

P-style

P-style は、ZERO（パーススタジオ、パースモニタ、平面図、立面図）や GLOBE と連携して、プレゼン効果の高い画像を作成するシステムです。

ここでは、連携機能と P-style の基本的な操作を紹介します。

1 外観パースレタッチの基本的な流れ	2
2 連携用画像の作成	3
3 画面まわりの機能	5
4 添景の配置	6
5 画像処理	9
6 データの保存	12
7 画像の印刷	12
付録 1 四季の情景に変更する	14
付録 2 夜景の外観パースに変更する	15
付録 3 夜景の内観パースに変更する	17
付録 4 手描き風平面図を作成する	19
付録 5 手描き風立面図を作成する	21
付録 6 添景一覧	23
付録 7 効果一覧	25

1 外観パースレタッチの基本的な流れ

ZERO のパーススタジオやパースモニタ、または GLOOBE で作成した画像に対して、樹木や人物などの添景を配置したり、手描き風パースへの変換などをおこなうときの基本的な流れを示します。

⇒ 手描き風平面図の作成については、P.19 参照

⇒ 手描き風立面図の作成については、P.21 参照

操作
・ ZERO
GLOOBE

パースを作成する

- ・ シーン（光源・背景）の設定
- ・ 視点の設定
- ・ 素材の編集・部品の配置など

パースを作成します。



P-style に連携する

連携用の画像を作成して、P-style を起動します。

添景を配置する

人物や樹木などの添景を配置します。



画像に効果かける

ワンクリックで手描き風パースを作成します。
四季の情景や夜のパースなどへの変換も可能です。



操作
・ P-style

画像を印刷する

画像を印刷します。

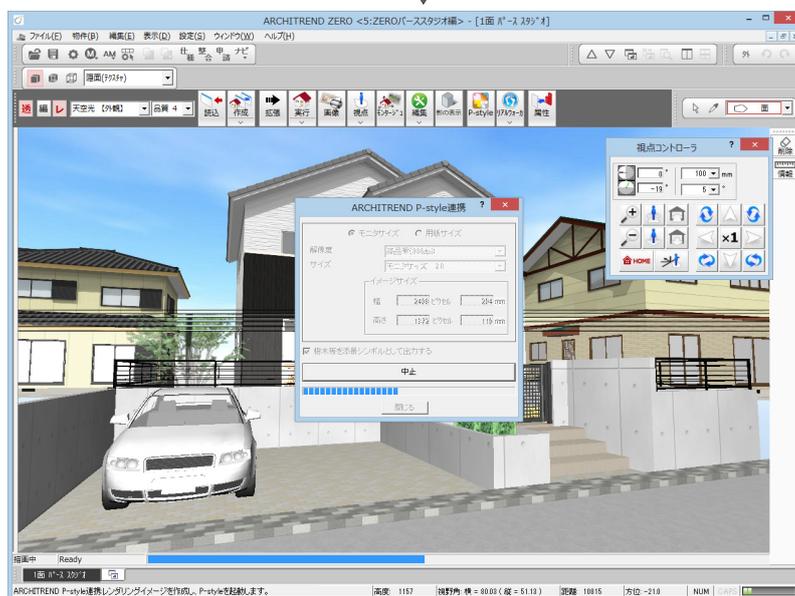
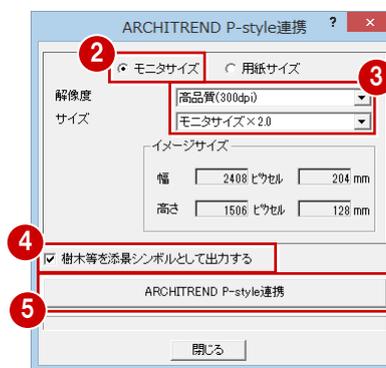


2 連携用画像の作成

ZERO のパーススタジオ、パースモニタ、または GLOBBE で連携用の画像を作成し、P-style を起動しましょう。

ZERO から連携する

- 1 パーススタジオまたはパースモニタの専用ツールバーから「ARCHITREND P-style 連携」をクリックします。
- 2 「モニタサイズ」にチェックを入れます。
- 3 解像度と画像サイズを設定します。
ここでは次のように設定します。
「解像度」：高品質（300dpi）
「サイズ」：モニタサイズ×2.0
- 4 「樹木等を添景シンボルとして出力する」にチェックが付いていることを確認します。
- 5 「ARCHITREND P-style 連携」をクリックします。
レンダリングが開始されます。
レンダリングが終了すると、P-style が起動します。

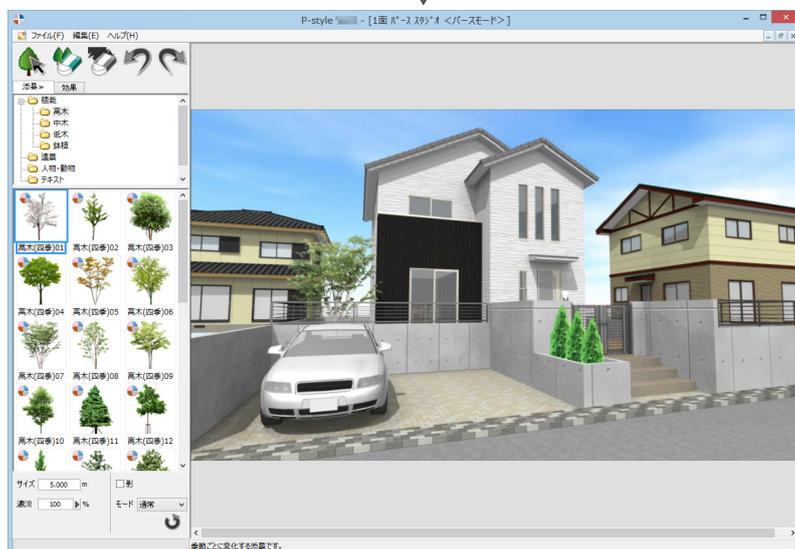


樹木等を添景シンボルとして出力する

チェックを ON にして連携した場合、樹木などは P-style の添景データとして編集ができるようになります。
OFF の場合、添景データは出力されません。

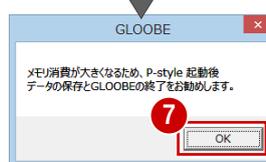
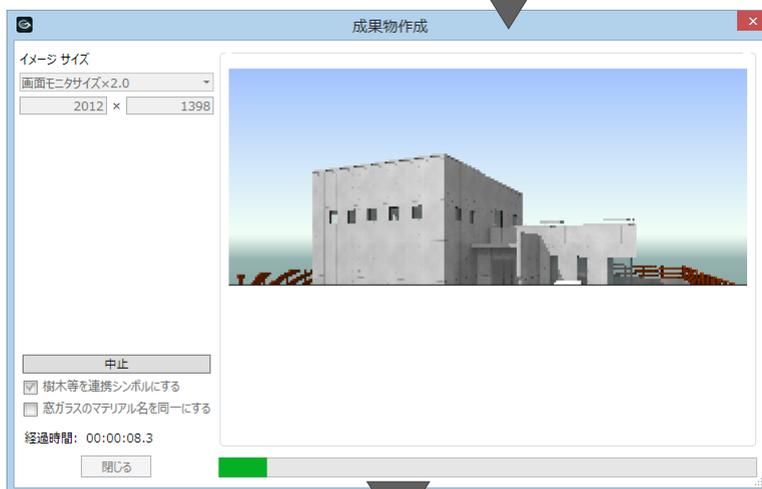
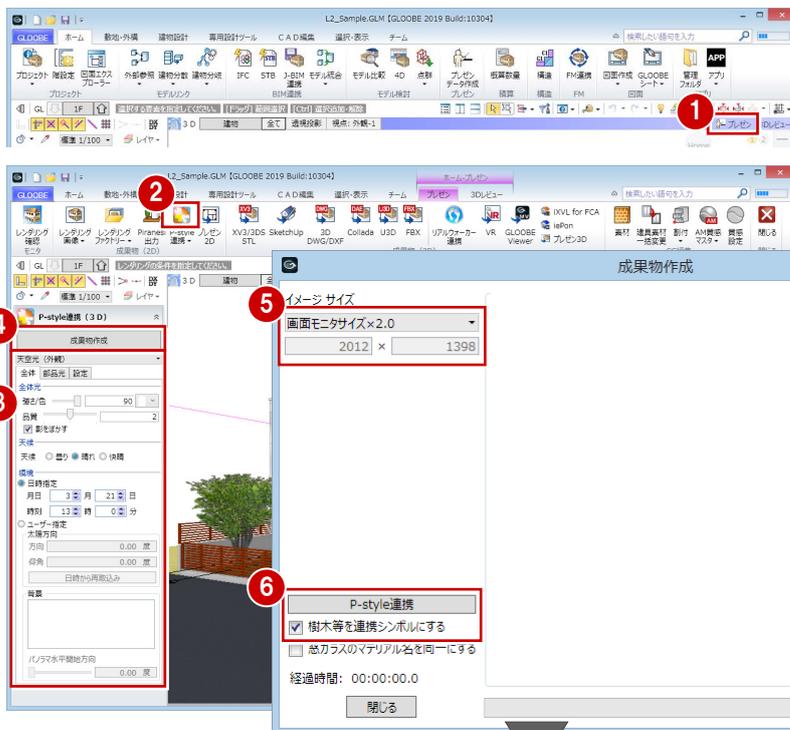
画像の保存先フォルダ

