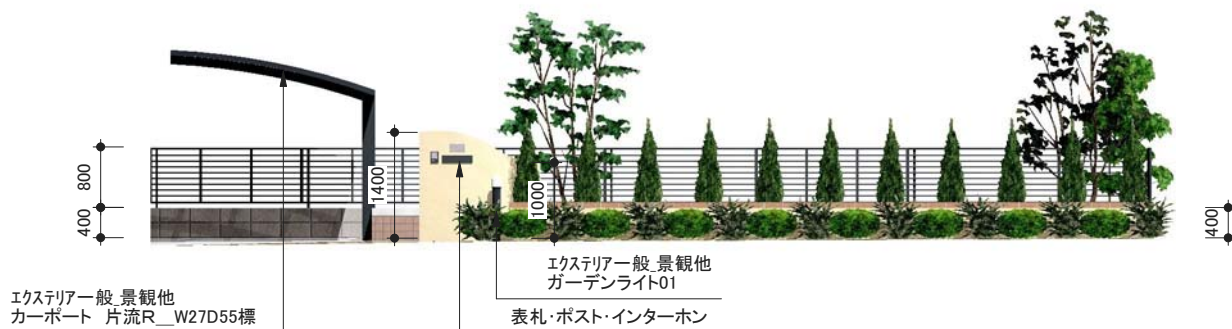
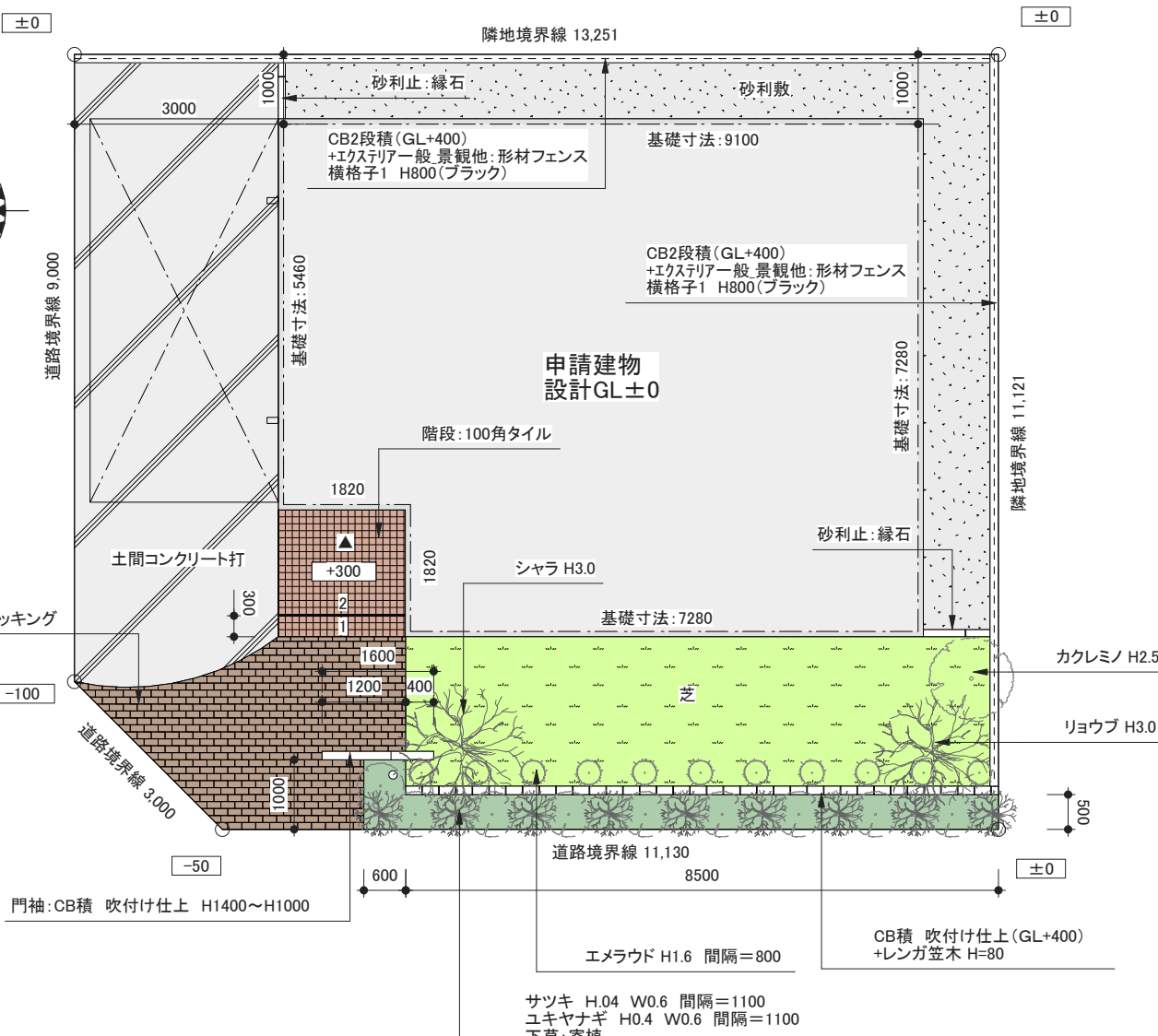


