

ARCHITREND ZERO シリーズ

Q & A

パースモニタ？



「パースモニタ」の
お困りごと

お困りごとを解決！

疑問に思っていることを
わかりやすく解説します。



目次

Q : パースモニタを開いたとき、素材などがリンク切れになる場合の対処方法	1
Q : パースモニタで屋根や外壁の面積を確認する方法	6
Q : パースモニタで斜線を確認する方法	8
Q : 建物の一部が消えたり、描画が乱れたりするときの対処方法	9
Q : バルコニーの上の外壁が作成されないときの対処方法	11
Q : 視点を登録する方法	13
Q : 照明に灯りが点いているような表現にする方法	16
Q : レンダリングを実行したときに、照明自体が光っているように見せる方法	18
Q : パースモニタで素材を変更する方法	20
Q : パースモニタで床の目地を回転する方法	22
Q : 外壁に縦張りの素材と縦目地を設定しても、パースで素材が横張りになるときの対処方法	25
Q : 建具の色をまとめて変更する方法	26
Q : レンダリングを実行すると、外壁に縞模様（モアレ）が入るときの解消方法	31
Q : パースモニタの画像を保存・印刷する方法	33
Q : パノラマ画像を作成して、Web 上で閲覧する方法	36

パースモニタ



パースモニタを開いたとき、素材などがリンク切れになる場合の対処方法を教えてください。



物件で使用している素材、建具、部品が、お使いのマスタに存在しないとき、リンク切れとなります。

パースモニタの「編集」メニューの「建材マスタリンク切れチェック」を使って、3Dカタログ.com からダウンロードします。

※ 3Dカタログ.com の有料契約（Aプラン・Bプラン）が必要です。

事前準備

3Dカタログ.com に自動ログインできるように設定しておきましょう。

- 1 3D カタログマスタを起動し、「設定」メニューから「3D カタログ.com 設定」を選びます。
- 2 「3D カタログ.com を使用する」を ON にして「ログイン ID」と「パスワード」を入力し、「OK」をクリックします。



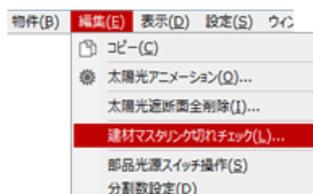
リンク切れのマスタをダウンロードする

リンク切れしている素材、建具、部品が 3D カタログ.com に登録されている場合は、ダウンロードしてリンク切れを解消できます。

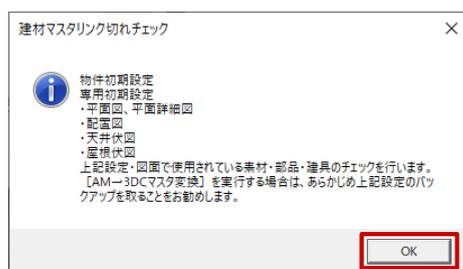
※ リンク切れしているアイテムのうち、素材、建具、部品を複製したアイテムは、3D カタログ.com からデータを取得できません。

※ Archi Master マスタのリンク切れのコンテンツは、サイトから取得できません。

- 1 パースモニタを開いて、「編集」メニューから「建材マスタリンク切れチェック」を選びます。



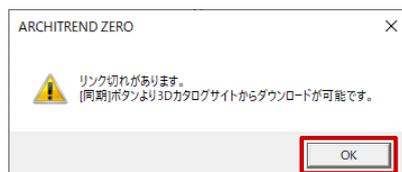
- 2 確認画面が表示されるので、確認して「OK」をクリックします。



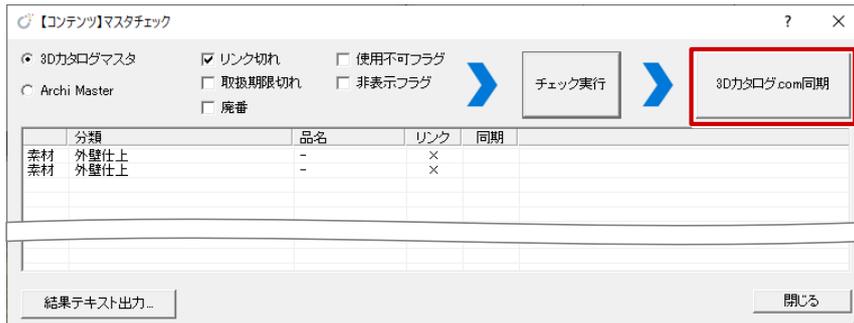
- 3 「【コンテンツ】マスタチェック」ダイアログの「3Dカタログマスタ」をON、チェックしたい項目をONにして「チェック実行」をクリックします。



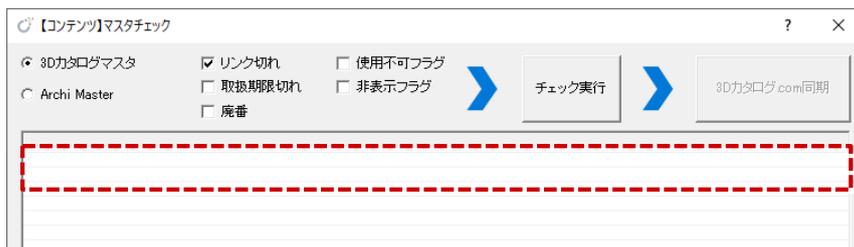
- 4 確認画面で「OK」をクリックします。



5 一覧に表示されたデータを確認して「3D カタログ.com 同期」をクリックします。



6 同期が終了すると、再チェック実行の確認画面が表示されるので「はい」をクリックします。リンク切れが解消されたことを確認します。

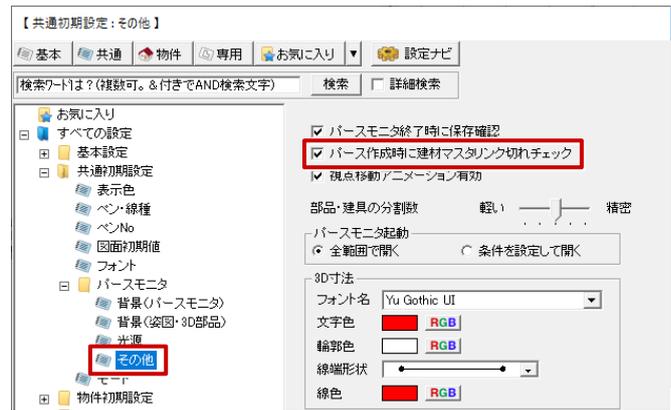


7 「再作成」メニューから「前回と同じ条件で再作成」を選んで、立体データを再作成します。





- ・パースモニタを開いたときにリンク切れをチェックしたい場合は、「共通初期設定：パースモニター-その他」の「パース作成時に建材マスタリンク切れチェック」をONにしておきます。パースモニタを開いたときに、リンク切れがあるときは「建材マスタリンク切れチェック」ダイアログが開きます。



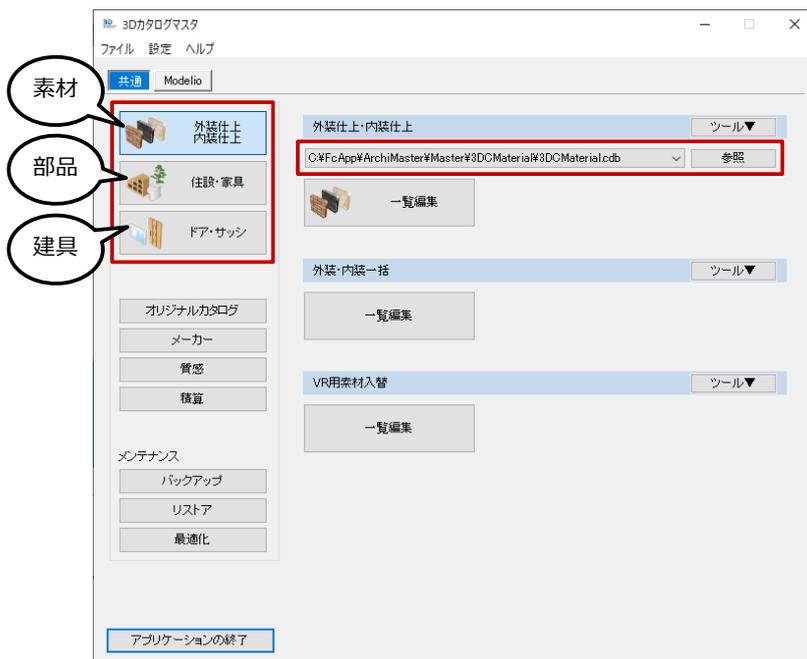
- ・平面図、屋根伏図、天井伏図、配置図の「ツール」メニューの「建材マスタリンク切れチェック」でもリンク切れをチェックできます。この場合は、図面ごとのチェックになります。
- ・「建材マスタリンク切れチェック」の「Archi Master」では、Archi Master のコンテンツを 3D カタログに変換することができます。
※ Archi Master のリンク切れのコンテンツは、3D カタログに変換できません。



