아치라인 튜토리얼 _ 인테리어 코스 _ 욕실

아치라인.XP 2020

인테리어 튜토리얼 1 _{욕실}

*이 튜토리얼은 아치라인 XP.2020 프로페셔널 버전을 기준으로 작성되었습니다. * 이 튜토리얼은 아치라인의 학습을 목적으로 작성되었으며, 실제 시공과 다른 부분이 있을 수 있습니다.

1. 시작하기 전에	4
1-1 단축키 등록	4
1-2 환경패키지파일 불러오기	6
 2. 참조 이미지 불러오기 2-1 참조 평면도 이미지 불러오기 2-2 이미지 크기조정 (resize) 2-3 이미지 투명도 설정, 자르기 2-4 이미지 레이어 설정 	8 8 9 11 13
3. 벽체 생성	15
3-1 벽 스타일 생성	15
3-2 벽 그리기	20
4. 슬래브 생성	22
4-1 슬래브 생성	22
4-2 슬래브 단차 표현	23
4-3 슬래브 단면 해치 설정	27
5. 욕실문 배치	29
5-1 욕실문 배치	29
5-2 문 편집	30
6. 욕실턱(젠다이) 표현	31
6-1 욕실턱 벽 배치	31
6-2 욕실턱 편집	32
7. 욕조 배치	35
7-1 욕조 다운로드	35
7-2 객체 2D 형태 수정	37
7-2 욕조 배치	41
7-2 욕조 옆면 표현	45
8. 바닥 타일링	48
8-1 타일링 영역 표시	48
8-2 바닥 타일 배치	51
8-3 배수구 표현 (트렌치 배수구 객체 만들기)	55
 9. 벽 타일링 9-1 욕실턱 벽 타일링 9-2 욕조 옆면 벽 타일링 9-3 욕실턱 뒷 벽면 타일링 9-4 욕조 뒷 벽면 타일링 9-5 욕실턱 맞은편 벽면 타일링 9-6 욕실문 벽면 타일링 	60 60 66 68 70 76 78
10. 타일 수량 산출	82

11. 욕실턱 인조대리석 상판 표현	84
11-1 스위프를 이용한 상판 표현	84
12. 위생도기, 하드웨어 배치	88
12-1 위생도기 배치	88
12-2 샤워 파티션 생성	91
12-3 기타 하드웨어 배치	99
13. 욕실 수납장 배치	101
13-1 KBB 모듈을 이용한 수납장 생성	101
14. 천장	108
14-1 천장 배치	108
14-2 조명 배치	109
14-3 월워셔 조명 표현	112
14-4 환풍기(vent) 배치	119
15. 내부 전개도 배치	122
15-1 전개도 배치	122
15-2 출력용 평면도 만들기	125
16. 출력 준비	133

1. 시작하기 전에...

1-1 단축키 등록

▶ 현재 아치라인에 설정되어있는 기본 단축키를 알아봅니다. 리본메뉴의 빈 곳에서 우클릭 - '키보드 단축키'를 선택합니다.

시로운 .	로파일 패턴생성	5 E7	빈 곳 우클릭	▲ 김보	
	생성	명령을 선택하십	시오		키보드 단축키
		평면도	1층 (0 mm) *		둘바 ば → 빠른 실행 도구 모음 초기화 빠른 실행 도구 모음을 리본메뉴 하단에 배치
					리본메뉴 최소화

단축키 설정창이 나타납니다.

왼쪽 상단에서 단축키 프로파일 목록이 나타납니다.
 아치라인의 기본 단축키 프로파일은 'ARCHLine.XP'입니다.
 이미 할당된 단축키는 오렌지 색으로 표시됩니다.

② 사용자 단축키 프로파일을 생성하거나, 삭제, 가져오기, 내보내기 할 수 있습니다.

③ *주의 : 기본 단축키 프로파일인 'ARCHLine.XP' 가 선택되었을 경우, 기본값으로 이미 할당되어있는 단축키는 변경 할 수 없습니다.



▶이 튜토리얼에서 자주 사용하게 될 명령을 단축키 등록합니다. 등록할 단축키 3 가지 - 선 : L , 간격띄우기 : F , 선택 감추기 : H

[드래프팅] - [선] - [선] 명령에서 우클릭 - '단축키'를 선택합니다.

			3	9 0	×	- +	* ⊕ • =	편집 호	바면 별		인례리어 🗍	드래프팅 치
+ 점 ▼	<u>र</u> म्	지 이 직사 지 이 지 이 지 이 지 이 지 이 지 이 지 이 지 이 지 이 지 이	나각형 - 또 플라인	¦ ₽/ !	+ Đ Đ Đ Đ Đ Đ Đ Đ Đ Đ Đ Đ Đ	해치	¶스트 ▼	으 래스터 이미지	[2D] 그룹	3D 3D	고 새로운 프로피 ▼	파일 패턴생성
허피 사	/	선 우클릭			드래프팅		1-100		1.20			생성
면제공	1	추조서			속성		1.100		1.20			
항목에서	0	<u>그</u> 프 근	1	ß	세트							
	L.	나누석신		5	모두 선택							
	//	같은 거리의 평맹선		X	단축키							
<u> </u>	6	개체 사이의 접선		6	빠른 실행 도구 모음에	추가	-					
창문 기	8	접선		G								

단축키 설정창에 '선'명령이 선택되어 나타납니다. 빈 단축키 란에 'L'을 입력한 후 확인버튼을 누릅니다.



단축키가 설정되면 명령의 오른쪽에서 해당 키가 나타납니다.

····································	일			00)	l 🗇 🗖 🗸	1 ×	-		1 -	+? * * =	편집	화면	빌딩	인테리어	드래프	<u>ଞ୍</u>	치수
····································	<mark>〉</mark> 성	+ 점 ▼	/ 선 •	폴리라인	□ 직사각형 // 간격 띄우기 (╭ , 스플라인	+ 년 ·	타원	r E E	해치	텍스트	리스터 이 *	[미지 그룹	3D 3D	새로운 프) 로파일 생	패턴 생 •	성
인센터 🖌 포너	@	현재 상태 터	/	선	I	-	세밀하기	1	•	1:100	•	<u> </u>	•		0	•	명령

위와 같은 방법으로 '간격띄우기'의 단축키는 'F'로 설정합니다.

이 아치라인 2020 Professional - C:#Users#archl#Documents#ARCHlineXP DRAW#Document42.pro



▲ 빠른 실행 도구 모음에 추가 위와 같은 방법으로 '선택 감추가'의 단축키는 'H'로 설정합니다.

파일 🖿 🖬 🔒	00100	30 >		□ + ? ⁺ ○	* # 편집	화면 빌딩	당 <mark>인테리어</mark>	드래프팅
⊕ □ [™]	체보기 [★] 화면	이동 🔻	4	· 투서도	1			*
선택영역 확대 🛄 손	바닥 층		회전	∠ 2점에 의한 투시.	로 보기 <mark>부포</mark>	트 3D 모델	비주얼 스타일	렌더링
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	고립화 1승		화면 회전	터삗 <-> 시미이 📕	신완 *	▼ 3D 재생성	-	• 🕔 🗆
과 응 현재 상태	객체 격리 Ct	1+H 8	😸 세밀하게	· =1:	100 -		•	T
디자인센터 [★]	격리 선택			1 () MM				
[모든 항목에서 김 [#]	개체 격리 끝내기 🗛	t+H						
	와이어프레임오는 고							
	선택 감추기	우클	릭 - '단축	· 키 '				
	클래스 고립							

1-2 환경패키지파일 불러오기

이 튜토리얼에서 사용하게 될 요소가 담긴 환경패키지파일을 불러오기 합니다.

'욕실 실습용 개체.environment' 파일을 아치라인 화면 빈 곳에 끌어다놓기합니다. [★] 고립화 ▼ 🗄 1층 I 그림자 시뮬레이션 ▦ 보기 전환 층/투시뷰 화면 회전 화면 이동 뷰포트 3D 재생성 시각 디자인 새로운 폐 🕮 현재 상태 🔹 🕎 모두 🛞 세밀하게 ▼ 명령을 선택하십시오 - 1:100 - 8 - -- 1:20 -디자인센터 평면도 - - 1층 (0mm) * ₽× [모든 항목에서 검색] q, \blacksquare 📙 | 🛃 🚽 | 욕실_실습용_환경패키지파일 × 빌딩 파일 홈 공유 보기 ^ ? E 🗄 🥒 🔎 193 🖌 💷 열기 •
 ★
 ▲
 ▲
 ▲
 ★
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲
 ▲< 대 생목 -× 🗐 문 창문 계단 프로 그룹 **취 빠른 연결 •** 📝 편집 명 선택 안 함 이동 복사 삭제 이름 새 위치 • 위치 • • 바꾸기 폴더 카탈로그 클립보드 구성 새로 만들기 열기 선택 🕅 🗘 🛞 🛱 😥 🂡 . ← → ▼ ↑ 📙 ≪ 바탕 화면 > 인테리어 코스 > 01. 욕실 > 욕실_실습용_환경패키지파일

개체 재질 스타 쇼룸 어하 광원 라이	▲ 이름 ^	수정한 날짜	유형	크기	
887	★ 바로 가기	2020-08-11 오후 4:24	ENVIRONMENT	1,961KB	
lo 且 Eo 🗘 Io 🕫	■ 마당 와면 ···································	2020-08-11 오후 4:24	ENVIRONMENT	46KB	
문 창문 개체 재질 프로 그룹	◆ 다운로드 *				
최근 사용 모델	► 사진 ★ Appendie 도라이브 ★				
나의 즐겨찾기	01. 욕실				
도움말	19_처마 홈통 배치				
	· 가격표 견적서_기술지원 로르리어 이미지 2개 항목 1개 항목 선택함 1.91MB				
끌어다놓기					

가져오기 객체 라이브러리 목록창이 나타나면, '확인'을 누릅니다.

객체 라이브러리 가져오기 🔹
프로그램에서 다음 항목을 가져 왔습니다. 환풍기1 (개체) (나의₩욕실_실습용) 육가 (개체) (나의₩욕실_실습용) Sanitary_Showers_hansgrohe_27696000-Croma-E-Showerpipe-280-1jet-Var (개체) (나의₩욕실_실습용) 환풍기2 (개체) (나의₩욕실_실습용) 유리파티션_받침대2 (개체) (나의₩욕실_실습용)
전체 (9) 항목 나열
확인

불러오기 된 객체 라이브러리를 디자인센터의 '개체' - '나의' - '욕실_실습용' 카테고리에서 확인합니다.

아치라인 튜토리얼 _ 인테리어 코스 _ 욕실



'욕실_실습용_재질.environment' 파일을 아치라인 화면 빈 곳에 끌어다놓기합니다.

- 🗆 X
~ 🕜
모두 선택
선택 안 함 선택 영역 반전
선택
용_환경패키지파
961KB
46KB

가져오기 객체 라이브러리 목록창이 나타나면, '확인'을 누릅니다.



