



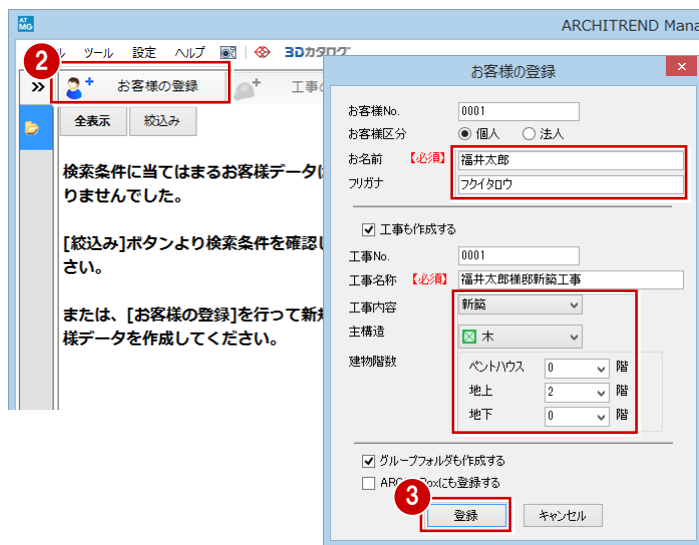
基本操作編

1 プログラムの起動 _____	2	6 データの編集 _____	12
マネージャーを起動する _____	2	属性を変更する _____	12
ZERO を起動する _____	2	データを削除する _____	12
2 画面まわりの確認 _____	3	トラッカーを使う _____	13
3 データの入力 _____	4	寸法エディットを使う _____	14
矩形の部屋を入力する _____	4	スポイトを使う _____	15
多角形の部屋を入力する _____	5	コマンドコレクションについて _____	15
建具を入力する _____	6	7 立体データの確認 _____	16
躯体・仕上を一括作成する _____	6	パースモニタを開く _____	16
部品を入力する _____	7	画面まわりの機能 _____	16
4 画面の拡大・縮小 _____	8	パース画面での操作 _____	17
両ボタンドラッグによる画面操作 _____	8	視点コントローラを使う _____	17
その他の方法 _____	9	視点モニタを使う _____	18
[補足] 初期設定について _____	10	[補足] 視点モニタの画面まわりと機能 _____	18
5 データの選択 _____	11	8 物件変更とプログラムの終了 _____	19
「要素範囲」で選択する _____	11	データを保存する _____	19
属性種別ごとに選択する _____	11	ZERO を終了する _____	19
		マネージャーを終了する _____	19
		[補足] 物件の変更について _____	20

1 プログラムの起動

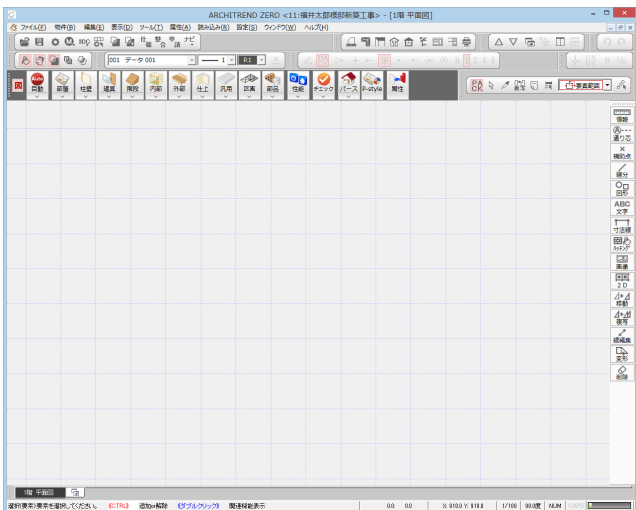
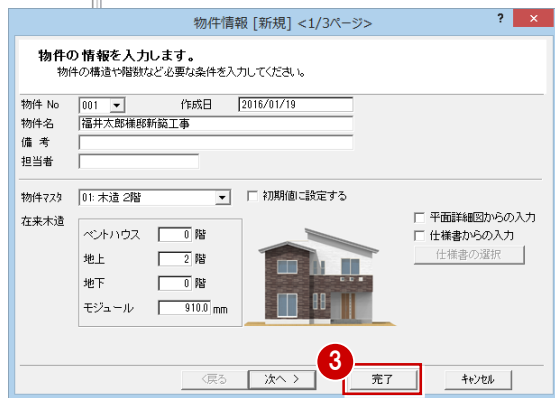
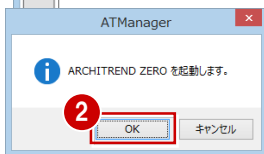
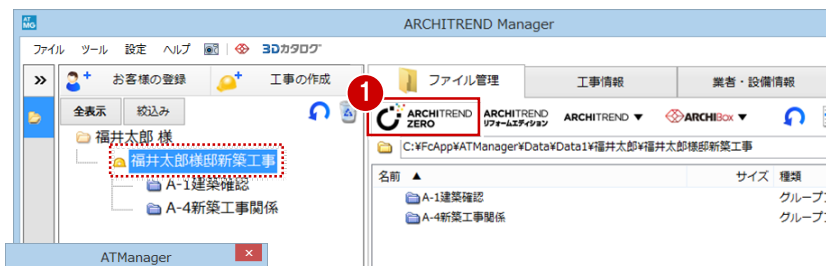
マネージャーを起動する

- ① デスクトップの「ATManager Ver12」アイコンをダブルクリックします。
- ② 「お客様の登録」をクリックします。
- ③ 「お客様の登録」ダイアログで、お客様の名前や工事内容などを設定して、「登録」をクリックします。



ZERO を起動する

- ① マネージャーのツリー表示部分で、登録した工事が選択されていることを確認して、「ARCHITREND ZERO」をクリックします。
- ② 確認画面で「OK」をクリックします。
- ③ 「物件情報」ダイアログで「完了」をクリックします。「処理選択」ダイアログが開きます。
- ④⑤ 「平面図」をクリックして、「1階」をダブルクリックします。1階平面図のウィンドウが開きます。



※「処理選択」ダイアログのアイコンに マークが表示されているプログラムは使用できません(現在ご購入いただいていないプログラムです)。

2 画面まわりの確認

入力画面について、各部の名称と機能を確認しましょう。

プルダウンメニュー
目的別のメニューからコマンドを選択して処理を行います。

タイトルバー
作業中の物件および図面(ウィンドウ)の名前が表示されます。

ツールバー
複数のボタン(アイコン)が機能別にまとめられています。

汎用ツールバー
汎用データ(線・文字・寸法・ハッチングなど)の入力機能や移動・複写・変形などの編集機能がメニュー別にまとめられています。

専用ツールバー
図面専用の機能がメニュー別にまとめられています。

マウスカースル
マウスポインタをCAD領域へ移動すると、十字の形をしたカーソルが表示されます。

メッセージツールチップ
CAD領域でマウスポインタをとめると、次の操作に関する説明が表示されます。

ポップアップメニュー
CAD領域で右クリックすると開くメニューです。入力中によく使われる機能や汎用ツールバーの機能がまとめられています。
※「設定」メニューの「基本設定」の「ポップアップ」でメニューに好きな機能を割り当てることもできます。

メモリ消費量
メモリの使用量を表示します。使用量が多くなるにつれバーの色が変わり、警告メッセージが表示されます。お使いのOSが32bit版か64bit版かによって表示される色が異なります。
32bit版: [Blue bar]
64bit版: [Green bar]

CAD領域
図面データを編集する場所です。背景の色は変更可能です。

タブバー
現在開いている図面(ウィンドウ)の名称がタブに表示されます。タブをクリックしてウィンドウを切り替えたり、閉じることができます。

メッセージバー
選択した機能や次の操作に関する説明、マウスカースルの位置(座標)、グリッドの間隔、入力図面のスケール、ドラフタの条件、NumLock等のキーの状態が表示されます。
※グリッドの間隔 [X: 9100 Y: 9100]、スケール [1/100]、ドラフタの条件 [90.0度]は、クリックして値を変更することもできます。

ヘルプを活用する

プルダウンメニューの「ヘルプ」から「ヘルプを開く」を選択すると、「ZERO ヘルプ」のホームページが開きます。ZERO ヘルプでは、ARCHITREND ZEROの使い方を解説した最新のマニュアルデータやサンプルデータをダウンロードしたり、機能解説を検索したりすることができます。

また、メニューでコマンドを選択してF1キーを押すと、その機能解説(ヘルプピック)を呼び出すことができます。

ヘルプの詳しい使い方については、「ZERO ヘルプ」のホームページの「ヘルプの使い方」を参照してください。

※インターネットに接続されていない場合は、ZERO ヘルプからマニュアルやサンプルデータのダウンロードページは表示されません。



3 データの入力

矩形の部屋を入力する

1 「部屋」をクリックします。

コマンドボタン

コマンドボタンには、上下に分かれているものがあり、コマンドボタンの上側をクリックすると、トップコマンドが実行されます。コマンドボタンの下側をクリックすると、サブコマンドが表示され、選択したコマンドが実行されます。



2 3 入力方法とピックモードを確認します。

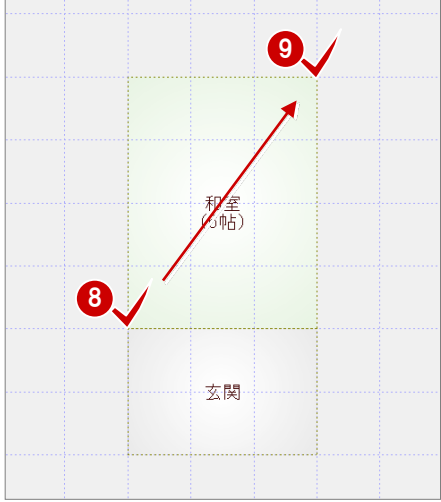
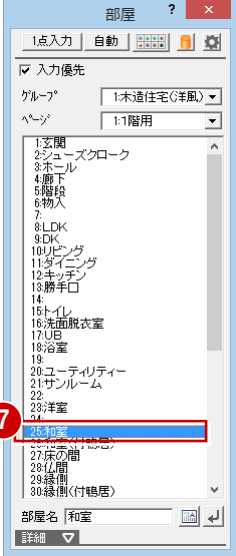
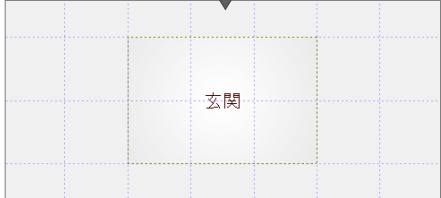
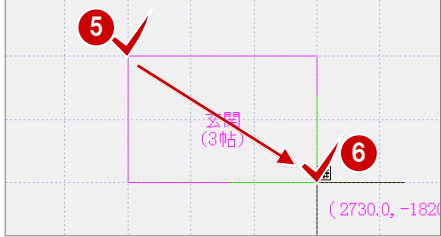
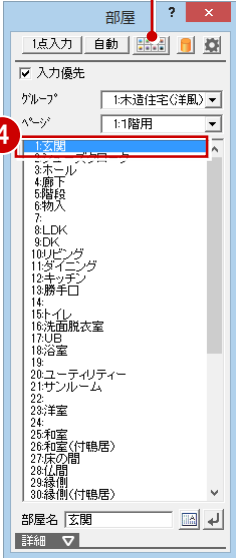
4 入力したい部屋（ここでは「玄関」）を選びます。

