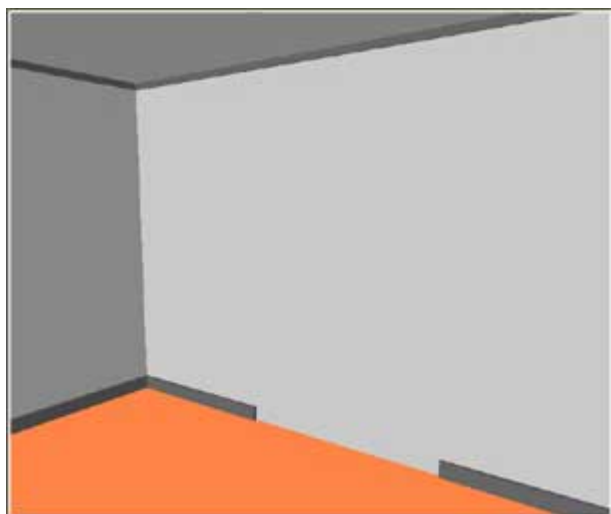


面の加工 凹凸寸法 0mm の使用例

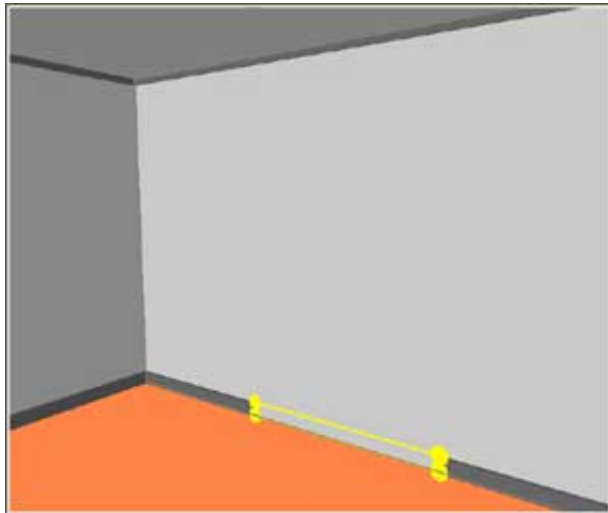
例 1) 幅木・廻り縁を一部分取り除く

完成図



操作手順

1. 面の加工の設定パネルで凹凸寸法を 0mm とします。
へこませる又は出っ張らせる（どちらでも可）を選択します。
2. 壁面を加工します。幅木の場合は床面を廻り縁の場合は天井面に沿った場所に加工を行うことによって取り除くことができます。



面の加工

* 基本的にはどの加工条件に対しても、厚さがある場合にも幅木・廻り縁を除くことは可能ですが、今回は壁に凹凸をつけない方法です。

例2) 影をシャープに落とす

操作手順

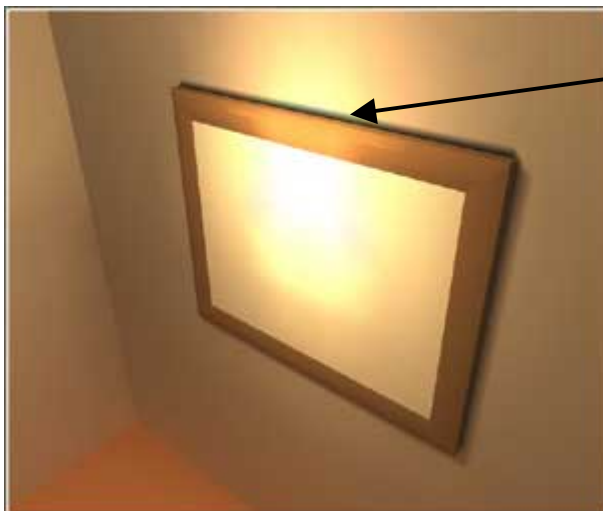
壁に絵を飾った例。

1. 壁に絵を配置します。
2. 面の加工の設定パネルで凹凸寸法を 0mm とします。
へこませる又は出っ張らせる(どちらでも可)を選択します。(* 1)
3. 壁面に面の加工を行います。
加工を行う場所は、絵と壁面のぴったり接した部分です。
4. 照明器具を配置して照明計算してみると影の落ち方の違いがわかります。