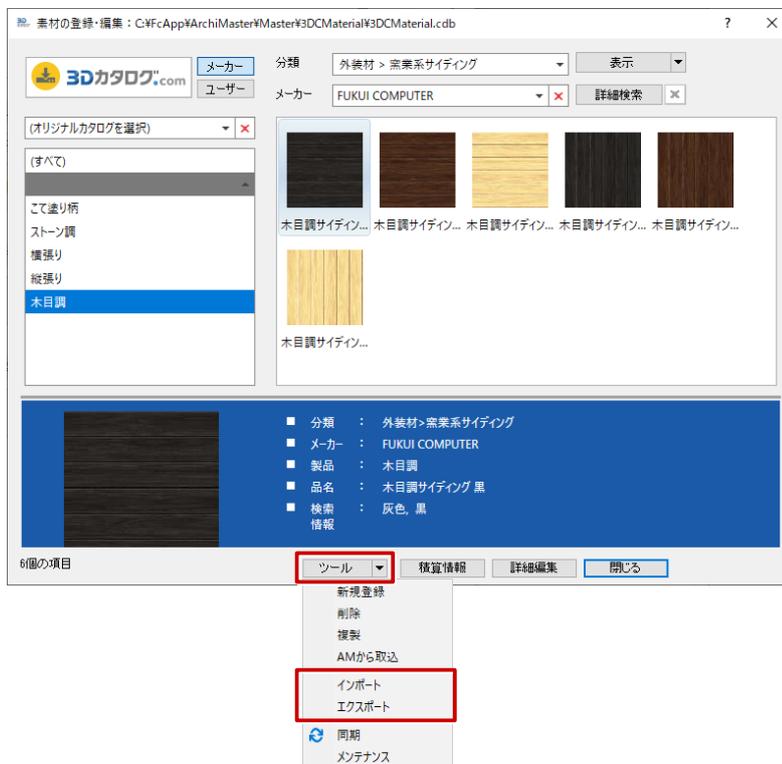


「リンク切れ取得」を行ってもリンク切れが改善しない場合

- ・3D カタログマスタを起動して、リンク切れが起きているマスタの参照先を確認します。



- ・他のパソコンで作成された物件データの場合は、物件で入力している建材が、お使いのマスタには存在しない可能性があります。
物件データを作成したパソコンの3D カタログマスタから、リンク切れしている建材をエクスポートし、お使いのパソコンにインポートします。





パースモニタで屋根や外壁の面積を確認する方法を教えてください。

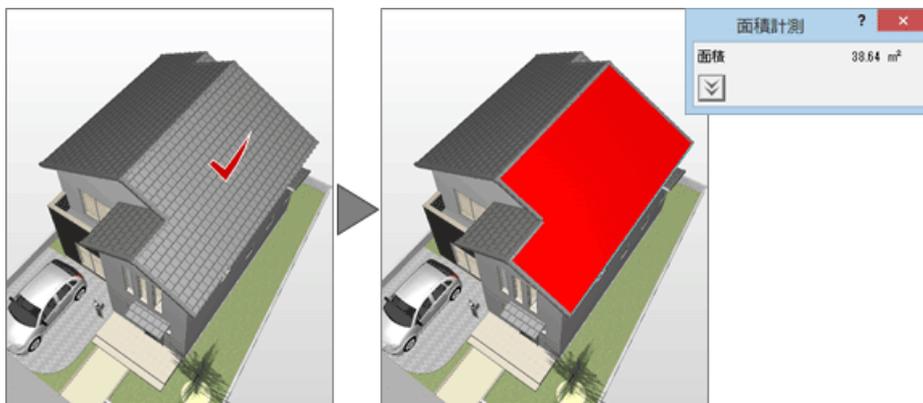


「情報」メニューの「3D 面積計測」を使用して、指定した面の面積を確認します。
※ パーススタジオも同様です。

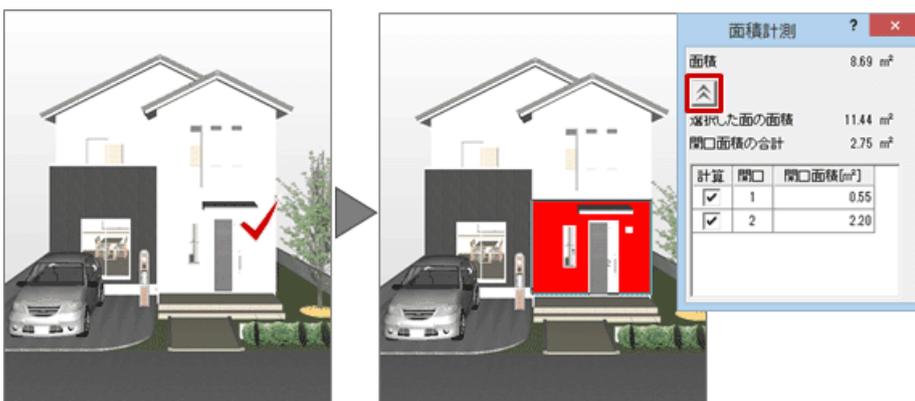
1 パースモニタの「情報」メニューから「3D 面積計測」を選びます。



2 計測する屋根を選択すると、「面積計測」ダイアログが表示され、面積が確認できます。



3 計測する外壁を選択して、表示された「面積計測」ダイアログの拡張ボタンをクリックすると開口面積も確認できます。





- ・外壁に入力されている建具、出窓壁、汎用開口や、屋根に入力されているトップライトは開口面積として確認できますが、開口を考慮しない面積を確認する場合は「計算」欄を OFF にします。



パースモニタ



パースモニタで斜線を確認する方法を教えてください。



「斜線表示」をクリックすると、斜線が表示されます。
※ 配置図の敷地データが連動元になります。



【斜線表示OFF】

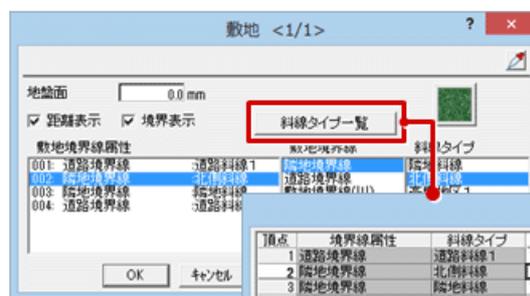
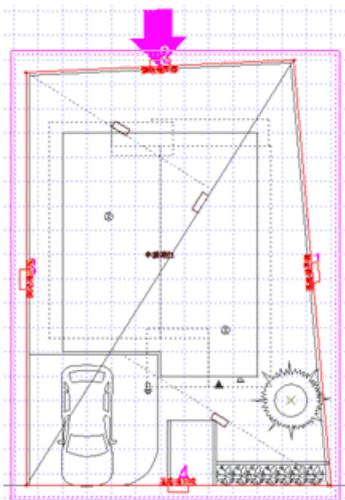


【斜線表示ON】

※斜線の表示色はプログラム固定です。



・斜線や勾配、立ち上がりなどは敷地の属性変更ダイアログの設定と、「斜線タイプ一覧」で設定します。



頂点	境界線属性	斜線タイプ	勾配1	勾配2	立上
1	道路境界線	道路斜線1	1.25	-	
2	隣地境界線	北側斜線	1.25		5m
3	隣地境界線	隣地斜線	1.25	-	20m
4	道路境界線	道路斜線1	1.25	-	

パースモニタ

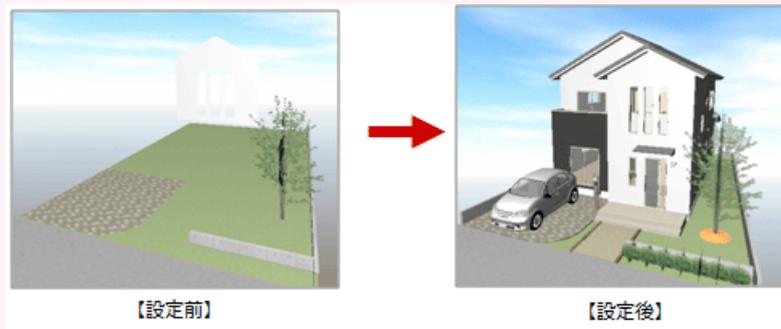


パースモニタで建物を回すと一部が消えたりして描画が乱れます。対処方法を教えてください。



「基本設定：3D 描画エンジン」の「OpenGL 設定」でタイプを「A」から順に変えて、パースモニタを一度閉じてから立ち上げなおし、問題なく表示されるタイプに設定してください。

※ パーススタジオも同様です。

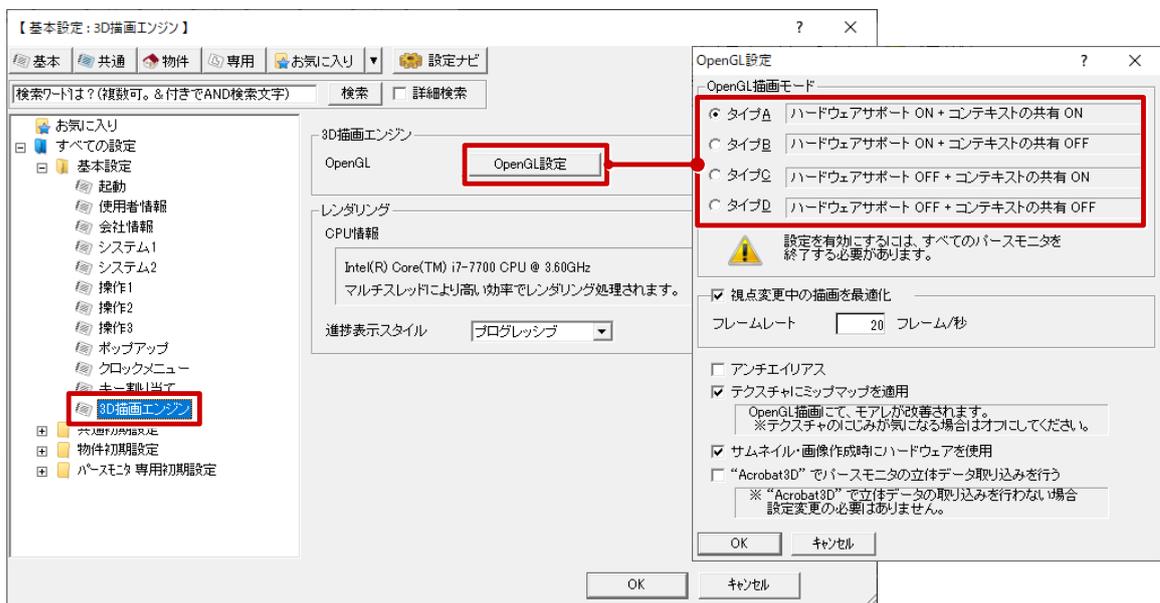


1 「設定」をクリックします。



2 「基本設定：3D 描画エンジン」の「OpenGL 設定」をクリックします。

3 「OpenGL 描画モード」をタイプ「A」から順に変えて、パースモニタを確認します。
※ 設定を変更するたびにパースモニタを終了して、立ち上げなおしてください。





