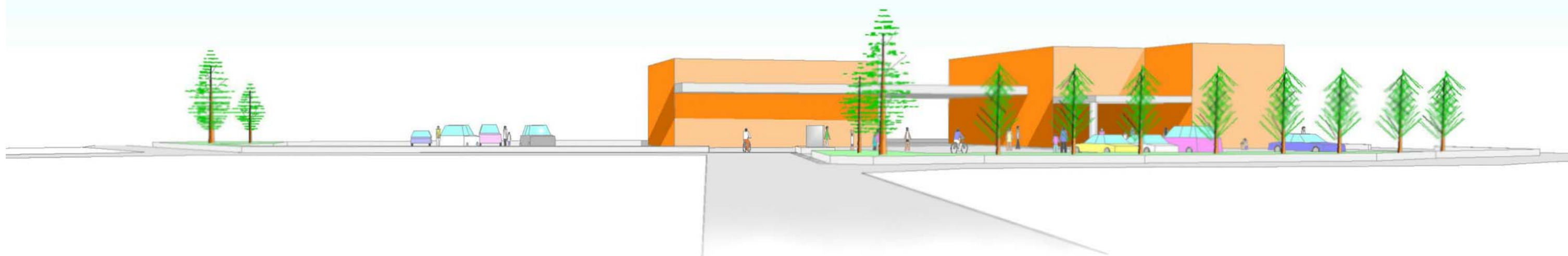
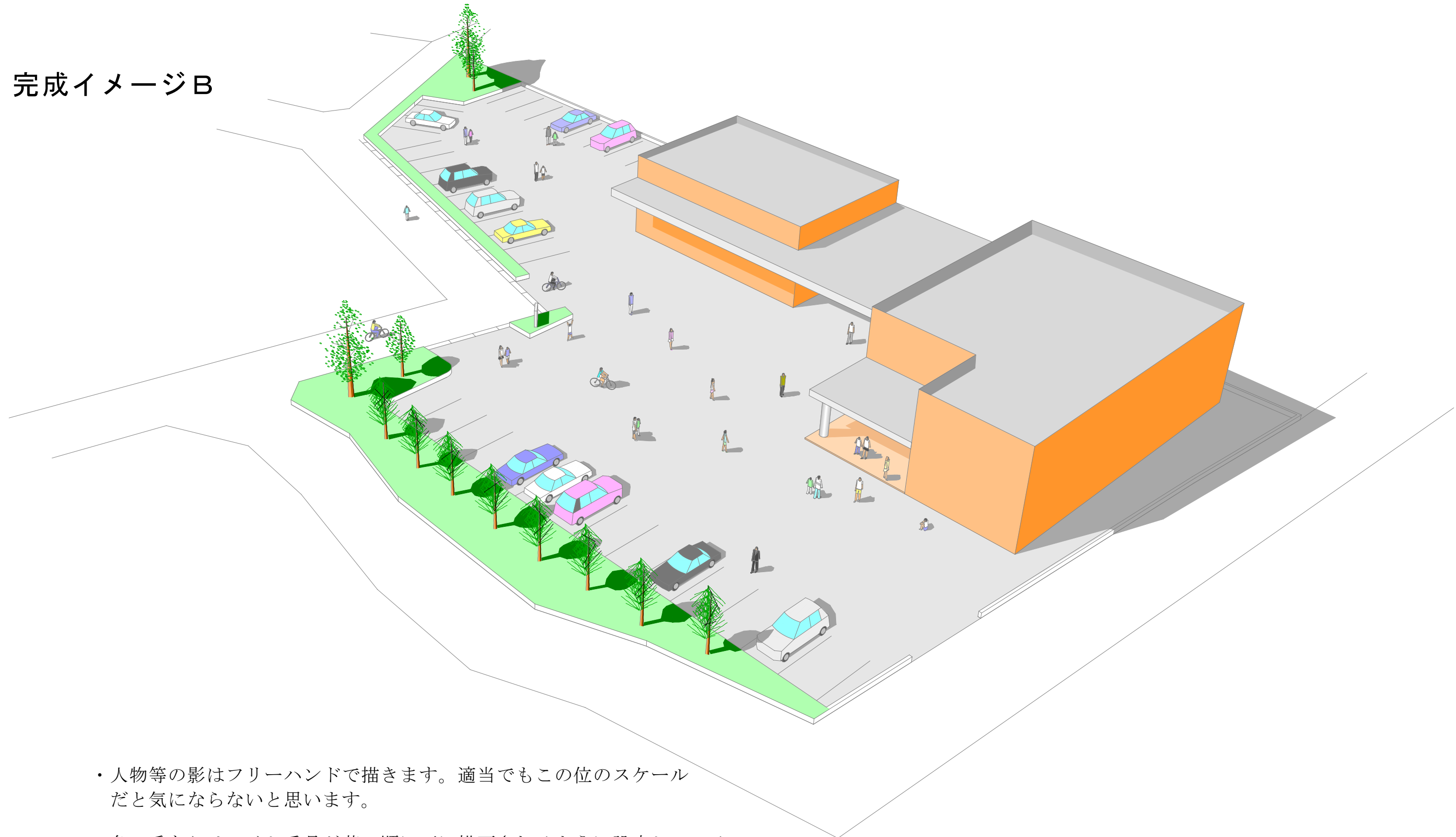