P-style 連携データは、物件フォルダ（001, 002・・・）に作成される「P-style」フォルダに保存されます。



GLOOBE から連携する

- ① 3D ビューツールバーから「プレゼンダー 作成」をクリックします。
- ② 「プレゼン」タブから「P-style 連携 (3D)」をクリックします。
- ③ レンダリングのタイプや光源、環境などを設定します。
- ④ 「成果物作成」をクリックします。
- ⑤ イメージサイズを設定します。
ここでは、印刷に必要なサイズ「1600×1200 ピクセル程度」となるように、「画面 モニタサイズ×2.0」を選んでます。
- ⑥ 「樹木等を連携シンボルにする」にチェックが付いていることを確認して、「P-style 連携」をクリックします。
レンダリングが開始されます。
- ⑦ 確認画面で「OK」をクリックすると、P-style が起動します。

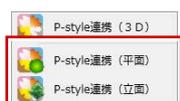


樹木等を連携シンボルにする

チェックを ON にして連携した場合、樹木などは P-style の添景データとして編集ができますようになります。
OFF の場合、樹木などは P-style の背景データとして出力され、添景データとしての編集はできなくなります。

平面・立面画像の作成について

GLOOBE のヘルプを参照してください。



※ 連携後の画像編集の操作については、P.19～22 を参照してください。

3 画面まわりの機能

P-style の各部の名称や機能について確認してみましょう。

プルダウンメニュー

いろいろな機能が目的別にまとめられています。

ツールバー

よく使うコマンドをアイコンで表示しています。



「添景」タブ

添景がフォルダごとに収録されています。

「効果」タブ

季節・レタッチのワンクリックスタイルがフォルダごとに収録されています。

メッセージバー

選択した添景やスタイルの説明が表示されます。



添景の選択

⇒ P.8 参照

添景の全削除

「元に戻す」について

「元に戻す」「再実行」は、「添景」「効果」のタブを切り替えることでクリアされます。

画面の拡大・縮小について

マウスの両ボタンドラッグやマウスホイールによる画面操作が使用できます。

また、「+」キーで拡大、「-」キーで縮小になります。

P-style のモードについて

■ パースモード/平面モード/立面モード

ZERO のパーススタジオ、パースモニタ、または GLOOBE の「P-style 連携 (3D)」で連携した場合は、パースモードとして起動します。ZERO の平面図または GLOOBE の「P-style 連携 (平面)」で連携した場合は平面モード、ZERO の立面図または GLOOBE の「P-style 連携 (立面)」で連携した場合は立面モードになります。⇒ P.19,21 参照
モードによって、それぞれ使用できる添景や効果が異なります。

■ 2D レタッチモード

写真や画像などの 2D データを開いた場合、または ARCHITREND プレゼンデザイナーで画像や縮尺画像を選択して「P-style」グループの「連携」を実行した場合は、2D レタッチモードとして起動します。
写真や画像に対してレタッチ効果をかけることができます。



4 添景の配置

人物や樹木などの添景を配置しましょう。

P-style では、入力位置によって自動的に添景の大きさが調整され、遮るものがあったとしてもその位置にうまく配置できるようになっているため、簡単に添景を配置できます。



添景を配置する

- ① ツリーから「人物・動物」を選びます。
- ② 一覧から「家族（四季）」を選びます。
- ③ 「影」にチェックを付けます。
- ④ 配置する位置をクリックします。
添景が配置され、影も描画されます。

添景の影について

パーススタジオで設定した太陽光の向きを考慮して影が描画されます。

四季変化する添景について

一覧で  のマークがついている添景は、「効果」タブの四季変化を行った場合、季節ごとに変わります。

⇒ 四季変化については、P.14 参照



マウスの位置によって自動的に添景の大きさが調整されます。



- ⑤ ツリーから「鉢植」を選びます。
- ⑥ 一覧から「鉢植（四季）01」を選びます。
- ⑦ 同様にして、右図の位置に配置します。



添景を連続で配置する

名称に「連続」とついている添景は、複数の添景を一度に配置できます。

- ① 一覧から「(四季) 連続」を選びます。
- ②③ 配置する位置でマウスのボタンを押し、そのままドラッグします。
2点間に連続して添景が配置されます。



立体の裏側に配置する

塀の内側へ樹木を配置してみましょう。

- ① ツリーから「中木」を選びます。
- ② 一覧から「中木(四季)01」を選びます。
- ③④ 手前の道路上でマウスのボタンを押し、そのまま塀の内側へドラッグします。
ドラッグを開始した位置の配置高さを保持した状態で添景が配置されます。



同様の操作で、道路を基準にして塀の外側へ樹木を配置してみましょう。



【補足】添景を編集するには

「添景を選択」をクリックして、配置済みの添景上にマウスカーソルを置いて右クリックすると、添景の移動やサイズ調整、反転などの編集が行えます。



「編集」

カーソルが の状態でドラッグすると移動します。



※「添景を選択」をクリックして、添景上で左クリックしても、編集の状態になります。

カーソルが の状態でハンドルをドラッグするとサイズ調整できます。



「影」

影の ON/OFF を切り替えます。

【ON】



【OFF】



「反転」

添景を反転します。



「削除」

添景を削除します。



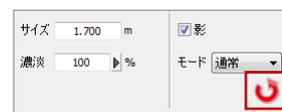
「入れ替え」

一覧で選択している添景に入れ替えます。



「再適用」について

添景を配置した直後に、一覧から他の添景を選んで をクリックすると、添景を入れ替えることができます。



■ 添景のモード

添景には4つのモードがあり、入力時や配置後の右クリックメニューで変更できます。



【通常】



【ぶれ】



【輪郭】

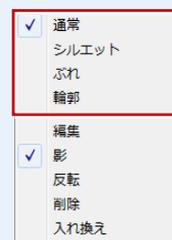


【シルエット】

※「濃淡」: 50%



【入力時】



【配置後】

5 画像処理

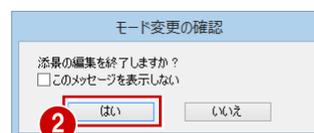
画像を手描き風に変換して、フレームをつけてみましょう。

P-style は、ワンクリックでさまざまな情景や手描き風パースに変換することができます。



メニューを切り替える

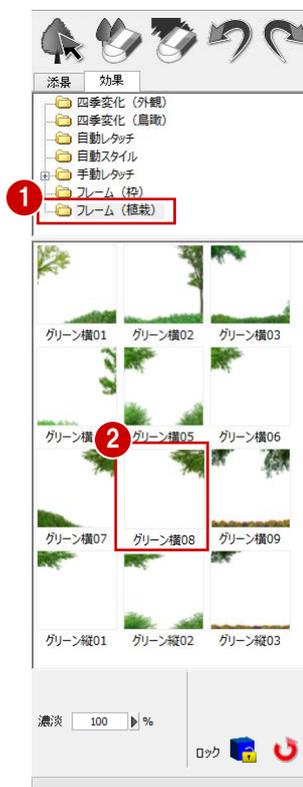
- 1 「効果」タブをクリックします。
- 2 確認画面で「はい」をクリックします。



フレーム (植栽) を配置する

パースの周りを飾る樹木フレームを配置してみましょう。

- 1 ツリーから「フレーム (植栽)」を選びます。
- 2 一覧から「グリーン横 08」を選びます。
- 3 画像上をクリックします。
画像に樹木フレームが付加されます。



他の効果を試すには

他の効果も確認したい場合は、一覧から他のスタイルを選んで  をクリックします。



部分レタッチの効果をつける

手前に配置した樹木をぼかして、写真のピント合わせのような効果をつけてみましょう。

- ツリーから「手動レタッチ」をダブルクリックします。
- 「部分レタッチ」を選び、一覧から「ぼかし（部分）」を選びます。
- 配置した樹木フレーム上をクリックします。

