

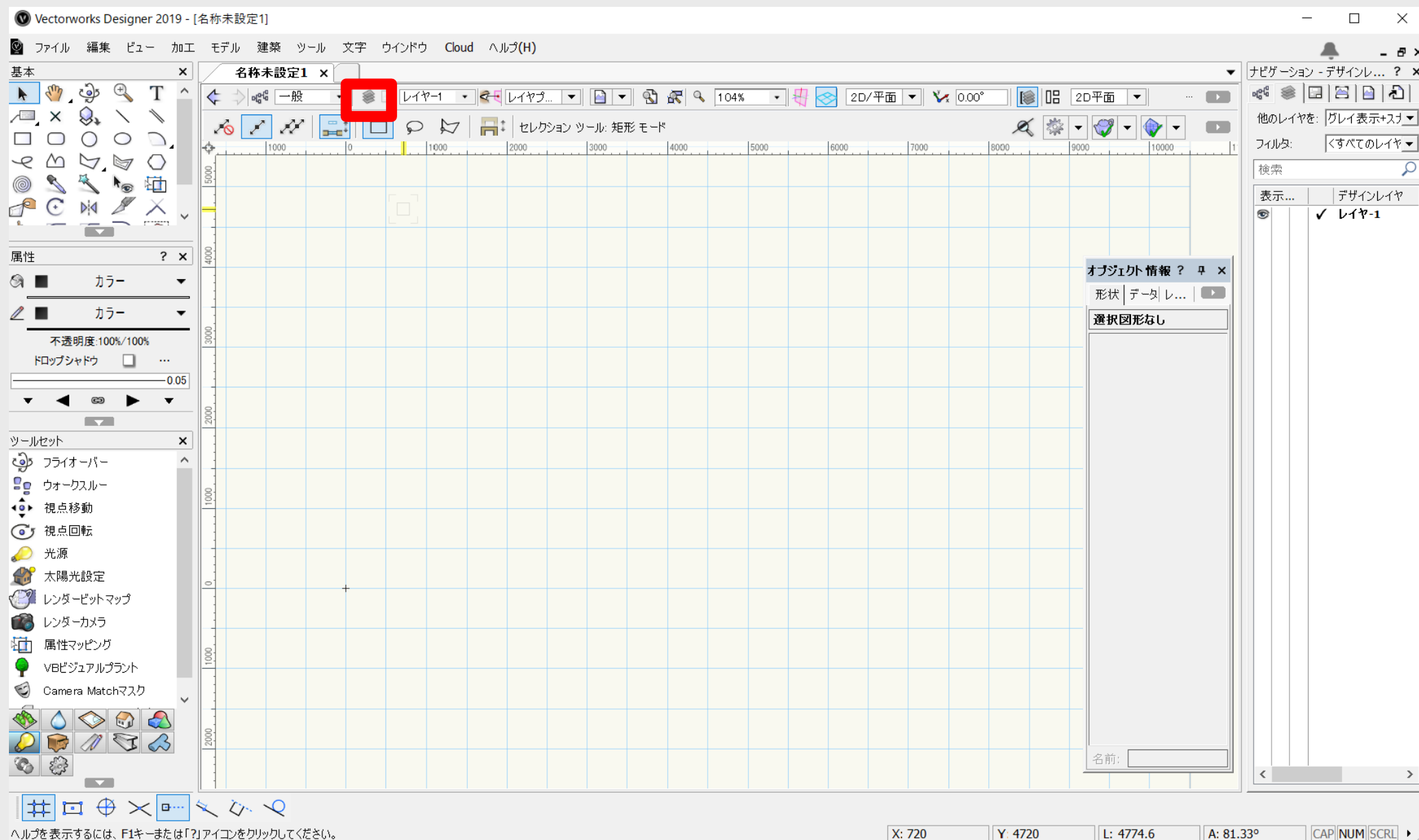
全体の流れ：基礎課題 ／ 応用課題

1. レイヤ・縮尺の設定
2. 通り芯の入力
3. テクスチャの読込と調整
4. 壁、柱の入力
5. テクスチャの設定
6. 建具配置
7. 床の作成
8. 天井の作成
9. 造作家具のモデリング
10. 3Dデータの読込と配置
11. 光源設定
12. アングルの設定
13. レンダリング

1. モデリング完成
2. レンダリング
3. コンセプトをまとめる
4. イメージ画像などを収集
5. プレゼンボードをレイアウト

基礎課題

基礎1：レイヤ・縮尺の設定



オーガナイザ






? X

クラス デザインレイヤ | ストーリ | シートレイヤ | ビューポート | 登録画面 | ファイル参照 |

☒ 詳細設定(T) ☐ 表示設定(I)

検索 

フィルタ: <すべてのレイヤ> [フィルタの管理...](#)

表示設...	デザインレイヤ名	# / 縮尺	ストーリ	レベルタイプ	高さ	壁の高さ	タグ	切断面の高
	基準線	1 1:50			0	0		
	天井	2 1:50			2400	0		
	柱・壁	3 1:50			0	3000		
	家具	4 1:50			0	0		
	✓ 床	5 1:50			0	0		

新規...(N)

編集...(E)

複製(D)

削除...(L)

プレビュー(P)

レイヤタグリスト...

用紙設定(G)

ヘルプを表示するには、F1キーまたは「?」アイコンをクリックしてください。

OK

キャンセル

基礎2：通り芯の入力

Vectorworks Designer 2019 - [SD参考問題手順.vwx]

ファイル 編集 ビュー 加工 モデル 建築 ツール 文字 ウィンドウ Cloud ヘルプ(H)

基本 SD参考問題手順.vwx 一般 基準線 レイアプレーン 2D/平面 0.00° 2D平面

スナップ

ツールセット

- 縦横寸法
- 斜め寸法
- 角度寸法
- 円弧長寸法
- 円寸法
- センターマーク
- ハイパーリンク
- 勾配寸法
- 通り芯番号
- 破断線
- 同一点上拘束
- キルビメータ
- 分度器
- 一般注記

オブジェクト情報

形状 データ レンダー

選択図形なし

名前:

ヘルプを表示するには、F1キーまたは「？」アイコンをクリックしてください。

X: -7850 Y: 2140 L: 8136.47 A: 164.75° CAP/NUM/SCRL

基礎3：テクスチャの読み込みと設定

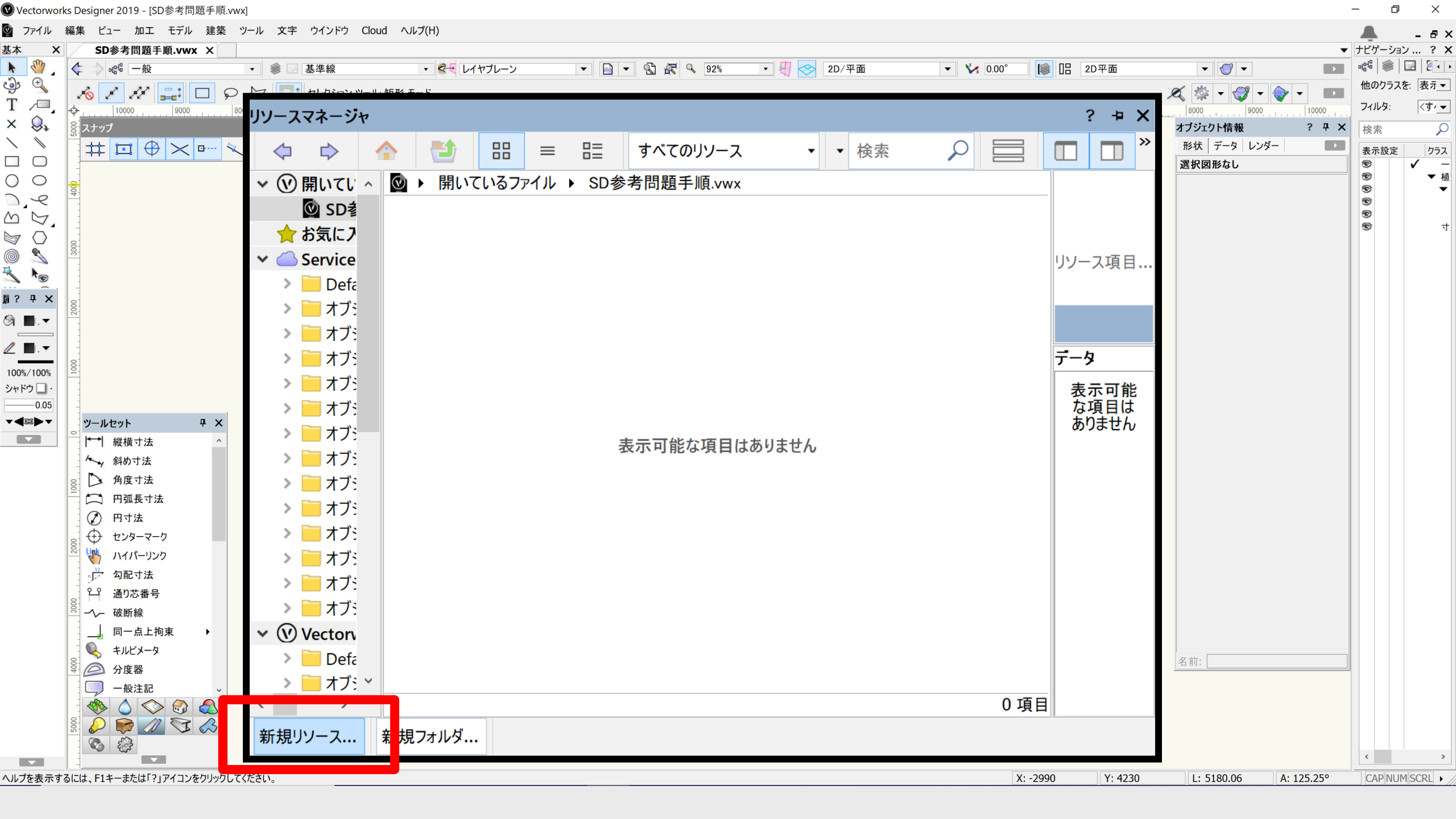
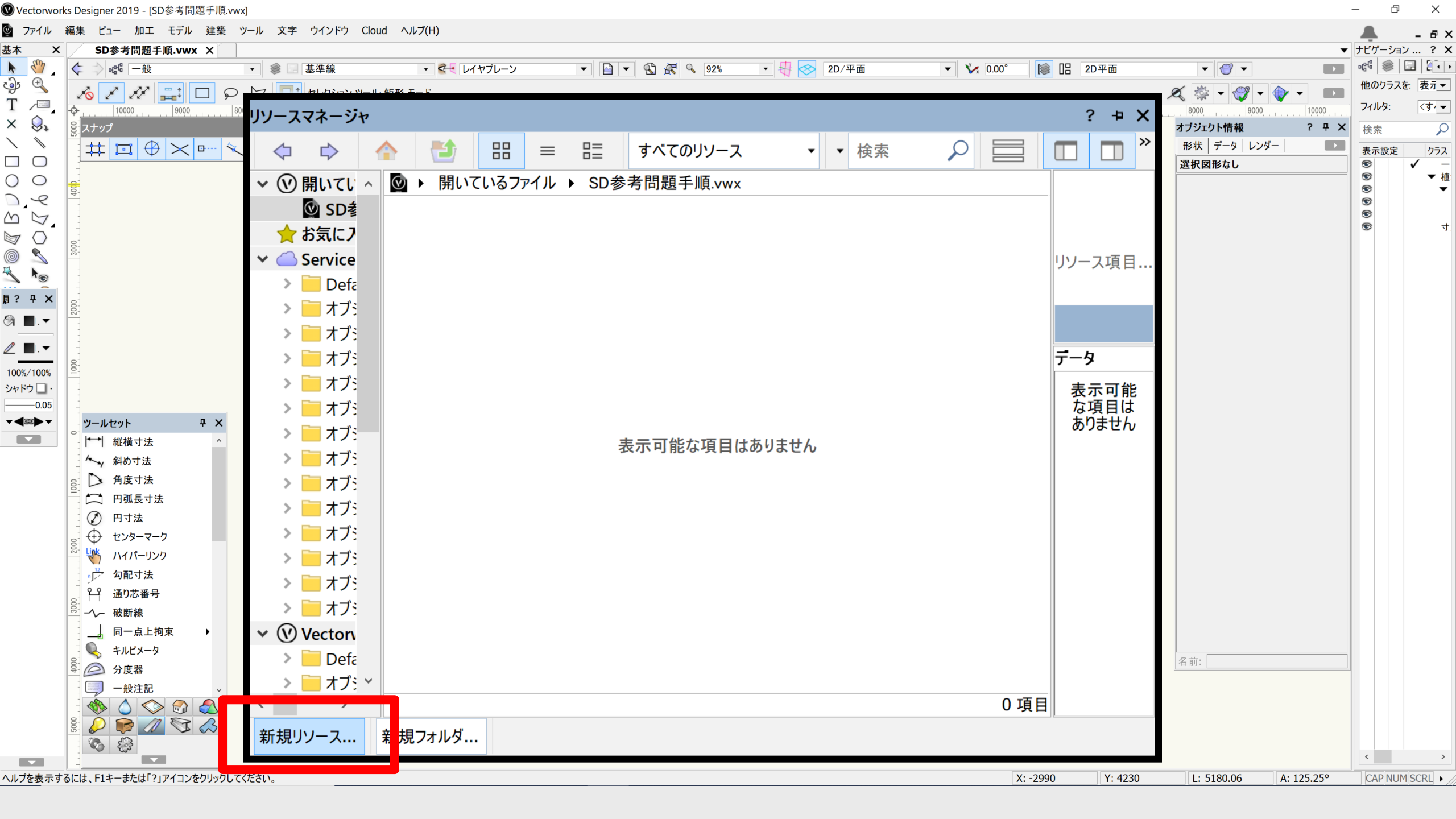
リソースマネージャ利用

