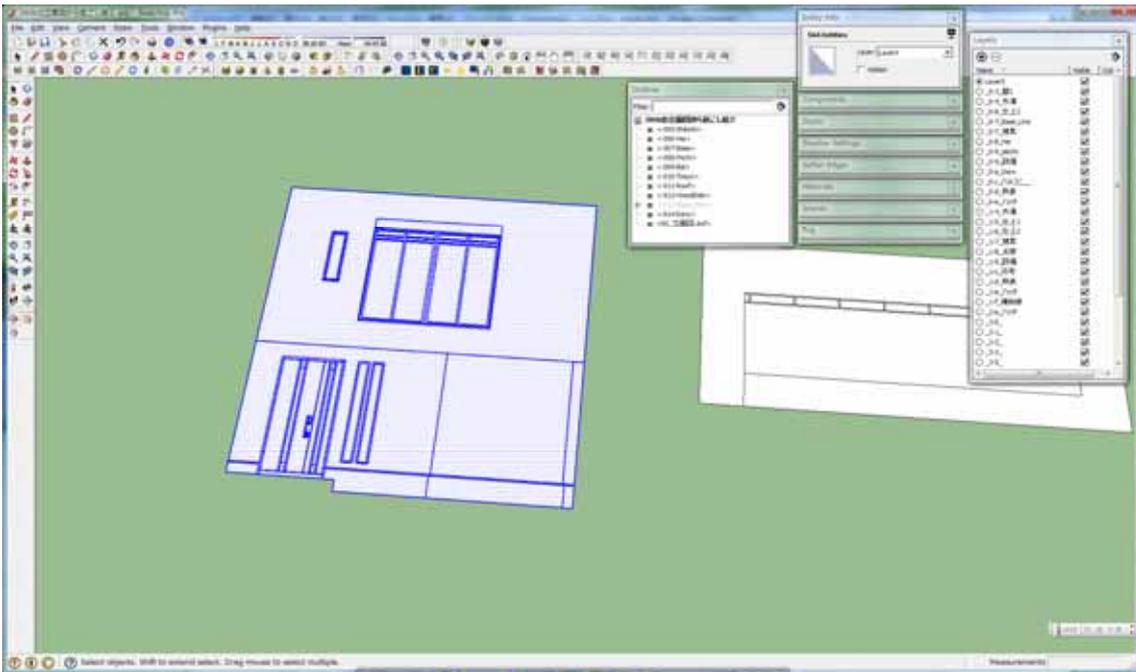
- ・立面図と描いた長方形を選択して、右クリックメニューの **Intersect** する。