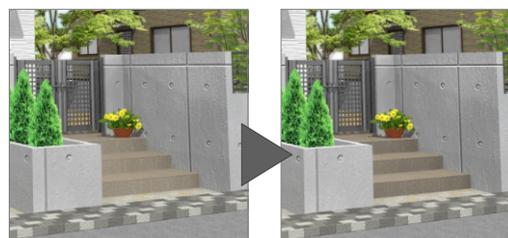
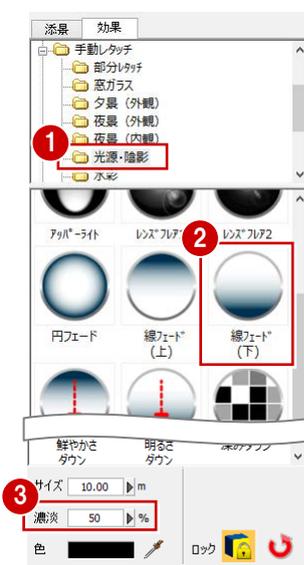


同一面に対して効果をつけるため、建物と重なった部分はぼかされずに残ります。
⇒ 背景もぼかされたときは、次ページ参照

光源・陰影の効果をつける

ポーチ階段の影の濃淡を強めてみましょう。

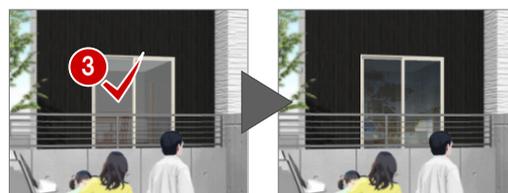
- ツリーから「手動レタッチ」の「光源・陰影」を選びます。
- 一覧から「線フェード（下）」を選びます。
- 「濃淡」を「50」%に変更します。
- 階段の蹴上げ部分を順にクリックします。



窓ガラスの効果をつける

窓ガラスのテクスチャを貼り付けてみましょう。

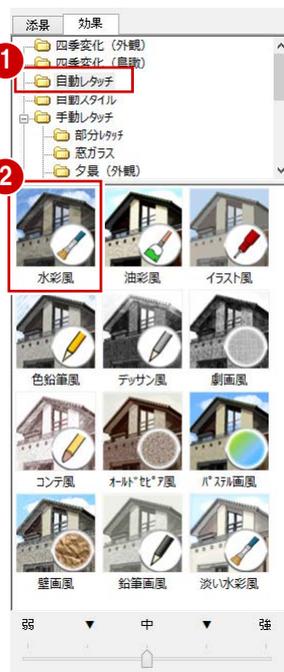
- ツリーから「窓ガラス」を選びます。
- 一覧から「1F 洋室 02」を選びます。
- 1階の窓をクリックします。
- 一覧から「2F 洋室 02」を選びます。
- 2階の窓をクリックします。



自動レタッチを実行する

ここでは、水彩風のタッチに変換してみましよう。

- ツリーから「自動レタッチ」を選びます。
- 一覧から「水彩風」を選びます。
- 画像上をクリックします。
水彩風の手描き処理が行われます。



フレーム（枠）をつける

- ツリーから「フレーム（枠）」を選びます。
- 一覧から「水彩」を選びます。
- 画像上をクリックします。
画像にフレームが付加されます。



【補足】「ぼかし（部分）」で背景もぼかされたときは

P.10 の操作で、「部分レタッチ」の「ぼかし（部分）」を使って建物と重なった部分もクリックした場合、背景画像の建物もぼかされてしまいます。このようなときは、次のようにして背景画像を復元してください。

- ツリーから「手動レタッチ」の「部分レタッチ」を選びます。
- 一覧から「描きおこし3」を選びます。
- 「サイズ」を小さく設定します。
- ぼかしを戻したい部分を順次クリックします。

樹木フレーム部分をクリックすると

樹木フレーム上をクリックすると、樹木フレームのデータも消えてしまいます。細かい部分は「描きおこし3」の「サイズ」を小さく設定し、画面を拡大して作業してください。



6 データの保存

P-style データと、作成した画像を保存しましょう。

P-style データを保存する

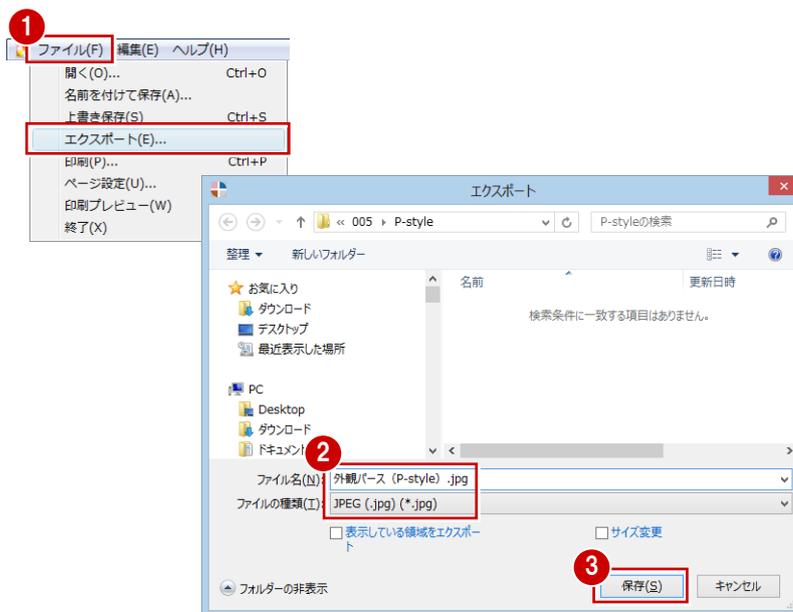
- 1 「ファイル」メニューから「上書き保存」を選びます。



画像を保存する

ここでは、JPEG ファイルに保存しましょう。

- 1 「ファイル」メニューから「エクスポート」を選びます。
- 2,3 ファイル名、ファイルの種類などを指定して「保存」をクリックします。
- 4,5 「JPEG」を選択した場合は、「品質」を設定して（ここでは「8」のまま）、「OK」をクリックします。



作成できる画像の種類

保存できるファイルの形式は、次の通りです。

- ・ 24 ビット ビットマップファイル (*.bmp)
- ・ JPEG (*.jpg)
- ・ PNG (*.png)
- ・ Tiff スキャンラインイメージ (*.tif)
- ・ Photoshop ファイル (*.psd)

添景モードで psd 形式にエクスポートした場合

「添景」タブを開いた状態で Photoshop ファイル (*.psd) にエクスポートした場合、「背景画像」「添景」「添景の影」が別レイヤで出力されます。



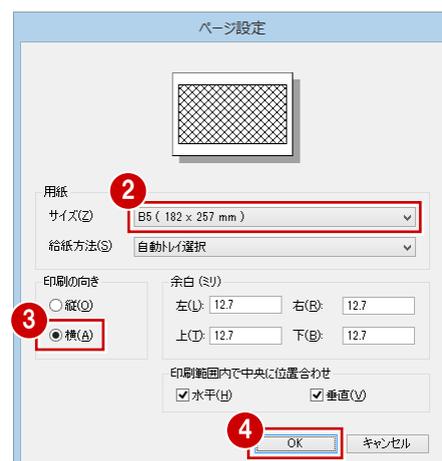
7 画像の印刷

作成した画像をプリンタで印刷しましょう。

ページ設定を確認する

用紙のサイズ・向きを確認しましょう。
ここでは、「B5 横」の用紙を設定します。

- 1 「ファイル」メニューから「ページ設定」を選びます。
- 2,3 「サイズ」を「B5」、「印刷の向き」を「横」に変更します。
- 4 「OK」をクリックします。



印刷する

- 「ファイル」メニューから「印刷」を選びます。
- 「プリンタ名」で使用するプリンタを選択して、「OK」をクリックします。
印刷が開始されます。

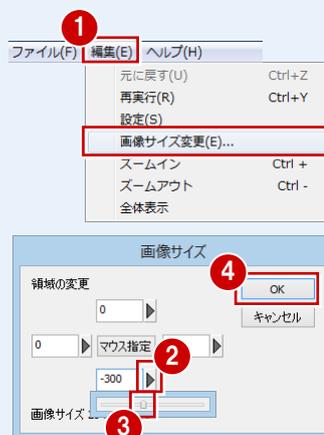


【補足】画像のトリミング

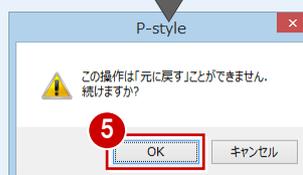
画像の不要な部分をトリミングしてから、画像に効果を加えることができます。

ただし、画像のトリミングは  で元に戻すことができません。念のため、P-style データを保存してから操作を行ってください。

- 「編集」メニューから「画像サイズ変更」を選びます。
- 上下左右のうち、トリミングしたい部分の「▶」をクリックします。
- スライダーをドラッグ、または直接数値を入力します。
「マウス指定」を使用して、マウスで直接、範囲を指定することも可能です。
- トリミングの位置を確認して、「OK」をクリックします。



