

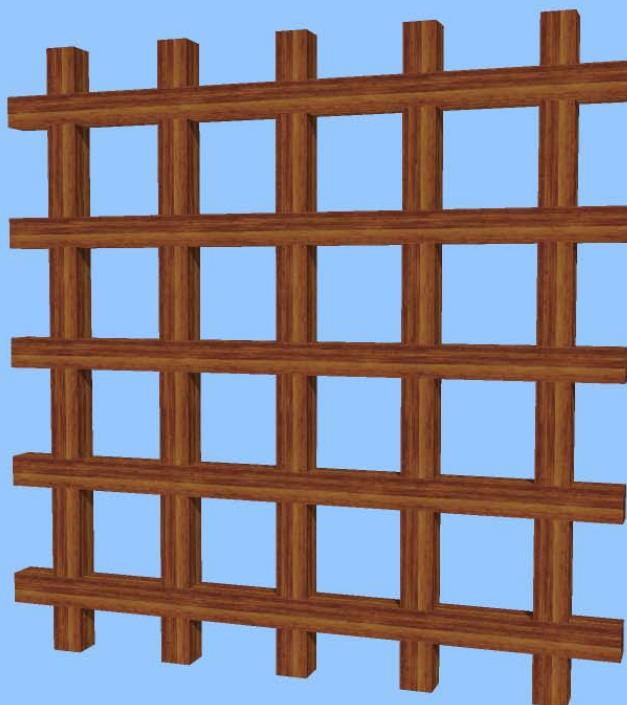
格子パーツを作成する

3Dモデリングを起動して自作のパーツを作成する方法をご説明します。

作例パーツとして長さ1000mm、50角の角材で縦1000mm横1000mmの格子を作成します。

格子のピッチは角材の芯々で200mmとします。

完成例



※「マイホームデザイナーPRO5」で作成しております。

対象バージョン

—

3DマイホームデザイナーPRO5、PRO4、LS2、LS、2006

作成手順の流れ

- (1) 画面の準備とパーツ階層を作成します。
- (2) 水平方向に50の角材を作成します。
- (3) テクスチャを貼ります。
- (4) コピー機能で角材を垂直方向に均等間隔でコピーします。
- (5) もう一つ余分にコピーします。
- (6) 余分にコピーした角材を、Y軸を中心に90度回転します。