- ・ Intersect 後立面図を移動する



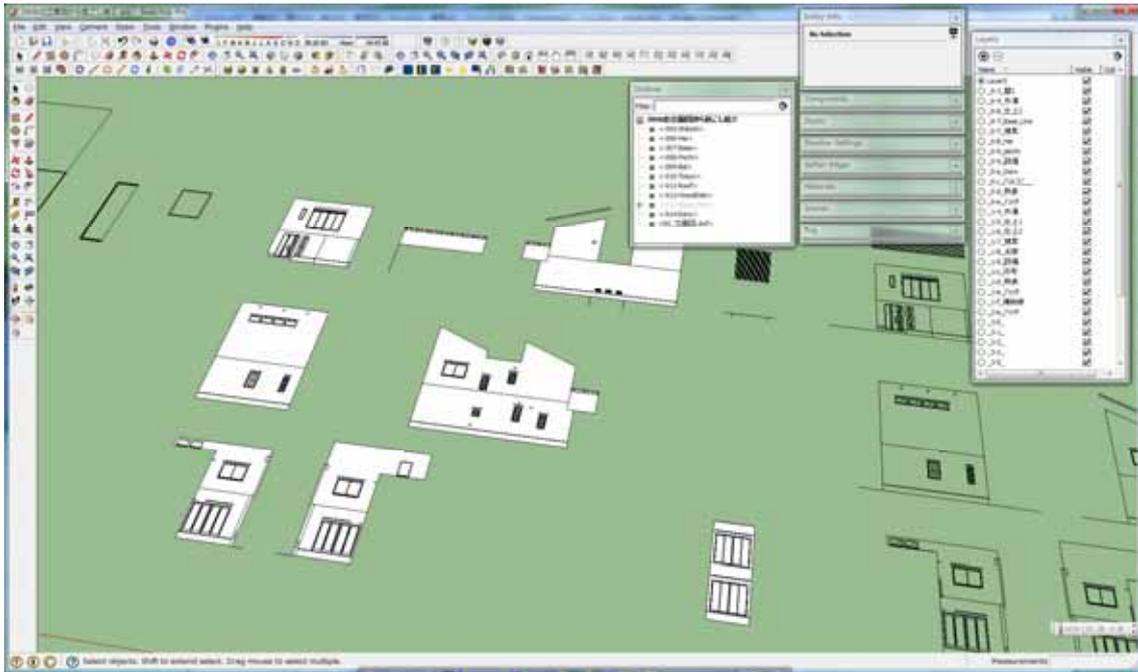
- ・ 各立面ごとに面が作成されるよう編集する。



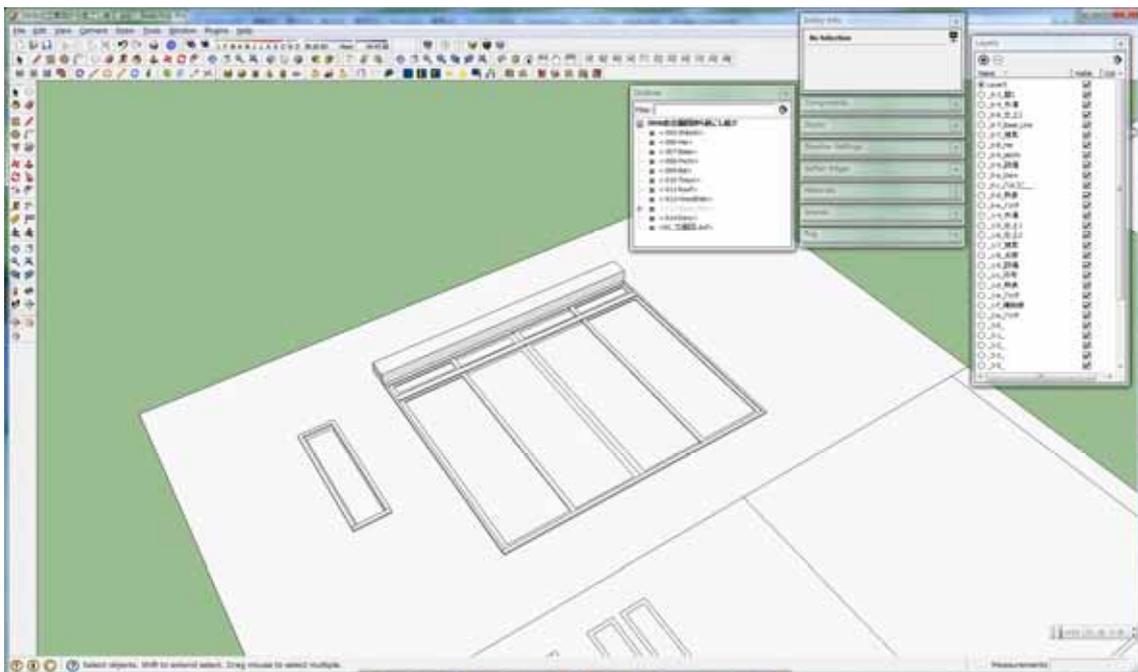
面が上手く作成されていない部分はもう一度 **Intersect** するか、線をなぞる。