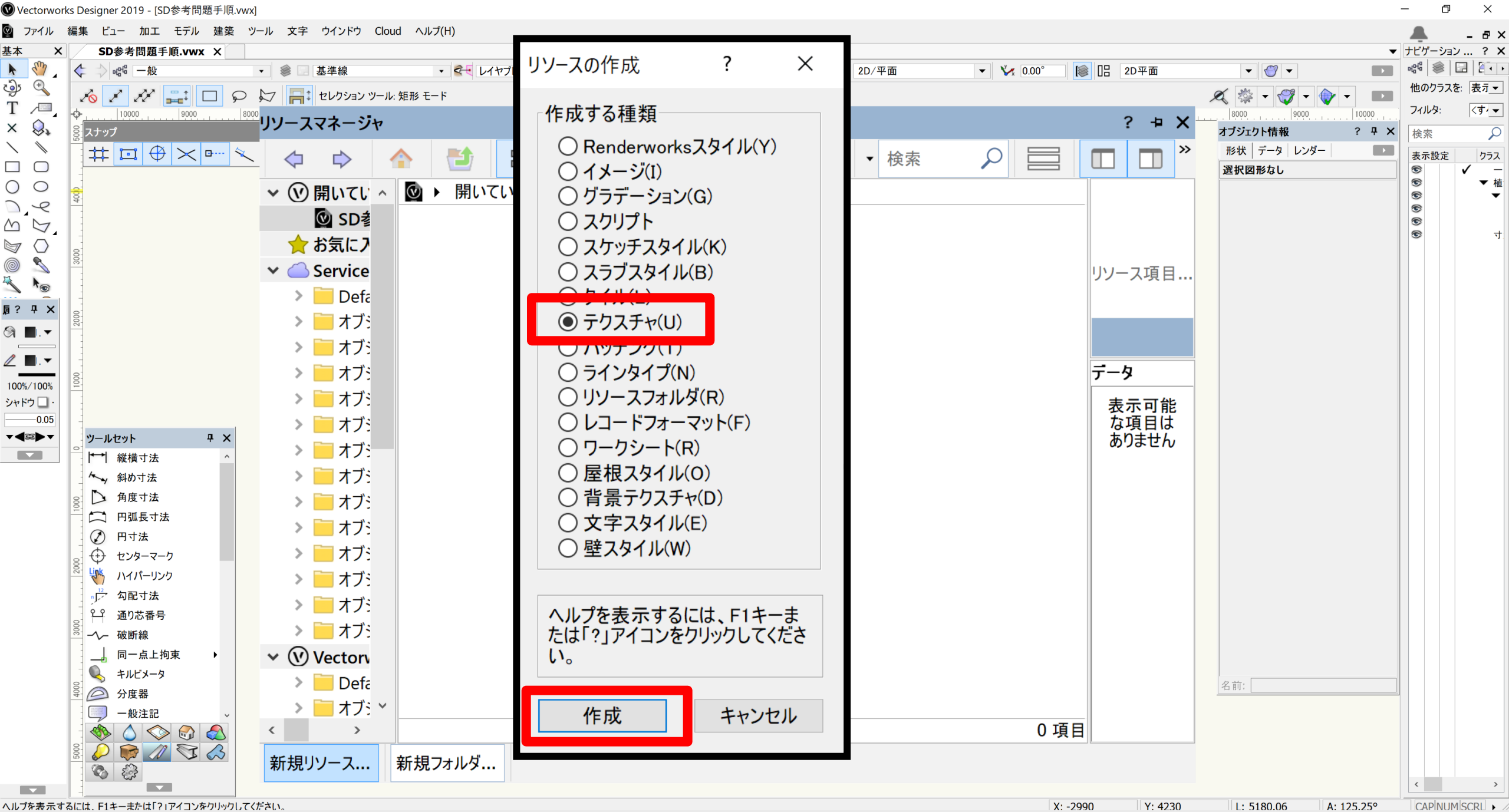
読み込んだ画像のサイズ指定

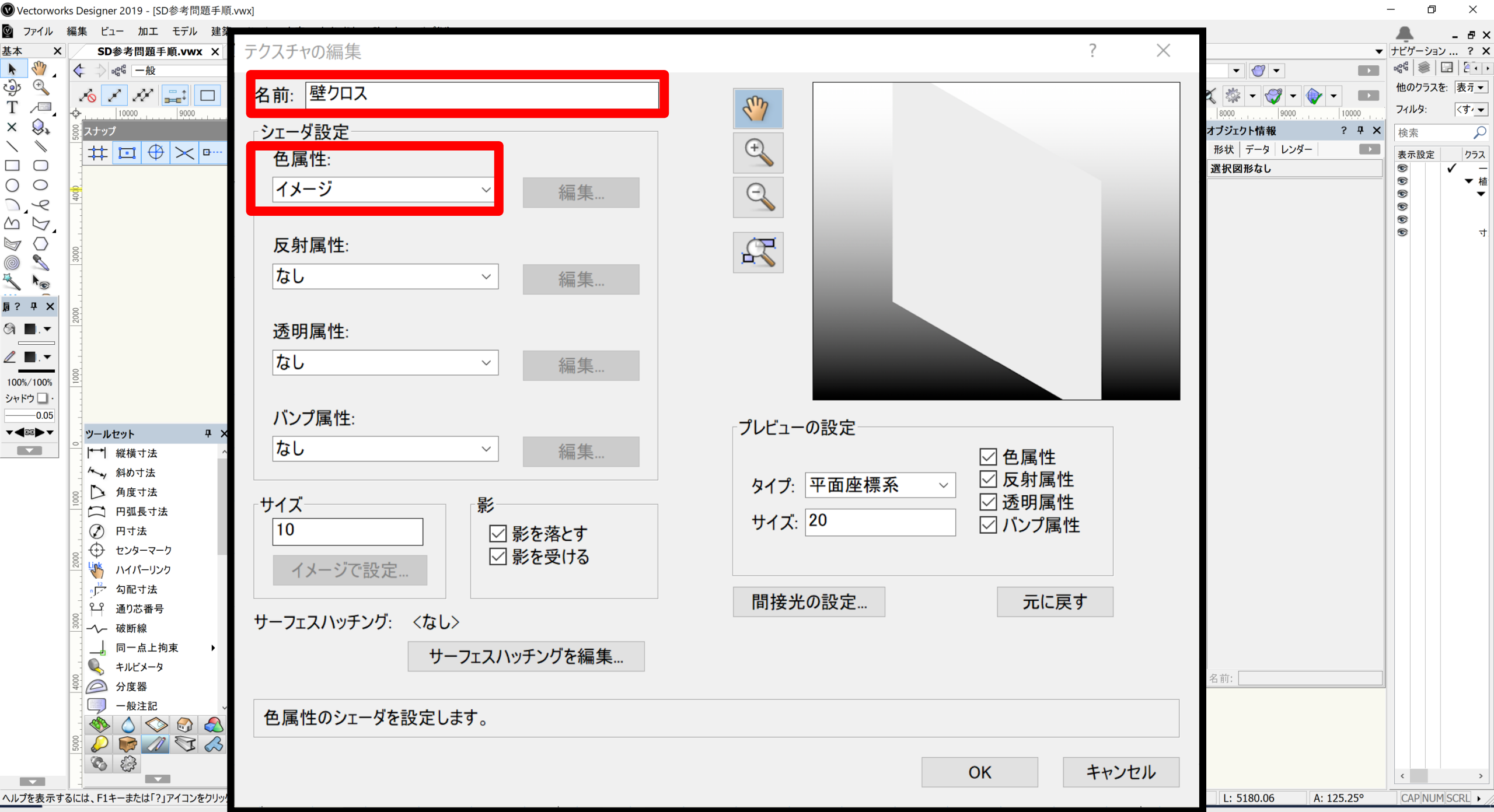
- ・数値指定
- ・イメージで指定

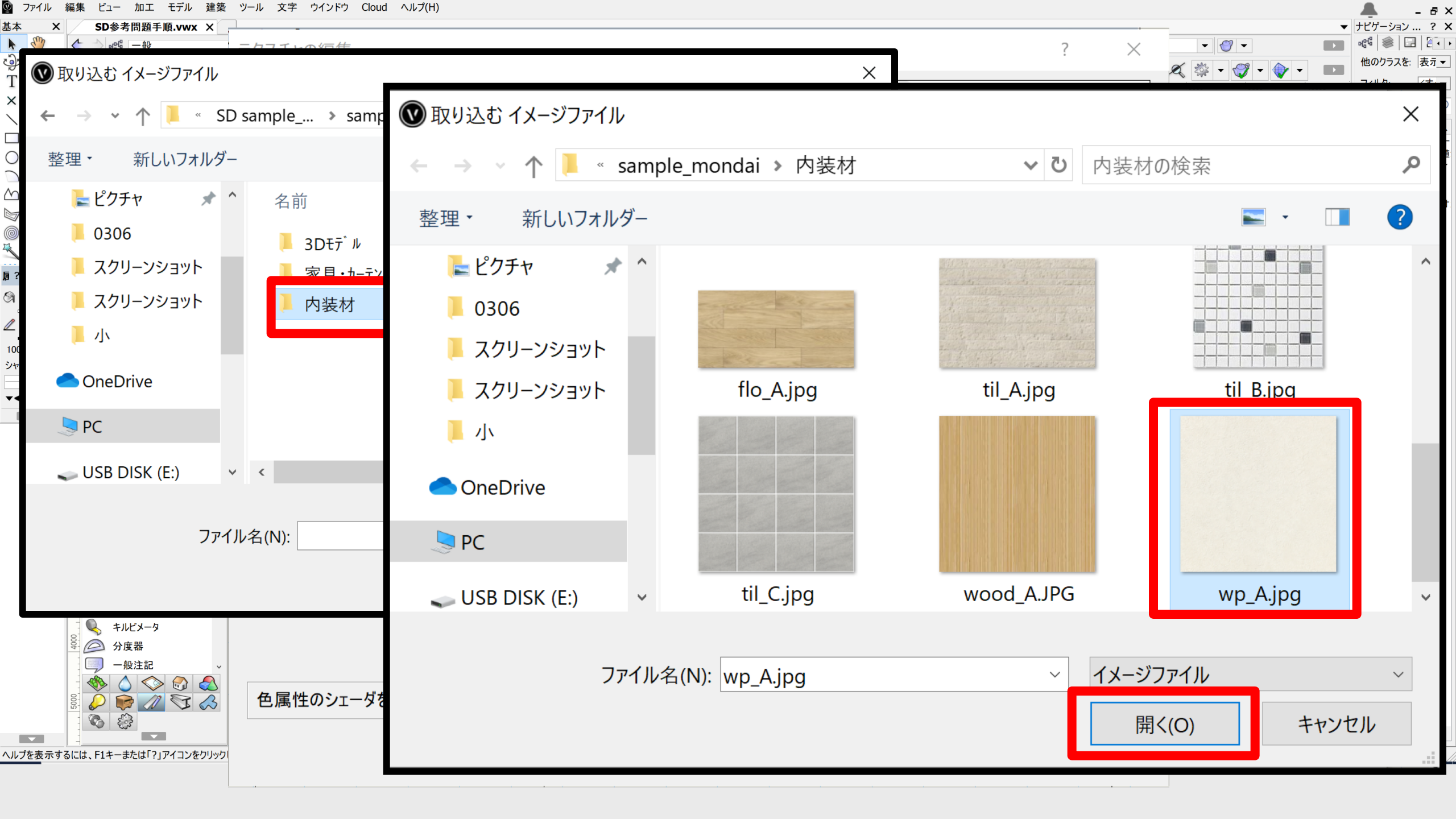
シェーダ指定

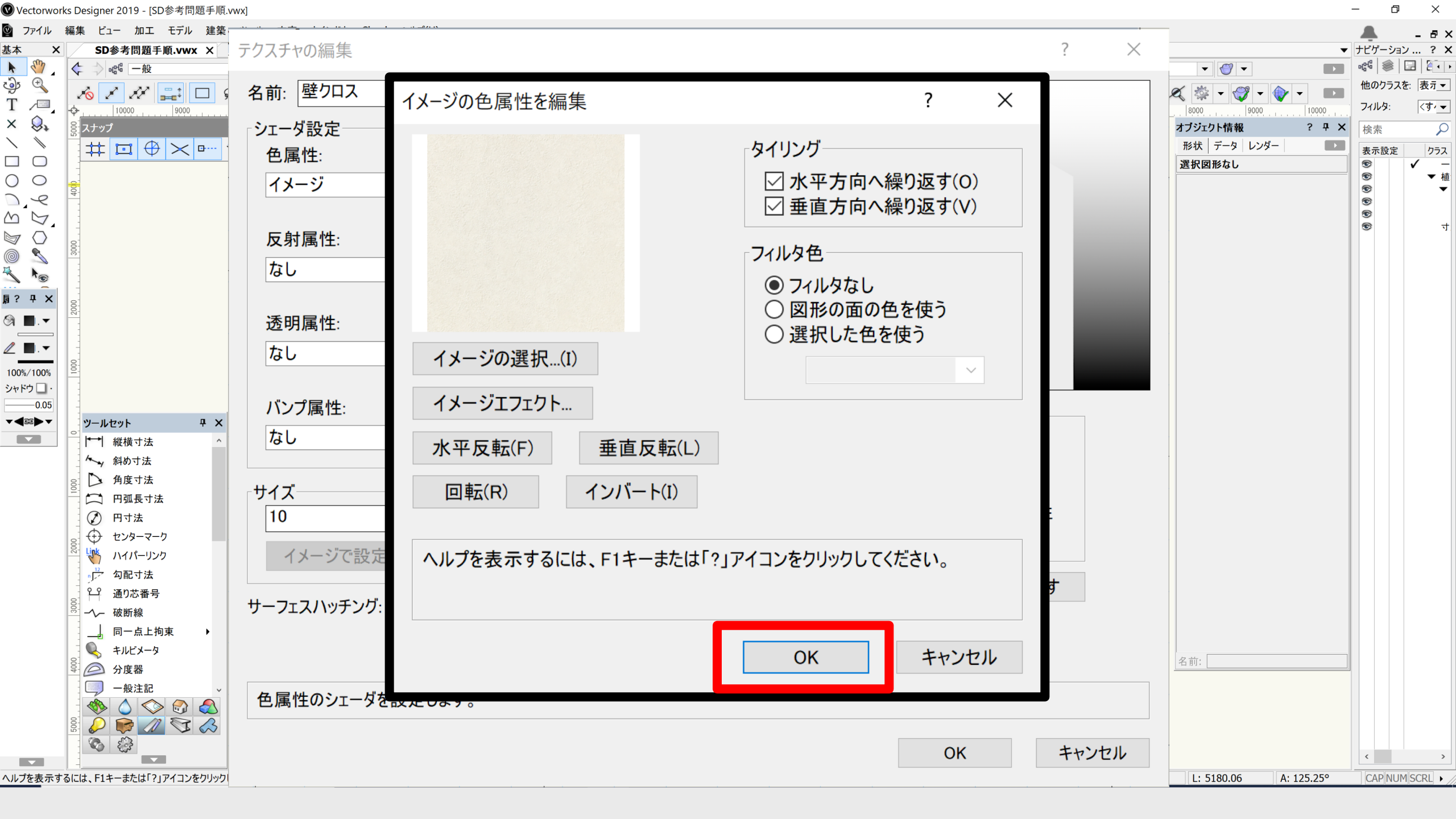
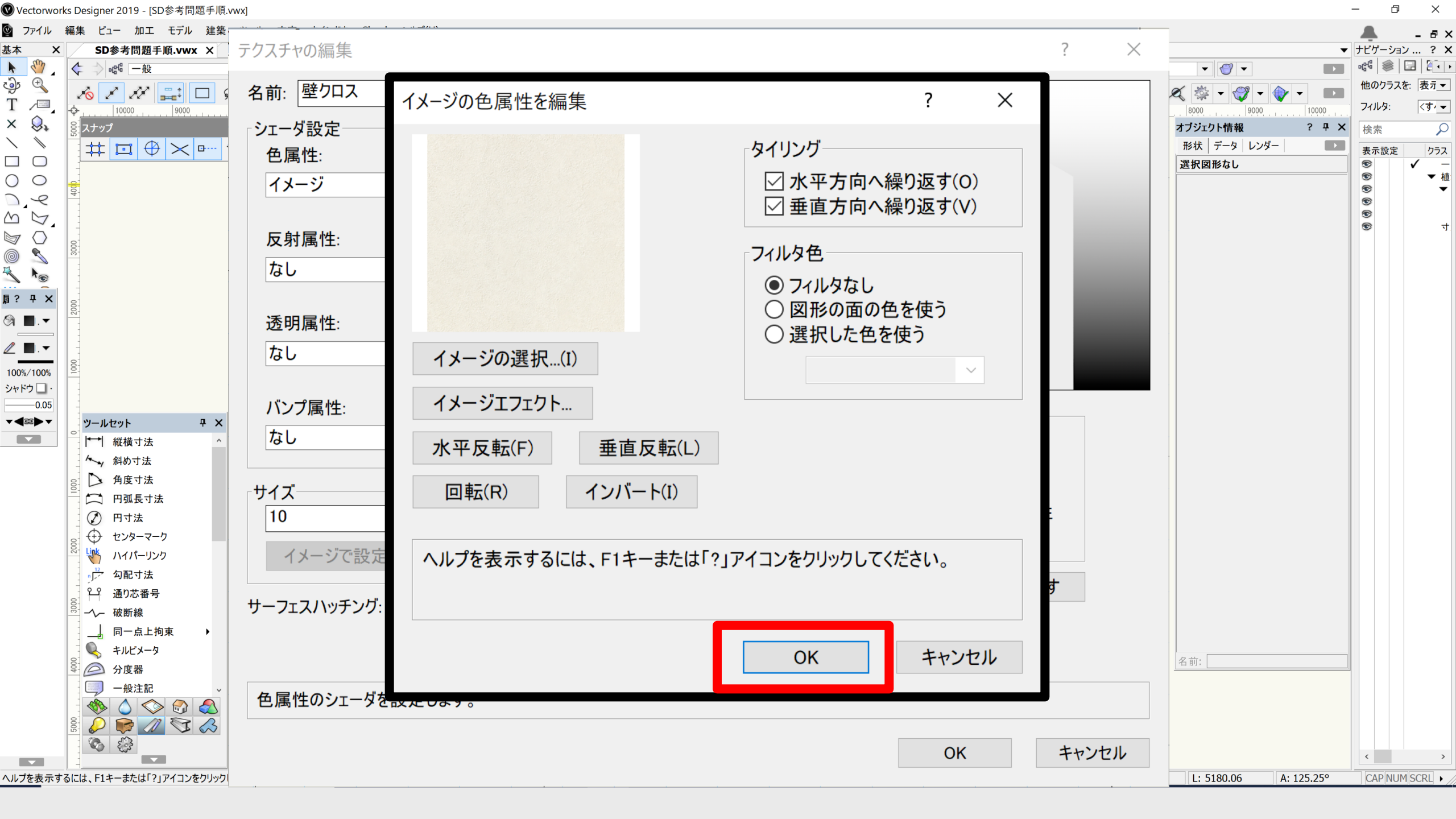
- ・反射属性：ランブシェード
- ・透明属性：レース

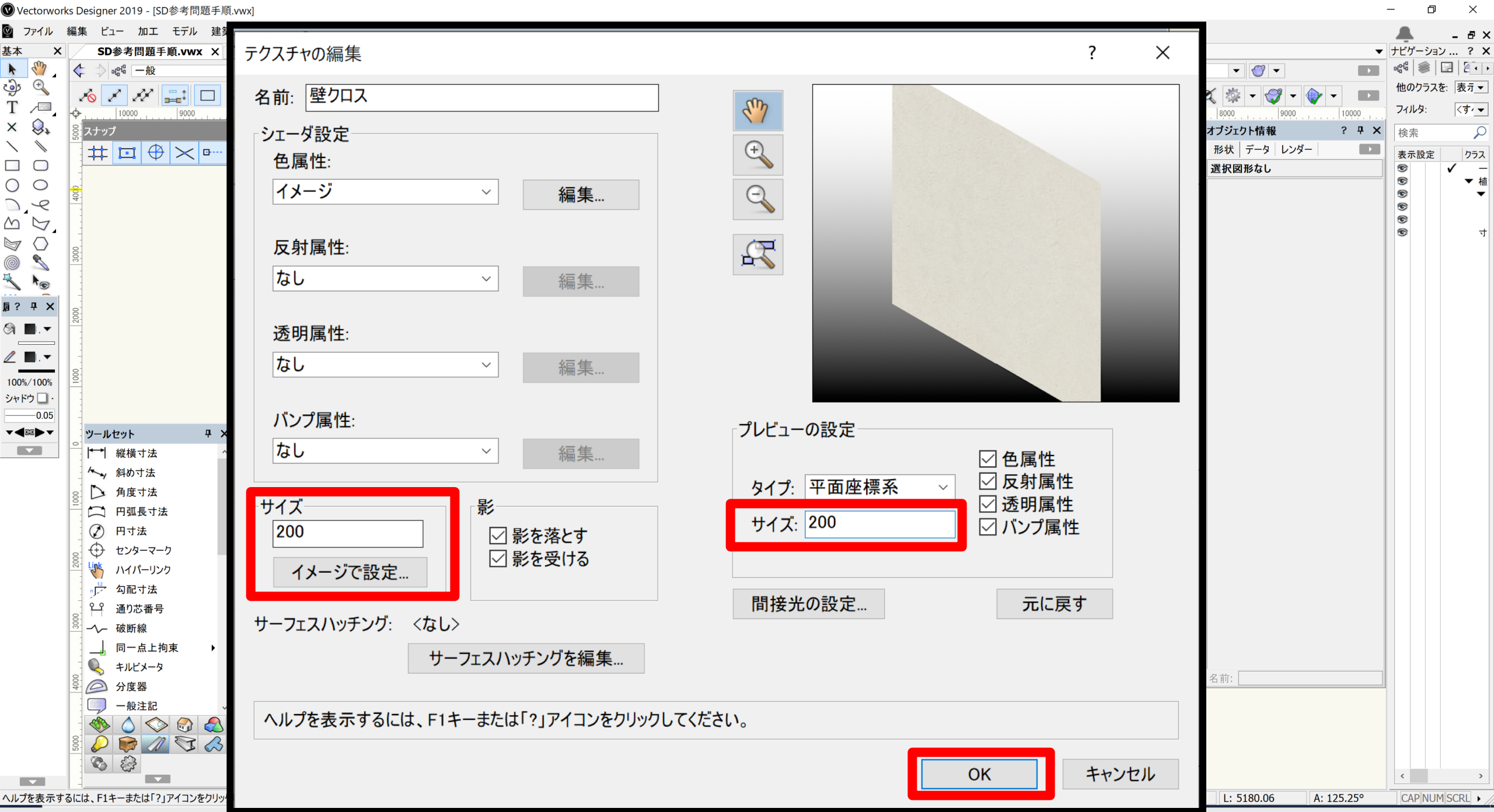


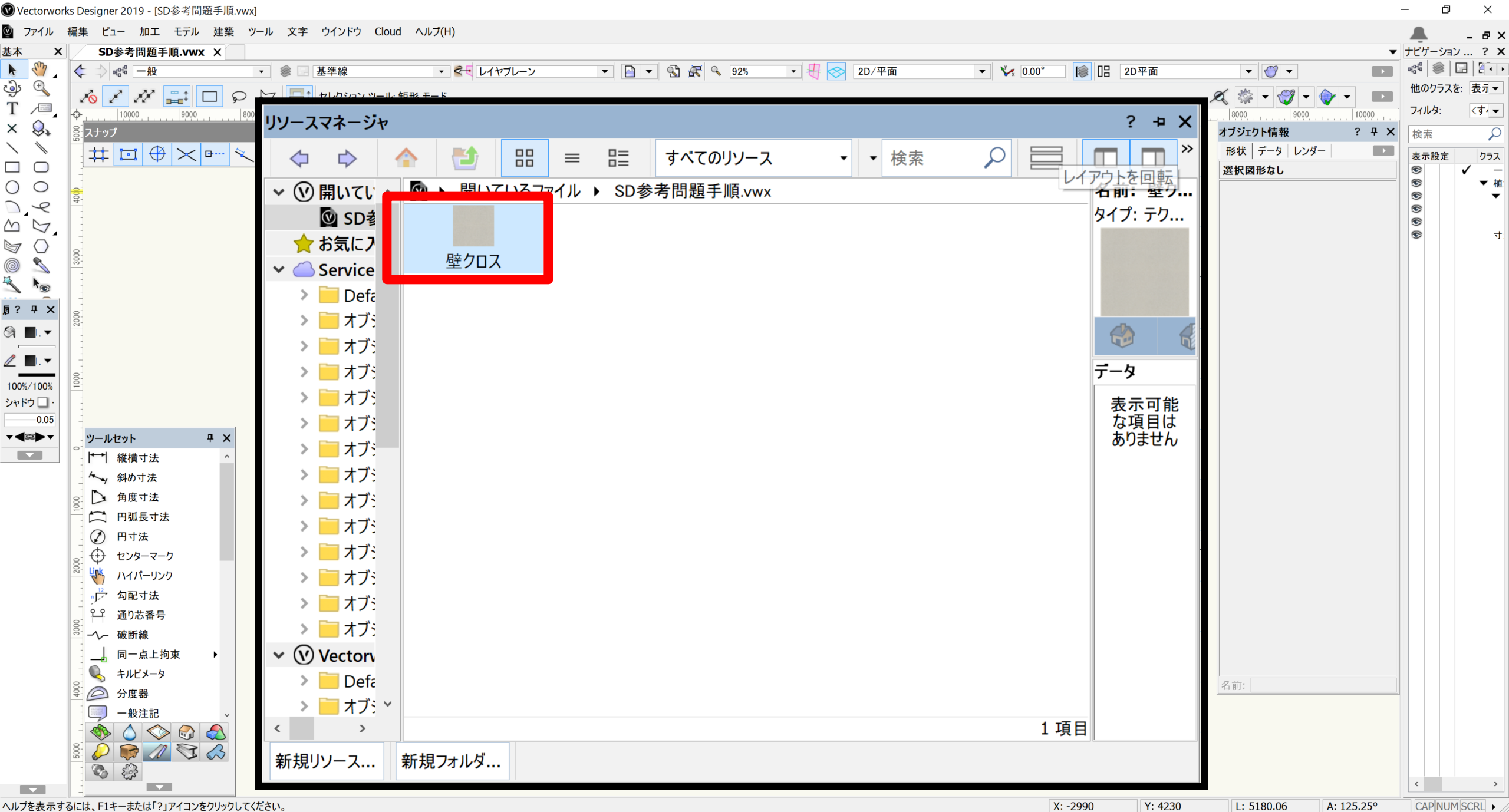












名前: フローリング

シェーダ設定

色属性:

イメージ

編集...

反射属性:

なし

編集...

透明属性:

なし

編集...

バンプ属性:

なし

編集...

サイズ

10

イメージで設定...

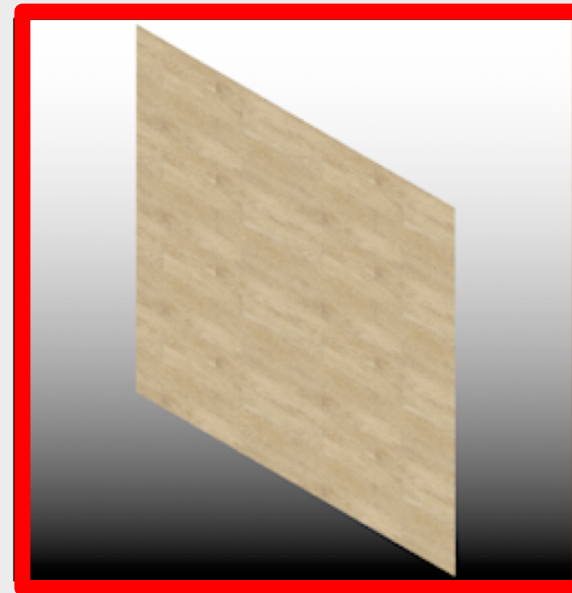
影

- ☒ 影を落とす
- ☒ 影を受ける

サーフェスハッチング: <なし>

サーフェスハッチングを編集...

ヘルプを表示するには、F1キーまたは「?」アイコンをクリックしてください。



プレビューの設定

タイプ: 平面座標系

サイズ: 20

- ☒ 色属性
- ☒ 反射属性
- ☒ 透明属性
- ☒ バンプ属性

間接光の設定...

元に戻す

キャンセル

OK

名前: フローリング

シェーダ設定

色属性:

イメージ

編集...

反射属性:

ミラー

透明属性:

なし

バンプ属性:

なし

サイズ

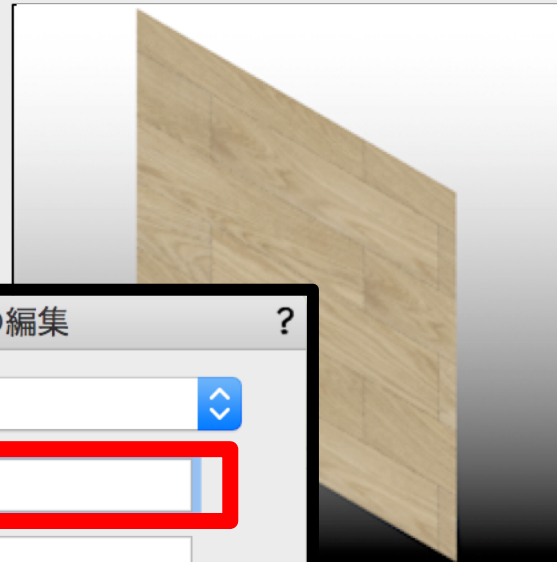
10

イメージで設定...

サーフェスハッチング: <なし>

サーフェスハッチングを編集...

ヘルプを表示するには、F1キーまたは「?」アイコンをクリックしてください。



- ☒ 色属性
- ☒ 反射属性
- ☒ 透明属性
- ☒ バンプ属性

間接光の設定...

元に戻す

ミラー シェーダの編集

色:

反射 (%) :

2

かすれ度合い (%) :

0

ヘルプを表示するには、F1キーまたは「?」アイコンをクリックしてください。

キャンセル

OK

キャンセル

OK

名前: フローリング

シェーダ設定

色属性:

イメージ

反射属性:

ミラー

透明属性:

なし

バンプ属性:

なし

サイズ

10

イメージで設定...

