

2 屋根・建具の入力

2-1 屋根・建具の自動配置

部屋データをもとに、建具、屋根、外部シンボル（ポーチ）、内部シンボル（開口）を自動配置してみましょう。

バルコニーを入力する

バルコニーシンボルがあると、その位置に建具（戸）が自動配置されるため、自動配置の前にバルコニーを入力しておきます。

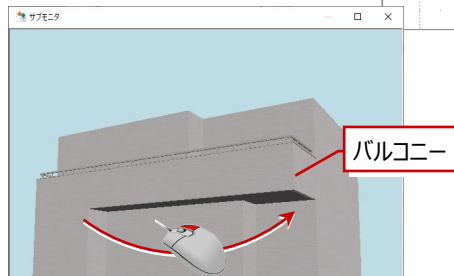
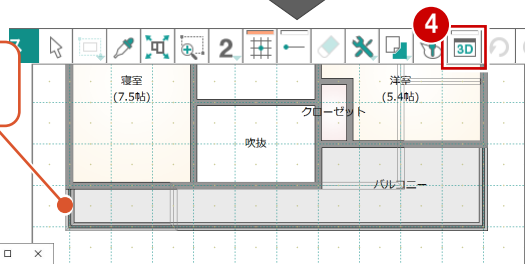
- 1 2階が表示されていることを確認します。
- 2 「外部」の「バルコニー」をクリックします。
- 3 バルコニーの範囲となる矩形の始点と対角点をクリックします。
- 4 「モニター表示/非表示」をクリックして、サブモニターで入力したバルコニーを確認します。



バルコニーの壁仕上げ

2階で入力するバルコニー手摺の壁仕上げには、「初期設定」にある「シリーズ」の「内外仕様の「2F外壁」の素材が設定されます。

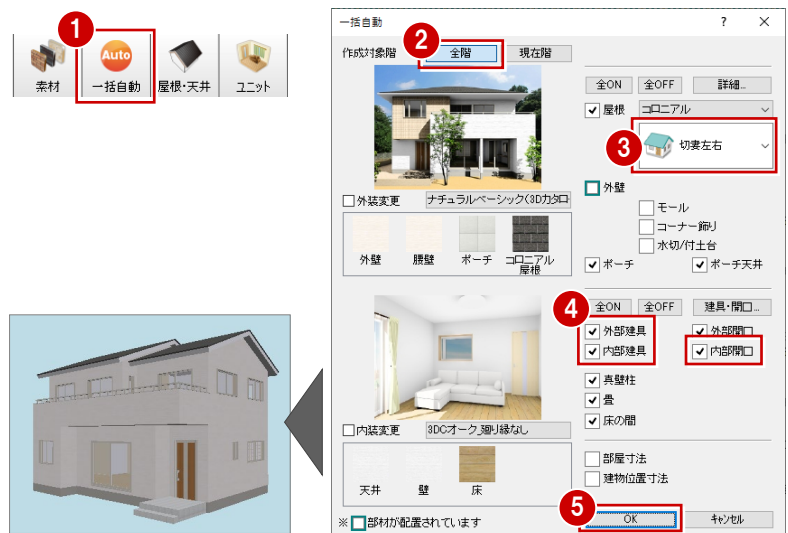
躯体を逃げてバルコニーが入力されます。



⇒ マウス操作については、「基本操作編」P.17 参照

屋根・建具などを自動配置する

- 1 「一括自動」をクリックします。
- 2 「全階」が ON であることを確認します。
- 3 「屋根」を「切妻左右」に変更します。
- 4 「外部建具」「内部建具」「内部開口」が ON であることを確認します。
- 5 「OK」をクリックします。



建具の自動配置条件

3Dカタログマスタ「Modelio」の「建具配置自動」で設定します。

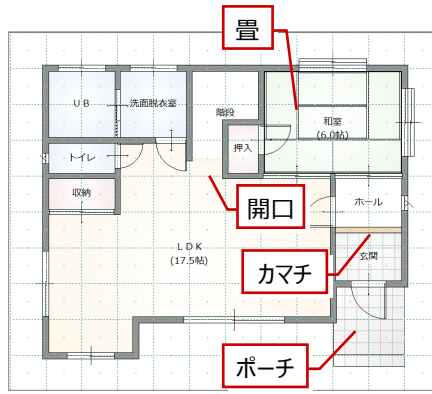


サンプル

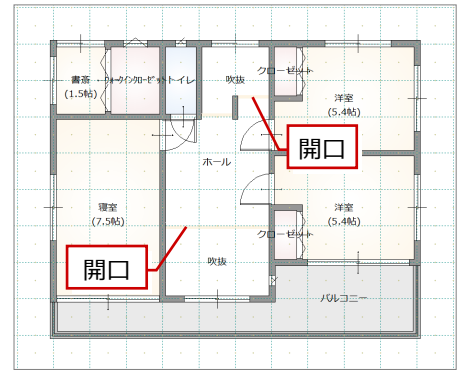
屋根の作成条件について

「一括自動」以外で屋根を作成するには、「屋根・天井」の「屋根自動」「屋根」「ユニット屋根」を使用します。

⇒ 機能については、ヘルプ参照



【1階】

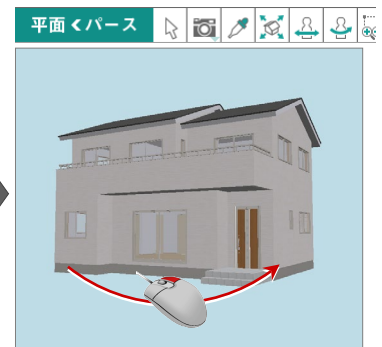


【2階】

※ バックデータは非表示にしています。

外観を確認する

「平面 > パース」をクリックしてパース画面に切り替え、外観を確認します。



内観を確認する

1階 LDK の内観を確認してみましょう。

- ① サブモニタが表示されていない場合は、3D ツールバーの「モニター表示/非表示」をクリックして、サブモニタを表示します。
- ② サブモニタに2階が表示されている場合は、「▼下階」をクリックして1階平面を表示します。
- ③ サブモニタで右クリックして、「視点」を選びます。
- ④ 注視点、視点位置を順にクリックします。
パース画面が内観に切り替わります。
- ⑤ 確認したら、「平面 < パース」をクリックして平面画面に切り替えておきます。