簡単なプランの作図をしてみましょう

立面図・パースはArt仕上げとなっております。

わからない時は「webマニュアル テキスト eE-CAD9 各仕様の練習プラン1」をご参照下さい。



練習プラン1

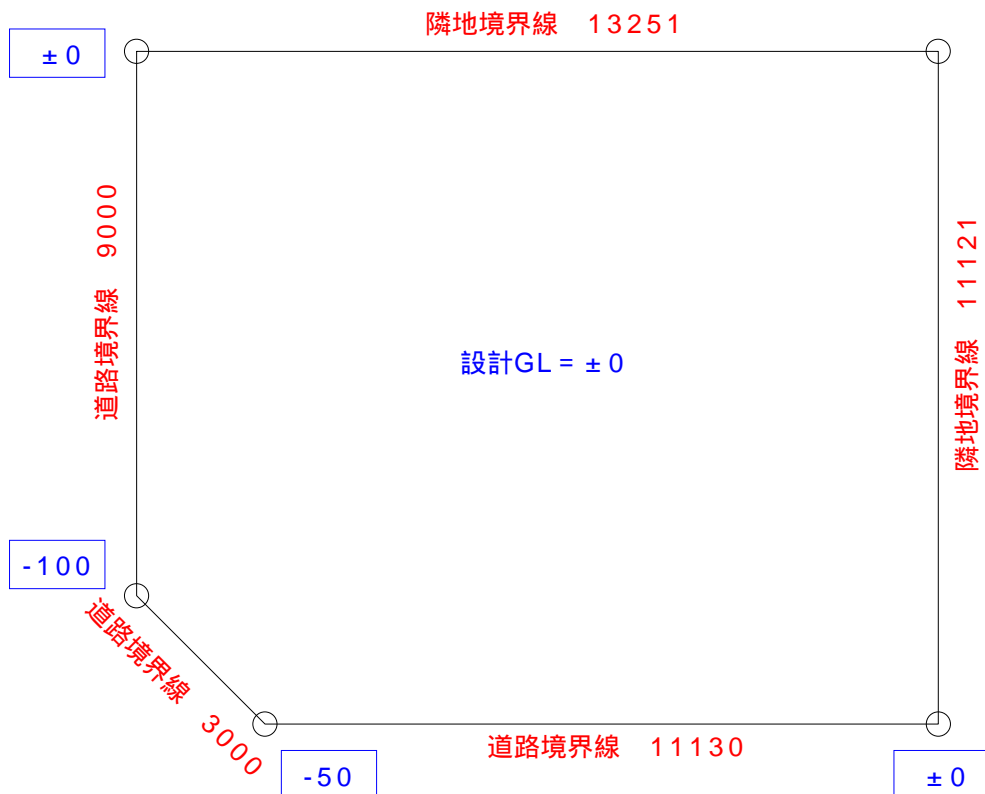
簡単なプランの作図をしてみましょう

立面図・パースはArt仕上げとなっております。



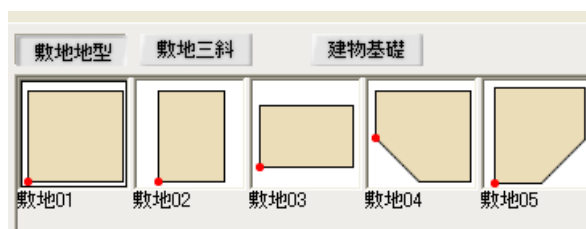
敷地

下の寸法を元に敷地を入力してみましょう。



地型入力

地型を選択し作業画面に配置します。



境界設定

境界線の長さを入力し、注釈の設定をします。

高低差設定

道路レベルの設定をします。

敷地レイアウト

用紙全体を見ながら敷地配置位置をここで決定します。

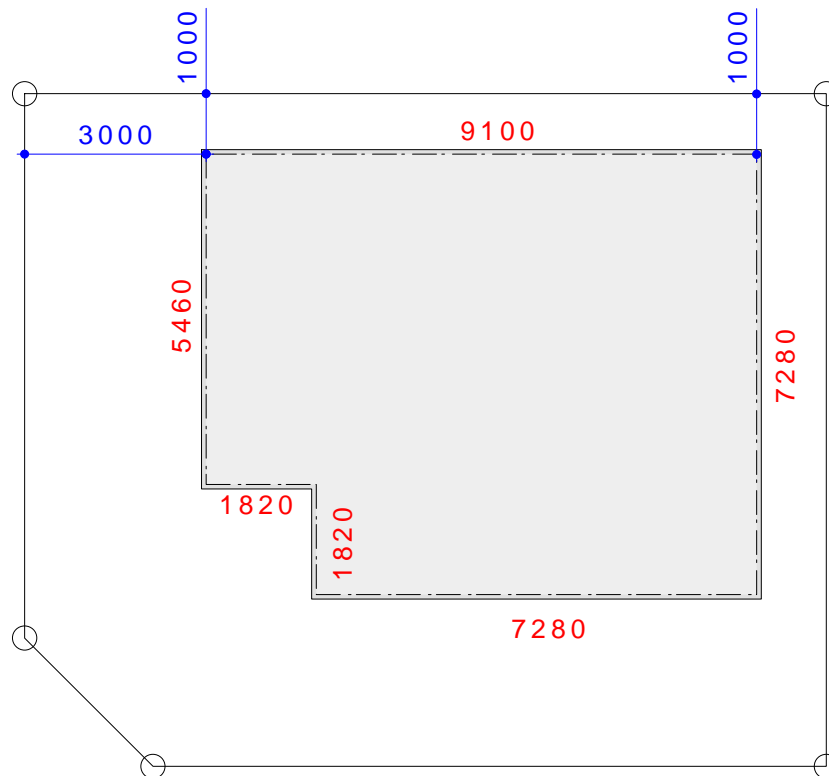
表示メニュー

画面倍率

用紙全体

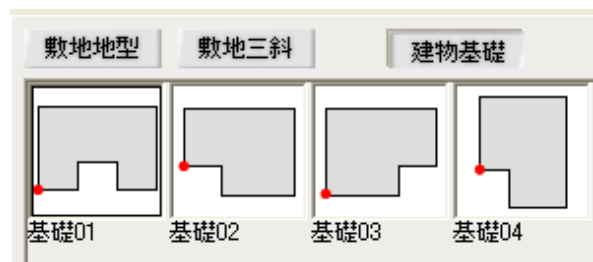
基礎

下の寸法を元に基礎を作成し、配置してみましょう。



建物基礎入力

基礎型を選択し作業画面に配置します。



壁長さ設定

基礎壁の長さを入力していきます。

建物配置

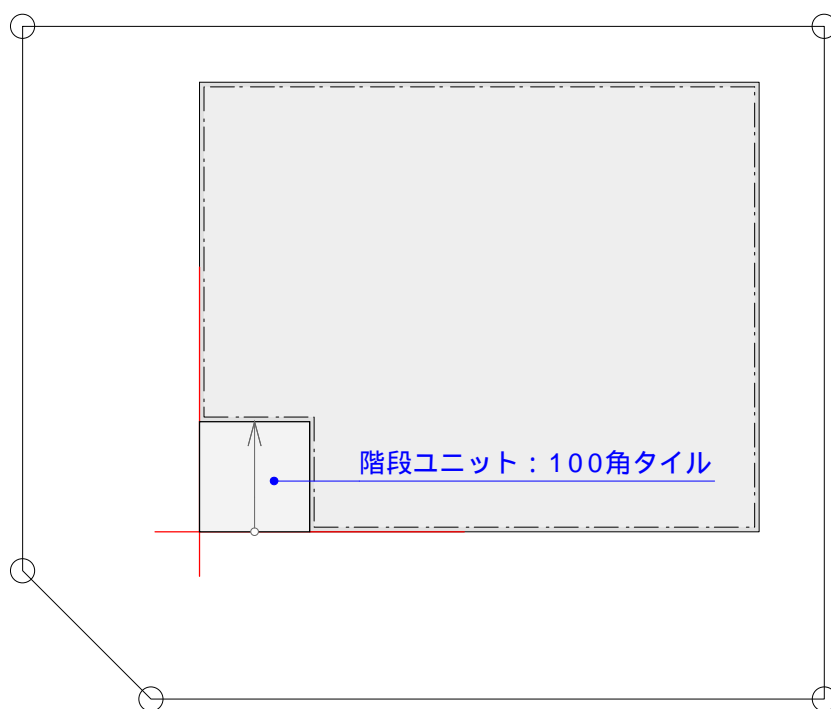
敷地内の建物配置位置を決めます。

！ 保存

作図中のデータは物件名の後に『作図用』と名前を付けて保存をします。作業中、保存を促す警告が表示されます。こまめに保存を行いましょう。

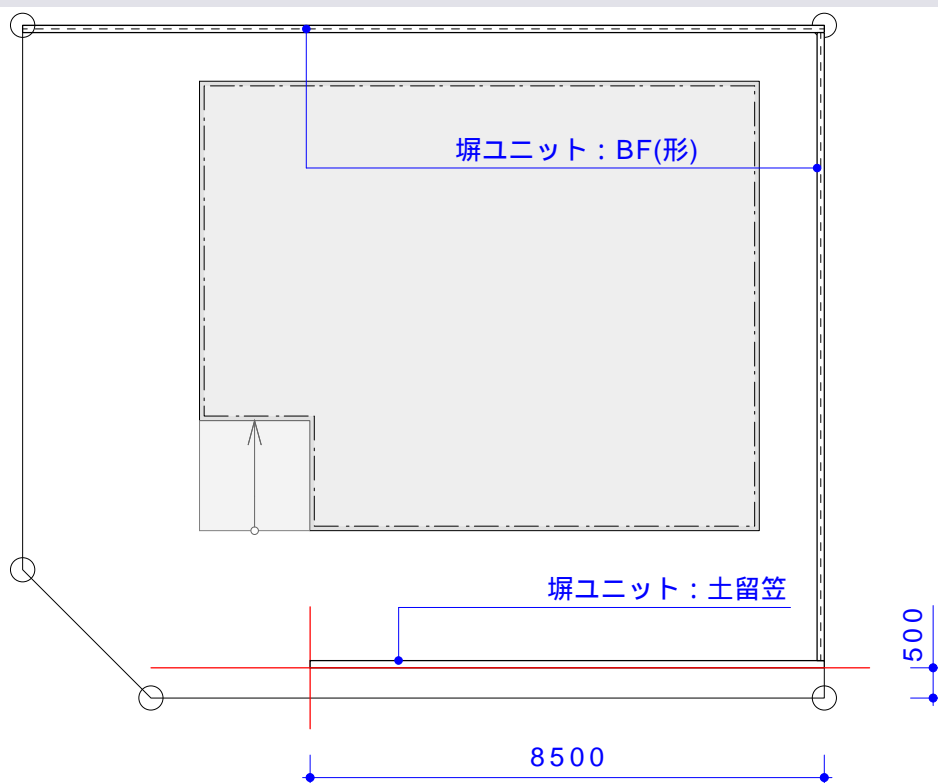
玄関ポーチ

下の図を参考に玄関ポーチの補助線を入力し、階段ユニットを挿入してみましょう。