- 確認画面で「OK」をクリックします。



- 変更した画像に効果をかけます。



1 四季の情景に変更する

「効果」タブの「四季変化（外観）」フォルダにあるスタイルを使用すると、四季の情景にワンクリックで変更することができます。

- ① ツリーから「四季変化（外観）」を選び、一覧から季節を選びます。
- ② 画像上をクリックすると、背景や添景が季節ごとに変わります。



弱・中・強のスライダを変更すると、季節によって花びらや落ち葉の数など、効果が変化します（メッセージバーを参照してください）。

スタイル	効果（イメージ）
春	
夏	
夏(夜)	

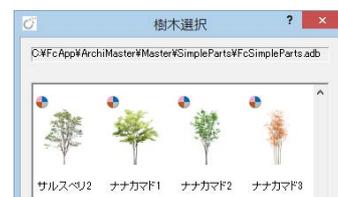
※ ワンクリックで夏の夜の情景に変更すると、明かりを入力する状態になります。画像上をクリックして明かりを追加します。



スタイル	効果（イメージ）
秋	
冬	
冬(雪)	

四季変化する添景について

添景一覧で  のマークがついている添景は四季変化します。
また、ZERO で同じマークがついている樹木を入力し、連携した場合も同様です。



2 夜景の外観パースに変更する

昼のパースから、夜のパースに変更してみましょう。

夜の下地を作成する

- 1 ツリーから「手動レタッチ」の中の「夜景（外観）」を選びます。
- 2 一覧から「夜」を選びます。
- 3 画像上をクリックすると、画像全体が暗くなります。



窓の明かりを入力する

- 1 一覧から「窓の明かり」を選びます。
- 2 窓面をドラッグすると、ガラス面が明るくなります。加減を見ながら、何度かドラッグします。



添景建物のガラス面など、透過していない部分には「明かり」を使用します。

- 3 一覧から「明かり」を選びます。
- 4 「ロック」を ON にします。
- 5 窓面をドラッグして、ガラス面を明るくします。



ロックについて

「ロック」を ON にすると、一定の方向を向いている特定の面のみにペイントできます。

明かりを入力する

窓以外にも、明るくしたい場所に「明かり」を入力します。

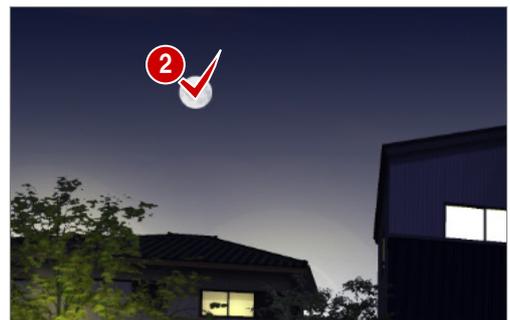
- ① 「明かり」を選んだ状態で、「ロック」をOFFにします。
- ② 加減を見ながら、明るくしたい位置をクリックします。



月を入力する

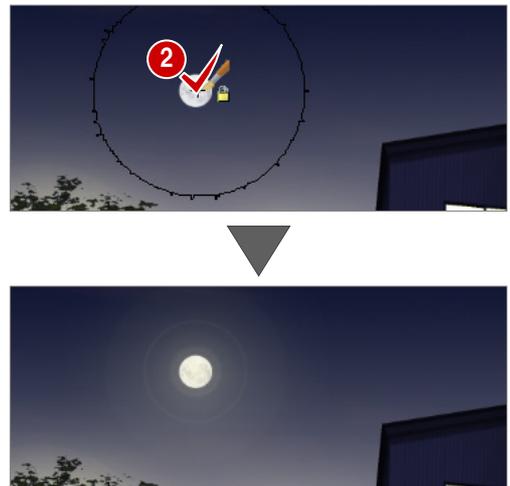
- ① 一覧から「月」を選びます。
- ② 入力位置をクリックします。

月を配置した直後に  をクリックすると、月が満ち欠けします。



月の輪を入力する

- ① 一覧から「月の輪」を選びます。
- ② 月の中心部をクリックします。



星・イルミネーションを入力する

一覧から「星」「イルミネーション」を選んで、入力位置をクリックします。

※ ここでは、空の適当な位置に星、車や玄関横のガラス面などにイルミネーションを入力しています。



3 夜景の内観パースに変更する

P-style を使用すると、光源の設定が難しい夜の内観パースも簡単に作成できます。

P-style に連携する

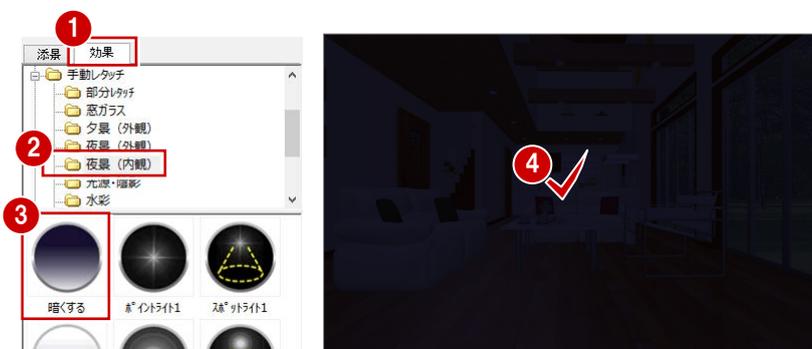
P-style で夜の内観パースを作成する場合は、光源の設定は「通常光」で構いません。また、太陽光が差し込んでいると夜のパースとして不自然なため、太陽光の向きを変更するか、太陽光を OFF にするとよいでしょう。

ここでは、左図の設定で連携します。



夜の下地を作成する

- 1 「効果」タブに切り替えます。
- 2 ツリーから「手動レタッチ」の中の「夜景（内観）」を選びます。
- 3 一覧から「暗くする」を選びます。
- 4 画像上をクリックすると、画像全体が暗くなります。



ライトを入力する

- 1 一覧から「ポイントライト 2」を選びます。
- 2 スライダを「弱」に変更します。
- 3 天井照明の位置をクリックすると、クリックした位置と周囲が明るくなります。加減を見ながら、明るくしたい位置をクリックします。



ポイントライトについて

「ポイントライト 1」は十字型、「ポイントライト 2」は円形のライトを表現します。中心を輝かせたくない場合は「弱」の設定が有効です。照度が不足の場合は何度かクリックすることで明るさが増します。

