

ALBEAM INTERIOR

ARCHICADデータ 使用方法 2023.08

1.はじめに

●ライブラリへの追加

- ・プロジェクト内のライブラリへ、ダウンロードした zipファイルを解凍してできたフォルダを追加します。
「ライブラリとオブジェクト」>「ライブラリマネージャー」>「追加」
より、解凍後のフォルダを選択

●使用するオブジェクト

照明オブジェクト (配置用オブジェクト)	ボイドガイド (ボイド作成用オブジェクト)
<ul style="list-style-type: none">・コーブ照明(直部・出隅・入隅)・シームレス照明・スリット型照明(直部・出隅・入隅)・スリットコーニス照明 スリット型:(直部・出隅・入隅) コーニス型:(直部・出隅・入隅)	<ul style="list-style-type: none">・シームレス照明_ボイド・スリット照明_ボイド(直部・出隅・入隅)・スリットコーニス照明_ボイド(直部・出隅・入隅)

※各種部材フォルダのデータは直接使用はしませんが、内部で読み込んでいるためロードすること

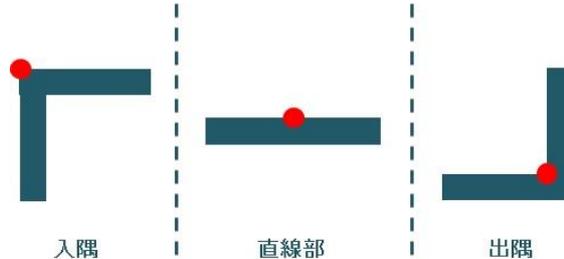
2.オブジェクトの配置

●天井ボードを既存の型で抜く方法(スリット型・スリットコーニス・シームレス照明)

- 複合構造のスラブを使用しており、天井ボード単体の形を編集できない場合に有効な方法ですが、モルフへ変換するためスラブとしての設定変更ができなくなるので注意してください。
また、コーブ照明用建材はこの方法は使用できません。

a.スリット型・スリットコーニス照明の場合

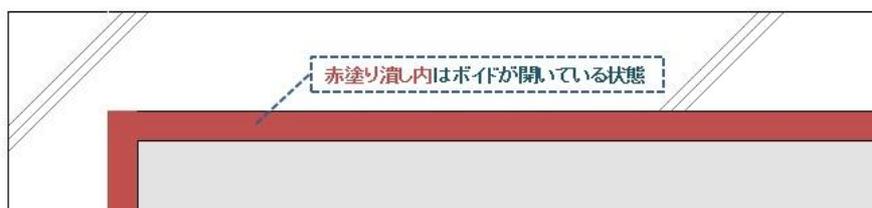
- 1.平面図でランプツールから各種ボイドガイドを呼び込み、壁に合わせて配置 (平面図で○がある側が壁面)



- 2.立断面図より、天井下面にボイドガイドの下部の黒丸(ホットスポット)をスラブ下に合わせて高さを調整

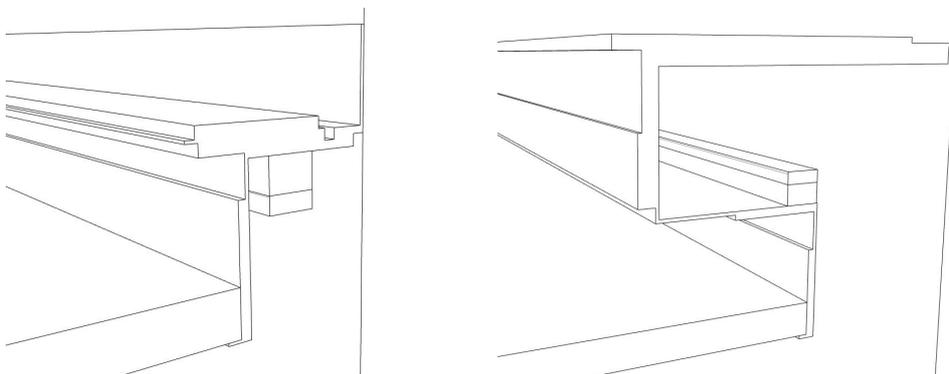


- 3.天井とボイドガイドを全て選択し(Shift+クリックで複数選択、重なっているオブジェクトはTabで切り替え)
右クリックから「選択した内容をモルフに変換」よりモルフへ変換
- 4.ボイドガイドを全て選択し、右クリックから「ブール減算」>「減算 ...」をクリックした後にスラブを選択して減算
※複層スラブでモルフに変換した後、複数のモルフに分かれる場合
⇒全てのスラブを結合(「ブール減算」>「結合」)して、単一のボイドガイドで減算
もしくはスラブの数と同数のボイドガイドを設置して、4の工程を同数繰り返す



