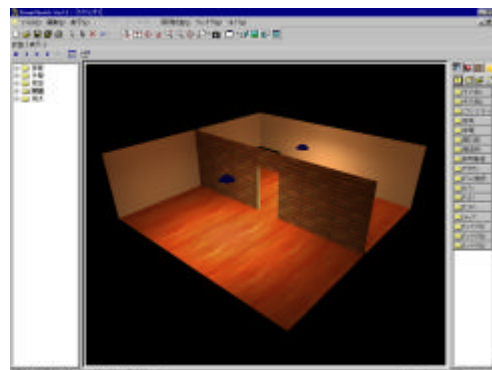


## 部品へのマッピングによってメッシュが切れなくなる現象の回避例

Ex.1

隣り合った二つ部屋の間の壁に開口部をつける。



ファイルメニューから環境設定の初期化をクリックします。

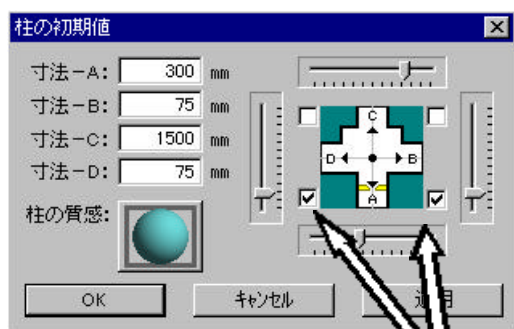
タブメニューから天井と床を選択し、天井と床の初期値アイコンをクリックして、天井と床の初期値を開き、廻り縁をつけると幅木をつけるのチェックをはずします。

タブメニューから壁を選択し、矩形の壁アイコンをクリックして開始点 4 0 0 0 4 0 0 0 終了点 - 4 0 0 0 - 4 0 0 0 で部屋を作成します。

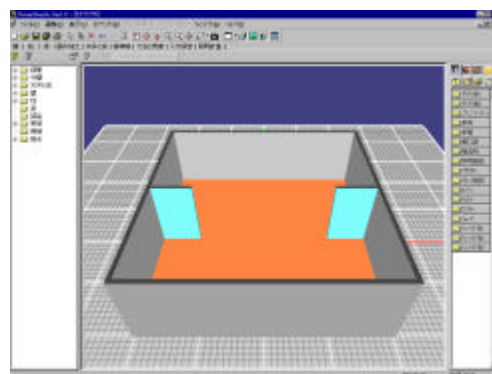
タブメニューから柱を選択し、柱の初期値アイコンをクリックして柱の初期値を開き、

設定パネル右側にあるチェックボックスの、AB間とAD間のチェックボックスをチェックして寸法-Bを75、寸法-Cを1500、寸法-Dを75に設定して閉じます。

次に柱を設置します。位置を4000 0と-4000 0と入力して二つ設置します。



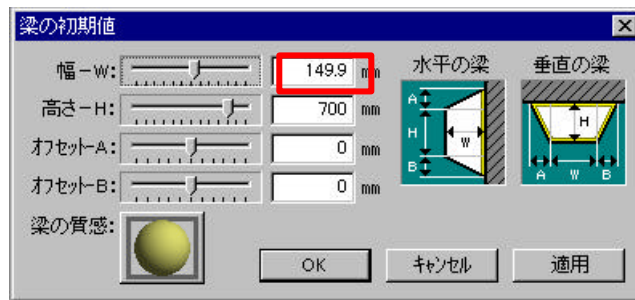
チェックする



梁を柱と柱の間に設置します。まず梁の幅を柱の幅に合わせます。

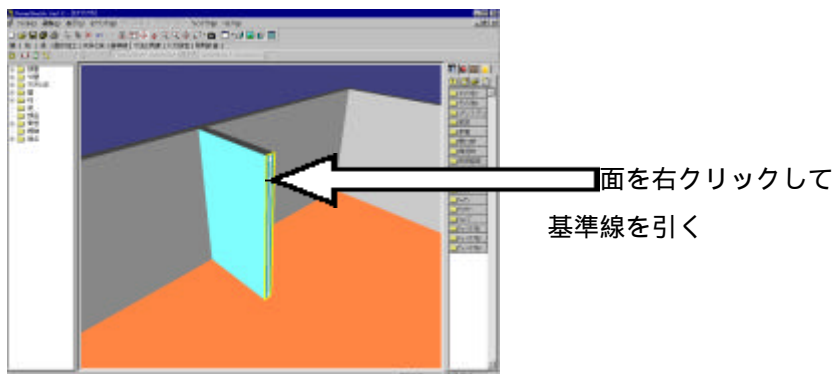
タブメニューから梁を選択し、梁の初期値アイコンをクリックして梁の初期値を開きます。

幅を149.9、高さを700に設定します。

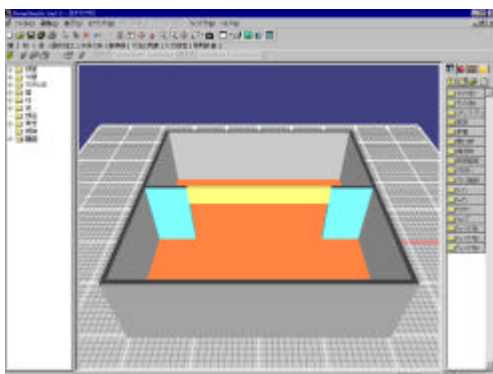


【注意】 柱の初期値の設定では、柱の幅を150と設定したのですが、内部調整のため梁の幅を柱の幅より小さくします。柱の幅を変更した場合は、常に梁の幅を柱の幅より0.1mm以下にしてください。柱と梁が同じ幅の場合、設置できなくなることがあるので注意してください。