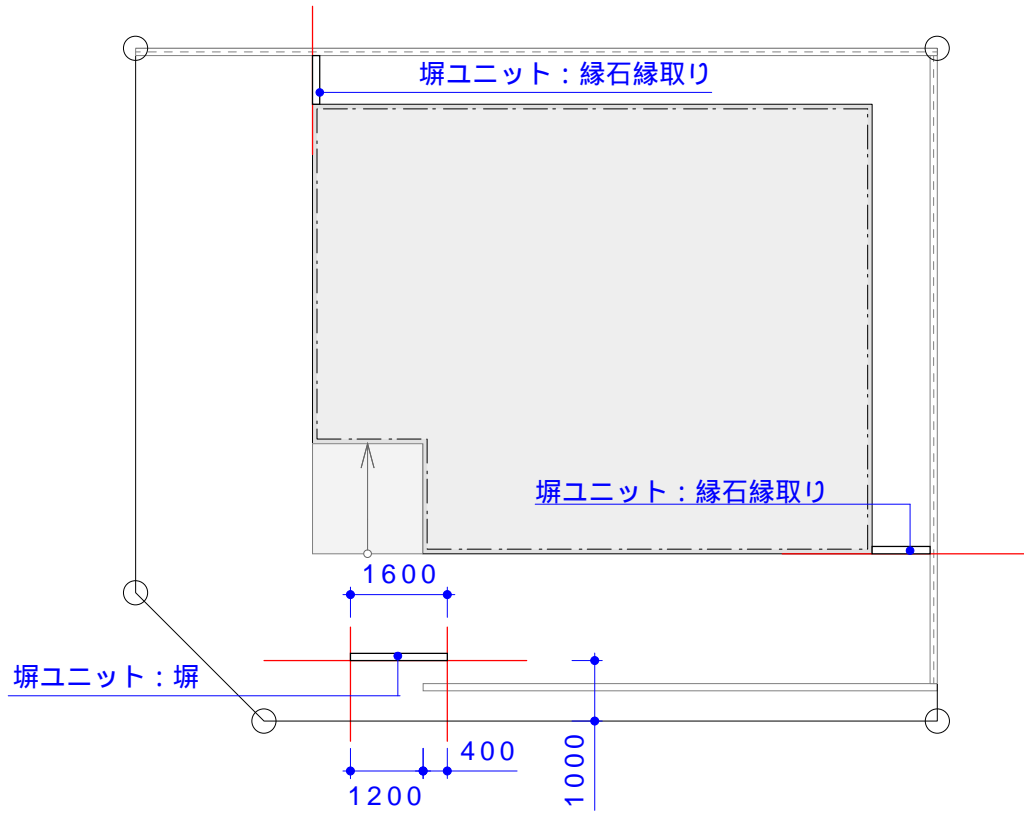
塀1_土留め&隣地塀

下の図を参考に寸法どおり補助線を入力し、塀ユニットを挿入してみましょう。



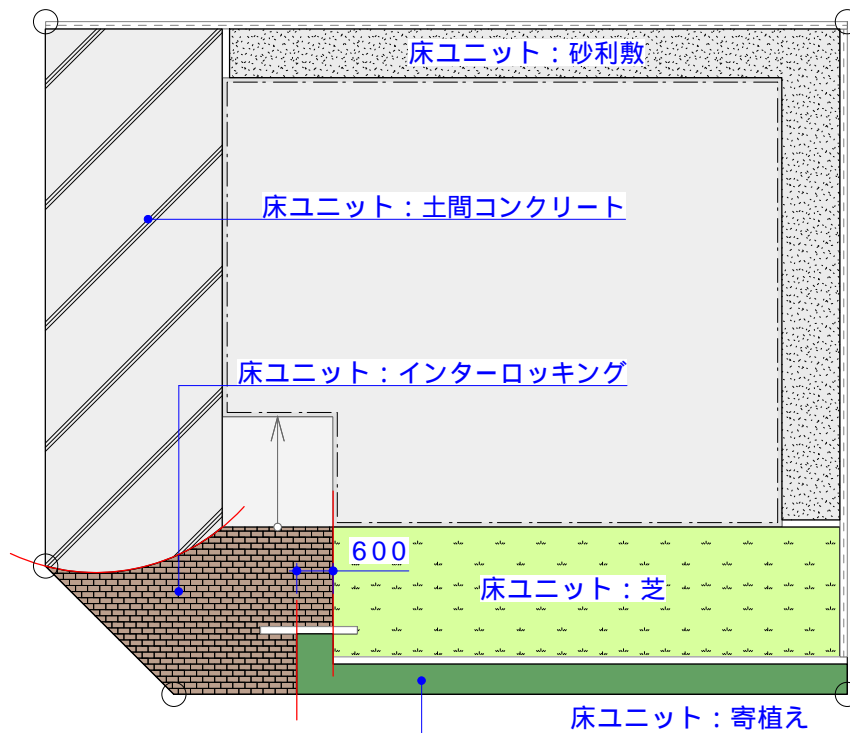
塀2_門袖 & 見切り

下の図を参考に寸法どおりの補助線を入力し、塀ユニットを挿入してみましょう。



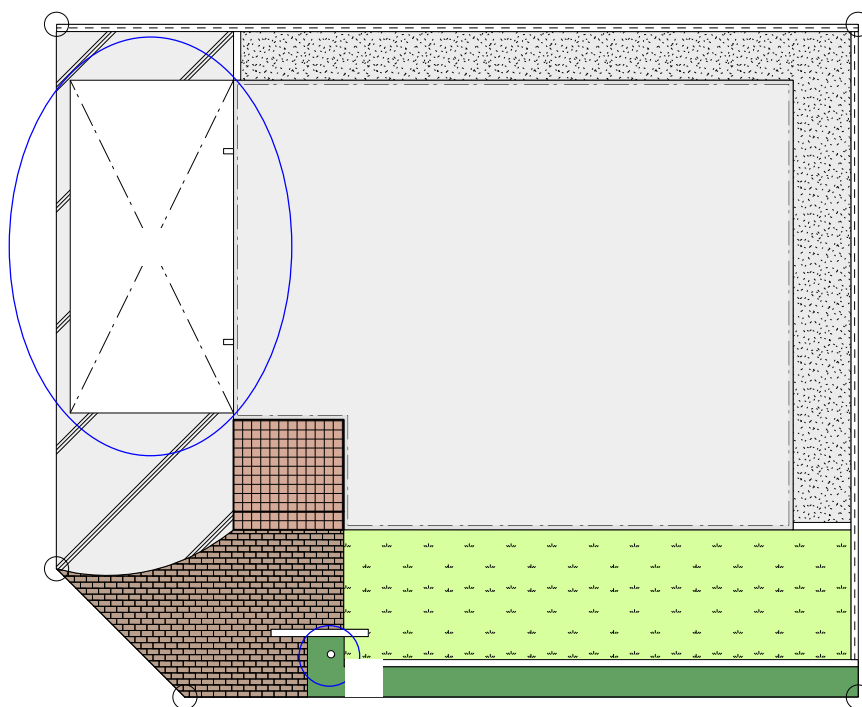
床

下の図を参考に補助線を入力し、床ユニットを挿入してみましょう。

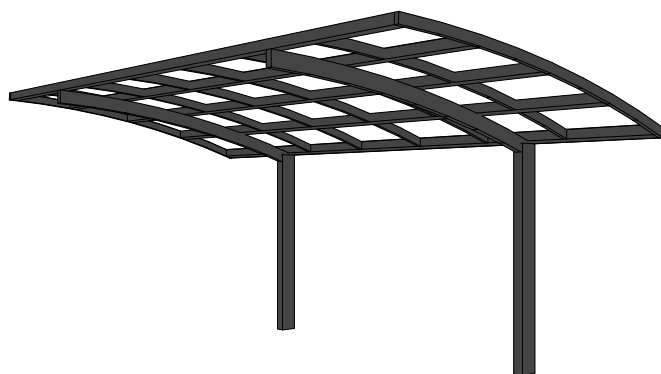


製品

下の図を参考に製品を配置してみましょう。



カーポート



エクステリア一般_景観他
カーポート
片流R_W27D55

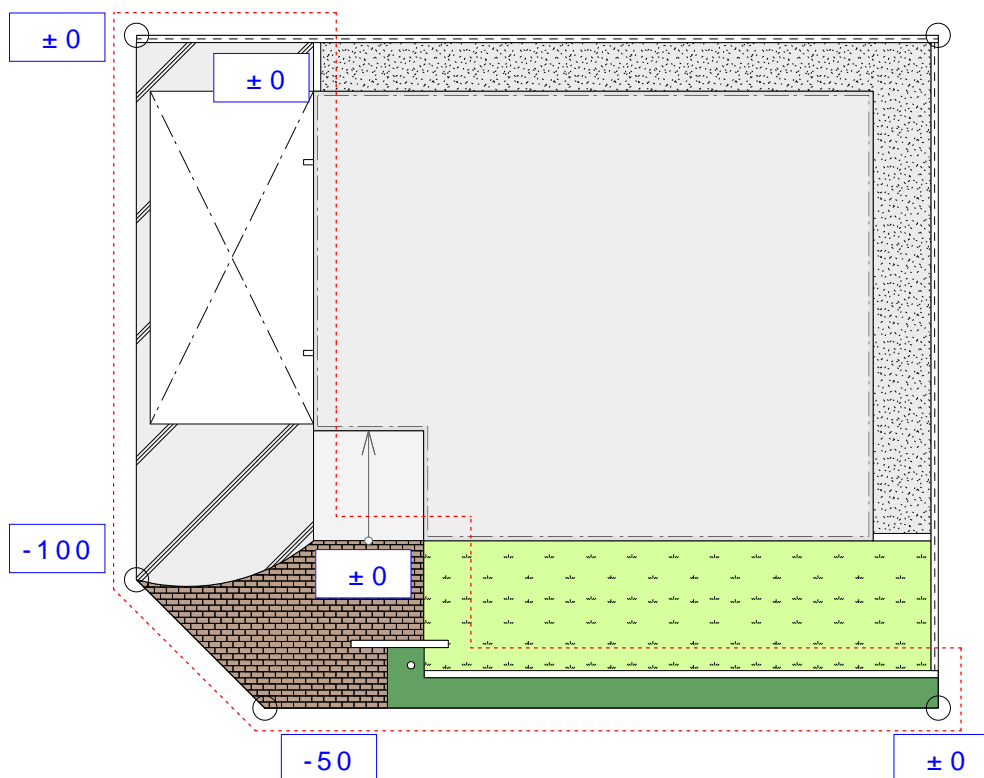
エントランスライト



エクステリア一般_景観他
ガーデンライト
ガーデンライト01

勾配設定

ユニットの高さを設定する前に勾配の設定をし各ユニットの配置レベルを決めます。



レベル一括変換： 勾配の設定やユニットの下端を決めるのに使用します。

ユニット選択

設定したいユニットを選択します。

レベル一括変換

レベル一括変換を実行します。

加工メニュー

レベル一括変換

床デザイナー： さらに詳細にレベルの設定を行う際に使用します。

床デザイナー起動

設定したいユニットをWクリックします。

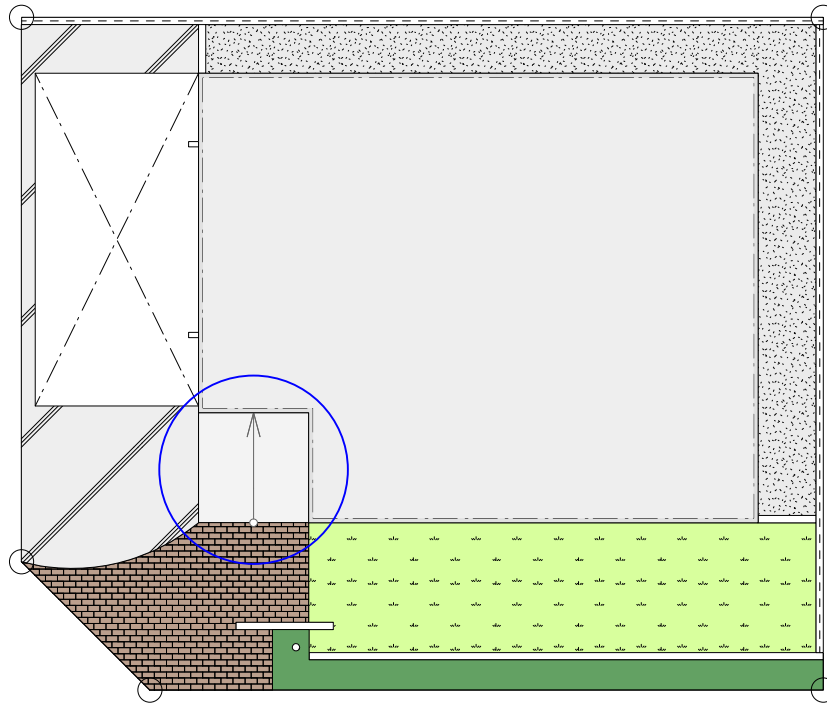
設定箇所の指定

レベルを設定するラインの指定を行います。

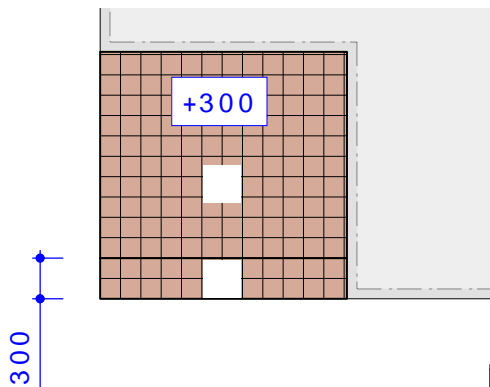
