

3Dプレゼン拡張機能

トレーニングマニュアル 1

「ウェブ トゥ ダイレクト 3D」画面周り・実装機能の解説



Vol.2



この章では、3Dプレゼン拡張機能の「ウェブ トゥ ダイレクト 3D」(以下 **WTD-3D**) の画面回りと実装機能の解説を行います。
 パースメニュー画面の「**WTD-3D**」は、パース作成を行う外観/内観の**視点登録**や**3D 添景部品**を専用 WEB からダイレクトに配置して
 パースモードに移動して仕上実行(レンダリング)を行なえる機能です。

※3D 添景部品のダイレクト配置を行う場合は、インターネット接続が必要となります。



「Web to Direct 3D 操作画面」

「Web to Direct 3D 起動アイコン」

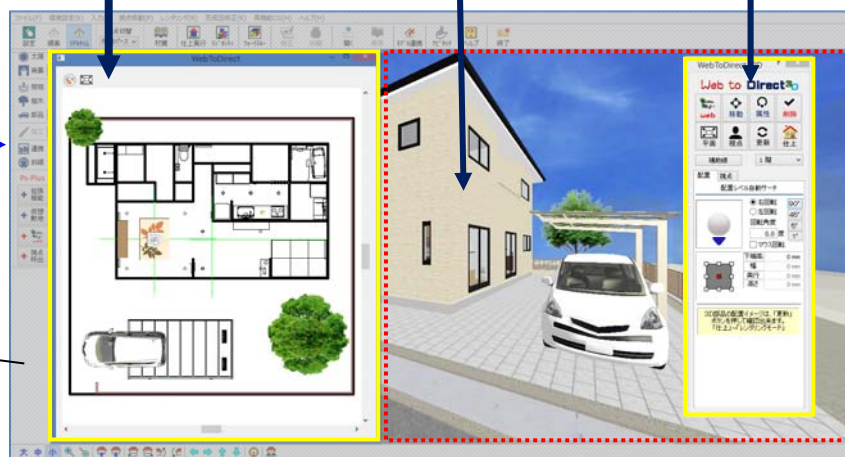


WTD-3D 起動中は、
 上下・左メニューのパースモード
 ボタンは、機能しません。

部品・視点の入力エリア

3D イメージ確認バックエリア

操作エリア



「操作エリアの実装機能」

部品を選択後にダイレクト配置

視点を平面・画面に入力後にバックエリアで確認

パースモードに移動してレンダリングの品質選択から仕上実行

専用 WEB から 3D 部品を入力エリアに配置

移動 配置部品の移動「回転移動・下端高変更」

属性 配置部品の属性変更「回転・下端高変更」

削除 配置部品の削除

平面 平面・画面入力エリアの拡大・縮小

視点 視点の入力と登録(リアルタイム表示)

更新 配置した部品のイメージ確認

補助線 補助線入力(平面・画面入力エリア)
 1 階 階変更(平面・画面入力エリア)

仕上 パースモードへ移動(WTD-3D 画面終了)

