

さあ、はじめよう

MICS

ピラネージ

チュートリアル

第1版

【目次】

第 1 章	ベデュートの設定	3
第 1 節	セットアップとユーザー登録.....	3
第 2 節	ベデュートの初期設定	4
第 1 項	基本設定	4
第 2 項	ウインドウ設定	4
第 3 項	イメージサイズの設定.....	6
第 2 章	ベデュートの起動	7
第 1 節	ベデュートとは.....	7
第 2 節	ベデュートの画面構成	8
第 3 節	ベデュートの操作	9
第 1 項	ベデュートの起動.....	9
第 2 項	視点の変更.....	9
第 3 項	透視の設定.....	12
第 4 項	光源の設定.....	13
第 5 項	影とスムージング，その他の設定.....	14
第 3 章	画面とツールバー	16
第 1 節	MICS ピラネージ画面設定.....	16
第 1 項	画面初期設定	17
第 2 節	ツールバー概要.....	21
第 3 節	作業ウィンドウの拡大・縮小.....	23
第 4 章	基本操作	24
第 1 節	MICS ピラネージ起動手順.....	24
第 2 節	材質	25
第 1 項	材質の貼り付け手順	25
第 2 項	材質の変更（復元）	28
第 3 項	材質のサイズ変更.....	29
第 3 節	点景の配置.....	31

第 1 項	文字の配置手順	31
第 2 項	花・植木の配置手順	33
第 3 項	任意位置への配置手順	35
第 4 節	配置後の点景調整・削除	36
第 1 項	点景マネージャ概要	36
第 2 項	点景の削除	36
第 3 項	点景の移動と大きさの変更	37
第 4 項	点景の影	38
第 5 節	背景	39
第 1 項	背景の貼り付け	39
第 6 節	仕上げ（手書き風イメージの作成）	40
第 1 項	復元用チャンネルの更新	40
第 2 項	手書き風イメージ図の作成	41
第 2 項	枠（フレーム）を付ける	42
第 7 節	印刷と画像の保存	43
第 1 項	印刷手順	43
第 2 項	画像の保存	44
第 5 章	テクスチャーの登録	45
第 1 節	カテゴリの作成手順	45
第 2 節	オリジナルスタイルの登録手順	46
第 6 章	まとめ	49
第 1 節	MICS ピラネージまでの流れ	49

第1章 ベデュートの設定

第1節 セットアップとユーザー登録

ピラネージとベデュートのセットアップを行います。

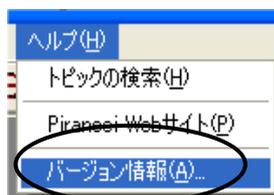
1. ピラネージのセットアップを行います。
2. ピラネージを起動します。『ユーザー登録』ウインドウが表示されたら【キャンセル】を選択します。

ピラネージはユーザーライセンス登録が必要なソフトです。
付属のユーザー登録票に必要事項をご記入の上、弊社までFAXにてお送りください。

お問い合わせFAX番号 042-524-1489 ウチダユニコム㈱

後日、正式なユーザーライセンス証をお送り申し上げます。
ユーザー登録をしていなくても、30日間は試用版として利用が可能です。

ユーザーライセンス証がお手元に届きましたら、ピラネージを起動し【ヘルプ】-【バージョン情報】を選択します。ユーザー登録画面が表示されます。ユーザーライセンス証に記載された項目を入力し、ユーザー登録をお願いいたします。社名はライセンス証通りにご入力ください。



3. 以上でユーザー登録は完了です。

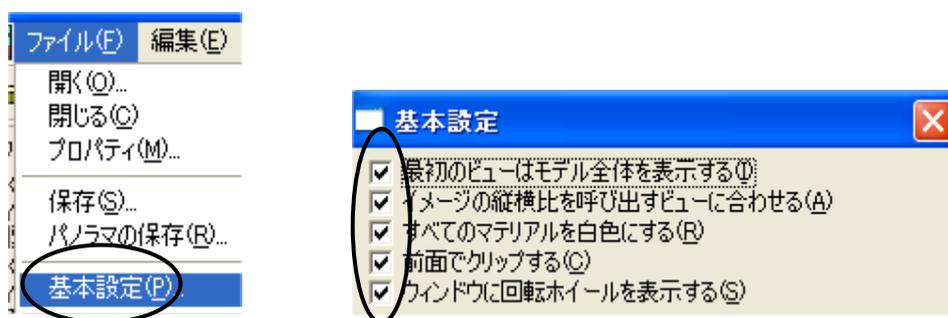
正式なユーザー登録が完了していない場合や未登録の場合、プログラム起動時にライセンスの入力画面が表示されます。そこでユーザーライセンス証に記載された項目を入力し、ユーザー登録を行ってください。

第2節 ベデュートの初期設定

第1項 基本設定

ベデュートの基本設定を行います。

1. 【図面管理】 - 【オプション】 - 【ベデュート】を選択してベデュートを起動します。
2. 【ファイル】 - 【基本設定】を開き、チェックボックスに以下のように設定します。

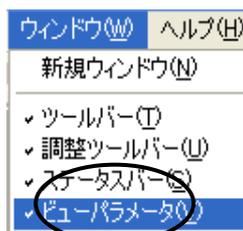


第2項 ウィンドウ設定

ベデュートを使いやすいよう、ウィンドウの設定を行います。個々のウィンドウは、フレームにドッキングさせておくことができます。よく使うツールバーは常に表示させておくようにしましょう。

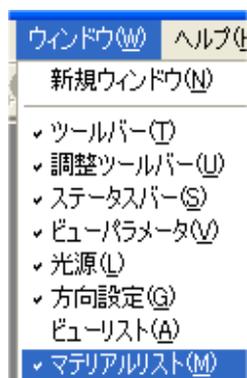
ビューパラメータ

ビューパラメータを設定するウィンドウです。表示されていない場合は、【ウィンドウ】 - 【ビューパラメータ】を選択すると表示されます。ウィンドウ左部にドッキングさせます。



マテリアルリスト

モデルファイルに設定されているマテリアルの一覧です。マテリアルの色、名前、表示/非表示、影を定義することができます。

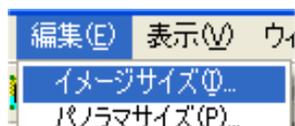


ビューパラメータとマテリアルリストをウィンドウ左部にドッキングさせると、左図の状態になります。

第3項 イメージサイズの設定

作成する画像サイズ (EPix ファイル) の設定を行います。この設定は、次回以降も有効です。

1. 【編集】 - 【イメージサイズ】を選択します。



2. 『EPix ファイルのイメージサイズ』ウィンドウが開きます。
「JIS A4」「横」「200dpi」で、MICS/Art と同等の画像になります。



イメージサイズのめやす

規格用紙サイズをイメージサイズに換算すると、以下の表の数値になります。数値が大きいほど解像度が上がりますが、その分作成データ量が増え、ファイル操作に時間がかかります。

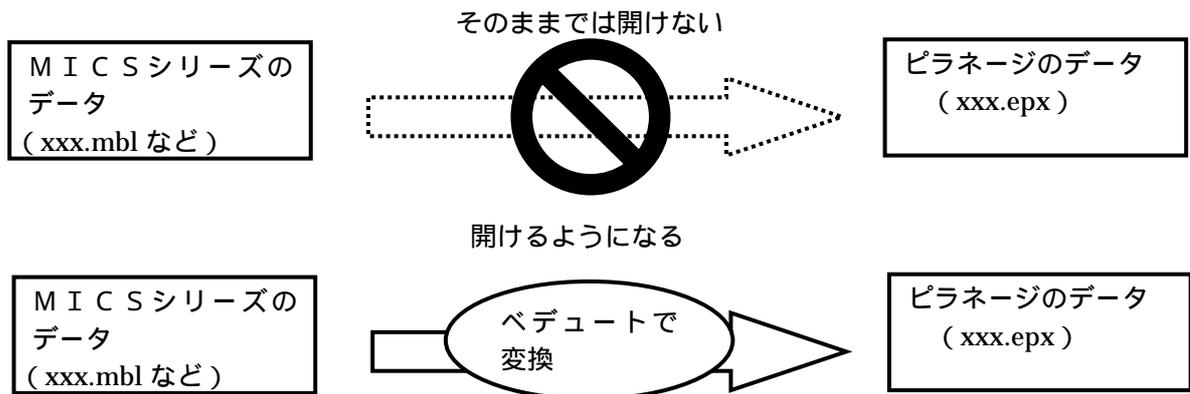
	A4 (297 * 210mm)	A3 (420 * 297mm)	B5 (257 * 182mm)
200dpi	2339 * 1654	3307 * 2339	2024 * 1433
250dpi	2923 * 2067	4134 * 2923	2530 * 1791
300dpi	3508 * 2480		3035 * 2150
350dpi	4093 * 2894		3541 * 2508

第2章 ベデュートの起動

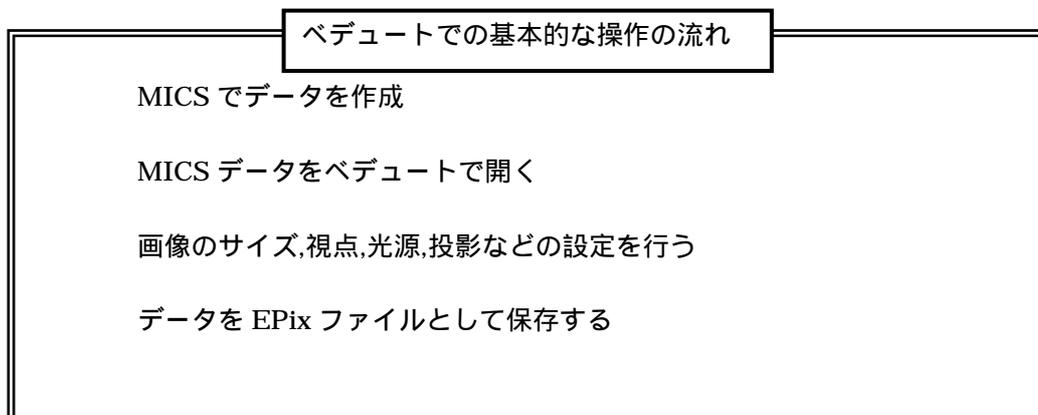
第1節 ベデュートとは

「Vedute」とはベデュートと読み、イタリア語で英語の「View」と同じ意味を表します。

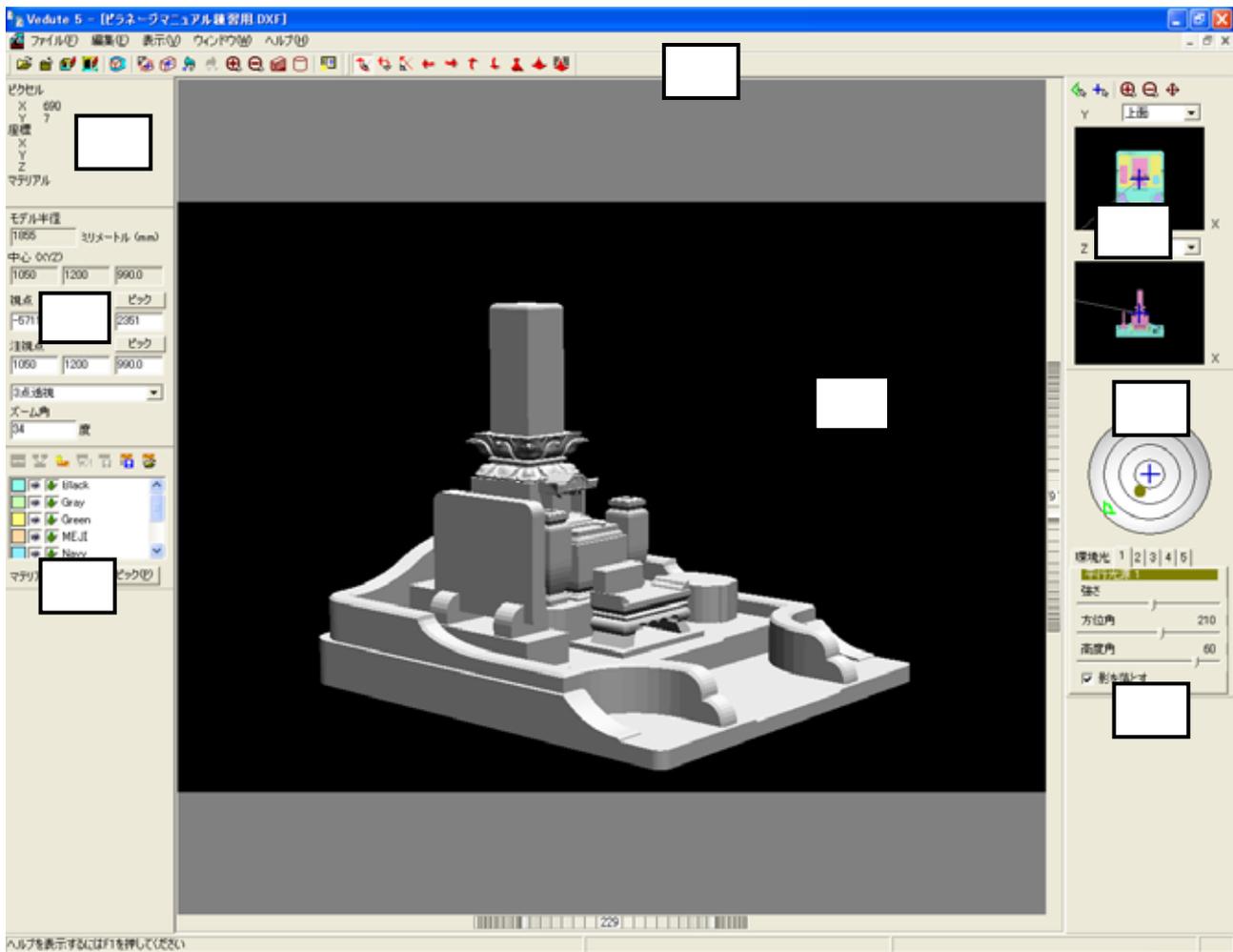
「ベデュート」は MICS で作成した 3 次元データを、視点・注視点・光源・ファイルサイズを設定して画像を描画し、MICS ピラネージで開くためのデータ変換を行います。データを変換すると「xxx.epx」というファイルが生成され、ピラネージでの作業が可能になります。MICS ピラネージでの作業前に一度、ベデュートでの変換作業が必要です。



