

初級編

目次

1	A's (エース) の起動	3
	はじめに.....	3
	A's (エース) グループ.....	3
	物件管理.....	4
	新規顧客登録.....	4
	プラン登録.....	4
	物件概要.....	5
	建具部材指定.....	5
	プラン図の起動.....	6
	グリッド設定.....	6
	プラン図の初期画面.....	6
	クイックメニュー.....	7
	メインメニュー.....	7
2	プラン図	8
	作成するプラン図.....	8
	壁.....	9
	壁の編集.....	11
	部屋.....	12
	主区画.....	12
	水廻り.....	13
	収納.....	13
	その他.....	14
	壁の調整.....	15
	全開口.....	15
	ポーチ壁.....	15
	外部下り壁.....	16
	建具.....	17
	建具自動配置.....	17
	建具の削除.....	18
	建具呼称配置.....	19
	建具種類.....	21
	建具の高さ・詳細情報設定.....	22
	出窓.....	23
	内観部品.....	24
	部品自動配置.....	24
	セット部品.....	26
	タイプ別.....	28
	内観部品配置後.....	31
	階段.....	32
	リアルタイム連動.....	33
	付属品.....	34
	補助線.....	34
	ポーチ.....	35
	テラス.....	36
	換気扇.....	36
	庇.....	37
	寸法線.....	38
	2階プラン.....	39
	階層変更.....	39
	壁.....	39
	部屋.....	41
	建具.....	42
	内観部品.....	43
	バルコニー.....	44
	寸法線.....	45
	画像出力.....	46
	1階の画像出力.....	46
	画像登録.....	46
	2階の画像出力.....	47

3	屋根伏図	48
	屋根伏図の起動.....	48
	屋根自動配置ウィンドウの操作.....	49
	地回り範囲の追加.....	49
	屋根自動配置.....	50
	屋根面の編集.....	52
	下書き線.....	52
	面変形.....	53
	屋根化粧材.....	54
	軒樋.....	54
	縦樋.....	55
	落し口.....	56
	呼び樋・はい樋自動配置.....	56
	屋根の設定変更.....	57
	屋根選択後の右クリックメニュー.....	57
	リアルタイム 3D ビューア.....	57
4	外構図	58
	外構図の起動.....	58
	外構セット配置.....	59
	表示部材の利用.....	60
	オート外構.....	61
	オート外構の概要.....	61
	オート外構の実行.....	62
5	3D パース	64
	3D パースの起動.....	64
	リアルシェーディング.....	64
	視点プロパティ.....	65
	視点設定・登録.....	65
	自然光.....	66
	背景・前景.....	67
	部材色プロパティ.....	68
	部分的な色変更.....	69
	色抽出.....	70
	ファイナルギャザー.....	71
	レンダリング画像の登録.....	72
	レンダリング画像の印刷.....	72
	レンダリングの終了.....	72
	内観パース.....	73
	視点設定.....	73
	アプリケーションの終了.....	74
	データの保存・終了.....	74

1 A's (エース) の起動

はじめに

本書は、A's (エース) をお使いになる方のための、初級編マニュアルです。シンプルな操作で、スピーディーにパース (外観・内観) を作成することを目標として、機能を厳選して説明しています。また、操作方法習得が目的のため、一般的でない表現もあります。あらかじめご了承ください。

作成する外観パース



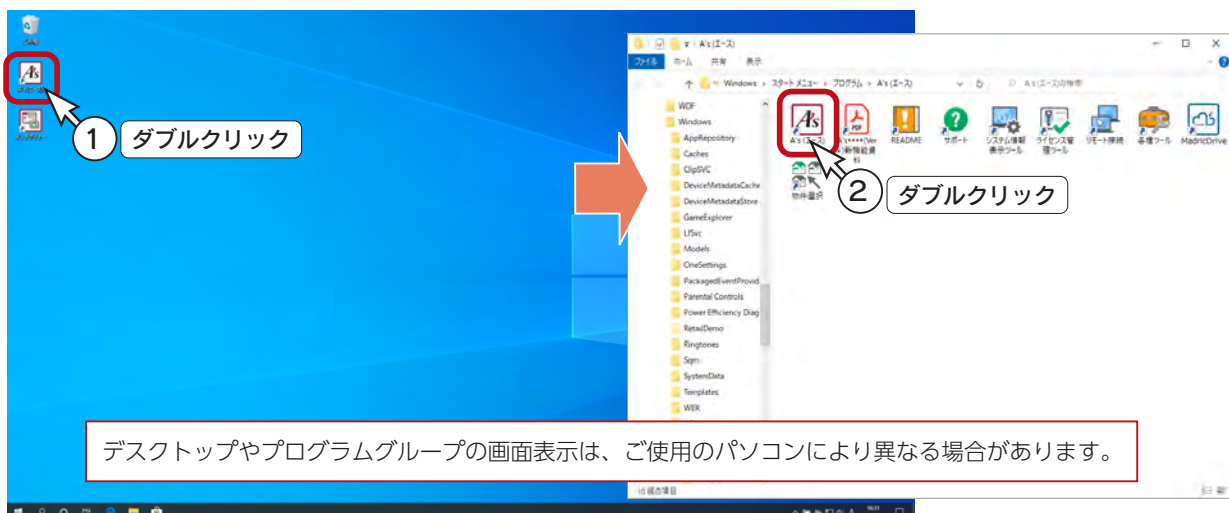
A's (エース) グループ

①デスクトップの **A's** (A's (エース)) をダブルクリック

* 「A's (エース)」グループの画面が表示されます。

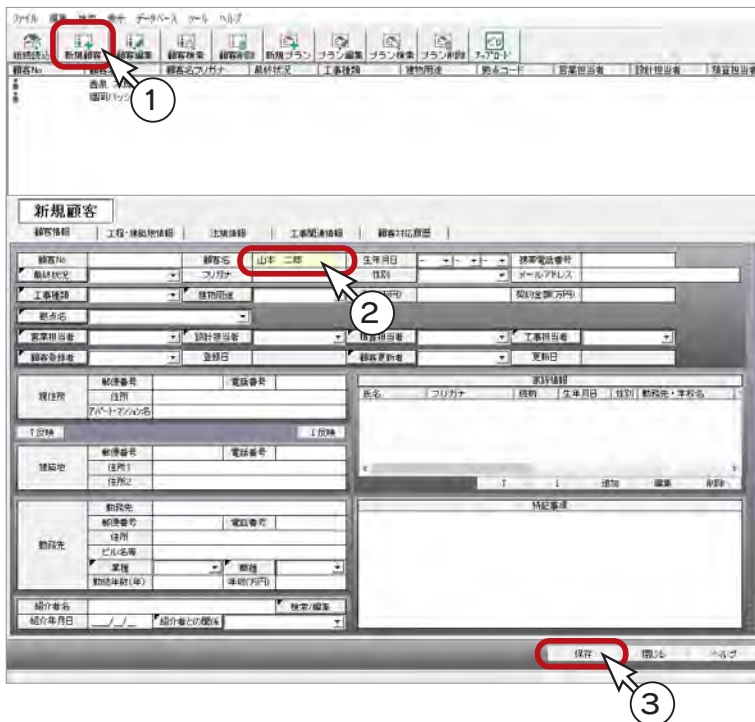
②グループ内の **A's** (A's (エース)) をダブルクリック

* 物件管理の画面が表示されます。



物件管理

新規顧客登録



①物件管理画面にて  をクリック

* 顧客情報入力画面が表示されます。

②顧客情報を入力

* 例えば、顧客名に「山本 二郎」と入力します。

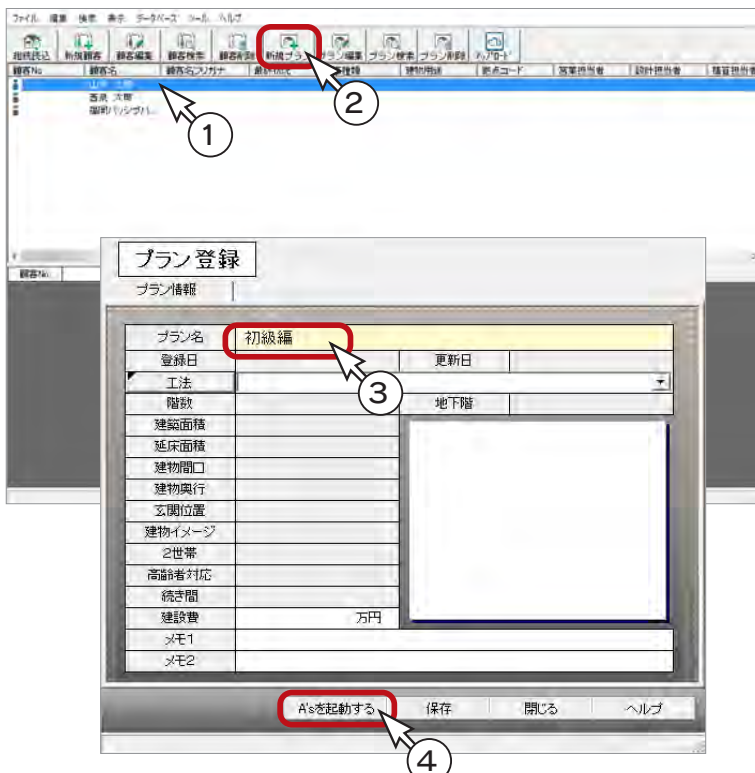
* その他はここでは省略しますが、必要に応じて入力してください。

③「保存」をクリック

* 物件管理の画面に戻ります。

入力した顧客情報が、顧客ビューに表示されます。

プラン登録



①追加した顧客（山本 二郎）を選択

②  をクリック

* プラン登録の画面が表示されます。

③プラン名を入力

* 例えば「初級編」と入力します。

* プラン名以外は省略しますが、必要に応じて入力してください。

④「A'sを起動する」をクリック

⑤「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。

「建具部材指定配置」について

A's2021から各メーカーの建具を配置する「建具部材指定」の機能が搭載されました。
物件概要の3/4ページの建物仕様で「建具部材指定」のチェックをONにするともメーカー名、シリーズ名を選択して建具を配置できます。
「建具部材指定」のチェックをOFFにすると、A's3.00までの建具入力方法を継続できます。
建具部材指定をお使いになる場合、A's3.00までの建具入力方法で配置した建具とは異なる取扱いとなります。詳細についてはヘルプをご参照ください。

今後、このメッセージを表示しない。

ヘルプ

物件概要

物件概要では施主名や担当者、高さ情報の初期値等の情報を設定します。

- ① 「施主名」を確認
* 物件管理から物件概要に進むと、「施主名」には顧客名が自動入力されます。
- ② 「建物階数：地上2階」「建物タイプ：木造一般仕様」に設定
* その他の設定はここでは省略しますが、必要に応じて入力してください。
- ③ 「リフォーム機能を有効にする」は、であることを確認
* チェックが入っている場合は、外してください。

物件概要の反映


物件概要には、基本情報、会社情報、計画概要、建物仕様、建物高さの5画面が用意されています。ここで入力したデータは、確認申請書や各種図面に反映されます。会社情報以外は、画面左下のボタン、または○のクリックにより切り替えが可能です。

リフォーム機能

「リフォーム機能を有効にする」にチェックを入れると、1つの物件で「既存図」と「計画図」という形で2つのプランデータを管理することができます。

目標基準

長期優良住宅基準、フラット35、確認申請基準など、目標とする基準をあらかじめ設定することで、基準達成に向けた設計が可能となります。

項目によっては、 (目標基準ナビゲーションツール) で自動判定し、該当するプログラムに連携することもできます。

建具部材指定

物件概要の3/4ページ目「建物仕様」パネルに、「建具部材指定」があります。

建具仕様をあらかじめ指定することにより、プランニングの際に決められた建具リストから選択して入力できます。

- ① 物件概要画面下のボタン、または○をクリックして、「建物仕様」パネルを表示
- ② 「建具部材指定」がであることを確認
* チェックが入っていない場合は、入れてください。
- ③ 「OK」をクリック
* しばらくして、メインメニューとプラン図の画面が表示されます。

プラン図の起動

新規作成の物件では、物件概要設定後、プラン図の画面が表示され、グリッド設定に関するメッセージが表示されます。

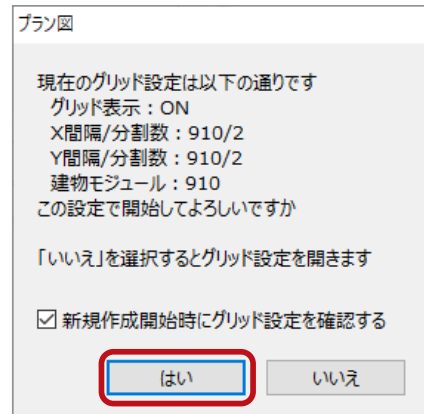
グリッド設定

初期設定（表示:ON、XYともに間隔/分割数:910/2、建物モジュール:910）でよい場合は、「はい」をクリックします。設定を変更する場合は、「いいえ」をクリックすると、グリッド設定のダイアログが表示されます。





ここでは、「はい」をクリックしてください。
作図中、グリッド設定は画面右下に表示され、いつでも確認、変更が可能です。

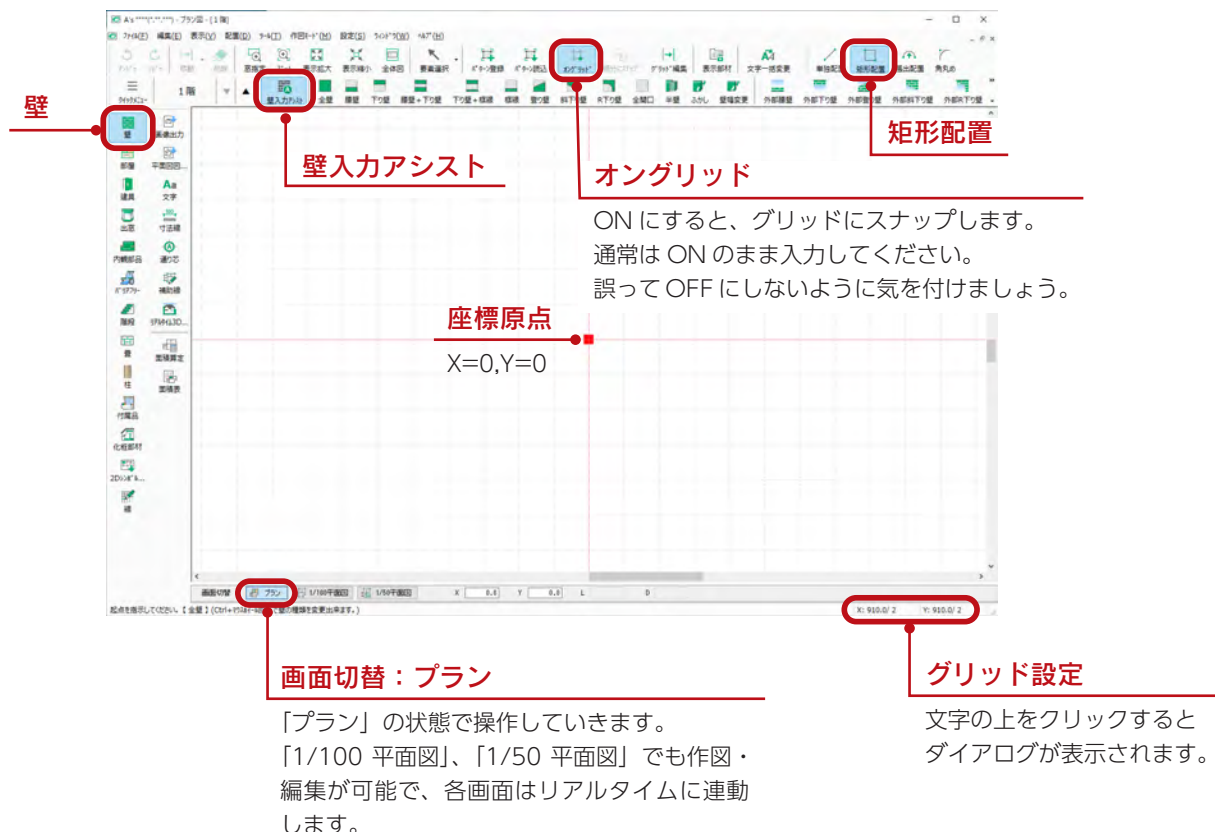
間隔・分割数の組み合わせについて

グリッド設定で割り切れない組み合わせを指定した場合は、割り切れる組み合わせにされることをお勧めするメッセージが表示されます。



プラン図の初期画面


プラン図の画面は、初期はツールバーの  (壁) が押されており、 (壁入力アシスト) で、 (矩形配置) が選択されています。 (オングリッド) も押し下げられています。また、画面切替は「プラン」の状態です。



クイックメニュー

本システムは、複数のアプリケーションで構成されています。

そこで、各アプリケーションを起動するための窓口として、クイックメニューと呼ばれる起動ツールを用意しました。

プラン図等の画面で、 (クイックメニュー) をクリックすると、全アプリケーションのアイコンが表示されます。

アイコンをクリックすると、該当のアプリケーションが起動します。



メインメニュー

クイックメニュー以外に、メインメニューから各アプリケーションを起動することもできます。

メインメニューのアイコンをクリックすると、該当のアプリケーションが起動します。





*  は、サブメニューがあることを示しています。

* メインメニューは、お使いのシステム構成によって異なります。

次回起動時の動作設定

メインメニューの右クリックメニューの「動作設定」では、次回起動時の動作を設定できます。新規物件起動時、既存物件起動時について、それぞれ「プラン図を起動する」「外構図を起動する」「メインメニューのみ起動する」のいずれかに設定できます。

お試し版について

アイコンに  が表示されているものは、お使いのシステム構成に含まれていないアプリケーションです。Web ライセンス認証でご利用いただいている場合に、14日間お試しいただけます。なお、お使いいただけるアプリケーションのみを表示する場合は、クイックメニュー、またはメインメニュー「ツール・他」タブの  (画面設定) にて、設定を変更できます。

2

プラン図

作成するプラン図

■ 1階







■ 2階




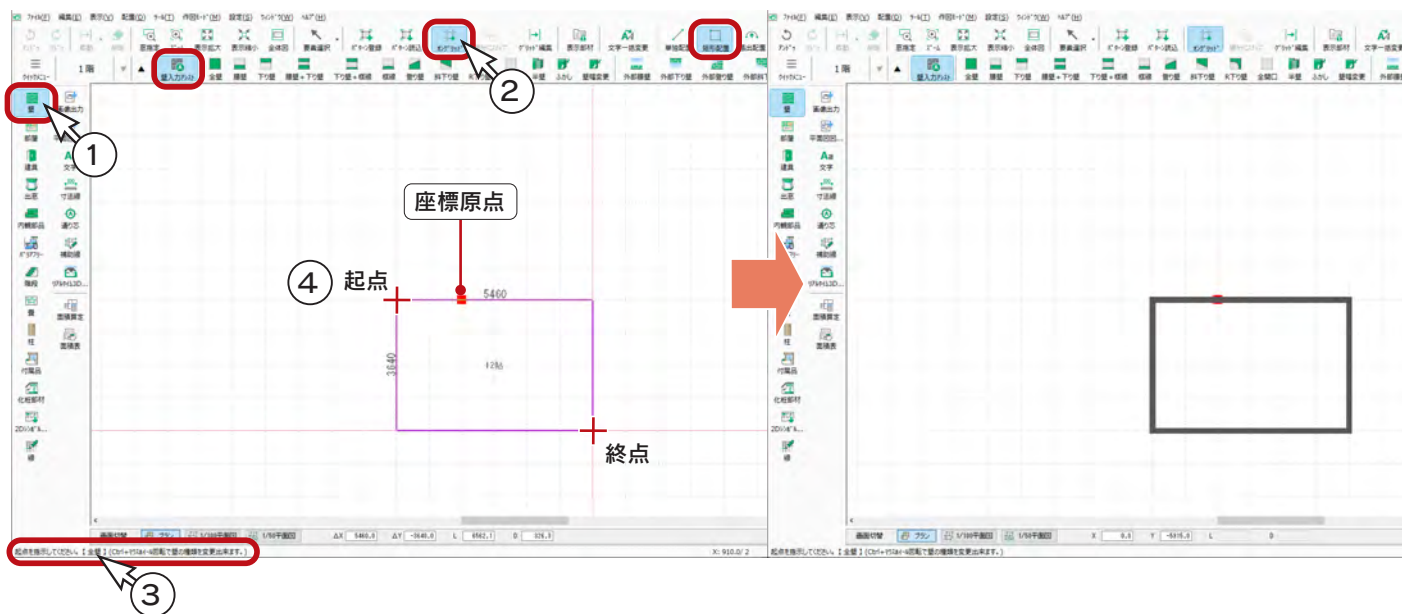
壁

壁入力アシストを使用して、壁を入力しましょう。
建具部分や開口部分は気にせず、入力していきます。

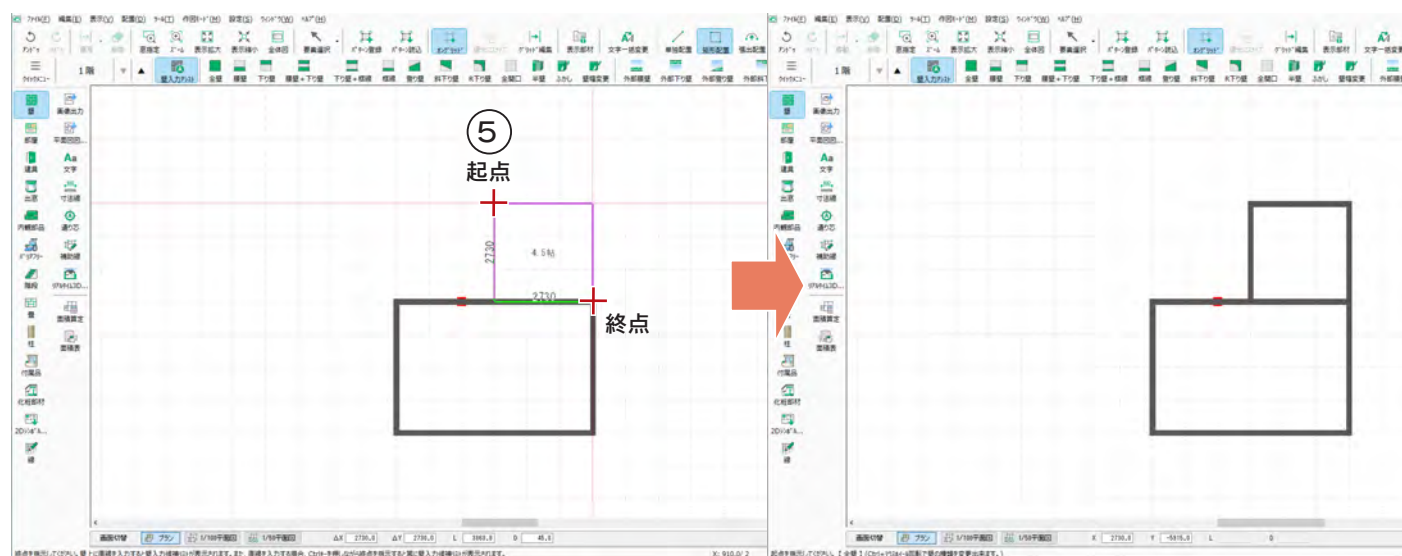
- ①  (壁) ⇒  (壁入力アシスト) ⇒  (矩形配置)を確認
- ②  (オングリッド) が押し下げられていることを確認
- ③ ステータスバーに【全壁】の表記があることを確認
*異なる場合は [Ctrl] + マウスホイールで変更できます。
- ④ 下図のように、起点-終点を指示
* 5460 × 3640 (12 帖) の区画を取ります。
* 作図位置は座標原点 (赤色の■) を参考にしてください。

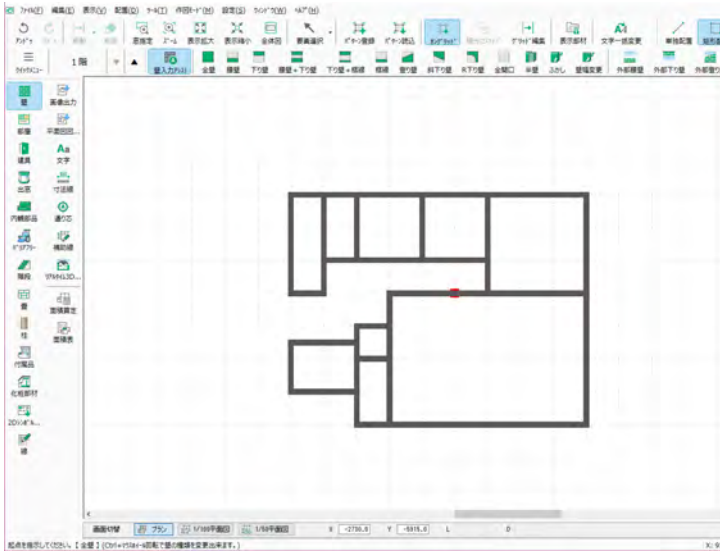
ここで説明する入力方法は一例です。
他の入力方法もあります。

必ず  (オングリッド) が押し下げられた状態で入力します。

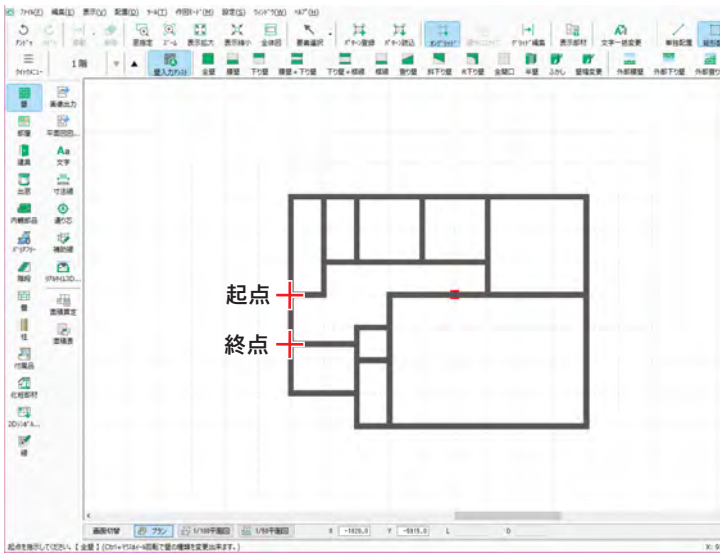


- ⑤ 続けて、下図のように起点-終点を指示
* 壁は重ねて入力してもかまいません。





⑤続けて、左の図のように、全壁を矩形配置



⑥続けて、左の図のように、起点-終点を指示
⑦右クリック

* 矩形配置でも、一直線上に指示すると連続配置モードになり、入力が続きますので、右クリックで解除します。

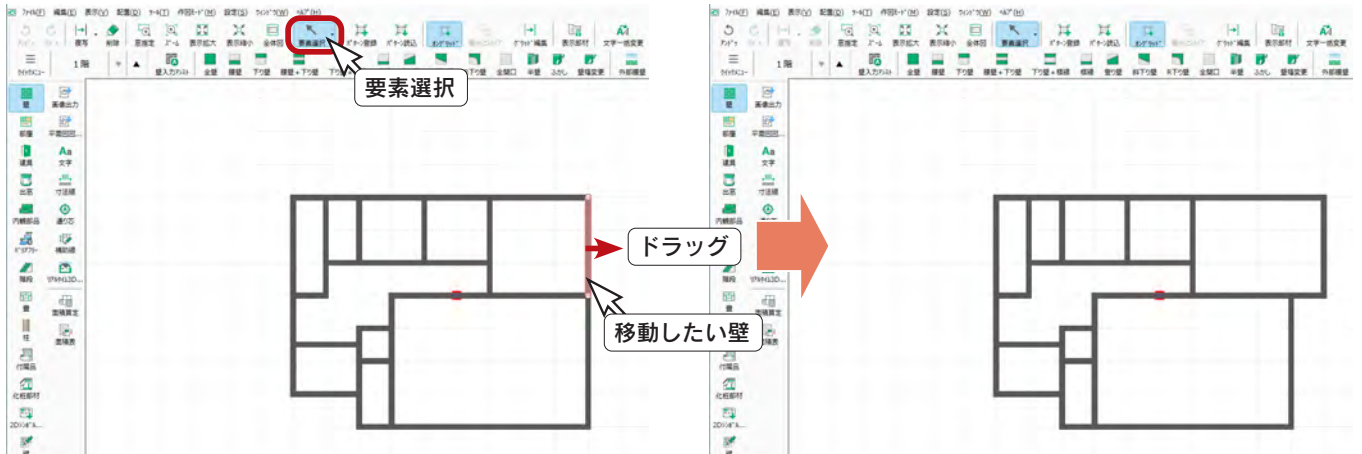
壁の編集

入力済みの壁は、簡単に移動や削除をすることができます。

■ 壁の移動



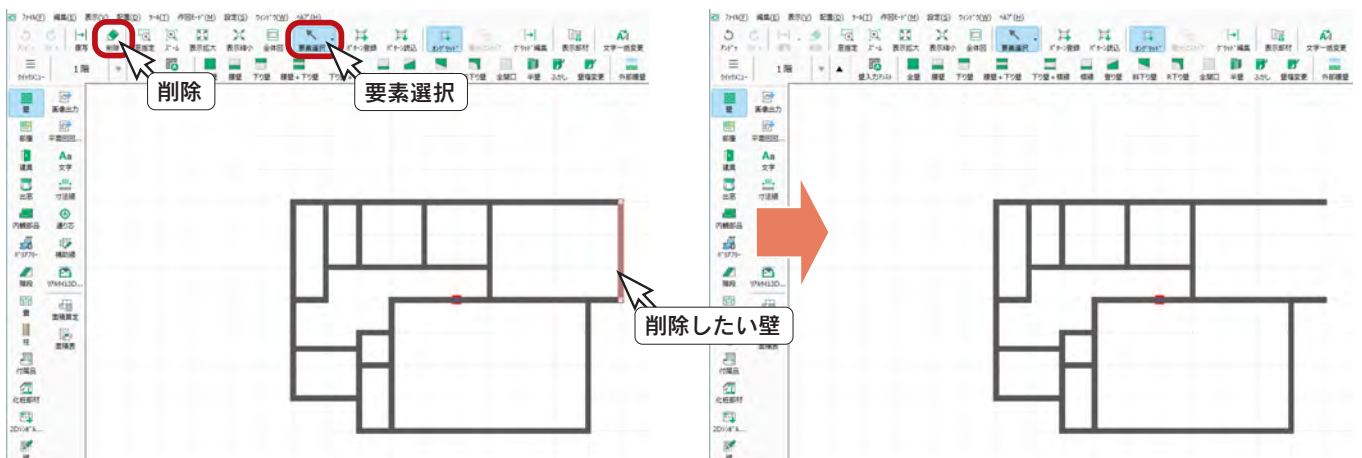
(要素選択) をクリック後、移動したい壁を選択してドラッグします。



■ 壁の削除



(要素選択) をクリック後、削除したい壁を選択して  (削除) をクリック、または [Delete] キーを押します。




■ アンドウ・リドゥ

移動や削除を取り消したいときは、 (アンドウ) をクリックしてください。

アンドウは1度だけでなく、ウィンドウを開いてから行った操作を、逆順に取り消すことができます。ここでは、2回クリックすることで、編集前の状態に戻ります。



アンドウした操作は、ウィンドウを閉じない限り、すべて  (リドゥ) が可能です。

ただし、自動データ保存後、および [Ctrl] + [S] キーによる保存後は、保存前へは戻れません。

部屋

「全壁」で間取りを入力後、部屋名設定を行います。


部屋名設定は、部屋名を示す文字を入力すると同時に、床・天井面の生成、建具の面材・高さ判定の基準となります。

主区画

- ① ツールバーの  (部屋) をクリック

* ショートカットキーは [R] です。(日本語入力 OFF で有効)

