

プレゼン編

目次

1	3D パース	4	2	鳥瞰図	44
	はじめに.....	4		作成する鳥瞰図.....	44
	作成するパース.....	4		鳥瞰図の起動.....	44
	プランのコピー.....	5		視点設定.....	45
	3D パースの起動.....	6		表示部材.....	46
	リアルタイム連動.....	7		自然光.....	47
	リアルタイム連動の設定／解除.....	7		ファイナルギャザー.....	48
	作成条件.....	8		2階の鳥瞰図.....	49
	視点プロパティ.....	9	3	カラー立面	50
	リアルシェーディング.....	10		作成するカラー立面.....	50
	画面切替.....	10		カラー立面の起動.....	50
	リアルシェーディング環境設定.....	11		表示部材.....	51
	リアルタイム自然光.....	12		自然光.....	52
	視点設定.....	13		ファイナルギャザー.....	53
	背景・前景.....	14		画像登録.....	54
	視点登録.....	15	4	プレゼンボード	55
	「ユーザー」タブ.....	15		プレゼンボードの起動.....	55
	画面キャプチャ.....	16		スピード重視：その1.....	56
	ファイナルギャザー.....	17		テンプレートの読込について.....	57
	レンダリング画像の登録.....	18		処理の確認.....	58
	レンダリング画像の印刷.....	18		ページタブ.....	59
	レンダリングの終了.....	18		サムネイル表示.....	59
	内観パース.....	19		画像の差替.....	60
	視点設定.....	19		縮尺画像の差替.....	61
	レンダリング枠を表示する.....	20		トリミング.....	62
	視点の調整.....	20		テキストの挿入・編集.....	63
	視点登録.....	21		プレゼンボードの保存.....	67
	レンダリング枠を非表示にする.....	21		作成済みプレゼンボードを開く.....	67
	ファイナルギャザー.....	22		別形式で保存.....	68
	V-Ray (高品位レンダリング).....	23		プレゼンボードの印刷.....	69
	V-Ray の保存.....	24		スピード重視：その2.....	70
	V-Ray の補正.....	24		処理の確認.....	70
	オートムービー.....	25		視点設定.....	71
	手動ムービー.....	26		視点変更.....	72
	対面デモ.....	28		出力実行.....	74
	部材色プロパティ.....	29		プレゼンボードの保存.....	75
	色抽出.....	30		テンプレートを開く.....	76
	お気に入り登録.....	31		フォルダー一括変更.....	77
	ヒストリー.....	32		バリエーション重視.....	78
	カラーコーディネート.....	33		処理の確認.....	78
	サッシ内外色について.....	34		平面画像の設定.....	79
	カラーチェンジ.....	35		内観パースの設定.....	80
	カラーチェンジの登録.....	35		外観パースの設定.....	81
	カラーチェンジの実行.....	35		立面図の設定.....	81
	光源設定.....	36		鳥瞰図の設定.....	81
	建具開閉.....	37		出力実行.....	82
	3D 寸法.....	38		ページの切替.....	83
	編集モード.....	38		材質イメージの編集.....	84
	XYZ 寸法.....	38		フィルタ履歴の編集.....	85
	2点計測.....	39		フィルタ削除.....	86
	オート寸法.....	39		注記の調整.....	87
	部品プロパティ.....	40		会社案内の編集.....	88
	移動の例.....	40		プレゼンボードの保存.....	89
	パノラマCGクラウド登録.....	41			
	3D Player 保存.....	42			
	A's VR 保存.....	43			

5 簡易通風シミュレーション 90

簡易通風シミュレーションの起動.....	90
プランデータインポート	91
風向、風速の指定	91
開口設定.....	92
計算モード.....	92
シミュレーション.....	93
動画ファイルの保存・再生	94
断面表示.....	94
3D表示.....	95
共同空間+キッチンを計算対象とする.....	96
アニメーションの画像出力	96
部屋入力・開口入力.....	97
塀入力・隣家入力.....	97
風配図出力.....	98
風配図出力の環境.....	98
風配図出力の実行.....	98

6 採光シミュレーション 99

採光シミュレーションの起動	99
条件の設定.....	100
建具の透過/遮光情報.....	100
シミュレーションの実行	101
計算モードについて	101
シミュレーションデータの作成	102
シミュレーションデータの再生	102
画像出力.....	103
日照積算.....	104
シミュレーションの画面表示色設定.....	104
計算実行	105
画像出力	106
通風・採光のプレゼンボード作成.....	107
通風・採光のページ.....	108

1 3D パース

はじめに

本書は、A's (エース) をお使いになる方のための、プレゼン編マニュアルです。
製品に標準搭載されているサンプル物件を使用し、プレゼン機能について説明しています。

作成するパース

■ 外観パース



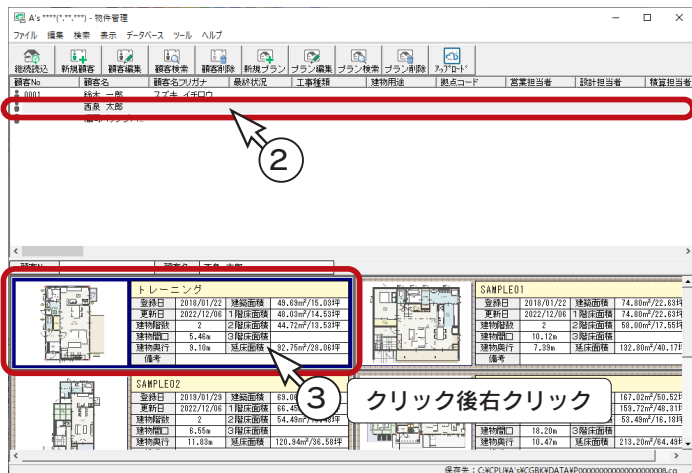
■ 内観パース



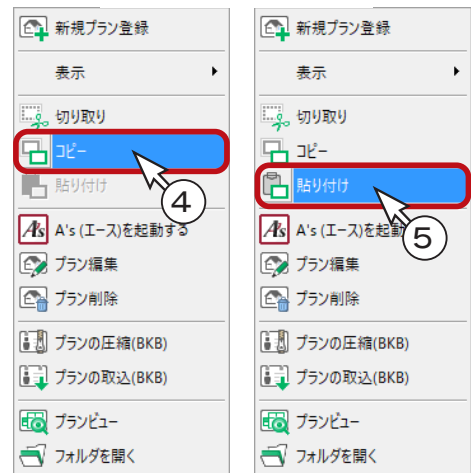
プランのコピー

サンプル物件はそのまま残して、プランをコピーして操作してみましょう。


- ① A's (エース) を起動し、物件管理の画面を表示する
- ② サンプル物件の顧客「西泉太郎」をクリック
- ③ トレーニングのプランをクリック
- ④ 右クリックし、メニューから「コピー」を選択
- ⑤ プランビューで右クリックし、メニューから「貼り付け」を選択

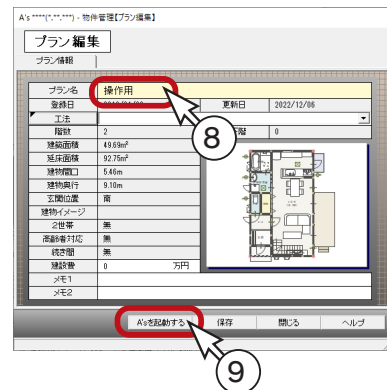
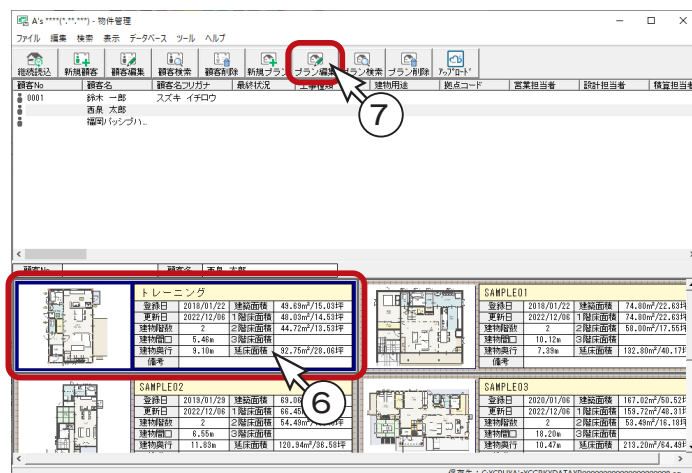


右クリックメニュー

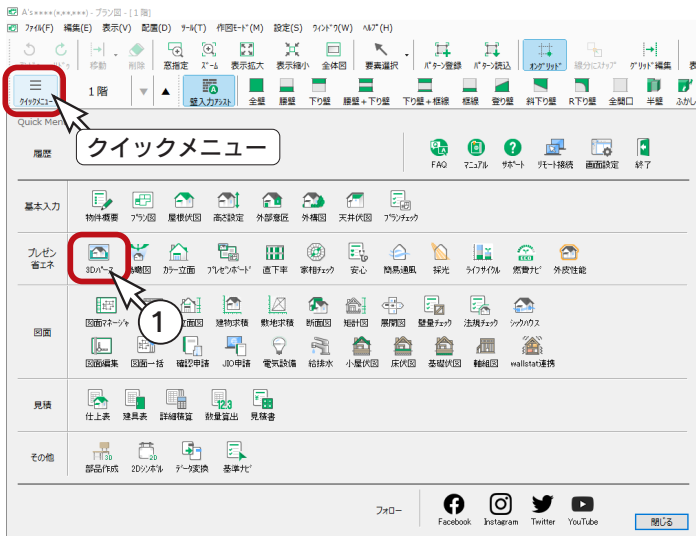



トレーニングのプランが2つになりますので、プラン名を変更してから、物件概要に進みましょう。

- ⑥ トレーニングのいずれか（どちらでも可）をクリック
- ⑦  をクリック
*プラン編集の画面が表示されます。
- ⑧ プラン名を変更（例えば「操作用」）
- ⑨ 「A's を起動する」をクリック
- ⑩ 「建具部材指定配置」についてメッセージが表示された場合は、内容をご確認の上「OK」をクリック
*物件概要の画面が表示されます。
- ⑪ 「OK」をクリック



3D パースの起動

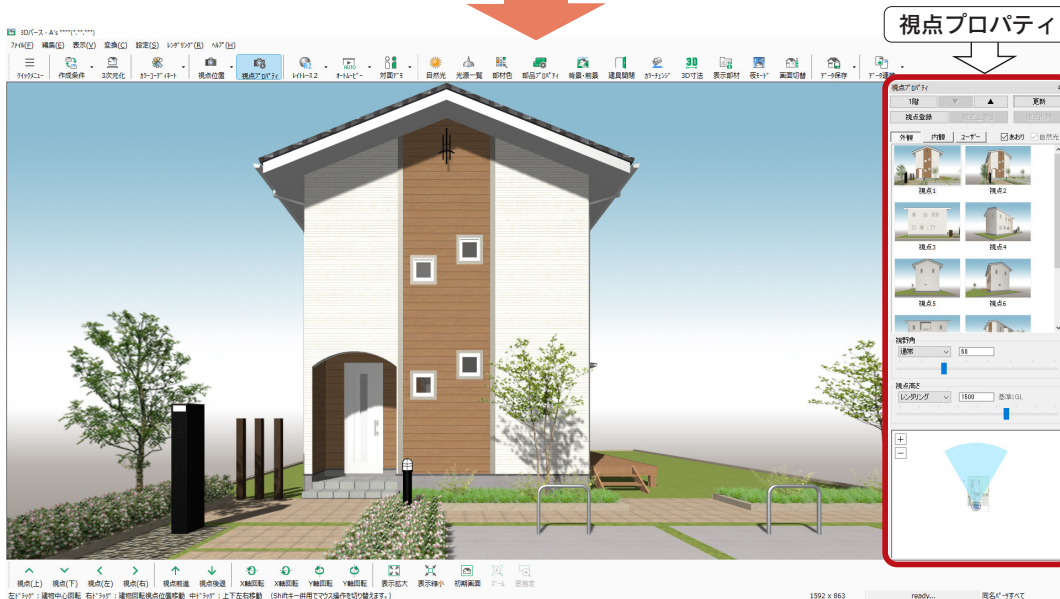
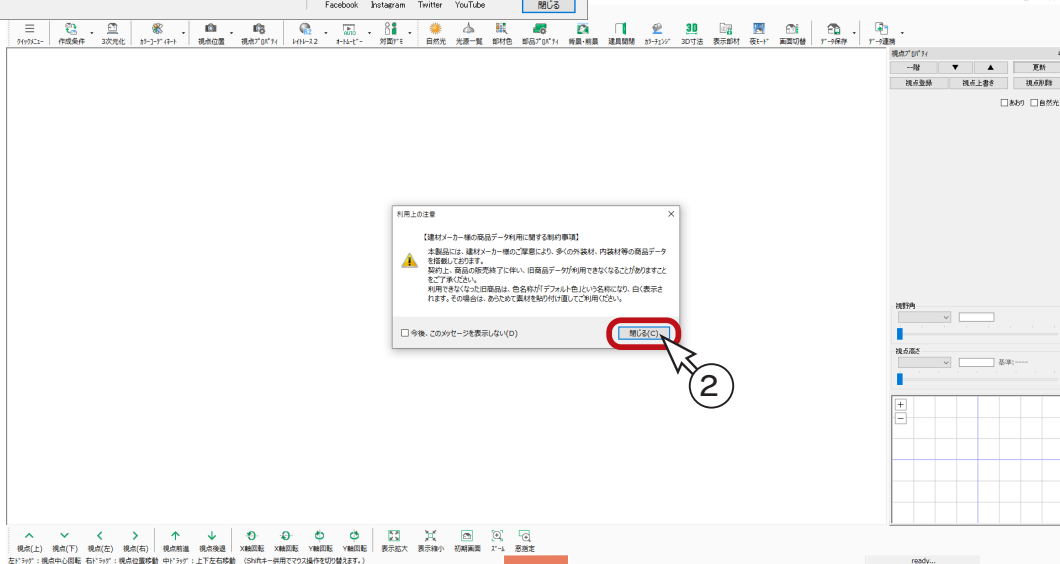


①クイックメニュー、またはメインメニューの
 (3D パース) をクリック

②利用上の注意が表示された場合は、内容を確認の上、「閉じる」をクリック

- * 「今後、このメッセージを表示しない」のチェックが可能です。
- * 3次元変換が終了すると、3D パースの画面が表示されます。

初期は、画面の右側に「視点プロパティ」が表示されます。



背景画像は、現在選択されているものが反映されますので、ご使用状況により異なります。

リアルタイム連動

本システムの 2 次元と 3 次元のアプリケーションはリアルタイム連動しており、3 次元で確認しながら 2 次元を入力したり、3 次元上で編集して 2 次元に反映させたりすることも可能です。対象アプリケーションは、次のとおりです。

2 次元：プラン図・屋根伏図・外部意匠配置・高さ設定・外構図・天井伏図
3 次元：3D パース・鳥瞰図・カラー立面・立面図

■ 2 次元⇒ 3 次元

更新する度に全てのデータを 3 次元化するのではなく、更新したデータだけ（差分だけ）を 3 次元化します。

なお、差分更新のため、変換時に壁や天井などが抜け落ちる場合があります。その場合は  (3 次元化) を行ってください。

■ 3 次元⇒ 2 次元

選択モード「同名パーツ」にて 3 次元上の部材を選択後、右クリックメニューの「プロパティ」から、高さ設定や幅変更、数値入力移動などの編集が可能です。編集したデータは、2 次元へリアルタイム連動します。

■ 3 次元⇄ 3 次元

3D パース・鳥瞰図・カラー立面・立面図の 4 つのパース系アプリケーションは、相互に連動しています。連動する範囲は、部材色変更、面合成・面分割、面拡張、表示 / 非表示、マテリアル編集、テキスト編集、テキスト基準設定、光源、部材プロパティになります。

ただし、以下のように、一部連動しない場合もあります。

- ・鳥瞰図で外壁の色を部分的に変更しても、3D パースに反映されない

リアルタイム連動の設定／解除

「設定」⇒「リアルタイム連動」にチェックが入っていると、ON の状態です。
チェックを外してアプリケーションの再起動を行うと、リアルタイム連動が解除されます。

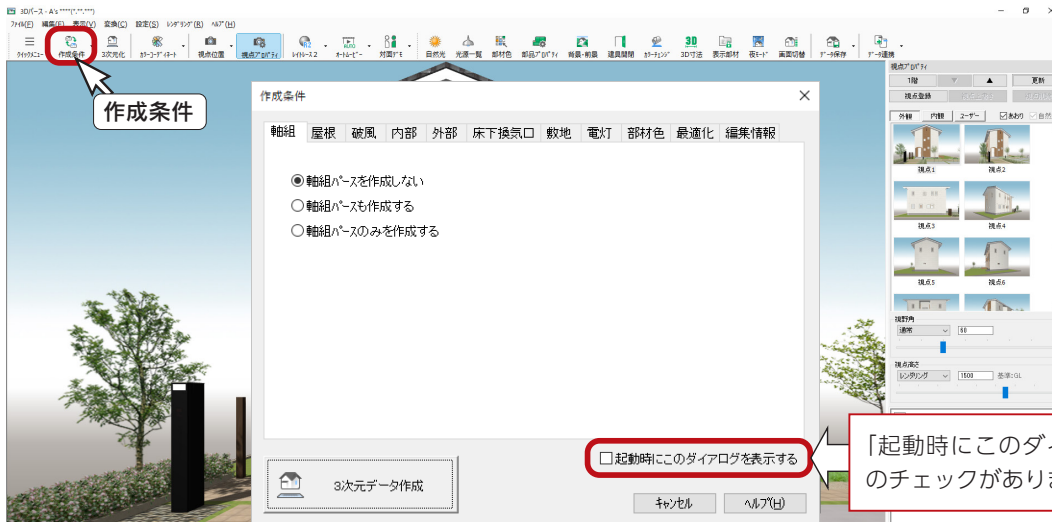
カラー立面と立面図の設定連動

カラー立面と立面図は、設定を一元化するために、カラー立面にのみリアルタイム連動の設定／解除があります。カラー立面で設定を変更すると、立面図にも適用されます。

作成条件



(作成条件) をクリックすると、3次元化の詳細を設定することができます。




ここでは設定を変更しませんが、以下のような設定があります。

軸組	軸組パースを作成しない ……パース図のみを作成し、各種伏図データは反映させない。 軸組パースも作成する ……パース図と各種伏図データも一緒に反映させる。 軸組みパースのみを作成する ……パース図は反映させず、各種伏図データのみ反映させる。
屋根	軒裏・軒先形状や、鼻隠し・母屋・垂木などの伏図自動生成の有無を設定。
破風	フラットタイプ / 段破風のいずれかを設定。破風化粧カバーの有無も設定可能。
内部	建物内部の変換条件を設定。
外部	自動変換部材は、チェックを入れ、設定ボタンからサイズ変更を行う。 「壁の最適化」にチェックを入れると、全階層に渡る外壁の自動合成が可能。 「サイディング模様・屋根模様」にチェックを入れると、隠線処理（線画出力）で描画が可能。 「基礎出幅」は、パースで表現される基礎厚みを設定。
床下換気口	床下換気口の変換条件を設定。
敷地	「敷地変換」にチェックが入っていると、外構図で入力した敷地情報が3次元化される。 「外構変換」にチェックが入っていると、外構図で入力した外構情報が3次元化される。 「他物件建物変換」にチェックが入っていると、外構図で3D建物配置した物件がある場合に、3次元化の対象となる。設定ボタンから変換対象部材の選択を行う。
電灯	プラン図と外構図で配置した電灯の点灯 / 消灯をそれぞれ設定。 「照明部品が未入力の部屋に光源を自動生成する」は、チェックを入れ設定ボタンから部屋選択を行う。
部材色	選択したコーディネートの色が反映される。
最適化	同じマテリアルをグループ化し、軽量化・高速化を図る。 最適化対象は、最小単位が「面」ではなく、「パーツ」になる。 ※ただし、最適化すると最小単位が「パーツ」になるため、面分割はできなくなる。
編集情報	初期化する編集情報を設定。

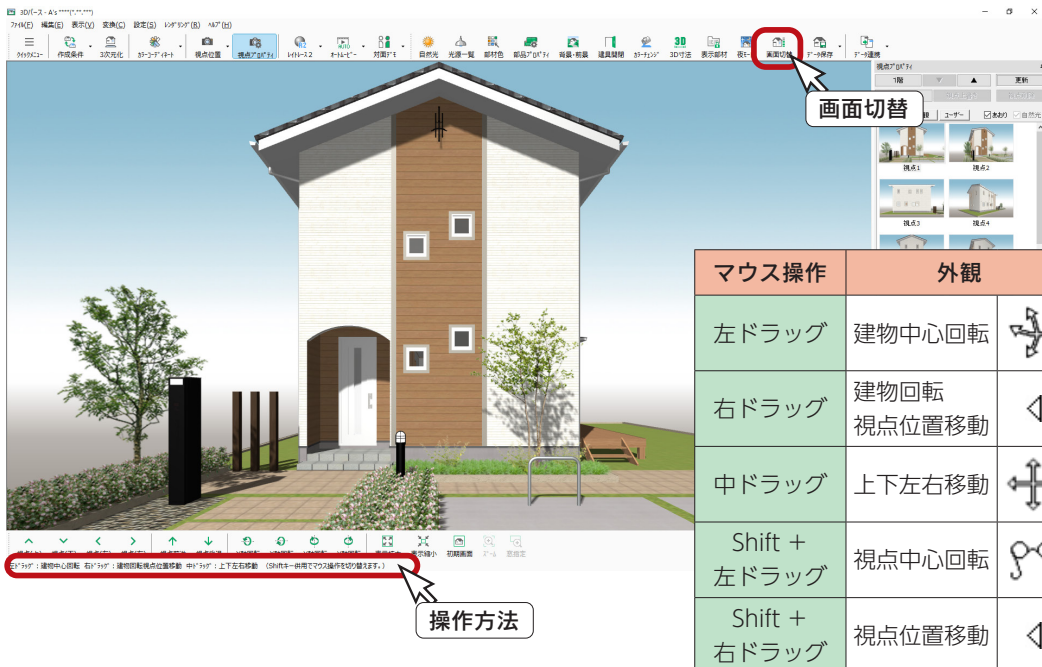
作成条件は物件データごとに保持











3Dパースの作成条件は、物件データごとに保持されます。
エクスポートした物件データを他のPCでインポートした場合も、3Dパースは同じ作成条件で変換することができます。

リアルシェーディング

初期表示は、 (リアルシェーディング (高)) です。「テクスチャ」「樹木・人物」「背景」「グラデーション」も表示した状態で、リアルタイムにスムーズなウォークスルーが可能です。

操作方法はステータスバーに表示されていますが、表も参考に自由にウォークスルーしてください。
ご使用の環境により、動きがスムーズでない場合は、「画面切替」アイコンをご利用ください。



マウス操作	外観	内観
左ドラッグ	建物中心回転 	視点中心回転 
右ドラッグ	建物回転 視点位置移動 	視点位置移動 
中ドラッグ	上下左右移動 	上下左右移動 
Shift + 左ドラッグ	視点中心回転 	建物中心回転 
Shift + 右ドラッグ	視点位置移動 	建物回転 視点位置移動 

画面切替

パース系アプリケーション (3D パース、鳥瞰図、カラー立面) の画面表示は、3種類あります。

リアルシェーディング……「テクスチャ」「樹木・人物」「背景」「グラデーション」も表示
(低モードでは、「テクスチャ」「樹木・人物」は非表示)
シェーディング……………物体表面に陰影や色の变化を付けて表示
ワイヤーフレーム……………線で物体を表示

※推奨は、リアルシェーディングです。

「設定」⇒「画面表示」でも切り替えが可能ですが、ツールバーの「画面切替」アイコンをクリックすることにより、以下のように切り替えができます。

「リアルシェーディング」の場合…………… (低) ⇒  (高) ⇒  (高 + SSAO)

※カラー立面では、低と高のみです。

「シェーディング」または「ワイヤーフレーム」の場合…………… (シェーディング) ⇒  (ワイヤーフレーム)

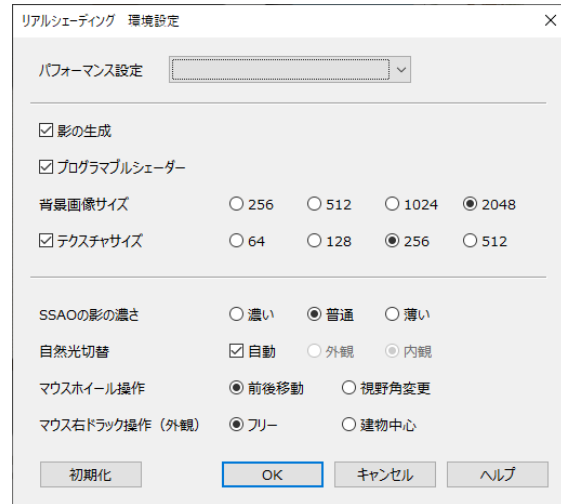
リアルシェーディング (高 +SSAO) とは？

SSAO (Screen Space Ambient Occlusion) エフェクトにより、3次元化直後の画面の表現力がアップします。レンダリングを実行しなくても、形状を立体的に見せるような影を再現でき、対面プレゼンを効果的に行えます。

SSAO は、グラフィックボードの性能に影響します。「高 + SSAO」にしても「高」と画面表示が変わらない場合は、お使いのパソコンのグラフィックボードの設定をご確認ください。
グラフィックボードの性能によっては SSAO を利用できません。

リアルシェーディング環境設定

「設定」⇒「リアルシェーディング環境設定」により、ご使用の環境に応じて、設定を変更できます。



「パフォーマンス設定」で「パフォーマンス」または「クオリティ」を選択すると、各項目が設定されます。必要に応じて、「影の生成」以下の項目を設定してください。

パフォーマンス設定	パフォーマンス ……低スペック PC 用。 クオリティ ……高スペック PC 用。 レガシー ……リアルタイム自然光を制限し、固定の明るさになる。 自然光設定はレンダリング結果にのみ反映。(低スペック PC 用)
影の生成	リアルタイム自然光の ON/OFF。太陽光のリアルタイム表示制御。
プログラマブルシェーダー	プログラマブルシェーダーの ON で、光沢を含むシーン全体の表現が向上。
背景画像サイズ	背景画像の解像度を設定。
テクスチャサイズ	テクスチャの解像度を設定。 ※チェックを外すと、テクスチャが持っている本来の解像度を表示。
SSAO の影の濃さ	リアルシェーディング + SSAO 時に表示される「影の濃さ」を設定。
自然光切替	自動 ……外観と内観の視点位置によって、自然光を切り替える。 現在視点が建物の外部にいる時には、外観の自然光を利用。 現在視点が建物の内部にいる時には、内観の自然光を利用。 外観 ……外観の自然光設定を優先する。視点位置によつての切り替えは無し。 内観 ……内観の自然光設定を優先する。視点位置によつての切り替えは無し。
マウスホイール操作	マウスホイールの役割を「前後移動」「視野角変更」のいずれかに設定。
マウス右ドラッグ操作 (外観)	外観表示でのマウス右ドラッグの役割を「フリー」「建物中心」のいずれかに設定。
初期化	初期設定に戻す。

リアルタイム自然光



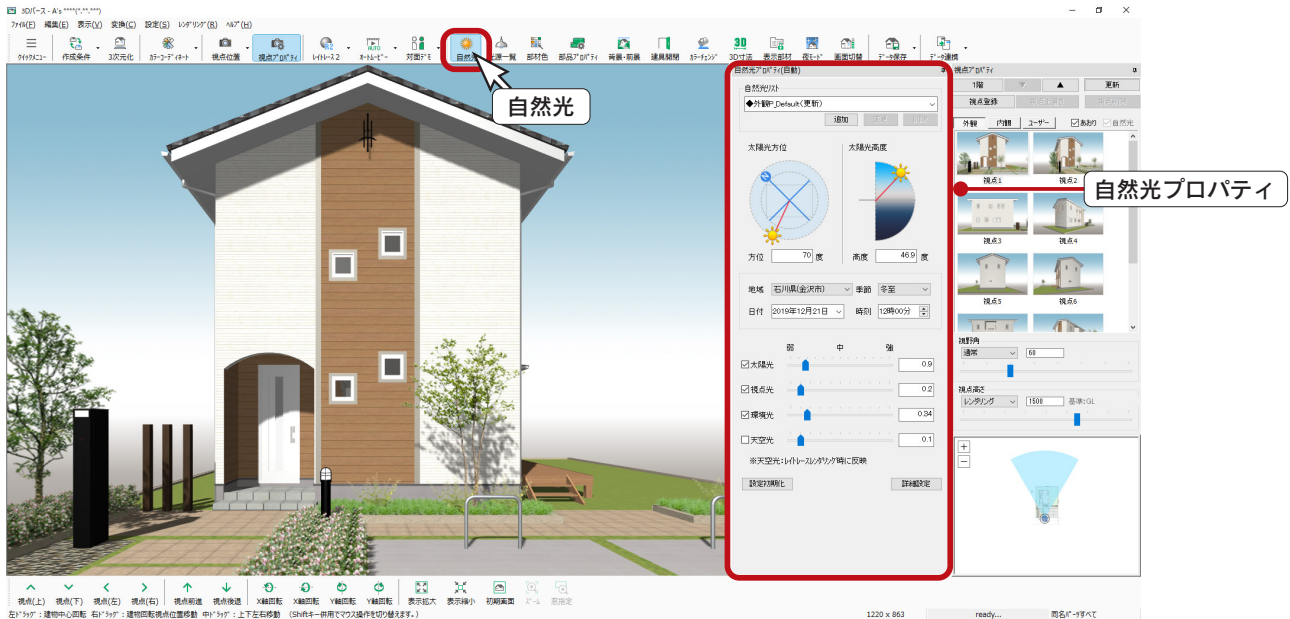
(自然光) をクリックすると、自然光プロパティが表示されます。

太陽光の方位や高度、地域・日付・時刻、太陽光・視点光・環境光の強弱をリアルタイムに反映します。陽当たりの状況を画面上で確認でき、対面プレゼン時に役立ちます。

自然光プロパティで調整した内容は、リアルシェーディング上に即座に反映されます。


但し、天空光は反映されません。

「レイトレース 1」「レイトレース 2」によるレンダリング結果には、天空光設定が反映されます。



天空光はレンダリングには反映しますが、リアルシェーディングの画面では反映しないため、自然光リストにて「外観_P_天空光」を選択すると、画面が暗くなります。

画面を明るくして操作したい場合は、「リアルシェーディング環境設定」にて「レガシー」を選択してください。ファイナルギャザーレンダリングでは、自然光プロパティの情報は、太陽光以外は反映されませんので、ファイナルギャザー専用ダイアログにて設定してください。

* ここでは自然光プロパティを使用しませんので、 (自然光) をクリックして閉じてください。

視点設定

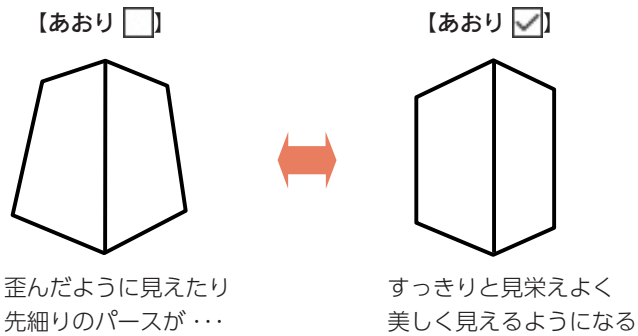
外観パース図を作成する視点を決めます。

ここでは、おすすめ視点の「視点 8」を選択してみました。




あおりの ON/OFF

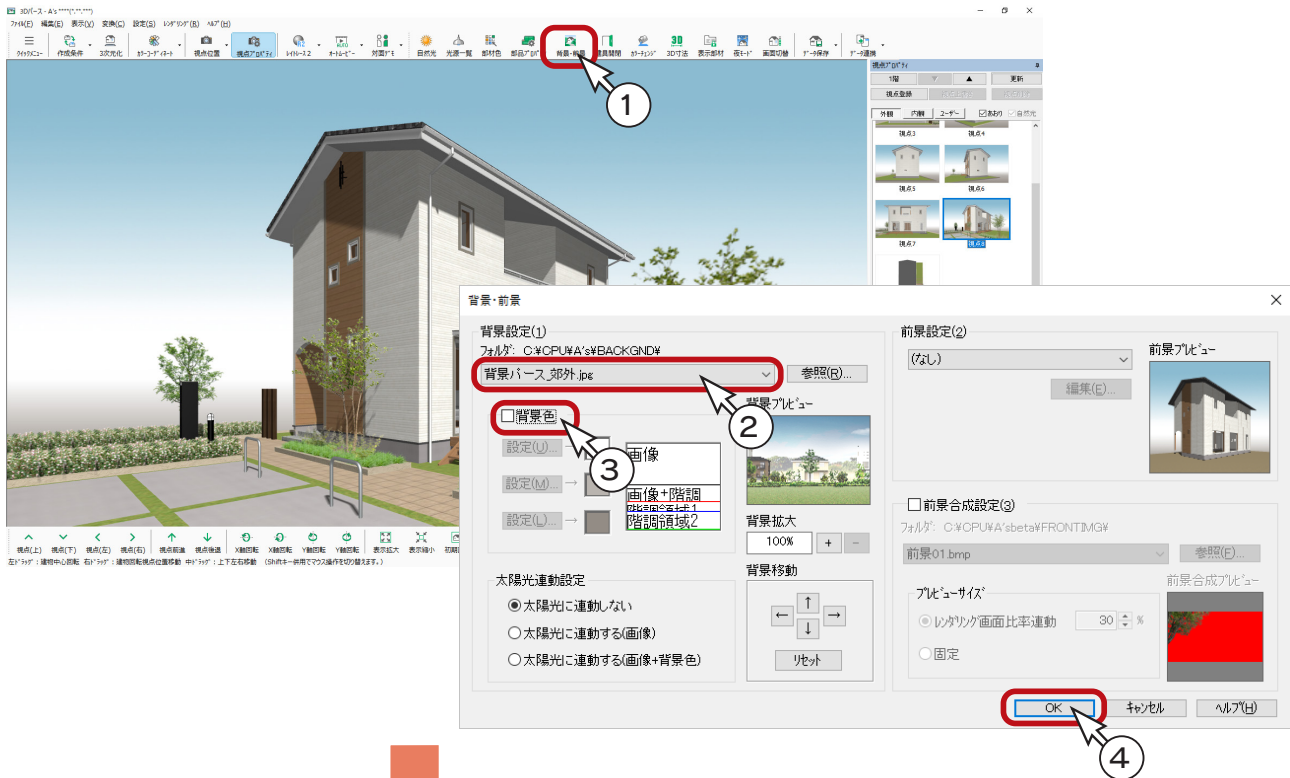
視点調整の際にパースが歪んだように見える場合は、視点プロパティの「あおり」をご確認ください。「あおり」にチェックを入れると、あおり補正がONになります。建築写真にも使用される手法です。なお、「外観」のおすすめ視点は、あおり補正がONに設定されています。



背景・前景

背景を変更してみましょう。

- ①  (背景・前景) をクリック
*ダイアログが表示されます。
- ② 背景のリストから「背景パース_郊外.jpg」を選択
- ③ 「背景色」のチェックを外す
- ④ 「OK」をクリック



背景拡大・背景移動

背景・前景ダイアログにて、選択した背景を建物に合わせて拡大(100%~800%)したり、上下左右に移動することができます。

視点登録

視点プロパティを表示している場合は、「視点登録」をクリックするだけで、視点情報を登録することができます。設定した視点を登録しておくことによって、移動した場合でも素早く同じ視点に戻すことができます。



視点情報には、現在表示している視点位置の他に、背景・前景と自然光設定も含まれます。また、画面表示の状態（「リアルシェーディング」「シェーディング」など）も含まれます。

「ユーザー」タブ

登録した視点は「ユーザー」タブにあります。

サンプル物件は、いくつかの視点を登録済みです。

■ 視点の切替

サムネイルをクリックすると、その視点に切り替わります。

■ 視点上書き

サムネイルを選択して視点変更後、「視点上書き」をクリックすると、視点情報が上書きされます。また、視点変更後、上書きしたいサムネイルを右クリックで選択し、「視点上書き」をクリックしてもかまいません。

■ 視点削除

サムネイルを選択して「視点削除」をクリックすると、視点情報が削除されます。

■ 視点名称変更



視点名称をダブルクリックすると、名称を変更することができます。

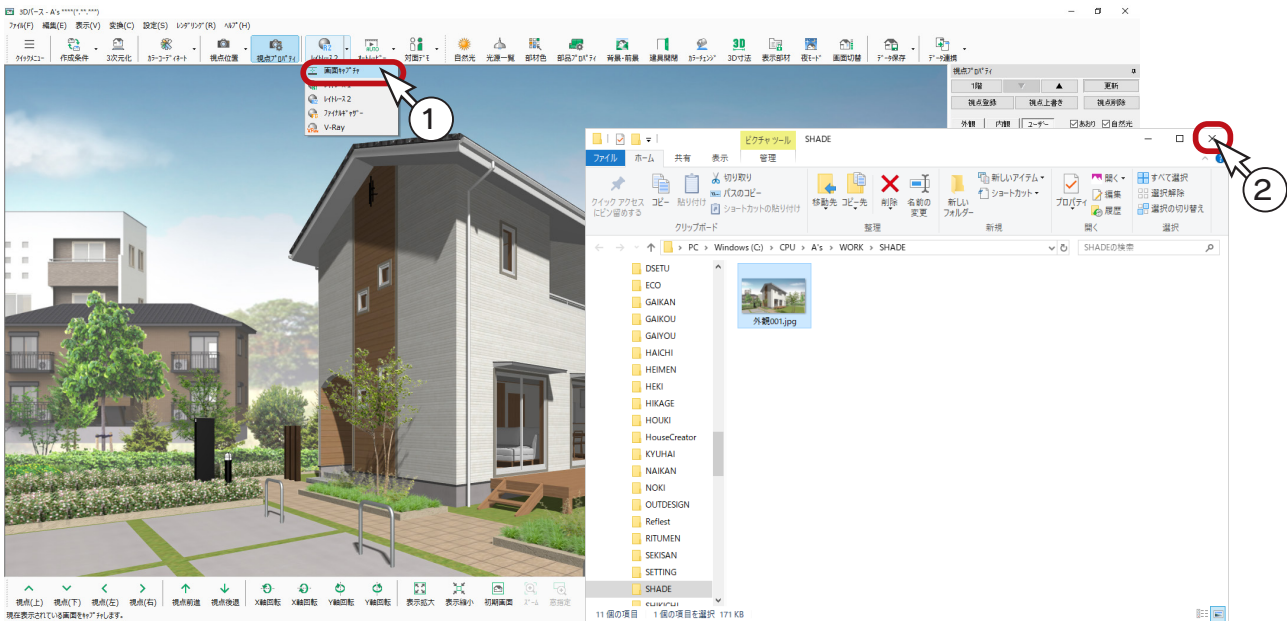
■ 自然光を反映する

「自然光」にチェックを入れた状態で「ユーザー」タブのサムネイルをクリックすると、視点登録時の自然光設定が反映されます。

画面キャプチャ

リアルシェーディングの表示状態をそのまま画像として保存することができます。

- ①レンダリングモードの▼をクリックし、 (画面キャプチャ) を選択
 - *メニューバーの「レンダリング」から選択することもできます。
 - *ショートカットキー [0] (日本語入力 OFF で有効) も使用できます。
- ②画像の登録先 (WORK ¥SHADE) が表示されるので、確認後、 (閉じる) をクリック

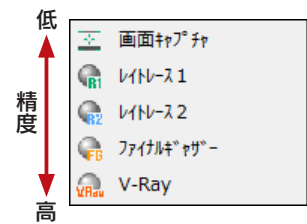


画面をコピー

パース図の画面は、「編集」⇒「画面をコピー」を選択、または Ctrl+C でコピーできます。Ctrl+V でワード・エクセル・パワーポイントなどに貼付が可能です。

レンダリングモードについて


レンダリングモードは、それぞれ出力方法が異なりますが、プルダウンメニューの下に行くほど精度が上がり、変換に時間を要します。「レイトレース 1」、「レイトレース 2」は、自然光 (特に天空光) の設定により、表現と変換時間が大きく変わります。「ファイナルギャザー」は、自然光設定の視点光・環境光・天空光は反映されませんので、変換時間にも影響がありません。



* 「V-Ray」はオプションです。

ファイナルギャザー

ファイナルギャザーのレンダリングを実行してみましょう。

- ①レンダリングモードの▼をクリックし、 (ファイナルギャザー) を選択
 - *メニューバーの「レンダリング」から選択することもできます。
 - ショートカットキーは [3] です。(日本語入力 OFF で有効)
 - *ダイアログが表示されます。
- ②サイズは「A4」、品質は「高品質」に設定
 - *「詳細設定」をクリックすると、ダイアログが下に広がり、明るさなどを設定できます。
- ③「レンダリング」をクリック
- ④メッセージが表示されますので、内容をご確認の上、「実行」をクリック
 - *レンダリングが別ウィンドウで実行されます。

①

②

③

④

ファイナルギャザー-設定

サイズ E-mail 表示窓 A4 A3

品質 ドラフト 高品質 最高品質

レンダリング Rendering

詳細設定

初期化 適用 キャンセル ヘルプ(H)

ファイナルギャザー

ファイナルギャザー-100%

経過時間 残り予定時間

00:01:36 00:00:00

画像サイズ 1766 x 1252 保存 閉じる

プログレスバー

画像サイズ

実行 キャンセル

今後、このメッセージを表示しない(D)

「今後、このメッセージを表示しない」のチェックがあります。

レンダリング中は、進捗状況を示すプログレスバーが表示されます。プログレスバーが 100% になるとレンダリング完了です。レンダリングは、お使いのパソコンによって所要時間が異なります。レンダリング中に「キャンセル」をクリックすると、処理を途中で終了します。[Esc] キーを押す、または右クリックしても同様です。

レンダリング画像の登録

レンダリング実行後の画面にて、レンダリング画像を登録することができます。



- ① 「保存」をクリック
 - * 「ファイル」⇒「画像登録」を選択してもかまいません。
 - * ダイアログが表示されます。
- ② 出力形式が「JPG」であることを確認
 - * 「JPG」は、ファイルサイズが小さく、データの受け渡しに適しています。
 - * その他も、初期の状態を使用します。
- ③ 「OK」をクリック

「登録後、フォルダを開く」にチェックを入れると、「OK」をクリックした後に、保存先に表示されているフォルダを開きます。

出力画像サイズを1倍以外に設定すると、指定したサイズで画像の再作成処理が行われるため、1倍で保存した場合と比較すると保存に時間を要します。

画像のコピー&ペースト

レンダリング画像は、「編集」⇒「コピー」を選択、または Ctrl+C でコピーし、Ctrl+V でワード・エクセル・パワーポイントなどに貼付が可能です。

レンダリング画像の印刷

レンダリング実行後の画面にて、平面画像と同様に印刷することができます。



- ① 「ファイル」⇒「印刷」を選択
 - * ダイアログが表示されます。
- ② プリンター名、印刷部数などを設定
 - * プリンター名を設定後「プロパティ」をクリックすると、用紙サイズ、印刷方向などを設定できます。
- ③ 「OK」をクリック
 - * 印刷が実行されます。

用紙に自動レイアウト

画像出力の印刷では、設定した用紙サイズの印刷可能範囲に、自動レイアウトで印刷されます。大きさの指定はできません。

レンダリングの終了

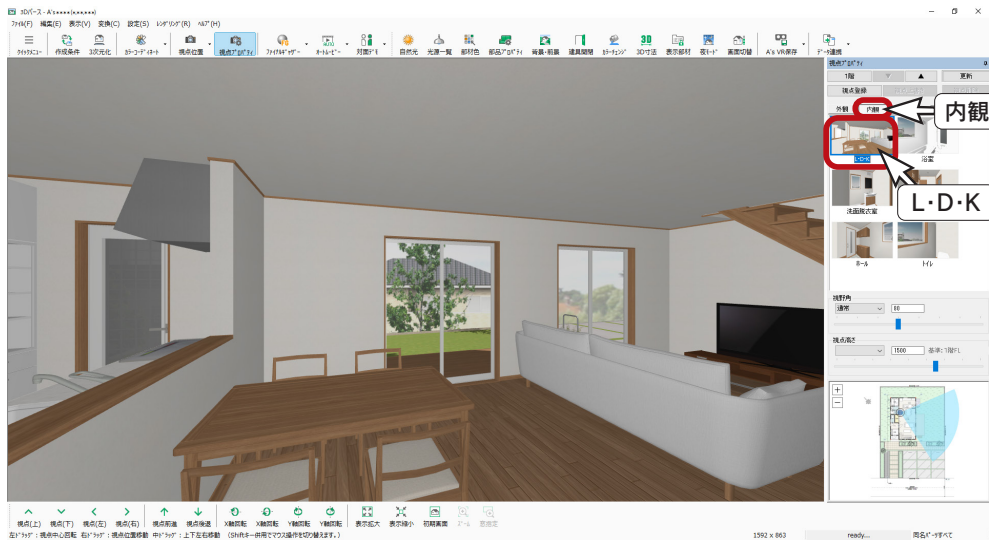
「閉じる」をクリックします。❌ (閉じる) をクリック、もしくは「ファイル」⇒「閉じる」を選択してもかまいません。

内観パース

内観パースを作成してみましょう。

視点プロパティで「内観」タブをクリックすると、内観のおすすめ視点が表示されます。

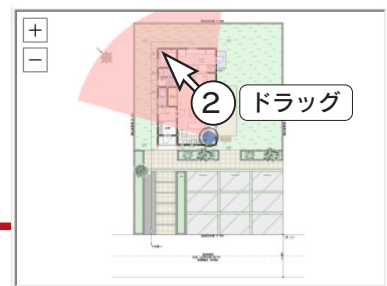
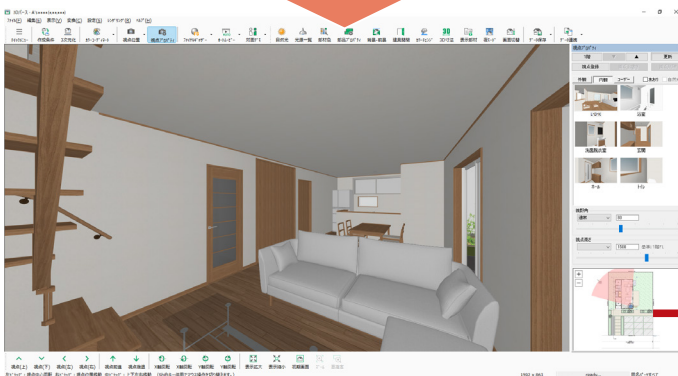
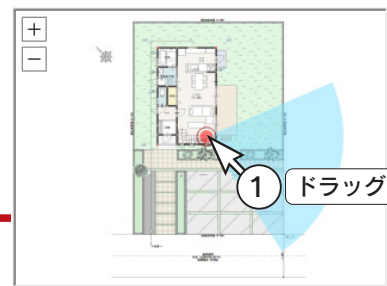
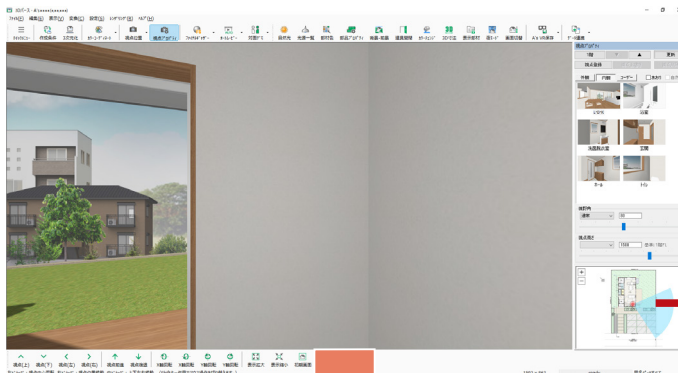
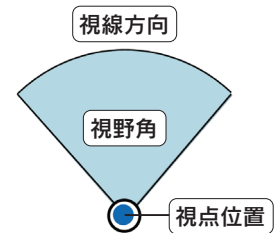
例えば、「L・D・K」をクリックすると、以下のような表示になります。



視点設定

それでは、スマートマップを使用して、視点を設定してみましょう。

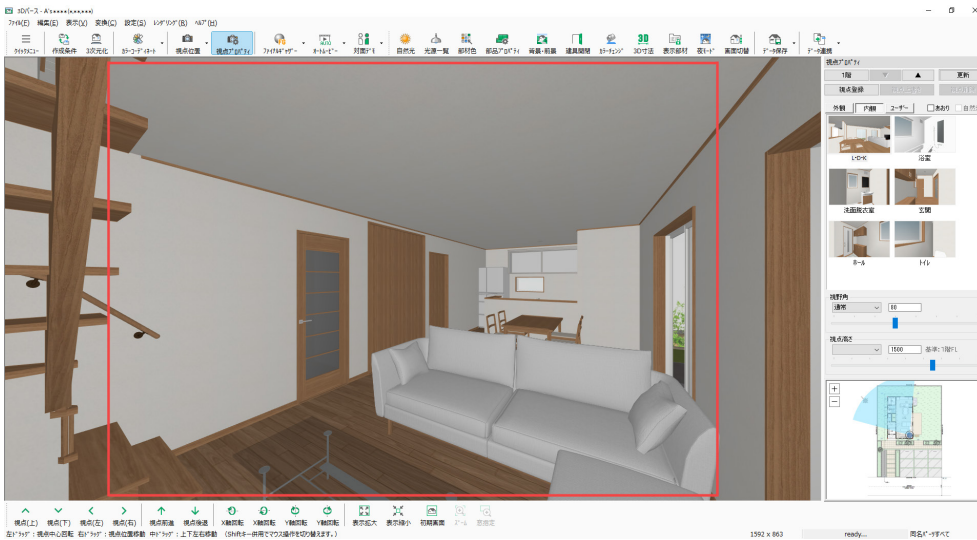
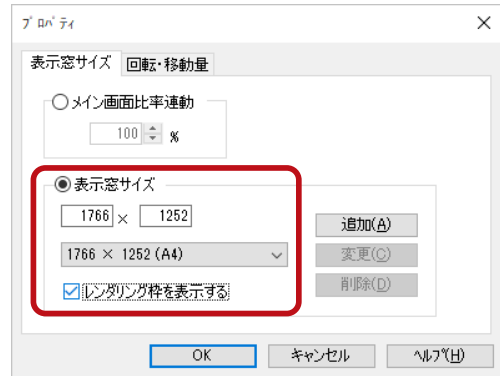
- ①スマートマップの視点位置にマウスを合わせて、L・D・Kの右下までドラッグ
- ②スマートマップの視野角にマウスを合わせて、キッチン方向を見るようにドラッグ



レンダリング枠を表示する

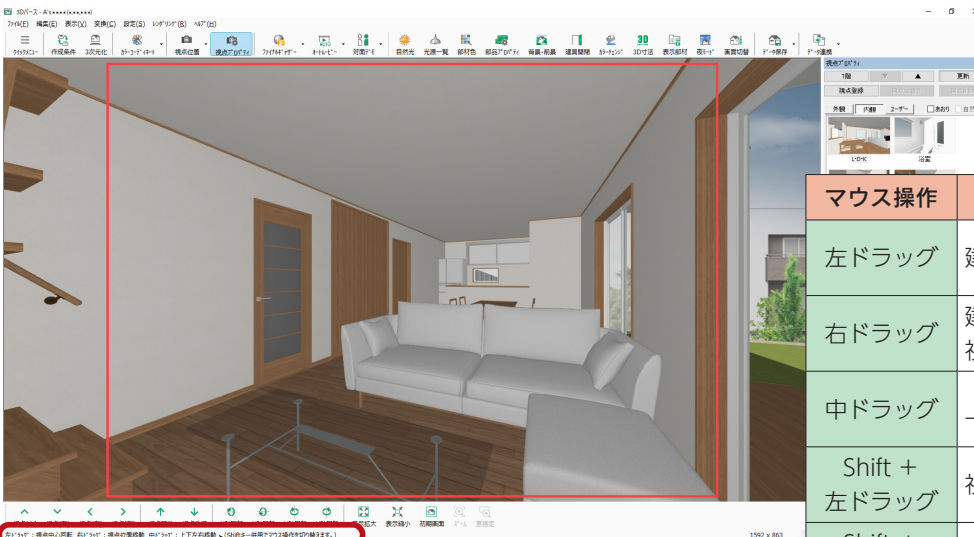
レンダリングの前に、レンダリング枠を表示してみましょう。








- ① 「設定」 ⇒ 「表示窓サイズ」 を選択
 - ② 「表示窓サイズ」 にチェックを入れる
 - ③ 「1766 × 1252 (A4)」 を選択
 - ④ 「レンダリング枠を表示する」 にチェックを入れる
 - ⑤ 「OK」 をクリック
- * 3D パース画面にレンダリング枠が表示されます。