各機能の操作ポイント

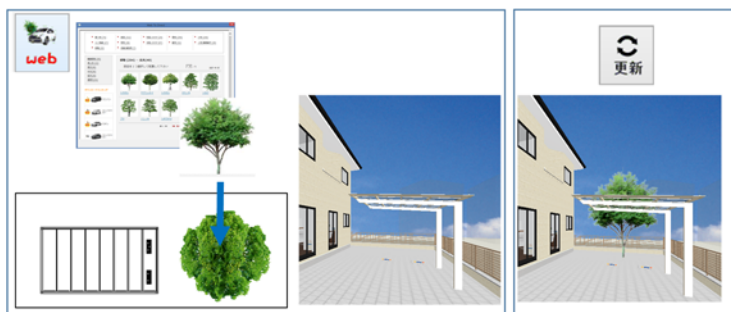


■平面-入力エリアに 3D 部品を配置したタイミングでは、バックエリアに 3D 部品はリアルタイムに表示しません。

「更新」ボタンを押し、「3D データ更新中」終了後に 3D 部品の配置イメージが確認出来ます。

※「更新時間」は、PC スペックにより時間が掛かる場合がありますのでレンダリングを行う前に確認下さい。

また、 ボタンを押してパースモードに移動した時も、3D 部品が配置された更新状態になります。



■平面-入力エリアに 3D 部品の配置した場合の注意点（3D 部品の下端高さ）

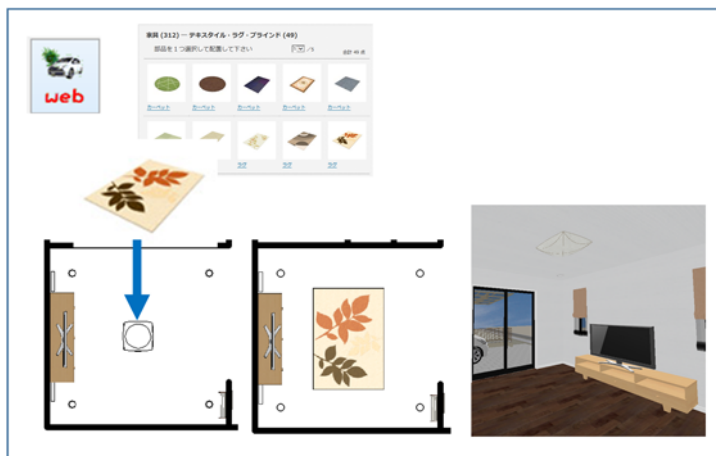
既に「平面図に部品」が入力されている場合に平面図部品の上に 3D 部品を配置した場合は、平面図部品上端を自動サーチして 3D 部品が配置されます。

※最初に平面図部品が無い所に 3D 部品を配置して 機能で所定の場所に移動するか、 機能で 3D 部品の下端高さを変更して適正な高さ修正を行います。

◆平面図にカーポートが配置済の所に「車 3D 部品」を配置した場合は、カーポート上部を自動サーチして「車」が配置されます。



◆平面図に照明が配置済の所に「ラグ 3D 部品」を配置した場合は、照明を自動サーチして「ラグ」が配置されます。



「ウェブ トゥ ダイレクト 3 D」

キーボタンを押しながらの操作ポイント

各機能の操作ポイント



■平面-入力エリア：「部屋」に照明の 3D 部品を配置する場合は、キーボードの「A」を押しながら配置する事で天井高さを自動サーチして配置出来ます。

「A」を押しながら部品を配置すると天井高を自動サーチして配置出

部品配置する時にここに説明書
きがあります。

■平面-入力エリア：配置済みのローボード「部品の」上にTV部品を配置する場合は、キーボードの「Z」を押しながら配置出来ます。

「Z」を押しながら配置済の 3D 部品
上部を自動サーチして配置出来ます。

部品配置する時にここに説明書
きがあります。

■平面-入力エリア：重なる部品を選択して「移動・更新」を行う場合は、キーボードの「Ctrl」を押しながら対象部品を選択します。例：ラグ部品の上のリビングテーブルの方向を変更する場合