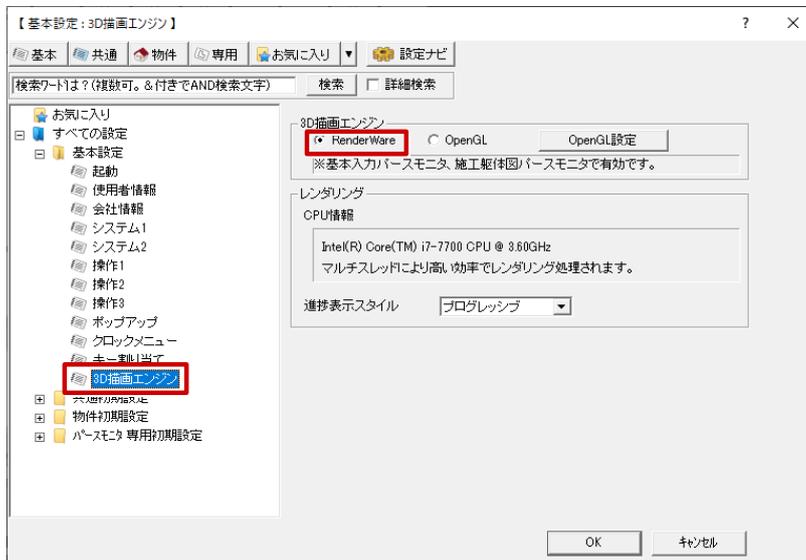
OpenGL 設定で改善されない場合

- ・「基本設定:3D 描画エンジン」の「OpenGL 設定」で、「視点変更中の描画を最適化」が ON になっていることを確認して、「フレームレート」の数値を下げます。



- ※ フレームレートとは、1 秒間に何回画面を描画することができるかを表す指標で、フレームレートが高いと視点変更中の描画が滑らかになります。ただし、マシンスペックにもよりますが、フレームレートが高いと立体データの一部が非表示になって描画されることがあります。これは、描画の高速化を優先するため、「視点変更中の描画の最適化」により立体データの一部を非表示にするためです。

- ・ ZERO の 32bit 版の場合は、RenderWare に切替えることで改善できることがあります。ただし、その場合は画質が落ちます。



ZERO 32bit版の「基本設定：3D描画エンジン」



バルコニーの上の外壁が作成されません。対処方法を教えてください。

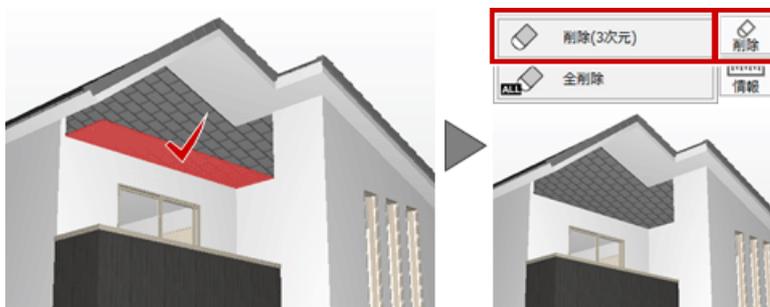


壁仕上は天井仕上で止まります。
バルコニーを外部部屋で入力している場合、バルコニーの天井を削除して、パースモニタを再作成します。



1 天井伏図を開いた状態にします。

2 パースモニタで天井仕上をクリックして、「削除」メニューの「削除（3次元）」で削除します。

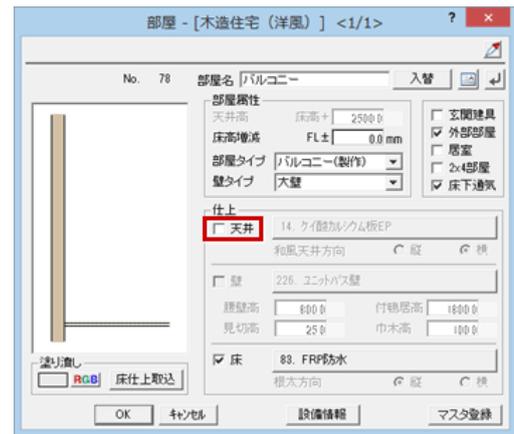


3 「再作成」メニューの「前回と同じ条件で再作成」をクリックして、再作成します。





- ・上記操作の場合、天井伏図を再作成すると、バルコニー部分に天井仕上が作成されてしまいます。バルコニーの天井仕上を作成しないようにするには、平面図にてバルコニー部屋の属性変更ダイアログで「天井」を OFF にしておきます。



- ・バルコニーは、「外部」メニューの「バルコニー」からも入力が可能です。外部シンボルでバルコニーを入力した場合、自動で天井仕上は作成されません。





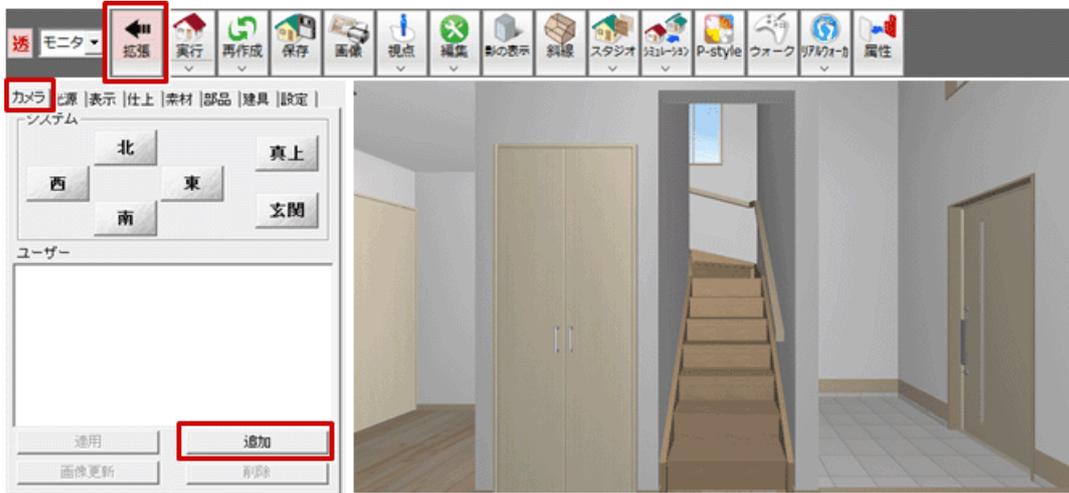
視点を登録する方法を教えてください。



拡張画面の「カメラ」タブを選び、視点の登録をします。
※ パーススタジオも同様です。

1 視点が決まったら、「拡張」をクリックして「カメラ」タブを選びます。

2 「追加」をクリックします。



3 「ユーザー」パネルに視点が登録されます。



4 次の視点を決めて、「追加」をクリックします。



5 登録した視点を呼び出すには、パネルの視点をダブルクリックします。



- ・視点の名称を変更するには、登録した視点で右クリックして「名前の変更」を選びます。



- ・「パースモニタデータの保存」をクリックして保存すると、次回パースモニタを起動する際に「既存データ読込」で保存したパースモニタデータを読み出せます。ただし、前回保存したパースモニタデータは上書きされます。



【パースモニタ】



【平面図】



- ・拡張画面を表示すると視野角は変わります。





照明に灯りが点いているような表現にする方法を教えてください。



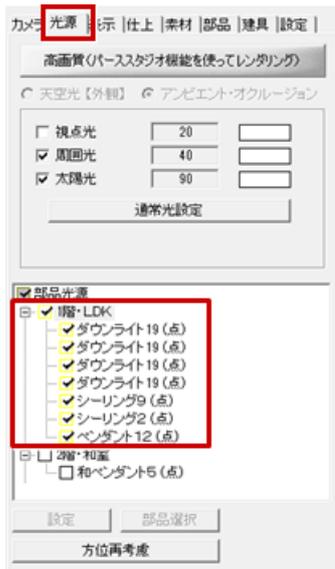
拡張画面の「光源」タブに表示される「部品光源」のチェックをONにしてレンダリングを実行すると、照明に灯りが点いた状態になります。

※ パーススタジオも同様です。

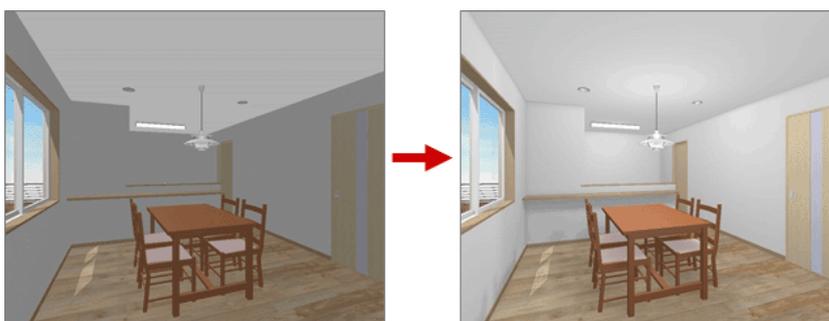
1 「拡張」をクリックします。



2 「光源」タブをクリックし、「部品光源」の照明のチェックをONにします。



3 「レンダリング実行」をクリックして、イメージを確認します。



【部品光源OFFでレンダリング実行】

【部品光源ONでレンダリング実行】



- ・照明部品を選んで「部品選択」をクリックすると、パース上で赤く表示されるので、部品光源の位置を確認できます。また、照明部品を選んで「設定」をクリックすると、部品光源の強弱や影を設定できます。