ベデュートでは、3DS,DXF などのファイル形式も読み込むことが可能です。



第2節 ベデュートの画面構成



個々のウィンドウはサイドのツールバーにドラッグ&ドロップしてドッキングできます。

ウィンドウが表示されない場合は【ウィンドウ】メニューから表示させることができます。

- | | |
|------------|-----------------------------|
| ビュー表示 | : モデルを視点から見た状態を示すビューです。 |
| ツールバー | : 各アイコンから視点の変更などを行うことができます。 |
| 情報 | : ビュー表示上でマウスが指す点の情報を表示します。 |
| ビューパラメータ | : 現在の視点の座標値が表示されます。 |
| マテリアルリスト | : 設定されているマテリアルの一覧です。 |
| プレビューウィンドウ | : モデルの平面図と立面図が表示されます。 |
| 方向設定ウィンドウ | : 注視点から見た視点の方向を表示します。 |
| 光源ウィンドウ | : モデルに光源を設定する際に使用します。 |

第3節 ベデュートの操作

第1項 ベデュートの起動

実際にベデュートを起動し、操作を行きましょう。

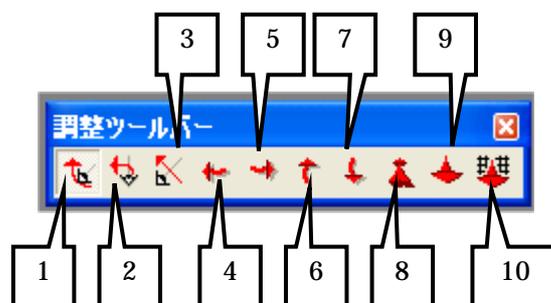
1. 図面管理を起動し、【オプション...】 - 【ベデュート】を選択します。
2. 「ベデュート」が起動します。



第2項 視点の変更

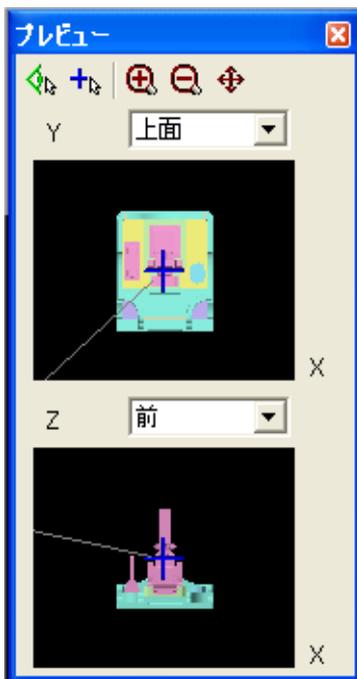
データの視点を、任意の状態に変更します。視点を変更するにはいくつかの方法があります。

ツールバーアイコンでの視点変更



1. 視点移動モード : モデルの視点を基準として、ビュー調整を行います。
2. 注視点移動モード : 注視点を基準として、ビュー調整を行います。
3. 平行移動モード : 視点を平行に移動し、ビュー調整を行います。
4. 左 : 視点を左側に移動します。続けてクリックするとさらに移動します。
5. 右 : 視点を右側に移動します。続けてクリックするとさらに移動します。
6. 上 : 視点を上に移動します。続けてクリックするとさらに移動します。
7. 下 : 視点を下に移動します。続けてクリックするとさらに移動します。
8. 前進 : 角度は変わらずズームアップします。
9. 後退 : 角度は変わらずズームダウンします。
10. モデル全景 : モデル全体を表示します。

プレビューウィンドウでの視点変更



平面表示

マウスの左ボタンを押しっぱなしにして、枠内に表示されているバーを動かして、視点を変更します。□を押すと、上面と下面を切り替えることができます。

立面表示

マウスの左ボタンを押しっぱなしにして、枠内に表示されているバーを動かして、視点を変更します。□を押すと、前後左右を切り替えることができます。

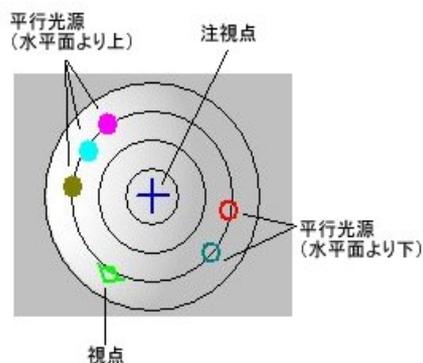
方向設定ウィンドウでの視点変更

方向設定ウィンドウは、球を平面に投影したようなビューです。注視点は球の中心、視点は球の表面上にあります。



方向設定ウィンドウは、注視点から見た視点方向を移動します。円の中央にあるのが注視点で、緑色の目のマークが視点、円印は平行光源を表します。

視点を負の位置 (=地面より下) に移動するには、「Ctrl」キーを押しながら、視点をドラッグします。負の位置に視点を移動すると、下からモデルを見上げた状態になります。「Ctrl」キーを押して視点をドラッグすると、下図のように、視点到黒丸の印が表示されます。



負の位置への移動時に黒丸が表示されます。

黄緑色の目玉マークをドラッグすることで視点を変更します。

この操作方は、高さを変更することはできません。

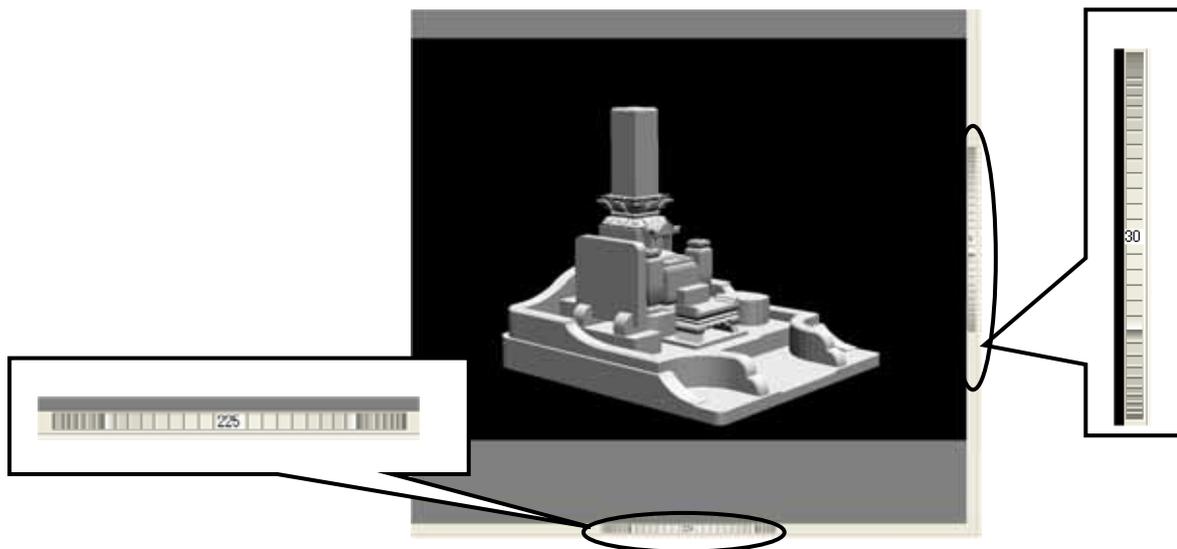
回転ホイールでの視点変更

ビュー表示の右脇と下にある回転ホイール(ジョグダイヤル)をドラッグし、視点を変更します。

横回転ホイールは、注視点を基準にして視点を横方向に移動します。

縦回転ホイールは、注視点を基準にして視点を縦方向に移動します。

ホイールの中心にあるカウンタは、ビューの方向を基準にした現在の垂直水平の数値を表示します。



第3項 透視の設定

作成するデータの透視を決定します。1点透視・2点透視・3点透視の中から選択します。

- 1点透視：投影軸に平行な線は消失点に集中します。
- 2点透視：X・Y軸に平行な線は1つ目と2つ目の消失点に集中します。
- 3点透視：各座標軸に平行な線は各消失点に集まります。



ビューパラメータの を押し、任意の透視を設定します。

視点の調整方法

モデル全体を表示させたい場合は、以下のボタンを使用します。



モデル全体

表示 / モデル全体 コマンド

3点透視で、モデルの中心を注視点として、40度のズーム角で表示します。

モデル全体を含む標準のビューを表示します。注視点はモデル半径の中心に移動します。



モデル中心

表示 / モデル中心 コマンド

注視点をモデルの中心に移動します。ファイルを開いた直後、注視点はモデルの中央にあるので、作業後、また注視点をモデルの中央に戻したい時に利用します。



モデル全景

表示 / 調整 / モデル全景 コマンド

モデル全体を含むように視点を調整します。注視点は移動しません。ビューの中心が注視点となります。透視投影のビューのみで使用可能です。

第4項 光源の設定

『光源』ウインドウで光源の設定を行います。

ベデュートでは5種類の平行光源と、2種類の環境光(「空」と「地面」)を設定できます。環境光でモデル全体の明るさを調節します。

平行光源の設定

平行光源は5つあり、初期状態では1のみ有効です。



1. 『光源』ウインドウ 1~5 から任意の光源を選択します。
「強さ」のスライダーが一番左(0)に寄せられている場合は点灯していません。(画面上にも表示されません。)

2. 「強さ」スライダーを右側にドラッグします。
平行光源が追加され、光源ウインドウの内部に が追加されます。スライダーを右に寄せると光が強くなります。

追加すればするほど光が分散されますので、強い光を当てたい時は、光源の数は少なめにしてください。

3. 「方位角」「高度角」のスライダーを動かすと、光源の位置を動かすことができます。
4. 「影を落とす」にチェックを入れると、その光源による影が投影されます。



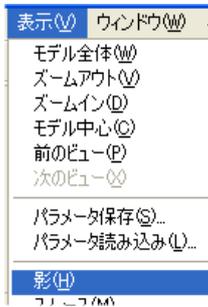
環境光の設定

環境光には「空」と「地面」の2種類があります。
「空」は上からの環境光で、地面や床面が明るくなります。
「地面」は下からの環境光で、天井が明るくなります。

1. 「空」または「地面」のスライダーをドラッグします。
右に寄せるほど光源の強さが増します。

第5項 影とスムージング, その他の設定

影の設定

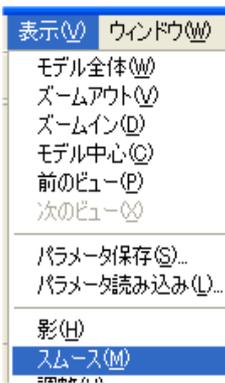


1. 影つけの設定を行います。
【表示】 - 【影】を選択します。
2. 影が表示されます。
3. 上記の操作または【影の ON / OFF】ボタンで表示と非表示の切替が可能です。



スムージングの設定

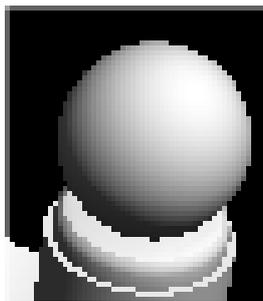
モデルの角が目立つ時に、スムーズシェーディングを行うと改善されます。



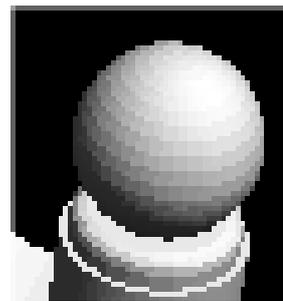
1. スムーズシェーディングの設定を行います。
2. 【表示】 - 【スムーズ】を選択します。
3. ビュー表示にスムーズシェーディングが行われます。



スムーズシェーディングあり

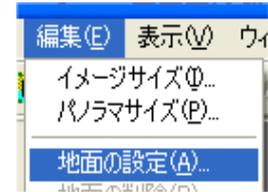


スムーズシェーディングなし

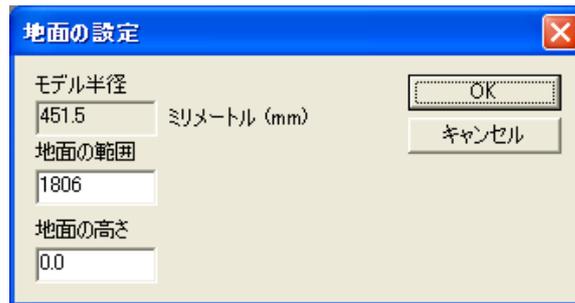


地面の作成

地面を作成します。【編集】 - 【地面の設定】を選択します。
『地面の設定』ウィンドウが表示されます。



『地面の設定』ウィンドウには、作成される地面の範囲（地面の1辺の長さ）と高さの初期値が表示されています。地面の範囲は、モデル半径の4倍、高さは0.0です。地面を削除する場合は【編集】 - 【地面の削除】を選択します。



保存と終了

1. 【ファイル】 - 【保存】を選択して作成したデータを保存します。

墓石設計の外柵フォルダが保存場所として開かれます。図面管理からベデュートやピラネージを起動したい場合は、名前と保存場所を変更しないで、そのまま保存してください。

任意の場所に保存することも可能ですが、その場合は図面管理から起動できなくなります。

2. 【ファイル】 - 【終了】を選択し、ベデュートを終了します。

ベデュートでデータを保存、終了した後、起動し直すと、変換をしないため、視点情報は全てクリアされ、初期状態に戻ります。保存した視点状態で起動したい場合は、下図の手順でパラメータの保存を行ってください。

