



*Space Designer*検定 対策講座
*SketchUp*版 参考問題解説

アジェンダ

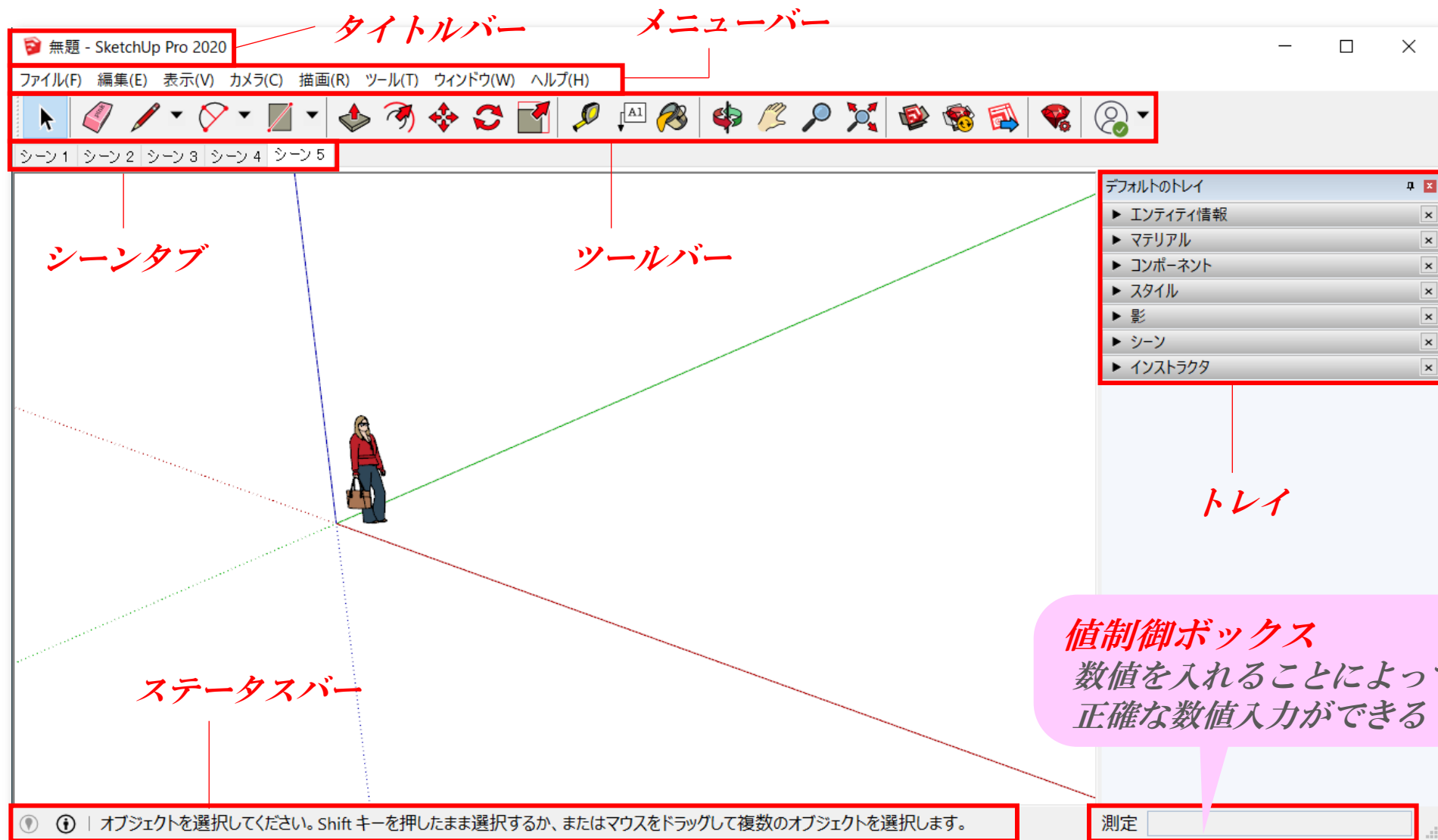
1. *SketchUp*の基本操作

2. 基礎課題

3. 応用課題

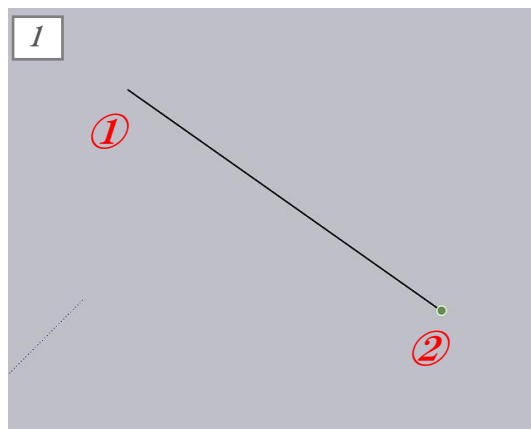
1 SketchUpの基本操作

1. インターフェース
2. 図形
3. 編集
4. 視点の変更：カメラツール
5. グループとコンポーネント
6. タグ（レイヤ）の意味



①線ツール : 1

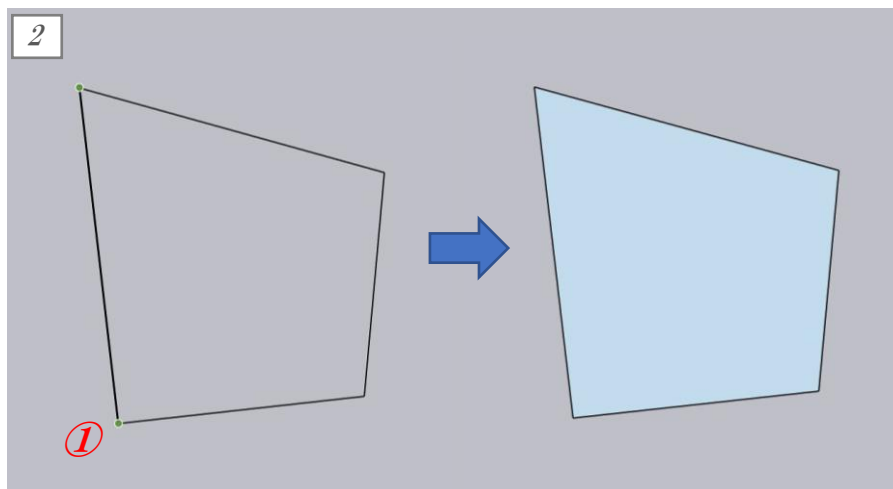
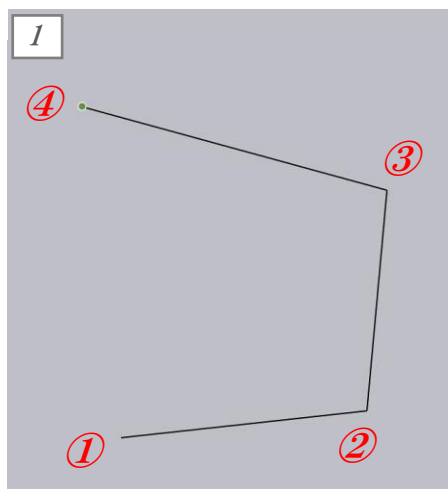
1. 線をひく



0. 線ツールをクリック (以下省略)

1. 始点をクリック
 終点をクリック
 →escキーを押して終了

2. 多角形を作る

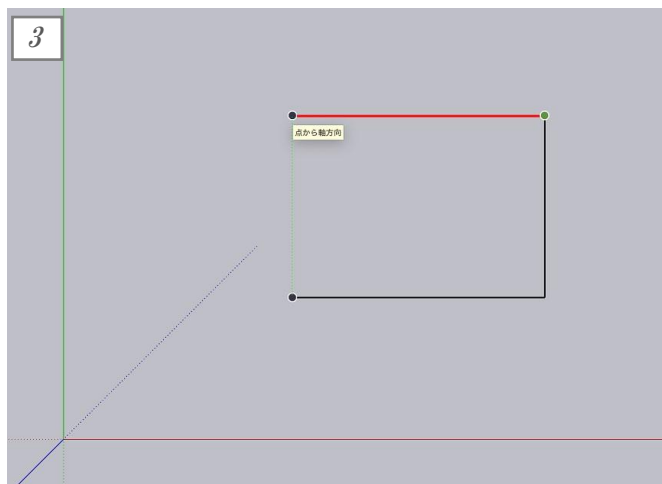
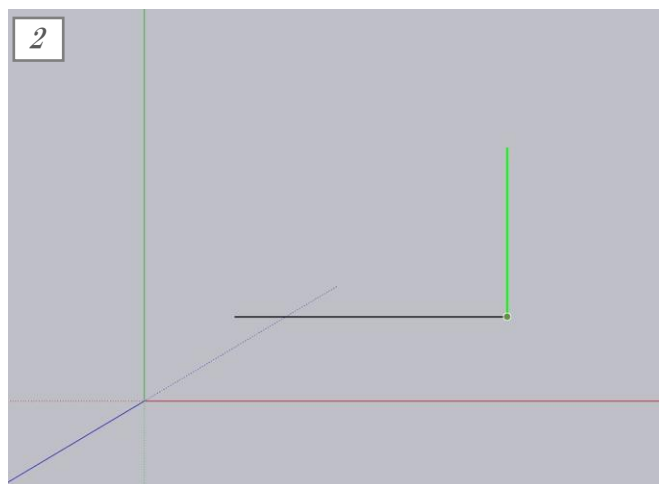
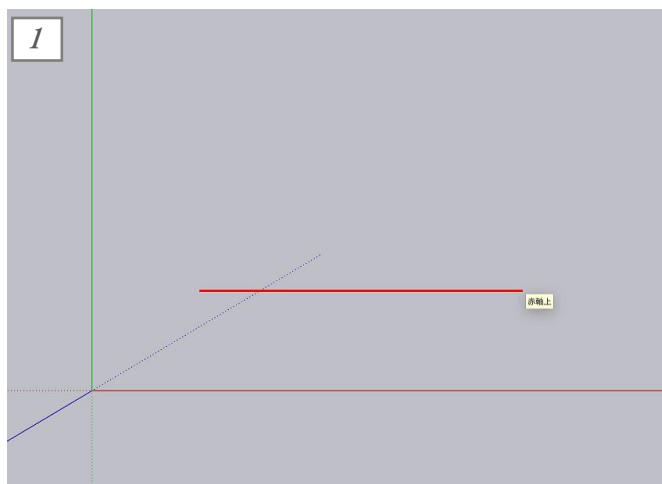


1. 1~4を順番にクリック

2. 1と同じ位置をクリック
 →面ができる

①線ツール : 2

3. 軸に平行に線を引く



1. 線がX軸に平行
→線が赤に表示

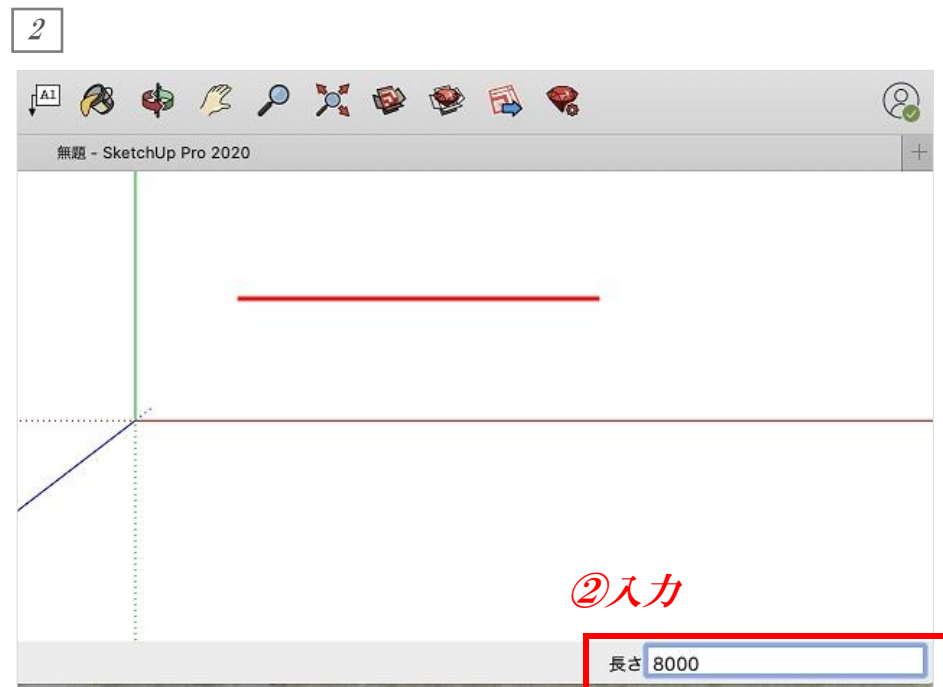
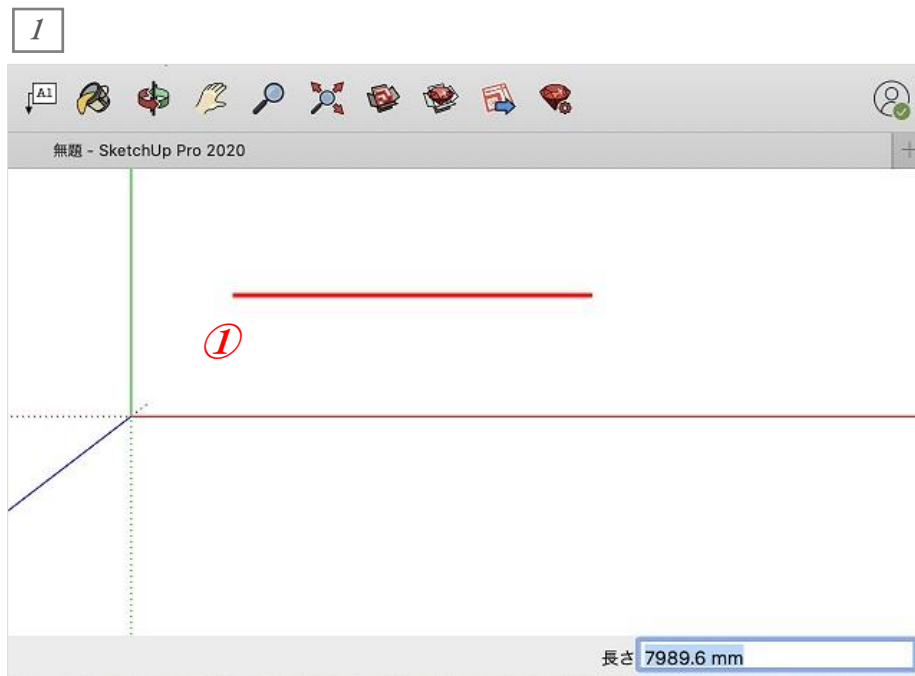
2. 線がY軸に平行
→線が緑に表示

3. 始点と同じX座標（またはY座標）に来たとき
→始点が●に表示

4. 線が垂直軸（Z軸）に平行
→線が青に表示

①線ツール : 3

4. 正確な長さの線をひく (数値入力)



→④Enterキー

1. 適当に線を引く

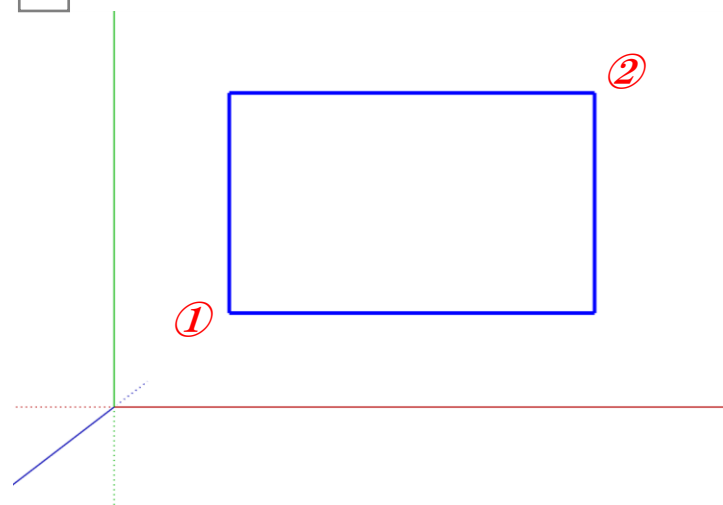
2. 制御ボックスに数値を入れ、enterキーで確定

②長方形

0



1



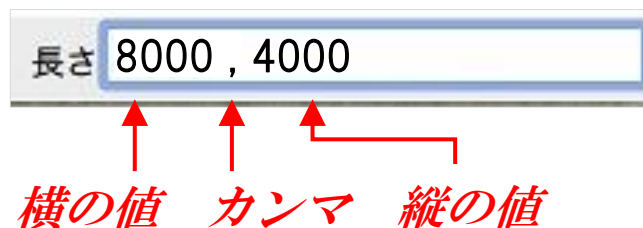
0. 長方形ツールを選択

1. 一点をクリックし、長方形の
対角線の位置をクリック
→長方形ができる

数値入力で長方形を描く

適当に長方形を描き、
値制御ボックスに数値を入れる
→enterキーで確定

数値の入れ方：

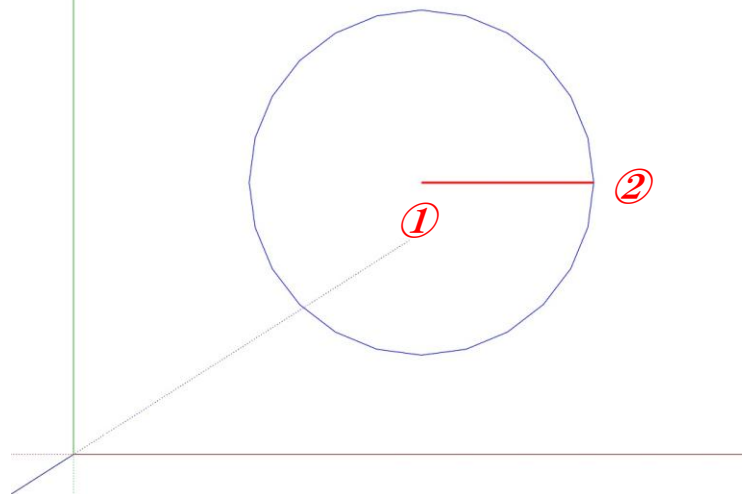


③円

0



1



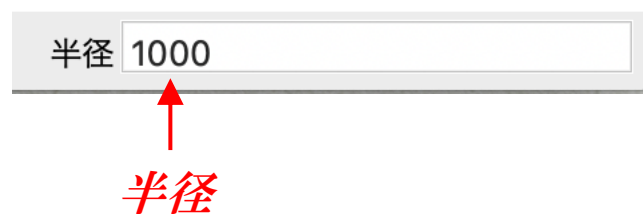
0. 円ツールを選択

1. 中心をクリック、半径をクリックして指示
→円ができる

数値入力で円を描く

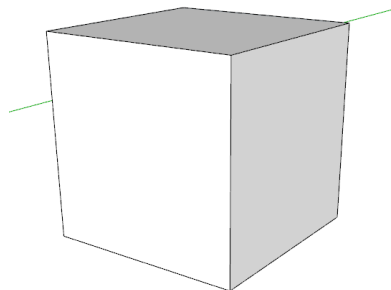
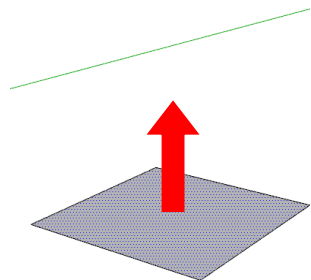
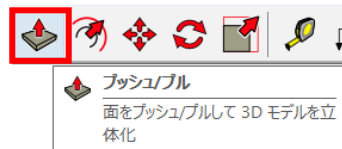
適当に円を描き、
値制御ボックスに半径を入れる
→enterキーで確定

数値の入れ方：



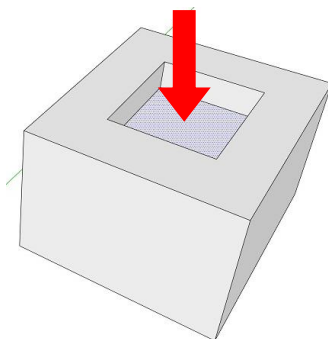
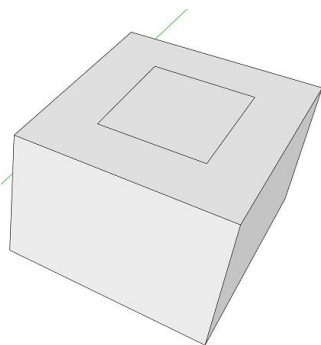
④プッシュ／プル

1



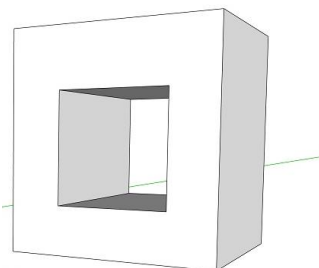
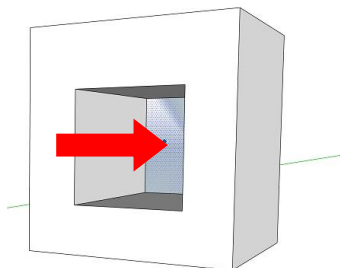
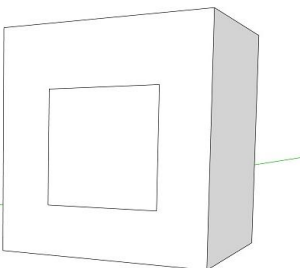
1. 厚みをつける
プッシュ／プルツールを
選んで、面を押し上げる

2



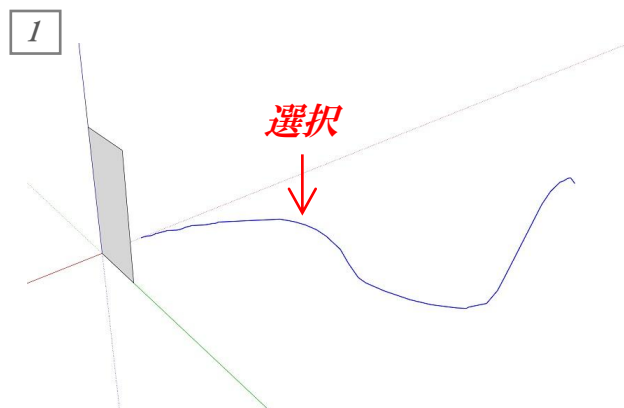
2. 押し込む
立体の面に形状を描き、
押し込むとその面が凹む

3



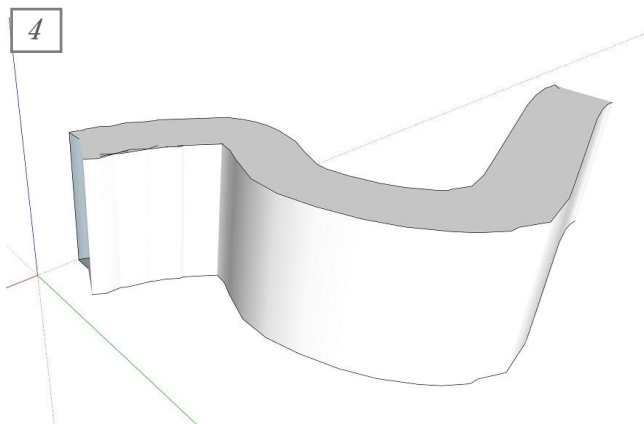
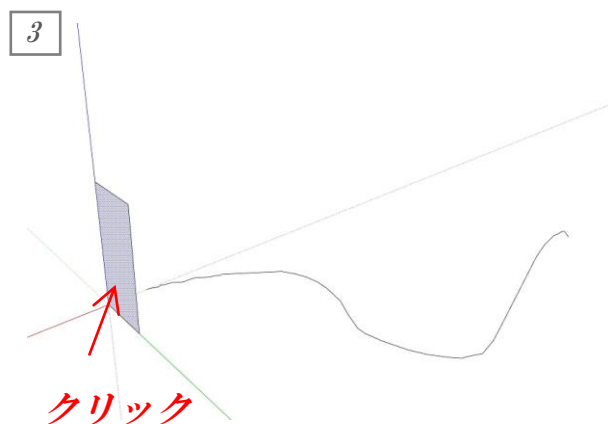
3. 開口をつくる
押し込んで奥の面まで
達すると開口ができる

⑤ フォローミー



1. 面（断面形状）とパス（線、曲線など）を用意して、パスを選択

2. フォローミーツールを選択



3. 面をクリック

4. 面がパスに沿って押し出される

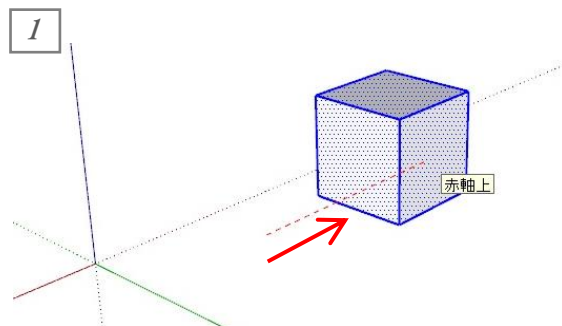
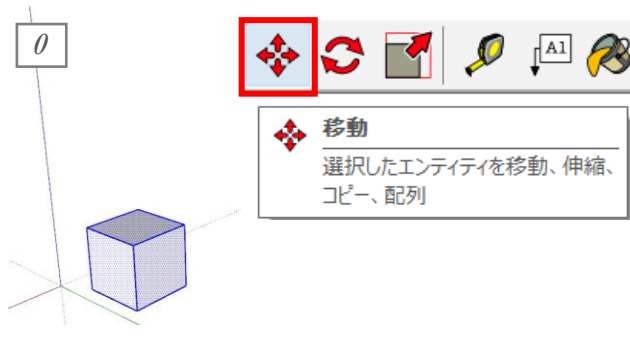
参考問題では、幅木やバルコニーの手すりの作成で応用

⑥移動

(1) 移動

0. 形状を選択し、移動ツールを選択

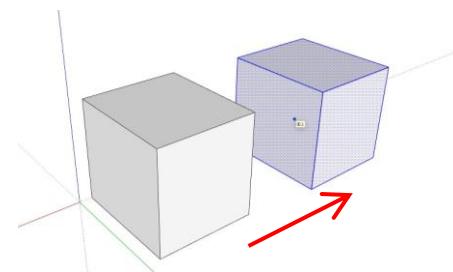
1. 形状をドラッグ



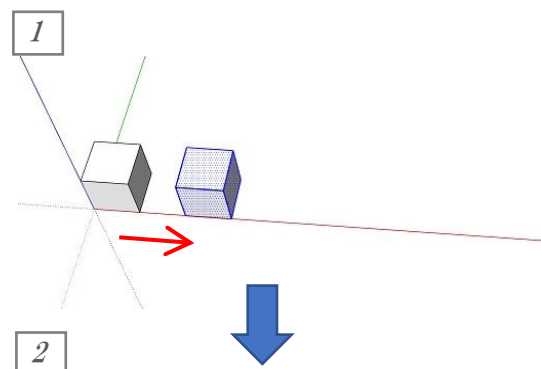
移動コピー

Ctrl (Mac : option)

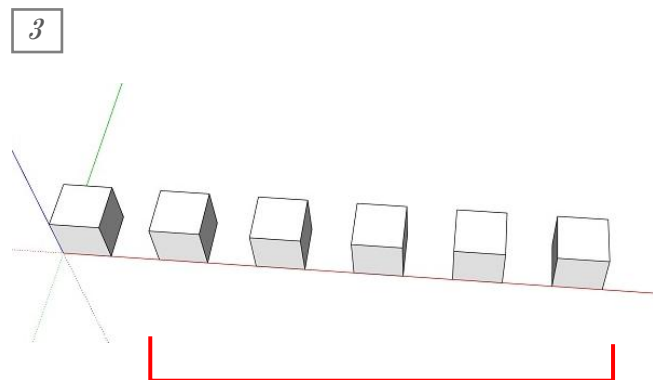
キーを押しながら移動



(2) 配列コピー



↑ 「x5」を入力



5 個の配列コピー
ができる

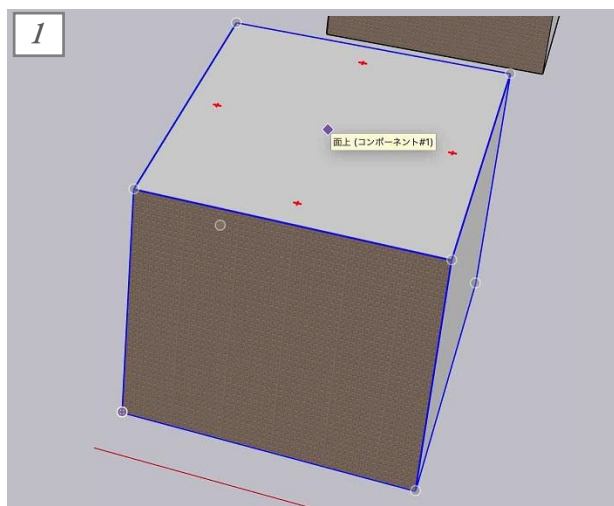
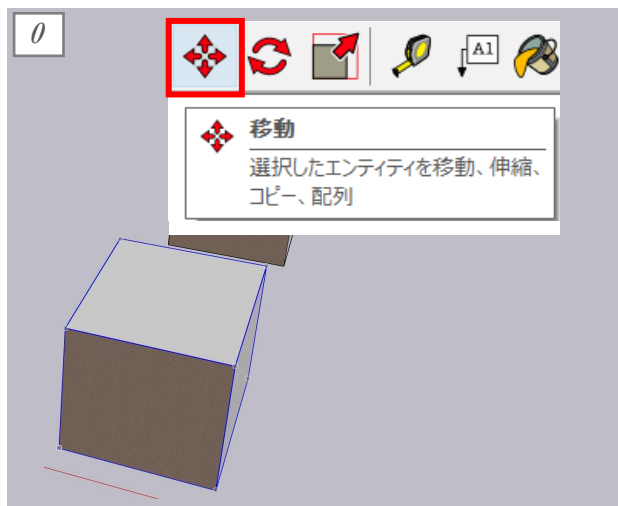
1. 形状を1つ移動コピー

2. 値制御ボックスに
[x数値] を入力

3. 形状が配列コピーされる

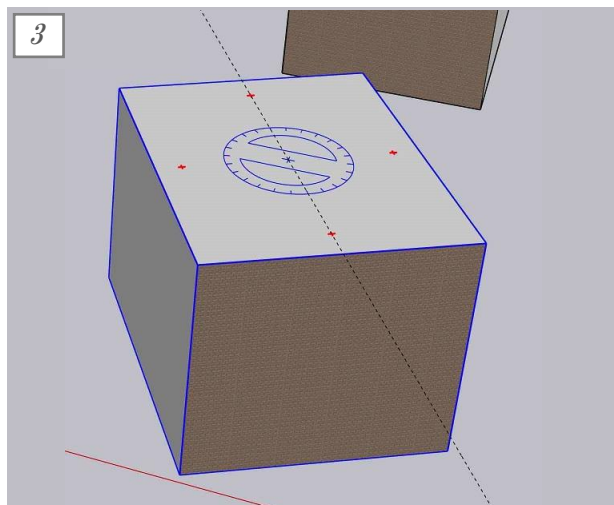
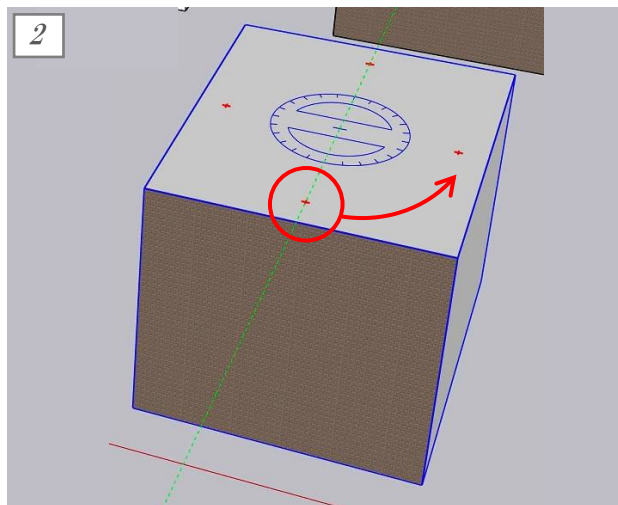
⑦回転 : 1

(1) 形状の中心を基準に回転 (移動ツール)



0. グループまたはコンポーネントを選択し、
移動ツールを選択

1. 形状の中央にカーソルを
移動
→赤いマークが4つ表示

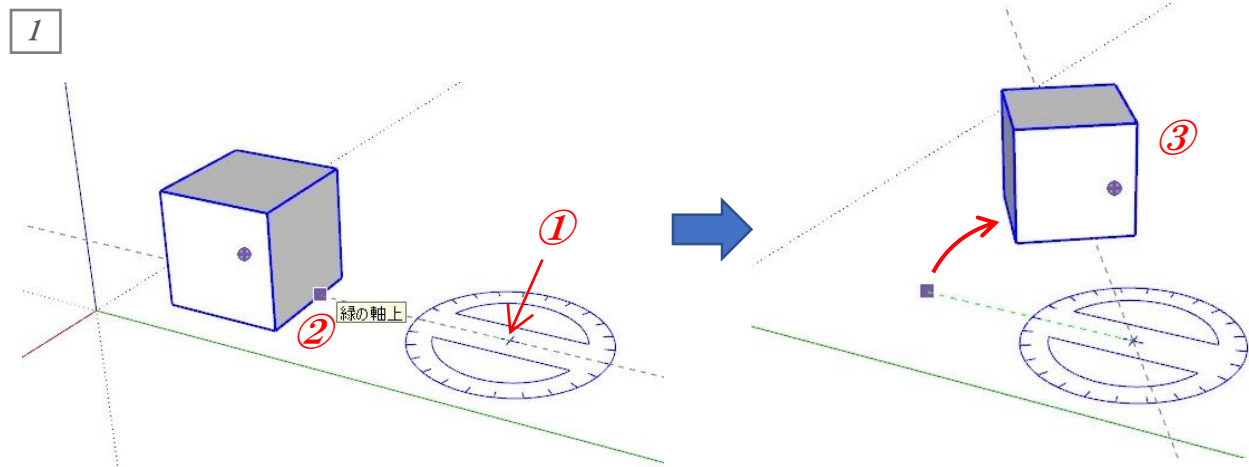
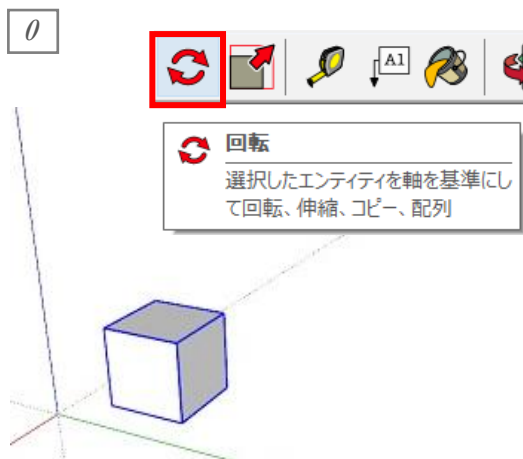


2. 4つのマークのどれか1つ
をつまんでマウスを移動

3. 図形が回転する

⑦回転 : 2

(2) 基準点を中心に回転 (回転ツール)

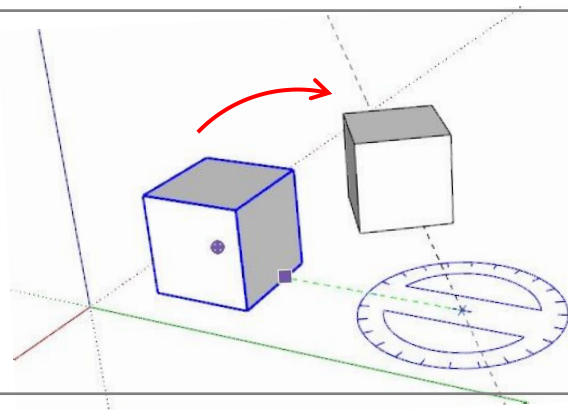


0. 形状を選択し、
回転ツールを選択

1. ①回転の中心点→②形状の基準点→③回転後の位置
の順にクリック

回転コピー

Ctrl (Mac : option) キーを押しながら
形状の基準点をクリックし、
回転するとコピーができる

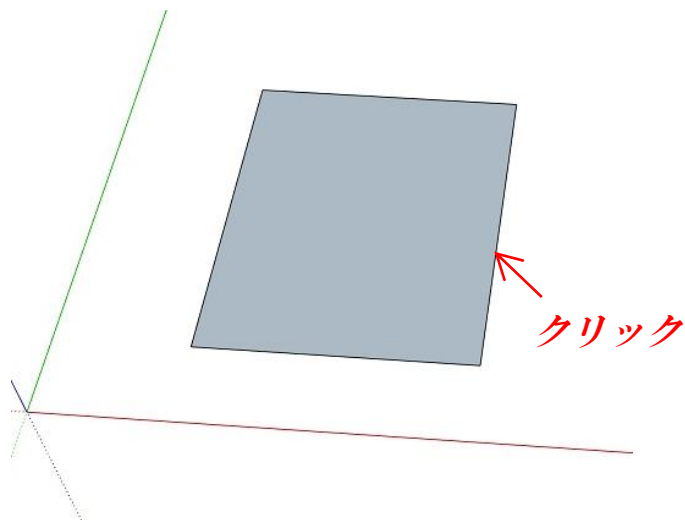


⑧消しゴム

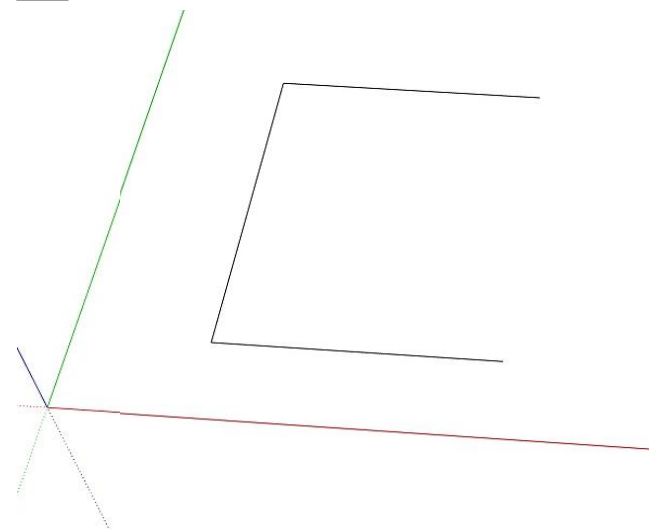
0



1



2



0. 消しゴムツールを選択

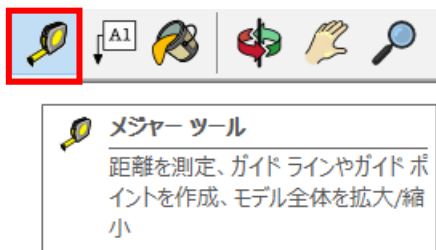
1. 面のエッジ（線）をクリック

2. 選択した線と、線で構成されていた面が消える
(面を直接クリックしても面は消えない)