①「属性」を押して「Ctrl」を押しながらテーブルを選択。

②テーブルの方向を変更する。

③「OK」を押して確定

平面表示は、「OK」確定後に変更表示されます。

3D イメージの確認は、「更新」を押します。

各機能の操作ポイント



補助線

■平面-入力エリア：部品を「削除」して再度配置を行います。

例：配置済の「照明」を削除して「別の照明」の再度配置を行います。

①「削除」を押し、「Ctrl」を押しながらテーブル上の照明を選択して「削除」します。

②別の照明を「A」を押しながら天井に再度配置します。

3D イメージの確認は、「更新」を押します。

■平面-入力エリア：補助線を活用して部品を「移動」します。

例：軌道イメージのパス作成を行う為に補助線（寸法）を入力して壁からのダイニングテーブルの配置位置を確定してテーブルを移動します。

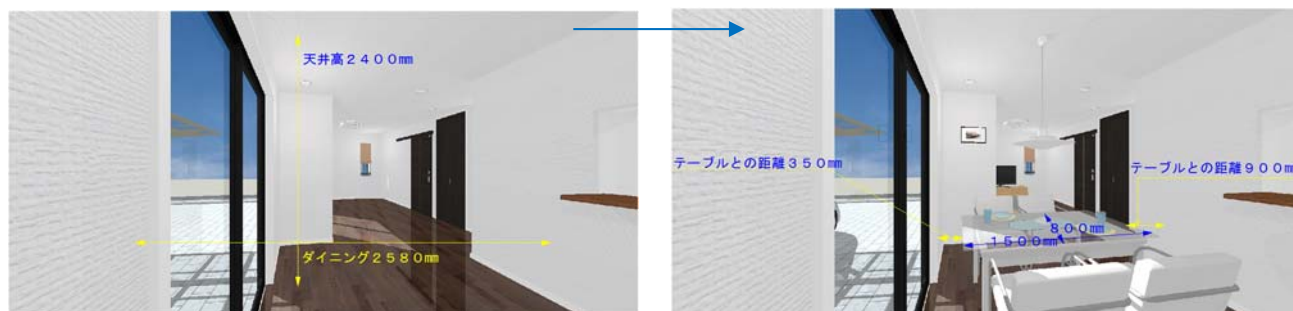
補助線

①「平行線 2」を選択して補助線を入力していきます。
※壁芯からの寸法入力となります。

②「移動」を押して移動の「基準点」を選択して補助線の交点にテーブルを移動します。

③「照明」も同様に移動します。

◇活用イメージ



各機能の操作ポイント



■平面-入力エリア：3D 部品の回転配置（マウス回転）

例：玄関前の駐輪場に自転車をマウス回転で配置します。※配置後に角度を変更する場合は、「属性」で角度指定を行います。

任意の方向で部品を配置する場合は、マウス回転にチェックを入れて①②③の手順で配置を行います。

①配置位置

②回転方向

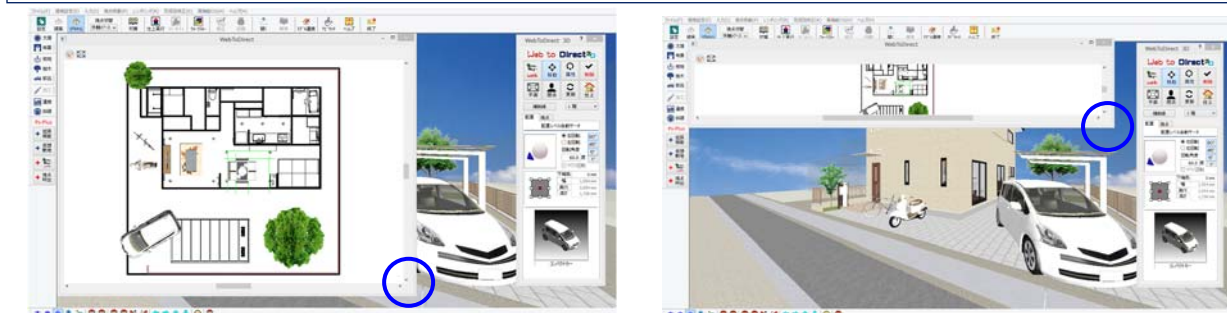
③確定

3D イメージの確認は、「更新」を押します。

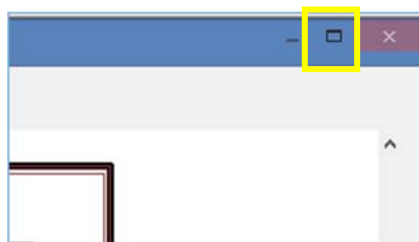
■平面-入力エリア：画面の拡大・縮小。 は、バックエリアの 3D イメージを見え易くする為の画面の拡大・縮小ボタンです。
 を押す事で大・中・小の 3 段階の表示切替が可能です。又、平面-入力画面左上 ボタンでも機能します。



