

## ■ 概要

複数の壁で配置した複層壁に対して、現行版のBooT.one[ドア]ツールを使用して作成した建具を配置した際に、巻き込み表現・開口処理を行う方法をご説明します。

壁同士の結合状態により、対応方法が異なりますので、「■ 共通手順」を設定後、下記いずれかの方法にてご対応ください。

- ・修正方法A：壁同士の結合あり
- ・修正方法B：壁同士の結合なし

## ■ 共通手順 (修正方法A・Bどちらの場合も予め設定を行ってください。)

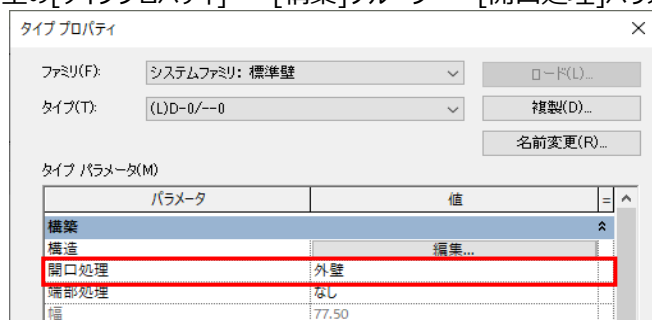
①壁仕上の巻き込み表現のために、[開口処理]パラメータの設定を下記いずれかの方法で設定してください。

なお、修正方法Bの場合は開口部を配置するため、巻き込み表現は壁の[端部処理]パラメータで設定する必要があります。

壁の[タイププロパティ] → [構築]グループ → [端部処理]パラメータを「外壁」にする設定も合わせて行ってください。

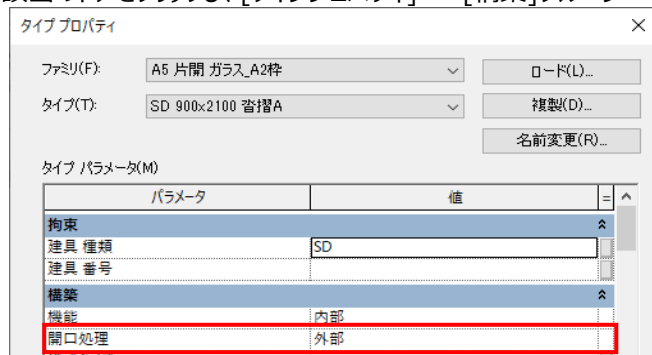
<壁に複数のドア配置があり、一括で処理したい場合：建具を配置するホストの壁に対して設定をする>

壁の[タイププロパティ] → [構築]グループ → [開口処理]パラメータを「外壁」に設定する

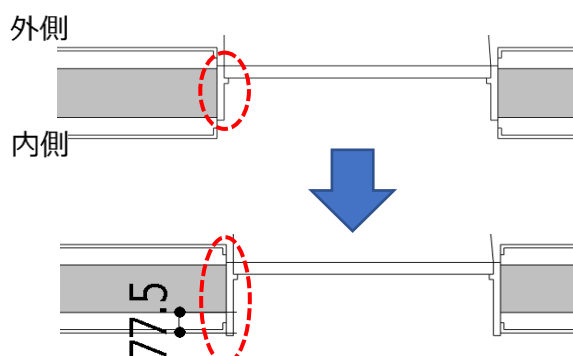
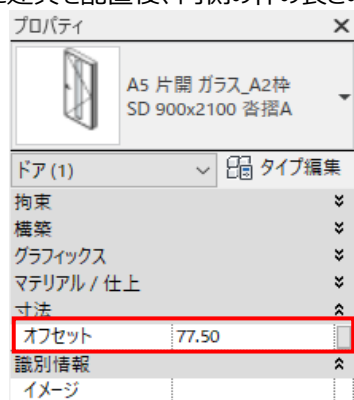


<ドアのタイプごとに処理をしたい場合：配置されている建具に対して設定をする>

該当のドアをクリックし、[タイププロパティ] → [構築]グループ → [開口処理]パラメータを「外部」に設定する

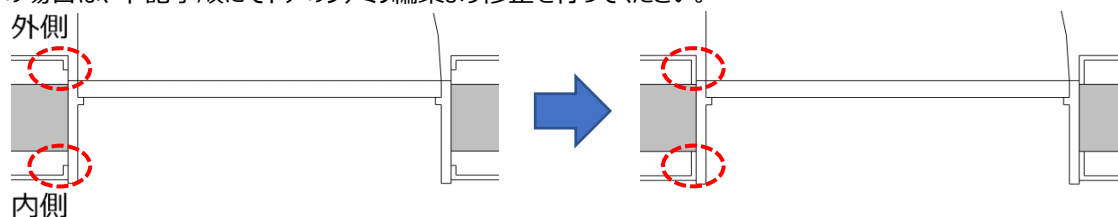


②壁に建具を配置後、内側の枠の長さの調整を行う

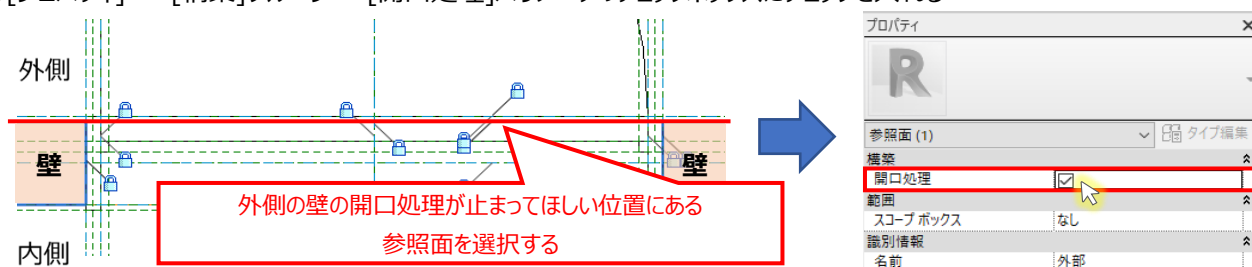


### ■ 修正方法A：壁同士の結合あり

⇒外側、内側に開口が作成されますが、仕上げの位置が画像の様に壁の途中で止まってしまう場合があります。  
その場合は、下記手順にてドアのファミリー編集より修正を行ってください。



- ①ドアを選択し、[修正]タブ → [モード]パネル → [ファミリーを編集]ツールから、ファミリー編集画面を開く
- ②[プロジェクトブラウザ] → [ビュー] → [平面図] → [参照レベル]を開く
- ③外側の壁の面位置にある参照面を選択する
- ④[プロパティ] → [構築]グループ → [開口処理]パラメータのチェックボックスにチェックを入れる



- ⑤[プロジェクトにロード]をクリックし、元のプロジェクトにファミリーにロードする
- ⑥開口の位置が設定され、仕上が正しく表示される

### ■ 修正方法B：壁同士の結合なし

⇒壁の結合をしない場合は壁の外側、内側ともに開口は作成されません。

[建築]タブ → [開口部]パネル → [壁]ツールを使用し、手作業で開口部を設定します。