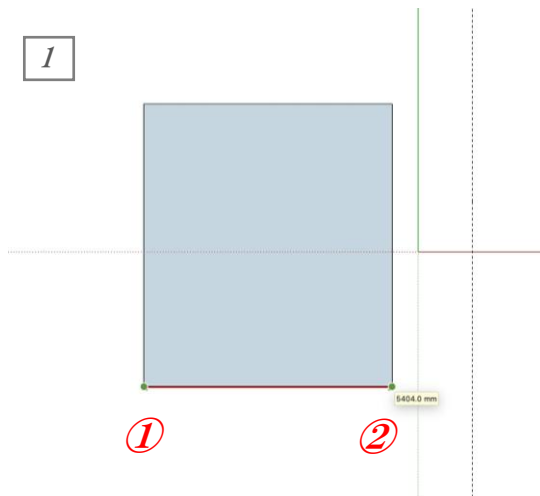
⑨ 寸法

(1) 2点間の距離を計測

0



1

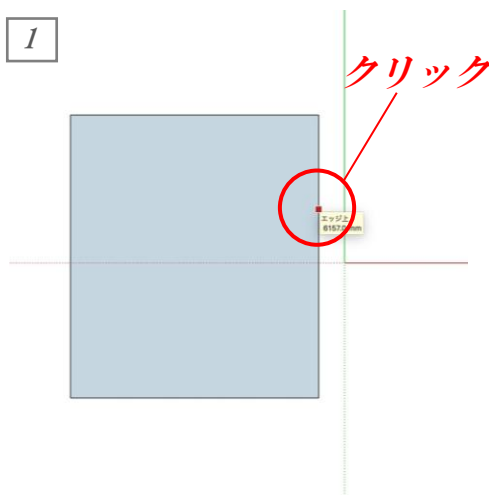


0. メジャーツールを選択

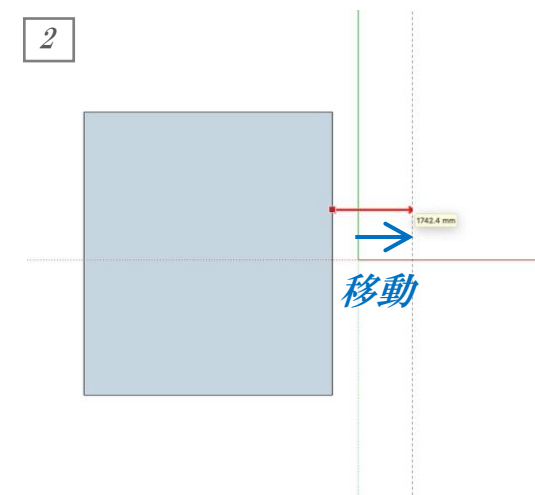
1. 計測したい2点をクリック
→値制御ボックスに計測値が表示される

(2) ガイドライン

1



2

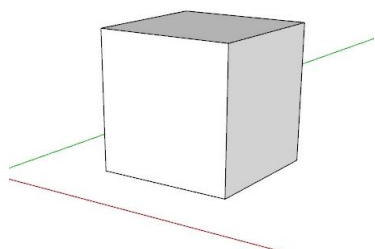


1. 基準になるエッジをクリック

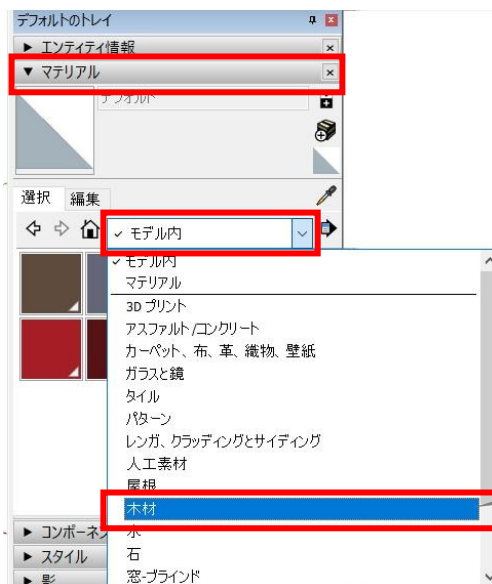
2. ガイドを作成したい方向に、
ドラッグしながらカーソルを
移動 →ガイドが表示される
値制御ボックスに距離を入力
→確定

⑩ペイント

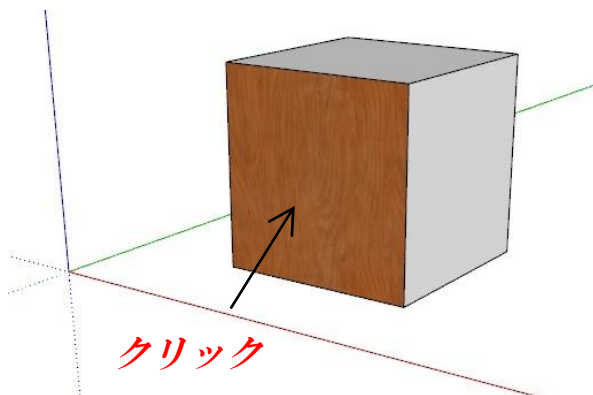
0



1



2

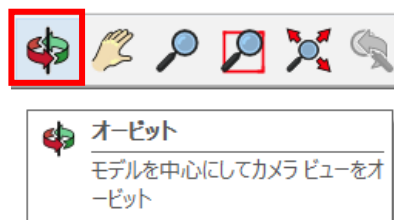


0. ペイントツールを選択

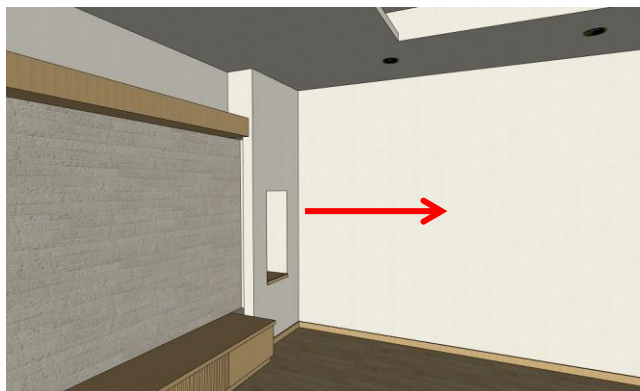
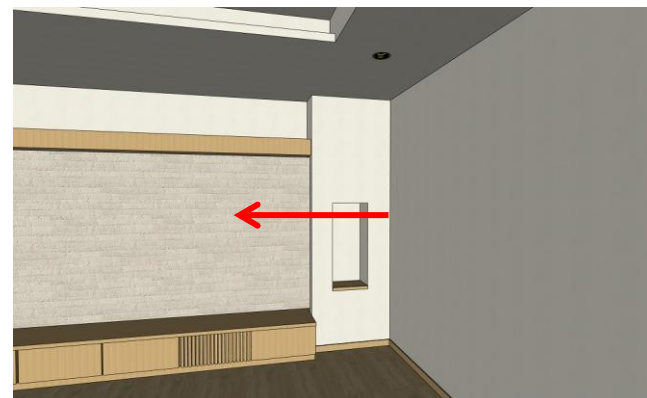
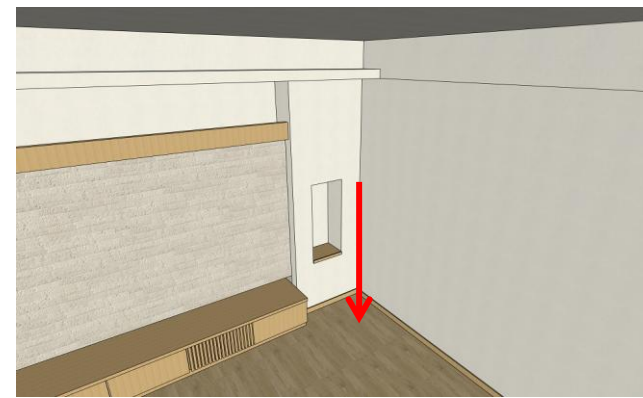
1. マテリアルトレイから素材を選択

2. 面をクリック

①オービット



操作前

右にドラッグ
→右が見えるように回転左にドラッグ
→左が見えるように回転上にドラッグ
→上が見えるように回転下にドラッグ
→下が見えるように回転

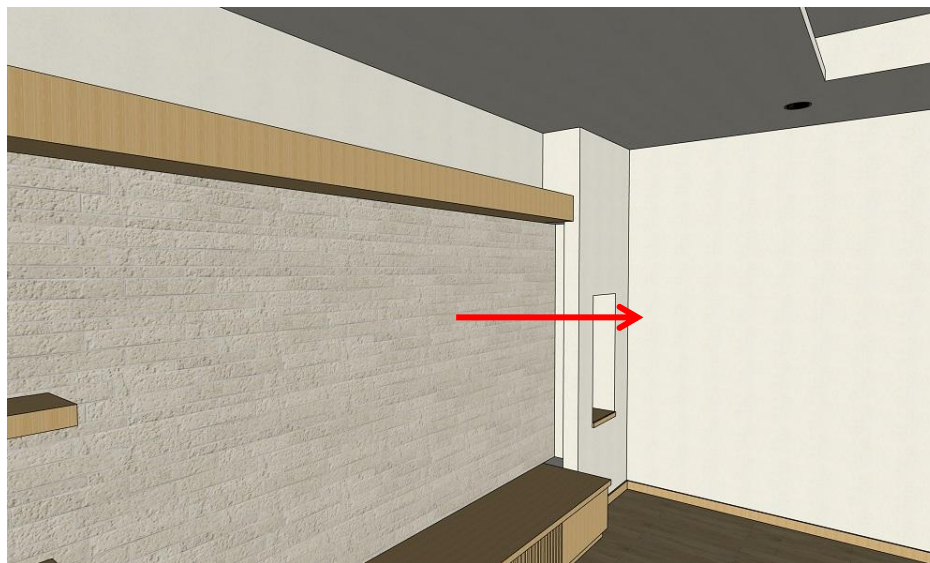
②パン表示



視点の向きを変えずに画面のレイアウトを変える



操作前



右にドラッグ
→視点の向きが同じで画面が右移動

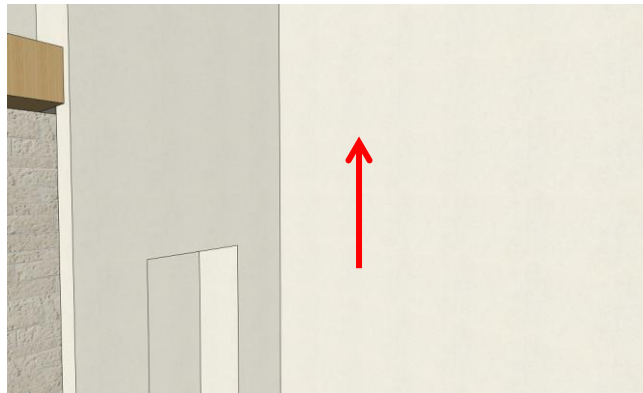
③ズーム

④その他

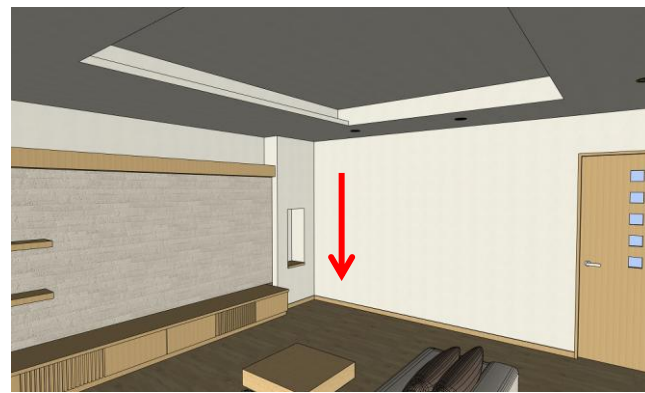
③ ズーム



操作前



上にドラッグ 前進



下にドラッグ 後退

マウスホイールを回すことでもズームできる

④その他



選択範囲をズーム



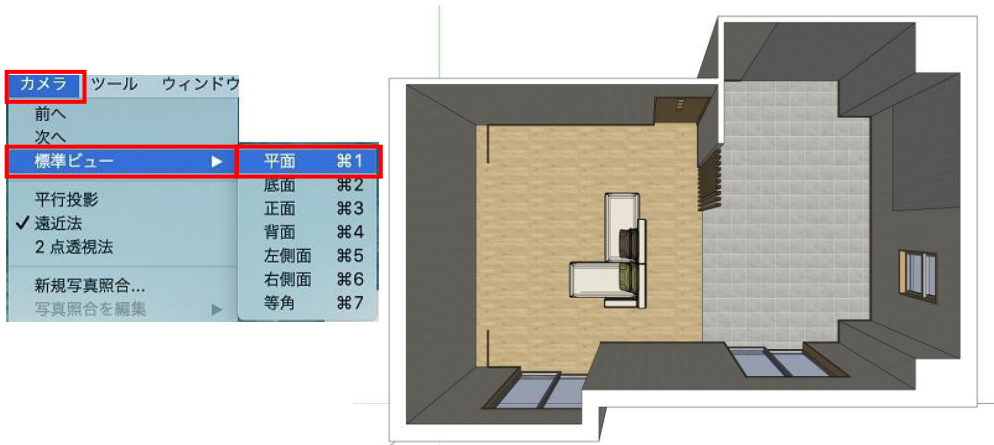
全体表示：モデル全体を表示、どこにいるか見失った時に有効



戻る：一つ前のビューに戻る

⑤カメラを配置

1



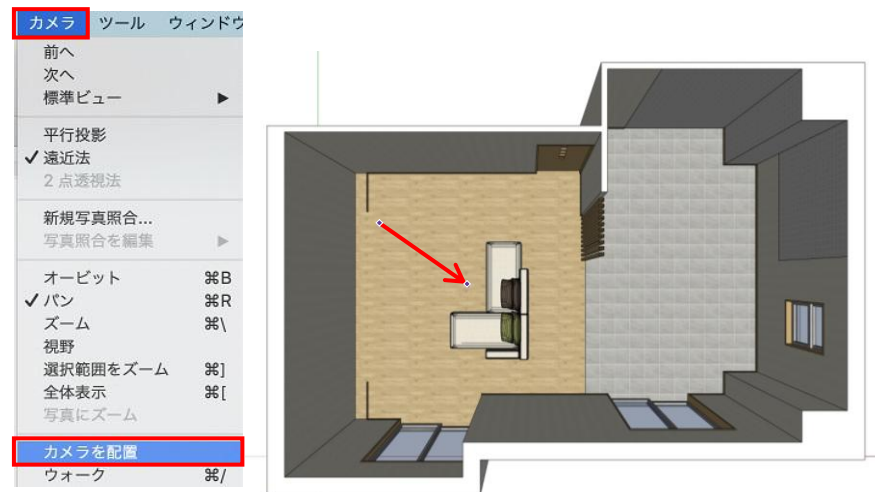
メニュー：カメラ＞標準ビュー＞平面
→平面が表示される

3



指示された視点に変わる
このときピポットツールが選択されている

2



メニュー：カメラ＞カメラを配置 を選択
視点から注視点に向けてドラッグ

4

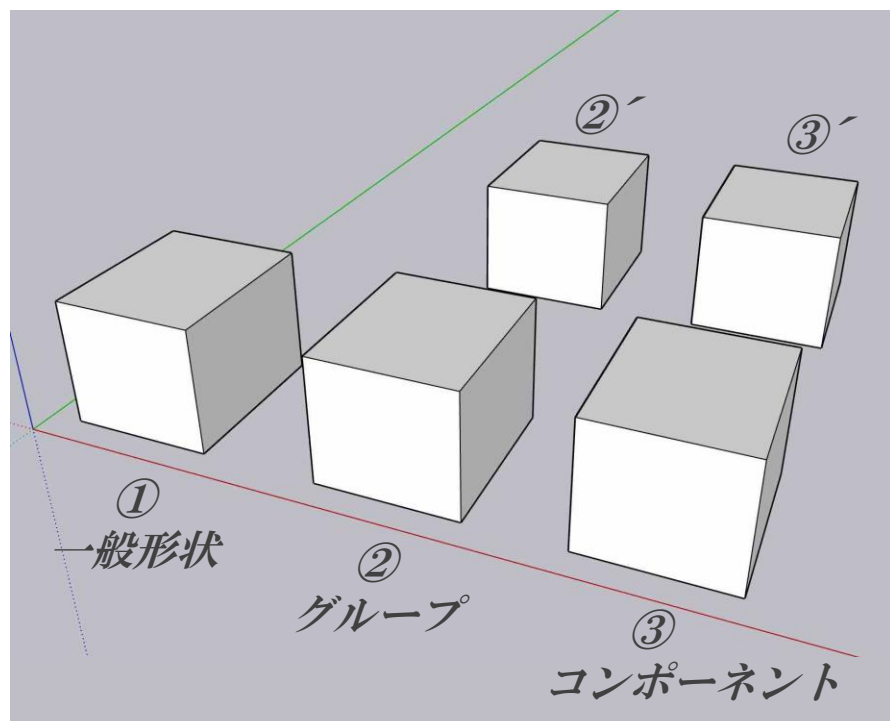


値制御ボックスに視点高さを入力
→指示された視点高に変わる

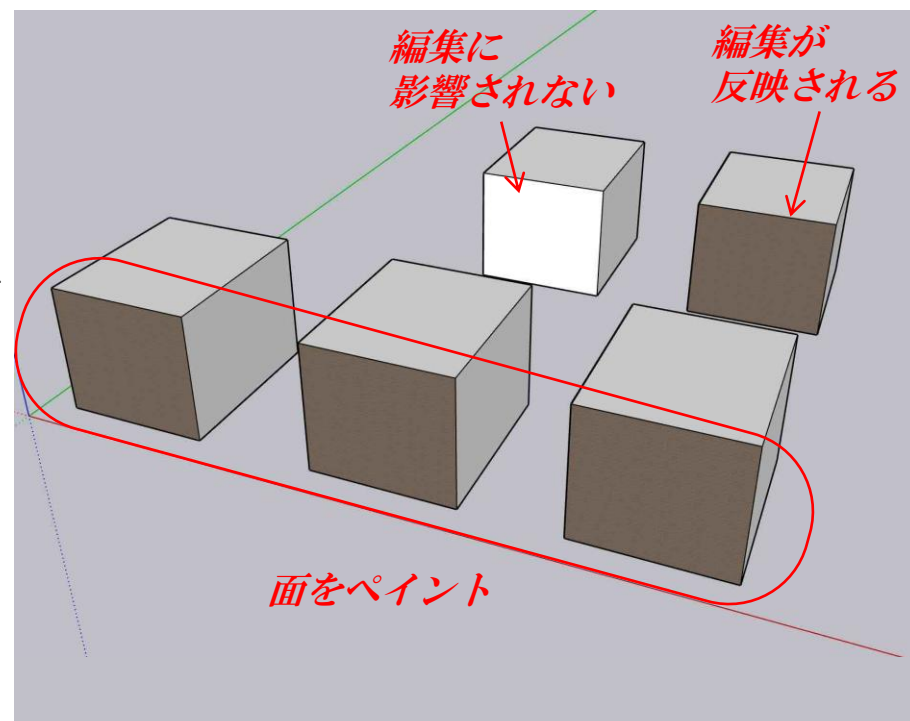
グループとコンポーネント

グループ：編集が他の同じグループに影響を与えない

コンポーネント：編集が同じコンポーネントに反映される

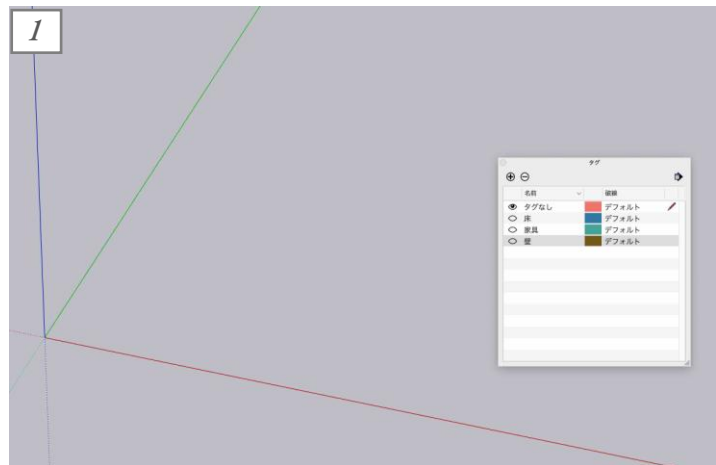


編集

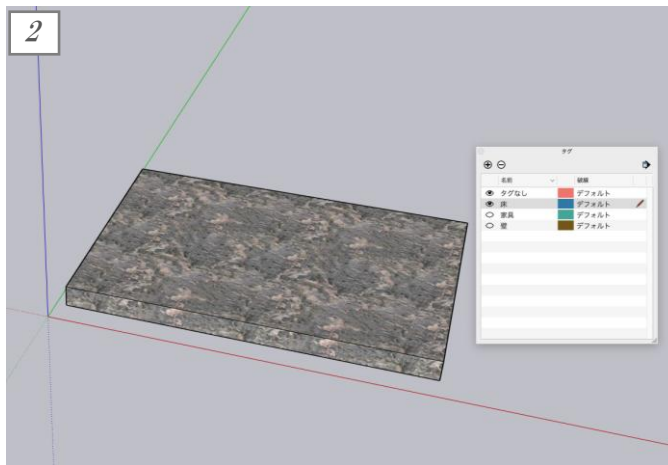


タグ（レイヤ）の使い方

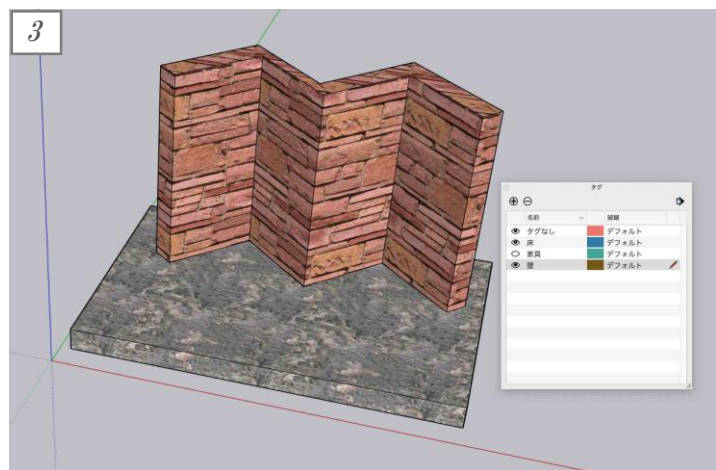
作業の効率化：形状をタグ別に分類 → タグ単位で表示・非表示



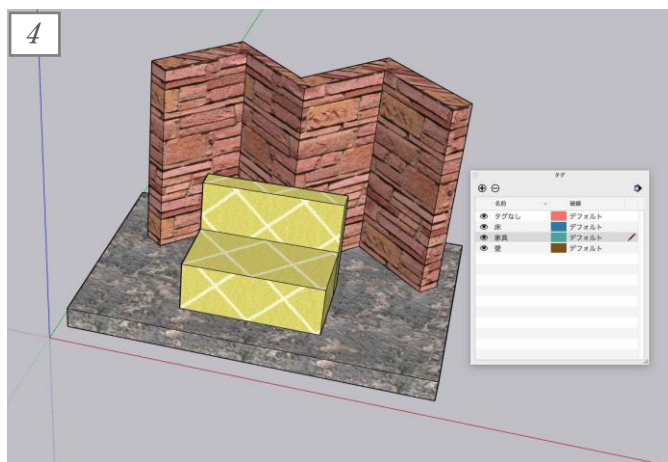
床・壁・家具 非表示



床のみ表示



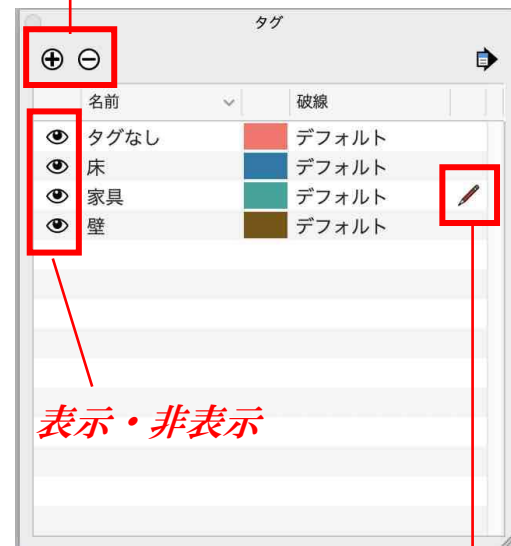
床・壁を表示



床・壁・家具を表示

タグ トレイ

タグの追加・削除



表示・非表示

現在のタグ

※現在のタグは
不可視にできない

2 基礎課題

作業の流れ

0 準備

1 空間のモデリング

2 造作のモデリング

3 3Dデータの取り込みと配置

4 家具、照明器具のモデリングと配置

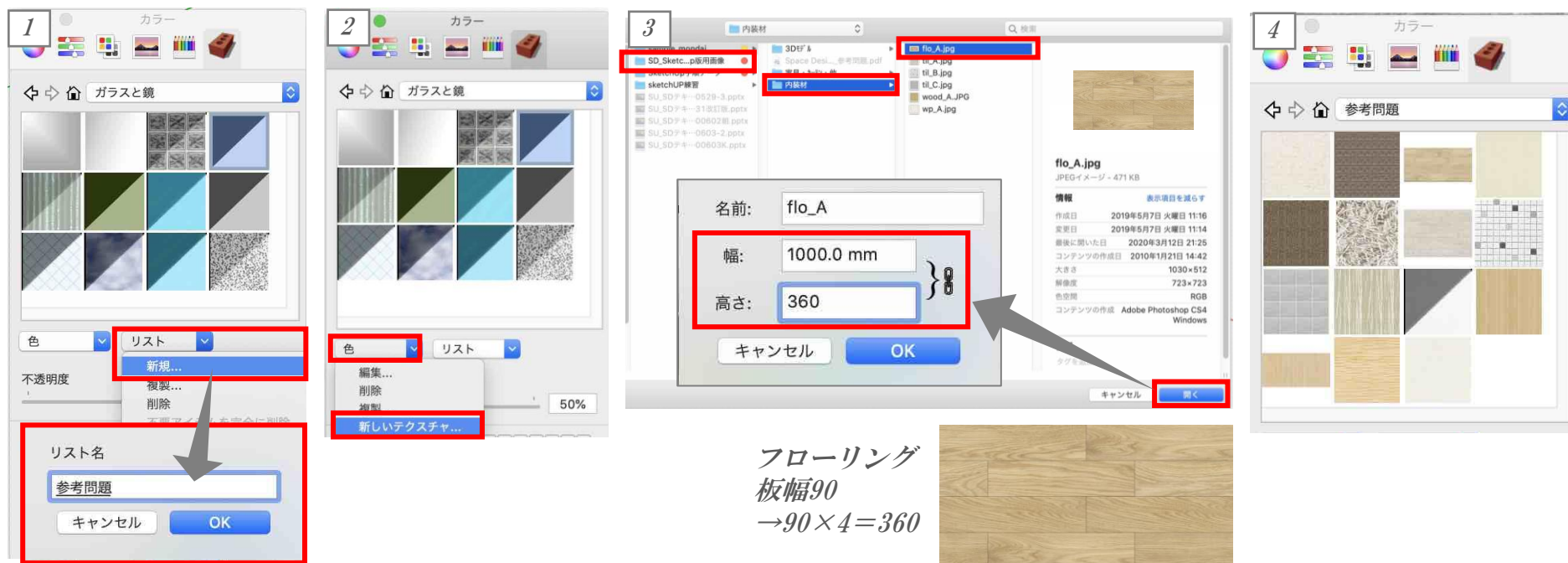
5 Twinmotionによる静止画の作成

新規ファイルの作成

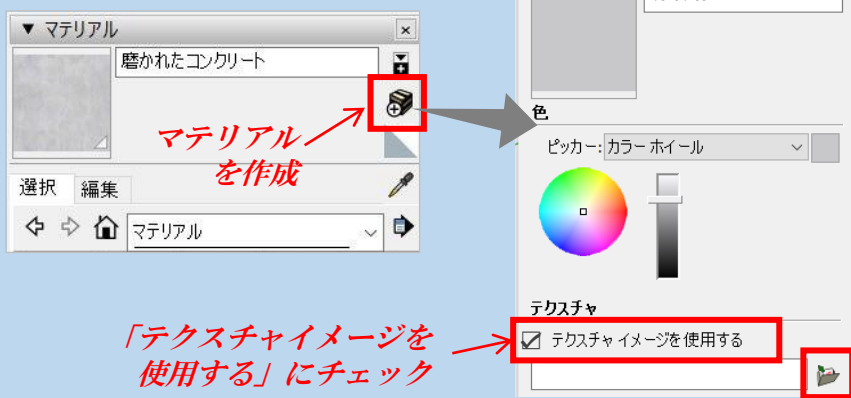
テンプレートから「インテリア ミリメートル」を選択



テクスチャの取り込み

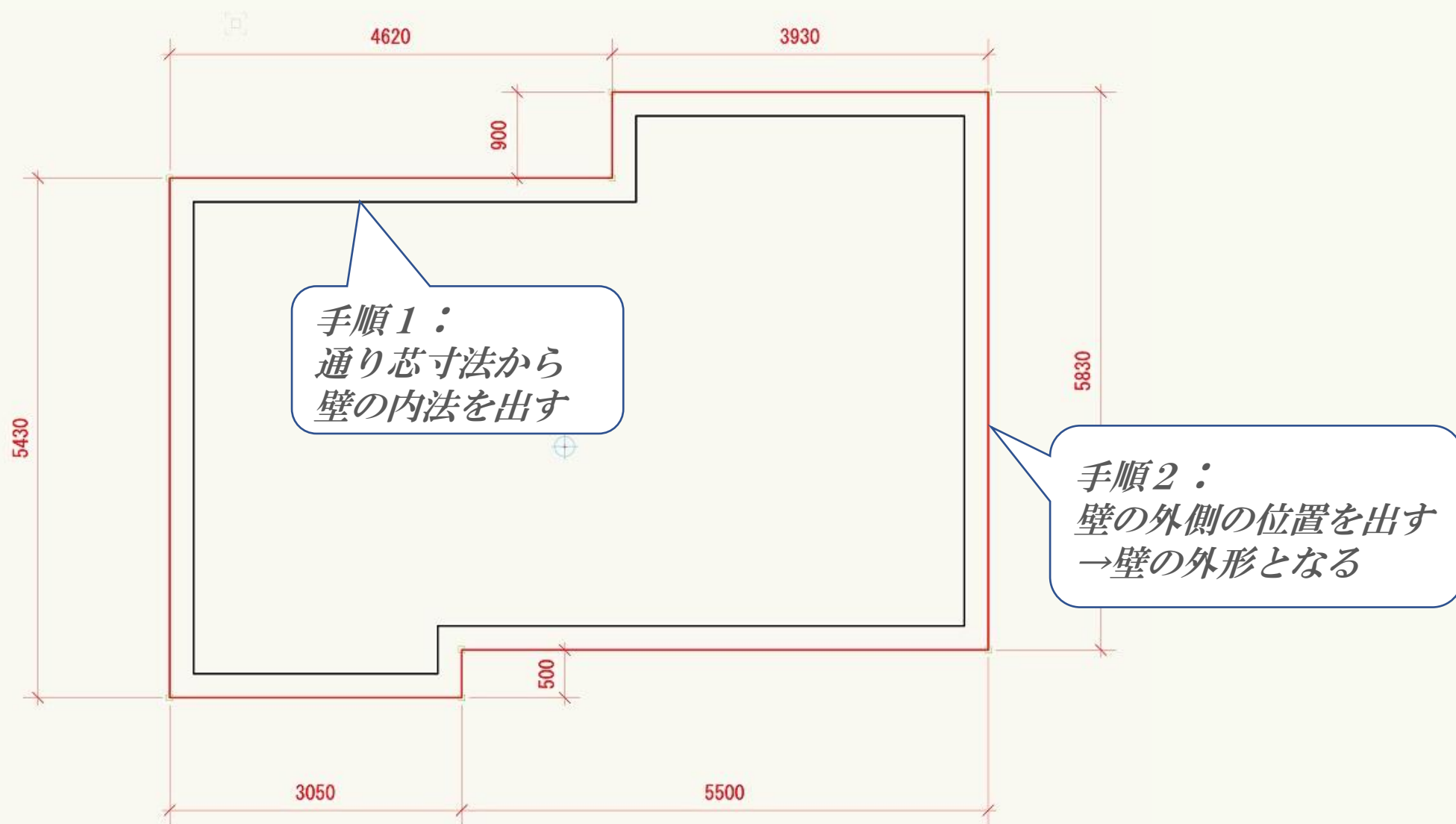


1 Windowsの場合



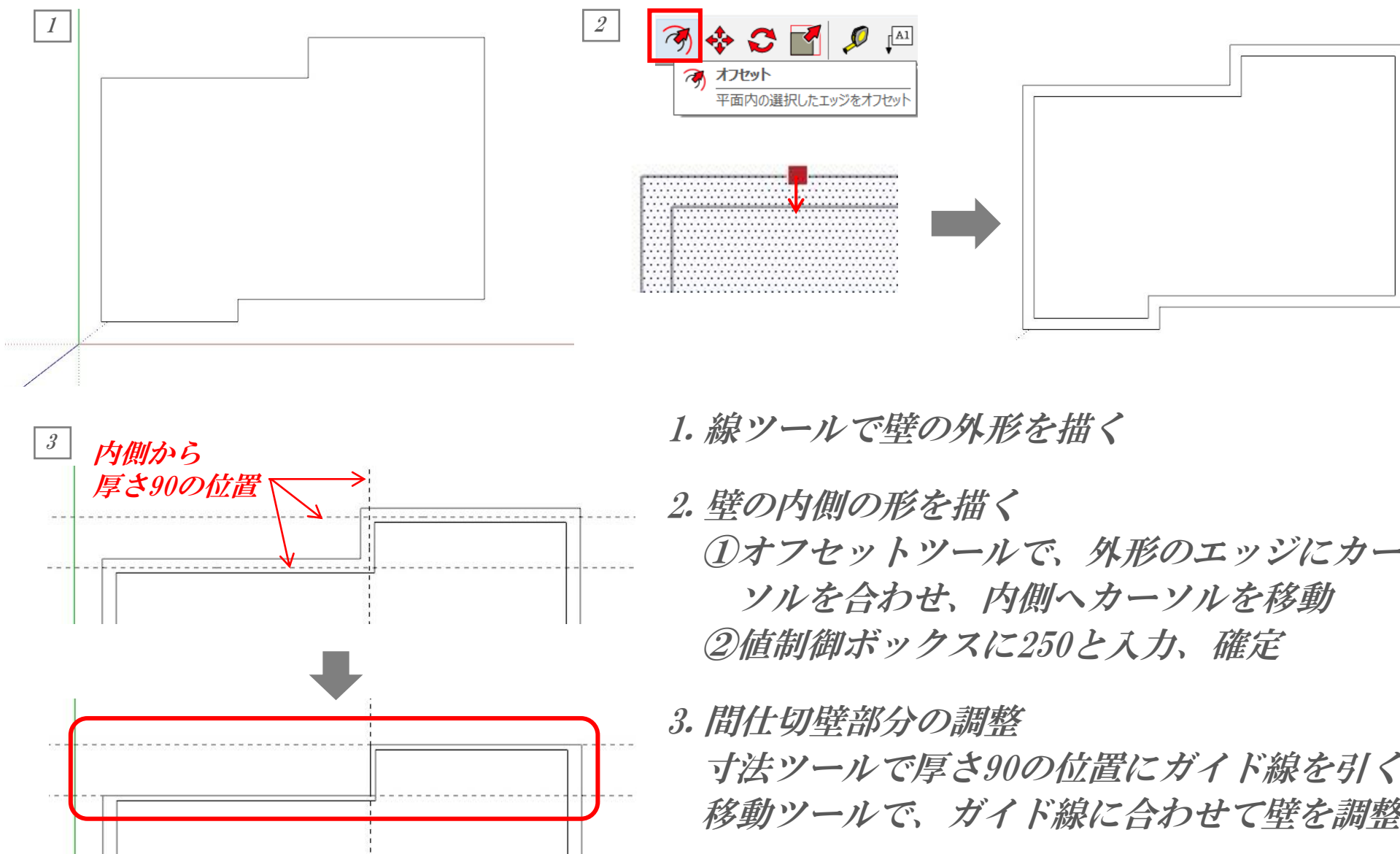
1. ウィンドウメニュー>マテリアル
リスト>「新規」を選択。リスト名：参考問題
2. 色 > 「新しいテクスチャ」を選択
3. Sample mondai フォルダ>内装材>flo_A を選択
サイズ指定：高さ：360
4. 他のテクスチャ (家具・カーテンなど) も同様に取り込む

①壁 : 寸法の読み取り



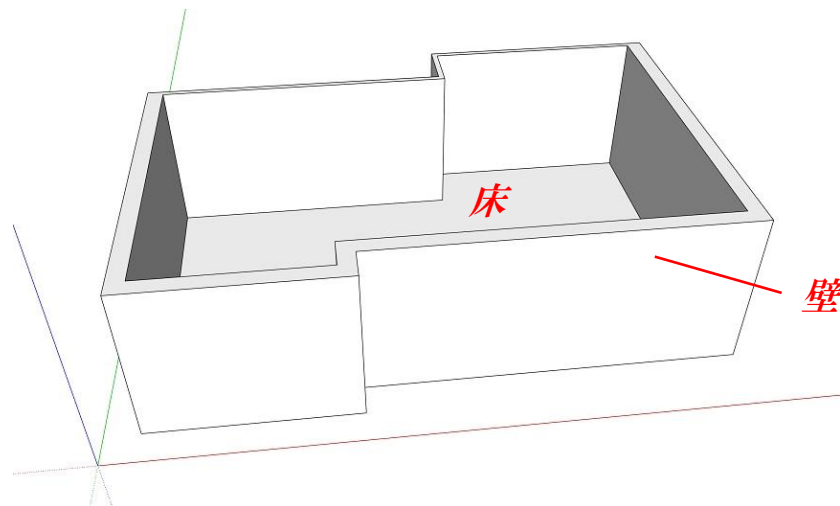
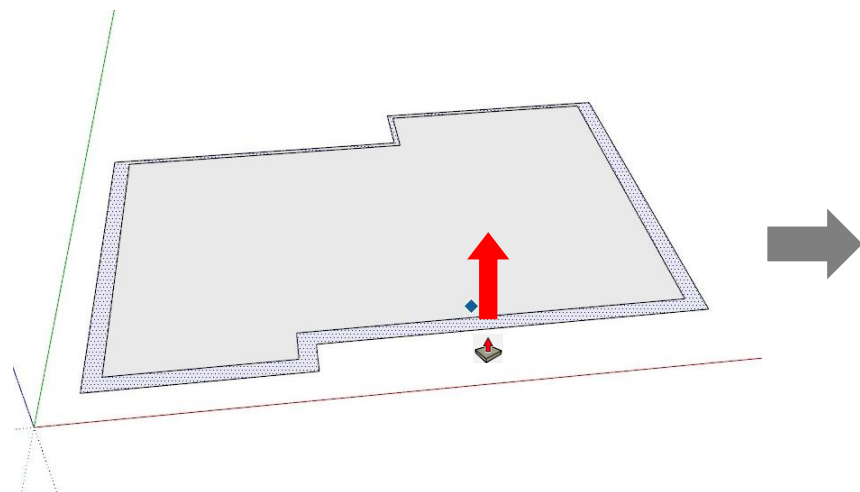
ここでは、仮に壁の厚みを全て250とする