角材をダブルクリックし、表示されたプロパティ画面のRYに90と入力するとY軸を中心に90度回転します。

- (7) 角材を水平方向に均等間隔でコピーします。
(8) お気に入りに登録します。

作成手順

- (1) 画面の準備とパーツ階層を作成します。

1. 3DマイホームデザイナーPRO5を起動しメインメニューの「3Dモデリング」をクリックします。

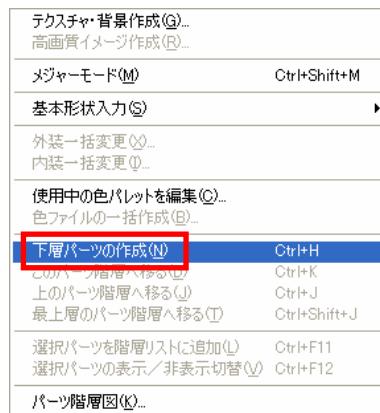
3D画面が開いたら、[グリッド吸着]をクリックし、グリッド吸着をONにします。

※パース図表示になっている場合は[四面図表示]をクリックして四面図表示にします。

次にメニューの「設定」-「環境設定」を選択し、「グリッド・単位・階層」タブで[グリッド間隔]を200mmに設定し、OKをクリックします。



2. メニューの「ツール」-「下層パーツの作成」を選択します。

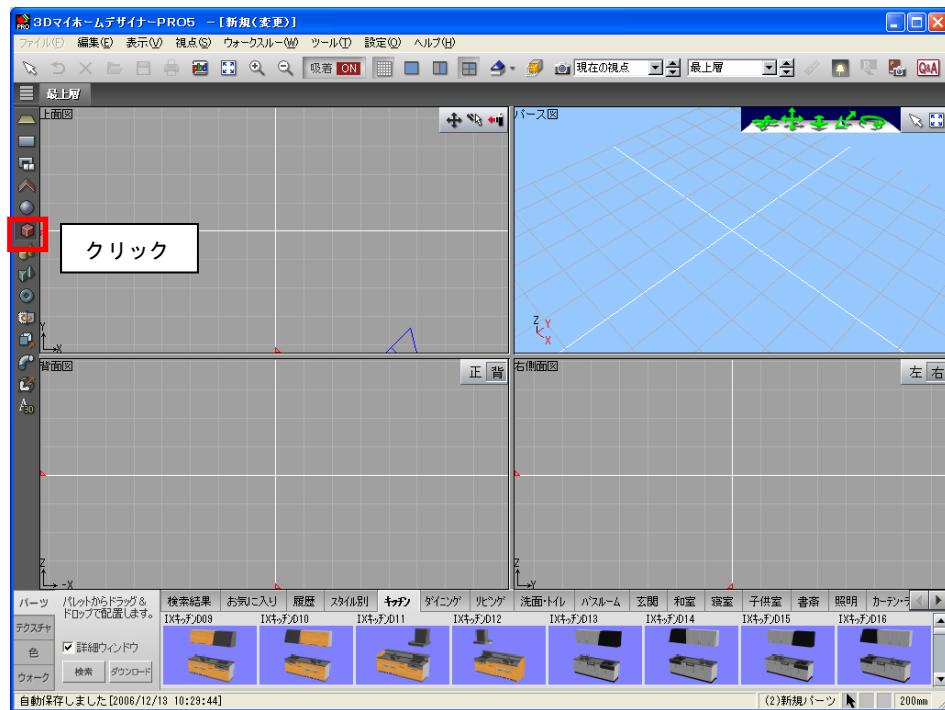


3. [新規パート名]に「格子」と入力してOKをクリックします。

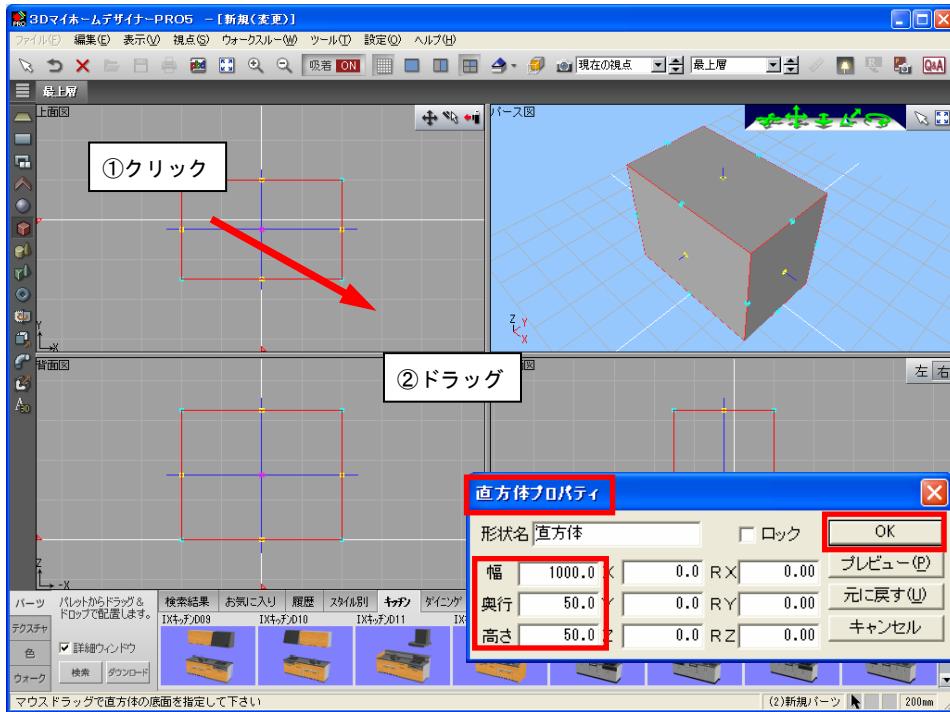


(2) 水平方向に 50 角の角材を作成します。

1. [形状作成パレット]の[直方体]をクリックします。



2. 上面図でマウスを左上から右下にドラッグし、長方形を作成します。

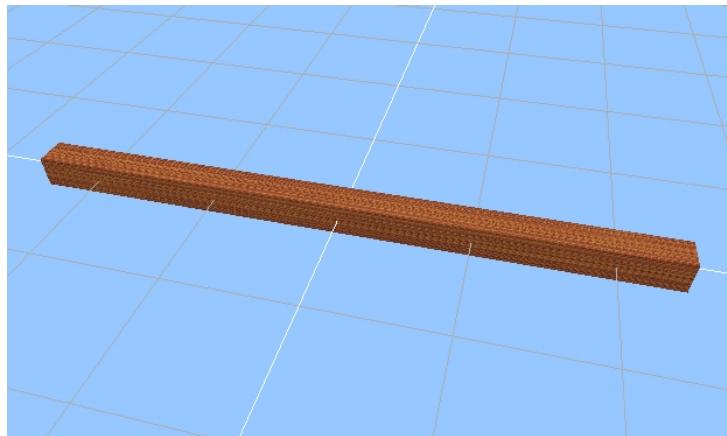


