

# Arch-LOG マニュアル

Arch-LOG の主要機能を、実務での目的ごとに整理したマニュアルです。

## 目的別に探す

| やりたいこと            | セクション         |
|-------------------|---------------|
| 初めて使う・セットアップ      | ユーザーマニュアル WEB |
| 建材や製品を探す          | 3-1 製品の検索     |
| サンプルや資料を取り寄せる     | 4-1 サンプル一括請求  |
| BIMデータをダウンロードして使う | BIMデータのダウンロード |
| マテリアルボードを作成・共有する  | マテリアルボード      |
| レンダリングで仕上がりを確認する  | レンダリングの基本     |
| 仕上表を作成・管理する       | 仕上表           |
| エラーや不具合を解消する      | トラブルシューティング   |
| アカウント情報を変更する      | アカウント管理       |
| ツールマニュアル          | プラグイン         |
| 用語や仕様を調べる         | リファレンス        |

## はじめての方へ

1. アカウント作成・ログイン でアカウントを準備
2. プロジェクト作成 で製品を管理する場所を用意
3. 製品の検索方法 で建材を探す
4. BIMソフトウェアをお使いの場合は プラグインのインストール

＜Arch-LOG＞は無料のユーザー登録を行うだけで下記の革新的な機能を活用できる建築建材総合検索サイトです。さらに Arch-LOG が提供する無償のプラグインをダウンロードすることで手軽に BIM コンテンツ、クラウドレンダリングを BIM ソフトウェア上で利用することが出来ます。

- ・ **プロジェクト管理機能** — ピックアップした建材の一元管理、サンプル/資料の一括請求。
- ・ **マテリアルボード作成機能** — プロジェクト追加済み製品から WEB 上で簡単にマテリアルボードを作成。
- ・ **Arch-LOG BIM コンテンツ** — 設計に必要な精度と軽量化の両立を実現した BIM オブジェクト/マテリアルを BIM ソフト内にダウンロードできる。
- ・ **リアルタイムクラウドレンダリング＜Iray＞** — Arch-LOG BIM コンテンツと完全に連携しており、ワンクリックするだけでスムーズでドラマチックなレンダリング画像をリアルタイムに取得することが可能。

本マニュアルは 2 部構成となっております。

- ・ **ユーザーマニュアル WEB(本誌)** — 検索サイト各セッティング・サービス内容の説明書
- ・ **ユーザーマニュアル Add-in** — BIM ソフトから行う BIM ダウンロード・Iray の操作方法

本誌＜WEB＞では、主に＜Arch-LOG WEB サイト＞上で行う、各セッティングやサービス内容に関わる部分についてご説明しております。はじめて＜Arch-LOG＞のサービスをご利用になる場合、＜WEB＞編よりご覧になられることをお勧めいたします。

- ・ Arch-LOG 各機能のご利用にはインターネットの常時接続環境が必要です。
- ・ Arch-LOG の動作環境はこちらをご確認ください。
- ・ 本マニュアルに記載された内容をはじめ、ダウンロードされたプラグインソフトウェアを利用したことによるいかなる損害に対して一切の責任を負いかねます。

# ページ一覧

## 1 Arch-LOG アカウント登録とプラグインのインストールについて

| ページ                        | 内容                                 |
|----------------------------|------------------------------------|
| 1-1 ＜Arch-LOG＞アカウント登録      | アカウント作成手順・多要素認証について                |
| 1-2 各 BIM ソフトプラグインのダウンロード  | プラグインのダウンロード手順                     |
| 1-3 Arch-LOG プラグインのインストール  | ARCHICAD・Revit 向けインストール手順          |
| 1-4 Rendering プラグインのインストール | ARCHICAD・Revit・SketchUp 向けインストール手順 |
| 1-5 各該当 BIM ソフトプラグインツールの確認 | インストール確認方法                         |
| 1-6 プラグインツールのアップデートについて    | アップデート・アンインストール手順                  |

## 2 ＜Arch-LOG Web サイト＞ご利用の基本

| ページ                        | 内容              |
|----------------------------|-----------------|
| 2-1 ＜Arch-LOG プロジェクト＞の新規作成 | 新規作成・送付先登録・設定確認 |
| 2-2 ＜Arch-LOG プロジェクト＞の共有   | メンバー招待・権限設定     |
| 2-3 ＜Arch-LOG プロジェクト＞の管理   | 一覧管理・複製・削除      |

## 3 ＜Arch-LOG プロジェクト＞への製品登録と利用について



| ページ                                        | 内容                |
|--------------------------------------------|-------------------|
| 3-1 <Arch-LOG>登録製品の検索                      | キーワード・カテゴリ・メーカー検索 |
| 3-2 コンテンツタイプ・ソフトウェア・Arch-LOG レンダリング対応で絞り込む | BIM コンテンツ絞り込み検索   |
| 3-3 製品の種別とその機能について                         | 登録種別・各アイコンの説明     |
| 3-4 製品情報の確認                                | サムネイル・詳細ページ・比較機能  |
| 3-5 <Arch-LOG プロジェクト>への追加と確認               | 製品追加・一覧確認・削除      |
| 3-6 [BIM化要望登録] について                        | BIM 化要望の登録方法      |

4 <Arch-LOG>のサービス機能について

| ページ                   | 内容             |
|-----------------------|----------------|
| 4-1 製品サンプルの一括請求機能について | サンプル・資料の一括請求手順 |
| 4-2 マテリアルボード作成機能について  | マテリアルボードの概要    |
| 4-3 <占有予約システム>について    | 占有予約システムの概要    |

詳細操作ガイド（同じ章内の深掘り）

章番号ページとあわせて参照できる、手順の詳細版です。

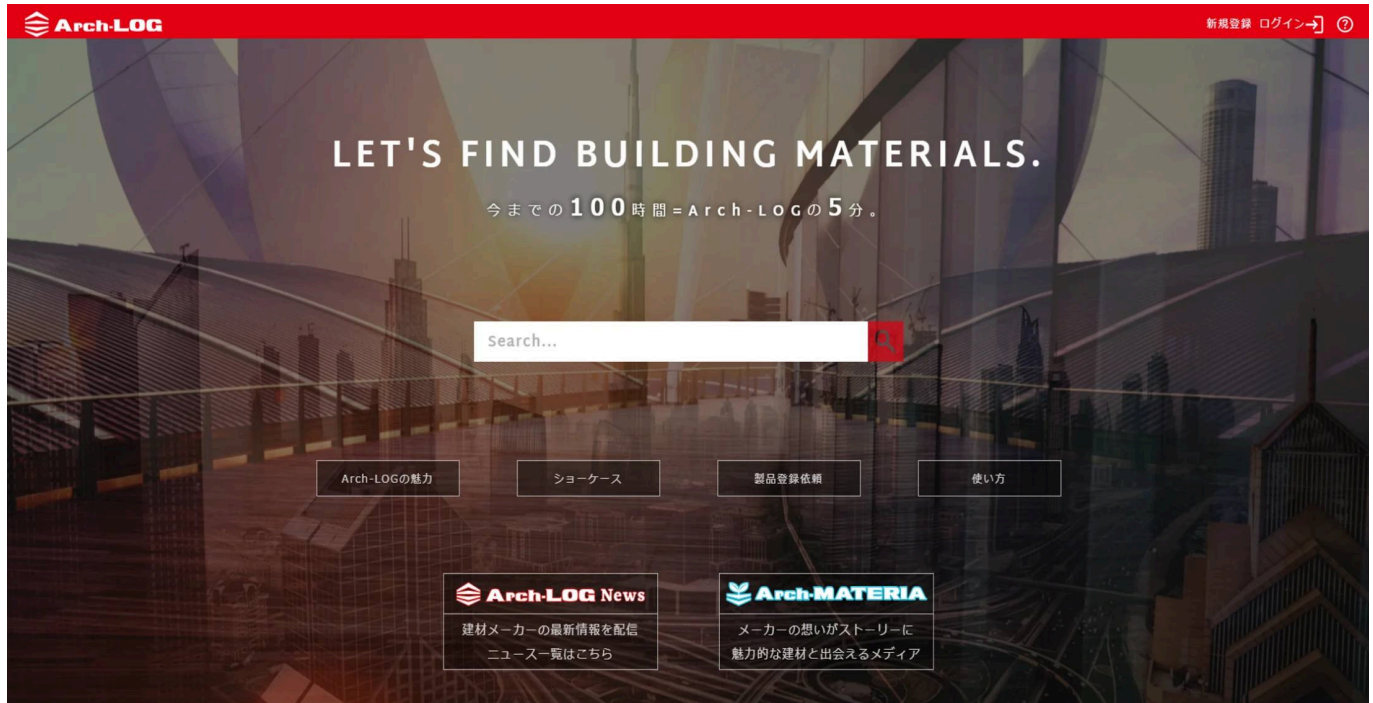
| セクション     | 内容                             |
|-----------|--------------------------------|
| はじめに      | 1-1 アカウント登録・1-2～1-6 プラグイン導入    |
| 製品を探す     | 3-1 製品の検索・3-3 種別・アイコン・3-5 タグ管理 |
| サンプル・資料請求 | 4-1 一括請求の手順                    |
| BIMデータ活用  | BIM ダウンロード・マテリアル・共有パラメータ       |
| レンダリング    | 基本・照明・品質・VR                    |
| アカウント管理   | プロフィール変更・退会                    |

## 1-1 <Arch-LOG>アカウント登録

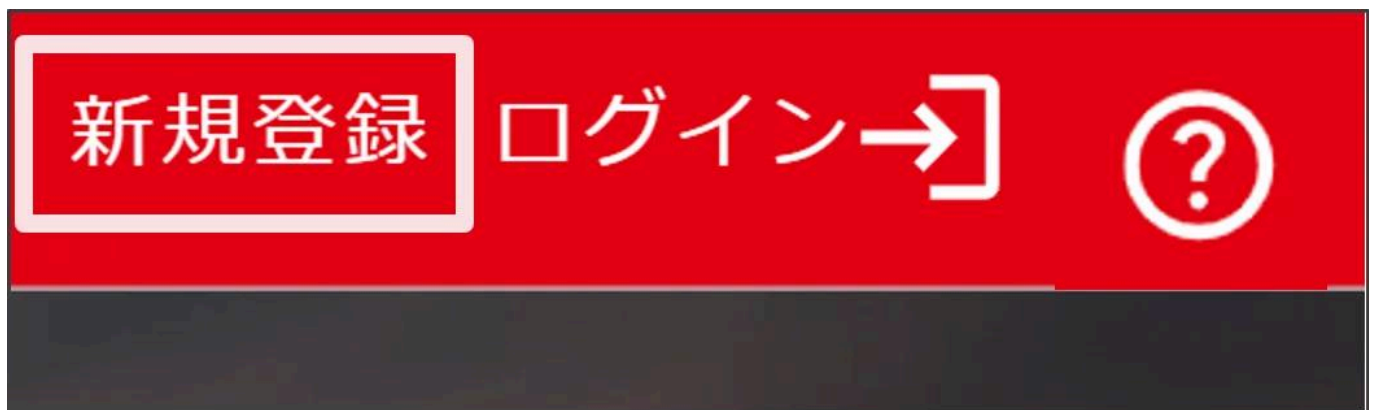
<Arch-LOG>の利用には、はじめに<Arch-LOG アカウント>の設定を行います。

### アカウント作成手順

1. インターネットブラウザで<Arch-LOG>の Web サイト<<https://www.arch-log.com/>>にアクセス



2. 画面右上にある、[新規登録] アイコンをクリック



3. アカウント作成したいメールアドレスを入力し、登録ボタンをクリック

Arch-LOG

新規登録 ログイン

アカウント新規登録

メールアドレス

メールアドレス

トップページに戻る

登録

Arch-LOG

新規登録 ログイン

入力されたメールアドレス宛にアカウント作成メールを送付しました。

4. 下記内容のメールが送付されるので、添付の URL をクリック

【Arch-LOG】アカウント登録 メールアドレスの確認

PL

prod+from@arch-log.com

宛先

① このメッセージの表示に問題がある場合は、ここをクリックして Web ブラウザーで表示してください。  
画像をダウンロードするには、ここをクリックします。プライバシー保護を促進するため、メッセージ内の画像は自動的にダウンロードされません。

画像をダウンロードするにはここをクリックまたは  
長押ししてください。プライバシー保護のため、  
Outlook によってインターネットからの画像の自動...

Arch-LOG へのアカウント登録ありがとうございます。

以下のリンクにアクセスいただき、登録手続きを完了してください。  
<https://www.arch-log.com/registration/form/?token=e8wmjnxJevbwF0qVuaRZTYR4K4PmETXETWXcYRnkjEJq1K9tNKv6TusADLZPqLJwy4NvJczBSpMYk8OxaJgiQnldBEjPFXO1C2y62T6HkOw2MNVEY0U6Vsp7G8zfJxjf&email=>

※URL の有効期限は、2 日間です。  
※本メールにお心当たりがない場合は破棄ください。

【ご注意】  
※このメールはシステムより自動で送信されている配信専用メールです。このメールに返信することは出来ませんのでご注意ください。

5. 赤枠内を入力

Arch-LOG

REGISTRATION FORM  
新規ユーザーアカウント作成

メールアドレス \*

メールアドレス (確認用) \*

会社名 \*

名前 \*

フリガナ \*

郵便番号 \*

都道府県 \*

市区郡 \*

町村字・番地 \*

登録

6. 必要箇所を入力後、ページ下部の「Arch-LOG の利用規約とプライバシーポリシーに同意します」を選択し、登録ボタンをクリックしてください。

☒ Arch-LOGの利用規約とプライバシーポリシーに同意します

☒ Arch-LOGからのお知らせをメールで受信します

登録

## ログイン方法

Arch-LOG では、セキュリティ強化のためログイン時に\*\*多要素認証（OTP）\*\*を行います。メールアドレスとパスワードに加えて、メールで届く **6桁の認証コード**を入力して本人確認をします。

Arch-LOG へのログイン時は、2026年2月より多要素認証（メール認証）が必要となりました。ログインのたびに登録メールアドレス宛に認証コードが送信されます。

手順の詳細は別冊「Arch-LOG 多要素認証（MFA）ログインマニュアル」を参照してください。

## ログイン手順

1. Arch-LOG サイトのログイン画面にアクセスします。
2. メールアドレスとパスワードを入力して確定します。

Arch-LOG

新規登録 ?

ログイン

メールアドレス

test

パスワード

.....

確定

パスワードを忘れた方

.....

まだアカウント作成されていない方はこちら

新規登録

利用規約

プライバシーポリシー

3. 登録メールアドレスに 6 桁の認証コード（OTP）が届きます。

4. OTP 入力画面に認証コードを入力して認証します。

Arch-LOG

新規登録 ?

二段階認証

メールに送信された6桁の認証コードを入力してください

送信先:

6 桁の認証コード

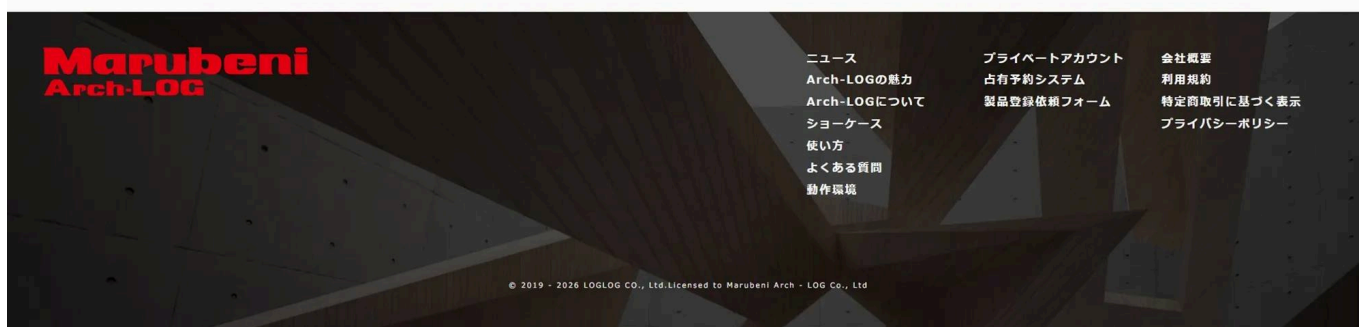
認証

認証コードを再送信

ログインに戻る

利用規約

プライバシーポリシー



#### 認証コードに関する注意事項

- 認証コードの有効期限は発行から 15 分です。
- 認証コードは第三者に共有しないでください。
- ログイン後にトップページに戻ってしまう場合は、ブラウザのキャッシュを削除してください。

#### BIM ソフトウェアをご利用の場合

BIM ソフトウェアから BIM Download を起動した際に認証画面が表示されない場合は、以下のキャッシュを削除してください。

Revit ユーザーの場合

以下のフォルダ内の「CefCache」フォルダを削除します。

```
C:\Users\<ユーザー名>\AppData\Local\Autodesk\Revit\Autodesk Revit 202*
```

Archicad ユーザーの場合

以下のフォルダ内の「CEF.キャッシュ」フォルダを削除します。

```
C:\Users\<ユーザー名>\AppData\Local\GRAPHISOFT\Archicad キャッシュフォルダ\Archicad 2*.0.0 JPN R1\CEF.キャッシュ
```

パスワードリセット

パスワードを忘れた場合は、以下の手順でリセットできます。

- 1. ログイン画面の「パスワードを忘れた方」をクリックします。



- 2. パスワードをリセットするアカウントのメールアドレスを入力し、リセットボタンを押します。
- 3. 届いたメールの「Reset Password」をクリックし、新しいパスワードを設定します。

レンダリングプラグインでパスワードを 5 回連続して間違えると、パスワードがロックされます。パスワードリセットを行ってから再度ログインしてください。

うまくいかないとき

| 症状                  | 対処法                                            |
|---------------------|------------------------------------------------|
| アカウント作成ページが表示されない   | ブラウザのキャッシュをクリアし、再度アクセスしてください                   |
| 認証コード（OTP）のメールが届かない | 迷惑メールフォルダを確認してください。数分待っても届かない場合は再度ログインを試みてください |
| 認証コードの有効期限が切れた      | 再度ログイン操作を行い、新しい認証コードを取得してください                  |
| パスワードリセットのメールが届かない  | 入力したメールアドレスが正しいか確認してください                       |
| ログイン後にトップページに戻ってしまう | ブラウザのキャッシュを削除してから再度お試しください                     |

| 症状                       | 対処法                                |
|--------------------------|------------------------------------|
| BIM ソフトで認証画面が表示されない      | 上記のキャッシュ削除手順をお試しください               |
| レンダリングプラグインでパスワードがロックされた | パスワードリセットを行い、新しいパスワードで再度ログインしてください |

## 関連ページ

- 1-2 各 BIM ソフトプラグインのダウンロード
- ユーザーマニュアル WEB トップ



## 1-2 各 BIM ソフトプラグインのダウンロード

各 BIM ソフトで＜Arch-LOG＞が提供するサービスを利用するには、該当 BIM ソフトに対応するプラグインツールをダウンロードしてインストールする必要があります。

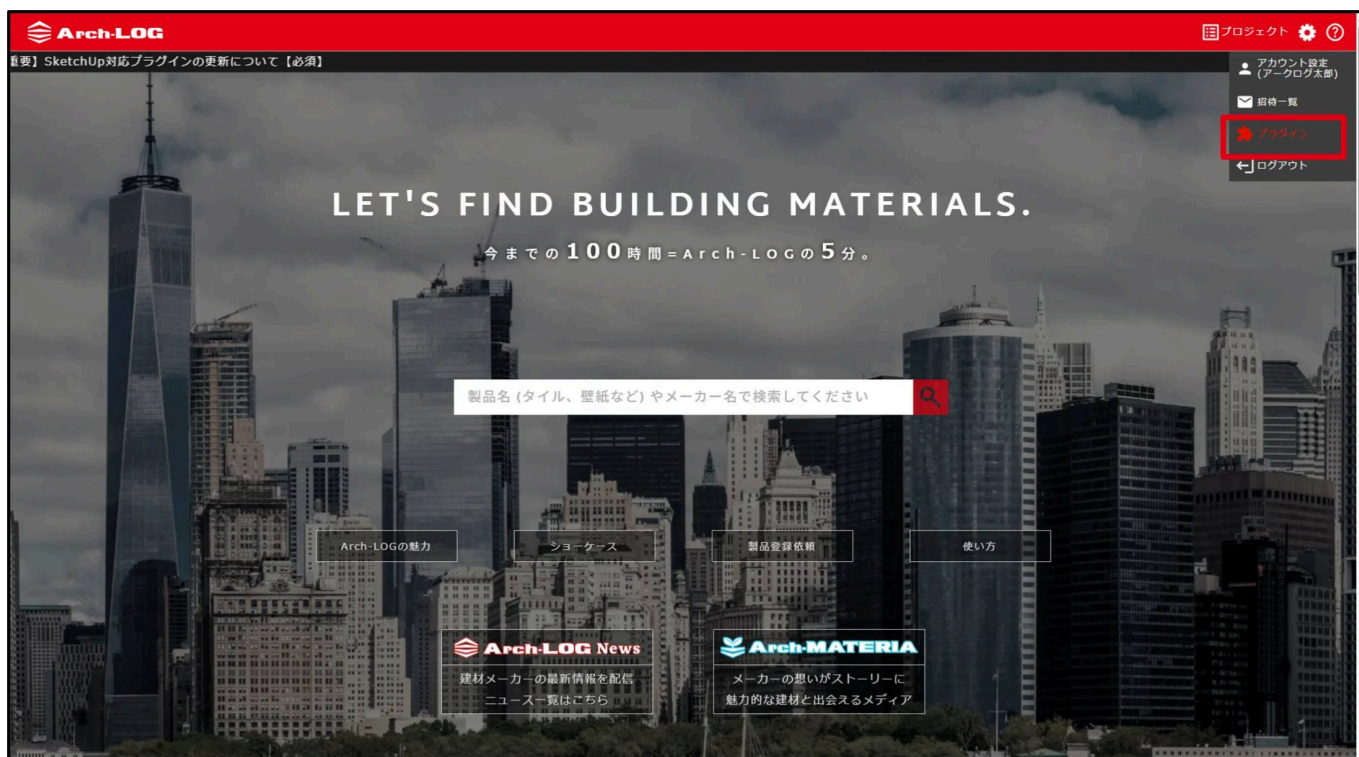
## 対応 CAD ソフトウェア

| ソフトウェア   | 備考                |
|----------|-------------------|
| Archicad | バージョンごとにインストールが必要 |
| Revit    | バージョンごとにインストールが必要 |
| SketchUp | バージョンごとにインストールが必要 |

対応バージョンの最新情報については、Arch-LOG サイトのプラグインダウンロードページをご確認ください。

## ダウンロード手順

1. Arch-LOG サイトにログインした状態で、＜TOP＞ページより [プラグイン] アイコンをクリック



2. [プラグイン] 画面で対応の BIM ソフトのボタンをクリックし、Arch-LOG プラグイン・Rendering プラグインをダウンロード





## 関連ページ

- 1-1 <Arch-LOG>アカウント登録
- 1-3 Arch-LOG プラグインのインストール
- 1-4 Rendering プラグインのインストール

## 1-3 Arch-LOG プラグインのインストール

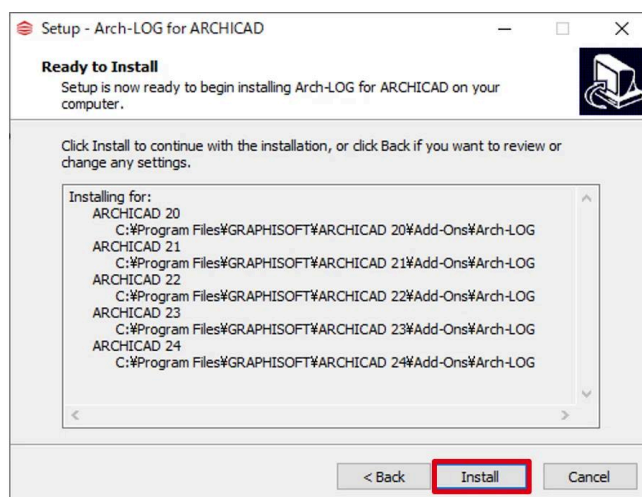
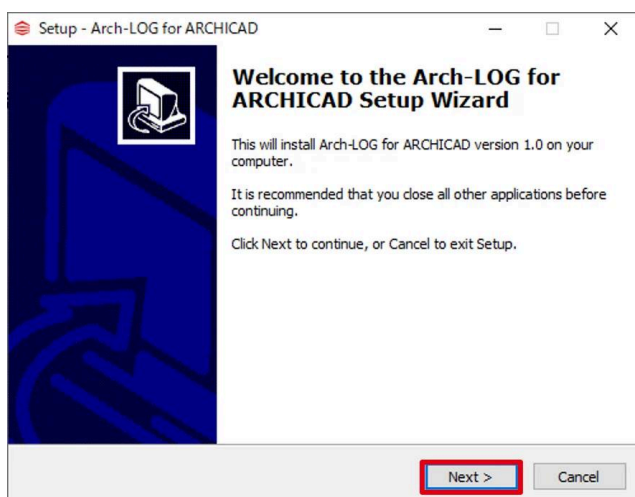
インストール時は、BIM ソフトウェアを終了した状態で行ってください。BIM ソフトウェアが起動中の場合、インストールが正常に完了しないことがあります。

### ARCHICAD の場合

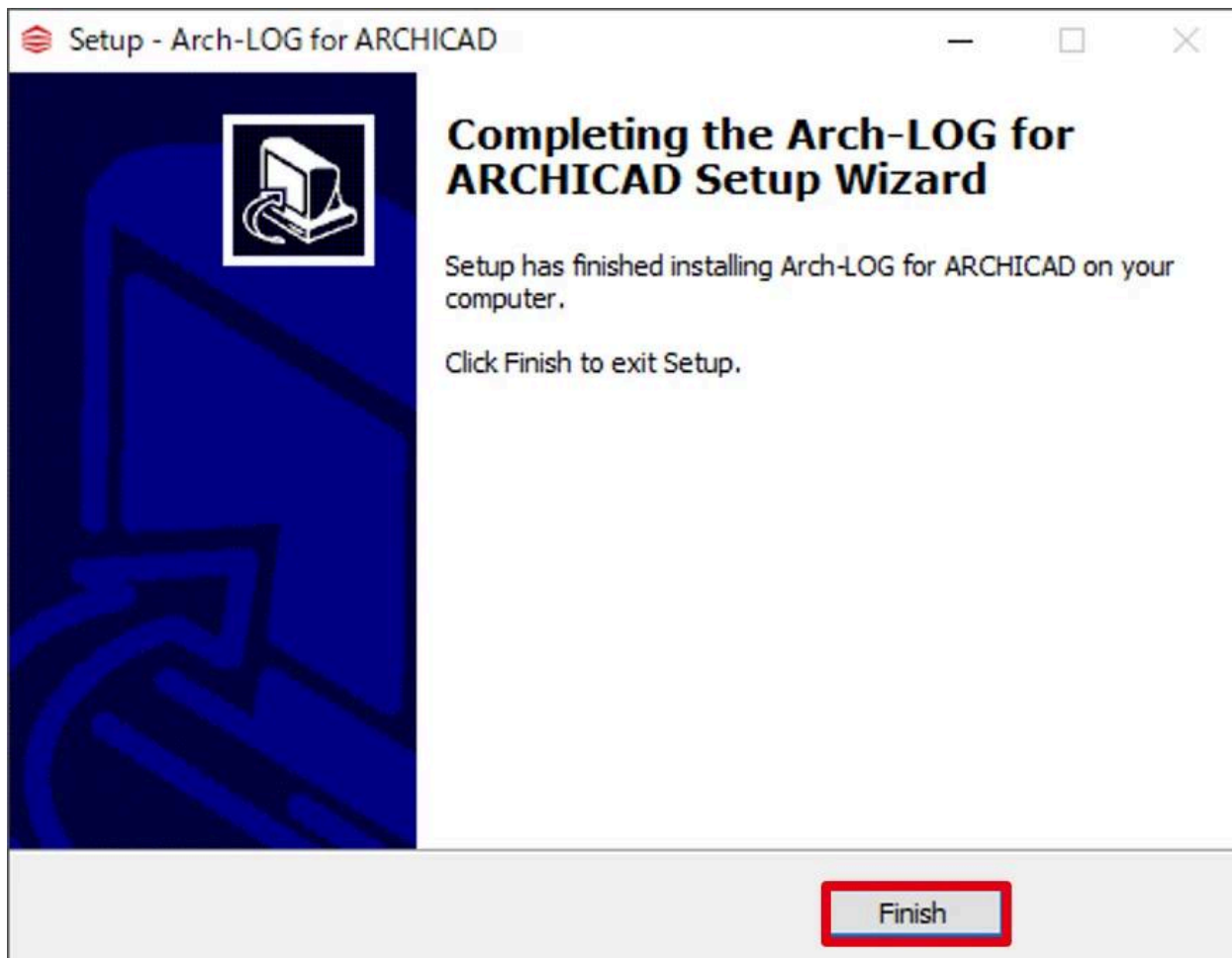
1. <Arch-LOG for ARCHICAD Setup - \*.\*.\*\*\*.exe>インストーラのアイコンをダブルクリックまたは右クリック後 [開く] を選択して起動します。



2. [開いているファイル - セキュリティの警告] ダイアログが表示される場合には、[はい] ボタンをクリックします。
3. [Setup - Arch-LOG for ARCHICAD] ダイアログが表示されます。[Next>] ボタンを押してください。
4. [Install] ボタンを押して、インストールを開始してください。



5. [Arch-LOG for ARCHICAD] のインストールが完了しました。[Finish] ボタンをクリックし、インストーラを閉じてください。



Arch-LOG の Archicad 用プラグインのインストールには、プラグインをインストールする Windows ユーザーアカウントで、**Archicad を起動した履歴（レジストリの記録）**が必要です。

そのため、Archicad を利用する Windows ユーザーアカウントと、インストールするユーザーアカウントが異なる場合（管理者権限でインストールする場合も含む）は、一度該当の Archicad を**管理者として実行**して、レジストリに記録してください。

Archicad 用プラグインは、以下のレジストリのバージョン情報を参照してインストールします。

```
Computer\HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\GRAPHISOFT\ARCHICAD\ARCHCAD <version>\(Default)
```

## Revit の場合

1. <Arch-LOG for Revit Setup - \*.\*.\*\*\*.exe>インストーラのアイコンをダブルクリックまたは右クリック後 [開く] を選択して起動します。
2. [開いているファイル - セキュリティの警告] ダイアログが表示される場合には、[はい] ボタンをクリックします。
3. [Setup - Arch-LOG for Revit] ダイアログが表示されます。[Next>] ボタンを押してください。
4. [Install] ボタンを押して、インストールを開始してください。
5. [Arch-LOG for Revit] のインストールが完了しました。[Finish] ボタンをクリックし、インストーラを閉じてください。

## プラグインの UI 構成

Arch-LOG プラグインには、以下の 2 つの機能があります。

| 機能              | 説明                                                                              |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| Search Products | BIM ソフトウェアのメニューから起動し、デフォルトブラウザで Arch-LOG サイトにアクセスします。製品検索・プロジェクト追加など全機能を利用できます。 |
| BIM Download    | BIM モデルを BIM ソフトウェアへダウンロードする際に使用します。プロジェクト一覧・製品情報確認・BIM データダウンロードに特化した UI です。   |

## うまくいかないとき

| 症状                               | 対処法                                                                     |
|----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| インストーラーが起動しない                    | 管理者権限で実行してみてください                                                        |
| インストール後に BIM ソフトウェアにアイコンが表示されない  | BIM ソフトウェアを再起動してください                                                    |
| Archicad で一部のバージョンだけプラグインが認識されない | Archicad を利用する Windows ユーザーアカウントで一度 Archicad を管理者として起動してから再インストールしてください |
| 管理者権限でインストールしたがプラグインが動かない        | 実際に BIM ソフトウェアを使うユーザーアカウントで Archicad を管理者として一度起動してから、再度インストールしてください     |

## 関連ページ

- 1-2 各 BIM ソフトプラグインのダウンロード
- 1-4 Rendering プラグインのインストール
- 1-5 各該当 BIM ソフトプラグインツールの確認

## 1-4 Rendering プラグインのインストール

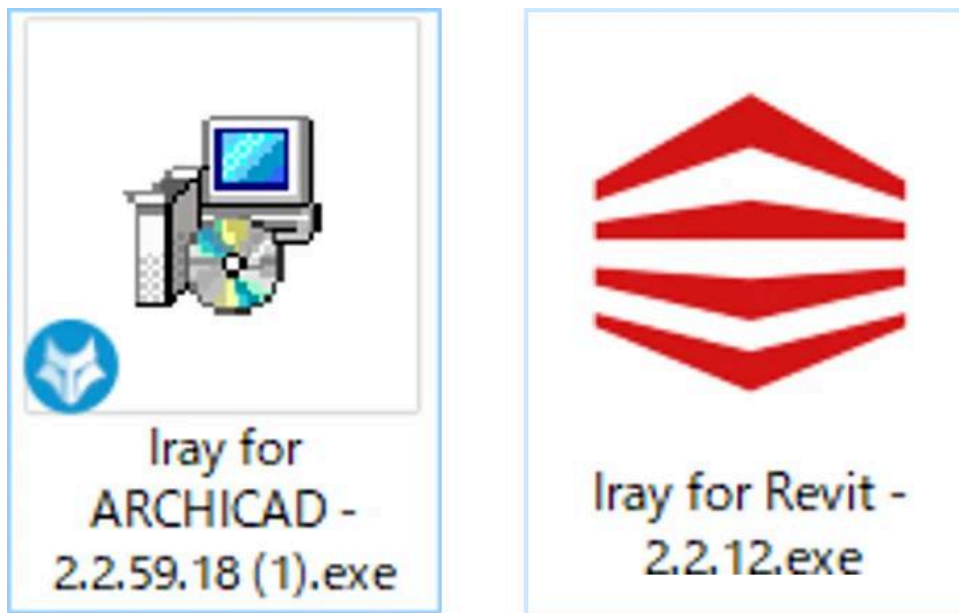
Arch-LOG の対応 BIM ソフトでクラウドレンダリングを行う、専用のプラグインをインストールします。

### ARCHICAD・Revit の場合

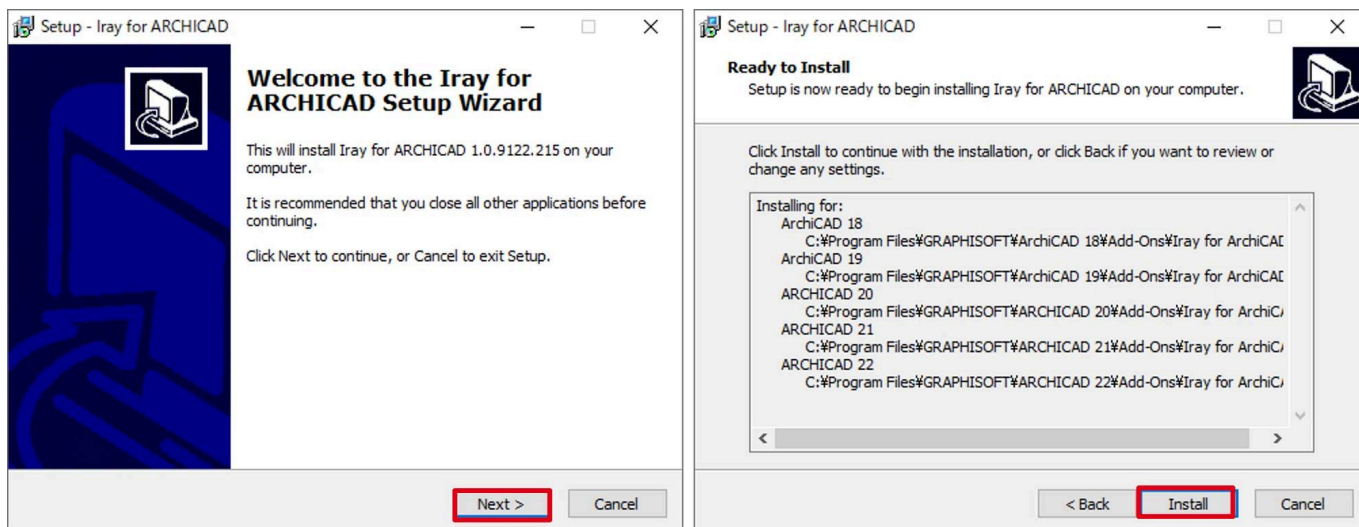
1. インストール時に BIM ソフトは起動しないでください。

ARCHICAD と Revit の場合、<Iray for XXX - \*.\*.\*.\*.exe>インストーラをダブルクリックまたは右クリック後 [開く] を選択して起動します。

<\*>は、プラグインのバージョンを表します。



2. [開いているファイル - セキュリティの警告] ダイアログが表示される場合には、[実行(R)] ボタンをクリックします。
3. [Setup - Iray for BIM ソフト] ダイアログが表示されます。インストーラの指示に従い [Next>] ボタンを押してください。
4. [Install] ボタンをクリックし、[Iray for BIM ソフト] のインストールを開始してください。



5. [Iray for BIM ソフト] のインストールが完了しました。[Finish] ボタンをクリックし、インストーラを閉じてください。

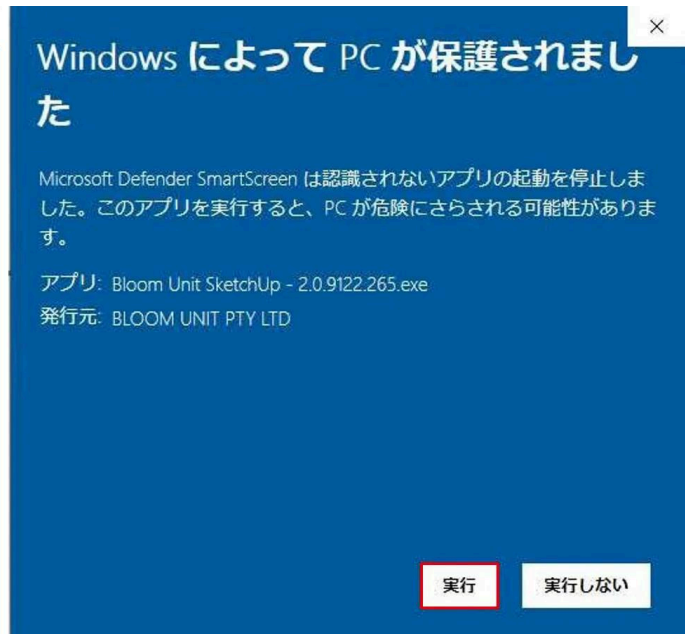
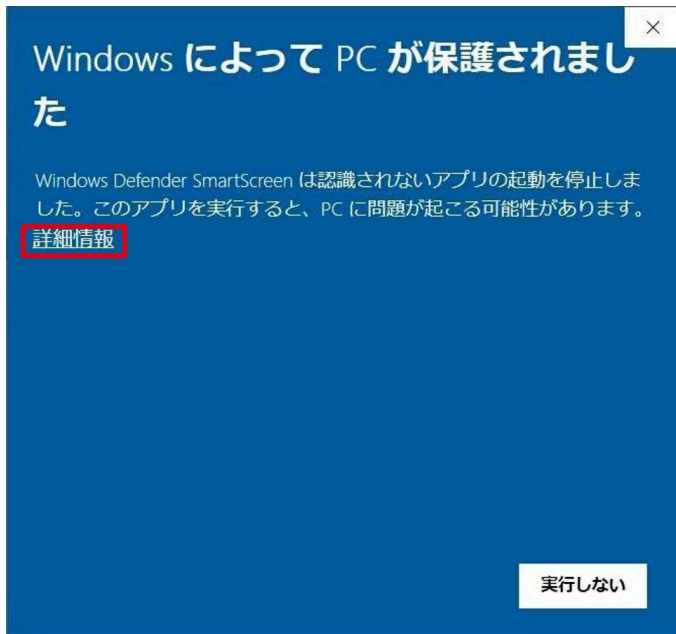
### SketchUp の場合

SketchUp の場合は下記手順でインストールしてください。

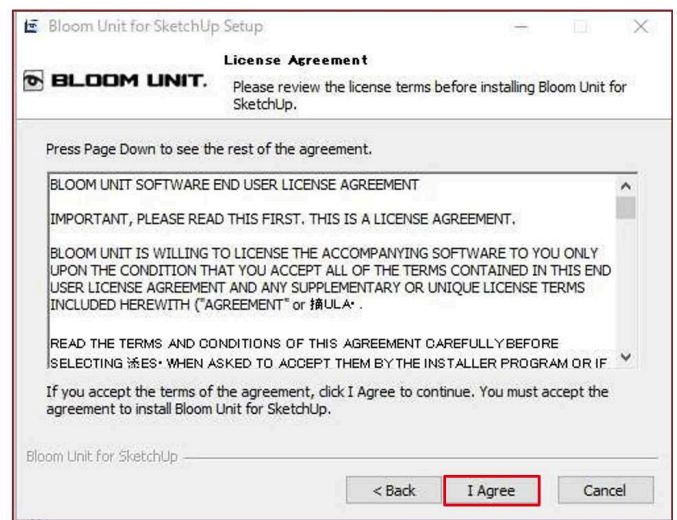
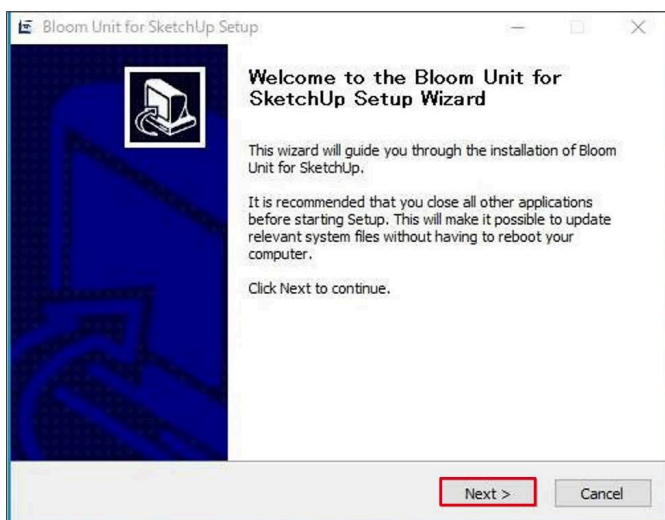
1. <bloom Unit SketchUp- \*.\*.\*.\*.\*.exe>をダブルクリック



2. インストールを実行時に下記のような画面が表示された場合は、[詳細情報] をクリック後、[実行] ボタンをクリックしてください。



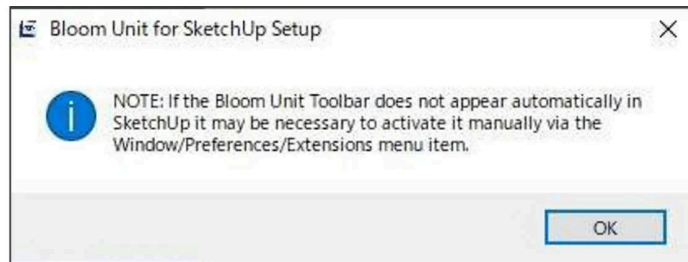
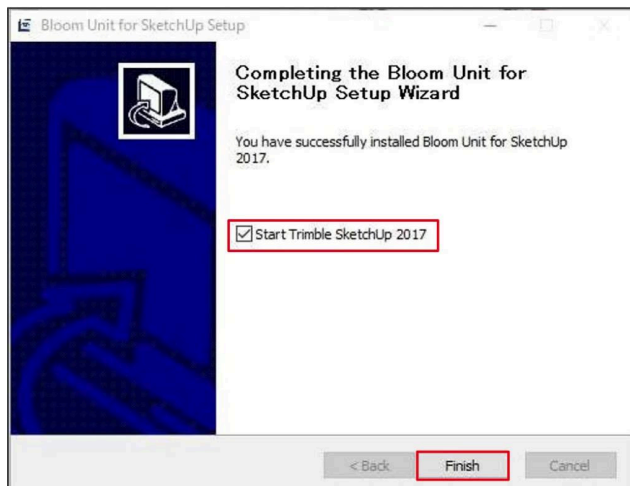
3. インストーラーの指示に従い [Next] をクリックし、内容ご確認後 [I Agree] ボタンをクリックしてください。



4. 下記の画面が表示されインストールが完了しました。[Finish] ボタンをクリックし、インストーラーを終了してください。

※ [Start Trimble SketchUp] のチェックを有効にしておくと、右のメッセージが表示されます。[OK] ボタンをクリックして SketchUp を起動できます。





5. <SketchUp>を起動してください。



6. インストール後初めて SketchUp を起動すると、[作業領域] に [Bloom Unit] ツールバーと [Bloom Unit Getting Started] ウィンドウが表示されています。



7. SketchUp 内の [拡張機能マネージャー] より Arch-LOG プラグインをインストールします。

8. メニューバーから [ウィンドウ] をクリックし、ドロップダウンメニューより [拡張機能マネージャー] を選択します。

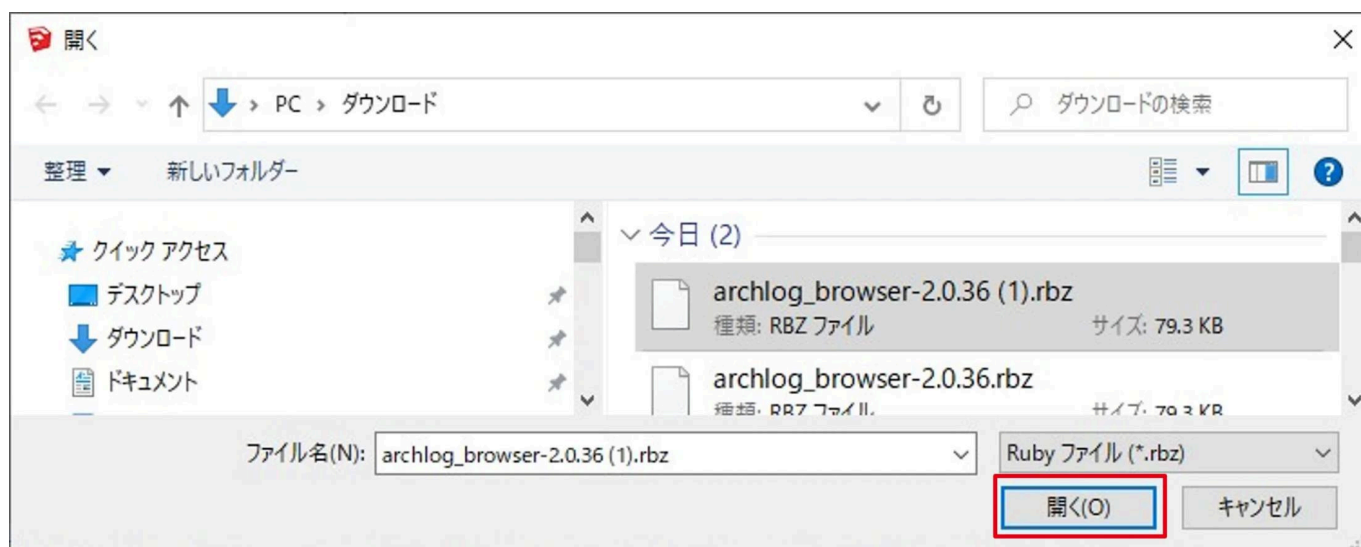
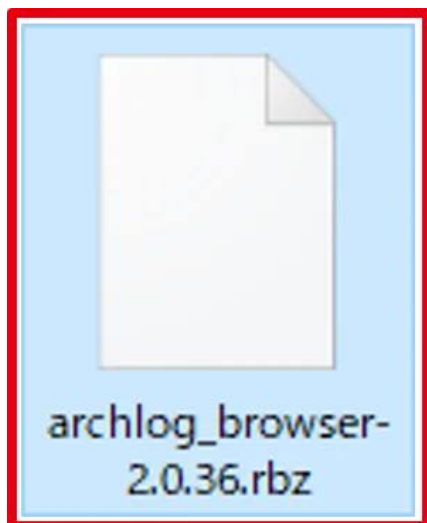


9. [拡張機能マネージャー] ウィンドウで、[拡張機能をインストール] ボタンをクリックします。



10. [開く] ウィンドウで、<Arch-LOG Web サイト>よりダウンロードした<archlog\_browser-\*.rbz>を選択し、[開く] ボタンをクリックします。





11. [Arch-LOG for SketchUp] のインストールが完了しました。[✕] ボタンをクリックし、[拡張機能マネージャー] ウィンドウを閉じて下さい。

拡張機能マネージャー

拡張機能マネージャー

ホーム

管理

Yuki S.  

|  | 拡張機能名                                                                                                         | 作者                                     | 有効   無効                                                                                           |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Arch-LOG<br> 署名なし            | migenius pty. ltd.<br>www.migenius.com | <div>有効</div>  |
|  | Bloom Unit<br> 署名なし          | migenius pty. ltd.<br>www.migenius.com | <div>有効</div>  |
|  | load_luminova_utils<br> 署名なし |                                        | <div>有効</div>  |
|  | Trimble Connect<br>署名済み                                                                                       | SketchUp                               | <div>有効</div>  |
|  | アドバンス カメラ ツール<br>署名済み                                                                                         | SketchUp                               | <div>有効</div>  |
|  | サンドボックスツール<br>署名済み                                                                                            | SketchUp                               | <div>有効</div>  |
|  | 動的コンポーネント<br>署名済み                                                                                             | SketchUp                               | <div>有効</div>  |

拡張機能をインストール

## 関連ページ

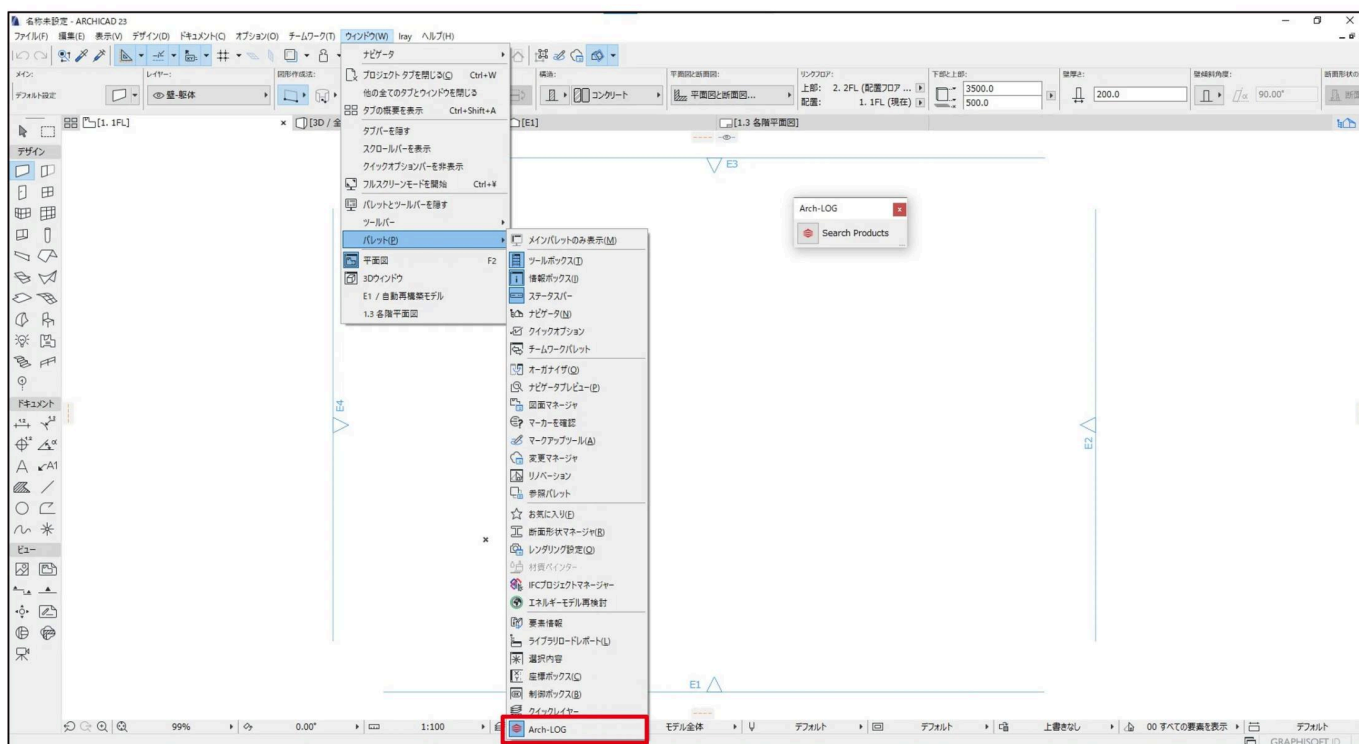
- 1-3 Arch-LOG プラグインのインストール
- 1-5 各該当 BIM ソフトプラグインツールの確認

## 1-5 各該当 BIM ソフトプラダインツールの確認

Arch-LOG の対応 BIM ソフトでインストールが正しく行われているか確認をします。

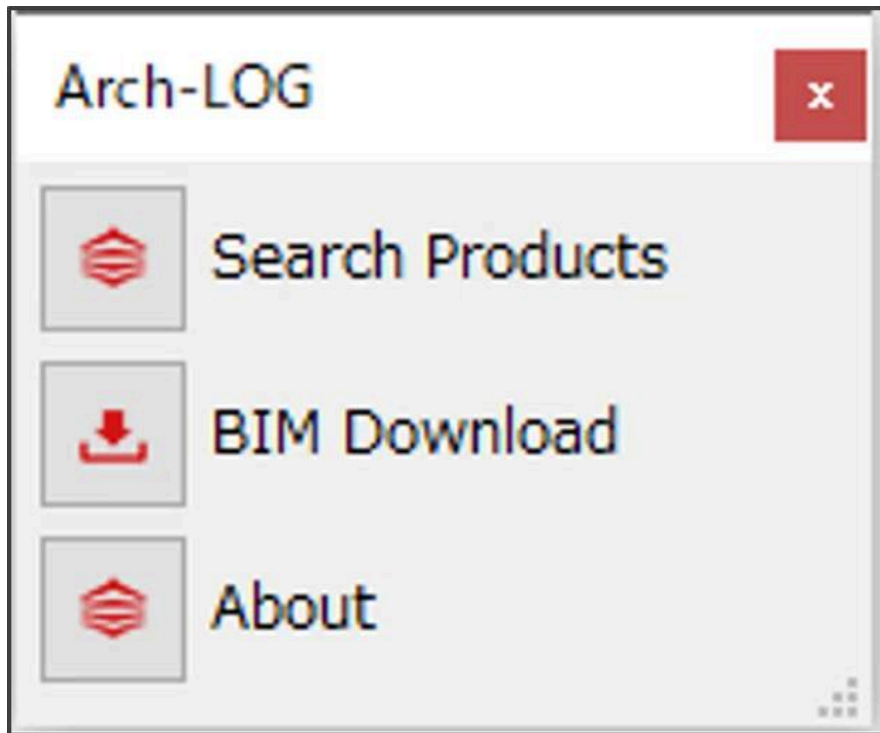
### <ArchiCAD>

1. <ArchiCAD>を起動します。
2. メニューバーから [ウィンドウ] > [パレット] > [Arch-LOG] をクリックします。



3. [Arch-LOG] ボタンが表示されます。

※ ご使用の環境によっては Search Products のみ表示されている場合があります。その際は右斜め下にボタンを広げていただくと各サービスが表示されます。

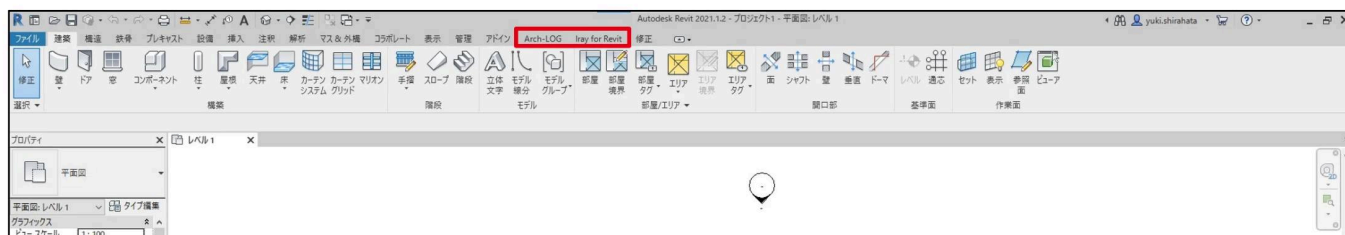
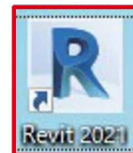


Arch-LOG プラグインが正常にインストールされている場合、以下のフォルダに Arch-LOG フォルダが生成されています。

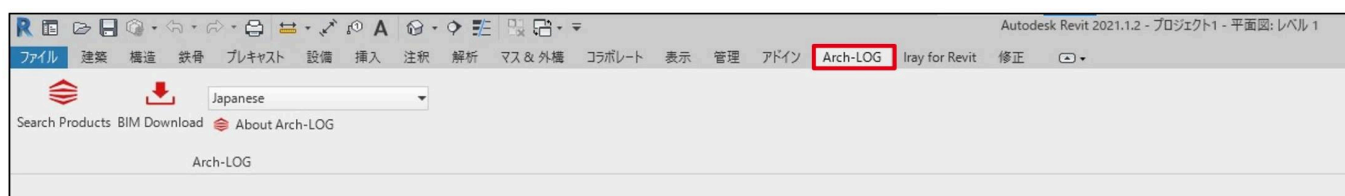
C:\Program Files\GRAPHISOFT\ARCHICAD <version>\Add-Ons\Arch-LOG

### <Revit>

1. <Revit>を起動します。
2. <Revit>を開くと上部タブに [Arch-LOG]、[IRAY] がそれぞれ確認できます。



## [Arch-LOG]



## [IRAY]



Arch-LOG プラグインが正常にインストールされている場合、以下のフォルダが生成されています。

```
C:\ProgramData\LOG-LOG\Arch-LOG for Revit\Revit <version>
```

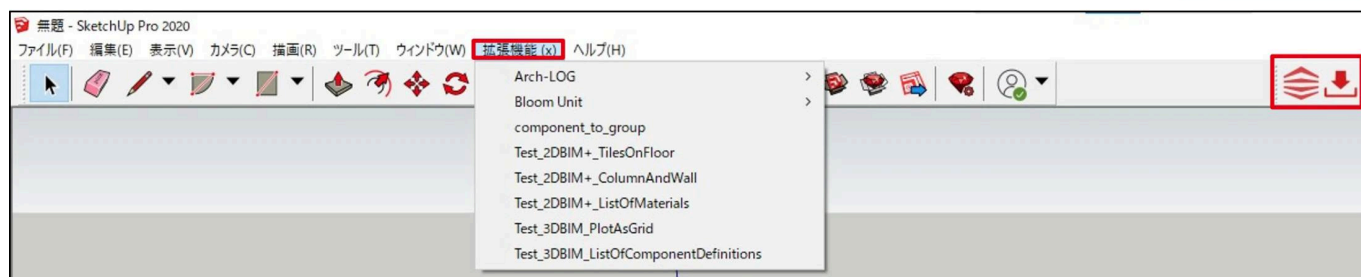
また、以下のパスにもプラグイン関連ファイルが配置されています。

```
C:\ProgramData\Autodesk\Revit\Addins\<version>\Arch-LOG Browser.addin
```

ProgramData フォルダは隠しファイルになっています。表示されない場合は、エクスプローラーの「表示」タブから「隠しファイル」のチェックボックスを ON にしてください。

## <SketchUp>

1. <SketchUp>を起動します。
2. <SketchUp>を開くと上部タブに [Arch-LOG]、[Bloom Unit] が確認できます。



3. またツールバーにも [Arch-LOG] アイコンが確認できます。

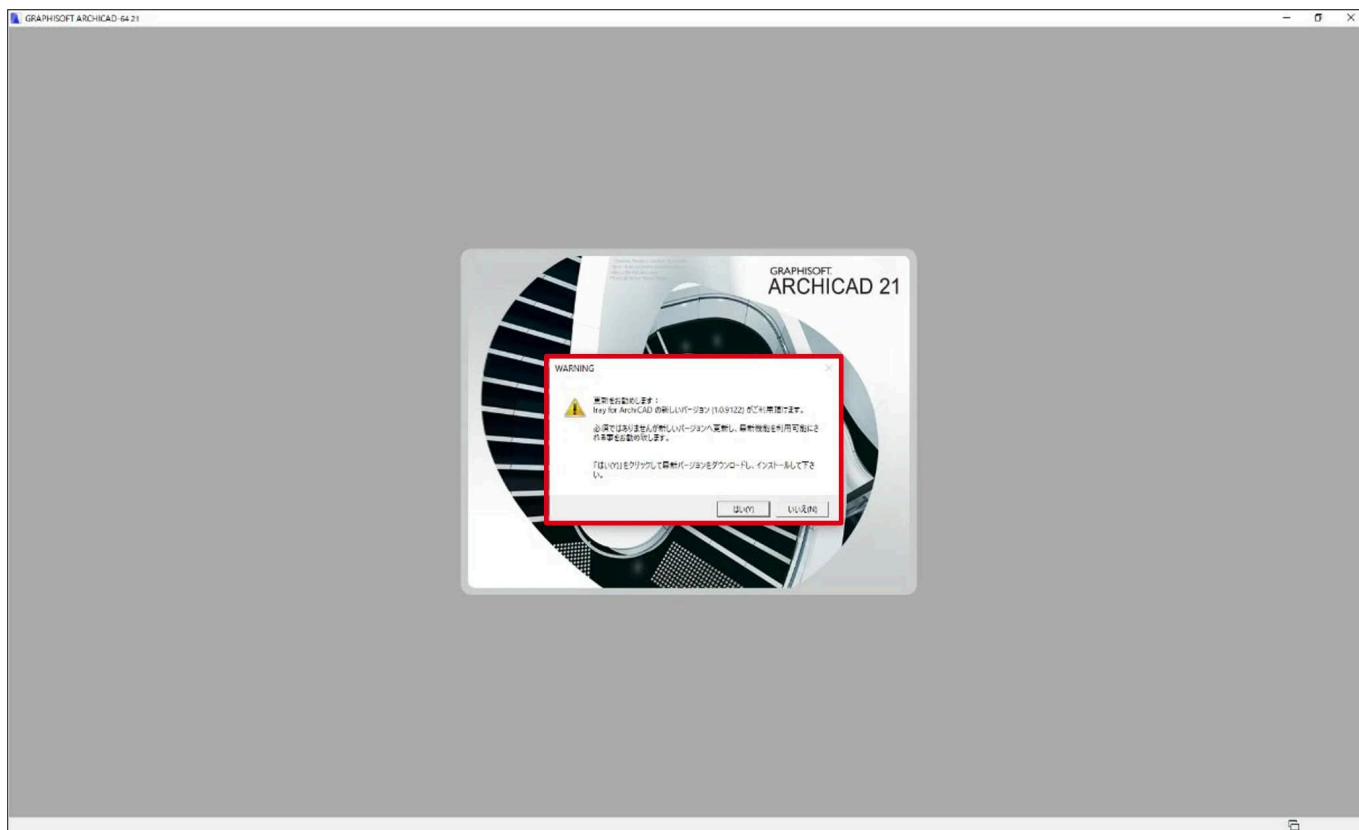


## 関連ページ

- 1-4 Rendering プラグインのインストール
- 1-6 プラグインツールのアップデートについて

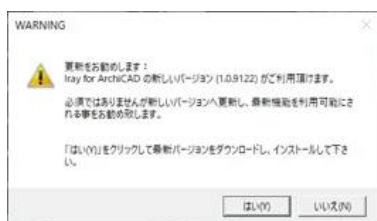
## 1-6 プラグインツールのアップデートについて

1. Arch-LOG の対応 BIM ソフトに Arch-LOG プラグインがインストール済みの場合は、プラグインがバージョンアップされた際、BIM ソフト起動時にアップデートを知らせるメッセージダイアログが表示されます。



2. メッセージダイアログの内容には大きく 2 種類あります。直ちに更新を行う必要がない場合は下記のようなメッセージが表示されます。「必須の更新」を促すメッセージが表示されていれば、「はい」をクリックし、インストーラのダウンロード及びインストールを直ちに行ってください。

最新版のプラグインは、＜Arch-LOG Web サイト＞の [プラグイン] からいつでもダウンロードが可能です。



3. ツールをバージョンアップする際、事前に既存のバージョンのアンインストールを行う必要があります。

[Windows] の [コントロールパネル] から [プログラムと機能] より＜Iray for XXX＞もしくは＜Arch-LOG for XXX Version \*.\*>のアンインストールを行ってください。



4. アンインストール後、ダウンロードしたインストーラを実行します。詳しくは<1-3>および<1-4>を参照してください。

インストール後 Iray が正常に作動しない場合は、手動でアンインストールを行う必要があります。下記のデータを消去した後に、再度バージョンアップを行ってください。

- C:\Program Files 直下にある<Iray for Arch-LOG の対応 BIM ソフト>フォルダ
- C:\ProgramData 直下にある<Iray for Arch-LOG の対応 BIM ソフト>フォルダ
- C:\Users\ユーザー名\AppData\Roaming\GRAPHISOFT\Arch-LOG の対応 BIM ソフト \*\*\*\Addins\2018 フォルダ内の Iray\_for\_XXX.addin ファイル

## Revit のクリーンインストール

Revit プラグインを完全にクリーンインストールする場合は、以下の手順で行います。

1. コントロールパネルの「プログラムと機能」から該当のプラグインをアンインストールします。
2. 以下のフォルダを確認し、ご利用の Revit バージョン名のフォルダが残っている場合は削除してください。

```
C:\ProgramData\LOG-LOG\Arch-LOG for Revit
```

3. 続いて、以下のフォルダを確認し、Arch-LOG Browser.addin が残っている場合は削除してください。

```
C:\ProgramData\Autodesk\Revit\Addins\<version>\Arch-LOG Browser.addin
```

4. 上記の作業が完了したら、再度インストールを行ってください。

## インストールログの出力方法

プラグインのインストールに問題が発生した場合、インストールログを出力してサポートに送付することで、問題の調査がスムーズに行えます。

すでに Arch-LOG プラグインがインストール済みの場合は、まずアンインストールを行ってから以下の手順を実行してください。

1. コマンドプロンプトを**管理者権限**で起動してください。
2. ダウンロードした最新のプラグインのファイルパスを入力し、パスの後ろに以下のオプションを追加して実行します。

```
<プラグインのファイルパス> /LOG="C:\Install.log"
```

3. 通常どおりインストール作業を完了してください。
4. C ドライブ直下に「Install.log」が出力されたことを確認してください。

出力されたログファイルを **info@m-arch-log.com** へメールで添付してお送りください。

## うまくいかないとき

| 症状               | 対処法                                       |
|------------------|-------------------------------------------|
| プラグインの更新がうまくいかない | 既存のプラグインを完全にアンインストールしてから、最新版をインストールしてください |

| 症状                      | 対処法                                                   |
|-------------------------|-------------------------------------------------------|
| インストール後に Iray が正常に作動しない | 上記のフォルダを手動で削除してから再インストールしてください                        |
| インストール中にエラーが発生する        | インストールログを出力し、 <b>info@m-arch-log.com</b> へメールでお送りください |

それでも正常に作動しない場合、お問い合わせフォーム よりご連絡ください。

## 関連ページ

- 1-3 Arch-LOG プラグインのインストール
- 1-4 Rendering プラグインのインストール
- 1-5 各該当 BIM ソフトプラグインツールの確認

## 2-1 <Arch-LOG プロジェクト>の新規作成

<Arch-LOG プロジェクト>は、<Arch-LOG>上に何件でも作成できます。

<Arch-LOG>に登録されたプロジェクトの情報は、クラウド上に保存され、将来に渡り作成・編集・複製・削除・閲覧・共有して利用することが可能です。

BIM ソフト上のプロジェクトと混同しないように、<Arch-LOG>上のプロジェクトについては、本マニュアルにおいて<Arch-LOG プロジェクト>と表記します。

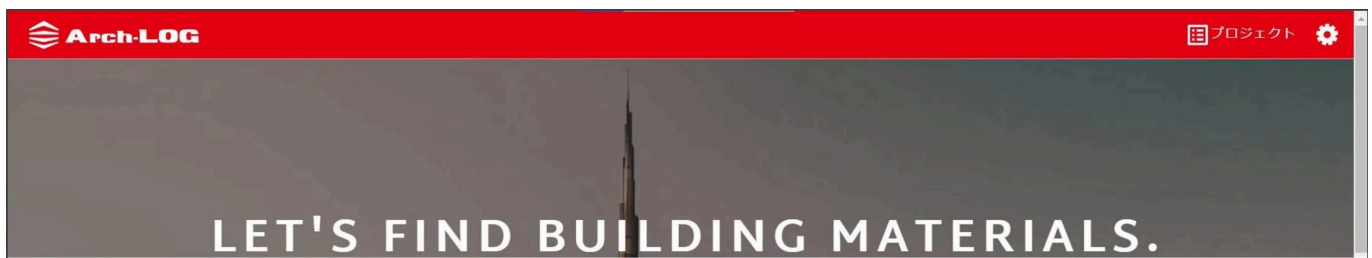
### プロジェクトとは

Arch-LOG プロジェクトとは、Arch-LOG 上の多数の建材製品の中から**自身が使いたい製品をピックアップして保管しておくためのスペース**です。

- 1つのアカウントで**複数のプロジェクト**を作成できます。
- 物件ごとにプロジェクトを使い分けることができます。
- プロジェクトに製品を追加することで、Arch-LOG の様々な機能（サンプル請求・マテリアルボード・BIM ダウンロードなど）が利用できます。
- 他のユーザーとプロジェクトを共有し、共同作業を行うことができます。

### プロジェクト作成手順

1. ログインした状態で、TOP ページ画面上部の [プロジェクト] をクリックします。



2. [新規プロジェクトの作成] をクリックし、各項目へ [\*] 必要事項を入力して [確定] をクリックします。

## プロジェクト作成

\* 入力必須項目

## プロジェクト名\*

プロジェクト名を入力してください(半角カナを除く)

## 物件種類\*

選択してください

## 住所

## 郵便番号

000

- 0000

住所検索

## 都道府県

必須項目(半角カナを除く)

## 市区郡

必須項目(半角カナを除く)

## 町村字・番地

必須項目(半角カナを除く)

## ビル名など

ビル名など

## 建築面積

Selected

## 階数

地上

(半角カナを除く)

階

地下

(半角カナを除く)

階

## 工事の種類

選択してください

## 着工日

Selected

~

Selected

▼

## 竣工日

Selected

~

Selected

▼

確定

戻る

3. [...] ボタンをクリックし、サブメニューより [送付先] を選択します。サンプル・資料送付先の [\*] 必要事項を入力して [決定] をクリックします。

※ [サンプルの請求] に関しては、＜4-1＞を参照してください。

[送付先の追加] を選択することで複数の送付先を設定することが出来ます。



[送付先の追加] を選択することで複数の送付先を設定することが出来ます。

**送付先の追加**

\* は入力必須項目

送付先名\*  
本社、自宅、現場など

会社名\*  
(全角)

部署名  
(全角)

担当者名(半角カナを除く)\*  
姓  
名

フリガナ(半角カナを除く)\*  
姓  
名

郵便番号\*  
(数字7桁) 住所検索

都道府県\*  
(全角)

市区郡\*  
(全角)

町村字・番地\*  
(全角)

ビル名など  
ビル名など

電話番号\*  
(半角数字)

戻る 決定

4. [...] ボタンをクリックし、サブメニューより [プロジェクト設定] を選択します。Arch-LOG プロジェクトに登録されている情報を確認できます。

5. [プロジェクト情報] 画面下方の [編集する] ボタンをクリックし、情報の変更や追加ができます。

[権限] が＜管理者＞＜編集者＞の場合のみ、プロジェクト情報を編集することができます。

Arch-LOG Project

project\_01

追加済み製品

仕上表

サンプル・資料請求

マテリアルボード

## プロジェクト設定

### プロジェクト情報

|          |            |
|----------|------------|
| プロジェクト名  | project_01 |
| プロジェクト種類 | 資料の作成      |
| 住所       |            |
| 郵便番号     |            |
| 都道府県     | 東京都        |
| 市区郡      |            |
| 町村字・番地   |            |
| ビル名など    |            |
| 建築面積     |            |
| 階数       |            |
| 工事の種類    | 新築         |
| 着工日      |            |
| 竣工日      |            |

編集する

プロジェクトの複製をおこなうことができます。

複製

プロジェクトの削除をおこなうと、プロジェクトに紐づいたすべてのデータが削除されます。

削除

## プロジェクトへの製品追加

### WEB サイトから追加する場合

- Arch-LOG サイトの製品検索で、追加したい製品を検索します。
- 製品の詳細ページを開き、[プロジェクトに追加] ボタンをクリックします。
- 追加先のプロジェクトを選択して確定します。

### BIM ソフトウェアから追加する場合

BIM ソフトウェア（Archicad、Revit、SketchUp）の Arch-LOG プラグインからも製品をプロジェクトに追加できます。プラグインの「Search Products」機能を使うと、BIM ソフトウェア上から直接 Arch-LOG サイトにアクセスして製品検索や追加が行えます。

## プロジェクト内の製品管理

### 並び替えと絞り込み

プロジェクト内の製品は名前・製品登録順・プロジェクト追加順・製品コード順・メーカー順・カテゴリ順で並び替えが可能です。フリーワード検索・カテゴリフィルター・メーカーフィルターでの絞り込みにも対応しています。

### BIM Download から製品を確認する

BIM ソフトウェアの Arch-LOG プラグインから「BIM Download」アイコンをクリックすると、プロジェクト一覧が表示されます。製品のサムネイルをクリックして「ダウンロード」ボタンをクリックすると BIM データをダウンロードできます。

# プロジェクトの活用例

- **物件ごとにプロジェクトを作成** — 物件名をプロジェクト名にすることで、一覧画面から素早く目的のプロジェクトを見つけられます。
- **設計フェーズごとに分ける** — 基本設計と実施設計でプロジェクトを分けることで、各フェーズで検討した製品を明確に管理できます。
- **チームで共有して共同作業** — プロジェクトメンバーを招待して共有することで、関係者間での情報共有がスムーズになります。

## うまくいかないとき

| 症状                          | 対処法                                          |
|-----------------------------|----------------------------------------------|
| プロジェクトが作成できない               | ログイン状態を確認してください                              |
| 製品が検索結果に表示されない              | 検索キーワードを変えるか、カテゴリ・メーカー名での検索もお試しく下さい          |
| BIM Download でプロジェクトが表示されない | Arch-LOG へのログイン状態を確認してください。キャッシュのクリアもお試しく下さい |

## 関連ページ

- 2-2 <Arch-LOG プロジェクト>の共有
- 2-3 <Arch-LOG プロジェクト>の管理
- 4-1 製品サンプルの一括請求機能について

## 2-2 <Arch-LOG プロジェクト>の共有

作成した<Arch-LOG プロジェクト>を、任意の Arch-LOG ユーザーと共有することができます。

### ■ 招待者

1. 画面上部の [...] をクリックし、サブメニューから [メンバー管理] を選択します。



2. [⊕招待] ボタンをクリックします。
3. 招待する方の E-mail アドレスを入力して、[権限] を選択したうえ、[決定] ボタンをクリックして送信します。



4. メール送信が完了したメッセージが表示されます。続けて招待するか戻るかを選択できます。



権限の種類:



| 権限  | 内容                      |
|-----|-------------------------|
| 管理者 | プロジェクトの情報を編集できます        |
| 閲覧者 | プロジェクト情報や追加された製品を閲覧できます |
| 編集者 | 製品の追加、マテリアルボード作成等が可能です  |

## ■ 招待されたユーザー

5-1. 招待されたユーザーには以下のような内容のメールが送付されます。添付の URL をクリックすると、＜Arch-LOG Web サイト＞に移動します。

# Arch-LOGのプロジェクトへご招待のお知らせ

受信トレイ ×



**archlog\_admin@arch-log.com**  
To 自分 ▼

あなたを 浜松町3丁目プロジェクトに招待しています。  
 プロジェクトに参加するには、以下のURLにアクセスして、  
 「承諾する」をクリックしてください。

<http://www.arch-log.com>

招待を断るには、上記URLにアクセスして、「拒否する」  
 をクリックして下さい。

---

※このメールのアドレスは、ユーザー招待専用となっております。  
 このメッセージに返信なさらないようお願いいたします。

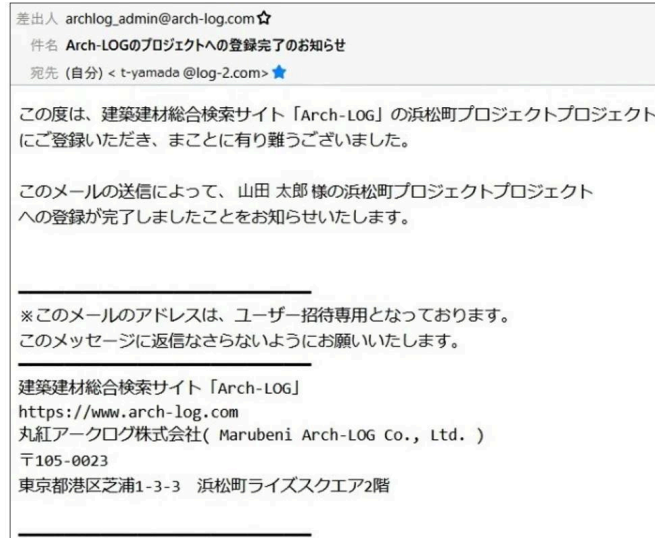
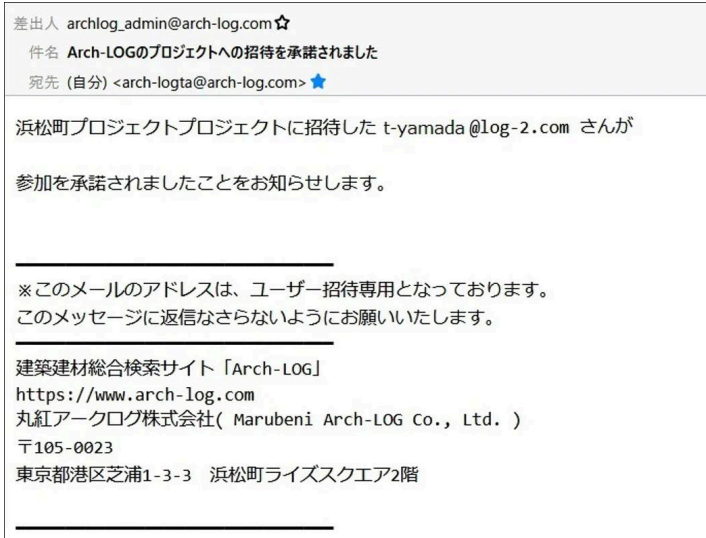
---

建築建材総合検索サイト「Arch-LOG」  
<https://www.arch-log.com>  
 丸紅アークログ株式会社 ( Marubeni Arch-LOG Co., Ltd. )  
 〒105-0023  
 東京都港区芝浦1-3-3 浜松町ライズスクエア2階

---

[サインイン] 画面が表示されますので、招待された方が [承諾する] ボタンをクリックして承認することで＜Arch-LOG プロジェクト＞を共有することができます。

招待された方が承認すると、下記内容のメールが届きます。



アカウント未登録の方を招待することも可能です。招待メールから Arch-LOG にアクセスした際にユーザー登録をしていただきます。招待されるユーザーも Arch-LOG アカウントを持っている必要があります。

5-2. プロジェクト招待は招待一覧からも確認可能です。

画面右上にある [招待一覧] アイコンをクリックして確認できます。



## 関連ページ

- 2-1 <Arch-LOG プロジェクト>の新規作成
- 2-3 <Arch-LOG プロジェクト>の管理

## 2-3 <Arch-LOG プロジェクト>の管理

各業務で作成した<Arch-LOG プロジェクト>は、一括管理することができます。

1. <TOP>ページの[プロジェクト] ボタンをクリックして、[プロジェクト一覧] 画面が表示されます。

[並び替え] メニューから、表示する順序を選択できます。



2. 編集者（<2-2 参照>）でないプロジェクトは、編集することができません。
3. 類似の案件の場合、プロジェクト右のボタンをクリックして、プロジェクトの複製を行うことができます。
4. 必要がなくなったプロジェクトは、削除ボタンをクリックして削除することができます。



## プロジェクト一覧の操作

### 検索・並び替え

- ・フリーワード検索 — プロジェクト名で絞り込みができます。
- ・並び替え — プロジェクト名・着工日・竣工日・登録日・更新日の基準で並び替えが可能です。

### 表示項目の切り替え

プロジェクト一覧では、以下の項目の表示・非表示を切り替えることができます。

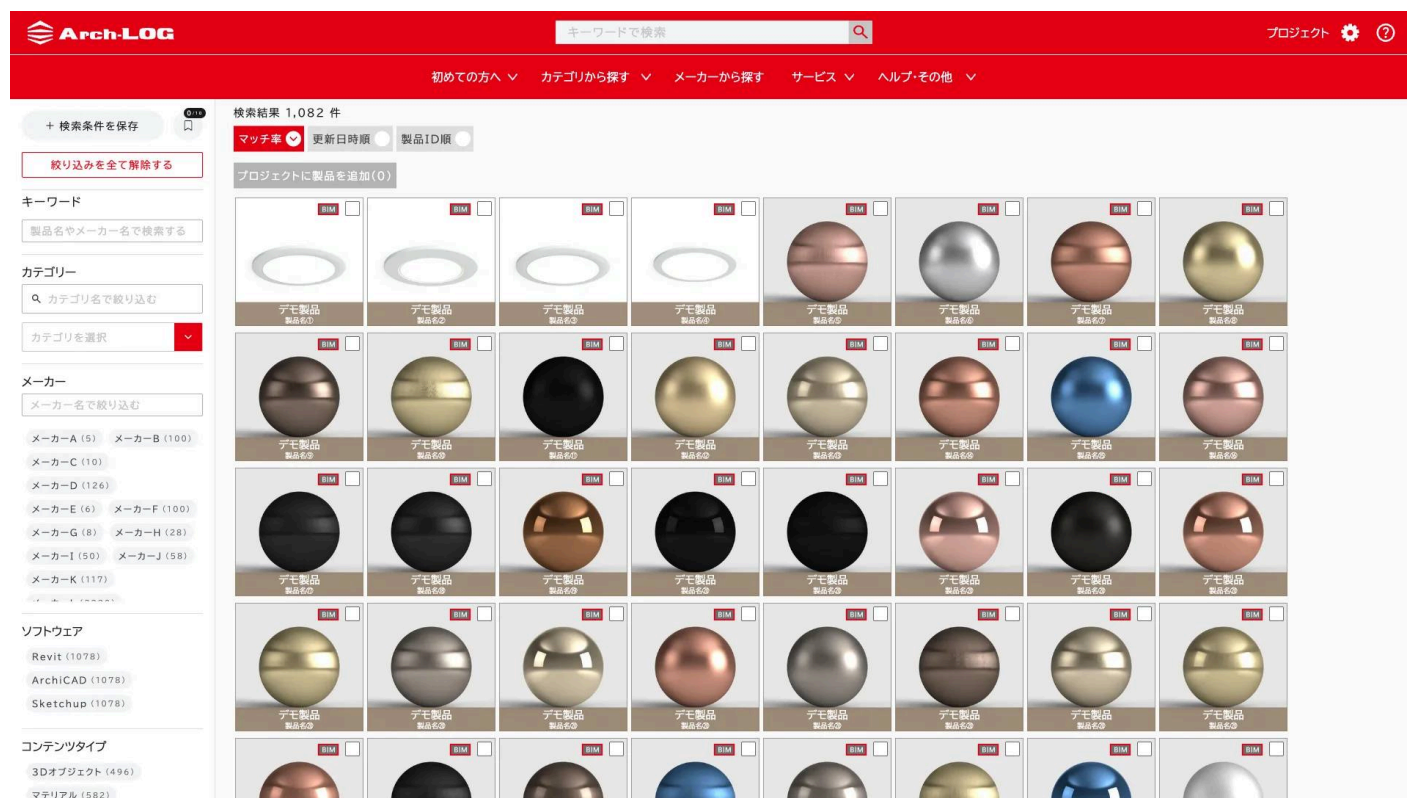
- 住所
- 着工/竣工日
- 物件種類
- 工事の種類
- 建築面積
- 階数

## 関連ページ

- 2-1 <Arch-LOG プロジェクト>の新規作成
- 2-2 <Arch-LOG プロジェクト>の共有

# 3-1 <Arch-LOG>登録製品の検索

<Arch-LOG Web サイト>では、メーカーの枠を超え、利用したい製品を横断的に検索してピックアップすることができます。

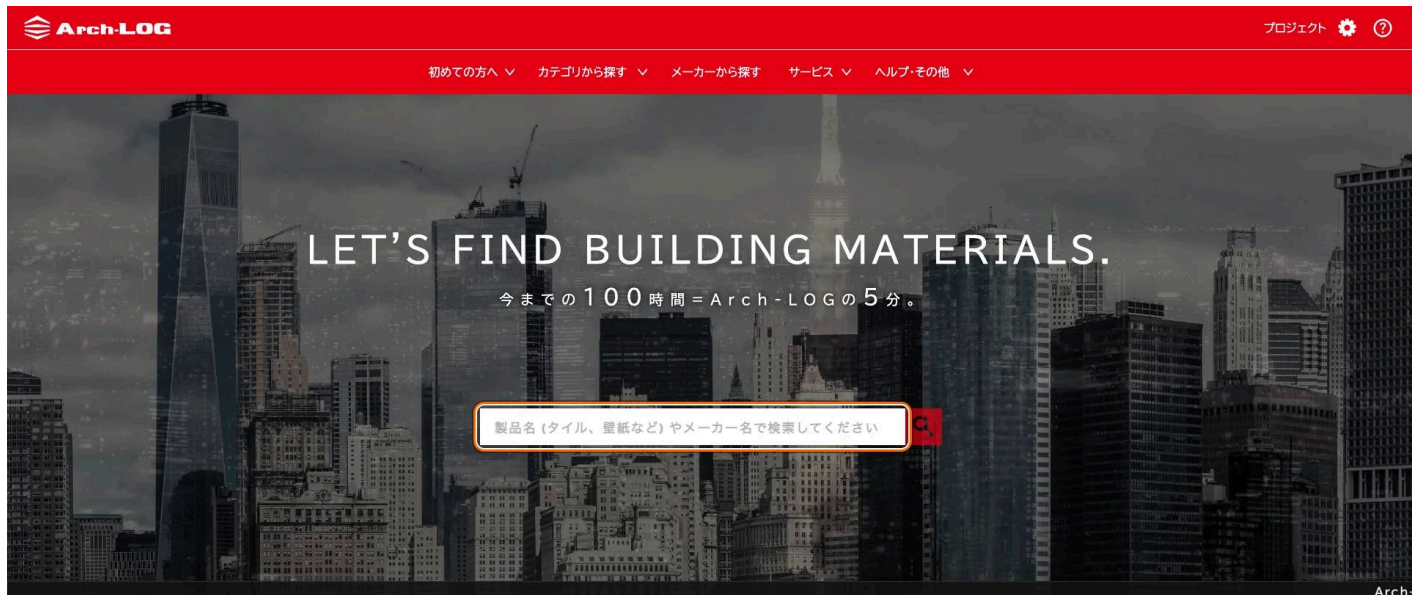


## 1. キーワード検索

トップページの検索バーから[キーワード]で検索することが可能です。テキストボックスに直接入力し、ボタンをクリックすると検索条件に合致した検索結果が表示されます。

- 検索するキーワードは、スペースで区切ると複数入力することができます。ただし有効なのは最大5語までで、6語目以降は無視されます（エラーにはなりません）。
- [キーワードで検索]のテキストボックス上に、検索された製品の数が表示されます。





Arch-LOGは丸紅グループが運営する  
建設業界のためのデジタルデータプラットフォームです。



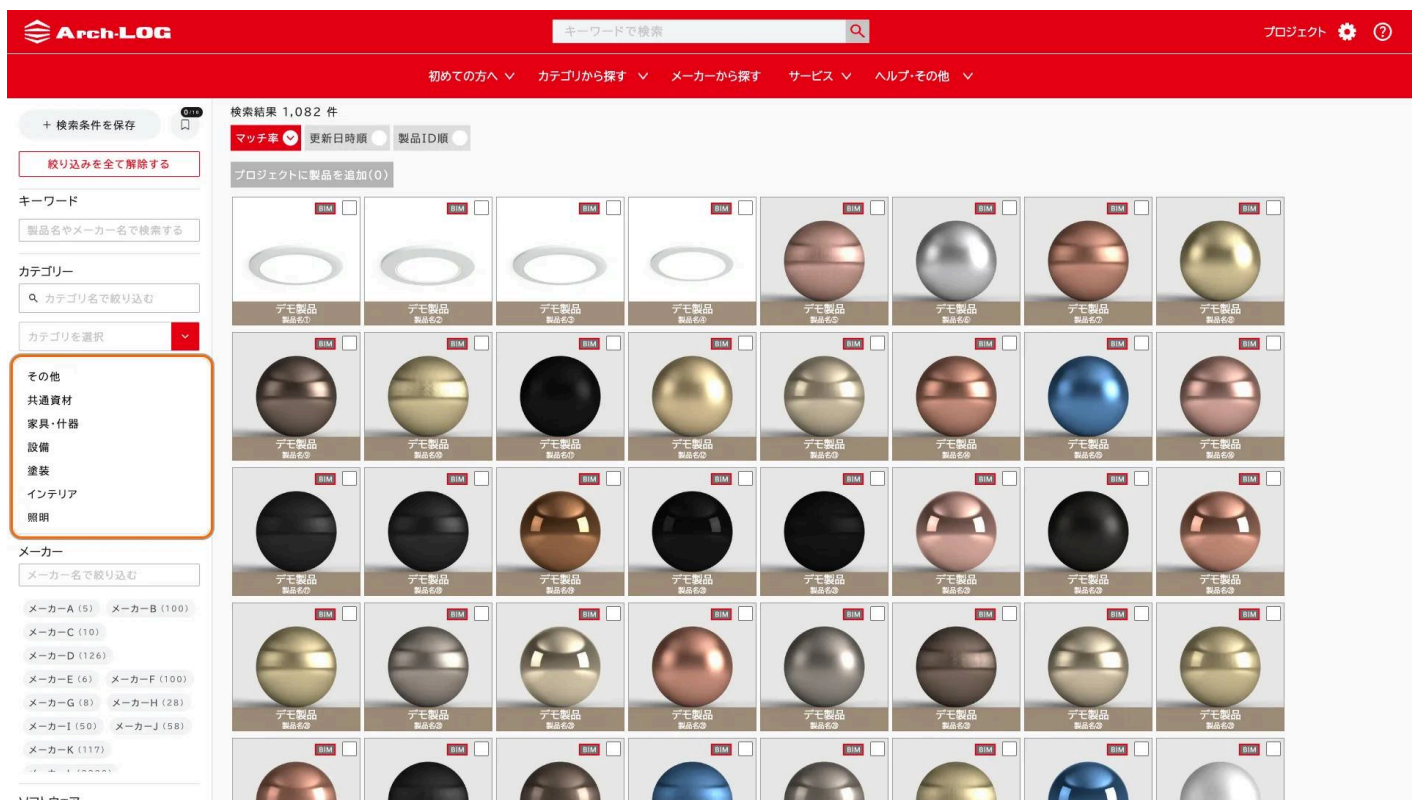
キーワードを入力せずに検索アイコンを押すと、全製品の検索ページが開きます。そこから左ペインのフィルターを使って絞り込むことも可能です。

## 2. カテゴリで絞り込む

検索結果画面の左ペインから、カテゴリを選んで絞り込みができます。

手順（大カテゴリ → 中 → 小の順に絞り込む）

1. 「カテゴリを選択」をクリックすると、**大カテゴリ**の一覧が展開されます（起点として1つだけ選択可能）



## 2. 大カテゴリ（例: 照明）を選ぶと、中カテゴリがチェックボックス付きで表示されます（複数選択可・最大5つ）

Arch-LOG

キーワードで検索

プロジェクト

初めての方へ カテゴリから探す メーカーから探す サービス ヘルプ・その他

検索結果 7 件

マッチ率 更新日時順 製品ID順

プロジェクトに製品を追加(0)

デモ製品 Demodownlight3500K505Lm... デモ製品 Demodownlight3000K965Lm... デモ製品 Demodownlight3500K845Lm... デモ製品 Demodownlight3500K1085Lm... デモ製品 lamp0095 デモ製品 Projector Light In Box 0001 デモ製品 Projector Light 0001

キーワード

製品名やメーカー名で検索する

カテゴリ

Q カテゴリ名で絞り込む

照明

一般照明

メーカー

メーカー名で絞り込む

メーカーA (126) メーカーB (59) メーカーC (17) メーカーD (11) メーカーE (5) メーカーF (14) メーカーG (2) メーカーH (32) メーカーI (20) メーカーJ (34) メーカーK (12)

ソフトウェア

Revit (7) ArchiCAD (7) Sketchup (7)

コンテンツタイプ

3Dオブジェクト (7)

## 3. 中カテゴリの「+」をクリックして展開すると、小カテゴリが一覧表示されます（中カテゴリあたり最大5つ）。クリックすると絞り込まれます

Arch-LOG

キーワードで検索

プロジェクト

初めての方へ カテゴリから探す メーカーから探す サービス ヘルプ・その他

検索結果 7 件

マッチ率 更新日時順 製品ID順

プロジェクトに製品を追加(0)

デモ製品 Demodownlight3500K505Lm... デモ製品 Demodownlight3000K965Lm... デモ製品 Demodownlight3500K845Lm... デモ製品 Demodownlight3500K1085Lm... デモ製品 lamp0095 デモ製品 Projector Light In Box 0001 デモ製品 Projector Light 0001

キーワード

製品名やメーカー名で検索する

カテゴリ

Q カテゴリ名で絞り込む

照明

一般照明 (4) LED照明器具 (2) テーブルライト (1)

メーカー

メーカー名で絞り込む

メーカーA (126) メーカーB (59) メーカーC (17) メーカーD (11) メーカーE (5) メーカーF (14) メーカーG (2) メーカーH (32) メーカーI (20) メーカーJ (34) メーカーK (12)

BIMソフト

Revit (7) ArchiCAD (7) Sketchup (7)

## カテゴリ名で素早く絞り込む

「カテゴリを検索」ボックスにカテゴリ名を入力すると、一致する候補が「大>中>小」の形式でリスト表示されます。クリックすると該当カテゴリが選択されます。

＜Arch-LOG＞のカテゴリは、建材を＜Arch-LOG＞が独自で分類した一般的な製品カテゴリです。BIM ソフトウェア上で使用されているカテゴリとは異なります。また、検索結果が0件のカテゴリは表示されません。

### 3. メーカーで絞り込む

左ペインの「メーカー」セクションで、メーカーを指定して絞り込みができます。

- メーカーは**50音順**で並びます
- 閲覧権限のある非公開（プライベート）メーカーは、**文字色が水色**で表示されます

#### 手順

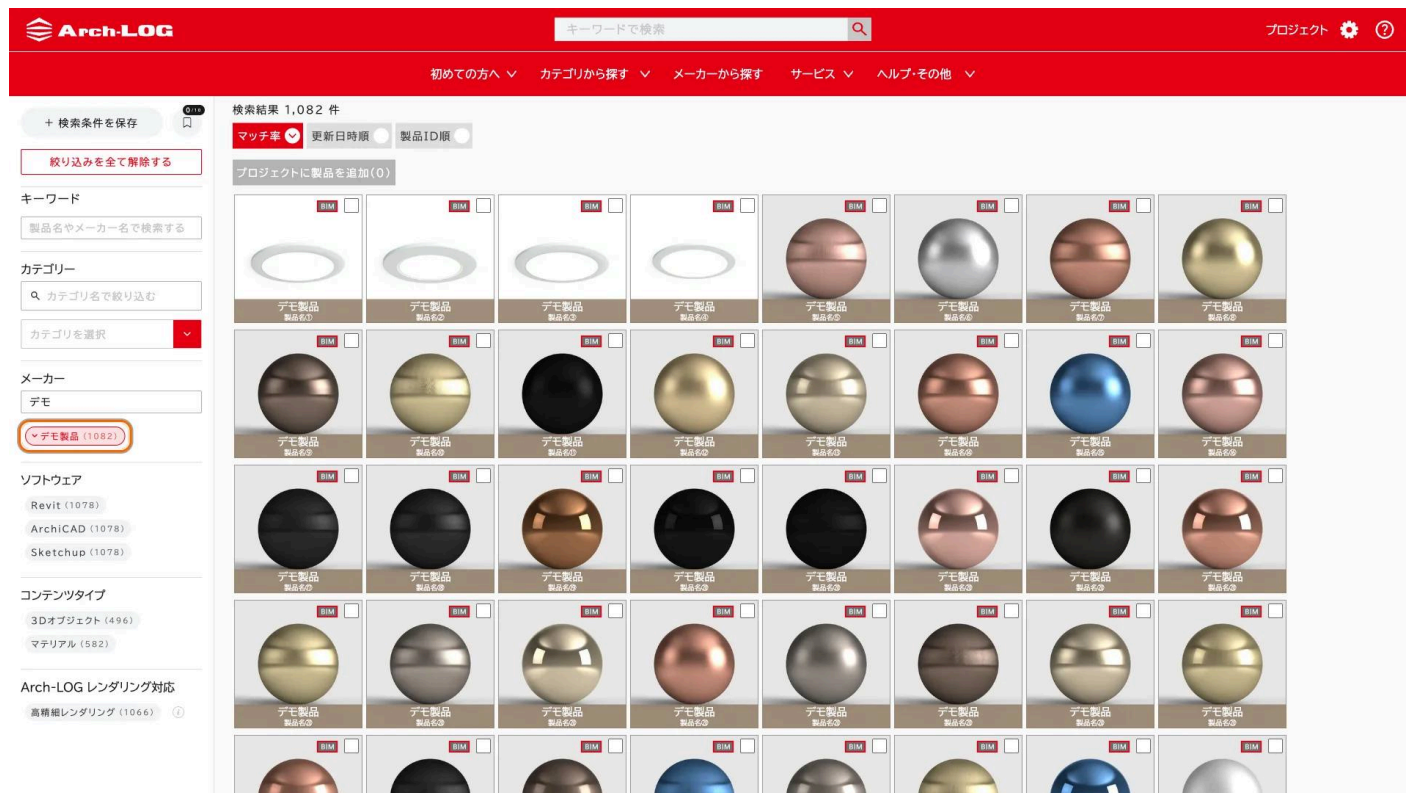
1. 「メーカー名で絞り込む」ボックスにメーカー名を入力すると、一致する候補に絞り込まれます



The screenshot shows the left sidebar of the Arch-LOG search interface. At the top, there is a button '+ 検索条件を保存' (Save search conditions) and a bookmark icon with '0 / 10'. Below this is a button '絞り込みを全て解除する' (Reset all filters). The 'キーワード' (Keywords) section has a search box with the placeholder '製品名やメーカー名で検索する' (Search by product name or manufacturer name). The 'カテゴリ' (Category) section has a search box with 'カテゴリ名で絞り込む' (Filter by category name) and a dropdown menu labeled 'カテゴリを選択' (Select category). The 'メーカー' (Manufacturer) section is highlighted with an orange border and contains a search box with 'デモ' (Demo) entered. Below the search box, it shows 'デモ製品 (1082)' (Demo Products (1082)).

2. 候補からチェックボックスを選ぶと、検索結果に反映されます（複数選択可）

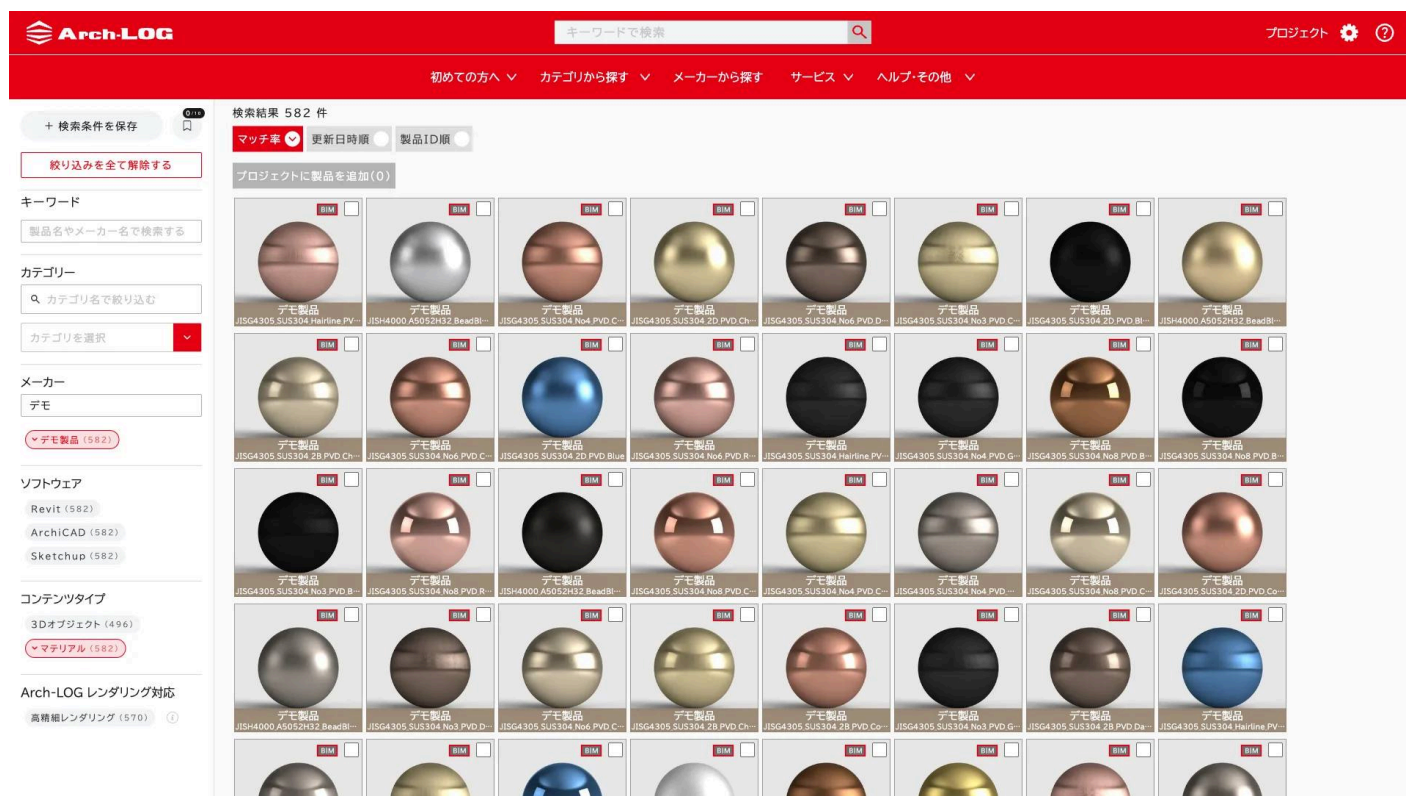




選択できるメーカーは最大10社までです。上限に達すると、それ以上のメーカーは選択できなくなり、左ペインに「※ 選べるのは10社までです」というお知らせが表示されます。

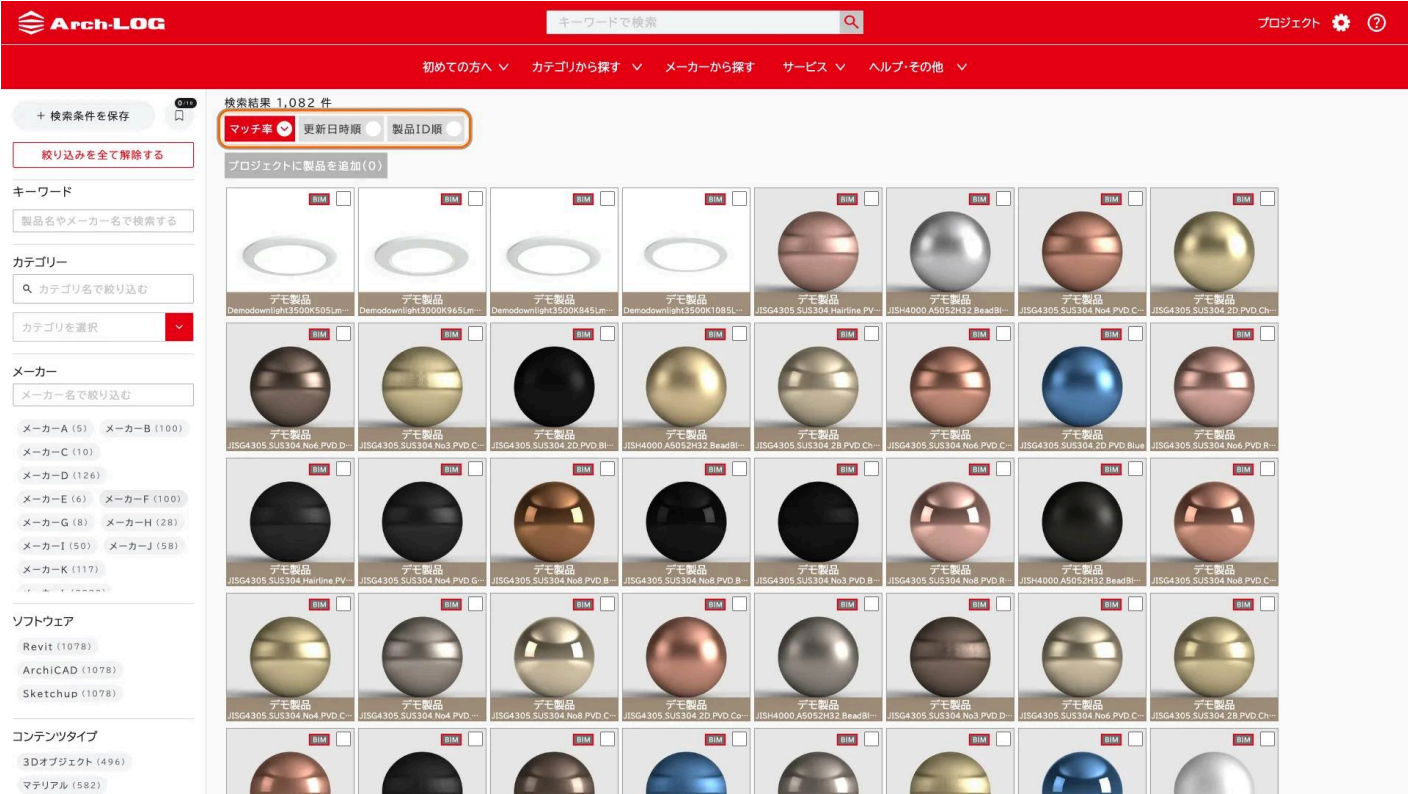
## 4. 複合検索

キーワード・カテゴリ・メーカー・コンテンツタイプ・ソフトウェア・Arch-LOG レンダリング対応を組み合わせることで、より詳細な絞り込みができます。フィルター項目どうしは「AND」（絞り込み）、同じフィルター項目内の複数選択は「OR」（いずれか）として動作します。



## 5. 表示順の変更

検索結果は、[表示順序] プルダウンメニューから表示順を変更できます。「マッチ率」「更新日時順」「製品ID順」から選択でき、初期値は**マッチ率**（一致度の高い順）です。選んだ並び順は URL に保持されるため、共有・ブックマークした URL を開くと同じ並び順が再現されます。



6. コンテンツタイプ・ソフトウェア・Arch-LOG レンダリング対応で絞り込む

左ペインから コンテンツタイプ（BIM コンテンツの種別）・ソフトウェア（対応ソフトウェア）・Arch-LOG レンダリング対応の3つを、それぞれ独立した項目として絞り込みができます。

**コンテンツタイプ**（複数選択可。選択した種別のいずれかに当てはまる製品が表示されます）

| 表示名           | 内容                               |
|---------------|----------------------------------|
| 3Dオブジェクト      | 3D の BIM コンテンツがある製品              |
| マテリアル         | マテリアル（質感）BIM コンテンツがある製品          |
| 製品ページからダウンロード | 製品ページからリンク経由でダウンロードできる BIM がある製品 |

**ソフトウェア:** Revit / ArchiCAD / SketchUp から選択できます。

**Arch-LOG レンダリング対応:**「高精細レンダリング」を選ぶと、Arch-LOG のレンダリングに対応した BIM コンテンツがある製品のみに絞り込めます。コンテンツタイプとは別枠の独立した項目で、コンテンツタイプの選択と組み合わせると両方の条件を満たす製品に絞り込まれます（AND）。

## ソフトウェア

Revit (49157)

ArchiCAD (48391)

Sketchup (48356)

## コンテンツタイプ

3Dオブジェクト (8277)

マテリアル (46621)

製品ページからダウンロード (3449)

## Arch-LOG レンダリング対応

高精細レンダリング (9448)



詳細は 3-2 コンテンツタイプ・ソフトウェア・Arch-LOG レンダリング対応で絞り込む をご覧ください。

## 7. 絞り込み条件をまとめて解除する

左ペイン上部の「絞り込みを全て解除する」ボタンで、設定中のすべての条件を一度にクリアできます（条件を設定中のときのみ表示されます）。

## 8. 絞り込み状態を URL で共有する

絞り込み条件を設定した状態の URL をコピーして共有すると、受け取った相手が同じ条件で検索画面を開くことができます。ブックマークして後から呼び出すことも可能です。

## 9. PC・タブレット・スマートフォンでの表示



| デバイス    | 幅          | 絞り込みの表示方法               |
|---------|------------|-------------------------|
| PC      | 1200px 以上  | 左サイドバーに常時表示（幅はドラッグで変更可） |
| タブレット   | 768～1199px | 「絞り込む」ボタンでドロワーを開く       |
| スマートフォン | 767px 以下   | 「絞り込む」ボタンでドロワーを開く       |

Arch-LOG

プロジェクト   

検索結果 1,082 件

マッチ率 

更新日時順 

製品ID順 

プロジェクトに製品を追加(0)





デモ製品  
Demodownlight3500K505Lm...





デモ製品  
Demodownlight3000K965Lm...





デモ製品  
Demodownlight3500K845Lm...





デモ製品  
Demodownlight3500K1085L...





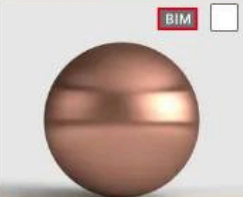
デモ製品  
JISG4305.SUS304.Hairline.PV...





デモ製品  
JISH4000.A5052H32.BeadBl...





デモ製品  
JISG4305.SUS304.No4.PVD C...





デモ製品  
JISG4305.SUS304.2D.PVD Ch...





デモ製品  
JISG4305.SUS304.No6.PVD D...





デモ製品  
JISG4305.SUS304.No3.PVD C...





デモ製品  
JISG4305.SUS304.2D.PVD Bl...





デモ製品  
JISH4000.A5052H32.BeadBl...





デモ製品  
JISG4305.SUS304.2B.PVD Ch...





デモ製品  
JISG4305.SUS304.No6.PVD C...





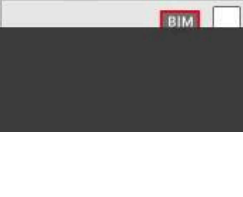
デモ製品  
JISG4305.SUS304.2D.PVD Blue





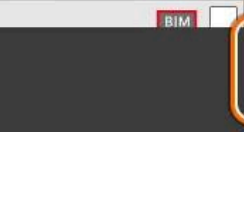
デモ製品  
JISG4305.SUS304.No6.PVD R...





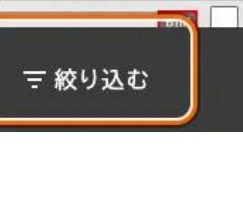
デモ製品





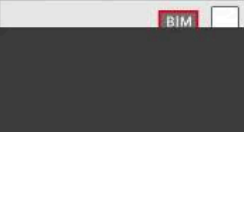
デモ製品





デモ製品





デモ製品

≡ 絞り込む

Arch-LOG

プロジェクト

?

≡

検索結果 1,082 件

+ 検索条件を保存

4/100

キーワード

製品名やメーカー名で検索する

カテゴリー

カテゴリー名で絞り込む

カテゴリーを選択

メーカー

メーカー名で絞り込む

メーカーA (5)

メーカーB (100)

メーカーC (10)

メーカーD (126)

メーカーE (6)

メーカーF (100)

メーカーG (8)

メーカーH (28)

メーカーI (50)

メーカーJ (58)

メーカーK (117)

メーカーL (2220)

メーカーM (97)

メーカーN (547)

メーカーO (100)

メーカーP (100)

絞り込みを解除

結果を表示する

## 10. 検索条件を保存する ※ログインが必要

よく使う絞り込み条件に名前をつけて保存しておくと、次回から1クリックで同じ条件を呼び出せます。

### 保存する方法

1. 絞り込み条件を設定する
2. 左ペイン上部の「+ 検索条件を保存」をクリックする











## 3-2 コンテンツタイプ・ソフトウェア・Arch-LOG レンダリング対応で絞り込む

検索結果画面の左ペインにある「コンテンツタイプ」「ソフトウェア」「Arch-LOG レンダリング対応」から、BIM コンテンツの種別・対応ソフトウェアを指定したり、Arch-LOG レンダリング対応の「高精細レンダリング」を指定したりして絞り込みができます。この3項目はそれぞれ独立したフィルターです。

### コンテンツタイプで絞り込む

コンテンツタイプとは、製品に用意されている BIM コンテンツの種別のことです。以下の種別から選択できます。

| 表示名           | 内容                               |
|---------------|----------------------------------|
| 3Dオブジェクト      | 3D の BIM コンテンツがある製品              |
| マテリアル         | マテリアル（質感）BIM コンテンツがある製品          |
| 製品ページからダウンロード | 製品ページからリンク経由でダウンロードできる BIM がある製品 |

複数のコンテンツタイプを同時に選択できます（選択した種別のいずれかに当てはまる製品が表示されます）。



色違いなどのバリエーションがある製品は「バリエーショングループ」として1件にまとめて表示されます。このため、検索結果の件数と、コンテンツタイプ・ソフトウェアそれぞれの絞り込み候補に表示される件数が一致しない場合があります（グループ内の製品ごとに異なるコンテンツタイプ・対応ソフトウェアを持つことがあるため）。

### Arch-LOG レンダリング対応で絞り込む

「Arch-LOG レンダリング対応」は、コンテンツタイプとは別枠の独立したフィルターです。「高精細レンダリング」を選ぶと、Arch-LOG のレンダリングに対応した BIM コンテンツがある製品のみに絞り込みます。

コンテンツタイプと同時に指定した場合は、両方の条件を満たす製品のみが表示されます（AND）。例えば「3Dオブジェクト」と「高精細レンダリング」を組み合わせると、3D の BIM コンテンツを持ち、かつ Arch-LOG のレンダリングにも対応した製品だけに絞り込まれます。

### ソフトウェアで絞り込む

対応 BIM ソフトウェアで絞り込みができます。選択したソフトウェアに対応している BIM コンテンツを持つ製品のみが表示されます（ソフトウェア）。

- Revit
- ArchiCAD
- SketchUp

- ソフトウェアの選択肢は、現在の検索結果に該当製品があるものだけが表示されます。対応製品が0件のソフトウェアは選択肢として表示されません。
- **Revit・ArchiCAD** はすべてのコンテンツタイプが対象です。**SketchUp** は対象が限られ、「マテリアル」は対象ですが、「3Dオブジェクト」は**高精細レンダリングに対応したものだけが対象**で、「製品ページからダウンロード」（リンク経由）は対象外です。

## コンテンツタイプ・ソフトウェア・Arch-LOG レンダリング対応を組み合わせる

コンテンツタイプ・ソフトウェア・Arch-LOG レンダリング対応を同時に指定して、より詳細に絞り込むことができます。異なるフィルター項目どうしは「AND」（すべてに当てはまる）、同じ項目内での複数選択は「OR」（いずれかに当てはまる）として動作します。

例: 「3Dオブジェクト」かつ「Revit 対応」の製品だけを表示する。「3Dオブジェクト」かつ「Arch-LOG レンダリング対応：高精細レンダリング」を組み合わせれば、さらにレンダリング対応済みの製品だけに絞り込める。

## タブレット・スマートフォンでご利用の場合

タブレットやスマートフォンでは、「絞り込む」ボタンをタップするとドロワーが開き、コンテンツタイプ・ソフトウェア・Arch-LOG レンダリング対応のフィルターが表示されます。

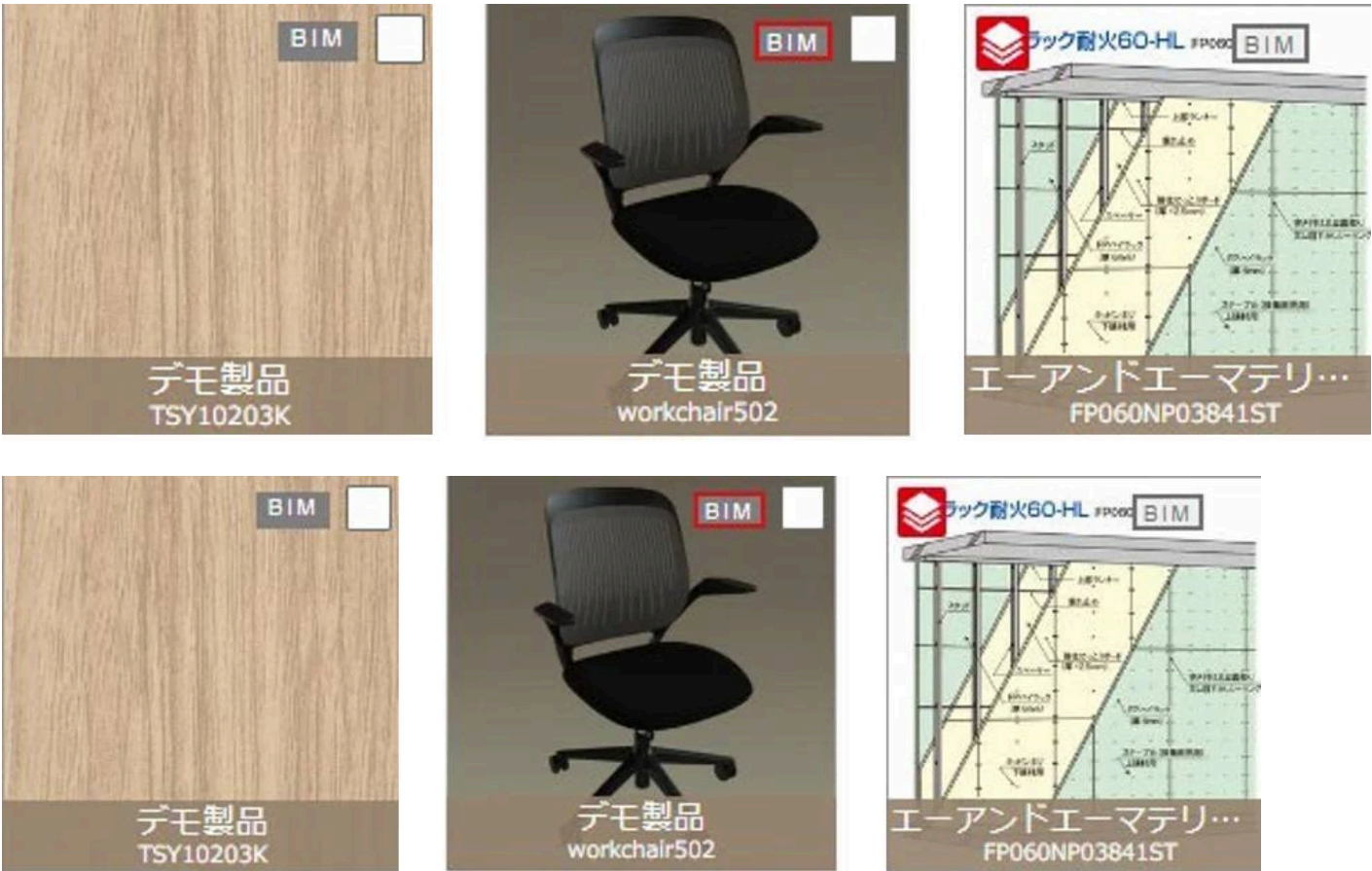
## 関連ページ

- 3-1 <Arch-LOG>登録製品の検索
- 3-3 製品の種別とその機能について
- 用語集 - コンテンツタイプ

### 3-3 <Arch-LOG>に登録されている製品の種別とその機能について

<Arch-LOG>内のプロダクトは下記表のように種別が分かれており、サムネイル画像右上に表示されたアイコンにより種別されます。

- 2D: BIM ソフトにおいて「表層系マテリアル」として扱われるもの。
- 3D: BIM ソフトにおいて「家具・器具・建具等オブジェクト」として扱われるもの。



### 登録種別一覧

Arch-LOG に掲載されている製品には以下の種類の登録タイプがあります。

| Arch-LOG 登録種別<br>機能 | デジタル<br>カタログ | 2DBIM<br>BIM | 2DBIM+<br>BIM ※ | 3DBIM<br>BIM | 3DBIM+<br>BIM ※ | リンクBIM<br>BIM |
|---------------------|--------------|--------------|-----------------|--------------|-----------------|---------------|
| Web カタログ掲載          | ●            | ●            | ●               | ●            | ●               | ●             |
| BIM データダウンロード       | —            | ●            | ●               | ●            | ●               | ●             |
| フォトリアルレンダリング        | —            | —            | ●               | ▲            | ●               | ▲             |

●：対応 ▲：一部対応 —：非対応 ※プロキシデータ

| 登録タイプ    | BIM ダウンロード | Cloud Rendering | 主な用途                 |
|----------|------------|-----------------|----------------------|
| デジタルカタログ | 不可         | 不可              | Web ブラウザ・プラグインでの閲覧のみ |

| 登録タイプ         | BIM ダウンロード | Cloud Rendering     | 主な用途               |
|---------------|------------|---------------------|--------------------|
| 2DBIM         | プラグイン経由    | BIM ソフトの設定に応じた表現    | マテリアル（表層系建材）       |
| 2DBIM+        | プラグイン経由    | ワンクリックでフォトリアル       | 高精細マテリアル（表層系建材）    |
| 3DBIM         | プラグイン経由    | 2DBIM+ アサイン時にフォトリアル | 3D オブジェクト（建具・設備等）  |
| 3DBIM+        | プラグイン経由    | ワンクリックでフォトリアル       | 高精細 3D オブジェクト      |
| リンクダウンロード BIM | リンクから直接 DL | —                   | 外部リンクからの BIM データ取得 |

# 各種別の詳細

## デジタルカタログ

Web ブラウザ上および Arch-LOG プラグイン上でのみ閲覧可能な建材として登録されます。アイコンの表示はありません。

### 2DBIM

メーカーから提供されたサムネイル画像を BIM ソフトにマテリアルとしてダウンロードします。一般的にサムネイル画像は並べた時にシームレスな画像ではなく、低画質かつ物理的な情報を持っていません。Arch-LOG Cloud Rendering を利用時には、BIM ソフトの対応するマテリアル設定およびサムネイル画像をそのままレンダリングします（フォトリアルではありません）。

### 2DBIM+

2DBIM としての機能をすべて有し、さらに BIM ソフトへは**プロキシ**としてダウンロードされます。

- Arch-LOG Cloud Rendering 時に、ワンクリックで高精細かつフォトリアルなレンダリングが可能
- ユーザーがマテリアル設定を変更しても、対となる高精細マテリアルデータは常に固定されているため、Cloud Rendering 時には常に一定の表現でレンダリングされます

### 3DBIM

登録されたカタログ情報が含まれたネイティブ 3D オブジェクトとして BIM ソフトウェアへダウンロードされます。3DBIM は大抵の場合、各 BIM ソフトウェアに対してパラメトリック変形機能を有します。2DBIM+ マテリアルが予めアサインされている場合、Cloud Rendering 利用時にフォトリアルにレンダリングできます。

### 3DBIM+

プロキシデータとしてダウンロードされます。

- Arch-LOG Cloud Rendering 時に、ワンクリックで高精細かつフォトリアルなレンダリングが可能
- パラメータ・マテリアル・形状等を変更しても、対となる高精細データは常に固定（プロキシに加えた変更はサーバー側の高精細モデルには影響しない）
- パラメトリック変形機能はその特性上持たない

## リンクダウンロード BIM

- WEB ブラウザから PC にダウンロードし、ユーザーが利用するソフトに使用
- Arch-LOG クラウドレンダリングについて、高精細なフォトリアルレンダリングを保証するものではありません



## プロキシとは

Arch-LOG では、ユーザーが簡単にワンクリックで高精細フォトリアルなレンダリングを実現できることと、建材メーカーの知財の保護を両立するため、**プロキシ（Proxy）** という概念を採用しています。「プロキシ」とは「代理」のような意味であり、重い高精細データと 1 対 1 で対応した、必要十分に軽いデータのことを指します。

ユーザーが Arch-LOG Cloud Rendering でレンダリングすると、プロキシデータはクラウドサーバー側で高精細なデータに置き換わってレンダリングされ、リアルタイムに画像として提供されます。

## 各機能について

| 機能            | 内容                                                         |
|---------------|------------------------------------------------------------|
| Web カタログ掲載    | Arch-LOG Web サイト上で製品検索・プロジェクト追加・比較・サンプル請求・マテリアルボード作成が可能です。 |
| BIM データダウンロード | Revit、ARCHICAD、SketchUp へ BIM データとしてダウンロードが可能です。           |
| フォトリアルレンダリング  | クラウドを介して高精細画像をワンクリックでリアルタイムに作成することができます。                   |

## 対応 CAD ソフトの見方

製品ページに表示されるソフトウェアアイコンで、対応する CAD ソフトを確認できます。

| 対応ソフト    | BIM データ形式               |
|----------|-------------------------|
| ARCHICAD | GSM オブジェクト              |
| Revit    | ファミリー                   |
| SketchUp | コンポーネント（BIM 情報は付加されません） |

## うまくいかないとき

| 症状               | 対処法                                        |
|------------------|--------------------------------------------|
| BIM アイコンが表示されない  | デジタルカタログとして登録されている製品です。「BIM化要望登録」を利用してください |
| ダウンロードしたデータが開けない | 対応する CAD ソフトのバージョンを確認してください                |

| 症状               | 対処法                                        |
|------------------|--------------------------------------------|
| プロキシデータが高精細にならない | Arch-LOG Cloud Rendering を使用してレンダリングしてください |

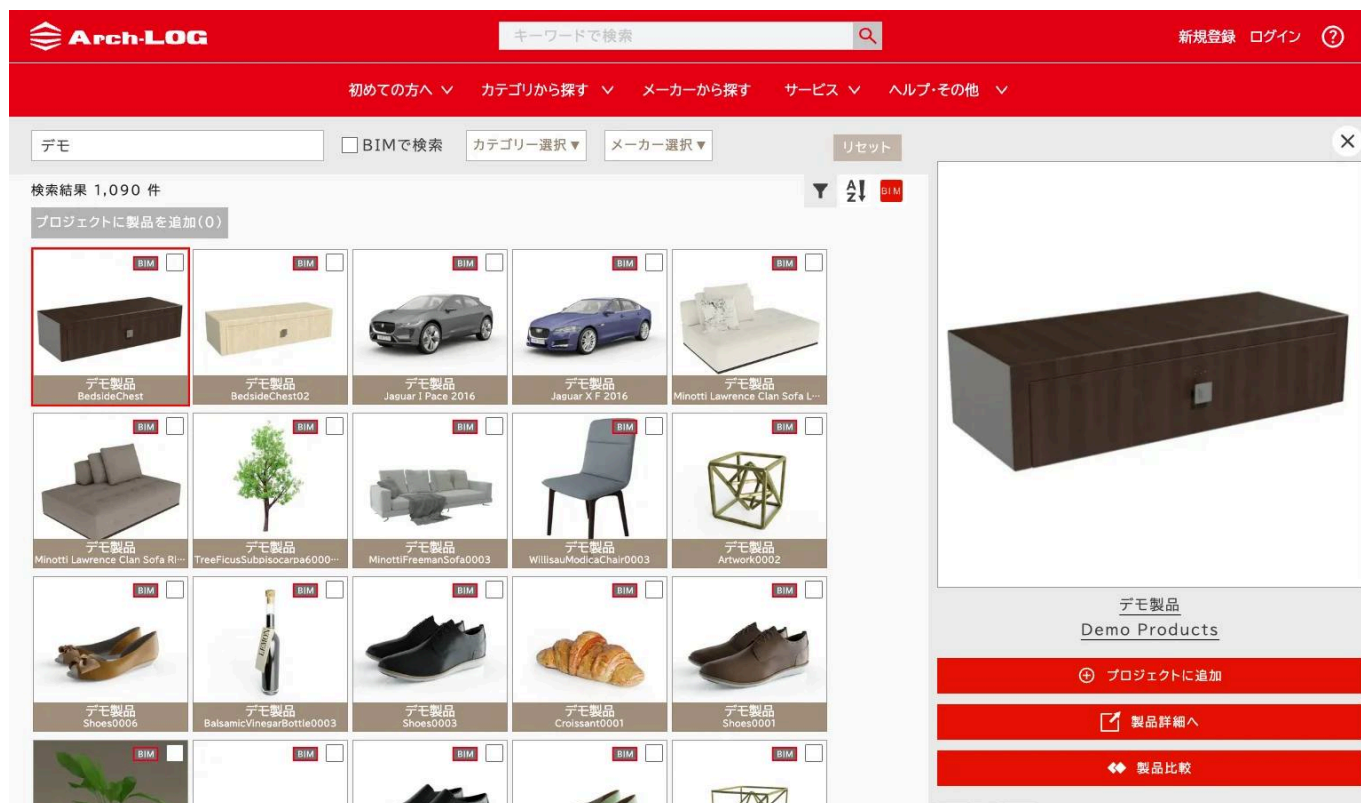
## 関連ページ

- 3-2 コンテンツタイプ・ソフトウェア・Arch-LOG レンダリング対応で絞り込む
- 3-6 [BIM化要望登録] について

## 3-4 製品情報の確認

＜Arch-LOG Web サイト＞は、検索結果の中から該当する製品を探し出す為に、製品の特長を確認する様々な方法が用意されています。

1. [Arch-LOG Web サイト] で製品サムネイルをクリックすると、右に製品情報が展開されます。



2. 2番目の [製品詳細へ] ボタンをクリックすると製品詳細ページになります。



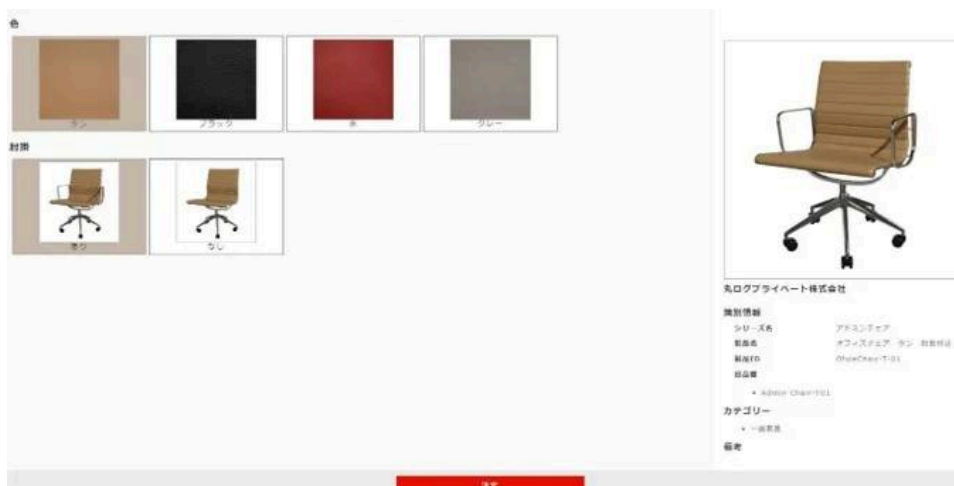




製品詳細ページの右側の操作エリアでは、次の操作ができます。

- **[プロジェクトに追加]** --- 製品を＜Arch-LOG プロジェクト＞に追加します。
- **[BIMダウンロード方法]** --- BIM データのダウンロード方法の案内ページを別タブで開きます（ログインや製品の追加は不要です）。
- **[リンク（Web / IES / BIM）]** --- Web リンクは別タブで開きます。BIM・IES リンクは、製品を＜Arch-LOG プロジェクト＞に追加後、プロジェクト内でご利用ください。

3. [仕様選定オプション] の場合、[製品詳細へ] をクリックして1つの仕様に選定後、製品詳細ページに移動します。



4. [製品比較] ボタンをクリックすると、[製品比較] モードに切り替わり、類似した製品と情報を比較検討することができます。

## 関連ページ

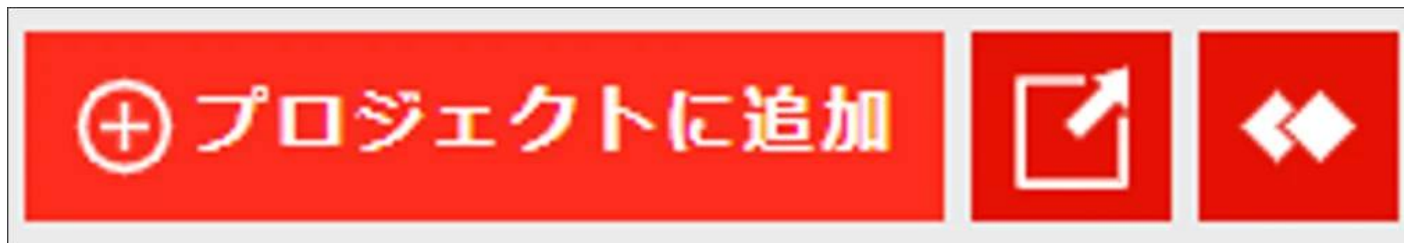
- 3-1 <Arch-LOG>登録製品の検索
- 3-5 <Arch-LOG プロジェクト>への追加と確認

## 3-5 <Arch-LOG プロジェクト>への追加と確認

サイトから選んだ製品を<Arch-LOG>の様々なサービスで利用するには、<Arch-LOG プロジェクト>へ追加する必要があります。

### 1. <Arch-LOG プロジェクト>へ追加したい製品が一つだけの場合

① 各サムネイル下の [⊕プロジェクトに追加] ボタンをクリックします。



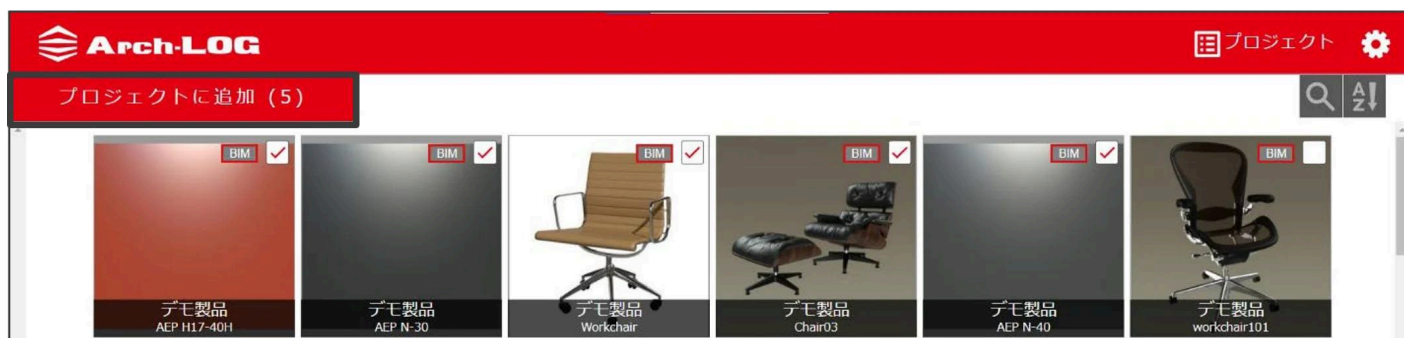
② 製品詳細ページに移動して、[プロジェクトに追加する] を選択して、直接プロジェクトに追加することができます。



### 2. 追加したい製品が複数ある場合

① 必要な製品のサムネイル右上にあるチェックボックスにチェックを入れ、検索画面の上にある [プロジェクトに追加] ボタンをクリックします。

(Shift+クリックで複数の製品を一度にチェックすることも可能です)



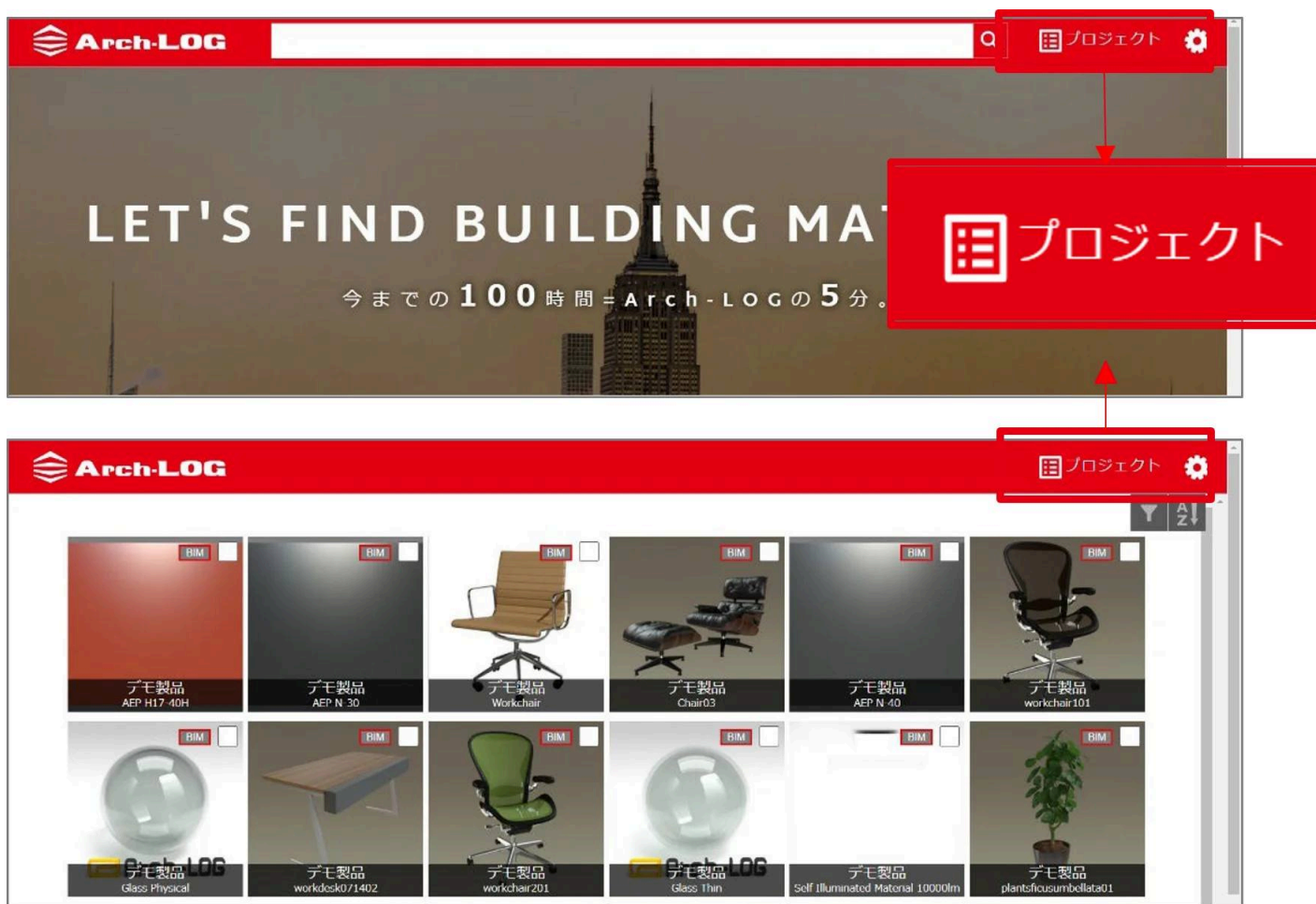
### 3. プロジェクトへの追加手順

どちらの方法でも [プロジェクトに製品を追加] ページに移動しますので、プロジェクトを選択して [追加] をクリックします。



#### 4. 追加済み製品の確認

＜Arch-LOG プロジェクト＞へ追加した製品を確認します。[プロジェクト一覧] は Arch-LOG のトップページ・製品検索画面から確認できます。



#### 5. 追加済み製品の管理

該当のプロジェクト名を押すと、[追加済み製品] ページに移動します。



## 6. 表示の並び替え

各項目の  $\updownarrow$  を押すと表示の並び替えができます。

## 7. プロジェクトからの削除

必要のない製品はプロジェクトから削除できます。

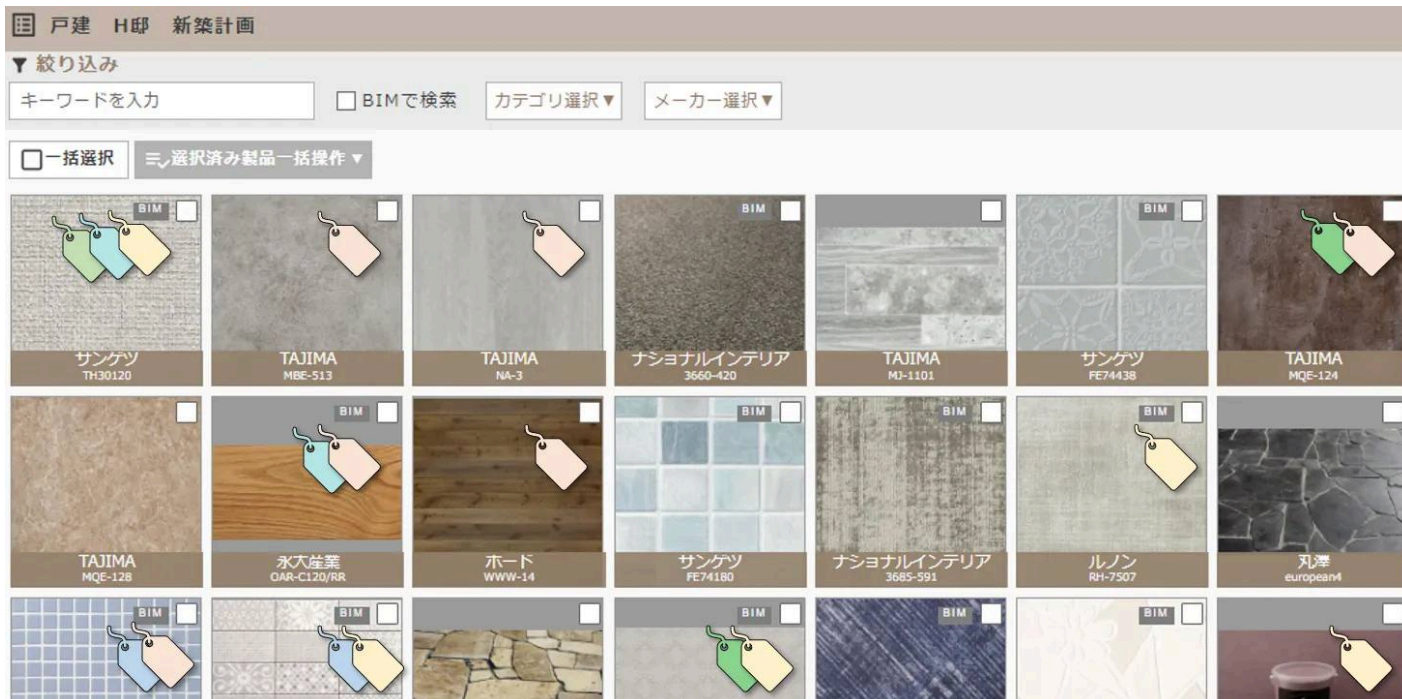
① サムネイル右上のチェックボックスにチェックを入れて、選択済み製品一括操作ボタンをクリックし、「プロジェクトから登録解除」を選択します。

(複数の製品にチェックを入れ、一度に消去することができます)



## タグ管理機能

タグを利用することで、大量のデータの中から特定のテーマやカテゴリに関連するアイテムを迅速に検索できます。



## タググループを作成する

タグ機能を使用するには、まずタググループを作成する必要があります。

1. プロジェクト画面の右上にある「・・・」メニューから「タグ管理」をクリックします。



2. 「タググループ一覧」にタググループの名前を入力し、Enter キーを押してタググループを作成します。



## タグを作成して製品に適用する

1. 「追加済み製品」をクリックして、追加済み製品画面に戻ります。
2. 製品サムネイルをクリックすると、「タグ」欄にタググループが表示されます。
3. タグの名前を入力して、Enter キーを押すとタグが作成・適用されます。





タグを作成した後は、ブラウザでページの再読み込みを行ってください。

## タグによる絞り込み

「絞り込み」機能でタグを検索すると、該当のタグが付いた製品のみが表示されます。プロジェクト内の大量の製品の中から、特定の用途や分類に該当する製品だけを素早く見つけることができます。

## メーカーページの保存

よく閲覧するメーカーの検索ページは、ブラウザのブックマーク機能を使って保存しておくことができます。

1. Arch-LOG サイトのトップページで、キーワードを入れずに検索アイコンを押して検索ページを開きます。
2. 「メーカー検索」フィルタを押して、メーカー名を入力し絞り込みます。
3. アドレスバーの URL をコピーして、ブラウザのブックマークに保存します。

## うまくいかないとき

| 症状             | 対処法                              |
|----------------|----------------------------------|
| タググループが表示されない  | 「タグ管理」画面でタググループが作成されているか確認してください |
| タグが反映されない      | ブラウザでページの再読み込みを行ってください           |
| 絞り込みで製品が表示されない | 製品にタグが正しく付与されているか確認してください        |

## 関連ページ

- 3-4 製品情報の確認
- 3-6 [BIM化要望登録] について
- 4-1 製品サンプルの一括請求機能について



## 3-6 [BIM化要望登録] について

Arch-LOGに掲載されている製品について、BIMデータへのご要望（需要）を登録いただく機能です。いただいた内容は一定期間ごとに集計し、契約メーカーへBIM化を提案・相談する際の参考として活用します。

本登録により、BIMデータの制作・公開・納期回答をお約束するものではありません（制作可否・公開時期はメーカー判断となります）。

### 1. まだ<Arch-LOG Web カタログ>に掲載されていない製品

<TOP>ページにある [製品登録依頼] ボタンをクリックします。



[製品登録・BIM化要望登録] フォームが表示されますので、必要事項をご入力の上、[送信] ボタンをクリックしてください。

### 製品登録・BIM制作要望フォーム

Arch-LOGサイトへの登録、BIM制作要望をされる建材のメーカー名と品番を入力し「送信」ボタンを押して下さい。  
お送り頂いた貴重な情報を元に協議してまいります。登録および制作を保証するものではありませんので予めご了承ください。

|                      |                      |                                          |
|----------------------|----------------------|------------------------------------------|
| メーカー名                | 品番/シリーズ名             | 参考URL                                    |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text" value="https://..."/> |

利用目的・追加希望理由

☐ BIMデータ化を希望する

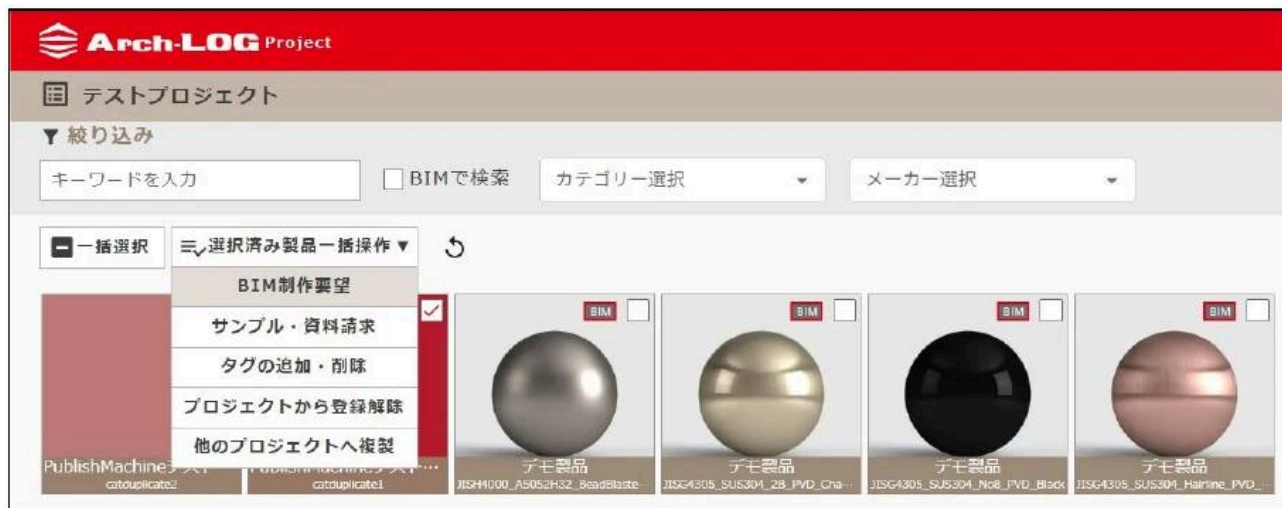
+ 追加

☐ 本登録要望に関連して、メーカーに対して「企業名」「役職」「お名前」「連絡先」を提示することに同意する。

キャンセル 送信

### 2. <Arch-LOG Web カタログ>に掲載されているが、まだ BIM 化されていない製品

BIM 化したい製品を<Arch-LOG プロジェクト>に登録してください。[追加済み製品] ページでリクエストしたい製品にチェックを入れ、[選択済み製品一括操作] の [BIM化要望登録] をクリックしてください。 ※既にBIMデータが登録されている製品、廃番製品、プライベート製品については対象外となるため、リストから除外されます。



- BIM化されていない製品とは、サムネイルに[BIM]アイコンがない製品、および赤色の枠がない[BIM]アイコンの製品を指します。
- 登録に際して費用は発生いたしません、必ずしも登録が保証されるものではありません。
- ログインせずに行った場合、弊社で要望者の特定ができないため、対応できない場合がございます。
- BIM化要望の受付ができない製品は、自動的にリストから除外されます。枠無しの[BIM]アイコンの製品のうち、パラメトリックモデルに関してはリストからは除外されませんが、＜Arch-LOG BIM オブジェクト＞の仕様上、コンテンツ製作ができない製品もございますのでご了承ください。

## 関連ページ

- 3-3 製品の種別とその機能について
- 3-5 ＜Arch-LOG プロジェクト＞への追加と確認
- BIMデータのダウンロード

## 4-1 製品サンプルの一括請求機能について

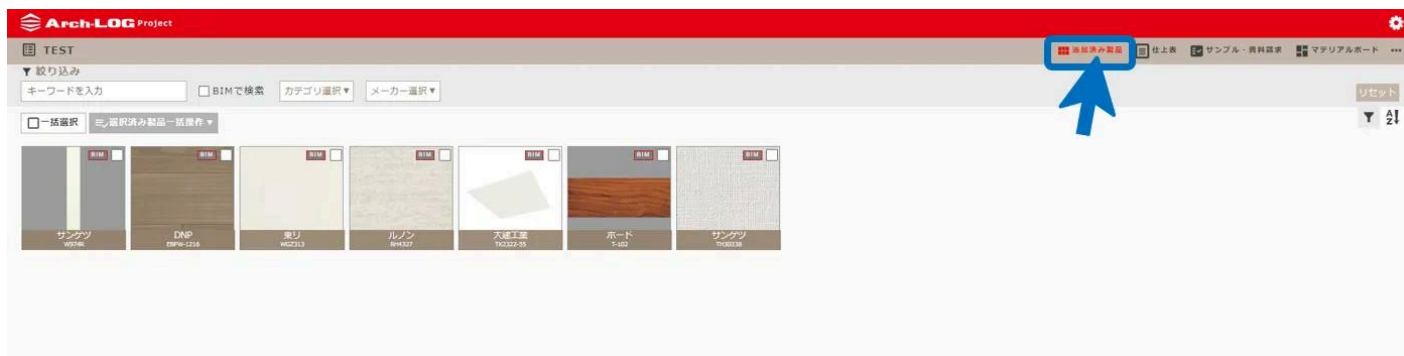
＜Arch-LOG プロジェクト＞に登録した製品の中から、必要な建材のサンプル請求を一括で行うことができます。

Arch-LOG に登録されている製品は、異なるメーカーでも一つのリストから一括でサンプルや資料を請求できます。建材メーカー各社それぞれ異なる資料請求窓口に合わせて個別に対応する必要はありません。最初に「資料の送付先」を登録すれば、その後は都度住所を入力する必要もなく、いつでも資料請求が可能です。

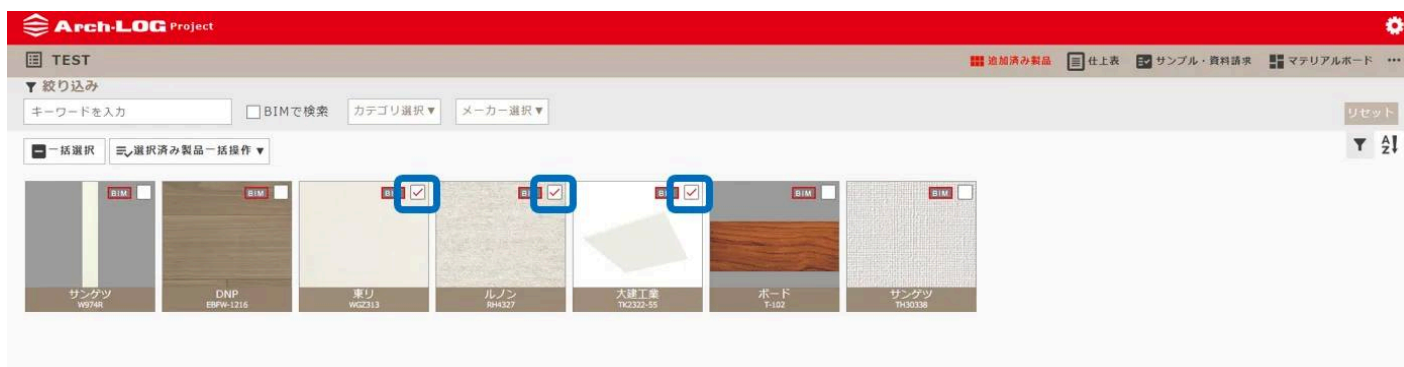
### 一括請求の手順

#### 1. 製品を選択する

プロジェクトの「追加済みの製品」をクリックして、製品一覧画面に移動します。



サンプル・資料請求をしたい製品の右上にあるチェックボックスにチェックを入れます。複数の製品を同時に選択できます。



[選択済み製品一括操作] ボタンをクリックして [サンプル・資料請求] を選択します。



#### 2. 請求先を確認して送信する

[サンプル・資料請求] ページに移動します。コメントをテキストボックスに入力することができます。事前に登録された [送付先] にチェックして、[請求する] をクリックします。

### サンプル・資料請求

請求履歴

1

2

3

入力

確認

完了

PublishMachineテスト企業

対象製品

catduplicate1(カテゴリ重複確認1)

タイプ

☒ カタログ請求☐ サンプル請求

数量

1

備考

メーカーへの伝達事項

送付先選択

☐ 東京都港区芝浦

☐ 丸紅アーログ株式会社

☐ アークログ太郎

複数の宛先にサンプル・資料請求を行いたい場合、「請求履歴」から「編集して再請求」を行ってください。

確認

サンプルの送付先が登録されていない、もしくは送付先を追加したい場合 [...] をクリックしてサブメニュー「送付先」より追加してください。



### 3. 請求履歴を確認する

[サンプル・請求履歴] ページで<サンプル/資料請求履歴>をすべて閲覧することができます。

テストプロジェクト

追加済み製品

仕上表

サンプル・資料請求

マテリアルボード

...