完成イメージA



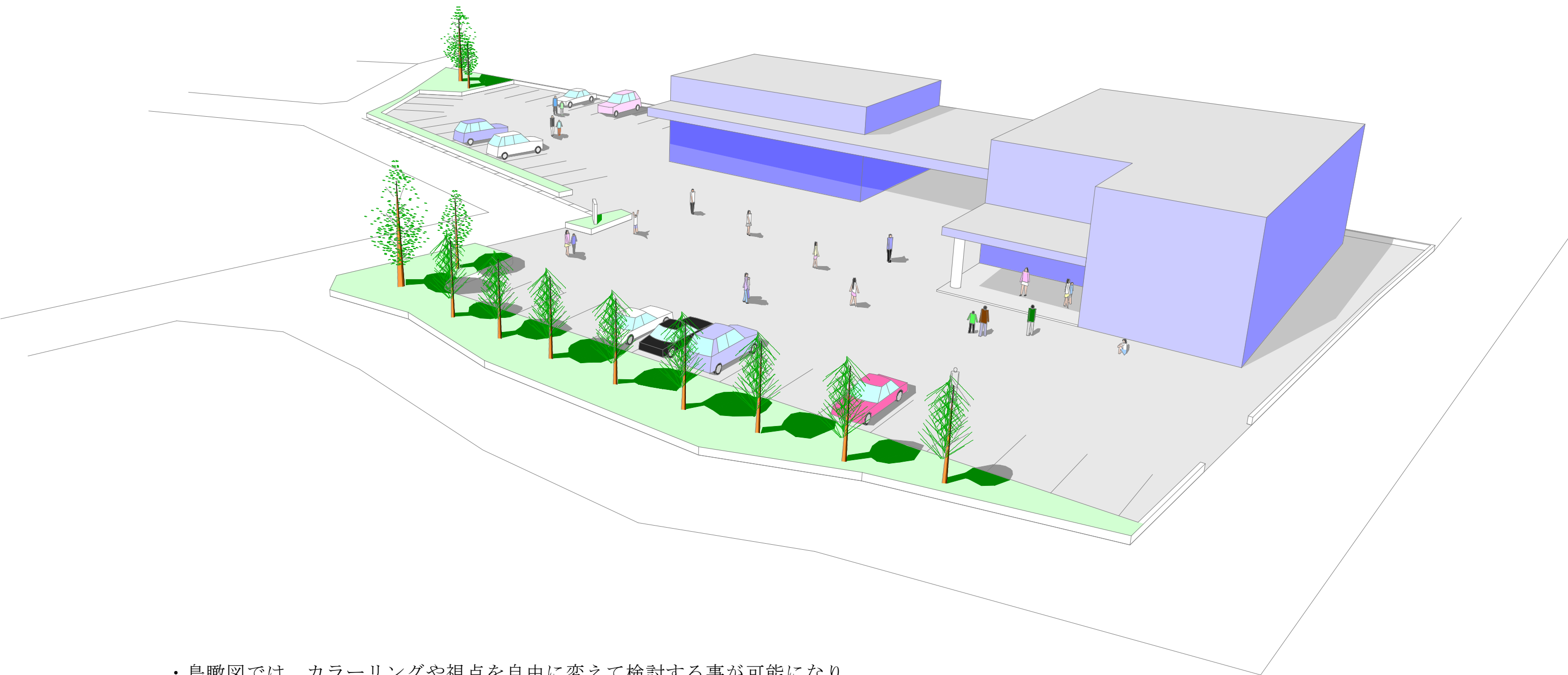
・プロのレベルでは有りませんが、初心者の私でもこんな感じを簡単に作成できます。

完成イメージB



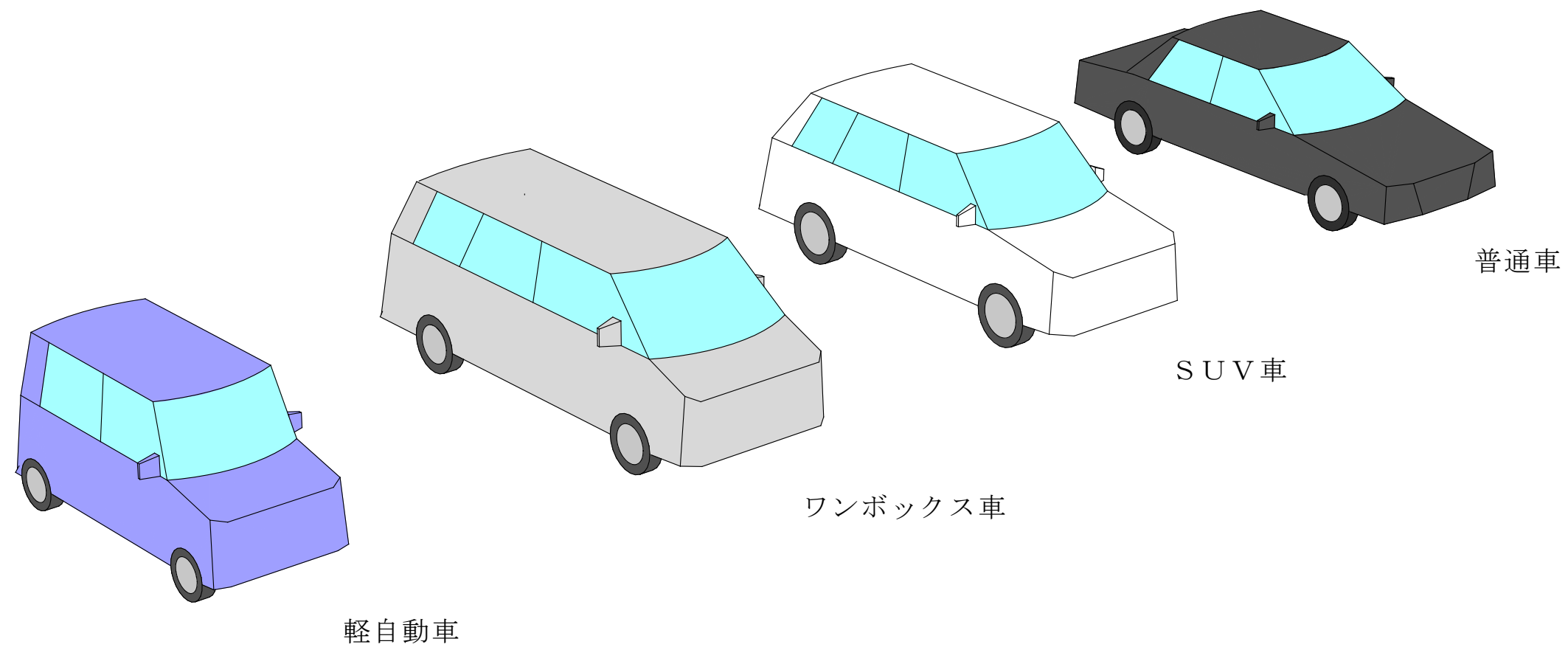
- 人物等の影はフリーハンドで描きます。適当でもこの位のスケールだと気にならないと思います。
- 色の重なりはレイヤ番号が若い順に下に描画されるように設定しているので影付けは大きい番号のレイヤに描いています。

完成イメージC



- ・鳥瞰図では、カラーリングや視点を自由に変えて検討する事が可能になりお客様に感激されるかもしれません。
- ・私は、この程度なら5～6時間で完成できるようになりました。

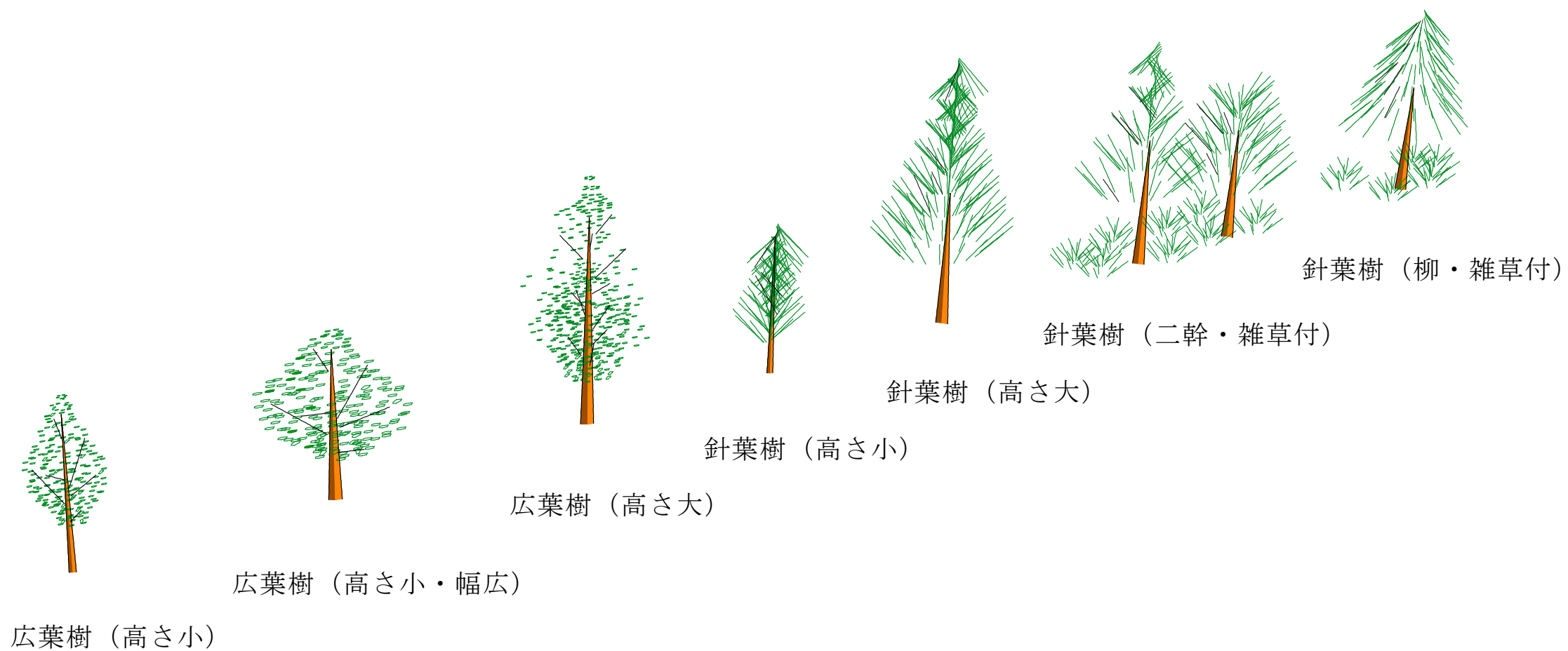
部品紹介 1



- 4台のバリエーションを用意いたしました。
クルクル回転できて結構楽しいです。
- この状態が一発で作成できると思わないでください。
この絵は、陰線処理と着色をフリーハンドで行っています。
- 着色はソリッドで好みの色を塗ってください。
この解説用では輪郭線を黒ペンとしていますが実際の作成時は
SXFのグレー、最細ペンが良いでしょう。