- ②  (部屋) を確認

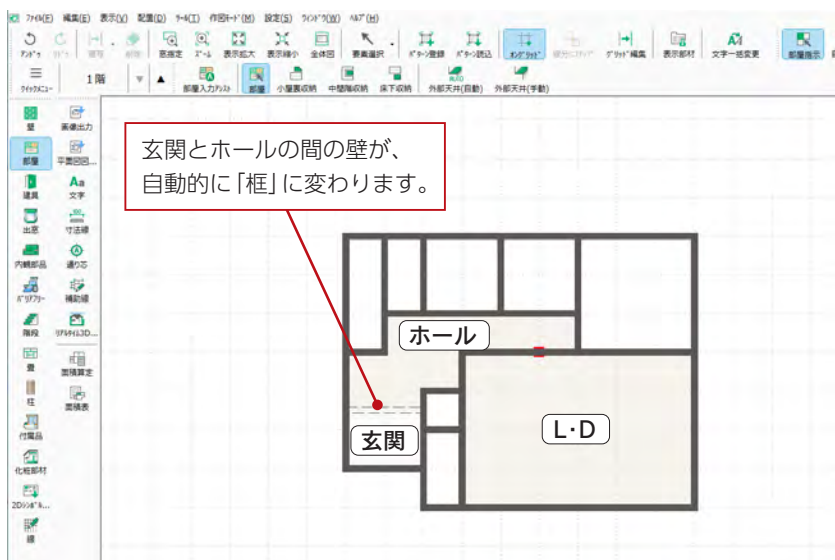
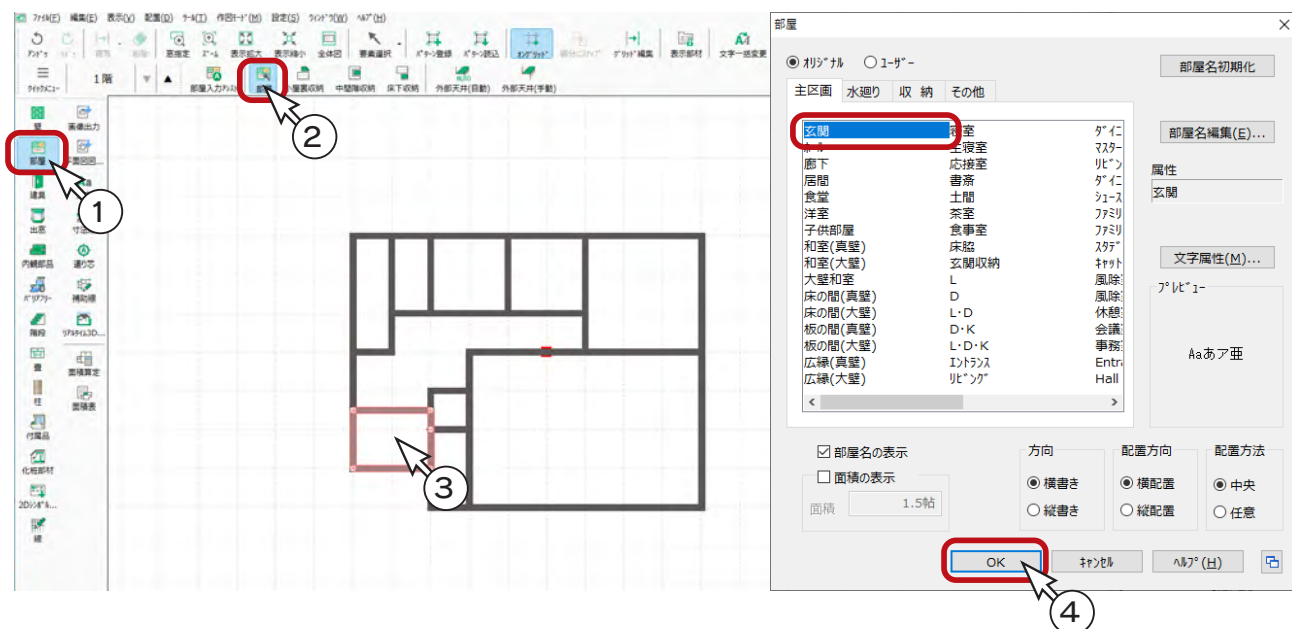
* 部屋入力アシストのダイアログが表示された場合は、「閉じる」をクリックしてから、 (部屋) をクリックしてください。

- ③ 玄関にする部屋の中をクリック

* 部屋のダイアログが表示されます。

- ④ 「玄関」をクリックし、「OK」をクリック

* 「玄関」をダブルクリックしてもかまいません。玄関が設定されます。



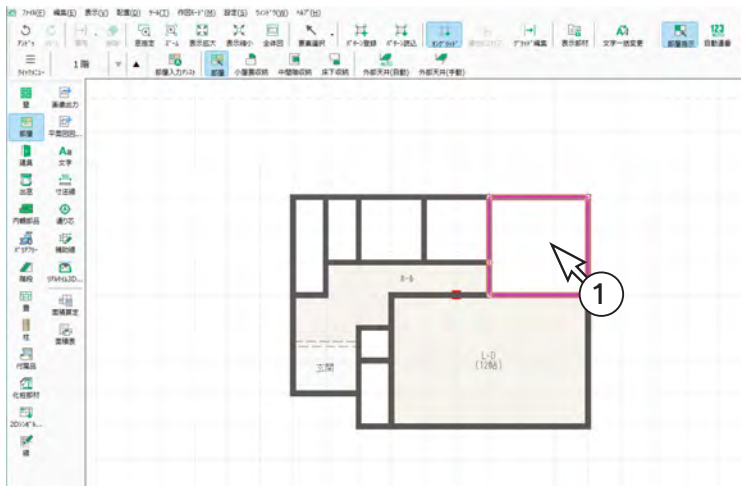
- ⑤ 続けて、他の主区画の部屋を設定

* 主区画は他に、ホール、L・D を設定します。

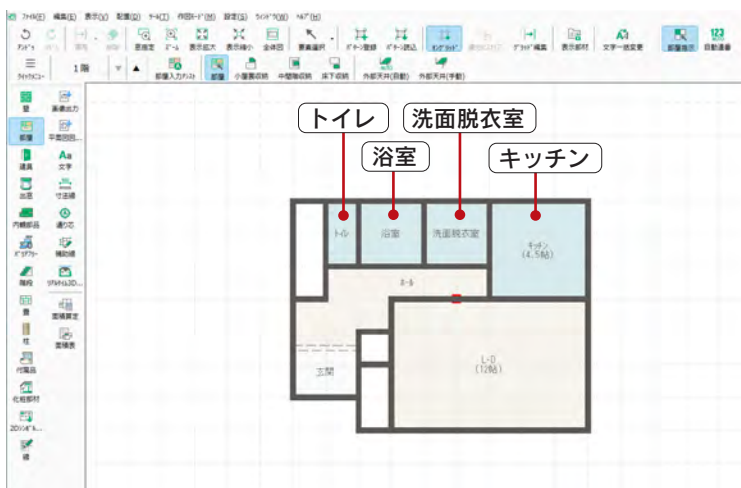
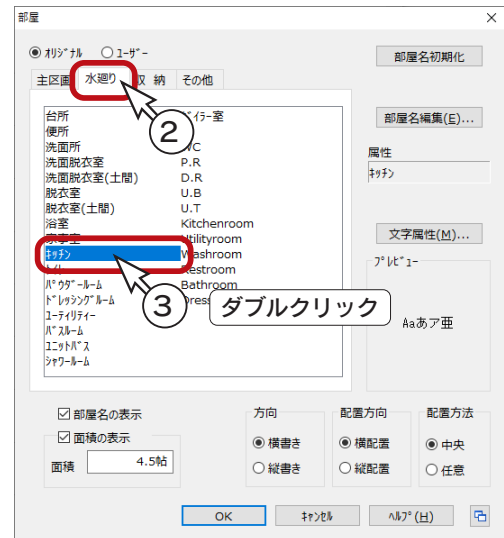
部材自動認識配置

部屋名設定により、部屋と部屋との間の壁を自動認識して、框や下り壁などの部材を配置 (変更) します。

水廻り



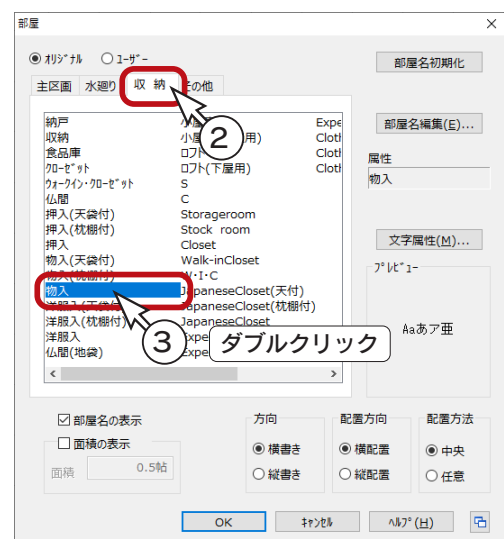
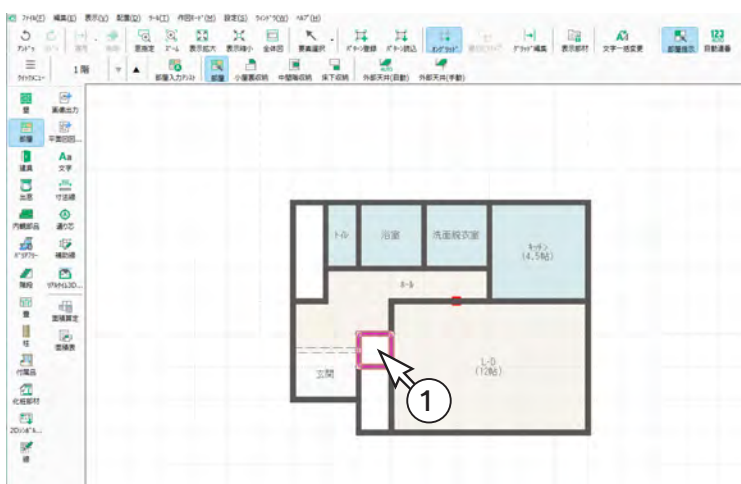
- ①キッチンにする部屋の中をクリック
* 部屋のダイアログが表示されます。
- ②「水廻り」をクリック
* 水廻りの部屋名一覧が表示されます。
- ③「キッチン」をダブルクリック
* キッチンが設定されます。



- ④続けて、他の水廻りの部屋を設定
* 水廻りは他に、洗面脱衣室、浴室、トイレを設定します。

収納

- ①物入にする部屋の中をクリック
- ②部屋のダイアログが表示されるので、「収納」タブをクリック
- ③「物入」をダブルクリック

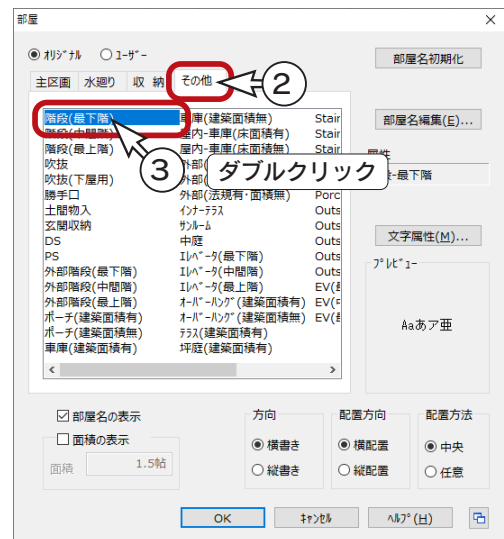




④続けて、もう一つの「物入」を設定

その他

- ①階段にする部屋の中をクリック
- ②部屋のダイアログが表示されるので、「その他」タブをクリック
- ③「階段(最下階)」をダブルクリック



以上で、部屋名設定は完了です。

部屋名の ()



部屋名に半角の「(」が付いている場合は、「(」以降は画面に表示されません。
例えば、「押入(天付)」は「押入」、「階段(最下階)」は「階段」と表示されます。



壁の調整

壁の移動や追加、種類変更は、部屋設定後でも自由にできます。

全開口

- ① ツールバーの  (壁) をクリック
- ②  (壁入力アシスト) を確認
- ③ 図のように、起点—終点を指示
* 入力候補リストが表示されます。
- ④ 「全開口」をダブルクリック

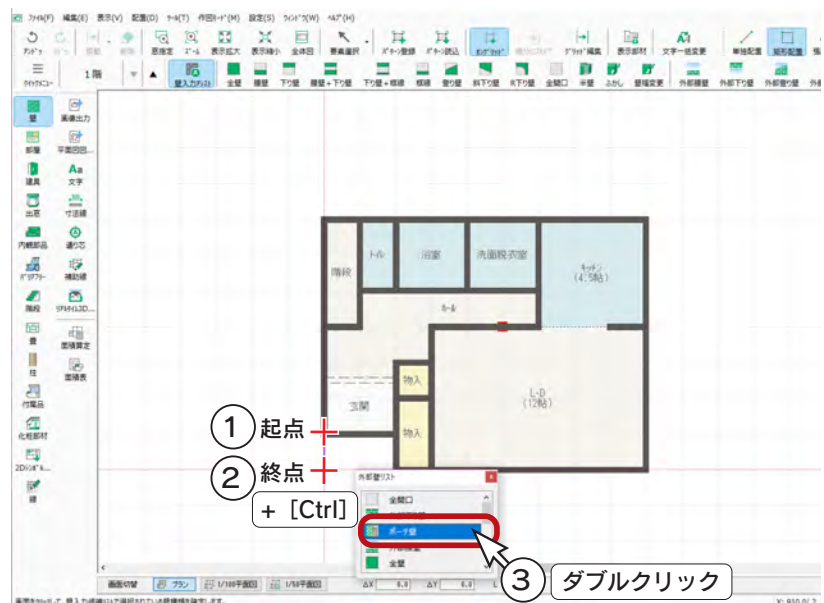


壁上への書き入力

壁入力アシストで壁上へ書き入力すると、入力候補リストが表示されます。

ポーチ壁

- ① 図のように、起点をクリック
- ② 終点は、[Ctrl] キーを押しながら
クリック
* 入力候補リストが表示されます。
- ③ 「ポーチ壁」をダブルクリック

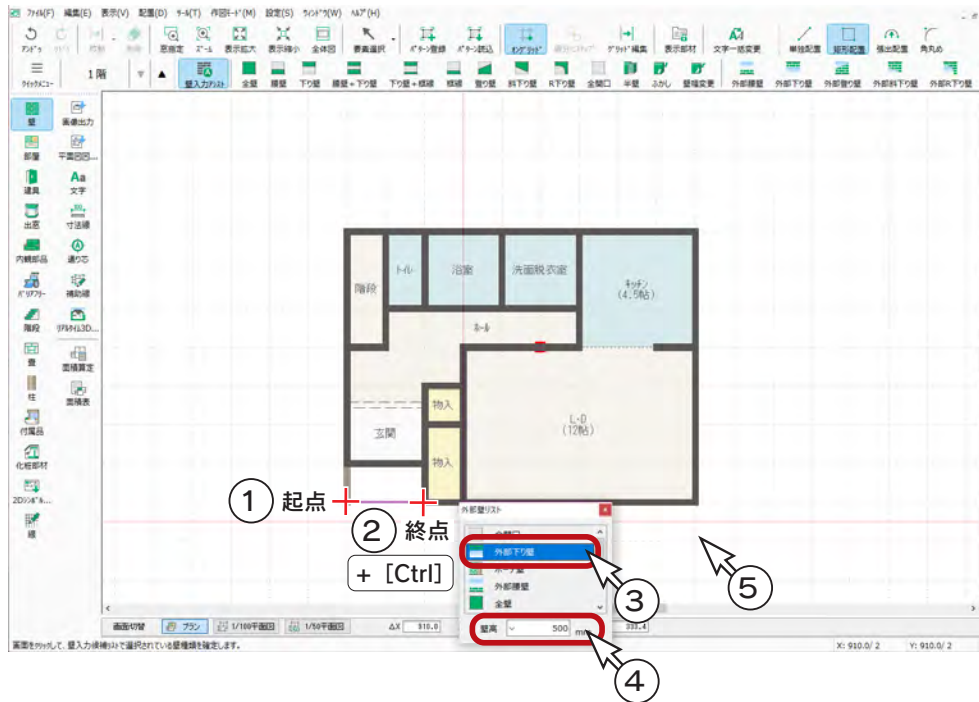


壁の無いところへの入力

壁入力アシストで壁の無いところへ直線で入力する場合、[Ctrl] キーを押しながら終点を指示すると、入力候補リストが表示されます。


外部下り壁

- ①図のように、起点をクリック
- ②終点は、[Ctrl] キーを押しながらクリック
* 入力候補リストが表示されます。
- ③「外部下り壁」を選択
- ④下り寸法を確認
* ここでは、500mm を使用します。
- ⑤画面内でクリック
* 「外部下り壁」をダブルクリックしてもかまいません。






建具

建具を配置しましょう。

ツールバーの  (建具) をクリックすると、建具入力関連のアイコンが表示されます。





建具アイコンカスタマイズ

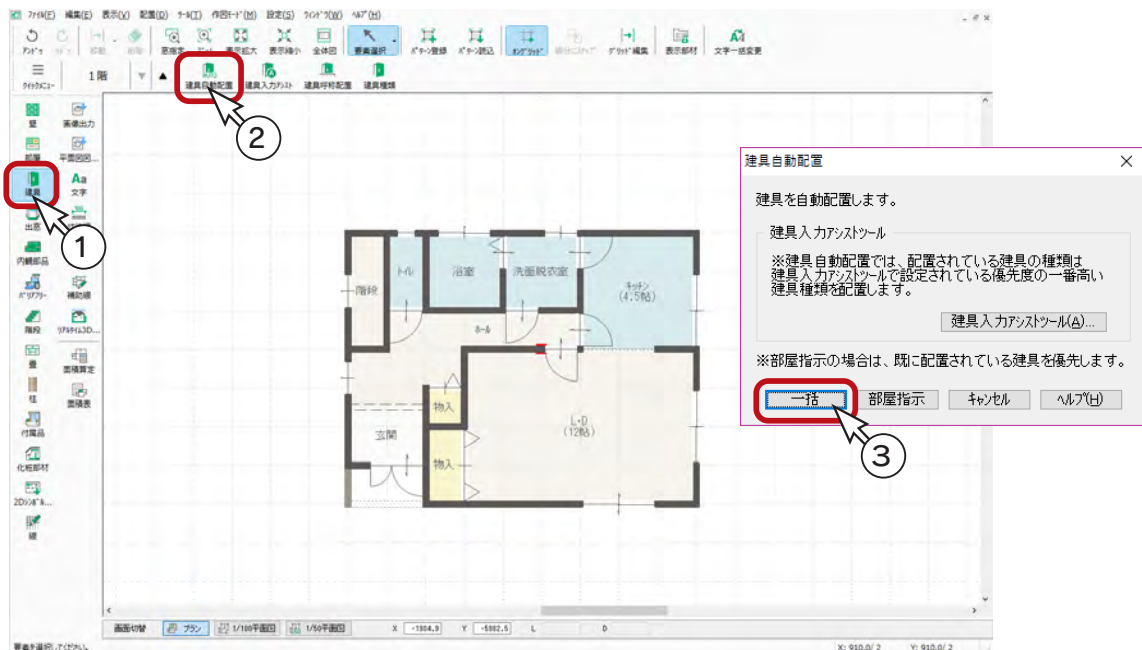
 (建具種類) をクリックすると、 (引違)、 (片引) など、建具種類を選択して配置することができます。

建具種類は多いので、「設定」⇒「建具設定」⇒「建具アイコンカスタマイズ」にて、各建具アイコンの表示 / 非表示を設定できるようになっています。

建具自動配置



ここでは、自動配置を実行し、配置状態を確認してから調整しましょう。

- ① ツールバーの  (建具) をクリック
- ②  (建具自動配置) をクリック
- ③ ダイアログが表示されるので、「一括」をクリック
* 建具自動配置が実行されます。



建具の削除

不要な建具は削除しましょう。

- ①  (要素選択) をクリック
- ② 図のように、浴室の窓を指示
- ③  (削除) をクリック

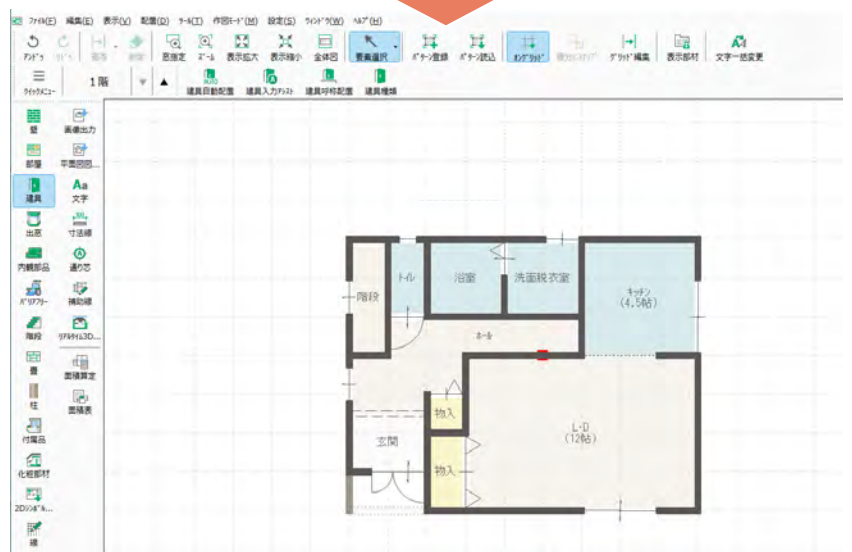
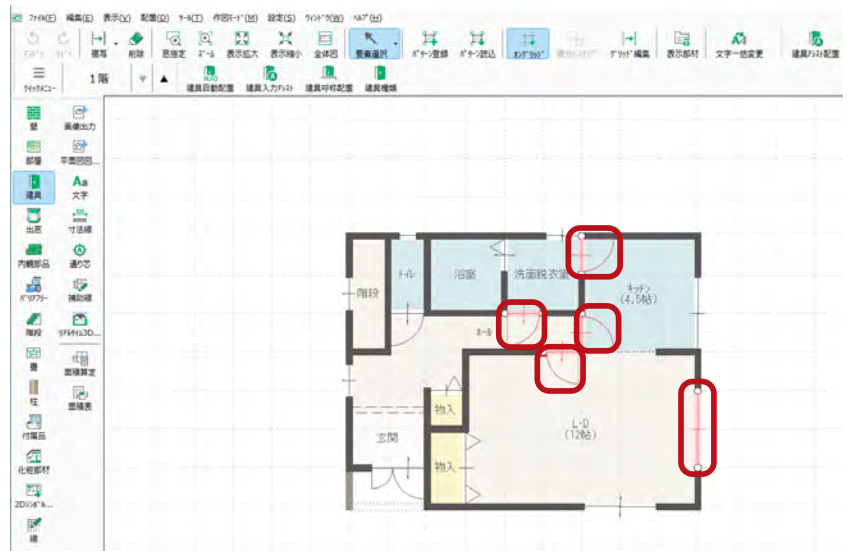
* [Delete] キーを押してもかまいません。



- ④同様に、右の5ヶ所の建具を削除

[Ctrl] キーで複数選択

1つの要素を選択後、[Ctrl] キーを押しながら別の要素を選択すると、複数の要素を同時に編集対象にすることができます。なお、選択済みの要素を [Ctrl] キーを押しながら指示すると、選択解除となります。

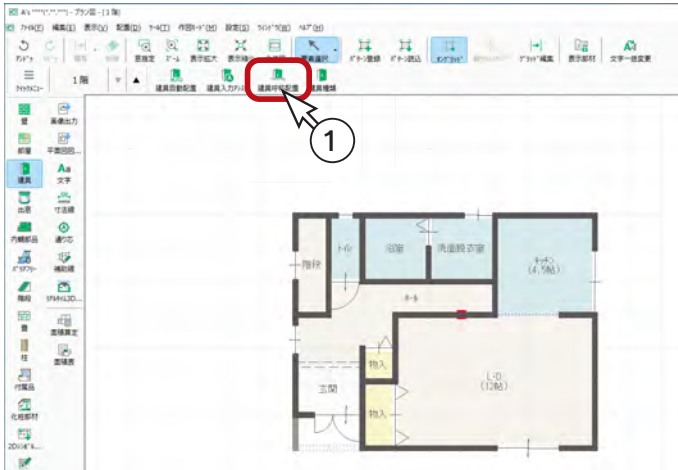


建具呼称配置



(建具呼称配置) を使用して、建具を配置してみましょう。

■ 縦すべり出し窓



① (建具呼称配置) をクリック

* 建具呼称配置のダイアログが表示されます。

② 分類は「外部建具」であることを確認

③ メーカーは「オリジナル」であることを確認

④ 建具種類の「縦すべり出し窓」をクリック

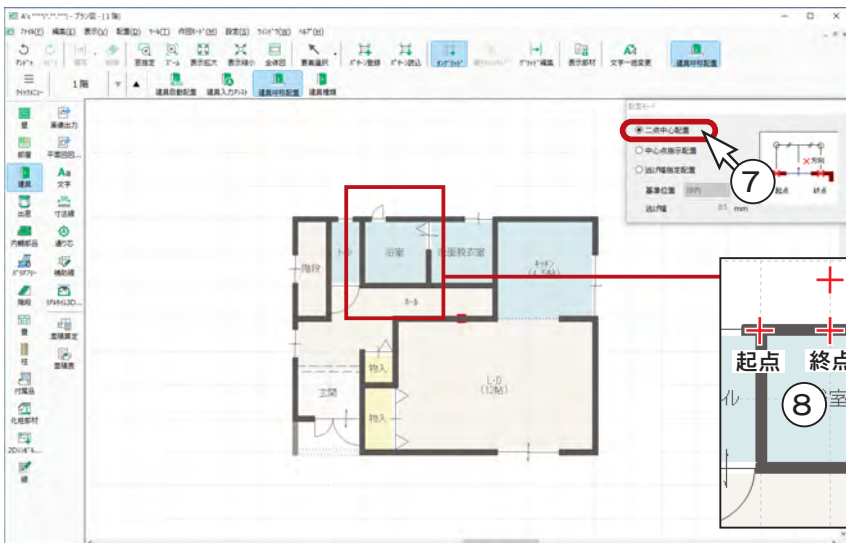
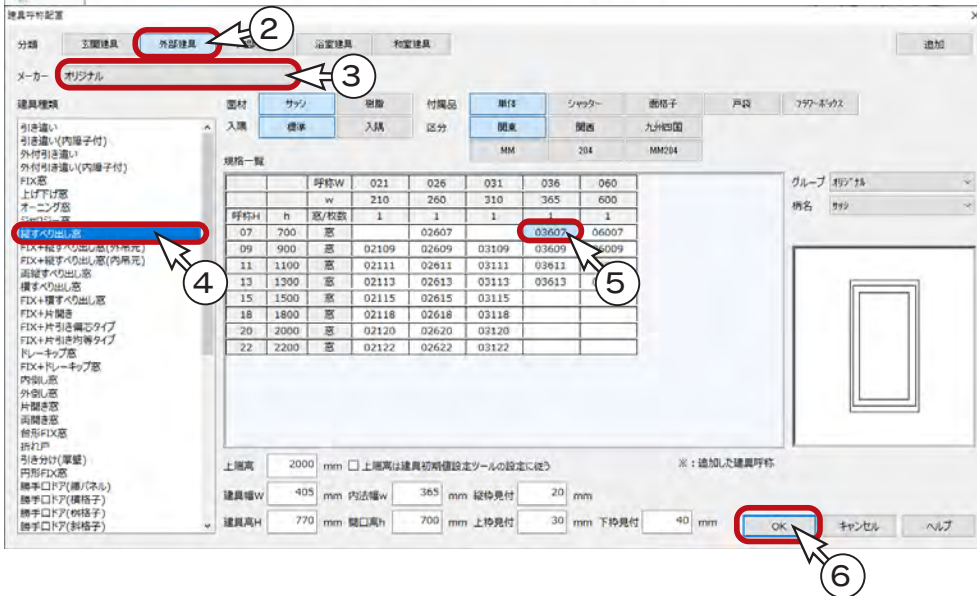
⑤ 規格一覧の「03607」をクリック

⑥ 「OK」をクリック

⑦ 配置モードは「二点中心配置」であることを確認

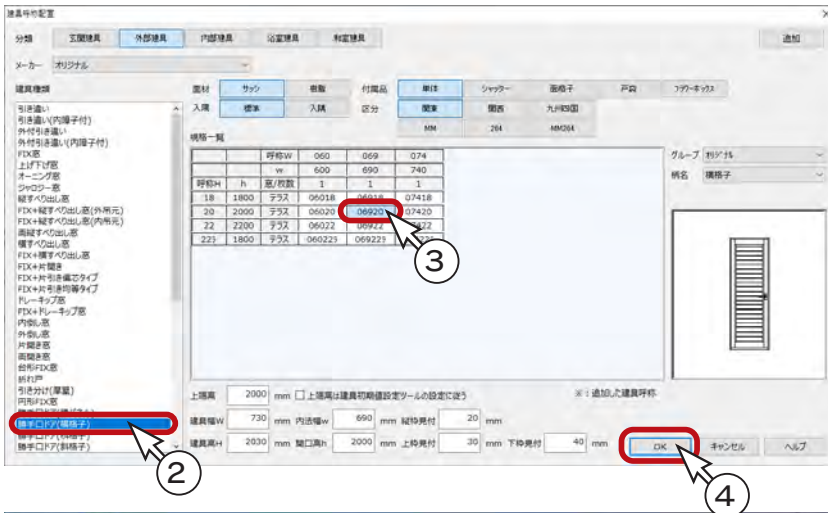
⑧ 図のように、起点—終点—外側を指示

* 建具が配置されます。

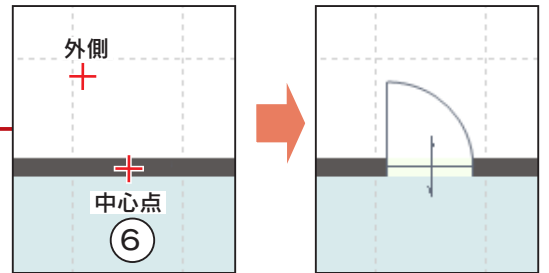
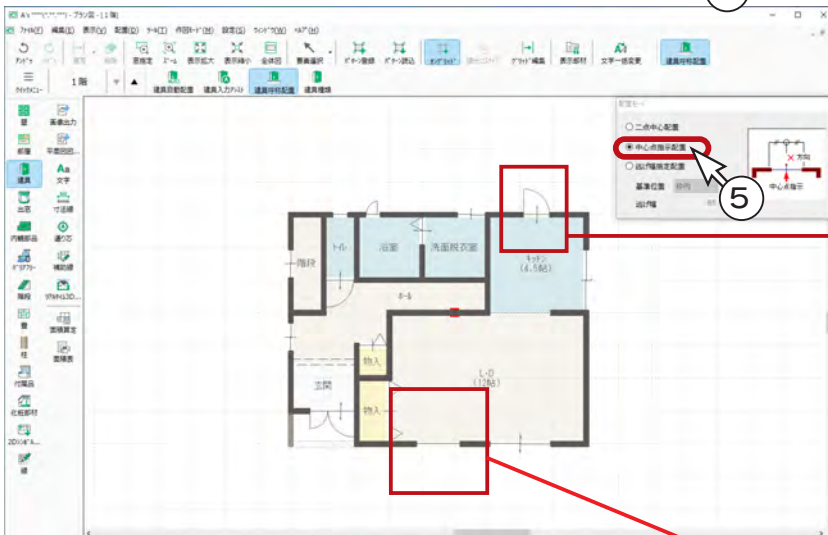


* 外側は、吊元側+開き方向の指示になります。

■ 勝手口ドア



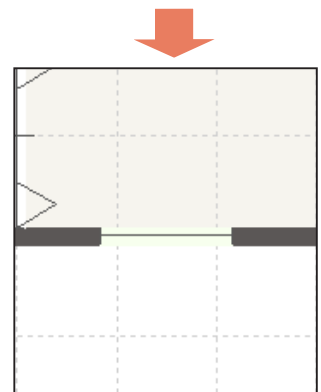
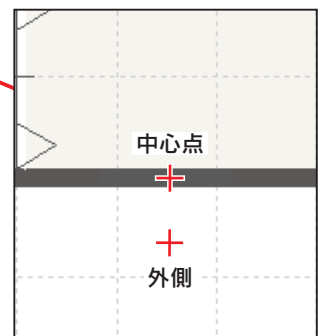
- ①右クリック
* 建具呼称配置のダイアログに戻ります。
- ②建具種類の「勝手口ドア(横格子)」をクリック
- ③規格一覧の「06920」をクリック
- ④「OK」をクリック
- ⑤配置モードを「中心点指示配置」に設定
- ⑥中心点一外側を指示
* 建具が配置されます。