Ctrlキー を押しながら指定

階段設定

下の図を参考に階段の設定をしてみましょう。

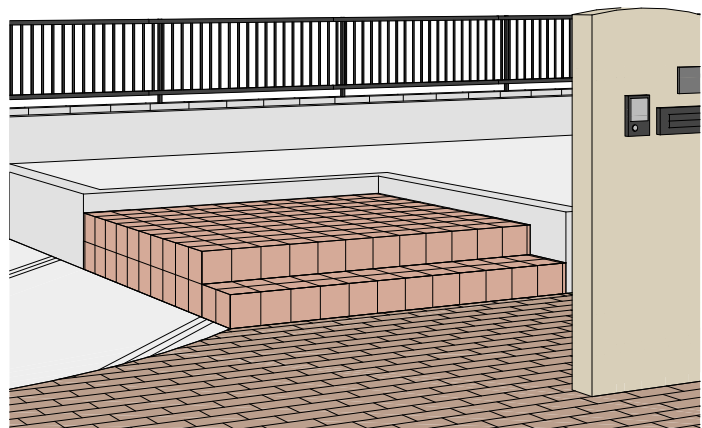


玄関ポーチ



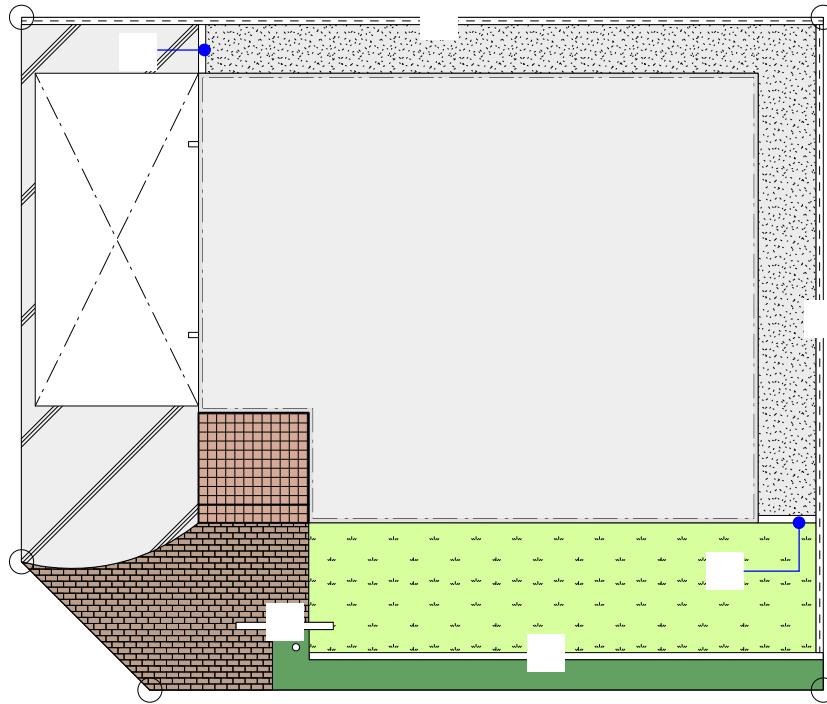
! 下端レベル

階段の下端レベルはレベル一括変換で自動計算され決定します。

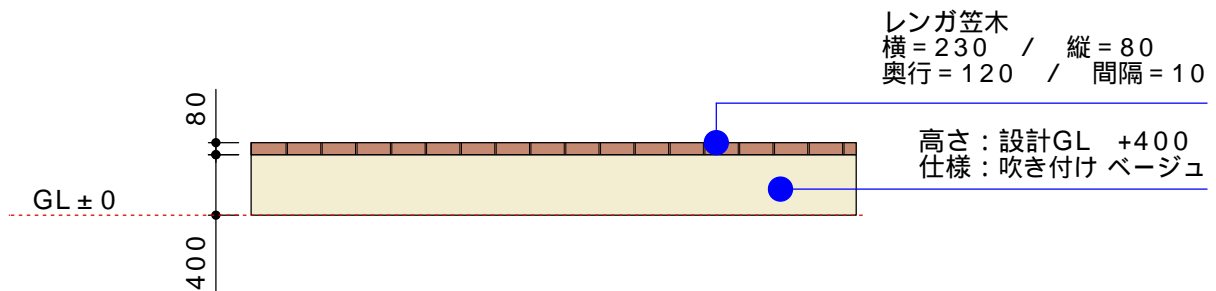


塀設定

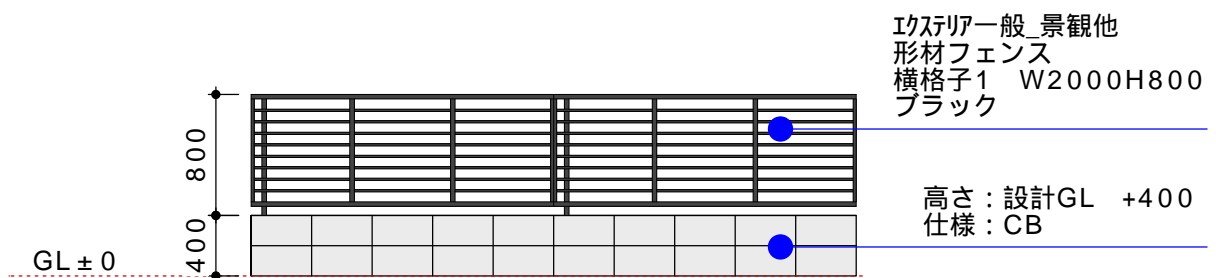
下の図を参考に塀の設定をしてみましょう。

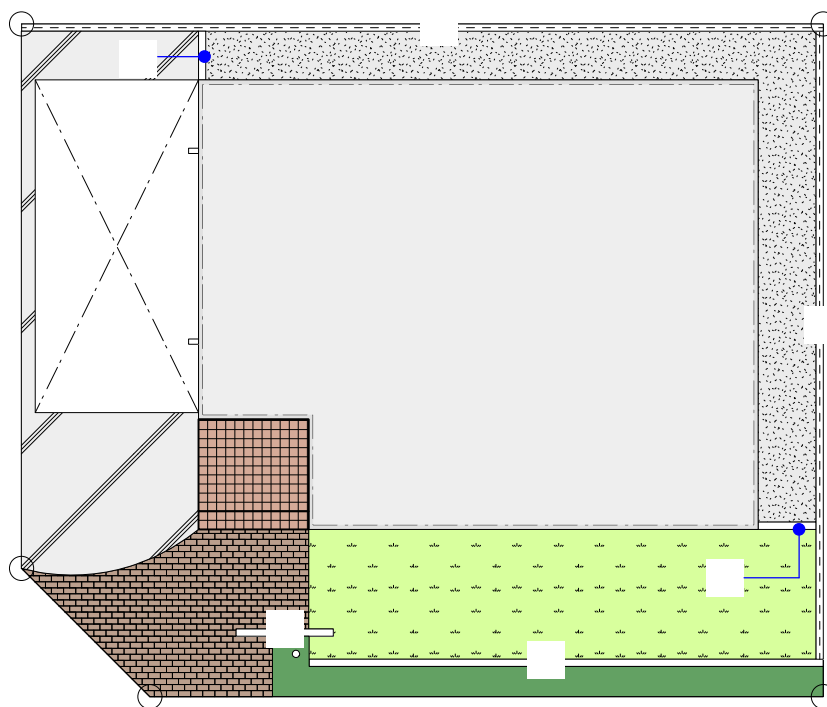


土留め

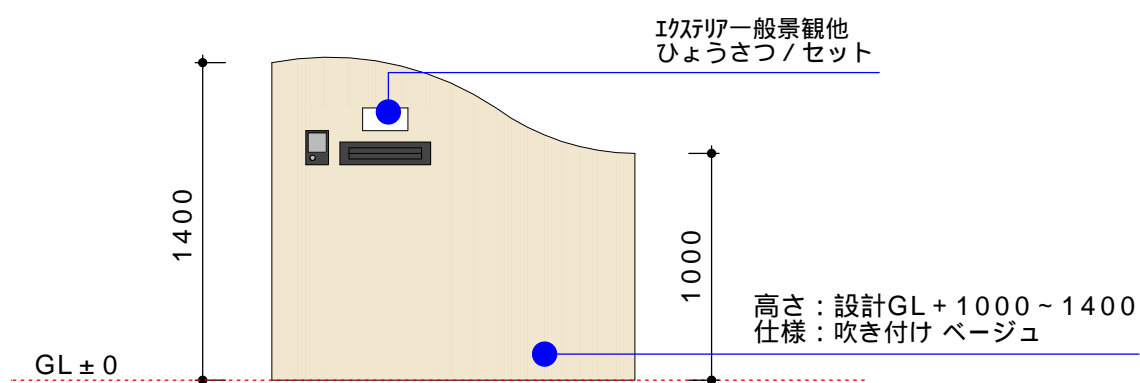


隣地塀

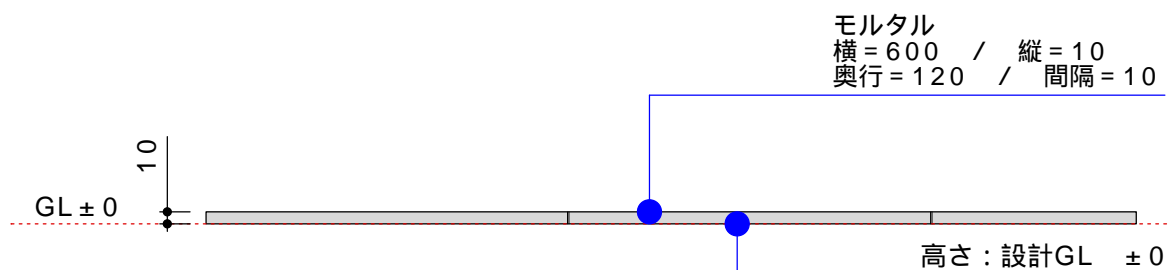




門袖

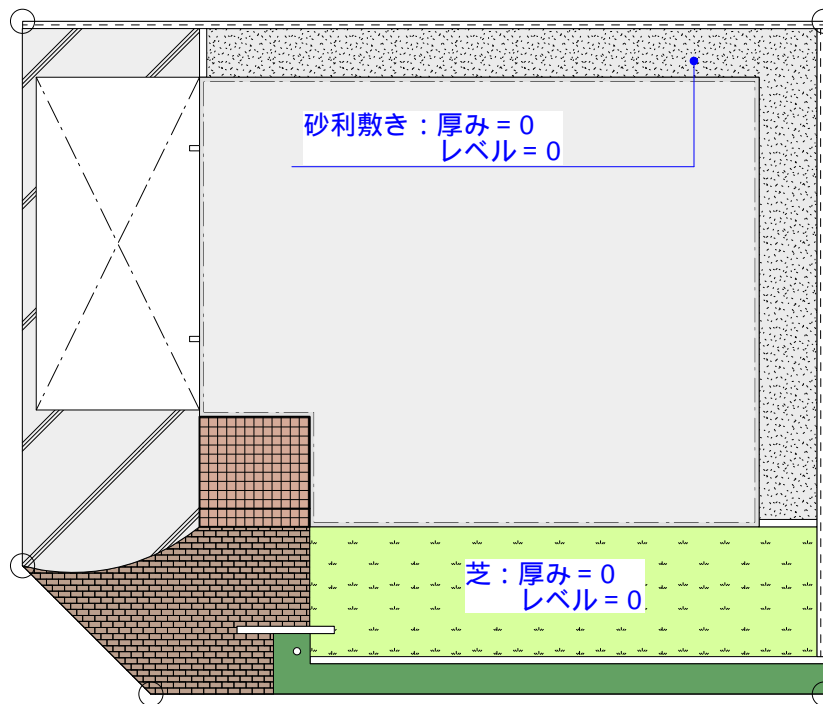


見切り



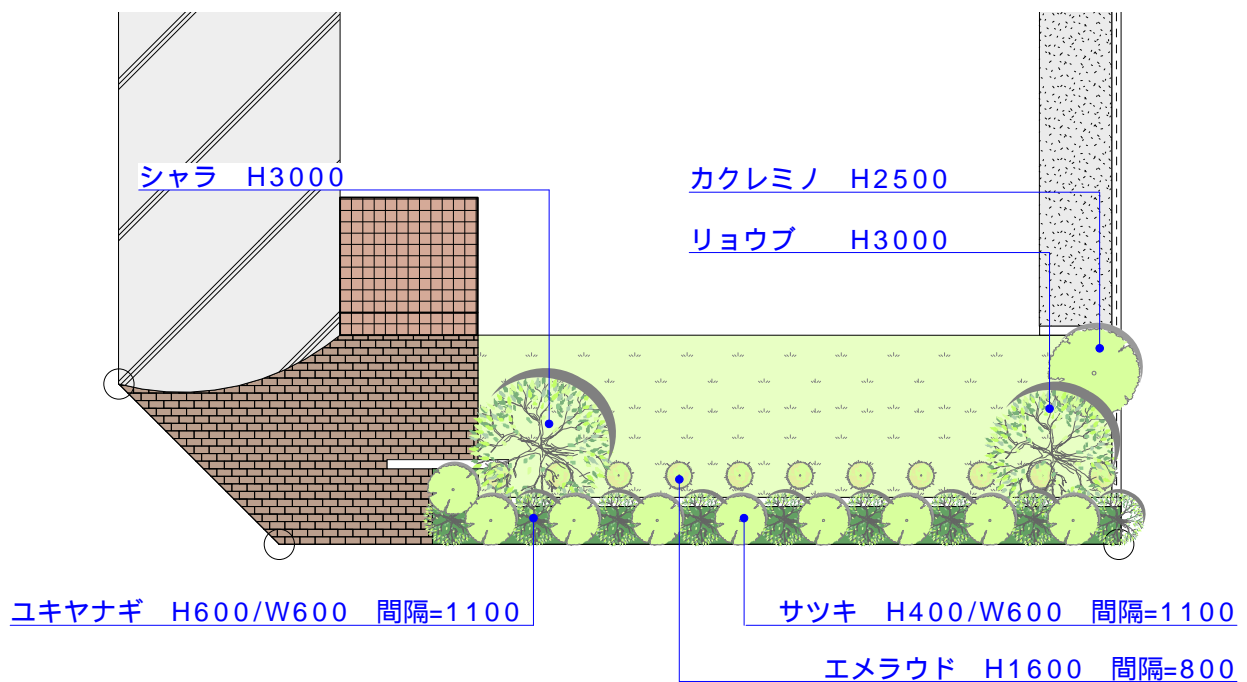
床設定

下の図を参考に床の設定をしてみましょう。



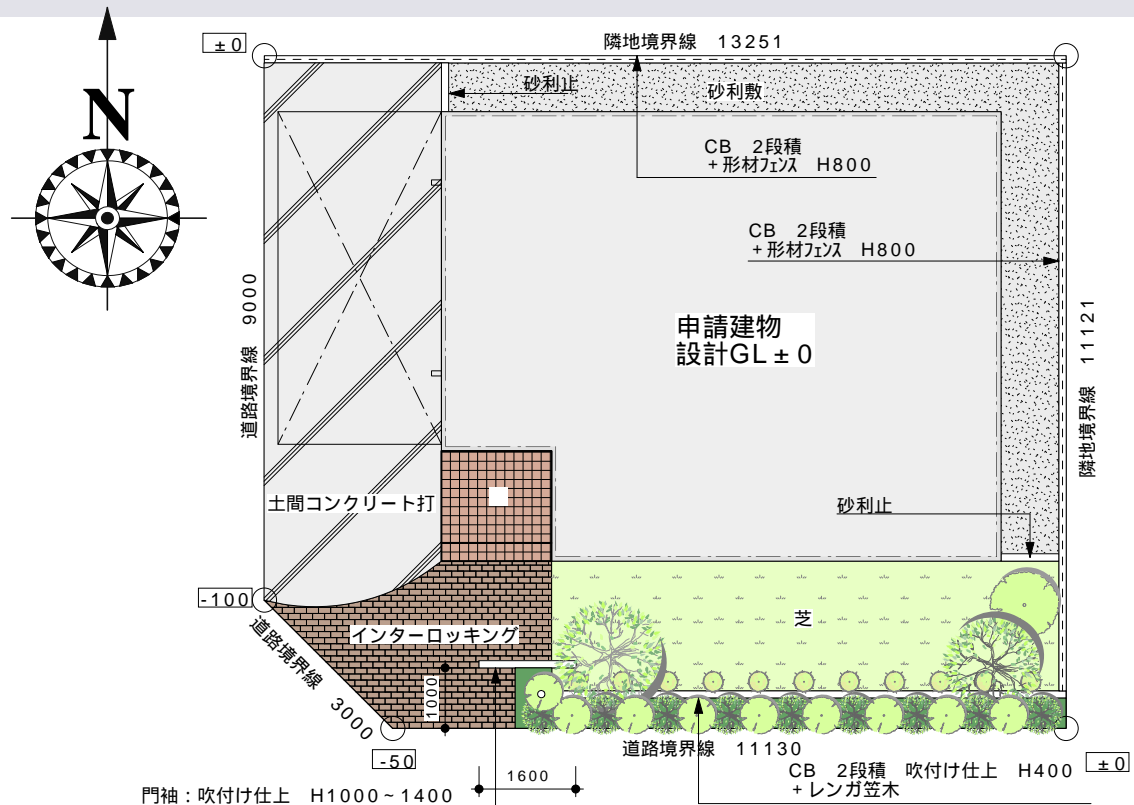
植栽入力

下図を参考に植栽を入力してみましょう。



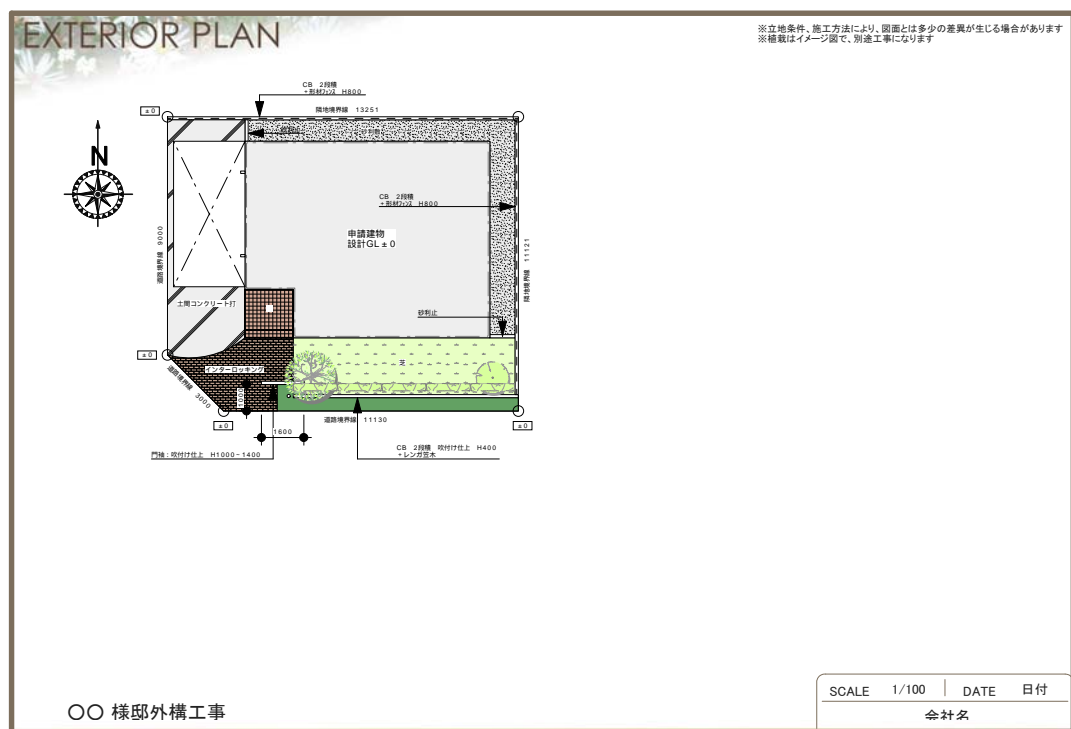
注釈入力

下図を参考に注釈の入力をしてみましょう。



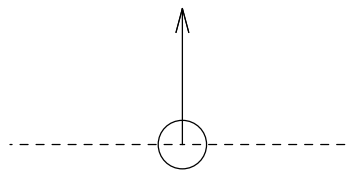
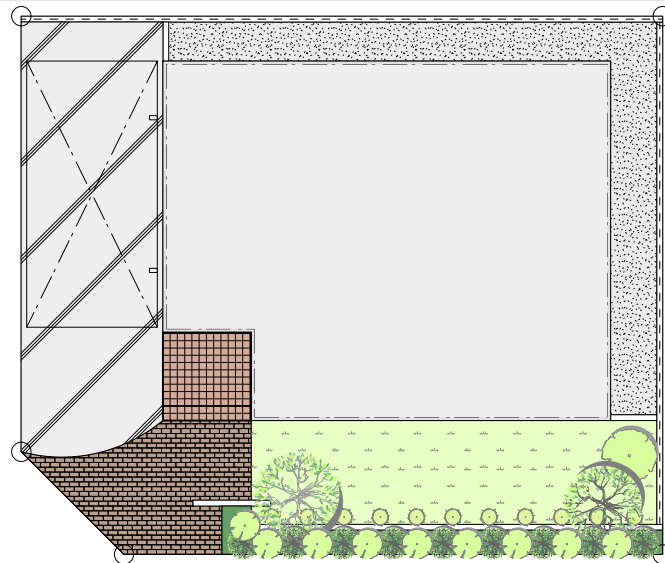
図枠入力