■入力エリアの画面をマウスで掴んで「任意の拡大・縮小」や「表示位置」を変更する事も可能です。



■入力エリアの画面右上の最大化ボタンを押すと画面全体に「平面-入力画面」を表示する事も可能です。



※「×と最小化」ボタンは、機能しません。



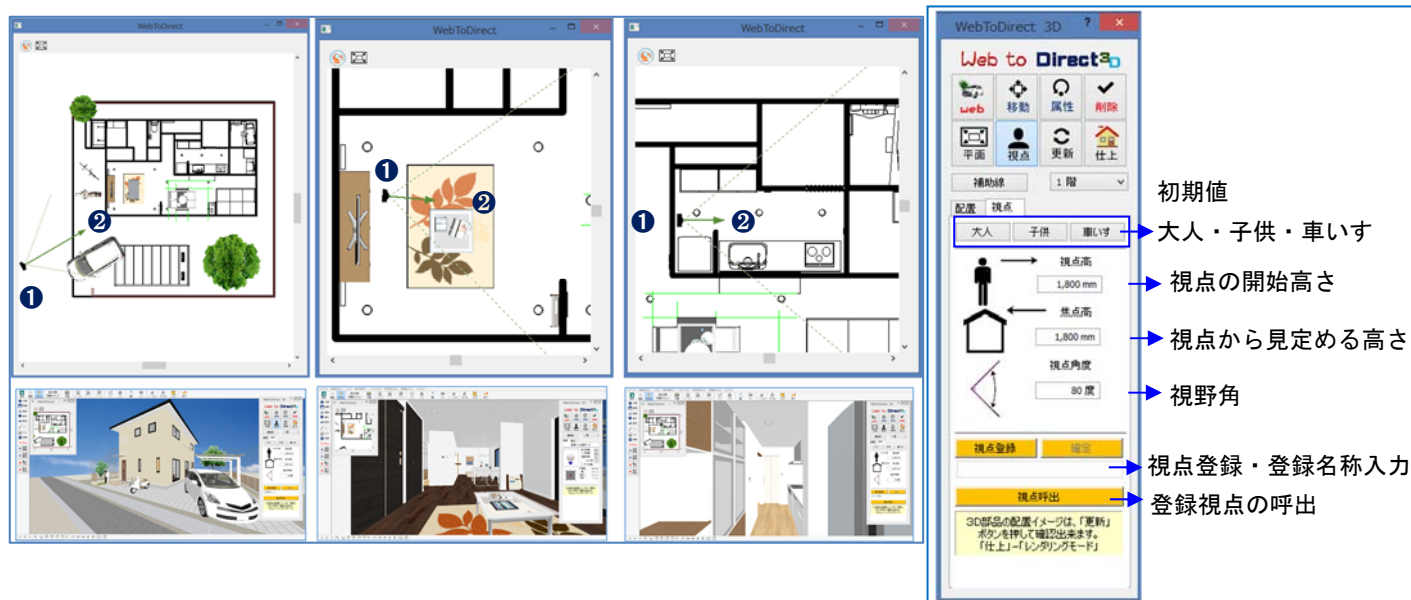
「ウェブ トゥ ダイレクト 3D」

視点の入力

各機能の操作ポイント



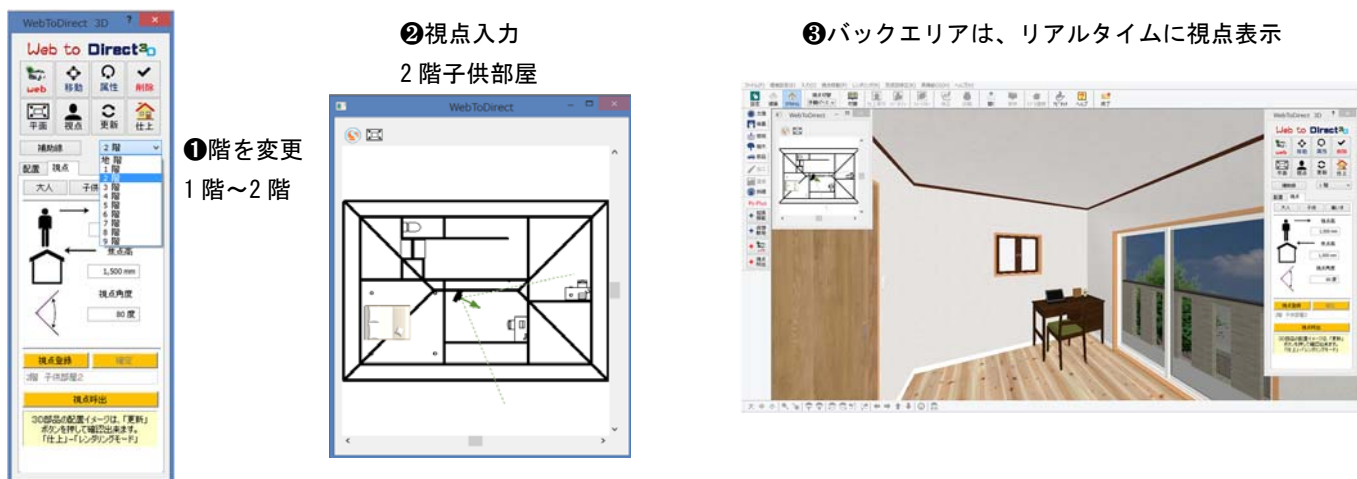
■平面-入力エリア：パース作成の「視点」は、 ボタンを押して、平面-入力エリアの画面上に入力します。
外観・内観（部屋）に視点入力を行う時点でバックエリアの画面上に 3D イメージが確認できます。