車 編

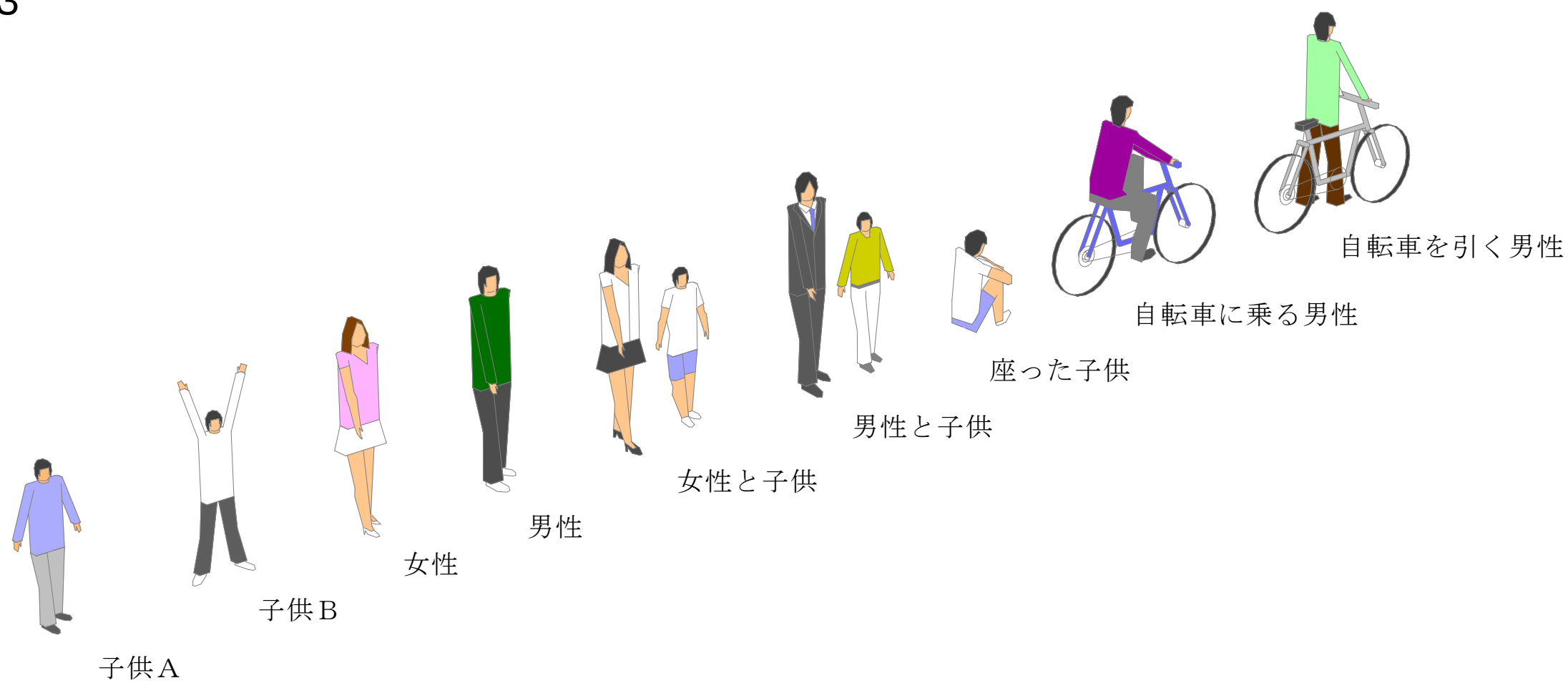
部品紹介 2



樹木 編

- ・ JWW_CADの標準部品には針葉樹があり、それに少し変更を加えました。
- ・ 広葉樹はオリジナルです。雰囲気がでてるでしょうか。樹木の陰線処理は簡単で一番扱い易い部品です。
- ・ データ上の数値を変更すればお好みの高さに変更可能です。

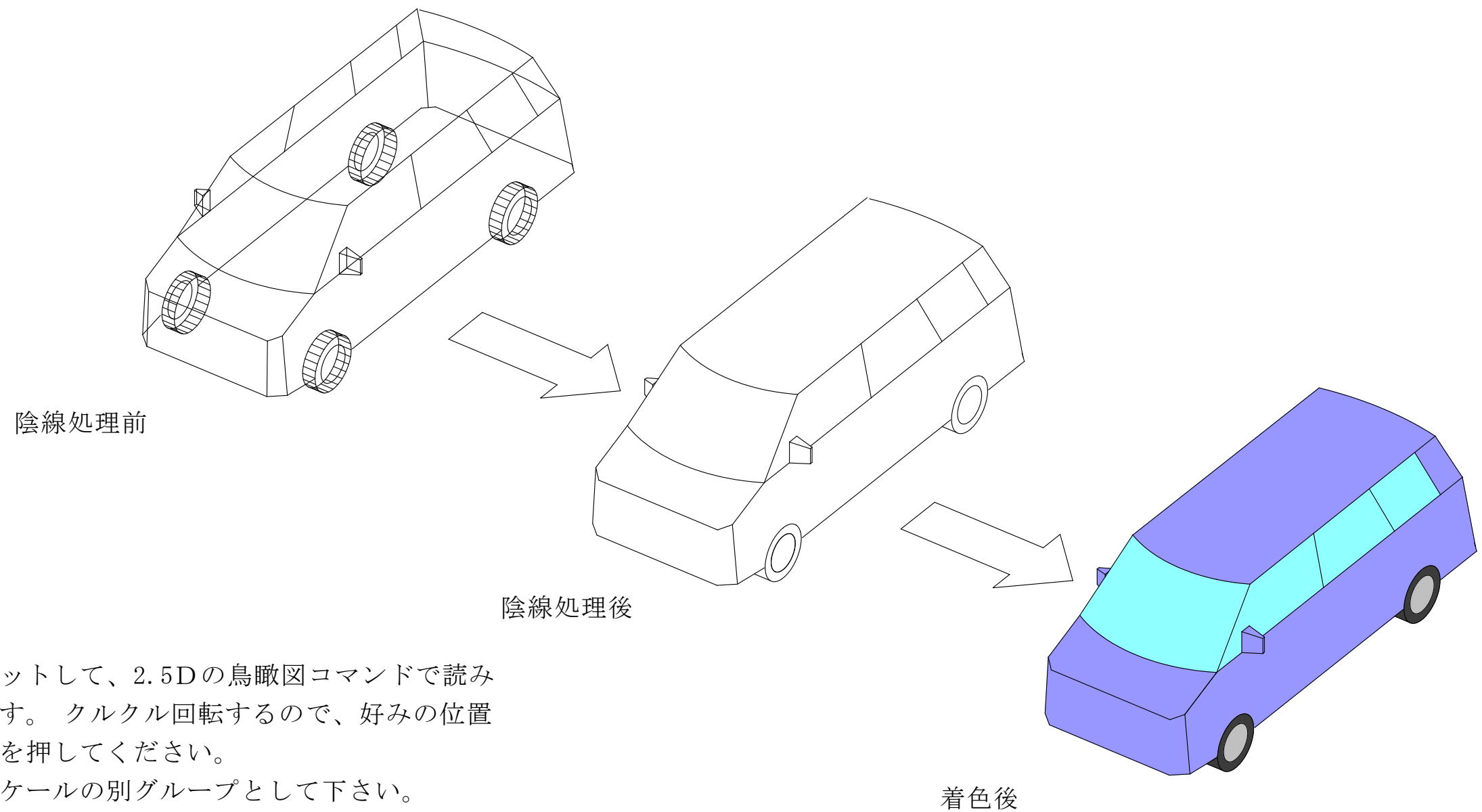
部品紹介 3



人物 編

- 人物は陰線処理が一番面倒ですが、鳥瞰図等でスケールが小さい場合にはそのままでも使用できると思います。
- 内観透視図等でスケールが大きくなると、リアルに描きたくなると思いますが、この絵の程度までなら普通に誰でも描けると思います。

加工説明（車編）



手順

1（陰線処理前）

データをプロットして、2.5Dの鳥瞰図コマンドで読み込んだ状態です。クルクル回転するので、好みの位置で作図ボタンを押してください。

作図は同じスケールの別グループとして下さい。

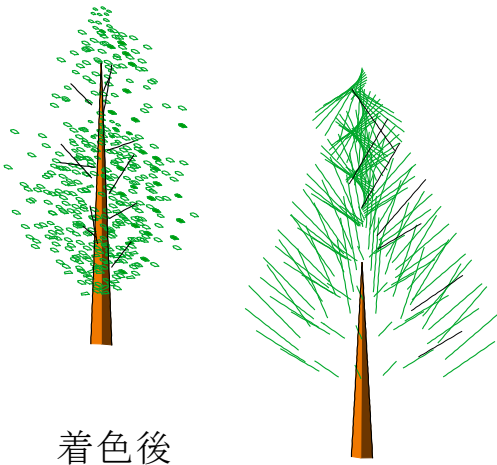
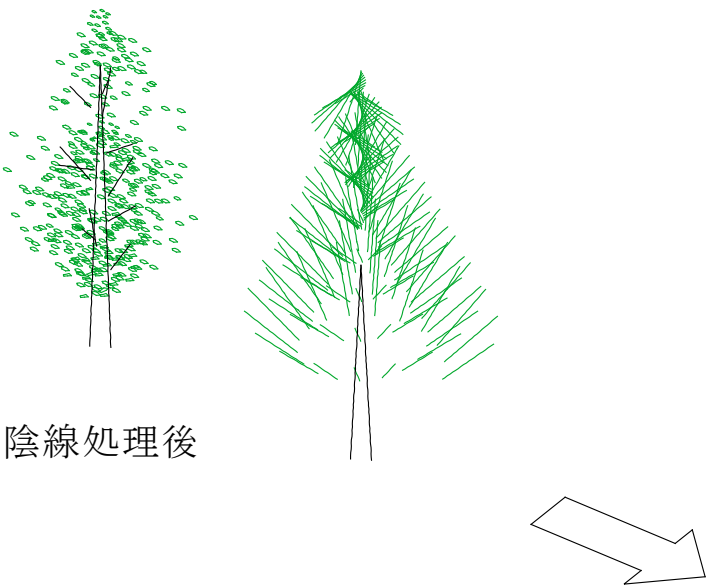
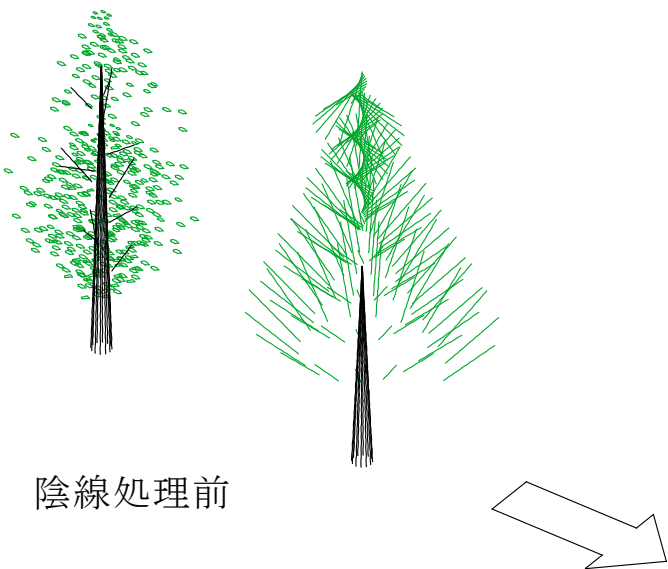
2（陰線処理後）