5 6 部屋の始点と対角点をクリックします。

7 9 同様に「和室」を入力しましょう。



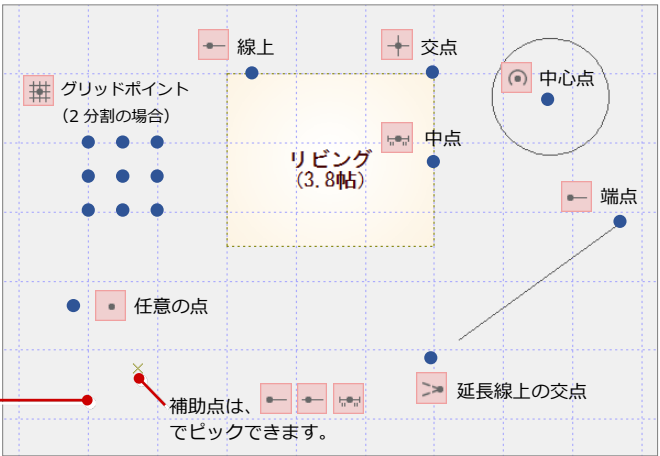
部屋の表示をサムネイルに変更します。



ピックモードについて

CAD 領域に点線で表示されているマス目を「グリッド」といい、手書きで図面を描くときの方眼紙の役割をします。このグリッドや図面上のデータ（図形からできる頂点、線分）を利用して、マウスで正確な位置をつかむ（ピックする）機能を「ピックモード」といいます。

右図に示すポイントをつかみたいときは、該当するピックモードに切り替えます。

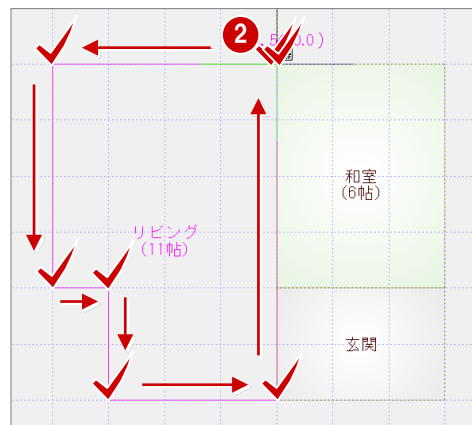
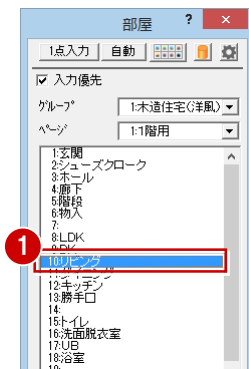


グリッド線

補助点は、でピックできます。

多角形の部屋を入力する

- 1 「リビング」を選びます。
- 2 部屋の始点をクリックし、水平もしくは垂直の位置に2点目を取ると、一時的に多角形入力になります。
部屋のコーナーを順にクリックし、最後に開始点（1点目）と同じ位置をクリックします。



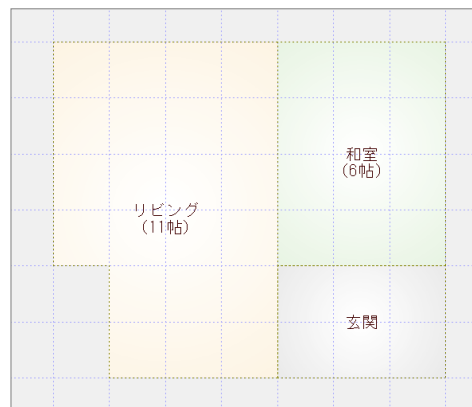
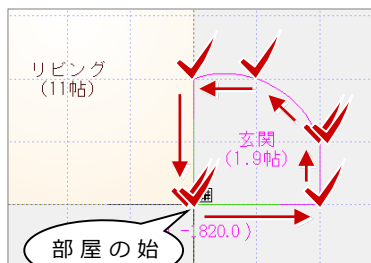
6点目をクリックした後に、ポップアップメニューの「OK」を選んでも、同様の操作が行えます。

入力方法の切り替え

多角形の部屋は、入力方法を「多角円形」に変更して入力することもできます。部屋入力の2点目を任意の位置で取りたい場合はこちらの方法が便利です。なお、入力方法は入力するデータによって異なります。

一部Rの部屋を入力するには

多角形の部屋を入力するときに、前と同じポイントをクリックすると、そこから円弧入力が始まるので、そのまま円弧の通過点、終点、残りの頂点をクリックします。円弧の開始点をクリックしたあと、Shiftキーを押しながら通過点をクリックしても円弧入力が可能です。なお、多角円形入力は、部屋の他にもポーチや屋根などの領域を入力するときに使用できます。

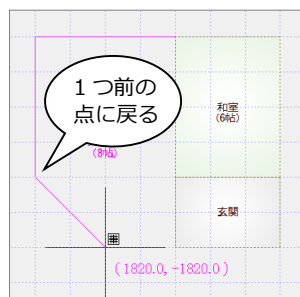
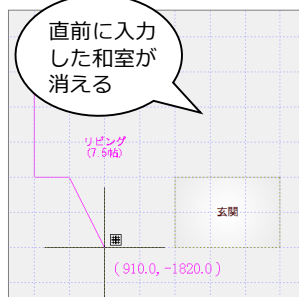
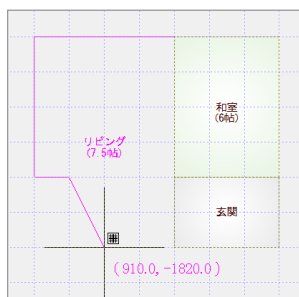


入力を間違えたときは

入力したあとで部屋の位置やサイズの間違いに気付いた場合は、 をクリックすると直前に行った操作が取り消されます。
 は、連続して30回前まで操作を戻すことができます。 で行った操作をやり直すには、 をクリックします。

入力の途中でクリックする位置を間違えた場合は、マウスを右クリックして「戻る」または「キャンセル」を選びます。

- ・「戻る」(Backspaceキー)：最後にクリックしたポイントを取り消して1つ前のポイントに戻る
- ・「キャンセル」(Escキー)：1点目から入力をやり直す



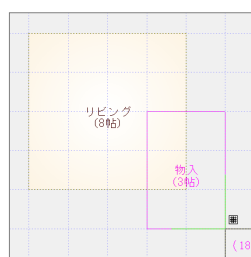
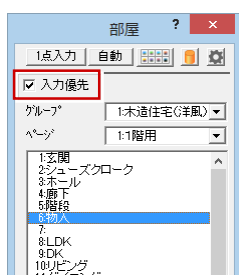
【】

【戻る】

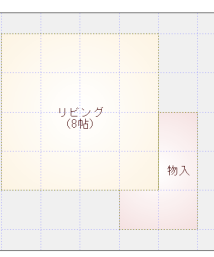
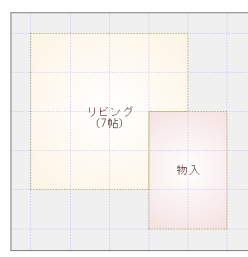
【キャンセル】

入力優先モード

部屋を入力するときに、入力済みの部屋と重なる場合、「入力優先」のチェックでどちらの領域を優先するかを切り替えられます。「ホール」「廊下」などは自動的に「入力優先」がOFFになり、矩形で範囲を指定しても、空いた領域に部屋を入力できます。



【入力優先：ON】

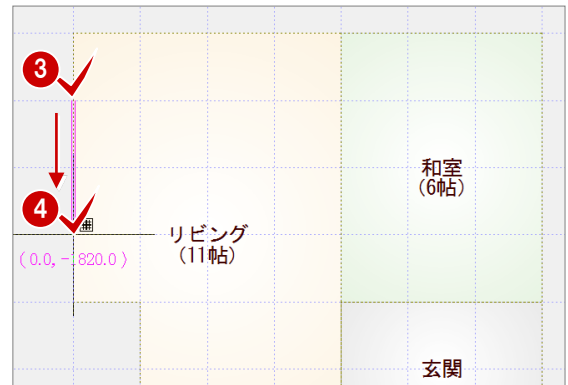
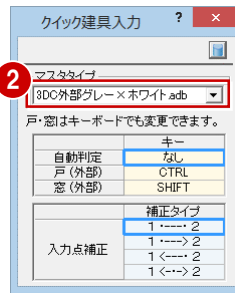