何度か **Intersect** を繰り返すと解消されるが、2～3度行っても面が作成されない箇所は線がくっついていない可能性があるなので線をなぞってみること。

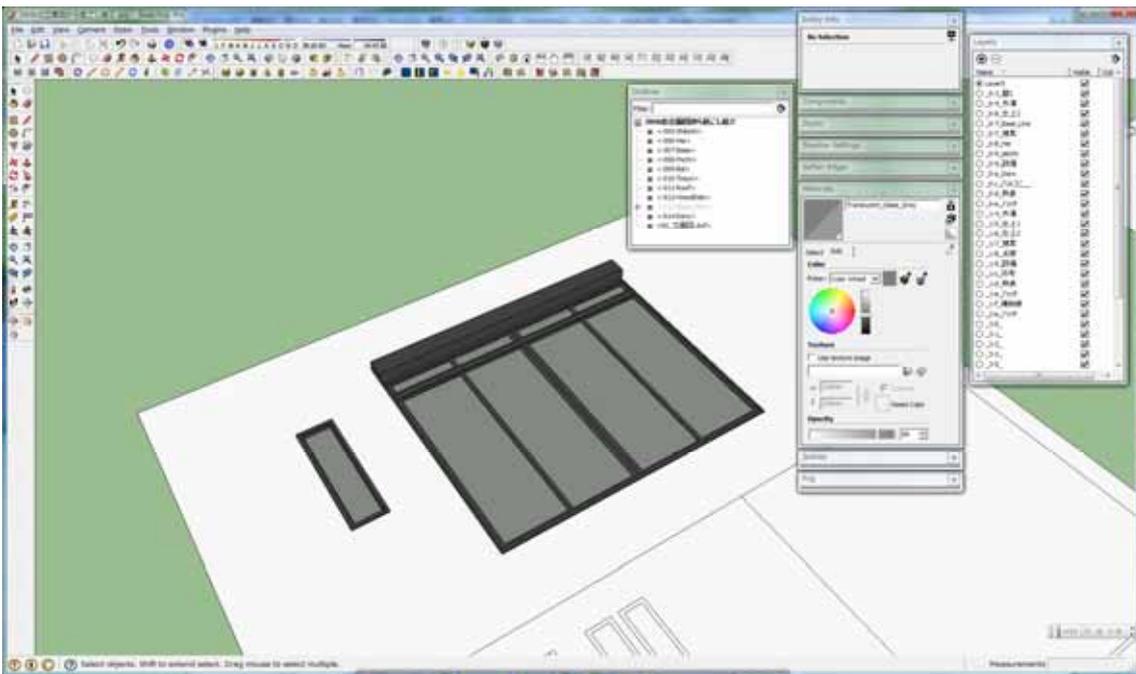
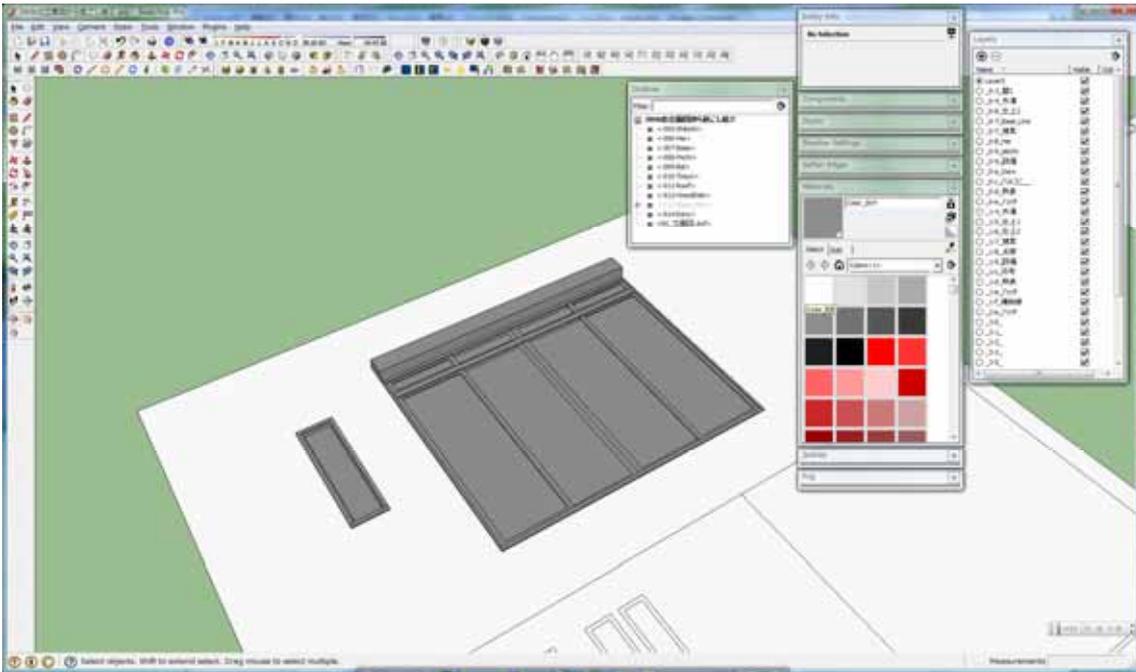
- ・面が作成された。