初期値

- 大人・子供・車いす
- 視点の開始高さ
- 視点から見定める高さ
- 視野角
- 視点登録・登録名称入力
- 登録視点の呼出

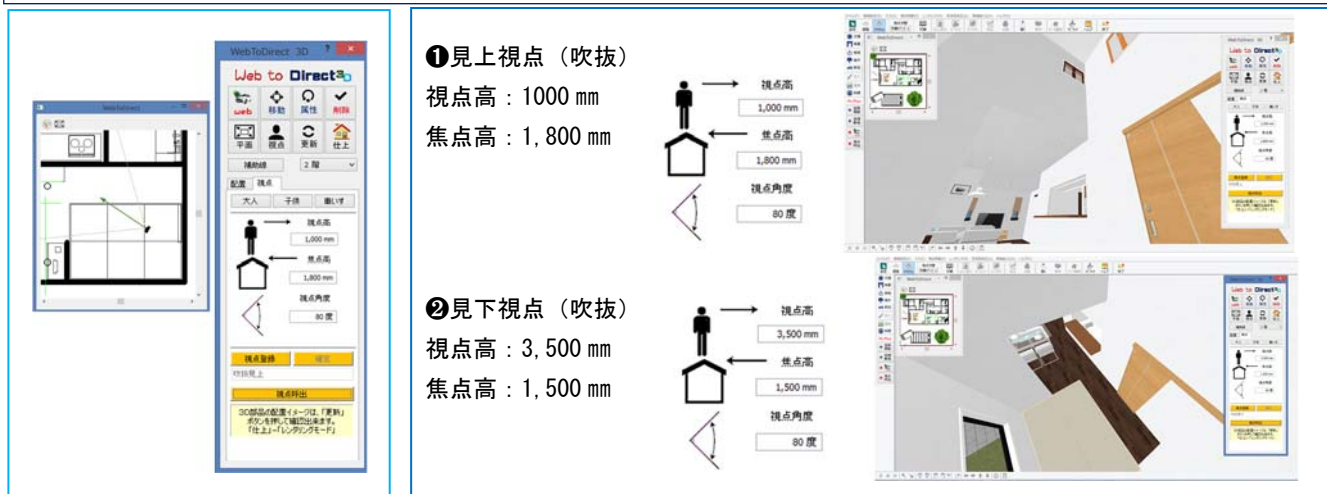
■平面-入力エリア：「内観の視点」は 2 階 階を変更して視点設定する事が出来ます。