불러오기 된 재질 라이브러리를 디자인센터의 '재질' - '나의' - '욕실 실습용' 카테고리에서 확인합니다.



2. 참조 이미지 불러오기

(P DRAW#Document42.pro ⊣ ¬ ₊? ⁺ ⊙ -

해치

-

<u>88</u>세밀하게

÷

R

× ٩ T

텍스E

1:100







편집

래스터

17

배치

조정하기

하며주저, 그래피

• 1:100 • - 1:20

화면

빌딩

٤D 그룹 30

3D

인테리

7⊕

새로운 프로파일

6



가져오기 된 이미지는 시작점을 클릭 -> 대각선 방향으로 크기를 늘인 후 클릭하여 배치합니다.

[드래프팅] - [래스터 이미지] - [배치]에서 불러올 이미지를 선택하여 가져올 수 있습니다.

드래프팅

생성

혹은, 바로 아치라인 작업 화면으로 끌어다놓기하여 이미지 파일을 가져오기 할 수 있습니다.

치수

Ø

패턴 생성

문서화

도구

▼ 명령을 선택하십시오

- | - = |

*

파일 홈 공유

P

즐겨찾기에 복사 붙여넣기 고정

🖈 바로 가기

비탕 화면

🔮 문서

MEP

평면도 - - 1층 (0mm) *

▼ | 명령을 선택하십시오

평면도 - - 1층 (0mm) *

보기

클립보드

관리

사진 도구 👗 잘라내기

🗊 바로 가기 붙여넣기

← → ▼ ↑ 🔄 > 인테리어 코스 > 01. 욕실 > 욕실_실습용_참조이미지 이르

.... 경로 복사

÷

욕실 실습용 참조이미지

4

이동 보사

위치 -

30PY_reference img.jpg

D

위치 -

구성

 $\times =$

삭제 이름 바꾸기 집 새 항목 ▼

🐔 빠른 연결

새로 만들기

2020-08-08 오후 3:02

14

폴더

수정한 날짜



*참고: 1. 사이즈 조정을 할 것이므로, 처음부터 이미지 배치 크기엔 연연할 필요없습니다. 2. 이미지의 원본 비율대로 배치되므로, 배치할 때 클릭하는 대각선방향 사각비율은 무시합니다.



2-2 이미지 크기조정 (resize)

[드래프팅] - [래스터 이미지] - [조정하기]를 통해서 이미지 크기를 변경 할 수 있습니다.

s#ARCHlineXP DRAW#Document42.pro



혹은, 배치된 이미지에서 우클릭 - '조정하기'를 선택해도 됩니다.



이미지에 있는 치수 끝 두 점을 클릭합니다.





두 지점의 거리 입력 창에 변경할 치수를 입력하고 확인을 누릅니다.

	아치라인 ×	
	두 점의 거리를 입력하십시오	
l		
	제로운 없: [2700]	l
	•	
1	확인 취소	

[치수] - [측정] - [거리]를 이용하여 이미지의 두 점을 클릭하여 변경된 사이즈를 확인합니다.

⟨P DRAW₩Document42.pro

1 -x -		1 +?	© *	편집 화면	빌딩	인테리아	너 드래프팅	치수	문서화	MEP
높이 _토 이	ر غ	~ 각도	수납장	 스위치/소켓 ▼		편집	() 측정 ↓			
		1		인테리어치수		편집	, + 거리	NX		
게		•	1:100	 	•		(i) 요소 정보	거리	선택하십시오	2
* 참고	2 : 1. (גוםוס	이므로	, 정확한 치수	가 나오	2기는 힘	님듭니다. 미시	비한 정도	의 오차는	는 감안합니다.

2. 확인되는 치수에 오차가 크다면, 이미지 '조정하기'를 반복합니다.



이미지의 필요한 부분(욕실)만 남기고 자르기합니다. 이미지 우클릭 - 이미지 클립하기 - '자르기' 선택합니다.



2-3 이미지 투명도 설정, 자르기 이미지에서 우클릭 - 속성창을 열어 '투명도'를 180 으로 지정 후 확인합니다. * 참고 : 이미지 투명도는 0~225 단계까지 지정 할 수 있습니다. 값이 클 수록 투명해집니다.



모든 윤곽선을 이동 후 남길 영역을 설정 후 우클릭하여 종료합니다.



잘려진 이미지를 원점으로 이동하기 위해서, 이동마커 클릭 - '~로 부터 이동'을 선택합니다.



이동의 시작점을 왼쪽 하단 벽 모서리로 클릭하고 좌표 0,0 을 입력 후 엔터키를 누릅니다.



2-4 이미지 레이어 설정

이미지를 선택하여 나타나는 왼쪽 속성창에서 레이어를 확인합니다. '래스터이미지' 레이어로 설정되어 있습니다.

* 참고 : 아치라인은 모든 명령 별로 기본 할당된 레이어가 있습니다. 사용자가 레이어를 생성하고 이동할 수도 있지만, 처음부터 모든 레이어 설정을 하고 작업하는 방식으로 진행하지는 않습니다.

아치라인 튜토리얼 _ 인테리어 코스 _ 욕실

녹성		4 ×		욕실_실습용	1층 (0 mm)
이미지		Ŧ			
일반 래스터 이	미지	ĝ			
속성	값				
☆ 일반 정보					
레이어	래스터 이미지	. ~ .			-
우선 순위	8 - 제일 아래	.15~			
다른 층으로 개체 이동	1층				
층 복사	1층				
BIM 매개변수	편집				
BIM 이름					
☆ <mark>기타 변수들</mark>					
이름	30PY_referen	ce i			$ \rangle$
해상도	109x138				
🗹 비율 유지					
x 크기:	2407.4 mm	~			
Y 크기:	3063.3 mm	~			
각도	0°	~			
투명도	180	~		€ .	
FC 유형:	기본값	~	J L L L L L L L L L L L L L L L L L L L	₽	
FC 내보내기에서 명시 적 지					F

하단의 레이어 관리자창을 열어 '사용된 레이어'를 확인합니다. 지금은 이미지만 배치된 상태이므로, 레이어는 '래스터이미지'레이어 하나만 있습니다.

레이어 관리	×
🐟 🙀 🐟 현재 레이어 이름: 레스터 이미지	□보이는 레이어만 표시
이금 보 잠금 인 요소 색상 선종류 선가중치 설명 ✔ 레스터 이미지 레스터 이미지	월 년
	원쭉에 표시된 레이어 묵룩의 레이어를 떨려로 드락그 앤 드를랍니다. 러이어 변혈(Variations)
	L 모든 레이어
	레이어 변형은 현재 상태로 모든 레이어를 저장 합니다. 이것은 레이어 변형을 한 변에 전환하는 데 도움이됩니다.
사용된 레이어를 삭제하지 않음 🗸 🗸 클립보드에 복사 🗌 레이어 이름 지정 프로토콜	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
 Enter ESC	
· 레스티 이미지 · @ · A · · · · · ·	x) 1497.5 (y) -687.2 mm

'래스터 이미지'레이어를 잠그기 위해서 활성 레이어를 변경합니다. * 주의 : 활성 레이어는, 현재 작업중인 레이어입니다. 레이어 이름 앞에 초록색 체크로 표시됩니다. 활성 레이어는 끄거나 잠금 설정 할 수 없습니다. 따라서 '모든 레이어'로 이동하여 'Layer 0'를 선택하여 활성레이어로 변경합니다.

레이어 관	리											x
🤹 😪	현재 레이어 이용	름: _Lay	ver 0								☐ 보이는 레이어만 표시 필티	
이름	레이어 활성화	보	잠금	인	요소	색상	선 종류	선 가중치	설명	^		
Layer	0	ę.		8	n		단순한 선	▼10 mm ▼				
_레이아	0	9	6	8	0		단순한 선	0 mm			- 모든 테이어	
🧼 Beam		9	1	9	0		단순한 선	0 mm			사용된 데이어	
🧼 Dimensi	on01	9	1	9	0		단순한 선	0 mm				
IFC 요소	2	9	1	9	0		단순한 선	0 mm				
I MEP		9	-	9	0		단순한 선	0 mm				
Object0	1	0	-	9	0		단순한 선	0 mm				
Deem h	all	0	0	<u>/=k</u>	0		다스치 서	0				

'사용된 레이어'로 돌아와 '래스터 이미지' 레이어의 자물쇠를 클릭하여 잠급니다.

레이어 관리				x
🧙 🧙 🥪 현재 레이어 이름	름: _Layer 0			□ 보이는 레이어만 표시
이름	보 잠금 인	. 요소 색상 선	종류 선가중치 설명	
Layer 0	8 <u>6</u>	0 탄성	순한 선 0 mm	
🧼 래스터 이미지	8 🔒 🖨	1 단원	순한 선 0 mm	E. 오늘 레이어
	13			자용된 데이어

3. 벽체 생성

3-1 벽 스타일 생성

[빌딩] - [벽]명령에서 우클릭하여 '속성'창을 엽니다.



새로운 벽스타일 '욕실_실습용 벽'이 세트 창 목록에 나타납니다. 벽 속성의 하단에도 '욕실_실습용 벽'이 로드되어 있는 것을 확인합니다.

아치라인 튜토리얼 _ 인테리어 코스 _ 욕실

				세트	
벽 일반 속성 	내부 마감면 의부 마감면 교류, 경사각 벽 구조 벽 상태 기준선	Bright_white Coffee_cream 별 벽동-03 90° 비내력벽 이 연결없는 벽 외부 마감면	* T × T	1 적층 두께 100 년 1 적층 두께 250 년 1 적층 두께 250 년 1 적층 두께 250 년 1 적층 두께 380 년 1 적층 두께 380 년 1 적층 두께 380 년 1 적층 두께 80 년 1 적층 두께 80 년 7 1본_벽_중심선입 문 로 발벽 문크리트벽_300 문 프레임구조	백 범팩트 백돌 백 백 백 왕기 (음
미리보기 20 표현 🗸	경사벽 절단 높이 (바닥면에 벽 프 U-값: 1.37 W/(m2 ^R K) 룸북 계산에 대해 건너뛰	1000 mm 레이밍			
축선 속성 볼 수 있는 연장신	0 mm		••		
☐ 다른 즉 즉 등 이 다입니다. 	보이지 습니다.			새로	수정
BIM 매개변수 욕실_실습용 벽		확인	취소	이름 바꾸기	삭제

ਬ੍ਰ ਬ		
▼ 벽 일반 속성		* •
	🔛 내부 마감면	Bright_white
프로 단순한 선 명 <mark>.</mark> 8 - 제일 아래에서 ~	외부 마감면	Coffee_cream
		1 벽돌-03
높이 2700 mm ~	경사각	90°
층 최상위 레벨에서 맨 위 오프셋 (> 0 : 위로) 0 mm	벽 구조	비내력벽 🗸
상대적 높이 0 mm ~	벽 상태	🗌 연결없는 벽
총 두께: 100 mm <u>[</u>	기준선	외부 마감면 🗸 🗸
병저츠		

벽 재질을 변경합니다.

