



パースツール

プランナーシリーズオプション

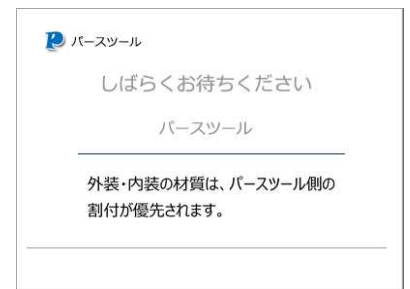
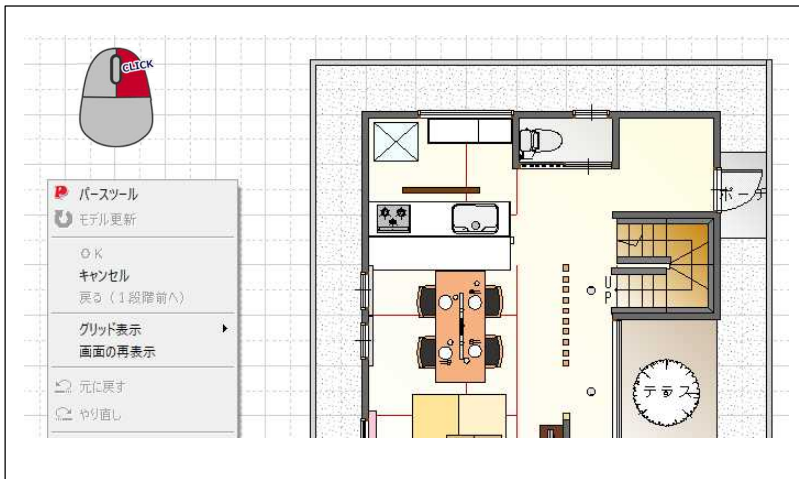
PERS TOOL



パースツール機能別マニュアル

パースツールの起動

- ①（平面入力画面）マウス右ボタンメニューから起動します。



- ② パースツール起動後の材質は、材質コーディネートでの材質が割付けられます。
パースツール側で割付けた外装・内装の材質は、パースツールデータとして保持されます。
（標準パースの割付け材質とは異なるデータとなります。）



パースツール 画面アイコンの説明

データ更新

平面・屋根等の建物データの変更時にパースツールへの反映を行う。

選択

面を選択して材質情報の確認・変更

拡大・縮小

拡大：全画面表示。
縮小：平面入力画面表示。

印刷

プレビュー画面の印刷。
・全体印刷
・範囲指定印刷



仕上

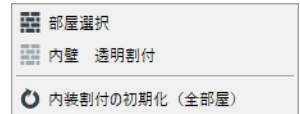
- ・レンダリングパース作成
- ・光源設定・影設定
- ・背景設定
- ・視点登録など

照明

- ・3D カタログ照明部品の光源設定
- ・光源効果設定

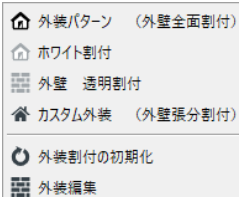
内装

・部屋別内装シミュレーション機能



外装

・外装シミュレーション機能



パースツール 仕上 (視点光源ダイアログ)

回転

- ・建物データの回転機能

影 (有・無) 設定

- ・プレビュー画面の影の (有・無) 設定。



照明

- ・3D カタログ照明部品の光源設定
- ・光源効果設定

レンダリングタイプ

- ・レイトレーシング
光源が増えた場合の処理スピードが速くなります。
- ・スキャンライン
標準パースと同様の品質

レンダリング実行ボタン

- ・レンズフレア
- ・書込印刷
- ・画像保存
(フォルダ指定・提案ボード)

外観 (視点設定)