作成した直方体をダブルクリックし、[直方体プロパティ]を開き、角材の寸法を入力して[OK]をクリックします。

※作例の設定値は幅 1000. 0 mm 奥行き 50. 0 mm 高さ 50. 0 mmとします。

(3) 作成した角材にテクスチャを貼ります。

テクスチャパレットから木目のテクスチャを貼り付けます。



※ 木目のテクスチャを貼り付ける際には、目地の方向にご注意ください。

方向が設定されている方向と合わない場合には、テクスチャパレットの「倍率」を「手動」にし、

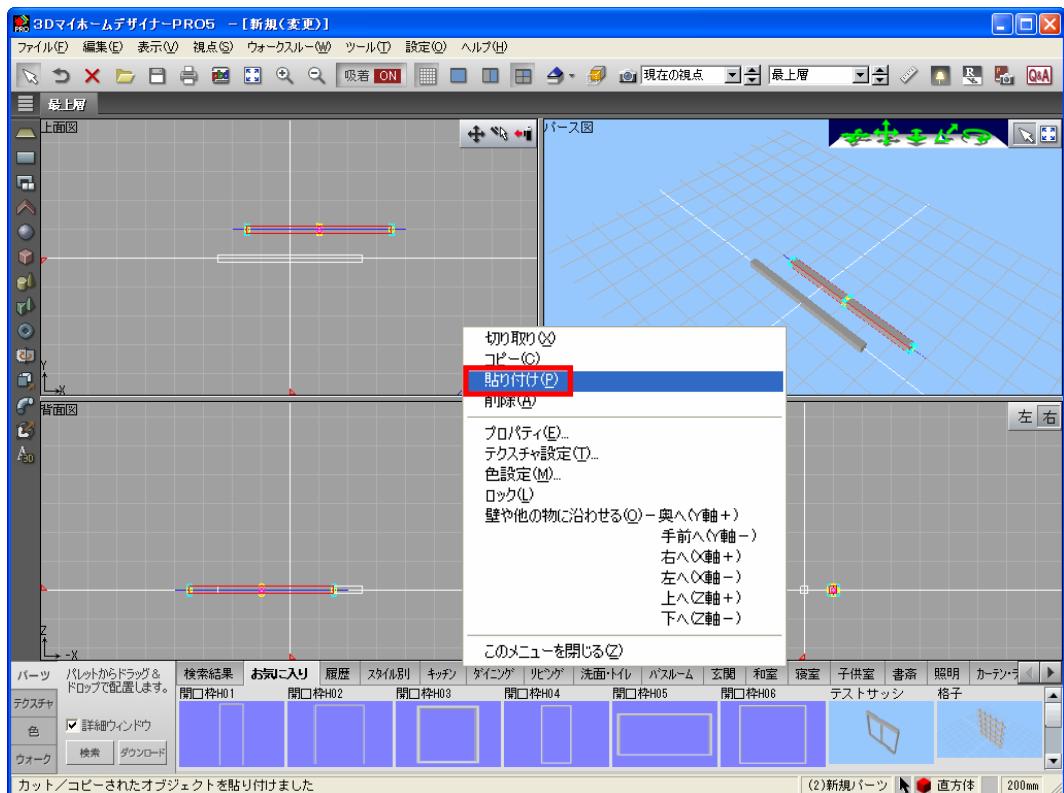
[詳細]ボタンをクリックし、表示された「パレット設定-テクスチャ」ウィンドウの「回転」を変更してから貼り付けをおこないます。