加工をした場合



加工をしない場合



不自然な影

* 1) 外壁に接する面に`貫通`の条件で加工を行うと、加工面が太陽光の扱いとなり計算時間が余計にかかりますので避けてください。

注意) 例2のケースは壁や天井などの面に対して、形状がぴったり接している場合に行う操作例です。

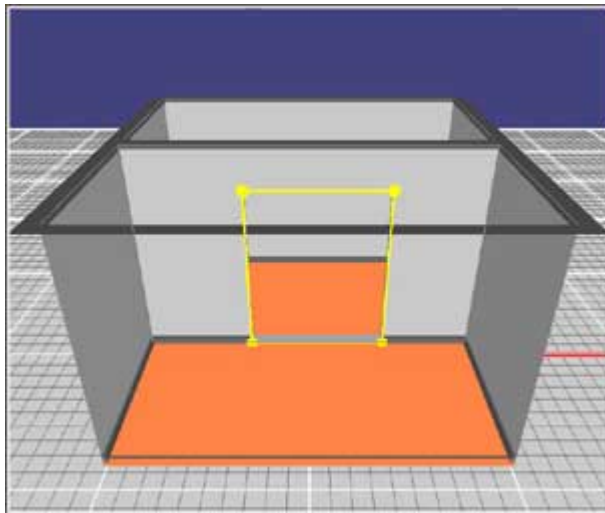
注意) 面の加工の貫通と凹凸寸法について

面の加工の貫通に関しては凹凸の寸法の設定の必要はありません。

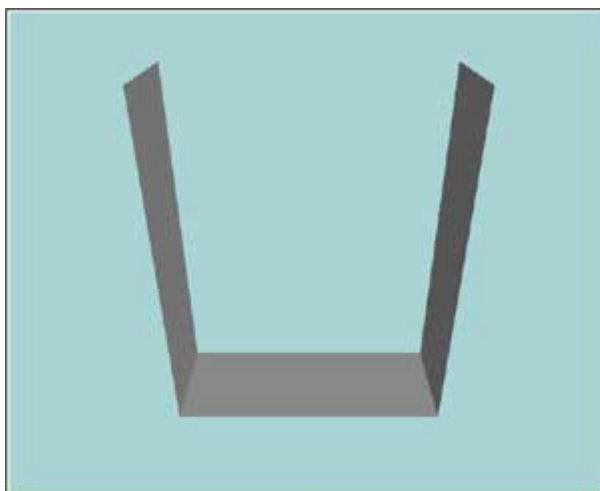
しかし、面を貫通する時、凹凸の寸法と貫通を行った壁の厚さが異なる場合、加工面を編集ウィンドウで開いて編集する際、他の加工条件（へこませる・出っ張らせる）で凹凸寸法を設定した時の数値が、断面形状の奥行サイズになってしまいます。（0mmの場合は1mm）

編集をする場合は、面の加工をする際に凹凸の寸法設定を壁厚と同じに調整するか、部品編集ウィンドウで奥行サイズの数値を調整するようにして下さい。

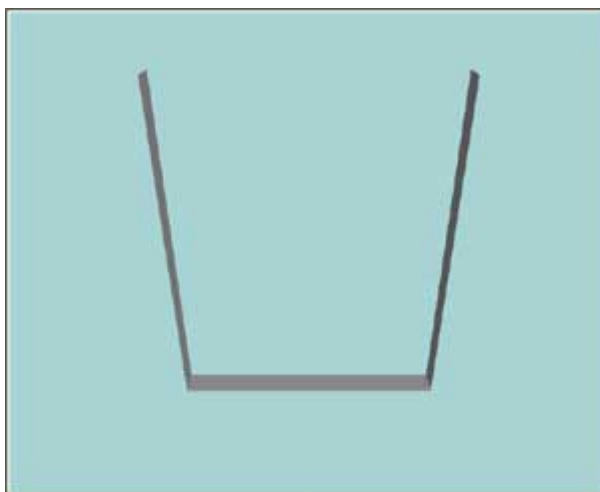
例) 壁の厚さ 150mm に面の加工（貫通）を行った場合



モデリングウィンドウ上での貫通した壁



凹凸の寸法が 600mm に設定されていた場合の部品編集ウィンドウ上での加工面
 この時、奥行のサイズは 600 となってしまいます。(0mm の場合は 1mm)
 加工面に部品を追加した場合、モデリングウィンドウに同じ様に反映されないといった不都合が生じる場合があります。



凹凸の寸法が壁の厚さと同じ 150mm に設定した場合の部品編集ウィンドウ上での加工面
 この時、奥行サイズは壁の厚さと同じ 150

回避例

- 例 1) 凹凸の寸法を壁の厚さに合わせてから面の加工の貫通を行う。
- 例 2) 加工面を編集するときに奥行サイズを壁の厚さに合わせる。

* 加工面を編集しない場合は回避例の操作をする必要はありません。