不要な線を消します。そんなに難しい作業では無いと思います、

3（着色後）

陰線処理後、ソリッドで着色します。解説用ではベタ塗りですが、方角別に少し色に濃淡をつけると良いでしょう。

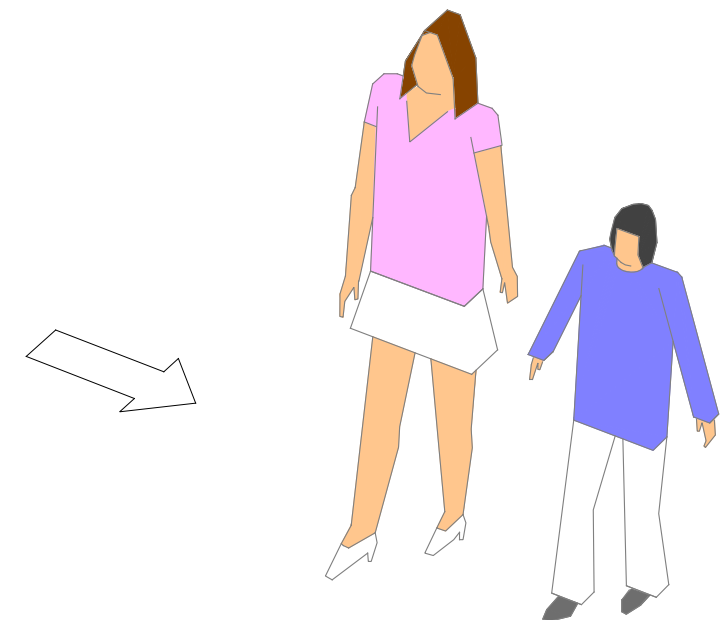
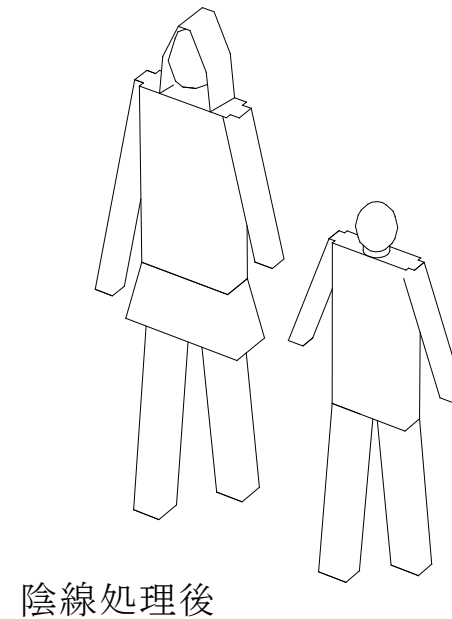
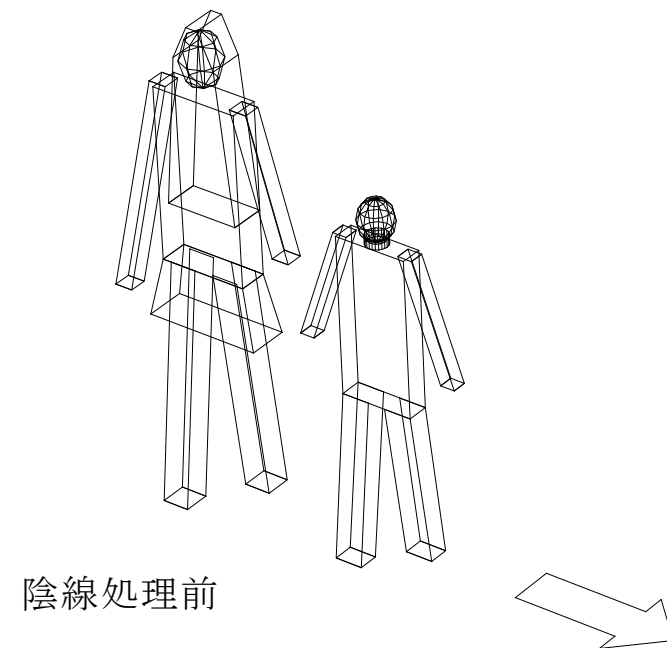
加工説明（樹木編）



手順

- 1（陰線処理前）
車編と同じ手順です。樹木はそのまま何もしなくても鳥瞰図で利用できると思います。
作図ボタンを押す時は、同じスケールの別グループとなっているか確認して下さい。
- 2（陰線処理後）
不要な線は幹部分に円柱を表現する為の縦線が十数本入ってるのを消すだけになります。
- 3（着色後）
樹木の着色は幹部分だけで十分ですが、絵のようにランダムに選択した葉を着色すると雰囲気は更にでると思います。

加工説明（人物編 1）



手順

1（陰線処理前）

鳥瞰図ボタンを押すこのようにロボットのような感じなのですが、スケールが小さいとそのままだでも雰囲気があります。

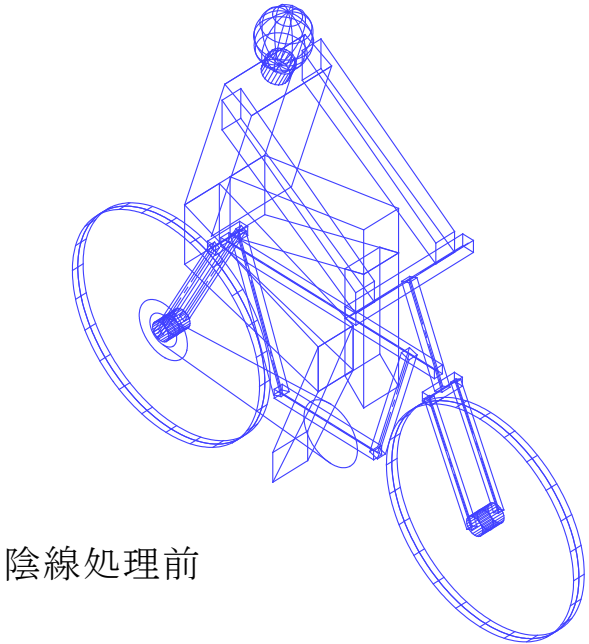
2（陰線処理後）

人物の不要な線消しは一番わかりにくく大変だと思いますが慣れてこれば2～3分／人で可能だと思います。

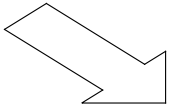
3（着色加工後）

人物を透視図等でスケールを大きく利用したい場合は足に靴を履かせたり髪型をフリーハンドで描きます。絵では足の感じも変えて描きました。案外、適当に描いてもこんな感じの人いるなあ～て感じになります。洋服も変えると楽しいです。

