

最適化（グルーピング）の影響について

文書管理番号：1020-02

Q. 質問

3Dパースで、部品の模様が小さくなってしまふ。
部品に貼った部材色の模様が、異なる大きさに表現される。

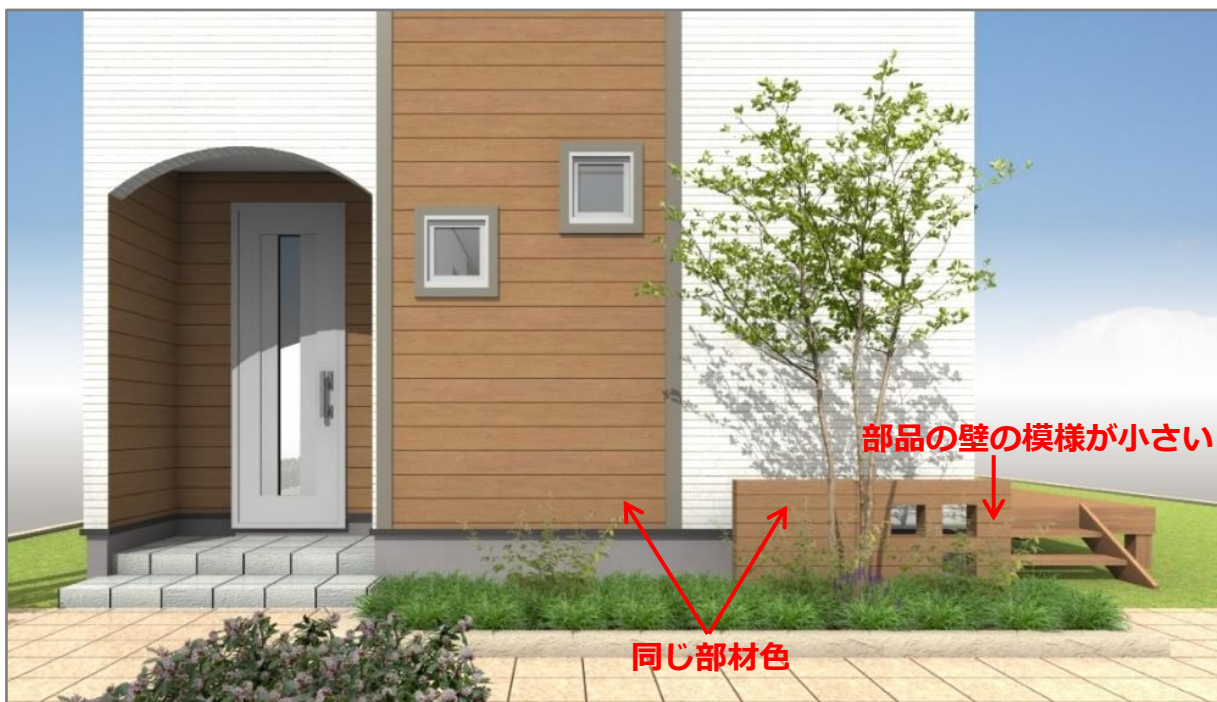
A. 回答

3Dパース（カラー立面、鳥瞰図も同様）では、より快適に操作が行えるよう、部品や部材に「最適化」を施しています。

「最適化」は、同じ素材の部品や部材をグループ化してまとめて処理することで、軽量化・高速化を図ります。

「最適化」されている部品や部材は、最小単位が「パーツ」になりますので、面ごとにテクスチャの設定ができません。

そのため、部品に設定した部材色の模様が、設定した大きさに表現されないことがあります。



これは、「最適化」を解除することで対処ができます。

「最適化」は、「作成条件」で対象となるすべての部品や部材ごとに一括で設定（P.4 参考②）ができますが、部品単位で個別に解除することができます。

ここでは、外構図で (外構部品)⇒ (塀)⇒「壁 (穴あり) 横長_N」を配置し、3D パースで外壁と部品に同じ部材色を貼った例について説明します。



操作手順

- ① (3D パース) の画面右下にある要素の選択モードをクリックし、「同名パーツ」「パーツ」「面」のいずれかに変更



* 右クリックメニューの「選択モード変更」または「編集」⇒「選択モード変更」からも変更できます。

② 最適化を解除したい部品を選択後、右クリック

* パースの右クリックメニューが表示されます。



③ 「最適化解除」をクリック

* 選択した部品の最適化が解除されます。最適化を解除後、部材色の模様の表示が変わらない場合は、改めて部材色を設定してください。




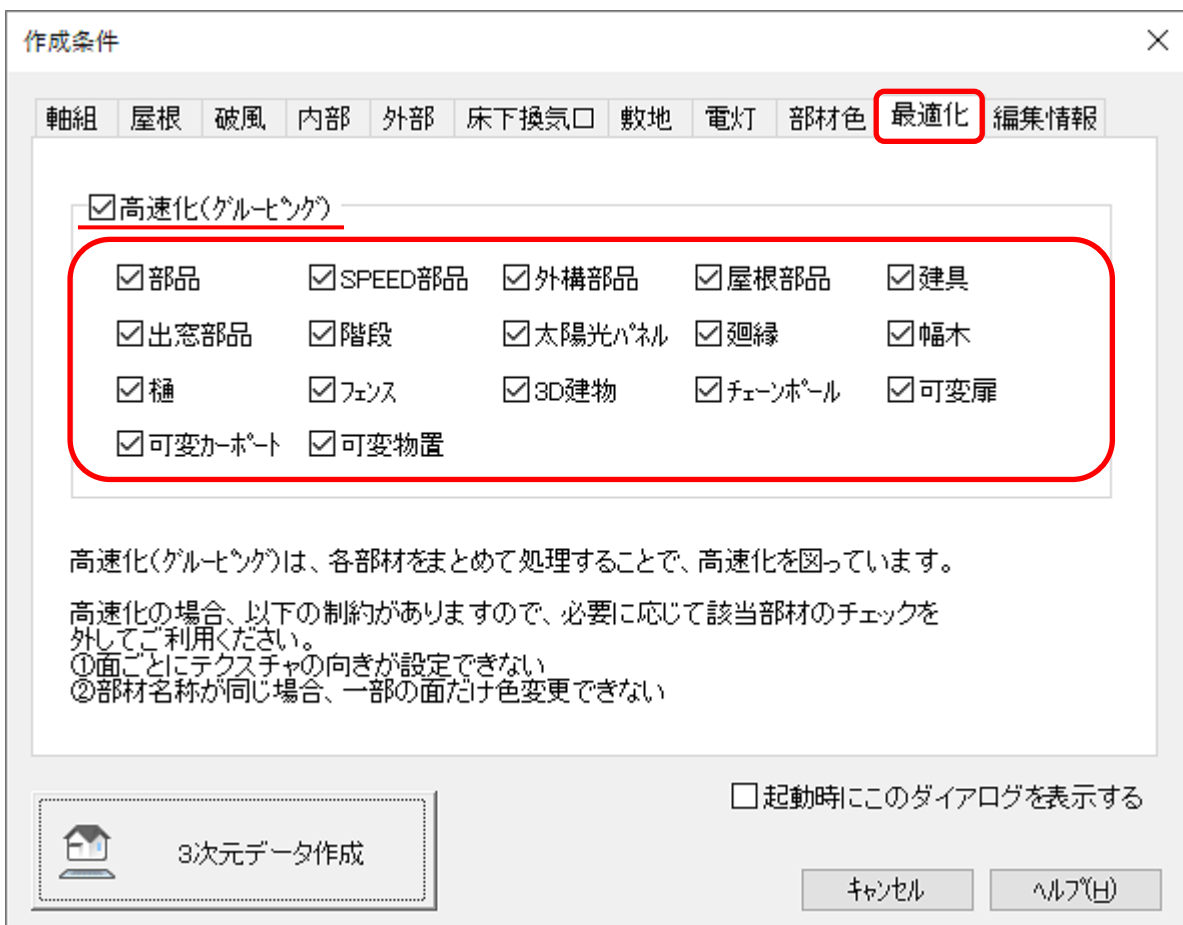
参考①

「最適化」されている場合は、最小単位が「パーツ」になりますので、選択モードを「面」にしても面単位で選択ができません。

「最適化」を解除すると、面単位で選択ができ、面分割も可能となります。
部品によって、一部の面だけ色を変更したい場合などに利用できます。

参考②

「最適化」は、 (作成条件)で対象となるすべての部品や部材ごとに、一括で設定できます。



作成条件

軸組 屋根 破風 内部 外部 床下換気口 敷地 電灯 部材色 **最適化** 編集情報

高速化(ケルセック)

| | | | | |
