

プレゼン編

目次

1 3D パース 3

はじめに.....	3
作成するパース.....	3
サンプル物件の読み込み.....	4
3D パースの起動.....	4
視点プロパティ.....	5
リアルシェーディング.....	6
画面切替.....	6
リアルシェーディング環境設定.....	7
リアルタイム自然光.....	7
視点設定.....	8
背景・前景.....	9
視点登録.....	10
「ユーザー」タブ.....	10
画面キャプチャ.....	11
ファイナルギャザー.....	12
レンダリング画像の登録.....	13
レンダリング画像の印刷.....	13
レンダリングの終了.....	13
内観パース.....	14
視点設定.....	14
レンダリング枠を表示する.....	15
視点の調整.....	15
視点登録.....	16
ファイナルギャザー.....	17
オートムービー.....	18
対面デモ.....	19
部材色プロパティ.....	20
ヒストリー.....	21
カラーコーディネート.....	22
光源設定.....	23
建具開閉.....	24
3D 寸法.....	25
編集モード.....	25
XYZ 寸法.....	25
2 点計測.....	26
オート寸法.....	26
部品プロパティ.....	27
移動の例.....	27
パノラマ CG クラウド登録.....	28
3D Player 保存.....	29

2 鳥瞰図 30

作成する鳥瞰図.....	30
鳥瞰図の起動.....	30
視点設定.....	31
表示部材.....	32
自然光.....	33
ファイナルギャザー.....	34
2 階の鳥瞰図.....	35

3 カラー立面 36

作成するカラー立面.....	36
カラー立面の起動.....	36
表示部材.....	37

自然光.....	38
ファイナルギャザー.....	39
画像登録.....	40

4 プレゼンボード 41

プレゼンボードの起動.....	42
オートプレゼンテーション.....	42
自動作成する画像の設定.....	43
平面画像の設定.....	43
内観パースの設定.....	44
外観パースの設定.....	45
立面図の設定.....	45
鳥瞰図の設定.....	45
出力実行.....	46
A's(エース) デザイナー.....	47
ページの切替.....	47
画像の挿入.....	48
注記の調整.....	50
プレゼンボードの保存.....	51

1 3D パース

はじめに

本書は、A's (エース) を初めて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

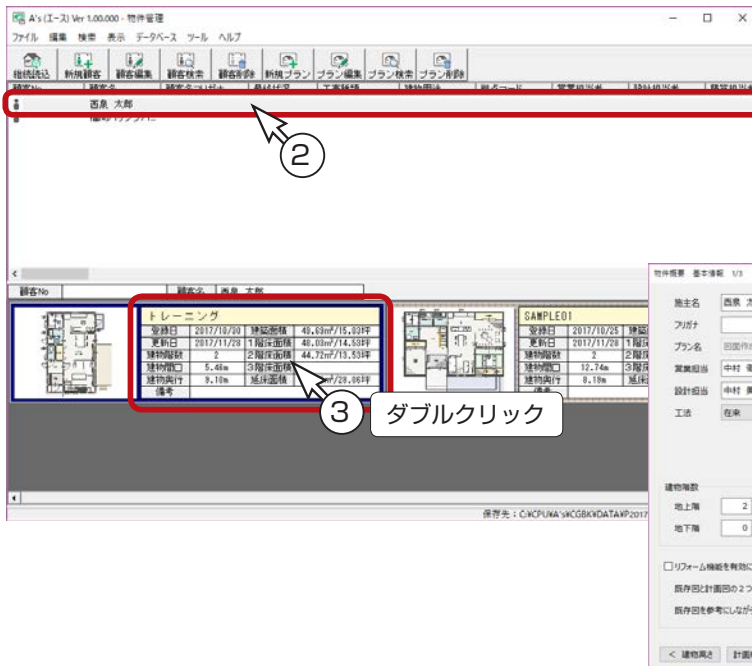


■ 内観パース



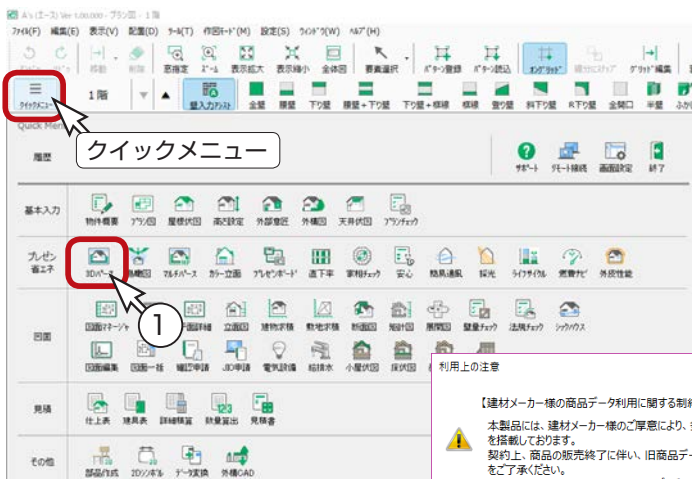
サンプル物件の読み込み


サンプル物件を読み込んでみましょう。




- 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情報をダブルクリック
* 物件概要が表示されます。
- ④ 「OK」をクリック

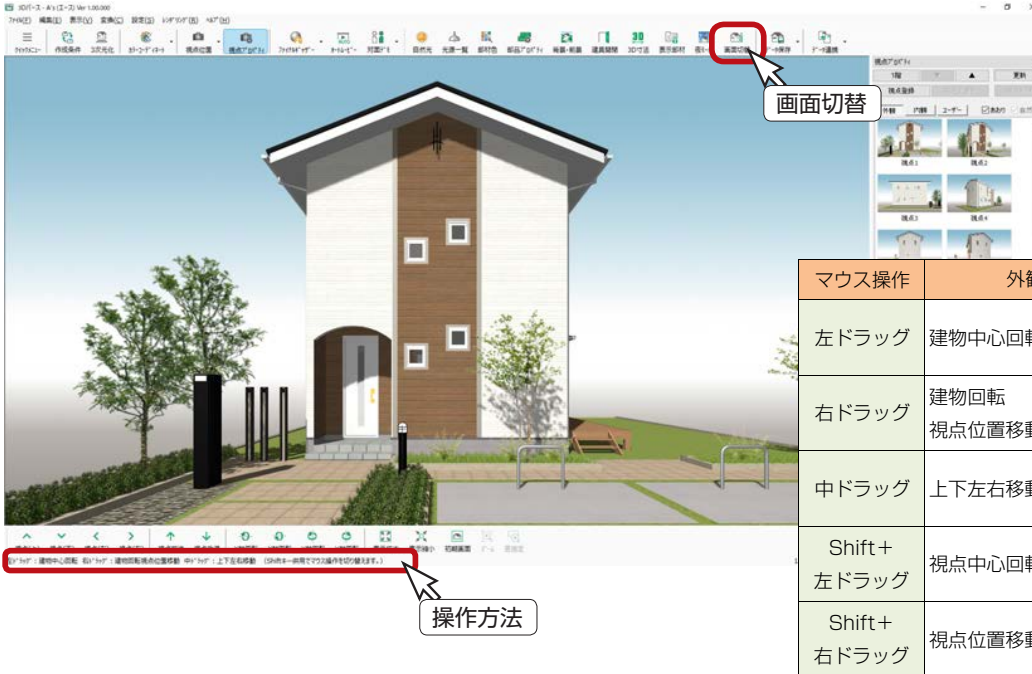
3D パースの起動













- 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。
* 3D パースの画面が表示されます。

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)

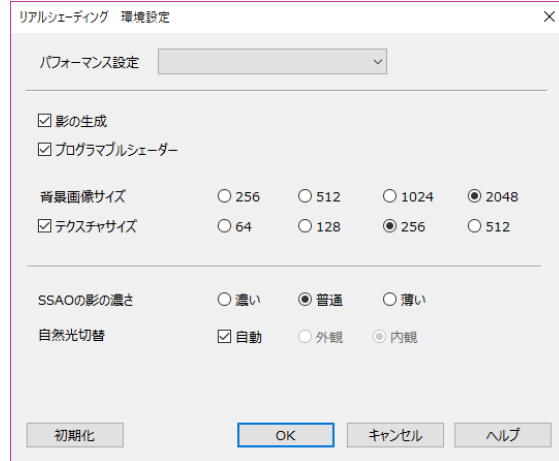
リアルシェーディング (高+SSAO) とは？

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。



リアルタイム自然光



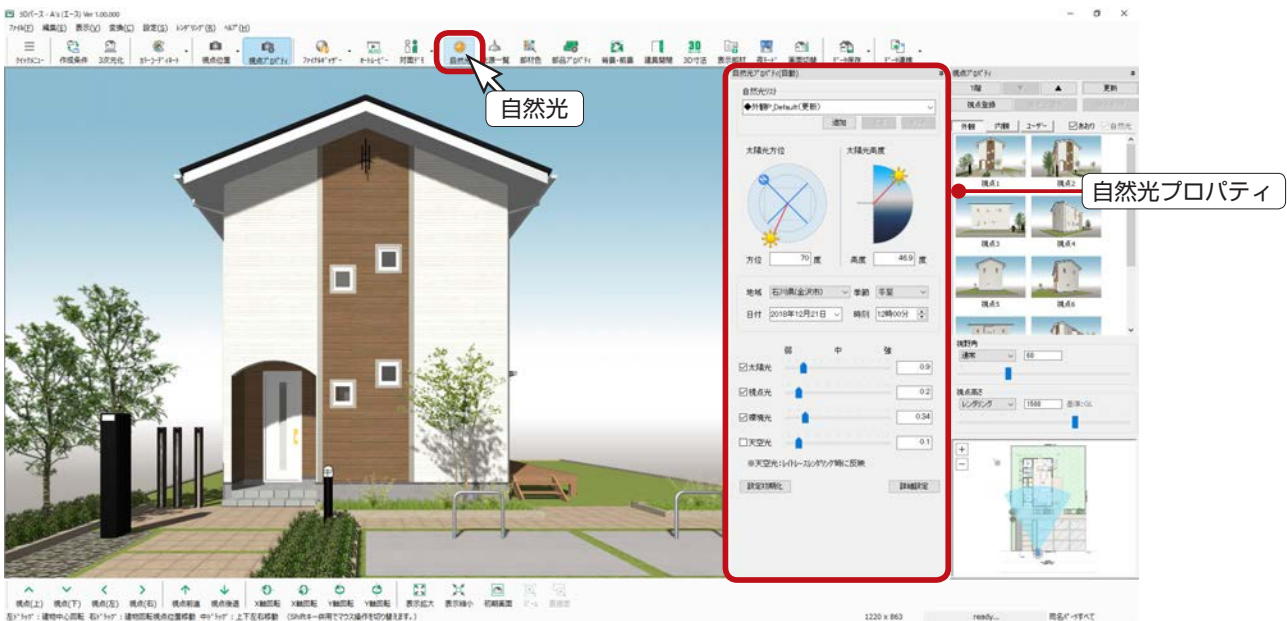
(自然光) をクリックすると、自然光プロパティが表示されます。

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。



自然光リストにて「外観 P_ 天空光」を選択すると、リアルシェーディングの画面が暗くなります。以前のバージョンと同様に操作したい場合は、「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は、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。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。

* 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。

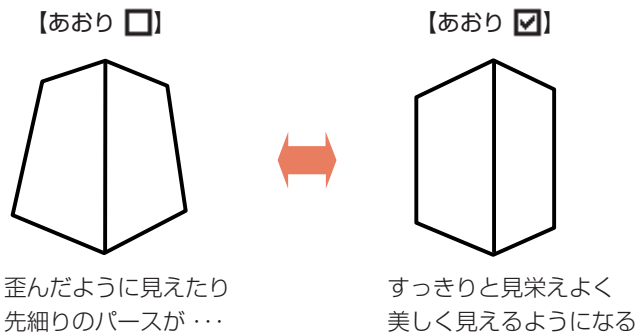
視点設定

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

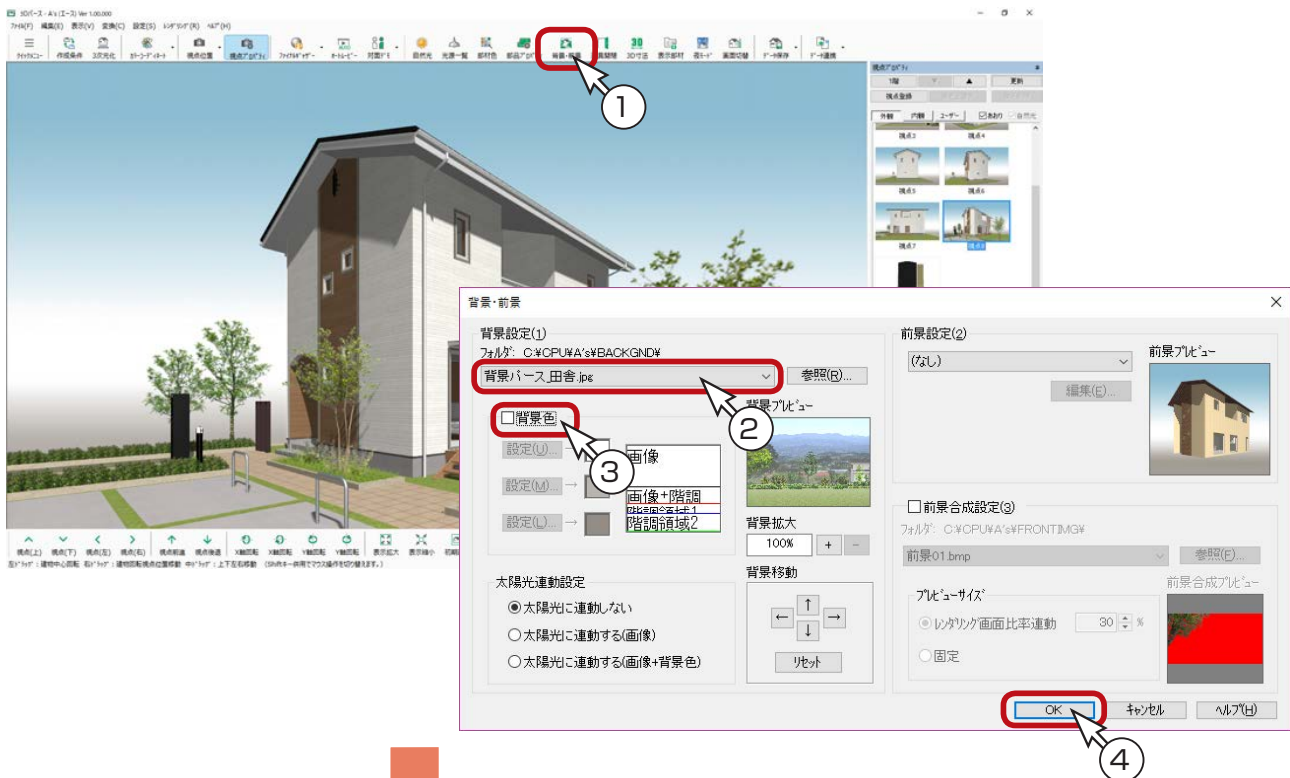
視点調整の際にパースが歪んだように見える場合は、視点プロパティの「あおり」をご確認ください。「あおり」にチェックを入れると、あおり補正が ON になります。建築写真にも使用される手法です。なお、「外観」のおすすめ視点は、あおり補正が ON に設定されています。



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。

■ 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」を選択すると、視点情報が上書きされます。

■ 視点削除

サムネイルを選択して「視点削除」を選択すると、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。

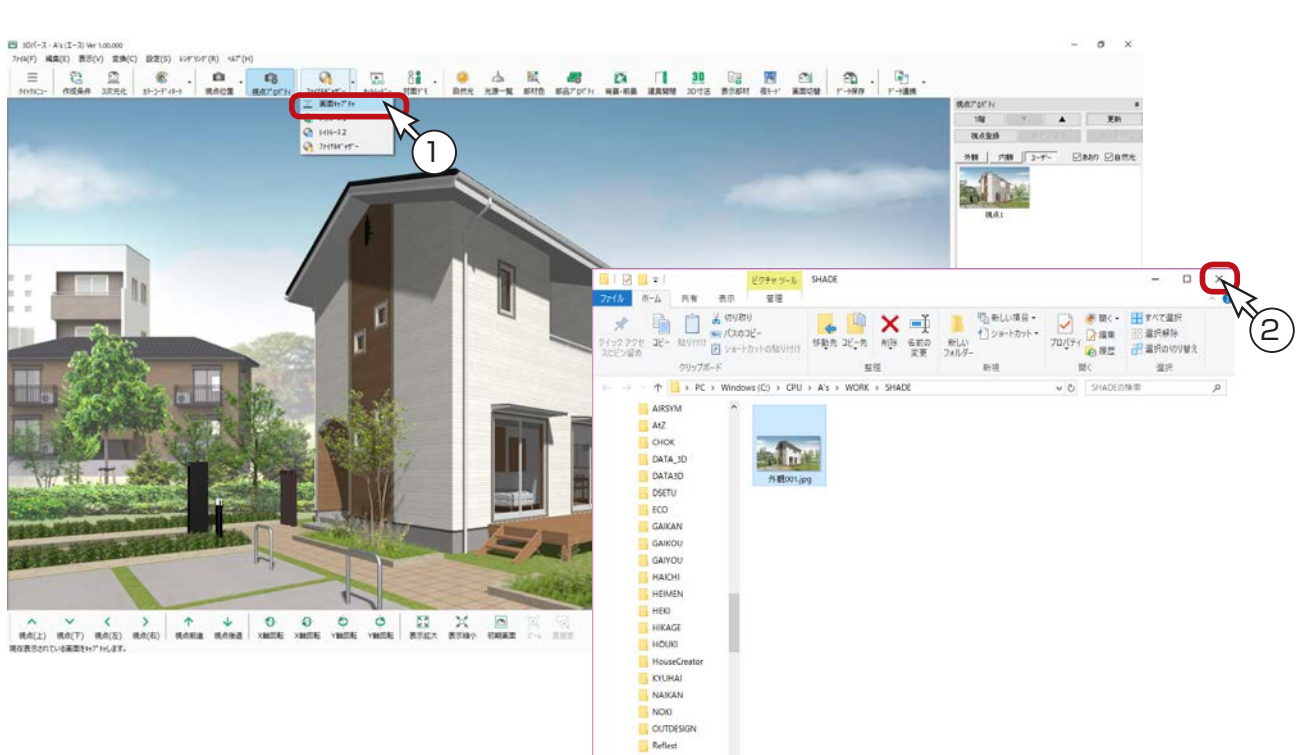
画面キャプチャ

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は初期は  (ファイナルギャザー) なので、 をクリックして、 (画面キャプチャ) を選択