변의 내부, 외부 마감면은 동일한 흰색으로 설정합니다.
 재질의 오른쪽에 고리 형태를 누르면 내부,외부 면이 동일한 재질로 설정됩니다.



벽 해치를 변경합니다.

'벽 적층' 버튼을 눌러, 해치 부분에서 '편집하기'를 선택합니다.

						100			
▼ 벽일반속성 ■ 0.3 mm ♥ + Load-bearing ● <tr< th=""><th>(111) 내부 마감면 (111) 외부 마감면 (111) - 경사각</th><th>Bright_white Bright_white ivoryblack</th><th></th><th>1 적층 두께 1 1 적층 두께 2 1 적층 두께 2 1 적층 두께 2 1 적층 두께 3 1 적층 두께 3 1 적층 두께 3 1 적층 두께 8</th><th>100 벽 120 컴팩트 벽돌 150 벽 150 컴팩트 벽돌 100 벽 10 벽 10 벽</th><th></th><th></th><th></th><th></th></tr<>	(111) 내부 마감면 (111) 외부 마감면 (111) - 경사각	Bright_white Bright_white ivoryblack		1 적층 두께 1 1 적층 두께 2 1 적층 두께 2 1 적층 두께 2 1 적층 두께 3 1 적층 두께 3 1 적층 두께 3 1 적층 두께 8	100 벽 120 컴팩트 벽돌 150 벽 150 컴팩트 벽돌 100 벽 10 벽 10 벽				
충 최상위 레벨에서 맨 위 오프셋 (>0:위로) 0 mm	벽 적층				01.9.1				
상대적 높이 0mm / 총 두게: 100 mm	· 총 두께: U-값: 필수 열 매개 변수가 누	100 mm -락되었습니다. 자료를 획	인하십시오. 외부	마감면					
벽 적충	레이어 기능	재질	두께	기본 높 <mark>이</mark>	높이	해치	이름	레이어 끝	3D
	1< 1 - 우선 순	V ivoryblack	100 mm	TS 0 mm	 (1) BS 0 mm 	~ 돌벽	~	이전 ~	
						편집하기 애시 없음	편집하기		
			내부	마감면			레이어서		
이리보기 20 표현 V		1	•	X 🗲 🛔	i III ili		적 색깔 너비		
▼ 축선 속성 / □ 볼 수 있는	 ✓ 전체적인 해치의 방황 □ 동일 우선순위에서 레이(□ 재질 혹은 높이 차에 따른 □ 레이어 끝 이용 	거 충돌 레이어의 충돌							
▼다른쪽속성/							확인		취소

.....

해치 속성창에서 해치의 종류를 '솔리드'로 변경합니다. '배경 색깔'을 체크하고, 색상은 회색으로 설정합니다.

재질 속성창에서 '단면에서의 해치'탭을 선택 - 색과 배경 색깔 모두 동일한 회색으로 선택 후 확인을 누릅니다.



벽 두께 재질의 해치도 변경합니다. '벽적층' - 재질 썸네일 - 재질창에서 우측상단 톱니바퀴 아이콘 - '재질 수정' 선택합니다.



아치라인 튜토리얼 _ 인테리어 코스 _ 욕실

재질 속성							
ivoryblack			매개변수		값		
카테고리:			□ 보여주기				
색상			해치 간격		100 mm		~
하위 카테고리 :			대시 길이		100 mm	a	~
RGB		\sim	각도		0		~
제조사			색		L		
generic		\sim	배경 색깔				
재질 색상 :			해치	4	줄무		
[텍스처 이미기 [텍스처 이미기 [같 같 [지 사용. 여 봉기 아보기						
[텍스처 이미7 [텍스처 이미7 [같 같 [지 사용. 여 넣기 아보기 물리적 특성						
[텍스처 이미7 [텔 스처 이미7 [월 월 [] 첫(지 사용. 여 넣기 아보기 물리적 특성 외관설정		복사			여봄기	
[텍스처 이미기 [텍스처 이미기 [텔 불 [] [] 찾(지 사용. 역 넣기 아보기 물리적 특성 외관설정 열 속성		복사]	- Au	여봄기	
[텍스처 이미7 [텍스처 이미7 [탈 발 [] [] 찾(지 사용. 여 넣기 아보기 물리적 특성 외관설정 열 속성 3D 해치		복사			여 넣기	

변경한 벽의 속성을 저장하기 위해서 세트창 하단의 '수정' 버튼을 누릅니다. '벽 스타일을 덮어쓸까요?' 묻는 메시지에 확인을 누릅니다.

벽	속성창	하단의 확인을 누르고	L 닫습니다.	
	노이	2700 mm	· 계시가	1909

	유민이 아이가 가지 가지 않는 것이 아이가 가지 않는 것이 같이 있는 것이 가지 않는 것이 같이 같이 같이 않는 것이 같이 않는 것이 같이 않는 것이 가지 않는 것이 같이 않는 것이 않는 것이 같이 않는 것이 같이 않는 것이 않는 것이 않는 것이 않는 것이 없다. 것이 않는 것이 않는 것이 않는 것이 없는 것이 않는 것이 없는 것이 없는 것이 않는 것이 없는 것이 없다. 않는 것이 없는 것이 않는 것이 없는 것이 않는 것이 없는 것이 없는 것이 없는 것이 없는 것이 없는 것이 않는 것이 없는 것이 없는 것이 않는 것이 없는 것이 없는 것이 않는 것이 않는 것이 없는 것이 않는 것이 않는 것이 없는 것이 않는 것이 없는 것이 없는 것이 없는 것이 없는 것이 없는 것이 않는 것이 않는 것이 없는 것이 않는 것이 없는 것이 없는 것이 않는 것이 않는 것 않 않는 것이 않이 않는 것이 않이	2700 mm 🗸	경사각	90°		
	층 최상위 레벨에서 맨 위 오프셋 (> ():위로) 0mm	벽 구조	비내력벽 🗸	·····································	
	상대적 높 <mark>이</mark>	0 mm ~	벽 상태	🗌 연결없는 벽	·····································	
	총 두께:	100 mm	기준선	외부 마감면 🗸 🗸		
	벽적층					
			경사벽 절단 높이 (바닥면에	1000 mm		
			벽 프러	이밍	주의	×
			U-값: 필수 열 매개 변수가 누락	박되었습 <mark>니</mark> 다. 자료를 확인하		
					┃	습용 벽 스타일을 덮어쓸까요?
			🗌 룸북 계산에 대해 건너뛰기			
						확인 취소
	미리 보기	2D 표현 ~				+
•	<u>축선 속성</u>					
	□ 볼 수 있는	1				
-		연장선	0 mm			
Ξ	2 섬-내시					
-	다른 쪽 속성			▲ ▼		
	□ 다른 쪽 속성이 다릅니다. ■ ■ □ □ mm □ ✓					
	The ter ter ter					
	면의 가시성			A •	새로	
] 삼포한이 모이지 않답니다.	[] 만대편이 !	포이시 랍니다.		활성화	수정
	BIM 매개변수 욕설	일_실습용 벽		확인 취소	이름 바꾸기	삭제
						11.

3-2 벽 그리기 [빌딩] - [벽] - [벽]을 선택합니다.

이미지를 기준으로 벽의 네 모서리를 클릭하여 벽을 그립니다. (사이즈 입력 X) * 참고 : 명령 종료 - 우클릭 혹은 엔터키



마우스를 움직여 그려질 벽의 레이아웃을 확인합니다. 벽의 드로잉 기준선(파란색으로 표시)이 바깥쪽으로 나타나는 지 확인합니다. * 참고 : 벽 드로잉 기준선 변경 - F5



벽의 시작점을 0,0 좌표를 입력 후 엔터키를 누릅니다. (하단 절대좌표계 확인) * 주의 : 시작점 좌표를 입력할 때, 바로 타이핑합니다. 어딘가에 커서를 넣고 입력하는 것이 아닙니다.





동일한 방법으로 수직방향의 벽 간격을 1,650 으로 변경합니다. * 주의 : 먼저 선택하는 객체(붉은색으로 표시)는 위치가 변경되지 않는 기준 객체입니다.



벽 사이의 정확한 간격을 입력합니다. ① 하단의 벽을 먼저 클릭하여 선택, ② <u>Ctrl 키를 누른 상태에서</u> 맞은편 두번째합니다. 두 벽사이의 거리를 나타내는 '간격마커'가 나타납니다. ③간격 마커의 치수를 클릭하여 2,250 을 입력합니다.



4. 슬래브 생성

4-1 슬래브 생성

[빌딩] - [슬래브] - [벽에 의한 슬래브]를 선택합니다.



왼쪽 속성창에 나타나는 슬래브 세트 목록에서 '콘크리트슬라브'를 선택, 화면의 벽을 모두 선택하고 우클릭합니다.



생성된 슬래브는 3D 창에서 확인합니다.





슬래브의 윤곽을 편집합니다. 슬래브의 가장자리 마커를 클릭 - '간격 띄우기'를 선택합니다.



바깥쪽으로 800 띄우기합니다.





4-2 슬래브 단차 표현

욕실 바닥면과 거실의 바닥면의 바닥 단차를 표현합니다. 슬래브 우클릭 - 오목면/돌출면 - '돌출면 만들기'를 선택합니다. * 주의 - 슬래브의 우클릭메뉴는 <u>슬래브 선 위에서</u> 호출됩니다.



돌출면을 만들 화장실 외부 슬래브의 네 점을 클릭합니다. 생성된 돌출면을 3D 창에서 확인합니다.



슬래브 우클릭 - 오목면/돌출면 - '오목면/돌출면 편집...'을 선택합니다.



돌출면의 두께를 '80'으로 변경 후 '새로 그리기'를 눌러 확인합니다. * 참고 - 미리보기 화면은 3D 창과 동일하게 화면 이동 할 수 있습니다.



돌출면 재질을, 재질 썸네일을 눌러 변경합니다. 솔리드의 재질은 '콘크리트'로, 표면의 재질은 'parquet_wood_02'로 변경 후 확인을 누릅니다.