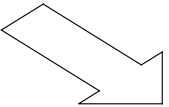
加工説明（人物編 2）



陰線処理前



陰線処理後

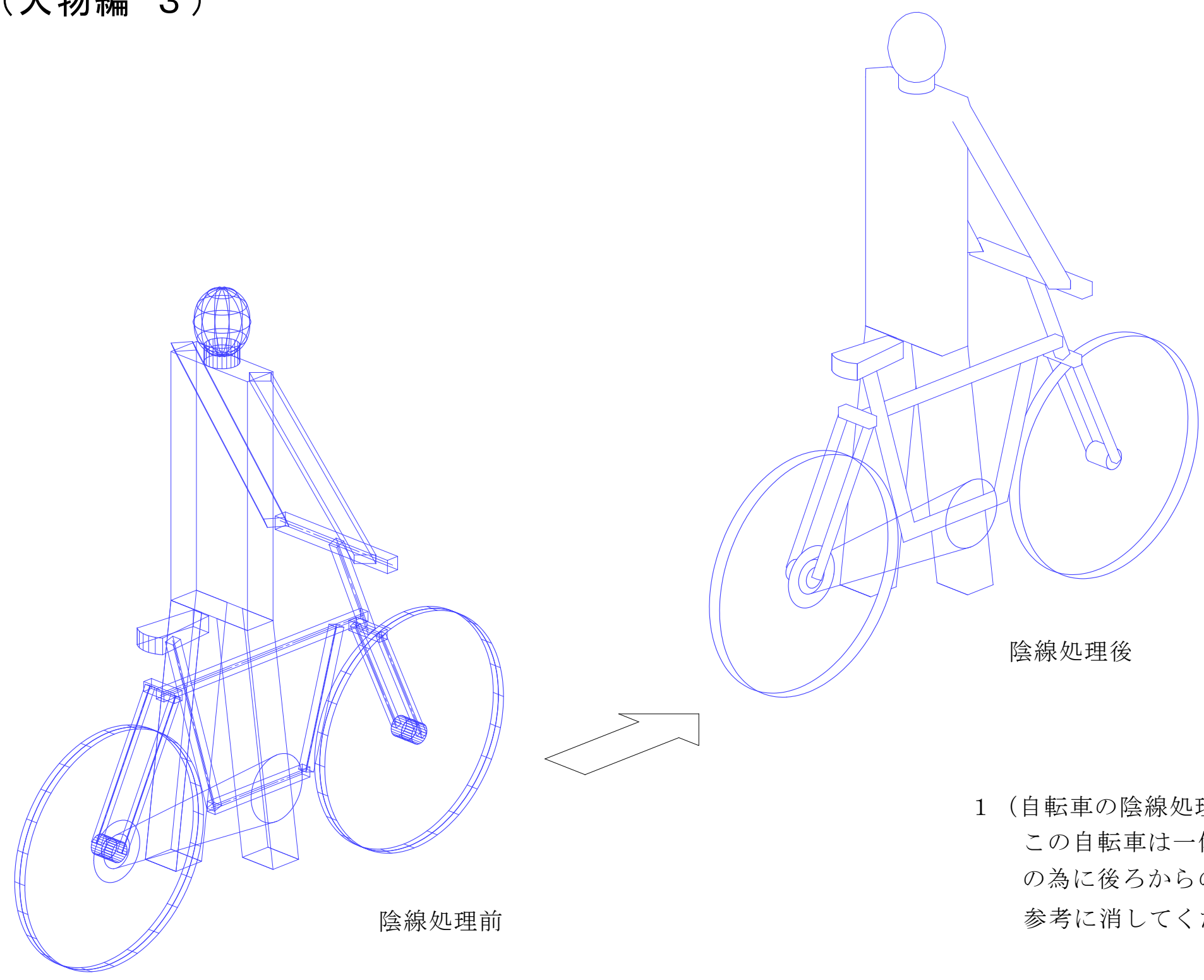


着色加工後

手順

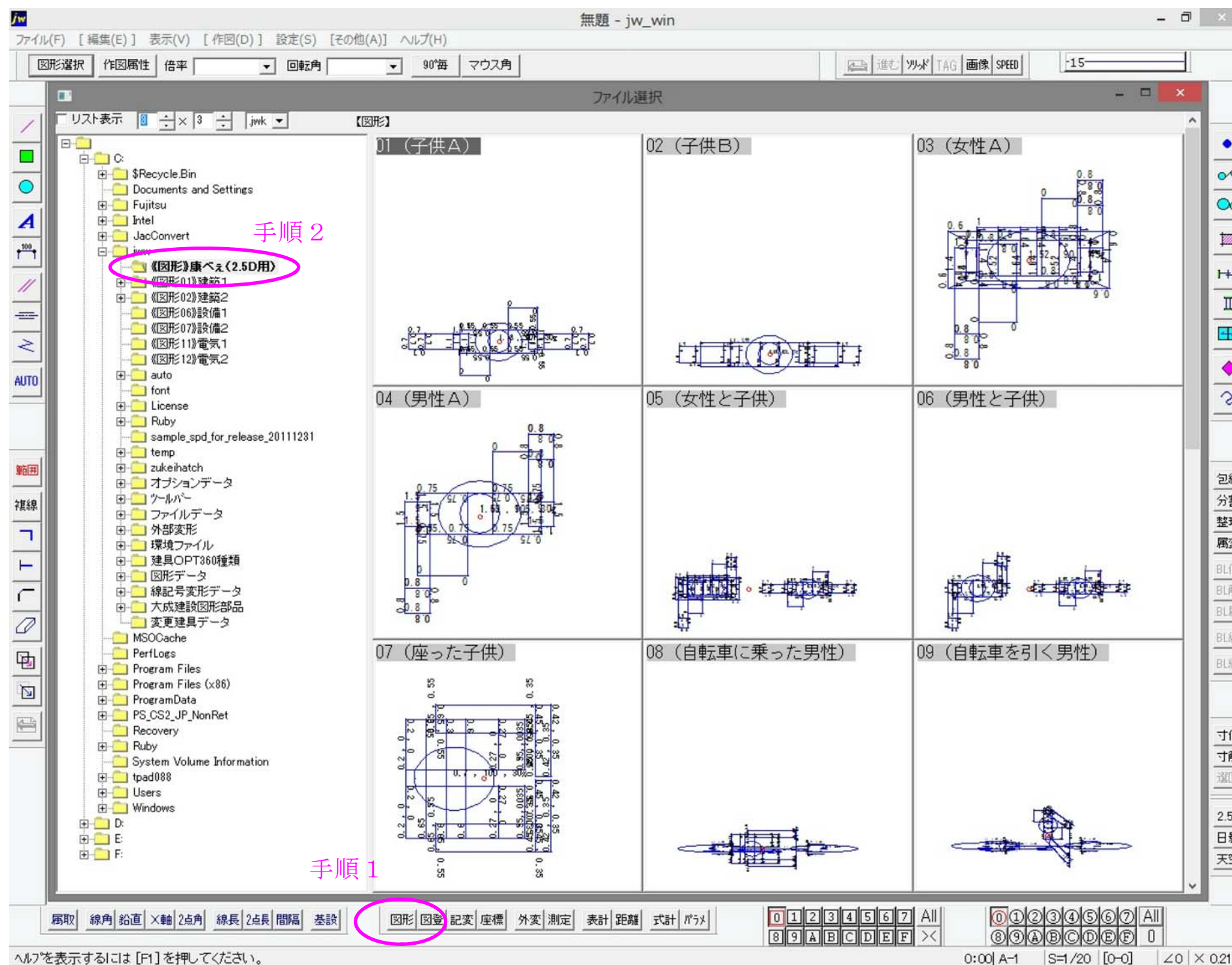
- 1（陰線処理前）
作成に結構苦労した自転車です。
是非一度はクルクル回転させてみてください。
- 2（陰線処理後）
自転車部分の不要線消しは結構面倒だと思います。
この絵を参考に消してください。 分かり辛い事も
あって10分程度必要かもしれません。
- 3（着色加工後）
人物部分は髪型・服装・靴・足の感じ等をフリー
ハンドで変えて描いています。