柱と柱が向き合っている面の片方に梁を設置するため、面に基準線を引きます。基準線を引きたい面を右クリックで選び、タブメニューの基準線を選択します。横の基準線の追加アイコンをクリックし、位置を2150と入力します。次に縦の基準線の追加アイコンをクリックし、位置を0と入力します。

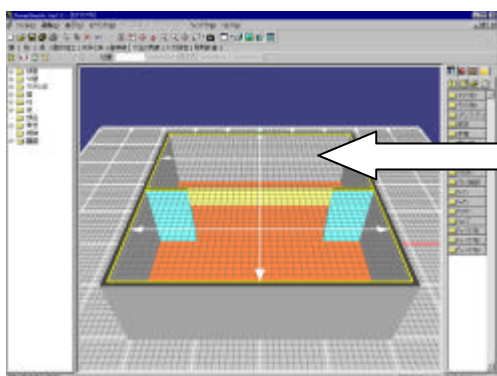


次にタブメニューから梁を選択して、垂直の梁アイコンをクリックして基準線の交点に梁を設置します。



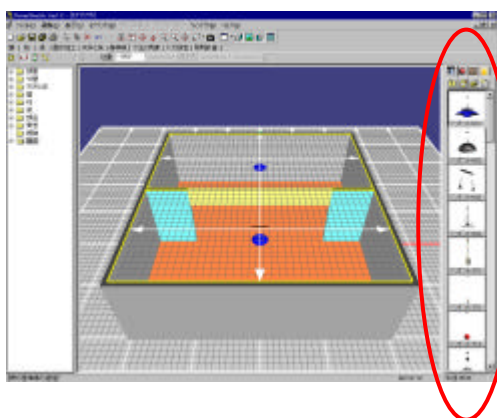
天井に照明を配置します。シフトを押しながら天井面を右クリックして天井面を選択します。

次に横の基準線の追加で 2000 - 2200 と入力し、縦の基準線の追加で 0 と入力します。



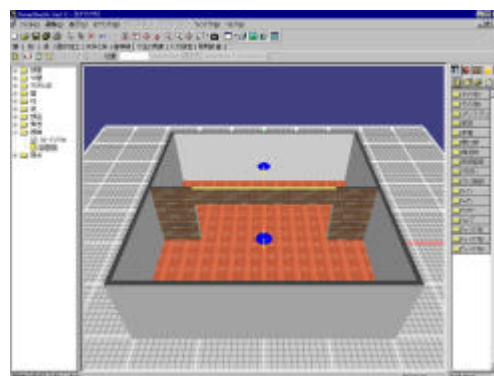
井面を選択すると、天井面にグリッドが表示されます

画面右側にあるリストメニューの部品リストから、照明器具のペンダントをクリックして、ペンダント - H 0 1 を選び天井の基準線の交点に配置します。



から部品を選択

マッピングをします。リストメニューの模様リストからフローリングをクリックしてフローリング 3 9 を床にドラッグ&ドロップします。同様に模様リストから、レンガをクリックしてレンガ 1 5 を柱と梁にドラッグ&ドロップでペーストします。



模様を調節します。画面左側にある階層メニューの模様ファイルを開きレンガ15をダブルクリックします。すると模様の設定パネルが開くので、画像の大きさを幅1200 高さ1200に設定します。

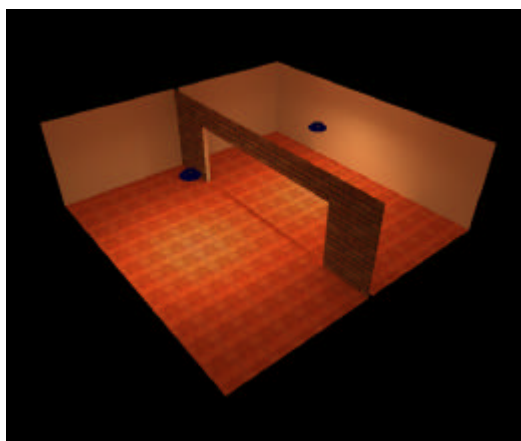


【注意】ここで柱と梁にマッピングをすると、柱と梁の模様がずれてしまうことがあります。ありますが画像の大きさや梁の高さを変えることによって多少、修正することができます。

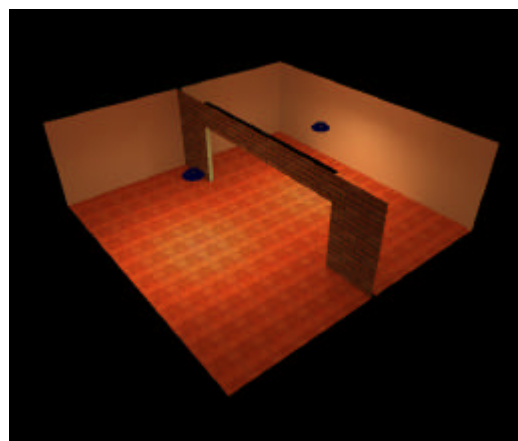
照明計算をします。

タブメニューの照明計算を選択し、ライティングウインドウアイコンをクリックするとライティングウインドウが開くのでそのまま計算を始めます。

この方法で作成すると、部品にマッピングをしないので、照明計算後でも模様を変更することができます。



壁に面の加工で開口部を作成



柱と梁で開口部を作成