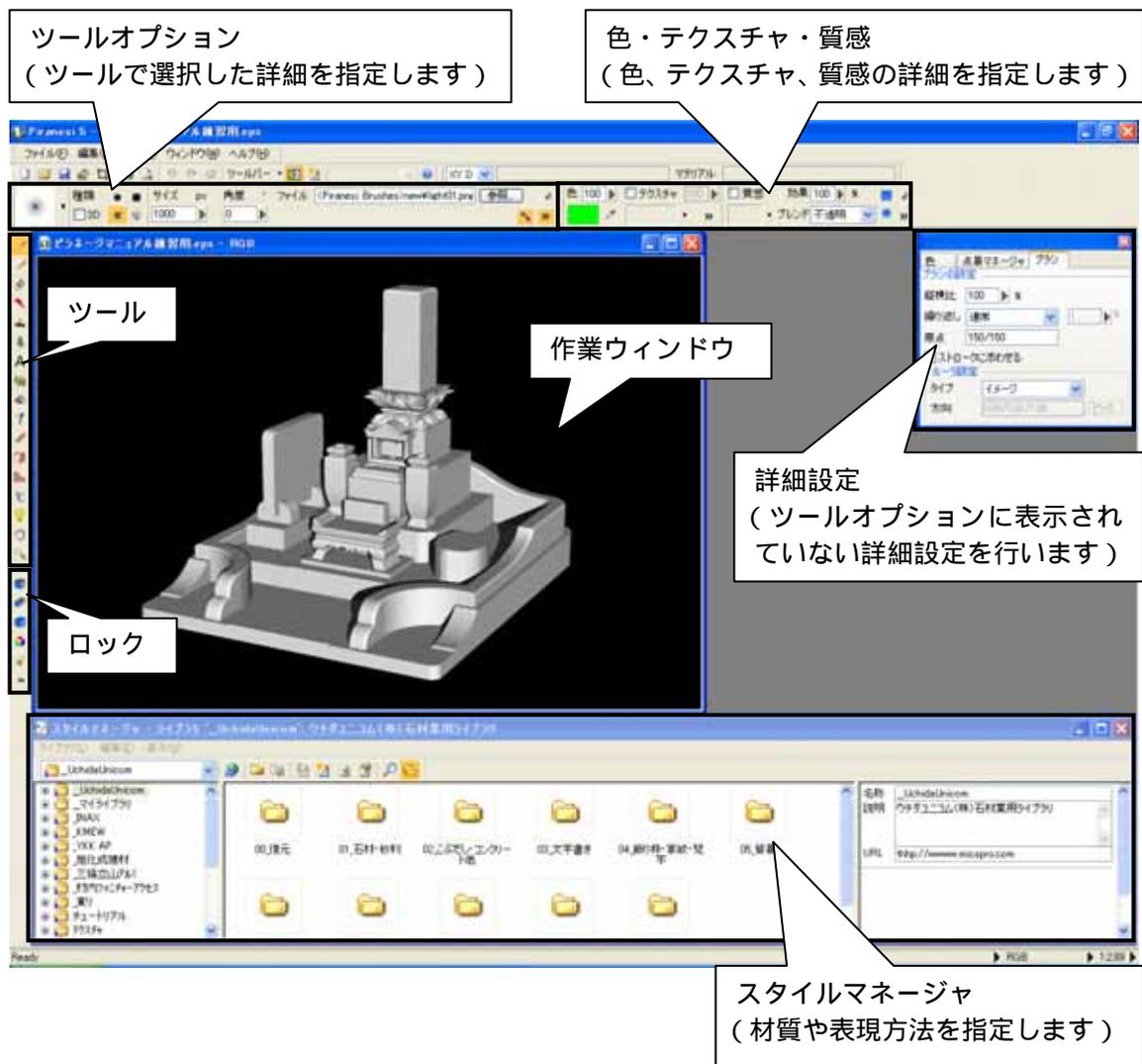
パラメータの保存と読み込みの手順

1. ベデュートで【表示】 - 【パラメータ保存】を選択します。
2. そのまま【保存】ボタンを押します。
3. ベデュートを起動しなおします。
4. 初期状態で起動するので【表示】 - 【パラメータ読み込み】を選択します。
5. 2で保存した vvp ファイルを選択し【開く】を押します。

第3章 画面とツールバー

第1節 MICS ピラネージ画面設定

MICS ピラネージの基本的な作業は『スタイルマネージャ』から材質を選択し、作業ウィンドウ内の該当する場所へ貼り付けます。その際、『ツールオプション』と『詳細設定』を使用しますので、下図のように画面を設定しておくことをお勧めします。



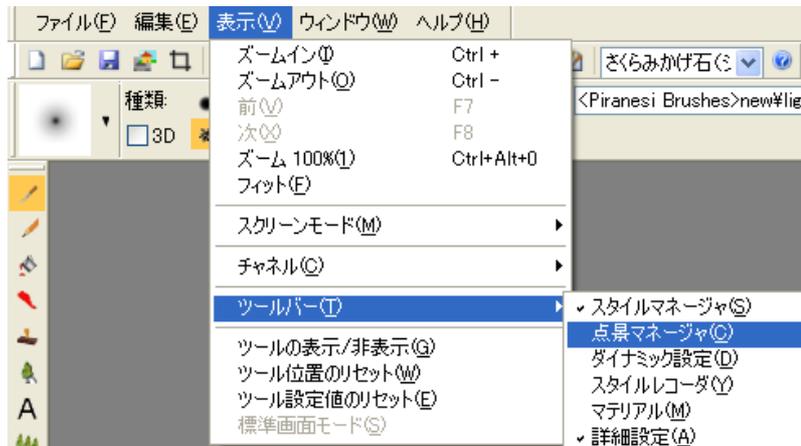
第1項 画面初期設定

主に使用するウィンドウの表示手順をご説明します。
この設定は次回以降も有効です。

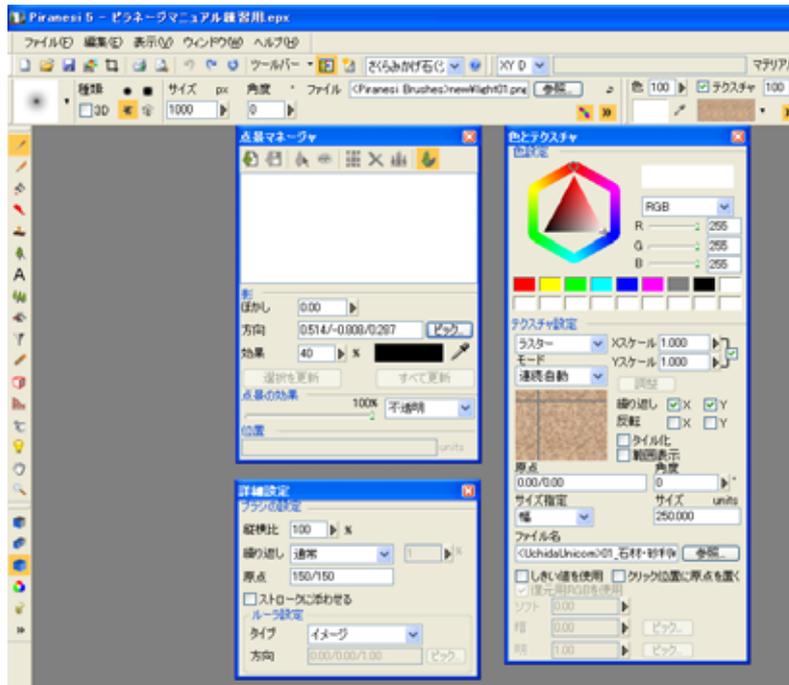
詳細設定ウィンドウの表示設定

MICS ピラネージをはじめて起動した場合、『点景マネージャ』、『詳細設定』、『色とテクスチャ』が表示されていません。メニューから表示設定を行います。

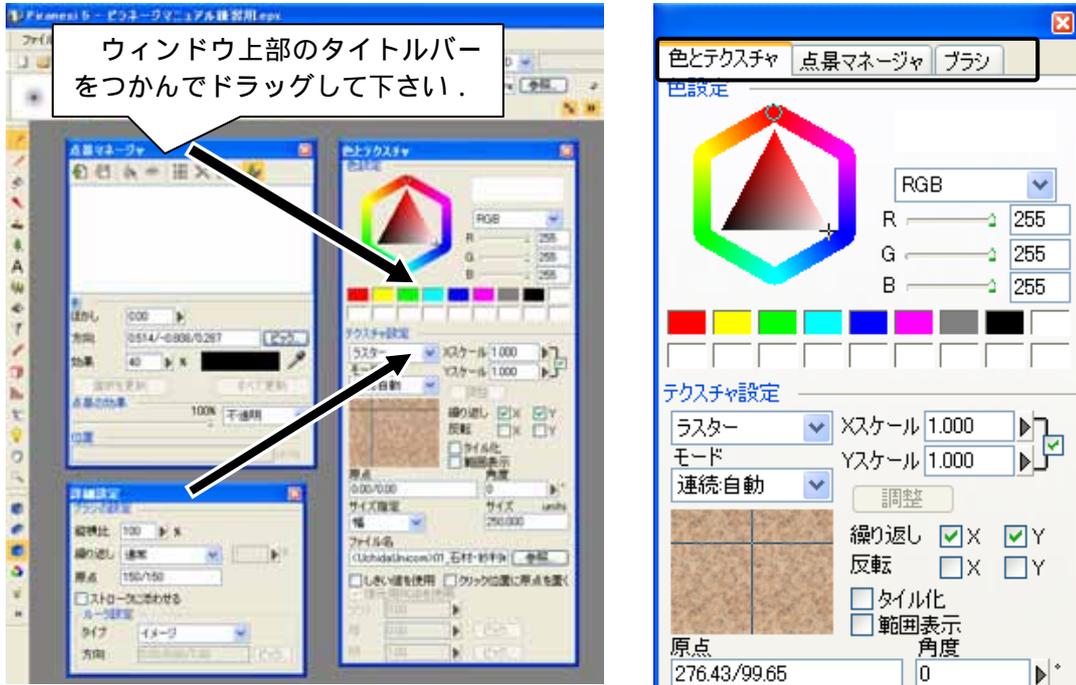
1. メニューの【表示】 - 【ツールバー】から【点景マネージャ】を選択します。



2. 画面上に『点景マネージャ』が表示されたことを確認して、点景マネージャと同じ手順で『詳細設定』と『色とテクスチャ』ウィンドウを表示してください。

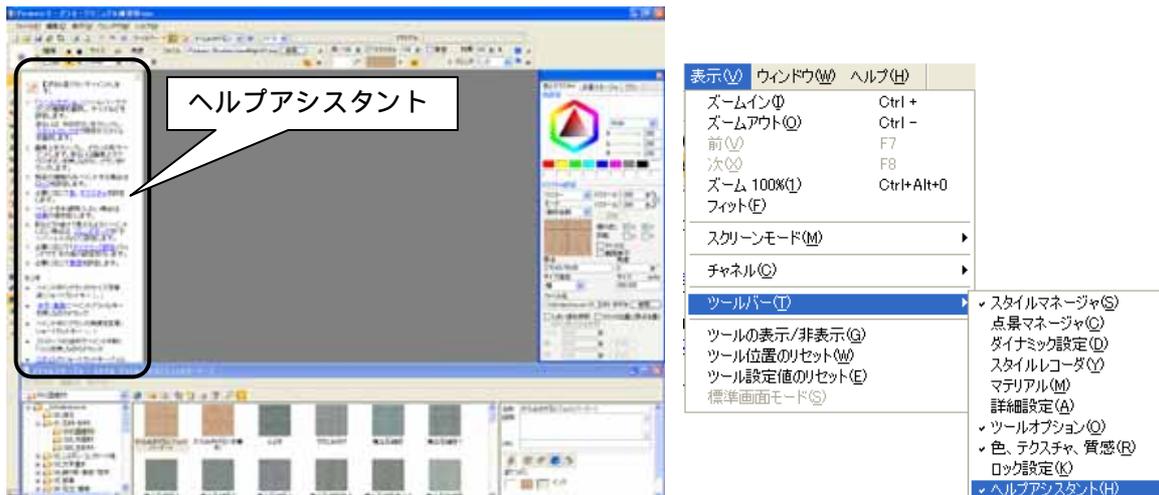


- 表示されたウィンドウを1つにまとめます。『点景マネージャ』と『詳細設定』を『色とテクスチャ』ウィンドウにドラックアンドドロップします。まとめたウィンドウはタブで切り替えが可能です。



ヘルプアシスタント表示設定

デフォルトは表示の状態になっています。ヘルプアシスタントには、選択したツールの操作が表示されます。また、操作方法が不明な場合に様々な方法で操作を調べることができます。



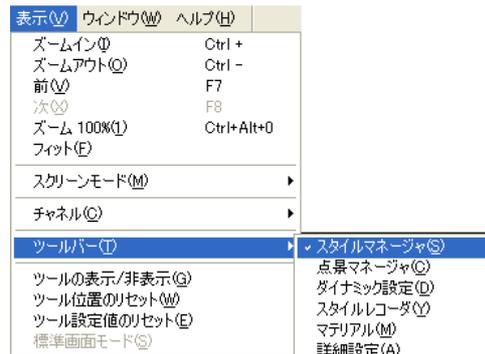
ヘルプアシスタントの表示 / 非表示は、画面左上のメニューから【表示】 - 【ツールバ - 】 - 【ヘルプアシスタント】で切り替えることが可能です。