【ご注意】これ以降の説明では角材にテクスチャは貼り付けておりませんが、実際の操作では、
先にテクスチャを貼り付けておこなってください。

(4) 角材を垂直方向に均等間隔でコピーします。

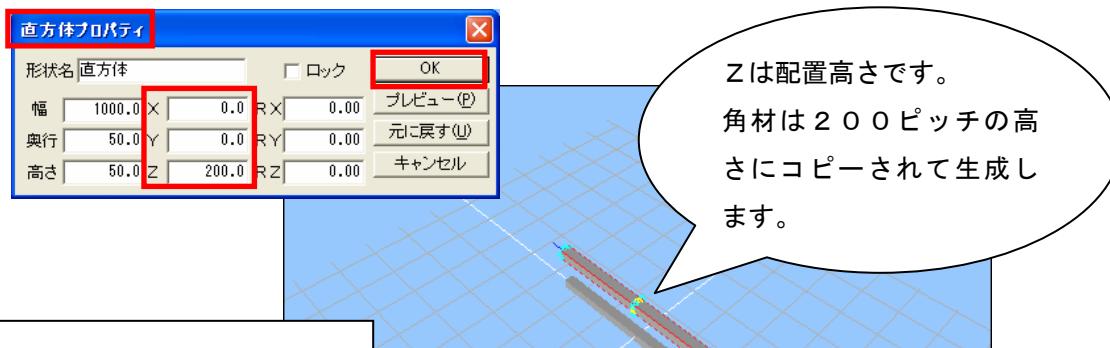
1. 角材を右クリックし、「コピー」を選択します。

2. すぐに右クリックし、「貼り付け」を選択します。



3. コピーした形状をダブルクリックします。[直方体プロパティ]で座標値を入力して[OK]をクリックします。

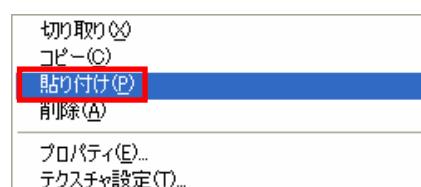
※作例の設定値はX=0. 0, Y=0. 0, Z=200. 0 とします。

