

テクスチャの色味を変更する方法

文書管理番号 : 1137-01

Q. 質問

外壁材や内装材などの部材色の色味を変更したい。

A. 回答

3D パース、鳥瞰図、カラー立面で使用する外壁材や内装材などの部材色は、3D 色定義ツールから追加・編集が行えます。

部材色を追加・編集する際に、部材色の「色」の種類を「イメージ+RGB」に変更し、イメージ画像の上に色を重ねることで色味を変更できます。

【参考】

RGB とは色の表現法のひとつで、赤 (Red)、緑 (Green)、青 (Blue) の三つの原色を混ぜ合わせて幅広い色を再現する方法です。

【注意】

この操作で作成した部材色は、A's 3D Player、A'sVR には反映しません。

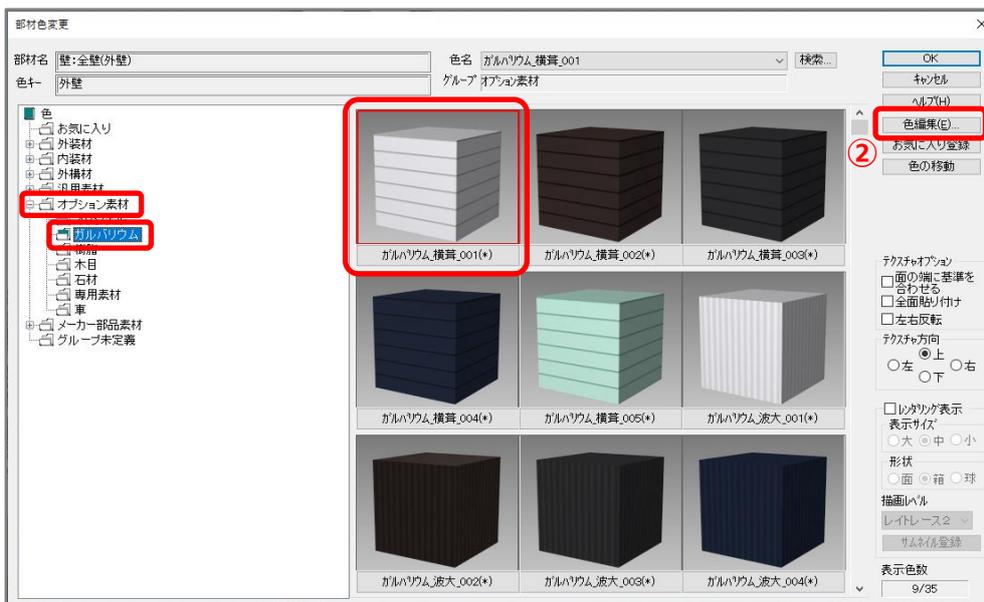
操作手順

- ① (3D パース)などで「部材色変更」を開く

* 部材色変更画面が表示されます。

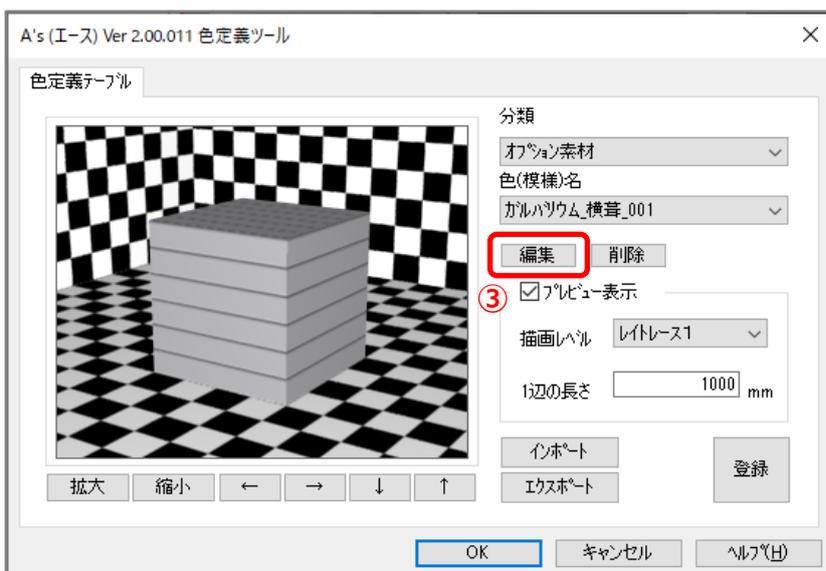
- ② 色味を変更したい部材色を選択し、「色編集」をクリック

* ここでは、オプション素材⇒ガルバリウム⇒「ガルバリウム_横葺_001」を選択します。



* 色定義ツール画面が表示されます。

- ③ 「編集」をクリック

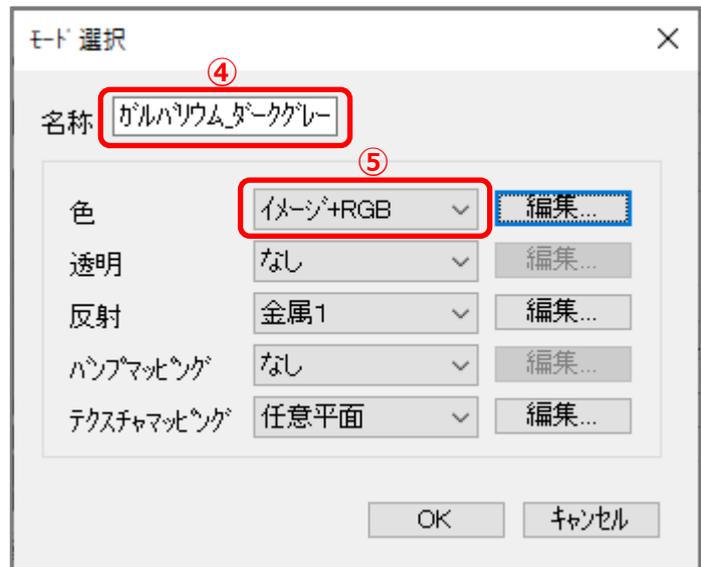