①壁 : 1

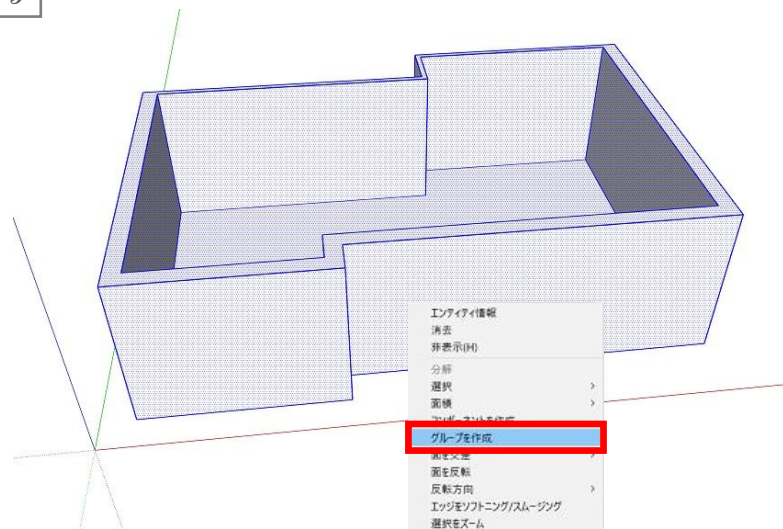


①壁 : 2

4



5



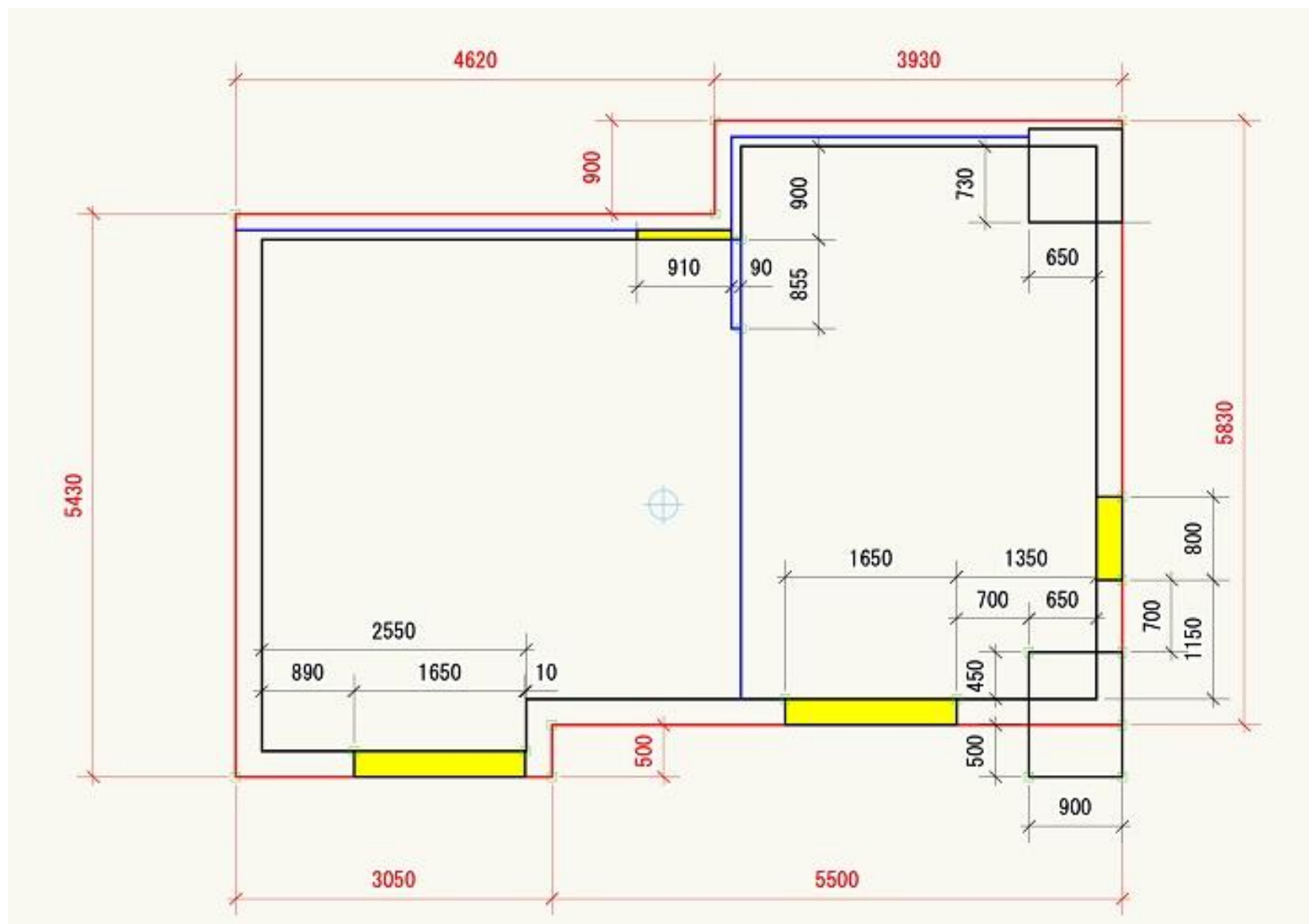
4. プッシュ／プルツールで、
壁の高さ2400まで厚みをつけると、
壁と床ができる

5. 全てを選択してグループ化する

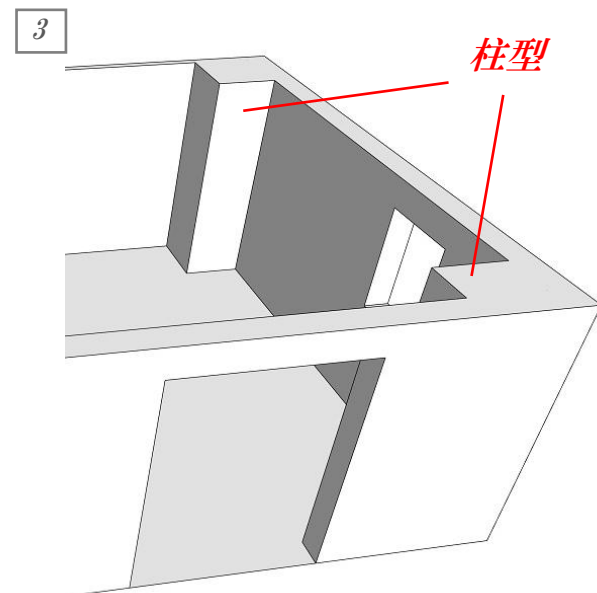
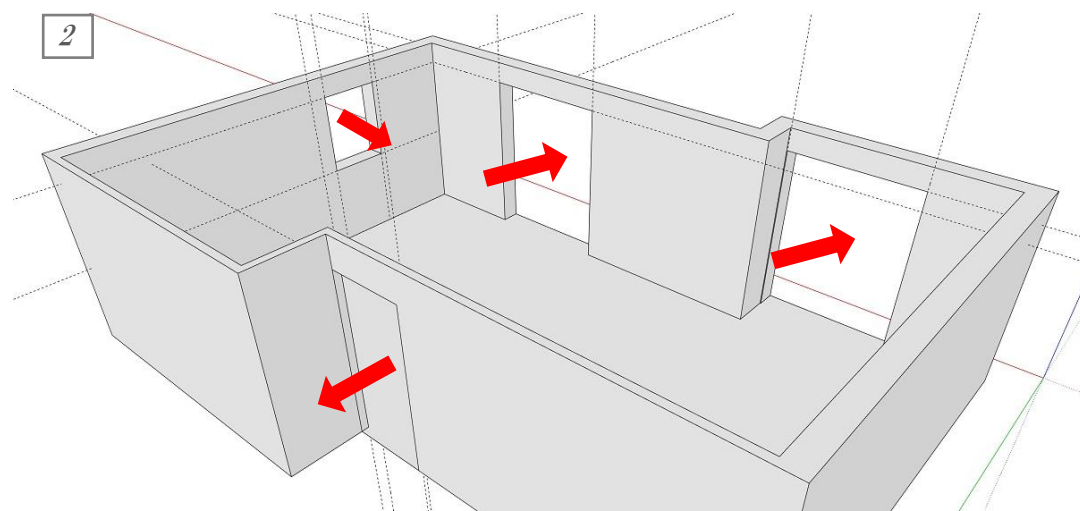
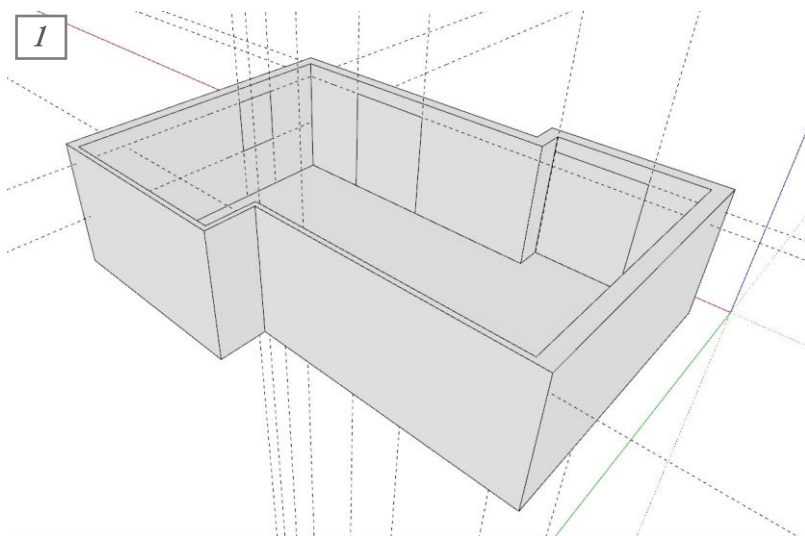
ドア



②開口 : 寸法



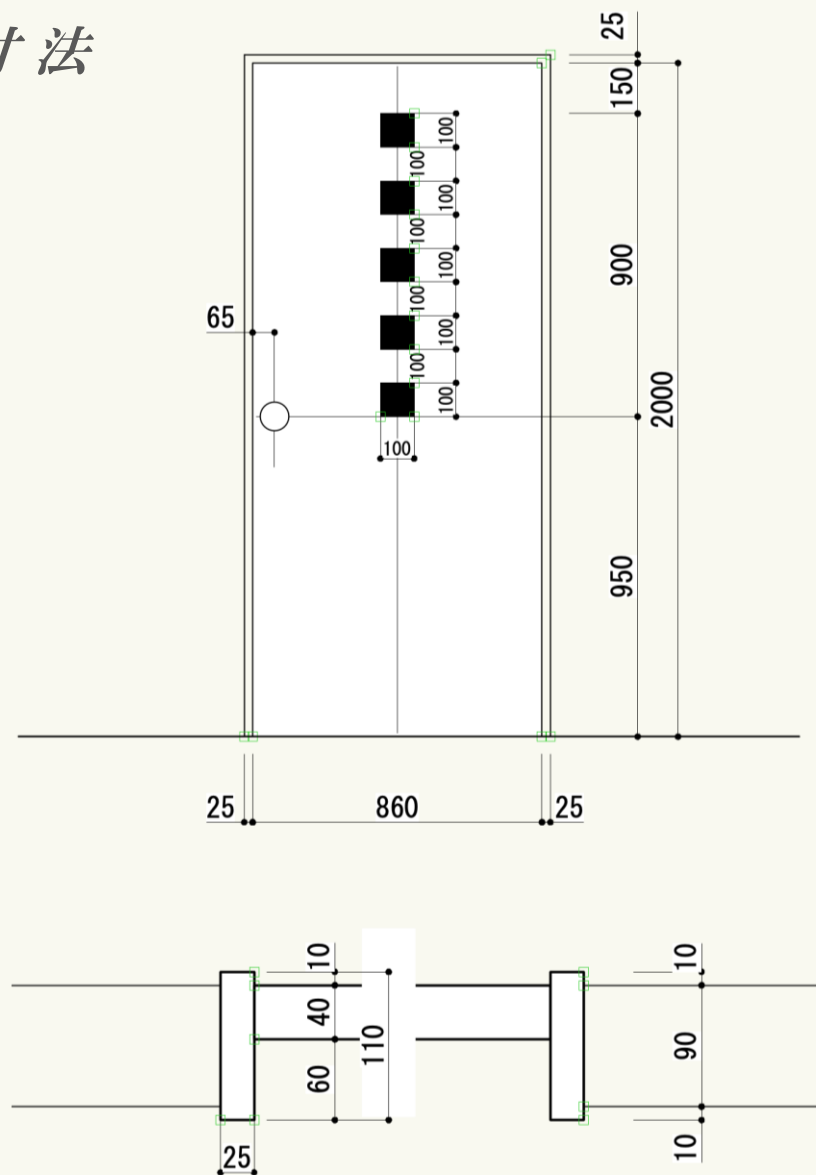
②開口



1. 寸法ツールで、建具の位置にガイド線を引き、
長方形ツールで、ガイドに沿って長方形を描く
2. 開口をつくる
プッシュプル／プル ツールで長方形を押し込む
※掃き出し窓とドアは床を残すため、内側から外側
に押す
3. 床に柱型と袖壁（突き出た間仕切壁）を線ツールで
描き、プッシュ／プルツールで壁の高さまで伸ばす

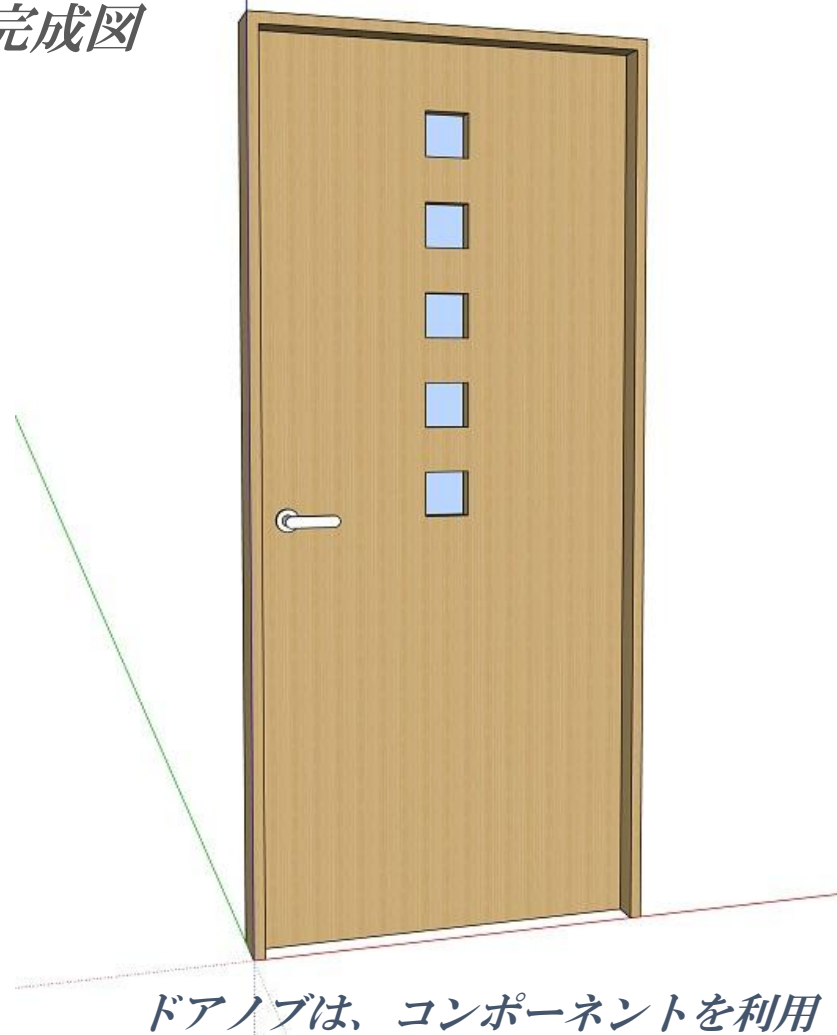
③建具のモデリング : (1) ドア

寸法



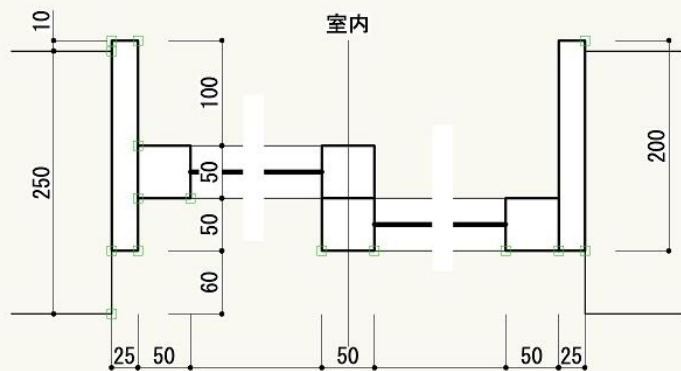
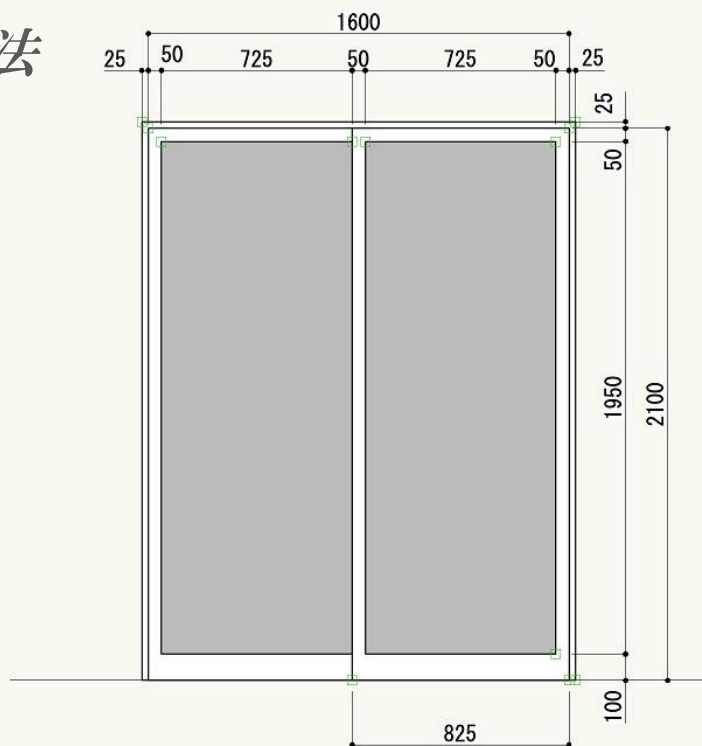
* 建具、家具はそれぞれ単独のファイルで作成
枠、ドア、ガラスはそれぞれグループ化する

完成図



③建具のモデリング : (2) 掃き出し窓

寸法

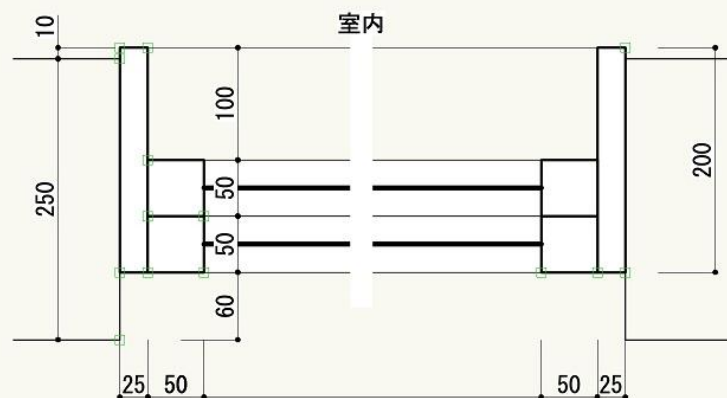
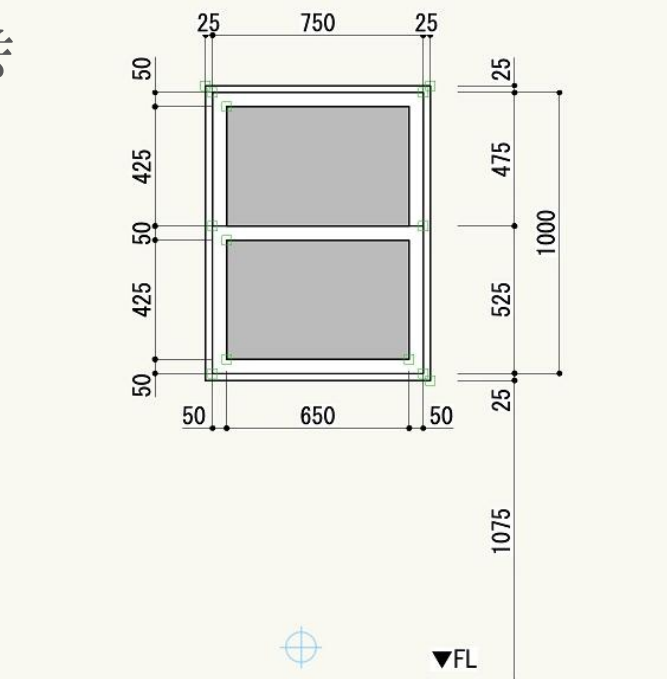


完成図

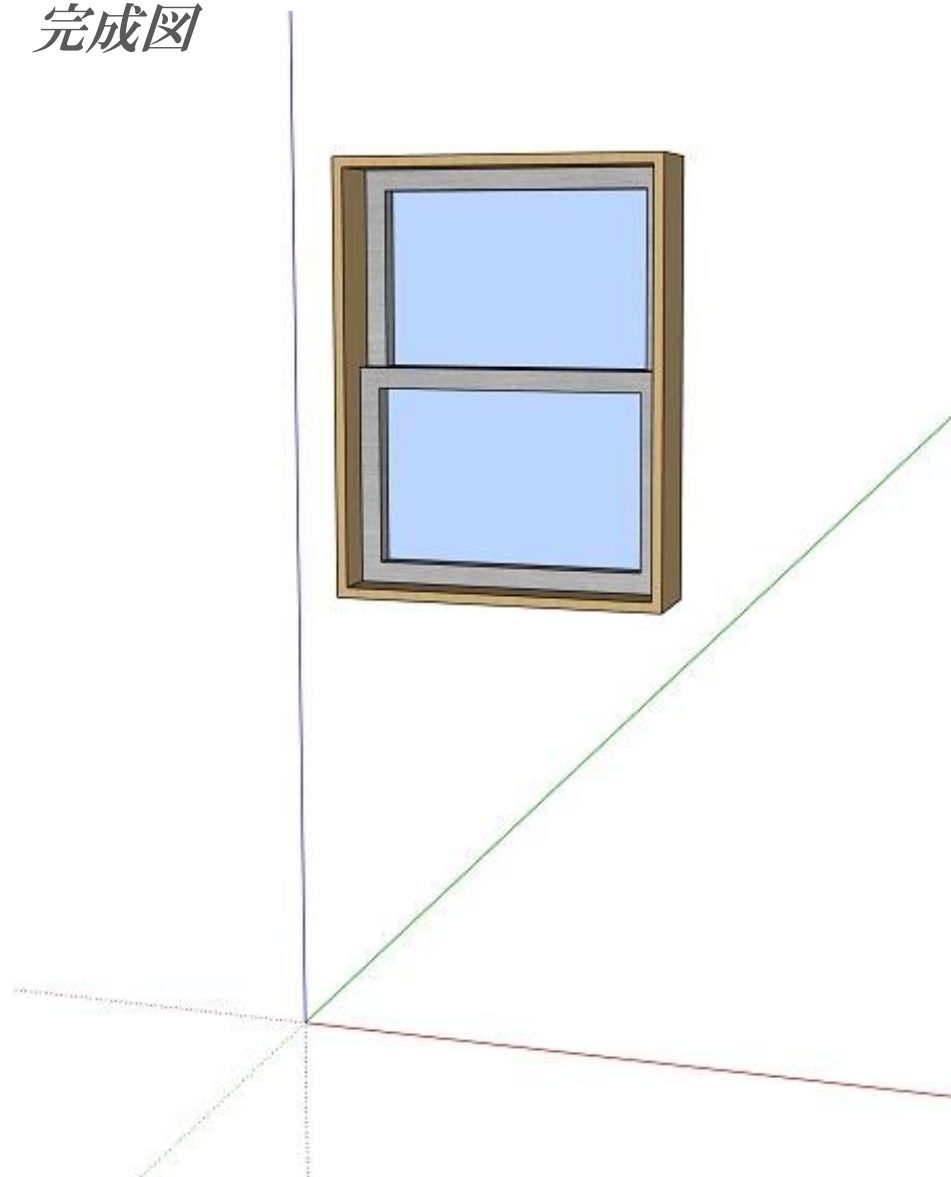


③建具のモデリング : (3) 上げ下げ窓

寸法



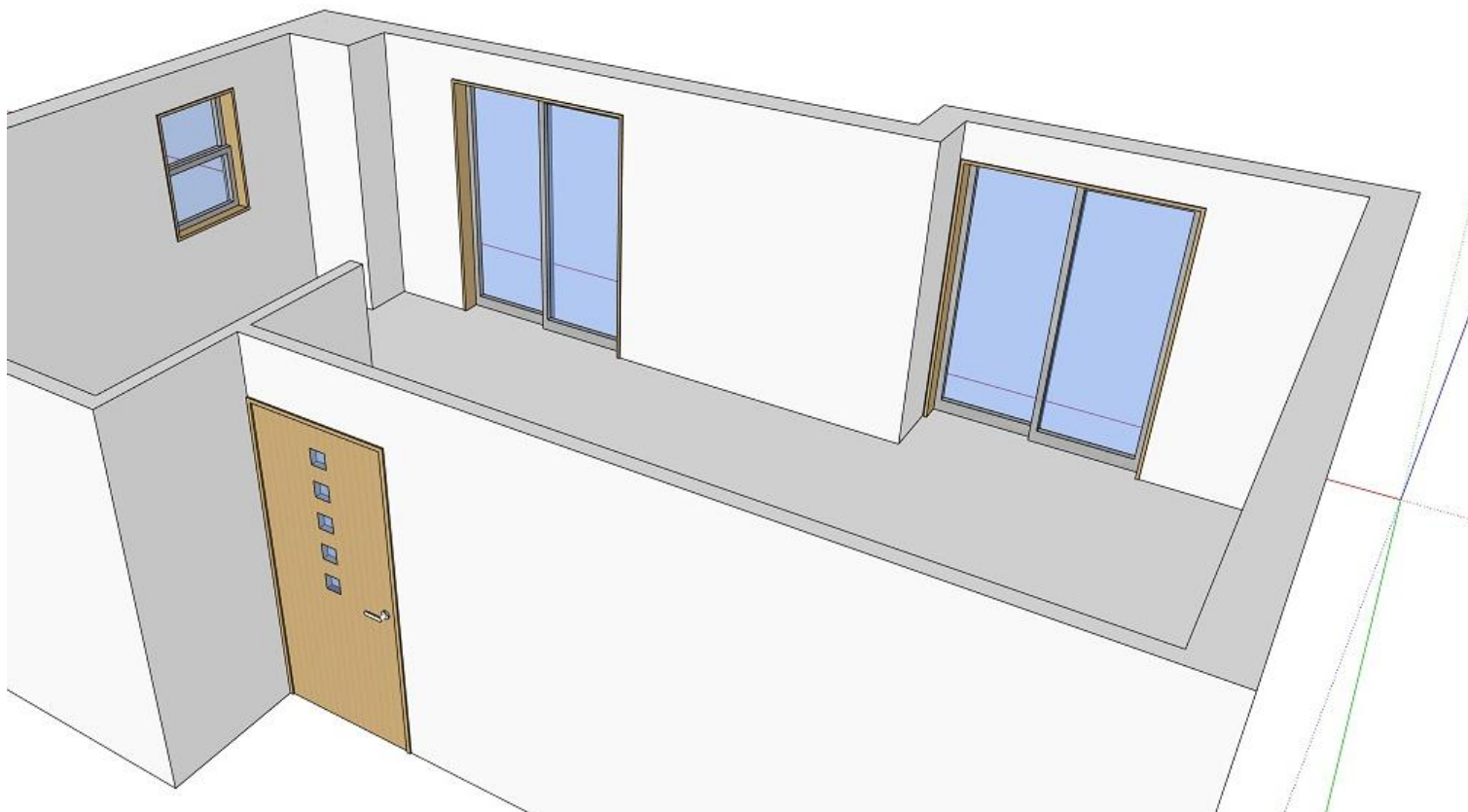
完成図



④建具の配置

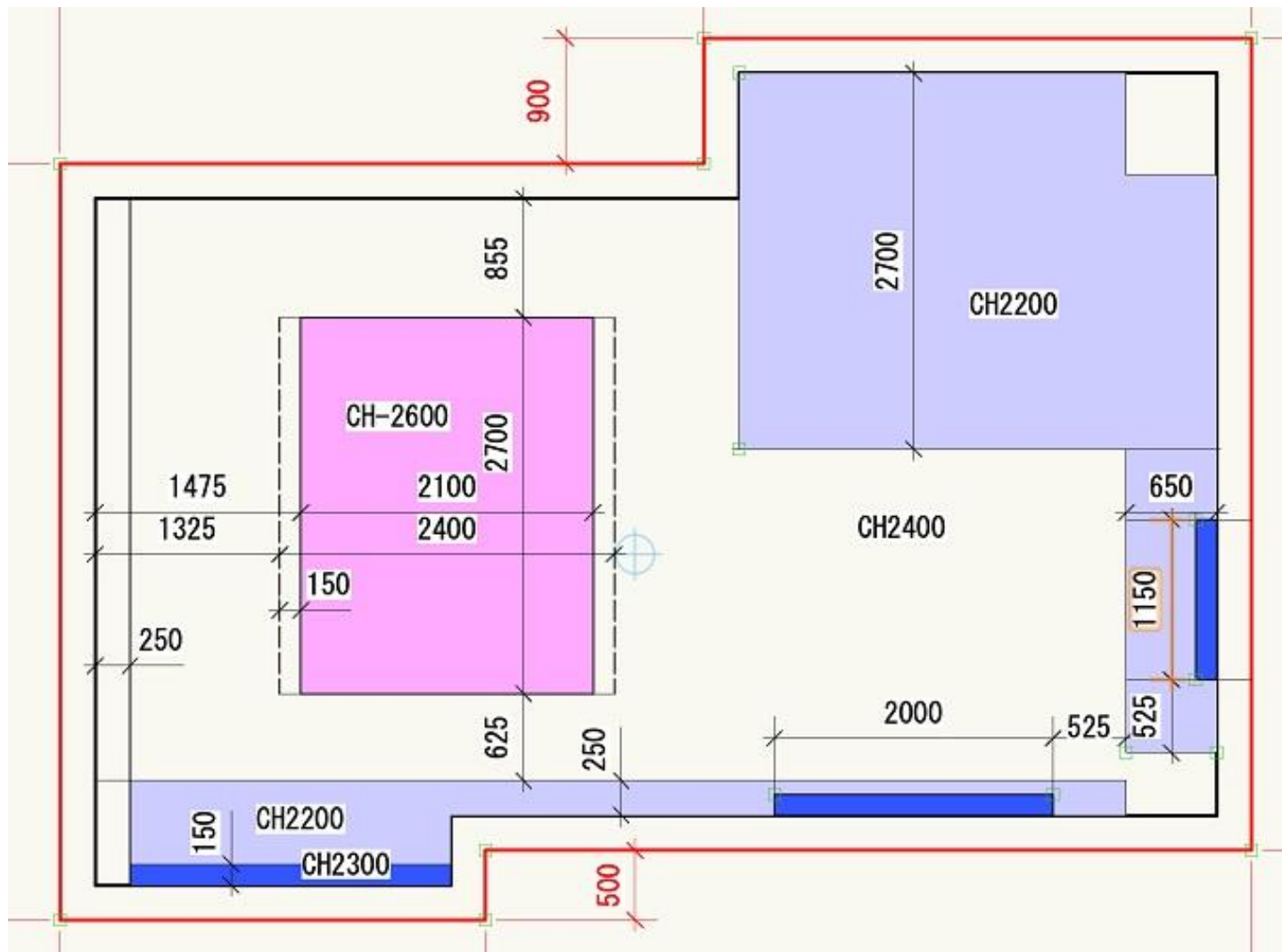


インポート、移動、必要に応じて回転



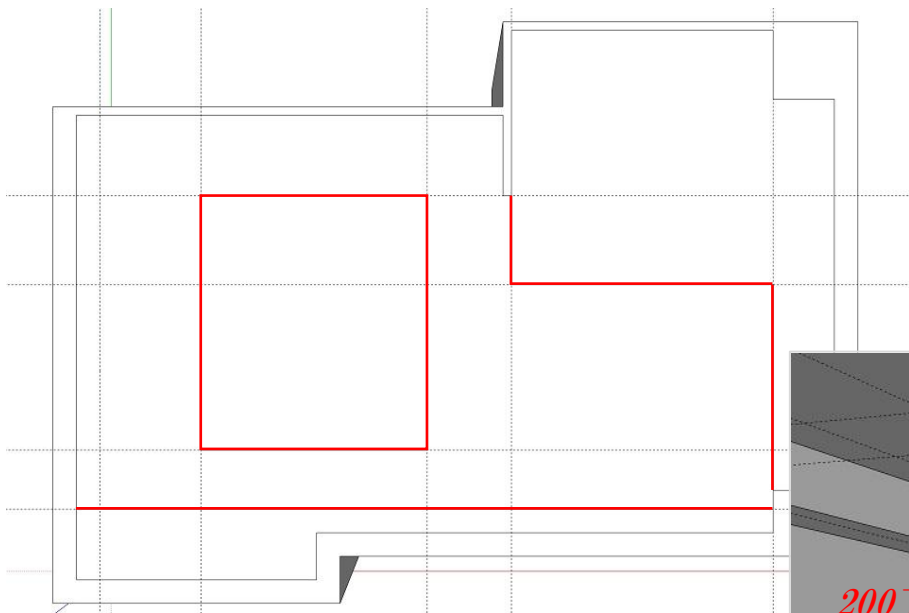
注：ここでは実際に建具をモデリングしているが、コンポーネントで近いものがあれば、尺度ツールで寸法を調整して使ってもよい。

⑤天井＋カーテンボックス＋建築化照明：寸法の整理

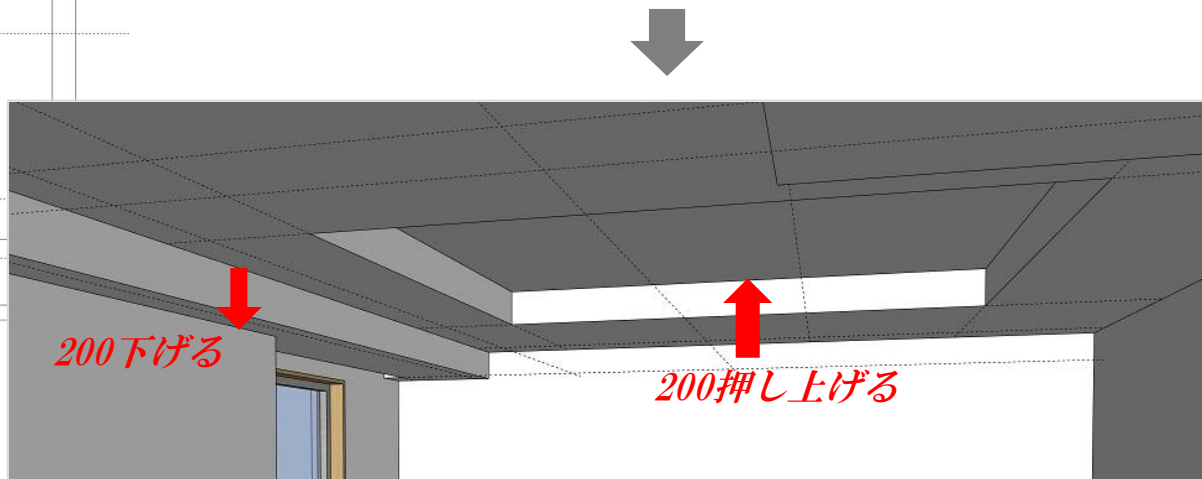
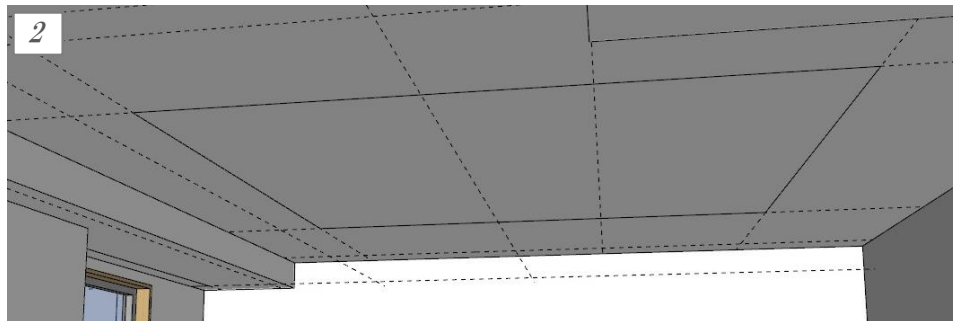