*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。

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

*「ドラフト」に設定すると、60%でレンダリングします。

*「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。



「今後、このメッセージを表示しない(D)」のチェックがあります。

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。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。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。

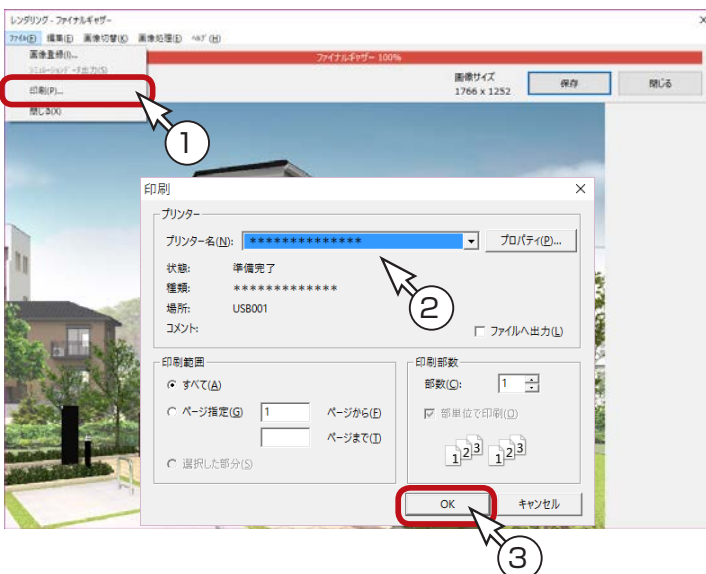
「高品位」にチェックを入れると、アンチエイリアス処理により斜めの線が滑らかになりますので、特にパース図の画像で効果がありますが、登録に時間を要します。

画像のコピー&ペースト

レンダリング画像は、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 プリンタ名、印刷部数などを設定
 - * プリンタ名を設定後「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

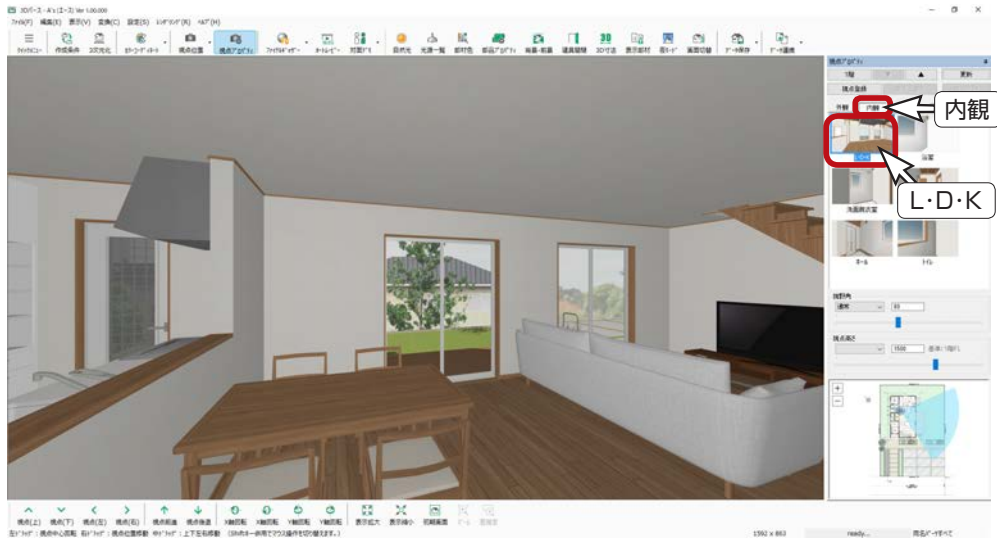
「閉じる」をクリックします。❌ (閉じる) をクリック、もしくは「ファイル」⇒「閉じる」を選択してもかまいません。

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」タブを表示すると、内観のおすすめ視点が表示されます。

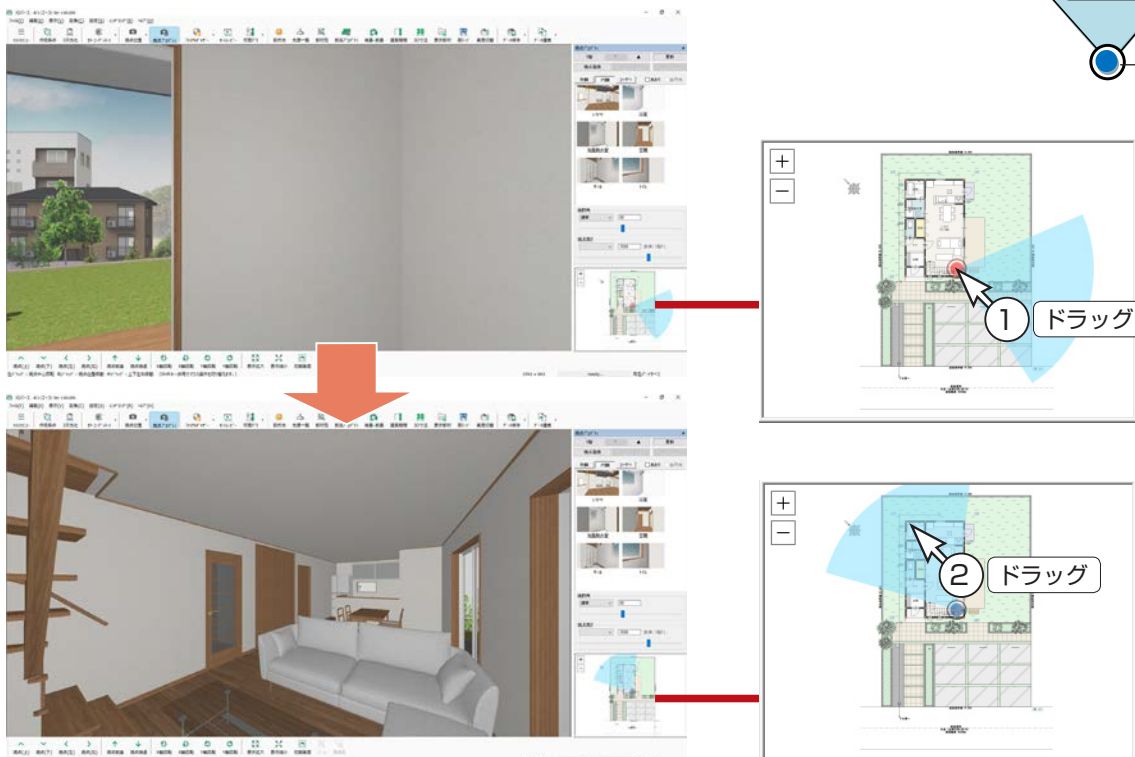
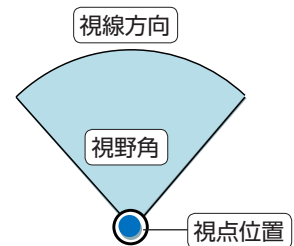
例えば、「L・D・K」をクリックすると、以下のような表示になります。



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



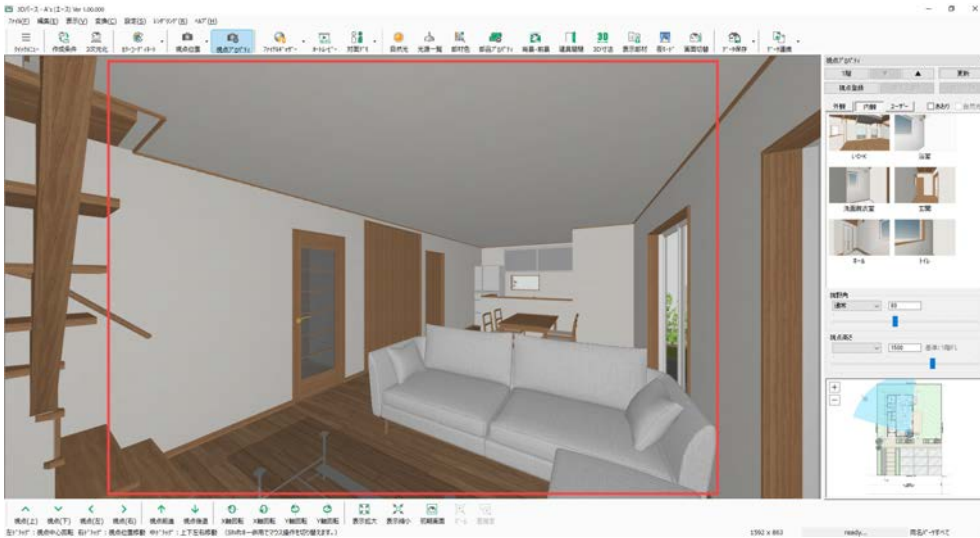
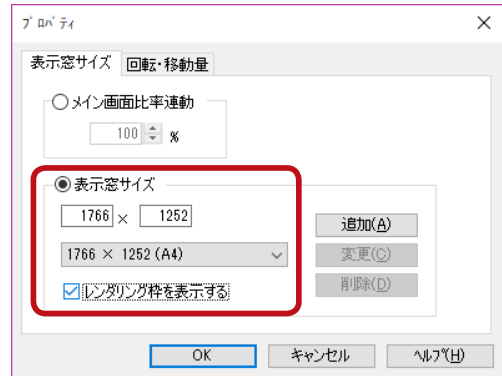
あおり補正 ON の状態で建物内部の視点操作をすることはお勧めしません。OFF にすることをお勧めします。視点登録時には ON をお勧めします。

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

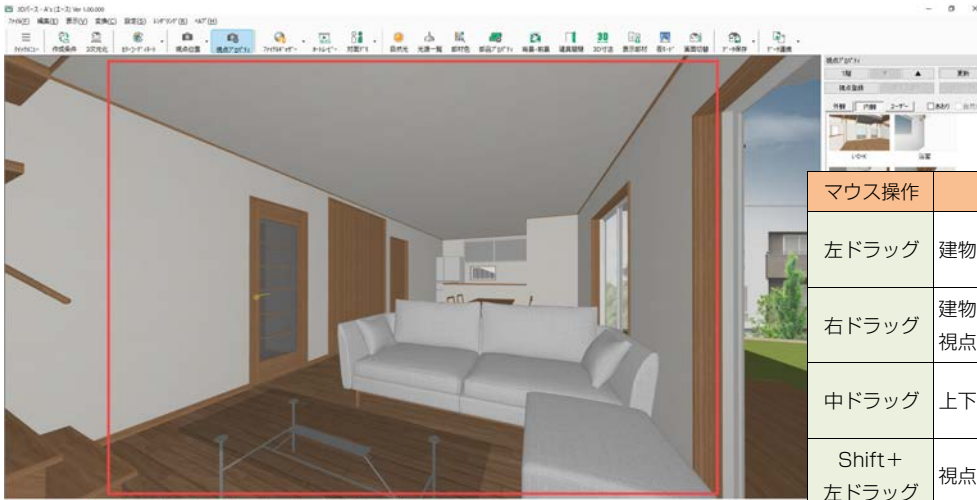
* 3D パース画面にレンダリング枠が表示されます。



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。

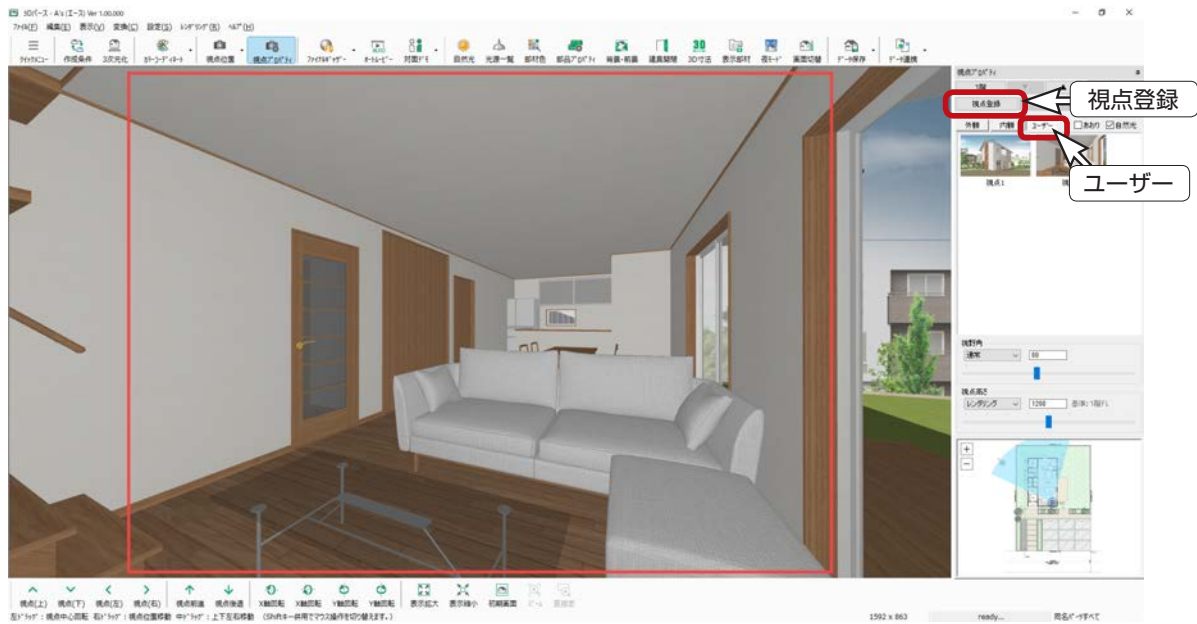


マウス操作	外観	内観	
左ドラッグ	建物中心回転		視点中心回転
右ドラッグ	建物回転 視点位置移動		視点位置移動
中ドラッグ	上下左右移動		上下左右移動
Shift + 左ドラッグ	視点中心回転		建物中心回転
Shift + 右ドラッグ	視点位置移動		建物回転 視点位置移動

視点登録


設定した視点を登録しておきましょう。

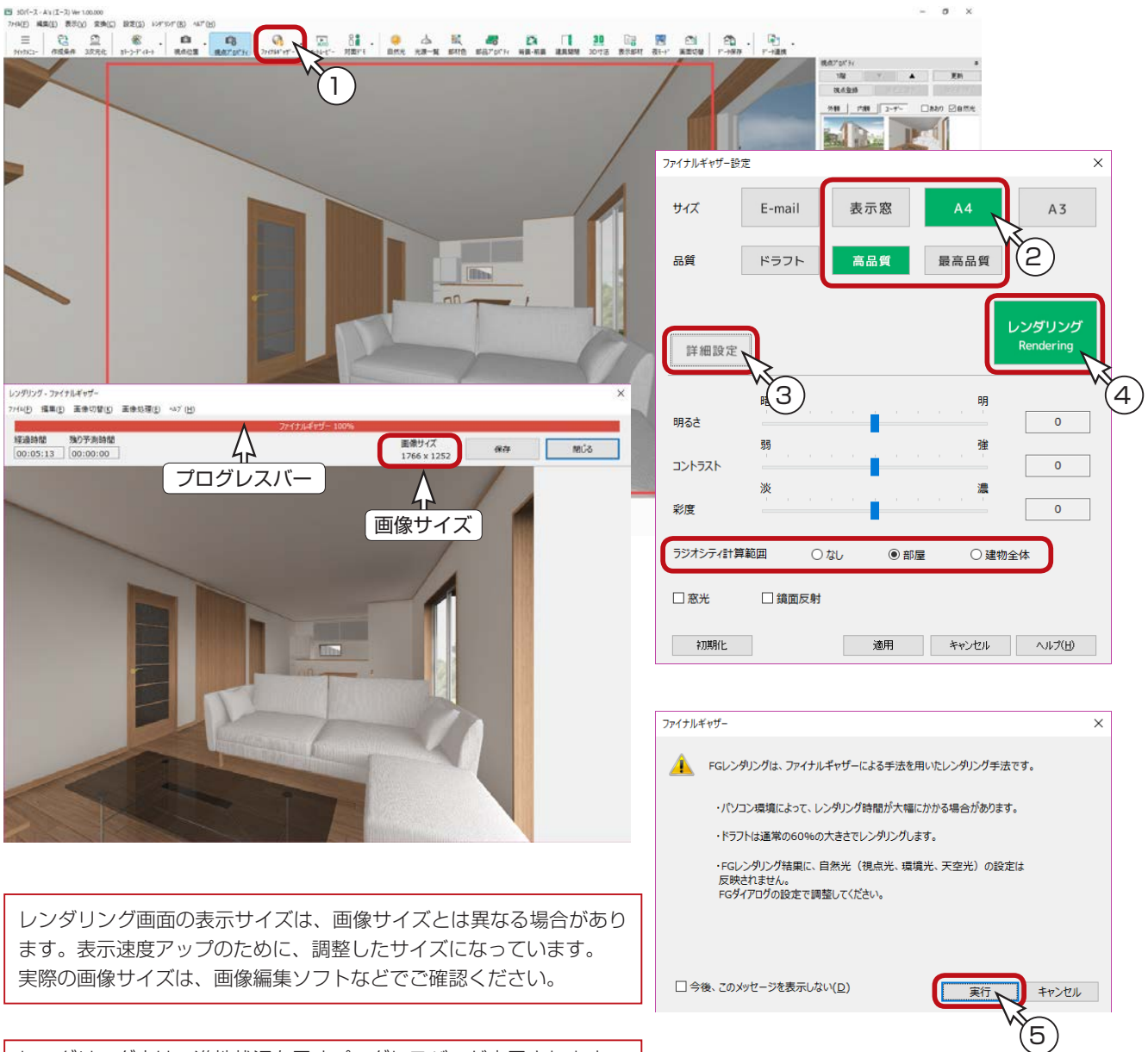
視点プロパティの「視点登録」をクリックしてください。「ユーザー」タブに登録されます。