* モード選択画面が表示されます。

④ 名称を変更

- * 既存の名称のままでは上書きされ、元の部材色が変更されてしまうので必ず名称を変更します。

ここでは名称を「ガルバリウム_ダークグレー」とします。



⑤ 色を「イメージ+RGB」に変更

- * イメージ+RGB 画面が表示されます。
- * イメージ+RGB 画面が表示されない場合は「編集」をクリックしてください。

⑥ 「色設定」をクリック

- * 色の設定画面が表示されます。

⑦ イメージ画像の上に重ねる色を選択し、「OK」をクリック

- * 基本色にない色は、「色の作成」から追加できます。
- * ここでは、「色の作成」をクリックし、濃いグレーの色を作成し、「色の追加」をクリックします。
- * イメージ+RGB 画面に戻ります。



⑧ イメージ+RGB 画面で「OK」をクリック

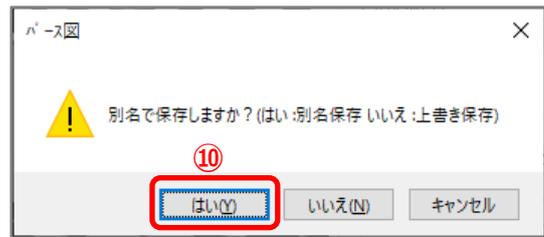
- * モード選択画面に戻ります。

⑨ モード選択画面で「OK」をクリック

- * 「別名で保存しますか？」とメッセージが表示されます。

⑩ 「はい」をクリック

- * P.3 操作④で設定した名称で、部材色の情報が保存されます。
- * 「いいえ」をクリックすると上書き保存になり、元の部材色が変更されてしまいます。必ず「はい」をクリックしてください。
- * 色定義ツール画面に戻ります。