②視点入力
2 階子供部屋

③バックエリアは、リアルタイムに視点表示

■平面-入力エリア：「視点高と焦点高」の数値を変更する事で「見上・見下」のパース視点が入力できます。



①見上視点（吹抜）
視点高：1000 mm
焦点高：1,800 mm

②見下視点（吹抜）
視点高：3,500 mm
焦点高：1,500 mm

「ウェブ トウ ダイレクト 3D」

各機能の操作ポイント

視点の登録・呼出

パースモードの

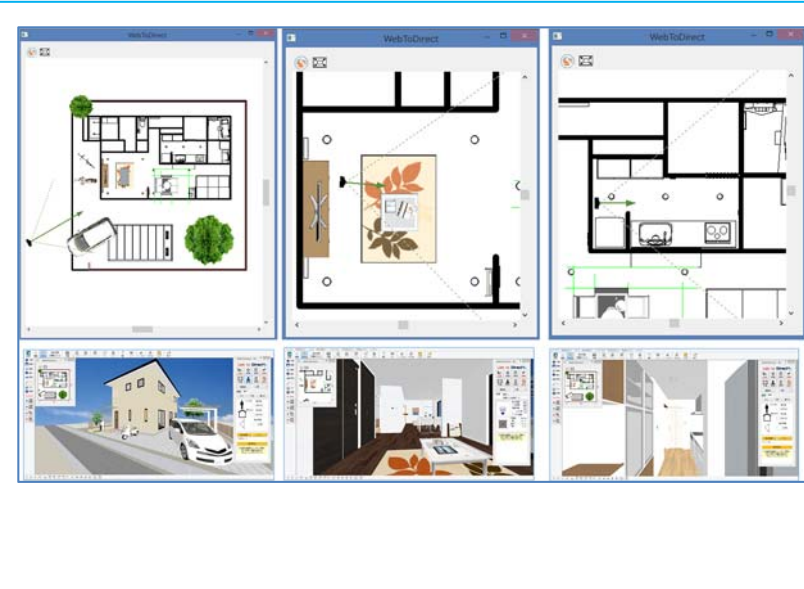
「視点呼出」

ボタン



■平面-入力エリア：「視点の登録」は、パース視点毎に名称を付けて「視点登録」を行います。

※登録した視点は、 ボタンからパースモードに移動した時に  から視点を呼出してレンダリングが行えます。



①「視点登録」を押す。

②「登録名称」入力。

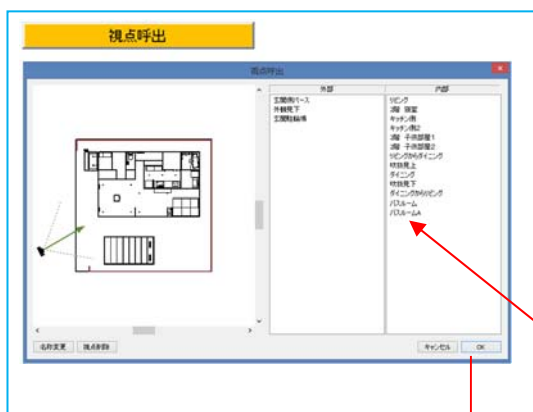
③「確定」を押す。

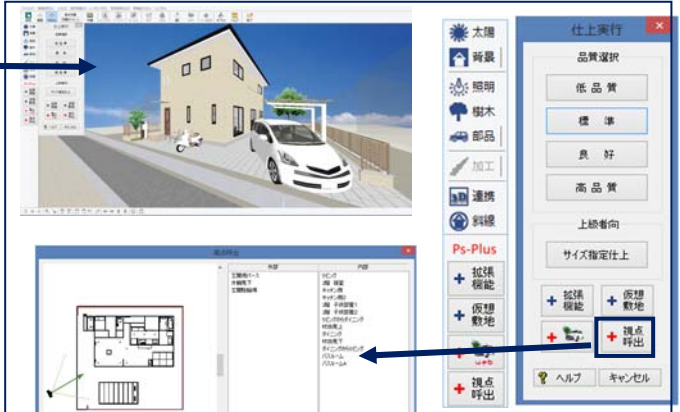
※同一名称の場合は、メッセージが表示されます。

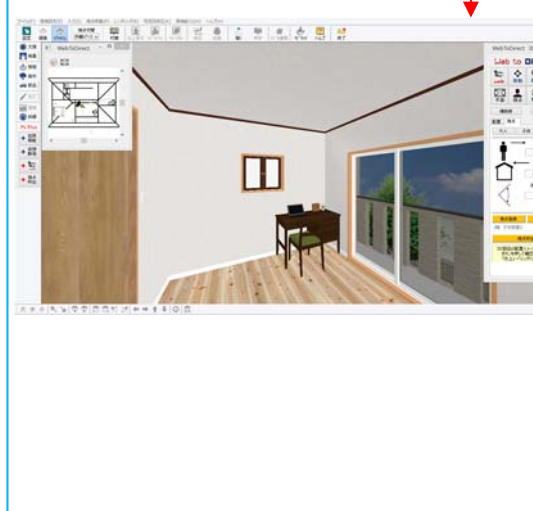
■平面-入力エリア：登録した視点の「視点呼出」は、「ウェブ トウ ダイレクト 3D」の操作画面と「仕上」ボタンからパースモードに移動した時に「視点呼出」が使えます。※パースモードでのレンダリングの時に便利な機能となります。