* 外側は、吊元側+開き方向の指示になります。

■ FIX 窓

同様に、建具種類「FIX 窓」から「11903」を選択し、L・Dの左下の壁に配置します。配置モードは「中心点指示配置」で、中心点一外側を指示します。





建具種類




(建具種類) を使用して、建具を配置してみましょう。

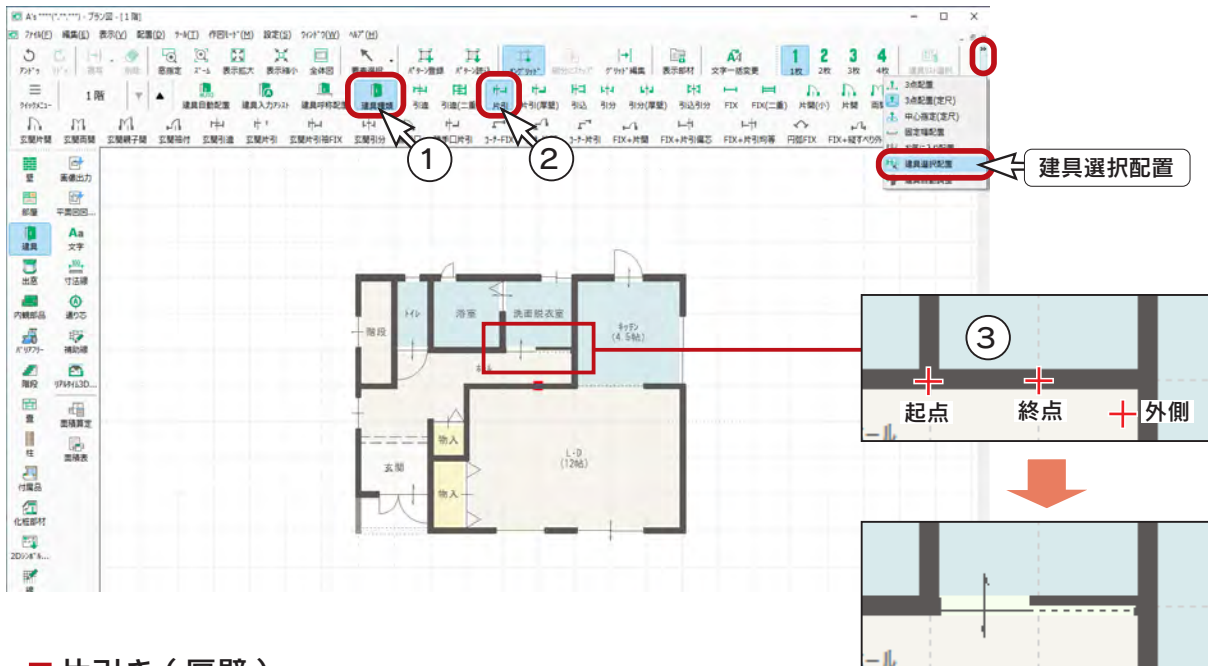
■ 片引き

- ①  (建具種類) をクリック
- ②  (片引) をクリック
- ③ 図のように、起点—終点—外側を指示


建具選択配置



(建具選択配置) を ON にしておくと、建具配置位置指示後に、高さ・詳細情報設定のダイアログが表示されます。アイコンが表示されていない場合は、 をクリックしてください。作図モードから選択することもできます。建具呼称の選択による変更や、高さ関連の変更も可能です。また、配置後に確認・変更も可能です。(⇒次ページ参照)



■ 片引き (厚壁)


- ①  (片引(厚壁)) をクリック
- ② 図のように、起点—終点—外側を指示

* 外側は、引き込み側の指示になります。



* 外側は、引き込み側の指示になります。


■ 片開き

- ①  (片開) をクリック
- ② 図のように、起点—終点—外側を指示



■ 建具の高さ・詳細情報設定

建具の高さ・詳細情報を確認、変更してみましょう。

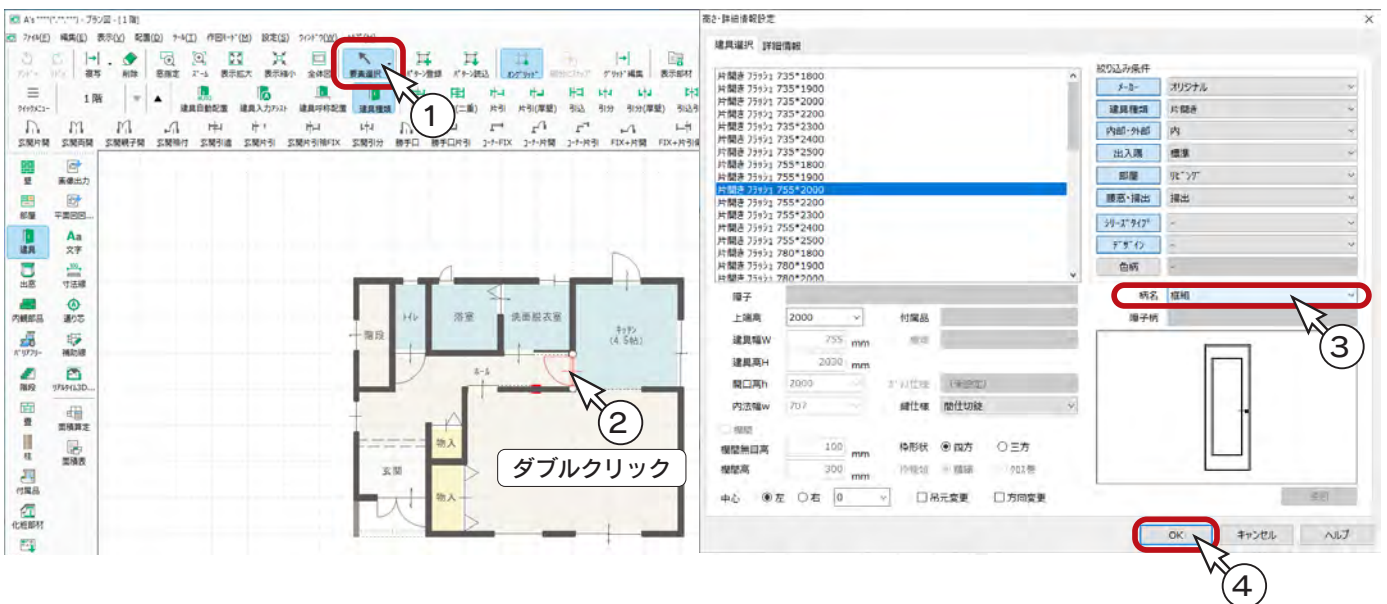
- ①  (要素選択) をクリック
- ② 配置済みの片開きをダブルクリック
 - * クリック後の右クリックメニューから、「高さ設定」を選択してもかまいません。
 - * 高さ・詳細情報設定のダイアログが表示されます。
- ③ 建具設定を確認、変更
 - * 例えば、柄名を「枠組」に変更します。
- ④ 「OK」をクリック

高さ・詳細情報設定

入力幅から建具が自動選択された状態で表示されます。建具呼称の選択による変更や、高さ関連の変更も可能です。



建具自動配置の高さ・詳細情報設定

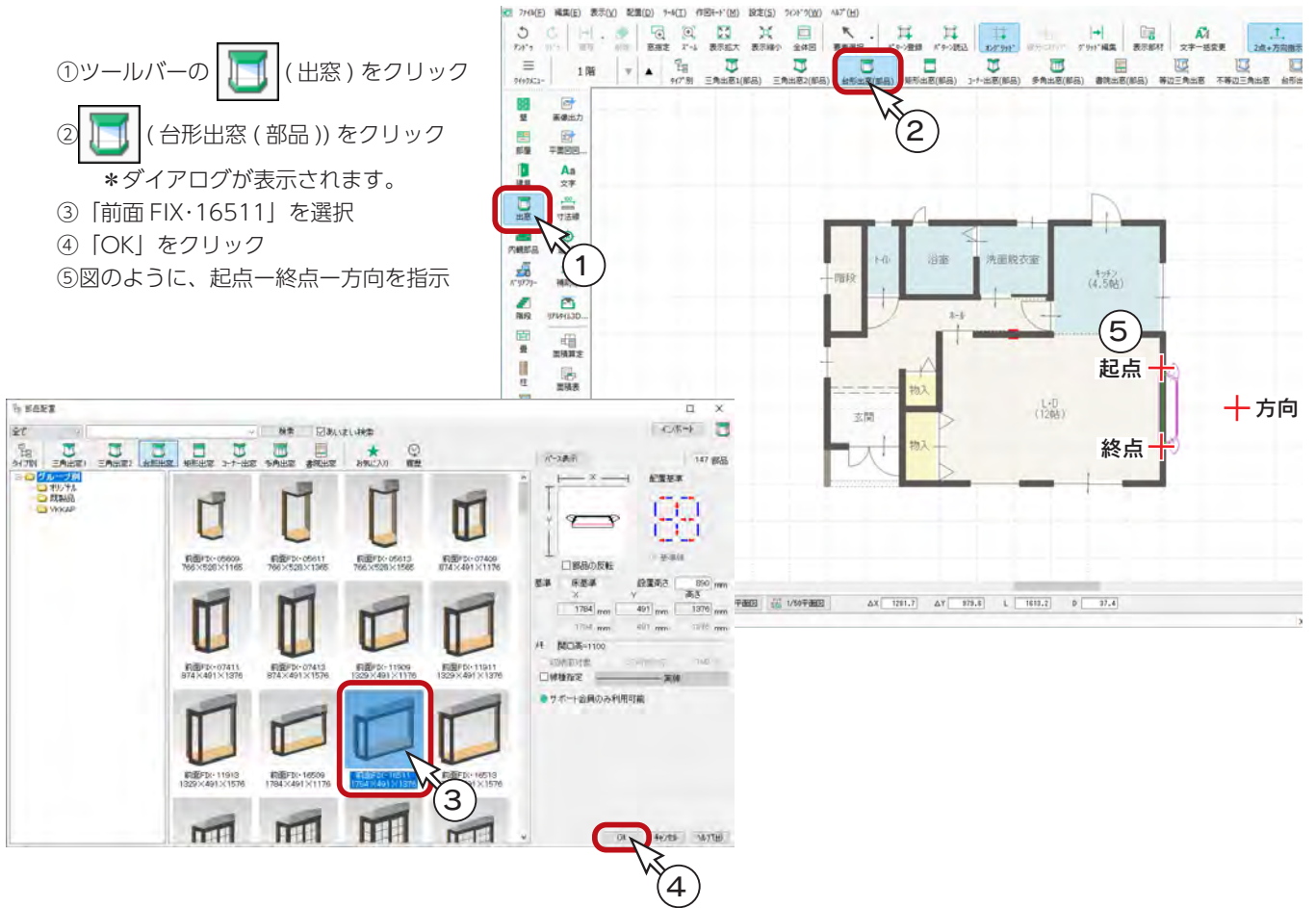
建具自動配置で配置された建具は、建具部材指定 OFF で入力されるためダイアログ表示が異なります。



出窓

出窓を配置してみましょう。

- ① ツールバーの  (出窓) をクリック
- ②  (台形出窓 (部品)) をクリック
*ダイアログが表示されます。
- ③ 「前面 FIX・16511」 を選択
- ④ 「OK」 をクリック
- ⑤ 図のように、起点—終点—方向を指示



内観部品

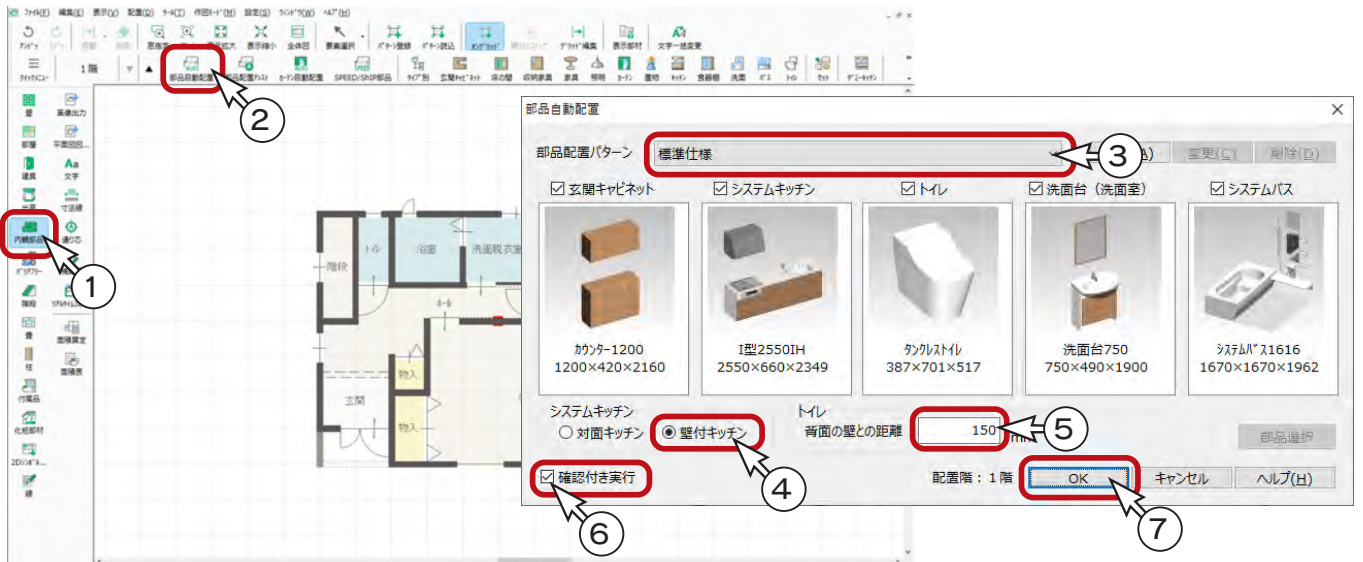
部品自動配置

玄関キャビネットと設備部品を自動配置してみましょう。

- ① (内観部品) をクリック
- ② (部品自動配置) をクリック
* 部品自動配置のダイアログが表示されます。
- ③ 「標準仕様」 に設定
* すべての部品にチェックが入ります。
- ④ システムキッチン を「壁付キッチン」 に設定
- ⑤ トイレ背面の壁との距離を 150 mm に設定
- ⑥ 「確認付き実行」 にチェックを入れる
- ⑦ 「OK」 をクリック

配置前の変更

部品自動配置のダイアログで、サムネイルをダブルクリックすると、自動配置する部品を変更することができます。



ここでは「確認付き実行」をONにしましたが、「確認付き実行」がOFFの場合は、チェックの入っている部品が一括で配置されます。

■ 玄関キャビネット

- ⑧ 玄関キャビネットの配置を設定し、「確定」をクリック

* 「前候補」「次候補」をクリックすると、配置が変わります。ここでは、左下の角を隅に合わせた配置を選択しています。



同様に、4つの部品について、配置を設定して「確定」をクリックします。

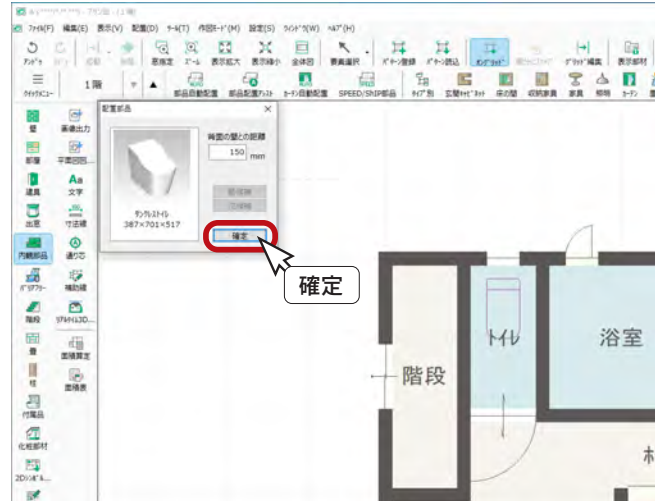
■ システムキッチン

シンクが下側の状態を選択します。
異なる場合は、「次候補」をクリックして変更します。



■ トイレ

この間取りの場合は、トイレの配置に「前候補」「次候補」はありません。



■ 洗面台

右側の壁付きに配置された状態を選択します。
異なる場合は、「次候補」をクリックして変更します。



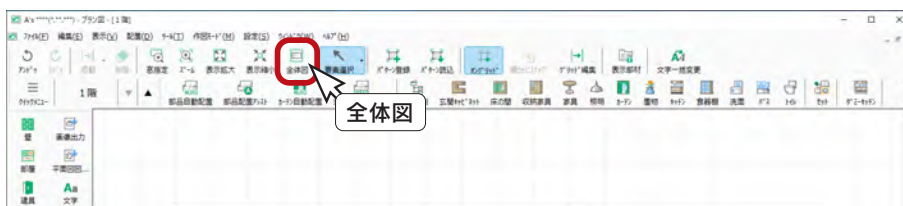
■ システムバス

この間取りの場合は、システムバスの配置に「前候補」「次候補」はありません。



■ 全体図

確認付きで自動部品配置後は、 (全体図) をクリックしてください。



セット部品

テーブルと椅子、テーブル上の食器やカトラリーなど、複数の既存部品を組み合わせた「セット」で配置できます。部品をひとつずつ配置する手間がなく、入力作業の省力化に繋がります。

部品のセット配置は、サポート会員期間中のみ利用可能です。

■ 2人掛ソファ

- ① (セット) をクリック

* 部品配置のダイアログが表示されます。

- ② 左のツリーの「リビング」をクリック

- ③ 「2人掛ソファ」をクリック

- ④ 「OK」をクリック

- ⑤ 図のように、起点-終点を指示

* 部品が配置されます。

- ⑥ 右クリックし、部品配置のダイアログに戻る

* 続けて、ダイニングテーブルを配置します。(⇒次ページへ)


The image illustrates the process of placing a 2-seater sofa in a software environment. It consists of several parts:

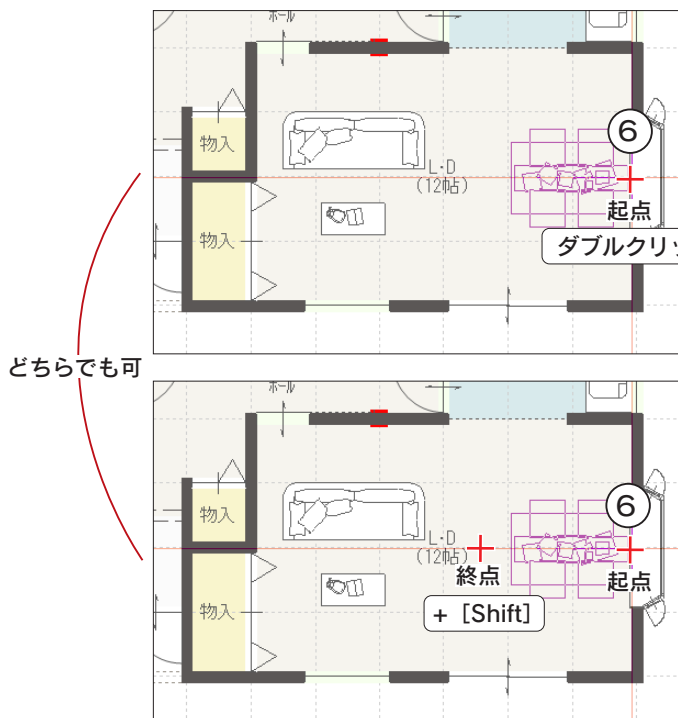
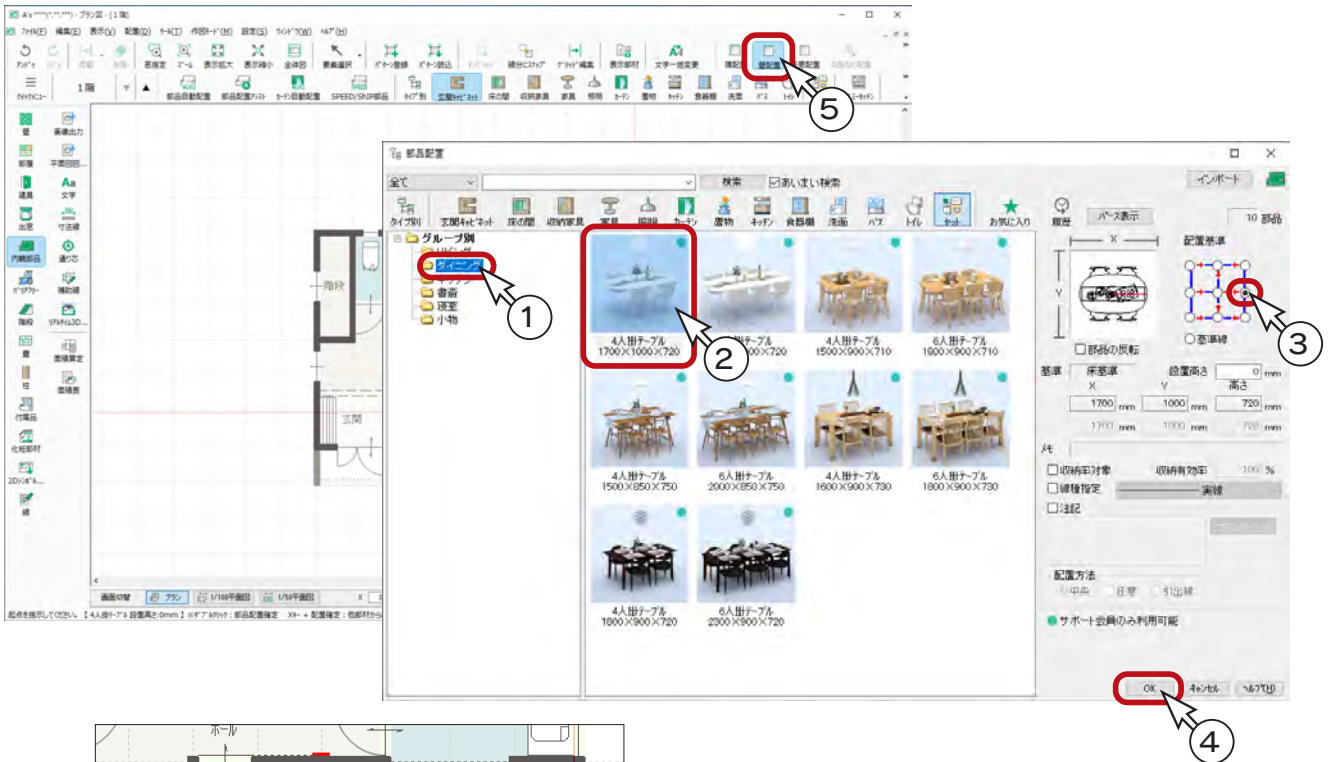
- Top Screenshot:** Shows the main software window with a red circle and arrow pointing to the 'Set' icon in the top toolbar, labeled '1'.
- Middle Screenshot:** Shows the '部品配置' (Component Placement) dialog box. A red circle and arrow point to the 'リビング' (Living) category in the left sidebar, labeled '2'. Another red circle and arrow point to the '2人掛ソファ' (2-seater sofa) item in the main grid, labeled '3'. A third red circle and arrow point to the 'OK' button at the bottom right, labeled '4'.
- Bottom Diagrams:** Two floor plan diagrams are shown. The left diagram, labeled '5', shows a red line indicating the '起点' (Start point) and '終点' (End point) for the sofa placement. The right diagram shows the sofa successfully placed in the living area (L-D) of the floor plan.

■ 4人掛テーブル

ダイニングテーブルのセットを配置します。

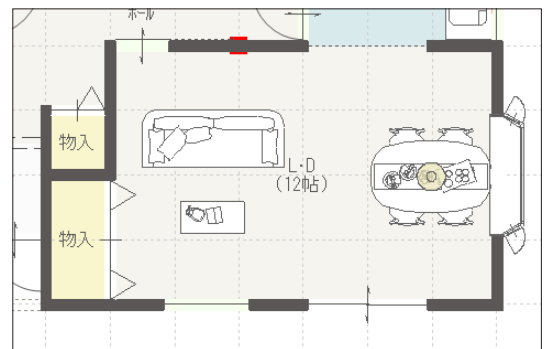
部品配置のダイアログが表示されていない場合は、入力画面の  (セット) をクリックしてください。

- ①左のツリーの「ダイニング」をクリック
- ②「4人掛テーブル」をクリック
- ③配置基準を右中央に変更
- ④「OK」をクリック
- ⑤配置モードを  (壁配置) に変更
- ⑥図のように、起点を合わせてダブルクリック、または起点-終点 ([Shift] キーを押しながら) を指示
*部品が配置されます。



壁配置モードの部品配置確定

壁配置モードでは、ダブルクリックで部品配置確定が可能です。ダブルクリックの場合は、終点の指示は必要ありません。





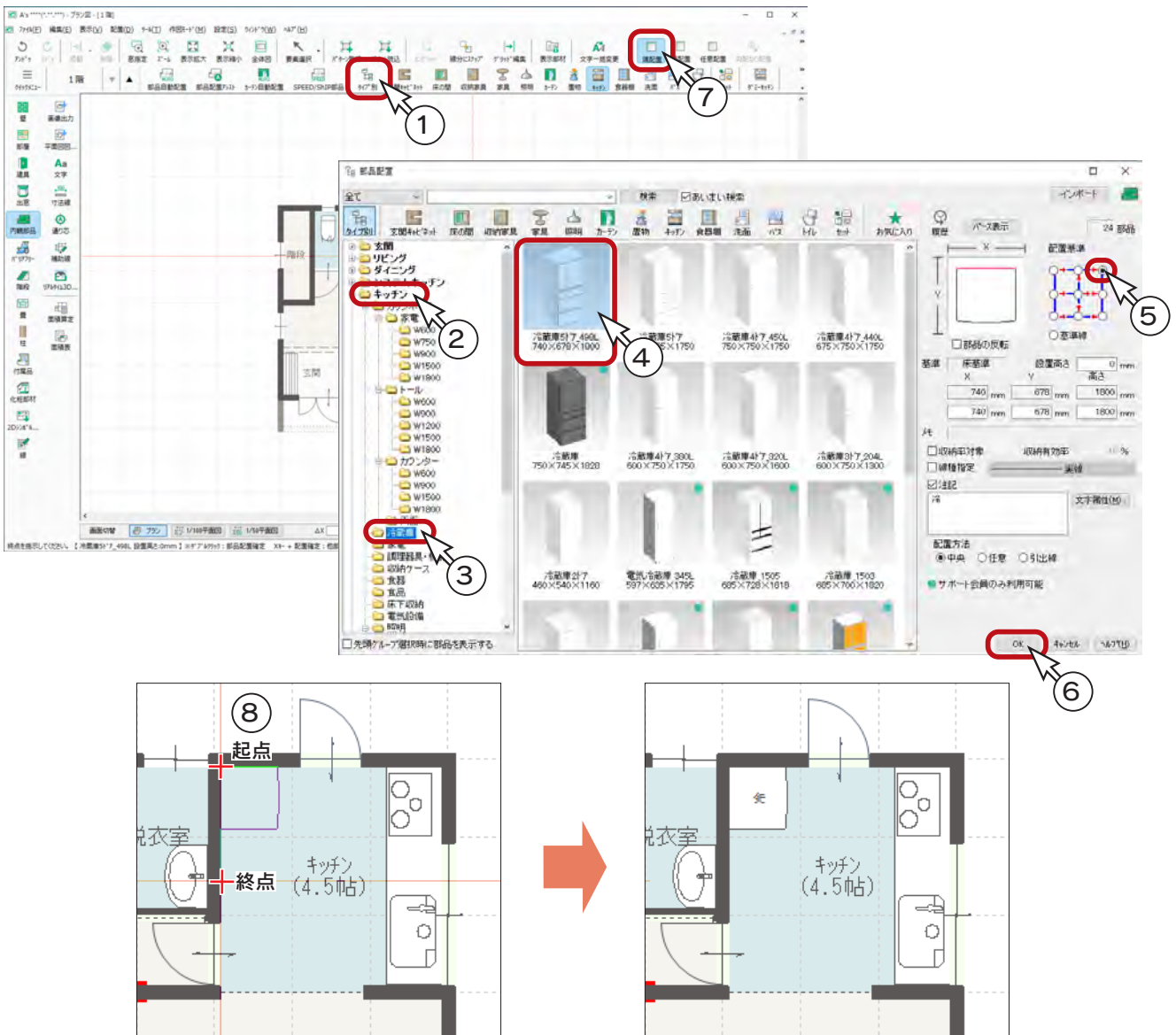
* 起点-終点を指示して配置する場合、[Shift] キーを押しながら終点を指示すると、水平に配置することができます。

タイプ別

部屋のタイプに応じて、部品を選択して配置することができます。

■ キッチン-冷蔵庫



- ①  (タイプ別) をクリック
- ② 左のツリーの「キッチン」をクリック
*キッチン関連の部品が表示されます。
- ③ 「冷蔵庫」をクリック
- ④ 「冷蔵庫 5 ドア_498L」をクリック
- ⑤ 配置基準を右上に変更
- ⑥ 「OK」をクリック
- ⑦  (隅配置) であることを確認
- ⑧ 図のように、起点-終点を指示
*部品が配置されます。
- ⑨ 右クリックし、部品配置のダイアログに戻る
*続けて、カッボードを配置します。(⇒次ページへ)



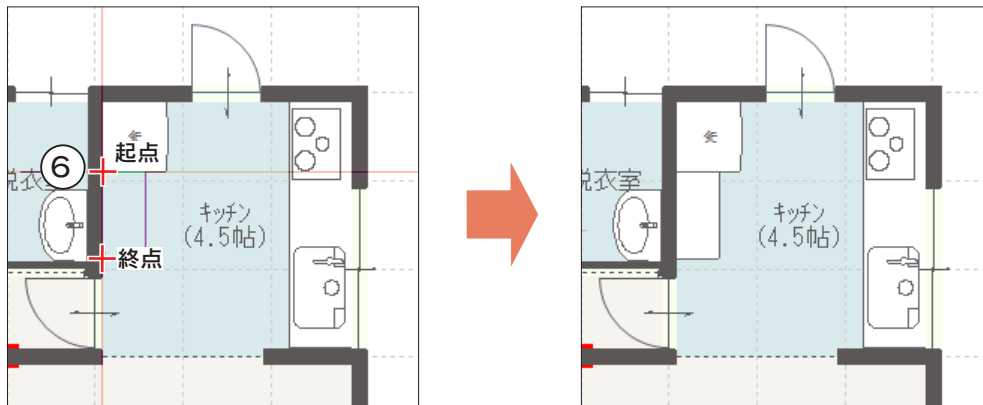
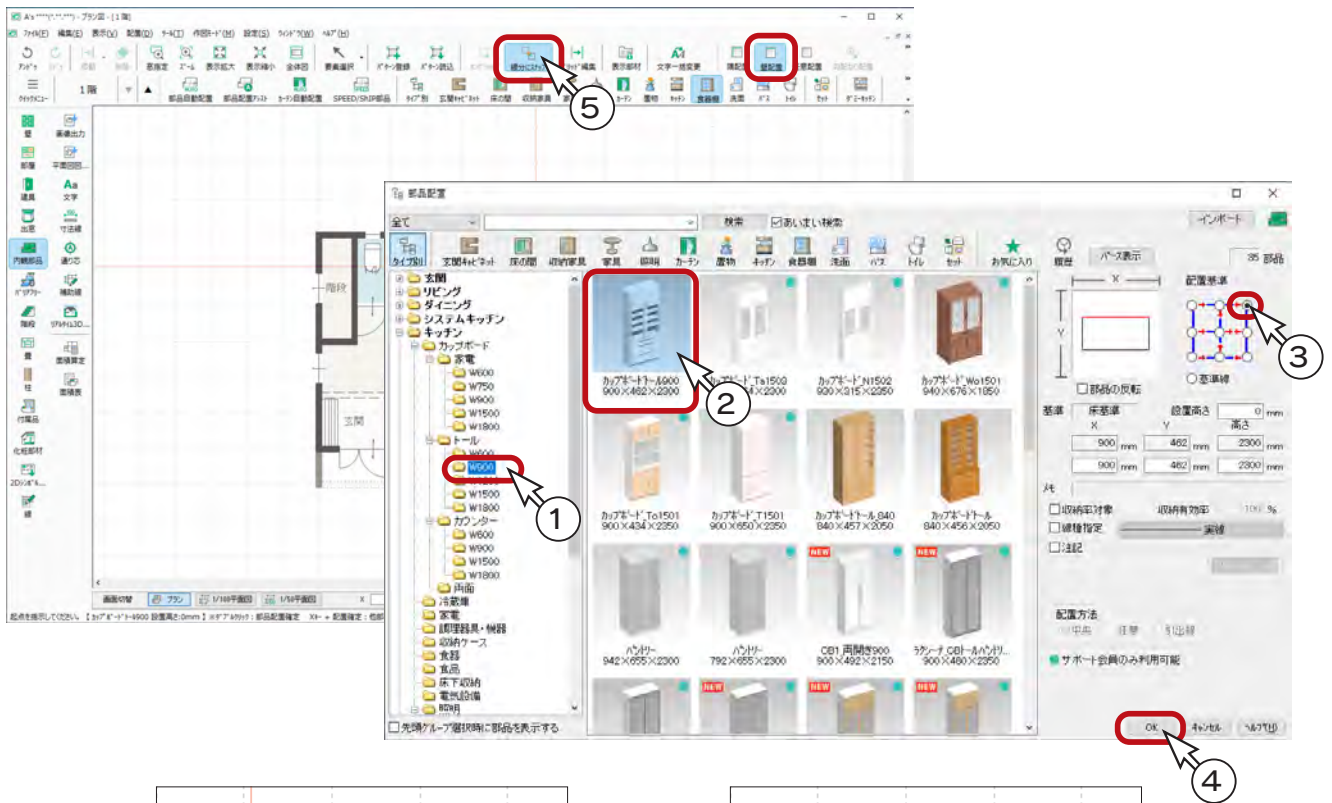
■ キッチン-カップボード