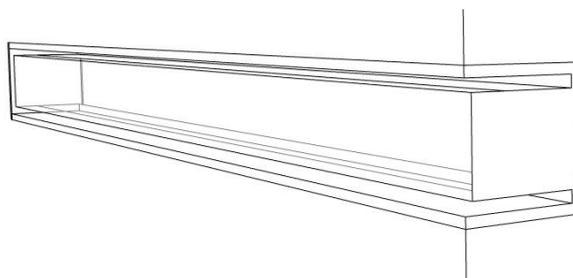
使用方法

5. 平面図でランプツールから各種照明オブジェクトを呼び込み、ボイドと同様に壁に合わせて配置
6. 立断面図より、天井下面に照明オブジェクトの下部の黒丸(ホットスポット)をスラブ下に合わせて高さを調整



b. シームレス照明の場合

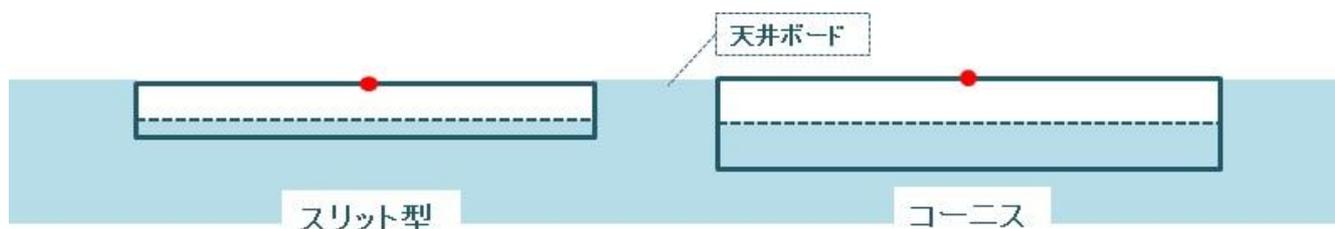
1. 平面図でランプツールからシームレス照明のボイドガイドを呼び込む
2. ボイドガイドを選択した状態で右クリックし、「選択したランプの設定」を開く
設定の「カスタム設定」の「施工タイプ」から「天井付」もしくは「壁付」を選択(次項でオブジェクトの設定に関して記載)
 - 「壁付」の場合・・・「カスタム設定」から「設置角度」を設定(0°でスラブに水平)
 - 「天井付」の場合・・・回転ツールで任意の角度に回転させる
3. 平面図でランプツールからシームレス照明のオブジェクトを呼び込んで、ボイドガイドと同じ設定にする
4. ボイドガイドと照明オブジェクトを重ねて、グループ化をする
5. グループ化したオブジェクトを平面と立断面より任意の位置に配置する
6. ボイドガイドと壁またはスラブをモルフへ変換
7. ボイドガイドを選択し、壁またはスラブを減算

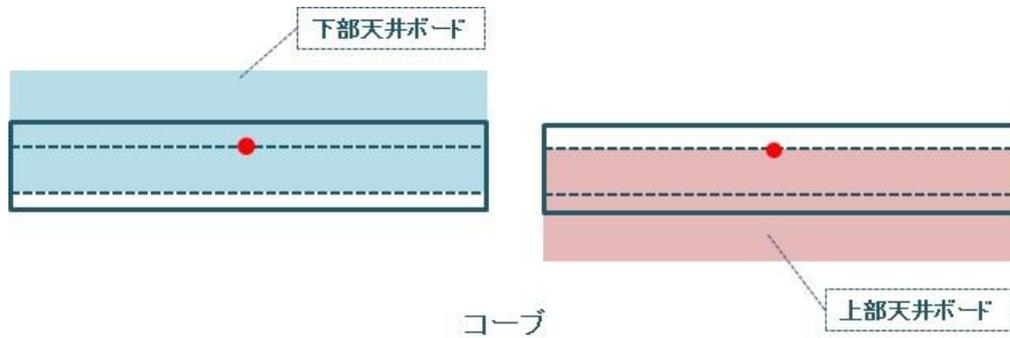


●天井ボード・壁を照明オブジェクトに合わせて合わせる方法(スリット型・スリットコーニス・コーブ・シームレス照明)