視点の調整

レンダリング枠をもとに、表示範囲を調整してみましょう。
操作方法はステータスバーに表示されていますが、表も参考に調整してください。

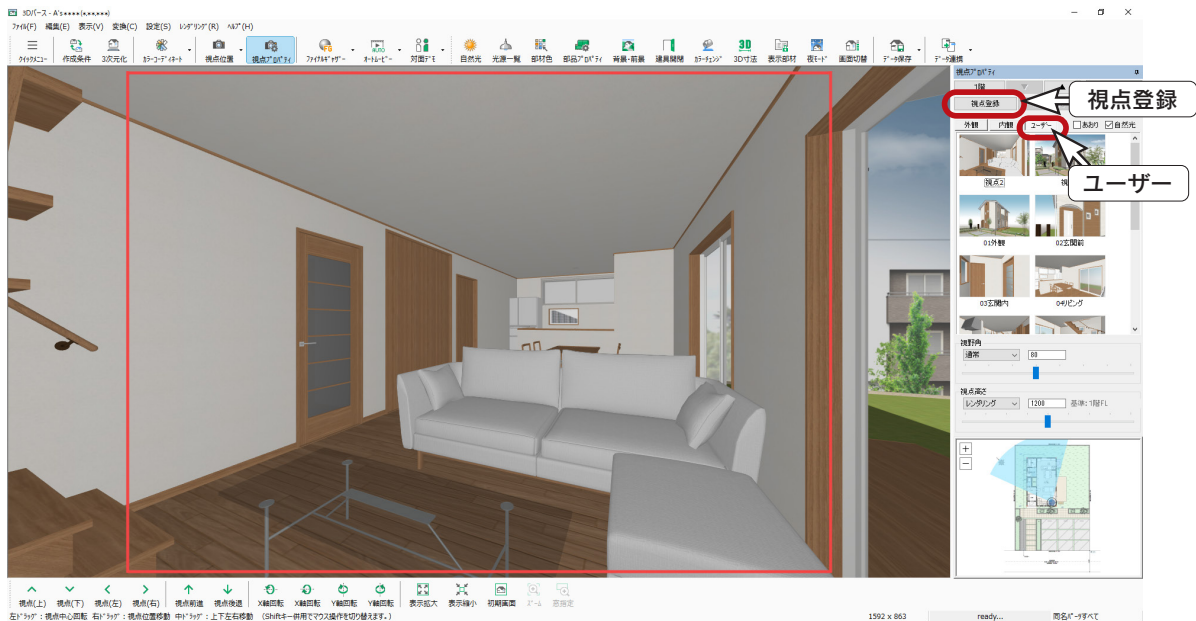


マウス操作	外観	内観
左ドラッグ	建物中心回転 	視点中心回転 
右ドラッグ	建物回転 視点位置移動 	視点位置移動 
中ドラッグ	上下左右移動 	上下左右移動 
Shift + 左ドラッグ	視点中心回転 	建物中心回転 
Shift + 右ドラッグ	視点位置移動 	建物回転 視点位置移動 

視点登録

設定した視点を登録しておきましょう。

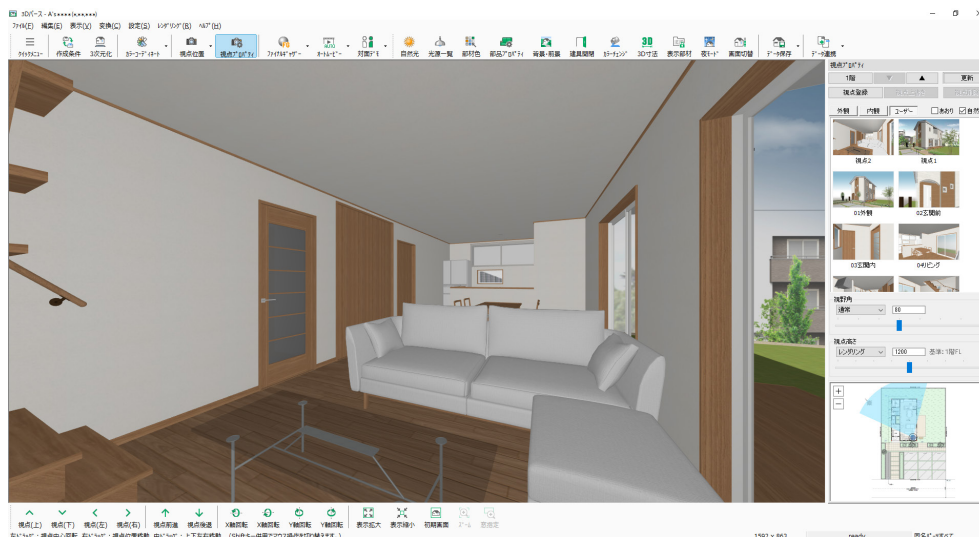
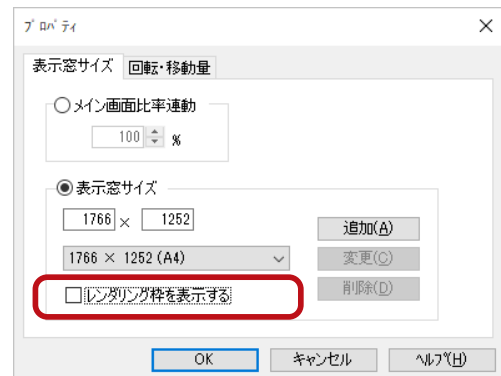
視点プロパティの「視点登録」をクリックしてください。「ユーザー」タブに登録されます。



レンダリング枠を非表示にする


レンダリング枠を非表示にしましょう。

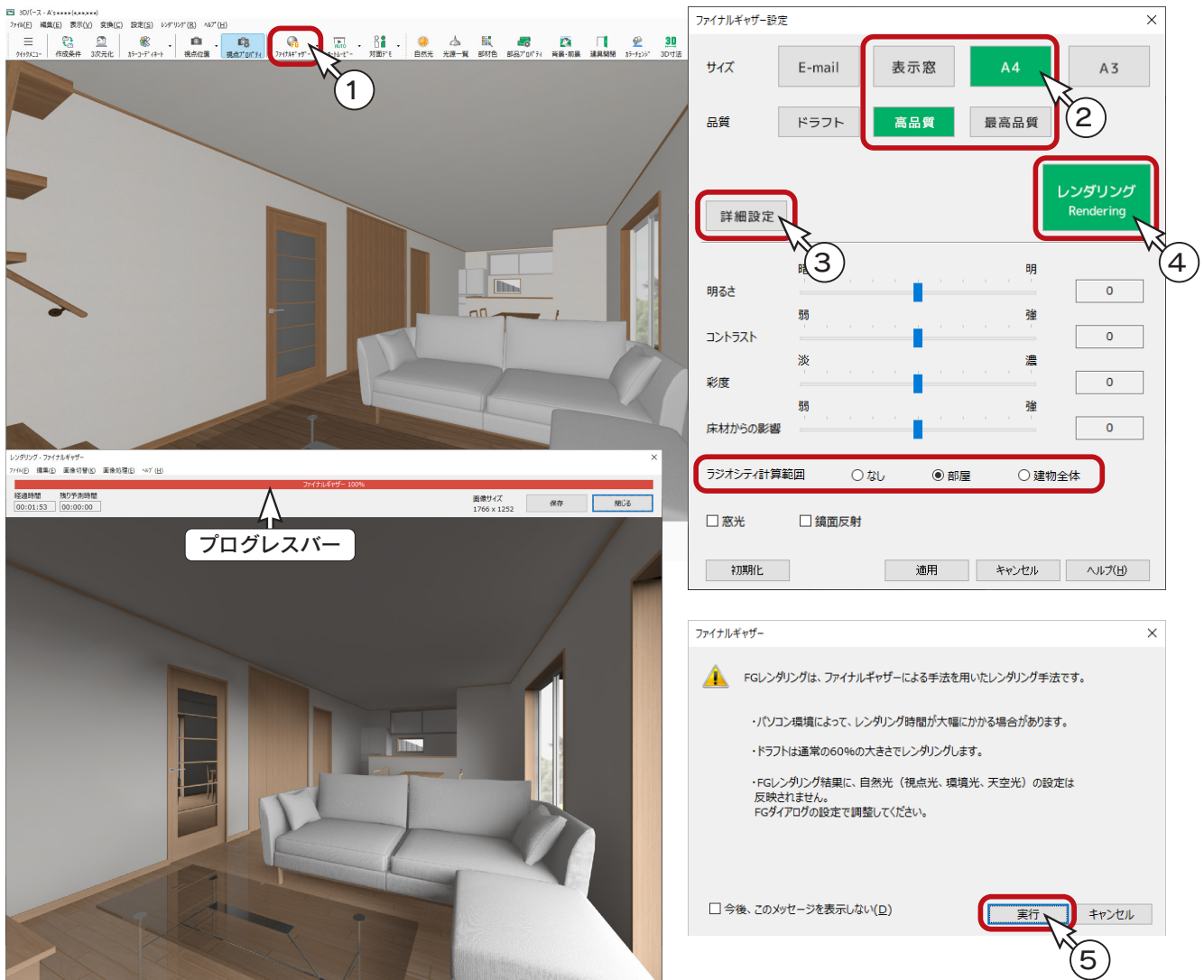
- ① 「設定」 ⇒ 「表示窓サイズ」 を選択
- ② 「レンダリング枠を表示する」 のチェックを外す
- ③ 「OK」 をクリック



ファイナルギャザー

ファイナルギャザーのレンダリングを実行してみましょう。

- ①  (ファイナルギャザー) をクリック
 - * 外観パースでファイナルギャザーを実行しているの、ワンクリックで選択できます。
- ② サイズは「A4」、品質は「高品質」に設定
- ③ 「詳細設定」をクリック
 - * ダイアログが下に広がります。初期は、ラジオシティ計算範囲は「部屋」になっています。
- ④ 「レンダリング」をクリック
- ⑤ メッセージが表示されますので、内容をご確認の上、「実行」をクリック
 - * レンダリングが別ウィンドウで実行されます。
- ⑥ 画像の登録や印刷を実行 (⇒ [【プレゼン編 - 18】参照](#))



①

②

③

④

⑤

⑥

ファイナルギャザー設定

サイズ E-mail 表示窓 A4 A3

品質 ドラフト 高品質 最高品質

詳細設定 レンダリング Rendering

明るさ 暗 明 0

コントラスト 弱 強 0

彩度 淡 濃 0

床材からの影響 弱 強 0

ラジオシティ計算範囲 なし 部屋 建物全体

窓光 鏡面反射

初期化 適用 キャンセル ヘルプ(H)

ファイナルギャザー

⚠ FGLレンダリングは、ファイナルギャザーによる手法を用いたレンダリング手法です。

- ・パソコン環境によって、レンダリング時間が大幅にかかる場合があります。
- ・ドラフトは通常の60%の大きさとレンダリングします。
- ・FGLレンダリング結果に、自然光（視点光、環境光、天空光）の設定は反映されません。FGダイアログの設定で調整してください。

今後、このメッセージを表示しない(D) キャンセル

プログレスバー

レンダリング中は、進捗状況を示すプログレスバーが表示されます。プログレスバーが100%になるとレンダリング完了です。レンダリングは、お使いのパソコンによって所要時間が異なります。レンダリング中に「キャンセル」をクリックすると、処理を途中で終了します。[Esc] キーを押す、または右クリックしても同様です。

床材からの影響


視点が内観にいる時のみ、床材の部材色がレンダリング結果に反映される色の度合いを調整できます。

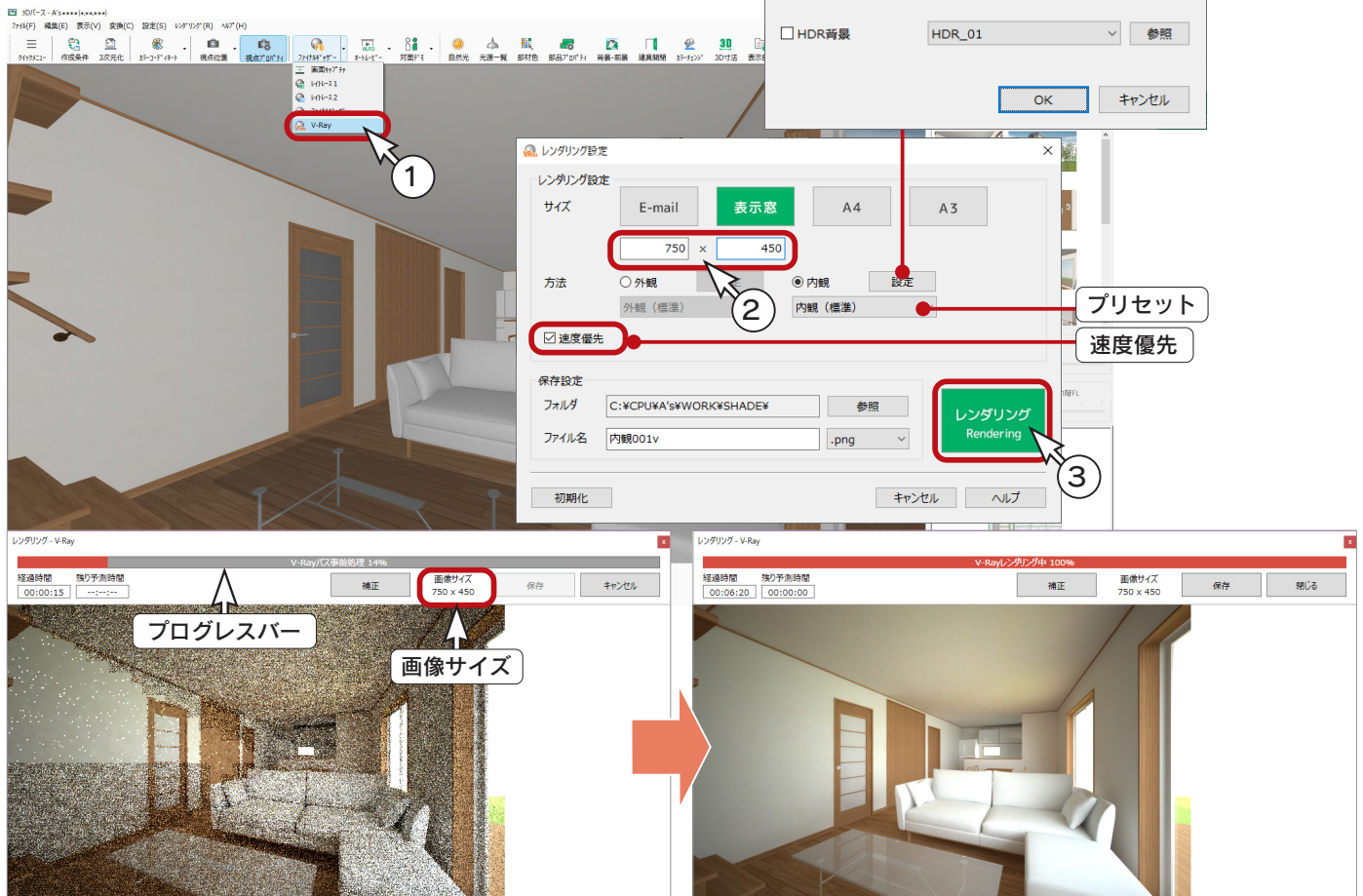
例えば、床材が茶色、壁が白の場合、床材からの影響を0にすると、床材の茶色を抑え、白の壁は白として表現します。

V-Ray (高品位レンダリング)

V-Ray では、高いクオリティのレンダリング画像を作成することができます。

V-Ray (高品位レンダリング) は、オプションの機能です。
ここでは、概要のみ説明します。詳細につきましては、オンラインヘルプをご覧ください。

- ①レンダリングモードの▼をクリックし、 (V-Ray) を選択
 - *メニューバーの「レンダリング」から選択することもできます。
 - *レンダリングのダイアログが表示されます。
- ②サイズを「750」×「450」に設定
 - *「内観 (標準)」、「内観 (陽光くっきり)」など、プリセットから設定を選択することもできます。
 - *「設定」から、「隅影」と「HDR 背景」の指定が可能です。
 - *A's 2023 では、「速度優先」の ON/OFF が可能です。
- ③「レンダリング」をクリック
 - *レンダリングが別ウィンドウで実行されます。



レンダリング画面の表示サイズは、画像サイズとは異なる場合があります。
表示速度アップのために、調整したサイズになっています。
実際の画像サイズは、画像編集ソフトなどでご確認ください。

レンダリング中は、進捗状況を示すプログレスバーが表示されます。
レンダリング中に「キャンセル」をクリックすると、処理を途中で終了します。
[Esc] キーを押す、または右クリックしても同様です。

A's 2023
新機能

速度優先

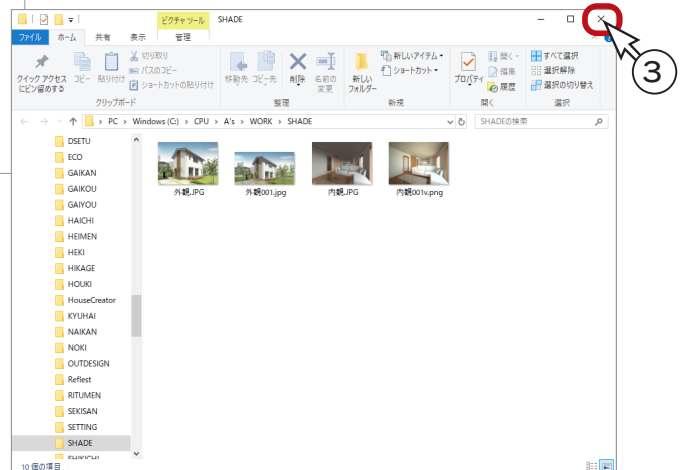
V-Ray レンダリングの処理を大幅に改善し、レンダリング時間を約 75%削減しました。
V-Ray のレンダリング設定で「速度優先」にチェックを入れると、背景やガラス面などの処理が簡略化されますが、パースの精度に大きな違いはありません。

V-Ray の保存

レンダリング実行後の画面にて、V-Ray の画像を保存することができます。



- ① 「保存」をクリック
- ② 保存先、ファイル名を設定し、「OK」をクリック
* 画像の登録先が表示されます。
- ③ 確認後、**✖** (閉じる) をクリック

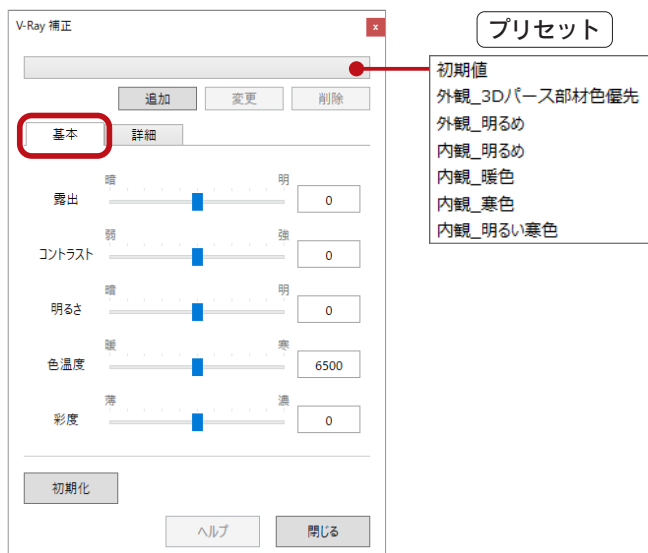


V-Ray の補正

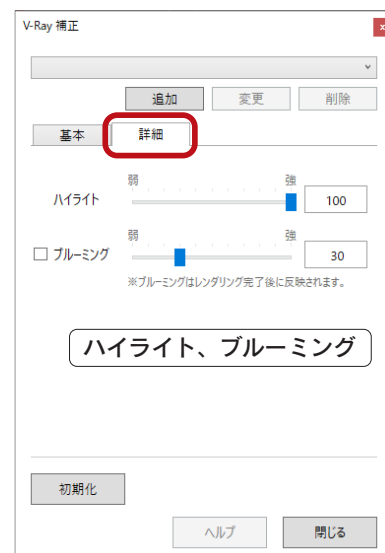
V-Ray のレンダリング画面の「補正」をクリックすると、ダイアログが表示され、レンダリングしながら画像を補正することができます。レンダリング後でも補正が可能です。

設定をプリセットから選択できます。また、「詳細」パネルにて、ハイライト、ブルーミングの補正もできます。

基本



詳細



A's 2023
新機能


外観_3D パース部材色優先

V-Ray レンダリング結果が、レイトレースによるレンダリング結果の色に近づくように、V-Ray 補正のプリセットに「外観_3D パース部材色優先」を追加しました。陰影などの表現は V-Ray の品質でレンダリングされます。

オートムービー

オートムービーは、間取りからシーンを自動生成し、動画を自動作成します。

玄関建具から内観も含むシーンを生成し、例えば、「外観→内観（玄関→ホール→LDK）→外観→会社名を表示」という流れで動画を自動作成します。なお、ムービーのシーンの編集は行えません。

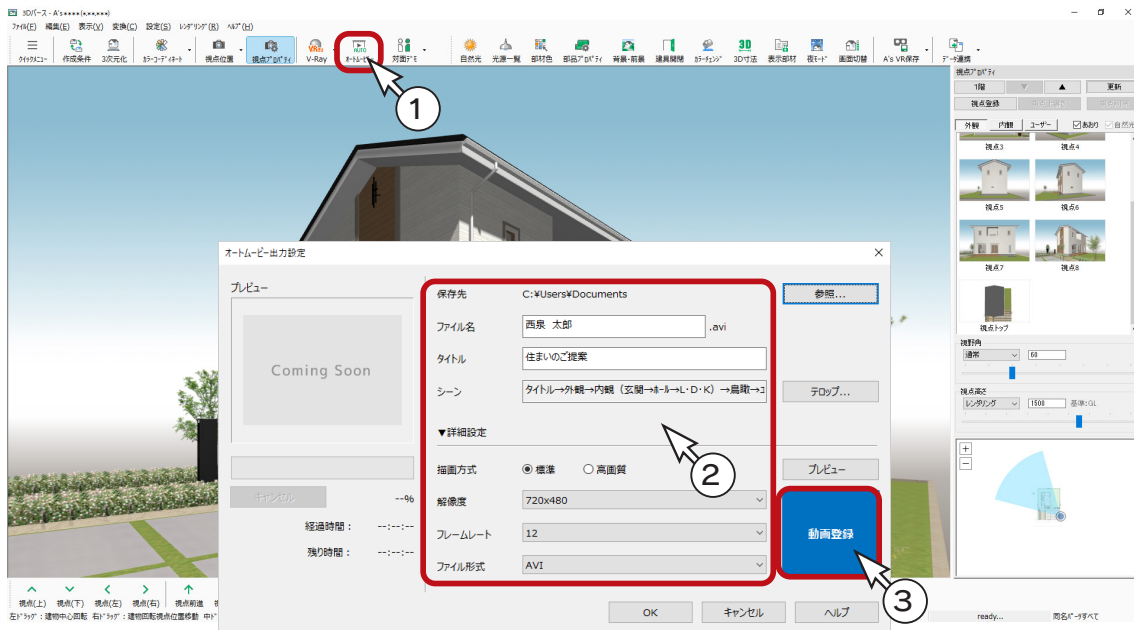
①  (オートムービー) をクリック

② オートムービー出力設定で以下を設定

- ・保存先 …………… オートムービーの出力先を表示（「参照」で変更可能）
- ・ファイル名 …… 施主名。変更可能
- ・タイトル …… 「住まいのご提案」と表示（変更可能）
- ・シーン …… 通る区画を表示（変更不可）
「テロップ」で各シーン毎に表示されるタイトルやクレジットなどを編集
- ・描画方式 …… 「標準」は、画面表示の「リアルシェーディング（高）+SSAO」の画質
「高画質」は、ユーザーが設定した自然光でレイトレース 2 でレンダリングした画質
「プレビュー」で登録前に動画を確認
- ・解像度 …… 初期値は 720 × 480
- ・フレームレート …… 初期値は 12
- ・ファイル形式 …… AVI 形式

③ 動画登録をクリック

* 設定した解像度でレンダリングを実行し、設定した出力先に AVI ファイルを生成します。



出力したムービー（AVI ファイル）は、動画再生ソフト（Windows Media Player など）で再生できます。

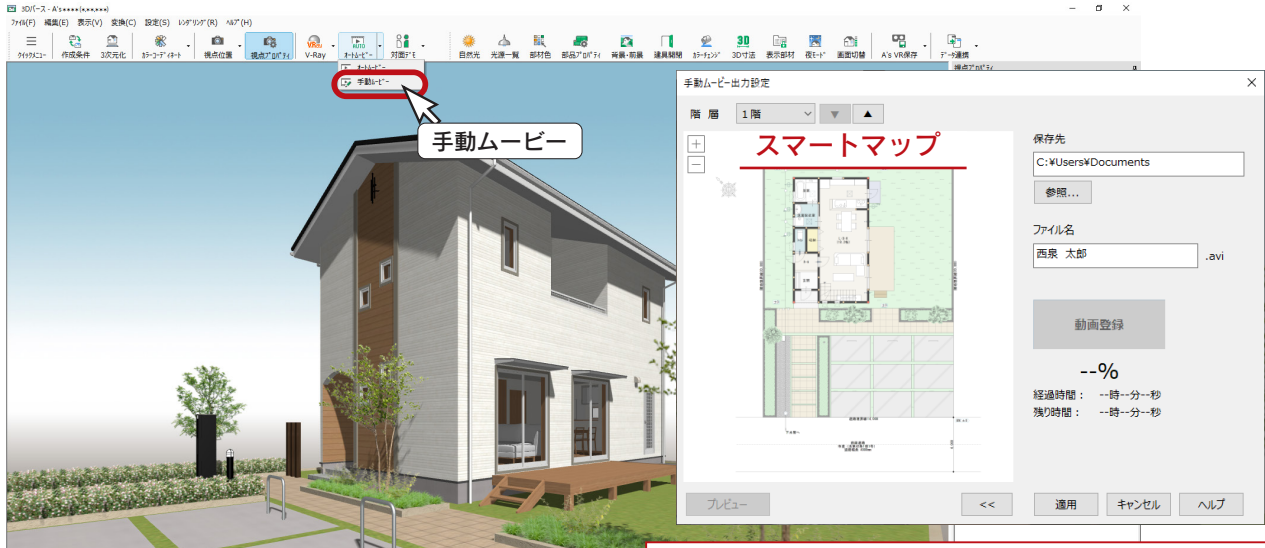
配置する部屋によっては、シーンの内観が作成されない場合があります。

手動ムービー

手動でウォークスルーの設定をして、動画を作成することができます。



(オートムービー)のプルダウンメニューから「手動ムービー」を選択すると、「手動ムービー出力設定」の画面に視点設定用のスマートマップが表示されます。

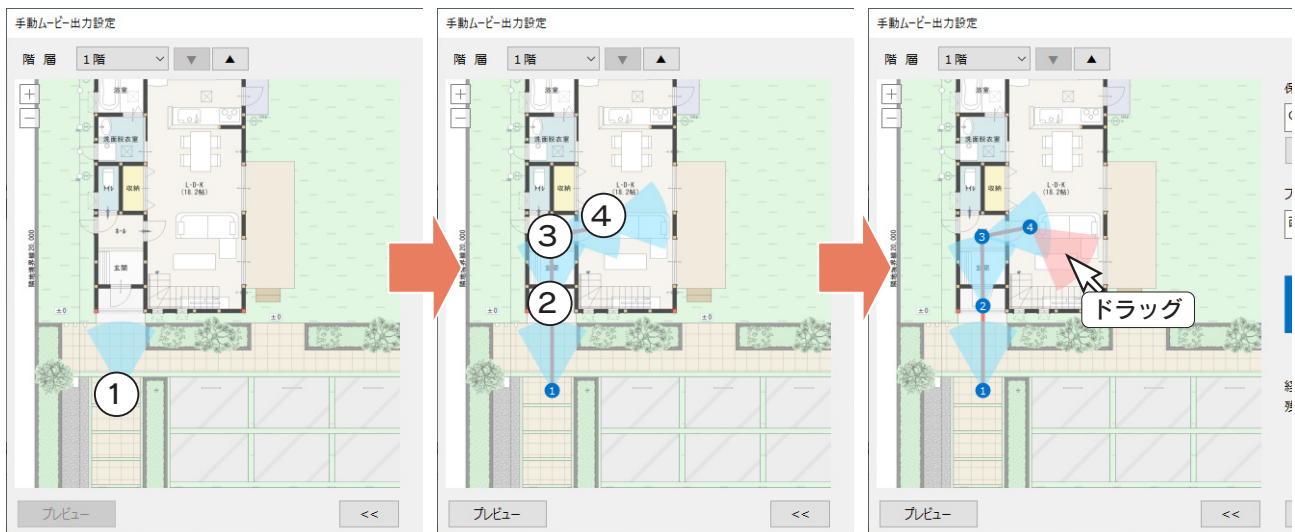


スマートマップは階層変更できます。
スマートマップ上でマウスのホイールをスクロールする、
または **+** **-** ボタンにより、拡大・縮小が可能です。

■ 視点の設定

まず、視点の起点—中間点—終点を自由に設定します。例えば、以下のように、①～④をクリックします。

視線方向は、扇形の部分にマウスを合わせ色が変わったら、ドラッグして変更できます。以下の例では、④の視線方向を調整しています。

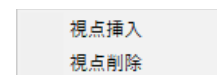


■ 視点の調整

視点は、番号にマウスを合わせ色が変わったら、ドラッグして移動できます。

視点の右クリックメニューにより、「視点挿入」「視点削除」が可能です。

右クリックメニュー

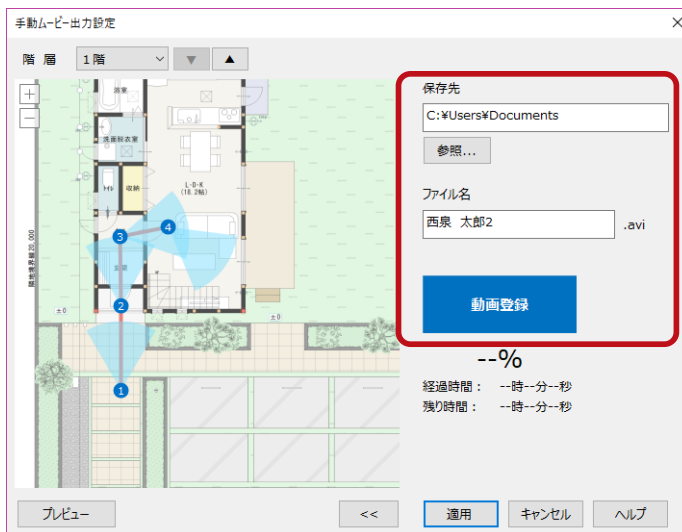


■ プレビュー

「プレビュー」をクリックすると、3Dパースの画面上で動画が再生されます。
出力前に確認しながら調整ができます。



■ 動画登録



視点設定が完了したら、保存先、ファイル名を設定し、「動画登録」をクリックします。
左の例では、ファイル名が「オートムービー」と同じなので、「2」を付加しています。
レンダリングを実行し、設定した出力先に AVI ファイルを生成します。



出力したムービー (AVI ファイル) は、動画再生ソフト (Windows Media Player など) で再生できます。

対面デモ



(対面デモ) をクリックすると、全画面表示のデモ画面に切り替わります。

マウス操作も可能ですが、タッチパネルで指でタップして操作したり、コントローラーでも操作することができます。



部材色プロパティ

外壁材、屋根材などは、画面上を直接指示して変更することができます。

- ①  (部材色プロパティ) をクリック

* 画面左側に部材色プロパティが表示されます。

- ② 画面右下に表示されている選択モードを「同名パーツすべて」に設定

* [スペース] キーでも選択モードを変更できます。(日本語入力 OFF で有効)

- ③ 外壁をクリック

* 選択部分の色が変わります。

- ④ 部材色プロパティから外壁材を選択

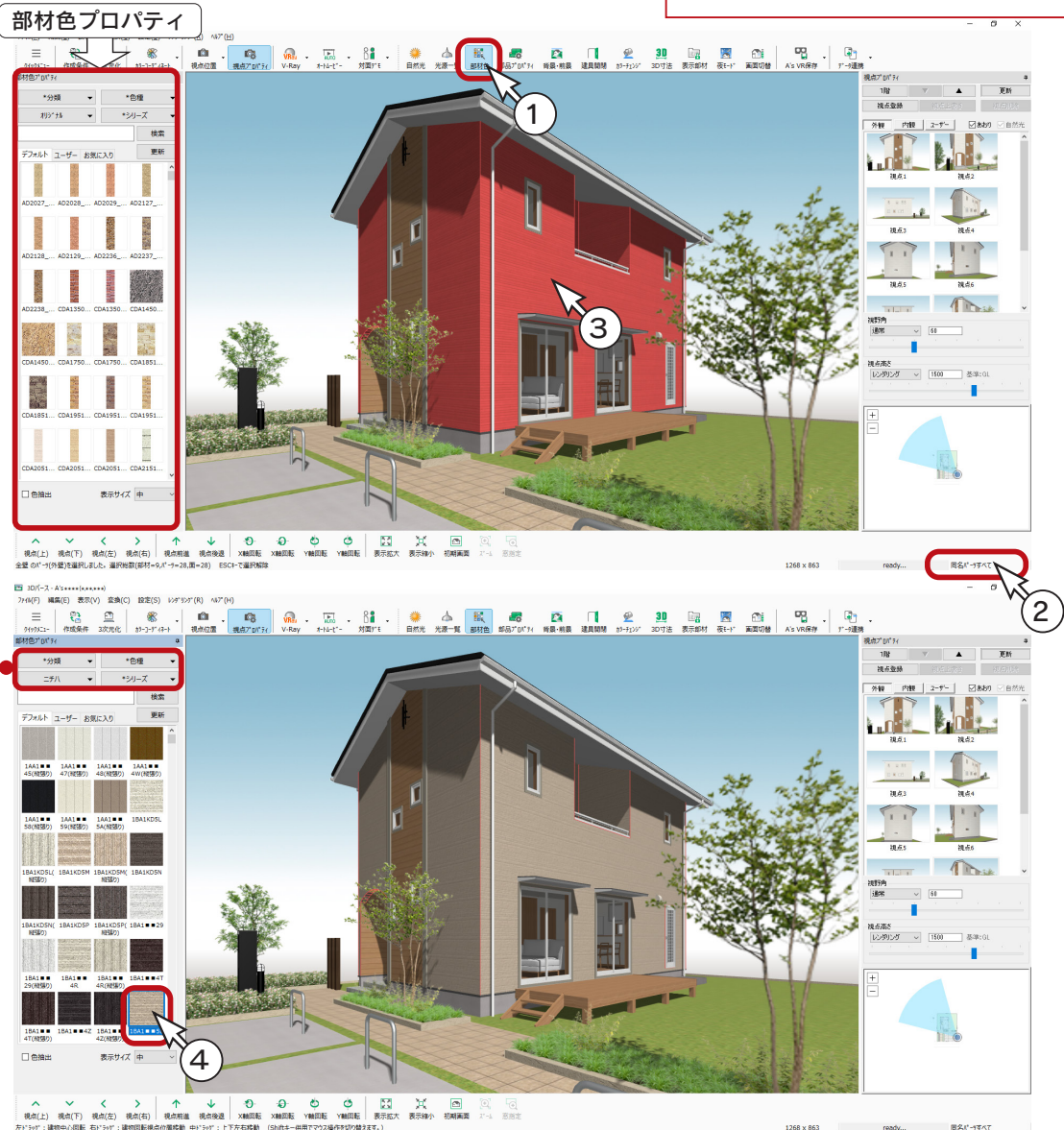
* 条件を「外壁材」にすると、外壁材のリストが表示されます。
メーカーの指定や、検索も可能です。

部材色検索

部材色プロパティの「検索」欄にて、型番や色名で検索することができます。

その際、カタカナは半角で入力してください。

例) ガルバ × がルバ ○

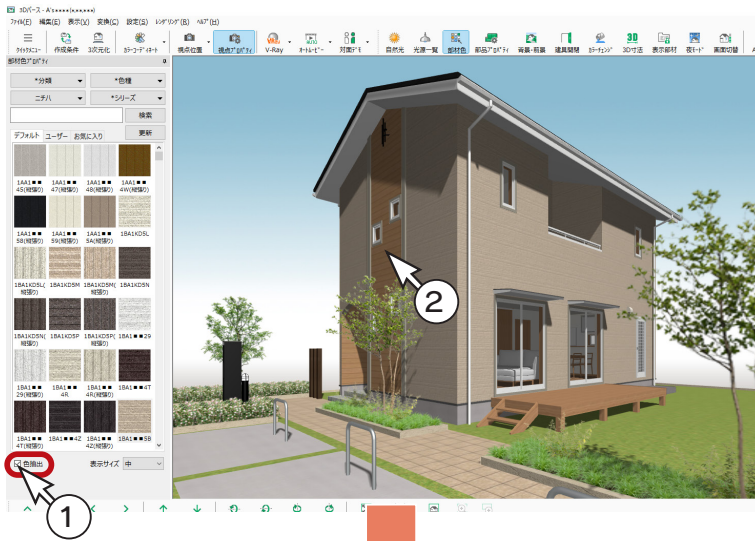


部材色プロパティの部材色をクリックするだけで、選択部分の表示が変わりますので、目的の表示になるまで、続けてシミュレーションができます。

ドラッグ&ドロップによる変更も可能

部材色プロパティから部材色をパース上にドラッグ&ドロップすることでも、変更が可能です。

色抽出

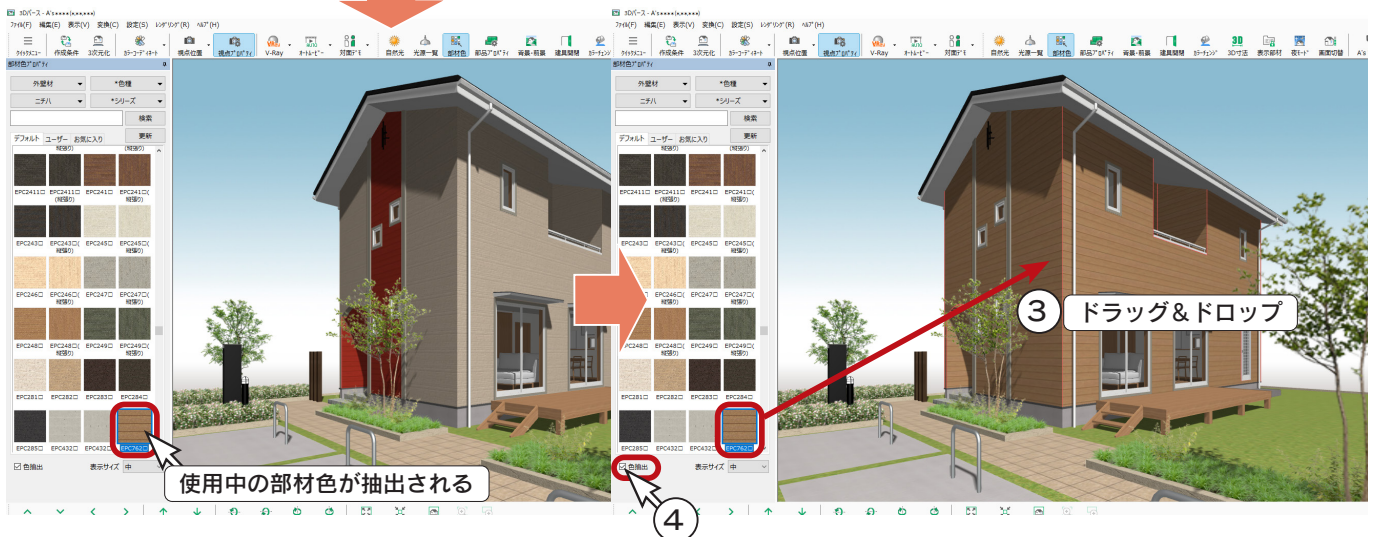


部材色プロパティにて、現在使用中の部材色を抽出することができます。

同じ部材色を他の場所に貼り付けたい場合に便利です。

例えば、以下のように操作します。

- ① 「色抽出」にチェックを入れる
- ② 画像をクリック
 - * 使用中の部材色が抽出されます。
- ③ 抽出された部材色を、ドラッグ&ドロップ
- ④ 「色抽出」のチェックを外す
 - * 色抽出モードを解除しておきます。



部材色変更の利用

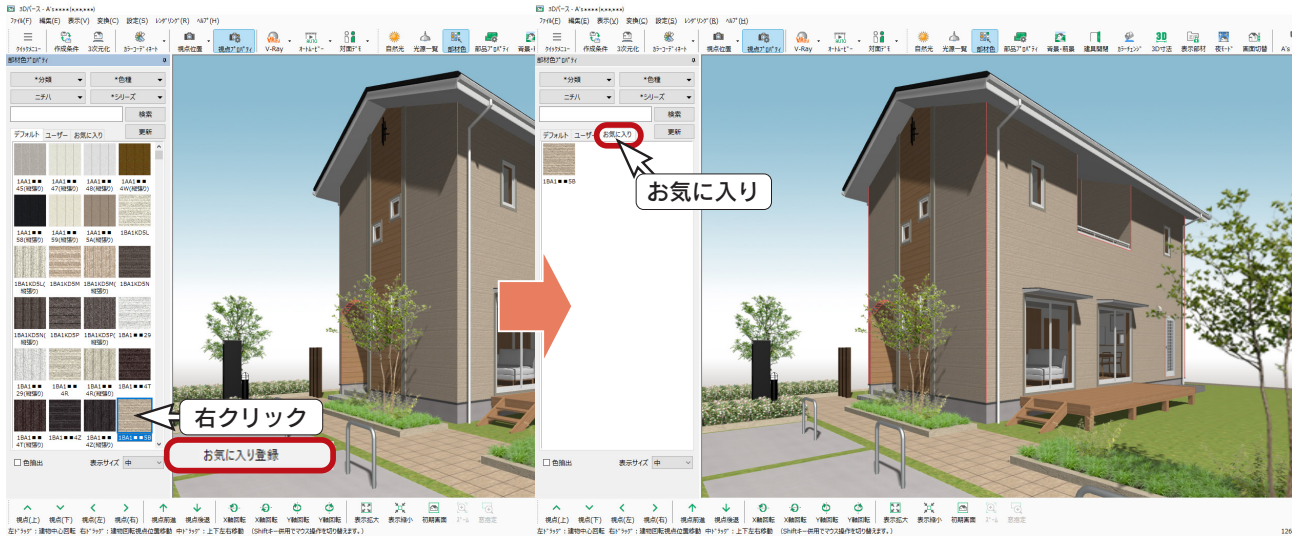
画面上の部材を選択後、右クリックメニューの「部材色変更」により部材色を変更することもできます。既に設定してある部材色と、他の部分の部材色を同じ色にするには、色抽出を使う方法以外に、以下のように部材色変更を使う方法もあります。

- ① 希望の部材色が施されている部分を選択
- ② [Ctrl] キーを押しながら変更したい部分を選択
- ③ 右クリックし「部材色変更」を選択
- ④ 希望の部材色が選択された状態でダイアログが表示されるので、「OK」をクリック

選択モード（画面右下に表示）により、一度に選択できる部材が異なります。（ヘルプ参照）

お気に入り登録

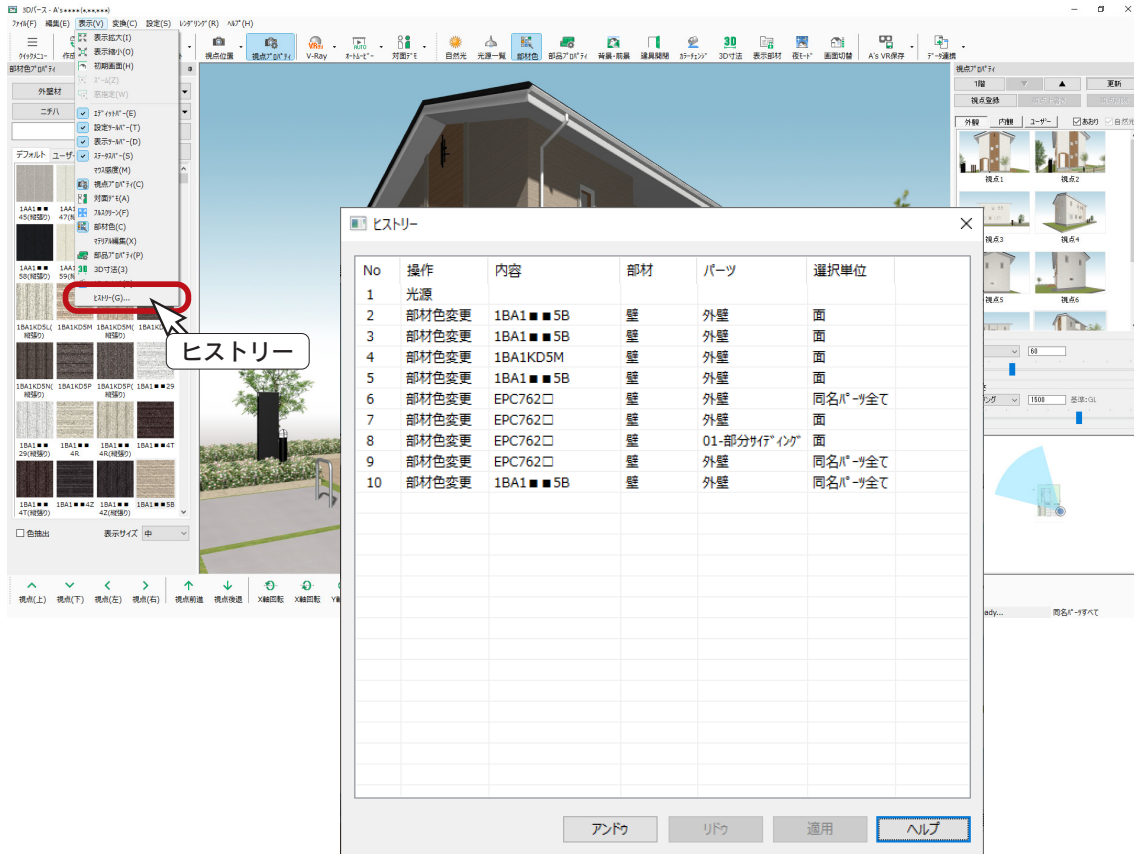
部材色プロパティの部材色を右クリックすると、「お気に入り登録」することができます。
登録後は、「お気に入り」タブから選択できます。



ヒストリー

「表示」⇒「ヒストリー」を選択すると、部材色変更などの操作の履歴が表示されます。

- ・アンドゥ …… 操作を逆順に取り消すことができます。
- ・リドゥ …… アンドゥの逆です。主にアンドゥしすぎた場合に使用します。
- ・適用 …… 操作を選択して「適用」をクリックすると、その操作までアンドゥ・リドゥします。



ヒストリー項目

No …… 履歴番号 (1 から連番表示)
 操作 …… 操作した大項目の履歴
 内容 …… 編集した内容
 部材 …… 対象部材
 パーツ …… 対象部材詳細
 選択単位 …… 選択モード単位


ヒストリー対象

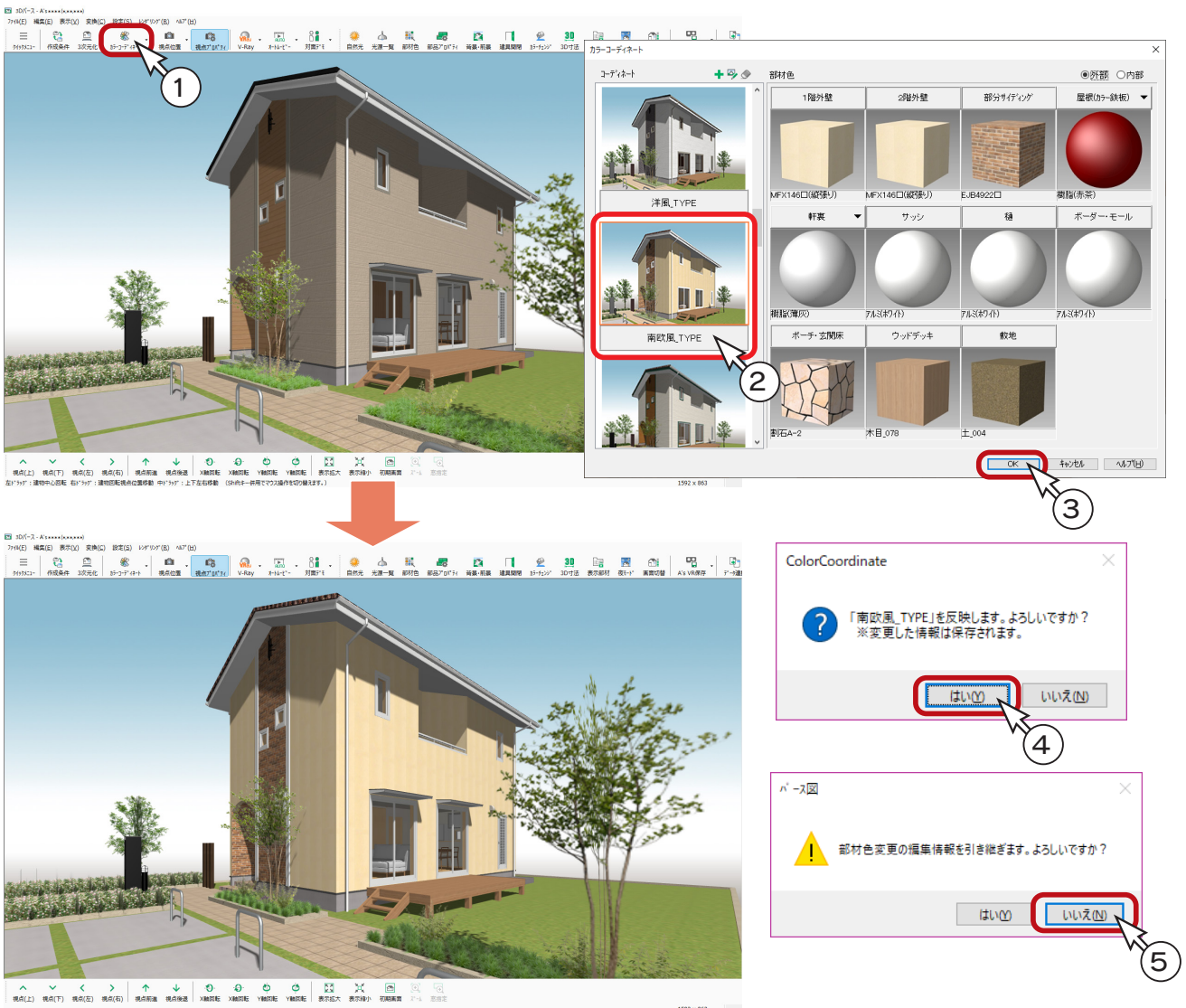
(履歴情報表示範囲)

部材色変更
 光源設定
 非表示
 最適化解除
 面分割
 面合成
 面拡張
 マテリアル編集
 テクスチャ編集
 テクスチャ基準設定
 面反転
 スムースフラグ
 面光源

カラーコーディネート


ナチュラル、ナチュラルモダン、和モダンなど、予め設定されているテクスチャの組み合わせを選択し、レンダリングのイメージを簡単に変更することができます。

- ①  (カラーコーディネート) をクリック
- ② コーディネートを選択
 - * 例えば、「南欧風」を選択します。
 - * 「外部」と「内部」を切り替えて、部材色を確認できます。
- ③ 「OK」をクリック
 - * 「[〇〇〇]」を反映します。・・・」と表示されます。
- ④ 「はい」をクリック
- ⑤ 編集情報を引き継ぐかどうかのメッセージが表示された場合は、いずれかをクリック
 - 「はい」をクリックすると、部材色変更が優先されます。
 - 「いいえ」をクリックすると、コーディネートが優先されます。以下は、「いいえ」をクリックした例です。



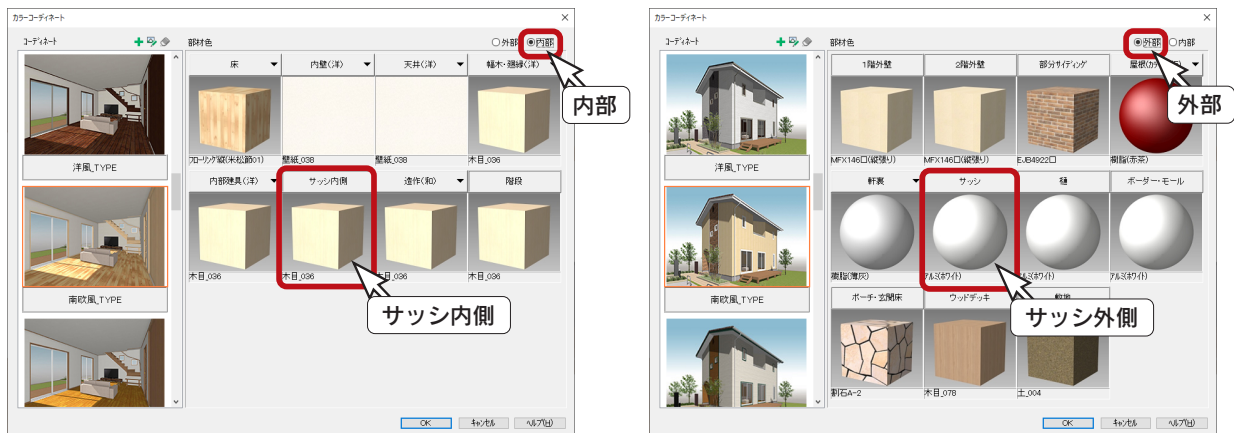
The screenshot illustrates the workflow for changing the color scheme of a 3D model. It shows the initial state with a 'Natural' style, the selection of a 'Mediterranean Style' preset, and the subsequent confirmation dialogs. The final result shows the model with a yellow and brown color scheme.