【入力優先：OFF】

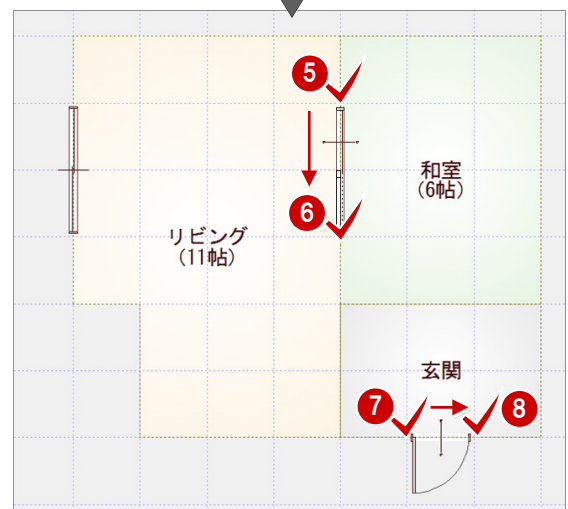
建具を入力する

ここでは、建具を自動判定して入力してみましょう。

- ① 「建具」をクリックします。
- ② 「マスタタイプ」を確認します。
- ③④ 建具の始点と終点をクリックします。



- ⑤～⑧ 同様にして、右図の2か所にも建具を入力します。



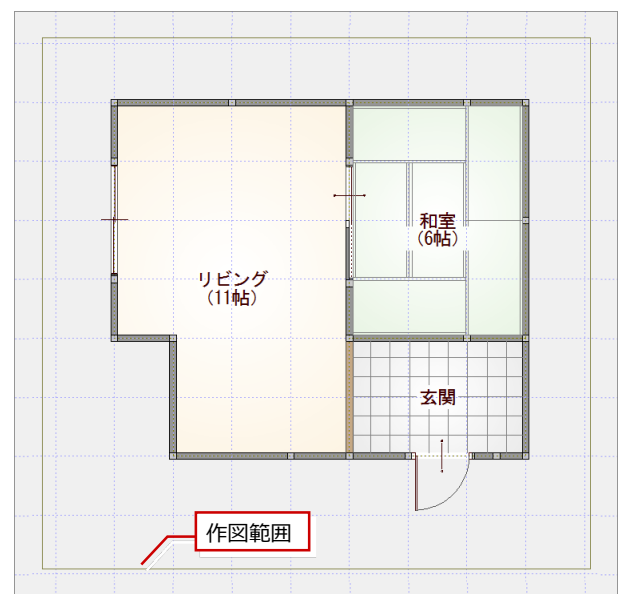
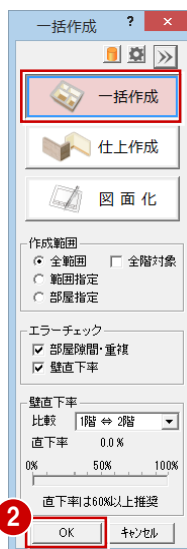
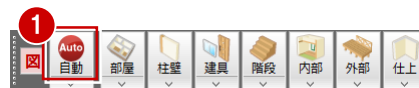
クイック建具入力について

クイック建具入力とは、入力場所（部屋のタイプや壁の種類「大壁・真壁」）と指定した2点間の距離から建具を自動判定して配置する機能です。

クイック建具入力の場合、入力済みの建具に重ねて入力すると、入力済みの建具が削除されて新しい建具が入力されます。

躯体・仕上を一括作成する

- ① 「自動」をクリックします。
- ② 「一括作成」がONの状態であることを確認して、「OK」をクリックします。部屋・建具より、柱・壁・仕上が自動配置され、作図範囲も設定されます。



作図範囲とは

作業する範囲の目安となるものです。画面を全体表示 (P.9) にしたときに、この範囲が画面いっぱいに表示されます。

部品を入力する

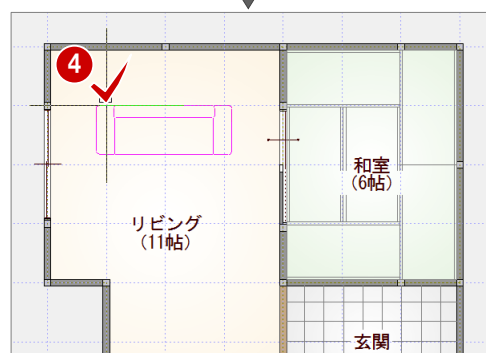
ここでは、ソファーを入力してみましょう。

- 1 「部品」メニューから「家具・インテリア」を選びます。
- 2 「部品選択」ダイアログで「リビング家具」をクリックします。
- 3 部品を選んで、「OK」をクリックします。
- 4 部品の配置位置をクリックします。



部品メニューについて

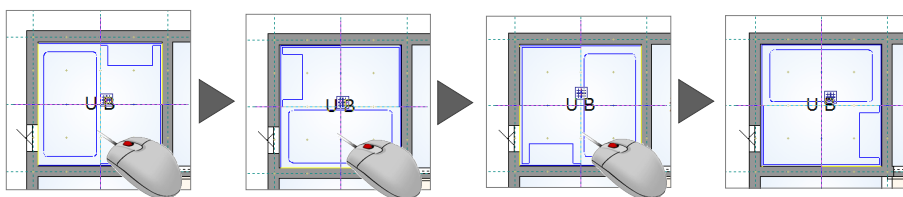
本書では3Dカタログの建材データを使用しています。表示される部品メニューが画面と異なる場合は、ツールバーの「建材マスターモード切替」が「3DC」になっているか確認してください。



「簡易配置」をONにすると、配置基準をもとに、部屋線に沿って部品が自動的に回転し、コーナー部分に簡単に配置できます。

部品を回転して配置するには

マウスのホイールボタンを押す、またはキーボードの無変換キーを押すと、部品を回転できます。

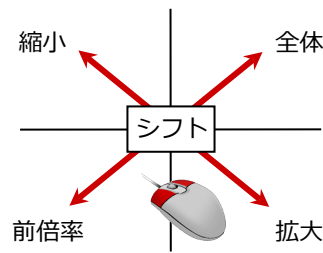


4 画面の拡大・縮小

両ボタンドラッグによる画面操作

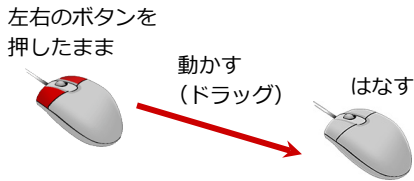
CAD 画面の拡大・縮小といった操作を素早く行えるように、Jw_cad と同じ「両ボタンドラッグ」を採用しています。

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 (作図範囲)
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】

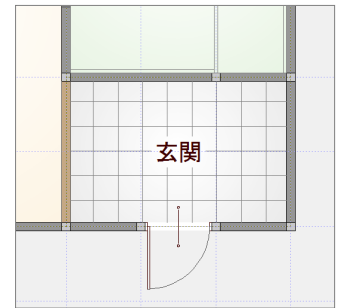
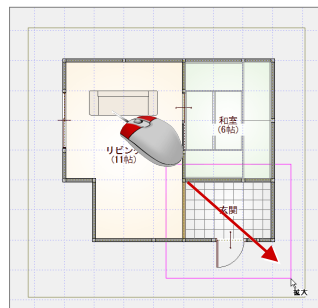


両ボタン操作が効かないときは

「設定」メニューの「基本設定」の「操作 1」をクリックして、「両ボタンドラッグによる拡大縮小」にチェックを付けます。

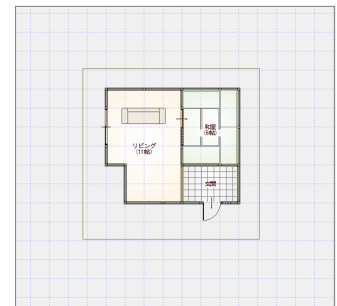
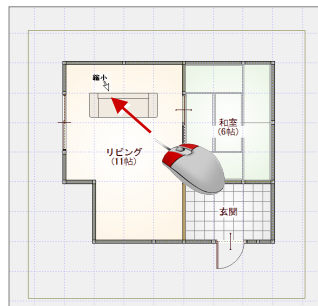
■ 画面を拡大する

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。



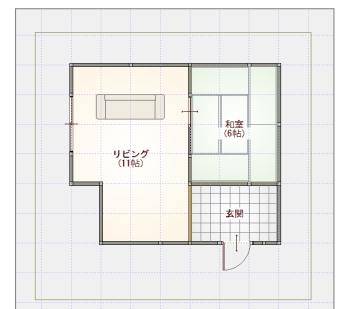
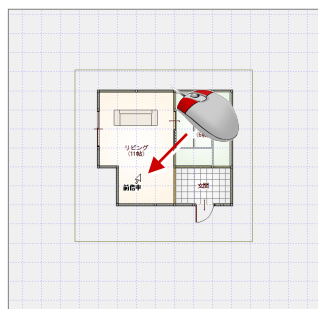
■ 画面を縮小する

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。



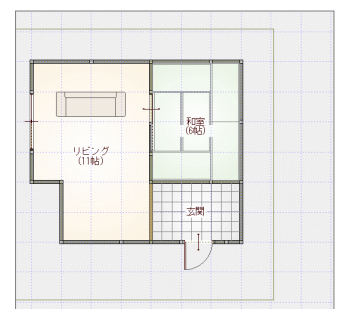
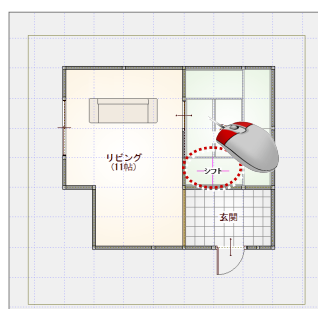
■ 画面を前倍率に戻す

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。



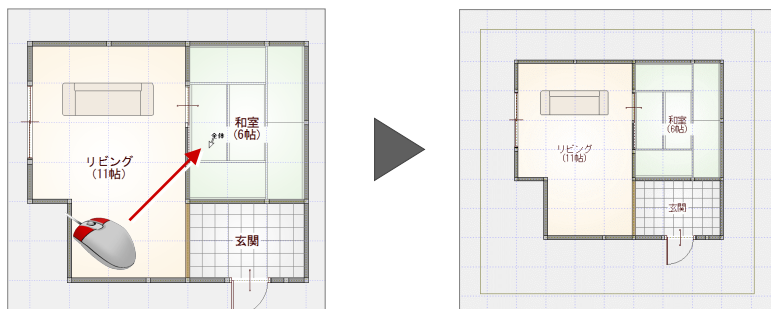
■ 画面を移動する (シフト)

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



■ 全体を表示する（作図範囲表示）

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、作図範囲に設定しているエリアが画面いっぱいに表示されます。




作図範囲を設定するには

ポップアップメニューから「作図範囲」を選び、再度、右クリックして「OK」を選ぶ（または Enter キーを押す）と、入力済みのデータがおさまるように作図範囲が設定されます。