スタイルマネージャの表示設定

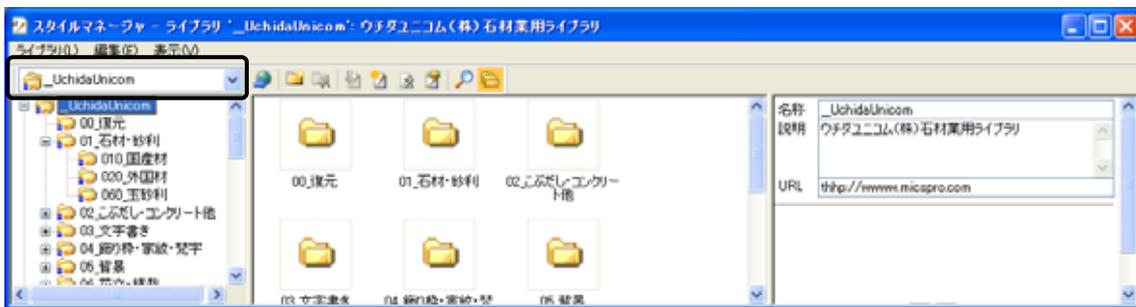
デフォルトは表示の状態になっています。

スタイルマネージャは石目やオブジェクトなどスタイルの選択を行います。

表示されていない場合は、画面左上のメニューから【表示】 - 【ツールバ - 】 - 【スタイルマネージャ】を選択します。



スタイルマネージャに【_UchidaUnicom】の項目が表示されていることを確認します。

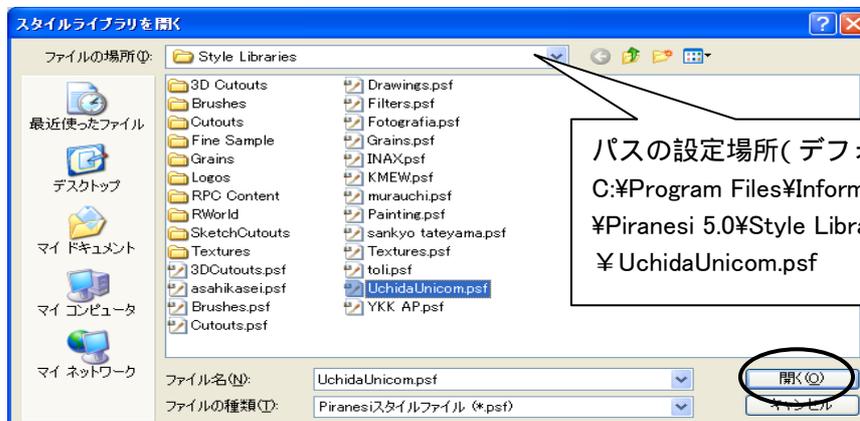


スタイルマネージャ内に「_UchidaUnicom」の項目が表示されていない場合

1. 【スタイルマネージャ】 - 【ライブラリ】 - 【開く】を選択します。



【UchidaUnicom.psf】を選択して【開く】をクリックします。

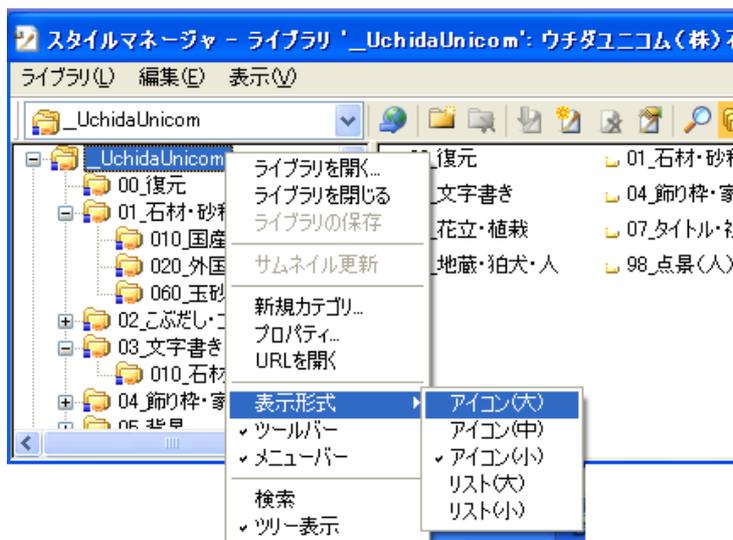


スタイルマネージャの表現変更

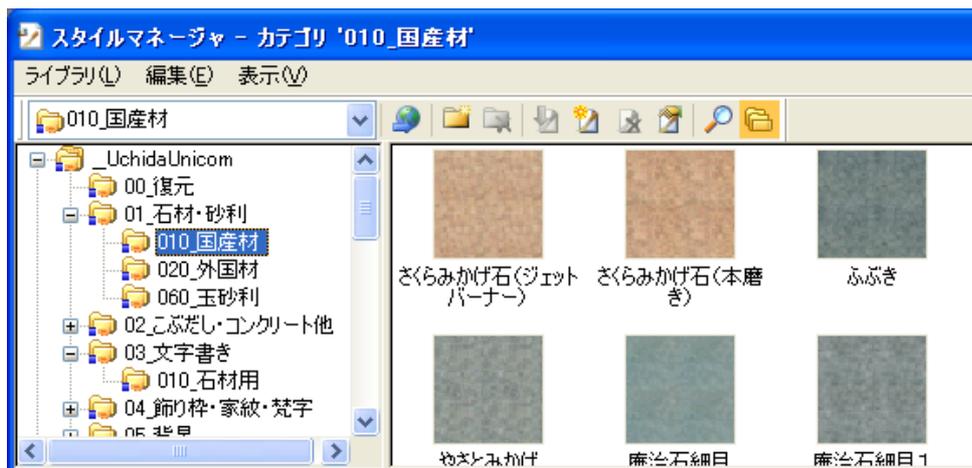
スタイルマネージャはアイコン（3種）とリスト（2種）の表示が可能です。
必要に応じて表現形式を変更して下さい。

スタイルマネージャの表現をアイコン（大）に設定する

1. 【_UchidaUnicom】の項目を選択して、表示が反転していることを確認し、【右クリック】 - 【表示形式】から【アイコン（大）】を選択します。



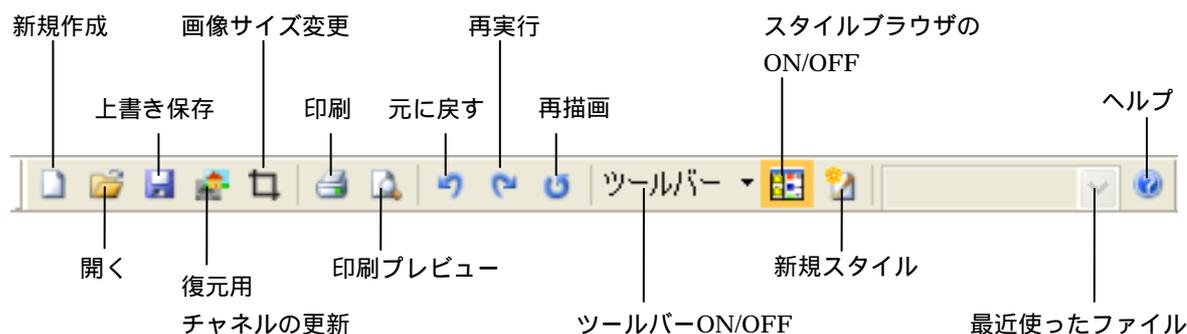
2. 材質の国産材などを表示して、アイコンの表示が大きくなったことを確認して下さい。



第2節 ツールバー概要

ツールバー

画面上の「ツールバー」アイコン主に使用する機能をご説明します。



上書き保存... 作業中や作業終了後にデータを上書きで保存します。

元に戻す... 行った操作を取り消します。

再実行... 「元に戻す」で取り消した操作を再実行します。

再描画... 直前に行ったペイントを取り消し、設定したペイント効果で再描画を行います。

復元用チャンネルの更新... 現在の画像を復元用チャンネルに保存します。

「新規作成」・「開く」・「最近使ったファイル」を使用してデータを開くと MICS 図面管理の管理下から外れてしまいますので、なるべく使用しないで下さい。

ツール

画面左の「ツール」アイコンの機能をご説明します。

カラー図面作成で主に使用する機能は「塗りつぶし」・「点景」・「テキスト」・「マルチペイント」・「復元」・「ライト」・「パン」・「ズーム」です。

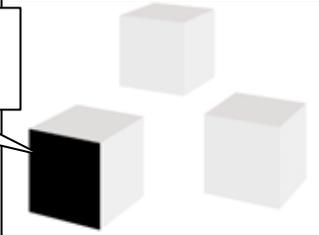
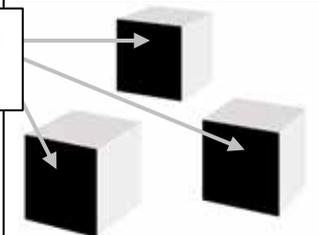
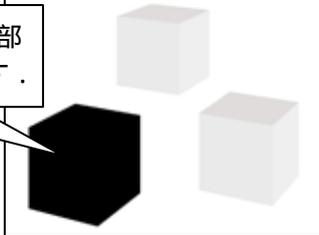
ブラシ		マウスを使ってフリーハンドでペイントします。
ペン		マウスを使って直線、長方形、円を作図します。
塗りつぶし		ロックを設定した特定の領域を塗りつぶします。
点描		画像全体に色が飛び散るようにペイントします。
スタンプ		複数のラスターブラシを順番にペイントします。
点景		花や植木、人物などのイメージを画像に配置します。
テキスト		任意の文字を点景として画像上に配置します。
マルチ点景		複数の点景を一括して配置することができます。
マルチペイント		ライブラリに設定されているスタイルを一括してペイントします。

フィルタ		ぼかしや浮き出し加工などの様々な画像処理を行います。
復元		RGB・深さ・マテリアルの情報を復元します。
エッジ		画像内の形状，マテリアル，色に応じて輪郭をペイントします。
面の作成		画像上で足りない面やマテリアルを追加します。
擦り		ぬれた絵の具を擦ってにじんだような効果を出します。
ライト		ライト効果をシュミレーションします。
パン		カメラの位置を固定したまま上下左右に動かします。
ズーム		画像の一部を拡大，縮小する場合に使用します。

ロック

画面左の「ロック」アイコンの機能を説明します。

ロックはペイントの領域を指定する時に使用します。複数のロックを組み合わせることも可能です。

面ロック		<p>ペイントの対象を指定した部材の特定の面に制限します</p> <p>文字書きや背景を貼り付ける場合自動的に面ロックが選択されます。</p> 
方向ロック		<p>ペイントの対象を特定の方向に制限します。</p> 
マテリアルロック		<p>ペイントの対象を指定した部材(マテリアル)に制限します。</p> <p>石目などの材質を貼り付ける場合自動的にマテリアルロックが選択されます。墓石設計で配置した設計色を対象としています。</p> 
カラーロック		ペイントの対象を特定の色に制限します。
ロック解除		指定しているロックを解除します。
ロック設定		ロックの詳細設定ウィンドウを表示します。

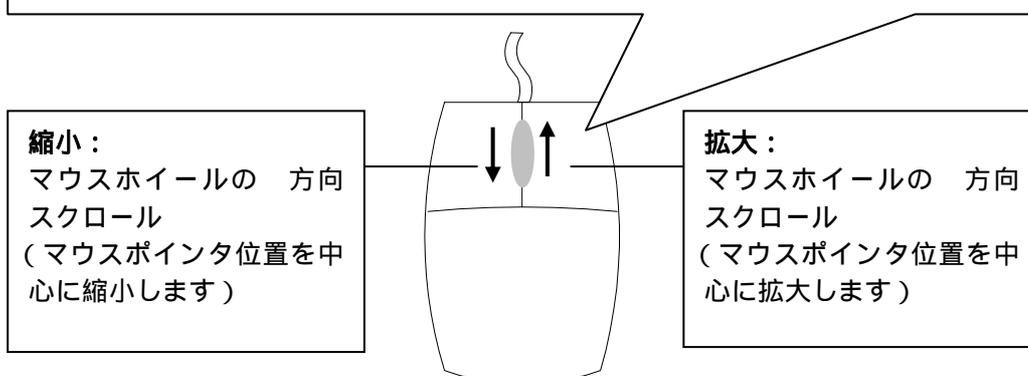
第3節 作業ウィンドウの拡大・縮小

拡大・縮小の方法はツールの【ズーム】 で指定するか『作業ウィンドウ』上でマウス操作を行います。

『作業用ウィンドウ』上でのマウス操作

【右クリック】-【ズーム】内メニュー

- ・ フィット：画像全体が画像ウィンドウにおさまるように表示します。
- ・ イン：画像の中心を基準として拡大します。
- ・ アウト：画像の中心を基準として縮小します。
- ・ 100%：1ピクセルをディスプレイの1ピクセルとして表示します。



ズームツールで範囲を指定して拡大・縮小する方法

1. ツールバーの  【ズーム】をクリックします。
2. マウスポインタが  虫めがねの形に変わります。
3. マウスボタンを押したまま【ドラッグ】して、拡大・縮小する範囲を指定します。



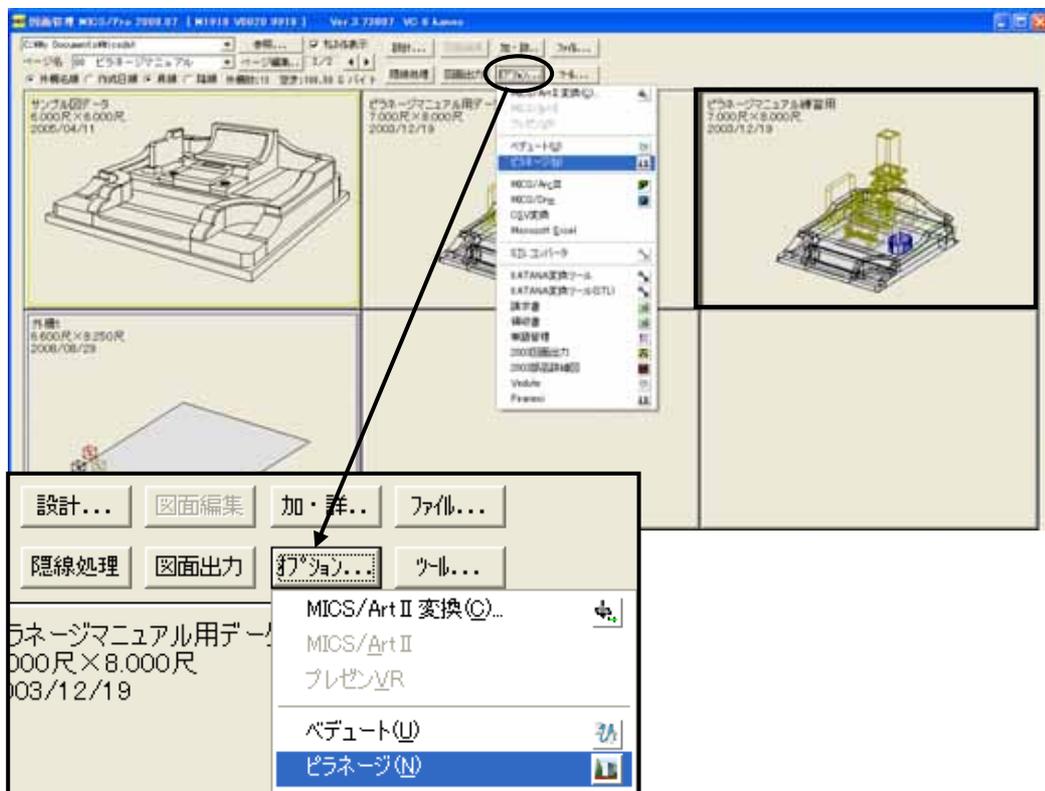
4. イメージ全体の 1/2 を超える範囲を指定した場合は、画像全体が表示されます。

第4章 基本操作

第1節 MICS ピラネージ起動手順

MICS ピラネージはベデュートで設定した「視点」、「光源」、「投影」、「ファイルイメージのサイズ」などの情報をそのまま使用し、材質やスタイルの適応から仕上げ・印刷までを行うプログラムです。ピラネージ上で視点の変更などはできませんので、ベデュートでの設定を行った後にピラネージを起動してください。