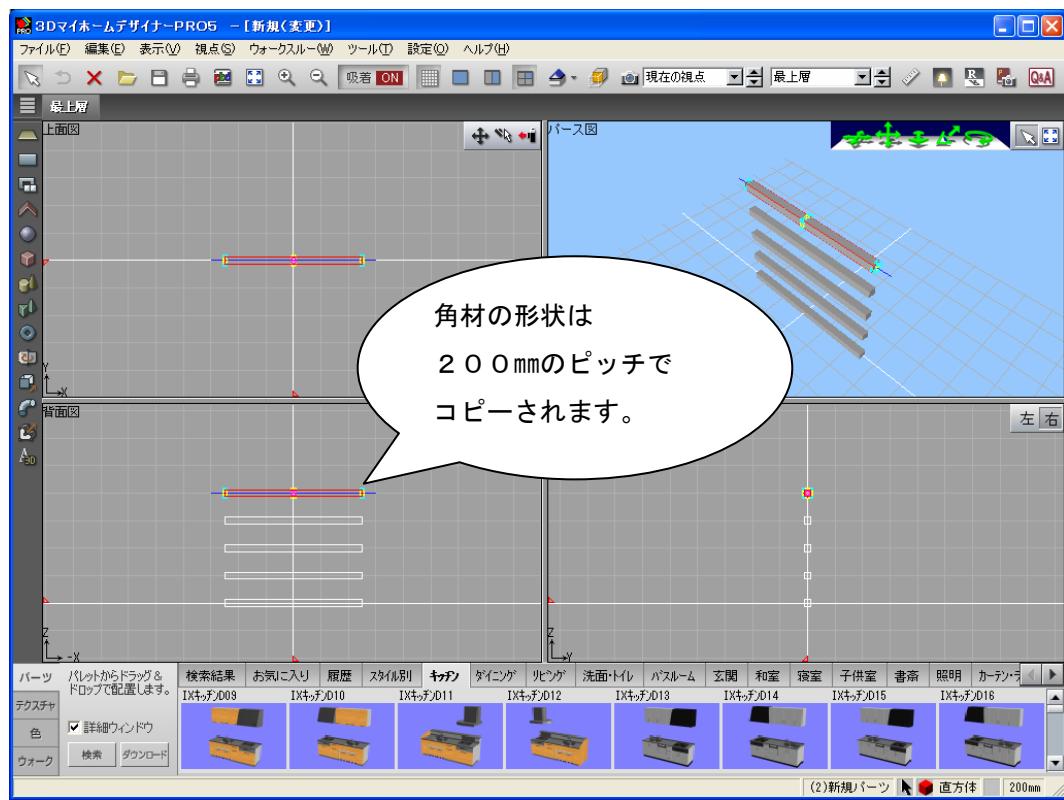


メモ

座標値には作成した形状の原点の位置
(ピンクのポイントで表示されています。) を入力します。

4. そのままの状態で右クリックし、「貼り付け」を選択します。この操作を 3 回繰り返し、形状をコピーします。

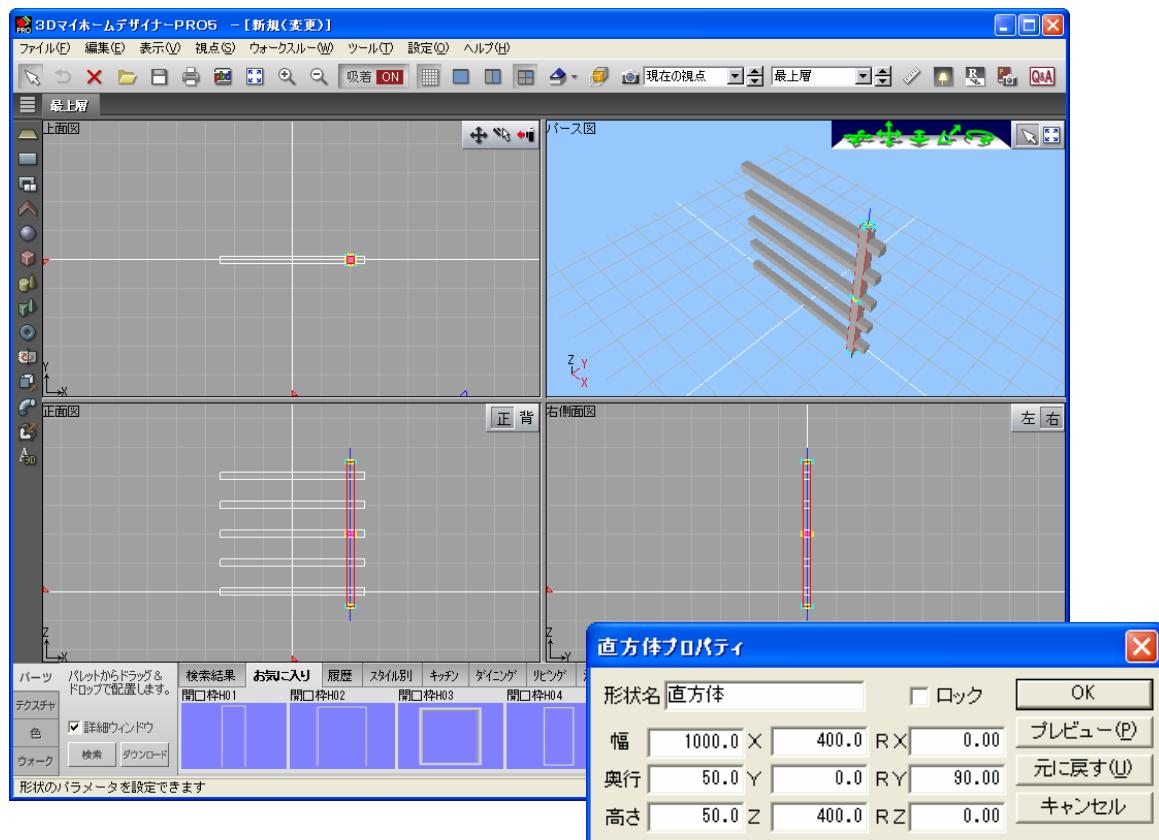




(5)もう一つ余分にコピーします。

(6)余分にコピーした角材を、Y 軸を中心に 90 度回転します。

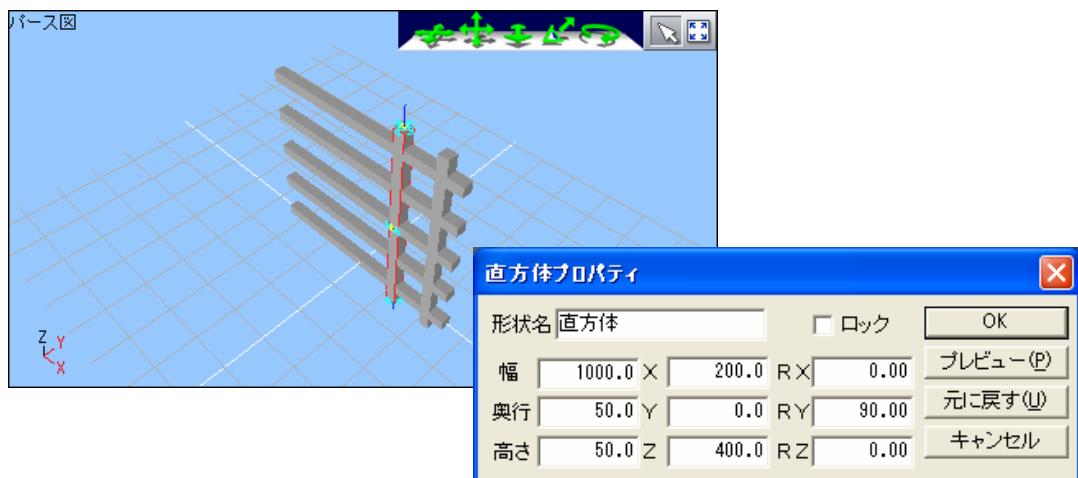
角材をダブルクリックし、プロパティの RY に 90 と入力して回転し、位置を調整して配置します。