아치라인 튜토리얼 _ 인테리어 코스 _ 욕실

		문서	너화		가상	[모든 항목에서	검색]			٩
경 - 오목	부 - 부속 장치				F	希 👌 재질 👌 마루	직선형			
적인	타입	기준면	레이어	보이기	새로 그	< 기로 14 개차				
	부속 기관	◇ 적충의 상단면		비활성		KAHRS OAK	PARKETTA005	P. RKETTA03	PARKETTA04	PARKET
						TRUFFLE	ALLON			
오	2	내림	삽입하기	삭제						
						parquet_rovere_ 02	parquet_rovere_ 03	parquet_wood_0	parquet_wood_0	Parquet
	l서 부속 장치 / 리 세:	스 시작 (> 0 : 솔리드 바깥	:쪽) 0 mm							
조 평면이			80 mm			and the second second	B - Carlor and and	International Property lies:		
· 조 평면이 · 께			본크리트				Provide Standards		1	
조 평면이 께 리드의 지 며이 제품	질			and 02		A DESCRIPTION OF THE OWNER OF THE	and the second second			
남조 평면이 『께 달리드의 지 [편의 제절] ▲ 2D 표히	질		parquet_wo	ood_02		AN AN ADDRESS TO		and the second second		
조 평면이 - 께 - 리드의 지 - 면의 재종 - 1 2D 표현	<u>절</u>		parquet_wo	pod_02		nalizza dar 0.20	SVEDBADI 0001	Weed floor 2	Want flam 2	
조 평면이 께 리드의 지 면의 재절] 2D 표현 의 굵기	절		2 parquet_wo	<u>ood_02</u>		polisander029	SVEDPADLO001	Wood_floor_2	Wood floor_3	
·조 평면이 ·께 ·리드의 지 ·면의 제절 ·1 2D 표현 ·1 ·의 굵기 ·의 타입	질		····································	ood_02		polisander029	SVEDPADLO001	Wood_floor_2	Wood floor_3	

'부분 3D 뷰 생성'을 누릅니다.



평면도에서 3D 단면 영역을 지정합니다. 3D 창에서 바닥 단차를 확인합니다.



돌출면과 슬래브 절단면을 동일한 재질로 표현합니다. 슬래브 속성창을 열어 '슬래브 적층'의 재질을 '콘크리트'로 변경 후 확인합니다.



슬래브 절단면이 동일한 색상으로 나타나는 것을 볼 수 있습니다.



4-3 슬래브 단면 해치 설정

슬래브 절단면 재질의 단면 해치 속성을 변경합니다. * 참고 : 단면 해치는 단면도를 작성했을 때 표현되는 해치입니다.

3D 절단면에서 우클릭 - '재질 찾기'를 선택하면, 왼쪽의 속성창에서 해당 재질이 나타납니다.



왼쪽 상단의 톱니바퀴 아이콘을 클릭후, '설정'을 선택합니다.



재질 속성			
콘크리트	매개변수	값	
가테고리:	·····································		
빌딩	해치 간격	100 mm	~
h위 카테고리 :	대시 길이	100 mm	~
콘크리트	~ 각도	0	~
조사	스벅		
jeneric	↓ 비경 색깔		
고체 색상 :	해지	· * * *	
길텍스처 이미지 사용.			
concrete3.jpg		1	
물리적 특성			
외관설정	복사	붙여	봉기
열 속성			
3D 해치		•	
타면에서이 해보	21 21 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		





생성된 단면창에서 단면 해치를 확인합니다.

A

브브 다며



* 참고 : 벽과 슬래브에서 지정한 단면 해치는 추후에 전개도를 작성할 때도 동일하게 적용됩니다.



- 30 -

5-1 욕실문 배치 디자인센터에서 '문 - 옥내 - 단일' 카테고리의 '기본값' 문을 선택합니다. 화면에 끌어다 놓기하여 '벽 끝점에서 배치하기'로 벽에 배치합니다.

5. 욕실문 배치

5-2 문 편집

문 마커를 선택하여 아래 그림처럼 변경합니다.

- ① 문의 높이 : 80
- ② 문 너비 : 800
- ③ 벽 구석으로부터의 거리 : 50
- ④ 벽으로부터의 거리 : 0



문 속성창을 열어 '기본 기하학'탭으로 이동합니다. 프레임의 너비 : 45, 문지방의 두께 : 20 지정 후 확인합니다.

문		×
문 주요 매개 변수 문 표현 기본 기하학 바깥 쪽 손잡이	이름 값 프레임의 너비 [10 - 500 mm] 45 문지방의 두께 [0 - 300 mm] 20 패널의 두께 [10 - 100000 mm] 50 개구부 각도 [0 - 90] 0 Blindframe [0 - 100000 mm] 0 Versatzl2ge [0 - 1000 mm] 15 Versatzl2ge [0 - 1000 mm] 15	
내부 손잡이 악세사리 바깥 창턱(문지방)/안 창턱(문지방 물박이 세부 사항	Versatzbreite [0 - 1000 mm] 15	
		-







6-1 욕실턱 벽 배치 3D **에서 욕실턱 작업 부분이 잘 보이도록 '부분** 3D **뷰 생성'합니다**.

6. 욕실턱(젠다이) 표현

아치라인 튜토리얼 _ 인테리어 코스 _ 욕실

6-2 욕실턱 편집

·실턱 벽의 속성창에서 높이	를 1,050 으로 변경	합니다.	
벽			x
▼ 벽 일반 속성			▲ ▼ -
0.3 mm V	툴 벽 - Load-bearing 🗸	📖 내부 마감면	Bright_white
==== 단순한 선	<mark>년</mark> 8 - 제일 아래에서 ∨	외부 마감면	Bright_white
95 1			ivoryblack
높이	1050 mm 📋 🗸	경사각	90°
층 최상위 레벨에서 맨 위 오프셋 (>	0:위로) 0mm	벽구조	비내력벽 ∽
상대적 높이	0 mm ~	벽 상태	□ 연결없는 별
벽 적층'에서 '해치 없음'으로	설정 하고 확인을 누	=릅니다.	
▼ 増 일반 속성/		A T	
= 0.3 mm v 🚍 4 - Load-bearing v	내부마감면 Bright_w	hite 3 X	뷰(View) 2 [다이렉트X 창(3D Image
프 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	벽 적층		
1000	총 두께: 100	Dmm 자료로 화의하시시오	



3D 화면에서 확인합니다.



욕실턱 벽을 객체로 저장합니다.

[인테리어] - [단일 개체] - [사용자 개체 지정]을 선택 → 3D 창에서 욕실턱을 선택 후 우클릭합니다.



라이브러리의 이름은 '욕실 턱'으로 입력하고, 카테고리는 '나의 - 욕실 실습용'을 선택합니다.



새로 저장한 욕실턱 '객체'와 욕실턱 '벽' 중첩되어있습니다. 욕실턱 '벽'을 선택하여 삭제합니다.



'가벽' 레이어를 새로 추가하여, 욕실턱 객체의 레이어로 변경합니다.

아치라인 튜토리얼 _ 인테리어 코스 _ 욕실



7. 욕조 배치

7-1 욕조 다운로드

[인테리어] - [BIM 라이브러리] → 'BIM 오브젝트' 를선택하거나, 디자인센터에서 'BIM 라이브러리' → 'BIM 오브젝트'를 선택합니다. * 참고 : BIM 오브젝트는 BIM 라이브러리를 다운로드 할 수 있는 사이트입니다. 웹주소(https://www.bimobject.com/ko/product)를 통해서도 접속할 수 있습니다.

별도의 계정이 없다면, 하단에서 구글아이디로도 로그인이 가능합니다. 🛃 Authenticating ... bimobject 로그인 비밀 번호를 잊어버렸나요?

이메일

암호

□ 기억하기

'욕조 & 스파'를 선택 후 'Apply'버튼을 누릅니다.

또는 다음으로 로그인:

4

계정 만들기

in

G

G

왼쪽의 'BIM 객체 유형'을 누르면 선택 가능한 객체 유형 목록이 나타납니다.

파월 🖿 🖬 🖴 介 🖓 🔏 🗂 🗂 🍠 🥒 💥 🖏 🦏 🚥 💳 🥂 🦷 🐨 🕶 편집 화면 빌딩 🛛 인테리어 드래프팅 치수 문서화 MEP	
····································	
속성 방 배치 작 장식 조명 생성 가상무대 스케치모드	
ng 🖳 현재 상태 🔹 🏣 모두 🔹 🥜 🛞 세밀하게 🔷 🔚 1:100 🔹 — 1:20 🔹	
I LE 59 R90 M 1 401 Q I LE 50 M 1 401 <	c C

 \times

_

계정 만들기

아치라인 튜토리얼 _ 인테리어 코스 _ 욕실
아치라인 튜토리얼 _ 인테리어 코스 _ 욕실

BIMobject				- 🗆 X
b	imobjec	•		제조업체
		BIM 객체 유형		
		Shower trays (958)	□분백 (546)	
		Toilet Cisterns (447)	□ 센서 (4)	
		Toilet Seats (197)	[] 전기 (34)	
		Urinals (214)	□ 전기 설비 (97)	
		Washtops (126)	□ 콘센트 및 소켓 (38)	
Cites and shorts		□ 거울 (331)	□ 태양쾅 (73)	🔝 제조업체를 찾지 못했습니까?
Fliter products		□ 티스펜서 (581)		
파일 형식 (66)	0	□ 변기 액세서리 (155)		
제조 업체 (1,818)	0	□ 비태 (327)		
		□ 샤워실 (1,787)		G 🗶 파일 형식: Materials & Textures 🗶
BIM 색세 유영 (22)	<u> </u>	세면기 (2,931)		
지역 (8)	• \ [•]	□ 수도꼭지 (4,661)		
		□스크린 및 칸막이 (25)		Simpson
		□쓰레기통 (126)		1 17/11
		육실 설비 시스템 (270)		
		□ 🛀 소품 (2,819)		
		요 유조 & 스파 (1,165)		
		□ 위생 (316)		
		□ 저장 (979)		- Traditional Doors Standard
		□ 핸드, 헤어 드라이어 (120)		te Aluminum Sliding Doors 2 3 or
		□ 화장실 (1,354)		Simpson Door Company Mileard Windows and
				Doors
			Current Current	

'EASY Rectangular acrylic bath 1700 x 750'를 선택합니다. * 참고 : 썸네일 하단의 하트모양을 누르면 즐겨찾기 됩니다.



'다운로드'를 눌러 다운로드 될 파일 유형을 선택합니다. 스케치업 파일로 다운로드 합니다. (래빗파일로도 다운로드 가능합니다.)

다운로	20		
3	3ds Sanitary_Bath-Spas_Roca_EASY-Rectangular- acrylic-bath-1700-x-750.3ds	AutoCAD Sanitary, Bath-Spasi, Roca, EASY-Rectangular- acrylic-bath-1700-x750_2D.dwg.	
	▲ 다운로드	▲ 다음코드 ▲ 다음코드 ▲ 다음코드	
08	OBJ Sanitary_Bath-Spas_ acrylic-bath-1700-x-750.zip	Rest: Rectangular acrylic bath 1700x750-Easy- 248149xx0.rfa Rectangular acrylic bath 1700x750-Easy- acrylic-bath-1700-x750.skp	5y -
	▲ 다운로드		
F	Filmbox 3D Asset Exchange (FBX) Sanitary, Bath-Spas_Roca_EASY-Rectangular- acrylic-bath-1700-x-750.fbx		
	▲ 다운프트		
		0	닫7
		유형: 개체 (단일 개체)	

다운로드 후 객체의 미리보기가 나타나면, '배치'를 누릅니다.

skp 스케지업 (*.skp)	-	
		모델 상자 크기
	(A):	750 mm
	(B):	430.9 mm
	(C):	1700 mm
	X 회전	0
	y 회전	0
	Z 회전 1	0
열기		배치 취소

객체의 저장 경로가 '3D 웨어하우스'로 선택되어 나타납니다. 확인을 누릅니다.