ここでは、明るく見せたいソファやチェアの角にもポイントライトを配置しています。

床面を明るくする

床や天井などをもう少し明るくしたい場合は次のように操作します。

- ① 一覧から「明るくする」を選びます。
- ② 「ロック」を ON にします。
- ③ 加減を見ながら、床面をクリックして明るさを調整します。

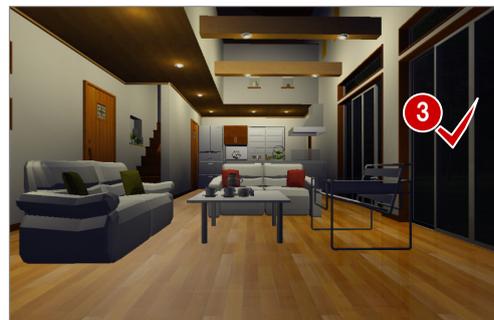
ロックについて

「ロック」を ON にすると、一定の方向を向いている特定の面のみにペイントできます。



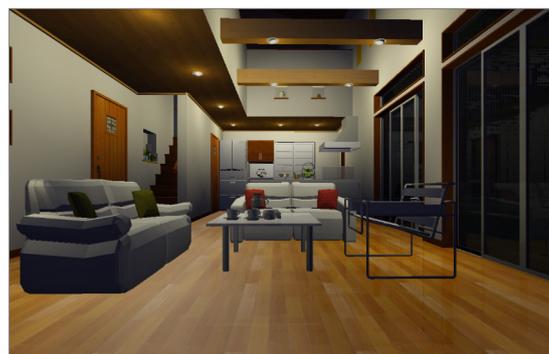
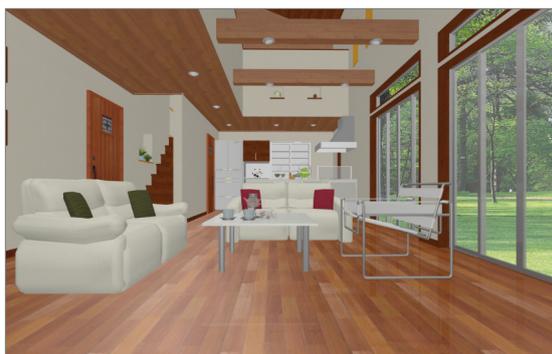
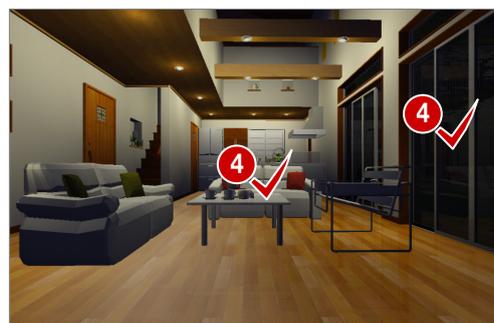
窓を暗くする

- ① 一覧から「暗くする」を選びます。
- ② 「ロック」を ON にします。
- ③ 窓をクリックして暗くします。



反射の効果をつける

- ① ツリーから「手動レタッチ」の中の「部分レタッチ」を選びます。
- ② 一覧から「反射 (床面)」を選びます。
- ③ スライダを「弱」に変更します。
- ④ 窓やテーブルなど、反射を表現したい位置をクリックします。

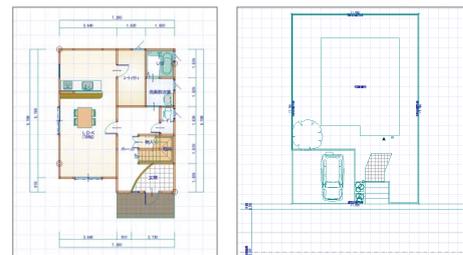


4 手描き風平面図を作成する

平面図から連携して、手描き風の図面を作成してみましょう。

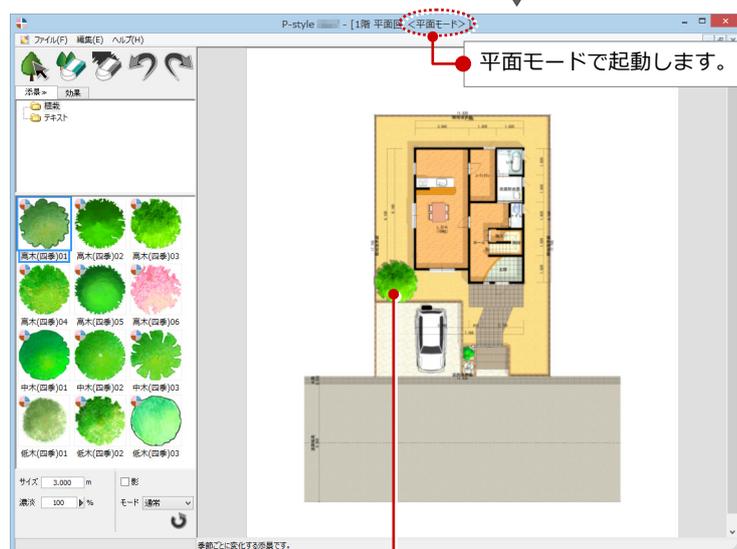
配置図と合成したり、2階以上の平面図では下階屋根と合成することも可能です。

ここでは、右図のような1階平面図と配置図を使用して解説します。



P-style に連携する

- 1 平面図を開いて、「ARCHITREND P-style 連携【平面図】」をクリックします。
- 2 画像サイズを設定します。
ここでは「解像度」にチェックを入れて、「標準（150dpi）」に設定します。
- 3 作成条件を設定します。
ここでは、次のように設定します。
「配置図を作成対象にする」：ON
「平面図の出力要素」：「寸法線」のみ ON
- 4 「ARCHITREND P-style 連携」をクリックすると、P-style が起動します。



画像サイズ

「解像度」を選んだ場合は、データ範囲と図面縮尺から画像サイズを自動計算します。
「ピクセル」を選んだ場合は、画像サイズを指定します。

配置図や下階屋根の読み込み

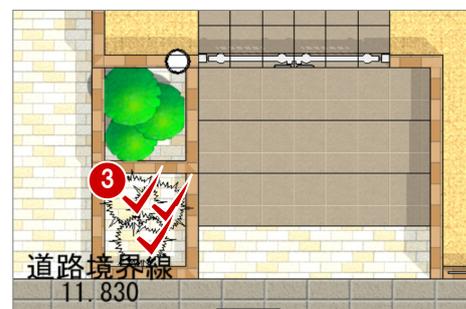
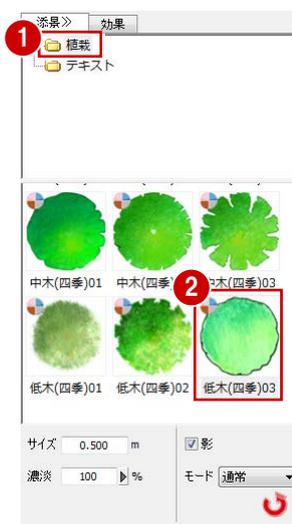
平面図の「読み込み」メニューの「他図面情報読み込み」であらかじめ配置図や下階屋根を読み込んでいた場合、そのデータは一旦削除されて「配置図を作成対象にする」「下階屋根を作成対象にする」の設定が有効になります。
なお、「下階屋根を作成対象にする」は、下階が存在する場合に設定できます。

配置図の樹木は P-style の平面樹木添景として連携します。

添景を配置する

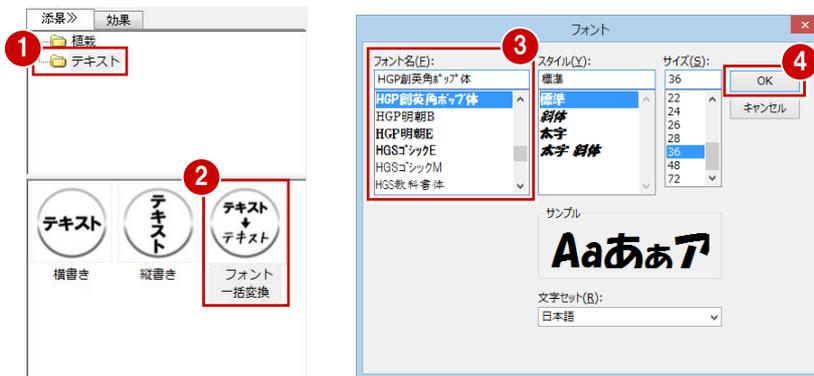
AM 部品は平面用添景として連携しないので、P-style で配置しましょう。

- 1 ツリーから「植栽」を選びます。
- 2 一覧から「低木（四季）03」を選びます。
- 3 配置する位置をクリックします。



文字のフォントを変更する

- ① ツリーから「テキスト」を選びます。
- ② 一覧から「フォント一括変換」を選びます。
- ③④ 変更するフォントを選択して、「OK」をクリックします。
部屋名や寸法文字のフォントが変更されます。