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
 - * 外観パースのファイナルギャザーを実行しているのので、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-13】参照)



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。ファイナルギャザーレンダリングは、GPUのスペックによって所要時間が大きく変わります。レンダリング中に [Esc] キーを押す、または右クリックすると、キャンセルすることができます。

レンダリング枠を非表示にする場合は、「設定」⇒「設定」⇒「表示窓サイズ」にて、「レンダリング枠を表示する」のチェックを外します。

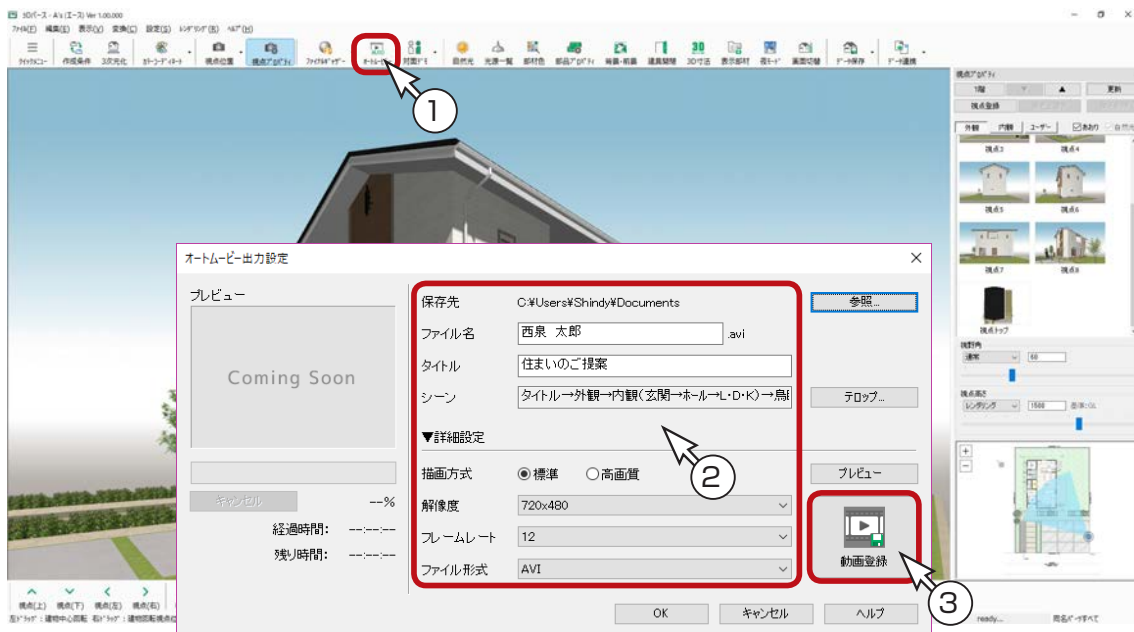
オートムービー

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。

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。



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。

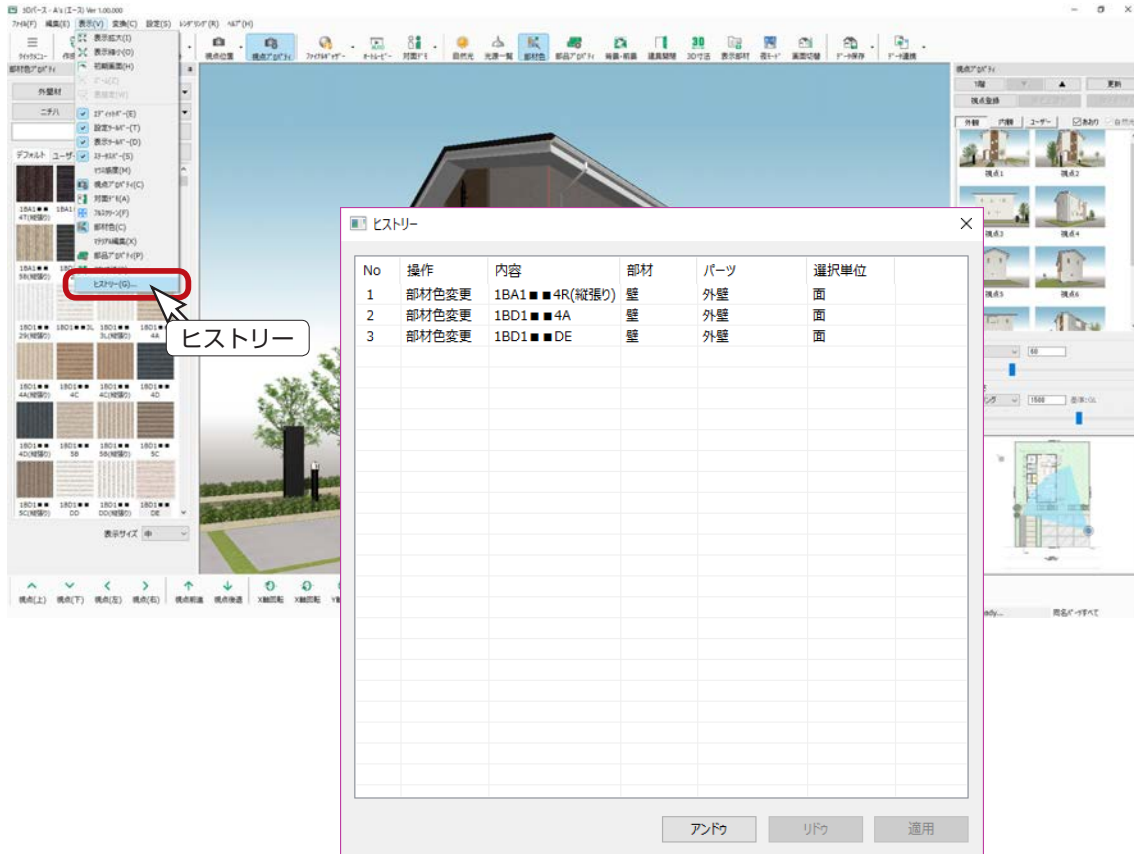
ドラッグ&ドロップによる変更も可能

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。

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 (0 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

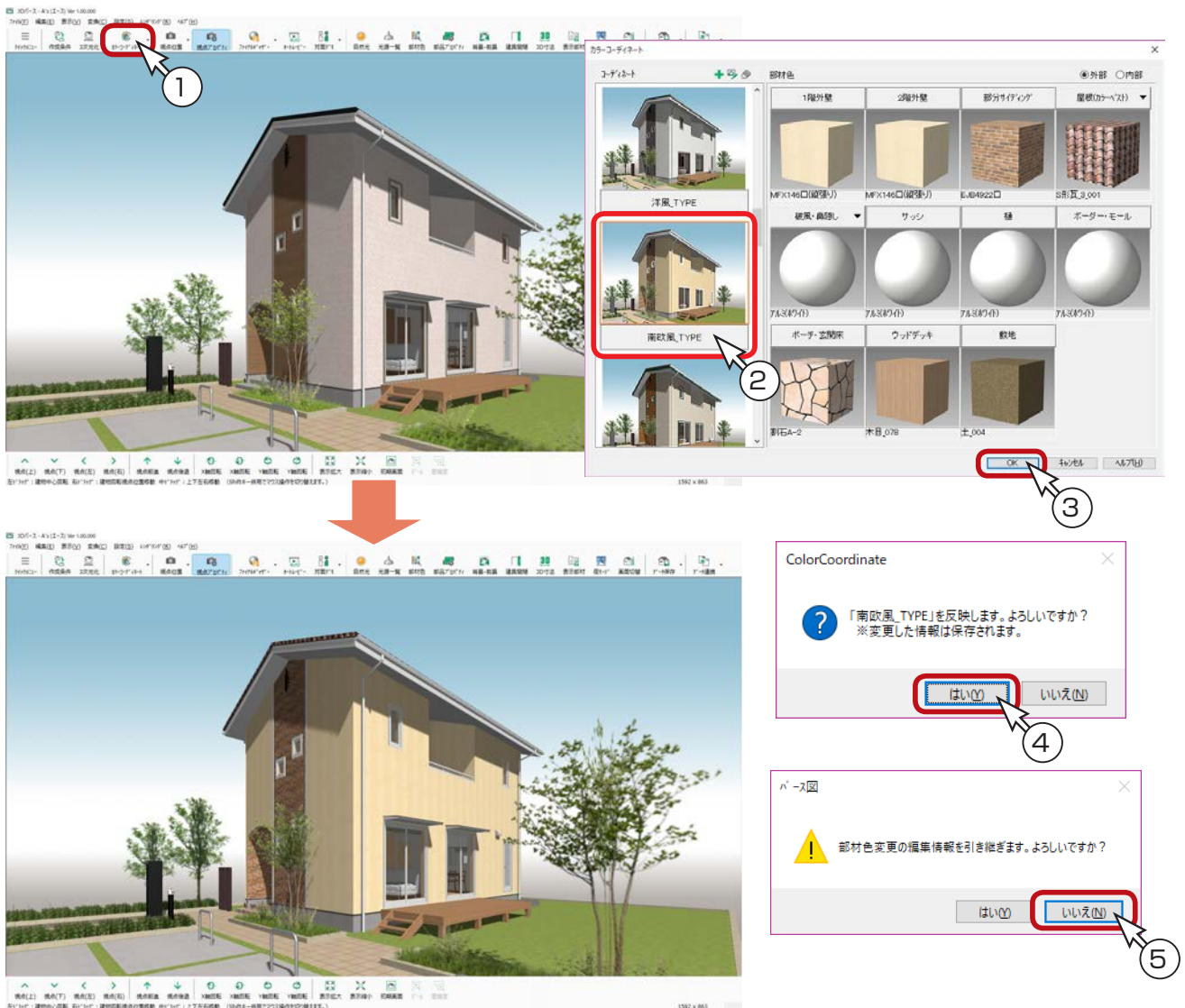
ヒストリー対象 (履歴情報表示範囲)

部材色変更
 光源設定
 非表示
 最適化解除
 面分割
 面合成
 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
 スムーズフラグ
 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。




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。

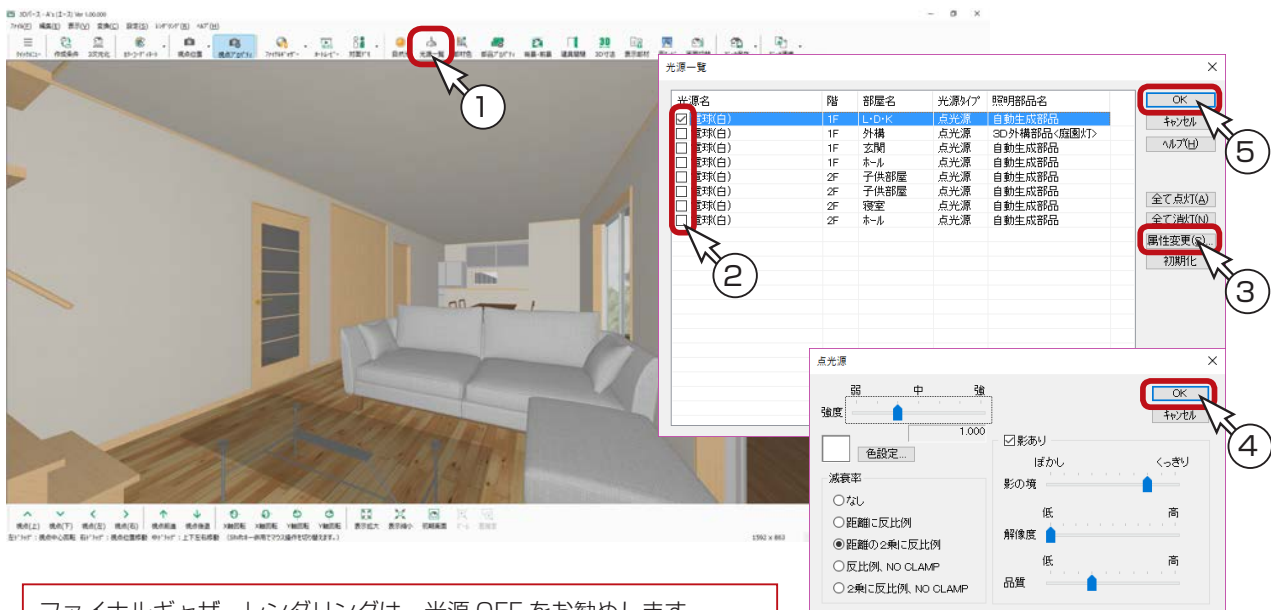
光源設定

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

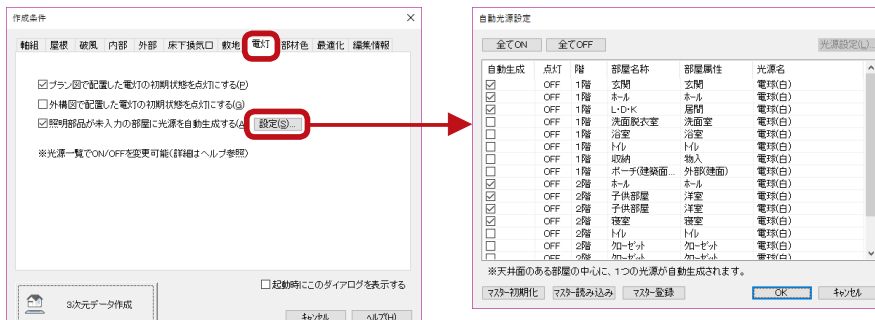
以下の画面は、「ユーザー」タブに登録した内観の視点を選択した状態です。



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。



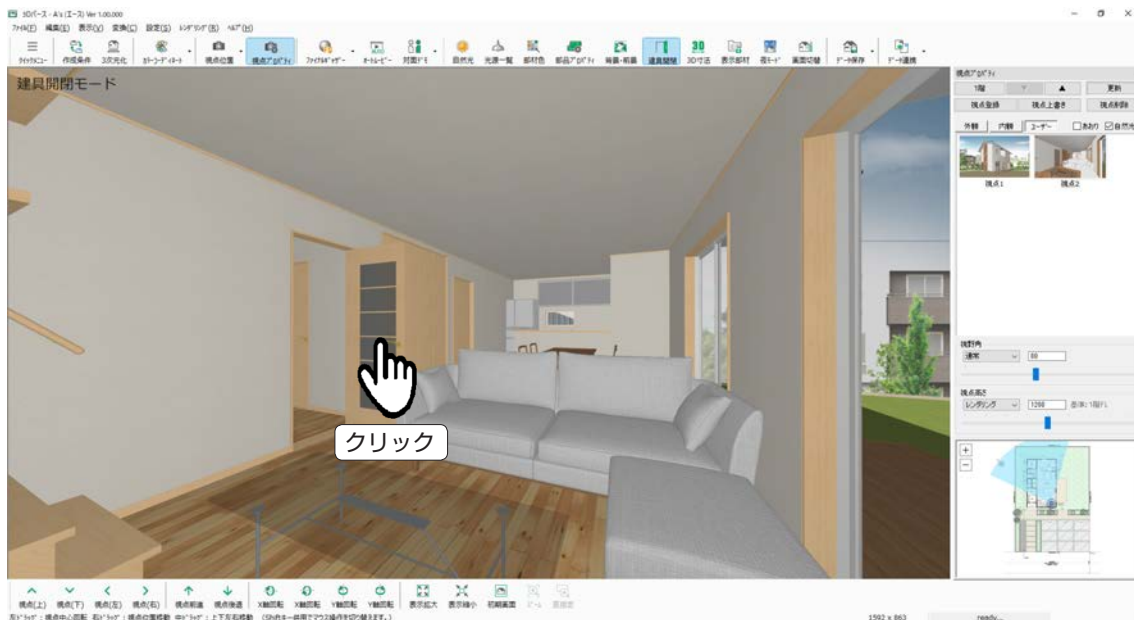
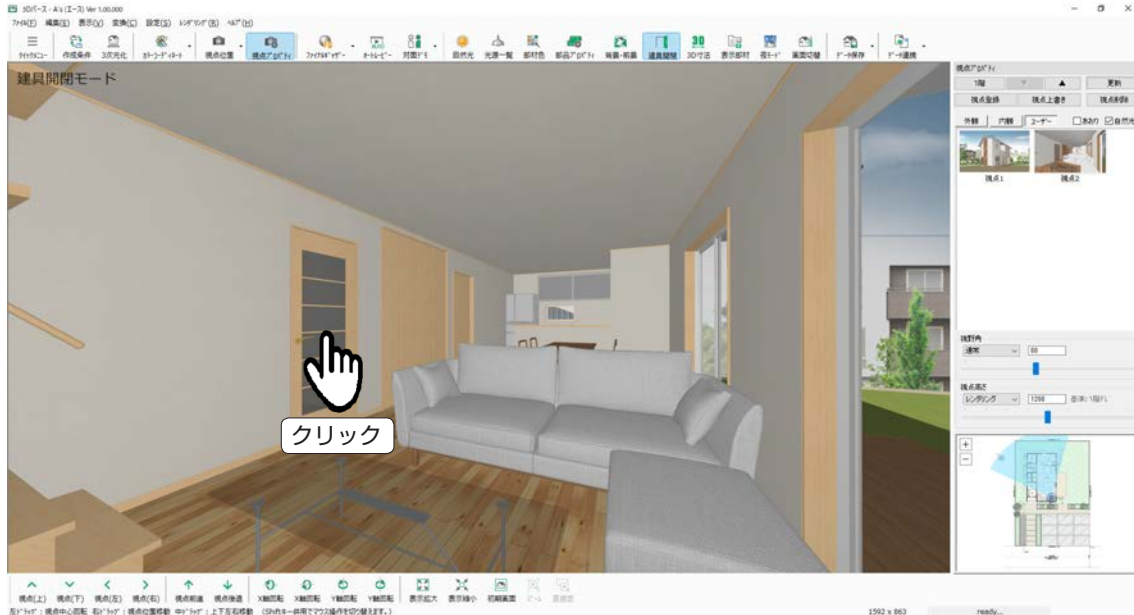
建具開閉