## サンプル・資料請求履歴

過去にサンプル・資料を請求した製品を確認できます

製品別

請求別

サンプル・資料請求へ戻る

製品ID

サンプル・資料請求へ戻る

## 届くまでの流れ

サンプル・資料請求では、それぞれの請求が各メーカーへ直接届く仕組みになっています。発送時期や発送方法の連絡については、各メーカーの発送フローに沿ってのご提供となります。

Arch-LOG を通じて請求が各メーカーに届きますが、発送はメーカーごとに個別に行われます。届く時期がメーカーによって異なる場合があります。

## うまくいかないとき

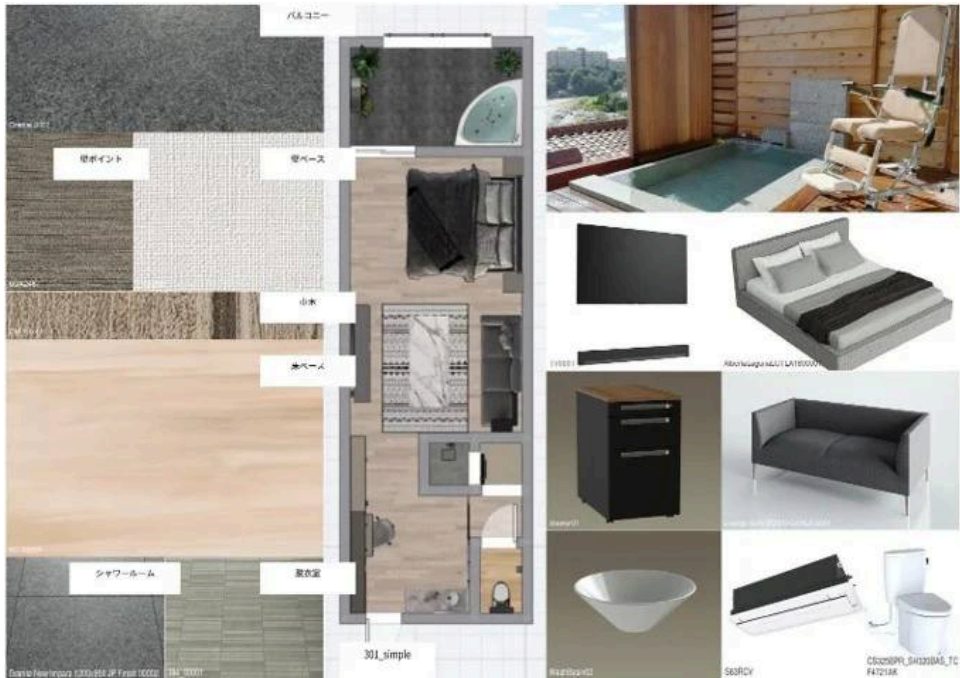
| 症状                 | 対処法                                           |
|--------------------|-----------------------------------------------|
| 「サンプル/資料請求」が選択できない | 製品にチェックが入っているか確認してください                        |
| 請求先が表示されない         | 「・・・」メニューの「送付先」から送付先を登録してください                 |
| 請求後にサンプルが届かない      | 「サンプル・請求履歴」で請求状況を確認してください。発送はメーカーごとのフローに依存します |
| 数量を変更できない          | 請求確認画面で製品の右側にある数字をクリックして変更してください              |

## 関連ページ

- 2-1 <Arch-LOG プロジェクト>の新規作成
- 3-5 <Arch-LOG プロジェクト>への追加と確認

## 4-2 マテリアルボード作成機能について

＜Arch-LOG＞のマテリアルボードは、＜Arch-LOG プロジェクト＞に登録した製品を使用してプレゼンボードのような資料をドラッグ&ドロップするだけで簡単に作成できる機能です。画像だけでは無く建材情報も紐付いているので、マテリアルボード上から製品情報を見することも可能です。PDFへ書き出したり、好きな画像/図面を読み込んだり、色やフォントを調整したり、デジタルですべて完結し、関係者と共有することができます。



詳しい操作方法是マテリアルボード マニュアルを参照してください。

## 関連ページ

- マテリアルボード マニュアル
- 2-1 <Arch-LOG プロジェクト>の新規作成
- 3-5 <Arch-LOG プロジェクト>への追加と確認

## 4-3 <占有予約システム>について

<Arch-LOG>では無償で利用できるクラウドレンダリングサービスを提供しています。現在、無償利用が可能なレンダリング解像度は最大 1920px×1080px となっておりますが、さらに<占有予約システム>を利用することにより、レンダリング解像度の上限なしにレンダリングを行うことができます。

### 無料レンダリングとの違い

| 項目         | 無料レンダリング    | 占有予約システム   |
|------------|-------------|------------|
| 最大解像度      | 1920 x 1080 | 上限なし       |
| 最大レンダリング時間 | 60 分        | 予約時間内で無制限  |
| レンダリング速度   | 共有サーバー      | 専用サーバー（高速） |
| 料金         | 無料          | 有料         |

無料のレンダリングと占有システムでは、**レンダリング速度と出力可能な解像度以外には仕様上の差異はありません**。事前に十分に無料のレンダリングをお試しいただき、問題がないことを確認の上で占有システムをお申し込みください。

### 予約の手順

- 占有予約システムのページ にアクセスします。
- 利用したい日時と時間枠を選択します。
- 予約を確定します。
- 予約時間内に BIM ソフトウェアからレンダリングを実行します。

詳しい資料は [こちら](#) をご覧ください。

### 解像度の上限解除

占有予約システム利用中は、レンダリングプラグインの解像度制限が解除されます。4K、6K、8K などの高解像度でレンダリングが可能になります。

#### 解像度選択の目安

| 用途         | 推奨解像度                  |
|------------|------------------------|
| プレゼン資料・印刷物 | 4K（3840 x 2160）        |
| 大判パネル      | 6K - 8K                |
| 360° VR    | 4K 以上（VR では解像度が分散するため） |

8K 以上の解像度を指定すると、BIM データのサイズによってはレンダリングサーバーのメモリに収まらない可能性があります。レンダリングが始まらない場合や、iteration が進まない場合は解像度を下げてください。

### 利用料金・プラン

料金やプランの詳細については、占有予約システム公式ページ をご確認ください。

### 占有予約時に役立つ Tips



占有予約の時間を有効に使うために、以下のページも参考にしてください。

- [レンダリング範囲を絞る](#) — 品質とパフォーマンス
- [間接照明を自己発光マテリアルで表現する](#) — マテリアル表現テクニック
- [HDRI でリアルな空と背景を表現する](#) — 照明・太陽光・環境設定

## うまくいかないとき

| 症状                 | 対処法                          |
|--------------------|------------------------------|
| 高解像度でレンダリングが始まらない  | 解像度を下げる（8K → 4K）。レンダリング範囲を絞る |
| 予約時間内にレンダリングが終わらない | 不要なレイヤを非表示にする。レンダリング範囲を限定する  |
| 無料レンダリングと結果が変わらない  | 解像度設定が正しく上限解除されているか確認する      |

## 関連ページ

- [レンダリングの基本](#)
- [品質とパフォーマンス](#)
- [VR・360°パノラマ](#)
- [ユーザーマニュアル WEB トップ](#)

このページではArch-LOGに登録されているBIMデータや資料をダウンロードする方法を説明します。

## このページについて

| 項目   | 内容                                         |
|------|--------------------------------------------|
| 前提条件 | Arch-LOGアカウント作成済み、プロジェクト作成済み、プラグインインストール済み |
| 所要時間 | 約 10 分                                     |

## ダウンロードの基本フロー

BIMデータのダウンロードは以下の流れで行います。



### 1. Arch-LOGアカウントの作成

最初にArch-LOGのアカウントを作成してください（無料）。

- Arch-LOG使い方動画 - アカウントの作成

### 2. プロジェクトの作成とアイテムの追加

Arch-LOGプロジェクトを作成し、BIMデータや資料をダウンロードしたいアイテムを追加登録します。

- Arch-LOG使い方動画 - プロジェクトの作成

Arch-LOG上のたくさんのアイテムの中から自分が利用したいアイテムを集めて管理するための基本機能です。プロジェクトに追加登録したアイテムは、サンプル・資料請求やマテリアルボードの作成など様々な機能が利用できるようになります。

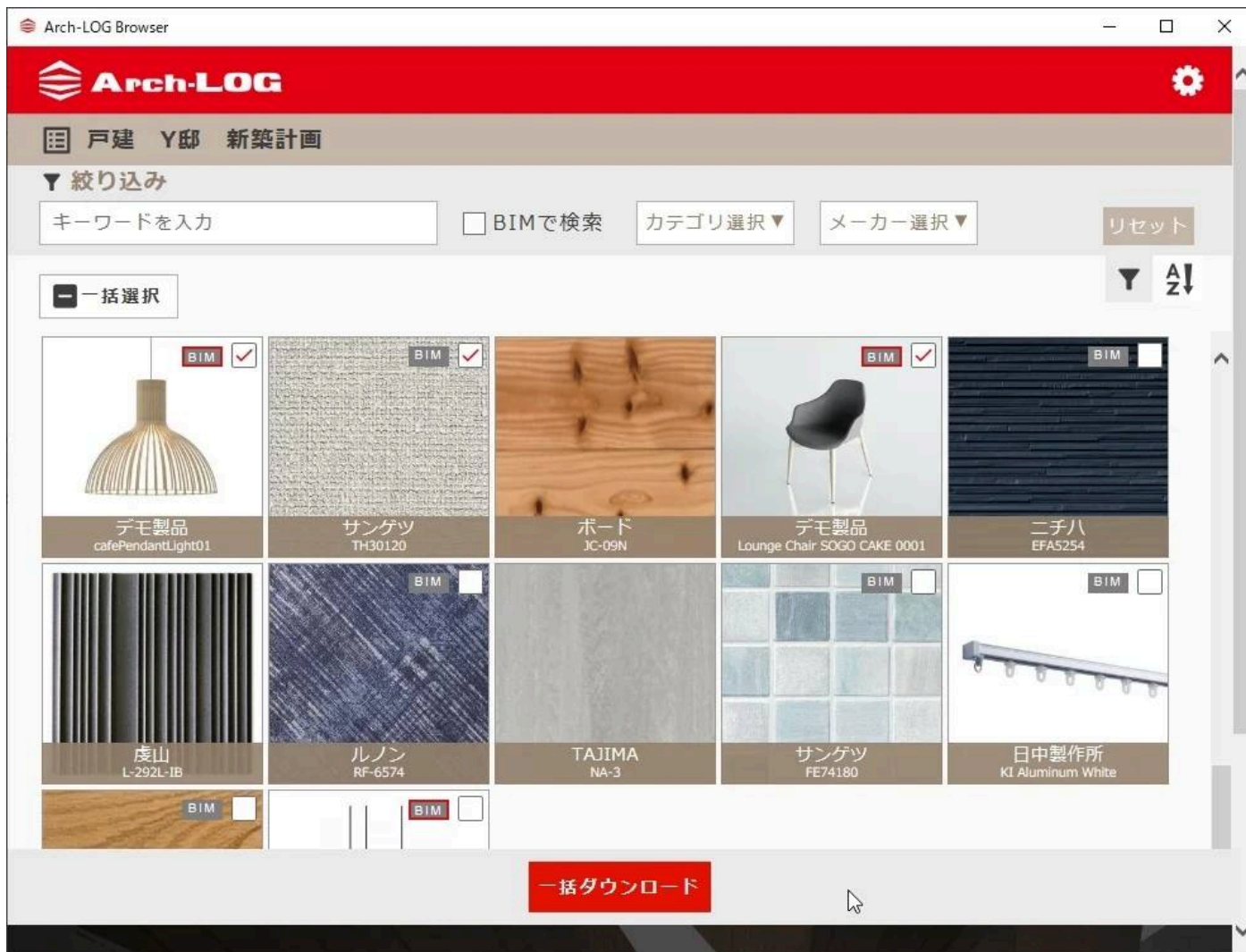
### 3. データダウンロード

ダウンロード方法は2種類あります。

- プラグインダウンロード** --- BIMアイコン   が付いたアイテムはプラグイン経由でダウンロードします
- リンクダウンロード** ---  のアイコンが付いたアイテムは、製品詳細画面のリンク項目からダウンロードします

BIMデータの種別は以下のとおりです。

- 表層材製品（2DBIM / 2DBIM+）** --- マテリアルとして扱われます（Revit: マテリアル管理、Archicad: 材質）
- 3D製品（3DBIM / 3DBIM+）** --- ファミリ、オブジェクト、コンポーネントとして扱われます



## Archicadでのダウンロード



GRAPHISOFT  
**Archicad®**

Arch-LOGでは登録されているBIMデータを無料でダウンロードできます。BIMデータを登録している製品にはアイコンが付きます。

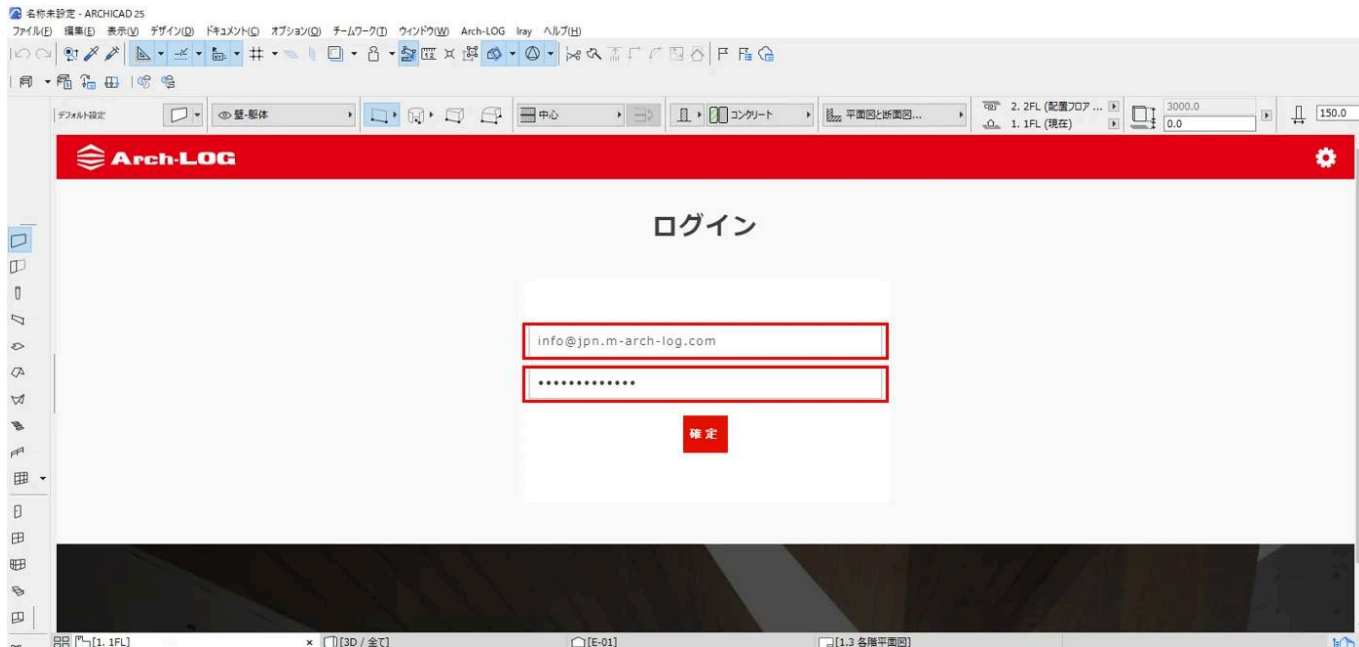


### 操作手順

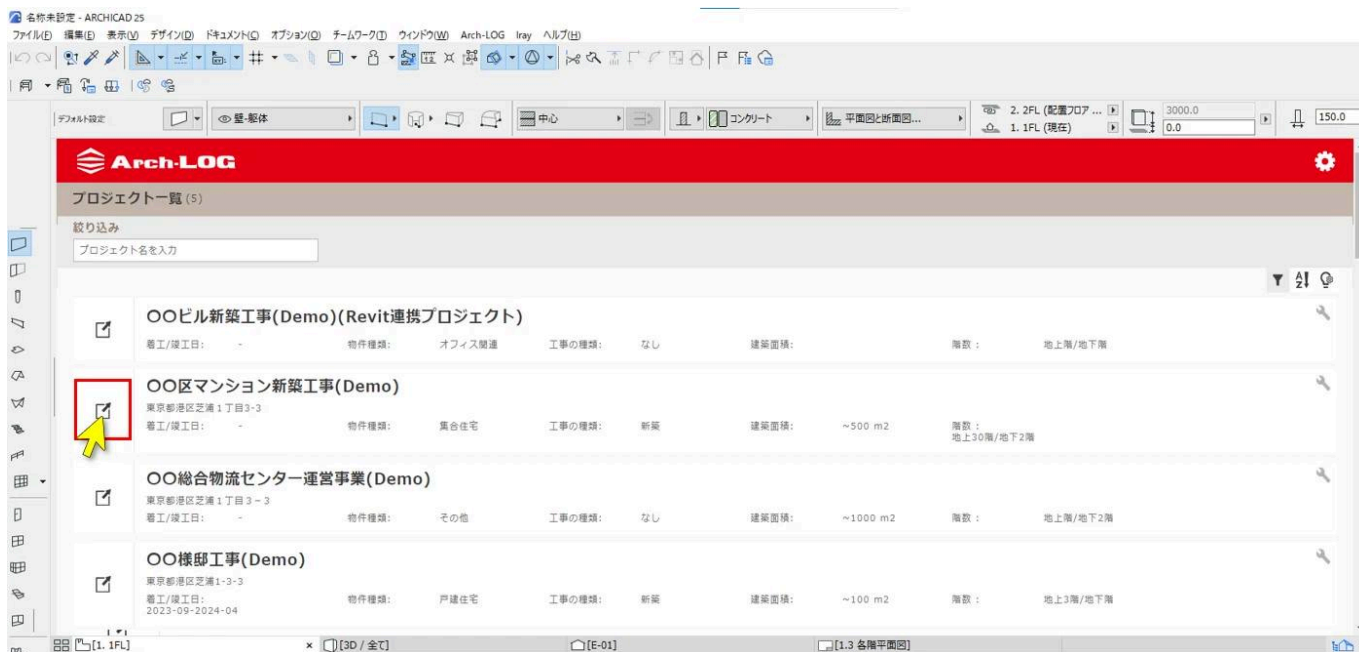
1. Archicadを起動し、Arch-LOGタブから **BIM Download** をクリックします



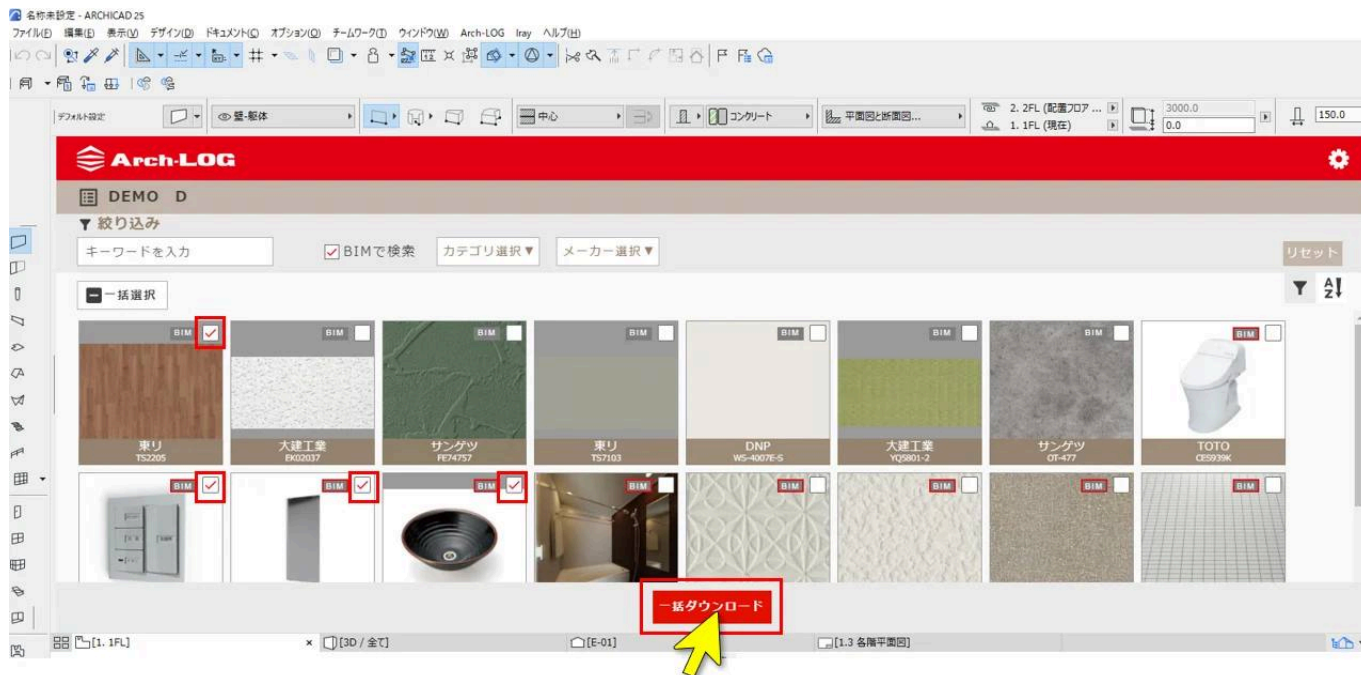
## 2. メールアドレスとパスワードを入力しログインします



## 3. プロジェクトを選択します



## 4. ダウンロードしたい製品の右上にチェックを入れ、一括ダウンロードボタンをクリックします



5. ダウンロード完了後、Arch-LOGタブからBIM Downloadをクリックで画面を閉じます

## ダウンロード先

ダウンロードしたBIMは以下の場所に保存されます。

| データ種別  | 保存先            |
|--------|----------------|
| オブジェクト | 材質、ビルディングマテリアル |
| マテリアル  | オブジェクト         |
| 照明系    | ランプツール         |

## Revitでのダウンロード



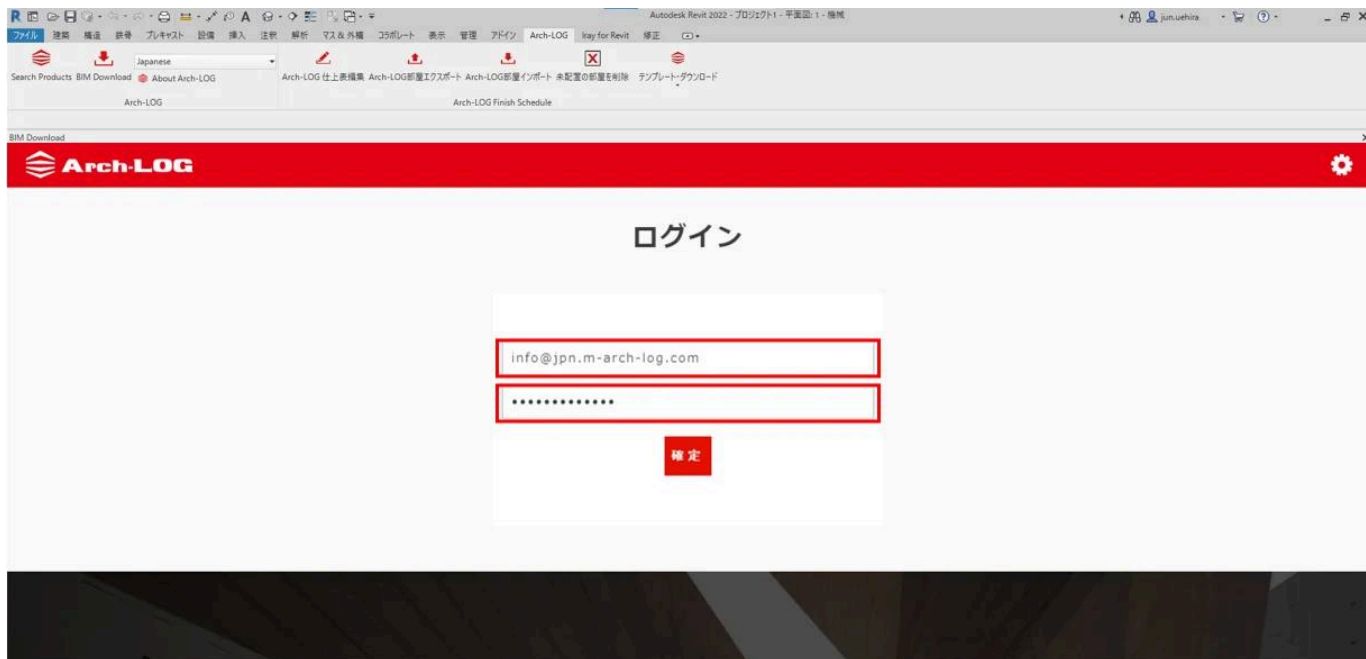
### 操作手順

1. Revitを起動し、Arch-LOGタブから **BIM Download** をクリックします



2. メールアドレスとパスワードを入力しログインします

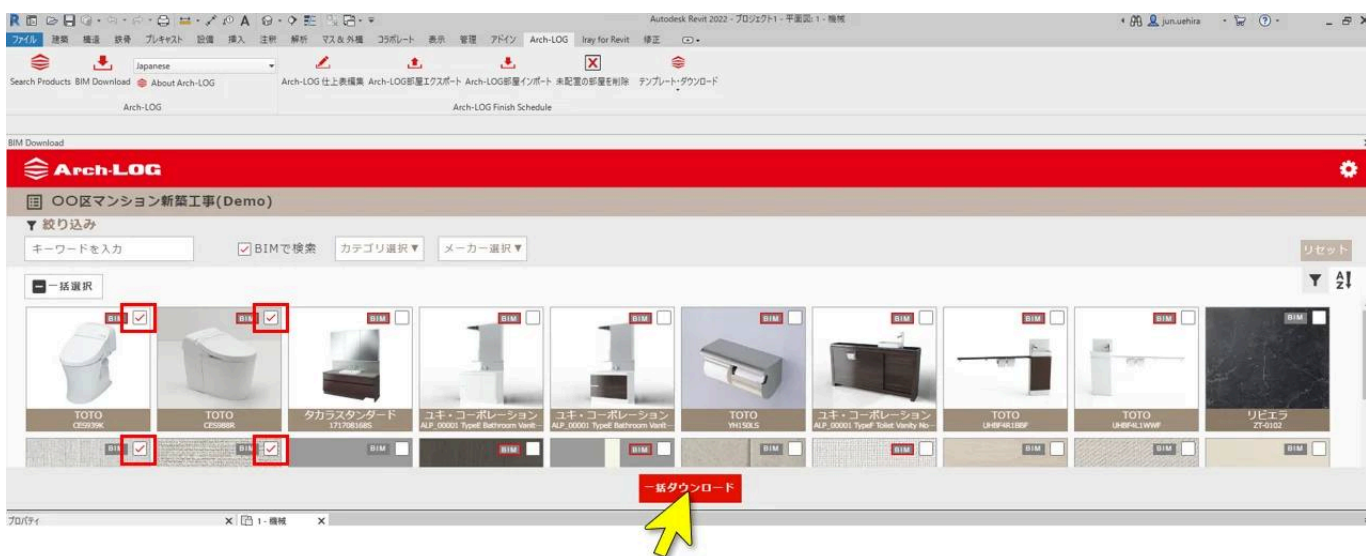




### 3. プロジェクトを選択します



### 4. ダウンロードしたい製品の右上にチェックを入れ、一括ダウンロードボタンをクリックします



ダウンロード先

| データ種別  | 保存先           |
|--------|---------------|
| オブジェクト | 構造タブ> コンポーネント |
| マテリアル  | 管理タブ> マテリアル   |

# SketchUpでのダウンロード

SketchUp向けのBIMデータもArch-LOGプラグインからダウンロードできます。基本的な操作手順はArchicad・Revitと同様です。SketchUpを起動後、Arch-LOGプラグインからBIM Downloadを実行してください。

## リンクダウンロードBIM



Arch-LOGでは、リンクの項目からBIMデータをダウンロードできる製品があります。対応BIMソフトは製品ごとに異なります。

### ダウンロード手順

- 1. プロジェクト内の **追加済み製品** に移動します
- 2. ダウンロードしたいアイテムをクリックし詳細画面を開きます
- 3. 右側に開いた詳細画面の **リンク項目** の青い文字をクリックすると資料がダウンロードされます



The screenshot displays the Arch-LOG Project web application. The top navigation bar includes the Arch-LOG Project logo and a settings icon. The main content area is titled 'SBS' and features a search bar, filters for 'BIMで検索' (Search by BIM), 'カテゴリ選択' (Category Selection), and 'メーカー選択' (Manufacturer Selection). A list of products is shown, with the 'BIM Modeling Guide with Structure version' PDF highlighted. A detailed view of this product is shown on the right, including its title, a PDF icon, and the text '日本語版' (Japanese version). Below this, the '識別情報' (Identification Information) section is visible, listing the product name, ID, manufacturer URL, and category. The '備考' (Remarks) section contains a link to the 'BIM Modeling Guide with Structure JPN v1-0...' document, which is circled in yellow.

## 対応メーカー（Revit）

TOTO（衛生陶器）、サンユー（耐震工法）、テクノエレベーター（エレベーター）、パイロシステム（ガラス壁）、ヤマトプロテック（消火設備）、ゴーリキアイランド（照明器具）、ルイスポールセンジャパン（照明器具）、Reggiani（屋外用照明）、レゾナック建材（屋根材）、吉野石膏（鋼製下地材）、エアンドエーマテリアル（鋼製下地材）、小松ウオール（パーティション）、三伸機材（仮設部材）、杉孝（仮設部材・足場）、タカミヤ（仮設部材・足場）、帝国器材（学校向け家具）、ガリレイパネルクリエイト（断熱・ドア）

## 対応メーカー（Archicad）

エイダイ工業（自動ドア）、YKK AP（窓・サッシ）、エアンドエーマテリアル（鋼製下地材）、スガツネ工業（硝子フェンス）、吉野石膏（鋼製下地材）

## 対応メーカー（SketchUp）

小松ウオール（パーティション）

# 3DBIM+について

3DBIM+ は建具・設備・家具・金物のような仕上げ以外の建材のArch-LOGへの登録方式のひとつです。Arch-LOGプラグインを通してダウンロードできます。

Arch-LOGのサーバー上に高精細なCGデータを置き、Arch-LOGが提供する **Irayプラグイン** でレンダリングすると写真のようなレンダリング画像が瞬時に生成されます。

参考: Arch-LOGって? シリーズ - 03（建具・設備・家具・金物のような仕上げ以外の建材）

## BIM化要望登録の出し方

Arch-LOGに掲載されている製品について、BIMデータへのご要望（需要）を登録いただく機能です。いただいた内容は一定期間ごとに集計し、契約メーカーへBIM化を提案・相談する際の参考として活用します。

詳細な手順については BIM化要望登録 を参照してください。

本登録により、BIMデータの制作・公開・納期回答をお約束するものではありません（制作可否・公開時期はメーカー判断となります）。

## うまくいかないとき

| 症状              | 対処法                                                |
|-----------------|----------------------------------------------------|
| プラグインが表示されない    | プラグインのインストール状況を確認してください。プラグインインストールページからダウンロードできます |
| ダウンロードボタンが反応しない | Arch-LOGアカウントにログインしているか確認してください                    |
| BIMアイコンがない製品    | リンクダウンロードBIMまたはBIM化要望登録をお試しく下さい                    |
| リンク項目が表示されない    | 該当製品にリンクダウンロードBIMが登録されていない可能性があります                 |

## 関連ページ

- 登録タイプとアイコンの見方
- BIM化要望登録
- マテリアルの管理と操作
- 共有パラメータ
- マテリアルボードの基本操作

このページではArch-LOGで利用できるマテリアルの種類と操作方法を説明します。

## このページについて

| 項目   | 内容                                             |
|------|------------------------------------------------|
| 前提条件 | Arch-LOGアカウント作成済み、プラグインインストール済み、BIMデータダウンロード済み |
| 所要時間 | 約 15 分                                         |

## 利用できるマテリアルの種類

Arch-LOGからダウンロードしたBIMデータには、レンダリングに使用できるリアルなマテリアルが含まれています。主な種類は以下のとおりです。

- **塗装系マテリアル** --- 日塗工（JPMA）601色のカラーを艶の種類ごとに登録
- **金属系マテリアル** --- 各種金属の質感を再現したマテリアル
- **ガラス** --- 透過率や屈折を設定したガラスマテリアル

## 塗装系マテリアル

Arch-LOG Cloud Rendering で利用できるリアルな塗装系マテリアルは、Arch-LOGで **JPMA** と検索してください。または、カテゴリフィルタリングで **日塗工** と検索し適用します。

日塗工の601色のカラーがArch-LOGに艶の種類ごとに登録されており、BIMダウンロードして使用できます。塗装表現としては、Arch-LOGに登録されているマテリアルを使用した方がリアルな表現が可能です。

- Arch-LOGで日塗工（JPMA）を検索

## 金属系マテリアル

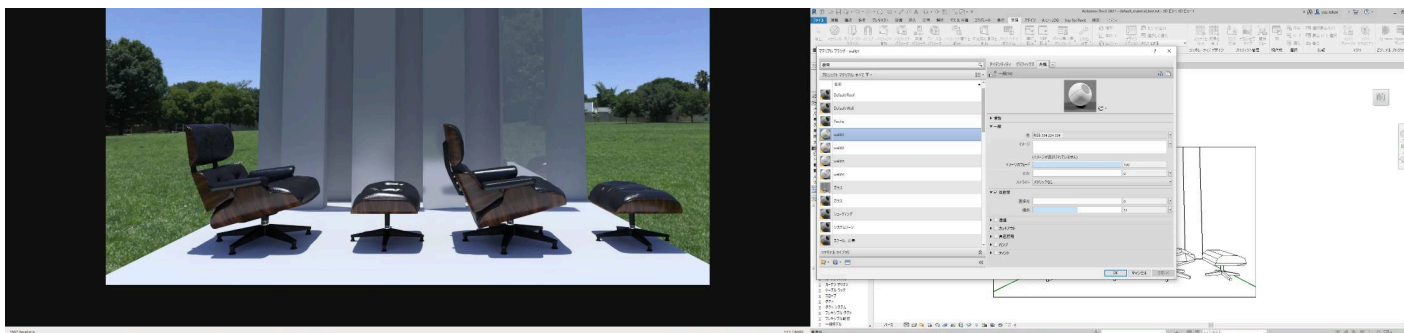
Arch-LOG Cloud Rendering で利用できるリアルな金属系マテリアルは、Arch-LOGで **デモ 金属** などと検索してください。

## 艶の表現方法

塗装のような素材の艶（グロス）表現は、各BIMソフトのネイティブマテリアルでも設定できますが、Arch-LOGの日塗工マテリアルを使用することを推奨します。

### Revitでの艶設定

Revitのネイティブマテリアルを使用する場合、反射率をONにして反射率・光沢の数値を調整することで半ツヤ、全光沢の表現が可能です。



上の画像の細長い壁は左から順に以下の設定です。

| 壁   | 反射率（直射光） | 光沢  |
|-----|----------|-----|
| 1番目 | 0        | 0   |
| 2番目 | 30       | 30  |
| 3番目 | 30       | 70  |
| 4番目 | 30       | 100 |

### Archicadでの艶設定

Archicad（Iray for Archicad）では、マテリアルの **材質設定** から光沢を調整します。

| 設定項目 | 値の範囲    | 効果               |
|------|---------|------------------|
| 光沢   | 1 - 25  | 光沢（グロス）の度合い      |
| 鏡面   | 0 - 100 | 反射率（100で鏡のような表現） |



現在、ArchiCAD 26以上において材質設定の光沢の数値が1 - 25の間の値が取れないことが判明しています。光沢を0、鏡面も0に設定することで完全にマットな材質を設定することは可能です。反射を一切表現したくない場合はその設定をお試しください。

## SketchUpでの艶設定

SketchUpでも同様に光沢の表現が可能です。Arch-LOGの材料を使用することでリアルな表現ができます。

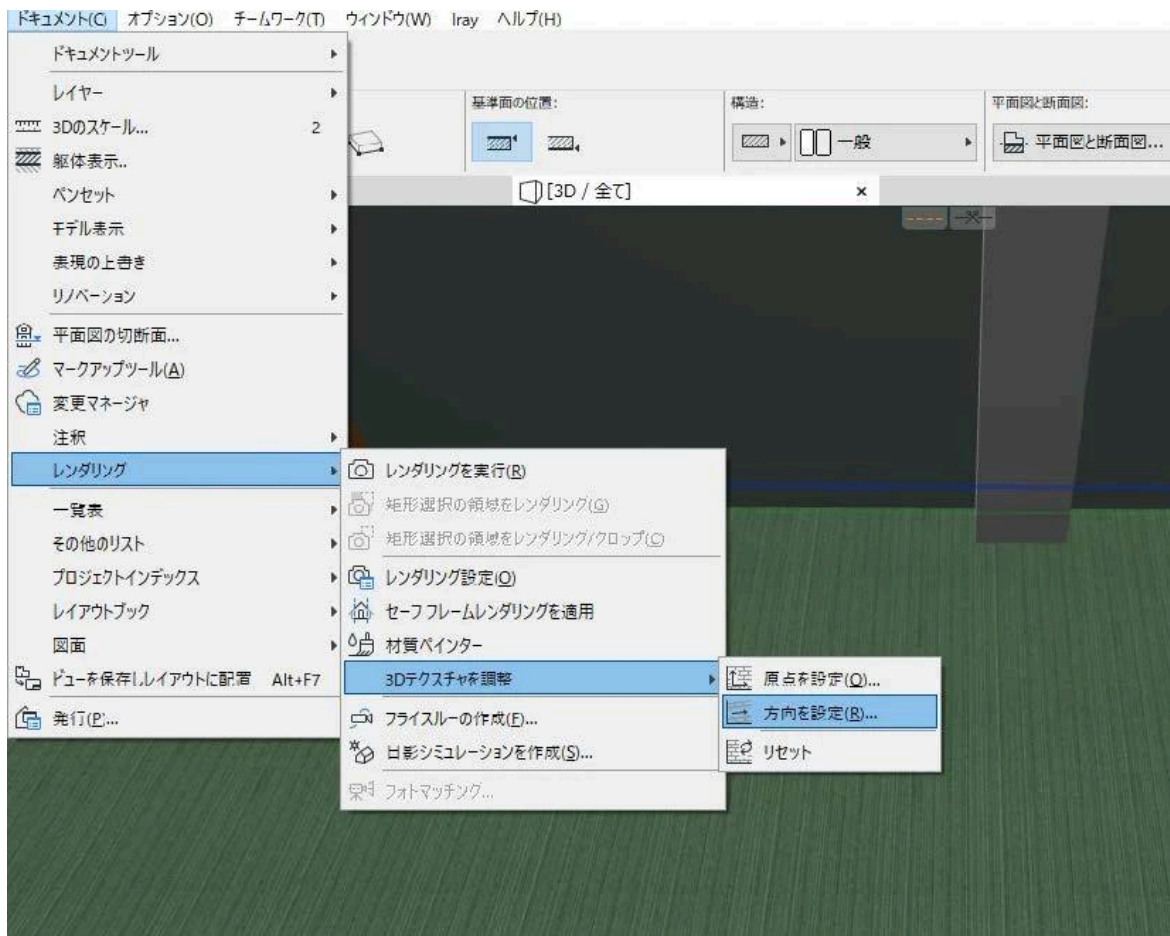
## マテリアルの回転（ArchiCAD）

ArchiCADでマテリアルのテクスチャ方向を回転する手順です。

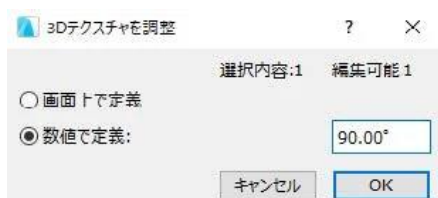
### 手順



1. 回転したいオブジェクトを選択します（マテリアルのみ回転されます）
2. タブの **ドキュメント** > **レンダリング** > **3Dテクスチャを調整** > **方向を設定** をクリックします



3. 回転する条件に合わせて定義します



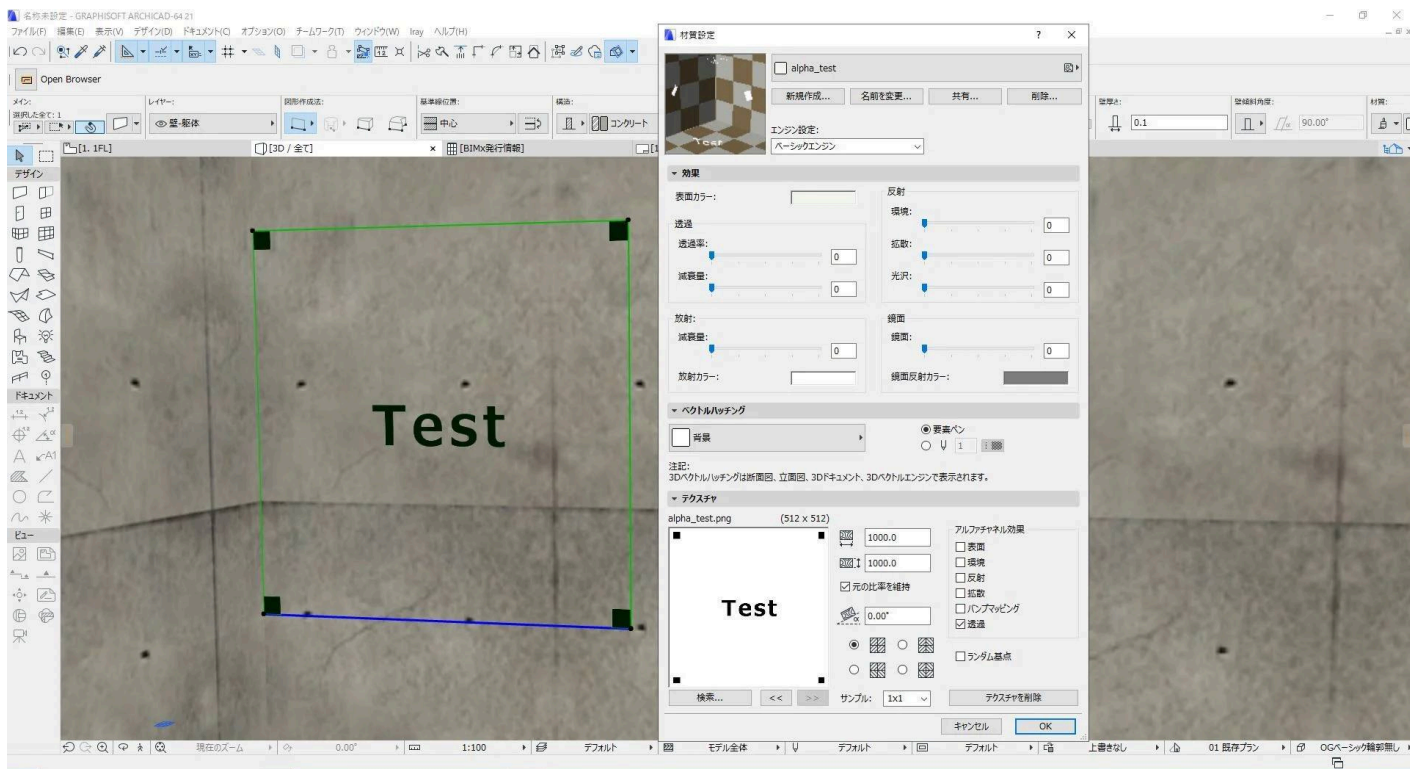
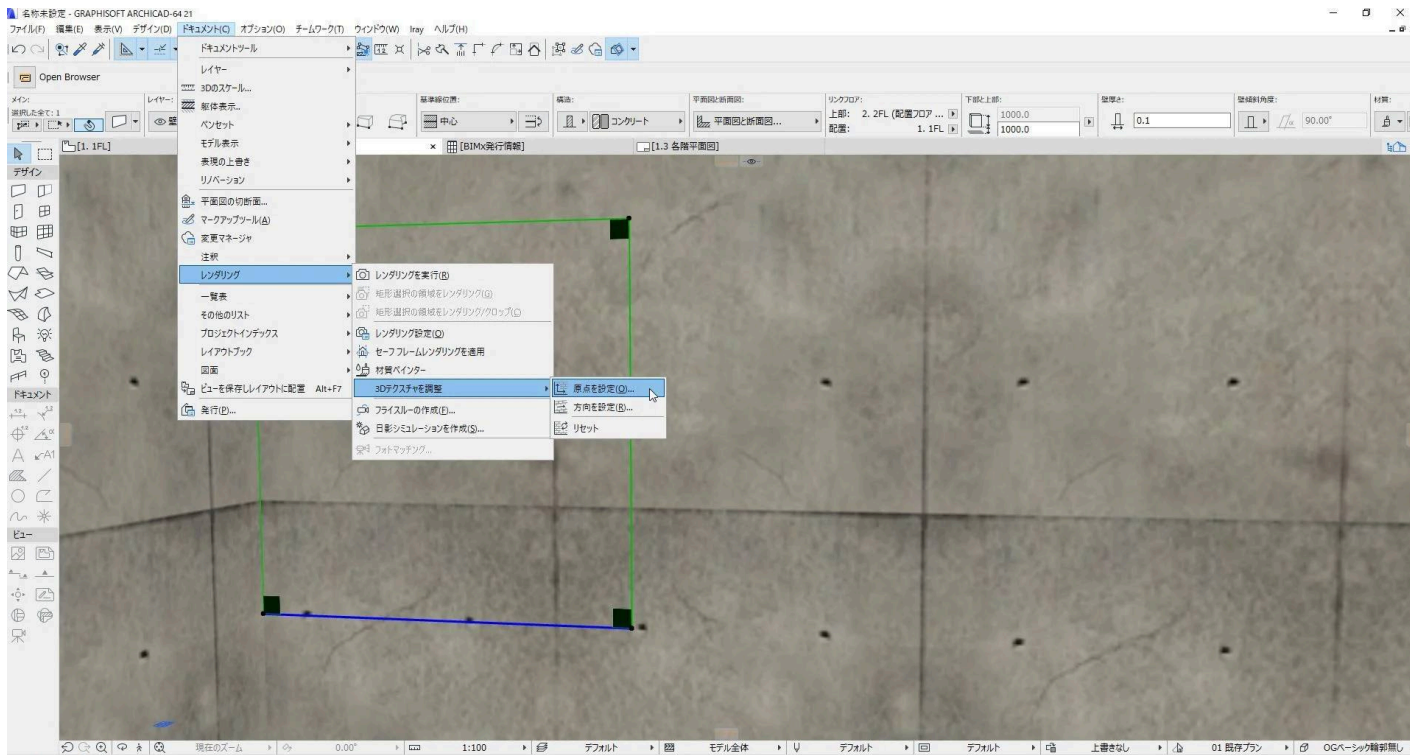
- **画面上で定義** --- 3Dビュー内に合わせたい補助線やオブジェクトがある場合
- **数値で定義** --- 回転したい角度が決まっている場合

## 透過の表現（ArchiCAD）

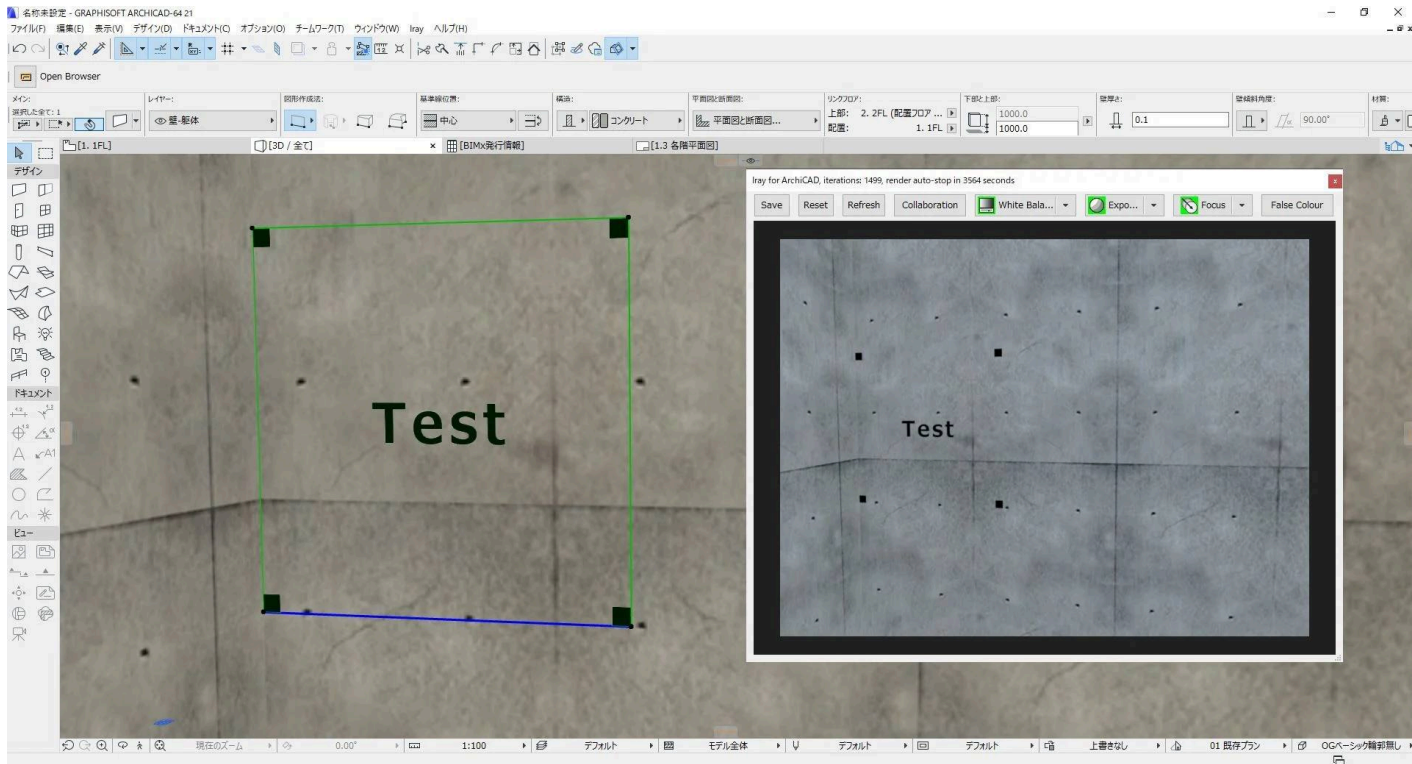
サインなどの表現において、透明（アルファチャンネル）付きの画像（.png形式または.tga形式）を使用することで透過表現が可能です。

### 手順

1. 薄い板の形状（0.1mmなど）をシーン内に配置します
2. ArchiCADのデフォルトマテリアルに透明付きの画像を適用します
3. **アルファチャンネル効果**の **透過**のみをオンにします
4. 画像の透明部分が抜かれたレンダリング結果が得られます

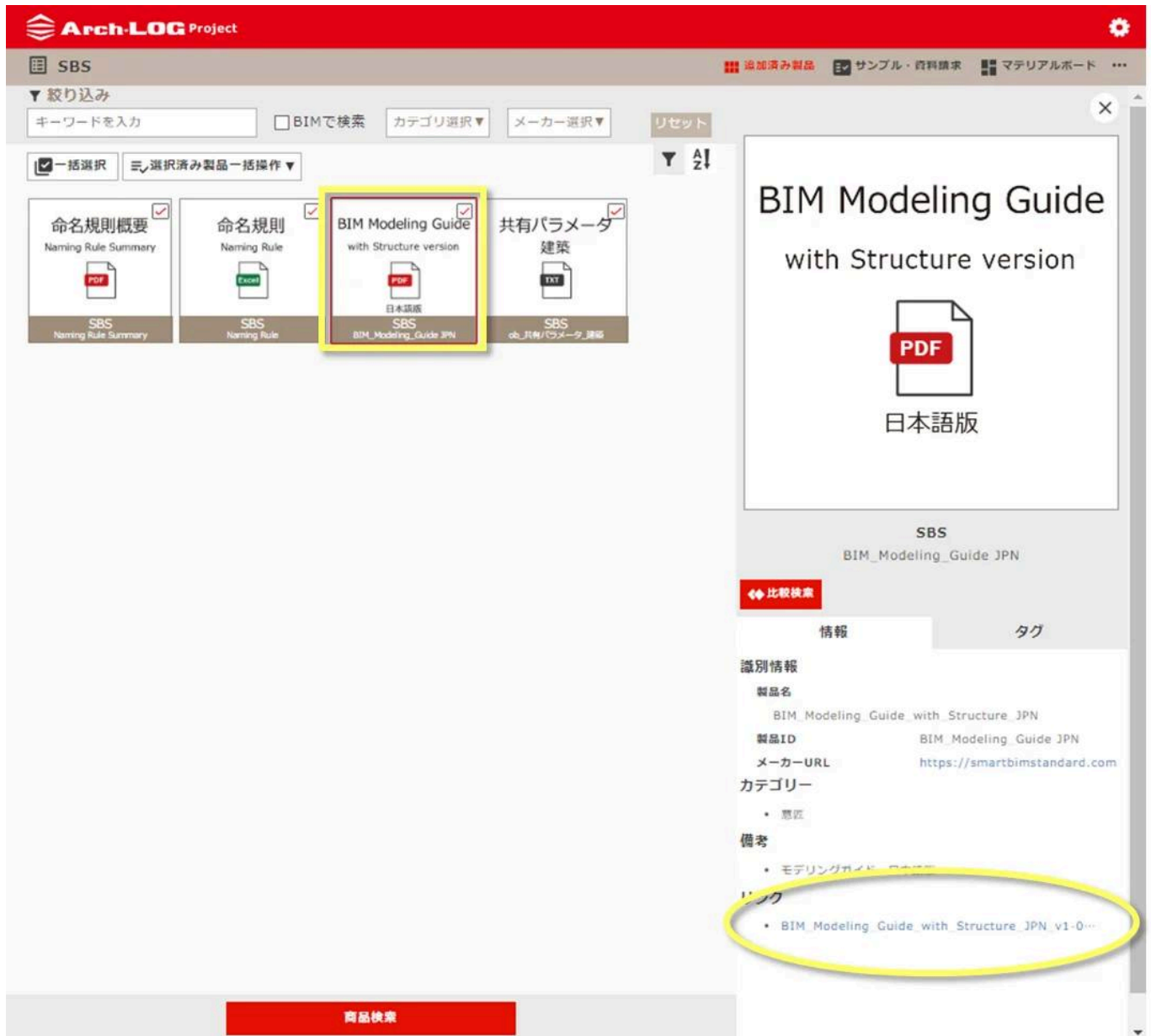








3. リンクからドキュメントやテンプレートをダウンロード --- BIMアイコンがないコンテンツは、プロジェクト内の **追加済み製品** ページで詳細画面の **リンク項目** からダウンロードできます



4. Revitアドインを利用したコンポーネントファミリーのダウンロード --- BIMアイコンのついたコンテンツは、Revitのアドインを利用してダウンロードします

- Arch-LOGマニュアル - プラグインのダウンロード
- Arch-LOGマニュアル - プラグインのインストール
- Arch-LOGマニュアル - プラグインでコンテンツをダウンロード

## うまくいかないとき

| 症状              | 対処法                                           |
|-----------------|-----------------------------------------------|
| マテリアルが正しく表示されない | BIMソフトのバージョンとArch-LOGプラグインの互換性を確認してください       |
| テクスチャの向きがおかしい   | Archicadの場合は「3Dテクスチャを調整」から方向を再設定してください        |
| 透過が効かない         | アルファチャンネル付きの画像形式 (.png/.tga) を使用しているか確認してください |

| 症状                  | 対処法                                         |
|---------------------|---------------------------------------------|
| 光沢設定が反映されない         | Archicad 26以上では光沢値の制限があります。上記の注意事項を確認してください |
| SBSコンテンツがダウンロードできない | Revit用アドインがインストールされているか確認してください             |

## 関連ページ

- BIMデータのダウンロード
- 共有パラメータ
- マテリアル表現テクニック

このページではArch-LOGの共有パラメータの仕組みと活用方法を説明します。

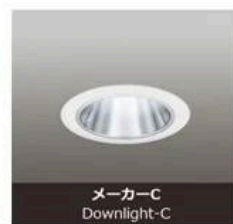
## このページについて

| 項目   | 内容                                   |
|------|--------------------------------------|
| 前提条件 | Arch-LOGアカウント作成済み、Revitプラグインインストール済み |
| 所要時間 | 約 10 分                               |

## 共有パラメータとは

BIMデータは一般的に様々な会社が作ったデータを統合して使用します。しかしパラメータを各社ごとに違う基準で作ってしまうと、同じ名称のパラメータであってもBIMデータ内で集計することができません。

例えばメーカーごとに  
基準がバラバラだと…



集計表のパラメータや表記がメーカーごとにバラバラで集計ができません

| 名称          | 器具光束      | 器具光束   | 光束(lm) | 消費電力 | 消費電力  | 消費電力<br>(W) |
|-------------|-----------|--------|--------|------|-------|-------------|
| Spotlight-A | 1970.00lm |        |        | 21W  |       |             |
| SPOTLIGHT-B |           |        | 1380   |      |       | 19          |
| Downlight-C |           | 4460lm |        |      | 42.4w |             |

共有パラメータでの  
運用であれば…

共有パラメータで簡単集計！

| 名称          | 器具光束      | 消費電力  |
|-------------|-----------|-------|
| Spotlight-A | 1970.00lm | 21W   |
| SPOTLIGHT-B | 1380.00lm | 19W   |
| Downlight-C | 4460.00lm | 42.4W |

Arch-LOGでは、この課題を解決するためにArch-LOG仕様の **共有パラメータ** を導入しています。Arch-LOGからダウンロードしたBIMデータを使うだけで、集計の前準備が完了し、BIMによる効率化が一層促進されます。

Arch-LOGでは日本の大手設計事務所・ゼネコンが参加する **Revit User Group (RUG)** と連携し、RUGが提供する共有パラメータ基準をArch-LOGの共有パラメータに内包しています。これによりRUGが提供するBIMデータとも相互連携できます。

システムファミリ（Arch-LOG区分では「リンクダウンロードBIM」に該当するオブジェクト）に関しては、Revitの制限により自動的に最新の共有パラメータを取得してファミリをダウンロードすることはできません。個別に手動で設定することは可能です。詳細についてはお問い合わせフォームよりお問い合わせください。



# Revitの共有パラメータ

## 共有パラメータファイルの配置

Revit向けの共有パラメータファイルは以下のフォルダに配置されています。

```
C:\ProgramData\LOG-LOG\Arch-LOG for Revit\SharedParams
```

上記フォルダは隠しファイルになっている可能性があります。エクスプローラの **表示** タブ > **表示/非表示** より **隠しファイル** のチェックボックスをONにしてください。

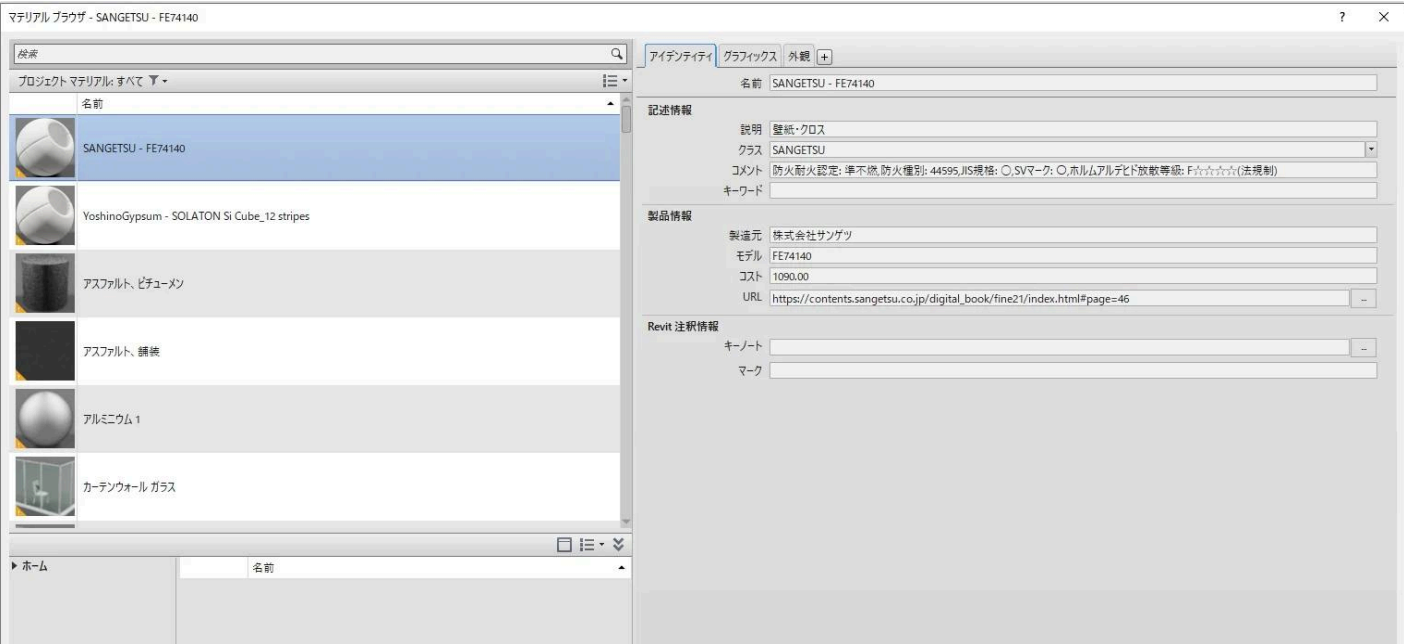


共有パラメータファイルを更新する場合は、最新のファイルをダウンロードして上記フォルダに差し替えてください。

# ダウンロード可能なパラメーター一覧

## Revitマテリアルブラウザ

管理 > マテリアル > アイデンティティ から確認できます。



### 記述情報

| パラメータ | 内容                                      |
|-------|-----------------------------------------|
| 説明    | Arch-LOGカテゴリが表示されます。複数のカテゴリがある場合はカンマ区切り |
| クラス   | サムネイル用英語名が表示されます。マテリアルリストのフィルタに表示       |
| コメント  | 標準規格ラベルに含まれる各種認定情報。複数の場合はカンマ区切り         |

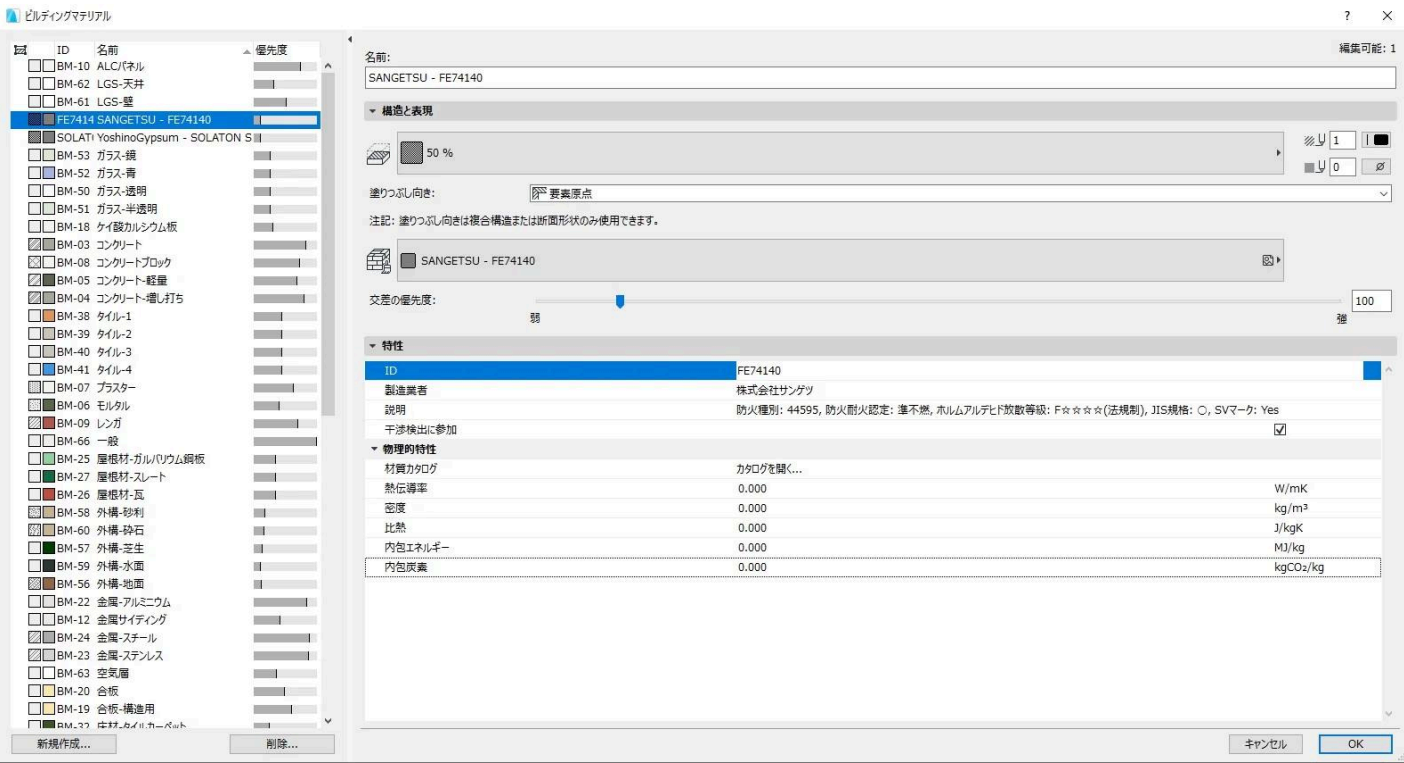
### 製品情報

| パラメータ | 内容                         |
|-------|----------------------------|
| 製造元   | メーカー名                      |
| モデル   | Arch-LOG 製品ID              |
| コスト   | 価格ラベルに含まれる単価（優先順位の高い情報が表示） |
| URL   | メーカーURLにリンク                |

Archicadビルディングマテリアル

Archicad 22以前

カスタムパラメータが利用できないため、Arch-LOGのカテゴリとコスト表記はありません。



| パラメータ | 内容                 |
|-------|--------------------|
| ID    | Arch-LOG 製品ID      |
| 製造業者  | メーカー名              |
| 説明    | 標準規格ラベルに含まれる各種認定情報 |

Archicad 23以降

ID

名前

優先度

BM-10

ALC/パネル

BM-62

LGS-天井

BM-61

LGS-壁

FE7414

SANGETSU - FE74140

SOLATI YoshinoGypsum - SOLATON S

BM-53

ガラス-鏡

BM-52

ガラス-青

BM-50

ガラス-透明

BM-51

ガラス-半透明

BM-18

ケイ酸カルシウム板

BM-03

コンクリート

BM-08

コンクリートブロック

BM-05

コンクリート-軽量

BM-04

コンクリート-増し打ち

BM-38

タイル-1

BM-39

タイル-2

BM-40

タイル-3

BM-41

タイル-4

BM-07

プaster

BM-06

モルタル

BM-09

レンガ

BM-66

一般

BM-25

屋根材-ガルバリウム鋼板

BM-27

屋根材-スレート

BM-26

屋根材-瓦

BM-58

外構-砂利

BM-60

外構-砕石

BM-57

外構-芝生

BM-59

外構-水面

BM-56

外構-地面

BM-22

金属-アルミニウム

BM-12

金属サイディング

BM-24

金属-スチール

BM-23

金属-ステンレス

BM-63

空気層

BM-20

合板

BM-19

合板-構造用

BM-32

床材-タイルカーペット

BM-34

床材-フローリング

新規作成...

削除...

名前:

SANGETSU - FE74140

編集可能:

構造と表現

50 %

塗りつぶし向き: 

要素原点

注記: 塗りつぶし向きは複合構造または断面形状のみ使用できます。

SANGETSU - FE74140

交差の優先度: 

弱

強

100

分類とプロパティ

分類

ARCHICAD 分類 - v 2.0

(未分類)

IDとカテゴリ

ID

FE74140

製造業者

株式会社サンゲツ

説明

FE74140

干渉検出に参加

☒

Arch-LOG

カテゴリー

壁紙・クロス

標準規格

防火種別: 44595; 防火耐火認定: 準不燃; ホルムアルデヒド放散等級: F☆☆☆☆(法規...

価格

1090.000

物理的特性

カタログからのロード

カタログを開く...

熱伝導率

0.000

W/mK

密度

0.000

kg/m³

比熱

0.000

J/kgK

内包エネルギー

0.000

MJ/kg

内包炭素

0.000

kgCO₂/kg

キャンセル

OK

| パラメータ | 内容                         |
|-------|----------------------------|
| ID    | Arch-LOG 製品ID              |
| 製造業者  | メーカー名                      |
| 説明    | Arch-LOG 製品ID              |
| カテゴリー | Arch-LOGカテゴリ（複数の場合はカンマ区切り） |
| 標準規格  | 各種認定情報（複数の場合はカンマ区切り）       |
| 価格    | 価格ラベルに含まれる単価               |

## 標準規格に含まれるArch-LOGラベル

以下のラベル情報が **標準規格** パラメータに含まれます。

- 防火耐火認定、防火種別、難燃性能
- 不燃認定、不燃認定番号
- 準不燃認定、準不燃認定番号
- 難燃、難燃認定番号
- 遮音性能：推定L等級、遮音性能：ΔL等級、遮音性能：TLD値
- JIS規格、JANコード
- 耐熱クラス（JIS）、遮光等級
- SIAAマーク、SEKマーク、SVマーク

- ホルムアルデヒド放散等級、低VOC対応、4VOC基準適合
- 省エネ建材等級、SGマーク、BLマーク

価格パラメータ

| 種別    | 説明        |
|-------|-----------|
| 単価    | 1個あたりの価格  |
| 広さ単価  | 面積あたりの価格  |
| 長さ単価  | 長さあたりの価格  |
| 重さ単価  | 重量あたりの価格  |
| ケース単価 | ケースあたりの価格 |
| セット価格 | セットあたりの価格 |

今後の展望

共有パラメータの導入により、Revit上でのパラメータ共有だけでなく、Arch-LOGの検索機能も強化されます。建材に関わる様々な数値や属性が適切な型を持つことにより、製品の寸法を範囲指定して検索するなど、より便利な検索が可能になります。

うまくいかないとき

| 症状                            | 対処法                                   |
|-------------------------------|---------------------------------------|
| 共有パラメータフォルダが見つからない            | 隠しファイルの表示を有効にしてください                   |
| パラメータが表示されない                  | Arch-LOGプラグインが最新バージョンか確認してください        |
| Archicad 22以前でカテゴリ・コストが表示されない | Archicad 22以前ではカスタムパラメータ非対応のため表示されません |
| RUGのBIMデータと連携できない             | Arch-LOGの共有パラメータが最新か確認してください          |

関連ページ

- BIMデータのダウンロード
- マテリアルの管理と操作

このページでは、Arch-LOG Cloud Rendering を使ったレンダリングの基本的な流れを説明します。

## このページについて

| 項目   | 内容                                |
|------|-----------------------------------|
| 前提条件 | Arch-LOG アカウント、レンダリングプラグインのインストール |
| 所要時間 | 約 10 分（初回設定含む）                    |

## レンダリングの前提条件

Arch-LOG Cloud Rendering を利用するには、レンダリングプラグインで Arch-LOG アカウントにログインしている必要があります。

### Revit の場合

- 1. Iray for Revit を起動し、**Setting** → **Account** を開きます。
- 2. **Username** と **Password** を入力し、**Apply** を押します。
- 3. **Authenticated** と表示されれば、レンダリング可能な状態です。



Limitations の欄に最大解像度（1920x1080）と最大レンダリング時間（60分）が表示されます。占有予約システム利用時間外はこの制限が適用されます。

### パスワードエラーでログインできない場合

パスワードの入力でエラーが出る場合は、Arch-LOG サイトでパスワードリセットを行ってください。

## 基本的なレンダリング手順

### 1. 3D ビューを準備する

BIM ソフトウェア（Archicad / Revit / SketchUp）で、レンダリングしたい構図の 3D ビューを開きます。

### 2. レンダリングプラグインを起動する

各 BIM ソフトウェアに対応した Arch-LOG レンダリングプラグインを起動します。

### 3. レンダリング設定を確認する

解像度や出力形式など、必要な設定を確認します（詳細は次のセクション参照）。

### 4. Render ボタンを押す

Render ボタンを押すと、BIM データがクラウドサーバーにアップロードされ、レンダリングが開始されます。

### 5. 結果を確認・保存する

レンダリングが完了したら、結果画像を確認し、ローカルに保存します。

## 解像度の設定

#### 無料レンダリングの制限

| 項目         | 上限          |
|------------|-------------|
| 最大解像度      | 1920 x 1080 |
| 最大レンダリング時間 | 60 分        |

無料のレンダリングでは、出力可能な解像度は **最大 1920 x 1080** です。また、1回のレンダリングにつき **最大 60 分** のクラウドレンダリング時間が設定されています。

#### より高い解像度が必要な場合

1920 x 1080 を超える解像度や、60 分を超えるレンダリング時間が必要な場合は、占有予約システム（有料）をご利用ください。占有予約システムでは解像度の上限が解除されます。

## 出力と保存

レンダリング結果はクラウドサーバー上で生成されます。完了後、レンダリングウィンドウから画像をローカルに保存してください。

レンダリングウィンドウを閉じると結果が失われる場合があります。必ず保存してからウィンドウを閉じてください。

## うまくいかないとき

| 症状           | 対処法                                         |
|--------------|---------------------------------------------|
| ログインできない     | パスワードリセットを試す。特殊文字がパスワードに含まれていないか確認する        |
| レンダリングが始まらない | BIM データが重すぎる可能性がある。品質とパフォーマンスを参照            |
| 結果がチープに見える   | Arch-LOG からダウンロードしたマテリアル・オブジェクトを使用しているか確認する |
| アップロードが遅い    | インターネット接続速度を確認する。レンダリング範囲を絞ることも有効           |

## 関連ページ

- 照明・太陽光・環境設定
- 品質とパフォーマンス
- 占有予約システム



このページでは、レンダリング時の光環境（露出・太陽光・HDRI・照明）の調整方法を説明します。

## このページについて

| 項目   | 内容                            |
|------|-------------------------------|
| 前提条件 | Arch-LOG プラグインでレンダリングが実行できる状態 |
| 所要時間 | 約 15 分                        |

## EV 値（露出）の調整

Auto Exposure では露出が適正にならないことが多々あります。その場合は Auto Exposure ではなく、EV 値を手動で設定してレンダリングしてください。

### EV 値の目安

EV 値には、シチュエーションごとに適正な数値があります。以下の表を参考にしてください。

| シチュエーション  | EV 値の目安 |
|-----------|---------|
| 明るい屋外（晴天） | 14 - 16 |
| 曇りの屋外     | 12 - 14 |
| 室内（自然光あり） | 7 - 9   |
| 室内（照明のみ）  | 5 - 7   |
| 夜景        | 2 - 4   |

屋内シーンにもかかわらず EV 値を 12 以上に設定すると、露出が明らかにおかしくなりレンダリング結果が不自然になります。シチュエーションに応じた適切な値を設定してください。

参考サイト: EV値一覧表

## 太陽光の設定

Arch-LOG のレンダリングでは、雲ひとつない快晴の空がシミュレートされています。現在のところ、天候を変更するパラメータは提供されていません。太陽光が強すぎる場合は、以下の方法で調整できます。

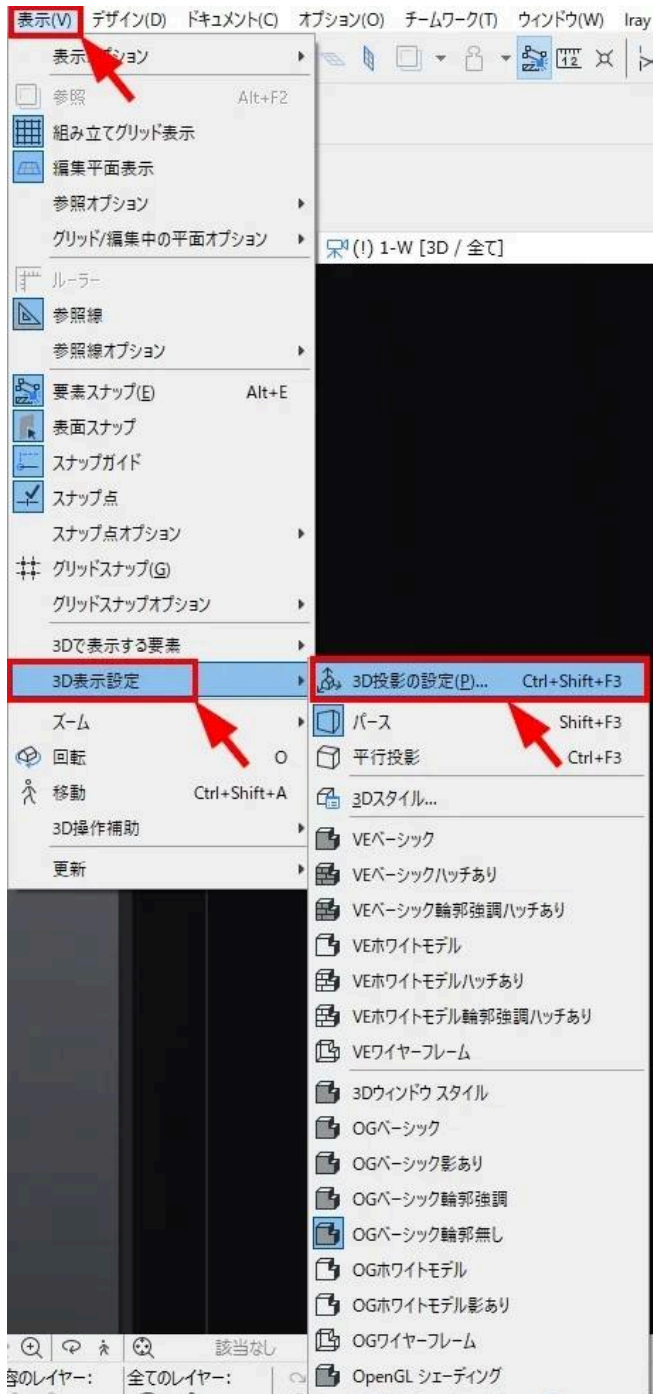
### 調整方法の一覧

- 1. **太陽の位置（日時・方位）を変更する** — 最も基本的な方法
- 2. **EV 値（露出）を調整する** — 上記セクション参照
- 3. **HDRI を利用する** — やわらかい光環境を再現可能（下記セクション参照）

### Archicad での太陽光設定

#### 日時を変更する手順

- 1. **3D 投影の設定**を開きます。



2. 太陽の位置の日時の時間を変更します。夜の時間に設定すると太陽光の影響をなくすることができます。



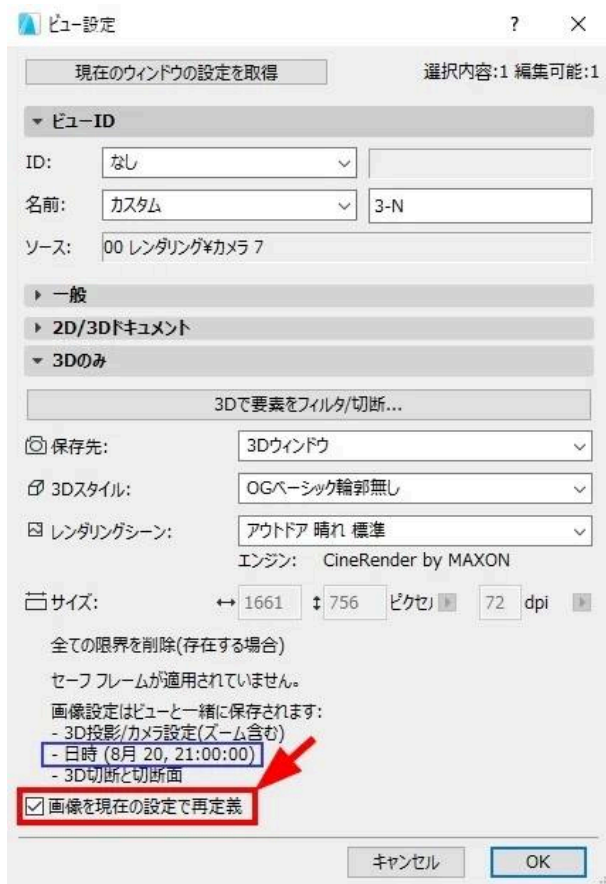
ここまでの設定ではビューを変えるとリセットされます。太陽設定を固定したい場合は、各ビューごとに以下の設定を行う必要があります。

## ビューごとに太陽設定を固定する

### 1. ビュー設定に入ります。



### 2. 設定下部にある「画像を現在の設定で再定義」にチェックを入れて OK します。



# 太陽光が明るすぎる場合の対処

太陽光が明るすぎると感じる場合は、以下のいずれかの方法を試してください。

| 対処法             | 効果                    |
|-----------------|-----------------------|
| 太陽の位置（日時・方位）を変更 | 太陽の角度を変えて直射光の強さを調整    |
| EV 値を調整         | 全体の露出を下げて明るさを抑える      |
| HDRI を利用        | 曇り空など、やわらかい光環境に差し替え可能 |

HDRI を使用すると、やわらかい曇り空のような光環境も再現できます。屋外シーンで太陽光が強すぎる場合に特に有効です。

## HDRI の活用

### HDRI とは

HDRI（High Dynamic Range Image）は、従来の画像よりもはるかに広い明るさ（ダイナミックレンジ）を持つ画像データです。特に「360 度パノラマ画像」として保存されていることが多く、リアルな光環境や背景を 3D シーンに与えるために使われます。

### BIM ソフトでの HDRI の役割

- リアルな空と背景の表現 — 雲、太陽、夕焼けなど多彩な空模様を背景にできます
- 自然光（環境光）のシミュレーション — 太陽や周囲の建物・地面からの反射光も記録されており、実際の屋外環境のような自然な明るさ・陰影が生まれます
- フォトリアルなレンダリング — マテリアルが HDRI の光を受けてリアルに見え、説得力のあるパースが作れます

### HDRI の設定手順

- HDRI 画像を用意する — 無料・有料で配布されている HDRI 画像（.hdr や .exr 形式）をダウンロードします
- BIM ソフトの環境設定で HDRI を指定 — レンダリング設定や環境設定画面で「背景」「環境光」「空」などの項目に HDRI 画像を読み込みます
- 回転や明るさを調整 — 太陽の位置や時間帯に合わせて HDRI の向きを調整したり、露出（明るさ）を調節します

### ソフトウェア別の設定方法

- Revit の HDRI 設定については Revit ツールマニュアル P.25 を参照
- Archicad の HDRI 設定については Archicad ツールマニュアル P.18 を参照

HDRI の解像度が低いと背景がぼやけるので、なるべく高解像度のものを使用してください。商用利用の場合は、HDRI 画像のライセンスにもご注意ください。

## 照明の明るさ調整

Arch-LOG では現実の世界と同様に、照明商品には特定の器具光束（lm）が設定されています。

Arch-LOG からダウンロードした照明の明るさを変えることはできません。これは、実際の照明製品と同じ光束値を再現するための仕様です。

### 明るさを調整したい場合

- 明るさ、色温度等を調整可能な照明は、仕様選定オプションで仕様を選んだ上でダウンロードされるか、セットで一度にダウンロードされることがあります
- 照明の明るさが希望と異なる場合は、別の器具光束を持つ照明製品を Arch-LOG で検索してダウンロードしてください
- 照明が見つからない場合は、自己発光マテリアルで代用することも可能です

# Archicad 固有の注意点（照明位置の同期）

Archicad の API の仕様により、平面図上の変更を 3D 上にリアルタイムに更新する方法がありません。

## 影響を受ける操作

- 平面図 / 立面図 / 断面図上での照明の位置変更
- 平面図 / 立面図 / 断面図上での照明の個数変更

## 対処方法

平面図 / 立面図 / 断面図での変更をレンダリングウィンドウに反映するには、以下の手順を行います。

- 一度レンダリングウィンドウを閉じる
- 再度 **Render** ボタンを押してレンダリングを実行する

3D ビュー内での移動・複製などの操作は、即時にレンダリングウィンドウにも反映されます。リアルタイムプレビューを活用したい場合は、3D ビュー上で操作してください。

# うまくいかないとき

| 症状                    | 対処法                                 |
|-----------------------|-------------------------------------|
| 画面全体が白飛びする            | EV 値を下げる。Auto Exposure をオフにして手動設定する |
| 室内が暗すぎる               | EV 値を上げる。照明の数を増やすか、自己発光マテリアルを活用する   |
| 太陽光が強すぎる              | 日時設定で太陽角度を変える。HDRI で曇り空にする          |
| Archicad で照明変更が反映されない | レンダリングウィンドウを閉じて再度 Render を実行する      |
| HDRI の背景がぼやける         | より高解像度の HDRI 画像に差し替える               |

# 関連ページ

- レンダリングの基本
- マテリアル表現テクニック
- 品質とパフォーマンス

このページでは、自己発光マテリアルやグラデーションフィルムなど、特殊なマテリアル表現テクニックを説明します。

このページについて

| 項目   | 内容                                           |
|------|----------------------------------------------|
| 前提条件 | Arch-LOG プラグインでレンダリングが実行できる状態、基本的なマテリアル操作の知識 |
| 所要時間 | 約 20 分                                       |

自己発光マテリアルの使い方

Arch-LOG にちょうどよい照明製品がない場合、自己発光マテリアルを使って間接照明などを表現できます。自己発光マテリアルはオブジェクトに割り当てると、そのオブジェクト自体が光源として機能します。

間接照明作成手順

以下は Archicad と森山産業 / ELV9P1-096J40M-100EN を例とした手順です。

1. 代用する照明製品の仕様を調べる

間接照明を自己発光マテリアルで代用する照明製品の lm（全光束）と長さを調べます。

例えば、森山産業 / ELV9P1-096J40M-100EN の場合、仕様書から長さは 1158mm で全光束は 3050lm です。

製品図

製品図

付属

接続取り

※LEDのドットイメージは見えません

⑤ ① ③ ② ④

L

オプション

取付具装着状態

【コネクタ貫通穴径】

φ13以上

電源コネクタは留具内収納のこと

傾斜取付具

傾斜取付具

オプション MAF1-EFFP

2層セット

取付具

取付具

付属 ELB4P-FH

11

2.5

取付ねじ

コーススレッド

φ4.8xL25

SUS ±0.5

ストラップ

ストラップ

オプション ELW4P-FH-S

2層セット

取付ねじ

コーススレッド

φ4.8xL25

SUS ±0.5

電源ケーブル

電源ケーブル

オプション EPTF220-610

1接続系統に1本必要

VCT 0.75sq (R)

1

2

1000

24.6

10.3

延長ケーブル

延長ケーブル

オプション EPTF220-610

VCT 0.75sq (R)

1

2

1000

24.6

10.3

使用上の注意

1. 取付環境によりベース温度は60℃程度になることがありますが、LED寿命に悪い影響はしません。

2. 密閉した換気環境に設置される場合は、ベース温度が65℃を超えない範囲としてください。

3. 電源電圧は定格値の±6%以内としてください。

4. 通電中に長時間ベースに触れないでください。低温やけどのおそれがあります。

5. 通電中にLEDを至近から直視しないでください。目を傷めるおそれがあります。

6. LEDは素子の位置にバラつきがあるため、同じ形でも製品ごとに発光色・明るさが異なる場合があります。

7. 本製品の最大連続長は20mです。

※ この製品は、100Vで点灯します。送り側にこの製品シリーズ以外の器具を接続しないでください。

仕様概要

(継末用はELV9P1-xxxE40M-100E) 定格電圧：100V

| 形名                   | 長さ L (mm) | 定格電力 (W) | 入力電流 (A) | 配光角 (度) | 全光束 (lm)参考値 | 質量 (g) | 取付具 員数 |
|----------------------|-----------|----------|----------|---------|-------------|--------|--------|
| ELV9P1-026J40M-100E  | 354       | 7.6      | 0.08     |         | 830         | 225    |        |
| ELV9P1-048J40M-100E  | 582       | 14.0     | 0.16     |         | 1520        | 360    | 2      |
| ELV9P1-072J40M-100E  | 870       | 21.0     | 0.24     | 150/120 | 2280        | 510    |        |
| ELV9P1-096J40M-100EN | 1158      | 27.9     | 0.32     |         | 3050        | 730    | 3      |
| ELV9P1-120J40M-100EN | 1446      | 34.9     | 0.4      |         | 3810        | 880    |        |

LED寿命は光束維持率70%で4万時間以上。配光角は幅方向/長手方向

【形名付与法】

ELV9P1-026J40M-100E

M:乳半

40:白色 4000K

J:連結用 E:継末用

LED数

1:調光

LED色温度 4000K 調

LED演色性 Ra83 光

LED色度 sm40 対

6 取付具

N

SUS

-

5 サイドカバー

2

PC (乳半)

光学拡散剤配合

4 トップカバー

1

PC (乳半)

光学拡散剤配合

3 コネクタ組立

2

PVC 0.75sq

コネクタ (JST EL)

2 ベース

1

アルミ合金

銀鍍消し陽極酸化皮膜

1 LED

N

チップ形

日亜化学工業

番号

部品名

数

材質・仕様

摘要

品名

シームレスLEDs 100

機能

-

形名

ELV9P1-E形 [100V 屋内用]

保護等級

-

発行

2018. 03. 08

作成

検出

承認

森山産業株式会社

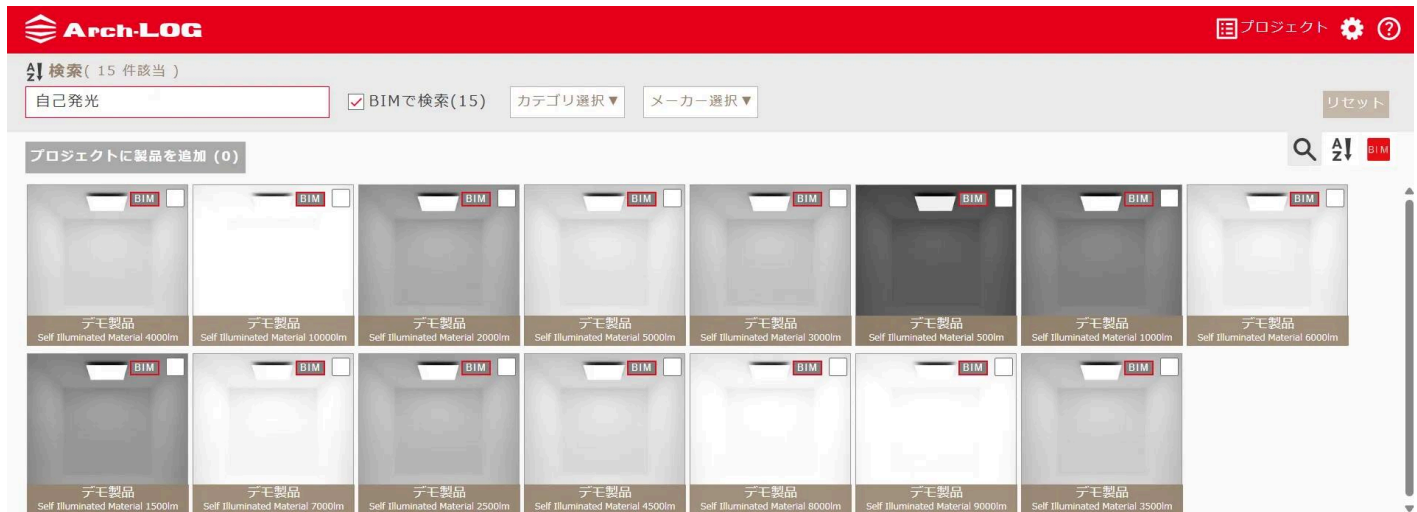
単位mm・第三角法

http://www.moriyama-corp.co.jp/

2. Arch-LOG から自己発光マテリアルをダウンロード

Arch-LOG の検索で「自己発光」と入力して検索すると、500lm から 10000lm までの自己発光マテリアルが表示されます。





上記の製品の場合、一番近い **3000lm** の自己発光材料を Arch-LOG プラグインから BIM ソフトウェアへダウンロードします。  
3000lm の自己発光材料が 4 種（3000K, 4000K, 5000K, 6500K）ダウンロードされます。

```
DemoProducts - Self ...erial 3000lm - 3000K
DemoProducts - Self ...erial 3000lm - 4000K
DemoProducts - Self ...erial 3000lm - 5000K
DemoProducts - Self ...erial 3000lm - 6500K
```

### 3. 自己発光材料を当てるオブジェクトを作成

Archicad の場合、なるべく照明の径に近い円（この場合、直径約 33.2mm）の円断面を持った梁などを長さ **1158mm** で間接照明用オブジェクトとして作成します。

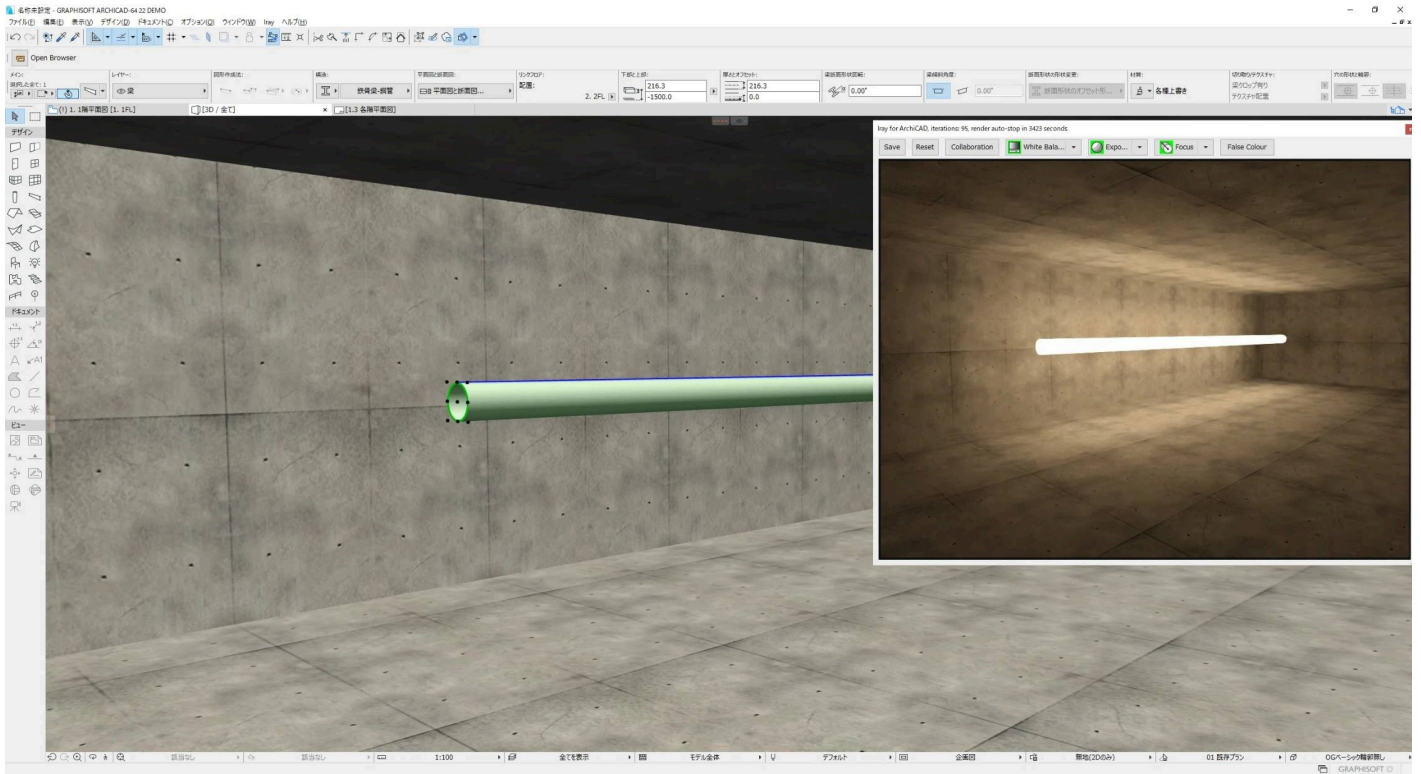
計画に合わせ、その間接照明として作成した長さ 1158mm の梁オブジェクトをコピーして、シーンに配置します。

### 4. オブジェクトへ自己発光材料を割り当て

この場合、森山産業 / ELV9P1-096J40M-100EN は色温度が **4000K** なので 4000K の材料を割り当てます。

### 5. レンダリングで確認

Arch-LOG Cloud Rendering でレンダリングすると、自己発光材料を割り当てたオブジェクトが光ります。



## 注意点

- 代用する製品の**全光束**と**色温度**に近い自己発光マテリアルを選ぶことがコツです
- 製品と長さや大きさが極端に違うと、明るさが変わります（発光面積が大きくなると相対的に暗くなります）
- 代用する製品の長さに合わせてオブジェクトを作成し、実際の商品のようにコピーして並べてください
- 間接照明を表現するときは、実際の間接照明のようにコーブ状にモデルを制作し、その内側に人からは見えないように自己発光オブジェクトを配置します

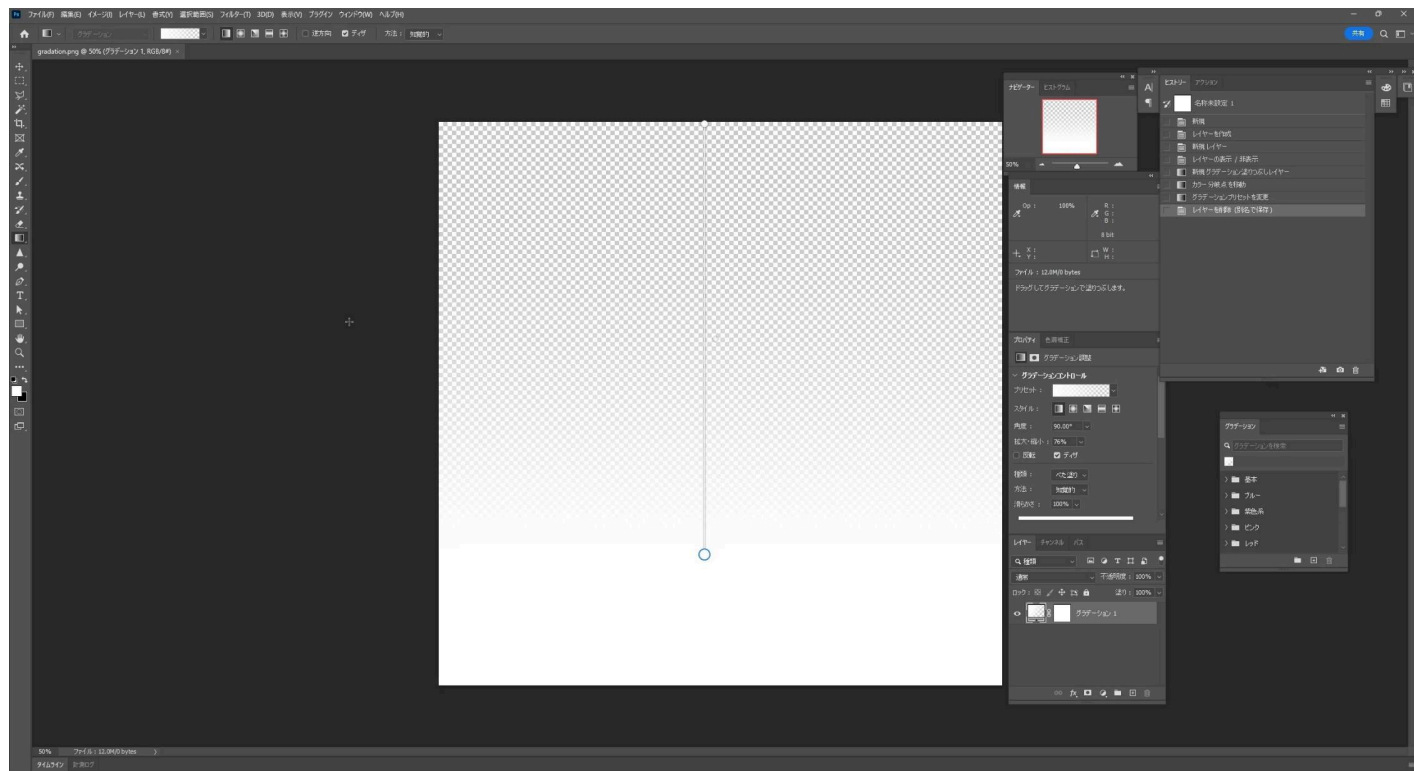
# グラデーションフィルムの表現（ArchiCAD）

ArchiCAD でグラデーションフィルム（すりガラス風の段階的な透過表現）を実現する方法です。

## 手順

### 1. グラデーション画像を準備する

Photoshop など、**アルファ付のグラデーション画像**を準備します。



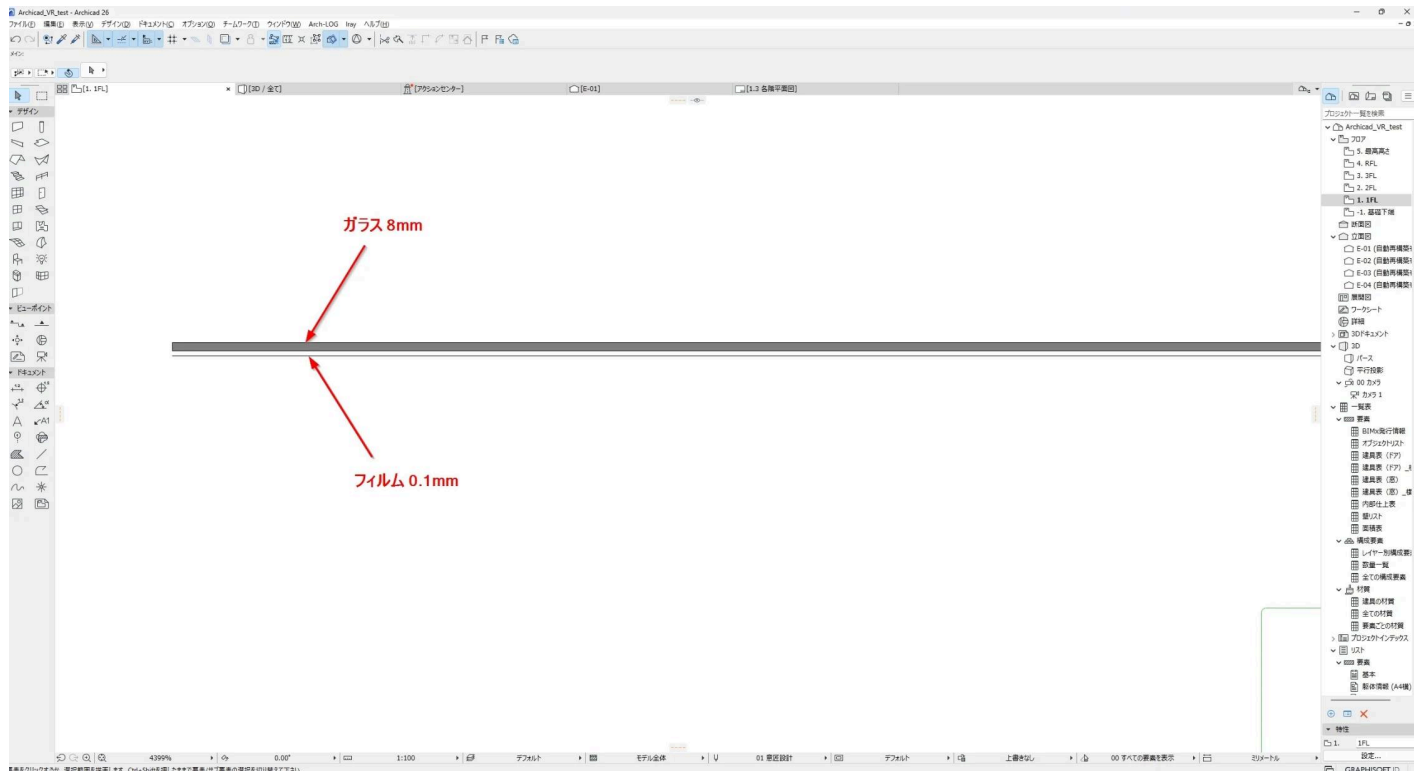
グラデーション画像例:

## 2. フィルムオブジェクトを配置する

ガラス（Arch-LOG のデモ製品のガラスマテリアルを設定）の前に、**薄いフィルムオブジェクト**を準備します。

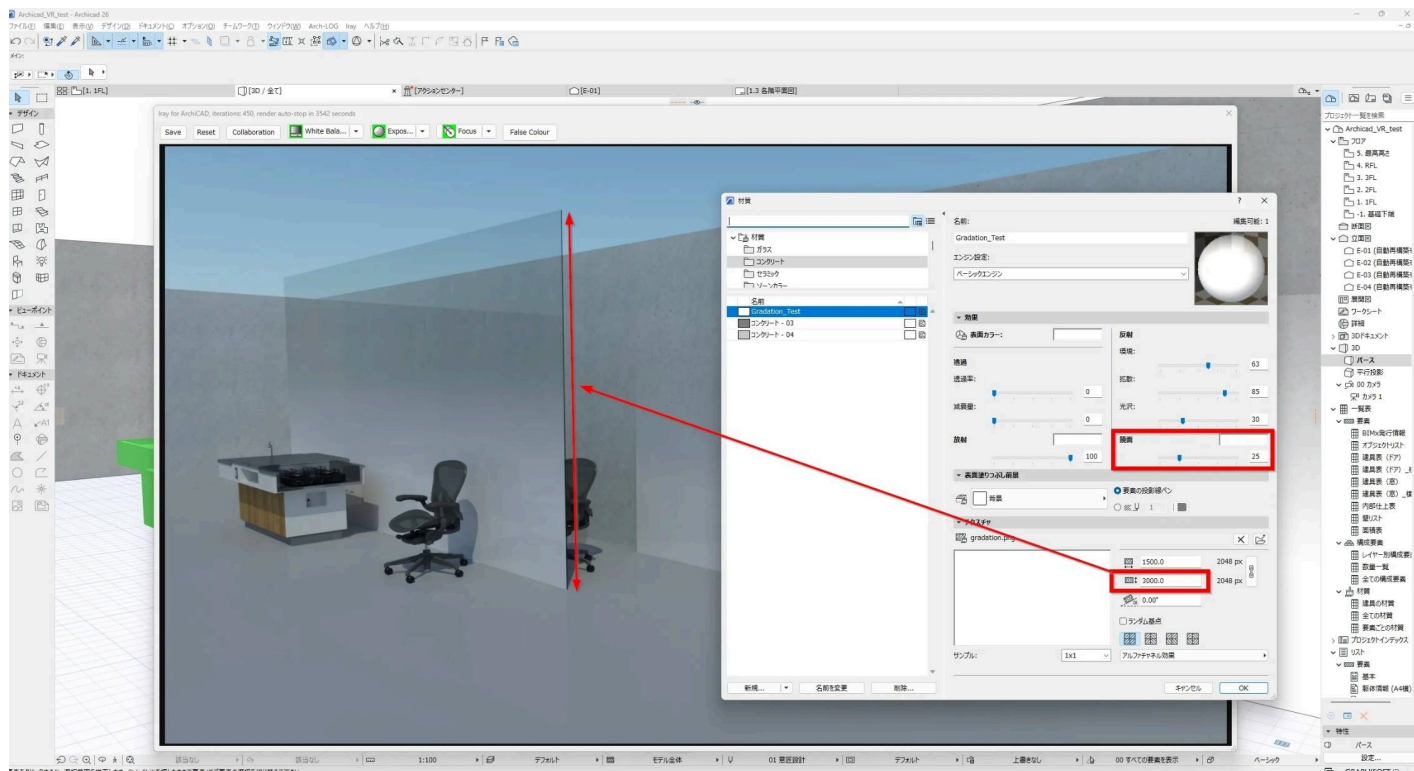
## 3. マテリアルを設定する

フィルムのオブジェクトに、上記グラデーション画像を適用したマテリアルを割り当てます。



デフォルトマテリアルのテクスチャとして画像を使用し、以下の設定を行います。

| 設定項目        | 内容               |
|-------------|------------------|
| テクスチャ       | 作成したグラデーション画像    |
| アルファチャンネル効果 | 「透過」にチェック        |
| 材質設定の高さ     | 表現するフィルム高さに合わせる  |
| 鏡面          | 少し設定するとフィルムっぽくなる |



## うまくいかないとき

| 症状             | 対処法                                          |
|----------------|----------------------------------------------|
| 自己発光材料が暗すぎる    | より高い lm 値の自己発光材料に変更する。オブジェクトのサイズが大きすぎないか確認する |
| 自己発光材料が明るすぎる   | より低い lm 値に変更する。EV 値で全体の露出を調整する               |
| グラデーションが表示されない | アルファチャンネル効果の「透過」にチェックが入っているか確認する             |
| フィルムの透過度が不自然   | グラデーション画像のアルファ値を調整して再適用する                    |

## 関連ページ

- ・ 照明・太陽光・環境設定
- ・ 品質とパフォーマンス
- ・ レンダリングの基本

このページでは、レンダリングの品質向上とパフォーマンス改善のテクニックを説明します。

## このページについて

| 項目   | 内容                            |
|------|-------------------------------|
| 前提条件 | Arch-LOG プラグインでレンダリングが実行できる状態 |
| 所要時間 | 約 15 分                        |

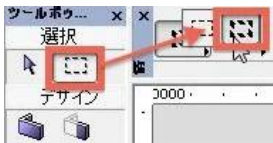
## レンダリング範囲を絞る方法

レンダリングの範囲を絞ることは、レンダリングが始まるまでのスピード、始まってからのスピードの両方に大きく影響します。まずはレンダリング範囲を絞ることをおすすめします。

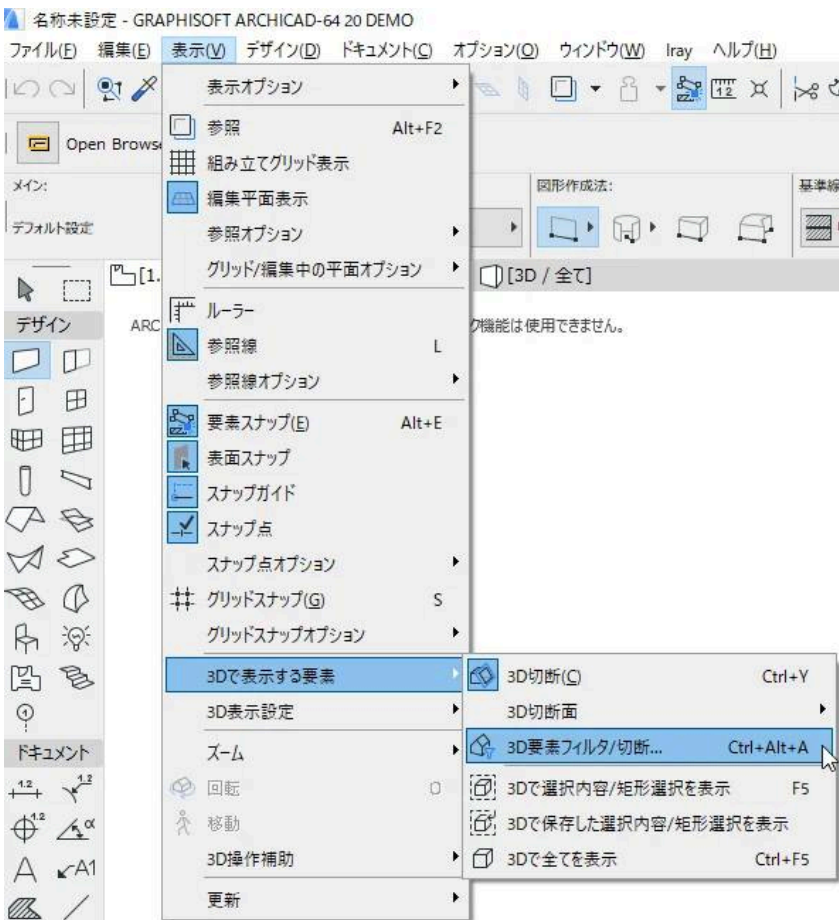
### Archicad の場合

#### 手順

1. 矩形選択ツールで選択方法を全フロア（太い線の方）に設定します。

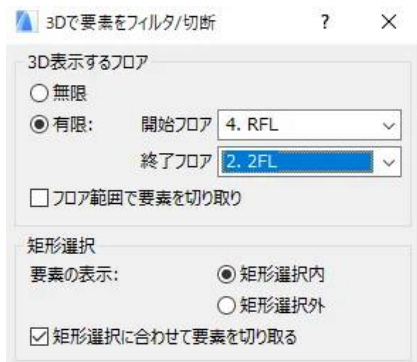


2. 表示 → 3D で表示する要素 → 3D 要素フィルタ / 切断を開きます。



3. 3D 表示するフロアを指定します。





4. **F5** で 3D 表示し、目的の範囲・フロアのみが表示されていることを確認します。

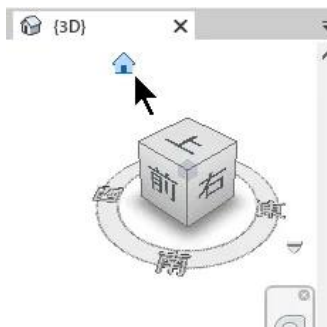
5. **Arch-LOG Cloud Rendering** を実行すると、矩形選択ツールと階数で区切られた範囲のみがレンダリングされます。

## Revit の場合

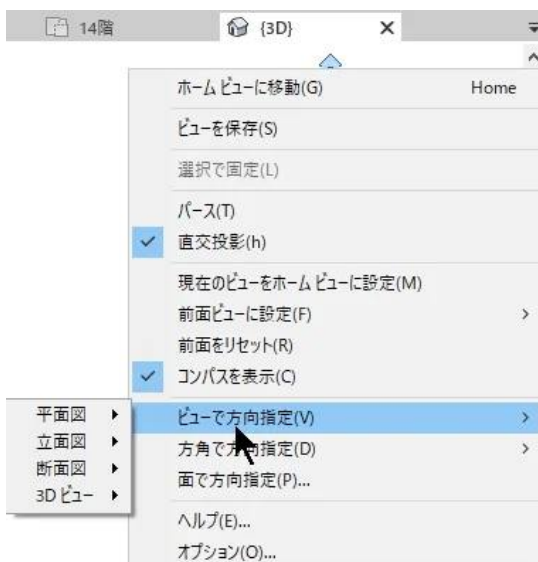
表示したいレベルのみのパースビューを作成します。

### 手順

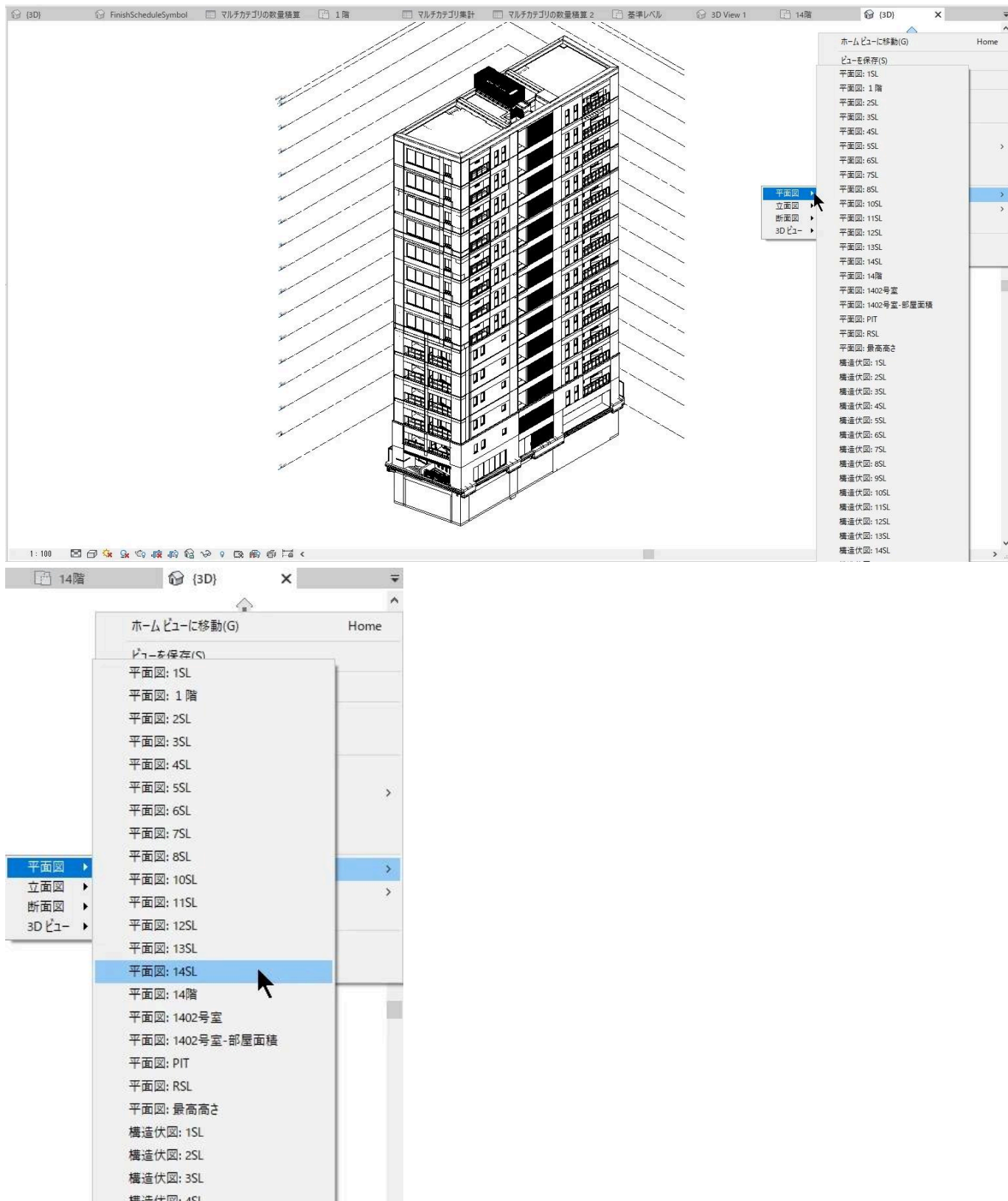
1. **{3D}**ビューで **ホームビュー** アイコンを右クリックします。



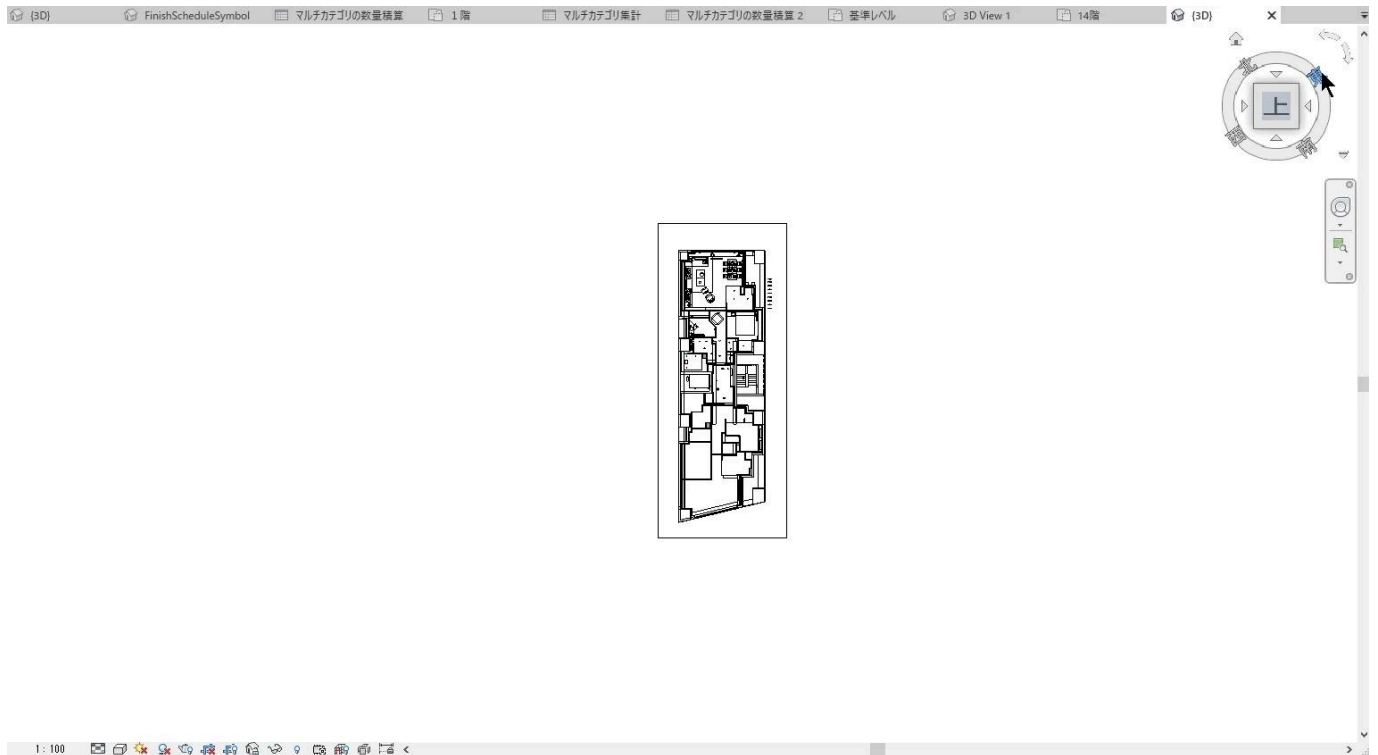
2. ポップアップメニューから **ビューで方向指定** を選択し、**平面図** をクリックします。



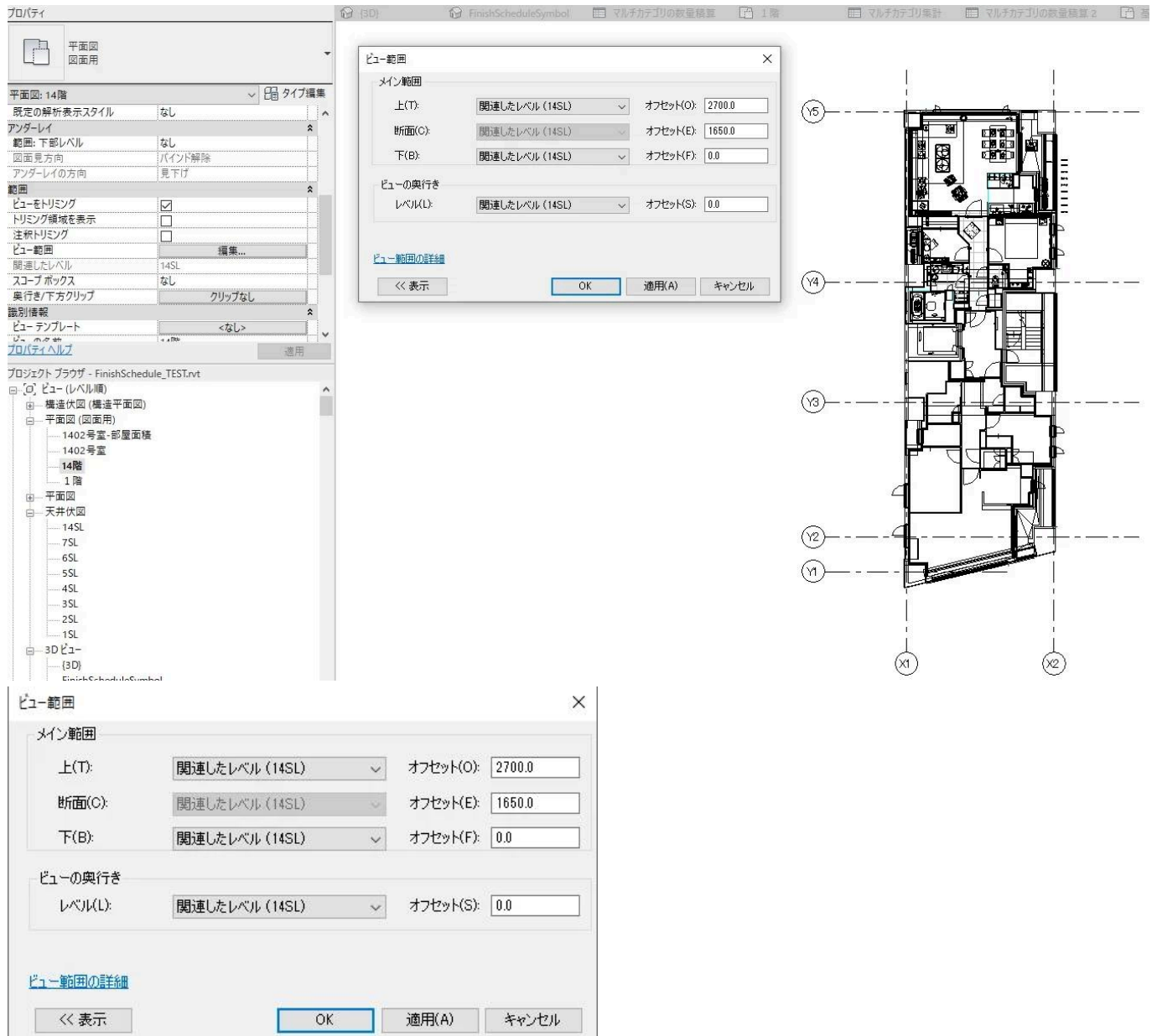
3. プロジェクトにある平面図ビューのリストが表示されるので、パースにしたいレベルのビューを選択します。



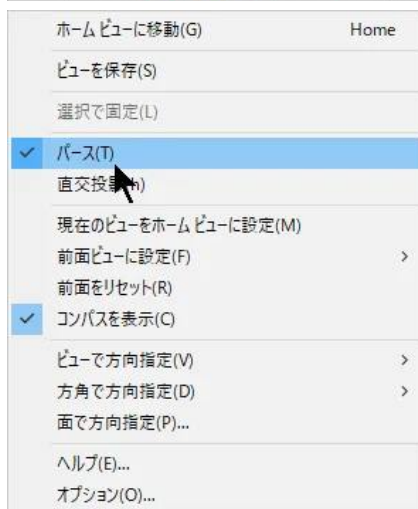
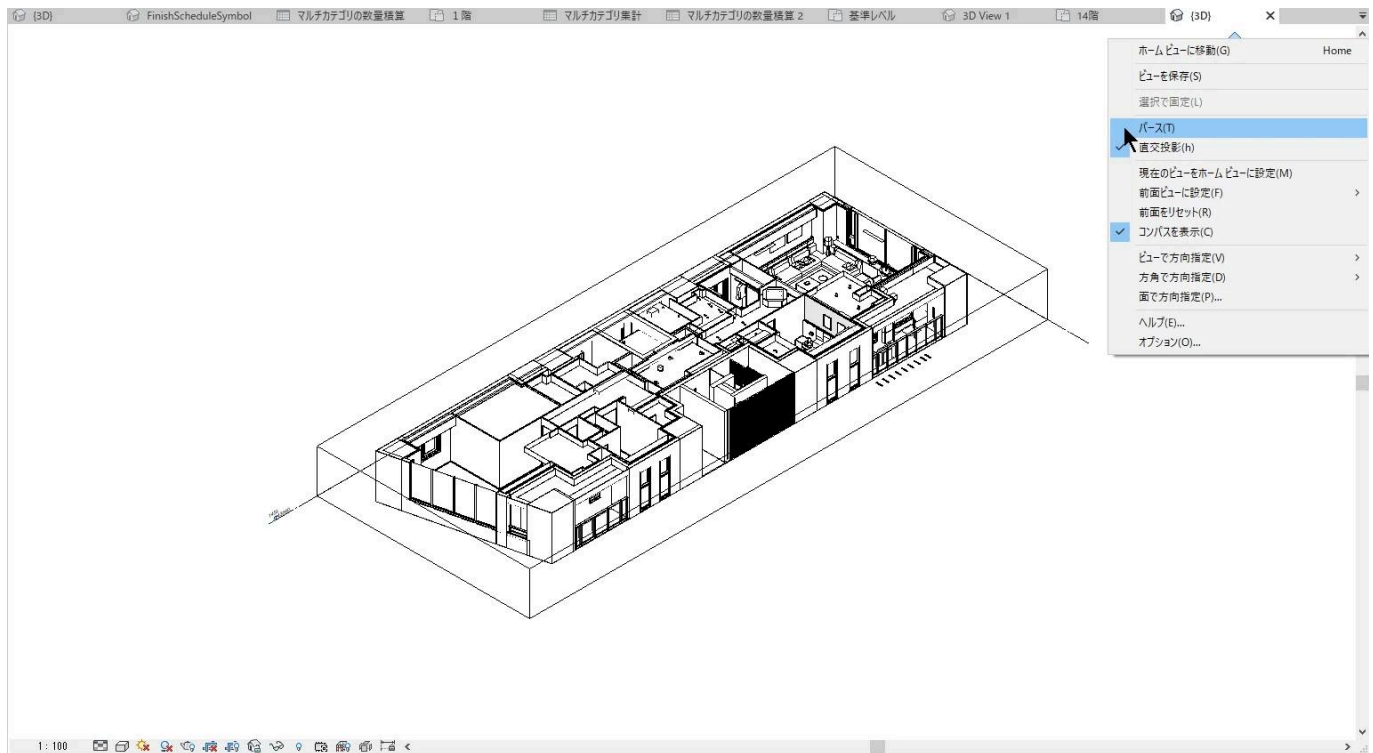
4. クリッピングされます。上からのビューなので **ホームビュー** アイコンをクリックします。



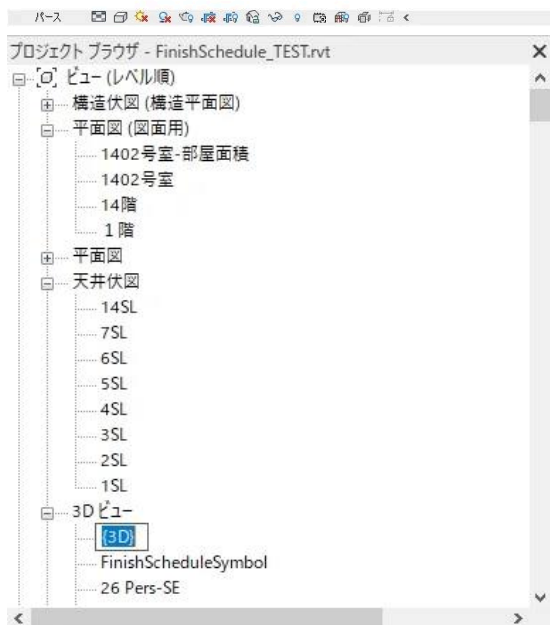
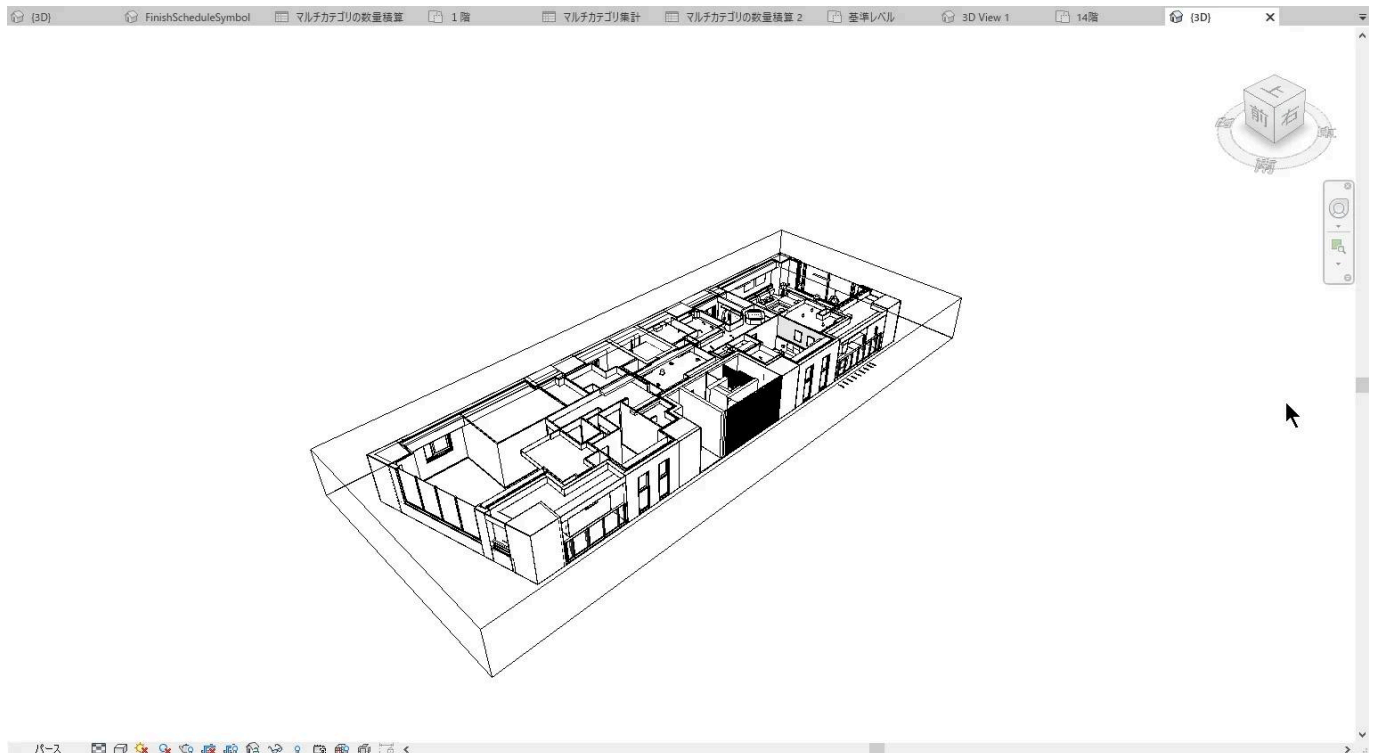
クリッピングの高さは、選択する平面図ビューの **ビュー範囲** → **上** で設定した値になります。