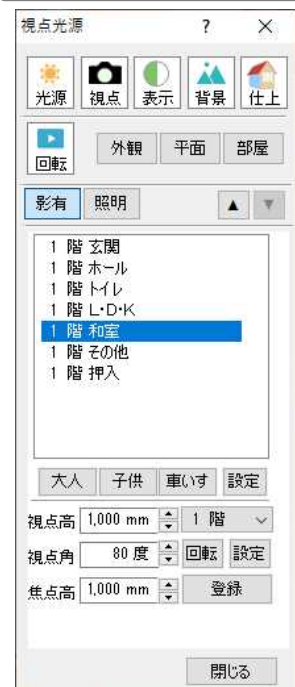
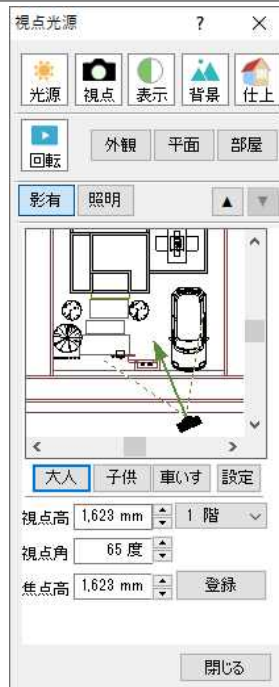
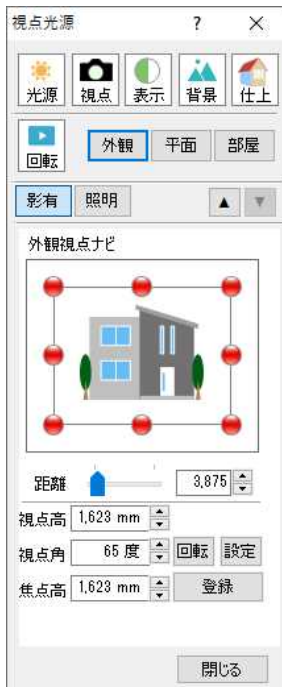
- ・外観視点ナビの8つの赤丸からベスト視点を選択します。

平面 (視点設定)

- ・間取から任意視点の指定が可能です。

部屋 (視点設定)

- ・部屋名を選択するだけで視点が移動します。



パースツール 光源設定 (視点光源ダイアログ)



光源ボタンを押す事で視点光源ダイアログに光源設定コマンドが表示されます。

太陽位置 (光源設定)

- ・太陽方位・方向の設定
- ・太陽光・環境光の数値設定
- ・昼・夕・夜の自動光源設定
- ・光源色の設定
- ・立面視点の場合の自動光源

補助光 (光源設定)

- ・照り返し、逆光の光源設定
- ・補助光 (右・左) の光源設定
- ・内観視点の自動光源設定

影設定 (光源設定)

- ・影の表現設定
(くっきり・やわらかい)
- ・やわらかい影の品質設定

視点光源 ? X

光源 視点 表示 背景 仕上

回転 外観 平面 部屋

影有 照明 ▲ ▼

太陽位置 補助光 影設定

方位角度(北) 90度

方向 224.09 度 仰角 50.00 度

昼 夕 夜 光源色

太陽光 60 %

環境光 50 %

☒ 立面視点(光源自動)

出荷時に戻す 閉じる

視点光源 ? X

光源 視点 表示 背景 仕上

回転 外観 平面 部屋

影有 照明 ▲ ▼

太陽位置 補助光 影設定

補助光源(太陽方向基準)

☒ 照り返し 10
(効果:軒裏等の隠面)

☒ 逆光 10
(効果:太陽と逆視点パース)

☒ 左側 10
(効果:左側の陰影調整)

☒ 右側 10
(効果:右側の陰影調整)