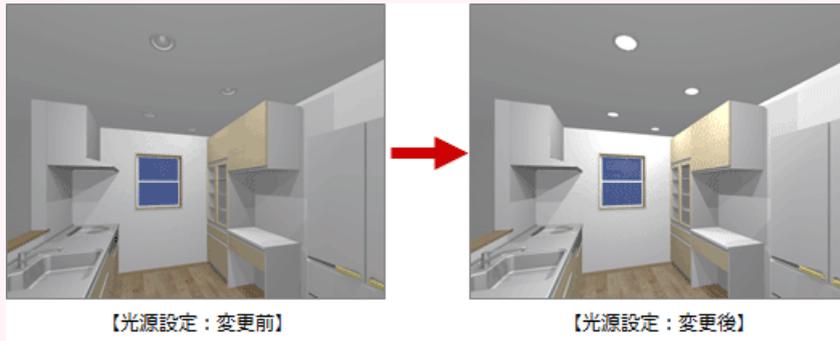
パースモニタ



パースモニタでレンダリングを実行したときに、照明自体が光っているように見せる方法を教えてください。



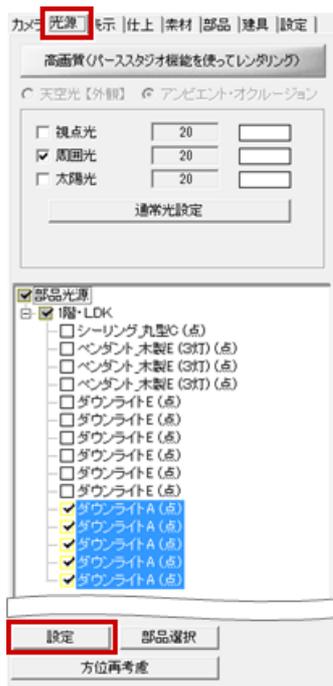
拡張画面の「光源」タブを選び、対象の部品光源の設定で「近くだけを明るくする」をONにして、照明自体が光っているように見せます。



1 「拡張」をクリックします。



2 拡張画面の「光源」タブをクリックし、部品光源を選択して、「設定」をクリックします。



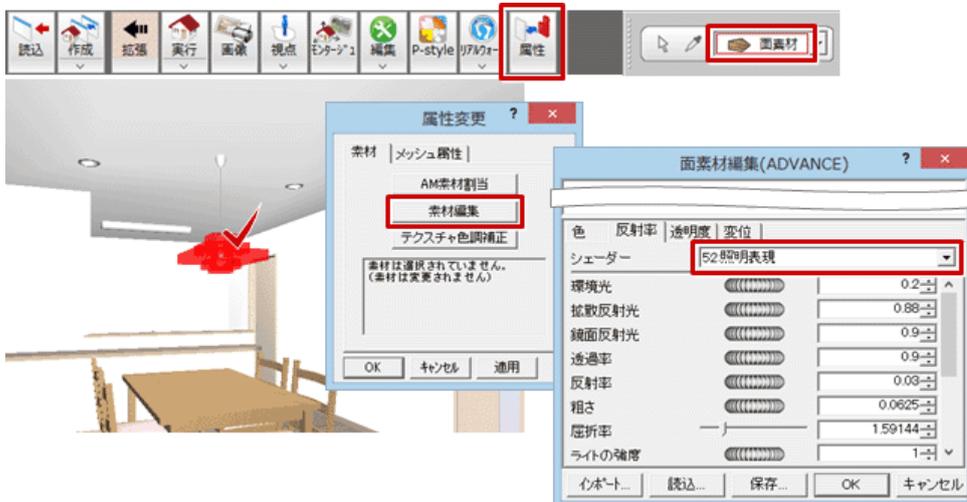
3 「点光源設定」ダイアログの「近くだけを明るくする」をONにして、「OK」をクリックします。



4 「レンダリング実行」をクリックして、照明自体が発光していることを確認します。



- ・パーススタジオで照明器具を明るくしたい場合は、選択方法を「面素材」にして照明器具の面を選択し、「属性変更」の「素材編集」でシェーダーを「52：照明表現」に変更します。



【シェーダー：鏡】



【シェーダー：照明表現】



パースモニタで素材を変更する方法を教えてください。



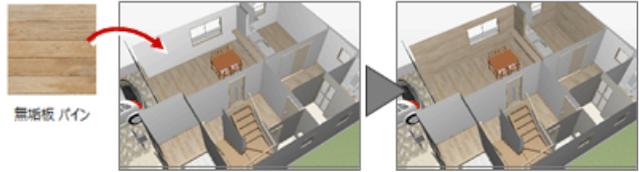
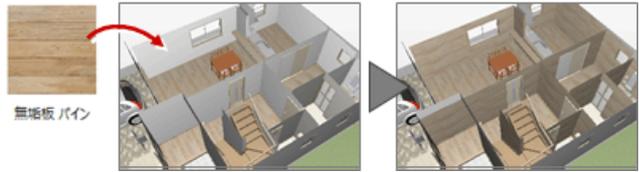
拡張画面の「素材」タブから、素材をドラッグ&ドロップして変更します。

1 パースモニタで「拡張」をクリックします。

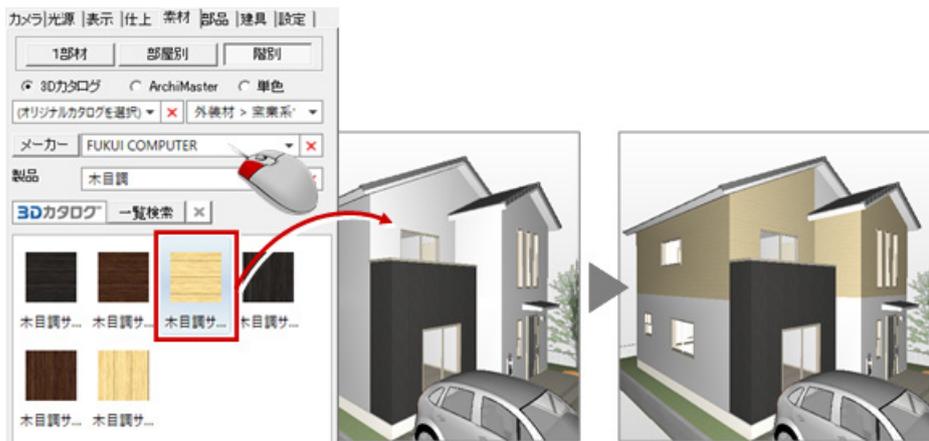


2 「素材」タブの「1部材」「部屋別」「階別」で変更の範囲を設定します。
ここでは、2階の外壁をまとめて変更するため「階別」をONにします。

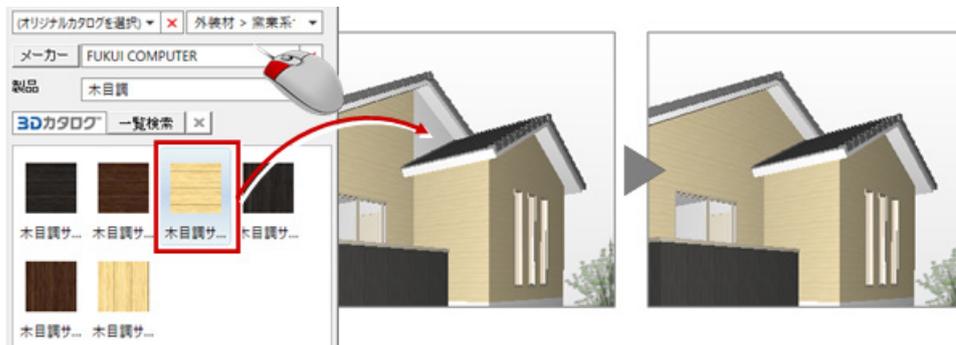


1部材	<p>素材変更の最小単位です。ドラッグ&ドロップ先の部材のみ素材を変更します。</p> 
部屋別	<p>部屋内の同じ部材の素材をまとめて変更します。例えば、ある部屋の壁を変更する場合に使用します。他の部屋の壁は変更されません。</p> 
階別	<p>階ごとに同じ部材の素材をまとめて変更します。例えば、1階のすべての部屋を変更する場合に使用します。</p> 

3 素材を変更する部材（ここでは2階外壁）にドラッグ&ドロップします。 このとき、2階平面図を開いていないときは、2階平面図が開きます。



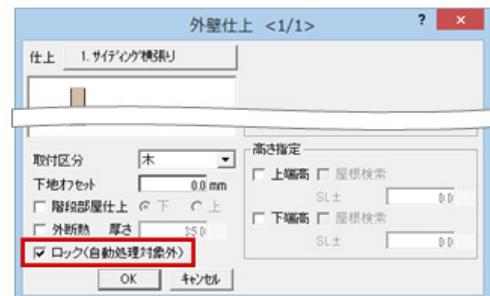
4 続けて、素材を妻壁部分にドラッグ&ドロップします。 このとき、2階屋根伏図を開いていないときは、2階屋根伏図が開きます。



・モニタにドラッグする際にマウスカーソルに、右のマークが表示される場合は変更できないことを示しています（例：建具のガラス面に素材をドラッグした場合）。



- ・「1部材」では「仕上ロックONにして変更」がONの状態ドラッグすると、外壁仕上、内壁仕上属性の「ロック（自動処理対象外）」が自動的にONになります（パースモニタを閉じるまでは、ONの状態でも再度ドラッグ&ドロップで変更可能です）。
- ・「部屋別」「階別」では、「ロックONの仕上も変更」がONの状態ドラッグすると、外壁仕上、内壁仕上属性の「ロック（自動処理対象外）」がONの仕上も変更されます。