下図を参考に図枠を挿入し、邸名を入力をしてみましょう。



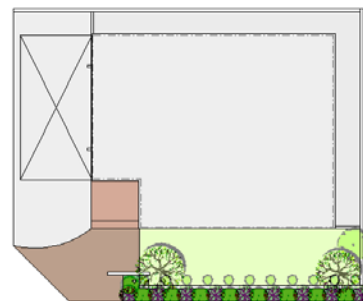
立面カメラ配置

カメラレイヤで立面図作成用のカメラの配置を行います。 ~eE-Painter仕上~
アーレンダー仕上げは 1-27 ~を参照



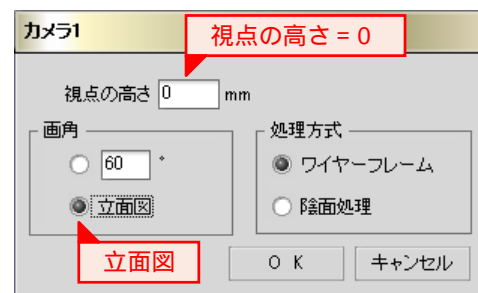
配置位置決定

立面図を作成する位置にカメラを配置します。



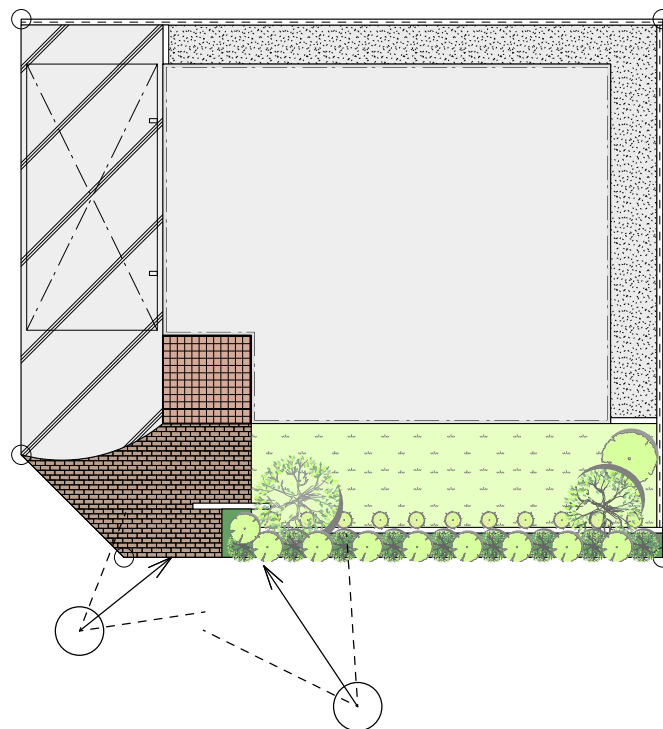
カメラ設定

立面作成用にカメラの設定を行います。



パースカメラ配置

カメラレイヤで立面図作成用のカメラの配置を行います。



カメラ追加

その他アングルを作成するカメラを追加作成します。



視点角度決定

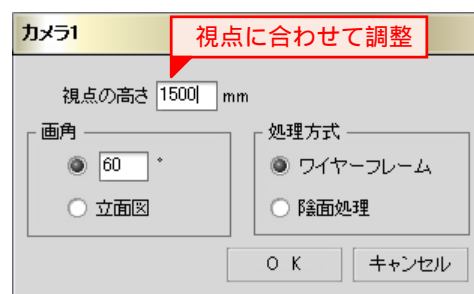
カメラの配置位置と矢印の向きを動かしアングルを決定します。

！ 矢印の位置

矢印の位置や長さは遠近感と光の効果に影響します。敷地内に入れず敷地境界線付近に置くのが標準です。

カメラ設定

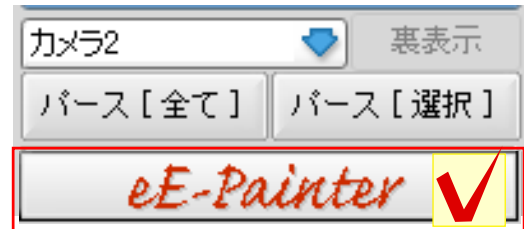
パース作成用に視点の設定を行います。



eE-Painter起動

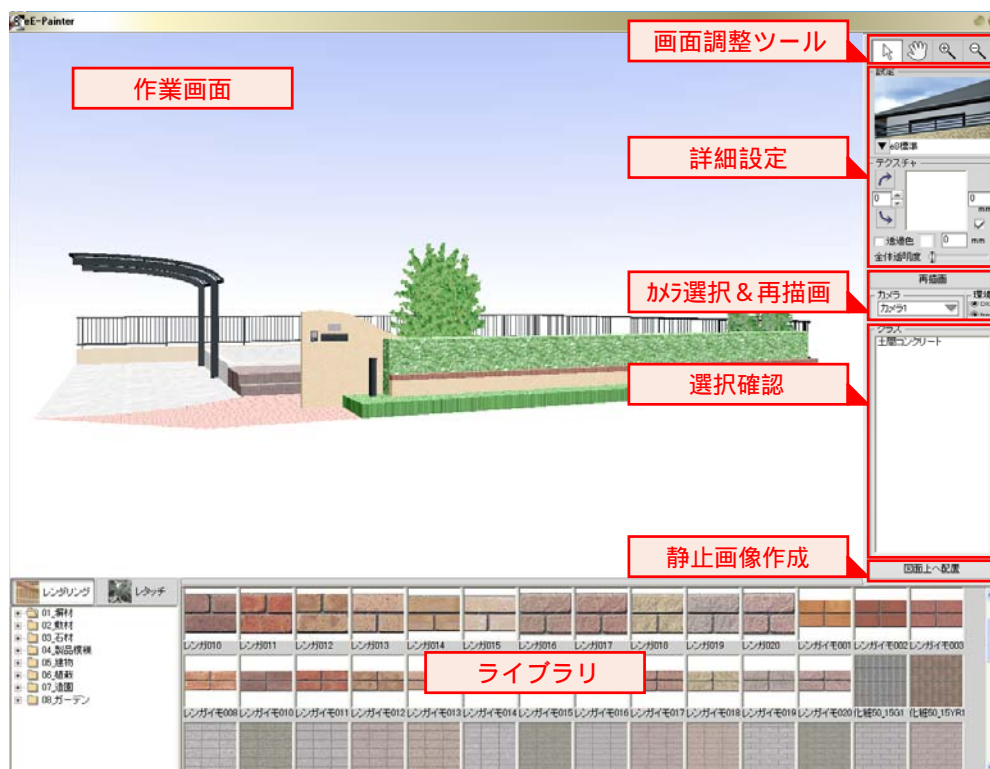
作業画面を仕上げ作業画面に切り替えます。

ユニットレイヤ、またはカメラレイヤで
eE-Painterを起動し仕上画面に移ります。



画面構成

eE-Painterの作業画面構成をおぼえましょう。



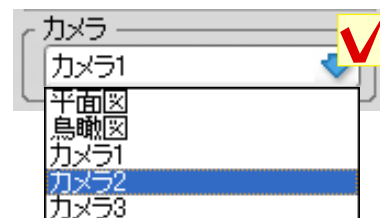
視点設定

パンカーソルを使って下図を参考に視点の変更を行ってみましょう。



カメラ選択： 視点調整をするカメラを選択します。

カメラの選択、切替が行えます。切り替えた後は『再描画』をクリックし作業画面に表示させます。



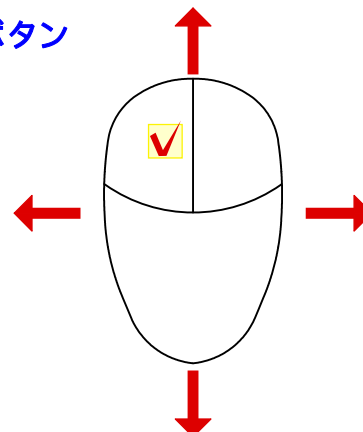
視点左右 & 上下位置移動： イメージ全体の配置位置の移動を行います。

マウス左ボタンを押したままマウスを動かすとパース位置を移動させたい方向に配置調整できます。

❗ Shiftキー

『Shift』キーを押しながら作業をすると移動する方向が固定され、水平、垂直方向にのみ移動されます。

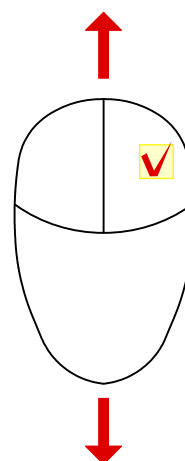
左ボタン



視点位置前後移動：イメージを大きく見たり小さく見たりします。

マウス右ボタンを押したまま、前後にマウス動かすと、視点位置を近づけたり遠ざけたりしてイメージの大きさの調整が行えます。

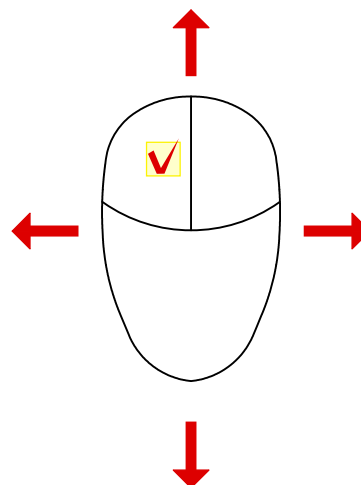
右ボタン



視点方向移動：視点の角度の変更を行います。

『Alt』キーを押しながらマウス左ボタンを押したままマウスを動かすと、注視点固定され視点角度の変更ができます。

『Alt』キー + 左ボタン

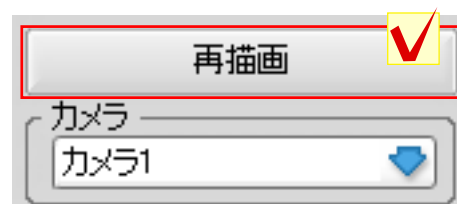


! Shiftキー

『Shift』キーを押しながら作業をすると移動する方向が固定され、水平、垂直方向にのみ移動されます。

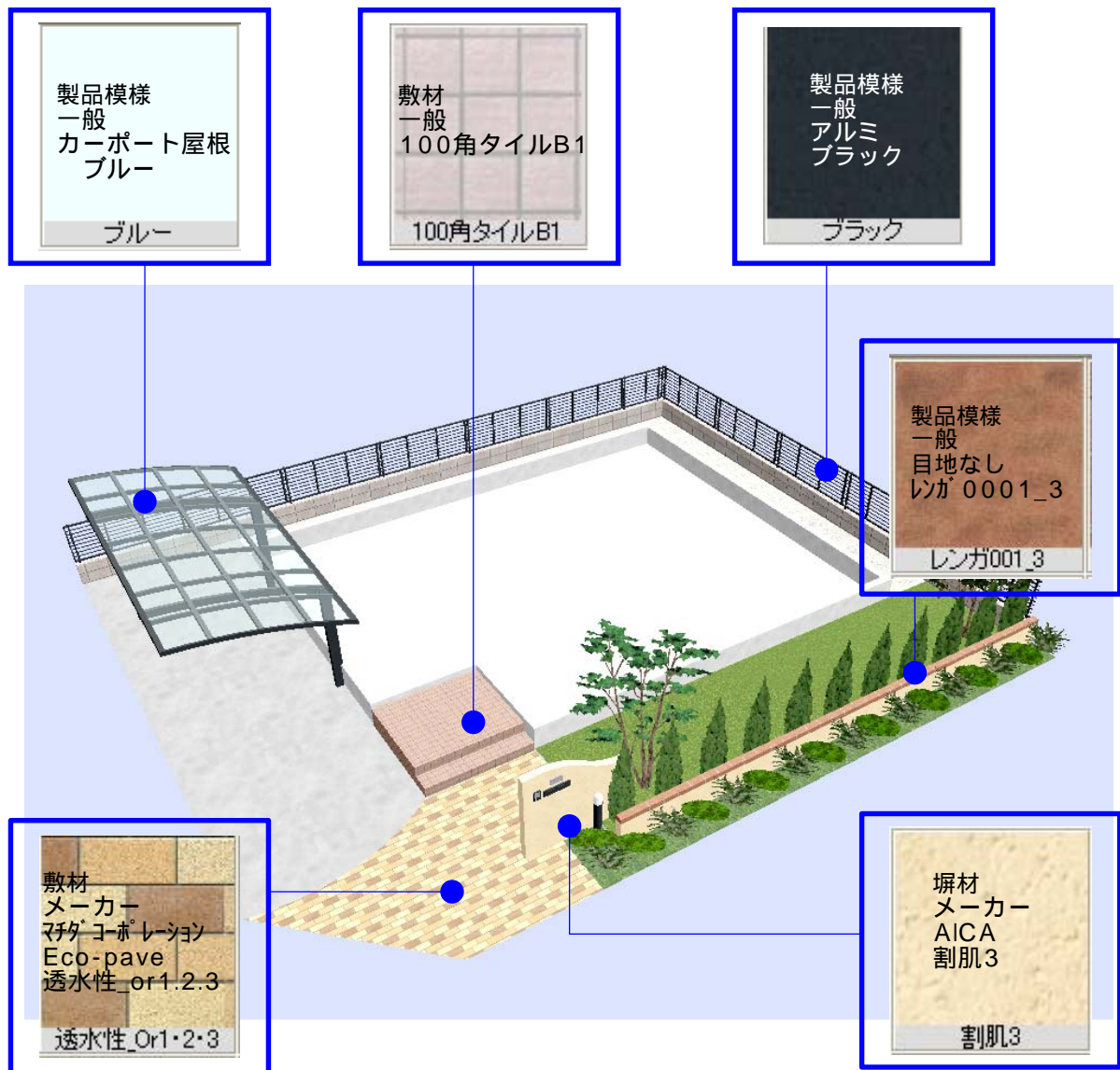
再描画：変更した視点位置での仕上がり確認を行います。

再描画ボタンをクリックし変更後のアングルの確認を行います。



テクスチャ設定

下図を参考にテクスチャを貼り付けてみましょう。



テクスチャ選択： ライブラリでテクスチャを選択します。



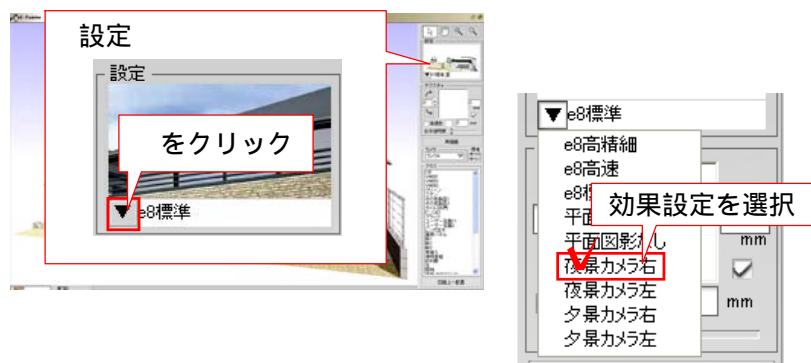
効果設定

登録してある初期設定を変えることで簡単に昼・夜・平面図用の光源を設定することができます。



効果設定：

昼・夜・平面図用の光源を設定できます。



-1 レンダリング設定：

登録されている初期設定を選択することができます。

-2 背景設定：背景の表示設定です。

カラー：グラデーションの2色を設定します。