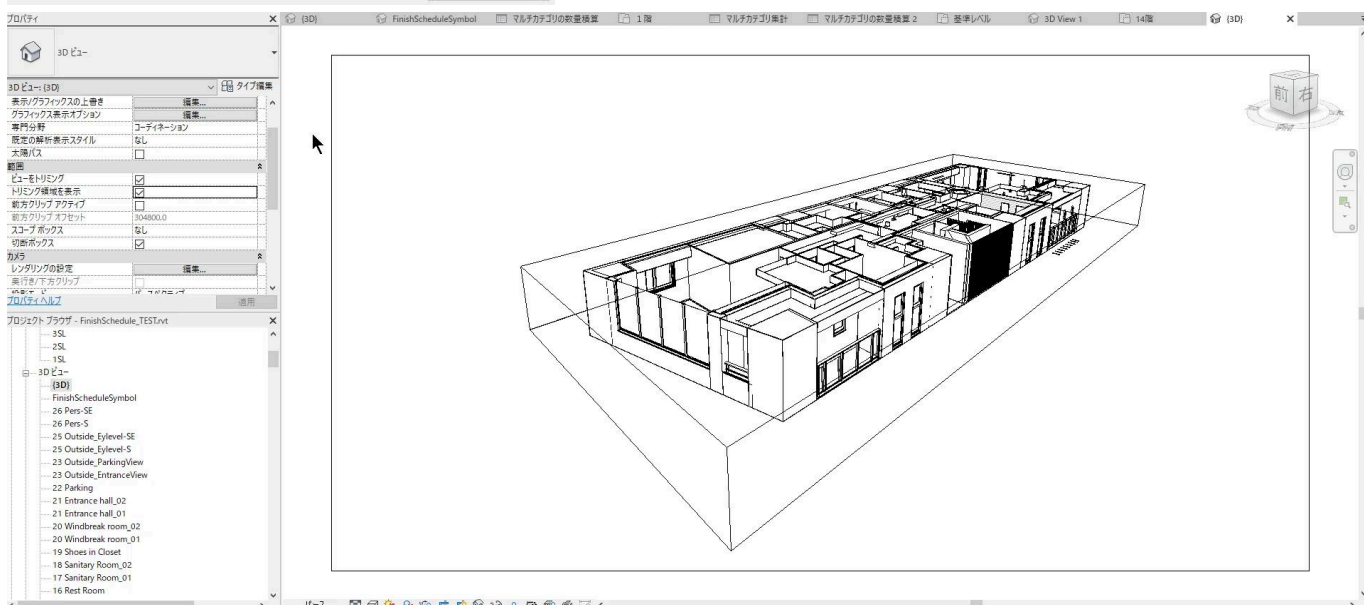
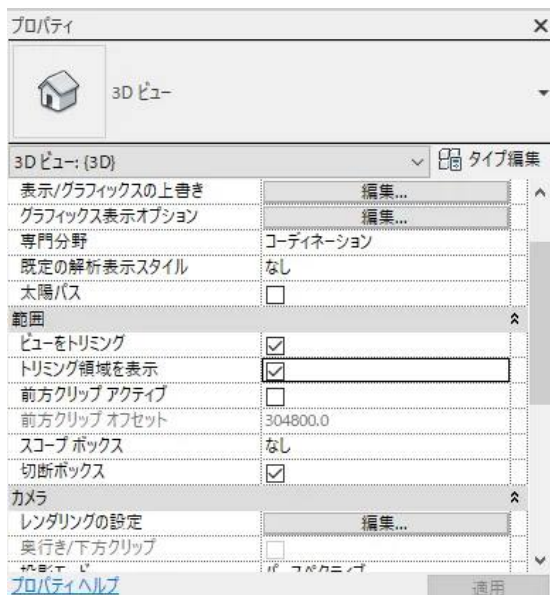
5. このままでは直交投影なので、再度 ホームビュー アイコンを右クリックし、パース を選択します。



6. パースビューが作成されるので、名前を変更しておきます。



7. トリミング領域がオフの場合は、表示させてレンダリング範囲を調整します。



## レンダリング開始までの時間を短くする

### Archicad の場合

| 対策                   | 効果                          |
|----------------------|-----------------------------|
| 不要なレイヤを OFF にする      | 不要な要素の処理を省略                 |
| リアルタイム変更不要のレイヤをロックする | レイヤ内オブジェクトの状態監視を停止し、開始が早くなる |
| レンダリング範囲を限定する        | アップロードするデータ量を削減             |
| 高速なインターネット接続を使う      | アップロード時間を短縮                 |

レイヤをロックすると、そのレイヤ内のオブジェクトの状態を監視する動作を行わなくなるため、結果としてレンダリング開始までが早くなります。

### Revit の場合



| 対策                    | 効果              |
|-----------------------|-----------------|
| ビューから不必要な情報を抜いておく     | 転送データ量を削減       |
| Family Instance を利用する | 重複データの効率化       |
| レンダリング範囲を限定する         | アップロードするデータ量を削減 |

# BIM データが重い場合の対処

BIM データが巨大だと、レンダリングサーバーのメモリに収まらず、レンダリングできない場合があります。

## 症状

- レンダリングが全く始まらない
- 始まっても AI Denoiser が働かず、レンダリング iteration が何時間やっても数百にしかならない（画像がきれいににならない）

## 共通の対策

- Arch-LOG からダウンロードしたオブジェクトやマテリアルをなるべく利用する — 最適化済みデータのため軽量
- レンダリングの範囲を絞る — 上記セクション参照。最も効果が大きい対策です
- 解像度を下げる — 特に占有予約システムで 8K 以上を指定している場合、6K や 4K に落として試す

占有予約システムで 8K 以上の解像度を指定する場合、レンダリングサーバーのメモリに収まらない可能性が高くなります。問題が発生したら解像度を下げてお試しください。

## ソフトウェア別の追加対策

### Archicad

- 不必要なレイヤを**非表示**にする
- リアルタイムの変更を行わないレイヤを**ロック**する
- Iray Instance** にチェックを入れる

### Revit

- Family Instancing** 設定を行う
- レンダリング範囲を絞る

### SketchUp

- シーンの **Clean Up** を行う

# レンダリング結果がチープになる原因と対策

Arch-LOG が提供する Iray プラグインでリアルなレンダリング結果を得るには、**Arch-LOG からダウンロードしたマテリアル / オブジェクトを使用することが必要**です。

## なぜチープになるのか

BIM ソフトウェアのデフォルトマテリアルは、物理ベースレンダリング（Iray）に最適化されていないため、そのままレンダリングするとチープな見た目になりがちです。Arch-LOG のマテリアルは Iray 用に最適化されており、リアルな質感を再現できます。

## 改善方法

- Arch-LOG からマテリアルをダウンロードして、BIM モデルの各面に適用する
- Arch-LOG からオブジェクトをダウンロードして、家具や設備を置き換える
- データが重い場合は、レンダリング範囲を限定する

## 参考リンク

- Arch-LOG って？シリーズ - 01（ワンクリックで写真画質！）
- Arch-LOG って？シリーズ - 02（表層系建材）
- Arch-LOG って？シリーズ - 03（建具・設備・家具・金物）
- Arch-LOG って？シリーズ - 04（リアルなレンダリングに必要なたったひとつのこと）

## うまくいかないとき

| 症状              | 対処法                             |
|-----------------|---------------------------------|
| レンダリングが全く始まらない  | BIM データが重すぎる。範囲を絞り、不要レイヤを非表示にする |
| iteration が増えない | メモリ不足の可能性。解像度を下げる（8K → 4K など）   |
| 結果がチープに見える      | Arch-LOG のマテリアル・オブジェクトに置き換える    |
| 開始が非常に遅い        | レイヤのロック、範囲限定、ネットワーク速度を確認        |

## 関連ページ

- レンダリングの基本
- 照明・太陽光・環境設定
- 占有予約システム

このページでは、360° VR 静止画のレンダリングと VR デバイスでの閲覧方法を説明します。

## このページについて

| 項目   | 内容                                |
|------|-----------------------------------|
| 前提条件 | Arch-LOG Cloud Rendering が利用可能な状態 |
| 所要時間 | 約 15 分（VR デバイスへの転送含む）             |

## VR レンダリングの方法

Arch-LOG Cloud Rendering では、通常の静止画に加えて 360° パノラマ画像を出力できます。VR ヘッドセットでのイマーシブな体験に利用できます。

### レンダリング手順

1. BIM ソフトウェアで VR 用の視点を設定する
2. レンダリングプラグインで 360° パノラマ出力を選択する
3. レンダリングを実行し、完了後に画像を保存する

VR で高精細な表示を行うには、占有予約システムで **4K 以上**の解像度でレンダリングすることを推奨します。無料レンダリング（最大 1920x1080）では 360° VR の解像度が不足し、粗く見える場合があります。

## Meta Quest 2 での表示方法

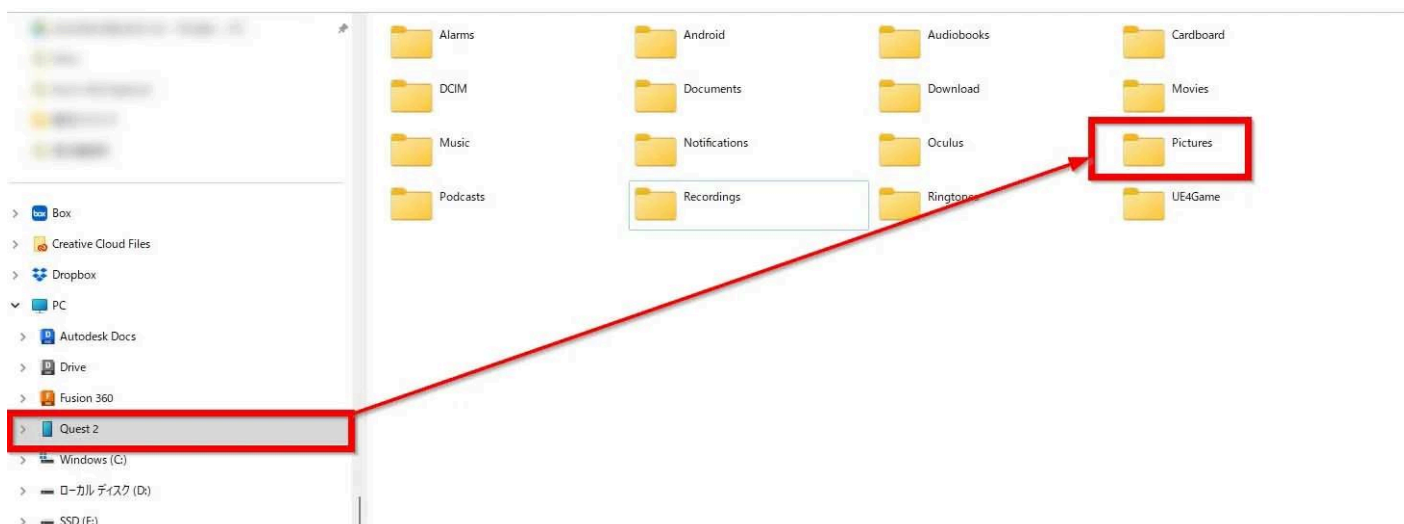
### 環境

- Windows 10 または Windows 11
- Meta Quest 2（Oculus Quest 2）
- USB ケーブル

### 手順

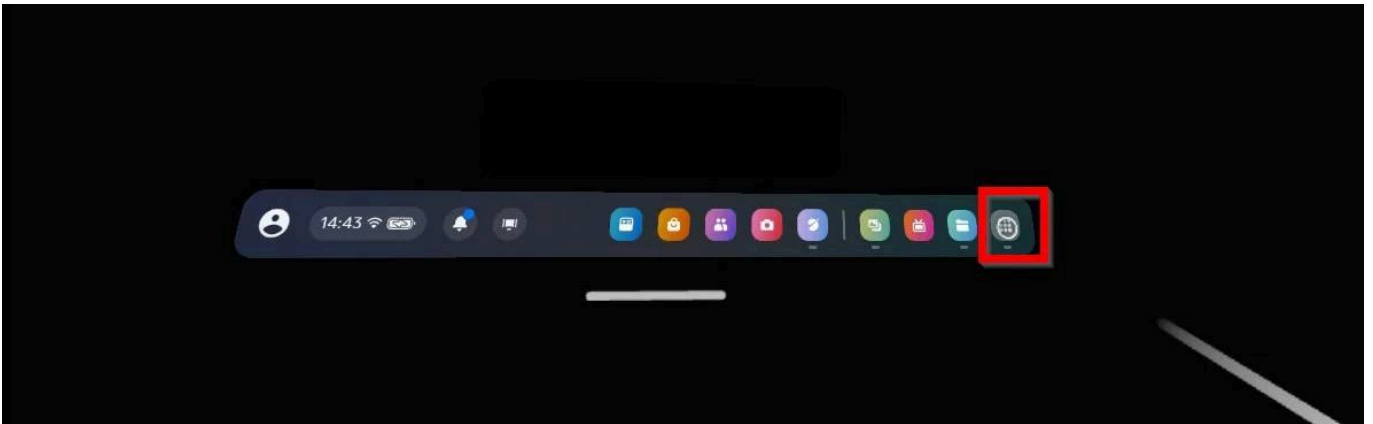
#### 1. VR 画像を Meta Quest 2 に転送する

1. Meta Quest 2 を **USB ケーブル**で PC に接続します。
2. ヘッドセット側に「PC への接続を許可するか」というメッセージが表示されるので、許可します。
3. Windows エクスプローラに Quest 2 が表示されるので、**Picture フォルダ**へ Arch-LOG Cloud Rendering でレンダリングした画像をコピーします。

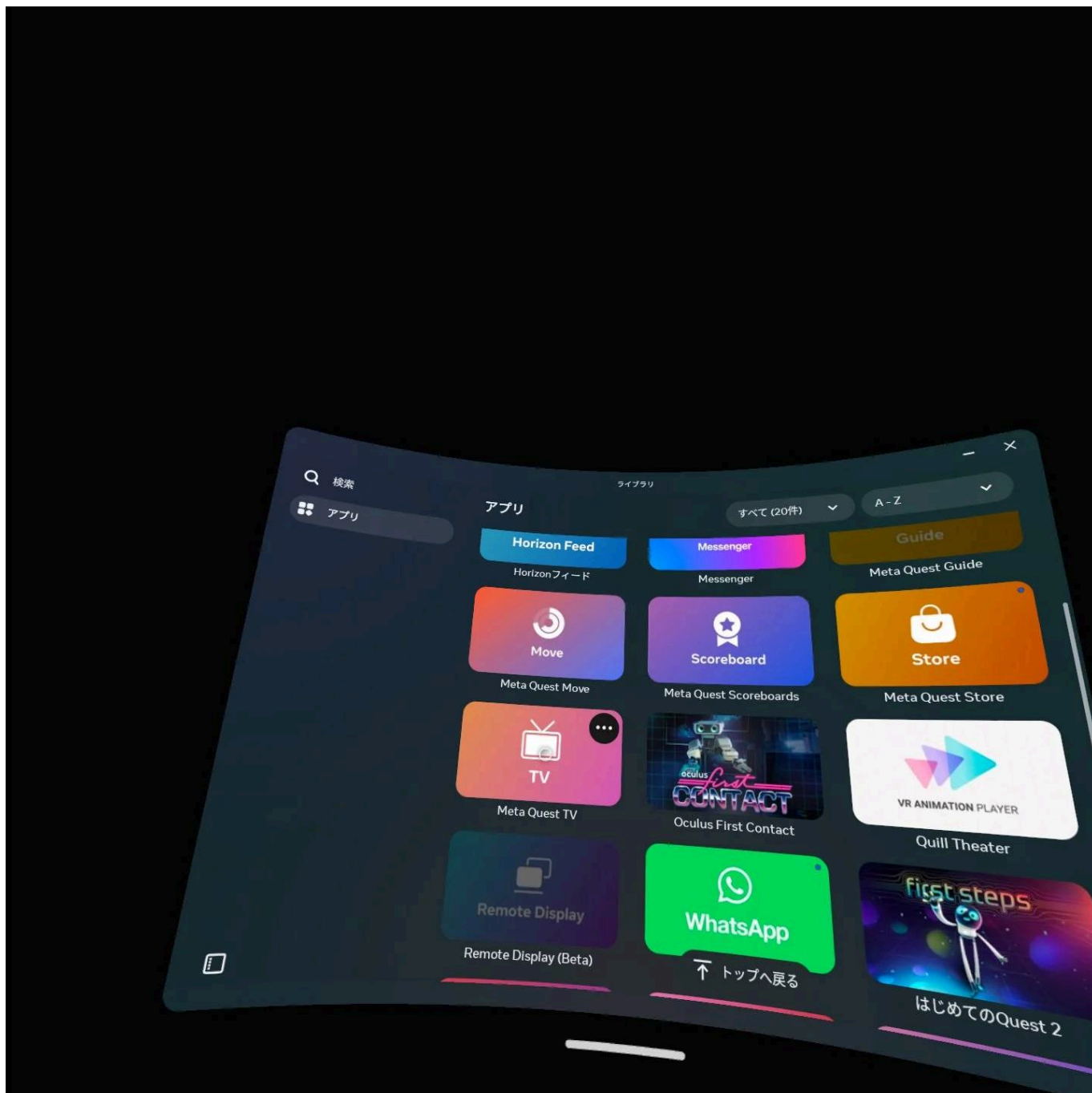


## 2. Meta Quest 2 で画像を開く

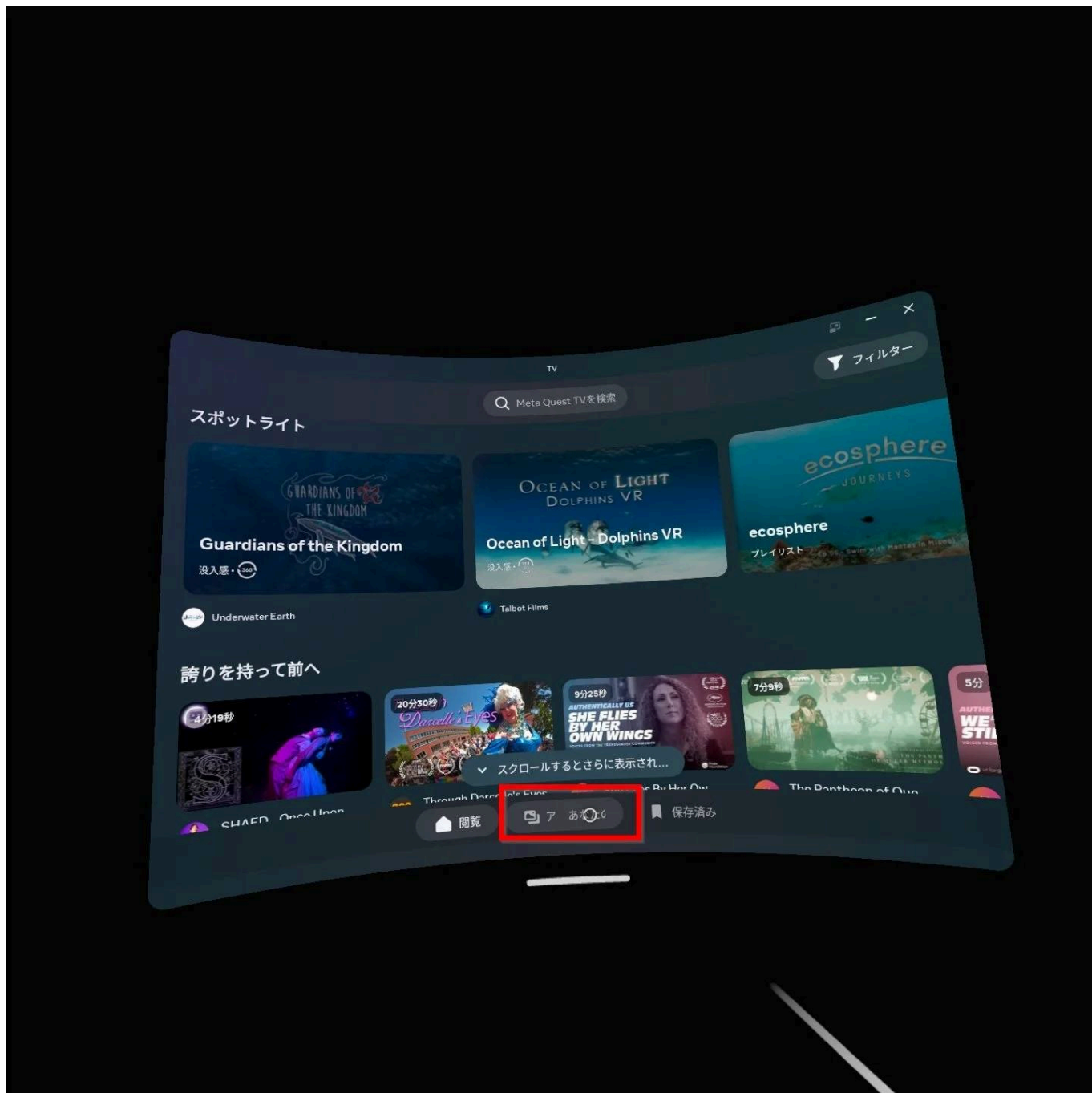
1. Meta Quest 2 のユニバーサルメニューを表示し、**ライブラリ**を選択します。



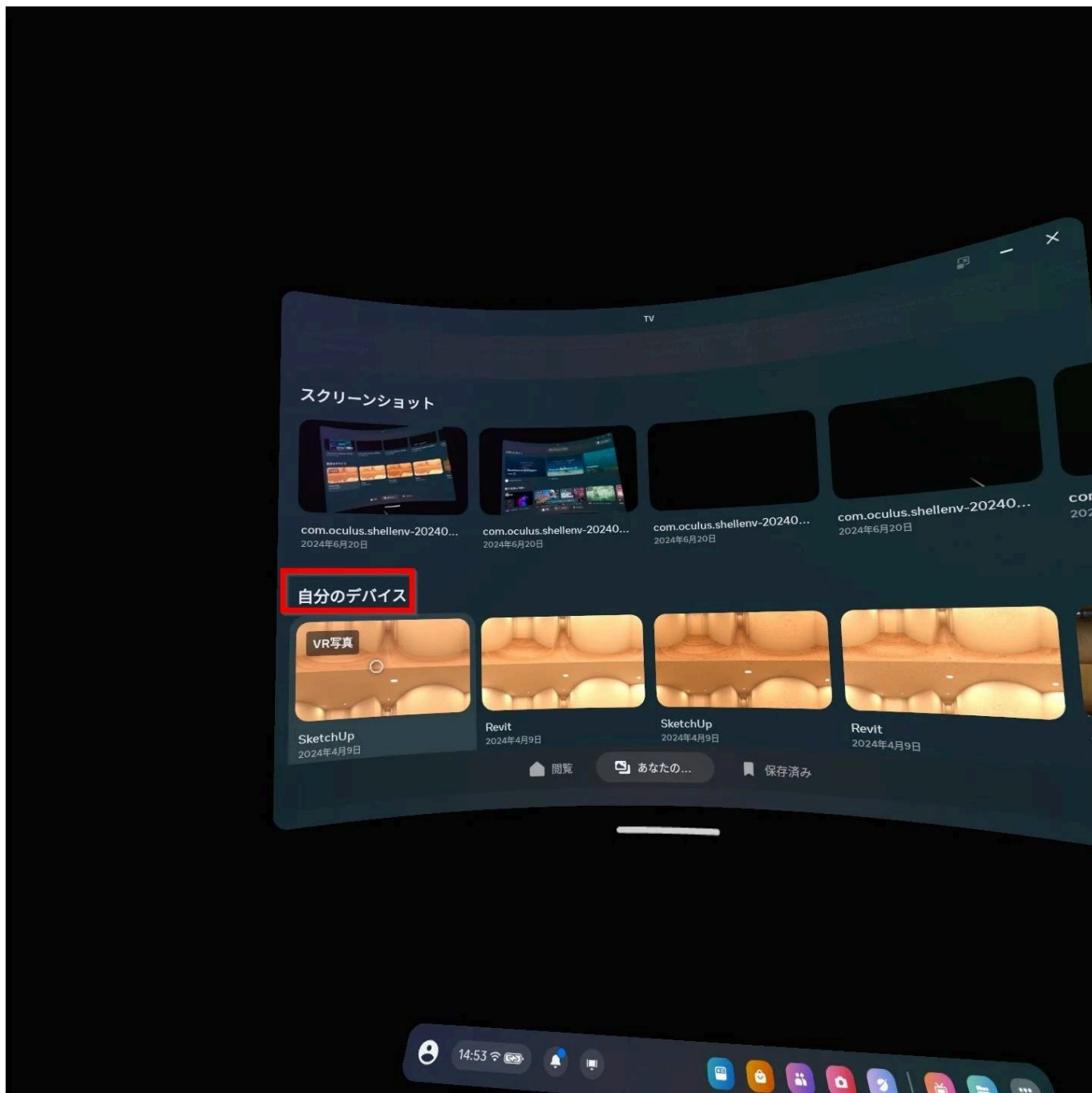
2. **Meta Quest TV** を選択し、起動します。



3. Meta Quest TV が起動するので、「あなたのメディア」を選択します。

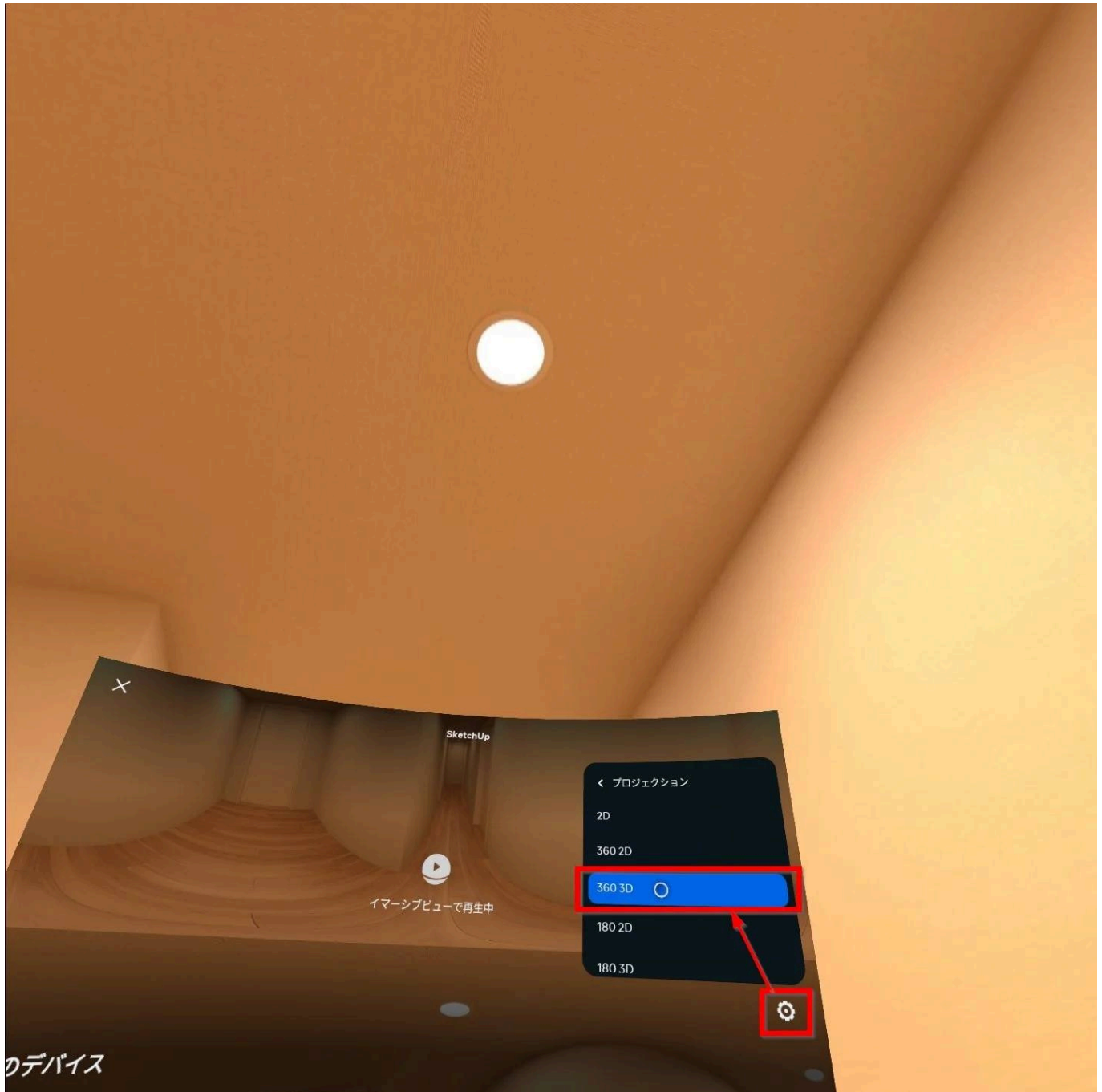


4. コントローラの十字キーで下部へスクロールし、「自分のデバイス」という行までスクロールします。



5. 保存した画像を選択します。画像が表示されたら、**歯車アイコン**を選択し、**プロジェクション**→**360 3D**（モノラルの場合は**360 2D**）を選択します。





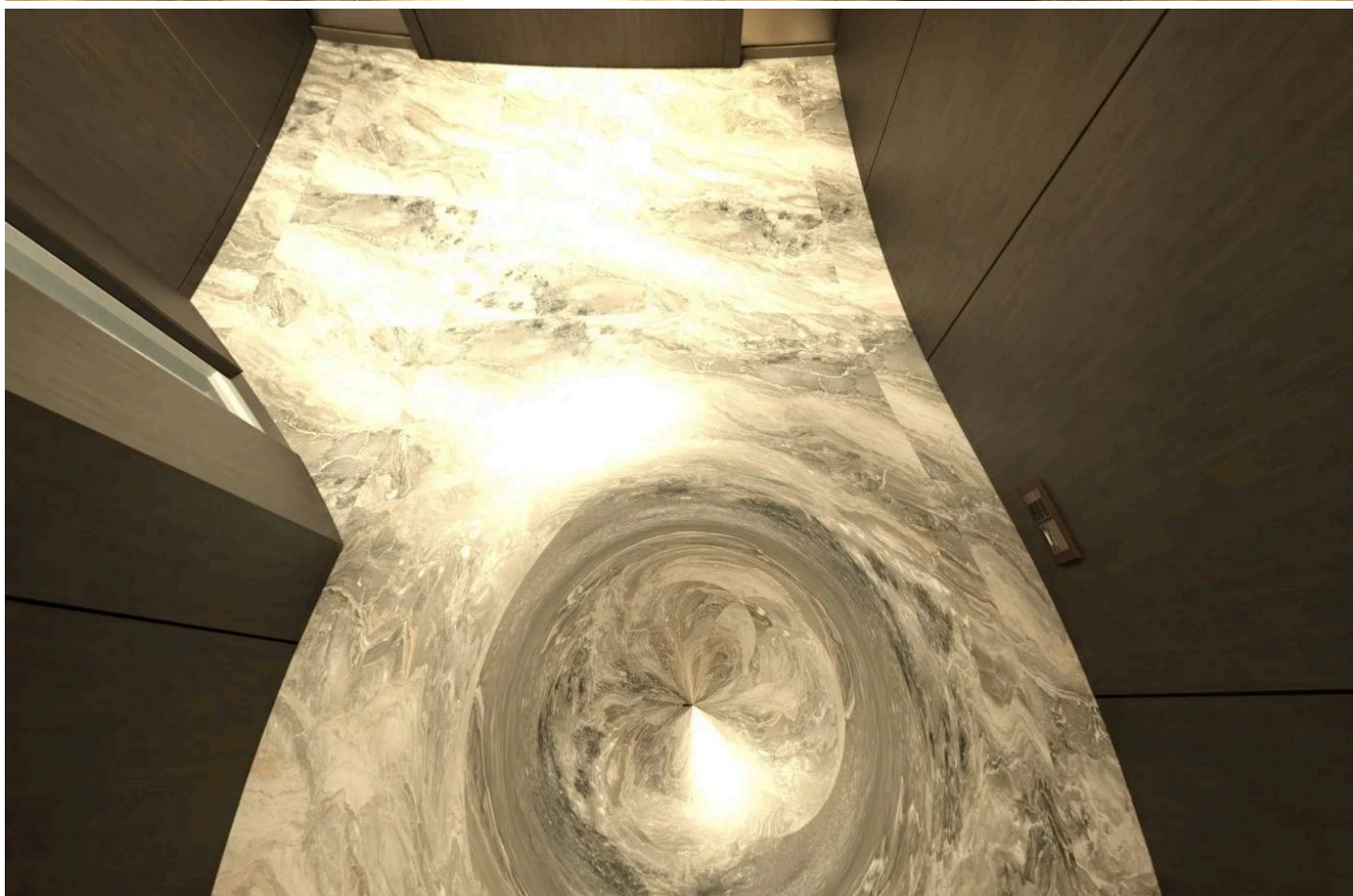
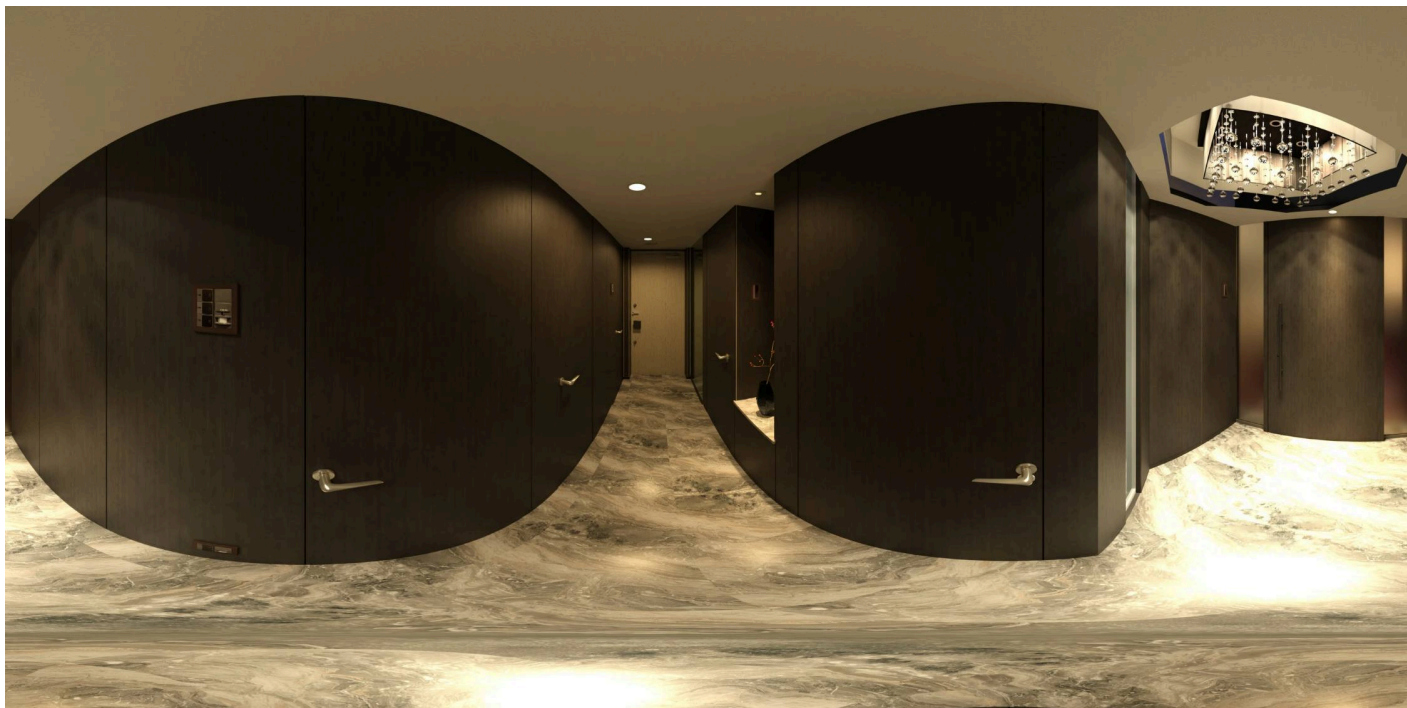
6. VR 画像がイマーシブモードで表示されます。

Meta Quest 2 自体の基本操作については [公式サイト](#) を参照してください。

## VR 画像の歪み問題と対処

### 問題

VR のレンダリング時に上下の位置が歪んでしまうことがあります。これは主に **Revit** でカメラのトリミング領域が変更され、カメラが上下にシフトしていることが原因です。



## 解決方法

### 方法 1: トリミング境界をリセットする

1. 3D ビューでトリミング領域を選択します。
2. 右クリックして「トリミング境界をスクリーンにリセット」を選択します。



## 方法 2: カメラを作り直す

上記の方法でも改善できない場合は、新しくカメラを作り直してください。

## VR ツアー

Arch-LOG Cloud Rendering で複数の画像をレンダリングし、VR を繋いで VR の中で移動したり、VR 上にアイコンを置いて情報を表示させたりといったバーチャルツアーを設定することもできます。

ご興味がありましたら お問い合わせ ください。

## うまくいかないとき

| 症状                      | 対処法                                     |
|-------------------------|-----------------------------------------|
| VR 画像が歪む                | Revit のトリミング領域をリセットする。改善しなければカメラを作り直す   |
| VR 画像が粗い                | 占有予約システムで 4K 以上の解像度でレンダリングする            |
| Meta Quest 2 に画像が表示されない | Picture フォルダに正しくコピーされているか確認する           |
| 360° 表示にならない            | 歯車アイコンからプロジェクションを 360 3D / 360 2D に設定する |

## 関連ページ

- レンダリングの基本
- 占有予約システム
- 品質とパフォーマンス

メールアドレスの変更方法とプロジェクトの引き継ぎ手順を説明します。

## このページについて

| 項目   | 内容                        |
|------|---------------------------|
| 前提条件 | Arch-LOGアカウントでログイン済みであること |
| 所要時間 | 約 10 分                    |

## メールアドレスの変更

現在 Arch-LOG ではメールアドレスの直接変更機能はありません。メールアドレスを変更する場合は、新しいアドレスでアカウントを新規作成してください。

アカウント新規作成はこちら

## プロジェクトの引き継ぎ

新アドレスでの事前アカウント作成が必須です。引き継ぎ元のアカウントは、対象プロジェクトの **管理者**（メンバー招待・権限変更ができる権限）である必要があります。

招待時に選べるのは **閲覧者** または **編集者** です。新アカウントをプロジェクトの管理者にする場合は、招待が承諾されたあと **メンバー管理** で権限を **管理者** に変更してください（画面の表記は「管理者」またはこれに相当する項目です）。

- 手順:
- 旧アドレスのアカウントにログインします。
  - 引き継ぎたいプロジェクト → 右上の「…」マーク → 「メンバー管理」 → 新アカウントを **閲覧者** または **編集者** として招待します。
  - 新アドレスのアカウントでログインし、招待を承諾します。招待メール内のリンクから進むほか、Arch-LOG ヘッダーの歯車メニューから **招待一覧**（`/invitations/`）を開いて承諾することもできます。
  - 新アカウントをプロジェクトの **管理者** にしたい場合のみ: 旧アドレスのアカウントに戻り、**メンバー管理** で新メンバーの権限を **管理者** に変更します。
  - 新アドレスで該当プロジェクトにアクセスできることを確認します。
  - 旧アドレスのアカウントをプロジェクトから外す場合は、**新アドレス側が管理者になっているアカウント** でメンバー管理を開き、旧メンバーを削除してください。管理者は自分自身の権限を外せないため、手順4で新アドレスを管理者へ昇格させてから行います。

以上でプロジェクトの引き継ぎは完了です。

## 関連ページ

- 退会・アカウント削除



Arch-LOG アカウントの退会手続きと製品登録依頼の方法を説明します。

## このページについて

| 項目   | 内容                        |
|------|---------------------------|
| 前提条件 | Arch-LOGアカウントでログイン済みであること |
| 所要時間 | 約 5 分                     |

## アカウント削除（退会）

Arch-LOG アカウントの削除をご希望の場合は、以下の手順でお手続きください。

手順:

- お問い合わせフォームを開きます。
- お問い合わせ内容に「**アカウント削除申請**」と明記してください。
- 削除を希望するアカウントの **メールアドレス** を本文に記載して送信してください。

メールを受信後、**3営業日程度** でアカウントが削除されます。

- Arch-LOG アカウントを削除しても、Arch-LOG からのご案内メール等が届く場合があります。メール本文の下部にある「配信停止はこちらから」よりお手続きください。
- 退会前に、未処理の申請やプロジェクトの引き継ぎが完了しているか確認してください。

## 関連ページ

- プロフィール・メールアドレスの変更

## 1-1 Arch-LOG のマテリアルボードとは

＜Arch-LOG＞のマテリアルボードは、プレゼンボードのような資料を、ドラッグ＆ドロップするだけで簡単に作成できます。画像だけでは無く建材情報も紐付いているので、マテリアルボード上から製品情報を見ることも可能です。

PDFへ書き出したり、好きな画像/図面を読み込んだり、色やフォントを調整したり、デジタルですべて完結し、関係者と共有することができます。

## 1-2 マテリアルボードをご利用になれる前に

＜Arch-LOG＞のマテリアルボードをご利用頂く際に、事前に下記の準備が必要となります。詳細につきましては＜ユーザーマニュアル- WEB->内を参照ください。

- 1-1 ＜Arch-LOG＞アカウント登録
- 2-1 ＜Arch-LOG＞プロジェクトの新規作成
- 3-1 ＜Arch-LOG＞登録製品の検索
- 3-5 ＜Arch-LOG プロジェクト＞への追加と確認

## ページ一覧

| ページ             | 内容                |
|-----------------|-------------------|
| マテリアルボードの基本操作   | 新規作成・全体構成         |
| 製品画像の配置・操作      | 製品画像の配置・設定・ラベル編集  |
| アップロード画像の操作     | 画像アップロード・配置       |
| その他の操作（テキスト・図形） | テキスト・図形の追加        |
| 設定・ショートカット      | 全体設定・キーボードショートカット |
| 保存・PDF出力        | 保存・PDF出力          |

## うまくいかないとき

保存・画像アップロード・画像表示に関するトラブルはマテリアルボードのトラブルを参照してください。

## 2-1 [マテリアルボード]を新規作成する・開く

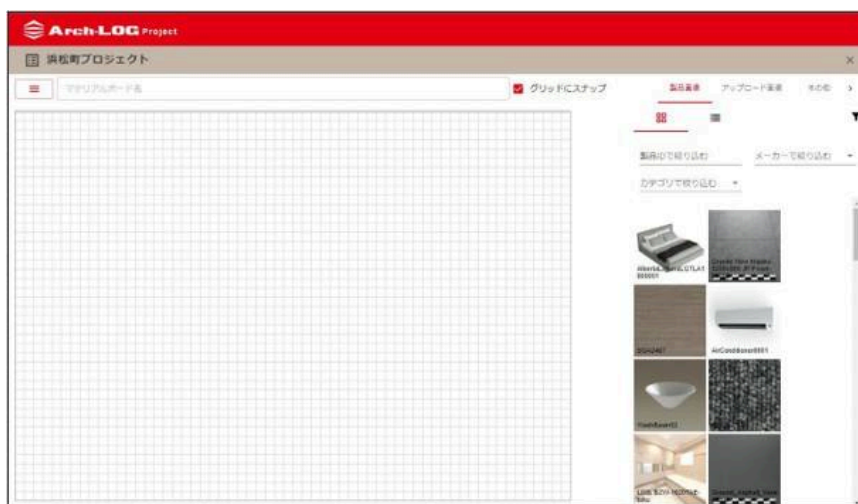
1. <Arch-LOG プロジェクト>より、メニューバーの[マテリアルボード]ボタンをクリックします。



2. [新規作成]をクリックします。



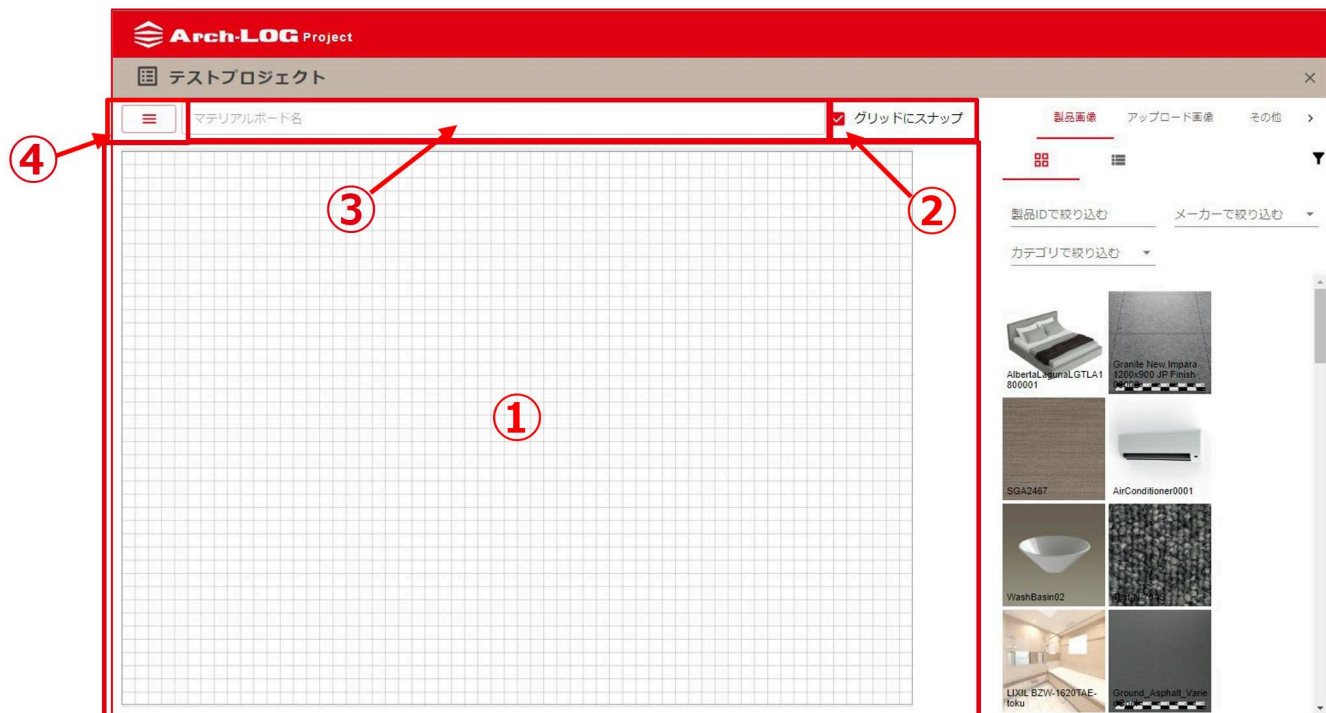
3. マテリアルボード作成ページに移動します。



## 2-2 [マテリアルボード]の全体構成

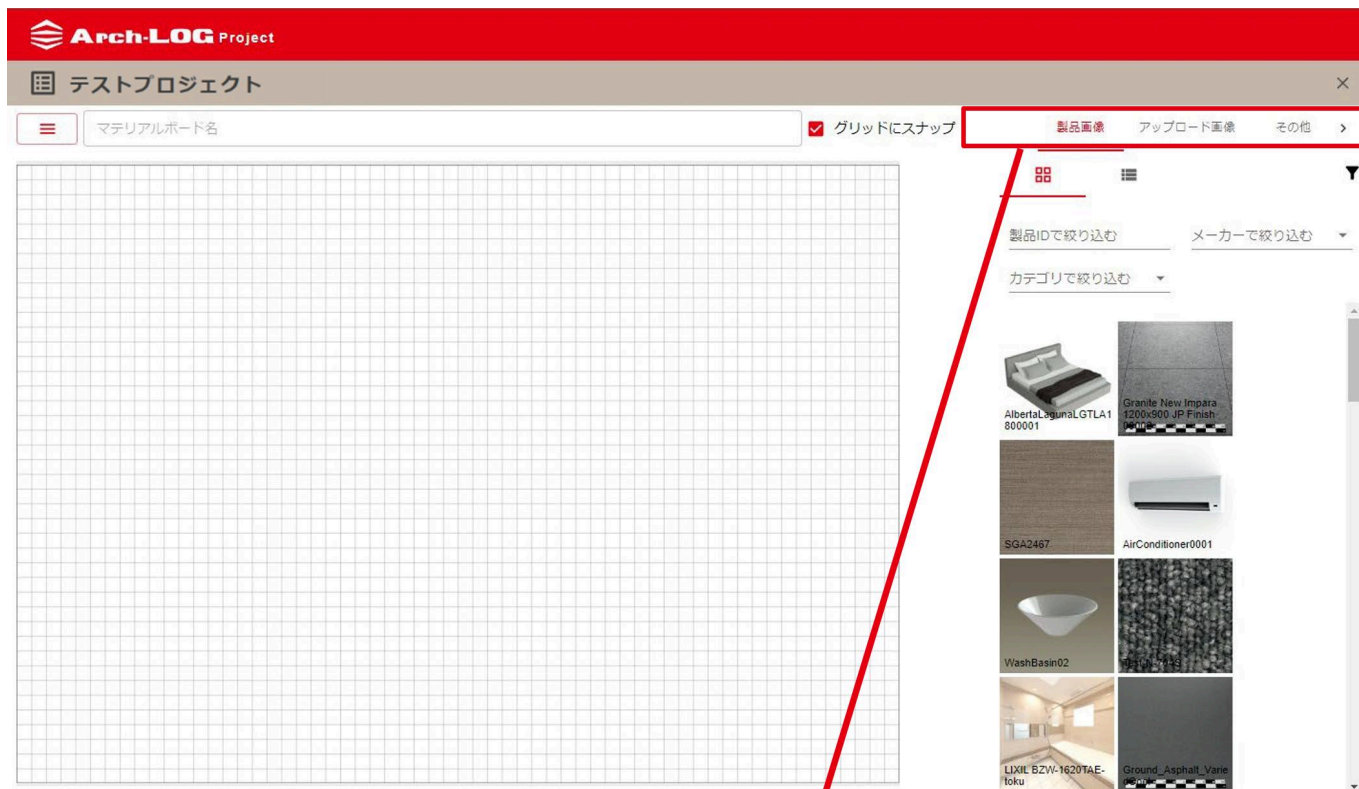
1. 左側パネルは下記の操作ができます。





| 番号 | 説明                  |
|----|---------------------|
| ①  | 画像・文字を配置するキャンバス     |
| ②  | グリッド配置/フリー配置の切り替え   |
| ③  | マテリアルボード名を編集        |
| ④  | マテリアルボードを保存・PDF の出力 |

2. 右側パネルではその他詳細な設定を行うことができます。



#### ■メニュータブ構成

| タブ           | 説明                             |
|--------------|--------------------------------|
| ① [製品画像]     | プロジェクトに追加した製品の画像を操作            |
| ② [アップロード画像] | マテリアルボード内に画像をアップロード            |
| ③ [その他]      | テキストボックス・図形の配置・編集              |
| ④ [設定]       | マテリアルボードの全体設定                  |
| ⑤ [ショートカット]  | キーボードによるマテリアルボードの操作を簡単に行うための機能 |

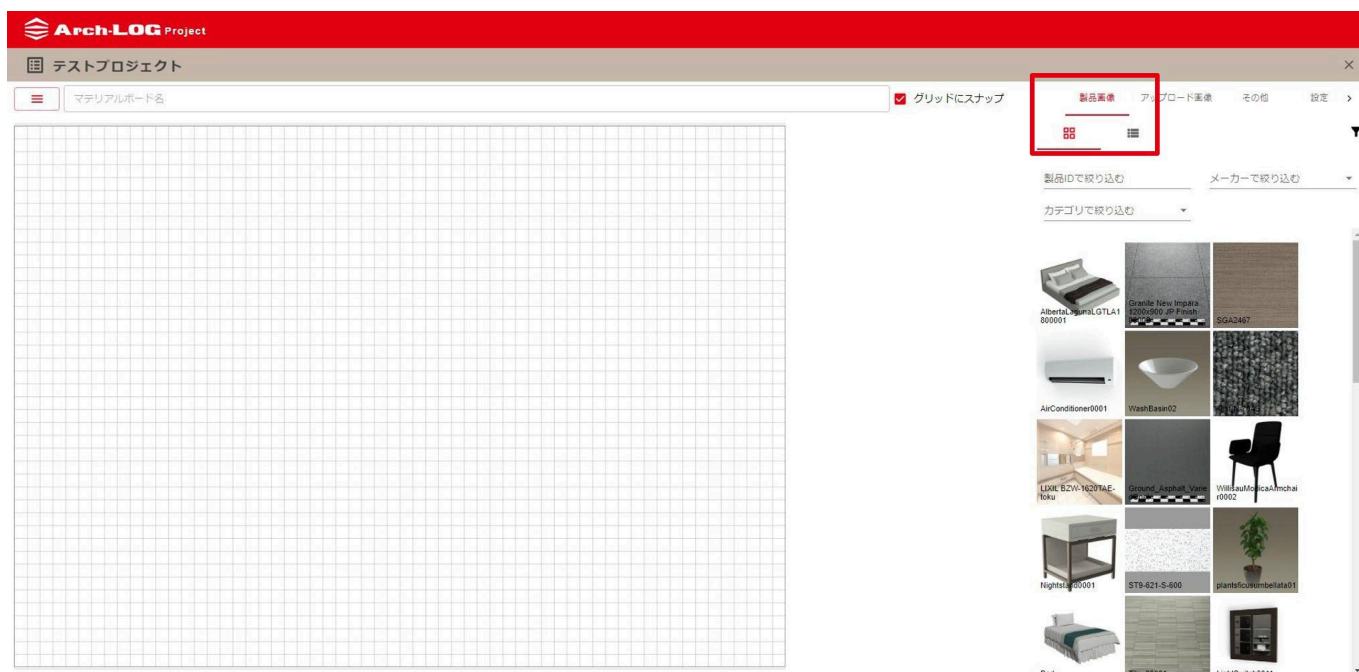
## 関連ページ

- 製品画像の配置・操作
- アップロード画像の操作
- その他の操作（テキスト・図形）
- 設定・ショートカット
- 保存・PDF出力

[製品画像]ではプロジェクト内に追加した製品の画像を一覧として表示します。また最新の製品情報を確認することができ、ドラッグ&ドロップでキャンパスに配置することができます。

## 3-1 [製品画像]の情報を確認する

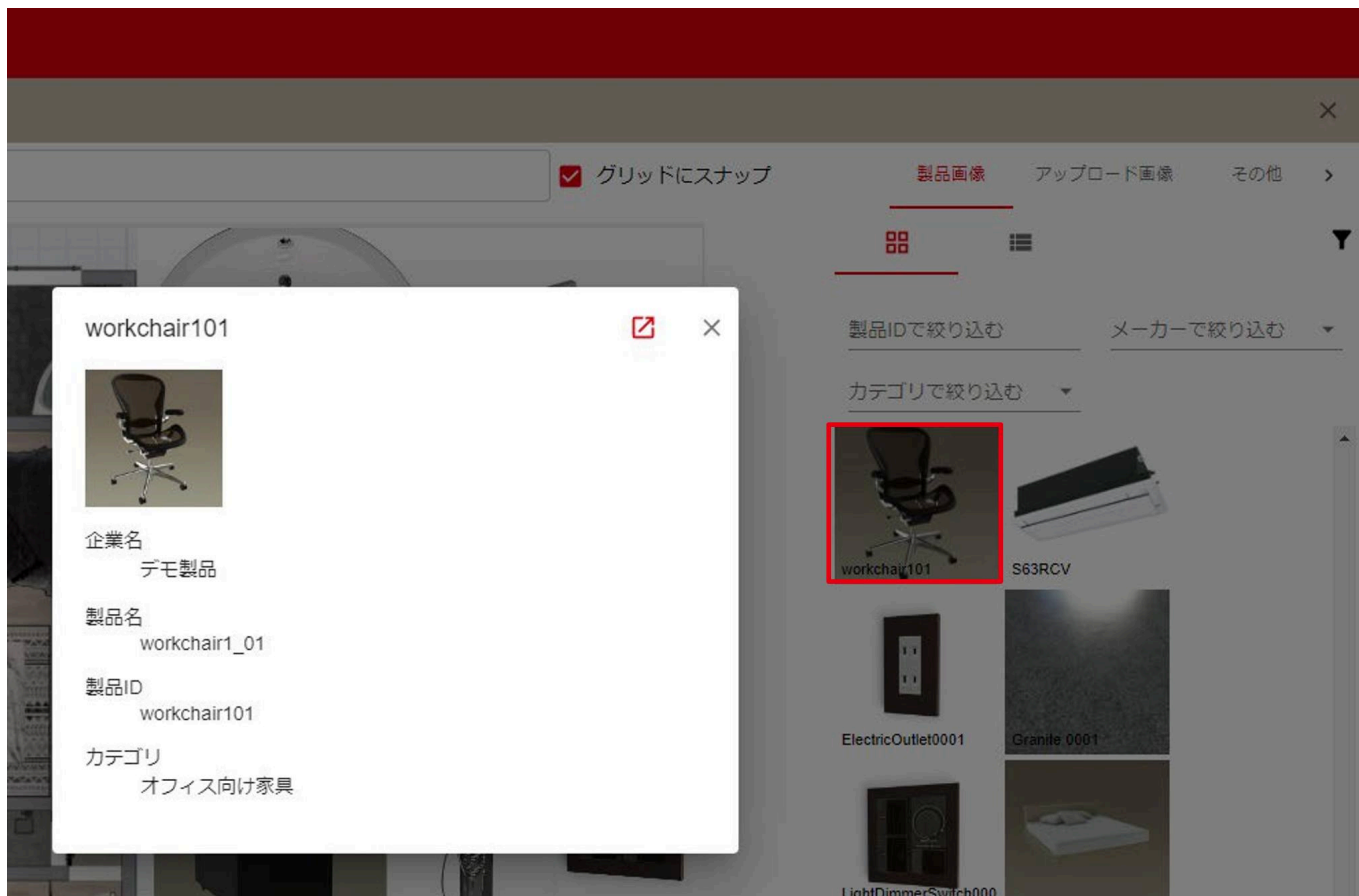
1. [製品画像]をクリックすると、プロジェクトに追加した製品のサムネイル画像の一覧が表示されます。



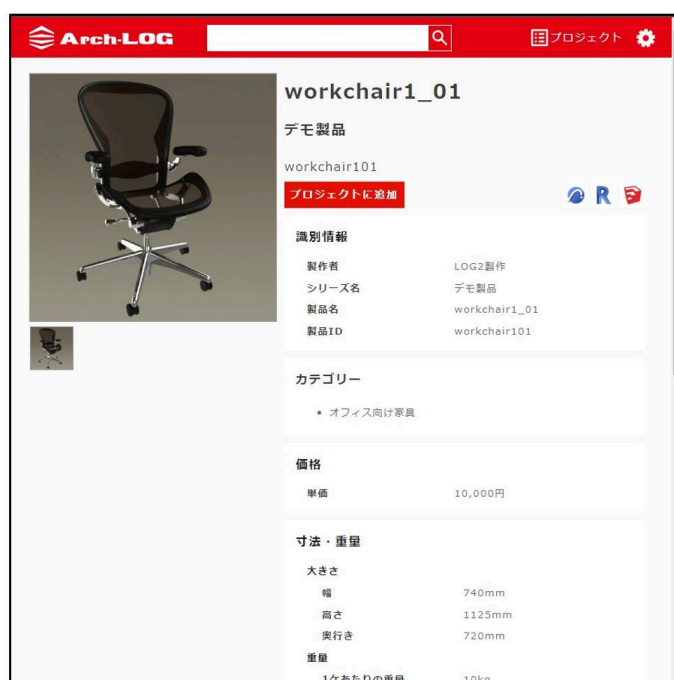
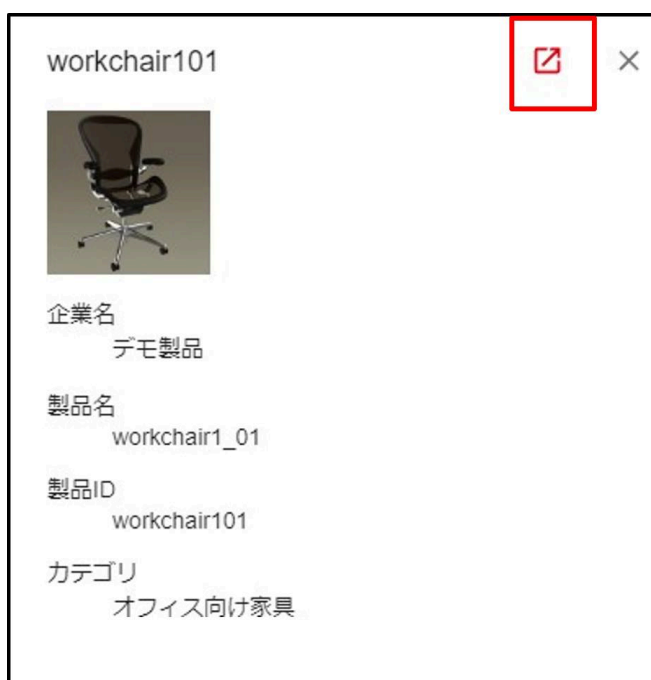
2. [フィルターアイコン]をクリックすると、フィルター機能の表示/非表示を切り替えることができます。表示された項目ごとに製品の絞り込みができます。



3. 製品をワンクリックすると、製品の簡易情報が表示されます。



4. アイコンをクリックすると、製品の詳細情報が表示されます。



## 3-2 [製品画像]を配置する

1. 製品画像をキャンバスにドラッグ＆ドロップすることで配置ができます。配置済みの画像もドラッグ＆ドロップで移動できます。

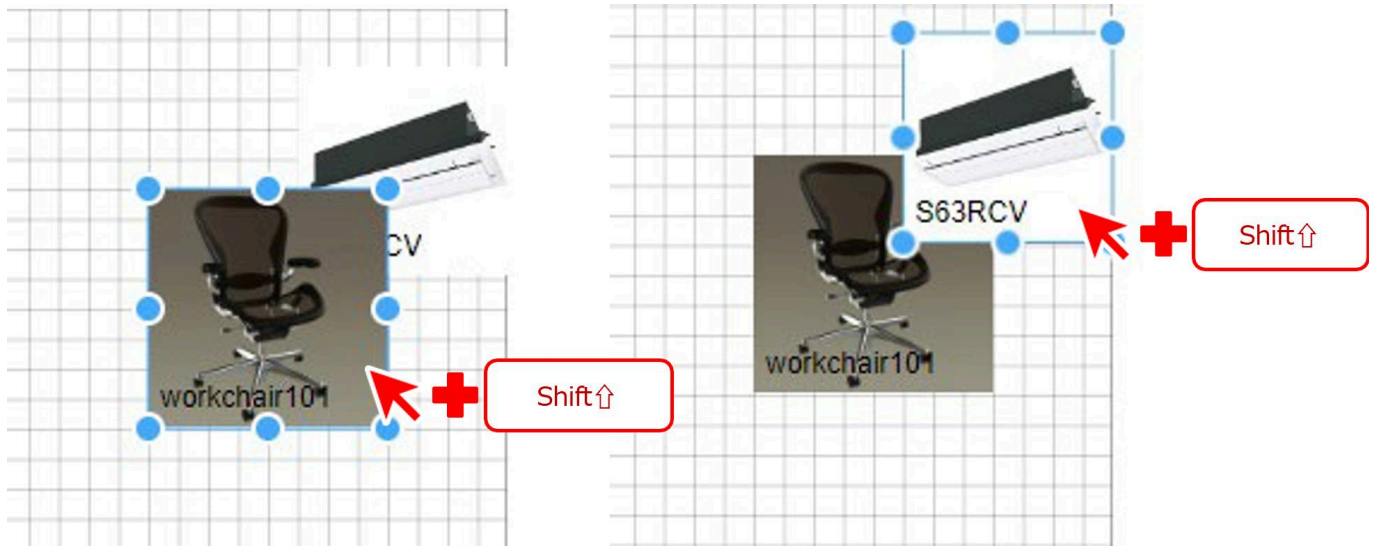


2. 他の画像を重ねて配置することができます。



3. キーボードの[Shift] キーを押しながらクリックすることで、重ね順を変更することができます。



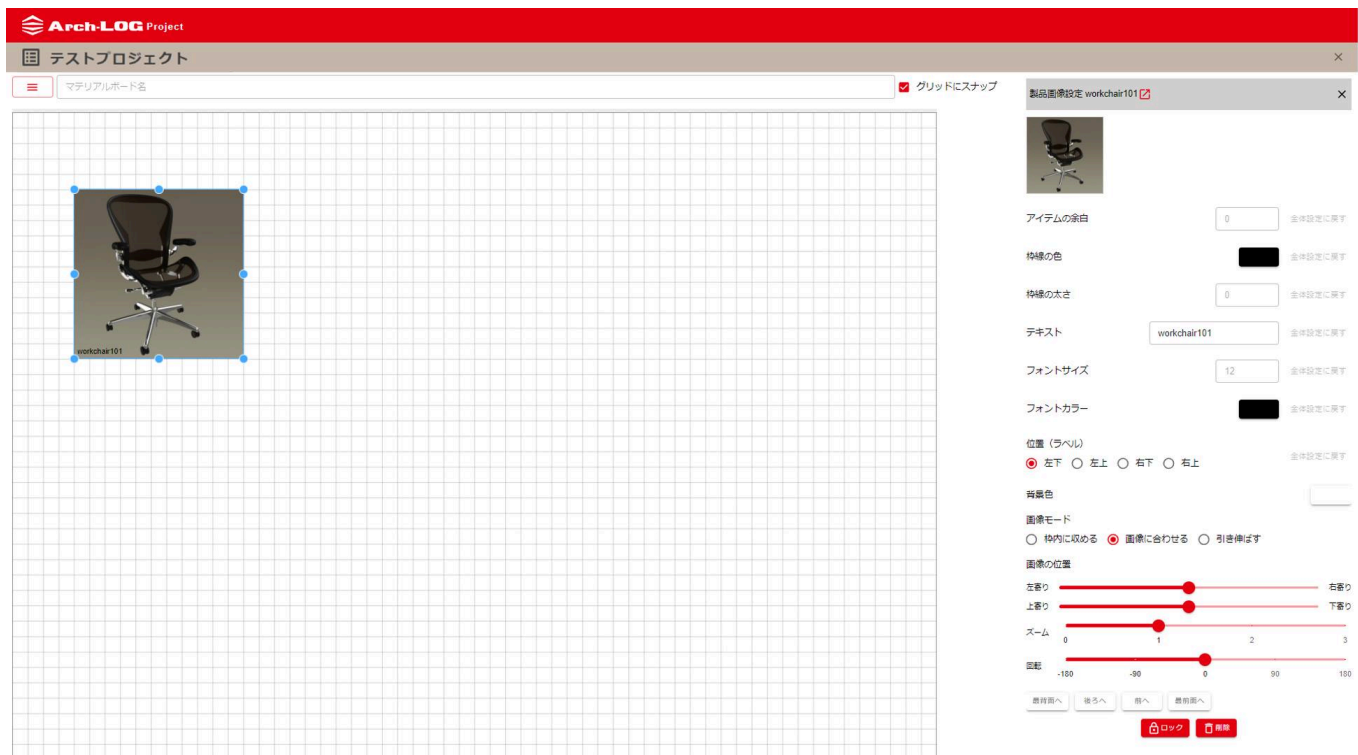


4. 重ね順は[製品画像設定画面]でも変更できます。※製品画像設定画面の詳細は「[製品画像設定画面]の操作方法」をご参照ください。

5. 画像をワンクリックすると青い点が表示されます。青い点を操作することで画像を拡大/縮小することができます。



6. 画像をダブルクリックすると右側パネルが[製品画像設定画面]に切り替わります。[ロック]ボタンを押すと画像が固定されます。固定された画像は移動・拡大/縮小・削除ができなくなります。



7. [ロック解除]を押すと、画像の移動・拡大/縮小・削除ができるようになります。



8. [削除]をクリックすると画像が削除できます。



9. [グリッドにスナップ]に[v]を入れると、画像がグリッド（マス目）に沿って配置されます。

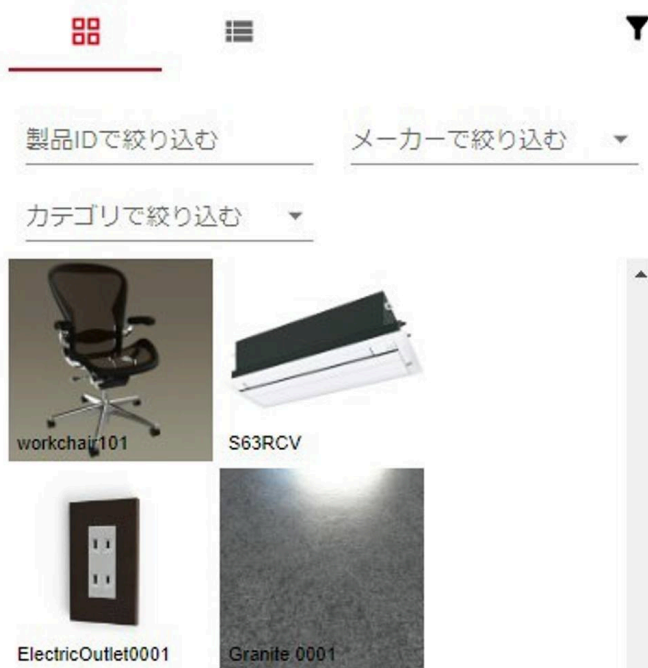
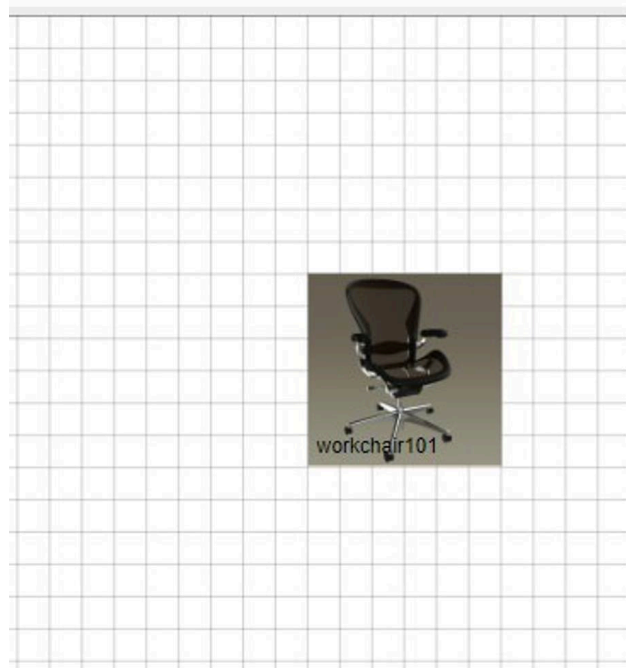




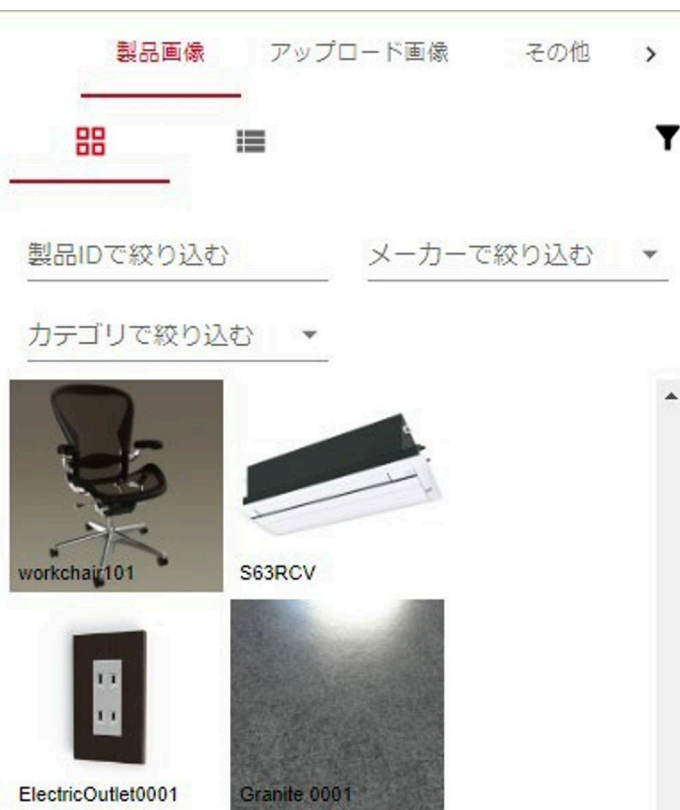
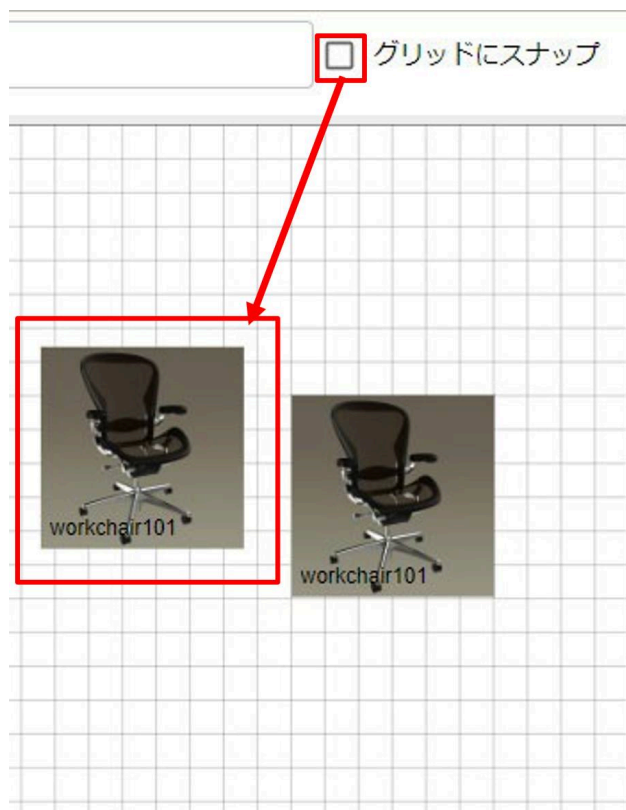
マテリアルボード名



グリッドにスナップ



10. [グリッドにスナップ]の[✓]を外すと、画像をグリッドに関係なく自由配置することができます。



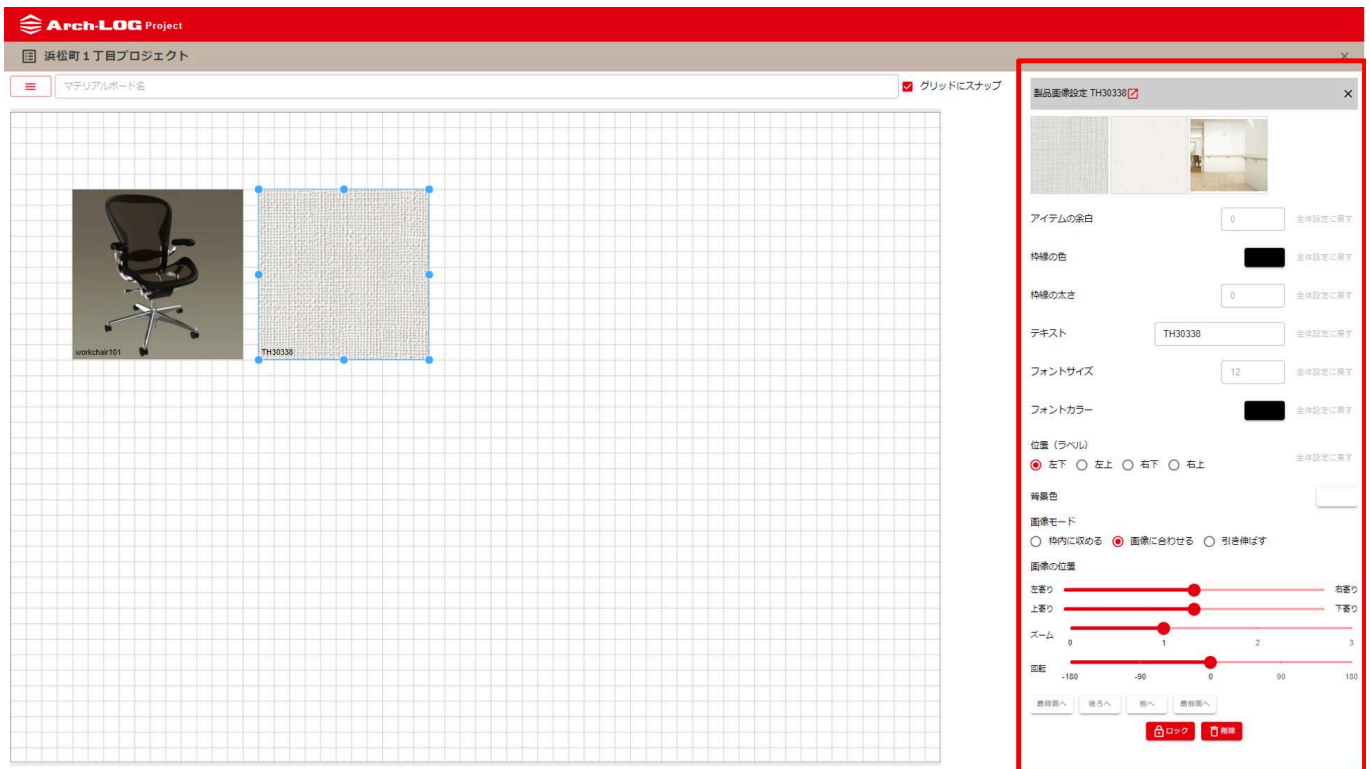
11. [グリッド]の大きさは [設定] から変更できます。 ※詳細は[設定]の操作方法を参照ください。

### 3-3 [製品画像設定画面]の操作方法

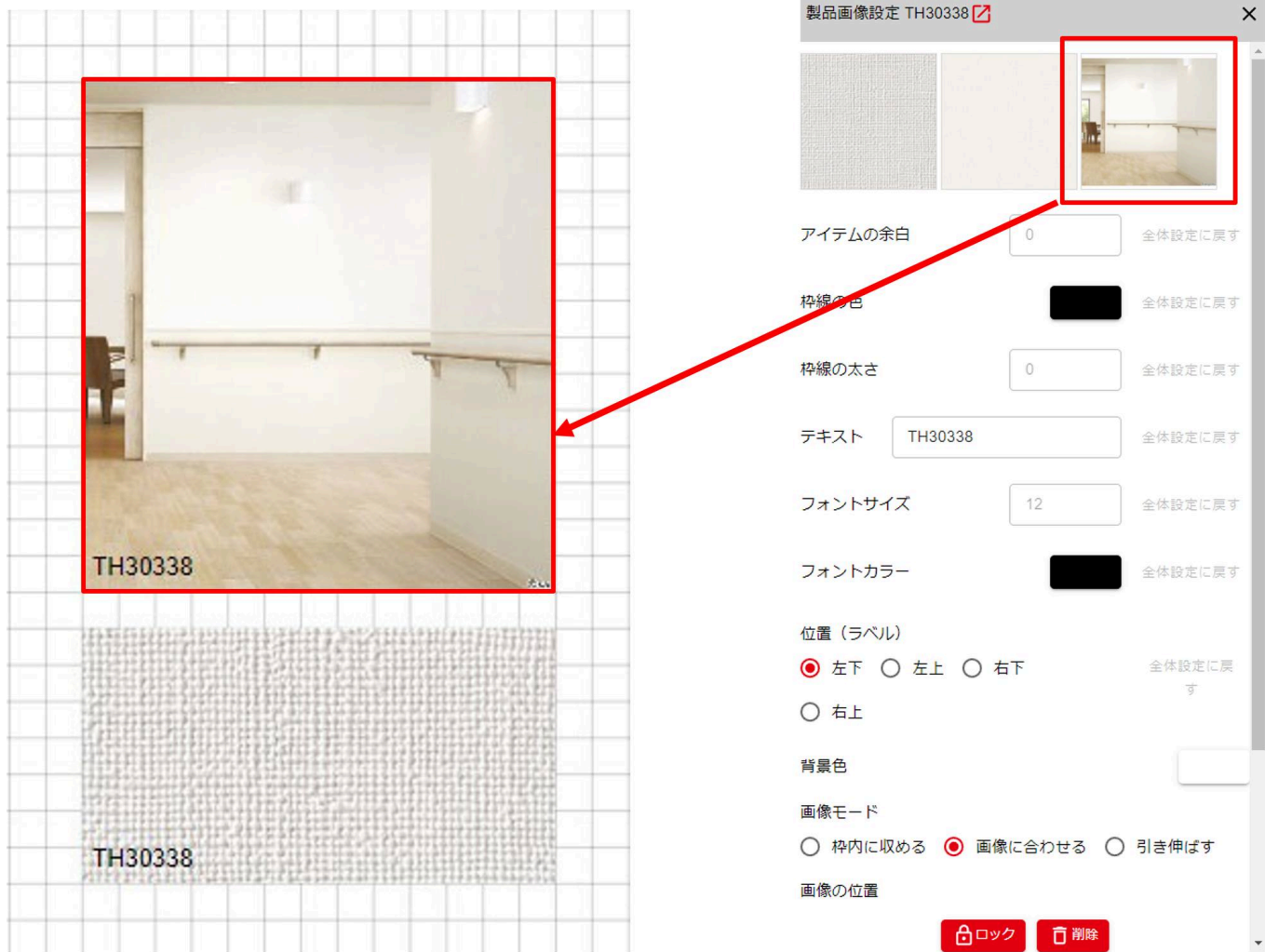
[製品画像設定画面]では画像の詳細設定ができます。

## [製品画像]を確認・別の画像に切り替える

1. 画像をダブルクリックすると右側パネルが[製品画像設定画面]に切り替わります。



2. 複数の画像を登録している製品は [製品画像設定画面]内に画像一覧が表示されるので、クリックして画像を切り替えることができます。



## [製品画像]に余白・枠を編集する

1. [アイテムの余白]に数字を入力すると、数値分の余白を作成できます。



2. [枠線の色]で枠線の色を変更したり、[枠線の太さ]で枠線の太さを変更できます。

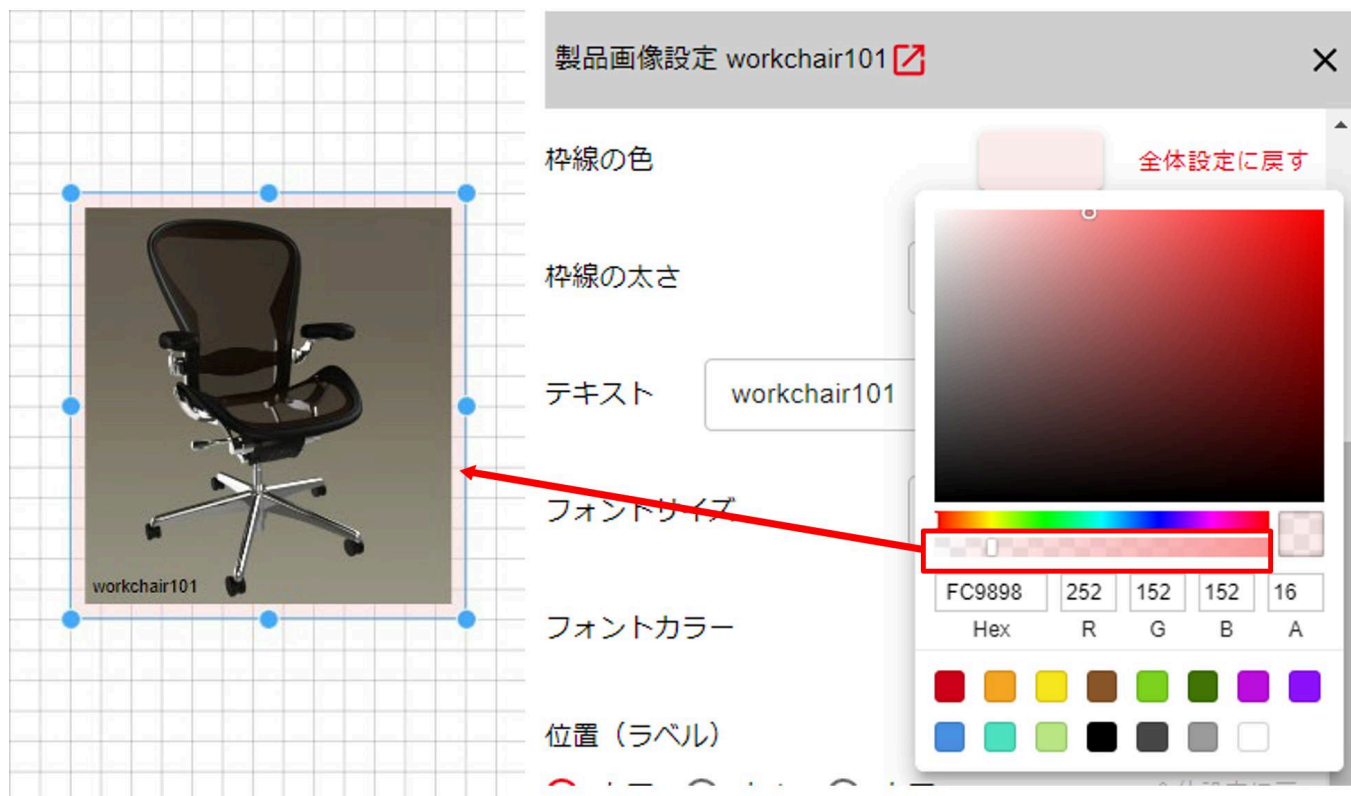


3. [枠線の色]の色をクリックすると、カラーパレットが表示されます。カラーパレット内でクリックした色に [枠線の色] を変えることができます。



4. カラースライダーで枠線の色を変更したり、透明度スライダーで枠線の透明度を変更することができます。





5. カラーパレット内の Hex バー内に HTML カラーコードを入力すると、指定の色に変更できます。



6. [全体設定に戻す]をクリックすると全体設定に戻ります。 ※全体設定の詳細は[全体設定]の操作方法をご参照ください。



アイテムの余白

0

全体設定に戻る

枠線の色



全体設定に戻る

枠線の太さ

10

全体設定に戻る

#### [製品画像]のラベル文字を編集する

1. [テキスト]でラベルの文字を編集することができます。





製品画像設定 workchair101 

枠線の色  全体設定に戻す

枠線の太さ  全体設定に戻す

テキスト  全体設定に戻す

フォントサイズ  全体設定に戻す

フォントカラー  全体設定に戻す

位置 (ラベル)  
☒ 左下 ☐ 左上 ☐ 右下 ☐ 右上 全体設定に戻す

2. [フォントサイズ]でラベルの文字の大きさを変更できます。



製品画像設定 workchair101 

枠線の色  全体設定に戻す

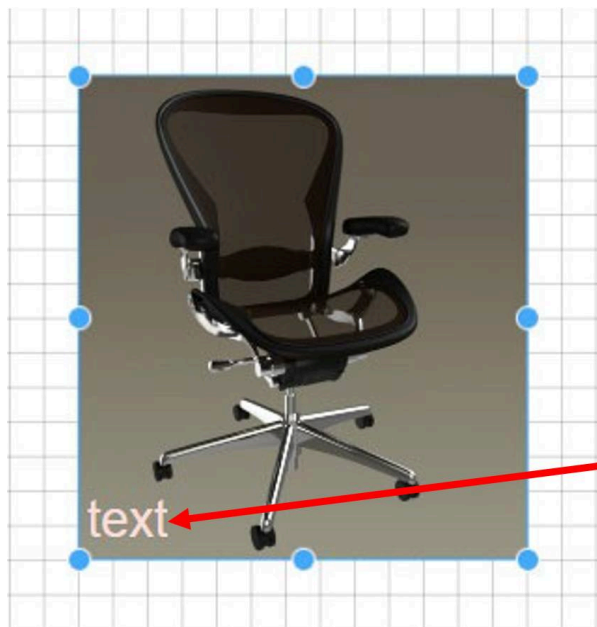
枠線の太さ  全体設定に戻す

テキスト  全体設定に戻す

フォントサイズ  全体設定に戻す

フォントカラー  全体設定に戻す

3. [フォントカラー]でラベルの文字の色を変更できます。



4. [ラベルの位置]で製品画像のラベルの位置を変更できます。

製品画像設定 workchair101

枠線の色

全体設定に戻る

枠線の太さ

0

全体設定に戻る

テキスト

text

全体設定に戻る

フォントサイズ

30

全体設定に戻る

フォントカラー

全体設定に戻る

位置 (ラベル)

☒ 左下
 ☐ 左上
 ☐ 右下
 ☐ 右上

背景色

☐ 枠内に収める
 ☒ 画像に合わせる

画像モード

☐ 枠内に収める
 ☒ 画像に合わせる

画像の位置

左寄り

上寄り

Color Picker

FFC1C1

255

193

193

100

Hex

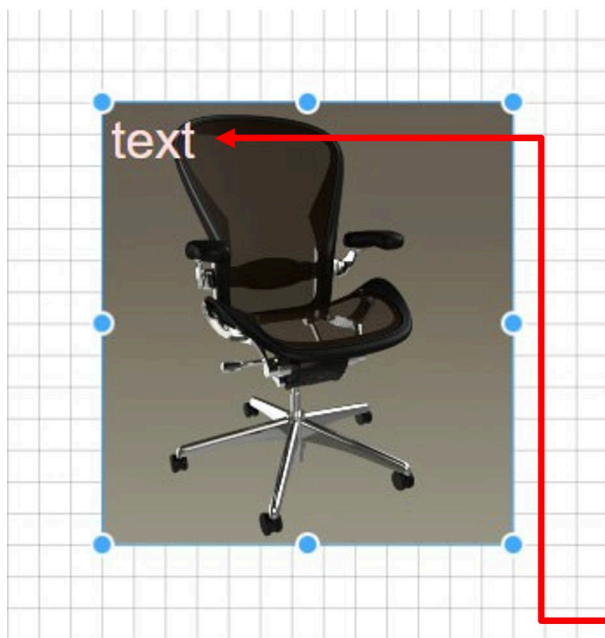
R

G

B

A

Color Swatches



製品画像設定 workchair101

枠線の色

全体設定に戻る

枠線の太さ

0

全体設定に戻る

テキスト

text

全体設定に戻る

フォントサイズ

30

全体設定に戻る

フォントカラー

全体設定に戻る

位置 (ラベル)

☐ 左下
 ☒ 左上
 ☐ 右下
 ☐ 右上

背景色

☐ 枠内に収める
 ☒ 画像に合わせる

画像モード

☐ 枠内に収める
 ☒ 画像に合わせる

画像の位置

左寄り

上寄り

Color Picker

FFC1C1

255

193

193

100

Hex

R

G

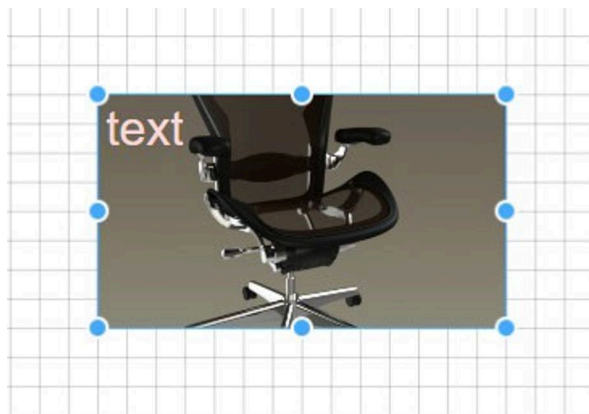
B

A

Color Swatches

## [製品画像]の位置や表示を微調整する

1. [背景色]で余白の背景色を自由に変更することができます。



製品画像設定 workchair101 🔗 ✕

位置 (ラベル)  
☐ 左下 ☒ 左上 ☐ 右下 ☐ 右上 全体設定に戻す

背景色 □

画像モード  
☐ 枠内に収める ☒ 画像に合わせる ☐ 引き伸ばす



製品画像設定 workchair101 🔗 ✕

背景色 ■

画像モード  
☒ 枠内に収める ☐ 画像に合わせる ☐ 引き伸ばす

2. [画像の位置]の各スライダーを動かすことで、画像の表示位置を調整できます。



製品画像設定 workchair101 🔗 ✕

位置 (ラベル)  
☒ 左下 ☐ 左上 ☐ 右下 ☐ 右上 全体設定に戻す

背景色 ■

画像モード  
☐ 枠内に収める ☒ 画像に合わせる ☐ 引き伸ばす

画像の位置

左寄り 0 50 右寄り

上寄り 0 50 下寄り

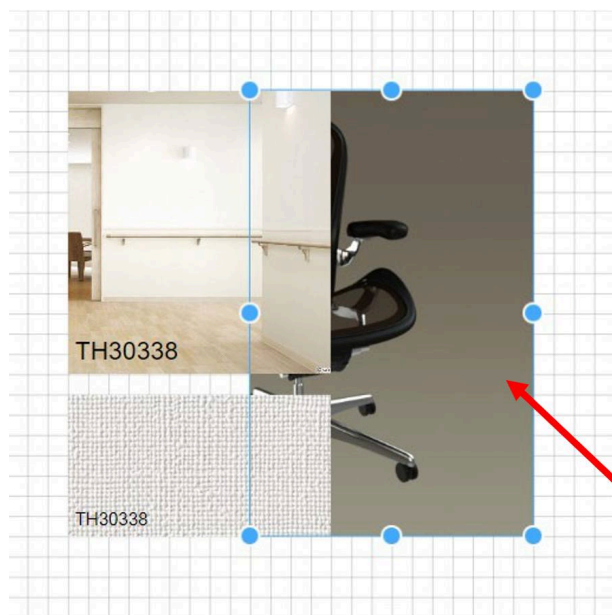
ズーム 0 1 2 3

回転 -180 -90 0 90 180

最背面へ 後ろへ 前へ 最前面へ

🔒 ロック 🗑 削除

3. 画像の重ね順を変更ができます。



製品画像設定 workchair101 ✕

位置（ラベル）  
☒ 左下 ☐ 左上 ☐ 右下 ☐ 右上 全体設定に戻る

背景色 ■

画像モード  
☐ 枠内に収める ☒ 画像に合わせる ☐ 引き伸ばす

画像の位置  
 左寄り 50 右寄り  
 上寄り 下寄り  
 ズーム 0 1 2 3  
 回転 -180 -90 0 90 180

最背面へ 後ろへ 前へ 最前面へ

🔒 ロック 🗑 削除

[製品画像設定画面]の全体構成



①



②

アイテムの余白

0

全体設定に戻す

③

枠線の色



全体設定に戻す

④

枠線の太さ

0

全体設定に戻す

⑤

テキスト

demo

全体設定に戻す

⑥

フォントサイズ

12

全体設定に戻す

⑦

フォントカラー



全体設定に戻す

⑧

位置 (ラベル)

☒ 左下 ☐ 左上 ☐ 右下 ☐ 右上

全体設定に戻す

⑨

背景色



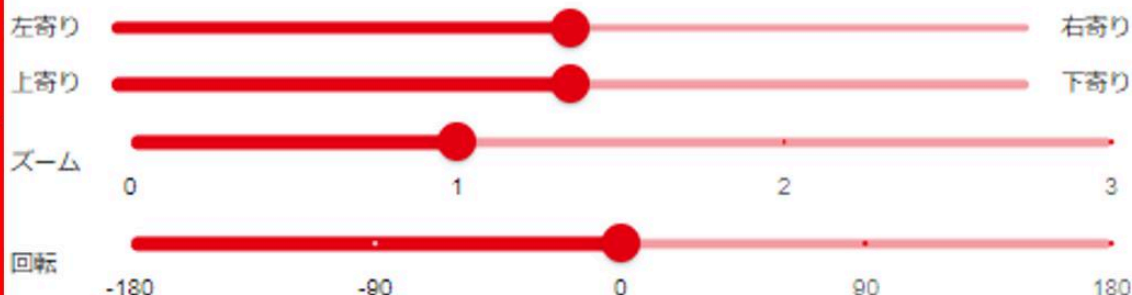
画像モード

⑩

☐ 枠内に収める ☒ 画像に合わせる ☐ 引き伸ばす

⑪

画像の位置



⑫

⑬



| 項目          | 説明                                       |
|-------------|------------------------------------------|
| ① [製品画像]    | 画像を切り替えることができます。                         |
| ② [アイテムの余白] | 画像の余白の作成や編集ができます。                        |
| ③ [枠線の色]    | 画像の枠線の色を RGB ウィンドウから変更できます。              |
| ④ [枠線の太さ]   | 画像の枠線の太さを変更できます。                         |
| ⑤ [テキスト]    | 画像のラベルの文字を変更することができます。                   |
| ⑥ [フォントサイズ] | 画像のラベルの文字のサイズを変更することができます。               |
| ⑦ [フォントカラー] | 画像のラベルの文字の色を RGB ウィンドウから変更できます。          |
| ⑧ [位置（ラベル）] | 画像のラベルの文字の位置を変更できます。                     |
| ⑨ [背景色]     | 画像の空白（デフォルト設定：グレー）の色を RGB ウィンドウから変更できます。 |
| ⑩ [画像モード]   | 画像の枠内での表示を変更できます。                        |
| ⑪ [画像の位置]   | 画像の表示位置の変更や拡大、回転をすることができます。              |
| ⑫ [重ね順]     | 画像の重ね順を切り替えることができます。                     |
| ⑬ [ロック/削除]  | 画像の固定や削除ができます。                           |

## 関連ページ

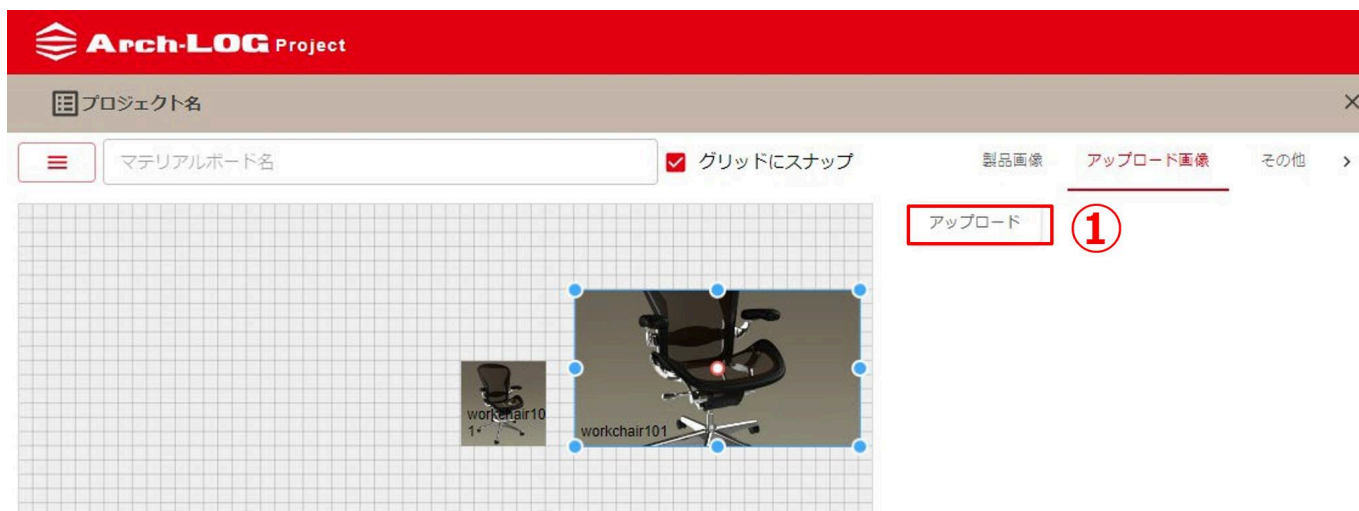
- マテリアルボードの基本操作
- アップロード画像の操作
- その他の操作（テキスト・図形）
- 設定・ショートカット
- 保存・PDF出力



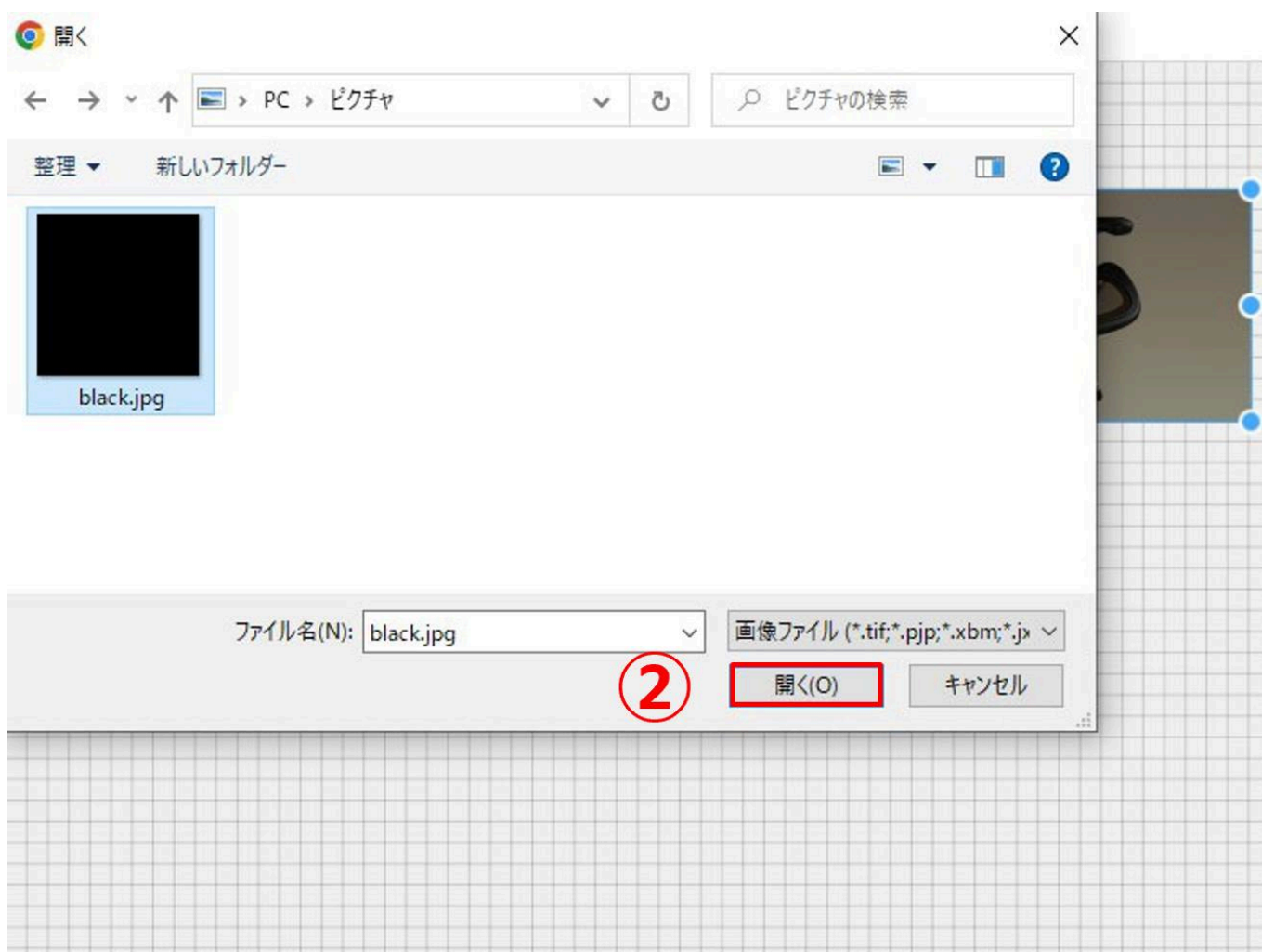
[マテリアルボード]に画像をアップロードし配置することができます。

## 4-1 画像をアップロード・配置する

1. [アップロード]ボタンをクリックします。



2. フォルダを選択し、アップロードしたい画像を選択します。



3. 選択した画像がアップロードされるので、製品画像と同じくドラッグ&ドロップでレイアウトできます。

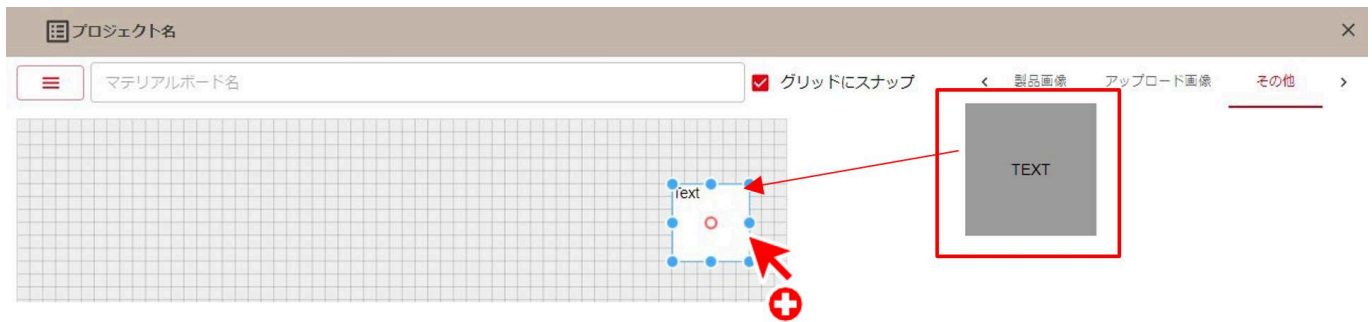


## 関連ページ

- マテリアルボードの基本操作
- 製品画像の配置・操作
- その他の操作（テキスト・図形）
- 設定・ショートカット
- 保存・PDF出力

## 5-1 [テキスト]を入力・配置する

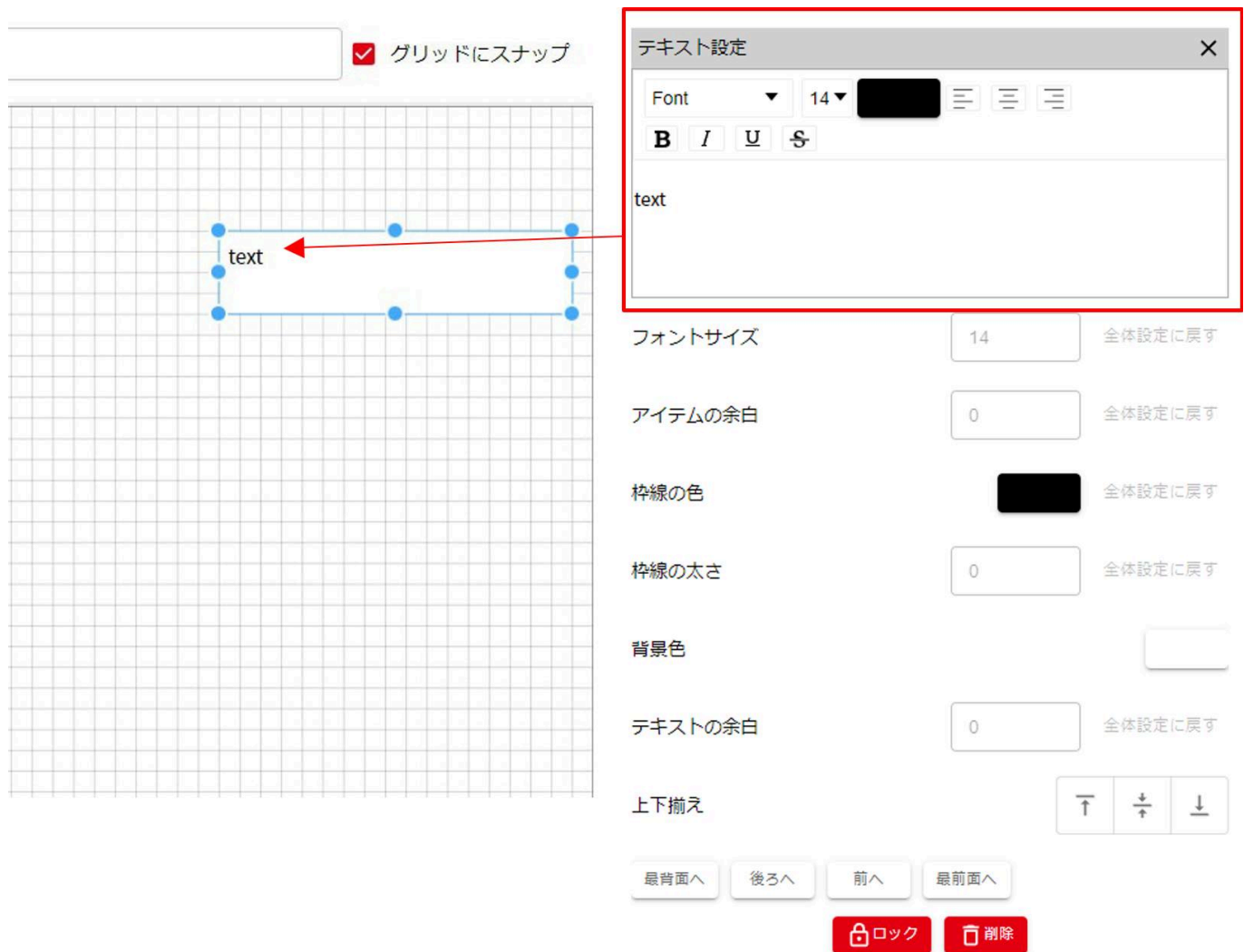
1. [Text]ボタンをドラッグ&ドロップすることでテキストボックスを配置します。



2. テキストボックスの青い点を操作することでテキストボックスを変形できます。



3. テキストボックスをダブルクリックすると、右側パネルに[テキスト設定]画面が表示されます。入力ボックスに文字を入力すると、テキストボックスに文字を記入できます。



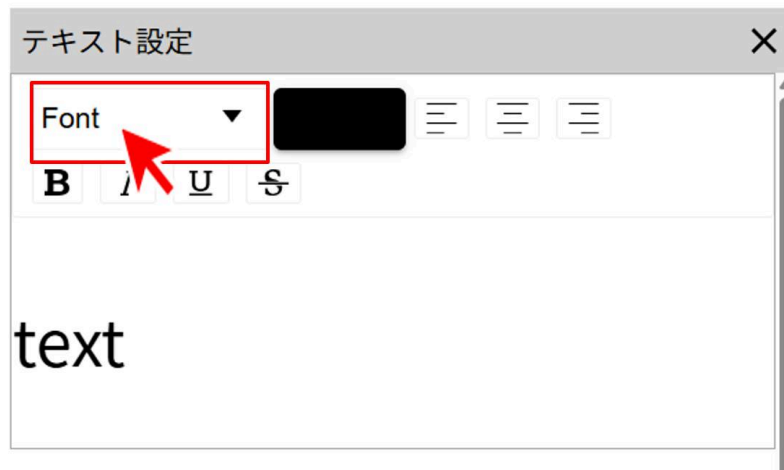
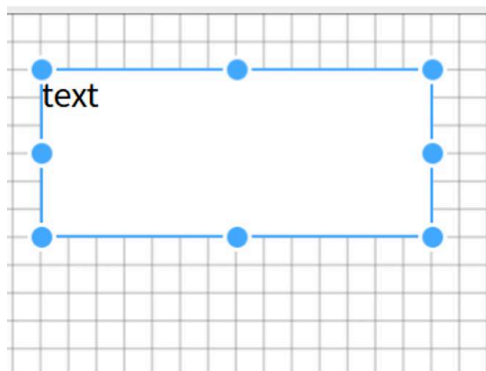
## 5-2 [テキスト設定]画面の操作方法

[テキスト設定]ではテキストボックス・文字の設定を変えることができます。

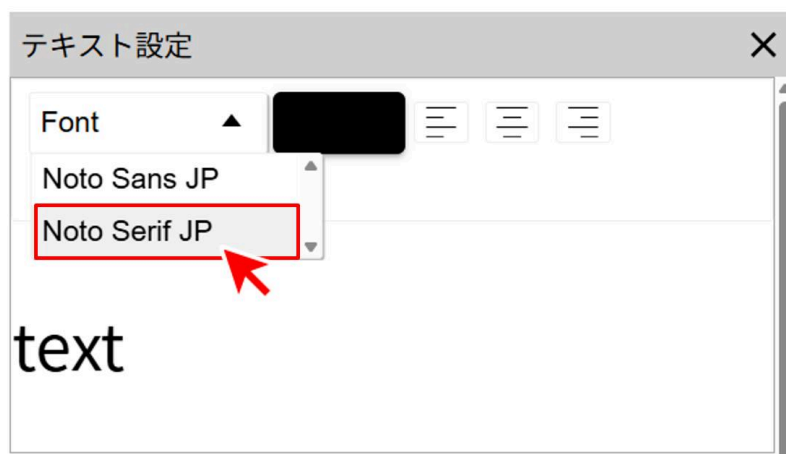
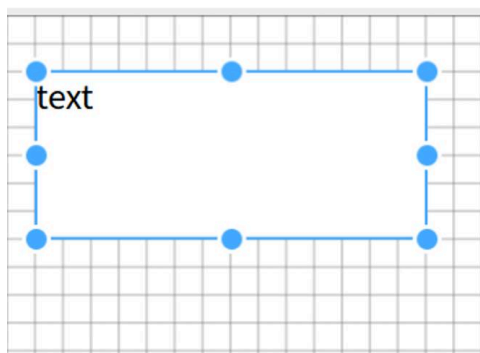
### [テキスト]のフォントを変える

[Font]をクリックすると、フォントの種類を変更できます。

☐ ☒ グリッドにスナップ



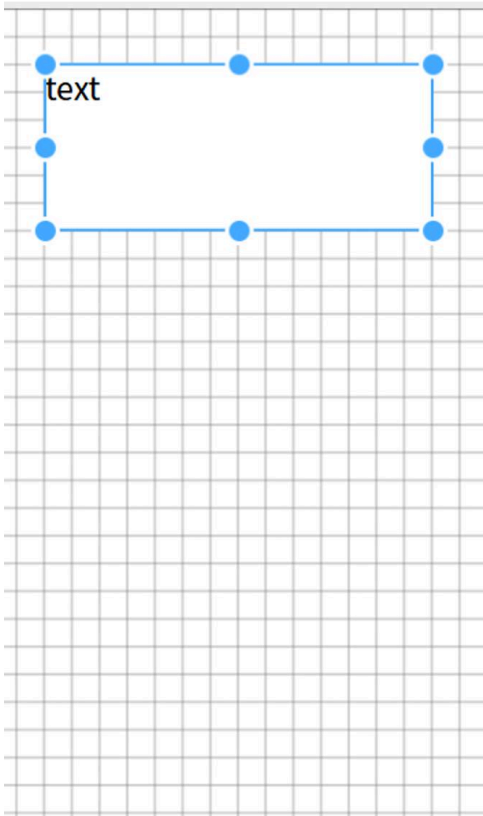
☐ ☒ グリッドにスナップ



## [テキスト]のフォントサイズを変える

[Font]隣の数値をクリックするとフォントサイズの選択肢が表示され、フォントサイズを変更できます。

☒ グリッドにスナップ



### テキスト設定

Font

**B** *I* U ~~S~~

text

フォントサイズ

30

全体設定に戻す

アイテムの余白

0

全体設定に戻す

枠線の色



全体設定に戻す

枠線の太さ

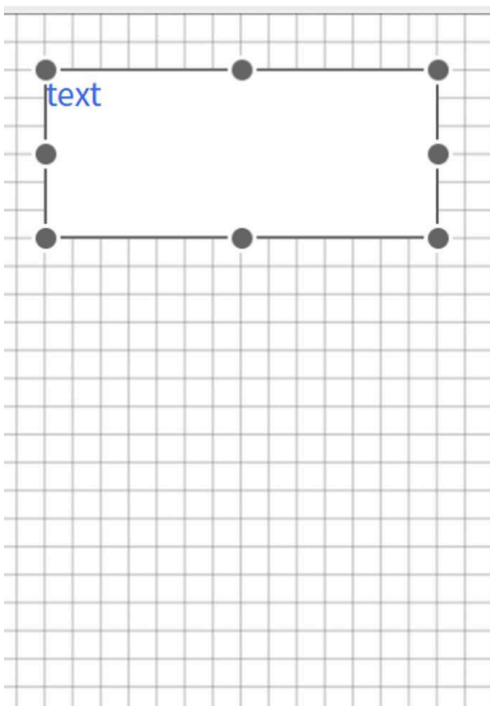
0

全体設定に戻す

### [テキスト]の色を変更する

カラーパレットからテキストの色を変更できます。色をクリックするとカラーパレットが表示されるので、色を選択してテキストを入力します。

☒ グリッドにスナップ



### テキスト設定

Font

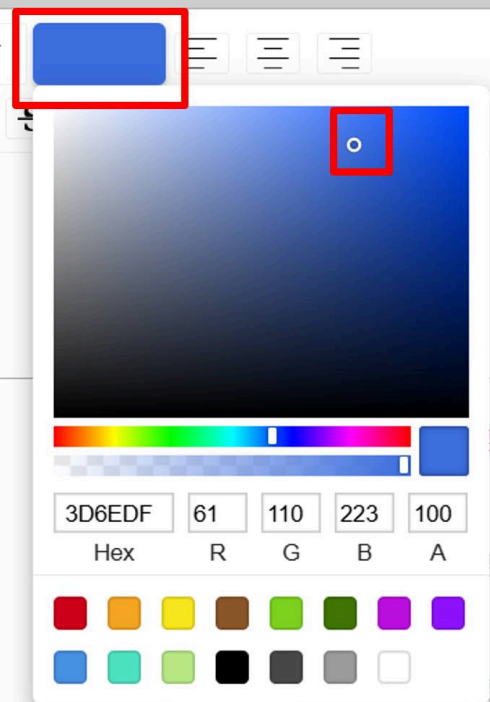
**B** *I* U ~~S~~

text

フォントサイズ

アイテムの余白

枠線の色

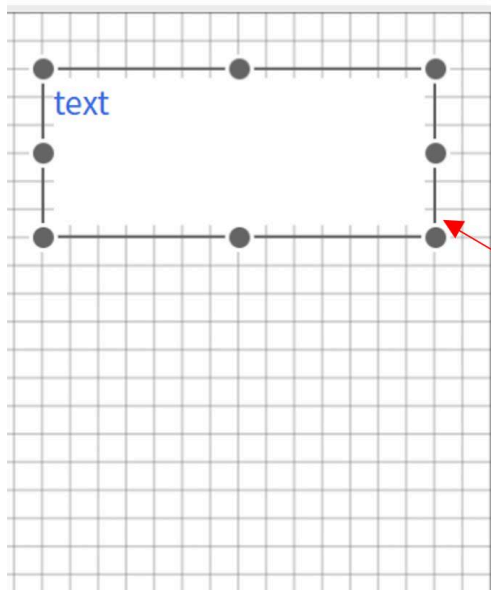




## [テキストボックス]の余白を設定する

[アイテムの余白]に数値を入力することで、テキストボックスの余白幅を調整できます。

☐ グリッドにスナップ



### テキスト設定

Font ▼ ≡ ≡ ≡

**B** *I* U ~~S~~

text

フォントサイズ  全体設定に戻す

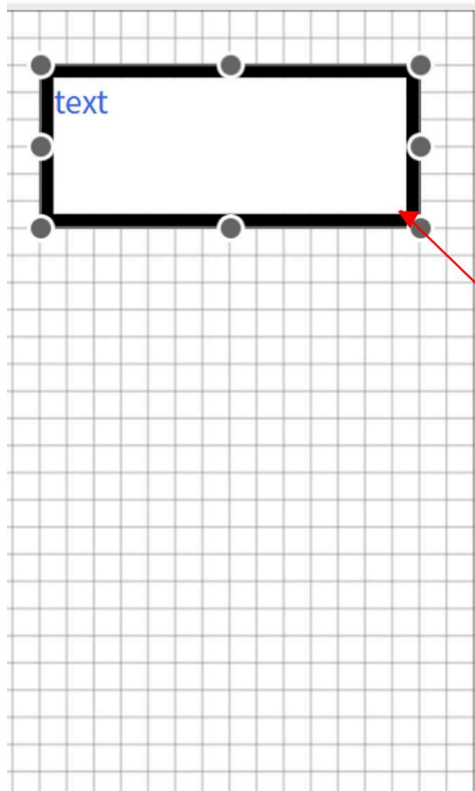
アイテムの余白  全体設定に戻す

## [テキストボックス]の枠を設定する

テキストボックスの枠線の色・太さを変更することができます。

1. [枠線の太さ]より枠線の太さを変更できます。

☒ グリッドにスナップ



### テキスト設定

Font ▼ ≡ ≡ ≡

**B** *I* U ~~S~~

text

フォントサイズ  全体設定に戻す

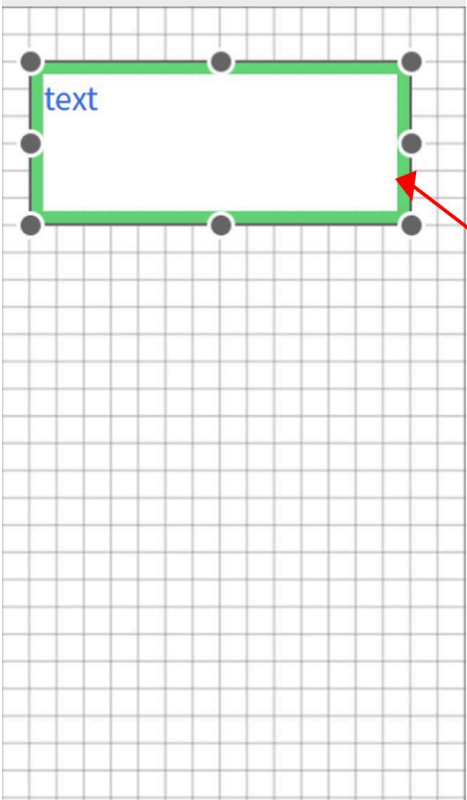
アイテムの余白  全体設定に戻す

枠線の色 ■ 全体設定に戻す

枠線の太さ  全体設定に戻す

2. [枠線の色]より、枠線の色を変更できます。

☐ グリッドにスナップ



テキスト設定

Font ▼ [Color Picker] [Align Left] [Align Center] [Align Right]

**B** *I* U ~~S~~

text

フォントサイズ 30 全体設定に戻す

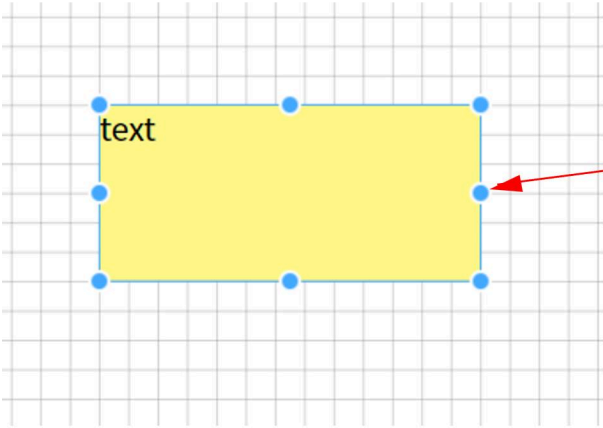
アイテムの余白 0 全体設定に戻す

枠線の色 [Green Color Picker] 全体設定に戻す

枠線の太さ 7 全体設定に戻す

## [テキストボックス]の位置や表示を微調整する

1. [背景色]でテキストボックスの背景色を自由に変更することができます。



テキスト設定

背景色 [Yellow Color Picker]

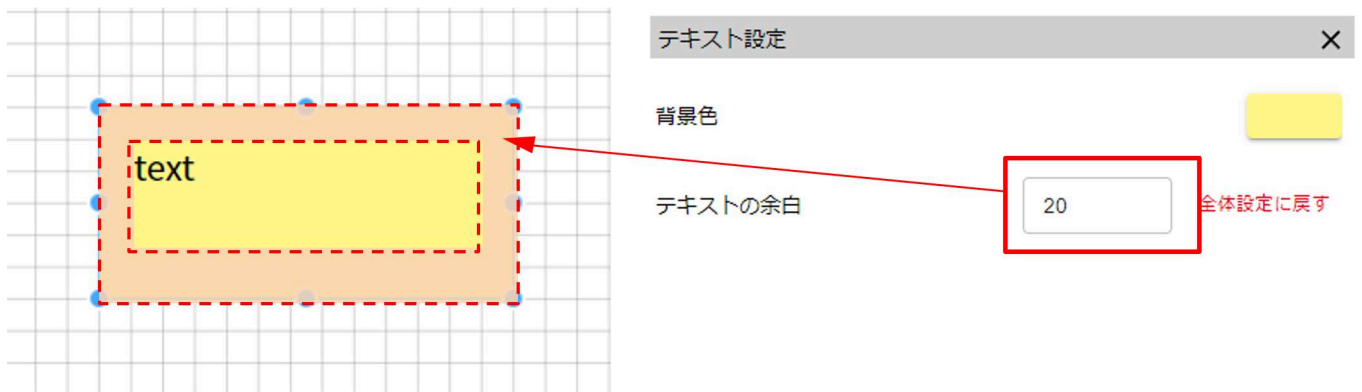
テキストの余白 0 全体設定に戻す

上下揃え [Top Align] [Center Align] [Bottom Align]

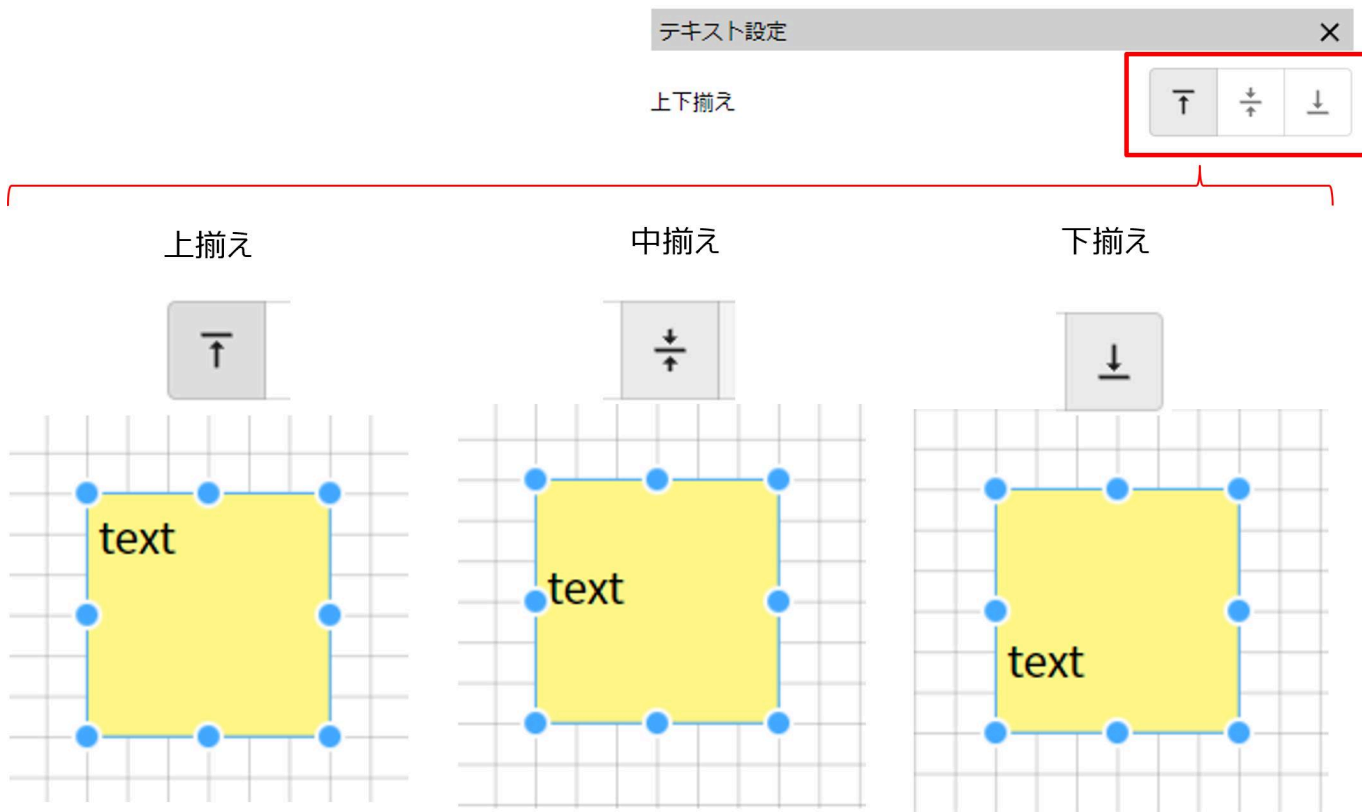
最背面へ 後ろへ 前へ 最前面へ

ロック 削除

2. [テキストの余白]でテキストボックスの内側の余白幅を調整できます。

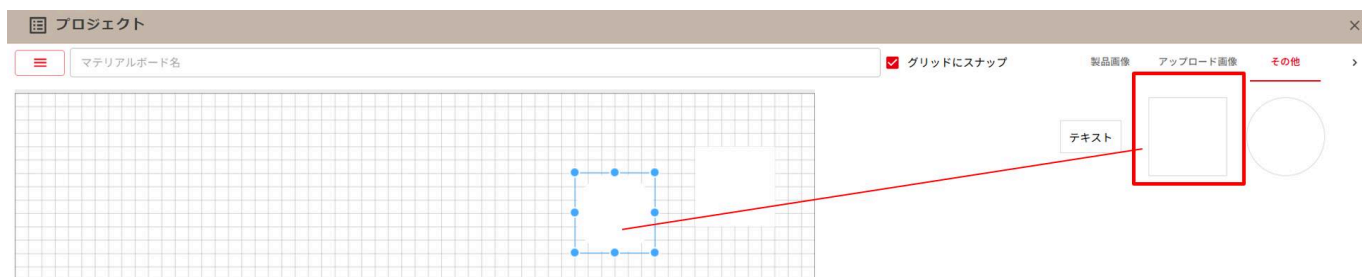


3. [上下揃え]でテキストの文字位置を調整できます。(上揃え・中揃え・下揃え)

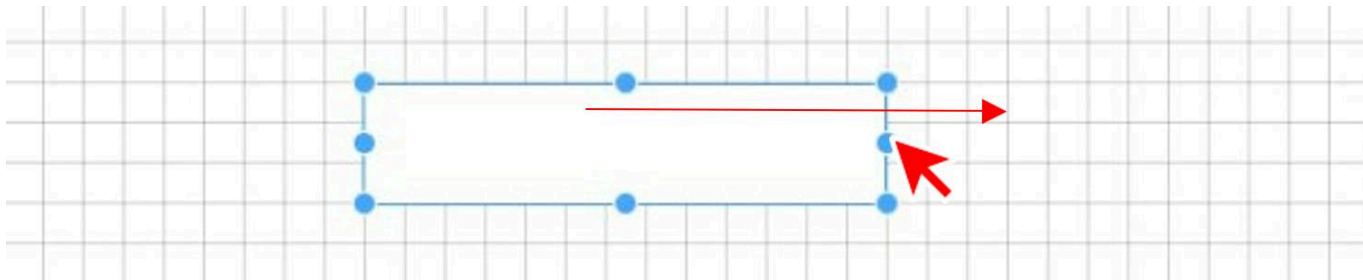


## 5-3 [図形]の配置・図形設定の操作方法

1. [図形]をドラッグ&ドロップすることで配置します。



2. 図形の青い点を操作することで変形できます。

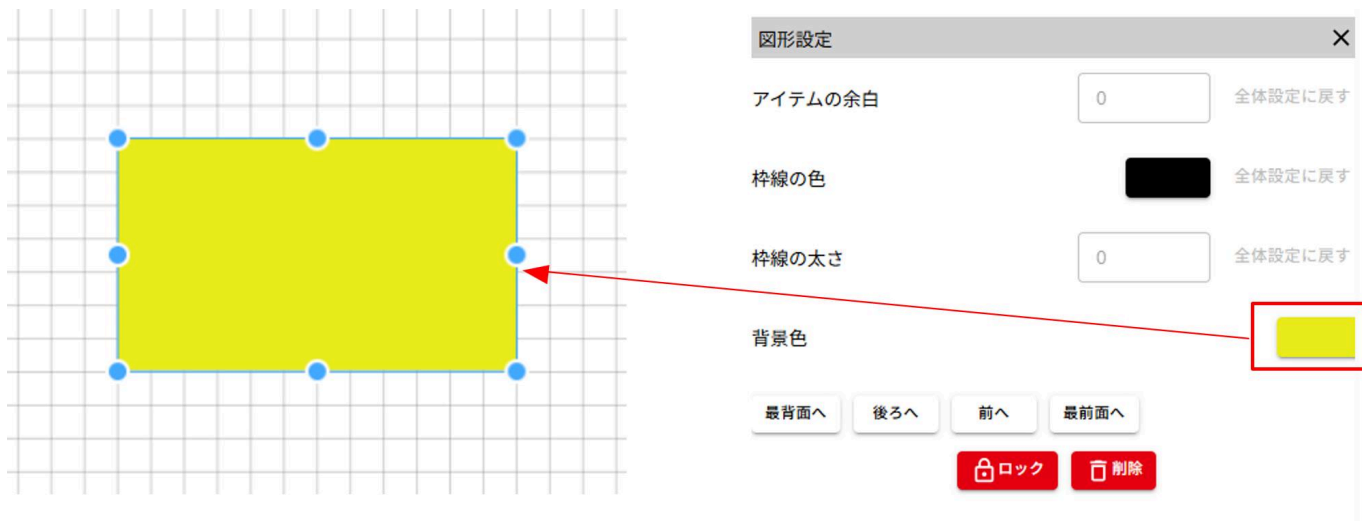


3. 図形をダブルクリックすると、右側パネルに [図形設定] 画面が表示されます。

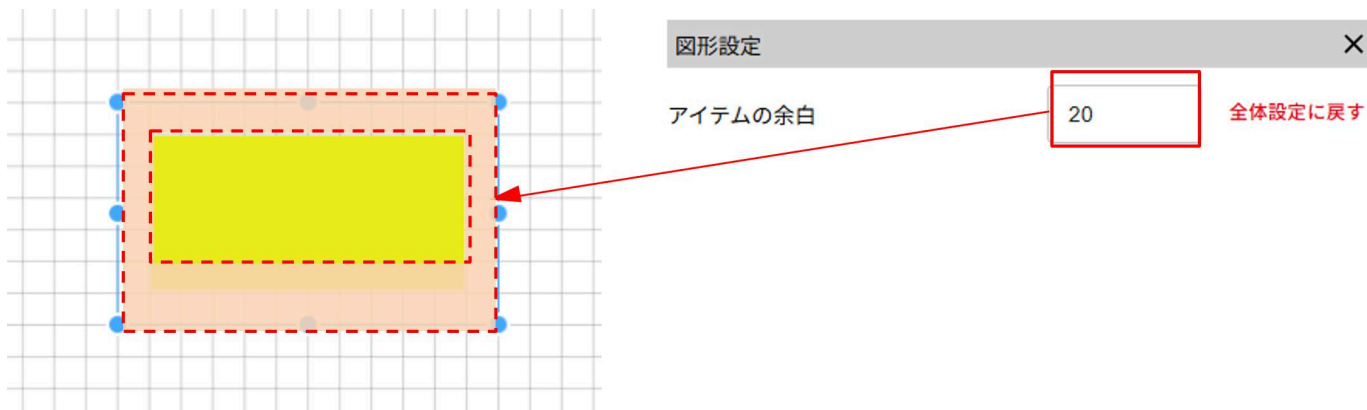


## [図形]の位置や表示を微調整する

1. [背景色]で図形の背景色を自由に変更することができます。



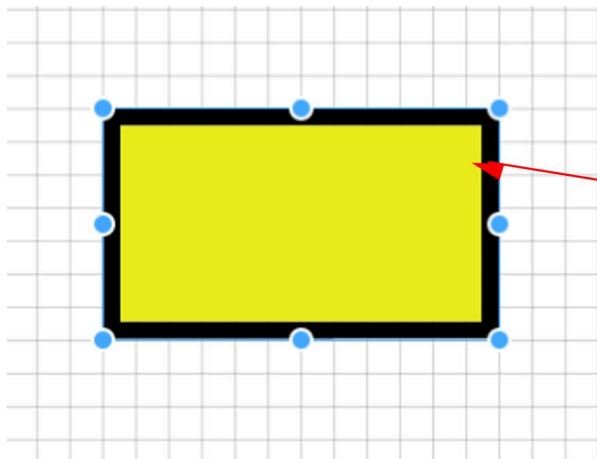
2. [アイテムの余白]で図形の内側の余白幅を調整できます。



## [図形]の枠を設定する

図形の枠線の色・太さを変更することができます。

1. [枠線の太さ]より枠線の太さを変更できます。



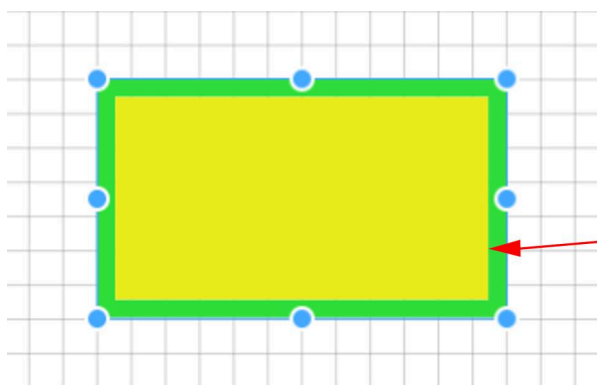
図形設定 ×

アイテムの余白  [全体設定に戻す](#)

枠線の色  [全体設定に戻す](#)

枠線の太さ  [全体設定に戻す](#)

2. [枠線の色]より、枠線の色を変更できます。



図形設定 ×

アイテムの余白  [全体設定に戻す](#)

枠線の色  [全体設定に戻す](#)

## 関連ページ

- マテリアルボードの基本操作
- 製品画像の配置・操作
- アップロード画像の操作
- 設定・ショートカット
- 保存・PDF出力

[設定]では、マテリアルボードの全体設定や画像・テキストの基本設定を変更できます。

## 6-1 [全体設定]の操作方法

[全体設定]ではキャンバス内の全体的な基本設定を変更できます。

### [マテリアルボード]のグリッドを設定する

[マテリアルボード]のグリッド表示/非表示やグリッドのピッチ数を調整することができます。

1. [グリッドを表示]にチェックすると、キャンバスにグリッドが表示されます。チェックを外すとグリッドが非表示になります。



2. [グリッド数(横)]に数値を入力するとグリッドのピッチ数を変更できます。※縦のグリッド数はグリッド数(横)に合わせて自動で設定されます



### [キャンバス]の背景色を変える

キャンバスの背景色を変更することができます。



1. 全体設定内>[背景色]>[色]をクリックします。



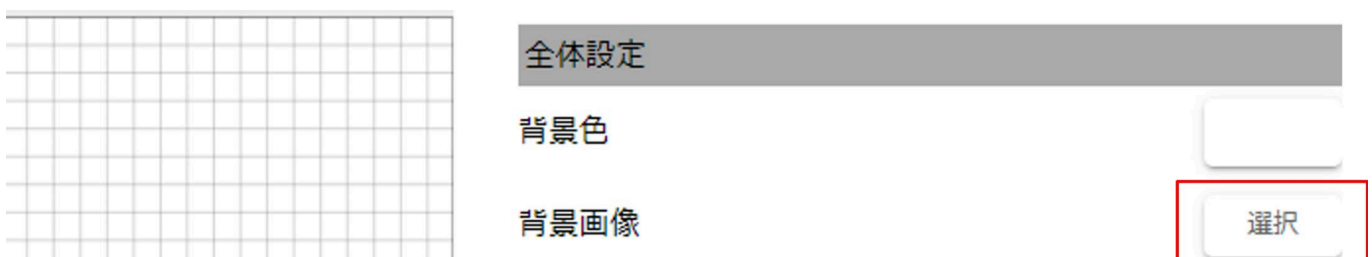
2. カラーパレットよりキャンバスの背景色を変更できます。



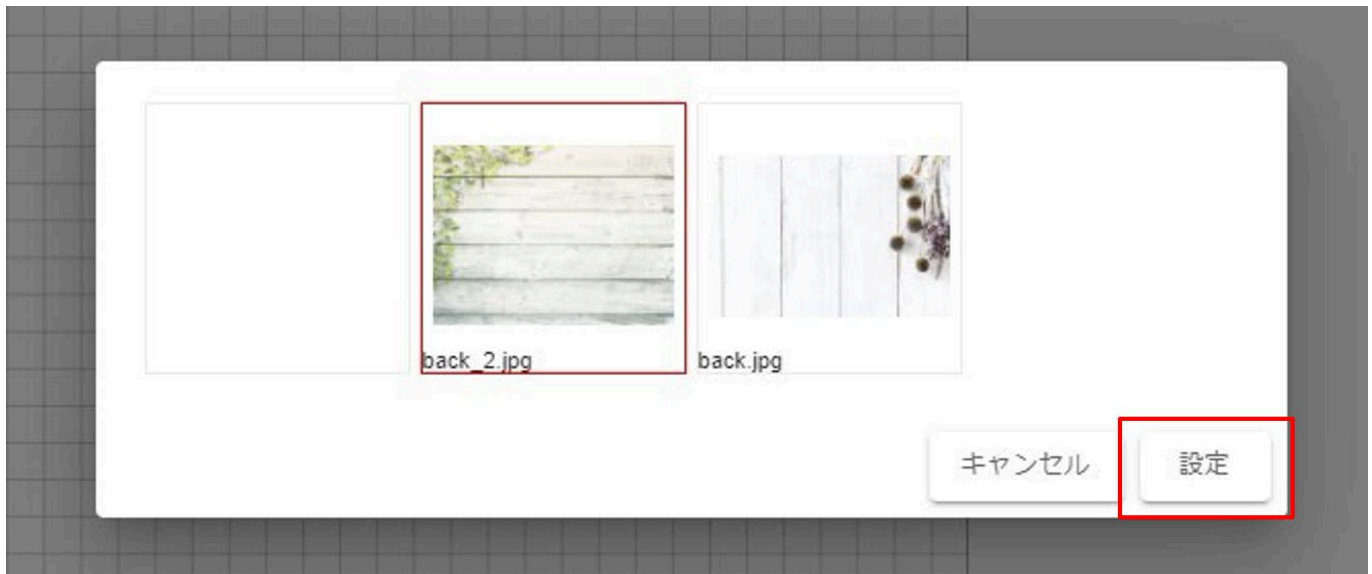
## [マテリアルボード]の背景画像を設定する

マテリアルボードの背景としてアップロード画像を埋め込むことができます。

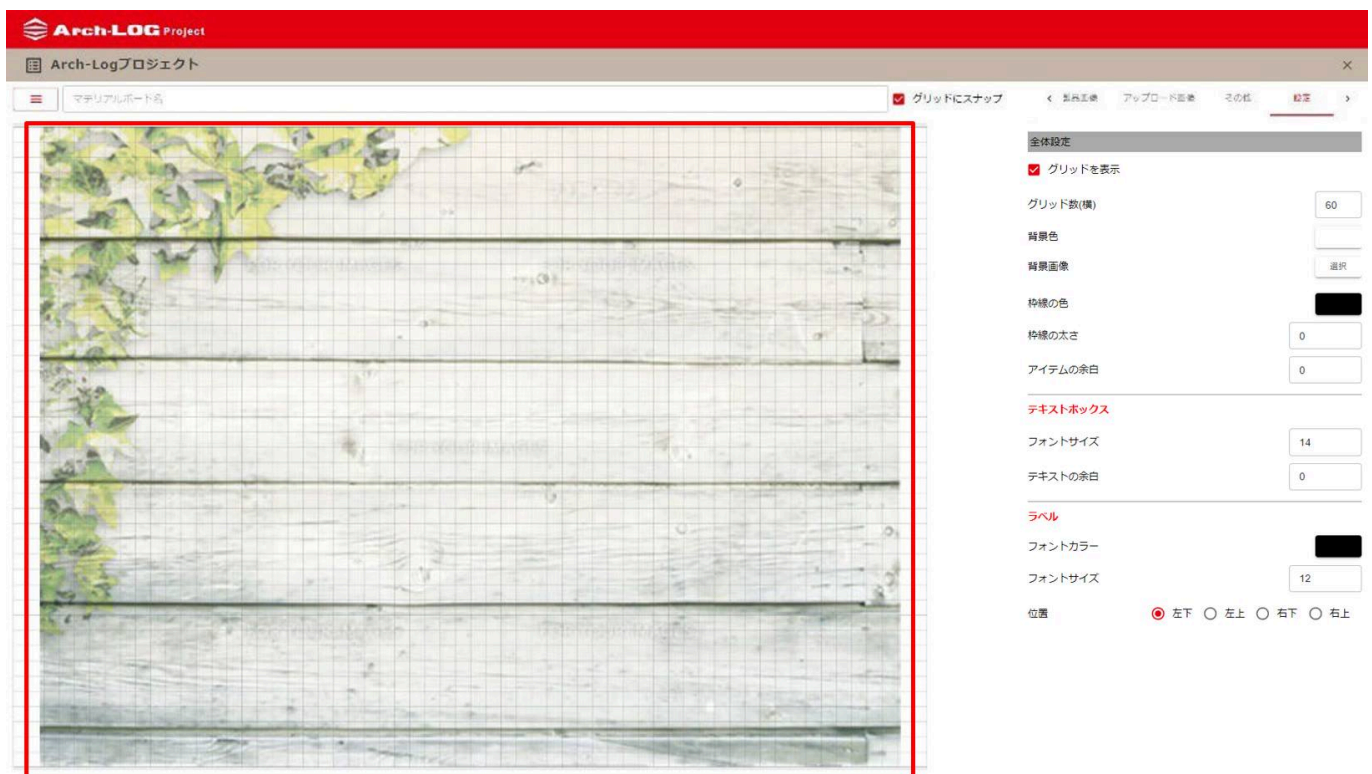
1. 全体設定内>[背景画像]> [選択]をクリックします。



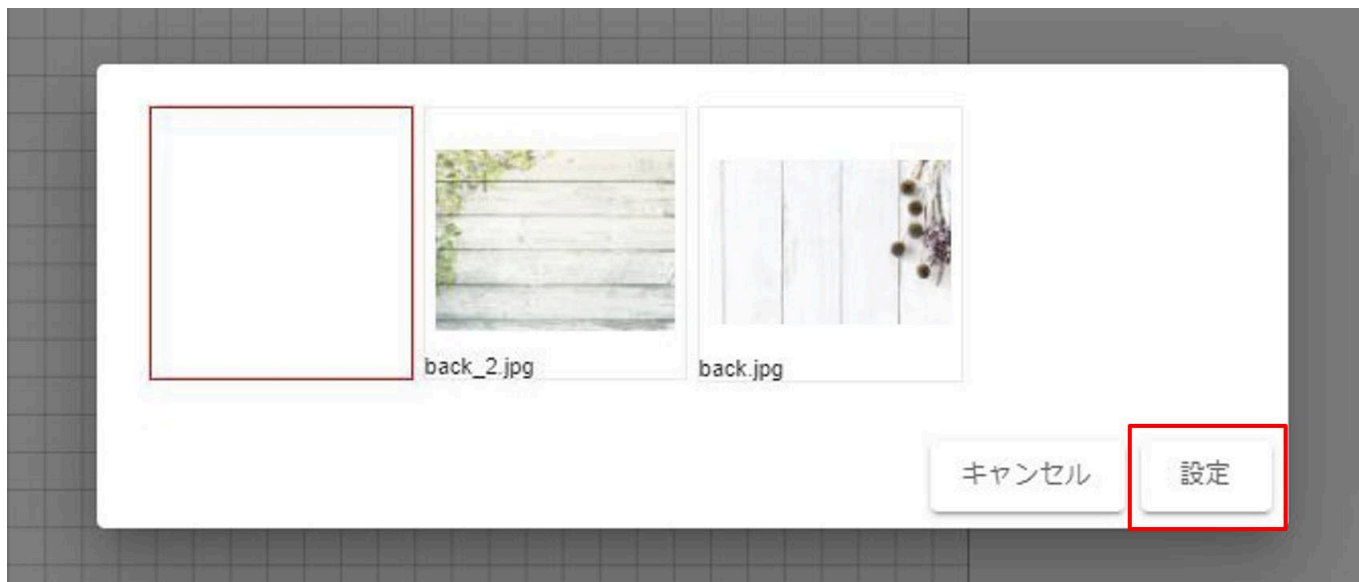
2. ウィンドウがポップアップされるので画像を選択し、設定を押下します。※アップロード画像がない場合は「アップロード画像がありません。」と表示されます。