カラーコーディネートの登録

独自に変更した部材色の組み合わせを、 (カラーコーディネート登録) により追加できます。

サッシ内外色について

サッシの内側と外側の部材色を、「同色」または「別色」に設定できます。
カラーコーディネートでも、外部と内部で、それぞれサッシの部材色が設定されています。



部材色の反映はサッシ内外色の設定による

カラーコーディネートの変更により、サッシ部材色の設定は変更されますが、3D パース画面のサッシ内外色は、物件ごとのサッシ内外色の一括設定、および建具ごとの「同色」「別色」情報をもとに表示されます。

■ サッシ内外色の初期設定

「物件概要」の3/4 ページ目「建物仕様」パネルにて、新規物件の初期値を、「同色」「別色」のいずれかに設定できます。

■ サッシ内外色の一括変更

「プラン図」にて、「設定」⇒「建具設定」⇒「サッシ内外色一括設定」により、配置済みの建具を一括変更できます。

■ サッシ内外色の個別変更

「プラン図」、「高さ設定」、「3D パース」では、建具をダブルクリックして表示されるダイアログにて、建具ごとに変更することもできます。右クリックメニューの「高さ設定」からもダイアログを表示できます。

なお、旧バージョンの物件は、「プラン図」にて「サッシ内外色一括設定」することで、個別の変更も可能になります。

同色の例



別色の例




*この例では、サッシ外側を「アルミ (ブラック)」、サッシ内側を「木目_036」の部材色にしています。

カラーチェンジ

パース上の面と、貼り付ける部材色をいくつか登録しておくことで、壁材、床材などを素早く提案することができます。

カラーチェンジの登録

- ①  (カラーチェンジ) をクリック

*表示画面左上に「カラーチェンジ」と表示されます。

- ② 「追加」をクリック

*ダイアログが横に広がります。

- ③以下の情報を設定

名称 …………… 自由 (例では「居間の床」)

選択領域 …… 画面上の面 (例では L・D・K の床面) をクリック後、「更新」をクリック

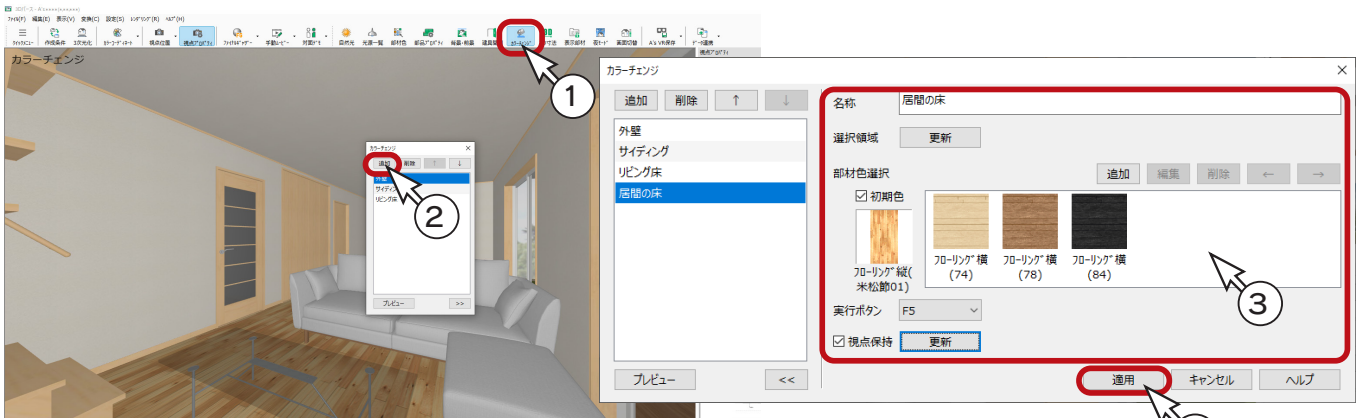
初期色 …………… 初期色をカラーチェンジに入れるかどうかを設定 (例では ON)

部材色選択 …… 「追加」をクリックし、必要なだけ部材色を追加 (例では 3 種類追加)

実行ボタン …… F2 ~ F9 (例では「F5」、設定済みの実行ボタンは選択肢に表示されない)

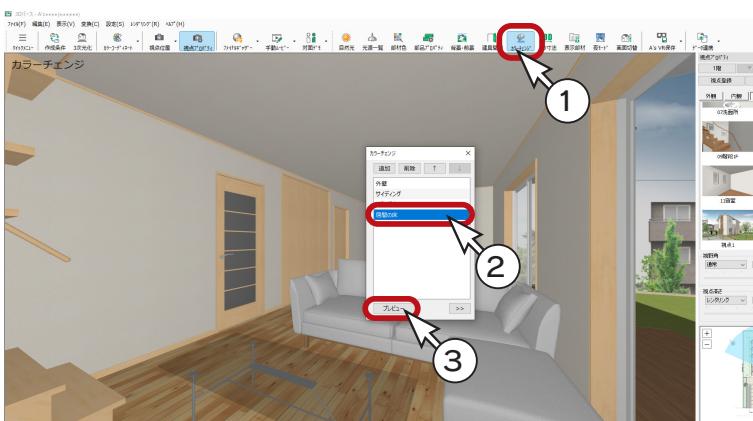
視点保持 …… ON：現在の視点を保存して実行時に再現、OFF：現在の視点は保存しない
(例では ON の状態で「更新」をクリック)


- ④ 「適用」をクリック



「適用」をクリック後、「プレビュー」をクリック、または実行ボタン (例では「F5」) を押すとカラーチェンジを実行できます。
カラーチェンジを実行しない場合は、「キャンセル」をクリックしてください。

カラーチェンジの実行



- ①  (カラーチェンジ) をクリック

*表示画面左上に「カラーチェンジ」と表示されます。

- ②名称 (例では「居間の床」) を選択


- ③「プレビュー」をクリック、

または実行ボタン (例では「F5」) を押す

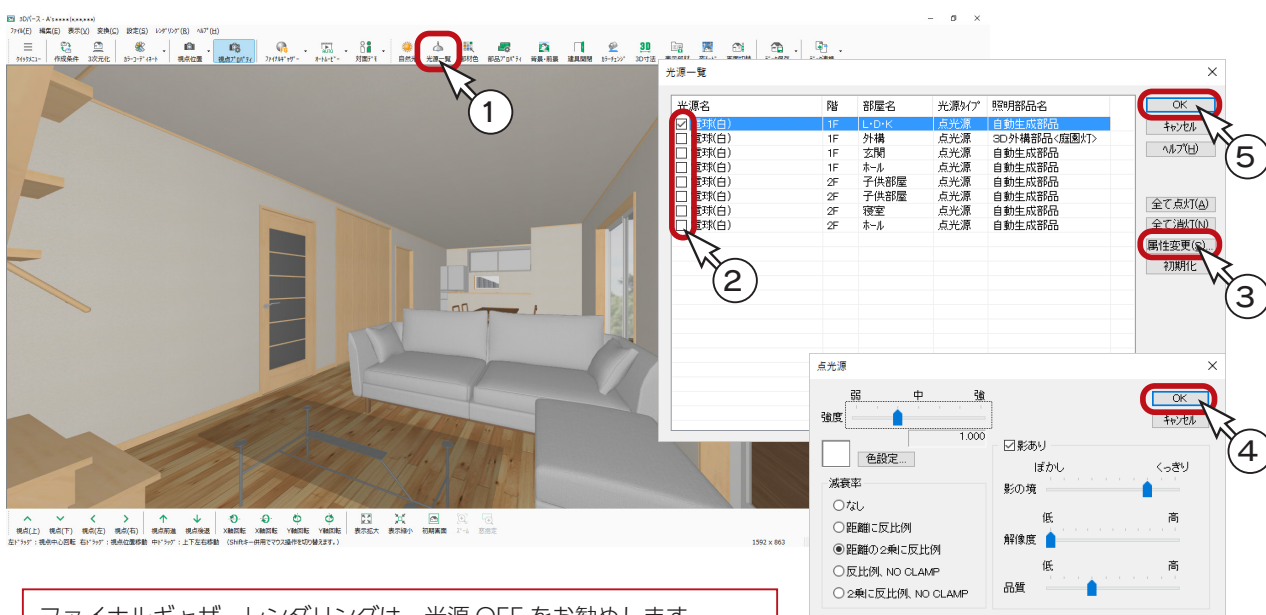
*クリック、またはボタンを押すたびに、部材色が次々に変わります。

光源設定

内観部品の照明は、点灯 / 消灯や光強度などの設定ができます。
照明を多数配置した場合は、光強度を調整することで、パースの表現をよりきれいにすることができます。

- ①  (光源一覧) をクリック
 - * 「設定」⇒「光源一覧」を選択してもかまいません。ダイアログが表示されます。
- ②点灯 / 消灯を設定
 - * 光源名の前のチェックで設定します。が点灯です。
- ③目的の光源を選択した状態で、「属性変更」をクリック
 - * 選択行は反転表示となります。複数行選択も可能です。
 - * 属性変更のダイアログは、光源の種類によって異なります。
- ④光強度などを調整し、「OK」をクリック
 - * 設定を変更した光源は、行全体が赤く反転されます。
- ⑤設定後は、光源一覧ダイアログの「OK」をクリック

以下の画面は、「ユーザー」タブに登録した内観の視点を選択した状態です。

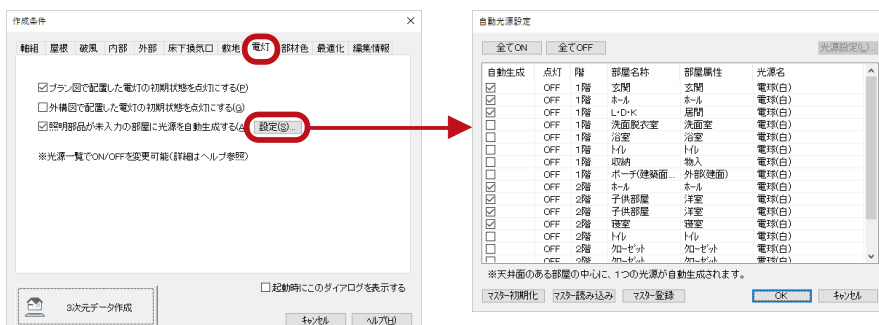


光源名	階	部屋名	光源タイプ	照明部品名
<input checked="" type="checkbox"/> 電球(白)	1F	L-D-K	点光源	自動生成部品
<input checked="" type="checkbox"/> 電球(白)	1F	外構	点光源	3D外構部品<庭園灯>
<input checked="" type="checkbox"/> 電球(白)	1F	玄関	点光源	自動生成部品
<input checked="" type="checkbox"/> 電球(白)	1F	ホール	点光源	自動生成部品
<input checked="" type="checkbox"/> 電球(白)	2F	子供部屋	点光源	自動生成部品
<input checked="" type="checkbox"/> 電球(白)	2F	洋室	点光源	自動生成部品
<input checked="" type="checkbox"/> 電球(白)	2F	寝室	点光源	自動生成部品
<input checked="" type="checkbox"/> 電球(白)	2F	ホール	点光源	自動生成部品

ファイナルギャザーレンダリングは、光源 OFF をお勧めします。
光源を ON する場合は、光強度の値を 0.1 ~ 0.4 に設定してください。
レイトレースレンダリングは、光源 ON をお勧めします。光強度の値を 0.3 ~ 0.7 に設定してください。



(作成条件)の「電灯」タブでは、「プラン図」と「外構図」で配置した電灯の点灯 / 消灯をそれぞれ設定できます。「プラン図」が点灯、「外構図」が消灯に初期設定されています。
また、「設定」をクリックすると、部屋ごとに自動生成の有無と点灯 / 消灯を設定できます。




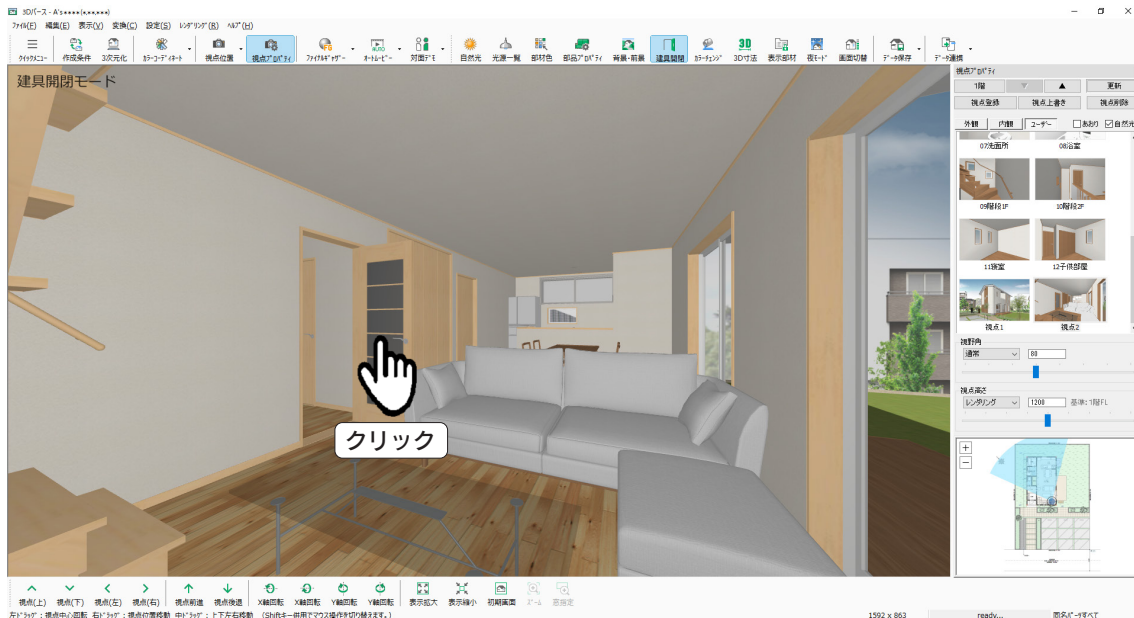
自動生成	点灯	階	部屋名称	部屋属性	光源名
<input checked="" type="checkbox"/>	OFF	1階	玄関	ホール	電球(白)
<input checked="" type="checkbox"/>	OFF	1階	ホール	ホール	電球(白)
<input checked="" type="checkbox"/>	OFF	1階	L-D-K	居間	電球(白)
<input checked="" type="checkbox"/>	OFF	1階	洗面脱衣室	洗面室	電球(白)
<input checked="" type="checkbox"/>	OFF	1階	浴室	浴室	電球(白)
<input checked="" type="checkbox"/>	OFF	1階	トイレ	トイレ	電球(白)
<input checked="" type="checkbox"/>	OFF	1階	収納	物入	電球(白)
<input checked="" type="checkbox"/>	OFF	1階	ポーチ(建築面)	外部(建築面)	電球(白)
<input checked="" type="checkbox"/>	OFF	2階	ホール	ホール	電球(白)
<input checked="" type="checkbox"/>	OFF	2階	子供部屋	洋室	電球(白)
<input checked="" type="checkbox"/>	OFF	2階	子供部屋	洋室	電球(白)
<input checked="" type="checkbox"/>	OFF	2階	寝室	寝室	電球(白)
<input checked="" type="checkbox"/>	OFF	2階	トイレ	トイレ	電球(白)
<input checked="" type="checkbox"/>	OFF	2階	加ゼット	加ゼット	電球(白)
<input checked="" type="checkbox"/>	OFF	2階	加ゼット	加ゼット	電球(白)

建具開閉

パース上の建具を開閉することができます。



(建具開閉)をクリックすると、表示画面左上に「建具開閉モード」と表示され、ワンクリックで建具の開閉が可能になります。建具にマウスが重なると、ポインタ表示がに変わりますので、その状態でクリックします。

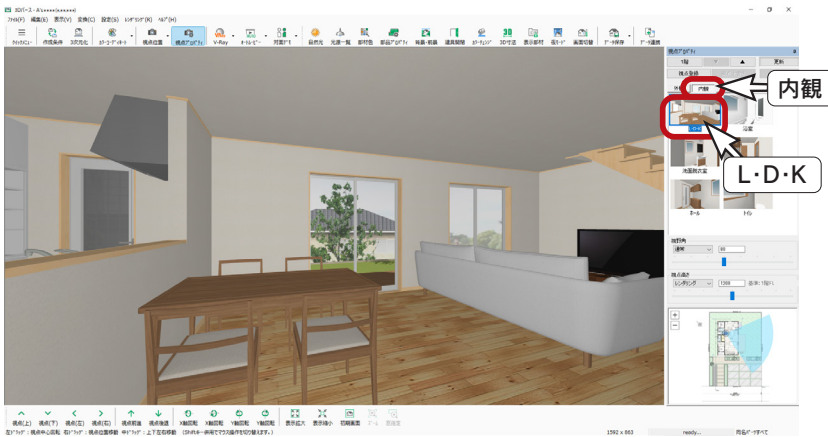


開閉の途中でクリックすると、その位置で停止します。

通常モードでは、建具選択後の右クリックメニューにより、建具開閉アクションが可能です。その際、選択モードにより、一括や個別に建具開閉します。

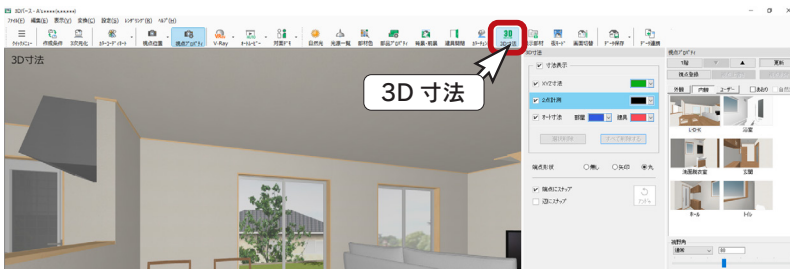
3D 寸法

パース上で寸法を計測・表示することができます。
ここでは、内観のおすすめ視点から「L・D・K」を選択しています。



編集モード

3D (3D 寸法) をクリックすると、編集モードになり、右側に「3D 寸法」の画面が表示されます。
3つの種類があり、それぞれ目的と操作が異なります。

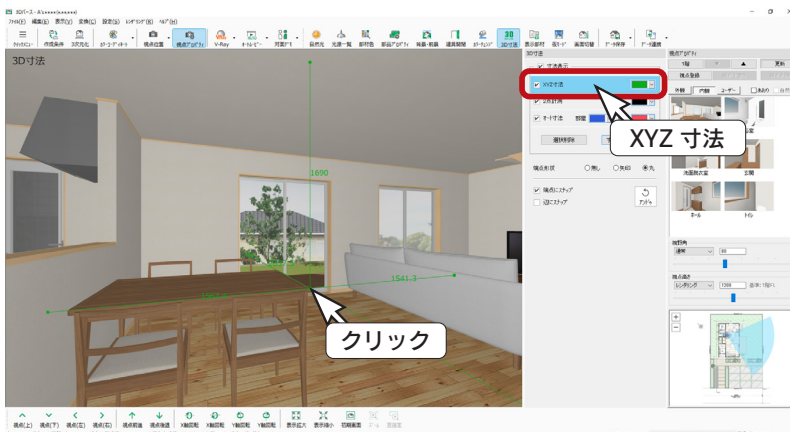


- ・青色になっている箇所が、入力対象の寸法種類（クリックして変更）
- ・寸法種類の前のチェックボックスは、実行後の表示 / 非表示の切替

通常操作（部材色変更など）をしたい場合は、**3D** (3D 寸法) をクリックして編集モードを解除してください。

XYZ 寸法

「XYZ 寸法」をクリック後、画面上の計測したいポイントをクリックします。

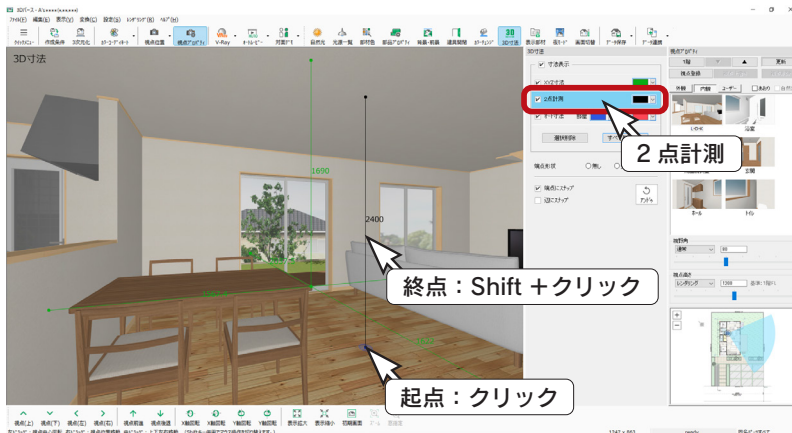


- ・クリックしたところを中心に6つの寸法（X軸/-X軸/Y軸/-Y軸/Z軸/-Z軸）を表示
- ・クリックする度に寸法を更新
- ・寸法文字 / 寸法線の初期色は緑色

削除等につきましては、次ページをご参照ください。

2点計測

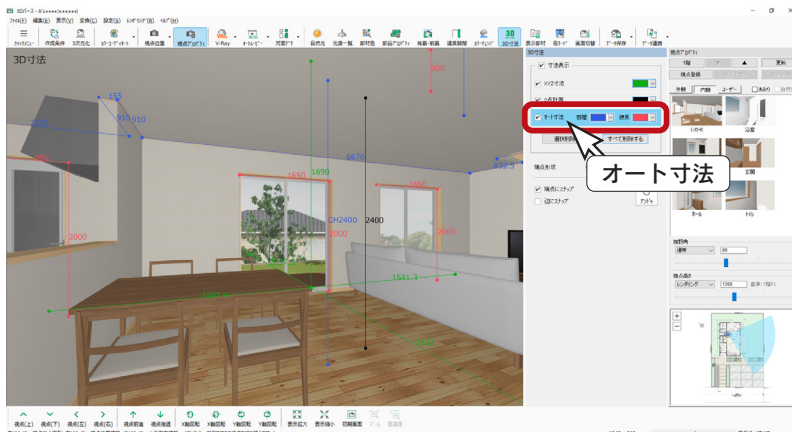
「2点計測」をクリック後、画面上の計測したい箇所を起点—終点で指示します。




- ・ 指示した起点—終点の寸法を表示
- ・ 終点の指示で [Shift] キーを併用すると、選択面に対し反対側の面までの寸法を自動計測
- ・ 外観・内観に利用可能
- ・ 寸法文字 / 寸法線の初期色は黒色

オート寸法

「オート寸法」をクリックするだけで、寸法を自動表示します。



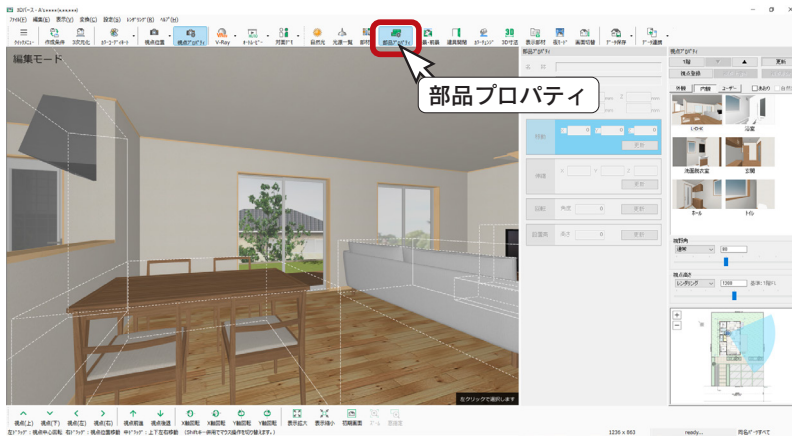
- ・ 部屋の寸法（壁の各辺・部屋高）と、建具の寸法（幅・高さ）を自動計算して表示
- ・ 現在の部屋の寸法のみ表示し、隣の部屋の寸法は非表示
但し、階段や吹き抜け、全開口等は、一続きの空間として隣り合う区画を跨いで寸法を表示
- ・ 寸法文字 / 寸法線の初期色は、部屋は青色、建具は赤色

- ・ 選択削除 …………… クリックすると「選択削除」が ON（青色の枠線が表示された状態）になります。その状態で、削除する寸法線を指示します。
- ・ すべて削除 …………… クリックすると配置したすべての寸法線を削除します。
- ・ 端点形状 …………… なし／矢印／丸のいずれかを選択します。（初期値「丸」）
- ・ 端点にスナップ …… チェックを入れることで、すべての端点にスナップ可能です。（初期値 ON）
- ・ 辺にスナップ …… チェックを入れることで、すべての辺にスナップ可能です。（初期値 OFF）
- ・ （アンドゥ）… クリックすると1つ前の操作にもどります。（回数は無制限）

部品プロパティ



(部品プロパティ) をクリックすると編集モードになり、右側に「部品プロパティ」の画面が表示されます。



- ・部品をクリックすると、「部品プロパティ」画面がアクティブに
- ・選択している部品の移動、伸縮、回転、設置高変更が可能
- ・クリックして青色になっている箇所が、対象の編集処理
- ・いずれも数値入力による編集と、マウス操作による編集が可能

アンドゥはありません

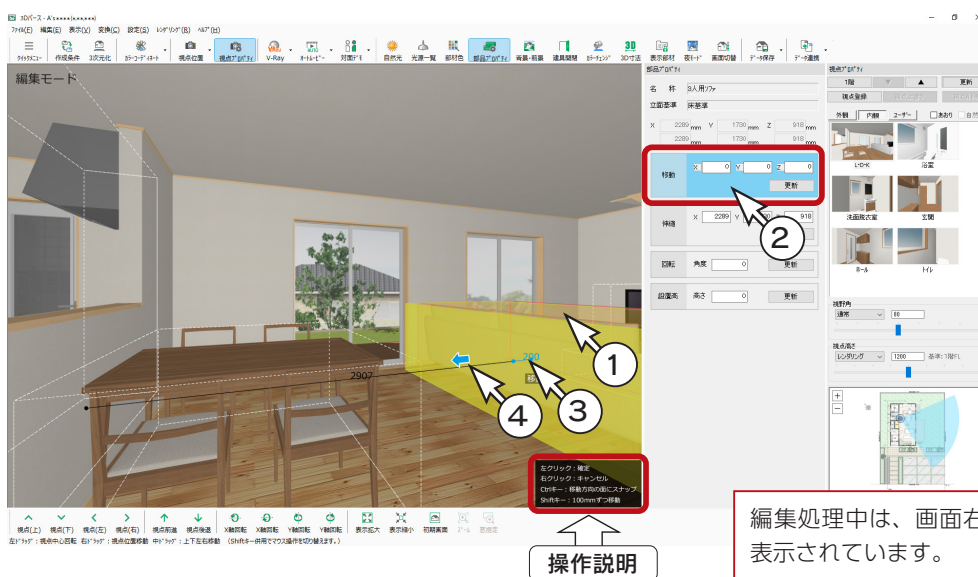
部品プロパティでの編集にはアンドゥがありませんので、ご注意ください。

移動の例

ソファーを移動している例です。

距離がリアルタイムに表示されますので、人が通れることを考慮した移動などが可能です。

- ①ソファーをクリック
- ②移動が青色であることを確認
 - * 青色でない場合はクリックしてください。
- ③移動面をクリック
 - * 選択したい面が見える視点にする必要があります。
- ④マウスを移動して、クリックで確定 (右クリックでキャンセル)
 - * [Ctrl] キーで移動方法の面にスナップ、[Shift] キーで 100mm ずつ移動します。



編集処理中は、画面右下に操作説明が表示されています。

通常操作 (部材色変更など) をしたい場合は、 (部品プロパティ) をクリックして編集モードを解除してください。


パノラマ CG クラウド登録

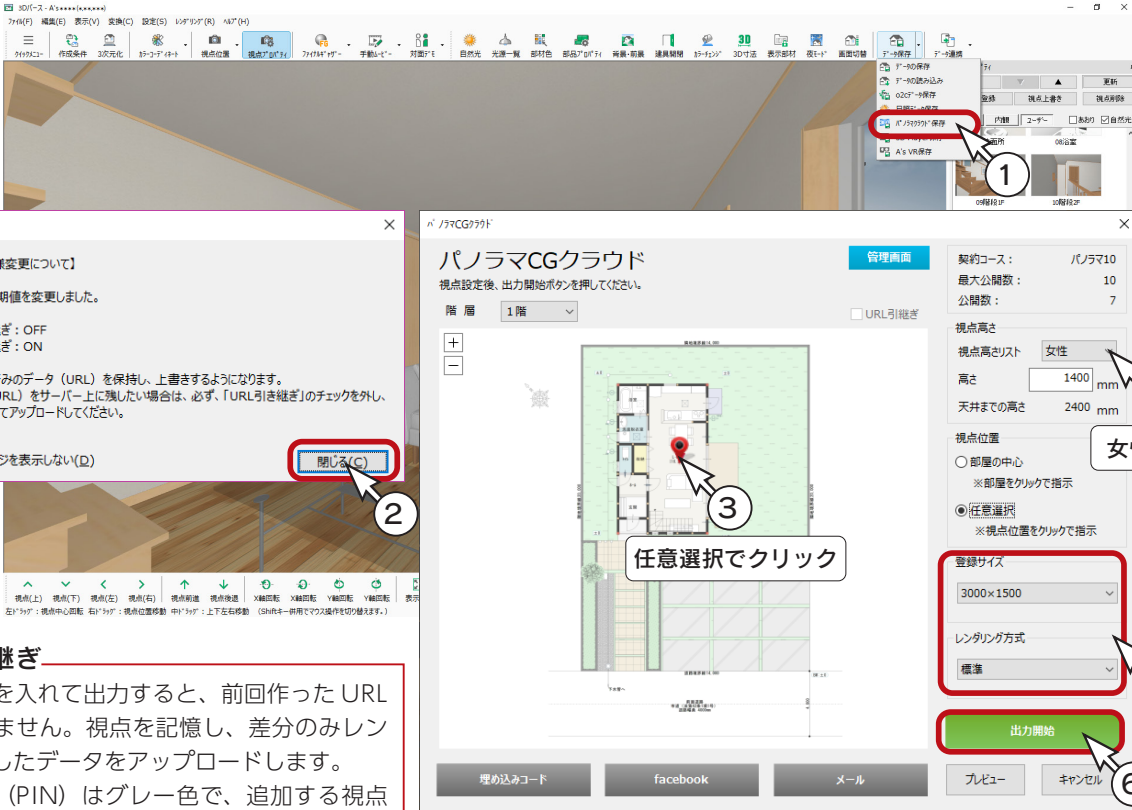
パノラマ CG クラウド登録は、オプションの機能です。

指定した部屋ごとにパノラマ CG を自動生成し、クラウド上にアップロードします。

インターネットを利用したクラウド環境でパノラマ CG 提案が可能です。

面倒な設定は不要で、お客様の閲覧端末を選ばず、インターネット環境さえあればすぐにインパクトのある住宅プレゼンを実現します。

- ①  (データの保存) のプルダウンメニューから「パノラマクラウド保存」を選択
 - * 「ファイル」⇒「データ保存」から選択してもかまいません。
- ② URL 引き継ぎに関するメッセージが表示された場合は、内容をご確認の上「閉じる」をクリック
 - * 視点設定用の平面画像を自動作成し、出力設定の画面が表示されます。
- ③ 視点位置を設定 (下の例では、任意選択で L・D・K 内をクリック)
 - 部屋の中心 …… 部屋をクリックすると中心に視点が表示されます。
再度クリックすると消えます。
 - 任意選択 …… クリック位置に視点が表示されます。同じ部屋の中に複数設定も可能です。
再度クリックすると消えます。また、ドラッグして移動させることも可能です。
- ④ 視点高さを設定 (下の例では、女性を選択)
- ⑤ 画像サイズ、レンダリング方式を設定
- ⑥ 「出力開始」をクリック
 - * 画像の出力処理後は、管理画面にて公開設定を行います。



パノラマCGクラウド

【「URL引き継ぎ」仕様変更について】

「URL引き継ぎ」の初期値を変更しました。

【変更前】URL引き継ぎ: OFF
【変更後】URL引き継ぎ: ON

初期値として、出力済みのデータ (URL) を保持し、上書きするようになります。
出力済みのデータ (URL) をサーバー上に残したい場合は、必ず、「URL引き継ぎ」のチェックを外し、別データ (URL) としてアップロードしてください。

今後、このメッセージを表示しない(D)

パノラマCGクラウド

管理画面

視点設定後、出力開始ボタンを押してください。

階層 1階

URL引き継ぎ

契約コース: パノラマ10
最大公開数: 10
公開数: 7

視点高さ
視点高さリスト: 女性
高さ: 1400 mm
天井までの高さ: 2400 mm

視点位置
 部屋の中心
※部屋をクリックで指示
 任意選択
※視点位置をクリックで指示

登録サイズ: 3000×1500
レンダリング方式: 標準

任意選択をクリック

女性を選択

URL 引き継ぎ

チェックを入れて出力すると、前回作った URL が変わりません。視点を記憶し、差分のみレンダリングしたデータをアップロードします。既存視点 (PIN) はグレー色で、追加する視点 (PIN) は赤色になります。

専用マニュアル

「パノラマ CG クラウド」につきましては、専用マニュアルがあります。

サポートページからダウンロードしてご利用ください。(⇒ <https://www.cpu-net.co.jp/cad/user/>)

3D Player 保存

3D Player 保存は、オプションの機能です。「A's 3D Player」用の3D データを作成します。

A's 3D Player とは

「A's 3D Player」は、「A's (エース)」で作成した住宅の3D データを、タブレットやスマートフォンで閲覧できるアプリです。

工務店・設計事務所・ハウスメーカー様がお客様と打ち合わせする時に、本アプリを用い、手軽に住宅を3D で丸ごと提案できます。バーチャル展示場で、夢のマイホームの完成イメージを隅々まで共有でき、後悔しない家づくりをサポートします。

お客様の端末（タブレット、スマートフォン）でも閲覧でき、ご自宅にて家族間で完成イメージを確認できます。

① (データの保存) のプルダウンメニューから「3D Player 保存」を選択

- * 「ファイル」⇒「データ保存」から選択してもかまいません。
- * 「3D Player 保存」の画面が表示されます。

② 「QR コード・URL 作成」をクリック

- * 「A's 3D Player」用の3D データを作成し、QR コードと URL が同時に作成されます。

③ 「QR コード連携」または「LINE 連携」にて、お客様に3D データを提供

- ・ QR コード連携 ……作成した QR コードを、メールや SNS メッセンジャーで送信する
⇒お客様には、タブレットやスマートフォンのアプリ (A's 3D Player) にて、QR コードを読み込んでいただく
- ・ LINE 連携 ……作成した URL を、メールや LINE 等の SNS メッセンジャーで送信する
⇒お客様には、タブレットやスマートフォンで URL をタップしていただく

LINE 連携は、ライトプランではご利用いただけません。

ベーシック以上の有料プランへアップグレードすることで、ご利用いただけます。

管理画面へのログインは、WEB ライセンスの ID / パスワードを入力します。管理画面では、以下の処理が可能です。

- ・ 公開 / 非公開
- ・ 物件削除
- ・ 住宅展示場用 (ロック)、解除
- ・ LINE 連携
- ・ プラン変更

専用マニュアル

「3D Player 保存」につきましては、専用マニュアル「A's 3D Player 連携編」があります。

サポートページからダウンロードしてご利用ください。(⇒ <https://www.cpu-net.co.jp/cad/user/>)

A's VR 保存

A's VR 保存は、オプションの機能です。「A's VR」用のデータを出力します。

A's VR とは

「A's VR」は、「A's (エース)」で作成した建物データから、素早くVR提案が可能な体験型プレゼンシステムです。初期提案段階で、完成後のイメージを伝えることができ、お施主様の満足度向上や、打合せの時間短縮にも繋がります。

- ①  (データの保存) のプルダウンメニューから「A's VR 保存」を選択

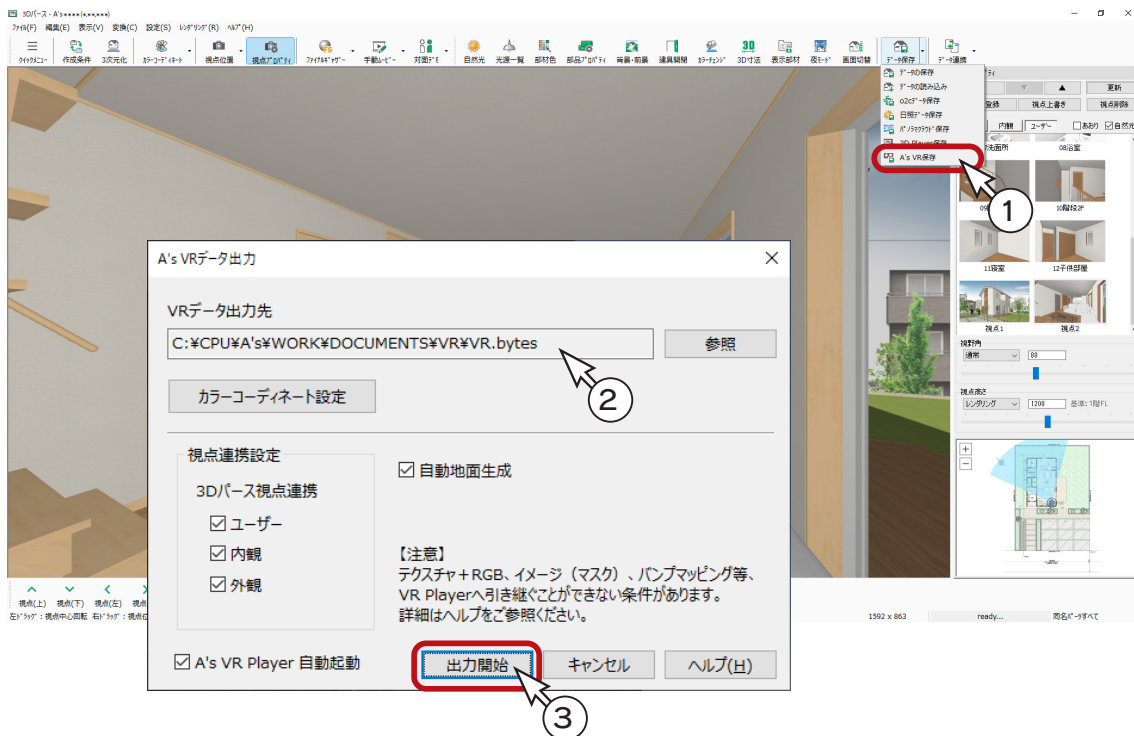
- * 「ファイル」⇒「データ保存」から選択してもかまいません。
- * 「A's VR データ出力」の画面が表示されます。

- ②以下の情報を設定

VR データ出力先 …………… 「参照」をクリックすると変更可能
 カラーコーディネート設定 …… 反映するカラーコーディネートを設定
 視点連携設定 …………… 3D パースの視点連携を設定
 自動地面生成 …………… 自動地面生成の初期値 (ON/OFF) を設定
 A's VR Player 自動起動 …… データ出力後にプレイヤー起動の有無を設定

- ③「出力開始」をクリック

- * A's VR データが出力されます。



専用マニュアル

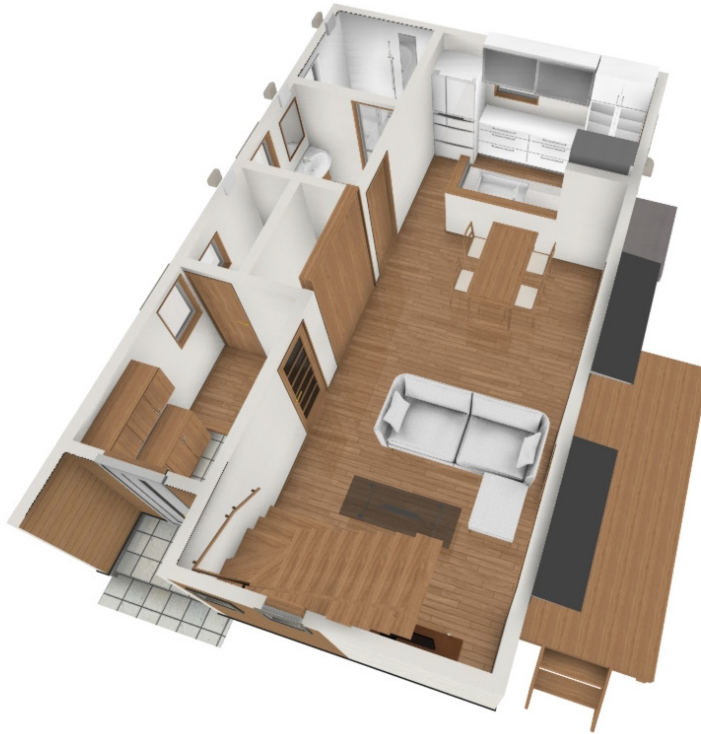
「A's VR Player」につきましては、専用マニュアル「A's VR Player 編」があります。サポートページからダウンロードしてご利用ください。(⇒ <https://www.cpu-net.co.jp/cad/user/>)

2

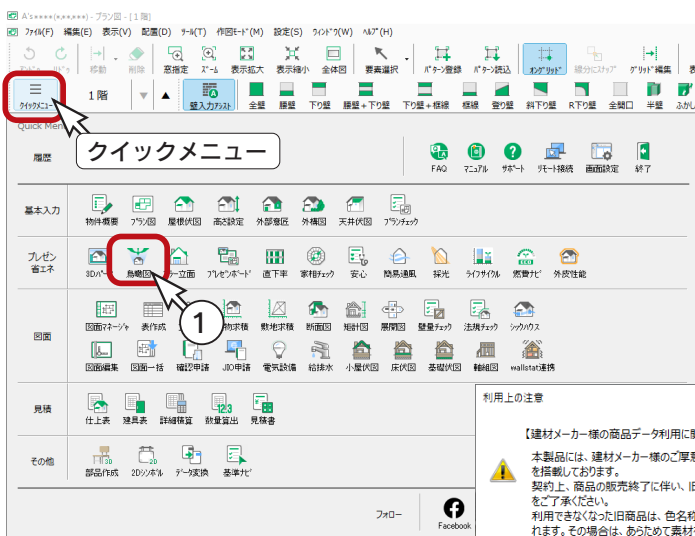
鳥瞰図

サンプル物件で、鳥瞰図を作成してみましょう。

作成する鳥瞰図




鳥瞰図の起動



① クイックメニュー、またはメインメニューの



(鳥瞰図) をクリック


* メインメニューでは、 (3D パース) のプルダウンメニューにあります。

② 利用上の注意が表示された場合は、内容を確認の上、「閉じる」をクリック

* 「今後、このメッセージを表示しない」のチェックが可能です。

* 鳥瞰図の画面が表示されます。

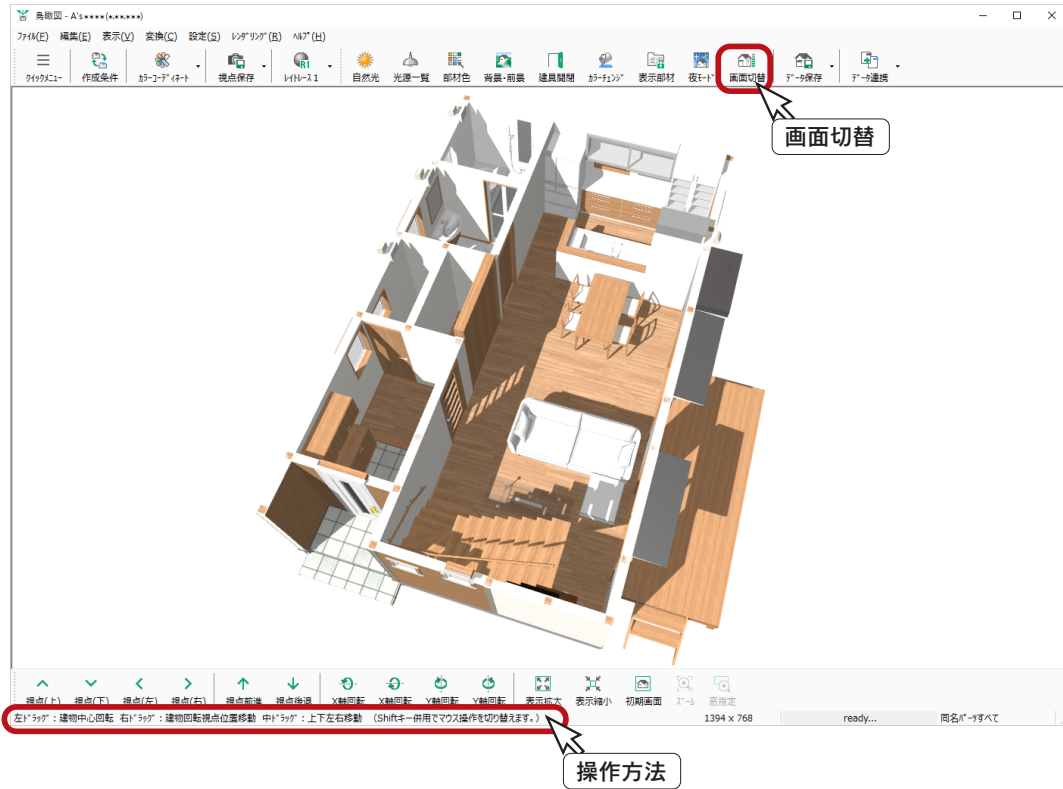
視点設定






初期表示は、 (リアルシェーディング (高)) です。

リアルタイムにスムーズなウォークスルーが可能です。

操作方法はステータスバーに表示されていますが、下の表も参考に自由にウォークスルーして視点を設定してください。


ご使用の環境により動きがスムーズでない場合は、「画面切替」アイコンをご利用ください。(⇒ [【プレゼン編 - 10】参照](#))

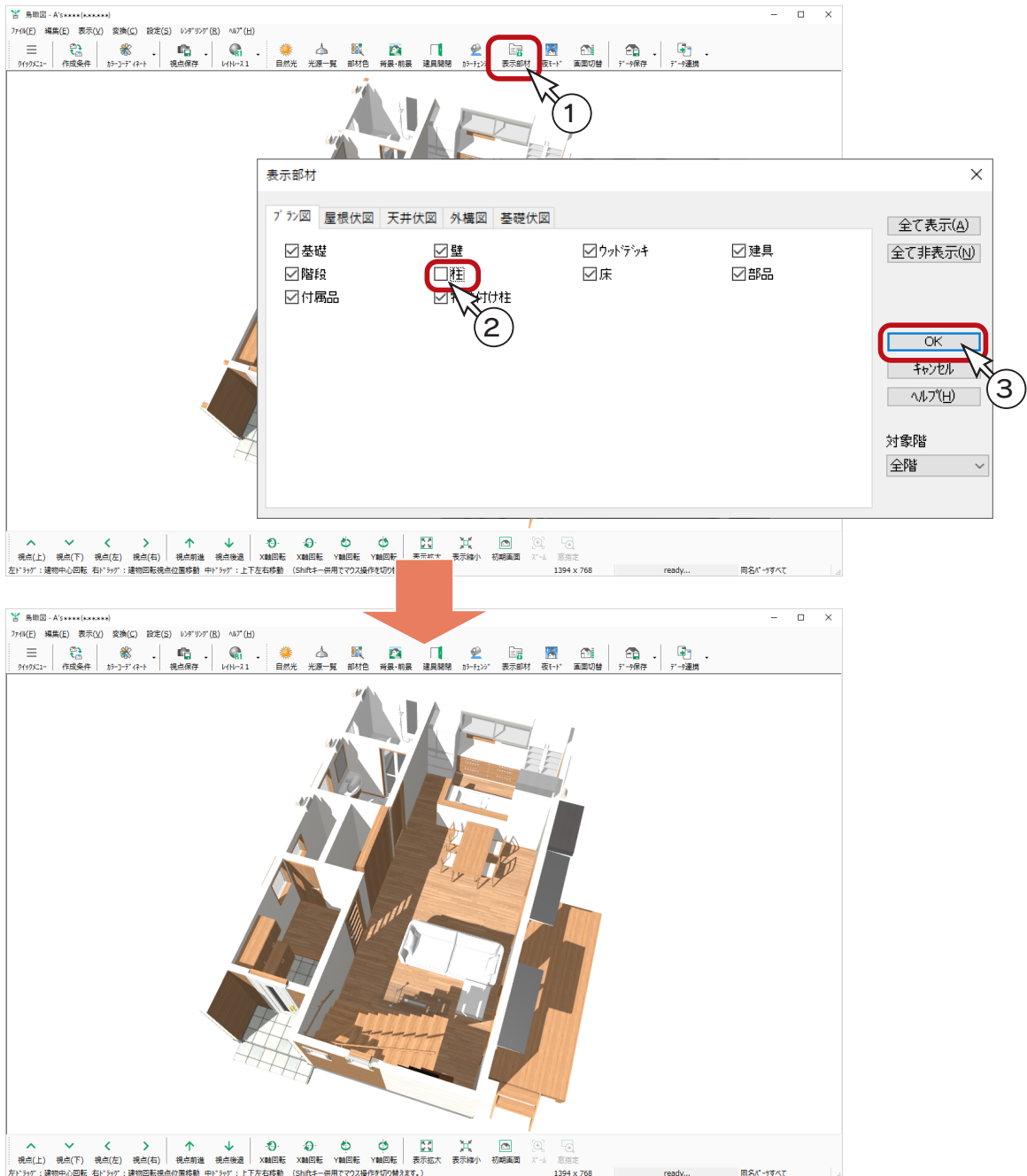


マウス操作	動作	ポインタ	マウス操作	動作	ポインタ
左ドラッグ	建物中心回転		Shift + 左ドラッグ	視点中心回転	
右ドラッグ	建物回転 視点位置移動		Shift + 右ドラッグ	視点位置移動	
中ドラッグ	上下左右移動				