1. 「図面管理」を起動し、ベデュートで設定した外柵データを選択して、画面上の【オプション】から【ピラネージ】を起動します。



第2節 材質

第1項 材質の貼り付け手順

材質（石目）の貼り付けを行います。

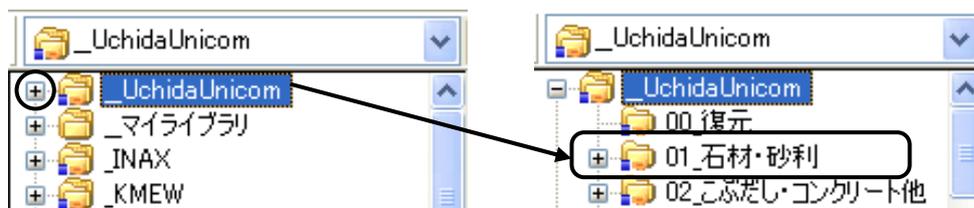
【_UchidaUnicom】項目内の石目や砂利を洗濯すると自動的にマテリアルロックが選択されます。墓石設計で配置した設計色を対象とする場合は、ロックでペイントの領域を指定する必要はありません。

1. 『スタイルマネージャ』のプルダウンメニューから【_UchidaUnicom】を選択します。



2. ツリーメニューを展開しますので【_UchidaUnicom】の左側にある【+】をクリックして【01_石材・砂利】を表示します。

【_UchidaUnicom】項目をダブルクリックしても同様の操作が可能です。



階層の考え方

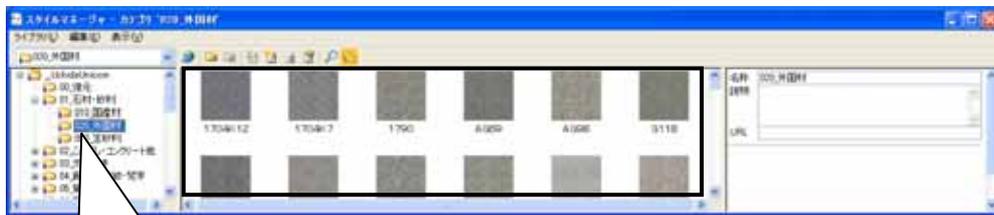
Windows のエクスプローラと同じようにオブジェクト名にある【+】をクリックすることで、その下の階層を表示します。また、下の階層がすでに表示されている場合は【-】になり、【-】を再度クリックすると表示が消えます。

[-] 下階層が表示されている状態

【_UchidaUnicom】の中にある項目が表示されます。【01_石材・砂利】のように、その下の項目に+がある場合は、さらに下階層が存在します。

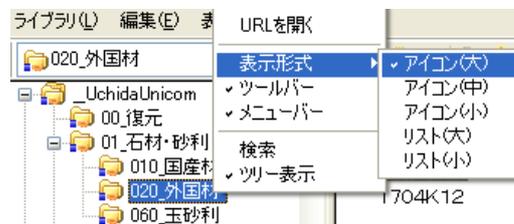


- ツリーメニューの【01_石材・砂利】の左側にある【+】をクリックして【020_外国材】を選択して、『スタイルマネージャ』に石目が表示されていることを確認します。



アイコンの表示変更

石目のアイコン（表示）が小さい場合は、ツリーの【020_外国材】が選択されていることを確認し、その上で【右クリック】-【表示形式】-【アイコン(大)】を選択してください。

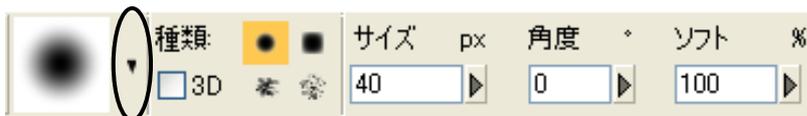


材質の選択方法

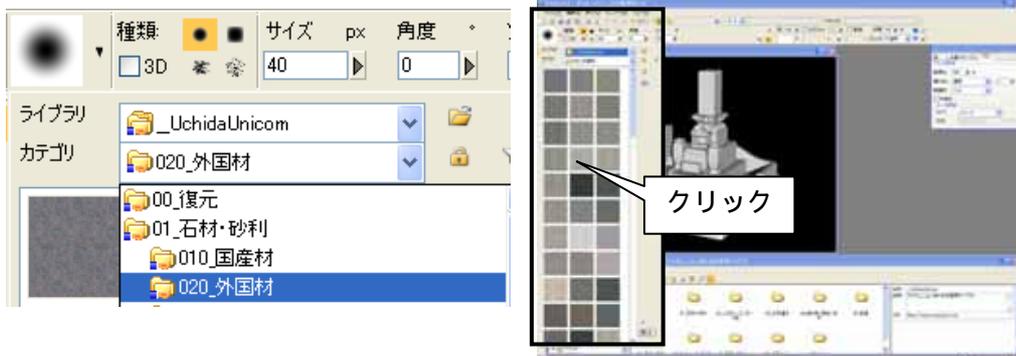
材質を選択する場合、『スタイルマネージャ』から選択する方法と、『ツールオプション』から選択する2種類があります。どちらを使用しても同様に材質を選択できます。

ツールオプションからの選択手順

- 『ツールオプション』左側の【】をクリックします。

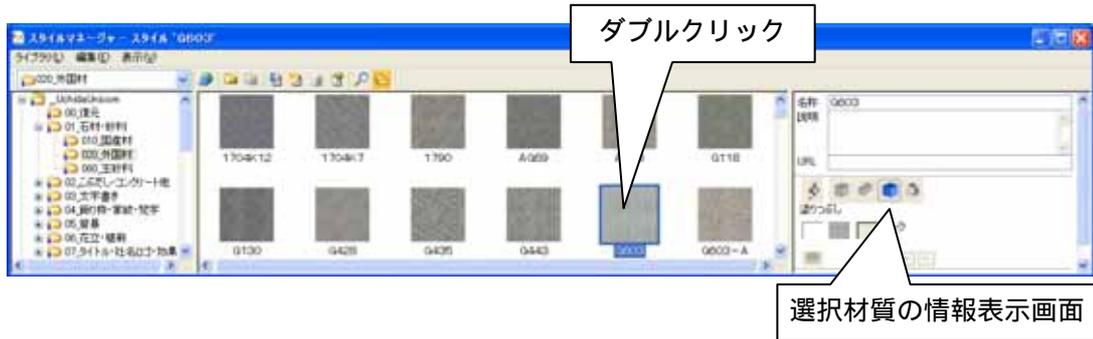


- 「ライブラリ」から【_UchidaUnicom】を選択して、「カテゴリ」を【020_外国材】にすると石目が表示されますので、使用したい材質を【クリック】で選択します。

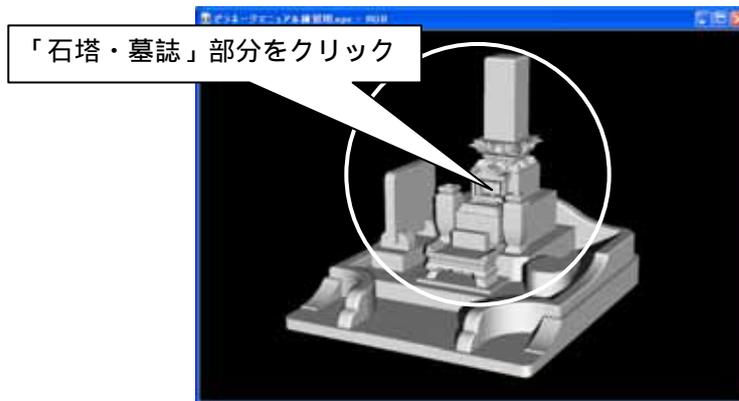


表示形式はツールチップとなりますのでファイル名は表示されません。

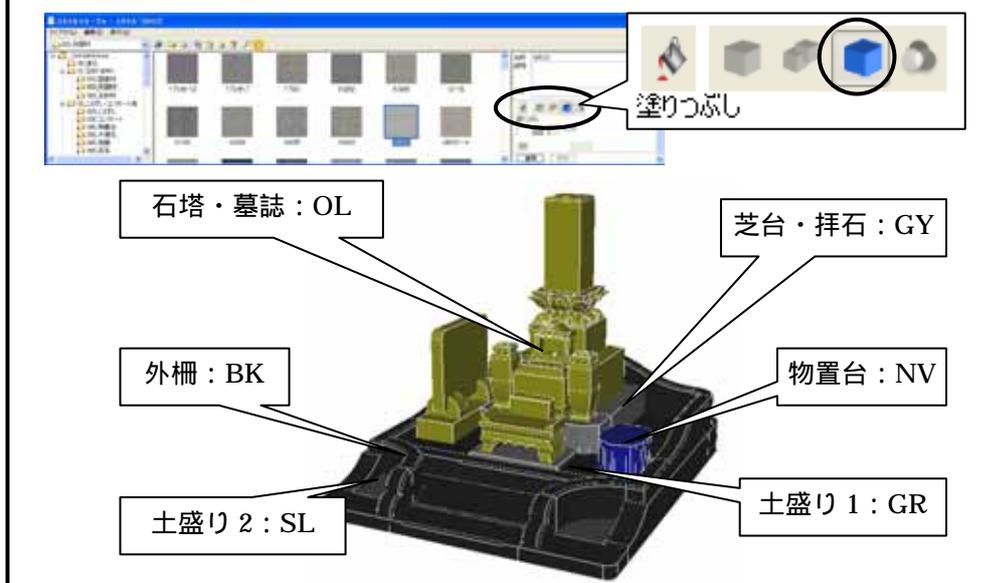
4. 石目を貼り付けますので、使用したい石目を【ダブルクリック】します。



5. 『作業ウィンドウ』内で選択した石目を適用したい場所を【クリック】します。



石目や砂利を貼り付ける場合、自動的にマテリアルロックが指定され、墓石設計で配置した設計色を対象に材質が貼り付きます。今回は下図のように設計色を設定しています。



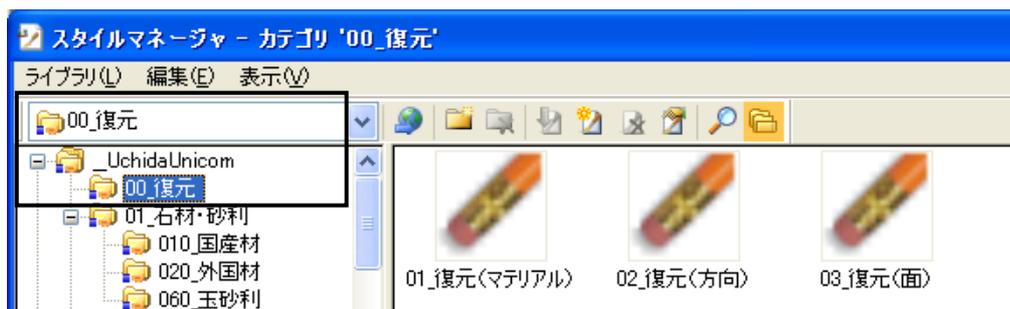
6. 同一設計色である石塔と墓誌に石目が貼り付いたことを確認して、「外柵」・「芝台・拝石」にも同様の手順で材質を貼り付けます。

第2項 材質の変更（復元）

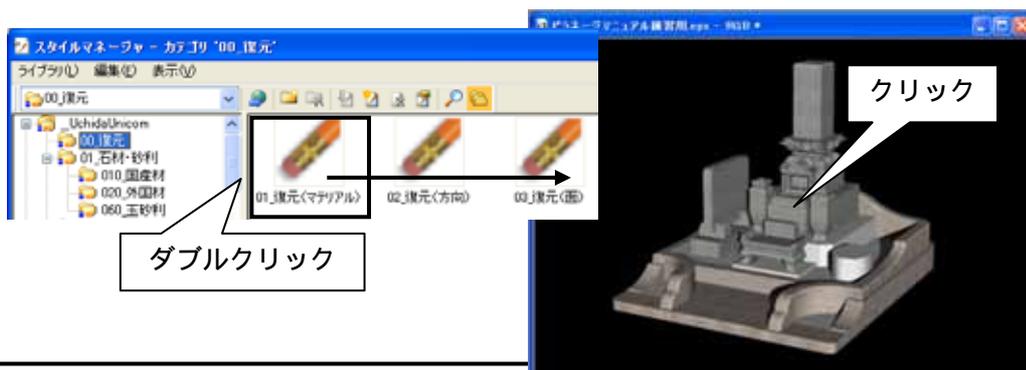
材質を間違えて貼ってしまった時や、貼り付けた後にやり直しをしたい場合の変更手順をご説明します。

材質を貼り付けたまま、さらに同じ場所に材質を適用すると、元の材質と混ざり合った状態になり、正しい材質が表現されませんので必ず下記の手順をご利用下さい。

1. 『スタイルマネージャ』の【_UchidaUnicom】項目から【00_復元】を表示します。



2. 3種類の復元が表示されますので、【01_復元(マテリアル)】を【ダブルクリック】して『作業ウィンドウ』内の変更箇所を【クリック】します。



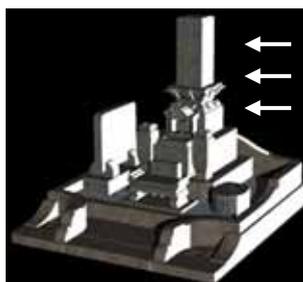
復元の種類

3種類存在しますので復元したい場所に応じて選択してください。

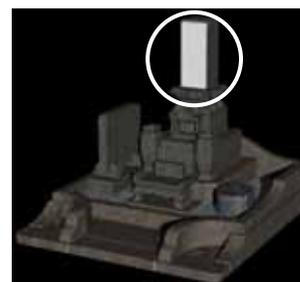
 **01_復元(マテリアル)**
01_復元(マテリアル)
 同一設計色で貼り付けた材質が全て復元されます。



