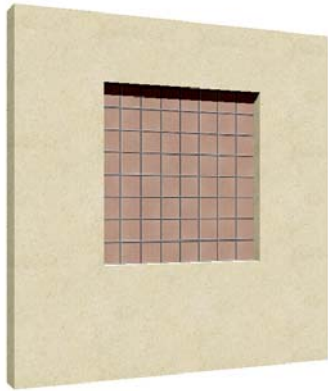


# 扉の一部を凹ませる方法

扉デザイナーで扉の一部を凹ませる方法です。

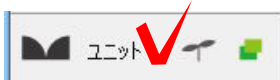


## 1 凹んでいる形を作る

扉デザイナーで穴を配置し、凹ませる形を設定します。

## 2 仕様を変更する

凹んでいる部分の仕様を変更します。  
※凹んでいる部分の色・材質が異なる場合のみ作業します。



レイヤは「ユニット」



## 1 凹んでいる形を作る

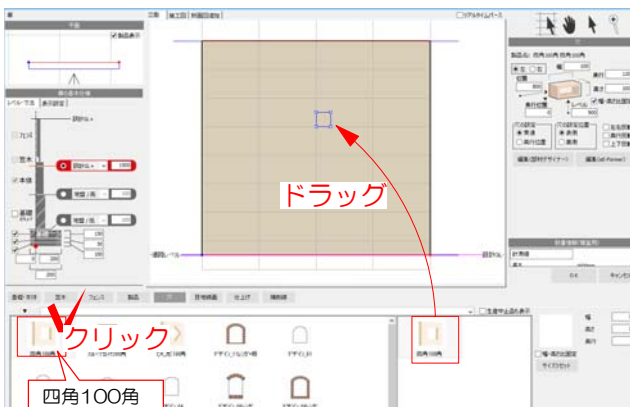
1-1 扉の図形をWクリックして扉デザイナーを起動します。

1-2 扉の高さ等を設定します。

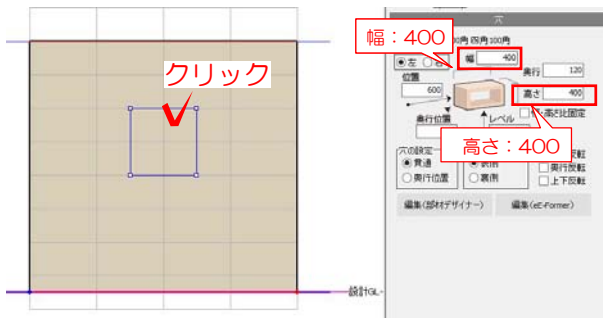


1-3 画面下の「穴」をクリックします。

1-4 凹ませたい形状の穴を選択します。

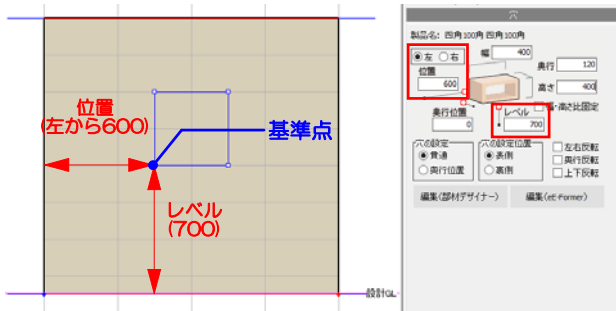


1-5 画面上にドラッグして配置します。



1-6 配置した穴を選択すると画面右に詳細が表示されます。  
サイズを入力します。  
※幅・高さ比固定のチェックを外すとそれぞれ入力出来ます。

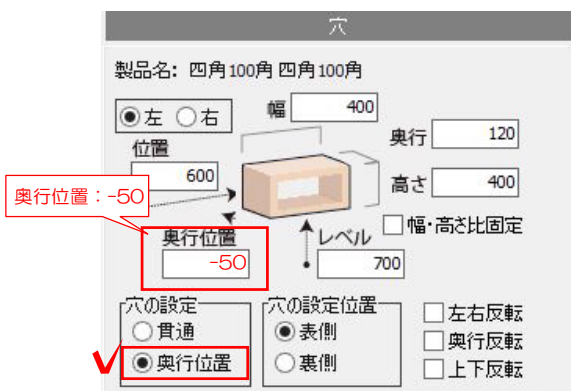
※四隅に表示される頂点をドラッグしてもサイズ変更が出来ます。



1-7 位置とレベルを入力します。

※配置位置の基準となる基準点はシンボルにより異なります。

ドラッグで位置を移動することも出来ます。