また、対角にクリックして作図範囲を設定することもできます。

作図範囲は、どの時点で設定しても構いません。

※ 作図範囲の設定は、 で元に戻すことができません。

※ 作図範囲コマンドは、 をクリックすることで解除できます。



その他の方法

両ボタンドラッグの他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。

ホイール・キー操作による拡大・縮小

「設定」メニューの「基本設定」の「操作 1」をクリックして、「キー操作」「ホイール操作」にて、拡大・縮小操作を逆に切り替えることができます。



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 Down キーを押すと、画面の中心を基準に拡大されます。Page Up キーを押すと、画面の中心を基準に縮小されます。
作図範囲表示	Home キーを押すと、作図範囲が画面いっぱいに表示されます。
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。

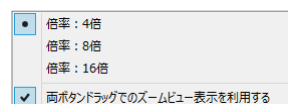
ズームビューを使って拡大表示するときは


拡大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。ズームビューを閉じる場合は、 をクリックします。拡大する倍率は、 をクリック

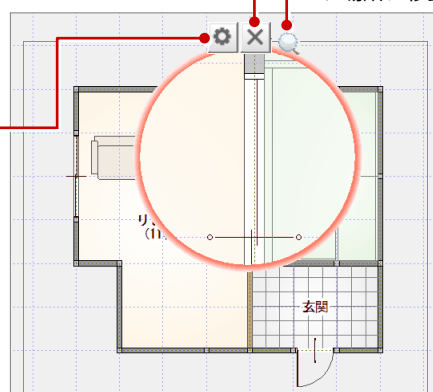
して選べます。 を押したままズームビューをドラッグすると、拡大したい場所に移動できます。

ズームビューを閉じます。 ズームビューを拡大したい場所に移動できます。

ズームビューの拡大率を設定したり、両ボタンドラッグでのズームビュー表示の ON、OFF を切り替えます。



両ボタンドラッグでマウスを真上に移動すると、マウスカーソルが  に変わり、そのままボタンをはなすとズームビューが表示されます。



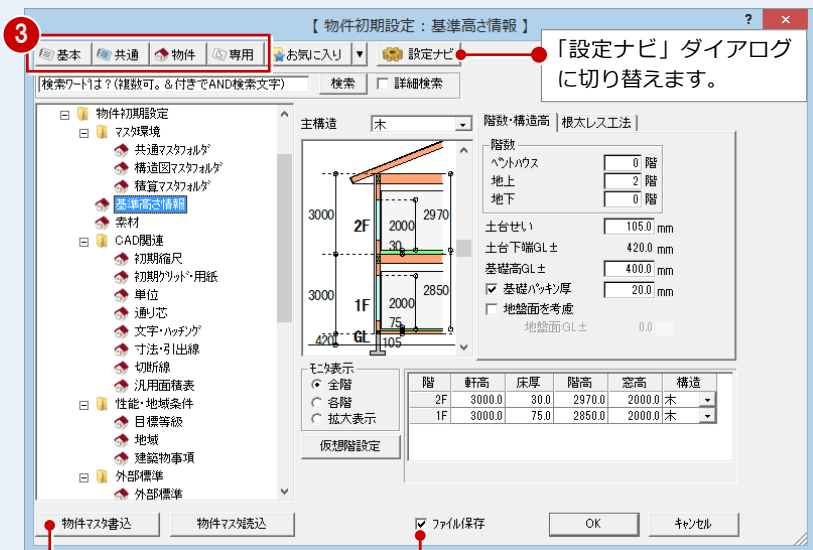
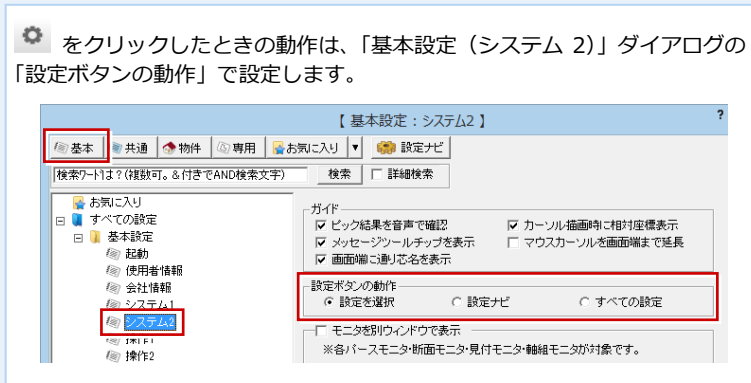
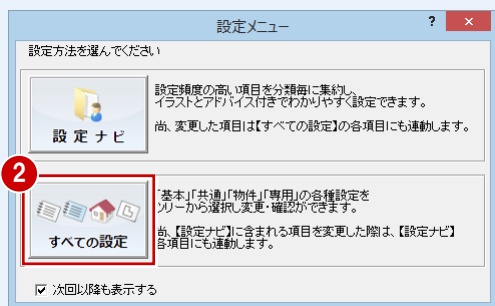
【補足】初期設定について

ZERO には、データの入力前に確認しておくべき初期設定があり、これらを正しく設定しておくことで、効率よく操作できたり、図面作成時の作業の手間を軽減させることができます。

初期設定の設定方法には「設定ナビ」と「すべての設定」の2種類があります。

「設定ナビ」は、基本的な設定や使用頻度の高い設定項目をウィザード形式で設定します。「設定ナビ」にない項目は、「すべての設定」で設定します。

ここでは、「すべての設定」にて内容を確認してみましょう。



● 設定内容を他の物件でも使用できるように保存します。

● 設定内容を現在の物件の初期値として保存します。

初期設定には、ZERO で使用する共通的な設定（物件に関係なく）、物件ごとに異なる設定、図面ごとに異なる設定があり、ボタンを切り替えて設定します。

なお、「設定ナビ」と「すべての設定」は連動しており、どちらかで変更すると他方の各項目に連動します。

※ 本書では、以降の操作において、すべての設定の各ページを「物件初期設定（基準高さ情報）」ダイアログのように表記します。

基本設定	図面の自動更新、図面間のリアルタイム連動の有無、ポップアップメニューなどシステム全体（全物件）について設定します。 一度設定するだけで、いつも同じ環境で ZERO を使用できます。
共通初期設定	CAD 画面の表示色、ペン No、文字のフォントなどシステム全体（全物件）について設定します。 すべての物件に共通した設定となります。変更内容を保存しておく、他の物件でも同じ状態で ZERO を使うことができます。
物件初期設定	建物の高さ情報、グリッド間隔、柱・壁のサイズ、外部の仕様など、今から作成する物件の仕様に関する設定です。初期値は新規作成時に選択した物件マスタの情報が読み込まれています。 物件ごとの設定ですが、設定内容を物件マスタに書き込んでおけば、他の物件でも読み込んで利用できます。
専用初期設定	平面図などの各プログラム専用の入力データに関する初期値や自動処理の条件などを設定します。 設定内容を保存すると、作業中のプログラムの全ての階や面に対して有効になります。物件ごとの設定ですが、設定内容をマスタに書き込んでおけば、他の物件でも読み込んで利用できます。

5 データの選択

入力されているデータを編集するには、データを選択する必要があります。ここでは、データの選択方法を紹介します。

「要素範囲」で選択する

ツールバーの「対象データ選択」をクリックすると、操作モードが「要素範囲」に変わり、データを選択できる状態になります。

■ データの真上でクリック

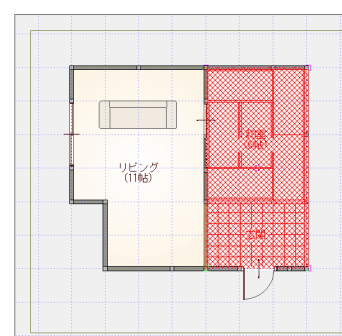
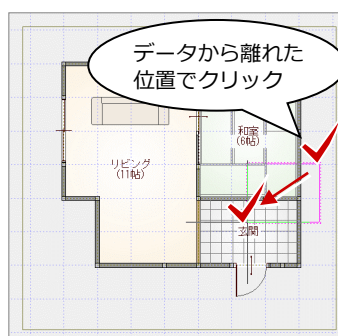
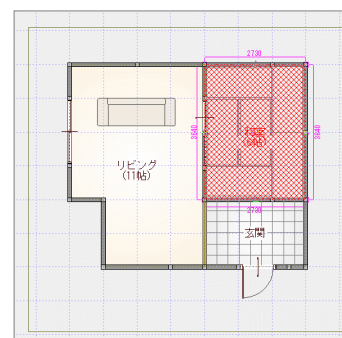
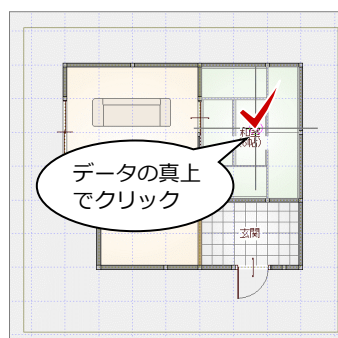
指定したデータが選択されます。

■ データから離れた位置でクリック

指定した位置が範囲指定の 1 点目になります。指定した矩形範囲に触れる、または含まれているデータが選択されます。

※ Ctrl キーを押しながらデータを選択すると、すでに選択されているデータに追加できます。

※ データを選択している状態で、ポップアップメニューの「選択」または Esc キーを押すと、選択状態を解除できます。



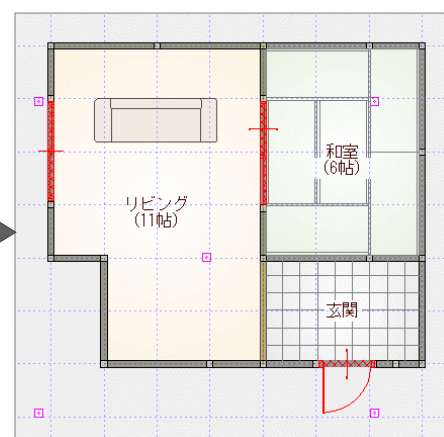
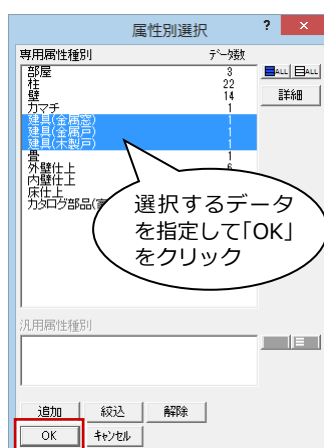
選択方法の切り替え