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。

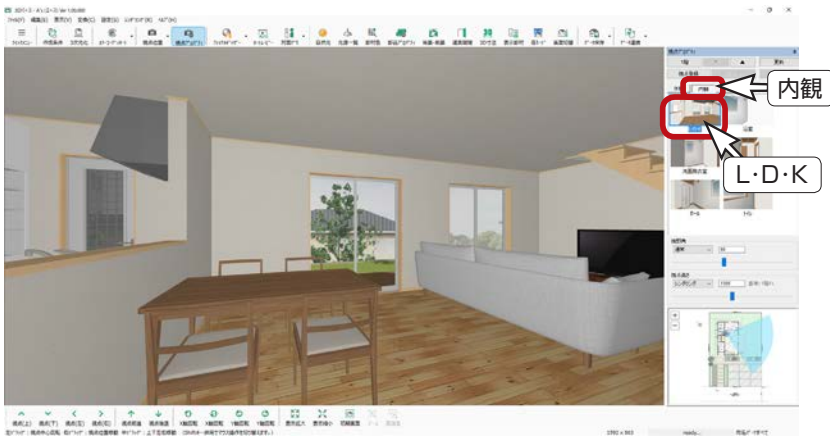


開閉の途中でクリックすると、その位置で停止します。

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。

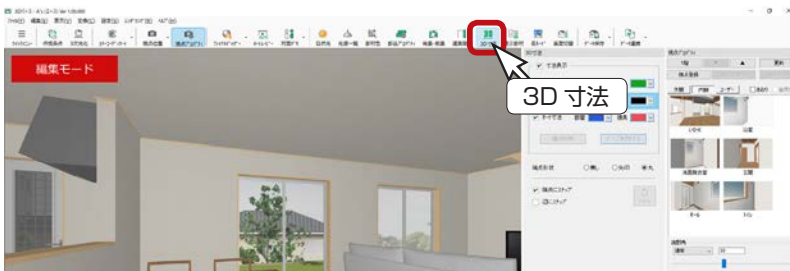


編集モード



(3D 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。

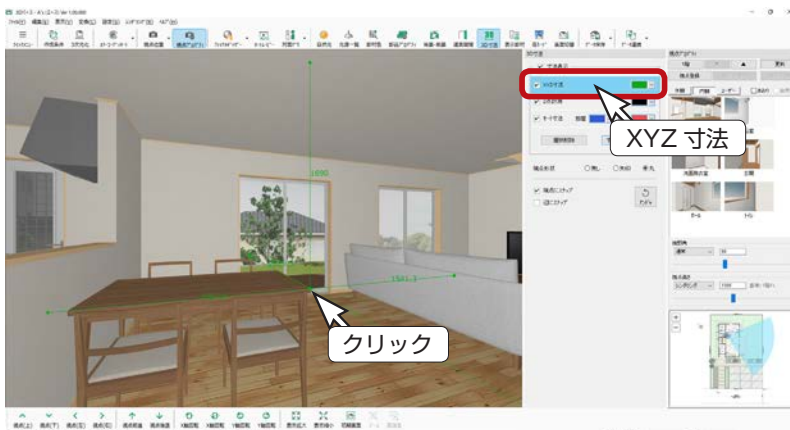


- ・青色になっている箇所が、入力対象の寸法種類（クリックして変更）
- ・寸法種類の前のチェックボックスは、実行後の表示 / 非表示の切替

通常操作（部材色変更など）をしたい場合は、 (3D 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。

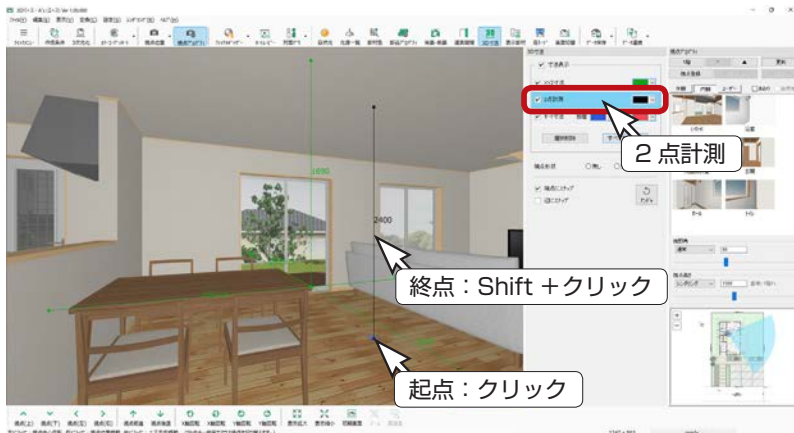


- ・クリックしたところを中心に6つの寸法（X軸/-X軸/Y軸/-Y軸/Z軸/-Z軸）を表示
- ・クリックする度に寸法を更新
- ・寸法文字 / 寸法線の初期色は緑色

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

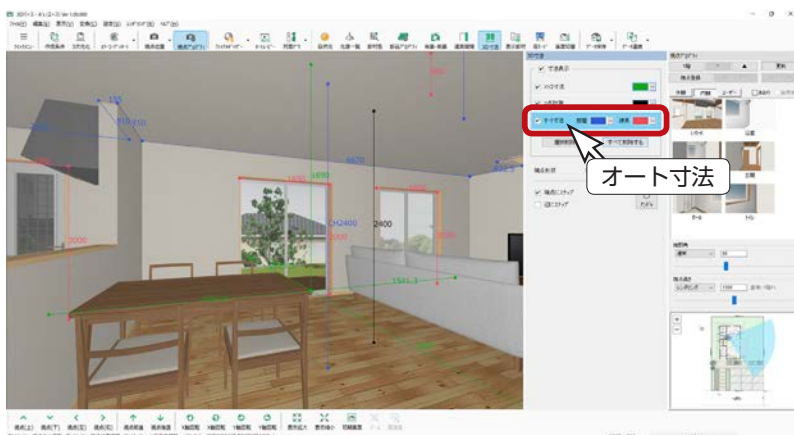
「2点計測」をクリック後、画面上の計測したい箇所を起点—終点で指示します。




- ・ 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。



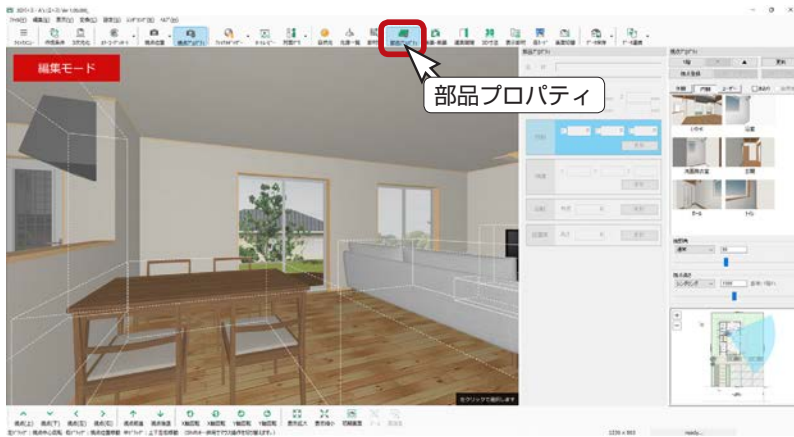
- ・ 部屋の寸法（壁の各辺・部屋高）と、建具の寸法（幅・高さ）を自動計算して表示
- ・ 現在の部屋の寸法のみ表示し、隣の部屋の寸法は非表示
但し、階段や吹き抜け、全開口等は、一続きの空間として隣り合う区画を跨いで寸法を表示
- ・ 寸法文字 / 寸法線の初期色は、部屋は青色、建具は赤色

- ・ 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

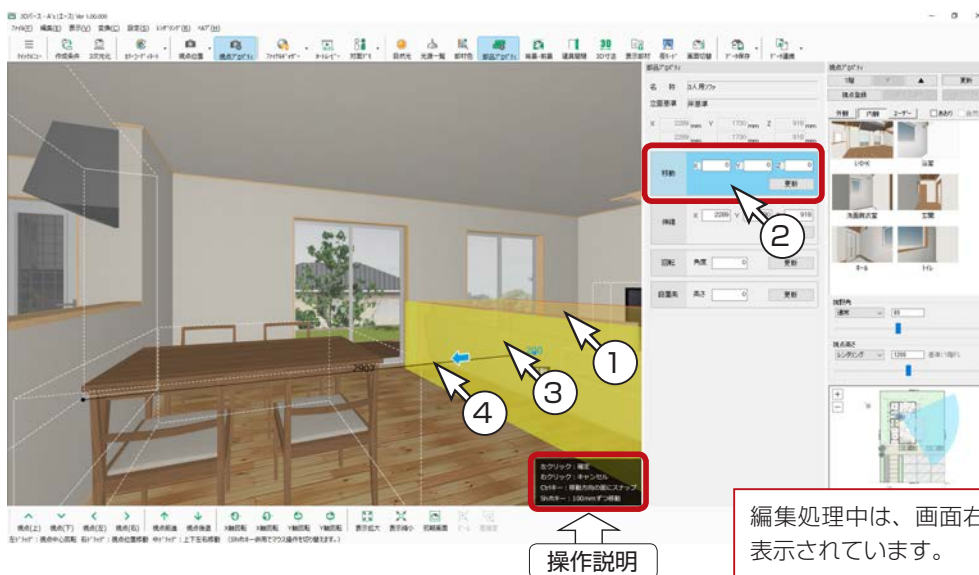
部品プロパティでの編集にはアンドゥがありませんので、ご注意ください。

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。
 - * 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。
- ② 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。
- ③ 視点高さを設定 (下の例では、女性を選択)
- ④ 「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。



URL 固定

チェックを入れて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。

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隔々まで共有でき、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 コード作成」をクリック

- * 「前回のQRコードを引継ぐ」は、1回目はグレー化されています。2回目からは、ONが初期値です。
ON ……QRコードのアドレスが上書きされます。前回のQRコードは残りません。
OFF ……新しいQRコードを作成します。前回のQRコードは残ります。

③ 送信者メールアドレスを入力

- * 一度入力すると、以後は自動表示されます。

④ 「QRコードをメールで送信」をクリック

- * メール送信のアプリケーションが起動します。

⑤ 送信先を入力して、メールを送信

- * 3D データの出力処理後は、管理画面にて公開設定を行います。



管理画面にログイン

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

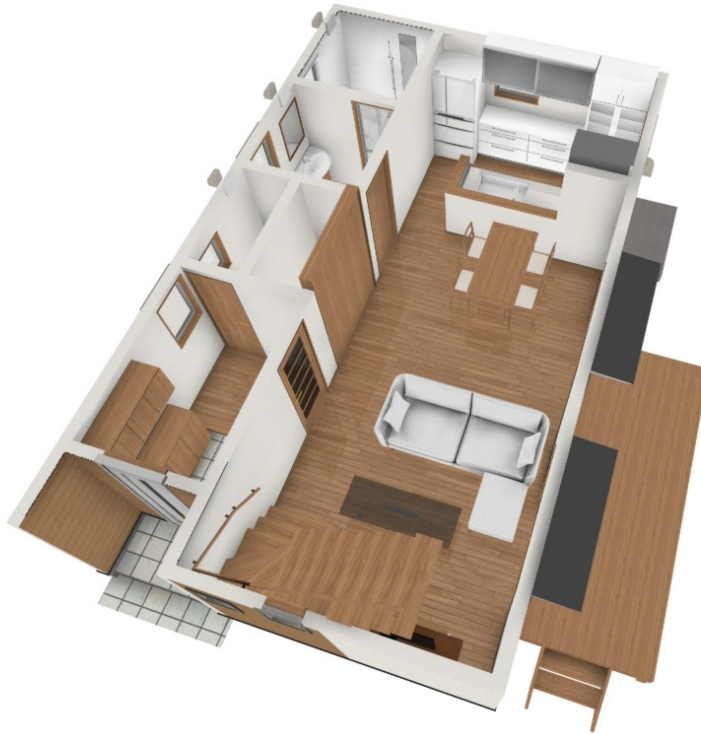
PC、タブレット、スマートフォンに最適化されているので、それぞれの端末で操作できます。

2

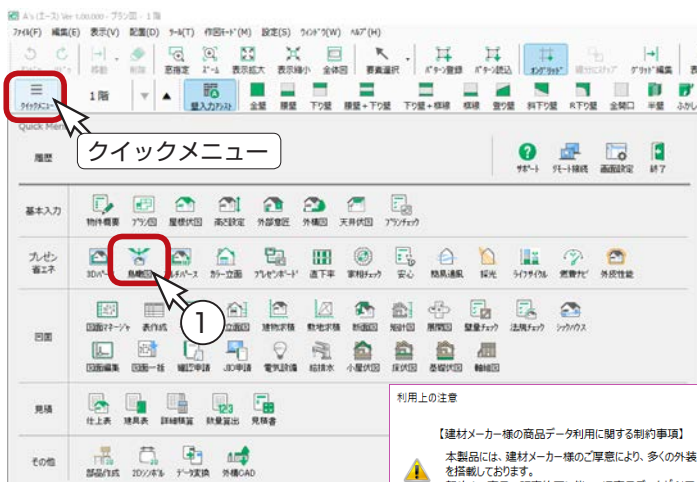
鳥瞰図

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。

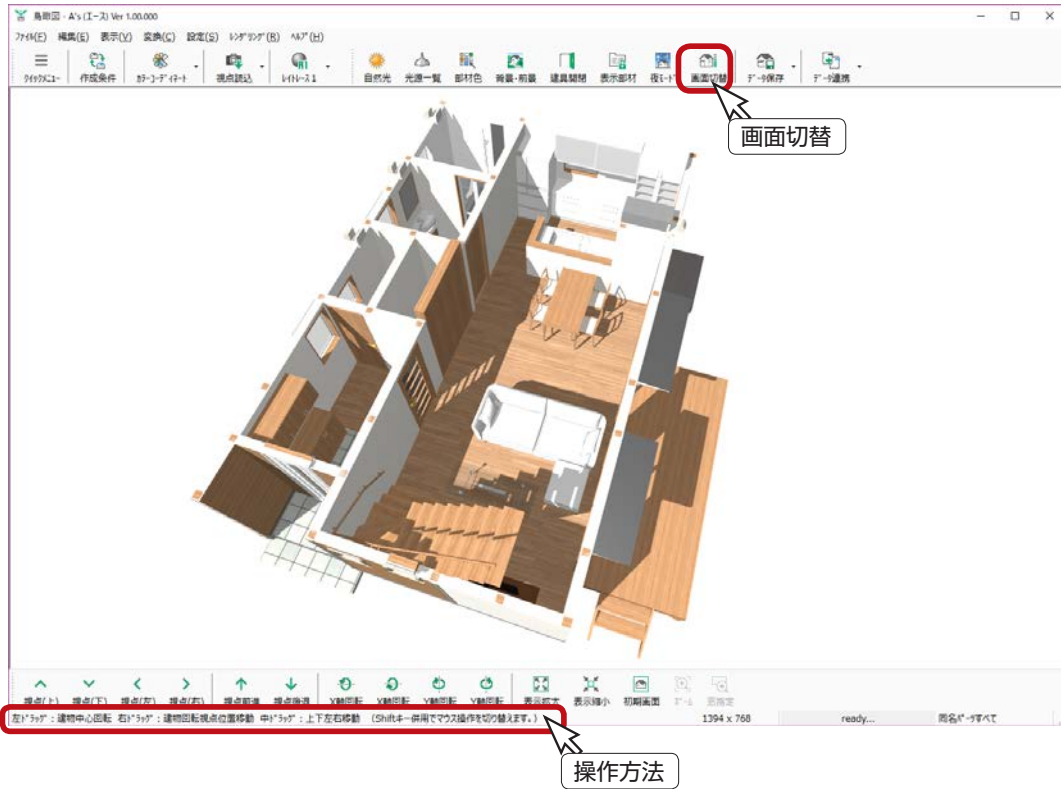
視点設定






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 - 6】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