⑤天井+カーテンボックス+建築化照明 : 1 - 天井段差

1



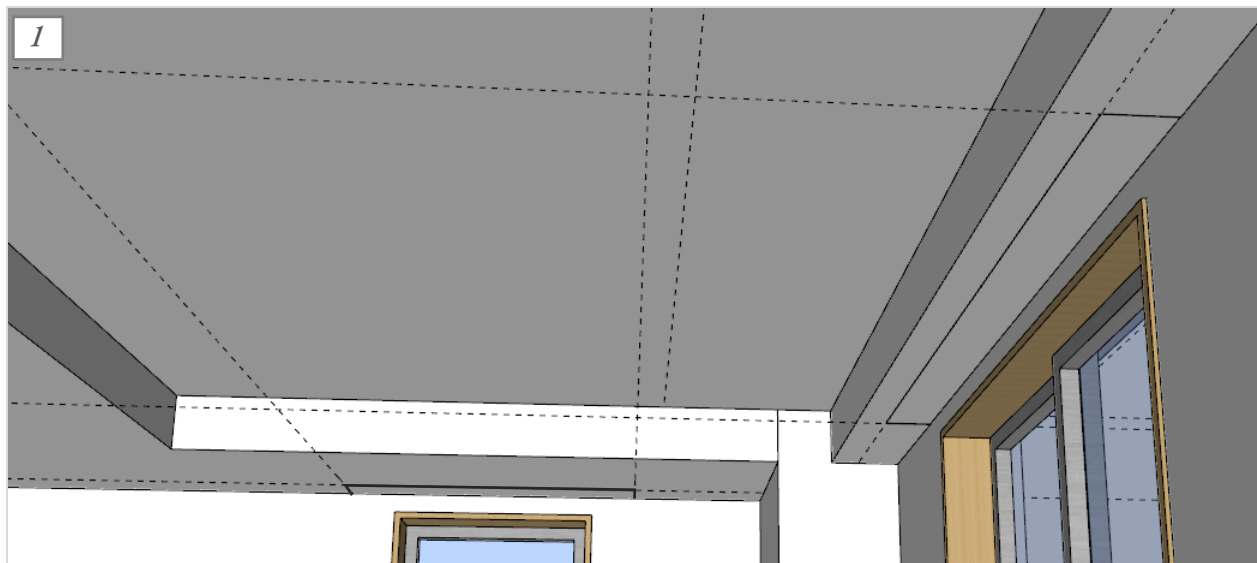
2



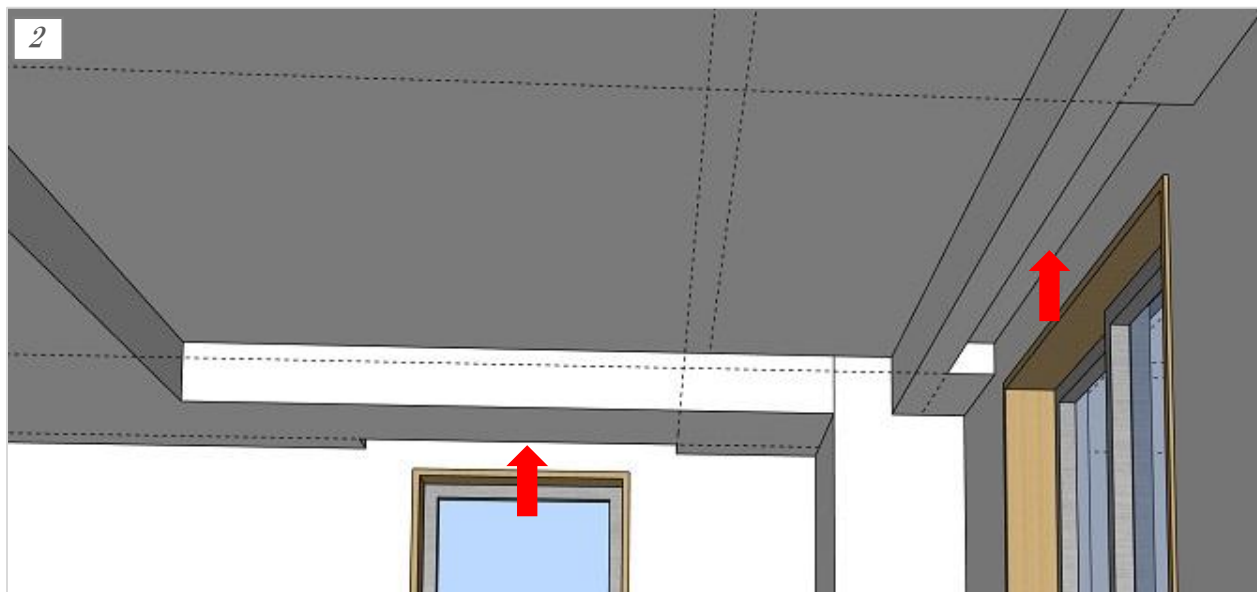
1. 天井面に寸法ツールでガイド線を引く
線ツールで段ができるところに線を引く
2. プッシュ/プルツールで、内側から高さを調整
→天井段差ができる

ポイント：
作業中に視点を再現するのは難しいので、視点の登録（シーン）
をしておくと便利

⑤天井+カーテンボックス+建築化照明 : 2 - カーテンボックス

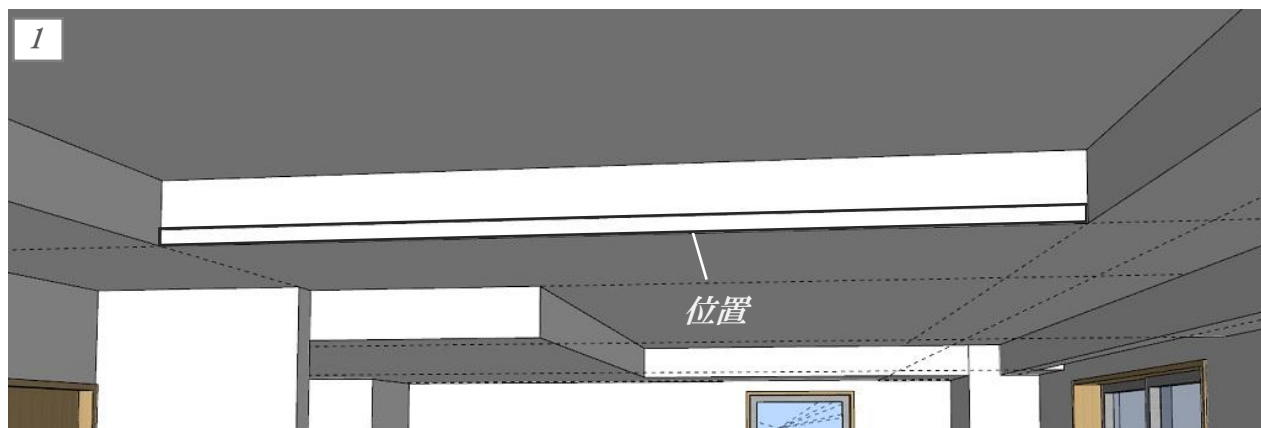
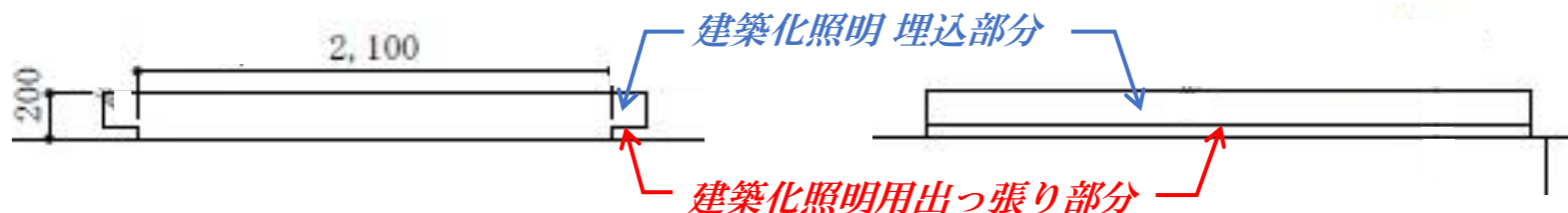


1. 梁型にカーテンボックス
の位置を出す



2. プッシュ／プルツールで
押し上げる

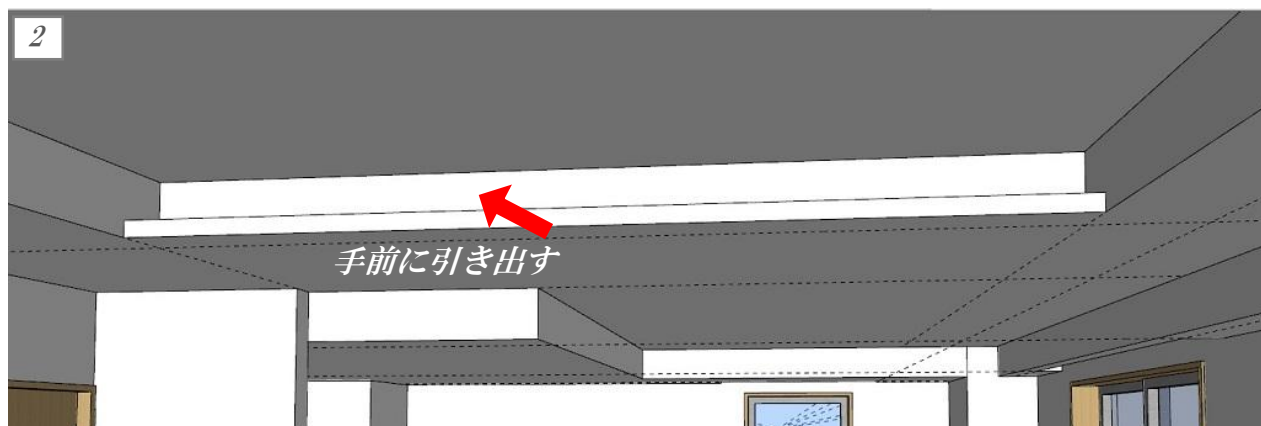
⑤天井+カーテンボックス+建築化照明 : 3 - 建築化照明



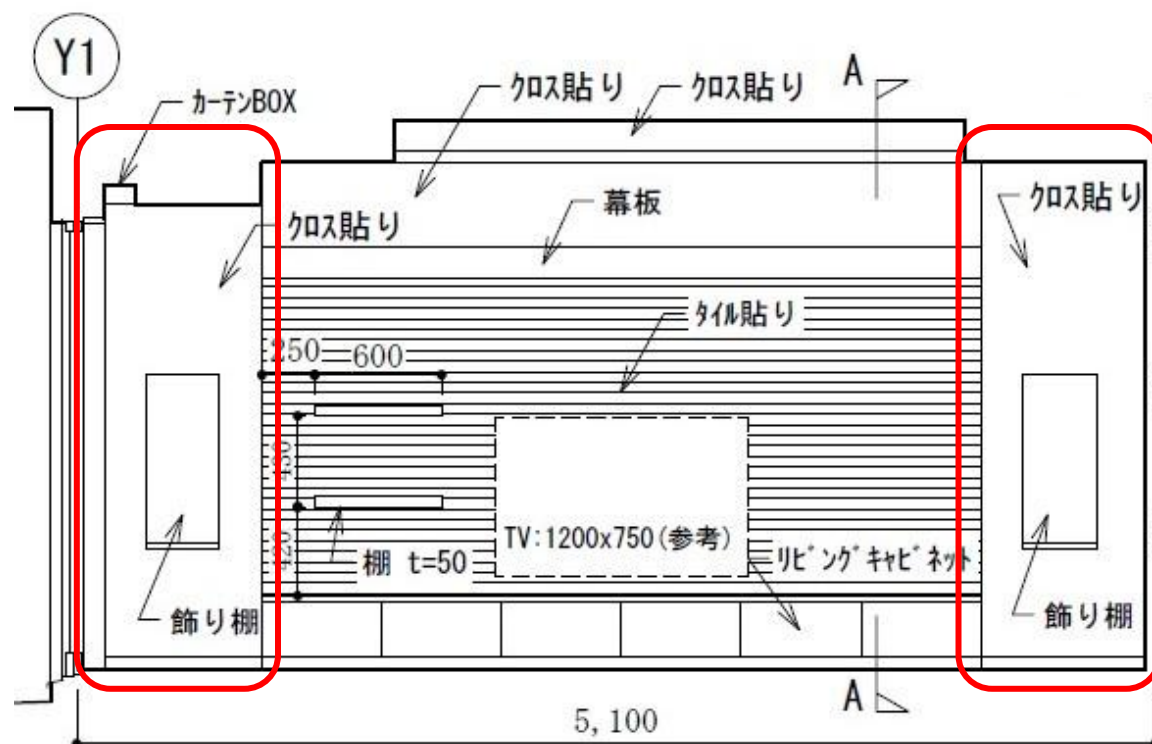
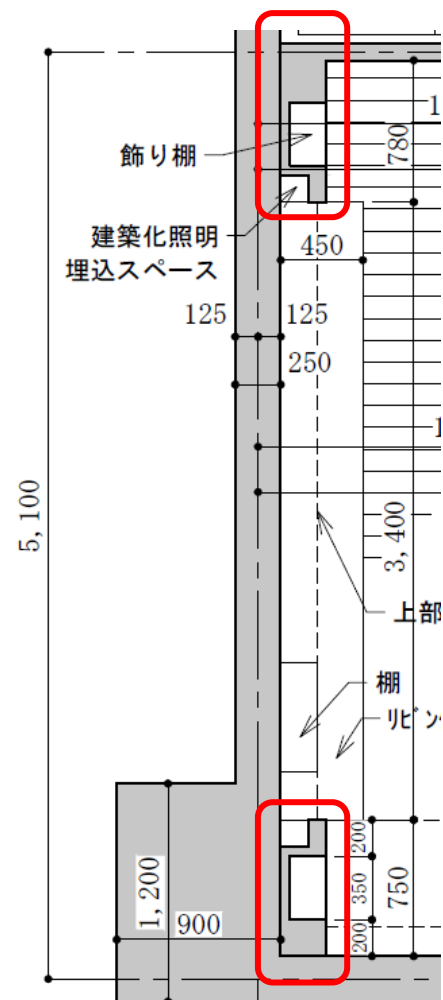
折上げ天井の建築化照明用
出っ張り部分をつくる

1. 線ツールで位置を出す

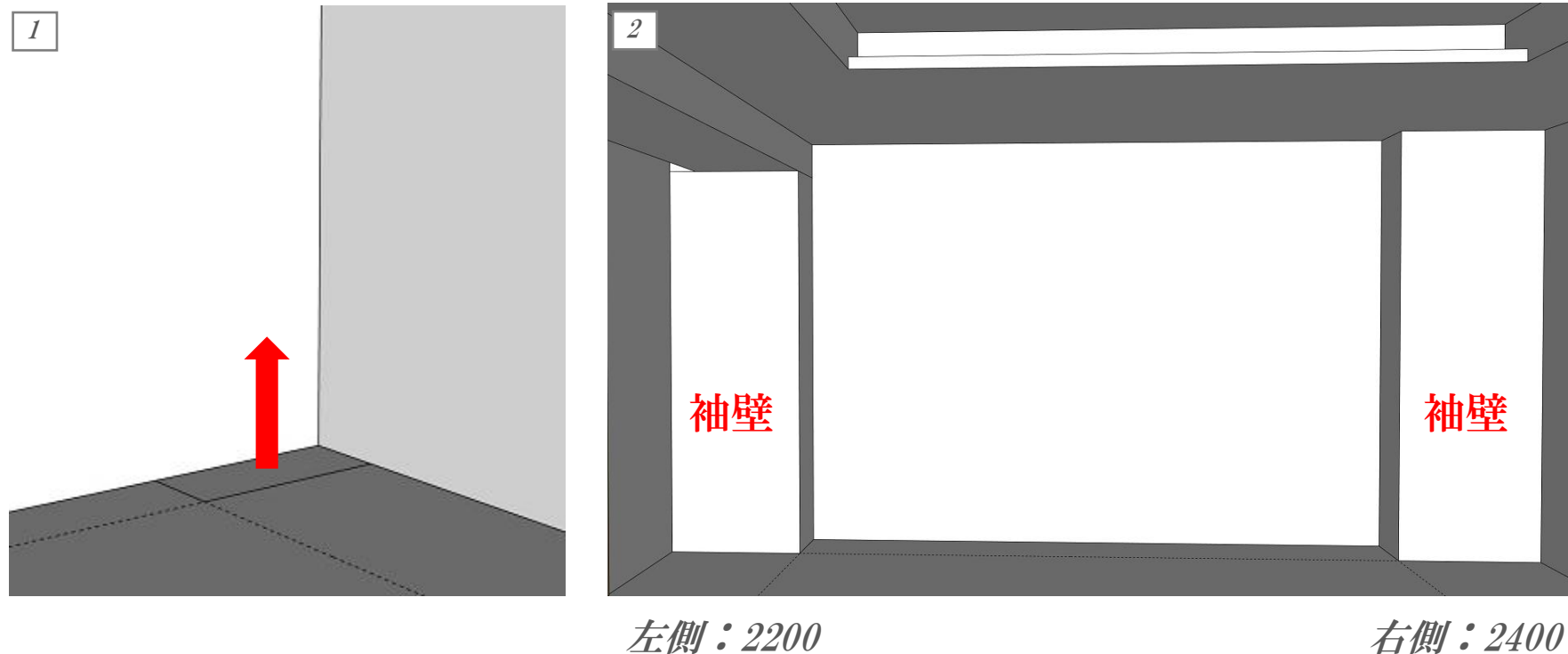
2. プッシュ/プルツールで
手前に引き出す



⑥リビングキャビネット回りの壁面加工

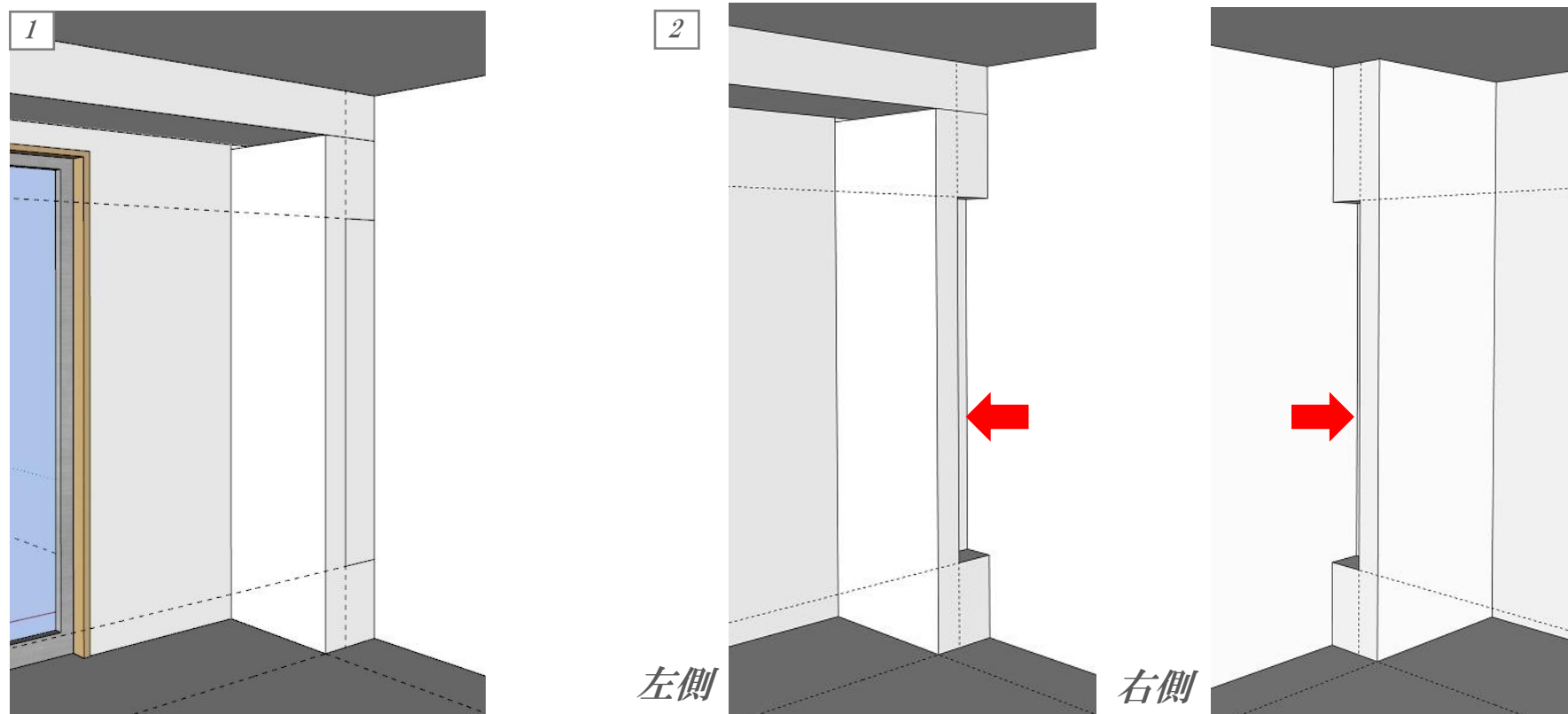


⑥リビングキャビネット回りの壁面加工 : 1 - 袖壁



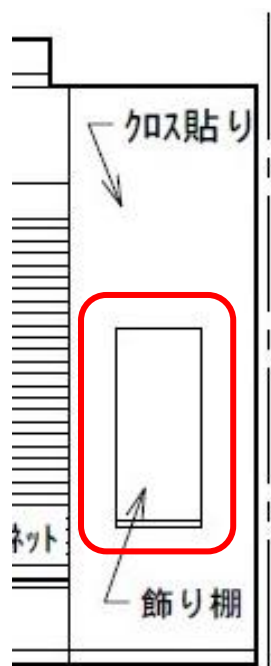
1. ガイドラインを基準に床に線を引く
2. プッシュ/プルで天井まで袖壁を引き伸ばす

⑥リビングキャビネット回りの壁面加工 : 2 - 袖壁 建築化照明

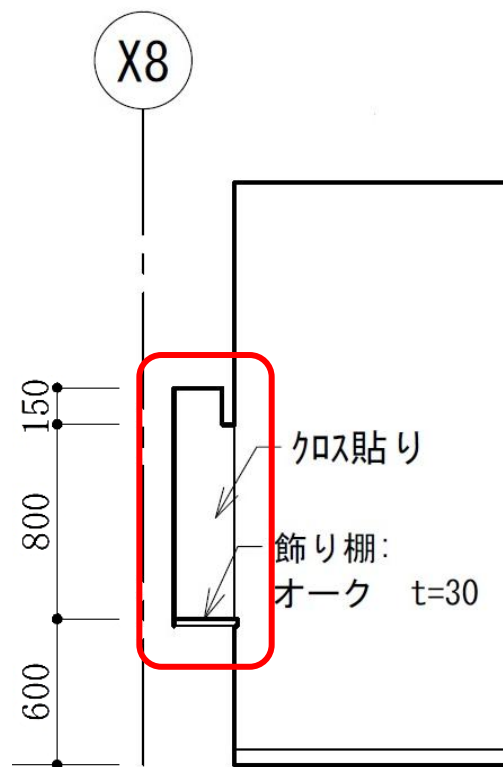


1. ガイドラインを基準に線を引く
2. プッシュ/プルで壁の中に押し込む

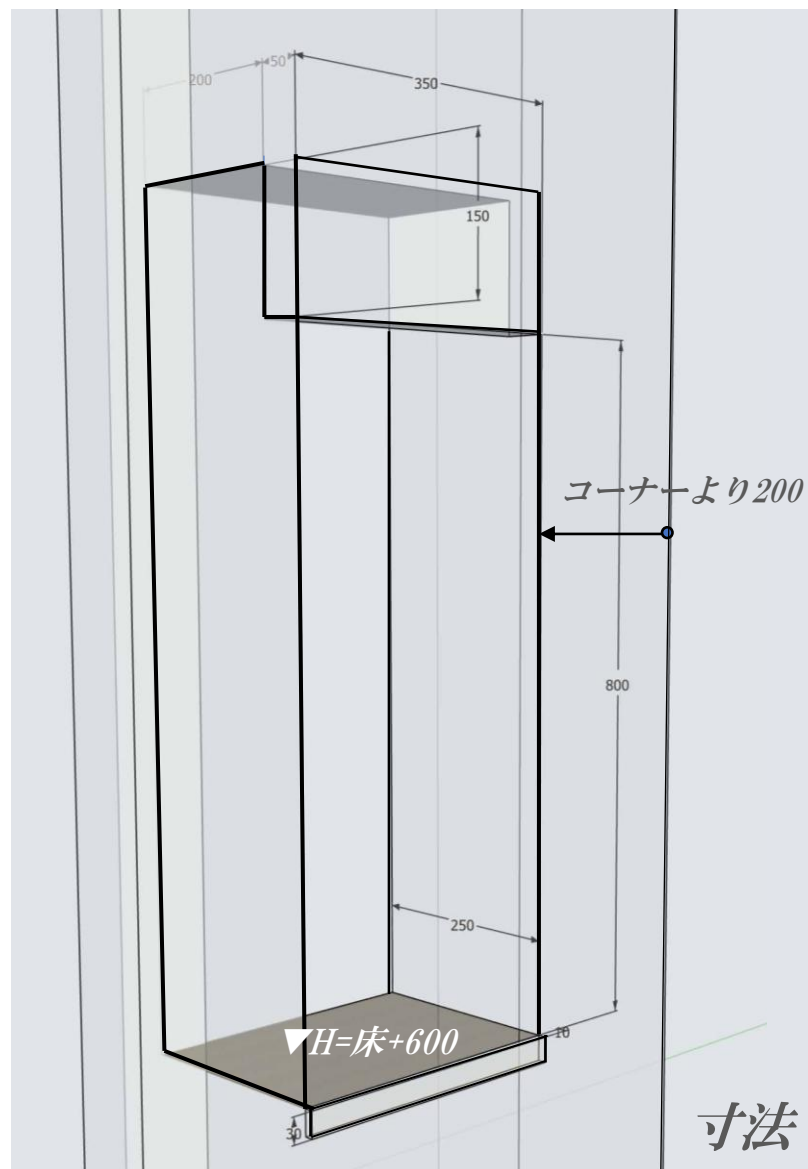
⑥リビングキャビネット回りの壁面加工 : 3 - 袖壁 アルコーブ



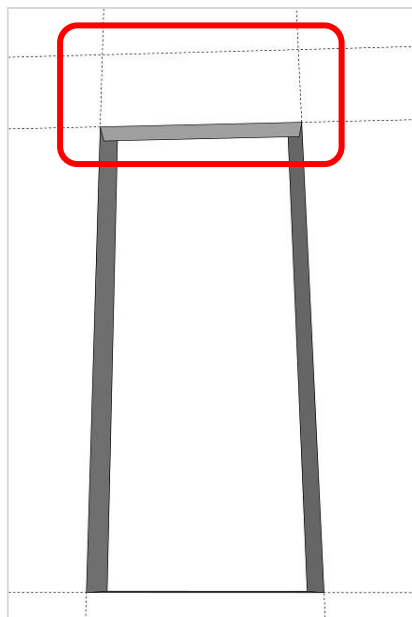
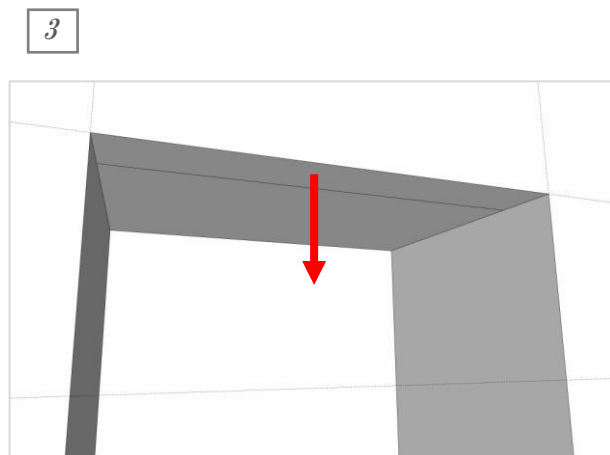
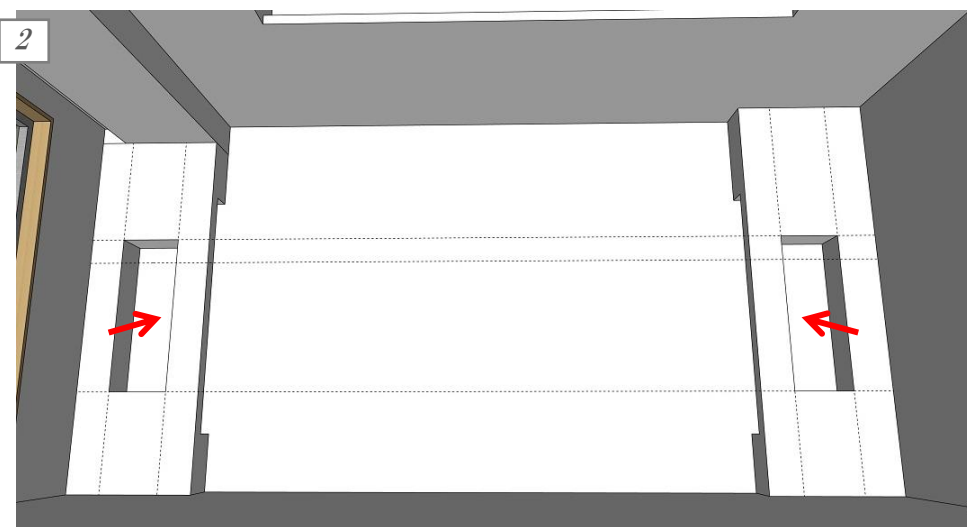
右側立面



断面

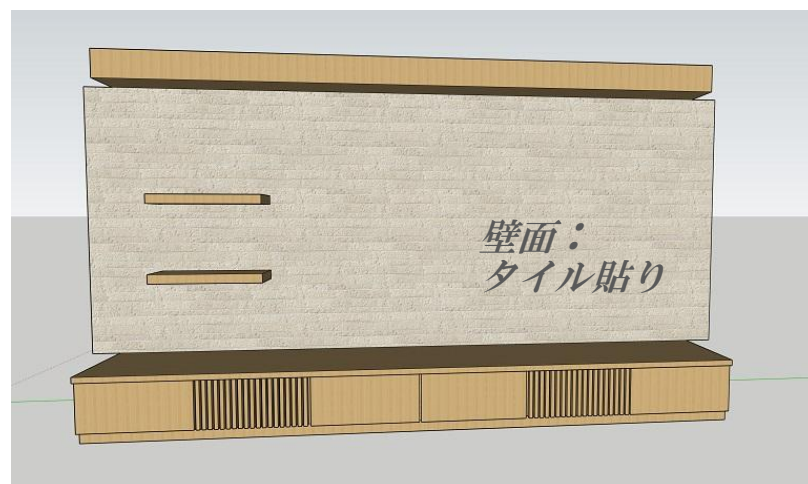
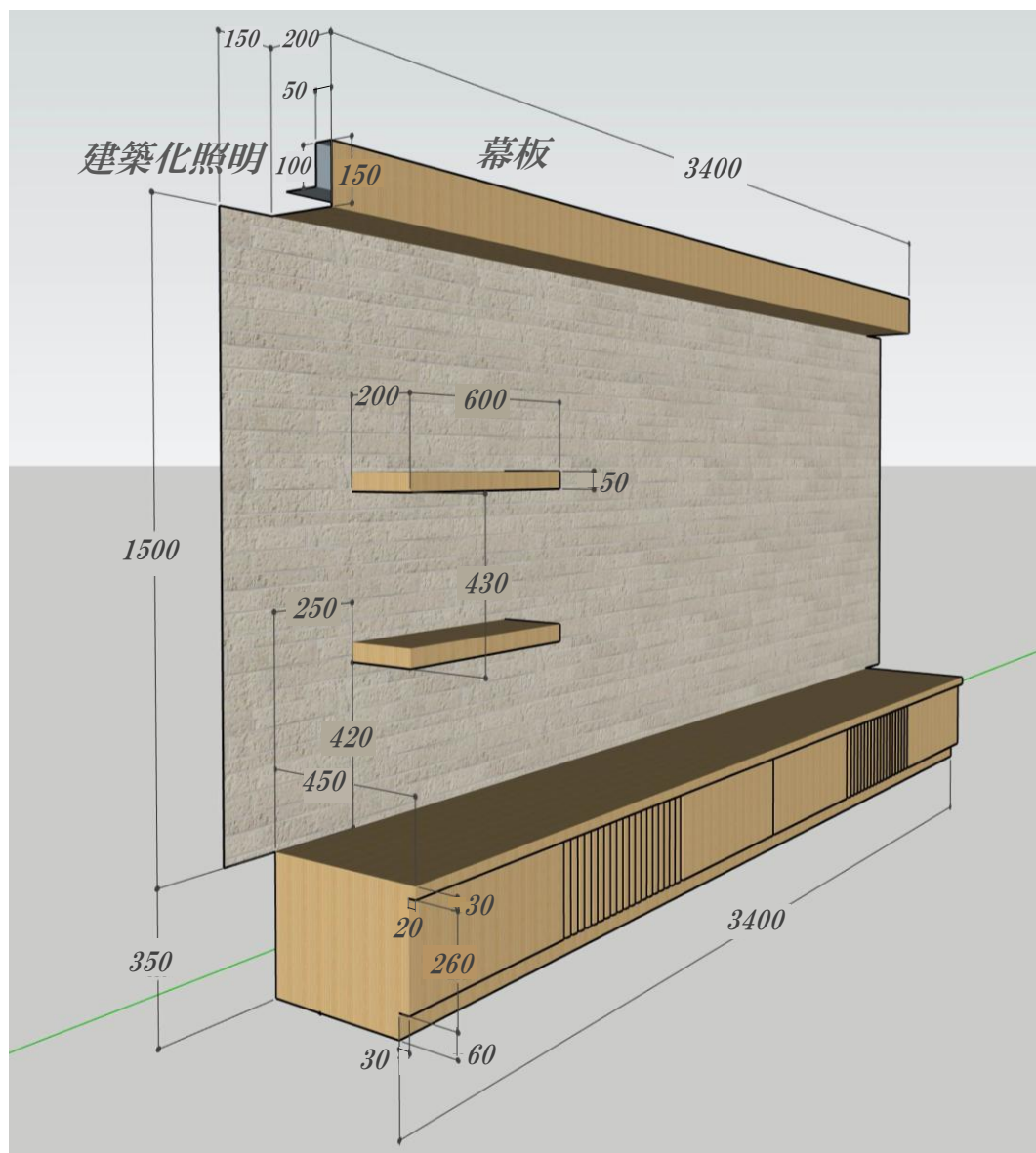


⑥リビングキャビネット回りの壁面加工 : 3 - 袖壁 アルコーブ



1. ガイドラインをもとに線を引く
2. アルコーブの部分を奥へ250押し込む
3. 垂れ壁をつくる
ガイドラインをもとに線を引いて垂れ壁の面をつくり、下に伸ばす

⑦リビングキャビネットのモデリング

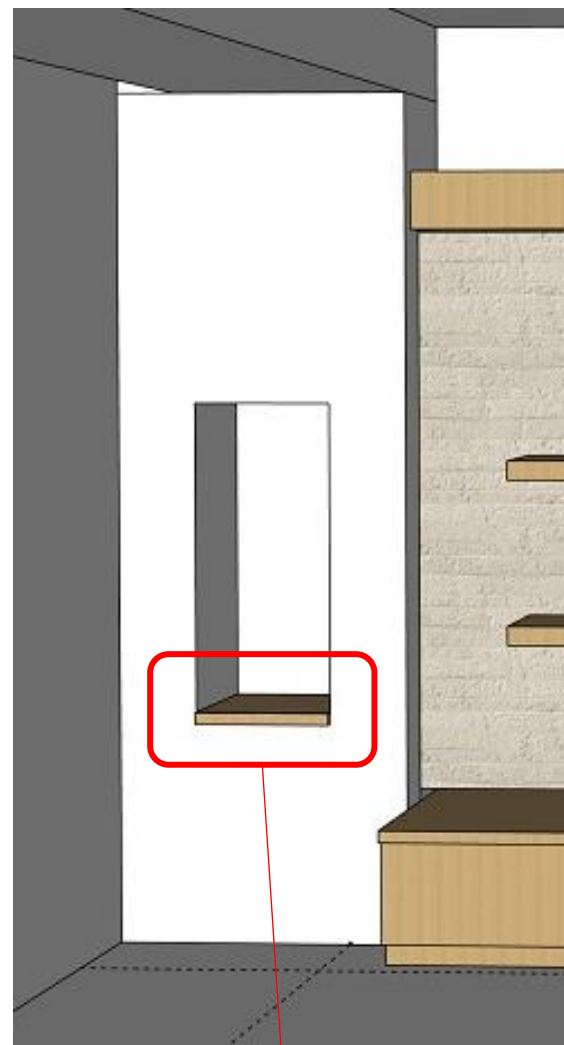
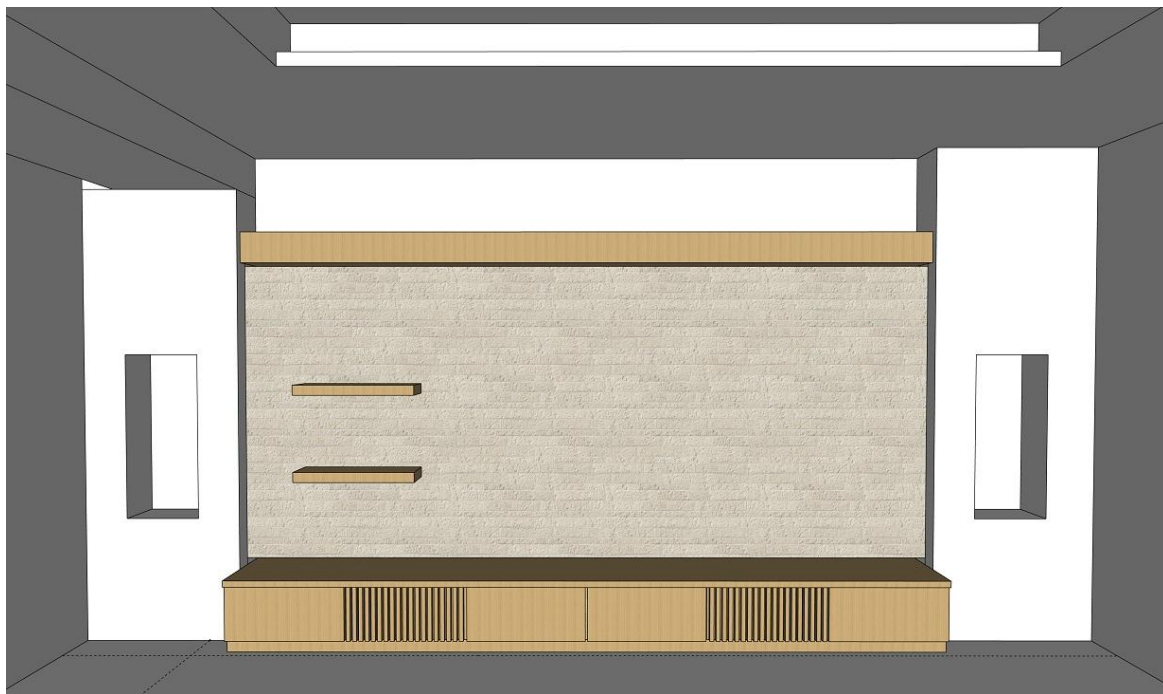