画像に効果をつける

「効果」タブに切り替えて、四季変化や自動レタッチなどの効果をつけてみましょう。



四季変化した画像を水彩風にするなど、効果を重ねる場合はONにします。



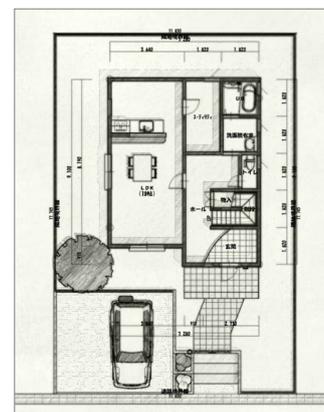
【夏】



【冬(雪)】



【水彩風】



【鉛筆画風】

5 手描き風立面図を作成する

立面図から連携して、手描き風の図面を作成してみましょう。

ここでは、右図のような立面図を使用して解説します。

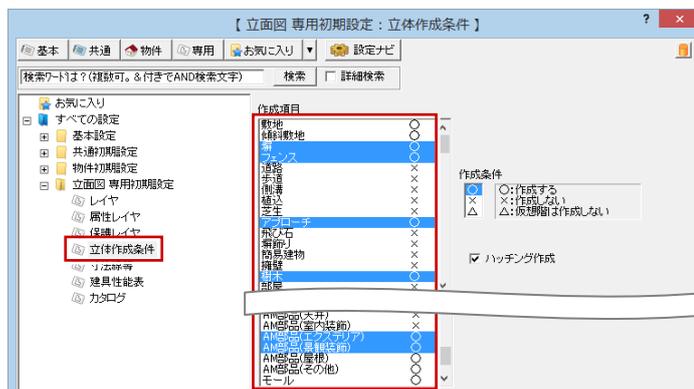


立面図を再作成する

塀やAM部品などの外構を表現したい場合は、「専用初期設定（立体作成条件）」ダイアログで設定を変更します。

ここでは、左図のデータの作成条件を「○」に変更しています。

設定を変更したら、立面図を再作成します。



P-style に連携する

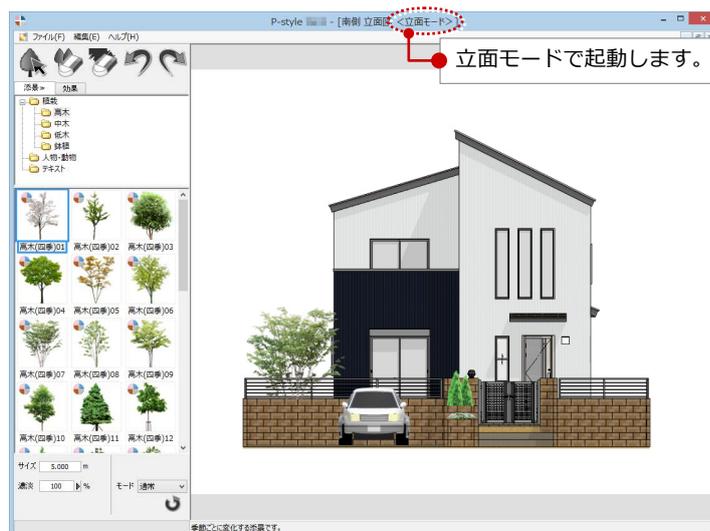
1 「ARCHITREND P-style 連携【立面図】」をクリックします。

2 画像サイズを設定します。
ここでは「解像度」にチェックを入れて、「標準（150dpi）」に設定します。

3 作成条件を設定します。
ここでは、次のように設定します。

「太陽光を視点方向に対して
固定する」：ON
「立面図の出力要素」：すべて OFF

4 「ARCHITREND P-style 連携」をクリックすると、P-style が起動します。



画像サイズ

「解像度」を選んだ場合は、データ範囲と図面縮尺から画像サイズを自動計算します。

「ピクセル」を選んだ場合は、画像サイズを指定します。

太陽光を視点方向に対して固定する

4面の明るさをそろえたい場合はONにします。東西南北どの面においても方向45度、仰角60度に太陽光があるものとして画像が作成されます。

OFFのときは、Y軸方向に対して常に方向45度、仰角60度に太陽光があるものとして画像が作成されます。

立面図の添景配置について

立面図では、添景は立体データの前面または背面のみに配置できます。

画像に効果をつける

「効果」タブに切り替えて、四季変化や自動レタッチなどの効果をつけてみましょう。



【夏】



【冬(雪)】



【水彩風】

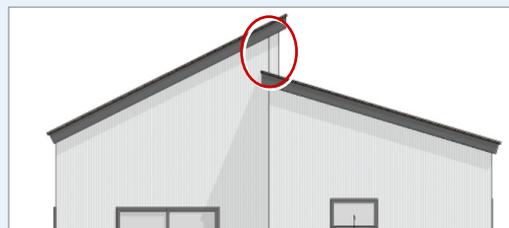


【色鉛筆風】

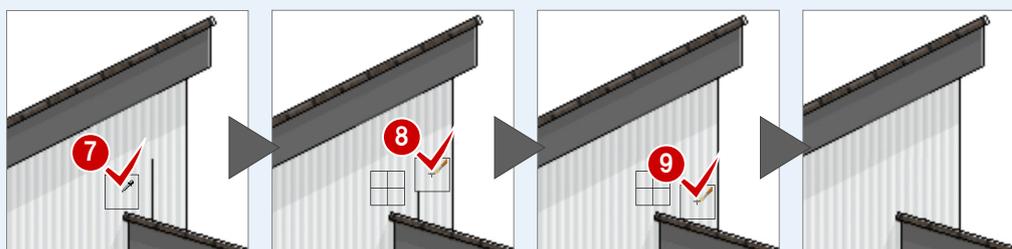
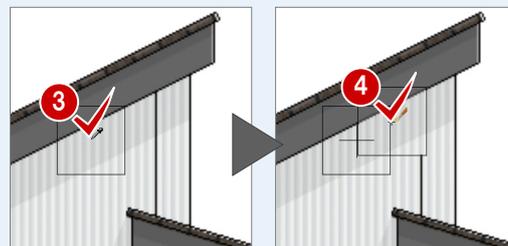
四季変化した画像を水彩風にするなど、効果を重ねる場合は ON にします。

【補足】部分的に画像をコピーする

例えば、一部の線を消したい場合、部分コピーの機能を使って編集することができます。
ここでは、右図の線を消してみましよう。



- 1 ツリーから「手動レタッチ」の「部分レタッチ」を選びます。
- 2 一覧から「コピー (四角)」を選びます。
- 3 参照する位置をクリックします。
- 4 貼り付け先をクリックします。
参照エリアがコピーされます。
- 5～9 再度、「コピー (四角)」を選び、「サイズ」を小さくして、細かい部分を処理します。



6

添景一覧

ここでは、P-style に収録されている添景の一覧を紹介します。



<パースモード・立面モード>

<平面モード>

植栽

■ 高木



■ 中木



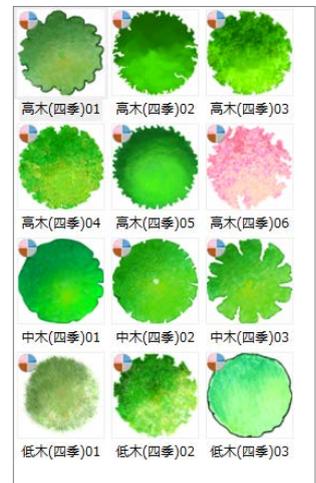
■ 低木



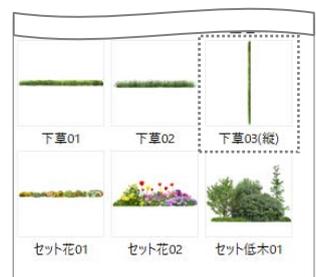
■ 鉢植



■ 植栽 (平面モード)



※「下草 03 (縦)」は、立面モードにはありません。



遠景



人物・動物



※「男性 06～08」「女性 06～10」「子供 05～06」は、立面モードにはありません。

テキスト



※ テキストの内容を、添景として3次元上に配置できます。



※「フォント一括変換」(⇒ P.20)は、パースモードにはありません。

7 効果一覧

ここでは、P-style に収録されている効果の一覧を紹介します。

- 四季変化 (外観)
 - 四季変化 (鳥瞰)
 - 自動レタッチ
 - 自動スタイル
 - 手動レタッチ
 - 部分レタッチ
 - 窓ガラス
 - 夕景 (外観)
 - 夜景 (外観)
 - 夜景 (内観)
 - 光源・陰影
 - 水彩
 - マーカー
 - 色鉛筆
 - フレーム (枠)
 - フレーム (極致)
- 四季変化
 - 自動レタッチ
 - 手動レタッチ
 - 部分レタッチ
 - 窓ガラス
 - 夕景 (外観)
 - 夜景 (外観)
 - 夜景 (内観)
 - 光源・陰影
 - 水彩
 - マーカー
 - 色鉛筆
 - フレーム (枠)
 - フレーム (極致)
- 四季変化
 - 自動レタッチ
 - 手動レタッチ
 - 部分レタッチ
 - 光源・陰影
 - 水彩
 - マーカー
 - 色鉛筆
 - フレーム (枠)
- 自動レタッチ
 - 手動レタッチ
 - 部分レタッチ
 - 光源・陰影
 - 水彩
 - 色鉛筆
 - フレーム (枠)
 - フレーム (極致)

<パースモード>

<立面モード>

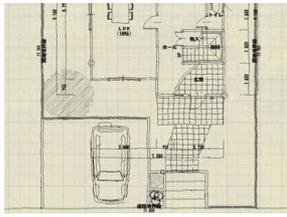
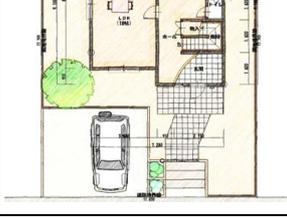
<平面モード>