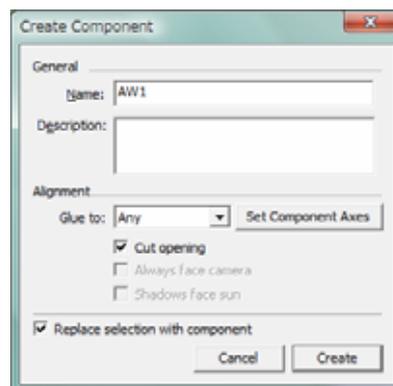
- ・ 各面ごとに、窓枠をプッシュプルツールで20mm引き上げる。
(窓の厚みや引違い、上げ下げ窓の表現は今回外観のみを目的にしているので細かい部分は省略する)



- ・窓を範囲選択してサッシを着色する。その後窓ガラスを着色する。

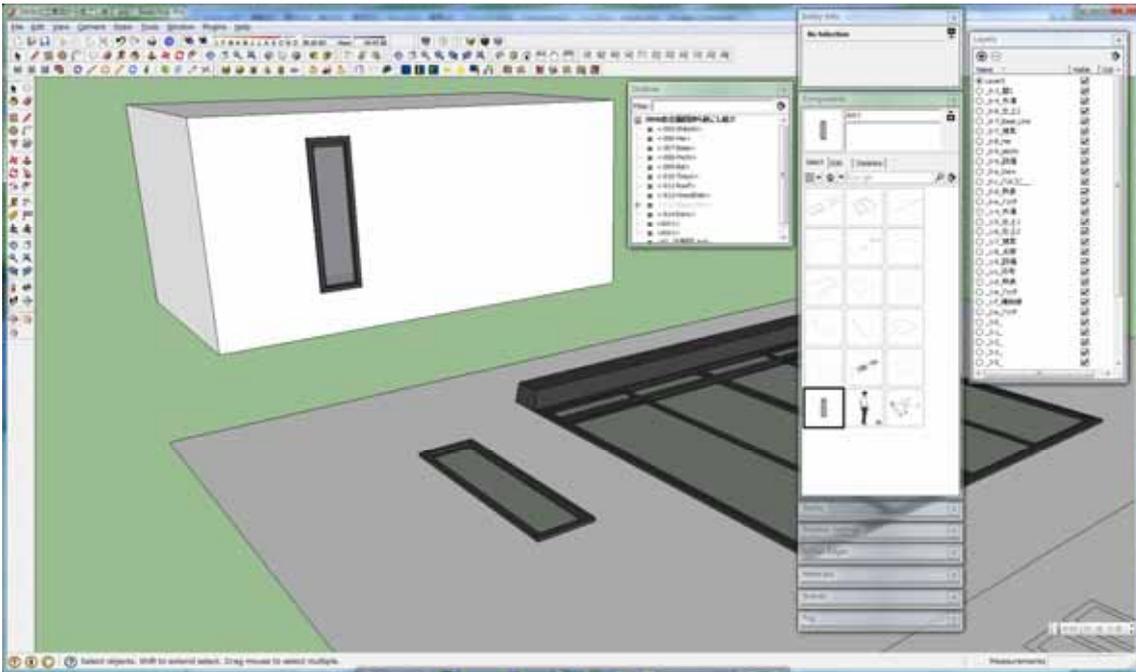


- ・ サッシ色はダークな色に変更した。ガラスは半透明。