 **02_復元(方向)**
02_復元(方向)
 同一方向に対して材質が復元されます。



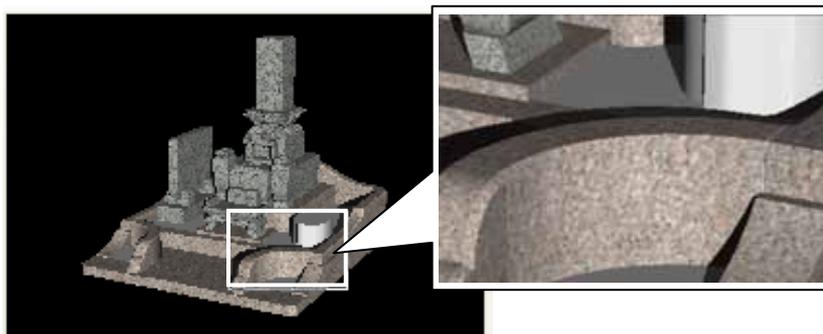
 **03_復元(面)**
03_復元(面)
 1箇所に対して材質が復元されます。



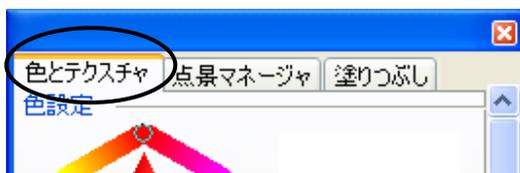
第3項 材質のサイズ変更

材質（砂利）の貼り付けをして、サイズの変更を行います。
貼り付け手順は石目と同様の手順になります。

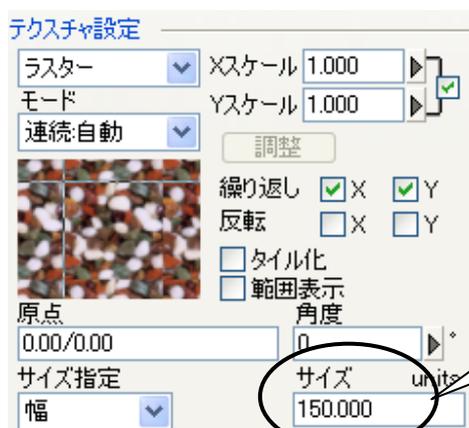
1. 『作業用ウィンドウ』上で「土盛り1」部分を拡大します。
拡大の手順は第3節「作業ウィンドウの拡大・縮小」を参照して下さい。



2. 『スタイルマネージャ』の【__UchidaUnicom】 - 【01_石材・砂利】 - 【06_玉砂利】を選択します。
3. 【五色砂利】を【ダブルクリック】で選択します。
4. 『詳細設定』ウィンドウの「色とテクスチャ」タブを選択して【五色砂利】の情報を表示します。

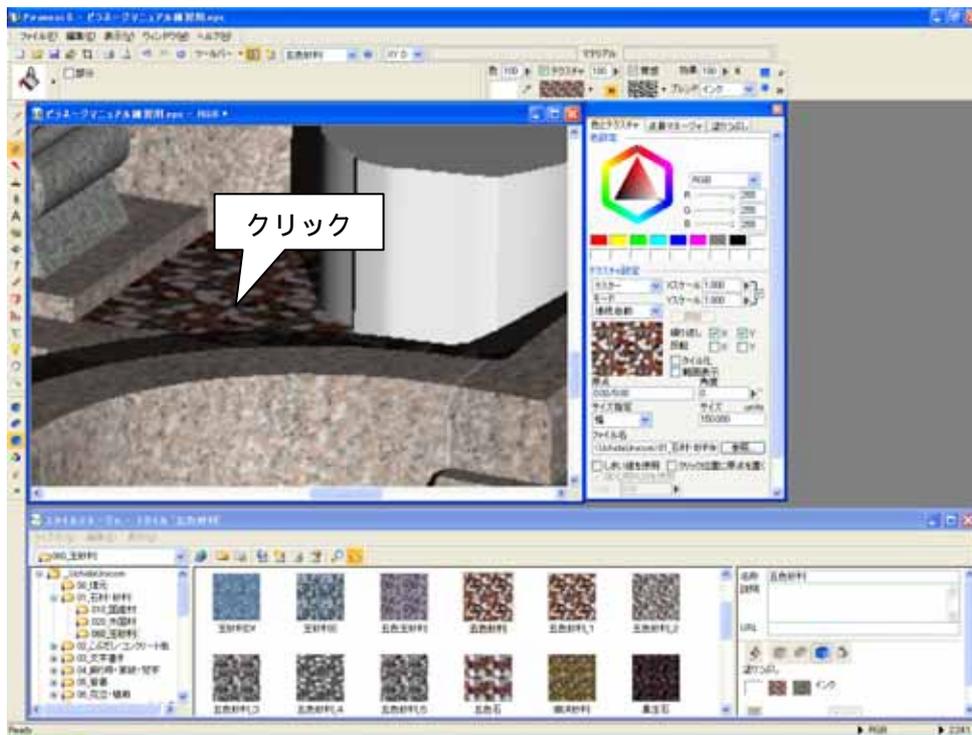


5. 「サイズ」項目に数値を指定して砂利画像のサイズ変更を行います。



修正するイメージサイズは、材質に応じて変更して下さい。サイズ単位は mm になります。
今回は 250 から 150 へ変更します。

『作業用ウィンドウ』の土盛り部分で【クリック】します。



『作業用ウィンドウ』を全体表示にしますので、画面【右クリック】 - 【ズーム】 - 【フィット】を選択します。

元に戻す(U)	塗りつぶし	Ctrl+Z	
再実行(R)		Ctrl+Y	
再描画		Ctrl+R	
ズーム			フィット
前	F7	イン	Ctrl +
次	F8	アウト	Ctrl -
最初のビュー		100%	Ctrl+Alt+0
チャンネル			
標準画面モード			

同様に「土盛り 2」部分に【__UchidaUnicom】 - 【02_こぶだし・コンクリート他】 - 【980_地面】から【地面 02】を貼り付け、続いて「物置台」に【__UchidaUnicom】 - 【02_こぶだし・コンクリート他】 - 【040_物置台】から【物置台 03】を貼り付けます。



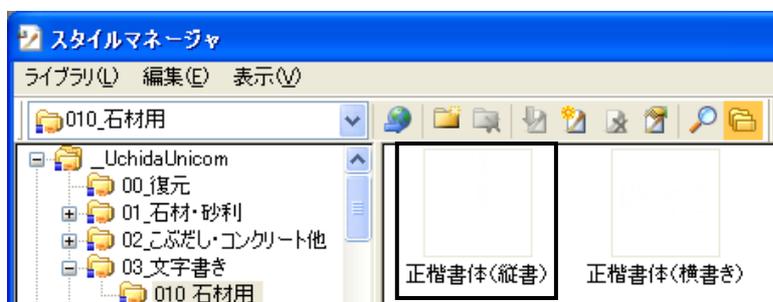
第3節 点景の配置

第1項 文字の配置手順

石塔や墓誌などに文字の貼り付けを行う手順をご説明します。文字書きのフォントは自動的に面ロックが選択されます。

今回は、石塔に文字を貼り付けます。

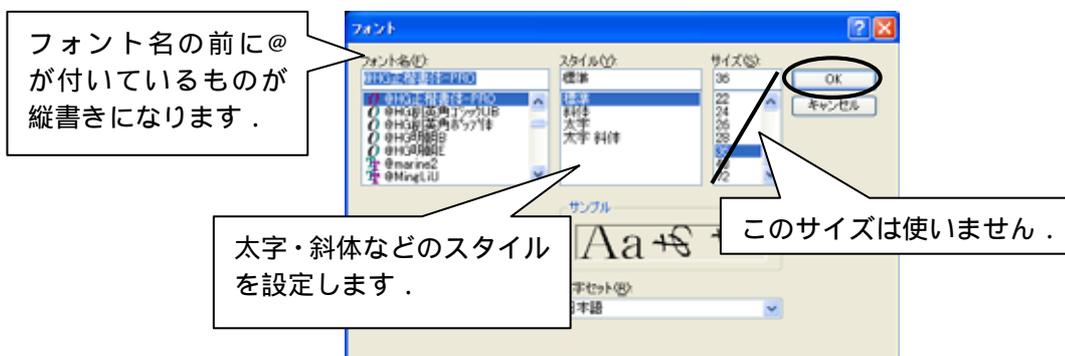
1. 『スタイルマネージャ』の【_UchidaUnicom】 - 【03_文字書き】 - 【010_石材用】を選択します。
2. 【正楷書体(縦書)】を【ダブルクリック】で選択します。



3. 画像に配置するテキストを『ツールオプション』のテキストボックスに入力します。



4. 【フォント】ボタンで『フォント設定ダイアログ』が表示されますので、フォントやスタイルを設定し【OK】をします。



5. 文字サイズの変更を行います。『作業用ウィンドウ』にマウスを当てると指定してあるサイズで文字が表示されますので、『作業用ウィンドウ』で確認しながら『ツールオプション』のサイズボックスで数値を変更します。



今回は 135 に設定しますが配置後にサイズを変更することも可能です。

文字に影を付けたい場合はチェックボックスにチェックを入れます。

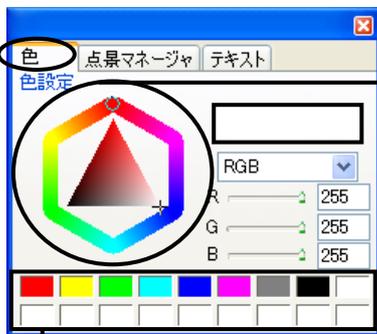
6. 『作業用ウィンドウ』で竿の中心を [クリック] し文字が貼り付いているのを確認してください。



文字色の変更（配置前に設定する必要があります）

文字色の初期値は白ですが、必要に応じて文字の色を変更することが可能です。

1. 『スタイルマネージャ』で文字を選択します。
2. 『詳細設定』ウィンドウで【色】タブを選択し、下図の「カラースペクトラム」か「カラーパレット」にて変更を行います。



【カラースペクトラム】ポインタを使って指定するとカラースペクトラム右側の四角内に選択色が表示されます。

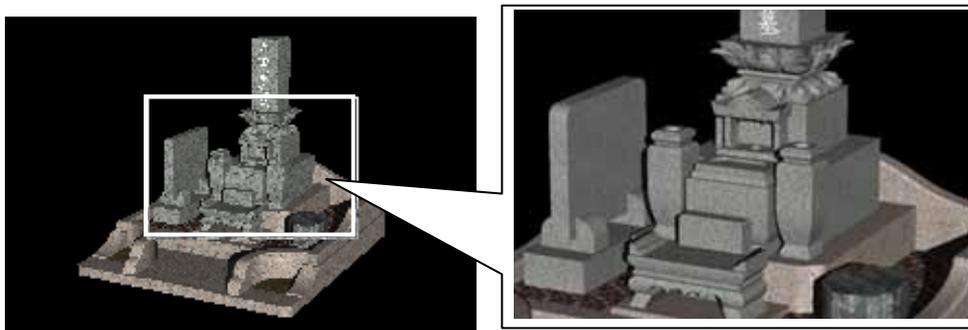
RGB , + ポインタドラックで RGB 値を変更します
色相 六角形部分で ポインタをドラッグします。
明度 三角形部分で + ポインタをドラッグします。
 右へ行くほど明度が高くなります。
彩度 三角形の部分で + ポインタをドラッグします。
 上へ行くほど彩度が高くなります。

【カラーパレット】パレットに保存されている色を選択します。

第2項 花・植木の配置手順

ここでは花や植木を配置する手順をご説明します。花や植木や人物などを「点景」として画像に配置すると、リアルな雰囲気や臨場感を出すことができます。

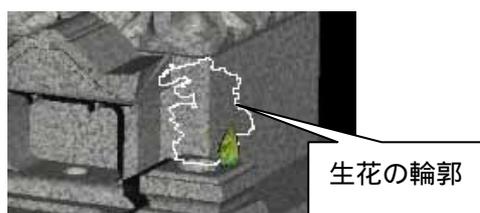
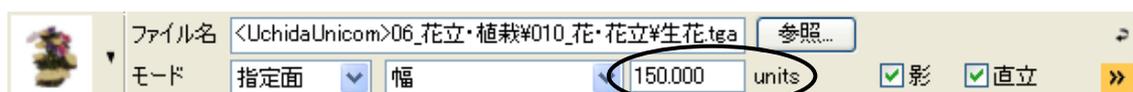
1. 『作業用ウィンドウ』上で「花立」部分を拡大します。



2. 『スタイルマネージャ』の【_UchidaUnicom】 - 【06_花立・植栽】 - 【010_花・花立】を選択します。
3. 【生花】を【ダブルクリック】で選択します。

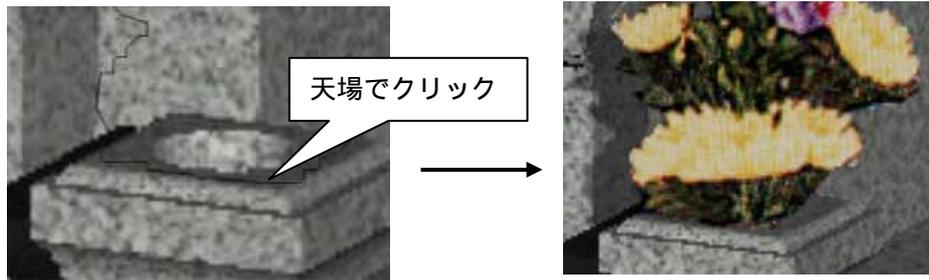


4. 『作業用ウィンドウ』にマウスを当てると指定してあるサイズで、生花の輪郭が表示されますので、『作業用ウィンドウ』で確認しながら『ツールオプション』のサイズボックスで数値を変更します。



今回は 230 に設定しますが、点景を配置した後でサイズを変更することも可能です。

5. 『作業用ウィンドウ』で生花の輪郭を確認しながら、花立天場面を【クリック】します。



点景選択時のツールオプション詳細

点景の配置面を指定します。指定面・正面の選択が可能。

点景サイズ指定

チェックで指定面に対し点景を直立した状態で配置します。

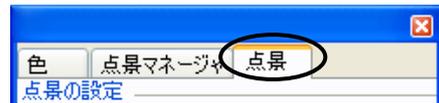
選択点景

点景サイズを変更する際の方向を指定します。

チェックで点景に影を付けます。

点景反転の手順

1. 続けて反対側の花立にも生花を反転した状態で配置します。『作業用ウィンドウ』で配置部分を拡大し『詳細設定』ウィンドウの【点景】タブをクリックします。(『詳細設定』に【点景】が表示されていない場合は『スタイルマネージャ』から生花を再度選択してください。)