3. 背景画像が設定されました。



4. [背景画像]>[選択]>[アップロード画像選択画面]より空白箇所を選択すると、設定した[背景画像]が削除されます。



## [アイテム]の枠線を一括で設定する

[枠線の色]で色を選択し、[枠線の太さ]に数値を入力すると、[製品画像][アップロード画像][テキストボックス・図形]の枠線を一括で設定できます。



Arch-LOG Project

浜松町プロジェクト

hotel\_plan\_monotone2\_301

☒ グリッドにスナップ
 < その他
 設定
 ショートカット

バルコニー

Granite 0001

壁ポイント

壁ベース

SGA2467

CM-10244

巾木

床ベース

KC-ABEW

シャワールーム

脱衣室

301\_simple

YES 500P

TV0001

drawer01

WashBasin02

AlbertaLaguna31LA1800001

Lounge Sofa SOGO CARLA 0001

S63RCV

CS325BPR\_S H320BAS\_TCF 4721AK

全体設定

☒ グリッドを表示

グリッド数(横)

60

背景色

背景画像

選択

枠線の色

枠線の太さ

0

アイテムの余白

0

テキストボックス

フォントサイズ

14

テキストの余白

0

ラベル

フォントカラー

フォントサイズ

12

位置

☒ 左下
 ☐ 左上
 ☐ 右下
 ☐ 右上

バルコニー

Granite 0001

壁ポイント

壁ベース

SGA2467

CM-10244

巾木

床ベース

KC-ABEW

シャワールーム

脱衣室

301\_simple

YES 500P

TV0001

drawer01

WashBasin02

AlbertaLaguna31LA1800001

Lounge Sofa SOGO CARLA 0001

S63RCV

CS325BPR\_SH 320BAS\_TCF 4721AK

全体設定

☒ グリッドを表示

グリッド数(横)

60

背景色

背景画像

選択

枠線の色

枠線の太さ

3

アイテムの余白

0

テキストボックス

フォントサイズ

14

テキストの余白

0

ラベル

フォントカラー

フォントサイズ

12

位置

☒ 左下
 ☐ 左上
 ☐ 右下
 ☐ 右上

## [アイテム]の余白を一括で設定する

[アイテムの余白]に数値を入力すると、[製品画像][アップロード画像][テキスト・図形]の余白の設定が一括でできます。

バルコニー

Granite 0001

壁ポイント

壁ベース

SGA2467

巾木

CM-10244

床ベース

KC-ABEW

シャワールーム

Granite New Impara 1200x900 JP Finish 00002

Tile\_00001

301

YES 60001

AlbertaLaguna LGTLA1800001

drawer01

WashBasin02

Lounge Sofa SOGO CARLA 0001

S63RCV

CS325BPR SH320BAS TCF4721AK

全体設定

☒ グリッドを表示

グリッド数(横)

60

背景色

選択

枠線の色

枠線の太さ

0

アイテムの余白

0

テキストボックス

フォントサイズ

14

テキストの余白

0

ラベル

フォントカラー

フォントサイズ

12

位置

☒ 左下
☐ 左上
☐ 右下
☐ 右上

バルコニー

Granite 0001

壁ポイン

壁ベース

SGA2467

巾木

CM-10244

床ベース

KC-ABEW

シャワールーム

Granite New Impara 1200x900 JP Finish 00002

Tile\_00001

301

YES 60001

AlbertaLaguna LGTLA1800001

drawer01

WashBasin02

Lounge Sofa SOGO CARLA 0001

S63RCV

CS325BPR SH320BAS TCF4721AK

全体設定

☒ グリッドを表示

グリッド数(横)

60

背景色

選択

枠線の色

枠線の太さ

0

アイテムの余白

5

テキストボックス

フォントサイズ

14

テキストの余白

0

ラベル

フォントカラー

フォントサイズ

12

位置

☒ 左下
☐ 左上
☐ 右下
☐ 右上

## [テキストボックス]のフォントサイズを一括で設定する

テキストボックスの[フォントサイズ]に数値を入力すると、[テキストボックス]のフォントサイズを変更できます。※初期値のフォントサイズは14となっています。

**全体設定**

☒ グリッドを表示

グリッド数(横)

背景色

背景画像

枠線の色

枠線の太さ

アイテムの余白

---

**テキストボックス**

フォントサイズ

テキストの余白

**全体設定**

☒ グリッドを表示

グリッド数(横)

背景色

背景画像

枠線の色

枠線の太さ

アイテムの余白

---

**テキストボックス**

フォントサイズ

テキストの余白



☒ グリッドにスナップ

**テキスト設定**

Font

テキスト|

フォントサイズ

※配置後のテキストボックスのフォントサイズは全体設定の影響を受けません。  
 全体設定に追従させたい場合、テキストボックスをダブルクリックして表示されるテキスト設定から「全体設定に戻す」をクリックしてください。

※配置後のテキストボックスのフォントサイズは全体設定の影響を受けません。全体設定に追従させたい場合、テキストボックスをダブルクリックして表示されるテキスト設定から「全体設定に戻す」をクリックしてください。

## [テキストボックス]の余白を一括で設定する

テキストボックスの[テキストの余白]に数値を入力すると、テキストボックスの内側の余白幅を一括で調整できます。※設定可能な数値は0～50です。



全体設定

☒ グリッドを表示

グリッド数(横)60

背景色

背景画像選択

枠線の色

枠線の太さ0

アイテムの余白0

テキストボックス

フォントサイズ20

テキストの余白10

☒ グリッドにスナップ

テキスト

テキスト設定

Font20

**B** *I* U ~~S~~

テキスト

フォントサイズ20全体設定に戻す

アイテムの余白0全体設定に戻す

枠線の色全体設定に戻す

枠線の太さ0全体設定に戻す

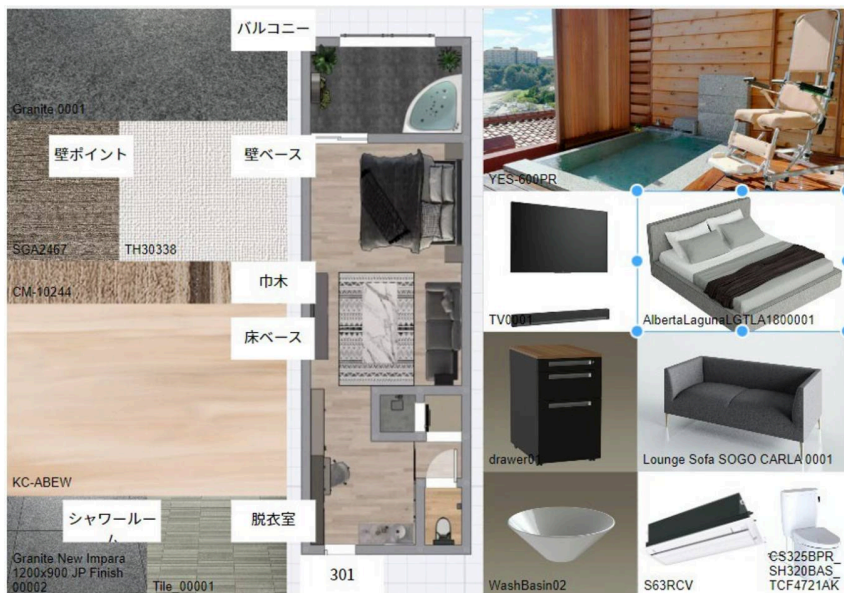
背景色

テキストの余白10全体設定に戻す

※全体設定に追従しないようにしたい場合、テキストボックスをダブルクリックして表示されるテキスト設定から数値を変更すると個別設定に切り替えられます。

## [製品画像]のラベルの文字のフォントの色・サイズを一括で変更する

ラベルの[フォントカラー]で色を選択し、[フォントサイズ]に数値を入力すると、フォントの色とフォントサイズが一括で変更できます。



全体設定

ラベル

フォントカラー  

フォントサイズ

位置 ☒ 左下 ☐ 左上 ☐ 右下 ☐ 右上



全体設定

ラベル

フォントカラー  

フォントサイズ

位置 ☒ 左下 ☐ 左上 ☐ 右下 ☐ 右上

## [製品画像]のラベルの文字の位置を一括で変更する

[ラベルの位置]から、製品画像のラベルの文字の位置を一括で変更ができます。

ラベル

フォントカラー

フォントサイズ

12

位置

☐ 左下 ☐ 左上 ☐ 右下 ☒ 右上

| 全体設定     |                                                                                                                   |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ①        | <input checked="" type="checkbox"/> グリッドを表示                                                                       |
| ②        | グリッド数(横) <input type="text" value="60"/>                                                                          |
| ③        | 背景色 <input type="text"/>                                                                                          |
| ④        | 背景画像 <input type="button" value="選択"/>                                                                            |
| ⑤        | 枠線の色 <input type="text" value="黒"/>                                                                               |
| ⑥        | 枠線の太さ <input type="text" value="0"/>                                                                              |
| ⑦        | アイテムの余白 <input type="text" value="0"/>                                                                            |
| テキストボックス |                                                                                                                   |
| ⑧        | フォントサイズ <input type="text" value="14"/>                                                                           |
| ⑨        | テキストの余白 <input type="text" value="0"/>                                                                            |
| ラベル      |                                                                                                                   |
| ⑩        | フォントカラー <input type="text" value="黒"/>                                                                            |
| ⑪        | フォントサイズ <input type="text" value="12"/>                                                                           |
| ⑫        | 位置 <input checked="" type="radio"/> 左下 <input type="radio"/> 左上 <input type="radio"/> 右下 <input type="radio"/> 右上 |

## 7-1 [ショートカット]の操作方法

キーボードによるマテリアルボードの操作を簡単に行うための機能を表示しています。



## 関連ページ

- マテリアルボードの基本操作
- 製品画像の配置・操作
- アップロード画像の操作
- その他の操作（テキスト・図形）
- 保存・PDF出力

## 8-1 [マテリアルボード]を保存する

[プロジェクト]内で作成したマテリアルボードを保存し、WEB上でいつでも確認することができます。

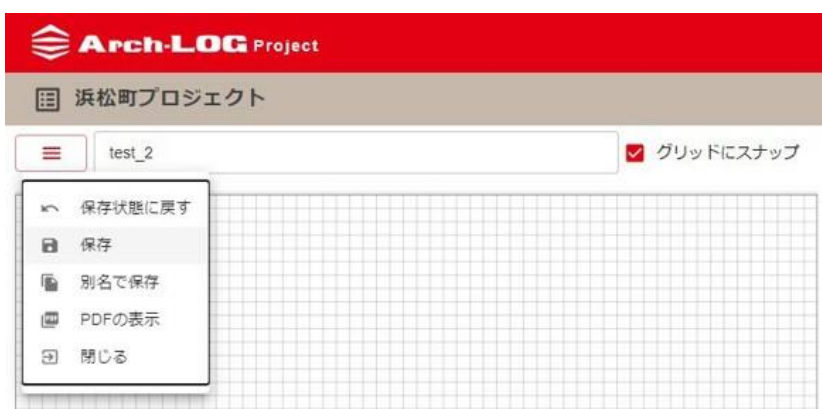
1. [マテリアルボード名]を入力します。



2. [三]より [保存]をクリックすると1で入力したマテリアルボード名でプロジェクト内に保存されます。



- ① マテリアルボード名を変更する際は、マテリアルボード名を変更し [三]より[保存]をクリックします。



- ② 別名で保存する際は、[三]より [別名で保存]をクリックします。



③ 画面中央にマテリアルボード名を入力するバーが表示されるので、マテリアルボード名を入力し、保存を押します。

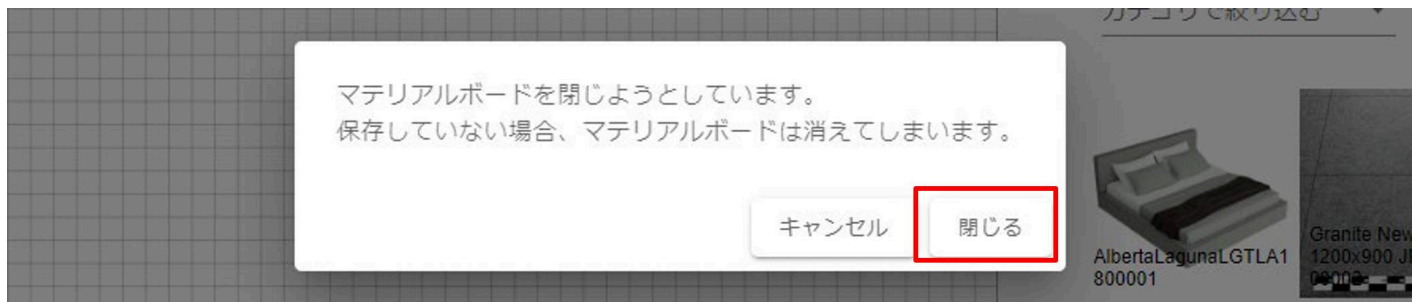


④ マテリアルボードを閉じる際は[×]をクリックします。



⑤ 下記の警告文が表示されるので、マテリアルボードを保存したことを確認し、[閉じる]をクリックするとマテリアルボードリスト画面に戻ります。





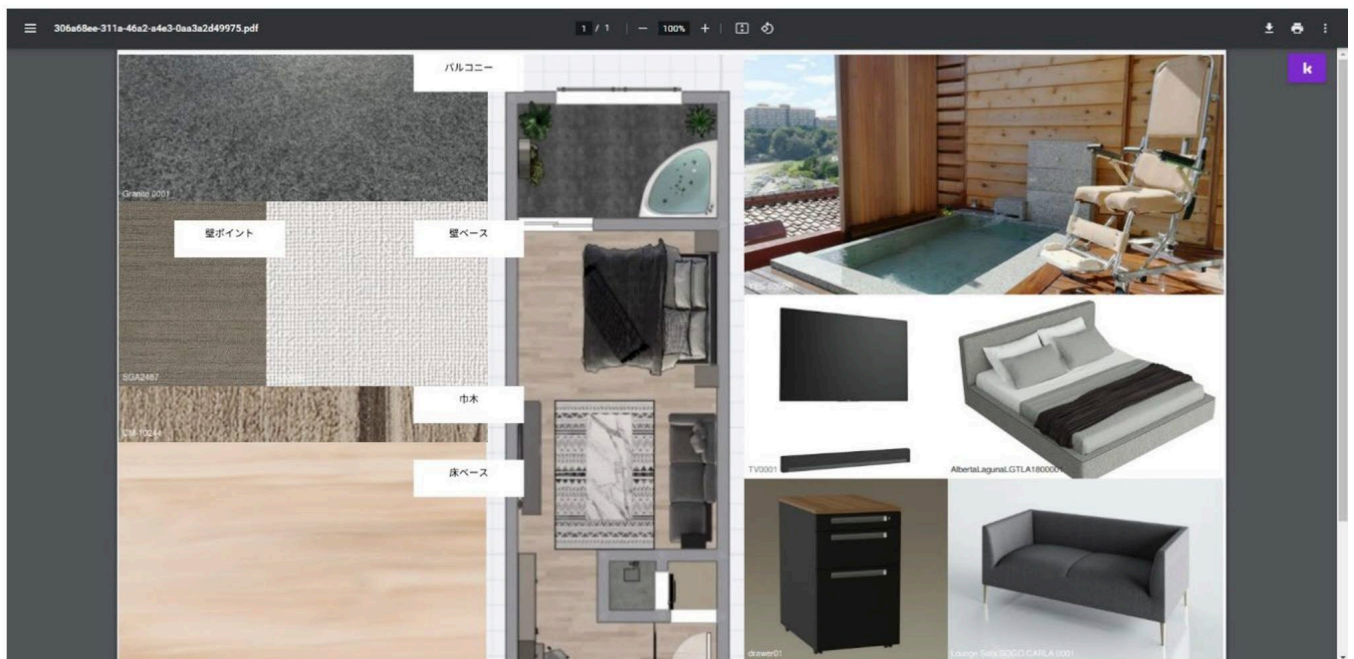
## 8-2 [マテリアルボード]を PDF に出力する

1. 作成したマテリアルボードは PDF に出力することができます。[三]より [PDF の表示]をクリックすると、ブラウザの新規タブにて出力されたマテリアルボードを確認できます。



hotel\_plan\_monotone2\_301

- 保存状態に戻す
- 保存
- 別名で保存
- PDFの表示**
- 閉じる

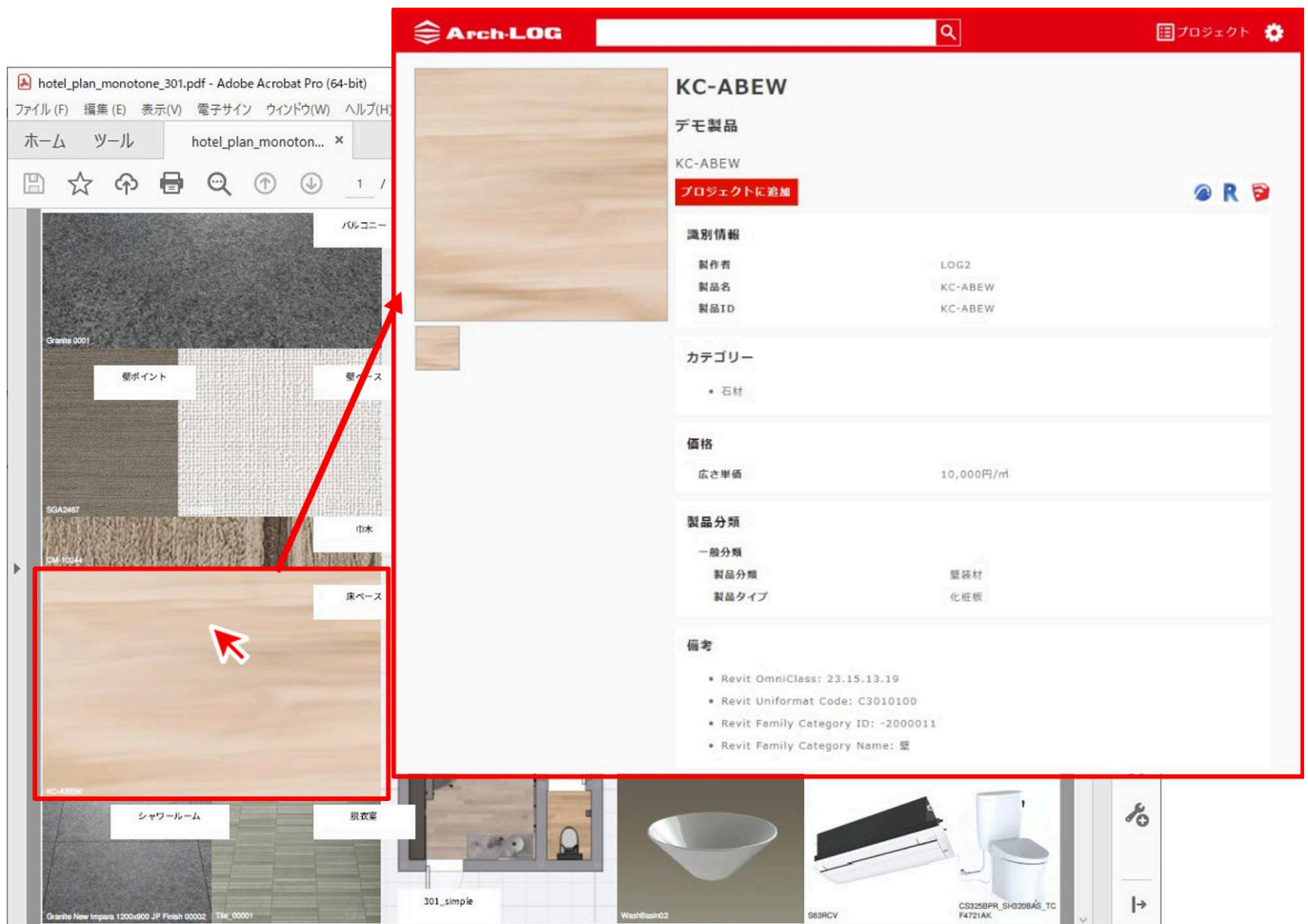


PDF 出力に時間がかかる場合がございます。時間がかかる場合は、一度不要なブラウザウィンドウ及び、タブを閉じてから再度お試しください。

2. 出力された PDF の右上部の[ダウンロード]アイコンをクリックすると、PDF をダウンロードできます。



3. PDF で出力されたマテリアルボードの[製品画像]をクリックすると、ブラウザで該当製品の Arch-LOG 製品詳細画面を確認できます。



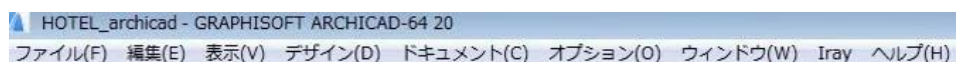
## 関連ページ

- マテリアルボードの基本操作
- 製品画像の配置・操作
- アップロード画像の操作
- その他の操作（テキスト・図形）
- 設定・ショートカット

[Iray for ARCHICAD] は ARCHICAD 用のプラグインで、Iray の機能を使いフォトリアルシーンを作成できます。ボタンをクリックするのみでインタラクティブに、光が実際にどのように振る舞うかフィジカルなシミュレーション結果が得られます。特別な技術や訓練を必要とせず、高価な新しいハードウェアを購入する必要もありません。またデザインのライブビューを、クラウドを介しメンバーと共有することもできます。

## 1. [Iray] メニュー

Arch-LOG Cloud Rendering の操作を行うには、メニューバーから **[Iray]** をクリックします。クリックすると [Iray] ドロップダウンメニューが表示されます。



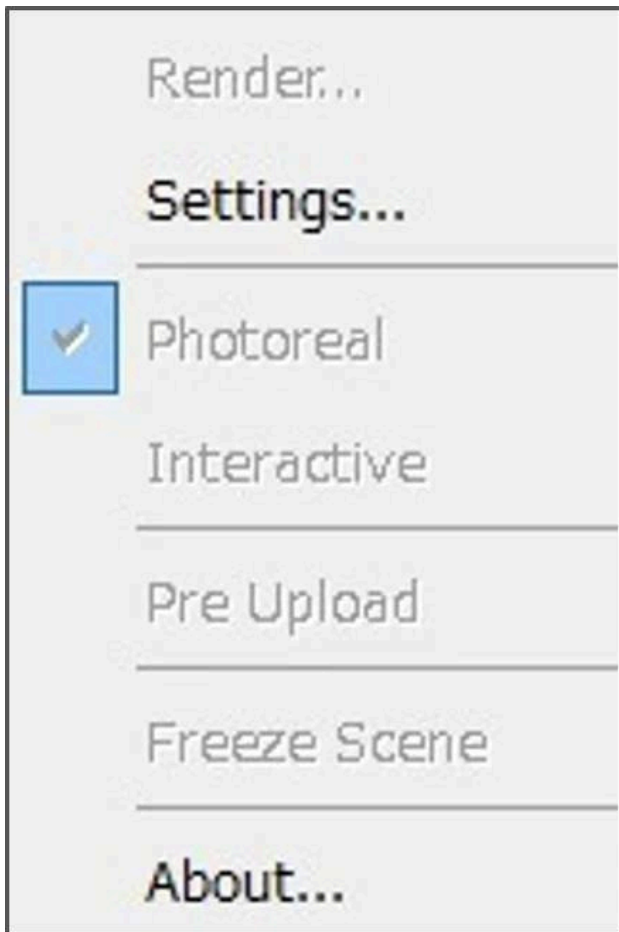
## 2. [Iray] ドロップダウンメニュー

[Iray for ArchiCAD] に関する機能が集められています。用途ごとにグルーピングされています。デフォルトの状態では、すべてのメニューを選択することができます。

| グループ        | 内容                            |
|-------------|-------------------------------|
| 3 セッティング    | クラウドレンダリングの実行・設定              |
| 4 レンダリングモード | Photoreal / Interactive の切り替え |
| 5           | Pre Upload オプション              |
| 6           | Freeze Scene オプション            |
| 7           | バージョン情報                       |

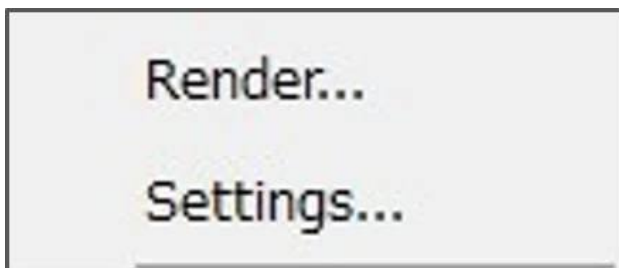


レンダリング実行後は、事前設定が必要なツールはグレー表示となり、操作できなくなります。



### 3. セッティング

[Iray for ArchiCAD] の基本設定と Arch-LOG Cloud Rendering のレンダリング設定を行うグループです。

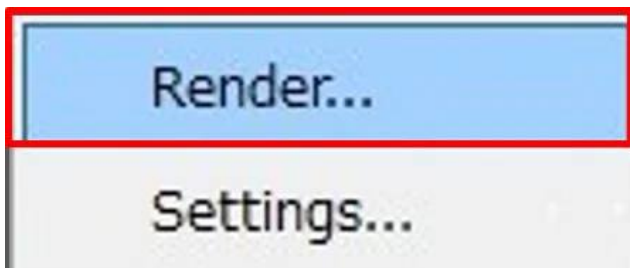


①

②

#### ① [Render...]

選択すると Arch-LOG Cloud Rendering を実行し、[Iray Cloud Render] ウィンドウがポップアップされます。



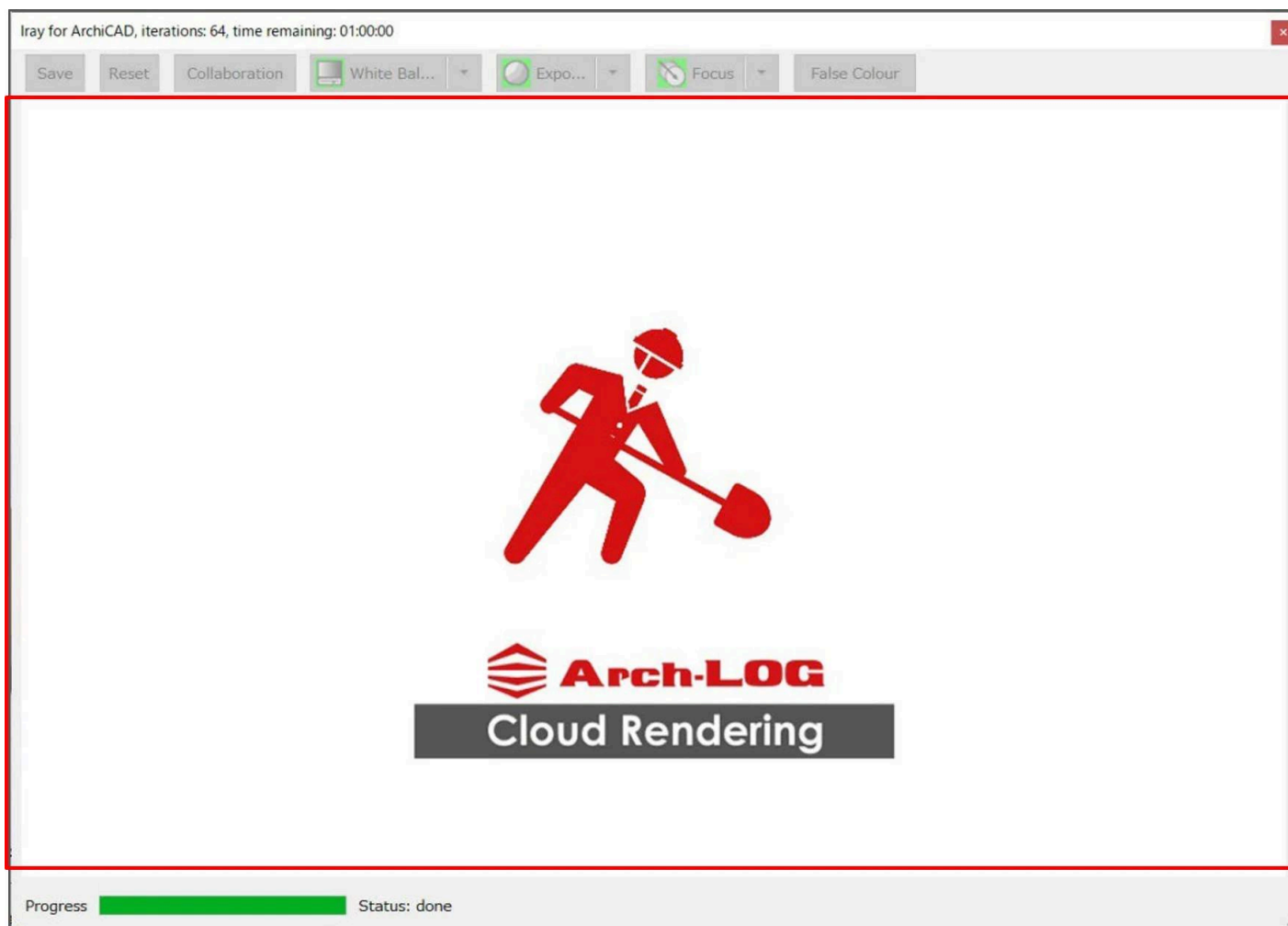
[Iray for ArchiCAD] ウィンドウ



規定値の状態で選択すると、ARCHICAD モデルの Arch-LOG Cloud Server へのアップロードが瞬時に開始されます。ウィンドウを閉じるまで、ARCHICAD と Arch-LOG Cloud Server の連動された状態が維持されます。

## ステータスバー

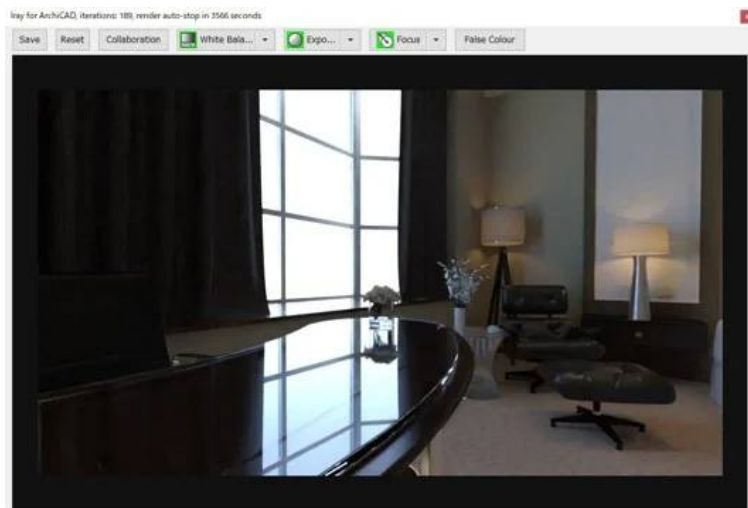
Iray の状態について表示されます。アップロード時はアップロードの進行状況が表示されます。



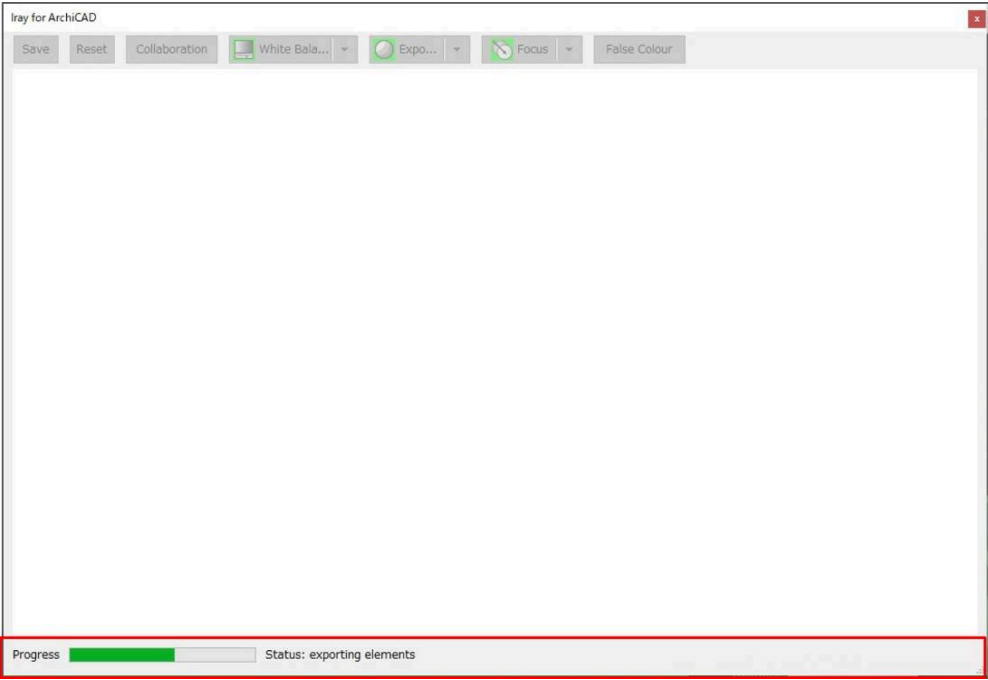
## レンダリングウィンドウ

レンダリングの結果が表示されます。データのアップロードが完了すると、Arch-LOG Cloud Rendering が始まるサインが表示されます。

アップロード中のステータスバーにはアップロードの進行状況が、レンダリングが開始されると反復数が表示されます。

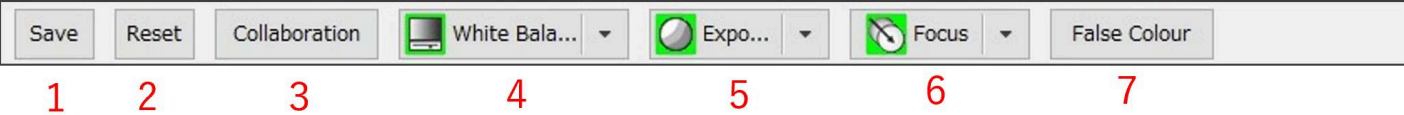






ツールバー

Arch-LOG Cloud Rendering の設定及び操作を行うツールが集められています。ボタンをクリックすることにより、各種操作が可能になります。



| ボタン               | 機能                              |
|-------------------|---------------------------------|
| ① [Save]          | レンダリング画像を保存                     |
| ② [Reset]         | 露出・ホワイトバランス・DOF を初期値にリセット       |
| ③ [Collaboration] | レンダリングウィンドウの共有（※現在サポートされておりません） |
| ④ [White Balance] | ホワイトバランスの調整                     |
| ⑤ [Expose]        | シーンの露出を調整                       |
| ⑥ [Focus]         | 被写界深度（DOF）の設定                   |
| ⑦ [False Colour]  | 擬色による輝度/照度計算の表示                 |

1 - [Save] ボタン

レンダリングウィンドウ内の画像の保存を行います。クリックすると [Save Iray Output] ウィンドウがポップアップされます。



任意の保存場所を指定し画像を保存します。画像は設定されたレンダリングサイズで保存されます。



---

## 2 - [Reset] ボタン

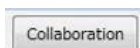
クリックすると、自動露出・自動ホワイトバランス・被写界深度の値がすべて初期値に戻されます。

---

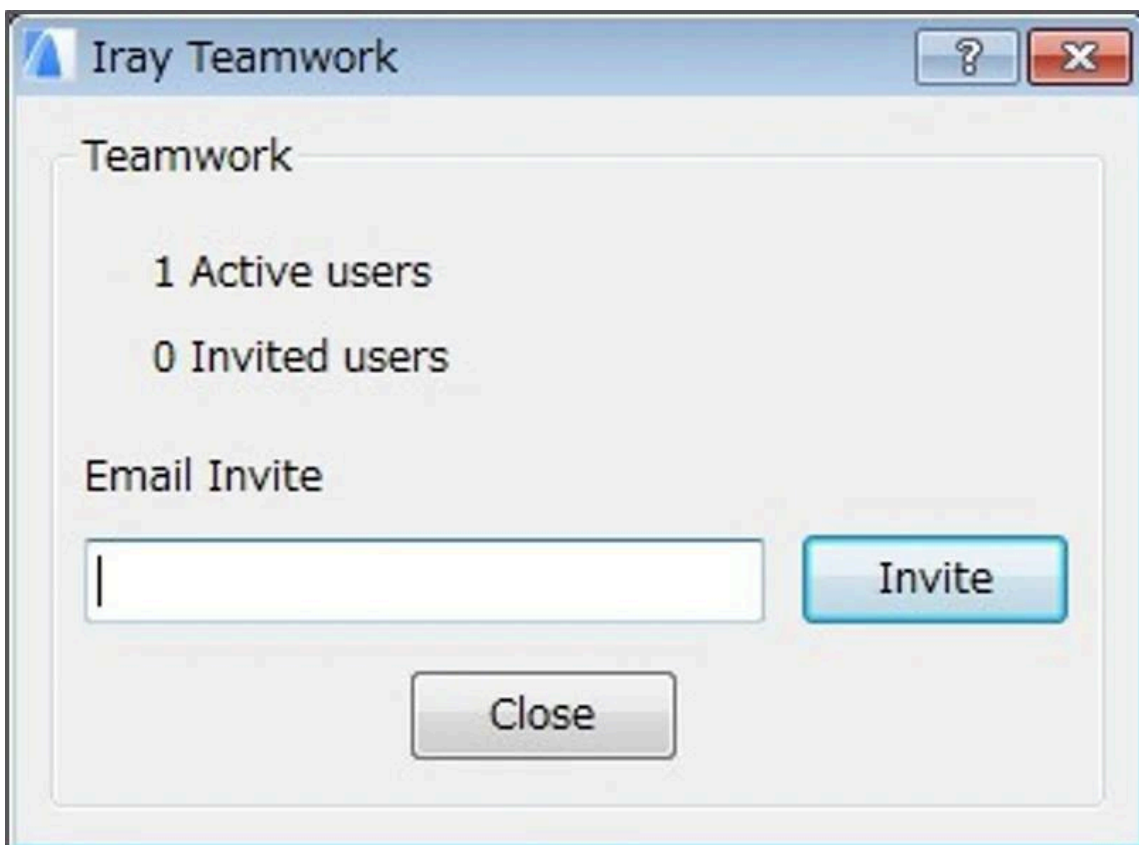
## 3 - [Collaboration] ボタン

現在サポートされておりません。

クリックすると [Collaboration] ダイアログボックスが表示されます。コラボレーション機能を使用して、複数でのレンダリングウィンドウの共有閲覧が可能になります。



[Iray Teamwork] ダイアログではコラボレーションのアクティブユーザーと招待ユーザー数が表示されます。[Email Invite] でコラボレーション機能へ招待するユーザーのメールアドレスを入力し、[Invite] ボタンをクリックします。

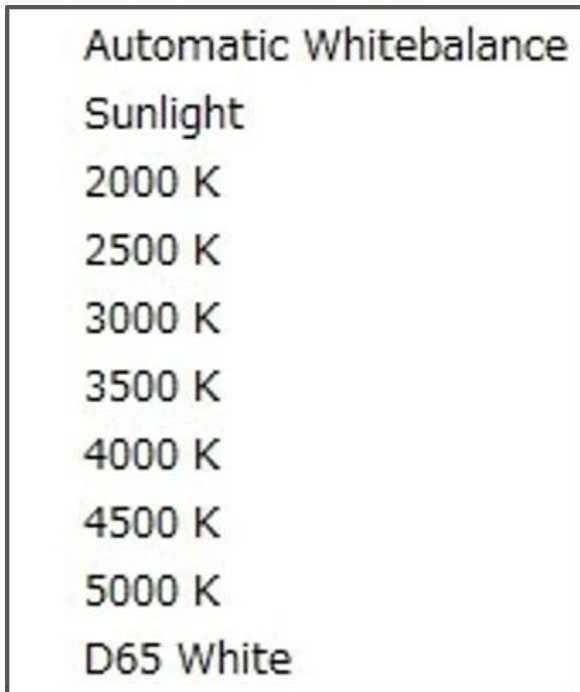


#### 4 - [White Balance] ボタン

ホワイトバランスの調整を行います。クリックするとドロップダウンメニューが表示されます。



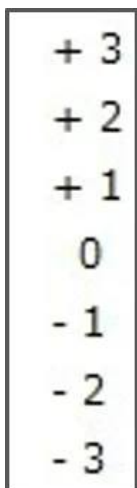
あらかじめ定義されたものから選択して変更ができます。 <Automatic Whitebalance> を選択すると、自動ホワイトバランスを使用できます。



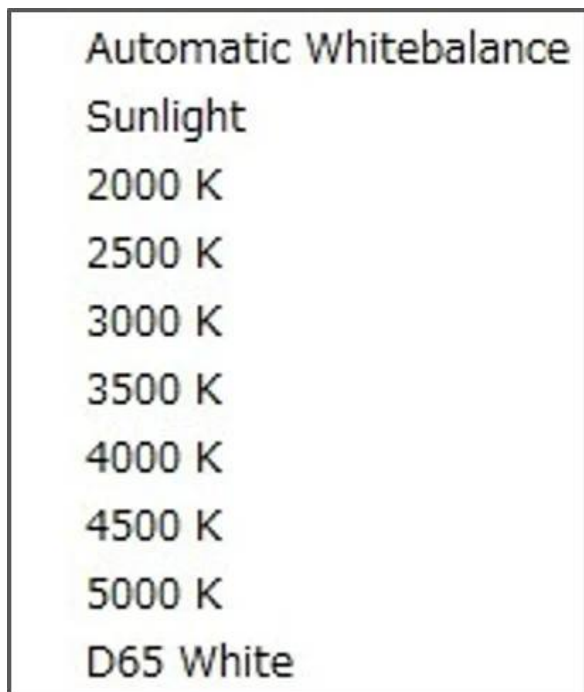
---

#### 5 - [Expose] ボタン

シーンの露出を調整します。クリックするとドロップダウンメニューが表示されます。

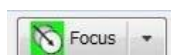


▼をクリックし、値を選択することができます。

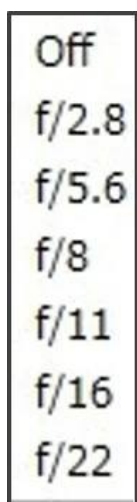


## 6 - [Focus] ボタン

被写界深度（DOF）の設定を行います。設定後、レンダリングウィンドウ内にクロスカーソル[+]が表示されますので、被写界深度の基準となるポイントをクリックして指定します。

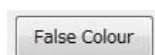


▼をクリックし、値を選択して絞り値を設定します（数値が小さいとぼかしが強くなります）。



## 7 - [False Colour] ボタン

擬色による輝度/照度計算の設定を行います。下部のボタンをクリックしてモードを切り替えます。カラーバーの左右のテキストボックスで、輝度/照度計算の最小・最大値を設定します。



### Luminance (cd/m<sup>2</sup>) モード

輝度計算を行うモードです。光源の明るさの度合を擬色により表示します。

False Colour

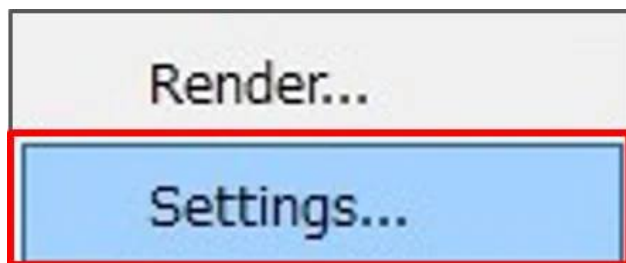
## Illuminance (lux) モード

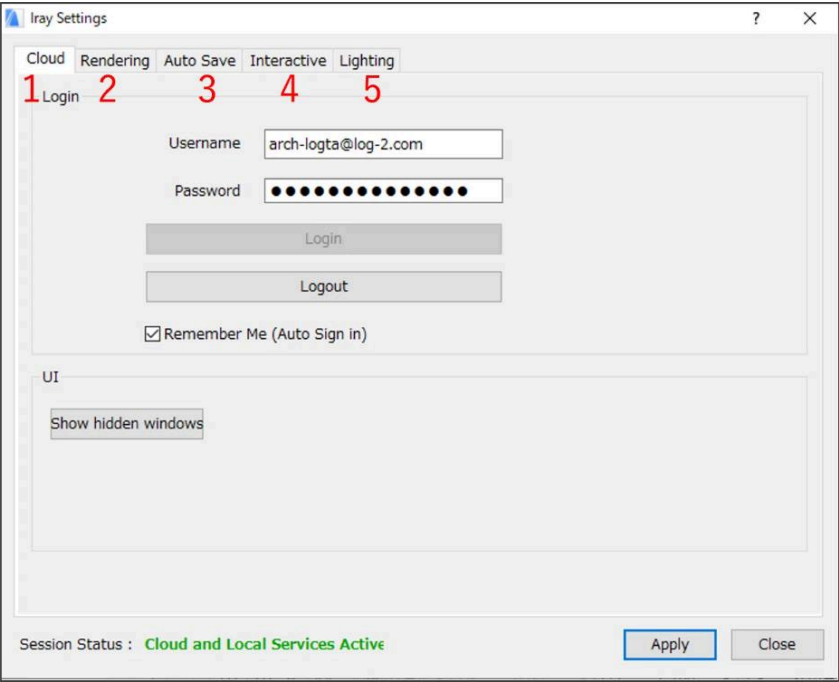
照度計算モードです。光に照らされた面の明るさの度合を擬色により表示します。



## ② [Settings...]

[Iray] に関する基本設定を行うツールです。クリックすると [Iray Settings] ダイアログが表示されます。





[Iray for ArchiCAD] の基本設定と Arch-LOG Cloud Rendering のシーンごとのレンダリング設定を行うダイアログボックスです。設定項目ごとのタブに分かれています。

| ボタン     | 機能                                         |
|---------|--------------------------------------------|
| [Apply] | クリックで値を適用。レンダリング中にクリックすると変更内容がリアルタイムに反映される |
| [Close] | ダイアログボックスを閉じる。値を変更した場合は Apply 後にクリックする     |

[Session Status] 表示:

- レンダリングが実行されていない場合: Cloud and Local Service Active



- Arch-LOG Cloud Rendering の実行中: Cloud Rendering



### 1 - [Cloud] タブ

ログイン状態とレンダリングステータス、および使用状況の詳細を表示します。



Cloud

Rendering

Auto Save

Interactive

Lighting

Login

Username

arch-logta@log-2.com

Password

●●●●●●●●●●●●●●●●

Login

Logout

☒ Remember Me (Auto Sign in)

UI

Show hidden windows

[Login] セクション

Login

Username

test3@archlog.com

Password

●●●●●●●●

Login

Logout

☒ Remember Me (Auto Sign in)

| 項目                          | 内容                                                     |
|-----------------------------|--------------------------------------------------------|
| [Username]                  | 現在ログイン中のユーザー名（Arch-LOG サイトで登録した E-mail アドレス）           |
| [Password]                  | Arch-LOG サイトと同じパスワードを入力                                |
| [Login] ボタン                 | [Username] と [Password] を入力してクリック。誤入力の場合はエラーがポップアップされる |
| [Logout] ボタン                | ログアウト。レンダリング実行時はログアウトできないので、エラーがポップアップされる              |
| [Remember Me（Auto Sign in）] | 次回以降も同じ資格情報でログインする場合に有効化                               |

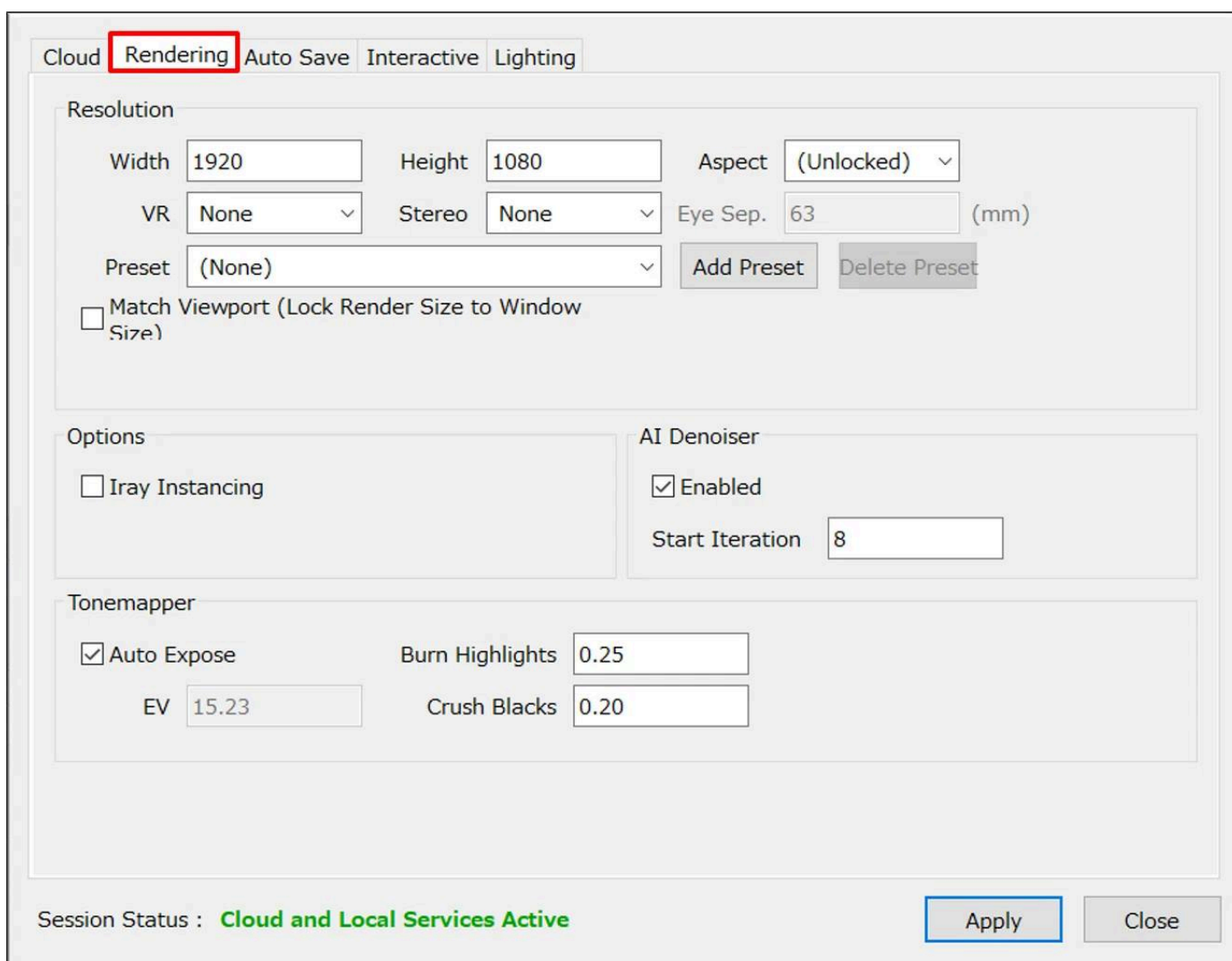
[UI] セクション



現在隠れているウィンドウを表示します。

## 2 - [Rendering] タブ

シーンごとのレンダリングに関する基本設定をします。



### [Resolution] セクション

レンダリング画像の解像度を設定します。

無料版では最大 1920×1080 ピクセルまでの範囲で設定できます。

Resolution

Width

1920

Height

1080

Aspect

(Unlocked)

▼

VR

None

▼

Stereo

None

▼

Eye Sep.

63

(mm)

Preset

(None)

▼

Add Preset

Delete Preset

☐ Match Viewport (Lock Render Size to Window Size)

| 項目                                                 | 説明                                                |
|----------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| [Width]                                            | 画像サイズの幅を設定。入力すると選択したアスペクト比により [Height] 値が自動設定される  |
| [Height]                                           | アスペクト比を <(unlocked)> に設定した場合に設定できる                |
| [Aspect]                                           | ドロップダウンリストからアスペクト比を選択。<(unlocked)> で比率を自由に設定      |
| [VR]                                               | ドロップダウンリストより 360° パノラマビュータイプを選択                   |
| [Stereo 3D View]                                   | ドロップダウンリストより立体視用保存ファイル形式を選択                       |
| [Eye separation width (mm)]                        | [Stereo 3D View] の左右の間隔を設定（規定値は通常変更不要）            |
| [Preset]                                           | 保存されたプリセットをドロップダウンリストより選択して使用                     |
| [Add Preset] ボタン                                   | クリックして入力モードに変更し、任意の名前で設定内容を保存                     |
| [Delete Preset] ボタン                                | [Preset] に <(None)> 以外が選択されているときに使用可能。不要なプリセットを削除 |
| [Match Viewport (Lock Render Size to Window Size)] | 有効にするとウィンドウサイズを変更しても解像度が固定される                     |

[Options] セクション

| 項目                | 説明                                              |
|-------------------|-------------------------------------------------|
| [Iray Instancing] | チェックするとオブジェクトがインスタンス化されてアップロードされ、メモリ消費を大幅に削減できる |

[AI Denoiser] セクション

AI（人工知能）により構築されたアルゴリズムにより、レンダリング時のノイズをリアルタイムに取り除く機能です。

| 項目        | 説明                                                                              |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------|
| [Enabled] | デフォルトは有効。有効にするとレンダリング時間を短縮できる。有効時はかなりの GPU メモリを消費するため、グロウ（ブルーム）/グレア効果使用時は無効化を推奨 |

| 項目                | 説明                                        |
|-------------------|-------------------------------------------|
| [Start Iteration] | ノイズ除去を開始するイテレーション数。規定値は 8。遅らせたい場合は値を大きく設定 |

[Tonemapper] セクション

| 項目                | 説明                             |
|-------------------|--------------------------------|
| [Auto Expose]     | 有効にすると自動的に露出調整が行われる            |
| [EV]              | [Auto Expose] が無効の場合、露光値を入力できる |
| [Burn Highlights] | 白とびしている箇所を調整。規定値: 0.25         |
| [Crush Blacks]    | 黒つぶれしている箇所を調整。規定値: 0.20        |

3 - [Auto Save] タブ

自動保存について設定を行うタブです。

Cloud Rendering **Auto Save** Interactive Lighting

Render Save

☐ Enable Auto Save

Save Location

C:\Users\luminova\Desktop\新しいフォルダー (4)

Browse

Image Type

JPEG (\*.JPG, \*.JPE, \*.JPEG)

Frequency (Save Every) 1.00 Minutes

[Render Save] セクション

Render Save

☒ Enable Auto Save

Save Location

G:¥チームドライブ¥PROJECTS¥LOGLOG¥Nikken¥Nikke
Browse

Image Type

JPEG (\*.JPG, \*.JPE, \*.JPEG)

Frequency (Save Every) 0.25 Minutes

| 項目                       | 説明                                                                       |
|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| [Enable Auto Save]       | 有効の場合、現在のレンダリングを定期的に保存する                                                 |
| [Save Location]          | [Enable Auto Save] がアクティブな場合に使用。自動保存画像の保存フォルダを指定。[Browse] ボタンで選択ダイアログを表示 |
| [Image Type]             | 画像の保存形式をプルダウンリストから選択                                                     |
| [Frequency (Save Every)] | 自動保存の間隔を設定（分：秒の単位で指定）                                                    |

Cloud
Rendering
Auto Save
Interactive
Lighting

Trace Depth

Trace Depth 16
Reflection Depth 4
Refraction Depth 4
Shadow Depth 16
Cutoff 0.020000

Shadows

Ambient Falloff 0.00
Environment Val 0.50

#### 4 - [Interactive] タブ

レンダリングモードを <Interactive> モードに設定した場合に使用されます。

Trace Depth

Trace Depth

16

Reflection Depth

4

Refraction Depth

4

Shadow Depth

16

Cutoff

0.020000

- Render...
- Settings...
- Photoreal
- ☒ Interactive
- Pre Upload
- Freeze Scene
- About...

[Trace Depth] セクション

Trace Depth

Trace Depth

16

Reflection Depth

4

Refraction Depth

4

Shadow Depth

16

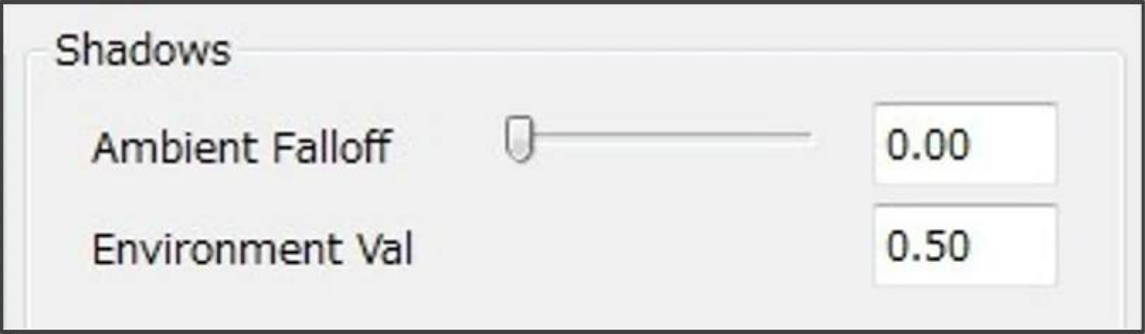
Cutoff

0.020000

| 項目                 | 説明                      |
|--------------------|-------------------------|
| [Trace Depth]      | パストレーシングする光線の深さ。規定値: 16 |
| [Reflection Depth] | 鏡面反射の回数。規定値: 4          |
| [Refraction Depth] | 屈折の回数。規定値: 4            |
| [Shadow Depth]     | 影の深さ。規定値: 16            |
| [Cutoff]           | 拡散反射光のしきい値。規定値: 0.02    |

[Shadows] セクション

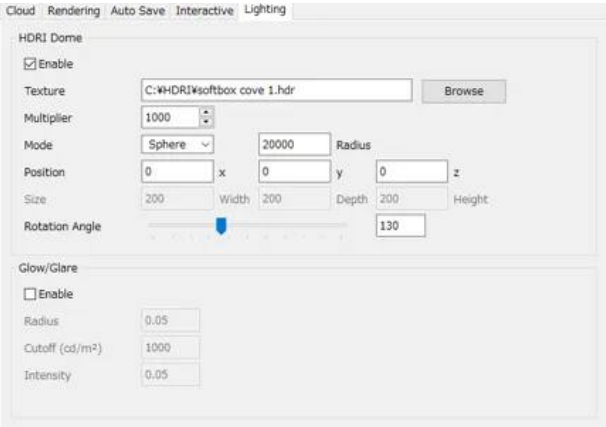




| 項目                  | 説明                  |
|---------------------|---------------------|
| [Ambient Falloff]   | アンビエント光の減衰。規定値: 0   |
| [Environment Value] | アンビエント光の強度。規定値: 0.5 |

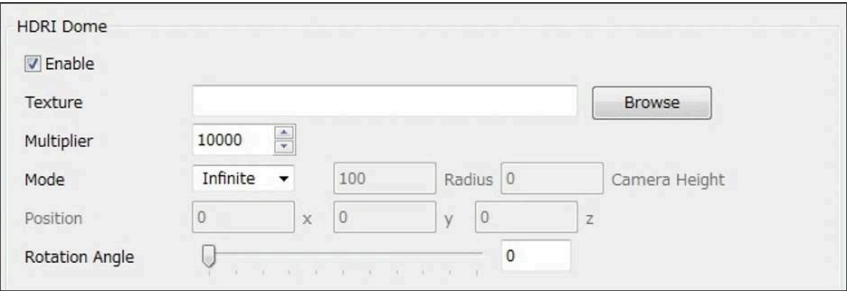
5 - [Lighting] タブ

照明について設定を行うタブです。



[HDRI Environment] セクション

HDR 画像を環境マップとして使用する際の設定を行います。

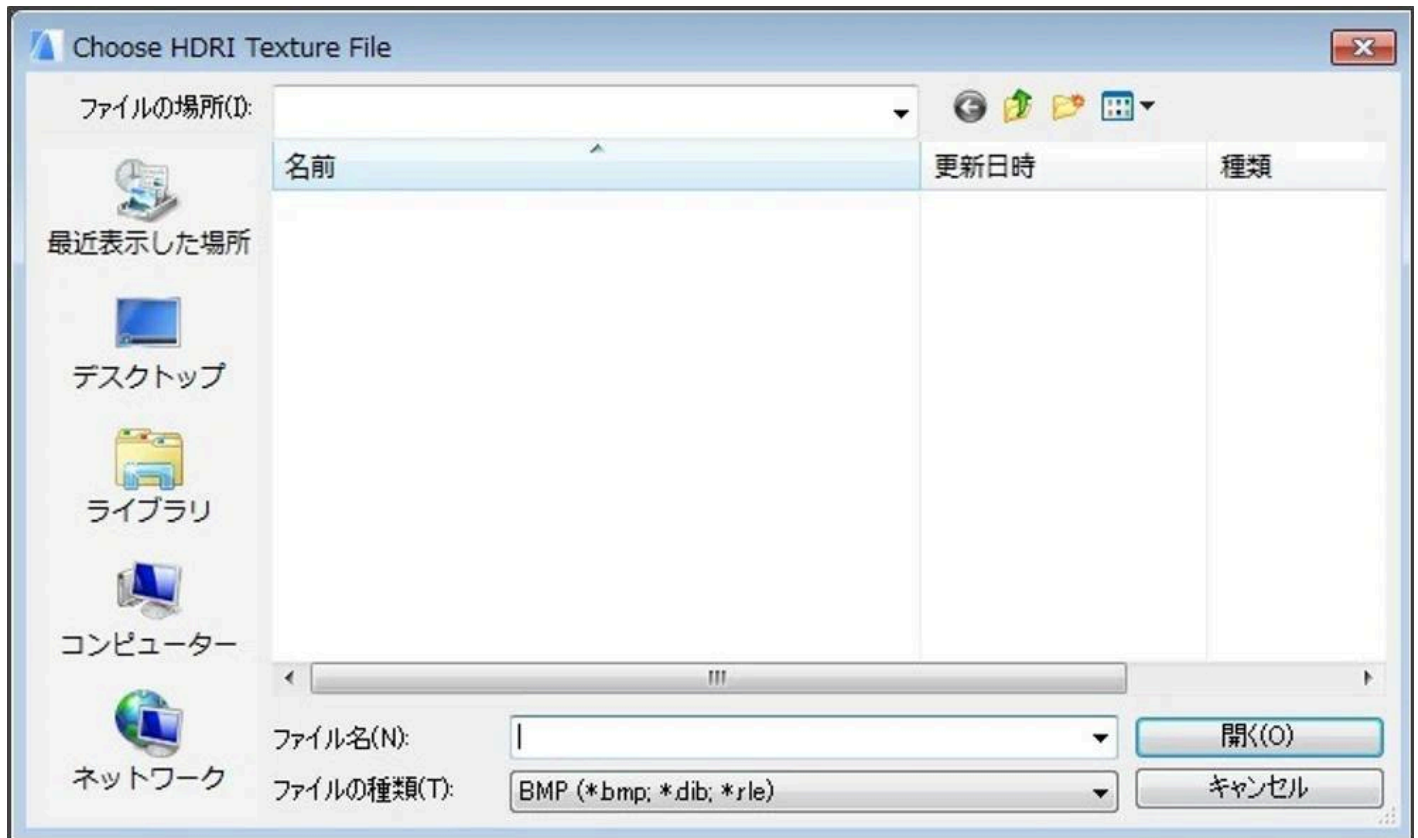


[Enable] チェックボックス

チェックすることで、HDR 画像ベースの環境照明の使用を有効にします。

[Texture]

HDR 環境マップが有効な場合に設定できます。HDR 画像を指定します（アスペクト比 2:1 の緯度/経度形式の画像である必要があります）。[Browse] ボタンをクリックすると [Choose HDRI Texture File] ダイアログが開きます。任意の保存場所から、使用する画像を選択します。



### [Multiplier]

HDR 環境マップが有効な場合に設定できます。HDR 画像による環境照明の明るさについて乗数を設定します。使用する正しい強度値は、使用している HDR 画像により大きく異なる可能性があります。一般に、強度として 1000 から始めて、そこから調整することをお勧めします。

### [Mode]

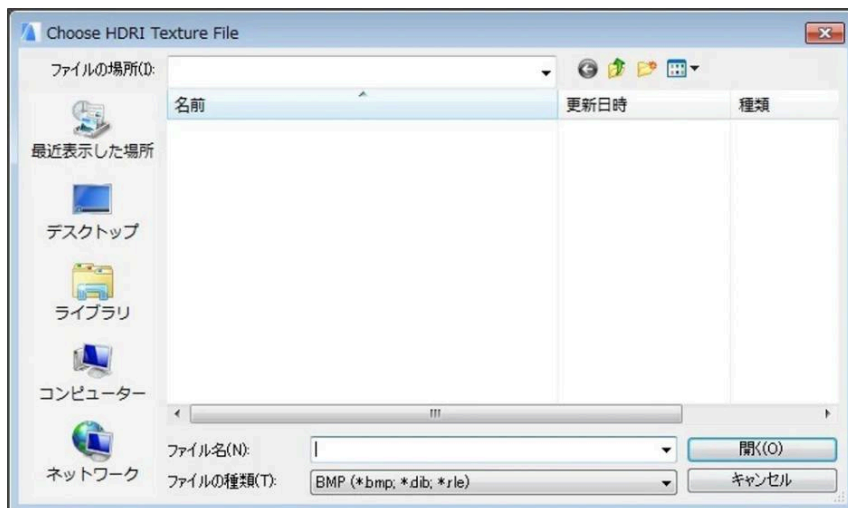
HDR 環境マップが有効な場合に設定できます。HDR 画像のマッピングモードをプルダウンリストより選択します。指定した HDR 画像にあったモードを選択します。また、選択したモードにより設定する項目が変わります。＜Infinite＞モードが既定のモードです。

- ＜Infinite＞: カメラの位置（地面からの距離）は考慮されず、向きのみが影響されます。
- ＜Sphere＞: カメラの位置と方向の両方より影響を受けます。[RADIUS]（球面投影の半径）・[CAMERA HEIGHT]（カメラの地面からの距離）・[POSITION]（HDR 環境マップの起点）を設定します。

|          |          |     |        |   |               |
|----------|----------|-----|--------|---|---------------|
| Mode     | Sphere ▼ | 100 | Radius | 0 | Camera Height |
| Position | 0        | x   | 0      | y | 0 z           |

- ＜Box＞: カメラの位置と方向の両方より影響を受けます。[Position]（ボックスの配置位置）・[Size]（ボックスサイズ）を設定します。

|          |       |       |        |                  |
|----------|-------|-------|--------|------------------|
| Mode     | Box ▼ | 20000 | Radius |                  |
| Position | 0     | x     | 0      | y 0 z            |
| Size     | 200   | Width | 200    | Depth 200 Height |



### [Rotation Angle]

HDR 環境マップが有効な場合に設定できます。イメージの投影位置を変更したい場合、回転値を設定して軸を中心に HDR 画像を回転させます。

|          |        |     |        |   |               |   |
|----------|--------|-----|--------|---|---------------|---|
| Mode     | Sphere | 100 | Radius | 0 | Camera Height |   |
| Position | 0      | x   | 0      | y | 0             | z |

|          |     |       |        |       |     |        |
|----------|-----|-------|--------|-------|-----|--------|
| Mode     | Box | 20000 | Radius |       |     |        |
| Position | 0   | x     | 0      | y     | 0   | z      |
| Size     | 200 | Width | 200    | Depth | 200 | Height |

### [Glow/Glare] セクション

グロー（ブルーム）/グレア効果の設定を行うセクションです。効果を使用すると、高輝度部（非常に明るい光）が溢れ出るような効果を得ることができます。

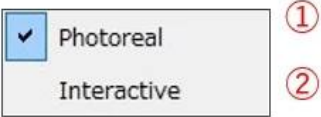
①

②

| 項目                            | 説明                                    |
|-------------------------------|---------------------------------------|
| [Enable]                      | チェックするとフィルタが有効になりグロー（ブルーム）/グレア効果が得られる |
| [Radius]                      | グローフィルタのぼかし半径（出力解像度に対する割合として指定）       |
| [Cutoff (cd/m <sup>2</sup> )] | 設定した値より暗い部分は光らない                      |
| [Intensity]                   | グロー（ブルーム）/グレア効果のための強度乗数               |

## 4. レンダリングモード

レンダリングモードを選択します。



① <Photoreal> モード

Arch-LOG Cloud Rendering の規定のレンダリングモードです。<Photoreal>モードは、最高の精度と完全な物理的精度を提供し、品質を最適化しながら、設定を調整することなく良好なパフォーマンスを発揮するモードです。

パフォーマンスは極めて良好ですが、最終画像までレンダリングするには、数分または複雑な照明シナリオでは多少時間がかかることがあります。

インスタンス化、半透明性、照度解析、および任意の数の光源がサポートされています。

② <Interactive> モード

チェックを入れ、レンダリングモードを<Interactive>モードに設定します。<Interactive>モードは精度を犠牲にしてたいへん高速にレンダリング画像を得ることができるモードです。

シーンでレンダリングされる光源（昼光または HDRI を除く）の数が 16 個に制限され、照度分析は利用できませんが、レンダリングは通常数秒または数分で完了します。

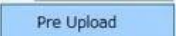
このモードでは、インスタンス化、半透明および照度の分析はサポートされていません。グローバルイルミネーション、アンビエントオクルージョン、シャドウイングを無効にするなど、物理的でないエフェクトなどの機能をオプションで有効にすることができます。

5. [Pre Upload] オプション

シーンを事前に Arch-LOG Cloud Server にアップロードします。選択すると [Arch-LOG Pre-Upload] ダイアログが表示されます。

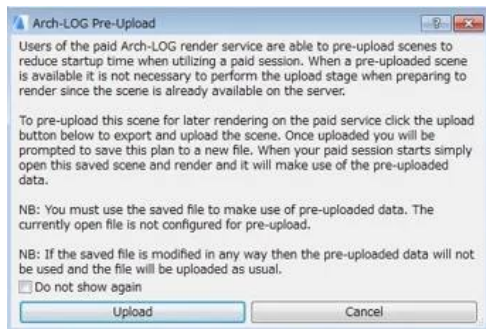


プロ版を使用してレンダリングを行う際、シーンを事前にアップロードして起動時間を短縮することができます。



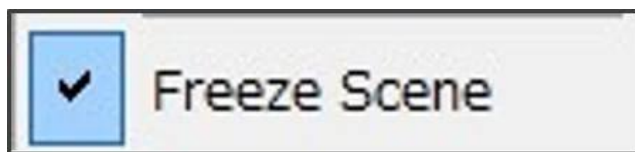
| ボタン      | 機能                                                                                       |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| [Upload] | クリックするとシーンをエクスポートしてアップロード。[Iray for ArchiCAD - Pre-Uploading] ウィンドウが表示され、アップロードの状況が確認できる |
| [Cancel] | シーンをエクスポートしないでダイアログを閉じる                                                                  |

| ボタン                 | 機能                   |
|---------------------|----------------------|
| [Do not show again] | このダイアログを再表示しない場合に有効化 |



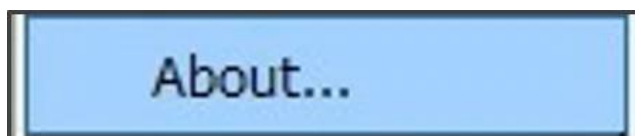
## 6. [Freeze Scene] オプション

有効な場合トラッキングは行われず、シーンの状態がアップロード開始時に保持されます。再度変更を反映するには、一度レンダリングウィンドウを閉じて再度レンダリングを行います。

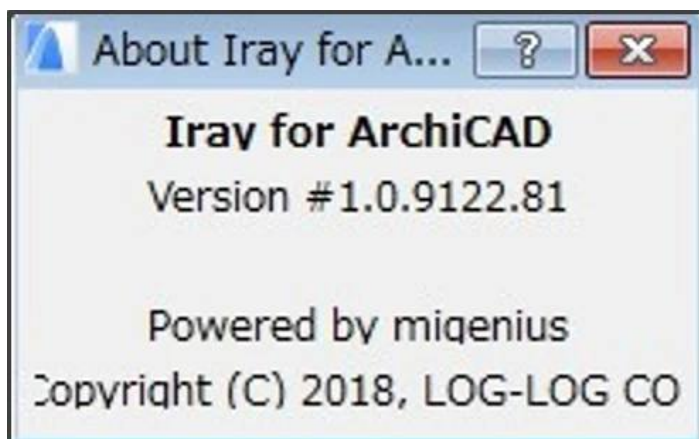


## 7. [About...]

クリックすると [About Iray for ArchiCAD] ダイアログが表示されます。



現在の [Iray for ARCHICAD] のバージョンが確認できます。



# プラグイン

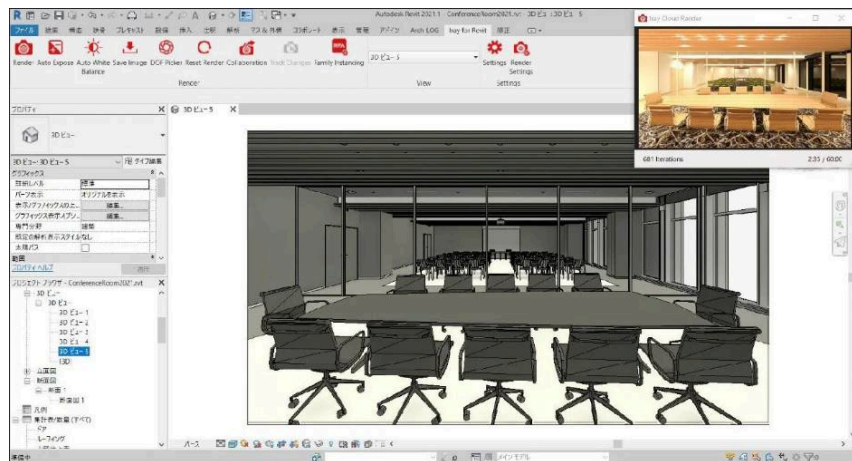
Arch-LOG は ARCHICAD・Revit・SketchUp の各 BIM・3D ソフトウェア向けにプラグインを提供しています。プラグインを使うことで、BIM コンテンツの直接ダウンロードやクラウドレンダリングをソフトウェア上から行えます。

## 対応プラグイン

| プラグイン           | 対象ソフト          | 主な機能                        |
|-----------------|----------------|-----------------------------|
| ARCHICAD Add-in | ARCHICAD       | BIM コンテンツのブラウジング・ダウンロード     |
| Revit Add-in    | Autodesk Revit | BIM コンテンツのダウンロード・クラウドレンダリング |
| Bloom Unit      | SketchUp       | フォトリアルなクラウドレンダリング           |



Arch-LOG for Revit と Iray for Revit は、Autodesk Revit 上で BIM コンテンツのダウンロードとフォトリアルなクラウドレンダリングを行うためのプラグインです。



本マニュアルは Windows 10 + Revit 2018 をベースに作成されています。OS・アプリケーションのバージョンにより画面が異なる場合があります。動作環境の最新情報は [arch-log.com/requirements](http://arch-log.com/requirements) でご確認ください。

## Arch-LOG for Revit でできること

- Arch-LOG の BIM コンテンツ（ファミリ・マテリアル）を Revit に直接ダウンロード
- メーカー提供の配光データ（IES）付き照明器具による物理ベース照明
- 2DBIM / 2DBIM+ マテリアルによるリアルな質感表現

## Iray for Revit でできること

- ワンクリックで Arch-LOG Cloud Rendering を実行
- Iray Interactive（高速確認）と Iray Photoreal（高精度）を用途に応じて切り替え
- レンダリング中のカメラ移動・太陽設定のリアルタイム反映
- 照度（lux）・輝度（cd/m<sup>2</sup>）の擬似カラーシミュレーション
- 高解像度レンダリング用の占有予約システム

## ページ一覧

| ページ                      | 内容                                                     |
|--------------------------|--------------------------------------------------------|
| BIM コンテンツのダウンロードとファミリ    | BIM コンテンツの取得・ファミリの配置・LOD                               |
| マテリアル                    | マテリアルのアサイン・回転・サムネイル                                    |
| クラウドレンダリング               | カメラ設定・アカウント設定・レンダリング実行                                 |
| レンダリング調整                 | Render Settings の各タブ（Renderer / Camera / Bloom / HDRI） |
| マテリアルの調整                 | テクスチャパス・カスタムマテリアル・一般シェーダー                              |
| 保存と占有予約                  | 手動・自動保存、占有予約システムの申請と利用                                 |
| Iray for Revit ツールリファレンス | Iray for Revit の各ツール・パネル・ダイアログの詳細                      |

Bloom Unit は SketchUp 用のプラグインで、Iray の機能を使いフォトリアルシーンを作成できます。ボタンをクリックするのみでインタラクティブに、光が実際にどのように振る舞うかフィジカルなシミュレーション結果が得られます。特別な技術や訓練を必要とせず、高価な新しいハードウェアを購入する必要もありません。またデザインのライブビューを、クラウドを介しメンバーと共有することもできます。

## ページ一覧

| ページ              | 内容                                             |
|------------------|------------------------------------------------|
| インストール           | Bloom Unit および Arch-LOG for SketchUp のインストール手順 |
| メニューとツールバー       | Extensions メニューからの起動・ツールバーアイコンの説明              |
| セッティング           | Render Cloud ・ Render Settings （6タブ） ・ Status  |
| コンテンツ管理          | 照明 ・ マテリアル ・ コンポーネント ・ アニメーション ・ レポート          |
| サンプル ・ 設定 ・ サポート | サンプルシーン ・ ドキュメント ・ Preferences ・ サポート          |

# <Arch-LOG Browser>について

Arch-LOG プラグインのメニューに<Search Products>と<BIM Download>機能があります。

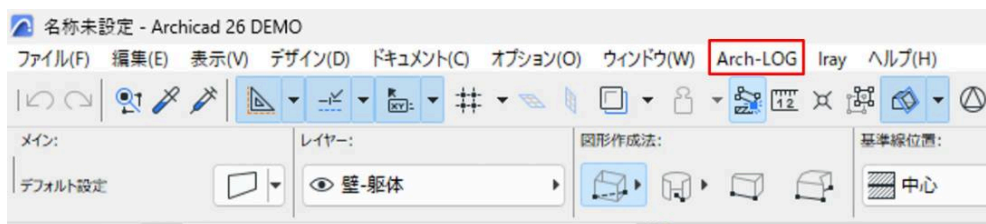
<Search Products>をクリックすると OS（オペレーティング・システム）で指定されているデフォルトのブラウザが起動し、通常の Arch-LOG Web サイトが開きます。Arch-LOG Web サイトで検索・プロジェクト追加などの操作を行うことができます。

<BIM Download>は Arch-LOG Web サイト内のプロジェクトデータ等が同期され、BIM ソフトに対し BIM コンテンツをダウンロードする為の機能を付与したものになります。

## 1-1 <Arch-LOG BIM オブジェクト>のダウンロード

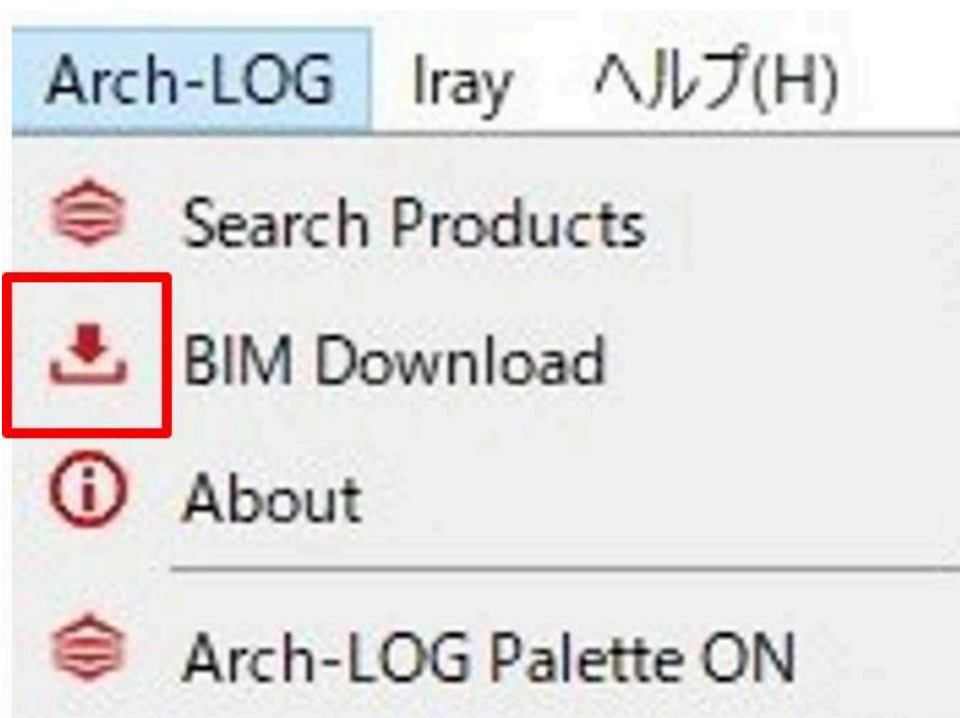
<Arch-LOG プロジェクト>へ追加した製品を ARCHICAD でダウンロードして、プロジェクトに配置します。

1. ARCHICAD のプロジェクトを開き、メニューバーから [Arch-LOG] タブをクリックします。



2. [BIM Download] ボタンが表示されたらアイコンをクリックしましょう。

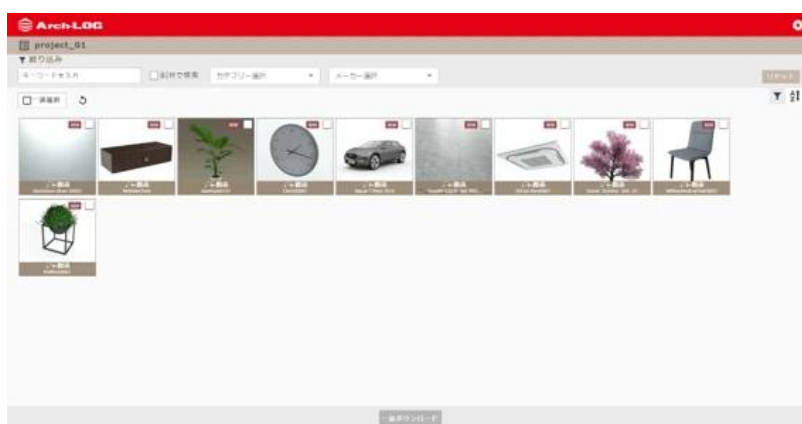
Arch-LOG タブ内は平面図ビューの状態でのみ利用できます。また Arch-LOG Palette ON を有効にいただきますと 3D ビューでも利用できるようになります。



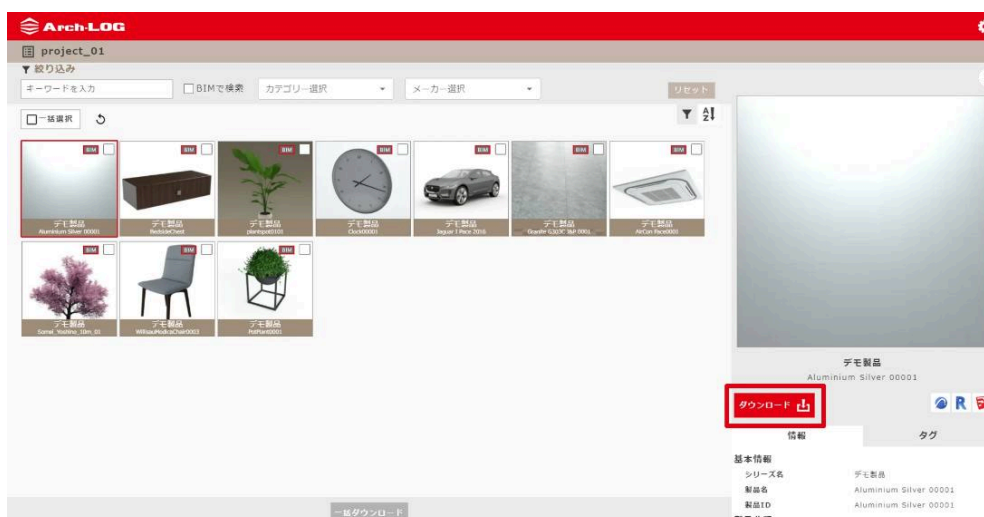
3. [Arch-LOG プロジェクト一覧] ウィンドウが表示されたら、該当のプロジェクト名のボタンを押します。



4. <Added Products>ページに移動します。<Arch-LOG Web サイト>で追加した<Arch-LOG BIM オブジェクト>が表示されています。



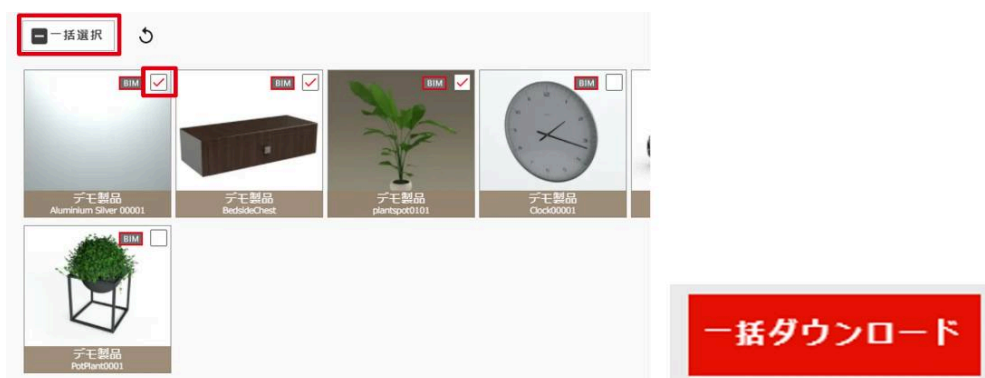
5. ARCHICAD ヘダウンロードします。ARCHICAD ヘ追加したい製品が一つだけの場合、製品のサムネイルをクリックします。製品について右端に拡大表示されるので、[ダウンロード] をクリックします。



6. 直ちにダウンロードされます。



7. 複数をまとめてダウンロードする場合、ダウンロードする製品サムネイル右上のチェックボックスにチェックを入れてください。または、登録されている製品すべてをダウンロードする場合は、[一括選択] ボタンを押します。チェックが済んだら、ページ下部にある [一括ダウンロード] ボタンをクリックします。



一度に多くダウンロードされる場合、お時間を要する場合がありますのでご了承ください。

新しく製品をプロジェクトに追加した際には、BIMソフト内Arch-LOG画面の「一括選択」の横にある更新マークをクリックしてください。



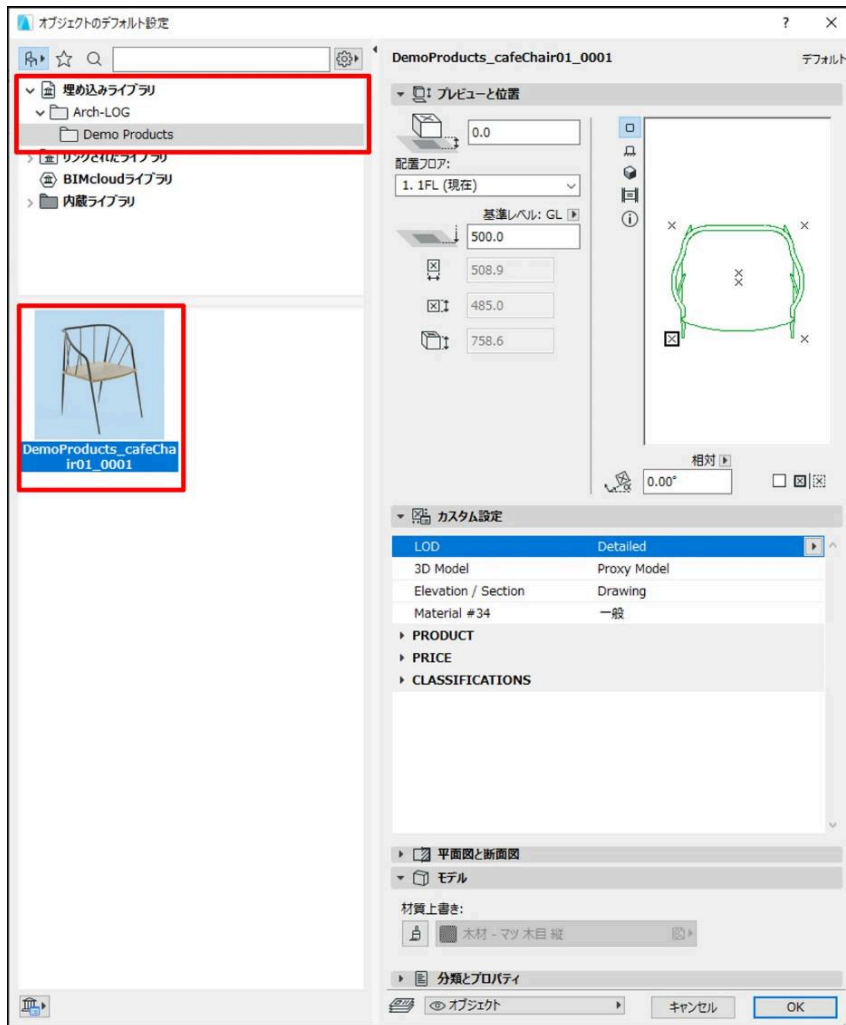
## 1-2 <Arch-LOG>からダウンロードしたオブジェクトについて

ARCHICAD にダウンロードした 3 D の<Arch-LOG 製品>を確認します。

### <Arch-LOG BIM オブジェクト>の特徴について

Arch-LOG で提供している製品には、ユーザービリティの観点から、ダウンロードされるプロキシ（簡易）データと、クラウド側に保存している詳細データがあります。ダウンロードされたプロキシモデルは、クラウドレンダリングを行う際に、ID で関連付けられた詳細モデルに変換されます。こちらは、ユーザーがオペレーションをスムーズに行えるようにデータ量を制限することとともに、メーカーにより提供される製品情報の機密保持の点から、Arch-LOG が採用している方式となっております。

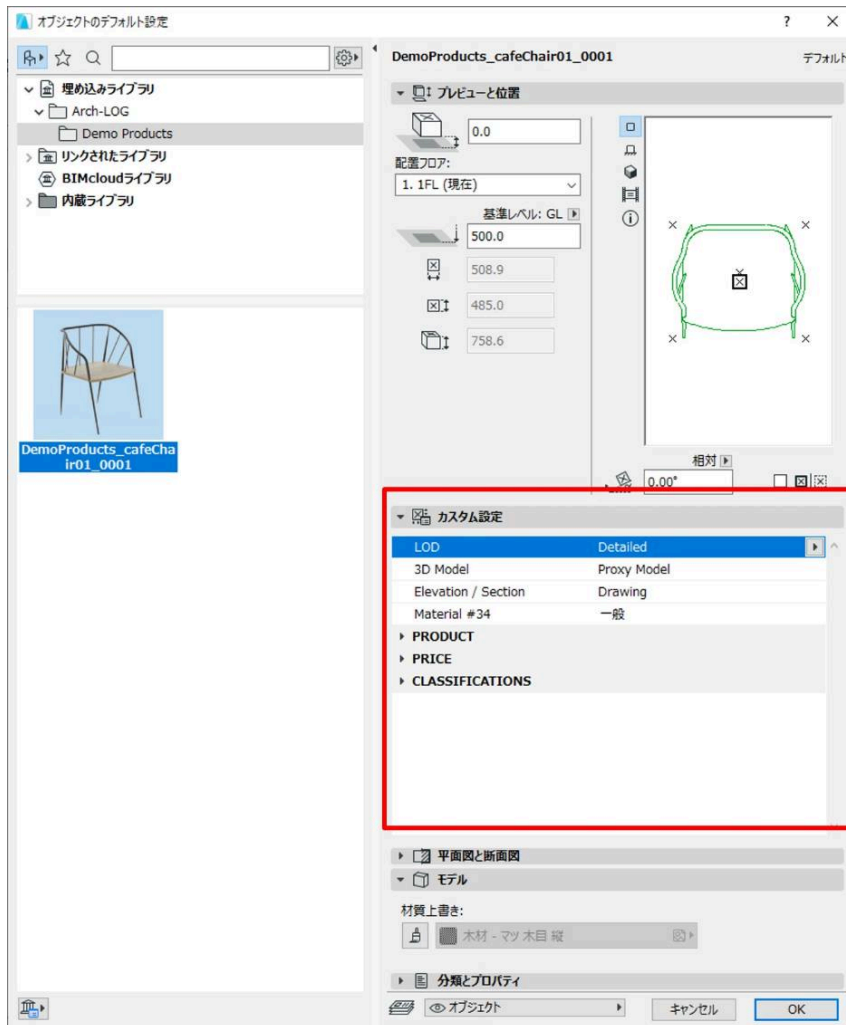
1. ARCHICAD にダウンロードされた Arch-LOG 製品は、各ツールの [埋め込みライブラリ] > [Arch-LOG] フォルダ内から確認することができます。



想定されるツールに Arch-LOG 製品が含まれていない場合、[オブジェクトツール] をご確認ください。

2. ダウンロードした Arch-LOG 製品は、ARCHICAD の通常の操作手順でウィンドウに配置できます。Arch-LOG 製品の詳細を変更する場合は [選択した要素の設定] ダイアログの [カスタム設定] から行います。



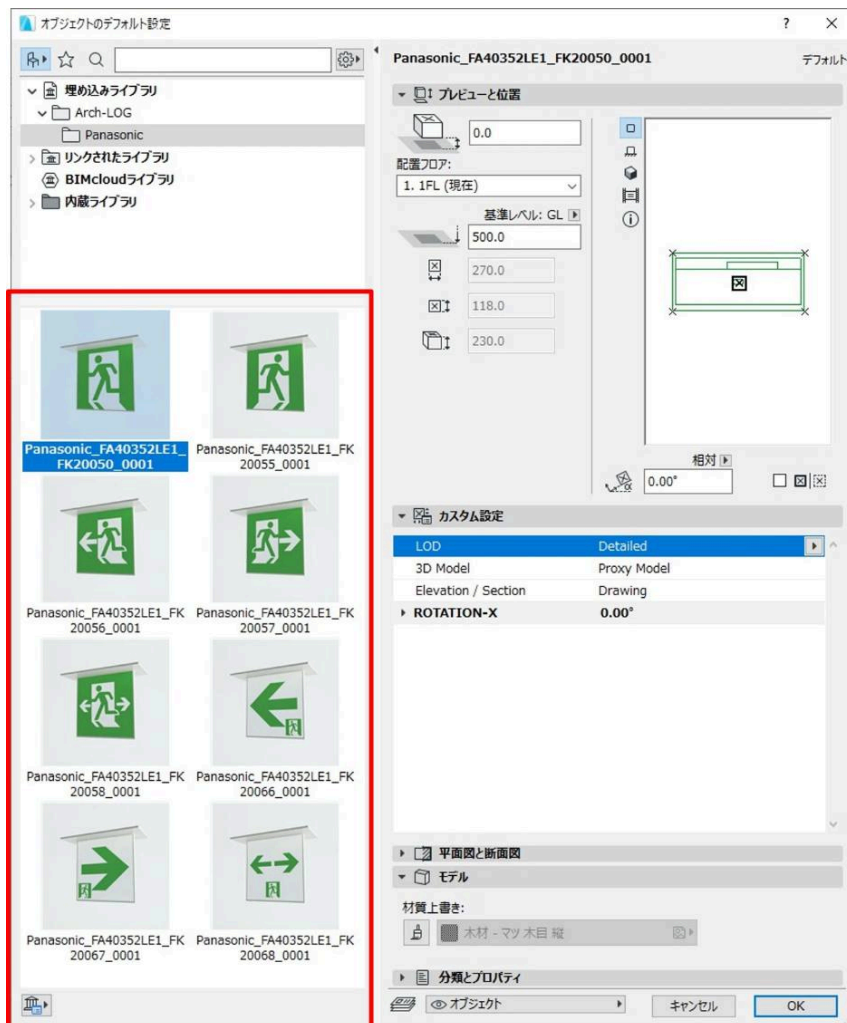


<Arch-LOG>の BIM オブジェクトは現実世界と同じように、反転して使用することはできません。向きを変える際は [回転] ツールを使用してください。

3DBIM+ ( ) はモデルをリサイズしても Arch-LOG Cloud Rendering には反映されません。

3D 形状を含む BIM データはディテールが非常に細かく作られていると、BIM データが肥大化し、BIM データ全体に悪影響を及ぼすので、Arch-LOG では 3D 形状を含む BIM オブジェクトは、壁に埋め込まれるサッシや建具などの特殊なものを除き、基本的にプロキシデータである 3DBIM+ ( ) として登録されます。

3. 製品によって、一度のダウンロード時に複数のオブジェクトが含まれる場合があります。例えば誘導灯の場合、サイン違いのものがセットでダウンロードされます。必要なオブジェクトを選択して配置してください。



Arch-LOG では、メーカーの既製品についてはユーザーによるカスタマイズが出来ない仕様となっております。その為サイズにバリエーションがある製品については、複数のサイズがセットで提供されます。

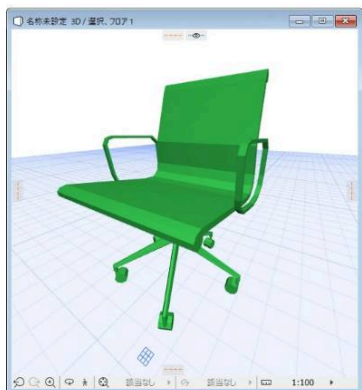
4. <Arch-LOG>からダウンロードした Arch-LOG 製品には、あらかじめ必要なパラメータと製品の情報が含まれています。特に照明器具には製品情報の他、メーカーより提供されている配光データが含まれています。シーンに配置することで、物理的に正確なレンダリング、輝度・照度シミュレーションが可能となります。<Arch-LOG Cloud Rendering>で物理的に正しい、フォトリアルシミュレーションを行うには<Arch-LOG>で提供されるフィジカルベースのライトを使用することが必須条件となります。



<Arch-LOG Cloud Rendering>では、ARCHICAD のランプツールを使用する事はできませんが、正しいシミュレーション結果を保証できません。

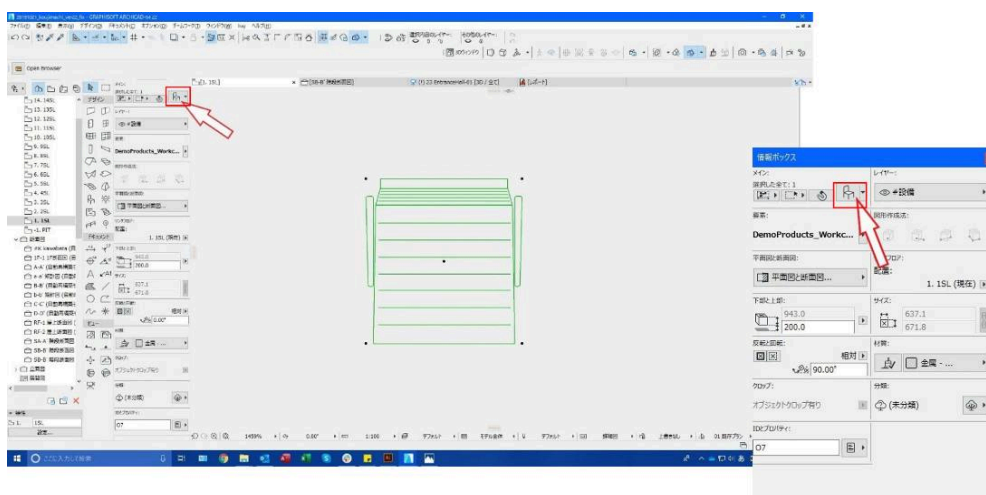
5. <Arch-LOG>からダウンロードした Arch-LOG 製品は、軽量化されたモデルになっています。これはプロキシ用のモデルで、ARCHICAD の動作に負担が掛からないよう考慮された、軽量化された簡易的なモデルです。

<Arch-LOG Cloud Rendering>使用時に、クラウド上に保管されている高精細モデルに置き換えられ、高品質なレンダリング画像の  
みがユーザー側に提示されます。

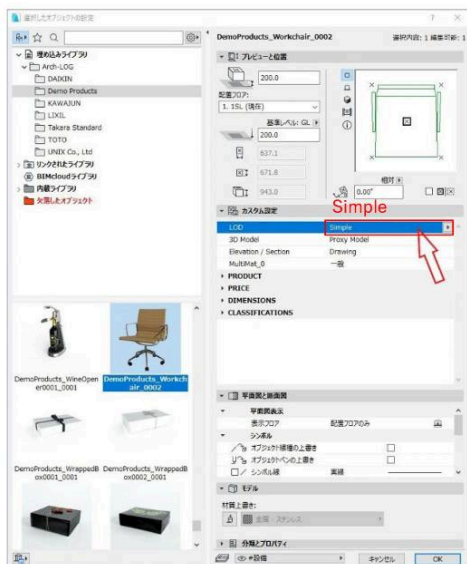


6. <Arch-LOG>からダウンロードした Arch-LOG 製品は、LOD に対応しています。[選択した要素の設定] ダイアログの [カスタム設定]  
から行います。

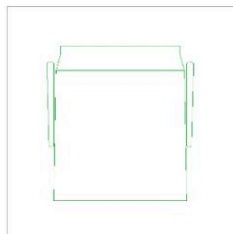
| LOD          | 平面   | 立面   |
|--------------|------|------|
| 低 (Simple)   | 簡略表示 | 簡略表示 |
| 高 (Detailed) | 詳細表示 | 詳細表示 |



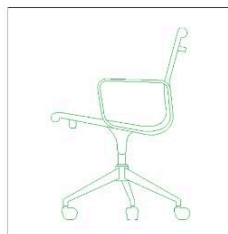
LOD 低



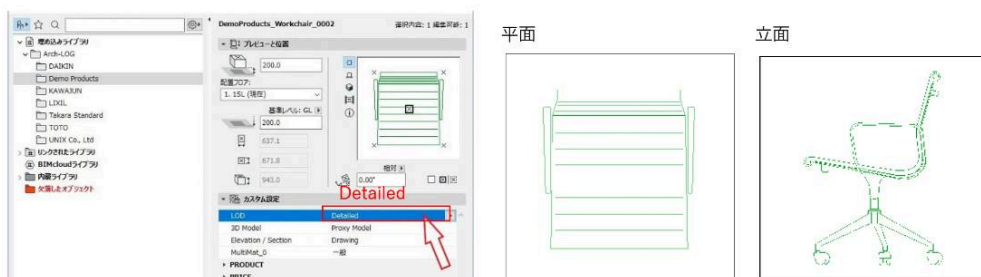
平面



立面



LOD 高



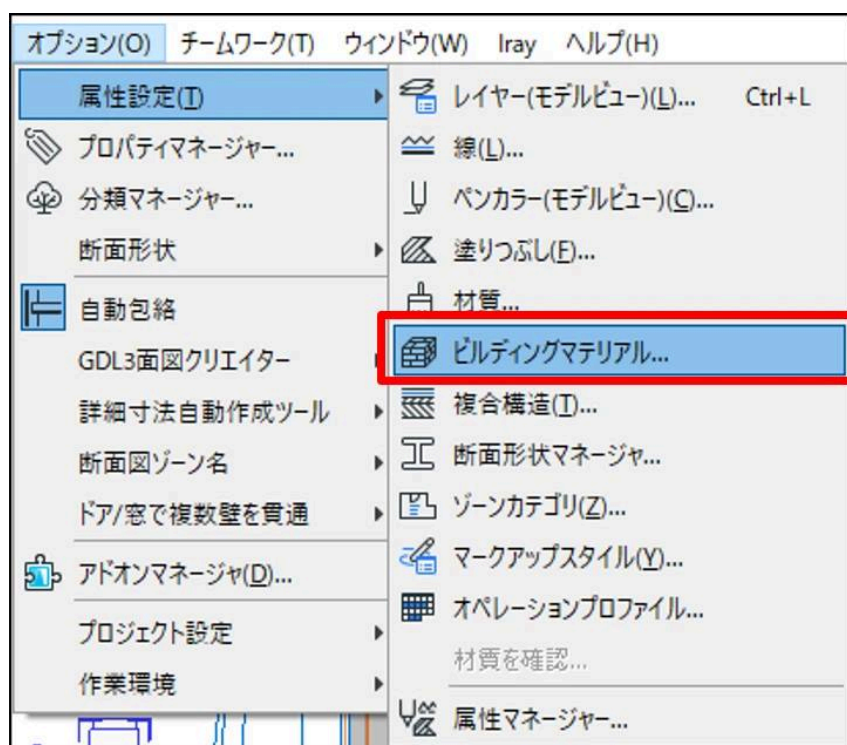
## 1-3 <Arch-LOG>からダウンロードしたマテリアルについて

ARCHICAD にダウンロードした 2 D の<Arch-LOG BIM マテリアル>を確認します。

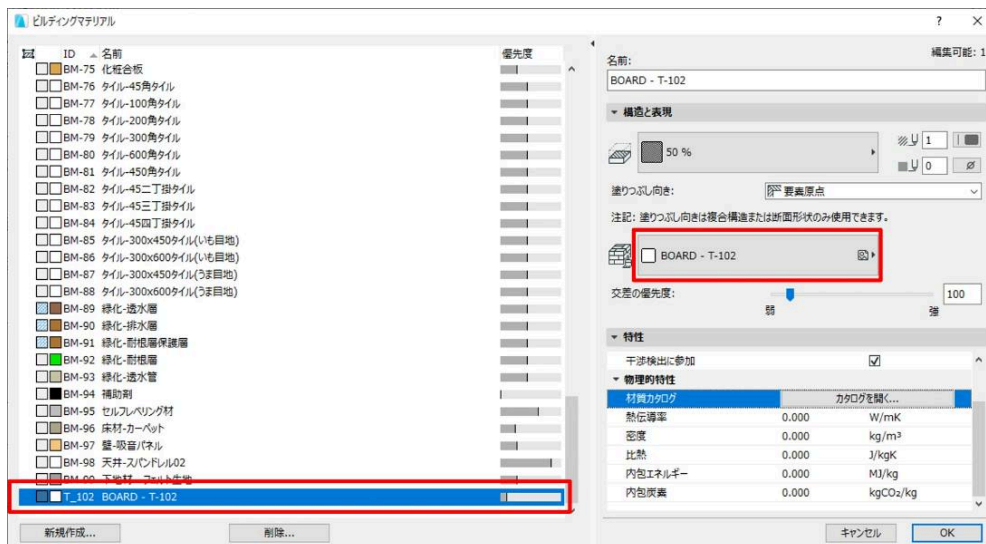
### <Arch-LOG BIM マテリアル>の特徴について

Arch-LOG でダウンロードされるマテリアルに設定されているテクスチャは、ユーザービリティの観点から、低解像度のデータとなっております。2DBIM+（ ）データは Arch-LOG Cloud Rendering を行う際に、クラウド側で ID で関連付けられた高精細なマテリアルに置換されます。こちらは、ユーザーのオペレーションに負担をかけずスムーズに行えるようにプロジェクト内に保持するデータ量を制限するとともに、メーカーにより提供される製品情報の機密保持の観点から、Arch-LOG が採用している方式となっております。

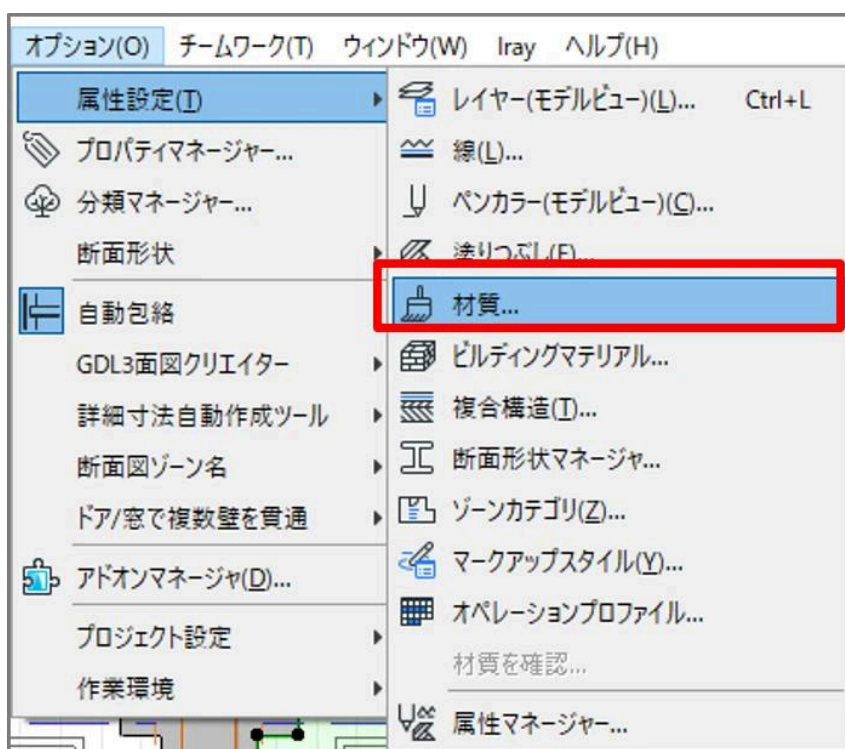
1. <Arch-LOG>のマテリアルは、メニューバーの [オプション] > [属性設定] > [ビルディングマテリアル] から確認できます。



2. [ビルディングマテリアル] ダイアログから追加されたマテリアルを確認する事ができます。詳細を確認すると、Arch-LOG でダウンロードする際に同じ名称で材質も登録されているのが確認できます。

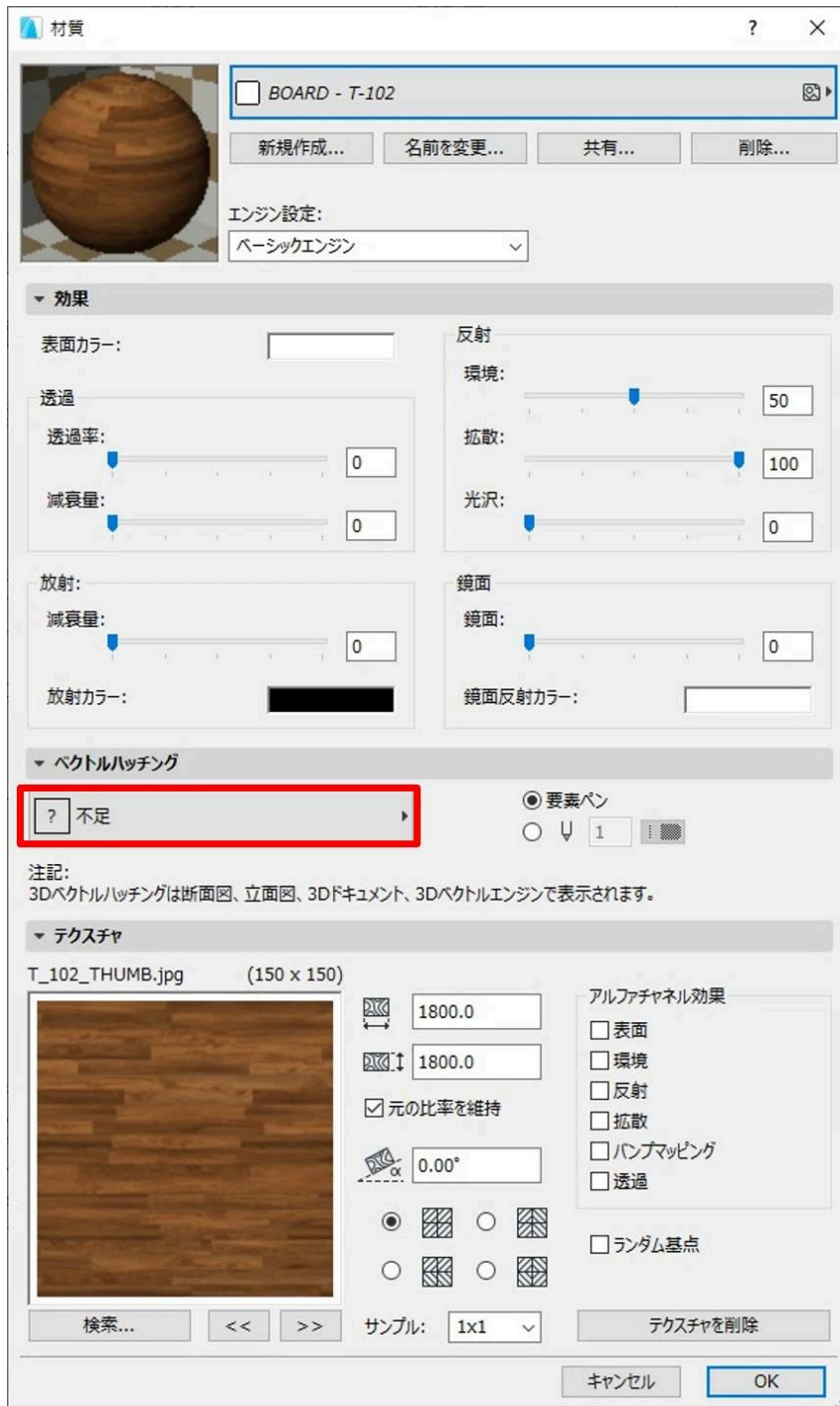


3. メニューバーの [オプション] > [属性設定] > [材質] から登録したマテリアルの詳細を確認することができます。



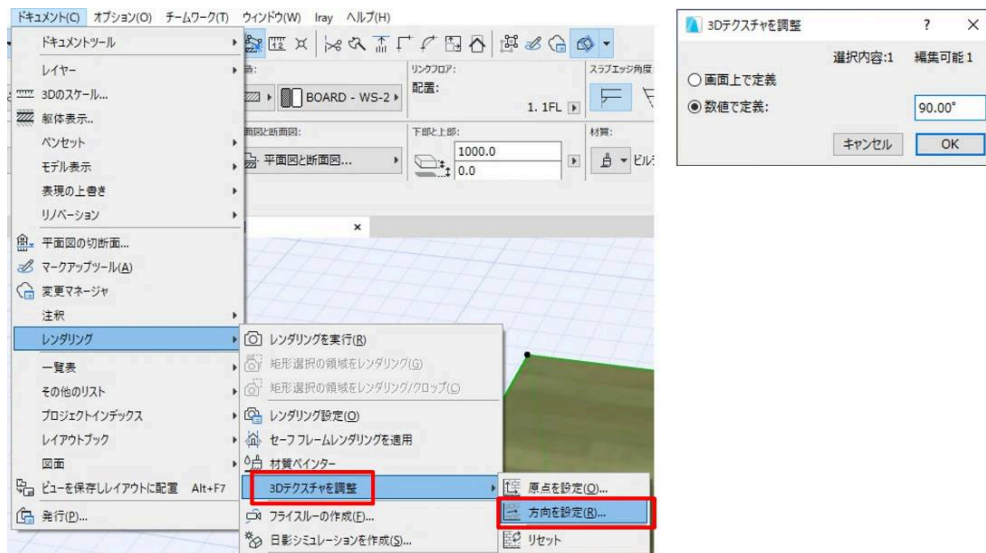
4. <Arch-LOG>からダウンロードしたマテリアルには、デフォルトでベクトルハッチングが定義されていません。必要な場合は定義をしましょう。





5. <Arch-LOG>からダウンロードしたマテリアルを回転する場合は、3D ウィンドウで要素を選択した状態で、メニューバーの [ドキュメント] > [レンダリング] > [3D テクスチャを調整] > [方向を設定] でテクスチャの方向を変えることができます。





ダウンロードされたマテリアルは一般的な ARCHICAD マテリアルのパラメータで表示されます。また、使用しているテクスチャについては低解像度のものが使用されております。

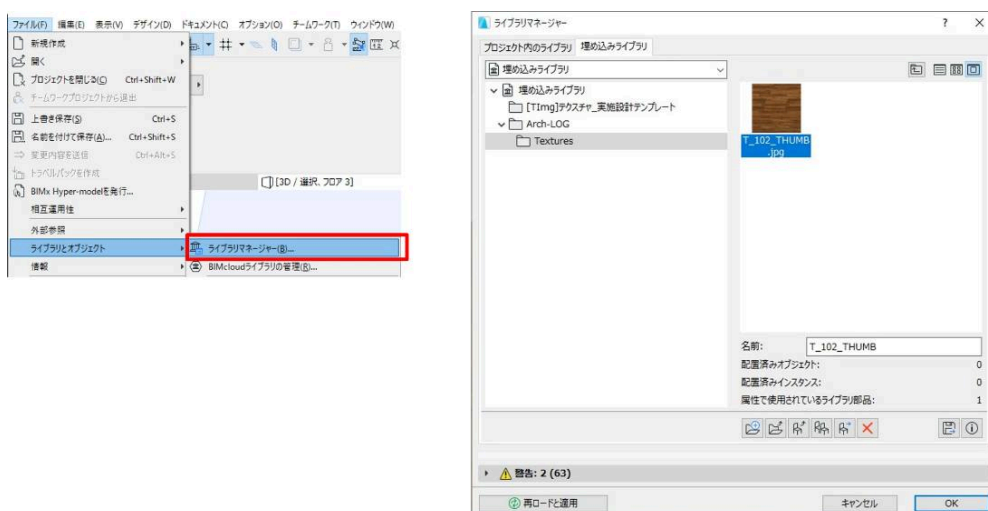
＜Arch-LOG Cloud Rendering＞を行う際に、より高解像度で物理的に正確な＜Iray マテリアル＞として置換されることにより、フォトリアルなレンダリング結果を得ることができます。

＜Arch-LOG マテリアル＞は、Arch-LOG Cloud Rendering 時における見栄えについて、ユーザーによるカスタマイズが出来ない仕様となっております。＜Arch-LOG＞マテリアルは、実際の製品と同じスケールサイズであらかじめ [テクスチャのサイズ] が設定されています。ARCHICAD 上で [テクスチャのサイズ] を変更したとしても、クラウドレンダリングには反映されません。

ARCHICAD では＜Arch-LOG＞マテリアルを複製し、回転方向だけを変えることによって同じ Arch-LOG マテリアルの回転方向が違うバージョンを複製可能です。その場合、複製したら材質名に回転角度を入力するなど、わかりやすくしておくことをお勧めします。

## ＜Arch-LOG BIM マテリアル＞のサムネイルについて

ダウンロードした＜Arch-LOG マテリアル＞で使用するサムネイル画像は、メニューバーの [ファイル] > [ライブラリとオブジェクト] > [ライブラリマネージャー] から確認することができます。



この＜Arch-LOG マテリアル＞のサムネイル画像は ARCHICAD 内の 3D 表示で使用され、Arch-LOG Cloud Rendering 時には使用されず、クラウドの高精細画像及び設定が使用されます。ARCHICAD のデフォルトマテリアルに設定されているサムネイル画像は Arch-LOG Cloud Rendering 時にはそれがそのまま使用されます。

# Arch-LOG プラグインについて

Arch-LOG プラグインのメニューに＜Search Products＞と＜BIM Download＞機能があります。

## ＜Search Products＞

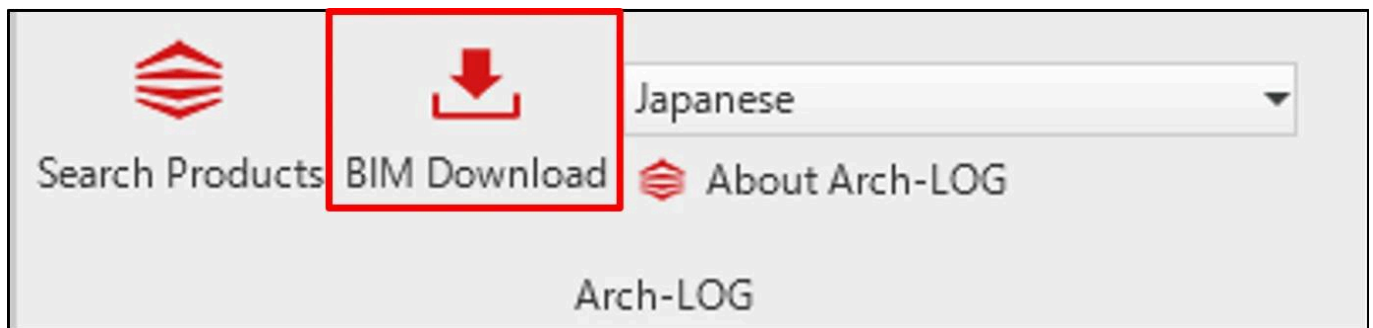
クリックするとOS（オペレーティング・システム）で指定されているデフォルトのブラウザが起動し、通常の Arch-LOG Web サイトが開きます。Arch-LOG Web サイトで検索・プロジェクト追加などの操作を行うことができます。

## ＜BIM Download＞

Arch-LOG Web サイト内のプロジェクトデータ等が同期され、BIM ソフトに対し BIM コンテンツをダウンロードする為の機能を付与したものにります。

## 1-1 ＜Arch-LOG BIM コンテンツ＞のダウンロード

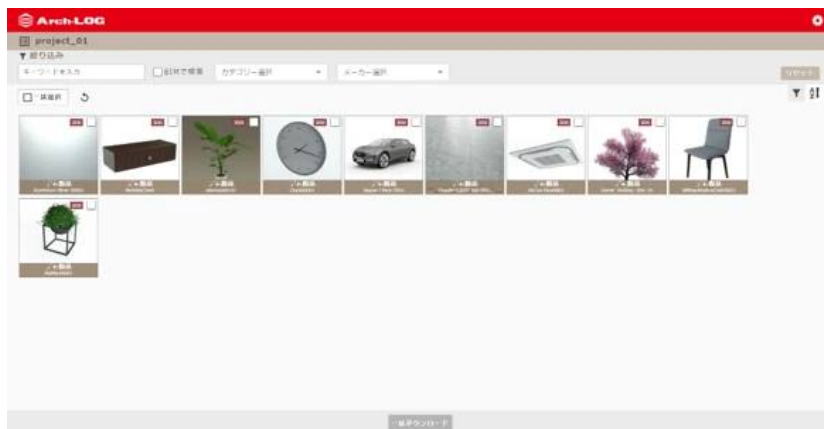
1. Revit のプロジェクトを開き、[Arch-LOG] タブから [Arch-LOG] パネルから [BIM Download] ボタンをクリックします。



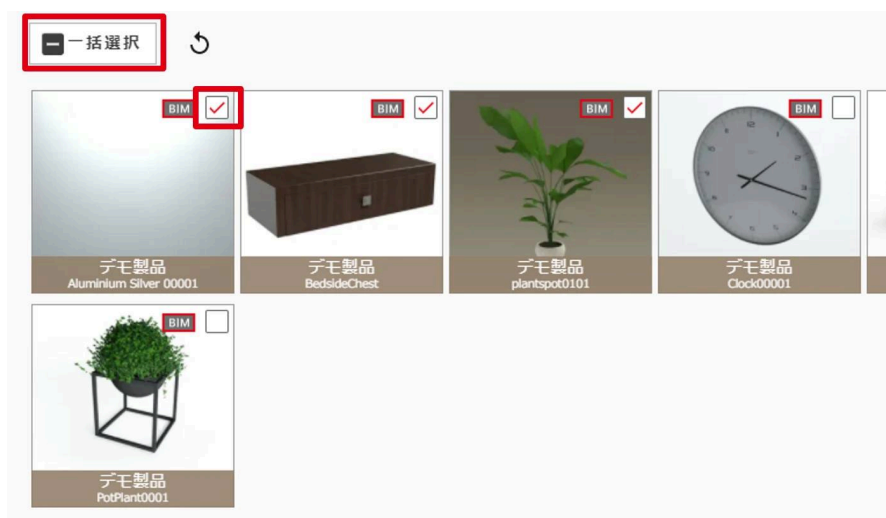
2. [Arch-LOG プロジェクト一覧] ウィンドウが表示されたら、該当のプロジェクト名をクリックします。



3. ＜追加済み製品＞ページに移動します。＜Arch-LOG Web サイト＞で追加した ＜Arch-LOG BIM オブジェクト＞が表示されます。



4. ダウンロードする製品サムネイル右上のチェックボックスにチェックを入れてページ下部にある [選択済みダウンロード] ボタンをクリックするとダウンロードができます。



一度に多くダウンロードされる場合、お時間を要する場合がありますのでご了承ください。

新しく製品をプロジェクトに追加した際には、BIMソフト内Arch-LOG画面の「一括選択」の横にある更新マークをクリックしてください。



現在、多くの<Arch-LOG BIMコンテンツ>は、Revit2020版でのご提供となります。

## モデルのアップグレード

モデルをアップグレードしています

アップグレード前: Autodesk Revit 2016

アップグレード後: Autodesk Revit 2018

アップグレードが完了したら、プロセスを繰り返さなくてもいいようにモデルを保存してください。

[モデルをアップグレードしたときの動作について](#)

アップグレードをキャンセル

ファミリーテンプレートの保存場所を変更されている場合、ダウンロードした際にエラーが表示されることがあります。その場合 `C:\ProgramData\Autodesk\RVT2019\Family Templates\English\` の中にある、「Metric Generic Model.rft」というファミリーテンプレートをご使用の保存場所に入れてください。

## Arch-LOG Browser Error



Arch-LOG Browser has encountered an error:

Cannot find family template file 'Metric Generic Model.rft' in folder 'C:\Users\ARG00009\Desktop\Arch-LOG'. Please ensure the Default Family Template path in your Revit Options is set to the English Metric folder.



## 1-2 Arch-LOG からダウンロードしたファミリーについて

Revit にダウンロードした 3D の＜Arch-LOG BIM オブジェクト＞を確認します。

### ＜Arch-LOG BIM オブジェクト＞の特徴について

Arch-LOG で提供している製品には、ユーザービリティの観点から、ダウンロードされる"プロキシ（簡易）データ"と、クラウド側に保存している"詳細データ"があります。ダウンロードされたプロキシモデルは、クラウドレンダリングを行う際に、ID で関連付けられた詳細モ

デルに変換されます。こちらはユーザーがオペレーションをスムーズに行えるようにデータ量を制限することとともに、メーカーにより提供される製品情報の機密保持の点から、Arch-LOG が採用している方式となっております。



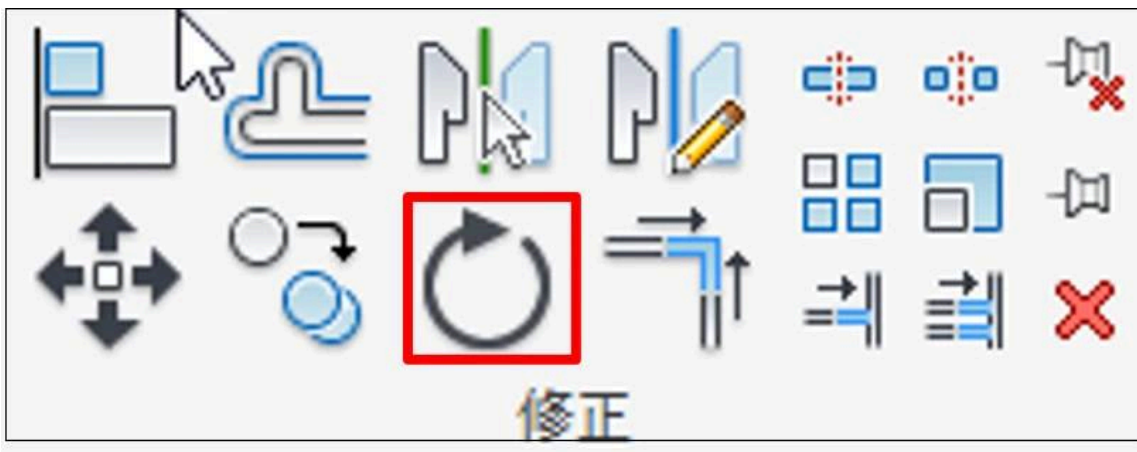
## BIMソフト内にダウンロードされる プロキシ(簡易)データ

- BIMソフト内にダウンロードされるプロキシ（簡易）データ
- クラウド上に保管されている詳細データ



## クラウド上に保管されている 詳細データ

3DBIM+製品の向きを変える場合は [鏡像化] ツールではなく、[回転] ツールをご使用下さい。（プロジェクトで反転して使用することはできません。）



3DBIM+製品は、ファミリサイドでモデルをリサイズしても Iray for Revit でのレンダリングには反映されません。

Arch-LOG ではパラメトリックファミリは<3DBIM>として提供されます。その場合、Iray for Revit では、Revit にダウンロードされたファミリのジオメトリ情報がそのままレンダリングされます。

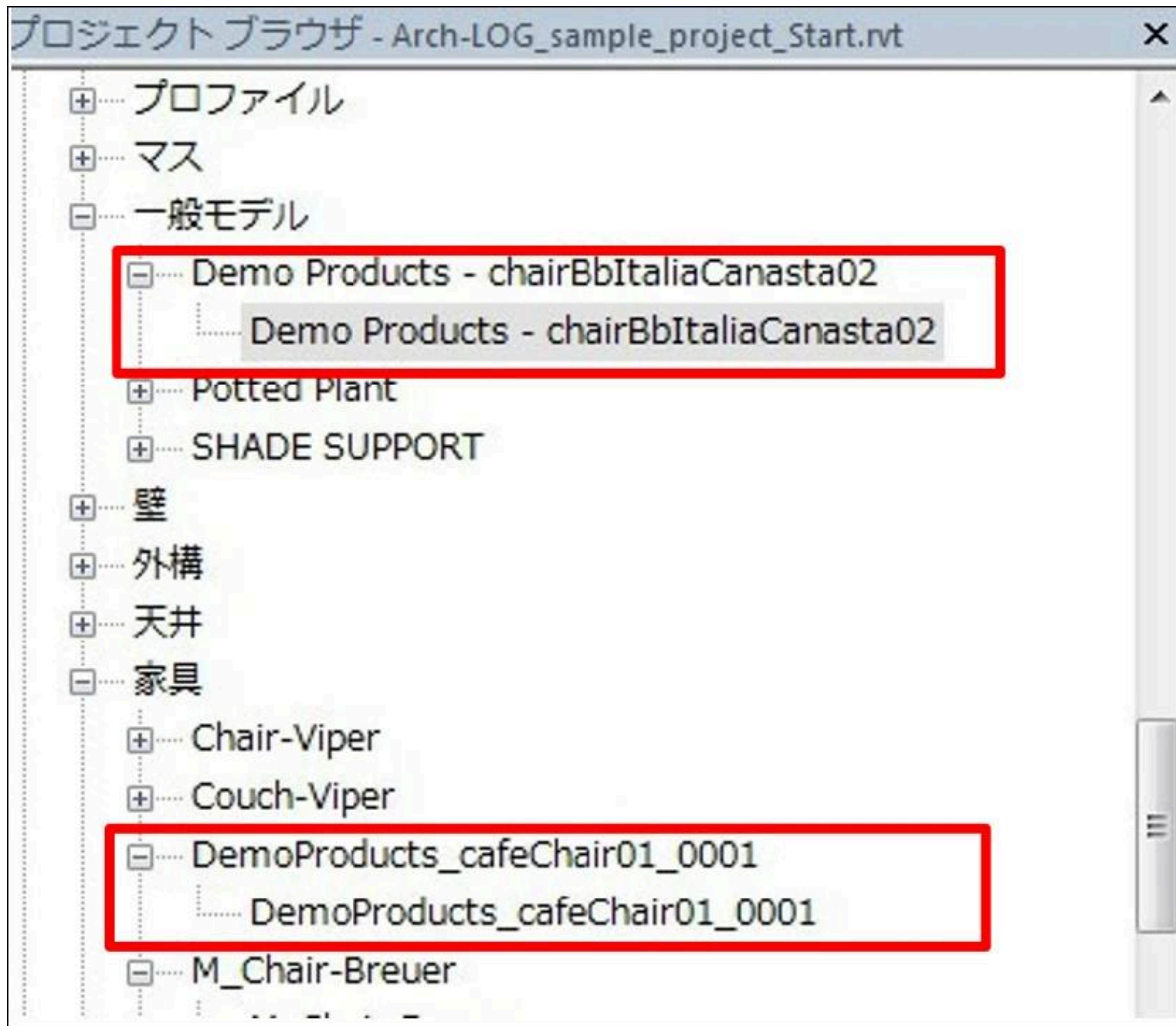
1. Revit にダウンロードされた<Arch-LOG BIM オブジェクト>は [プロジェクトブラウザ] で確認することができます。

- [ファミリ] ブランチの該当する [カテゴリー] 下に格納されます。
- ファミリ名は、[メーカー名]+[-]+[Arch-LOG 製品 ID] となります。
- オプションがある場合さらに後ろに [-]+[オプション ID] が続きます。

<Arch-LOG BIM オブジェクト>は、ファミリ側でファミリ、タイプ名を変更しないでください。Iray for Revit で、詳細モデルへの置換が行われなくなる場合があります。（変更された際に、ファミリに入れ替えがスムーズに行えなくなります。）

想定されるカテゴリーに含まれていない場合、[一般モデル] カテゴリーをご確認下さい。

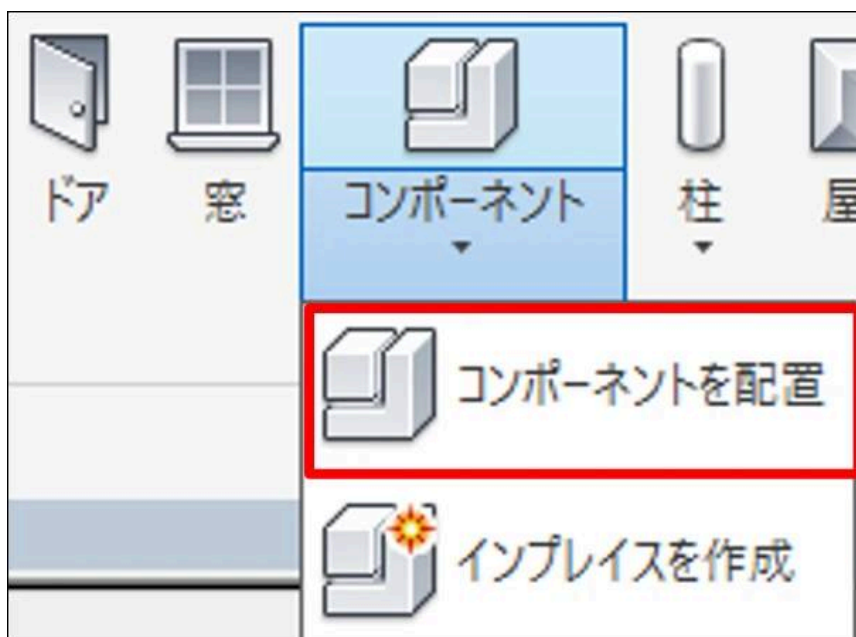




2. ダウンロードしたファミリは、Revit の通常の操作手順でビューに配置できます。

- [プロジェクトブラウザ] から直接 [作業領域] にドラッグアンドドロップ
- ファミリカテゴリにより該当するツールを使用して配置

家具や照明など一般的なファミリはリボンタブより、[建築]>[コンポーネント]>[コンポーネントを配置] ツールを使用して配置していただけます。



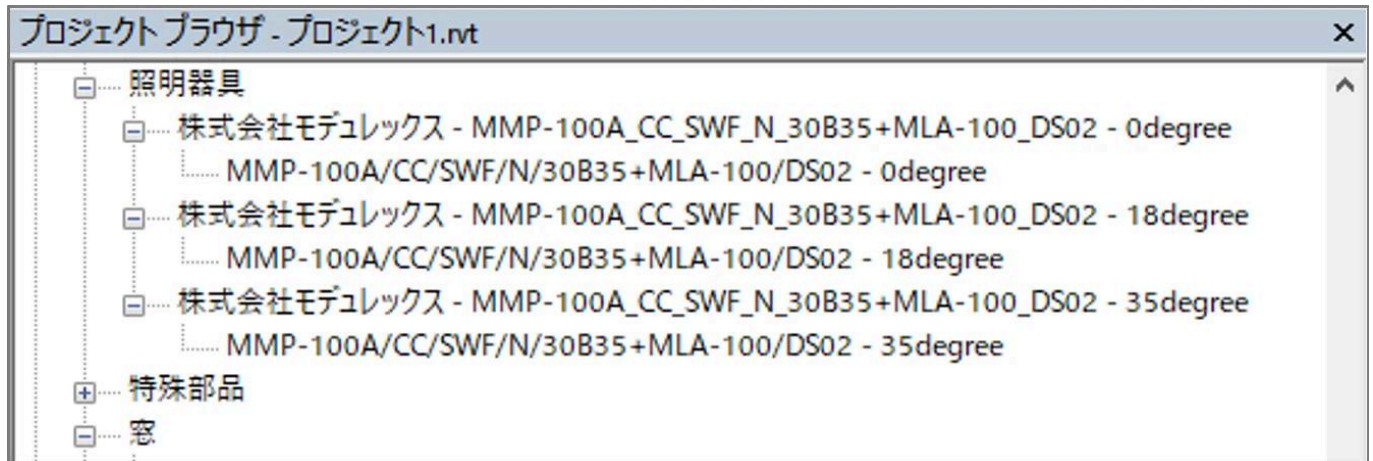
3. 製品により、一度のダウンロード時に複数のファミリが含まれる場合があります。



（例） 同じ照明器具で照射角度や色温度の違う場合、一度に複数のファミリをセットでダウンロードします。

配置方法の異なる（面付きと天井付けなど）ファミリが複数ダウンロードされるものもあります。作業のしやすい方を選択して配置していただくことができます。

<3DBIM+>製品では、サイズなどのバリエーションがある製品はユーザーによるカスタマイズが出来ない仕様となっております。その場合はセットダウンロード、もしくは、個別のファミリとして提供しております。



4. Arch-LOG Cloud Rendering で物理的に正しいフォトリアルシミュレーションを行う場合は Arch-LOG で提供されるフィジカルベースのライトを使用してください。

Arch-LOG が提供する照明器具<Arch-LOG BIM Light オブジェクト>は、メーカーより提供されている配光（ies）が含まれている為、物理的に正確なレンダリング、輝度・照度シミュレーションが可能となります。

Arch-LOG Cloud Rendering では、通常の Revit のライトファミリを使用する事はできませんが、正しいシミュレーション結果を保証できません。

3DBIM+製品では、ファミリ側でパラメトリックに設定し変更しても Iray for Revit でのレンダリングには反映されません。（パラメトリック用のパラメータの設定はありません。寸法などのパラメータについては、テキストデータとなります。）

**タイププロパティ**

ファミリー(F): Demo Products - D001-0007    ロード(L)...

タイプ(T): Demo Products - D001-0007    複製(D)...

名前変更(R)...

