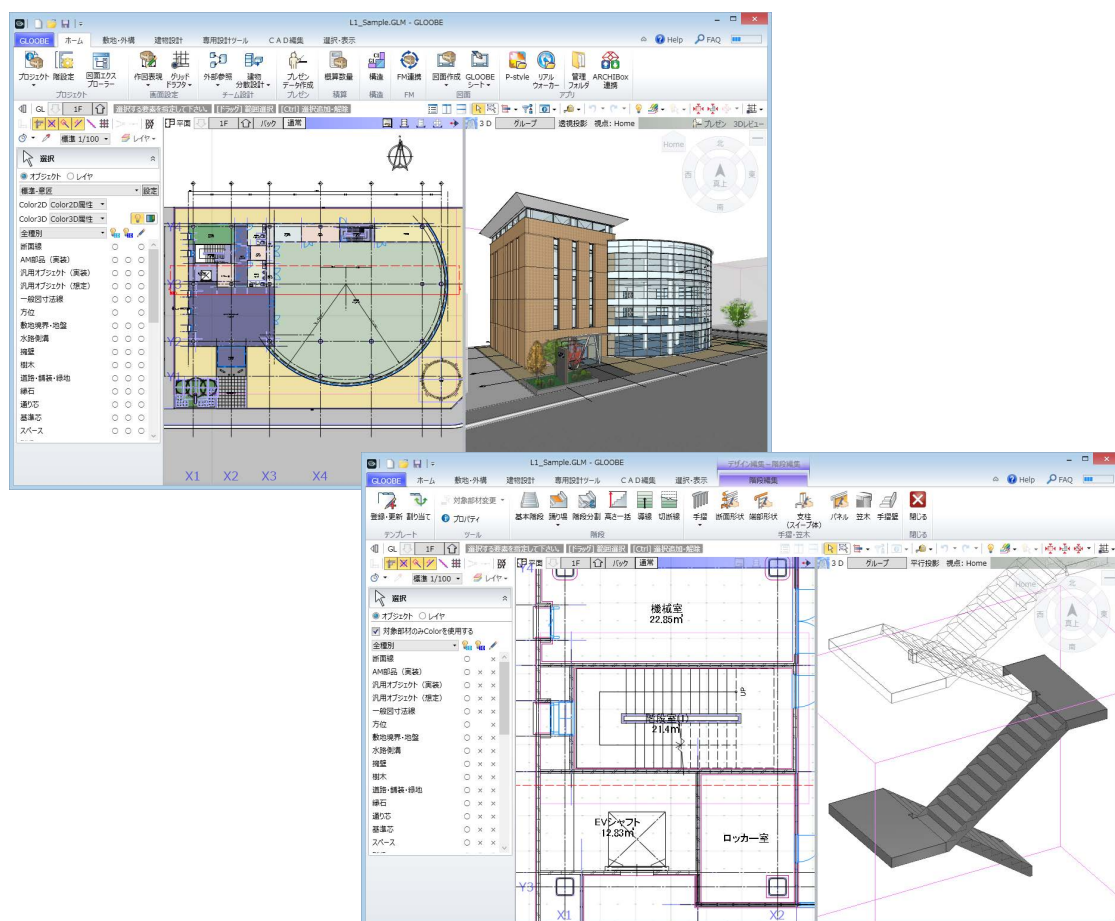


導入マニュアル

[基本操作編]



目 次

1 GLOOBE の画面構成 _____ 3

- 1-1 起動メニュー _____ 3
- 1-2 画面まわり _____ 4
- 1-3 その他の画面 _____ 5

2 ビュー操作 _____ 6

- 2-1 画面の拡大・縮小・ホームエリア _____ 6
- 2-2 ビューの表示 _____ 8
- 2-3 平面ビューの基本操作 _____ 9
- 2-4 3D ビューの基本操作 _____ 10
- 2-5 断面／立面ビューの基本操作 _____ 13
- 2-6 展開ビューの基本操作 _____ 14

3 データ入力 _____ 15

- 3-1 リボン _____ 15
- 3-2 スナップモード _____ 16
- 3-3 入力補助機能 _____ 17

4 データ編集 _____ 19

- 4-1 データの選択 _____ 19
- 4-2 データの編集 _____ 20
- 4-3 ツールバーの紹介 _____ 23
- 4-4 キー操作 _____ 24

5 フォルダ構成とファイル _____ 25

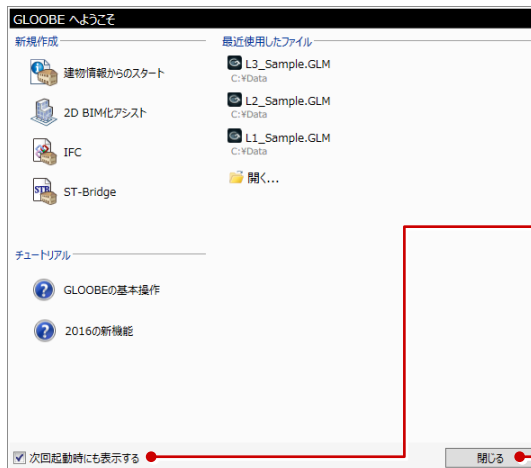
- 5-1 GLOOBE インストール時のフォルダ構成 _____ 25
- 5-2 データファイルについて _____ 26
- 5-3 テンプレートファイルについて _____ 27
- 5-4 Archi Master について _____ 28

1 GLOOBE の画面構成

ここでは、GLOOBE の画面構成について解説します。

1-1 起動メニュー

プログラム起動時に表示される起動メニュー「GLOOBE へようこそ」では、新規プロジェクトの作成方法を選択したり、前回使用したファイルを開いたり、チュートリアルを閲覧することができます。



起動メニューを表示したくない場合は OFF にします。次回起動後に再び起動メニューを表示したい場合は、[GLOOBE のオプション (基本設定)] の「起動メニューを開く」を ON にします。

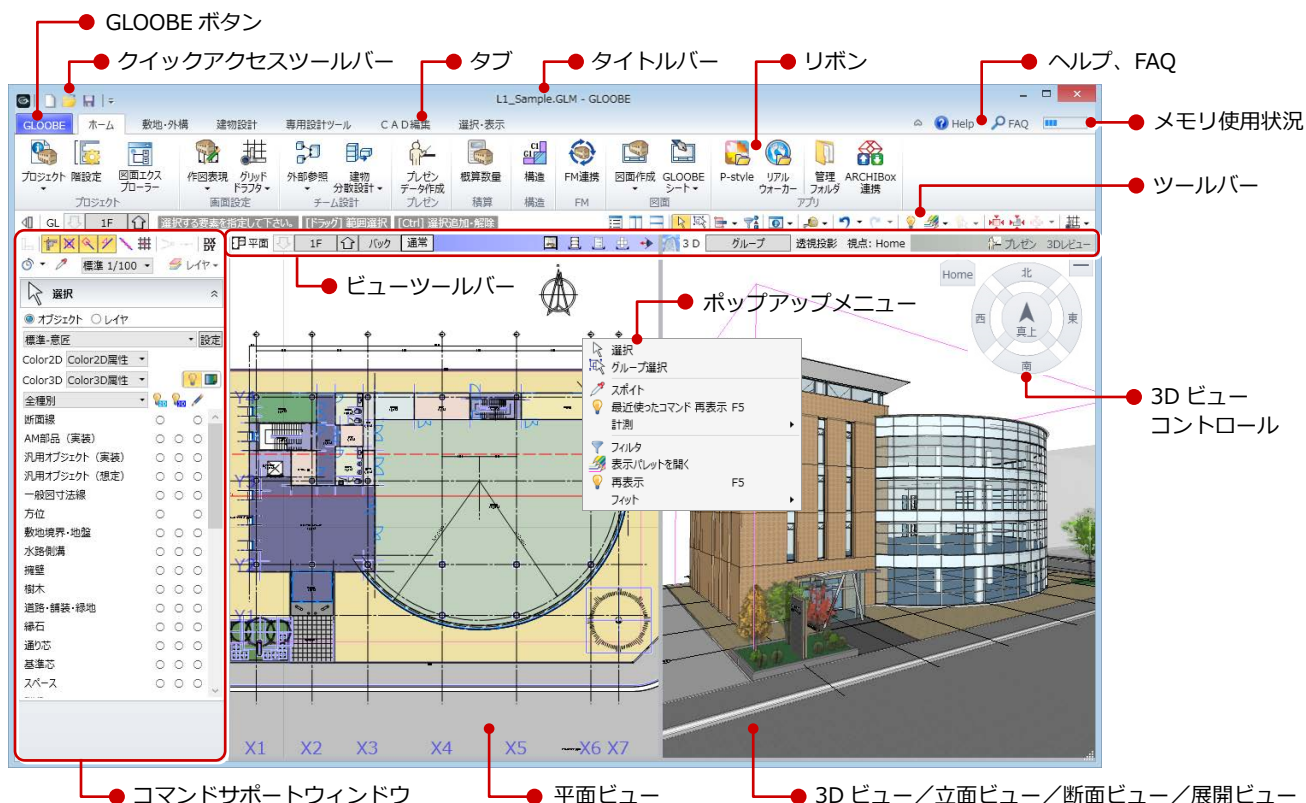
※ 詳しくは、ヘルプ「リファレンスガイド」の「GLOOBE のオプション」の「基本設定」を参照してください。

新規作成画面が開きます。

新規作成	
建物情報からのスタート	建物情報や階設定などのプロジェクト情報を設定して、新規データの作成を開始します。 ※ 詳しくは、ヘルプ「リファレンスガイド」の「ホーム」の「プロジェクト」を参照してください。
2D BIM化アシスト	建物の各階の高さを設定し、Jw_cad、または DWG/DXF のファイルを専用オブジェクトに変換し、データの作成を開始します。 ※ 詳しくは、目的別マニュアル「2D BIM 化アシスト編」を参照してください。
IFC	IFC ファイルを読み込み、プロジェクト情報を設定してデータの作成を開始します。 ※ 詳しくは、ヘルプ「リファレンスガイド」の「GLOOBE ボタン」の「IFC/ST-Bridge/SIRCAD (拡張 BS)」を参照してください。
ST-Bridge	ST-Bridge ファイルから構造部材を読み込み、プロジェクト情報を設定してデータの作成を開始します。 ※ 詳しくは、ヘルプ「リファレンスガイド」の「GLOOBE ボタン」の「IFC/ST-Bridge/SIRCAD (拡張 BS)」を参照してください。
最近使用したファイル	
○○○.GLM	使用したファイルの履歴が一覧表示されます (最大 10 ファイル)。一覧からファイルを選んで開きます。ファイルを右クリックするとメニューが表示されます。 [ファイルを開く] : そのファイルを開きます。 [フォルダを開く] : そのファイルがあるフォルダを開いて別のファイルを開くことができます。 [一覧から削除] : そのファイルが一覧から削除されます。
開く...	リストにないデータを開く場合は、[開く] をクリックします。
チュートリアル	
GLOOBE の基本操作	GLOOBE の基本操作を動画で確認できます。
2016 の新機能	GLOOBE2016 で新たに追加された機能を動画で確認できます。

1-2 画面まわり

GLOOBE の画面は主にリボン、ツールバー、ビューウィンドウ、コマンドサポートウィンドウで構成されています。

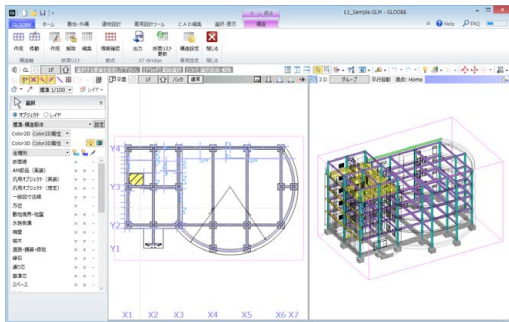


GLOOBE の画面構成	
GLOOBE ボタン	ファイルを作成するにあたり、開く、保存、印刷などの基本操作がまとめられています。また、GLOOBE 全般に関するオプションを設定できます。
クイックアクセスツールバー	使用中のコマンドに関係なく、クリックするだけでそのコマンドを実行できます。
タイトルバー	使用中のプログラム名と、現在開いているファイル名が表示されます。
リボン・タブ	リボンはタブとグループで構成されています。作業内容に応じて必要なコマンドがグループ化されてリボンにまとめられ、リボンは設計プロセスに応じてタブでまとめられています。リボンに表示するグループはカスタマイズでき、タブの新規追加も可能です。⇒ P.15 参照
ツールバー	入力作業中によく使う便利な機能がまとめられています。
メモリ使用状況	メモリの使用量を表示します。使用量が増えてきた場合、バーをクリックして「メモリ使用状況」を表示させ、立体データの不要なメモリを解放できます。⇒ P.18 参照
ビューツールバー	平面・3D・立面・断面・展開の各ビューでよく使う機能が表示されます。
ポップアップメニュー	右クリックすると開くメニューで、入力作業中によく使う機能がまとめられています。
コマンドサポートウィンドウ	コマンドを入力する際に必要な情報やプロパティなどが表示されます。
平面ビュー	平面でデータを入力・編集・確認するためのウィンドウです。⇒ P.9 参照
3D ビュー	3Dでデータを入力・編集・確認するためのウィンドウです。⇒ P.10 参照
立面ビュー	データを立面で確認・編集するためのウィンドウです。任意に立面線を入力することもできます。⇒ P.13 参照
断面ビュー	断面線を入力してビューを開き、データを確認・編集するためのウィンドウです。⇒ P.13 参照
展開ビュー	登録した視点から4方向に展開しデータを確認・編集するためのウィンドウです。⇒ P.14 参照

1-3 その他の画面

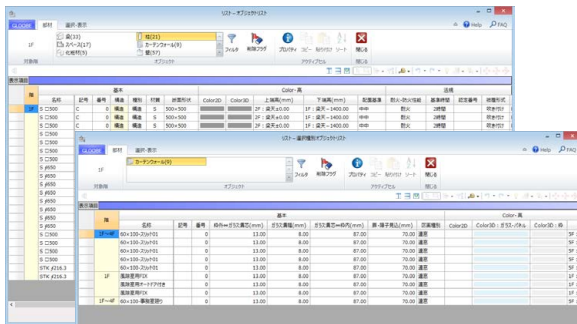
■ 構造 [ホーム] タブの [構造連携]

構造軸、断面リストを作成後、ST-Bridge 出力を行います。



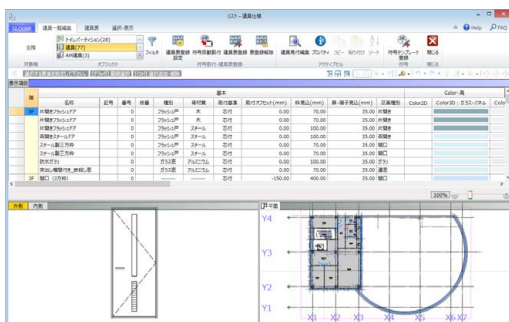
■ オブジェクトリスト [専用設計ツール] タブの [オブジェクトリスト] [選択種別オブジェクトリスト]

部材のプロパティを一覧で確認、変更できます。



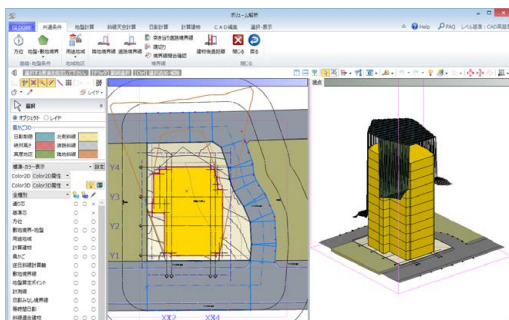
■ 建具仕様 [専用設計ツール] タブの [建具仕様]

建具の仕様を一覧で確認し、詳細情報を設定できます。また、符号など建具表のための情報を設定します。



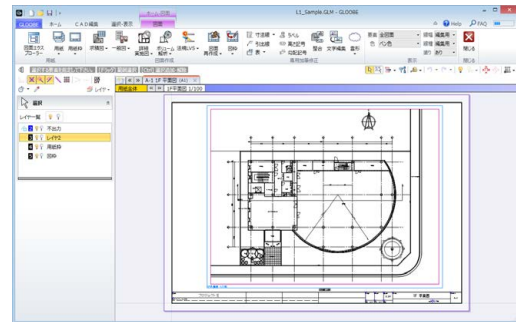
■ ボリューム解析 [専用設計ツール] タブの [ボリューム解析]

建築基準法の斜線、天空率、日影などの高さ規制に関するチェックを行います。



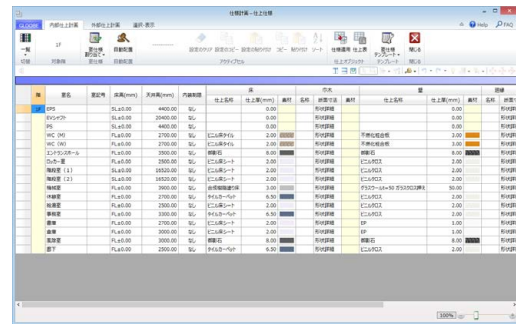
■ 図面 [ホーム] タブの [図面作成]