操作モードを変更することで、他にも次のような選択方法が使用できます。

	要素	1 クリックで指定したデータを選択します。
	線分クロス	指定した 2 点間のラインに触れているデータを選択します。
	ボックスイン	指定した矩形範囲に完全に含まれているデータを選択します。
	ボックスタッチ	指定した矩形範囲に触れている、または含まれているデータを選択します。
	属性	データを属性単位で選択します。「属性別選択」ダイアログで目的の属性を指定します。ツールバーの と同じ機能です。
	ペン	データをペン No 単位で選択します。「ペン別選択」ダイアログで目的のペン No を指定します。
	線種	データを線種単位で選択します。「線種別選択」ダイアログで目的の線種を指定します。
	ALL 全選択	図面上のすべてのデータを選択します。

属性種別ごとに選択する

ツールバーの「属性別選択」をクリックすると、指定した属性のデータだけを選択できます。



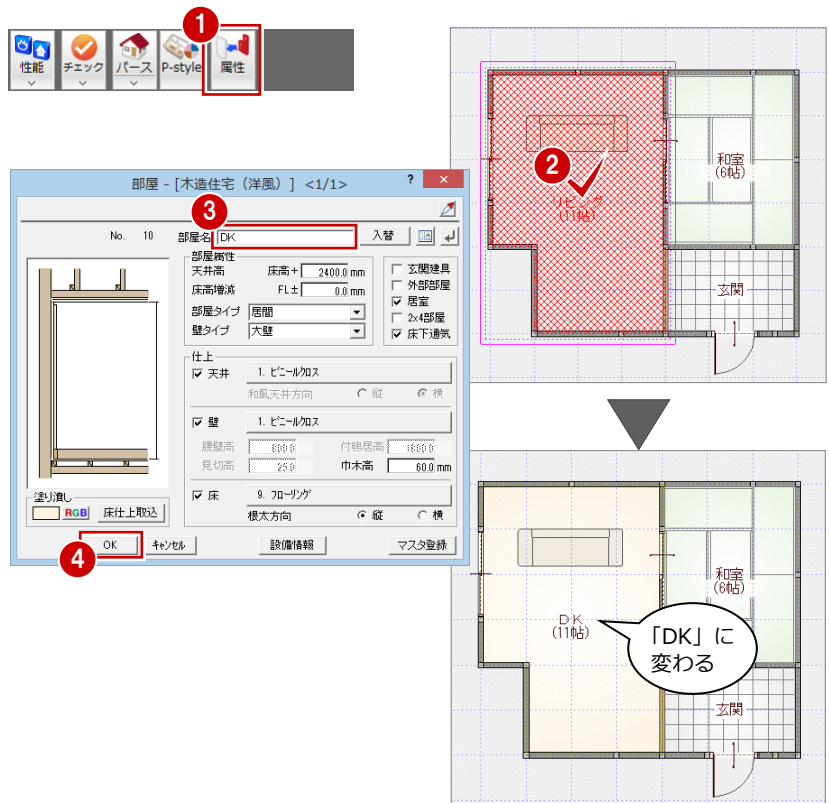
6 データの編集

属性を変更する

「属性変更」コマンドでは、部屋・柱壁など図面専用のデータ、汎用コマンドで入力された線分や文字（専用データ以外）の属性を変更することができます。

ここでは、「リビング」の部屋名を変更してみましょう。

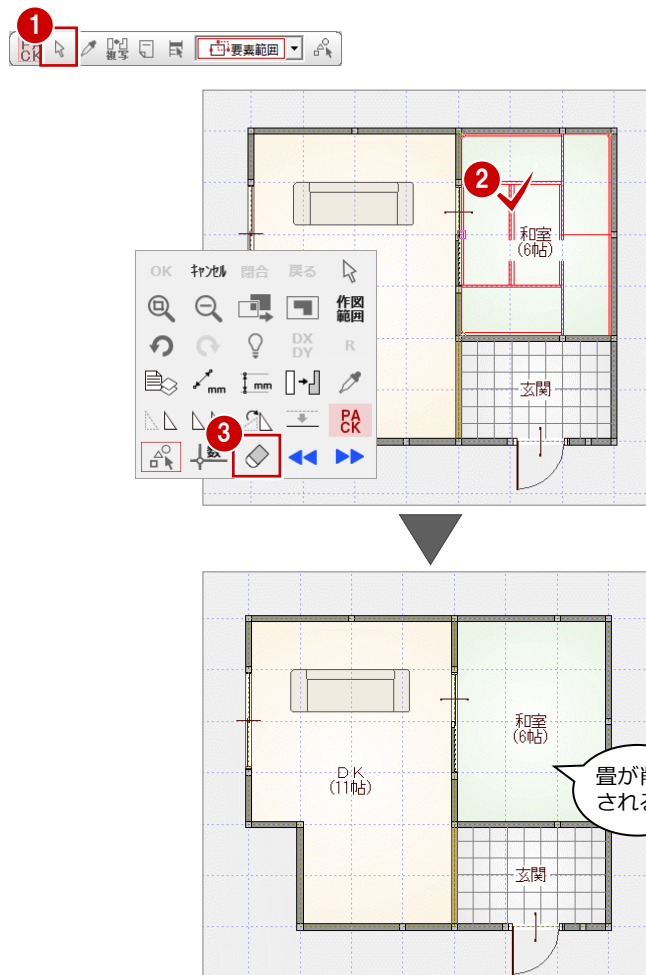
- ① 「属性」をクリックします。
- ② 「リビング」をクリックします。
- ③④ 「部屋名」を「DK」に変更し、「OK」をクリックします。



データを削除する

畳を削除してみましょう。

- ①② 「対象データ選択」をクリックして、畳を選択します。
- ③ ポップアップメニューから「削除」を選びます。または Delete キーを押します。



※ 「元に戻す」をクリックして、元に戻しておきましょう。

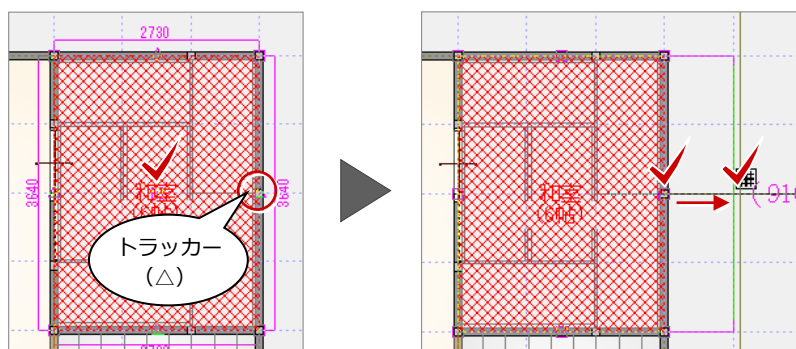


トラッカーを使う

データを選択すると、周囲にトラッカーが表示されます。このトラッカーを移動することで、領域変形などの編集ができます。

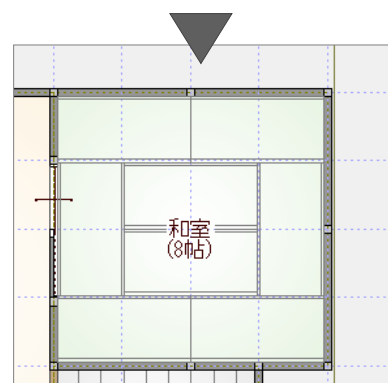
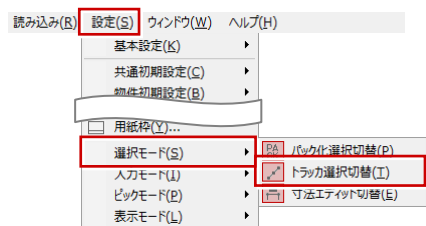
■ 領域を変形する

部屋などの領域のデータは、トラッカー (△) をクリックして移動先を指定すると、領域を変更できます。



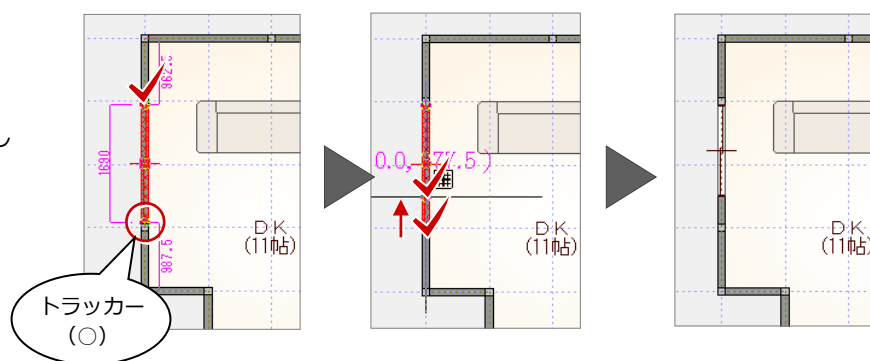
トラッカーが表示されないときは

「設定」メニューの「選択モード」の「トラッカ選択切替」が ON になっているかどうかを確認してください。



■ 伸縮する

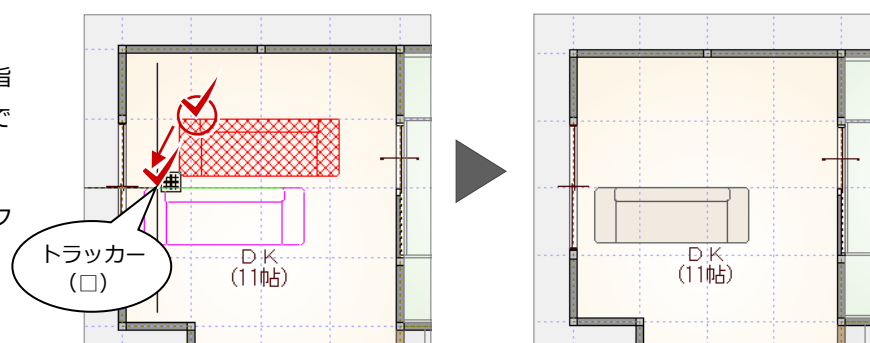
建具などの線分データは、トラッカー (○) をクリックして移動先を指定すると、指定した位置までデータを伸縮できます。