キッチンにカップボードを配置します。

部品配置のダイアログが表示されていない場合は、入力画面の  (タイプ別) をクリックしてください。

- ①左のツリーの「カップボード」⇒「トール」⇒「W900」をクリック
- ②「カップボードトール 900」をクリック
- ③配置基準を右上に変更
- ④「OK」をクリック
- ⑤  (壁配置) であることを確認し、 (線分にスナップ) をクリック
- ⑥冷蔵庫の角に起点を合わせてダブルクリック、または起点-終点を指示
* 部品が配置されます。
- ⑦右クリックし、部品配置のダイアログに戻る
* 続けて、洗濯機を配置します。(⇒次ページへ)

線分にスナップ
配置済みの部品の端点につなげて配置することができます。



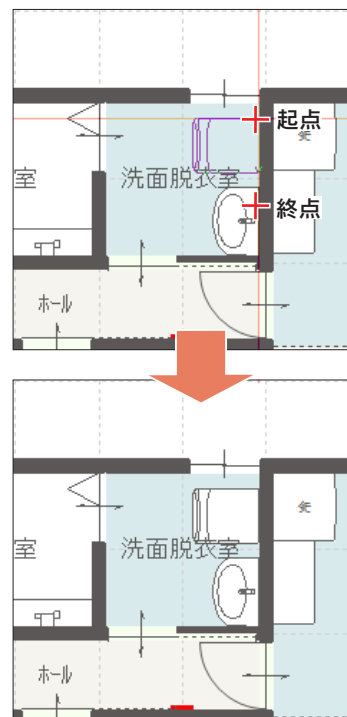
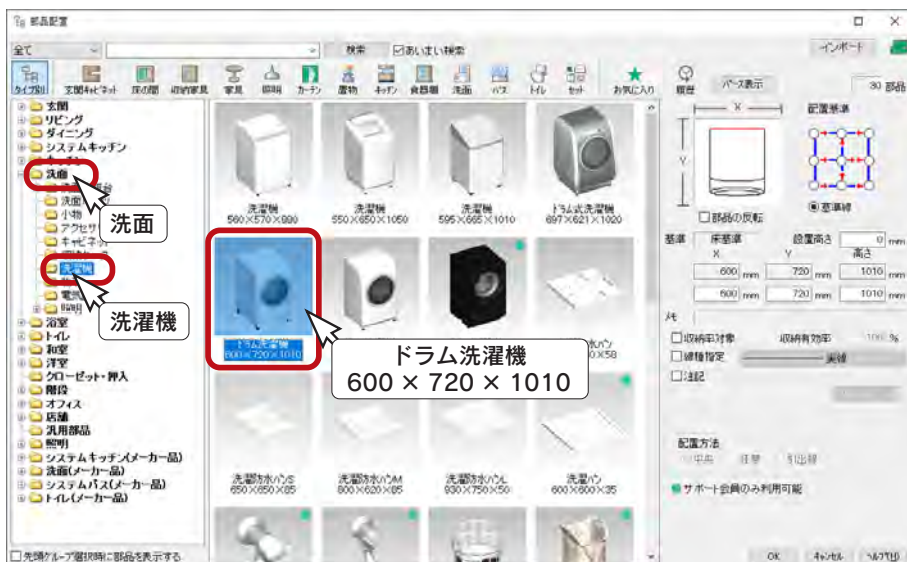
壁配置モードでは、起点をダブルクリック、または起点-終点のいずれでも配置が可能です。

同様に、2つの部品を配置します。

■ 洗面－洗濯機


「洗面」⇒「洗濯機」から「ドラム洗濯機 (600 × 720 × 1010)」を選択し、洗面脱衣所に配置します。

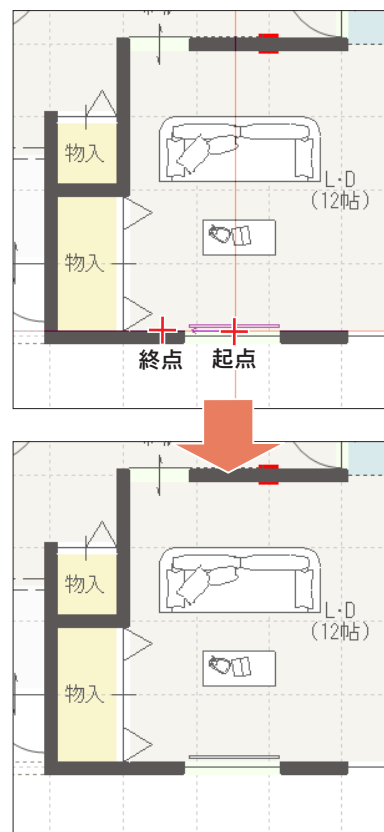
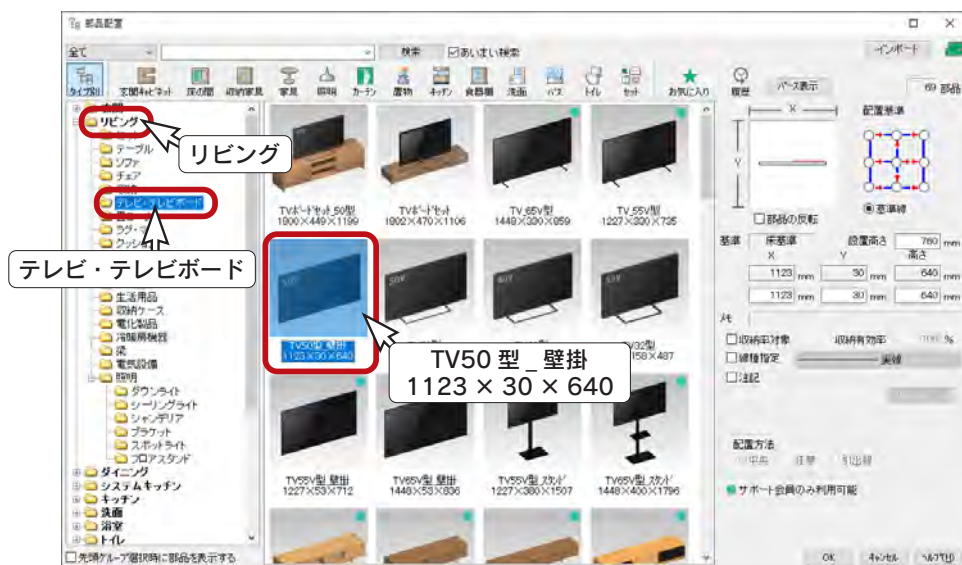
 (壁配置)に変更し、起点をダブルクリック、または起点－終点の指示で配置してください。



■ リビングーテレビ

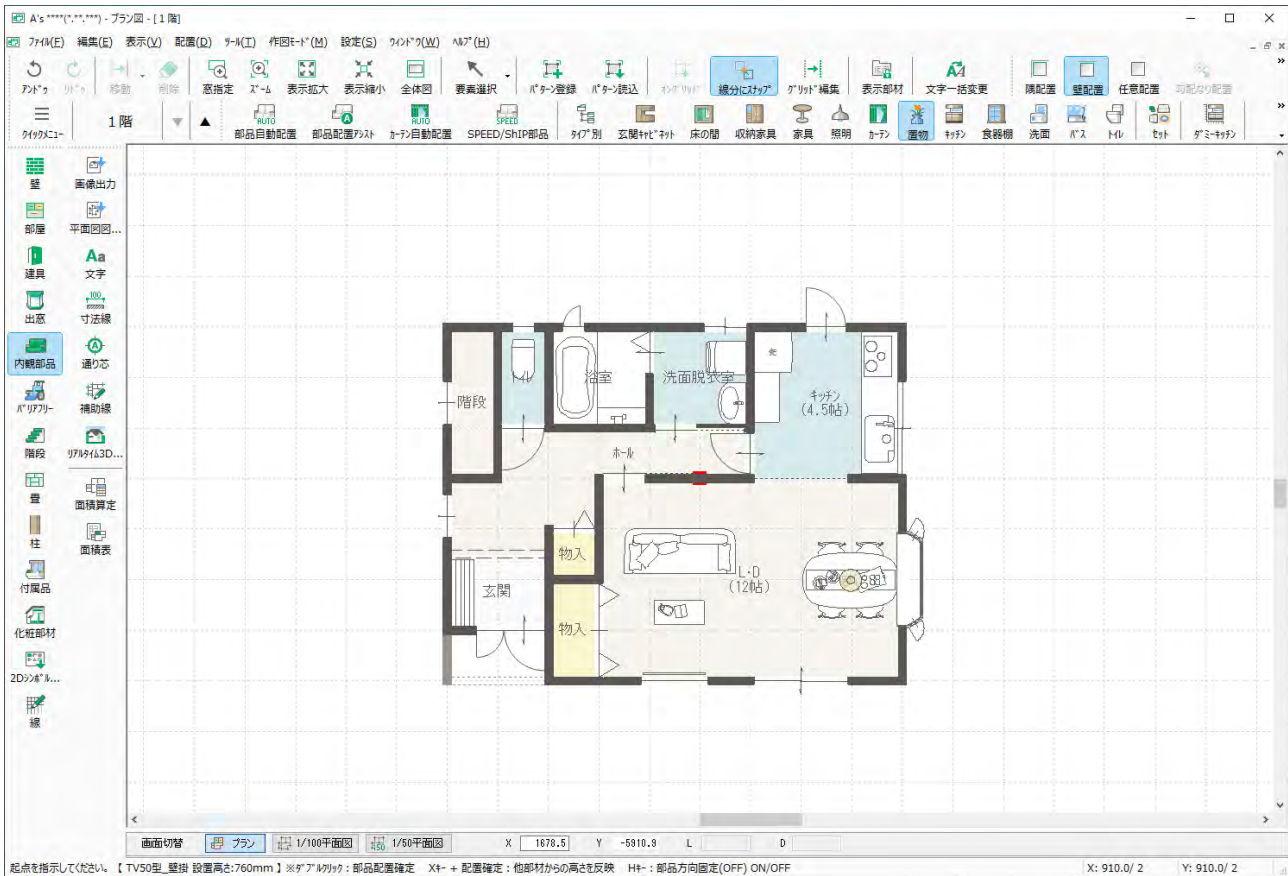
「リビング」⇒「テレビ・テレビボード」から「TV50型_壁掛 (1123 × 30 × 640)」を選択し、L・Dに配置します。

 (壁配置)を確認し、起点をダブルクリック、または起点－終点の指示で配置してください。



内観部品配置後

内観部品を配置後は、以下のような表示になります。



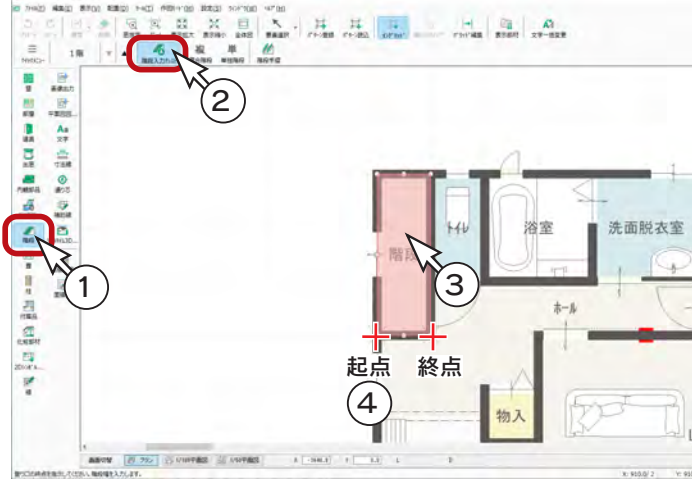
配置後の変更



配置後の部品を選択し、右クリックメニューの「再配置」を選択すると、配置条件を変更したり、部品を変更したりして配置し直すことができます。
「変更を反映」にチェックを入れることにより、再配置せずにサイズ変更や部品差し替えが可能です。位置を変更しない場合に便利です。

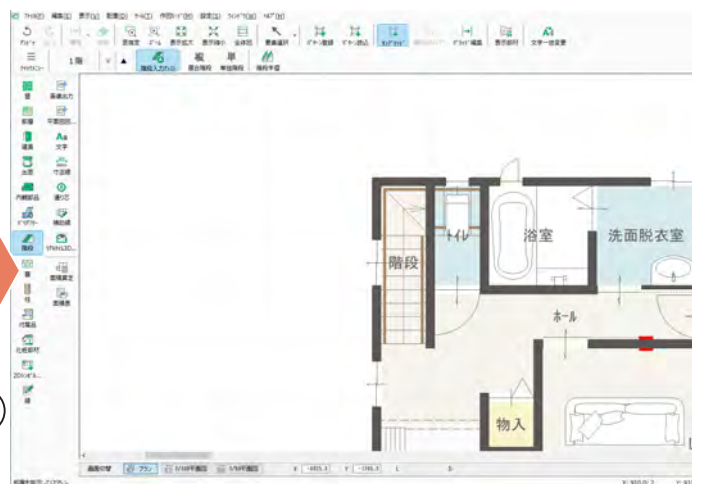
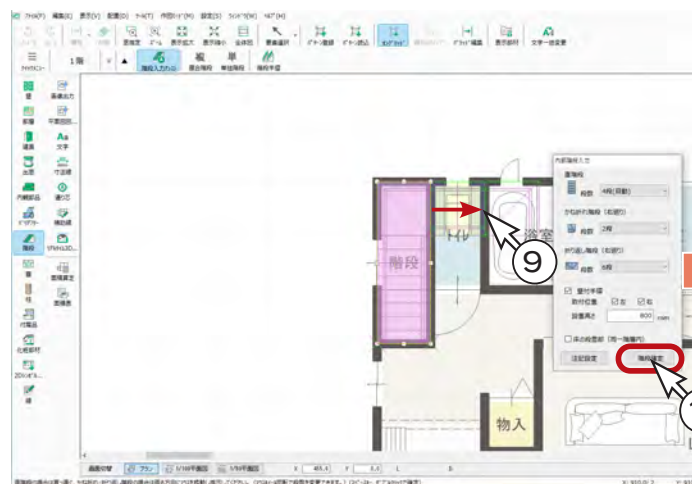
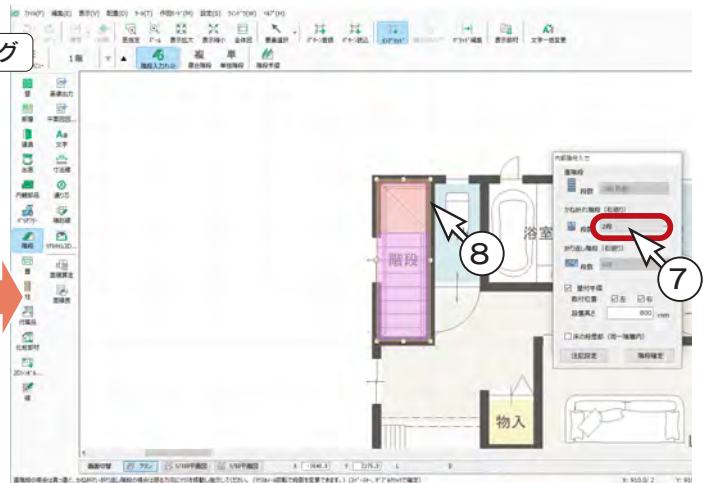
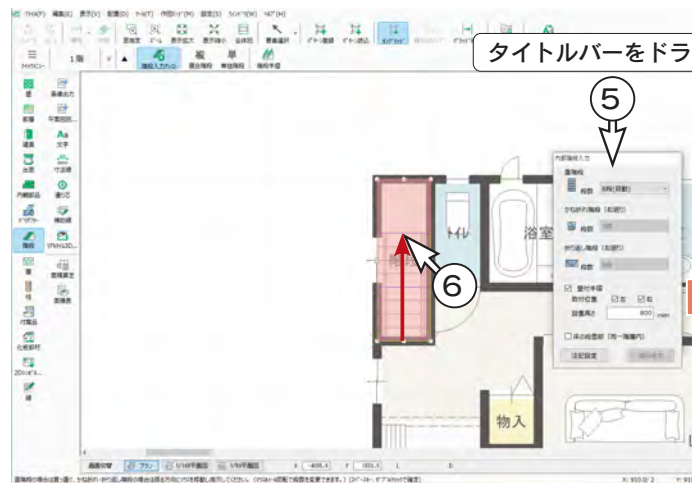
階段

階段を配置してみましょう。ここでは、 (階段入力アシスト) を使用します。

実際に階段を登るイメージで入力することができます。



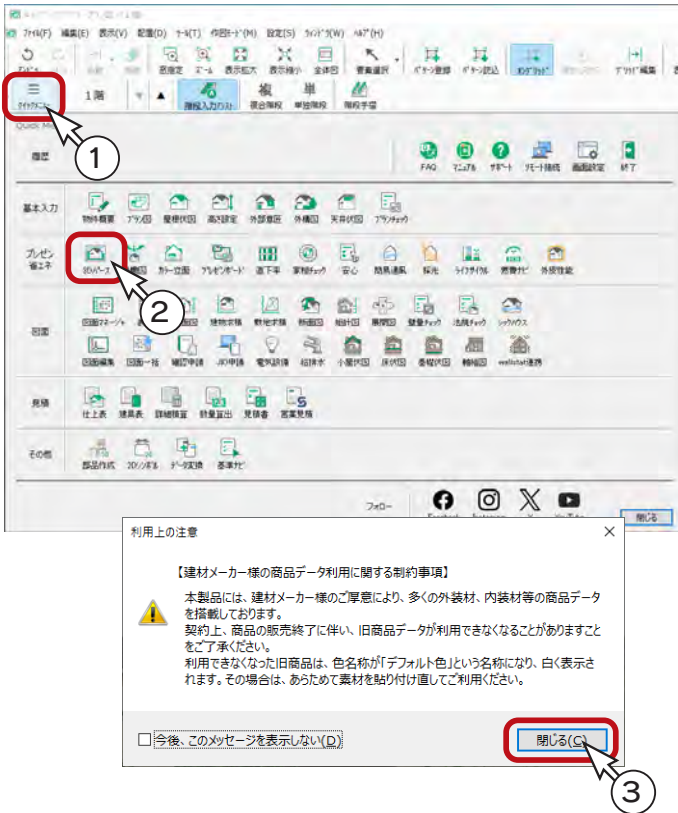
- ①  (階段) をクリック
- ②  (階段入力アシスト) を確認
- ③ 階段の部屋の中をクリック
- ④ 登り口を起点—終点で指示
* ダイアログが表示されます。
- ⑤ トイレも表示するように、ダイアログを移動
* タイトルバーをドラッグして、少し右に移動してください。
- ⑥ 登り口から直階段の8段目の位置をクリック
- ⑦ かね折れ階段の段数を2段に設定
- ⑧ 図の位置をクリック
- ⑨ さらに、直階段を4段登ってクリック
- ⑩ 「階段確定」をクリック
* 階段が配置されます。





トイレ側の表示は、他の処理に進むと、自動修正されます。

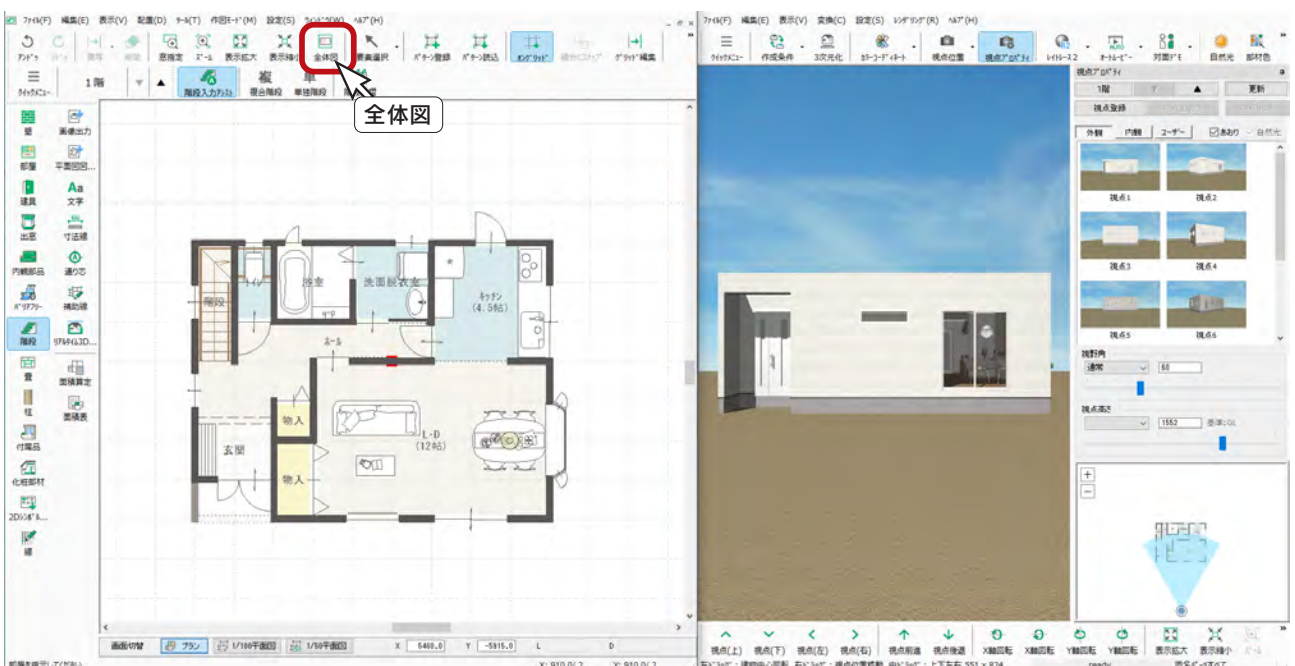
リアルタイム連動

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。
付属品入力の前に、「3D パース」も起動してみましょう。



- ①  (クイックメニュー) をクリック
- ②  (3D パース) をクリック
- ③ 利用上の注意が表示されるので、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。
 - * 3D パースの画面が表示されます。

デスクトップに2つのアプリケーションが並ぶようにそれぞれの画面サイズを調整してください。
以下の表示では、3D パースも表示調整しています。
プラン図は、全体図の表示にします。




付属品



(付属品)では、ポーチ、テラス、バルコニー、ウッドデッキなど、3D パースにも関連した部品を配置することができます。

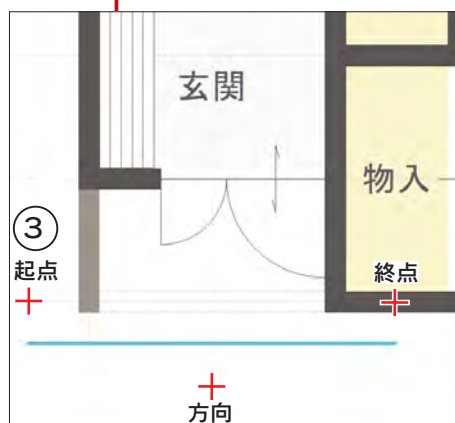
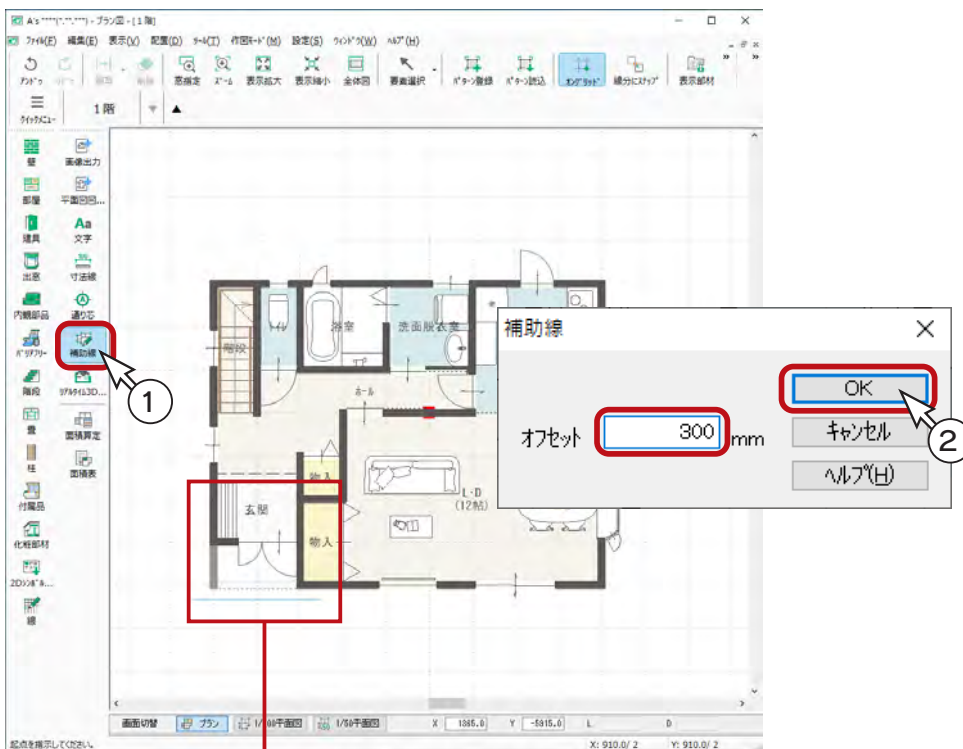
補助線

付属品入力の前に、ポーチ（奥行きが 300mm でグリッドにのらないサイズ）の入力時に利用する補助線を入力します。

- ①  (補助線) をクリック

* 補助線のダイアログが表示されます。

- ② オフセットを「300」に設定し、「OK」をクリック
③ 図のように、起点-終点-方向を指示



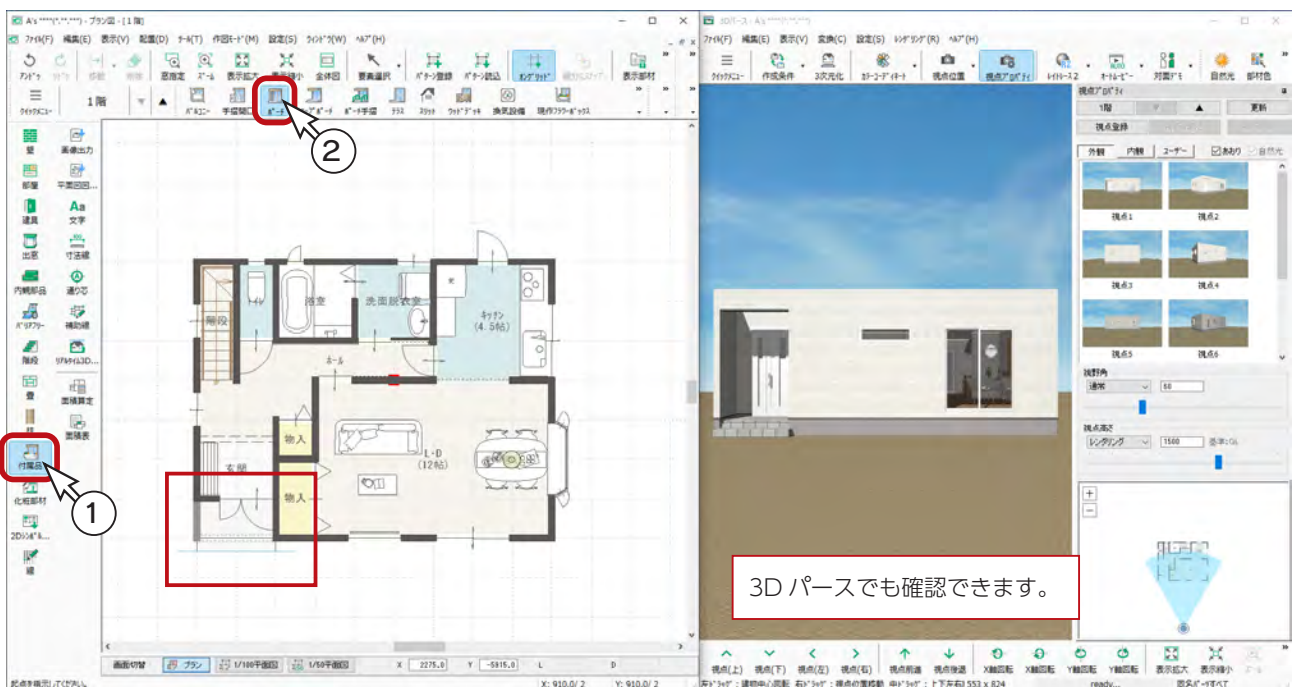
ポーチ

ポーチを階段状に入力してみましょう。

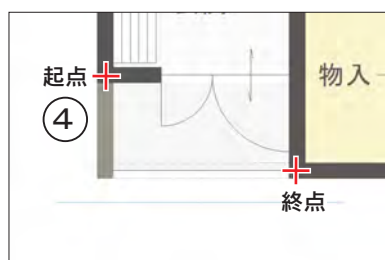
- ① (付属品) をクリック
- ② (ポーチ) をクリック
 - * ポーチ設定が表示されます。
- ③ 「*ポーチ(上段),350,350」 に設定し、「OK」 をクリック
- ④ 上段の起点-終点を指示
- ⑤ 右クリック
 - * ポーチ設定に戻ります。
- ⑥ 「*ポーチ(下段),175,175」 に設定し、「OK」 をクリック
- ⑦ 下段の起点-終点を指示

ポーチ・テラスのサイズパターン

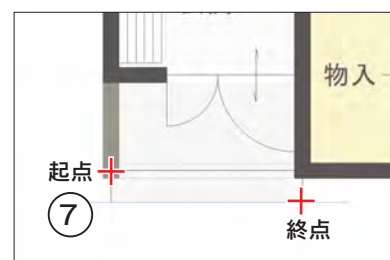
ポーチ・テラスは、あらかじめ登録されているサイズパターン (* 付き) から選択して配置することができます。
任意のサイズパターンの登録も可能です。