モデルデータ内で、各種図面の生成や図面枠へのレイアウト、加筆修正、印刷などが行えます。



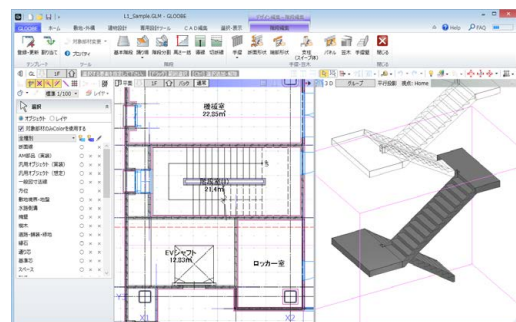
■ 仕上仕様 [専用設計ツール] タブの [仕上仕様]

内部や外部の仕上仕様を検討し、仕上の自動配置を行います。また、仕上の実データを集計することもできます。



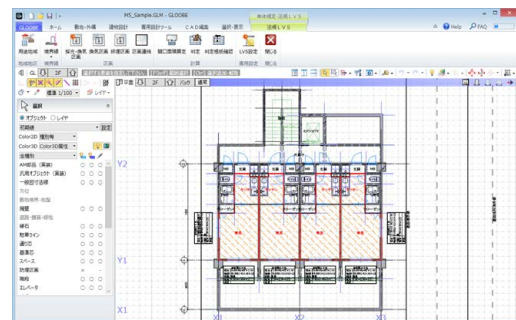
■ デザイン編集 [専用設計ツール] タブの [特別編集]

オブジェクトを自由にデザイン編集し、任意の形状を作成できます。



■ 法規 LVS [専用設計ツール] タブの [法規 LVS]

建築基準法に規定される有効採光計算・換気計算・排煙計算を行います。



※ 防火区画や防煙区画、内装制限区画は、[専用設計ツール] タブの [法的区画] で入力します。

2 ビュー操作

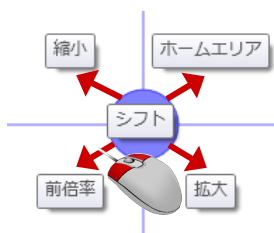
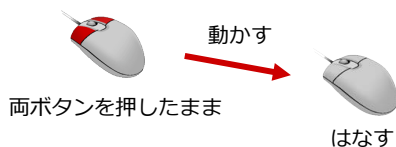
ここでは、GLOOBE を使う上で覚えておきたい基本操作について解説します。

2-1 画面の拡大・縮小・ホームエリア

両ボタンドラッグによる画面操作

GLOOBE では、CAD 画面の拡大・縮小といった操作を素早く行えるように、Jw_cad と同じ「両ボタンドラッグ」を採用しています。

両ボタンドラッグとは、マウスの左右ボタンを同時に押したままマウスを移動する操作方法です。

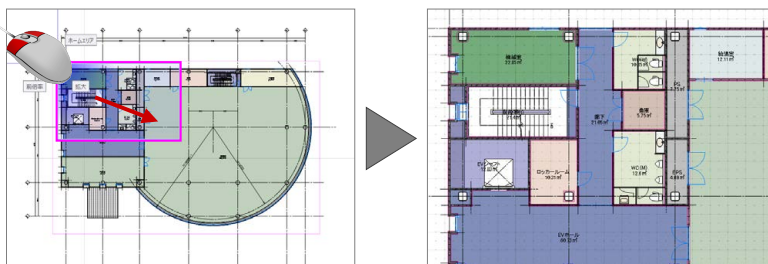


ドラッグ方向	画面操作
右下	拡大
右上	全体 (ホームエリア)
左下	前倍率
左上	縮小
動かさない	シフト (表示移動)

【ドラッグ方向と画面操作の関係】

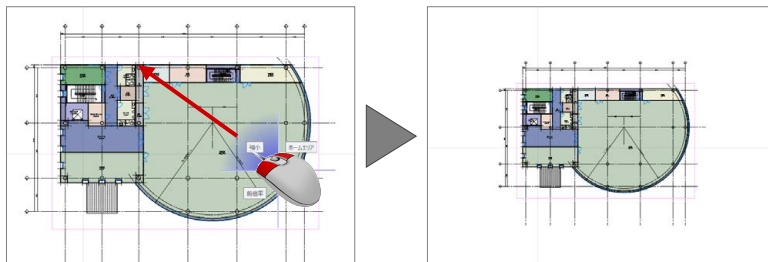
■ 画面を拡大する

拡大したい範囲の左上でマウスの左右のボタンを同時に押し、そのまま右下方向へドラッグしてボタンをはなすと、指定した範囲が画面いっぱいに表示されます。



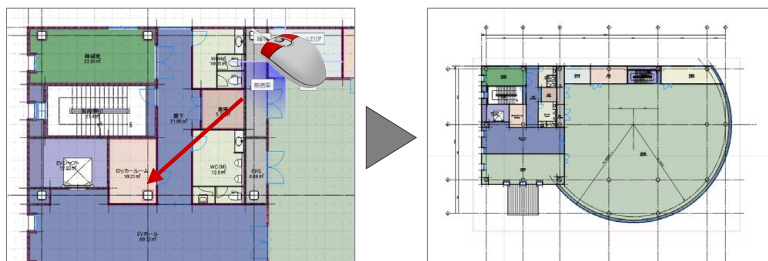
■ 画面を縮小する

マウスの左右のボタンを同時に押し、そのまま左上方向へドラッグしてボタンをはなすと、画面の中心を基準に縮小されます。



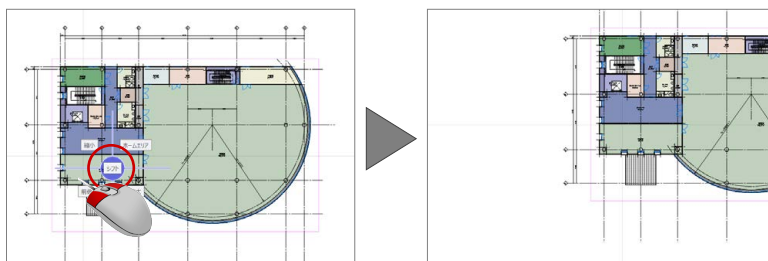
■ 画面を前倍率に戻す

マウスの左右のボタンを同時に押し、そのまま左下方向へドラッグしてボタンをはなすと、1 つ前の表示範囲に戻ります。



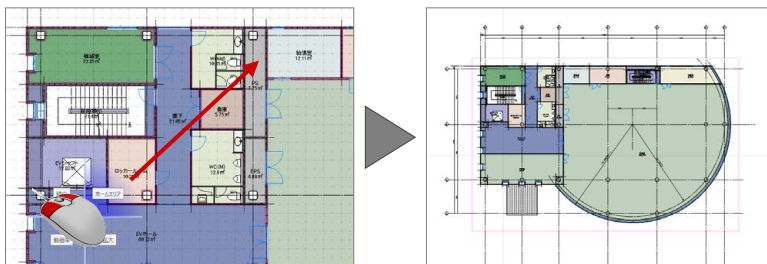
■ 画面を移動する (シフト)

マウスの左右のボタンを同時に押し、動かさずにボタンをはなすと、その位置に画面の中心が移動します。



■ 全体を表示する（ホームエリア）

マウスの左右のボタンを同時に押し、そのまま右上方向へドラッグしてボタンをはなすと、ホームエリアが画面いっぱいに表示されます。



その他の方法

両ボタンドラッグのほかにマウスホイールやキーボードを使って画面を操作できます。

※ 画面操作の拡大率やシフト率などは、
[GLOOBE のオプション（CAD 操作）] にて
設定します。

マウスホイールによる画面操作

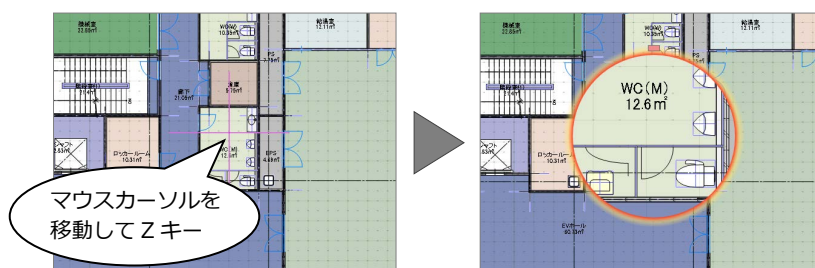
拡大・縮小	ホイールを上下に動かすと、画面が拡大縮小されます。
表示移動	ホイールボタンを押したままマウスを動かすと、表示範囲が移動します。

キーボードによる画面操作

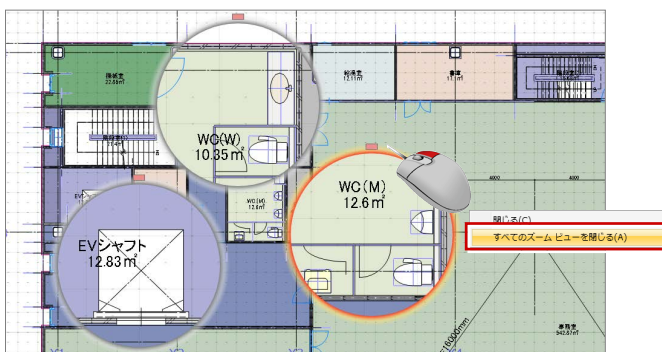
拡大・縮小	Page Up キーを押すと、画面の中心を基準に拡大されます。 Page Down キーを押すと、画面の中心を基準に縮小されます。
ホームエリア	Home キーを押すと、ホームエリアが画面全体に表示されます。
表示移動	←・↑・→・↓キーを押すと、指定した方向に表示が移動します。

ズームビュー

拡大表示したい位置にマウスカーソルを移動して、Z キーを押すとズームビューが表示されます。ズームビューを解除するには、解除したいズームビュー上にマウスカーソルを置いて、もう一度 Z キーを押します。



ズームビューは複数表示が可能です。複数のズームビューを一度に閉じたい場合は、アクティブなズームビューのオレンジ枠部分にマウスカーソルをあわせ右クリックして、メニューから「すべてのズームビューを閉じる」を選びます。



フィット機能

フィット一覧

全体フィット	建物フィット	選択フィット	選択フィット（全ビュー）
入力されているデータ全体がビューに収まるように表示します。	敷地・道路などを除く建物データがビューに収まるように表示します。	アクティブなビューで、選択中のオブジェクトがビューに収まるように表示します。	全てのビューで、選択中のオブジェクトがビューに収まるように表示します。

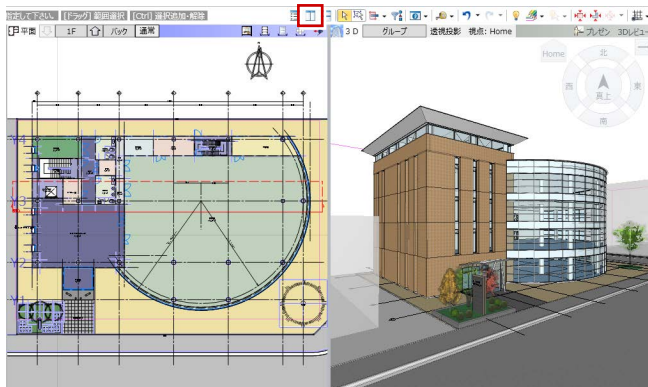
2-2 ビューの表示

ビューを並べて表示する

ツールバーから「左右に並べて表示」をクリックすると、平面ビューと3Dビューが左右に並んで表示されます。

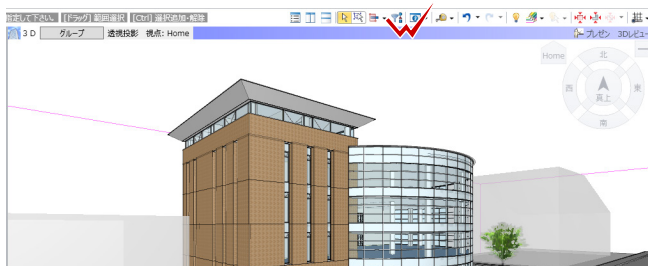
ビューが複数ある場合は、現在アクティブなビューを含む2つのビューを並べて表示します。

※「上下に並べて表示」をクリックした場合は、平面ビューと3Dビューが上下に並んで表示されます。



ビューを最大化する

ビューのバーをダブルクリックすると、指定したビューが最大化されます。もう一度ダブルクリックすると元の分割された状態に戻ります。



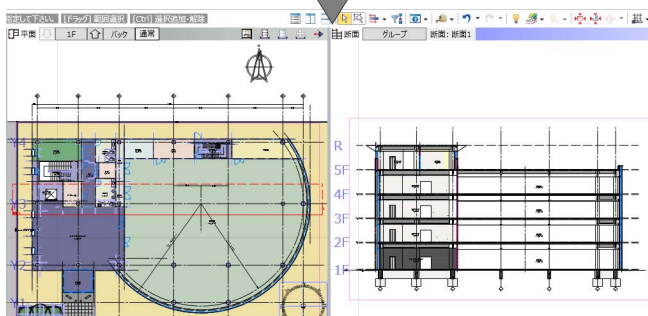
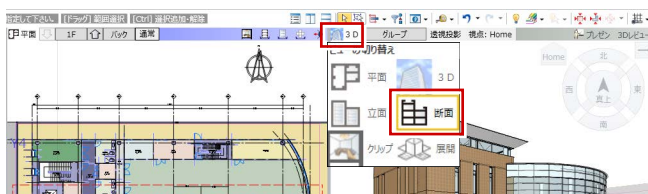
ビューを切り替える

変更したいビューツールバーの「ビューの切り替え」をクリックします。表示したいビューをクリックすると、選択したビューに切り替わります。

断面ビューまたは展開ビューを表示するには、断面線または展開視点を入力しておく必要があります。⇒ P.13、14 参照

ビューの操作に関するコマンドは「選択・表示」タブからも選択できます。

⇒ ヘルプ「リファレンスガイド」の「選択・表示」参照



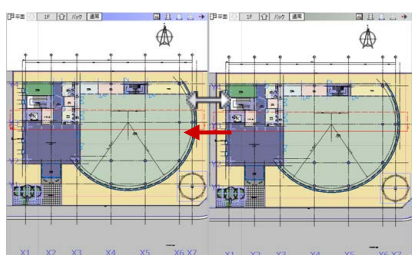
スプリットバー

ビューの右端、また下端に表示されているバーをスプリットバーといいます。スプリットバーにマウスカーソルをあわせ、カーソル表示が $\leftrightarrow$ になった状態でスプリットバーをドラッグすると平面ビューがドラッグした方向に追加表示されます。



■ 2画面表示

右端からスプリットバーを左方向へドラッグすると、平面ビューが右側に1面追加表示されます。



■ 4画面表示

「左右に並べて表示」の状態からスプリットバーを上方向へドラッグすると、平面ビューが下側に2面追加表示されます。



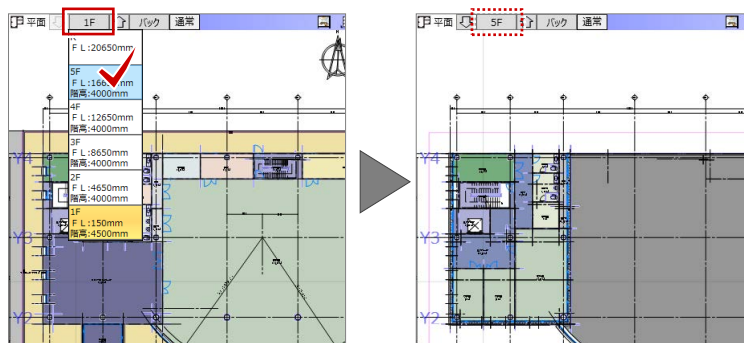
2-3 平面ビューの基本操作

表示階を変更する

表示している階（アクティブ階）を変更するには、平面ビューツールバーの下記アイコンを使用します。

- 下階へ：  アクティブ階を下階に移動します。
- 上階へ：  アクティブ階を上階に移動します。
- 階表示：  アクティブ階を表示します。
クリックして階変更できます。

※ 平面ビューを開いていないときは、ツールバーから変更できます。



他階をバック表示する

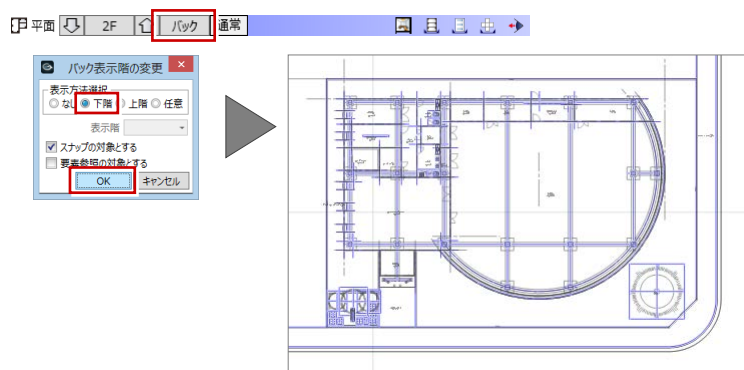
平面ビューツールバーから「バック表示階の変更」をクリックすると、ビューのバックに他階を表示することができます。他階を参照してオブジェクトを入力する場合に便利です。