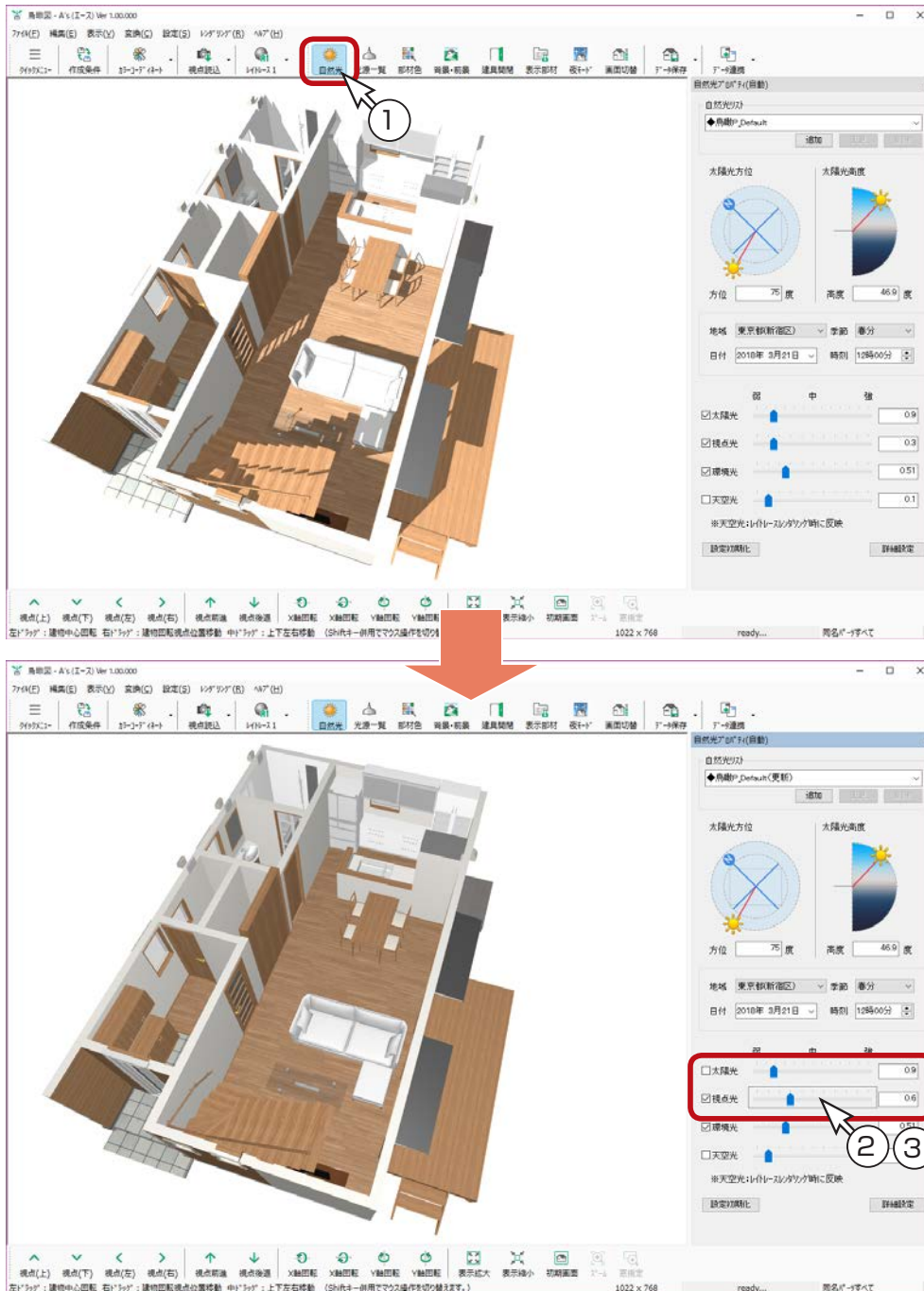


部材を指示し、「編集」または右クリックメニューの「非表示」により、個別に非表示にすることもできます。
個別に非表示にした部材は、「編集」または右クリックメニューの「非表示部材一覧」により、表示を戻すことができます。

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。

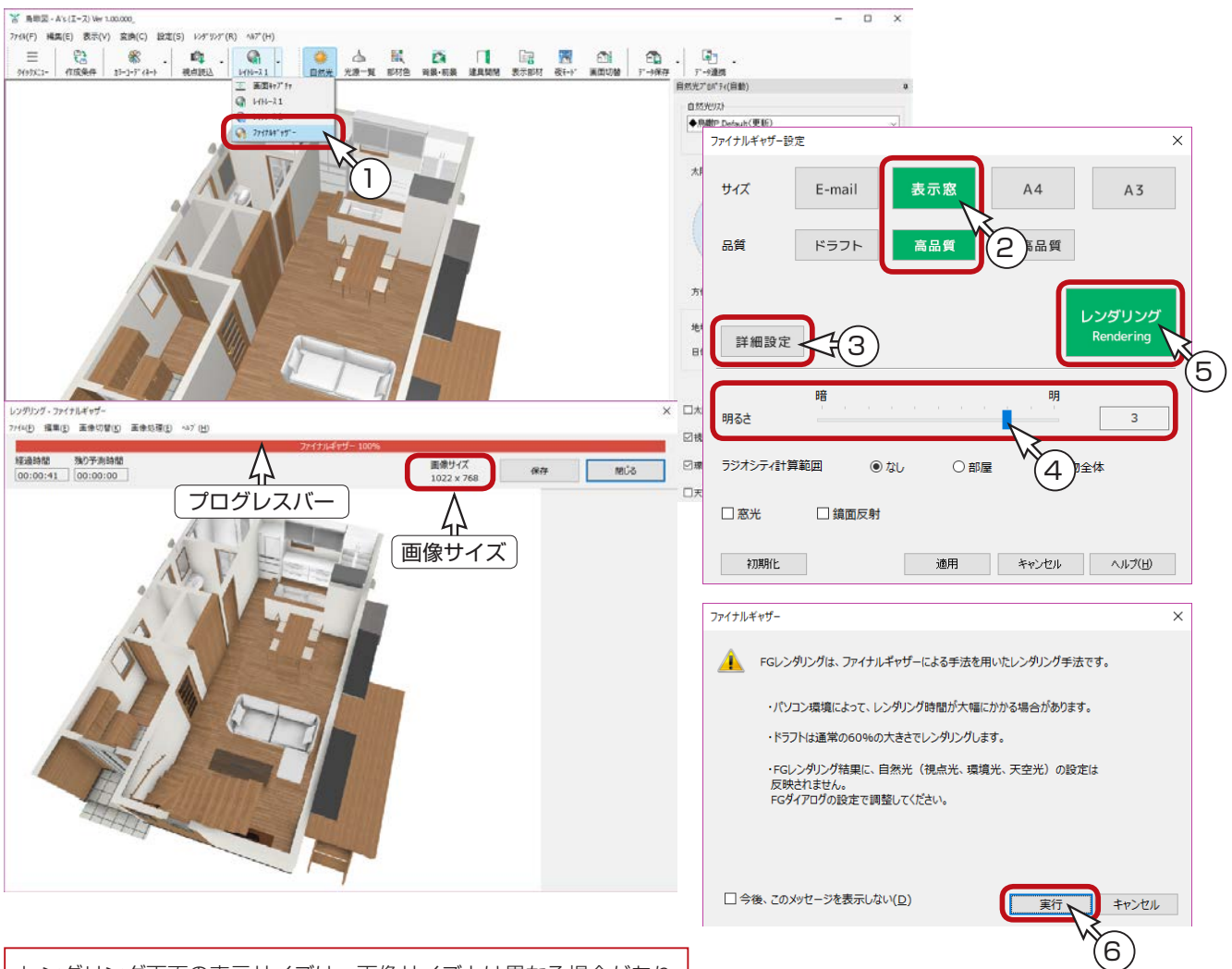


自然光プロパティの中で「視点光」「環境光」「天空光」の設定は、「ファイナルギャザー」レンダリングには反映しません。ファイナルギャザー実行時のダイアログにて設定してください。
「レイトレース 1」「レイトレース 2」によるレンダリングには、すべて反映します。

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-13】参照)




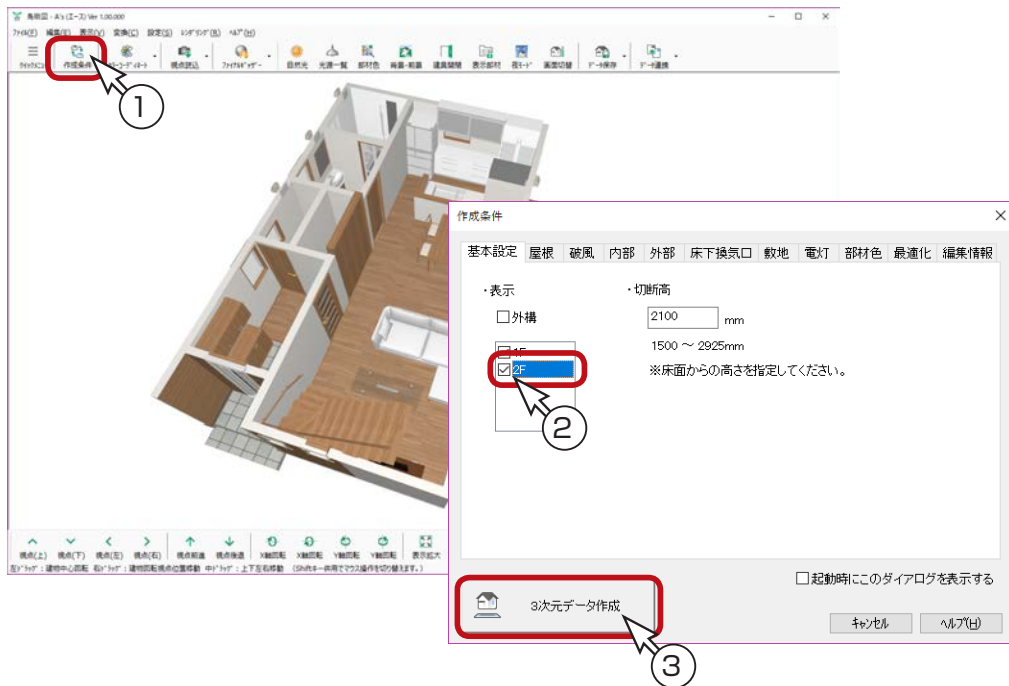
レンダリング画面の表示サイズは、画像サイズとは異なる場合があります。表示速度アップのために、調整したサイズになっています。実際の画像サイズは、画像編集ソフトなどでご確認ください。


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。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。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。



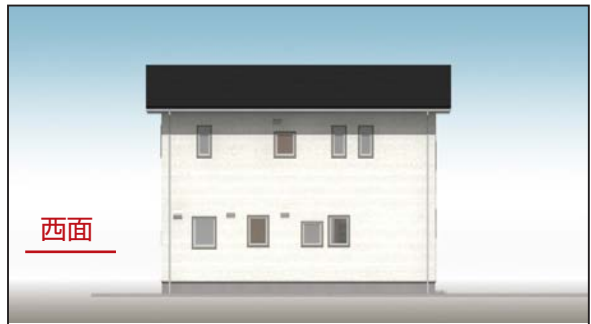
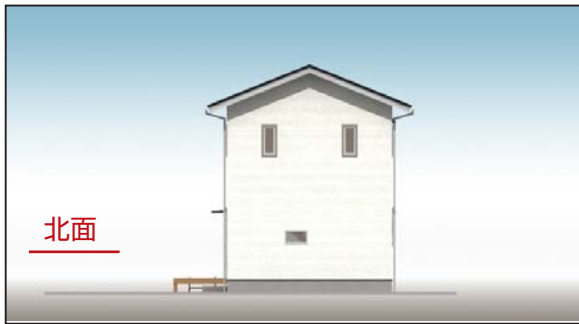
上の画面は、視点を調整し、 (表示部材) にて柱を非表示にした状態です。

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。

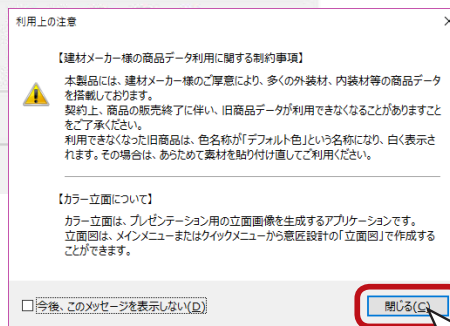
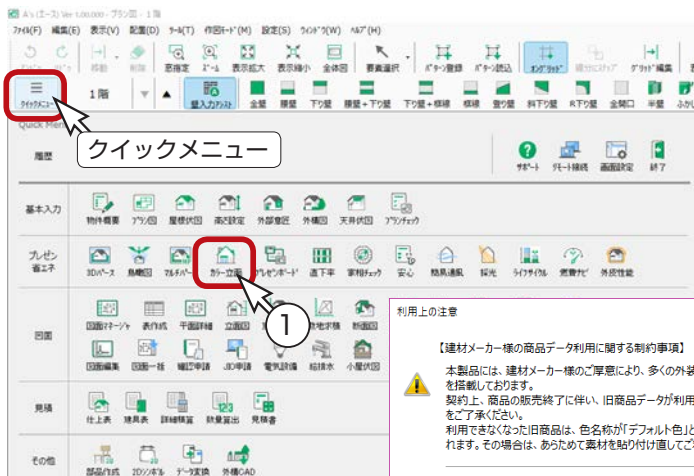
3 カラー立面