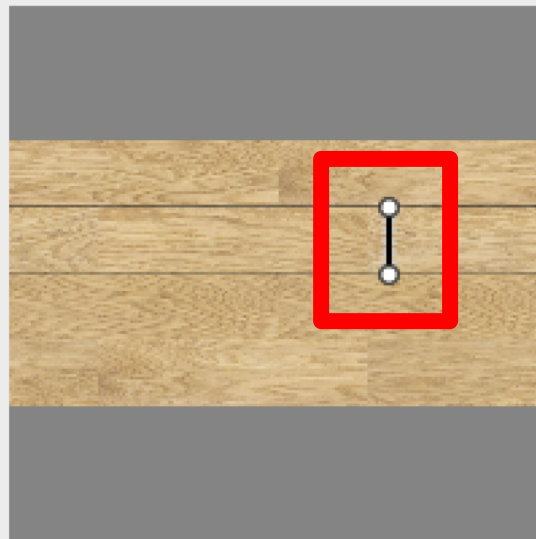
サーフェスハッチング: <なし>

サーフェスハッチ

ヘルプを表示するには、F1キーまたは「?」アイコンをクリックしてください。

イメージサイズを設定

?



サイズ: 90

ヘルプを表示するには、F1キーまたは「?」アイコンをクリックしてください。

キャンセル

OK

- ☒ 色属性
- ☒ 反射属性
- ☒ 透明属性
- ☒ バンプ属性

元に戻す

キャンセル

OK

テクスチャの編集

名前: キャビネット用タイル

シェーダ設定

色属性:

イメージ

反射属性:

なし

透明属性:

なし

バンプ属性:

なし

サイズ

10

イメージで設定...

サーフェスハッチング: <なし>

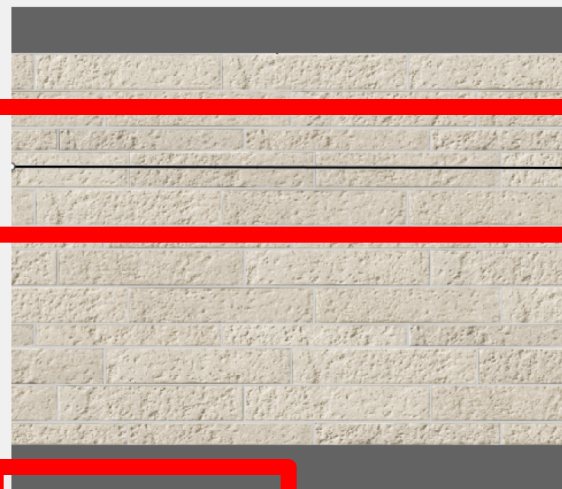
サーフェスハッチ

影

☒ 影

☒ 影

イメージサイズを設定



サイズ: 800

ヘルプを表示するには、F1キーまたは「？」アイコンをクリックしてください。

OK

キャンセル

- ☒ 色属性
- ☒ 反射属性
- ☒ 透明属性
- ☒ バンプ属性

元に戻す

テクスチャのサイズをイメージを用いて設定します。

OK

キャンセル

テクスチャの編集

? ×

名前: ランプシェード

シェーダ設定

色属性:

イメージ

編集...

反射属性:

グロー

編集...

透明属性:

なし

編集...

バンプ属性:

なし

編集...

サイズ

150

イメージで設定...

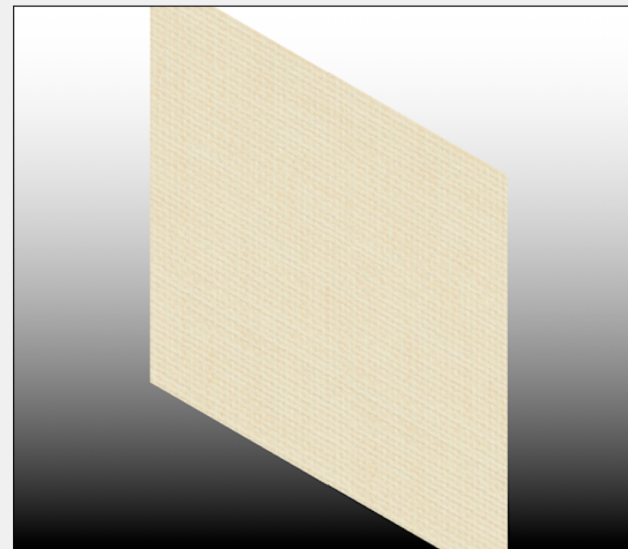
影

- ☐ 影を落とす
☐ 影を受ける

サーフェスハッチング: <なし>

サーフェスハッチングを編集...

ヘルプを表示するには、F1キーまたは「?」アイコンをクリックしてください。



プレビューの設定

タイプ: 平面座標系

サイズ: 150

- ☒ 色属性
☒ 反射属性
☒ 透明属性
☒ バンプ属性

間接光の設定...

元に戻す

OK

キャンセル

テクスチャの編集

名前: レース

シェーダ設定

色属性:

イメージ

編集...

反射属性:

なし

編集...

透明属性:

プレーン

編集...

バンプ属性:

なし

編集...

サイズ

200

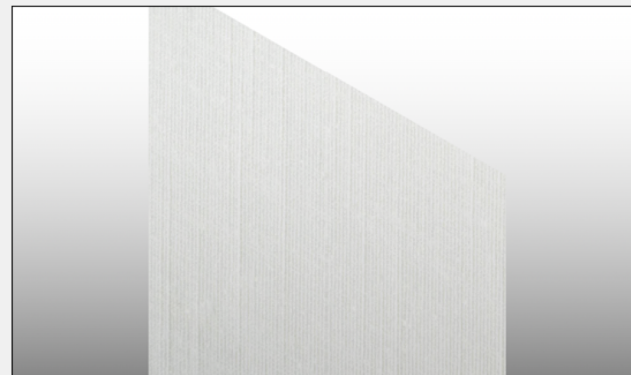
イメージで設定...

影

- ☒ 影を落とす
- ☒ 影を受ける

サーフェスハッチング: <なし>

サーフェスハッチングを編集...



プレーンシェーダの編集

不透明度 (%):

70

ヘルプを表示するには、F1キーまたは「？」アイコンをクリックしてください。

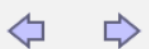
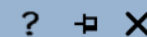
OK

キャンセル

OK

キャンセル

リソースマネージャ

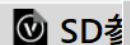


すべてのリソース

検索



▼ (V) 開いてい



★ お気に入り

▼ Service

> Defa

> オブ

> オブ

> オブ

> オブ

> オブ

> オブ

> オブ

> オブ

> オブ

> オブ

> オブ

> オブ

> オブ

> オブ

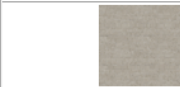
▼ (V) Vector

> Defa

> オブ

< >

▶ 開いているファイル ▶ SD参考問題手順.vwx



キャビネット用タイル



ソファ布

ダイニングチェア座面 布
ダイニング家具オーク

ドレープ



フローリング



モザイクタイル



ラグD



ラグL



ランプシェード

リビングテーブル-オー
ク

レース



家具木仕上げ



床タイル



壁クロス

名前: レース

タイプ: テクス...



データ

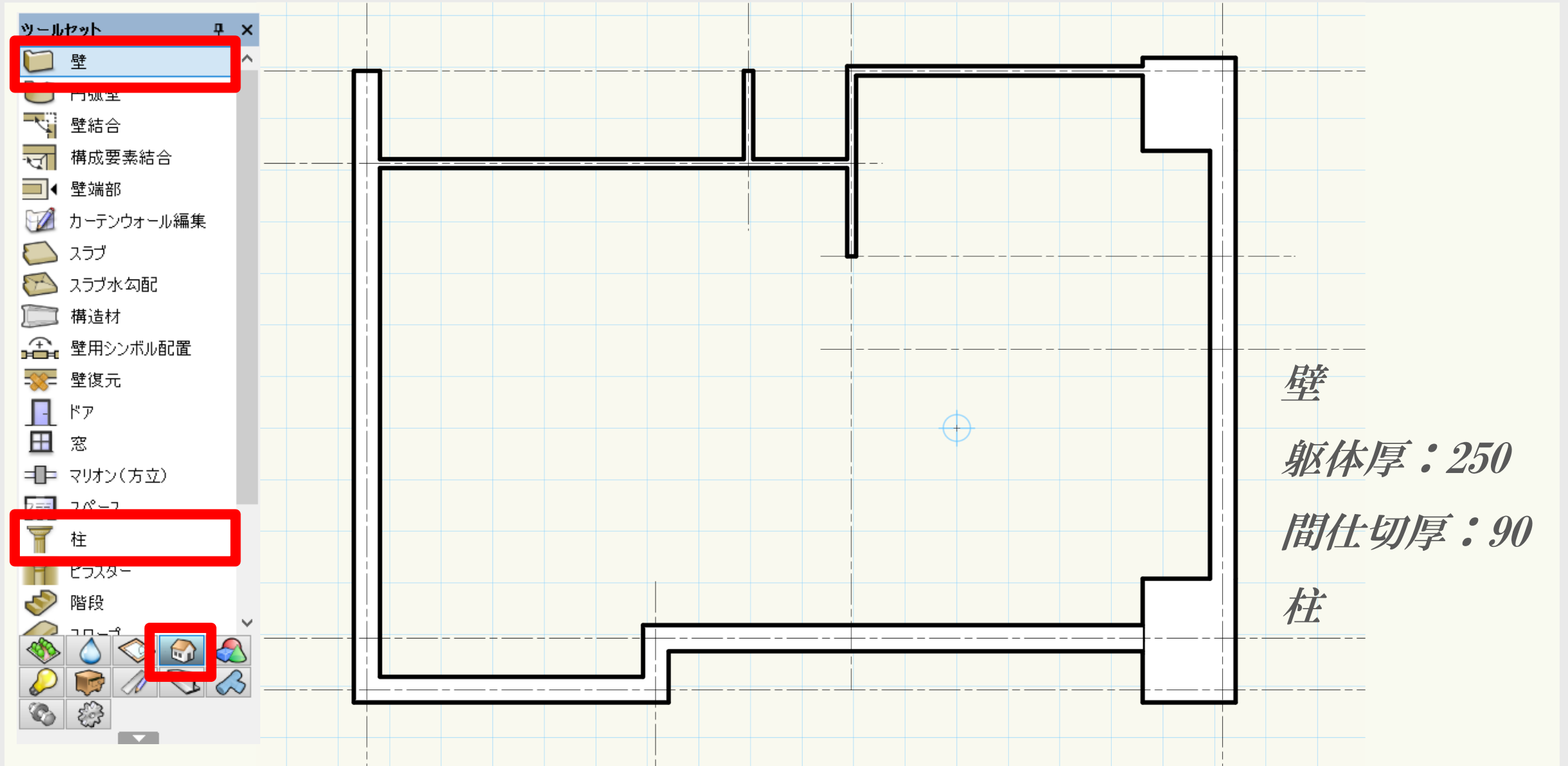
表示可能
な項目はあ
りません

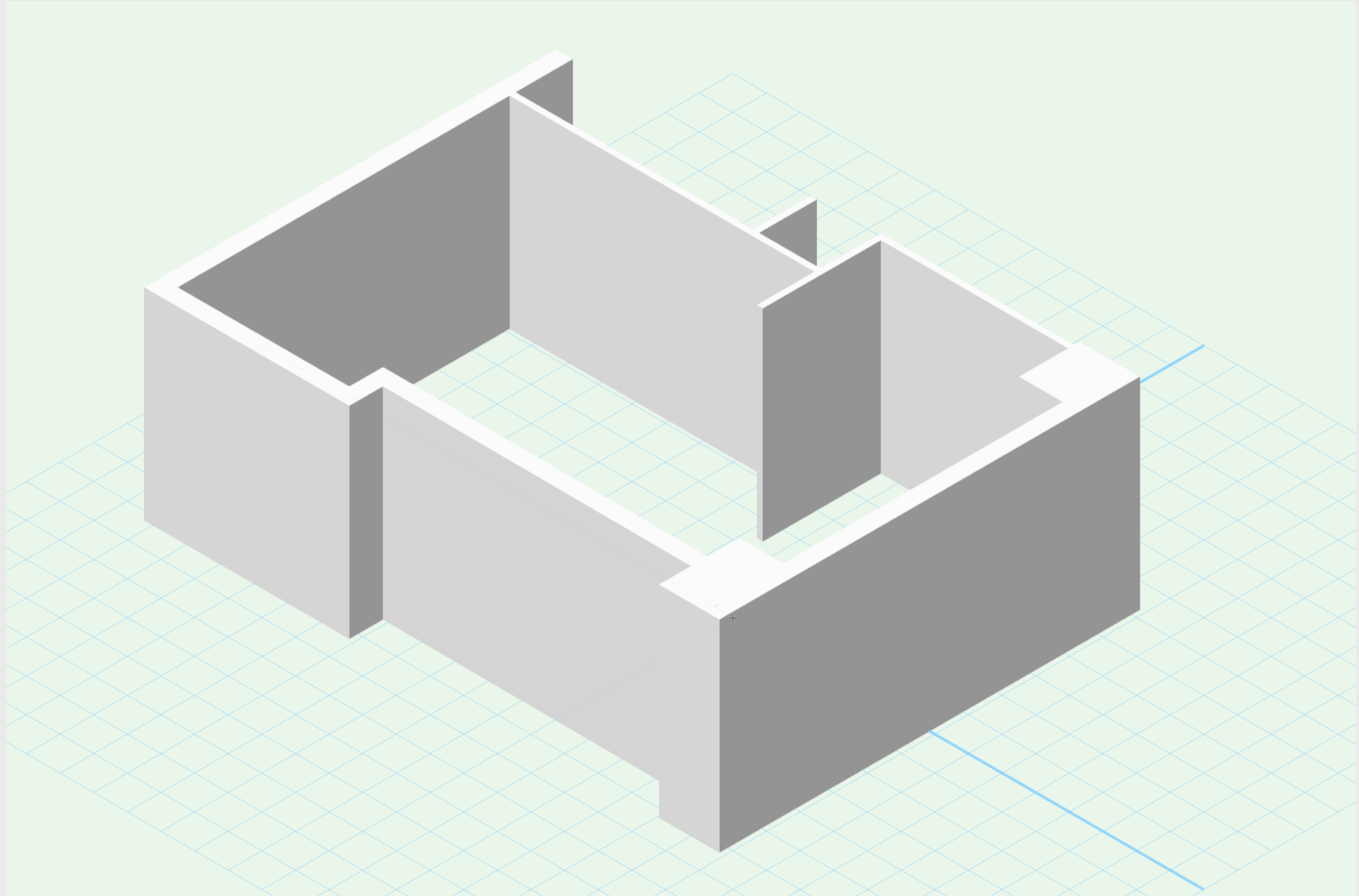
15 項目

新規リソース...

新規フォルダ...