部屋自動光源

☒ 内観視点

詳細

出荷時に戻す 閉じる

視点光源 ? X

光源 視点 表示 背景 仕上

回転 外観 平面 部屋

影有 照明 ▲ ▼

太陽位置 補助光 影設定

影の表現

☐ くっきり ☒ やわらかい

影の品質 50 %

低 高

影の描画 50 %

荒い 滑らか

影の濃淡 50 %

濃い 薄い

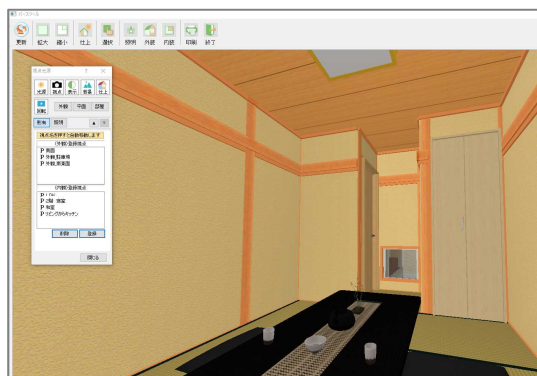
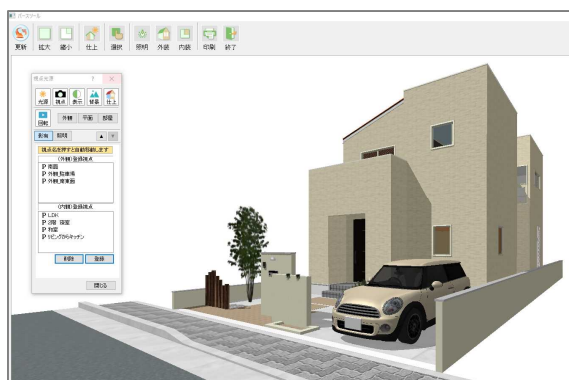
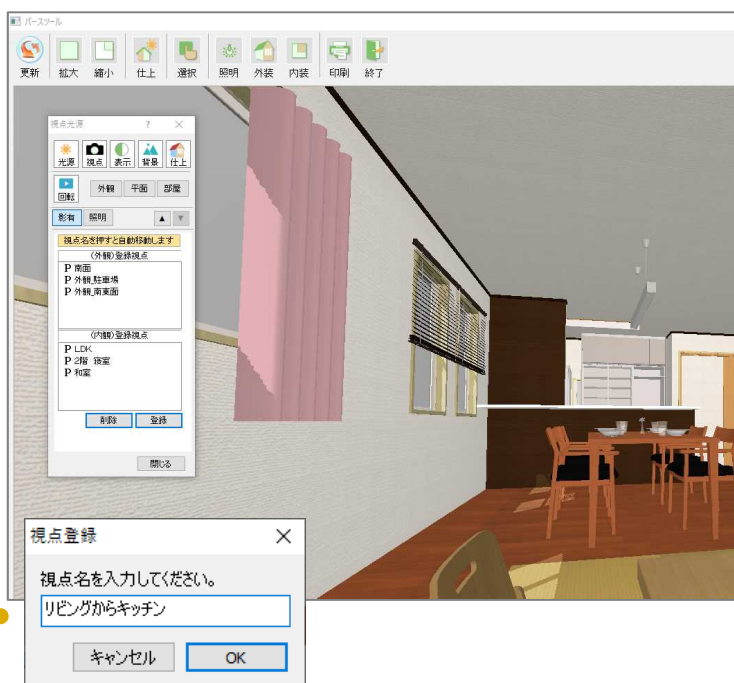
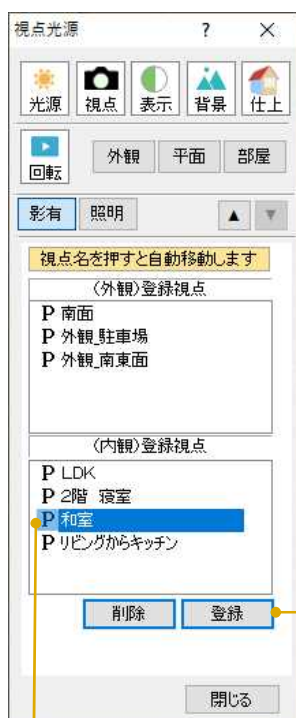
出荷時に戻す 閉じる

パースツール 視点登録 (視点光源ダイアログ)



外観・内観の視点に名前を付けて登録する事が出来ます。

登録した名称を押すだけで簡単に視点を切り替える事ができます。



パースツール 表示設定 (視点光源ダイアログ)



建物データの表示切替を行ったパース作成が行えます。

非表示状態にしたレンダリングは、「レイトレーシング」のみ対応しています。



外部 (表示設定)

・外装情報の表示切替が行えます。

内部 (表示設定)

・内装情報の表示切替が行えます。

立面 (表示設定)