⑪ 色定義ツール画面のプレビュー表示で、作成した部材色を確認

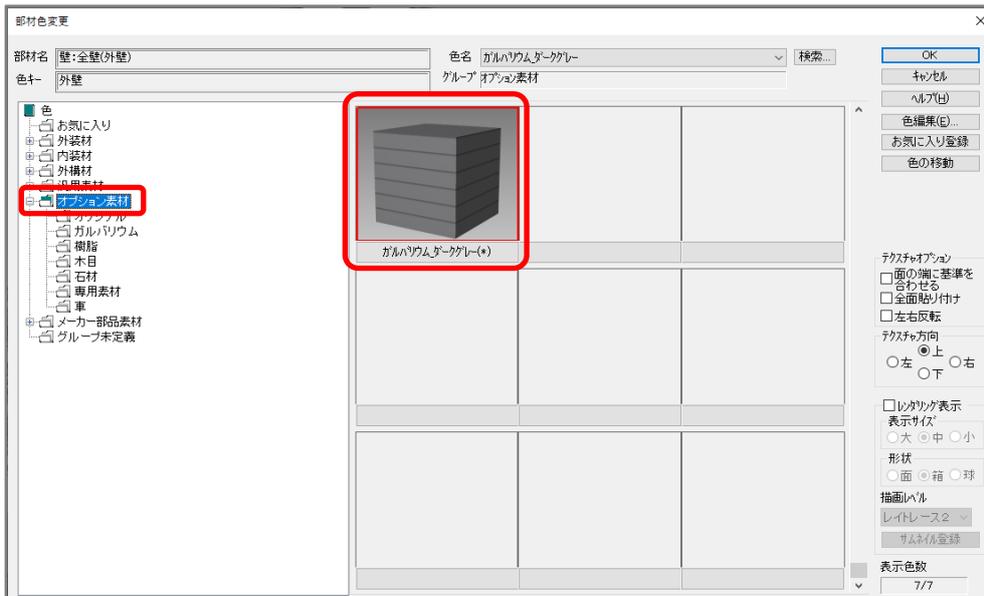
- * 作成した部材色が希望の色味と異なる場合は、「編集」から再度モード選択を開き、P.3 操作⑤からの手順で、重ねる色を変更し、調節してください。



⑫ 「登録」をクリックし「OK」をクリック

- * ここで「登録」せずに色定義ツールを閉じると、追加・編集した内容が正しく保存されません。必ず「登録」をクリックしてください。
- * 部材色変更画面に戻ります。

⑬ 登録した部材色が追加されたことを確認



- * ここでは、P.2 操作②で「オプション素材」内の部材色を選択し、新たな部材色を作成したので、作成した部材色は「オプション素材」のフォルダに追加されます。

<登録した部材色を外壁に設定した例>



【参考】

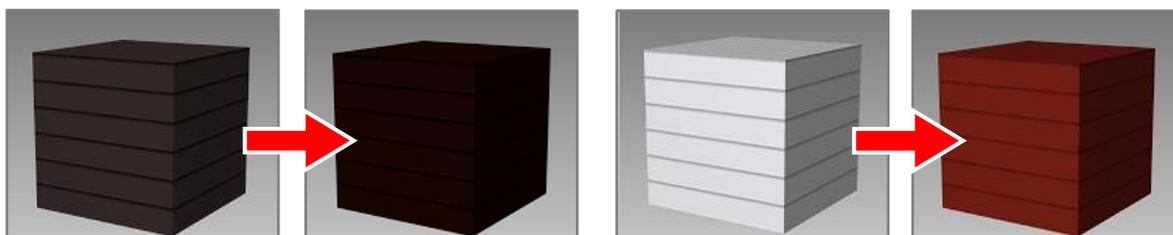
P.2 操作②で「オリジナル」の分類を選択し、追加した部材色は「グループ未定義」に追加され、「オリジナル」以外の分類に追加した部材色は、それぞれのメーカーのフォルダに追加されます。

【参考】

● 色味を変更する部材色について

色が濃いテクスチャの上に色を重ねても、重ねた色が負けてしまいます。

P.2 操作②で選択する変更対象の部材色は、シルバーや白系などの薄い色を使用することで、希望の色がより反映されます。



<茶色のガルバの上に赤茶をのせた場合>

<シルバーのガルバの上に赤茶をのせた場合>

● 新たな部材色の追加について

既存の部材色の色味変更ではなく、既存の部材色にはない新たな部材色を追加する方法は、こちらをご覧ください。

[\[1023\] テクスチャの追加登録方法](#)