なし：バック表示しません。

下階：直下の階をバック表示します。

上階：直上の階をバック表示します。

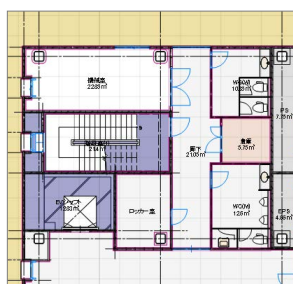
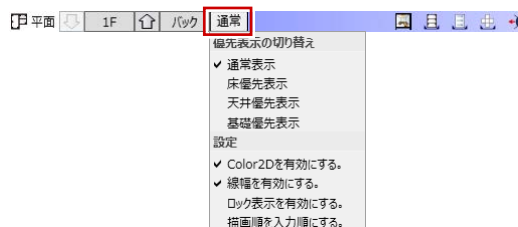
任意：表示階ボックスで設定した階をバック表示します。



表示を切り替える

優先表示の切り替え

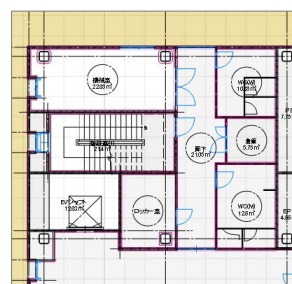
特定のコマンドを選択すると、自動的に優先表示が切り替わります。任意に表示を切り替えたい場合は、平面ビューツールバーから「優先表示の切り替え」をクリックして表示を選びます。



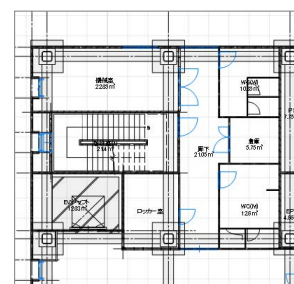
【通常表示】
通常描画します。



【床優先表示】
床仕上・床部品を優先して表示します。



【天井優先表示】
天井仕上・天井部品を優先して表示します。



【基礎優先表示】
基礎部材を優先して表示します。

設定

Color2D を有効にする。：表示設定の「Color2D」を有効にします。OFF にすると塗りつぶしの表示を行いません。

線幅を有効にする。：表示設定の「線幅」を有効にします。OFF にすると均一の線幅になります。

ロック表示を有効にする。：ロック中のオブジェクトの緑色をロック色で描画します。OFF にすると表示設定に従って描画します。

描画順を入力順にする。：オブジェクトを入力順に描画します。OFF にすると「ツール」の「種別描画順変更」の設定に従って描画します。

※ Color2D および線幅の設定については、ヘルプ「リファレンスガイド」の「選択・表示」の「表示パレット」を参照してください。

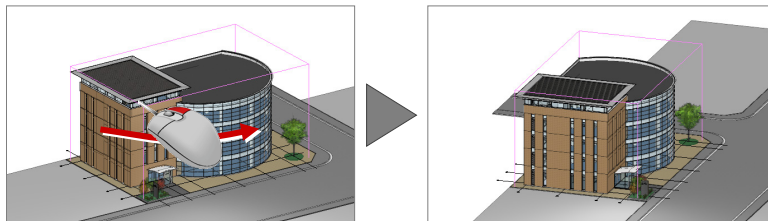
※ 表示テンプレートを「標準-全表示」にしています。

2-4 3D ビューの基本操作

視点を変更する

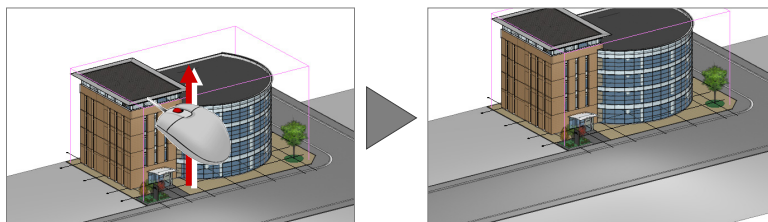
■ 視点を回転する

マウスの右ボタンを押したままドラッグすると、その方向に視点が回転移動します。
また、←・↑・→・↓キーも使用できます。
※ 回転の中心は、F11 キーで設定できます。



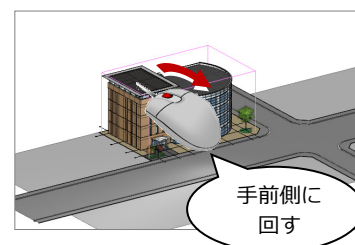
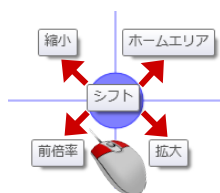
■ 視点を移動する

マウスのホイールボタンを押したままドラッグすると、その方向に視点位置が移動します。



■ 拡大・縮小する

マウスホイールを向こう側に回すと拡大、手前側に回すと縮小します。
また、Page Up・Page Down・Home キーや両ボタンドラッグも使用できます。

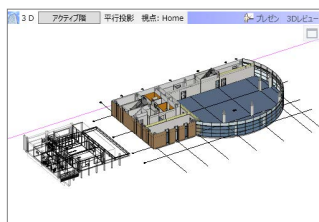


表示エリアを切り替える

3D ビューツールバーから「エリアの切り替え」をクリックすると、表示エリアを切り替えられます。

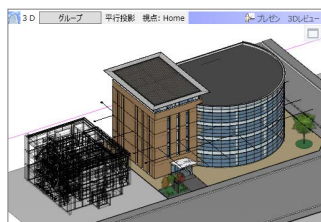


※ 2つの建物グループに分かれていて、右側の建物グループの3階がアクティブ階になっている状態です。



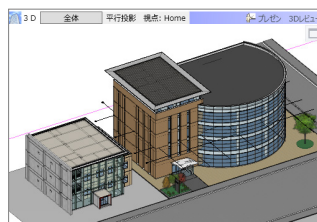
【 アクティブ階】

現在の階のみを通常描画します。



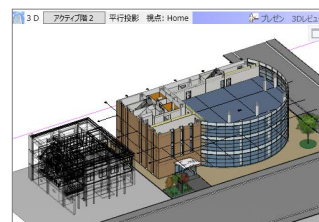
【 グループ】

対象の建物グループを通常描画し、他は線のみで描画します。



【 全体】

すべてを通常描画します。



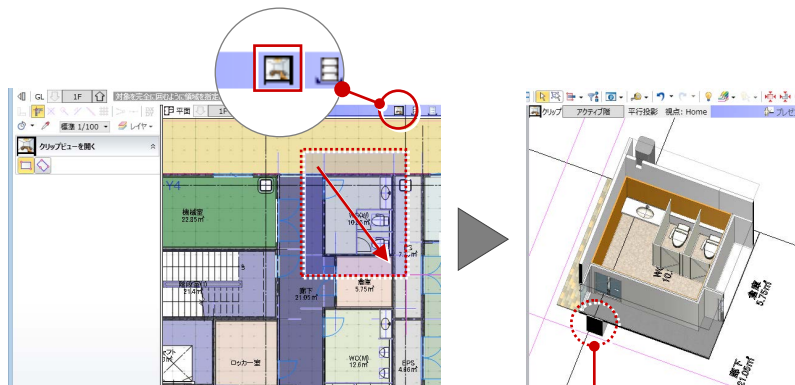
【 アクティブ階 2】

現在の階とそれより低い階を通常描画し、他階は描画しません。

クリップビューを使う

平面ビューツールバーから「クリップビューを開く」をクリックすると、指定した範囲のみを3D ビューで確認できます。

※ もとの3D ビュー表示に戻るには、クリップビューの「ビューの切り替え」をクリックして「3D」を選びます。

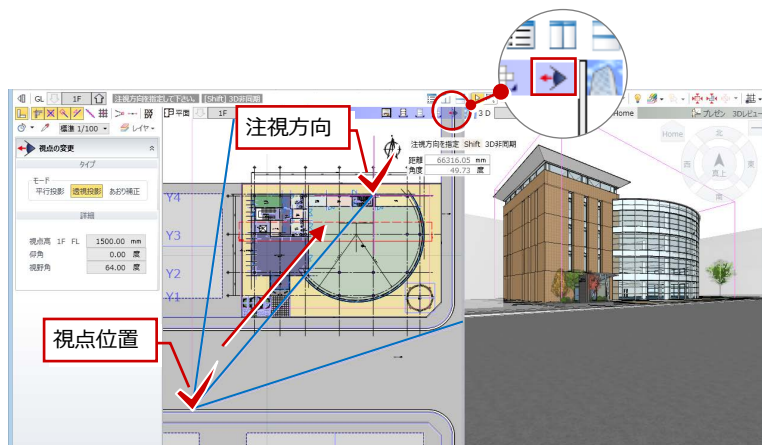


「GLOBEのオプション (CAD 環境)」の「システム色」で、クリップビュー切断面の塗りつぶし色を変更できます。

視点を設定する

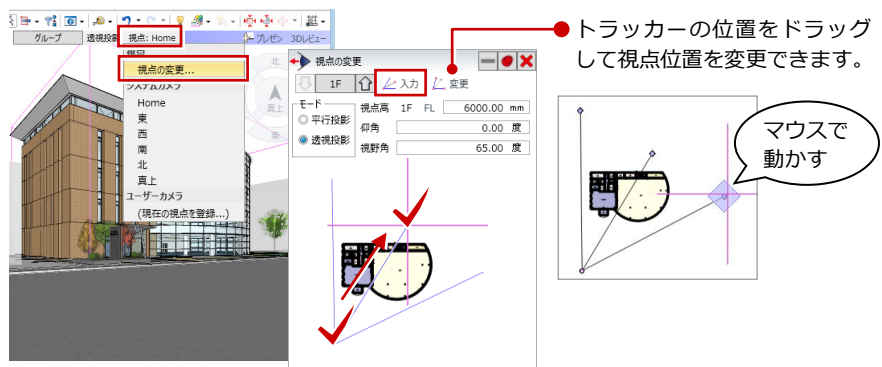
平面ビューツールバーから「視点の変更」をクリックすると、視点位置と注視方向を指定して、アングルを設定できます。

視点高や仰角、視野角の設定も可能です。



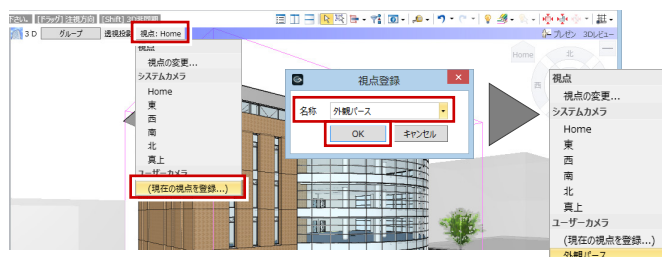
視点の変更

平面ビューが表示されていない場合は、3Dビューツールバーの「視点の切り替え」をクリックして「視点の変更」を選びます。「視点の変更」ダイアログで、視点高や仰角、視野角を設定し、視点位置と注視方向をクリックして、アングルを設定できます。



視点を登録する

3Dビューツールバーから「視点の切り替え」をクリックして「(現在の視点を登録...)」を選ぶと、現在のアングルをユーザーカメラに登録できます。



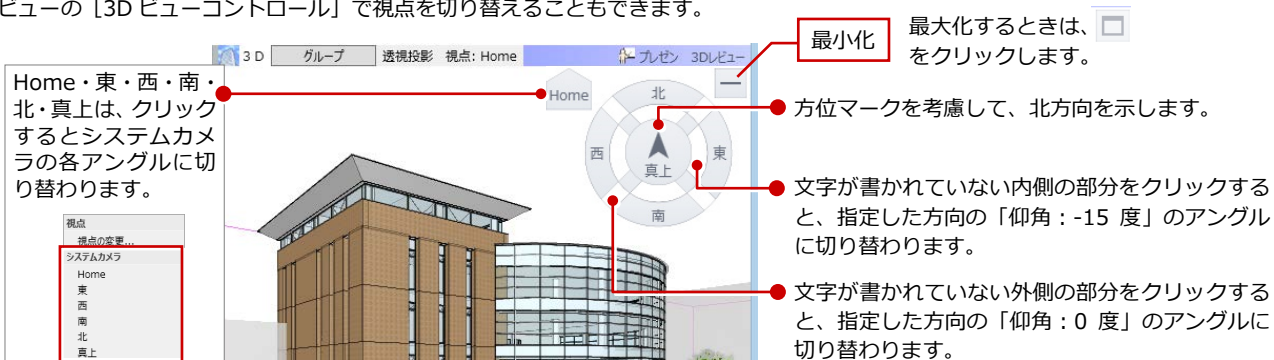
視点を切り替える

3Dビューツールバーから「視点の切り替え」をクリックして、カメラを選択します。現在のアングルが指定したカメラからのアングルに切り替わります。



3D ビューコントロール

3Dビューの「3D ビューコントロール」で視点を切り替えることもできます。

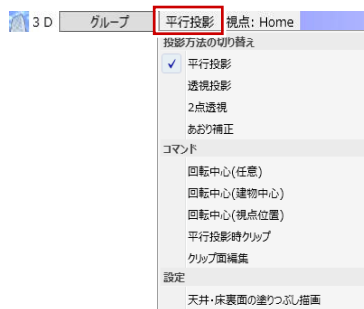


投影方法を切り替える

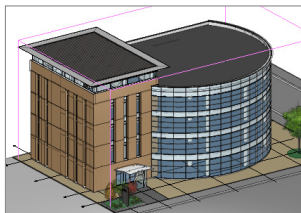
■ 投影方法の切り替え

3D ビューツールバーから「投影方法の切り替え」をクリックすると、投影方法を変更できます。

次回 3D ビューを開くときは、前回開いていた投影方法で立体モデルを作成します。

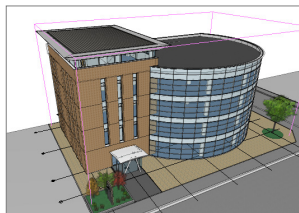


※ F12 キーで、平行投影⇔透視投影を切り替えられます。



【平行投影】

大きさを変えずに遠くのものを表示します。立体データの立面表示に効果的です。



【透視投影】

遠くのを小さく表示します。パース表現に効果的です。



【2点透視】

仰角を「0°」に設定して、遠くのを小さく表示します。パース表現に効果的です。

【あおり補正】

建物がまっすぐ立ち上がったように表示します。高層ビルなどのパース表現に効果的です。



【あおり補正】



【透視投影】

■ コマンド

回転中心（任意）：3D ビュー上でクリックした位置に、回転中心位置が設定されます。

回転中心（建物中心）：建物の中心に、回転中心位置が設定されます。

回転中心（視点位置）：現在の視点位置に、回転中心位置が設定されます。

平行投影時クリップ：平行投影の視点を建物内部に入力したときに、ON の場合は視点位置でクリップし、OFF の場合は建物の外から見た表示になります。

クリップ面編集：3D ビューのクリップ面をマウスで移動することにより、クリップ位置を自由に変更できます。

※ [全体フィット] [建物フィット] [選択フィット] [選択フィット (全ビュー)] をクリックすると、回転中心位置はクリアされ、フィットの中心に設定されます。

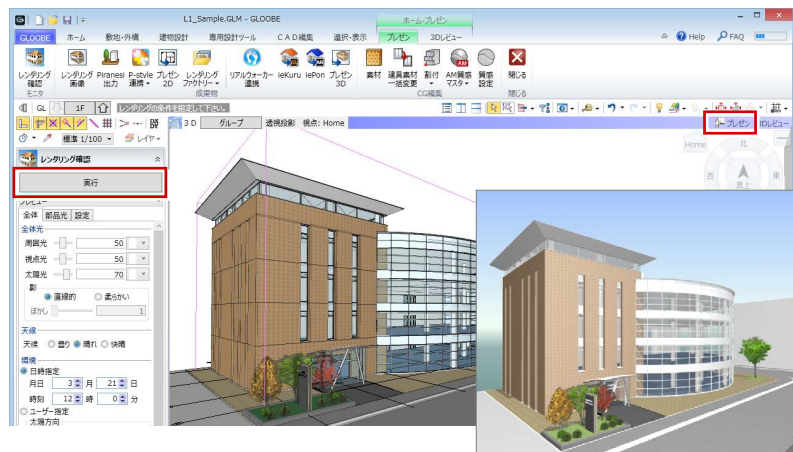
■ 設定

天井・床裏面の塗りつぶし描画：断面パースのような視点で 3D ビューを確認したとき、天井面や床裏面が透けて不自然に見える場合は、この設定を ON にして塗りつぶし表現にします。