■ 移動する

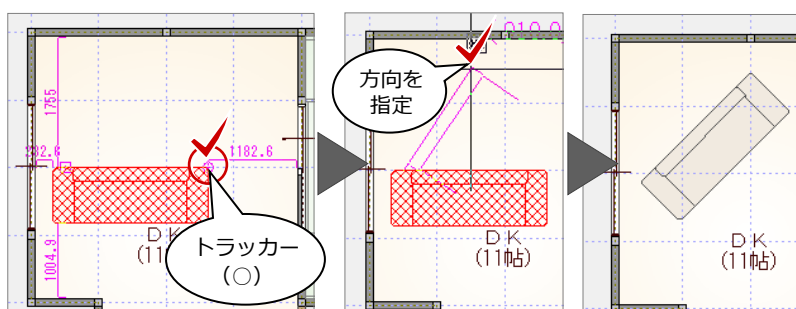
トラッカー (□) をクリックして移動先を指定すると、指定した位置までデータを移動できます。

※ Ctrl キーを押しながら、移動先をクリックすると選択データを複製します。



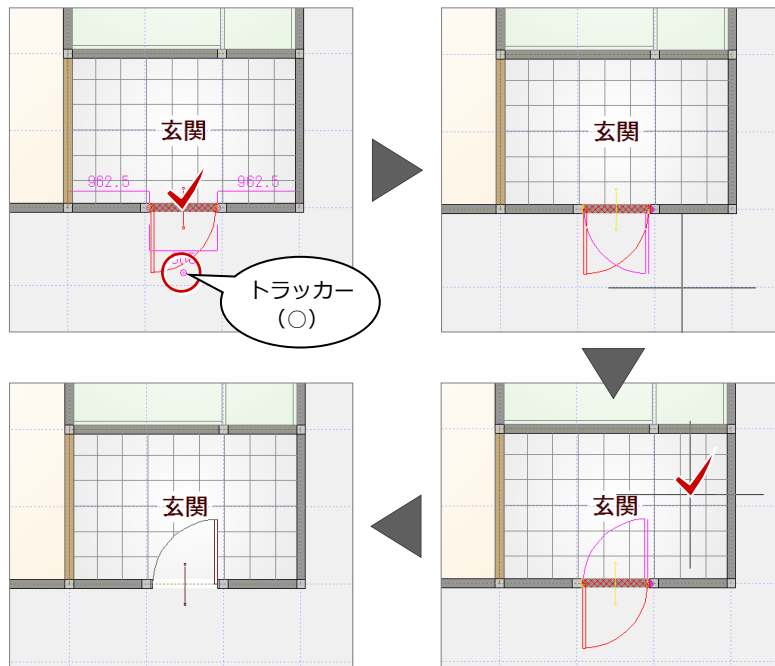
■ 部品を回転する

部品などは、トラッカー (○) をクリックして回転する方向を指定すると、部品を回転できます。



■ 建具の開き勝手を変更する

開き戸や引き戸は、トラッカー（○）をクリックして方向を指定すると、開き勝手を変更できます。



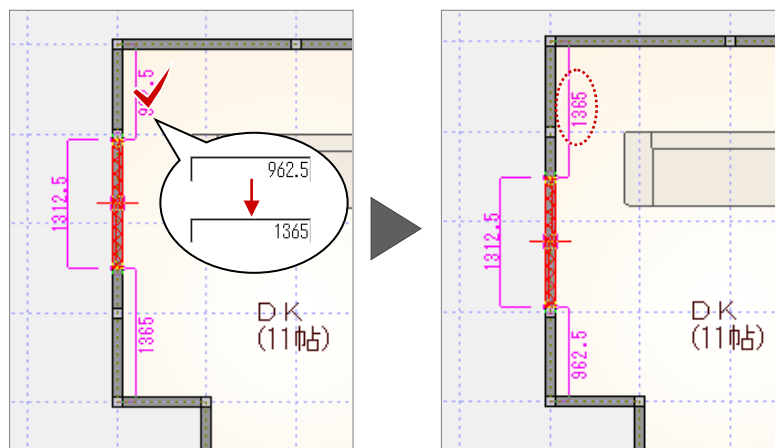
寸法エディットを使う

データを選択すると、周囲に寸法線が表示されます。この寸法値を直接変更することで、移動やサイズ変更などの編集ができます。

■ 移動する

部屋線や仕上線からの離れの寸法値をクリックし、寸法を入力してEnterキーを押すと、指定した距離まで移動できます。

※ 離れの寸法値が何を基準に表示されるかは、部材によって異なります。

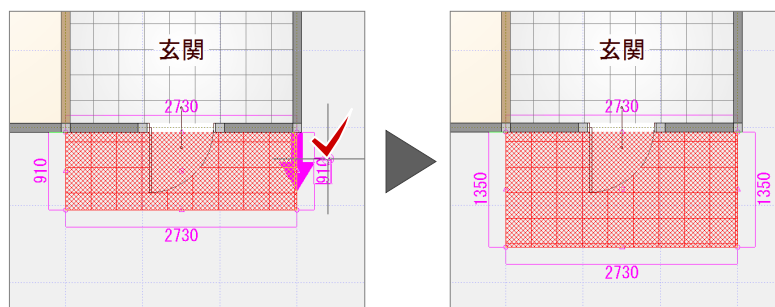


サイズを変更するには

寸法値を囲む□の枠内でマウスの位置を動かすと、寸法変更の基準を示す矢印が切り替わります。

基準を確認しながら寸法値をクリックし、寸法を入力してEnterキーを押すと、指定した位置を基準にサイズが変更されます。

ポーチや屋根などの領域を変更することができます。

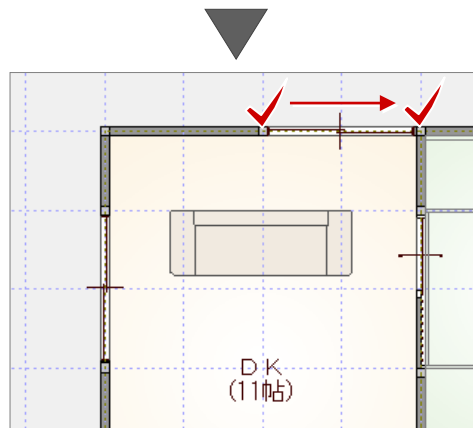
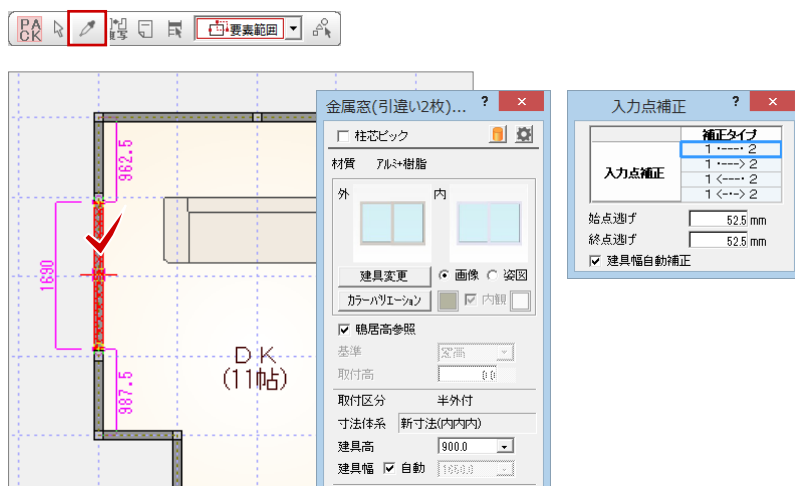


スポイトを使う

入力済みのデータを選択して、ツールバーの「スポイト」をクリックすると、同じデータを入力できる状態になります。
入力コマンドを実行して、再度、属性を設定する手間を省けます。

※ 「スポイト」をクリックしてから、データを選択しても構いません。

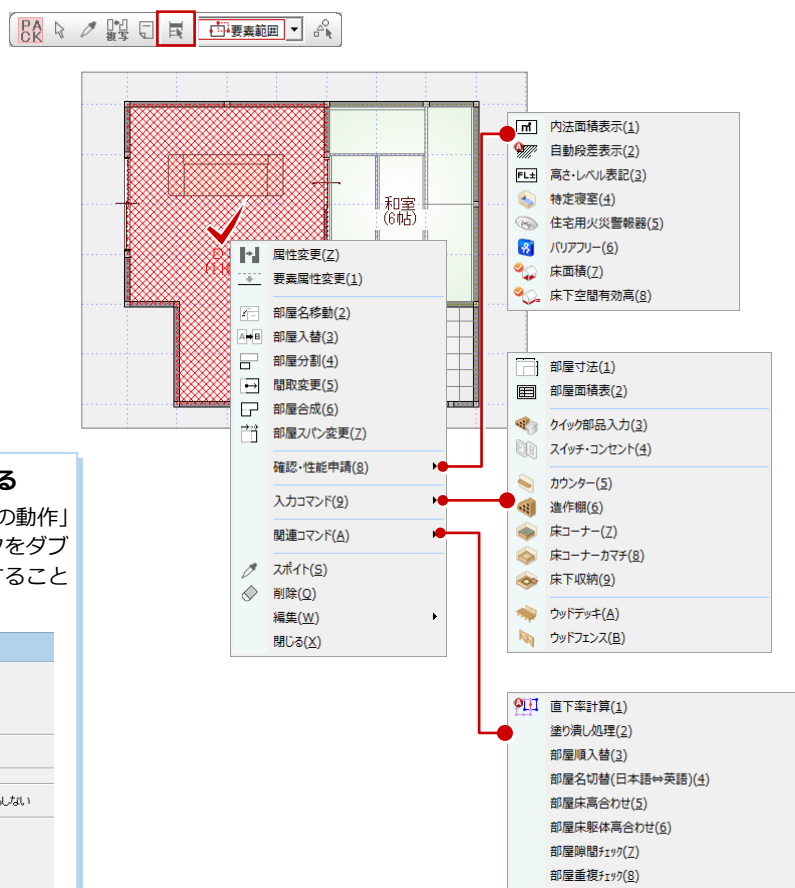
※ 方位などスポイト対象外のデータもあります。また、データによって一部取得されない属性もあります。



コマンドコレクションについて

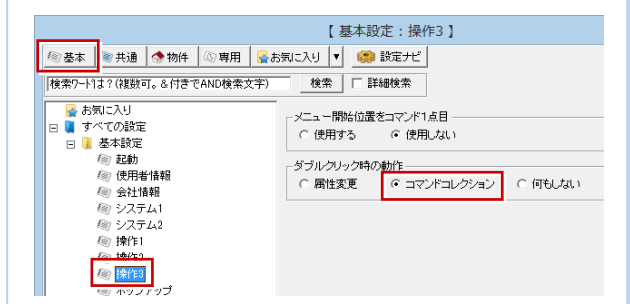
「コマンドコレクション」をクリックして、対象データをクリックすると、選択したデータに関連するコマンドが表示され、コマンドを探すことなく簡単に操作を行えます。
右図は、部屋を選んだ場合のものであります。