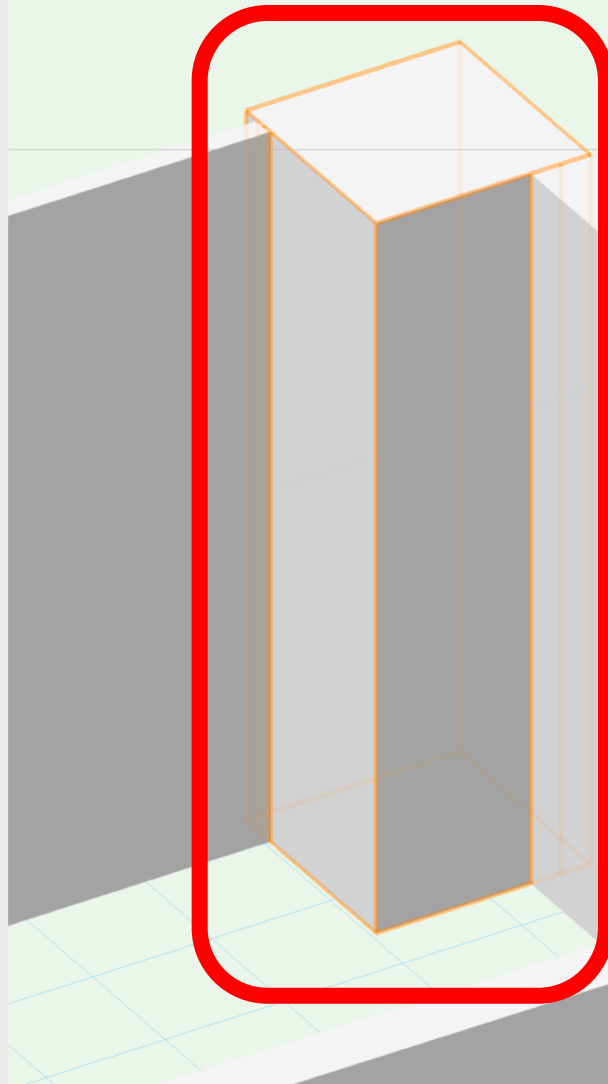
基礎4：壁・柱の入力



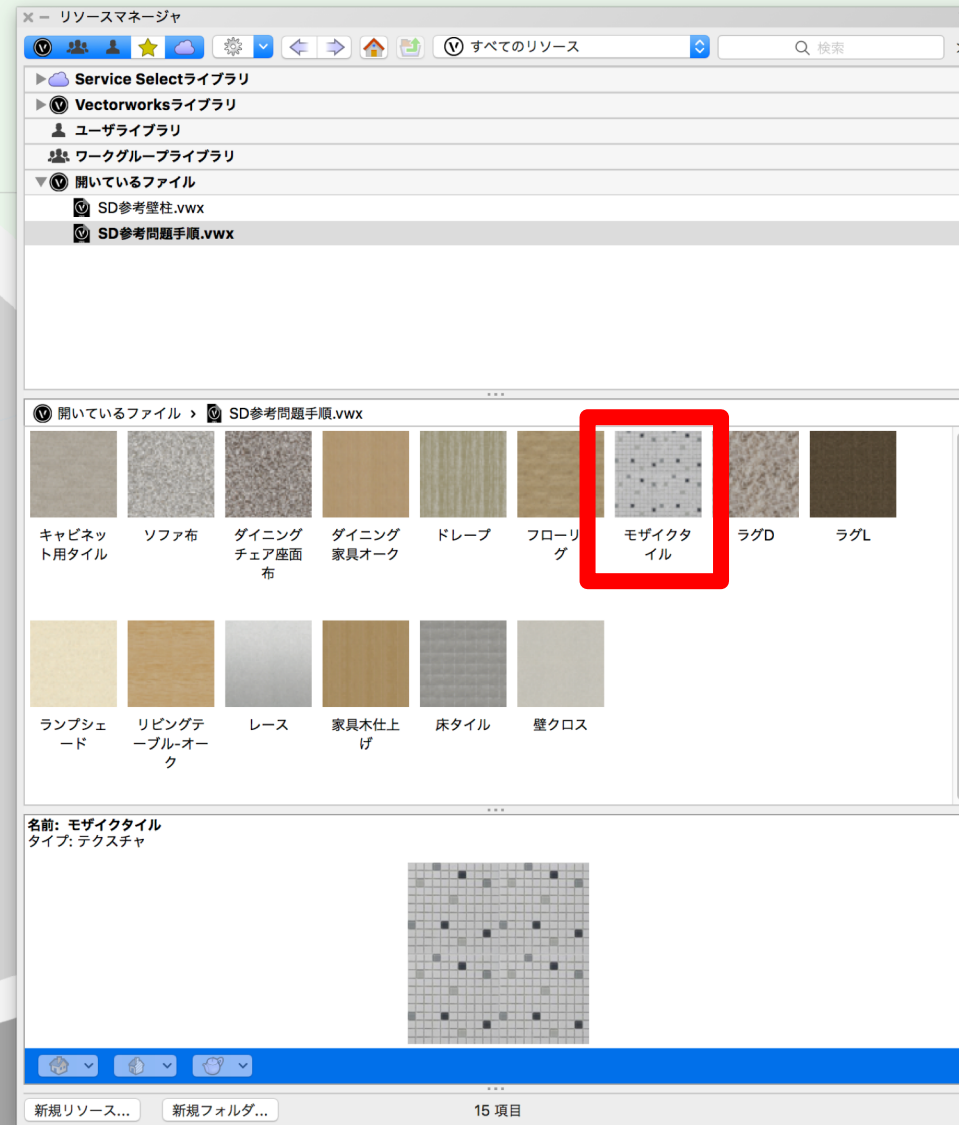


基礎 5：テクスチャの設定

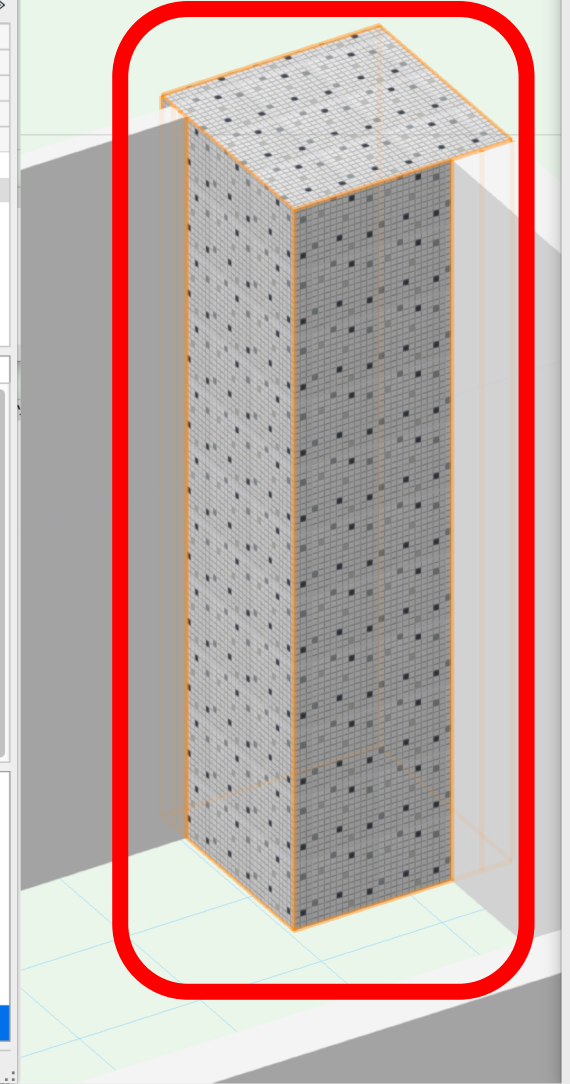
①図形選択



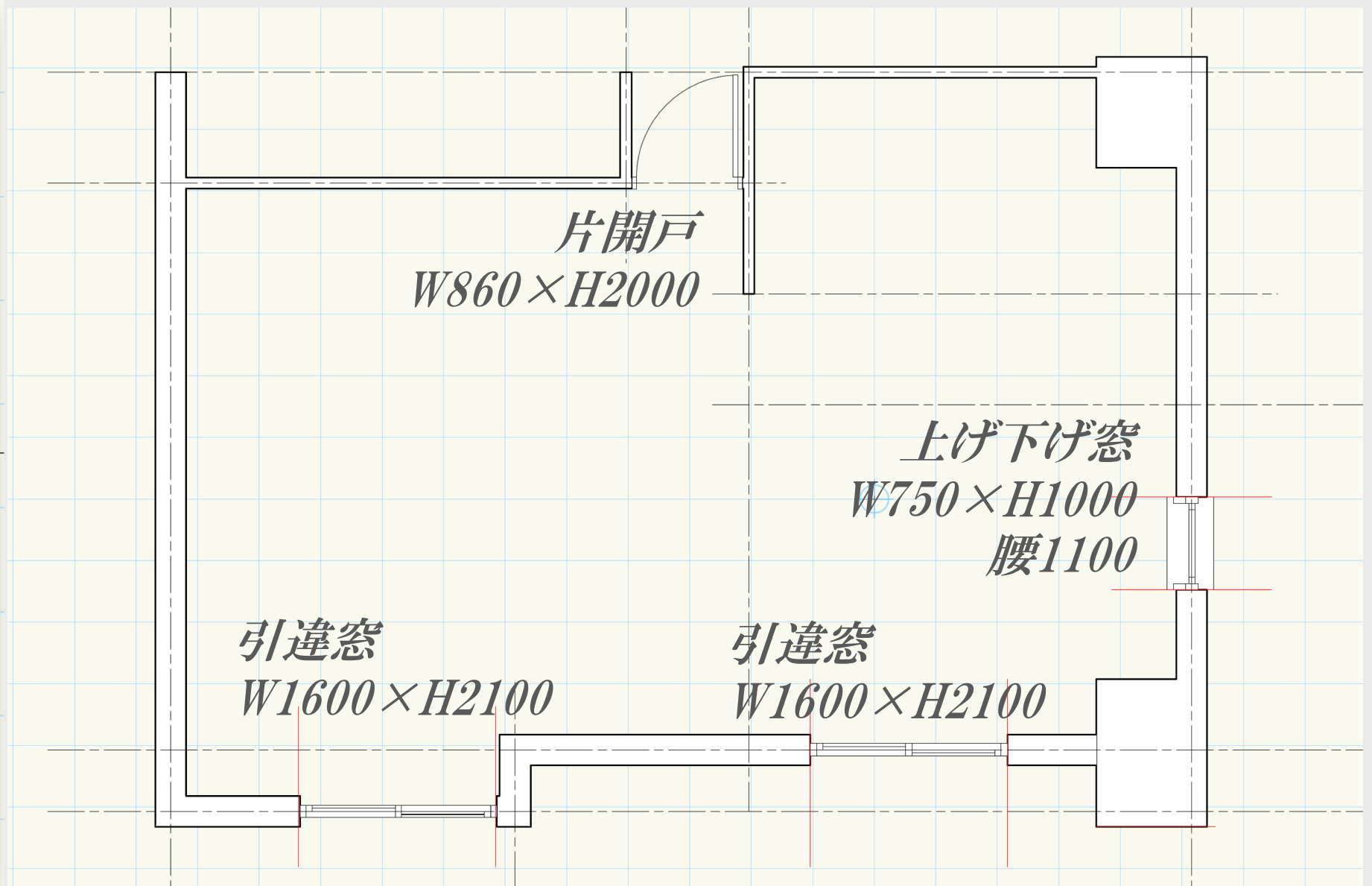
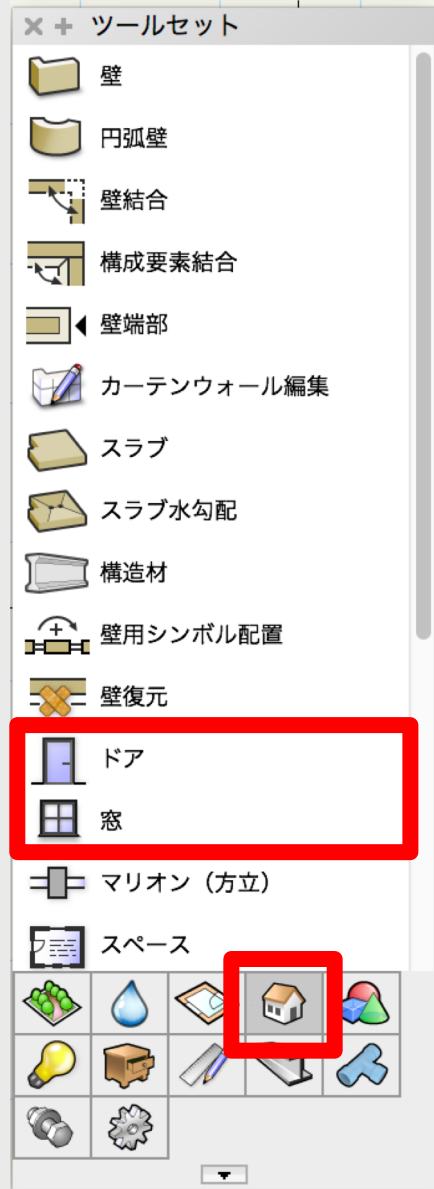
②テクスチャ Wクリック



③テクスチャ設定



基礎6：建具配置



建具部位別のテクスチャ設定

× + オブジェクト情報 ?

形状 データ レンダー

窓 (壁に挿入)

クラス: 一般

レイヤ: 柱・壁

壁への挿入位置: 壁の中心

壁の処理: 線を消す (小口なし)

高さ: 0

反転

位置を設定...

スタイル: スタイルなし

☐ スタイルのパラメータを非表示

詳細設定...

一般

窓の形状: 四角形

上部の形状: 四角

☐ 欄間

欄間せりの高さ: 304.8

欄間の立ち上がり高さ: 304.8

形式: 引き違い

開き位置: XX

表示内容: 窓枠寸法

幅: 1600

窓設定

スタイルを使用: スタイルなし

カタログ未選択

クラス

だき (内側): <窓のクラス>

だき (外側): <窓のクラス>

枠 (内側): <窓のクラス>

枠 (外側): <窓のクラス>

欄間 (内側): <窓のクラス>

欄間 (外側): <窓のクラス>

額縁 (内側): 新規

(よるい) 戸 (内側): <窓のクラス>

(よるい) 戸 (外側): <窓のクラス>

窓台: <窓のクラス>

膳板: <窓のクラス>

まぐさ: <窓のクラス>

ガラス: ガラス-透明

欄間ガラス: ガラス-透明

ルーバー: <窓のクラス>

一般

2D 表示

3D 表示

ラベル

コーナー窓

だきと枠

窓台

ルーバー

欄間

額縁

まぐさ

棧

(よるい) 戸 (内側)

(よるい) 戸 (外側)

中心線マーカ

外側壁詳細

クラス

Energos (エネルギー解析)

ヘルプを表示するには、F1キーまたは「?」アイコンをクリックしてください。

クラスの作成

④ クラス名

新規に作成(N)

名前:(M) 額縁内側

クラスを取り込む(I)

AEC-UK-Uniclass2015-ARCHITECT-Ee-Ele... 選択...

クラス名 クラスの説明

☒ 現在のファイルにないクラスのみ表示

作成オプション

新規クラスの登録画面の表示設定: 非表示

新規クラスのビューポートの表示設定: 非表示

☒ 作成時に編集ダイアログボックスを表示(E)

ヘルプを表示するには、F1キーまたは「?」アイコンをクリックしてください。

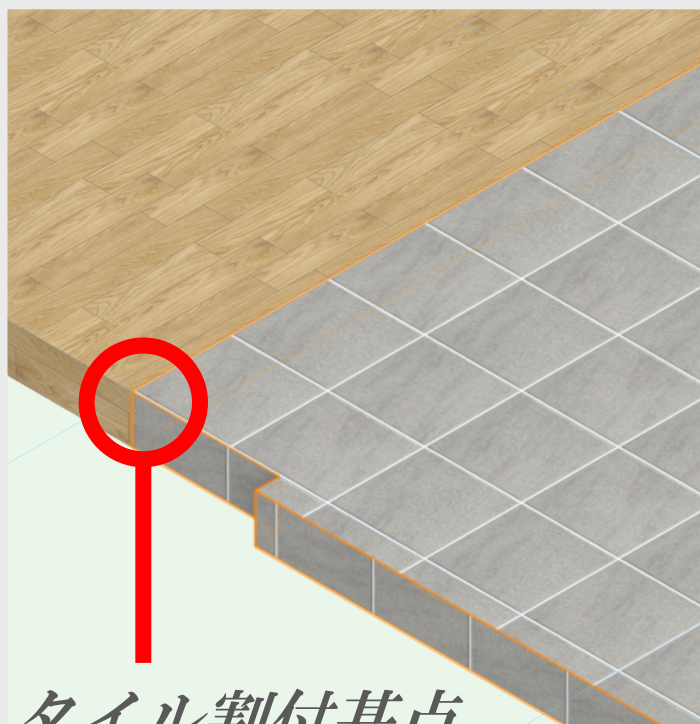
キャンセル OK

⑤



基礎7：床の作成

「スラブ」を使わず「多角形／柱状体」で作る
オブジェクト情報パレット／レンダータブで
タイルの割付け位置を調整できるように



タイル割付基点

縮率: 1

オフセット-水平: -75

オフセット-垂直: 0

回転: 0

オブジェクト情報

形状 データ **レンダー**

柱状体

スケッチ: ファイルデフォルト (ラフ) ▼

テクスチャを貼る範囲: 全体 (参考床タイル) ▼

「全体」を適用

デカールを追加...