レンダリング

3D ビューツールバーの「プレゼンデータ作成」をクリックすると、「プレゼン」タブが開きます。「実行」をクリックすると、レンダリング画像を作成できます。

※ レンダリング設定の詳しい解説については、目的別マニュアル「レンダリング編」を参照してください。



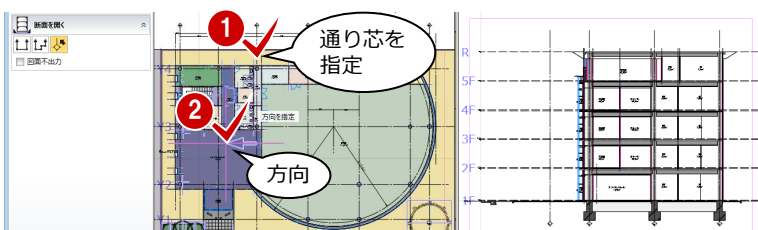
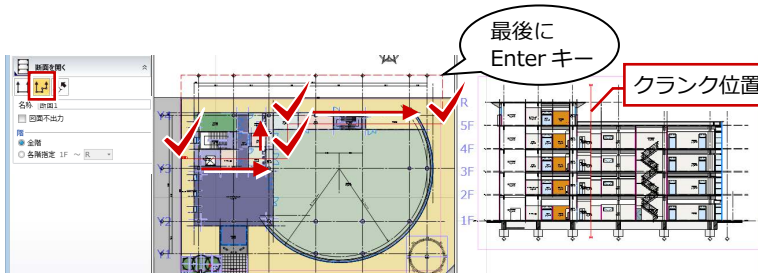
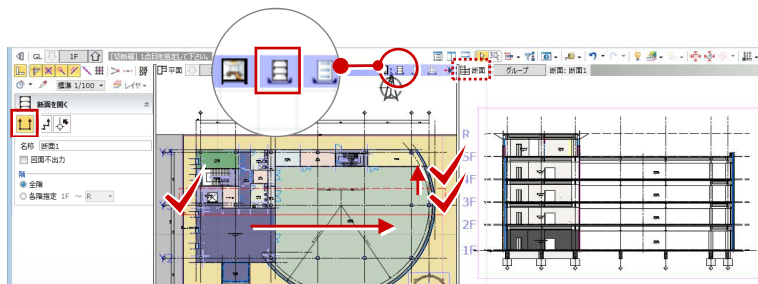
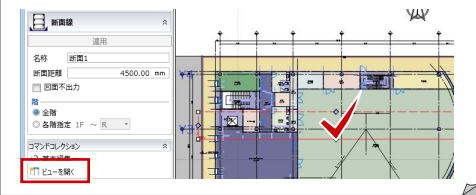
2-5 断面／立面ビューの基本操作

断面ビューを開く

平面ビューツールバーの「断面を開く」をクリックして断面線を入力すると、指定した位置の断面ビューが開きます。

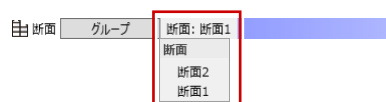
入力モード「断面線（クランク）」では、複数のクランクした断面を描画できます。また、入力モード「断面線（通り芯参照）」では、通り芯上に入力されている梁などの断面を正確に描画できます。

すでに断面線が入力されている場合は、平面ビューで断面線を指定し、コマンドサポートウィンドウの「ビューを開く」で断面ビューを開くことができます。



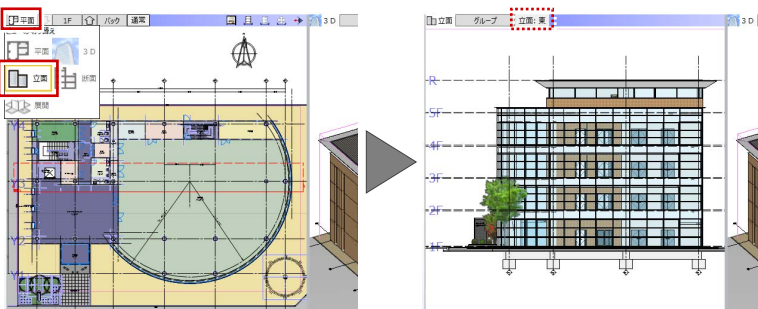
断面ビューを切り替える

断面ビューツールバーの「断面の切り替え」をクリックして、断面線を選択します。表示されているビューが別の断面に切り替わります。



立面ビューを開く

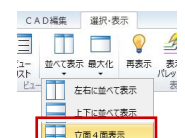
各ビューツールバーの「ビューの切り替え」をクリックして「立面」を選びます。東面の立面ビューが表示されます。



任意の立面線からビューを表示したい場合は、平面ビューツールバーの「立面を開く」をクリックして、平面ビューで立面線を入力します。

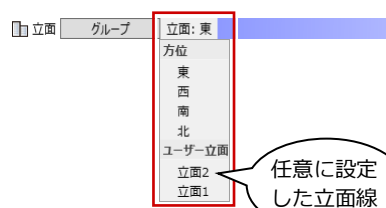


4 方位（東・西・南・北）の立面線は、あらかじめプログラムで設定されています。
4 方位まとめてビューを開きたい場合は、「選択・表示」タブの「並べて表示」メニューから「立面 4 面表示」を選びます。



立面ビューを切り替える

立面ビューツールバーの「立面の切り替え」をクリックし、立面線を選択します。表示されているビューが別の立面に切り替わります。



表示エリアの切り替え

断面ビューや立面ビューでも表示エリアの切り替えが可能です。

⇒ 表示エリアの詳細については、P.10 参照

2-6 展開ビューの基本操作

展開ビューを開く

■ スペースを参照して設定する

平面ビューツールバーから「展開視点」をクリックして、ビューを展開するスペースと視点の位置を指定します。指定した位置からのビューが表示されます。

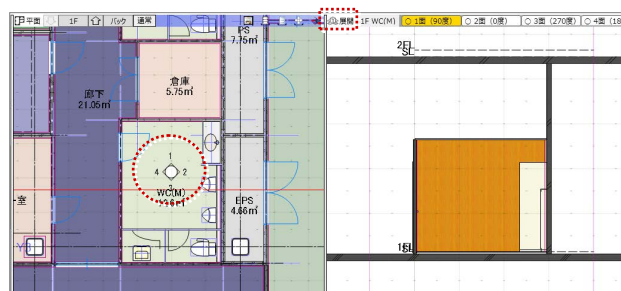
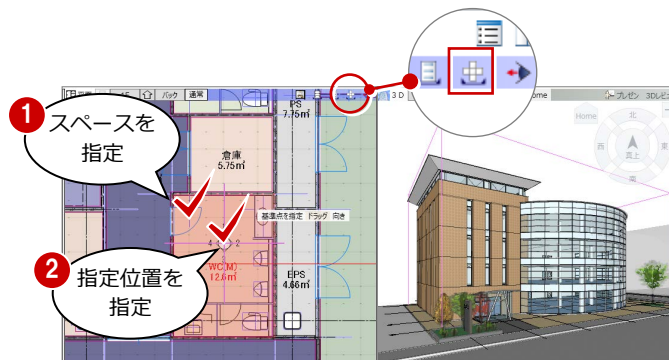
※ 複数のスペースを対象にしたい場合は、Ctrl キーを押しながらスペースをクリックして、最後に Enter キーを押します。



視点位置を指定する際、マウスをドラッグして視点の方向を指定することもできます。

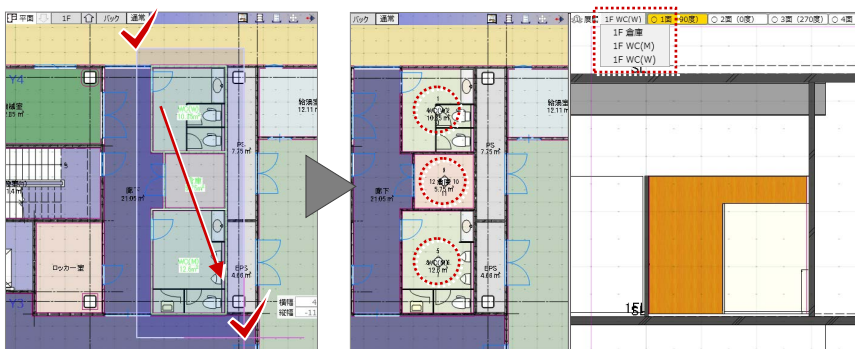


多角形の部屋の展開図を作成する場合、1 つの展開視点では正面から作図できない箇所ができるため、複数の展開視点を入力することで、作図できなかった箇所の図面を作図することができます。



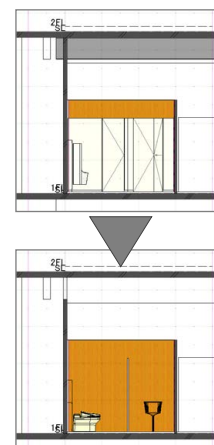
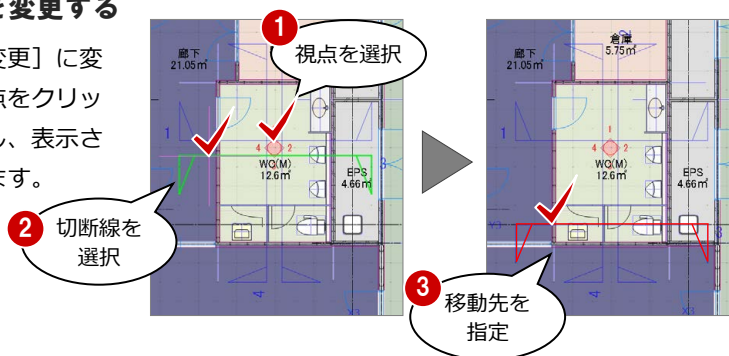
■ 展開視点をまとめて設定する

入力モードを「範囲指定：領域」に変更し、範囲を指定します。



■ 展開視点の切断位置を変更する

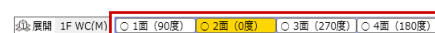
入力モードを「切断位置変更」に変更し、変更したい展開視点をクリックします。切断線を選択し、表示させたい切断位置に移動します。



展開ビューを切り替える

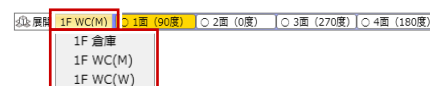
■ 展開面の切り替え

展開ビューツールバーから、表示したい面のタイトルをクリックします。表示されているビューが別の面に切り替わります。



■ 展開視点の切り替え

展開ビューツールバーの「展開視点の切り替え」をクリックして、視点ビューを選択します。表示されているビューが別の展開視点に切り替わります。



3 データ入力

ここでは、データを入力する際に必要な操作や、知っておくと便利な機能について解説します。

3-1 リボン

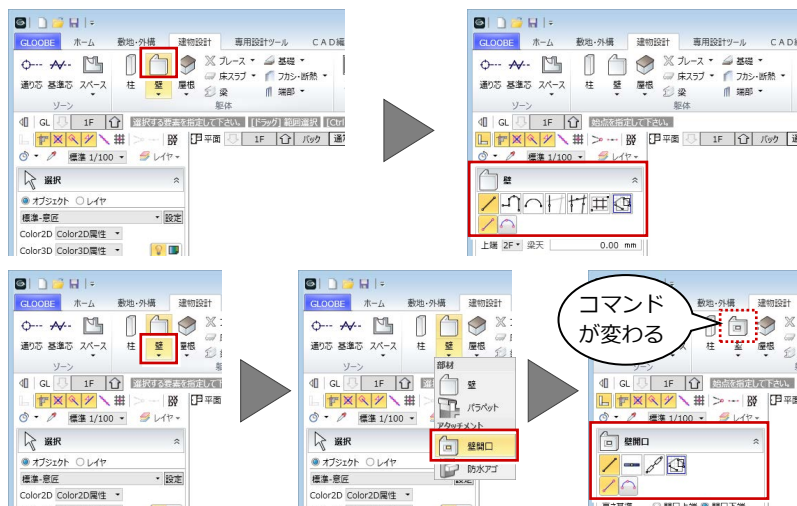
GLOOBEには6つのリボンが用意されており、設計プロセスに応じてタブでまとめられています。リボンはカスタマイズすることができ、タブの追加も可能です。詳しくは、ヘルプ「リファレンスガイド」の「GLOOBEのオプション（ユーザー設定：リボン）」を参照してください。

コマンドボタン

コマンドボタンの上側（もしくは左側）をクリックすると、トップ画面に表示されているコマンドが実行されます。

コマンドボタンの下側（もしくは右側）をクリックするとメニューが表示され、選択したコマンドが実行されます。選択したコマンドはトップ画面に表示され、次回そのアイコンをクリックすると、そのコマンドが実行されます。

※ メニュー表示のないコマンドは、そのまま選択したコマンドが実行されます。

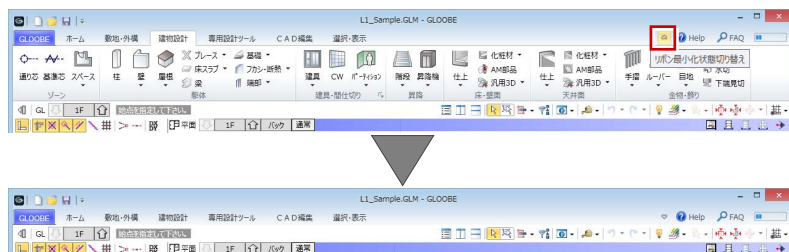


※ リボンを右クリックして「ドロップダウンのコマンドを初期状態にする」を選択すると、表示が初期状態に戻ります。また、GLOOBEを再起動しても同様です。

リボンの最小化

「リボン最小化状態切り替え」ボタンをクリックすると、リボンを最小化します。最小化の状態では、使用したいリボンのタブをクリックすると、一時的にリボンが元のサイズで表示され、使用したいコマンドを選択し終わると、再び最小化されます。

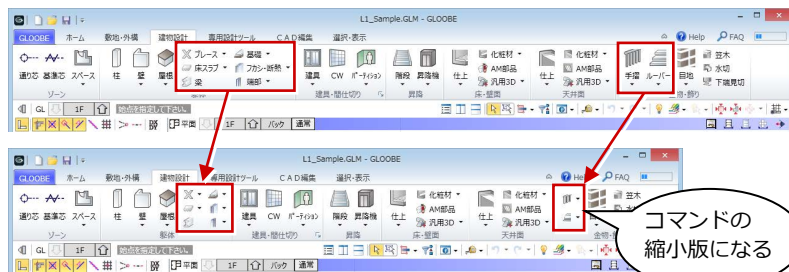
リボンを元のサイズに戻すには、再び「リボン最小化状態切り替え」ボタンをクリックします。



※ リボン表示（通常表示⇄最小化）の切り替えは、リボンを右クリックして「リボンの最小化」、またはタブのダブルクリックでも可能です。

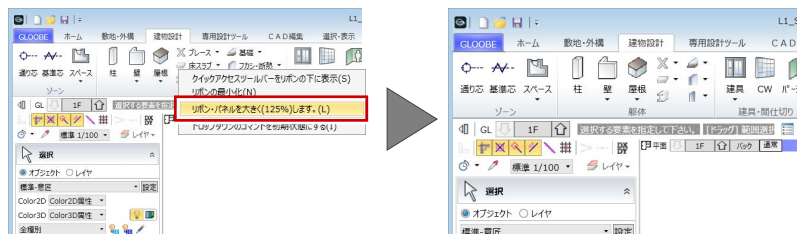
表示

GLOOBEは、ディスプレイの解像度によりリボンの表示状態が変わります。ウィンドウにすべてのコマンドが表示されない場合は、コマンドの縮小版が表示されます。



表示サイズ

リボンを右クリックして「リボン・パネルを大きく（125%）します。」を選択すると、リボンやコマンドサポートウィンドウ、ツールバーなどの表示が大きくなります。タッチパネル操作がしやすくなります。

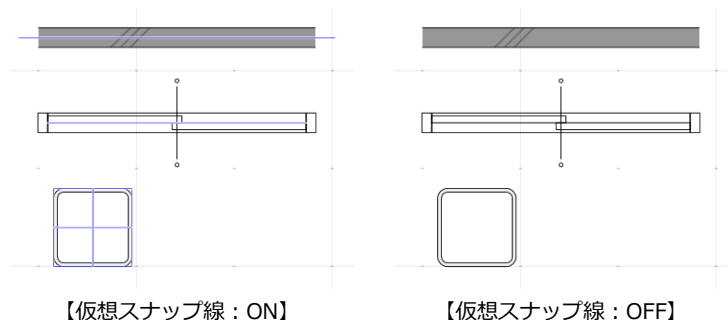


3-2 スナップモード

スナップモードとは、図面上のデータ（図形からできる頂点、線分）や補助線、グリッドを利用して、マウスで正確な位置をつかむ（スナップする）機能です。

仮想スナップ線を使う

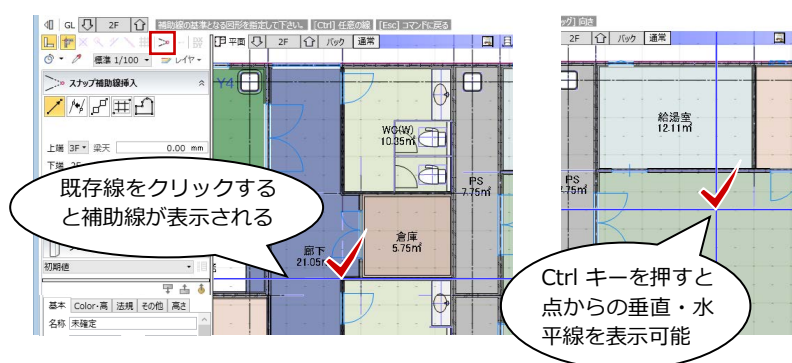
仮想スナップ線を ON にすると、壁芯やコラム（円柱）の角など、通常 CAD 描画されないがデータ入力・編集時にスナップできると便利な位置に補助線が表示されます。スナップモードを ON にしている位置でスナップできます。