※ 表示されるコマンドコレクションメニューは選択したデータにより異なります。



ダブルクリックでコマンドコレクションを表示する

「基本設定 (操作 3)」ダイアログの「ダブルクリック時の動作」を「コマンドコレクション」に設定すると、対象データをダブルクリックしてコマンドコレクションメニューを表示することができます。

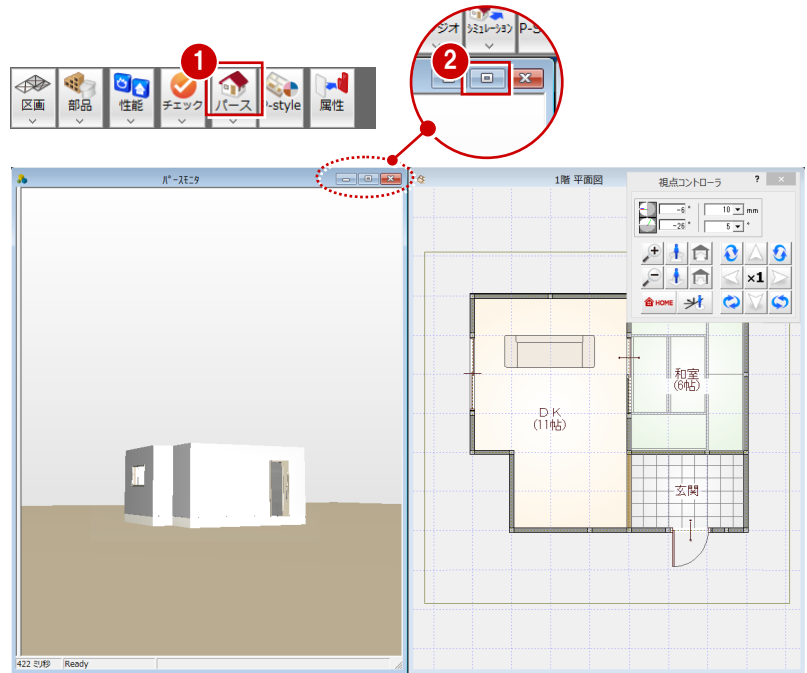


7 立体データの確認

パースモニタを開く

- ① 「パース」をクリックします。
「パースモニタ」ウィンドウが開いて、立体データが作成されます。
- ② 「最大化」をクリックして、パースモニタを大きく表示します。

※ パースモニタのタイトルバーをダブルクリックしても、ウィンドウを最大化できません。



画面まわりの機能

「パースモニタ」ウィンドウの画面まわりについて確認してみましょう。

拡張画面

カメラの登録・適用、光源の設定、データ表示の切り替え、仕上素材の変更、レンダリングの条件を設定できます。

回転の基準について

「外」の場合、回転中心点を中心に視点位置が回転します。外観パースを確認するときに有効です。
「内」の場合、視点位置を中心に視点位置が回転します。内観パースを確認するときに有効です。

外観/内観視点移動モード切替

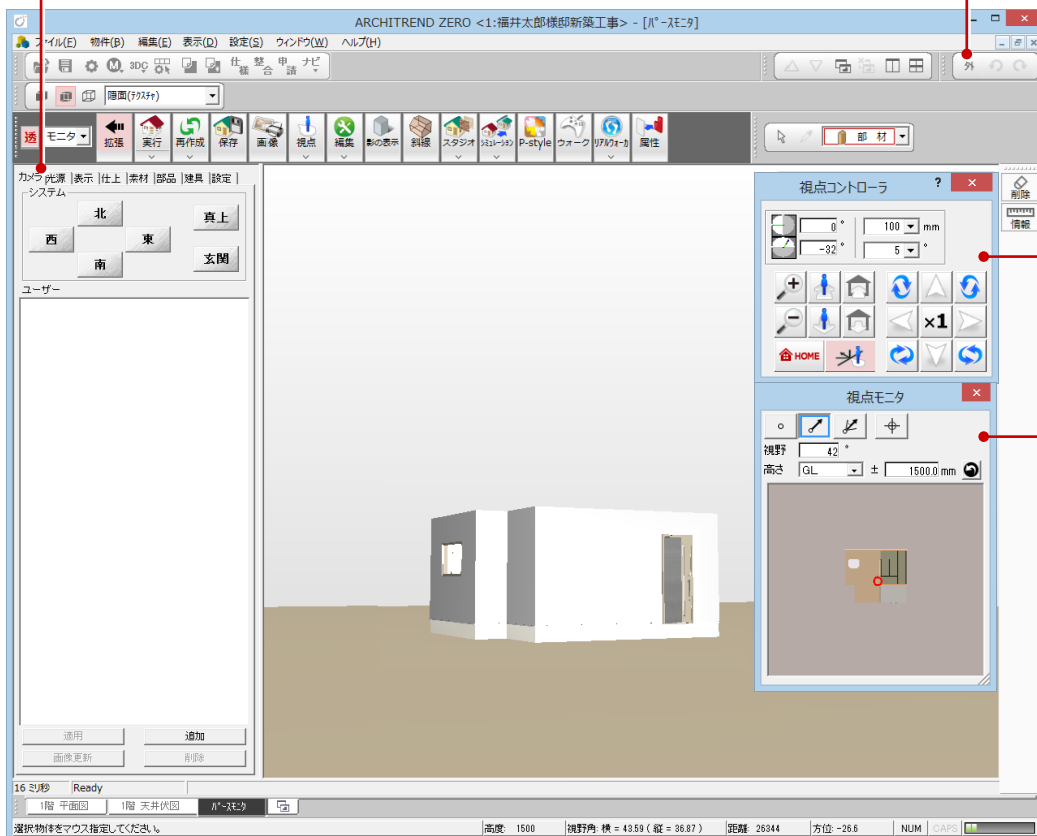
回転中心点で回転するか、視点位置で回転するかを切り替えます。

視点コントローラ

⇒ P.17 参照

視点モニタ

⇒ P.18 参照

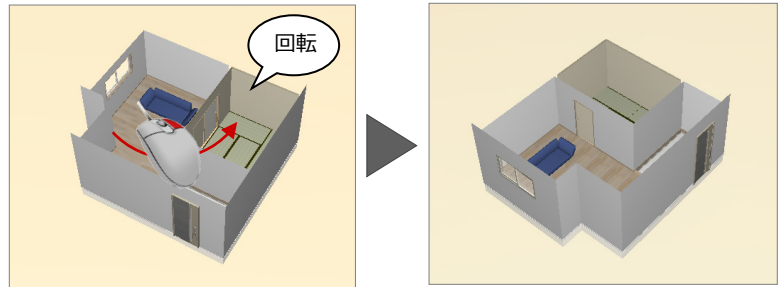


パース画面での操作

パースモニタでの視点の変更は、以下のマウス操作で行います。

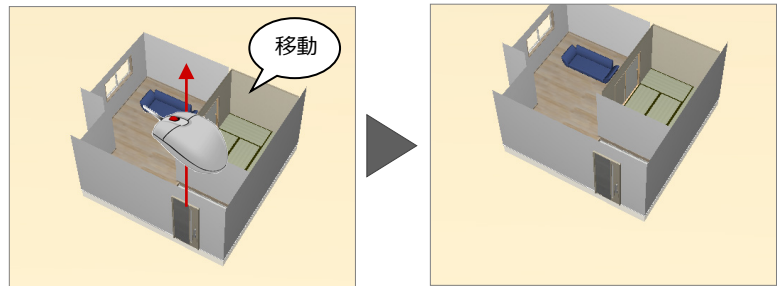
■ 視点を回転する

マウスの右ボタンを押したままドラッグします。ドラッグした方向に視点位置が回転移動します。



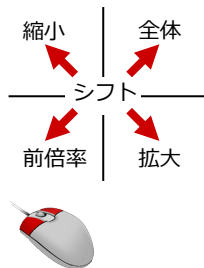
■ 視点を移動する

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

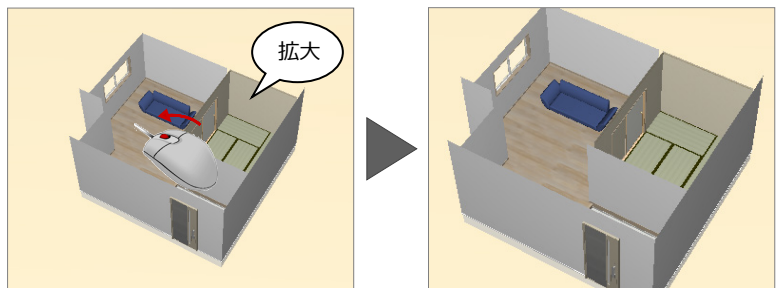


■ 拡大・縮小する

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。両ボタンドラッグを使用しても拡大・縮小できます。



⇒ 両ボタンドラッグによる操作については、P.8 参照




視点コントローラを使う

「視点コントローラ」ダイアログの各ボタンを使用して、視点位置を移動・回転したり、立体を拡大・縮小したりして、アングルを決めます。



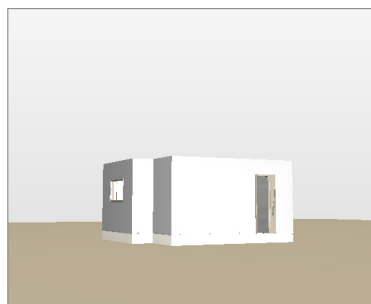
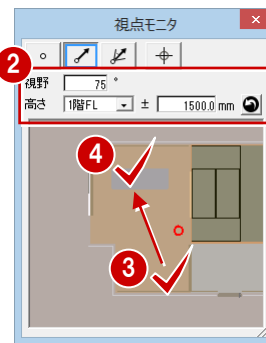
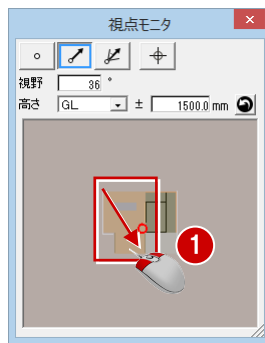
拡大縮小	「表示拡大」	視点位置は変わらず、視野角を変更します。	移動	「上移動」	視点位置を移動します。 ※ パースモニタウィンドウがアクティブのとき、キーボードの矢印キーを使って視点位置を移動することもできます。
	「表示縮小」			「下移動」	
前進後退	「視点前進」	視野角は変わらず、視点位置を変更します。	その他	「右移動」	
	「視点後退」			「左移動」	
	「断面前進」	断面位置を移動します。		「倍率 (1 倍)」 ～ 「倍率 (8 倍)」	各ボタンで視点を設定するときに、1 回のクリックで変化する量に対する倍率を選択します。
	「断面後退」				
回転	「上回転」	回転中心点を中心に、視点位置が回転します。	「視点を初期状態に戻す」	パースモニタ起動時の視点状態に戻ります。	
	「下回転」		「視点モニタ表示切替」		「視点モニタ」ダイアログの表示/非表示を切り替えます。
	「右回転」	※ 視点位置で回転するか、回転中心点で回転するかを切り替えることができます。⇒ P.18 参照			
	「左回転」				