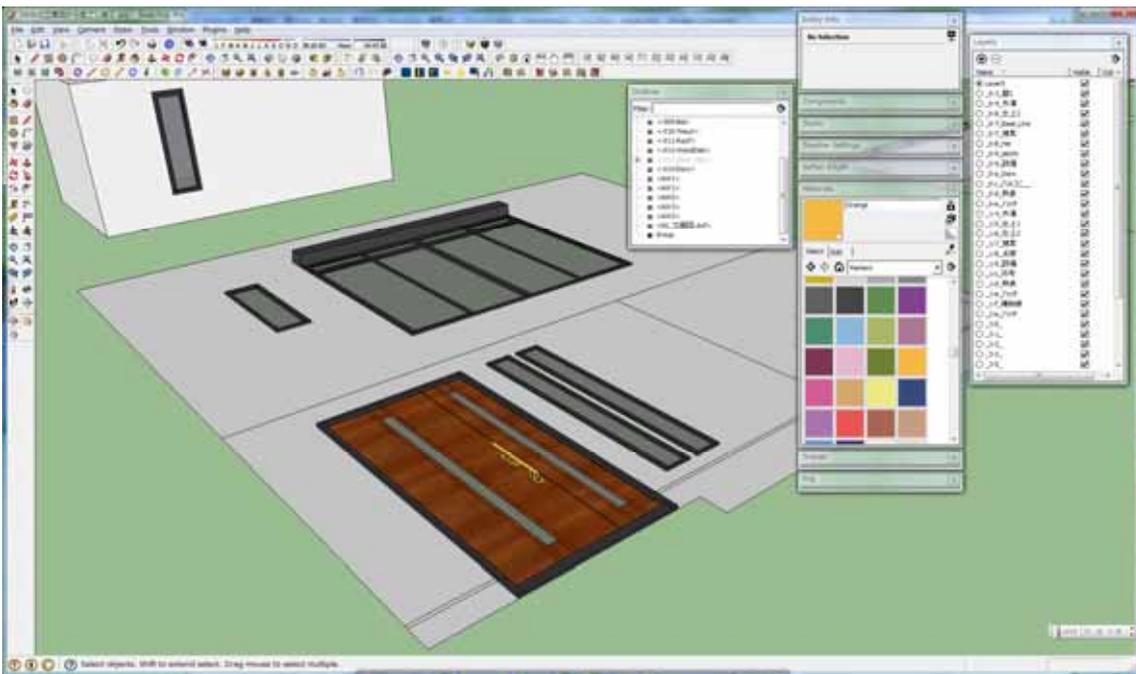


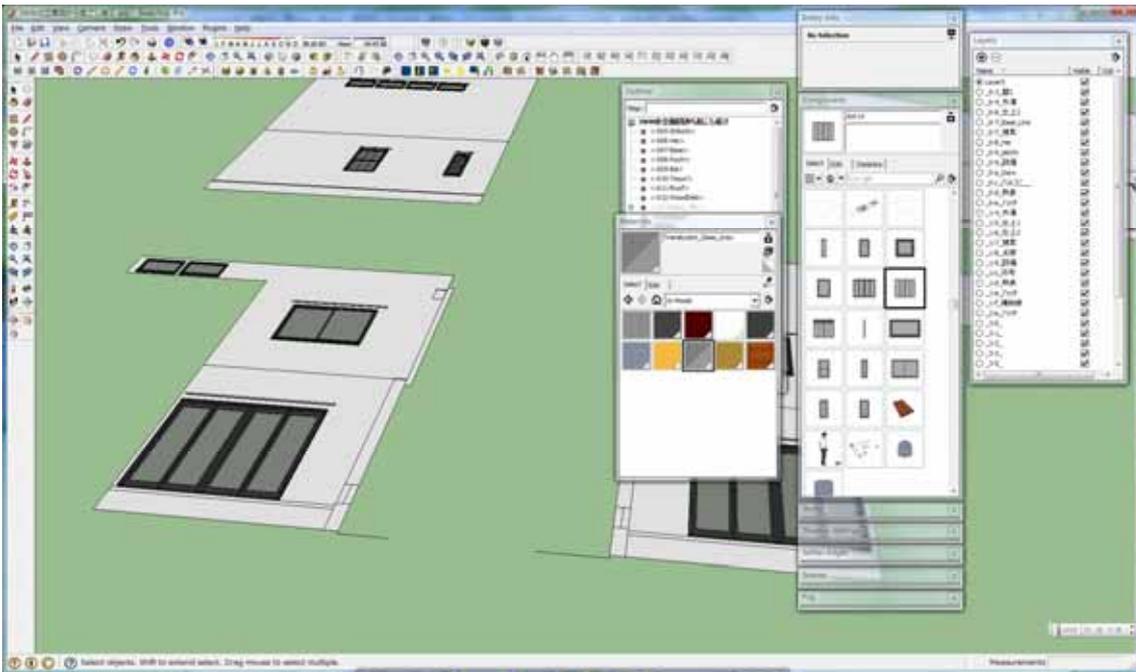
- ・ サッシごとにコンポーネントを作成していく。

- ・コンポーネント化された窓は他に転用でき、窓ガラス部分は半透明になっている。

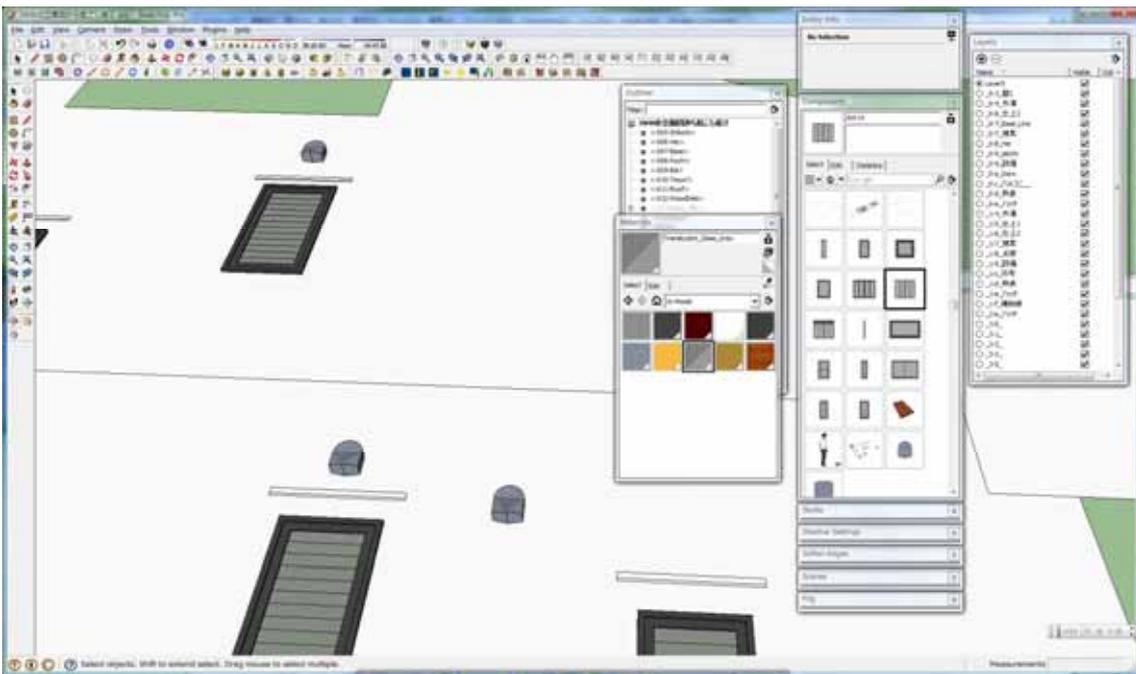


- ・全ての窓について上記の操作を繰り返す。