2. 反転【 W】にチェックマークを入れると画像が左右反転しますので、『詳細設定』上で反転したことを確認して『作業用ウィンドウ』上に配置します。

画像確認

範囲表示

原点 下

角度 0

スケール 幅 1.00 高さ 1.00 奥行き 1.00

反転 W H

W：左右の反転
H：上下の反転

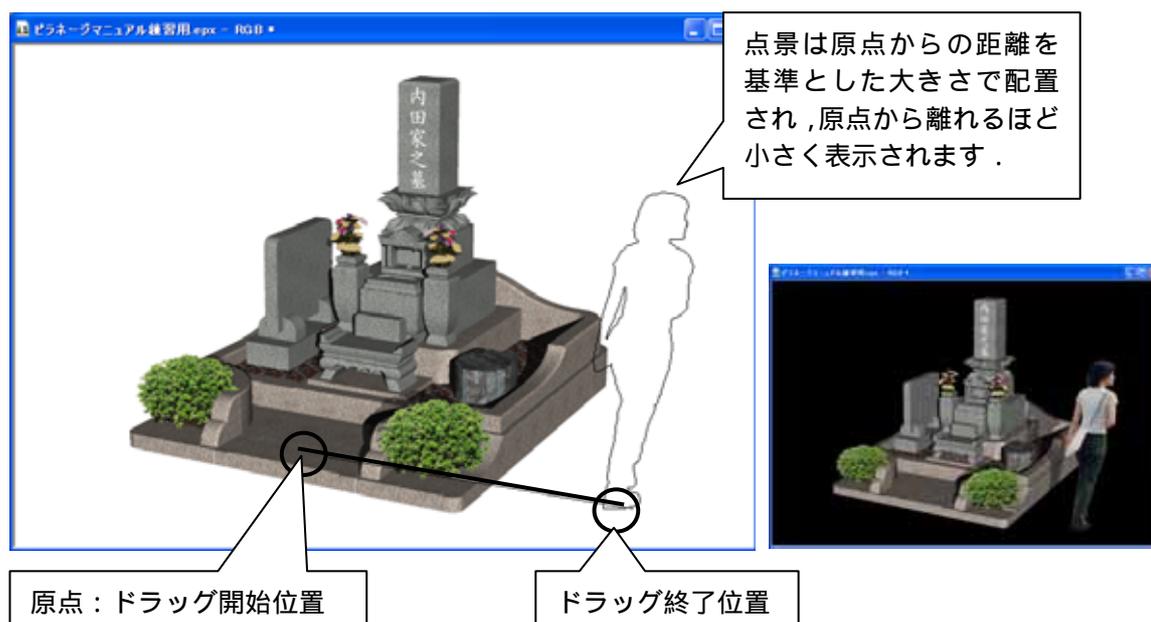
3. 1~7の手順と同様に、外柵手前部分にも【__UchidaUnicom】 - 【06_花立・植栽】 - 【050_植木】 - 【植栽 1】を配置します。

第3項 任意位置への配置手順

ここでは人物や植木などを任意の場所に配置する手順をご説明します。通常、点景は面に対して配置を行いますので背景などの何も無い所には配置ができませんが、原点を面に指定することで任意の場所に配置することが可能です。



1. 『スタイルマネージャ』の【__UchidaUnicom】 - 【98_点景(人)】 - 【010_人物】 - 【010_写真】 【020_女性】 【女性008】を【ダブルクリック】で選択します。
2. 『作業用ウィンドウ』で指定しやすい階段などの面から【ドラッグ】して配置したい場所まで離します。



第4節 配置後の点景調整・削除

配置した未確定点景は、大きさ、形、位置、回転を調整することができます。また、複数の点景を一括して同じ内容で調整することもできます。ここでは配置した点景の削除、位置移動、大きさの変更、影の調節をする手順をご説明します。

第1項 点景マネージャ概要

『詳細設定』内の【点景マネージャ】についてご説明します。

ツールバー： 点景の機能を選択します



点景リスト：
配置済みの点景を表示します

- 画像内の点景の表示 / 非表示を切り替えます
- 点景の影の表示 / 非表示を切り替えます

各種設定
影や点景効果などの詳細設定を行います

- 読み込み
- 保存
- 選択
- 可視・不可視
- 調整
- 削除
- 確定
- 影の生成

第2項 点景の削除

配置した点景を削除する手順をご説明します。

- 『詳細設定』 - 【点景マネージャ】の点景リストから、削除する点景を選択します。
- アイコンの【削除】ボタンをクリックします。

Ctrl キーを押しながら選択することで複数の選択が可能です。

削除をやり直したい場合はツールバーの中の【元に戻す】で画像が復元します。



第3項 点景の移動と大きさの変更

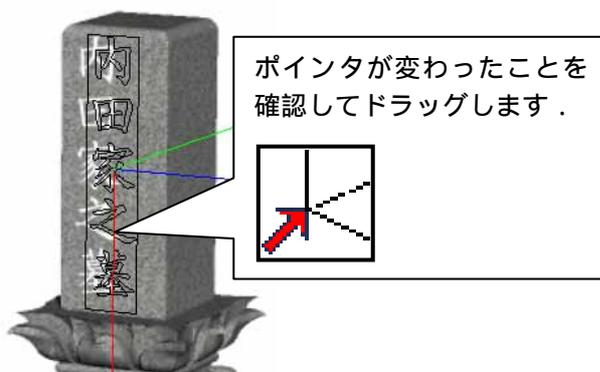
配置した点景を移動する手順をご説明します。

1. 『詳細設定』 - 【点景マネージャ】の点景リストから、移動する点景を選択します。
2. アイコンの【調節】ボタンをクリックすると、『作業用ウィンドウ』上で選択されている点景上に調整ツールが表示されます。



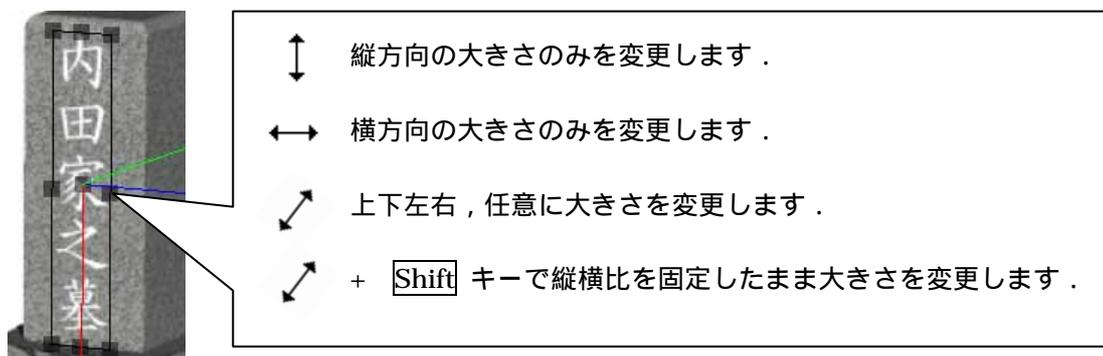
移動する場合

調整ツールの内部にマウスポインタを置くと、マウスポインタの形が下図のように変わりますので、必要な方向にドラッグして点景を移動します。



大きさを変更する場合

調整ツールの角「」部分にマウスポインタを置くと、マウスポインタの形が下図のように変わり大きさ調節が可能になります。



第4項 点景の影

配置した点景の影調節についてご説明します。(『スタイルマネージャ』の【__UchidaUnicom】内に登録されている「03_文字書き」・「04_飾り枠・家紋・梵字」以外の点景には初期の状態で見え隠しされています。必要に応じて作業を行ってください。

影の表示・非表示

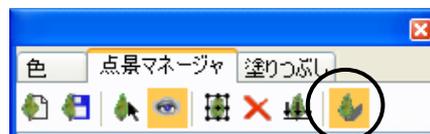
1. 『詳細設定』 - 【点景マネージャ】の点景リストから影調節をする点景を選択します。
2. 点景、影のチェックリストを外します。



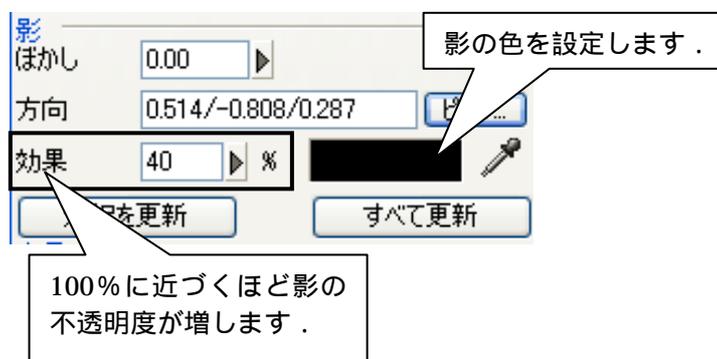
影の透明度を上げる

1. 『詳細設定』 - 【点景マネージャ】の点景リストから影調節をする点景を選択します。
2. ツールバーの【影の生成】ボタンが選択されていることを確認します。

【調整】が選択されていると【影】の詳細設定ができませんので、設定の際はチェックを外してください。



3. 【点景マネージャ】の「効果」ボックスに値をキー入力するか、矢印ボタンをクリックして表示されるスライダーで指定します。(効果 右側の□長押しでスライダーが表示されます)



影の調整は全ての点景に対して適応されます。
影の効果を変更すると、『作業用ウィンドウ』に表示されている影に即座に反映されます。
部材がない背景部分には影は表示されません。

第5節 背景

第1項 背景の貼り付け

背景の貼り付けを行う手順をご説明します。背景には自動的に面ロックが選択されます。

1. 『スタイルマネージャ』の【__UchidaUnicom】 - 【05_背景】から貼り付けたい背景のフォルダを選択します。

2. 貼り付けたいスタイルを【ダブルクリック】で選択します。



3. 『作業用ウィンドウ』の背景部分で【クリック】してください。背景が反映されます。



やり直す場合

背景は上塗りされますので、やり直す場合は「復元」をせずに、そのままスタイルを選択しなおし、再度『作業用ウィンドウ』上で【クリック】することも可能です。

単色を使用して色を変更する場合

背景に単色を利用する場合は、【__UchidaUnicom】 - 【05_背景】 - 【990_単色】 【単色(白)】を選択し、『詳細設定』ウィンドウで【色】タブの「カラースペクトラム」か「カラーパレット」にて変更を行います。

詳細は第3節「点景の配置」第1項「文字の配置手順」の「文字色の変更」をご覧ください。



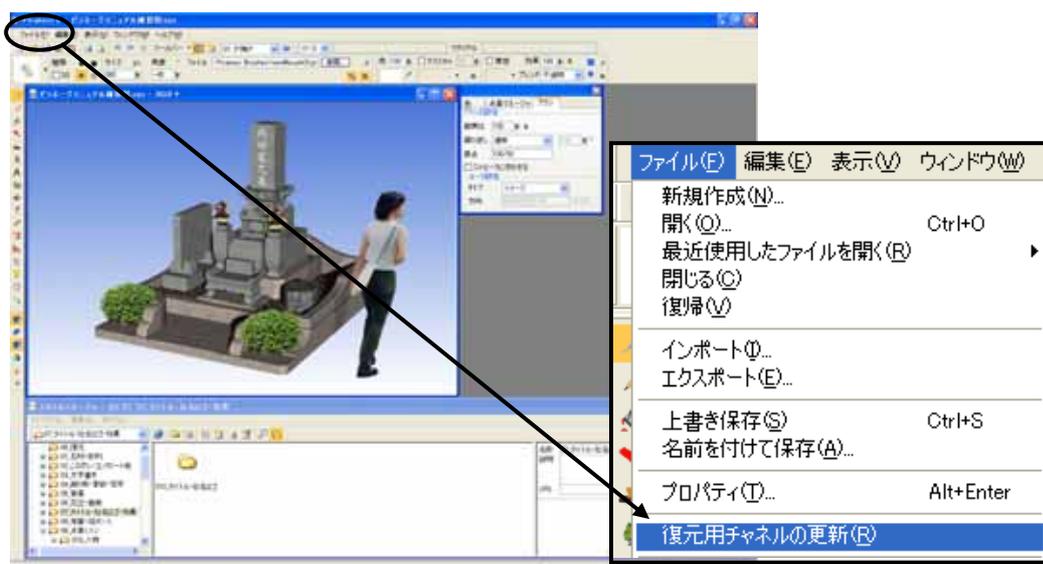
第6節 仕上げ（手書き風イメージの作成）

MICS ピラネージは元画像となるカラー図面から手書き風のイメージ画像を作成します。

イメージ画像は水彩画や油絵・色鉛筆など多数のスタイルで幅広い表現が可能です。すべての設定が完了したら仕上げを行います。

第1項 復元用チャネルの更新

1. 全ての設定を完了したことを確認し、メニューの【ファイル】から【復元用チャネルの更新】を選択します。



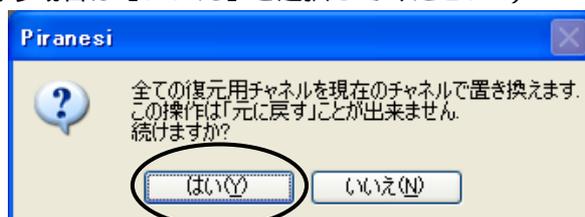
復元用チャネルの更新

EPiX ファイルは作業用として、色情報を持った「RGB チャネル」・奥行き情報を持った「深さチャネル」・素材情報を持った「マテリアルチャネル」という 3つのチャネルがあり、その他にそれぞれの復元用のチャネルがあります。復元用のチャネルは編集前の状態が保存されており、「復元用チャネルの更新」コマンドを実行すると、復元用チャネルは、現在の「RGB チャネル」・「深さチャネル」・「マテリアルチャネル」の情報で上書きされ、それまでペイントしていた色が、手書き風の図面を作成する際に正しく再現されます。

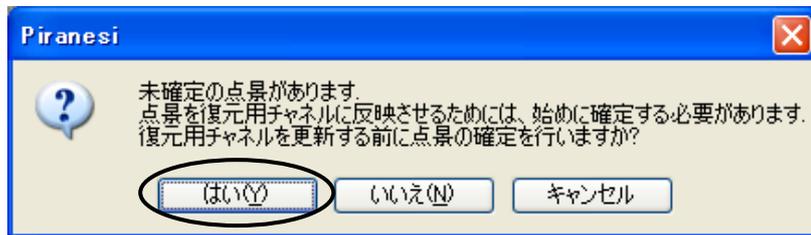
操作の取り消し

【復元用チャネルの更新】の操作は取り消すことができません。また、復元用チャネルの更新後に【編集 / 元に戻す】コマンドを実行すると、1つ前の操作が取り消されます。