表示部材

表現に不要な部材がある場合は、非表示にすることができます。
ここでは、柱を非表示にしてみましょう。


- ①  (表示部材) をクリック
*ダイアログが表示されます。
- ② 柱のチェックを外す
- ③ 「OK」 をクリック

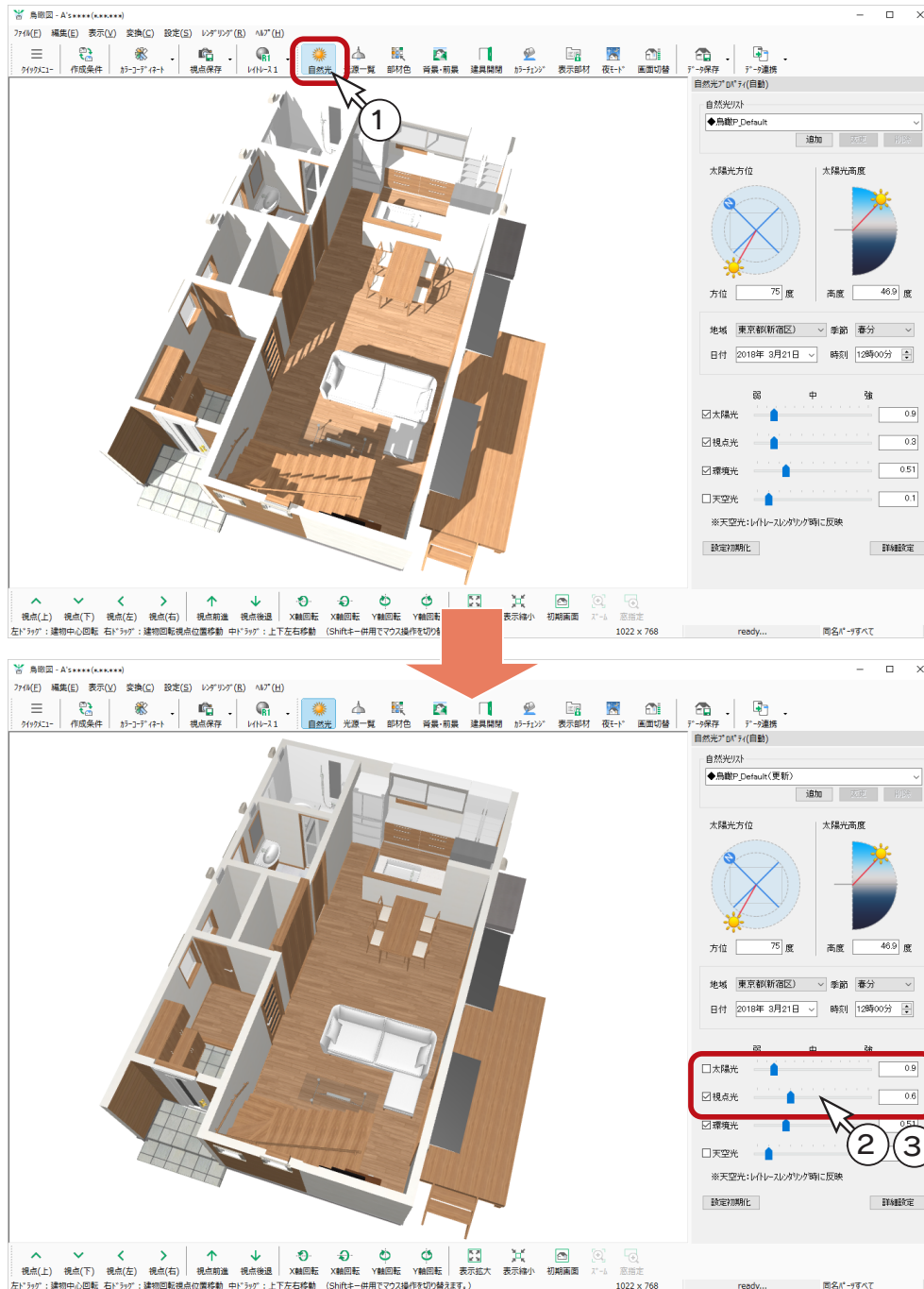


部材を指示し、「編集」または右クリックメニューの「非表示」により、個別に非表示にすることもできます。
個別に非表示にした部材は、「編集」または右クリックメニューの「非表示部材一覧」により、表示を戻すことができます。

自然光

自然光の設定を変更してみましょう。

- ①  (自然光) をクリック
*自然光プロパティが表示されます。
- ② 「太陽光」のチェックを外す
- ③ 「視点光」を少し強くする
*画面の表示が連動して変わります。



自然光プロパティの中で「視点光」「環境光」「天空光」の設定は、「ファイナルギャザー」レンダリングには反映しません。明るさは、ファイナルギャザー実行時のダイアログにて設定してください。
「レイトレース 1」「レイトレース 2」によるレンダリングには、すべて反映します。

ファイナルギャザー

ファイナルギャザーのレンダリングを実行してみましょう。

- ①レンダリングモードの▼をクリックし、 (ファイナルギャザー) を選択

*ダイアログが表示されます。

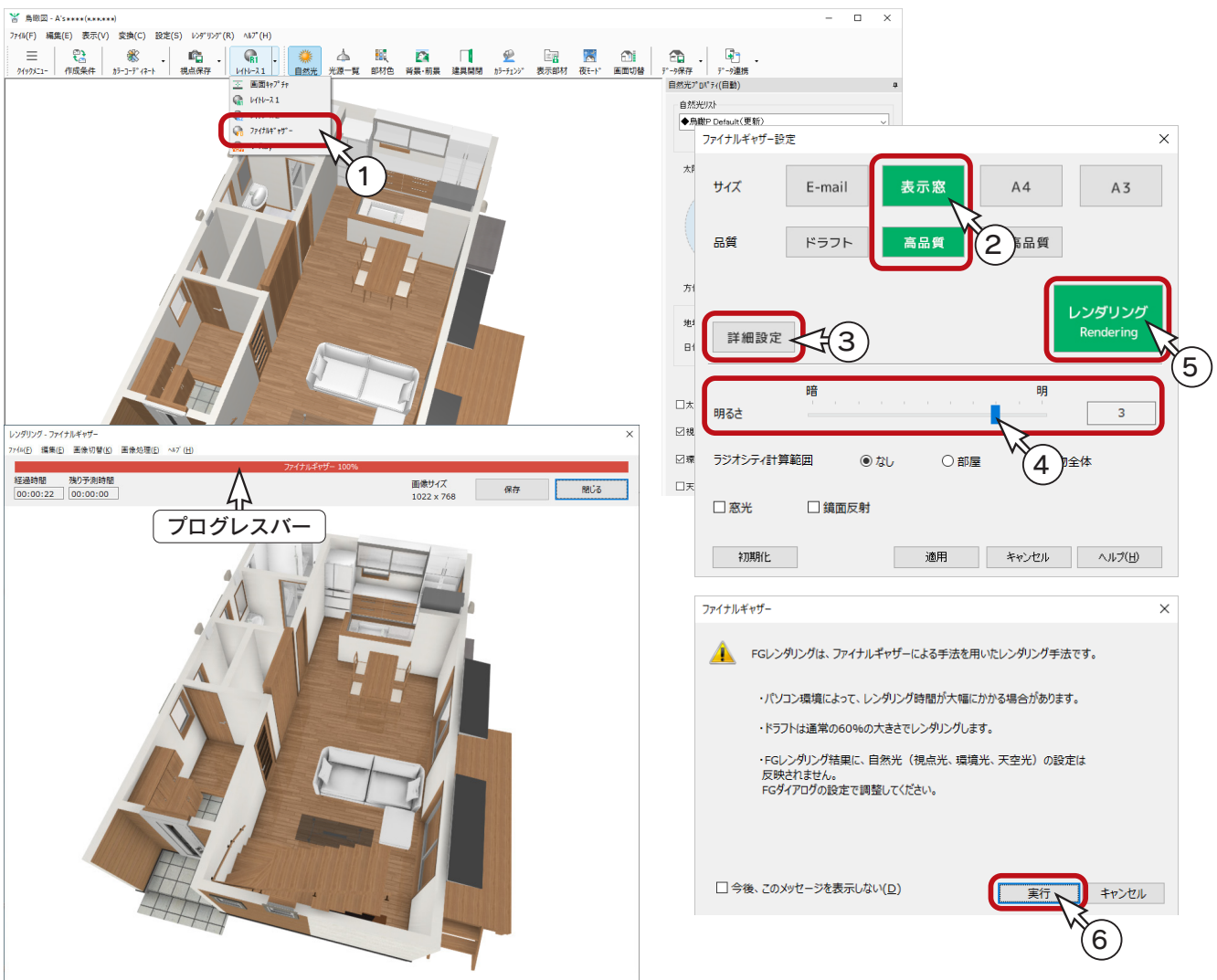
- ②サイズは「表示窓」、品質は「高品質」に設定
③「詳細設定」をクリック

*ダイアログが下に広がります。

- ④明るさの数値を上げる (ここでは「3」に設定)
⑤「レンダリング」をクリック

- ⑥メッセージが表示されますので、内容をご確認の上、「実行」をクリック
*レンダリングが別ウィンドウで実行されます。


- ⑦画像の登録や印刷を実行 (⇒【プレゼン編-18】参照)

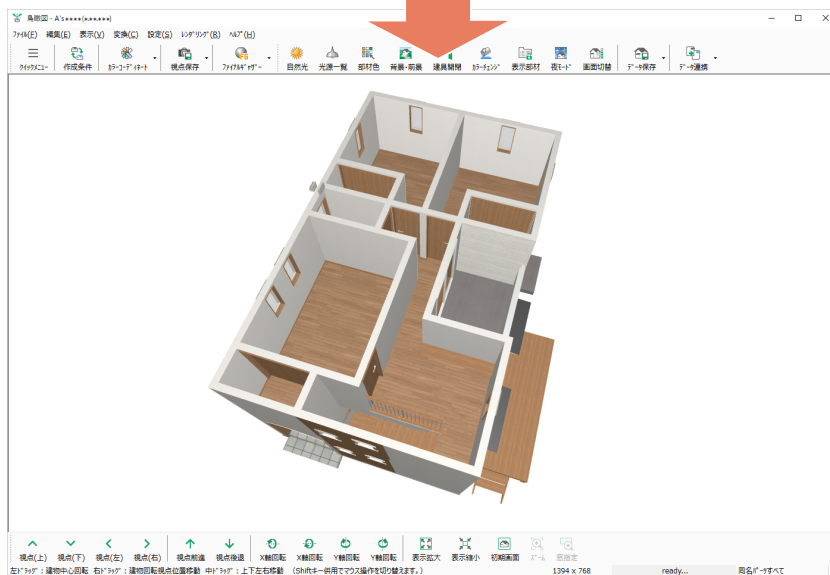
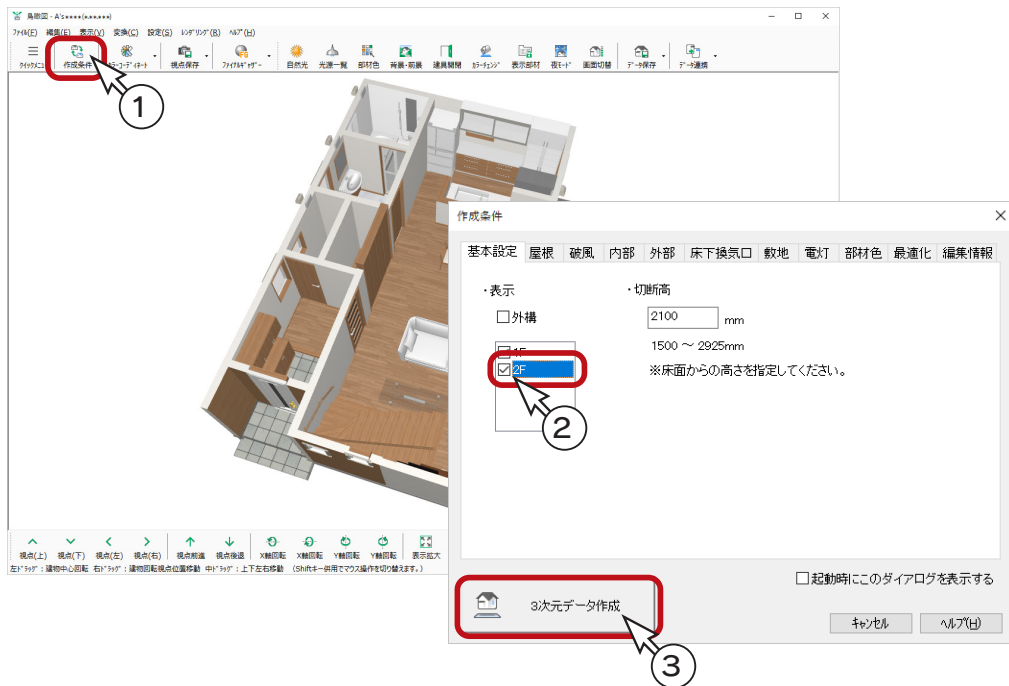



レンダリング中は、進捗状況を示すプログレスバーが表示されます。
プログレスバーが 100% になるとレンダリング完了です。
レンダリングは、お使いのパソコンによって所要時間が異なります。
レンダリング中に「キャンセル」をクリックすると、処理を途中で終了します。
[Esc] キーを押す、または右クリックしても同様です。

2階の鳥瞰図

2階を表示するためには、再変換する必要があります。

- ①  (作成条件) をクリック
 - ② 作成条件のダイアログが表示されるので、表示の「2F」にチェックを入れる
 - ③ 「3次元データ作成」をクリック
- * 2階の鳥瞰図が表示されますので、視点設定、レンダリングなどを実行します。



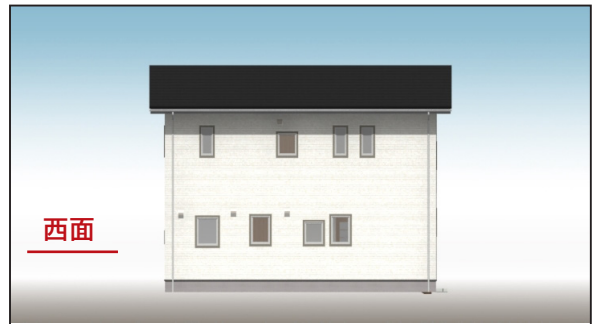
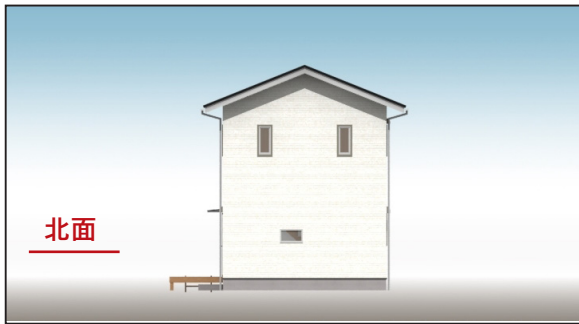
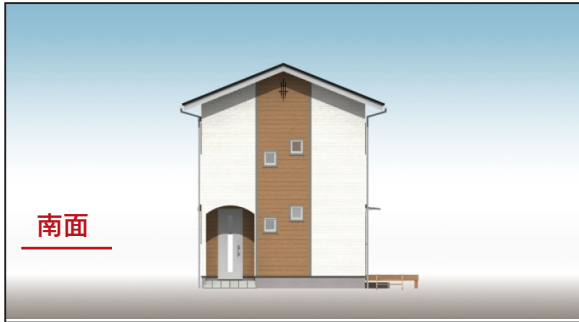
上の画面は、視点を調整し、 (表示部材) にて柱を非表示にした状態です。

また、自然光プロパティは、 (自然光) をクリックして非表示にしました。

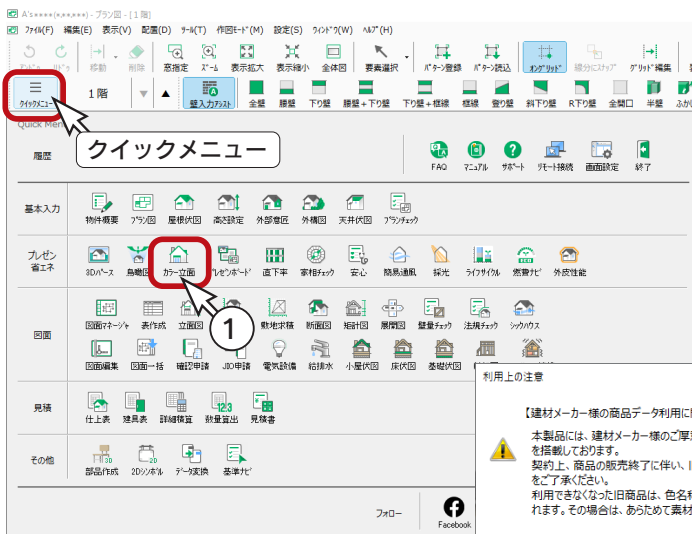
3 カラー立面

サンプル物件で、カラー立面を作成してみましょう。

作成するカラー立面



カラー立面の起動



①クイックメニュー、またはメインメニューの



(カラー立面)をクリック


②利用上の注意が表示された場合は、内容を確認の上、「閉じる」をクリック

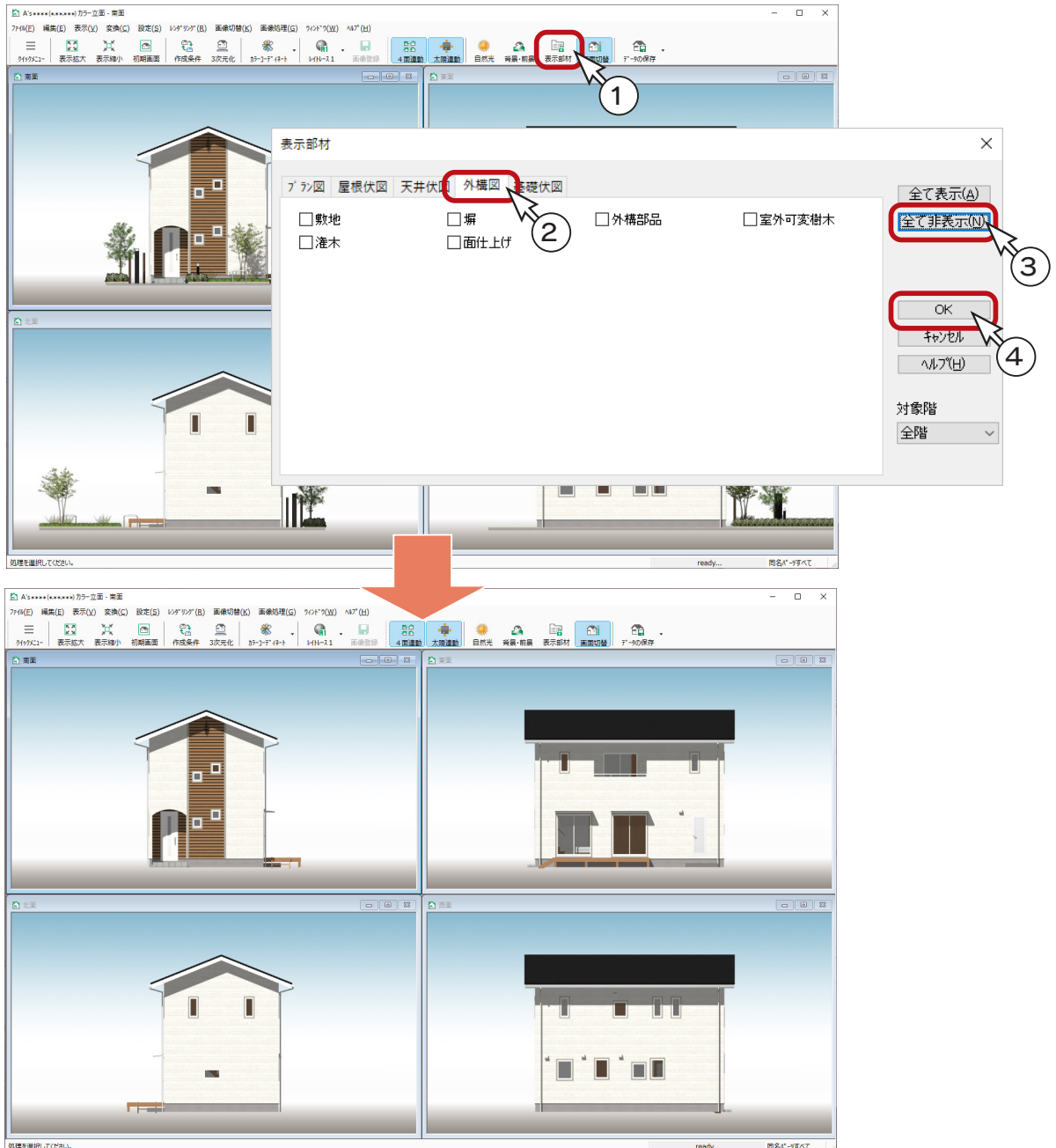
* 「今後、このメッセージを表示しない」のチェックが可能です。

* カラー立面の画面が表示されます。

表示部材

表現に不要な部材がある場合は、非表示にすることができます。
ここでは、外構図関連を非表示にしてみましょう。


- ①  (表示部材) をクリック
*ダイアログが表示されます。
- ② 「外構図」 タブをクリック
- ③ 「全て非表示」 をクリック
- ④ 「OK」 をクリック



部材を指示し、「編集」または右クリックメニューの「非表示」により、個別に非表示にすることもできます。
個別に非表示にした部材は、「編集」または右クリックメニューの「非表示部材一覧」により、表示を戻すことができます。

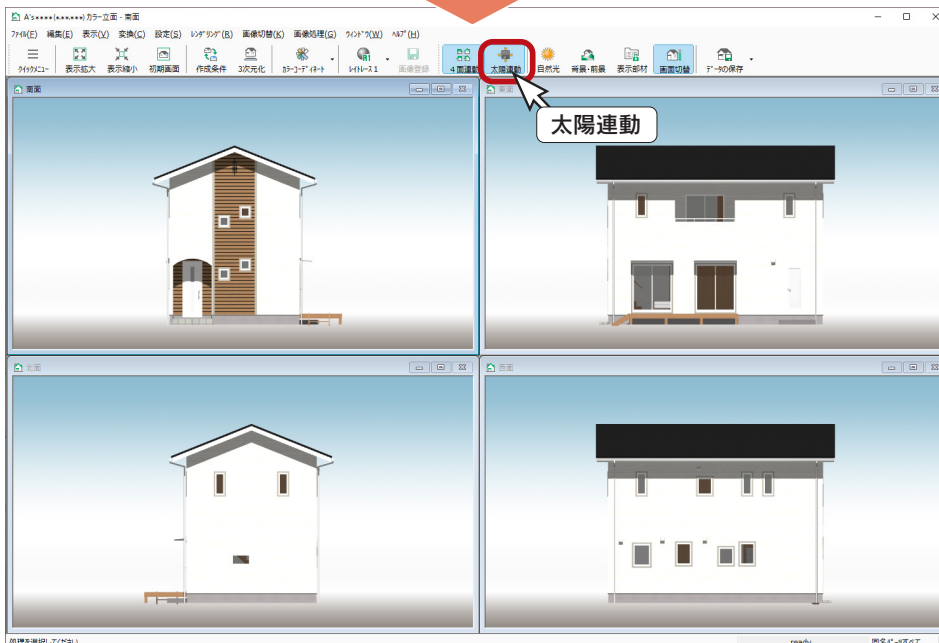
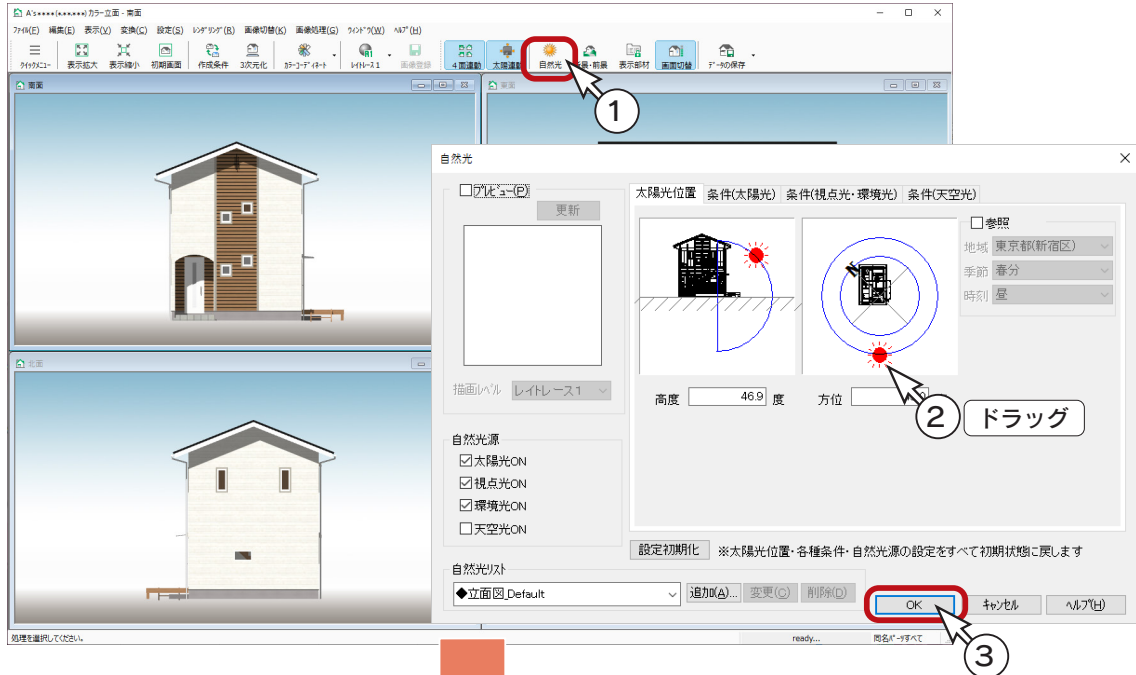
自然光

自然光の設定を変更してみましょう。

- ①  (自然光) をクリック

* 「設定」の「自然光」を選択してもかまいません。ダイアログが表示されます。

- ② 方位の太陽をドラッグして、下側に移動
③ 「OK」をクリック






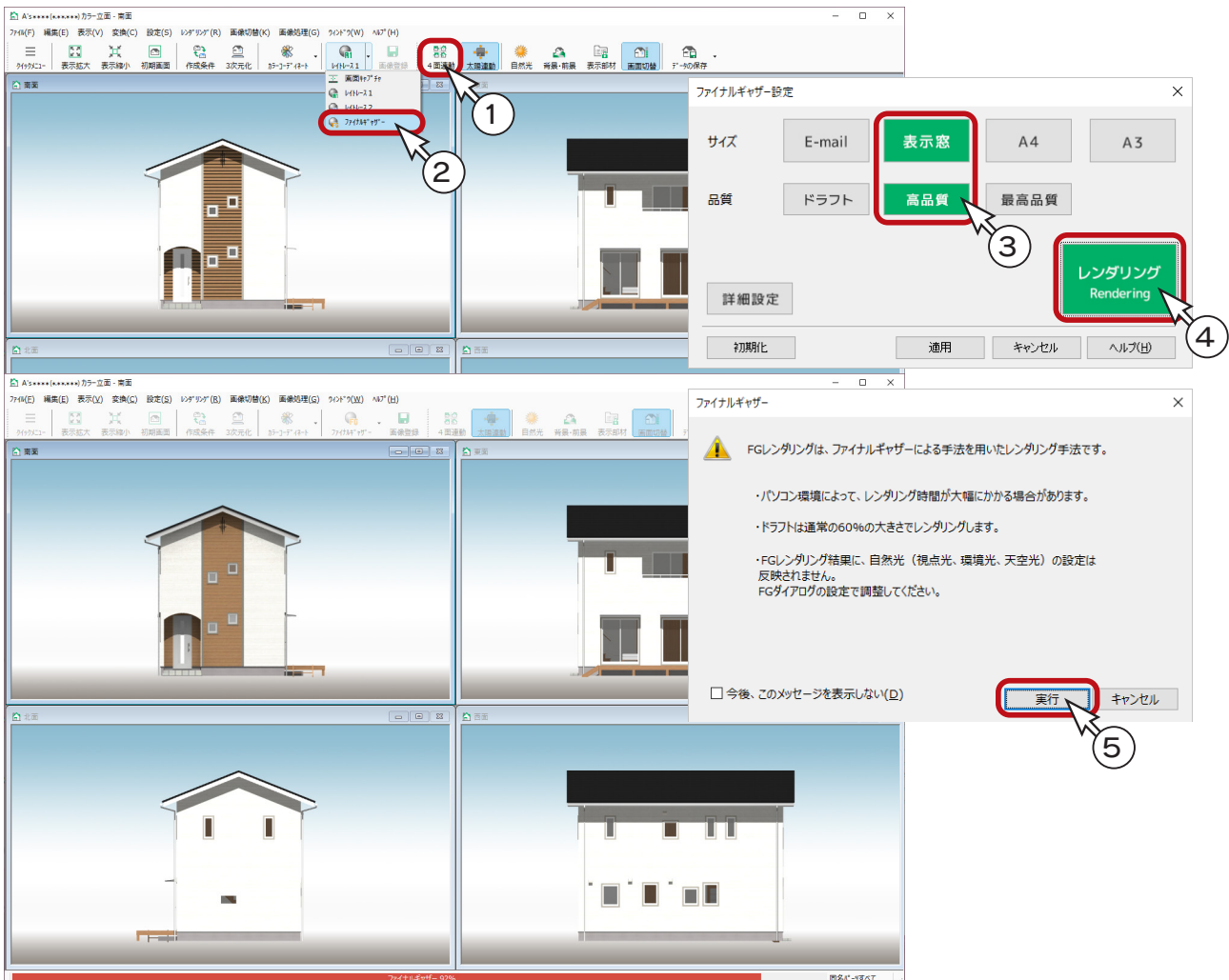
(太陽連動) が初期は ON になっており、4面すべてが南面で表現される太陽光と同じ設定になります。


OFF になっている場合は、ON にしてください。

ファイナルギャザー

ファイナルギャザーのレンダリングを実行してみましょう。

- ①  (4面連動) をOFFにする
 - * ONのままファイナルギャザーを実行すると、警告が表示されますので、OFFにします。
- ② レンダリングモードの  をクリックし、  (ファイナルギャザー) を選択
 - * メニューバーの「レンダリング」から選択することもできます。
 - ショートカットキーは [3] です。(日本語入力 OFF で有効)
 - * ダイアログが表示されます。
- ③ サイズは「表示窓」、品質は「高品質」に設定
 - * 「詳細設定」をクリックすると、ダイアログが下に広がり、明るさなどを設定できます。
- ④ 「レンダリング」をクリック
- ⑤ メッセージが表示されますので、内容をご確認の上、「実行」をクリック
 - * 立面図では、作図領域でレンダリングが描画されます。
- ⑥ アクティブ面を切り替えて、他の3面もそれぞれファイナルギャザーを実行



 プログレスバー

レンダリング中は、画面下に進捗状況を示すプログレスバーが表示されます。
ファイナルギャザーレンダリングは、お使いのパソコンによって所要時間が異なります。

画像登録

作成したカラー立面を保存しましょう。

- ①  (画像登録) をクリック

*ダイアログが表示されます。

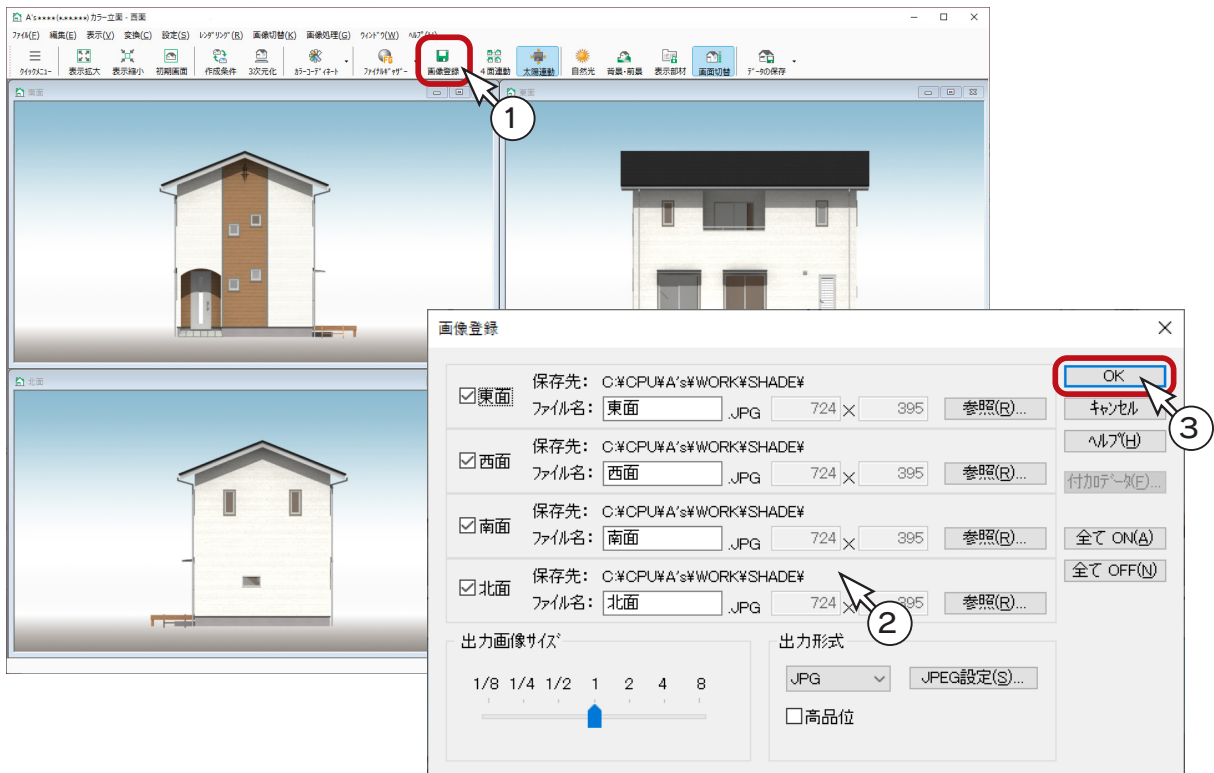
- ②保存する面、保存先、出力形式などを設定

*チェックが入っている面が、画像登録の対象となります。

*「参照」をクリックすると、保存先を変更することができます。

*出力形式は、初期は「JPG」です。

- ③「OK」をクリック



4 プレゼンボード

豊富なテンプレートを利用して、プレゼンボードを作成してみましょう。

スピード重視：その1



「プレゼンボード」を動作させるためには、プレゼンボード作成ツール「A's(エース)デザイナー」が必要です。

「プレゼンボード」は、基本入力完了したら実行できます。ただし、テンプレートのみを使用する場合は、各種画像の作成と保存が必要です。

スピード重視：その2




バリエーション重視



プレゼンボードの起動

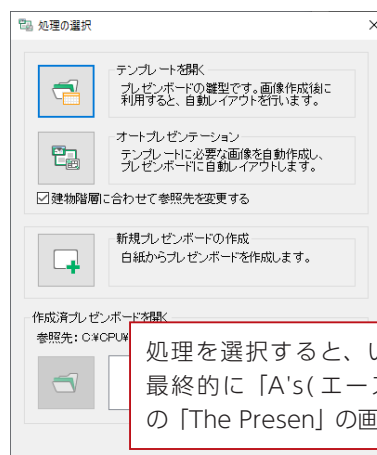
クイックメニュー、またはメインメニューの

 (プレゼンボード) をクリックしてください。

処理の選択が表示されます。



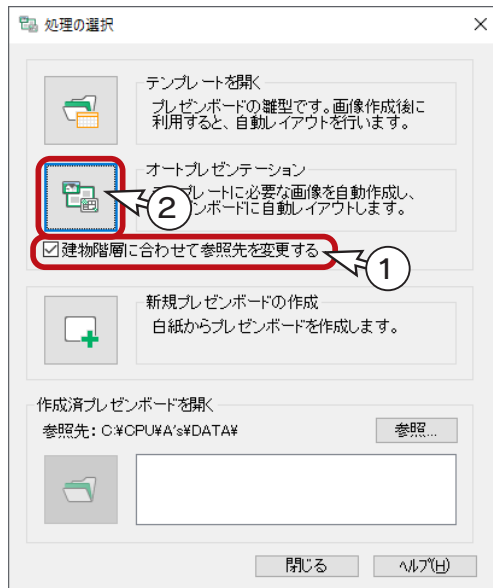
処理の選択




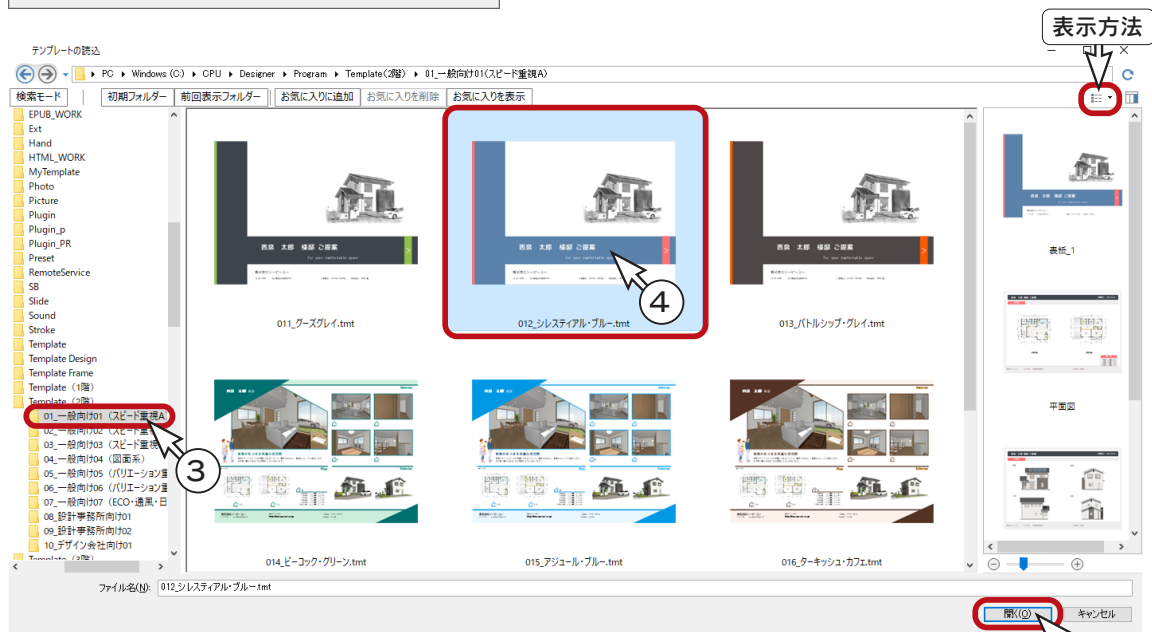
処理を選択すると、いずれの場合も、最終的に「A's(エース)デザイナー」の「The Presen」の画面まで進みます。

スピード重視：その1

それでは、サンプル物件にて、オートプレゼンテーションを実行してみましょう。
初回提案時は、スピード重視のテンプレートを利用することで、より短時間で基本的なプレゼンボードが作成できます。



- ①「建物階層に合わせて参照先を変更する」は ON であることを確認
- ②処理の選択の「オートプレゼンテーション」の左にある  をクリック
*テンプレートの読込のダイアログが表示されます。
- ③テンプレートフォルダーを「Template (2階)」⇒「01_一般向け01 (スピード重視A)」に指定
- ④テンプレート一覧から「012_シレスタイル・ブルー」を選択
- ⑤「開く」をクリック
*選択したテンプレートに必要な画像種類を確認するためのダイアログが表示されます。



*ダイアログの表示方法は、 をクリックして変更できます。
ここでの表示方法は、「アイコン」です。

A's 2023
新機能

建物階層に合わせて参照先を変更する

「建物階層に合わせて参照先を変更する」の ON/OFF により、テンプレートの読込のダイアログの初期参照フォルダーが異なります。

- ON : 建物階層に合わせて、2階建てであれば「Template (2階)」フォルダーを、3階建てであれば「Template (3階)」フォルダーを参照します。
- OFF : 「A's(エース)デザイナー」の「The Presen」にて、「ツール」⇒「環境」で設定されている「テンプレートの読込」のフォルダーを参照します。

テンプレートの読込について

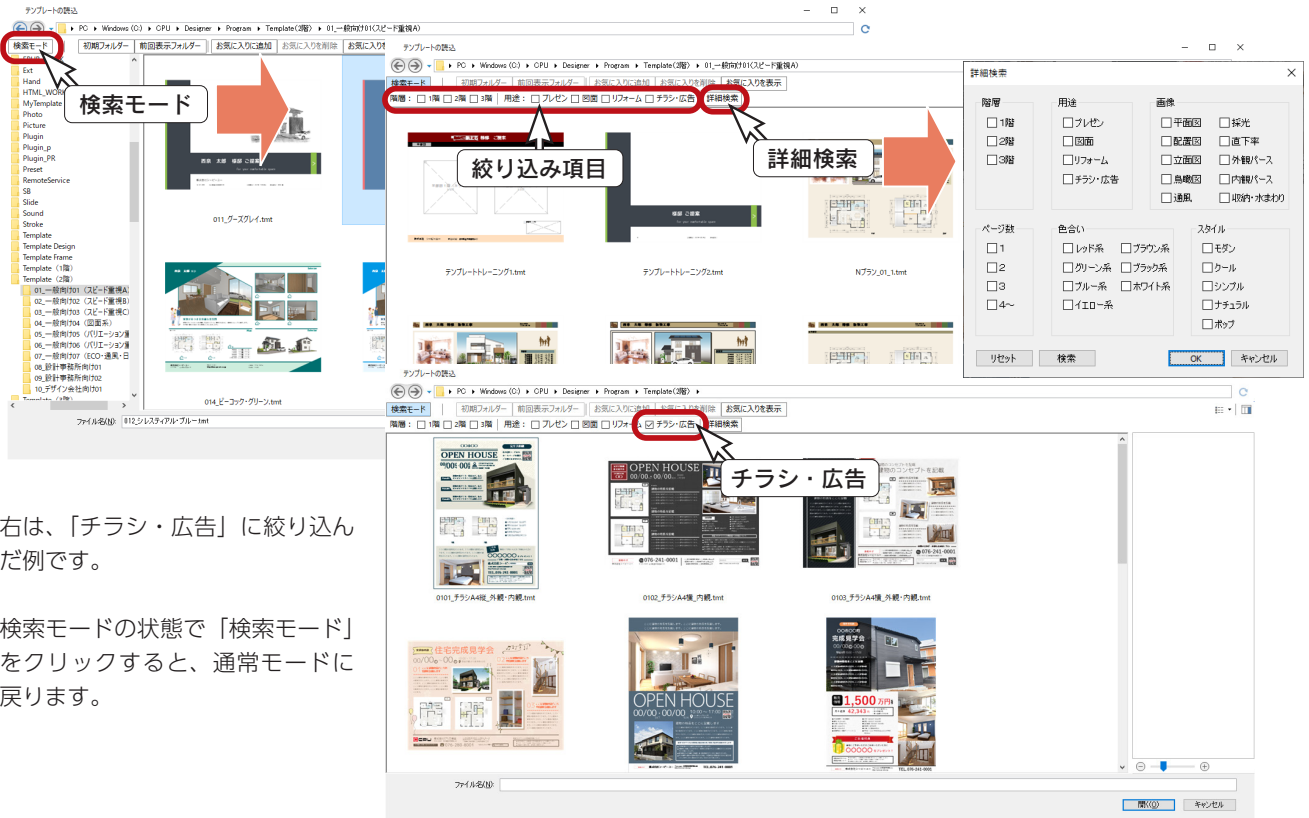
テンプレートの読込について補足します。

■ 検索モード

「検索モード」をクリックすると、絞り込み用の項目が表示されます。

項目にチェックを入れると、全テンプレートの中から、対象となるテンプレートに絞り込んで表示されます。

「詳細検索」をクリックすると、より細かな条件から、対象となるテンプレートを絞り込むことができます。



右は、「チラシ・広告」に絞り込んだ例です。

検索モードの状態で「検索モード」をクリックすると、通常モードに戻ります。

■ テンプレートの検索用属性の設定

デザイナーにて、テンプレート保存時に、配置されているテンプレート枠を判断し、「階層」「画像」グループの検索条件を自動設定します。なお、既存のテンプレートは、「ファイル」⇒「テンプレート」⇒「テンプレートの検索用属性の設定」で設定することで、検索対象となります。

■ お気に入りに登録

「お気に入りに追加」をクリックしてお気に入りに登録ができますが、サムネイル上で登録・解除することも可能です。

★をクリックすると☆になり、お気に入りに登録することができます。

逆に、☆をクリックすると★になり、お気に入りを解除することができます。



テンプレートの表示が一覧・詳細表示の場合は★が表示されませんので、「お気に入り追加」をクリックしてお気に入りに登録してください。

処理の確認

出力ファイル名には、選択したテンプレートに必要な画像種類が表示されます。チェックが入っている画像を自動作成しますが、作成済みの画像はチェックを外し、自動生成の処理を省略できます。今回は、全項目にチェックを入れ、画像の自動作成を行います。

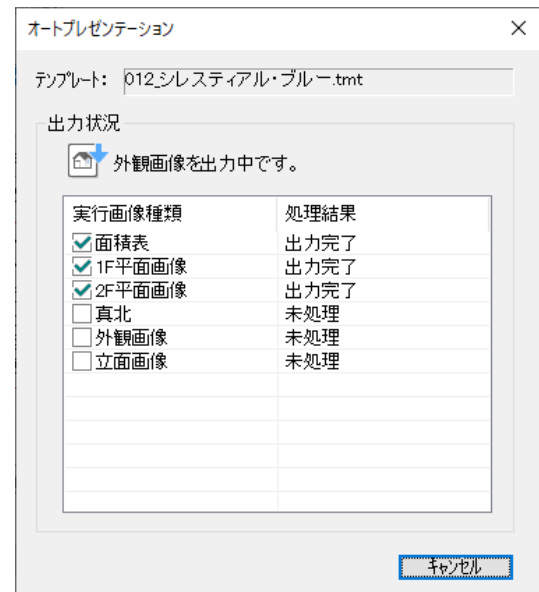
①出力ファイル名の全てにチェックが入っていることを確認

* 「全て ON」 をクリックしてもかまいません。

②各種設定は初期値の状態です「実行」をクリック

* 「起動している A's (エース) のアプリケーションを終了させてから、処理を実行します。よろしいですか?」と表示された場合、「OK」をクリックします。図面編集等は手動で終了してください。

* 処理中の画面が表示され、処理が進むごとに、処理結果が「未処理」から「出力完了」に変わっていきます。パースや立面図が含まれている場合は、完了までしばらく時間を要します。



自動作成の作成条件について

外観パースや立面図が自動作成される際は、3次元化を行う場合と同じ作成条件が適用されます。

自動印刷について

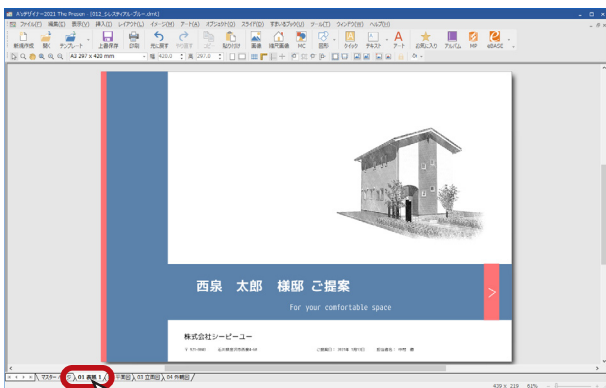
自動印刷を ON にした場合は、プリンタの機種を選択します。プレゼンボード作成後、自動印刷を行います。但し、自動印刷終了後、プレゼンボードを保存しない状態で、「A's (エース) デザイナー」が終了します。プレゼンボードを編集するためには、自動印刷を OFF にして、再度出力実行が必要です。

必要な画像を自動作成後は、選択したテンプレートに自動レイアウトして、「A's (エース) デザイナー」の「The Present」の画面に表示されます。
 不要な画像枠の削除や、引き出し線の移動など、編集を行い保存します。
 複数ページのプレゼンボードは、ページタブ、またはサムネイルでページを切り替えて編集します。

ページタブ

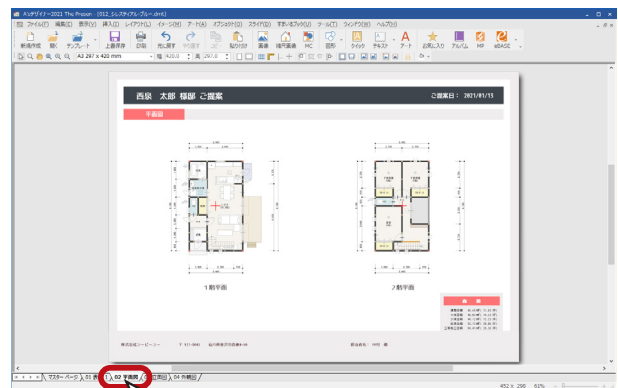
「表示」⇒「ページ選択」が「ページタブ」に設定されている場合は、画面下のタブでページを切り替えます。

01 表紙 1



01 表紙 1

02 平面図

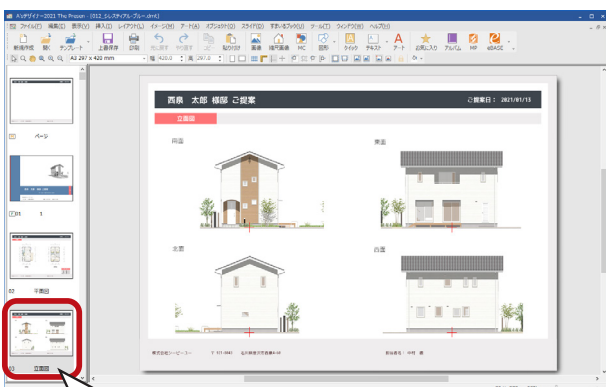


02 平面図

サムネイル表示

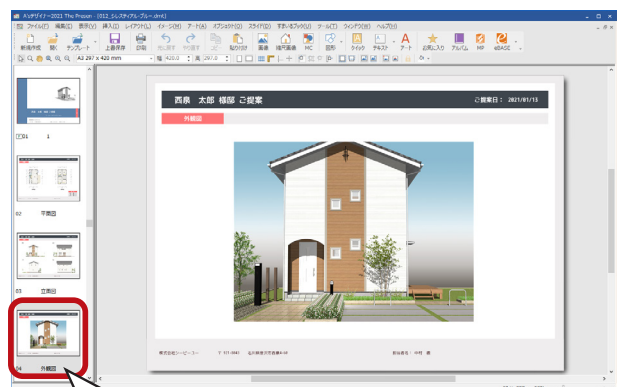
「表示」⇒「ページ選択」が「サムネイル表示」に設定されている場合は、サムネイルでページを切り替えます。
 サムネイルの表示位置の設定も可能です。以下は、左の例です。

03 立面図



03 立面図

04 外観図



04 外観図

* 下にスクロールして選択しています。


以後の操作は「A's デザイナー」で行います。
 ここでは概要のみを説明していますので、詳細につきましては、「A's デザイナー」のマニュアル・ヘルプをご参照ください。

画像の差替

プレゼンボード上の外観パース画像を差し替えてみましょう。


「プレゼン編」の第1章「3D パース」の操作により、外観パースが保存されていることを前提としています。

「A's (エース) デザイナー」の「The Presen」では、画像挿入と同じ操作で、貼り込んである画像上に画像をドラッグすることで、差し替えが可能です。画像挿入には、以下の2種類があります。




画像

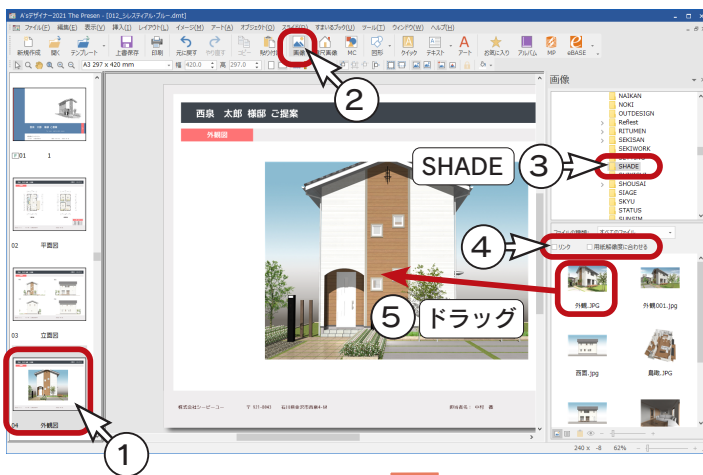
…… 縮尺に関わらず、プレゼンボード上の画像と同じ枠内に納まるように挿入する
画像の縦横比率は保持




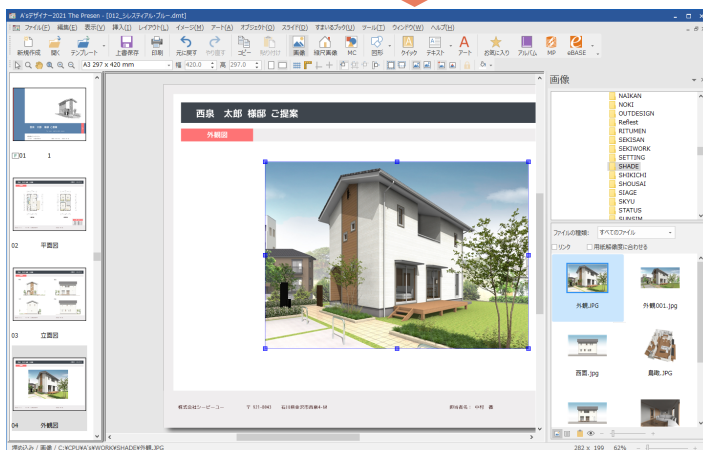
縮尺画像

…… 平面図・配置図など、縮尺表示する画像を、縮尺を保持して挿入する

を使用して、画像を差し替えます。




- ① 「04 外観図」のページを表示する
- ②  をクリック
 - * 画面の右側に、画像バーが表示されます。
- ③ 読み込み先フォルダーを3次元画像の保存先「WORK\SHADE」に設定
 - * 選択フォルダー内にある画像が、サムネイルで一覧表示されます。
- ④ リンク、用紙解像度に合わせるのON/OFFを設定
 - * ここでは、両方OFFにしています。
- ⑤ サムネイルの画像を、プレゼンボード上の外観パースの位置へドラッグ
 - * 画像が差し替わります。