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

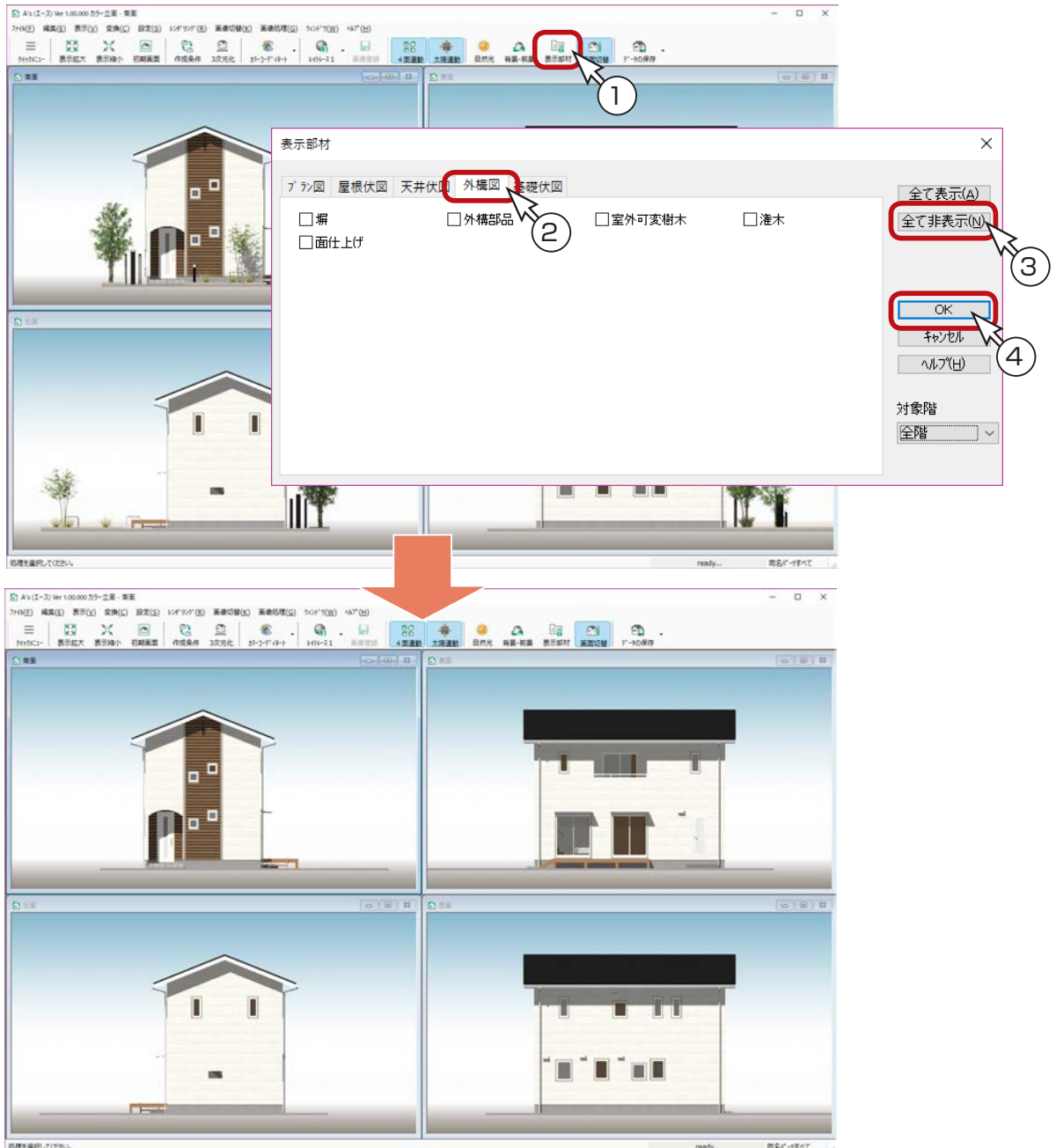
* 「今後、このメッセージを表示しない」のチェックが可能です。

* 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。

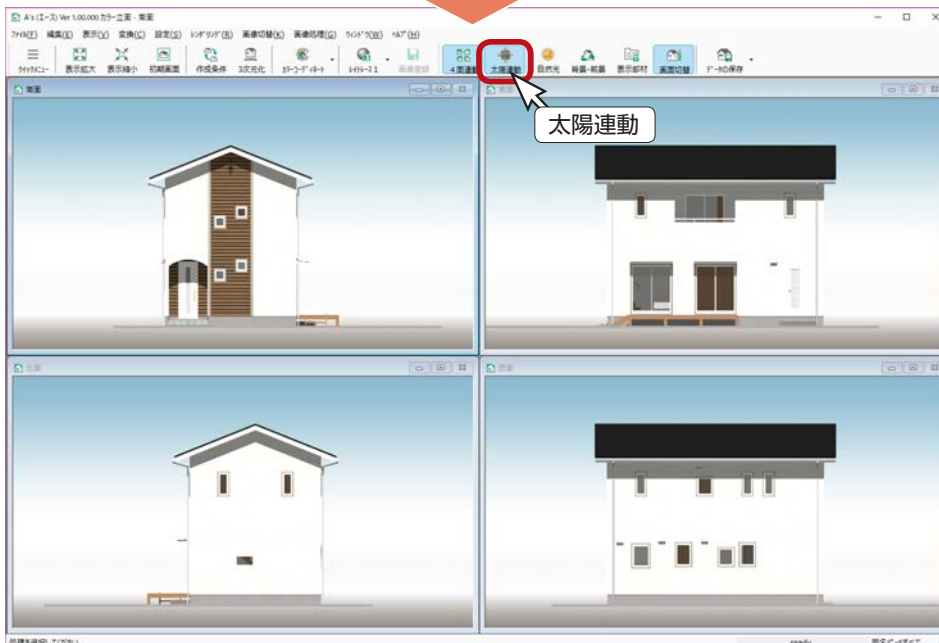
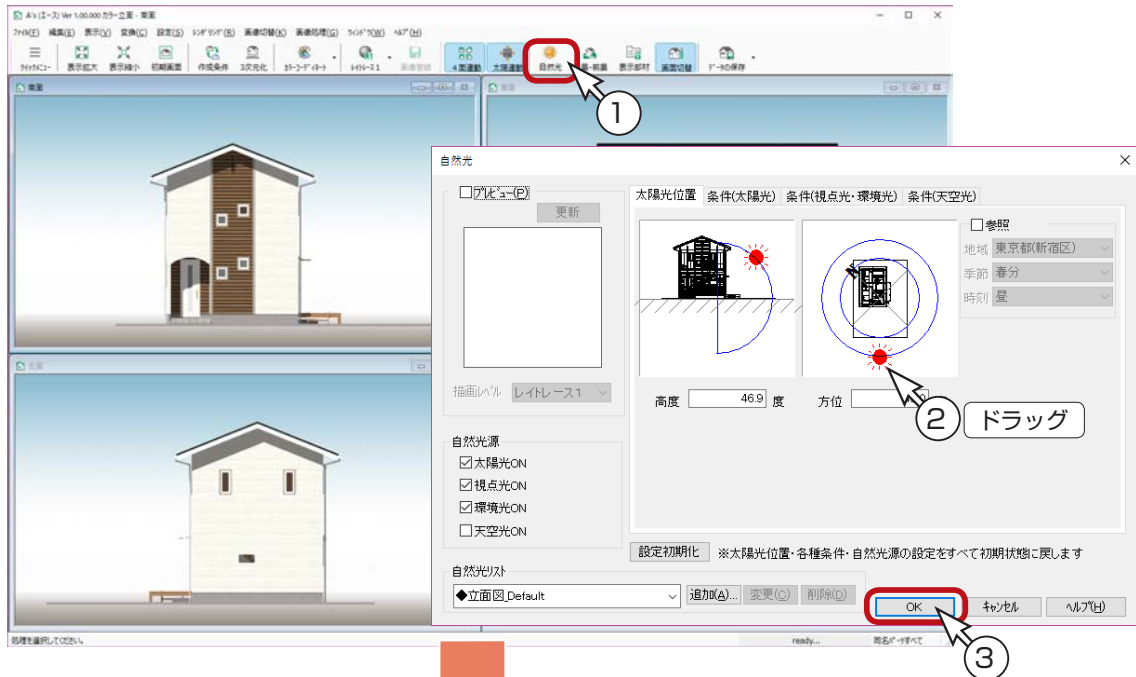
自然光

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






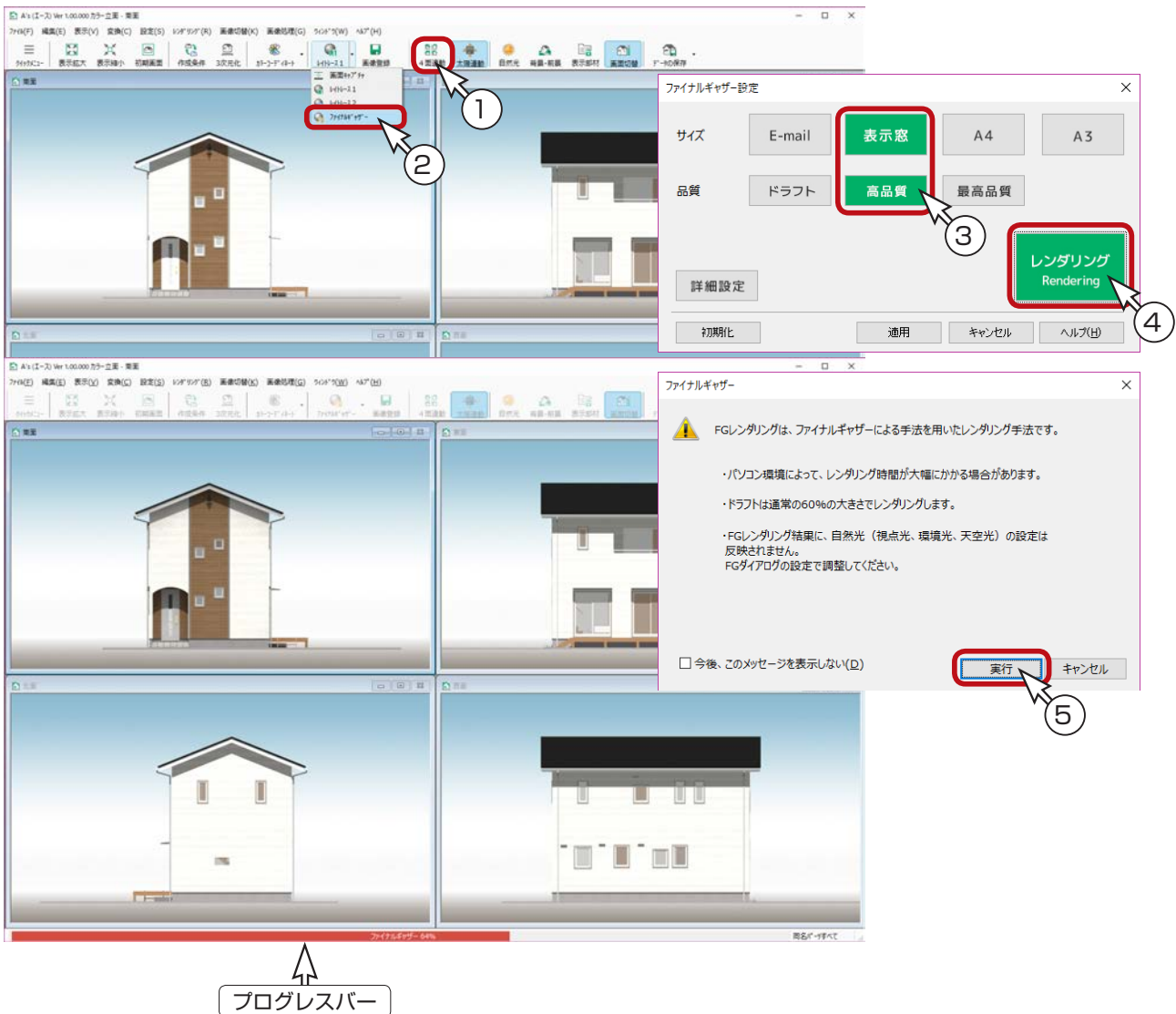
(太陽連動) が初期は ON になっており、4面すべてが南面で表現される太陽光と同じ設定になります。