Sanitary_Bath-Spas_Roca_EASY-Rectangu	ilar-acrylic-bath-1700-x-750
카테고리:	
3D 웨어하우스	
하위 카테고리 :	
다른	
제조사	
generic	

작업 화면의 빈곳을 클릭하여 욕조를 배치합니다.



7-2 객체 2D 형태 수정

불러온 욕조의 평면 형태가 도면에서 사용하기에 조금 부족함이 있어보입니다. (곡면을 가지는 객체는 평면에서 선표현이 조금 부족하게 나타나는 경우가 많습니다.) 객체의 2D 형태를 수정합니다.



객체 우클릭 → 개체 편집 → '2D 모양 수정'을 선택합니다.

* 객체의 2D 표현 수정은 3D 객체에 아무런 영향을 주지 않습니다.

아래와 같은 메시지가 뜨면, 확인을 누릅니다.



[드래프팅] - [직사각형]을 선택하여, 그룹의 대각선 코너를 클릭하여 직사각형을 그립니다.



그려진 직사각형의 선마커 → '전체 간격 띄우기'를 선택합니다.



안쪽으로 95 만큼 띄우기 합니다.



오른쪽 선마커 → '간격 띄우기'를 선택합니다.

선 위에서 우클릭 - '객체 닫기' 선택합니다.



- 40 -

적당한 크기의 호로 변경합니다.



오른쪽 선마커 → '구부러진 가장자리로 변경'을 선택합니다.



왼쪽으로 300 만큼 띄우기합니다.





원본 개체를 덮어쓰기 할까요? 메시지가 나오면 '예'를 선택합니다.



객체의 원본 3D 이미지를 유지하겠습니까? 메시지에 '예'를 선택합니다.



디자인센터의 '개체 - 3D 웨어하우스 - 다른'에 들어가서 욕조 객체를 다시 평면에 끌어다놓기 해봅니다. 2D 형태가 수정된 모습을 확인합니다.

퍼 ==== 원세 영제 가 ====	2000 vi = olvii	
디자인센터 무 ×		욕실_실습용 1층 (0 mm) *
[모든 항목에서 검색] Q, 브랜드		
▲ 개체 〉 3D 웨어하우스 〉 다른		
<<뒤로 1 개체		
Sanitary_Bath- Spas_Roca_EASY	끌어다놓기	

화면에 배치된 욕조는 모두 삭제합니다.

* 주의 : 2D 창 3D 창 모두 확인하여 욕조 객체를 삭제합니다.

7-2 욕조 배치

3D 에서 욕조가 배치 될 부분이 잘 보이도록 '부분 3D 뷰 생성'합니다.



디자인센터의 욕조를 끌어다놓기로 배치합니다.



욕조의 길이를 치수마커에서 1,550 으로 변경합니다.



욕조의 상단이 550 높이에 배치되도록 이동합니다.





단면 설정창에서 '모든 객체 숨기기'를 체크 해제하고 확인합니다.



이를 위해 위로 얼마나 이동되어야 하는 지 알아봅니다. [문서화] - [단면] - [단면 지정]을 선택합니다.



- 44 -





[치수] - [측정] - [거리]를 선택합니다.



단면도의 바닥선을 선택하고 위로 550 만큼 입력합니다.



메시지 × 한면 보기 생성/갱신 ? 예(M) 아니요(N)

[드래프팅] - [간격 띄우기] 선택합니다.



단면도 창을 닫고, 평면도의 단면도 심볼도 삭제합니다.



욕조를 선택하고, 왼쪽의 속성에서 기본 높이를 119 입력합니다.



7-2 욕조 옆면 표현

[빌딩] - [벽] - [벽]을 선택합니다.

.1.	-1 2 2020	PIU	lession	Idi -	C.#Use	iswarchiw	Desktop	- 1911		- 2 ¹¹ - 2.	===o.h	10		_	_	
	06	E	50	0	X		1 /	X =			+? 0	• ∓ 1	며집	하며	빌딩	인테리어
	₩ ₩ ₩	↑	연결 편집	•	다. 문 •	문 장문	커튼 윌	[] 기둥	Ы	슬래브	지붕	천장 •	소 계단 •	고 경사로	[]] 난간 상	[생성 방:
2		벽				내구부	. 2	888 세 밀	하게	구조	1	:100		계단 	•	

욕실턱부터 맞은편 벽까지 벽을 그립니다.



벽 속성을 높이 : 520, 총 두께 : 40 으로 변경합니다.



욕실이 배치된 벽면과 새로 배치한 벽의 거리를 간격마커를 이용해 690으로 변경합니다.



욕조 옆 벽을 개체로 저장합니다. [인테리어] - [단일 개체] - [사용자 개체 지정] → 3D 화면에서 욕조 옆 벽을 선택합니다. 20 Professional - C:#Users#archl#Desktop#인테리어 코스₩01. 욕실₩욕실_실습용.pro



개체의 이름('욕조 옆 마감벽')과 카테고리('욕실_실습용)을 지정하고 확인을 누릅니다.



객체로 변경된 욕조 옆 마감벽을 '가벽' 레이어로 이동합니다.

아치라인 튜토리얼 _ 인테리어 코스 _ 욕실



8. 바닥 타일링

8-1 타일링 영역 표시 바닥타일이 배치될 영역을 표시합니다. [드래프팅] - [직사각형]을 선택합니다.

아래쪽 방향으로 90 만큼 띄우기합니다. (벽타일의 두께와 트렌치배수구의 두께를 뺀 거리입니다.)



- 49 -

욕조 옆벽쪽 직사각형 선마커에서 '간격 띄우기' 선택합니다.







[인테리어] - [타일링] - [2D 에서 타일링]을 선택합니다.

!스₩01. 욕실₩욕실 실습용-2.pro

	1 - +	+ ① • ≠	편집	화면	빌딩	인테리어	드래프팅	치수	문서화	MEP		
아이브러리	타일링	스위프	커튼	중 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	♥ 조명 계획	□ 전기 부속품 ▼	KBB 💭	▶3D 형태 ▶ 스마트	개체들 ▼	가상 무대		
	일링 스타일 배치		배치		조망	5	생성 가상 두					
하게					-	▼ 명령을 선택하십시오						
	1 2	D에서 타일링	N	욕실	_실습용	· 1층 (0 mm) *						

슬래브 - '바닥에 타일링'을 선택합니다.

4	
박면 타일링	바닥에 타일링
박부분 만 타일링	천장에 타일링
백 상단에 타일링	슬래브 측면 타일링

타일링을 할 슬래브를 선택합니다.

* 주의 : 슬래브의 윤곽선을 선택해야합니다.



슬래브의 레이아웃이 나타납니다.

원본 슬래브와 동일한 위치의 모서리에 클릭합니다. 혹은, 레이아웃이 나타났을 때 바로 우클릭해도 원본 슬래브의 위치와 동일한 위치로 지정됩니다.

재질창에서 '재질-나의-욕실_실습용' 카테고리의 '바닥타일 바탕'재질을 선택 후 확인을 누릅니다.



미리 그려놓은 타일링 영역 사각형의 모서리 두 점을 클릭합니다.



타일 추가 타일 행 삽입 편집

+7 0 -

• = 1:100

≫ <⇒

타일링

· --- 1:20

타일링

이동 선택한 타일 변경 삭제 모두 삭제 타일 하나 추가 사용자 타일 추가

-

레이아웃

편집7

끝

▼ 장식 수정 타입: POPMENU

상단 리본메뉴 [타일링] - [배경영역 추가]를 선택합니다. ☆ 아치라인 2020 Professional - C:#Users#archl#Desktop#인테리어 코스#01. 욕실#욕실 실습용-2.pro

속성

🔗 🐹 세밀하게

파일 🖿 🖬 🔒 🎧 🖓 🐰 🗊 🗂 🍼 🥒 🛪 🚽 🥆 🛏 🧏 🦷

삭제

0

복제

이동

배경면적

+

배경영역 추가

배경영역 추가



아치라인 튜토리얼 _ 인테리어 코스 _ 욕실



□ 직사각형

간격 띄우기

스플라인

コ 🖬 占 🌒 🖓 👢 🗊 🗂 🝼

폴리라인

선

축조선

+

점

재상









빌딩

3D

3D

-

욕실_실습용 - - 1층 (0 mm)

2D

그룹

편집

래스터 이미지

• ---- 1:20

화면

드래프팅

생성

I

새로운 프로파일

치수

▼ 명령을 선택

Ø

패턴 생성

듄

- 52 -

텍스트

1:100

해치

-

2 배경영역 테두리 중심점을 클릭하여 2개의 가로, 세로 축조선을 그립니다.

타원

드래프팅

▓ 세밀하게

호

×

1

L



수직선은 왼쪽으로 300, 수평선은 아래쪽으로 200 만큼 간격띄우기합니다.



타일링 배경영역에서 우클릭 → '타일링 연속'을 선택합니다.



아치라인 튜토리얼 _ 인테리어 코스 _ 욕실

🔇 아치라인 2020 Professional - C:\Users\archl\Desktop	#인테리어 코스\01. 욕실\\욕실_실습용-2.pro
파일 🖿 🖬 🖴 🅥 (가 👗 🗂 📩 🖋 🧷	★ 패 패 →
#1경영역 추가 편집 이동 복제 삭제 속성	타일 추가 타일 행 삽입 편집 이동 선택한 타일 변경 삭제 모두 삭제 타일 하나 추가
배경면적	타일링

타일이 배치될 배경영역 위에서 클릭합니다.



타일링 속성창에서 '욕실_실습용'카테고리의 '바닥타일 600*600' 재질을 선택합니다.



③ 타일 줄눈 : 5mm ④ 행의 변화 : 없음(이미지) ⑤ 두께 : 10mm / 타일면 높이 : 20mm ⑥ 바탕 영역 두께 : 10mm 타일링 속성 x 타일링 패턴 직사각형 전체 영역 ○ 주어진 행 / 열 갱신하기 \sim (2) 너비: 600 mm 3분배 높이: 600 mm 타일 쭐눈(배경영역) 5 mm - 랜덤 타일 회전 방위 원본: ~ 재질: 바닥타일 600*600 (4) 행의 변화: • ○琵琶 12 đ 13 r th 40 경로 해상도 □₩ 경로 찾기: 종류: (5) 팁 각도 계산 두께: 10 mm $(\mathbf{6})$ 타일면 높이: 20 mm 바탕 영역 팁 각도 0° 두께: 10 mm Sx 바닥타일 바탕 전체 타일을 표시할 최소비율(%) 99.5 % 재질: 취소 확인 5

그려둔 기준선의 교차지점을 시작점으로 클릭 후 마우스 이동하여수평방향으로 클릭합니다.



