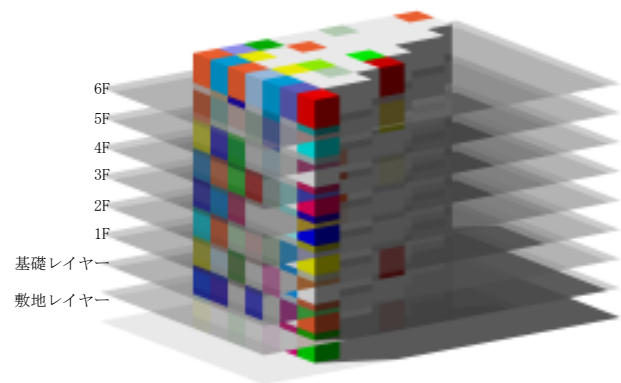


Vector Works



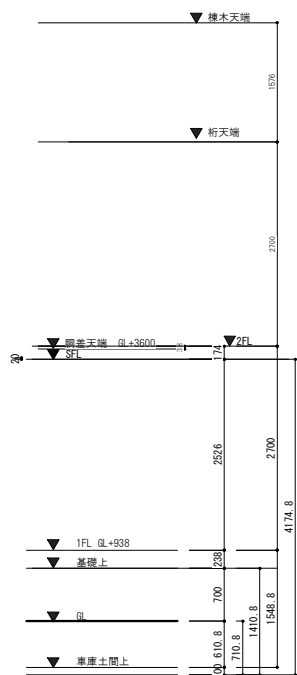
レイヤーとクラスのコセ

VWではレイヤーとクラスという概念があつてレイヤーはクリアなフィルムが積層したイメージですが、クラスの概念はレイヤーをたがって同一のものを編集できるというイメージです。階層をまたがる設備を一括で色を変えるとかできます。

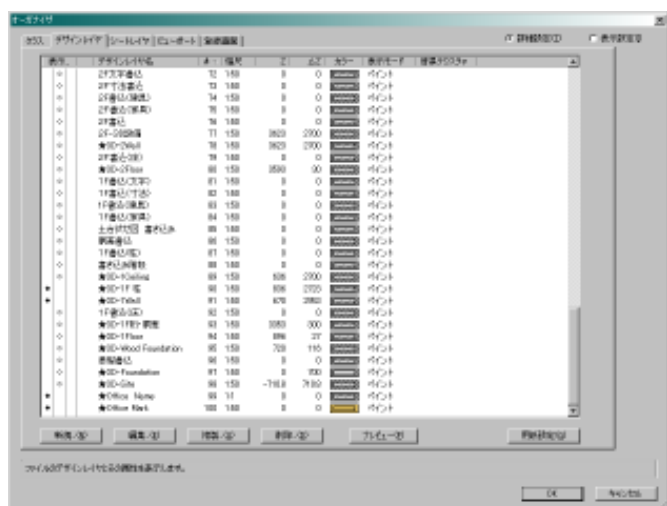
レイヤー高さの設定

3Dパースを製作しようとするとき、高さを予めきつちりと想定しておくことです。例えば一階レイヤーに壁を置くと設定したレイヤー高さにぴったりとのります。只一階の場合は基礎天端より数センチ下げなければならぬでしょうが・・・要は実際に現場で仕上げるようにパースも仕上げればよいということです。

左記ダイアログ※1は構造フレームもレイヤーに入れた例です。又ベクターワークスではシームレスに2次元から3次元に変換できるので2次元にしたときと文字書き込みレイヤーを組み合わせると伏せ図も作成できます。そこまですると住宅程度でも30レイヤーくらいになるかもしれません。これで図面としては各階伏図、立面図、パース、内観パース、構造パース、断面図程度はできます。各レイヤーで作成したものをレイヤーリンク機能で必要なものだけを組み合わせるイメージです。