上段




下段



⑤ 右クリック

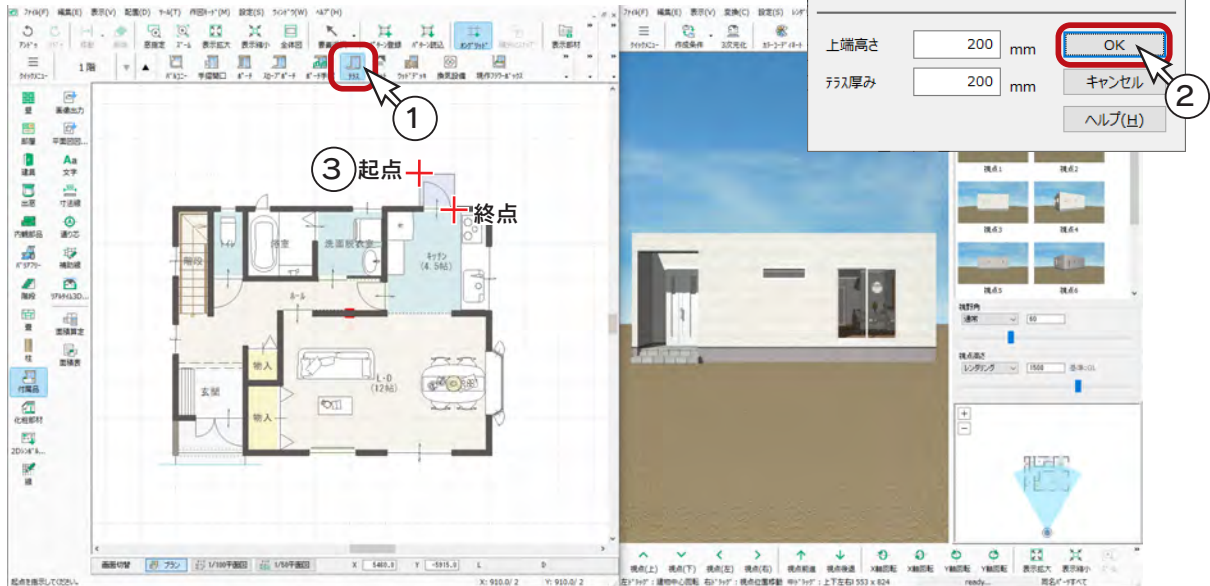
* 補助線を利用します。

テラス


- ①  (テラス) をクリック

*テラス設定が表示されます。

- ② 「*テラス,200,200」を選択した状態で、「OK」をクリック
- ③ 勝手口に、起点—終点を指示

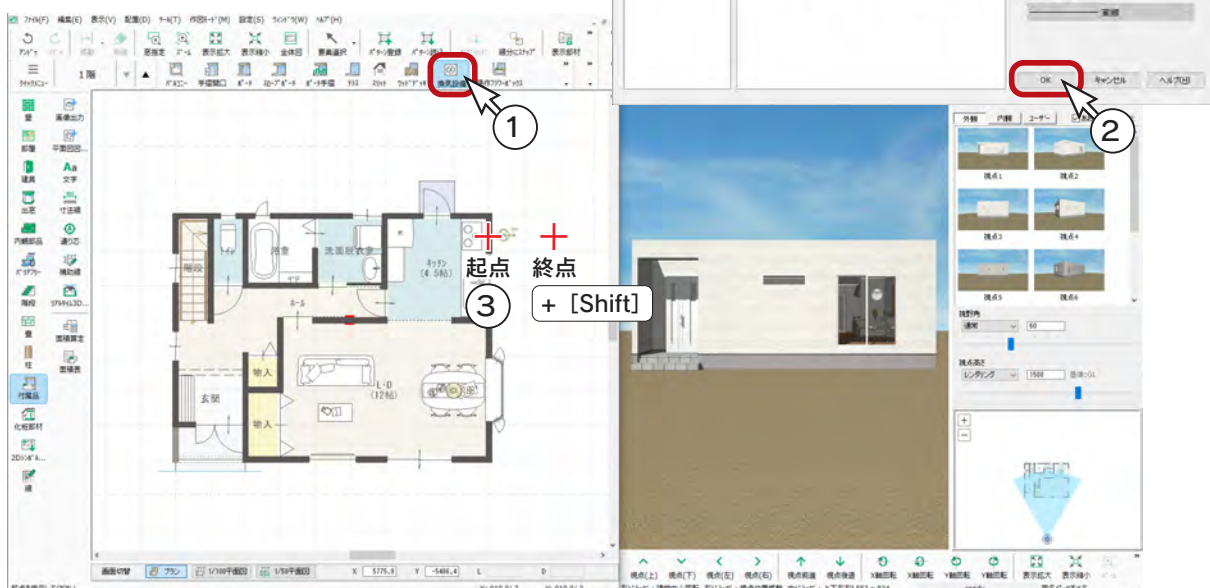


換気扇


- ①  (換気設備) をクリック


*ダイアログが表示されます。

- ② 「24h換気扇100φ」を選択し、「OK」をクリック
- ③ 図のように、起点—終点を指示
*水平に配置するには、[Shift] キーを押しながら終点を指示します。



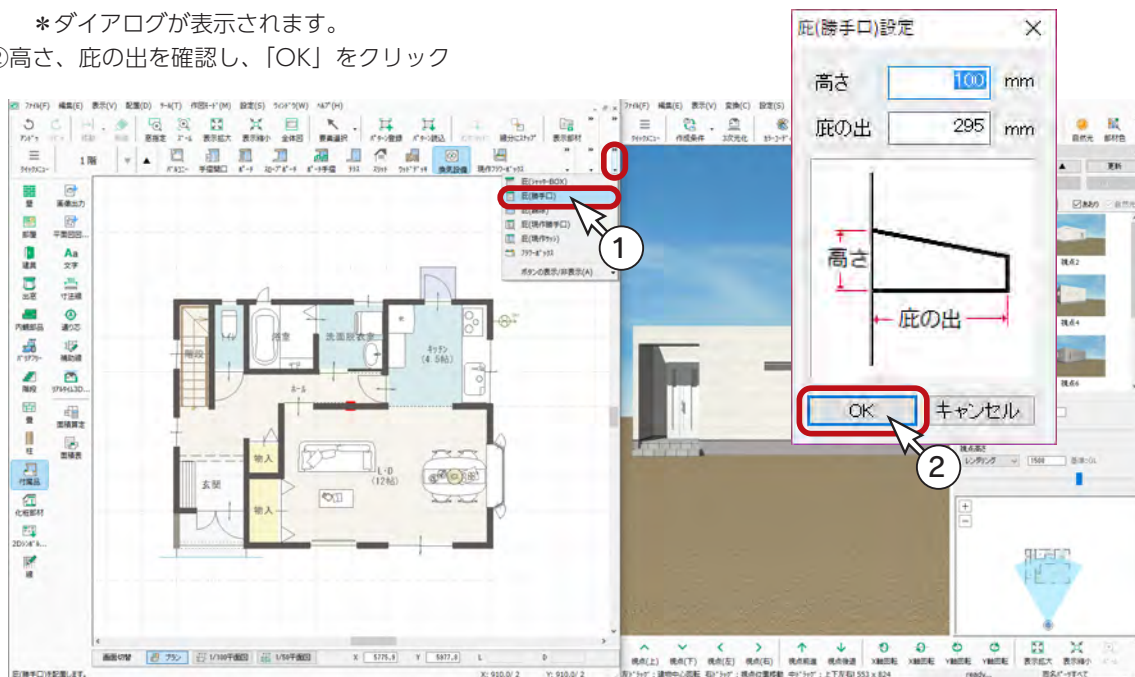
庇

- ①  (庇(勝手口)) をクリック

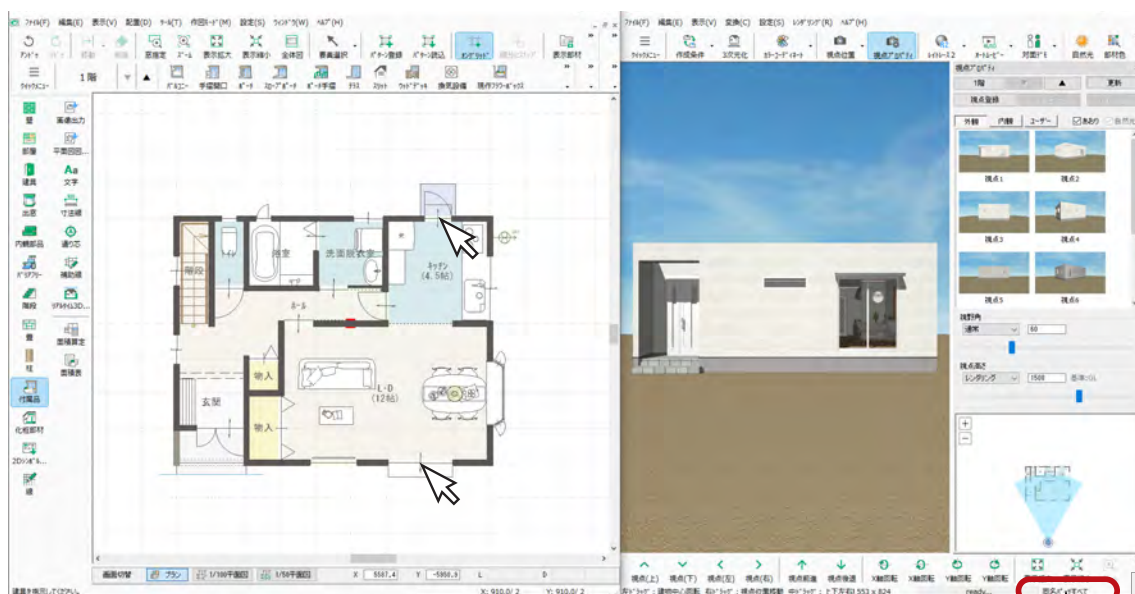
* アイコンが表示されていない場合は、 をクリックし、プルダウンメニューから選択してください。

* ダイアログが表示されます。

- ② 高さ、庇の出を確認し、「OK」をクリック



- ③ 図の2つの建具をクリック



3D パース上で部材編集



3D パース上で部材をダブルクリックすることで、各種設定を変更することができます。画面右下の選択モードをクリックして「パーツ」または「同名パーツ」にすることにより、右クリックメニューの「プロパティ」から各種設定を変更することも可能です。例えば、庇をダブルクリック、または選択後右クリックし、「プロパティ」⇒「設定」を選択すると、高さや庇の出を変更することができます。

- 面(E)
- パーツ(P)
- 部材(B)
- 同名パーツ(S)
- 同名パーツすべて(A)
- 同名部材すべて(B)
- 同名色すべて(C)

寸法線


寸法線を入力してみましょう。

自動寸法線では、端点形状、表示位置などを詳細に設定して、自動入力することができます。

- ① ツールバーの  (寸法線) をクリック
* ショートカットキーは [D] です。(日本語入力 OFF で有効)
- ②  (自動寸法線) をクリック
* 自動寸法設定のダイアログが表示されます。
- ③ 初期設定の状態で、「OK」をクリック
* 寸法線が自動入力されます。



* 自動入力の状態を確認し、変更したい場合は、削除の必要はありません。
再度自動入力を実行してください。例えば、以下のように変更します。


- ④  (自動寸法線) をクリック
- ⑤ 自動寸法設定のダイアログが表示されるので、設定を変更
* ここでは、「バルコニー・ポーチ等を含める」のチェックを外します。
- ⑥ 「OK」をクリック
* 変更した設定で寸法線が再入力されます。



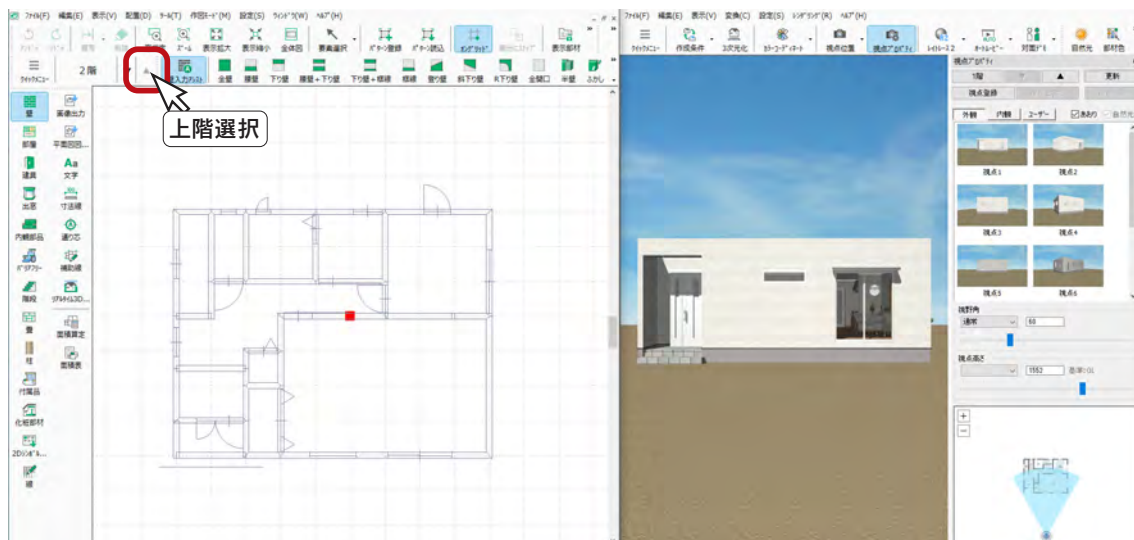
2階プラン

階層変更

1階間取り図が完成したら、次に2階間取り図を作成してみましょう。

階層ボタンの  (上階選択) をクリックしてください。ショートカットキーは [+] です。(日本語入力 OFF で有効)



2階プランのウィンドウが開き、1階プランが下図に表示されます。



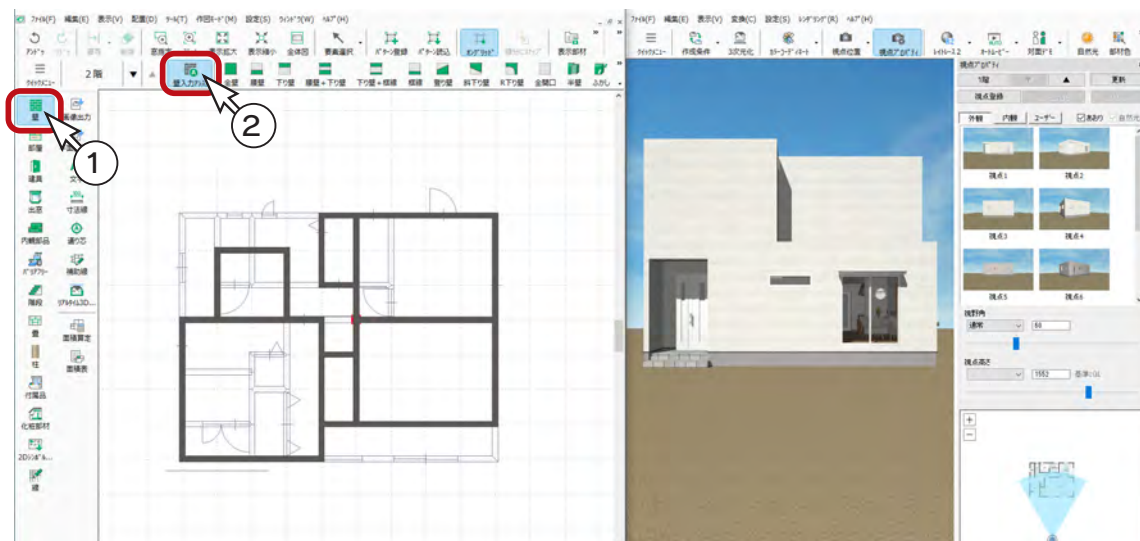
壁

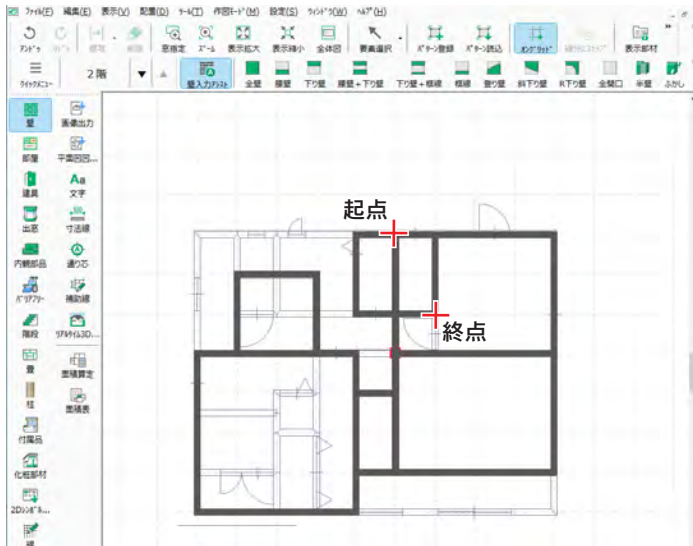
① ツールバーの  (壁) をクリック

* ショートカットキーは [W] です。(日本語入力 OFF で有効)

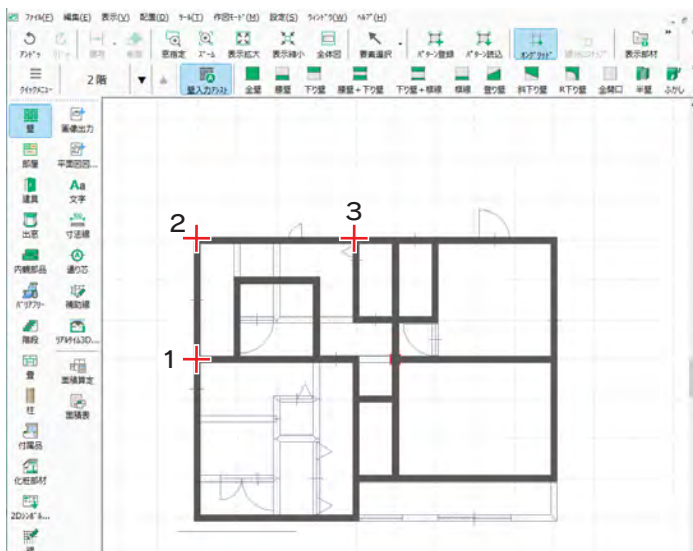
②  (壁入力アシスト) にて、【全壁】を  (矩形配置) で入力

* 下図に重ねるように入れます。

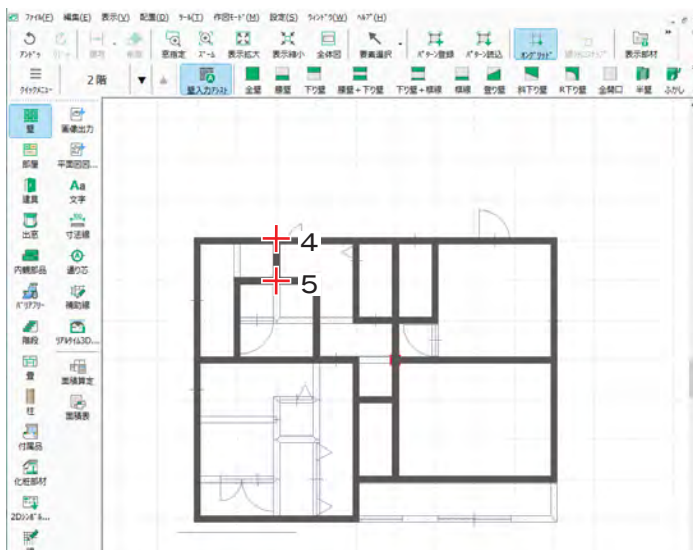




③続けて、図のように、起点—終点を指示





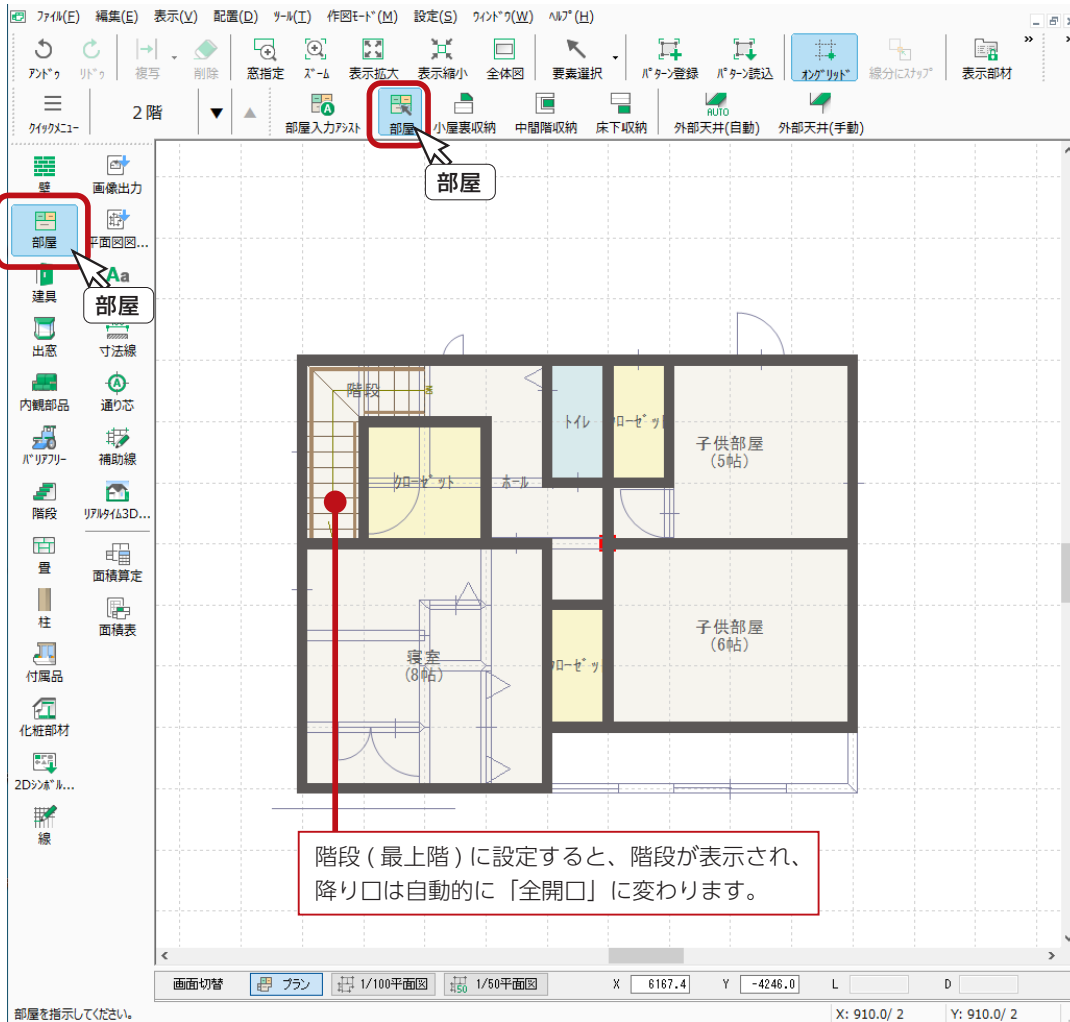
④続けて、図のように、1～3を指示
⑤右クリック



⑥続けて、図のように、4、5を指示
⑦右クリック



部屋

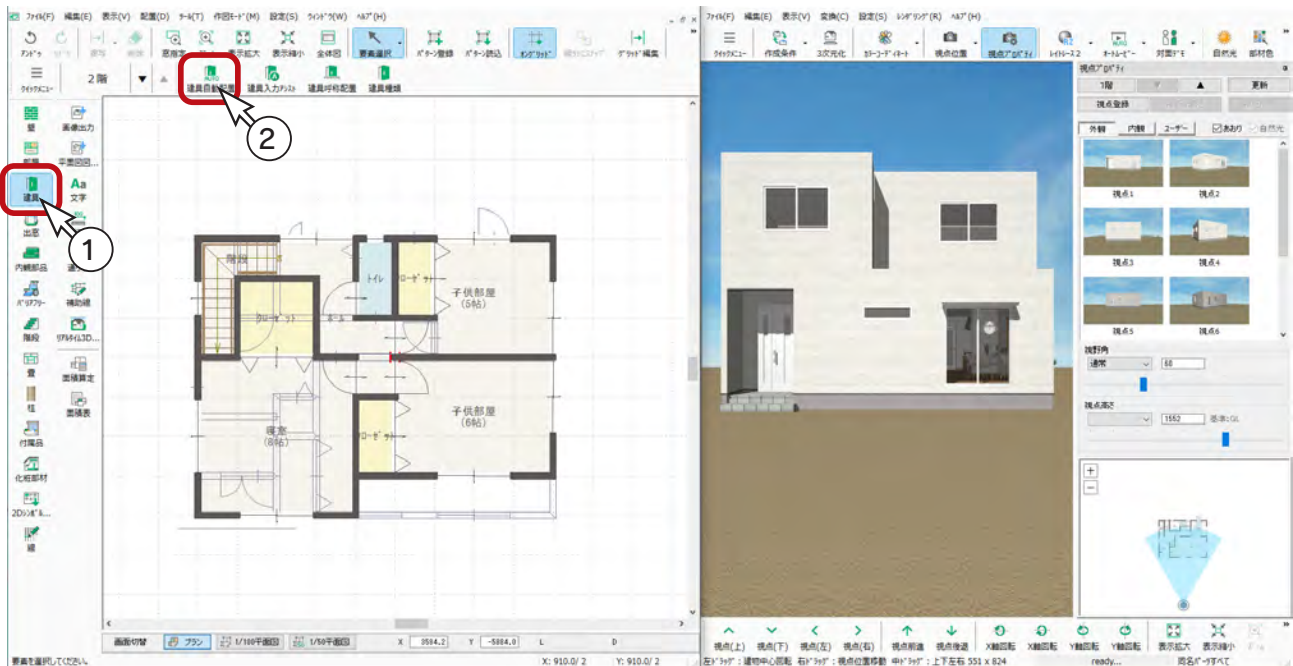
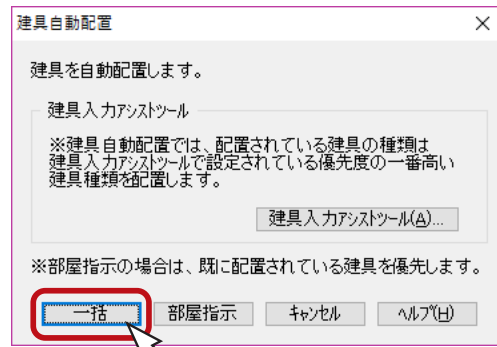
 (部屋) ⇒  (部屋) にて、部屋の中をクリックするとダイアログが表示されますので、目的の部屋名を選択して設定します。タブを切り替えて、下図のように設定します。



- 【主区画】……………「ホール」、「寝室」、「子供部屋」 2ヶ所
- 【水まわり】……………「トイレ」
- 【収納】……………「クローゼット」 3ヶ所
- 【その他】……………「階段 (最上階)」

建具

- ① ツールバーの  (建具) をクリック
- ②  (建具自動配置) をクリック
- ③ ダイアログが表示されるので、「一括」をクリック
* 建具自動配置が実行されます。



内観部品

2階は、トイレの部品だけ自動配置してみましょう。

①  (内観部品) をクリック

②  (部品自動配置) をクリック

* 部品自動配置のダイアログが表示されます。

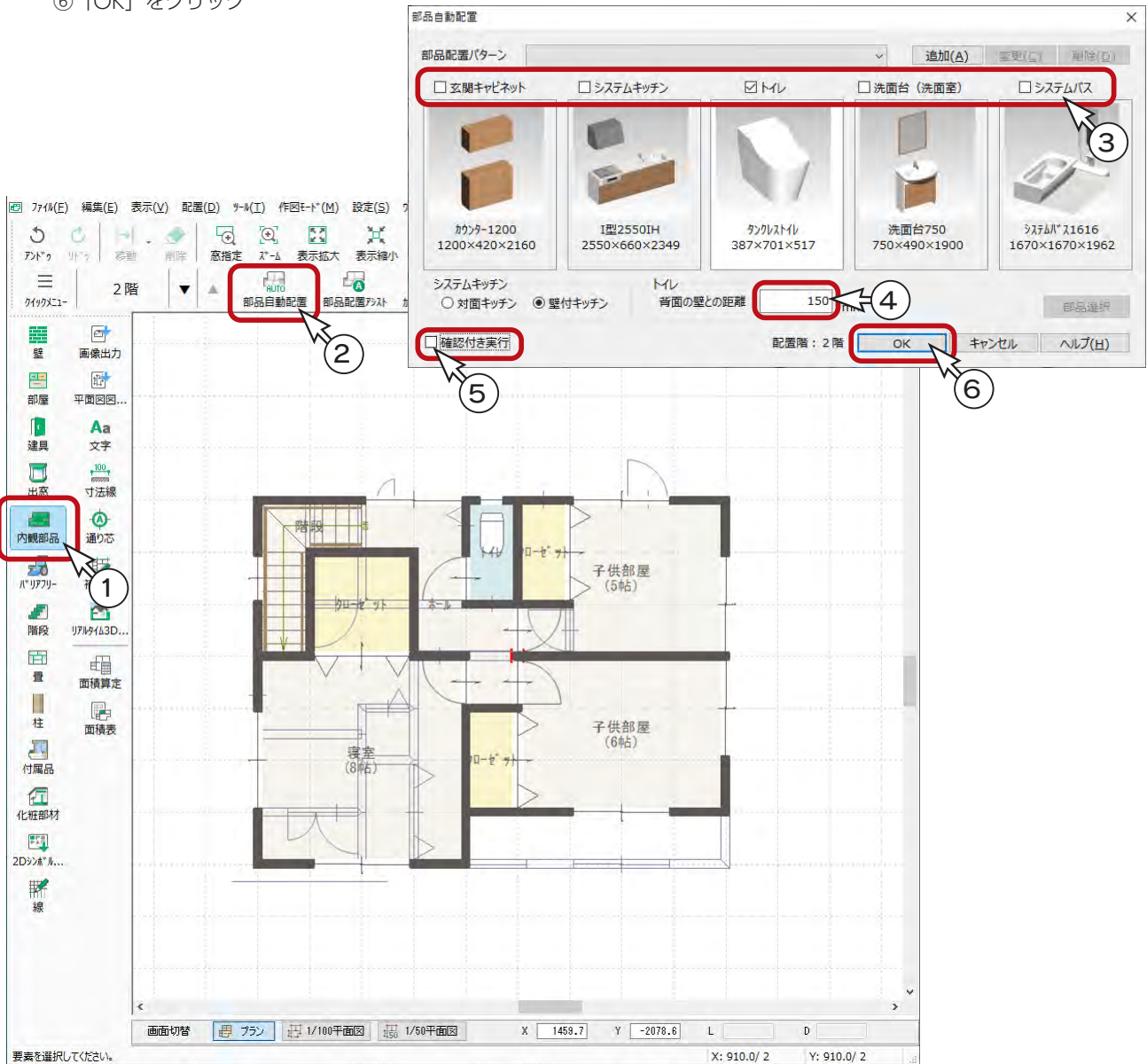
③ トイレ以外のチェックを外す

④ トイレ背面の壁との距離を 150 mm に設定

⑤ 「確認付き実行」のチェックを外す



⑥ 「OK」をクリック

ここでは、トイレ以外の部品のチェックを外しましたが、チェックが入っていても配置対象の部屋が無い場合、配置されません。

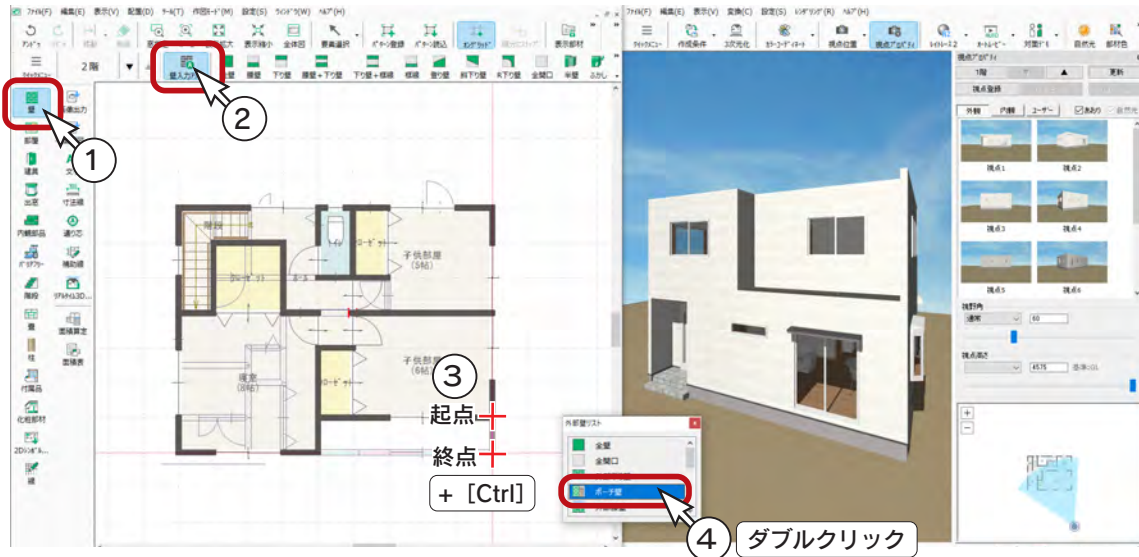


バルコニー



バルコニー配置箇所の一辺に、袖壁を入力しましょう。

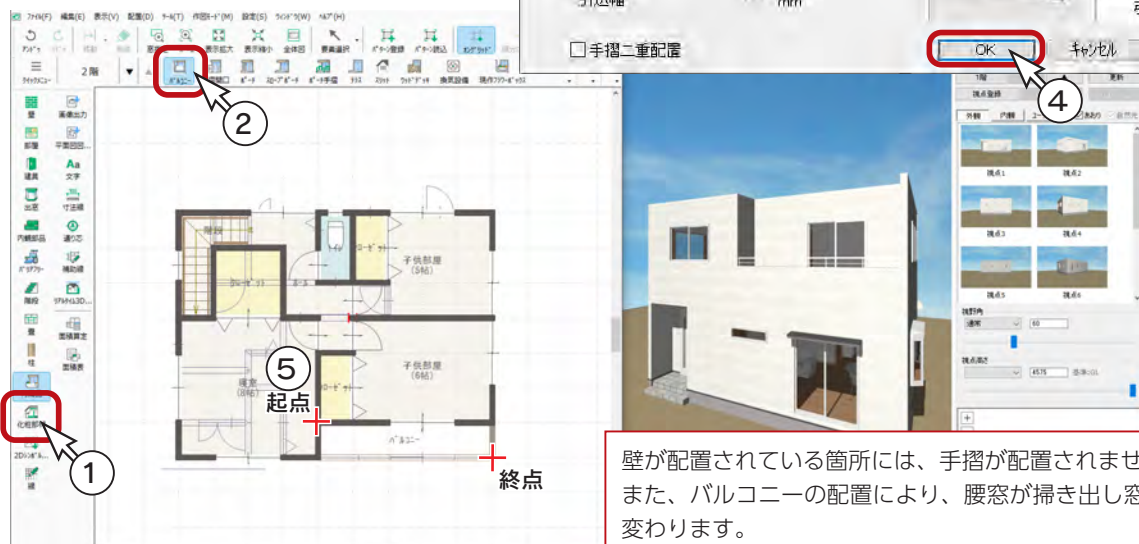
- ① ツールバーの  (壁) をクリック
- ②  (壁入力アシスト) を確認
- ③ 図のように、起点-終点をクリック
* 終点は、[Ctrl] キーを押しながらクリックします。
- ④ 壁のリストが表示されるので、「ポーチ壁」をダブルクリック