用紙解像度に合わせる

- ON …… 画像の印刷最適化サイズ
- OFF …… 画像のオリジナルサイズ

画像バーが表示されている状態で  を再度クリックすると、画像バーが消えます。また、画像バー右上の をクリックしても閉じることができます。

画像ファイルの登録先

- 📁 WORK
 - └─ 📁 2D_IMG… 2次元画像 (平面・配置)
 - └─ 📁 SHADE … 3次元画像 (立面・外観・内観・鳥瞰)

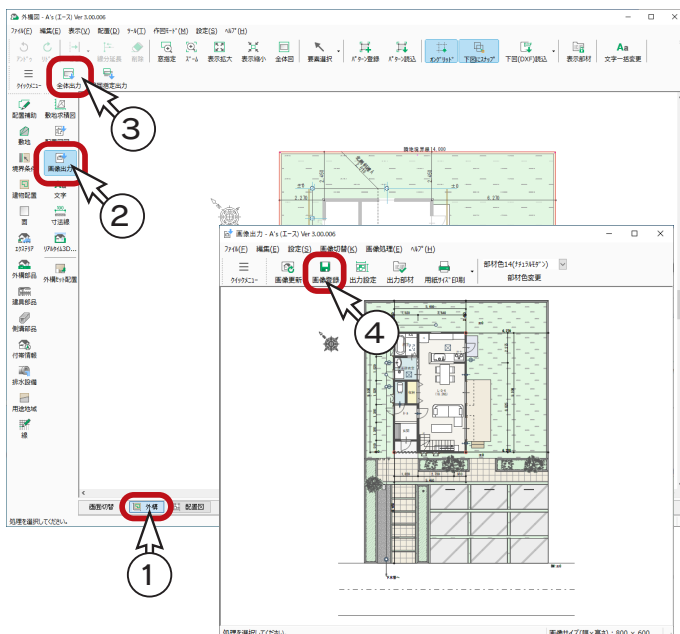
縮尺画像の差替






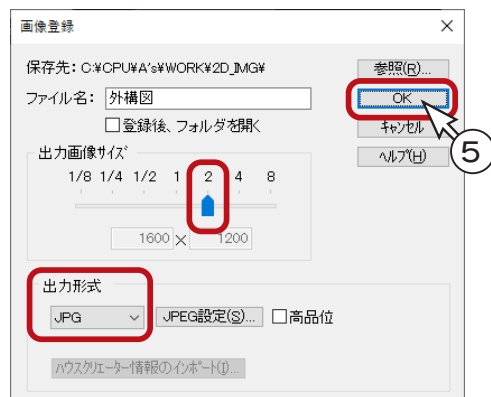
を使用して、画像を差し替えます。プレゼンボード上の1階平面図を、配置図の画像に差し替えてみましょう。

■ 配置図の画像出力

サンプル物件では、配置図の画像が保存されていませんので、「外構図」にて、画像出力を実行し、配置図を保存してください。



- ①外構図の画面にて、「外構」を表示
- ②ツールバーの  (画像出力) をクリック
- ③  (全体出力) をクリック
* 配置図の画像が表示されます。
- ④  (画像登録) をクリック
- ⑤出力画像サイズ「2」、出力形式「JPG」に設定し、「OK」をクリック



■ 縮尺画像の差替

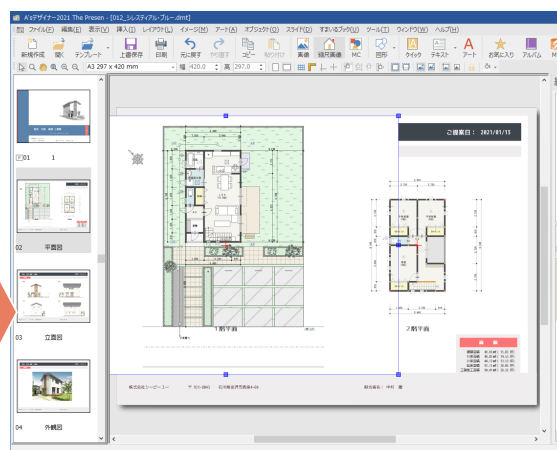
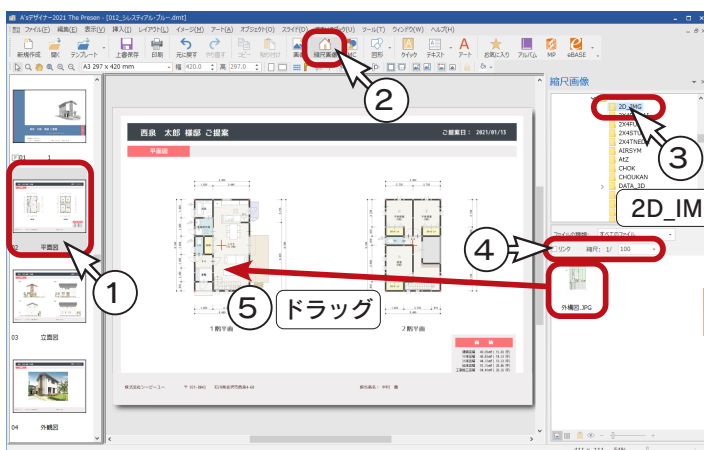
- ①プレゼンボードで「02_平面図」のページを表示する

- ②  をクリック

- ③縮尺画像バーが表示されるので、読み込み先フォルダーを2次元画像の保存先「WORK¥2D_IMG」に設定
* 選択フォルダー内にある画像が、サムネイルで一覧表示されます。

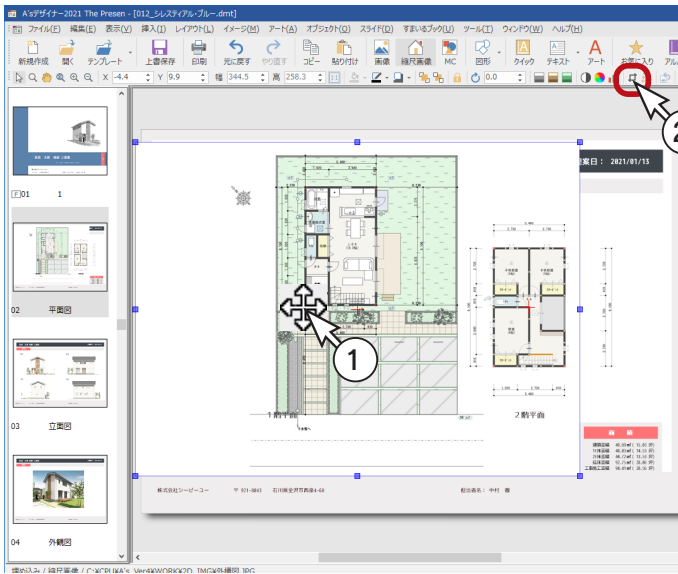
- ④リンクのON/OFF、縮尺を設定
* ここでは、リンクはOFF、縮尺は「1/100」にしています。




- ⑤サムネイルの画像を、プレゼンボード上の1階平面図の位置へドラッグ
* 1階平面図が配置図の画像に差し替わります。

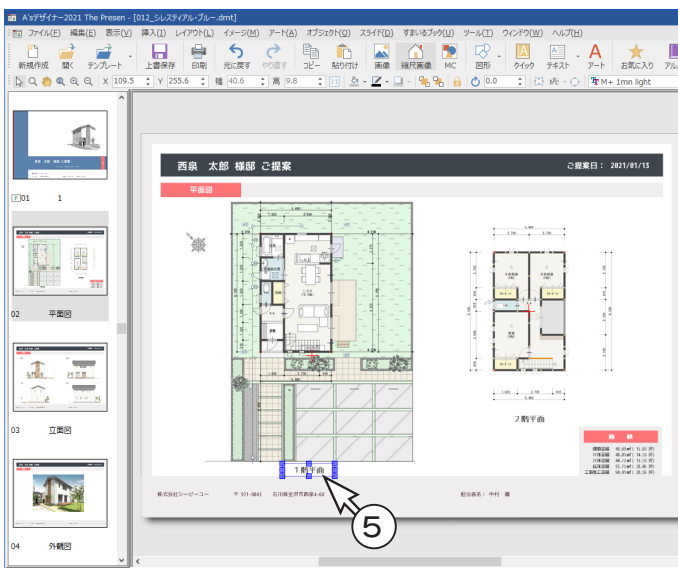
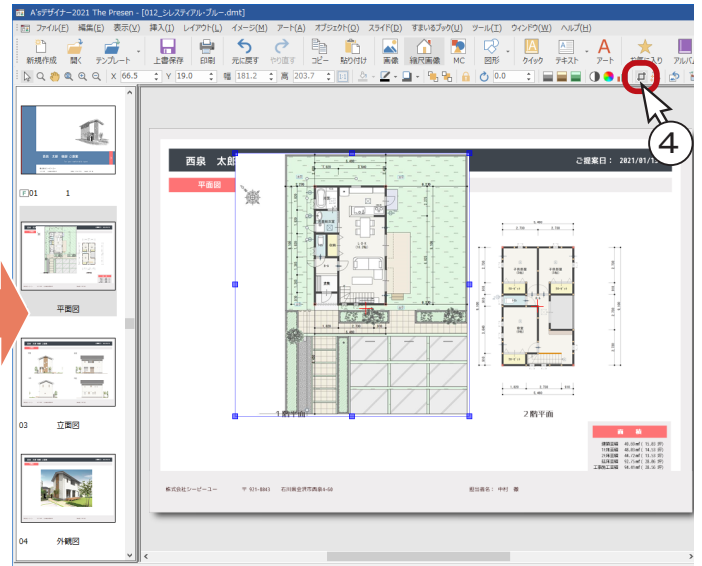
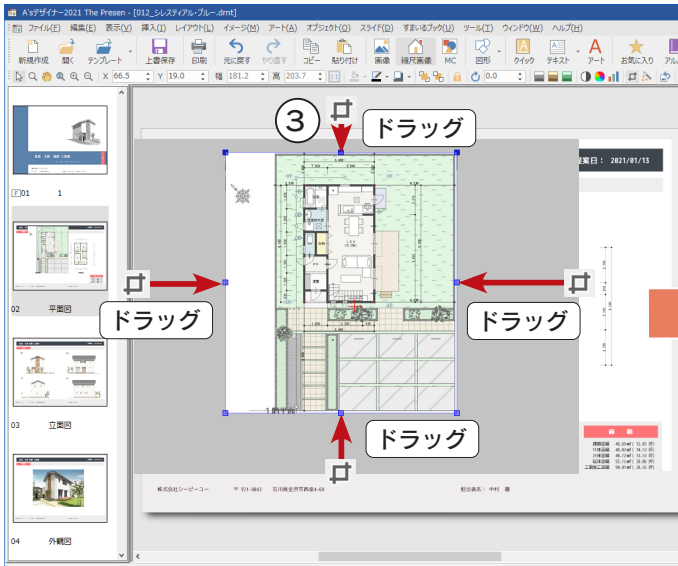


トリミング

読み込んだ画像が大きすぎる場合は、トリミングで不要な余白を切り取ることができます。



- ① トリミングしやすいように、配置図の画像を移動
 - * マウスポインタが  の状態でドラッグし、周囲のハンドル (青い■) が表示されるようにします。
- ②  (トリミング) をクリック
 - * 「イメージ」⇒「トリミング」を選択してもかまいません。
- ③ 配置図画像の四方のハンドルを、画像に合わせてドラッグ
 - * 画像の余白をカットします。
- ④  (トリミング)、またはプレゼンボードの余白をクリックして、トリミングのモードを解除



- ⑤ 画像、図面名 (1階平面) の文字の位置を調整
 - * 左図のように調整します。

テキストの挿入・編集

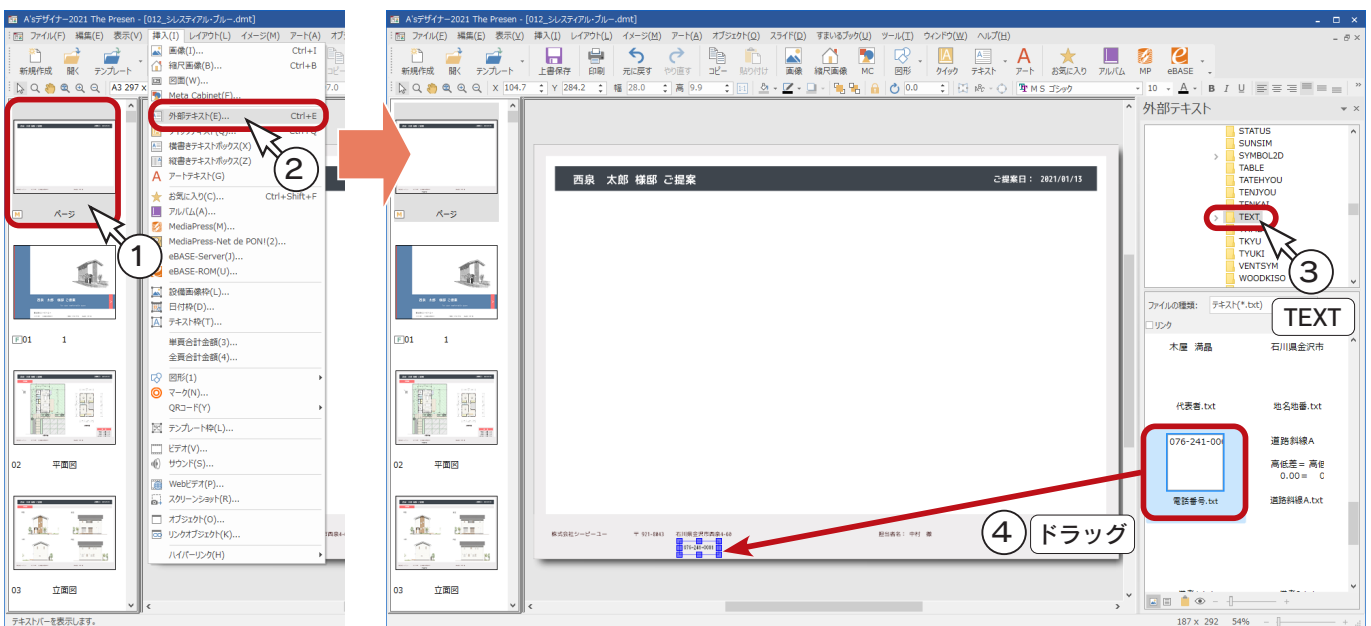
プレゼンボード下のスペースに、電話番号を挿入・編集してみましょう。
 テキストは、直接入力する方法や、外部テキストから挿入する方法があります。
 ここでは、外部テキストを使ってみましょう。

■ 外部テキストの挿入

- ① 「マスター_ページ」のページを表示する
- ② 「挿入」⇒「外部テキスト」を選択
 *画面右側に外部テキストバーが表示されます。
- ③ 読み先のフォルダーを「WORK¥TEXT」に設定
 *選択フォルダー内にある、テキストファイルが一覧表示されます。
- ④ 「電話番号.txt」をプレゼンボード下の配置位置にドラッグ

マスターページ

マスターページでは、プレゼンボード全体に共通する内容（野線やロゴ等）をレイアウトし、その内容は表紙ページを除く全ページに反映されます。これにより、ページ単位の編集を一括で行うことができ、ファイルサイズも削減できます。

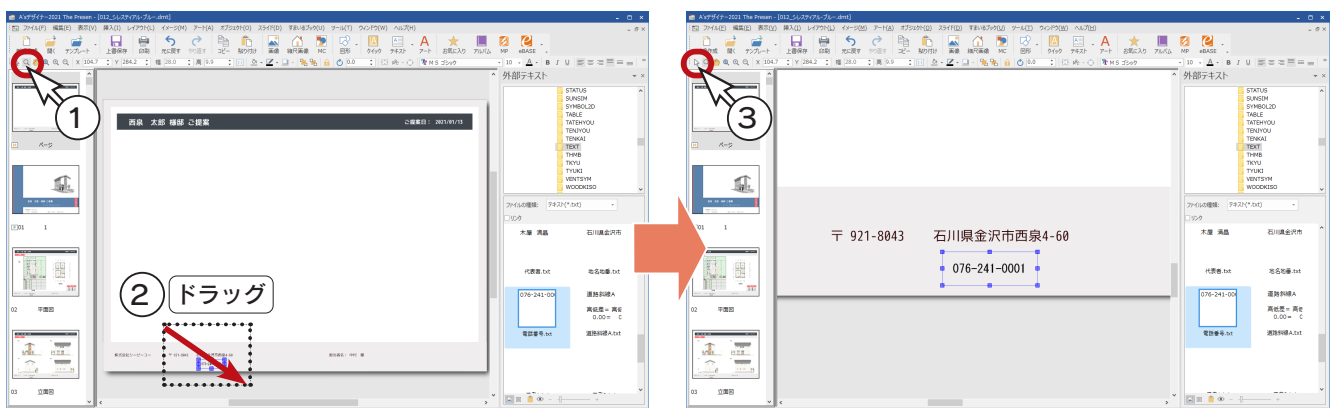


TEXT フォルダーには、「物件概要」の基本情報や会社情報が保存されています。

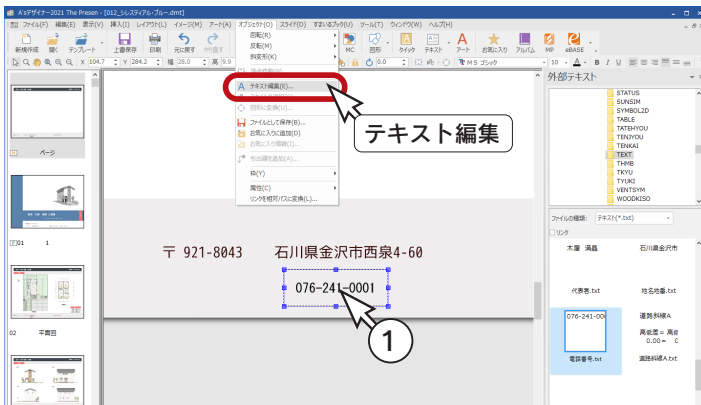
■ 挿入したテキストを拡大表示

- ① 🔍 (ズーム) をクリック
- ② 拡大表示したい部分をドラッグで囲む
- ③ 🖱️ (選択) をクリックして、ズームモードを解除

プレゼンボード上でマウスホイールをスクロールすることでも、ズームアップ・ダウンができます。



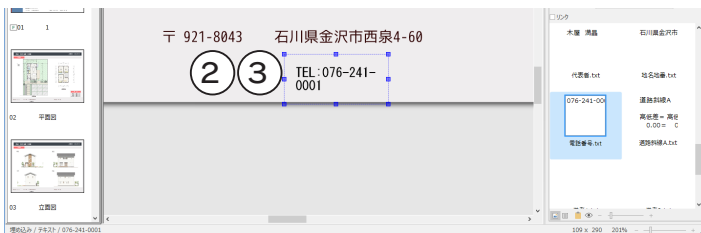
■ テキストの編集



①挿入した電話番号をクリックで選択

* 挿入直後は編集できませんので、クリックして編集対象にします。

* 文字内でカーソル (|) が点滅していない場合は、もう一度文字をクリック、または「オブジェクト」⇒「テキスト編集」を選択してください。



②カーソル (|) を文字の先頭に移動

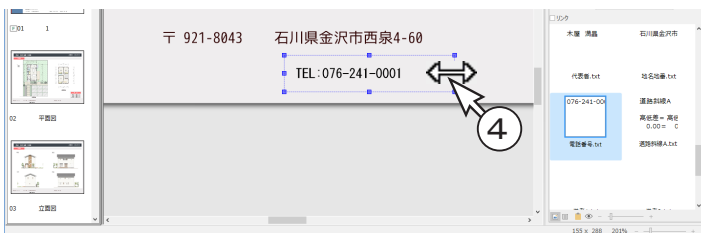
* [←] キーで移動、または文字の先頭をクリックします。

* [Home] キーを押してもかまいません。

③電話番号の前に「TEL:」の文字を入力

④文字が改行しないよう、ハンドル (■) をドラッグし、テキスト枠のサイズを広めに調整

* マウスポインタが ⇔ の状態で、右にドラッグします。

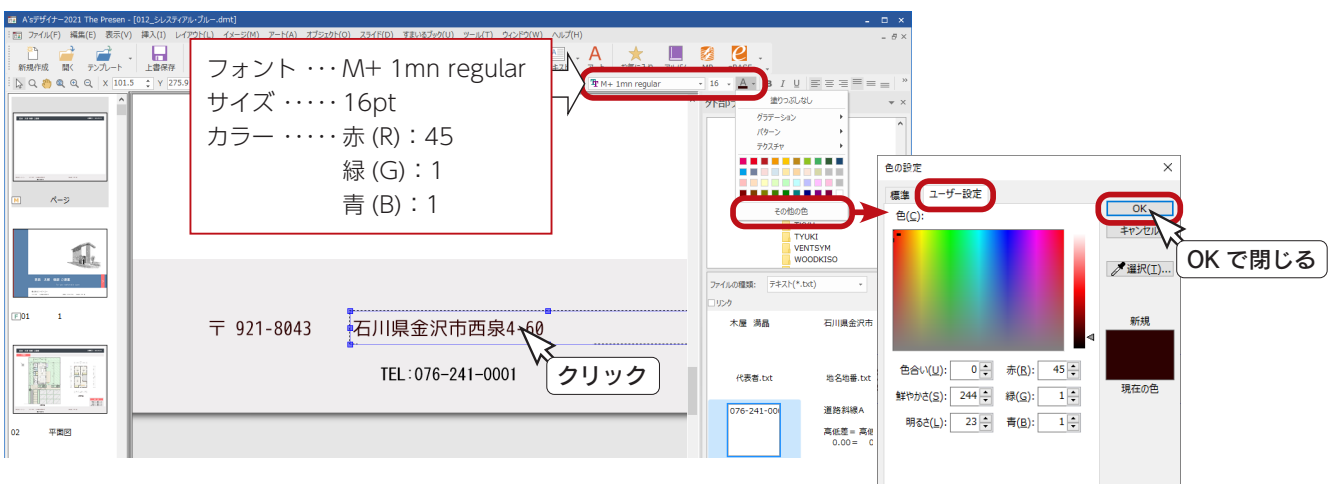


■ 住所のフォント・サイズ・カラーを確認

電話番号のフォントなどを住所と同じにするために、確認します。

住所をクリックすると、画面の右上で確認できます。住所を右クリックし、「プロパティ」の「テキスト」タブでも確認できます。

カラーは、**A** の ▾ をクリックし、「その他の色」をクリックすると色の設定が表示され、「ユーザー設定」タブにて色の割合を確認できます。また、色の設定を「OK」で閉じると、「その他の色」に追加され、電話番号の設定に利用することもできます。



■ テキストのフォント・サイズ・カラーを変更

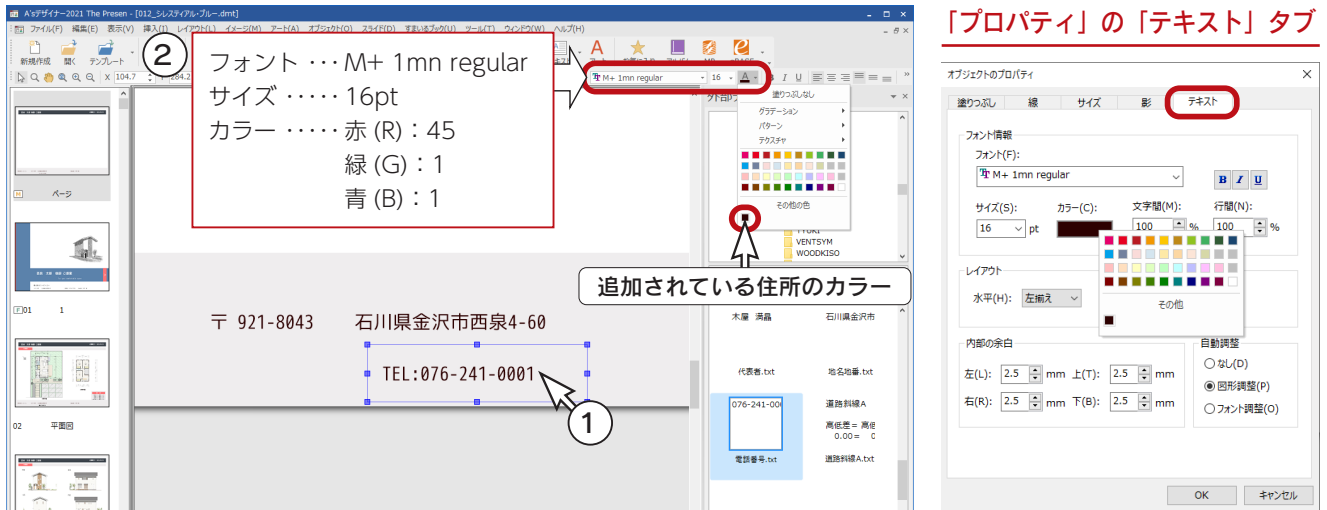
①電話番号をクリックで選択

②住所と同じフォント・サイズ・カラーに変更

*画面の右上で変更する場合は、文字内でカーソル (|) が点滅していない状態にします。点滅している場合は、青い枠線をクリックしてください。


*文字を右クリックし、「プロパティ」の「テキスト」タブで変更する場合は、文字内でカーソル (|) が点滅していてもかまいません。


*カラーは、の▼をクリックし、「その他の色」に追加されている色を選択します。




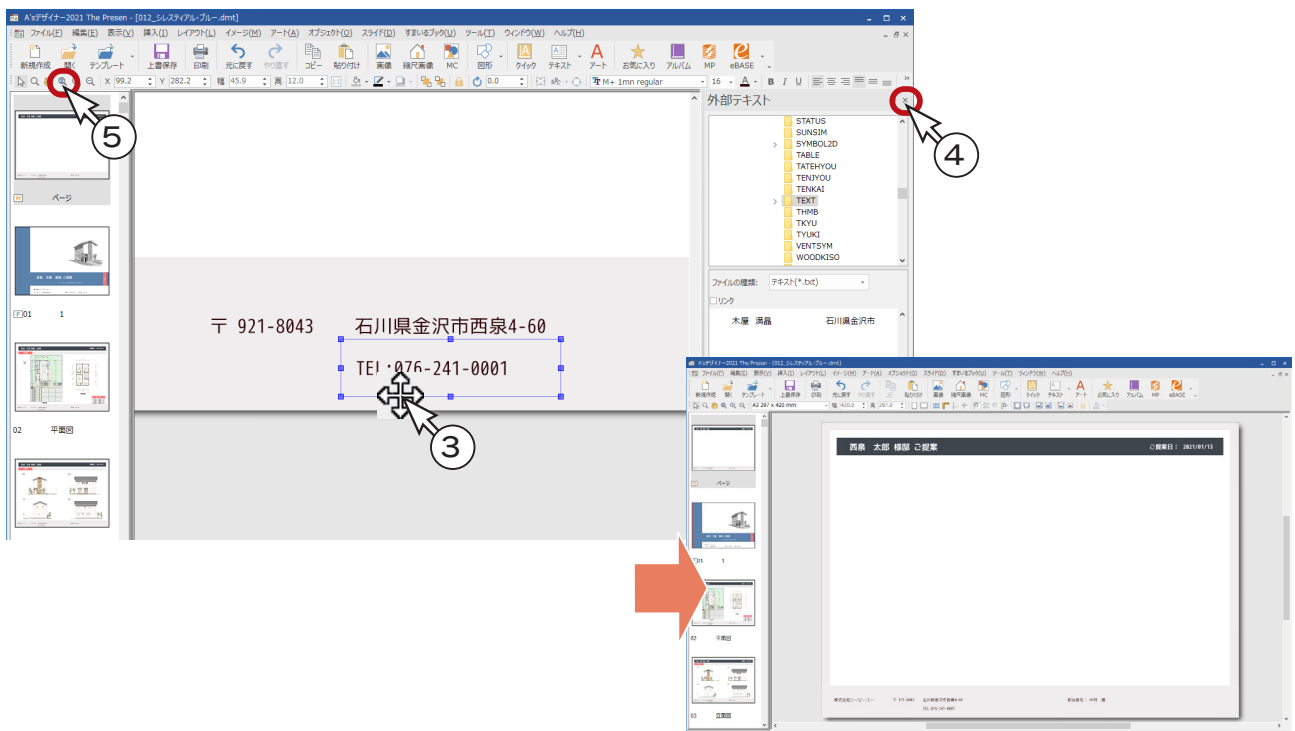
③テキスト枠や位置を調整

*ハンドル (■) にマウスを合わせて、    でドラッグすることで枠のサイズ調整ができます。

青い枠線にマウスを合わせて、 でドラッグすることで位置の調整ができます。

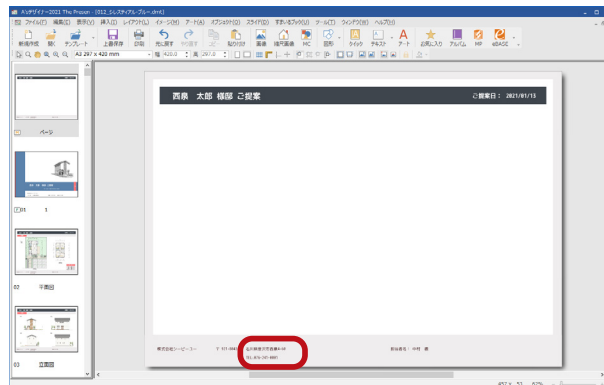
④外部テキストバー右上のをクリックして閉じる

⑤ (全体表示) をクリック



マスターページに入力した電話番号は
表紙を除く、「02 平面図」「03 立面図」「04 外観図」のページに反映されます。

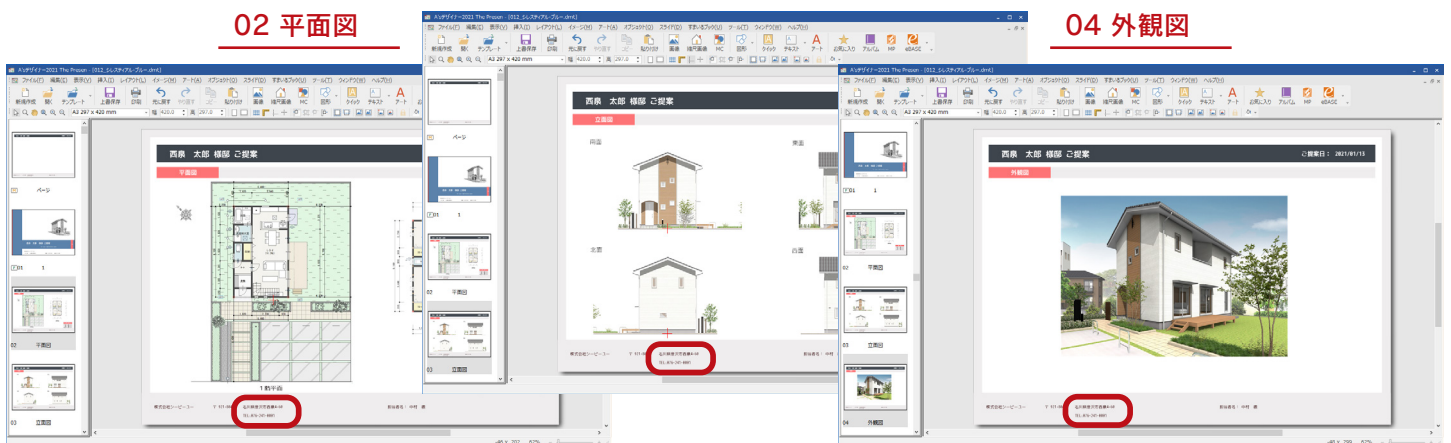
マスター ページ



03 立面図

02 平面図

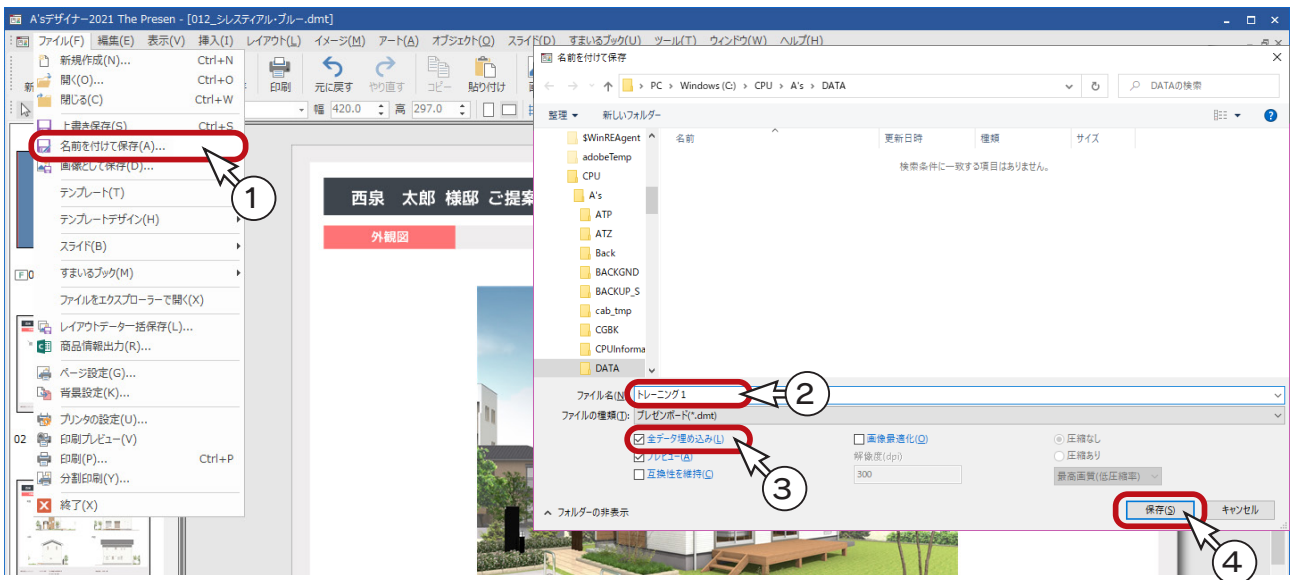
04 外観図



プレゼンボードの保存

プレゼンボードの編集が完了したら、名前を付けて保存します。


- ① 「ファイル」 ⇒ 「名前を付けて保存」 を選択
* ダイアログが表示されます。
- ② ファイル名を入力
* 例えば、「トレーニング1」と入力します。
- ③ 「全データ埋め込み」 にチェックが入っていることを確認
- ④ 「保存」 をクリック

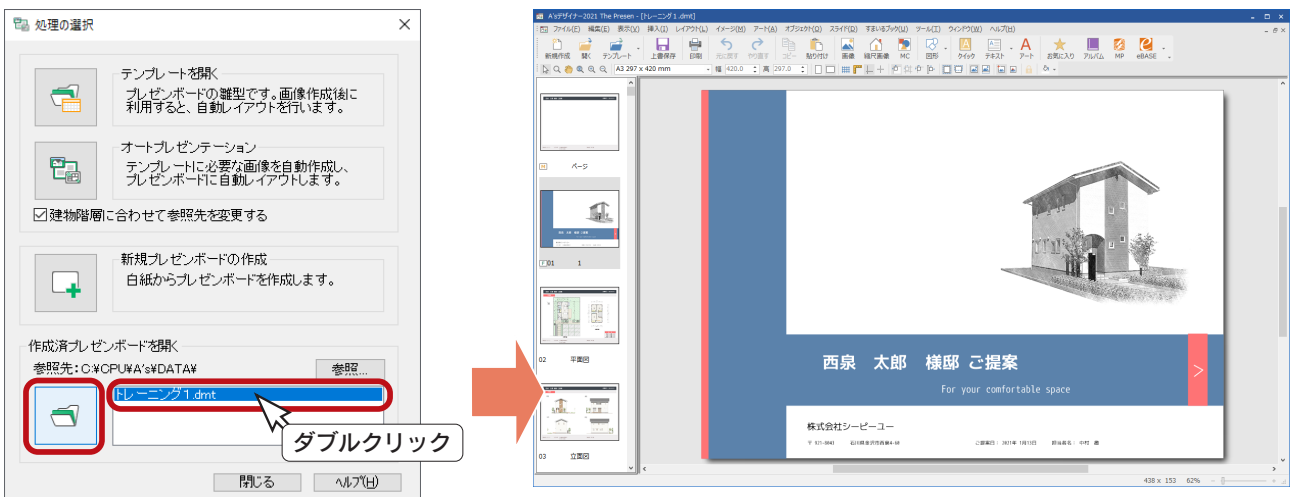


「全データ埋め込み」 にチェックを入れると、使用した画像の保存場所を移動したり削除しても、プレゼンボードの画像は変わりません。
「ツール」 ⇒ 「環境」 ⇒ 「ファイル」 にて、名前を付けて保存する際の既定フォルダーを設定できます。

作成済みプレゼンボードを開く

保存したプレゼンボードは、処理の選択 (⇒ [【プレゼン編 - 56】 参照](#)) の作成済みプレゼンボードに表示されます。

名称をダブルクリック、または、名称を選択後  (開く) をクリックすると、プレゼンボードが読み込まれ、編集したり、印刷したりすることができます。



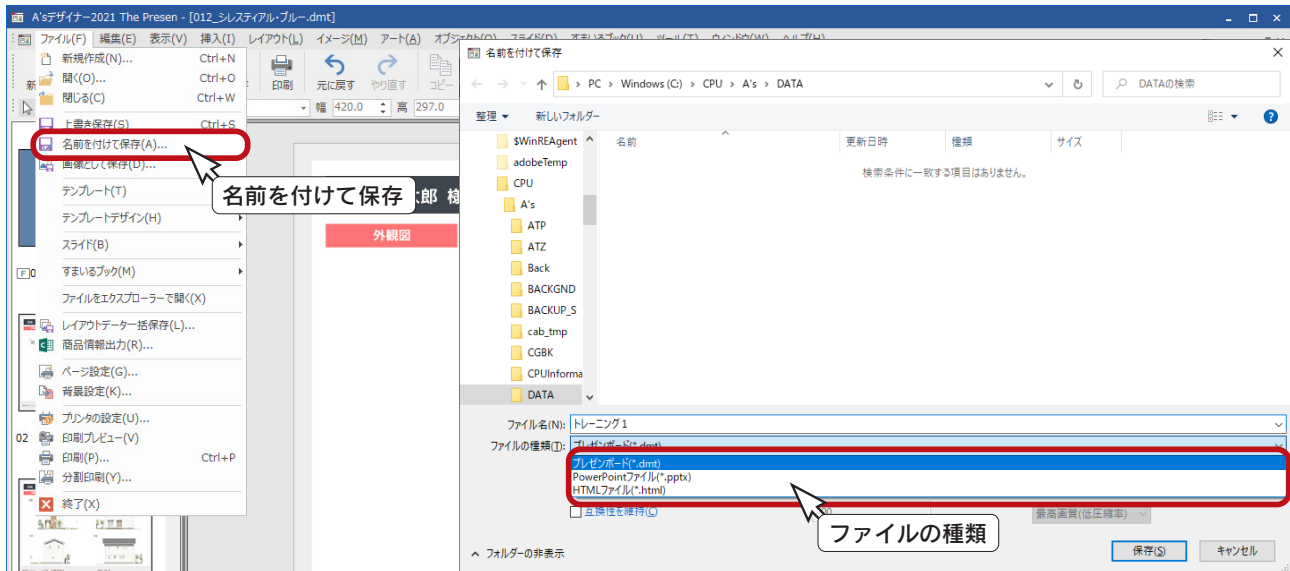
別形式で保存

プレゼンボード (dmt) 以外の形式で保存することで、他のアプリケーションで利用することができます。

■ 名前を付けて保存から

「ファイル」⇒「名前を付けて保存」にて、ファイルの種類を設定することで、別形式での保存が可能です。

保存できる形式は、プレゼンボード (dmt) 以外では、PowerPoint ファイル、HTML ファイルです。

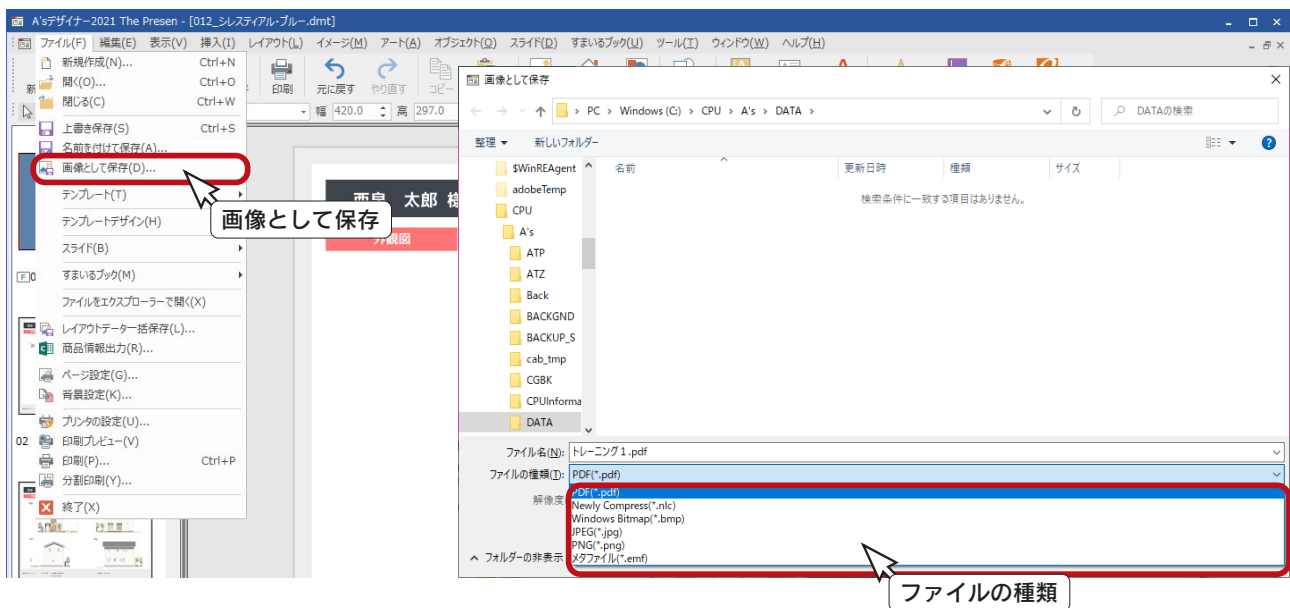


■ 画像として保存から

「ファイル」⇒「画像として保存」にて、ファイルの種類を設定することで、別形式での保存が可能です。

複数ページがある場合は、保存するページの範囲を選択できます。

保存できる形式は、PDF、NLC、BMP、JPG、PNG、EMF です。




PDF、PNG 選択時には解像度を 1 ~ 600 dpi の範囲で解像度を設定できます。
NLC 選択時には、「圧縮あり」 / 「圧縮なし」を選択できます。
JPG 選択時には、圧縮品質を選択することができます。

プレゼンボードの印刷








プレゼンボードを印刷してみましょう。

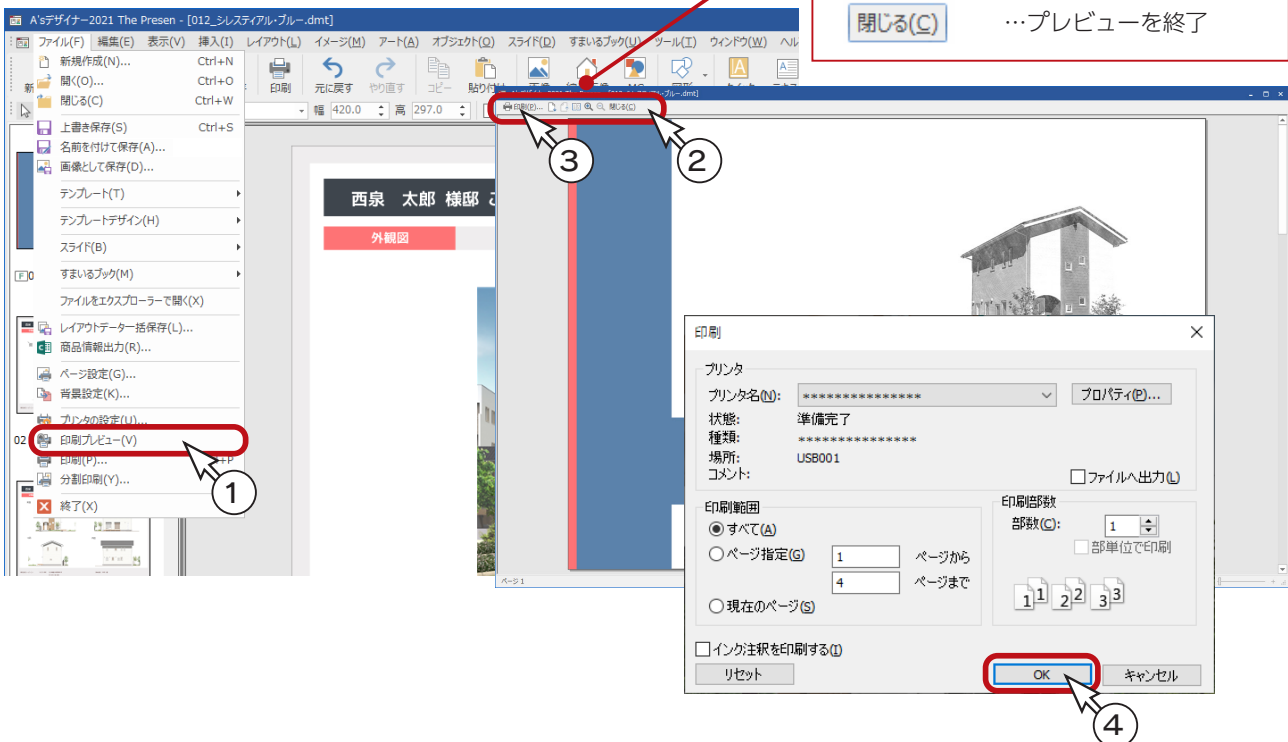


をクリックして実行してもかまいませんが、プレビューを利用すると、実際に印刷されるレイアウトを事前に確認することができます。

- ① 「ファイル」 ⇒ 「印刷プレビュー」 を選択
 - * プレビュー画面が表示されます。
- ② ツールバーのアイコンを使用して、レイアウトを確認
 - * アイコンについては、右をご参照ください。
- ③  「印刷(P)...」 をクリック
 - * ダイアログが表示されます。
- ④ プリンタ名、印刷範囲、印刷部数などを設定し、「OK」 をクリック
 - * 複数ページの場合、「ページ指定」を選択して印刷ページを指定したり、「現在のページ」のみの指定も可能です。
 - * 印刷が実行されます。

プレビュー画面のアイコン

	印刷(P)...	…印刷を実行
		…次ページ表示
		…前ページ表示
		…2 ページ / 1 ページ切替
		…表示拡大
		…表示縮小
	閉じる(C)	…プレビューを終了



プリンタの設定・ページ設定

印刷プレビューには、「プリンタの設定」と「ページ設定」が影響します。「ページ設定」で用紙サイズ・方向を変更した場合は、「プリンタの設定」も自動的に変わります。ところが、「プリンタの設定」で用紙サイズ・方向を変更しても、「ページ設定」の内容は変わりませんので、「ページ設定」で変更されることをお勧めします。

分割印刷

「ファイル」 ⇒ 「分割印刷」により、例えば、「A2 横」で作成したプレゼンボードを、「A3 縦 × 2 枚」に印刷できます。A3 プリンタでも、A2 プレゼンが可能です。



インク注釈を印刷する

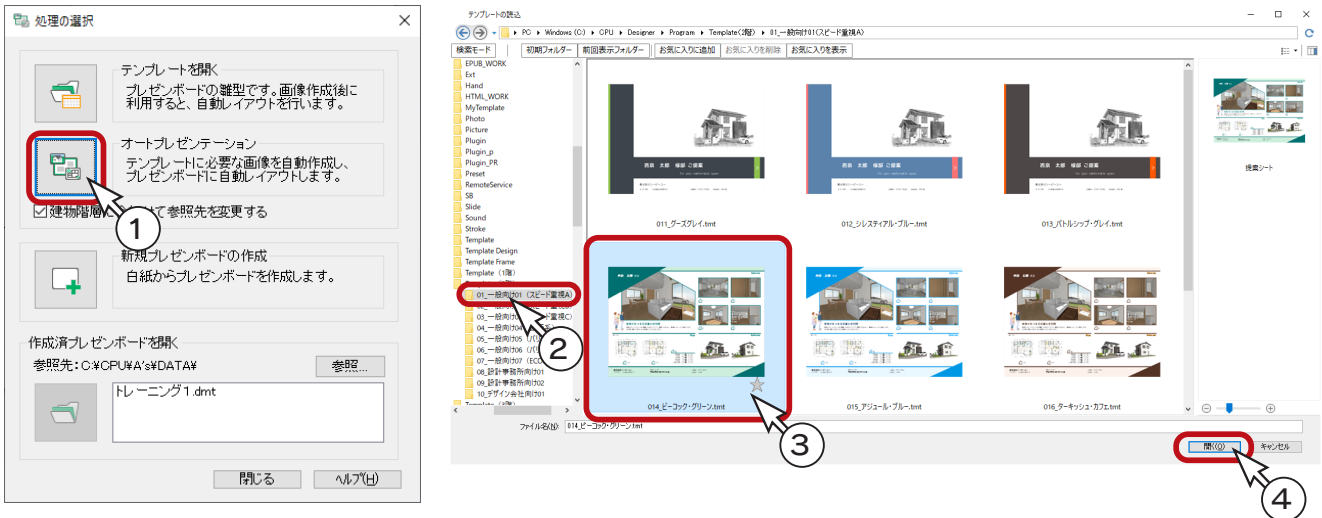
「インク注釈を印刷する」は、スライドファイル（dms 形式）の場合の設定です。チェックを入れると、スライドに書き入れた注釈（メモや図形）が印刷結果に反映されます。

スピード重視：その2

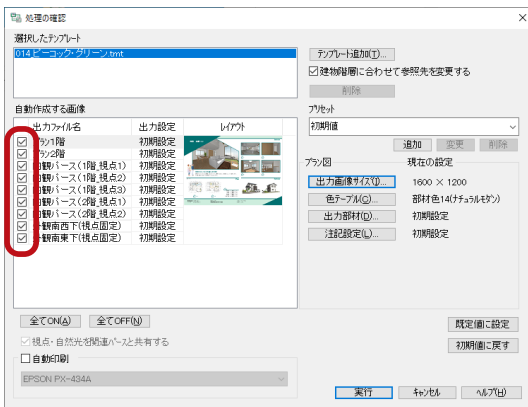
それでは、別のスピード重視のテンプレートを 사용하여、オートプレゼンテーションを実行してみましょう。

前ページの操作に続けて行う場合は、「A's (エース) デザイナー」を終了させてください。

- ① クイックメニュー、またはメインメニューの  (プレゼンボード) をクリックし、処理の選択の  (オートプレゼンテーション) をクリック
 - ② テンプレートフォルダーを「Template (2階)」⇒「01_一般向け01 (スピード重視A)」に指定
 - ③ テンプレート一覧から「014_ピーコック・グリーン」を選択
 - ④ 「開く」をクリック
- * 選択したテンプレートに必要な画像種類を確認するためのダイアログが表示されます。

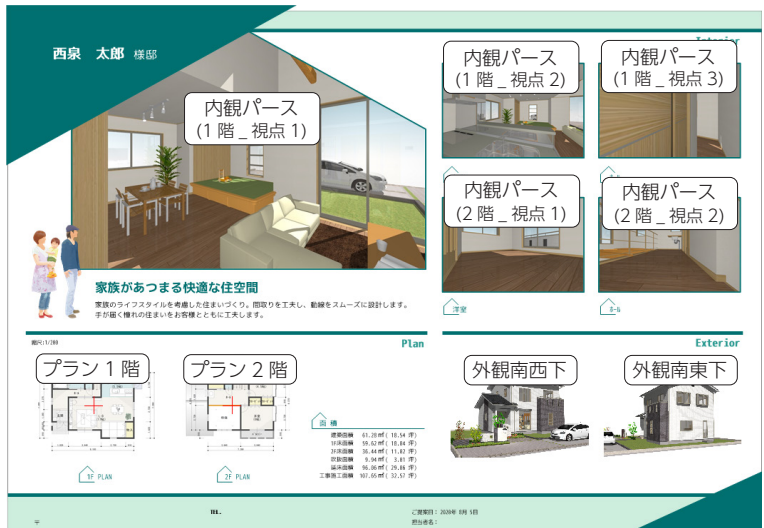


処理の確認



出力ファイル名には、選択したテンプレートに必要な画像種類が表示されます。チェックが入っている画像を自動作成しますが、作成済みの画像はチェックを外すことができます。ここでは、全項目にチェックを入れ、画像の自動作成を行います。