(7) 縦方向に配置した角材を、水平方向に均等間隔でコピーします。

1. 手順(4)を応用して、角材をコピーします。

形状を水平方向にコピーしたいのでXの値を変更します。

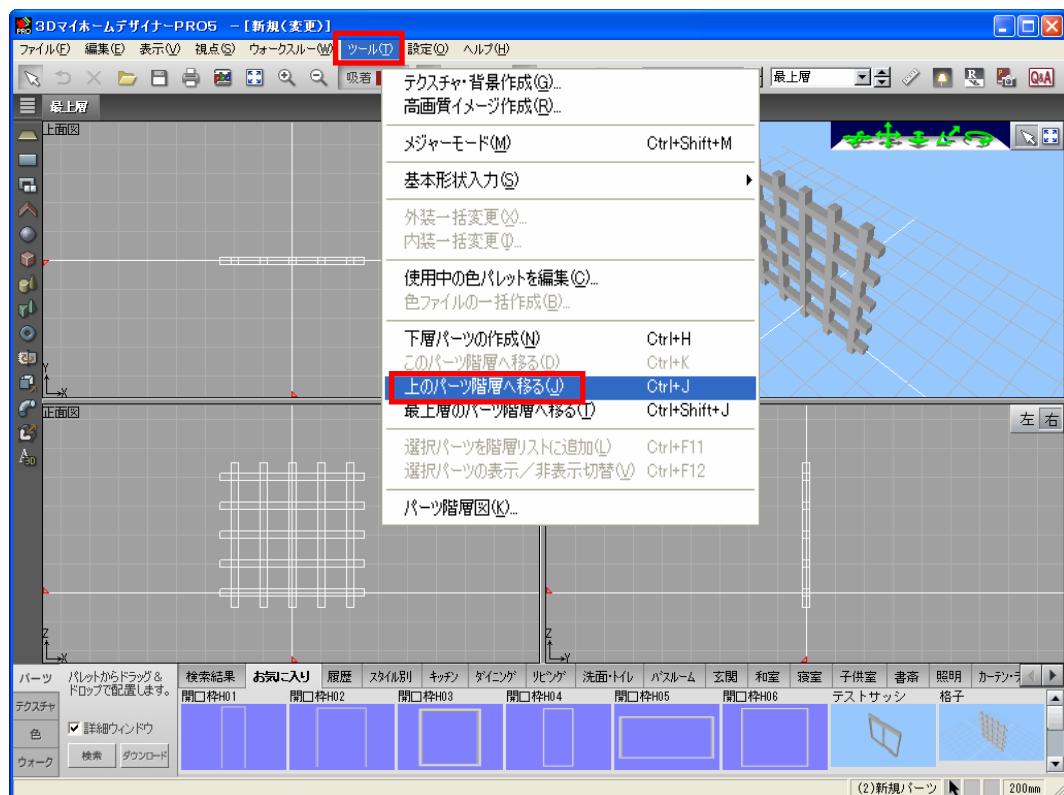


※作例の設定値はX=200.0, Y=0.0, Z=400.0とします。

(8) お気に入りに登録します。

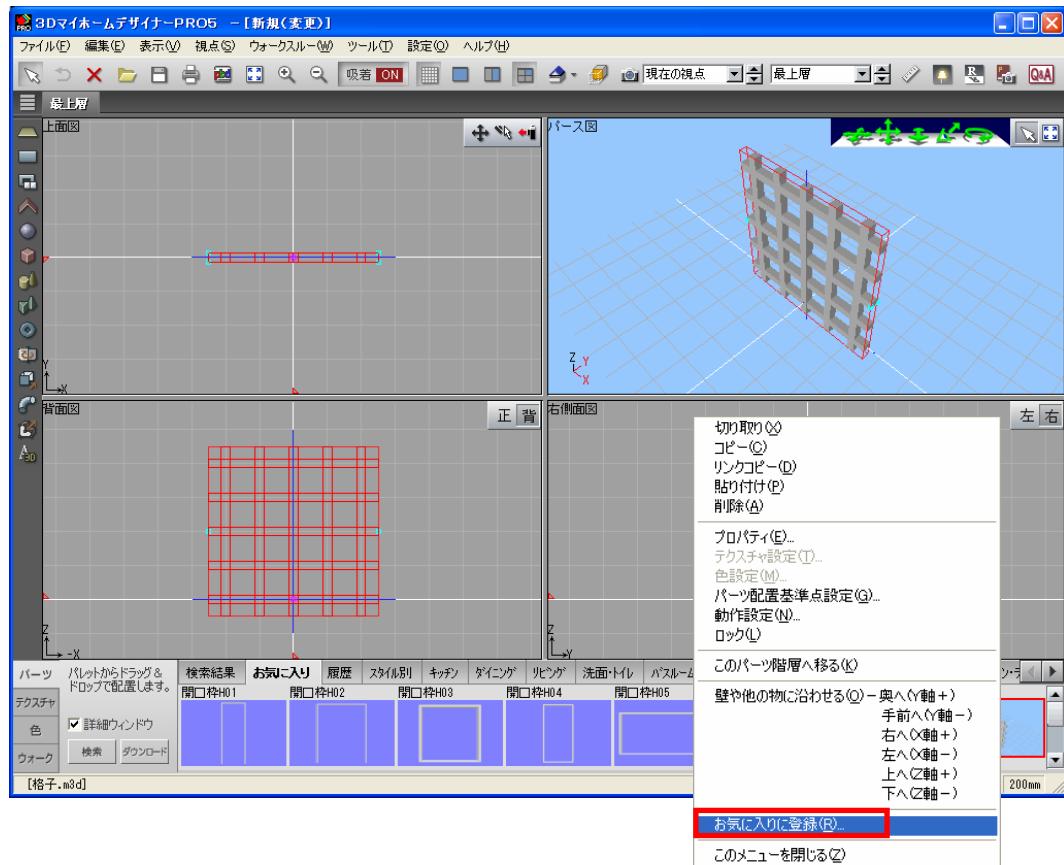
1. コピーが完了したらメニューの「ツール」-「上のパーティクル階層へ移る」を選択します。