パースモニタ



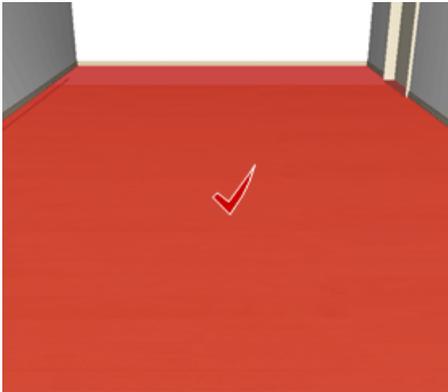
パースモニタで床の目地を回転する方法を教えてください。



床仕上の属性変更でハッチングパターンを「間隔 90 度」に変更します。



1 床をクリックします。



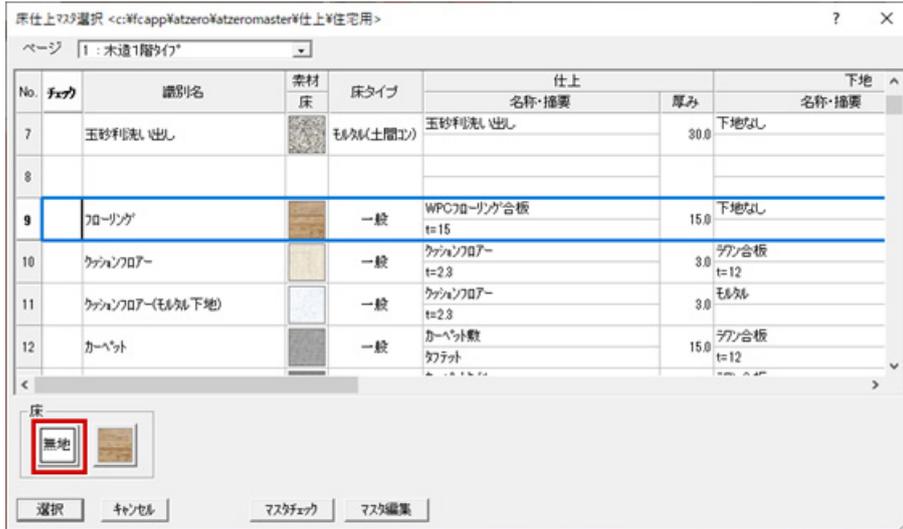
2 「属性変更」をクリックします。



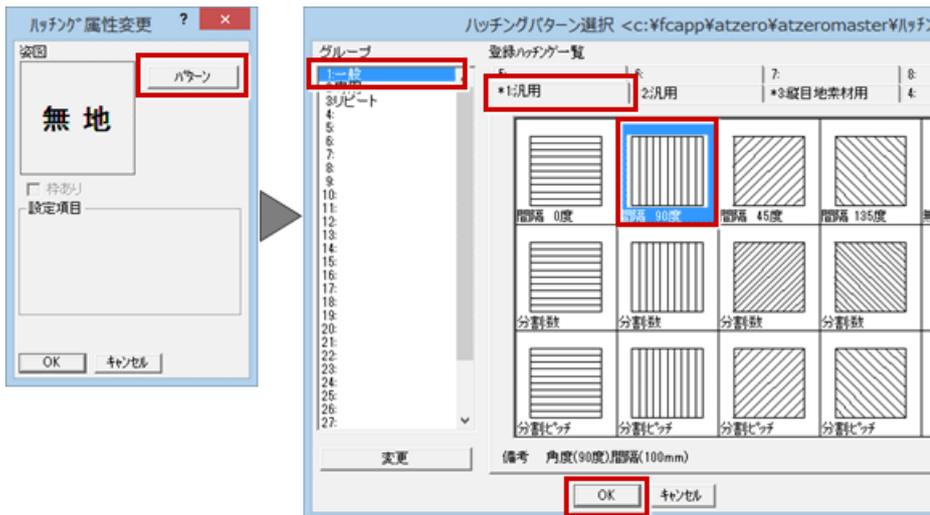
3 「床仕上」ダイアログの「仕上」をクリックします。



4 「床仕上マスタ選択」ダイアログで、「床」の「ハッチング」をクリックします。



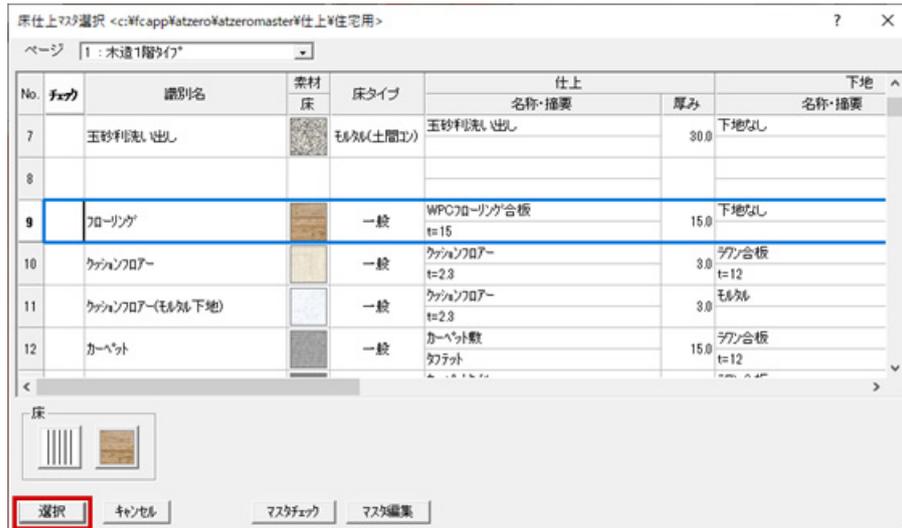
5 「ハッチング属性変更」ダイアログの「パターン」をクリックし、「パターン選択」ダイアログで「一般」グループの「汎用」タブにある「間隔 90度」を選択します。



6 「ハッチング属性変更」ダイアログの「角度」を確認して、「OK」をクリックします。 ※この角度で素材が回転します。任意の角度を入力することもできます。



7 「床仕上マスタ選択」ダイアログの「選択」をクリックします。



8 「床仕上」ダイアログの「OK」をクリックします。





外壁に縦張りの素材と縦目地を設定しても、パースで素材が横張りになるときの対処方法を教えてください。



縦張りの素材を設定したとき、ハッチングパターンの選択で「1：汎用」タブの「間隔 90度」の縦目地にすると、縦張りの素材も90度回転して横張りになります。

「3：縦目地素材用」タブの「単線タテ」を使用します。

The image shows a software interface for material selection and hatching pattern settings. It is divided into three main sections:

- Top Section: Material Selection Dialog**

Title: 外壁仕上材選択 <c:\%fcapp%atzero%atzeromaster%仕上%住宅用>

Table of materials:

No.	チェック	識別名	壁	腰壁	巾木	見切	水切	タイプ	壁仕上
17	<input type="checkbox"/>	サイディング縦張り(外断熱)	[Pattern]	[Pattern]	[Pattern]	[Pattern]	[Pattern]	一般	サイディング縦張り 塗装済み 16.0 通気胴縁
18	<input type="checkbox"/>	サイディング縦張り(外断熱)	[Pattern]	[Pattern]	[Pattern]	[Pattern]	[Pattern]	一般	サイディング縦張り 塗装済み 16.0 通気胴縁
19	<input type="checkbox"/>	サイディング縦張り(外断熱)	[Pattern]	[Pattern]	[Pattern]	[Pattern]	[Pattern]	一般	サイディング縦張り 塗装済み 16.0 通気胴縁

Below the table are preview windows for '壁' (Wall), '見切' (Trim), and '水切' (Water Cut). A callout bubble points to the '壁' preview, which shows a vertical line pattern. Two callout bubbles identify this as '目地 (立面図用)' (Joint for elevation view) and '素材 (パース用)' (Material for perspective view).
- Middle Left Section: Hatching Pattern Selection (Tab 1)**

Title: ハッチングパターン選択 <c:\%fcapp%atzero%atzeromaster%ハッチング>

Buttons: *1:汎用, *2:汎用, *3:縦目地素材用

Grid of patterns: 間隔 0度, 間隔 90度 (highlighted), 間隔 45度, 間隔 135度, 無し
- Middle Right Section: Hatching Pattern Selection (Tab 3)**

Title: ハッチングパターン選択 <c:\%fcapp%atzero%atzeromaster%ハッチング>

Buttons: *1:汎用, *2:汎用, *3:縦目地素材用

Grid of patterns: 単線タテ (highlighted), 単線タテ, 単線タテ, 単線タテ
- Bottom Section: Resulting Perspectives**

Two perspective views of a wall. The left view shows horizontal lines, and the right view shows vertical lines, demonstrating the effect of the hatching pattern selection.