完成図

扉w550×6枚+目地幅20×5=3400
寸法

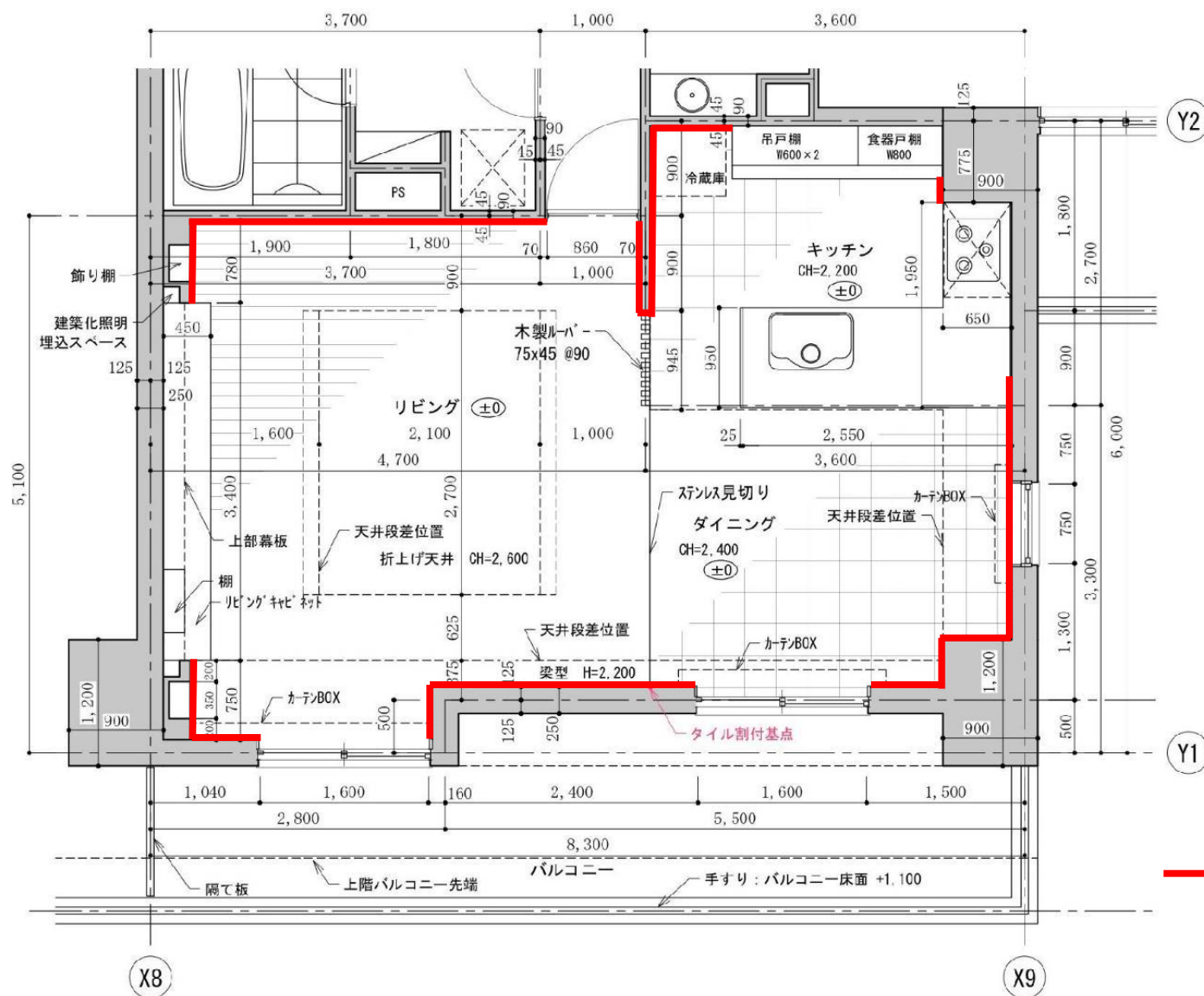
⑧リビングキャビネットの配置

インポート、配置



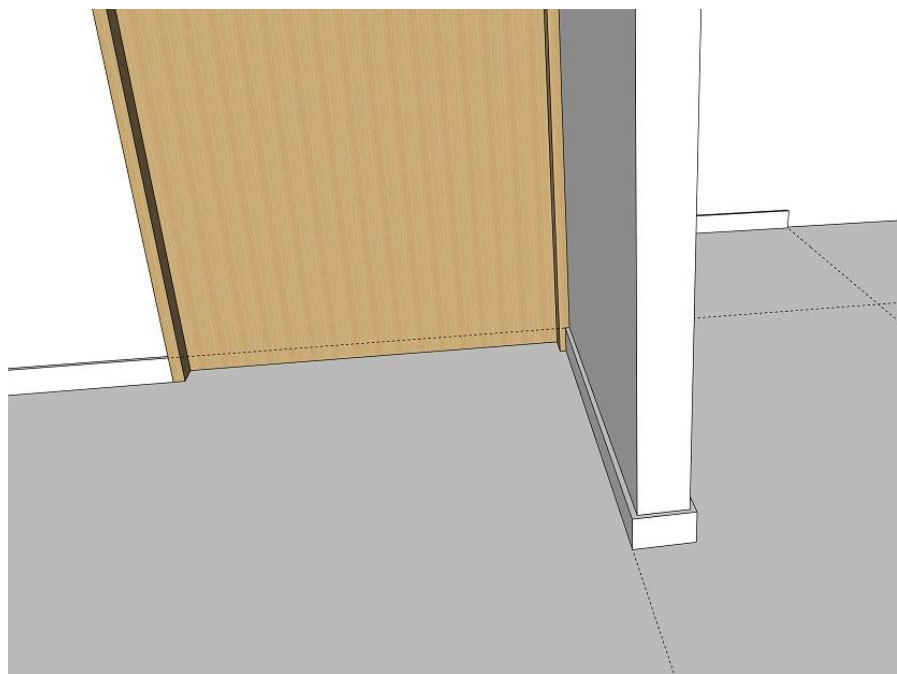
飾り棚オーク面加工

⑨幅木

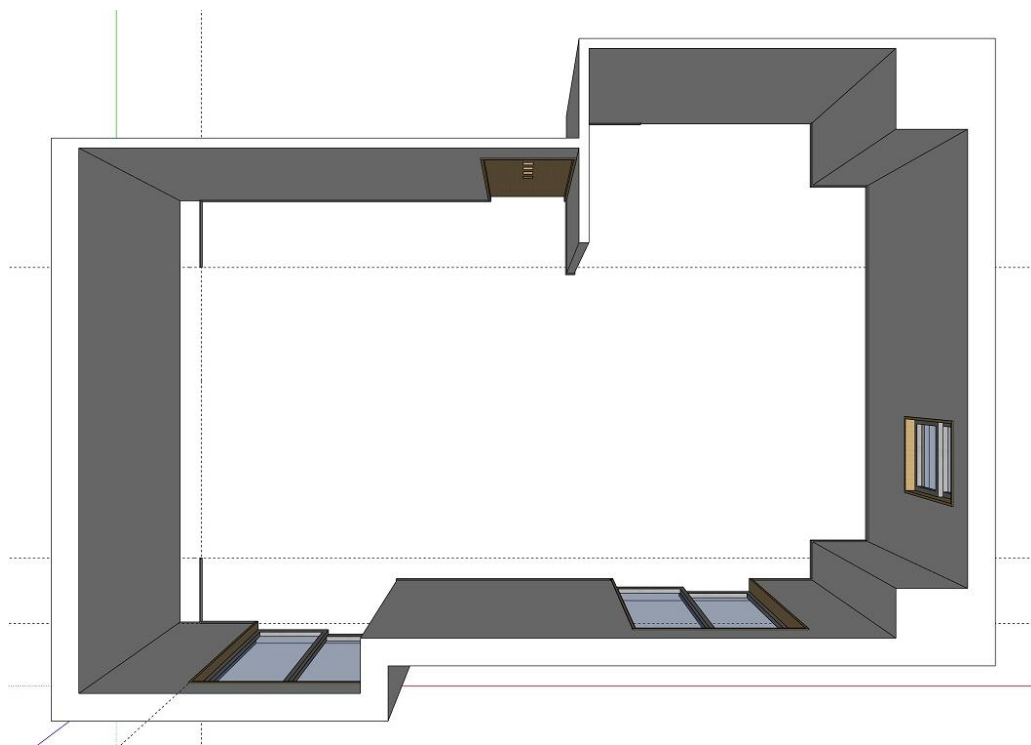


幅木範囲

⑨幅木



長方形 (w10×h60) を
フォロミーで
パスに沿って押し出す



完成図

吊戸棚 W600×2

食器

冷蔵庫 900

キッチン CH=2,200 (±0)

900

70 860 70 1,000

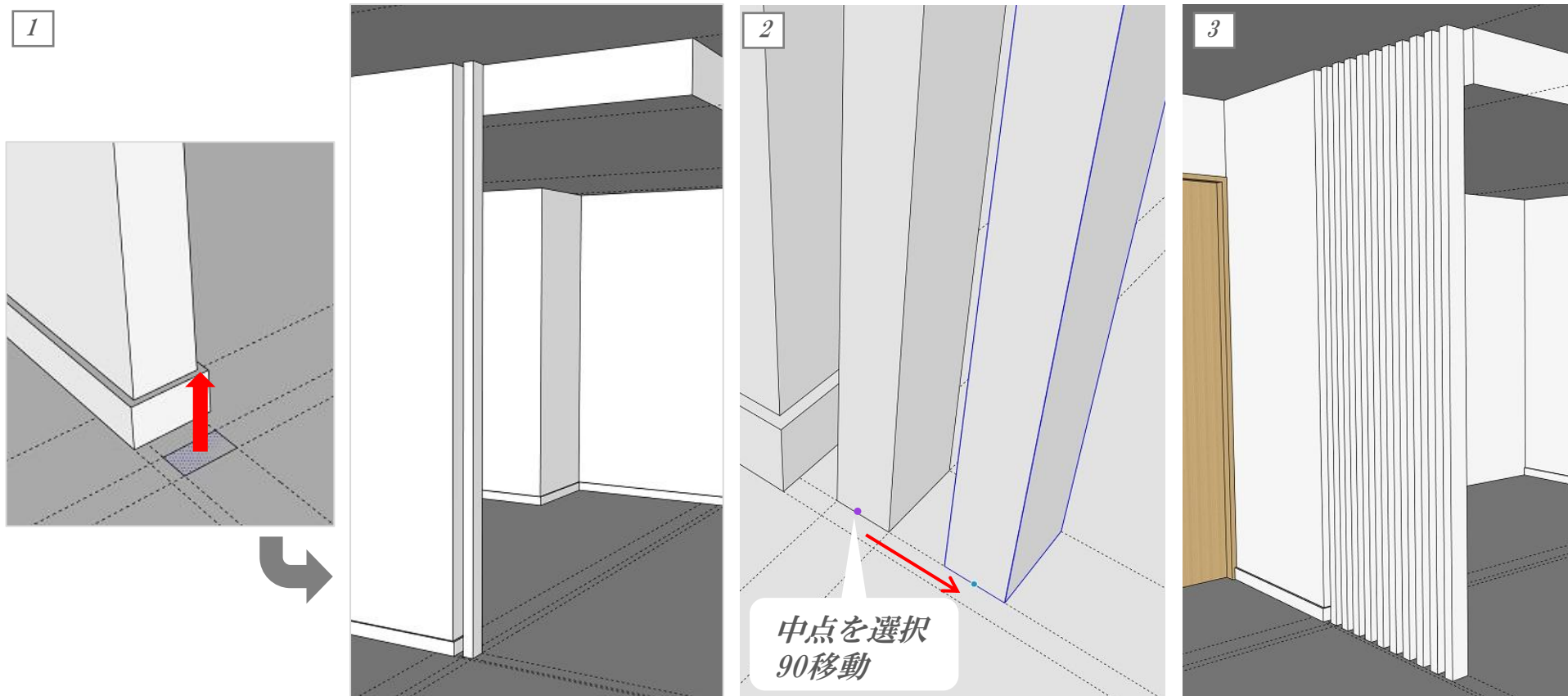
900

945 950

木製ルバー 75x45 @90

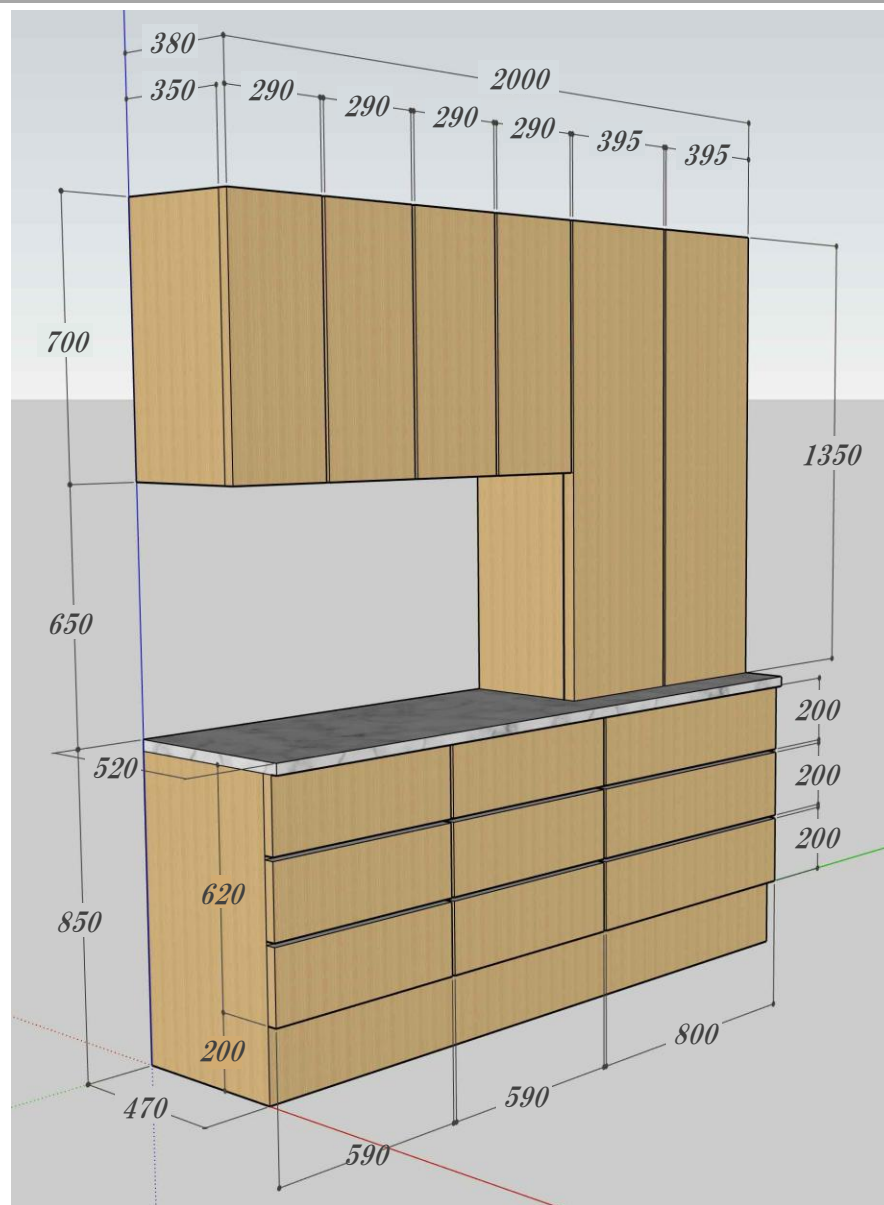


⑩格子 : 1 - 格子を作成



1. 格子の平面を四角形で作成する。
→プッシュ／プルツールで厚みをつけ、コンポーネント化
2. 移動ツールで格子を複製する（移動ツール+Ctrl）
3. 値制御ボックスに「x9」と入力し、配列コピー

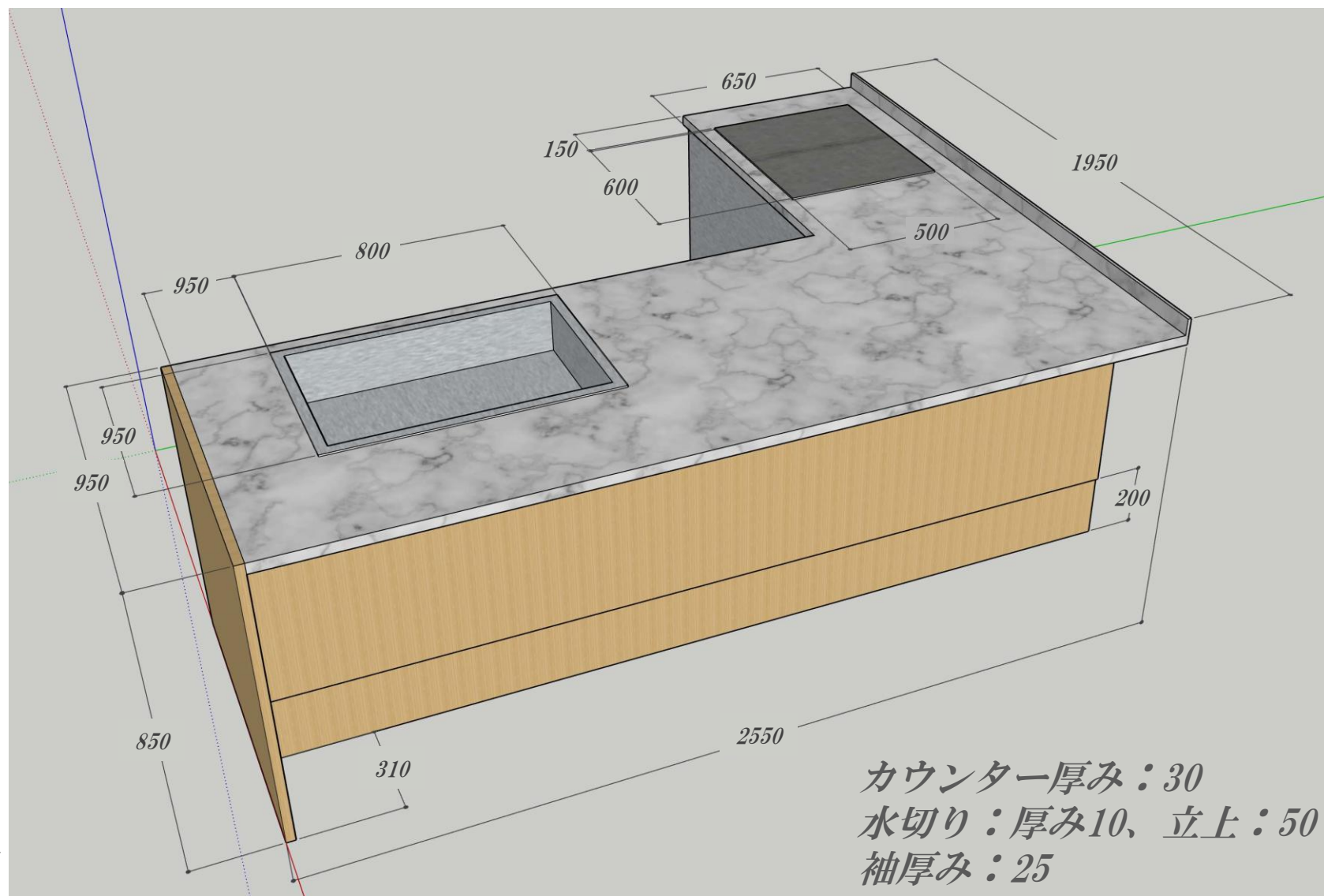
⑪システムキッチン食器棚のモデリング



完成図

扉の厚み：30
目地：10

⑫システムキッチン流台のモデリング

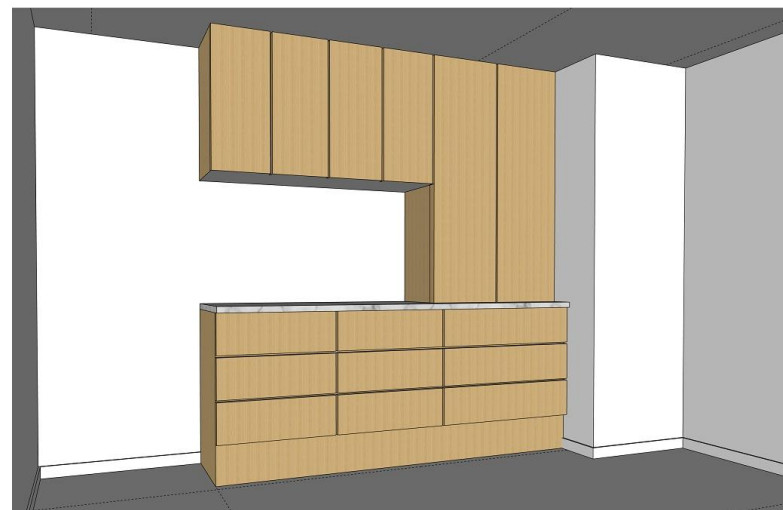


完成図

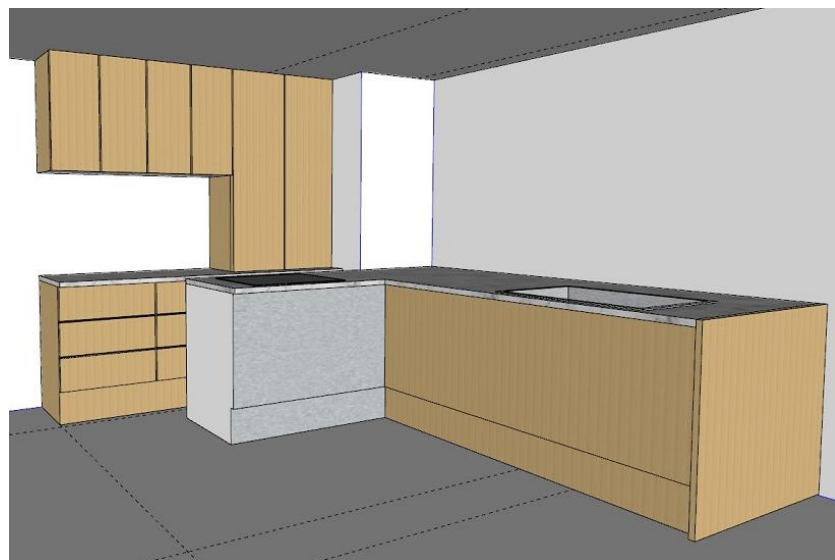
⑬システムキッチンの配置

インポート
回転／移動

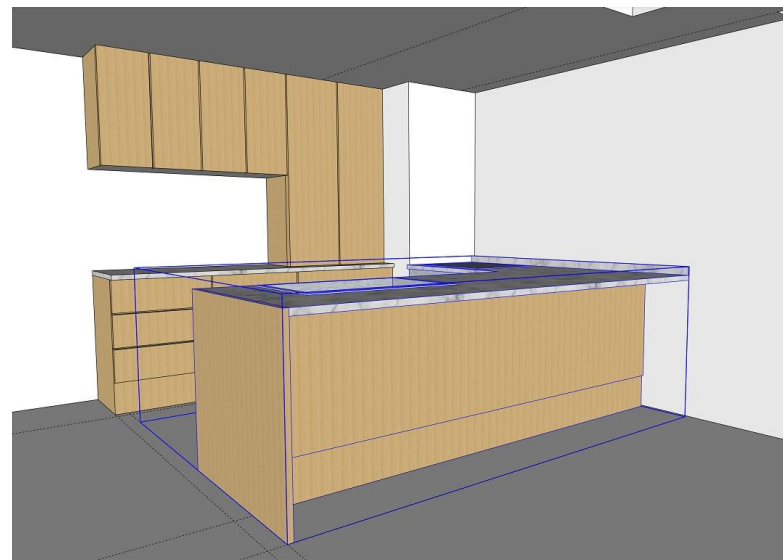
ポイント：
幅木を非表示にしておくと
寸法が取りやすい



食器棚



インポート

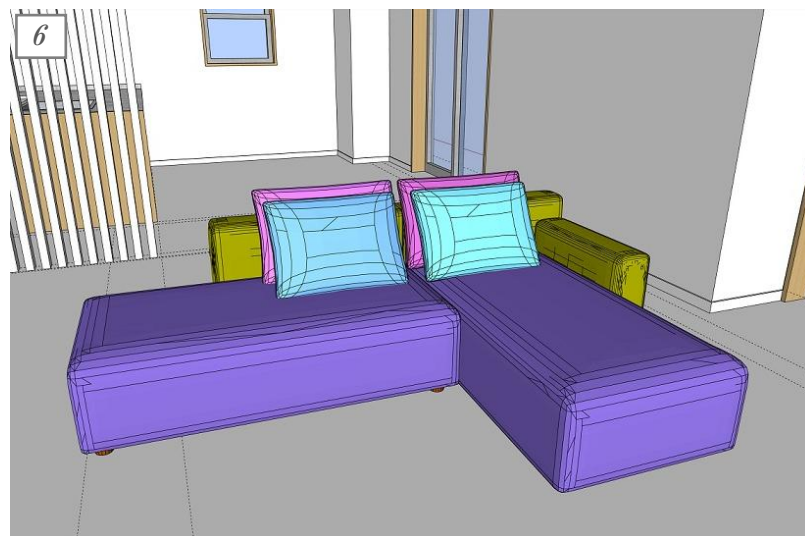
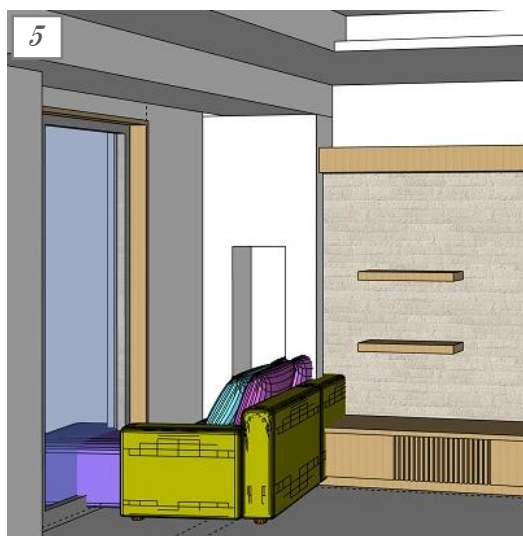


流台

回転90°／移動

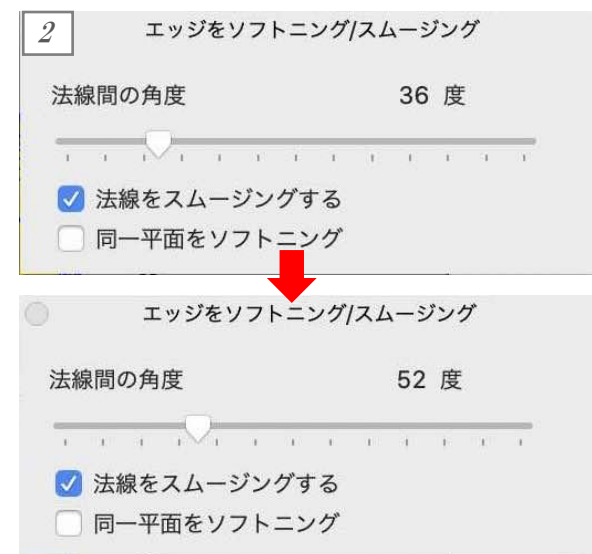
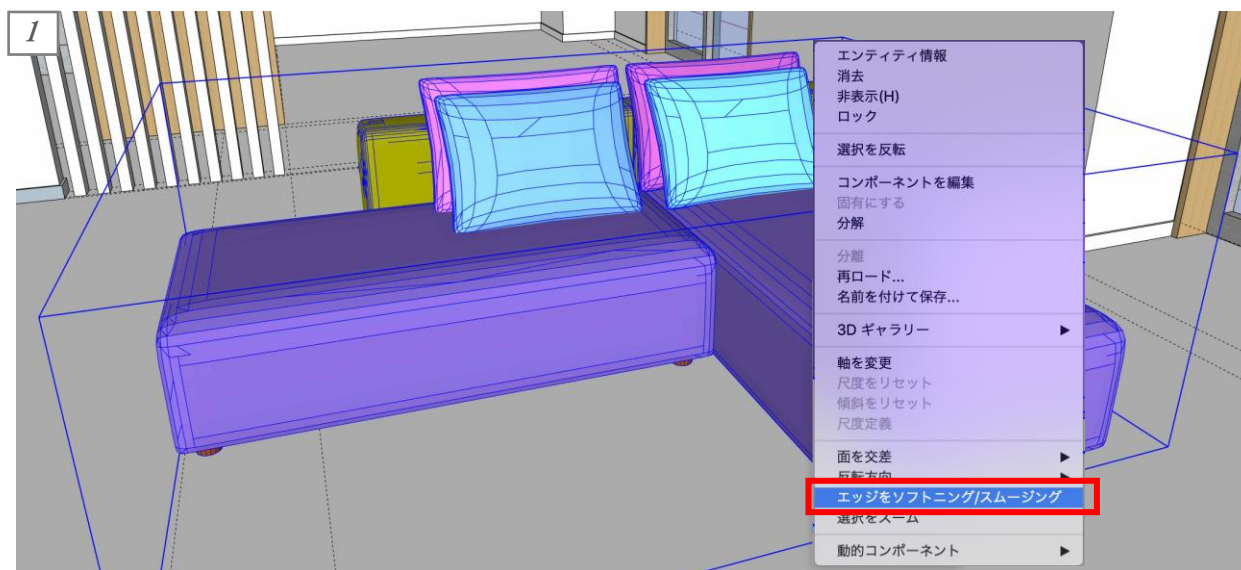
⑭ 3Dデータの取り込みと配置

DXF (3D) の場合



1. ファイルメニュー>インポート
2. ファイル「ソファ. DXF」選択
→「オプション」をクリック
3. 尺度: 「ミリメートル」 OK
→「インポート」クリック
4. 「インポート結果」表示
5. 配置
6. 「移動」ツールで位置を調整
テーブル、チェア、ペンダント
も同様にインポート

⑭ 3Dデータの取り込みと配置 曲面のスムージング



1. モデルを選択 → 右クリック
「エッジをソフトニング/スムージング」
を選択

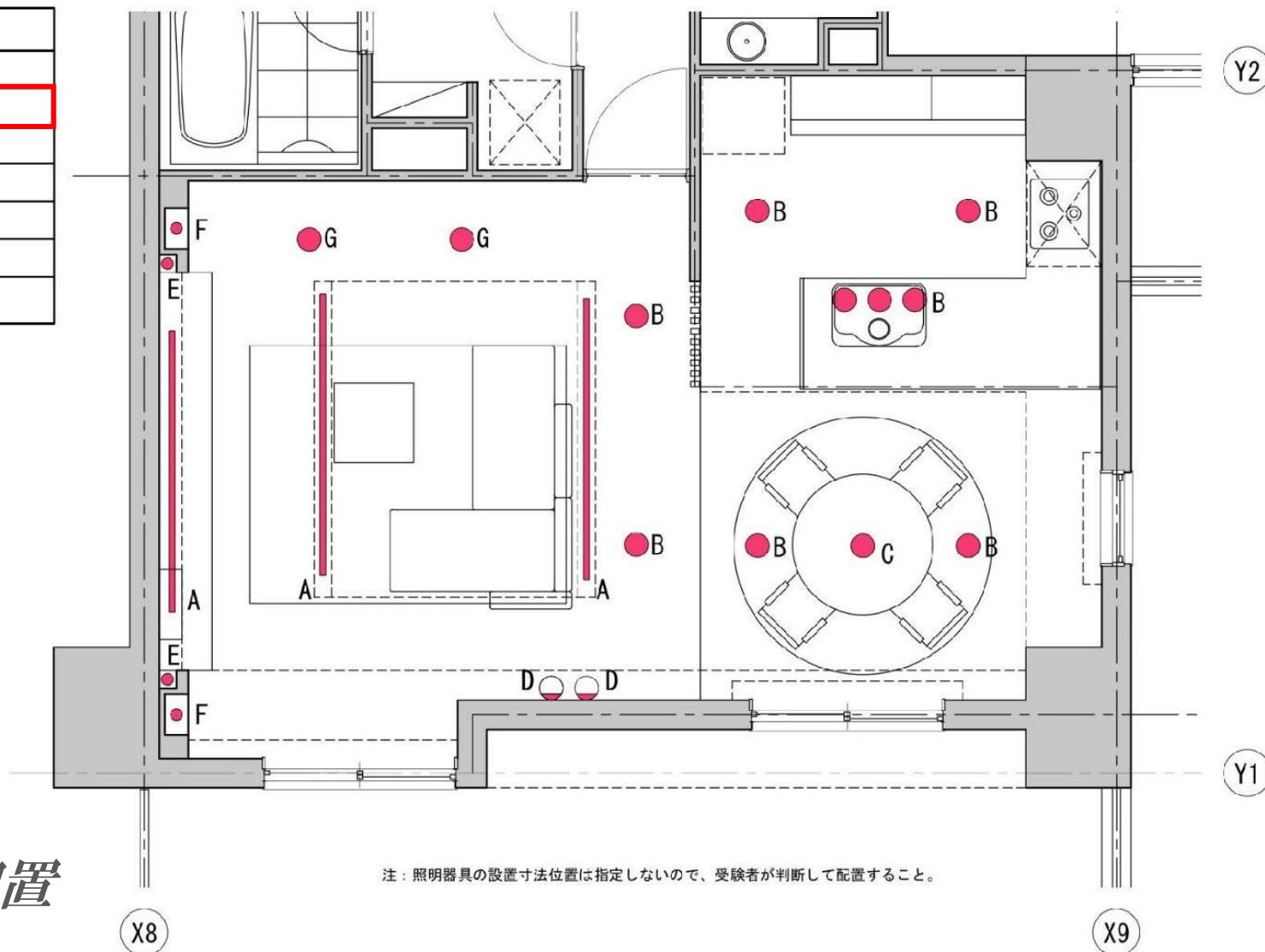
2. 「エッジをソフト/スムージング」
ダイアログで「法線間の角度」を調整

3. 調整後

注：角度をつけすぎると不自然になる
ので要注意

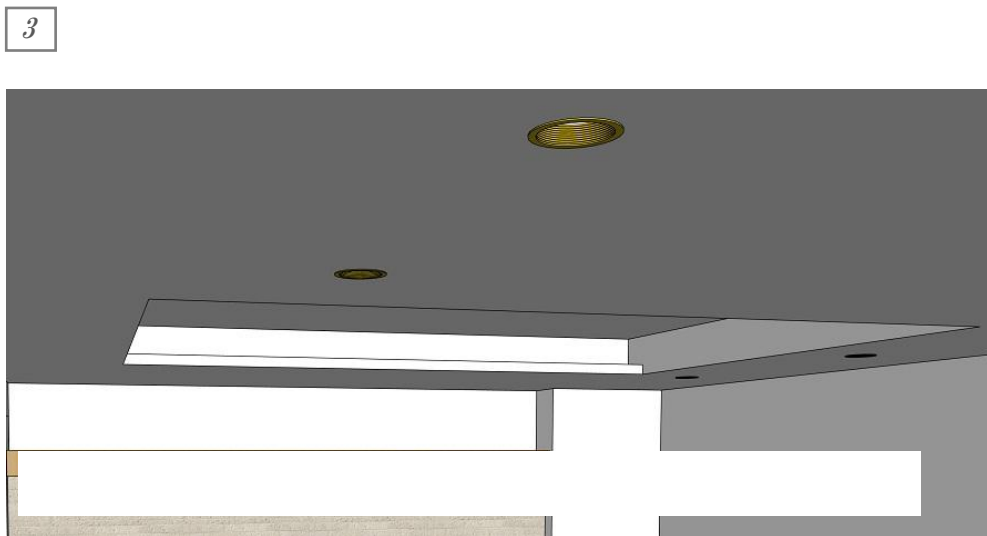
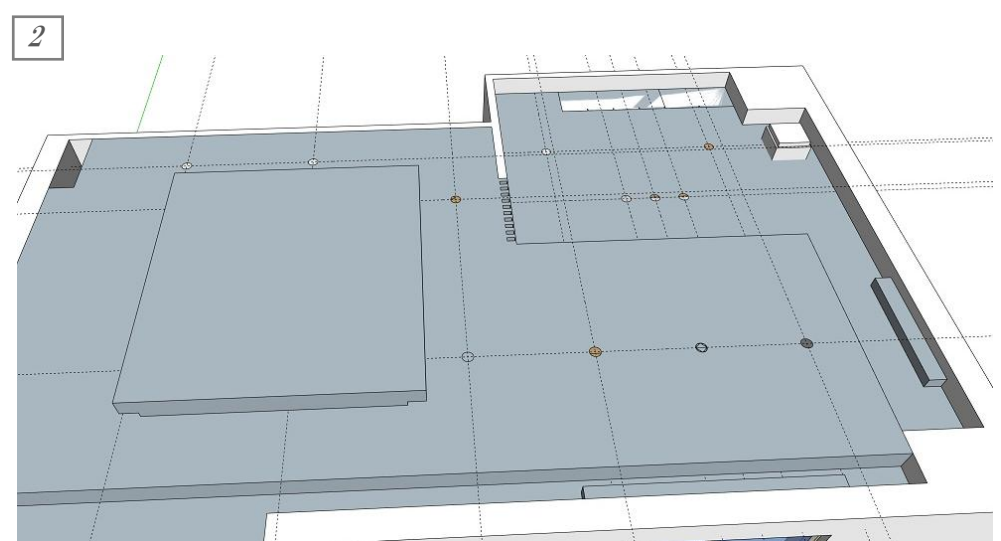
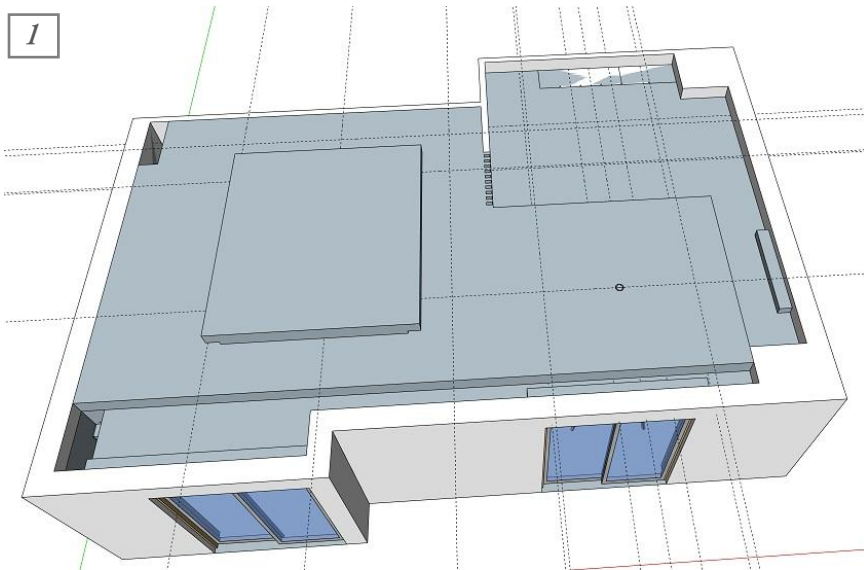
⑮コンポーネントの取り込みと編集、配置：(1) ダウンライト

照明器具 凡例	
A	ライン照明（間接照明 天井用）
B	ダウンライト
C	ペンダントライト 姿図参照
D	ブラケット 姿図参照
E	ライン照明（間接照明 壁面用）
F	ダウンライト（小）
G	ダウンライト ウォールウォッシャータイプ



照明器具配置

⑮コンポーネントの取り込みと編集、配置 : (1) ダウンライト

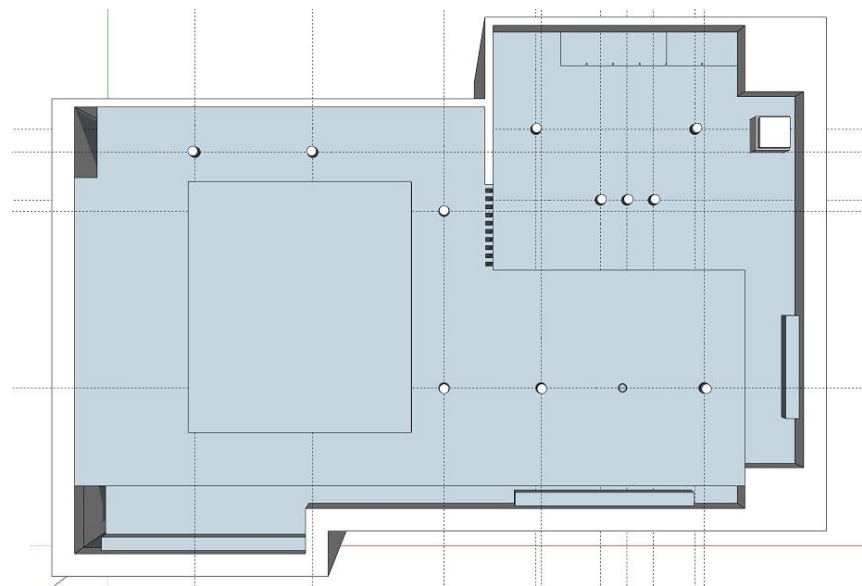


1. ガイドラインを引く
2. ダウンライトの位置に穴を開ける
3. 室内側よりダウンライトを配置
(ダウンライト:
バフタイプDL100-BUFF#1を選択)