スナップ補助線を使う

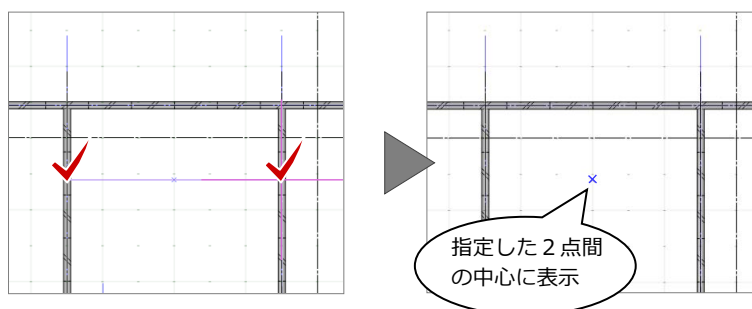
オブジェクトの入力中に「スナップ補助線」をクリックすると、スナップで利用できる補助線を挿入できます。スナップ補助線は X キーでも機能します。

オブジェクト入力後、コマンドが切り変わると、補助線は消えます。



スナップ補助中点を使う

オブジェクトの入力中に「スナップ補助中点」をクリックすると、スナップで利用できる補助点を挿入できます。オブジェクト入力後、コマンドが切り変わると、補助点は消えます。



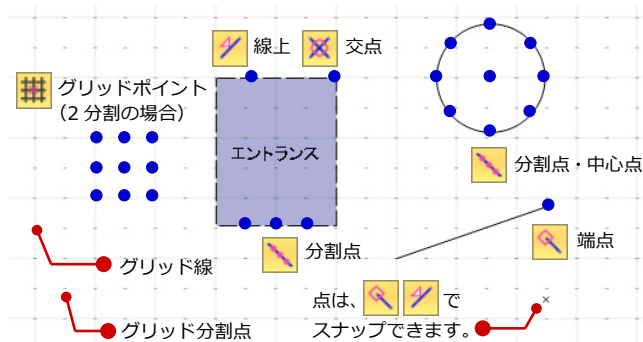
スナップモードを切り替える

スナップモードは、オブジェクトの入力時にコマンドサポートウィンドウのアイコンをクリックすることで ON/OFF の状態を切り替えて使います。

右図に示すポイントをつかみたいときは、該当するスナップモードを ON にします。スナップモードが全部 OFF のとき、または付近にスナップの対象が存在しない場合は、CAD 領域上の任意の点をスナップします。

スナップモード一覧		
	交点	線や円、円弧などの交点にスナップします。
	端点	線や円弧の端の点にスナップします。
	線上	線や円、円弧などの図形上の任意の点にスナップします。
	分割点・中心点	線や円、円弧などの分割点や円、円弧の中心点にスナップします。
	グリッド	グリッドやグリッド分割点にスナップします。

CAD 領域に表示されているマス目を「グリッド」といい、手書きで図面をかくときの方眼紙の役割をします。
 ツールバーの「グリッド・ドラフト」メニューから「グリッド設定」を選ぶと、グリッド線の原点、方向、間隔、分割数を設定できます。
 ⇒ ヘルプ「リファレンスガイド」の「ホーム」の「グリッド設定／ドラフト設定」参照

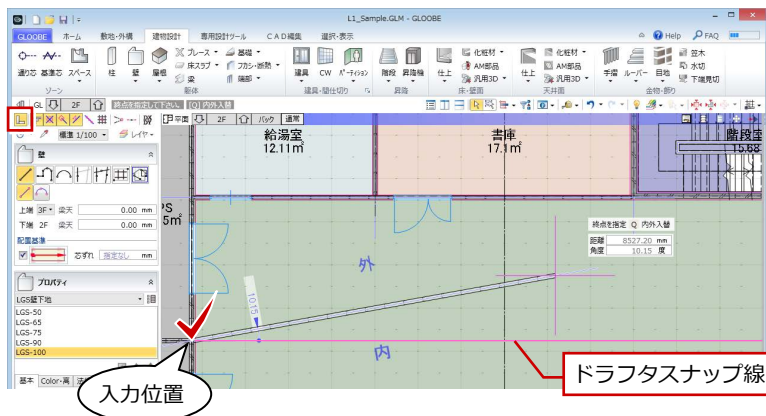


3-3 入力補助機能

ドラフトスナップ

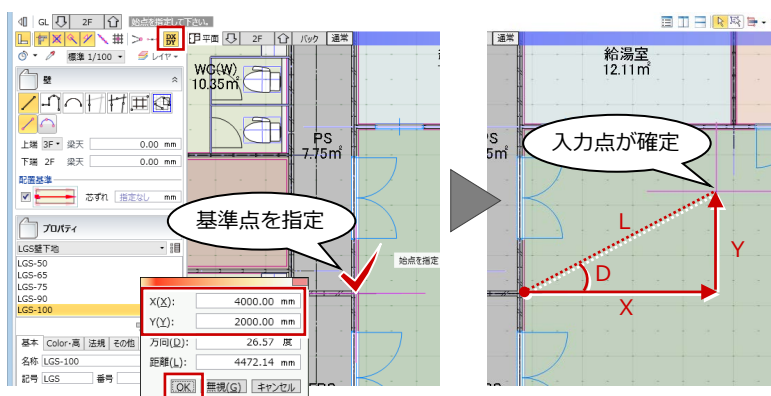
入力位置から水平、垂直方向にドラフトスナップ線が表示され、スナップマークがになると線上をスナップできます。

※ その他に、Space キーを使ったドラフト機能があります。詳しくは、ヘルプ「リファレンスガイド」の「ホーム」の「グリッド設定／ドラフト設定」を参照してください。



DXDY

オブジェクトの入力やハンドル編集をするときに、コマンドサポートウィンドウの [DXDY] をクリックすると、クリックした位置からの相対座標、または距離、角度を指定できます。基準点を指定して座標値などを設定し、[OK] をクリックした時点で入力点が確定します。[無視] をクリックした場合は、基準点が入力点となります。



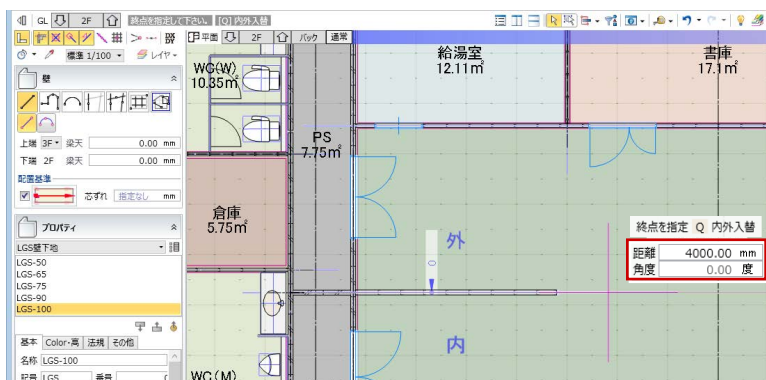
カーソルエディット

オブジェクトを入力するときには、距離や角度、平行線の間隔などがカーソル近くに表示されます。

ボックスに直接キーボードから数値を入力できるので、視線をカーソルから動かすことなく正確に作図できます。四則演算にも対応しています。

距離 $300/2+1500$ mm
角度 0.00 度

また、Tab キーを押して入力先のボックスを切り替えることができます。



最近使ったコマンド

前回使用したコマンドを実行することができます。

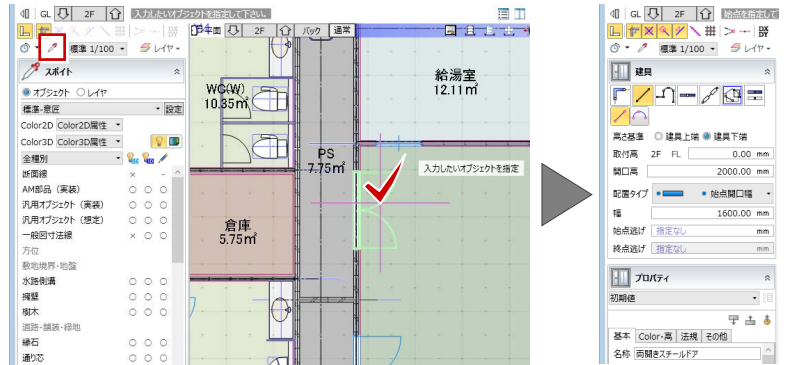
また、右側の▼をクリックすると、これまでに使用したコマンドの履歴を最大5つまでリスト表示し、リストからコマンドを選択して実行することができます。



スポイト

コマンドサポートウィンドウの「スポイト」をクリックして入力済みのオブジェクトを指定すると、指定したオブジェクトからプロパティを取得して、同じ属性のオブジェクトを入力できる状態になります。

コマンドを選択してプロパティを設定する手間を省けます。



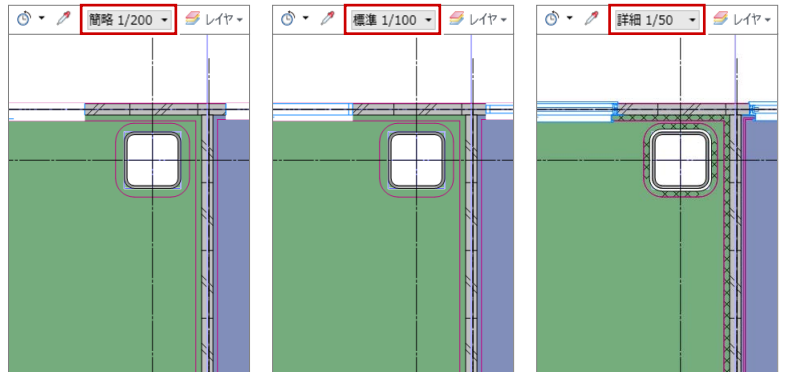
簡略／標準／詳細表現

平面ビューの表示を切り替えます。通常は「標準」を使用しますが、「詳細」に変更すると、柱や梁の被覆材や詳細建具枠などを描画します。

※ 簡略／標準／詳細の縮尺は「作図表現（縮尺・レベル他）」の「縮尺」で設定できます。



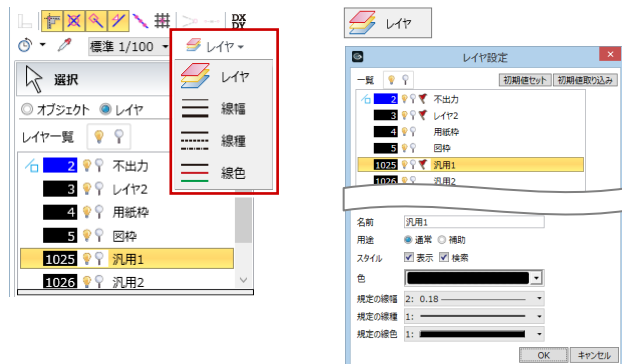
※ 詳しくは、ヘルプ「リファレンスガイド」の「ビューの表示」の「簡略／標準／詳細表現」を参照してください。



レイヤ・線幅・線種・線色

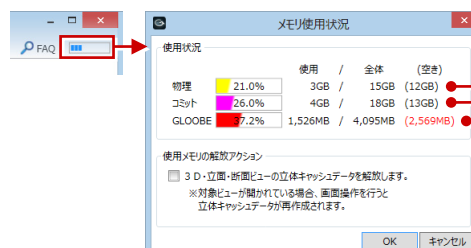
線分、文字、寸法線などの2D汎用データを入力するときに使用するレイヤ、線幅、線種、線色を設定します。

※ 詳しくは、ヘルプ「リファレンスガイド」の「ビューの表示」の「レイヤ」および「線幅／線種／線色」を参照してください。



メモリ使用状況

現在のメモリ使用量を表示して視覚的に確認できます。メモリ不足になる前に、データ保存や不要なアプリケーションの終了などの対処が行えます。また、使用状況が制限に近く厳しい状況のときは、立体キャッシュデータの解放も可能です。



- 物理：マシンに実装されている実際のメモリ
- コミット：物理メモリとスワップファイル領域を合わせたメモリ
- GLOOBE：現在動作中の GLOOBE が論理的に使用できるメモリ

4 データ編集

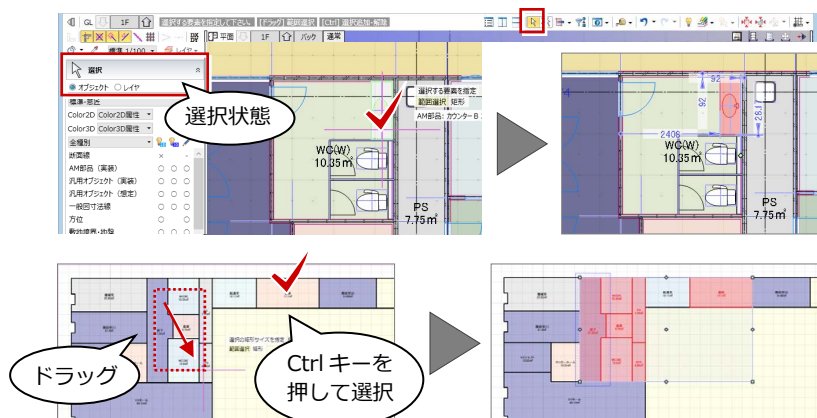
ここでは、データの選択や編集の際に必要な操作、その他便利な機能について解説します。

4-1 データの選択

選択の基本操作

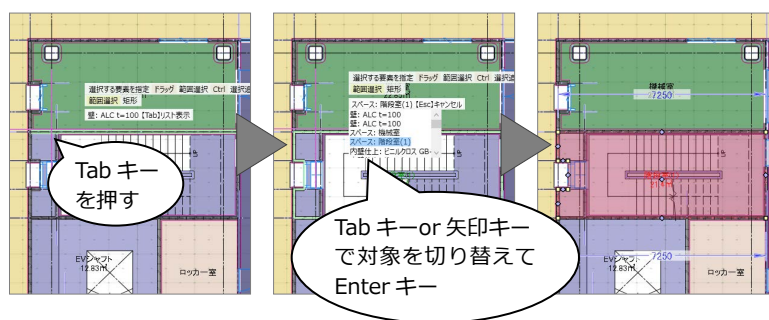
■ データを選択する

ツールバーの「選択」をクリックすると、データを選択できる状態になります。クリックで1点指定できます。ドラッグすると範囲指定になり、複数のデータを選択することができます。また、Ctrl キーを押しながらデータを選択すると、選択済みのデータに追加や解除が行えます。



■ 選択するオブジェクトを選ぶ

他と重なっているデータを選択する場合は、付近のデータがハイライト表示されているときに Tab キーを押します。重なっているデータがリスト表示されるので、Tab キーもしくは矢印キーで対象を目的のデータに切り替え、Enter キーを押して確定します。



■ 選択モードの切り替え

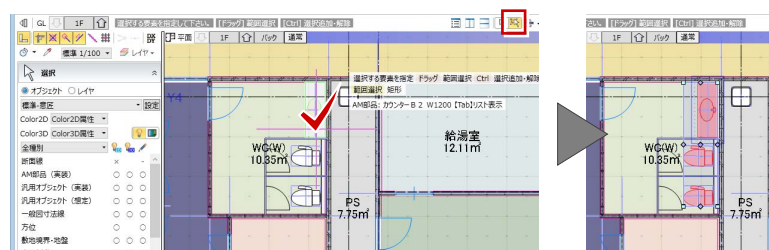


線分クロス 線分に交わる要素を選択または選択解除します。	ボックスイン ボックスに完全に含まれる要素を選択または選択解除します。
ボックスタッチ ボックスにかかる要素を選択または選択解除します。	全選択 すべての要素を選択または選択解除します。