우클릭하여 명령을 종료 한 후, 2D/3D 창에서 배치된 타일을 확인합니다.

이동마커 - '곱하기' (다중복사)를 선택합니다.



직사각형(10,40)을 그린 후 위 아래부분을 호로 변경합니다.



┤┐+? ᆕ 편집 화면

빌딩

이테리

3D

드래프팅

Iø

3D 새로운프로파일 패턴생성

치수

Ø

생성

문서

8-3 배수구 표현 (트렌치 배수구 객체 만들기) 2D 도구를 이용하여 트렌치 배수구의 형태를 그립니다. [드래프팅] - [직사각형]을 선택합니다.

×

드래프팅

호

해치

+)

원 타원



파일 🖿 🖬 🖴 🄿 아 🐰 🗋 📩 🝼

속성

+ 전 폴리라인 / 간격 띄우재



반복 횟수 50 을 입력합니다.



이동의 시작점과 종료점을 클릭합니다.

* 참고 : 트렌치의 형상만 표현해 줄 것이므로, 구멍의 사이즈나 위치는 적당하게 지정합니다.

ㅋ ➡ ┥ ㄱ +? ▼ 편집 × 인테리어 드래프팅 치수 문서화 화면 빌딩 MEP T 2D Æ Ô 3D 타원 호 텍스트 래스터 이미지 그룹 새로운 프로파일 패턴 생성 도구 원 해치 3D 드래프팅 작업면 · 1:100 ▼ 명령을 선택하십시오 🔗 🔯 세밀하게 · --- 1:20 작업 영역 표시 욕실_실습 _ 🗆 X 작업면에 입력 잠금 면 레이아웃 ť 재질 수정 e. 부울 연산 I 3D 기본 솔리드 0 드릴 A. 슬라이스 B 전 생성 ▲ 돌출

[드래프팅] - [3D] - [돌출]을 선택합니다.

[프로필 편집기 모드] - [폐쇄 루프] - [프로필의 점과 고립지역]을 선택합니다.

- 58 -

폐쇄 루프 다중 프로필 경계 편집 아이템을 선택하세요 목록에서 선택

프로필 편집기 모드

×

취소

끝

생성된 형태는 3D 창에서만 확인 할 수 있습니다.

* 주의 : 3D 명령을 통해 생성한 객체는 2D 창에서는 나타나지 않습니다.

II I⊕

🗂 🍼 🧷 🗶 🖷

2D그리기

.0



X

Q

새로운 값 : 20 을 입력합니다.

직사각형

+

원

파일

다각형

[돌출] - [높이]를 선택합니다.



면(프로파일)이 될 부분의 내부 점을 클릭합니다. * 주의 : 배수 구멍이 될 부분의 내부를 선택하면 안됩니다.



디자인센터에서 해당 카테고리에 저장한 객체를 찾아, 2D 화면에 끌어다놓기로 배치합니다.

라이브러리의 새 항목 이 트렌치 배수구	름: 	
카테고리		
나의		~
하위 카테고리 :		
욕실_실습용		~
<u>제조사</u>		
generic	`	~
	\mathbf{i}	
000000000000000000000000000000000000000	<u>, , , , , , , , , , , , , , , , , , , </u>	000
	× .	

개체의 이름('트렌치 배수구')을 입력하고, 카테고리를 선택 후 확인을 누릅니다. 작업 화면에 남아있는 3D 개체는 삭제합니다.



[인테리어] - [단일 개체] - [사용자 개체 지정]을 선택하여, 3D 화면의 객체를 선택합니다.



디자인센터의 '재질 - 금속 - 알루미늄' 카테고리에서 재질을 선택합니다. 선택한 재질을 객체에 끌어다놓기 - '이 개체 위 텍스쳐 변경' 객체를 클릭합니다.





트렌치 배수구 객체가 배치된 모습입니다.



객체로 저장되면, 사이즈를 변경할 수 있도록 치수마커가 나타납니다. 1,510 을 입력합니다. (양쪽 벽면에서의 벽타일 두께 40(20 x 2)을 빼준 길이)



9. 벽 타일링

* 참고 : 좁은 욕실공간에서 벽타일링을 위한 뷰포트를 잡는 것은 쉽지않습니다. 단축키로 등록해 둔 H (선택한 객체 숨기기)를 이용하면서 3D 화면을 확인하시기 바랍니다.

9-1 욕실턱 벽 타일링

3D 창 욕실턱 벽면에서 우클릭 - 타일링 - '레이아웃 위 타일링' 선택합니다.



2D 화면으로 전환되면서 벽면의 레이아웃이 나타납니다. 화면의 빈 곳에 클릭합니다.



바로 타일링 명령이 시작됩니다. [타일링] - [배경영역 추가]를 선택합니다.



벽 레이아웃의 전체 영역(윤곽)을 지정한 후, 배경영역 재질을 '벽타일 바탕'재질로 선택합니다. 우클릭하여 타일링 명령을 종료합니다.



타일 배경영역에서 우클릭 - '타일링 연속'을 선택합니다.



타일링되지 않을 욕조영역(750*550)을 간격띄우기를 이용하여 표시합니다.







바닥 타일과 줄눈을 맞추기 위해서 가이드선을 표시합니다.



배경영역의 테투리선 마커를 이용하여 윤곽을 편집합니다.



배경면적 영역에서 클릭합니다.



아래 그림처럼 타일링 속성을 수정 후 확인을 누릅니다.





[타일링] - [타일추가] 선택한 후, 타일링 배경영역을 클릭합니다.



타일링 레이아웃 위에서 우클릭 - '타일링 연속'을 선택합니다.





완료된 타일을 확인합니다. 바닥타일과 벽타일이 겹치는 부분을 편집합니다.



그려둔 타일 기준선과의 상단 교차점을 시작점으로 클릭, 하단으로 타일방향을 지정 후 클릭합니다. 우클릭하여 명령을 종료합니다.



② 너비 : 600 / 높이 : 600

아치라인 튜토리얼 _ 인테리어 코스 _ 욕실

① 타일링 패턴 : 직사각형

[타일링] - [편집]을 선택합니다.

							_							
파일 🖿 🗖		X 🗋 🗖	1 0	×		7++	탄	일링						
+ 배경영역 추가	편집 편집	복제 삭제	속성	타일 추가	타일 행 삽입	편집	() 이동	선택한 타일 변경	× 삭제	※ 모두 삭제	타일 하나 추가	사용자 타일 추가	Ÿ	레이아웃 종료와
	배경면적							타일링						편집기

타일 배경영역의 하단부분 테두리선 마커 '간격띄우기'를 사용하여 위로 20 띄우기 후, 우클릭하여 종료합니다.



바닥, 벽타일이 겹치지 않게 나타납니다.





9-2 욕조 옆면 벽 타일링

* 참고 : 타일링은 '배경영역 지정' / '타일링' 두가지 작업이 주로 반복적으로 사용됩니다.

가이드선의 위치에서 시작점을 클릭 , 수평방향으로 클릭하여 타일을 배치합니다.



- 67 -

레이아웃에 타일링 배경면적을 먼저 지정합니다.



욕조 옆면 벽에서 우클릭 - 타일링 -'레이아웃 위 타일링'을 선택합니다.

타일링이 진행 된 후에는, 배경면적으로 수정하거나, 타일의 위치를 이동하여 다시 배치하는 등의 명령을 사용하여 가장 적당한 타일 배치의 레이아웃을 지정하게됩니다. 명령을 실행하는 방법적인 부분은 위의 '욕실턱 벽 타일링'을 참조 하시기 바랍니다.





* 참고 : 2D 평면도의 타일링 레이아웃은 작업이 완료되면 삭제해도 됩니다. 평면도의 타일링 레이아웃을 삭제한다고 해서, 3D 에서의 타일링 작업이 삭제되지는 않습니다. 삭제한 타일링 레이아웃은, 타일명령을 실행하여 다시 호출하여 배치할 수 있습니다.

9-3 욕실턱 뒷 벽면 타일링 3D 창의 욕실턱 뒷벽면에서 우클릭 - 타일링 - '레이아웃 위 타일링'을 선택합니다.



2D 창으로 벽면 레이아웃이 나타나면, 기존의 욕실턱 타일링 레이아웃과 겹쳐지게 배치합니다.



타일링 배경영역을 욕실턱 위로 높이 1,350 으로 지정합니다.

벽 타일링 완료된 모습입니다.



벽타일의 시작점을 욕실턱의 타일 위치를 기준으로 클릭하고 수평방향으로 마우스 이동 후 클릭합니다.



(이 예제에서는 욕실의 천정고 H=2,400 으로 작업합니다.)



9-4 욕조 뒷 벽면 타일링

3D 창의 욕조 뒷벽면에서 우클릭 - 타일링 - '레이아웃 위 타일링'을 선택합니다.



2D 창의 빈 곳에 레이아웃을 배치 한 후 우클릭하여 타일링 명령을 종료합니다.



레이아웃과 선들을 모두 선택하여 오른쪽 하단 모서리마커를 클릭 - '이동'을 선택합니다.

- 72 -



레이아웃에서 아래 그림과 같이 타일링의 배경영역을 선으로 표시합니다.




레이아웃 테두리선 위에서 우클릭 - '타일링 연속'을 선택합니다.



아치라인 튜토리얼 _ 인테리어 코스 _ 욕실



[드래프팅] - [선] - [축조선]을 이용하여 아래 그림과 같이 타일의 기준선을 표시합니다. (* 선이 잘 보이도록 파란색으로 변경했습니다.)



- 74 -



- 75 -











9-5 욕실턱 맞은편 벽면 타일링

타일링할 벽면의 레이아웃을 배치 한 후, 배경영역을 선으로 표시합니다.



타일이 시작할 가이드 선을 그립니다. (바닥타일 줄눈과 동일한 거리)

► +

가이드선의 교차점을 타일의 시작점으로, 수평방향으로 마우스를 이동하여 클릭하여 벽타일을 배치합니다.



벽타일링이 완료된 모습입니다.





타일링 배경영역을 지정합니다.

9-6 욕실문 벽면 타일링

욕실문이 있는 벽면의 레이아웃을 배치 한 후, 타일링 영역을 선으로 표시합니다.





타일링 배경영역에서 출입문 영역은 제외합니다.

[타일링] - [편집]을 선택 후 배경영역을 클릭합니다.



[프로필 수정] - [폴리라인 추가]를 선택하여 문의 윤곽을 지정합니다. 완료되면 우클릭 2 번 합니다.



바닥타일 줄눈에 맞춰 타일 가이드선을 그립니다.

문이 있는 벽면 타일링이 완료된 모습입니다.



가이드선의 위치에서 시작점 클릭, 수평방향으로 마우스를 이동하여 클릭하여 벽타일을 배치합니다.





10. 타일 수량 산출

[문서화] - [물량 내보내기] - [엑셀 목록]을 선택합니다.