<2Dレタッチ>

四季変化

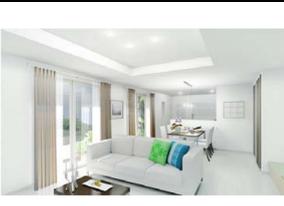
スタイル	内容	パースモード (外観)	パースモード (鳥瞰)	立面モード	平面モード
 春	ワンクリックで春の季節にレタッチします。 弱：桜吹雪 OFF 中：桜吹雪 少 強：桜吹雪 多				
 夏	ワンクリックで夏(昼)の季節にレタッチします。 弱：ヒズルア OFF 中：ヒズルア中 強：ヒズルア強				
 夏(夜)	ワンクリックで夏(夜)の季節にレタッチします。 (適用後、自動的に明かりスタイルに変化) 弱：花火 OFF 中：花火 1つ 強：花火 2つ		なし		なし
 秋	ワンクリックで秋の季節にレタッチします。 弱：落ち葉 OFF 中：落ち葉 少 強：落ち葉 多				
 冬	ワンクリックで冬の季節にレタッチします。				
 冬(雪)	ワンクリックで雪の降る冬の季節にレタッチします。 弱：降雪 OFF 中：降雪 中 強：降雪 強+霧				

自動レタッチ

スタイル・内容	パースモード	立面モード	平面モード	2Dレタッチ
 <p>水彩風 水彩風 水彩風</p> <p>ワンクリックで水彩風にレタッチします。</p>				○
 <p>油彩風 油彩風 油彩風</p> <p>ワンクリックで油彩風にレタッチします。</p>				○
 <p>エスキス風 エスキス風</p> <p>ワンクリックでエスキス風にレタッチします。</p>	なし			なし
 <p>イラスト風 イラスト風 イラスト風</p> <p>ワンクリックでイラスト風にレタッチします。</p>				なし
 <p>色鉛筆風 色鉛筆風 色鉛筆風</p> <p>ワンクリックで色鉛筆風にレタッチします。</p>				○
 <p>鉛筆画風 鉛筆画風 鉛筆画風</p> <p>ワンクリックで鉛筆画風にレタッチします。</p>				なし
 <p>デッサン風</p> <p>ワンクリックでデッサン風にレタッチします。</p>		なし	なし	なし
 <p>劇画風</p> <p>ワンクリックで劇画風にレタッチします。</p>		なし	なし	なし

スタイル・内容	パースモード	立面モード	平面モード	2Dレタッチ
 コンテ風		なし	なし	なし
ワンクリックでコンテ風にレタッチします。				
 オールドセピア風				○
ワンクリックでオールドセピア風にレタッチします。				
 パステル画風		なし	なし	なし
ワンクリックでパステル画風にレタッチします。				
 壁画風		なし	なし	なし
ワンクリックで壁画風にレタッチします。				
 淡い水彩風		なし	なし	なし
ワンクリックで淡い水彩風にレタッチします。				

自動スタイル

スタイル・内容	パースモード	立面モード	平面モード	2Dレタッチ
 ウォームスタイル		なし	なし	なし
ワンクリックで暖色系の効果を加えます。(弱：照明 OFF)				
 クールスタイル		なし	なし	なし
ワンクリックで寒色系の効果を加えます。(弱：照明 OFF)				

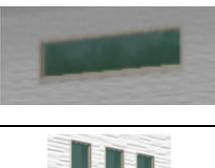
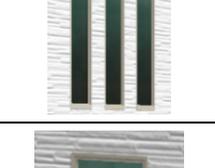
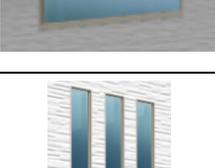
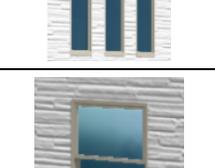
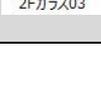
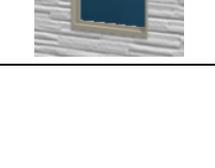
手動レタッチ

■ 部分レタッチ

スタイル	内容
	ドラッグしながらペイントすると、桜吹雪を舞わせることができます。
桜吹雪	パース <input type="radio"/> 立面 <input type="radio"/> 平面 <input type="radio"/> 2D <input type="radio"/> -
	ドラッグしながらペイントすると、落ち葉を表現できます。
落ち葉	パース <input type="radio"/> 立面 <input type="radio"/> 平面 <input type="radio"/> 2D <input type="radio"/> -
	ドラッグしながらペイントすると、積雪を表現できます。
積雪	パース <input type="radio"/> 立面 <input type="radio"/> 平面 <input type="radio"/> 2D <input type="radio"/> -
	雪を自動的に降らせることができます。
降雪	パース <input type="radio"/> 立面 <input type="radio"/> 平面 <input type="radio"/> 2D <input type="radio"/> -
	部材ごとに色味を変更します。クリックするたびに、徐々に色味が変更されていきます。
色味変更	パース <input type="radio"/> 立面 <input type="radio"/> 平面 <input type="radio"/> 2D <input type="radio"/> 〇
	選択した色によって、部材ごとに色変更をすることができます。
色換え	パース <input type="radio"/> 立面 <input type="radio"/> 平面 <input type="radio"/> 2D <input type="radio"/> 〇
	地面の反射を表現します。
反射(地面)	パース <input type="radio"/> 立面 <input type="radio"/> 平面 <input type="radio"/> 2D <input type="radio"/> -
	床面の反射を表現します。
反射(床面)	パース <input type="radio"/> 立面 <input type="radio"/> 平面 <input type="radio"/> 2D <input type="radio"/> -
	ゆらぎのある水面の反射を表現します。
反射(水面)	パース <input type="radio"/> 立面 <input type="radio"/> 平面 <input type="radio"/> 2D <input type="radio"/> -
	画像全体をぼかします。弱・中・強で度合いを変更できます。
ぼかし(全)	パース <input type="radio"/> 立面 <input type="radio"/> 平面 <input type="radio"/> 2D <input type="radio"/> 〇
	面の単位で画像をぼかします。弱・中・強で度合いを変更できます。
ぼかし(部分)	パース <input type="radio"/> 立面 <input type="radio"/> 平面 <input type="radio"/> 2D <input type="radio"/> -
	画像全体をランダムにぶれさせます。弱・中・強で度合いを変更できます。
ランダム(全体)	パース <input type="radio"/> 立面 <input type="radio"/> 平面 <input type="radio"/> 2D <input type="radio"/> 〇
	面の単位で画像をランダムにぶれさせます。弱・中・強で度合いを変更できます。
ランダム(部分)	パース <input type="radio"/> 立面 <input type="radio"/> 平面 <input type="radio"/> 2D <input type="radio"/> -

スタイル	内容
	1点、2点とクリックして線を描きます。Shiftキー+クリックで、パースのラインに合わせた線を引くことができます。
3Dリッチ	パース <input type="radio"/> 立面 <input type="radio"/> 平面 <input type="radio"/> 2D <input type="radio"/> -
	自由にスケッチすることができます。 [L][R]キーで線の太さを拡大縮小できます。
フリーリッチ	パース <input type="radio"/> 立面 <input type="radio"/> 平面 <input type="radio"/> 2D <input type="radio"/> 〇
	画像を復元します。
描きおこし1	パース <input type="radio"/> 立面 <input type="radio"/> 平面 <input type="radio"/> 2D <input type="radio"/> 〇
	画像を復元します。
描きおこし2	パース <input type="radio"/> 立面 <input type="radio"/> 平面 <input type="radio"/> 2D <input type="radio"/> 〇
	画像を復元します。
描きおこし3	パース <input type="radio"/> 立面 <input type="radio"/> 平面 <input type="radio"/> 2D <input type="radio"/> 〇
	画像の質感をキャンバス地に変更します。
質感(キャンバス)	パース <input type="radio"/> 立面 <input type="radio"/> 平面 <input type="radio"/> 2D <input type="radio"/> 〇
	画像の質感をベラム紙に変更します。
質感(ベラム紙)	パース <input type="radio"/> 立面 <input type="radio"/> 平面 <input type="radio"/> 2D <input type="radio"/> 〇
	画像の質感をカーペットのような質感に変更します。
質感(カーペット)	パース <input type="radio"/> 立面 <input type="radio"/> 平面 <input type="radio"/> 2D <input type="radio"/> 〇
	ベタ塗りをします。
ベタ塗り	パース <input type="radio"/> 立面 <input type="radio"/> 平面 <input type="radio"/> 2D <input type="radio"/> 〇
	画面上で参照する位置を四角形で指定後、貼り付け先をクリックします。 ([←][→]キーで回転、[L][R]キーで拡大縮小)
コピー(四角)	パース <input type="radio"/> 立面 <input type="radio"/> 平面 <input type="radio"/> 2D <input type="radio"/> 〇
	画面上で参照する位置を円形で指定後、貼り付け先をクリックします。周囲をぼかして貼り付けられます。 ([←][→]キーで回転、[L][R]キーで拡大縮小)
コピー(円・ソフト)	パース <input type="radio"/> 立面 <input type="radio"/> 平面 <input type="radio"/> 2D <input type="radio"/> 〇
	四角ブラシで自由に着色できます。 ([←][→]キーで回転、[L][R]キーで拡大縮小)
ブラシ塗り(四角)	パース <input type="radio"/> 立面 <input type="radio"/> 平面 <input type="radio"/> 2D <input type="radio"/> -
	奥行きに従った輪郭を検出します。
3Dリッチ*	パース <input type="radio"/> 立面 <input type="radio"/> 平面 <input type="radio"/> 2D <input type="radio"/> -
	色の境界に輪郭を検出します。
2Dリッチ*	パース <input type="radio"/> 立面 <input type="radio"/> 平面 <input type="radio"/> 2D <input type="radio"/> 〇