テクスチャ ▼ ▼

参考床タイル

マッピング座標系: ポリゴン座標系 ▼

デフォルトマッピングにリセット

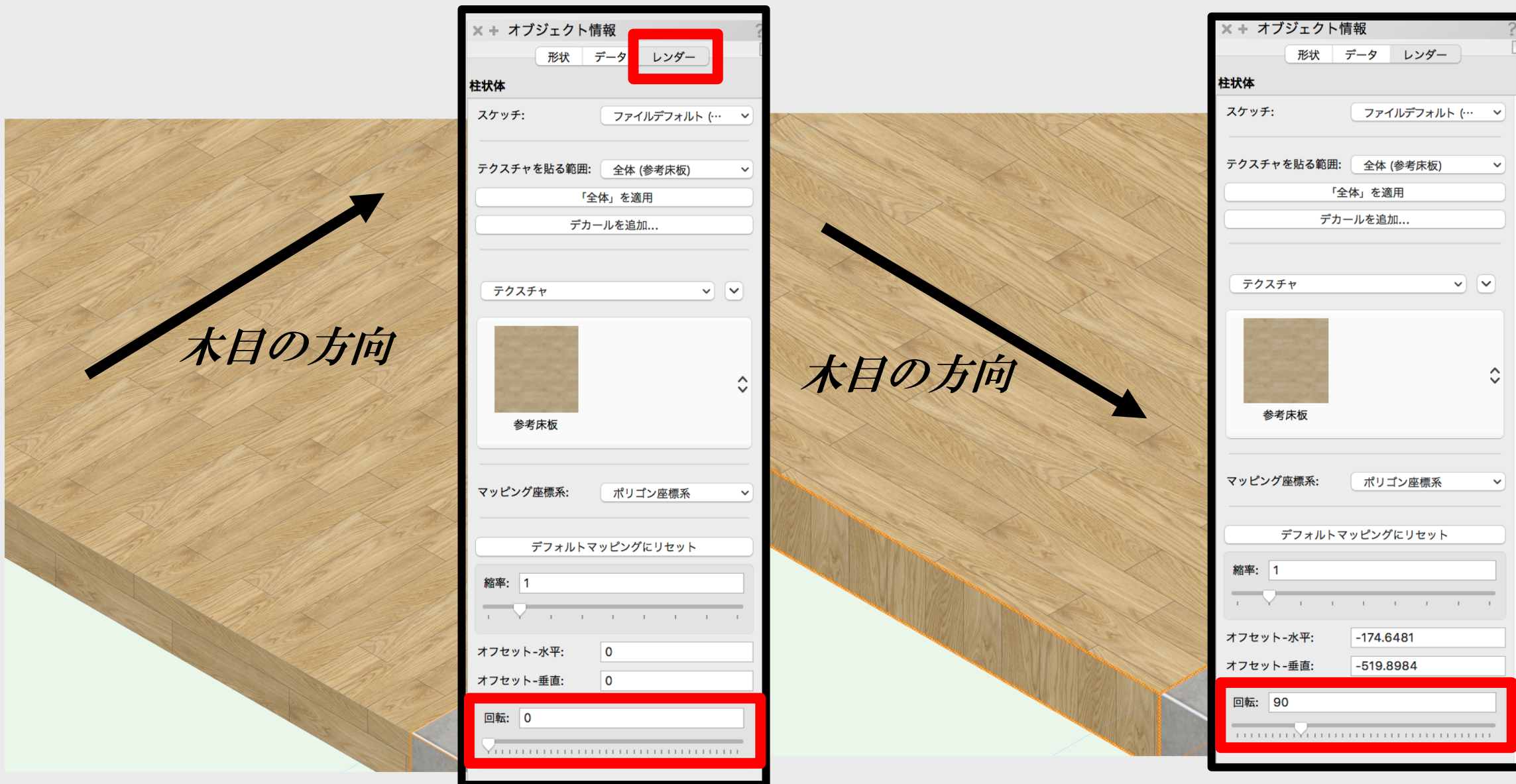
縮率: 1

オフセット-水平: 0

オフセット-垂直: 0

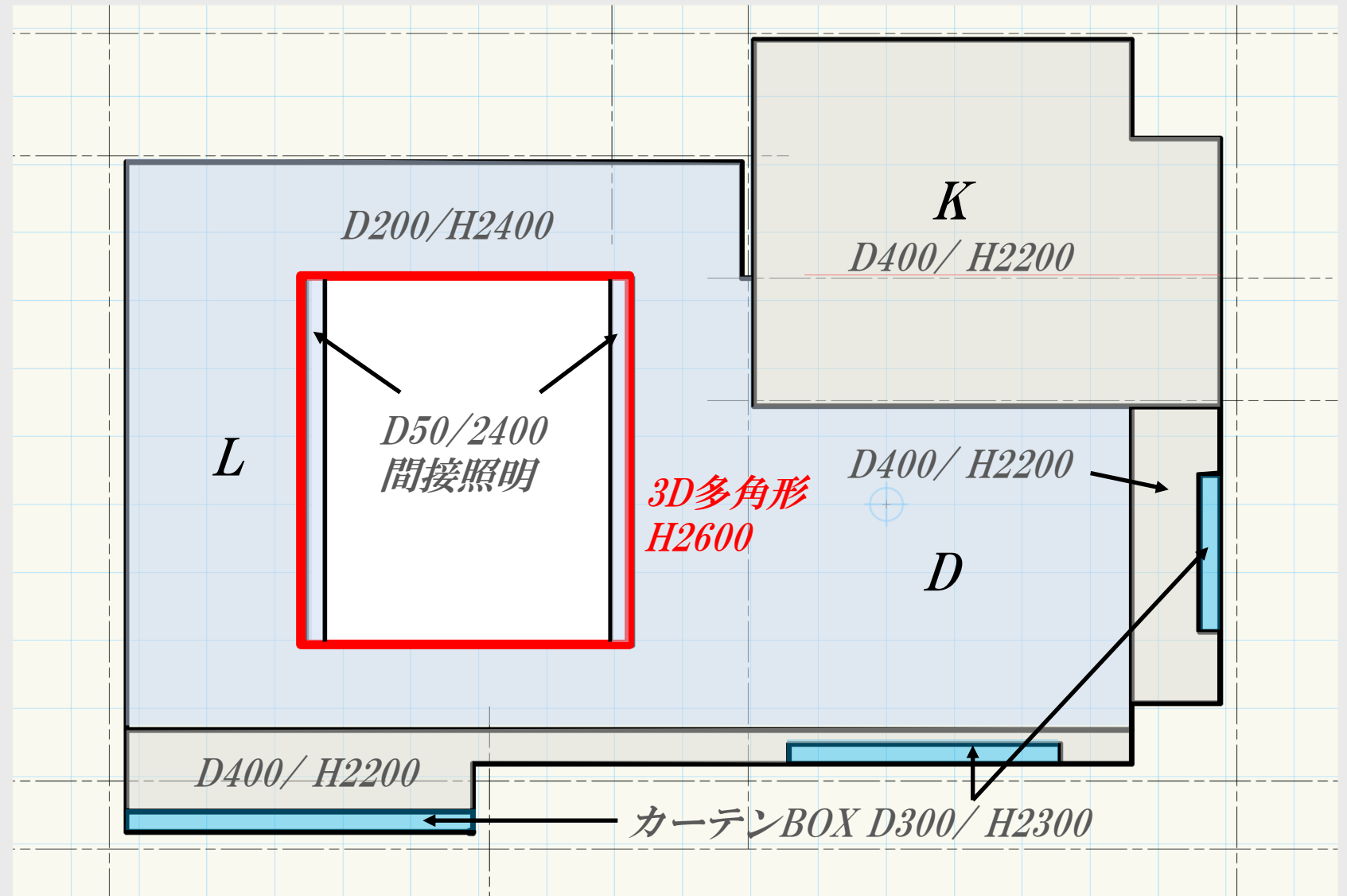
回転: 0

テクスチャの方向の修正



基礎8：天井の作成

柱状体で作成
厚み（奥行）で
天井高を表現



梁型

カーテンBOX

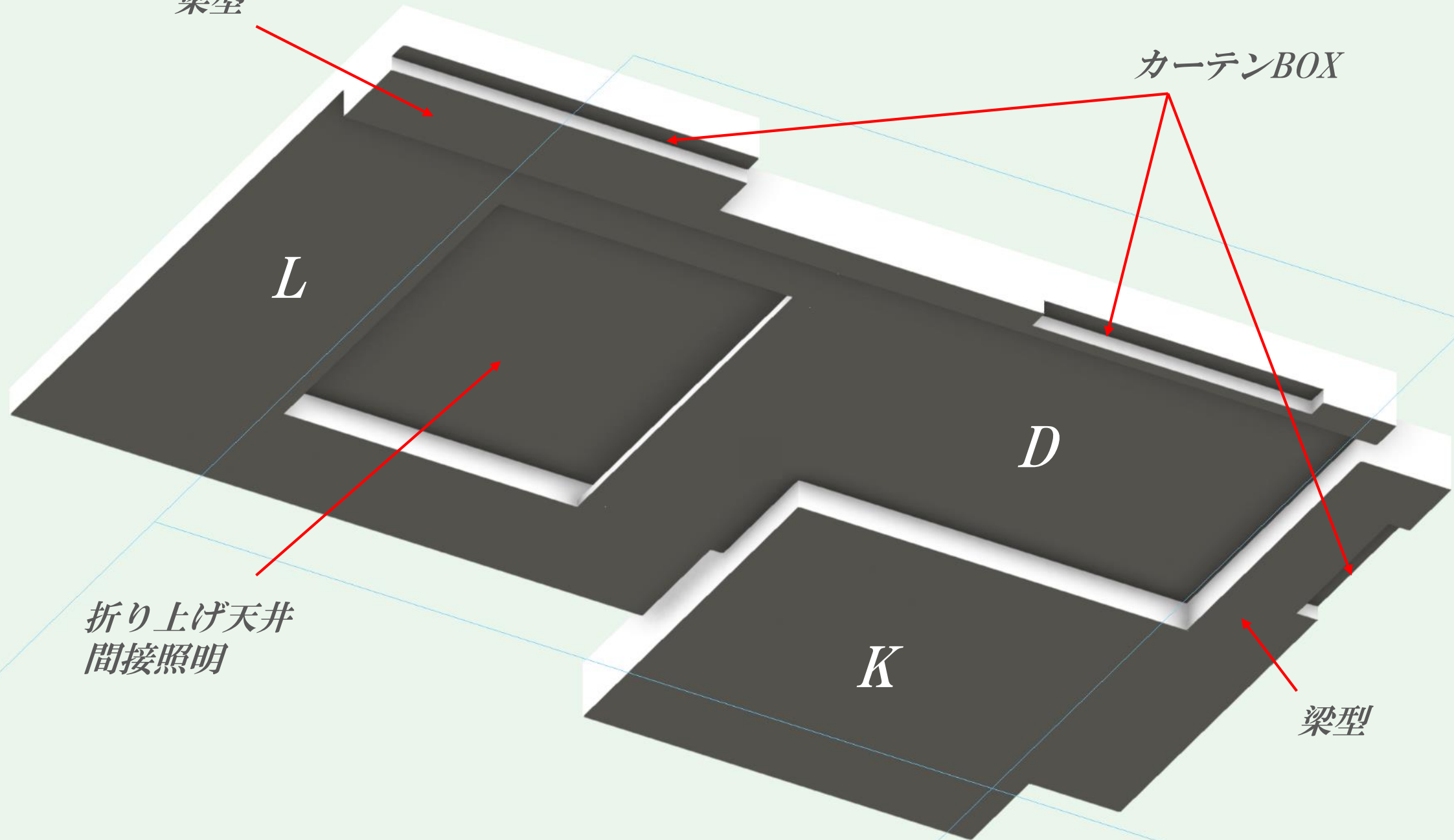
L

D

折り上げ天井
間接照明

K

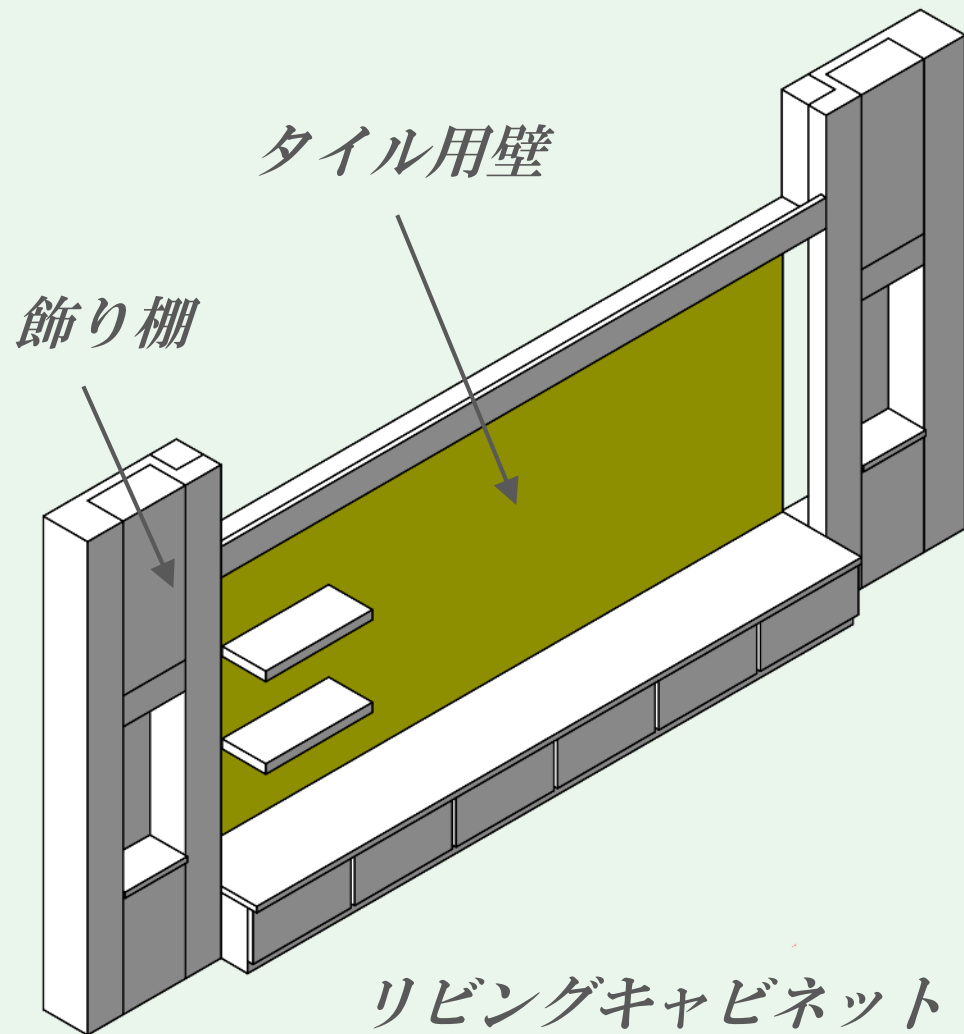
梁型



基礎9：造作家具等のモデリング

柱状体の組み合わせで作成

巾木は壁ツールの多角形モードで作成

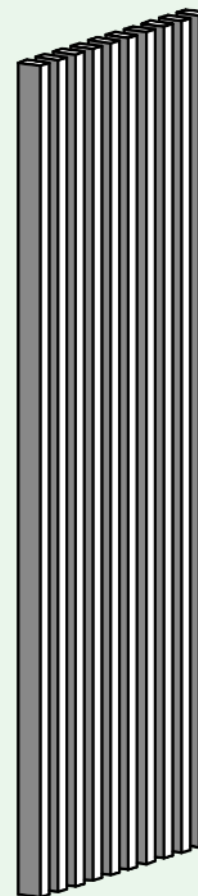


リビングテーブル



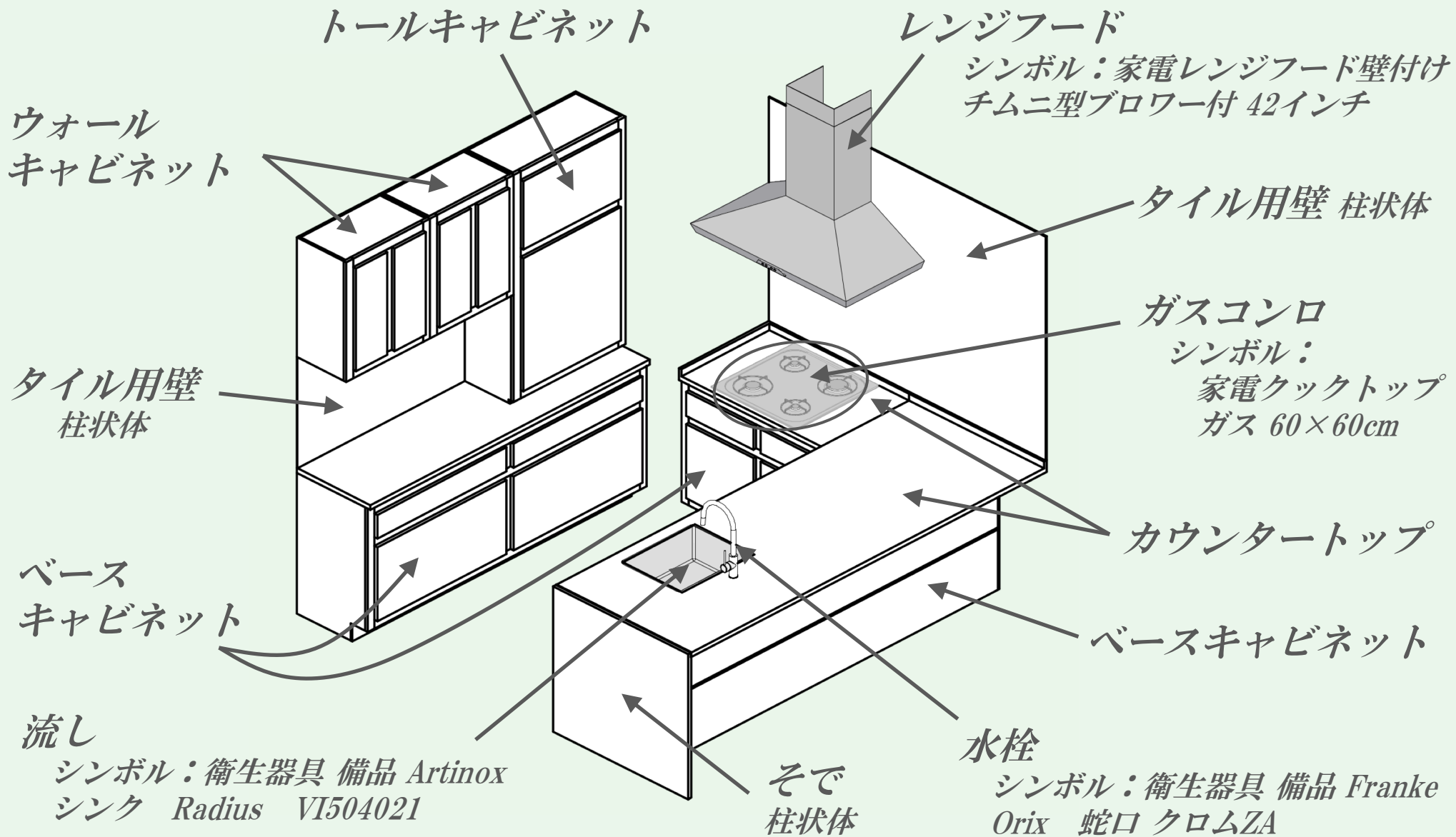
ブラケット

1本柱状体で作り配列複製

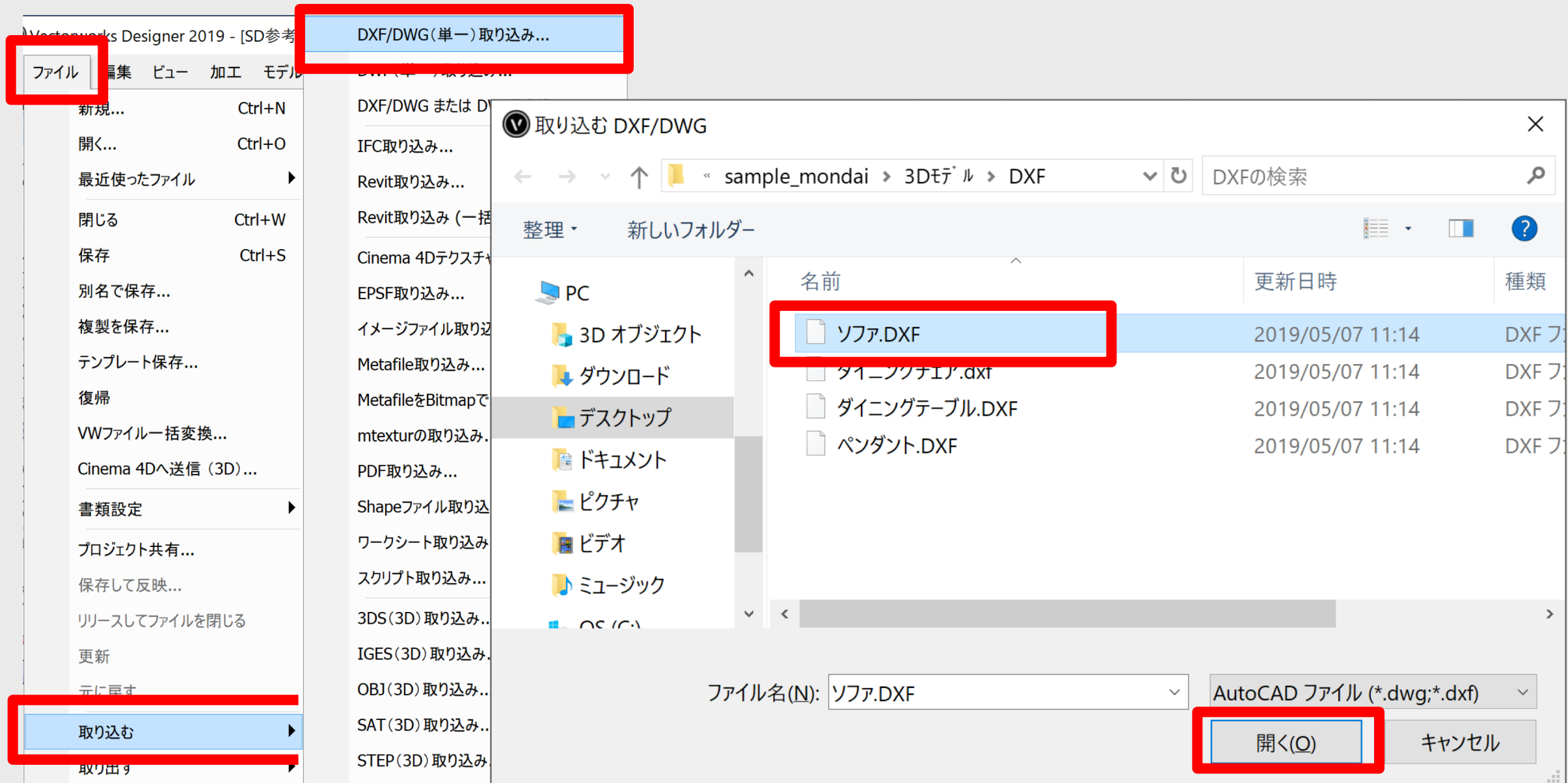


木製ルーバー

基礎9：造作家具のモデリング キッチン



基礎10：3Dデータの読込と配置



DXF/DWGの取り込み?×

設定: <アクティブな設定>

モデル空間の単位

☐ 検出したDXF/DWGファイルの単位を使用: インチ (小数表記 例) 15.5000)

未設定のDXF/DWGファイルに使用する単位: ミリメートル

☒ 指定した単位を使用しDXF/DWGファイルを取り込む: ミリメートル

単位比率: 1 DXF/DWG 単位 = 1mm

☒ 現在のVectorworksのファイルの単位を指定したDXF/DWGファイルの単位に合わせる

☐ 参照

☒ 絶対パスを使用する

☐ 相対パスを使用する

☐ ディスクに参照キャッシュを保存

☒ ファイルオープン時に自動更新

ヘルプを表示するには、F1キーまたは「?」アイコンをクリックしてください。

詳細...

OK

キャンセル

DXF/DWGの取り込みオプション

? X

設定: <アクティブな設定>

保存...

管理...

取り込み位置

変換

グラフィック属性
ブロック
図形属性
不要情報消去

2D/3D変換

取り込む図形を:

2Dと3Dに変換

円周 / 回転体の分割数:

環境設定の値を使用

モデル空間の縮尺

☐ 用紙内に収める: 1:200

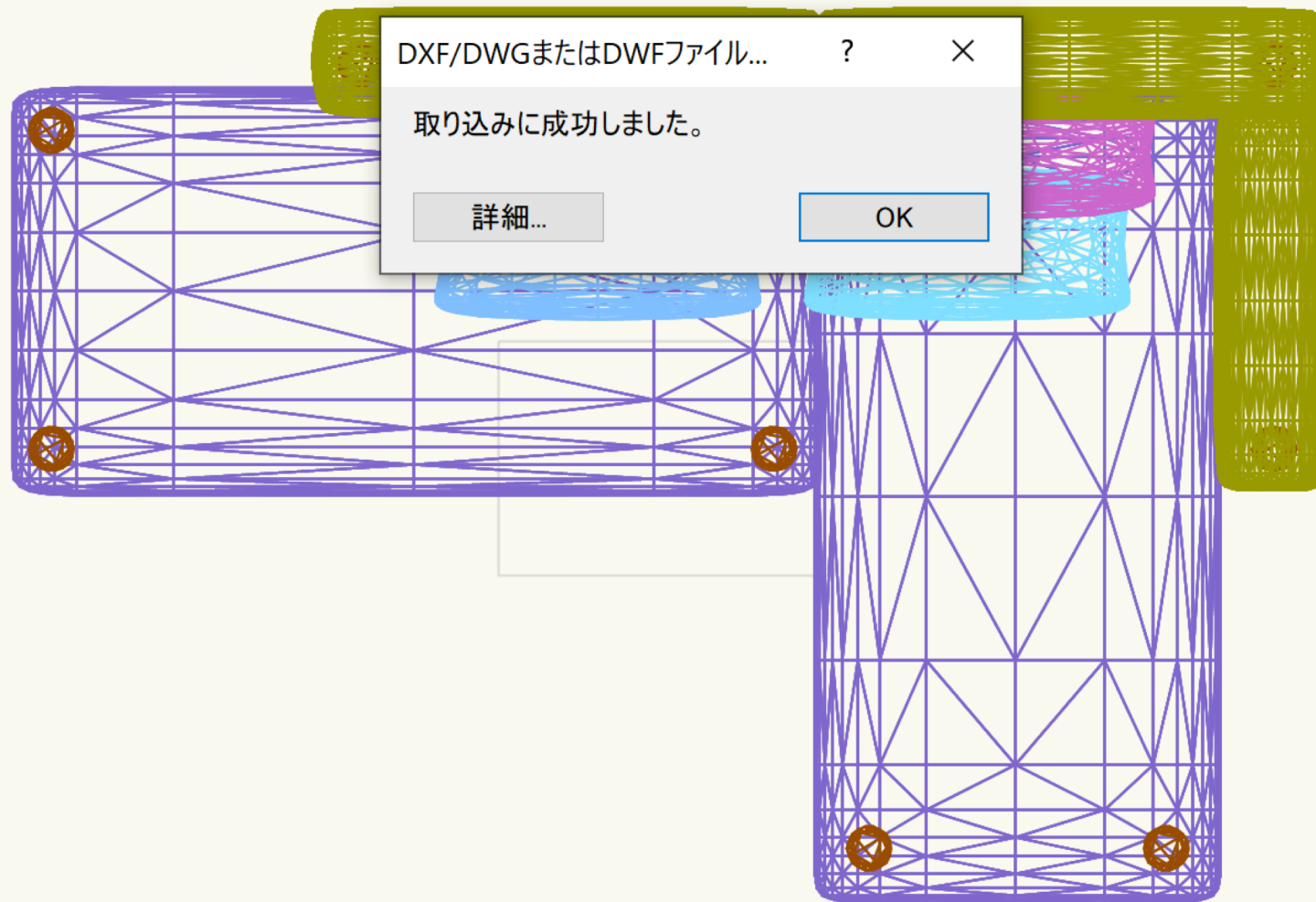
☒ 縮尺変更: 1:50

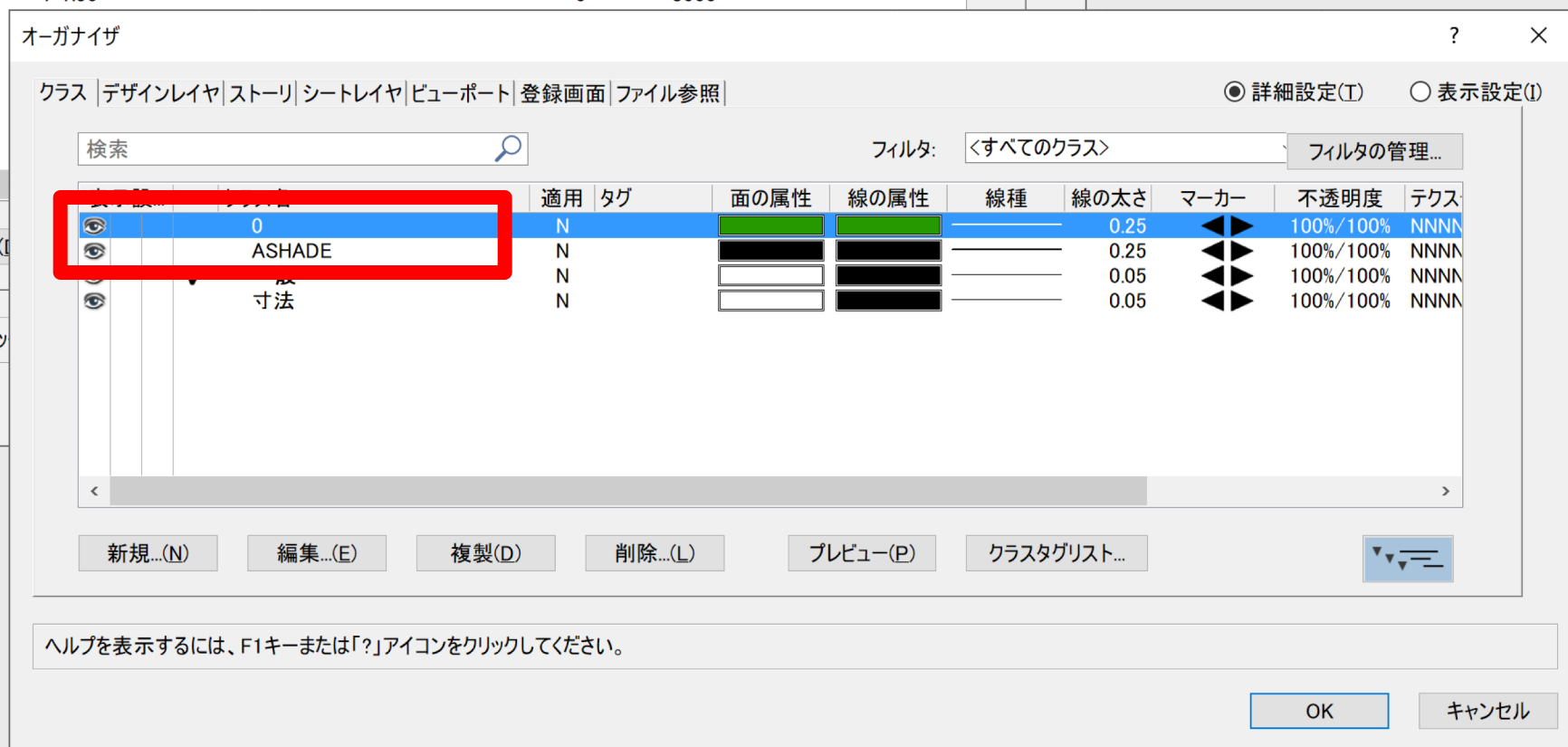
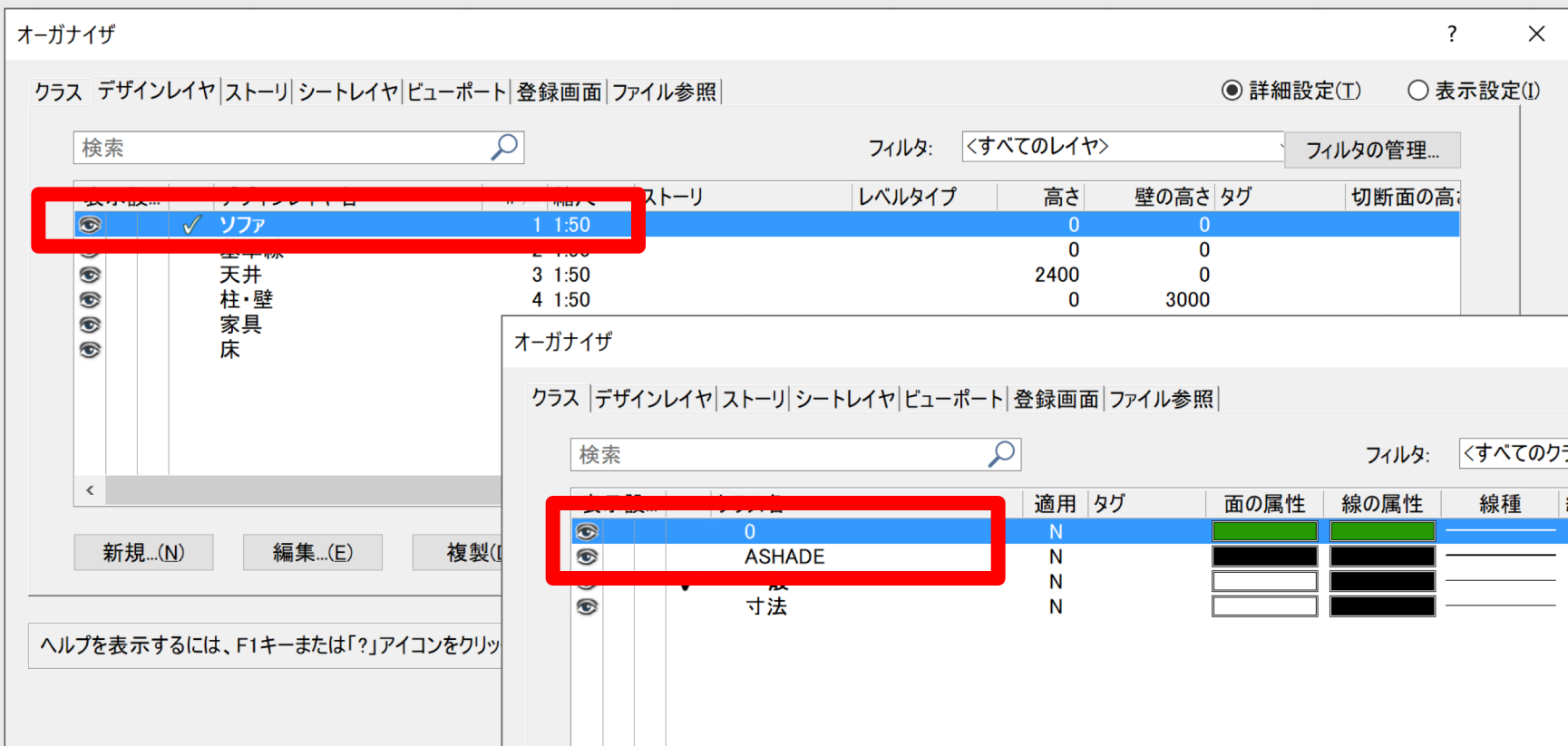
縮尺...