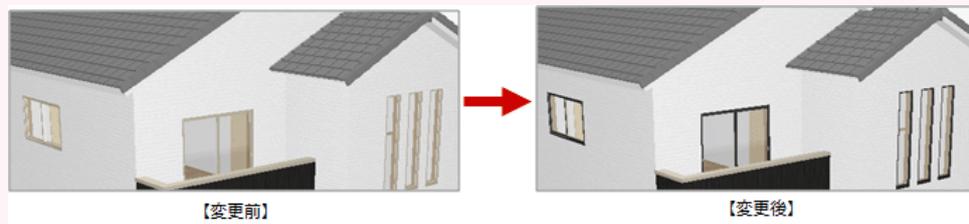
パースモニタ



パースモニタで建具の色をまとめて変更する方法を教えてください。



パースモニタの「編集」メニューの「建具枠 素材変更」で枠の色を変更する方法と、平面図の「建具」メニューの「建具色変更」を使用して区分ごとに変更する方法があります。前者は一時的な変更ですが、後者は建具の属性に反映されます。

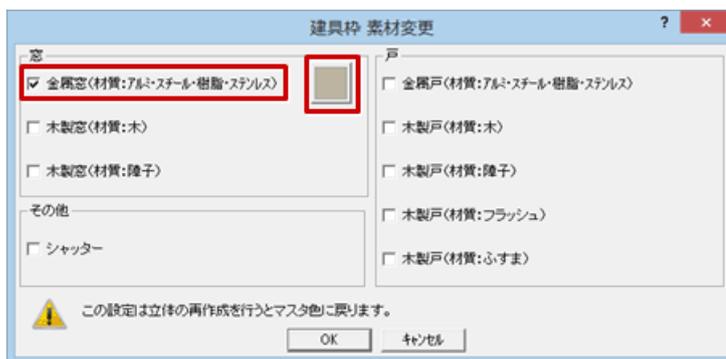


パースモニタで枠の色を変更する方法

- 1 パースモニタの「編集」メニューから「建具枠 素材変更」を選びます。



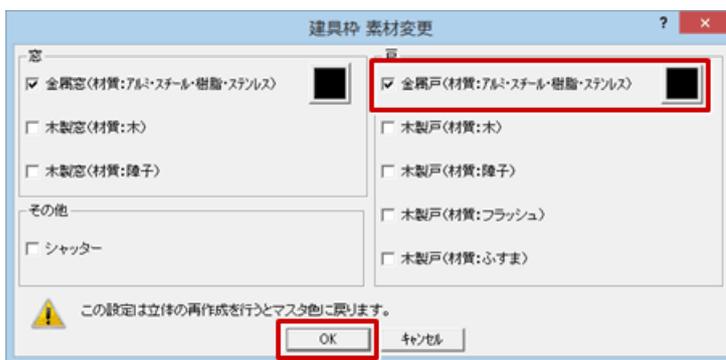
- 2 「建具枠 素材変更」ダイアログで「金属窓」を ON にし、素材をクリックします。



3 「素材選択」ダイアログで素材を選び、「OK」をクリックします。



4 同様に、「金属戸」をONにして素材を変更し、「OK」をクリックします。



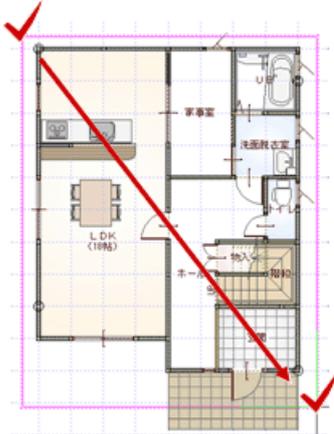
・「建具枠 素材変更」は一時的な変更であるため、パースモニタを再作成すると元の色に戻ります。

平面図で建具区分ごとに色を変更する方法

1 平面図の「建具」メニューから「建具色変更」を選びます。



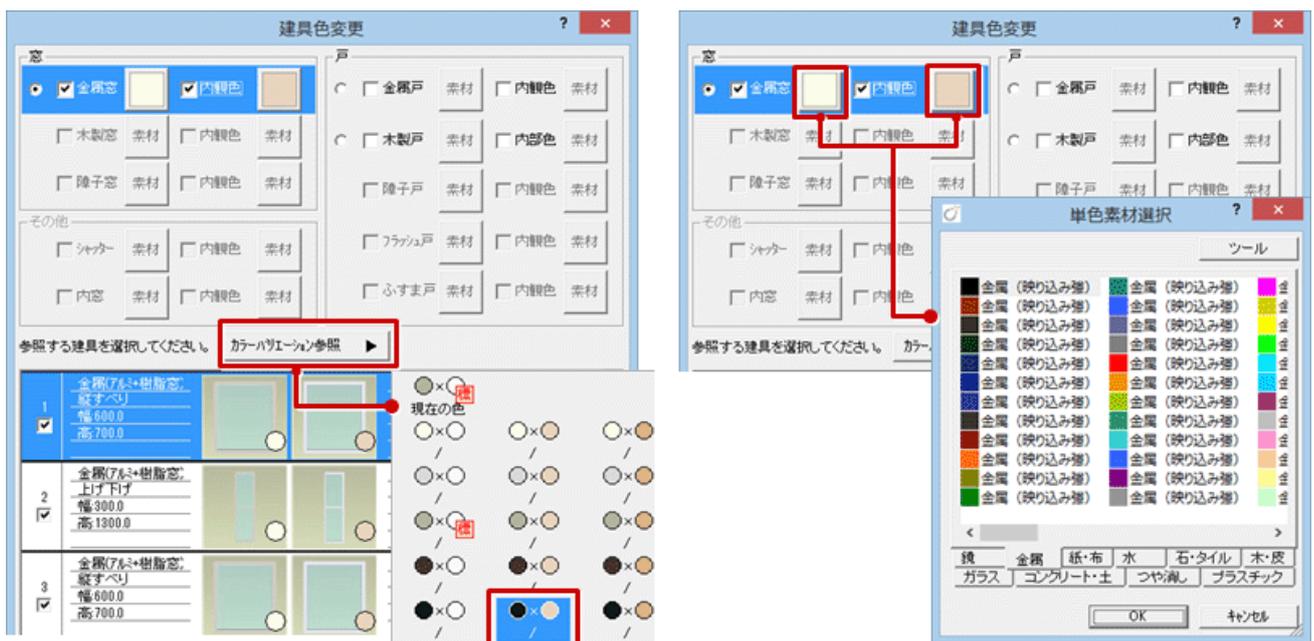
2 建具を変更する範囲を指定します。



3 「建具色変更」ダイアログで変更する種別を ON にします。



4 カラーバリエーションから色を変更する場合は、「カラーバリエーション参照」をクリックして色の組み合わせを選びます。 または、枠の色が表示されている部分をクリックして「単色素材選択」から色を設定します。



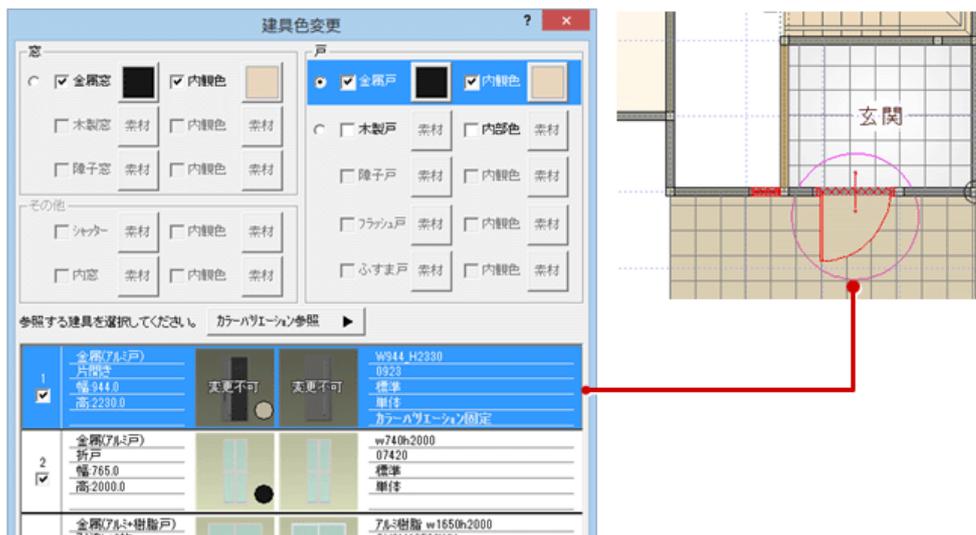
5 「OK」をクリックします。



6 2階平面図も同様に枠の色を変更します。

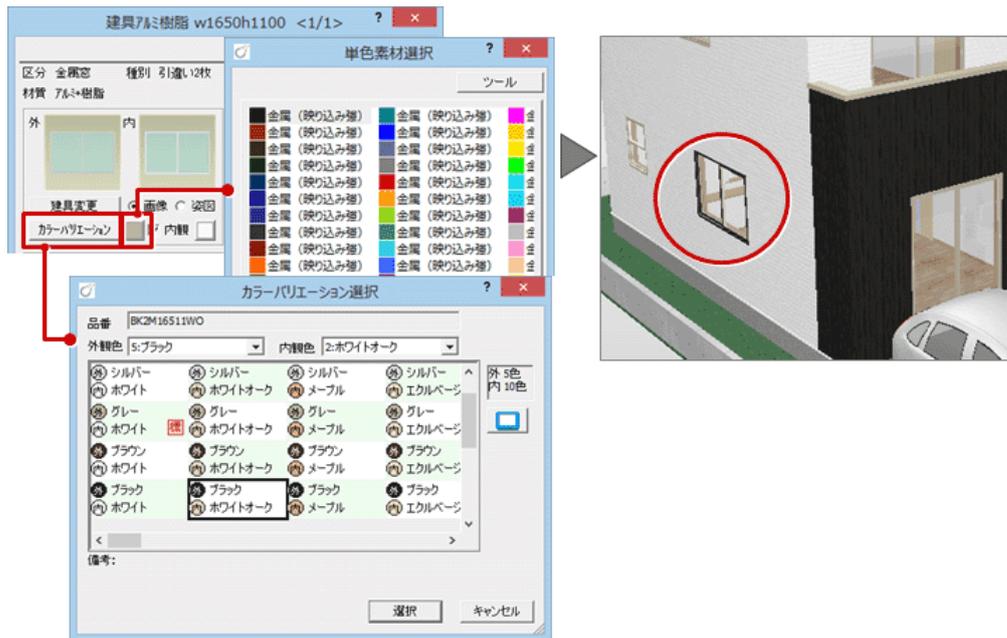


- ・AT 建具は「建具色変更」で変更できません。
- ・「建具色変更」ダイアログで選択されている建具が、CAD 画面では円で表示されています。
- ・カラーバリエーションを設定している建具で、カラーバリエーションに登録されていない色を設定すると、「建具色変更」ダイアログでは「変更不可」の表示になります。