⑮コンポーネントの取り込みと編集、配置 : (1) ダウンライト 完成図



完成図：室内

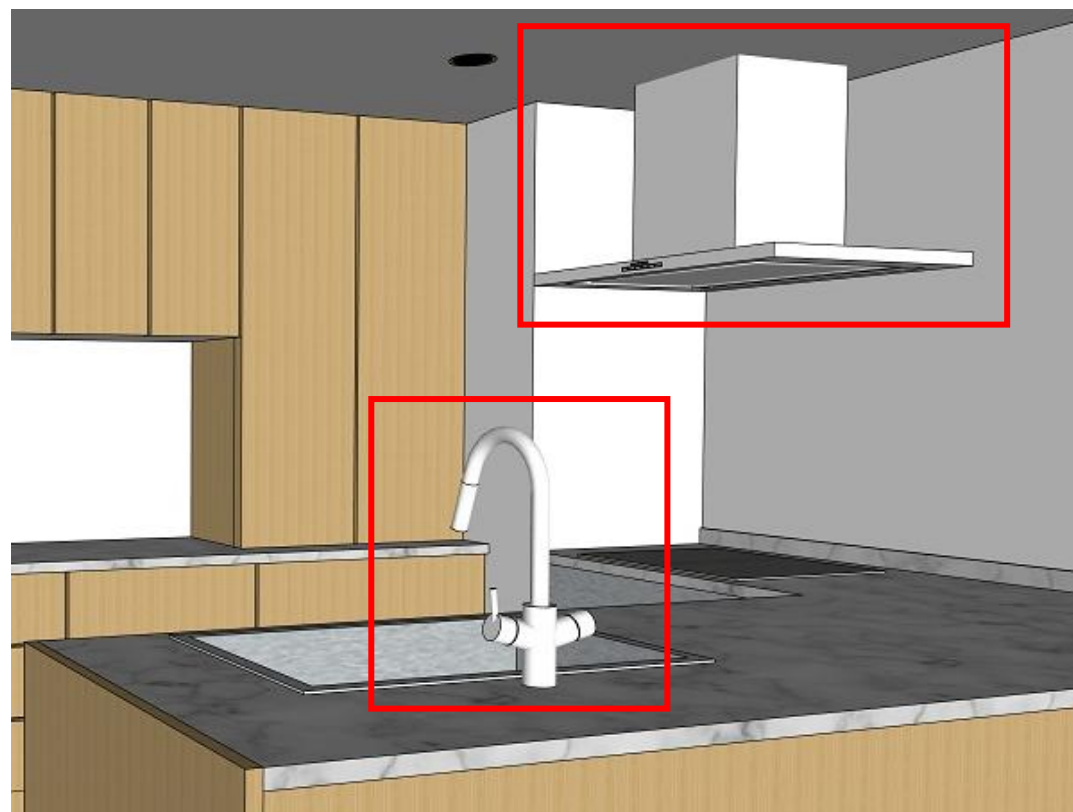


完成図

⑮コンポーネントの取り込みと編集 配置 : (2) 水栓、レンジフード

コンポーネントで検索

水栓

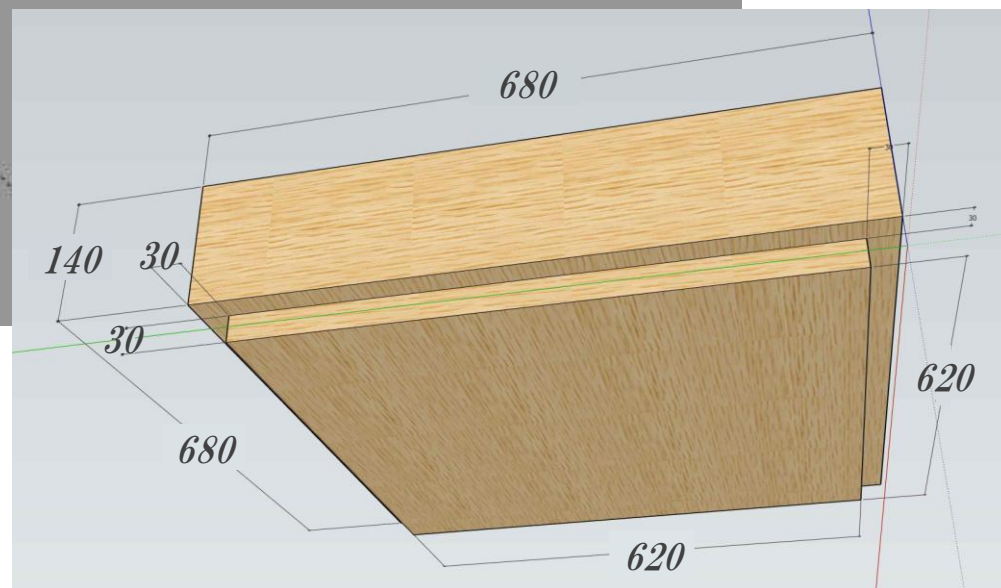
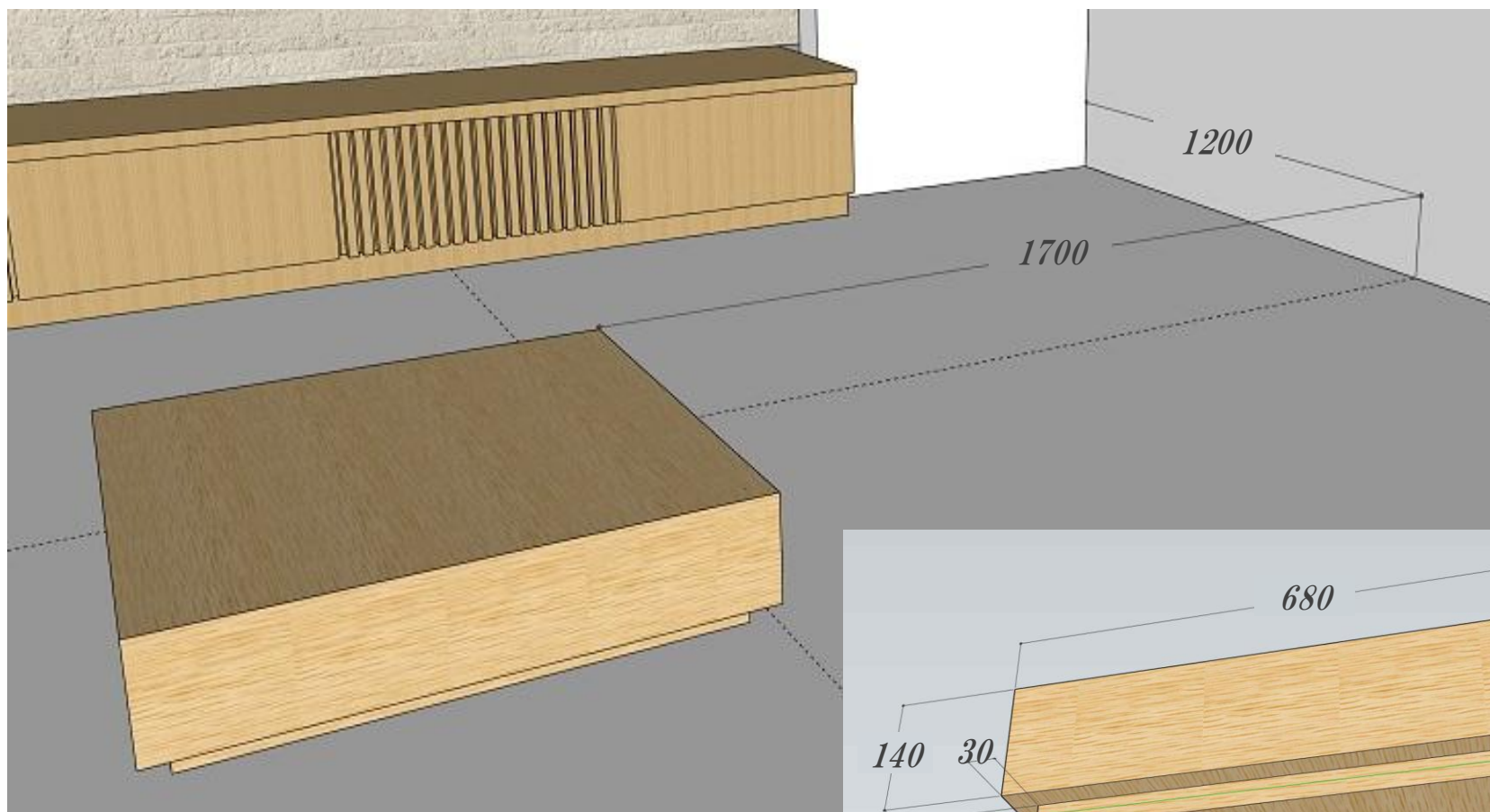


レンジフード



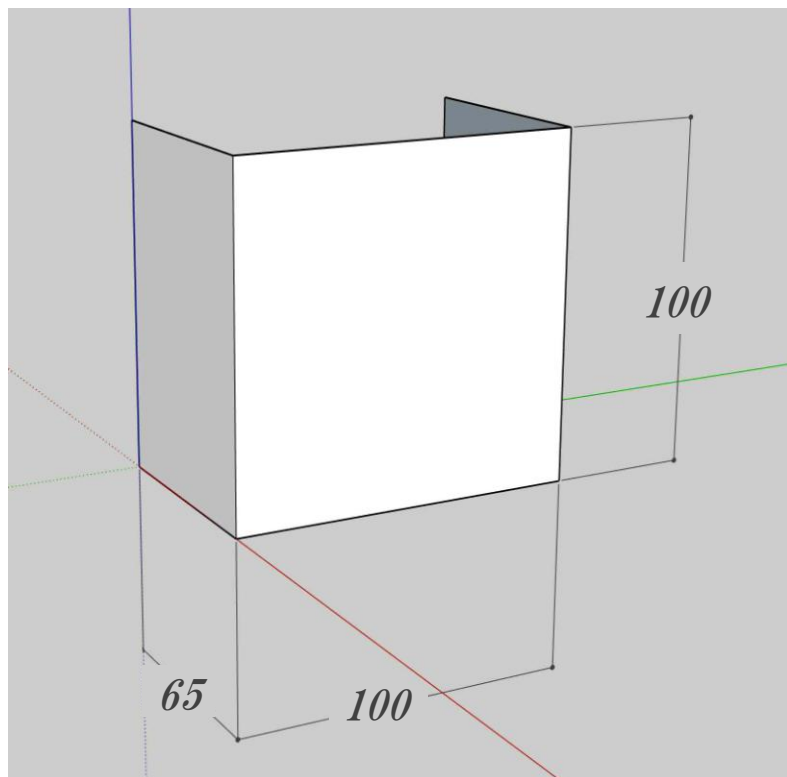
完成図

⑩リビングテーブル

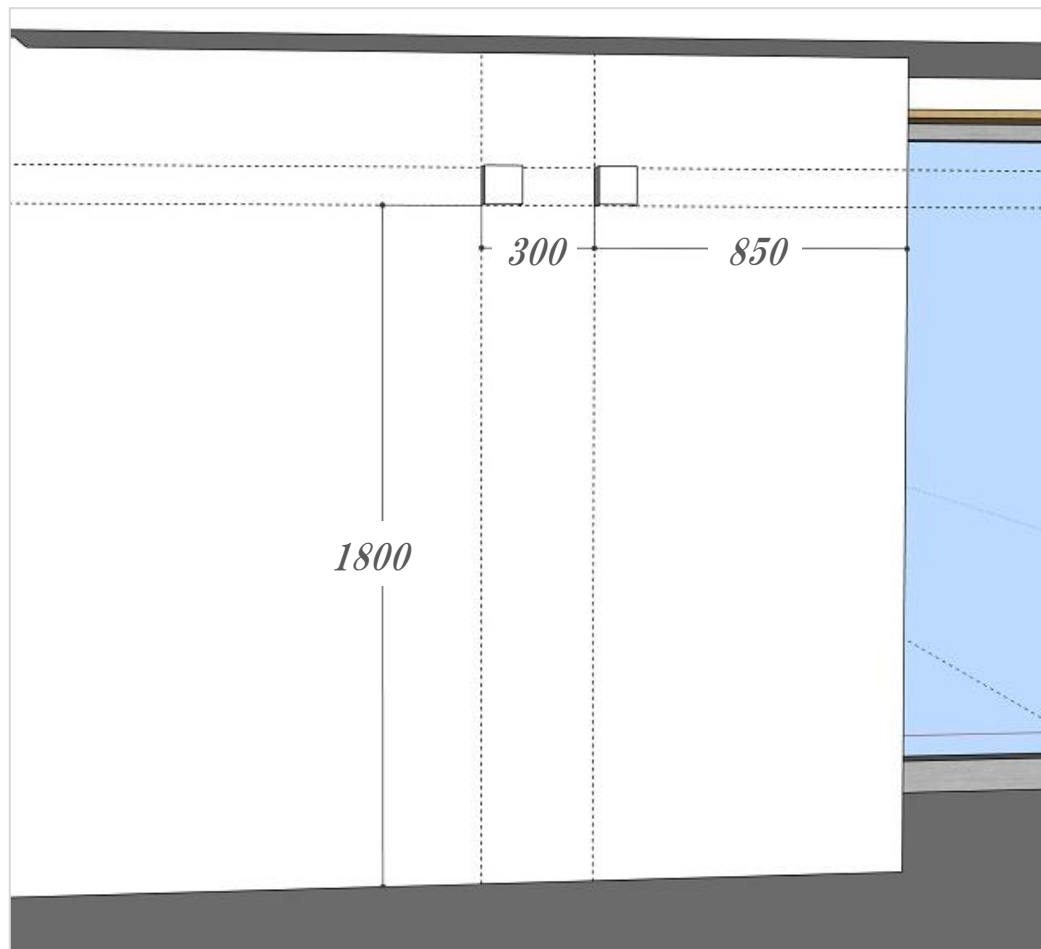


完成図・寸法

⑪7 ブラケット モデリング・配置



モデリング・寸法



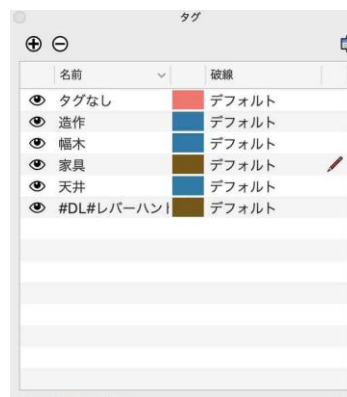
配置

⑱ テクスチャの張り付け

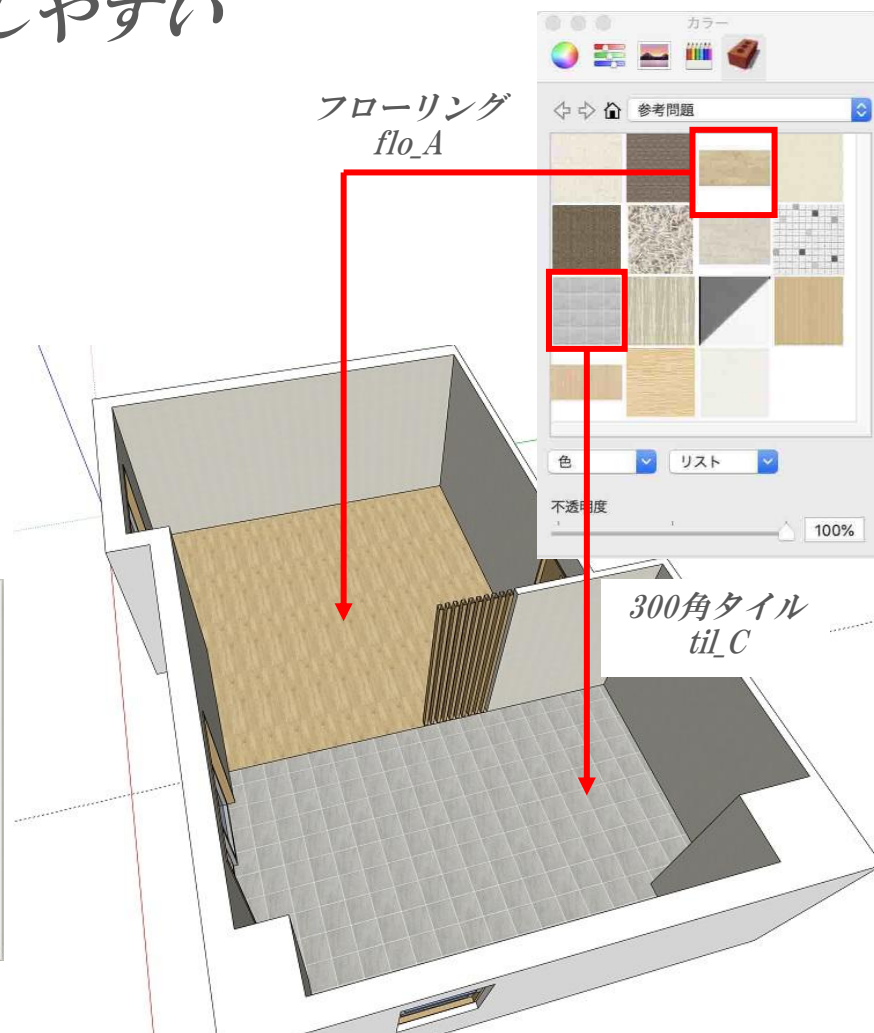
仕上げ表に基づき、読み込んだテクスチャを各面に貼り付ける
不要なタグを非表示にすると作業しやすい



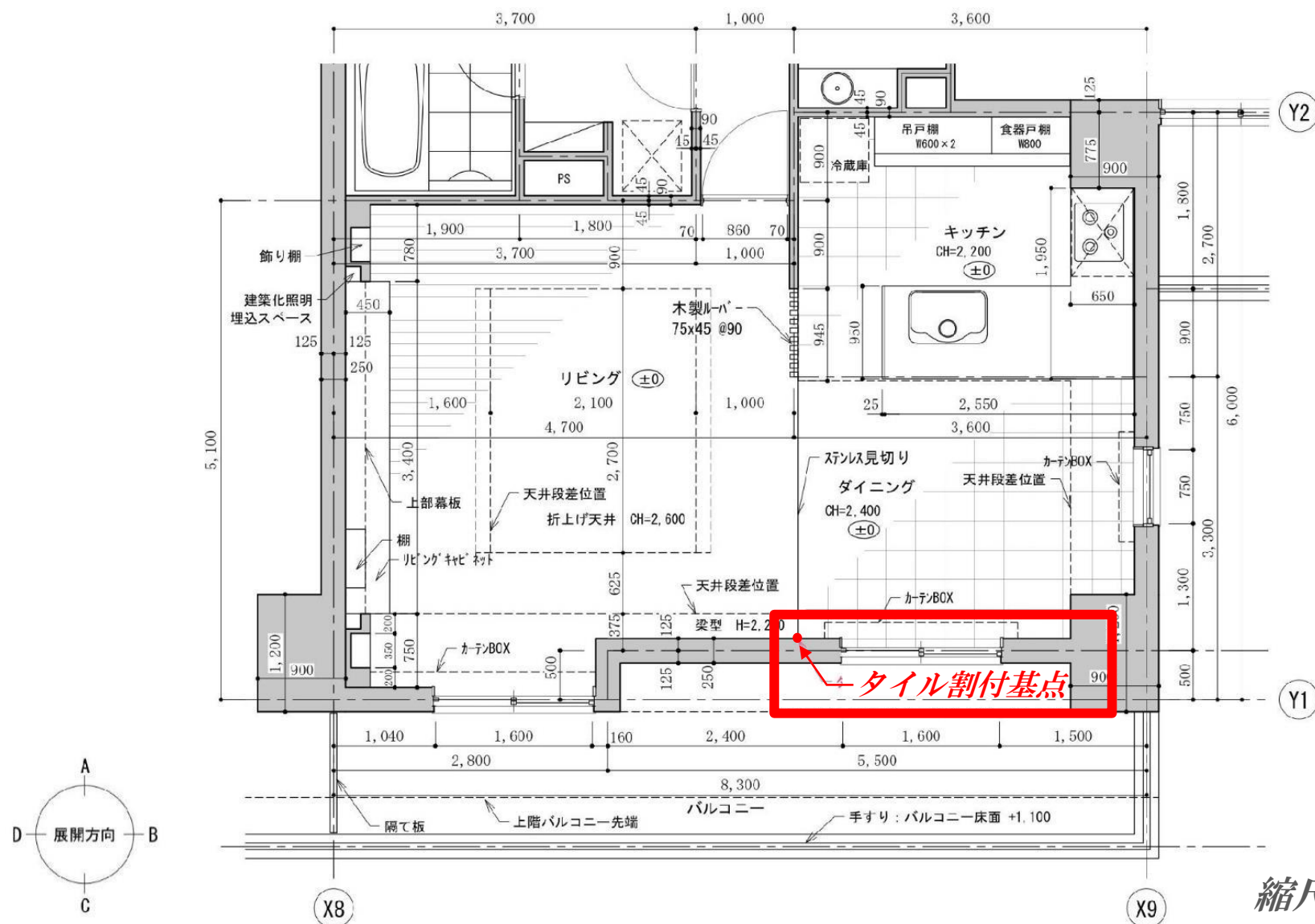
全て表示



造作、幅木、家具、天井非表示



⑱テクスチャの読み込みと張り付け : タイル割付基点

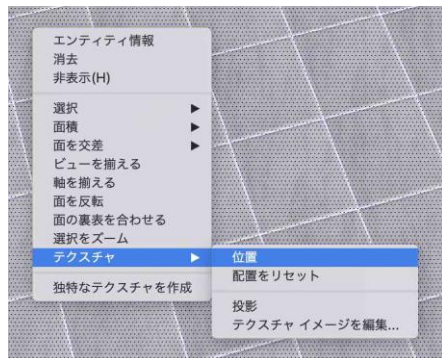
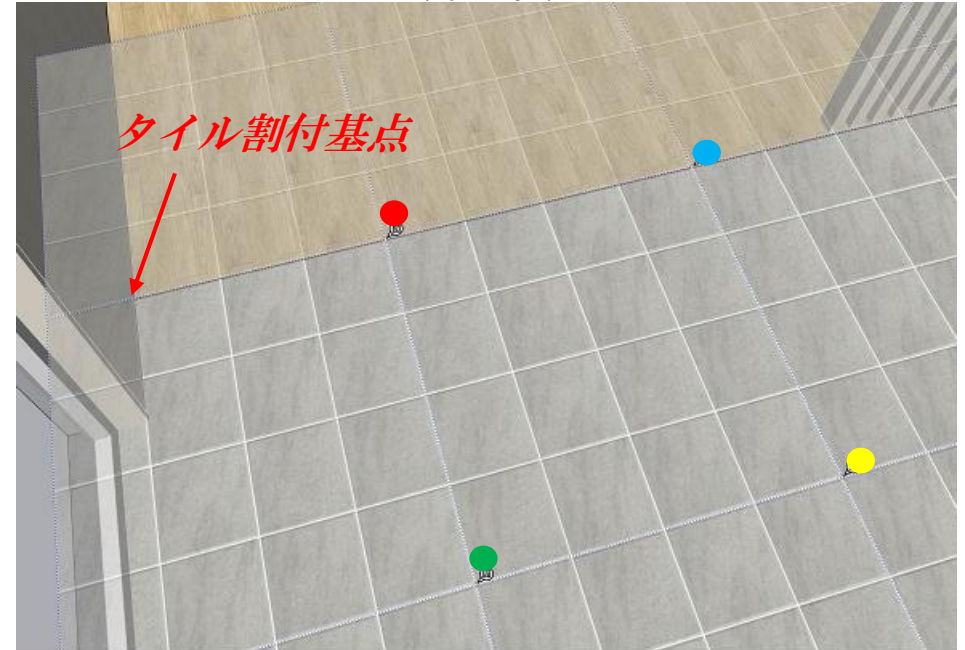


⑱テクスチャの読み込みと張り付け : テクスチャ位置の調整

調整前



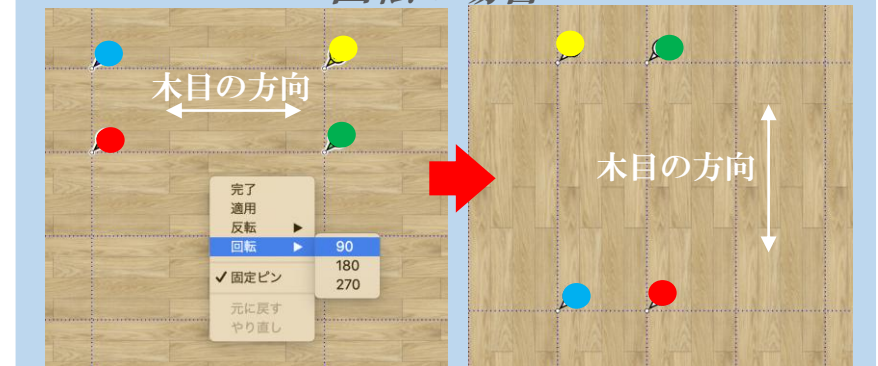
調整後



ピンの動き

- 赤：移動
- 青：尺度の変更、切断
- 緑：尺度の変更、回転
- 黄：歪み

回転の場合



右クリック／回転／90° 選択

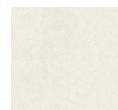
- 1 図形選択 → 右クリック → テクスチャ／位置
- 2 赤ピンを移動 終了：右クリック「完了」

⑱テクスチャの読み込みと張り付け : 完成図

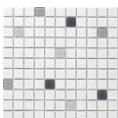


完成図

仕上



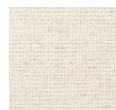
壁・天井：クロス wp_A



K一部壁：タイル til_B



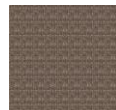
ペンダント：布 PL



ソファ：ファブリック FA_A

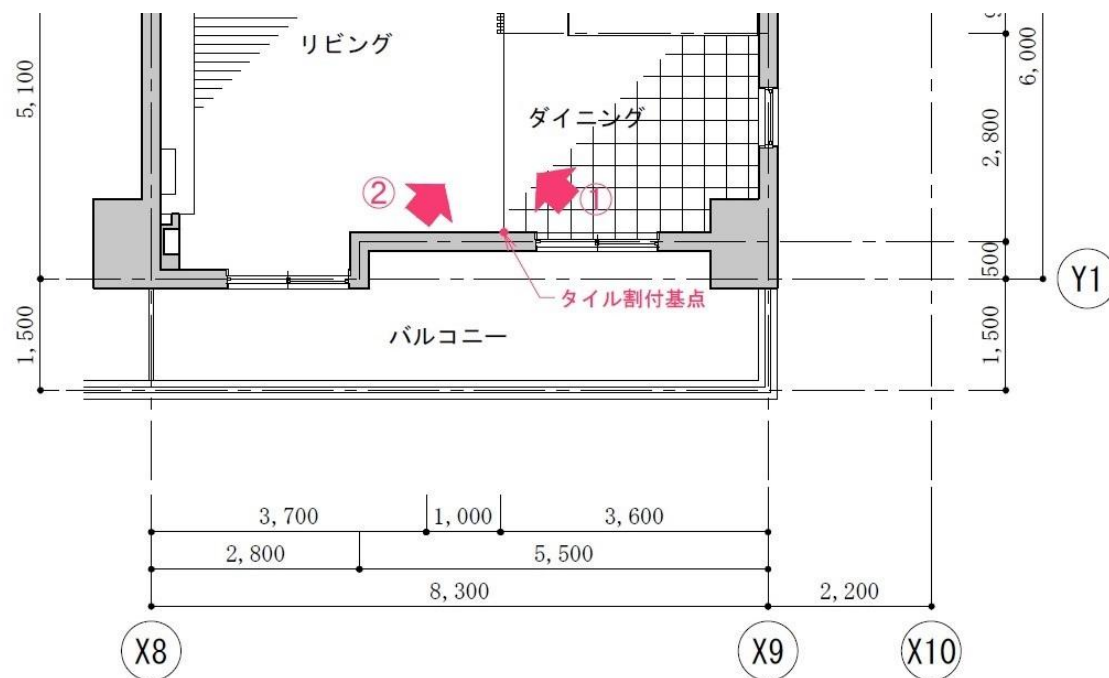


Dテーブル・Dチェア木部：オーク WOOD_D



Dチェア座面：ファブリック FA_B

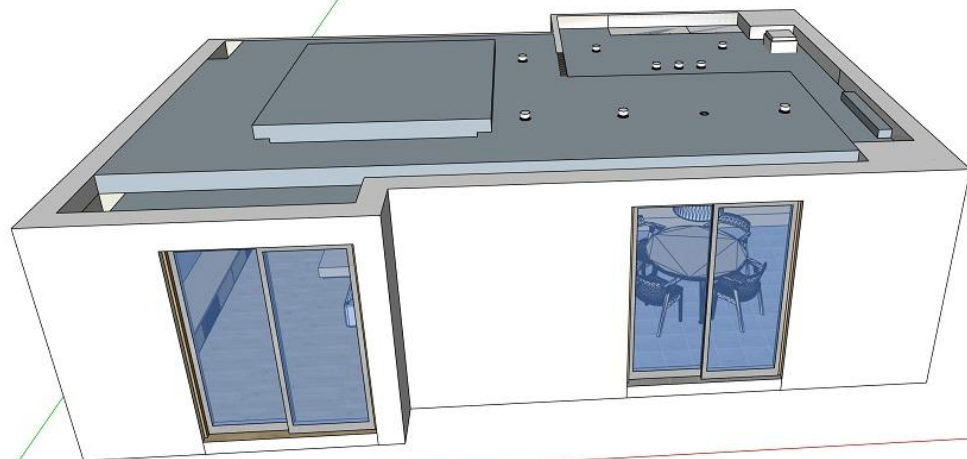
⑪バルコニー ： 寸法



(バルコニーは必ずしも作成する必要なし)

①9 バルコニー : 1 - 床を作成

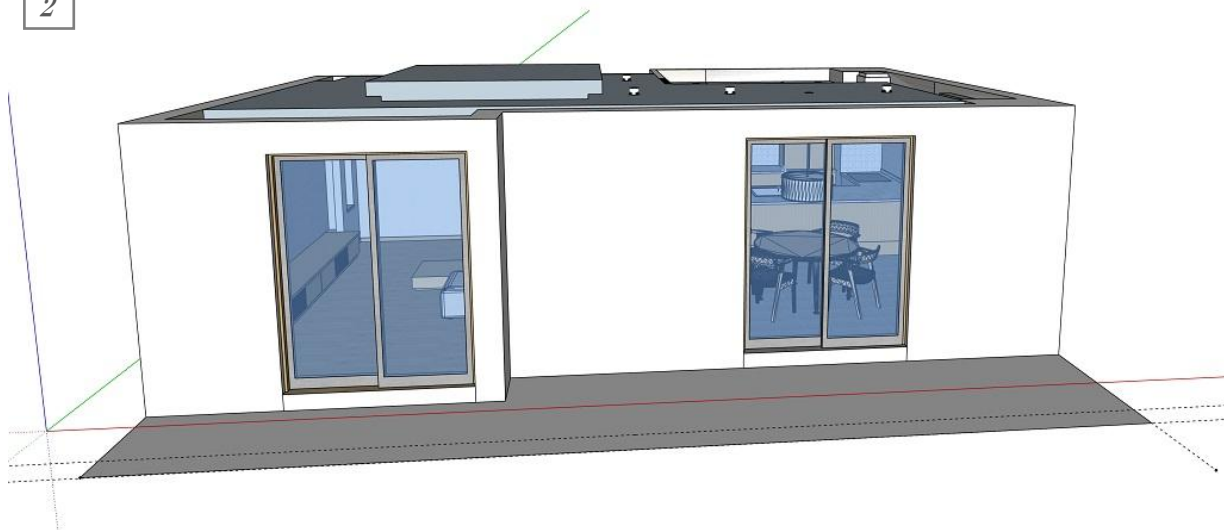
1



1. 壁を、バルコニーの床の下り分
(150) 下へ伸ばす

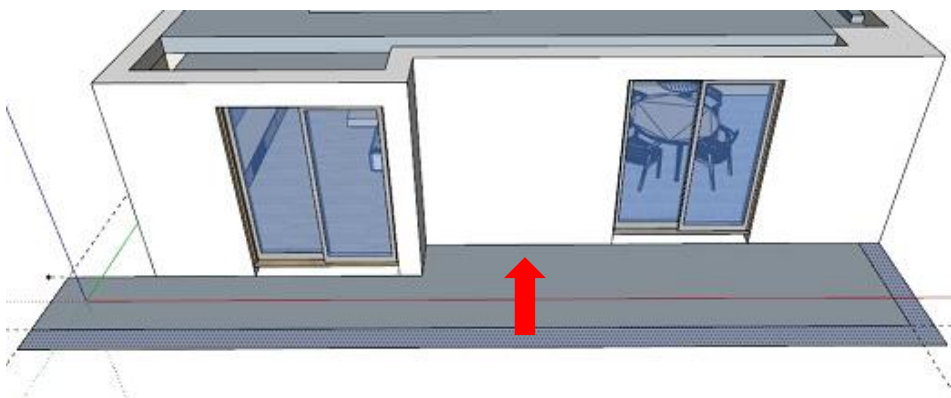
2. 線ツールで床を作成

2

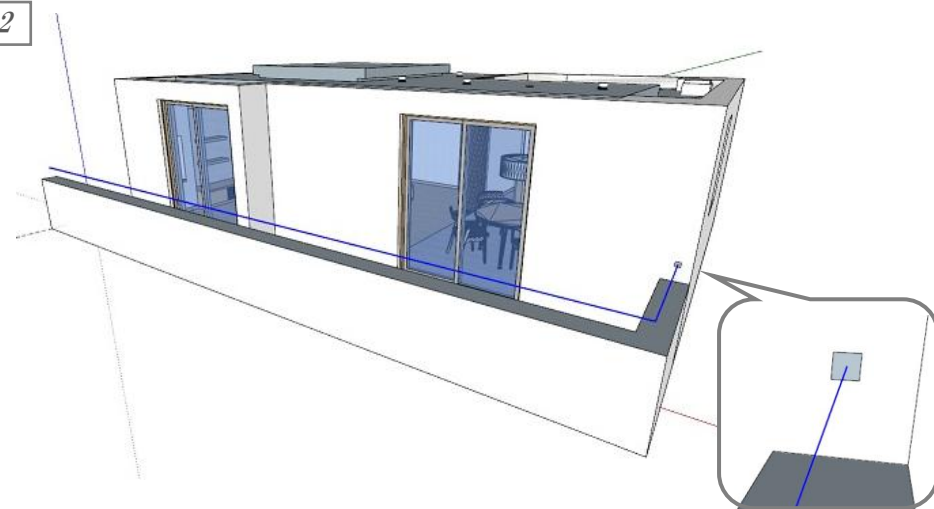


⑪バルコニー : 2 - 手すり壁を作成

1



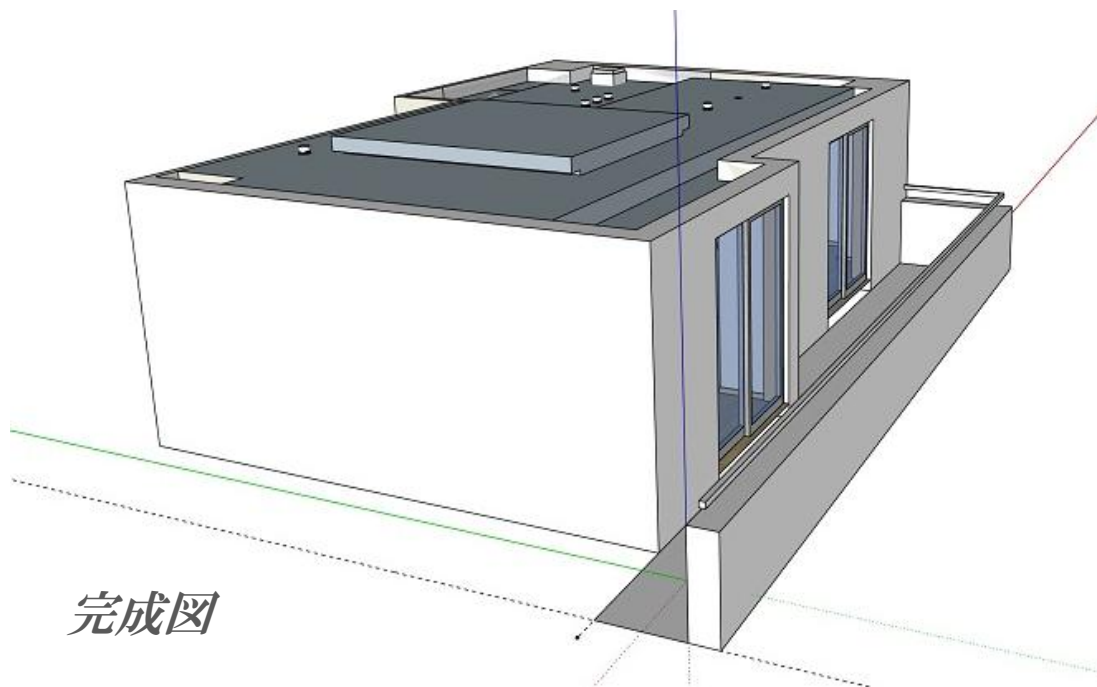
2



1. 手すり壁：
プッシュ／プルで作成

2. 手すりパイプ：
断面をフォローミーで作成

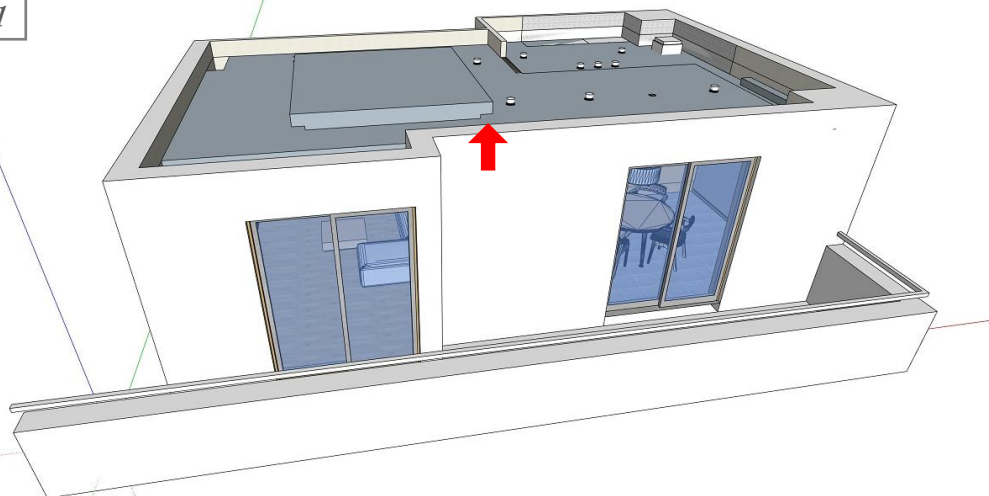
完成図



②⑩庇、上階のモデリング

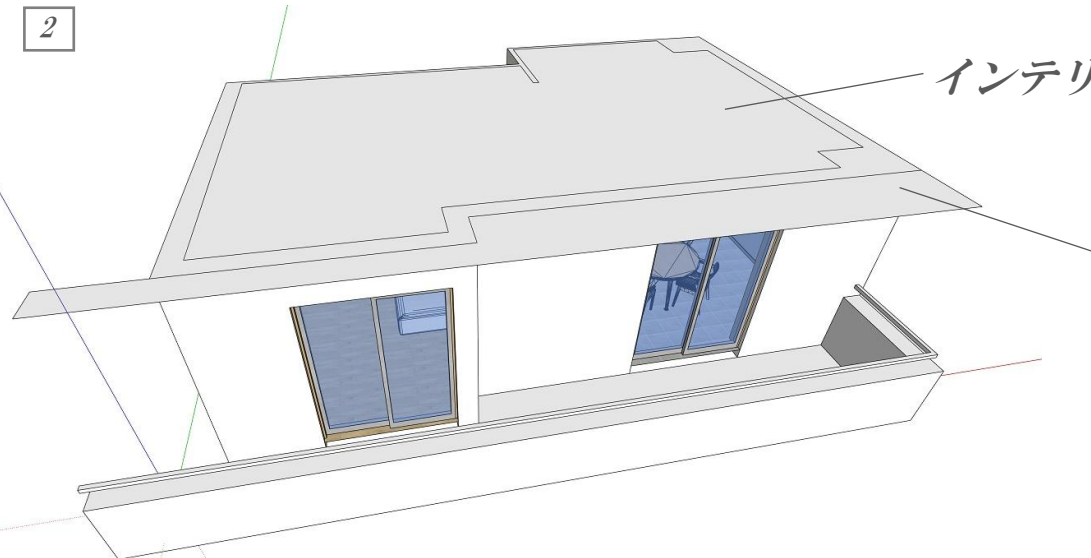
正確な影の作成と、Twinmotionでの光漏れを防ぐために必要

1



1. 壁を庇の下端の高さまで伸ばす
(FL+2650まで)