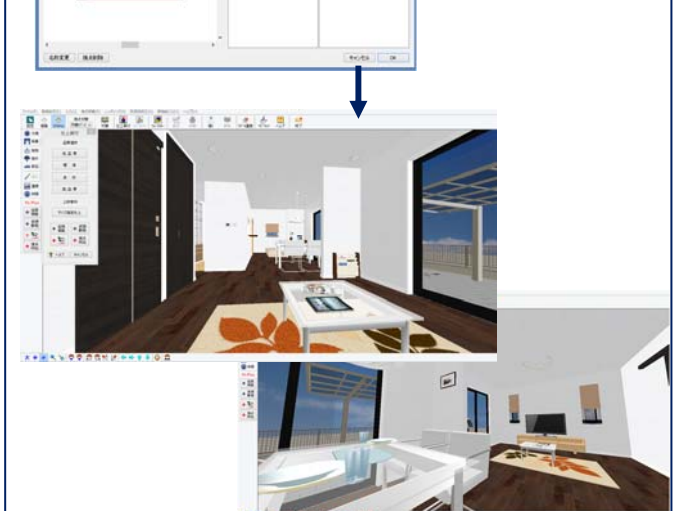
「ウェブ トウ ダイレクト 3D」操作画面

「パースモード」操作画面









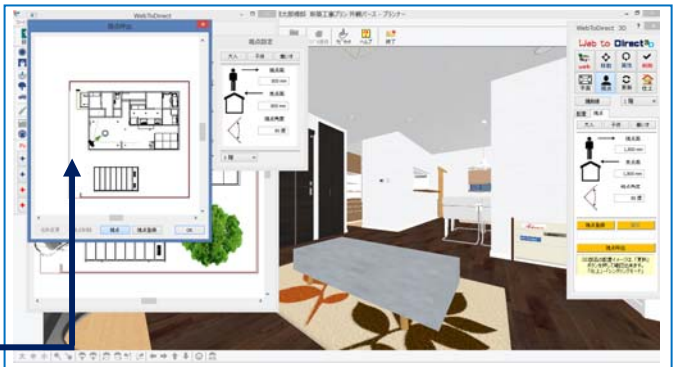
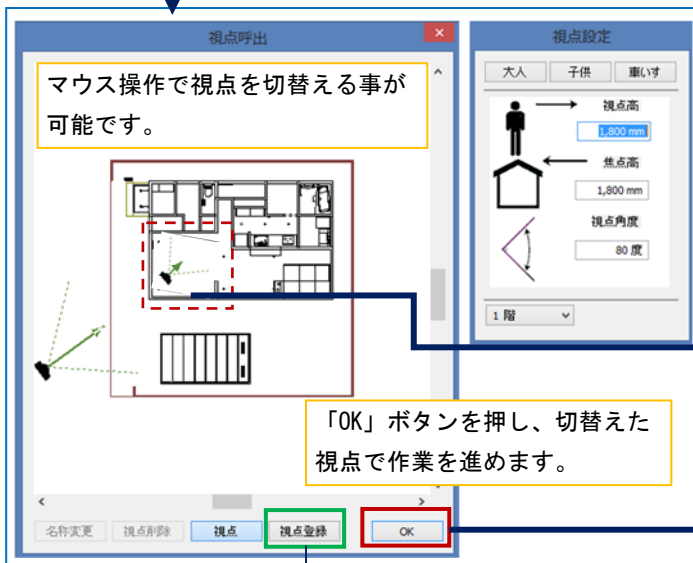
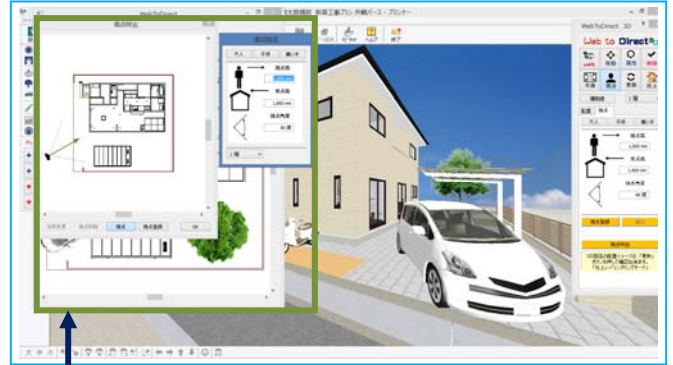
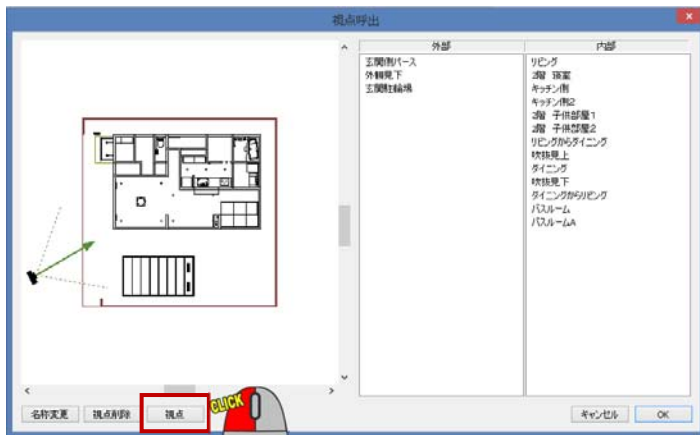
「ウェブ トゥ ダイレクト 3D」