「014_ピーコック・グリーン」のサムネイル

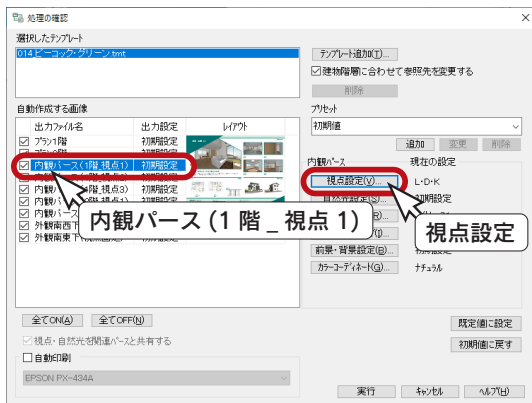


視点設定

内観パースの各視点は、「3D パース」の視点プロパティの内観視点とリンクしています。

例えば、「内観パース (1 階_視点 1)」を選択して、「視点設定」をクリックすると、リアルタイム 3D ビューアが起動し、「1 階 L・D・K」が表示されます。

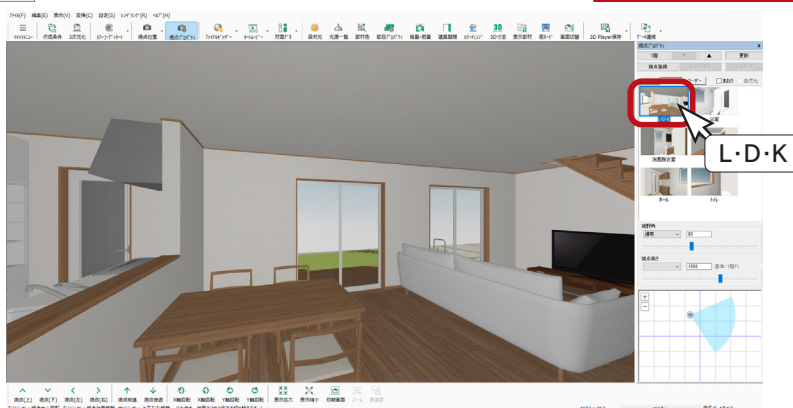
これは、「3D パース」の視点プロパティの 1 階内観の先頭にある「L・D・K」に該当します。



内観パース (1 階_視点 1) = 1 階 L・D・K



視点プロパティ



同様に、他の内観パースの視点も、「3D パース」の視点プロパティの内観視点とリンクしています。

内観パース (1 階_視点 2) = 1 階浴室



内観パース (1 階_視点 3) = 1 階洗面脱衣室



内観パース (2 階_視点 1) = 2 階寝室



内観パース (2 階_視点 2) = 2 階ホール

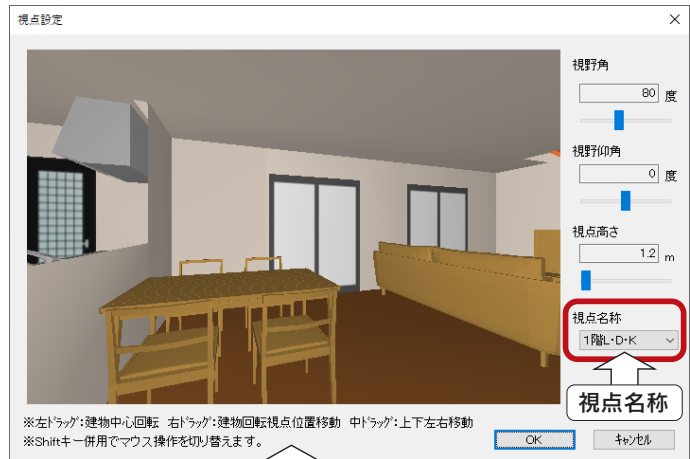


視点変更

視点設定 (リアルタイム 3D ビューア) の画面にて、視点変更が可能です。

変更方法には、以下の 2 種類があります。

- ・ パース上でマウスを動かしながら設定 (画面下に操作説明あり)
- ・ 視点名称を変更する



操作方法

視点名称は視点プロパティの視点と連動

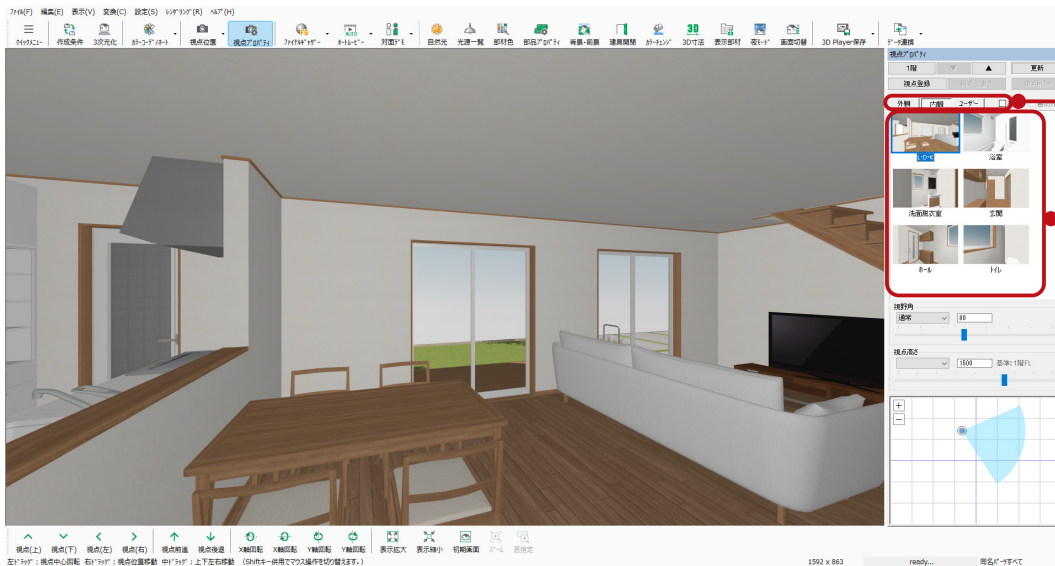
視点設定画面の視点名称は、3D パースの視点プロパティの視点と連動しています。自動生成のおすすめ視点と、登録したユーザー視点をそのまま利用することができます。

外観：ユーザー視点 + 外観視点 + プレゼンボード投影の視点 (Ver.2 以前に登録した場合のみ)

内観：ユーザー視点 + 内観視点 + プレゼンボード投影の視点 (Ver.2 以前に登録した場合のみ)

なお、鳥瞰図には視点プロパティはありませんので、視点登録の視点と連動します。

視点プロパティ

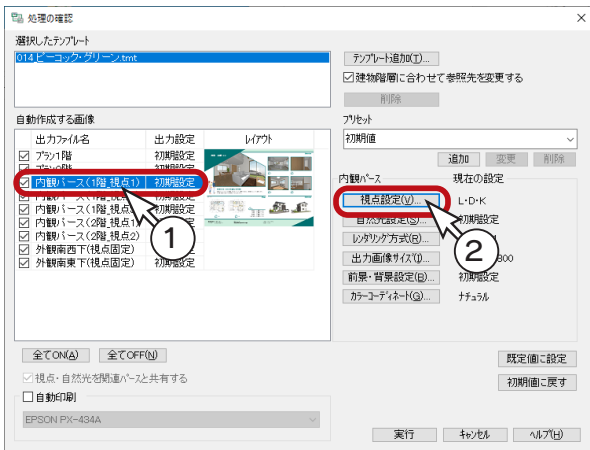


Ver.3 以降に登録した視点が、視点名称に連動します。

Ver.2 以前に登録している視点は、上書きするなど再登録が必要になります。

また、Ver.2 までの「プレゼンボード投影」は廃止しましたが、登録済みのプレゼンボード投影の視点は使用可能です。

ここでは、視点名称を変更してみましょう。

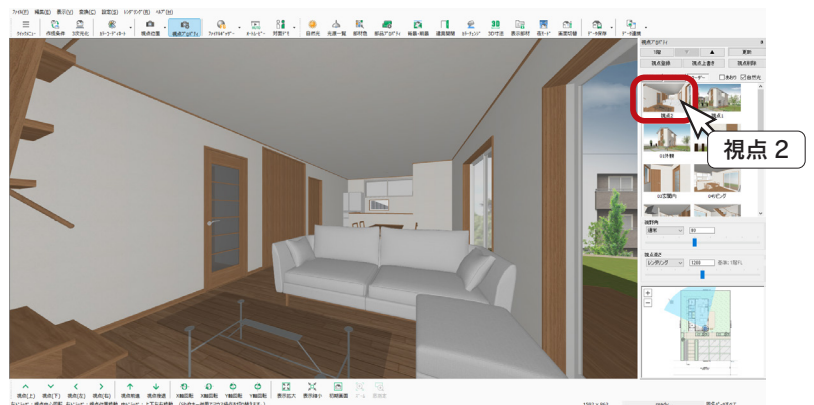


- ① 「内観パース (1 階_視点 1)」 をクリック
- ② 「視点設定」 をクリック
*リアルタイム3Dビューアが表示されます。
- ③ 「視点名称」 のプルダウンリストから、「[ユーザー] 視点 2」 を選択
- ④ 「OK」 をクリック



視点プロパティ「ユーザー」タブ

「プレゼン編」の第1章「3D パース」の操作により、内観パースの視点が保存されていることを前提としています。

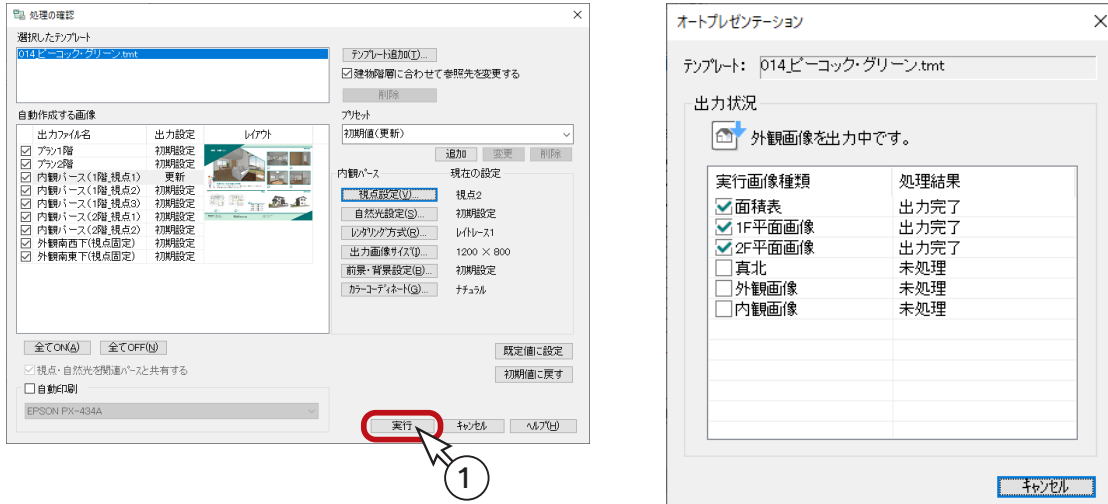


出力実行

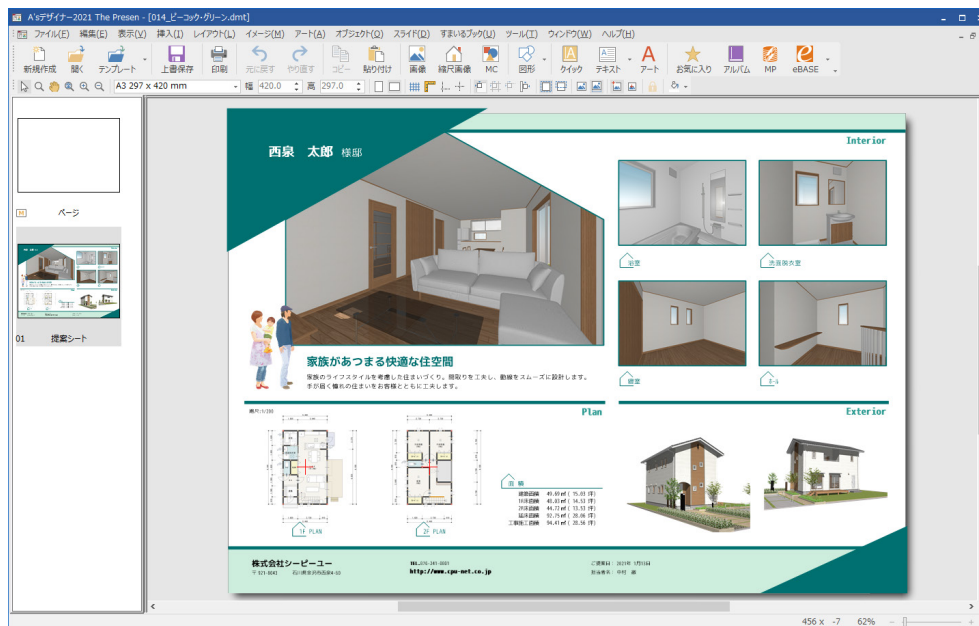
設定が完了したら、出力を実行しましょう。

① 「実行」 をクリック

- * 「起動している A's (エース) のアプリケーションを終了させてから、処理を実行します。よろしいですか?」 と表示された場合、「OK」 をクリックします。図面編集等は手動で終了してください。
- * 未設定の項目は、初期設定で画像が作成されます。
- * 処理中の画面が表示され、処理が進むごとに、処理結果が「未処理」 から「出力完了」 に変わっていきます。パースや立面図が含まれている場合は、完了までしばらく時間を要します。



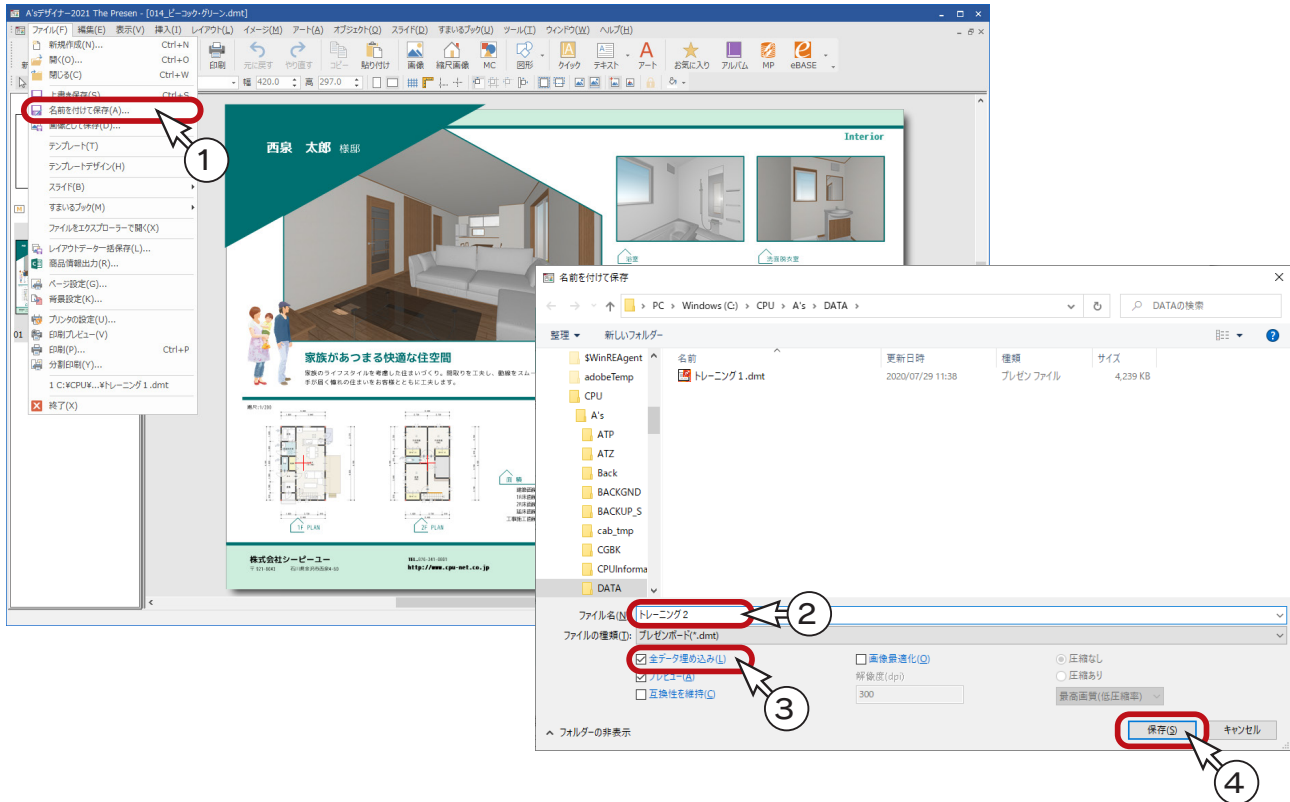
必要な画像を自動作成後は、選択したテンプレートに自動レイアウトして、「A's (エース) デザイナー」の「The Present」の画面に表示されます。編集や印刷につきましては、「スピード重視：その1」をご参照ください。



プレゼンボードの保存

プレゼンボードの編集が完了したら、名前を付けて保存しておきましょう。

- ① 「ファイル」 ⇒ 「名前を付けて保存」 を選択
*ダイアログが表示されます。
- ② ファイル名を入力
*例えば、「トレーニング2」と入力します。
- ③ 「全データ埋め込み」 にチェックが入っていることを確認
- ④ 「保存」 をクリック



次ページの操作を続けて行う場合は、「A's (エース) デザイナー」を終了させてください。

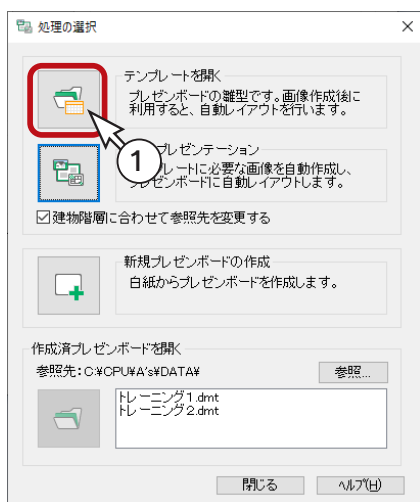
テンプレートを開く




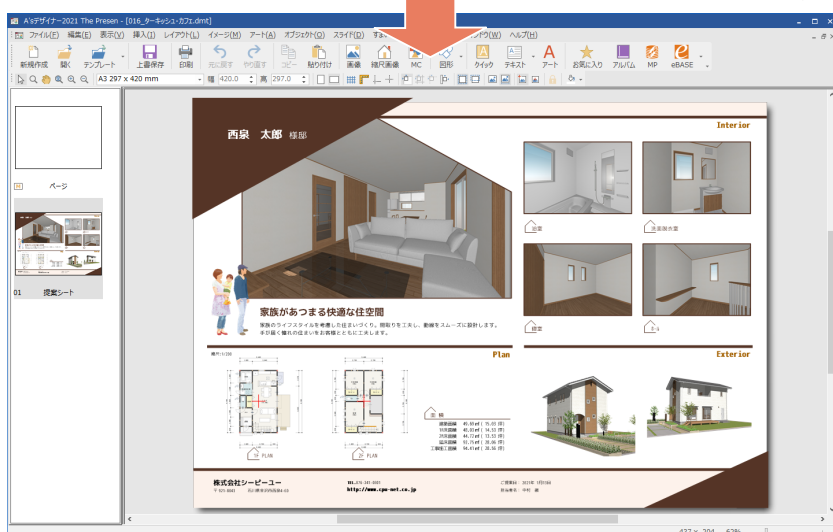
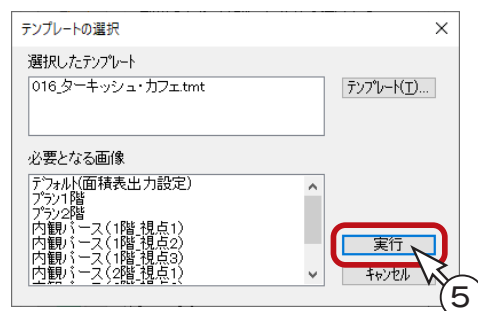
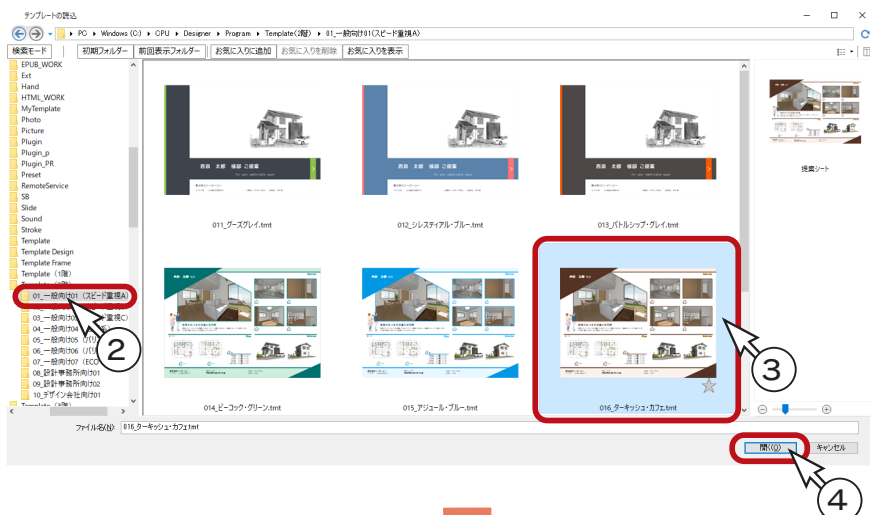
(プレゼンボード)の処理の選択の「テンプレートを開く」を使ってみましょう。

「テンプレートを開く」は、画像作成後に利用すると便利です。



ここでは、前ページまでの操作により、「014_ピーコック・グリーン」のオートプレゼンテーションで作成済みの画像をそのまま利用してみましょう。




- ①処理の選択の「テンプレートを開く」の左にある  をクリック
*ダイアログが表示されます。
- ②テンプレートフォルダーを「Template (2階)」⇒「01_一般向け 01 (スピード重視 A)」に指定
- ③テンプレート一覧から「016_ターキッシュ・カフェ」を選択
- ④「開く」をクリック
*選択したテンプレートに必要な画像種類を確認するためのダイアログが表示されます。
- ⑤「実行」をクリック
*選択したテンプレートに自動レイアウトして、「A's (エース) デザイナー」の「The Presen」の画面に表示されます。



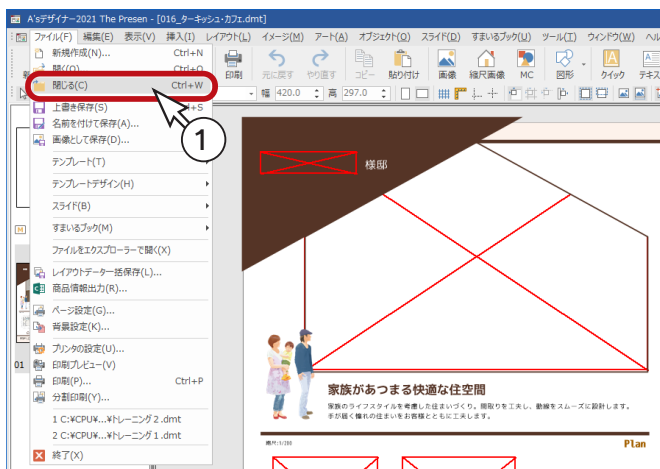
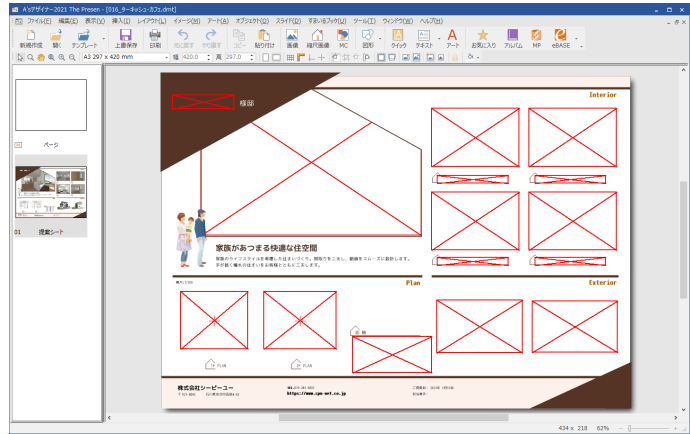
「014_ピーコック・グリーン」のオートプレゼンテーションで作成済みの画像がそのまま表示されます。

画像が無い場合は、赤い枠 () の表示になります。
画像があるにもかかわらず、 の表示になる場合については、次ページをご覧ください。

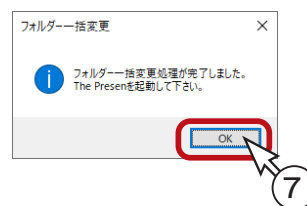
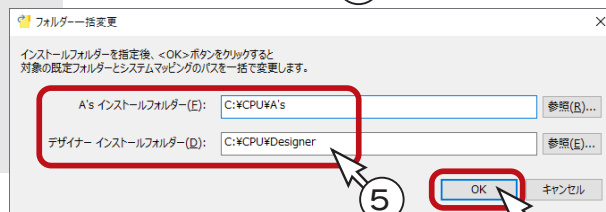
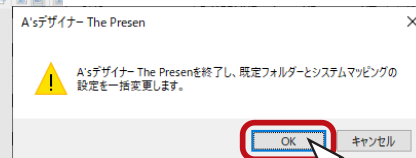
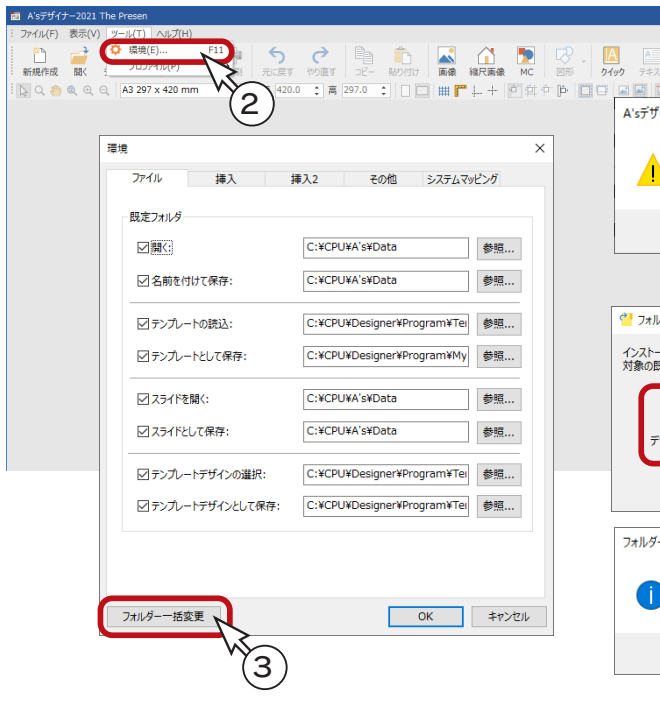
フォルダー一括変更

画像が作成済みにもかかわらず、プレゼンボードに読み込まれず、赤い枠 () の状態になっていることがあります。

プレゼンボードの各種フォルダーのパス設定が、「A's (エース)」や「デザイナー」のインストールフォルダーと合っていないために起こります。このような場合は、「フォルダー一括変更」を実行してください。



- ① 「ファイル」⇒「閉じる」を選択
 - * 「The Presen」の初期画面が残ります。
- ② 「ツール」⇒「環境」を選択
 - * ダイアログが表示されます。
- ③ 「フォルダー一括変更」をクリック
- ④ メッセージが表示されるので、「OK」をクリック
 - * フォルダー一括変更の画面が表示され、レジストリから取得した「A's (エース)」と「デザイナー」のインストール先が、それぞれ表示されます。
- ⑤ インストール先を確認、変更
 - * 合っている場合は、そのままかまいません。
 - * 異なる場合は、「参照」から変更してください。
- ⑥ 「OK」をクリック
- ⑦ メッセージが表示されるので、「OK」をクリック




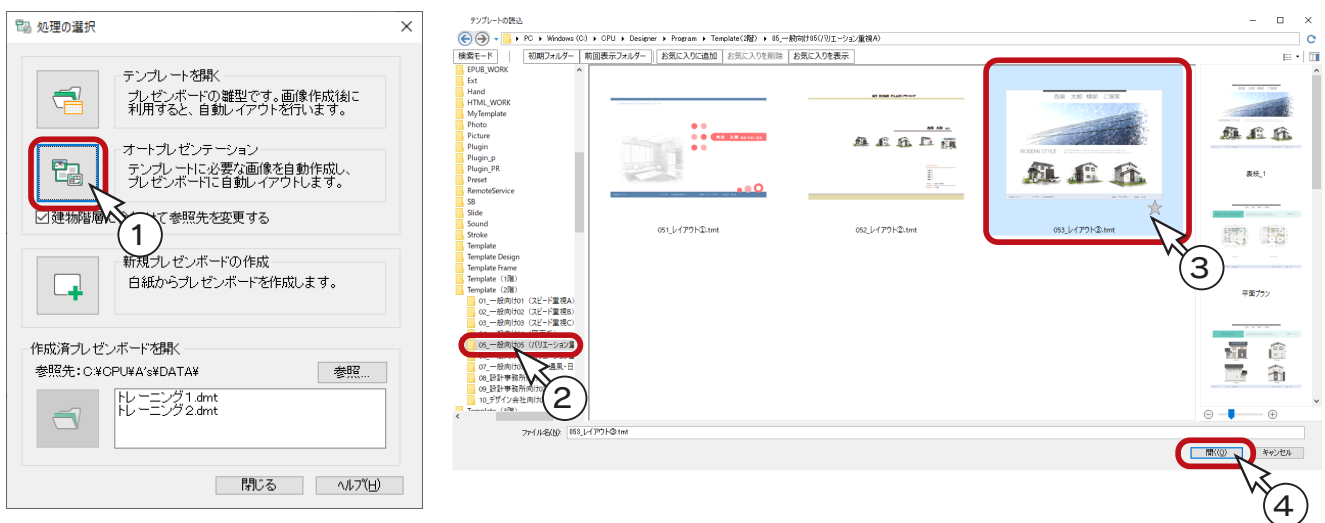
「フォルダー一括変更」後、再度「テンプレートを開く」を実行し、画像が正しく読み込まれることをご確認ください。

バリエーション重視

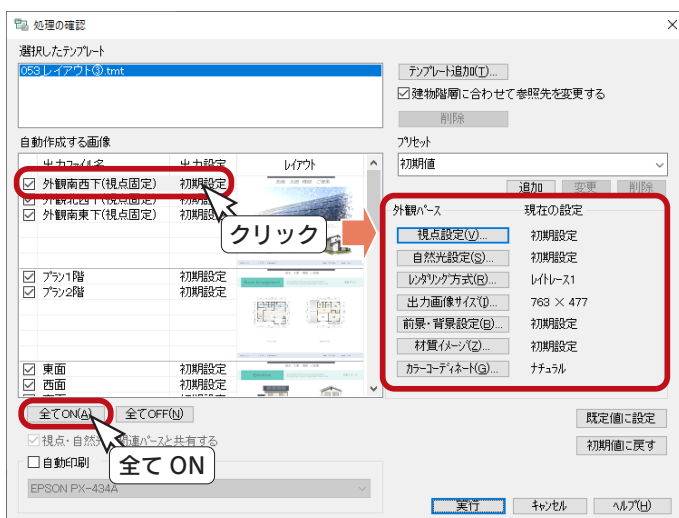
プランニングが進み、家の間取りや構造等がある程度定まってきたら、多くの提案画像が含まれるバリエーション重視のテンプレートを利用し、より内容の充実したプレゼンボードを作成しましょう。

前ページの操作に続けて行う場合は、「A's (エース) デザイナー」を終了させてください。

- ①処理の選択の「オートプレゼンテーション」の左にあるをクリック
*ダイアログが表示されます。
- ②テンプレートフォルダーを「Template (2階)」⇒「05_一般向け 05 (バリエーション重視 A)」に指定
- ③テンプレート一覧から「053_レイアウト③」を選択
- ④「開く」をクリック
*選択したテンプレートに必要な画像種類を確認するためのダイアログが表示されます。



処理の確認



出力ファイル名には、選択したテンプレートに必要な画像種類が表示されます。チェックが入っている画像を自動作成しますが、作成済みの画像はチェックを外すことができます。

ここでは、全項目にチェックを入れ、画像の自動作成を行います。(['全て ON'] ボタンもあります。)

■ 自動作成する画像の設定

出力ファイル名をクリックすると、各画像の出力設定を行うことができます。(次ページ以降を参照)

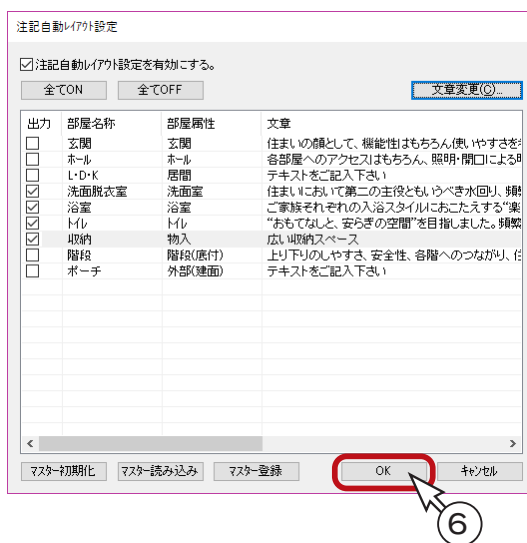
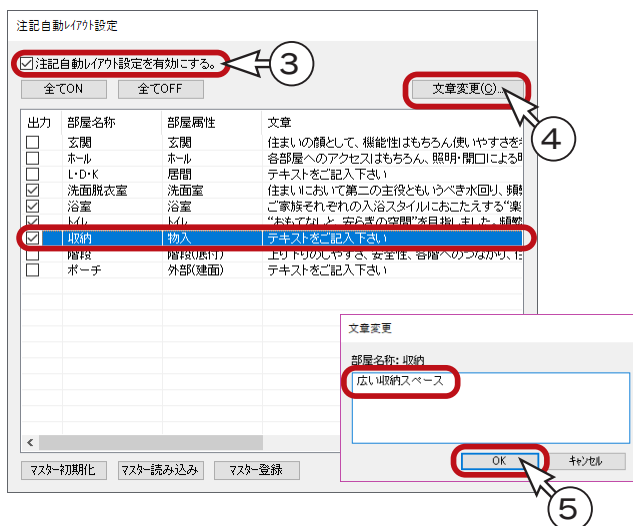
平面画像の設定

「プラン」または「収納・水まわり」のいずれかを選択すると、以下の設定が可能です。

出力画像サイズ.....出力画像サイズを設定（初期値はテンプレートごとに異なる）
 色テーブル.....画像出力と同様に、色テーブルを切り替え
 出力部材.....画像出力と同様に、部材ごとに出力の有無を設定
 * 画像出力時の設定とは連動しません。
 注記設定.....注記の自動レイアウトを設定

■ 注記設定

- ① 「収納・水まわり 1階」をクリック
- ② 「注記設定」をクリック
- ③ 「注記自動レイアウト設定を有効にする」にチェックが入っていることを確認
 * 初期設定では、「洗面脱衣室」「浴室」「トイレ」「収納」にチェックが入っています。
 「収納」の文章が「テキストをご記入下さい」になっていますので、変更しましょう。
- ④ 「収納」を選択し、「文章変更」をクリック
- ⑤ 例えば、「広い収納スペース」に変更し、「OK」をクリック
- ⑥ 「OK」をクリック



内観パースの設定

「内観パース」のいずれかを選択すると、以下の設定が可能です。

視点設定 リアルタイム3Dビューアで視点を設定
 自然光設定 太陽光の高度、方位を設定
 レンダリング方式 レンダリング方式を設定 (初期値: レイトレース 1)
 出力画像サイズ 出力画像サイズを設定 (初期値はテンプレートごとに異なる)
 前景・背景設定 3Dパースと同様に設定
 カラーコーディネート 3Dパースと同様に設定

■ 視点設定

- ① 「内観パース (1階_視点1)」をクリック
- ② 「視点設定」をクリック
 *リアルタイム3Dビューアが表示されます。
- ③ パース上でマウスを動かしながら視点を設定
 *画面下に、操作方法が表示されています。
- ④ 「OK」をクリック



操作方法



*同様に、「内観パース (1階_視点2)」も任意に視点を設定してください。
 以下の例では、「視点名称」のプルダウンリストから、「[ユーザー]視点2」を選択しています。
 (⇒ [プレゼン編 - 71](#) 参照)



[ユーザー]視点2

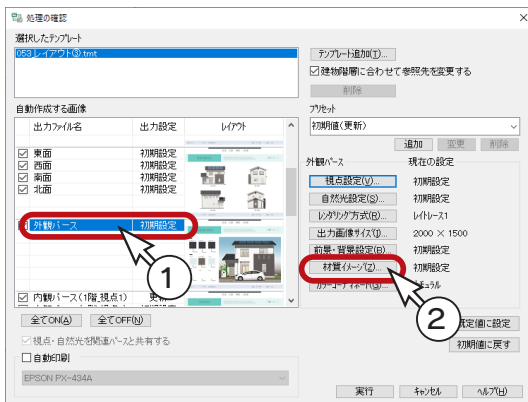
外観パースの設定

「外観パース」のいずれかを選択すると、以下の設定が可能です。

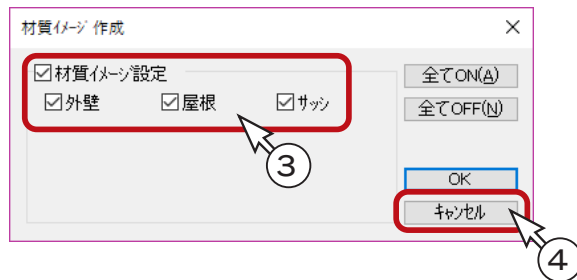
視点設定 リアルタイム3Dビューアで視点を設定
 自然光設定 太陽光の高度、方位を設定
 レンダリング方式 レンダリング方式を設定 (初期値: レイトレース 1)
 出力画像サイズ 出力画像サイズを設定 (初期値はテンプレートごとに異なる)
 前景・背景設定 3D パースと同様に設定
 材質イメージ 材質イメージ作成の有無を設定
 カラーコーディネート 3D パースと同様に設定

■ 材質イメージ

「材質イメージ」を確認してみましょう。



- ① 「外観パース」をクリック
- ② 「材質イメージ」をクリック
* ダイアログが表示されます。
- ③ 出力対象に、チェックが入っていることを確認
* 初期設定では、全てチェックが入っています。
- ④ 「キャンセル」をクリック



立面図の設定

「東面」「西面」「南面」「北面」のいずれかを選択すると、以下の設定が可能です。

出力画像サイズ 出力画像サイズを設定 (初期値はテンプレートごとに異なる)
 前景・背景設定 3D パースと同様に設定
 材質イメージ 材質イメージ作成の有無を設定
 カラーコーディネート 3D パース等と同様に設定

鳥瞰図の設定

「鳥瞰パース」のいずれかを選択すると、以下の設定が可能です。

視点設定 リアルタイム3Dビューアで視点を設定
 自然光設定 太陽光の高度、方位を設定
 レンダリング方式 レンダリング方式を設定 (初期値: レイトレース 1)
 出力画像サイズ 出力画像サイズを設定 (初期値はテンプレートごとに異なる)
 前景・背景設定 3D パース等と同様に設定
 カラーコーディネート 3D パース等と同様に設定

カラーコーディネート の適用範囲

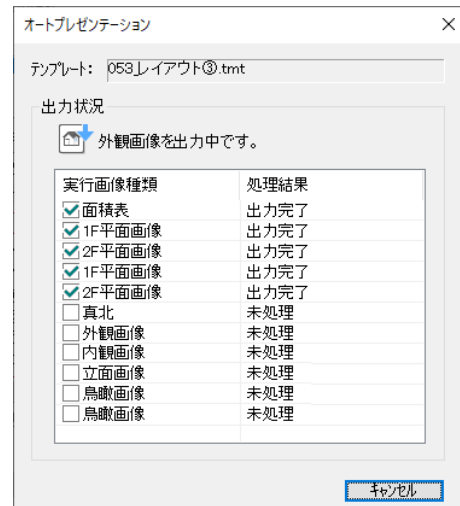
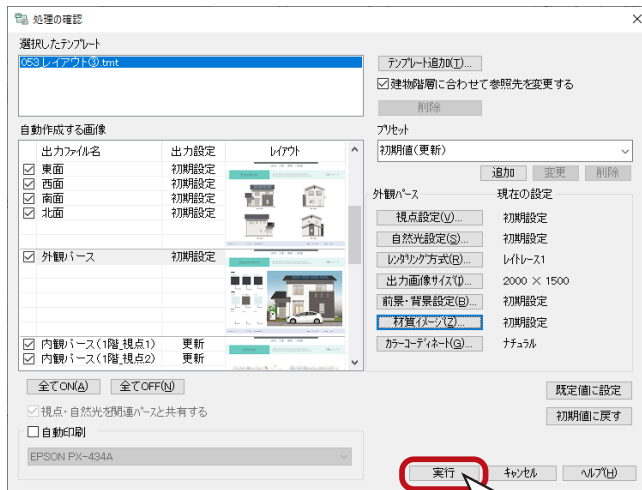
カラーコーディネートは、自動作成する画像のいずれかのパースで最後に選択したものが、全てのパースに適用されます。

出力実行

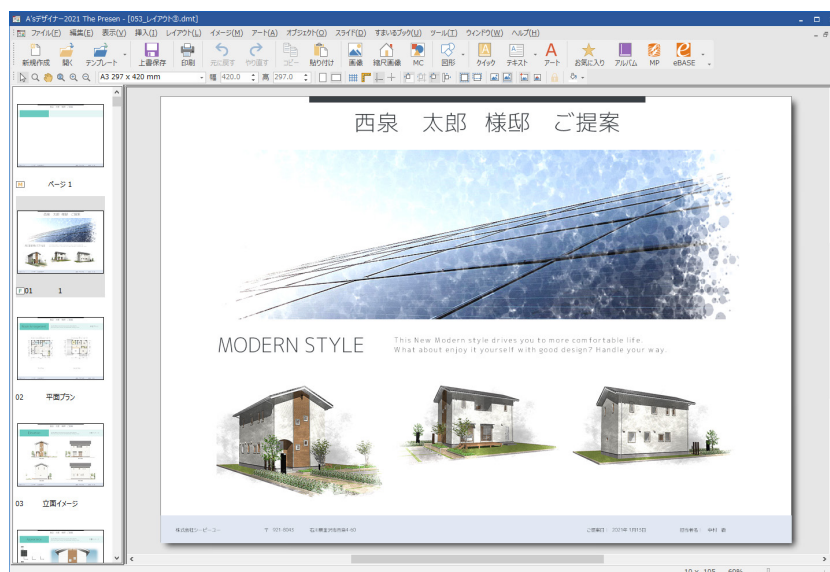
設定が完了したら、出力を実行しましょう。

① 「実行」 をクリック

- * 「起動している A's (エース) のアプリケーションを終了させてから、処理を実行します。よろしいですか?」 と表示された場合、「OK」をクリックします。図面編集等は手動で終了してください。
- * 未設定の項目は、初期設定で画像が作成されます。
- * 処理中の画面が表示され、処理が進むごとに、処理結果が「未処理」から「出力完了」に変わっていきます。パースや立面図が含まれている場合は、完了までしばらく時間を要します。



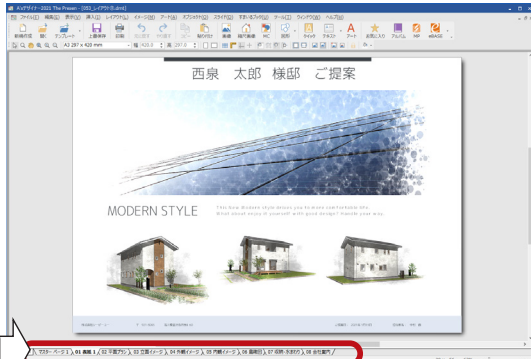
必要な画像を自動作成後は、選択したテンプレートに自動レイアウトして、「A's (エース) デザイナー」の「The Present」の画面に表示されます。
不要な画像枠の削除や、引き出し線の移動など、編集を行い保存します。



ページの切替

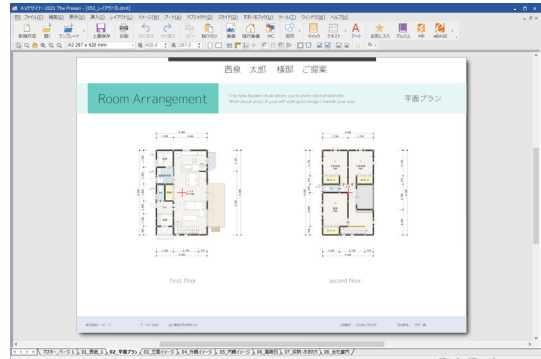
「053_レイアウト③」のテンプレートは、ページ数が多いので、「表示」⇒「ページ選択」を「ページタブ」に設定し、画面下のタブでページを切り替えて編集しています。

01 表紙 1

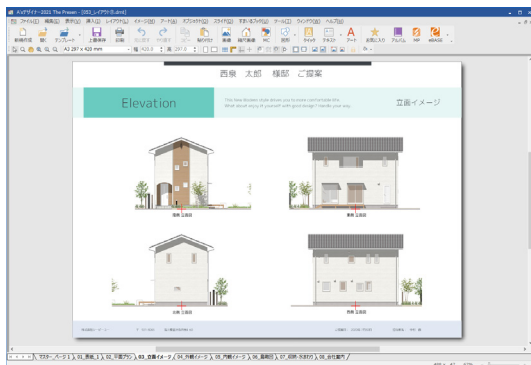


ページタブ

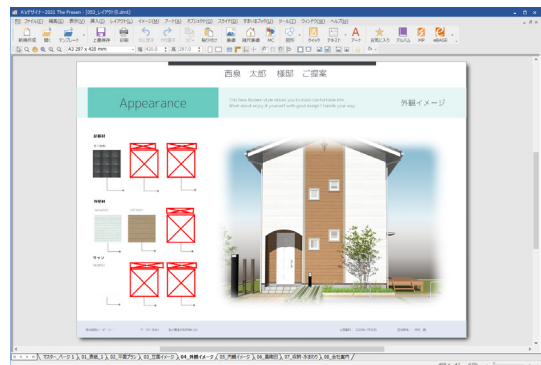
02 平面プラン



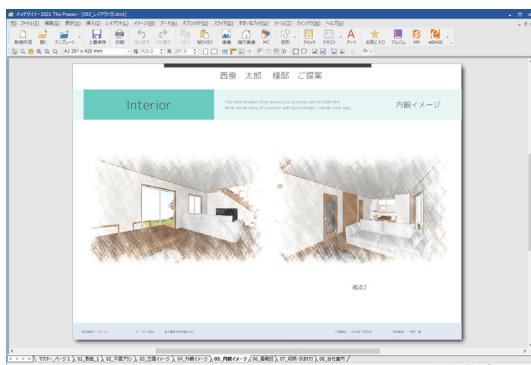
03 立面図イメージ



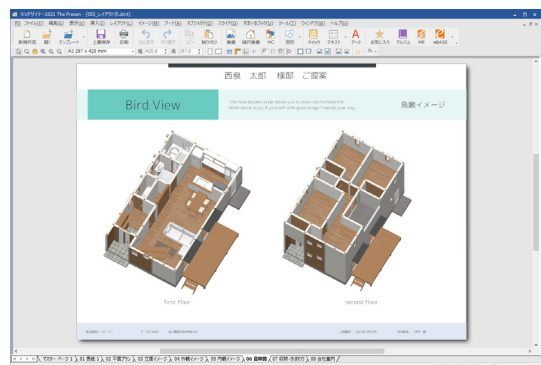
04 外観イメージ



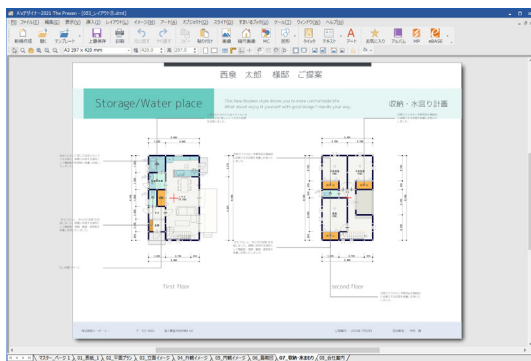
05 内観イメージ



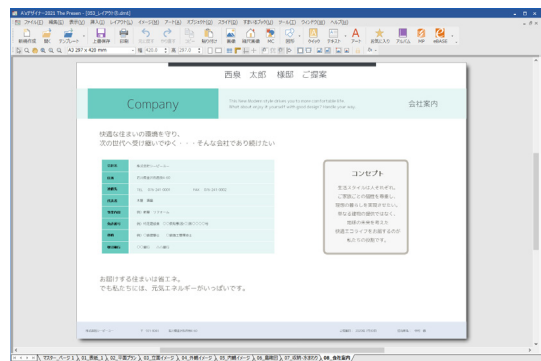
06 鳥瞰図



07 収納・水まわり



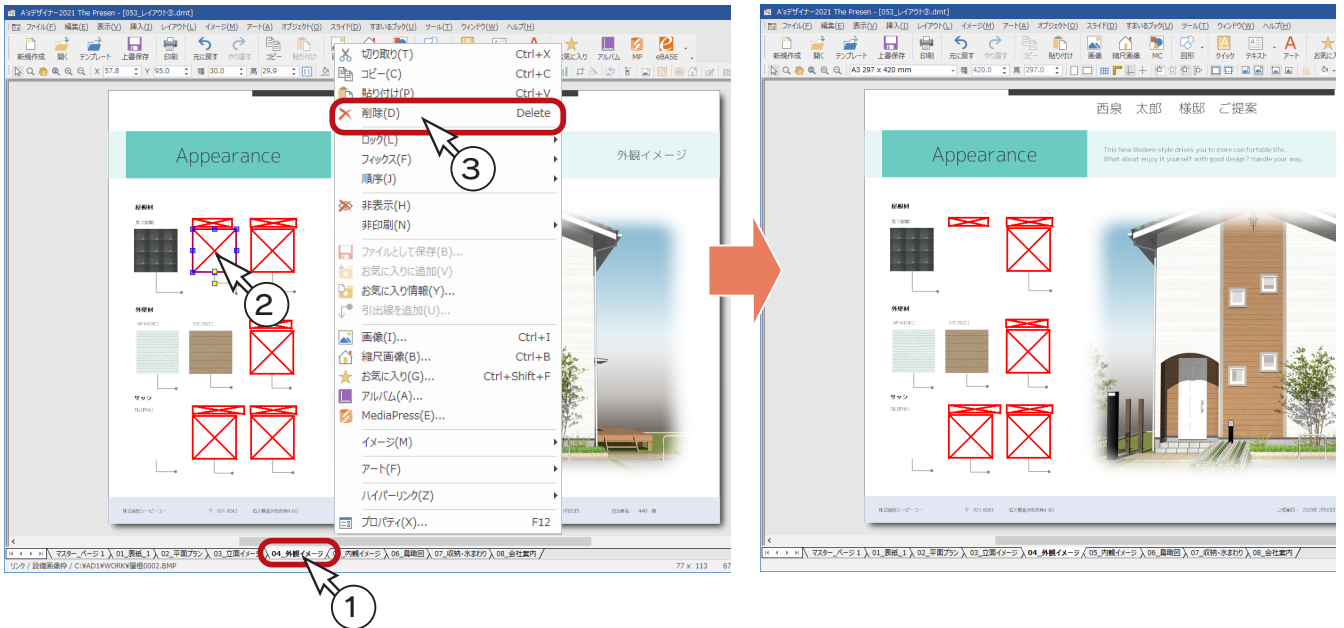
08 会社案内



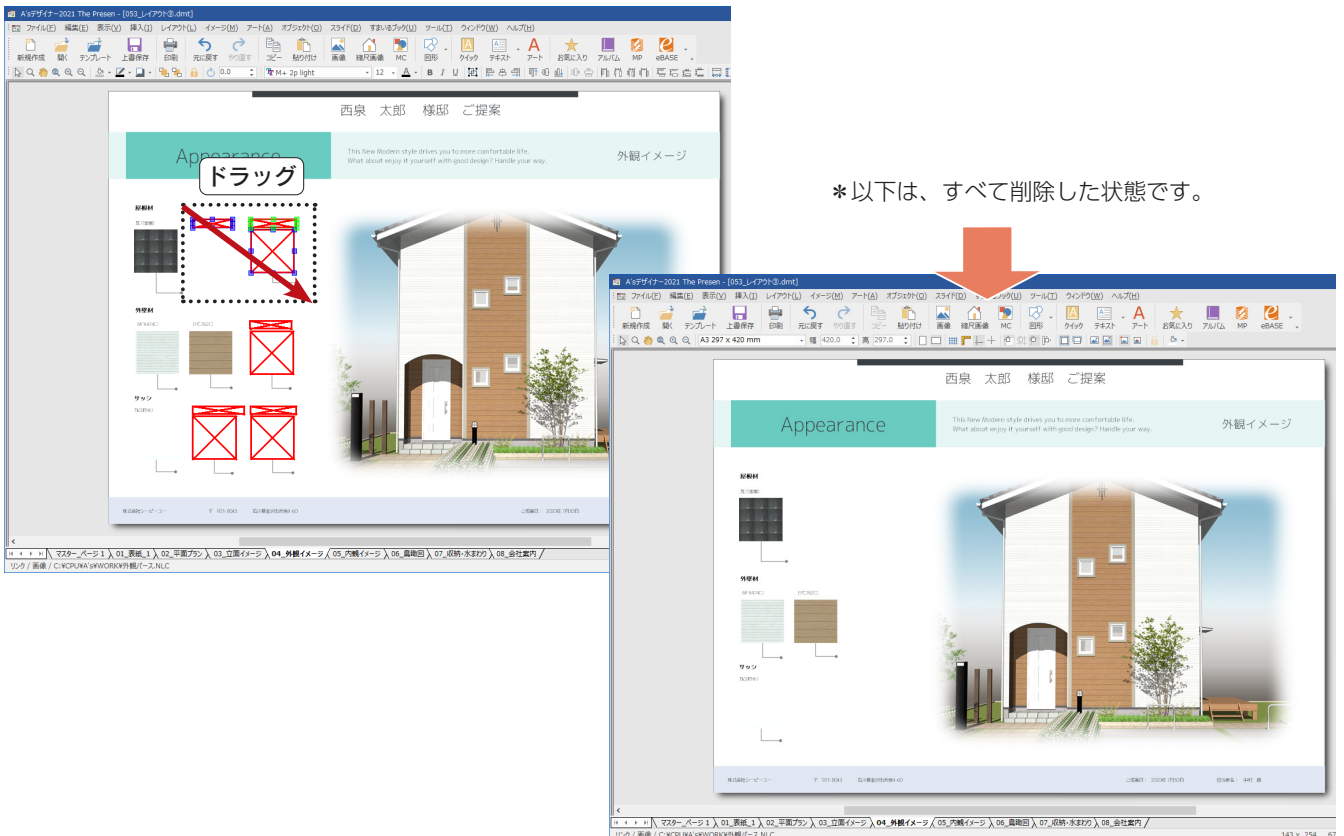
材質イメージの編集

「04 外観イメージ」のページを確認すると、引き出し線付きの材質イメージ画像が配置されていますが、余分な空白の画像枠・引出線が残っていますので、削除しましょう。

- ① 「04 外観イメージ」のページを表示する
 - ② 不要な枠をクリック
 - ③ 右クリック⇒「削除」を選択
- * [Delete] キーで削除してもかまいません。