テクスチャ：背景にテクスチャを使用します。

レンダリング設定の概要を説明します。

詳しい説明は、デジタルマニュアル内の
リファレンス eE-Painterをご覧ください。

-4 影：影の濃さ

チェックが付いている仕様の図形に影がつきます。

-5 太陽の位置：光源の位置設定

自動：カメラ位置に対して自動で太陽を作成します。
手動：太陽の位置、高さ、色などの設定ができます。

位置設定：
ボタンまたは
スライダーで調整

高度設定：
ボタンまたは
スライダーで調整

色

色設定：
をクリックして色を選択
スライダーで色の強さを調整

-3 効果設定：

図形に対する明るさや効果の設定です。

-7 スムージング：

図形の角を滑らかにします。

-9 レンダリング効果設定を：

ファイルから開く：保存してある設定を開く
ファイルへ保存：現在の設定を保存

-8 反射：

ガラスや鏡などが反射する回数を指定します。

共通：



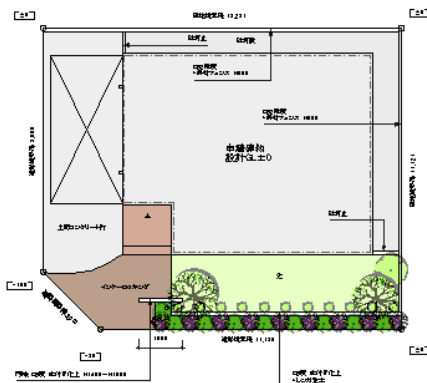
スライダー：右へ行く程効果が強くなります。ドラッグで動かします。



ON/OFF：ボタンをクリックすると効果のON/OFFを切替えます。

パースレイアウト

パースの静止画像を図面上に配置しレイアウトします。

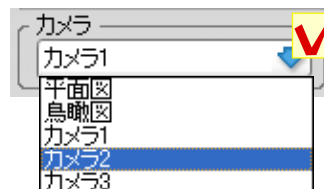


STEP2 エクステリアプラン

レンダリング： 自動レタッチ設定後、静止画像を図面上にレイアウトします。

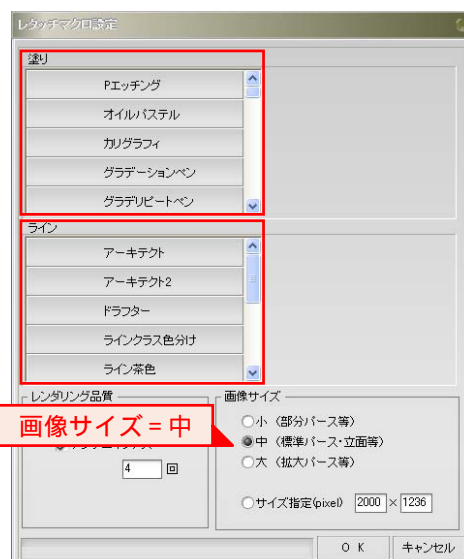
カメラ選択

静止画像を作成するカメラを選択します。



レタッチマクロ設定

好みに合わせて『塗り』と『ライン』の組み合わせを選択し、自動レタッチ設定を行います。

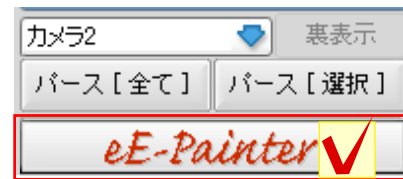


画像サイズ = 中

再レンダリング： 複数のカメラを配置した場合、eE-Painterを起動しなおします。

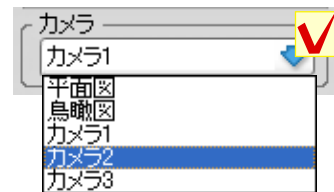
eE-Painter起動

eE-Painterを再起動させます。



カメラ選択

静止画像を作成するカメラを選択します。



図面上へ配置

自動レタッチ設定を行い図面上に静止画像を配置します。



静止画像サイズ変更： 静止画像のサイズは自由に調整できます。

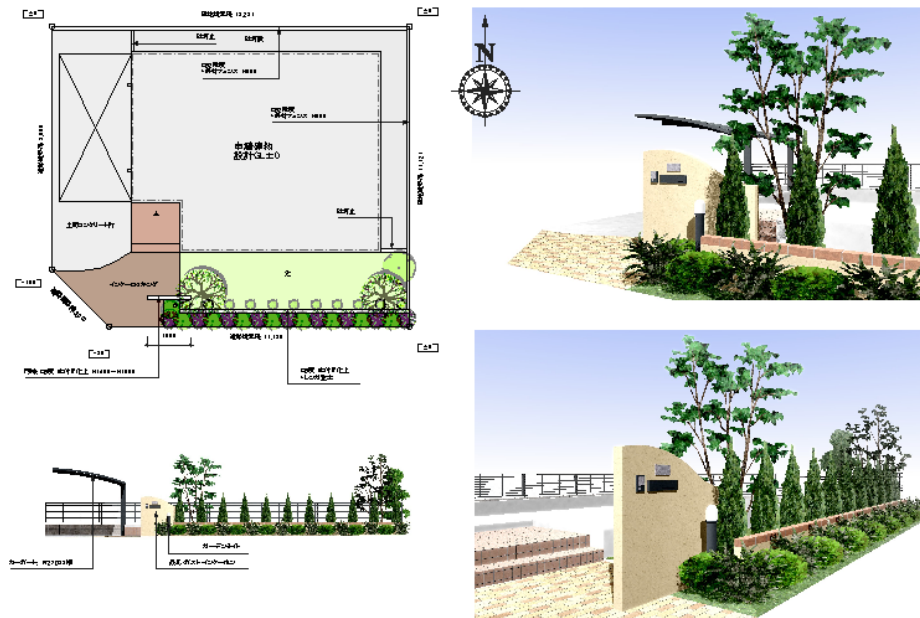
セレクションポイントツールでサイズ変更ができます。

『Shift』キーを押しながら作業をし縦横比を固定しながらサイズ調整を行います。



立面図レイアウト

立面図の静止画像を図面上に配置しレイアウトします。



STEP2 エクステリアプラン

立面図レンダリング：eE-Painterを起動しなおし立面カメラで静止画像を作成します。

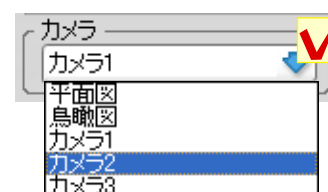
eE-Painter起動

eE-Painterを再起動させます。



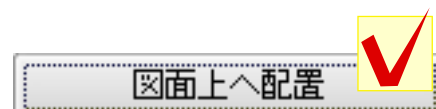
カメラ選択

立面図用に配置したカメラを選択します。



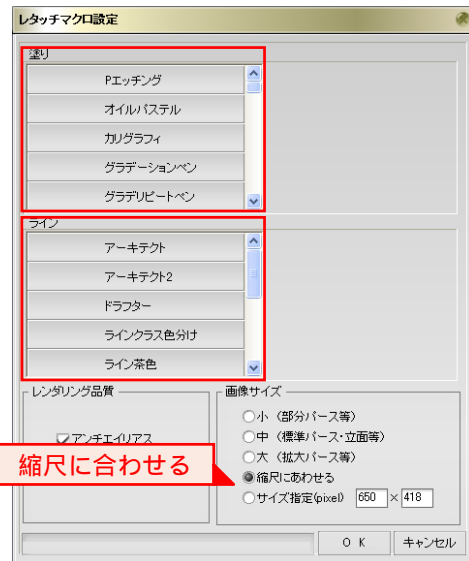
図面上へ配置

自動レタッチ設定を行い図面上に静止画像を配置します。



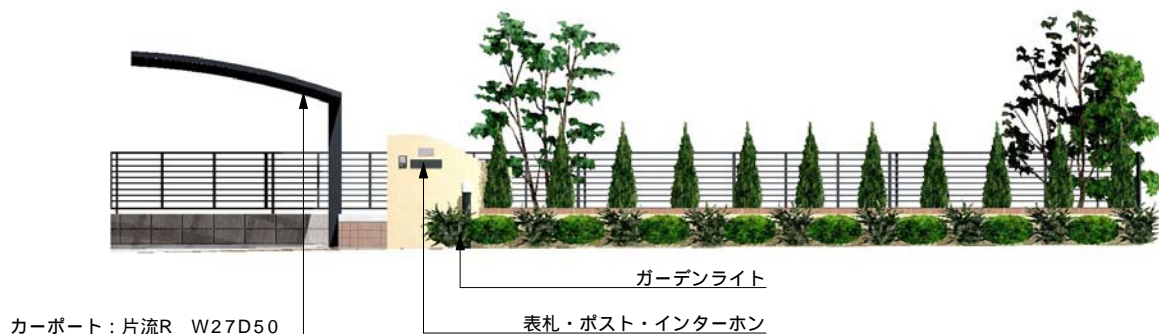
レタッチマクロ設定

好みに合わせて『塗り』と『ライン』の組み合わせを選択し、自動レタッチ設定を行います。



立面注釈入力

下図を参考に立面図の注釈を入力してみましょう。



印刷

出力する用紙設定の確認をし、完成した図面を印刷してみましょう。

用紙サイズ確認

用紙のサイズと縮尺の確認を行います。

ファイルメニュー

用紙の大きさ

プレビュー

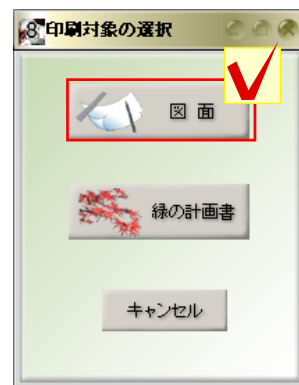
印刷のレイアウト状態を確認します。

ファイルメニュー

プレビュー

印刷

印刷データを送信します。