タイプ パラメータ

| パラメータ              | 値         |
|--------------------|-----------|
| <b>寸法</b>          |           |
| volume - depth     | 650 mm    |
| volume - height    | 950 mm    |
| volume - width     | 650 mm    |
| weight - per_piece | 12 kg     |
| <b>識別情報</b>        |           |
| Cost               | 180000    |
| Manufacturer       | デモ製品      |
| Model              | D001-0007 |
| タイプのイメージ           |           |
| キーノート              |           |
| ブランド名 日本語表記        | デモ製品      |

5. Arch-LOG からダウンロードしたファミリーは、2段階のLODに対応しています。ビューに設定した「詳細レベル」に応じて表示されます。

SketchUp の場合は下記手順でインストールしてください。

1. <bloom Unit SketchUp- \*.\*.\*.\*.\*.exe>をクリック
2. インストールを実行時に下記のような画面が表示された場合は、[詳細情報]をクリック後、[実行]ボタンをクリックしてください。
3. インストーラーの指示に従い[Next] をクリックし、内容ご確認後[I Agree]ボタンをクリックしてください。
4. 下記の画面が表示されインストールが完了しました。[Finish]ボタンをクリックし、インストーラーを終了してください。  
  
[Start Timble SketchUp 2017] のチェックを有効にしておくと、右のメッセージが表示されます。[OK]ボタンをクリックして、SketchUp Make 2017 を起動できます。
5. <SketchUp>を起動してください。
6. インストール後初めて SketchUp を起動すると、[作業領域]に[Bloom Unit]ツールバーと[Bloom Unit Getting Started]ウィンドウが表示されています。
7. SketchUp 内の[拡張機能マネージャー]より Arch-LOG プラグインをインストールします。
8. メニューバーから[ウィンドウ]をクリックし、ドロップダウンメニューより[拡張機能マネージャー]を選択します。
9. [拡張機能マネージャー]ウィンドウで、[拡張機能をインストール]ボタンをクリックします。
10. [開く] ウィンドウで、< Arch-LOG Web サイト>よりダウンロードした<archlog\_browser - \*.\*.\*.\*.\*.rbz>を選択し、[開く]ボタンをクリックします。
11. [Arch-LOG for SketchUp]のインストールが完了しました。[✖]ボタンをクリックし、[拡張機能マネージャー]ウィンドウを閉じて下さい。

## 2 [Iray for ARCHICAD]を使用したパース作成について

[Iray for ARCHICAD]はARCHICAD用のプラグインで、Irayの機能を使った<Arch-LOG Cloud Rendering>によりフォトリアルシーンを作成できます。<Arch-LOG Cloud Rendering>を使用すればツール上の<Render>ボタンをクリックするのみで、素早くインタラクティブに高品質なフォトリアル画像を得ることができます。

<Arch-LOG Cloud Rendering>では、<Arch-LOG>で提供されるフィジカルベースの实在のメーカー製品であるライトとマテリアルを使用することで、実際に光がどのように振る舞うか、その光があたった部分がどのように見えるかについて最良のシミュレーション結果を得ることができます。レンダリングを使用するにあたり、高価な新しいハードウェアの購入は不要で、特別な技術や訓練も必要としません。<Arch-LOG Cloud Rendering>によりリアルタイムレンダリングされたデザインのライブビューを、リアルタイムに離れたメンバーとブラウザを搭載する（モバイル）端末を介することによって共有することもできます。

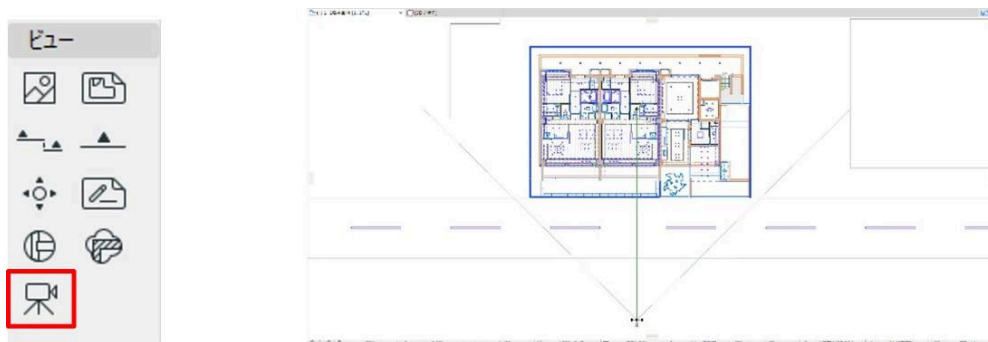
### 2-1 カメラの配置と太陽の設定

[Iray for ARCHICAD]では、ARCHICADのプロジェクトに配置されたカメラの操作がリアルタイムにレンダリングに反映されます。（カメラの位置及び、向きの変更がクラウドサーバーへ送信され、反映されるまでの若干のタイムラグはあります。）

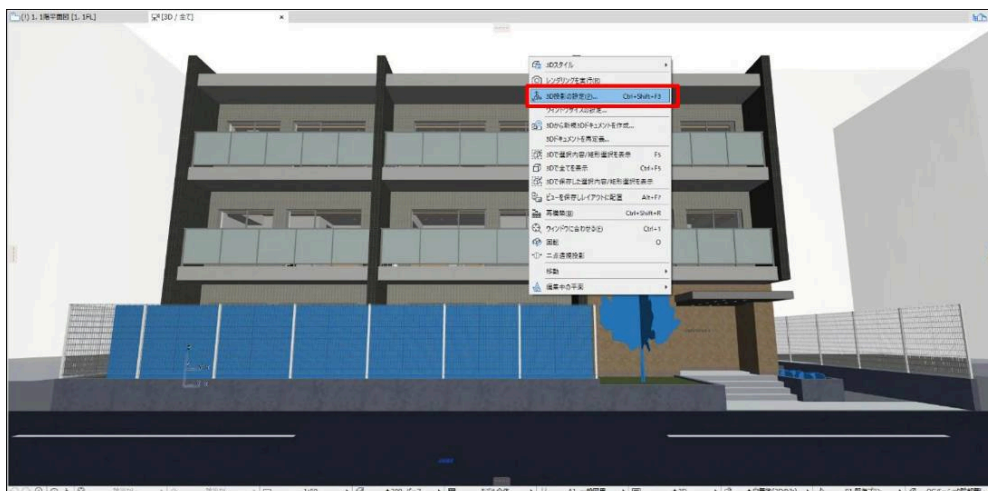
また、ARCHICAD上の太陽の設定によってレンダリング時に生成されるフィジカルベースの太陽と空をサポートしています。日付、時刻、タイムゾーンの変更はカメラの位置及び向きと同様に、リアルタイムで<Arch-LOG Cloud Rendering>上に反映されます。

1. ARCHICADの通常の操作手順でビューにカメラを配置してください。例えば、ツールボックスから[カメラツール]を選択し、平面図ビューに配置します。

<Arch-LOG Cloud Rendering>中でも、カメラアングルの変更を行うことができます。



2. 画角の調整が完了したらポップアップナビゲータからカメラを選択し、3Dウィンドウ内を右クリック>[3D投影の設定]を選択します。



3. [パースの設定]ダイアログが表示されるので、[太陽の位置]カテゴリから日時、もしくはカスタムで太陽の位置を変更することができます。



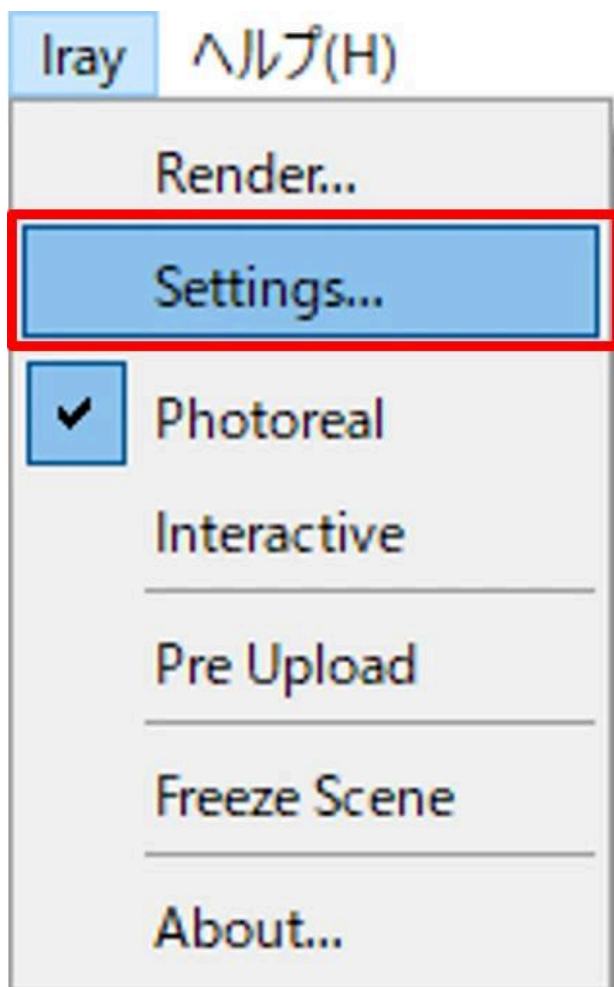
午前中の光は青味が強く、午後の光は黄味が強くなります。また夏場に比べ冬は黄味が強くなります。

真昼では影は短く、午前中や午後では影は長く(深く)なります。シーンに合わせて調整すると良いでしょう。

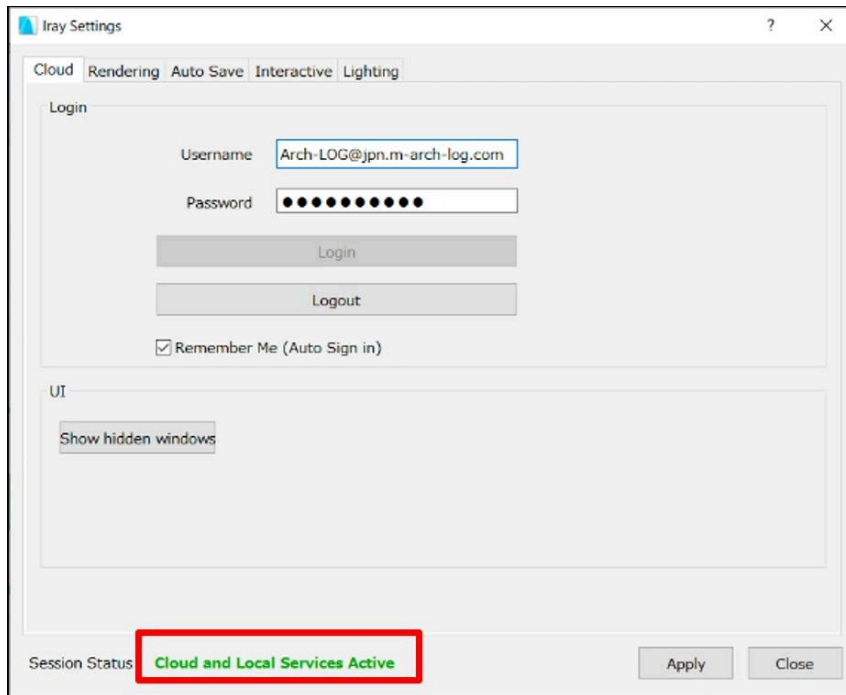
## 2 - 2 [Iray for ARCHICAD]のアカウント設定について

[Iray for ARCHICAD]アドインツールを使用して<Arch-LOG Cloud Rendering>を行うためには、初めにアカウント設定を行う必要があります。

1. メニューバーから、[Iray]>[Settings]をクリックします。



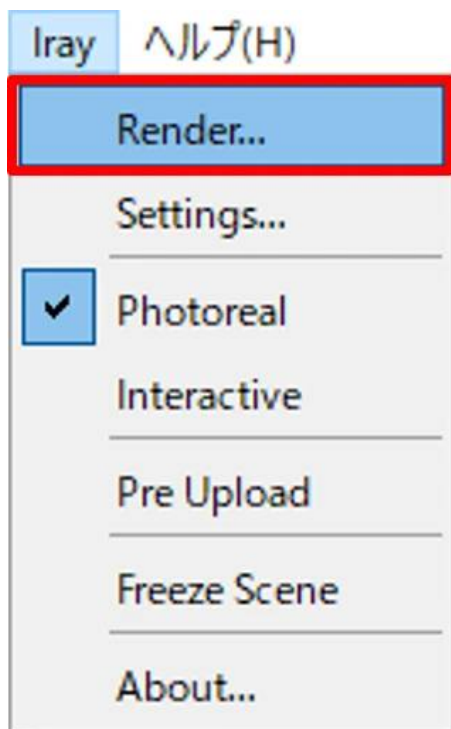
2. [Iray Settings]ダイアログが表示されます。[Iray for ARCHICAD]では、<Arch-LOG>と同じアカウントを使用します。[Cloud]タブを展開したら [Username] に<Arch-LOG アカウント>として登録しているメールアドレスを、[Password]にパスワードを入力し[Login]をクリックします。入力が正しければ[Session Status]に<Cloud and Local Services Active>と表示されます。完了したら[Apply]ボタンをクリックします。



## 2-3 <Arch-LOG Cloud Rendering>の実行について

<Arch-LOG Cloud Rendering>を行うには、3D ウィンドウを開いた状態で<Arch-LOG Cloud Server>へシーンをアップロードする必要があります。3D ウィンドウをアクティブに設定していないと、レンダリングが実行されませんので注意して下さい。

1. はじめに<Arch-LOG Cloud Server>へアップロードする 3D ウィンドウを表示します。メニューバーから、[Iray]>[Render]>を選択します。



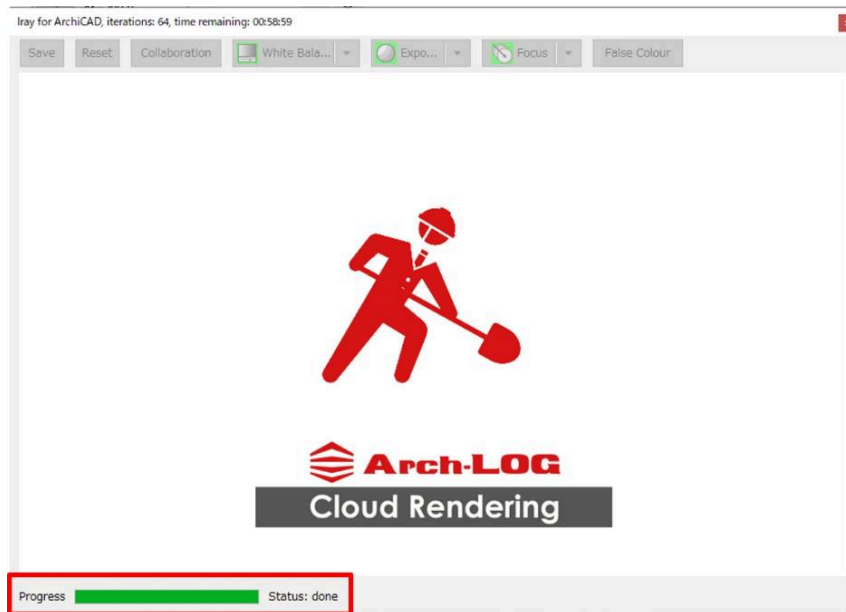
3D ウィンドウで非表示になっている要素は、<Arch-LOG Cloud Server>へのアップロードは行われません（アップロードした時点の状態が維持されます）。

ARCHICAD の表示設定（レイヤーの ON/OFF 等）の変更は、リアルタイムレンダリングに対応していません。そのため、後から表示設定を変更しても、始めにアップロードした 3D ウィンドウの表示状態が維持されます。表示設定の変更をレンダリングに反映したい場

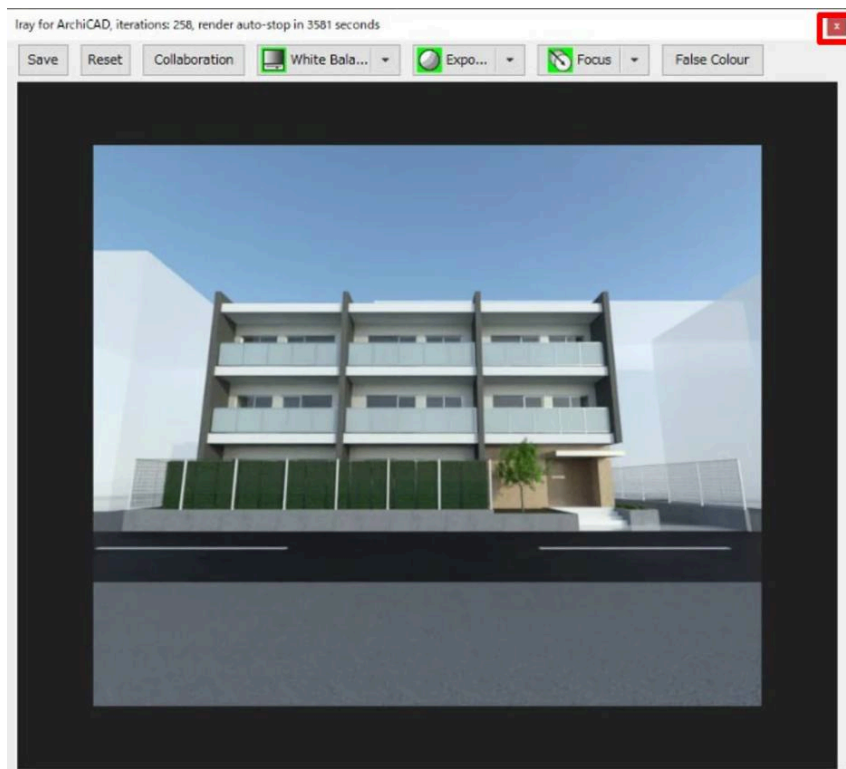


合、一度レンダリングウィンドウを閉じてから、再度[Render]ボタンをクリックし、シーンをクラウドへアップロードする必要があります。

2. ツールが起動されると、直ちに[Iray Cloud Render]ウィンドウが表示されます。現在のシーンが解析され、レンダリング用のデータに変換された後、<Arch-LOG Cloud Server>にアップロードが始まります。ウィンドウ下部の[ステータスバー]に、アップロードの状況が表示されます。



3. Arch-LOG のロゴがレンダリングウィンドウに表示された後、数秒程度でレンダリングが開始され、画像が[Iray Cloud Render]ウィンドウにリアルタイムで表示されます。



[ステータスバー]にレンダリングの反復数が表示され、時間の経過と共に、より鮮明な画像になります。ウィンドウを閉じるまで、ARCHICAD と <Arch-LOG Cloud Server> の連動された状態が維持されます。レンダリングを終了するにはウィンドウ右上の[×]ボタンをクリックし[Iray Cloud Render]ウィンドウを閉じます。

レンダリング表示がビューと異なる場合、またはステータスバーにレンダリングの反復数が表示されたにも関わらずレンダリングウィンドウが真っ白な表示のままの場合は、他のビューに変更してみる、または一度ウィンドウを閉じ、再度[Render]をクリックして、も

う一度クラウドへアップロードします。それでもうまくいかない場合は、一度プロジェクトを保存後、閉じてから再度開いてください。

4. 3D ウィンドウ上でなにか操作を行った時点で、変更がリアルタイムに反映され、再度レンダリングが開始されます。＜Arch-LOG＞からダウンロードしたオブジェクトの配置や、マテリアルのアサインをレンダリングウィンドウで確認しながらリアルタイムで行うことができます。

複数のビューを保存しておいて、予め決めた別のカメラアングルのレンダリング続けて行うことも可能です。

ARCHICAD では、＜Arch-LOG Cloud Sever＞にアップロード後のオブジェクトの "表示/非表示" には対応していません。

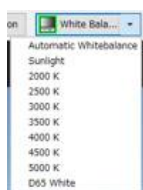
## 2-4 レンダリングの調整について

＜Arch-LOG Cloud Rendering＞の実行されている間、[Iray Cloud Render]ウィンドウで表示されたレンダリング結果を見ながら、Iray の機能を使用してさまざまな調整を加えることが可能です。

1. [Iray for ARCHICAD]ウィンドウには、レンダリングの調整をするボタンがあります。



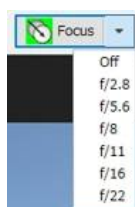
2. [White Balance]はホワイトバランスを調整できます。デフォルト値は[Automatic Whitebalance]で、2000K だと赤みがかった色合いになり、数値を上げると青みがかった色合いになります。



3. [Exposure]はシーンの露出を調整できます。デフォルト値は[0]で、+を選択すると明るくなり、-を選択すると暗くなります。0 を選択することで自動露出を再度設定します。



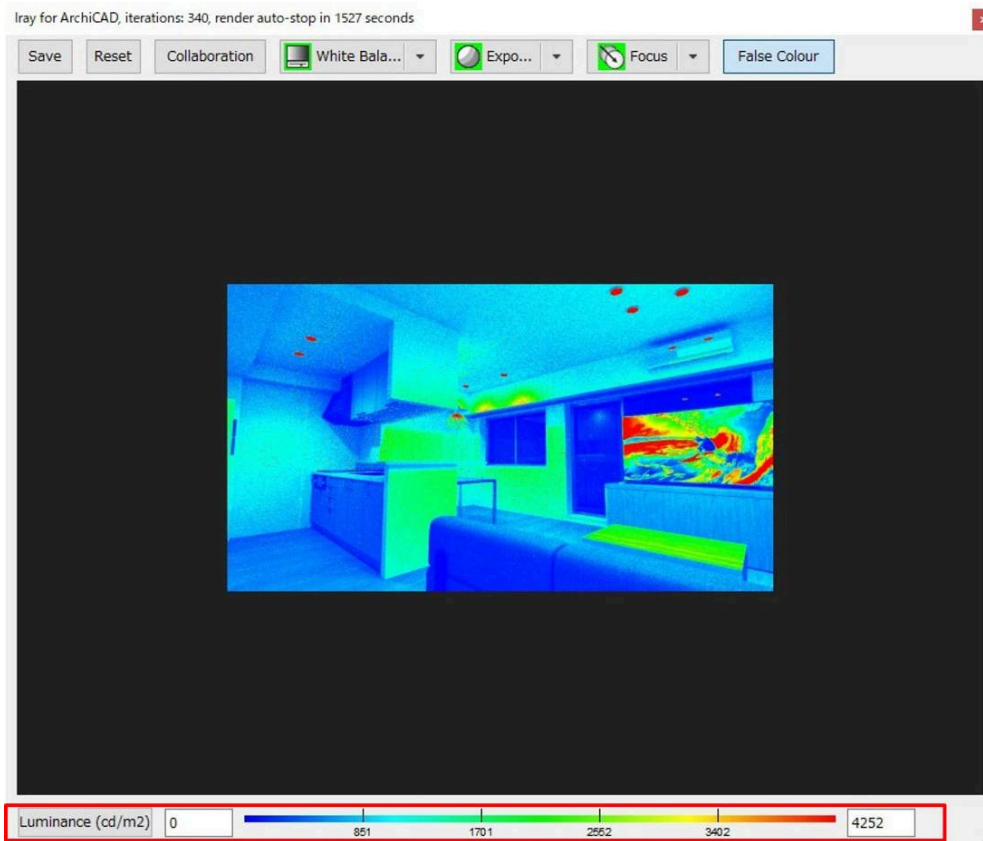
4. [Focus]は被写体深度の調整ができます。デフォルト値は[Off]で、F/2.8 だと背景のぼけが大きくなり、数値を大きくすると背景のぼけが小さくなります。絞り値をクリックしたあと、**+**へカーソルが変わりますので、画像内のピントを合わせたい部分をクリックして指定します。



5. [False Color]は擬色による照度/輝度計算を表示することができます。使用する際は通常は太陽光、スカイライトの影響がないシーンで使用してください。

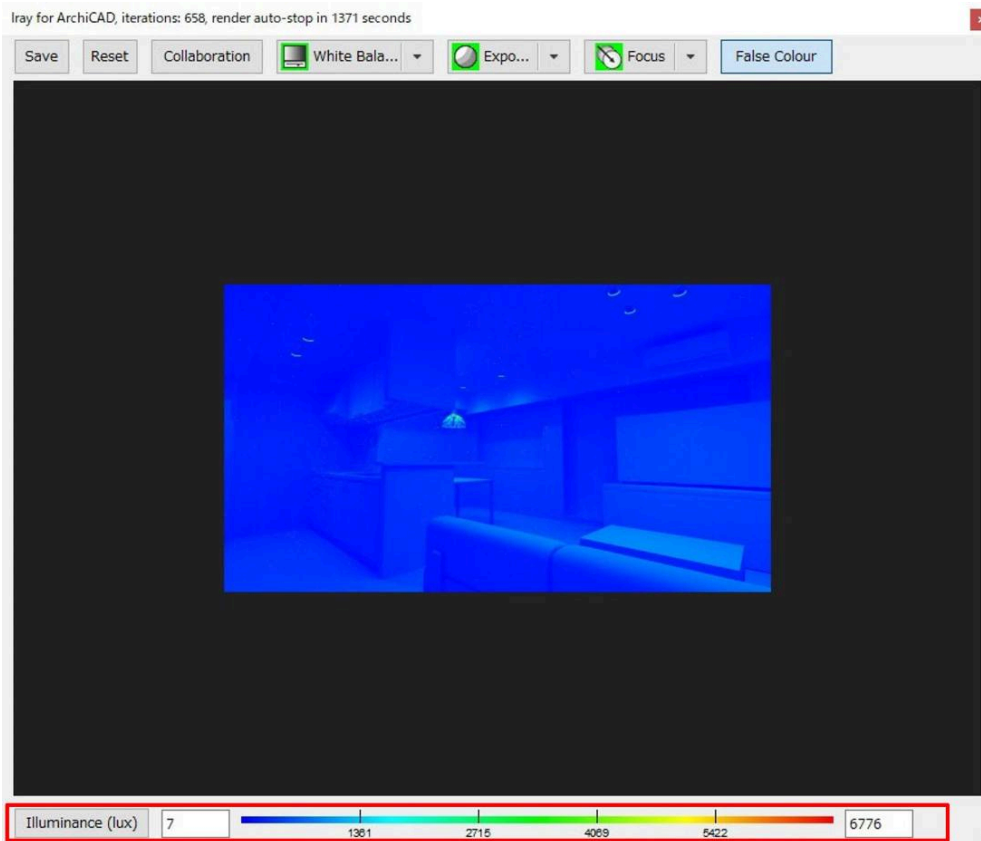
＜Luminance(cd/m<sup>2</sup>)＞モード

輝度計算モードです。光源の明るさの度を擬色により表示します。単位は<cd/m2>です。ウィンドウ下部のテキストボックスに半角数字で、最小値（左側）、最大値（右側）を入力し、Enter キーを押すことで、その数値に応じた分布がレンダリングされます。

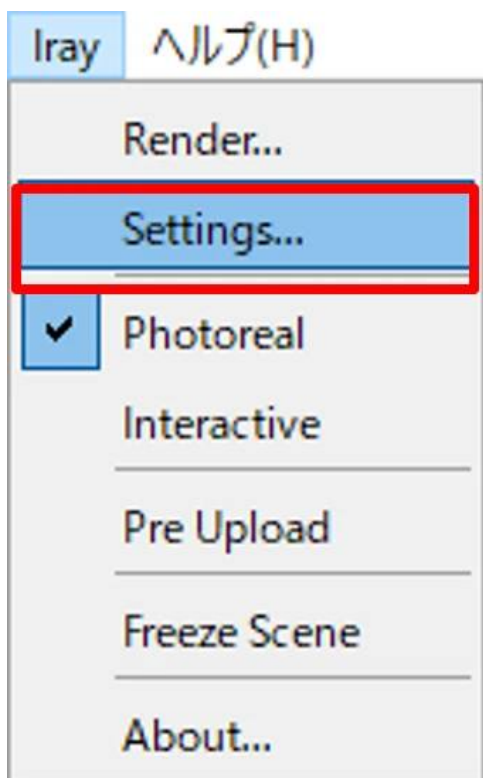


<Illuminance(lux)> モード

照度計算モードです。光に照らされた面の明るさの度を擬色により表示します。単位は<lux>です。ウィンドウ下部のテキストボックスに半角数字で、最小値（左側）、最大値（右側）を入力し、Enter キーを押すことで、その数値に応じた分布がレンダリングされます。



6. レンダリングでより詳細な設定をする場合は、メニューバーから、[Iray]>[Settings]をクリックします。



7. [Rendering]タブでは、シーンごとのレンダリングに関する基本設定をします。

#### [Resolution]セクション

レンダリング画像の解像度を設定します。Arch-LOG の占有予約システムを利用して予約された場合、その予約時間内にレンダリングする限り、レンダリングサイズの値に上限はありません。無料版では最大 1920px×1080px までの範囲で設定できます。

[Width / Height]：画像解像度の変更ができます。無料版では[1920px×1080px]が最大です。

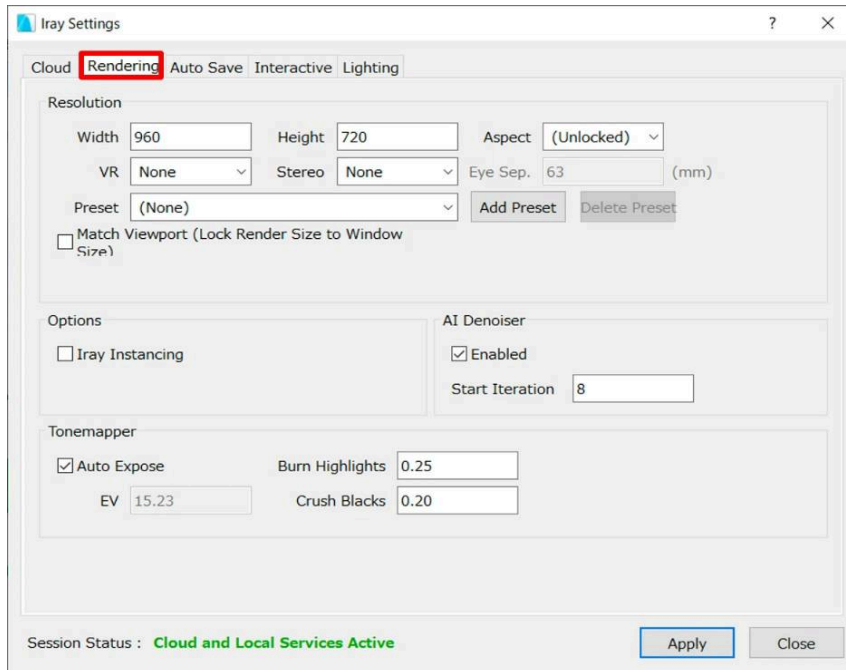
[Aspect]：アスペクト比の設定ができます。

[VR]：360°パノラマビューのタイプを選択します。

[Stereo]：立体視用保存ファイル形式を選択します。

[Preset]：保存されたプリセットをドロップダウンリストより選択して使用できます。

[Match Viewport (Lock Render Size to Window Size)]：チェックを入れると、ウィンドウのサイズに合わせた最適な解像度で表示されます。



## [Options]セクション

オプションを設定します。

[Iray instancing]：チェックを入れると、Arch-LOG Cloud Sever 上にアップロードされる際、オブジェクトがインスタンス化されます。インスタンス化されたオブジェクトはレンダリング時に一つの元データを参照します。そのため、チェックすることでメモリがオーバーフローした場合やパフォーマンスを上げたい時など、インスタンス化することにより、シーンのレンダリングに必要なメモリを大幅に減らすことが可能です。サイズの大きいシーンファイルでは基本的にチェックすることをお勧めします。

## [AI Denoiser]セクション

AI（人工知能）により構築されたアルゴリズムにより、レンダリング時のノイズをリアルタイムに取り除く機能です。

[Enabled]：デフォルトで有効になっています。チェックを入れると、AIによりレンダリング時のノイズを取り除くことができます。

## [Tonemapper]セクション

トーンマッピングによりダイナミックレンジ調整を行います。

[Auto Expose]：有効にすると、自動的に露出補正が行われます。

[EV]：[Auto Expose]が無効の場合、EV（Exposure Value）値を入力できます。

[Burn Highlights]：画像の中で明るい部分を調整します。既定値は<0.25>です。

[Crush Blacks]：画像の中で暗い部分を調整します。既定値は<0.20>です。

8. [Interactive] タブでは、レンダリングモードを<Interactive>モードの設定した場合に使用されます。

## [Trace Depth]セクション

パストレーシングに関する設定を行います。

[Trace Depth]：パストレーシングする光線の深さを設定します。既定値は<16>です。

[Refraction Depth]：鏡面反射の回数を設定します。既定値は<4>です。

[Refraction Depth]：屈折の回数を設定します。既定値は<4>です。

[Shadow Depth]：影の深さを設定します。既定値は<16>です。

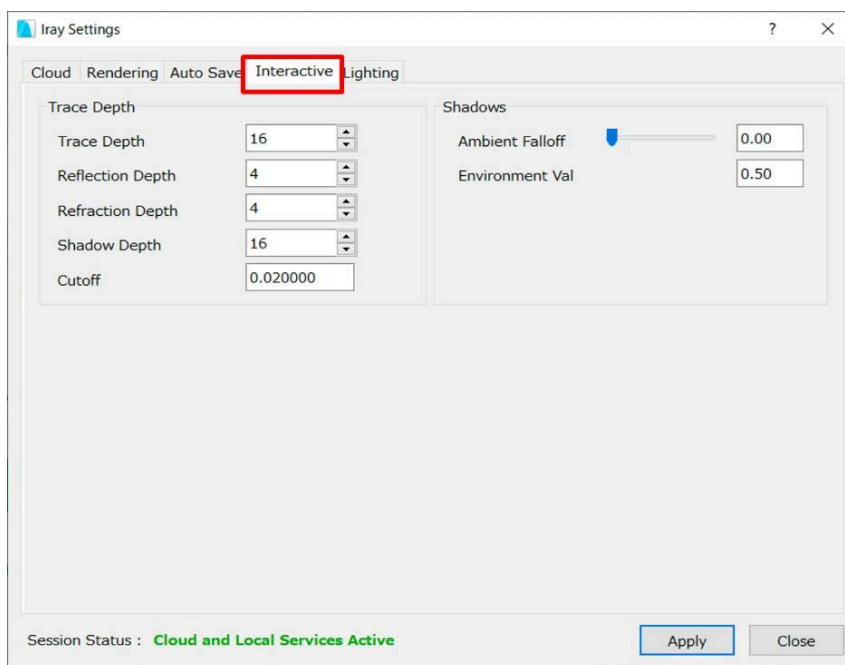
[Cutoff]：拡散反射光のしきい値を設定します。既定値は<0.02>です。

## [Shadows]セクション

影に関する設定を行います。

[Ambient falloff]：アンビエント光の減衰を設定します。既定値は<0>です。

[Environment Val]：アンビエント光の強度を設定します。既定値は<0.5>です。



9. [Lighting]タブでは、光にエフェクトを加えたり、背景に HDRI を使用したイメージベースドライティングによるレンダリングを行うことができます。

## [HDRI Dome]セクション

HDRI を環境マップとして使用する際の設定を行います。

[Enable]：チェックを入れて HDRI ベースの環境照明の使用を有効にします。

[Texture]：HDRI を指定します。画像ファイルパスに日本語は使用できません。

[Multiplier]：HDRI に乗算される値でシーンの明るさを調整します。使用している HDRI によって最適な値は異なるため、レンダリングウィンドウを見ながら調整をします。一般的に、最初に強度を 1000 程度に設定し、そこから明るさを調整することをおすすめします。ARCHICAD のデフォルトの太陽光を基準として明るさを調整するのがおすすめです。

[Mode]：デフォルト設定は<Infinite>で、無限遠に HDRI が貼られます。

通常は<Infinite>を使用してください。



<sphere> は HDRI を指定の半径（単位：m）の球状にマッピングします。

<box> は HDRI を指定のサイズ（単位：m）の立方体状にマッピングします。

[Position]：<sphere>と<box>の選択時、イメージの起点を移動することができます。

[Rotation Angle]：イメージの投影値を変更したい場合、回転値を設定して、軸を中心に HDRI を回転できます。

## [Glow/Glare]セクション

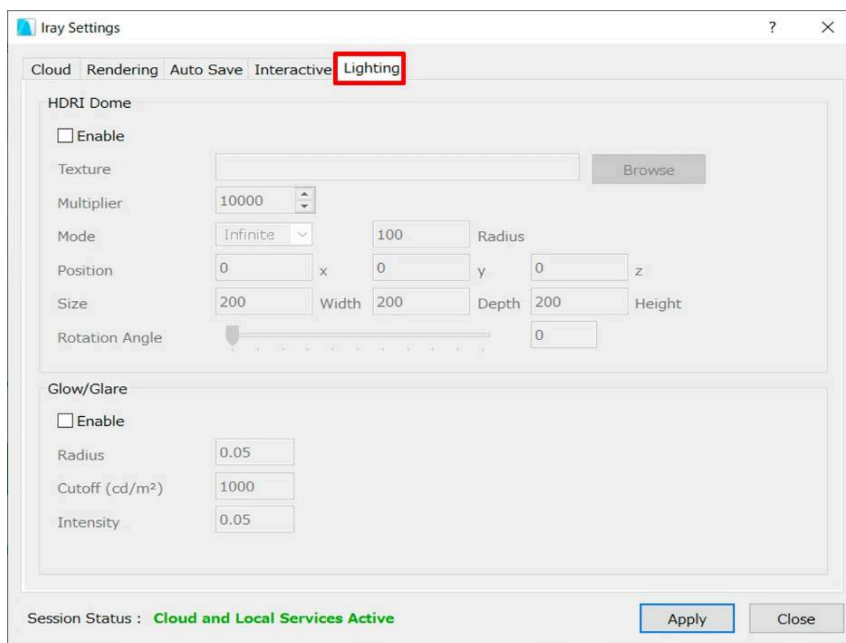
グロー（ブルーム）/グレア効果の設定を行うセクションです。効果を使用すると高輝度部（非常に明るい部分）から光が溢れ出るような効果を得ることができます。

[Enable]：チェックを入れて有効にすることで、高輝度部（非常に明るい部分）から光が溢れ出るような効果を得ることができます。

[Radius]：効果が有効な場合に使用できます。グローフィルタのぼかし半径を設定します。出力解像度に対する割合として指定します。

[Cutoff(cd/m<sup>2</sup>)]：効果が有効な場合に使用できます。擬色機能を使用してシーンの値を決めます。設定した値より暗い部分は光りません。

[Intensity]：効果が有効な場合に使用できます。グロー（ブルーム）/グレア効果のための強度を乗数で指定します。



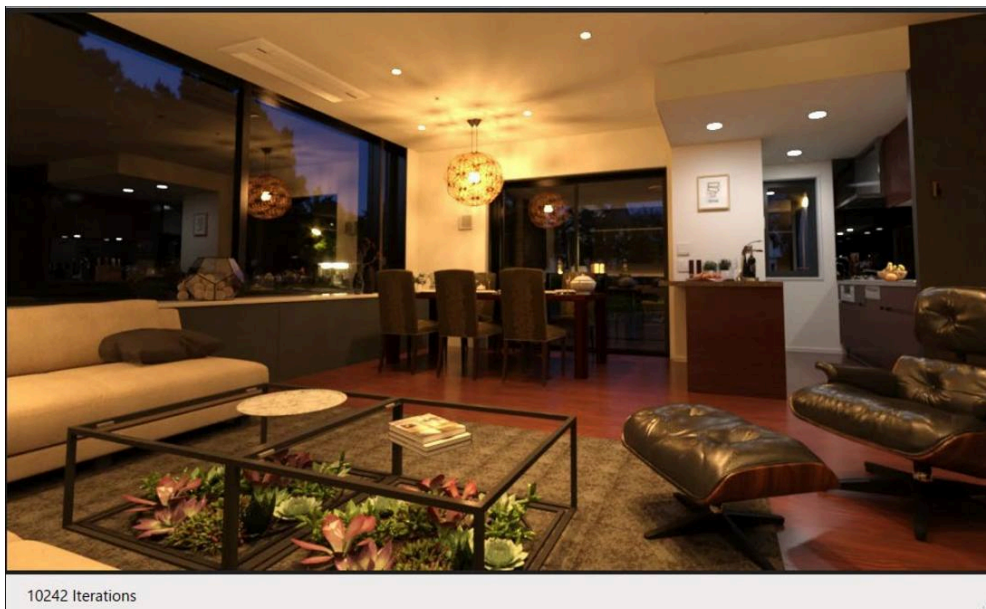
## HDRI について

### HDRI（High Dynamic Range Image）とは

実際の明るさを表現するために、輝度（光源のまぶしさ。単位は cd/m<sup>2</sup>（カンデラ/平方メートル））の物理値に対応した RGB 輝度値を持つ画像フォーマットです。HDRI は、印刷やモニターで再現できる、色の範囲が狭い標準的なデジタル画像（JPEG や PNG など）とは大きく異なります。

HDRI では各カラーチャンネルで固定範囲を使用しません（例えば、赤・緑・青のチャンネルで 0～255 色）。結果として、より多くの色、輝度、より広い範囲のダイナミックレンジ（明るい部分から暗い部分までのコントラスト）を表現することができます。

HDRI を 3D シーンで背景に使用すると、環境照明として利用できます。コンピューター上に光の情報を再現することにより、まるで現実の光のようにナチュラルな、フォトリアル CG を生成することが可能になります。この手法を IBL(イメージベースドライティング)といいます。



### HDRI（High Dynamic Range Image）の入手方法

一般的には、インターネット上の Web サイト（[www.hdrihaven.com](http://www.hdrihaven.com) など）から HDRI を入手する方法が便利です。独自に作成する場合は、機器やソフトウェアの準備が必要となりますので、手軽に HDRI を使ったレンダリングを行なうには既存のデータを利用することをお勧めします。HDRI の利用においては、入手先のサイトの利用規約を必ず参照して下さい。各配布サイトの HDRI を利用したことによるトラブルについては Arch-LOG では関知しません。

輝度情報を保存するためには、標準の 8 ビット画像形式ではなく、32 ビット画像形式として保存する必要があります。ただし、画像が 32 ビット画像として保存されているからといって、その中のデータがハイダイナミックレンジであることを意味しないため、Photoshop 等で画像を開いてカラーモードを 32 ビットに変換するだけでは環境照明として機能しないことに注意してください。



## 2-5 マテリアルの調整について

＜Arch-LOG Cloud Rendering＞では、マテリアルの変更を行う際に考慮すべき注意点があります。

### テクスチャの保存場所について

[Iray for ARCHICAD]を使用する場合、ファイルパスに日本語は使用できませんので、保存先のフォルダ名、及びそのファイルパスに含まれるすべての文字は英数半角で設定してください。

複数の端末で使用する場合、どの端末を使用しても同じファイルパス名となるようにする必要があります。推奨としては、Cドライブの直下であれば通常の場合どの端末を使用してもファイルパスが外れることなく使用することが出来ます。

Arch-LOG よりダウンロードした材質のサムネイルで使用している画像データは、埋め込みライブラリ内の[Arch-LOG]>[texture]フォルダに保存されます。

### レンダリング中の材質（ARCHICAD デフォルト）の修正について

ARCHICAD のデフォルトマテリアル（またはそれを複製しカスタマイズしたもの）を使用している場合、レンダリング実行中に既に定義されている ARCHICAD のデフォルトマテリアルのテクスチャ画像に加えた変更はリアルタイムレンダリングに反映されません。リアルタイムを確認する場合は、材質を複製し、複製した材質のテクスチャを変更します。複製したマテリアルを使用することで、リアルタイムに変更を確認できます。

## カスタマイズした材質（ARCHICAD デフォルト）を使用する場合の注意点

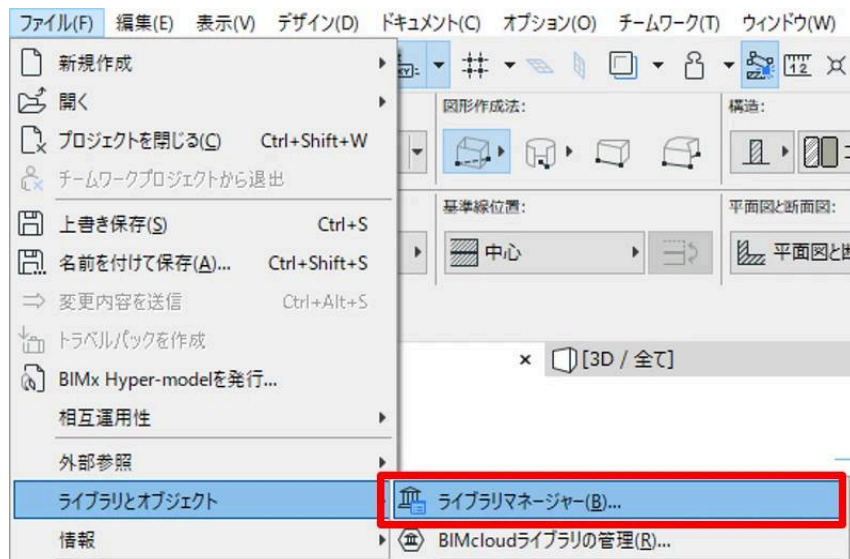
[Iray for ARCHICAD]で、ユーザーご自身で作成した材質を使用することが出来ます。その場合、材質名には日本語を使用することができませんが、テクスチャ名には日本語は使用できません。また、材質に設定するテクスチャは、フォルダにまとめて保存し、材質の設定後はフォルダ名や保存場所のファイルパスを変更しないようにしてください。

## ARCHICAD 用の一般的な Iray マテリアルについて

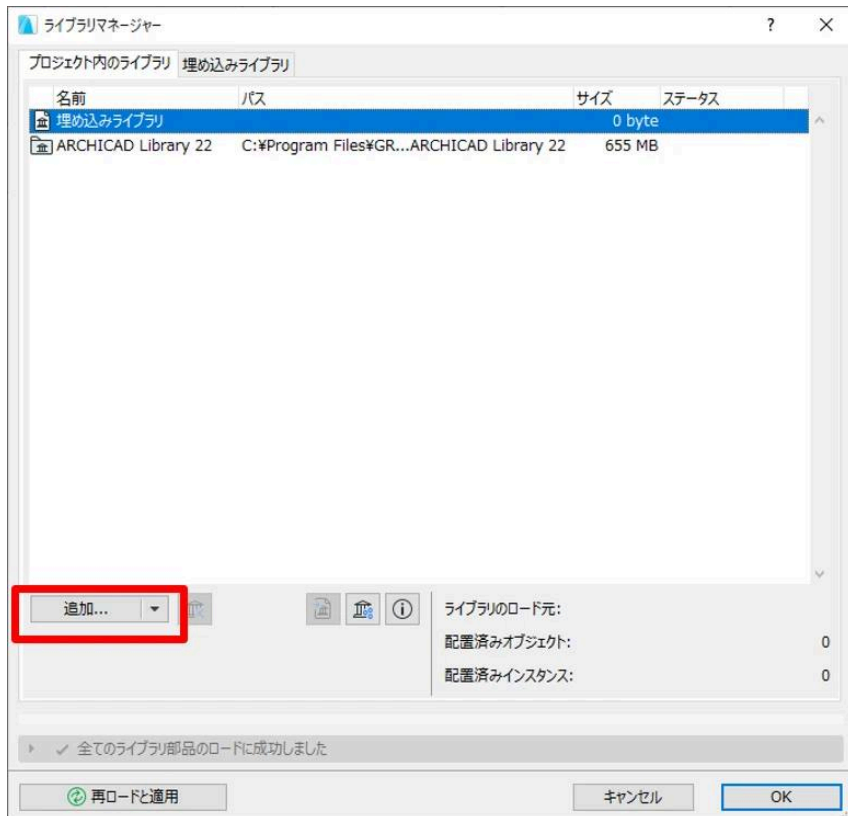
ARCHICAD 用のレンダリングプラグインをインストールすると、下記のフォルダ内に lcf データが保存されます。それらを ARCHICAD に読み込むと、Arch-LOG Cloud Rendering でのリアルなレンダリングに対応した一般的なマテリアル（ガラス、鉄など）を使用することができるようになります。

C:\ProgramData\Iray For ARCHICAD\library\material\

lcf データを使用するときは、メニューバーから、[ファイル]>[ライブラリとオブジェクト]>[ライブラリマネージャー]を選択します。



ライブラリマネージャーダイアログが表示されるので、[追加]をクリックして上記の場所から任意の lcf データを読み込みましょう。



## ARCHICAD の材質設定と、Iray レンダリングでの反映について

ARCHICAD のデフォルトの材質設定からマテリアルの各ステータスを変化させた場合に、Iray のレンダリングに反映される項目を以下にまとめました。

材質設定から変更してもレンダリングで変化のない項目（放射減退率、放射カラー、環境など）は割愛します。

### 表面カラー

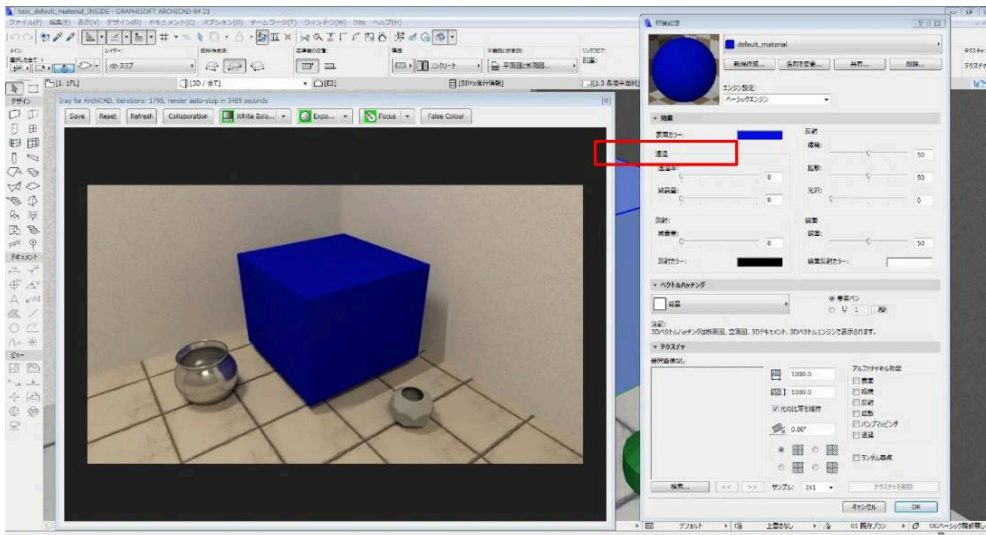
色を変えるとレンダリングにも反映されます。

### 透過率

透過率が 0 だと完全に不透明、徐々に数値を上げていくと透明になっていき、100 になると完全に透明になります。透過率 100 の状態で光沢の値を 0、鏡面の値を 100 にすると曇りガラスのようになり、それぞれの値を 50 にするとガラスのようになります。

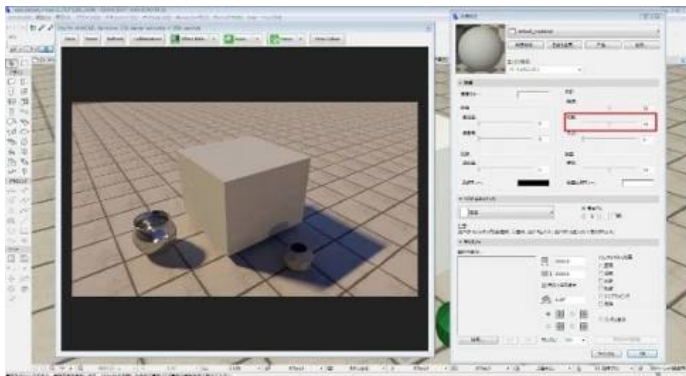
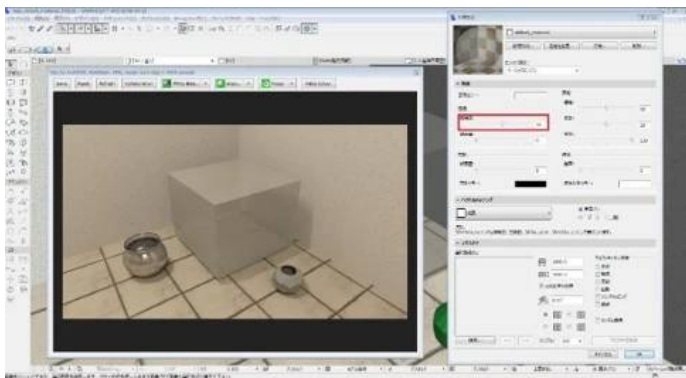
### 拡散

拡散の値を 0 にすると黒くなり、50 でデフォルトの状態、100 で白みがかった状態になります。



## 光沢

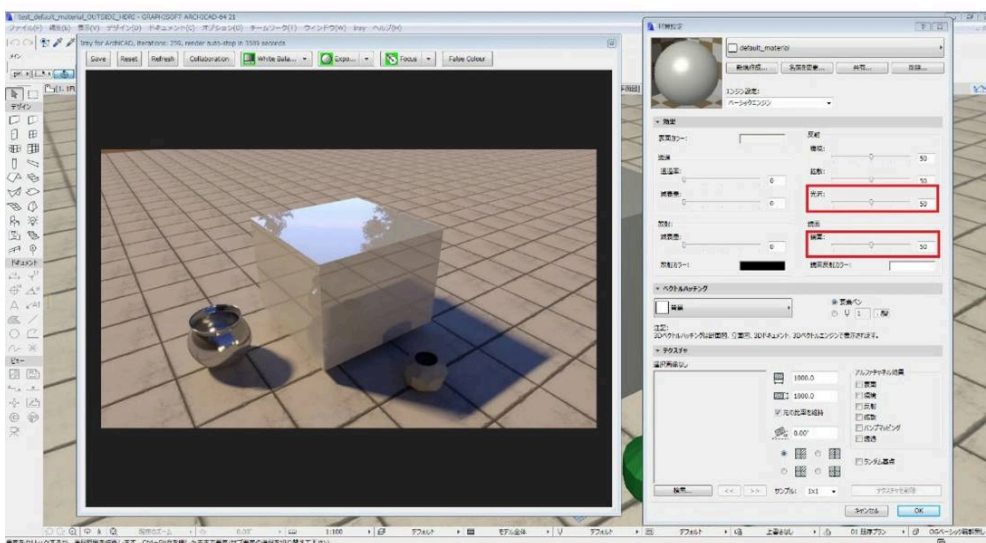
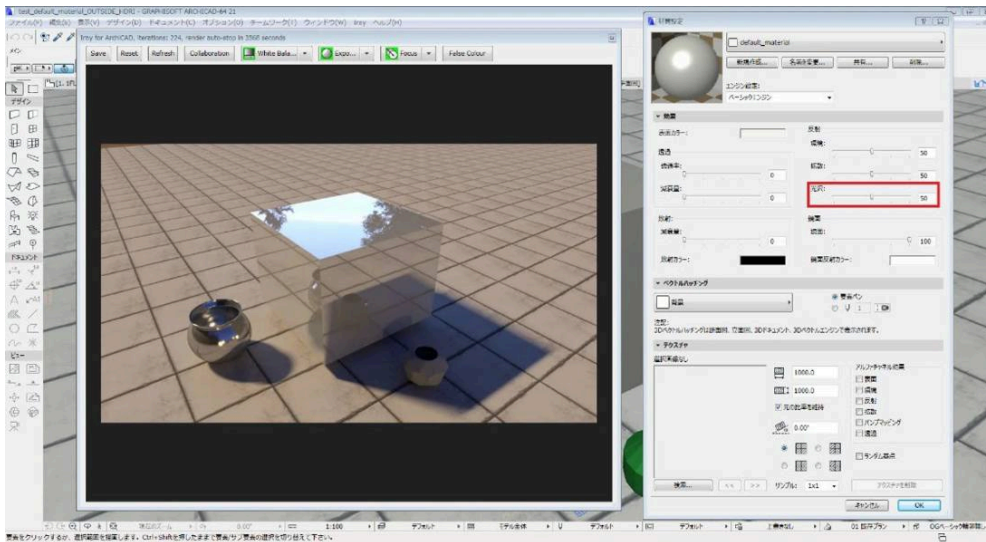
値を 0 にすると完全に光沢がなくなり、50 で光沢が入り、100 とほぼ変わらない状態になります。後述の鏡面を 100 から 50 にすると光沢が弱まります。



## 鏡面

値を 0 にすると完全に表面の鏡面反射がなくなり、50 で鏡面が入り、100 でさらに鏡面反射が強くなります。

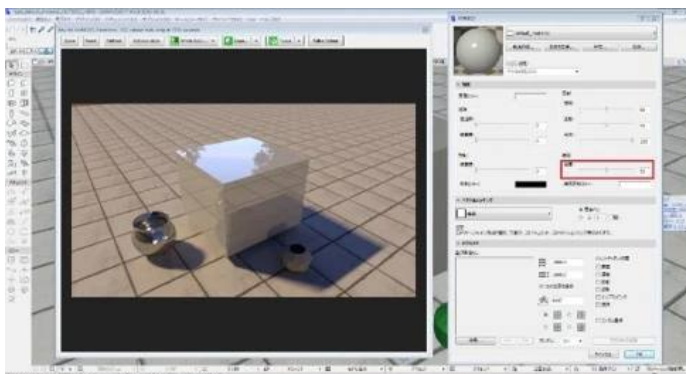




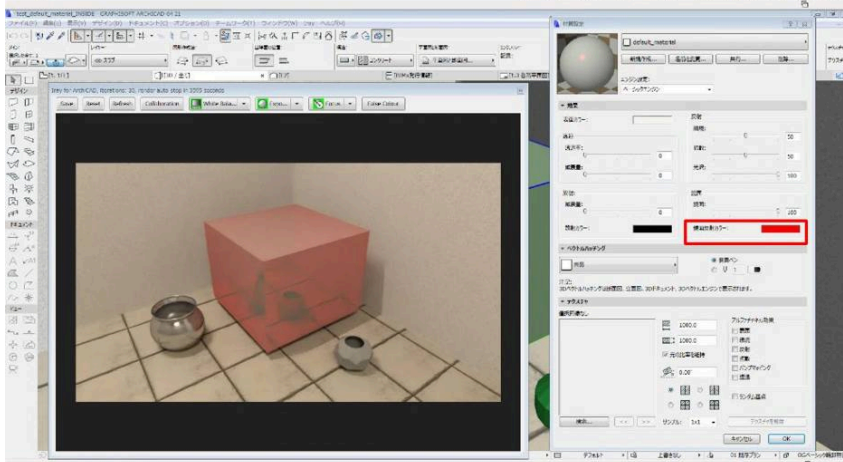
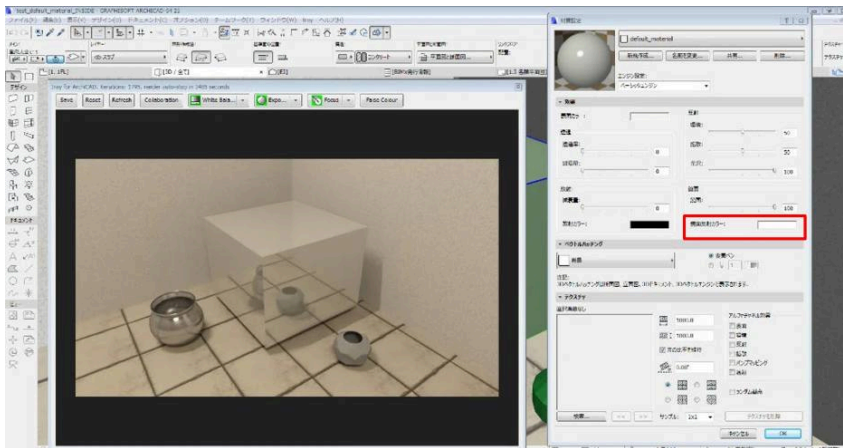
## 鏡面反射カラー

光沢、鏡面の値を 100 として、鏡面反射カラーが黒＝サイドが低い色だと鏡面反射が入らず、徐々にカラーの再度を高くすると鏡面反射が徐々に強くなります。

さらにカラーに赤や青といった色が入っていると、鏡面の色に反映されます。

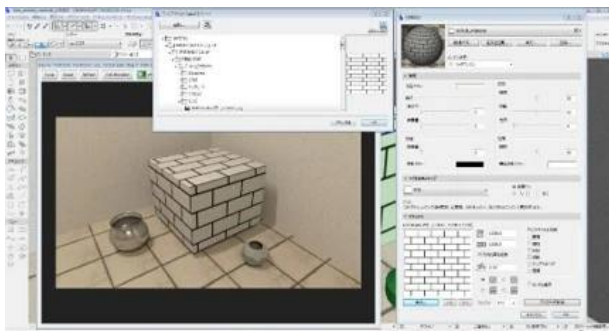






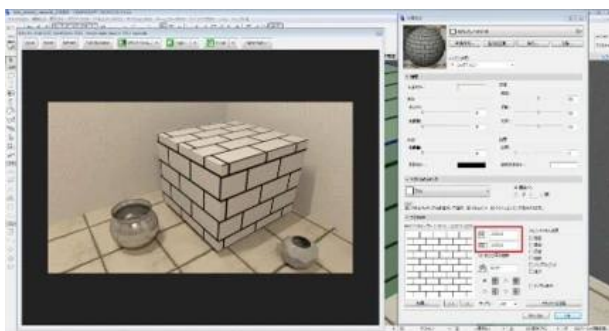
## テクスチャ

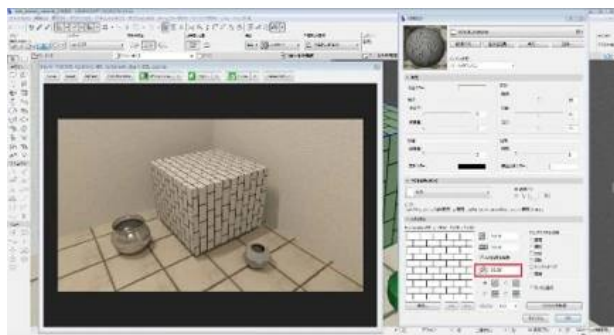
既存のライブラリや外部のフォルダからテクスチャを読み込めば、Irayのレンダリングにも反映されます。



## テクスチャ：スケール

スケールの値を変動させることで、テクスチャの大きさを変更できます。



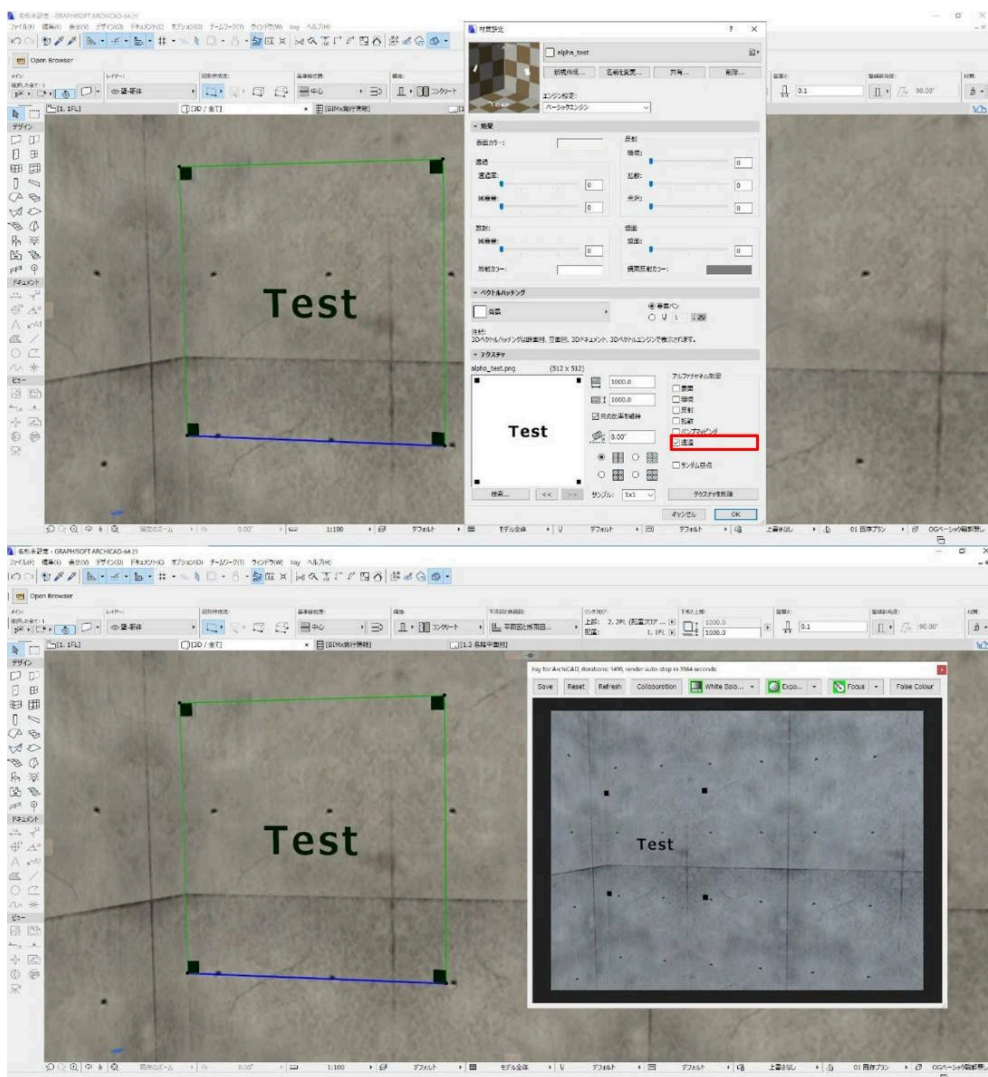


## テクスチャ：回転

回転の値を変動させることで、テクスチャの向きを変更できます。

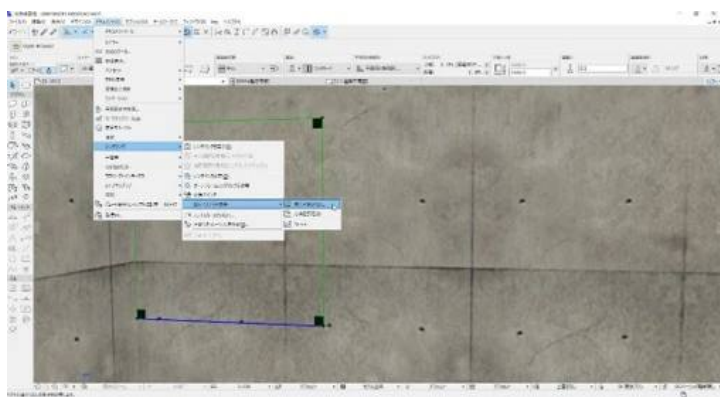
## アルファチャンネル効果

透明（アルファチャンネル）付きの画像(.png形式または.tga形式)を使用することで、サインのようなものを画像で表現可能です。薄い板の形状（壁など）をシーン内に置き、ARCHICADのデフォルトマテリアルの透明付きの画像をあてて、アルファチャンネル効果の「透過」のみをオンにすることにより、画像の透明（アルファ）部分が抜かれたレンダリング結果となります。



アルファチャンネル効果の注意点として、以下の項目があげられます。

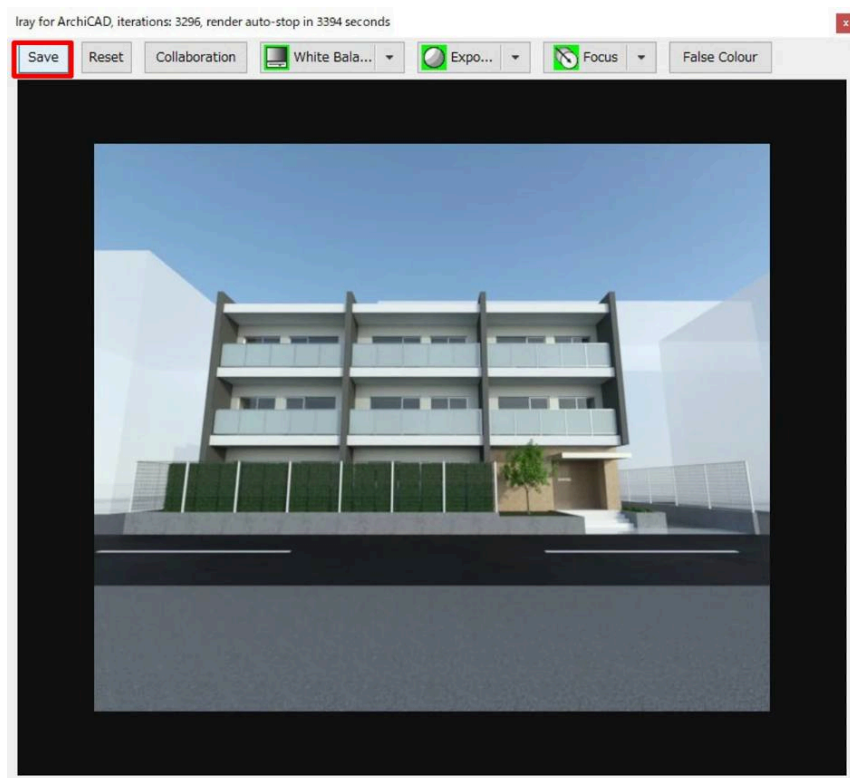
- 画像の比率はアサインする形状と同じにしないと、求める結果にはなりません。
- 画像がずれる場合は、メニューバーから [ドキュメント] > [レンダリング] > [3D テクスチャを調整] > [原点を設定] で画像の原点を調整する必要があります。
- アサインする形状は極力薄く 0.1mm などとし、壁とはくっつけずに少し離してください。



## 2-6 レンダリングの保存について

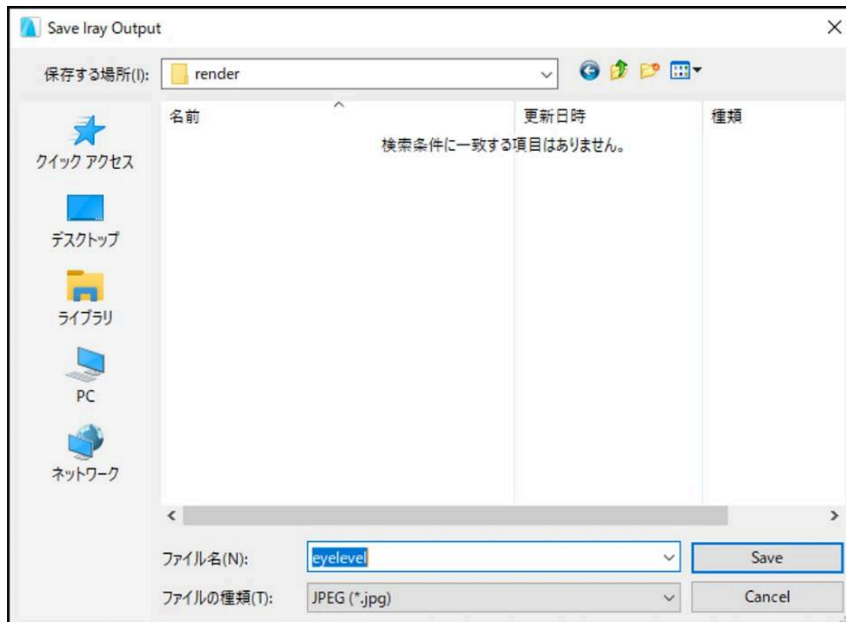
＜Arch-LOG Cloud Rendering＞でレンダリングした画像を保存します。

1. レンダリング画像を手動で保存するには、リボンタブより[Iray for ARCHICAD]ウィンドウの[Save]ツールをクリックします。

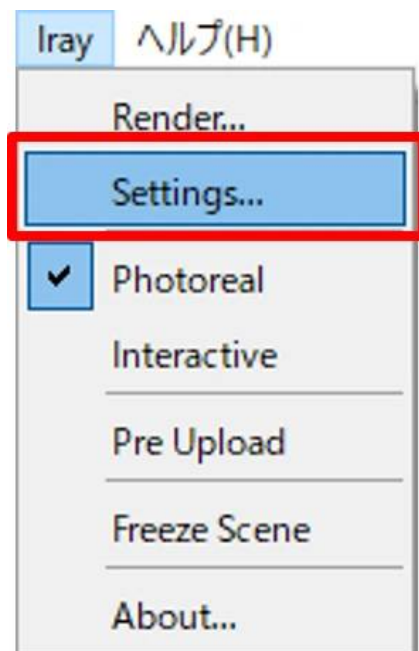


2. [Save Render]ダイアログが表示されるので、任意の場所へ保存できます。

背景を透明にしたい場合は、PNG 形式を選択してください。

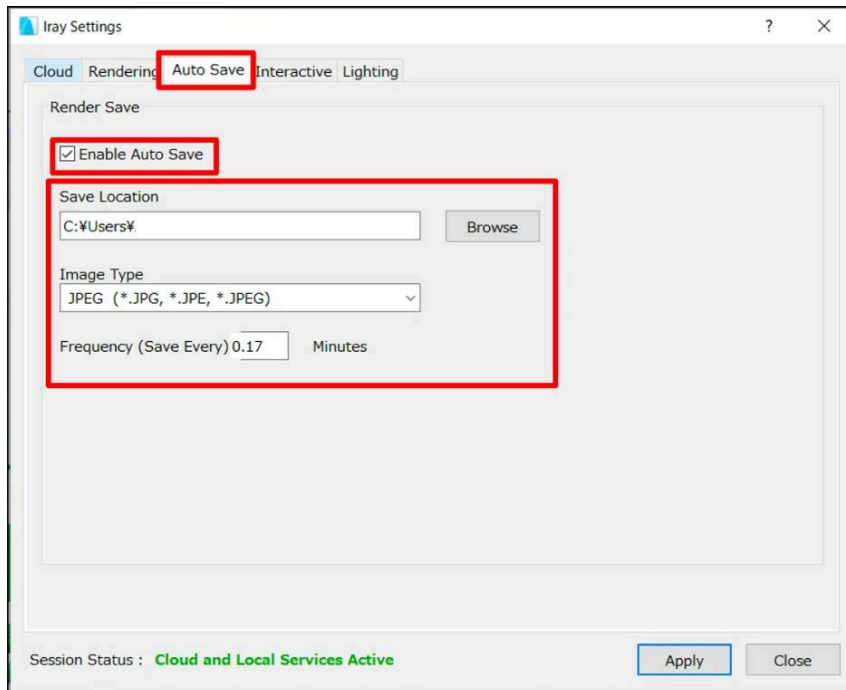


3. 自動で保存するには、始めにレンダリング画像を保存する場所を設定します。メニューバーから、[Iray]>[Settings]をクリックします。



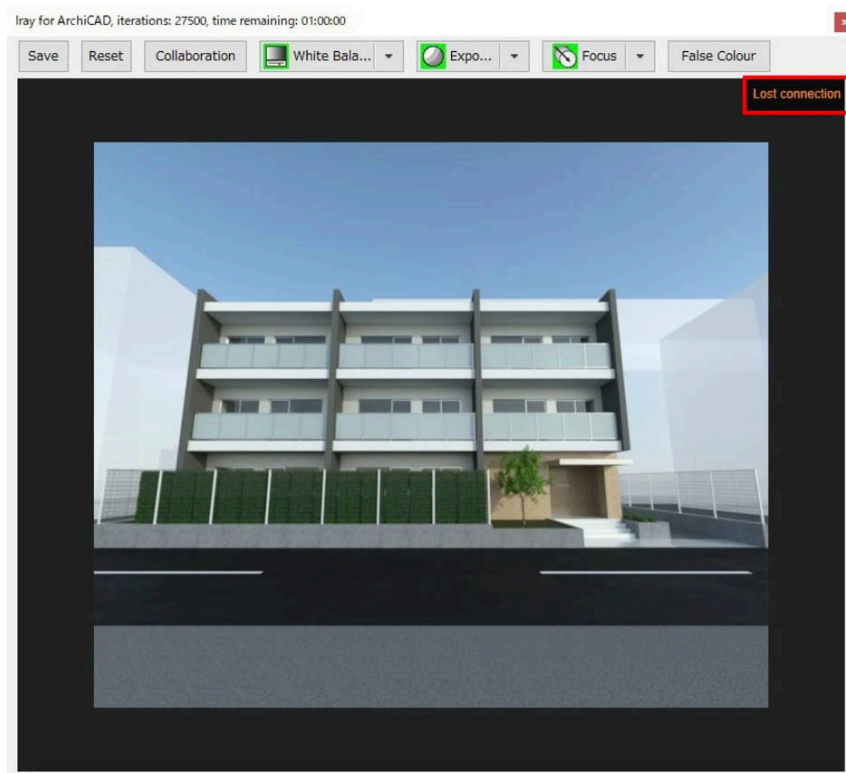
4. [Iray Settings]ダイアログが表示されるので、[Auto Save]タブを選択します。[Enable Auto Save]のチェックボックスを有効にし、[Save Location]の[Browse]ボタンをクリックして任意の保存場所を指定し、[OK]をクリックします。[Image Type]で画像形式を選択し [Frequency(Save Every)]から自動保存の間隔を分の単位で指定します。





5. レンダリングを開始して、設定した時間に達すると自動的にレンダリング画像が保存されます。

レンダリングが終了すると右上に「Lost connection」と表示されます。



続けて作業を行う際は、クラウドサーバーとの通信が途絶えているので、再度アップデートをし直してください。

ARCHICAD のプロジェクト名に日本語が入っている場合、文字化けを起こします。

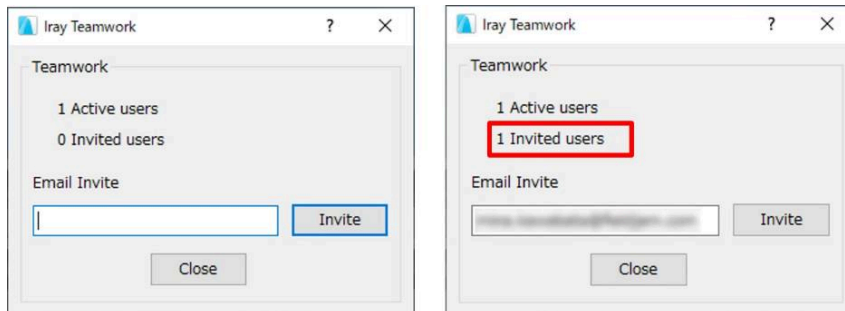
## 2-7 コラボレーション機能について

Arch-LOG Cloud Rendering のコラボレーション機能を利用して、レンダリングされたデザインのライブビューをインターネットで接続され、かつブラウザが起動可能な端末を持つ関係者間でリアルタイムに共有することができます。

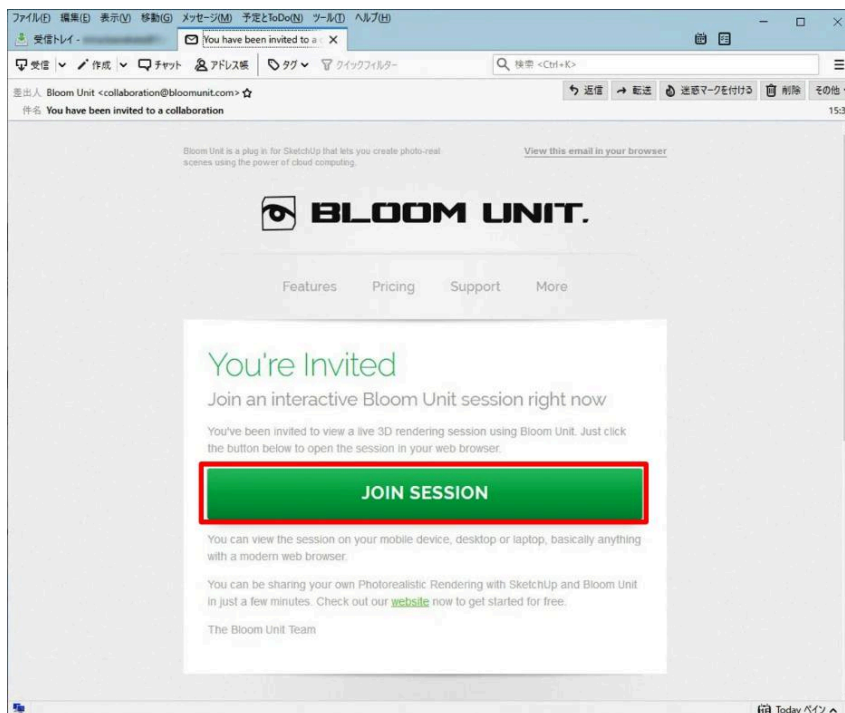
1. コラボレーション機能を使用するには、レンダリングウィンドウから[Collaboration]をクリックして下さい。



2. [Collaboration]ダイアログが表示されるので、[Email Invite]に、コラボレーション機能へ招待するユーザーのメールアドレスを入力し、[Invite]をクリックしてください。招待したユーザーが追加され、"Invited users"と表示されます。



3. 招待したユーザーの元にメールが届きます。[JOIN SESSION]ボタンをクリックして、コラボレーションに参加することができます。レンダリング継続中は何度でも参加することができます。

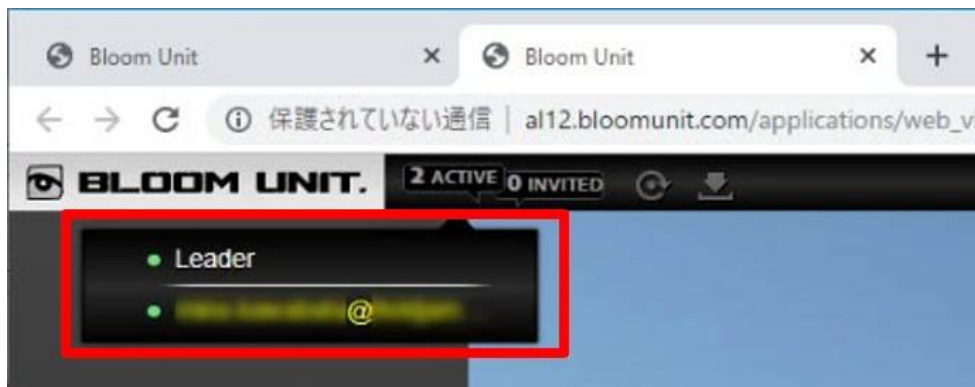


4. クリックすると、招待されたユーザー側でも[Internet Explorer]により[Bloom Unit]レンダリングウィンドウが開き共有が開始されます。

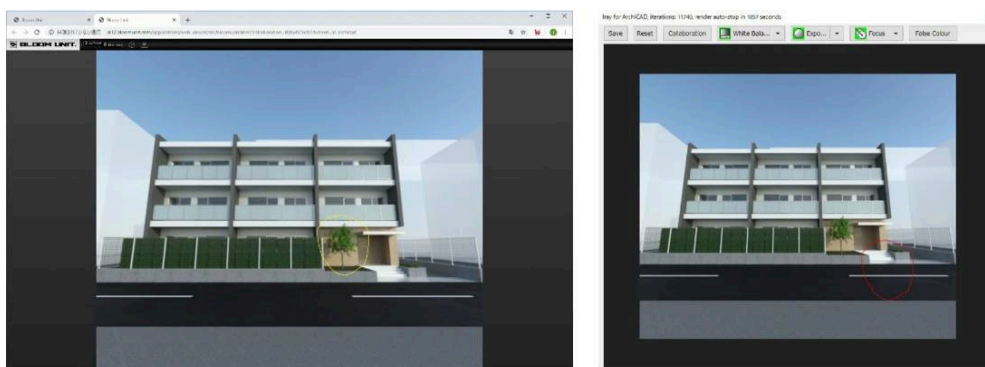


5. ブラウザ上部の[2 ACTIVE]をクリックすると、招待されたユーザーのメールアドレスが色付きで表示されます。





6. ウィンドウでマークアップを行うと、メールアドレスと同じペンの色で表示されます。双方向でレンダリングを確認することができます。



レンダリングを終了するまで、コラボレーションの状態は維持されます。

7. 招待されたユーザーは、直接画像をダウンロードすることができます。マークアップは含まれません。

## 2-8 <占有予約システム>について

<Arch-LOG>では無償のサービス（最大 1920px×1080px）で十分にテストレンダリングを行った後に、<占有予約システム>を利用して解像度の上限なしにレンダリングを行うことができます。

無料版よりもさらに高速で高解像度のリアルタイムレンダリングが可能となり、プレゼンテーション用の高解像度画像や、VR 用の高解像度画像などの用途として十分な出力が可能になります。

<占有予約システム>はレンダリング用の高性能クラウドリソースを、会議室の予約のようなかたちで占有できる有料のサービスとなります。詳しくは<Arch-LOG Web サイト>内の<占有予約システム> <https://www.arch-log.com/onDemand/> を参照してください。

<占有予約システム>を利用してレンダリングを行う場合、事前のテストと同等のパフォーマンスを得るためには、テスト時と同一のファイルを使用する必要があります。

1. 利用可能時間の申請を行います。<Top>ページの右上のアイコンをクリックして、サブメニューから [アカウント設定] を選択します。



先に<Arch-LOG>にログインをしてください。予約はアカウントに対して設定されます。

2. <レンダリングサービス>ボタンをクリックします。



3. <占有予約システムの利用状況>ページに移動します。あらかじめ占有できる時間枠を設定します。占有する時間枠を選択し、[申請する]ボタンをクリックして下さい。(最大100時間)

こちらで設定した時間数が請求されるわけではありません。

4. [占有予約システム利用可能時間]画面に戻ります。担当者よりアカウントに登録されたメールアドレス宛にご連絡させていただきますので、連絡が来るまでお待ち下さい。こちらに関しては、営業担当者が確認してからのご連絡となり、請求に関するご説明も必要なため、占有予約システムをご利用になりたい日から逆算して十分に余裕を持っての申請をお願いします。
5. 利用可能時間が設定されましたら、レンタルサーバーの占有予約が行うことができます。
6. [新規予約]をクリックしカレンダーを参照して、空いている時間をご予約ください。ご利用になる日付、開始時刻、占有時間を設定し、入力が済みましたら[予約する]ボタンをクリックしてください。現在時刻に対する予約可能な時間枠は、次の1時間(0分)からとなります。

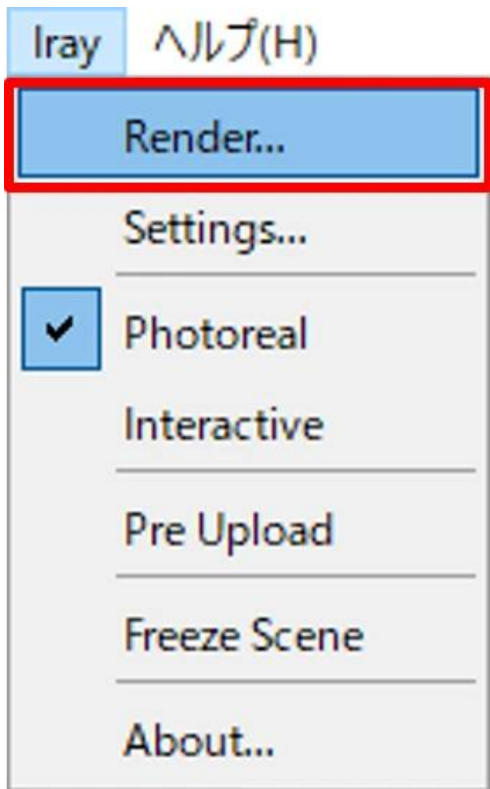
例) 現在が8:30だとすると次の予約可能な時間は9:00からとなります。

予約は1時間の単位で行います。実際の利用時間が1時間に満たない場合、または予約時間内にレンタルを行わなかった場合でも、1時間分の利用料金が請求されますのでご注意ください。

7. メッセージが表示されます。[OK]ボタンをクリックしてください。予約が完了すると、予約確認メールが送信されます。
8. 予約を行うと[占有予約システム利用可能時間]画面に内容が表示されます。[消去]アイコンをクリックするとキャンセルができます。但し予約の取り消しは予約開始時間の1時間前までとなります。

予約時間の追加延長はご予約の後の時間枠が利用可能な場合には可能です。ただし、占有予約システムの利用開始後は延長ができません。

9. ご予約の時間が来ましたら、＜Arch-LOG Cloud Server＞へアップロードを開始してください。＜Arch-LOG Cloud Rendering＞を実行します。メニューバーから、[Iray]>[Render]をクリックします。



＜Arch-LOG Cloud Rendering＞を利用するにはローカルの PC でデータを解析した後、データをクラウドサーバーへアップロードする必要があります。そのため、予約開始時間から終了時間までのすべての時間をリアルタイムレンダリングに使用できるわけではありません。

＜予約占有システム＞で使用するクラウドサーバーは、無償版で 사용되는ものよりもハイスペックなマシンとなっております。そのため、予約開始時間以降に＜Arch-LOG Cloud Rendering＞を実行し、データを解析した後、データをクラウドへアップロードを行う必要があります。

データの解析、アップロードにかかる時間は転送されるデータの量、インターネットの接続速度に依存しますので、環境により異なります。またインターネットとの接続が切れた場合は Arch-LOG Cloud Rendering は強制終了します。その場合は、同様にデータの解析、アップロードを最初から行う必要があります。

クラウドにアップロードされたデータはウィンドウを閉じる毎にクラウドサーバーから消去されます。レンダリングウィンドウを閉じ、もう一度レンダリングを行う場合はデータの解析、アップロードを最初から行う必要があります。

## 1-3 Arch-LOG からダウンロードしたマテリアルについて

Revit にダウンロードした＜Arch-LOG BIM マテリアル＞を確認します。

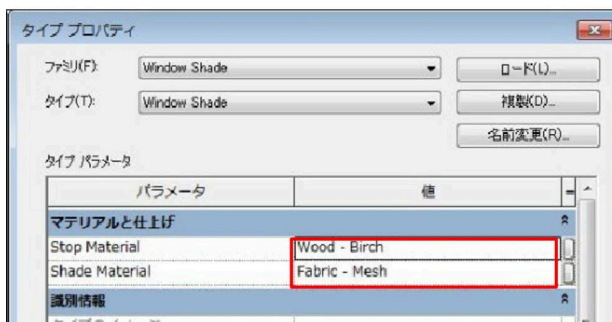
### ・2DBIM

Arch-LOG の特有の表層材（仕上材）製品向けの BIM データ制作タイプです。BIM モデル内のオブジェクトの面の材質（マテリアル）として使用できるので、壁、床、天井、天板などにアサインし色柄のイメージを確認することができます。2次元の素材でありながら、Arch-LOG プラグインを通すことにより製品情報（パラメータ）を持った BIM モデルとして BIM ソフトへダウンロードさせることができます。

### ・2DBIM+

2DBIM の機能に加えて、写真のようにリアルな質感の画像を生成することが可能となります。正確な色情報、光の反射・透過・屈折、凸凹を、Arch-LOG クラウドレンダリングでどなたでも再現できます。

1. Arch-LOG のマテリアルのアサインはファミリの [パラメータ] またはリボンタブから [修正] タブ→ [ジオメトリ] パネル→ [ペイント] ツールのどちらからでも行うことができます。



2. Revit にダウンロードされた 2DBIM 製品は、Revit でマテリアルとしてそのまま使用することが出来ます。リボンタブより、[管理] タブ→ [マテリアル] をクリックし、[マテリアルブラウザ] ダイアログを表示します。マテリアル名は [メーカー名(英語)]+[-]+[Arch-LOG 製品 ID] と表記されます。

パターンがある製品は、一度で複数のマテリアルがセットダウンロードされます。



3. [アイデンティティ] タブをクリックすると、[製品情報] プロパティで、製品情報が確認できます。

Revit のマテリアルのプロパティにはユーザーによるパラメータのカスタマイズができない仕様となっております。(プロジェクトでマテリアルパラメータとして追加することは可能) そのため現在、ダウンロードしたマテリアルには、Arch-LOG に登録されている製品情報が全て表示されているわけではありません。

?

×

アイデンティティ グラフィックス 外観 +

名前 Sangetsu - DT3203 - 2015K02

記述情報

説明

クラス DT

コメント

キーワード

製品情報

製造元 サンゲツ

モデル DT3203

コスト 13800.00

URL <https://www.arch-log.com/archlog.html?id...> ...

Revit 注釈情報

キーノート ...

マーク

OK キャンセル 適用(A)

4. [グラフィックス] タブの [シェーディング] プロパティの [色] には材料に使用されているテクスチャの色の平均近似値が表示されます。

マテリアル ブラウザ - Sangetsu - DT3902 - 2015K01

?

×

検索

プロジェクト マテリアル: すべて

名前

Sangetsu - DT3902 - 2015K01

アイデンティティ グラフィックス 外観 +

▼ シェーディング

☒ レンダリングの外観を使用

色 RGB 134 158 113

透過 0

▼ サーフェス パターン

5. [外観] タブでは、<Arch-LOG BIM マテリアル>は Revit マテリアルの [一般] アセットを使用しています。[一般] プロパティのパラメータのみに入力された状態でダウンロードされます。



アイデンティティ

グラフィックス

外観

+



Sangetsu - DT3203 - 2015K01 Appearance



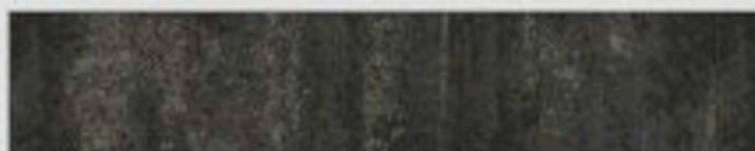
▶ 情報

▼ 一般

色

RGB 255 255 255

イメージ



842d9c432aee4a23a24af1dfedf3eb85\_D...

イメージのフェード

100

光沢

50

ハイライト

メタリックなし

▶ ☐ 反射率

▶ ☐ 透過

▶ ☐ カットアウト

▶ ☐ 自己照明

☐ パンプ  
☐ ティント

OK    キャンセル    適用(A)

＜Arch-LOG BIM マテリアル＞は、Revit でそのままご使用になれますが、Revit デフォルト、もしくは他のレンダラーをご使用の場合、正確なレンダリング結果を表示することはできません。

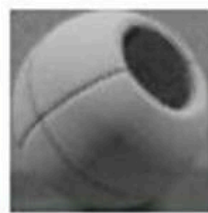
初めてダウンロードしたマテリアルは、[プロジェクトマテリアル] パネルでサムネイルが直ぐに表示されないことがあります。その場合、[マテリアルエディタ] パネルの [外観] タブのサムネイルをクリックすると表示されます。

＜Arch-LOG BIM マテリアル＞を複製して使用することはできません。複製されたマテリアルは、クラウドで＜Iray マテリアル＞として置換されませんのでご注意ください。

マテリアル ブラウザ - Sangetsu - DT3203 - 2015K01

検索 

プロジェクト マテリアル: すべて  

|                                                                                     | 名前                          |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
|  | MitsubishiChemical - LW019  |
|  | Poche                       |
|  | Sangetsu - DT3203 - 2015K01 |
|  | Sangetsu - DT3203 - 2015K01 |
|  | Sangetsu - MQ2              |

編集

~~複製~~

名前変更

削除

追加先 ▶

[テクスチャエディタ]で、[サンプルサイズ]を変更したとしても、クラウドレンダリングには反映されません。＜Arch-LOG BIM マテリアル＞にはあらかじめ、実際の製品と同じ正確な尺度でテクスチャの[サンプルサイズ]が設定されています。また、使用されるテクスチャのリピートについても、実際の製品の施工状態と同様になるように加工されています。

×

テクスチャエディタ

1818.00 mm

1770.00 mm

イメージ

ソース 58d32f66c8e3456ba0b349069cc8d449\_HBMX\_1180

明るさ 

100

☐ 反転イメージ

▼ 変換

☐ テクスチャ変換をリンク

▼ 位置

オフセット 

0.00 mm

 X 

0.00 mm

 Y 

0.00°

回転 

0.00°

▼ 尺度

サンプルサイズ 

1770.00 mm

 幅 

1818.00 mm

 高さ

▼ 繰り返し

水平 

タイル

垂直 

タイル

?

終了

使用しているテクスチャは[テクスチャエディタ]で[回転]の値を変更しても、クラウドレンダリングに反映されません。マテリアルの回転については次項を参照してください。

テクスチャエディタ



イメージ

ソース 58d32f66c8e3456ba0b349069cc8d449\_HBMX\_1180

明るさ

☐ 反転イメージ

▼ 変換

☐ テクスチャ変換をリンク

▼ 位置

オフセット  X

Y

回転

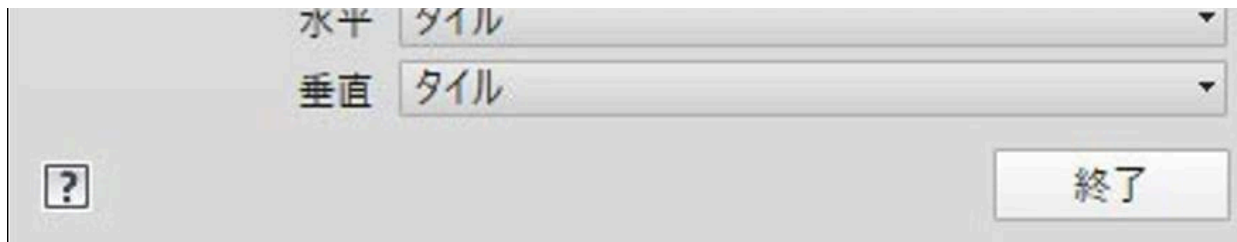
▼ 尺度

サンプルサイズ  幅

高さ

▼ 繰り返し

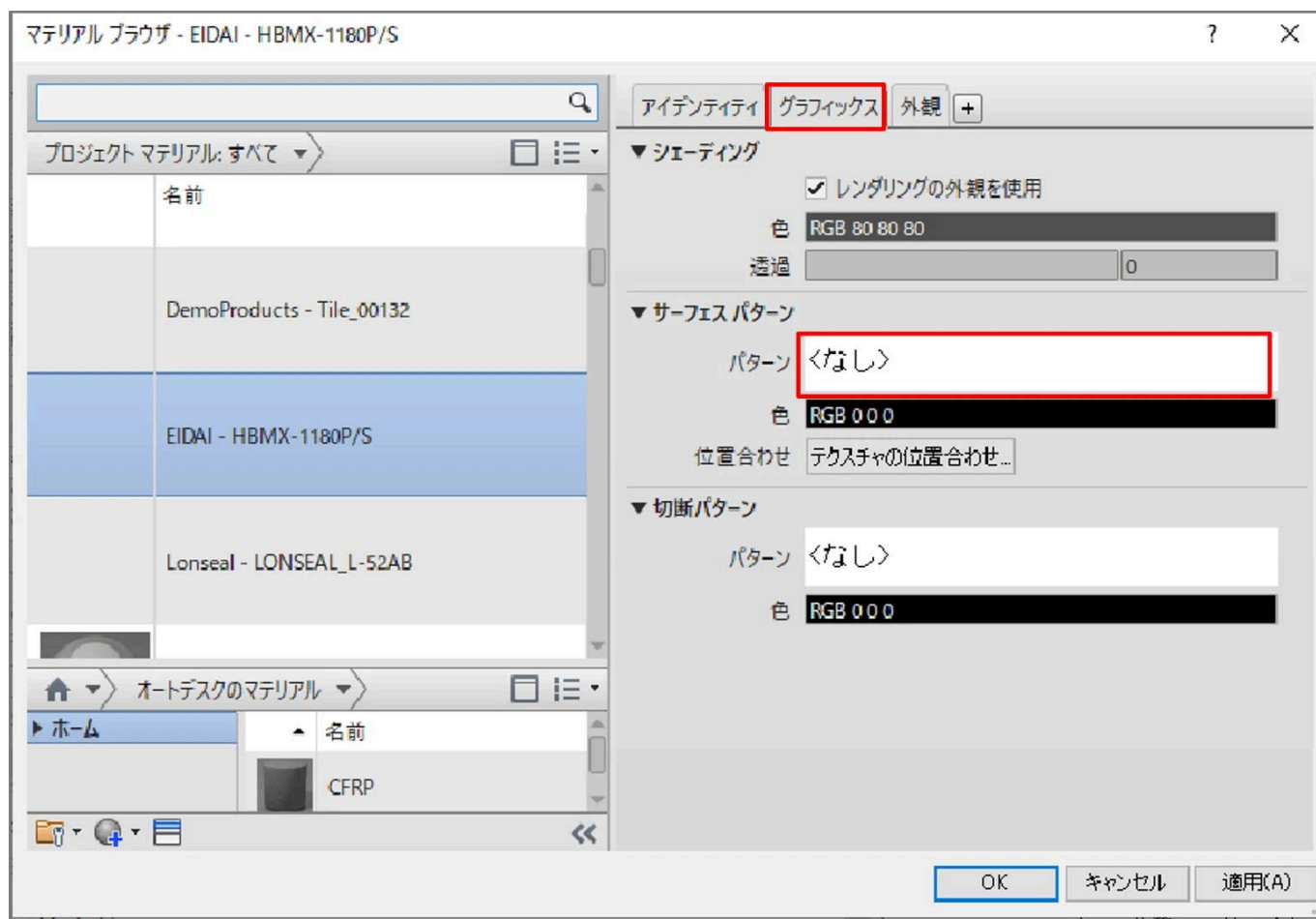




## Arch-LOG BIM マテリアルの回転方法

Arch-LOG BIM マテリアルは Iray for Revit でのクラウドレンダリング時における表示はユーザーによるカスタマイズが出来ない仕様となっております。回転する場合は以後の方法で行うことができます。

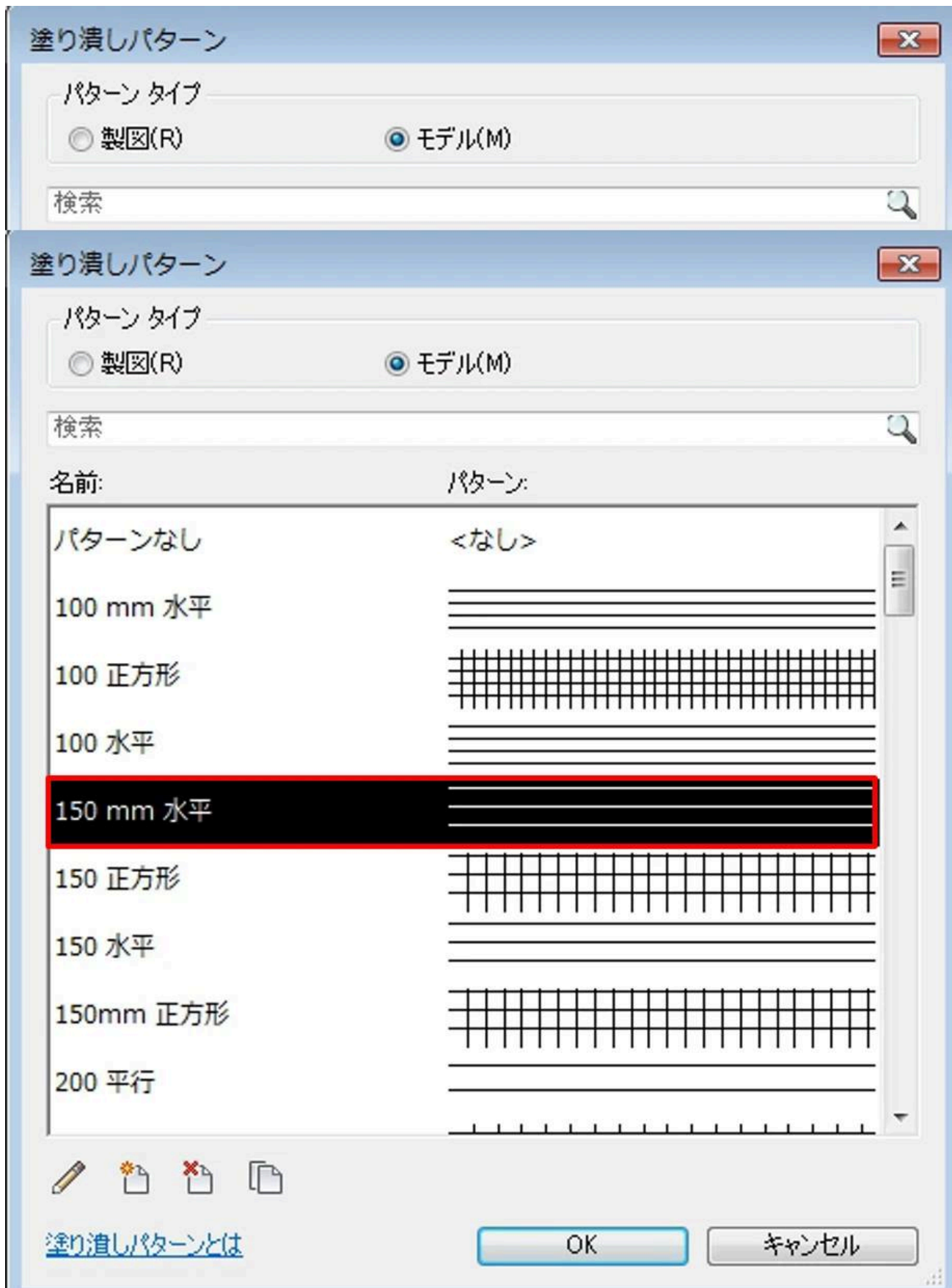
1. 事前にマテリアルに [マテリアルエディタ] でサーフェスパターンの設定を行います。[マテリアルブラウザ] で回転したいマテリアルを選択し、[マテリアルエディタ] パネルの [グラフィックス] タブで [サーフェスパターン] プロパティの [パターン] をクリックします。



2. [塗り潰しパターン] ダイアログが表示されますので [パターンタイプ] を [モデル] に設定します。[パターン] リストからテクスチャの方向に合ったサーフェスパターンを選択し、[OK] ボタンをクリックします。

アサインするテクスチャと同じ方向のパターンであれば、パターンの間隔などは違っていてもかまいません。





3. [グラフィックスタブ]に戻るので、[テクスチャの位置合わせ] ボタンをクリックします。

アイデンティティ   グラフィックス   外観   +

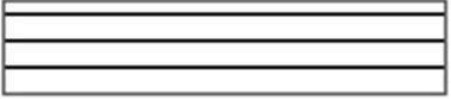
▼ シェーディング

☒ レンダリングの外観を使用

色   RGB 80 80 80

透過   0

▼ サーフェスパターン

パターン   150 mm 水平   

色   RGB 0 0 0

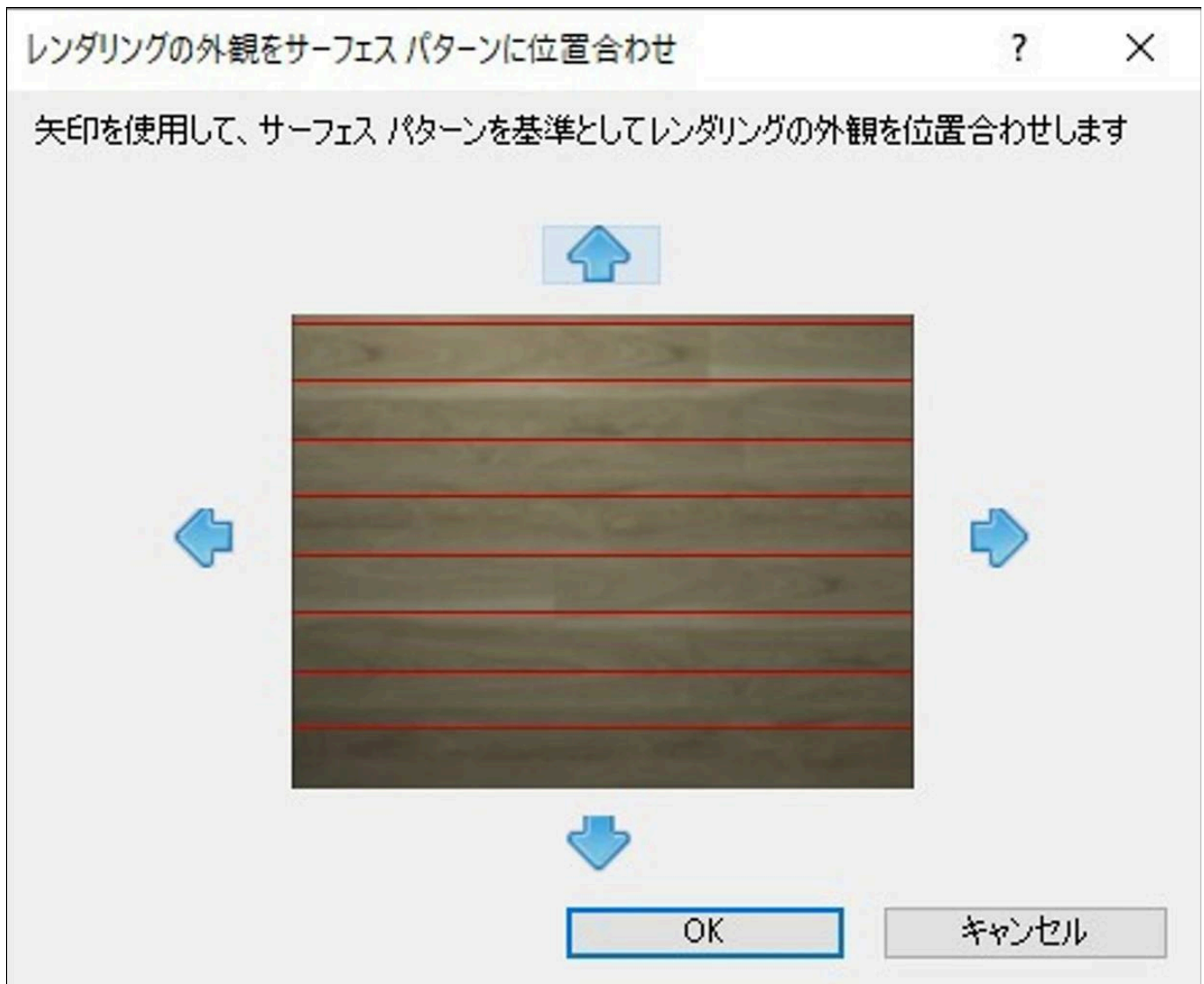
位置合わせ   テクスチャの位置合わせ...

▼ 切断パターン

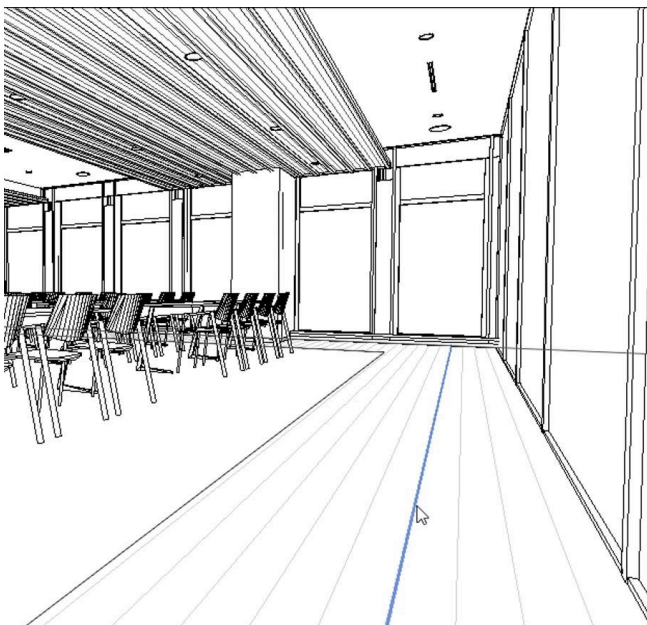
パターン   <なし>

色   RGB 0 0 0

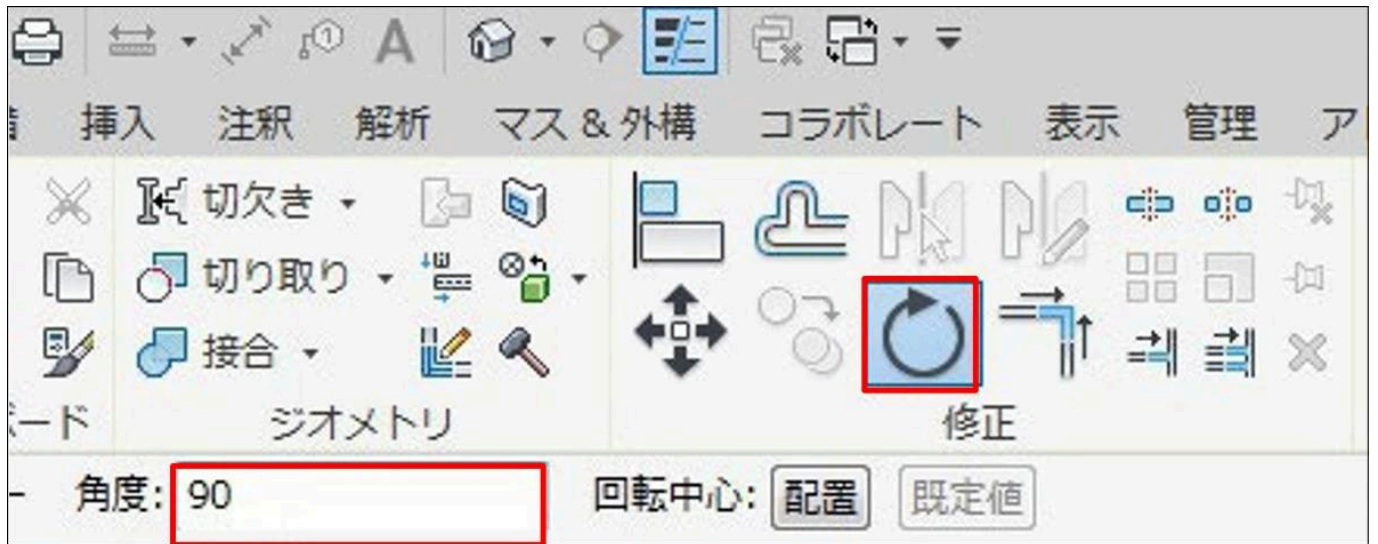
4. [レンダリングの外観をサーフェスパターンに位置合わせ] ダイアログで、テクスチャとサーフェスパターンの向きが合っているか確認します。



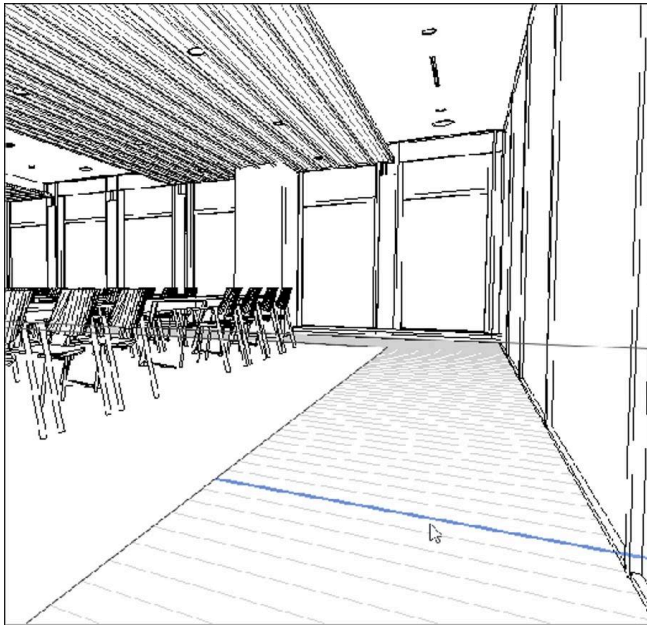
5. [マテリアルエディタ] を閉じて、ビューで [tab] キーを押しながら、サーフェスパターンのいずれかの線分を選択します。



6. [回転] ツールで、回転させたい角度を入力します。



7. サーフェスパターンが回転し、テクスチャも追従して回転します。また、一つのオブジェクト内で、面ごとに異なるテクスチャの方向を設定することができます。



ビューが暗くサムネイルの確認ができにくい場合はビューの[プロパティ] > [グラフィック表示オプション] > [照明] フィールドの [環境光] の値を上げて調整を行ってください。この値は、Iray for Revit でのレンダリング結果には影響を与えません。



グラフィックス表示オプション

×

▶ |モデルを表示(M)

▶ |影(S)

▶ |手書き風の線(K)

▶ |奥行き表現(O)

▼ |照明(L)

スキーム: 外部: 太陽のみ

太陽の設定: <インセッション、日時指定>

人工照明: 人工照明...

太陽光: 30

環境光: 50

影: 50

▶ |フォトグラフィック露出(P)

▶ |背景(B)

ビュー テンプレートとして保存...

[これらの設定がビューのグラフィックスに及ぼす影響について](#)

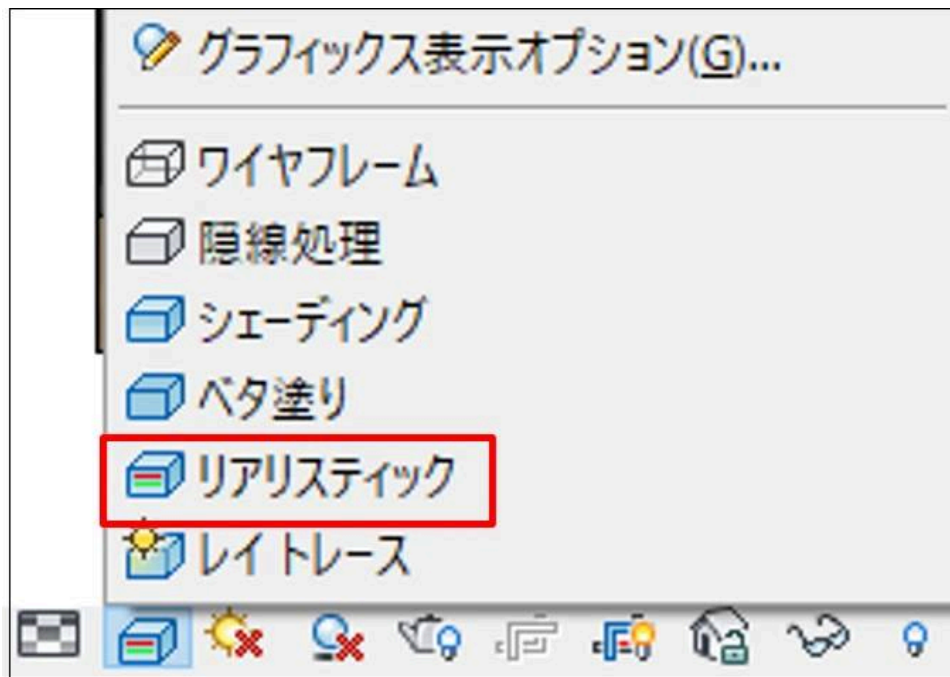
OK

キャンセル

適用(Y)

## Arch-LOG BIM マテリアルのサムネイルについて

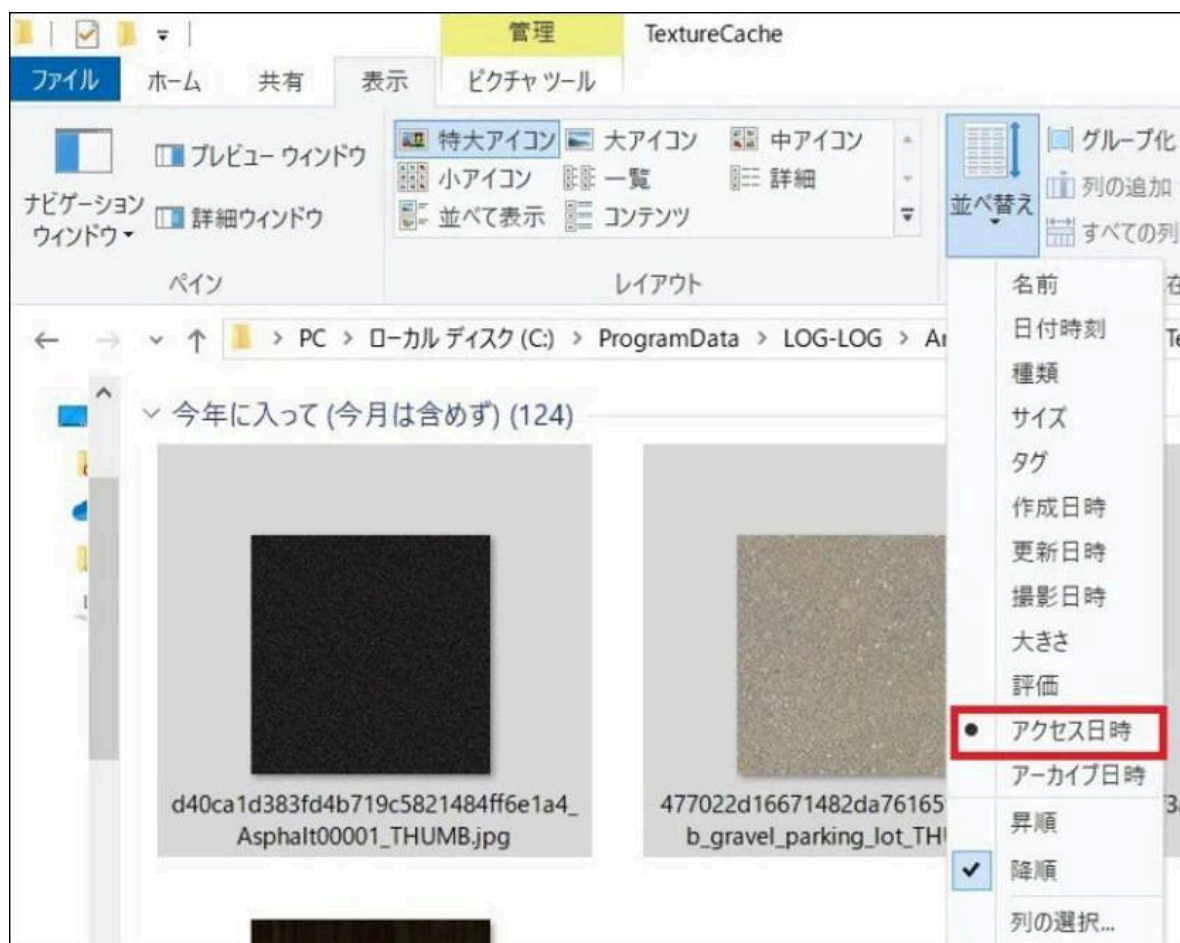
ダウンロードした Arch-LOG BIM マテリアルで使用するサムネイル画像は Iray for Revit でのクラウドレンダリングにおいて、<Iray マテリアル>のテクスチャとして使用されるものとは異なります。Revit デフォルト、または他のレンダラーをご利用時、及び、ビューのグラフィック表示を [リアリスティック] を選択している場合に、このサムネイルと同じ画像がテクスチャとして使用されます。



サムネイルの保存先： C:\ProgramData\LOG-LOG\Arch-LOG for Revit\TextureCache

異なる端末で作業する場合、作業する端末でサムネイル表示させるには画像の複製を保存する必要があります。

<TextureCache>には、ダウンロードしたすべての<Arch-LOG BIM マテリアル>のサムネイル画像が保存されるため、後々整理つきにくくなります。こまめに、アクセス日時などでソートしていただき、ご使用になられているプロジェクトのフォルダ等に複製しておかれることを推奨いたします。





# 1. [Bloom Unit]メニュー

Arch-LOG Cloud Rendering の操作を行うには、メニューバーから[Extensions]をクリックします。クリックするとドロップダウンメニューが表示されます。



ドロップダウンメニューより[Bloom Unit]を選択します。



# 2. [Bloom Unit]メニュー



[Bloom Unit]をクリックすると、拡張メニューに[Bloom Unit]の各プラグインツールが表示されます。用途ごとにグルーピングされています。

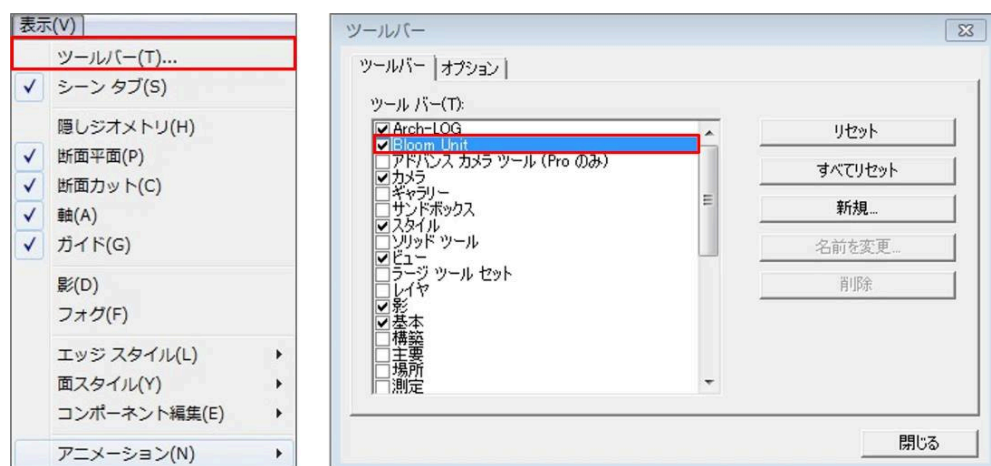
# 3. [Bloom Unit]ツールバー



ツールバーには、[Bloom Unit]メニューと同じ機能のツールアイコンが表示されており、どちらからでもアクセスが可能です。

- ①[Bloom Unit]ツール
- ②[Render Settings]ツール
- ③[Preferences]ツール
- ④[Status]ツール
- ⑤[Luminaire Manager]ツール
- ⑥[Material Manager]ツール
- ⑦[Component Manager]ツール
- ⑧[Animation Rendering]ツール

[Bloom Unit]ツールバーは、最初はメインツールバーからドッキング解除された状態で、画面の左上に浮かんでいます。簡単にアクセスできるようにメインツールバーにドラッグしてください。ツールバーが見つからない場合は、[表示]メニュー⇒[ツールバー]をチェックし、[ツールバー]ダイアログで[Bloom Unit]がチェックされていることを確認してください。



# Iray for Revit を使用したパース作成について

## Iray for Revit

Iray の機能を使った Arch-LOG Cloud Rendering が行える Revit 用のプラグインです。この Arch-LOG Cloud Rendering を使用すればワンクリックで素早くインタラクティブに高品質なフォトリアル画像を得ることができます。

## Arch-LOG Cloud Rendering

Arch-LOG で提供されるライトとマテリアルを使用することで、実際に光があたった部分がどのように見えるかについてなどの最良のシミュレーション結果を得ることができます。Arch-LOG Cloud Rendering を使用するにあたり高価な新しいハードウェアの購入は不要で、特別な技術や訓練も必要としません。

---

## 2-1 カメラの配置と太陽の設定

[Iray for Revit] では、Revit のプロジェクトに配置されたカメラの操作がリアルタイムにレンダリングに反映されます。（カメラの位置及び、向きの変更がクラウドサーバーへ送信され、反映されるまでの若干のタイムラグはあります）また、ビューごとに設定された [太陽の設定] により駆動される、Revit のフィジカルベースの採光システムをサポートしています。日付、時刻、タイムゾーンの変更についても、リアルタイムにレンダリングに反映されます。

### カメラの配置

1. Revit の通常の操作手順でビューにカメラを配置します。

① [リボン] タブ→ [表示] タブ→ [3D ビュー] プルダウン→ [カメラ] ツールを起動。

② [作業領域] で始点と注視点をクリックしてカメラを配置します。

必要に応じ、クリッピング範囲やトリミングサイズの調整を行って下さい。

カメラアングルは、Iray for Revit でレンダリング中でも変更ができますので、レンダリング画像を見ながら調整することが可能です。



Arch-LOG Cloud Serverへアップロードされるオブジェクトは、アップロードされるカメラビューのクリッピング範囲内にあるもののみとなります。アップロードした際にクリッピング領域の外側にあるオブジェクトは、カメラを移動した際に表示されなくなる場合があります。その為、ビューの[プロパティ]で[前方クリップアクティブ]を使用しないか、もしくは[前方クリップオフセット]の値を大きく設定してください。また、断面パースなどの場合、[切断ボックス]を使用することで、オブジェクトの断面をレンダリングすることができます。

プロパティ

3D ビュー

3D ビュー: 3D ビュー 3 アイコン タイプを編集

グラフィックス

|                |                          |
|----------------|--------------------------|
| 詳細レベル          | 標準                       |
| パーツ表示          | オリジナルを表示                 |
| 表示/グラフィックスの上書き | 編集...                    |
| グラフィックス表示オプション | 編集...                    |
| 専門分野           | 建築                       |
| 既定の解析表示スタイル    | なし                       |
| 太陽パス           | <input type="checkbox"/> |

範囲

|              |                                     |
|--------------|-------------------------------------|
| ビューをトリミング    | <input checked="" type="checkbox"/> |
| トリミング領域を表示   | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 前方クリップ アクティブ | <input type="checkbox"/>            |
| 前方クリップ オフセット | 18607.5                             |
| 切断ボックス       | <input type="checkbox"/>            |

カメラ

|           |       |
|-----------|-------|
| レンダリングの設定 | 編集... |
|-----------|-------|

プロパティ ヘルプ

適用

[トリミング領域] はアップロードに影響ありません。領域外のオブジェクトに関してもアップロードされます。また、ビューの [トリミング領域] は、レンダリング実行中にも変更することができます。[Iray Cloud Rendering] ウィンドウで確認しながら、レンダリングビューで [トリミング領域] を選択し、[トリミングサイズ] ツール、またはビューでコントロールをドラッグして調整ができます。



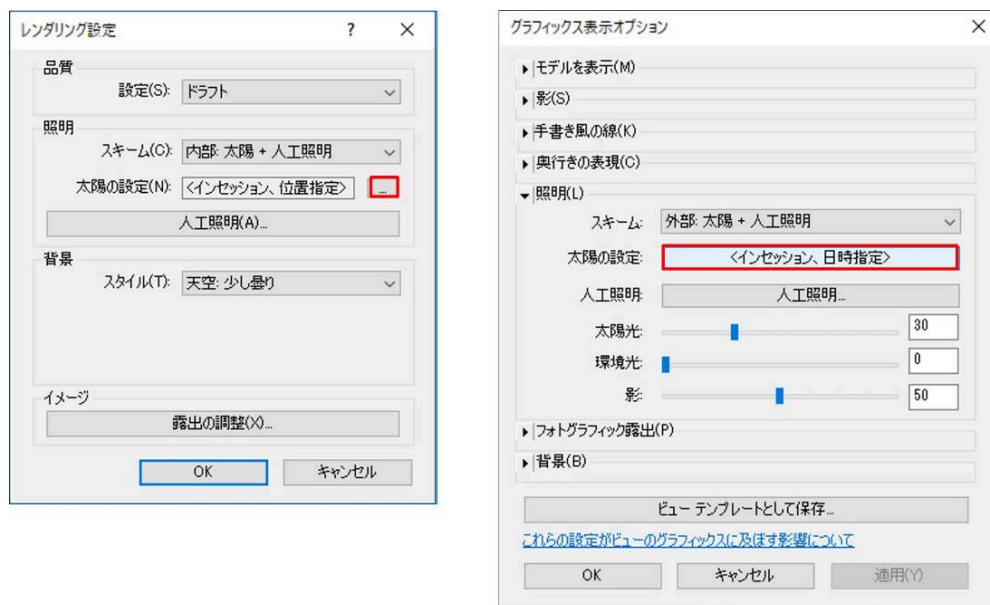
## 太陽の設定

2. 日付、時刻、タイムゾーンを設定します。

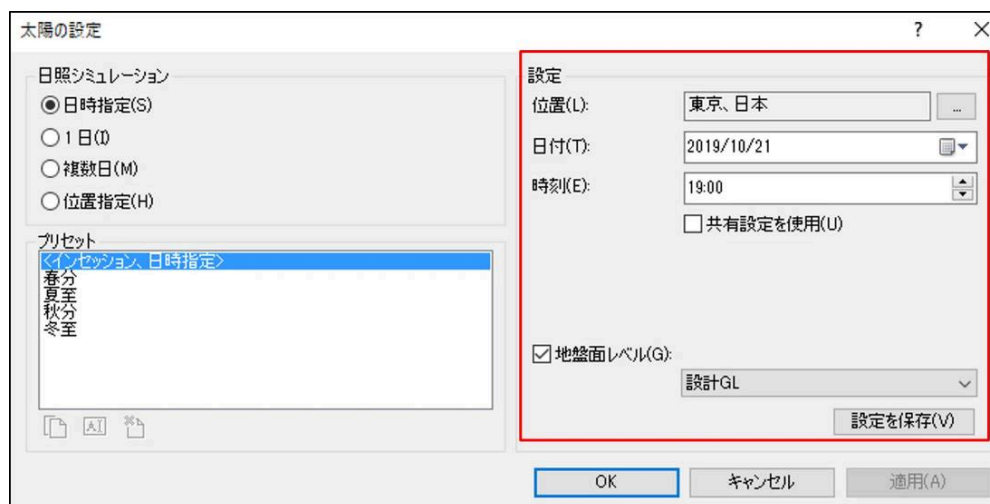
- ① 配置したカメラの 3D ビューを開き、[オプションバー] から [太陽のパス] アイコンをクリックし、[太陽の設定] を選択します。



[グラフィックス表示オプション] 及び [レンダリングの設定] の [照明] フィールドにある [太陽の設定] と同期しています。その場合、その他のパラメータを変更しても、Iray for Revit のレンダリング結果には影響を与えません。



② [太陽の設定] ダイアログの [設定] から、日付、時刻、タイムゾーンを設定してください。



[太陽の設定] は Arch-LOG Cloud Rendering 中でも変更できます。

午前中の光は青味が強く、午後の光は黄味が強くなります。また、夏場に比べ、冬は黄味が強くなります。真昼では影は短く、午前中や午後では影は長く（深く）なります。シーンに合わせて調整すると良いでしょう。

内観のレンダリングで、部屋の中から外部が見えるシーンに照明配置する場合や、照度計算を行う場合は夜の時間帯に設定して行ってください。太陽の影響があるシーンでは、照明が複雑な為、正しい照明の影響を確認できにくくなります。

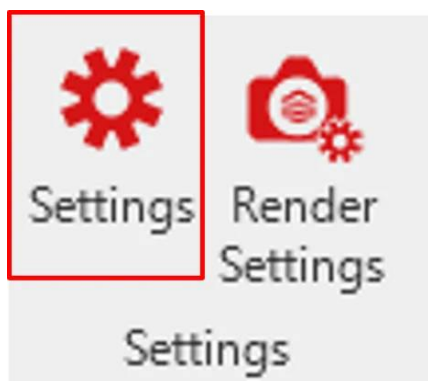
[共有設定を使用] にチェックがあるビューは同期されるため、すべて同じ設定となります。



## 2- 2 Iray for Revit のアカウント設定について

Iray for Revit を使用して Arch-LOG Cloud Rendering は最初にアカウント設定を行う必要があります。Iray for Revit と Arch-LOG は同じアカウントを使用します。

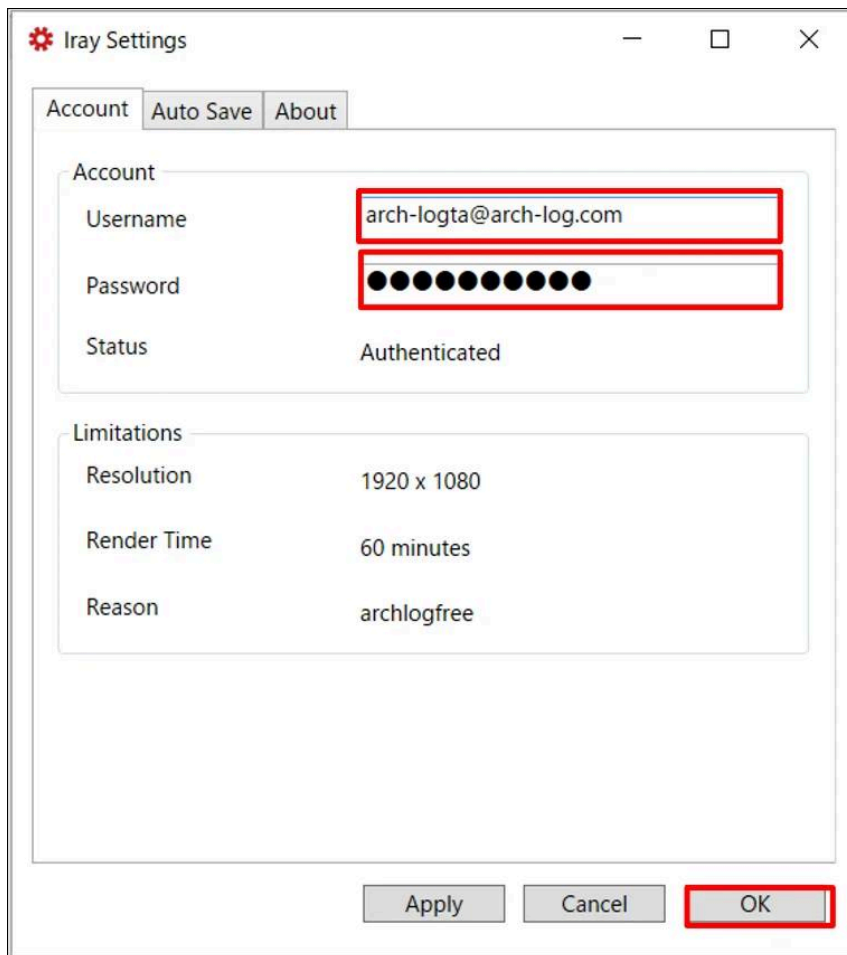
1. [リボン] タブ→ [Iray for Revit] タブ→ [Settings] パネル→ [Settings] をクリックします。



2. [Account] タブ→ [Account] フィールドで [Username] に Arch-LOG アカウントとして登録しているメールアドレスを、[Password] にパスワードを入力して [Apply] ボタンをクリックします。

A screenshot of the 'Iray Settings' dialog box. The 'Account' tab is selected and highlighted with a red box. The 'Username' field contains 'arch-logta@arch-log.com' and is highlighted with a red box. The 'Password' field is masked with black dots and is also highlighted with a red box. The 'Status' is 'Authenticated'. Below the 'Account' section is a 'Limitations' section with fields for 'Resolution' (1920 x 1080), 'Render Time' (60 minutes), and 'Reason' (archlogfree). At the bottom, the 'Apply' button is highlighted with a red box, along with 'Cancel' and 'OK' buttons.

3. 入力が正しければ [Status] に<Authenticated>と表示されます。ログインができれば [OK] ボタンで閉じます。

The image shows the 'Iray Settings' dialog box with three tabs: 'Account', 'Auto Save', and 'About'. The 'Account' tab is active. It contains fields for 'Username' (arch-logta@arch-log.com), 'Password' (masked with dots), and 'Status' (Authenticated). Below these is a 'Limitations' section with 'Resolution' (1920 x 1080), 'Render Time' (60 minutes), and 'Reason' (archlogfree). At the bottom are 'Apply', 'Cancel', and 'OK' buttons. Red boxes highlight the Username, Password, and OK buttons.