・立面壁の表示切替が行えます。

視点光源 ? X

光源 視点 表示 背景 仕上

回転 外観 平面 部屋

影有 照明 ▲ ▼

外部 内部 立面

☐ プレビューエッジ線

屋根	☐	標準部品	☐
敷地	☐	シンボル	☐
外構	☐	階段	☐
道路	☐	手摺	☐
ポーチ他	☐	AM部品	☐
建具	☐	3DC部品	☐
建具付属	☐		

非表示状態でのレンダリングは、「レイトレーシング」を選択してください。

全表示 閉じる

視点光源 ? X

光源 視点 表示 背景 仕上

回転 外観 平面 部屋

影有 照明 ▲ ▼

外部 内部 立面

☐ プレビューエッジ線

建具	☐	AM部品	☐
建具付属	☐	3DC部品	☐
標準部品	☐		
シンボル	☐		
階段	☐		
手摺	☐		

非表示状態でのレンダリングは、「レイトレーシング」を選択してください。

全表示 閉じる

視点光源 ? X

光源 視点 表示 背景 仕上

回転 外観 平面 部屋

影有 照明 ▲ ▼

外部 内部 立面

☐ プレビューエッジ線

東	☐	南	☐
西	☐	北	☐

非表示状態でのレンダリングは、「レイトレーシング」を選択してください。

全表示 閉じる



外構・道路・部品表示 OFF



内部部品表示 OFF

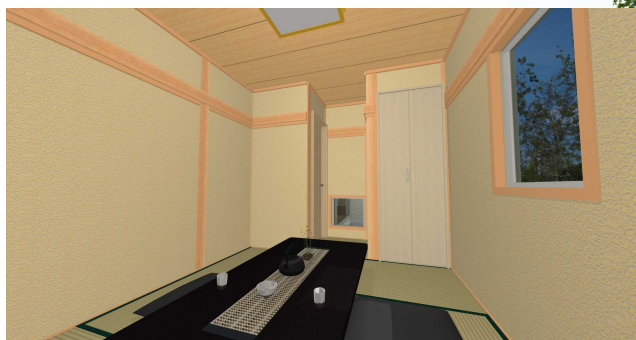


パースツール 背景設定 (視点光源ダイアログ)



外観・内観用の背景画像を選択してプレビュー画面に読み込む事が可能です。

(パースツール再起動時は、背景画像がクリアされますので再度読み込みが必要となります。)

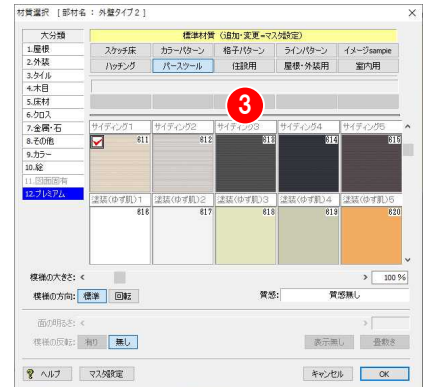


パースツール 選択（面選択）



外観・内観用の背景画像を選択してプレビュー画面に読み込む事が可能です。

（パースツール再起動時は、背景画像がクリアされますので再度読み込みが必要となります。）

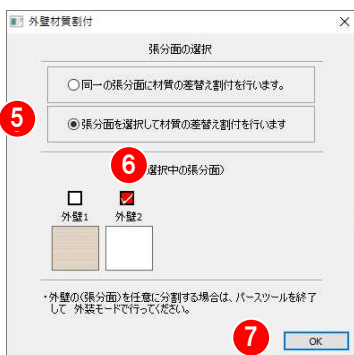


●外壁面全てに材質を割付けする場合。

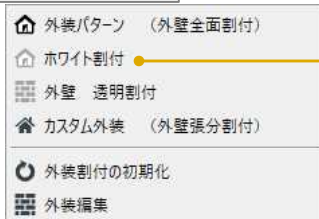


●張り分けを行う場合は、1 面毎に材質を割付ける。

張り分けを行う面を指定して ① から行います。



パースツール 外装（ホワイト割付）



色打合せ用の白塗りの建物表示を一括で行えます。



パースツール 外装（外壁透明割付）



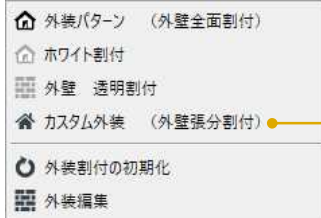
- 🏠 外装パターン（外壁全面割付）
- 🏠 ホワイト割付
- 🏠 外壁 透明割付
- 🏠 カスタム外装（外壁張分割付）
- 🔄 外装割付の初期化
- 🏠 外装編集