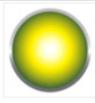
■ 窓ガラス

スタイル	効果 (イメージ)	スタイル	効果 (イメージ)	スタイル	効果 (イメージ)
 1F洋室01		 1F和室		 オフィス01	
 1F洋室02		 2F洋室01		 オフィス02	
 1F洋室03		 2F洋室02		 1Fガラス01	
 1F洋室04		 2F洋室03		 1Fガラス02	
 1F洋室05		 2F洋室04		 1Fガラス03	
 1F洋室06		 2F洋室05		 2Fガラス01	
 1F洋室07		 2F洋室06		 2Fガラス02	
 1F洋室08		 2F洋室07		 2Fガラス03	
 1F洋室09		 2F洋室08			

■ 夕景（外観）

スタイル	内容
 夕方	ワンクリックで夕方の下地を作ります。
 窓の明かり	明かりをつけたい場所をペイントします。 窓ガラスのみペイントできます。
	

■ 夜景（外観）

スタイル	内容
 夜	ワンクリックで夜の下地を作ります。
 窓の明かり	明かりをつけたい場所をペイントします。 窓ガラスのみペイントできます。
 明かり	明かりをつけたい場所をペイントします。 適宜ロックを使ってペイントしてください。
 月	月を配置したい場所でクリックします。 再適用ボタンを押すと、月が満ち欠けします。
 月の輪	配置した月の上でクリックし、月の輪を出します。
 星	背景の配置したい場所をクリックしてください。 大きさ、色がランダムに変わります。
 流星	配置したい場所をクリックしてください。 大きさ、色がランダムに変わります。
	

■ 夜景（内観）

スタイル	内容
 暗くする	部屋を暗くします。 適宜ロックを使ってペイントしてください。
 明るくする	部屋を明るくします。 適宜ロックを使ってペイントしてください。
 点ライト1	クリックした場所で、十字型のポイントライトを表現します。
 点ライト2	クリックした場所で、円型のポイントライトを表現します。
 スポットライト1	クリックした場所で、十字型のスポットライトを表現します。
 スポットライト2	クリックした場所で、円型のスポットライトを表現します。
	

■ 光源・陰影

スタイル	内容
	クリックすると、照明効果を強調します。 ( キーで回転、  キーで拡大縮小)
	クリックすると、照明効果を強調します。 ( キーで回転、  キーで拡大縮小)
	クリックすると、照明効果を強調します。 ( キーで回転、  キーで拡大縮小)
	壁の面に合わせたアッパーライトを表現します。 ( キーで回転、  キーで拡大縮小) ※ 2D レタッチにはありません。
	外観などのレンズフレアを表現します。 ( キーで回転、  キーで拡大縮小)
	外観などのレンズフレアを表現します。 ( キーで回転、  キーで拡大縮小)
	円状のグラデーションを表現します。 ( キーで回転、  キーで拡大縮小)
	上方向から下方向の直線状のグラデーションを表現します。 ( キーで回転、  キーで拡大縮小) ※ 2D レタッチにはありません。
	下方向から上方向の直線状のグラデーションを表現します。 ( キーで回転、  キーで拡大縮小) ※ 2D レタッチにはありません。
	ドラッグ&ドロップにより、グラデーションを表現することができます。
	ドラッグ&ドロップにより、グラデーションを表現することができます。
	自動的にメリハリのある最適な濃淡に調整します。

スタイル	内容
	色の鮮やかさを変更します。 適宜ロックを使ってペイントしてください。
	色の鮮やかさを変更します。 適宜ロックを使ってペイントしてください。
	色の明るさを変更します。 適宜ロックを使ってペイントしてください。
	色の明るさを変更します。 適宜ロックを使ってペイントしてください。
	色の深みを変更します。 適宜ロックを使ってペイントしてください。
	色の深みを変更します。 適宜ロックを使ってペイントしてください。

■ 水彩

スタイル	内容
 水彩下地	ワンクリックで水彩表現の下地を作ります。
 水彩着色	クリックするごとに、異なるブラシストロークによって水彩効果を表現します。
	

■ 色鉛筆

スタイル	内容
 色鉛筆下地	ワンクリックで色鉛筆表現の下地を作ります。
 色鉛筆着色	色鉛筆の筆のタッチを表現します。 (  キーで回転、   キーで拡大縮小)
 仕上げ着色	全体的に色味を強調します。
	

■ マーカー

スタイル	内容
 マーカー下地	ワンクリックでマーカー表現の下地を作ります。
 縦マーカー着色	縦方向の3D マーカーブラシです。 スタンプを押すようにペイントします。
 横マーカー着色	横方向の3D マーカーブラシです。 スタンプを押すようにペイントします。
 2Dマーカー着色	2D マーカーブラシです。背景などでスタンプを押すようにペイントします。 (  キーで回転、   キーで拡大縮小)
	

フレーム (枠)

スタイル	内容	効果 (イメージ)	スタイル	内容	効果 (イメージ)
 <p>水彩</p>	水彩の柔らかいフレーム効果を加えます。		 <p>千切り絵</p>	千切り絵のようなフレーム効果を加えます。	
 <p>キャンバス</p>	キャンバスのフレーム効果を加えます。		 <p>ライン</p>	シンプルなライン状のフレーム効果を加えます。	
 <p>筆</p>	筆で描いたようなフレーム効果を加えます。		 <p>立体a</p>	絵が立体的に浮き上がったようなフレーム効果を加えます。	
 <p>筆(エッジ)</p>	輪郭のある筆で描いたようなフレーム効果を加えます。		 <p>立体b</p>	絵が立体的に浮き上がったようなフレーム効果を加えます。	
 <p>スケッチブック</p>	スケッチブックの上に描かれたようなフレーム効果を加えます。		 <p>凹み</p>	絵が奥に凹んだようなフレーム効果を加えます。	
 <p>額</p>	額の中に描かれたようなフレーム効果を加えます。				

フレーム（植栽）

スタイル	内容	効果（イメージ）
 <p>グリーン横01</p>	周囲に植栽を加えます（横長用フレームです）。	
 <p>グリーン横02</p>	周囲に植栽を加えます（横長用フレームです）。	
 <p>グリーン横03</p>	周囲に植栽を加えます（横長用フレームです）。	
 <p>グリーン横04</p>	周囲に植栽を加えます（横長用フレームです）。	
 <p>グリーン横05</p>	周囲に植栽を加えます（横長用フレームです）。	
 <p>グリーン横06</p>	周囲に植栽を加えます（横長用フレームです）。	

スタイル	内容	効果（イメージ）
 <p>グリーン横07</p>	周囲に植栽を加えます（横長用フレームです）。	
 <p>グリーン横08</p>	周囲に植栽を加えます横長用フレームです。（	
 <p>グリーン横09</p>	周囲に植栽を加えます（横長用フレームです）。	
 <p>グリーン縦01</p>	周囲に植栽を加えます（縦長用フレームです）。	
 <p>グリーン縦02</p>	周囲に植栽を加えます（縦長用フレームです）。	
 <p>グリーン縦03</p>	周囲に植栽を加えます（縦長用フレームです）。	