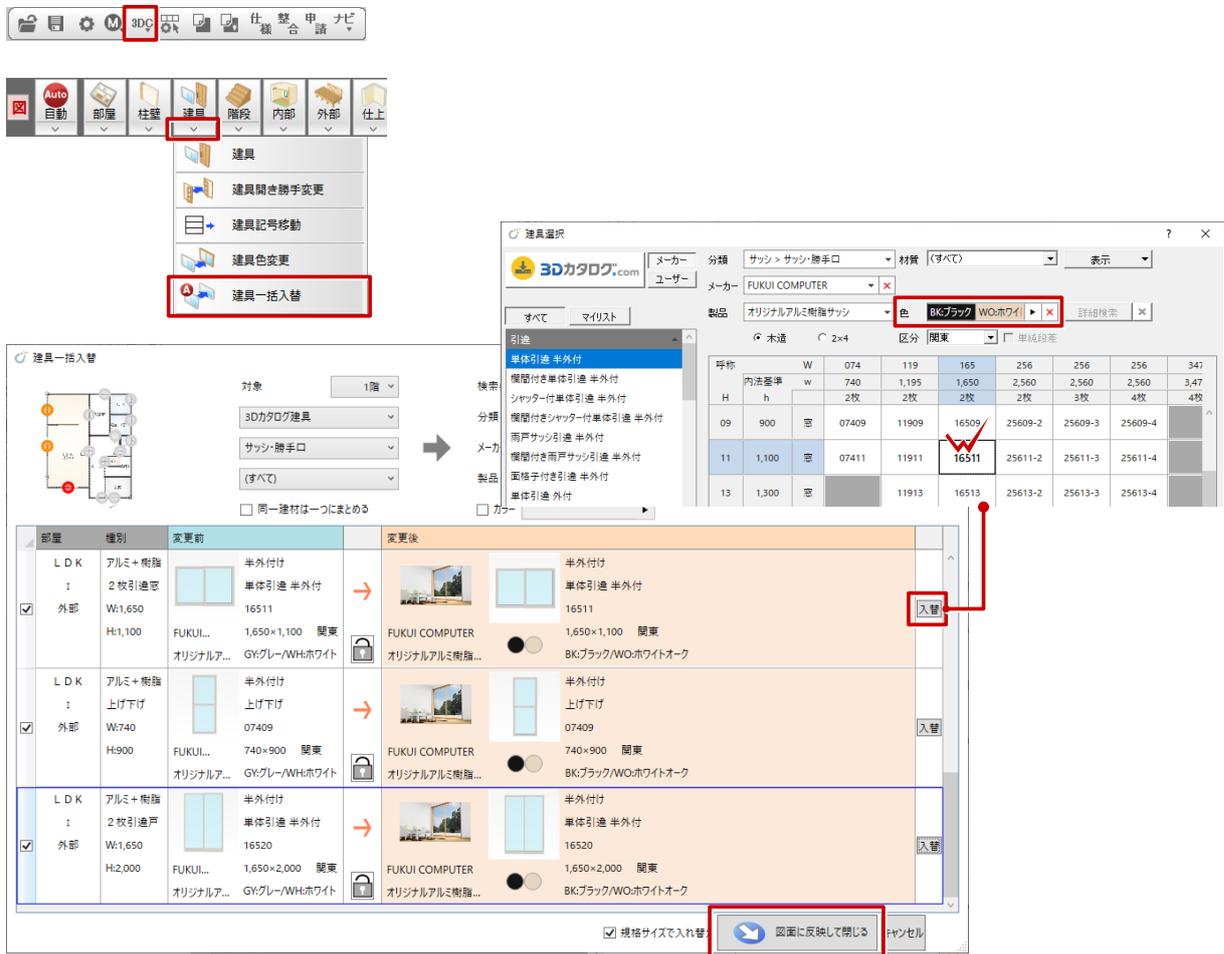




- ・個別に建具を属性変更する場合は、建具の属性ダイアログの「カラーバリエーション」または枠の色が表示されている部分をクリックして色を変更します。



- ・建材マスターモードが「3Dカタログモード」のとき、「建具」メニューの「建具一括入替」を使用して、色違いの建具にまとめて入れ替える方法もあります。





レンダリングを実行すると、外壁に縞模様（モアレ）が入ります。解消する方法を教えてください。



拡張画面の「設定」タブの「モアレ解消」を設定して、レンダリング処理を行います。

※ パーススタジオも同様です。



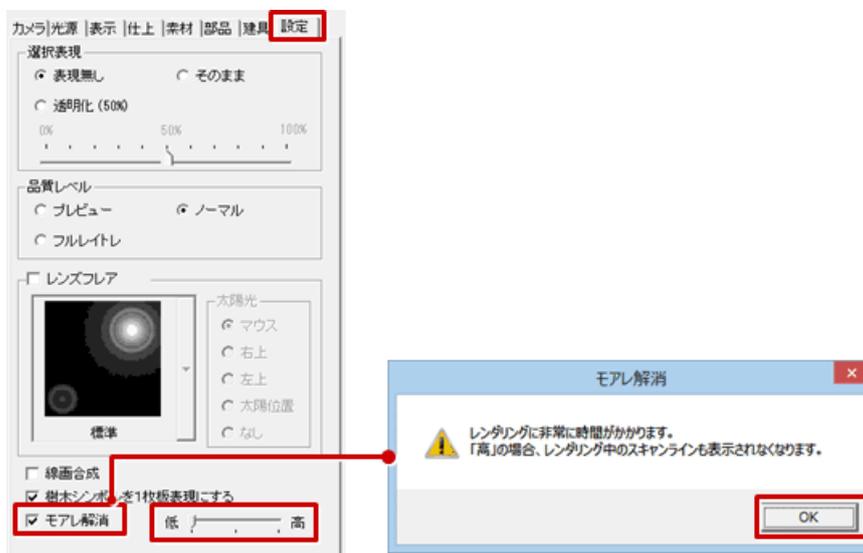
1 「拡張」をクリックします。



2 「設定」タブをクリックし、「モアレ解消」をONにします。

3 確認画面で「OK」をクリックします。

4 スライダは「低」にします。
※ レベルは「低」から順に試してください。
「高」にした場合、レンダリング処理が通常の約 10～20 倍の時間を要します。



5 「レンダリング実行」をクリックします。



- ・モアレは、建物が横長で視点が離れていたり、素材の目地が細かい場合などに生じやすく、意図しない縞や波状の模様、歪みが発生します。
「モアレ解消」を ON にしても、素材によっては多少のモアレが残ることがあります。その場合には、可能な限り建物に近づいたり、メインとなる壁面をできるだけ正面方向にするなど角度を調整したり、素材のスケールを変更してお試しください。

パースモニタ



パースモニタの画像を保存・印刷する方法を教えてください。



「画像印刷／保存」から JPEG などのファイルに保存することや、印刷することができます。

※ 作成できる画像のファイル形式は次の通りです。

- ・ JPEG (*.JPG)
- ・ ビットマップ (*.BMP)
- ・ PNG (*.PNG)
- ・ プレゼンデータ (*.NLC)

画像ファイルを保存する場合

1 「画像印刷/保存」を選びます。



2 「画像印刷/保存」ダイアログで「モニタサイズ」か「用紙サイズ」を選び、「解像度」と「サイズ」を設定します。

3 「レンダリング実行」をクリックします。



モニタサイズ	印刷する用紙サイズは考えず、現在のパースモニタのモニタサイズの画像を作成する場合に ON にします。
用紙サイズ	用紙サイズを決めて、そのサイズに合わせて画像を作成する場合に ON にします。用紙サイズとモニタサイズは異なるため、両サイドや上下が切れたりすることもあります。