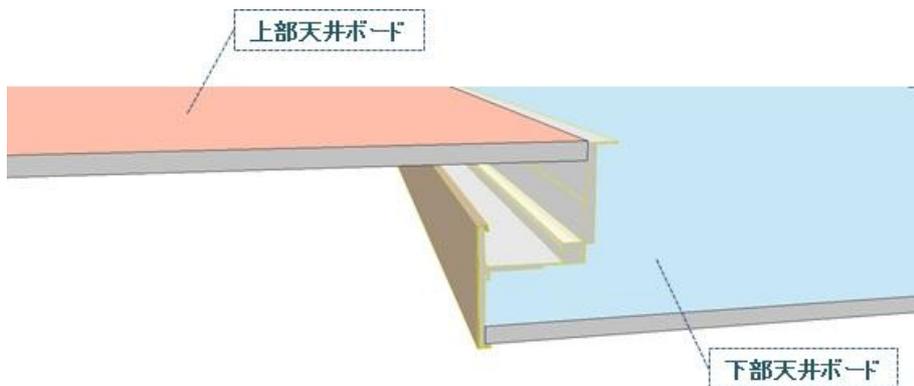
c. スリット型・スリットコーニス・コーブ照明の場合

1. 平面図でランプツールから各種照明オブジェクトを呼び込み、壁等に合わせて配置
2. 天井ボードを照明オブジェクトに合わせて変形させる(下図・次ページ図参照)





3.立断面図より、天井下面に照明オブジェクトの下部の黒丸(ホットスポット)をスラブ下に合わせて高さを調整



d.シームレス照明の場合(壁付のみ)

1.壁に開口ツールで開口を作成する(下図参照)



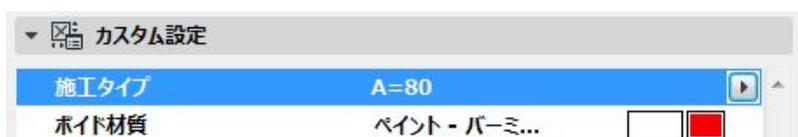
2.開口に合わせてランプツールからシームレス照明を配置

3.オブジェクトの設定

a.ボイドガイドの設定

カスタム設定(下図参照)

施工タイプ...施工タイプを切り替える



b. 照明オブジェクトの設定

1. 任意のオブジェクトの全体の長さを入力

※コーナー部は 1200 で固定

2. 施工タイプの切り替え (施工タイプの種類に関してはカタログ等を参照してください)

3. 端部フサギの有無の切り替え (チェックが外れていれば、端部フサギ無し)

4. 各部マテリアルの変更

スリット型照明用建材 選択内容: 1 編集可能: 1

▼ **プレビューと位置**

2790.5

配置フロア: 1. 1FL (現在)

基準レベル: GL

3290.5

①

0.00°

▼ **カスタム設定**

② 施工タイプ **Pb**

③ 端部フサギL

端部フサギR

▶ 2D表示

▼ 材質

④ サッシ材質 金属 - アルミニウム

照明材質 **ガラス - ランプ**

2Dホットスポットを3Dで表示

照明材質は必ず発光する材質を選択してください。

・その他照明オブジェクトで異なる設定

5. シームレス照明の「施工タイプ」を「壁付」にした時のみ設定可能な設置角度の入力

0°でスラブに水平、90°で垂直となる(「天井付」の場合は平面上で回転ができる)

6. コーブ照明のみ化粧材の有無を切り替えることができる

シームレスの場合

▼ **カスタム設定**

施工タイプ **壁付**

⑤ 設置角度 **0.00°**

端部フサギL

端部フサギR

コーブの場合

▼ **カスタム設定**

施工タイプ **A=80**

端部フサギ1

端部フサギ2

⑥ 化粧材

3.レンダリングについて

a.レンダリングの設定

本オブジェクトの光源は材質による光源を使用しているため、必ず発光表面の設定を 100%以上に設定すること。



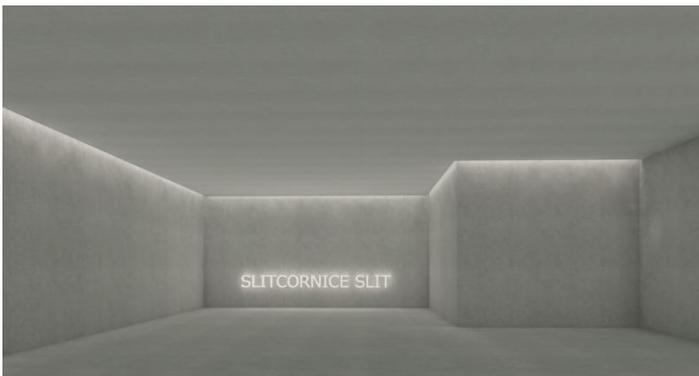
a.レンダリングサンプル



スリット型照明



コーブ照明



スリットコーニス
スリット型



スリットコーニス
コーニス型



シームレス照明