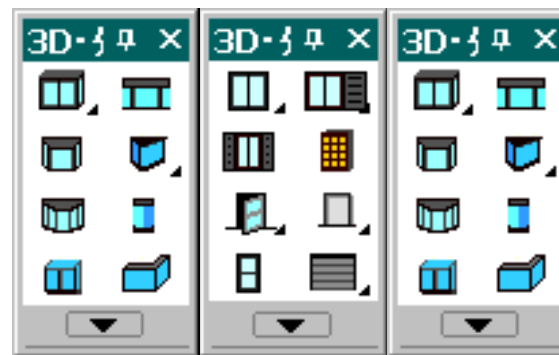
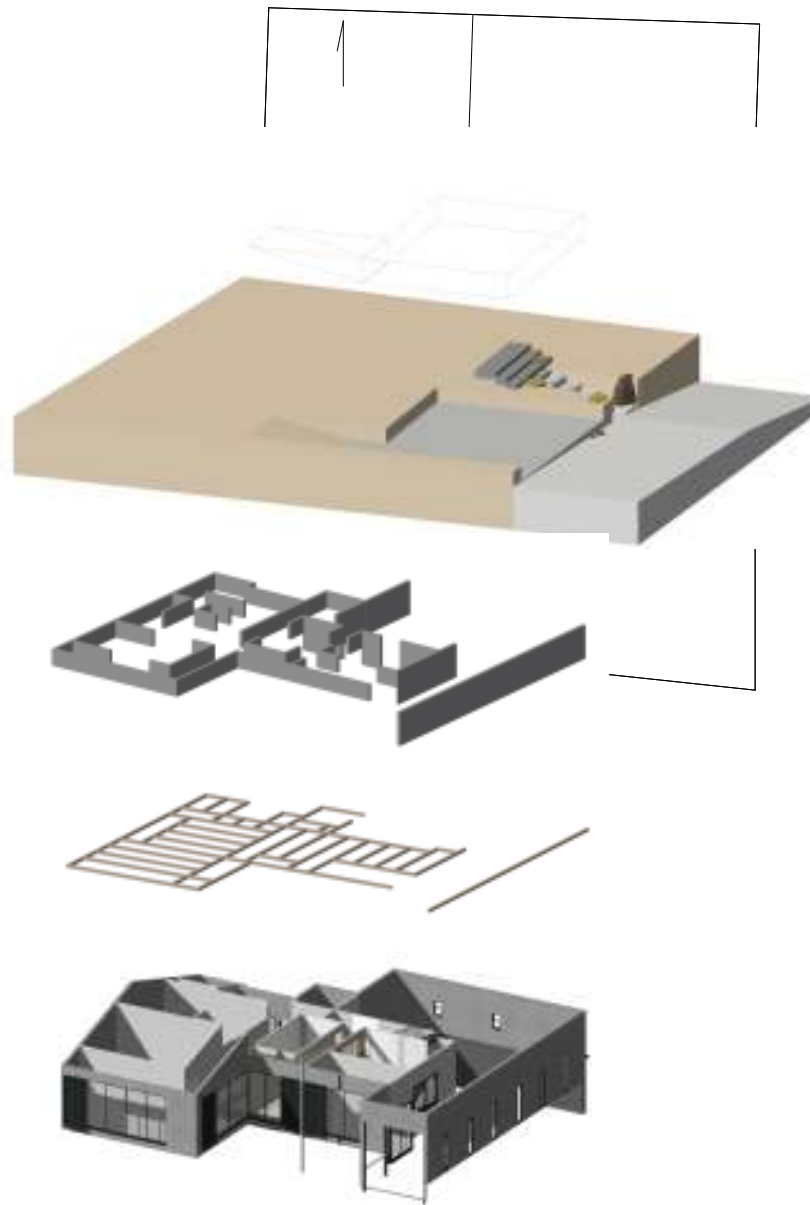


レイヤー高さ



分厚い教本をマスターするコツ

数百ページあるテキストを1ページ目からマスター使用すると嫌気が差します。まず何をしたいのかターゲットを決めてテキストを辞書代わりに使うといいかもしれません。私はずっとそうしてきました。



敷地の加工

例えば敷地の加工ですが要は立体の足し算、引き算です。画面に対して垂直な加工しかできませんから奥行きが与えられる平面が書ける方向に図面を見ます。そのときはワイヤフレームの状態にしておきます。三角形を多角形で描いて、それに奥行き与えて切り抜きたいところに重ねてくモデルを削り取る>でくぼみの加工をします。道路

では柱状体を寄り添わせてる状態です。もともと建築も組み立て産業です。

基礎の生成

べた基礎ですが表現としては布基礎にしています。壁ツールで作成しています。基礎パッキンなどの厚みも正確に表現しないとリアリティに欠けます。また断面図として表現したときもよくない。建築として実際でないからまずい。

土台の表現

例えば120*120*4000の土台を一本作って、配列複製(同じものを任意方向へ何本も複製する機能)で一気で作成できず完成した土台伏せ図をコピーして2階床伏せ図レイヤーに同位置ペーストすればほとんど少しの加工で2階床伏せ図ができます。

一階部分の壁の立ち上げ

3Dの建具はかなりきめ細かくできていて設定も豊富です。いろいろ試してみるとおもしろいと思います。自分でもいろいろな建具ができます。研究すると結構楽しい。かなり暴力的な建具の作り方もあります。既存のツールで作った建具を切断ツールで切り取り三角窓を作ったこともあります。一階の壁の斜め部分は屋根レイヤーの屋根を仮に一階壁レイヤーにコピーして壁高さ自動調整で一気斜めになります。