ヘルプを表示するには、F1キーまたは「?」アイコンをクリックしてください。

OK

キャンセル





基礎11：光源設定 ①太陽光設定



ソーラーアニメーション ?

表示設定:

☒ 現在の表示 (2D/平面)
☐ 直射を維持 (基準平面中心で回転)
☐ 直射を維持 (太陽光設定図形を中心に回転)

インタラクティブ ムービー取り出し

日: 23 月: 9

1月 12月

時: 13 分: 0

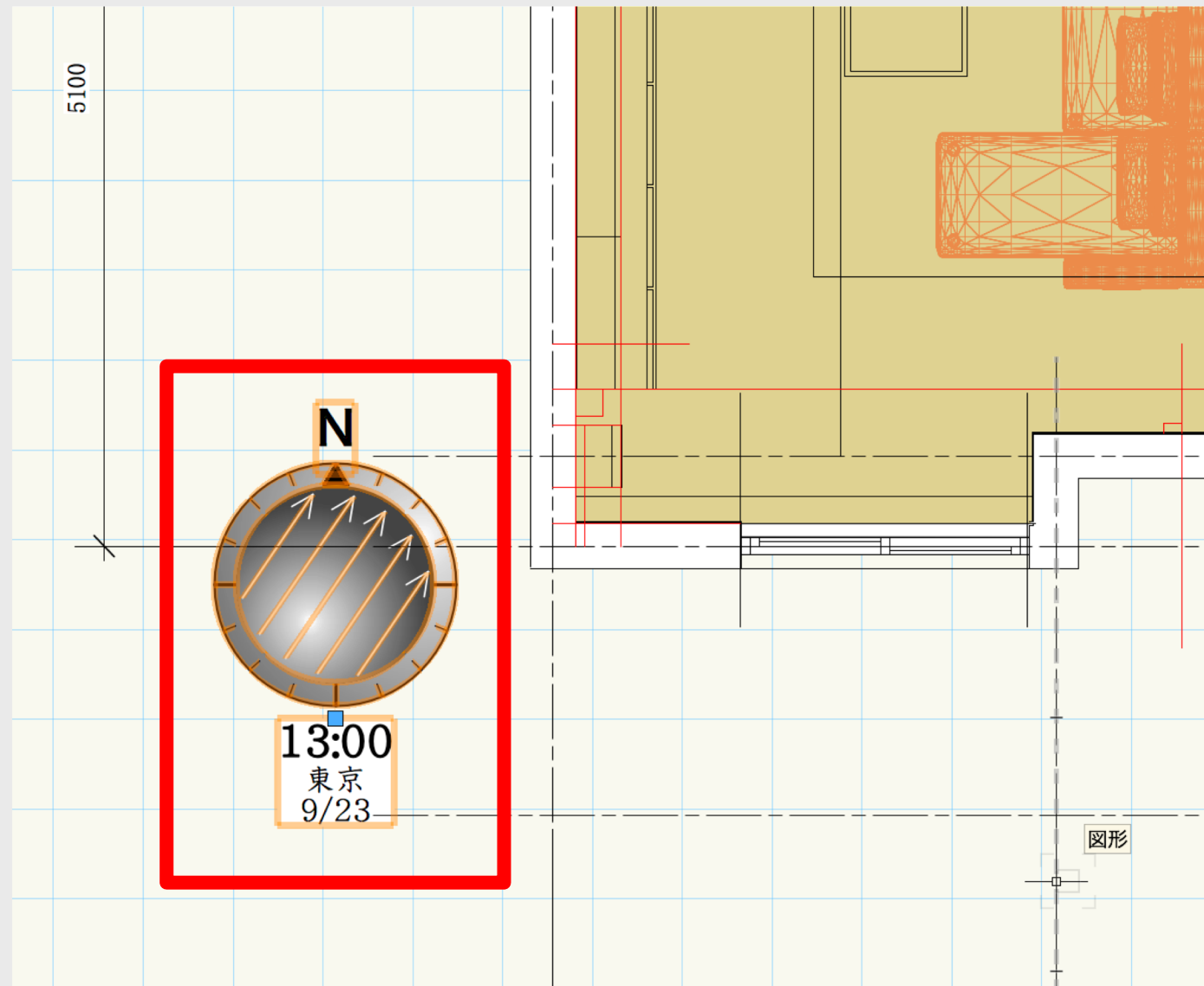
5:29 17:38

間隔 (分): 15

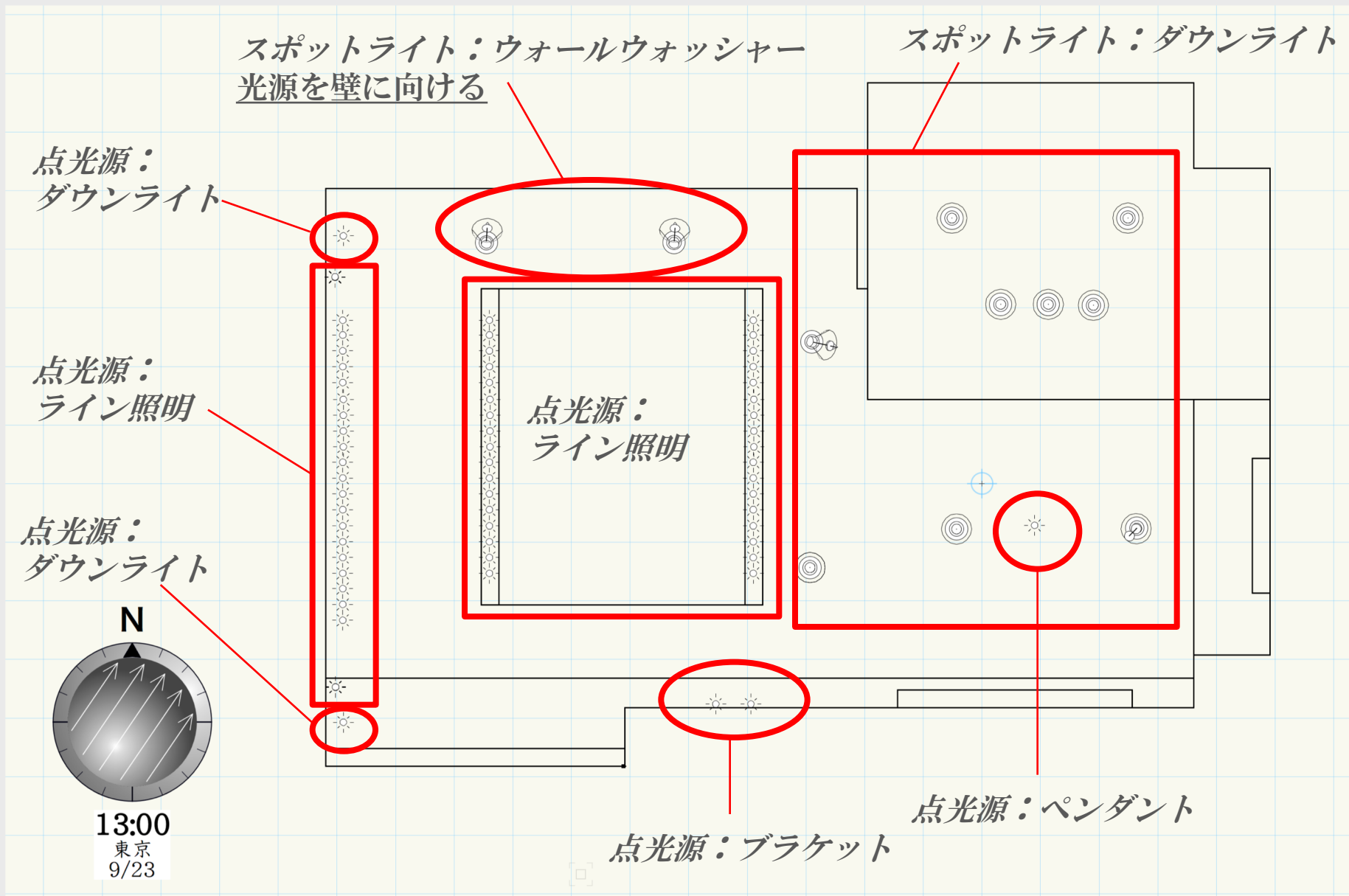
現地時間: 13:00

ヘルプを表示するには、F1キーまたは「?」アイコンをクリックしてください。

キャンセル OK



基礎11：光源設定 ②光源設定



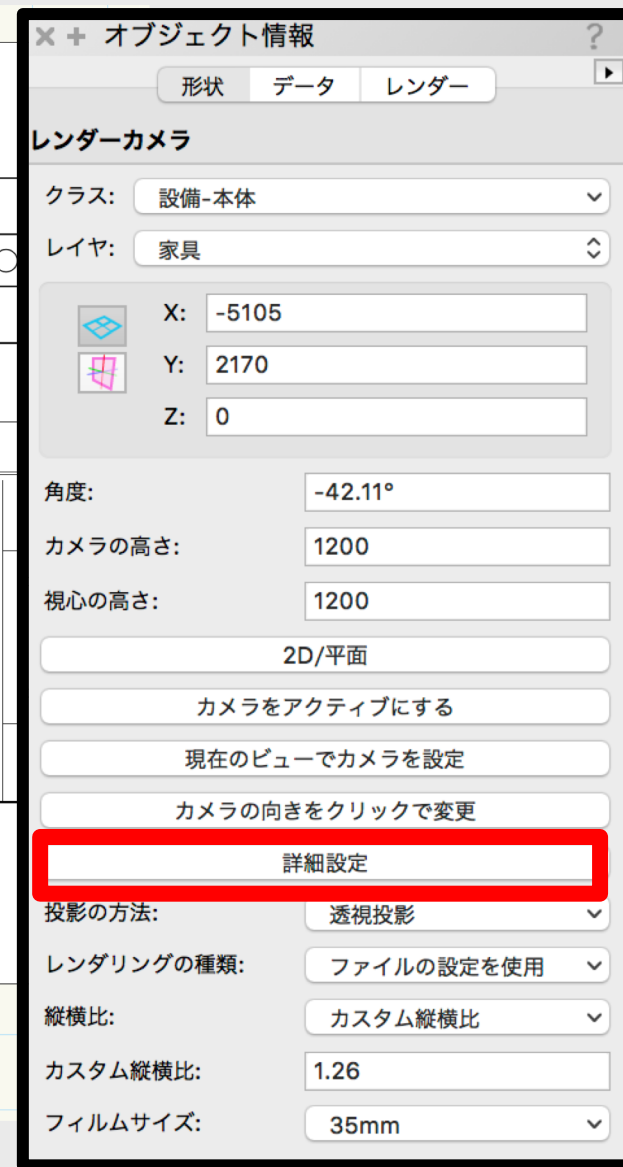
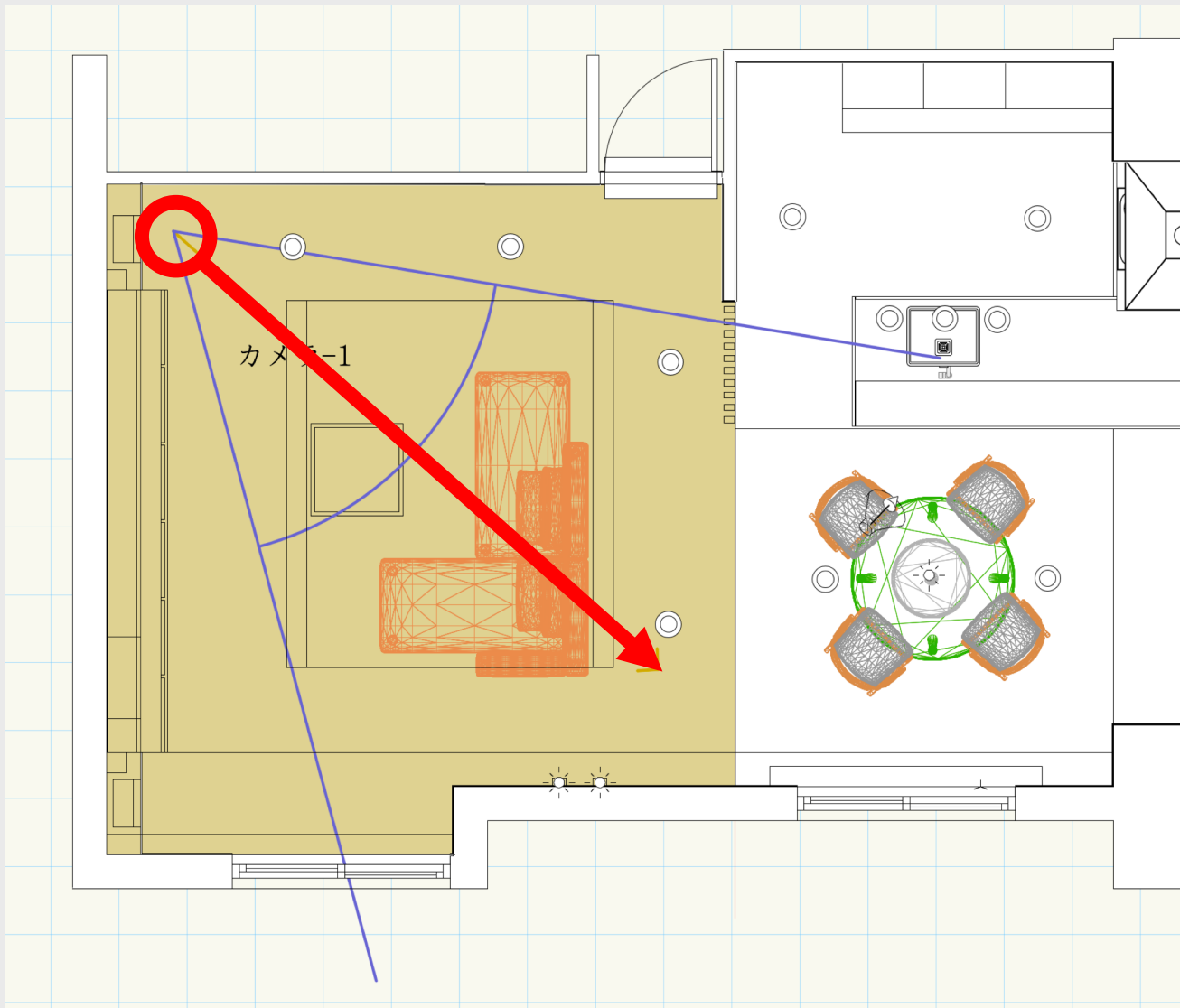


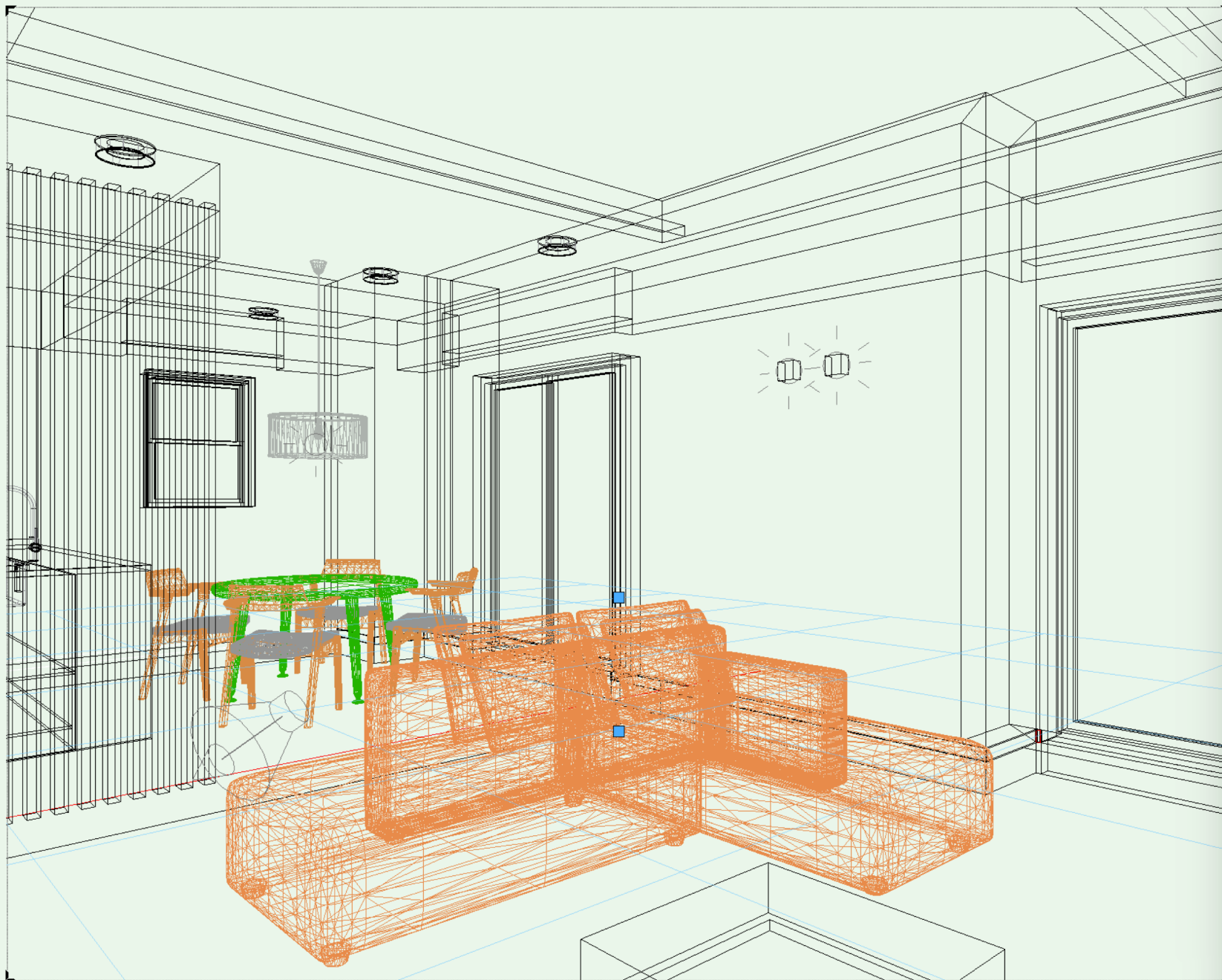
点光源 @270 9ヶ



点光源 @135 17ヶ

基礎12：アングルの設定 レンダーカメラによるアングルの設定





カメラの詳細設定

カメラの高さ:

視心の高さ:

カメラのパン:

カメラの左右角度 (視心中心):

視点と視心の距離:

焦点距離 (ズーム): mm

視野角度:

投影枠縦横比:

投影枠倍率:

レンダリングの種類:

ヘルプを表示するには、F1キーまたは「?」アイコンをクリックしてください。

同じ値に

基礎13：レンダリング

Rendeworks レンダリング比較



*Rendeworks*スタイル
屋内プレビュー
2分36秒



*Rendeworks*スタイル
カスタムRW
屋内簡易
24秒



*Rendeworks*スタイル
カスタムRW
屋内仕上げ
4分10秒



RW-
仕上レンダリング
2時間49分

レンダリング時間短縮のポイント

- ・レンダリング時間は、ハードのスペックに大きく依存する
- ・レンダリングする画面を小さくする
- ・光源の数を制限する
- ・シーンごとにファイルを分け、画面に入らないものは消す
(または レイヤ分け、クラス分けを利用して不要なものを表示しない)

モデリングが完成しても光源設定・レンダリングに予想外に時間がかかる

基礎課題 作業日程 (4日間)

- ・ 第1～2日 モデリング
- ・ 第3日 モデリング完成
 光源設定
 最低限のレンダリング(カスタムRW屋内仕上げ)まで完了
- ・ 第4日 仕上げレンダリング