2

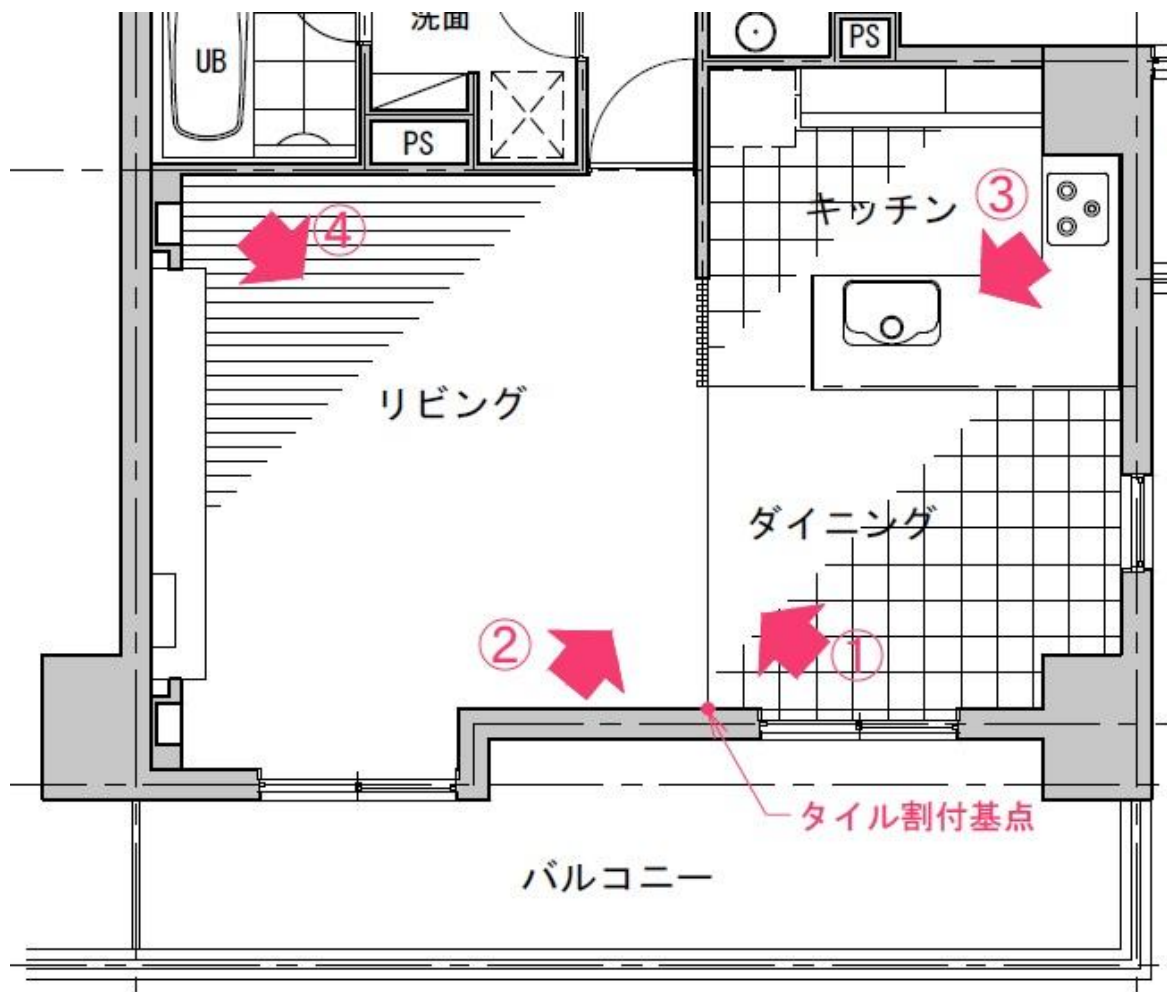


インテリアの蓋部分

庇の下端面部分
(壁面より875出す)

②1 視点登録 : シーン

「シーン」で指定のアングルを登録



②1 視点登録 : シーン



1



2



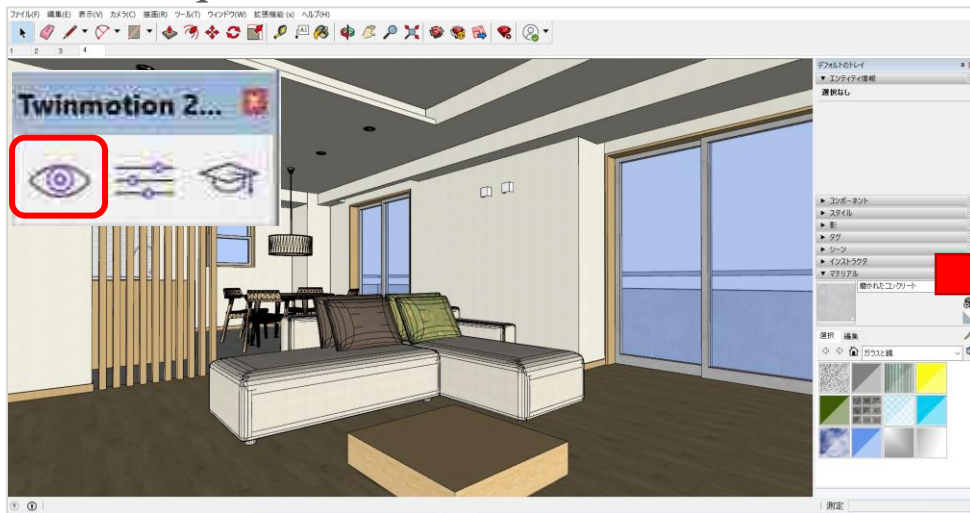
3



4

①ダイレクトリンク

SketchUp



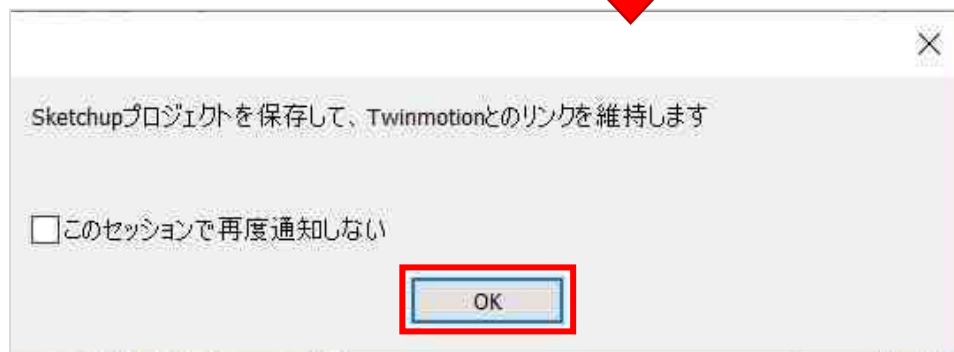
SketchUp上の目のアイコンをクリック

Twinmotion



「新規プロジェクト」を選択し、OKをクリック

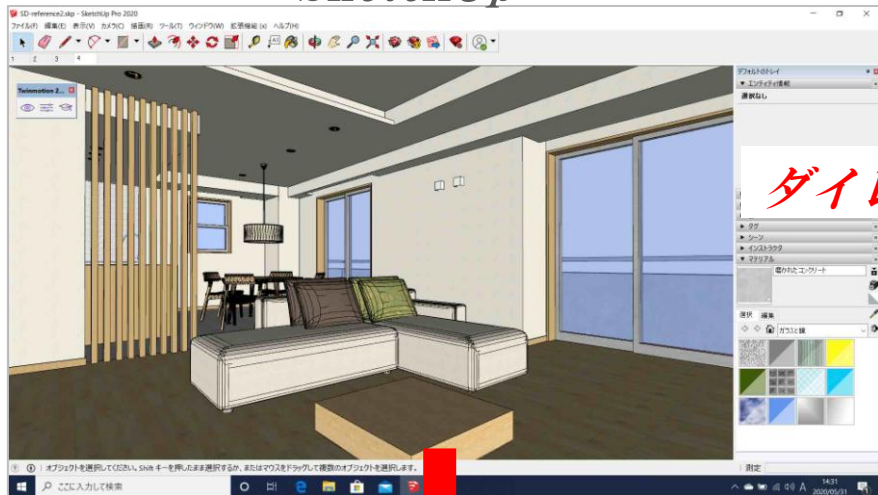
SketchUp



「SketchUpプロジェクトを保存して…」 OK

ダイレクトリンクの働き SketchUp→Twinmotion

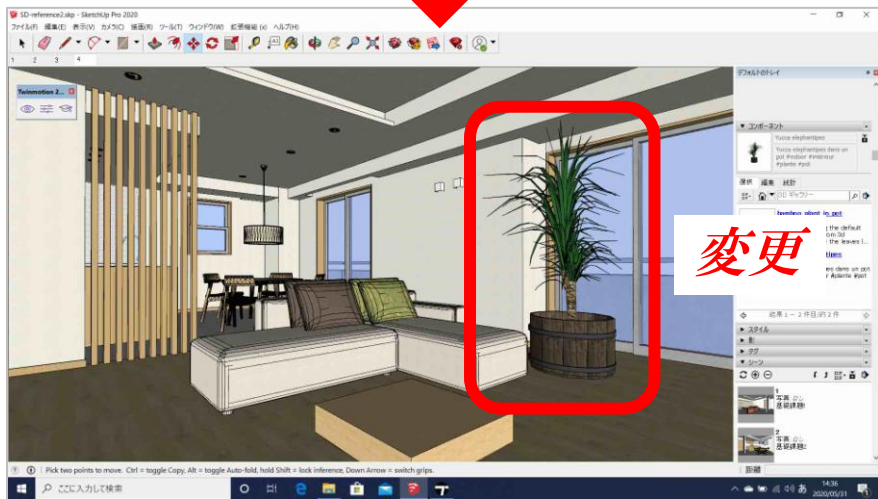
SketchUp



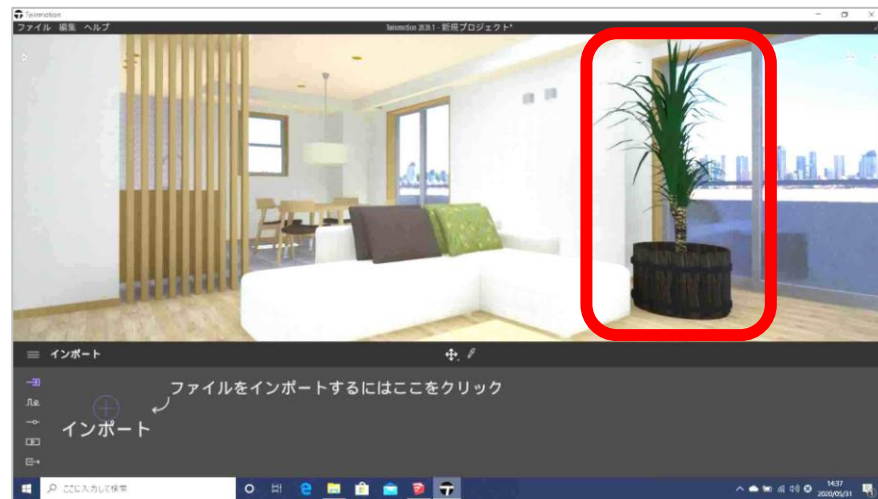
ダイレクトリンク



Twinmotion



変更 同期



SketchUpとTwinmotionはダイレクトリンクで同期
SketchUp上のモデリングの変更が、Twinmotion側に反映

Twinmotion インターフェース



「速さ」は靴を選択

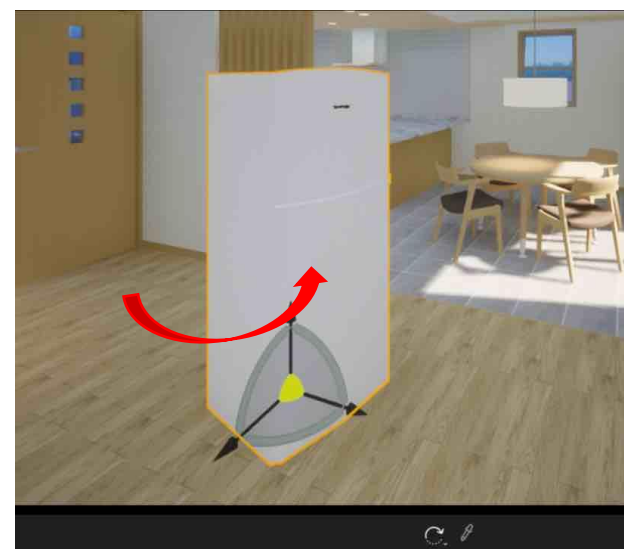
②基本操作 : 1 - 視点の移動



②基本操作 : 2 - 回転と移動



回転 1



回転 2



移動 1



移動 2

練習用に
ライブラリからオブジェクトを配置

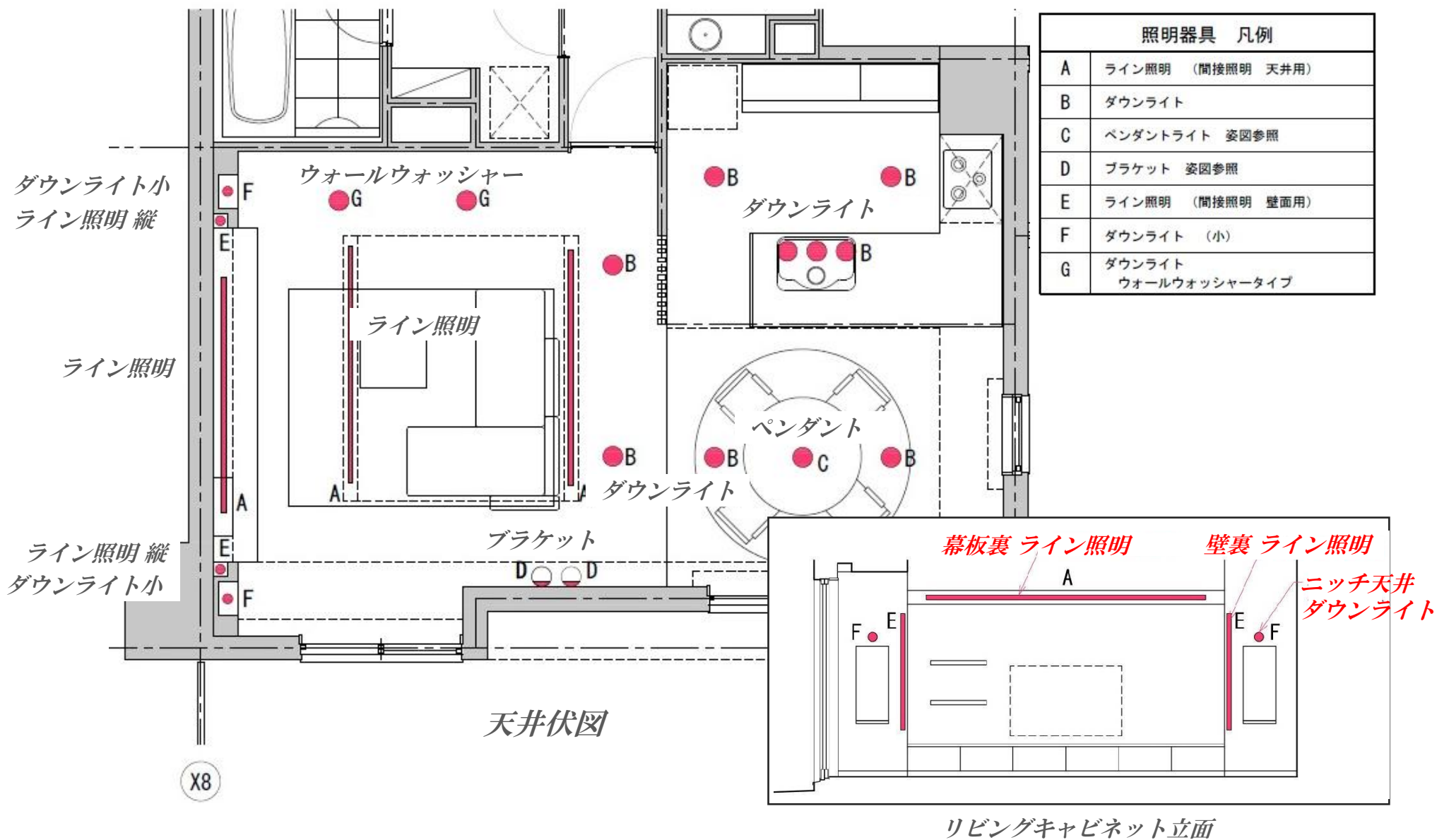
回転

0. オブジェクトを選択
1. 回転させたい方向の円弧を選択 (橙色)
2. 円弧を回転→オブジェクトが回転

移動

0. オブジェクトを選択
1. 移動したい軸を選択 (橙色)
2. 軸を移動→オブジェクトが移動

③光源の設定



③光源の設定 : 光源の種類_基本光源

ライブラリ/ライト から選択して配置

The screenshot displays the Twinmotion 2020.1 interface. On the left, the 'ライブラリ' (Library) panel is visible, with the 'ライト' (Light) category highlighted by a red box. Below this, a grid of light types is shown, with 'Omnidirectional light', 'Spot Light', 'Neon Light', and 'Area Light' highlighted by a red box. A red box also highlights the 'ライト' (Light) category in the top navigation bar. Below the light selection grid, the text '以下 IES 配光データ 01~30' (Below IES beam distribution data 01~30) is displayed. On the right, a 3D rendering of a modern interior space is shown, featuring a white sofa, a large window, and a city view. Below the 3D rendering, a diagram titled '基本光源' (Basic Light Source) illustrates the four types of light sources: 'Spot Light', 'Omnidirectional light', 'Neon Light', and 'Area Light'. Below this diagram, the text '点光源 スポットライト 間接光 面光源' (Point light source Spot light Indirect light Surface light) is displayed.

ライブラリ

ライト

基本光源

以下 IES 配光データ 01~30

基本光源

Spot Light

Omnidirectional light

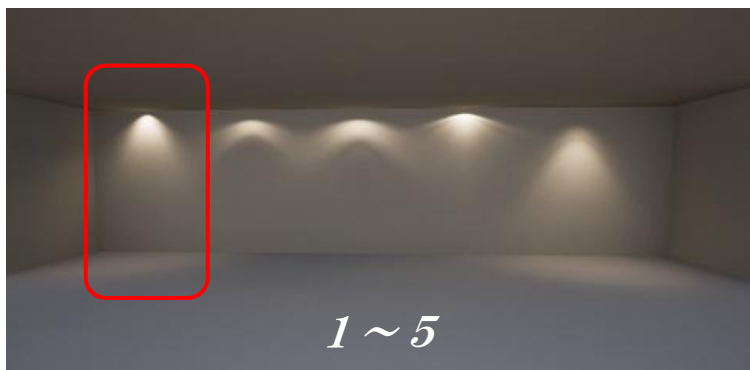
Neon Light

Area Light

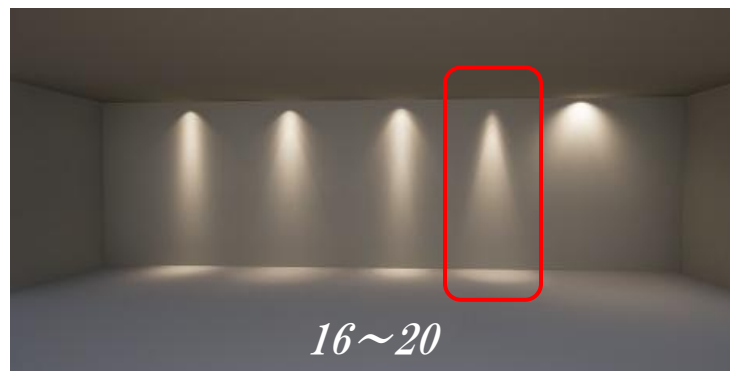
点光源 スポットライト 間接光 面光源

③光源の設定 : 光源の種類 _ IES 1～30 (配光データ)

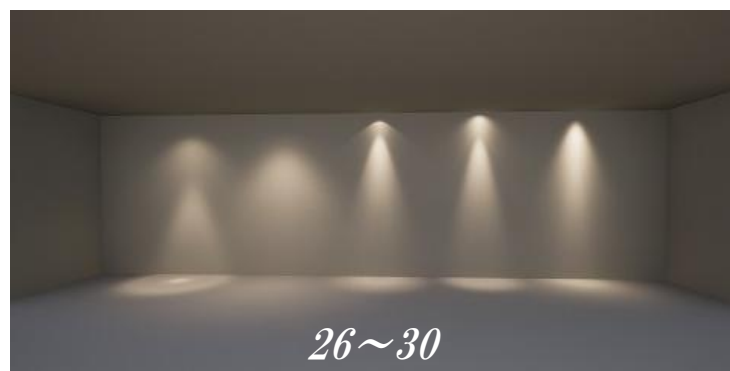
ペンダント
IES01



ダウンライト
(ウォールウォッシャー)
IES11



飾り棚
ISE19



③光源の設定 : 光源の設定と配置- 1



③光源の設定 : 光源の設定と配置 - 2



[光源の設定]

ライン照明の縦方向のものは垂直に回転させる

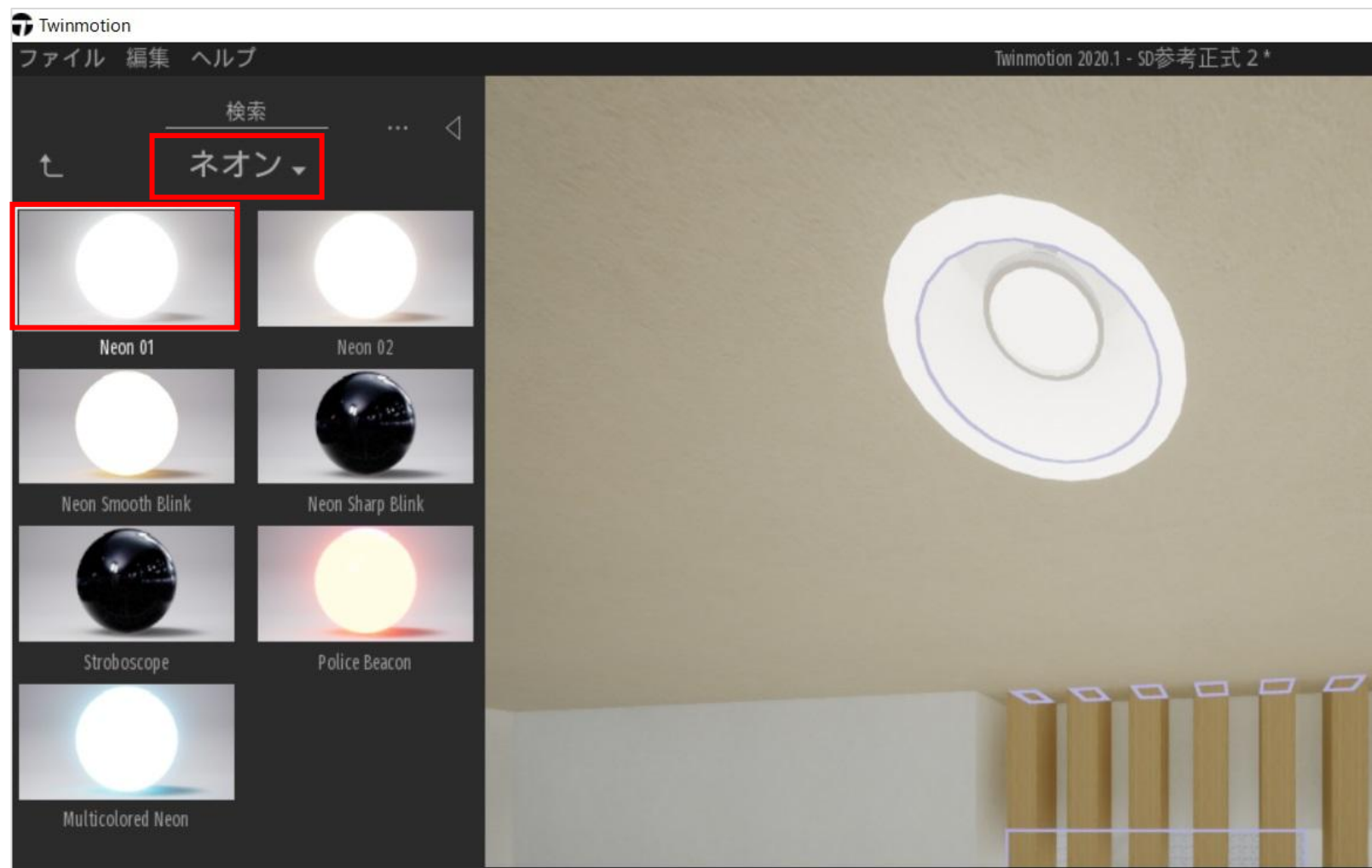
ライン照明 : **Neon Light** 5カ所 強度 : 幕板5600 天井2900 縦3000 lm 長さ : スペース幅

飾り棚 : **ISE19** 2カ所 強度 : 5100 lm 角度 : 84°

ダウンライト (ウォールウォッシャー) : **IES11** 2カ所 強度 : 5000 lm 角度 : 110°

ブラケット : **Omnidirectional light** (点光源) 2カ所 強度 : 1800 lm 半径 : 5m

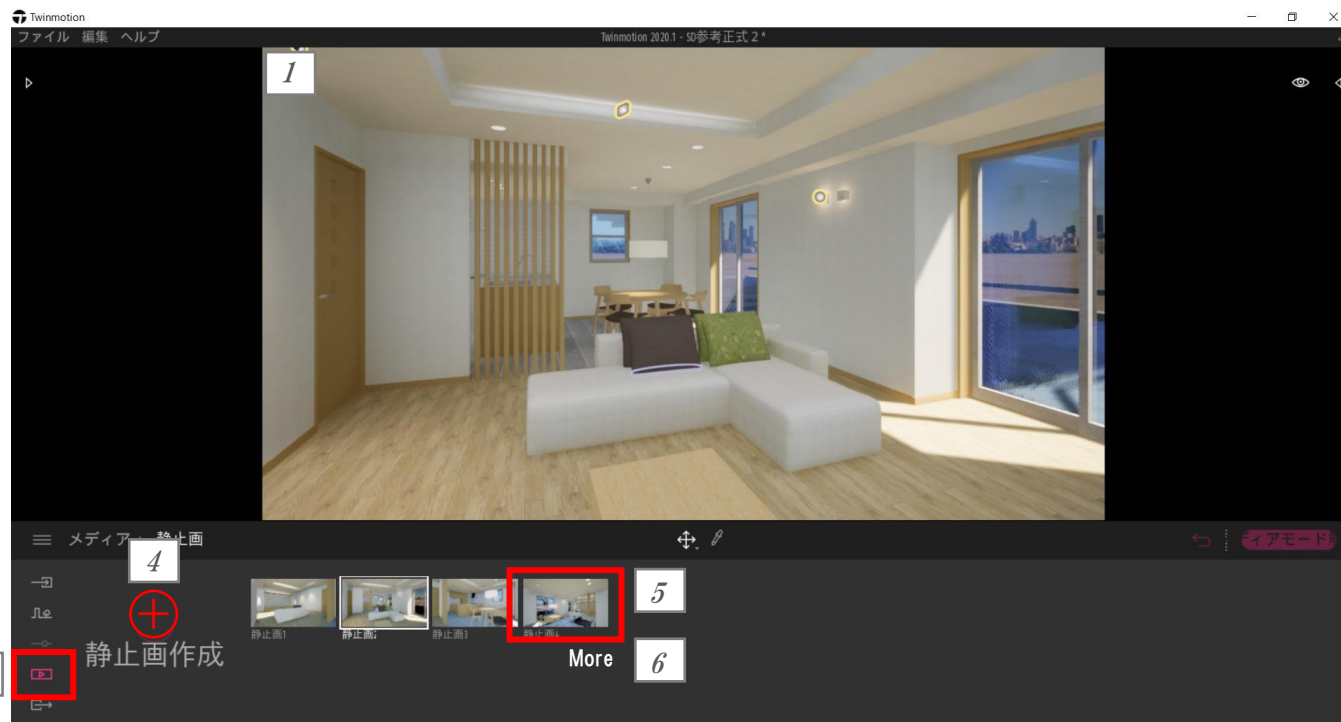
③光源の設定 : 光源の設定と配置 - 3



その他のダウンライト：マテリアル／ネオン

マテリアルの一括変換機能で一箇所に設定すると同一マテリアル全てに反映される

④静止画の設定 1



手順

1. 画面を静止画用アングルにする
2. メディア 選択
3. 静止画 選択
4. 静止画作成をクリック
5. 表示画面が登録
6. 登録画面の右下 Moreをクリック

メディア



④静止画の設定 2



手順 続き

7. ロケーションを選択

8. 時刻、月、方位 を設定
検索：Tokyo
位置を指定

9. Moreに戻り、
カメラを選択

10. 視野角を調整
遠近法補正：On

⑤静止画のエクスポート

Twinmotion

ファイル 編集 ヘルプ

Twinmotion 2020.1 - SD参考正式 2 *

手順

1. エクスポートを選択
2. 静止画を選択
3. エクスポートする
静止画を選択
4. エクスポートを選択

選択されたメディア 1 静止画

エクスポートしたい画像を選択

すべて選択 すべて選択解除

静止画1 静止画2 静止画3 静止画4

3

1

2

静止画

パノラマ

動画

プレゼンター

4

エクスポート

⑤静止画のエクスポート 基礎課題作品



1



2



3



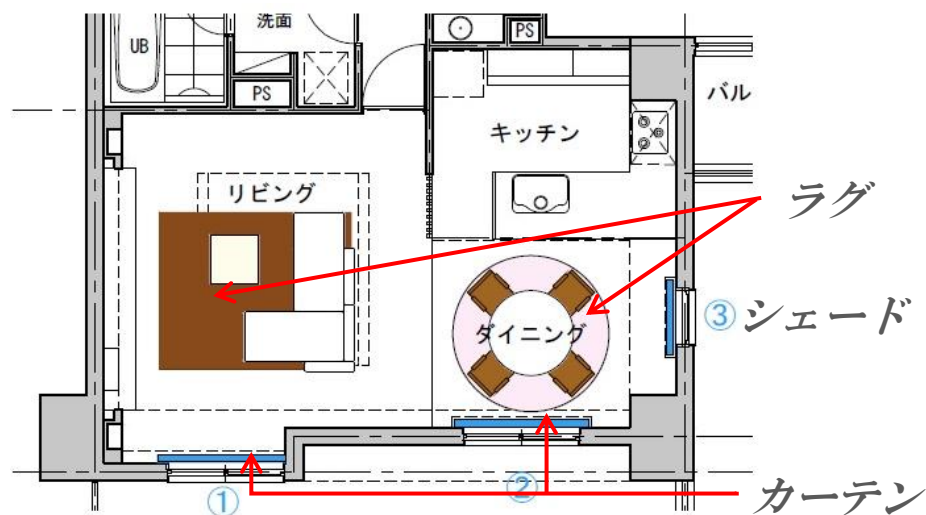
4

3 応用課題

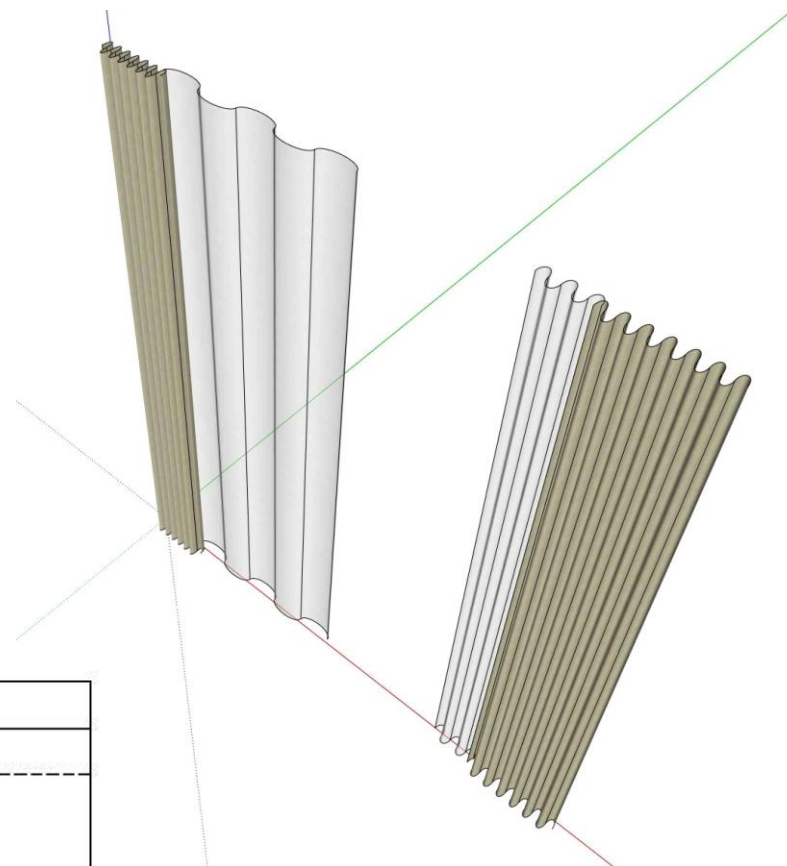
作業の流れ

- 1 SketchUpによるインテリアエレメントの追加
- 2 Twinmotionによる静止画の作成
- 3 LayOutによるプレゼンボードの制作

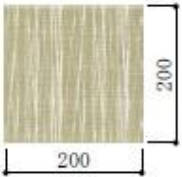
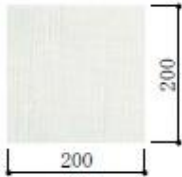
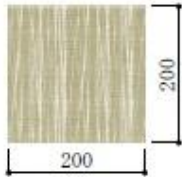
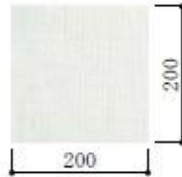
①ウインドートリートメント



インテリア アイテムプロット図

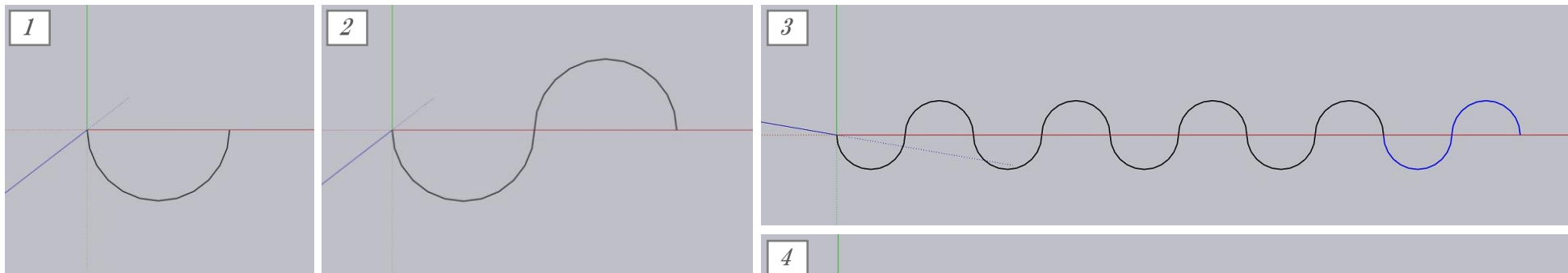


カーテン完成図
H=2250

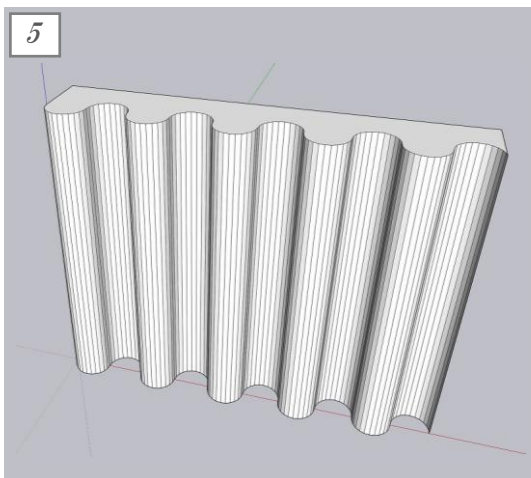
ウィンドウトリートメント			
カーテン ① ②		シェード ③	
レギュラースタイルカーテン ドレープ・レース：ポリエステル100% 指定のない部分の仕様については任意とする。		シェード ドレープ・レース：ポリエステル100% 指定のない部分の仕様については任意とする。	
ドレープ 画像ファイル名:Wi_A.jpg	レース 画像ファイル名:Wi_B.jpg	ドレープ 画像ファイル名:Wi_A.jpg	レース 画像ファイル名:Wi_B.jpg
			