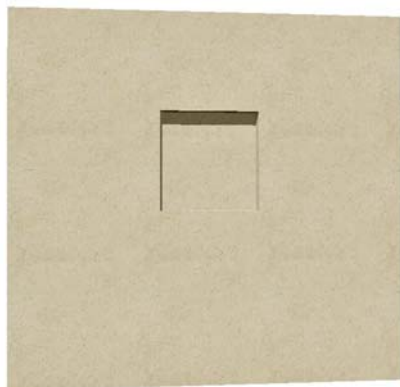


1-8 穴の設定の「奥行位置」にチェックを入れます。  
奥行位置に凹ませる寸法を入力します。

※数値は－（マイナス）で入力しないと凹みが出来ません。



1-9 画面右下のOKをクリックして扉デザイナーを終了します。

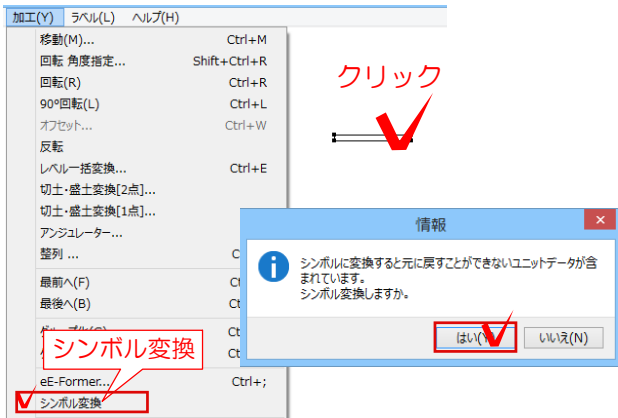


1-10 eE-Painterで確認しましょう。



## 2 仕様を変更する

※凹んでいる部分の色・材質が異なる場合のみ作業します。

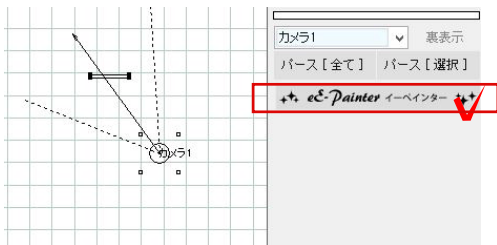


2-1 ユニットレイヤで扉をクリックで選択します。

2-2 加工メニューのシンボル変換をクリックします。

「シンボルに変換すると元に戻すことができないユニットデータが含まれています。シンボル変換しますか。」とメッセージが表示されます。「はい」をクリックします。

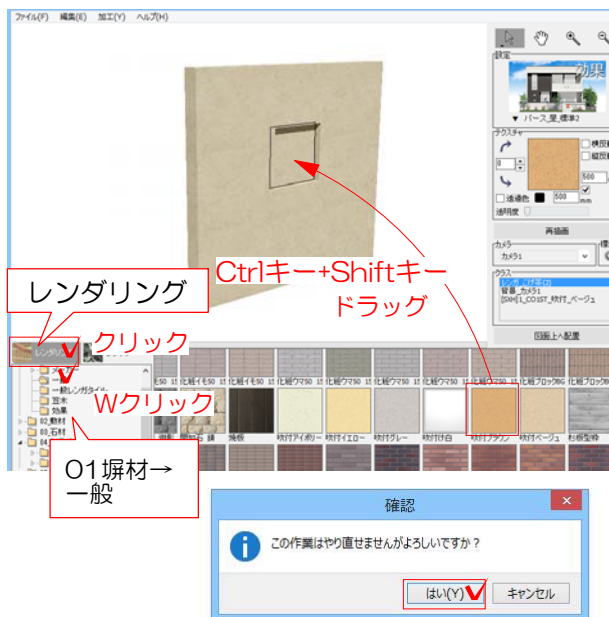
※シンボル変換すると扉デザイナーで編集することが出来なくなります。すべての編集が終わってから作業しましょう。



2-12 カメラを設定してeE-Painterで確認します。

2-13 レンダリングをクリックしてテキストチャを選びます。

CtrlキーとShiftキーを押しながら凹ませた部分にドラッグします。



2-14 「この作業はやり直しができませんがよろしいですか?」とメッセージが出ます。「はい」をクリックします。

2-15 仕様を分けることが出来ました。