아치라인 튜토리얼 _ 인테리어 코스 _ 욕실

	편집	화면	빌딩	인테리어	드래프팅	치수	문서화	MEP	
ا بر	일람표 ·	125 () 태그 •	물량	× <u>■</u> 내보내기 →	·케치 스타일	무드보드	모델을	사진으로	
4	년 100	- 서화	x∄	엑셀 목록			가상	무대	
1:	100	• —		엑셀 목록 머리	글 및 바닥글 실		005 24	ranz.	
		_		RTF 목로					

타일링을 선택합니다.

역셀 보고서 만들기 ×
L 빌딩계산
<mark>≓</mark> 인테리어 계산
타일링
. m ² 방
· 도 지형 계산
요 제품 목록

타일 수량을 계산할 요소인 벽과 슬래브, 다른(욕실턱, 욕조치마 객체)를 선택하고 확인을 누릅니다.



엑셀파일을 내보내기할 경로를 선택하고 저장을 누릅니다.

·네트워크				
	파일 이름(N):	타일링,xlsx	~	저장(S)
	파일 형식(T):	엑셀 (*,xlsx)	~	취소 🗸

엑셀파일이 바로 자동으로 열립니다. '타일'탭에서 타일링된 면적과 수량을 확인 할 수 있습니다.

(전체 : 온장 / 부분 : 50%이상 타일조각 / 단편 : 50% 미만 타일조각)

아치라인 튜토리얼 _ 인테리어 코스 _ 욕실

A36		ĭx ∠	=												
		A	В	С	D	E	F	G	н	1	J	К	L	М	N
1	FJ의 여	요야													
2	-12-	ш- 1													
2	FINALE	V 75(2D Inces)	ゴニ ハミ*	14 11 11	77/ 51	12 Xd (m. 21	÷4.74	저훼기법법기리평	7171	74					
5		A ⊗(SD Image)	세공 이름~	824		274 [m2]	24	안제/ㅜㅜ/근린	714	Ľ					
4			마락다일 600*600	generic	600X600	2.19	9	(1/6/2)	0						
5															
0															
/															
8			HIFLOI coo*coo	gon orio	600,600	10.70	E 0	(11/24/22)							
10			국내 글 600,600	generic	000,000	12.78	50	(11/24/25)							
11															
12															
13												10			
14															
15															
16															
17															
18															
19															
20															
21															
22															
23															
24															
26															
27															
28															
29															
30															
31															
32															
33															
34															
35															
37			-												
38															
39															
40															
41															
42															
<															
H ·	() H +	타일 방	ARCHLineXP 위탈 선적	타입 사	네부 정보										

'ARCHLineXP 위탁 선적'탭에서 타일 배경영역을 확인 할 수 있습니다.

* 참고 : 타일의 이름, 타일 바탕의 이름은 지정한 재질의 이름으로 표시됩니다.

따라서, 처음부터 재질의 이름을 타일의 이름, 타일 바탕의 이름으로 지정하면 한눈에 알아보기 좋습니다.



'단면프로파일'탭으로 이동합니다. 사각 형태의 '다리 단면 프로필 01'이 선택되어있을 것입니다.



'로프트'설정 창이 나타납니다. 이미 경로를 지정하였으므로, 첫번째 '위치 및 크기'탭에서는 아무것도 선택하지 않습니다. * 참고 : 미리보기 화면은 3D 뷰 창과 동일한 방식으로 이동 가능합니다.



욕실턱 뒤쪽을 기준으로 대리석 상판의 경로 두 점을 클릭 후 우클릭합니다.



11-1 스위프를 이용한 상판 표현

11. 욕실턱 인조대리석 상판 표현



- 86 -

원하는 재질이 없는 경우 오른쪽의 '라이브러리 추가(파란색 +모양)'버튼을 누릅니다. '재질 - 목재 - 작업상판' 카테고리에서 원하는 인조대리석 재질을 선택합니다.



① 프로파일의 그기를 디미 : 100 / 높이 : 30 또 구영합니다. ② 프로파일의 기준점을 왼쪽 하단으로 클릭하여 변경합니다.

이 프로파일을 수정하기 위해 오른쪽의 '프로파일 수정(톱니바퀴 모양)'을 누릅니다. ① 프로파일의 크기를 '너비 : 100 / 높이 : 30' 로 수정합니다.

'재질'탭으로 이동하여 재질을 선택합니다.

욕실턱 상판을 2D 에서 20 만큼 이동합니다. 이동은, 이동 마커를 이용하거나, 선마커에서 '간격 띄우기'를 이용해도 됩니다.



3D <mark>화면에서 확인합니다</mark>. 욕실턱 뒷벽의 타일과 상판이 중첩되어 나타나고, 욕실턱의 벽타일은 덜 덮힌 것을 볼 수 있습니다.



레이어는 욕실턱과 동일하게 '가벽'레이어를 선택합니다.



12. 위생도기, 하드웨어 배치

12-1 위생도기 배치

디자인센터에서 '개체 - 욕실 -변기'카테고리에서 'Toilet with tank'를 선택합니다.

디자인센터에서 '개체 - 욕실 -세면기'카테고리에서 'bath052'를 선택합니다. 하단의 매개변수에서 상대적높이를 20 으로 변경합니다. (바닥 타일두께 위에 배치하기 위해서..) 세면대를 끌어다놓기로 작업화면에 배치합니다.





하단의 매개변수에서 상대적높이를 20으로 변경합니다. (바닥 타일두께 위에 배치하기 위해서..)

변기를 끌어다놓기로 작업화면에 배치합니다.







150

아치라인 튜토리얼 _ 인테리어 코스 _ 욕실





12-2 샤워 파티션 생성

길이 700 벽을 하나 그린 후, 벽 속성을 수정합니다.

높이 : 2,300 / 기본 높이 : 100 / 총 두께 : 10



벽의 재질을 '재질 - 유리,거울 - 유리' 카테고리에서 'Blue glass 02'로 변경합니다.



욕실벽과 파티션벽의 간격을 20 띄웁니다. (벽 타일 두께만큼..)





- 93 -



정면도의 방향을 화살표를 확인하여 아래 그림처럼 클릭합니다.





파티션벽의 바깥쪽 모서리는 끝점 마커를 클릭하여 '모깍기'를 이용해 둥글게 표현합니다.



- 95 -

상단의 [프로필 편집기 모드] - [폐쇄 루프] - [영역의 내부점을 클릭]을 선택합니다.



벽의 레이아웃이 나타나면, 폴리라인으로 윤곽을 그렸던 곳과 동일한 위치에 배치합니다.



파티션벽에서 우클릭 - 형태 변경 - '전체 정면 프로파일 추가'를 선택합니다.



배치한 레이아웃 윤곽의 내부에서 클릭합니다.



3D 에서 편집된 파티션 벽의 형태를 확인합니다.



디자인센터의 '개체 - 나의 - 욕실_실습용' 카테고리에서 '유리파티션_받침대 2'를 선택합니다. 상대적 높이를 20 으로 수정한 후, 화면에 끌어다 놓기로 2 개 배치합니다.



객체로 저장되었기 때문에 현재 작업창에 있는 파티션 객체는 모두 삭제합니다.

- 97 -



객체의 이름('샤워파티션')을 지정하고, 카테고리를 지정한 후 확인을 누릅니다.



3D 창에서 파티션벽과 받침대 2 개를 선택 후 우클릭합니다.



아치라인 튜토리얼 _ 인테리어 코스 _ 욕실

* 중요 : 개체가 다시 저장되면, 원본 객체와 새로 저장된 객체가 중첩되어 남아있게 됩니다. 3D 갱신을 통하여 3D 창에서 완전히 객체를 삭제합니다.



디자인센터의 '개체 - 나의 - 욕실_실습용'에 저장된 '샤워파티션'을 상대적높이 20으로 배치합니다.



샤워파티션 유리의 투명도를 조정하고 싶다면, 우클릭 - '재질 찾기'를 선택합니다.



속성창에서 재질이 나타나면, 투명도 슬라이드를 이동하여 조정할 수 있습니다.





12-3 기타 하드웨어 배치 샤워기 : 디자인센터 - 개체 - 욕실 - 샤워부스 - 'HG_2238' / 시작높이 : 1,300







휴지걸이 : 디자인센터 - 개체 - 욕실 - 장식 - 'LF_1211' / 시작높이 : 750



수건걸이 : 디자인센터 - 개체 - 욕실 - 수건 - 'HA_366' / 시작높이 : 1400

4

Q, 브랜드

카테고리로 이동

<mark>티자인센터</mark> [모든 항목에서 검색]

HA_366

이전 다음

▲ 기체 〉육실 〉 수건



'수납장 패널' 속성창이 새로 나타납니다. 패널 정면의 재질을 '거울'재질로 변경합니다. (재질 - 나의 - 욕실_실습용)





'크기'탭에서 크기와 타입을 지정합니다. 너비 : 1,350 / 깊이 : 150 (문두께까지 포함 170) 수납장 높이 : 600 / 다리 높이 : 0 수납장 타입 : 벽 수납장



13-1 KBB 모듈을 이용한 수납장 생성 [<mark>인테리어] - [KBB] - [수납장]을 선택합니다</mark>.

13. 욕실 수납장 배치

아치라인 튜토리얼 _ 인테리어 코스 _ 욕실

다시 수납장 속성창으로 돌아왔습니다. 손잡이 탭에서 '손잡이 숨기기'를 체크합니다.



측면 재질에서 '맞춤 소재 사용'을 체크 후, 'Bright white'재질을 선택 후 확인을 누릅니다.



뒷면 재질에서 '맞춤 소재 사용'을 체크 후, 'Bright_white'재질을 선택합니다.





분할된 각 칸의 중심에 선택 버튼(초록색 화살표)이 나타납니다. 왼쪽 칸을 클릭하여 선택합니다.

'분할기'탭으로 이동하여 '단일 수직'을 선택합니다. 분할의 사이즈를 오른쪽 850 을 입력 후 우측 하단의 생성버튼(초록 체크표시)을 누릅니다.



오른쪽 칸을 선택한 후 '단일 수평'을 선택합니다. 분할 크기의 비율을 슬라이드를 이동하여 50%로 수정하고 생성버튼을 누릅니다.







'문'탭으로 이동합니다.

왼쪽 칸을 선택하고 '좌우 열기'를 선택 후 생성버튼을 누릅니다.

* 중요 : 동그라미 친 붉은 화살표의 마크는 현재 선택한 칸에서 상위 레벨로 이동하는 버튼입니다. 분할된 수납칸은 중심에 선택 버튼(초록색 화살표)가 나타납니다. 선택한 수납칸의 상위 레벨(상위 칸)으로 이동할 때 이 버튼을 누릅니다.

현재 선택된 분할 칸은 테두리에 초록색 점선으로 표시됩니다.



오른쪽 칸을 선택하고 '위로 열기'를 선택 후 생성버튼을 누릅니다.

'저장'탭으로 이동하여 '다른 이름으로 저장'합니다.



'일반 설정'탭으로 이동하여 속성을 변경합니다. 사대적 노이 · 1 200 · / 2D 포형 · 다스하되



이름과 카테고리를 선택하고 확인합니다.