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



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。

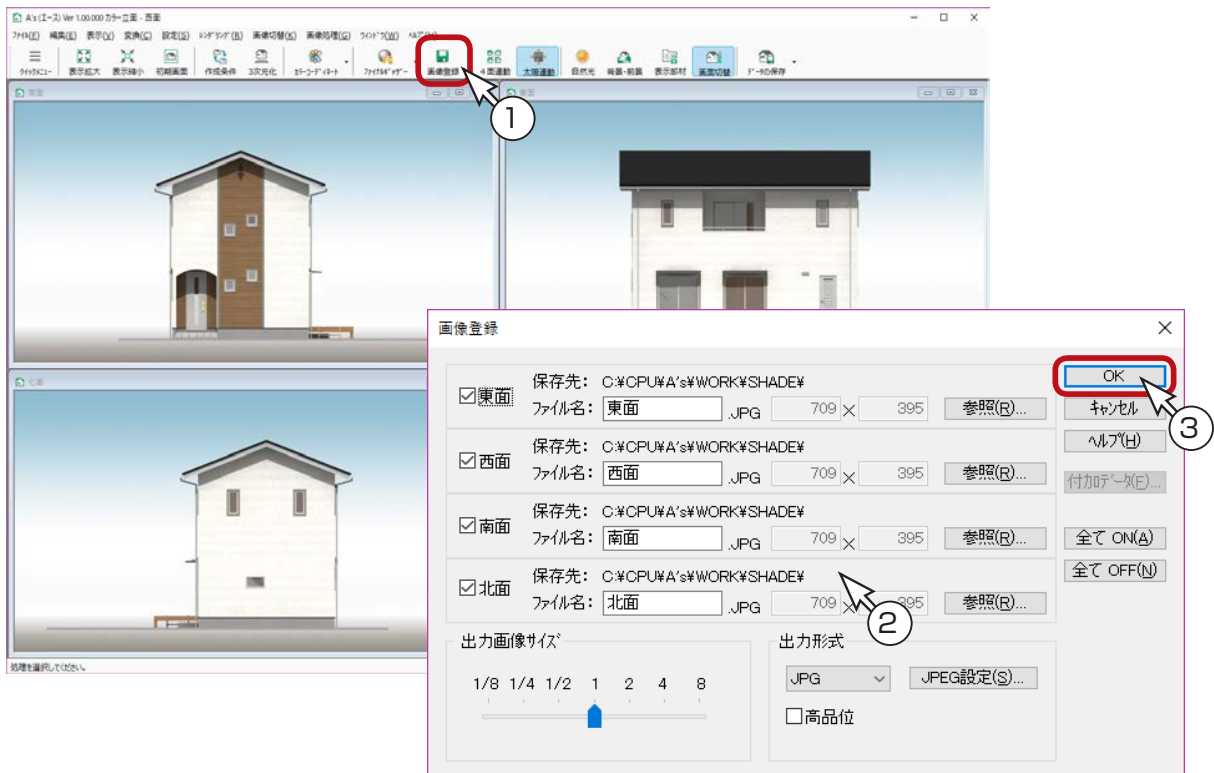
- ② 保存する面、保存先、出力形式などを設定

* 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

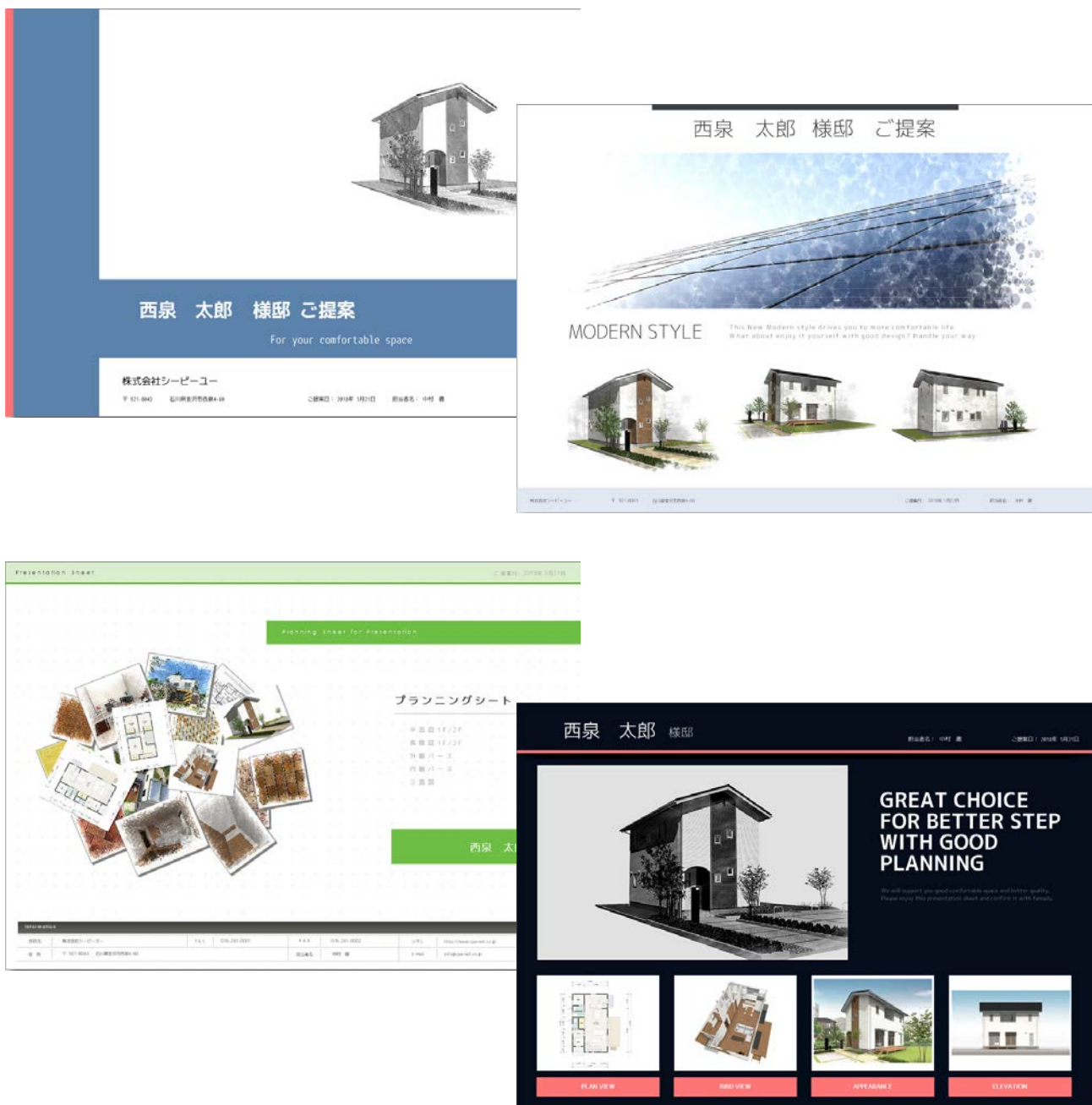


4 プレゼンボード

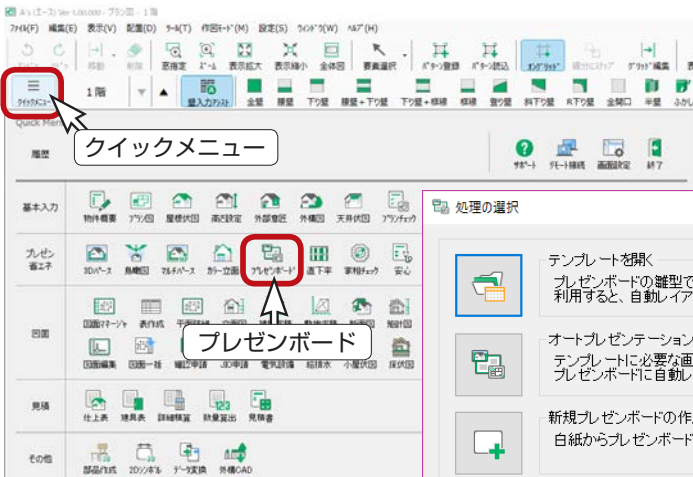
豊富なテンプレートを利用して、プレゼンボードを作成してみましょう。

「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。



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。

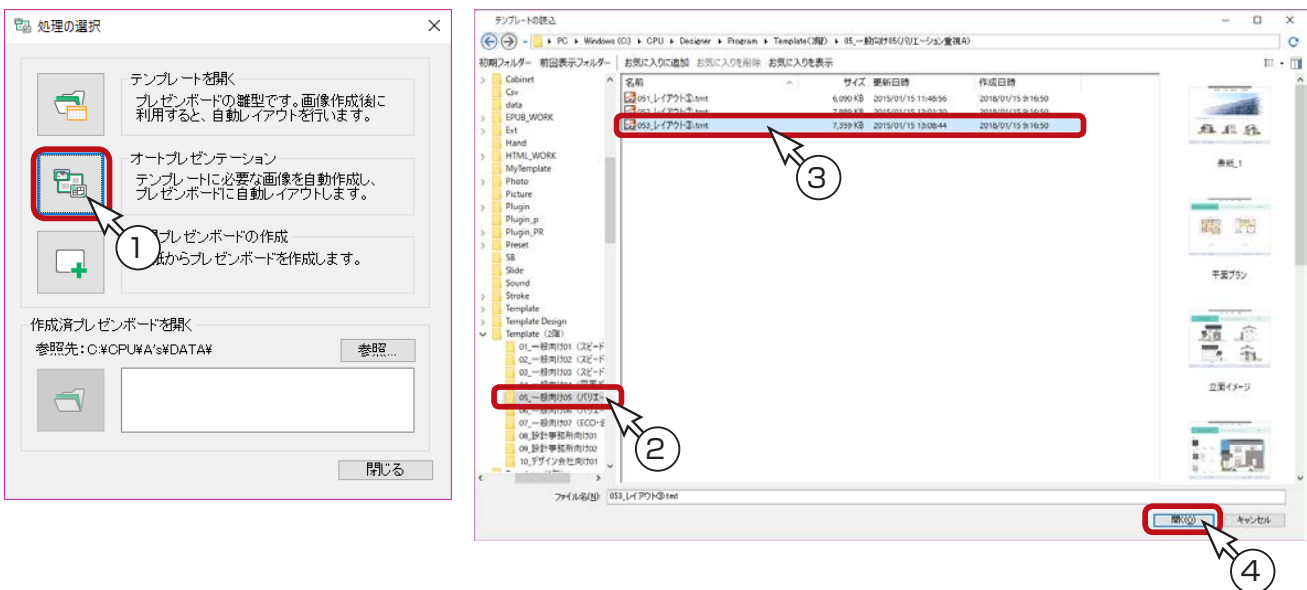
処理の選択が表示されます。

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。

オートプレゼンテーション

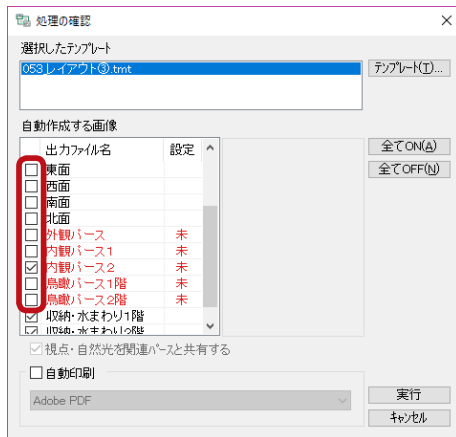
それでは、サンプル物件にて、オートプレゼンテーションを実行してみましょう。

- ①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
 - * ダイアログが表示されます。
- ②テンプレートフォルダを「Template (2階)」⇒「05_一般向け 05 (バリエーション重視 A)」に指定
 - * 初期は「The Presen」の「ツール」⇒「環境」で設定されている既定フォルダが選択されています。
- 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。



自動作成する画像の設定

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が、作成済みの画像はチェックを外すことができます。チェックが入っている画像を自動作成します。
ここでは、サンプル物件で作成済みの画像のチェックを外しましょう。



チェックを外す画像

「東面」
「西面」
「南面」
「北面」
「外観パース」
「内観パース1」
「内観パース2」
「鳥瞰パース1階」
「鳥瞰パース2階」

未設定項目

出力ファイル名が赤色に表示されているものは、未設定の項目があることを意味しています。未設定項目のある画像にチェックを入れて実行すると、警告メッセージが出てきます。

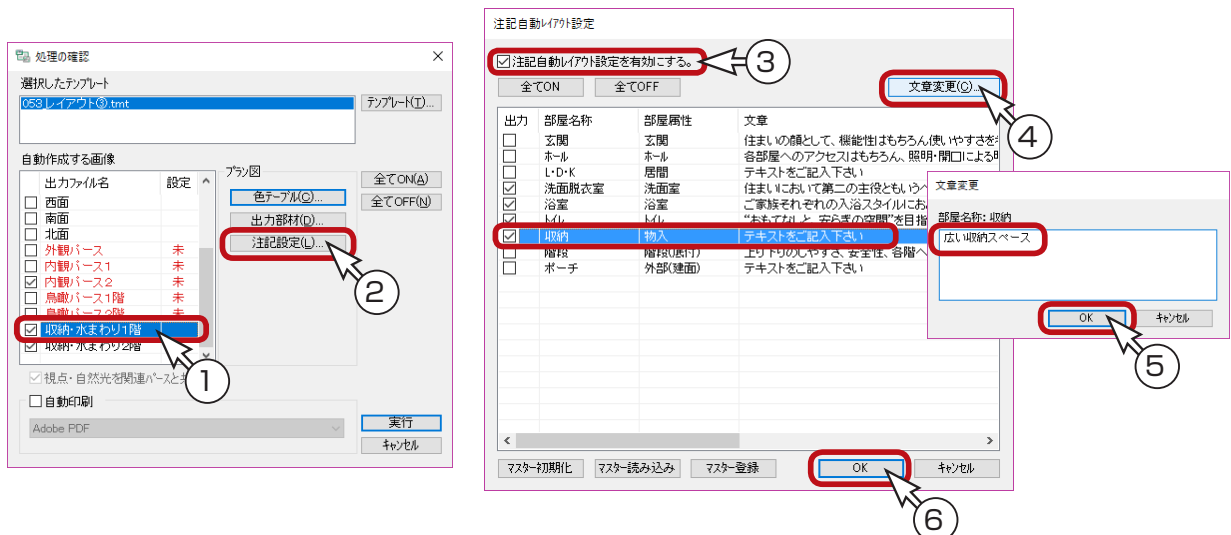
平面画像の設定

「プラン」または「取納・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。

色テーブル..... 画像出力と同様に、色テーブルの切り替えができます。
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できます。
注記設定..... 注記の自動レイアウトを設定できます。

注記設定

- ① 「取納・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」「取納」にチェックが入っています。
「取納」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 「取納」を選択し、「文章変更」をクリック
- ⑤ 例えば、「広い取納スペース」に変更し、「OK」をクリック
- ⑥ 「OK」をクリック

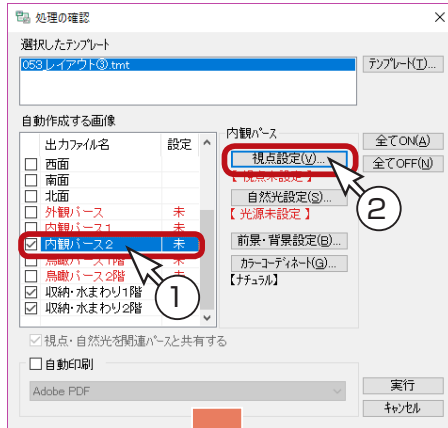


内観パースの設定

「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..... カラー平面の画面で視点を設定できます。
 自然光設定..... 太陽光の高度、方位を設定できます。
 前景・背景設定..... 3D パースと同様に設定できます。
 カラーコーディネート..... 3D パースと同様に設定できます。


■ 視点設定




- ① 「内観パース2」をクリック
- ② 「視点設定」をクリック
* カラー平面の画面が表示されます。

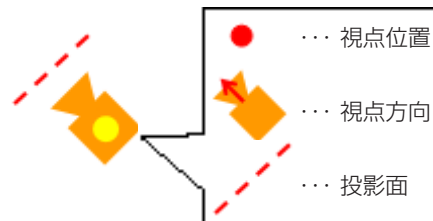
- ③  (自由配置)を確認

- ④ 視点位置⇒視点方向⇒投影面の順に指定

- ⑤  (閉じる)をクリック
* 「視点設定済み」になります。



視点設定後、カメラマークが表示されます。
 視点の位置・方向・投影面を変更する場合は、
 (要素選択)にて、ドラッグして調整
 ことができます。



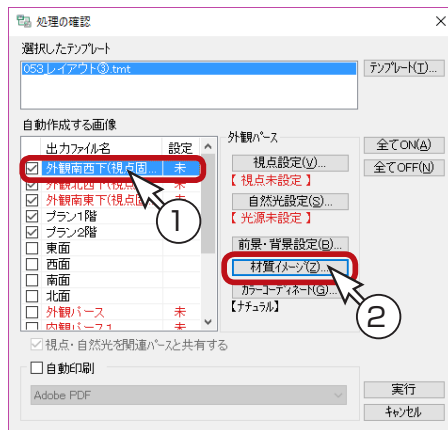
外観パースの設定

「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。

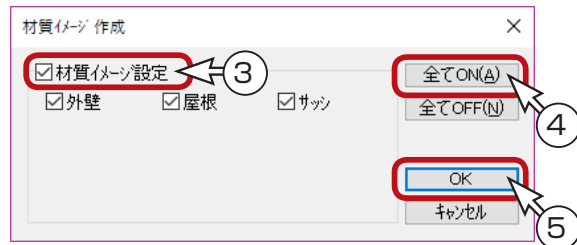
視点設定.....リアルタイム3Dビューアで視点を設定できます。(視点固定もあり)
 自然光設定.....太陽光の高度、方位を設定できます。
 前景・背景設定.....3Dパースと同様に設定できます。
 材質イメージ.....材質イメージ作成の有無を設定できます。
 カラーコーディネート.....3Dパースと同様に設定できます。

■ 材質イメージ

今回は「外観パース」の自動作成のチェックを外していますので、作成する外観で、「材質イメージ」を設定してみましょう。



- ① 「外観南西下(視点固定)」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 「材質イメージ設定」にチェックを入れる
- ④ 「全て ON」をクリック
- ⑤ 「OK」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。

前景・背景設定.....3Dパースと同様に設定できます。
 材質イメージ.....材質イメージ作成の有無を設定できます。
 カラーコーディネート.....3Dパース等と同様に設定できます。

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。

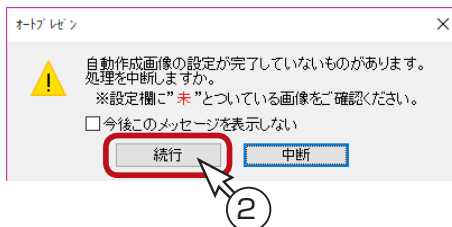
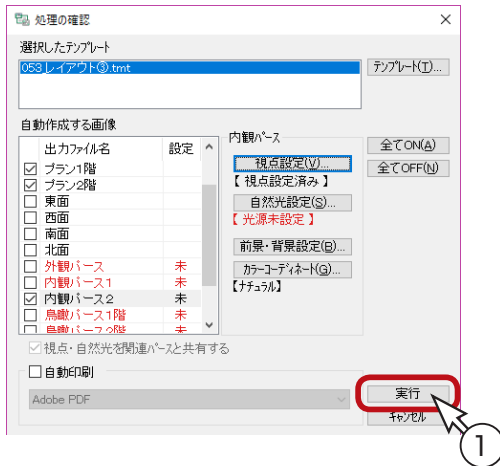
視点設定.....リアルタイム3Dビューアで視点を設定できます。
 自然光設定.....太陽光の高度、方位を設定できます。
 前景・背景設定.....3Dパース等と同様に設定できます。
 カラーコーディネート.....3Dパース等と同様に設定できます。

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。



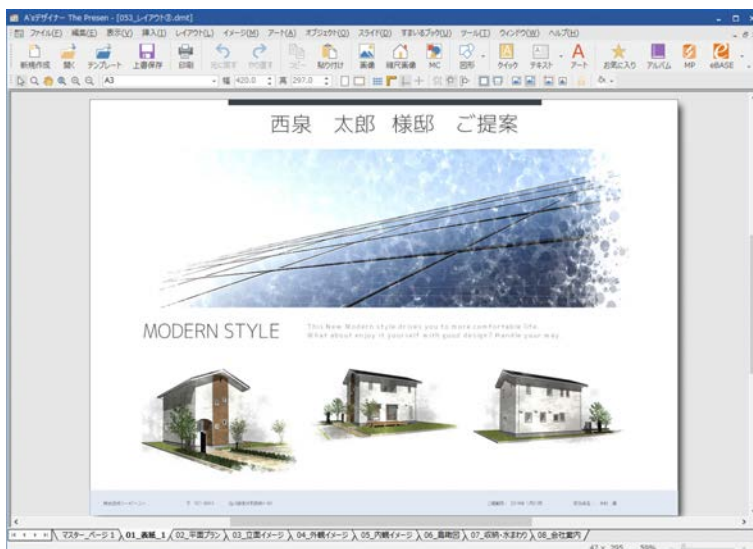
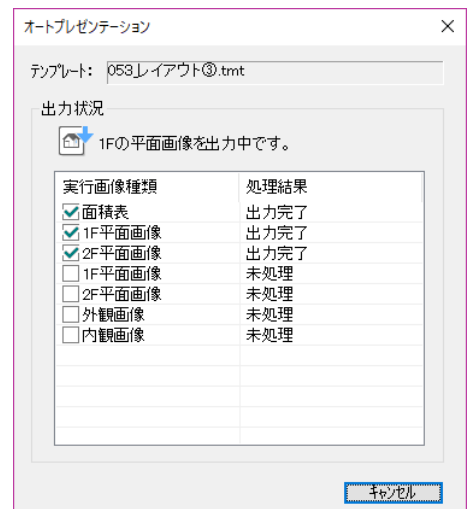
自動作成の作成条件について

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

自動印刷にチェックを入れた場合は、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。

- ① 「実行」をクリック
 - * 未設定の項目があるので、警告メッセージが表示されます。
 - ② 「続行」をクリック
 - * 未設定の項目は、初期値の状態で作像が作成されます。
 - * 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。

複数ページのプレゼンボードは、ページタブでページを切り替えて編集します。

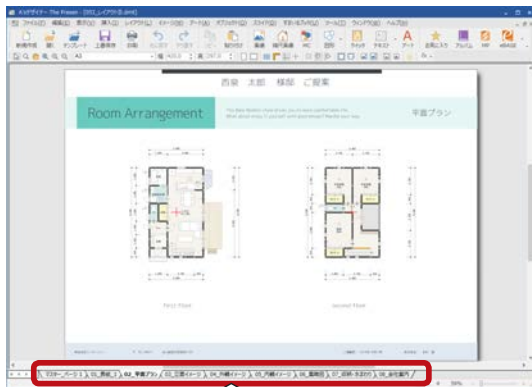
A's(エース) デザイナー

以後の操作は「A's (エース) 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 (エース) デザイナー」
 のマニュアル・ヘルプをご参照ください。

ページの切替

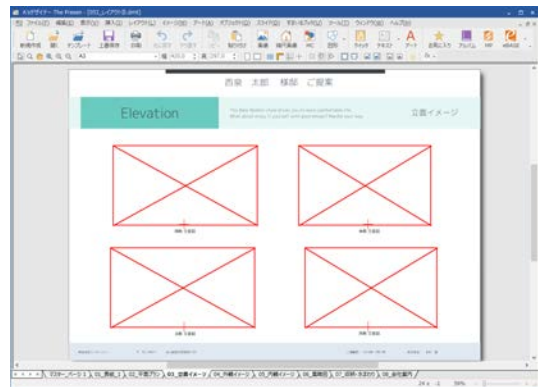
「053_レイアウト③」のテンプレートでは、複数のページが作成されますので、画面下のタブでページを切り替えて編集してください。

02_ 平面プラン

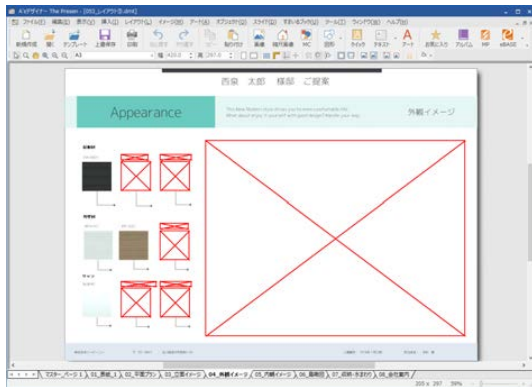


ページタブ

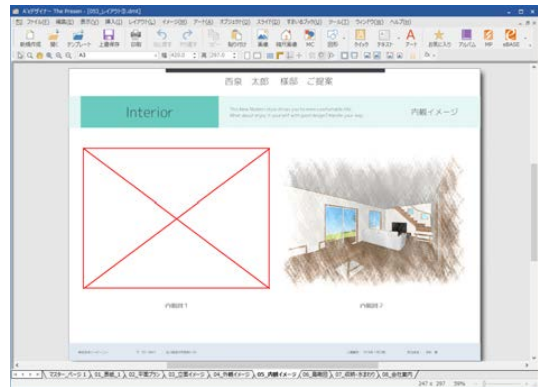
03_ 立面図イメージ



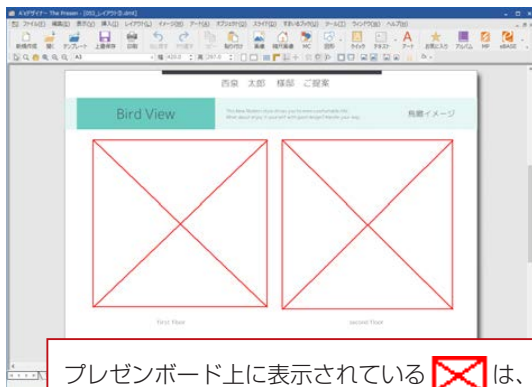
04_ 外観イメージ



05_ 内観イメージ




06_ 鳥瞰図




07_ 収納・水まわり







プレゼンボード上に表示されている  は、リンクされている画像が無いことを意味しています。
 この作成例では、自動作成する画像の設定で、チェックを外しているため、上記のように表示されますが、
 チェックを外していない場合は、すべて自動作成され、画像が表示されます。