加工説明（人物編 3）



- 1（自転車の陰線処理）
この自転車は一体どうなってんの？ という方の
為に後ろからの大きい絵を付けます。
参考に消してください。

操作手順 1

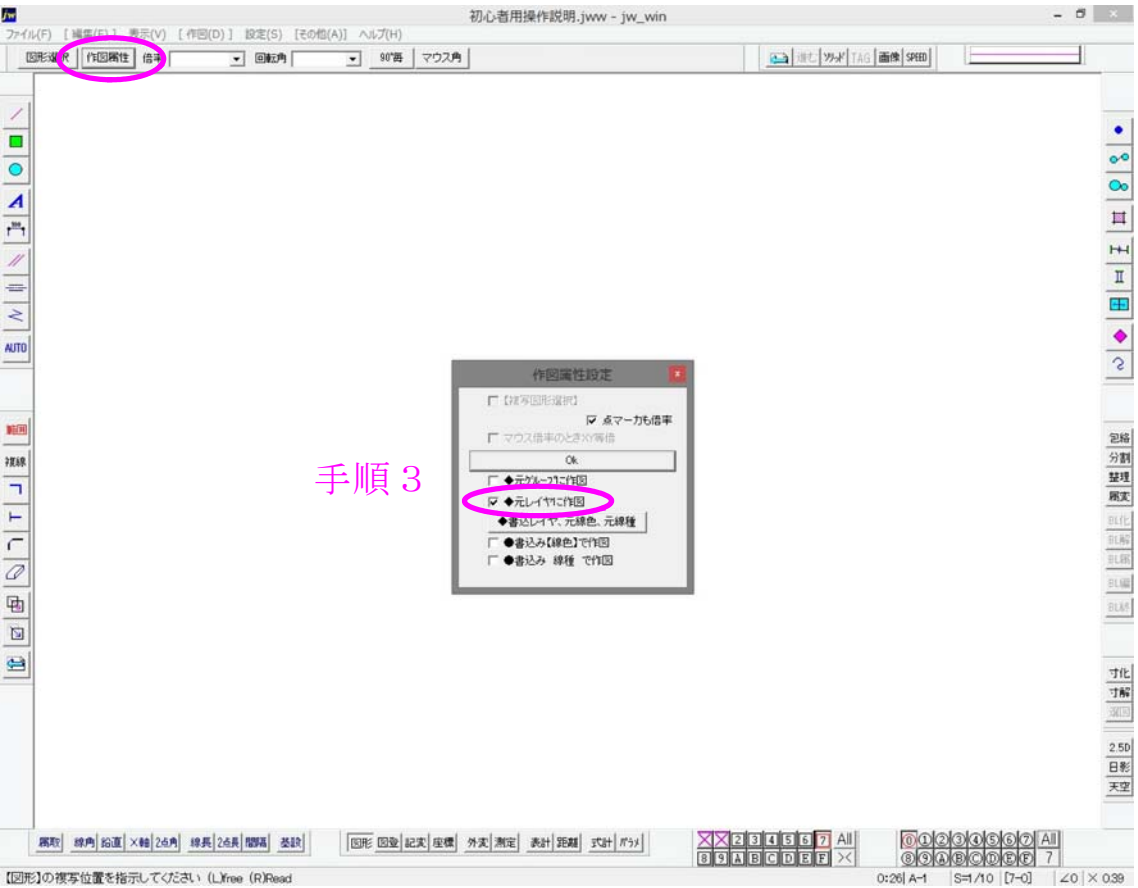


手順

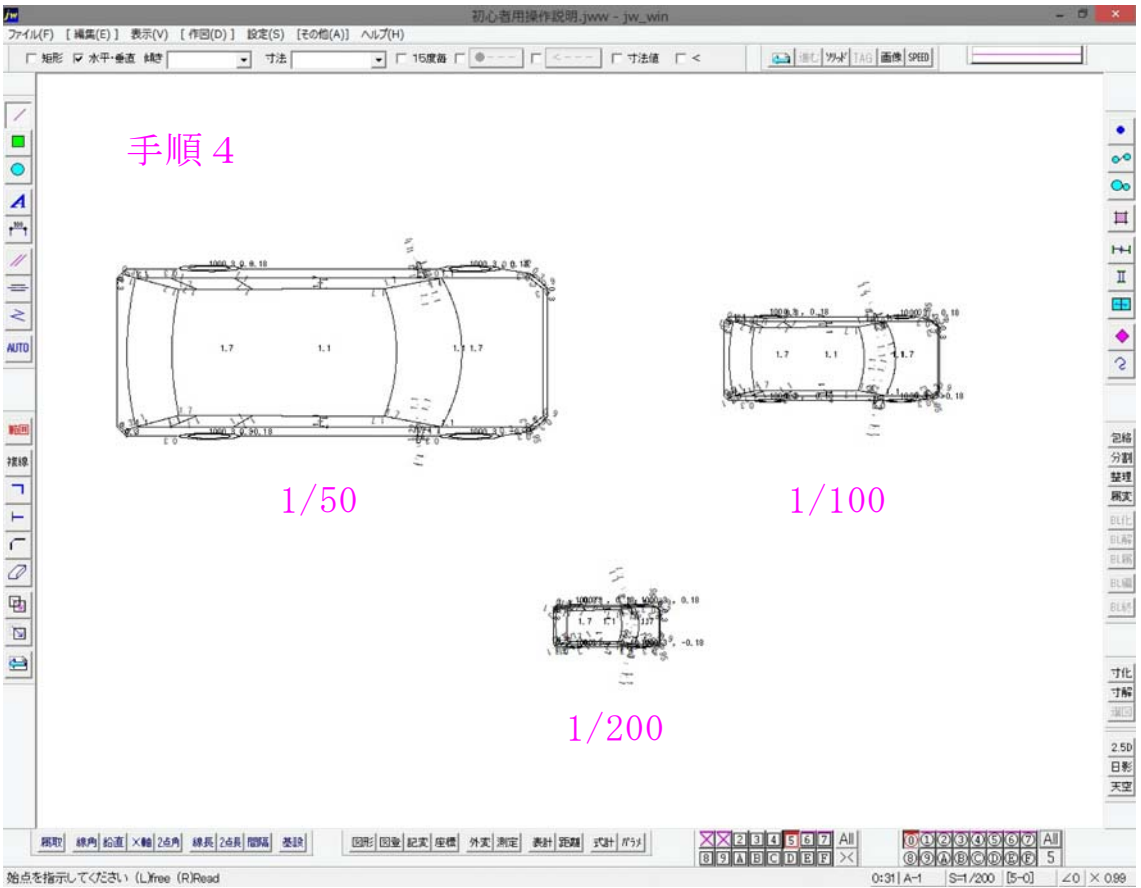
1. 図形コマンドから、康べえ（2.5D用）の格納場所に入ります。
（フォルダの格納場所は、JWWフォルダの中が望ましいと思います。）
2. 康べえ（2.5D用）フォルダをクリックし、図形の一覧からどれかをクリックします。

※ 私は解説画面のボタンアイコンを変えているので
皆さんのJWW画面とは若干違う事を御了承下さい。

操作手順 2



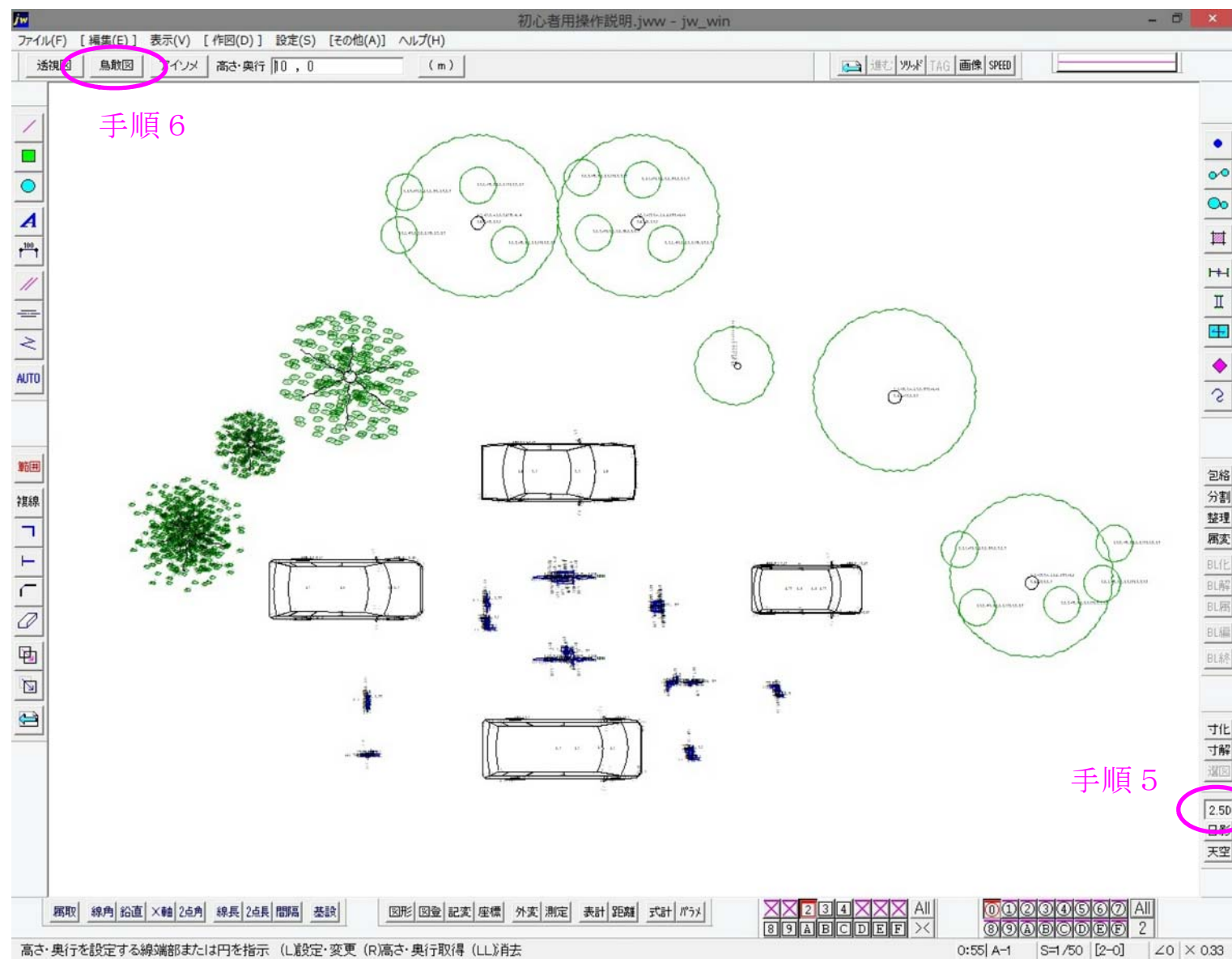
操作手順 3



手順

- 図形選択して、画面に貼り付けの際は、作図属性ボタンから必ず元レイヤを選択してください。
(元レイヤを選択しないと正しく表示されません。)
- 画面上に左クリックで落とし込みます。
右側の解説画像では、参考にスケールを変えて落とした場合の表示例ですが、スケールが小さくなると数字ばかりが目立つ感じになりますが、機能には問題ありませんので気にしないでください。