グループ選択

ツールバーの「グループ選択」をクリックすると、グループ化されたオブジェクトをワンクリックでまとめて選択できます。

⇒ ヘルプ「リファレンスガイド」の「選択・表示」の「選択／グループ選択」参照

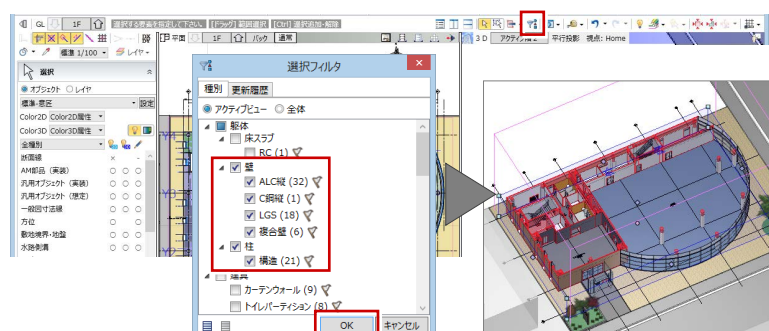


※ 「WC (W)」の衛生設備をグループ化した状態です。

フィルタ

ツールバーの「フィルタ」をクリックすると、オブジェクト単位でデータを選択することができます。旗マークをクリックすると、検索条件の設定も可能です。

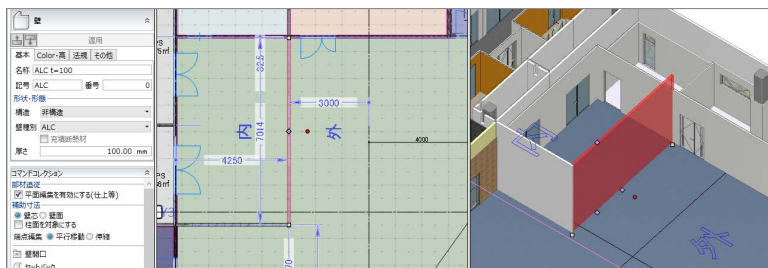
⇒ ヘルプ「リファレンスガイド」の「選択・表示」の「フィルタ」参照



4-2 データの編集

ハンドル編集

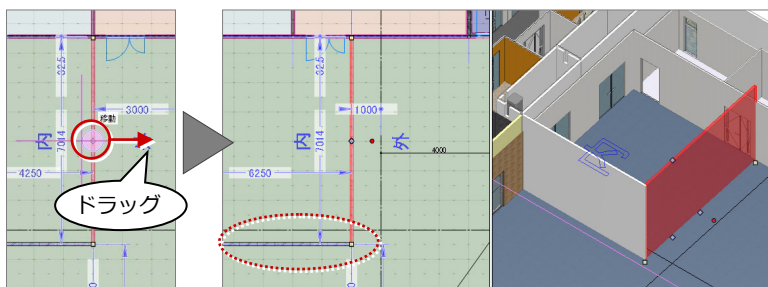
オブジェクトを選択すると、四角形のハンドルが表示されます。このハンドルを操作して、オブジェクトを移動したり変形することができます。ここでは、壁と建具のハンドル編集を紹介します。



■ 移動する

ハンドルが「○ 移動」の状態ドラッグすると、オブジェクトを移動できます。
また右図のように壁が隣接している場合は、その壁も同時に伸縮します。

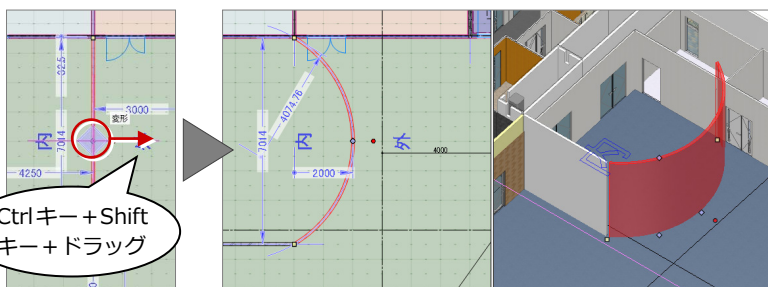
⇒ 部材の追従については、次ページ参照



■ 変形する

壁、階段などは、中央のハンドルが「◇ 変形」の状態 Ctrl キーと Shift キーを押しながらドラッグすると、円弧形状に変形できます。

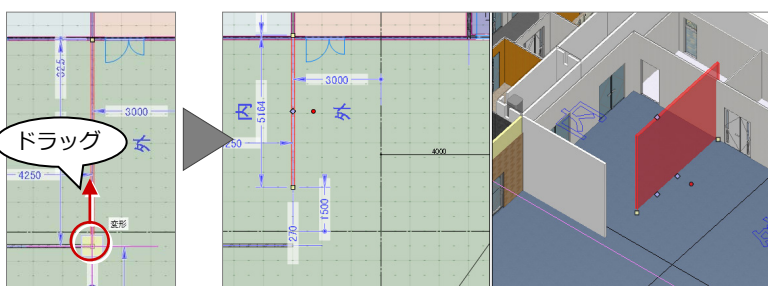
Ctrl キー + Shift
キー + ドラッグ



■ 伸縮する

端部のハンドルが「□ 変形」の状態ドラッグすると、延長上に長さを伸縮できます。

[GLOBE のオプション (CAD 操作)] の [入力・編集補助] が「Shift キー押下で制約」になっている場合は、Shift キーを押しながらドラッグで延長上への伸縮になります。

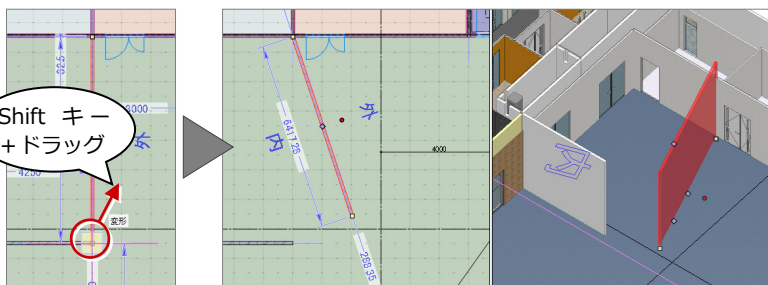


■ 端部を移動する

端部のハンドルが「□ 変形」の状態 Shift キーを押しながらドラッグすると、任意の位置に頂点を移動できます。

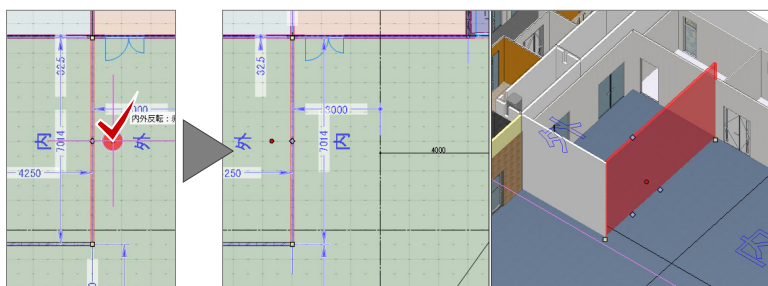
[GLOBE のオプション (CAD 操作)] の [入力・編集補助] が「Shift キー押下で制約」になっている場合は、Shift キーなしのドラッグで任意移動になります。

Shift キー
+ ドラッグ



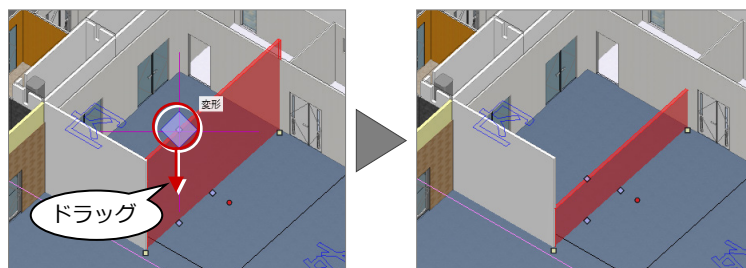
■ 内側・外側を変更する

壁、建具などの場合、中央のハンドルが「○ 内外反転」の状態をクリックすると、内側・外側を変更できます。ハンドルが表示される方が外側です。



■ 高さを変更する（※3D ビュー専用）

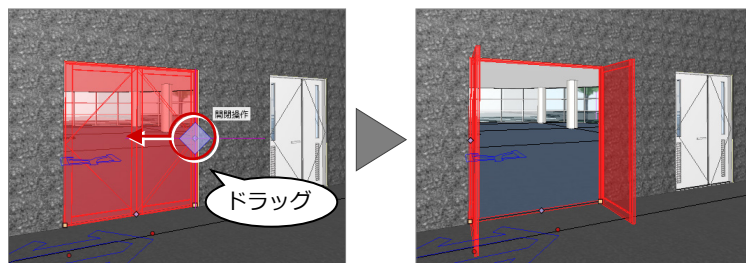
壁上部・下部のハンドルが「◇ 変形」の状態ドラッグすると、壁の高さが変わります。



■ 建具を開閉する（※3D ビュー専用）

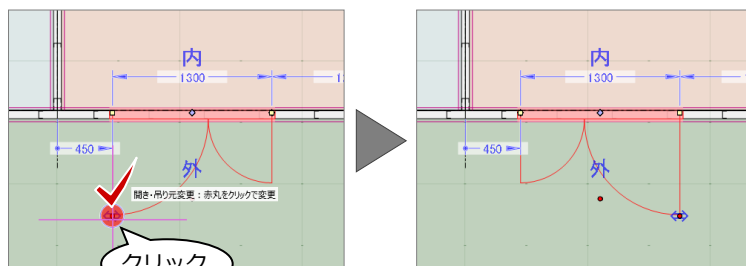
建具のハンドルが「◇ 開閉操作」の状態ドラッグすると、建具が開閉します。

※ 建具を開いた状態を保存することはできません。モデルを再度読み込みと、閉じた状態で表示されます。

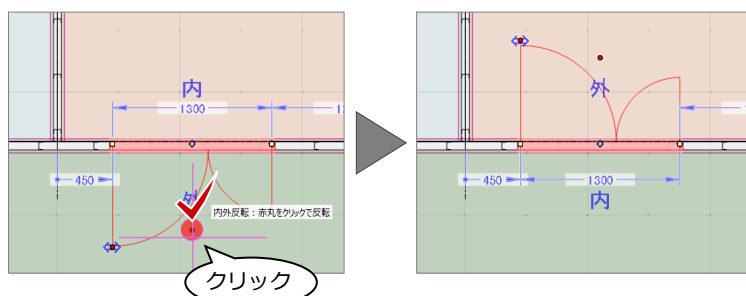


■ 建具の開き・吊り元を変更する

建具のハンドルが「⇔ 開き・吊り元変更」の状態をクリックすると、吊り元の位置が変わります。



開く方向を変更する場合は、ハンドルが「○ 内外反転」の状態をクリックします。

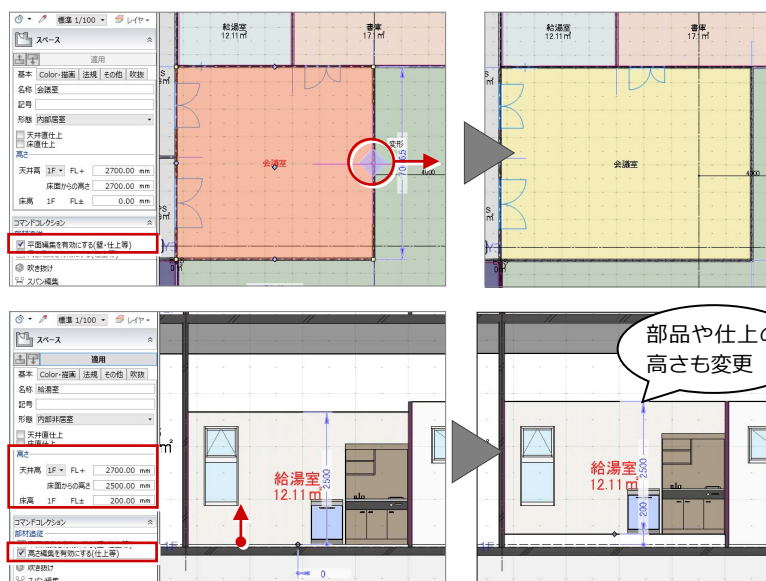


部材の追従

スペースの領域を変更する場合で、コマンドコレクションの[平面編集を有効にする(壁・仕上等)]がON のとき、隣接する壁、建具、仕上、巾木、廻縁などが移動します。
平面ビューで通り芯や基準芯、柱、壁、梁などを編集した場合も同様です。

また、スペースの天井高や床高などを変更する場合で、[高さ編集を有効にする(仕上等)]がON のとき、スペース領域内にある仕上や AM 部品などが移動します。

⇒ ヘルプ「リファレンスガイド」の「オブジェクトの入力とプロパティ」の「部材追従」参照

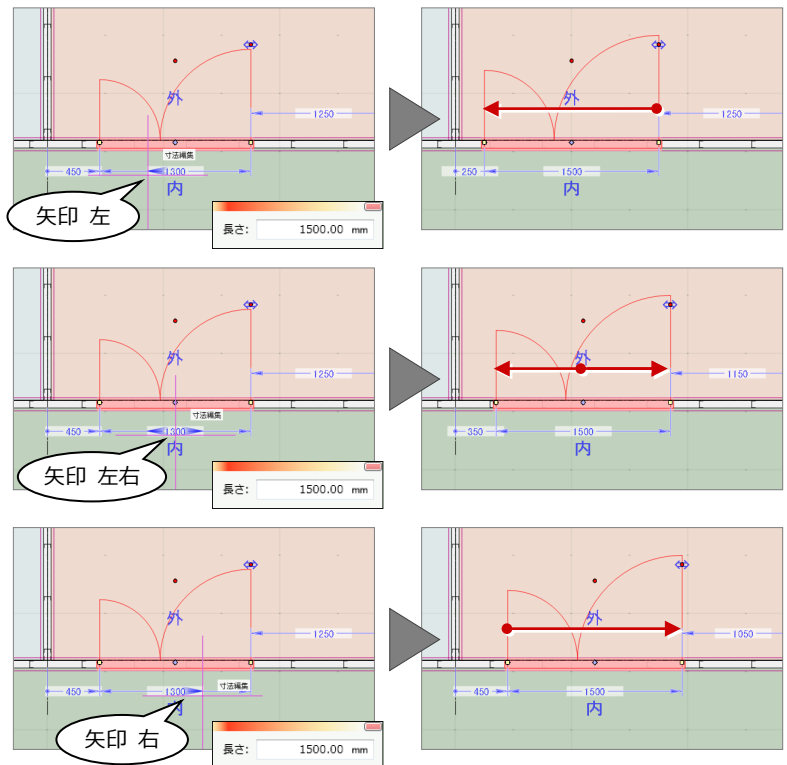


補助寸法編集

オブジェクトを選択すると寸法線が表示されます。

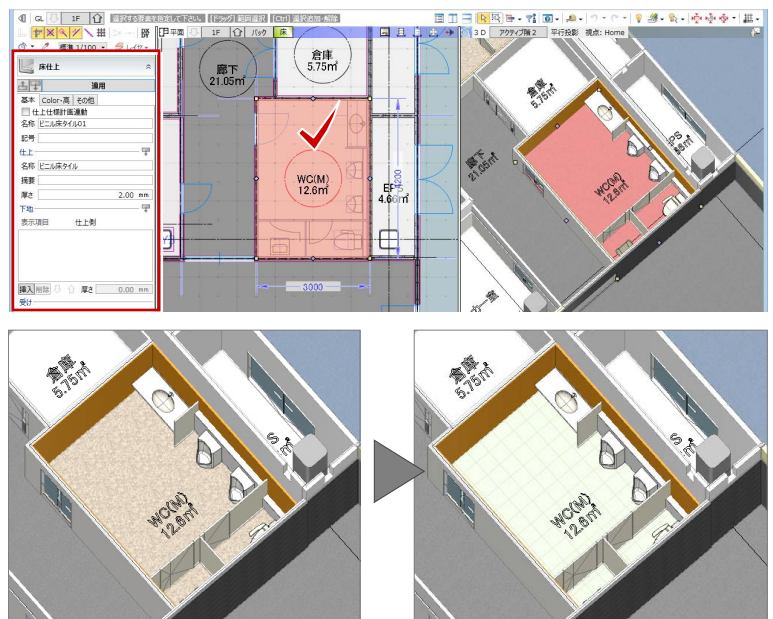
矢印が表示された状態で寸法をクリックして、値を変更すると、オブジェクトを移動したり、変形することができます。

矢印の向きは編集の基準を表しており、基準をどこに取るかによって結果が異なります。



プロパティの変更

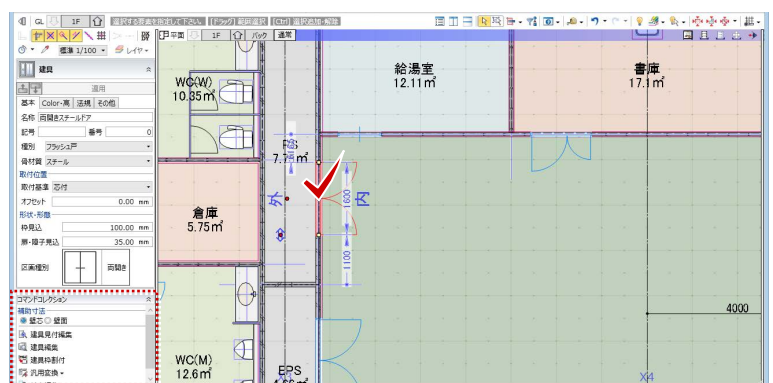
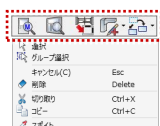
オブジェクトを選択すると、コマンドサポートウィンドウにプロパティ情報が表示されます。名称や形状、Colorなどを変更し[適用]をクリックすると、変更した内容でプロパティが更新されます。