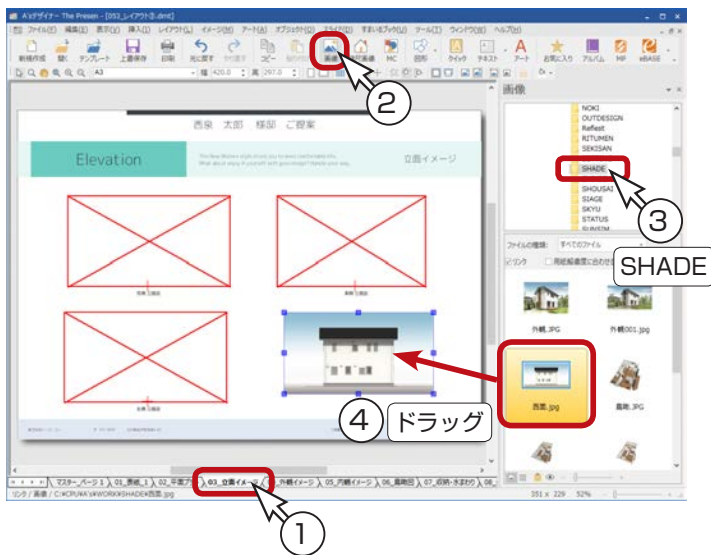
画像の挿入

プレゼンボード上の  に、画像を挿入してみましょう。

「A's (エース) デザイナー」の「The Presen」での画像挿入には、以下の2種類があります。

	…… 縮尺に関わらず、プレゼンボードの  の枠内に画像が納まるように挿入する 画像の縦横比率は保持
	…… 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

ここでは、 を使用して、画像を挿入しましょう。



① 「03_立面イメージ」のページを表示する

②  をクリック

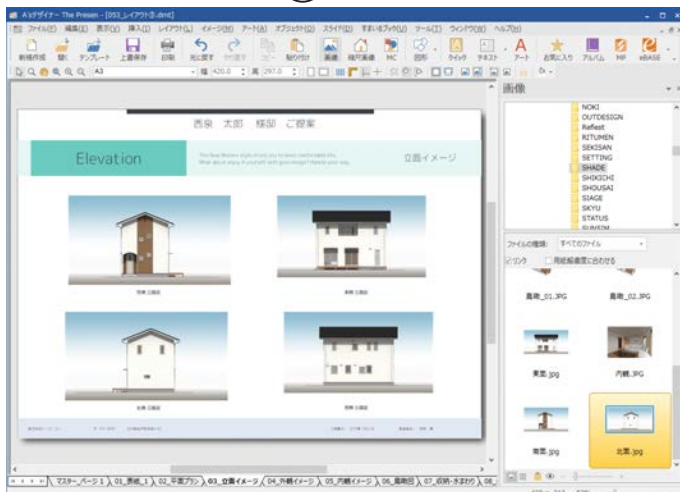
* 画面の右側に、画像バーが表示されます。

③ 読み込み先フォルダを 3次元画像の保存先
「WORK\SHADE」に設定

* 選択フォルダ内にある画像が、サムネイルで
一覧表示されます。



④ サムネイルの画像を、プレゼンボード上の  へ
ドラッグ

* ドラッグ前に「リンク」のチェックを外すと、
画像はプレゼンボードに埋め込まれます。




⑤ 同様に、他の面もドラッグ

* 左は、4面すべて画像を挿入した状態です。

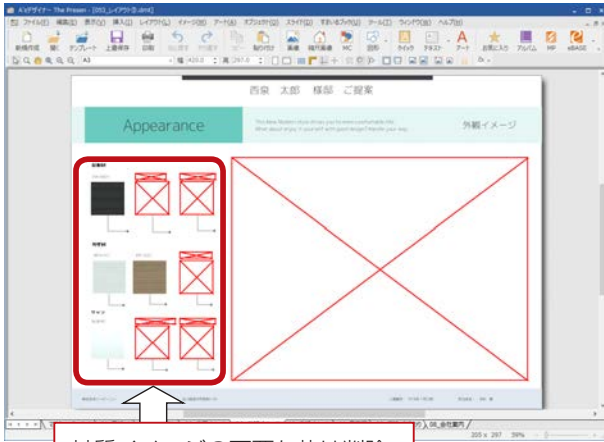
画像バーが表示されている状態で  を再度
クリックすると、画像バーが消えます。
また、画像バー右上の  をクリックしても閉じる
ことができます。

画像ファイルの登録先

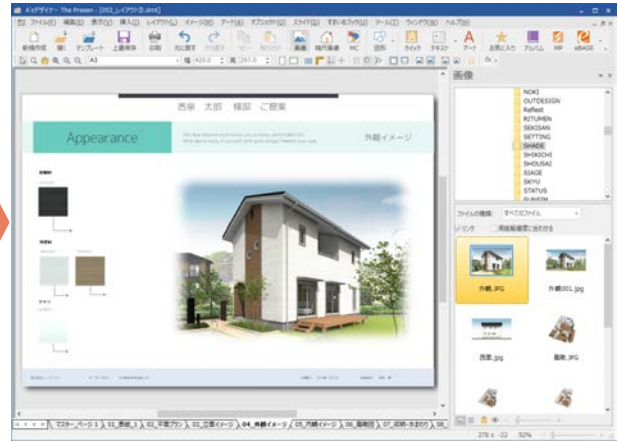
- WORK
 - └ 2D_IMG…2次元画像 (平面・配置)
 - └ SHADE …3次元画像 (立面・外観・内観・鳥瞰)

他のページも、を使用して、画像を挿入しましょう。

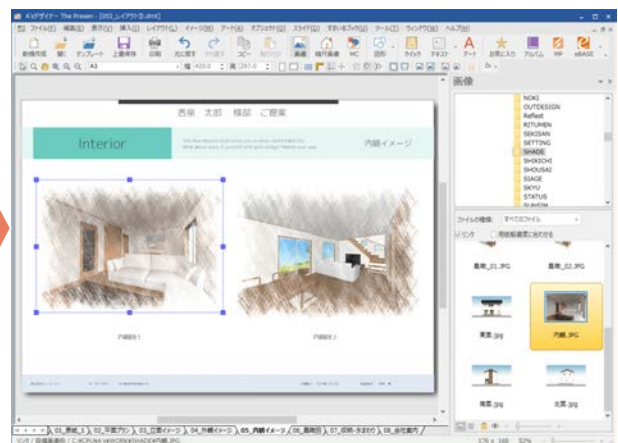
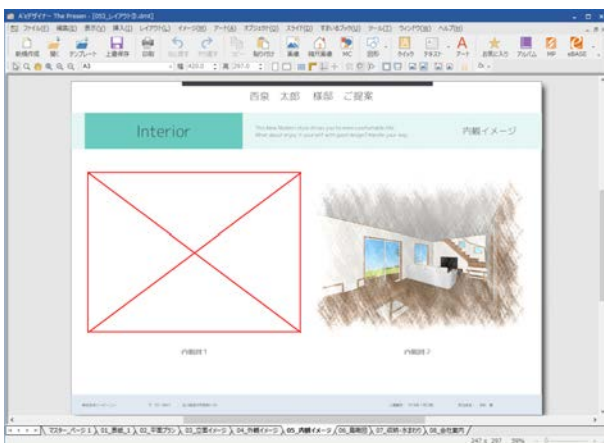
■ 04_ 外観イメージ



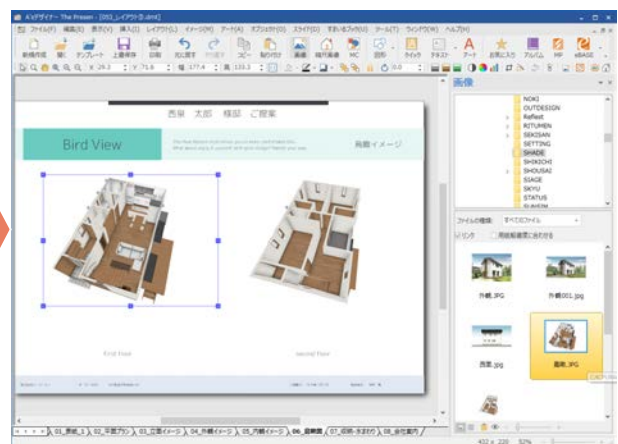
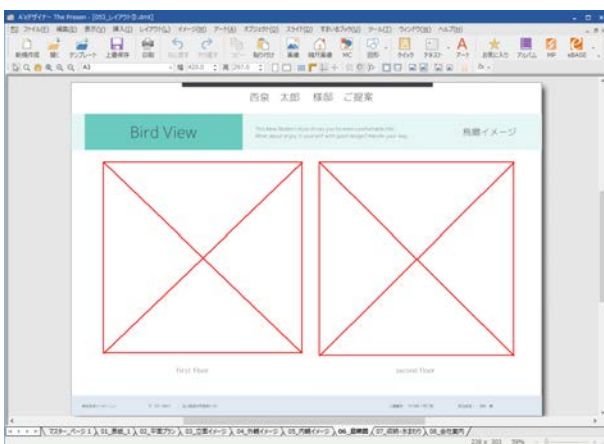
材質イメージの不要な枠は削除



■ 05_ 内観イメージ



■ 06_ 鳥瞰図








注記の調整

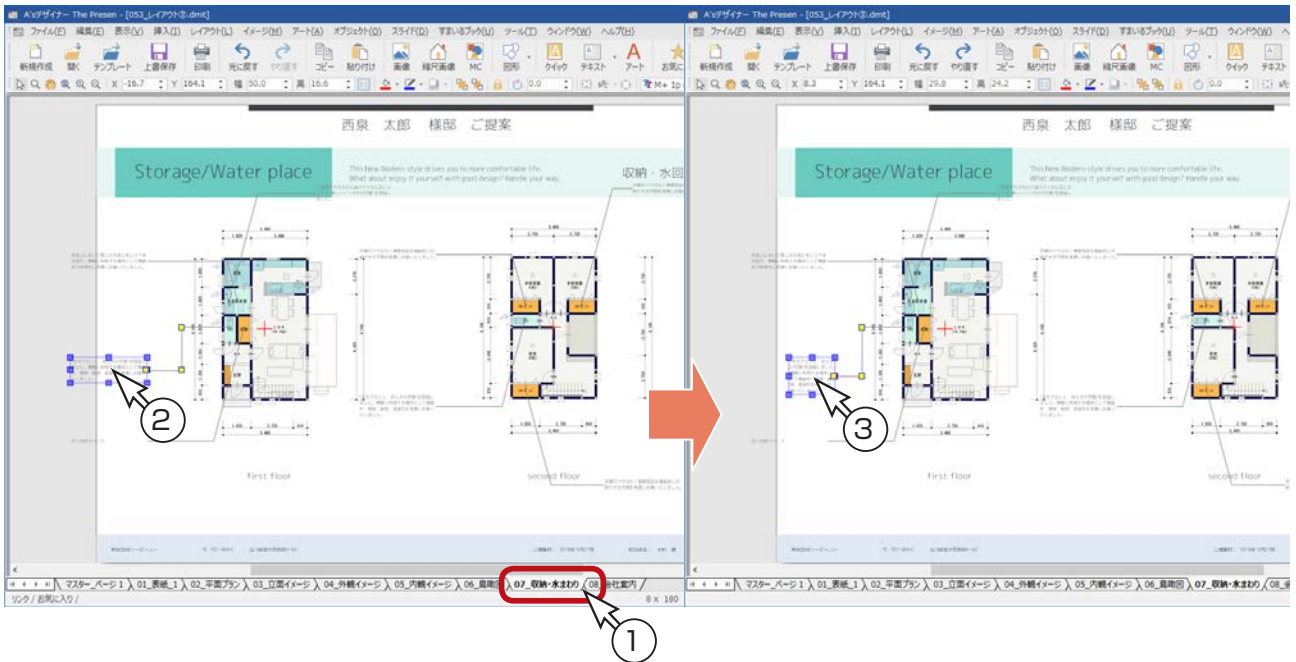
「07_収納・水まわり」のページを確認すると、引き出し線付きの注記が配置されていますが、ページからはみ出ているものがありますので、調整してみましょう。

- 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、青色の■が表示されます。

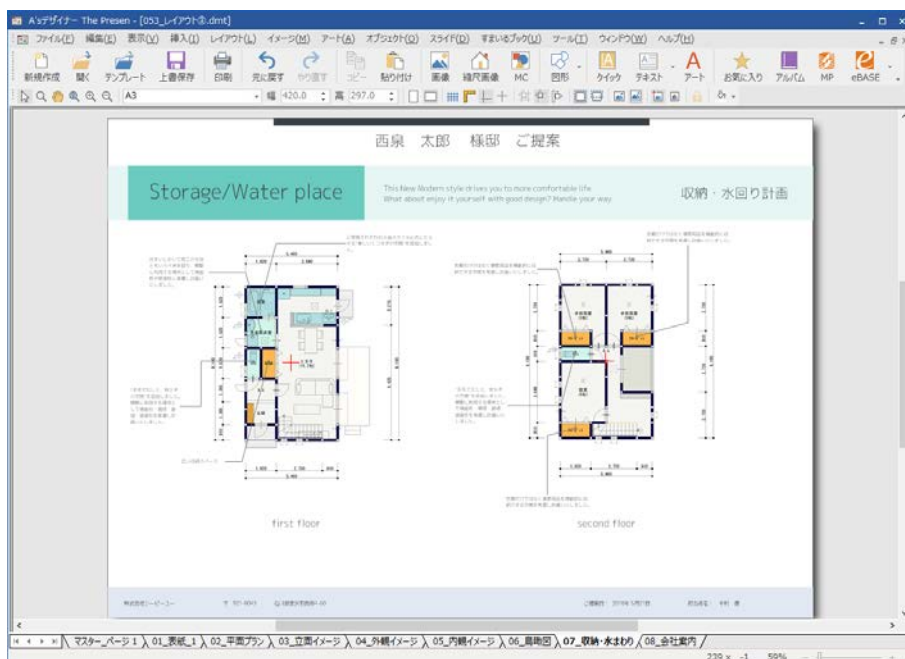
- ③ページ内にドラッグし、枠も調整

* マウスポインタが、で全体を移動できます。    で変形できます。



- ④同様に、他の注記も調整

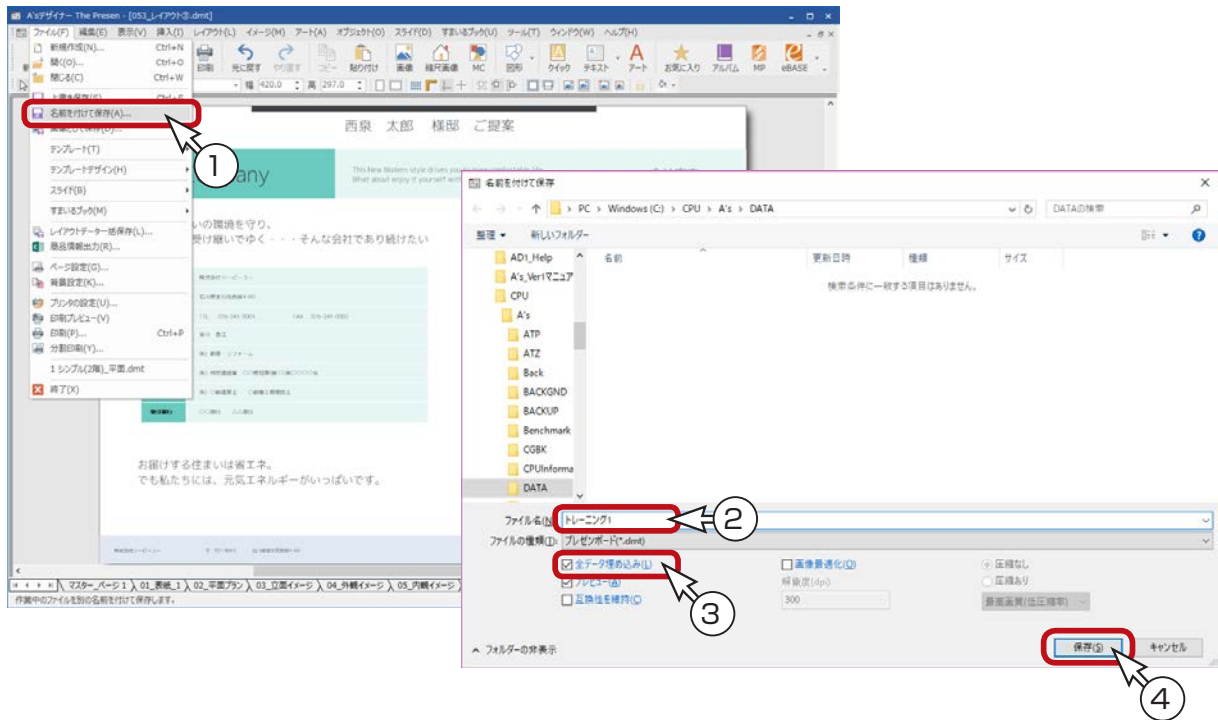
* 以下は、すべて調整した状態です。



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を設定できます。

- 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 (エース) Ver.1.5 トレーニングマニュアル プレゼン編

2018年8月27日 第4版発行

発行者 宮川昌江
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