|---|---|--|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> 部品 | <input checked="" type="checkbox"/> SPEED部品 | <input checked="" type="checkbox"/> 外構部品 | <input checked="" type="checkbox"/> 屋根部品 | <input checked="" type="checkbox"/> 建具 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 出窓部品 | <input checked="" type="checkbox"/> 階段 | <input checked="" type="checkbox"/> 太陽光パネル | <input checked="" type="checkbox"/> 廻縁 | <input checked="" type="checkbox"/> 幅木 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 樋 | <input checked="" type="checkbox"/> フェンス | <input checked="" type="checkbox"/> 3D建物 | <input checked="" type="checkbox"/> チェーンポール | <input checked="" type="checkbox"/> 可変扉 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 可変カーポート | <input checked="" type="checkbox"/> 可変物置 | | | |

高速化(ケルセック)は、各部材をまとめて処理することで、高速化を図っています。
高速化の場合、以下の制約がありますので、必要に応じて該当部材のチェックを外してご利用ください。
①面ごとにテクスチャの向きが設定できない
②部材名称が同じ場合、一部の面だけ色変更できない

起動時にこのダイアログを表示する

3次元データ作成

キャンセル ヘルプ(H)

ただし、入力している部品や部材ごとに一括で設定しますので、チェックを外すと、対象の部品や部材すべてが「最適化」されず、変換処理に時間がかかったり、パース上での動作やレンダリングが遅くなる場合があります。

壁や床、屋根、などは、「最適化」の対象外です。