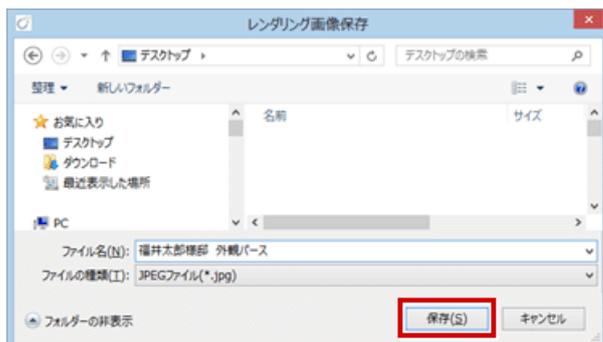
4 レンダリングが終わったら「保存」をクリックします。



- 5 「保存条件」ダイアログで保存するファイル形式を選択して、「OK」をクリックします。



- 6 保存場所を確認し、ファイル名を指定して、「保存」をクリックします。



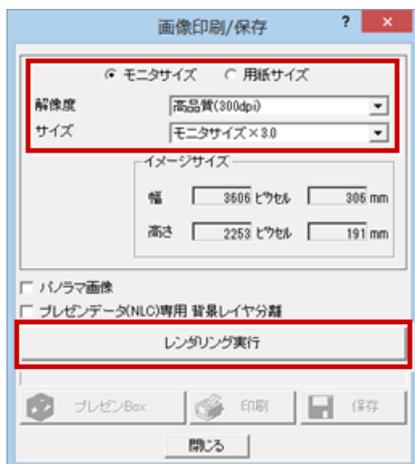
画像を印刷する場合

- 1 「画像印刷/保存」を選びます。



- 2 「画像印刷/保存」ダイアログで「モニタサイズ」か「用紙サイズ」を選び、「解像度」と「サイズ」を設定します。

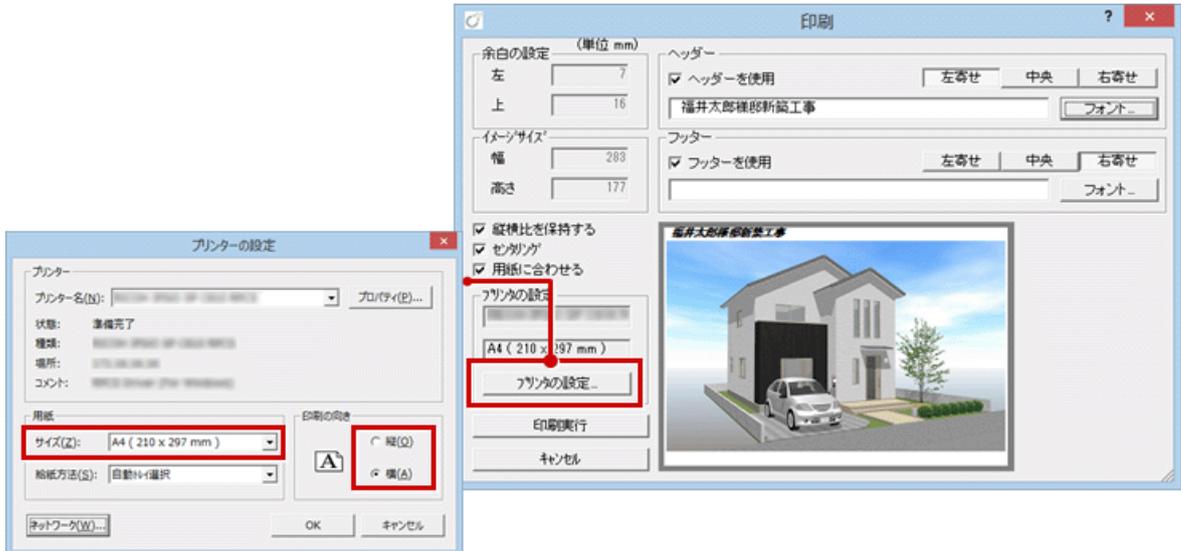
- 3 「レンダリング実行」をクリックします。



4 「印刷」をクリックします。



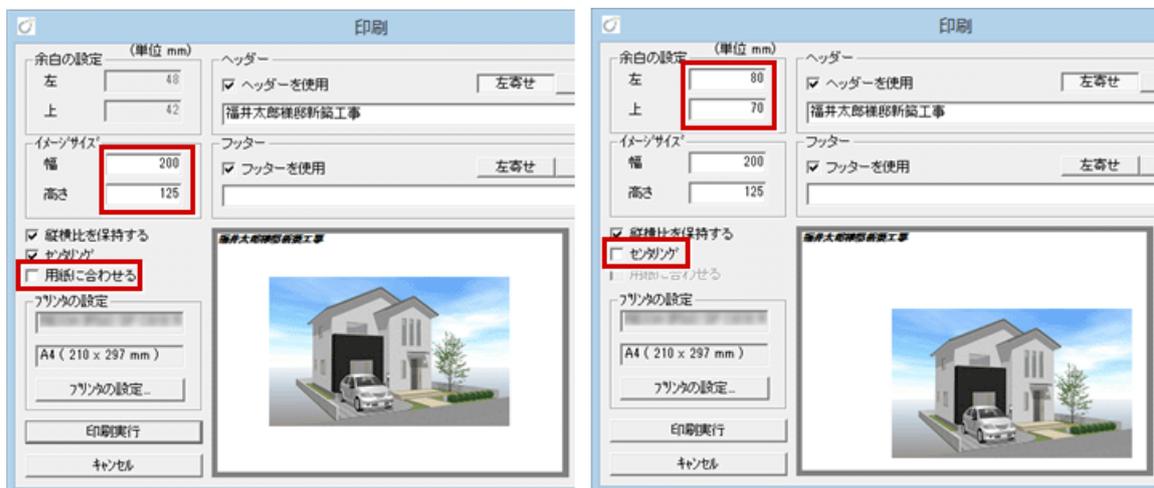
5 「プリンタの設定」から用紙サイズや向きを設定します。



6 設定が終わったら、「印刷実行」をクリックして、印刷します。



- ・「印刷」ダイアログの「用紙に合わせる」をOFFにすると「イメージサイズ」の幅・高さを設定できます。
- ・「センタリング」をOFFにすると「余白の設定」の左・上を設定できます。



パースモニタ



パノラマ画像を作成して、Web 上で閲覧する方法を教えてください。



パノラマ画像は、パースモニタまたはパーススタジオの「画像印刷/保存」で作成します。作成したパノラマ画像を ARCHI Box へアップすることで、Web 上で閲覧できます。



ARCHI Box へアップロードする条件

- ・ ARCHI Box へアップロードするには、ARCHITREND Manager がインストールされている必要があります。
- ・ ARCHI Box を利用するには、別途契約と、Manager の「設定」メニューの「ARCHI Box/TRENDNet 設定」でログイン情報を設定する必要があります。

パノラマ画像を作成する

- 1 パースモニタまたはパーススタジオで「画像印刷/保存」をクリックします。

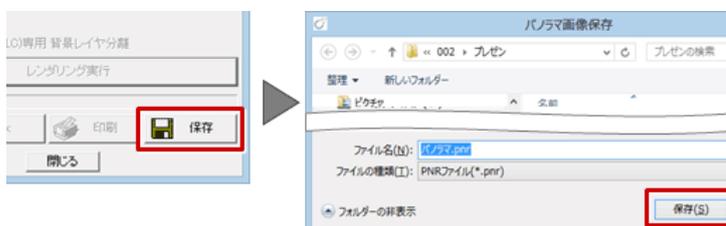


- 2 「画像印刷/保存」ダイアログの「パノラマ画像」を ON にして、「サイズ」で画像サイズを設定します。
※ パノラマ画像は縦横比が 2 : 1 固定です。

- 3 「レンダリング実行」をクリックします。

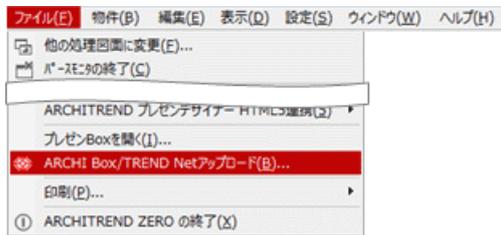


- 4 レンダリングが完了したら、「保存」をクリックしてパノラマ画像を保存します。

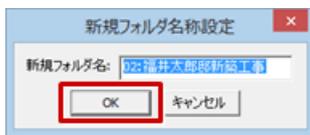


ARCHI Box へアップロードする

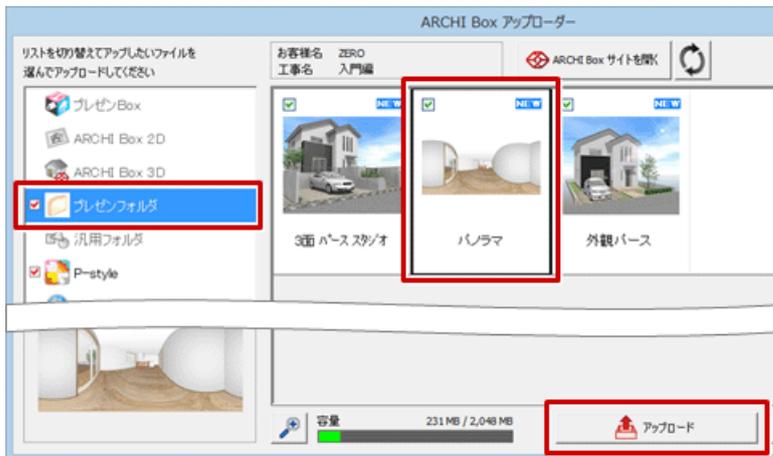
- 1 「ファイル」メニューから「ARCHI Box/TREND Net アップロード」を選びます。
※「処理選択」ダイアログの「ARCHI Box アップロード」をクリックして「ファイルをアップロードする」を選んでも、アップロードできます。



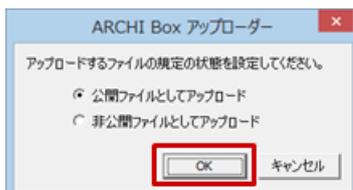
- 2 「新規フォルダ名」を設定して、「OK」をクリックします。



- 3 アップロードするパノラマ画像のチェックが ON であることを確認して、「アップロード」をクリックします。



- 4 「ARCHI Box アップローダー」ダイアログで公開・非公開を設定して、「OK」をクリックします。ARCHI Box へアップロードされます。



公開ファイルとしてアップロード	ipad 等での閲覧や、お施主様に公開が可能となります。
非公開ファイルとしてアップロード	ipad 等での閲覧や、お施主様への公開はできません。

- 5 ARCHI Box にログインして、ARCHI Box ビューアでパノラマ画像を閲覧します。
 ※ ARCHI Box については、ARCHI Box の「ヘルプ」をご覧ください。



- ・パースモニタ・パーススタジオにて「ファイル」メニューの「ARCHITERND プレゼンデザイナー HTML5 連携」の「パノラマ画像一括作成」で作成したパノラマ画像を、プレゼンデザイナーで配置して HTML5 形式のデータに出力し、ARCHI Box へアップロードする方法もあります。