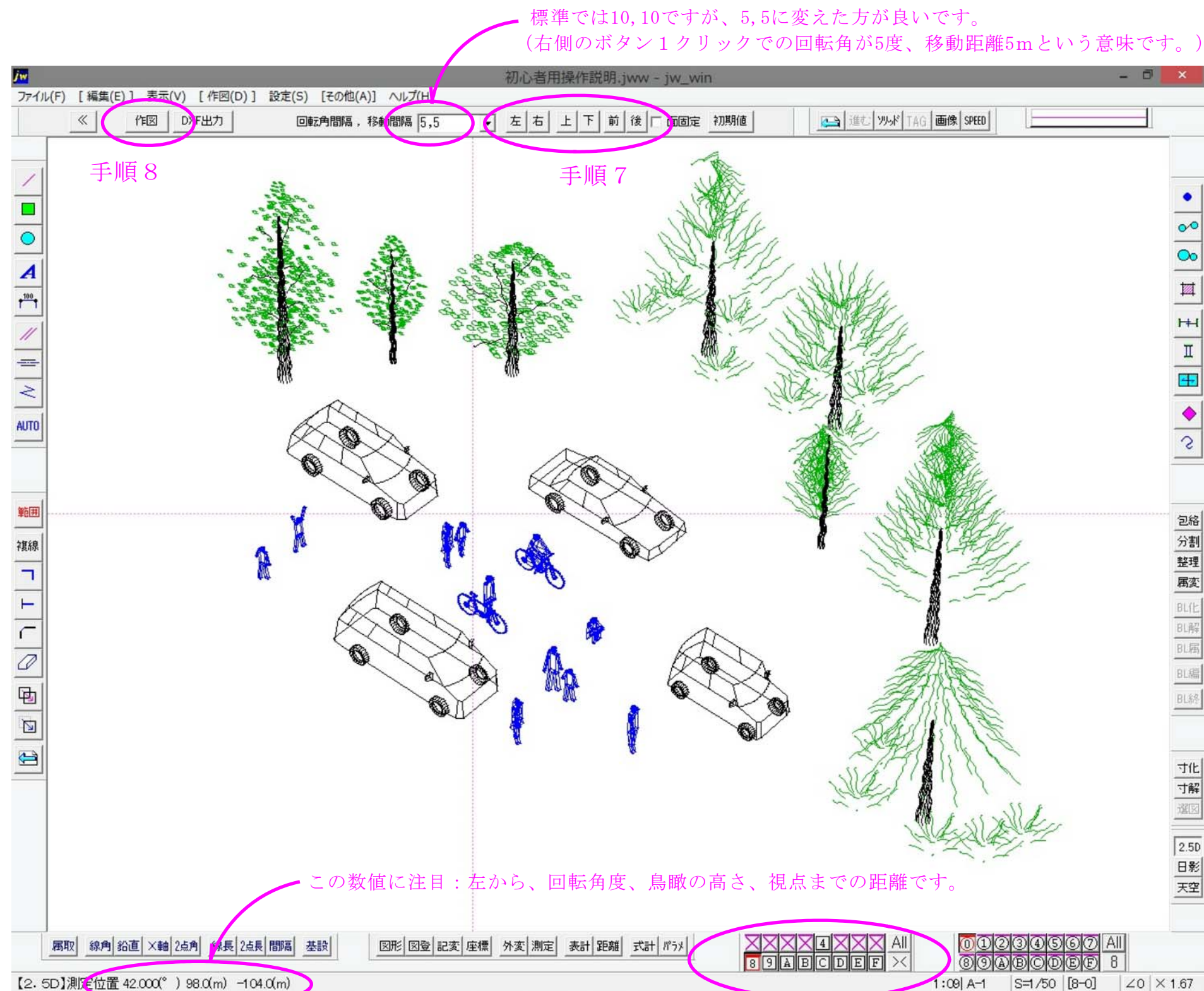
操作手順 4



手順

5. 図形をプロットしたら、2.5D ボタンを押します。
6. JWW画面左上に鳥瞰図ボタンがあるので押します。

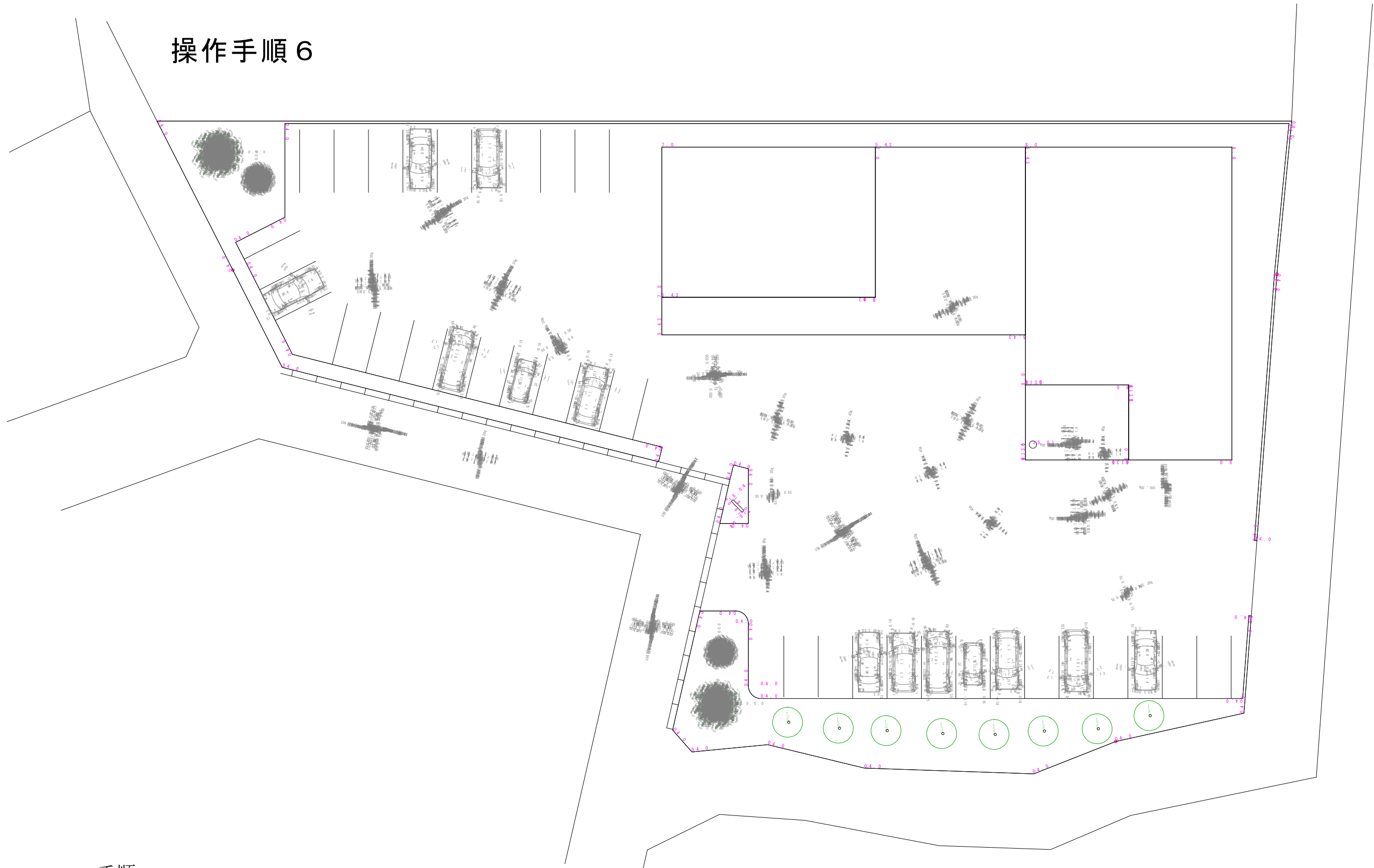
操作手順 5



手順

7. 2.5Dの画面に切り替わったら、JWW画面上部の、左右、上下、前後ボタンを右クリックで押し続けて好みの位置を探してください。
8. 位置が決まったら、プロットしたグループと同じスケールの別グループを選択し、作図ボタンを押します。
(プロットしたグループと作図したグループのスケールが違うと正しく表現されません。)