ポーチ壁は、外部全壁として利用できます。



バルコニーを配置しましょう。

- ① ツールバーの  (付属品) をクリック
- ②  (バルコニー) をクリック
* ダイアログが表示されます。
- ③ 手摺種類を「ハンドレール(2段)」に設定
- ④ 「OK」をクリック
- ⑤ 図のように、起点-終点を指示



壁が配置されている箇所には、手摺が配置されません。
また、バルコニーの配置により、腰窓が掃き出し窓に自動的に変わります。

寸法線

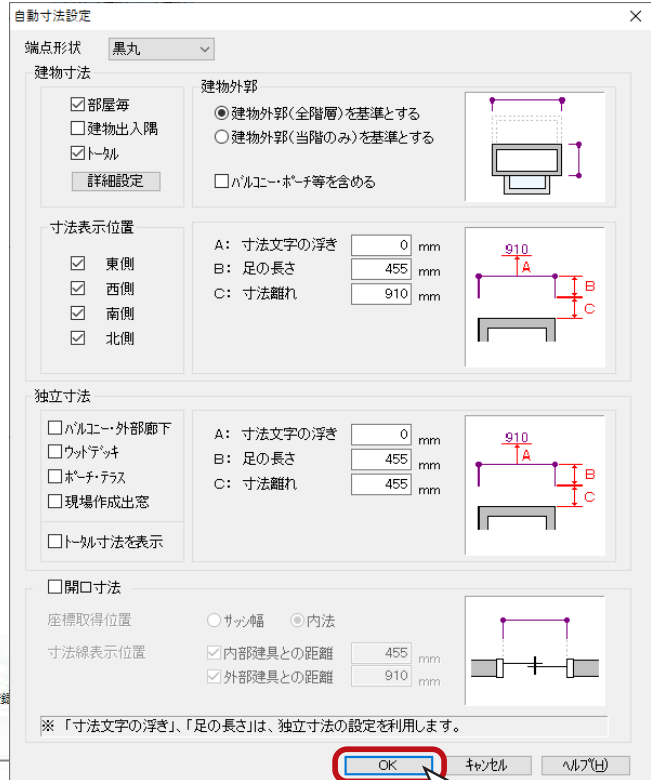
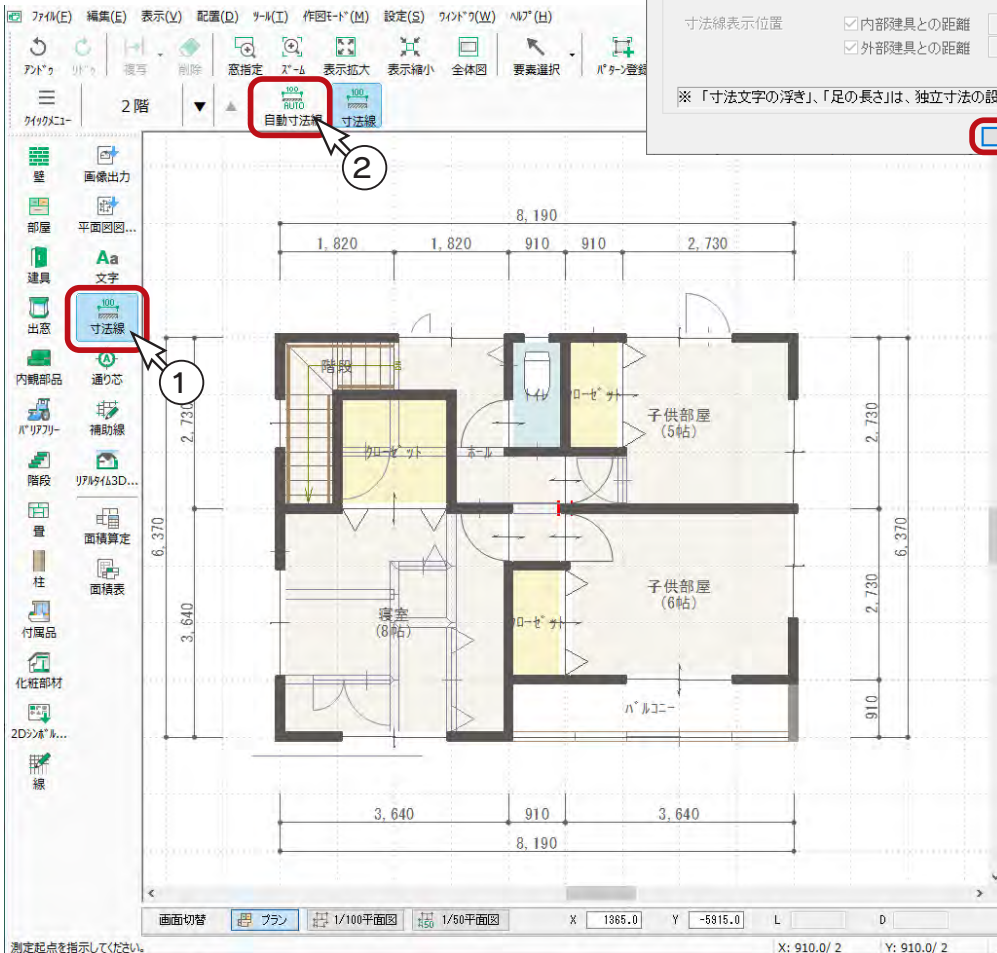
① ツールバー (寸法線) をクリック

② (自動寸法線) をクリック

* 自動寸法設定のダイアログが表示されます。
* 1階入力時の設定のまま表示されます。

③ 「OK」をクリック

* 寸法線が自動入力されます。



画像出力

1階の画像出力

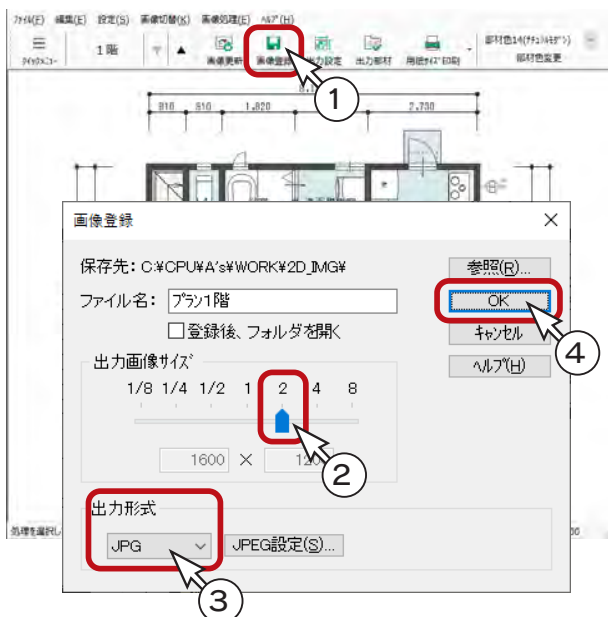
- ① (下階選択) をクリックし、1階のプラン図を表示
- ② ツールバーの (画像出力) をクリック

* 処理後、別ウィンドウに平面図のカラー画像が表示されます。



画像登録

「画像出力」の画面に表示している画像を、名前を付けて保存することができます。



- ① (画像登録) をクリック

* ダイアログが表示されます。

- ② 出力画像サイズが「2」であることを確認
- ③ 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。
- ④ 「OK」をクリック

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。

「登録後、フォルダを開く」にチェックを入れると、保存先のフォルダを素早く開くことができます。


表示している画像は、「編集」⇒「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り付けが可能です。

2階の画像出力

1階の平面図(画像)を作成したら、次に2階の平面図(画像)を作成してみましょう。

- ①「画像出力」画面の  (上階選択) をクリック

* 2階プランの平面図のカラー画像が表示されます。

- ②  (画像登録) をクリック

* ダイアログが表示されます。

- ③出力画像サイズが「2」、出力形式が「JPG」であることを確認し、「OK」をクリック



各階画像出力サイズの統一について



(出力設定)の「各階の出力位置・縮尺を合わせる」にチェックが入っていると、各階の画像出力の建物位置と縮尺を一致させることができます。

3 屋根伏図

屋根伏図の起動



① クイックメニューをクリック

② (屋根伏図) をクリック

* メインメニューから起動することもできます。
* 1階屋根伏図のウィンドウが表示されます。

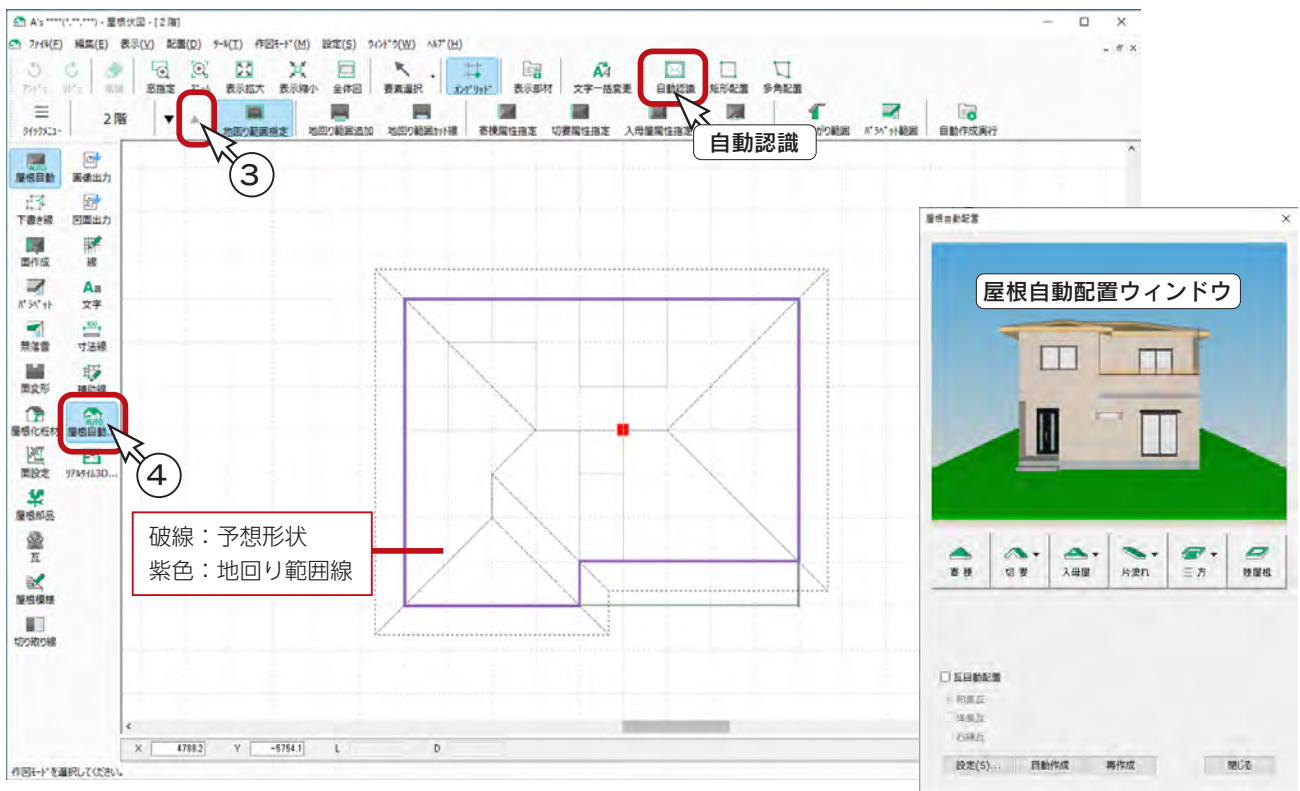
③ この物件では、1階に屋根はありませんので、

階層ボタンの (上階選択) をクリック

* 2階屋根伏図のウィンドウが開き、屋根の予想形状も表示されます。

④ (屋根自動配置) をクリック

* ここでは、屋根自動配置を利用して、2階の屋根を入力してみましょう。








破線：予想形状
紫色：地回り範囲線

予想形状が表示されない場合は、 (自動認識) をクリックしてください。

屋根自動配置ウィンドウの操作

屋根自動配置ウィンドウでは、マウス操作により、建物の回転や移動ができます。下の表を参考に、屋根形状がわかるように、表示を変えてみてください。

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				



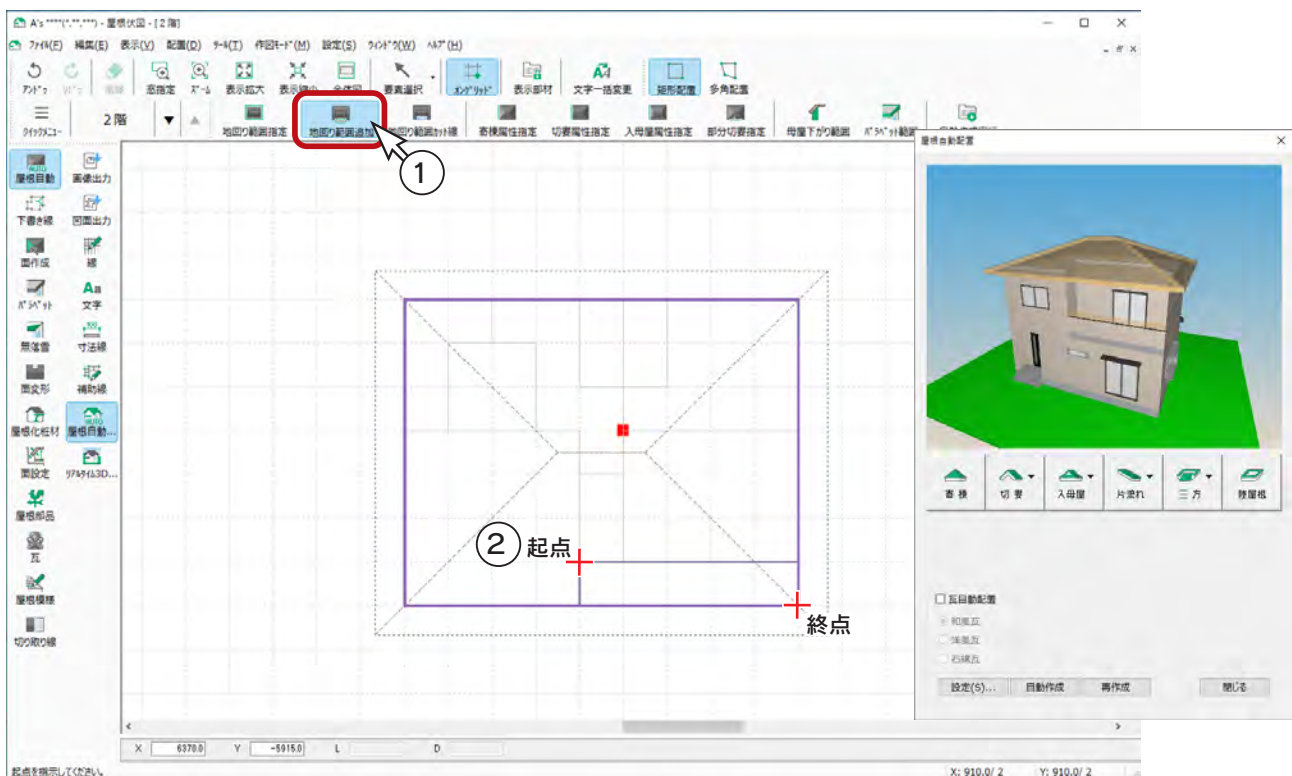
地回り範囲の追加

ペランダの上に、屋根範囲を追加してみましょう。

①  (地回り範囲追加) をクリック

②以下のように、起点—終点を指示

* 屋根の予想形状、屋根自動配置ウィンドウの表示も変わります。



屋根自動配置

■ 切妻に変更

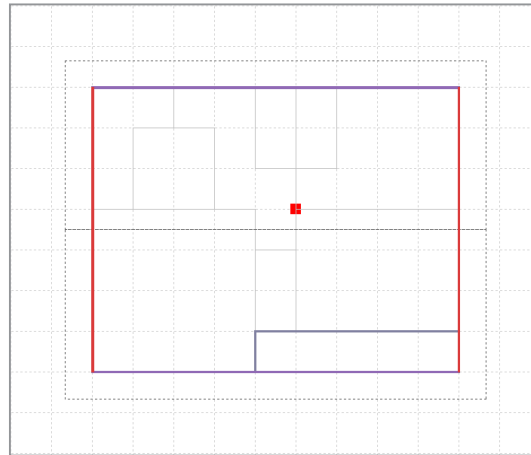


①屋根自動配置ウィンドウの「切妻」にマウスを合わせる

②「東西」をクリック

* 予想形状が切妻に変わります。

* 切妻となる妻壁側の地回り範囲線は、赤色に変わります。



■ 屋根面、出寸法の設定変更



①屋根自動配置ウィンドウの「設定」をクリック

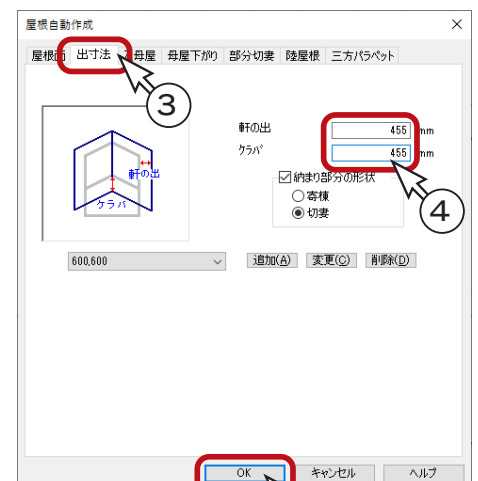
* ダイアログが表示されます。

②軒基準「0」、勾配「45」、屋根属性「カラーベスト」に設定

③「出寸法」をクリック

④軒の出、ケラバともに「455」に設定

⑤「OK」をクリック



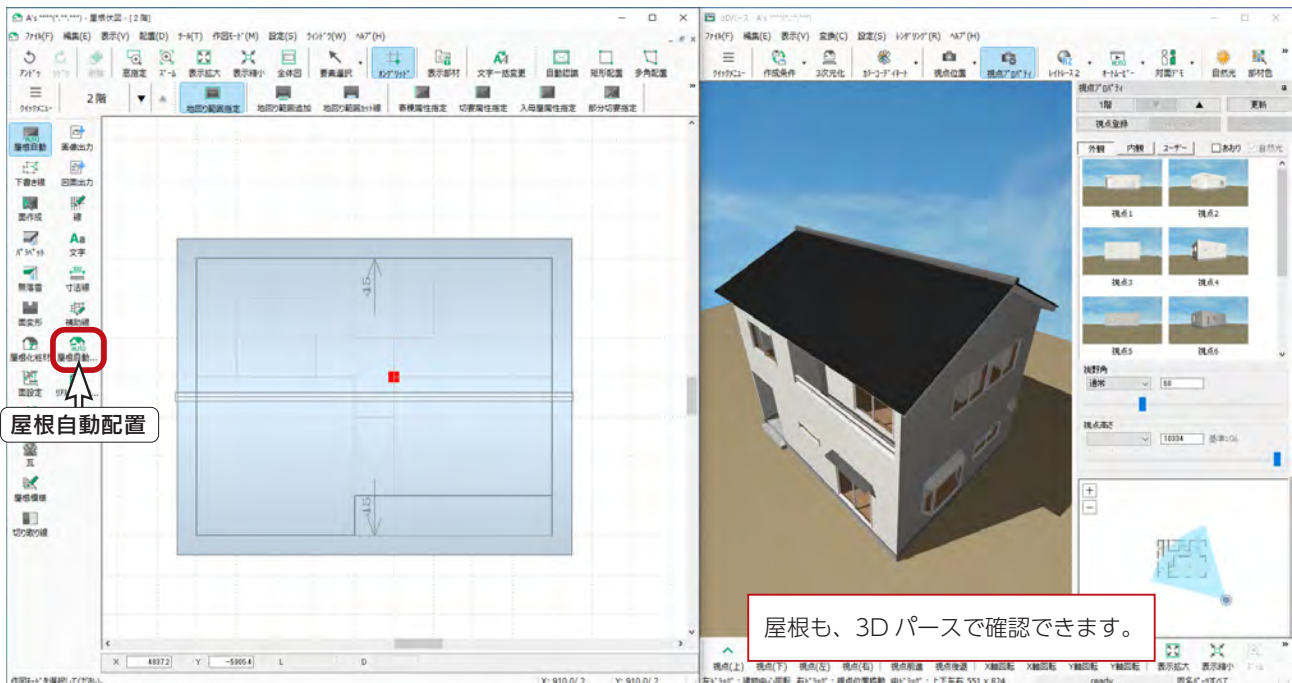
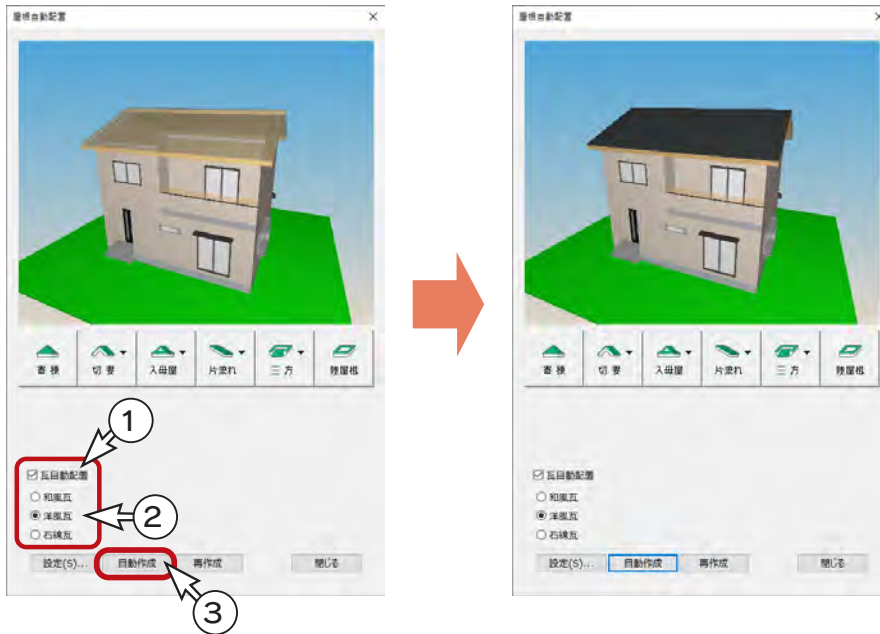
最後の設定を引き継ぐ

屋根の基準高さ、勾配などは、最後の設定を引き継ぎます。

■ 自動配置の実行

- ① 「瓦自動配置」にチェックを入れる
- ② 「洋風瓦」を選択
- ③ 「自動作成」をクリック

* 屋根伏図ウィンドウの屋根面に色が付き、勾配と流れ方向が表示されます。
 * 屋根自動配置の屋根表示も変わります。






屋根自動配置ウィンドウは、 (屋根自動配置) をクリックすると非表示になります。

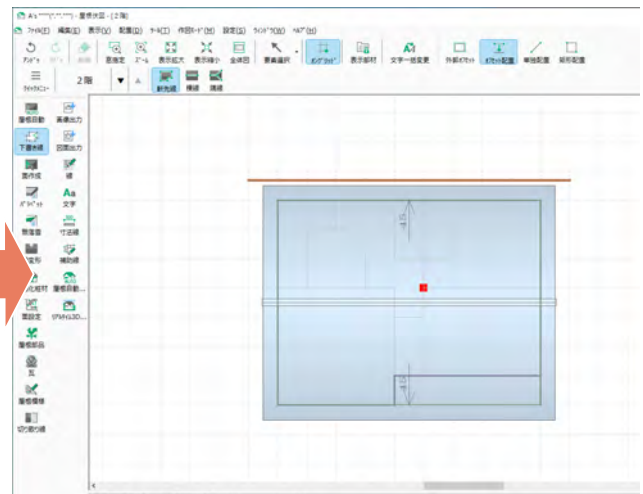
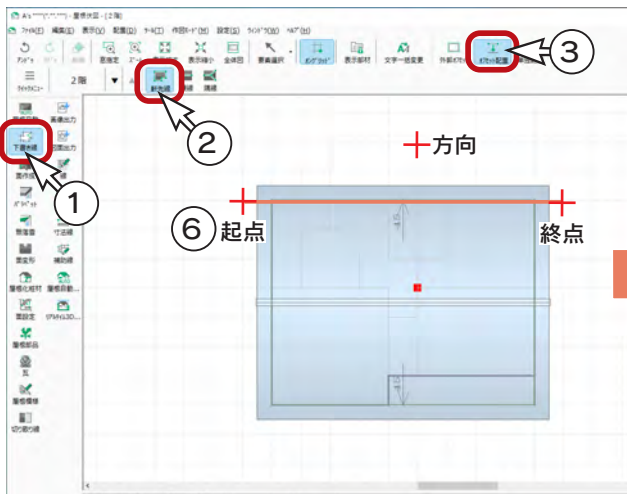
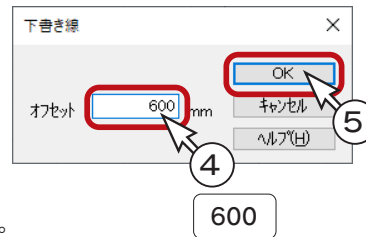
屋根面の編集

入力済みの屋根面の形状を、変更することができます。軒の出を変更してみましょう。

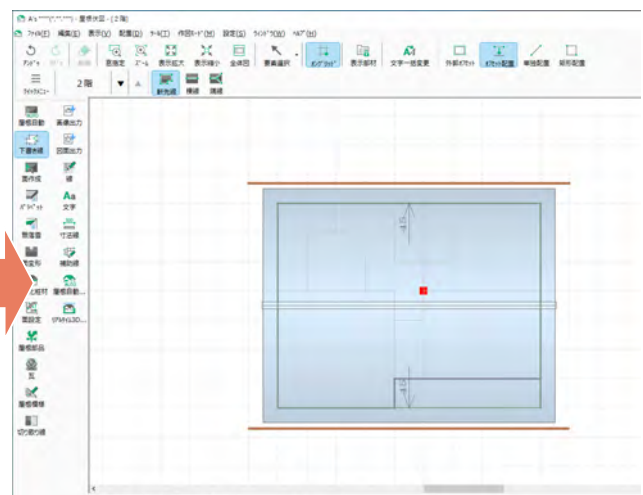
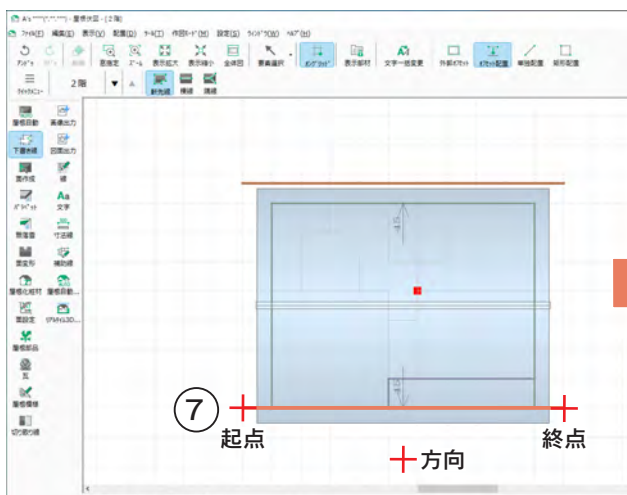
下書き線

下書き線は、屋根面の編集や手動入力用の補助線です。軒先線、棟線、隅線と、屋根形状を意識した入力方法があります。ここでは、軒先線で入力します。

- ①  (下書き線) をクリック
- ②  (軒先線) が選択されていることを確認
- ③  (オフセット配置) をクリック
- ④ オフセット値「600」を確認
*異なる場合は、変更してください。
- ⑤ 「OK」をクリック
- ⑥ 図のように、起点-終点-方向を指示
*屋根面を横断するように、長めに入力してください。
*下書き線が入力されます。