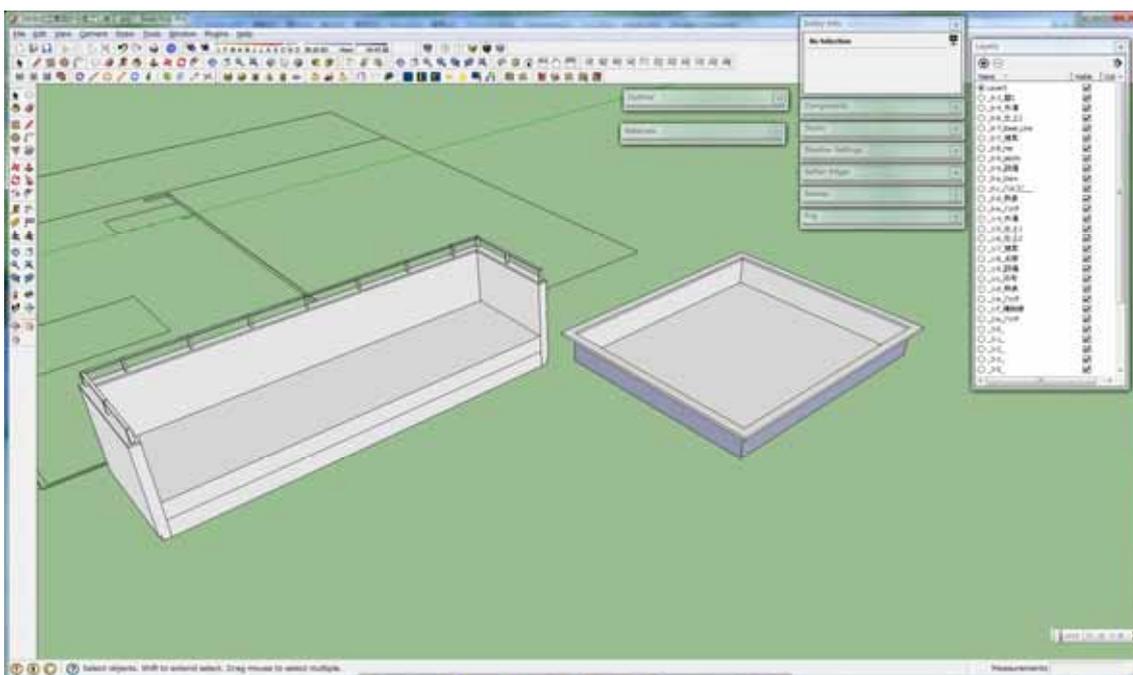




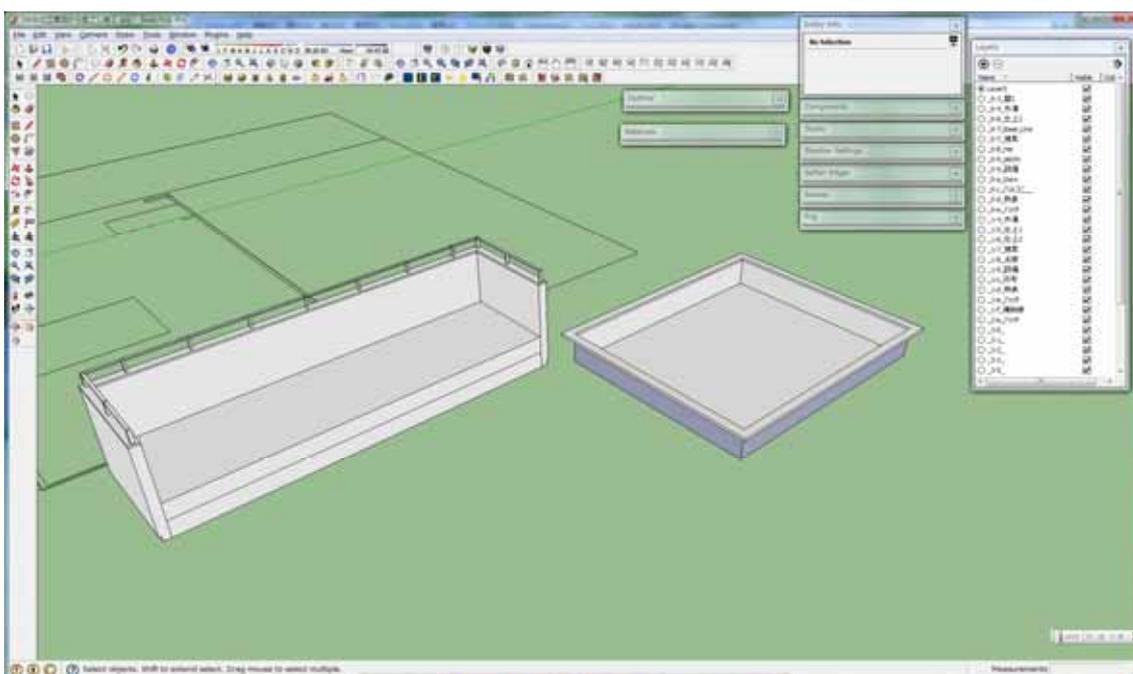
・底やフードカバーなどを作る



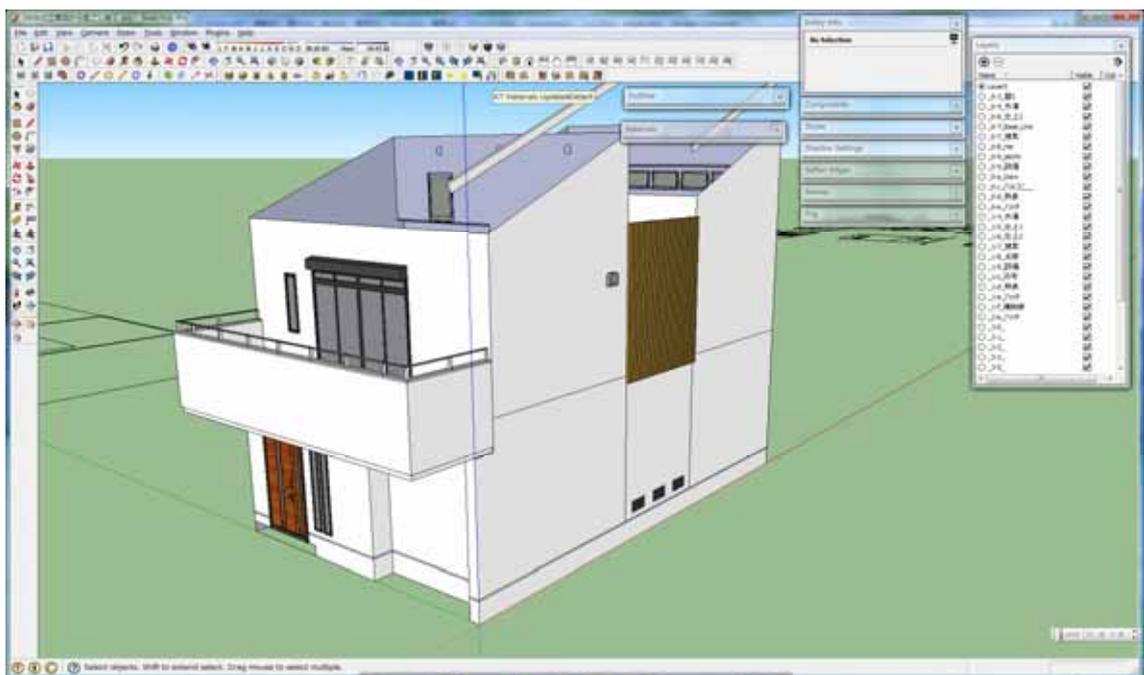
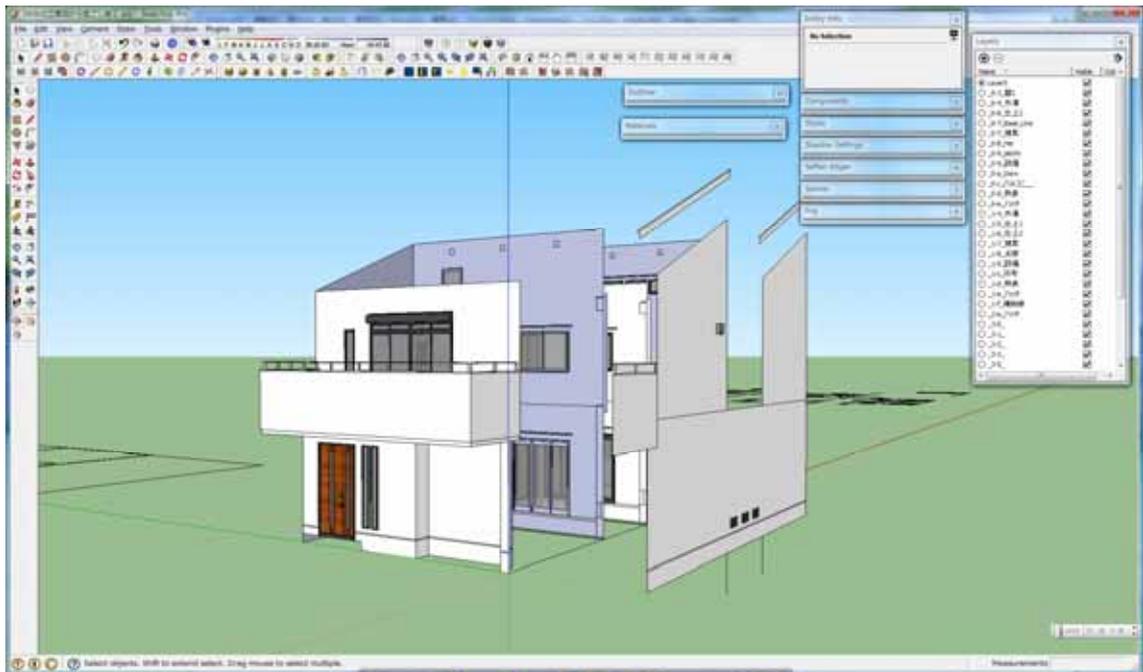
・バルコニー、ルーフバルコニーなどを作る