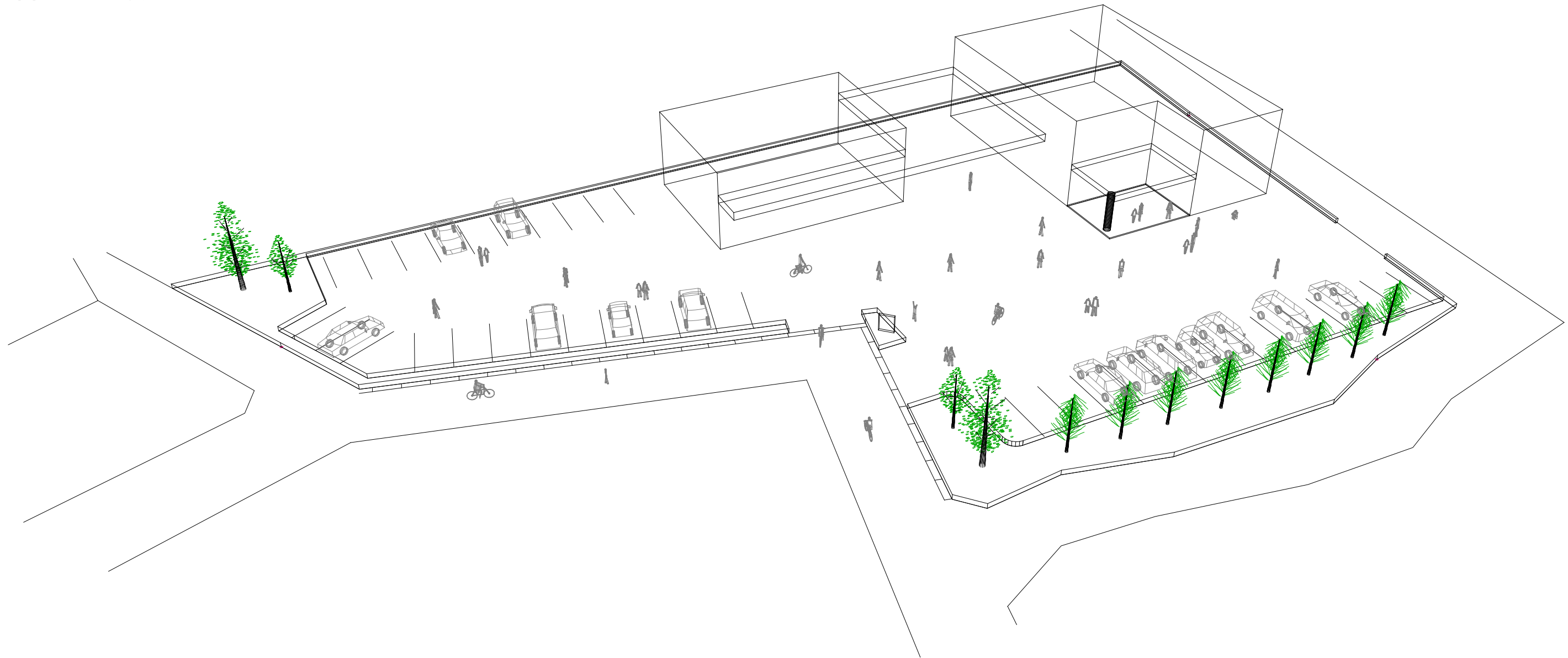
操作手順 6



手順

9. 実際の配置図に図形プロットするとこのような感じになります。
建物や外構にも高さの情報を入力しています。
高さの入力の方法等は、解説すると長くなるので参考図書等で調べてください。

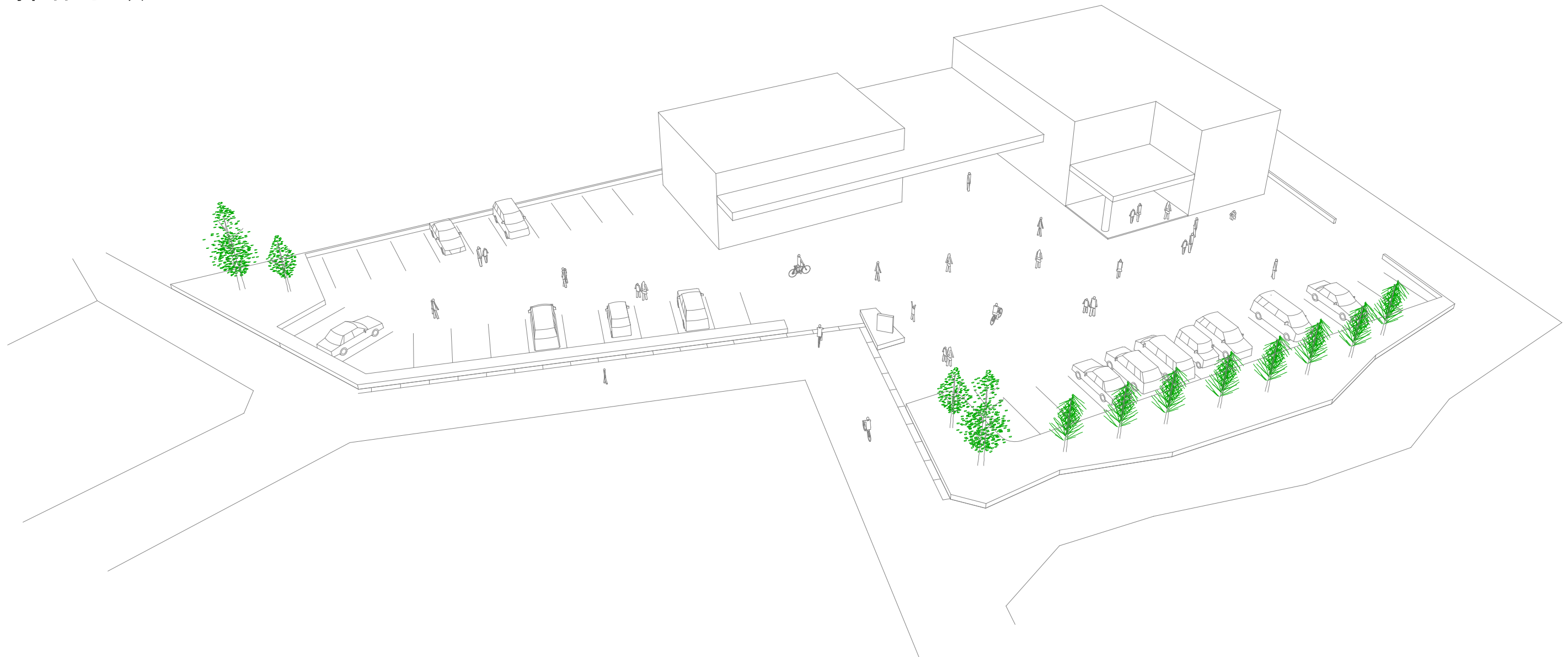
操作手順 7



手順

10. 前述の状態で鳥瞰図ボタンを押すようになります。
グループを変えて作図ボタンを押したら、この後は不要線消しを行ってください。この程度なら1時間程でできると思います。

操作手順 8



手順

11. 不要線を全て消した状態です。

私はここで樹木の葉以外は全て、ペン設定をS X Fのグレー、最細に変更しています。

操作手順 9



手順

12. ソリッドで着色した状態です。

JWWの基本設定、一般(1)の、描画順で画像・ソリッドを最初に描画とレイヤ順の所を、チェックを入れた場合に、線は優先的に描画され、ソリッド同士ではレイヤ番号の大きいソリッドが優先されて描画されますので、影等は番号の大きいレイヤに変えて重ねて塗ると良いです。

操作手順 10



手順

13. PHOTOSHOPソフトで全体にややボカシを入れて、輪郭線がハッキリしないように加工してみました。あまり変化が無いように見えますが、印刷すると効果ははっきりします。色々試してみると良いと思います。

私は初心者なので、PHOTOSHOPの使い方も全く詳しくありませんが、誰でも簡単にこの程度ならできるようになると思います。

最後になりますが、ここまで愛読いただきどうもありがとうございました。

以上で説明は終了です。