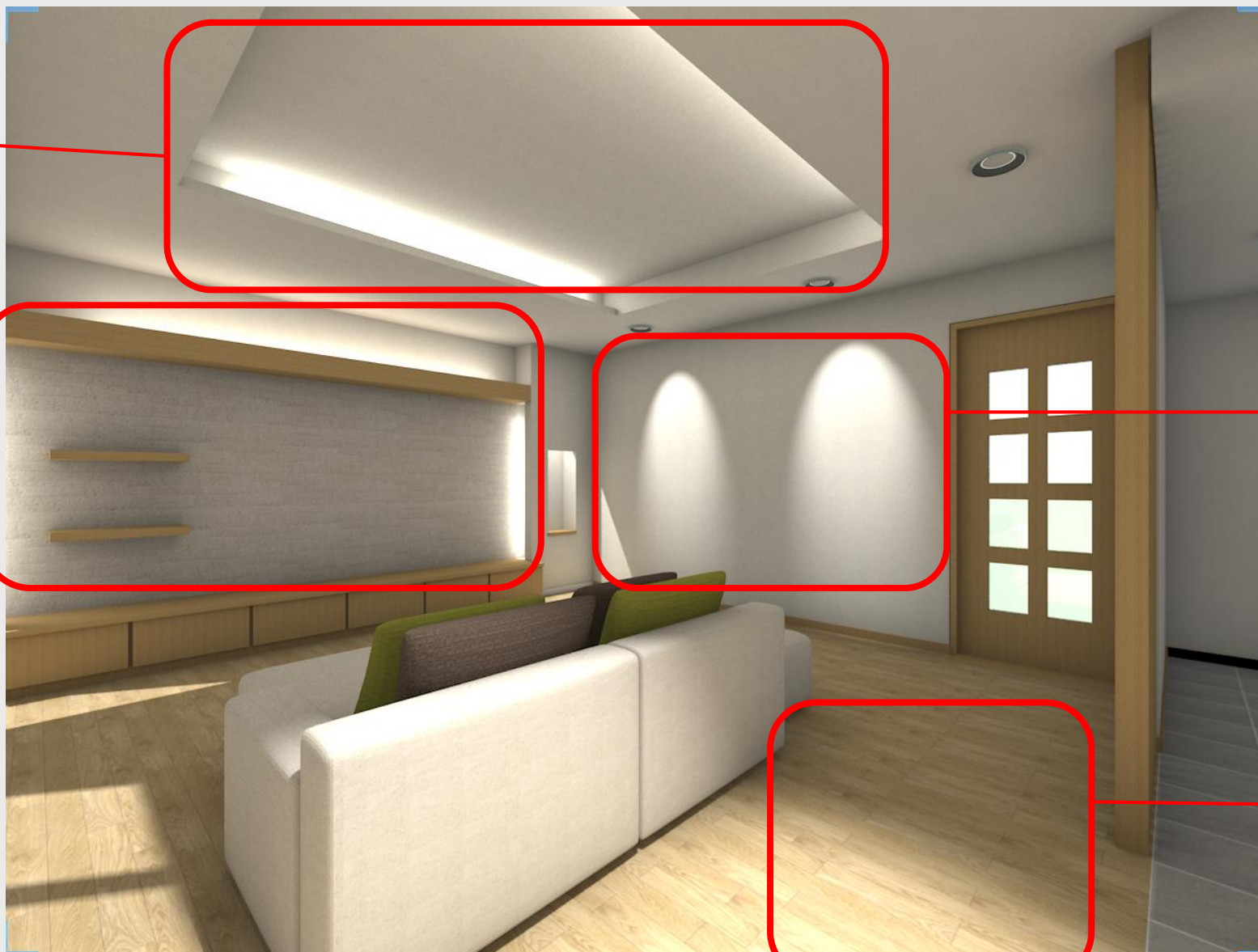
基礎課題パース例 ①リビング

ライン照明

ライン照明

配光が
ウォールウォッシャー
になっているか

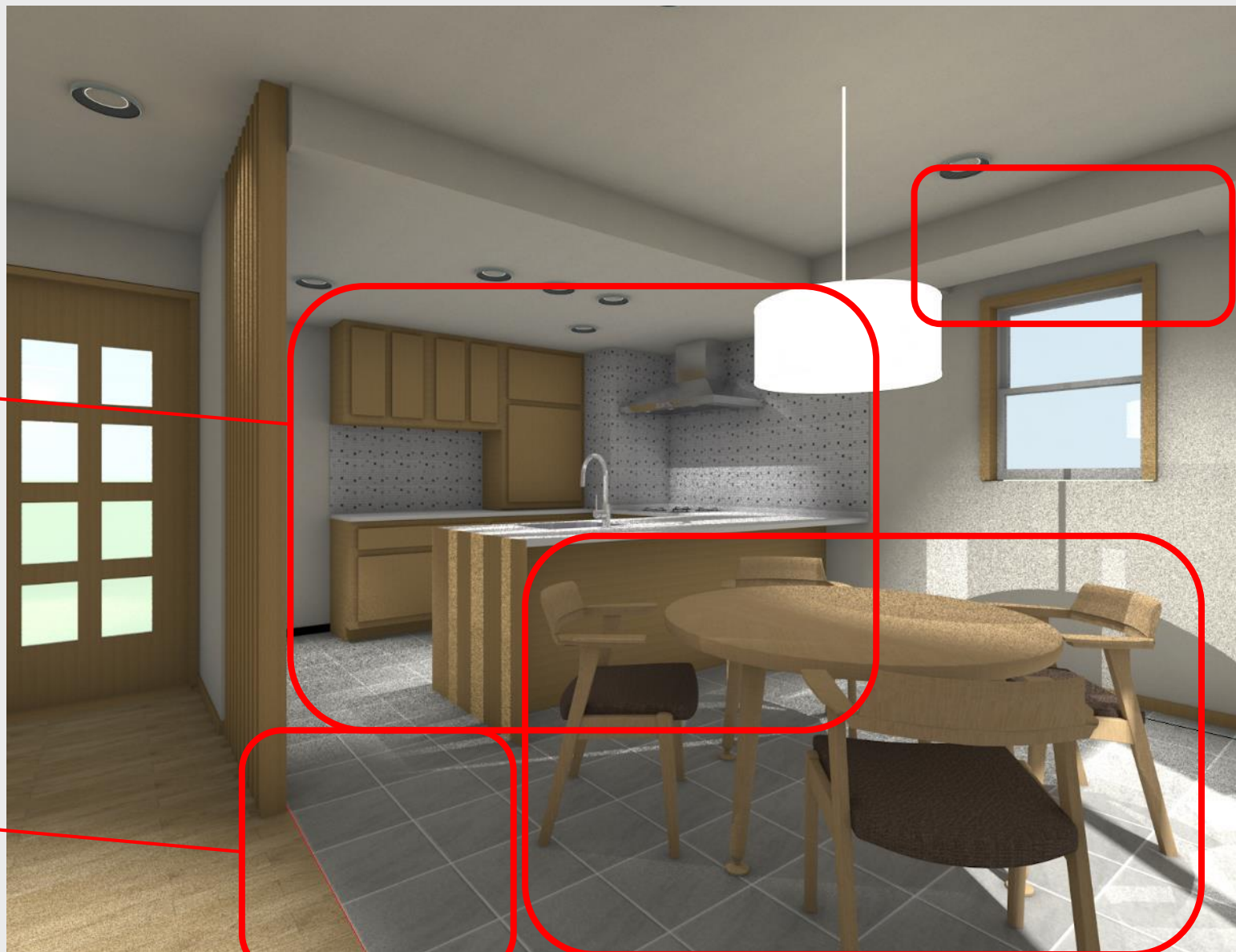
幅の寸法
木目の方向



基礎課題パース例 ②リビングからダイニングとキッチンを見る

キッチンの造作

床タイルの
割付け

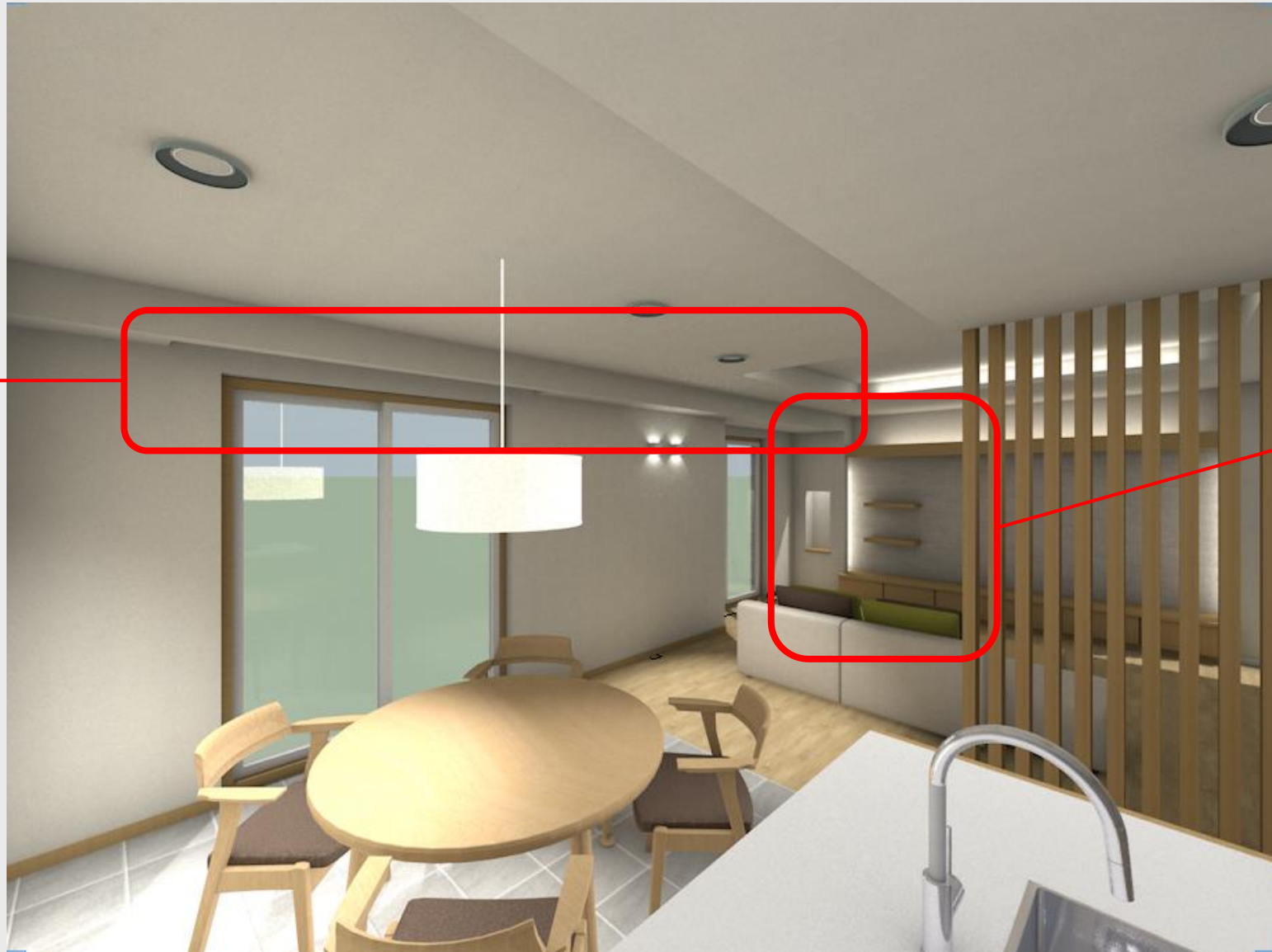


カーテンBOXの造作

テーブルセットの
配置

基礎課題パース例 ③キッチンからリビングとダイニングを見る

カーテンボックス
の造作



リビングの造作

基礎課題パース例 ④リビングからダイニングを見る

木製ルーバー

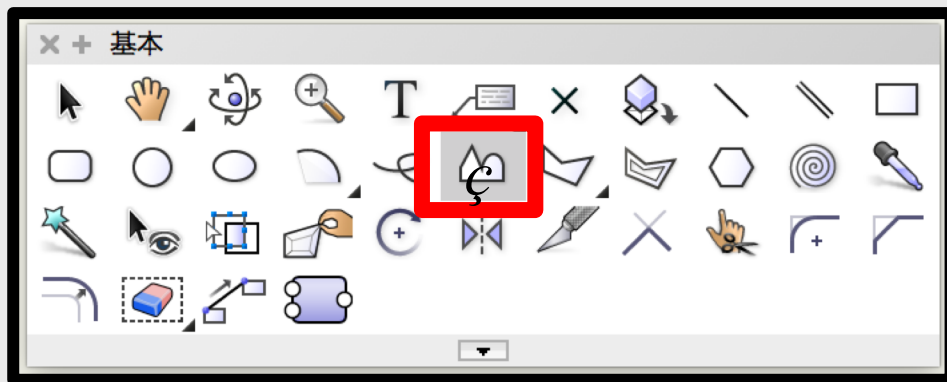


ブラケット

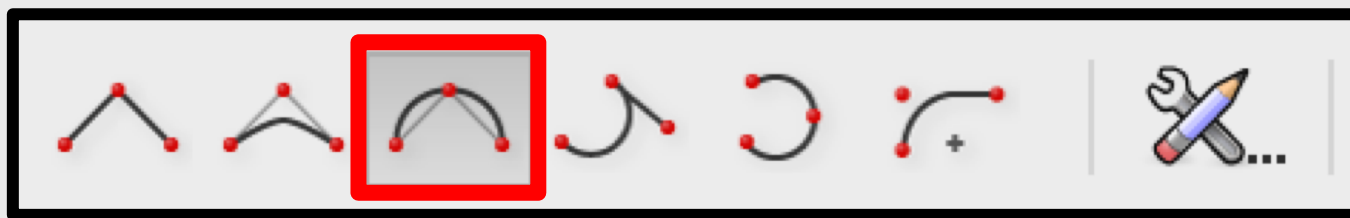
太陽光の
角度と方向
日陰の長さ

応用問題

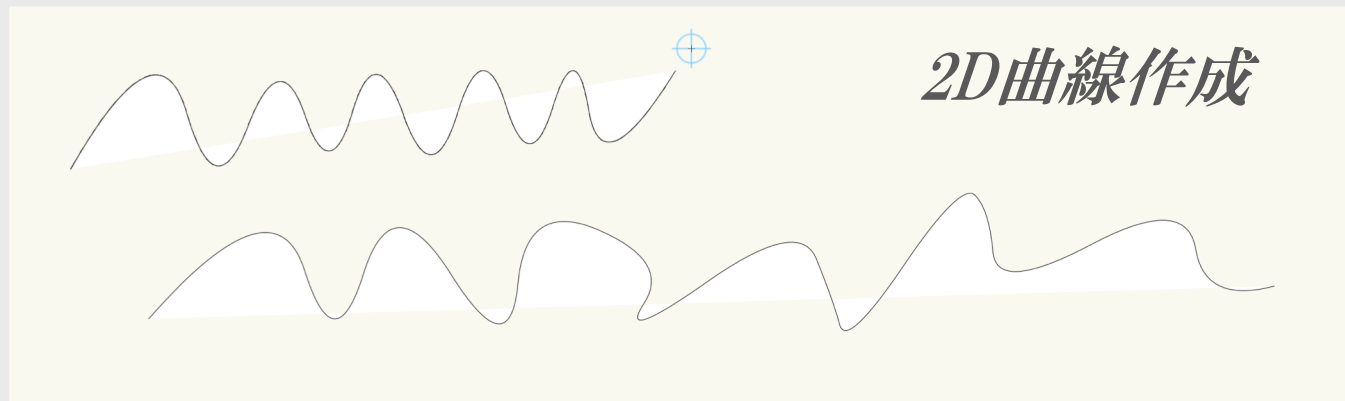
応用：ウインドートリートメント 簡単なカーテンの作り方



曲線ツール



曲線 ツール: キュービックスプラインポイント指定 モード



2D曲線作成



柱状体にして、
テクスチャを設定

レースカーテン不透明度の設定

100%



95%



85%



70%



50%



30%



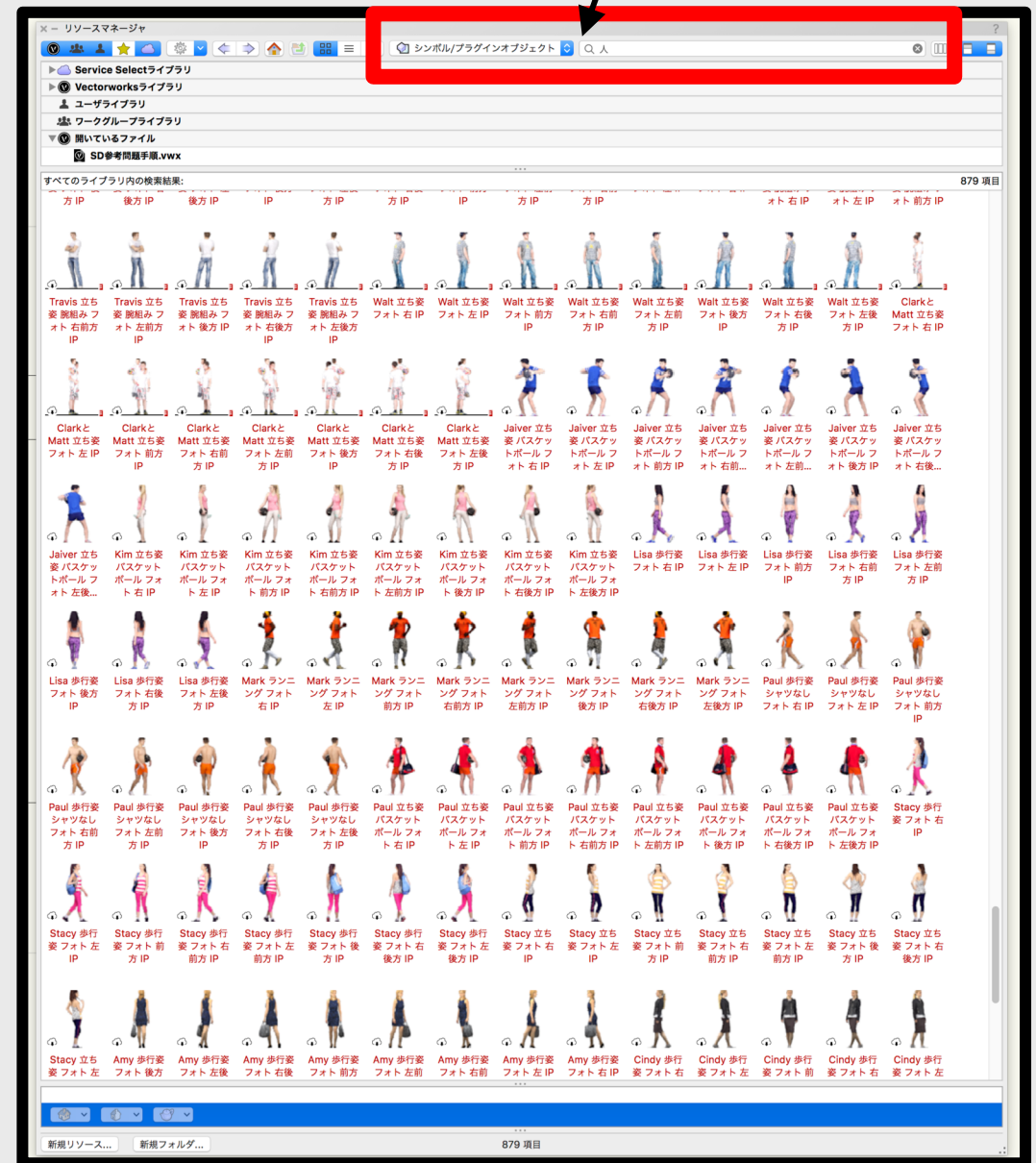
応用：モデリング完成～レンダリング

シンボル/プラグインオブジェクト 🔍 人

- ・ラグ：2Dで平面形状を作り、柱状体にテクスチャを設定

- ・点景の配置：
絵画、植物、食器、飾物、人物
リソースマネージャーで、
検索、配置

リソースマネージャーで「人」検索結果



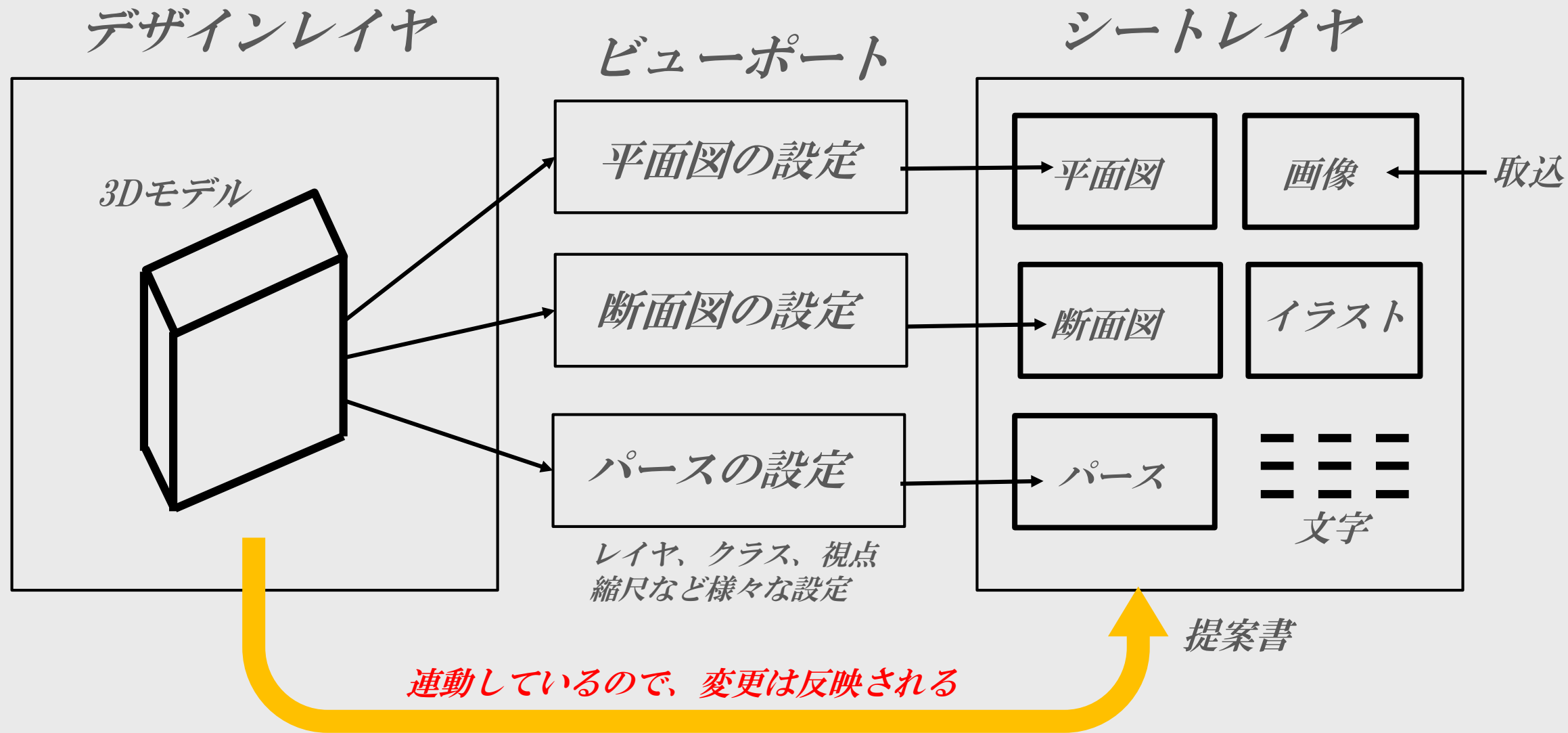
応用1：点景の配置

人物：失敗例

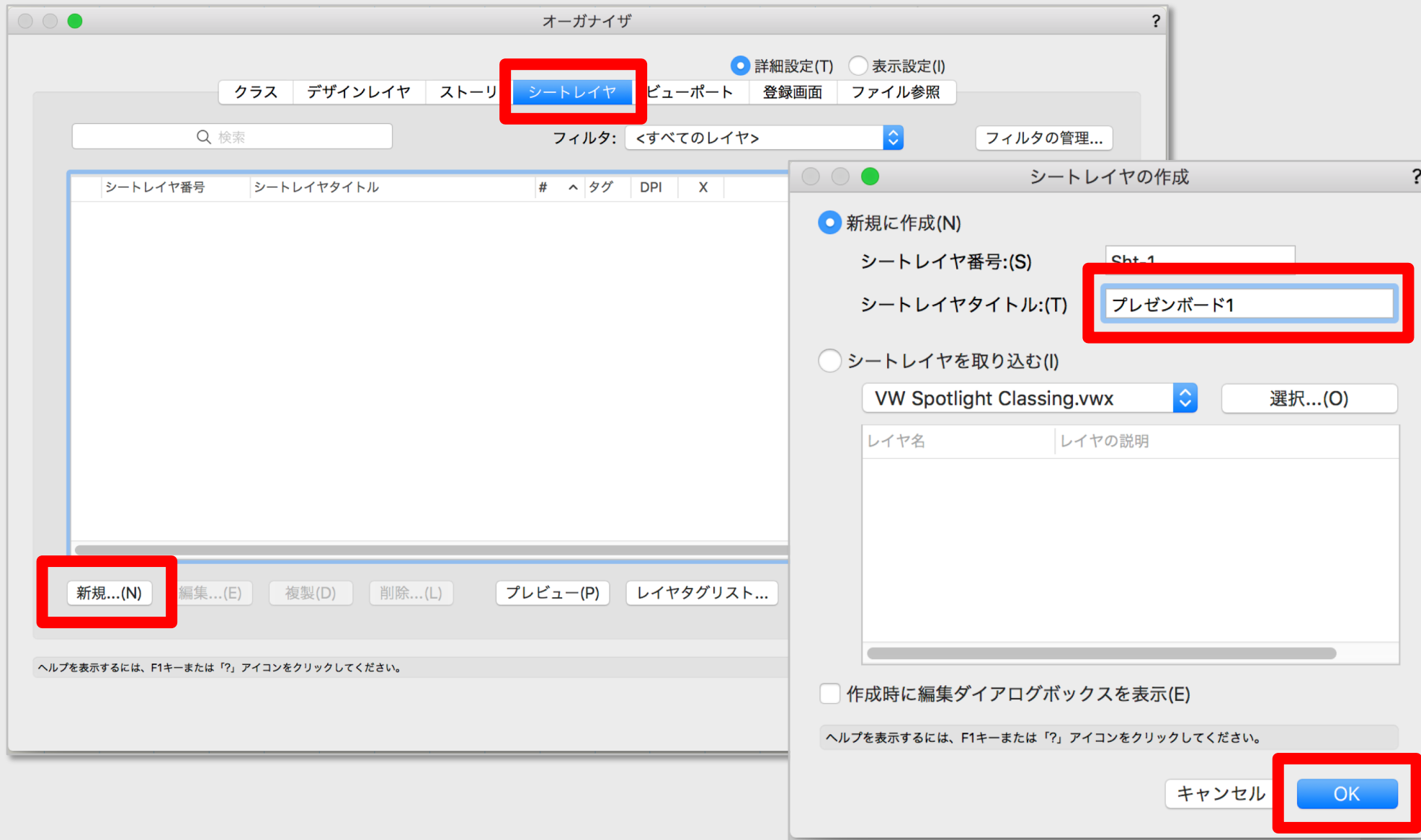
存在感がありすぎて
空間に目が行かない



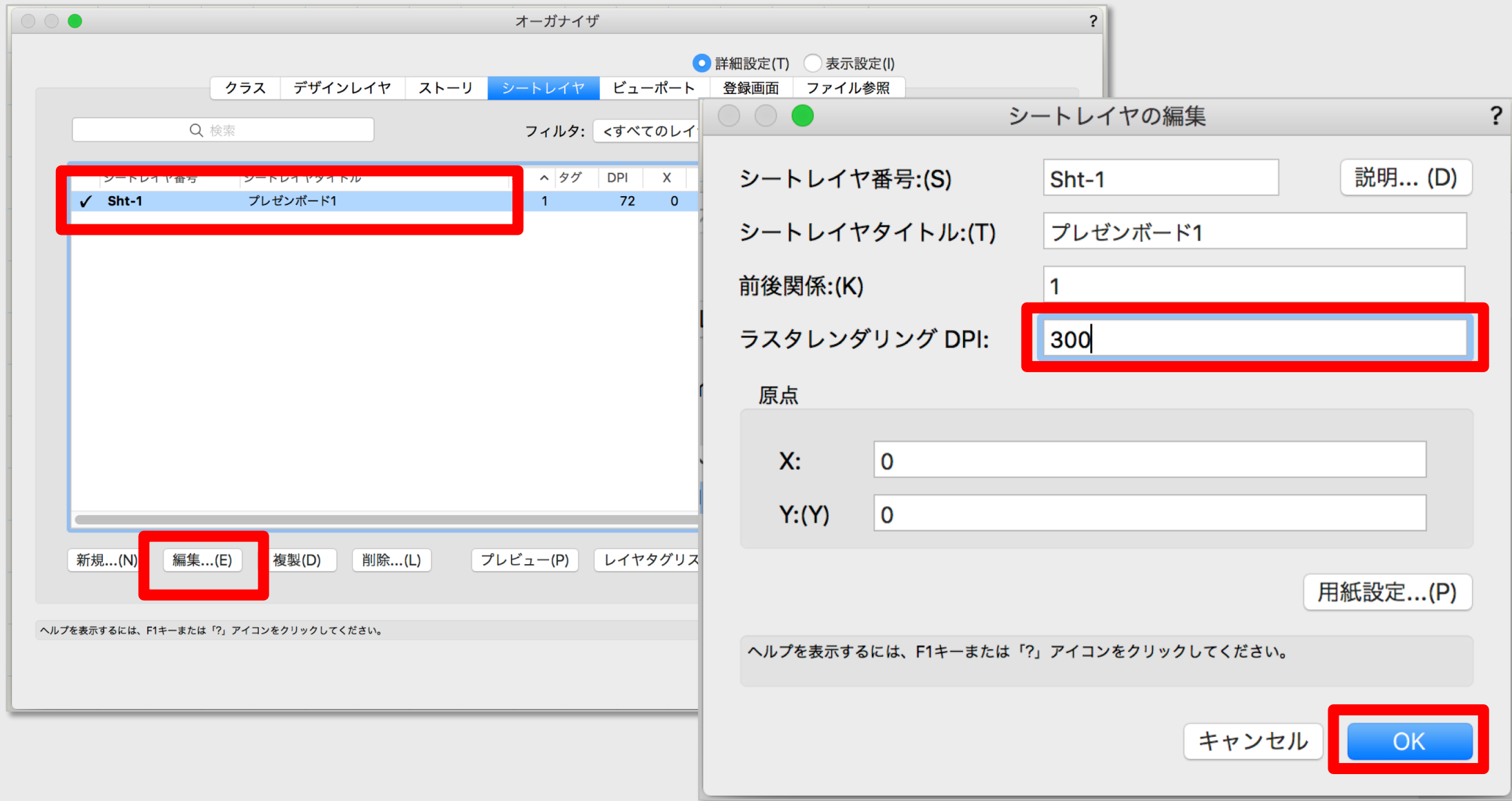
シートレイヤの活用のイメージ

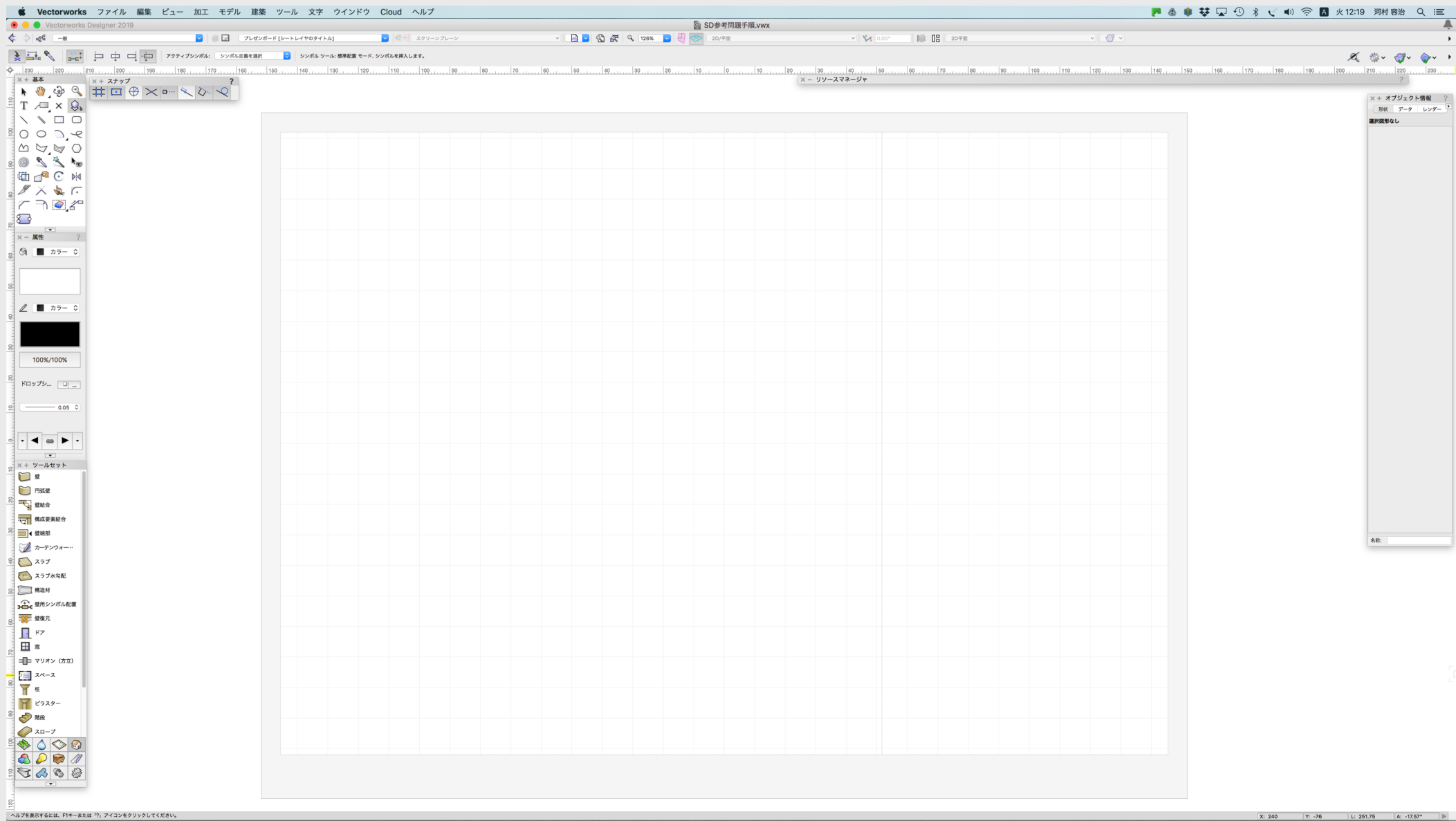


応用2：プレゼンボードの作成 シートレイヤを活用



応用2：プレゼンボードの作成 シートレイヤを活用





インテリアスタイルがテーマ：カラーコーディネート

空間とエレメントのスタイルの統一が重要

キュート



ナチュラル



エレガント



カジュアル



和



シック



アジアン



クラシック



モダン



プレゼンボード作成のポイント

優先順位をつける：主役を決める

脇役

主役

木の薫りのする華やかな和の空間の提案

リビング仕上げ
床: フローリング一部タイル張
壁: クロス張 一部タイル張
天井: クロス張

2

A

B

C

D

ラグ

フローリング

壁天井クロス

アームチェア座面

D チェア座面

床タイル400角

ウインドーシートのメント

壁タイル

使用素材

ソファテーブル
カリモク家具株式会社
WU 4500WE + WU 4503WE + T U 4450ME

座イス 株式会社天童木工