コマンドコレクション

オブジェクトを選択すると、コマンドサポートウィンドウにそのオブジェクトに関連する編集機能をまとめたコマンドコレクションが表示されます。表示される内容は、選択したオブジェクトにより異なります。

コマンドコレクションの編集機能は、右クリックで表示されるポップアップメニューからも使用できます。



※ 詳しくは、ヘルプ「リファレンスガイド」の「オブジェクトの入力とプロパティ」の「コマンドコレクション」を参照してください。

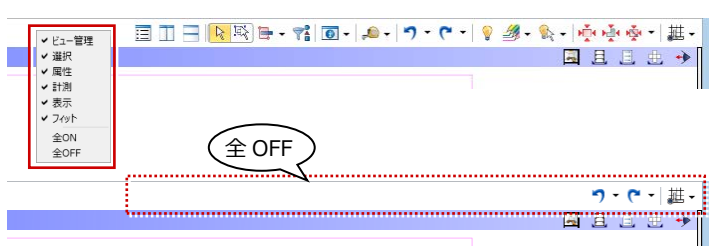
4-3 ツールバーの紹介

ツールバー Fukuiビル GL 1F 選択する要素を指定して下さい		
	ウインドウの開閉	サポートウインドウの開閉を行います。
Fukuiビル	建物グループ	階設定で複数の建物グループを設定している場合に、建物グループを切り替えます。選択した建物グループの階高情報をもとにデータを入力します。
GL	設計 GL	設計 GL (CAD 高基準) を表示します。
	下階へ	アクティブ階を下階に移動します。
1F	階表示	アクティブ階を表示します。クリックして階変更できます。
	上階へ	アクティブ階を上階に移動します。
プロパティ		
	プロパティコピー	プロパティ内容をコピーし、別のオブジェクトに適用します。
	プロパティ貼り付け	コピーされたプロパティを貼り付けます。
	テンプレート割り当て	テンプレートを読み込み、現在の内容を更新します。
計測		
	点間の計測	2 点間の距離・方向を計測します。 ※平面・立面・断面・展開ビューで表示されます。
	線点間の計測	線と点の間の距離・方向を計測します。 ※平面・立面・断面・展開ビューで表示されます。
	線間の計測	2 線間の距離・角度を計測します。 ※平面・立面・断面・展開ビューで表示されます。
	多角形面積	多角形の面積を計測します。 ※平面・立面・断面・展開ビューで表示されます。
	要素プロパティ	選択された要素のプロパティを表示します。
	描画要素数	現在のビューの要素数を確認します。
	オブジェクト高さ	オブジェクトの任意の位置の高さを計測します。 ※平面ビューで表示されます。
	点間の計測 (3D)	2 点間の距離・方向を計測します。 ※3D ビューで表示されます。
	線間の計測 (3D)	2 線間の距離・交角を計測します。 ※3D ビューで表示されます。
	面間の計測 (3D)	面間の距離・交角を計測します。 ※3D ビューで表示されます。
	簡易な計測 (3D)	指定された位置から距離を計測します。 ※3D ビューで表示されます。
	元に戻す	直前の操作を元に戻します (20 回まで)。
	やり直し	直前の操作をやり直します (20 回まで)。
	再表示	アクティブなビューを再表示します。
表示パレット		
	表示パレット	表示・検索の状態を確認・変更します。
	表示パレット (選択種別)	選択したオブジェクト種別の表示・検索の状態を変更します。
一時表示設定		
	選択要素非表示	選択状態の要素を一時的に非表示にします。
	選択外要素非表示	選択状態以外の要素を一時的に非表示にします。
	一時非表示解除	一時非表示を解除します。

ツールバーの表示

ツールバーを右クリックするとメニューが表示され、ツールバーに表示するアイコンをグループ単位で設定することができます。

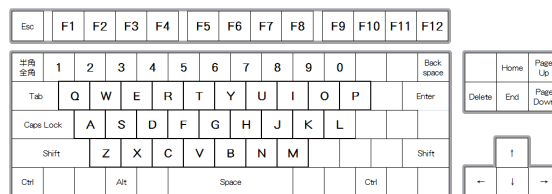
[全 OFF] を選択すると、[元に戻す] [やり直し] [グリッド・ドラフト] のみの表示となります。



4-4 キー操作

ショートカットキー

コマンドをリボンやツールバーなどから選ぶことなく、キーを押すだけで実行できます。Windows 共通のショートカットキーもあります。



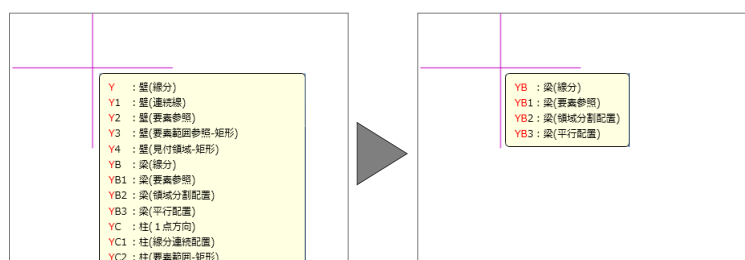
ショートカットキー			
Ctrl + A	すべてを選択	Alt + F4	アクティブな項目を閉じる・プログラムを終了
Ctrl + C	選択された要素をクリップボードにコピー	Esc	中止・キャンセル
Ctrl + V	クリップボードの内容を貼り付け	Enter	確定・OK・マウスクリックの代わり
Ctrl + X	選択された要素を切り取り、クリップボードにコピー	Back Space	一つ前のスナップポイントに戻る
Ctrl + Y	直前の操作をやり直す (=Redo)	Delete	削除
Ctrl + Z	直前の操作を元に戻す (=Undo)	Space	ドラフタ機能 ON/OFF
Ctrl + P	データを印刷	Home	ビュー全体表示
Ctrl + F2	印刷プレビュー	End	ビュー縮小表示
Ctrl + N	新規作成	Page Up	拡大
Ctrl + O	ファイルを開く	Page Down	縮小
Ctrl + S	上書き保存	→ ← ↑ ↓	ビューのスクロール
F5	作業中のビューを最新の情報に更新	A	絶対座標入力
F10	リボン機能キー割り付け参照表示	R	相対座標入力
Shift + F10	選択した項目のポップアップメニューを表示	Q	反転：内外入替・裏表入替・形状反転
F11	3D ビュー回転中心指定	Z	ズームビュー
F12	3D ビュー平行投影⇔透視投影の切り替え	X	スナップ補助線

ホットキー

GLOOBE 独自のショートカットで、キーを押すだけでよく使うコマンドを実行することができます。複数文字のキーに割り当てられているコマンドは、頭のキーを押すとそのキーに割り当てられているコマンドが一覧表示され、さらに続けてキーを打つとコマンドが絞られて実行できます。

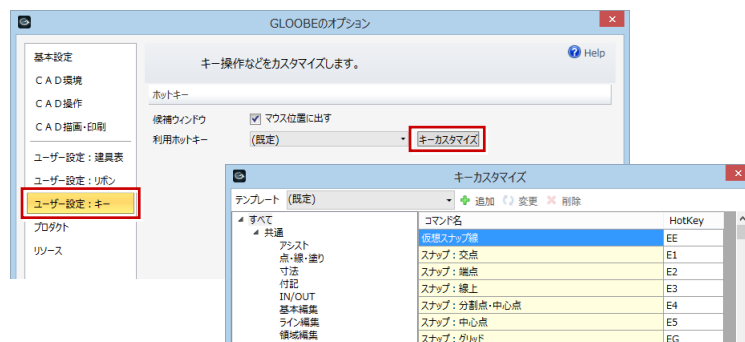
また、ホットキーの内容は、[GLOOBE のオプション (ユーザー設定：キー)] の [キーカスタマイズ] で、変更することができます。

キーカスタマイズで割り付けたホットキーが、ポップヒントに表示されます。



【キーを「Y」と打った場合】

【続けて「B」と打った場合】



※ 既定のホットキー割付については、仕様関連資料「ホットキー一覧」を参照してください。

5 フォルダ構成とファイル

ここでは、GLOOBE のフォルダ構成やフォルダに格納されるデータについて解説します。

5-1 GLOOBE インストール時のフォルダ構成

下図は、GLOOBE を初期設定でインストールしたときのフォルダ構成です。

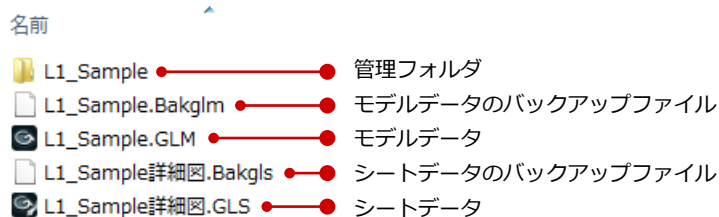
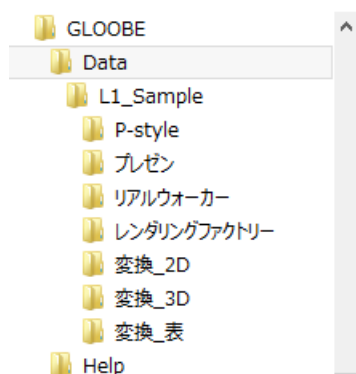


お客様が作成されたデータや、ご自身で登録されたオリジナルのテンプレートなどについては、万が一の場合に備えて定期的にバックアップしておきましょう。

5-2 データファイルについて

下図は、GLOOBE のデータファイル、およびエクスポート可能なファイルです。

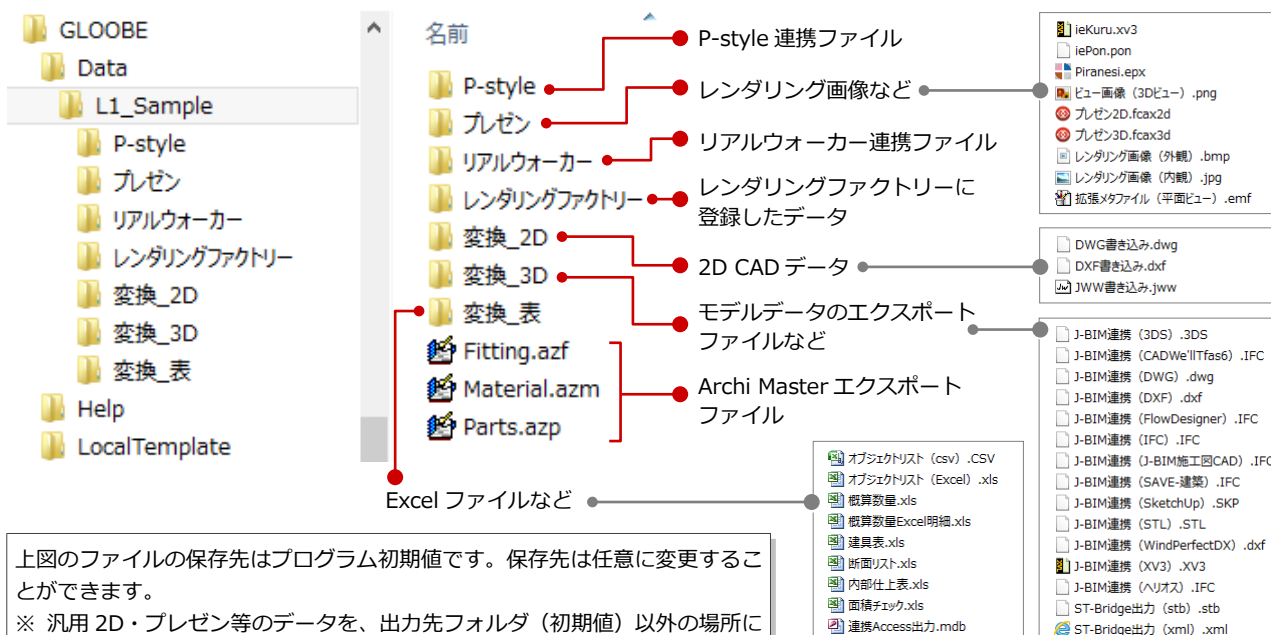
GLOOBE からエクスポートしたモデルデータや Excel ファイル、[プレゼン] タブの各コマンドで作成した成果物などは、管理フォルダに保存されます。管理フォルダは、モデルデータと同名のフォルダで、データを出力すると自動的に作成されます。



ファイル名称はデータ登録時に任意に設定できます。
また、モデルデータとシートデータとの関係については、P.30 を参照してください。

データファイル	概要
〇〇〇.GLM	モデルデータ - ファイル名称はデータ保存時に任意に設定可能 [ホーム] タブの [図面作成] で作成した図面データも含む
〇〇〇.Bakglm	モデルデータのバックアップファイル - ファイル名称はバックアップの対象と同じ - GLOOBE の [GLOOBE のオプション (基本設定)] の [バックアップファイルを作成する] にチェックが付いている場合に作成
〇〇〇.GLS	シートデータ ファイル名称はデータの保存時に任意に設定
〇〇〇.Bakgls	シートデータのバックアップファイル - ファイル名称はバックアップの対象と同じ - GLOOBE シートの [シートのオプション (基本設定)] の [バックアップファイルを作成する] にチェックが付いている場合に作成

管理フォルダ



上図のファイルの保存先はプログラム初期値です。保存先は任意に変更することができます。
※ 汎用 2D・プレゼン等のデータを、出力先フォルダ (初期値) 以外の場所に保存、または保存をキャンセルした場合、フォルダは自動的に削除されます。管理フォルダもファイルがない場合は削除されます。

ネットワークドライブで GLOOBE のデータを開いた場合

ネットワークドライブにおいて、モデルやシートを参照・編集したときは、「〇〇〇.GLM####」「〇〇〇.GLS####」というアクセスファイルが作成されます。同一モデルを複数人で共有した場合のデータ書き込み時の参考情報となり、ファイルを閉じると自動的に削除されます。

※ GLOOBE が正常終了しなかった場合、アクセスファイルが削除されないため、誰もファイルを開いていない状態でも開いている旨のメッセージが表示されます。このときは、エクスプローラで「〇〇〇.GLM####」「〇〇〇.GLS####」を削除してください。

5-3 テンプレートファイルについて

ローカルテンプレート LocalTemplate

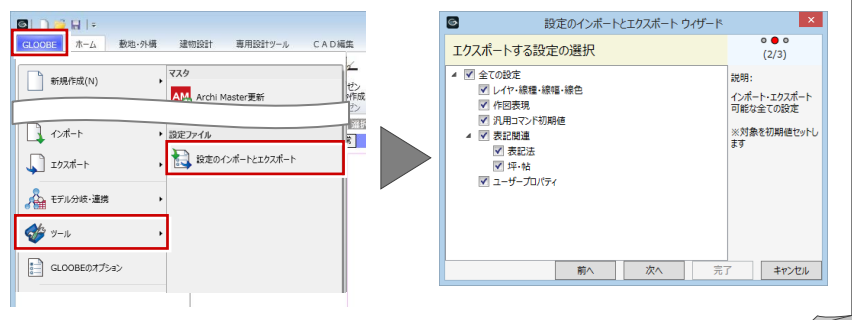
テンプレート	格納情報
AegisLocalSet06.zip	初期値のデータやプログラムの各設定にかかわるマシンの作業環境情報 ・オブジェクトプロパティの初期値 ・最近使ったテンプレートの情報 ・オブジェクト名称入力の履歴 ・作図表現の初期値 ・レイヤの初期値 ・用紙枠の初期値
AegisLocalSet16.zip	プロジェクト毎の各設定にかかわるマシンの作業環境情報 ・プロジェクトを閉じたときの表示設定 ・表示設定の簡略・標準・詳細の設定 ・ビューを最後に閉じたときの階と階表示のタイプ
AegisLocalSet26.zip	汎用コマンドの初期値情報 ・文字、寸法線の詳細設定
〇〇〇.hot	カスタマイズしたホットキーの情報