視点モニタを使う

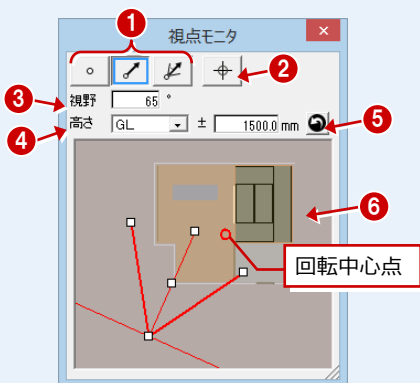
「視点コントローラ」ダイアログの  をクリックすると、「視点モニタ」ダイアログが開きます。「視点モニタ」で、視点位置と視点方向を指定して、アングルを決めます。

ここでは、内観の視点に変更してみましょう。

- ① 両ボタンドラッグで、視点モニタ画面を拡大します。
- ② 視野角と視点の高さを設定します。
FLからの高さ指定も可能です。
- ③④ 視点位置 ⇒ 視点方向の順にクリックします。



【補足】視点モニタの画面まわりと機能

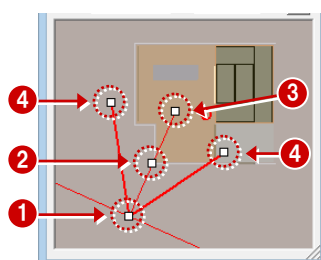


①	視点の設定方法	<ul style="list-style-type: none"> ○ 「1点指定（位置のみ）」 視点位置のみを指定します。視点方向と視野角を維持したまま視点位置が移動します。 ↗ 「2点指定（位置+方向）」 視点位置（1点目）と視点方向（2点目）を指定します。視野角や視点の高さは「視点モニタ」内の設定値を参照します。 ↗ 「3点指定（位置+方向+視野）」 視点位置（1点目）と視点方向（2点目）と視野角（3点目）を指定します。 	
	②	回転中心点設定	パースモニタの回転中心の位置を指定します。
	③	視野	現在のパースモニタの視野角が表示されます。数値を変更すると、リアルタイムにパースモニタに反映されます。
④	高さ	視点の高さを指定したい場合は、高さ基準と基準高を設定してモニタ上で視点入力を行います。数値を変更すると、リアルタイムにパースモニタに反映されます。	
⑤	現在の高さ取得	現在のパースモニタの視点位置から高さを取得します。	
⑥	モニタ	平面データが表示され、現在設定されている視点位置と視野角、パースモニタの回転中心の位置を確認できます。 ※ モニタ上で、マウスの両ボタンドラッグやホイールボタンによる拡大・縮小が可能です。 ※ 回転中心点は、「外観/内観視点移動モード切替」が「内」の場合は表示されません。	

視点モニタのトラッカー

モニタに表示されるトラッカーの位置をドラッグすることで、視点を変更することができます。

※ ドラッグ中に右クリックすることで、視点変更をキャンセルしてドラッグ前の視点位置に戻ります。



①	① をドラッグすると、② のトラッカーが黄色になり、この位置を固定して視点を移動します。
②	① から ③ の視線方向を維持して視点を移動します。
③	① を固定して視線方向を回転移動します。
④	視野角を変更します。

8 物件変更とプログラムの終了

データを保存する

－ パースモニタデータを保存する －

- 「保存」をクリックします。
- 確認画面で「はい」をクリックします。



－ 図面データを保存する －

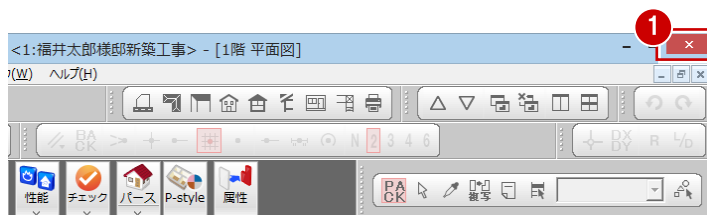
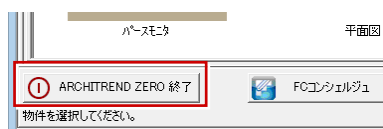
- 「1階 平面図」タブをクリックして、「1階 平面図」ウィンドウに戻ります。
- ツールバーの「上書き保存」をクリックします。
- 確認画面で「はい」をクリックします。



ZERO を終了する

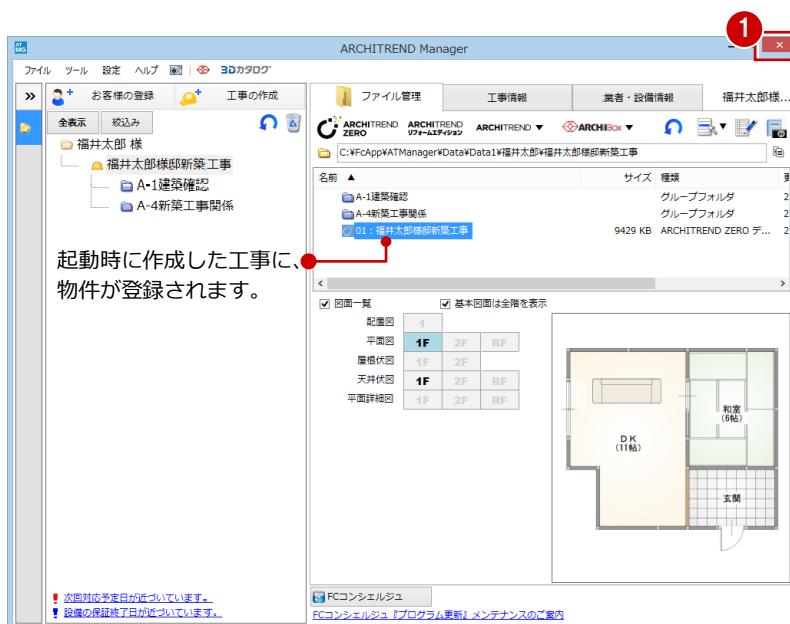
- 「閉じる」をクリックします。
マネージャーに戻ります。

「物件選択」ダイアログを開いている場合「ARCHITREND ZERO 終了」をクリックして、ZERO を終了します。



マネージャーを終了する

- 「閉じる」をクリックして、マネージャーを終了します。

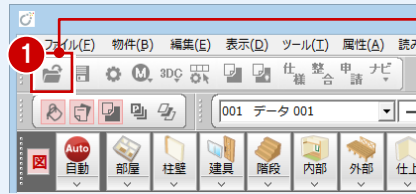


【補足】物件の変更について

作業中の物件を閉じて、別の物件を開く方法を確認しておきましょう。

－ 他の物件を開く －

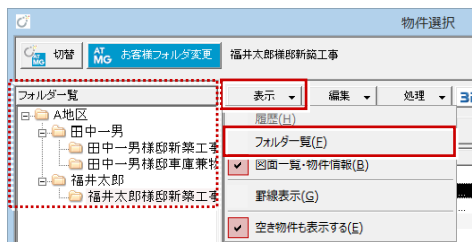
- 1 「物件変更」をクリックします。
- 2 「物件選択」ダイアログで、変更する物件をダブルクリックして開きます。



「物件」メニューの「物件変更」をクリックしても同様の操作が行えます。

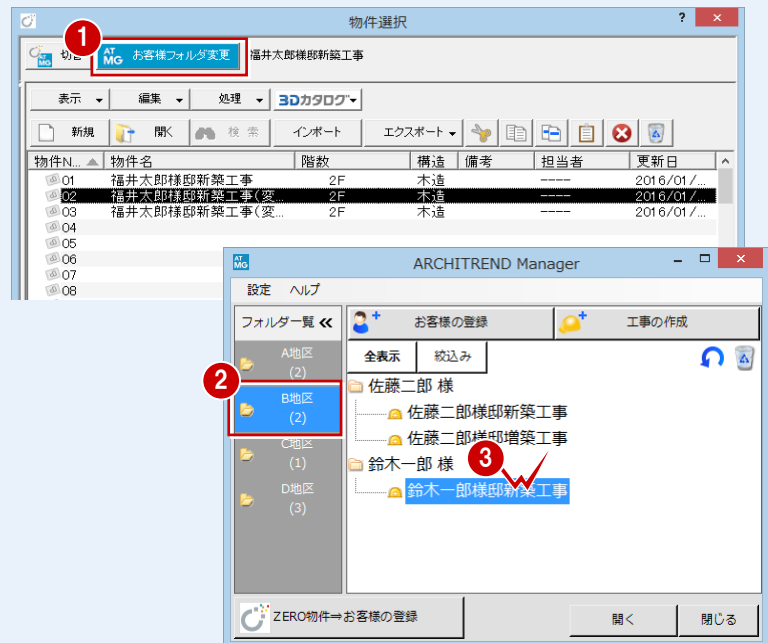
他のお客様（工事）の物件を開くには

「表示」メニューの「フォルダー一覧」でフォルダー一覧を表示させて切り替えます。



－ 他のデータフォルダの物件を開く －

- 1 「物件選択」ダイアログの「お客様フォルダ変更」をクリックします。
- 2 マネージャーのお客様・工事一覧で「フォルダー一覧」を切り替えます。
- 3 工事をダブルクリックします。



- 4 物件をダブルクリックして開きます。