- ⑦ 図のように、起点-終点-方向を指示

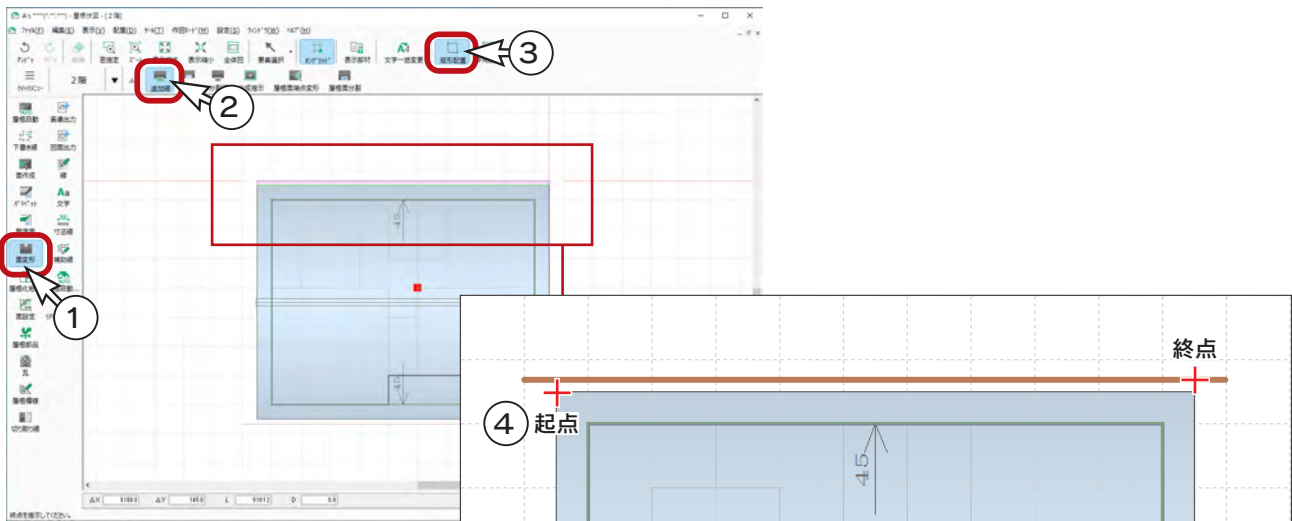


面変形

面変形では、作成済みの屋根面に対して追加やカットが可能です。

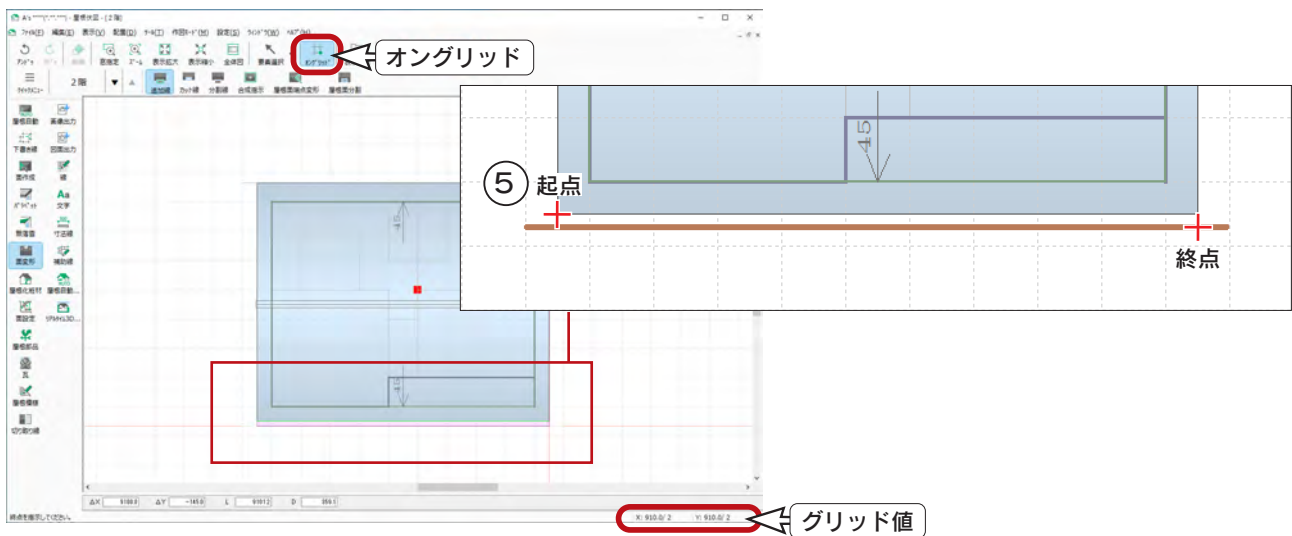
- ①  (面変形) をクリック
- ②  (追加線) が選択されていることを確認
- ③  (矩形配置) が選択されていることを確認
- ④ 図のように、起点-終点を指示

* 起点は作成済みの屋根の角を、終点は補助線と半グリッドの交点を指示します。




- ⑤ 図のように、起点-終点を指示

* 同様に、起点は作成済みの屋根の角を、終点は補助線と半グリッドの交点を指示します。



グリッド表示とオングリッド

画面右下のグリッド値をクリック、または「設定」⇒「グリッド」を選択すると、グリッド表示のON/OFF、間隔、分割数を設定することができます。

ここでは、グリッド表示 ON、間隔:910、分割数:2で、 (オングリッド) を押した状態で操作しています。

屋根化粧材



(屋根化粧材)では、軒樋、豎樋、落し口、ドレンなどを配置することができます。

軒樋

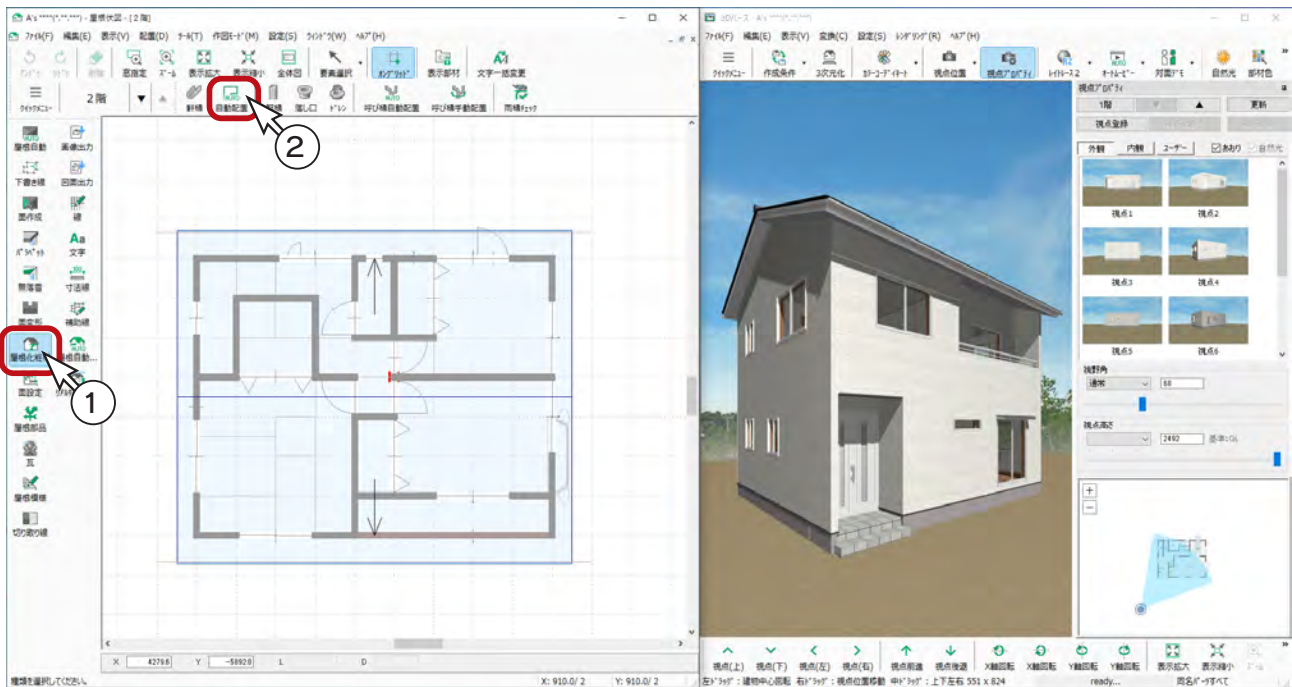
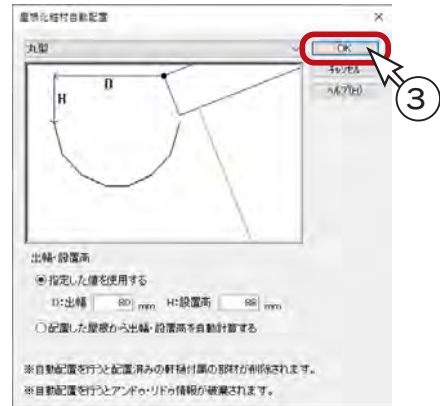
①  (屋根化粧材)をクリック

②  (自動配置)をクリック



* 屋根化粧材自動配置が表示されます。

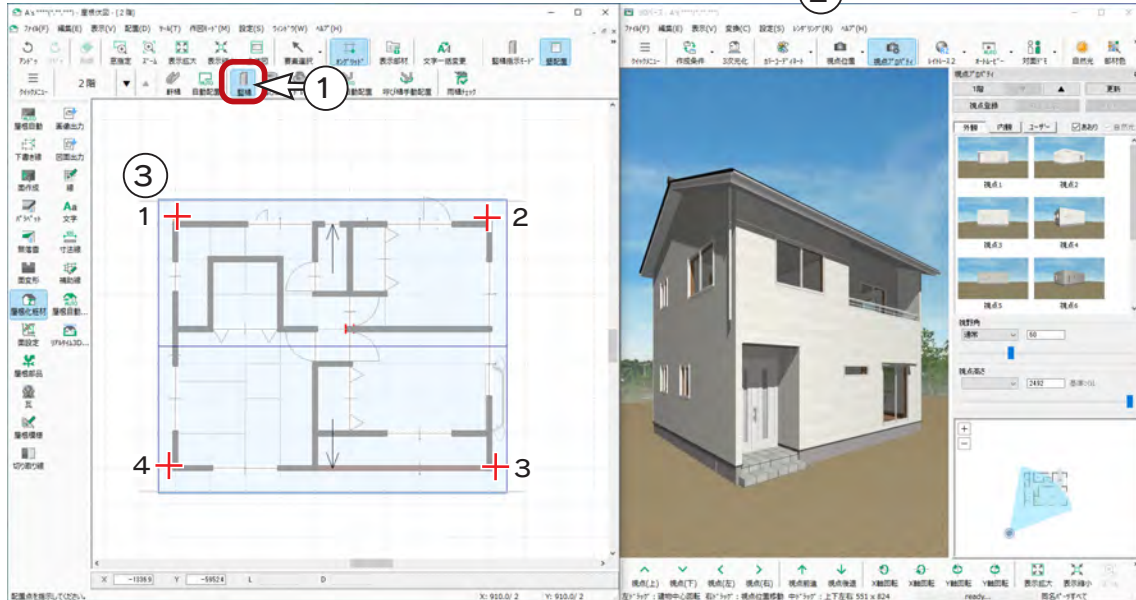
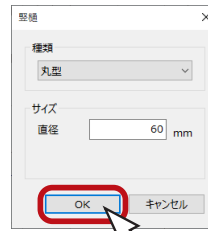
③ 「丸型」を選択し、出幅・設置高は初期の状態で、「OK」をクリック



* 軒樋が自動配置されます。

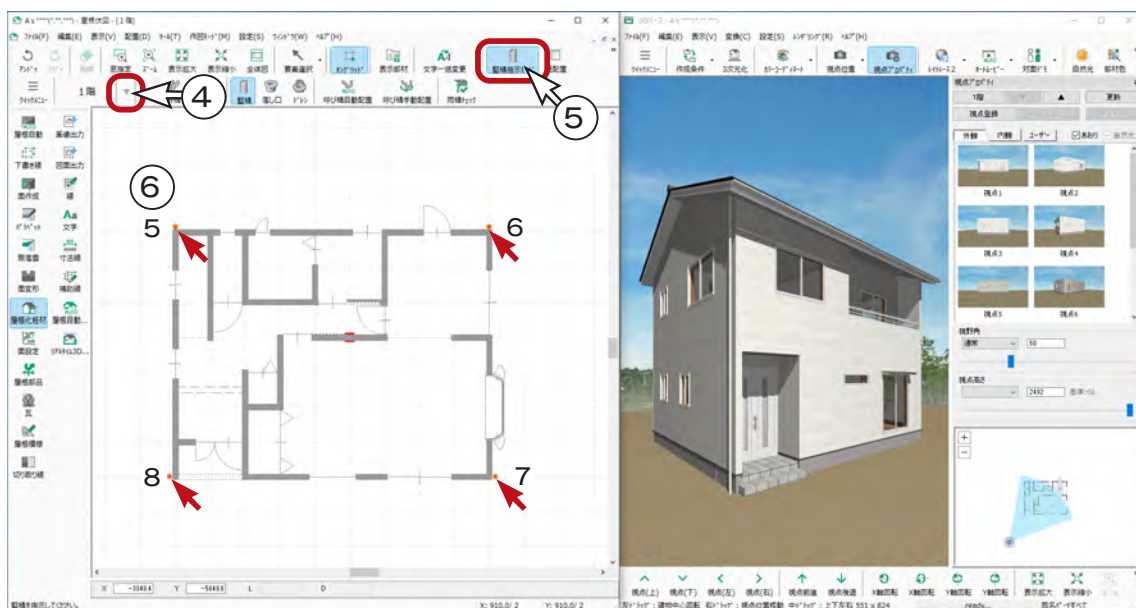


豎樋



- ①  (豎樋) をクリック
* 豎樋の設定画面が表示されます。
- ② 「丸型」 を選択し、「OK」 をクリック
- ③  (壁配置) にて、2 階の 1～4 に配置

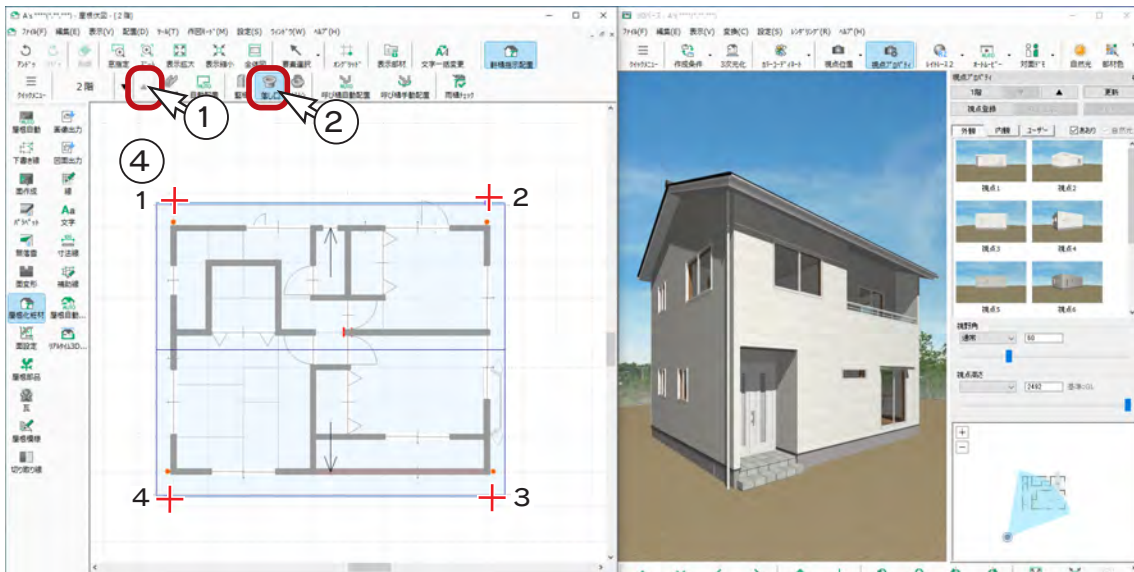
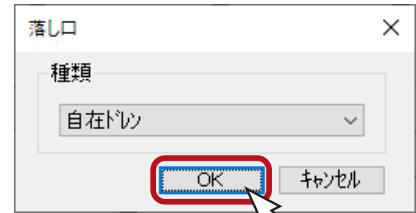


- ④  (下階選択) をクリックし、1 階に移動
- ⑤  (豎樋指示モード) に変更
- ⑥ 2 階に配置した豎樋を指示して 5～8 に配置




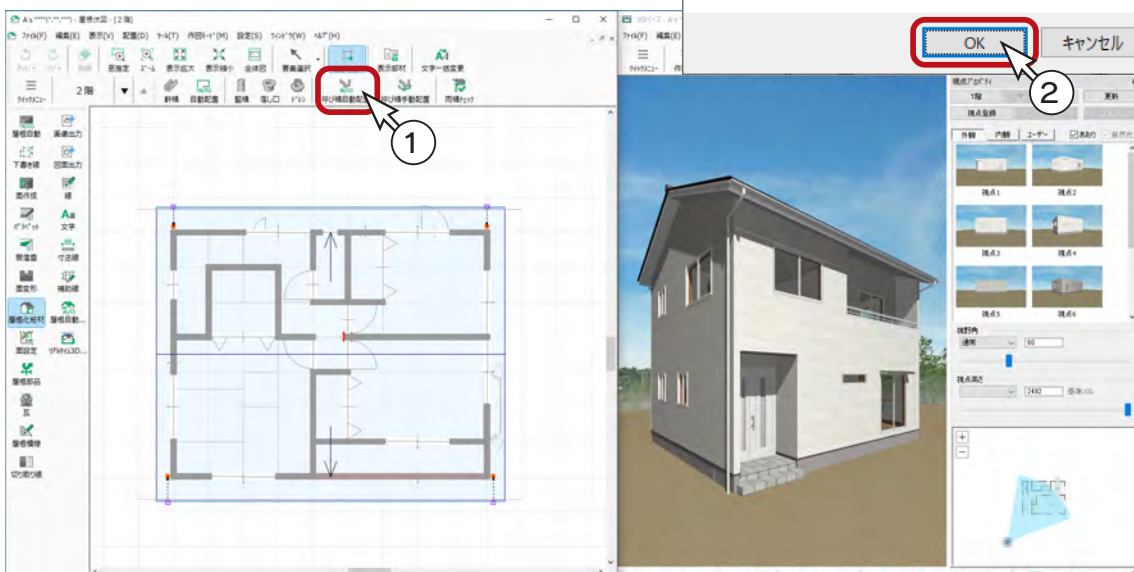
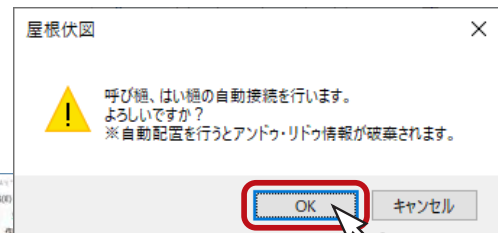
落とし口

- ①  (上階選択) をクリックし、2階に移動
- ②  (落とし口) をクリック
 - * 落とし口の設定画面が表示されます。
- ③ 「自在ドレン」の選択状態で「OK」をクリック
- ④ 軒樋指示ー落とし口位置指示にて、1～4に配置
 - * 軒樋をクリックすると軒樋上を落とし口のラバーバンド表示が動きます。
 - 落とし口を配置する位置でクリックしてください。
 - * 落とし口のラバーバンド表示は、縦樋のある位置にスナップします。




呼び樋・はい樋自動配置

- ①  (呼び樋自動配置) をクリック
- ② メッセージの内容を確認し、「OK」をクリック
 - * 呼び樋が配置され、落とし口と縦樋が呼び樋で繋がります。




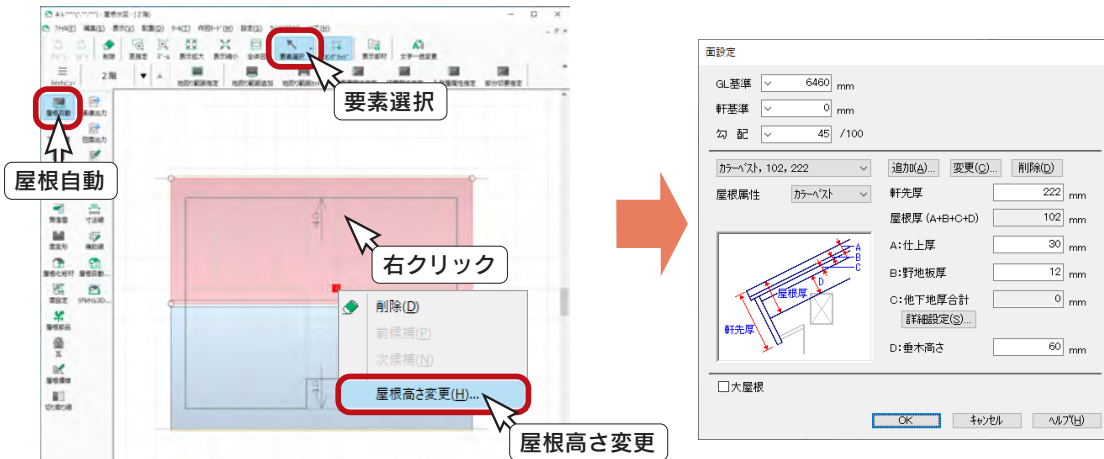
屋根の設定変更

入力済みの屋根の勾配や屋根属性は、屋根選択後の右クリックメニュー、またはリアルタイム 3D ビューアで面設定の画面を表示し、確認、変更することができます。

*前ページから続けて操作する場合は、 (屋根自動) をクリックして屋根面を表示してください。

屋根選択後の右クリックメニュー

 (要素選択) にて、入力済みの屋根を選択し、右クリックメニューの「屋根高さ変更」を選択します。








リアルタイム 3D ビューア

 (リアルタイム 3Dビューア) をクリックし、リアルタイム 3Dビューアを起動します。

マウス操作を参考に、確認したい屋根を表示してください。リアルタイム 3Dビューア上で屋根を指示後、ダブルクリック、または右クリックメニューの「プロパティ」をクリックします。



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				

4 外構図

「外構図」では、敷地形状の入力のほか、敷地面に高低差を設定したり、外構部品（門扉・塀・樹木等）を配置したりすることができます。

外構図の入力データは、「敷地求積図」「配置図図面出力」「法規チェック」に利用されるほか、「3Dパース」や「立面図」にも反映されます。

外構図の起動



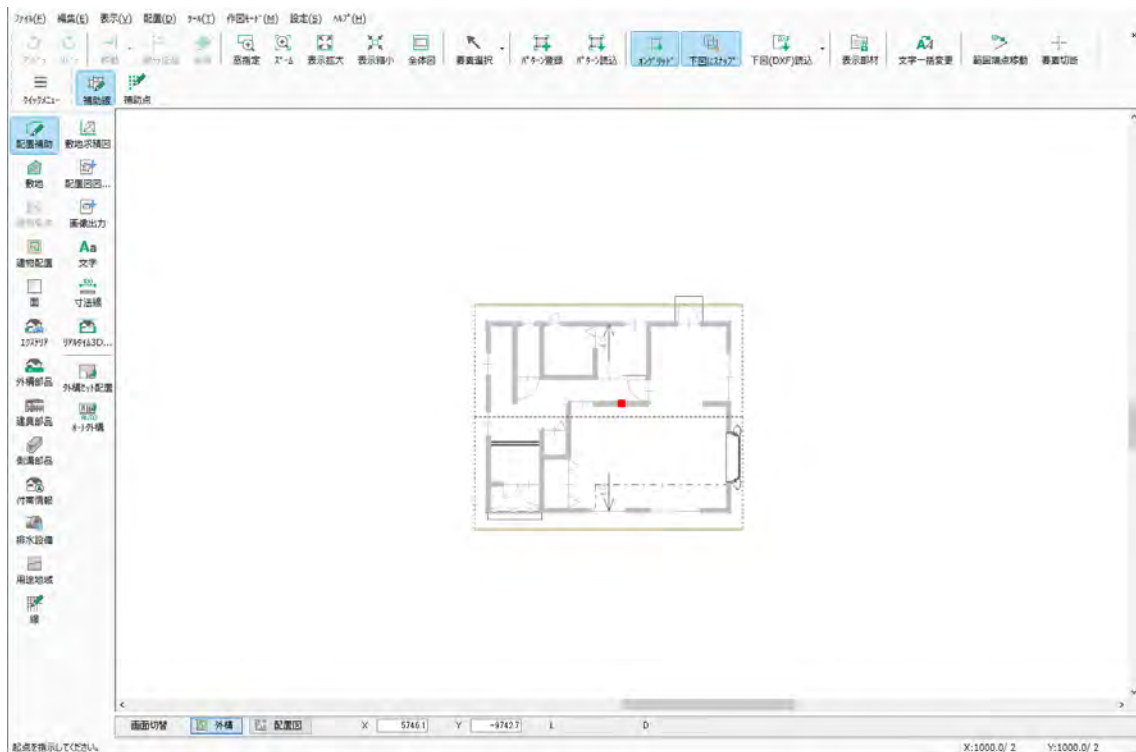
クイックメニュー、またはメインメニューの



(外構図) をクリックしてください。


外構図のウィンドウが表示されます。

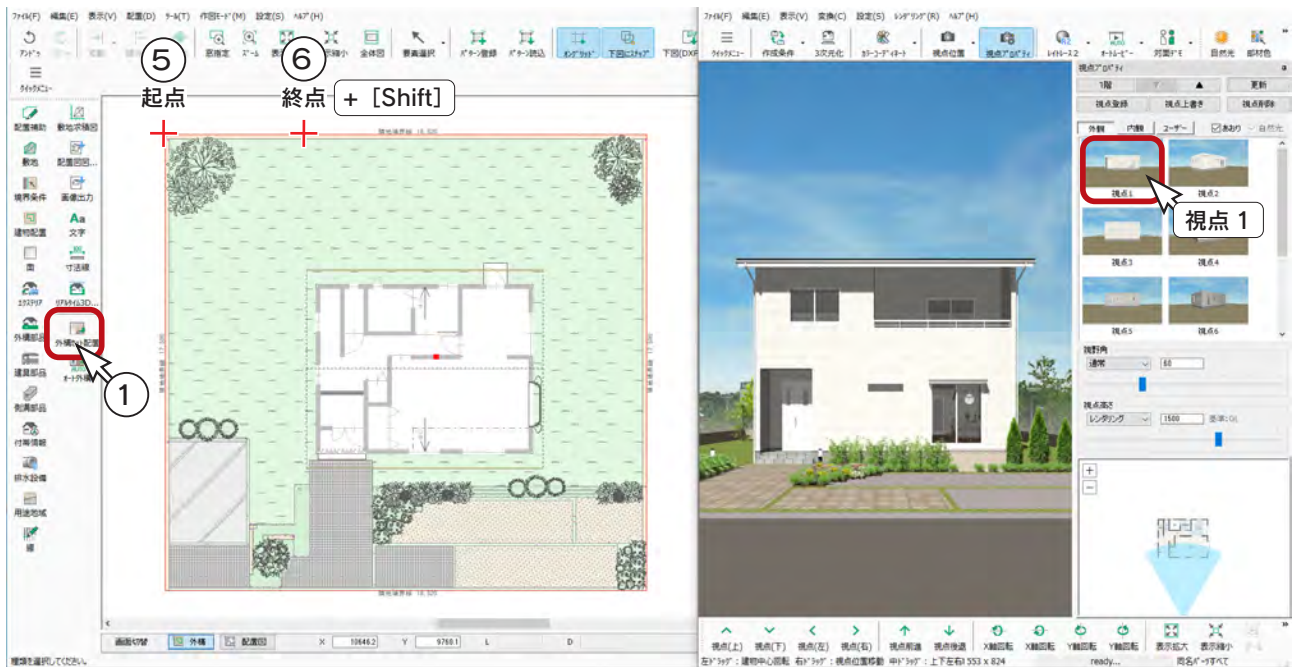
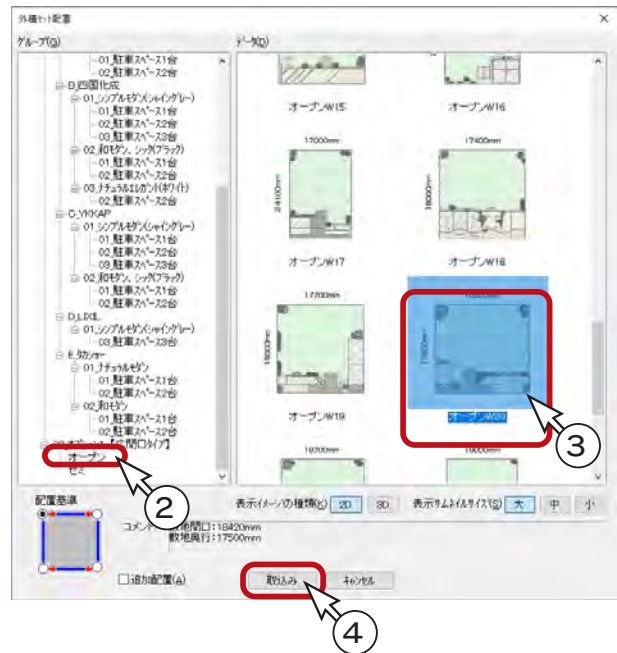
外構図を起動した際は、建物線と屋根線のみが表示されます。



外構セット配置

あらかじめ登録してある外構データを一括で読み込むことによって、簡単操作で外構データ付きの建物をプレゼンに利用できます。

- ①  (外構セット配置) をクリック
 - * 外構セットデータを選択する画面が表示されます。
- ② 左側のツリーから「03_ オプション 1-【広間口タイプ】」の「オープン」をクリック
- ③ 右側のサムネイルから「オープン W20」をクリック
 - * 表示イメージやサムネイルサイズの切替が可能です。
- ④ 「取込み」をクリック
 - * 敷地線、外構データが存在する場合は、既存データの扱いを選択できます。
- ⑤ 下図のように、起点を指示
- ⑥ [Shift] キーを押しながら、終点を指示
 - * 起点は配置基準の設定位置です。終点で配置方向を指示します。
 - 建物の周辺と玄関の位置に合わせて配置します。
 - * 起点-終点の長さは、短くても長くてもかまいません。



外構セットデータのアプローチと、建物の玄関を合わせるようにします。

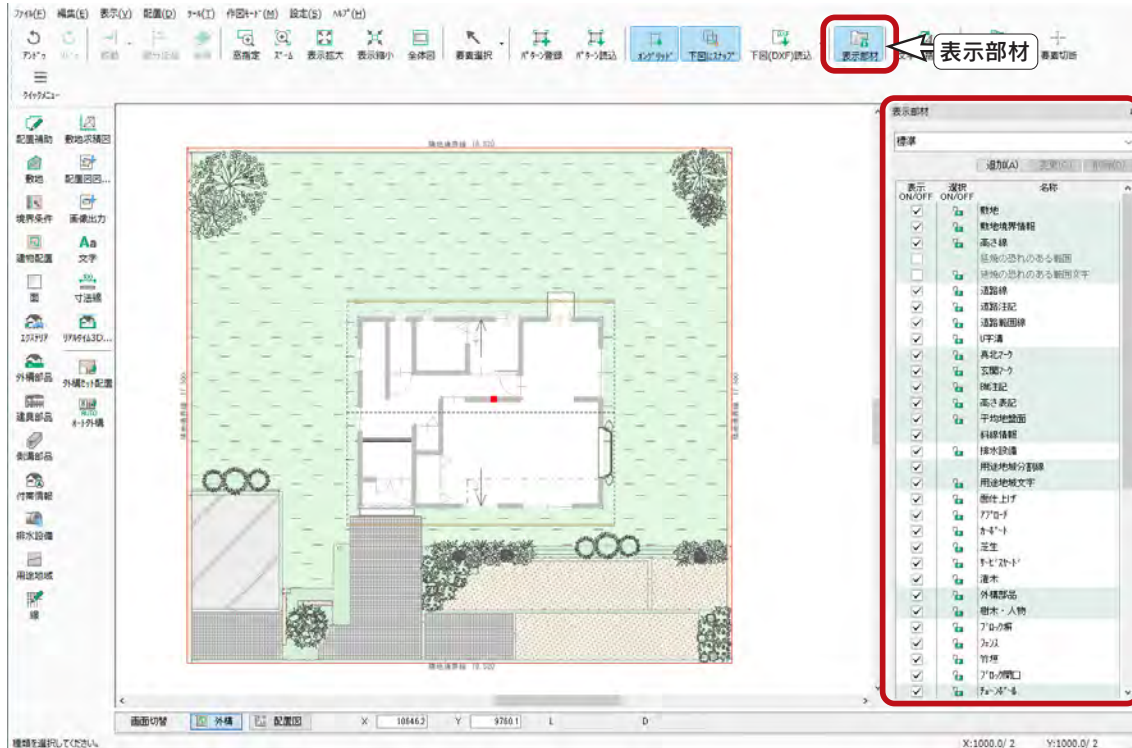
配置した外構も、3D パースで確認できます。上の例では「視点1」を選択しています。

表示部材の利用



(表示部材) をクリックすると、画面右側に表示部材一覧が表示されます。

表示部材一覧では、部材の表示 / 非表示のほか、要素選択のロック / 解除も可能です。



表示部材は、プラン図、屋根伏図など、アプリケーション共通の機能です。

オート外構

プランに合わせて敷地を自動生成し、玄関位置を考慮したアプローチや駐車スペースなども自動生成することができます。外構セット配置では、敷地が大きすぎたり、小さすぎたり、玄関アプローチを合わせにくいという場合にもご利用ください。

オート外構の概要

■ パターン選択

4パターンのいずれかを選択します。



■ 詳細設定 (省略可)

以下の項目について、設定できます。
初期設定でよい場合は、省いてもかまいません。

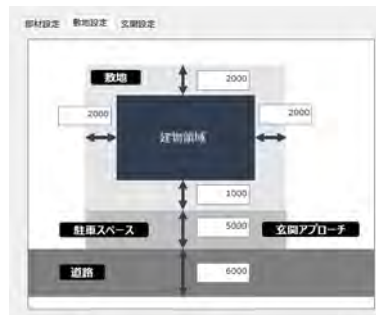
- ・ 部材設定 玄関アプローチなどの各部材の確認、変更が可能 (配置無しも可)
- ・ 敷地設定 建物と敷地境界の距離、アプローチの距離などを確認、変更が可能
- ・ 玄関設定 自動判定位置の確認、変更が可能