視点呼出画面からの視点設定と登録

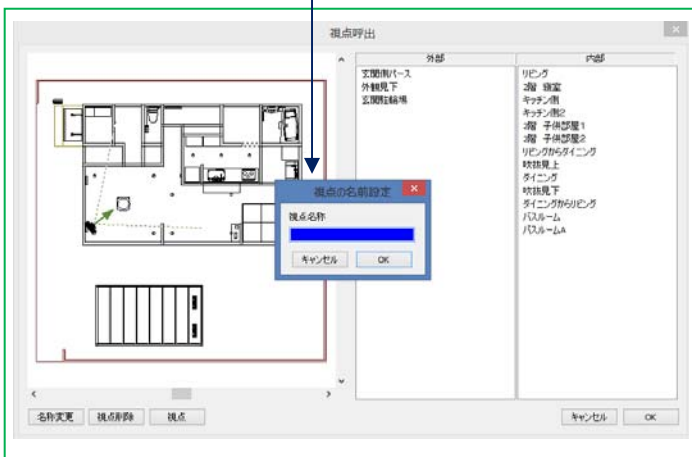
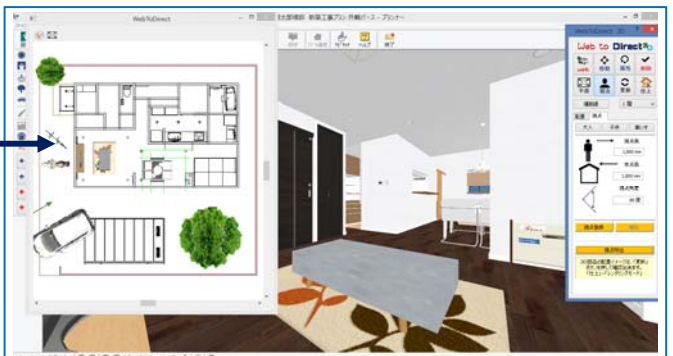
各機能の操作ポイント



■視点呼出画面- **視点** ボタンを押すと「平面入力エリア」でマウス指定による「視点切替え」が行えます。
切替えた視点で作業を進める場合は、**OK** を押します。登録する場合は、**視点登録** ボタンを押して名称登録します。
※この機能は、「視点ボタン」を再度押すと「視点呼出」画面に戻ります。ON/OFF の切替えて活用して下さい。



※切替えた視点を名称登録する事が出来ま



「ウェブ トゥ ダイレクト3D」

ご利用中の注意点

■インターネットに接続されていない場合の専用 WEB 画面の表示について



ボタンを押すと専用 WEB の表示に「インターネット接続が出来ませんでした」のメッセージが出た場合は、インターネット接続状態を確認下さい。

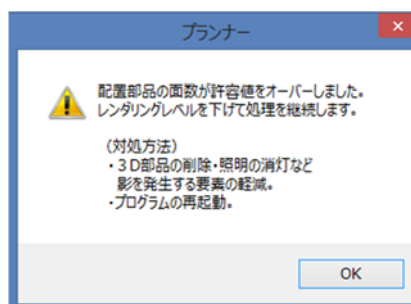
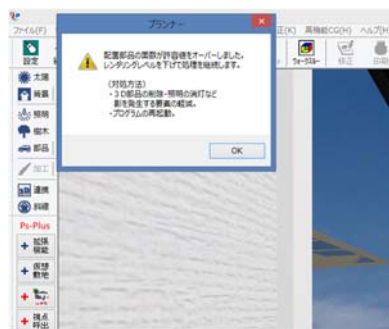
インターネット接続の表示画面



インターネット未接続の表示画面



■パースモードの「仕上実行」レンダリング実行中に以下のメッセージは、PC の消費メモリーがオーバーしているメッセージとなります。対処方法の 3D 部品の配置点数軽減やプログラムの再起動を行って下さい。



■パースメニューに「Web to Direct3D」の「起動設定-3D 部品の平面描画」があります。

リアル表示は、平面-入力画面に 3D 部品が画像で表示されます。ノーマルは、四角表示となります。

※PC の操作中の動作が遅い場合は、ノーマルに設定して下さい。

※プレミアムメンバーサイトからダウンロードして 3D 部品の配置がされているデータについては、「樹木-部品」については、リアル表示でも（四角表示）となります。



リアル（画像表示）



・ ノーマル（四角表示）