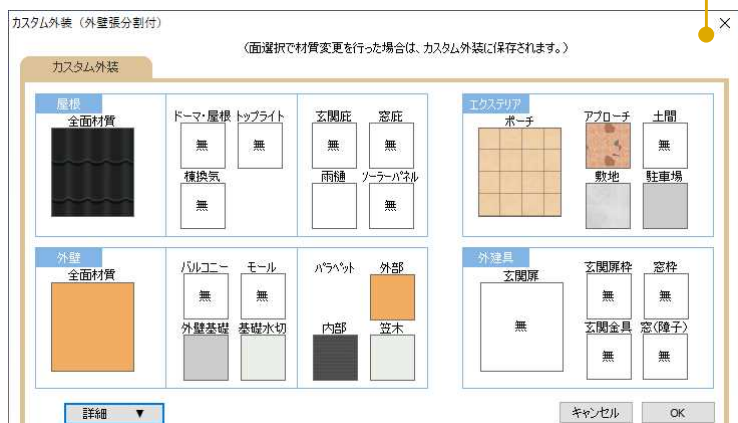
外壁を透明色に一括割付を行う事が可能です。日当たり打合せ用にご利用いただけます。



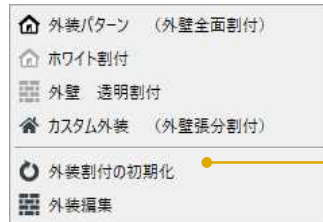
パースツール 外装（カスタム外装）



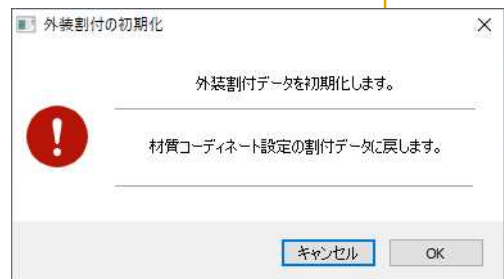
カスタム外装は、面選択で個別に材質を変更した部材が「カスタム外装」に登録されます。
面選択と合わせてご利用ください。



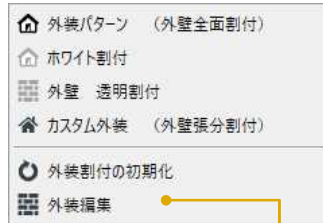
パースツール 外装（外装割付の初期化）



外装割付の初期化を行うと平面入力側の「材質コーディネート設定」の割付データが反映されます。



パースツール 外装（外装編集）



外壁編集

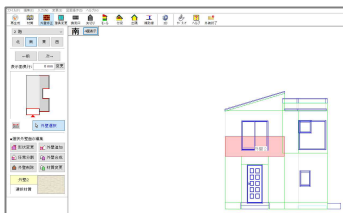
・パースツールを終了し、「外装」モードが起動します。
外壁面の任意分割を行う時に有効です。