部材設定



敷地設定



玄関設定

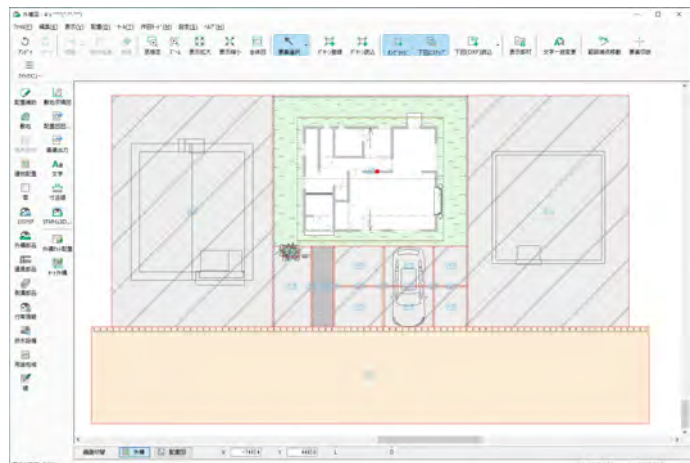


■ 配置実行

「OK」をクリックすると、自動配置が実行されます。

3D パースでオート外構


3D パースの画面でも、オート外構が可能です。
ただし、「追加配置」は、外構図でのみ可能です。

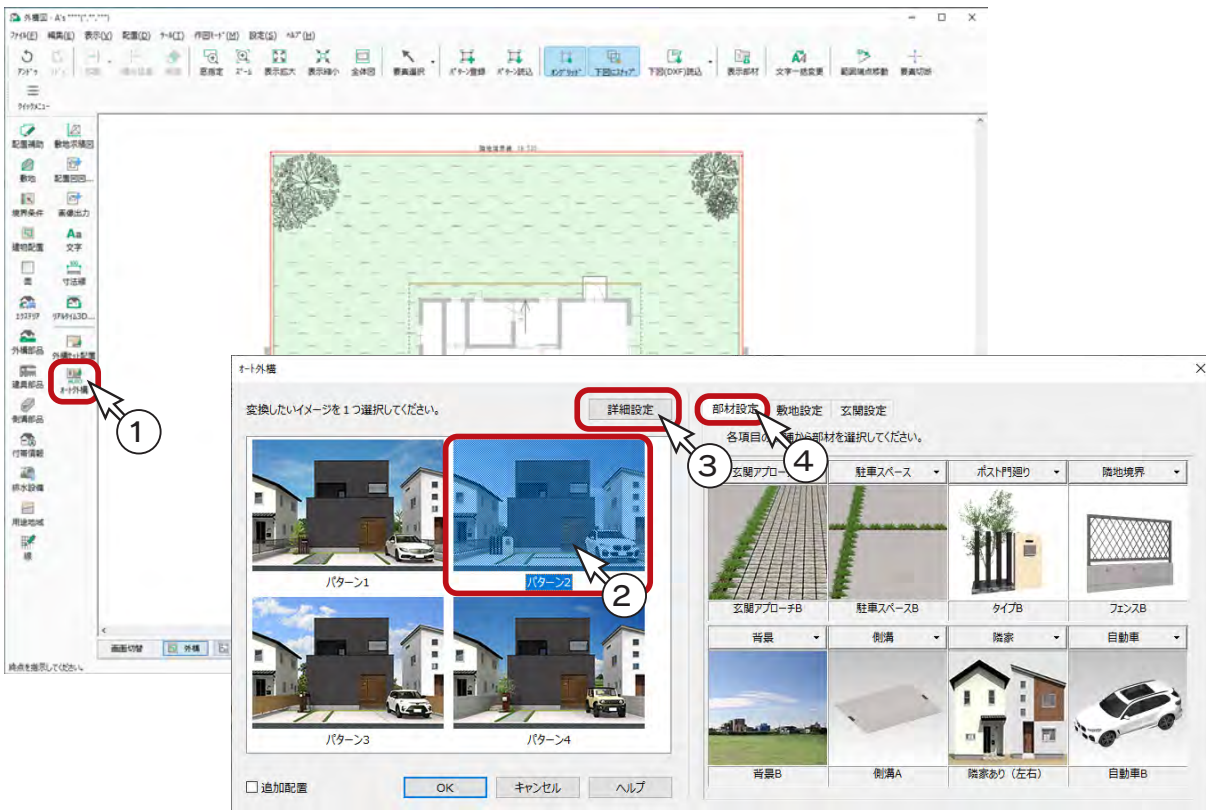


オート外構の実行

オート外構を実行してみましょう。

既存の敷地や外構は、実行時に削除の確認がありますので、外構セット配置後でもかまいません。

- ①  (オート外構) をクリック
* パターン選択の画面が表示されます。
- ② 例えば「パターン2」を選択
- ③ 「詳細設定」をクリック
* ダイアログが横に広がり、詳細設定項目が表示されます。
- ④ 部材設定を確認、変更



- ⑤ 敷地設定を確認、変更

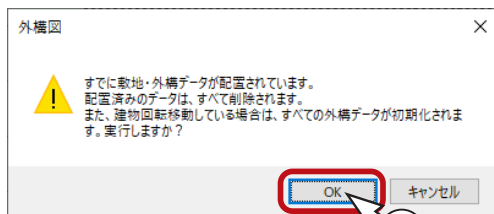


⑥ 玄関設定を確認、変更

⑦ 「OK」をクリック

* 既存データが存在する場合は、削除確認と、建物移動の初期化に関するメッセージが表示されます。

⑧ 「OK」をクリック



敷地・玄関アプローチ自動判定

入り組んだ玄関の場合は、このチェックを OFF にして、玄関位置を手動で指定することをお勧めします。

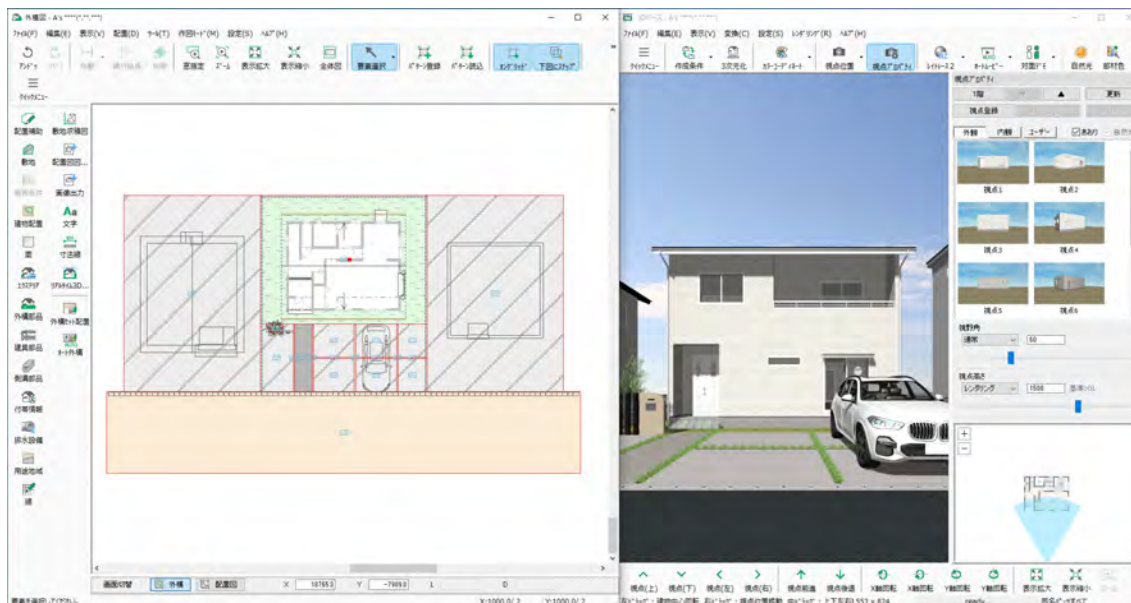
すでに外構図で外構データを配置している場合は、全ての外構データを初期化してオート外構を配置する旨のメッセージが表示されます。内容を確認の上「OK」「キャンセル」を選択してください。

OK…………… 既存の外構データを削除して、オート外構を配置します。

キャンセル… 既存の外構データを残します。

オート外構の配置をキャンセルします。

* 敷地と外構が配置されます。

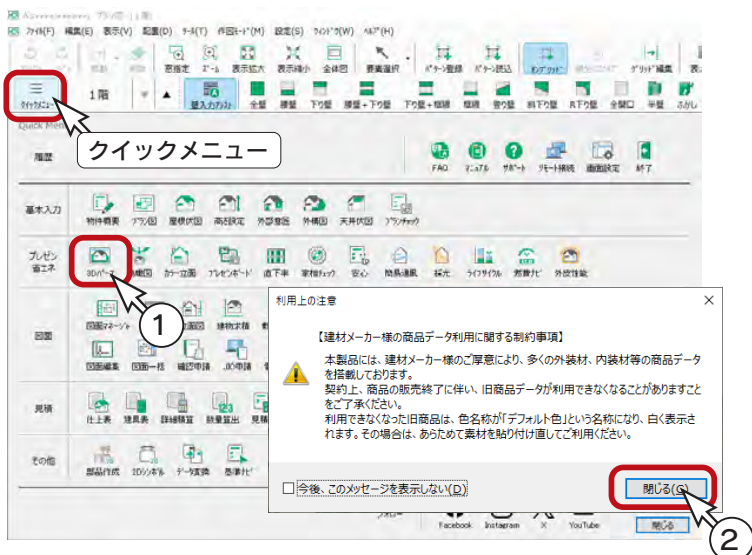


全体が見えるように表示調整しています。

3D パースで確認できます。

5 3D パース

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。
- * 3D パースの画面が表示されます。

3D パースを既に起動中の場合は、再起動の必要はありません。
以下の画面は、画面を最大化しています。

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」で画面表示のクオリティを切り替えてご利用ください。

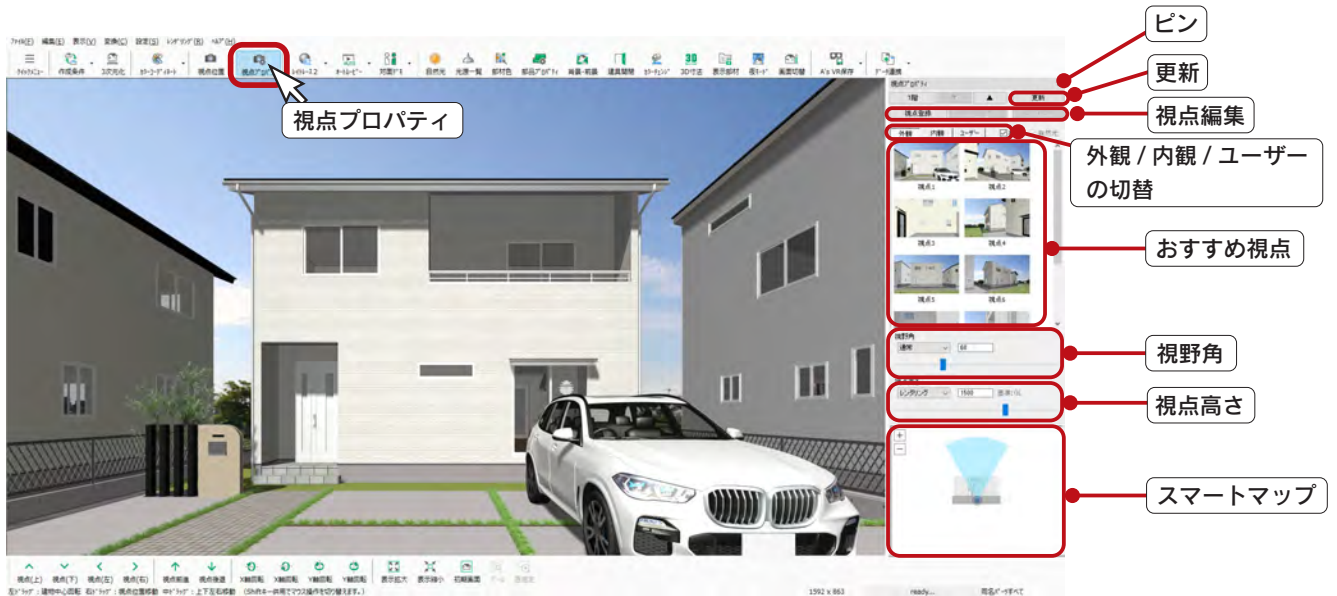


マウス操作	外観		内観	
左ドラッグ	建物中心回転		視点中心回転	
右ドラッグ	建物回転 視点位置移動		視点位置移動	
中ドラッグ	上下左右移動		上下左右移動	
Shift + 左ドラッグ	視点中心回転		建物中心回転	
Shift + 右ドラッグ	視点位置移動		建物回転 視点位置移動	

視点プロパティ

視点プロパティを表示すると、外観、内観のおすすめ視点に素早く移動したり、スマートマップ（簡易平面）で視点位置や方向を設定することができます。また、視点情報の登録、読込、削除も簡単にできます。

 (視点プロパティ) で表示／非表示を切り替えます。



おすすめ視点は、「更新」をクリックすると、現在の配置部材が反映されます。

視点設定・登録

外観パース図を作成する視点を決めます。

視点決定後は、視点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。

登録した視点は「ユーザー」タブに表示されます。



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。

自然光



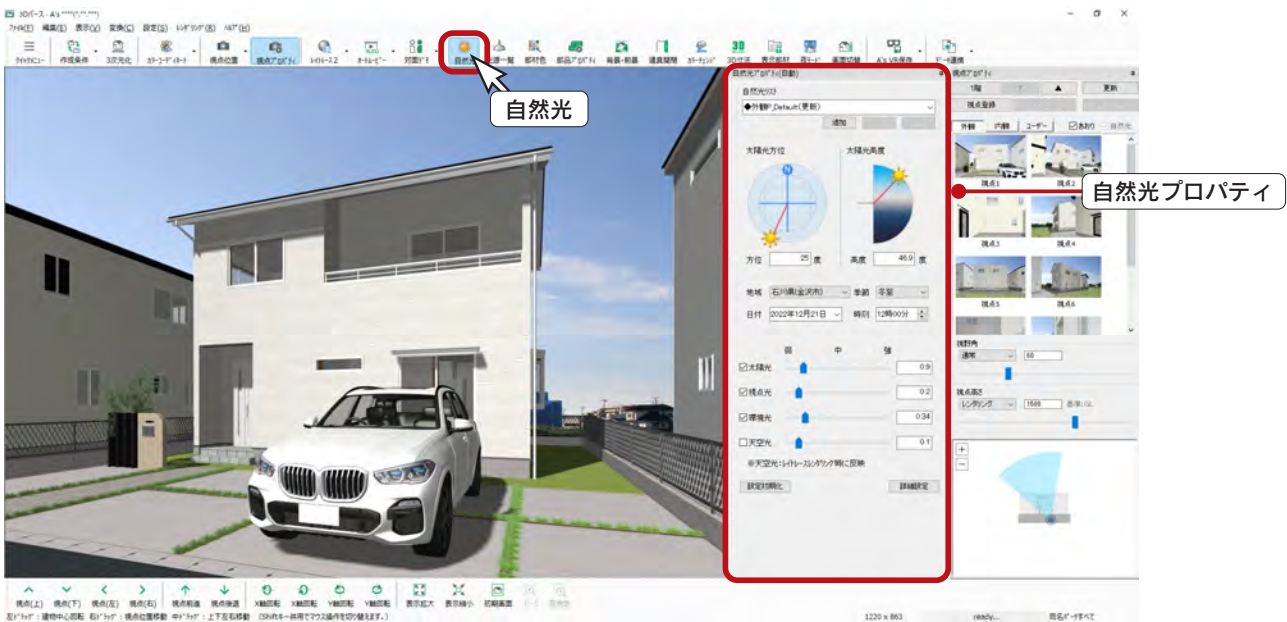
(自然光) をクリックすると、自然光プロパティが表示されます。

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。

ただし、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。




太陽光	太陽の光です。方位、高度、強度の設定が可能です。 詳細設定⇒条件 (太陽光) にて、色、影の設定も可能です。
視点光	視点位置から放つ光です。値を大きくするとシーンが明るくなります。 詳細設定⇒条件 (視点光・環境光) にて、色の設定も可能です。
環境光	光の方向に関係なく、全体を照らす光です。陰影に関係ありません。 値を大きくするとシーンが明るくなります。 詳細設定⇒条件 (視点光・環境光) にて、色の設定も可能です。
天空光	太陽光が大気層を透過する時に塵や雲などにより散乱された光のうち、地表面に到達する光です。擬似的に天空に点光源を散りばめていますが、よりリアルな画像が作成できます。 ただし、レンダリングに時間がかかります。 詳細設定⇒条件 (天空光) にて、色、影の設定も可能です。

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、自然光プロパティの内容が画面表示に影響しない「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。

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「住宅背景 03.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。

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) 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
 - * 選択部分が赤くなります。
 - * 「同名パーツすべて」なので、すべての外壁が選択されて赤くなります。
- 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。
 - * 外壁の色が、選択した外壁材に変わります。

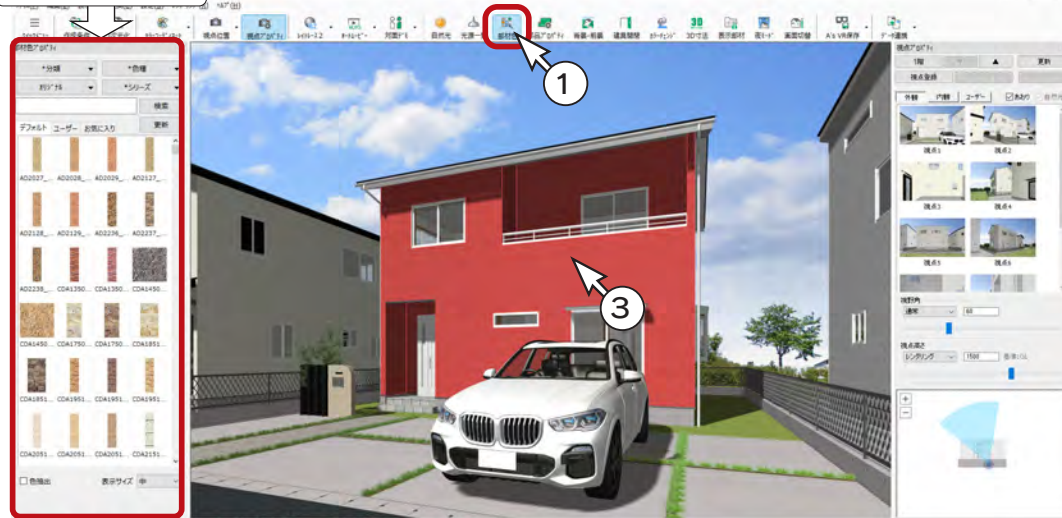
部材色検索

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 × ガルバ ○

部材色プロパティ



同名パーツすべて



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。

部分的な色変更

選択モードが「同名パーツすべて」の場合は、外壁であればすべての外壁が変更対象ですが、選択モードを変更すると、外壁の一部だけを色変更することができます。

- ①画面右下に表示されている選択モードを「同名パーツ」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)
- ②変更したい壁 (例えば、玄関ポーチの壁) をクリック
 - * 選択部分が赤くなります。
- ③部材色プロパティから外壁材を選択
 - * 選択した部分の外壁の色が、選択した外壁材に変わります。
- ④玄関ドアの壁も、同じ外壁材に変更

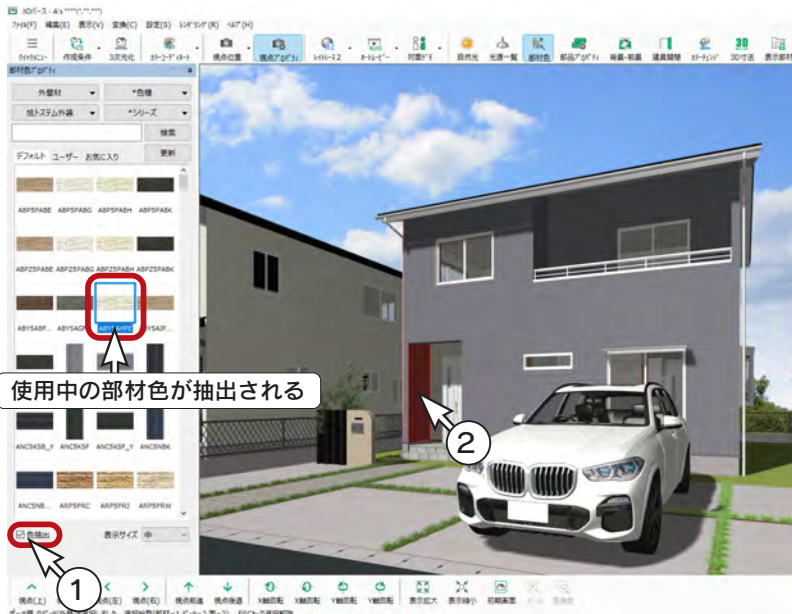


ドラッグ&ドロップによる変更も可能

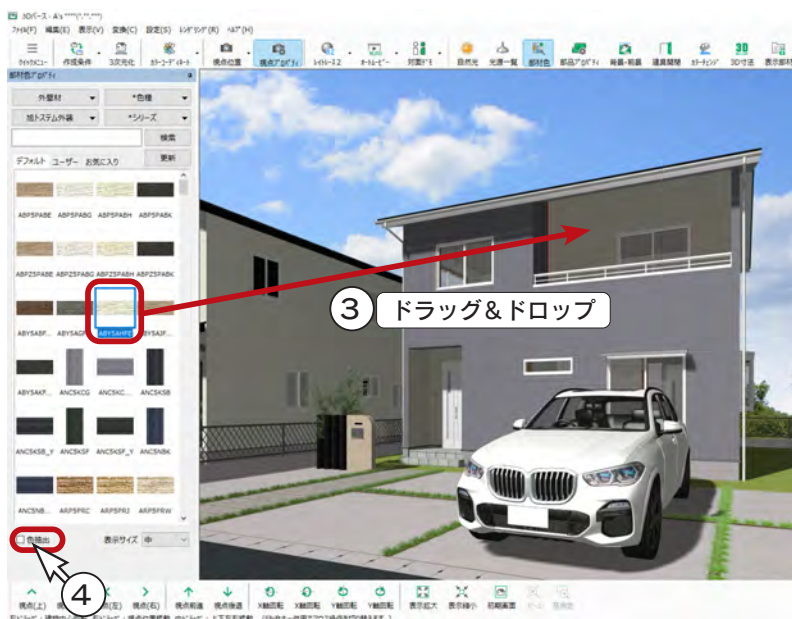
部材色プロパティから部材色をパース上にドラッグ&ドロップすることでも、変更が可能です。

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抽出したい部材色に設定されている部分を
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、同じ色に設定したい
部分にドラッグ&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希望の部材色に設定している部分を選択
- 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、メニューの「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、そのまま「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分が異なります。（ヘルプ参照）

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▼をクリックして、 (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「ファイナルギャザー」を選択してもかまいません。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。外観と内観で、「詳細設定」の設定項目は異なります。
- 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。



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、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

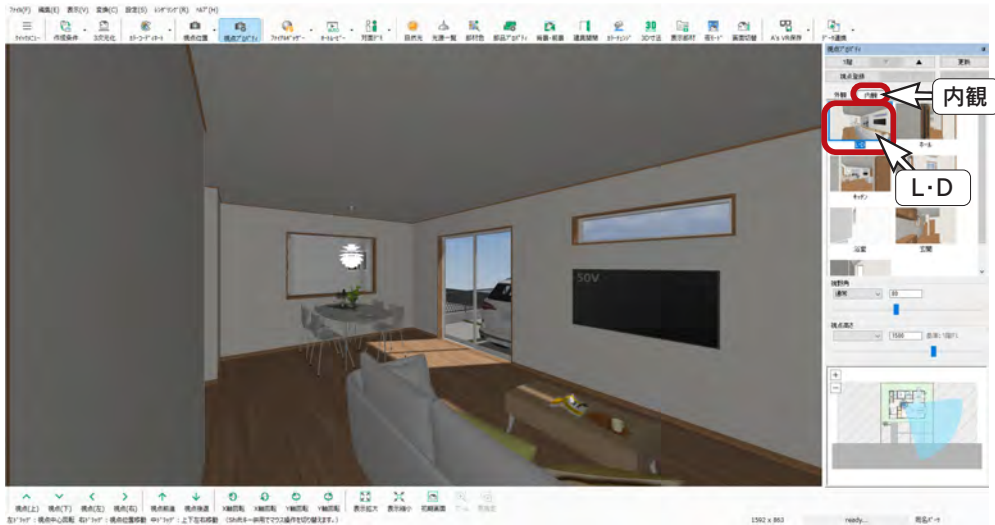
「閉じる」をクリックします。❌ (閉じる) をクリック、もしくは「ファイル」⇒「閉じる」を選択してもかまいません。

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。

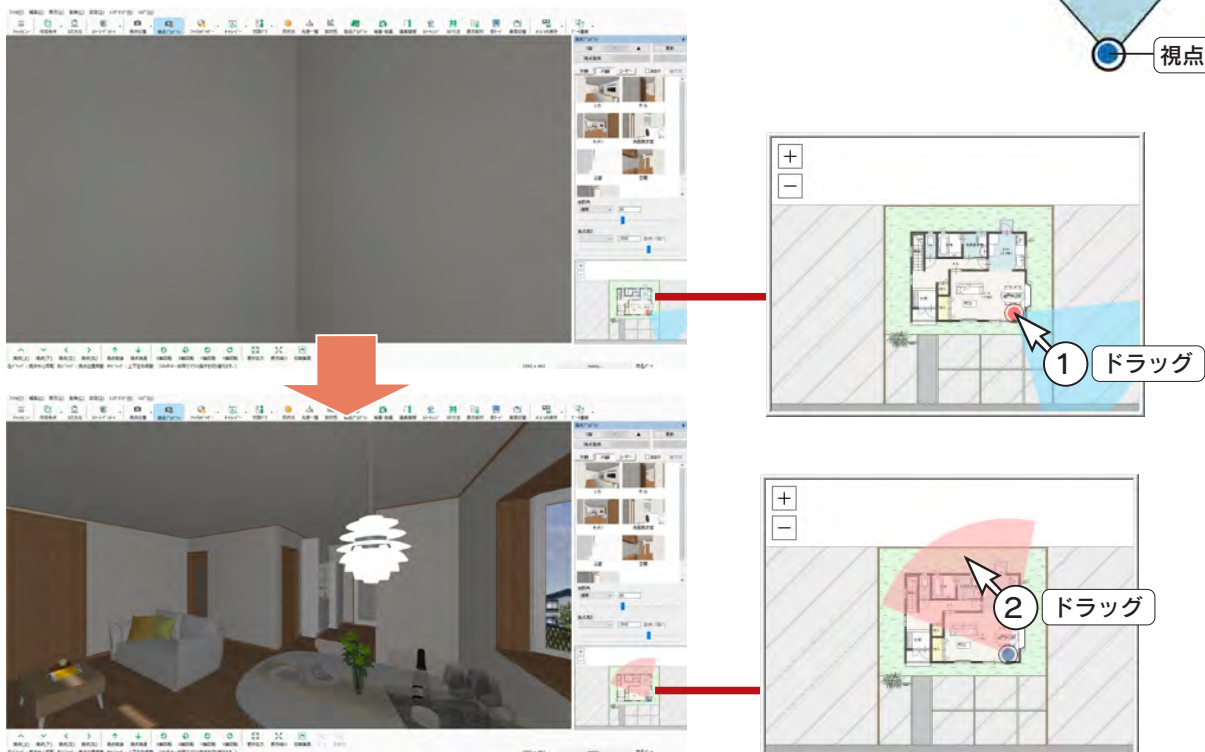
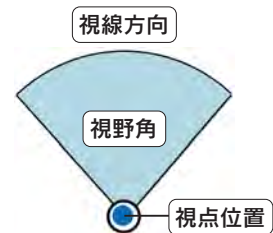
例えば、「L・D」をクリックすると、以下のような表示になります。



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の右下の隅までドラッグ
- ②スマートマップの視野角にマウスを合わせて、L・D内を見るようにドラッグ



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。ドラッグで位置調整も可能です。ここでは、上記のように調整しています。

アプリケーションの終了


起動しているアプリケーションのタイトルバー右端の **X** (閉じる) をクリック、もしくは「ファイル」⇒「終了」とクリックしてください。

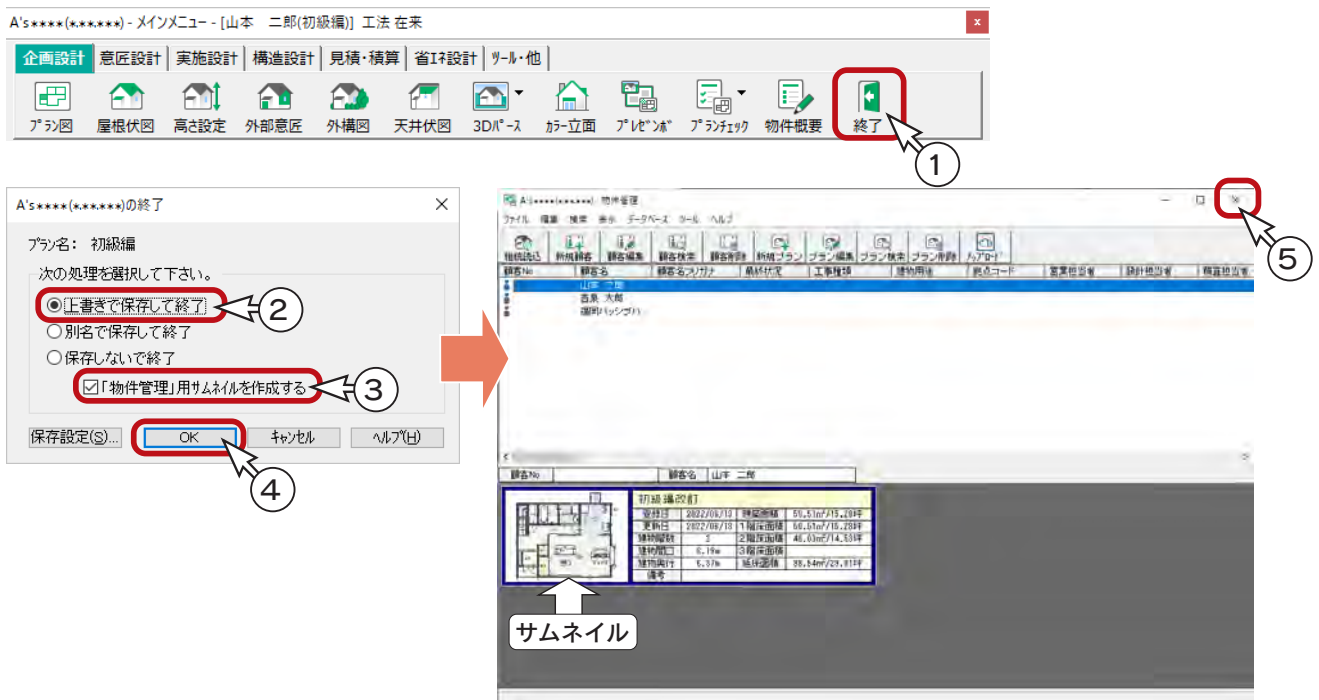


起動しているアプリケーションは、全て同様に終了させてください。

データの保存・終了

データを正式に保存し、終了しましょう。

- ①メインメニューの  (終了) をクリック
- ②終了の画面が表示されますので、「上書きで保存して終了」が選択されていることを確認
- ③「[物件管理]用サムネイルを作成する」にチェックが入っていることを確認
- ④「OK」をクリック
 - * 保存処理後、物件管理の画面に戻ります。
- ⑤タイトルバー右端の **X** (閉じる) をクリック、もしくは「ファイル」⇒「終了」とクリック



- 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ござい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 2024 トレーニングマニュアル 初級編

2023年10月17日 第1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