印刷設定

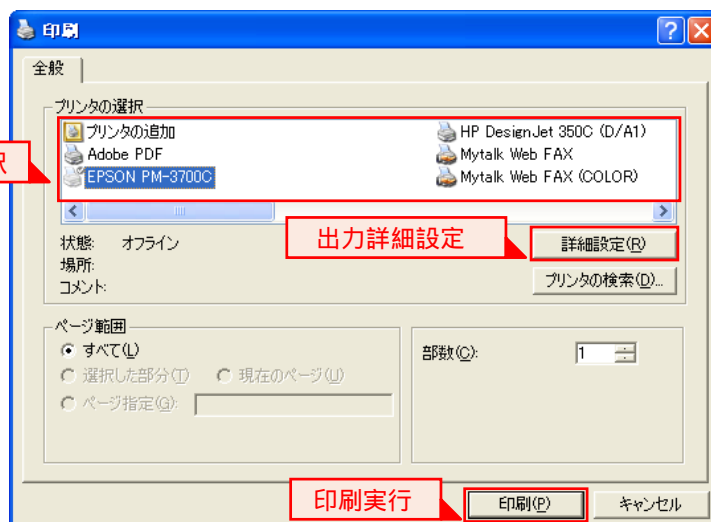
出力するプリンターに合わせて用紙サイズなど印刷設定を行い印刷を実行します。



印刷後の色

印刷の結果とモニターでの色の表示が違う場合は、プリンターの掃除やモニターの色を調整してできるだけ同じ色になるようにしましょう。

プリンタの選択



描き出し

作成したデータをVectorWorksに描き出し、印刷用データとして保存してみましょう。
～アーレンダー仕上げ～

保存

ファイルメニュー 保存

データを保存し、eE-CADを終了します。

VectorWorksから開く

ファイルメニュー
新規eE-CAD

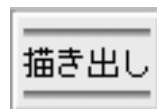
VectorWorksを起動しeE-CADを起動します。

描き出し

ファイルメニュー 開く
で保存したデータを選択

eE-CADのファイルメニュー 開く
で作図用データを開きます。

描き出しを押し、VectorWorksに書き出されたデータを『印刷用』として保存します。



描き出し を押す

アーレンダー取り出し

描き出したデータをアーレンダーに取り出し、仕上げ用データとして保存します。

作業画面切り替え

画面上の画面登録ポップアップから『アーレンダー仕上』画面に切り替えます。

3Dペインター/線画立面
CGペインター仕上
アーレンダー仕上
レイアウト
仕上印刷



取り出し

ファイルメニュー 取り出す
アーレンダー

アーレンダーに取り出します。

保存

仕上げ用データとして保存します。

CAD終了

ファイルメニュー 終了

VectorWorksを終了します。

アーレンダー起動

取り出した仕上げ用データをアーレンダーで開いてみましょう。

アーレンダー起動

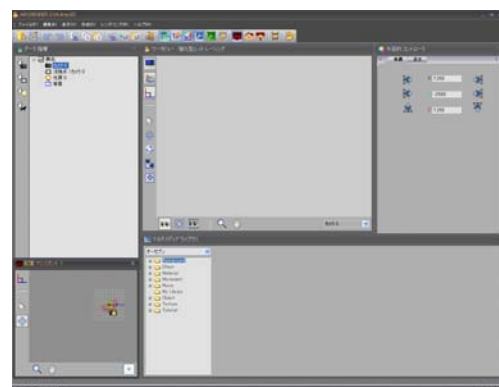
アーレンダーを起動します。



データを開く

仕上げ用データを開きます。

ファイルメニュー 開く



作業画面



デジタルマニュアル

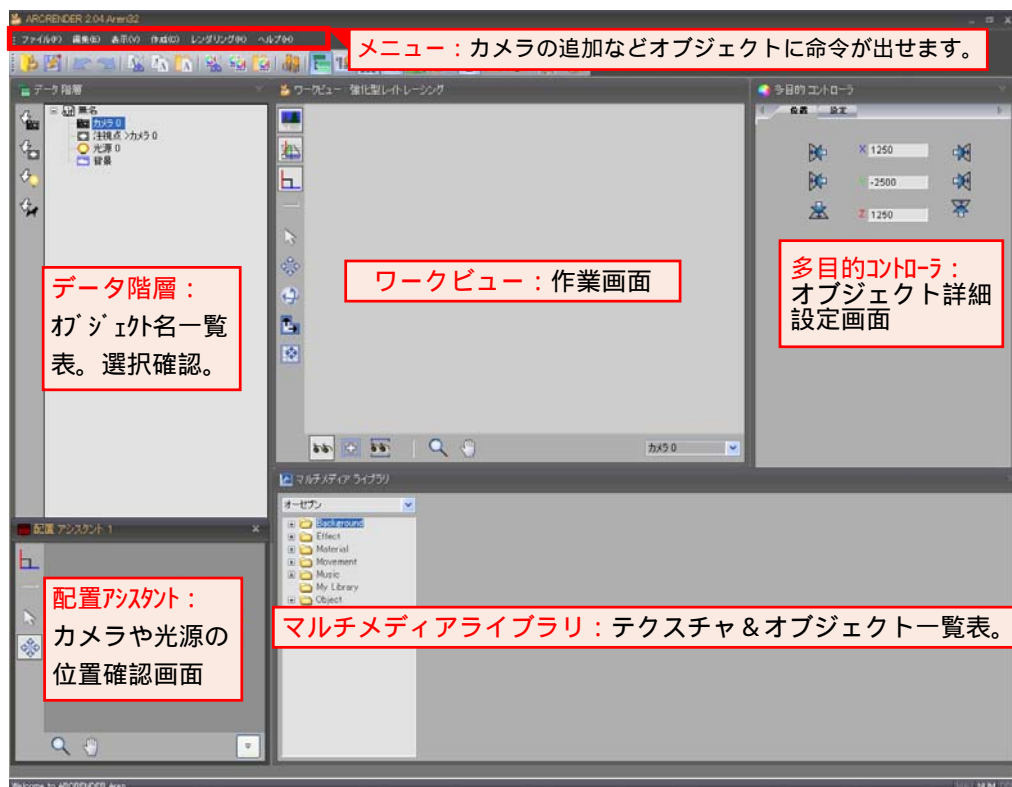
テキストBOOK

Craft作図(eE-CAD+アーレンダー)

STEP2

画面構成

作業に必要なパレットの名前や機能を覚えましょう。



視点設定

下図を参考に全体パース、部分パースのカメラを配置してみましょう。

全体パース



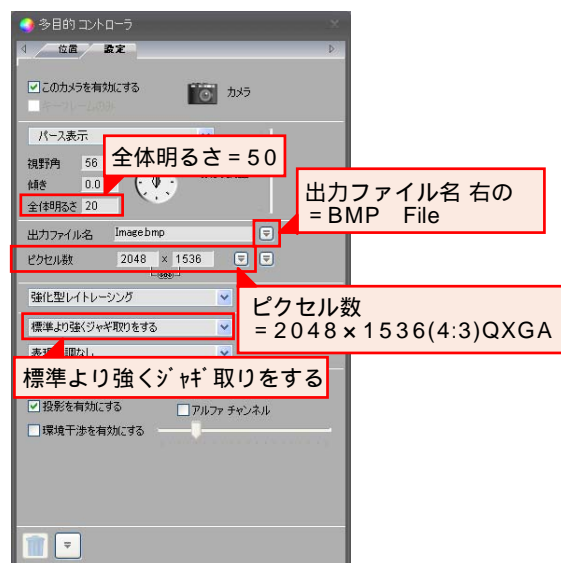
部分パース



カメラ編集： カメラの設定、追加、全体表示が以下の手順で行えます。

その１：カメラ設定

仕上りを綺麗にするためにカメラの設定を右の用に変更します。



その２：全体表示

注視点が敷地の中心に設定され画面中央にイメージが表示できます。



- ✓ ワークビューをレンダリングする
- 最適サイズ(全体)
- 最適サイズ(モデルのみ)
- 動きの軌跡を表示する
- ✓ Direct3Dでポリゴンのスムージングをする
- ✓ Direct3Dでシェーディング表示する
- ワークビューでもジャギ取りをする
- 注視点と照射点を表示する

その３：カメラ追加

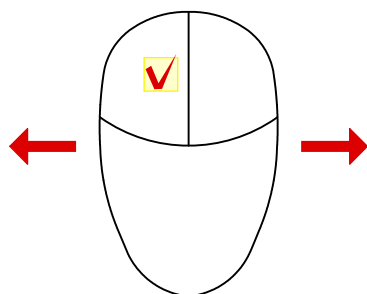
カメラを追加し複数のアングルで設定ができます。

作成メニュー

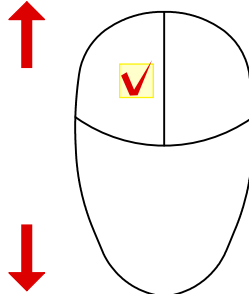
静止カメラ

カメラ移動： マウスの動かし方とカメラの動く方向をマスターしましょう。

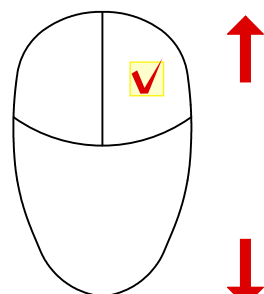
左クリック 左右



左クリック 上下



右クリック 上下



Ctrl キー

上記マウス操作を『Ctrl』キーを押しながら行くと視点の平行移動が行えます。イメージの中心を移動させたい時に行います。

光源(明るさ)設定

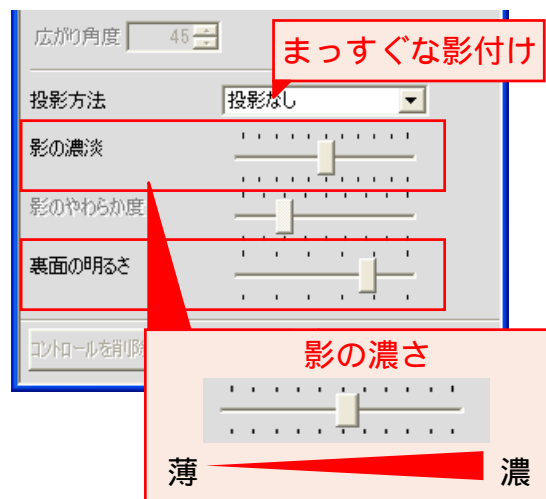
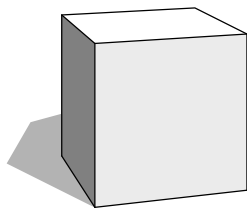
光源の配置や各面の明るさを設定していきます。