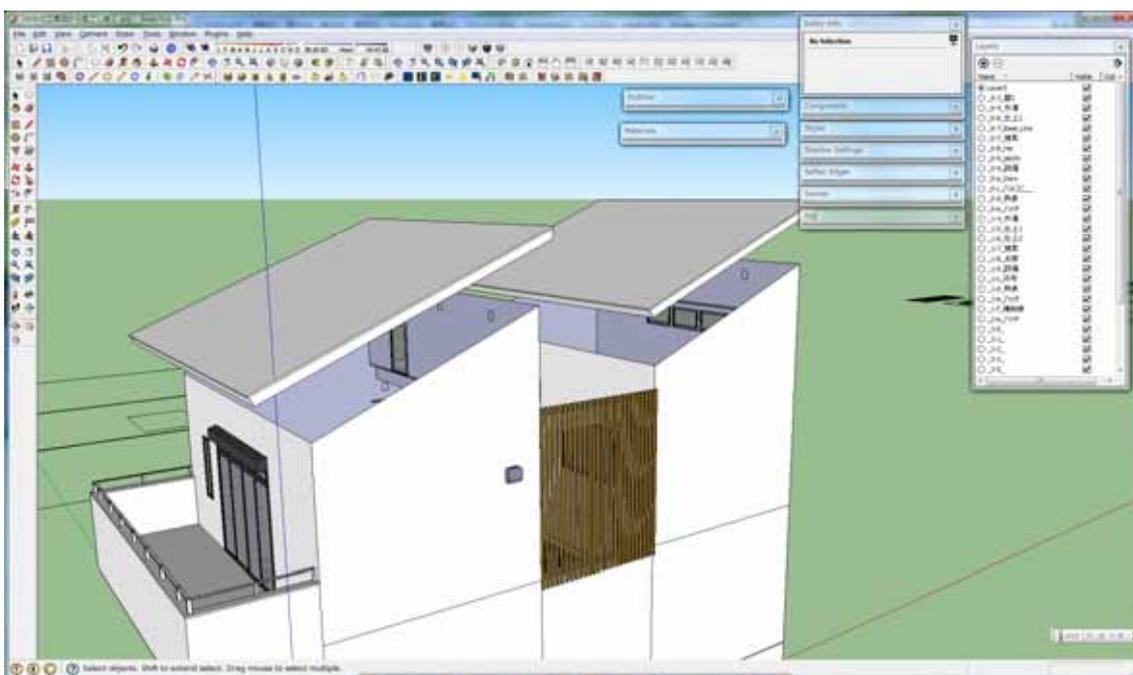
・各面を90度回転させる



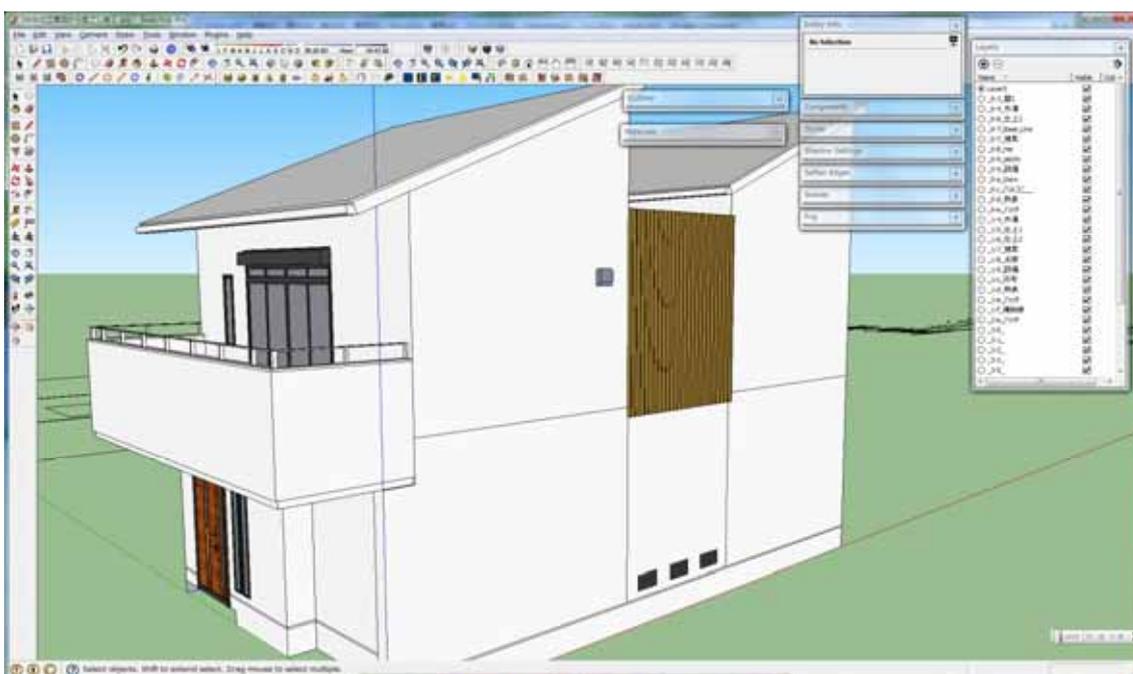
- 各面を平面の位置に移動する



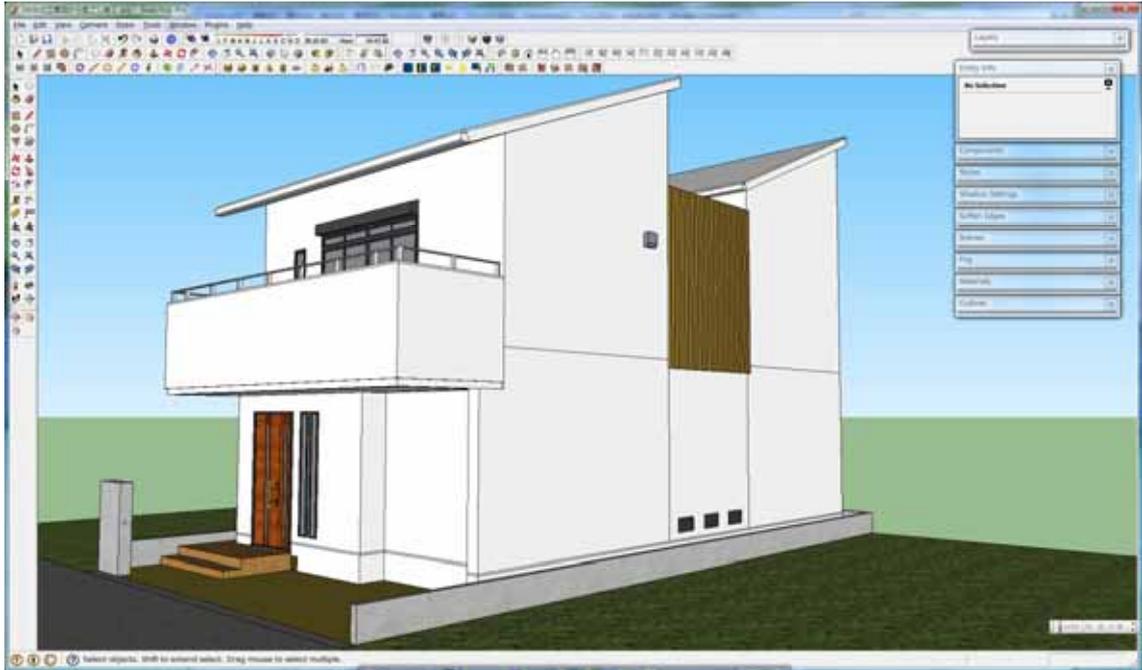
・屋根面をプッシュプルツールで作成する。