テンプレート Template

ファイル	格納情報
2015 差分 AegisSet.zip (展開後 2015 差分 AegisSet.sdf)	2016 で追加されたテンプレートをまとめたファイル ※ バージョンアップ時にお使いのテンプレートに 2016 で追加されたテンプレートを合成する場合に使用します。詳しくは「セットアップ編」の「差分テンプレートの合成」を参照してください。
AegisSet.sdf	GLOOBE の各種コマンドのテンプレートや、GLOOBE シートの各図面の作図条件や用紙枠のテンプレート情報
FittingsList.sysglz (プログラム固定)	建具仕様画面の表示項目の情報
FM_Mining.glfmap	FM 分類の情報、自動割付を行うルール情報
MaterialTable.xml (プログラム固定)	コストシミュレーションを使用する際に参照する仕上情報
SpecList.sysglz (プログラム固定)	仕上仕様画面の表示項目の情報
モデル用.gld	DWG/DXF レイヤへの書き込み内容を登録した情報
モデル用.glj	JW レイヤへの書き込み内容を登録した情報
建具リスト.xls	建具の名称や種別、サイズなどの仕様を登録した情報
積算連携建具姿図.GLF (プログラム固定)	コストシミュレーションを使用する際に参照する建具情報
積算連携建具姿図一覧.pdf	コストシミュレーションを使用する際に参照する建具情報の資料
断面形状リスト.xls	柱や梁などの構造部材の名称や種別、サイズなどを登録した情報
内部仕上リスト.xls	スペースの床仕上や内壁仕上、天井仕上などを登録した情報
標準 - カラー表示.PSunglz	ポリウム解析画面の表示設定 (「初期値」以外) の情報
〇〇〇.glz (標準 - ブロックプラン.glz など)	表示設定 (「初期値」以外) の情報
〇〇〇.txpartcol (部品コレクションファイル)	[CAD 編集] タブの [部品] メニューの [部品管理] で登録した部品の情報
〇〇〇.txsymcol (シンボルコレクションファイル)	[CAD 編集] タブの [ハッチ編集] メニューの [シンボル管理] で登録したシンボルの情報
〇〇〇.txmat2Dcol (塗りつぶしコレクションファイル)	[CAD 編集] タブの [塗り] メニューの [塗りつぶし] や、オブジェクトの Color2D / Color3D の塗りつぶしで登録した情報

設定のインポート・エクスポート

GLOOBE ボタンの [ツール] メニューの [設定のインポートとエクスポート] で、作図表現やレイヤ・ペンの設定、汎用コマンドの初期値などをファイルに出力し、ローカルテンプレートに設定することができます。出力したファイルをインポートすることで、他のマシンの初期値に取り込むことができるため、複数人で作業する場合に便利です。



5-4 Archi Master について

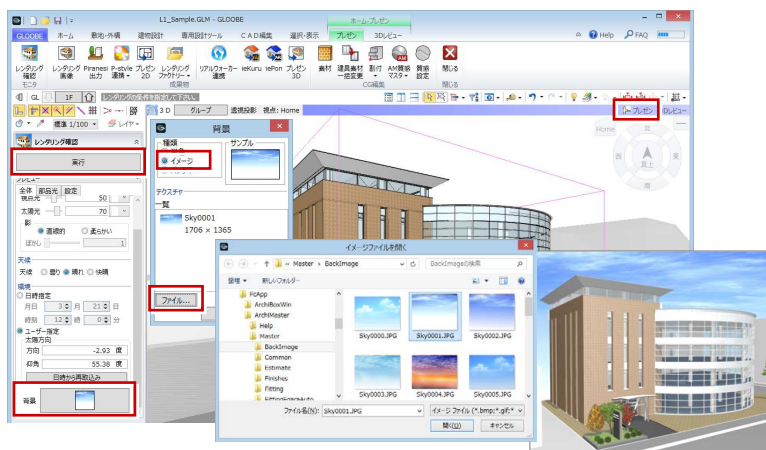
ここでは、Archi Master のマスタを使用している GLOOBE のコマンドを紹介します。

BackImage

BackImage フォルダに格納されているイメージファイルは、以下の機能で使用できます。

- ・[プレゼン] タブの [レンダリング確認]、[レンダリング画像]、[Piranesi 出力]、[P-style 連携 (3D)]、[レンダリングファクトリー登録] の [背景]

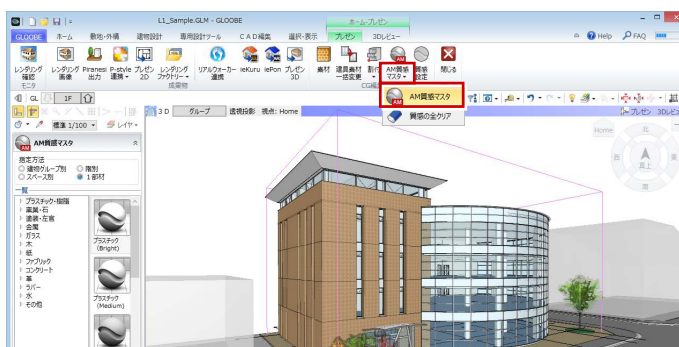
※ [プレゼン] タブは、[ホーム] タブまたは 3D ビューツールバーの [プレゼンデータ作成] をクリックして開きます。



Finishes

Finishes フォルダに格納されている質感マスタは、以下の機能で使用されています。

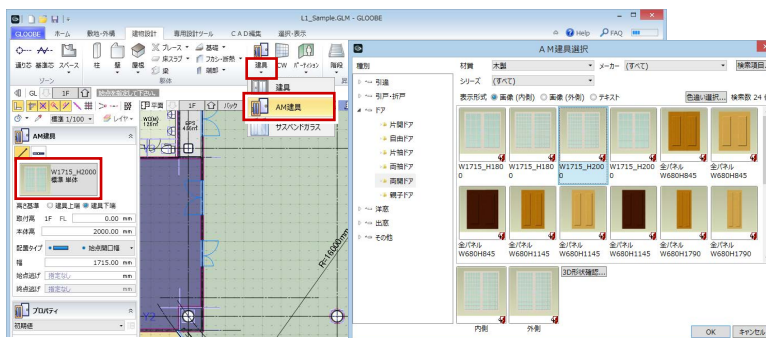
- ・[プレゼン] タブの [AM 質感マスタ]
- ・[汎用オブジェクト作成] タブの [AM 質感マスタ]



Fitting

Fitting フォルダに格納されている AM 建具マスタは、以下の機能で使用されています。

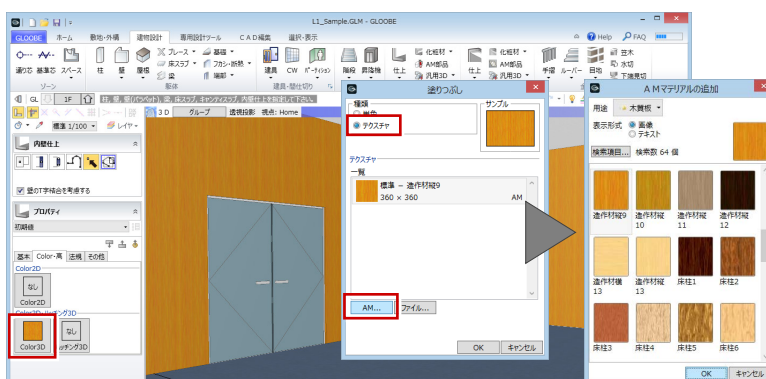
- ・[建物設計] タブの [建具] メニューの [AM 建具]



Material

Material フォルダに格納されている AM 素材マスタは、以下の機能で使用されています。

- ・各オブジェクトの [Color3D]
- ・[専用設計ツール] タブの [素材] の [AM]
- ・[スタディモデル] タブの [素材] の [AM]
- ・[汎用オブジェクト作成] タブの [素材] の [AM]



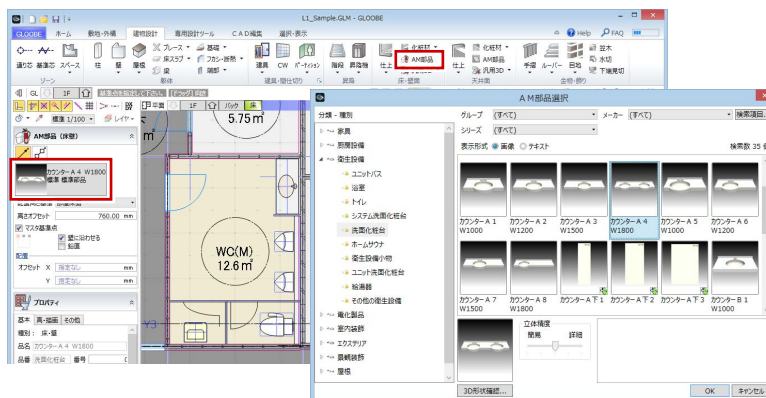
[GLOOBE のオプション (基本設定)] の [詳細質感・テクスチャの指定を有効にする] が ON の場合、壁や梁、柱などの躯体にも AM 素材のテクスチャを設定できます。



Parts

Parts フォルダに格納されている AM 部品マスタは、以下の機能で使用されています。

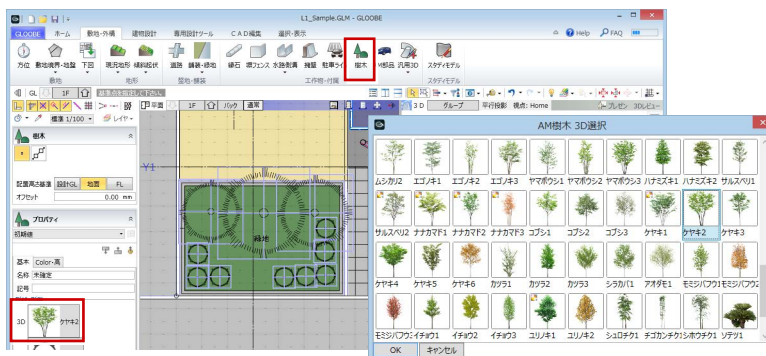
- ・[建物設計] タブの [AM 部品 (床壁)]
- ・[建物設計] タブの [AM 部品 (天井)]
- ・[敷地・外構] タブの [AM 部品 (外構)]



SimpleParts

SimpleParts フォルダに格納されている簡易樹木マスタは、以下の機能で使用されています。

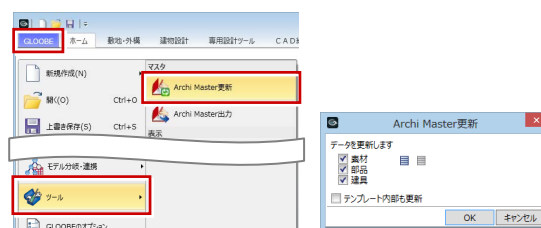
- ・[敷地・外構] タブの [樹木]



補足 Archi Master 更新

GLOBE ではモデルデータの内部に Archi Master データを保持しているため、使用している Archi Master データに対してコンテンツの更新があった場合に同期をとる必要があります。

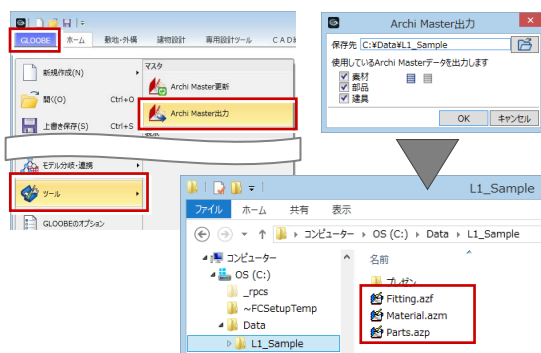
GLOBE ボタンの [ツール] メニューの [Archi Master 更新] を使用すると、モデルデータやテンプレートで使用している Archi Master データを更新して整合保持できます。



補足 Archi Master 出力

GLOBE ではモデルデータで使用している AM 素材、AM 建具、AM 部品マスタを出力することができます。モデルデータの受け渡しの際に、エクスポートファイルと一緒に渡すことで、AM マスタのリンク切れを防ぐことができます。

GLOBE ボタンの [ツール] メニューの [Archi Master 出力] をクリックして、出力したいマスタを選び、指定した保存先に出します。エクスポートファイルは Archi Master で取り込み使用します。



補足 建材データダウンロードサイト

GLOBE では、建材データダウンロードサイト「Virtual House.NET」や添景・建材データダウンロードサイト「DATA STATION」からダウンロードした建材データを利用できます。



Virtual House.NET
福井コンピュータが運営する、完全無料のメーカー建材データダウンロードサイト。2015 年 6 月現在、国内建材メーカー 99 社 12 万点の実建材データを提供しています。



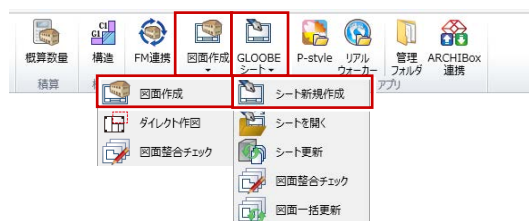
DATA STATION
パースデザイナーの間で絶大な支持を得ている「添景工房」シリーズで収録された素材をはじめ、植物や自動車など、繊細で高品質なデータを多数提供しています。
※有料 (年会費制)
(運営: 株式会社ファイン)

補足 図面とモデル、シートの関係

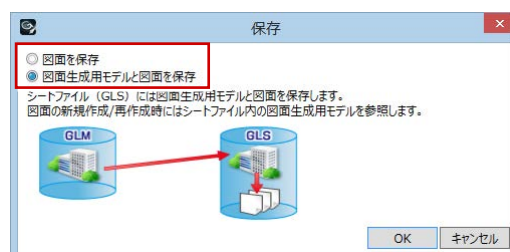
GLOOBE の [ホーム] タブには [図面作成] と [シート新規作成] の 2 種類の図面作成機能が用意されています。

下表を参考に、作業環境にあった作成方法をご利用ください。

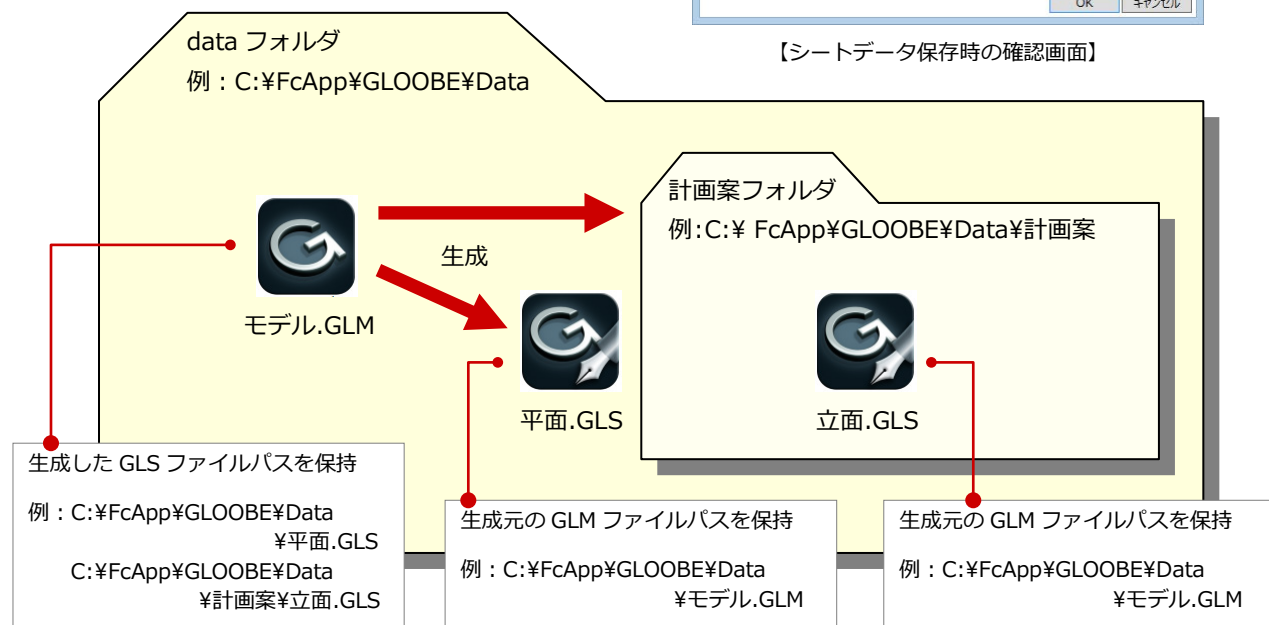
※ [ダイレクト作図] は、データの持ち方は [図面作成] と同様です。



	[図面作成] コマンド	[シート新規作成] コマンド	
		シートデータ保存時に「図面を保存」を選択した場合	シートデータ保存時に「図面生成用モデルと図面を保存」を選択した場合
保存形式	モデルファイル (.GLM) 内に図面も保存される	シートファイル (.GLS) 内に図面のみ保存される	シートファイル (.GLS) 内に図面生成用モデルと図面が保存される
モデルとの連携	図面整合運動やファイル起動の手間がない	図面の新規作成・再作成時には、モデルファイル (.GLM) を参照する 図面でのオブジェクト編集をモデルに反映することができる 注意 ファイルの個別移動やファイル名の変更で、データに保持されているリンク関係が切れると、データは連動しない ※下図参照	図面の新規作成・再作成時には、シートファイル内の図面生成用モデルを参照する モデルで変更があった場合、シート整合運動でモデルデータを図面生成用モデルに反映させることができる 図面でのオブジェクト編集をモデルに反映させることはできない 注意 整合運動の際は、ファイルの個別移動やファイル名の変更で、データに保持されているリンク関係が切れると、データは連動しない ※下図参照
用途	少人数で設計を進めるプロジェクトの場合に便利	設計と図面作成で担当者を分けたり、複数の図面担当者があるプロジェクトの場合に便利	シートファイルを渡せば、その後も必要に応じて図面の作成が可能なので、協力業者に図面担当者があるプロジェクトの場合に便利



【シートデータ保存時の確認画面】



※ ファイルパスは相対パスを保持