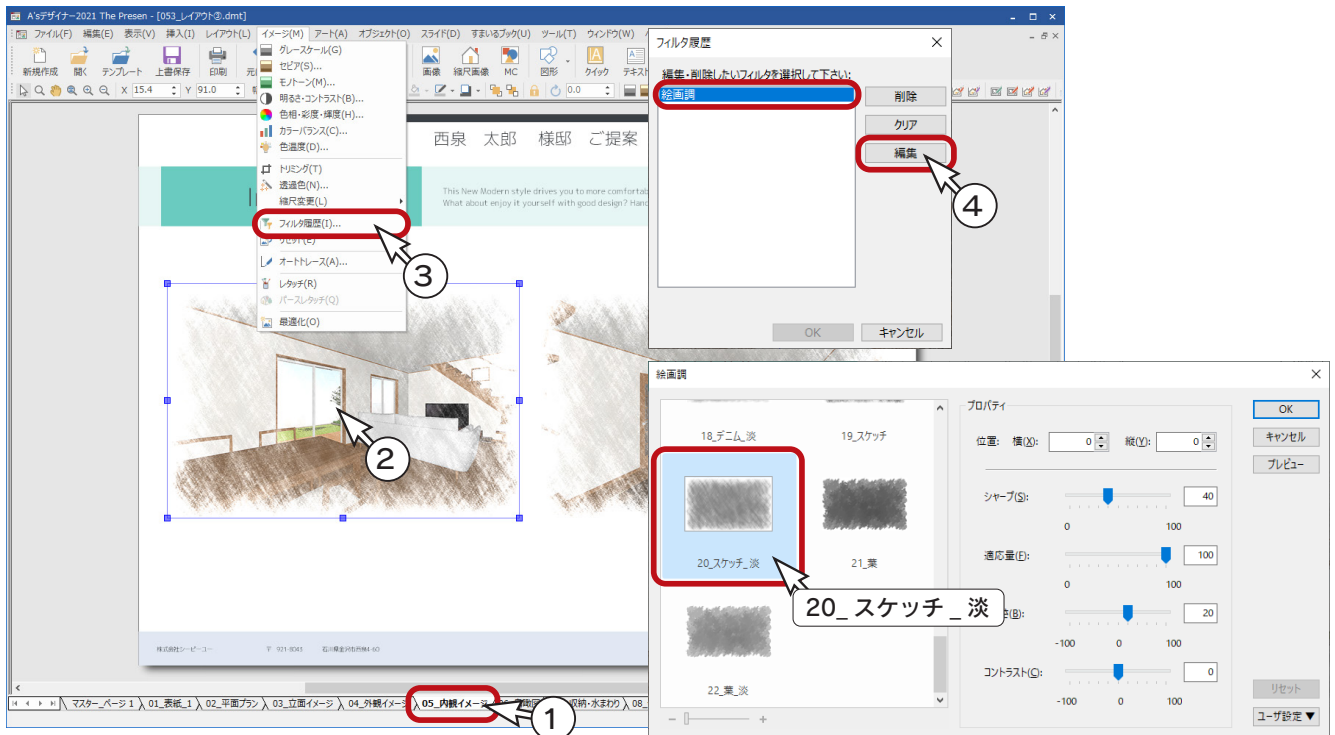
* ドラッグで囲んで、複数まとめて削除することもできます。



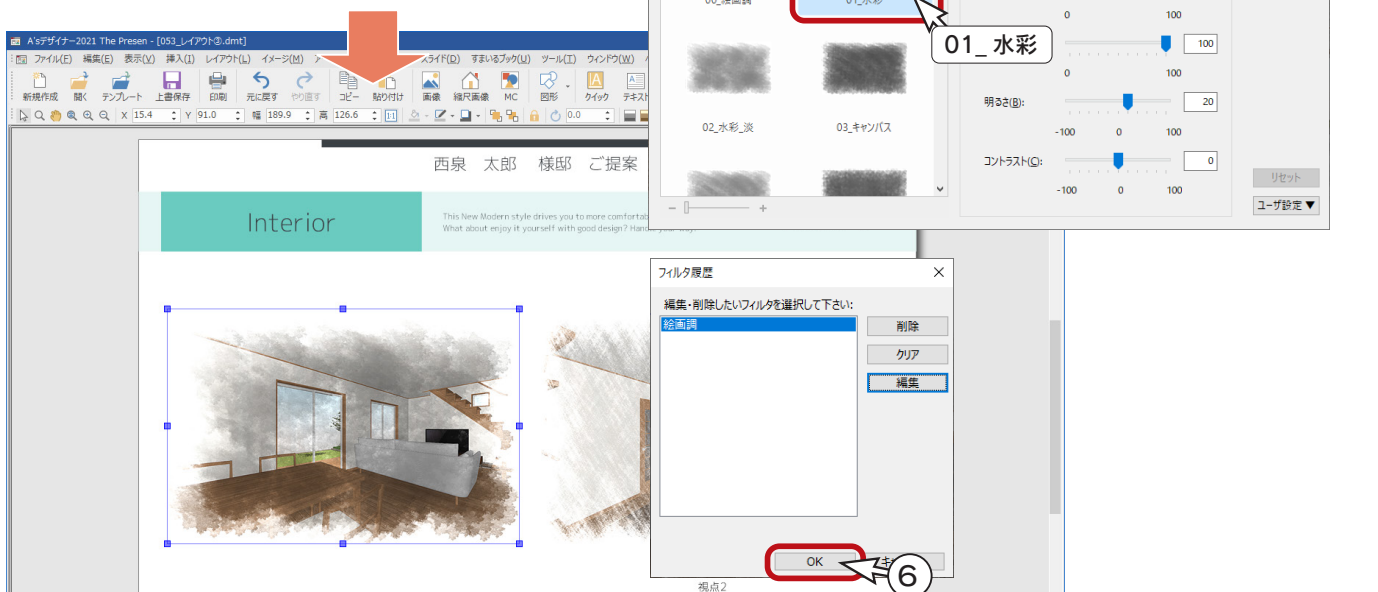
フィルタ履歴の編集

「05 内観イメージ」のページでは、画像に絵画調のフィルタ加工が自動的に適用されます。フィルタの種類を変更してみましょう。

- ① 「05 内観イメージ」のページを表示する
- ② 「内観図1」の画像をクリック
- ③ 「イメージ」⇒「フィルタ履歴」を選択
 - * 右クリックメニューから選択してもかまいません。フィルタ履歴のダイアログが表示されます。
- ④ 「絵画調」を選択し、「編集」をクリック
 - * 絵画調の編集画面が表示されます。初期設定では「20_スケッチ_淡」が設定されています。



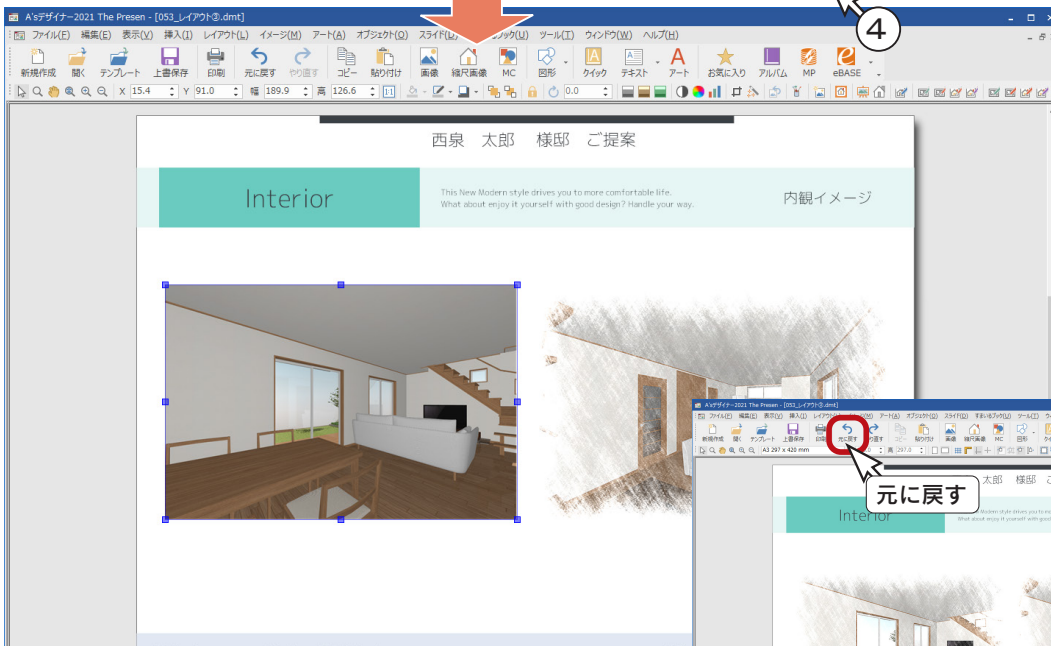
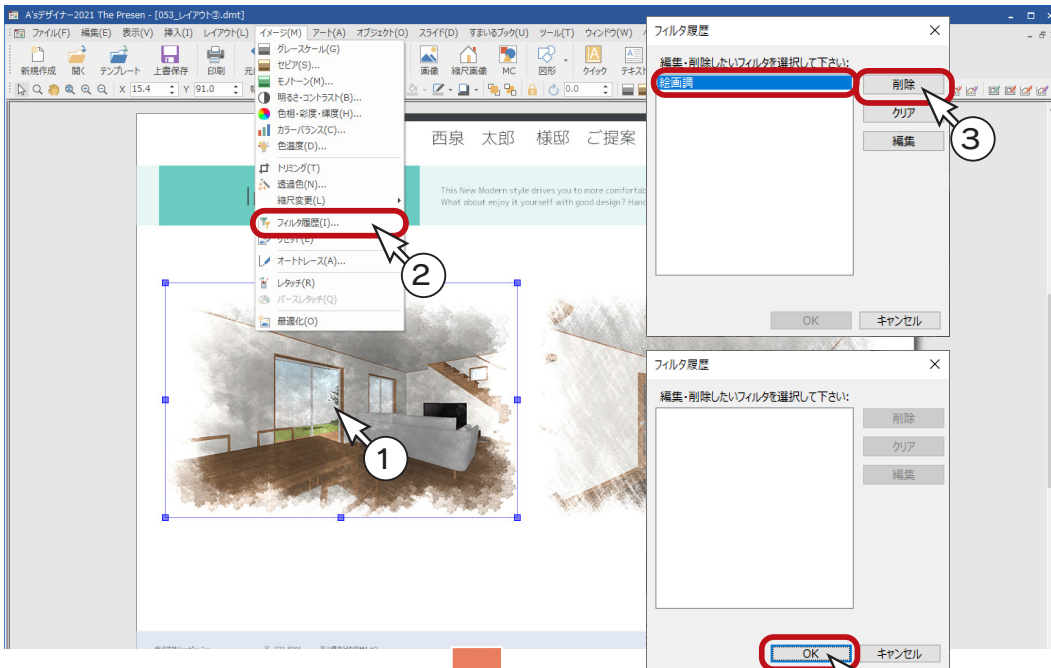
- ⑤ 一覧から「01_水彩」を選択し、「OK」をクリック
 - * フィルタ履歴の画面に戻ります。
- ⑥ 「OK」をクリック
 - * 内観図1の画像のフィルタが変更されます。




フィルタ削除

フィルタの適用を外し、未加工のパーズにすることもできます。

- ① 「内観図1」の画像をクリック
- ② 「イメージ」⇒「フィルタ履歴」を選択
 - * 右クリックメニューから選択してもかまいません。フィルタ履歴のダイアログが表示されます。
- ③ 「絵画調」を選択し、「削除」をクリック
 - * フィルタが一覧から削除されます。
- ④ 「OK」をクリック
 - * 内観図1のフィルタが外れ、未加工の状態が表示されます。




- *  をクリックして、元に戻しておきましょう。
2回クリックします。

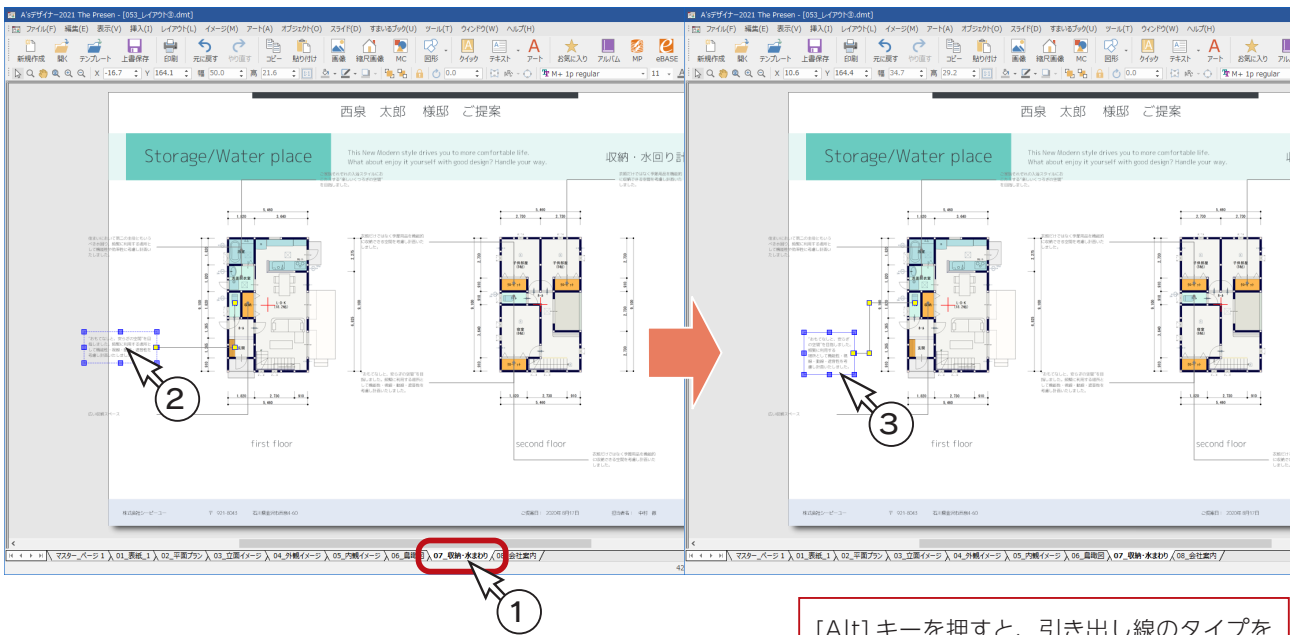
注記の調整

「07 収納・水まわり」のページを確認すると、引き出し線付きの注記が配置されていますが、ページからはみ出ている文字がありますので、調整してみましょう。

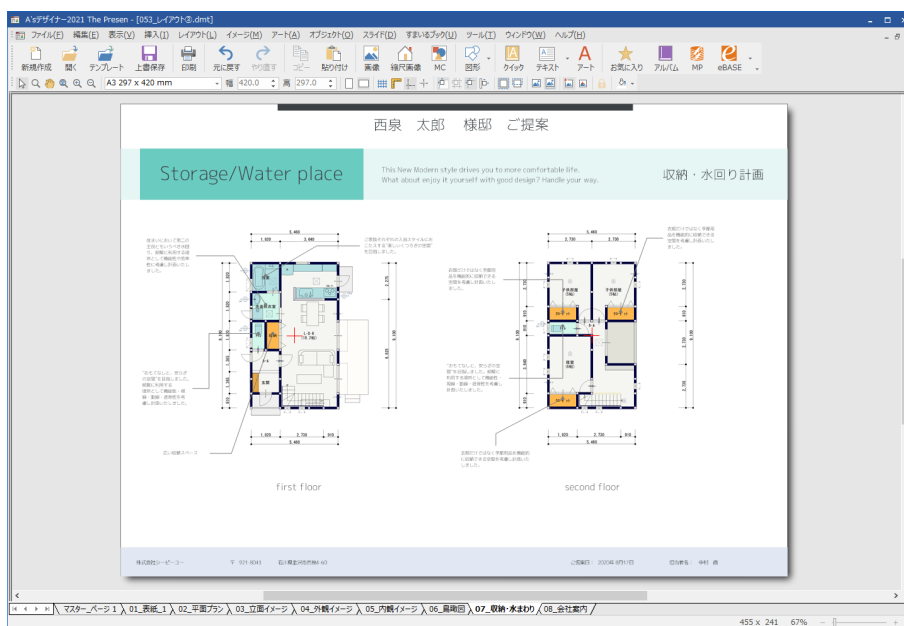
- ① 「07 収納・水まわり」のページを表示する
- ② 調整する注記をクリック
 - * 注記の周囲に、青い枠線とハンドル (■) が表示されます。
- ③ ページ内にドラッグし、枠のサイズや引き出し線も調整

* ハンドル (■) にマウスを合わせて、    でドラッグすることで枠のサイズ調整ができます。

青い枠線の上にマウスを合わせて、 でドラッグすることで位置の調整ができます。



- ④ 同様に、他の注記も調整
 - * 以下は、すべて調整した状態です。



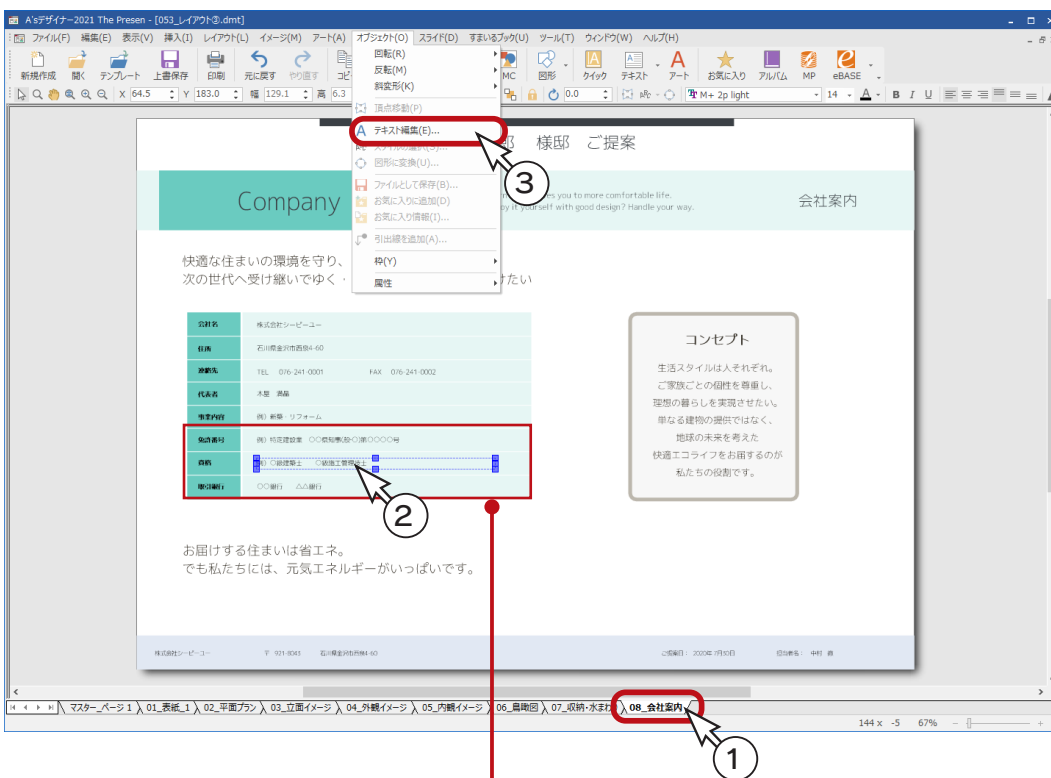
会社案内の編集

「08 会社案内」のページには、物件概要で入力している会社情報が自動読込されますが、以下の項目は、直接入力します。

「事業内容」「免許番号」「資格」「取引銀行」

ここでは、「資格」の内容を変更してみましょう。

- ① 「08 会社案内」のページを表示する
- ② 「資格」欄の文字をクリックで選択
- ③ 「オブジェクト」⇒「テキスト編集」を選択
 - * 文字の末尾に | が表示され点滅します。
 - * 文字の上にカーソルを合わせ、カーソルが | の表示になる箇所をクリックしてもかまいません。
- ④ 既存の文字を削除し、正しい内容を入力
 - * ここでは、「1級建築士」と入力します。

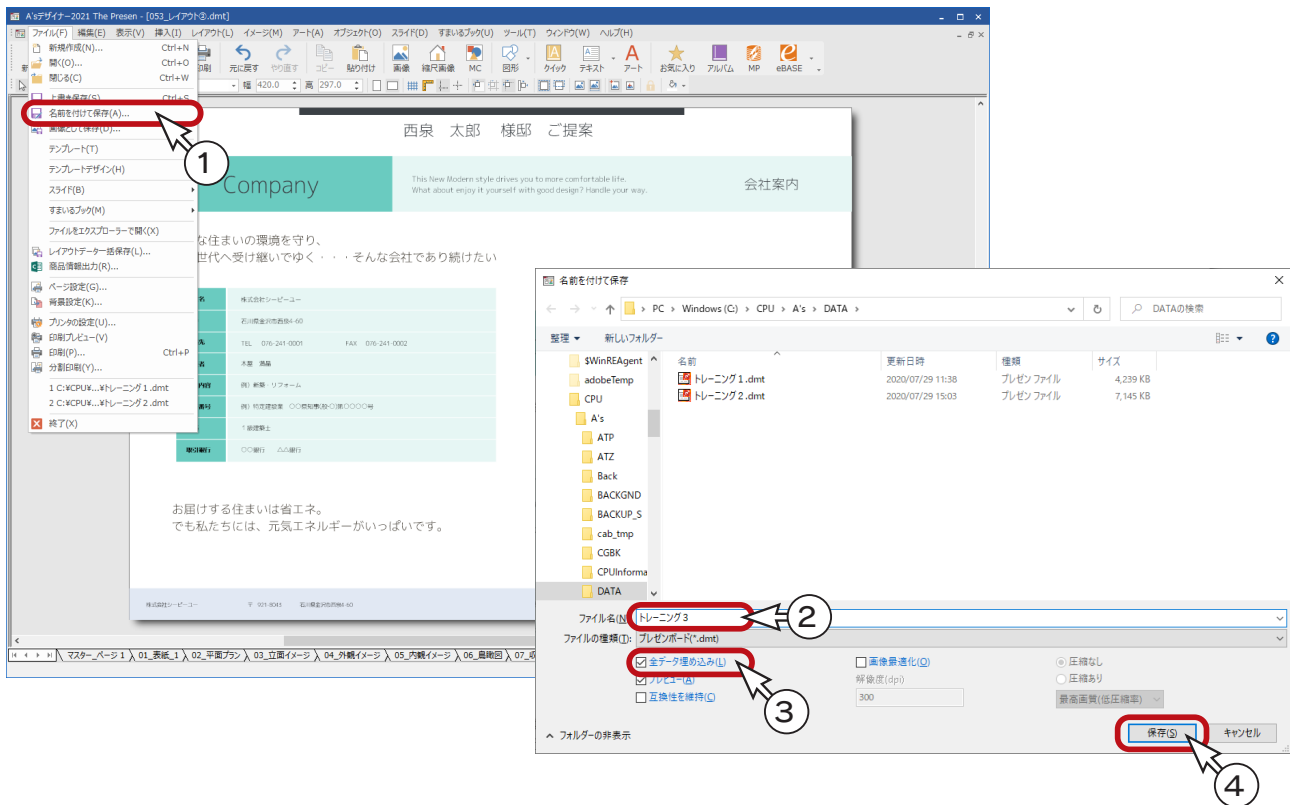


免許番号	例) 特定建設業 ○○興知事(般-○)第○○○○号
資格	1級建築士
取引銀行	○○銀行

プレゼンボードの保存

プレゼンボードの編集が完了したら、名前を付けて保存しておきましょう。

- ① 「ファイル」 ⇒ 「名前を付けて保存」 を選択
* ダイアログが表示されます。
- ② ファイル名を入力
* 例えば、「トレーニング3」と入力します。
- ③ 「全データ埋め込み」 にチェックが入っていることを確認
- ④ 「保存」 をクリック



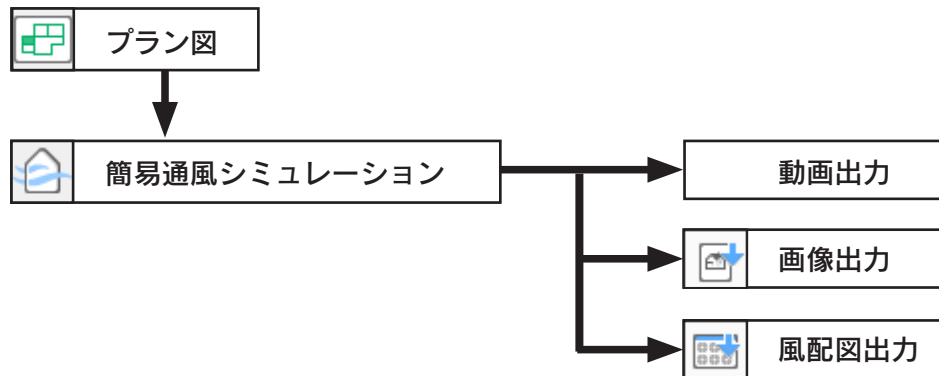
5

簡易通風シミュレーション

「プラン図」の間取りに風向や風速の情報を与えることで、建物内外の風の主流経路を視覚的に確認することができます。地域と季節を指定するだけで、建物外部、及び室内の風の流れを再現できます。

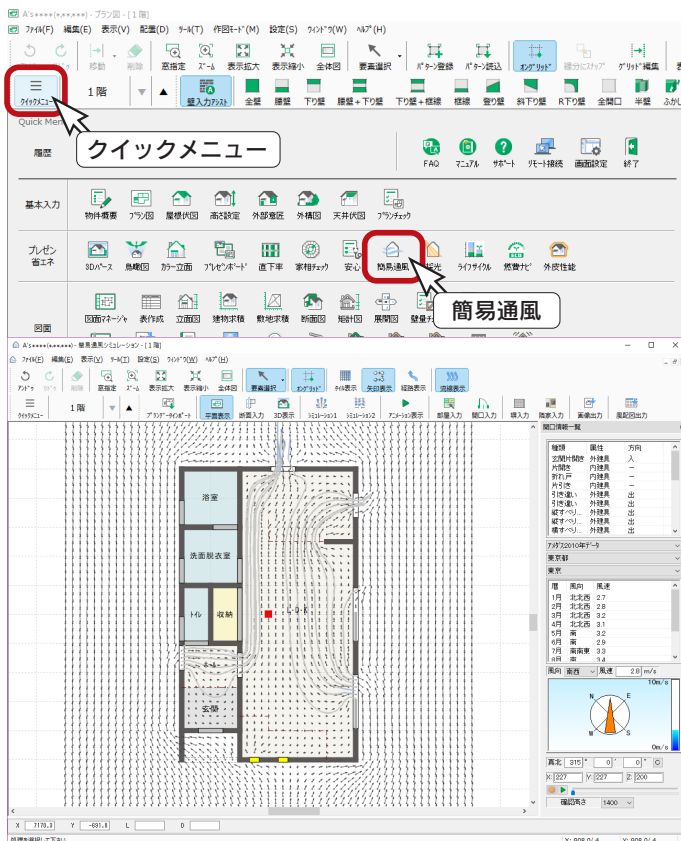
結果は、BMP や JPG 形式の画像ファイルと、AVI 形式の動画ファイルに出力することができます。

また、特定した地点のある期間における各方位の風向の出現率を示した風配図を出力することも可能です。



シミュレーション結果は、風が一定方向から一定速度で屋内に流入することを前提に、「非圧縮非粘性」モデルで計算していますので、実際の風の流れを保証するものではありません。

簡易通風シミュレーションの起動



クイックメニュー、またはメインメニューの



(簡易通風) をクリックしてください。

メインメニューでは、「省エネ設計」タブにあります。


簡易通風シミュレーションのウィンドウが開きます。

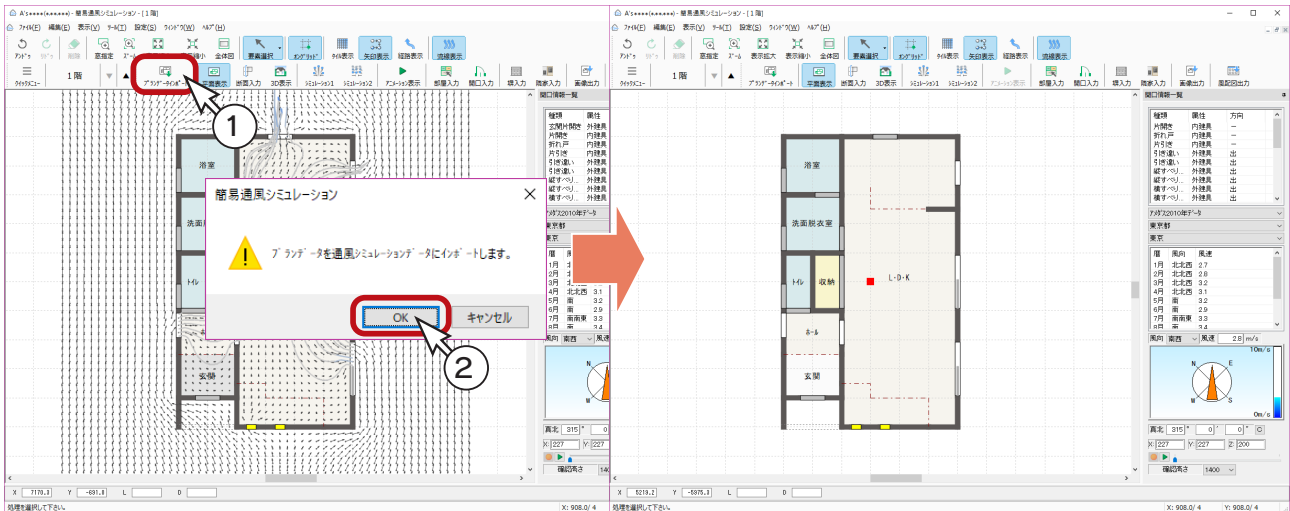
現物件で初めて起動した場合は、プランデータを自動的に読み込みます。

既にシミュレーションを実行している場合は、結果が表示された状態で開きます。

プランデータインポート

シミュレーションの前に、現在のプラン図を読み込み直してみましょう。

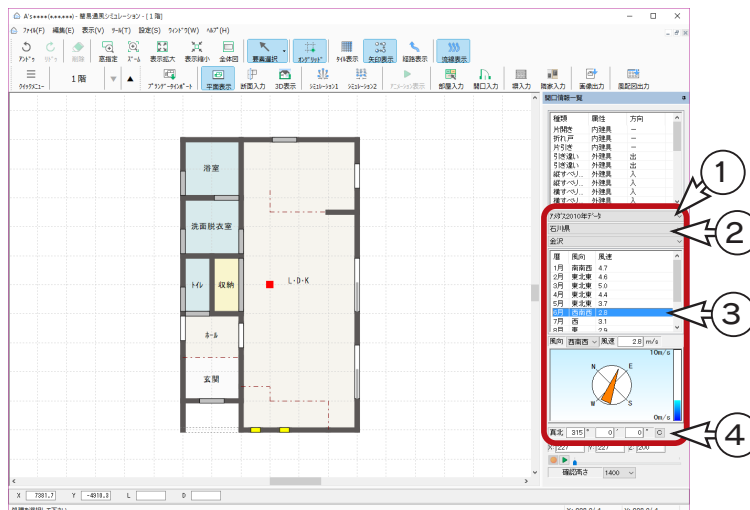
- ①  (プランデータインポート) をクリック
- ② メッセージが表示されるので、「OK」をクリック



風向、風速の指定

画面右側にて、シミュレーションの際の風向、風速、真北等を指定しましょう。

- ① アメダスデータを「アメダス 2010 年データ」に設定
 - * 「アメダス統計データ」以外に指定すると、風配図出力が可能です。
- ② 地域を設定
 - * ここでは、「石川県」、「金沢」に設定しています。
 - * 指定したアメダスデータから、指定した地域の月ごとの平均風向、平均風速が表示されます。
- ③ 風向、風速を指定
 - * ここでは、暦から「6月」を選択しています。
- ④ 真北方向を設定
 - * サンプル物件は、「外構図」で真北マークを入力済みなので、「315°」が読み込まれます。
 - * 数値入力や、方位のNもしくは針をドラッグして指定することも可能です。

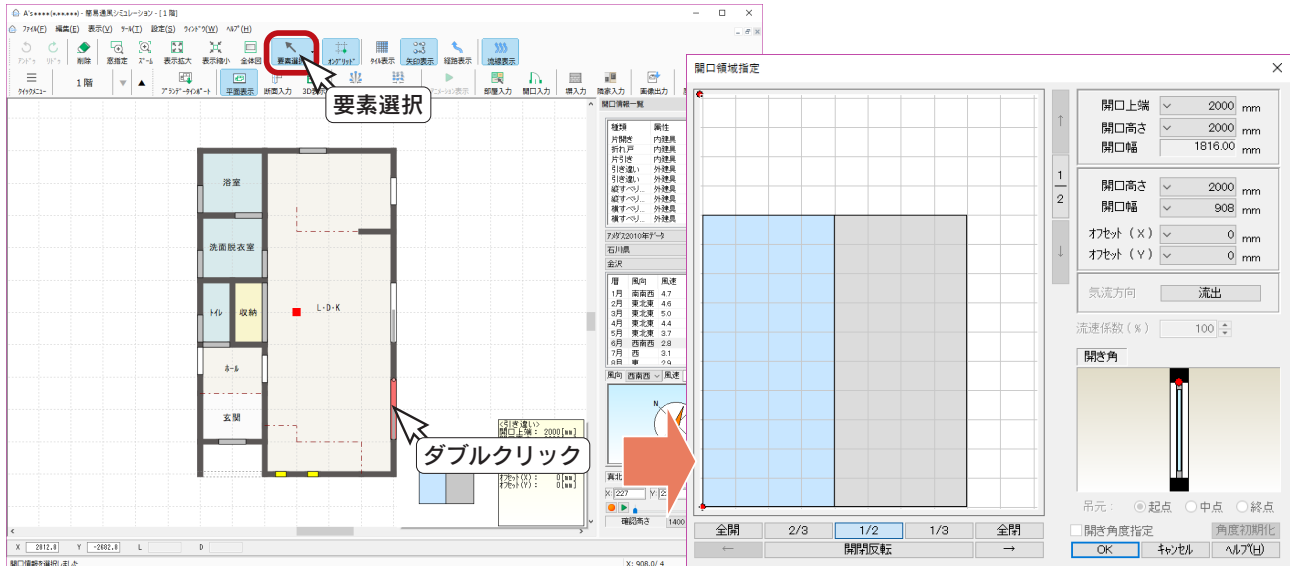


開口設定



(要素選択)にて開口部をダブルクリックすることにより、開口の取付位置やサイズの確認、調整が可能です。

また、開口部を指示後の右クリックメニューに、「通風計算除外」があります。



「計算処理1」と「計算処理2」では、開口領域設定のダイアログ表示が異なります。

計算モード

「設定」⇒「計算モード」にて、計算処理モードを変更できます。初期設定は「計算処理2」です。

■ 計算処理1

室内だけの計算です。

開口の大きさ（サイズ変更、全開、全閉…）、取り付け位置、流入／流出開口幅、流入係数を指定できます。

外部開口に対して、流入／流出の設定を行ない、流入は水色の矢印、流出はピンク色の矢印で表示します。

気流方向について

外部開口に対して、流入／流出の設定ができますが、プログラムで自動判断していますので、通常は変更しないでください。流入／流出の自動判定が間違っているときのみ利用します。


■ 計算処理2

外部風を考慮した計算で、計算処理1に比べて計算時間は長くなります。

開口の大きさ（サイズ変更、全開、全閉…）、取り付け位置、開口幅、開閉反転、建具の開き角度を指定できます。

シミュレーション

シミュレーションを実行してみましょう。

- ①  (シミュレーション1) をクリック

* 計算処理2では、流線検索選択ダイアログが表示されます。

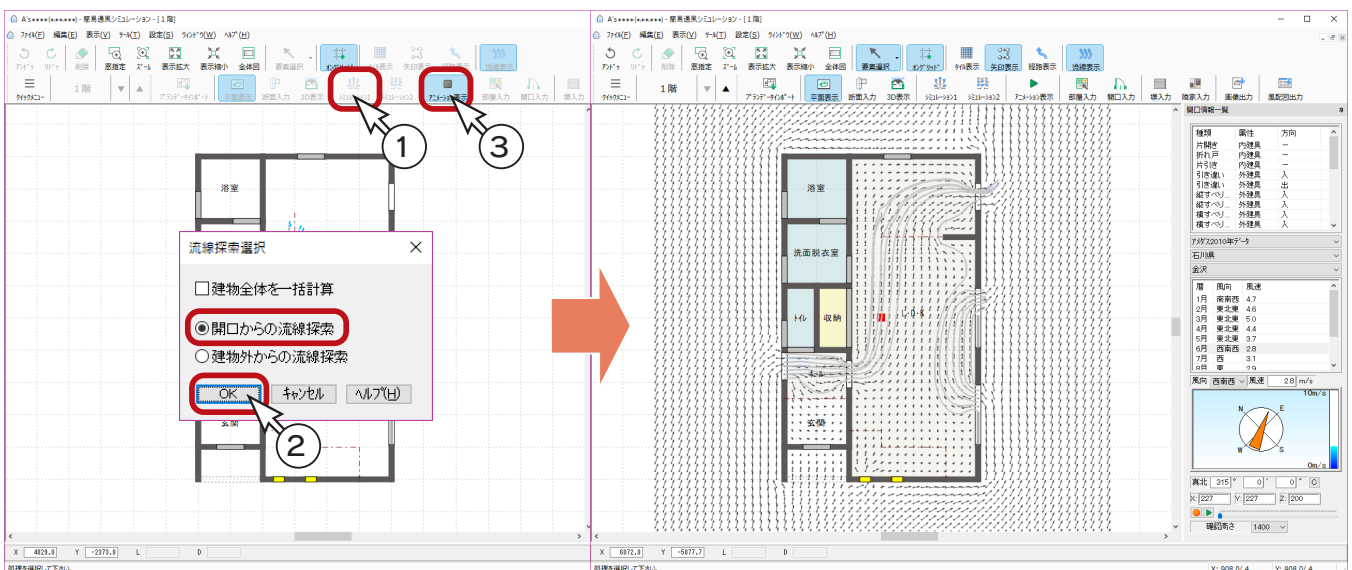
- ② ここでは、「開口からの流線探索」を選択し、「OK」をクリック

* 「建物全体を一括計算」にチェックを入れると、吹き抜け等の上下の風の流れもシミュレーションすることができます。

* 通風計算が実行され、計算後は画面上でアニメーションが自動再生されます。

- ③ アニメーションを確認後は、 (アニメーション表示) をクリック

* 通風計算結果が、矢印と流線で表示されます。



■ シミュレーション2

シミュレーション2は、フロア全体の計算ポイントをスタートポイントとして、通風計算します。計算するポイントが多いので、シミュレーション1より時間を要します。

■ パーティクルの設定

アニメーション時に表示される球を、パーティクルと呼びます。

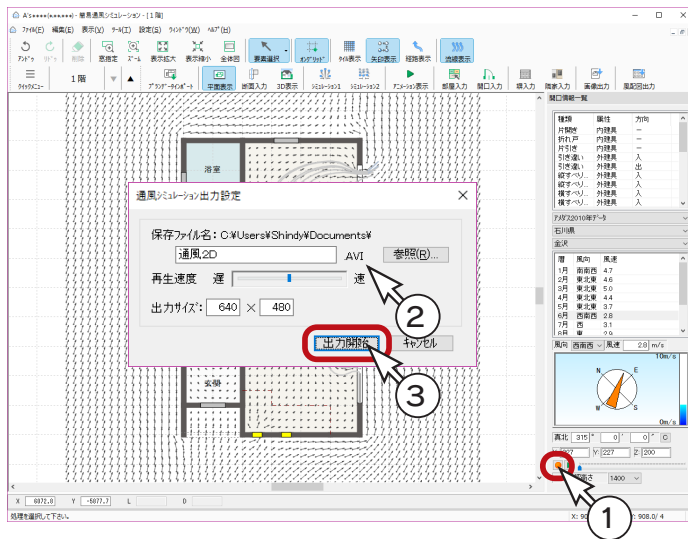
「設定」⇒「パーティクル・タイル表示」にて、パーティクルの形状、表示色などの設定ができます。

■ アニメーション再生・停止


アニメーション表示のアイコンは、再生中は (停止)、停止中は (再生) になっています。


アニメーションの再生・停止がワンクリックでできます。

動画ファイルの保存・再生




シミュレーション結果を、AVI形式の動画ファイルに保存してみましょう。

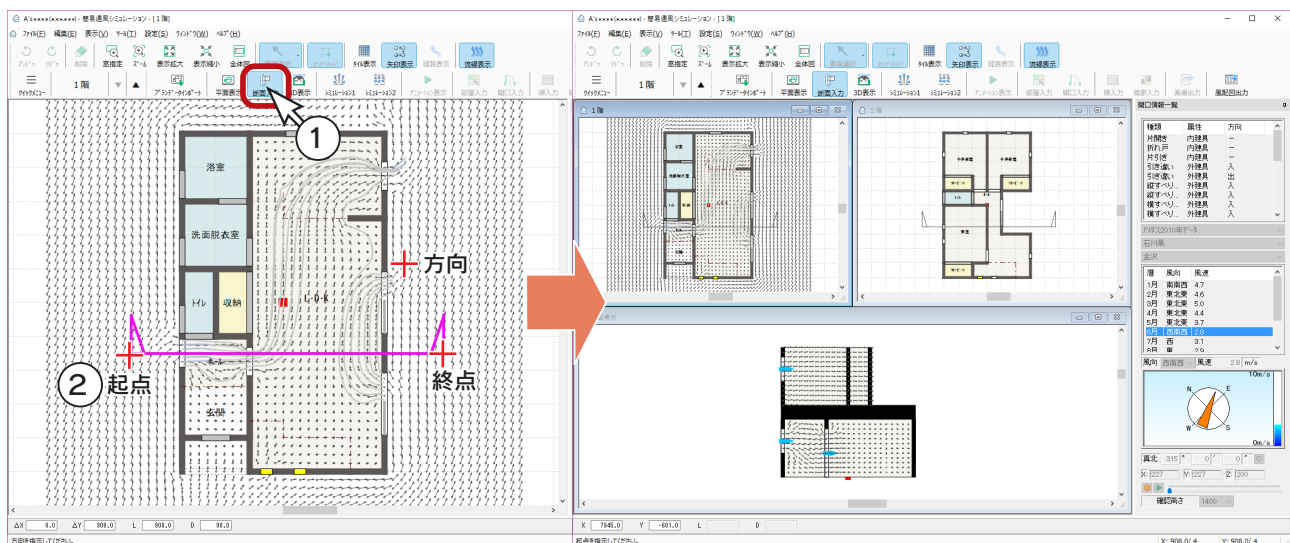
- ①画面右下のをクリック
*ダイアログが表示されます。
- ②ファイル名、再生速度、出力サイズを設定
- ③「出力開始」をクリック
* 20秒のAVI形式の動画ファイルが自動作成されます。


保存した動画ファイルは、画面右下のをクリックして読み込み、再生することができます。
保存の際、「出力開始」を [Ctrl] キーを押しながらクリックすることにより、圧縮プログラム、圧縮品質などを設定できます。
AVI形式のファイルを再生可能なソフト (Windows Media Player 等) がインストールされていない場合は、自動再生はされません。

断面表示

断面の通風をシミュレーションしてみましょう。

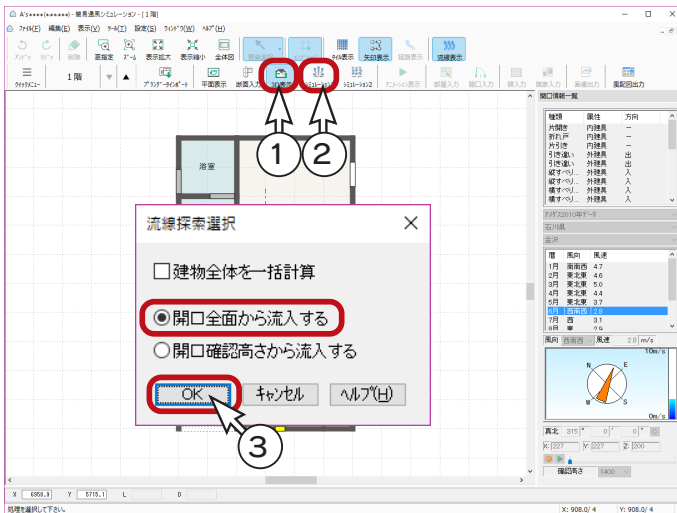
- ①  (断面入力) をクリック
- ② 切断線を起点-終点で指定後、見る方向を指示
* 画面が上下に分割し、下側に断面が表示されます。





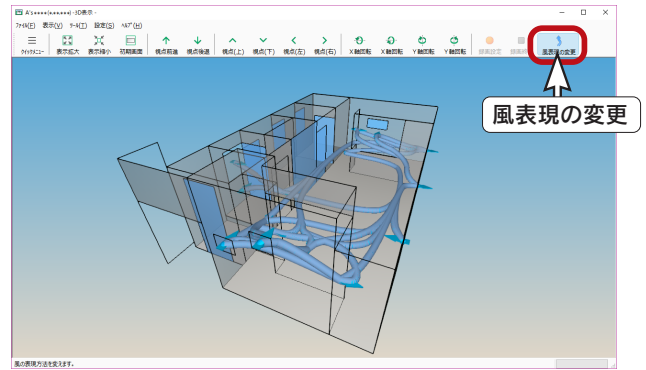
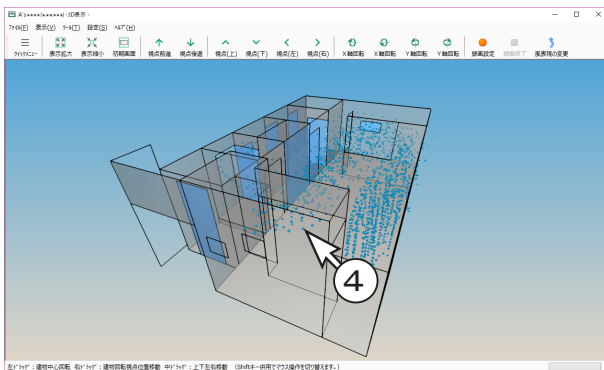
断面表示後は、同様に  (シミュレーション 1) などを実行します。


3D表示

3D表示で通風をシミュレーションしてみましょう。








- ①  (3D表示) をクリック
- ②  (シミュレーション1) をクリック
* 流線探索選択が表示されます。
「建物全体を一括計算」は「計算処理2」の場合に設定できます。
- ③ 「開口全面から流入する」を選択した状態で「OK」をクリック
* 通風計算が実行され、計算後、3D表示の画面で計算結果のアニメーションが自動再生されます。
- ④ 3D表示の視点を変更してシミュレーションする
* 下の「3D表示のマウス操作」を参考にしてください。



 (風表現の変更) をクリックすると、表示が変わります。

■ 3D表示のマウス操作

3D表示の操作方法は、リアルタイム3Dビューアと同じです。以下のマウス操作をご利用ください。

マウス操作	動作	ポインタ	マウス操作	動作	ポインタ
左ドラッグ	建物中心回転		Shift + 左ドラッグ	視点中心回転	
右ドラッグ	建物回転 視点位置移動		Shift + 右ドラッグ	視点位置移動	
中ドラッグ	上下左右移動				

■ 3D表示の画像登録

「ファイル」⇒「画像登録」により、3D表示の状態を、画像データとして保存することができます。

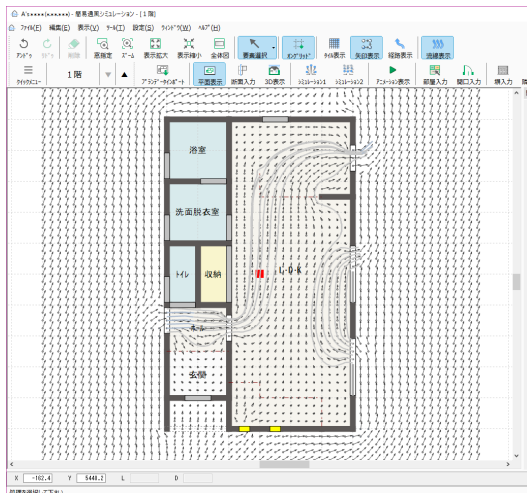
■ 3D表示の動画ファイル保存

 (録画設定) により、3D表示のシミュレーション結果を、AVI形式の動画ファイルに保存することができます。

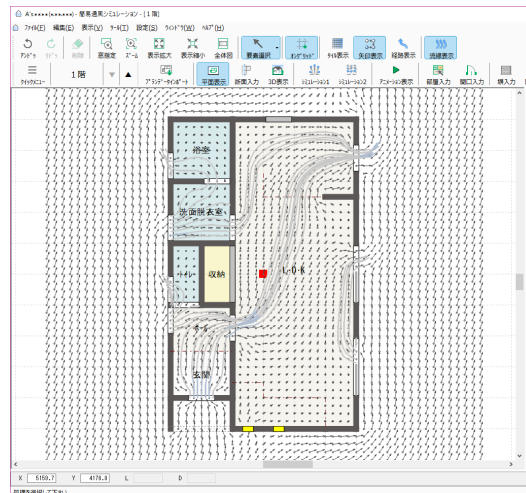
共同空間+キッチンを計算対象とする

「設定」⇒「共同空間+キッチンを計算対象とする」に、初期はチェックが入っていますので、共同空間とキッチンのみを計算対象にしています。チェックを外すと、全ての部屋を計算対象にします。