(画像提供：株式会社川島織物セルコン)

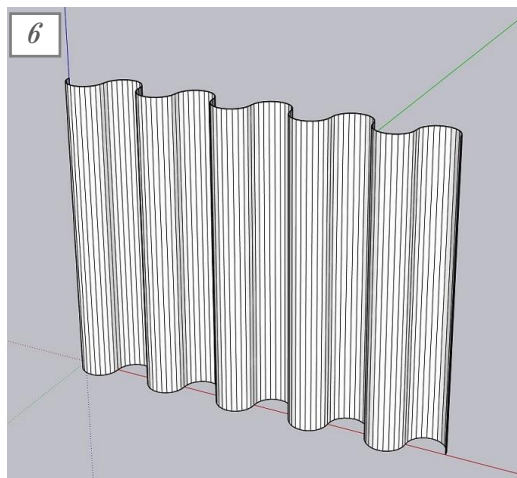
① ウインドトリートメント : カーテンの作り方



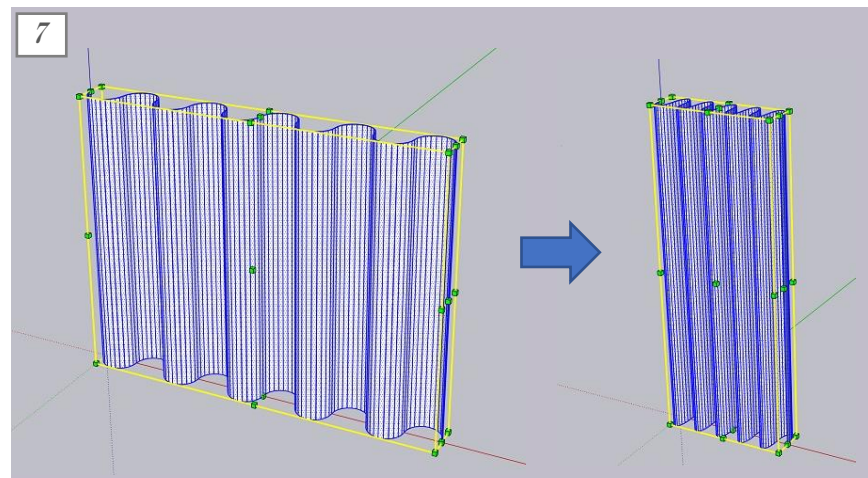
1. 円弧ルールで、半円を作成
2. できた半円を回転コピーする
3. コピーを繰り返す
4. 線ツールで、線を加えて面を作る



5. プッシュ／プルツールで厚みを作る



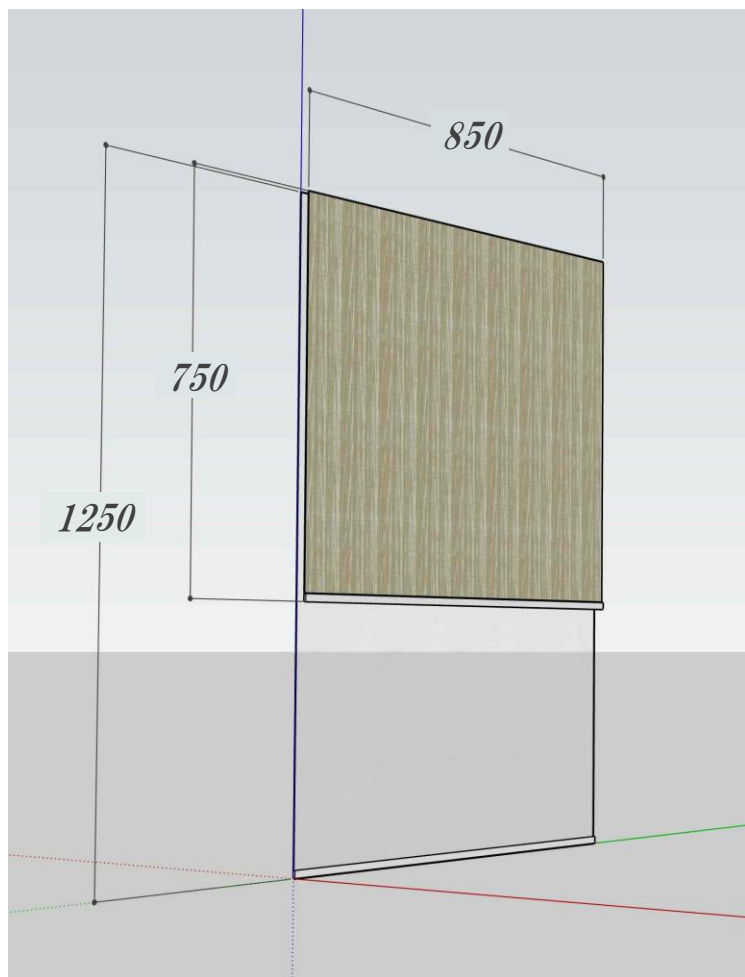
6. 消しゴムツールで上下と後ろの面を消す



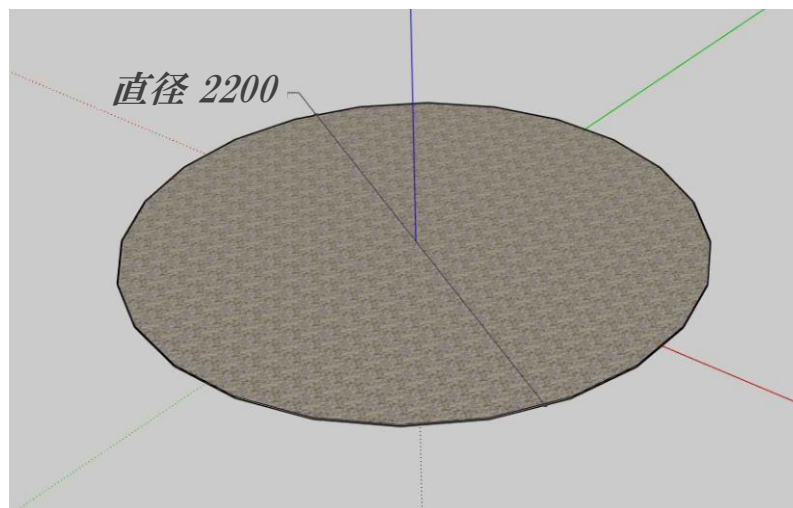
7. 尺度ツールでプロポーションを調整する

②シェード、ラグのモデリング

シェード



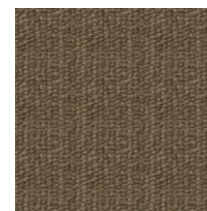
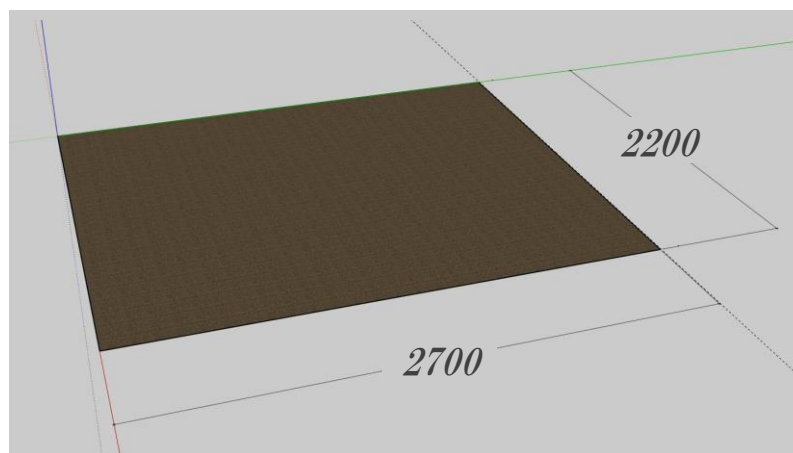
ラグ



ダイニング用ラグ

ウール100%

直径：2200



リビング用ラグ

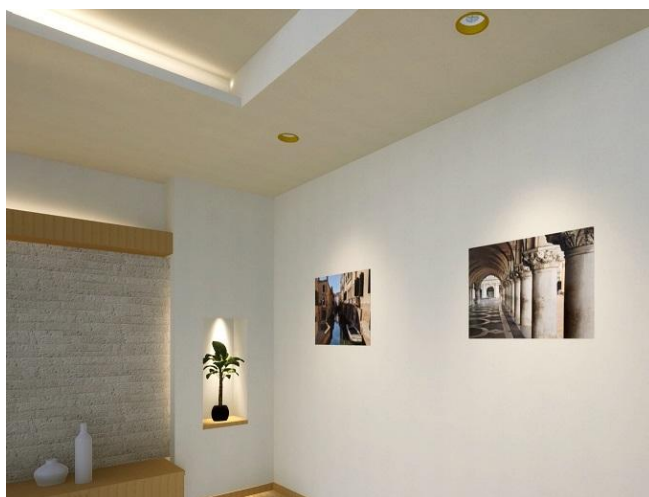
ナイロン100%

W2700×D2200

その他に食器、工芸品、観葉植物、などイメージにあったエレメントを配置する

①オブジェクトの配置

食器、家電製品、観葉植物、絵画などイメージにあったエレメントを配置する



観葉植物・TV

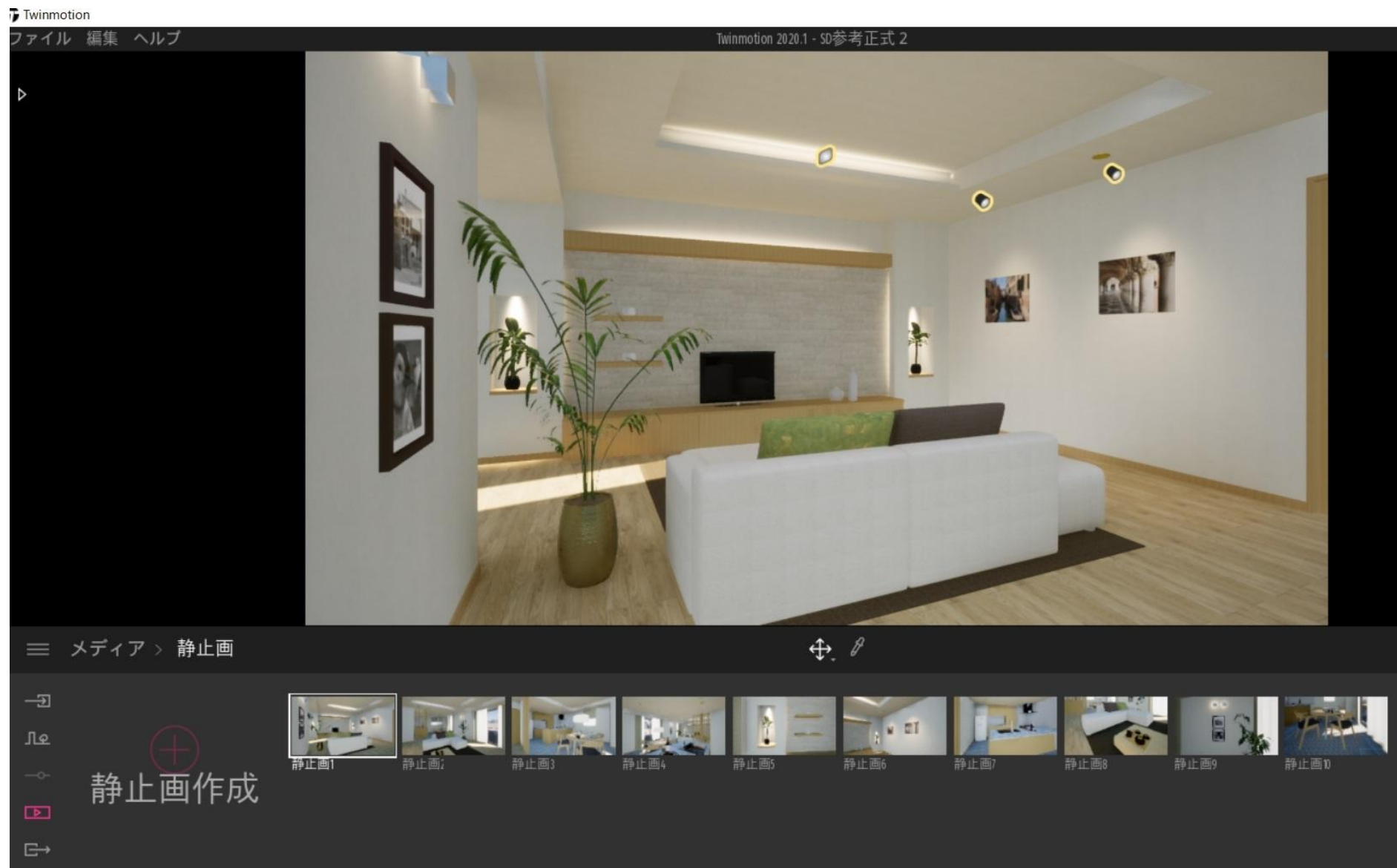
壁面写真



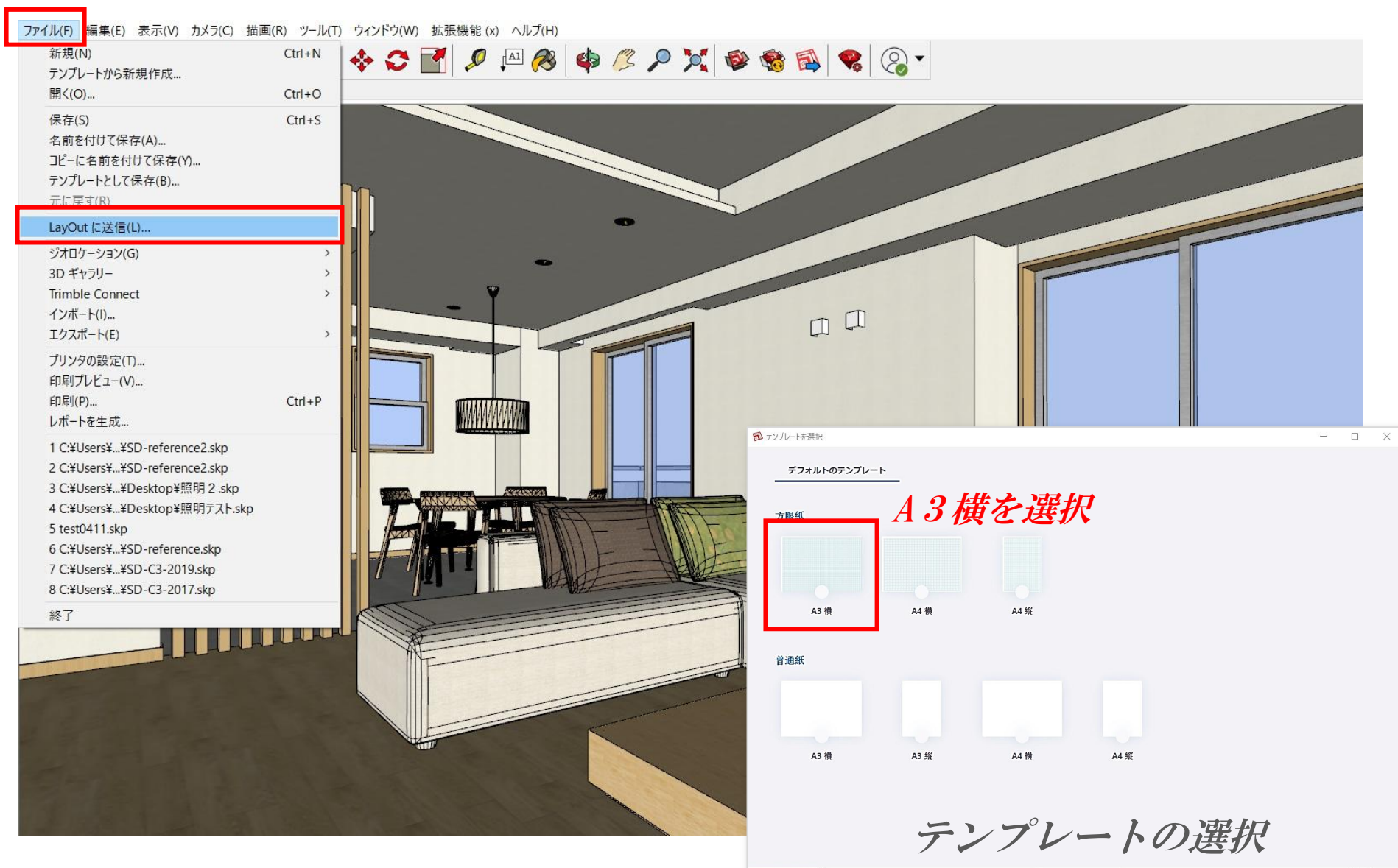
冷蔵庫

壁面額

②静止画の作成



①Layoutに送信



LayOutでできること

LayOutは、SketchUpに付属するイラストレータのようなソフト
SketchUpで作成した素材をもとにプレゼンボードを作成

文字 → 『和』 Natural Style

イラスト →

ディテール

パース

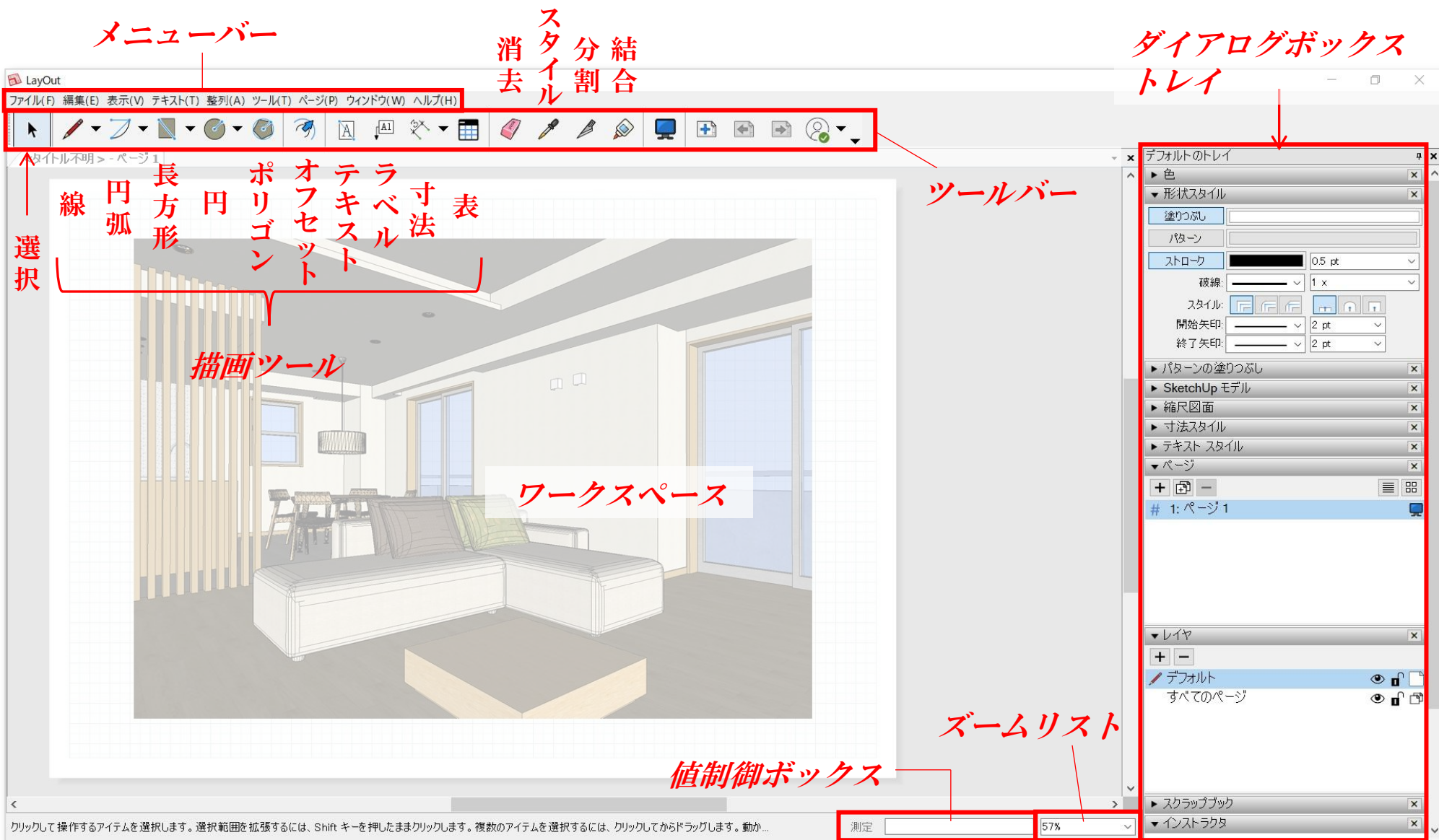
イメージ

素材サンプル

LayOutは SketchUpと連携

→SketchUp上の設定やシーンが、LayOut上で使える
SketchUp上の変更が LayOutに反映

②インターフェース



③ダイアログボックス



〔形状スタイル〕

塗りつぶし：面に色

パターン：面にパターン

ストローク：線の太さ・色

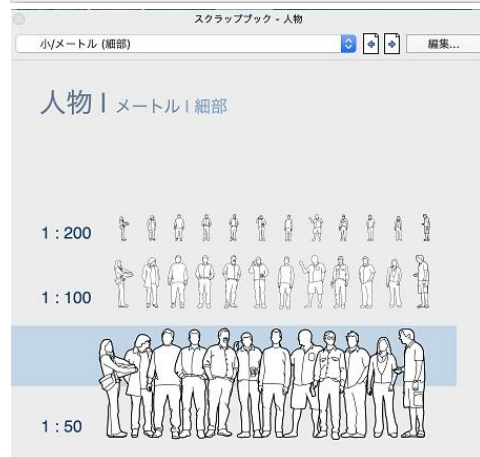
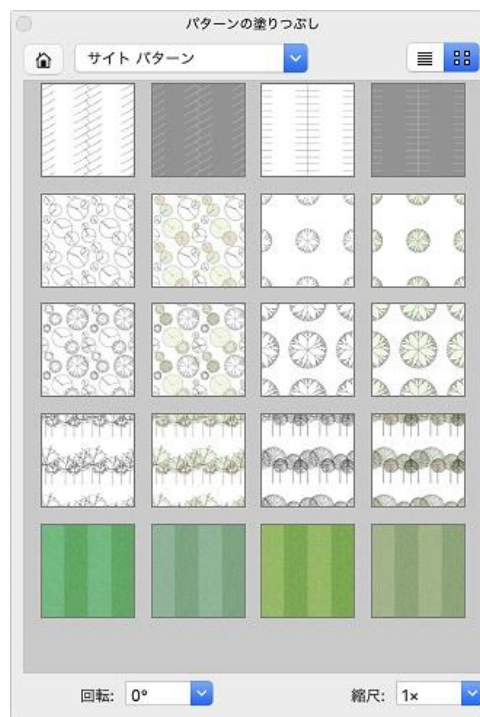
破線：線の種類1

〔パターンの塗りつぶし〕

予め用意されたパターン
を面につける

〔スクラップブック〕

予め用意されたイラストを
画面に配置



〔SketchUpモデル〕

- ・ビューポイント
登録されたSketchUpの
シーンを管理
- ・スタイル
モデルを様々なスタイル
で表示

〔ページ〕

複数のページが作成できる
スライドショーのプレゼン
テーションができる

〔レイヤ〕

要素をレイヤ分けして、
表示・非表示を行う

レイヤには上下関係がある

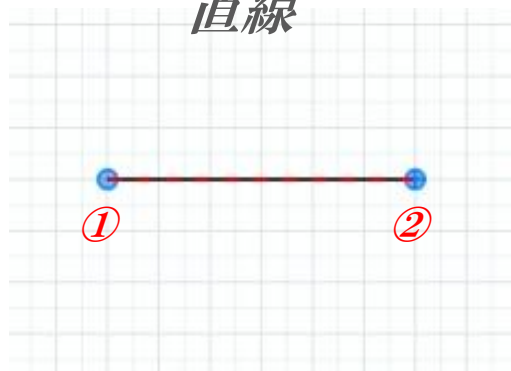
上に表示したいものは
レイヤを上にする

レイヤの変更はコンテキスト
メニュー「レイヤに移動」
からできる

④描画ツール : 線



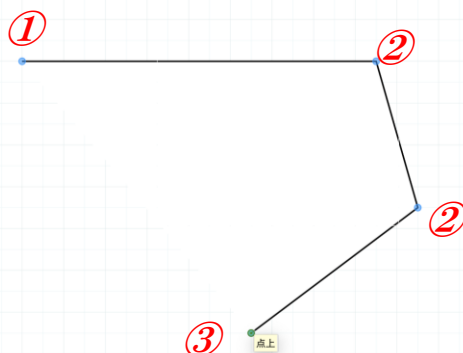
直線



- ①始点をクリック
- ②終点をダブルクリック

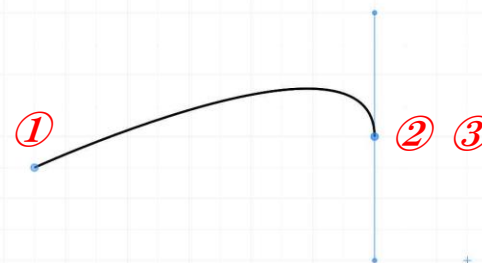
始点をクリックして、Shiftキーを押しながらマウスを移動
→水平（垂直）線が引ける

連続線



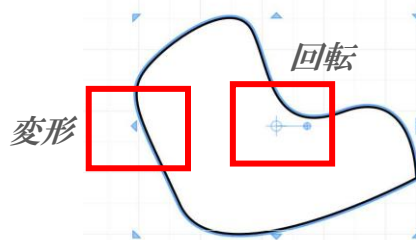
- ①始点をクリック
- ②クリックしながら進む
- ③終点をダブルクリック

曲線

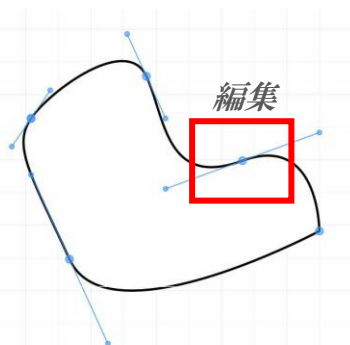


- ①始点をクリック
- ②マウスボタンを押したまま作成したい曲線の接線方向にドラックしてマウスボタンを離す
- ③終点をダブルクリック

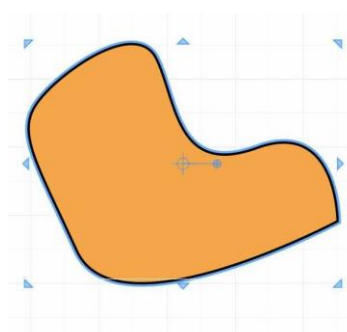
編集



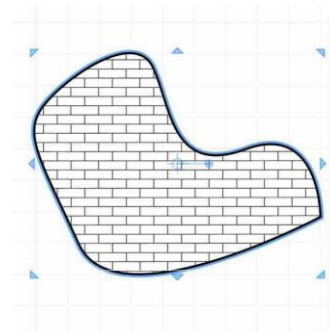
選択モード
選択ツールでクリック



編集モード
選択ツールでWクリック



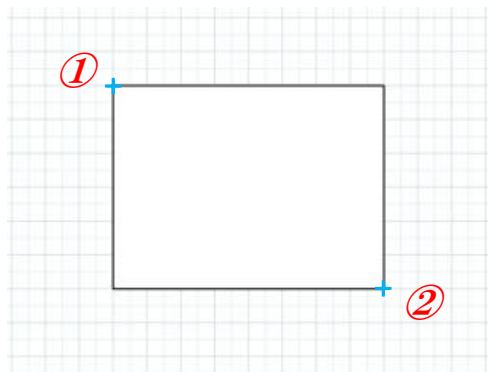
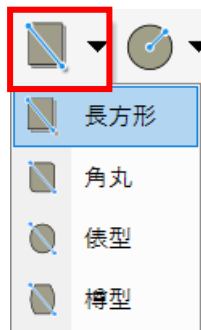
塗りつぶし



パターン

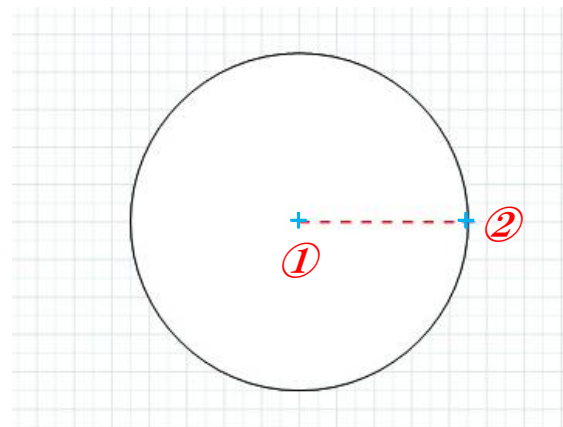
④描画ツール : 長方形・円

長方形



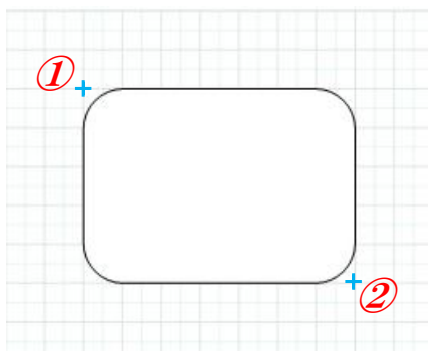
一点をクリックし、
長方形の対角線の位置をクリック

円



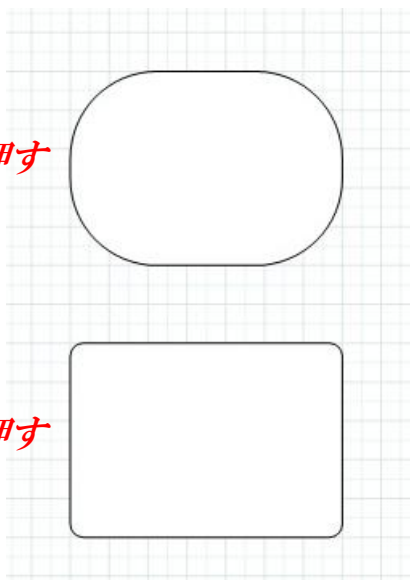
中心点をクリックし、円の半径をクリック

角丸



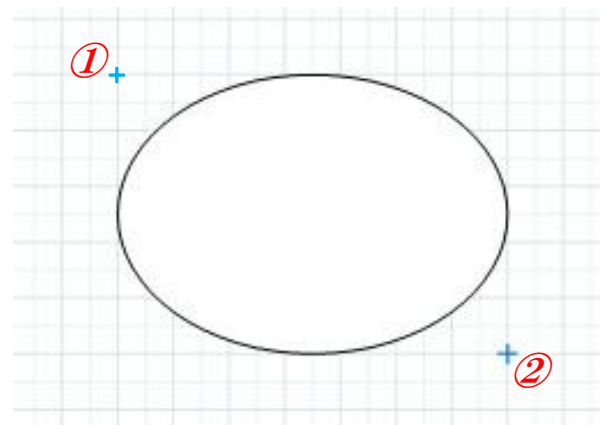
角丸の角の丸みは、
②をクリックした後に
矢印キーの ↑ ↓ で変更

↑ を押す



↓ を押す

楕円



一点をクリックし、マウスを移動しながら、
楕円の長径・短径を調整してクリック

⑤インテリアスタイルの選択

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



⑥コンセプトの検討

ライフスタイル・インテリア提案の背景 → 問題文から読み取る

□ライフスタイル・インテリア提案の背景

お住まいになるご家族構成 ご主人:58歳 奥様:57歳

ご夫婦お二人のお住まいのリノベーションに対するインテリア提案です。

二人の子ども(長男・長女)はすでに独立、結婚されており、長女夫婦にはお子様がお一人いらっしゃいます。

これまでは4人住まいだった3LDKのマンション(LDK、洋室×2、和室)を、和室をなくしリビングを広げる形でリノベーションされます。これに合わせて家具、カーテンなどのインテリアも全面リフォーム。好きなインテリアスタイル「和風ナチュラル」(基本は明るいナチュラルインテリア。アクセントの内装材やインテリア小物に和テイストのものをコーディネート)で、まとめたいとのご要望です。

ご夫婦のライフスタイルとしては、共通の趣味である登山を年数回楽しみ、カメラマンであるご主人が山で撮影した写真を、お部屋の目立つところに飾って楽しんでいます。また、奥様はインテリアでも四季を感じたいと、季節ごとにインテリアアイテムを替えてコーディネートを楽しみたいと希望されています。

□インテリアコーディネーターからの要望事項

・乳白色、オフホワイト色など単色をベースカラーに、「和」を連想できるアクセントカラーを2色ほど使ってインテリア小物をコーディネートしてほしい。

・ご主人の山の写真は、アートのように壁面に飾る。

・「和風」だが、民芸調ではなく、あくまでもすっきりとしたイメージにしたい。

インテリアスタイル

和 Natural Style

自然素材の温もりを大切に

家族の会話が弾む優しさに満ちた空間

生活スタイル

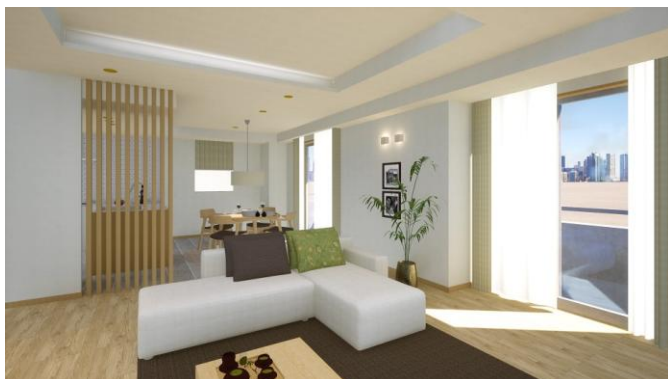
日本式の床座を意識

重心を低く安定感のあるインテリアスタイル

インテリアエレメント

- ・家具：木肌の手触りを大切に
- ・照明器具：ファブリックを透過する
柔らかな明かりが魅力
- ・ウインドトリートメント：枝や木の葉を
連想させる柄が優しい印象のカーテン
- ・インテリア小物：主人の撮った山の写真
奥様が楽しむ季節のグリーンが映える、
どこか懐かしさを感じるさせるもの

⑦パースの選択



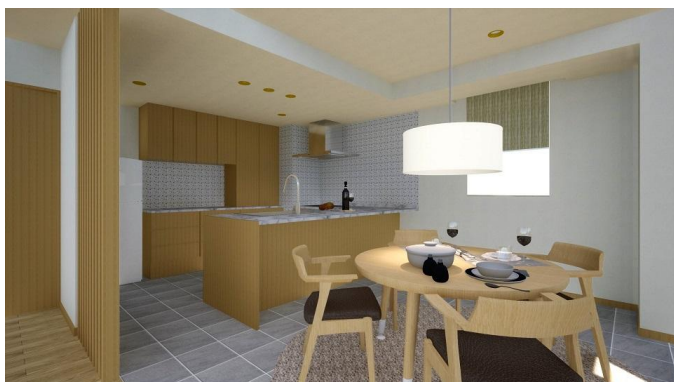
主役

指定アングル
全体の空間の
つながりが表現



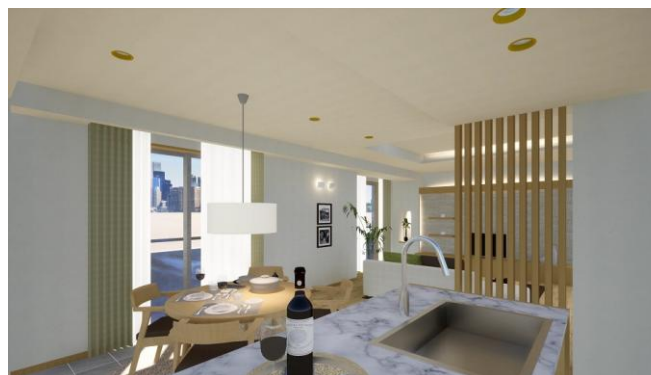
脇役

指定アングル
リビングを説明



脇役

指定アングル
ダイニングを説明



脇役

指定アングル
全体の空間の
つながりが表現



脇役

キッチンの説明用



不採用

他と内容が重複

⑧プレゼンボード用素材を用意する

インテリアアイテム



家具



食器

照明計画



ペンダントライト



ブラケット



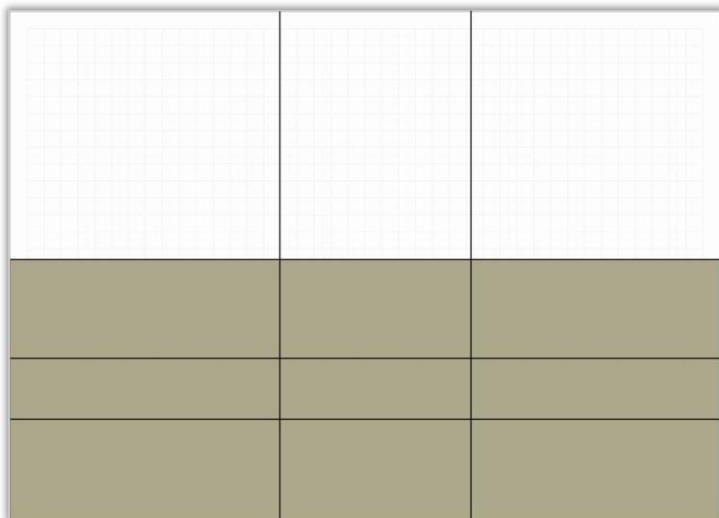
ダウンライト 飾り棚

色彩計画 素材サンプル



⑨プレゼンボード レイアウトの流れ

1



1. 画面を分割、背景色をつける

3



3. ラインを入れる イラストを配置

2



2. 画像を取り込み、配置

4



4. 文字入力

⑩プレゼンボード作成のポイント

応用作品例

余白を残す

スタイルにあった
フォント、スタイル

コンセプトを簡潔に
まとめる

イメージにあった
イラストでアクセント

ラインを入れ
画面を引き締める

同じグループのものを
帯状に並べる

イメージにあった
背景（背景色）

優先順位をつける
主役、脇役を決める

図には必ず
説明を入れる

自然素材の温もりを大切に、
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

■Interior Plan

日本ならではの床座を意識し、重心を低くした安定感のあるインテリアスタイルの提案です。
木肌そのものの手触りを大切に家具や、ファブリックを透過する柔らかな明かりが魅力の照明器具、枝や木の葉を連想させる柄が優しい印象のカーテン。
ご主人の作品である山のお写真や、奥様が楽しめる季節のグリーンが映える、どこか懐かしさを感じるインテリアです。



リビングからダイニングを見る▶



■Lighting Planning



リビングの飾り棚：間接照明 ダウンライト：ウォールウォッシャータイプ ブラケット

■Interior Item Image



食器 家具 照明器具：食卓用ペンダント

■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	subordinate color	accent color	accent color
乳白色	うぐいす色	うぐいす色	こげ茶色



キッチンからダイニングをみる ダイニングルーム キッチン リビングルーム

使用ソフト：

SketchUp Pro 2020 バージョン 20.1.228

Twinmotion 2020.1 (9896)