上下分割

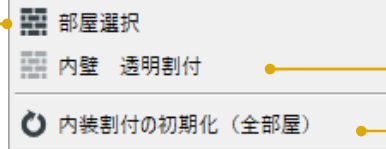
・パースツール起動状態で外壁面の上下分割が行えます。

4面合成

・パースツール起動状態で外壁面の合成が行えます。



パースツール 内装（部屋選択 内装割付）



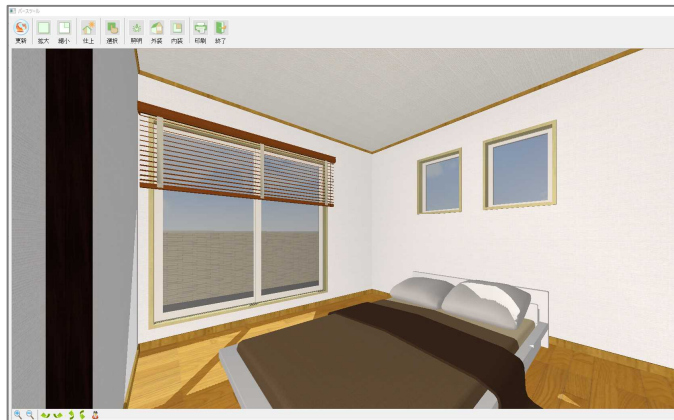
（全部屋の内壁に透明材質を割付けます）。

（全部屋の材質コーディネート設定の材質を割付けます。）



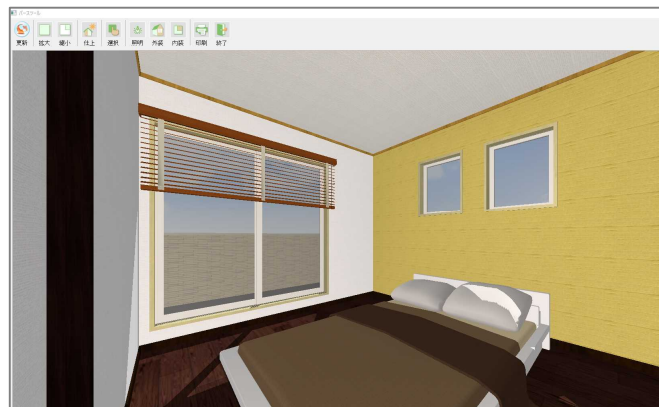
部屋選択（内装割付）

- ・部屋視点移動図を行う事で選択した部屋に視点移動が行えます。
- ・部位別の内装材質を登録し「割付実行」を行う事で一括割付が行えます。



面選択（内装割付）

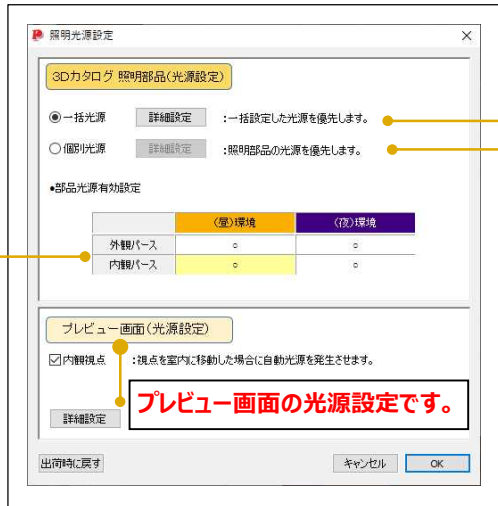
- ・部分的に材質を変更する場合は、面選択を利用します。



パースツール 照明（3D カタログ部品）

照明光源設定（3D カタログ照明）

- ・平面図に配置した 3D カタログの照明部品の光源設定が行えます。
- ・内観パースでの効果的な光源演出が可能です。

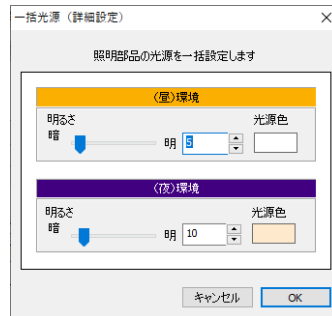


部品光源有効設定

- ・照明部品の光源設定の ON/OFF 機能です。

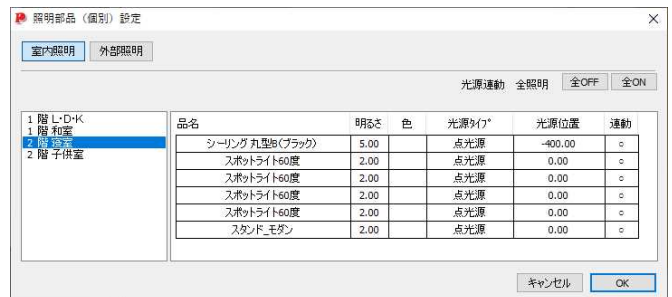
一括設定（3D カタログ照明）

- ・照明部品の光源設定を一括で設定できる機能です。



個別光源（3D カタログ照明）

- ・照明部品の光源設定を個別に設定できる機能です。



レンダリング前に、光源設定「太陽光・環境光」と照明部品の調整を行う事と照明部品の質感を調整する事でより綺麗なパースを作成する事が可能になります。

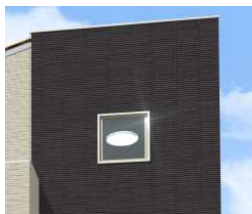


パースツール レンダリング（レンズフレア・印刷・保存）



レンズフレア

・レンダリング画像に9種類の光源を入れたパース演出が可能です。



書込プリント

・レンダリング画像に文字や引出線等の入力を行った印刷が可能です。



画像保存

・フォルダを指定した画像保存
・提案ボードに直ぐに配置できる画像登録



物件フォルダ
提案ボード（画像登録）