次回以降、ログイン状態が保持されます。

[Limitation] フィールドが表示され、現在付与されているステータスの確認ができます。

## 2-3 Arch-LOG Cloud Rendering の実行について

Arch-LOG Cloud Rendering を行うには、カメラビューを Arch-LOG Cloud Server へアップロードする必要があります。

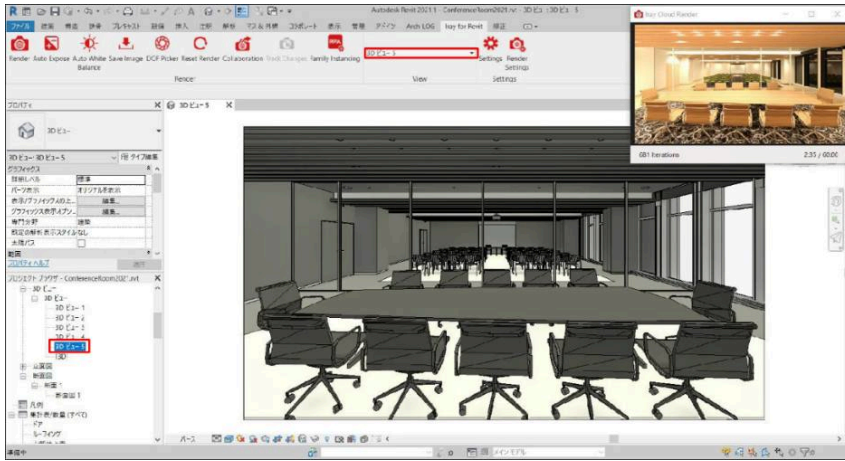
Revit で [作業領域] に現在表示されているビューとは別に Arch-LOG Cloud Server へアップロードするビューを設定する必要があります。

1. Arch-LOG Cloud Server へアップロードするビューを選択します。[リボン] タブ→ [Iray for Revit] タブ→ [View] パネルのプルダウンリストよりカメラビューを選択。（レンダリング実行後に使用するツールは、ハーフトーンで表示されています。）



アップするビューは必ずカメラビューを設定してください。

アップロード時 [作業領域] に表示するビューは [View] パネルのプルダウンリストで選択したビューと同じである必要はありません。ただしアップロード後、ナビゲーションホイールなどでカメラをリアルタイムに移動させる場合は [View] パネルのプルダウンリストに表示されているビューで操作してください。カメラ自体の移動の場合、平面図ビューなどで [View] パネルのプルダウンリストで選択しているビューと同じカメラを選択して移動させてください。

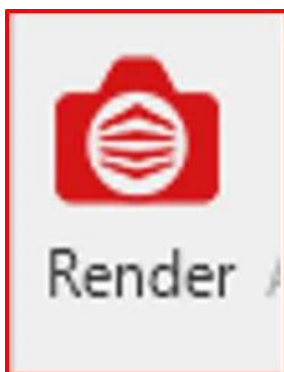


プロジェクトに新規でカメラを配置した際や、既存のビュー名を変更した場合など、ビュー名が元の名前のままですぐにリストに反映されない場合があります。ビュー名の変更は一度プロジェクトを保存した後、再度開いた際に反映されます。

選択したビューで非表示になっているオブジェクトは Arch-LOG Cloud Server へのアップロードは行われません。その為、後からプルダウンリストでビューを変更しても始めにアップロードしたビューでの表示状態が維持されます。表示状態の変更をレンダリングに反映させるには、下記方法で対応していただくことができます。

- 一度 Revit を終了し再度アップロード
  - オブジェクトの"消去"と"配置"
2. Arch-LOG Cloud Rendering を実行します。[Render] パネル→ [Render] をクリックします。

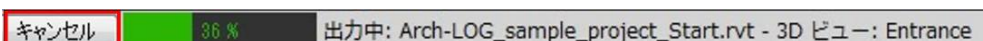
レンダリングを開始する前には、必ずプロジェクトを保存してから行うようにしてください。



ツールが起動されると、直ちに [Iray Cloud Render] ウィンドウが表示されます。現在のシーンが解析され、レンダリング用のデータに変換された後、Arch-LOG Cloud Server にアップロードが始まります。ウィンドウ下部の [ステータスバー] に、アップロードの状況が表示されます。

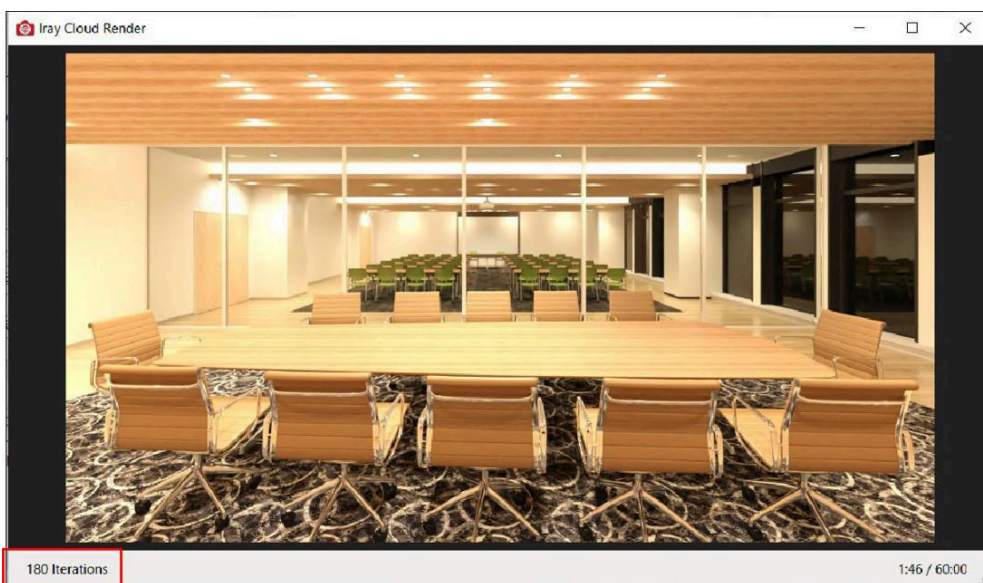


Revit の [ステータスバー] に表示される [キャンセル] ボタンをクリックしても、アップロードを中止することはできません。



3. アップロードされた 3D ビューが表示され、レンダリングが開始されます。

レンダリングを終了するにはウィンドウ右上の [×] ボタンをクリックしウィンドウを閉じます。



Iterations…レンダリングの反復数。時間の経過と共に鮮明な画像になります。

レンダリング表示がビューと異なる場合、レンダリングウィンドウが真っ白な表示のままの場合は、他のビューに変更、又は一度ウィンドウを閉じ、再度 [Render] をクリックしてクラウドへアップロードしなおします。それでもうまくいかない場合は、一度プロジェクト閉じてから再度お試しください。

4. レンダリングウィンドウはカメラの移動やファミリー配置などの変更がリアルタイムで反映されます。

[タイププロパティ] などの別ウィンドウのダイアログで行うパラメータの変更はダイアログを閉じるまで反映されません。

Arch-LOG Cloud Rendering ウィンドウは完全にマルチタスクで表示されます。その為、ウィンドウを開いたままの状態、レンダリング中でも Revit の通常作業を並行して行うことが可能です。

Bloom Unit の基本設定と Arch-LOG Cloud Rendering のレンダリング設定を行うグループです。

## ① [Render Cloud...]メニュー

選択すると [Bloom Unit Render Selection]ウィンドウが表示されます。Bloom Unit のクラウドレンダリング設定を行います。[DON'T SHOW THIS AGAIN FOR THIS SCENE]チェックボックスを有効にしている場合、[Bloom Unit Status]ウィンドウが表示され、クラウドへのアップロードが開始されます。

ツールバーから [Bloom Unit]ツールアイコンをクリックしても、上記と同様に[Bloom Unit Render Selection] ウィンドウ開くことができます。

### [Bloom Unit Render Selection] ウィンドウ

Iray のレンダリングモードを選択します。Bloom Unit には、要件に応じて選択できる 2 つの優れたレンダリングモードがあります。モードは[Render Settings]ウィンドウからいつでも変更できます。

#### <Iray Interactive>チェックボックス

チェックを入れると、レンダリングモードが<Iray Interactive>モードに設定されます。

#### <Iray Interactive>モード

精度を犠牲にしてたいへん高速にレンダリング画像を得ることができるモードです。シーンでレンダリングされる光源（昼光または HDRI を除く）の数が 16個に制限され、照度分析は利用できませんが、レンダリングは通常数秒または数分で完了します。このモードでは、インスタンス化、半透明および照度の分析はサポートされていません。グローバルイルミネーション、アンビエントオクルージョン、シャドウイングを無効にするなど、物理的でないエフェクトなどの機能をオプションで有効にすることができます。

#### <Iray Photoreal>チェックボックス

チェックを入れると、レンダリングモードが<Iray Photoreal>モードに設定されます。

Arch-LOG Cloud Rendering の規定のレンダリングモードです。

#### <Photoreal>モード

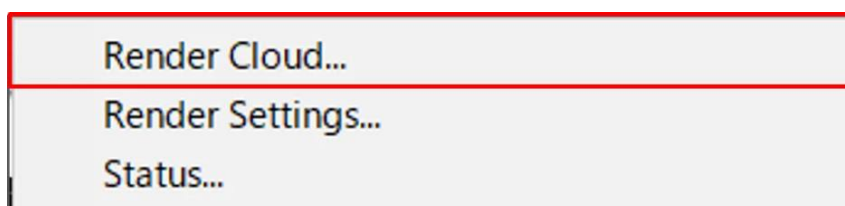
最高の精度と完全な物理的精度を提供し、品質を最適化しながら、設定を調整することなく良好なパフォーマンスを発揮するモードです。パフォーマンスは極めて良好ですが、最終画像までレンダリングするには、数分または複雑な照明シナリオでは多少時間がかかることがあります。インスタンス化、半透明性、照度解析、および任意の数の光源がサポートされています。

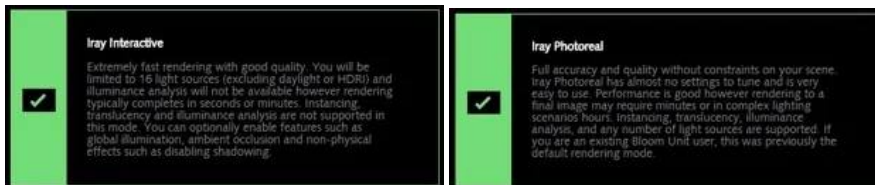
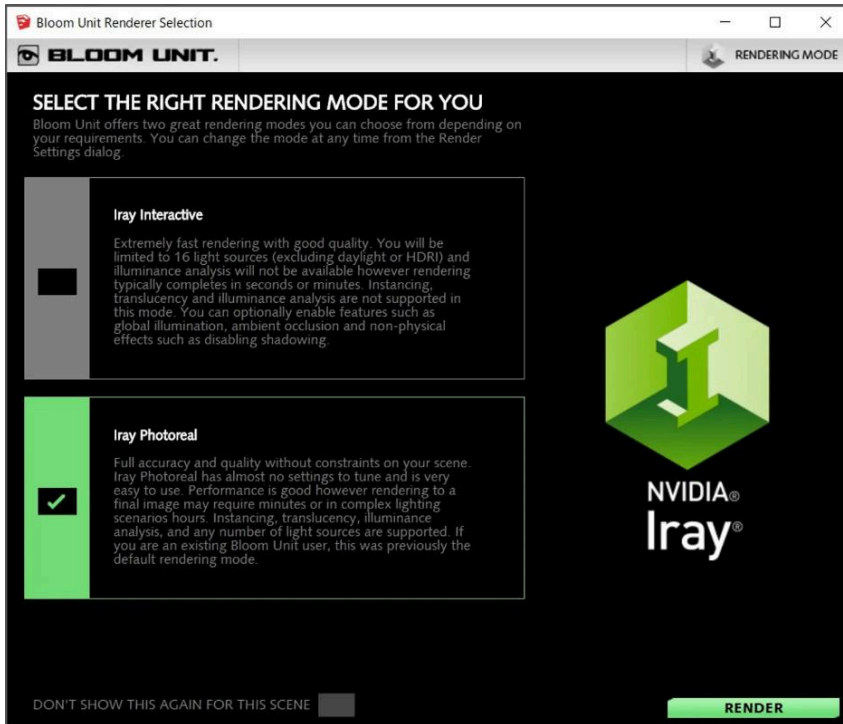
#### [DON'T SHOW THIS AGAIN FOR THIS SCENE]チェックボックス

このダイアログを再表示しない場合は有効にします。

#### [RENDER]ボタン

クリックすると SketchUP モデルの Arch-LOG Cloud Sever へのアップロードが瞬時に開始され、[Bloom Unit Status]ウィンドウが表示されます。





### [Bloom Unit Renderer Window]

クラウドへのデータアップロードが完了すると、[Bloom Unit Renderer Window]が表示されます。ウィンドウを閉じるまで、Revit と Arch-LOG Cloud Server の連動された状態が維持されます。

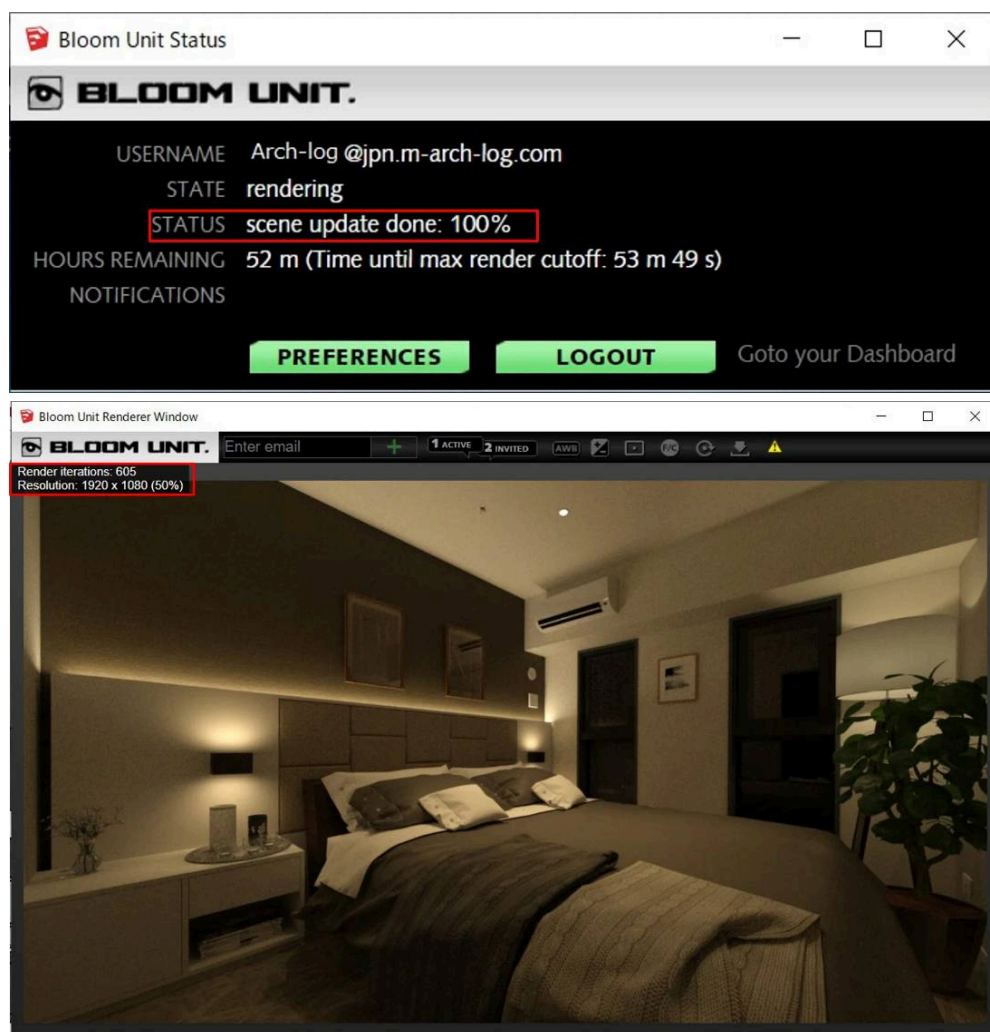
### [レンダリングウィンドウ]

レンダリングの結果が表示されます。データのアップロードが完了すると、Arch-LOG Cloud Rendering が始まるサインが表示されます。

レンダリングが開始されると、[Bloom Unit Status]ウィンドウの[STATUS]に進行状況が表示されます。



画面に表示できる解像度よりも大きいレンダリング解像度を指定した場合、Bloom Unit はブラウザに合うように画像を縮小します。この縮小は常に 2 の倍数で行われるため、画像の周囲に濃い灰色の枠線が表示されます。また、ビューアが開いているときに<` (Shift+@)>キーを使用すると、ビューポートの左上にレンダリング解像度とレンダリングの反復回数が表示され確認することができます。



## [Bloom Unit Renderer Window] ツールバー

Arch-LOG Cloud Rendering の設定及び操作を行うツールが集められています。ボタンをクリックすることにより、各種操作が可能になります。



### 1- [BLOOM UNIT] ボタン

クリックすると[BLOOM UNIT]ウェブサイト(<https://www.bloomunit.com/en/>)が開きます。



### 2- [Collaboration] ボタン

コラボレーション機能を使用し、レンダーウィンドウの共有閲覧が可能になります。

コラボレーション機能へ招待するユーザーのメールアドレス入力し、+ボタンをクリックします。メールが送信され、承認を行うことで機能を使用することが出来ます。コラボレーションのアクティブユーザーと招待ユーザー数が表示されます。



### 3- [White balance]ボタン

ホワイトバランスの調整を行います。クリックしてドロップダウンメニューが表示されます。



#### [White balance] メニュー

あらかじめ定義されたものから選択して変更ができます。＜AWB＞を選択すると、自動ホワイトバランスを使用できます。



### 4- [Expose]ボタン

シーンの露出を調整します。クリックするとメニューが表示されます。+/- ボタンを押すと露出がリセットされます。



#### [Expose]メニュー

ボタンを選択し、値を変更することができます。メニューのセットされます。

キーボードから + または - を押すことで、露出を半ストップ単位で変更することができます。



### 5- [Depth of field]ボタン

被写界深度（DOF）の設定を行います。クリックするとメニューが表示されます。設定後、レンダーウィンドウ内にクロスカーソル[+]が表示されますので、被写界深度の基準となるポイントをクリックして指定します。



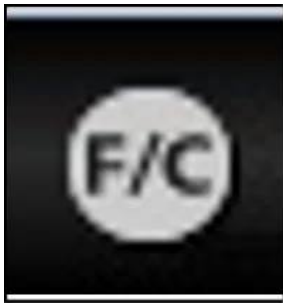
#### [Depth of field]メニュー

ボタンを選択し、絞り値を設定します。キーボードから < または > を押すことでも、アパーチャ(口径)のサイズを変更することができます。



### 6- [False Colour]ボタン

擬色による輝度/照度計算の設定を行います。下部のボタンをクリックしてモードの切り替えができます。カラーバーの左右のテキストボックスで、輝度/照度計算の最小・大値を設定します。



### <Luminance(cd/m2)>モード

輝度計算を行うモードです。光源の明るさの度合を擬色により表示します。



### <Illuminance(lux)>モード

照度計算結果を、光に照らされた面の明るさの度合を擬色により表示します。



### 7- [Reset]ボタン

クリックすると、自動露出、自動ホワイトバランス、被写界深度の値がすべて初期値に戻されます。



### 8- [Save Image]ボタン

レンダーウィンドウ内の画像の保存を行います。クリックすると[BLOOM UNIT Save Image]ウィンドウがポップアップされます。

### [BLOOM UNIT Save Image]ウィンドウ

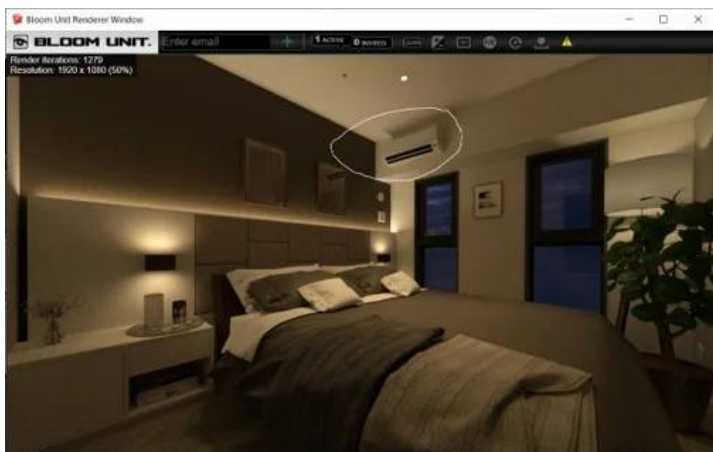
任意の保存場所を指定し画像を保存します。画像は設定されたレンダリングサイズで保存されます。



### [Image Markup]

Bloom Unit レンダリングで描画すると、レンダリングにマークアップを追加できます。但し、マークアップは画像と共に保存する事は出来ません。

シーンでカメラを移動するか[Reset]ボタンをクリックすると、すべてのマークアップが削除されます。



## ② [Render Settings...]

選択すると[Bloom Unit Render Settings]ウィンドウが表示されます。解像度と最大レンダリング時間などについての設定を行います。

ツールバーから[Render Settings]ツールアイコンをクリックしても、[Bloom Unit Render Settings] ウィンドウを開くことができます。



### [Bloom Unit Render Selection]ウィンドウ

レンダリングに関する設定を行います。左側のタブで設定項目を選択します。

無料版の Arch-LOG レンダリングアカウントでは、最高解像度 1920x1080 と最大レンダリングセッション時間 60 分のクラウドレンダリングに限定されています。

### [RENDER CLOUD]ボタン

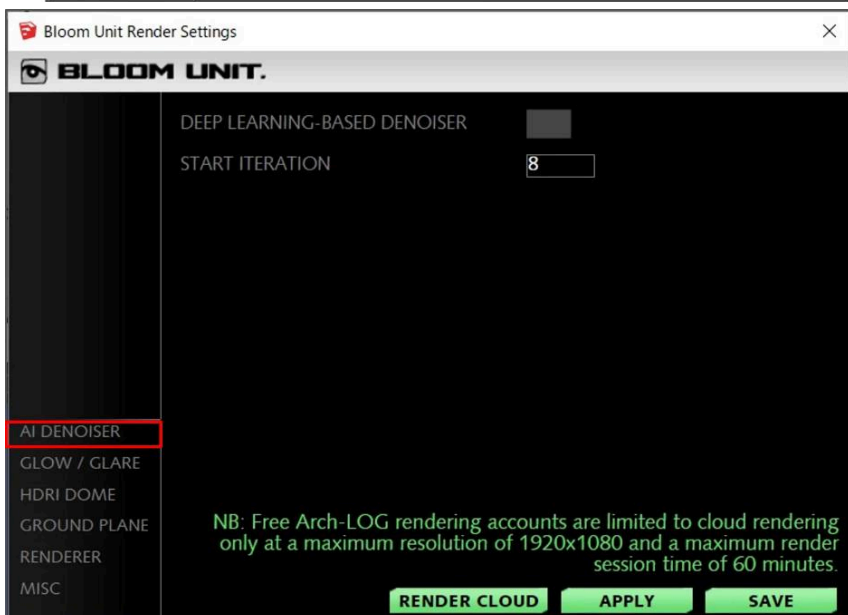
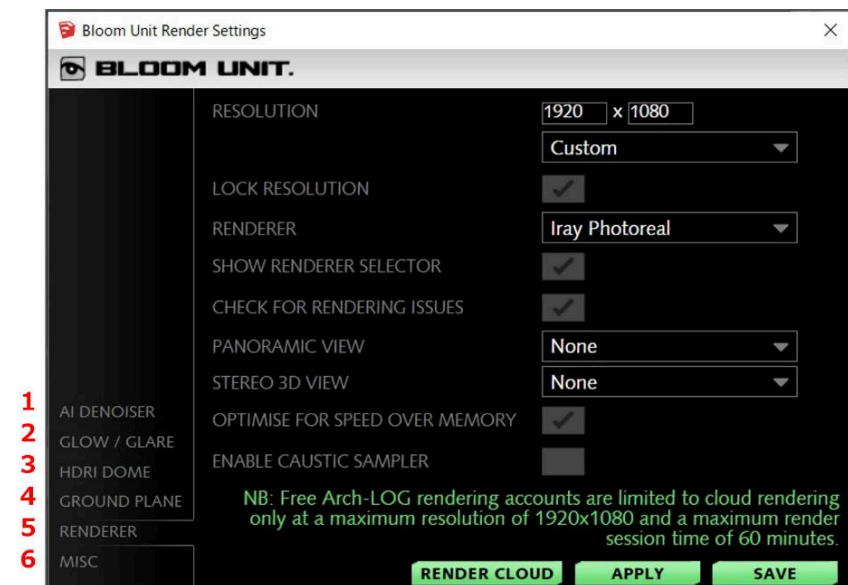
クリックすると直ちに[Bloom Unit]セッションを開始しデータがクラウド上に転送されます。

### [APPLY]ボタン

クリックで値を適用します。入力途中でクリックすると適用内容を確定することができます。レンダリング中にクリックすると、変更内容がリアルタイムに反映されます。

### [SAVE]ボタン

クリックすると、将来の使用に備えて設定が保存されます。



## 1- [AI DENOISER]タブ

AI（人工知能）により構築されたアルゴリズムにより、レンダリング時のノイズをリアルタイムに取り除く機能です。

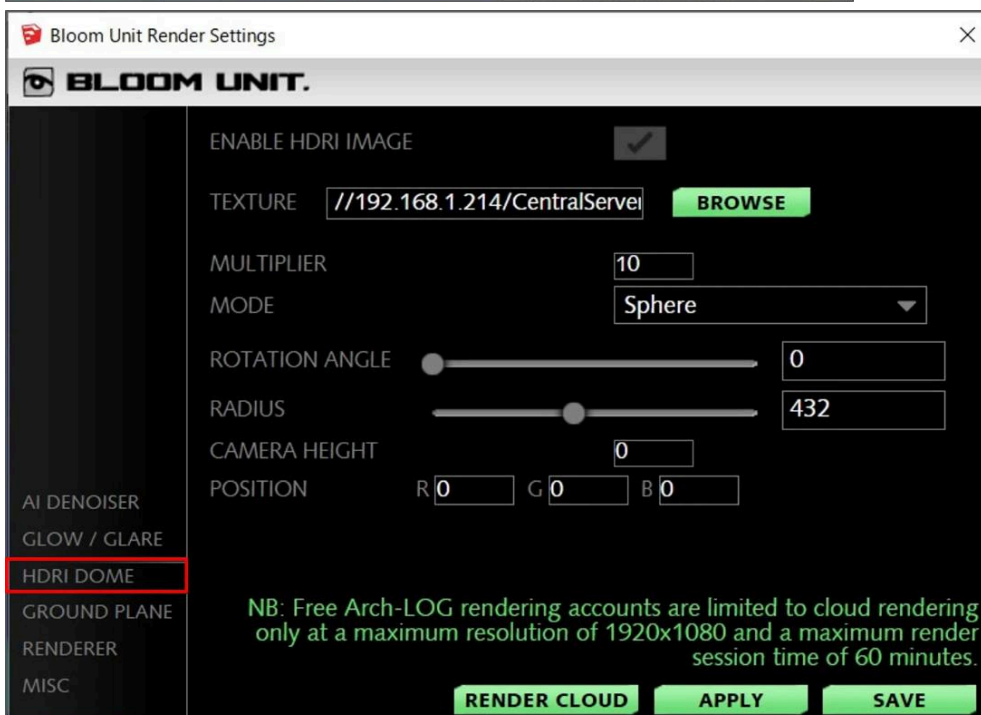
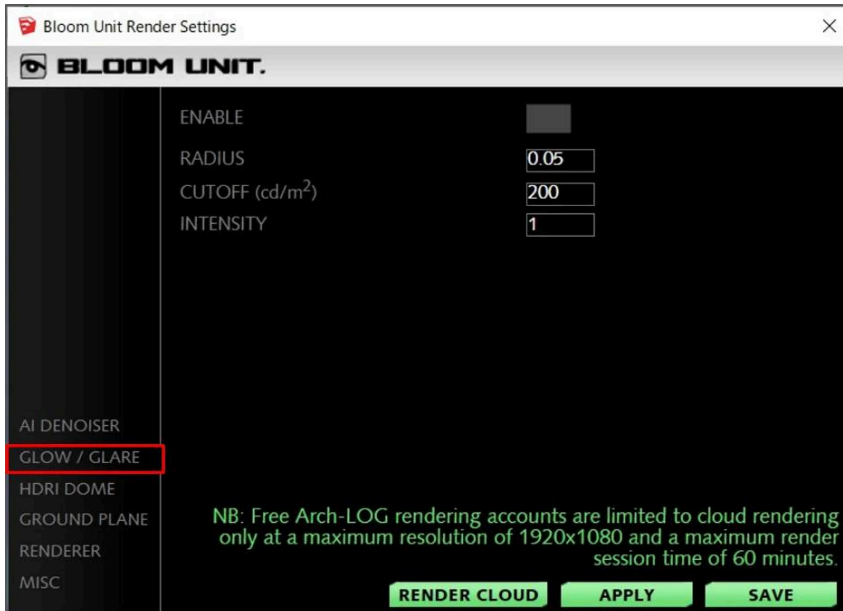
### [DEEP LEARNING-BASED DENOISER]チェックボックス

有効にすると AI ディノイザーによりレンダリング時間を早くすることができます。

有効にすると、AI ディープラーニングのノイズ除去プログラムはレンダリングされたイメージを処理します。AI ディノイザーを有効にすると、かなりの GPU メモリを消費し、パフォーマンスが低下する可能性があります。グロー(ブルーム)/グレア効果を使用する際は、ノイズ除去を有効にすることはお勧めできません。

### [START ITERATION]

イテレーション(反復処理)が始まるタイミングを設定します。このオプションは入力した値までノイズ除去が適用されないようにします。これにより対話性が向上し、パフォーマンスが悪い初期の画像にノイズ除去プログラムが適用されなくなります。規定値は<8>です。遅らせたい場合は値を大きくしますが、通常変更の必要はありません。



## 2- [GLOW / GLARE]タブ

グロー(ブルーム)/グレア効果の設定を行うタブです。効果を使用すると、高輝度部（非常に明るい光）が溢れ出るような効果を得ることができます。

### [ENABLE]チェックボックス

チェックすることでフィルタが有効になり、グロー(ブルーム)/グレア効果を得ることができます。このフィルタは後処理のみをベースにおり、放射オブジェクトのエッジにわずかなハロー（光ぼけ）を追加するような非常に繊細なグロー(ブルーム)/グレア効果を得ることを主なターゲットとしています。

### [RADIUS]

グローフィルタのぼかし半径を設定します。出力解像度に対する割合として指定します。

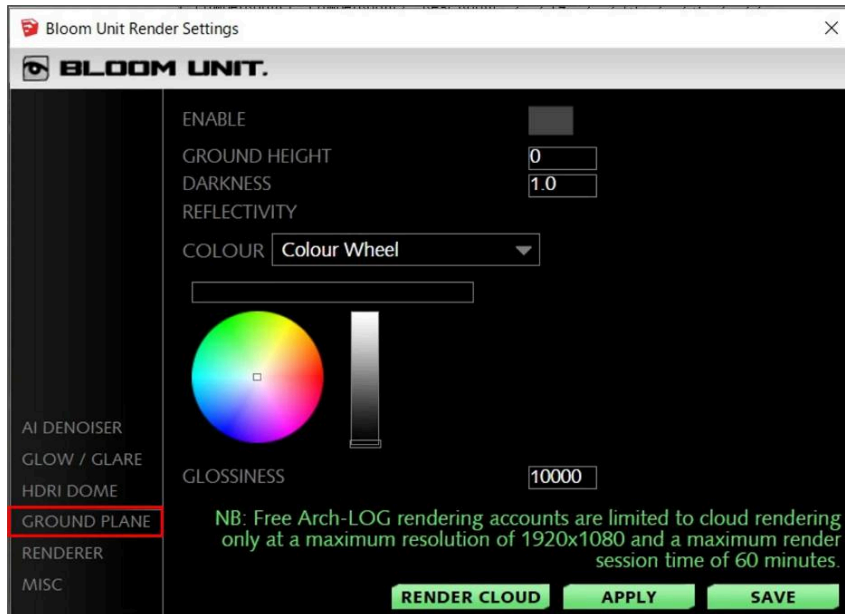
### [CUTOFF (cd/m²)]

偽色機能を使用しシーンの値を決めます。設定した値より暗い部分は光りません。



## [INTENSITY]

グロー効果のための強度を乗数で指定します。



## 3- [HDRI DOME]タブ

HDR 画像を環境マップとして使用する際の設定を行います。

### [ENABLE HDRI IMAGE]チェックボックス

HDR 画像ベースの環境照明の使用を有効または無効にします。

## [TEXTURE]

環境に使用する HDR 画像ファイルを指定します。（アスペクト比 2：1 の緯度/経度形式の画像である必要があります。）[Browse]ボタンをクリックすると[HDRI Texture]ダイアログが開きます。任意の保存場所から、使用する画像を選択します。

## [MULTIPLIER]

HDR 環境マップが有効な場合に設定できます。HDR 画像による環境照明の明るさについて乗数を設定します。

## [MODE]

HDR 画像のマッピングモードをプルダウンリストより選択します。指定した HDR 画像にあったモードを選択します。また、選択したモードにより設定する項目が変わります。<Infinite>モードが既定のモードです。

### <Infinite>モード

カメラの位置（地面からの距離）は考慮されず、向きのみが影響されます。

### <Ground>モード

<Infinite>モードと似ていますが、さらに環境イメージをグラウンドプレーンに投影します。

[CAMERA HEIGHT]：環境マップを撮影するために設置された実際のカメラの地面からの距離に相当する値と見なすことができます。通常、小さい正数を設定します。

## <Sphere>モード

カメラの位置と方向の両方より影響を受けます。

[RADIUS]：球面投影に使用する半径を設定します。遠くまでコンテンツを表示する画像の場合は大きな値、コンテンツが近い画像の場合は小さな値を入力します。

[CAMERA HEIGHT]：環境マップを撮影するために設置された実際のカメラの地面からの距離に相当する値と見なすことができます。通常、小さい正数を設定します。

[POSITION]：非無限モードに対する HDR 環境マップの起点を設定します。これにより、環境画像が投影される球体を移動することができます。

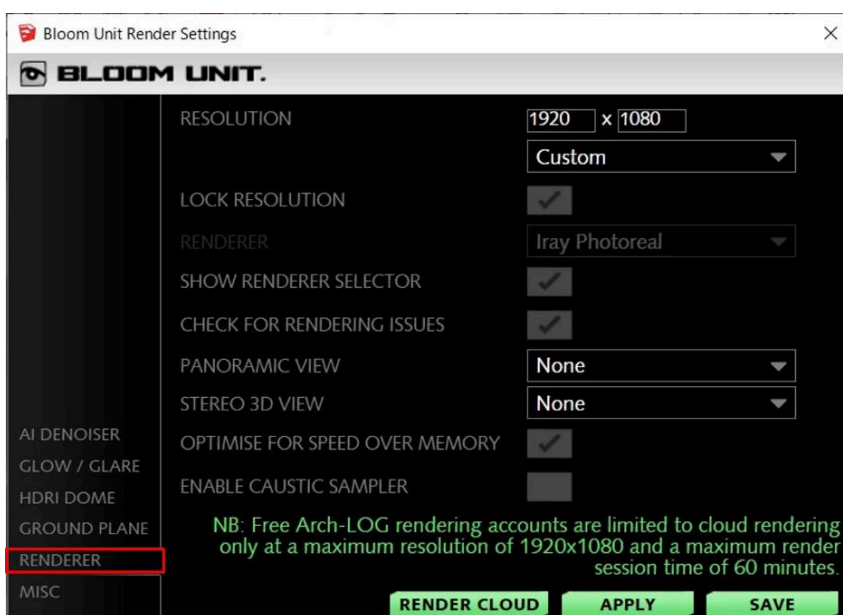
## <Sphere with Ground>モード

<Ground>モードと同じように機能しますが、球体は固定半径に投影されます。設定する内容は<Sphere>モードと同じです。

2つのグラウンドモードは、モデルがこのグラウンドに収まるように、実際のグラウンドを画像から投影するときに便利です。

## [ROTATION ANGLE]

イメージの投影位置を変更したい場合、回転値を設定して軸を中心に HDR 画像を回転させます。



## 4- [GROUND PLANE]タブ

仮想地面について設定を行います。

### [ENABLE]チェックボックス

有効な場合、地面の影が仮想地面にレンダリングされます。

## [ROUND HEIGHT]

仮想地面の高さを制御します。値は負になることがあります。

## [DARKNESS]

地面の影の暗さを調整します。1.0 より大きい値は影を人工的に暗くし、1.0 より小さい値は影の量を減らします。

## [REFLECTIVITY]

仮想地面の反射率を設定します。選択したカラーモードにより設定項目が変わります。

## [COLOUR]

黒以外に設定すると、仮想地面で反射が有効になります。また、反射が見えるように、地面の光沢度を適切に高い値（例：10000）に設定します。ドロップダウンリストより、カラーの設定モードを選択します。設定したカラーは [RGB Colour] バーにサンプル表示されます。

<Colour Wheel>モード：[Colour Wheel]と[Brightness Level]バーで視覚的に色を設定します。

<HSL>モード：[Hue] (色相)、[Saturation] (彩度)、[Lightness] (明度)で色を指定します。

<HSV>モード：[Hue] (色相)、[Saturation] (彩度)、[Value] (明度)で色を指定します。

<RGB>モード：[Red]、[Green]、[Blue]の値で色を設定します。

## [GLOSSINESS]

反射を使用したときのグラウンドプレーンの光沢度を制御します。高い値（たとえば 10000）は鏡のような反射を生成し、低い値はぼやけた反射を生成します。



## 5- [RENDERER]タブ

シーンごとのレンダリングに関する基本設定をします。

### [RESOLUTION]

テキストボックスに幅と高さを入力し、画像の解像度を設定します。Arch-LOGのレンダリングサービスで占有予約された場合、レンダリングサイズに値に上限はありません。無料版では最大 1920×1080 ピクセルまでの範囲で設定できます。

ドロップダウンリストから、アスペクト比を選択します。選択したアスペクト比によりレンダリングサイズの高さは自動的に変更されます。SketchUp に表示されるビューと完全に一致させたい場合は、<Match Viewport>を選択します。完全に自由に設定したい場合は、<Custom>を使用してください。

### [LOCK RESOLUTION] チェックボックス

有効にすると、ビューアのサイズ変更時に解像度が変わるのを防ぎます。上のテキストボックスへの入力で解像度を手動で編集することができます。

### [RENDERER]

レンダリングモードを指定します。

### [SHOW RENDERER SELECTOR]チェックボックス

有効にすると、レンダリングが開始されるたびに[Bloom Unit Render Selection] ウィンドウが表示されます。

## [CHECK FOR RENDERING ISSUES]チェックボックス

有効にするとレンダリング前にシーンをチェックし、レンダリングの問題がある場合は解決します。

## [PANORAMIC VIEW]

ドロップダウンリストより 360°パノラマビュータイプを選択します。

## [STEREO 3D VIEW]

ドロップダウンリストより立体視用保存ファイル形式を選択します。

## [EYE SEPARATION WIDTH (mm)]

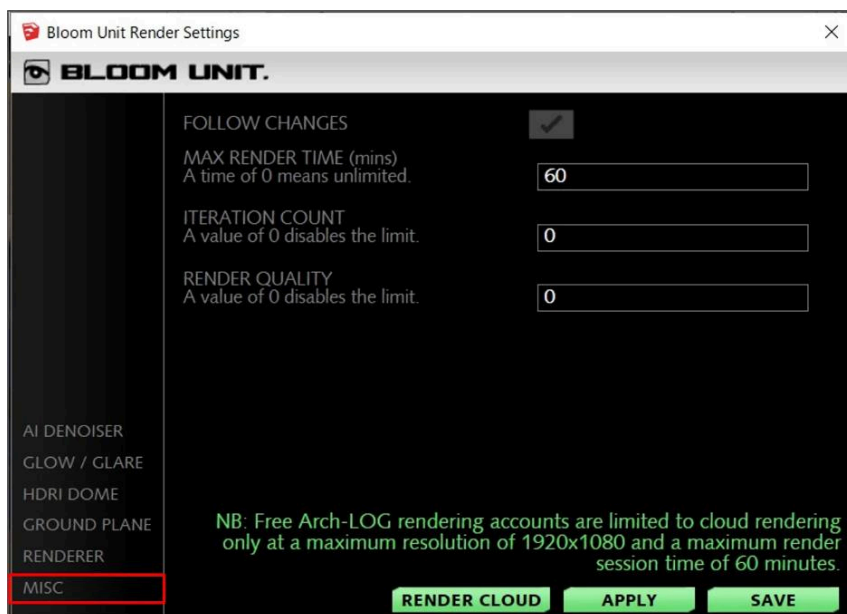
<None>以外を選択した際に入力できます。[Stereo 3D View]の左右の間隔を設定します。既定値の<63>は、通常変更の必要はありません。

## [OPTIMISE FOR SPEED OVER MEMORY]チェックボックス

<Iray Photoreal>モードを使用した起動時間とレンダリングは、有効にするとメモリ使用量が増えますが、高速になります。大きなシーンでは、クラウドとの接続が失われる問題を引き起こすかもしれないことに注意してください。

## [ENABLE CAUSTIC SAMPLER]チェックボックス

<Iray Photoreal>コースティックサンプラを使用すると、典型的なターンテーブルシーンでコースティクス品質を向上させることができます。有効にした場合、<Iray Photoreal>は、コースティック効果のキャプチャを向上させるように設計された専用のコースティックサンプラでデフォルトサンプラを補強します。



## 6- [MISC]タブ

レンダリングに関する基本設定を行います。

## [FOLLOW CHANGES]チェックボックス

アクティブにすると、SketchUp で行われたすべての変更が Bloom Unit に反映されます。通常、SketchUp を使用すると、Bloom Unit はシーンをインタラクティブに更新します。Bloom Unit が SketchUp の変更に従わないようにこれらのアップデートを中止したい場合は、

このボックスのチェックを外してください。また、アクティブでない間に行われた変更は、再度アクティブにされた際に反映されません。

#### [MAX RENDER TIME (mins) A time of 0 means unlimited.]

レンダリング可能な最大時間（分単位）を設定します。時間に達すると、現在の画像が保存され、Bloom Unit が終了します。事前に定義された時間内でレンダリングしたい場合や、手動で画像を保存して停止するためにコンピューターで待つ必要がない場合に最適です。レンダリング実行中であっても、この設定はいつでも変更できます。制限を無効にするには最大レンダリング時間を「0」に設定します。

#### [ITERATION COUNT A value of 0 disables the limit]

最大反復回数を設定します。値「0」は制限を無効にします。

#### [RENDER QUALITY A value of 0 disables the limit]

品質レベルが「1.0」より大きい値ではレンダリング時間が長くなり、「1.0」より小さい値ではレンダリング時間が短くなります。値「0」は制限を無効にします。

## ③ [Status...]

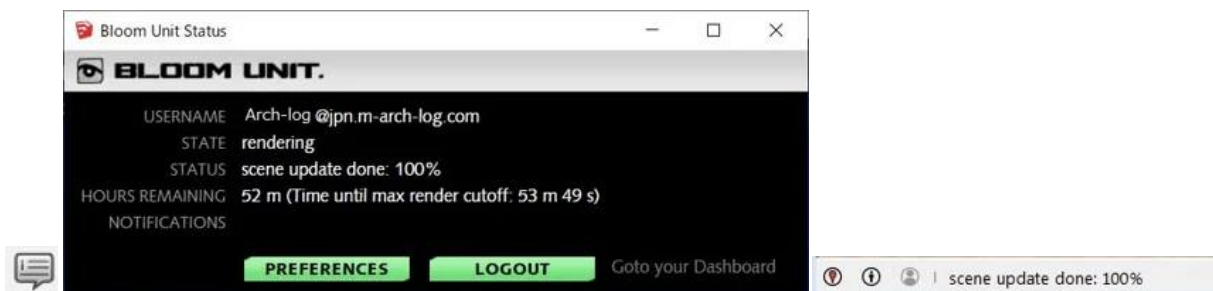
選択すると [Bloom Unit Render Status]ウィンドウがポップアップされます。

ツールバーから [Status]ツールアイコンをクリックしても、同様に[Bloom Unit Render Status]ウィンドウを開くことができます。



### [Bloom Unit Render Status]ウィンドウ

Bloom Unit の現在の状態をモニタリングします。



#### [Username]

現在ログインしているユーザー名が表示されます。

#### [State]

Bloom Unit サーバーへの接続状態、またはレンダリング中の場合はセッションの状態が表示されます。Bloom Unit の一般的な状態は、Bloom Unit サーバーへの接続性を表示し、リソースステータスを表示します。エラーは緑色で表示されます。

#### [Status]

Bloom Unit によって実行されている現在の操作を表示します。エラーは緑色で表示されます。SketchUp ステータスバーにも同じ内容が表示されます。

#### [Hours Remaining]

今月の残りレンダリング時間数。

**[Notifications]**

定期保守サービスの中断、今後の改善、特別オファーなど Bloom Unit に関する通知メッセージが表示されます。

**[PREFERENCES]ボタン**

[Bloom Unit Preferences]ウィンドウが開きます。

**[LOGOUT]ボタン**

[Bloom Unit Login]ウィンドウが開きます。

**[Goto your Dashboard]**

クリックすると、Bloom Unit の管理画面が開きます。



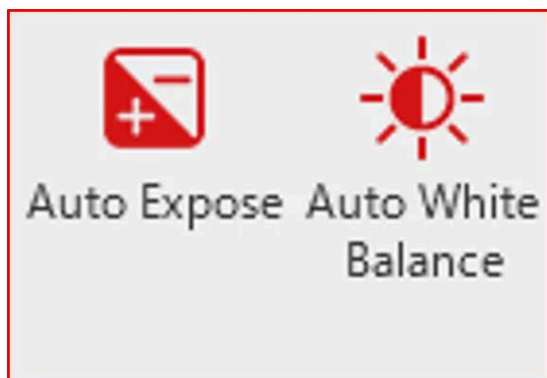
## 2-4 レンダリングの調整について

レンダリング結果はIrayの機能を使用してさまざまな調整を加えることが可能です。

各ツールの詳しい内容については<Iray for Revit\_Tool Manual>をご覧ください。

### 1. 簡易調整：[AutoExpose] ツール / [Auto White Balance] ツール

クリックだけで自動的にレンダリングを改善できます。



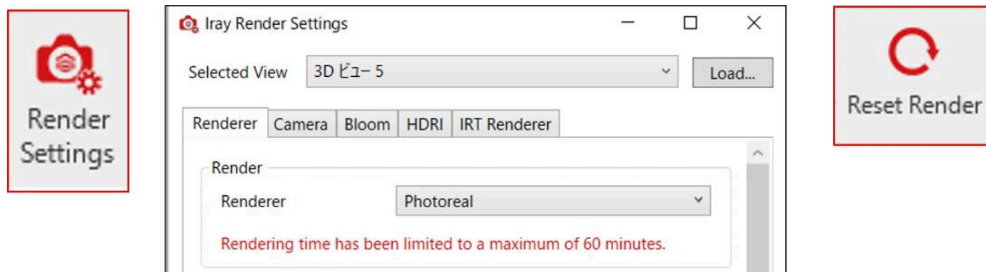
### 2. 詳細調整：[Render Settings] ツール

ビュー固有のレンダリング設定を行うことができ、設定された内容は随時上書き保存されます。

設定は、レンダリングを開始の前後で行うことができます。

値を変更したら、[Apply] または [OK] ボタンをクリックして確定して下さい。変更内容がビューごとに上書き保存されます。

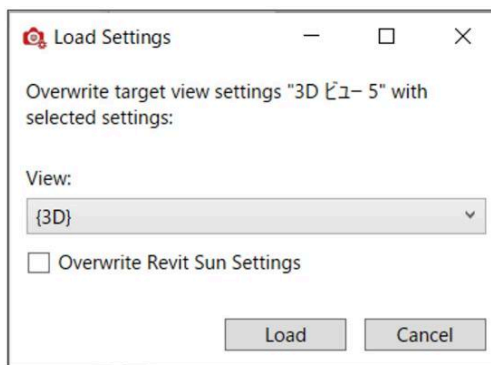
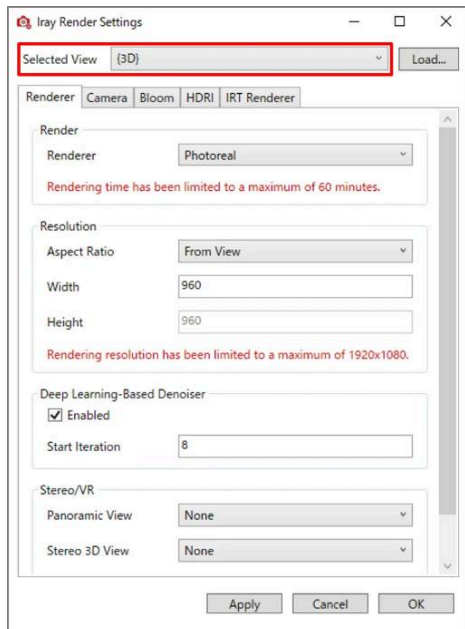
[Render] パネル→ [Reset Render] ツールをクリックすると、ビューに設定された内容が初期化されます。



#### ① [Selected View] プルダウンリスト

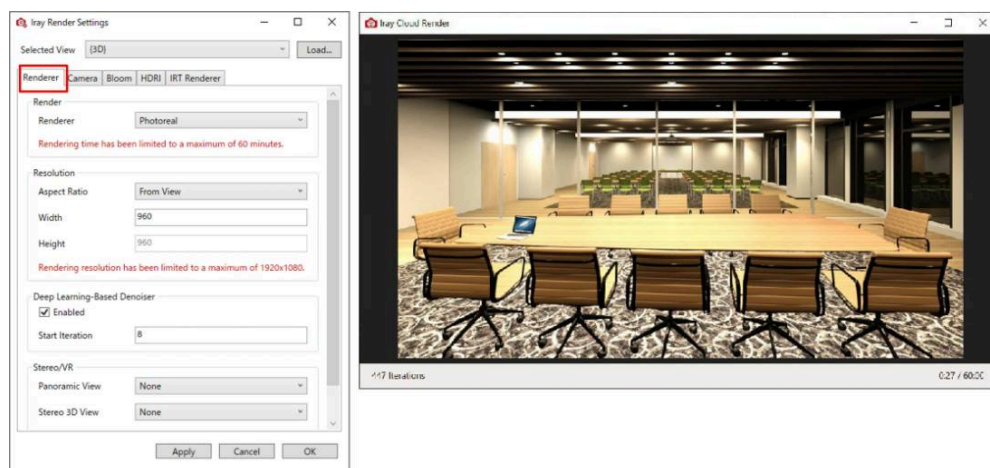
レンダリング設定するビューを選択して設定できます。

デフォルトでは、Iray for Revit タブ→ [View] パネル→のプルダウンリストで選択されているカメラビューが表示されます。



## ② [Renderer] タブ

主に解像度の変更やレンダリング時のノイズを取り除く設定等が行えます。



### [Render] セクション

デフォルトの [Photoreal モード] と [IRT] モードを選択できます。

#### [RT] モード

素早くレンダリングを確認するためのモードです。IRT Renderer タブから、レンダリングの効果について設定変更することができます。

#### [Photoreal] モード

物理的に正確なレンダリングを確認するためのモードです。

### [Resolution] セクション

#### [Aspect Ratio]

画面比率の設定が行えます。

#### [Width • Height]

解像度の変更が行えます。無償版では「1920×1080」が最大となっています。

## [Deep Learning-Based Denoiser] セクション

### [Deep Learning-Based Denoiser]

AI で構築されたアルゴリズムにより、レンダリング時のノイズをリアルタイムに取り除く機能です。

#### [Enabled]

デフォルトで有効になっています。通常、変更する必要はありません。

重いシーンで [Bloom] 効果を使用する際は [Deep Learning-Based Denoiser] を無効にしてください。

## [Stereo/VR] セクション

### [Panoramic View]

パノラマビューのタイプを選択します。

### [Stereo 3D View]

立体視のタイプを設定します。

VR で見まわしたい空間の中心の位置にカメラの視点を移動することをお勧めします。

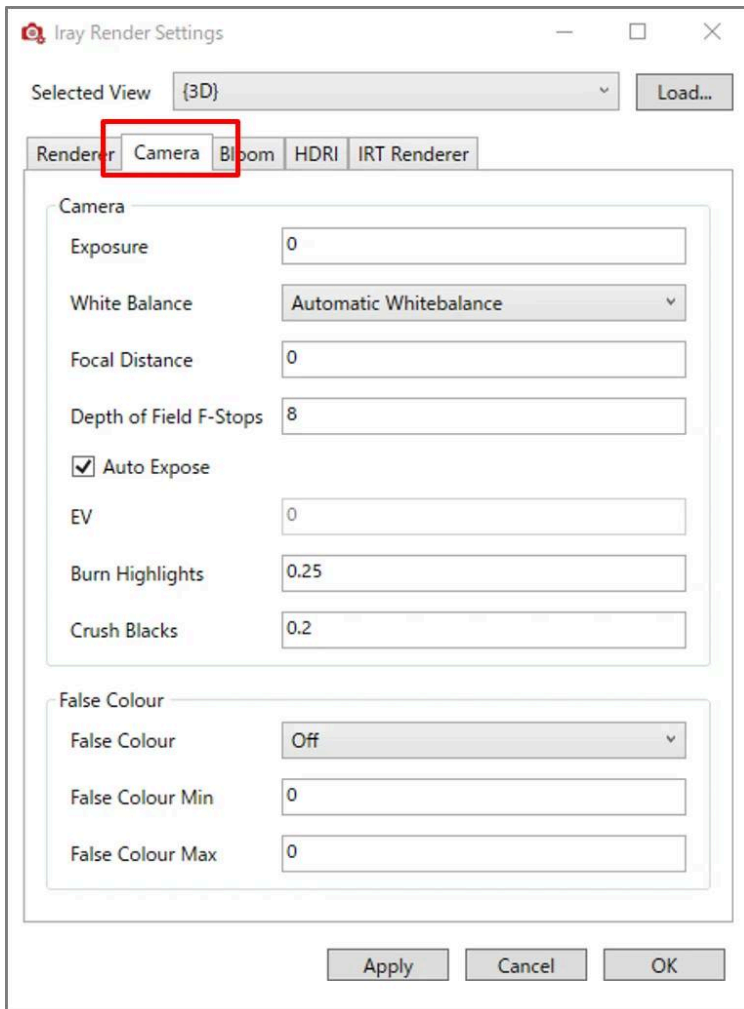
VR 用の画像のレンダリング解像度は、"4K"以上を推奨いたします。高解像度レンダリングは、[占有予約システム] を利用してレンダリング可能です。詳しくは、＜2-8 占有予約システムについて＞を参照してください。



---

## ③ [Camera] タブ

主に露出の調整やホワイトバランス、輝度、照度の設定が行えます。



## [Camera] セクション

### [Exposure]

手動で露出の調整が行えます。数値が - だと暗くなり、+ だと明るくなります。

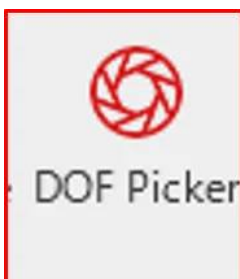
### [White Balance]

ホワイトバランスの調整をカメラの色温度から選択することが出来ます。基本は [Automatic White Balance] から変更する必要はありません。2000K だと赤みがかった色合いになり、数値を上げると青みがかった色合いになります。

### [Focal Distance] ・ [Depth of Field F-Stops]

被写体深度の調整ができます。カメラ焦点距離を設定して、画像にぼかしを加えることができます。

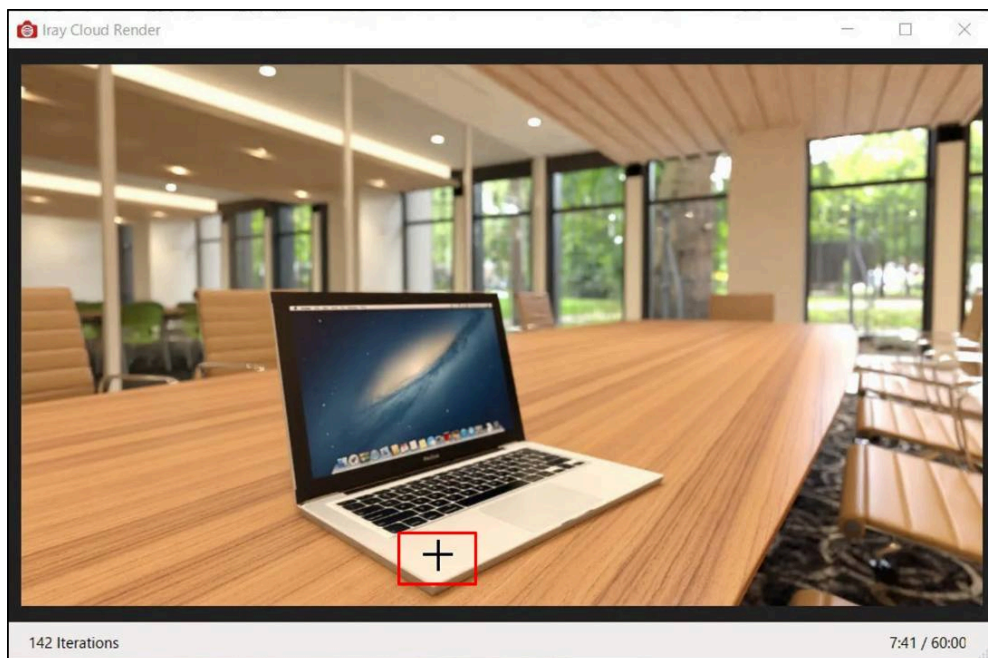
1. [Render] パネルから [DOF Picker] ツールをクリック



2. [Iray Cloud Render] ウィンドウで画像内のピントを合わせたい部分をクリックし、ポイントを指定

[Focal Distance]：カメラの視点からの距離が表示されます。単位はメートルです。

[Depth of Field F-Stops]：ぼかしの強度を設定します。値を小さくすると、ぼかしが強く現れます。



### [Auto Expose] チェックボックス

Iray による自動露出を有効/無効を設定できます。（デフォルトで有効になっています）

[EV] の値は値を大きくすると暗く、小さくすると明るくなります。レンダリングウィンドウを確認しながら、少しずつ変更することをお勧めします。

[EV] の値の変更はリアルタイムでレンダリングに反映されます。（レンダリングはそのまま継続されます。）

複数のシーンの正確な照明のシミュレーション（比較検討）を行う場合は、シーンの公平性を保つため [Auto Expose] を無効にしてください。その場合、各シーンに同じ [EV] 値を設定してください。

### [False Color] セクション

擬色による照度/輝度計算を表示することができます。

照明器具の照度/輝度計算を行う際は、外部の照明の影響がないシーンで使用して下さい。

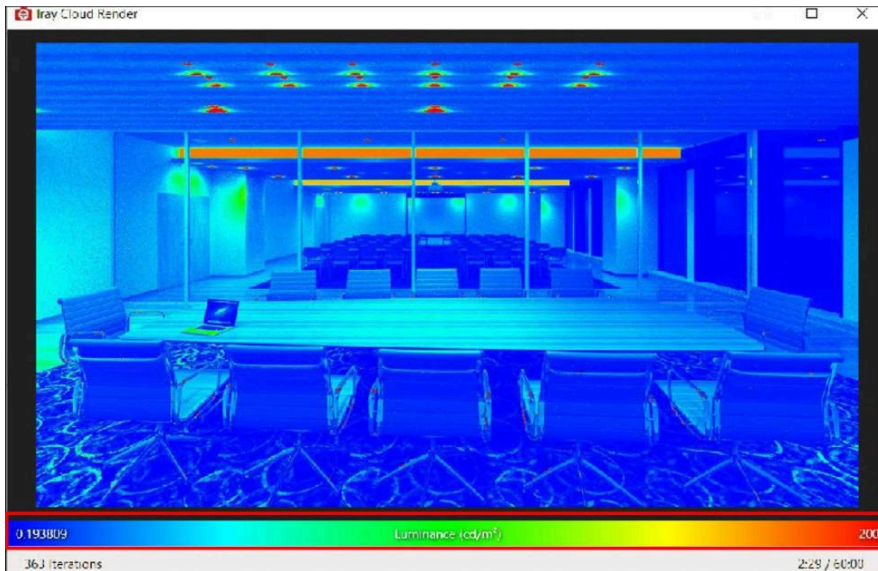
#### [False Color]

照度/輝度の計算モードを選択します。

#### Luminance モード

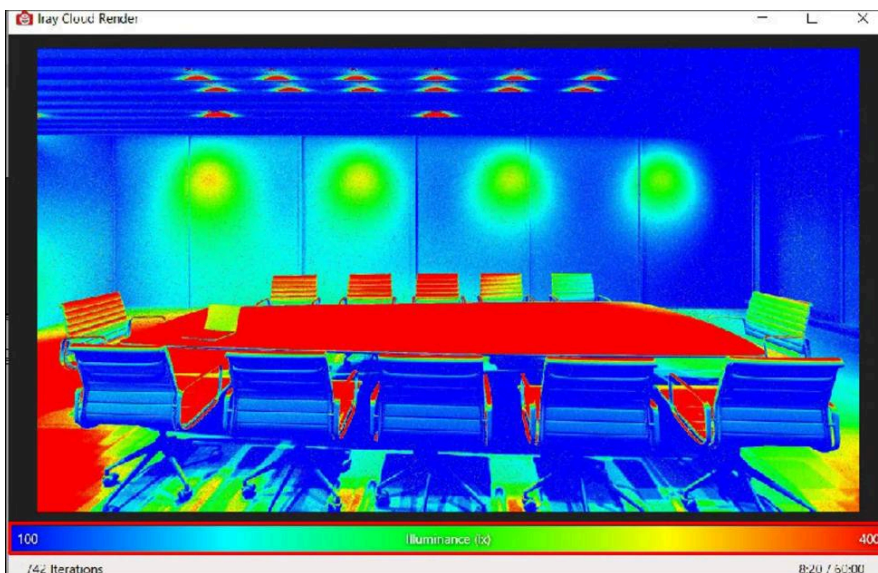
輝度計算モードです。光源の明るさの度合を擬色により表示します。（単位：cd/m<sup>2</sup>）





### • Illuminance モード

照度計算モードです。光に照らされた面の明るさの度合を擬色により表示します。(単位: lux)



[False Color Min] / [FalseColor Max]

デフォルトで分布の範囲が広い場合はシーンにあった分布の範囲に調整してください。[False Color Min] に最小値、[FalseColor Max] に最大値を入力。

## ③ [Bloom] タブ

光にエフェクトを加えることが出来ます。昼景では、窓の外的光が室内にあふれ出るような効果を得られます。また、夜景のシーンで使用する、照明の周りが輝いている様な効果が得られます。

### [Bloom] セクション

[Enable]

チェックを入れて有効にする事で、高輝度部（非常に明るい光）が溢れ出るような効果を得ることができます。

[Radius]

エフェクトの輝きが起きる半径を設定します。



#### [Cutoff (cd/m<sup>2</sup>)]

設定した光度より低い輝度はエフェクトの輝きをカットします。

#### [Intensity]

エフェクトの輝きの強度を設定します。



## ④ [HDRI] タブ

背景に HDRI 画像を使用したイメージベースドライティングによるレンダリングを行うことができます。

### [HDRI Environment] セクション

#### [Enable]

チェックして HDRI による環境照明を有効にします。

#### [Image]

HDRI を指定します。[...] ボタンをクリックすると、画像ファイルを任意の場所から選択できます。

パスに日本語は使用できません。

#### [Multiplier]

HDRI に乗算される値でシーンの明るさを調整します。使用する最適な値は、使用している HDRI によって異なるため、レンダリングウィンドウを見ながらテストして下さい。一般に、強度を 1000 に設定して、そこから調整することをお勧めします。Revit デフォルトの太陽（物理的な環境ライト）を使用した場合と比較して明るさを調整していただくのが最善です。

#### [Rotation(degrees)]

イメージの投影位置を変更したい場合、回転値を設定して軸を中心に HDRI を回転できます。

#### [Mode]

- Infinite … 無限遠に HDRI が貼られます。通常は Infinite モード（デフォルト）のまま使用してください。
- Sphere … HDRI を指定の半径（単位：m）の球状にマッピングします。
- Box … HDRI を指定のサイズ（単位：m）の立方体状にマッピングします。

Arch-LOG Cloud Rendering では、背景画像として Jpeg などのビットマップデータを使用する事は出来ません。背景に特定の画像を使用する際は、画像編集ソフトをご利用下さい。

実際の明るさを表現するために、輝度（光源のまぶしさ。単位は  $\text{cd/m}^2$ （カンデラ/平方メートル）の物理値に対応した RGB 輝度値を持つ画像フォーマットです。

HDRI は、印刷やモニターで再現できる、色の範囲が狭い標準的なデジタル画像（JPEG や PNG など）とは大きく異なります。HDRI では各カラーチャンネルで固定範囲を使用しません（例えば、赤・緑・青のチャンネルで 0～255 色）。結果として、より多くの色、輝度、より広い範囲のダイナミックレンジ（明るい部分から暗い部分までのコントラスト）を表現することができます。

HDRI を 3D シーンで背景に使用すると、環境照明として利用できます。コンピューター上に光の情報を再現することにより、まるで現実の光のようにナチュラルな、フォトリアル CG を生成することが可能になります。この手法を IBL（イメージベースドライティング）といいます。

## ① [Luminaire Manager]

クリックすると[Bloom Unit Luminaire Manager]ウィンドウが開きます。

ツールバーから[Luminaire Manager]ツールアイコンをクリックしても、同様に[Bloom Unit Luminaire Manager] ウィンドウを開くことができます。

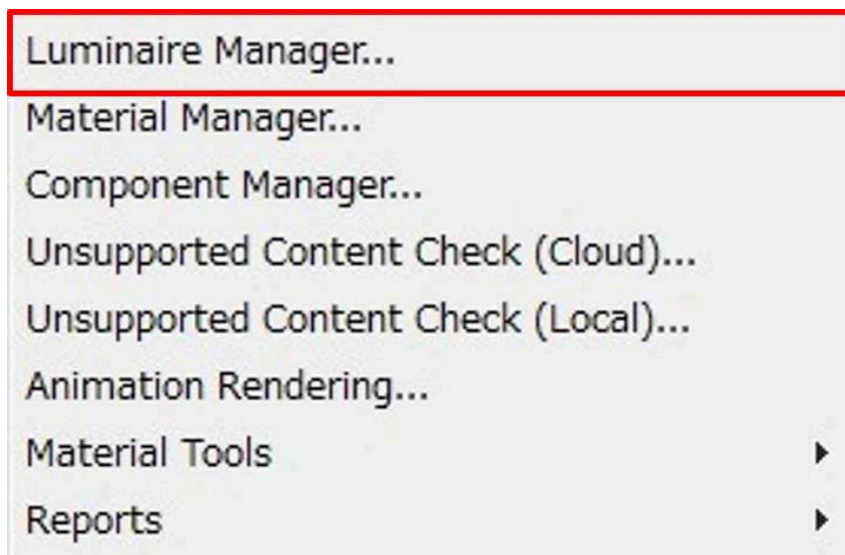
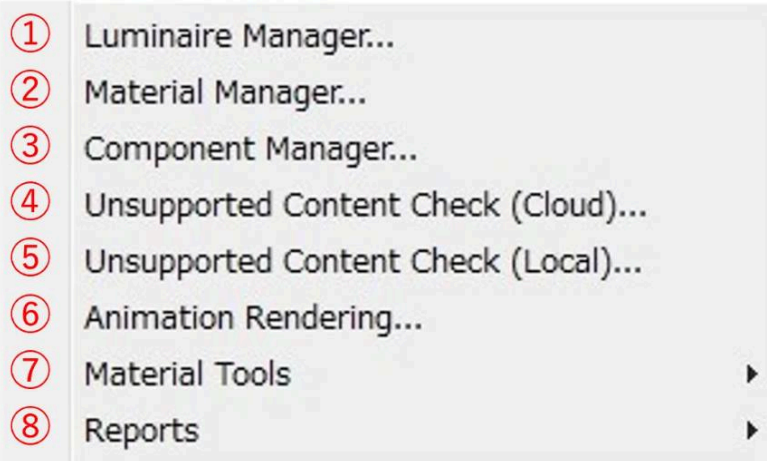
### [Bloom Unit Luminaire Manager] ウィンドウ

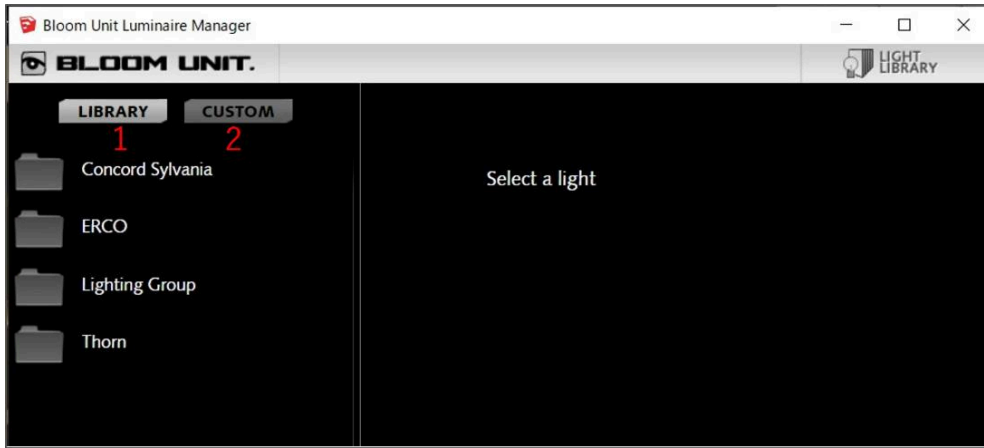
[Bloom Unit Luminaire Manager]は、現実世界の製造業者からの多くの物理的に基づいたライトを含むライブラリを含み、シーンを照らすために使うことができます。また、独自の IES ファイルを使用してカスタムライトを作成することもできます。

レンダリングを強化するために、Bloom Unit が提供するカスタムコンテンツを使用できます。

Bloom Unit はシーンに Luminaire Manager からライトがない場合、自動的に昼光照明をオンにします。この事は、レンダリング時に何らかの形の照明がシーンに存在することを意味します。

Bloom Unit は SketchUp シーンの太陽の設定によって駆動される物理ベースの採光システムをサポートしています。日付、時刻、タイムゾーンの変更は自動的に Bloom Unit のレンダリングに反映されます。展開された[影の設定]ウィンドウの[シェーディングに太陽を使用する]チェックボックスを使用して、夏時間のレンダリングをオンまたはオフにすることができます。





### 1- [LIBRARY]ボタン

クリックして[LIGHT LIBRARY]を使用できます。シーンにドラッグアンドドロップすることができる物理的に正確な照明器具のコレクションです。フォルダを展開してライトを選択すると、選択されたライトの情報が表示されます。多くのライトは光線のターゲットが定められており、ユーザーはニーズに合わせて方向を変えることができます。

### [LIGHT LIBRARY LIST]

ライブラリに保存されているライトをリスト表示します。

### [LIGHT LIBRARY PATH]

ライトが保存されている場所を表示します。

### [LIGHT LIBRARY INFORMATION] パネル

選択しているライトの属性情報が表示されます。

### [REPLACE SELECTED]ボタン

SketchUp シーンで選択した光源をこの光源で変更します。

### [AIM LIGHT]ボタン

選択したライトをすべて SketchUp シーンの特定のポイントに向けることができます。

▼ 影

UTC+09:00

時刻 05:47 正午 17:49 09:30

日付 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 03/21

明 80

暗 20

☒ シェーディングに太陽を使用する

表示:

☒ 面上

☒ 地面上

☐ エッジから

BLOOM UNIT. LIGHT LIBRARY

LIBRARY CUSTOM

Beacon 26W  
Beacon 26W Spotlight

Diax Square Trimless 13W  
Square Trimless Downlight

Diax Square Trimless 24W  
Square Trimless Downlight

Ellipse Wall 150W MH  
Wall Mounted Downlight

Ellipse Wall 35W MH  
Wall Mounted Downlight

Ellipse Wall 70W MH  
Wall Mounted Downlight

Insaver 2x18W Surface Mt  
Recessed Wallwasher Dow...

Insaver 2x26W Surface Mt

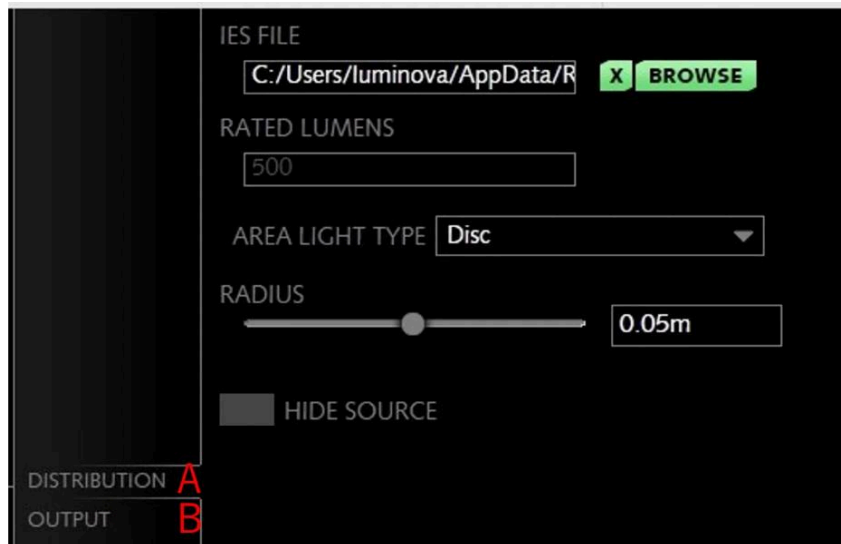
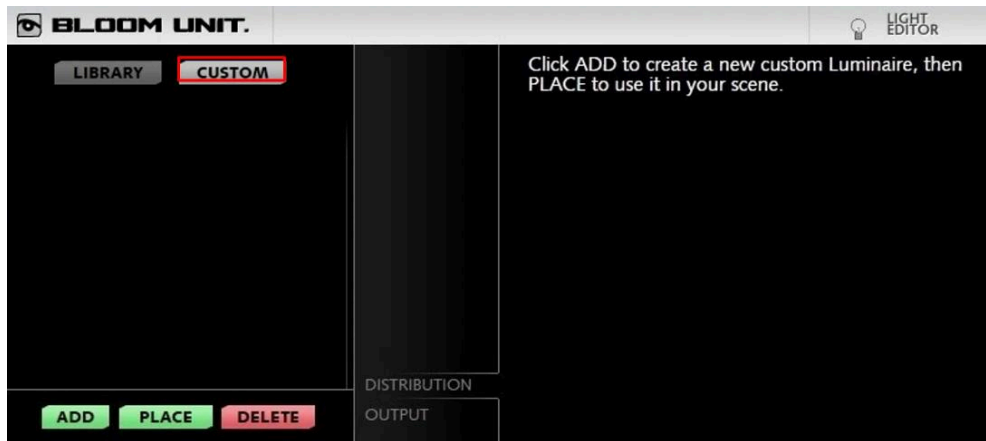
REPLACE SELECTED AIM LIGHT

Lights / Concord Sylvania / Indoor

NAME Beacon 26W  
MANUFACTURER Havells-Sylvania  
LUMCAT 2052759  
LUMINAIRE Beacon LED High Output Flood Trailing Edge Dimming 26W 3000K  
LAMP LED Beacon 26W LED High Output TED Flood 1413lm  
ISSUE DATE 20-Aug-2012  
LUMENS 1413.0  
COLOUR TEMP (K) 3000

A

B



## 2- [CUSTOM]ボタン

クリックしてカスタムライトを作成、編集することができます。

### [ADD]ボタン

クリックすると新しいカスタムライトが作成され、リストに表示されます。ライトの名前はユーザーにより変更できます。

### [PLACE]ボタン

クリックすると、リストで選択したカスタムライトをシーンに配置できます。

### [DELETE]ボタン

リストで選択した不要なカスタムライトを消去します。

### [LIGHT EDITOR]パネル

リストで選択したカスタムライトの情報が表示され、各項目について設定を行うことができます。

#### [IES FILE]

IES ファイルをインポートします。

#### [X]ボタン

入力を初期化します。

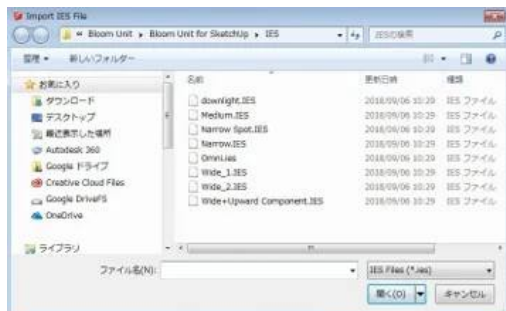
#### [BROWSE]ボタン



クリックすると[Import IES File]ウィンドウが開きます。

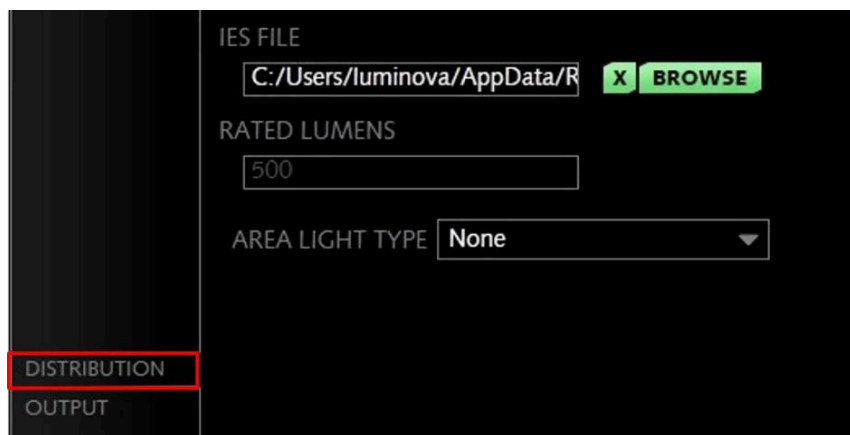
## [Import IES File]ウィンドウ

任意の保存場所から IES ファイル選択して開きます。



## A. [DISTRIBUTION]タブ

配光設定を行います。



## [RATED LUMENS]

IES ファイルから計算された総ルーメン値が表示されます。

## [AREA LIGHT TYPE]

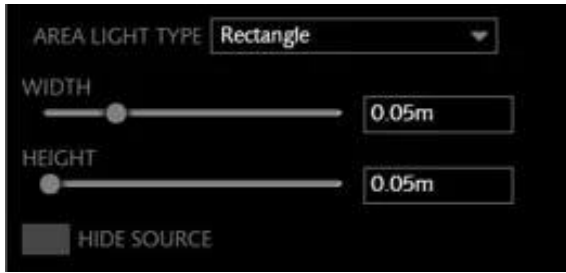
エリアライトの形状を選択します。選択したタイプにより設定個目が異なります。



<Disc>タイプ：円盤状のライトタイプです。[RADIUS] <Disc>エリアライトの半径を設定します。単位はメートルです。[HIDE SOURCE]チェックボックス ライトソースを見せない場合有効にします。有効な場合も光は放射されます。



<Rectangle>タイプ：矩形状のライトタイプです。[WIDTH]/[HEIGHT] <Rectangle>エリアライトの幅と高さを設定します。単位はメートルです。[HIDE SOURCE]チェックボックス ライトソースを見せない場合有効にします。有効な場合も光は放射されます。



＜Sphere＞タイプ：球体状のライトタイプです。[RADIUS] ＜Sphere＞エリアライトの半径を設定します。単位はメートルです。[HIDE SOURCE]チェックボックス ライトソースを見せない場合有効にします。有効な場合も光は放射されます。



## B. [OUTPUT]タブ

ライトの色に関する設定を行います。

### [LIGHT COLOUR]

ライトの色温度をドロップダウンリストより選択します。

### [LUMENS (Infinity%)]

ライトから発せられる明るさの量を調整します。

### [LIGHT TINT COLOUR]セクション

カラー補正を行います。カラー見本の値にしたがいライトをカラー化します。黒と白を含むグレースケール値は影響しません。

### [COLOUR]

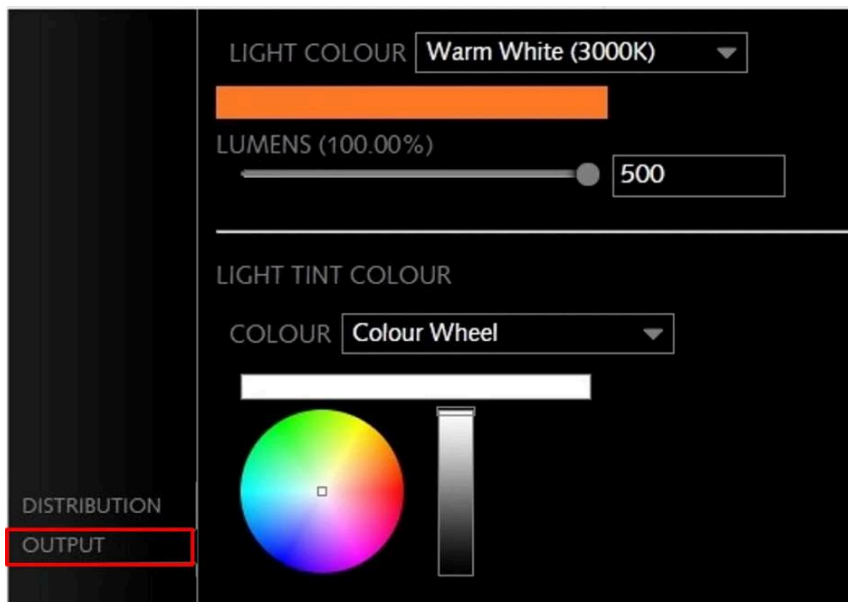
ドロップダウンリストより、カラーの設定モードを選択します。設定したカラーは [RGB Colour]バーにサンプル表示されます。

＜Colour Wheel＞モード：[Colour Wheel]と[Brightness Level]バーで視覚的に色を設定します。

＜HSL＞モード：[Hue] (色相)、[Saturation] (彩度)、[Lightness] (明度)で色を指定します。

＜HSV＞モード：[Hue] (色相)、[Saturation] (彩度)、[Value] (明度)で色を指定します。

＜RGB＞モード：[Red]、[Green]、[Blue]の値で色を設定します。



## ② [Material Manager...]

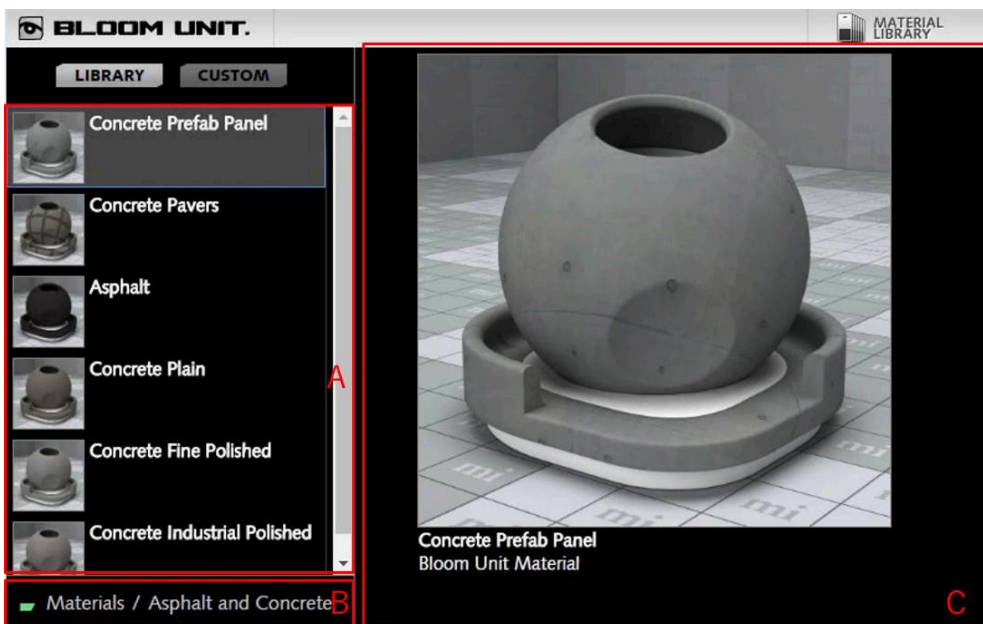
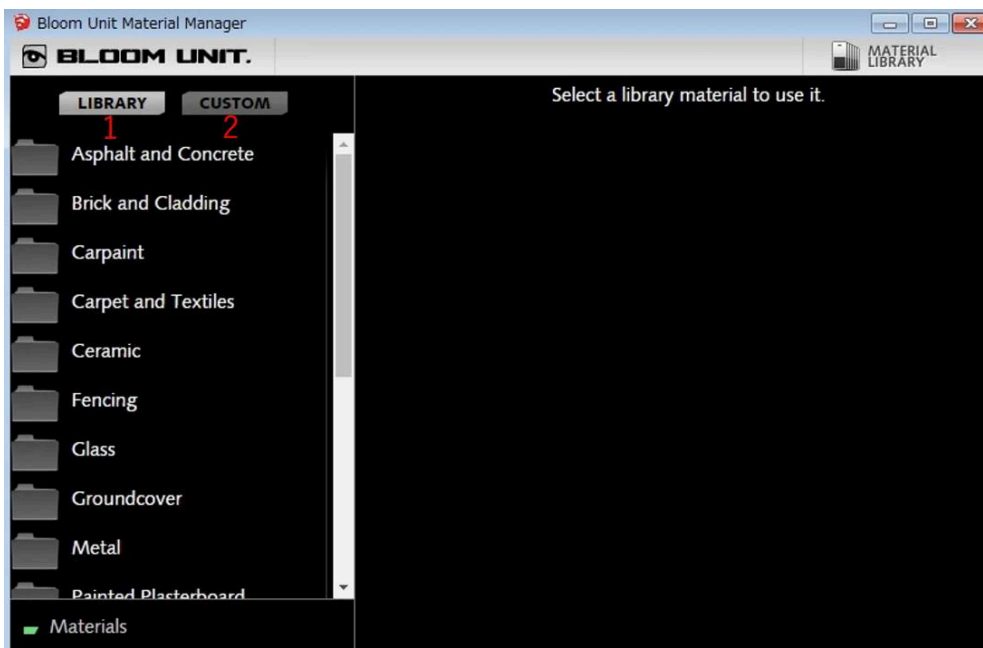
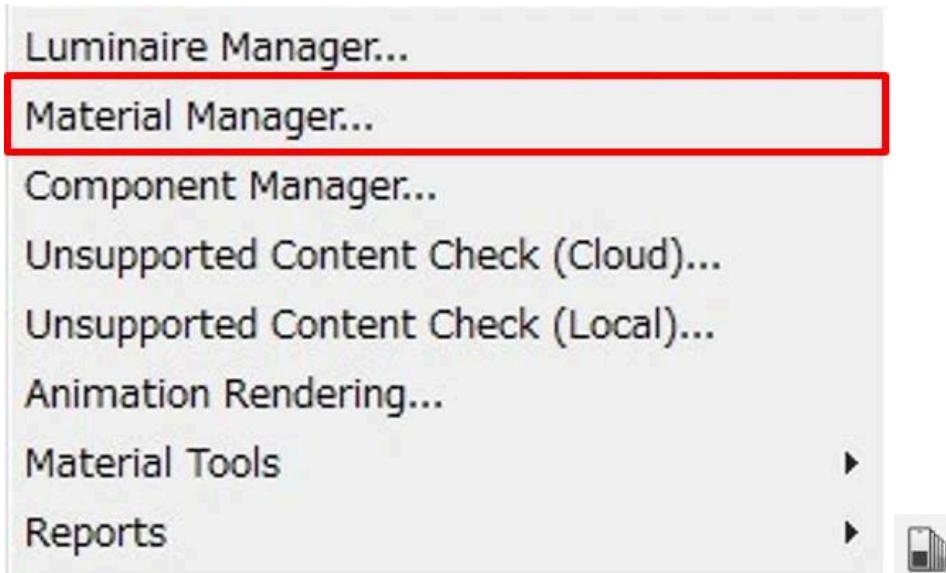
クリックすると、マテリアルライブラリを閲覧したり、Bloom Unit クラウドレンダリングで使用するための複雑なマテリアルを素早く簡単に作成したりできる[Bloom Unit Material Manager]ウィンドウを開きます。

ツールバーから[Material Manager] ツールアイコンをクリックしても、同様に[Bloom Unit Material Manager]ウィンドウを開くことができます。

### [Bloom Unit Material Manager] ウィンドウ

[Bloom Unit Material Manager]を使用してマテリアルライブラリを閲覧し、より高度なカスタムマテリアルを作成します。ユーザーはテクスチャ、バンプマップ、透明度、放出などを追加することができます。

SketchUp では、面の前面と背面に異なる素材を割り当てることができます。通常の SketchUp マテリアルの場合、Bloom Unit はこの機能を完全にサポートしていますが、Bloom Unit ライブラリマテリアルまたはカスタム Bloom Unit マテリアルの場合、これはサポートされません。シーンに特別なことをする必要はありませんが、Bloom Unit はその素材の 1 つが割り当てられていることに気づき、自動的にそれを面の両側に割り当てます。両面に異なる Bloom Unit の材料がある場合（これはサポートされていません）、前面が優先されます。



1- [LIBRARY]ボタン

クリックして[MATERIAL LIBRARY]を使用できます。シーンにドラッグアンドドロップすることができる物理的に正大規模な材料ライブラリは 200 以上の高品質の材料で提供されています。これらのマテリアルは単純な SketchUp 表現を持っていますが、反射、屈折、バンプマッピングなどの追加機能でレンダリングされます。これらのマテリアルは通常の SketchUp マテリアルウィンドウの 'Bloom Unit'カテゴリにあります。

#### [MATERIAL LIBRARY LIST]

ライブラリに保存されているマテリアルをリスト表示します。

#### [MATERIAL LIBRARY PATH]

マテリアルが保存されている場所を表示します。

#### [THUMBNAIL]

選択しているマテリアルのサムネイルが表示されます。Bloom Unit では、マテリアルがどのように見えるかをわかりやすくするために、SketchUp マテリアルブラウザよりも大きくて高品質のサムネイルが提供されています。

### 2- [CUSTOM]ボタン

クリックしてカスタムマテリアルを作成、編集することができます。

#### [ADD]ボタン

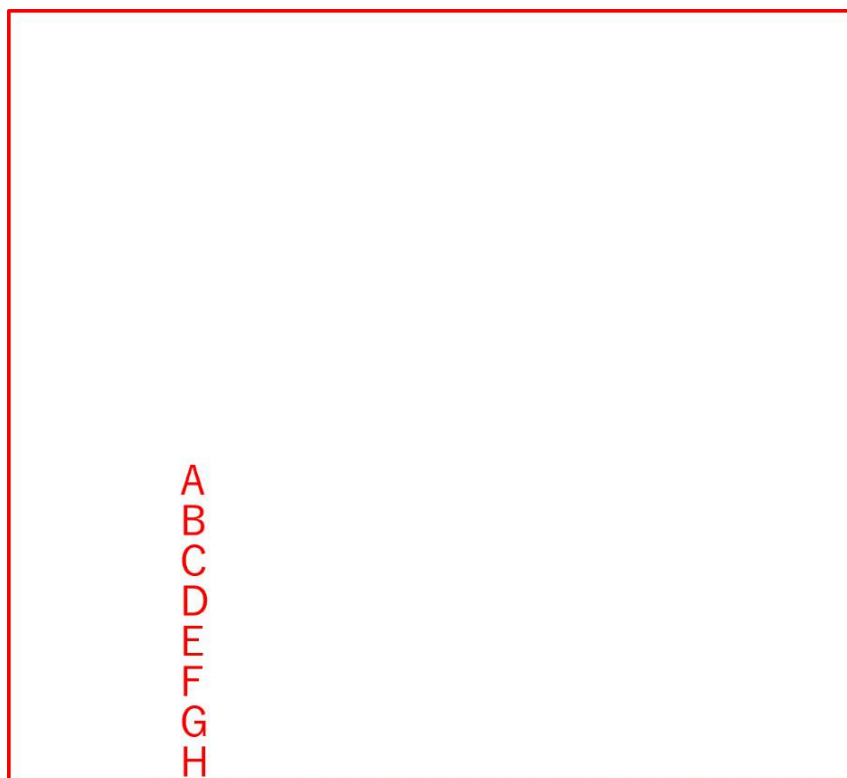
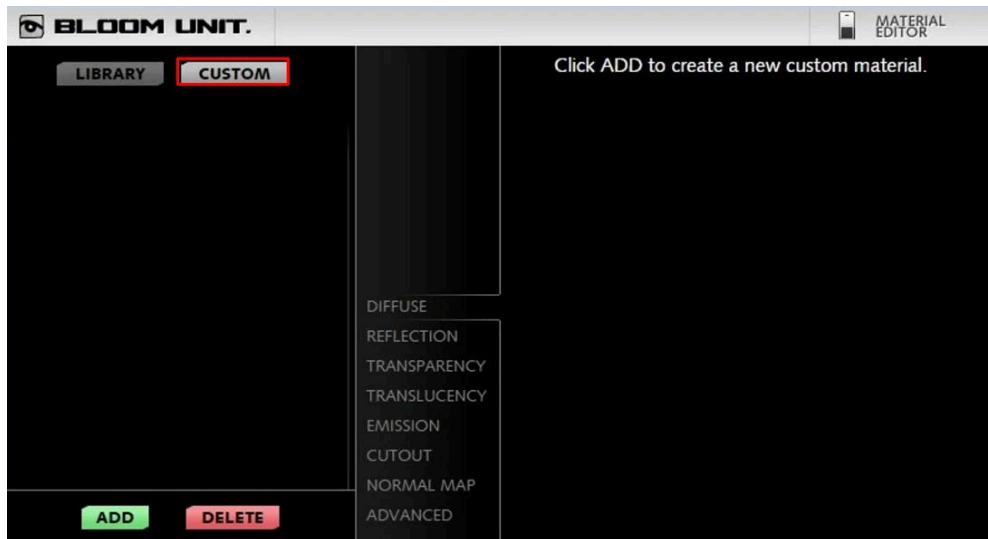
クリックすると新しいカスタムマテリアルが作成され、リストに表示されます。マテリアルの名前はユーザーにより変更できます。

#### [DELETE]ボタン

リストで選択した不要なカスタムマテリアルを消去します。

#### [MATERIAL EDITOR]

[MATERIAL LIBRARY]に見つからないマテリアルが必要な場合は、[Bloom Unit Material Manager]内の[MATERIAL EDITOR]を使用して高品質のカスタムマテリアルを作成できます。このエディタは、レンダリングアプリケーションに通見られるすべての機能をサポートする高度なマテリアルモデルを公開します。リストより選択したカスタムマテリアルの情報が表示され、各項目について設定を行うことができます。



## A. [DIFFUSE]タブ

拡散反射の色を設定します。

[COLOUR]：ドロップダウンリストより、カラーの設定モードを選択します。設定したカラーは [RGB Colour]バーにサンプル表示されます。

<Colour Wheel>モード：[Colour Wheel]と[Brightness Level]バーで視覚的に色を設定します。

<HSL>モード：[Hue] (色相)、[Saturation] (彩度)、[Lightness] (明度)で色を指定します。

<HSV>モード：[Hue] (色相)、[Saturation] (彩度)、[Value] (明度)で色を指定します。

<RGB>モード：[Red]、[Green]、[Blue]の値で色を設定します。

<Texture>モード：拡散反射色にテクスチャマップを適用します。

[Texture]：テクスチャマップを指定します。



[BROWSE]ボタン：クリックすると[開く]ウィンドウが開きます。

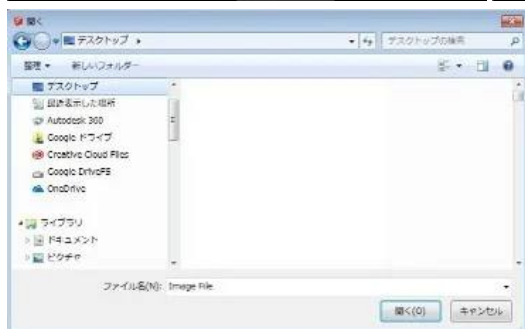
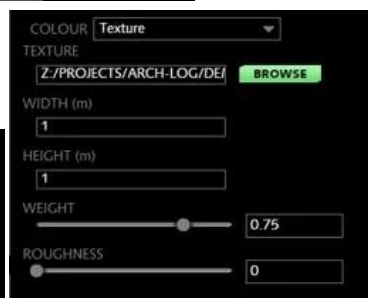
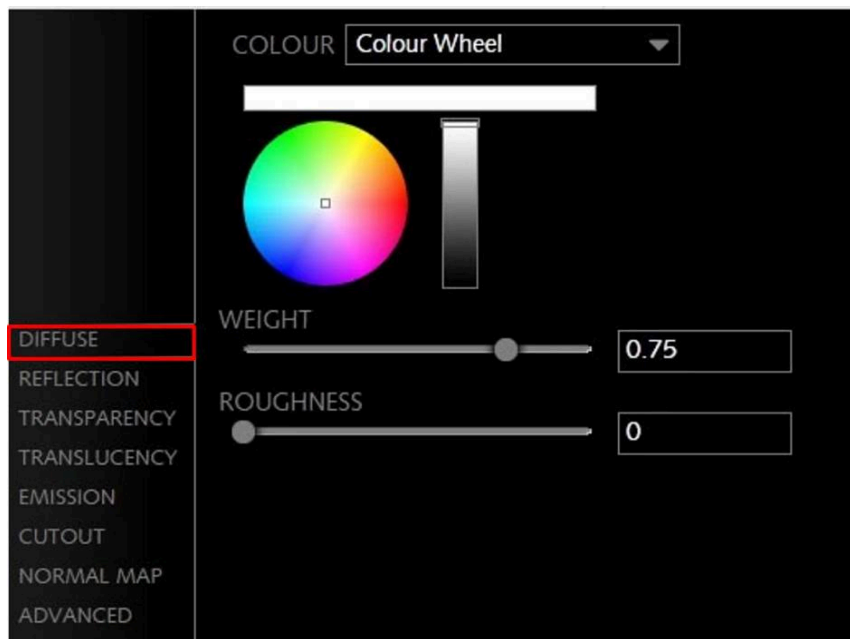
[開く]ウィンドウ：任意の保存場所からイメージファイル選択して開きます。

[WIDTH (m)]：テクスチャの幅を設定します。

[HEIGHT (m)]：テクスチャの高さを設定します。

[WEIGHT]：拡散反射の色の量を設定します。(通常 0.7 以下にする必要があります)

[ROUGHNESS]：拡散反射の色の微視的粗さを設定します。



## B. [REFLECTION]タブ

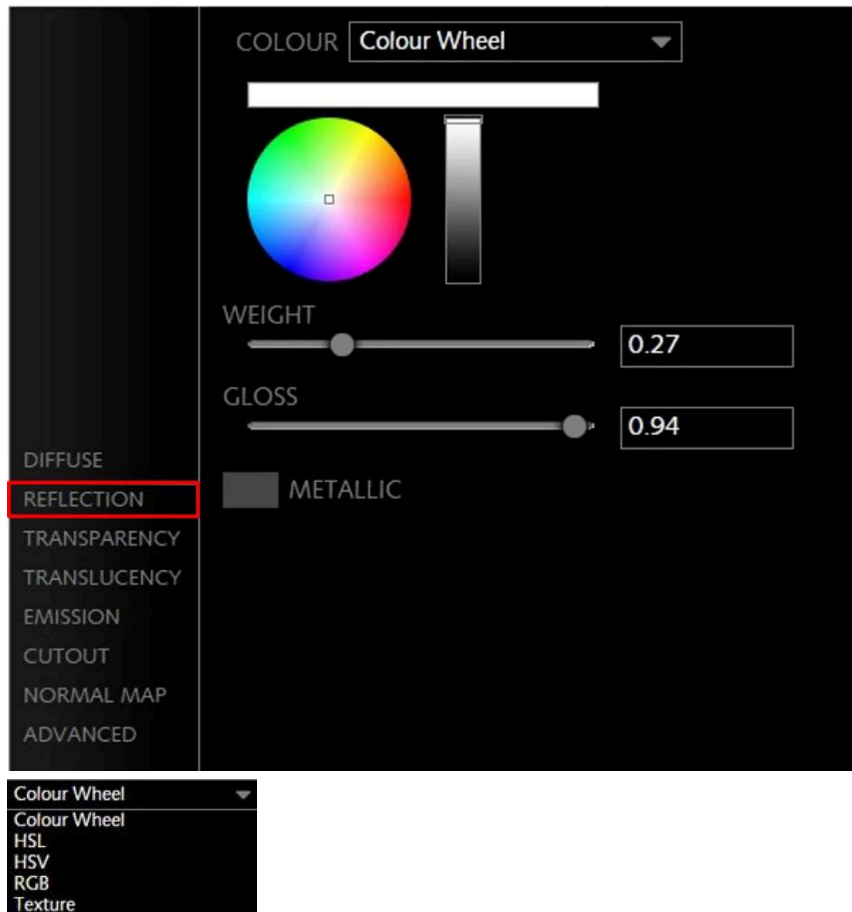
鏡面反射の色について設定します。

[COLOUR]：ドロップダウンリストより、カラーの設定モードを選択します。設定したカラーは [RGB Colour]バーにサンプル表示されます。各詳細は[DIFFUSE]と同じです。

[WEIGHT]：鏡面反射の色の量を設定します。

[GLOSS]：鏡面反射の鋭さを設定します。「1」は鏡、「0」は非常に拡散(ぼけ)しています。

[METALLIC]：オンにするとメタリック素材になり、鏡面反射の色は拡散反射の色を参照します。



### C. [TRANSPARENCY]タブ

透明度について色と光沢の量を設定します。

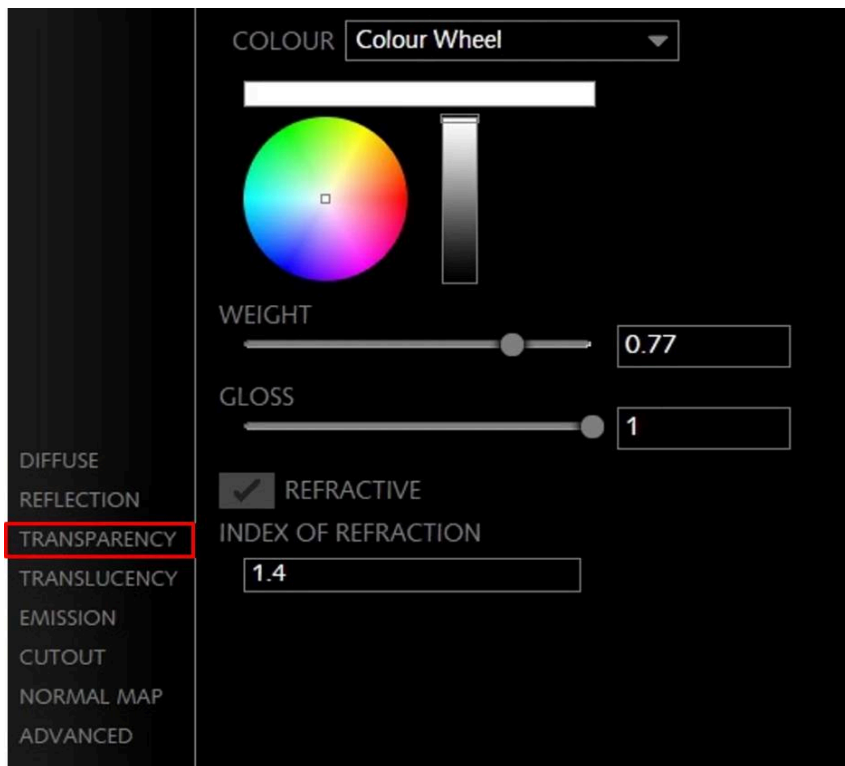
[COLOUR]：ドロップダウンリストより、カラーの設定モードを選択します。設定したカラーは [RGB Colour]バーにサンプル表示されます。各詳細は[DIFFUSE]と同じです。

[WEIGHT]：透明度の量を設定します。

[GLOSS]：反射の鋭さを設定します。「1」は鏡、「0」は非常に拡散しています。

[REFRACTIVE]：有効にした場合、光を屈折させます。屈折を使用する場合は、マテリアルはソリッドオブジェクトにのみ適用されるべきです。

[INDEX OF REFRACTION]：屈折材料の屈折率を設定します。（フレネル反射減衰量も反映されます。）

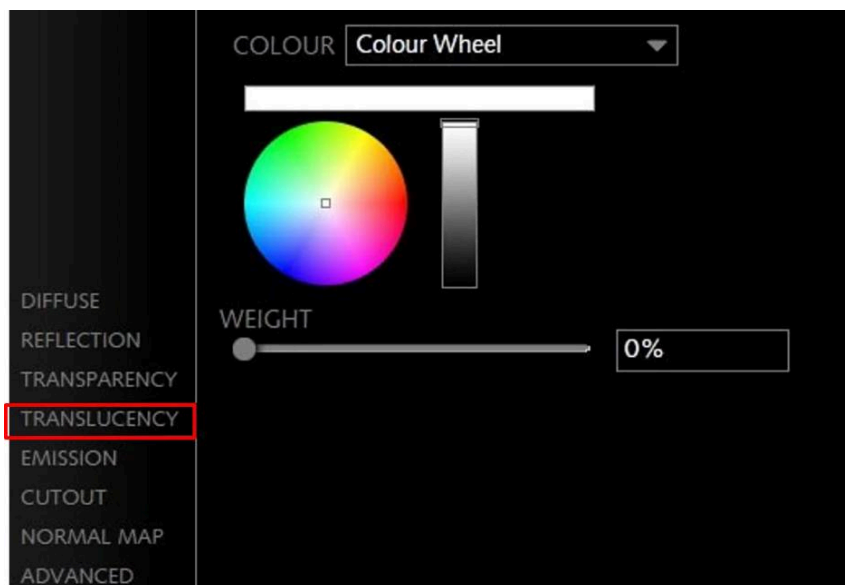


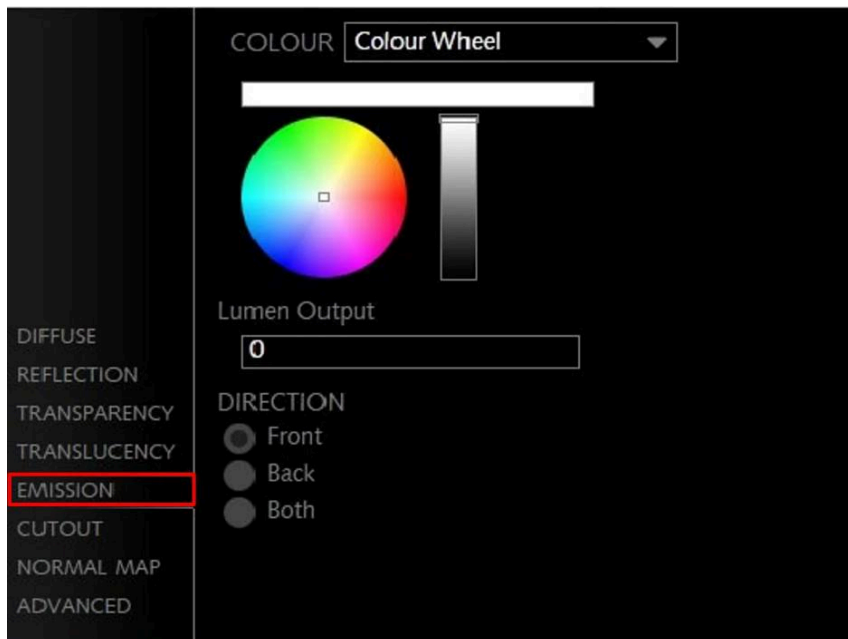
#### D. [TRANSLUCENCY]タブ

トランスルーセント(半透明)の色と量について設定します。

[COLOUR]：ドロップダウンリストより、カラーの設定モードを選択します。設定したカラーは [RGB Colour]バーにサンプル表示されます。各詳細は[DIFFUSE]と同じです。

[WEIGHT]：半透明度と透明度の量を設定します。





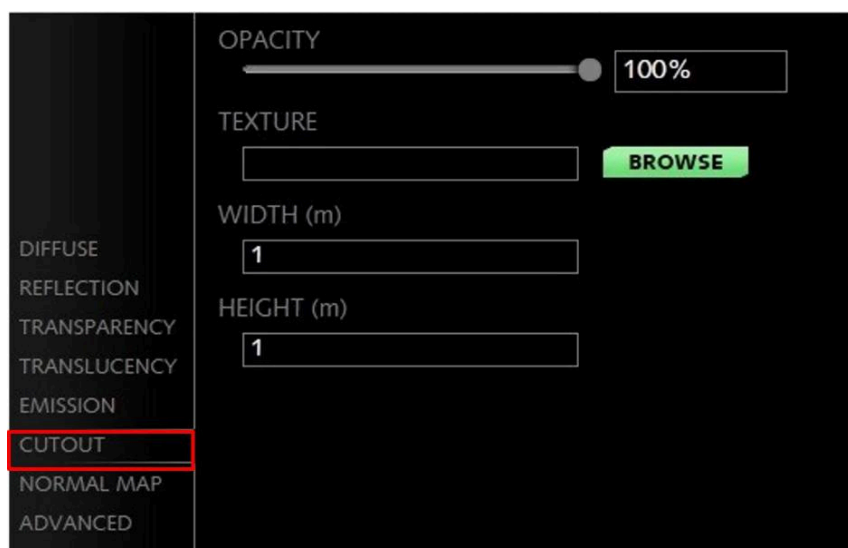
#### E. [EMISSION]

発光の色と量について設定します。

[COLOUR]：ドロップダウンリストより、カラーの設定モードを選択します。設定したカラーは [RGB Colour]バーにサンプル表示されます。各詳細は[DIFFUSE]と同じです。

[Lumen Output]：サーフェスからの発光強度を設定します。(通常は数千単位。)

[DIRECTION]：照明が放射される方向を選択します。



#### F. [CUTOUT]

テクスチャのアルファチャンネルを使用してサーフェスの一部を切り取ります。

[OPACITY]：カットアウトされる不透明度を設定します。適用されるテクスチャが黒の場合、「100%」で完全に透明になります。

[TEXTURE]：カットアウトテクスチャを適用します。

[BROWSE]ボタン：クリックすると[開く]ウィンドウが開きます。

[開く]ウィンドウ：任意の保存場所からアルファイメージファイル選択して開きます。

[WIDTH (m)]：カットアウトテクスチャの幅を設定します。

[HEIGHT (m)]：カットアウトテクスチャの高さを設定します。

## G. [NORMAL MAP]

ノーマルマップ（法線マップ）またはバンプマッピングによってサーフェスの表面の粗さをシミュレートします。

[MAP TYPE]：テクスチャマップの種類を選択します。

[WEIGHT]：凹凸の量を設定します。

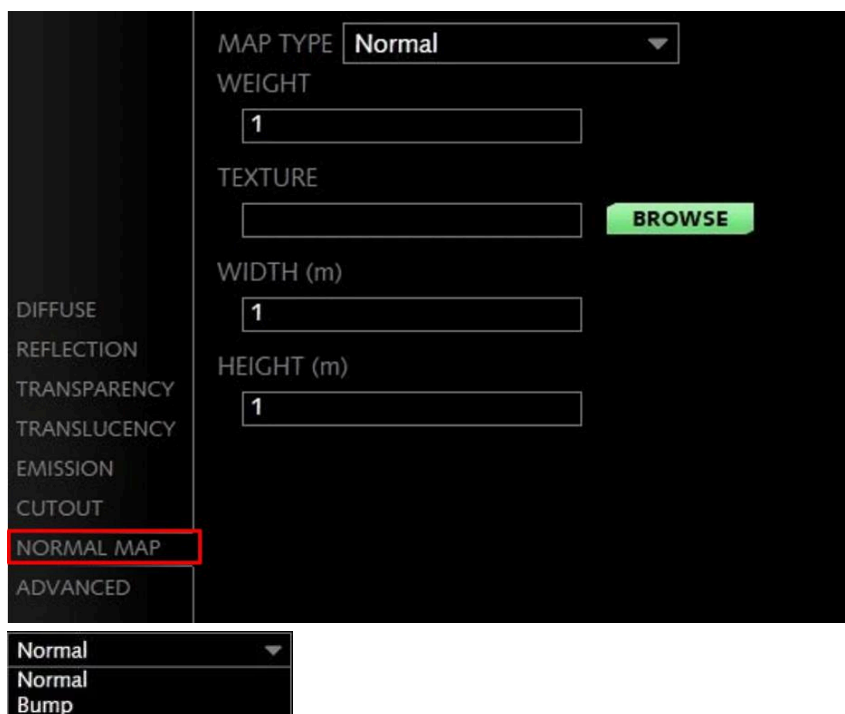
[TEXTURE]：サーフェスマップテクスチャを適用します。

[BROWSE]ボタン：クリックすると[開く]ウィンドウが開きます。

[開く]ウィンドウ：任意の保存場所からイメージファイル選択して開きます。

[WIDTH (m)]：サーフェスマップテクスチャの幅を設定します。

[HEIGHT (m)]：サーフェスマップテクスチャの高さを設定します。



## H. [ADVANCED]

高度な反射率オプションを設定します。

[FRESNEL FALLOFF]：有効のときは視野角に基づく反射減衰量は屈折率によって決まり、それ以外の場合は以下の3つの値によって決まります。

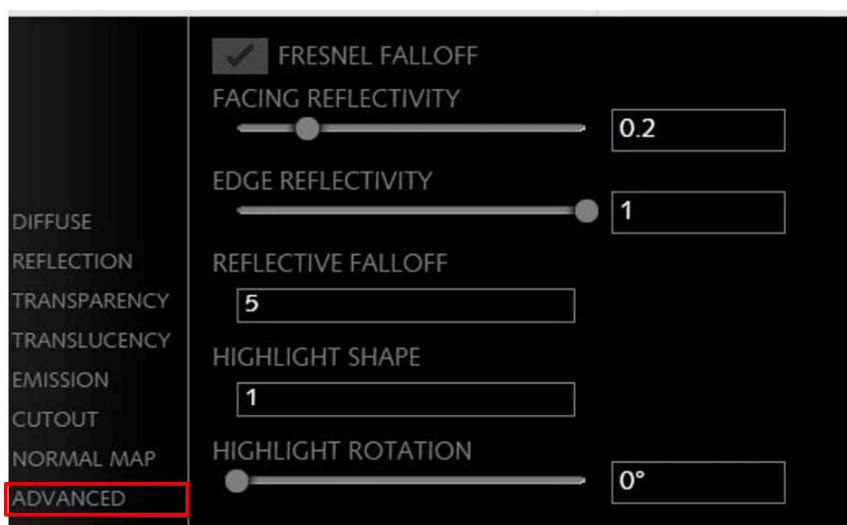
[FACING REFLECTIVITY]：サーフェスがビューアに直接向いているときの0度の反射率を設定します。

[EDGE REFLECTIVITY]：エッジ部の反射率について、サーフェスをグレージング角で見たときの90度の反射率を設定します。

[REFLECTIVE FALLOFF]：反射率の減衰を微調整します。

[HIGHLIGHT SHAPE]：ハイライトの形状を設定します。「1」は等方性サーフェスで、他の値はスペキュラハイライトを伸ばします。

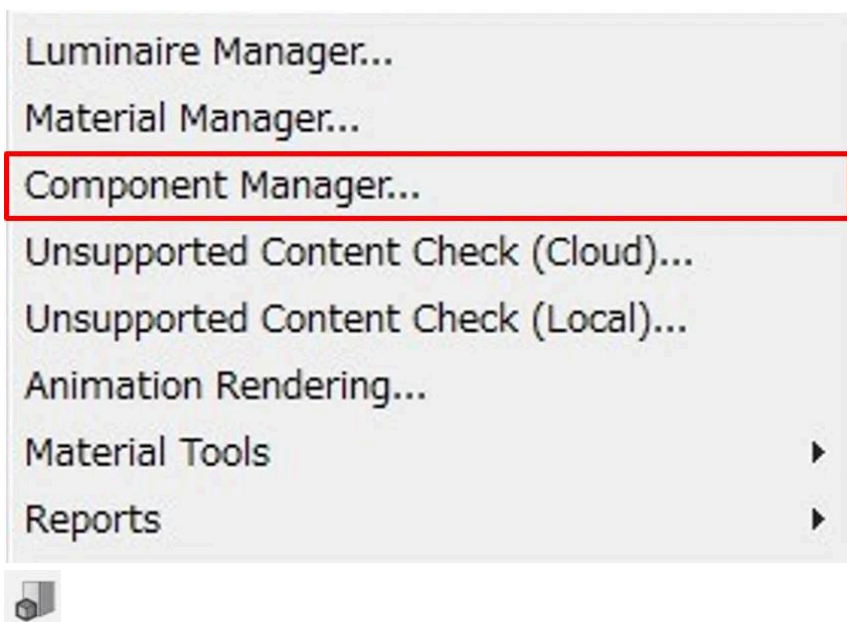
[HIGHLIGHT ROTATION]：ハイライトの回転角度を設定します。



### ③ [Component Manager...]

クリックすると[Bloom Unit Component Manager]ウィンドウが開きます。

ツールバーから[Component Manager]ツールアイコンをクリックしても、同様に[Bloom Unit Component Manager]ウィンドウを開くことができます。



### [Bloom Unit Component Manager] ウィンドウ

コンポーネントライブラリを作成し、レンダリングを向上させるためにシーンに高品質のオブジェクトを追加することができます。

#### [COMPONENT LIBRARY]

フォルダを開きコンポーネントを選択します。

#### [COMPONENT LIBRARY LIST]

ライブラリに保存されているコンポーネントをリスト表示します。

#### [COMPONENT LIBRARY PATH]



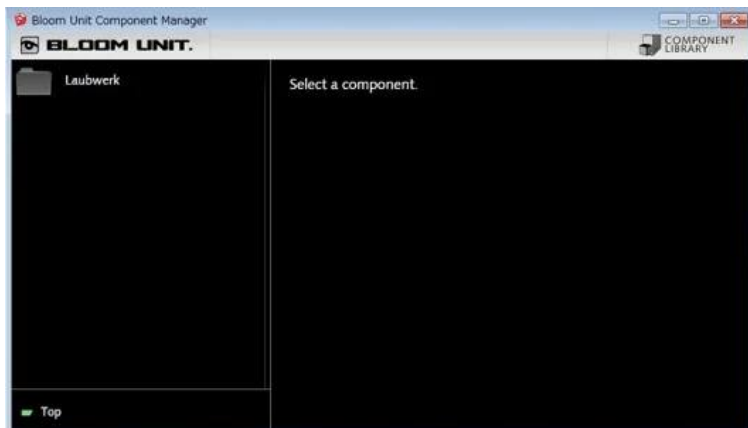
コンポーネントが保存されている場所を表示します。

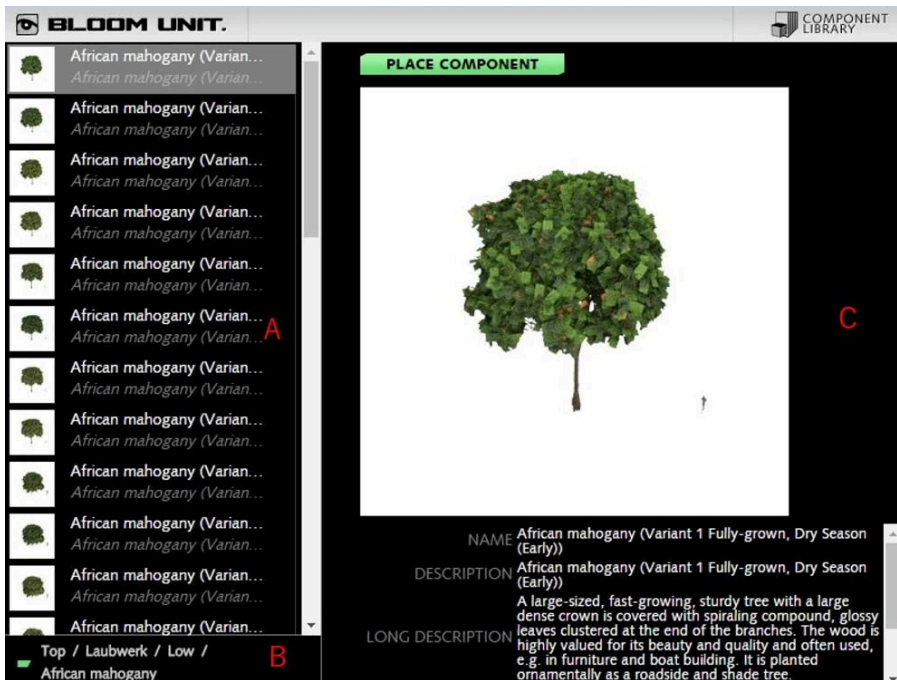
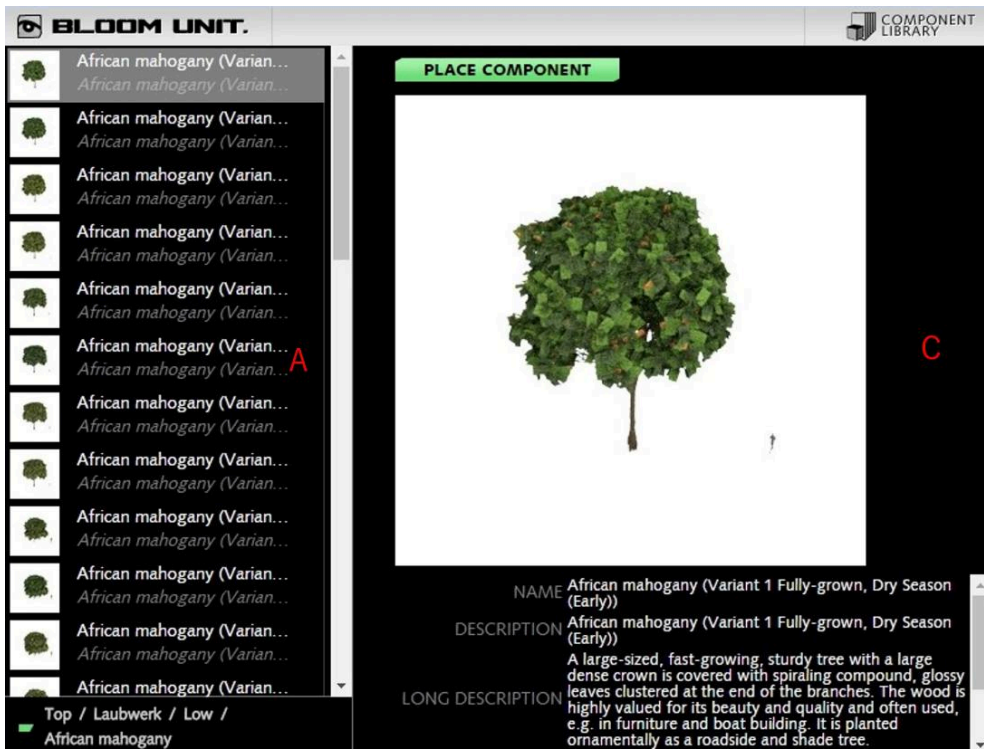
### [COMPONENT LIBRARY INFORMATION]パネル

選択しているコンポーネントのサムネイルと情報が表示されます。

### [PLACE COMPONENT]ボタン

クリックして、リストから選択したコンポーネントをシーンに配置します。





## ④ [Unsupported Content Check(Cloud)...]

クリックすると[Bloom Unit Unsupported Content]ウィンドウが開きます。

### [Bloom Unit Unsupported Content] ウィンドウ

Bloom Unit でサポートされていないコンテンツをシーンから削除するか、低解像度の SketchUp コンテンツに変更して、正しくレンダリングされるようにします。

### [Unsupported Content List]

Bloom Unit でサポートされていないコンテンツをリストアップします。

### [SELECT ]パネル

### [SELECT INVERSE]ボタン

選択されていないすべてのコンテンツを選択し、選択されていないコンテンツを選択解除します。

#### [REFRESH]ボタン

[Unsupported Content List]を更新します。

#### [DELETE]ボタン

選択したコンポーネントを削除します。

#### [USE LOW-RES]ボタン

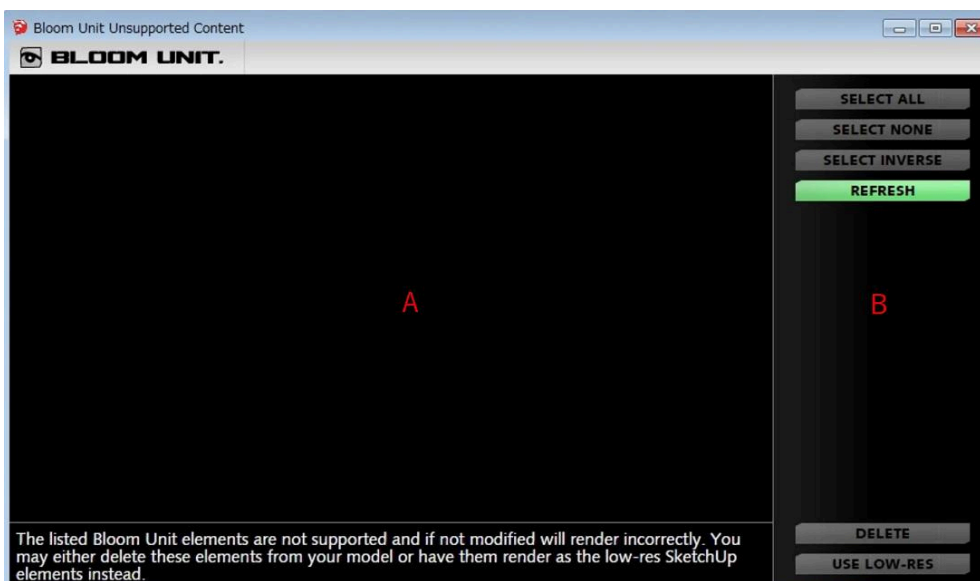
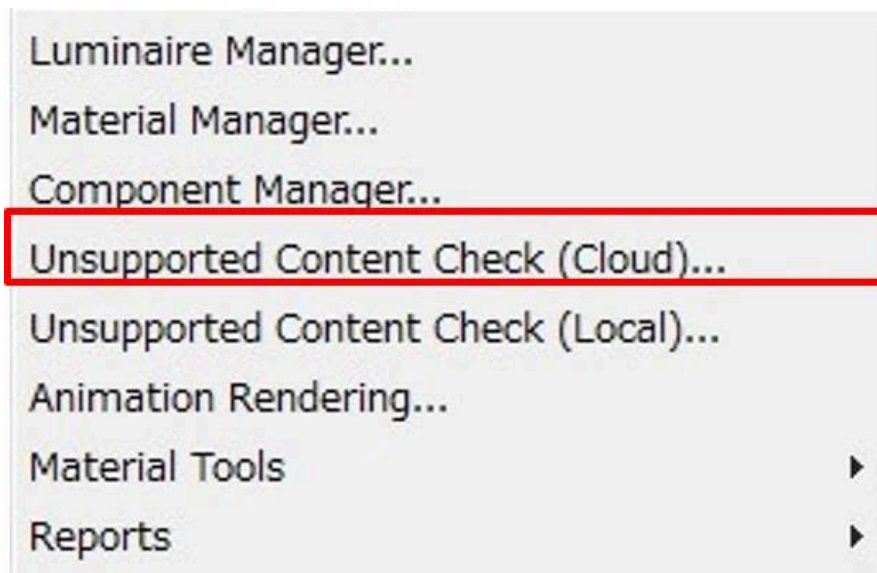
選択したコンポーネントを低解像度に変更します。

#### [SELECT ALL]ボタン

リスト内のすべてのコンテンツを選択します。

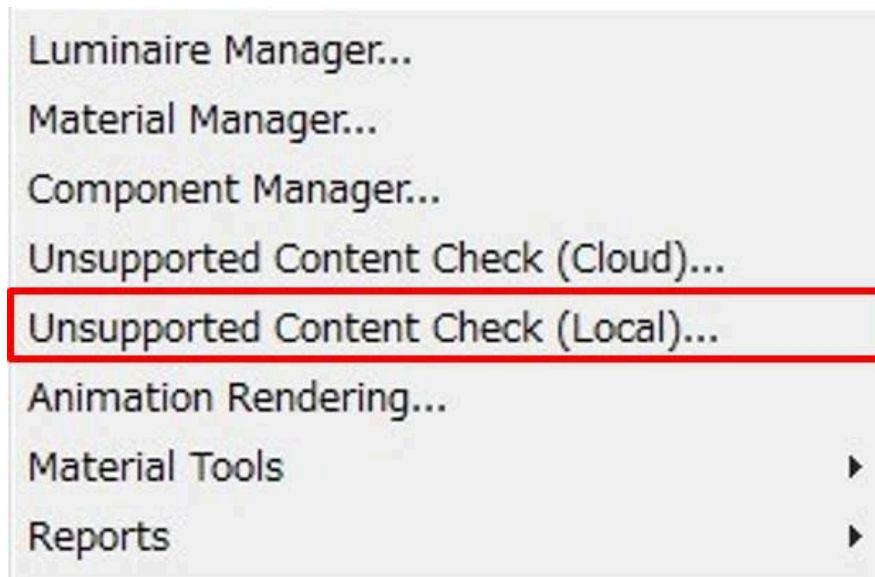
#### [SELECT NONE]ボタン

リスト内のすべてのコンテンツを選択解除します。



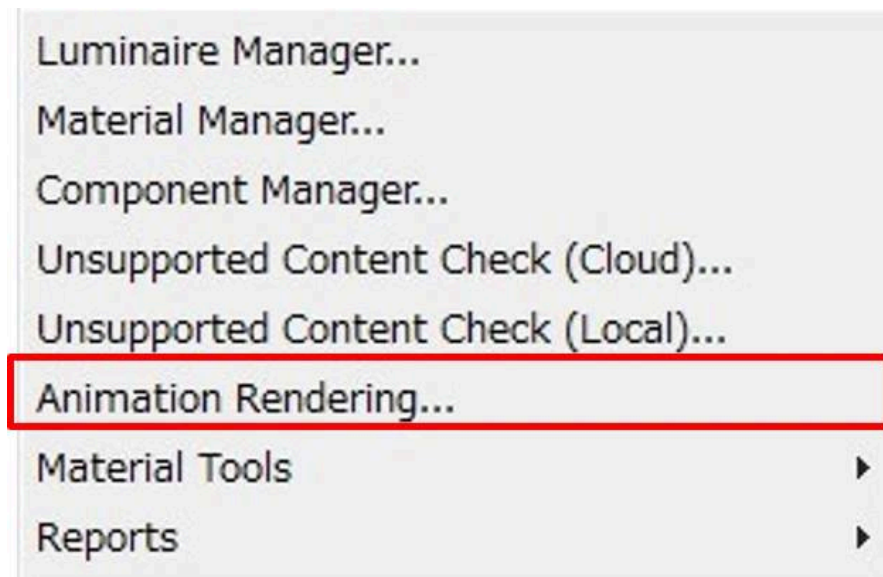
## ⑤ [Unsupported Content Check(Local)...]