S-5046KY-S.T. Classica ケヤキ板目

観葉植物
モンステラ

観葉植物
フィリックス

自然素材の温もりを生かしながらも洗練されたデザインの和空間の提案です。落ち着いた色合い、天然木や布の織り、或は上質な肌触り、ストイックなまでに洗練された美しいデザインの家具で構成された空間は、疲れた人の心と体を優しく癒してくれます。

リビングから畳コーナーを見る

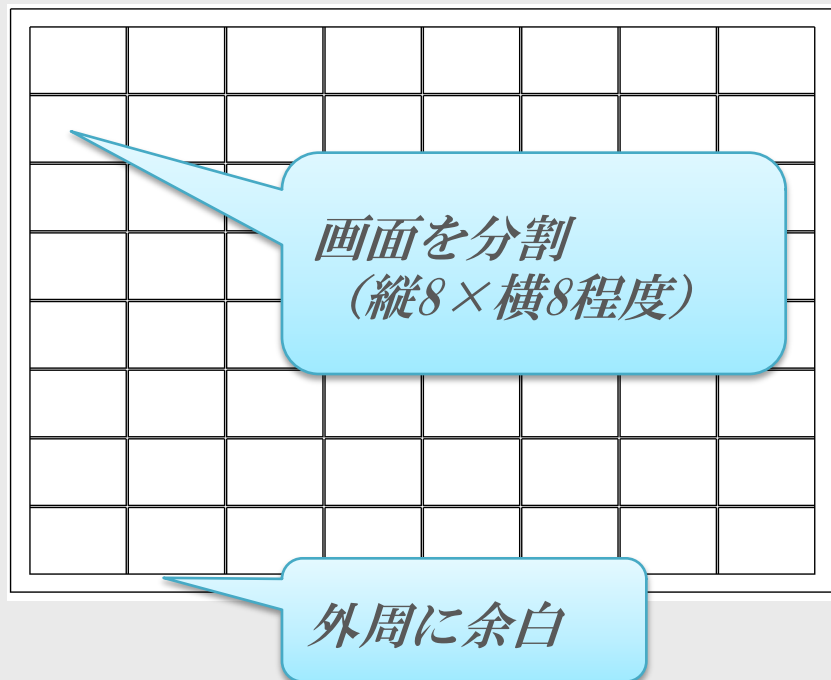
畳コーナー

畳コーナーからリビングを見る

平面図 S.1 : 150

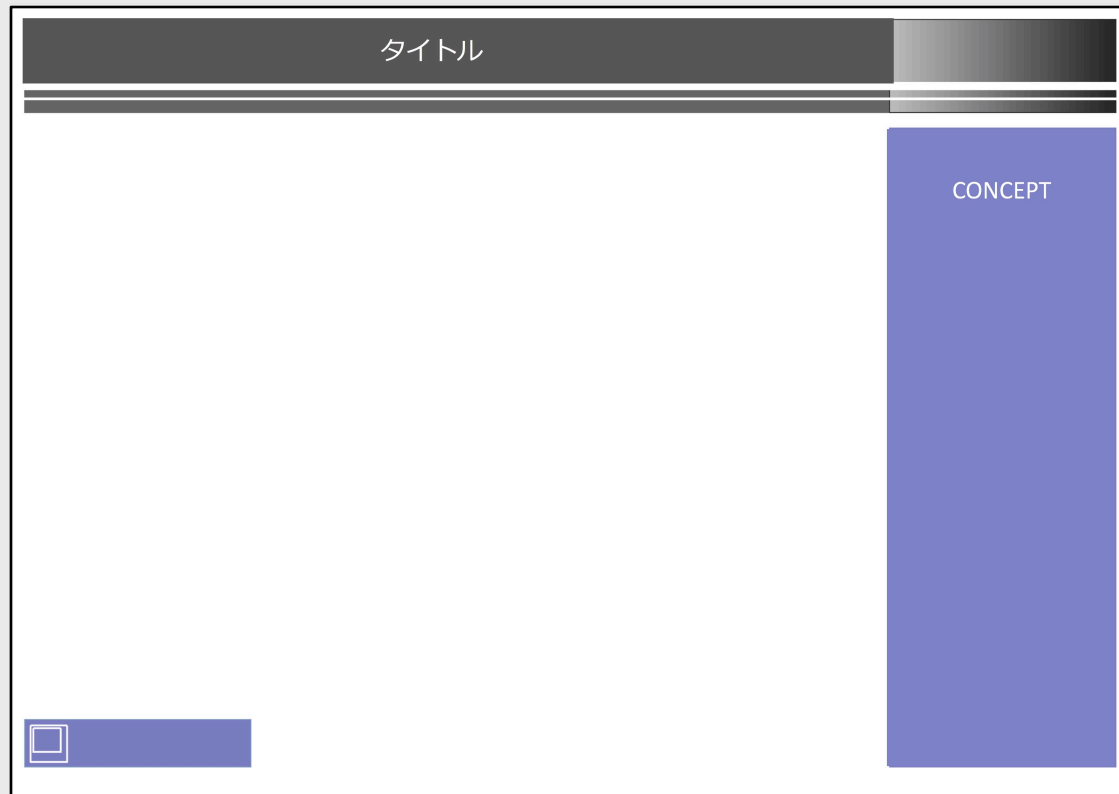
プレゼンボード作成のポイント

レイアウトを整頓する：①グリッドシステム

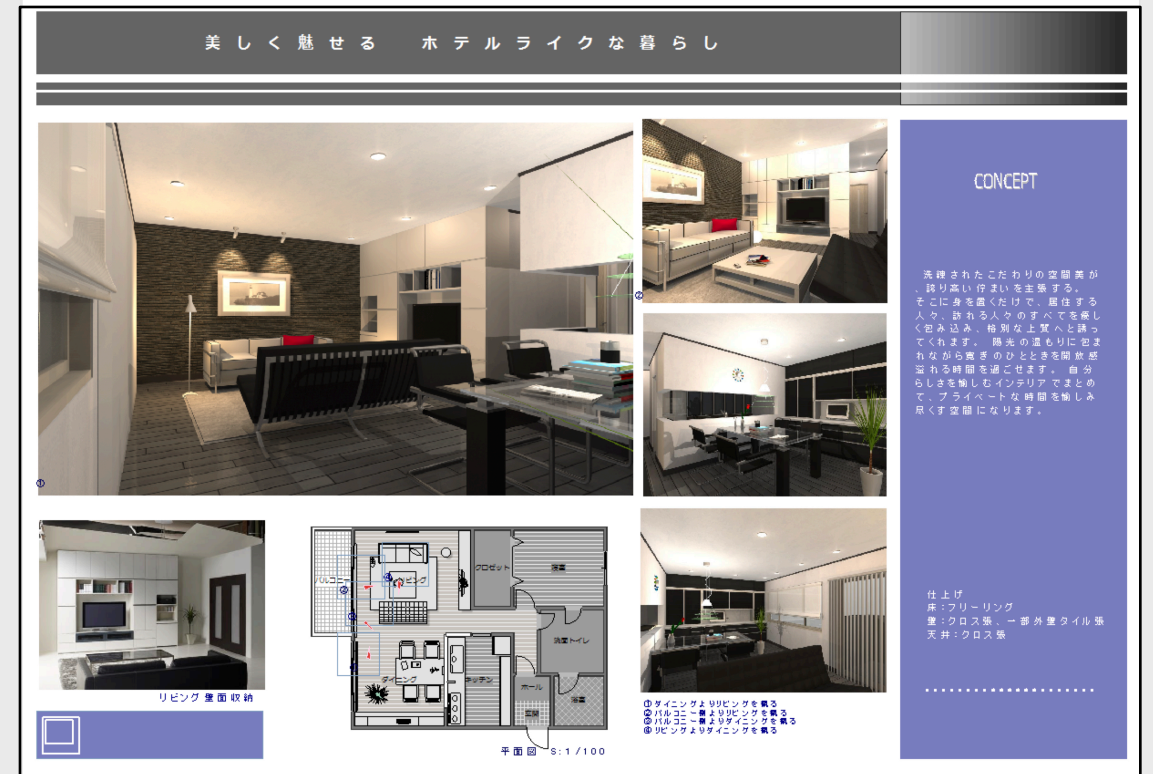


プレゼンボード作成のポイント

テンプレート（ひな型）の活用



テンプレートの例

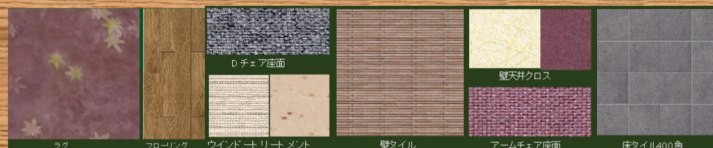


応用例

プレゼンボード作成のポイント

背景に画像を使う

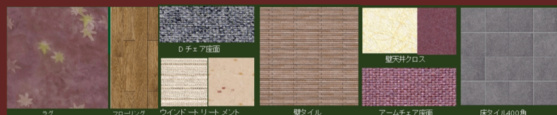
木の薫りのする華やかな和の空間の提案



プレゼンボード作成のポイント

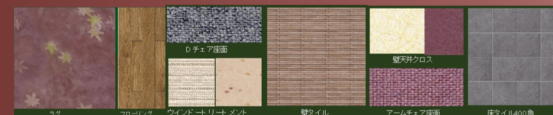
グラデーションの効果

木の薫りのする華やかな和の空間の提案



グラデーションなし

木の薫りのする華やかな和の空間の提案



グラデーションあり

プレゼンボード作成のポイント

スタイルにあったフォントの選択

①フォントの種類

MSゴシック	Naturalを連想させるカラー2色
MS明朝	Naturalを連想させるカラー2色
HG教科書体	Naturalを連想させるカラー2色
HG行書体	Naturalを連想させるカラー2色
HG丸ゴシック	Naturalを連想させるカラー2色
HG創英角ポップ体	Naturalを連想させるカラー2色
HG創英プレス	Naturalを連想させるカラー2色

プレゼンボード作成のポイント：

スタイルにあったフォントの選択

②フォントのスタイル

明朝標準

Naturalを連想させるカラー2色

明朝ボールド

Naturalを連想させるカラー2色

明朝イタリック

*Natural*を連想させるカラー2色

ゴシック標準

Naturalを連想させるカラー2色

ゴシックボールド

Naturalを連想させるカラー2色

ゴシックイタリック

*Natural*を連想させるカラー2色

応用作品例

自然素材の温もりを大切にした、
家族の会話が弾む優しさに満ちた空間をご提案いたします。

『和』 Natural Style

床材は木目の美しいオーク材を中心に、室内を明るく仕上げる淡色のタイルを
アクセントに使用しています。
リビングは、スクエアのフォルムのソファに、折りあげ天井からの柔らかな間接光で
落ち着いた空間を演出。



光を透過するやわらかな
明かりが魅力の照明器具



趣味の写真は照明で照らし出し、
アートのように飾ります。

■Color Coordinate Plan

日本の伝統的な『色』をインテリアに取り入れ、フォルム、色共に和をイメージさせる
コーディネートです。

base color
乳白色



accent color
うぐいす色



accent color
こげ茶色



Interior Item Image