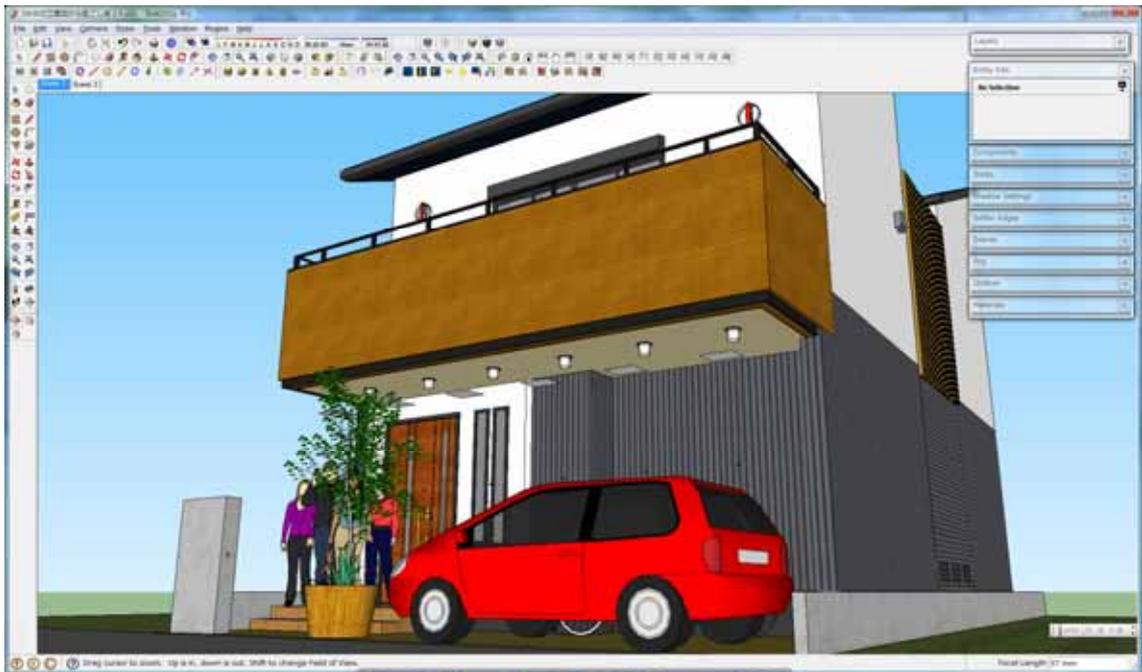
・雨樋を記入

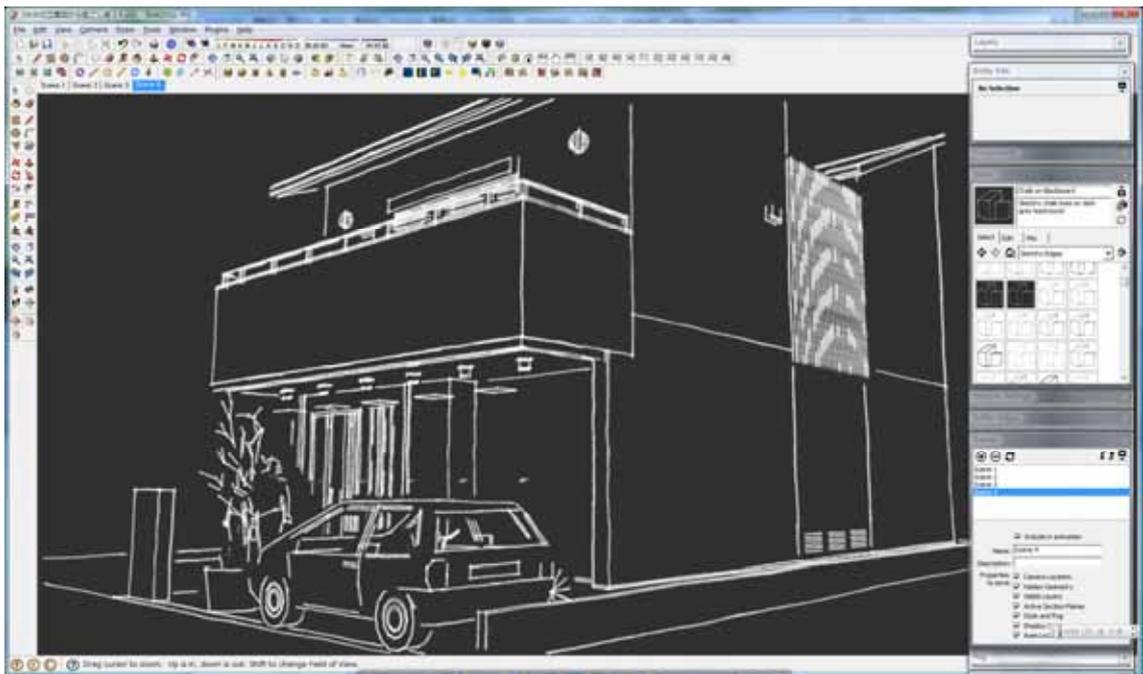
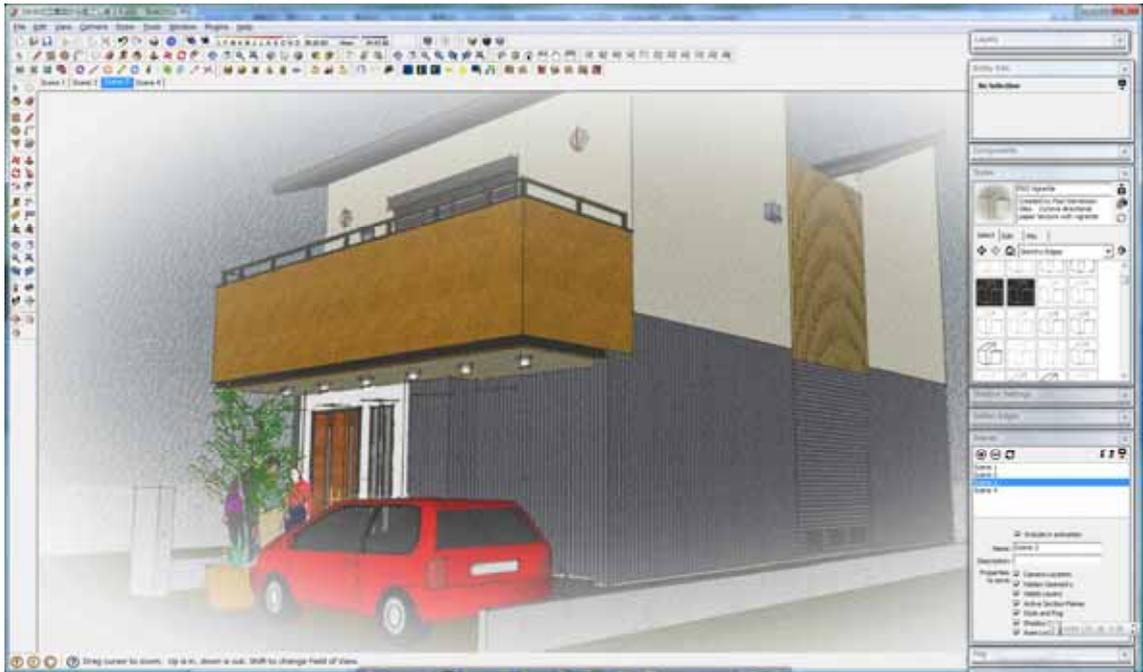


- 敷地などを書き込んでから元の位置に移動する・



- マテリアルを貼り付ける





・レンダリングしてみた。