この機能は現在サポートされておりません。



## ⑥ [Animation Rendering...]

クリックすると[Bloom Unit Animation Rendering]ウィンドウが開きます。

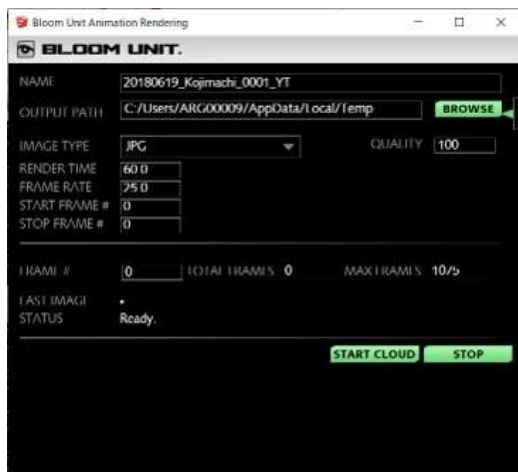


ツールバーから[Animation Rendering]ツールアイコンをクリックしても、同様に[Bloom Unit Animation Rendering]ウィンドウを開くことができます。



### [Bloom Unit Animation Rendering]ウィンドウ

コンポーネントライブラリを作成し、レンダリングを向上させるためにシーンに高品質のオブジェクトを追加することができます。フォルダを開きコンポーネントを選択します。



## [NAME]

作成される連番ファイルの接頭を入力します。

## [OUTPUT PATH]

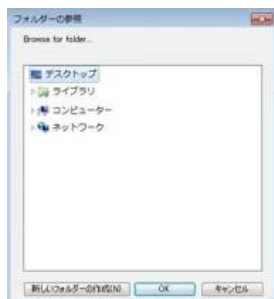
アニメーションの保存先を設定します。

## [BROWSE]ボタン

クリックすると[フォルダの参照]ウィンドウが開きます。

## [フォルダの参照]ウィンドウ

アニメーションを保存した画像ファイルを保存する任意のフォルダを設定します。



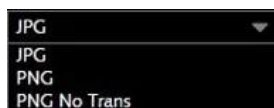
## [IMAGE TYPE]

保存する画像のファイルタイプを設定します。

<JPG>：非可逆圧縮フォーマット デフォルトは「90」です。

<PNG>：ポータブルネットワークグラフィックスタイプはデータ無圧縮画像フォーマットです。

<PNG No Trans>：<PNG>タイプのうち、透過性のない可逆圧縮画像フォーマットを指します。



## [QUALITY]

JPEG 画像の圧縮を「1」～「100」の間で設定します。

## [RENDER TIME]

最大レンダリング時間を秒で設定します。

#### [FRAME RATE]

生成するアニメーションの1秒あたりのフレーム数を設定します。

#### [START FRAME #]

開始フレームの位置を変更する場合、フレーム番号を入力します。

#### [STOP FRAME #]

すべてのフレームをレンダリングする場合「0」を設定します。終了フレームの位置を定義する場合、フレーム番号を入力します。

#### [FRAME #]

現在レンダリング中のフレーム番号が表示されます。

#### [TOTAL FRAMES]

時間から算出したトータルフレーム数を表示します。

#### [MAX FRAMES]

レンダリング可能なトータルフレーム数を表示します。

#### [LAST IMAGE] モニタ

現在レンダリング中の画像を表示します。

#### [STATUS]

Bloom Unit によって実行されている現在の操作が表示されます。エラーは緑色で表示されます。同じ内容が SketchUp ステータスバーにも表示されます。

#### [START CLOUD] ボタン

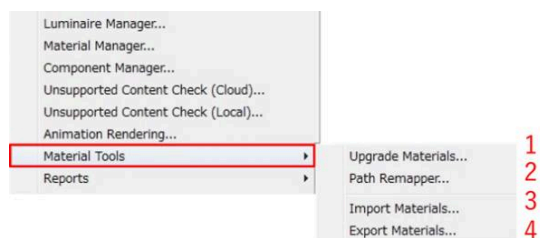
クラウドリソースを使用してレンダリングを行います。

#### [STOP] ボタン

アニメーションレンダリングを停止します。

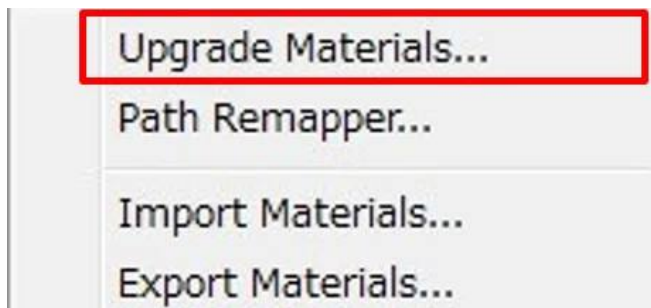
## ⑦ [Material Tools]

マテリアル関連の拡張機能です。クリックしサブメニューを表示します。



### 1- [Upgrade Materials...]





クリックして[Bloom Unit Upgrade Materials]ウィンドウを開きます。シーン内の標準の SketchUp マテリアルを Bloom Unit マテリアルに変換して、反射、屈折、光沢、放射などの機能を使用して外観を完全にカスタマイズできるようにします。

## [Bloom Unit Upgrade Materials]ウィンドウ



シーン内の標準の SketchUp マテリアルを選択して Bloom Unit マテリアルにアップグレードすることができます。アップグレードしたら、Bloom Unit の高度なマテリアル設定をすべて編集できます。アップグレードマテリアルを使用すると、SketchUp シーンからベースマテリアルを作成してから、反射率、光沢などのプロパティを追加できます。

テクスチャ素材はディスクにテクスチャをコピーする必要があることに注意してください。これらは[Preferences]ウィンドウで設定された [Texture Path] にコピーされるか、何も設定されていない場合はパスの入力を求められます。プロンプトが表示されたら、使用するデフォルトパスとしてパスを保存するオプションがあります。

### [Material List]

表示されているマテリアルのリストは、Bloom Unit マテリアルにアップグレードされていない、シーン内のすべての標準 SketchUp マテリアルです。デフォルトでは、すべてのマテリアルが選択されています。このリストにある標準の複数選択操作をすべて使用して、アップグレードしたいマテリアルを選択できます。

### [SELECT] パネル

[Select All] ボタン：リスト内のすべてのマテリアルを選択します。

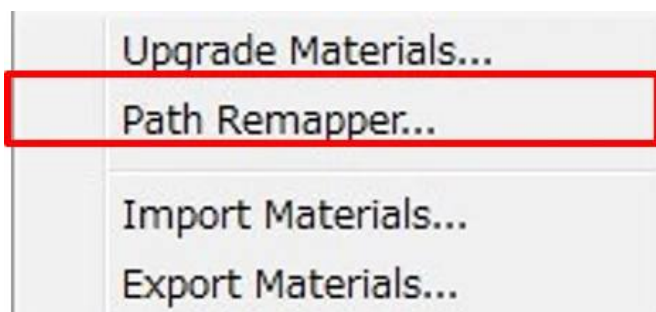
[Select None] ボタン：リスト内のすべてのマテリアルを選択解除します。

[Select Inverse] ボタン：選択されていないすべてのマテリアルを選択し、選択されていないマテリアルを選択解除します。

[Refresh] ボタン：[Material List] を更新します。これは、[Bloom Unit Upgrade Materials] ウィンドウが開いている間に SketchUp マテリアルをシーンに追加したり、他のシーンをインポートしたり、コンポーネントを独自のマテリアルと共に配置したりする場合に便利です。

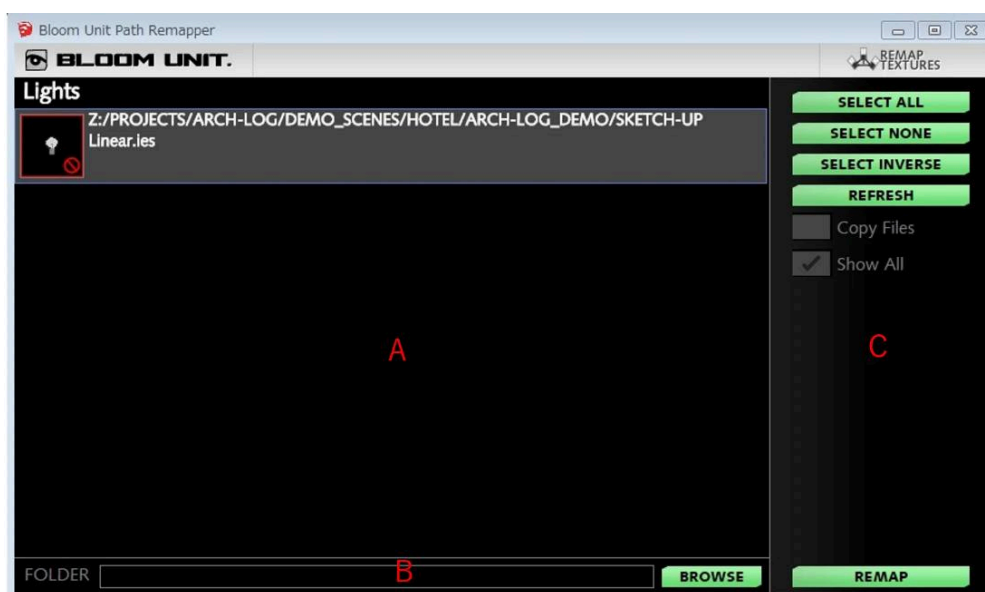
[Upgrade]ボタン：マテリアルのアップグレードプロセスを実行します。アップグレードが終了すると、[Material List]に表示されます。

## 2- [Path Remapper]



クリックして[Bloom Unit Path Remapper]ウィンドウを開きます。

### [Bloom Unit Path Remapper]ウィンドウ



テクスチャと IES 測光へのパスを管理できます。ファイルへのパスが同じではない可能性がある新しいマシンにファイルを移動する場合、これは特に便利です。テクスチャと IESファイルのリストがシーンから生成されます。アイテムのサブセットを変更したい場合、リスト上ですべての標準的な複数選択操作を実行することができます。

#### [File List]

リストには、Bloom Unit のカスタムマテリアルで使われるテクスチャファイルとカスタムライトで使われる IES ファイルが表示されます。[すべて表示]チェックボックスの状態に応じて、一覧には参照されているすべてのファイル、または見つからないファイルのみが表示されます。

#### [Folder]テキストボックス

テクスチャが置かれているフォルダを選択します。[Copy Files]チェックボックスが有効な場合は、選択したテクスチャをコピーしたい場所を指定します。

#### [BROWSE] ボタン

クリックすると[フォルダの参照]ウィンドウが開きます。

#### [フォルダの参照]ウィンドウ

任意のフォルダを設定します。



## [SELECT]パネル

[Select All]ボタン：リスト内のすべてのファイルを選択します。

[Select None]ボタン：リスト内のすべてのファイルを選択解除します。

[Select Inverse]ボタン：選択されていないファイルをすべて選択し、選択されていないファイルを選択解除します。

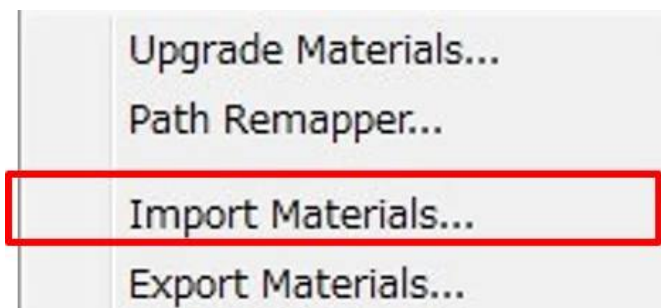
[Refresh]ボタン：ファイルリストを更新します。[Bloom Unit Path Remapper]ウィンドウが開いているときに Bloom Unit マテリアルまたはカスタムライトをシーンに追加したり、他のシーンをインポートしたり、コンポーネントを独自のマテリアルと共に配置したりする場合に便利です。

[Copy Files]チェックボックス：有効の場合、ファイルは既存のフォルダから指定した新しいフォルダにコピーされます（見つかった場合）。既存のファイルを上書きすることを確認するように求められます。この機能は、ファイルを別のユーザーまたはコンピューターに送信する必要がある場合に、すべてのテクスチャを1つの場所に集めるのに役立ちます。

[Show All]チェックボックス：有効の場合、すべての参照ファイルが表示されます。チェックを外すと、ディスク上に見つからないものだけが表示されます。

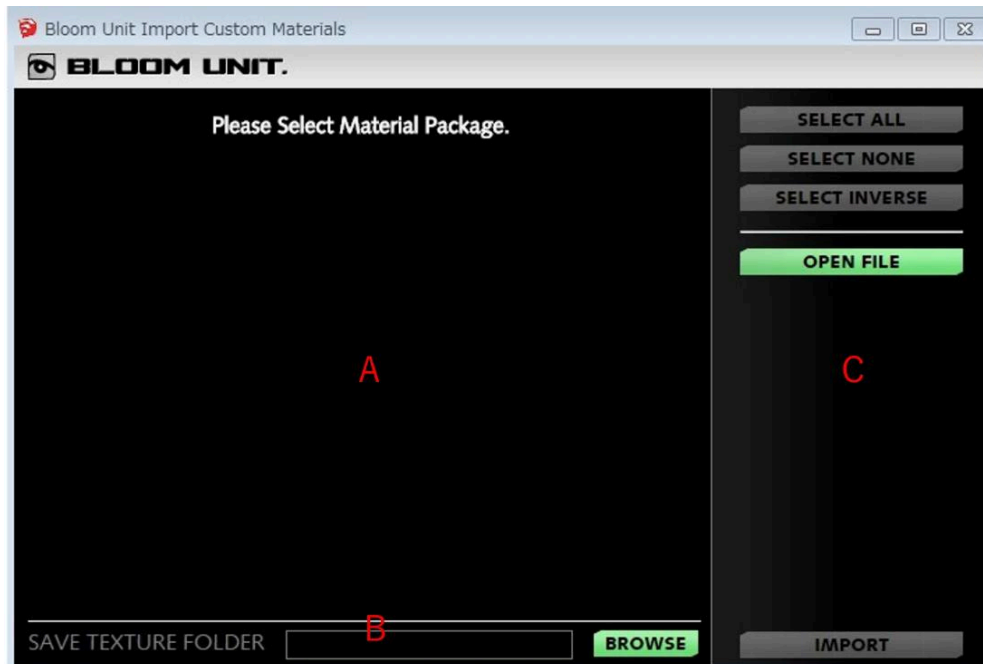
[Remap]ボタン：シーンへの変更を実行します。その後、指定した新しいフォルダでテクスチャが検索されます。コピーオプションを選択した場合はファイルがこの新しいフォルダにコピーされます。

## 3- [Import Materials…]



クリックして[Bloom Unit Import Custom Materials]ウィンドウを開きます。

## [Bloom Unit Import Custom Materials]ウィンドウ



マテリアルパッケージファイルからカスタムマテリアルをシーンにインポートします。

#### [SELECT ]パネル

[Select All]ボタン：リスト内のすべてのファイルを選択します。

[Select None]ボタン：リスト内のすべてのファイルを選択解除します。

#### [Material List]

開いているマテリアルパッケージに含まれているマテリアルがリストアップされます。

#### [SAVE TEXTURE FOLDER]

マテリアルパッケージが保存されている場所を設定します。

#### [BROWSE]ボタン

クリックすると[フォルダの参照]ウィンドウが開きます。

#### [フォルダの参照]ウィンドウ

任意のフォルダを設定します。

#### [Select Inverse]ボタン

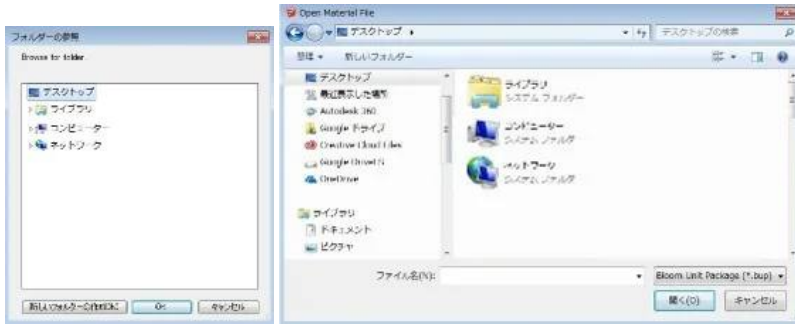
選択されていないファイルをすべて選択し、選択されていないファイルを選択解除します。

#### [OPEN FILE]ボタン

クリックすると[Open Material File]ウィンドウが開きます。

#### [Open Material File]ウィンドウ

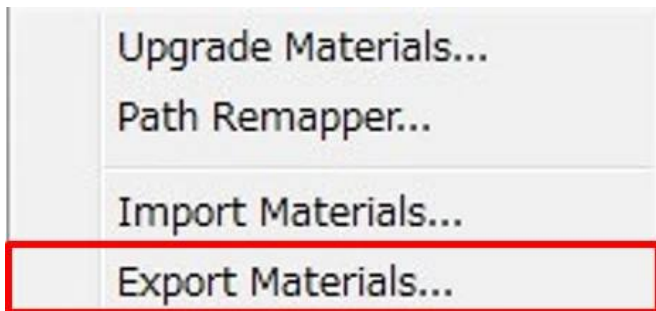
マテリアルパッケージファイルを選択して開きます。



## [IMPORT]

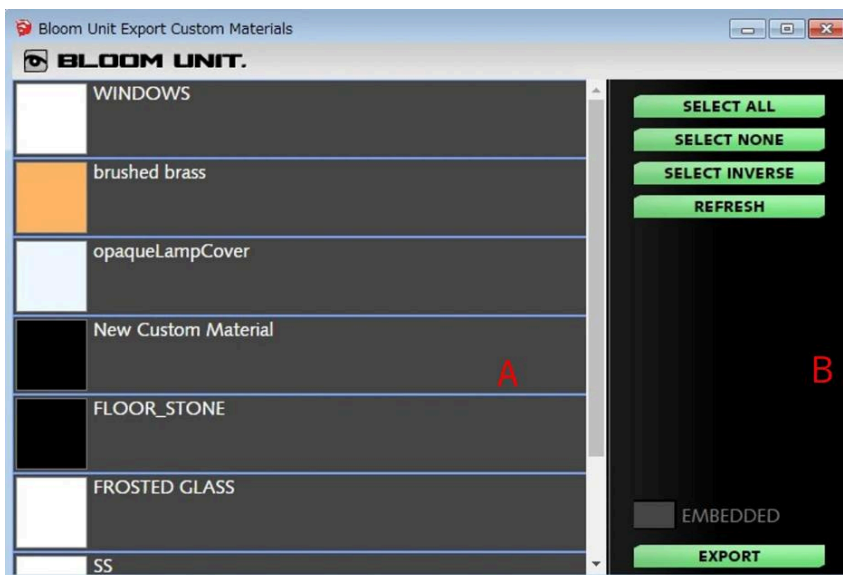
[Material List]で選択したマテリアルをシーンに読み込みます。

## 4- [Export Materials…]



クリックして[Bloom Unit Export Custom Materials]ウィンドウを開きます。

## [Bloom Unit Export Custom Materials]ウィンドウ



シーンにある Bloom Unit マテリアルをマテリアルパッケージファイルに保存します。

## [Material List]

シーンにある Bloom Unit マテリアルがリストアップされます。

## [SELECT]パネル

[Select All]ボタン：リスト内のすべてのファイルを選択します。

[Select None]ボタン：リスト内のすべてのファイルを選択解除します。

[Select Inverse]ボタン：選択されていないファイルをすべて選択し、選択されていないファイルを選択解除します。

[Refresh]ボタン：ファイルリストを更新します。[Bloom Unit Export Custom Materials]ウィンドウが開いているときに Bloom Unit マテリアルをシーンに追加した場合にクリックします。

### [EMBEDDED]チェックボックス

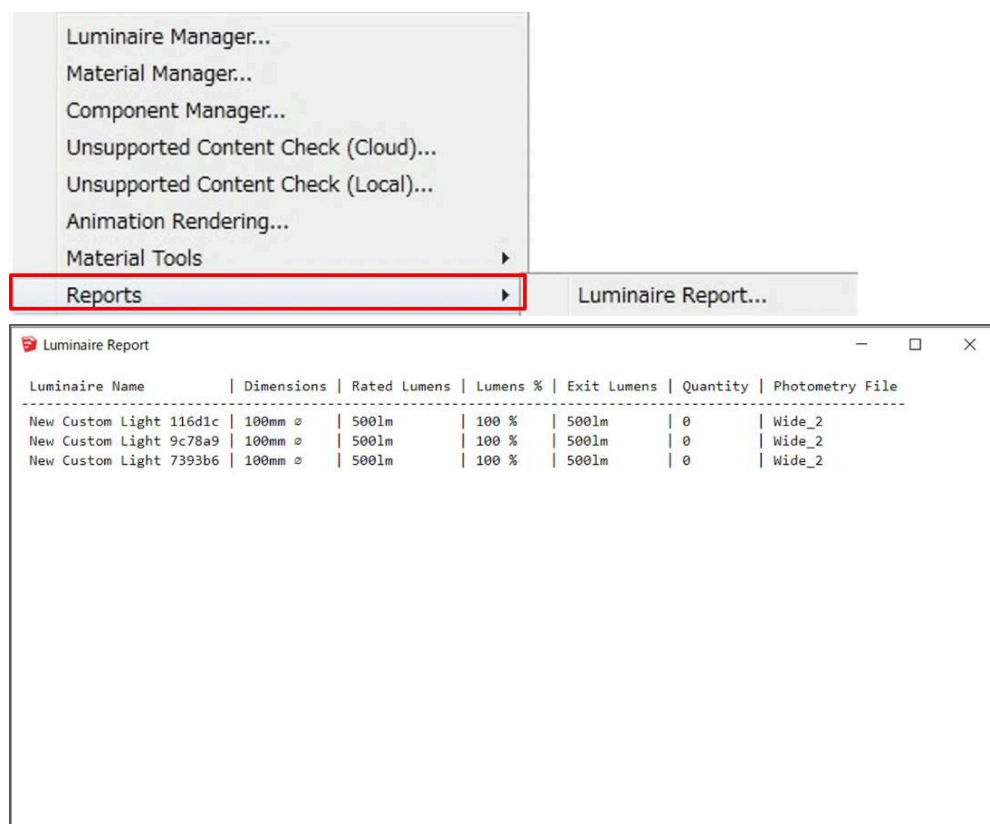
有効な場合、エクスポートしたファイルにテクスチャを組み込みます。

## ⑧ [Report]

シーンにあるカスタムコンテンツをレポートします。サブメニューをクリックすると[Luminaire Report]ウィンドウを表示します。

### [Luminaire Report]ウィンドウ

シーンにある Bloom Unit カスタムライトの情報が表示されます。





## 2-5 マテリアルの調整について

Arch-LOG Cloud Rendering では、マテリアルの変更を行う際に考慮すべき注意点が 있습니다。

### テクスチャの保存場所について

- ① Iray for Revit を使用する場合、パスに日本語は使用できません。保存先のフォルダ名は英数半角で設定して下さい。
- ② 複数の端末で使用する場合、どの端末を使用しても同じパス名となるようにする必要があります。推奨としては、Cドライブの直下であればどの端末を使用してもパスが外れることなく使用することが出来ます。
- ③ Arch-LOG よりダウンロードしたマテリアルのサムネイルで使用している画像データは `C:\ProgramData\LOG-LOG\Arch-LOG for Revit\TextureCache` フォルダに保存されます。サムネイルを表示させる場合は、コピーを使用する端末の TextureCache フォルダに保存して下さい。

### レンダリング中のマテリアルの修正について

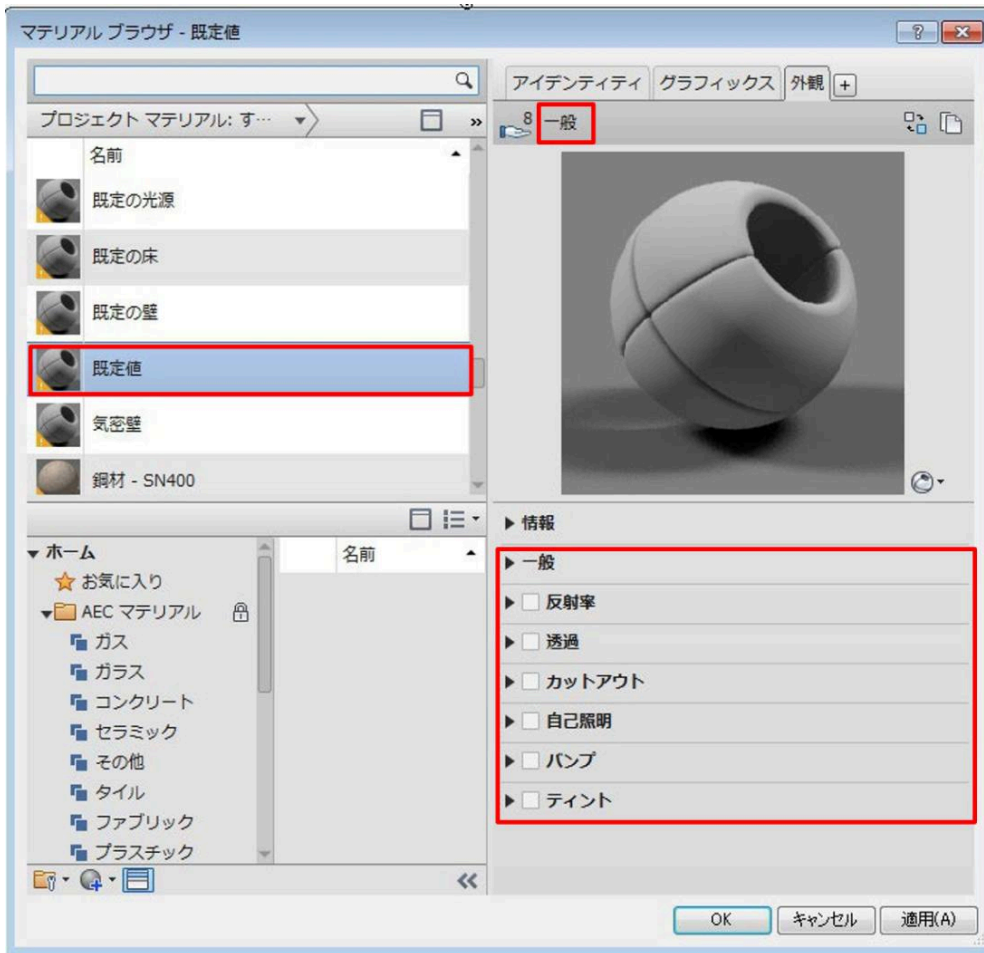
レンダリング中にマテリアルを変更してもリアルタイムで反映はされません。リアルタイムに確認したい場合は [マテリアルブラウザ] でアサインされているマテリアルを複製し複製したマテリアルのテクスチャを変更します。その際、元のマテリアルを残す場合は [外観] アセットも複製するようにして下さい。

### カスタムマテリアルを使用する場合の注意点

- ① Iray for Revit はユーザーご自身で作成したマテリアルも使用することが出来ます。  
  
ご使用になるテクスチャ名に日本語は使用できません（マテリアル名には日本語をご使用になれます）。
- ② マテリアルに設定するテクスチャは、アサインする前にフォルダにまとめて保存し、テクスチャを設定後はフォルダ名や保存場所のパスを変更しないようにして下さい。  
  
変更した場合にはパスがはずれてしまい自動で再アサインはされません。（Revit の仕様）  
  
[追加のレンダリング外観のパス] は使用しないようにして下さい。（Revit [ファイル] タブ→ [オプション] ボタン→ [レンダリング] タブ）既にパスが設定されている場合はすべてのパスを [-] アイコンをクリックして消去して下さい。

## Revit 標準マテリアルを使用する場合の [外観] 設定について

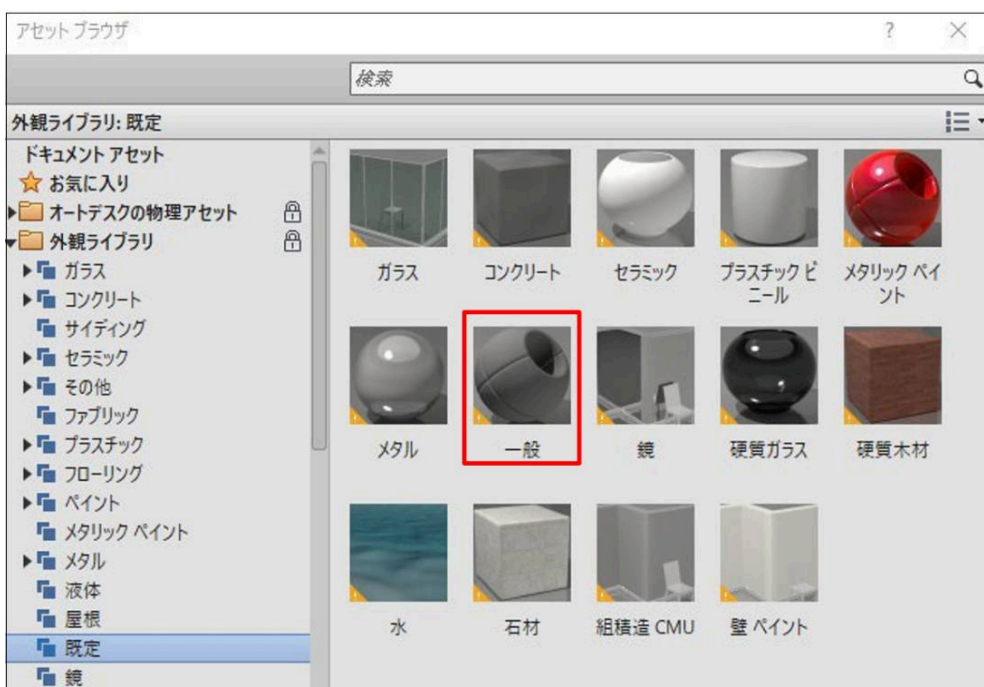
- ① 現在 Iray for Revit ではすべての Revit マテリアルに対応しているわけではありません。
- ② Revit デフォルトのマテリアルなど、Arch-LOG マテリアル（厳密には Iray Material）以外のマテリアルは、Iray クラウドレンダリングにおいて物理的に正しくレンダリングされません。
- ③ [一般] シェーダの代表的なアセットは [マテリアルブラウザ] で <既定値> マテリアルなどで使用されている [一般] アセットになります。[マテリアルエディタ] で 7 つの [プロパティ] パネルで構成されています。



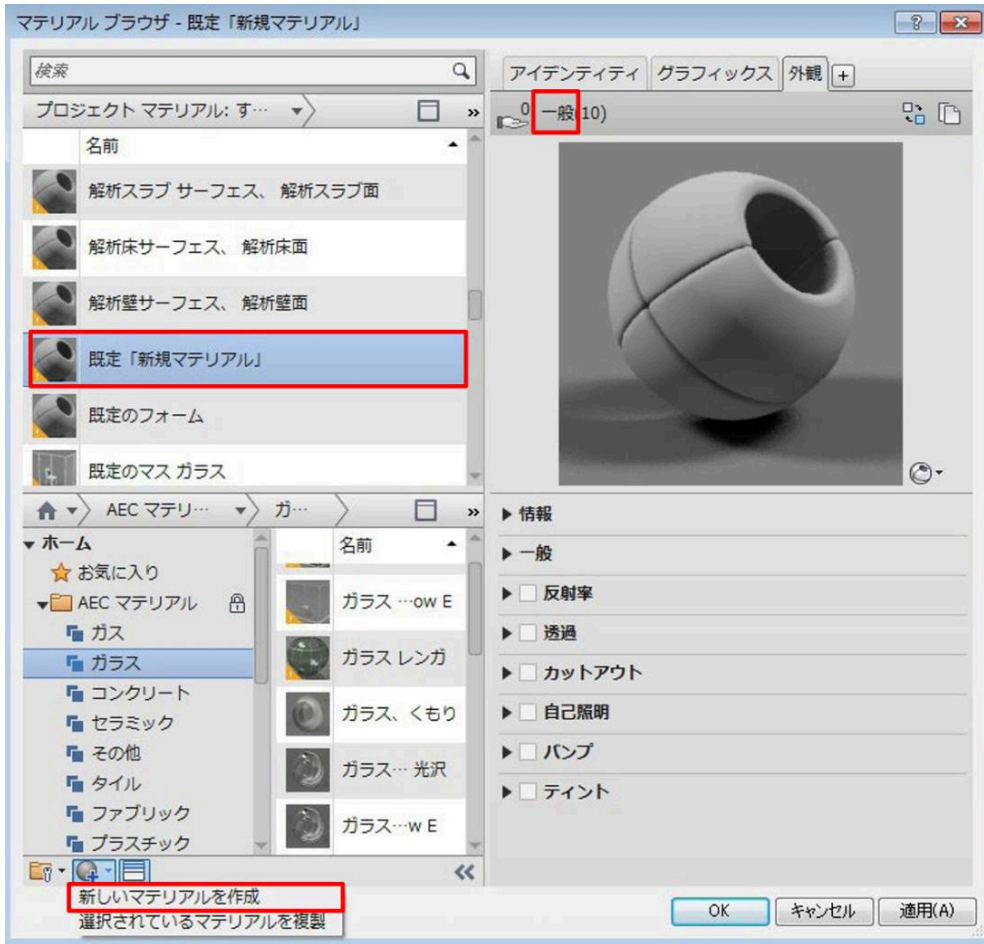
## Revit 2018 のマテリアルについて

Revit 2018 以前のバージョンには 14 種の基本となるシェーダがあります。Revit でアセットを構成するプロパティは各シェーダにより異なります。(Revit 2018 以前のバージョンで) Iray がサポートするシェーダは **[一般] アセット** または **[一般] アセットと同様のプロパティ構成を持つ [一般] シェーダ** のみになります。

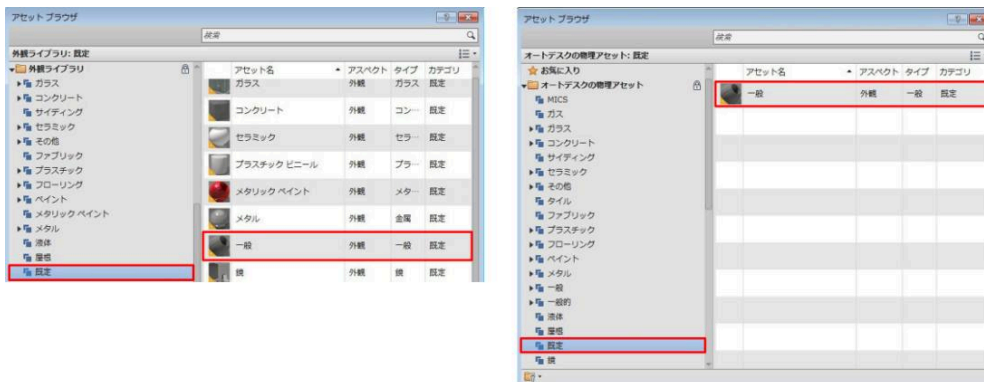
それ以外の専用シェーダによるアセットについては現在サポートされておりません。一見、正しいレンダリングが行われているように表示される場合も、本来の機能は果たしておりません (Revit ネイティブのレンダラーの結果と比べると明らかです。)



④ [新しいマテリアルを作成] でマテリアルを新たに作成する場合、デフォルトで **[一般] アセット** がセットされます。



⑤ [一般] アセットは [アセットブラウザ] では、＜外観ライブラリ＞もしくは＜オートデスクの物理アセット＞の＜規定＞フォルダに保存されています。



⑥ Iray がサポートする [一般] シェーダのプロパティと動作については以後を参照ください。

## ▼ 一般プロパティパネル



### [色]

外観色に単一色（拡散反射、マテリアル内の光の透過色）を設定できます。[色] ドロップボックスから [色を編集] を選択して、色見本をクリックし、[色] ダイアログで色を選択します。

## [イメージ]

[イメージ] ドロップボックスから [イメージを編集] を選択し、jpg や png などのイメージファイルを指定できます。プロシージャマップに関しては、Iray は現在サポートしておりません。プロシージャマップを使用した場合、レンダリングウィンドウで右図のようにマゼンタ色で表示されます。シーンに影響を与えますので使用しないで下さい。

## [イメージのフェード]

使用できません。

## [光沢]

[反射率] プロパティパネルが有効な時に使用できます。

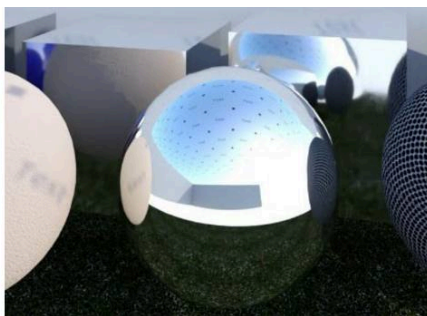
## [ハイライト]

[反射率] プロパティパネルが有効な時に使用できます。

---

## ▼ [反射率] プロパティパネル

[一般] ドロップボックスパネルの [ハイライト] に [メタリック] を選択し、[光沢] と合わせて調整することで、光沢のある金属の表現ができます。[一般] プロパティパネルの [光沢] の値が "0" の場合、反射は行なわれません。



## [直接光]

面がカメラに直面しているときにマテリアルが反射する光の量を設定できます。

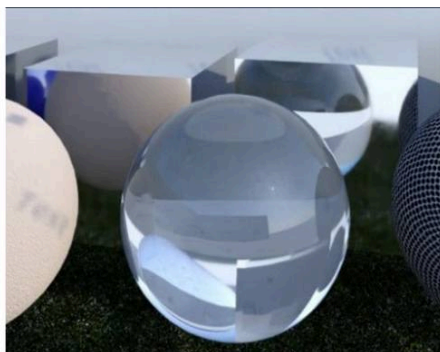
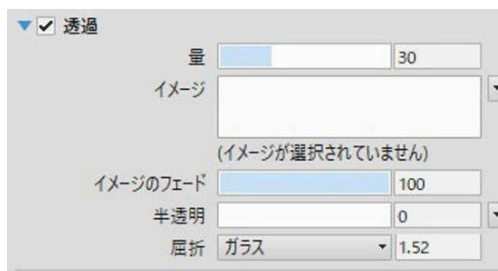
## [傾斜]

[傾斜] は斜めに面しているときで、それぞれマテリアルが反射する光の量を設定します。

---

## ▼ [透過] プロパティパネル

有効の場合に使用できます。[反射率] ドロップボックスパネルと合わせて設定することで、様々な透過性のあるマテリアルを作成できます。



## [量]

光がマテリアルを透過する度合いを "0" の完全に不透過から "100" の完全に透過までの値で設定できます。値が "0" の場合、透過は行なわれず、[透過] プロパティパネルは無効となります。

### [イメージ]

イメージマップは機能しません。プロシージャマップは使用できません。

### [イメージのフェード]

使用できません。

### [半透明]

マテリアルの向こう側にあるオブジェクトのぼやけ具合を調整できます。透明な "0" から "100" のすりガラスなどの完全な半透明までの値を設定します。

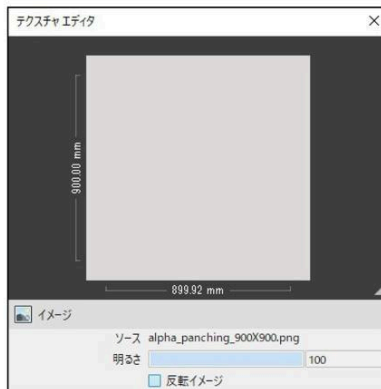
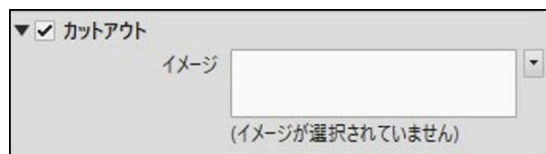
### [屈折]

マテリアルを通過するときに光線を曲げる度合いを設定できます。プルダウンリストよりプリセットを選択するか、[カスタム] で "0" の屈折なしから "5" のほぼ屈折まで値を設定して下さい。

---

## ▼ [カットアウト] プロパティパネル

有効の場合にマテリアルをカットアウトすることができます。



### [イメージ]

[イメージ] に透過のある画像ファイルを使用して、マテリアルをカットアウトすることができます。データの透明度により、完全な透明から完全不透明までを段階的に表現されます。[テクスチャエディタ] の [イメージ] で [反転イメージ] は機能しません。その場合、反転したイメージ画像を作成してご使用下さい。

プロシージャマップは使用できません。アルファマップ（グレースケール）を使用できます。完全な白ではフラットになり、完全な黒の場合に 100% のバンプがかかります。透過マップについては、透過度は考慮されません。ノーマルマップは機能しません。どちらのマップファイルもグレースケールとして使用されます。

---

## ▼ [自己照明] プロパティパネル

Iray ではサポートしておりません。照明の表現には、Arch-LOG 自己発光マテリアル、または Arch-LOG ライトオブジェクトをご使用下さい。



▼ ☒ 自己照明

フィルタ色

RGB 255 255 255

▼

輝度

薄暗いグロー

▼

10.00

色温度

カスタム

▼

6,500.00

## ▼ [バンプ] プロパティパネル

有効の場合にマテリアルに凹凸をつけることができます。

▼ ☒ バンプ

イメージ

▼

(イメージが選択されていません)

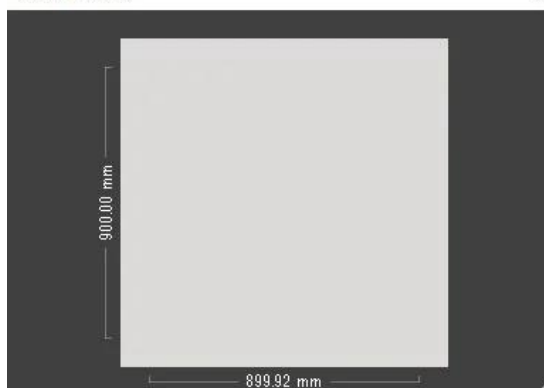
量

30

▼

テクスチャエディタ

×



▼ ☒ カットアウト

イメージ

▼

(イメージが選択されていません)

イメージ

ソース

alpha\_panching\_900X900.png

明るさ

100

☐ 反転イメージ

[テクスチャエディタ] の [イメージ] で [反転イメージ] は機能しません。その場合、反転したイメージ画像を作成してご使用下さい。

テクスチャエディタ

×

900.00 mm

899.92 mm

イメージ

ソース

alpha\_panching\_900X900.png

明るさ

100

☐ 反転イメージ



▼ ☒ 自己照明

フィルタ色

RGB 255 255 255

▼

輝度

薄暗いグロー

▼

10.00

色温度

カスタム

▼

6,500.00



[量] は機能しません。完全な透明ではフラットになり、完全な不透明の場合に 100% のパンプがかかります。Revit ではそれ以上のパンプを乗算することはできません。



## ▼ [ティント] プロパティパネル

有効の場合に使用できます。

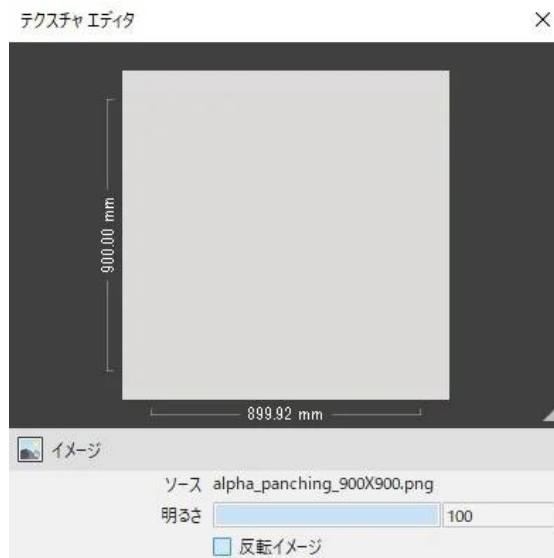


### [ティントカラー]

クリックして、[色] ダイアログで、色を選択できます。

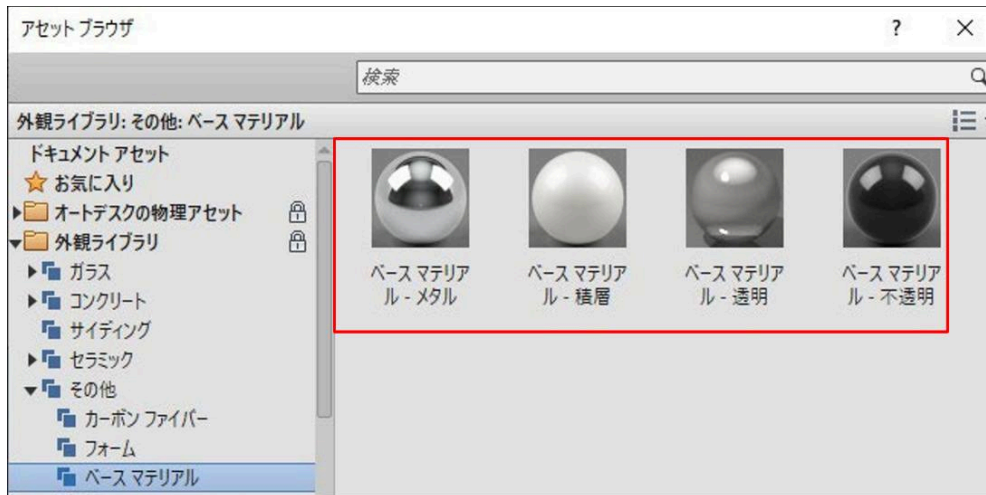


## Revit 2019 以降のマテリアルについて



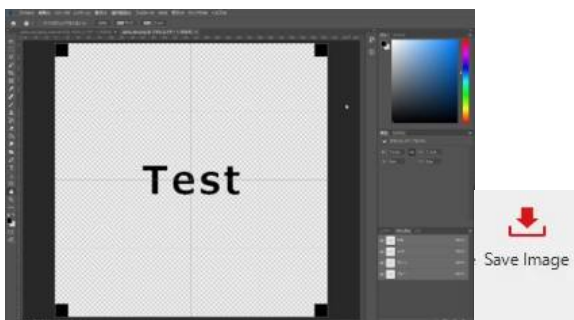
Revit 2019 より採用された新しいシェーダに関して、Iray for Revit でサポートしております。但し、Iray for Revit でのレンダリング結果については、マテリアルに設定されているアセットの効果を保証するものではありません。

新バージョンのシェーダを使用している基本となるアセットは 4 種類になります。新バージョンのアセットを使用しているマテリアルには、マテリアルブラウザでアイコンが表示されません。



## 透過のある画像データについて

- [カットアウト] で使用するテクスチャには、透過のある画像データをご使用下さい。グレースケールのみ画像データは非対応となっております。
- 透明度のある画像データは<.png>などのデータ形式に設定することが可能で、Photoshop などを用いて作成することができます。データの透明度により、完全な透明から完全不透明までを段階的に表現されます。



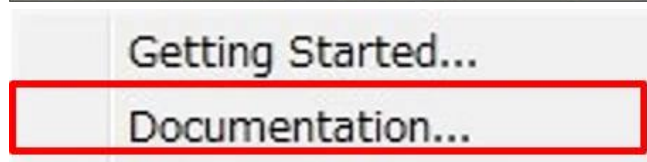
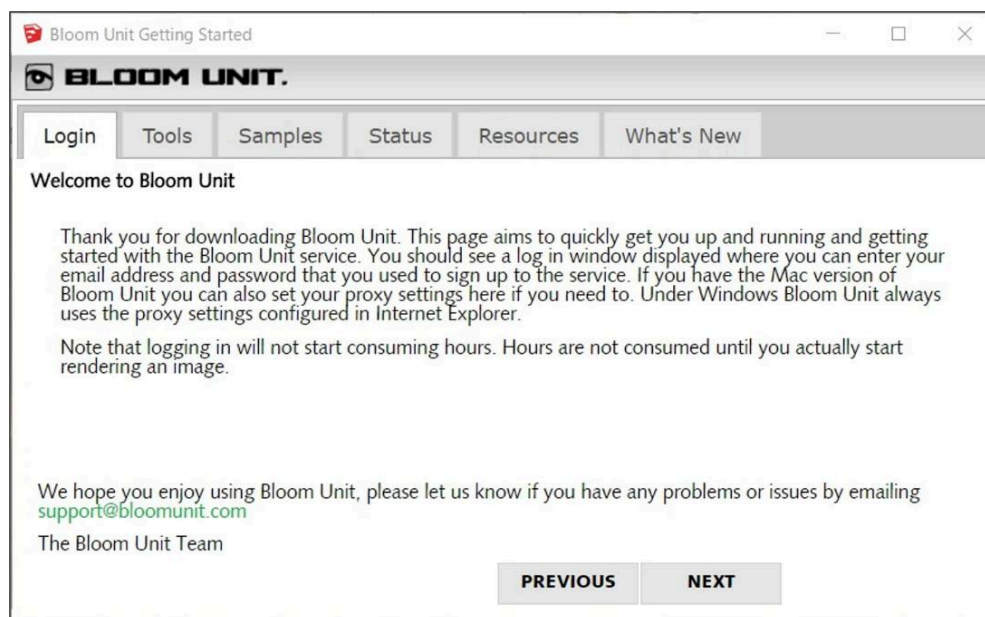
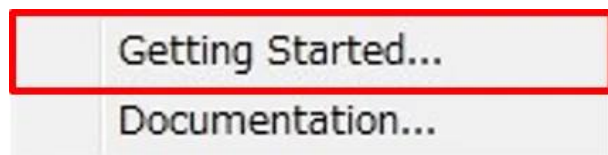
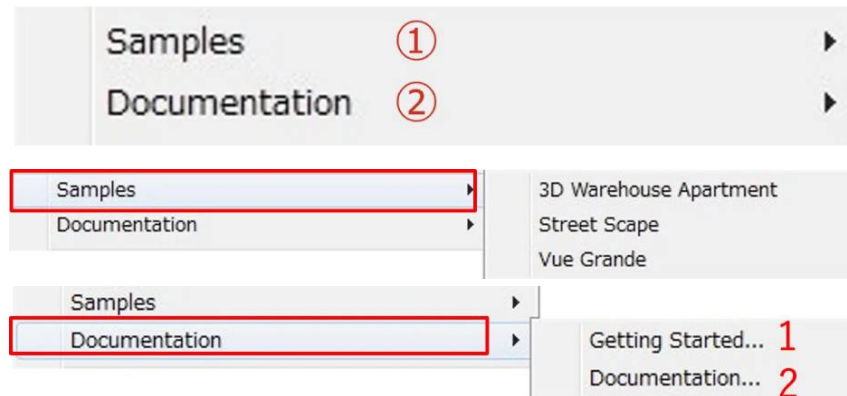
## 6. マニュアル(英語)&サンプル

Bloom Unit の基本設定と Arch-LOG Cloud Rendering のレンダリング設定を行うグループです。

### ① [Samples]

Bloom Unit を試してみることを可能にするために、3つのサンプルシーンが用意されています。

サブメニューからそれぞれクリックして SketchUP シーンが開くことができます。



### ② [Documentation]

クリックして入門ガイドおよびドキュメントを開くことができるサブメニューが表示されます。

#### 1- [Getting Started...]

クリックして、[Bloom Unit Getting Started]ウィンドウを開きます。

## [Bloom Unit Getting Started...]ウィンドウ

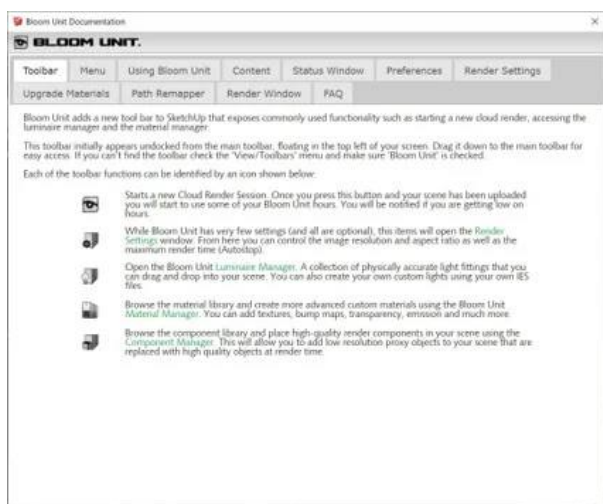
Bloom Unit の入門ガイドです。

## 2- [Documentation...]

クリックして、[Bloom Unit Documentation]ウィンドウを開きます。

## [Bloom Unit Documentation]ウィンドウ

Bloom Unit の基本的なツールマニュアルです。Bloom Unit を使用することは非常に簡単ですが、初めて使用する前にドキュメントを確認することをお勧めします。



## 7. その他

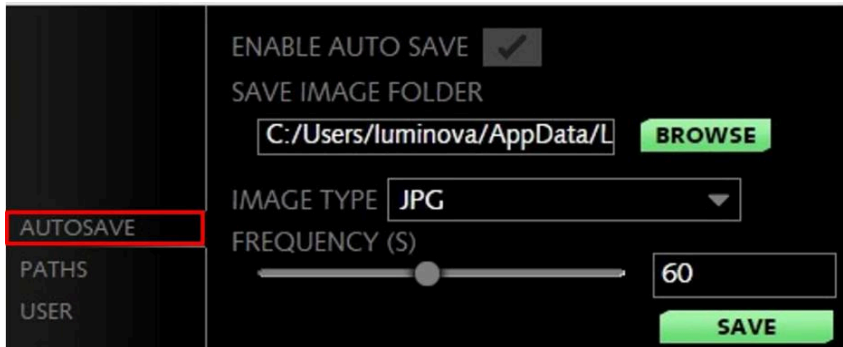
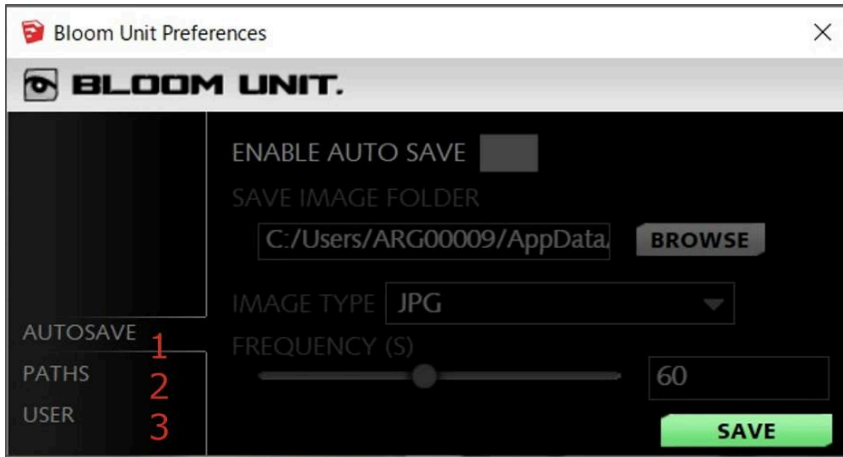
その他、Bloom Unit に関するプリファレンス設定及び情報の参照等を行うグループです。

### ① [Preferences...]

選択して[Bloom Unit Preferences]ウィンドウを開きます。

ツールバーから [Preferences]ツールアイコンをクリックしても、同様に[Bloom Unit Preferences] ウィンドウ開くことができます。





## [Bloom Unit Preferences] ウィンドウ

プロキシサーバーの設定などのアカウントに関する設定を行います。

### 1- [AUTO SAVE]タブ

自動保存に関する設定を行います。

#### [ENABLE AUTO SAVE]

有効にすると Bloom Unit は、[FREQUENCY (S)]で定義されている頻度で現在のレンダリングをフォルダに定期的に保存します。各画像のファイル名はシーンの名前になり、その後に現在のセッションの増分カウンタが続き、その後に各レンダリングの増分カウンタが続きます。

#### [SAVE IMAGE FOLDER]

自動保存する画像の保存先を設定します。

#### [BROWSE]ボタン

クリックすると[フォルダの参照]ウィンドウが開きます。

#### [フォルダの参照]ウィンドウ

任意のフォルダを設定します。

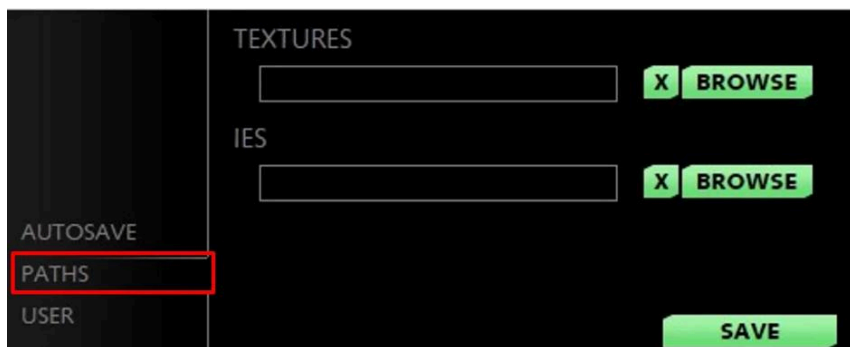
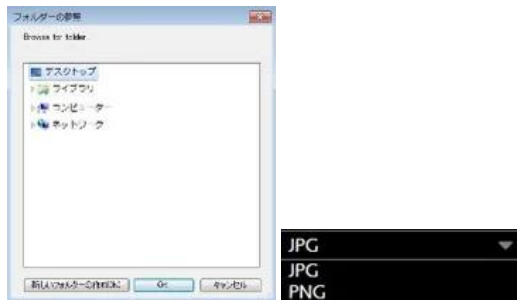
#### [IMAGE TYPE]

ドロップダウンリストより保存する画像のファイルタイプを設定します。

#### [FREQUENCY (S)]

レンダリングが保存される頻度を秒単位で指定します。

### 2- [PATH]タブ



マッピングパスを設定します。

#### [TEXTURES]

マテリアルが Bloom Unit マテリアルにアップグレードされたときにテクスチャが保存される場所を設定します。

#### [X]ボタン

指定されているパスを初期化します。

#### [BROWSE]ボタン

クリックすると[フォルダの参照]ウィンドウが開きます。

#### [フォルダの参照]ウィンドウ

任意のフォルダを設定します。

### 3- [USER]タブ

Bloom Unit のユーザー名を設定します。

#### [USERNAME]

ログインしているユーザー名が表示されます。ユーザー名を変更すると、[SAVE]ボタンをクリックした後[Bloom Unit Login]ウィンドウが表示されます。







## ② [Support]

クリックして、サポート項目のサブメニューを開きます。

### 1- [Email support...]

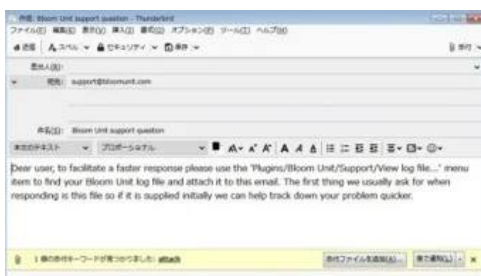
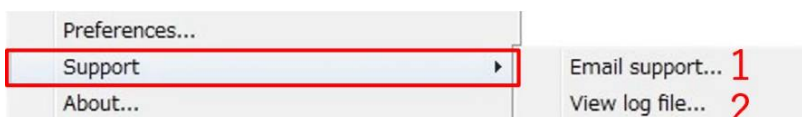
問題がある場合は、サポートアドレスに E メールを送ってください。

### 2- [View log file...]

Bloom Unit ログファイルをテキストエディタで開きます。通常、E メールサポートを利用する際には、このファイルを添付してください。

### 3- [About...]

クリックすると、[About Bloom Unit] ウィンドウが開き、ブルームユニットに関する情報を表示します。



```
bloomunit.skulog - メモ帳
ファイル(F) 編集(E) 書式(O) 表示(V) ヘルプ(H)
2022/02/17 07:28:40Z 21140 Loading CRS
2022/02/17 07:28:40Z 21140 CRS info : Cloud Config Init
2022/02/17 07:28:40Z 21140 CRS info : Starting CRS library version crslib 2.2 (59.21) built on 05
Nov 2021
2022/02/17 07:28:40Z 21140 CRS info : Register Components
2022/02/17 07:28:40Z 21140 CRS info : Create Post Startup Api Components
2022/02/17 07:28:40Z 21140 CRS info : Start Library Manager.
2022/02/17 07:28:44Z 21140 CRS info : Start Render Service Manager.
2022/02/17 07:28:44Z 21140 CRS info : Get Render Services.
2022/02/17 07:28:44Z 21140 CRS info : Got Render Service : 'cloud'.
2022/02/17 07:28:44Z 21140 CRS info : Started CRS library.
2022/02/17 07:28:44Z 21140 CRS info : CRS start result: 0
2022/02/17 07:28:44Z 21140 CRS info : Attempting to get Service Manager
2022/02/17 07:28:44Z 21140 CRS info : Service Manager is OK
2022/02/17 07:28:44Z 21140 CRS info : CRS loaded.
2022/02/17 07:28:45Z 21140 CRS info : CRS Manager Start
2022/02/17 07:28:45Z 21140 CRS info : Using Cloud Configuration
2022/02/17 07:28:45Z 21140 CRS info : Logging in with shika.shin@jpn.m-arch-log.com
2022/02/17 07:28:45Z 21140 AUTH info : Logging in as user shika.shin@jpn.m-arch-log.com
2022/02/17 07:28:45Z 21140 AUTH info : Using portal: https://api.bloomunit.com/
2022/02/17 07:28:45Z 21140 SKP info : SketchUp [Version 2110000332] | Microsoft Windows [Version
10.0.19044] | Internet Explorer [Version 9.11.19041.0]
2022/02/17 07:28:46Z 21140 AUTH info : Login succeeded.
2022/02/17 07:28:47Z 21140 CRS info : Handle notification: Do Login
2022/02/17 07:28:47Z 21140 authenticate info : token:
1行、1列 100% Windows (CRLF) ANSI
```

 **About Bloom Unit**

 **BLOOM UNIT.**

**Bloom Unit** is a plug-in for SketchUp that lets you create photo-real scenes using the power of cloud computing.

**VERSION 2.2.59.21**

**COPYRIGHT © MIGENIUS PTY LTD**

## 2-6 レンダリングの保存について

Arch-LOG Cloud Rendering でレンダリングした画像を保存します。

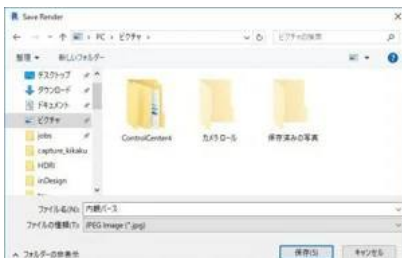
### 【手動で保存する場合】

1. Iray for Revit タブ→ [Render] パネル→ [Save Image] ツールをクリックします。



2. [Save Render] ダイアログが表示されるので、任意の場所へ保存します。

背景を透明にしたい場合、PNG 形式を選択して下さい。

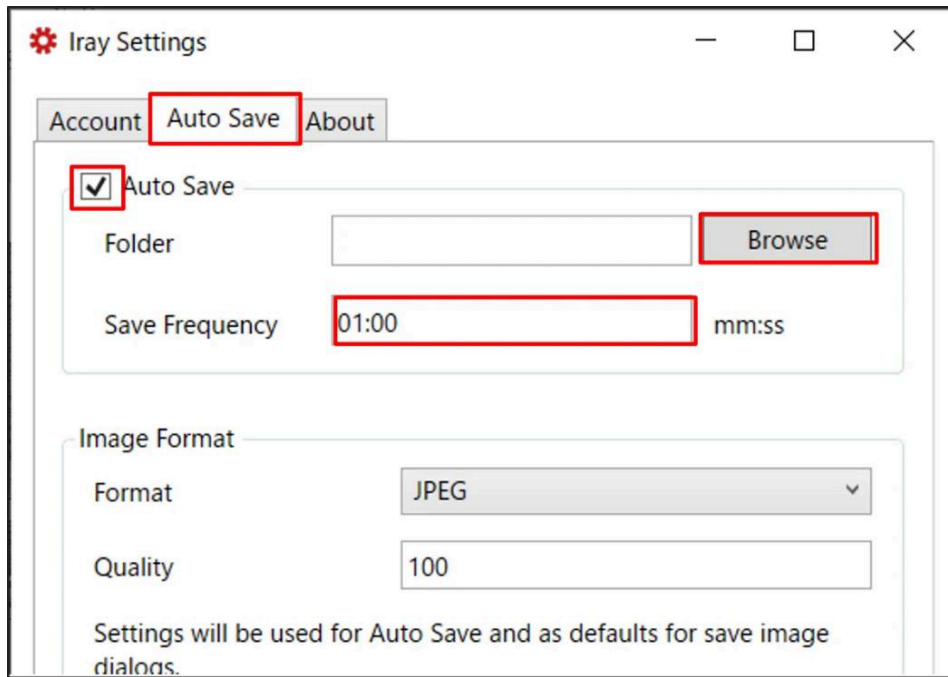


### 【自動で保存する場合】

1. リボンタブから、Iray for Revit タブ→ [Settings] パネル→ [Settings] をクリックします。



2. [Auto Save] タブを選択 > [Auto Save] チェックボックスを有効にします。
3. [Folder] の [Brows] ボタンをクリックして、任意の保存場所を指定し、[OK] をクリックします。
4. [Save Frequency] 自動保存の間隔を分：秒の単位で指定します。



5. レンダリングを開始して、設定した時間に達すると自動的にレンダリング画像が保存されます。



レンダリングが終了すると右上に「Lost Connection」と表示されます。

続けて作業を行う際は、クラウドサーバーと切れてしまっているため、再度アップデートをしておいて下さい。

Revit のプロジェクト名に日本語が入っている場合、文字化けを起こします。

---

## 2-7 <占有予約システム>について

### 占有予約システムとは？

解像度の上限なしにレンダリングを行うことができる有料サービスです。無料版よりもさらに高速で高解像度のリアルタイムレンダリングが可能となり、プレゼンテーション用の高解像度画像や、VR 用の高解像度画像などの用途として十分な出力が可能になります。

無償版は最大 1920px × 1080px で表示されます。

占有予約システムを利用してレンダリングを行う場合、事前のテストと同等のパフォーマンスを得るためには、テスト時と同一のファイルを使用する必要があります。

---

## 2-8 <占有予約システム>を申請する

1. 利用可能時間の申請を行います。<Top>ページの右上アイコンをクリックして、サブメニューから [アカウント設定] を選択します。

先に Arch-LOG にログインをしてください。予約はアカウントに対して設定されます。



2. <レンダリングサービス>ページの下にある [予約・追加申し込み] ボタンをクリックします。



3. 利用可能時間をクリックします。占有する時間枠を選択し、[申請する] ボタンをクリックして下さい。

こちらで設定した時間数が請求されるわけではありません。



4. メッセージが表示されます。[閉じる] ボタンをクリックしてください。



5. 担当者よりアカウントに登録されたメールアドレス宛にご連絡させていただきますので連絡が来るまでお待ち下さい。請求に関するご説明も必要なため、十分に余裕を持っての申請をお願いします。

## 2-9 <占有予約システム>を利用する

利用可能時間が設定されましたら、レンダリングサーバーの占有予約が行うことができます。

1. <Top>ページの右上アイコンをクリックして、サブメニューから[アカウント設定]を選択します。

先に Arch-LOG にログインをしてください。予約はアカウントに対して設定されます。



2. <レンダリングサービス>ページの下にある[予約・追加申し込み]ボタンをクリックします。



3. [新規予約] クリックします。ご利用になる日付、開始時刻、占有時間を入力し [予約する] ボタンをクリックします。

現在時刻に対する予約可能な時間枠は、次の1時間（0分）からとなります。（例）8：30 に予約した場合→9：00 から利用可能となります。

予約は1時間の単位で行います。実際の利用時間が1時間に満たない場合、または予約時間内にレンダリングを行わなかった場合でも、1時間分の利用料金が請求されますのでご注意ください。



4. [確定] ボタンをクリックします。予約が完了すると、予約確認メールが送信されます。





5. 予約を行うと [占有予約システム利用可能時間] 画面に内容が表示されます。

〈削除したい場合〉

[消去] アイコンをクリックするとキャンセルができます。但し予約の取り消しは予約開始時間の3時間前までとなります。

〈予約時間の追加延長をしたい場合〉

ご予約の後の時間枠が利用可能な場合には可能です。ただし、占有予約システムの利用開始後は延長ができません。



6. ご予約の時間が来ましたら Arch-LOG Cloud Rendering を実行してください。メニューバーから、[Iray] > [Render] をクリックします。

予約開始時間の10分前にメールが届きます。

Arch-LOG Cloud Rendering は予約開始時間以降に実行してください。

Arch-LOG Cloud Rendering はインターネットの接続速度、アップロードにかかる時間は転送されるデータの量といった動作環境に依存します。

インターネットとの接続が切れた場合は Arch-LOG Cloud Rendering は強制終了します。その場合は、再度レンダリングを実行してください。

クラウドにアップロードされたデータはウィンドウを閉じる毎にクラウドサーバーから消去されます。もう一度レンダリングを行う場合はデータの解析、アップロードを再度レンダリングを実行してください。

[Iray for Revit] は Revit 用のプラグインで、Iray の機能を使いフォトリアルシーンを作成できます。ボタンをクリックするだけでインタラクティブに、光の物理シミュレーション結果が得られます。特別な技術や高価なハードウェアを必要とせず、Arch-LOG Cloud Rendering を通じてメンバーとリアルタイム共有も可能です。

## 1. [Iray for Revit] タブ

Arch-LOG Cloud Rendering のプラグイン [Iray for Revit] を操作するには、[Iray for Revit] タブから行います。デフォルトの状態では事前に設定するツールのみが使用でき、それ以外はグレー表示されています。

## 2. [Iray for Revit] リボン

[Iray for Revit] のツールが集められたパレットです。3 つのパネルにそれぞれ関連するツールが用意されています。

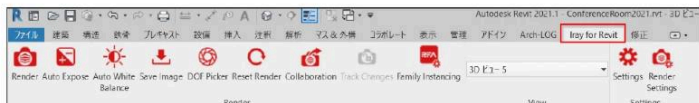


### レンダープラグイン Iray for Revit ツールマニュアル

[Iray for Revit] は Revit 用のプラグインで、Iray の機能を使いフォトリアルシーンを作成できます。ボタンをクリックするだけでインタラクティブに、光が実際にどのように振る舞うかフィジカルなシミュレーション結果が得られます。特別な技術や訓練を必要とせず、高価な新しいハードウェアを購入する必要もありません。またデザインのライブビューを、クラウドを介しメンバーと共有することもできます。

#### 1. [Iray for Revit] タブ

Arch-LOG Cloud Rendering のプラグイン [Iray for Revit] を操作するには、[Iray for Revit] タブから行います。デフォルトの状態では事前に設定するツールのみが使用でき、それ以外はグレー表示されています。



#### 2. [Iray for Revit] リボン

[Iray for Revit] のツールが集められたパレットです。3 つのパネルにそれぞれ関連するツールが用意されています。



#### 3. [Render] パネル

Arch-LOG Cloud Rendering の設定および操作を行うツールが集められたパネルです。ツールアイコンをクリックすることにより、各種操作が可能になります。



## 3. [Render] パネル

Arch-LOG Cloud Rendering の設定および操作を行うツールが集められたパネルです。ツールアイコンをクリックすることにより、各種操作が可能になります。

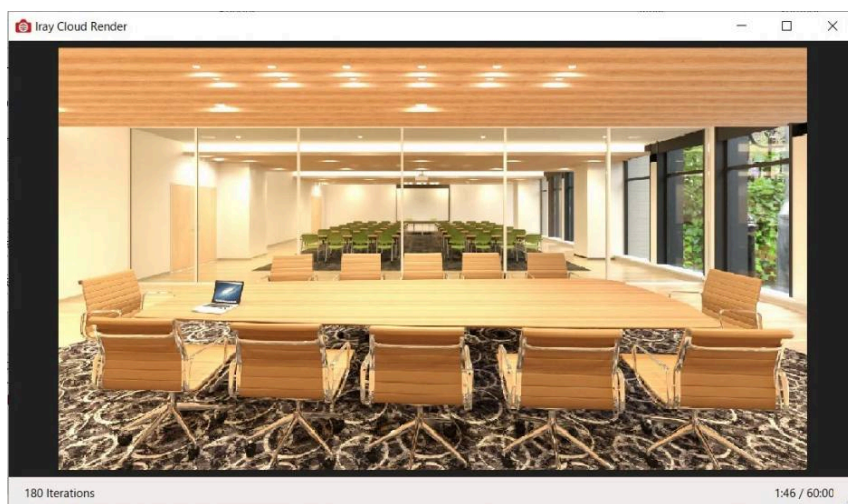
| アイコン | ツール                                |
|------|------------------------------------|
| ①    | [Render]                           |
| ②    | [Auto Expose]                      |
| ③    | [Auto White Balance]               |
| ④    | [Save Image]                       |
| ⑤    | [DOF Picker]                       |
| ⑥    | [Reset Render]                     |
| ⑦    | [Collaboration]                    |
| ⑧    | [Track Changes] / [Ignore Changes] |
| ⑨    | [Family Instancing]                |

## ① [Render] ツール

アイコンをクリックすると Arch-LOG Cloud Rendering を実行し、[Iray Cloud Render] ウィンドウがポップアップされます。

### [Iray Cloud Render] ウィンドウ

ツールを起動すると、Revit モデルの Arch-LOG Cloud Server へのアップロードが瞬時に開始されます。ウィンドウを閉じるまで、Revit と Arch-LOG Cloud Server の連動された状態が維持されます。



### [レンダリングウィンドウ]

レンダリングの結果が表示されます。データのアップロードが完了すると、Arch-LOG Cloud Rendering が始まるサインが表示され、アップロードされた 3D ビューが表示されてレンダリングが開始されます。画像は時間の経過とともに鮮明になります。レンダリングを終了するにはウィンドウ右上の  ボタンをクリックし [Iray Cloud Render] ウィンドウを閉じます。

### [ステータス] バー

Iray の状態について表示されます。アップロード時はアップロードの進行状況が、レンダリングが開始されるとレンダリングの反復数が表示されます。

## ② [Auto Expose] ツール

Arch-LOG Cloud Rendering 実行時に使用可能です。アイコンをクリックすると自動的に露出が調整されます。

---

## ③ [Auto White Balance] ツール

Arch-LOG Cloud Rendering 実行時に使用可能です。アイコンをクリックすると自動的にホワイトバランスが調整されます。

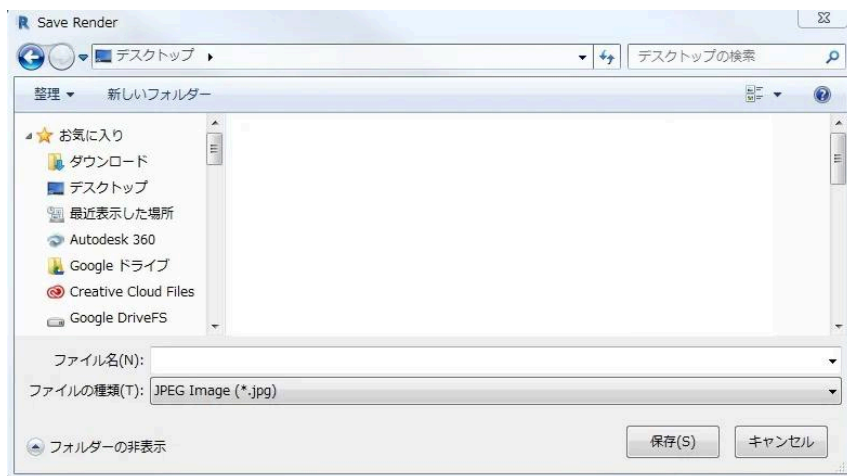
---

## ④ [Save Image] ツール

Arch-LOG Cloud Rendering 実行時に使用可能です。レンダーウィンドウ内の画像の保存を行います。アイコンをクリックすると [Save Render] ウィンドウがポップアップされます。

### [Save Render] ウィンドウ

任意の保存場所を指定し画像を保存します。画像は設定されたレンダリングサイズで保存されます。



## ⑤ [DOF Picker] ツール

Arch-LOG Cloud Rendering 実行時に使用可能です。DOF（被写界深度）の基準となるイメージ上のポイントを指定します。アイコンをクリックするとレンダーウィンドウ内にクロスカーソルが表示されますので、DOF 開始ポイントをクリックします。ぼかしの強度は [Render Settings] ツールの [Camera] タブにある [Depth of Field F-Stops] の値を設定します。

---

## ⑥ [Reset Render] ツール

Arch-LOG Cloud Rendering 実行時に使用可能です。アイコンをクリックすると、[Render Settings] ツールの [Camera] タブで設定した内容（露出・ホワイトバランス・被写界深度）がリセットされます。

---

## ⑦ [Collaboration] ツール

Arch-LOG Cloud Rendering 実行時に使用可能です。コラボレーション機能を使用するためのツールです。アイコンをクリックすると [Collaboration] ダイアログボックスが表示されます。

### [Collaboration] ダイアログ

コラボレーション機能を使用すると、複数でのレンダーウィンドウの共有閲覧が可能になります。

Collaboration

Email:

Invite User

| Pen         | Name   | Status |
|-------------|--------|--------|
| <div></div> | Leader | Joined |

Clear Annotations

| 項目                      | 内容                                                      |
|-------------------------|---------------------------------------------------------|
| [Email]                 | 招待するユーザーのメールアドレスを入力し、 <code>Invite User</code> ボタンをクリック |
| [Pen] フィールド             | レンダーウィンドウ上で共有されるペンの色                                    |
| [Name] フィールド            | 招待したユーザーのメールアドレス                                        |
| [Status] フィールド          | 招待したユーザーのステータス                                          |
| [Clear Annotations] ボタン | レンダーウィンドウ上に記入した内容を消去                                    |

⑧ [Track Changes] ツール / [Ignore Changes] ツール

Arch-LOG Cloud Rendering を開始する前に指定します。Revit 上での変更をリアルタイムにクラウドへ反映するかどうかを切り替えます。トグルボタンとなっており、ツールアイコンをクリックするたびに 2 つのツールが入れ替わります。

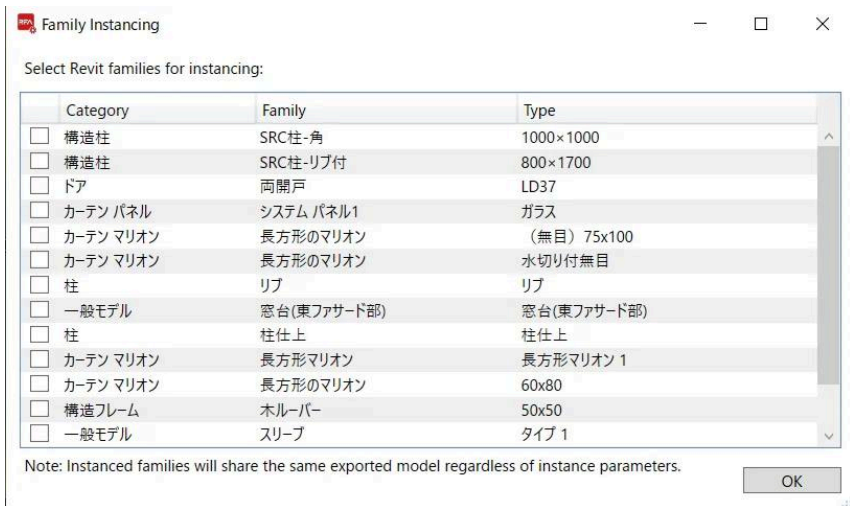
| ツール              | アイコン      | 動作                                                          |
|------------------|-----------|-------------------------------------------------------------|
| [Track Changes]  | 鍵が開いたアイコン | トラッキングが有効。Revit での変更がレンダーウィンドウで随時更新される                      |
| [Ignore Changes] | 鍵が閉じたアイコン | トラッキング無効。シーンの状態はレンダリング開始時に保持される。変更を反映するにはウィンドウを閉じて再レンダリングする |

⑨ [Family Instancing] ツール

Arch-LOG Cloud Rendering を開始する前に指定します。ファミリのインスタンス化を行うツールです。アイコンをクリックすると [Family Instancing] ダイアログボックスが表示されます。

[Family Instancing] ダイアログ

インスタンス化を行うファミリを選択するためのダイアログボックスです。プロジェクトに配置されたファミリがリストアップされます。



ここでのインスタンスとは、Revit のプロジェクトに配置されたファミリインスタンスではなく、Arch-LOG Cloud Server 上にアップロードされる際のオブジェクトインスタンスを示します。

#### [Select Revit families instancing:]

インスタンス化するファミリタイプにチェックを入れます。チェックすることで該当するファミリタイプをインスタンス化します。

メモリがオーバーフローした場合やパフォーマンスを上げたい場合、インスタンス化することでシーンのレンダリングに必要なメモリを大幅に減らすことが可能なため、極力チェックするようにします。

インスタンス化されたオブジェクトはレンダリング時に一つの元データを参照します。同じファミリ内に複数のタイプが存在する場合はチェックを外したままにしてください。チェックした場合、複数のファミリタイプは一つのオブジェクトとして集約されます。なお、現在 Arch-LOG オブジェクトはパラメトリックモデルに対応していないため、Arch-LOG よりダウンロードされるファミリはすべて単一のファミリタイプとなります。

## 4. [View] パネル

Arch-LOG Cloud Rendering でレンダリングを行うビューを設定するパネルです。

### ⑩ [View] ドロップダウンリスト

Arch-LOG Cloud Rendering でレンダリングを行うビューをドロップダウンリストから選択します。既に Revit 上で作成済みのビューがリストアップされます。選択したビューで表示されているモデルジオメトリが Arch-LOG Cloud Server にアップロードされます。

Revit の作業領域に表示されているビュー（プロジェクトブラウザで現在選択されているビュー）とは関係なく、Arch-LOG Cloud Server へのアップロードを行うためにはここでビューを設定する必要があります。

## 5. [Settings] パネル

[Iray for Revit] の基本設定と Arch-LOG Cloud Rendering のビューごとのレンダリング設定を行うパネルです。

### ⑪ [Iray Settings] ツール

[Iray for Revit] に関する基本設定を行うツールです。クリックすると [Iray Settings] ダイアログが表示されます。

#### [Iray Settings] ダイアログ

各設定項目により 3 つのタブに分かれています。



Iray Settings

Account

Auto Save

About

Account

Username

arch-logta@arch-log.com

Password

●●●●●●●●●●

Status

Authenticated

Limitations

Resolution

1920 x 1080

Render Time

60 minutes

Reason

archlogfree

Apply

Cancel

OK

| ボタン      | 動作                               |
|----------|----------------------------------|
| [Apply]  | クリックで値を適用。入力途中でクリックすると適用内容を確定できる |
| [Cancel] | 値の適用をキャンセルし、ダイアログを閉じツールを終了       |
| [OK]     | 値を適用し、ダイアログボックスを閉じツールを終了         |

1. [Account] タブ

ログイン状態とレンダリングステータス、および使用状況の詳細を表示します。

[Account] セクション

| 項目         | 内容                                                                                         |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| [Username] | 現在ログインしているユーザー名。Arch-LOG サイトで登録した Email アドレスを入力                                            |
| [Password] | Arch-LOG サイトと同じパスワードを入力                                                                    |
| [Status]   | 正しく入力されると <code>Authenticated</code> （認証済み）と表示。誤入力時は <code>Authentication Error</code> と表示 |

[Limitations] セクション

制限事項について表示されます。Arch-LOG の予約占有サービスを利用した場合、制限はなくなります。サービスを使用しない場合、無料版で可能な最大値が表示されます。

| 項目            | 内容         |
|---------------|------------|
| [Resolution]  | 最大解像度      |
| [Render Time] | 最大レンダリング時間 |
| [Reason]      | サービス内容     |

2. [Auto Save] タブ

自動保存に関する設定をします。

[Auto Save] セクション

| 項目                   | 内容                                     |
|----------------------|----------------------------------------|
| [Auto Save] チェックボックス | 有効の場合、現在のレンダリングを定期的に保存                 |
| [Folder]             | 自動保存される画像が保存されるフォルダを指定（Browse ボタンから選択） |
| [Save Frequency]     | 自動保存の間隔（分：秒 の単位で指定）                    |

[Image Format] セクション（[Auto Save] がアクティブな場合に使用可能）

| 項目        | 内容                                      |
|-----------|-----------------------------------------|
| [Format]  | データフォーマットタイプをプルダウンリストから選択               |
| [Quality] | 保存する画像の品質。デフォルト 100% では自動保存のために設定が使用される |

3. [About] タブ

[Iray for Revit] に関する情報が表示されます。

[Iray for Revit] セクション

| 項目        | 内容                         |
|-----------|----------------------------|
| [Version] | 現在の [Iray for Revit] バージョン |

⑫ [Render Settings] ツール

解像度、最大レンダリング時間など、ビューのレンダリングに関する設定をします。クリックすると [Iray Render Settings] ダイアログが表示されます。

[Iray Render Settings] ダイアログ

Iray のレンダリング設定を行うためのダイアログボックスです。設定された内容はビューごとに上書き保存されます。

Iray Render Settings

Selected View

{3D}

Load...

Renderer

Camera

Bloom

HDRI

IRT Renderer

Render

Renderer

Photoreal

Rendering time has been limited to a maximum of 60 minutes.

Resolution

Aspect Ratio

From View

Width

960

Height

960

Rendering resolution has been limited to a maximum of 1920x1080.

Deep Learning-Based Denoiser

☒ Enabled

Start Iteration

8

Stereo/VR

Panoramic View

None

Stereo 3D View

None

Apply

Cancel

OK

| ボタン      | 動作                         |
|----------|----------------------------|
| [Apply]  | クリックで値を適用                  |
| [Cancel] | 値の適用をキャンセルし、ダイアログを閉じツールを終了 |
| [OK]     | 値を適用し、ダイアログボックスを閉じツールを終了   |

## 1. [Selected View] プルダウン

レンダリング設定するビューをリストから選択します。プロジェクトにある 3D ビューがリストアップされます。

Load...

 ボタンをクリックし、[Load Settings] ダイアログボックスからオプションの設定が出来ます。

## [Load Settings] ダイアログ

既に設定してある他のビューの設定で、ターゲットビューの設定を上書きします。[View:] ドロップダウンリストからビューを選択してロードできます。

 Load Settings

—

□

×

Overwrite target view settings "{3D}" with selected settings:

View:

{3D}

☐ Overwrite Revit Sun Settings

Load

Cancel

| 項目                                      | 内容                            |
|-----------------------------------------|-------------------------------|
| [Overwrite Revit Sun Settings] チェックボックス | [太陽の設定] を上書きするにはチェック。デフォルトで無効 |

2. [Renderer] タブ

ビュー固有のレンダリング設定を行います。

Renderer

CameraBloomHDRIIRT Renderer

Render

Renderer

Photoreal

Rendering time has been limited to a maximum of 60 minutes.

Resolution

Aspect Ratio

From View

Width

960

Height

960

Rendering resolution has been limited to a maximum of 1920x1080.

Deep Learning-Based Denoiser

☒ Enabled

Start Iteration

8

Stereo/VR

Panoramic View

None

Stereo 3D View

None

Eye separation Width (mm)

63

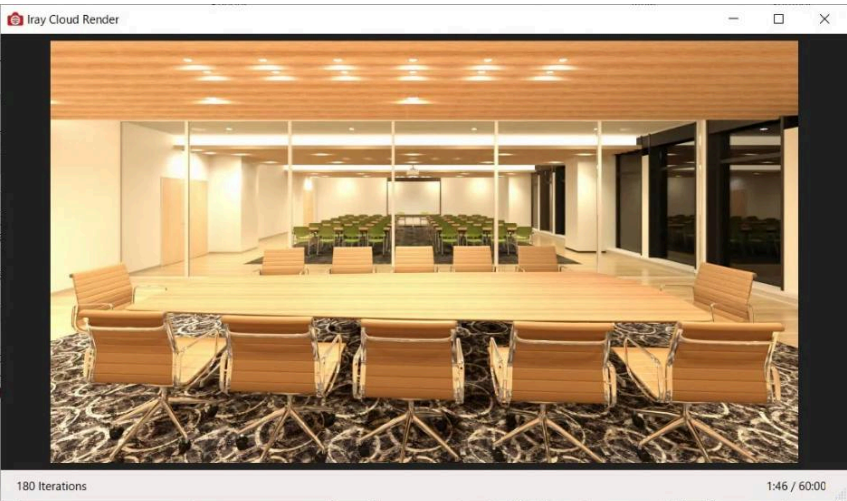
[Render] セクション

レンダリングモードをドロップダウンリストから選択します。

| モード                    | 特徴                                                                                                                   |
|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Photoreal              | 最高の精度と完全な物理的精度を提供。インスタンス化・半透明性・照度解析・任意の数の光源をサポート。最終画像まで数分、複雑な照明シナリオでは多少時間がかかる場合あり                                    |
| IRT (Iray Interactive) | Photoreal に比べ精度を犠牲にして高速レンダリング。反射・屈折などの細かな表現が劣り、自己発光照明はサポートされない。ただし [Ambient Falloff] 設定で室内を擬似的に明るくするなどの非物理的テクニックが使用可 |

| モード | 特徴 |
|-----|----|
|     | 能  |

### Photorealモード レンダリング例



### IRT モード レンダリング例



### [Resolution] セクション

レンダリング画像の解像度を設定します。Arch-LOG の占有予約サービスを利用した場合、レンダリングサイズに上限はありません。フリーバージョンでは最大 1920×1080 ピクセルまで設定できます。

| 項目             | 内容                                       |
|----------------|------------------------------------------|
| [Aspect Ratio] | ドロップダウンリストからアスペクト比を選択（Custom で自由設定可）     |
| [Width]        | 画像サイズの幅。入力するとアスペクト比により [Height] が自動設定される |
| [Height]       | From View 以外のアスペクト比を選択した場合に設定可           |

### [Deep Learning-Based Denoiser] セクション

AI アルゴリズムによりレンダリング時のノイズをリアルタイムに除去する機能です。

| 項目                 | 内容                                                                              |
|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| [Enabled] チェックボックス | デフォルトでオン。有効にすると AI ディノイザーによりレンダリング時間を短縮できる（ただし GPU メモリを多く消費し、グロー/グレア効果との併用は非推奨） |
| [Start Iteration]  | AI ディノイザーが有効な場合、イテレーションが始まるタイミングを設定。規定値は 8                                      |

[Stereo/VR] セクション

パノラマおよび VR 用画像に関する設定を行います。

| 項目                         | 内容                                         |
|----------------------------|--------------------------------------------|
| [Panoramic View]           | プルダウンリストより 360° パノラマビュータイプを選択              |
| [Stereo 3D View]           | プルダウンリストより立体視用ビュータイプを選択                    |
| [Eye separation width(mm)] | [Stereo 3D View] の左右の間隔を設定。既定値の 63 は通常変更不要 |

3. [Camera] タブ

ビュー固有のカメラ設定を行います。

Renderer Camera Bloom HDRI IRT Renderer

Camera

Exposure

0

White Balance

Automatic Whitebalance

Focal Distance

0

Depth of Field F-Stops

8

☒ Auto Expose

EV

0

Burn Highlights

0.25

Crush Blacks

0.2

False Colour

False Colour

Off

False Colour Min

0

False Colour Max

0

[Camera] セクション

| 項目              | 内容                        |
|-----------------|---------------------------|
| [Exposure]      | 露出の値を設定（+ または - の値）       |
| [White Balance] | ホワイトバランスの値をドロップダウンリストから選択 |



| 項目                       | 内容                                                               |
|--------------------------|------------------------------------------------------------------|
| [Focal Distance]         | カメラ焦点距離を設定（単位: メートル）。[DOF Picker] ツールで指定したポイントが関連付けられ、後から値で変更も可能 |
| [Depth of Field F-Stops] | カメラ被写界深度（DOF）を絞り値で設定。規定値は 8。数値が小さいとぼかしが強くなる                      |
| [Auto Expose] チェックボックス   | デフォルトで有効。チェックをはずすと [EV] の値を入力できる                                 |
| [EV]                     | 露出の設定を数値で行う。値を小さくするとより明るく、大きくすると暗くなる                             |
| [Burn Highlights]        | シーンのハイライト部（明るい部分）の調整。値を大きくすることでより明るくなる                           |
| [Crush Blacks]           | シーンの暗い部分の調整。値を大きくすると暗くなる                                         |

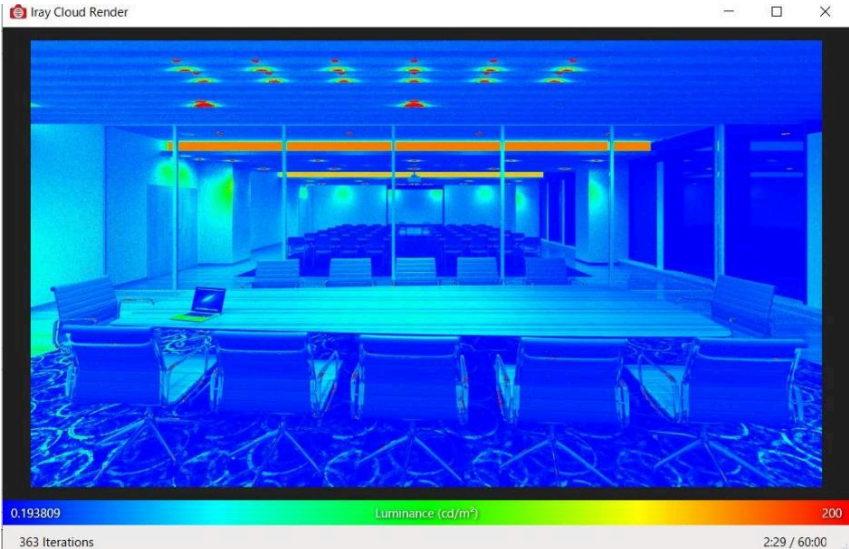
[False Colour] セクション

擬色による照度/輝度計算の設定を行います。

| 項目                | 内容                               |
|-------------------|----------------------------------|
| [False Color]     | 擬色による輝度/照度計算のモードを選択。既定値は Off     |
| [False Color Min] | [False Color] に従い、輝度/照度計算の最小値を設定 |
| [False Color Max] | [False Color] に従い、輝度/照度計算の最大値を設定 |

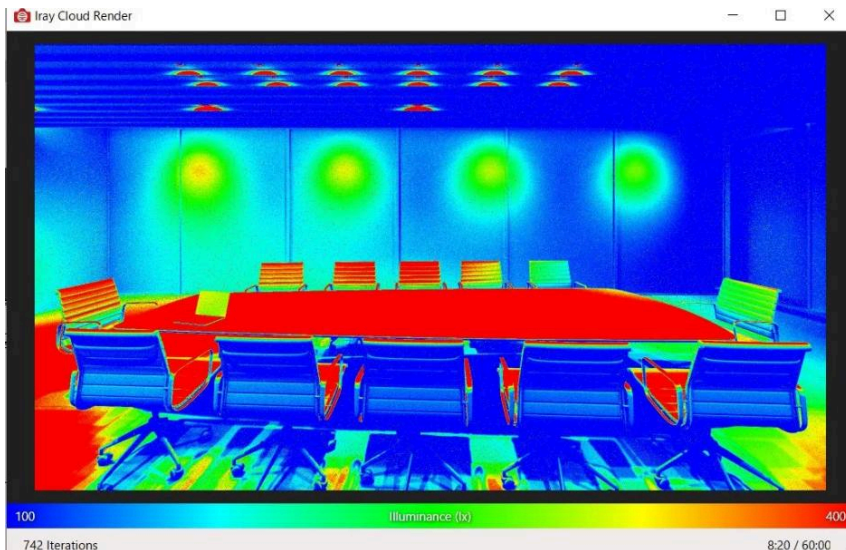
Luminance モード（単位: cd/m<sup>2</sup>）

光源の明るさの度合を擬色により表示します。



Illuminance モード（単位: lux）

光に照らされた面の明るさの度合を擬色により表示します。



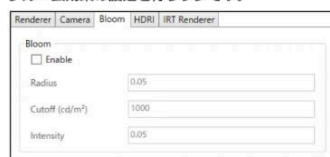
## 4. [Bloom] タブ

ブルーム効果の設定を行うタブです。ブルーム効果を使用すると、高輝度部（非常に明るい光）が溢れ出るような効果を得ることができます。



### 4- [Bloom]タブ

ブルーム効果の設定を行うタブです。



### [Bloom]セクション

ブルーム効果の設定を行います。ブルーム効果を使用すると、高輝度部（非常に明るい光）が溢れ出るような効果を得ることができます。



### [Enable]チェックボックス

デフォルトは無効です。チェックすることでフィルタが有効になり、ブルーム効果を得ることができます。  
このフィルタは後処理のみをベースに、放射オブジェクトのエッジにわずかなハロー（光ぼけ）を追加するような、非常に繊細なブルーム効果を得ることを主なターゲットとしています。

### [Radius]

効果が有効な場合に使用できます。ブルームフィルタのぼかし半径を設定します。  
出力解像度に対する割合として指定します。

### [Cutoff(cd/m²)]

効果が有効な場合に使用できます。偽色機能を使用して、シーンの値を決めます。設定した値より暗い部分は光りません。

### [Intensity]

効果が有効な場合に使用できます。グロー効果のための強度を乗数で指定します。

## [Bloom] セクション

| 項目                           | 内容                                                       |
|------------------------------|----------------------------------------------------------|
| [Enable] チェックボックス            | デフォルトは無効。チェックするとフィルタが有効になりブルーム効果を得られる                    |
| [Radius]                     | 効果が有効な場合に使用可。ブルームフィルタのぼかし半径（出力解像度に対する割合）                 |
| [Cutoff(cd/m <sup>2</sup> )] | 効果が有効な場合に使用可。設定値より暗い部分は光らない（False Color 機能を使用してシーンの値を確認） |
| [Intensity]                  | 効果が有効な場合に使用可。グロー効果の強度を乗数で指定                              |

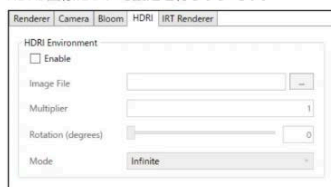
## 5. [HDRI] タブ

HDRI 画像について設定を行うタブです。HDR 画像を環境マップとして使用する際の設定を行います。



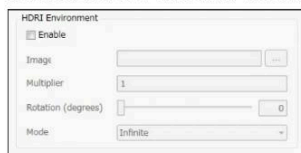
### 5- [HDRI]タブ

HDRI 画像について設定を行うタブです。



### [HDRI Environment]セクション

HDR 画像を環境マップとして使用する際の設定を行います。



#### [Enable] チェックボックス

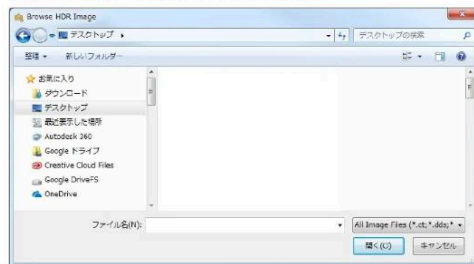
チェックすることで、HDR 画像ベースの環境照明の使用を有効にします。

#### [Image]

HDR 環境マップが有効な場合に設定できます。HDR 画像を指定します。（アスペクト比 2 : 1 の緯度/経度形式の画像である必要があります。）[...] ボタンをクリックすると [Browse HDR Image] ダイアログが開きます。

#### [Browse HDR Image]ダイアログ

任意の保存場所から、使用する画像を選択します。



## [HDRI Environment] セクション

| 項目                  | 内容                                                                                       |
|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| [Enable] チェックボックス   | チェックすることで HDR 画像ベースの環境照明の使用を有効にする                                                        |
| [Image]             | HDR 環境マップが有効な場合に設定可。アスペクト比 2:1 の緯度/経度形式の HDR 画像を指定。... ボタンから [Browse HDR Image] ダイアログを開く |
| [Multiplier]        | HDR 環境マップが有効な場合に設定可。環境照明の明るさの乗数（一般に 1000 から始めて調整を推奨）                                     |
| [Rotation(degrees)] | HDR 環境マップが有効な場合に設定可。HDR 画像を軸を中心に回転させて投影位置を変更                                             |
| [Mode]              | HDR 画像のマッピングモードをプルダウンリストより選択。<Infinite> モードを使用（現在他のモードは正常に動作しない）                         |

マッピングモード



[Multiplier]

HDR 環境マップが有効な場合に設定できます。HDR 画像による環境照明の明るさについて乗数を設定します。使用する正しい強度値は、使用している HDR 画像により大きく異なる可能性があります。使用する HDR をテストし、Revit デフォルトの太陽（物理的な環境ライト）と比較して明るさを比較していただくのが最善です。一般に、強度として 1000 から始めて、そこから調整することをお勧めします。

[Rotation(degrees)]

HDR 環境マップが有効な場合に設定できます。イメージの投影位置を変更したい場合、回転値を設定して軸を中心に HDR 画像を回転させます。

[Mode]

HDR 環境マップが有効な場合に設定できます。HDR 画像のマッピングマッピングモードをプルダウンリストより選択します。指定した HDR 画像にあったモードを選択します。また、選択したモードにより設定する項目が変わります。<Infinite>モードを使用してください。現在他のモードは正常に動作しません。

Infinite

Infinite

Sphere

Box

<Infinite>モード

カメラの位置（地面からの距離）は考慮されず、向きのみが影響されます。

<Sphere>モード

カメラの位置と方向の両方より影響を受けます。

Mode

Sphere

Radius

100

Position

0 X

0 Y

0 Z

[Radius]

投影に使用する球の半径を設定します。遠くまでコンテンツを表示する画像の場合は大きな値、コンテンツが近い画像の場合は小さな値を入力します。

[Position]

投影に使用する球の配置位置を移動します。デフォルトでは、内部基準点に配置されます。

<Box>モード

カメラの位置と方向の両方より影響を受けます。

Mode

Box

Size

200 Width 200 Height 200 Depth

Position

0 X

0 Y

0 Z

[Size]

投影に使用するボックスサイズを設定します。遠くまでコンテンツを表示する画像の場合は大きな値、コンテンツが近い画像の場合は小さな値を入力します。

[Position]

投影に使用するボックスの配置位置を移動します。デフォルトでは、内部基準点に配置されます。

Copyright © LOGLOG CO.,Ltd. All Rights Reserved.

25

| モード        | 説明                                   |
|------------|--------------------------------------|
| <Infinite> | カメラの位置（地面からの距離）は考慮されず、向きのみが影響される（推奨） |

| モード      | 説明                                             |
|----------|------------------------------------------------|
| <Sphere> | カメラの位置と方向の両方から影響を受ける。[Radius] と [Position] を設定 |
| <Box>    | カメラの位置と方向の両方から影響を受ける。[Size] と [Position] を設定   |

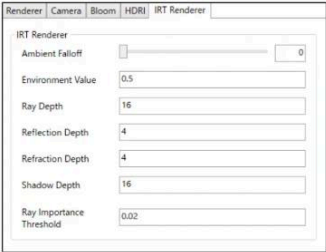
6. [IRT Renderer] タブ

IRT レンダリングに関する設定を行うタブです。レンダリングモードを <IRT> モードに設定した場合に使用されます。



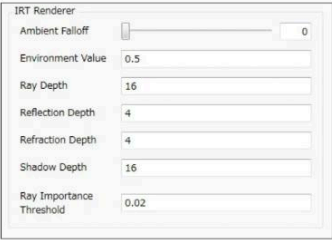
6- [IRT Renderer]タブ

IRT レンダリングに関する設定を行うタブです。



[IRT Renderer]セクション

レンダリングモードを <IRT> モードに設定した場合に使用されます。



- [Ambient Falloff]

アンビエント光のフォールオフを設定します。スライドバーまたは数値にて設定できます。
- [Environment Value]

アンビエント光の強度を設定します。規定値は<0.5>です。
- [Ray Depth]

パストレーシングする光線の深さを設定します。規定値は<16>です。
- [Reflection Depth]

鏡面反射の回数を設定します。規定値は<4>です。
- [Refraction Depth]

屈折の回数を設定します。規定値は<4>です。
- [Shadow Depth]

影の深さを設定します。規定値は<16>です。
- [Ray Importance Threshold]

影のしきい値を設定します。規定値は<0.02>です。

[IRT Renderer] セクション

| 項目                  | 規定値 | 内容                            |
|---------------------|-----|-------------------------------|
| [Ambient Falloff]   | —   | アンビエント光のフォールオフ。スライドバーまたは数値で設定 |
| [Environment Value] | 0.5 | アンビエント光の強度                    |
| [Ray Depth]         | 16  | パストレーシングする光線の深さ               |

| 項目                         | 規定値  | 内容      |
|----------------------------|------|---------|
| [Reflection Depth]         | 4    | 鏡面反射の回数 |
| [Refraction Depth]         | 4    | 屈折の回数   |
| [Shadow Depth]             | 16   | 影の深さ    |
| [Ray Importance Threshold] | 0.02 | 影のしきい値  |



Arch-LOG の仕上表は、実建材情報と連動したクラウド型の仕上表作成ツールです。内部仕上表・製品選定・各種リスト・カラスキーム表が自動連携し、Revit（BIM）とのデータ連携にも対応します。

## ページ一覧

| ページ             | 内容                        |
|-----------------|---------------------------|
| 仕上表とは           | 機能概要・利用開始前の準備             |
| 仕上表の基本操作        | 新規作成・画面構成・編集共通事項・プロジェクト複製 |
| 内部仕上表           | 間・室情報・法的制限・一般材料名の操作       |
| 製品選定            | 製品の選定・ウィンドウ構成・カスタム製品      |
| 部屋スタイル          | 部屋スタイルの作成・設定              |
| 内装リスト・材料リスト     | 内装リスト・材料リストの構成と操作         |
| カラスキーム表         | カラスキーム表の作成・PDF出力          |
| BIM割り当て・Revit連携 | RevitとArch-LOGの双方向データ連携   |
| ステータス管理         | 仕上表のステータス作成・適用            |
| CSV・PDF出力       | データの書き出しと読み込み             |
| 応用パターン          | 改修工事対応・一般材料名の一括削除         |

## 関連リンク

- 仕上表のトラブル

Arch-LOGに登録された実在する製品と連動、BIMソフト(Revitのみ)との連携、様々な機能が搭載された仕上表作成ツールです。

## 1-1 Arch-LOGの仕上表とは

Arch-LOGの仕上表は、建築に用いる仕上表を簡単に作成できるツールになります。建材情報も紐付いているので、仕上表上から製品情報を見することも可能です。他にもステータス管理機能やPDF、CSV書き出しなど様々な機能を搭載しており、関係者との情報共有をスムーズに行うことができます。他にもBIMソフトRevitの部屋情報と紐づけることも可能です。

### 内部仕上表

一般的(ジェネリック)な内部(内装)の仕上表を簡単に作成することができます。この内部仕上表はArch-LOGに登録された実在する製品情報と連携できるため、様々な業務効率化機能を活用することが可能です。

また、内部仕上表を作成するだけで「製品表」「内装リスト」「カラースキーム表」を自動生成することができます。

| 内部仕上表 |     |                 |                |               |               |        |      |      |       |          |
|-------|-----|-----------------|----------------|---------------|---------------|--------|------|------|-------|----------|
| 階     | 室名  | 部屋スタイル          | 法的制限           |               |               | スラブレベル | 床仕上… | 天井高さ | 床     |          |
|       |     |                 | 窓の扱い           | 内装制限          | 内装制限根拠        |        |      |      | 下地    | 仕上       |
| 1階    | 玄関  | <div>選択</div>   | <div>非標準</div> | <div>選択</div> | <div>選択</div> | 0      | 0    | 2300 |       | モルタル骨付仕上 |
|       | 廊下  | <div>基本内装</div> | <div>非標準</div> | <div>選択</div> | <div>選択</div> | 0      | 200  | 2300 | 断熱二重床 | フローリング   |
|       | 和室  | <div>選択</div>   | <div>標準</div>  | <div>選択</div> | <div>選択</div> | 0      | 200  | 2300 | 断熱二重床 | 畳きり畳     |
|       | 浴室  | <div>選択</div>   | <div>非標準</div> | <div>選択</div> | <div>選択</div> | 0      | 400  | 2300 | 断熱二重床 |          |
|       | 洗面所 | <div>基本内装</div> | <div>非標準</div> | <div>選択</div> | <div>選択</div> | 0      | 200  | 2300 | 断熱二重床 | フローリング   |
|       | トイレ | <div>選択</div>   | <div>非標準</div> | <div>選択</div> | <div>選択</div> | 0      | 250  | 2300 | 断熱二重床 | フローリング   |

### 製品表

一般材料名(一般名称)から製品情報にワンクリックで表示を変えられる為、内部仕上表で連携した製品を一覧で確認、見える化することができます。これにより「内部仕上表」と「製品」を連携する際のミスや手戻りを削減することができます。

### 内装リスト

内部仕上表で連携した製品情報を部位(床・巾木・壁・廻り縁・天井)ごとに確認することができます。これにより内部仕上表で連携した製品を容易に把握することができます。また、内部仕上表と製品の選定状況を確認する際にも使用できますので、連携する際のミスや見落としを防ぐことができます。

| 内部仕上表 |     |                 |                |               |               |        |      |      |       |          |
|-------|-----|-----------------|----------------|---------------|---------------|--------|------|------|-------|----------|
| 階     | 室名  | 部屋スタイル          | 法的制限           |               |               | スラブレベル | 床仕上… | 天井高さ | 床     |          |
|       |     |                 | 窓の扱い           | 内装制限          | 内装制限根拠        |        |      |      | 下地    | 仕上       |
| 1階    | 玄関  | <div>選択</div>   | <div>非標準</div> | <div>選択</div> | <div>選択</div> | 0      | 0    | 2300 |       | モルタル骨付仕上 |
|       | 廊下  | <div>基本内装</div> | <div>非標準</div> | <div>選択</div> | <div>選択</div> | 0      | 200  | 2300 | 断熱二重床 | フローリング   |
|       | 和室  | <div>選択</div>   | <div>標準</div>  | <div>選択</div> | <div>選択</div> | 0      | 200  | 2300 | 断熱二重床 | 畳きり畳     |
|       | 浴室  | <div>選択</div>   | <div>非標準</div> | <div>選択</div> | <div>選択</div> | 0      | 400  | 2300 | 断熱二重床 |          |
|       | 洗面所 | <div>基本内装</div> | <div>非標準</div> | <div>選択</div> | <div>選択</div> | 0      | 200  | 2300 | 断熱二重床 | フローリング   |
|       | トイレ | <div>選択</div>   | <div>非標準</div> | <div>選択</div> | <div>選択</div> | 0      | 250  | 2300 | 断熱二重床 | フローリング   |

カラスキーム表

内部仕上表で紐づけた製品を部屋と部位(床・巾木・壁・廻り縁・天井)ごとに確認することができます。内部仕上表で連携した製品の色彩イメージを共有することにより、仕上材の選定時にスムーズな合意形成をすることができます。更に、PDF化により、製品画像をクリックするとArch-LOGの関連製品情報にアクセスできます。これにより、ワンクリックで建材情報の最新情報を簡単に把握ができます。

| 材料リスト (A様邸工事) |      |                   |      |                       |                                                                         |                                          |                                                 |
|---------------|------|-------------------|------|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| 材料リスト         |      |                   |      |                       |                                                                         |                                          |                                                 |
| 工事区分          | 適用部位 | 材料名               | 標準仕様 | 指定製品                  |                                                                         |                                          | 指定製品<br>寸法・数量・材質                                |
|               |      |                   |      | 製造者名                  | シリーズ/製品名                                                                | 品番                                       |                                                 |
| 和洋建築          | 洋室   | リビング ペンダント<br>ライト |      | ルイスボールドセン<br>ジャパン株式会社 | PH アーディテ<br>ーラ / PH アー<br>ディテラ / PH<br>60 LED 3000K<br>調                | PH Artichok<br>6060, copper<br>LED 3000K | サイズ・数量<br>1ヶあたり10個<br>色・仕上り<br>色名 銅<br>1ヶ       |
|               |      | シーリングライト          |      | 大光電機株式会社              | シーリング/洋風丸<br>形 調色/60W調                                                  | DCL-40928                                | サイズ・数量<br>調色<br>1ヶあたり10個<br>色・仕上り<br>色名 銅<br>1ヶ |
|               | 和室   | 和室ペンダントライト        |      | 大光電機株式会社              | ペンダント/洋風<br>非調色 大型/60W<br>3120W調色<br>1ヶあたり10個<br>色・仕上り<br>色名 銅          | DPLH-30004Y                              | サイズ・数量<br>調色<br>1ヶあたり10個<br>色・仕上り<br>色名 銅<br>1ヶ |
|               |      | ダウンライト照明          |      | 大光電機株式会社              | ダウンライト/ユニ<br>バーサル/60W<br>2V 20K 85W調<br>60W調色 1ヶあたり<br>75 1/2個調色3<br>0ヶ | LZD-02800AB                              | サイズ・数量<br>調色<br>1ヶあたり10個<br>色・仕上り<br>色名 銅<br>1ヶ |

＜内部仕上表を作成すると＞

- プロジェクトの建材情報を見える化することにより"関係者間の情報の齟齬"や"手戻りやミス"などのヒューマンエラーを大幅削減することができます
- 設計から施工における指示伝達する時の書類(データ)としても活用することができます
- 設計～施工、竣工後の維持・管理まで建築業務全体の業務効率化を実現することができます

材料リスト

内部仕上表で記載されない建具や設備機器等を工事区分と適用部位ごとにまとめてリスト化することができます。これによりArch-LOGに登録された実在する製品と連携した機器リスト、建具リスト、外装材リスト等の資料を作成することができます。プロジェクトで選定されたすべての建材を、寸法や性能・仕様などの製品情報を含めてリスト化することができます。これにより製品選定時の合意形成や設計、現場における指示伝達など、関係者間での情報共有時に生じる認識の齟齬を防止することができます。

内部仕上表

<

その他の機能

| 機能                         | 内容                                                                                                                          |
|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ステータス管理機能                  | 内部仕上表や材料リストで設定、紐づけされた製品のステータスを管理することができます。これにより選定中の建材製品のステータスを一目で確認することができる為「材料選定の承認忘れ」や「選定した材料(決定や保留など)状況の認識の齟齬」を防ぐことができます |
| 部屋スタイル設定                   | 1つの建物内に複数存在している「同じ内装の部屋、基準階」をテンプレート化することができます。これにより同じ部屋情報を何度も入力する手間が減り、効率的にArch-LOG内部仕上表を作成することができます                        |
| BIM割り当て機能<br>(Revitユーザー向け) | Revitの部屋情報とArch-LOGの内部仕上表を連携した内部仕上表をRevit内で簡単に作成することができます                                                                   |

## 1-2 仕上表をご利用する前に

Arch-LOG各機能のご利用にはインターネットの常時接続環境が必要です。

Arch-LOGの仕上表をご利用頂く際に事前に下記の準備が必要となります。詳細につきましてはユーザーマニュアル-WEB-内を参照ください。

| No. | 準備内容                     |
|-----|--------------------------|
| 1-1 | ＜Arch-LOG＞アカウント登録        |
| 2-1 | ＜Arch-LOG＞プロジェクトの新規作成    |
| 3-1 | ＜Arch-LOG＞登録製品の検索        |
| 3-5 | ＜Arch-LOG プロジェクト＞への追加と確認 |

本マニュアルに記載された内容をはじめ、ダウンロードされたプラグインソフトウェアを利用したことによるいかなる損害に対しては一切の責任を負いかねます。

## 関連ページ

- 仕上表の基本操作
- 内部仕上表

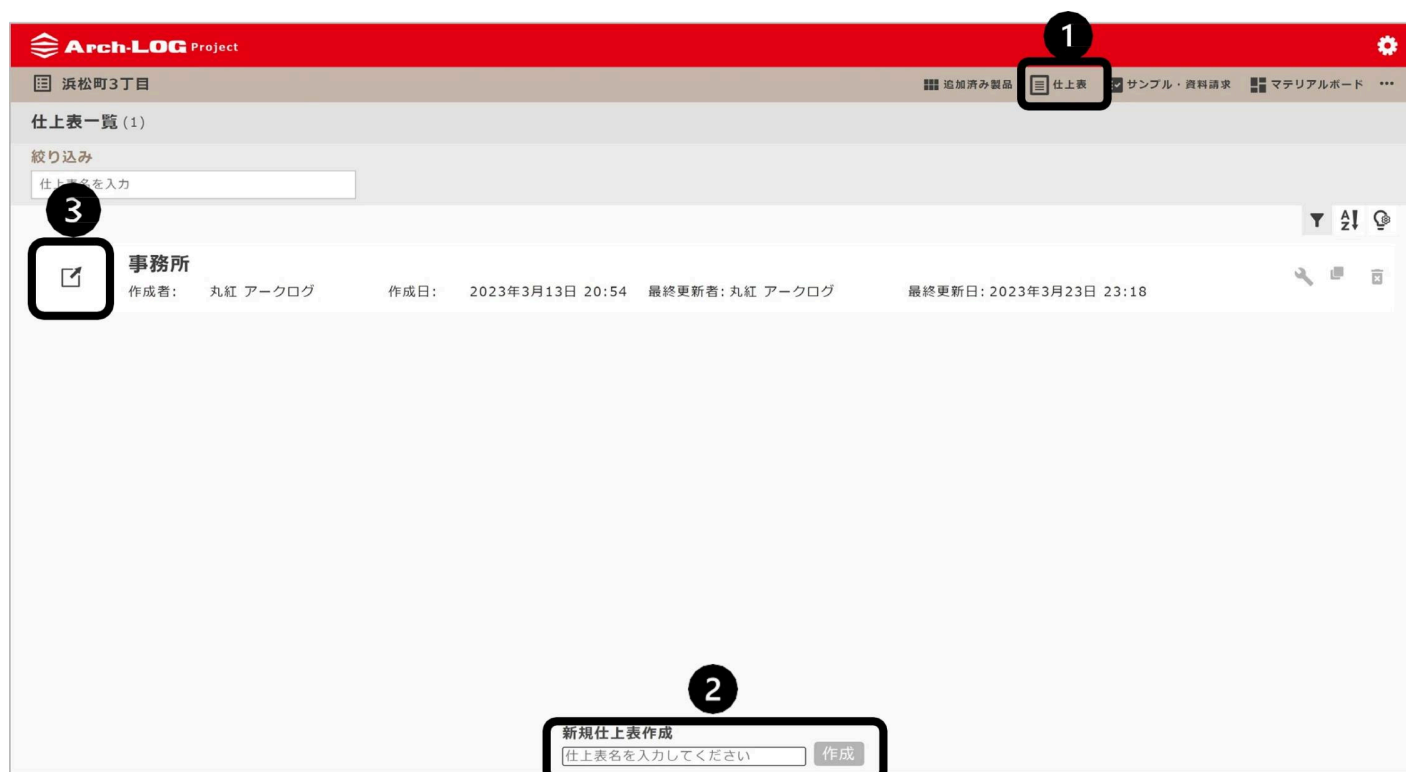
仕上表の新規作成から画面構成、編集時の共通操作までを説明します。



## 2-1 [仕上表]を新規作成する

[Arch-LOGプロジェクト]内より、メニューバーの[仕上表]ボタンをクリックします。名前を入力し、作成をクリックすると、プロジェクトに新しい[仕上表]が追加されます。内部仕上表作成ページに移動します。

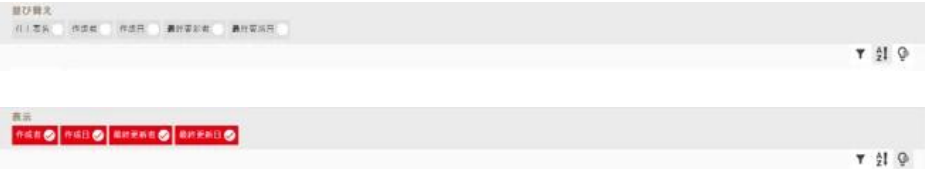
- [仕上表]の名前は重複できません
- [新規仕上表作成]または[複製]により、[仕上表]を作成すると行が追加されます
- [仕上表]の名前の文字数は50文字以下に設定してください。50文字を超えて入力したテキストは50文字になるように末尾から消去されて登録されます
- [仕上表]は1つのプロジェクトにつき50個以上作成することができません。[作成]ボタンをクリックすると、警告画面が表示され、それ以上増やすことはできません
- プロジェクトに追加した仕上表は、プロジェクト情報(プロジェクトに追加した製品リスト等)を共有しますが、仕上表内で編集した情報は個別のデータベースを持っており、同プロジェクト内の別の仕上表は相互連動はしません



## 2-2 [仕上表]の全体構成



| No. | 要素       | 機能                                                                                                       |
|-----|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | タイトルバー   | プロジェクトにある[仕上表]の総数が表示されます                                                                                 |
| 2   | メニューバー   | リストの表示について設定するメニューが集められています                                                                              |
| 3   | 絞り込みアイコン | クリックすると、[絞り込み]メニューが開きます。仕上表の名前の一部を入力すると仕上表をフィルタリングして表示できます                                               |
| 4   | 並び替えアイコン | クリックすると、[並び替え]メニューが開きます。[仕上表名][作成者][作成日][最終更新者][最終更新日]のいずれかを選択してリストの降順/昇順を変更できます。デフォルトでは、[作成日]で降順に表示されます |
| 5   | 表示アイコン   | クリックすると、[表示]メニューが開きます。[仕上表プロパティ]に表示される情報の項目を設定できます。デフォルトでは、すべての項目のチェックが有効になっています                         |



## 仕上表プロパティ

仕上表の名前と下記属性情報が表示されます。

| 項目    | 内容                                                                   |
|-------|----------------------------------------------------------------------|
| 作成者   | 仕上表を作成したオーナーの名前が表示されます。オーナーにはプロジェクトのステータスに関係なく仕上表のすべての機能を使用する権限があります |
| 作成日   | 仕上表を作成した日時が表示されます                                                    |
| 最終更新者 | 仕上表を最後に操作したユーザーの名前が表示されます                                            |



| 項目    | 内容                                                                      |
|-------|-------------------------------------------------------------------------|
| 最終更新日 | 仕上表を最後に操作した日時が表示されます。同時に複数のユーザーが操作している場合、情報を更新するにはリロードもしくは何か操作する必要があります |

各アイコンの機能

| アイコン     | 機能                                                                                                     | 注意事項                                                                                      |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 開くアイコン   | クリックすると、[内部仕上表]編集画面が開きます                                                                               | 仕上表内は同時編集を行うことができません                                                                      |
| 名前変更アイコン | 仕上表の名前の変更ができます。クリックすると、[仕上表プロパティ]のテキストボックスが有効になり、名前を編集できます。変更する場合は、[保存]ボタンをクリックすると更新されます               | プロジェクトに設定されたステータスが"所有者のユーザー"もしくは"仕上表作成者"のみ表示されます。編集者及び閲覧者にはアイコンは表示されません                   |
| 複製アイコン   | 仕上表の複製ができます。クリックすると仕上表内で編集した情報（[BIM割り当て]以外）すべてが複製された[仕上表]がリストに追加されます。追加された仕上表には名前の接尾に[のコピー]が自動的に付与されます | プロジェクトに設定されたステータスが所有者、編集者のユーザーもしくは、仕上表のオーナーのみ表示されます。閲覧者のユーザーには表示されません。50個上限に達した場合は表示されません |
| 削除アイコン   | 不要な仕上表をプロジェクトから削除します。クリックすると確認画面が表示されます。[実行]ボタンをクリックすると確認画面が表示されます                                     | 一度削除した仕上表の復元はできません。削除を行うことができるのは、プロジェクトの所有者もしくは、仕上表のオーナーのみです                              |

- 仕上表の名前は50文字以内と設定されています。「のコピー」を含めて50文字を超えた場合、元の名前の末尾から削除された状態で保存されます
- 複数のユーザーが同時に、同じ仕上表を複製・削除したとき、アイコンを押したタイミングで、遅い方のユーザーに警告が表示されます

2-3 [仕上表]の編集画面 共通事項

仕上表への入り方（閲覧モード／編集モードの選択）

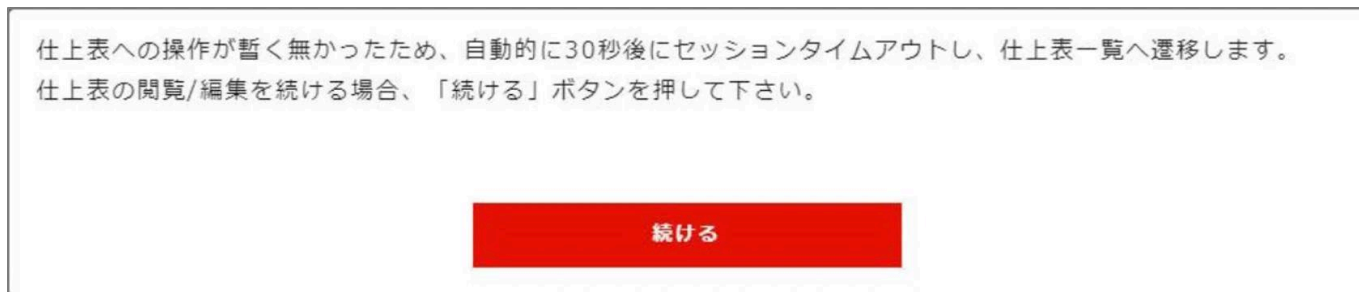
仕上表を開く際に、「閲覧モード」または「編集モード」のどちらかを選択してから画面に入ります。



閲覧権限しか付与されていないユーザーは、「編集モード」で入ることはできません。

基本仕様（保存・同時利用の考え方）

1. 仕上表編集画面でユーザーが行う操作は、随時クラウド上に書き保存されます。製品情報は随時クラウド上に保存されるため、データ損失の問題はありません。
2. 仕上表編集画面で、600秒（10分）以上操作を行わない場合、セッションが終了し、仕上表一覧画面に自動で遷移します。自動遷移前に表示されるダイアログで、30秒以内に[続ける]ボタンをクリックした場合は、元の画面に戻ります。30秒以内にクリックしない場合は、仕上表一覧画面に遷移します。仕上表一覧画面に遷移した場合、同一ユーザーが別タブなどで同じ仕上表を開くには、30秒経過する必要があります。



3. 仕上表一覧画面に遷移した場合、下図のメッセージが表示されます。メッセージは[X]ボタンをクリックすると閉じることができます。



## 同時閲覧／同時編集のルール

### 1. 同時編集について

仕上表編集画面は、同時編集を行うことはできません。編集できるユーザーは常に1人のみです。すでに他のユーザーが「編集モード」で仕上表を開いている状態で、別ユーザーがさらに「編集モード」で開こうとした場合、編集は行えません（警告メッセージが表示されます）。

### 2. 同時閲覧について（新規追加機能）

仕上表は、複数のユーザーが同時に「閲覧モード」で開くことができます。同時に閲覧できる人数の上限は20人です。

- すでに20人が同じ仕上表を閲覧している状態で、21人目が閲覧しようとした場合、そのユーザーは閲覧できません（上限超過のメッセージを表示）
- 閲覧中のユーザーは、編集ユーザーの操作内容をリアルタイムで見ることはできません
- 画面を再読み込み（リロード）または再度開き直した時点で、最新の保存内容が反映されます

### 3. 編集と閲覧の関係

編集者がいる状態でも、他のユーザーは「閲覧モード」で同じ仕上表を開くことができます（※同時閲覧人数の上限内）。ただし、閲覧中の画面は編集ユーザーの変更がリアルタイム同期されないため、内容を最新の状態で確認したい場合は画面の再読み込みが必要です。

## 他ユーザー操作時の警告表示

1. 他のユーザーが「編集モード」で仕上表を操作している場合、同じ仕上表を編集しようとすると、下図の警告が表示されます。

20250728 は、以下のユーザーが使用中です。

現在のアクセス数 ②

編集者 1/1

丸紅アーキログ (@m-arch-log.com)

閲覧者 0/20

アクセスなし

編集モード

👁 閲覧モード

現在編集モードでアクセスできません。

2. 仕上表編集画面から、仕上表以外の画面に遷移した場合、遷移後30秒が経過するまでは、以下の警告が表示され、再度同じ仕上表を編集用として開くことはできません。仕上表を閉じた後、他のユーザーが30秒以内に同じ仕上表を編集モードで開こうとした場合も同様の表示が出ます。

A様邸工事(完成形) は、以下のユーザーが使用中です。

浜松町太郎

Arch-LOG@jpn.m-arch-log.com

※自分が使用中のユーザーとして表示される場合は、複数タブで仕上表を開いていないか確認して下さい。または30秒経ってから再度お試しください。

閉じる

3. 同一ユーザーが2つ以上タブを開こうとすると、下図の警告が表示されます。また、この警告は仕上表を閉じた後、同一ユーザーが、30秒以内に同じ仕上表を開いた場合、仕上表編集画面をリロードした場合にも表示されます。

A様邸工事(完成形) は、以下のユーザーが使用中です。

浜松町太郎

Arch-LOG@jpn.m-arch-log.com

※自分が使用中のユーザーとして表示される場合は、複数タブで仕上表を開いていないか確認して下さい。または30秒経ってから再度お試しください。

閉じる

リロードとはF5などのブラウザのリロードになります。

## 閲覧者ユーザーの制限

仕上表内の各画面での編集操作はプロジェクトに設定されたユーザーステータスが閲覧者のユーザーは、閲覧、および出力以外の編集操作は行えません。ステータスが閲覧者のユーザーが、編集メニューをクリックした場合開いた画面左下に警告が表示されます。警告は数秒で消えますが、画面を移動した際、再度表示されます。

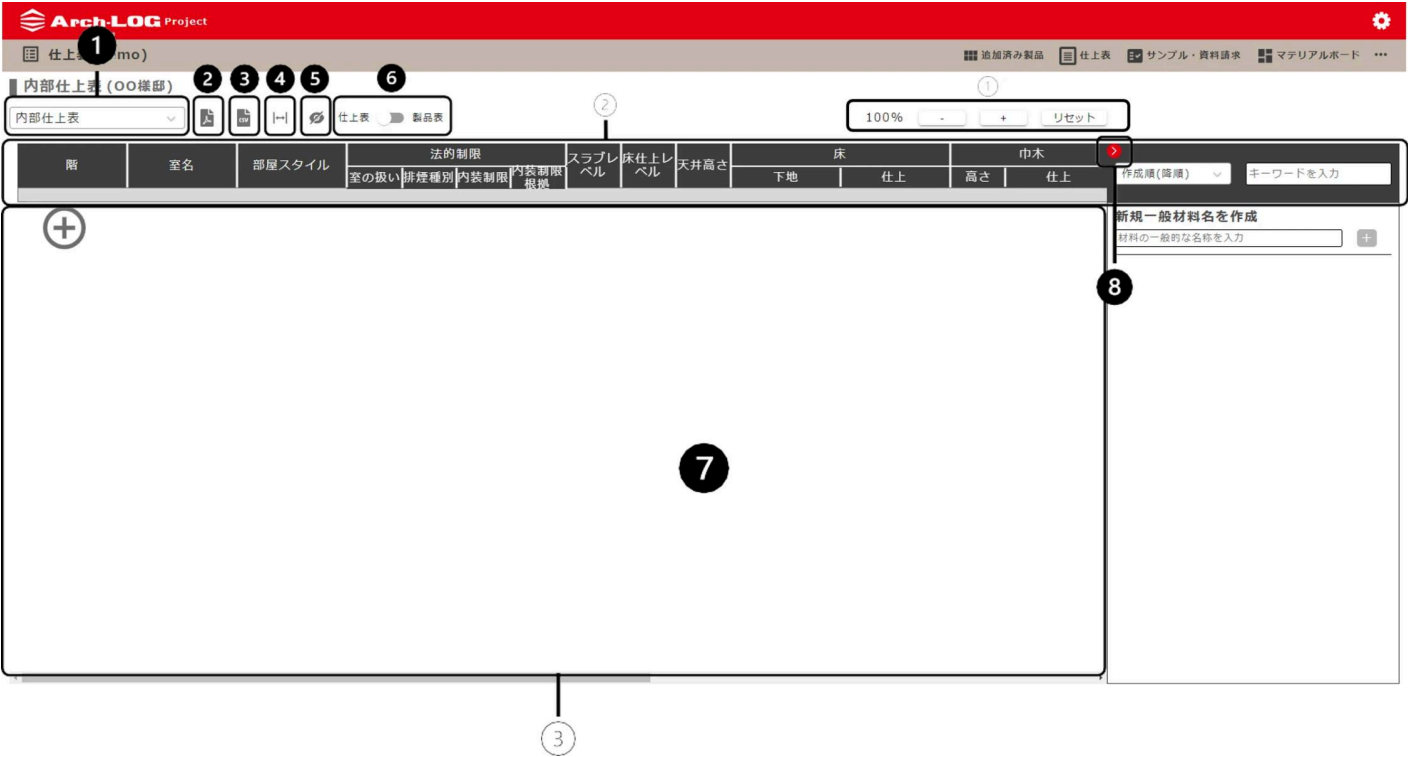
⚠ 閲覧権限では仕上表の編集は行えません。但し、画面の出力は可能です。

# 関連ページ

- [仕上表とは](#)
- [内部仕上表](#)
- [応用パターン](#)

内部仕上表の画面構成と、各入力項目（階・室情報・法的制限・一般材料名）の操作方法を説明します。

### 3-1 [内部仕上表]の全体構成



#### 画面切り替えメニュー（プルダウン）

プルダウンメニューから、各編集画面に移動できます。

| メニュー         | 遷移先                        |
|--------------|----------------------------|
| [仕上表一覧]      | 選択すると、仕上表一覧画面に移動します        |
| [内部仕上表]      | 選択すると、内部仕上表編集画面に移動します      |
| [部屋スタイル設定]   | 選択すると、部屋スタイル設定編集画面に移動します   |
| [内装リスト]      | 選択すると、内装リスト画面に移動します        |
| [材料リスト]      | 選択すると、材料リスト画面に移動します        |
| [カラースキーム]    | 選択すると、カラースキーム画面に移動します      |
| [BIM部屋の割り当て] | 選択すると、BIM部屋の割り当て編集画面に移動します |
| [ステータス管理]    | 選択すると、ステータス管理編集画面に移動します    |

#### アイコン一覧

| アイコン    | 機能                                           |
|---------|----------------------------------------------|
| PDFアイコン | 作成した[内部仕上表]をPDF出力します。詳細についてはCSV・PDF出力を参照ください |

| アイコン       | 機能                                                                                                                                      |
|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| CSVアイコン    | 作成した[内部仕上表]の情報がCSV出力されます。詳細についてはCSV・PDF出力を参照ください                                                                                        |
| 列幅アイコン     | [内部仕上表]の列幅を設定できます。テキストボックスに数値（px）を入力したら、[更新]ボタンをクリック。または[Enter]キー押下することで画面を閉じます                                                         |
| 列非表示アイコン   | [内部仕上表]で非表示にする列を設定します。[スイッチ]ボタンをクリックして、不要な列を非表示にできます。非表示にした列は、PDFやCSVへの出力も行われません。編集したら[更新]ボタンをクリックすると[列表示設定]画面を閉じ、変更内容が反映された状態でシートに戻ります |
| 切り替えアイコン   | [仕上表]モードと[製品表]モードを切り替えることができます。製品表モードとは、一般材料名が配置できる[材料名セル]に配置された製品が選定された一般材料名の情報が表示されます                                                 |
| 製品表非表示アイコン | [製品表]モードの非表示にする項目を設定します。[スイッチ]ボタンをクリックして、不要な項目を非表示にできます。デフォルトでは、すべての項目が表示されています。非表示にした項目は、ウィンドウで非表示になるだけでなく、PDFやCSVへの出力も行われません          |

[製品表]モードにした状態で画面を遷移すると次回内部仕上表ウィンドウに戻った際[製品表]モードで開かれます。

列幅設定

✕

階

150

室名

150

部屋スタイル

150

スラブレベル

150

床仕上レベル

150

天井高さ

150

床-下地

150

床-仕上

150

幅木-高さ

100

幅木-仕上

150



## 列表示設定



- ☒ 部屋スタイル
- ☒ スラブレベル
- ☒ 床仕上レベル
- ☒ 天井高さ
- ☒ 床-下地
- ☒ 床-仕上
- ☒ 幅木-高さ
- ☒ 幅木-仕上
- ☒ 壁-下地
- ☒ 壁-仕上
- ☒ 廻り縁
- ☒ 天井-下地
- ☒ 天井-仕上
- ☒ 備考

更新

キャンセル

## 表示する項目



- ☒ 一般名称
- ☒ サムネイル
- ☒ ステータス
- ☒ メーカー名
- ☒ シリーズ名
- ☒ 製品名
- ☒ 製品ID
- ☒ 標準規格

更新

キャンセル

[内部仕上表]ウィンドウ

| 要素         | 説明                                                                           |
|------------|------------------------------------------------------------------------------|
| [−][+]アイコン | クリックして、スケールを変更できます                                                           |
| 見出し行       | 標準的な内部仕上表で使用される項目についてあらかじめ設定されています。[見出し]間のライン上にマウスオーバーすると、左右にドラッグして列幅を調整できます |
| 作成領域       | 作成した内部仕上表が表示される領域です                                                          |
| <または>アイコン  | 一般材料名リスト編集画面を表示/非表示にします                                                      |

作成順(降順)    キーワードを入力

新規一般材料名を作成

材料の一般的な名称を入力    +

3-2 [階]について

1. 階を作成する

内部仕上表を作成するには、始めに階を作成します。⊕アイコンをクリックすると、[階を作成]画面が表示されます。[階を作成]画面で、テキストボックスに任意の階名を入力します。階名は、カンマ繋ぎで複数入力できます。

| 階                                  | 室名 | 部屋スタイル | 法的制限 |      |      |        | スラブレベル | 床仕上レベル | 天井高さ | 床  |    | 巾木 |    |
|------------------------------------|----|--------|------|------|------|--------|--------|--------|------|----|----|----|----|
|                                    |    |        | 室の扱い | 排煙種別 | 内装制限 | 内装制限根拠 |        |        |      | 下地 | 仕上 | 高さ | 仕上 |
| <div><div></div><div>+</div></div> |    |        |      |      |      |        |        |        |      |    |    |    |    |

階を作成

階

1階, 2階, 3階

作成    キャンセル

- [階を作成]画面は、内部仕上表にまだ階が設定されてない時のみアクセスできます

- ## 2. 階の名前を変更する

階の名前を後から変更するには、[階]セル内をダブルクリックします。編集モードを終了するには、他の列のセルをクリックもしくは[Enter]キーを押下してください。

[illegible]

### 3. 階を追加する

[階]セルにマウスオーバーするとセルの上下に[行を追加]ボタンが表示されます。追加したい側のボタンをクリックするとセルが追加されます。

[illegible]

#### 4. 階の並び順を入れ替える

[階]セルにマウスオーバーするとセルの左側にアイコンが表示されます。アイコンをクリックして行がブルーにマークアップされた状態でアイコンをドラッグすることで、階の並び順を変更できます。

- [Shift]キーを押しながら複数のセルのアイコンをクリックすると、その間の行を連続して選択できます
- [Ctrl]キーを押しながら複数のセルのアイコンをクリックすると、離れた位置のセルをまとめて選択できます
- 行を選択を解除するには、再度アイコンをクリックします

既に階に室が設定されている場合、階に含まれる情報全てを並び替えられます。階のみの入れ替えはできません。

[illegible]

## 5. 階を削除する

[階]セルにマウスオーバーすると、セルの右側にアイコンが表示されます。クリックして不要な[階]を削除できます。

[illegible]

本当に削除してもよろしいですか？  
この操作は取り消しできません。

実行

キャンセル

一度削除された階と、階に含まれる情報の復元はできません。

### 3-3 [室情報]について

#### 1. 室情報を作成する

次に階に含まれる室を追加します。⊕アイコンをクリックすると[室情報を作成]画面が表示されます。[室情報を作成]画面で下記の情報を入力することができます。室情報を作成画面は、階にまだ室が設定されてない時のみアクセスできます。

| 階  | 室名 | 部屋スタイル | 法的制限 |      |      |        | スラブレベル | 床仕上レベル | 天井高さ | 床  |    | 巾木 |    |
|----|----|--------|------|------|------|--------|--------|--------|------|----|----|----|----|
|    |    |        | 室の扱い | 排煙種別 | 内装制限 | 内装制限根拠 |        |        |      | 下地 | 仕上 | 高さ | 仕上 |
| 1階 | ⊕  |        |      |      |      |        |        |        |      |    |    |    |    |

室情報を作成

室名 必須

室名をカンマで区切って入力

スラブレベル

床仕上レベル

天井高さ

作成

キャンセル

室セルは、最大50文字(全角半角問わず)まで入力できます。

| 項目      | 説明                                      |
|---------|-----------------------------------------|
| 室名（必須）  | テキストボックスに任意の室名を入力します。室名は、カンマ繋ぎで複数入力できます |
| スラブレベル  | テキストボックスに任意のスラブレベルを入力できます               |
| 床仕上げレベル | テキストボックスに任意のスラブレベルを入力できます               |
| 天井高さ    | テキストボックスに任意のスラブレベルを入力できます               |

2. 室名を変更する

室の名前を後から変更するには室名セル内をダブルクリックします。編集モードを終了するには、他の列のセルをクリックもしくは[Enter]キーを押下してください。

| 階 | 室名 | 部屋スタイル | 法的制限 |      |      |        | スラブレベル | 床仕上げレベル | 天井高さ | 床  |    | 巾木 |    |
|---|----|--------|------|------|------|--------|--------|---------|------|----|----|----|----|
|   |    |        | 室の扱い | 排煙種別 | 内装制限 | 内装制限根拠 |        |         |      | 下地 | 仕上 | 高さ | 仕上 |
|   | 玄関 | 選択     | 選択   | 選択   | 選択   | 選択     | 0      | 200     | 2100 |    |    |    |    |

3. 室を追加する

室名セルにマウスオーバーするとセルの上下に[行を追加]ボタンが表示されます。追加したい側のボタンをクリックすると空欄のセルが追加されます。

| 階 | 室名                 | 部屋スタイル | 法的制限 |      |      |        | スラブレベル | 床仕上げレベル | 天井高さ | 床  |    | 巾木 |    |
|---|--------------------|--------|------|------|------|--------|--------|---------|------|----|----|----|----|
|   |                    |        | 室の扱い | 排煙種別 | 内装制限 | 内装制限根拠 |        |         |      | 下地 | 仕上 | 高さ | 仕上 |
|   | 行を追加<br>玄関<br>行を追加 | 選択     | 選択   | 選択   | 選択   | 選択     | 0      | 200     | 2100 |    |    |    |    |

4. 室の並び順を入れ替える

室名セルにマウスオーバーするとセルの左側にアイコンが表示されます。アイコンをクリックして行がブルーにマークアップされた状態でアイコンをドラッグすることで室の並び順を変更できます。

- [Shift]キーを押しながら複数のセルのアイコンをクリックすると、その間の行を連続して選択できます
- [Ctrl]キーを押しながら複数のセルのアイコンをクリックすると、離れた位置のセルをまとめて選択できます
- 既に室の情報や使用する材料が設定されている場合、室に含まれる情報全てを並び替えられます。室名のみの入れ替えはできません
- 室は、異なる階へ移動ができます

| 階 | 室名 | 部屋スタイル | 法的制限 |      |      |        | スラブレベル | 床仕上げレベル | 天井高さ | 床  |    | 巾木 |    |
|---|----|--------|------|------|------|--------|--------|---------|------|----|----|----|----|
|   |    |        | 室の扱い | 排煙種別 | 内装制限 | 内装制限根拠 |        |         |      | 下地 | 仕上 | 高さ | 仕上 |
|   | 玄関 | 選択     | 選択   | 選択   | 選択   | 選択     | 0      | 200     | 2100 |    |    |    |    |
|   | 廊下 | 選択     | 選択   | 選択   | 選択   | 選択     | 0      | 200     | 2100 |    |    |    |    |
|   | 和室 | 選択     | 選択   | 選択   | 選択   | 選択     | 0      | 200     | 2100 |    |    |    |    |

## 5. 室を削除する

室名セルにマウスオーバーするとセルの右側にアイコンが表示されます。クリックして室に含まれる情報全てを削除できます。

| 階 | 室名 | 部屋スタイル                          | 法的制限 |      |      |        | スラブレベル | 床仕上レベル | 天井高さ | 床  |    | 巾木 |    |
|---|----|---------------------------------|------|------|------|--------|--------|--------|------|----|----|----|----|
|   |    |                                 | 室の扱い | 排煙種別 | 内装制限 | 内装制限根拠 |        |        |      | 下地 | 仕上 | 高さ | 仕上 |
|   | 玄関 | <div>行を追加</div> <div>✖ 選択</div> | 選択   | 選択   | 選択   | 選択     | 0      | 200    | 2100 |    |    |    |    |
|   |    | <div>行を追加</div>                 |      |      |      |        |        |        |      |    |    |    |    |

✕

本当に削除してもよろしいですか？  
この操作は取り消しできません。

実行

キャンセル

一度削除された室と、室に含まれる情報の復元はできません。

## 3-4 [法的制限]について

法的制限セルは、室の法律適用について情報を付加するためのテキスト入力用セルです。これらのセルは入力したテキストがプルダウンリストに追加されます。

入力した情報は、[Ctrl]+[Z]で一度のみ元の値に戻すことができます。

### 1. 法的制限セルにテキストを入力する

- セル内のボックスをクリックして、テキストを入力します。
- ボックスの下部に入力したテキストが、「"〇〇"を追加」といった形で表示されますので、クリックします。

上記同様の方法で、他の室にテキストを入力すると複数のテキストをリスト化できます。

| 階 | 室名 | 法的制限 |      |      |      | 床仕上レベル | 天井高さ    | 床  |    | 高さ |
|---|----|------|------|------|------|--------|---------|----|----|----|
|   |    | 室の扱い | 排煙種別 | 内装制限 | 内装制… |        |         | 下地 | 仕上 |    |
|   | 玄関 | 非居室  |      |      |      | FL±0   | CH=2400 |    |    | 60 |
|   | 廊下 |      |      |      |      | FL±0   | CH=2400 |    |    | 60 |

### 2. 法的制限セルに入力したテキストを削除する

削除したいテキストが適用されている室のリストから[解除]を選択します。他の室に入力されている場合はリストから削除されません。



| 階 | 室名 | 法的制限  |      |      |       | 床仕上げレベル | 天井高さ    | 床  |    |    |
|---|----|-------|------|------|-------|---------|---------|----|----|----|
|   |    | 室の扱い  | 断壁種類 | 内装制限 | 内装制限… |         |         | 下地 | 仕上 | 高さ |
|   | 玄関 | [選択…] | ▽    | ▽    | ▽     | FL±0    | CH=2400 |    |    | 60 |
|   |    | [削除]  |      |      |       |         |         |    |    |    |
|   |    | [複製]  |      |      |       |         |         |    |    |    |
|   | 廊下 | [選択…] | ▽    | ▽    | ▽     | FL±0    | CH=2400 |    |    | 60 |

### 法的制限セルに入力したテキストを変更する

法的制限セルに入力したテキストを変更はできません。リストから選びなおすか、まだリストにない場合はボックス内にテキストを入力します。

### 法的制限セルを複製する

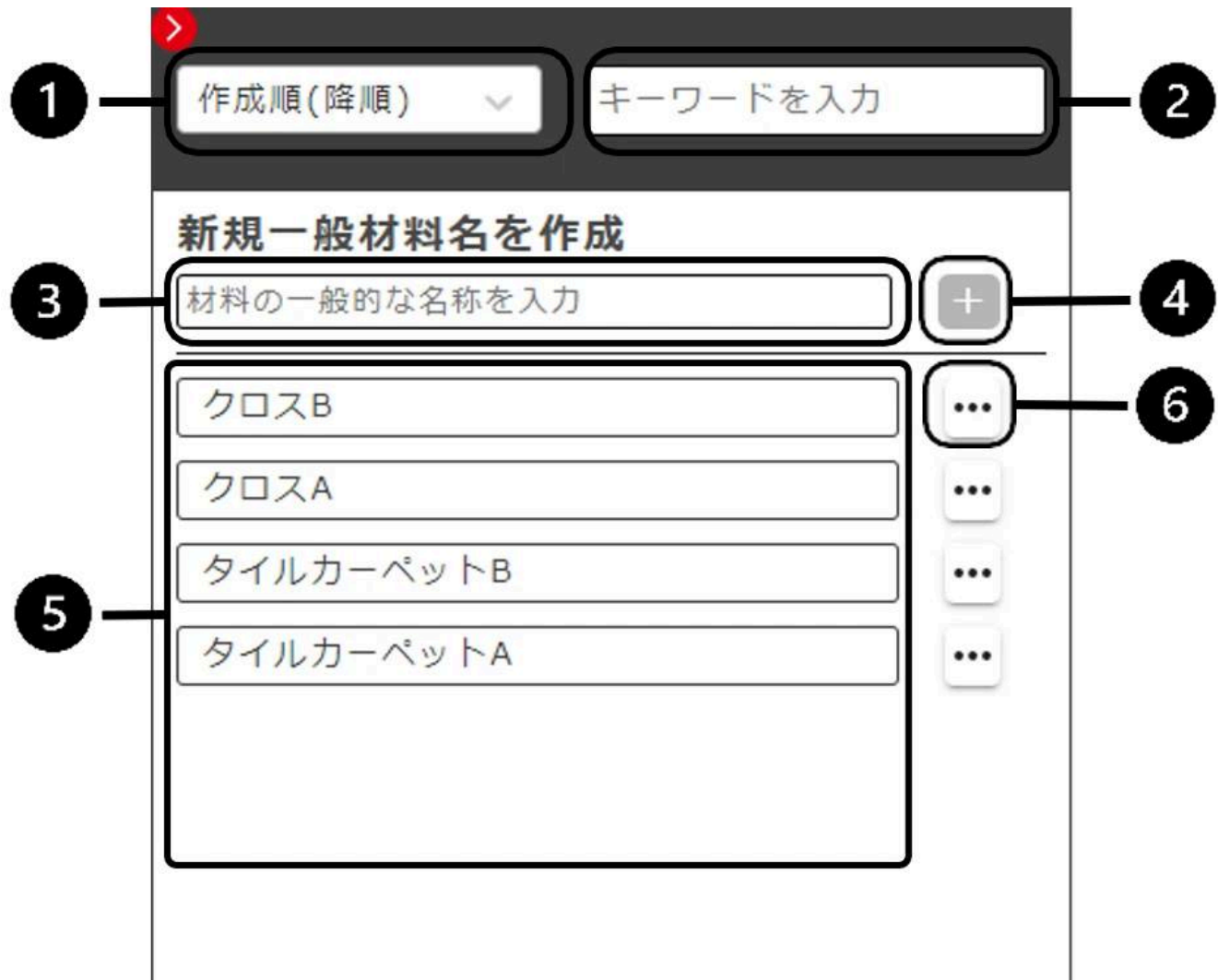
選択したセルを[Ctrl]+[C]でコピー、[Ctrl]+[V]でペーストします。[Shift]キーで複数のセル選択も可能です。但し、[Ctrl]キーによる非連続の複数選択は利用できません。

## 3-5 [一般材料名]について

「タイルカーペットA」や「フローリングB」などの「他の部屋と共通の仕上げを適用する際に使用する呼称」についての名称をArch-LOG仕上表では[一般材料名]としております。

### 一般材料名テーブルの全体構成

| 項目              | 説明                                                |
|-----------------|---------------------------------------------------|
| [並び替え]プルダウンメニュー | 展開して選択した並び順に変更できます                                |
| [キーワードを入力]      | テキストボックスに一般材料名名の一部を入力することでフィルタリングして表示できます         |
| [一般材料名を入力]      | 一般材料名として登録する材料の呼称を入力します。材料名は「, (カンマ)」繋ぎで複数入力できます  |
| 追加ボタン           | 入力された一般材料名として登録する材料の呼称を一般材料名リストに追加できます            |
| 一般材料名リスト        | [新規一般材料名を作成]もしくは[内部仕上表シートの材料名セルで作成した一般材料名]が表示されます |
| 操作アイコン          | [削除][編集][複製]を行うことができます                            |



## 1. 一般材料名を作成する

一般材料名の作成は[材料名セル]、もしくは[一般材料名リスト]で行うことができます。

- 一般材料名をダブルクリックすると一般材料名に実製品を設定する[製品選定]画面に移動します
- 一般材料名は重複ができません
- 一般材料名に[-][-]（ハイフン）を使用すると、配置したセルの情報は[内装リスト]に表示されません

**[材料名セル]**（背景色がグレーで表示され、一般材料名を配置することができるセル）での作成方法：

1. セル内をダブルクリックして、テキストボックス内材料を入力し[Enter]キーもしくは、他のセルをクリックします。
2. 同じ部位に複数の材料を使用する場合、セル内を再度ダブルクリックすると新しいテキストボックスが表示され、材料を追加できます。セルに材料を追加すると、画面右の一般材料名リストに一般材料名が自動的に追加されます。一つのセルには、20個まで一般材料名を配置できます。

**\*\*[一般材料名リスト]\*\***での作成方法：

1. テキストボックスに材料名を入力します。材料名はカンマ（,）繋ぎで複数入力できます。
2. 追加ボタンをクリックまたは[Enter]キーを押下すると一般材料名リストに一般材料名が追加されます。

## 2. 一般材料名を配置する

一般材料名リストで[一般材料名]をクリック選択して、内部仕上表ウィンドウの[材料名セル]へドラッグ&ドロップします。[Shift]もしくは[Ctrl]キーを使用し、一度に複数の[一般材料名]を選択して、セルへ配置することができます。

| 階 | 室名 | 部屋スタイル | 法的制限 |      |      |            | スラブ<br>ペル | 床仕上<br>ペル | 天井高さ | 床  |    | 巾木 |    | 作成順(降順)                   | キーワードを入力 |
|---|----|--------|------|------|------|------------|-----------|-----------|------|----|----|----|----|---------------------------|----------|
|   |    |        | 室の扱い | 排煙種別 | 内装制限 | 内装制限<br>根拠 |           |           |      | 下地 | 仕上 | 高さ | 仕上 |                           |          |
|   | 玄関 | 選択     | 非    | 選択   | 選択   | 選択         | 0         | 200       | 2100 |    |    |    |    | 新規一般材料名を作成<br>材料の一般的な名を入力 | +        |
|   | 廊下 | 選択     | 非    | 選択   | 選択   | 選択         | 0         | 200       | 2100 |    |    |    |    |                           |          |

材料名は、コンポーネントとして材料名セルに配置されます。配置された個々のコンポーネントは、インスタンスとして個別の情報（階、室、室名、適用部位、工事区分、備考（内装・材料リストに表示）など）を持ちます。

### 一般材料名の表示パターン

一般材料名は[内部仕上表の材料名セルに配置]、[使用する製品を紐づけ]等により、下記4つのパターンで表示されます。

| 表示         | 状態              |
|------------|-----------------|
| 細枠で背景色が白   | セルに未配置、製品が未選定   |
| 細枠で背景色がグレー | セルに未配置、製品が選定済み  |
| 太枠で背景色が白   | セルに配置済み、製品が未選定  |
| 太枠で背景色がグレー | セルに配置済み、製品が選定済み |

天井

...

フローリング

...

タイルカーペットA

...

タイルカーペットB

...

### 一般材料名を編集する

一般材料名リストで一般材料名右のアイコンをクリックして表示されるプルダウンメニューから[編集]を行えます。

一般材料名リストで行う編集は、仕上表内の関連するすべての画面に影響を与えますのでご注意ください。

巾木

...

編集

複製

削除

### 3. 仕上表で一般材料名を並び替える

内部仕上表の[材料名セル]内で順序を並び替えたい一般材料名をクリックし、移動したい位置にドラッグ&ドロップすると移動できます。  
別の[材料名セル]外に移動することはできません。

材料名セルは複製が可能です。[Shift]キーによる連続する複数のセルを選択し、コピー＆ペーストが可能です。セルをクリック選択して  
[Ctrl]+[C]でクリップボードへコピーした後、複製したいセルを選択して[Ctrl]+[V]でペーストします。但し、[Ctrl]キーによる非連続の複数選択は利用できません。

| 階 | 室名 | 部屋スタイル | 法的制限 |      |      |        | スラブレベル | 床仕上レベル | 天井高さ | 床  |                        | 巾木 |    |
|---|----|--------|------|------|------|--------|--------|--------|------|----|------------------------|----|----|
|   |    |        | 室の扱い | 排煙種別 | 内装制限 | 内装制限根拠 |        |        |      | 下地 | 仕上                     | 高さ | 仕上 |
|   | 玄関 | 選択     | 非    | 選択   | 選択   | 選択     | 0      | 200    | 2100 |    |                        |    |    |
|   | 廊下 | 選択     | 非    | 選択   | 選択   | 選択     | 0      | 200    | 2100 |    | タイルカーペットA<br>タイルカーペットB |    |    |

6. 一般材料名を複製する

一般材料名リストで一般材料名右のアイコンをクリックして表示されるプルダウンメニューから[複製]を行えます。

製品設定画面で製品が候補として登録されている一般材料名を複製する場合、[製品候補の複製]のチェックを有効にすると含まれた状態で複製できます。

巾木

...

編集

複製

削除

## 一般材料名を複製

一般材料名

クロスA(A)

複製のオプション

☒ 製品候補の複製

作成

キャンセル

## 7. 一般材料名を削除する

一般材料名リストで一般材料名右のアイコンをクリックして表示されるプルダウンメニューから[削除]を行えます。選択すると確認画面が表示されます。[実行]ボタンをクリックすると、リストから削除されます。

巾木

...