共同空間+キッチンを計算対象とする



共同空間+キッチンを計算対象とする

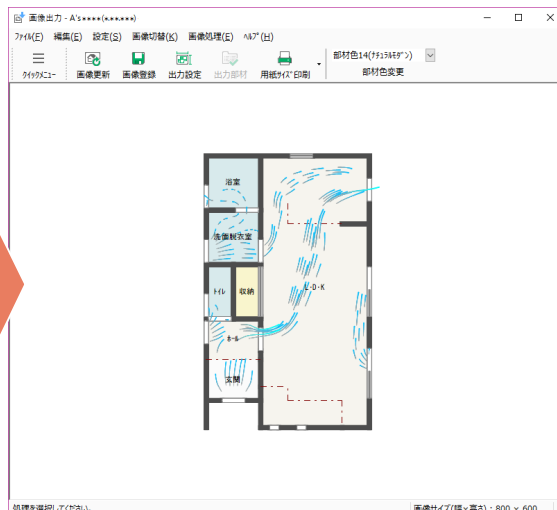
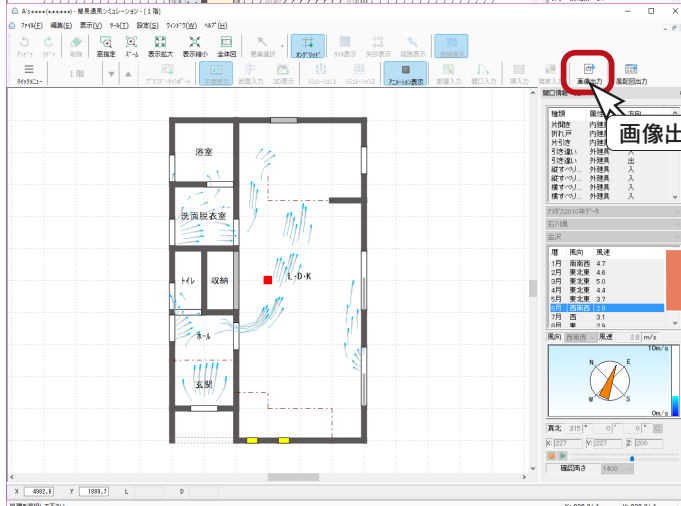


アニメーションの画像出力

アニメーション中に  (画像出力) をクリックすると、アニメーションの画像出力が可能です。



アニメーション中のどのタイミングで画像出力を行っても、出力画像の違いはありません。パーティクルの形状を2~4番目の残像付きに設定しておくで、どの方位から流れているかが、感覚的にわかります。(初期設定は4番目の形状です。)



部屋入力・開口入力

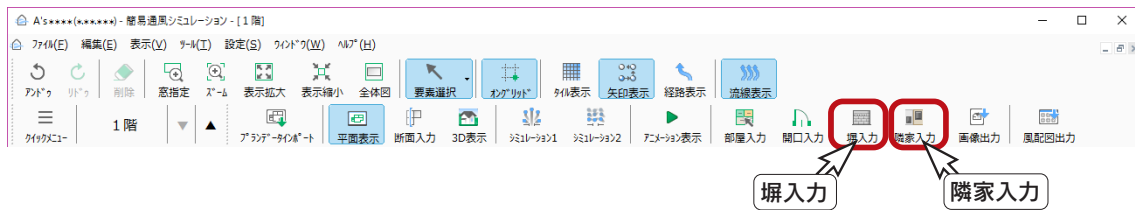
間取りの一部を変更したり、開口を追加する必要が生じた場合は、「プラン図」で修正してもかまいませんが、「簡易通風シミュレーション」でも修正が可能です。



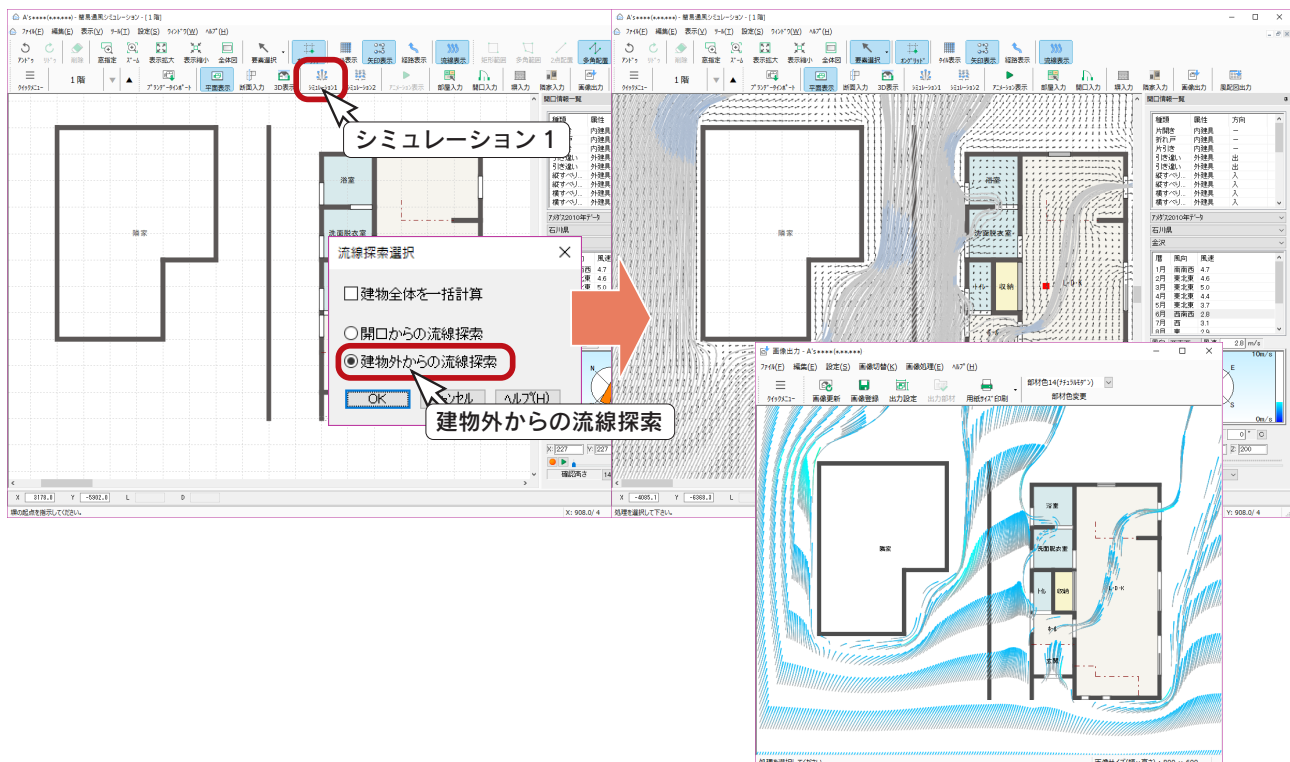
「簡易通風シミュレーション」で入力した部屋・開口は、「プラン図」や他のアプリケーションに反映されません。また、削除も反映されません。

塀入力・隣家入力

計算モードを「計算処理2」に設定すると、外部風を考慮した計算が可能ですが、この計算に影響する塀や隣家を簡易入力することができます。



以下は、塀と隣家を入力後にシミュレーションした例です。画像出力にも反映します。



風配図出力

特定した地点のある期間における各方位の風向の出現率を表した風配図を出力することができます。

風配図出力の環境

■ アメダスデータ

「アメダス統計データ」には風配図に必要なデータがないので、「アメダス統計データ」を選択している場合は、風配図を出力できません。


「アメダス 2009 年データ」「アメダス 2010 年データ」を選択することにより、風配図出力が可能になります。

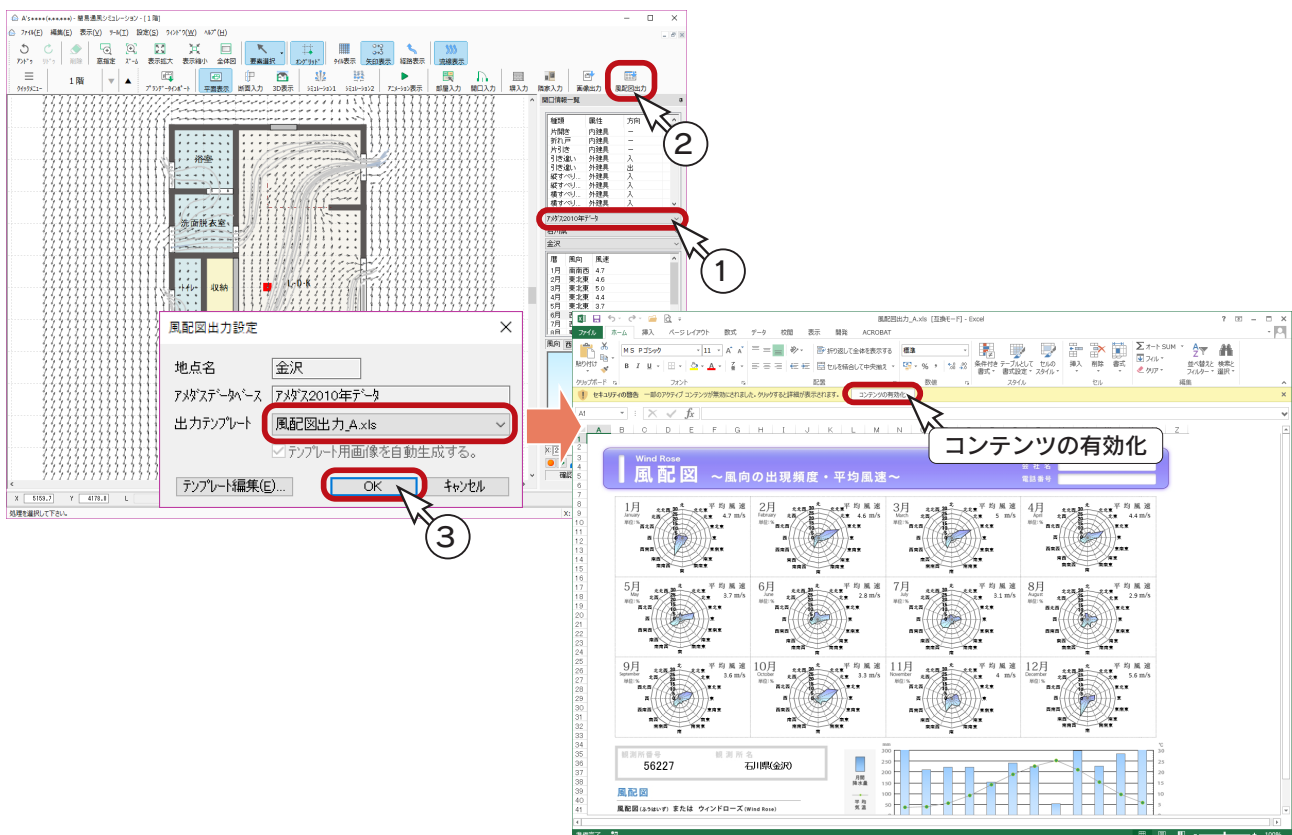
■ Microsoft Excel

風配図を出力するためには、Microsoft Excel が必要です。

Microsoft Excel 2013 以降のバージョンをご利用ください。

風配図出力の実行

- ① アメダスデータを、「アメダス 2010 年データ」に設定
- ②  (風配図出力) をクリック
 - * 風配図出力設定のダイアログが表示されます。
- ③ テンプレートを選択し、「OK」をクリック
 - * Excel が起動し、選択したテンプレートに風配図が表示されます。
 - * Excel にて、編集や印刷が可能です。



Excel 起動後の画面にセキュリティの警告が表示された場合は、自動計算処理を行うために、コンテンツを有効にしてください。

6

採光シミュレーション

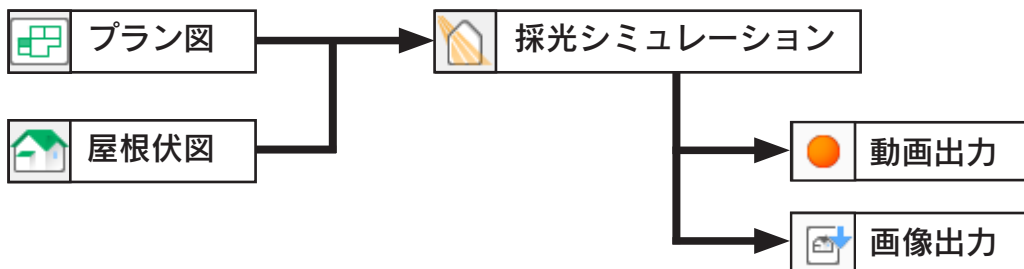
設計した間取りの採光状況を、視覚的に確認することができます。

地域や建物の方位、窓の高さ、位置の諸条件によって、採光はかなり変わってきます。

そこで、地域、季節と時間帯による太陽高度とその位置関係を的確に反映し、各部屋の採光状況をシミュレーションすることができます。

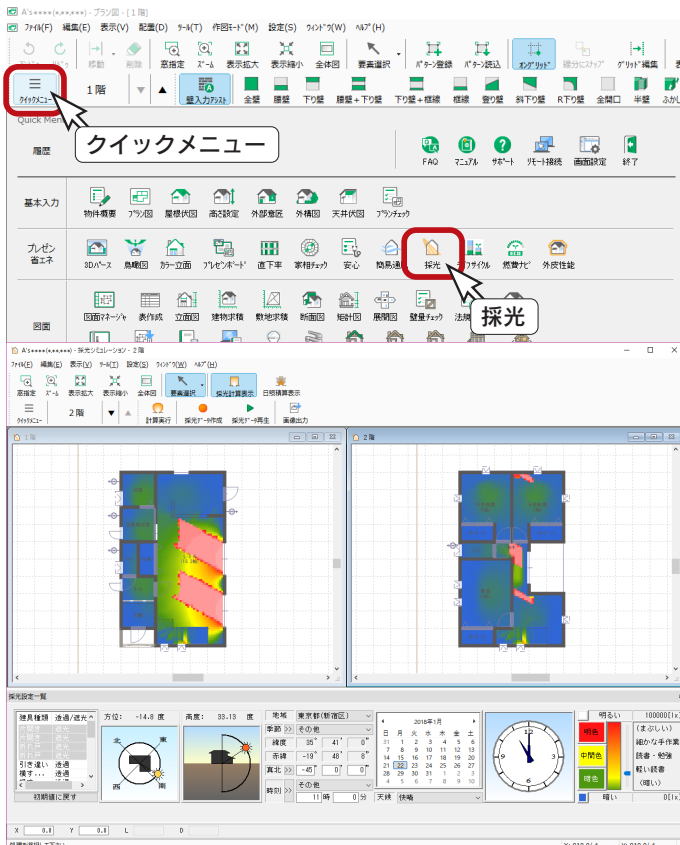
また、直射光以外に環境自然光も計算しますので、陽が直接当たらない部屋での採光状況も把握できます。

結果は、BMP や JPG 形式の画像ファイルと、AVI 形式の動画ファイルに出力することができます。



シミュレーション結果は、入力した条件、およびプログラム内部で設定した条件を元にして計算しているため、採光を保証するものではありません。

採光シミュレーションの起動



クイックメニュー、またはメインメニューの



(採光) をクリックしてください。

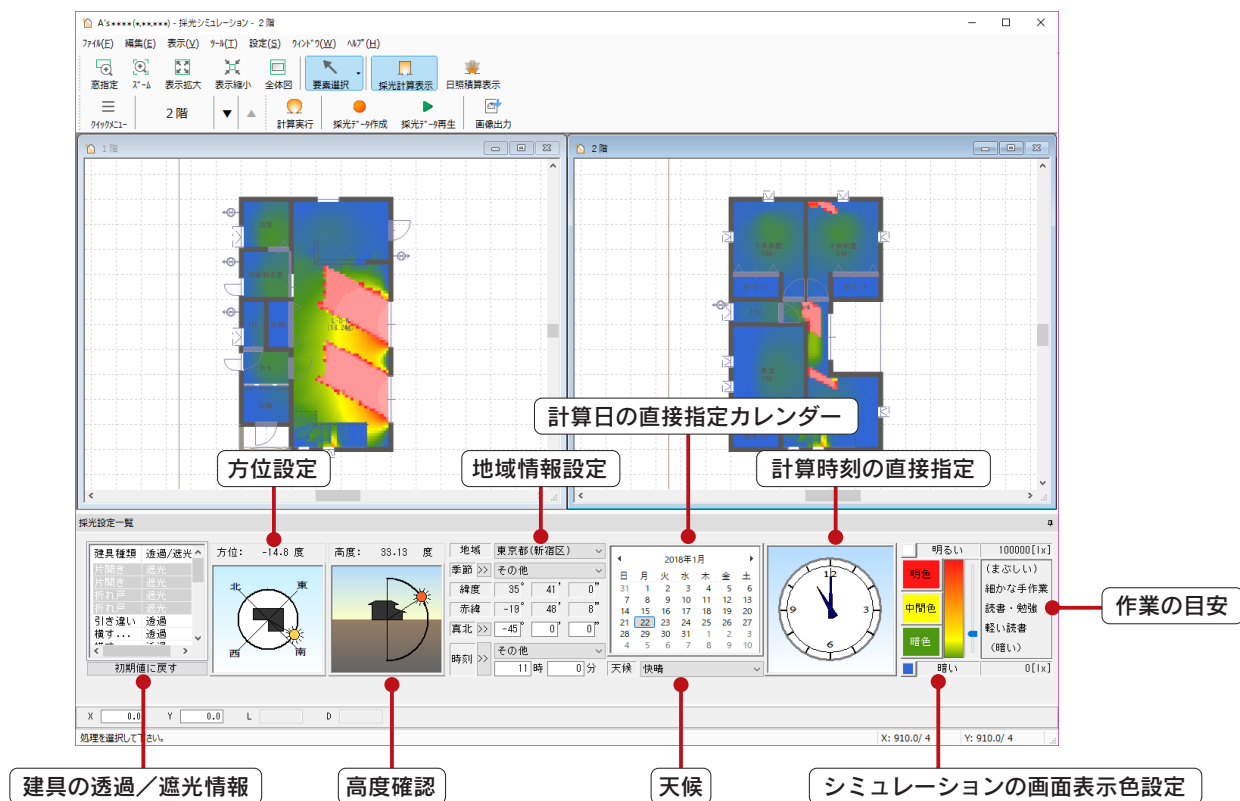
メインメニューでは、「省エネ設計」タブにあります。

採光シミュレーションのウィンドウが開きます。

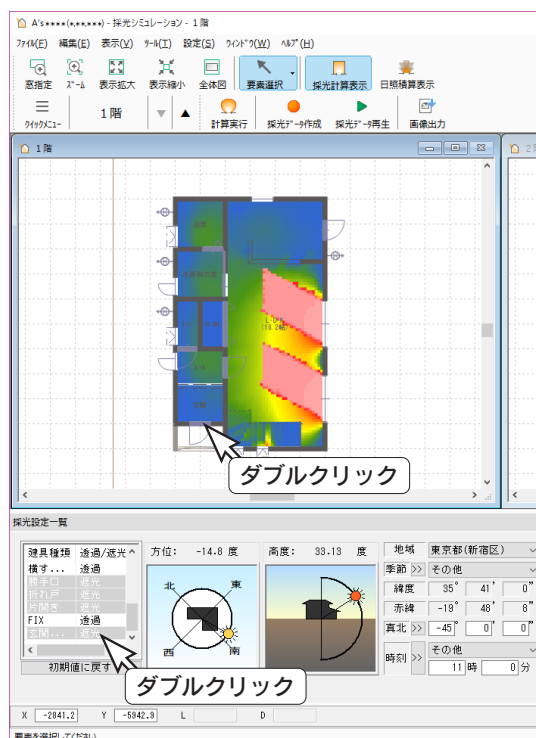
サンプル物件のように、既にシミュレーションを実行している場合は、計算結果が表示された状態で開きます。

条件の設定

シミュレーションの前に、建具の透過／遮光情報、建物の方位や地域情報、計算日などの諸条件を設定します。



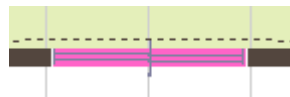
建具の透過／遮光情報



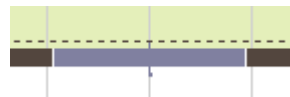
画面面上に表示されている開口部の透過／遮光情報が表示されます。平面図上の建具をダブルクリック、または、クリックして選択後、右クリックメニューの「透過／遮光切替」を選択することにより、切り替えができます。

また、一覧上の透過／遮光表示をダブルクリックしてもかまいません。

選択状態の建具は、ピンク色の表示となります。



建具を遮光とした場合は、平面図上も一覧上もグレー表示となります。



「初期値に戻す」をクリックすると、透過／遮光情報を初期値に戻します。

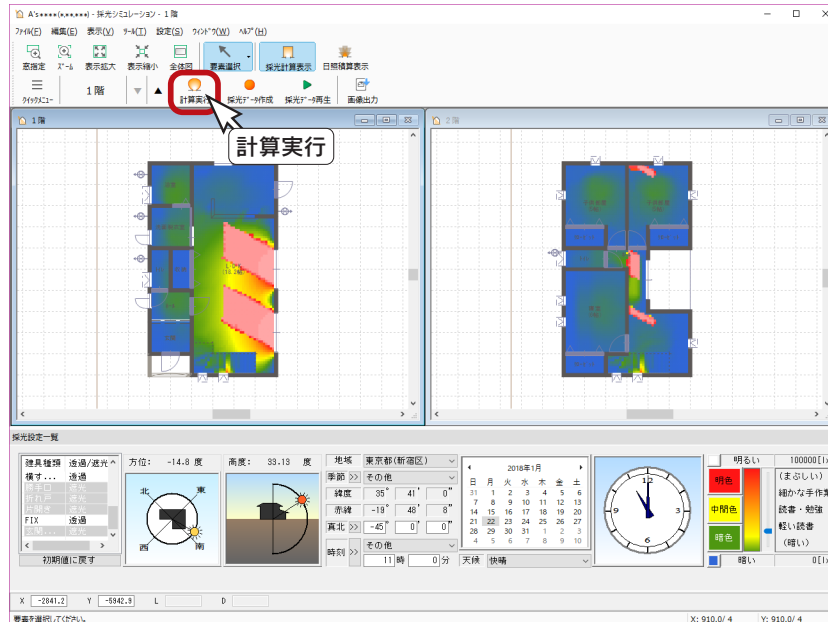
シミュレーションの実行

条件の設定が完了したら、採光シミュレーションを実行します。



(計算実行) をクリック、または「ツール」⇒「計算実行」を選択してください。

計算処理後、計算結果が画面に表示されます。



計算を実行できない場合

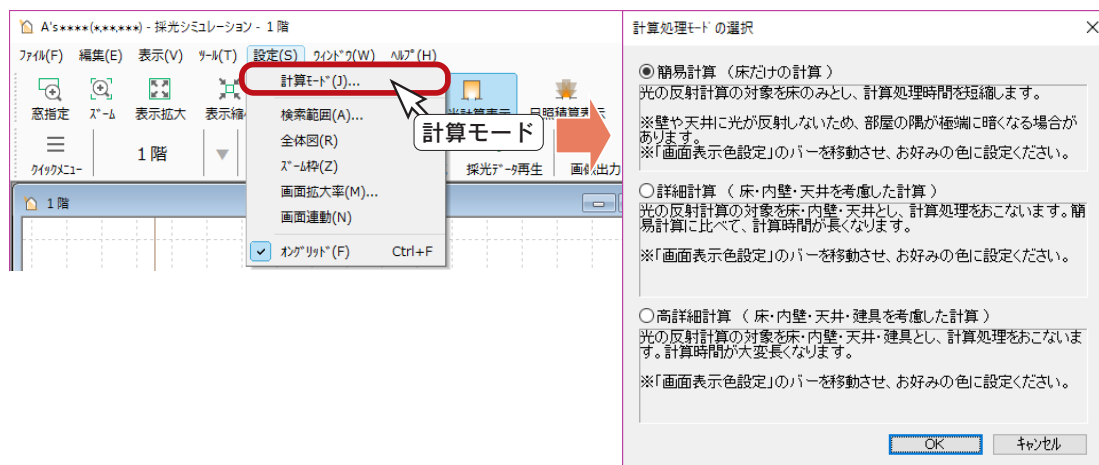
太陽光の高度が0度以下のときは、計算を行わない仕様となっています。

計算モードについて

「設定」⇒「計算モード」にて、計算処理モードを変更できます。

初期は「簡易計算」(床だけの計算) に設定されています。

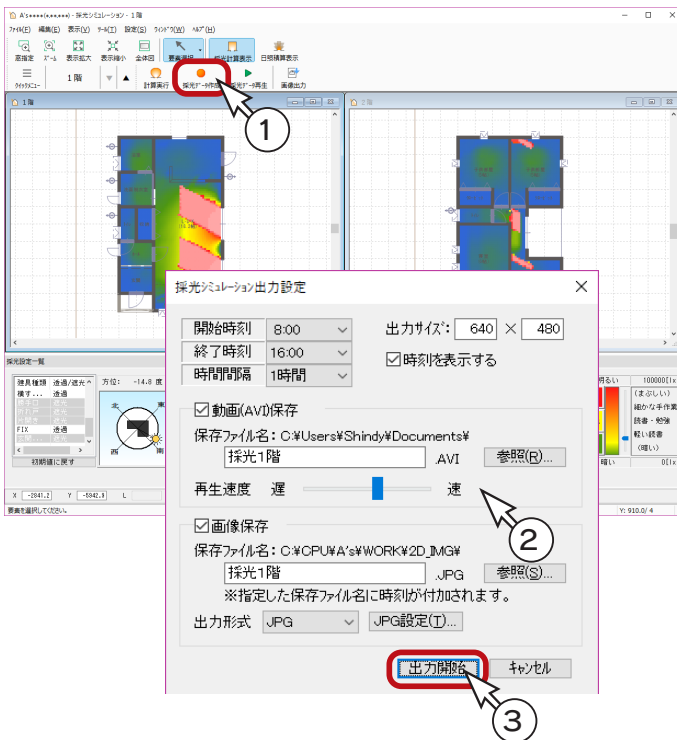
「詳細計算」に変更すると、床・内壁・天井を考慮した計算が、「高詳細計算」に変更すると、床・内壁・天井・建具を考慮した計算が可能です。ただし、「詳細計算」「高詳細計算」は、計算時間が長くなります。



「簡易計算」モードでは、内壁面と天井面の反射を考慮しません。

シミュレーションデータの作成

採光シミュレーションを、AVI形式の動画ファイルに保存できます。



① ツールバーの  (採光データ作成) をクリック

* 「ツール」⇒「採光データ作成」を選択してもかまいません。

* ダイアログが表示されます。

② 以下の内容を設定

開始時刻	日の出～日の入り
終了時刻	日の出～日の入り 開始時刻より遅く (同時刻は OK)
時間間隔	10・20・30分、1時間
時刻を表示する	動画画面の時刻表示の有無
動画 (AVI) 保存	動画ファイル保存の有無
画像保存	画像ファイル保存の有無

③ 「出力開始」をクリック

* 動画ファイル作成を開始します。

* 作成が完了すると、Windows Media Player 等で自動再生されます。

作成の際、「出力開始」を [Ctrl] キーを押しながらクリックすることにより、圧縮プログラム、圧縮品質などを設定できます。

開始時刻・終了時刻の範囲

開始時刻と終了時刻の範囲は、「地域情報設定」「計算日の直接指定カレンダー」をもとに、選択可能な時間帯 (高度が0度以上を含む時間帯) のみ表示されます。

動画再生ソフトについて

AVI形式のファイルを再生可能なソフト (Windows Media Player 等) がインストールされていない場合は、自動再生はされません。

シミュレーションデータの再生

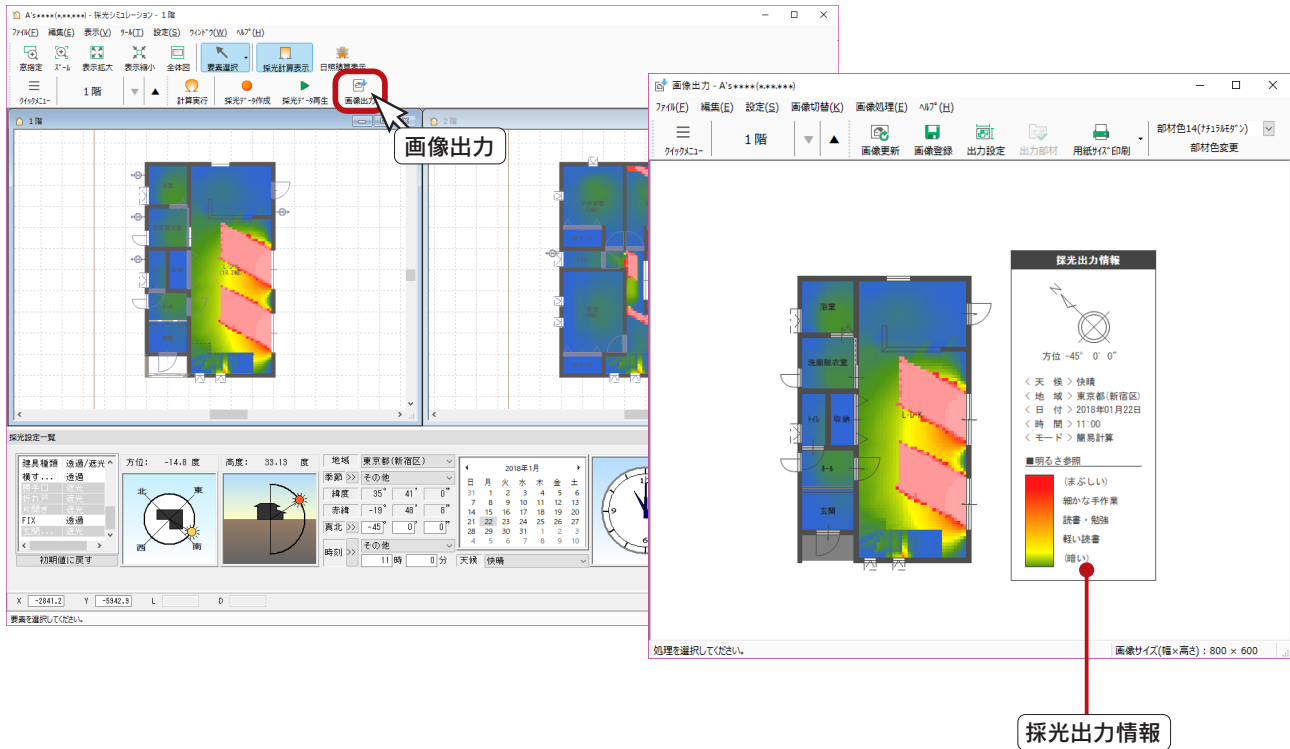
保存した動画ファイルは、ツールバーの  (採光データ再生) で読み込んで、再生することができます。

画像出力

採光シミュレーションの結果を、画像出力することができます。

ツールバーの  (画像出力) をクリック、または「ツール」⇒「画像出力」を選択してください。

操作方法は、「プラン図」の画像出力と同じです。



採光出力情報

採光シミュレーション結果の画像出力には、出力条件や画面表示色設定等の情報も付加されます。

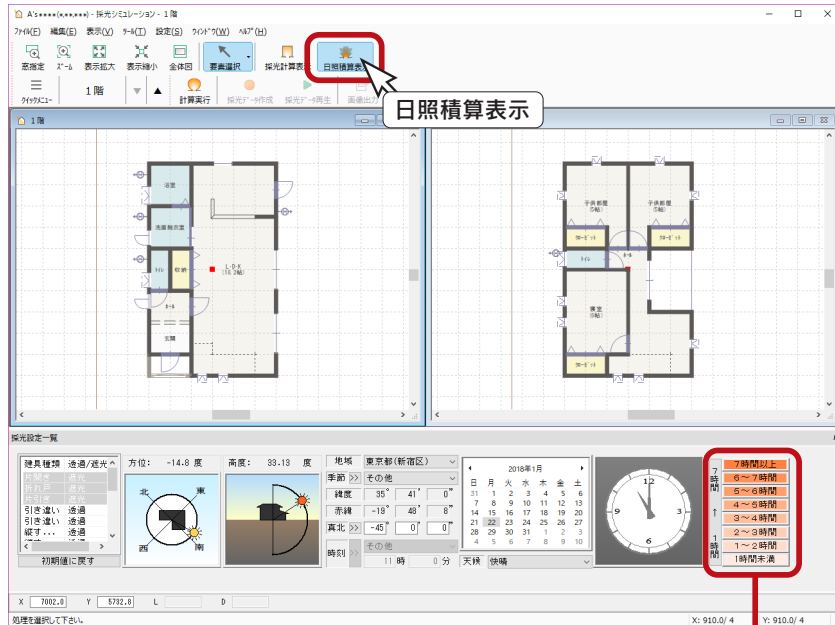
日照積算

直射光が部屋にあたる時間数の分布図を確認できます。



(日照積算表示) をクリックすると、画面の表示が切り替わります。

画面表示色設定が、日照時間ごとの表示色設定に変わります。



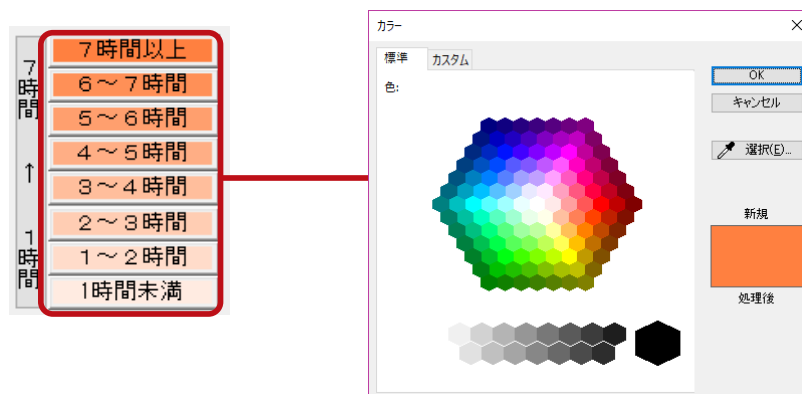
シミュレーションの画面表示色設定



(採光計算表示) をクリックすると、採光計算の結果表示に戻ります。

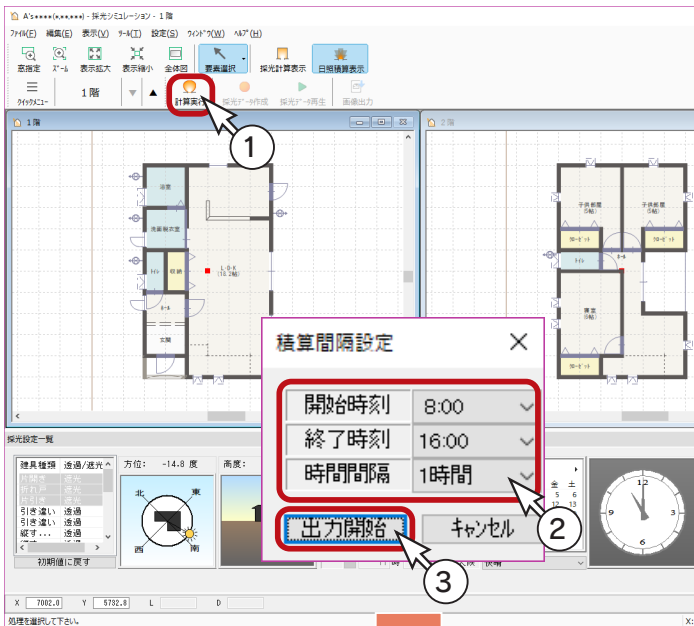
シミュレーションの画面表示色設定

「7時間以上」～「1時間未満」のボタンをクリックすると、色の設定ダイアログが表示され、それぞれの色を変更できます。



計算実行

日照積算を実行します。



① ツールバーの  (計算実行) をクリック

* 「ツール」⇒「計算実行」を選択してもかまいません。

* 積算間隔設定の画面が表示されます。

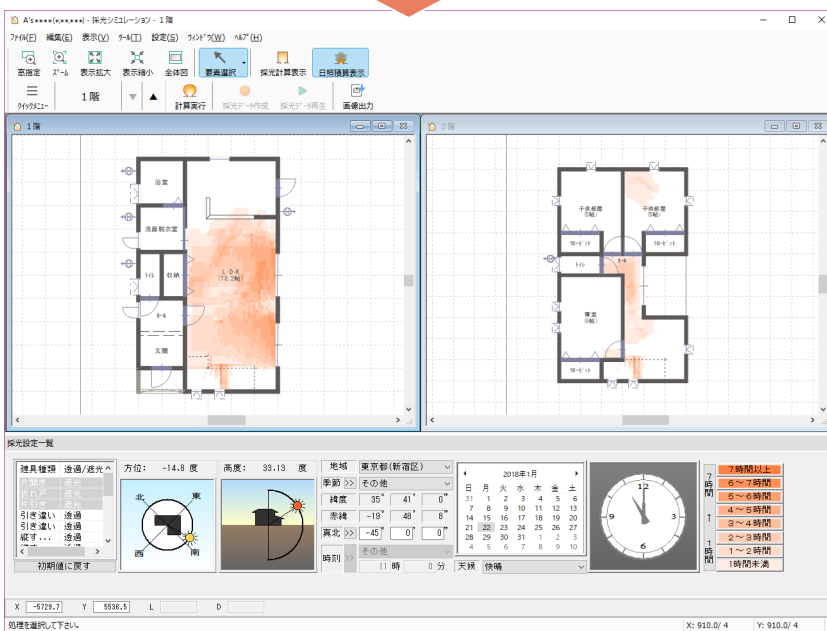
② 以下の内容を設定

開始時刻	日の出～日の入り
終了時刻	日の出～日の入り 開始時刻より遅く (同時刻は OK)
時間間隔	10・20・30 分、1 時間

③ 「出力開始」をクリック

* 日照積算を開始します。

* 処理が完了すると、結果が表示されます。




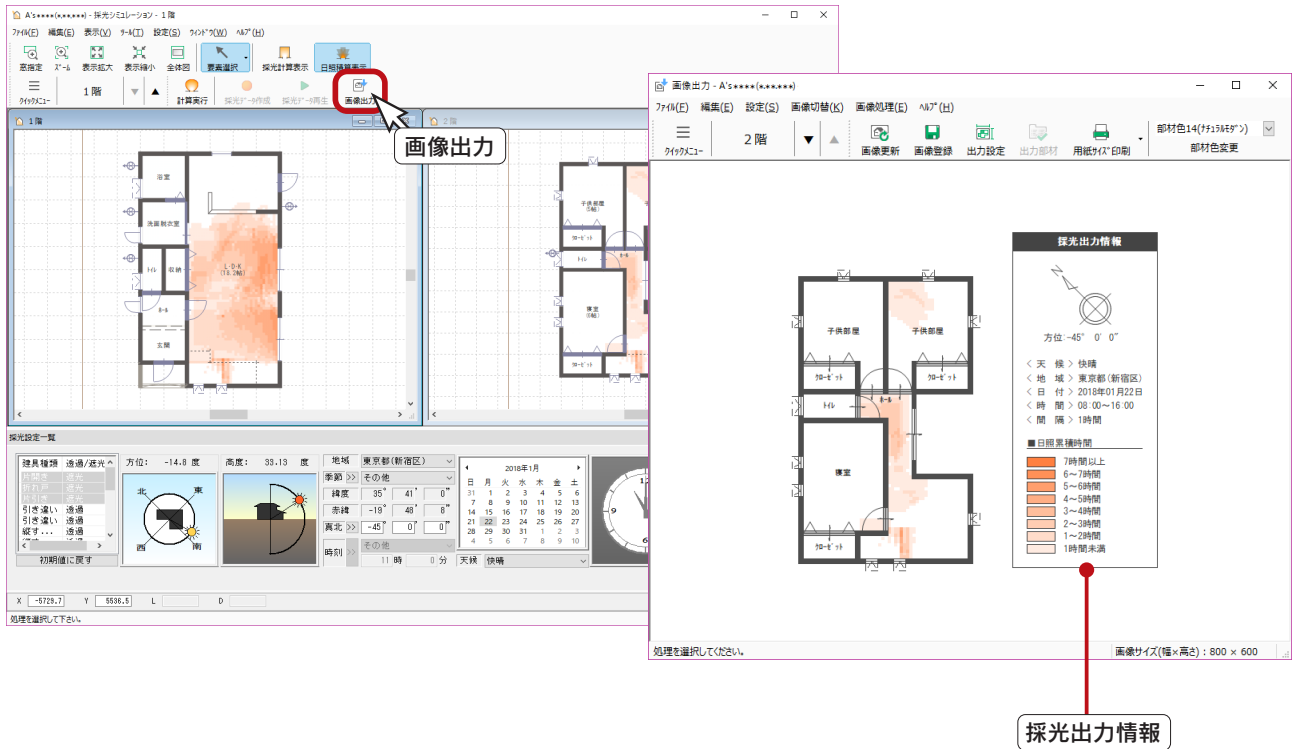
開始時刻・終了時刻の範囲

開始時刻と終了時刻の範囲は、「地域情報設定」「計算日の直接指定カレンダー」をもとに、選択可能な時間帯 (高度が 0 度以上を含む時間帯) のみ表示されます。

画像出力

日照積算の結果を、画像出力することができます。

ツールバーの (画像出力) をクリック、または「ツール」⇒「画像出力」を選択してください。
操作方法は、「プラン図」の画像出力と同じです。




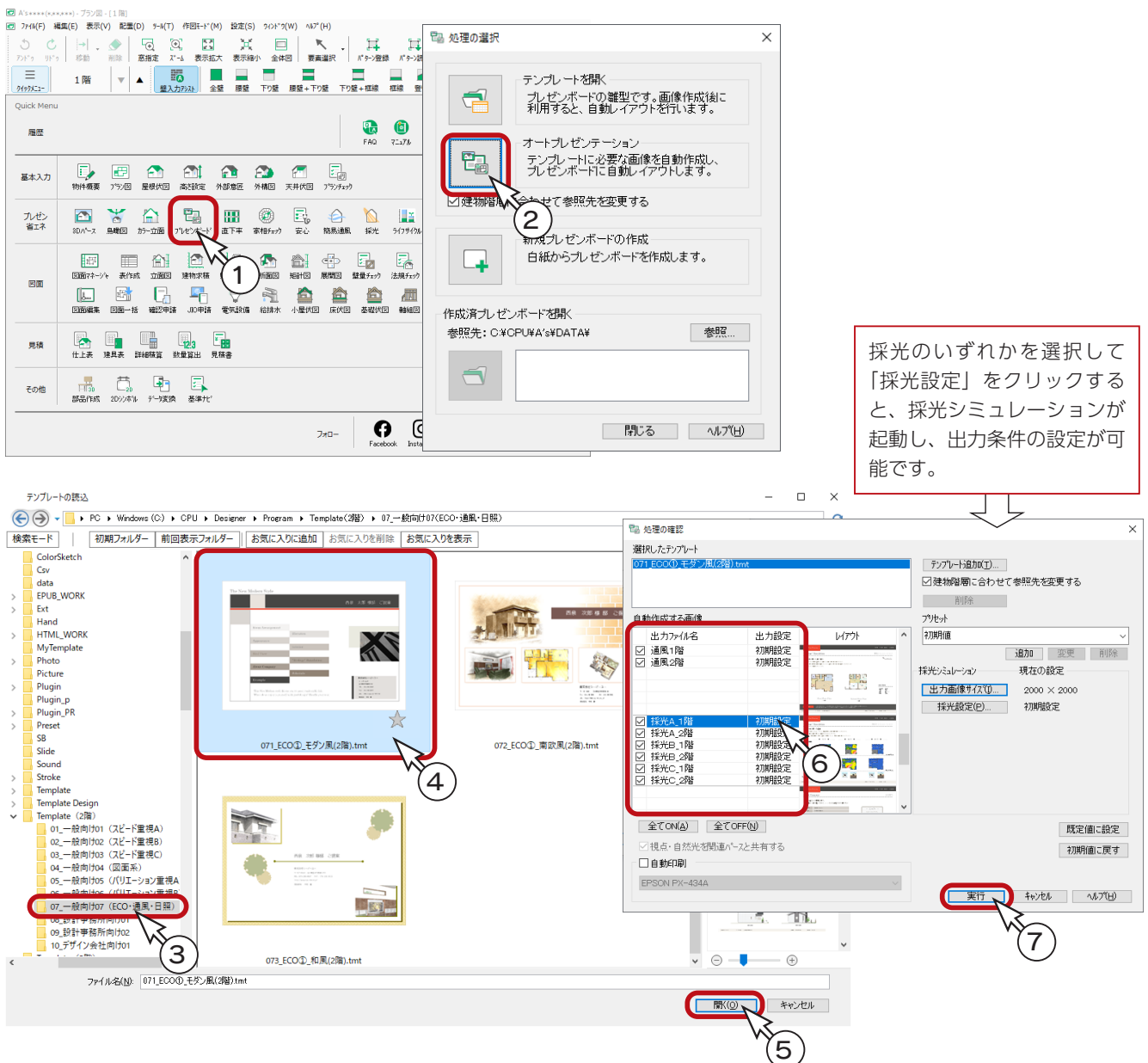
採光出力情報

採光シミュレーション結果の画像出力には、出力条件や画面表示色設定等の情報も付加されます。

通風・採光のプレゼンボード作成

簡易通風、及び採光シミュレーションの計算結果を、自動でプレゼンボードへ出力することができます。
例えば、以下のように作成します。

- ① クイックメニュー、またはメインメニューの  (プレゼンボード) をクリック
 - * メインメニューでは、「企画設計」タブにあります。
- ② 処理の選択の「オートプレゼンテーション」の左にあるアイコンをクリック
- ③ テンプレートフォルダを「Template (2階)」⇒「07_一般向け07 (ECO・通風・日照)」に指定
- ④ テンプレート一覧から「071_ECO①_モダン風 (2階)」を選択
- ⑤ 「開く」をクリック
 - * 選択したテンプレートに必要な画像種類を確認するためのダイアログが表示されます。
- ⑥ 自動作成する画像を確認
 - * 一覧の下側に通風・採光関連があります。
- ⑦ 「実行」をクリック
 - * 処理中の画面が表示され、処理が進むごとに、処理結果が「未処理」から「出力完了」に変わっていきます。
パースや立面図が含まれている場合は、完了までしばらく時間を要します。



The screenshot illustrates the software interface during the presentation board creation process. Key elements include:

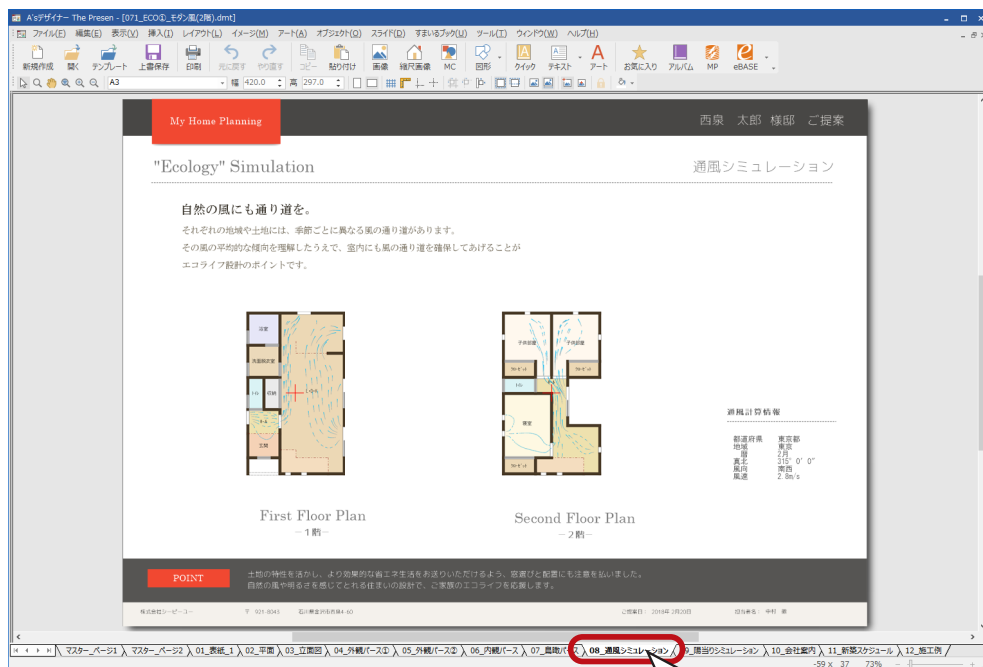
- Quick Menu:** The 'プレゼンボード' (Presentation Board) icon is highlighted with a red circle and labeled '1'.
- 処理の選択 (Process Selection) Dialog:** The 'オートプレゼンテーション' (Auto Presentation) option is selected with a red circle and labeled '2'. A text box explains that this option automatically creates and layouts the presentation board based on the selected template.
- テンプレートの選定 (Template Selection):** The file explorer shows the path 'Template (2階) > 07_一般向け07 (ECO・通風・日照)'. The template '071_ECO①_モダン風(2階).tmt' is selected with a red circle and labeled '4'. The template '07_一般向け07 (ECO・通風・日照)' is also highlighted with a red circle and labeled '3'.
- 処理の確認 (Process Confirmation) Dialog:** The '自動作成する画像' (Images to be automatically created) section is highlighted with a red circle and labeled '6'. It lists various image types like '採光A_1階' through '採光C_2階' with checkboxes and '初期設定' (Initial Settings) buttons.
- 実行 (Execute) Button:** The '実行' button is highlighted with a red circle and labeled '7'.
- 開く (Open) Button:** The '開く(O)' button is highlighted with a red circle and labeled '5'.

A text box on the right side of the screenshot states: 「採光のいずれかを選択して「採光設定」をクリックすると、採光シミュレーションが起動し、出力条件の設定が可能です。」 (Selecting any of the lighting options and clicking 'Lighting Settings' will start the lighting simulation, and you can set the output conditions.)

通風・採光のページ

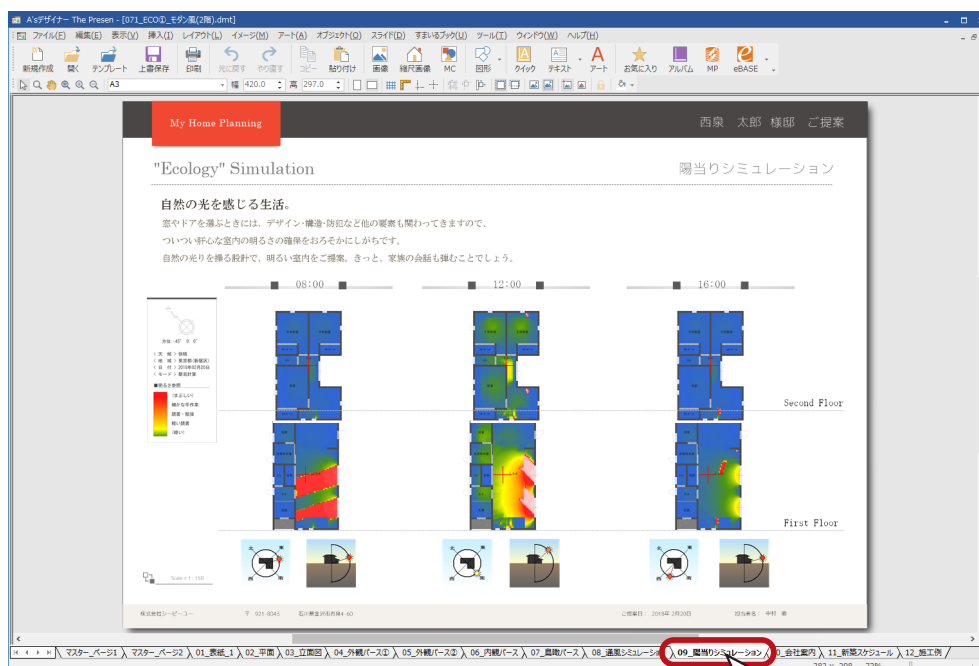
「071_ECO①_モダン風(2階)」のテンプレートでは、複数のページが作成されますので、ページタブ、またはサムネイル表示でページを切り替えて確認できます。以下はページタブの例です。

08 通風シミュレーション



08 通風シミュレーション

09 陽当りシミュレーション



09 陽当りシミュレーション

- 1) 本書の内容の一部、または全部を株式会社シーピーユーの書面による許可なく複製、送信すること、及び他の言語に翻訳することを禁じます。
- 2) 本書の内容には万全を期しておりますが、万一ご不審な点や誤り、記載もれなどお気付きの点がありましたら弊社までご連絡ください。
- 3) 本書は予告なく変更することがあります。
- 4) 本書とプログラムの動作が異なる場合は、プログラムが優先します。尚、README に最新情報が記載されていますのでご利用ください。
- 5) 表記上の固有商品は各社の商標または登録商標です。

A's 2023 トレーニングマニュアル プレゼン編

2023年8月16日 第3版発行

発行所 株式会社シーピーユー
〒921-8043 金沢市西泉 4-60
[大代表] TEL (076) 241-0001
FAX (076) 241-0002