※「上のパーティクル階層に移る」ことで作成した格子は1つのパーティクルと認識されます。

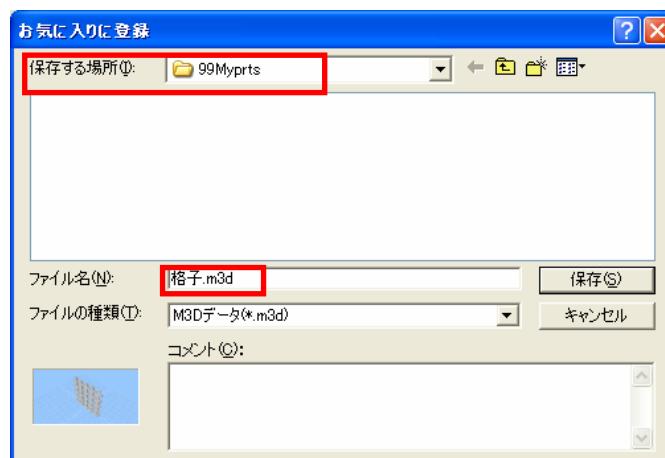


2. 自作のパーツとしてお気に入りに登録します。

パーツを左クリックで選択し、右クリックします。表示したメニューから「お気に入りに登録」を選択します。



ファイル名を付けて保存します。



※保存場所のフォルダ「99Myprts」は3D画面のお気に入り専用フォルダとなります。

保存先の変更はしないでください。

3. パーツパレットの保存ができたらお気に入りのタブにパーツが表示されているか確認します。