編集

複製

削除

本当に削除してもよろしいですか？

この操作は取り消しできません。

実行

キャンセル

一般材料名リストで行う編集は、仕上表内の関連するすべての画面に影響を与えます。特に、材料名を削除する、すなわち一般材料名テーブルからデータを削除する場合、その画面で使用していても、その他の画面で使用している場合がありますので注意が必要です。一度テーブルから削除すると材料名に紐づいたすべてのデータ(セルに配置したコンポーネント、選定した製品の情報、ステータス等)が失われ、元に戻すことはできません。

## 関連ページ

- [製品選定](#)
- [仕上表の基本操作](#)
- [応用パターン](#)



内部仕上表で一般材料名に製品を紐づける「製品選定」の操作方法を説明します。

## 4-1 [製品選定]の全体構成

### 製品選定とは？

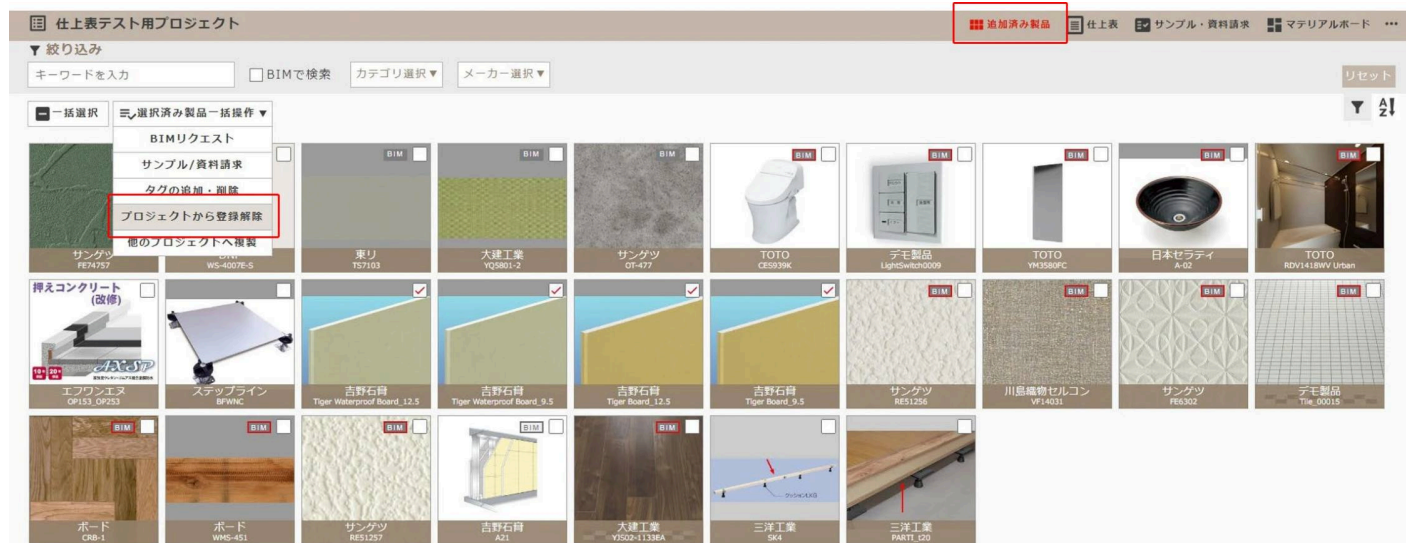
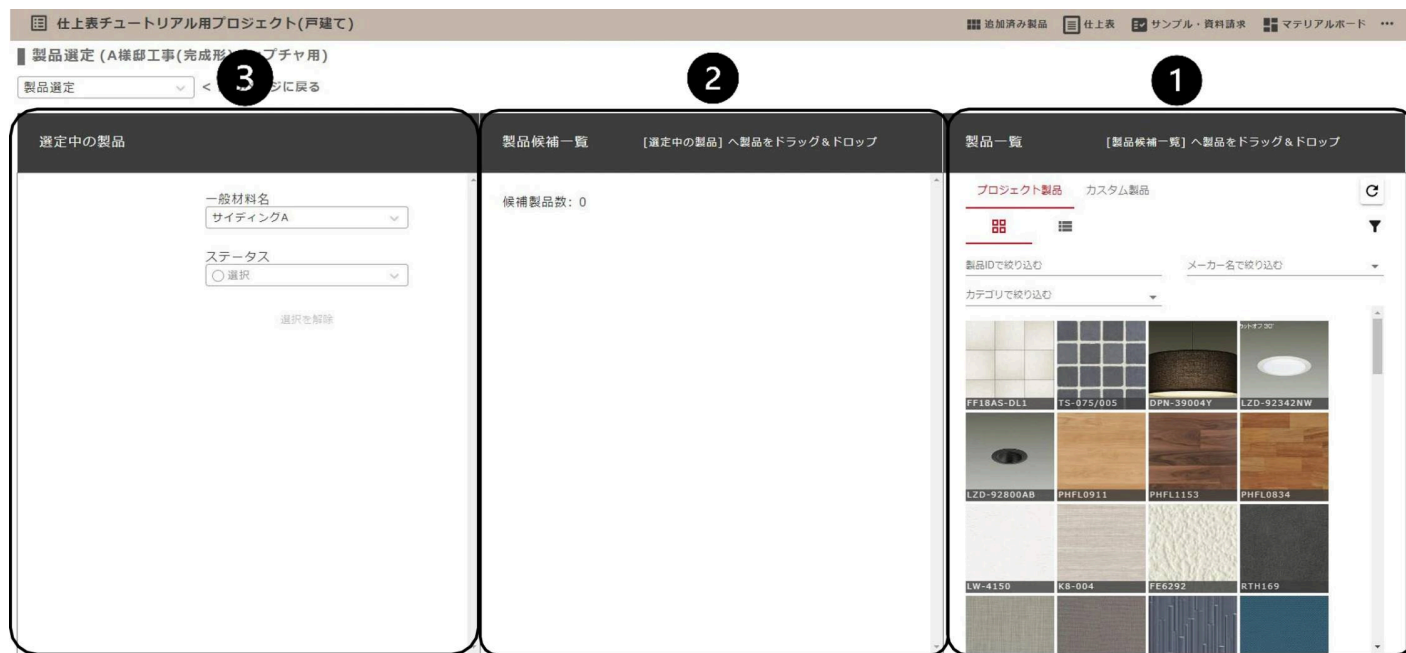
製品選定とは、[一般材料名]に対し、使用する製品を選定するための機能です。製品選定画面は仕上表面面選択プルダウンメニューから移動できない唯一の画面です。

廃番になった製品は、[製品表][内装リスト][材料リスト][カラスキーム]の各画面のサムネイル上にも、「Discontinued」と表示されます。

### 製品選定画面を開く方法

- 一般材料名リスト内の[一般材料名]をダブルクリック
- [製品表][内装リスト][材料リスト][カラスキーム]画面に表示されるサムネイル画像をダブルクリック

### 製品選定画面の構成



製品選定画面は3つのウィンドウで構成されています。



1. [製品一覧]ウィンドウの構成

| 項目           | 説明                                                                       |
|--------------|--------------------------------------------------------------------------|
| [プロジェクト製品]タブ | プロジェクトに追加された製品の一覧が表示されます                                                 |
| ①サムネイル表示モード  | 表示が製品画像のサムネイルになります。サムネイルには製品IDが表示されます                                    |
| ②詳細表示モード     | サムネイルの他、製品ID、製品名、メーカー名、カテゴリが表示されます                                       |
| ③フィルタアイコン    | クリックすることでフィルタメニューの表示／非表示を切り替えることができます                                    |
| ④製品IDで絞り込む   | 完全一致、およびスペースで区切られた製品IDを入力して検索できます                                        |
| ⑤メーカー名で絞り込む  | ▼をクリックするとメーカー名が表示されます。また、テキスト入力によるキーワード検索ができます                           |
| ⑥カテゴリで絞り込む   | ▼をクリックするとカテゴリ名が表示されます。また、テキスト入力によるキーワード検索ができます                           |
| ⑦製品リスト       | プロジェクトに追加された製品が表示されます。廃番になった製品のサムネイルに[Discontinued]が表示されます               |
| [カスタム製品]タブ   | プロジェクトに追加されたカスタム製品が表示されます。Arch-LOGに登録されていない製品は、カスタム製品として登録して[仕上表]で使用できます |

リフレッシュボタン：クリックすると、[プロジェクト製品]タブ、[カスタム製品]タブの製品リストが更新されます。

- リストは仕上表内の画面遷移では更新されません。仕上表タブ以外のタブに移動するなど、他の機能へ移動した場合に更新されます
- 材料選定画面で作業中に、他のユーザーがプロジェクトに製品を追加した、もしくは、同一ユーザーが別タブでプロジェクトに製品を追加した場合、ボタンをクリックするまで表示されません
- 複数のユーザーが同じプロジェクトで作業している時、[他の仕上表からカスタム製品を追加]ボタンより追加された製品はボタンをクリックするまで表示されません

## 製品一覧

[製品候補一覧] へ製品をドラッグ&ドロップ

① プロジェクト製品    カスタム製品 ②

③ ↺

① ②

製品IDで絞り込む ④    メーカー名で絞り込む ⑤

カテゴリで絞り込む ⑥

⑦

F18AS-DL1   TS-075/005   DPN-39004Y   LZD-92342NW

## 2. [製品候補一覧]ウィンドウの構成

| 項目    | 説明                                                                                  |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 候補製品数 | 製品候補リストに追加されている製品の数が表示されます。リストには最大100製品まで登録することができます。100製品を超えて追加すると、画面左下に警告文が表示されます |
| 製品情報  | 製品候補リストに追加されている製品のメーカー名、製品名、製品IDが表示されます                                             |

[一般材料名]に登録する材料の候補となる製品をリストアップします。右側[製品一覧]から製品のサムネイルをクリック選択して、中央の[製品候補一覧]へドラッグ&ドロップします。製品候補リストに、最大100製品まで追加することができます。

## 選定中の製品



一般材料名  
クロスA

ステータス  
○ 選択

選択を解除

識別情報

メーカー  
シリーズ名  
製品名  
製品ID  
旧品番  
・ RE7597

サンゲツ  
天井  
RE51256  
RE51256

カテゴリー  
・ 壁紙・クロス

### 3. [選択中の製品]ウィンドウの構成

| 項目                | 説明                                                                                                                                            |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.製品画像            | 製品画像をクリックすると[サムネイル選択]画面が表示されます。選択されているサムネイルが赤枠で表示されます。複数の画像が登録されている製品では、[仕上表]内で製品画像として表示する画像を変更することができます。使用する画像を選択して、[選択]ボタンをクリックすると画像が変更されます |
| 2.[一般材料名]プルダウンリスト | 選定中の[一般材料名]が表示されます。ボックス内をクリックして、製品を選定する[一般材料名]を変更できます。[内部仕上表]編集画面で、材料名セルに配置されている[一般材料名]のみが表示されます                                              |
| 3.[ステータス]プルダウンリスト | [ステータス管理]画面で作成したステータスを適用することができます。ボックス内をクリックして、[一般材料名]にステータスを設定できます。[○選択]をクリックするとステータスが適用されていない状態になります                                        |
| 4.[選択を解除]         | クリックすると、選定した製品が解除されます                                                                                                                         |
| 5.製品詳細情報          | 選定中の製品の詳細情報が表示されています。情報内にリンクが含まれる場合、クリックして移動、もしくはデータのダウンロードができます                                                                              |

## 製品候補一覧

[選定中の製品] へ製品をドラッグ&ドロップ

1 候補製品数: 2

2

|                                                                                   |                                                                |   |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|---|
|  | <div>サンゲツ</div> <div>製品名 RE51257</div> <div>製品ID RE51257</div> | × |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|---|

## 4-3 [カスタム製品]を作成する

Arch-LOG に登録されていない製品はカスタム製品として登録して[仕上表]で使用できます。

### 1. カスタム製品を追加する

## 製品一覧

[製品候補一覧] へ製品をドラッグ&ドロップ

プロジェクト製品

カスタム製品



1

カスタム製品を追加



製品名で絞り込む

1. [カスタム製品]タブを開き、[カスタム製品を追加]ボタンをクリックします。
  - カスタム製品を追加時、アップロードされるまでは、次の製品の登録ができません。[カスタム製品を追加]ボタンは、アップロード中は無効になります
  - カスタム製品アップロード中に、仕上表内の他の画面への遷移、および[プロジェクト製品]タブに切り替えると、警告が表示されます。アップロード中に実行ボタンをクリックすると、アップロードが中止されます
2. [カスタム設定]画面で、製品名を入力して、[作成]ボタンをクリックします。製品名は入力必須項目です。未入力の場合、[作成]ボタンが有効(黒)になりません。文字数は、最大50文字(全角半角問わず)まで設定できます。
3. 製品画像がある場合、[ファイルを選択する]ボタンで製品の画像をアップロードできます。アップロードしておくと、[内装リスト]、[カラスキーム]画面で画像を表示することができます。
4. 必要に応じ、[メーカー名/シリーズ/品番/寸法・重量・材質/標準規格・性能・仕様]テキストボックスに情報を入力することもできます。
5. カスタム製品が作成されると、製品リストに製品が表示されます。



製品のカスタム設定

3

イメージ  
ファイルを選択する  
アップロード可能な画像は最大8個までです

2

4

|        |            |
|--------|------------|
| 製品名 必須 | 寸法・重量・材質   |
| メーカー名  |            |
| シリーズ   | 標準規格・性能・仕様 |
| 品番     |            |

作成 キャンセル

追加された製品画像は、マテリアルボードのアップロード製品リストにも表示されます。画像をマテリアルボード側で削除しても、仕上表では削除されません。

## 2. カスタム製品を編集する

製品一覧 [製品候補一覧] へ製品をドラッグ&ドロップ

プロジェクト製品 カスタム製品

1

カスタム製品を追加

2 5

製品名で絞り込む

製品名  
メーカー名

タイルカーペット（黒）  
Arch-LOG

✎ ✕

1. 詳細表示モードアイコンをクリックします。
2. 編集アイコンをクリックして、[カスタム製品の編集]画面が開きます。

3. 画像を追加する場合、[ファイルを選択する]ボタンをクリックします。

- サムネイルで使用する画像が正方形でない場合、正方形になるようにトリミングされます
  - 一つの製品にアップロード可能な画像は8つまでです
  - 使用できる画像サイズは最大500Kbです
  - 使用できる画像フォーマットは[.jpg]と[.jpeg]です（それ以外の画像フォーマットのデータがアップロードされた場合はサポート外となり、警告が表示されます）
  - 製品に画像を設定しない場合、代わりに「No Image」と書かれた画像がサムネイルとして使用されます
4. 登録済みの画像は全て赤枠が表示されます。必要のない画像は、クリックして赤枠を外します。更新すると、赤枠を外した画像は製品から削除されます。
5. 削除アイコンをクリックして、カスタム製品を削除できます。

カスタム製品の編集

3

イメージ  
ファイルを選択する

4

アップロード済みイメージ  


製品名  
タイルカーペット（黒）

メーカー名  
Arch-LOG

シリーズ

品番

寸法・重量・材質

標準規格・性能・仕様

更新

キャンセル

## 関連ページ

- 内部仕上表
- ステータス管理

# 5-1 [部屋スタイル設定]の全体構成

## 部屋スタイル設定とは？

違う部屋で同じ材料の組み合わせを使用する場合、まとめて設定できる便利な機能です。部屋スタイル設定画面で材料の組み合わせを事前に定義します。部屋スタイル設定画面は左上のプルダウンメニューから移動できます。

×

新規部屋スタイルを作成

部屋スタイル

スタイルA,スタイルB

作成    キャンセル

## 1. 部屋スタイルを作成する

④アイコンをクリックすると、[部屋スタイルを作成]画面が表示されます。テキストボックスに任意の名前を入力し[作成ボタン]をクリック、または[Enter]キーを押下することで作成ができます。スタイルの名前はカンマ繋ぎで複数入力できます。

[部屋スタイルを作成]画面は、仕上表にまだスタイルが設定されていない時のみアクセスできます。

| 部屋スタイル | スラブ<br>レベル | 床仕上レ<br>ベル | 天井高さ | 床         |           | 高さ | 巾木     |                | 壁    |          | 廻り縁           | 下地 |
|--------|------------|------------|------|-----------|-----------|----|--------|----------------|------|----------|---------------|----|
|        |            |            |      | 下地        | 仕上        |    | 高さ     | 仕上             | 下地   | 仕上       |               |    |
| スタイルA  |            |            |      | 乾式二重床H200 | フローリングA   | 60 | 木巾木A   | GB-R t12.5+9.5 | クロスA | 塩ビ(コ形)   | GB-R t9.5+9.5 |    |
| スタイルB  |            |            |      | 乾式二重床H150 | タイルカーペットA | 60 | ソフト巾木B | GB-R t12.5+9.5 | クロスB | 塩ビ(十手見切) | GB-R t9.5+9.5 |    |

作成順(降順)

新規一般材料名を作成

## 2. 一般材料名を配置する

一般材料名リストで[一般材料名]をクリック選択して、各部位へドラッグ&ドロップします。

| 階 | 室名 | 部屋スタイル                                                                     | 法的制限 |      |      |            | スラブ<br>ペル | 床仕上<br>ペル | 天井高さ | 床  |                                           | 巾木 |    |
|---|----|----------------------------------------------------------------------------|------|------|------|------------|-----------|-----------|------|----|-------------------------------------------|----|----|
|   |    |                                                                            | 室の扱い | 排煙種別 | 内装制限 | 内装制限<br>根拠 |           |           |      | 下地 | 仕上                                        | 高さ | 仕上 |
|   | 玄関 | 選択                                                                         | 非    | 選択   | 選択   | 選択         | 0         | 200       | 2100 |    |                                           |    |    |
|   | 廊下 | <div> <div>選択</div> <div>スタイルA</div> <div>スタイルB</div> <div>選択</div> </div> | 非    | 選択   | 選択   | 選択         | 0         | 200       | 2100 |    | <div>タイルカーペットB</div> <div>タイルカーペットA</div> |    |    |
|   | 和室 | 選択                                                                         | 選択   | 選択   | 選択   | 選択         | 0         | 200       | 2100 |    |                                           |    |    |

### 3. 部屋スタイルを適用する

内部仕上表の[部屋スタイル]列のプルダウンリストから部屋スタイルを適用することができます。

## 部屋スタイル適用時の動作

| 状況                                      | 動作                                                                                            |
|-----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 適用した「部屋スタイル」の情報が「部屋スタイル設定」で変更された場合      | 部屋スタイルが適用されている部屋情報は、変更された情報に更新されます                                                            |
| 適用した「部屋スタイル」が「部屋スタイル設定」で削除された場合         | 部屋スタイルは解除されます。ただし部屋スタイル設定により設定されていた情報は削除されずそのまま維持されます                                         |
| 適用した「部屋スタイル」を室から解除した場合                  | 部屋スタイルは解除され、部屋スタイル列のプルダウンリストにはデフォルトの「選択」が表示されます。ただしその場合、部屋スタイル設定により設定されていた情報は削除されず、そのまま維持されます |
| 室に適用された「部屋スタイル」を変更した場合                  | 変更した部屋スタイルに設定されている情報に更新されます。但しその場合、部屋スタイル設定で未設定(空欄)のセルに内部仕上表側で追加された情報はそのまま維持されます              |
| 既に情報が設定済みの室に、後から「部屋スタイル」を適用した場合         | 適用された部屋スタイルにより設定されている情報に更新されます。但しその場合、部屋スタイル設定で未設定(空欄)のセルにあった情報はそのまま維持されます                    |
| 「部屋スタイル設定」で設定されているセルの情報を、内部仕上表側で変更した場合  | 部屋スタイルは解除され、リストはデフォルトの選択が表示されます。ただしその場合、部屋スタイル設定により設定されていたその他のセルの情報はそのまま維持されます                |
| 「部屋スタイル設定」で未設定(空欄)のセルに、内部仕上表側で情報を追加した場合 | 部屋スタイルはそのまま維持されます。部屋スタイル設定により設定されていたその他のセルの情報もそのまま維持されます                                      |

## 関連ページ

- 内部仕上表
- 仕上表の基本操作

内部仕上表から自動生成される「内装リスト」と「材料リスト」の画面構成・操作方法を説明します。

## 6-1 [内装リスト]の全体構成

### 内装リストとは？

適用部位ごとに一般材料名に対して選定された製品情報が表示されます。デフォルトでは見出し行のみが表示されます。内部仕上表で"階"と"室"が設定された段階で、自動的に表示されます。

A様邸 新築工事

追加済み製品

仕上表

サンプル・資料請求

マテリアルボード

内装リスト (垂々紅 ログ)

内装リスト

90%

リセット

| 適用部位 | 材料名         | 標準仕様  | 指定製品     |                                                        |             |                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 備考 |
|------|-------------|-------|----------|--------------------------------------------------------|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
|      |             |       | 製造者名     | シリーズ/製品名                                               | 品番          | 寸法・重量・材質                                                                                                                                                                                                         | 標準規格・性能・仕様                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |    |
| 床下地  | コンクリート      |       |          | / コンクリート                                               |             |                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |    |
|      | 基礎断熱材       |       | 竹村工業株式会社 | 高断熱耐火野地板 / TSプラスボード 一般タイプ                              | TI-TSP20-25 | 寸法・重量<br>幅 910mm<br>高さ 1820mm<br>厚み 45mm(TSボード: 20mm / ネオマフォーム: 25mm / 断熱: 45mm)<br>重量 34kg/R<br>面積あたりの重量 20.6kg/m <sup>2</sup><br>材質 木、セメント<br>材質区分 センテ、セメント<br>表面材質 ネオマフォーム<br>裏面材質 TSボード<br>色・仕上げ 名称 高断熱耐火野地板 | 標準規格<br>防火耐火認定 FPQ30RF-1912(金網屋根) / FPQ30RF-0088(粘土瓦)<br>防火種別 屋根30分耐火認定<br>準不燃認定 ○TSボード: ○ / ネオマフォーム: ×<br>準不燃認定番号 TSボード: QM-9022<br>透湿性能: 換定し等級 床材の床透湿阻低減性能(図)JIS規格<br>透湿性能: ΔL等級 床材の床透湿阻低減性能<br>透湿性能: TLD値 透湿阻空気係透湿性能<br>JIS規格 TSボード: JIS A 5404 / ネオマフォーム: JIS A 9521<br>JANコード 商品識別コード EAN、UPC等と同じもの<br>ホルムアルデヒド放 出率 TSボード: F☆☆☆☆対象外製品 / ネオマフォーム: F☆☆☆☆<br>性能・仕様<br>防火 ○<br>耐火 ○ |    |
|      | 構造用合板12.0mm | t12mm | 木板社      | series / 針葉樹合板12mm                                     |             | 寸 法: 1820 x 910mm 厚み12.0mm<br>原 料: マツ材の針葉樹                                                                                                                                                                       | 規 格: 構造用合板 種類 (高耐水性) 2級 C-D F☆☆☆☆ (JAS) 国産製                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |    |
|      | 構造用合板9.0mm  | t9mm  | 木板社      | 規 格: 構造用合板 種類 (高耐水性) 2級 C-D F☆☆☆☆ (JAS) 国産製 / 針葉樹合板9mm |             | 寸 法: 1820 x 910mm 厚み9.0mm<br>原 料: マツ材の針葉樹                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |    |
|      |             |       |          |                                                        |             | 色・仕上げ                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |    |

4

5

6

7

### アイコン説明

| アイコン    | 機能                                                                           |
|---------|------------------------------------------------------------------------------|
| PDFアイコン | 作成した[内部仕上表]をPDF出力します                                                         |
| CSVアイコン | 作成した[内部仕上表]の情報がCSV出力されます                                                     |
| 列幅アイコン  | [内装リスト]の列幅を設定できます。テキストボックスに数値（px）を入力したら、[更新]ボタンをクリックまたは[Enter]キーを押下して画面を閉じます |

### 4. 材料名セル

内部仕上表で部位に設定した製品名を自動的に表示するセルです。この画面から編集はできません。変更する際は、内部仕上表側で行います。

| 要素    | 説明                                                       |
|-------|----------------------------------------------------------|
| 一般材料名 | 内部仕上表で部位に設定した一般材料名が表示されます。この画面で変更はできません。変更する際は内部仕上表で行います |

| 要素      | 説明                                                                           |
|---------|------------------------------------------------------------------------------|
| 製品サムネイル | サムネイルをクリックして[製品設定]画面に移動できます。材料名にまだ製品が選定されていない場合は、枠内に「製品選定」と表示されます            |
| ステータス   | 材料設定画面で製品にステータスが設定されている場合、ステータスカラーが表示されます。同じ一般材料名の場合は適用部位が異なってもステータスは同一になります |

5. 標準仕様セル

製品に任意の注釈を設定する為のテキスト入力用のセルです。セルをダブルクリックするとカーソルが表示されますので、テキストを入力し[Enter]キーを押してください。標準仕様セルに入力した情報は、異なる適用部位でも同じ一般名称にはすべて同じテキストが表示されます。

- テキスト編集モードを終了するには、他の列のセルをクリックもしくは[Enter]キーを押下してください。同じ列のセルがテキスト編集モードの状態では、他のセルを編集することはできません
- セルの情報を削除するにはテキスト編集モードで不要なテキストを削除してください
- 選択したセルを解除するには、[Esc]キーを押します
- 改行を挿入するには、改行する箇所にカーソルを移動し[Shift]+[Enter]もしくは、[Shift]+[Alt]+[Enter]を押します
- 一つのセルに入力できる文字数の上限は1000文字です
- セルの複製はできません

6. 指定製品セル

選定された製品の情報が自動的に入力されます。カスタム製品の場合、背景色は編集可能を示すホワイトで表示されます。[製品選定]画面の[カスタム製品の編集]画面に移動せずに、この画面から情報の編集を行えます。

7. 備考セル

行ごとに任意の注釈を設定する為のテキスト入力用のセルです。セルをダブルクリックするとカーソルが表示されますので、テキストを入力し[Enter]キーを押してください。備考セルすべての行で異なる情報を表示できます。

- テキスト編集モードを終了するには上記同様[Enter]キーを押してください。同じ列のセルがテキスト編集モードの状態では、他のセルを編集することはできません
- セルの情報を削除する機能はありません。テキスト編集モードで不要なテキストを削除してください
- 選択したセルを解除するには、[Esc]キーを押します
- 改行を挿入するには改行する箇所にカーソルを移動し[Shift]+[Enter]もしくは、[Shift]+[Alt]+[Enter]を押します
- 一つのセルに入力できる文字数の上限は1000文字です
- セルの複製はできません

7-1 [材料リスト]の全体構成

材料リストとは？

工事区分ごとの適用部位に、材料名に対して選定された製品情報が表示されます。デフォルトでは見出し行のみが表示されます。内部仕上表で"階"と"室"が設定された段階で、自動的に表示されます。

[工事区分]列の[内装仕上工事区分]には内装リストと同じ情報が表示されます。内装仕上工事区分については、材料リスト側での編集は行えません。何か変更を加えたい場合は、内部仕上表または内装リスト側で行います。その他の工事区分については、材料リストウィンドウ内で作成します。



A様邸 新築工事

材料リスト (並々紅 ローズ)

材料リスト

1

2

3

100%

リセット

| 工事区分 | 適用部位   | 材料名         | 標準仕様  | 指定製品      |                                                        |             |                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 備考 |
|------|--------|-------------|-------|-----------|--------------------------------------------------------|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
|      |        |             |       | 製造者名      | シリーズ/製品名                                               | 品番          | 寸法・重量・材質                                                                                                                                                                                     | 標準規格・性能・仕様                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |    |
|      | 床下地    | コンクリート      |       |           | /                                                      | コンクリート      |                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |    |
|      |        | 基礎断熱材       |       | 竹村工業株式会社  | 高断熱断熱野地板 / TSプラスボード 一面タイプ                              | TI-TSP20-25 | 寸法・重量<br>幅 910mm<br>高さ 1820mm<br>厚み 45mm(TSボード : 20mm / ネオマフォーム : 25 mm / 断熱 : 45mm)<br>重量 20.6kg/㎡<br>材質<br>材質区分 A: セメント<br>材種名 ビノキ・セメント<br>表面材質 ネオマフォーム<br>断面材質 TSボード<br>色・仕上げ 名称 高断熱断熱野地板 | 標準仕様<br>防火断熱認定 FPO30RF-1912(金沢厚板) / FPO30RF-0886(和工板)<br>防火種別 等級30分耐火認定<br>準不燃認定 ○TSボード : ○ / ネオマフォーム : X<br>準不燃認定番号 TSボード : QW-9022<br>調査性能: 構造上 等級<br>調査性能: 耐火 等級<br>調査性能: TLO等級 床材の床面劣化防止性能<br>調査性能: TLO等級 浴室等劣化防止性能<br>JIS規格 TSボード : JIS A 5404 / ネオマフォーム : JIS A 9921<br>JANコード<br>商品識別コード EAN, UPC等と同じもの<br>商品名 アルミヒート断熱マフォーム : F0000000 |    |
|      |        | 構造用合板12.0mm | t12mm | 木阪社       | series / 針葉樹合板12mm                                     |             | 寸 法 : 1820 x 910mm<br>厚 度 : マツ材の針葉樹                                                                                                                                                          | 規 格 : 構造用合板 特級 (高断熱性) 2級 C-D Form (JAS) 調査書                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |    |
|      |        | 構造用合板9.0mm  | t9mm  | 木阪社       | 規 格 : 構造用合板 特級 (高断熱性) 2級 C-D Form (JAS) 調査書 / 針葉樹合板9mm |             | 寸 法 : 1820 x 910mm<br>厚 度 : マツ材の針葉樹                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |    |
|      | フローリング |             |       | 大日本印刷株式会社 | EB-F / EBFW-1231                                       | EBFW-1231   | 色・仕上げ<br>色名 WHITE TONE<br>表面仕上げ EBコーティング<br>断熱タイプ アッシュ柄 (縦断)                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |    |

材料リスト (C)

材料リスト

100%

リセット

| 工事区分         | 適用部位 | 材料名 | 標準仕様 | 指定製品 |          |    |          |  | 標準規格・性能・仕様 |
|--------------|------|-----|------|------|----------|----|----------|--|------------|
|              |      |     |      | 製造者名 | シリーズ/製品名 | 品番 | 寸法・重量・材質 |  |            |
| <div>+</div> |      |     |      |      |          |    |          |  |            |

新規工事区分の作成

工事区分 必須

デフォルト工事区分を複数選択、または、新規工事区分を入力

土木一式工事

左官工事

とび・土工・コンクリート工事

石工事

屋根工事

電気工事

管工事

タイル・れんが・ブロック工事

細構造物工事

アイコン説明

| アイコン    | 機能                                                            |
|---------|---------------------------------------------------------------|
| PDFアイコン | 作成した[材料リスト]をPDF出力します                                          |
| CSVアイコン | 作成した[材料リスト]の情報がCSV出力されます                                      |
| 列幅アイコン  | [内装リスト]の列幅を設定できます。テキストボックスに数値（px）を入力したら、[更新]ボタンをクリックして画面を閉じます |

7-2 [工事区分]について

×

新規工事区分の作成

工事区分 必須

任意|

Create "任意"

## 1. 工事区分を作成する

材料リスト (X)

材料リスト

100%

リセット

| 工事区分   | 適用部位 | 材料名 | 標準仕様 | 指定製品 |          |    |          |           |
|--------|------|-----|------|------|----------|----|----------|-----------|
|        |      |     |      | 製造者名 | シリーズ/製品名 | 品番 | 寸法・重量・材質 | 標準規格・性能・仕 |
| 建築一式工事 | +    |     |      |      |          |    |          |           |
| 土木一式工事 | +    |     |      |      |          |    |          |           |

- ④アイコンをクリックして[新規工事区分の作成]画面を表示します。
- [建設業29業種]のプルダウンリストをクリックし、複数の工事区分を選択できます。([Enter]キーを押下すると、リストから追加できます。リストを閉じる場合は[Esc]キーを押下してください。)

## 2. 任意の工事区分を作成する

材料リスト (X)

材料リスト

100%

リセット

| 工事区分   | 適用部位 | 材料名 | 標準仕様 | 指定製品 |          |    |          |           |
|--------|------|-----|------|------|----------|----|----------|-----------|
|        |      |     |      | 製造者名 | シリーズ/製品名 | 品番 | 寸法・重量・材質 | 標準規格・性能・仕 |
| 建築一式工事 | +    |     |      |      |          |    |          |           |
| 土木一式工事 | +    |     |      |      |          |    |          |           |

- テキストボックスをクリックし、任意の[工事区分名]を入力して[Enter]キーを押下します。
- [作成]ボタンが有効になるのでクリックして画面を閉じます。

任意の工事区分名の場合、",(コンマ)"による複数入力はできません。都度[Enter]キーを押下してください。

## 3. 工事区分の名前を変更する

| 材料リスト (C) |      |     |      |      |          |    |          |           |  |
|-----------|------|-----|------|------|----------|----|----------|-----------|--|
| 材料リスト     |      |     |      |      |          |    |          |           |  |
| 工事区分      | 適用部位 | 材料名 | 標準仕様 | 指定製品 |          |    |          |           |  |
|           |      |     |      | 製造者名 | シリーズ/製品名 | 品番 | 寸法・重量・材質 | 標準規格・性能・仕 |  |
| 建築一式工事    | +    |     |      |      |          |    |          |           |  |

新規適用部位を作成

適用部位

床,壁,天井

作成

キャンセル

工事区分セル内をダブルクリックします。テキスト編集モードが有効になり、既存の階名の末尾にカーソルが表示されますので、名前を編集した後に[Enter]キーを押下して確定してください。

- テキスト編集モードは、他の[工事区分]セルをクリックしたことでは解除されません。テキスト編集モードを終了するには、他の列のセルをクリックもしくは[Enter]キーを押下してください。いずれかの工事区分セルがテキスト編集モードの状態では、他の工事区分の名前を編集することはできません
- 選択したセルを解除するには、[Esc]キーをクリックします
- 工事区分名に、改行を挿入することはできません

## 4. 工事区分を追加する

| 材料リスト (X) |      |     |      |      |          |    |          |           |  |
|-----------|------|-----|------|------|----------|----|----------|-----------|--|
| 材料リスト     |      |     |      |      |          |    |          |           |  |
| 工事区分      | 適用部位 | 材料名 | 標準仕様 | 指定製品 |          |    |          |           |  |
|           |      |     |      | 製造者名 | シリーズ/製品名 | 品番 | 寸法・重量・材質 | 標準規格・性能・仕 |  |
|           |      |     |      |      |          |    |          |           |  |
| 建築一式工事    | 壁    |     |      |      |          |    |          |           |  |

- 追加したい位置の工事区分セルにマウスオーバーし、セルの上下に表示される追加したい側の[行を追加]ボタンをクリックして[新規工事区分の作成]画面を表示します。
- [建設業29業種]のプルダウンリストをクリックし複数の工事区分を選択できます。任意の[工事区分名]を入力したい場合はテキストボックスをクリックし、入力することもできます。([Enter]キーを押下すると、リストから追加できます。リストを閉じる場合は[Esc]キーを押下してください。)

## 5. 工事区分の並び順を入れ替える

| 材料リスト (X) |      |     |      |      |          |    |          |           |  |
|-----------|------|-----|------|------|----------|----|----------|-----------|--|
| 材料リスト     |      |     |      |      |          |    |          |           |  |
| 工事区分      | 適用部位 | 材料名 | 標準仕様 | 指定製品 |          |    |          |           |  |
|           |      |     |      | 製造者名 | シリーズ/製品名 | 品番 | 寸法・重量・材質 | 標準規格・性能・仕 |  |
|           | 行を追加 |     |      |      |          |    |          |           |  |
|           | 床    |     |      |      |          |    |          |           |  |
|           | 行を追加 |     |      |      |          |    |          |           |  |
| 建築一式工事    | 壁    |     |      |      |          |    |          |           |  |

[工事区分]セルにマウスオーバーするとセルの左側にアイコンが表示されます。アイコンをクリックして行がブルーにマークアップされた状態でアイコンをドラッグすることで、工事区分の並び順を変更できます。

- [Shift]キーを押しながら複数のセルのアイコンをクリックすると、その間の行を連続して選択できます
- [Ctrl]キーを押しながら複数のセルのアイコンをクリックすると、離れた位置のセルをまとめて選択できます

既に工事区分に適用部位が設定されている状態で工事区分を並び替えた場合、選択した工事区分に含まれる情報全てを含めて並び替えられます。工事区分名のみ入れ替えはできません。

## 6. 工事区分を削除する



[工事区分]セルにマウスオーバーすると、セルの右側にアイコンが表示されます。クリックして不要な[工事区分]を削除できます。

一度削除された工事区分と、工事区分に含まれる情報の復元はできません。

## 7-3 [適用部位]について



### 1. 適用部位を作成する



1. ⊕アイコンをクリックして[新規適用部位を作成]画面を表示します。
2. 適用部位テキストボックスに任意の部位名を入力します。適用部位はカンマ繋ぎで複数入力できます。適用部位の入力は必須です。
3. 作成ボタンが有効になるのでクリックして画面を閉じます。

室情報を作成画面は、階にまだ室が設定されていない時に表示される⓪アイコンからのみアクセスできます。

2. 適用部位の名前を変更する

| 工事区分   | 適用部位 | 材料名    | 標準仕様                                                                              | 指定製品     |                      |         |                                                                                |
|--------|------|--------|-----------------------------------------------------------------------------------|----------|----------------------|---------|--------------------------------------------------------------------------------|
|        |      |        |                                                                                   | 製造者名     | シリーズ/製品名             | 品番      | 寸法・重量・材質                                                                       |
|        |      | 和室壁    |  | 株式会社サンゲツ | 和・パターン・カラー / SP9567  | SP9567  | 長さ 50m<br>色・仕上げ<br>リビート タテ<br>リビート ヨコ 32 cm<br>23 cm                           |
|        |      | 洗面クロス  |  | 株式会社サンゲツ | ルームエアー(消臭) / FE74700 | FE74700 | 寸法・重量<br>幅 925mm<br>長さ 50000mm<br>色・仕上げ<br>リビート タテ<br>リビート ヨコ 320 mm<br>464 mm |
|        |      | フローリング |  |          |                      |         |                                                                                |
| 建築一式工事 | b    | 洗面巾木   |  | 大建工業株式会社 | 化粧シート巾木SH6.5BH2      |         | 寸法・重量<br>幅 30mm<br>長さ 1950mm<br>厚み 150mm<br>重さ 7kg/床                           |

作成順(降順) キーワードを入力

新規一般材料名を作成

材料の一般的な名称を入力

- 洗面床仕上
- 洗面クロス
- 和室巾木
- 和室廻り縁
- 和室天井
- UB
- 和室壁
- 和室床
- 廻り縁
- 天井
- フローリング

適用部位セル内をダブルクリックします。テキスト編集モードが有効になり、既存の階名の末尾にカーソルが表示されますので、名前を編集した後に[Enter]キーを押下して確定してください。

- テキスト編集モードは、他の適用部位セルをクリックしたことでは解除されません。テキスト編集モードを終了するには、他の列のセルをクリックもしくは、[Enter]キーを押下してください。いずれかの適用部位セルがテキスト編集モードの状態では、他の工事区分の名前を編集することはできません
- 選択したセルを解除するには、[Esc]キーをクリックします
- 適用部位名に、改行を挿入することはできません

3. 適用部位を追加する

| 工事区分   | 適用部位 | 材料名      | 標準仕様                                                                                | 指定製品 |                                  |                        |                             |
|--------|------|----------|-------------------------------------------------------------------------------------|------|----------------------------------|------------------------|-----------------------------|
|        |      |          |                                                                                     | 製造者名 | シリーズ/製品名                         | 品番                     | 寸法・重量・材質                    |
|        |      | 片切スイッチ3  |  | デモ製品 | デモ製品 / Light Switch 0002         | LightSwitch0002        | 寸法・重量<br>幅 70mm<br>高さ 120mm |
|        |      | インターホン観機 |  | デモ製品 | デモ製品 / Interphone Base Unit 0001 | InterphoneBaseUnit0001 | 寸法・重量<br>幅 240mm<br>高さ 40mm |
|        |      | ビニル床タイル  |  |      |                                  |                        |                             |
|        |      |          |                                                                                     |      |                                  |                        |                             |
| 住宅設備工事 |      |          |                                                                                     |      |                                  |                        |                             |

作成順(降順) キーワードを入力

新規一般材料名を作成

材料の一般的な名称を入力

- ビニル床タイル
- 野縁
- 廻り縁
- 壁紙
- 床板
- 畳
- タイル床
- 畳裏材(アルミ)
- 畳裏材
- 引手
- 畳裏材(木)
- 室材
- 天井裏板
- アクセントウォール
- ガラスモザイクタイル
- ガス壁紙
- 熱感知線

[適用部位]セルにマウスオーバーするとセルの上下に[行を追加]ボタンが表示されます。追加したい側のボタンをクリックするとセルが追加されます。

4. 適用部位の並び順を入れ替える

| 工事区分 | 適用部位       | 材料名      | 標準仕様                                                                              | 附帯製品 |                                  |                        | 寸法・重量・材質                  | 標準規格・性能・仕様 |
|------|------------|----------|-----------------------------------------------------------------------------------|------|----------------------------------|------------------------|---------------------------|------------|
|      |            |          |                                                                                   | 製造者名 | シリーズ/製品名                         | 品番                     |                           |            |
|      |            |          |                                                                                   |      |                                  |                        |                           |            |
|      |            | 片切スイッチ3  |  | デモ製品 | デモ製品 / Light Switch 0002         | LightSwitch0002        | 寸法・標準高さ<br>70mm<br>120mm  |            |
|      | インターホン設備工事 | インターホン親機 |  | デモ製品 | デモ製品 / Interphone Base Unit 0001 | InterphoneBaseUnit0001 | 寸法・標準高さ<br>240mm<br>180mm |            |
|      |            | ビニル床タイル  | 製品選定                                                                              |      |                                  |                        |                           |            |
|      |            | 防壁       | 製品選定                                                                              |      |                                  |                        |                           |            |
|      |            | 遮り壁      | 製品選定                                                                              |      |                                  |                        |                           |            |

[適用部位]セルにマウスオーバーするとセルの左側にアイコンが表示されます。アイコンをクリックして行がブルーにマークアップされた状態でアイコンをドラッグすることで、工事区分の並び順を変更できます。

- [Shift]キーを押しながら複数のセルのアイコンをクリックすると、その間の行を連続して選択できます
- [Ctrl]キーを押しながら複数のセルのアイコンをクリックすると、離れた位置のセルをまとめて選択できます

## 5. 適用部位を削除する

材料リスト (X)

材料リスト

100%

-

+

リセット

| 工事区分     | 適用部位 | 材料名                                                                                              | 標準仕様 | 指定製品 |          |    |          |           |
|----------|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|----------|----|----------|-----------|
|          |      |                                                                                                  |      | 製造者名 | シリーズ/製品名 | 品番 | 寸法・重量・材質 | 標準規格・性能・価 |
| ▼ 建築一式工事 | 床    | <div><div>↑</div><div>↓</div></div> タイルカーペット <div>製品選択</div> <div><div>↑</div><div>↓</div></div> |      |      |          |    |          |           |
|          | 壁    |                                                                                                  |      |      |          |    |          |           |

[適用部位]セルにマウスオーバーすると、セルの右側にアイコンが表示されます。クリックして不要な[適用部位]を削除できます。

一度削除された工事区分と、工事区分に含まれる情報の復元はできません。工事区分内にある最後の一つの適用部位を削除すると、セル内に⊕アイコンが再度表示されます。

## 7-4 [材料名]について

**材料リスト (X)**

材料リスト | 100%

| 工事区分                  | 適用部位 | 材料名 | 標準仕様 | 指定製品 |          |    |          |           |
|-----------------------|------|-----|------|------|----------|----|----------|-----------|
|                       |      |     |      | 製造者名 | シリーズ/製品名 | 品番 | 寸法・重量・材質 | 標準規格・性能・値 |
| <div>↑ ↓</div> 建築一式工事 | +    |     |      |      |          |    |          |           |

## 1. 材料名を入力する



| 工事区分 | 適用部位            | 材料名          | 標準仕様 | 指定製品 |                             |                    |                                         |           |
|------|-----------------|--------------|------|------|-----------------------------|--------------------|-----------------------------------------|-----------|
|      |                 |              |      | 製造者名 | シリーズ/製品名<br>(アスタカス別)        | 品番                 | 寸法・重量・材質                                | 標準規格・性能・仕 |
| 電気工事 |                 | ダブルコンセント     |      | デモ製品 | デモ製品 / Electric Outlet 0005 | ElectricOutlet0005 | 寸法・重量<br>幅 70mm<br>高さ 120mm             |           |
|      |                 | アース付コンセント    |      | デモ製品 | デモ製品 / Electric Outlet 0006 | ElectricOutlet0006 | 寸法・重量<br>幅 70mm<br>高さ 120mm             |           |
|      | 電灯コンセント<br>設備工事 | マルチコンセント     |      | デモ製品 | デモ製品 / Electric Outlet 0003 | ElectricOutlet0003 | 寸法・重量<br>幅 162mm<br>高さ 120mm            |           |
|      |                 | 放水型アース付コンセント |      | デモ製品 | デモ製品 / Electric Outlet 0004 | ElectricOutlet0004 | 寸法・重量<br>幅 87mm<br>高さ 126mm<br>奥行き 67mm |           |
|      |                 | 片切スイッチ       |      | デモ製品 | デモ製品 / Light Switch 0001    | LightSwitch0001    | 寸法・重量<br>幅 70mm<br>高さ 40mm              |           |

一般材料名リストから一般材料名を材料名セルにヘドラッグアンドドロップすることで入力できます。

- 材料名が追加されると、セル内にサムネイル用の枠が表示されます。まだ材料名に製品が設定されていない場合、枠内に製品設定と表示されます。クリックして[製品選定]画面で製品の選定を行えます。製品が選定されると枠内に製品のサムネイルが表示されステータスがある場合はステータスカラーが表示されます
- 材料名は適用部位セルを入力しないと材料名の入力はできません
- 複数選択した材料名をいずれかの空いている材料名セルヘドラッグアンドドロップすると、複数セルに展開して配置できます
- 材料名が配置されていない空欄のセルは、画面遷移により削除されます

## 2. 材料名を追加する

材料リスト (X)

材料リスト

100%

リセット

| 工事区分   | 適用部位 | 材料名                                                                                        | 標準仕様 | 指定製品 |          |    |          |           |
|--------|------|--------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|----------|----|----------|-----------|
|        |      |                                                                                            |      | 製造者名 | シリーズ/製品名 | 品番 | 寸法・重量・材質 | 標準規格・性能・仕 |
| 建築一式工事 | 床    | <div> <div>行を追加</div> <div> <div>カーペット</div> <div>製品選定</div> </div> <div>行を追加</div> </div> |      |      |          |    |          |           |
|        | 壁    |                                                                                            |      |      |          |    |          |           |
|        | 天井   |                                                                                            |      |      |          |    |          |           |

[材料名]セルにマウスオーバーするとセルの上下に[行を追加]ボタンが表示されます。追加したい側のボタンをクリックするとセルが追加されます。

## 3. 材料名の並び順を入れ替える





## サムネイル選択



選択

キャンセル

[材料名]セルにマウスオーバーすると、セルの右側にアイコンが表示されます。クリックして不要な[材料名]を削除できます。

- 一度削除された工事区分と、工事区分に含まれる情報の復元はできません
- 適用部位内に材料名セルが一つの場合、最後のセルは削除できません。最後のセルに材料名が配置されている場合に削除をすると、配置されている<材料名>が削除されセル内が空欄に戻ります

| 階    | 1F                                                                                        | 玄関 | LDK                                                                                       | 廊下                                                                                  | 寝室                                                                                    | 子供部屋(1)                                                                               | 子供部屋(2)                                                                               |                                                                                       |
|------|-------------------------------------------------------------------------------------------|----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 天井仕上 |  天井突板貼 |    |  天井突板貼 |  |  |  |  |  |
|      |                                                                                           |    |                                                                                           | 東リ/WGZ/WGZ313                                                                       | 東リ/WGZ/WGZ313                                                                         | 東リ/WGZ/WGZ313                                                                         | 東リ/WGZ/WGZ313                                                                         | 東リ/WGZ/WGZ313                                                                         |
| 廻り縁  |                                                                                           |    |                                                                                           |                                                                                     |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |

## 関連ページ

- 内部仕上表
- 製品選定
- CSV・PDF出力

# 8-1 [カラスキーム]の全体構成

## カラスキームとは

建築に用いるカラスキームを簡単に作成することができるツールになります。カラスキーム画面は、[内部仕上表]で階と室を設定してから使用できるようになります。

|      |    |    |                    |    |    |
|------|----|----|--------------------|----|----|
| 階 1階 | 玄関 | 廊下 | 和室                 | 洋室 | 浴室 |
| 天井仕上 |    |    | サンゲツ/SP2869/SP2869 |    | UB |

|      |    |    |                    |    |    |
|------|----|----|--------------------|----|----|
| 階 1階 | 玄関 | 廊下 | 和室                 | 洋室 | 浴室 |
| 天井仕上 | -  |    | サンゲツ/SP2869/SP2869 |    | UB |

## アイコン説明

| アイコン     | 機能                                                                            |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------|
| PDFアイコン  | 作成した[カラスキーム表]をPDF出力します                                                        |
| 列非表示アイコン | [カラスキーム表]で非表示にする列を設定します。[スイッチ]ボタンをクリックして、不要な列を非表示にできます。非表示にした列はPDFへの出力も行われません |

## [カラスキーム]ウィンドウ

| 項目           | 説明                                                       |
|--------------|----------------------------------------------------------|
| ①[階]プルダウンリスト | 表示する階の設定をします。ボックス内をクリックすると[内部仕上表]で設定した階が表示されます           |
| ②[室]見出し      | 選択した階に含まれている室の名前が表示されます。室名は[内部仕上表]側で設定します                |
| ③[適用部位]見出し   | [内部仕上表]の仕上表の部位のみが表示されます                                  |
| ④製品セル        | 同じ室の[適用部位]内で並び替え(横方向)ができます。セルをクリック選択してドラッグ&ドロップで入れ替えられます |



| 状態                                 | 表示                                                                                                 |
|------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| [内部仕上表]で配置された[一般材料名]に、製品が設定されている場合 | セル内に製品の画像が表示されます。サムネイルをダブルクリックすると[製品選定]画面に移動します。サムネイルをクリックすると[サムネイルを選択]画面が表示されますので、他の画像を選択して変更できます |
| [内部仕上表]で配置された[一般材料名]に製品が設定されていない場合 | セル内一般材料名のみが表示されます。セル内アイコンをクリックすると[製品選定]画面に移動します                                                    |
| [内部仕上表]で[一般材料名]が配置されていない場合         | セルに斜線が表示されます                                                                                       |
| 材料名に<-><->（ハイフン）が使用されている場合         | アイコンは表示されません                                                                                       |

製品選定については、製品選定を参照ください。

## 関連ページ

- 内部仕上表
- 製品選定
- CSV・PDF出力



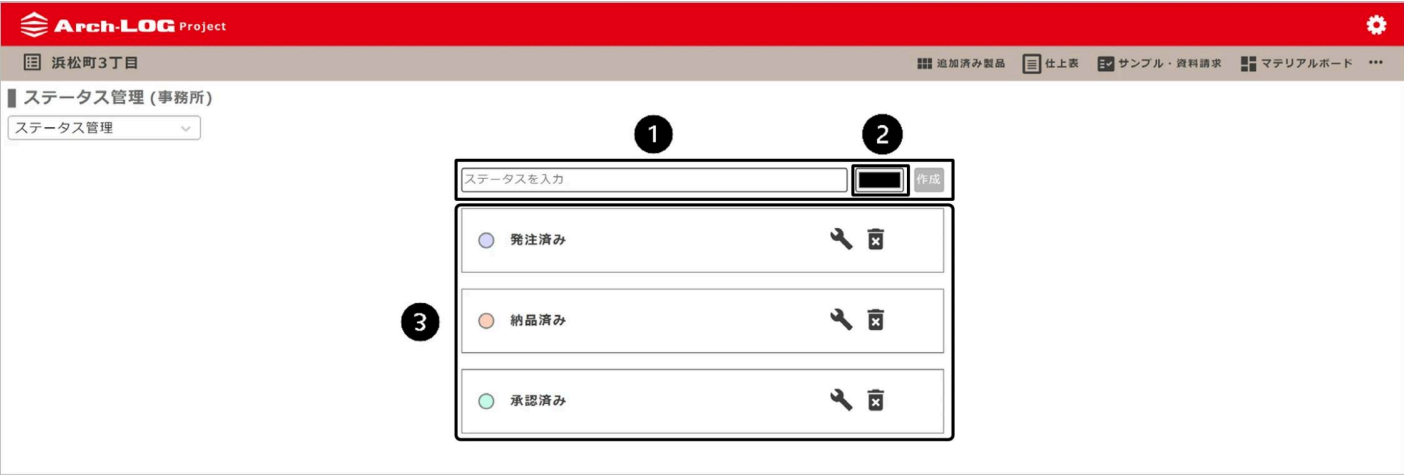
# 10-1 [ステータス]を作成する

## ステータスとは

"検討中""発注済"など任意のステータスを登録し、[製品選定]画面から[一般材料名]に対して選定済みの製品に対して設定することができる機能です。

## [ステータス管理]ウィンドウの構成

| 項目               | 説明                                                                       |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| ①[ステータス]テキストボックス | ステータス名を入力し、[作成]ボタンをクリックまたは[Enter]キーを押下し作成します                             |
| ②[カラーチップ]ボタン     | クリックするとカラーピッカーが表示されます。ステータスカラーを設定して、[内装リスト][カラスキーム][材料リスト]のサムネイル上に表示されます |
| ③[ステータス]         | 登録された[ステータス]は、ドラック&ドロップで並び替えできます。右側のアイコンをクリックして、編集・削除できます                |



## ステータスを適用する

[製品選定]画面の[選択中の製品]ウィンドウにある[ステータス]プルダウンリストから、[一般材料名]にステータスを設定できます。[○選択]をクリックするとステータスが適用されていない状態になります。ステータス作成方法については本ページを参照ください。

ステータスカラーは[内装リスト][カラスキーム][材料リスト]のサムネイル上に表示されます。

## ステータスを編集・削除する

作成済みのステータスは、ステータス管理画面の右側のアイコンから編集・削除できます。

ステータスを削除すると、そのステータスが適用されているすべてのセルのステータスが解除されます。削除前に影響範囲をご確認ください。

## 関連ページ

- 内部仕上表
- 製品選定
- 応用パターン

仕上表のデータをCSVまたはPDF形式で書き出す方法と、CSVデータの読み込み方法を説明します。

## 11-1 [CSVデータ]を出力する

CSVアイコンをクリックすると作成した情報がCSV出力されます。ご使用のPCの[ダウンロード]フォルダに[.CSV]ファイルが保存されます。

### 内装仕上表の場合

- ・ 列表示設定で非表示に設定されている行はCSVにエクスポートされません
- ・ 部屋スタイル列は、列表示設定での表示/非表示に関わらず、CSVにエクスポートされません

### 製品表の場合

- ・ 列表示設定で非表示に設定されている行はCSVにエクスポートされません
- ・ 部屋スタイル列は、列表示設定での表示/非表示に関わらず、CSVにエクスポートされません
- ・ <寸法・重量・材質><標準規格・性能・仕様>に含まれる情報は、間に","(コンマ)"が挿入されます

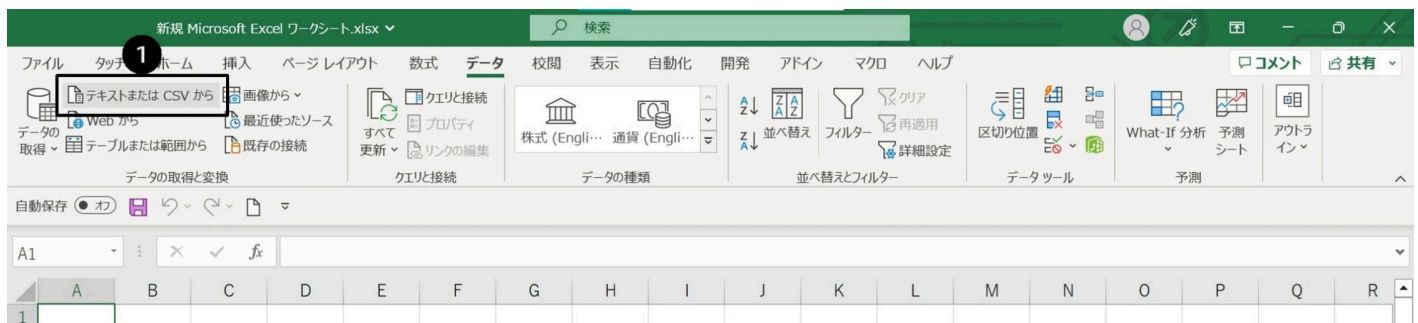
Excelで[ホーム]→[検索および置換]→[置換]の[検索と置換]ダイアログで検索語の文字列に「,」、[置換後の文字列]で[[Ctrl]+[Shift]+[J]キー]を押下し[すべて置換]することで改行されます。

### 内装リスト、材料リストの場合

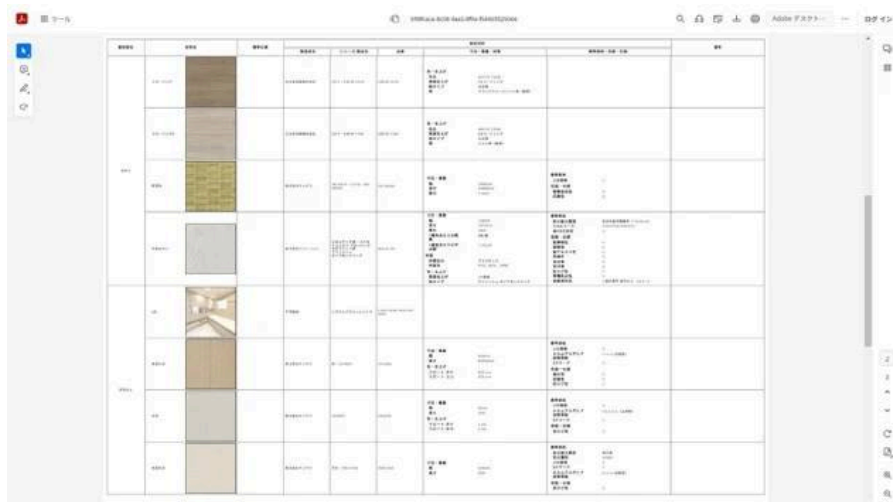
- ・ 製品情報の<寸法・重量・材質><標準規格・性能・仕様>に含まれる情報は、Excelなどの集計表ソフトにインポートすると、各ラベル毎に振り分けられた列で表示されます
- ・ <寸法・重量・材質><標準規格・性能・仕様>に含まれる情報は、間に","(コンマ)"が挿入されます

Excelで[ホーム]→[検索および置換]→[置換]の[検索と置換]ダイアログで検索語の文字列に「,」、[置換後の文字列]で[[Ctrl]+[Shift]+[J]キー]を押下し[すべて置換]することで改行されます。

## 11-2 [CSVデータ]を読み込む



1. Excelで開く場合、xlsxファイルを新規作成して、[データ]タブの[テキストまたはCSVから]からインポートします。
2. 開いたウィンドウで、[元のファイル]のデータタイプが[65001：Unicode（UTF-8）]を選択します。
3. [プレビュー]を確認し、[読み込み]ボタンをクリックします。
4. CSVデータを読み込むことが完了すると下図のようなデータになります。



[部屋スタイル]行は、[内部仕上表]ウィンドウでの表示に関わらず、CSVにエクスポートされません。

## 12-1 [PDFデータ]を出力する

新規 Microsoft Excel ワークシート.xlsx

検索

ファイル タッチ ホーム

自動保存 (オン) 保存 復元

A1

202303300837.csv

元のファイル: 65001: Unicode (UTF-8) 区切り記号: コンマ データ型検出: 最初の 200 行に基づく

| 階  | 室名         | スラブレベル | 床仕上レベル | 天井高さ | 床_下地 | 床_仕上      | 巾木_高さ | 巾木_仕上 | 壁_下地 | 壁_仕上 |
|----|------------|--------|--------|------|------|-----------|-------|-------|------|------|
| 1階 | 玄関         | 200    | 500    | 2450 |      | フローリング    |       | 巾木    |      | クロ   |
| 1階 | 廊下         | 200    | 500    | 2450 |      | フローリング    |       | 巾木    |      | クロ   |
| 1階 | 和室         | 200    | 500    | 2450 |      | 和室床       |       | 和室巾木  |      | 和室   |
| 1階 | 洋室         | 200    | 500    | 2450 |      | タイルカーペットB |       | 巾木    |      | クロ   |
| 1階 | 浴室         | 200    | 500    | 2450 |      | UB        |       | UB    |      | UB   |
| 1階 | 洗面所        | 200    | 500    | 2450 |      | 洗面床仕上     |       | 洗面巾木  |      | 洗面   |
| 1階 | トイレ        | 200    | 500    | 2450 |      | 洗面床仕上     |       | 洗面巾木  |      | 洗面   |
| 1階 | リビング・ダイニング | 200    | 500    | 2450 |      | タイルカーペットB |       | 巾木    |      | クロ   |
| 1階 | キッチン       | 200    | 500    | 2450 |      | タイルカーペットB |       | 巾木    |      | クロ   |
| 2階 | 廊下         | 200    | 500    | 2450 |      |           |       |       |      |      |
| 3階 | 廊下         | 200    | 500    | 2450 |      |           |       |       |      |      |
| 4階 |            | null   | null   | null |      |           |       |       |      |      |
| 5階 |            | null   | null   | null |      |           |       |       |      |      |

3

読み込み データの変換 キャンセル

準備完了 アクセシビリティ

コメント 共有

P Q R

100%

| 新島 Microsoft Excel ワークシート.xlsx                                                    |               |        |        |      |           |      |       |       |       |      |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------|--------|--------|------|-----------|------|-------|-------|-------|------|-----|
| ファイル タブ ホーム 挿入 ページレイアウト 数式 データ 参照 表示 自動化 開発 アプリケーション マクロ ヘルプ テーブルデザイン ツール コメント 共有 |               |        |        |      |           |      |       |       |       |      |     |
| 自動保存 2023/10/13 13:11                                                             |               |        |        |      |           |      |       |       |       |      |     |
| A                                                                                 | B             | C      | D      | E    | F         | G    | H     | I     | J     | K    | L   |
| 1                                                                                 | 部 室名          | スラブレベル | 床仕上レベル | 天井高さ | 床 下地      | 床 仕上 | 巾木 高さ | 巾木 仕上 | 壁 下地  | 壁 仕上 | 廻り縁 |
| 2                                                                                 | 1階 玄関         | 200    | 500    | 2450 | フローリング    |      | 巾木    |       | クロスA  | 廻り縁  |     |
| 3                                                                                 | 1階 廊下         | 200    | 500    | 2450 | フローリング    |      | 巾木    |       | クロスA  | 廻り縁  |     |
| 4                                                                                 | 1階 和室         | 200    | 500    | 2450 | 和室床       |      | 和室巾木  |       | 和室壁   | 和室廻り |     |
| 5                                                                                 | 1階 洋室         | 200    | 500    | 2450 | タイルカーペットB |      | 巾木    |       | クロスB  | 廻り縁  |     |
| 6                                                                                 | 1階 浴室         | 200    | 500    | 2450 | UB        |      | UB    |       | UB    | UB   |     |
| 7                                                                                 | 1階 洗面所        | 200    | 500    | 2450 | 洗面床仕上     |      | 洗面巾木  |       | 洗面クロス | 廻り縁  |     |
| 8                                                                                 | 1階 トイレ        | 200    | 500    | 2450 | 洗面床仕上     |      | 洗面巾木  |       | 洗面クロス | 廻り縁  |     |
| 9                                                                                 | 1階 リビング・ダイニング | 200    | 500    | 2450 | タイルカーペットB |      | 巾木    |       | クロスB  | 廻り縁  |     |
| 10                                                                                | 1階 キッチン       | 200    | 500    | 2450 | タイルカーペットB |      | 巾木    |       | クロスA  | 廻り縁  |     |
| 11                                                                                |               |        |        |      |           |      |       |       |       |      |     |
| 12                                                                                |               |        |        |      |           |      |       |       |       |      |     |
| 13                                                                                |               |        |        |      |           |      |       |       |       |      |     |
| 14                                                                                |               |        |        |      |           |      |       |       |       |      |     |
| 15                                                                                |               |        |        |      |           |      |       |       |       |      |     |
| 16                                                                                |               |        |        |      |           |      |       |       |       |      |     |
| 17                                                                                |               |        |        |      |           |      |       |       |       |      |     |
| 18                                                                                |               |        |        |      |           |      |       |       |       |      |     |
| 19                                                                                |               |        |        |      |           |      |       |       |       |      |     |
| 20                                                                                |               |        |        |      |           |      |       |       |       |      |     |

PDFアイコンをクリックすると、別タブが開き、PDFが生成されます。

- 生成中は画面中央に[Dotsアニメーション(3つのドットがウェーブするアニメーション)]が表示されます
- PDFの生成には時間を要する場合があります。生成に時間が多くかかった場合、途中で画面に[Failed to execute process.]と表示されることがあります。その場合は[F5]キーなどで更新すると、引き続き生成が開始されます
- PDFの列幅は列幅アイコンで設定した列幅の比率のまま、A3サイズの横幅にフィットするようにスケーリングされて表示されます
- 内部仕上表(製品表モードの場合)、製品が選定されていない材料名のみが配置されているセルは、材料名のみが表示されます。その場合列表示設定で材料名が非表示に設定されている場合は空欄となります
- カラースキーム表の場合：内部仕上表で材料名セルに、材料名が配置されていない。もしくは、内部仕上表で配置された材料名の数により、単なる空欄となる場合、枠内に斜線が表示されます
- カラースキーム表の場合：内部仕上表で材料名セルに製品が選定されていない材料名が配置されている時は枠内に材料名が表示されます

製品表・材料リスト・内装リスト・カラースキームの出力について：生成されたPDFで製品画像をクリックすると[製品詳細画面]が開きます。

PDF出力の対象

以下の画面からそれぞれPDFを出力できます。

| 画面       | PDFの内容                        |
|----------|-------------------------------|
| 内部仕上表    | 室・部位・一般材料名・製品情報の表形式           |
| 内装リスト    | 部位ごとの製品リスト                    |
| 材料リスト    | 工事区分・適用部位・材料名・製品情報の一覧（製品画像付き） |
| カラースキーム表 | 室ごとのカラーイメージ（製品画像リンク付き）        |

関連ページ

- 内部仕上表
- 内装リスト・材料リスト
- カラースキーム表
- BIM割り当て・Revit連携

Revit と Arch-LOG 仕上表を連携するための手順を説明します。

Arch-LOG と連携できる Revit のバージョンは **Revit 2021以降** になります。

## 9-1 [BIM部屋の割り当て]の機能とは

Arch-LOG上で作成した内部仕上表とRevitで配置した部屋を連携することで、Revit内で部屋をクリックするとその部屋の仕上や法的制限等の部屋情報を見ることができます。また、RevitにArch-LOG仕上表の情報をインポートすることができます。

## 9-2 [BIM部屋の割り当て]の全体構造

### Arch-LOGサイト BIM部屋の割り当て機能

まだArch-LOGの仕上表にRevitから部屋がアップロードされていない場合、警告が表示されます。警告は[BIM部屋の割り当て]画面で何か操作することで非表示になりますが、アップロードが行われるまでは画面遷移の際に再度表示されます。

| 項目     | 説明                                                                  |
|--------|---------------------------------------------------------------------|
| 列幅アイコン | 列幅を設定できます。テキストボックスに数値（px）を入力したら[更新]ボタンをクリックまたは[Enter]キーを押下して画面を閉じます |
| 見出し行   | デフォルトでは見出し行のみが表示されます。[内部仕上表]で[階]と[室名]が設定されると見出しの下にセルが現れます           |

見出し列の内容：

- ①[内部仕上表]の[階]の名称
- ②[内部仕上表]の[室名]
- ③Arch-LOGの室に紐づけられたBIMソフトウェアの部屋の総数
- ④Arch-LOGの室に紐づけられたBIMソフトウェアの部屋

### [BIM部屋リスト]パネル

BIMソフトウェアからアップロードされた[部屋]を管理するためのインターフェースです。初期画面では[部屋]は表示されません。BIMソフトウェア側からの操作に従い追加されます。

| 機能        | 説明                                                                                                         |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ＜または＞アイコン | クリックしてBIM部屋テーブルを閉じることができます。閉じられている場合はアイコンの表示が＜に変更され、クリックするとBIM部屋テーブルが開きます                                  |
| リセット      | Revitからエクスポートされたすべての[部屋]をArch-LOG仕上表から削除します。実行ボタンをクリックすると、室にアサインされている部屋を含めすべて削除されます                        |
| レベルを選択    | Revitからアップロードされた[部屋]をレベルでフィルタリングします。デフォルトではすべてのレベルが表示されます。フィルタを使用した場合、自動的にデフォルトに戻りません。「all level」を選択してください |
| 部屋名でフィルター | 部屋名でフィルタリングします。部屋名もしくは部屋名の一部を入力します                                                                         |
| 削除アイコン    | 選択した部屋を削除します。複数の部屋をまとめて削除できます（[Shift]キーもしくは[Ctrl]キーで複数選択可）                                                 |
| 更新アイコン    | [BIM部屋の割り当て]画面を開いた状態でBIMソフトウェアから[部屋]をアップロードした場合にクリックします                                                    |

**BIM部屋リスト**：BIMソフトウェアからアップロードされた[部屋]がリストアップされます。部屋には[フェーズ][レベル][部屋名][部屋番号]の4つのみが表示されます。その他の情報はRevitからArch-LOGのクラウドへはアップロードされません。

仕上表プラグイン全体構成

| ツール              | 説明                                                                                             |
|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Arch-LOG仕上表編集    | はじめてArch-LOG Scheduler for Revitを利用する場合、Arch-LOG for Revitとは別にログインを行う必要があります。次回以降、ログイン状態は保たれます |
| Arch-LOG部屋エクスポート | RevitのプロジェクトをArch-LOGにエクスポートします                                                                |
| 部屋インポート          | Arch-LOG上で割り当てた製品をRevitにインポートします                                                               |
| 未配置の部屋の削除        | 連携するプロジェクトに配置されていない部屋および閉じていない部屋がある場合、一度に削除するツールです                                             |
| テンプレート・ダウンロード    | Arch-LOGからRevitへインポートする際に必要となるテンプレートをダウンロードできます                                                |

9-3 [BIM部屋の割り当て機能]を使用する前の準備

BIM部屋割り当て機能を使用するには下記3点の準備が必要です。

- 1. Revitプロジェクトの準備
- 2. Arch-LOGプロジェクトの準備
- 3. プラグインの準備

1. Revitプロジェクトの準備

(既に部屋の設定がされている場合、下記の準備は不要です。)

- 1. 平面図ビューに[部屋]ツールで[部屋ファミリ]を配置します。
  - ①設定する部屋がある平面図ビューを開きます
  - ②建築タブから[部屋]ツールを選択します
  - ③[タグ配置]をクリックし有効にします
  - ④部屋に配置を行います

Arch-LOGのBIM連携ではRevitのフェーズを利用できます。Arch-LOGと連携するフェーズのビューに[部屋ファミリ]を配置してください。

- 2. 配置した[部屋ファミリ]に名前を設定します。
  - 配置した部屋名をダブルクリックし部屋名を設定します
  - 配置した部屋名の番号をダブルクリックし番号を設定します

- ・ 名前は重複可能です。名前はRevitのビルトインパラメータです
- ・ 番号の重複は可能です（重複による警告画面は出ます）。番号は数字以外の文字、特殊文字を使用することも可能です

2. Arch-LOGプロジェクトの準備

下記作業は手動で行う必要があります。

- 1. Arch-LOGに、Revitプロジェクトに対応させるArch-LOGプロジェクトを作成します。
- 2. Arch-LOGプロジェクトに仕上表を作成します。（仕上表作成については仕上表の基本操作を参照）
- 3. 仕上表で、内部仕上表に階を設定します。（階の設定については内部仕上表を参照）
- 4. 階に室を追加します。（室名の設定・並び順の変更については内部仕上表を参照）



RevitからArch-LOGへのエクスポートは内部仕上表未設定でも可能です。その場合は後から内部仕上表の設定を行ってください。Revitの集計表では、Arch-LOGの内部仕上表で設定した順に並び替えられるよう、パラメータに値をインポートします。Revit側で並び替えた情報はArch-LOGにはアップロードされません。

### 3. プラグインの準備

Arch-LOGサイトから、プラグイン[仕上表プラグイン]をダウンロードします。

- プラグインのインストール時、Revitは終了してください
- プラグインはArch-LOG for Revitとは別に提供されます。Arch-LOG for Revitをアンインストールする必要はありません

## 9-4 RevitからArch-LOGへエクスポート

RevitからArch-LOGへエクスポートは下記手順で行います。

1. テンプレートをダウンロード
2. RevitにArch-LOGテンプレート集計表を挿入
3. RevitからArch-LOGにログイン
4. Arch-LOGプロジェクト・仕上表の選択
5. 部屋のエクスポート

### 手順1: テンプレートをダウンロード

1. Revitのリボンパネルから Arch-LOG タブを開きます。



2. [テンプレート・ダウンロード]ツールで▼の拡張メニューをクリックします。

▲ BIMデータをインポートしてください

3. プルダウンメニューから[テンプレート・ダウンロード]を選択します。
4. [名前を付けて保存]ダイアログが表示されます。任意の場所を指定してください。[保存]ボタンをクリックします。クリック後、指定した場所に<Arch-LOG+Finish+Schedule\_SharedParameters\_[ver\*\*\*].txt>がダウンロードされます。



7

Arch-LOG+Template+for+Finish+Schedule\_JA.rte には、Arch-LOGの内部仕上表の各項目に連動したArch-LOGの共有パラメータが含まれています。

## 手順2: RevitにArch-LOGテンプレート集計表を挿入

RevitプロジェクトにArch-LOG連動仕上表を挿入することで、Arch-LOGの共有パラメータをRevitプロジェクトに準備します。3つのテンプレート集計表の挿入は、Arch-LOGからRevitへArch-LOGの<内部仕上表>のデータをインポートする直前で構いません。

1. Revitプロジェクトが開いた状態で、ダウンロードした Arch-LOG+Template+for+Finish+Schedule\_JA.rte を開きます。

▲ BIMデータをインポートしてください

2. [プロジェクトブラウザ]の[集計表/数量(すべて)]内のテンプレートの3つの集計表を選択して、[Ctrl]+[C]でクリップボードにコピーします。

**BIM部屋リスト** リセット

レベルを選択 ▼ 部屋名でフィルター 🗑️ 🔄

1 2 3 4

フェーズ レベル 部屋名 部屋番号

3. 連携するプロジェクトを同じウィンドウで開きます。

1 2 3 4 5

|                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                     |                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  |  |
| Arch-LOG 仕上表編集                                                                    | Arch-LOG部屋エクスポート                                                                  | Arch-LOG部屋インポート                                                                   | 未配置の部屋を削除                                                                           | テンプレート・ダウンロード                                                                       |

Arch-LOG Finish Schedule

4. 連携するプロジェクト側を有効にし、修正タブ→[クリップボード]→[貼り付け]で挿入します。 ※[貼り付け]を行うときは、集計表ビュー以外のビューを開いてください。

 ログインする — □ ×

ユーザー名

パスワード

5. 3つのテンプレート集計表を連携するプロジェクトに挿入できました。[プロジェクトブラウザ]でご確認ください。



仕上表テンプレートについて

RevitプロジェクトにArch-LOG連動仕上表を挿入することで、Arch-LOGの共有パラメータをRevitプロジェクトに準備します。3つのテンプレート集計表の挿入は、Arch-LOGからRevitへインポートする直前で構いません。

| テンプレート                          | 説明                                                                               |
|---------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| ①[Arch-LOG連動仕上表]                | 出力用の集計表です。自社の図面枠に配置してご利用ください                                                     |
| ②[Arch-LOG連動_作業用_Arch-LOG階別集計表] | すべての部屋インスタンスが「Arch-LOGの階」ごとに集計された表です。Arch-LOGと連携後に「Arch-LOG上の割り当てを確認する」のにご利用できます |
| ③[Arch-LOG連動_作業用_Revitレベル別集計表]  | すべての部屋インスタンスが「Revitのレベル」ごとに集計された表です。Arch-LOGと連携前に「Arch-LOG仕上表を作成する」のに利用できます      |

<AL\_部屋グループ>パラメータは、Arch-LOGの<内部仕上表>の<階>と連動します。

テンプレートのセルのパラメータ：

| 背景色 | 説明                                                                        |
|-----|---------------------------------------------------------------------------|
| 白   | Revit側のみで設定可能なパラメータです。Revitで修正を行うと次回エクスポートした際にArch-LOG側で割り当てていた室からは解除されます |
| グレー | Arch-LOG側のみで設定可能なパラメータです。Revit側で編集した内容はArch-LOG側にアップロードされません              |

「AL\_」と表記されたパラメータをRevit側で編集した場合、何もしなければ次回Arch-LOGからインポートした際にArch-LOGの[内部仕上表]の情報で上書きされます。上書きしない方法は2つあります：

- 1. テンプレート[Arch-LOG連動仕上表\_作業用]集計表で、編集した部屋の[AL\_パラメータ上書き]パラメータのチェックを無効にします
- 2. Revitプロジェクトで部屋を選択し、部屋インスタンスプロパティで[AL\_パラメータ上書き]パラメータのチェックを無効にします

[AL\_部屋グループ名][AL\_室名]はArch-LOGの[内部仕上表]の[階]と[室名]に連動するパラメータですので、Revit側で編集しないことを推奨します。[AL\_部屋グループ並び番号][AL\_室並び番号]も同様です。

手順3: RevitからArch-LOGにログイン

はじめてArch-LOG Scheduler for Revitを利用する場合、Arch-LOG for Revitとは別にログインを行う必要があります。次回以降、ログイン状態は保たれます。

1. [Arch-LOG仕上表編集]ツールをクリックします。
2. [ユーザー名]と[パスワード]にそれぞれArch-LOGアカウントとパスワードを入力します。[ログインする]をクリックします。
3. ログインが完了すると、[ログインする]ダイアログが閉じ、[Arch-LOG仕上表編集]ダイアログが表示されます。

#### 手順4: Arch-LOGプロジェクトの選択

1. [Arch-LOG仕上表編集]ダイアログを開いていない場合は、[Arch-LOG仕上表編集]ツールをクリックします。
2. [Arch-LOG プロジェクト]のボックス内をクリックしてプルダウンを開き、該当するArch-LOGプロジェクトを選択します。
3. [X]アイコンをクリックして、ダイアログを閉じます。

#### 手順5: 部屋のエクスポート

Arch-LOGのクラウドへRevitの部屋情報をアップロードします。部屋のエクスポートを行う際、Revitではどのビューを開いていてもかまいません。

1. [部屋エクスポート]ツールをクリックします。
2. Arch-LOGプロジェクトを選択します。
3. フェーズを選択します。[フェーズ]には現在Revitで開いているビューのフェーズがデフォルトで表示されます。異なるフェーズにある部屋をアップロードする場合はボックス内をクリックしてプルダウンを開き[フェーズ]を切り替えます。※異なるフェーズを同時にアップロードすることはできません。
4. [Arch-LOG仕上表]のボックス内をクリックしてプルダウンを開き、該当するArch-LOG仕上表を選択します。
5. [部屋エクスポート]をクリックします。Arch-LOGのクラウドサーバーへのアップロードが始まるとアニメーションが表示されます。アップロードには時間を要する場合があります。
6. アップロードが完了すると、完了を伝えるメッセージが表示されます。[OK]ボタンをクリックして画面を閉じます。

アップロード中に[X]ボタンでダイアログを閉じた場合、閉じたタイミングで Arch-LOG に部屋がアップロードされる場合とされない場合があります。完了メッセージが表示される前に Arch-LOG クラウドへのアップロードが完了していることがあります（Revit側に返すタイムラグのため）。

#### 未配置の部屋の削除

連携するプロジェクトに＜配置されていない部屋＞および＜閉じていない部屋＞がある場合、一度に削除するツールです。

この操作は必須ではありません。これらの部屋を Arch-LOG 仕上表側にエクスポートしない場合に実行します。Revit のネイティブ操作で削除する場合は、[部屋カテゴリ]を集計し、集計表のコンテキストタブにある[配置されていない項目/含まれていない項]パネルの[選択表示]オプションを有効にして行ごとに削除する必要があります。

1. [未配置の部屋を削除]ツールをクリックします。
2. [はい]ボタンをクリックすると[成功]ダイアログが表示されますので、[OK]ボタンをクリックしてダイアログを閉じます。

＜配置されていない部屋＞および＜閉じていない部屋＞が無い場合はメッセージダイアログが表示されます。[OK]ボタンをクリックしてダイアログを閉じてください。

---

## 9-5 BIM部屋の割り当て

RevitからArch-LOGへエクスポートした情報について：Arch-LOGのクラウドへアップロードされるRevitの部屋情報は、①フェーズ ②レベル ③部屋の名前 ④部屋の番号の4つのみです。その他の情報は、RevitからArch-LOGのクラウドへはアップロードされません。

#### BIM部屋の割り当て手順

1. BIM部屋リストを更新します。Revitで[部屋エクスポート]ツールによりArch-LOGのクラウドへアップロードした部屋の情報は、自動的に[BIM部屋リスト]に表示されます。ただし、アップロード時に[BIM部屋の割り当て]画面を開いていた場合は、自動的に更新されません。BIM部屋リストに表示されない場合は更新アイコンをクリックして表示させます。

2. BIM部屋リストパネルの設定済みの部屋セルヘドラッグ&ドロップで移動します。

アップロードされた部屋の名前とArch-LOGの室名が完全に一致している、かつ対象となるArch-LOGの室名が仕上表内で1つしかない場合、自動的に室に割り当てられた状態が表示されます。[Shift]や[Ctrl]キーを押下しながら部屋をまとめて選択することも可能です。

## 9-6 Arch-LOGからRevitへインポート

Arch-LOGからダウンロードする情報には、一般材料名に材料設定した製品情報は含まれておりません。製品情報を参照する場合は、Arch-LOGの仕上表をご覧ください。インポートは、Revitの[元に戻す]機能を使用できます。

1. 連携するRevitプロジェクトを開き、[部屋インポート]をクリックします。
2. [Arch-LOG仕上表編集]で設定した情報が表示された状態で開きます。情報が表示されない場合、手動で設定してください。
3. プロジェクト・フェーズ・仕上表の3つのメニューを設定したら、[部屋インポート]ボタンをクリックします。
4. アップロードが完了すると[Arch-LOG部屋インポート]ダイアログに完了を伝えるメッセージが表示されます。情報更新が行われてセルの総数が表示されます。[OK]ボタンをクリックして画面を閉じます。

テンプレート[Arch-LOG連動仕上表]集計表に、Arch-LOGからインポートされた情報が表示されます。

### インポート時のエラーケース

#### テンプレート集計表を挿入していない場合

[部屋インポート]ツールをクリックするとメッセージダイアログが表示されます。[OK]ボタンをクリックし、3つのテンプレート集計表を先に挿入してください。挿入方法は「手順2: RevitにArch-LOGテンプレート集計表を挿入」を参照してください。

#### 選択したArch-LOG仕上表にRevitからの部屋情報がアップロードされていない場合

メッセージダイアログが表示されます。[OK]ボタンでダイアログを閉じて、先にエクスポート（手順5）を行ってください。

## 9-7 Revitプロジェクトの更新

Arch-LOGへエクスポート後、Revitのプロジェクトで部屋に変更が加えられた場合、次回Arch-LOGへエクスポートする際に更新できます。

| 変更内容                        | 対応                                                                                       |
|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| 配置済みの部屋をRevitプロジェクトから削除した場合 | Arch-LOG側でも削除する場合、①[未配置の部屋を削除]を実行する、②[部屋エクスポート]で[Arch-LOG部屋エクスポート]ダイアログ下部のチェックボックスを有効にする |
| Revitプロジェクトに新たに部屋を追加した場合    | 次回[部屋エクスポート]を行った際に、Arch-LOG側で室に割り当てを行ってください                                              |
| 既存の部屋の名前・番号を変更した場合          | 次回[部屋エクスポート]を行うと、Arch-LOG側で割り当てていた室からは解除されます。再度該当する部屋への割り当てを行ってください                      |
| 既存の部屋の情報をRevit側で編集した場合      | 基本的には部屋の情報の編集はArch-LOG側で行うことを推奨します                                                       |

## 9-8 Arch-LOG仕上表の更新

Revitでインポート後、Arch-LOGの仕上表に変更が加えられた場合、次回Revitでインポートする際に更新できます。

Arch-LOG から Revit へ情報をインポートする際、Arch-LOG では Revit 側の部屋の ID を参照しています。そのため、複製されたプロジェクト間では同一の ID となるため、エクスポートしたプロジェクトと異なるプロジェクトであっても複製されたプロジェクト同士であれば、



同一の ID を持つ部屋についてはインポート可能です。ただし、それぞれのプロジェクトにのみ存在する部屋についてはその限りではありません。その場合は Revit でエクスポートを行い、再度インポートすることですべての部屋の情報を更新できます。

1. Arch-LOG内部仕上表に変更を加えた場合：Revitでインポート後、内部仕上表に加えられた変更内容は次回Revitでインポートする際に更新されます。ただし、[AL\_パラメータ上書き]パラメータのチェックを無効にした部屋はそれ以降Arch-LOGの内部仕上表の情報で上書きされません。
2. [BIM部屋の割り当て]に変更を加えた場合：以下の変更内容は次回Revitでインポートする際に更新されます。

- 室への割り当て解除
- 異なる室への再割り当て

Arch-LOGにアップロードされた部屋を[BIM部屋の割り当て]画面で削除しても、Revit側には反映されません。[BIM部屋の割り当て]画面で削除した部屋がRevit側に残っている場合、次回Revitからエクスポートを行った場合に、Arch-LOG側の[BIM部屋の割り当て]画面で[BIM部屋リスト]に再表示されます。

## Revitから仕上表に室名を入力する方法

現在、Revit から Arch-LOG 内部仕上表に室名を直接インポートする機能はありません。室名は「室情報作成画面」でカンマ繋ぎの室名を入力することで、一度に複数の室名を入力できます。

### 集計表をCSV書き出し

1. 「Arch-LOG連動\_作業用\_Revitレベル別集計表」を開きます。



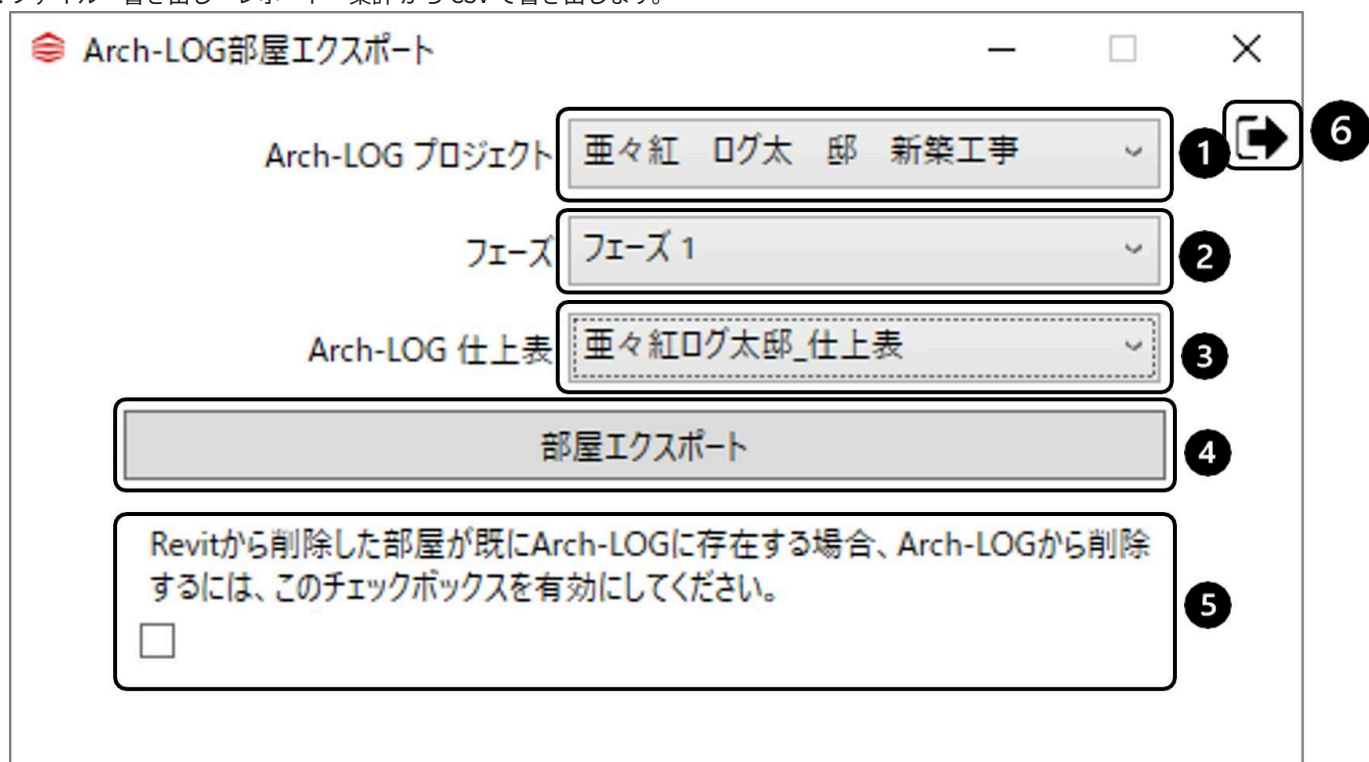
ログインする

ユーザー名 info@jpn.m-arch-log.com

パスワード ●●●●●●●●●●

ログインする

2. ファイル>書き出し>レポート>集計からCSVで書き出します。



Arch-LOG部屋エクスポート

Arch-LOG プロジェクト 亜々紅 ログ太 邸 新築工事 1 6

フェーズ フェーズ 1 2

Arch-LOG 仕上表 亜々紅ログ太郎\_仕上表 3

部屋エクスポート 4

Revitから削除した部屋が既にArch-LOGに存在する場合、Arch-LOGから削除するには、このチェックボックスを有効にしてください。 5

☐



ログインする

ユーザー名 info@jpn.m-arch-log.com

パスワード ●●●●●●●●●●

ログインする

Excelでカンマ繋ぎの室名を作成

1. 室名の隣に列を追加し「,」（半角カンマ）を入力します。

Arch-LOG部屋インポート

Arch-LOG プロジェクト 垂々紅 ログ太 郎 新築工事

フェーズ デモ

Arch-LOG 仕上表 垂々紅ログ太郎\_仕上表

部屋インポート

2. Excel の CONCAT 関数で文字列を結合します。

- 1 テンプレート・ダウンロード
- 2 共有パラメータ
- 3 バージョン

[illegible]

3. カンマ繋ぎが完成します。

4. Arch-LOG に移動し「室情報作成画面」にコピー＆ペーストすることで、一度に複数の室名を入力できます。

[illegible]



## リファレンスマニュアル

実際の仕上表作成手順や Revit 連携機能の詳細は以下を参照してください。

| No. | マニュアル         |
|-----|---------------|
| 01  | 導入資料          |
| 02  | 作成フロー         |
| 03  | Revit連携機能     |
| 03  | Revit連携機能（動画） |

## 関連ページ

- 仕上表の作成・編集
- 応用パターン
- 仕上表のトラブル

標準的な仕上表運用では対応しきれないケース向けの実務テクニックを紹介します。

## このページについて

| 項目   | 内容                |
|------|-------------------|
| 前提条件 | 仕上表の基本操作を理解していること |
| 所要時間 | 約 10 分            |

## 改修工事の仕上表パターン

Q: 改修工事の仕上表において、上下2列に分け、上列に改修内容、下列に既存内容のように記載できますか？

直接的に上下2段の列分割機能はありませんが、以下の方法で対応できます。

### 方法1: 一般材料名に既存/改修後を併記

一般材料名（一般名称）の後ろに「(既存)」「(改修後)」「(既存利用)」と記入し、1つの室内に既存と改修後の両方の一般名称を適用します。

- 一般材料名は1つのセルに20個まで入力可能です
- ステータスで「既存仕上」などを作成し割り当てると、視認性が向上します（例: 黒色を適用）
- 「スラブレベル、床仕上げレベル、天井高さ」はAlt+Enterで改行でき、改修前後のレベルを入力可能です

| 階  | 室名     | スラブレベル                    | 床仕上げレベル               | 天井高さ                    | 床                                                      | 巾木                          | 壁                                      | 天井                                    | 備考 |
|----|--------|---------------------------|-----------------------|-------------------------|--------------------------------------------------------|-----------------------------|----------------------------------------|---------------------------------------|----|
|    |        |                           |                       |                         | 仕上                                                     | 仕上                          | 仕上                                     | 仕上                                    |    |
| 1階 | 共用スペース | 改修後: FL-200<br>既存: FL-200 | 改修後: FL-0<br>既存: FL-0 | 改修前: CH=3000<br>改修後: 適天 | <div>フローリング<br/>(改修後)</div> <div>フローリング<br/>(既存)</div> | <div>ソフト巾木<br/>(既存利用)</div> | <div>クロス(改修後)</div> <div>クロス(既存)</div> | <div>天井(改修後)</div> <div>クロス(既存)</div> |    |
|    |        |                           |                       |                         | <div>フローリング<br/>(改修後)</div> <div>フローリング<br/>(既存)</div> | <div>ソフト巾木<br/>(既存利用)</div> | <div>クロス(改修後)</div> <div>クロス(既存)</div> | <div>天井(改修後)</div> <div>クロス(既存)</div> |    |

### 方法2: 室を改修前と改修後に分ける

室を改修前と改修後の2つに分けて、それぞれ記入する方法もあります。

| 階  | 室名          | スラブレベル | 床仕上げレベル | 天井高さ    | 床                           | 巾木                          | 壁                   | 天井                 | 備考 |
|----|-------------|--------|---------|---------|-----------------------------|-----------------------------|---------------------|--------------------|----|
|    |             |        |         |         | 仕上                          | 仕上                          | 仕上                  | 仕上                 |    |
| 1階 | 共用スペース(改修後) | FL-200 | FL-0    | 適天      | <div>フローリング<br/>(改修後)</div> | <div>ソフト巾木<br/>(既存利用)</div> | <div>クロス(改修後)</div> | <div>天井(改修後)</div> |    |
|    | 共用スペース(改修前) | FL-200 | FL-0    | CH=3000 | <div>フローリング<br/>(既存)</div>  | <div>ソフト巾木<br/>(既存利用)</div> | <div>クロス(既存)</div>  | <div>天井(既存)</div>  |    |

上記方法では解決が難しい場合は、現在の業務でのお困りごとと改善策をご相談ください。提案または開発検討いたします。お問い合わせはお問い合わせフォームよりお願いします。

## 一般材料名の一括削除（登録解除）

内部仕上表で割り当てられた複数の一般材料名は、空白のセルを上からペーストすることで一括削除（割り当て解除）できます。

手順:



1. 空のセルを **Ctrl+C** でコピーします。

内部仕上表

100%

| 階       | 室名               | 法的制限 | スラブレベル           | 床仕上… | 天井高さ                          | 床       |                                  | 巾木   | 壁                   |                   | 廻り縁 | 天井        |         | 備考                                                                      |
|---------|------------------|------|------------------|------|-------------------------------|---------|----------------------------------|------|---------------------|-------------------|-----|-----------|---------|-------------------------------------------------------------------------|
|         |                  | 内装制限 |                  |      |                               | 下地      | 仕上                               |      | 高さ                  | 仕上                |     | 下地        | 仕上      |                                                                         |
| 10階～24階 |                  |      |                  |      |                               |         |                                  |      |                     |                   |     |           |         |                                                                         |
|         | 玄関・ホワイエ          | 床不燃  | FL-300           | FL±0 | CH=2500<br>CH=3000            | 既設床盤二重床 | 大雑石<br>防湿材(弾性セメント<br>系充填)(最厚底まで) | H=40 | 大雑石                 | 石膏ボード19.5<br>下層補強 |     | 石膏ボード19.5 | ビニルクロスA | 上層:大雑石(床固材) W=250<br>下足入:システム取納                                         |
|         | シューズインク<br>ローゼット | 床不燃  | FL-300           | FL±0 | CH=2500                       | 既設床盤二重床 | 大雑石<br>防湿材(弾性セメント<br>系充填)(最厚底まで) | H=40 | 大雑石                 | 石膏ボード19.5         |     | 石膏ボード19.5 | ビニルクロスB | システム取納棚 D=350                                                           |
|         | 廊下               | 床不燃  | FL-300           | FL±0 | CH=2500                       | 既設床盤二重床 | 大雑石<br>防湿材(弾性セメント<br>系充填)(最厚底まで) | H=40 | 無垢巾木(オレフィン<br>シート巻) | 石膏ボード19.5         |     | 石膏ボード19.5 | ビニルクロスA | 搬入:システム取納                                                               |
|         | 原備・食堂            | 床不燃  | FL-150<br>FL-300 | FL±0 | CH=2700<br>CH=3000<br>CH=3850 | 既設床盤二重床 | シートフローリング                        | H=40 |                     |                   |     |           |         | レンジフード連動給気口 150φ(消費<br>タイプ、内部シール)<br>カーテンボックス(木製) 壁紙巻込・カ<br>ーテンレール(ダブル) |
|         | 主寝室・洋室           | 床不燃  | FL-300           | FL±0 | CH=3000                       | 既設床盤二重床 | シートフローリング                        | H=40 | 無垢巾木(オレフィン<br>シート巻) | 石膏ボード19.5         |     | 石膏ボード19.5 | ビニルクロスA | レンジフード連動給気口 150φ(消費<br>タイプ、内部シール)<br>カーテンボックス(木製) 壁紙巻込・カ<br>ーテンレール(ダブル) |
|         | ウォークインク<br>ローゼット | 床不燃  | FL-300           | FL±0 | CH=2500                       | 既設床盤二重床 | シートフローリング                        | H=40 | 無垢巾木(オレフィン<br>シート巻) | 石膏ボード19.5         |     | 石膏ボード19.5 | ビニルクロスA | 床戸懸取付用下地補強、冷蔵庫・食器棚<br>固定用下地補強                                           |
|         | 台所               | 床不燃  | FL-150<br>FL-300 | FL±0 | CH=2700                       | 既設床盤二重床 | シートフローリング                        | H=40 | 無垢巾木(オレフィン<br>シート巻) | 石膏ボード19.5         |     | 石膏ボード19.5 | ビニルクロスA | 床戸懸取付用下地補強、冷蔵庫・食器棚<br>固定用下地補強<br>三方枠:木製 突板ポリウレタン塗装                      |
|         | 洗面所              | 床不燃  | FL-300           | FL±0 | CH=2500                       | 既設床盤二重床 | CTシート12.3                        | H=40 | 無垢巾木(オレフィン<br>シート巻) | 石膏ボード19.5         |     | 石膏ボード19.5 | ビニルクロスA | 手洗・タオル掛け付用下地補強                                                          |

2. 削除したいセルを **Shift+クリック** で複数選択し、**Ctrl+V** でペーストします。

内部仕上表 (スタンダード層(Dark)のコピー)

100%

| 階       | 室名               | 法的制限 | スラブレベル           | 床仕上… | 天井高さ                          | 床       |                                  | 巾木   | 壁                   |    | 廻り縁 | 天井 |         | 備考                                                                      |
|---------|------------------|------|------------------|------|-------------------------------|---------|----------------------------------|------|---------------------|----|-----|----|---------|-------------------------------------------------------------------------|
|         |                  | 内装制限 |                  |      |                               | 下地      | 仕上                               |      | 高さ                  | 仕上 |     | 下地 | 仕上      |                                                                         |
| 10階～24階 |                  |      |                  |      |                               |         |                                  |      |                     |    |     |    |         |                                                                         |
|         | 玄関・ホワイエ          | 床不燃  | FL-300           | FL±0 | CH=2500<br>CH=3000            | 既設床盤二重床 | 大雑石<br>防湿材(弾性セメント<br>系充填)(最厚底まで) | H=40 | 大雑石                 |    |     |    | ビニルクロスA | 上層:大雑石(床固材) W=250<br>下足入:システム取納                                         |
|         | シューズインク<br>ローゼット | 床不燃  | FL-300           | FL±0 | CH=2500                       | 既設床盤二重床 | 大雑石<br>防湿材(弾性セメント<br>系充填)(最厚底まで) | H=40 | 大雑石                 |    |     |    | ビニルクロスB | システム取納棚 D=350                                                           |
|         | 廊下               | 床不燃  | FL-300           | FL±0 | CH=2500                       | 既設床盤二重床 | 大雑石<br>防湿材(弾性セメント<br>系充填)(最厚底まで) | H=40 | 無垢巾木(オレフィン<br>シート巻) |    |     |    | ビニルクロスA | 搬入:システム取納                                                               |
|         | 原備・食堂            | 床不燃  | FL-150<br>FL-300 | FL±0 | CH=2700<br>CH=3000<br>CH=3850 | 既設床盤二重床 | シートフローリング                        | H=40 |                     |    |     |    |         | レンジフード連動給気口 150φ(消費<br>タイプ、内部シール)<br>カーテンボックス(木製) 壁紙巻込・カ<br>ーテンレール(ダブル) |
|         | 主寝室・洋室           | 床不燃  | FL-300           | FL±0 | CH=3000                       | 既設床盤二重床 | シートフローリング                        | H=40 | 無垢巾木(オレフィン<br>シート巻) |    |     |    | ビニルクロスA | レンジフード連動給気口 150φ(消費<br>タイプ、内部シール)<br>カーテンボックス(木製) 壁紙巻込・カ<br>ーテンレール(ダブル) |
|         | ウォークインク<br>ローゼット | 床不燃  | FL-300           | FL±0 | CH=2500                       | 既設床盤二重床 | シートフローリング                        | H=40 | 無垢巾木(オレフィン<br>シート巻) |    |     |    | ビニルクロスA | 床戸懸取付用下地補強、冷蔵庫・食器棚<br>固定用下地補強                                           |
|         | 台所               | 床不燃  | FL-150<br>FL-300 | FL±0 | CH=2700                       | 既設床盤二重床 | シートフローリング                        | H=40 | 無垢巾木(オレフィン<br>シート巻) |    |     |    | ビニルクロスA | 床戸懸取付用下地補強、冷蔵庫・食器棚<br>固定用下地補強<br>三方枠:木製 突板ポリウレタン塗装                      |
|         | 洗面所              | 床不燃  | FL-300           | FL±0 | CH=2500                       | 既設床盤二重床 | CTシート12.3                        | H=40 | 無垢巾木(オレフィン<br>シート巻) |    |     |    | ビニルクロスA | 手洗・タオル掛け付用下地補強                                                          |

一括削除の前に、プロジェクトを複製してバックアップを取ることをおすすめします。

関連ページ

- 仕上表の作成・編集
- Revit連携

症状からトラブルの原因を特定し、解決手順を確認できるガイドです。

## 症状別インデックス

| 症状                                      | 参照ページ             |
|-----------------------------------------|-------------------|
| ブラウザの表示がおかしい・キャッシュ関連                    | アカウント・ネットワークのトラブル |
| プロキシ環境で接続できない                           | アカウント・ネットワークのトラブル |
| Iray でログインできない                          | アカウント・ネットワークのトラブル |
| 資料のDLリンクでブラウザが開く                        | アカウント・ネットワークのトラブル |
| Arch-LOG ボタンがグレーアウト                     | プラグインのトラブル        |
| プラグインがインストールできない                        | プラグインのトラブル        |
| BIM ダウンロードでエラーが出る                       | ダウンロードのトラブル       |
| Revit がフリーズする                           | ダウンロードのトラブル       |
| マテリアルのDLエラー                             | ダウンロードのトラブル       |
| BIM データが重すぎる                            | ダウンロードのトラブル       |
| "Unable to start render manager" が表示される | レンダリングのトラブル       |
| レンダリングできない                              | レンダリングのトラブル       |
| レンダリング時に強制終了する                          | レンダリングのトラブル       |
| 設定した解像度でレンダリングできない                      | レンダリングのトラブル       |
| CSV/Excel の読み込みがうまくいかない                 | 仕上表のトラブル          |
| マテリアルボードの保存ができない                        | マテリアルボードのトラブル     |
| マテリアルボードの画像アップロードができない                  | マテリアルボードのトラブル     |
| マテリアルボードの画像が表示されない                      | マテリアルボードのトラブル     |

## 解決しない場合

以下の情報をお問い合わせフォームよりご連絡ください。スクリーンショットやログファイルを添付する場合は [info@m-arch-log.com](mailto:info@m-arch-log.com) へメールでお送りください:

- OS / CADバージョン
- エラーメッセージのスクリーンショット
- 再現手順

ブラウザのキャッシュ、プロキシ環境、Iray ログイン、ダウンロードリンクに関するトラブルの対処法をまとめています。

## このページについて

| 項目   | 内容                    |
|------|-----------------------|
| 前提条件 | Arch-LOGアカウントを持っていること |
| 所要時間 | 約 5～10 分（症状による）       |

## ブラウザのキャッシュ削除

ブラウザの更新を試しても症状が改善されない場合、キャッシュの削除で改善することがあります。

### Google Chrome の場合

1. パソコンで Chrome を開きます。
2. 画面右上の「…」アイコンをクリックします。
3. 「その他のツール」>「閲覧履歴を消去」をクリックします。
4. 上部で期間を選択します。すべて削除するには「全期間」を選択します。
5. 「Cookie と他のサイトデータ」と「キャッシュされた画像とファイル」のチェックボックスをオンにします。
6. 「データを消去」をクリックします。

参考: Google公式 - キャッシュと Cookie の消去

### Microsoft Edge の場合

1. ウィンドウ右上の「…」から「設定」をクリックします。
2. 左側メニューの「プライバシー、検索、サービス」をクリックし、「閲覧データをクリア」にある「クリアするデータを選択」ボタンをクリックします。
3. 時間の範囲で「すべての期間」を選択し、「Cookie およびその他のサイトデータ」と「キャッシュされた画像とファイル」のみにチェックを入れて「今すぐクリア」ボタンをクリックします。
4. ウィンドウをすべて閉じてください。

参考: Microsoft公式 - Microsoft Edgeの閲覧履歴を表示または削除する

## プロキシサーバーをご利用の場合

**原因:** プロキシサーバーで特定ドメインへの接続を制限している場合、Arch-LOG サーバーとの通信がうまくいかず、BIM ダウンロードやレンダリングができないことがあります。

対処手順:

### 1. ポートの開放と例外追加

ユーザー側で設定可能な場合:

コントロールパネル → インターネットオプション → 接続タブ → LAN の設定 → プロキシサーバーの「詳細設定」 → 「例外」に \*.arch-log.com を追加

ユーザー個別の設定が不可の場合:

プロキシサーバーの設定（およびファイアウォール）で、ポート 80（HTTP）と 443（HTTPS）をオープンにし、\*.arch-log.com へのアクセスを許可してください。

### 2. Cookie の設定確認

インターネットオプション → プライバシー → 詳細設定より、Cookie の処理方法が「ブロックする」の場合は「承諾する」に変更してください。

### 3. 信頼済みサイトへの追加

インターネットオプション → セキュリティ → 信頼済みサイトに Arch-LOG を追加してください。

詳しくはお問い合わせフォームよりお問い合わせください。

---

## パスワードをリセットしてもIrayでログインできない場合

**原因:** ブラウザのアドオン、キャッシュされたログイン資格情報、オートコンプリートによる古い資格情報の影響が考えられます。

**対処手順:**

1. Iray プラグインをアンインストールします。
2. Arch-LOG より再度 Iray プラグインをダウンロードしてインストールします。

Revit の場合は `C:\ProgramData\LOG-LOG\Arch-LOG for Revit` の TextureCache 以外のファイルを削除してから再インストールしてください。

以下の原因も確認してください:

- ブラウザのアドオンによる悪影響
- ログイン資格情報がキャッシュされている
- ブラウザのオートコンプリートにより、新しい資格情報が以前のものに置き換えられている

---

## 資料のダウンロードリンクを押してもブラウザが開いてしまう

**原因:** ブラウザの設定により、ファイルダウンロードではなく新規ブラウザタブが開いてしまうことがあります。

**対処手順:**

方法1: リンク上を右クリックし「名前を付けてリンク先を保存...」で保存します。

◀◆ 比較検索

情報

タグ

識別情報

製品名ob\_共有パラメータ\_建築

製品IDob\_共有パラメータ\_建築

メーカーURLト新しいタブで開く新しいウィンドウで開くシークレット ウィンドウで開く.com

カテゴリ

• 意匠

備考

• Shared Parameters

リンク

• ob\_共有パラメータ\_建築配管用 20220808.LSL

新しいタブで開く

新しいウィンドウで開く

シークレット ウィンドウで開く

名前を付けてリンク先を保存...

リンクのアドレスをコピー

検証

方法2: リンク先のブラウザ画面で右クリックし「名前を付けて保存...」で保存します。

```
# This is a Revit shared parameter file.
# Do not edit manually.
*META VERSION MINVERSION
META 2 1
*GROUP ID NAME
GROUP 1 旧 建具
GROUP 3 xタイトルブロック
GROUP 4 構造
GROUP 5 x日影
GROUP 9 カーテンウォール
GROUP 10 敷地
GROUP 14 00 総合
GROUP 16 部屋
GROUP 17 x外部仕上
GROUP 19 x積算
GROUP 20 x設備
GROUP 21 xtani 追加
GROUP 22 書き出されたパラメータ
GROUP 23 xプロット用
GROUP 24 旧 ライニング
GROUP 25 x新南海会館
GROUP 26 xMCH
GROUP 27 xPeri
GROUP 28 xDB
GROUP 29 xEHP
GROUP 30 xtani 医療機器
GROUP 31 ob マテリアル
GROUP 32 ob 建具
GROUP 33 ob シート関連
GROUP 34 ob プロジェクト情報
GROUP 35 ob 総合
GROUP 36 ob 耐火被覆 仮
GROUP 37 ob 建築MEP
GROUP 38 sh 避難検証
*PARAM GUID NAME DATATYPE DATACATEGORY GROUP VISIBLE DESCR
PARAM 35e0b200-3e5c-4c5d-8fe6-a13c726b8548 定価 CURRENCY
PARAM 263eb500-408e-4e85-9376-388a6679cfd6 逃げ上 LENGTH
PARAM d9d31901-d66d-42e4-9424-ob2a547efdde 中杭2杭種 TEXT
PARAM 038e4b01-b33c-4abe-8e96-6141d21797fc 要求名称 TEXT
PARAM 0ba26501-1030-4351-bb29-b12e5720c4fa スイニング角度 右 ANGLE
PARAM 0f2b7c01-5f36-4669-89da-9fd7e182f3d2 外壁巾木-東側 TEXT
PARAM 0132bc01-fe8a-48c6-ba44-ded138a3074d RC開口内法寸法 (文字) TEXT
PARAM 7894d801-72d7-4ccb-bc43-8333fc917a94 P1 建築士番号構造6 TEXT
PARAM a7ac4f02-a47d-4986-8f8b-3c5cf897c715 D2 LENGTH
PARAM 64105c02-64b0-4068-84ea-ccfcc5dc41eb W基準数量減 YESNO
PARAM 958a9d02-59b3-4a00-b524-9a2dd9d5d6c0 備考(仕上2) TEXT
PARAM 9648a102-d48a-4a18-9112-cba41edd78fd ガラス(子)W LENGTH
PARAM 07f5aa02-f9cb-45b9-81bd-4a3ed2c9ca8f 登録番号7 ob TEXT
PARAM 8a152503-9baf-4a7b-843d-b335fa7a7c77 ColumnD LENGTH
PARAM 2bf5ea03-2e7d-498b-9094-ef2f28040202 シート 縮尺2 TEXT
PARAM 7b2c2504-a890-4ee2-a586-e6178fe8283e CW開閉調整金物 TEXT
PARAM ed234204-6b36-4ffc-ac93-4da1f4c7908a 基礎巾1 LENGTH
PARAM 623f4704-fa18-41d1-b6ec-e0ab5d28010e ガラスマテリアル MATERIAL
PARAM e7297604-8d8a-43a1-9bdf-0bc97bf16550 発熱量 NUMBER
PARAM 31327f04-026c-4524-82eb-2770eacblacf 逃げ寸法 左右 LENGTH
PARAM 1845fc04-0b81-45ec-9a84-d33d0e5c18a2 建具高さ LENGTH
PARAM 84920d05-62a1-4dc1-a75c-2a95416643da タイトル-4 TEXT
PARAM 1e6e1905-fb1e-49b4-bc26-9e6d02044547 幅木マテリアル MATERIAL
PARAM f4e17505-fee7-4793-a5a5-2f83a396ec02 フーチング下端 LENGTH
```



※上記はGoogle Chrome での操作例です。

## 解決しない場合

以下の情報をお問い合わせフォームよりご連絡ください。スクリーンショットやログファイルを添付する場合は [info@m-arch-log.com](mailto:info@m-arch-log.com) へメールでお送りください:

- OS / ブラウザのバージョン
- エラーメッセージのスクリーンショット
- 再現手順

## 関連ページ

- プラグインのトラブル
- レンダリングのトラブル



Arch-LOG プラグインに関するトラブルの対処法をまとめています。

## このページについて

| 項目   | 内容                       |
|------|--------------------------|
| 前提条件 | 対応するCADソフトがインストール済みであること |
| 所要時間 | 約 5～15 分（症状による）          |

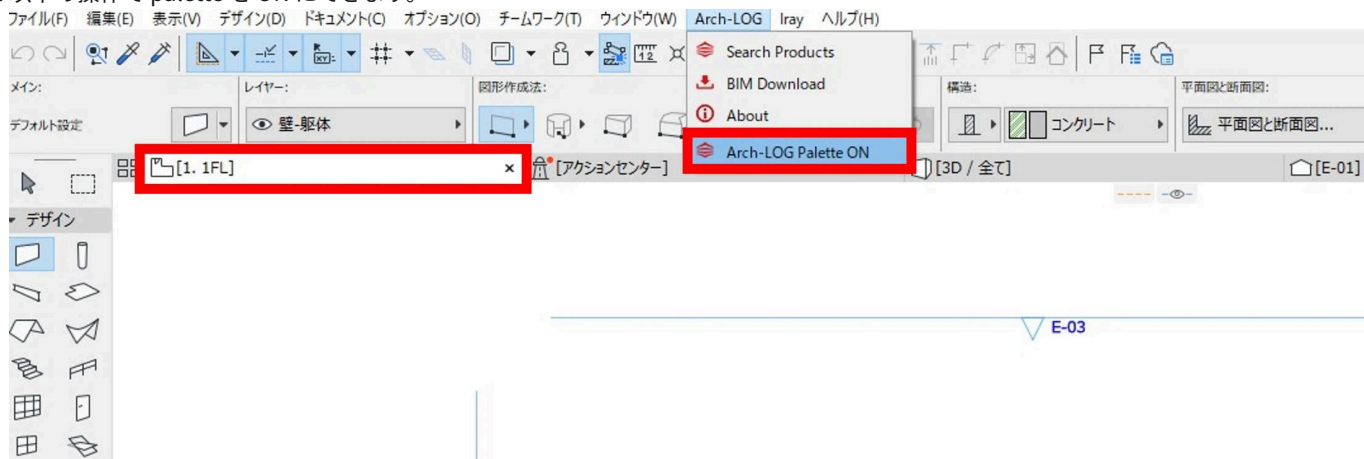
## Archicad: ツールバーのArch-LOGボタンがグレイアウトしている

**原因:** Archicad の表示ビューが平面図以外になっている場合、Arch-LOG ボタンが無効化されます。

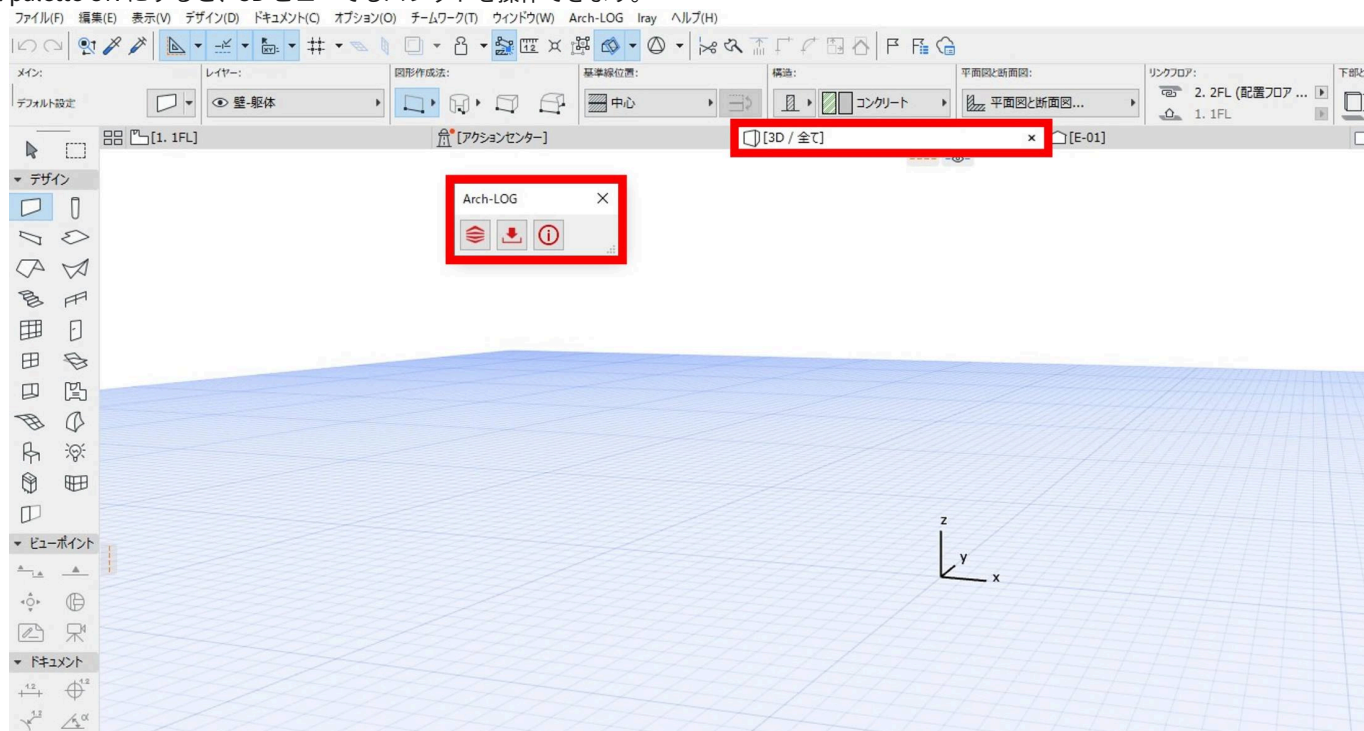
**対処手順:**

1. 平面図ウィンドウで操作すると Arch-LOG が有効になります。

2. 以下の操作で palette を ON にできます。



3. palette ON にすると、3D ビューでもパレットを操作できます。



# Revit: 仕上表プラグインのインストール確認・アンインストール

仕上表プラグイン（Arch-LOG Finish Schedule for Revit）が正常にインストールされている場合、以下のフォルダが生成されています。

C:\ProgramData\LOG-LOG\Arch-LOG Finish Schedule for Revit

ProgramData は「隠しファイル」です。エクスプローラの「表示」タブ → 「表示/非表示」より隠しファイルのチェックボックスを ON に



してください。

## クリーンインストールする場合

1. コントロールパネル → プログラムと機能 → 該当のプラグインをアンインストールします。



2. C:\ProgramData\LOG-LOG\Arch-LOG Finish Schedule for Revit 内の、ご利用の Revit バージョン名のフォルダが残っていないことを確認します。残っている場合は削除してください。

## 古いプラグインが読み込まれる場合

インストール時に「Install just for me」を選択したことがある場合、ユーザーフォルダ内にファイルが残ることがあります。

以下のフォルダを確認し、残っている場合は削除してください。

C:\Users\ユーザー名\AppData\Roaming\LOG-LOG\Arch-LOG Finish Schedule for Revit

1台のPCに複数の Windows ユーザーアカウントがある場合、他のユーザーアカウントでインストールしたプラグインが残る場合があります。システム担当者に相談のうえ、上記フォルダを削除してください。

## 解決しない場合

以下の情報をお問い合わせフォームよりご連絡ください。スクリーンショットやログファイルを添付する場合は [info@m-arch-log.com](mailto:info@m-arch-log.com) へメールでお送りください:

- OS / CADバージョン
- エラーメッセージのスクリーンショット

- 再現手順

## 関連ページ

- アカウント・ネットワークのトラブル
- ダウンロードのトラブル

BIMデータのダウンロード時に発生するエラーやフリーズの対処法をまとめています。

## このページについて

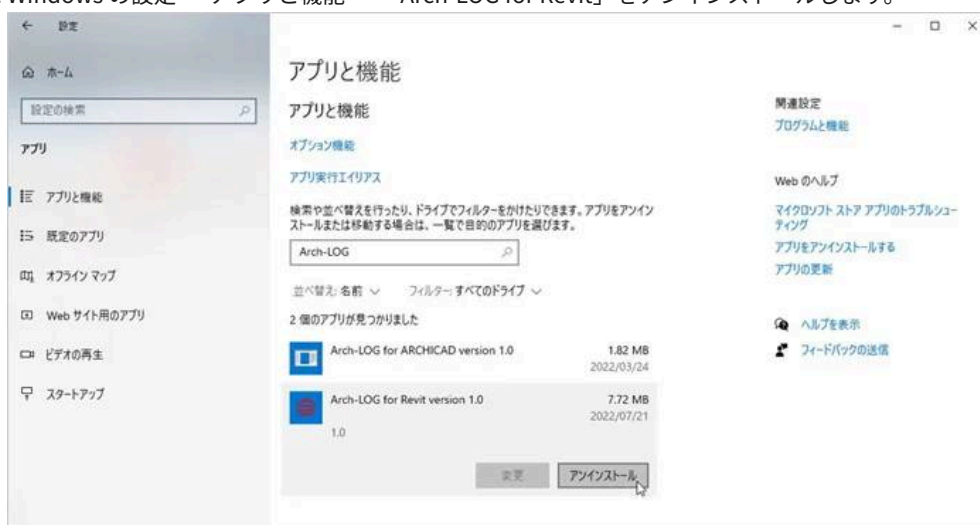
| 項目   | 内容                           |
|------|------------------------------|
| 前提条件 | Arch-LOG プラグインがインストール済みであること |
| 所要時間 | 約 10～20 分（症状による）             |

## Revit: BIMダウンロードでエラーが出る・Revitが落ちる

**原因:** プラグインの上書きインストールが原因の可能性があります。

**対処手順:**

1. Windows の設定 → アプリと機能 → 「Arch-LOG for Revit」をアンインストールします。



2. 以下のフォルダを開きます。

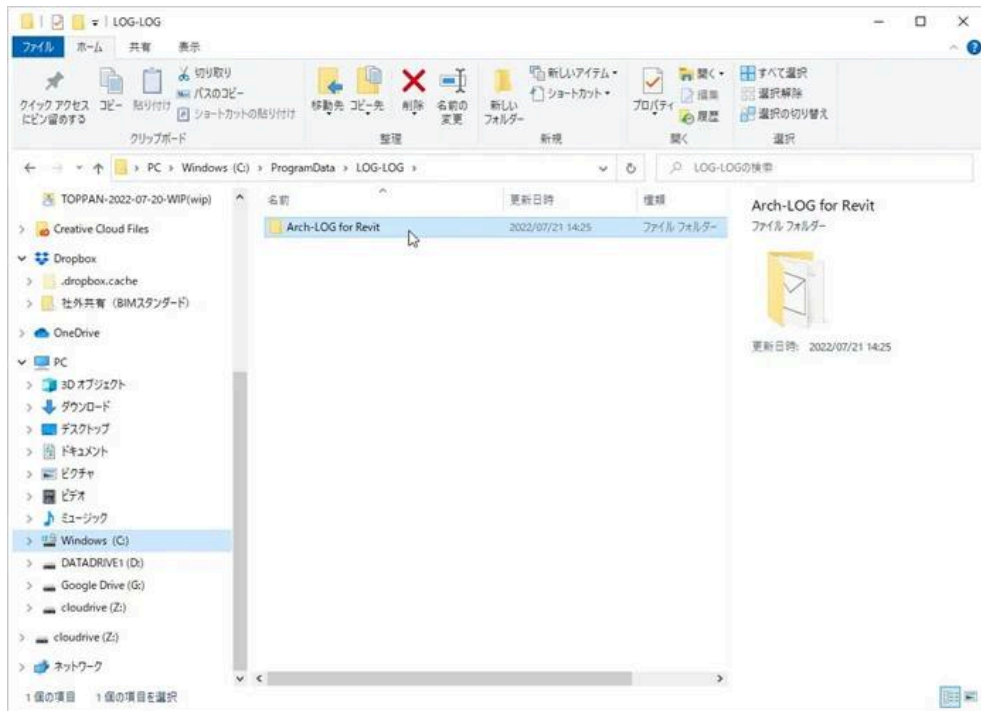
C:\ProgramData\LOG-LOG\Arch-LOG for Revit\Revit 20XX

TextureCache（マテリアルデータのキャッシュフォルダ）**以外**のフォルダを削除してください。過去にダウンロードしたマテリアルデータが不要であれば、Arch-LOG for Revit フォルダごと削除しても問題ありません。

ProgramData は「隠しファイル」です。エクスプローラの「表示」タブ → 「表示/非表示」より隠しファイルのチェックボックスを

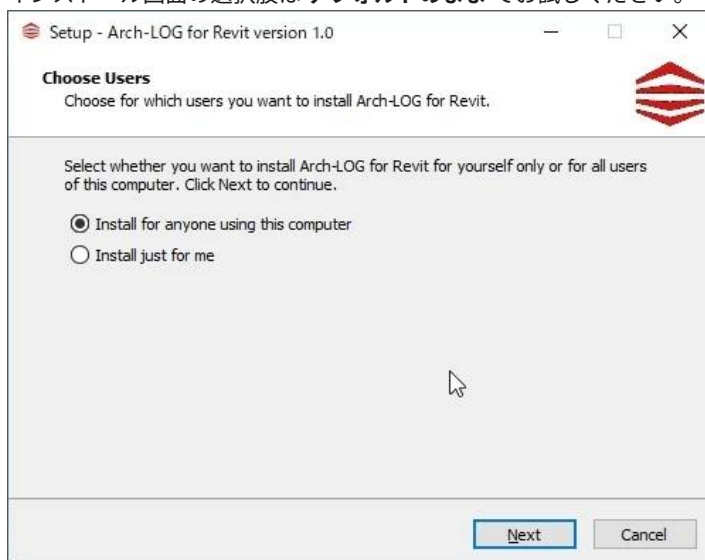


ON にしてください。



3. Arch-LOG サイトより最新のプラグインをダウンロードし、再インストールします。

インストール画面の選択肢は **デフォルトのまま** でお試してください。



## Revit: ファミリインポート後にフリーズする

**原因:** Microsoft IME の互換性設定が原因の場合があります。

**対処手順:**

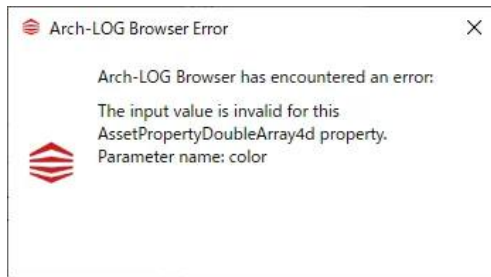
1. Windows のスタートより「設定」をクリック
2. 「時刻と言語」→「言語」
3. 「日本語」をクリックし「オプション」
4. 「キーボード」の「Microsoft IME」をクリックし「オプション」
5. Microsoft IME より「全般」をクリック
6. 「互換性」を **オン** に変更
7. OS を再起動

参考: Autodesk公式 - Revitトラブルシューティング

---

# Revit: マテリアルのダウンロードエラー

**原因:** マテリアルデータのキャッシュ破損や重複が考えられます。



## 対処手順:

1. Revit プロジェクトのマテリアル管理内に、該当製品のマテリアルが入っているか確認します。
2. 以下のフォルダ内に該当製品IDを含むマテリアル（画像ファイル）があるか確認します。

```
C:\ProgramData\LOG-LOG\Arch-LOG for Revit\TextureCache
```

3. いずれかに該当製品のマテリアルが存在した場合は削除し、Revit プロジェクトを閉じて再起動してから、再度 Arch-LOG よりダウンロードしてください。

## 別の方法:

別の Revit プロジェクトからマテリアルをコピー・転送することで解決する場合があります。

1. Revit で新規プロジェクトを作成し、該当製品のマテリアルをダウンロード
2. 壁などの簡単なファミリを作成し、ダウンロードしたマテリアルをアサイン
3. 元の Revit プロジェクトへ壁ごとコピー

---

# BIMデータが重すぎる

**原因:** BIM データが巨大だとレンダリングサーバーのメモリに収まらず、レンダリングできない場合があります。8K 以上の解像度を指定するとメモリに収まらない可能性が高くなります。

## 症状:

- レンダリングが全く始まらない
- AI Denoiser が働かず、iteration が何時間やっても数百にしかならない（画像が綺麗にならない）

## 対処手順:

1. **解像度を下げる:** 6K や 4K に落としてお試しください。
2. **レンダリング範囲を絞る:** 範囲を絞ることで、開始までの速度・処理速度の両方が改善します。

## CADソフト別の対処法

### Revit:

- Family Instancing 設定を行う
- 3D ビューでレンダリング範囲を絞る

### Archicad:



- 不必要なレイヤを非表示にする
- リアルタイムの変更を行わないレイヤをロックする
- Iray Instance にチェックを入れる

#### SketchUp:

- シーンの Clean Up を行う

#### 共通:

- Arch-LOG からダウンロードしたオブジェクトやマテリアルをなるべく利用する
- レンダリング範囲を絞る

## 解決しない場合

以下の情報をお問い合わせフォームよりご連絡ください。スクリーンショットやログファイルを添付する場合は [info@m-arch-log.com](mailto:info@m-arch-log.com) へメールでお送りください:

- OS / CADバージョン
- エラーメッセージのスクリーンショット
- 再現手順

## 関連ページ

- プラグインのトラブル
- レンダリングのトラブル
- アカウント・ネットワークのトラブル

レンダリングに関するエラーや不具合の対処法をまとめています。

## このページについて

| 項目   | 内容                                       |
|------|------------------------------------------|
| 前提条件 | Arch-LOG レンダリングプラグイン（Iray）がインストール済みであること |
| 所要時間 | 約 10～20 分（症状による）                         |

## "Unable to start render manager" が表示される

**原因:** レンダリングプラグイン（Iray）で Arch-LOG アカウントのログインがされていない場合にエラーが表示されます。

**対処手順:**

- Iray の設定画面を開きます。
- Arch-LOG アカウントでログインされているか確認します。
- ログインされていない場合は、Arch-LOG アカウントでログインしてください。

## レンダリングできない場合の対処法

レンダリングできないときは、以下のパターンが考えられます。

**確認すべきポイント:**

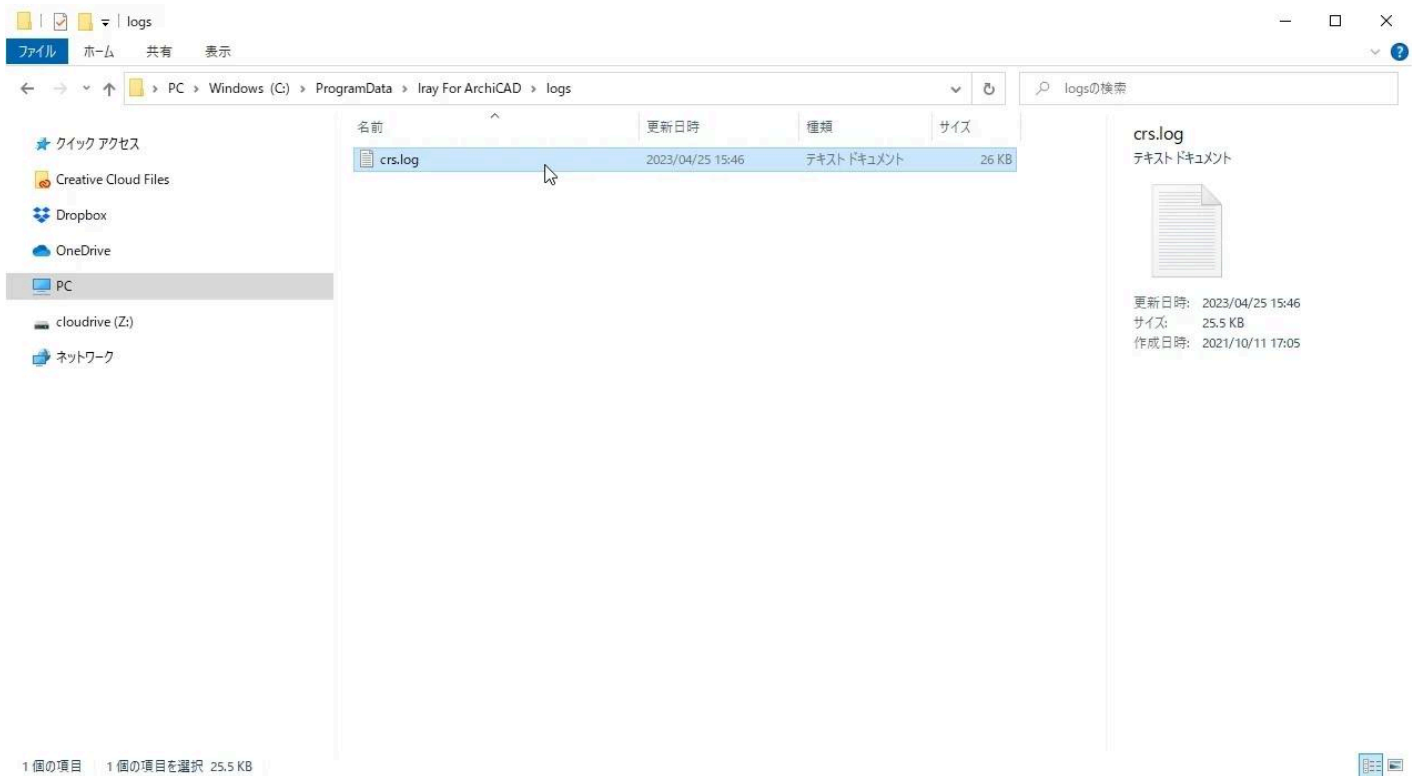
- レンダリングプラグインの設定で Arch-LOG アカウントにログインしているか
- プラグインが最新バージョンになっているか
- プロキシサーバーを利用していないか（アカウント・ネットワークのトラブルを参照）
- BIM データが重すぎないか（ダウンロードのトラブルを参照）
- インターネット接続に問題がないか（モバイル接続など不安定な接続）

**切り分け手順:**

- 新規プロジェクトを立ち上げ、壁1枚など軽いデータを置いた状態でレンダリングをお試しください。
  - レンダリングできる場合: ネットワークには異常がなく、モデル側に原因があると考えられます。
- プロキシサーバーを使用していない、または以前はレンダリングできていたのに接続がうまくいかない場合は、検証のため Iray のログデータをご提供ください。

### Iray ログの保存先

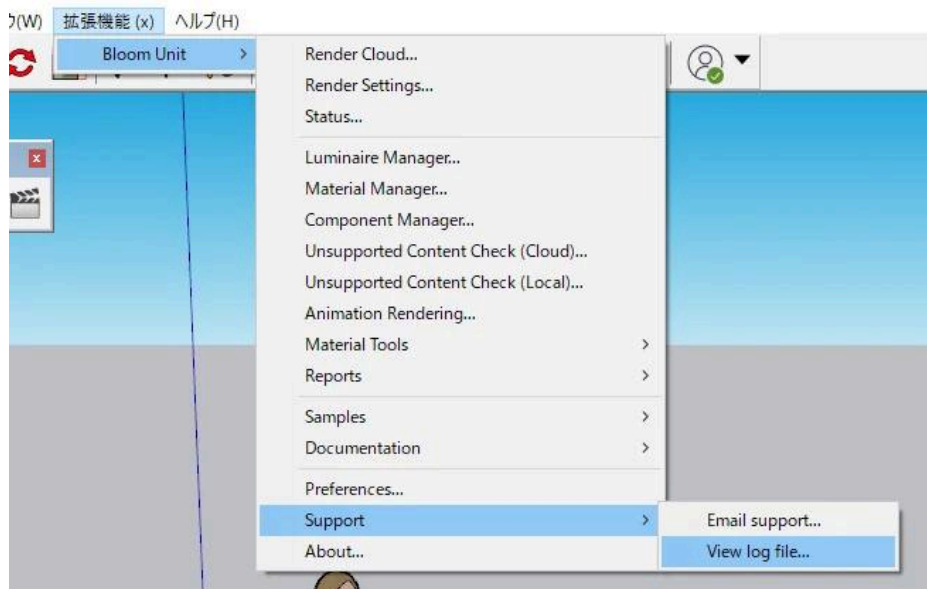
| CADソフト   | ログの場所                                 |
|----------|---------------------------------------|
| Revit    | C:\ProgramData\Iray for Revit         |
| Archicad | C:\ProgramData\Iray For ArchiCAD\logs |
| SketchUp | SketchUp のログフォルダ（下図参照）                |



ProgramData は隠しフォルダになっている場合があります。表示タブ → 表示/非表示 内の「隠しファイル」にチェックを入れてください



い。



## ArchiCAD: レンダリング時に強制終了する

**原因:** ArchiCAD の太陽光設定で「太陽光」と「環境光」が両方とも 0 に設定されている場合、レンダリング時に強制終了することがあります。

**対処手順:**

1. 太陽光設定を開き、「太陽光」と「環境光」の値を確認します。

2. 両者ともに **0 より大きい値**、またはデフォルトの数値に変更します。



デフォルト設定（正常）：



強制終了が発生する設定例：

## Archicad: 設定した通りの解像度でレンダリングできない

**原因:** Archicad 21～25 の Arch-LOG レンダリングプラグインにおいて、レンダリング中に設定を変えない場合、保存される画像の解像度が強制的に 800x600 になる問題があります。VR レンダリングでは「Combined Horizontal」で 1600x600、「Combined Vertical」で 800x1200 になります。

対処手順:

1. レンダリング中に Iray → Settings... から設定画面を開きます。
2. 以下のいずれかを実行します:
  - 一度解像度を別の数値に変更して「Apply」をクリックし、もう一度正しい解像度を入力して再度「Apply」をクリック
  - Match Viewport の ON/OFF を切り替える
3. レンダリングウィンドウの解像度が変更され、正しい解像度でのレンダリングが再開されます。

## 解決しない場合

以下の情報をお問い合わせフォームよりご連絡ください。スクリーンショットやログファイルを添付する場合は [info@m-arch-log.com](mailto:info@m-arch-log.com) へメールでお送りください:

- OS / CADバージョン
- エラーメッセージのスクリーンショット
- 再現手順
- Iray ログファイル

## 関連ページ

- ダウンロードのトラブル
- アカウント・ネットワークのトラブル

仕上表の CSV 出力や Excel での読み込みに関するトラブルの対処法をまとめています。

## このページについて

| 項目   | 内容                            |
|------|-------------------------------|
| 前提条件 | Arch-LOG 仕上表から CSV を出力済みであること |
| 所要時間 | 約 5～10 分                      |

## ExcelバージョンごとのCSV読み込み方法

Arch-LOG の仕上表から出力した CSV ファイルを Excel で正しく表示するには、バージョンに応じた手順で取り込む必要があります。

お手持ちの Excel のバージョンはこちら（Microsoft公式）で確認できます。

### Excel 2007

1. CSV ファイルを Excel で表示するには「外部データの取り込み」からインポートします。
2. 「データ」タブ → 「外部データの取り込み」 → 「テキストファイル」をクリックします。
3. テキストファイルウィザード 1/3: 「カンマやタブなどの区切り文字によってフィールドごとに区切られたデータ」を選択して「次へ」をクリックします。
4. テキストファイルウィザード 2/3: 区切り文字の「カンマ」にチェックして「次へ」をクリックします。
5. テキストファイルウィザード 3/3: 列のデータ形式から各列とも「文字列」を選択し「完了」をクリックします。
6. データを返す位置を指定して「OK」をクリックします。

### Excel 2013

1. Excel で新規ファイルを開き、「データ」タブ → 「テキストファイル」を選択します。
2. 該当の CSV ファイルを選択します。
3. テキストファイルウィザードで「65001 : Unicode (UTF-8)」を選んで進みます。
4. 区切り文字の「カンマ」にチェックをして次へ進みます。
5. データの取り込み画面が表示されたら「OK」をクリックします。

### Excel 2016

1. Excel で「挿入」タブ → 「テキストファイル」を選択し、CSV ファイルを選択します。
2. ウィザード画面で「コンマやタブなど...」を選択し「次へ」をクリックします。
3. 区切り文字で「タブ」と「コンマ」にチェックを入れ「次へ」をクリックします。
4. 列のデータ形式で「文字列」を選択し「完了」をクリックします。
5. データの取り込み画面が表示されたら「OK」をクリックします。
6. Excel に正しく表示されることを確認します。

### Excel 2019 / Office 365

1. Excel で新規ファイルを開き、「データ」タブ → 「テキストまたはCSVから」を選択します。
2. 該当の CSV ファイルを選択（インポート）します。
3. 「データの変換」をクリックします。
4. Power Query エディターが起動するので、正常に表示されない列を選択します。
5. データ型のプルダウンから「テキスト」を選択し、列タイプの変更が表示されたら「現在のものを置換」を選択します。
6. 正常に表示されることを確認したら「閉じて読み込む」をクリックします。
7. Excel に正しく表示されることを確認します。

### Office 2010～2016（Power Query）

1. 「データ」タブ → 「データの取得」 → 「テキスト/CSV から」をクリックします。
2. インポートするテキストファイルを選択してダブルクリックし「インポート」をクリックします。

3. プレビューダイアログで内容を確認します。
4. データを新しいワークシートに直接読み込む場合は「読み込み」を選択します。
5. Power Query にデータを読み込む場合は「データの変換」を選択し、Excel にインポートする前にデータを編集します。

参考: Excel で文字化けやデータの形式を変化させないで CSV を開く方法

## 解決しない場合

以下の情報をお問い合わせフォームよりご連絡ください。スクリーンショットやログファイルを添付する場合は [info@m-arch-log.com](mailto:info@m-arch-log.com) へメールでお送りください:

- OS / Excel のバージョン
- エラーメッセージのスクリーンショット
- 再現手順

## 関連ページ

- 仕上表の作成・編集
- Revit連携



マテリアルボードで保存・画像アップロード・画像表示がうまくいかない場合の対処法をまとめています。

## 症状と対処法

| 症状            | 対処法                                          |
|---------------|----------------------------------------------|
| 保存ができない       | プロキシサーバーの接続制限が原因の可能性があります。下記のドメイン許可を確認してください |
| 画像アップロードができない | プロキシサーバーの設定を確認し、下記のドメインへの接続を許可してください         |
| 画像が表示されない     | ブラウザのキャッシュをクリアして再度お試しください                    |

## プロキシサーバー利用時のドメイン許可

| ドメイン                        | 用途                |
|-----------------------------|-------------------|
| p5iznjum.arch-log.com       | API 用ドメイン         |
| image.p5iznjum.arch-log.com | アップロード後の画像の配信ドメイン |

プロキシサーバーの詳細な設定方法はアカウント・ネットワークのトラブルを参照してください。

ver.1 のマテリアルボードは提供を終了しています。ver.1 で作成したボードが必要な場合は、終了前に [三] より PDF に書き出して保管してください。

## 解決しない場合

不明点がある場合は、お問い合わせフォームよりお問い合わせください。

## 関連ページ

- 保存・PDF出力
- アカウント・ネットワークのトラブル

用語集・よくある質問など、参考情報をまとめています。

## ページ一覧

| ページ    | 内容                    |
|--------|-----------------------|
| 用語集    | Arch-LOG で使われる主要用語の解説 |
| よくある質問 | 機能やサポート範囲に関するQ&A      |

Arch-LOG のマニュアルで使われる主要な用語を解説します。

## このページについて

| 項目   | 内容        |
|------|-----------|
| 前提条件 | なし        |
| 所要時間 | 参照用（通読不要） |

## 用語一覧

### BIM（Building Information Modeling）

建築物の3Dモデルに属性情報（材料、コスト、性能など）を紐づけて管理する手法。Arch-LOG では Archicad、Revit、SketchUp との連携機能を提供しています。

### コンテンツタイプ

製品検索画面の左ペインにある絞り込みフィルターの一つ。製品に用意されている BIM コンテンツの種別のことです。複数を同時に選択でき、選択した種別のいずれかに当てはまる製品が表示されます。

| 表示名           | 内容                               |
|---------------|----------------------------------|
| 3Dオブジェクト      | 3D の BIM コンテンツがある製品              |
| マテリアル         | マテリアル（質感）BIM コンテンツがある製品          |
| 製品ページからダウンロード | 製品ページからリンク経由でダウンロードできる BIM がある製品 |

→ 使い方は 3-2 コンテンツタイプ・ソフトウェア・Arch-LOG レンダリング対応で絞り込む を参照。

### Arch-LOG レンダリング対応

製品検索画面の左ペインにある絞り込みフィルターの一つ。コンテンツタイプとは別枠の独立したフィルターで、「高精細レンダリング」を選ぶと Arch-LOG のレンダリングに対応した BIM コンテンツがある製品のみに絞り込めます。コンテンツタイプと組み合わせて指定すると、両方の条件を満たす製品に絞り込まれます（AND）。

→ 使い方は 3-2 コンテンツタイプ・ソフトウェア・Arch-LOG レンダリング対応で絞り込む を参照。

### ソフトウェア

製品検索画面の左ペインにある絞り込みフィルターの一つ。対応 BIM ソフトウェア（Revit / ArchiCAD / SketchUp）で絞り込みができます。選択したソフトウェアに対応している BIM コンテンツを持つ製品のみが表示されます。コンテンツタイプと組み合わせて使用することも可能です。

→ 使い方は 3-2 コンテンツタイプ・ソフトウェア・Arch-LOG レンダリング対応で絞り込む を参照。

### Iray

NVIDIA が開発したフォトリャリスティックレンダリングエンジン。Arch-LOG のレンダリング機能はクラウド上の Iray サーバーを使用して高品質な画像を生成します。

### HDRI（High Dynamic Range Image）

広いダイナミックレンジを持つ画像形式。Arch-LOG のレンダリングでは、環境照明として HDRI を使用して自然な光環境を再現できます。

## EV値（Exposure Value）

レンダリング時の露出を制御する値。EV値を調整することで、レンダリング画像の明るさを変更できます。

## プロキシ（Proxy Server）

社内ネットワークとインターネットの間に設置される中継サーバー。プロキシ環境では Arch-LOG サーバーへの通信が制限される場合があります。例外設定が必要なことがあります。

## OTP（One-Time Password）

ワンタイムパスワード。Arch-LOG のログイン時にメールで送信される認証コードのこと。有効期限は発行から15分です。

## 共有パラメータ

Revit で使われる概念で、複数のファミリーやプロジェクトで共通して使用できるパラメータ定義。Arch-LOG の仕上表プラグインで Revit と連携する際に使用します。

## 3DBIM+

Arch-LOG が提供する高精度な3D BIMデータ形式。建材メーカーの製品情報と連動した詳細なBIMオブジェクトです。

## 2DBIM / 2DBIM+

Arch-LOG が提供する2D BIMデータ形式。マテリアル情報を含む2Dデータで、Revit のプロジェクトに取り込んで使用します。

## SBS（Substance）

テクスチャ生成に使用されるプロシージャルマテリアル形式。Arch-LOG のレンダリングでリアルな素材表現に使用されます。

## 一般材料名

仕上表で使用される建材の総称的な名称。具体的な製品を指定する前の段階で使用し、後から Arch-LOG の実建材情報と紐づけることができます。

## カラスキーム表

仕上表の情報をもとに、各室の仕上げ材を色分けして視覚的に表示する表。Arch-LOG の仕上表機能から自動生成できます。

## 材料リスト

プロジェクトで使用するすべての建材を一覧にしたリスト。仕上表から自動的に生成でき、現場での材料管理に活用できます。

## TextureCache

Arch-LOG プラグインがダウンロードしたマテリアルのテクスチャ画像をキャッシュするフォルダ。`C:\ProgramData\LOG-LOG\Arch-LOG for Revit\TextureCache` に保存されます。

## 関連ページ

- よくある質問

Arch-LOG に関するよくある質問と回答をまとめています。

## このページについて

| 項目   | 内容        |
|------|-----------|
| 前提条件 | なし        |
| 所要時間 | 参照用（通読不要） |

## 一般的な質問

### Q: Arch-LOG News の配信を再購読したい

**A:** Arch-LOG News（メールマガジン）の配信を停止後に再購読したい場合は、お問い合わせフォームより再購読の希望をご連絡ください。ご登録のメールアドレスを記載してお送りいただければ、再設定いたします。

### Q: Archicad Solo 版に対応していますか？

**A:** Arch-LOG プラグインは Archicad Solo 版（旧 Archicad Start Edition）にも対応しています。ただし、一部の機能制限がある場合があります。最新の対応状況については Arch-LOG 公式サイト をご確認ください。

### Q: Revit LT に対応していますか？

**A:** Revit LT は API（アドイン機能）に対応していないため、Arch-LOG プラグインを使用することができません。Revit LT をご利用の場合は、Web ブラウザ上での Arch-LOG の機能（製品検索、マテリアルボード、仕上表など）をご活用ください。

## レンダリング・BIM に関する質問

### Q: Archicad の設定でレンダリング結果に影響しないものはありますか？

**A:** 以下の Archicad 設定は Arch-LOG のレンダリング結果に影響しません。

- **表示順序:** Archicad のレイヤ表示順序はレンダリング結果に反映されません
- **2D表現:** 平面図上の2D表現（ペン設定、線種など）はレンダリングに影響しません
- **ゾーン設定:** ゾーンの色分けはレンダリングに反映されません

レンダリングに影響するのは、3Dモデルの形状、マテリアル設定、光源設定、カメラ設定です。

### Q: Archicad のオブジェクトの配置位置はレンダリングに反映されますか？

**A:** はい、Archicad の 3D ウィンドウで表示されるオブジェクトの位置がそのままレンダリングに反映されます。オブジェクトの高さ（Z方向の位置）も含めて、3D 空間上の配置が正確に再現されます。配置位置を変更した場合は、3D ウィンドウで確認してからレンダリングを実行してください。

## 仕上表に関する質問

### Q: 仕上表に腰壁などの列を追加できますか？

**A:** 現状、仕上表に腰壁などの列を追加する設定はありません。対応策として「壁」もしくは「巾木」列に一般材料名を配置し、一般材料名を「腰壁：〇〇」のように記載する方法があります。詳しくは仕上表の作成・編集を参照してください。

### Q: Revit から仕上表に室名を直接インポートできますか？

**A:** 直接インポートする機能はありませんが、Revit の集計表を CSV 出力し、Excel でカンマ繋ぎの室名を作成して Arch-LOG の「室情報作成画面」に貼り付ける方法があります。詳しくはRevit連携を参照してください。

## その他

ここに掲載されていない質問については、お問い合わせフォームよりお問い合わせください。

## 関連ページ

- [用語集](#)
- [トラブルシューティング](#)