디자인센터에서 저장한 벽수납장 개체를 끌어다 놓기하여 배치합니다. * 중요 : 평면도에서 타일의 두께는 표현되지 않습니다.





14. 천장

천정고 : 2,400
14-1 천장 배치

[빌딩] - [천장] - [일반 자동 천장]을 선택합니다.

		1 1	×			+? 0	* ₽	편집	화면	빌딩	인테리어	드	래프팅	치수
]	표 창문 ▼	커튼 윌	[] 기둥	Ы	슬래브	지붕	천장	계단	@ 경사로	[]] 난간 상	[생성 방고	과 면적	측량	문 구글맵 통합
	개구부	P	88 세밀	하게	구조			일반 자동	등 천장	ß		방		매스작업 ▼ 명령을 선
		0	00 1 =											

벽으로 구획된 내부를 클릭하여 천장을 생성합니다.



천장의 기본 높이를 2,400 으로 변경합니다.



14-2 조명 배치

다운라이트를 배치할 가이드 선을 미리 그립니다. 아래 이미지의 치수를 참조하시기 바랍니다.



천장 속성창을 엽니다. '조명'탭의 '테두리프로파일'에서 '수직 기준 프로필'을 선택하고 생성버튼을 누릅니다.





평면 화면으로 전환되면, 경로선의 마커를 이용하여 미리 그려둔 조명 경로 위치로 맞춥니다. 완료되면 우클릭합니다.



'(조명)패턴' 탭으로 이동하여 수직 옵셋을 40 입력합니다.

다운라이트가 배치된 모습입니다.



'자르기' 탭으로 이동하여 '천장에 구멍을 뚫어라' 옵션을 체크합니다. 구멍의 형태는 '원'으로 선택하고 폭과 너비를 각각 100 입력하고 확인을 누릅니다.





14-3 월워셔 조명 표현

욕조 벽면 천장을 100 만큼 간격띄우기 합니다.



'테두리프로파일'에서 '수평 기준 프로필(오역)'을 선택합니다.

우측의 '동일 간격띄우기'를 체크 해제하고, 하단 거리의 잠금을 해지하고 생성버튼을 누릅니다.



^{&#}x27;몰딩'탭에서 '기본값과 동일'을 체크 해제하고,

'Simple border'를 선택 후 '프로파일 수정하기(연필모양 아이콘)을 누릅니다.



몰딩 설정창이 뜨면, 프로파일의 높이를 280 으로 변경하고 확인을 누릅니다.



^{&#}x27;삽입'탭으로 이동하여 자동프로파일을 선택하고 '프로파일 수정하기(연필모양 아이콘)을 누릅니다.

- 116 -



평면도 화면으로 전환되면, 프로파일의 위치를 천장 띄우기 해 준 위치로 이동하고 우클릭합니다.





[인테리어] - [조명] - [LED 스트립 조명 배치]를 선택합니다.



LED 조명의 경로 두 점을 클릭한 후 우클릭합니다.



상대 높이를 2,490 으로 입력하고 확인을 누릅니다.



'부분 3D 뷰 생성'을 이용하여 배치된 LED 바와 천장의 형태를 확인합니다. * 참고 : 배치한 다운라이트와 LED 바는 렌더링을 했을 때 빛이 표현됩니다.



LED 바가 배치된 비어있는 벽면의 타일링 영역을 연장합니다. 타일면에서 우클릭 - '배경 면적 편집'을 선택합니다.



배경 면적 테두리가 나타나면 상단의 테두리선 마커 - '간격띄우기'를 이용하여 위로 100 이동합니다. * 월워셔 천창으로 인해 비게 되는 양쪽 타일도 동일한 방법으로 편집합니다.



14-4 환풍기(vent) 배치

천장 속성창에서 '사용자 정의 객체' 탭으로 이동 '라이브러리에서 항목선택(파란색 +아이콘)'을 누릅니다. '개체 - 나의 - 욕실_실습용' 카테고리에서 '환풍기 2'를 선택하고 확인을 누릅니다.



추가된 '환풍기 2' 객체를 선택하고 생성버튼을 누릅니다.



환풍기의 z 축 높이를 20 입력합니다.





아치라인 튜토리얼 _ 인테리어 코스 _ 욕실



환풍기가 배치된 모습입니다. * 참고 : 이와 동일한 방법으로 천장의 CCTV, 스프링클러, 스피커 등의 객체를 배치할 수 있습니다.





- 123 -



입면도를 생성할 범위를 지정하고 우클릭합니다.



입면도를 생성할 벽을 선택하고 방향을 지정합니다.



15. 내부 전개도 배치

15-1 전개도 배치

이미지를 드로잉과 같은 위치에 배치합니다.



* 참고 : '저장하기'를 선택하면 파일 형태로 저장됩니다.

확인을 누릅니다.

) 🖋 🥒 🗙 🖷 🥆 🖛 🚽 🚽 +? ੈ © ▾ ਦ ਾ ਦਾ ਹੋ 인테리어 화면 드래프팅 문서화 MEP 빌딩 7/1/ 1 A = 모델을 사진으로 兄 드로잉 비교 스냅샷 일람표 태그 물량 내보내기 스케치 스타일 무드보드 단면 벽입면 문서화 가상 무대 2 입면 이미지 ▼ 명령을 선택하십시오 · --- 1:20 • 0 1:100 -▶ 드로임

이미지를 생성하는 작업이기 때문에, 해상도에 대한 설정과 3D 창의 뷰포트가 나타납니다.

[문서화] - [벽 입면] - [입면 이미지]를 선택합니다. 위의 입면 드로잉을 배치하는 방법과 동일한 방법으로 입면의 영역을 지정 후 우클릭합니다.













N 벽(21)-1

나머지 입면에도 동일하게 이미지를 배치합니다. * 참고 : 이미지로 배치한 입면은 입면영역의 변경사항을 업데이트할 수 없습니다. 변경사항이 생긴다면 새로 이미지를 배치해야 합니다.



N 벽(21)-1



W 벽(33)-2



S 벽(4)-3



E 벽(10)-4



15-2 출력용 평면도 만들기

아치라인의 프로젝트 평면도 그대로 평면도 결과물로 사용할 수도 있으나. 좀 더 선을 편집하고 정리하기 위해서 평면도 모조복사를 진행합니다. 층관리자를 열어 '층 복사'를 선택합니다.



평면도를 선택하고, 우클릭합니다.

* 참고 : 모조복사는 요소의 2D 정보만 복사합니다.

층 선택

2

번호 매기기 이름

3층 2층

지하네

충복사가 실행된 층으로 이동됩니다.





'층 선택' 창이 나타나면, 층복사를 진행할 층을 선택합니다.

☑ 모조 복사 전체 복사 ○ 직사각형 프로파일 ○ 다각형 프로파일 확인



취소

x

복사된 요소를 선택해보면, 2D 요소인 그룹으로 나타납니다.



충복사된 요소를 모두 선택하여 복사(Ctrl + C)하고, 1 층으로 이동하여 붙여넣기(Ctrl + V)합니다.



평면도에 표시될 마감선을 추가해서 그리고, 불필요한 요소와 선들을 정리합니다.



디자인센터에서 입면도 기호를 하나 배치합니다.

배율 값을 0.5 입력하고 확인을 누릅니다.



'값 입력하기'를 선택합니다.



우측상단에 그룹 스케일의 옵션이 나타납니다. '축척 지정'을 선택합니다.







간격띄우기를 이용하여 내부에 4 분할선을 표시합니다.

모든 모서리의 내부점에서 클릭하여 해치를 작성합니다.



해치부분에서 우클릭 - '유사개체 생성'을 선택합니다.



입면기호에서 우클릭 - '그룹 해지' 선택합니다.





문자를 배치하는 과정에 해치 부분에 빈 곳이 생겼다면, 해치영역에서 우클릭 - 구멍 - '모든 구멍 삭제'를 선택합니다.



입면 문자를 입력합니다.

Η	+? [*] • •	₹ 편집	화면	빌	님딩	인테리어	드래프	팅 치수	: 문/
해치	[텍스트 ·	래스터 이	이미지	[2D] 그룹	3D 3D	☑ 새로운 프로파일		패턴 생성	シ テマ
	T ª	치하기				생성 ▼ 명령을			
	Ten a		NU						

[드래프팅] - [텍스트] - [배치하기]를 선택합니다.



* 참고 : 이 입면 기호를 라이브러리에 저장하려면 '라이브러리에 그룹 만들기'를 선택합니다.



선택의 편의를 위해 편집한 2D 평면도 그룹으로 묶습니다.



평면도 그룹을 하나 더 복제 이동합니다.



[문서화] - [스냅샷] - [바닥 스냅샷 생성 또는 삭제]를 선택합니다.



스냅샷 이미지의 해상도와 절단높이를 확인합니다.

스냅샷	x
사용자 크기 이미지 해상도	4096 ~
절단면의 높이	1100 mm
	확인 취소

원본 프로젝트 평면과 동일한 위치에 스냅샷이 생성됩니다. 모서리마커 - '이동'을 선택합니다.



복사본 평면도에 이미지를 중첩하여 배치합니다. 불필요한 부분은 '이미지 클립하기'를 통해 잘라냅니다.



출력용 평면도에 치수를 뽑습니다.







16. 출력 준비

[문서화] - [플롯 레이아웃] - [출력 준비]를 선택합니다.

0	XC	<u>)</u> 🗖 🍼	0 >	< + -	「 ─ ── ┤	+?* 0	*	화[면 빌딩	인테리어 드리	배포팅 치·	+ 문서화	MEP
력	플롯리	이아웃	· 관면 ·	벽입면	B 드로잉비교	스냅샷	일람표 ·	125 EH	▼ 물량 내보내기	스케치 스타일	FE RE	모델을 사진으	Ē
		출력 준비			L	₹ = 1.1	100 문서	İ화	20 +		¥ 5	가상 무대 명령을 선택하십시:	<u>Q</u>
8-		프로제트 네	비게이	터에서 끌어	[[] 높기		100 1.	1-1	.20			00224484	

A3 가로로 선택하고 확인을 누릅니다.

포맷 IS	D A3 297x42	0mm 두수		~
폭 42	0	X:	1	
높이 29	7	Y:	1	
방위			2	
	A	· · · ·	± ع	
가장자리		T	_	
dX: 3		dY:	3	
]플롯 스탬프	배치			
14	1			
-				
				4

도면 템플릿을 끌어다가 종이 영역에 배치합니다. '디자인센터 - 그룹 - 도면 템플릿 - 대한민국'



배치 축척은 1:20 으로 선택합니다.

1: 40 을 입력하고 확인을 누릅니다.





1층에 배치된 모든 요소가 영역에 나타납니다. 테두리 마커를 선택하여 배치할 평면도 영역으로 줄입니다.











내부 전개도 부분만 나타나도록 영역 테두리를 편집하고 종이영역에 배치합니다.