主光源のポイント： 光源配置や設定のポイントは次の通りです。

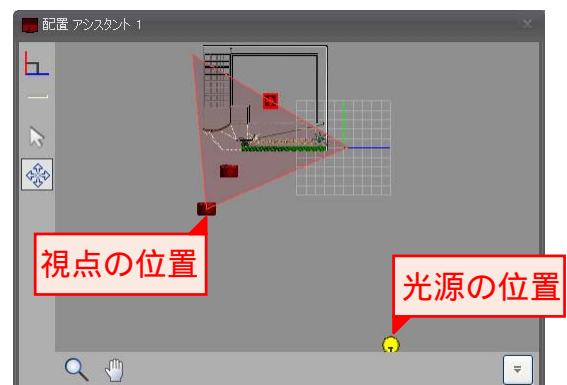
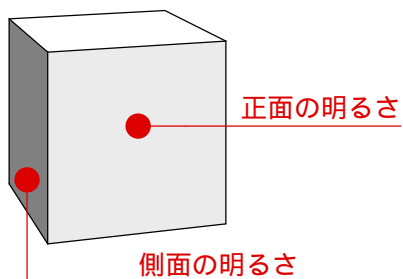
その1：影設定

多目的コントローラを使って主光源からの影を出し影の濃さを調整します。また、「裏面の明るさ」設定のバーを右に移動すると主光源と反対側が明るくなります。

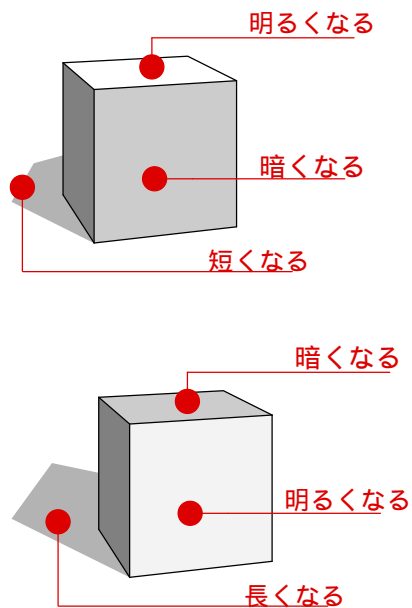


その2：配置位置

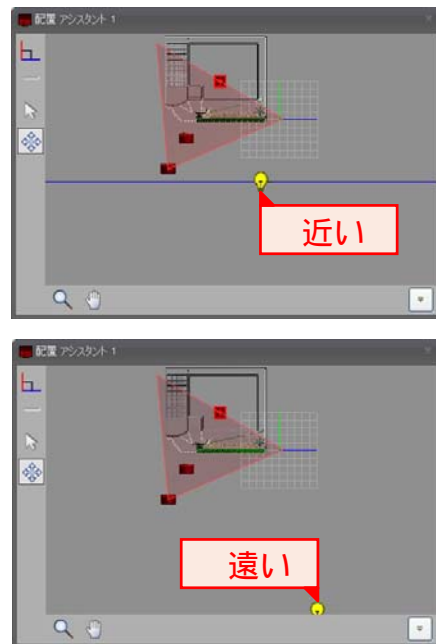
カメラ配置位置とは逆に配置し、陰影を出します。



その3：配置位置



光源を外構に近づけたり遠ざけたりして各面の明るさと影の長さを調整します。



補助光源のポイント： 補助光源配置や設定のポイントは次の通りです。

その1：光源追加

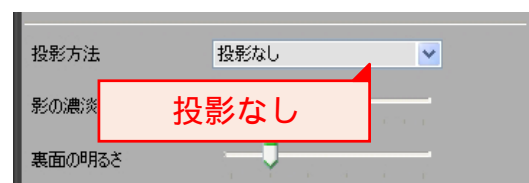
光源を追加し明るさの調整を行います。

作成メニュー

光源

その2：影設定

補助光源の影は投影されないように設定します。



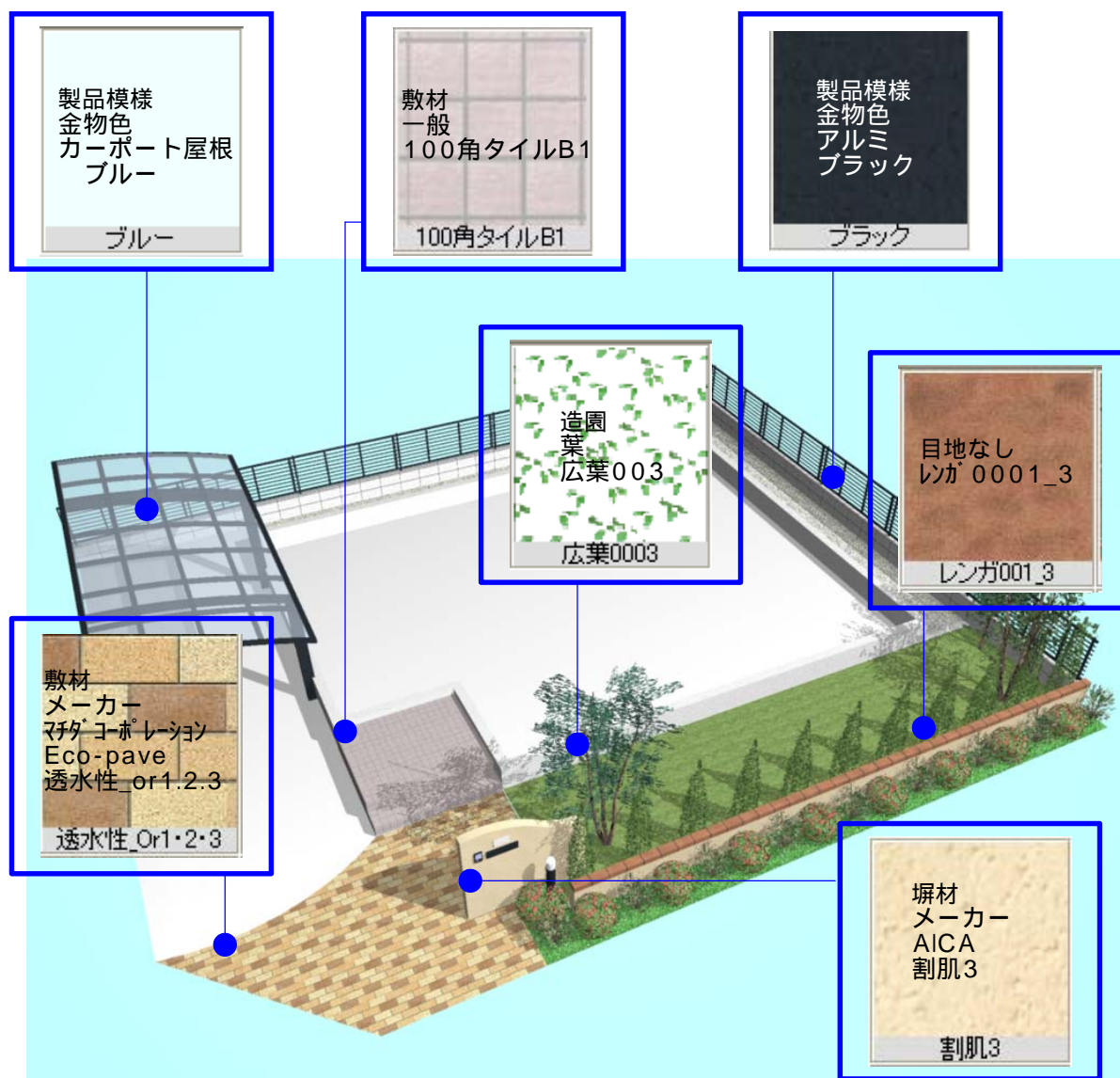
その3：明るさ設定

多目的コントローラーを使って補助光源の光の強さを調整します。



テクスチャ&背景設定

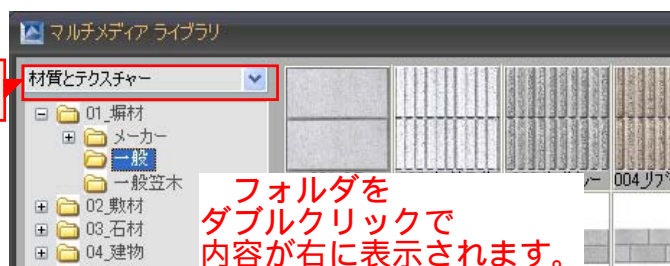
下図を参考にテクスチャを貼り付けてみましょう。



テクスチャ選択： マルチメディアライブラリでテクスチャを選択します。

カテゴリの切替

材質とテクスチャー



レンダリング～アークレンダー終了

静止画像を作成し写真を保存します。

カメラ選択

レンダリングするカメラを選択します。



レンダリング

静止画像の作成を実行します。

レンダリングメニュー

今すぐ静止画像レンダリング

静止画像保存

出来上がった静止画像に名前を付けて保存します。



仕上げデータ保存

仕上げ作業の内容を上書き保存します。

ファイルメニュー

上書き保存

アークレンダー終了

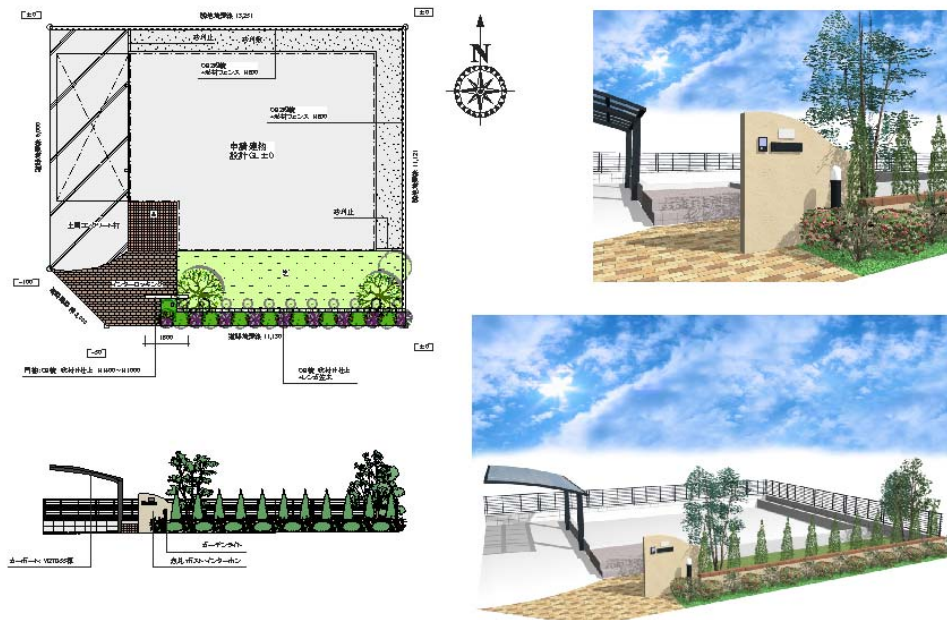
アークレンダーを終了します。

ファイルメニュー

終了

レイアウト

VectorWorksを起動し静止画像をレイアウトします。



STEP2 エクステリアプラン

レイアウト準備： レイアウトするファイルを開き、レイヤの切り替えを行います。

VectorWorks起動

デスクトップのアイコンから VectorWorks を起動します。



ファイルを開く

印刷用データを開きます。

ファイルメニュー 開く

作業画面切替

レイアウト画面に切り替えます。

3Dペインター/線画立面
CGペインター仕上
アーケレンダー仕上
レイアウト
仕上印刷



パースレイアウト：作成したパースの静止画像を取り込みレイアウトします。

画像の取り込み

静止画像を印刷用データに取り込みます。

ファイルメニュー

取り込み
イメージファイル

サイズ調整

画像サイズを調整し印刷範囲内に納めます。

加工メニュー

伸縮



大きさ & 配置の微調整

セレクションポイントツールを使って画像の配置位置を移動したり、サイズ微調整が行えます。



セレクションポイントツール

印刷

VectorWorksで印刷してみましょう。

用紙設定

印刷するプリンターの選択と印刷する用紙のサイズ、向きを設定します。

ファイルメニュー

用紙設定

単用紙設定

印刷範囲の設定をします。

ファイルメニュー

用紙の大きさ

印刷

印刷を実行します。

ファイルメニュー

プリント



印刷後の色

印刷の結果とモニターでの色の表示が違う場合は、プリンタの掃除やモニターの色を調整して同じ色になるようにしましょう。

作図の流れとファイルの管理

作業工程毎に作成されるファイルの種類と役割を覚えましょう。