2. メッセージダイアログが表示しますので、修正する必要がなければ【はい】を選択します。（修正を行う場合は【いいえ】を選択してください。）



3. 点景を配置した場合は、下図のメッセージダイアログが表示します。【はい】を選択して点景の確定を行います。



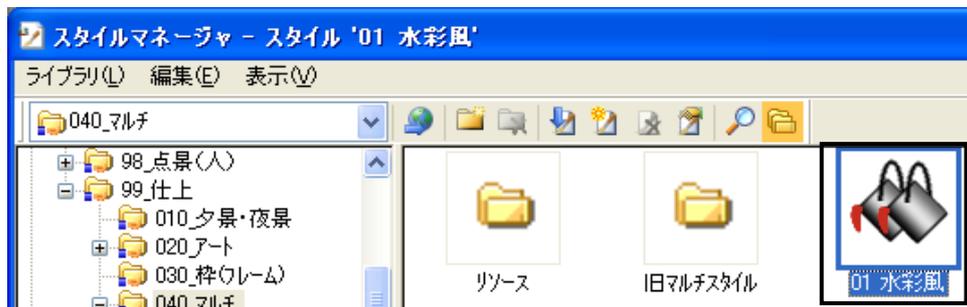
第2項 手書き風イメージ図の作成

手書き風のイメージを作成します。この作業は「復元用チャンネルの更新」の後に行ってください。

1. 『スタイルマネージャ』の【_UchidaUnicom】 - 【99_仕上】 - 【040_マルチ】を選択します。



2. 適応したいイメージ図のスタイルを【ダブルクリック】で選択します。



3. 『作業用ウィンドウ』上で【クリック】します。スタイルが反映されます。



イメージ図の作成は画像の大きさにより処理時間が異なります。サイズの変更はペデュートの設定になりますので、P4「第1章第2節第3項 イメージサイズの設定」を参照して下さい。なお、ピラネージでは画面全体のサイズの変更はできません。

イメージ図作成のやり直し

やり直したい場合はツールバーの  【元に戻す】かスタイルマネージャ内の【復元(マテリアル)】を使用してください。

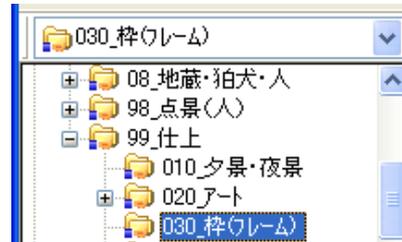
イメージ図作成を途中で中止したい場合

キーボードの **[Esc]** キーでキャンセルになり、処理が途中で止まりますので、上記の「やり直し」を適応して、元の画像に戻してください。

第2項 枠(フレーム)を付ける

手書き風のイメージにする前に、枠(フレーム)を付けることが可能です。必要な方のみご利用ください。なお、この作業は「復元用チャネルの更新」の後に行ってください。

1. 『スタイルマネージャ』の【_UchidaUnicom】
- 【99_仕上】 - 【030_枠(フレーム)】を選択します。



2. 貼り付けたい枠のスタイルを【ダブルクリック】で選択します。



【01_水彩】枠の色はツールオプションで変更が可能です。
(デフォルト：白)



3. 『作業用ウィンドウ』上で【クリック】します。枠が反映されます。



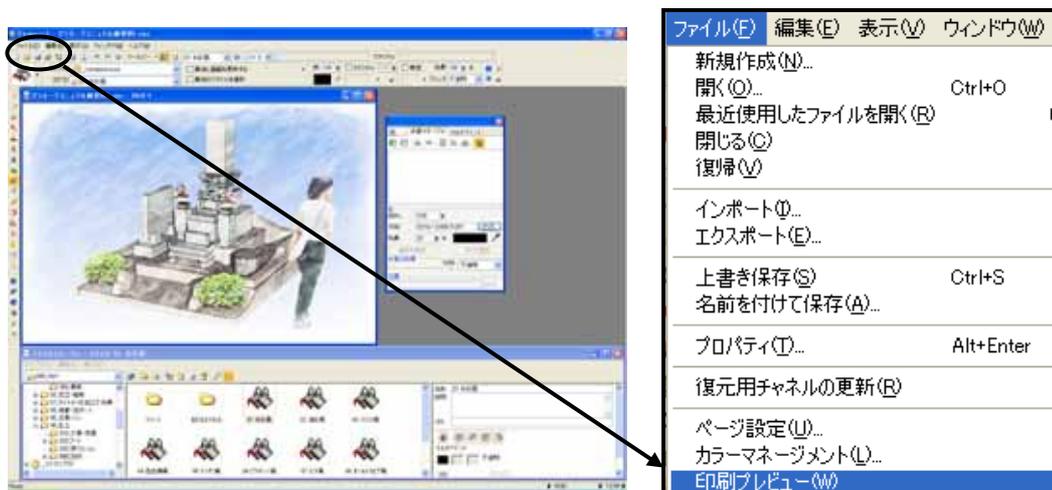
枠の適応をやり直したい場合はツールバーの  【元に戻す】か、スタイルマネージャ内の【復元(マテリアル)】を使用してください。

第7節 印刷と画像の保存

第1項 印刷手順

手書き風イメージ図を印刷する手順をご説明します。なお、この手順は「復元用チャネルの更新」の直後に行うことで「加工前」のリアルなカラー図面を作成することも可能です。

1. メニューの【ファイル】から【印刷プレビュー】を選択します。



2. 『印刷プレビュー』ダイアログが表示されますので【設定】ボタンを押し、『ページ設定』画面で印刷の向きを【横】にして【OK】を押します。

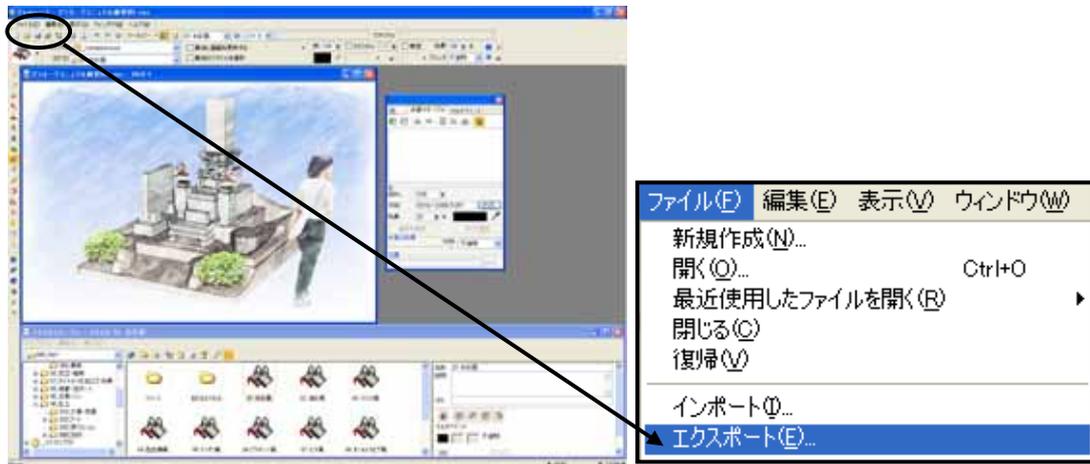


3. 【印刷】ボタンを押すと「印刷」ダイアログが表示されますので、プリンタを選択して【OK】すると印刷がされます。

第2項 画像の保存

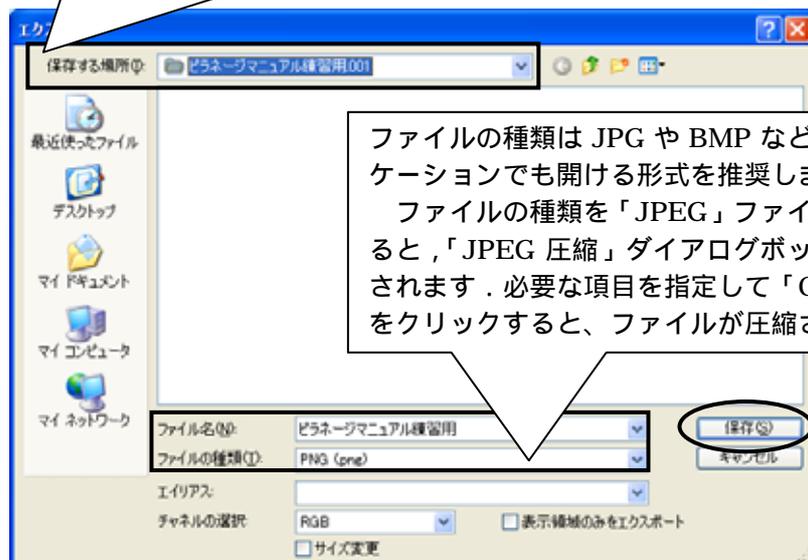
作成した手書き風イメージ図を保存する手順をご説明します。それぞれの手書き風のスタイルを作成して複数枚保存することも可能です。

1. メニューの【ファイル】から【エクスポート】を選択します。



2. 『エクスポート』ダイアログが表示されますので、保存する場所が図面管理の「外柵名称」になっていることを確認して、ファイル名にわかりやすい名前を付けます。ファイルの種類を選択して【保存】を押します。

保存場所は図面管理で作成した「外柵名称」がデフォルトになりますので、保存場所を変更したい場合は任意の場所を指定してください。



保存した手書き風スタイル以外の画像を作成する場合は、保存後にツールバーの  【元に戻す】で『作業用ウィンドウ』を戻して他のスタイルを適応してください。

第5章 テクスチャの登録

第1節 カテゴリの作成手順

スタイルマネージャへ自社のオリジナルカテゴリを作成する手順をご説明します。

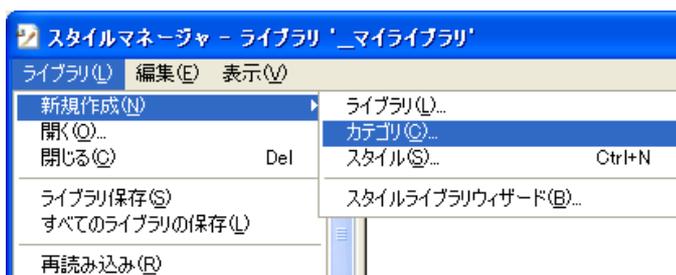
最初に「石目」や「背景」などのカテゴリフォルダを作成します。

【__UchidaUnicom】などのライブラリフォルダは読み込み専用ですので、新規のカテゴリを作成することはできません。新規でカテゴリを作成する場合は【__マイライブラリ】を選択してください。

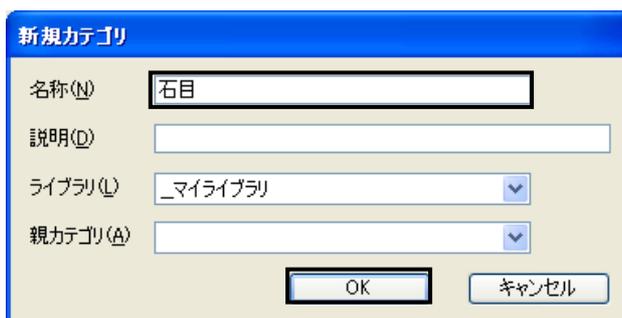
1. 『スタイルマネージャ』から【__マイライブラリ】を選択します。



2. 『スタイルマネージャ』メニューの【ライブラリ】から【新規作成】 - 【カテゴリ】を選択します。



3. 『新規カテゴリ登録用』ウィンドウが表示されますので、名称に「石目」など作成したいカテゴリフォルダの名前を付けて【OK】を選択します。

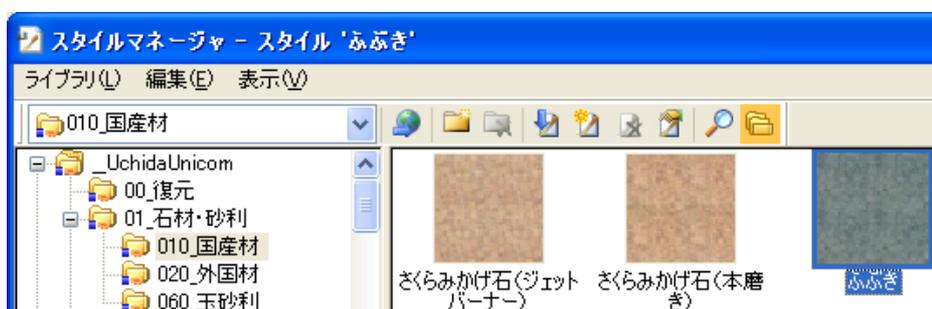


第2節 オリジナルスタイルの登録手順

デジカメやスキャナで取り込んだ「石目写真」や「画像」などをピラネージで使用するために登録する手順をご説明します。今回は石目の登録を行います。

背景のグラデーションなどは画像となりますので、石目と同様の手順で登録することが可能です。

- 『スタイルマネージャ』から用途に合わせて既存のテクスチャを選択します。今回は石目を登録しますので、【_UchidaUnicom】 - 【01_石材・砂利】から【010_国産】の【ふぶき】を【ダブルクリック】します。

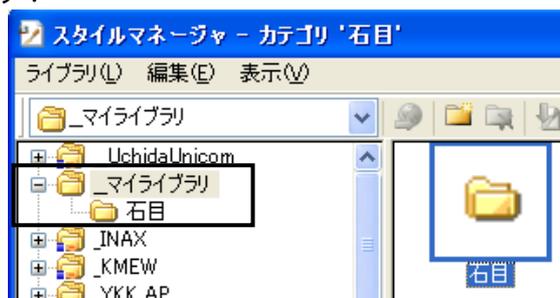


【_UchidaUnicom】の石目や砂利などスタイルには、あらかじめロックや質感などの設定がされています。

既存のスタイルを選択して画像を入れ替えることによって、用途に合った設定がオリジナルスタイルにも継続されますので、背景の場合は「背景カテゴリ」内の「スタイル」、点景の場合は「点景カテゴリ」内の「スタイル」など、登録する用途に合わせてスタイルを選択してください。



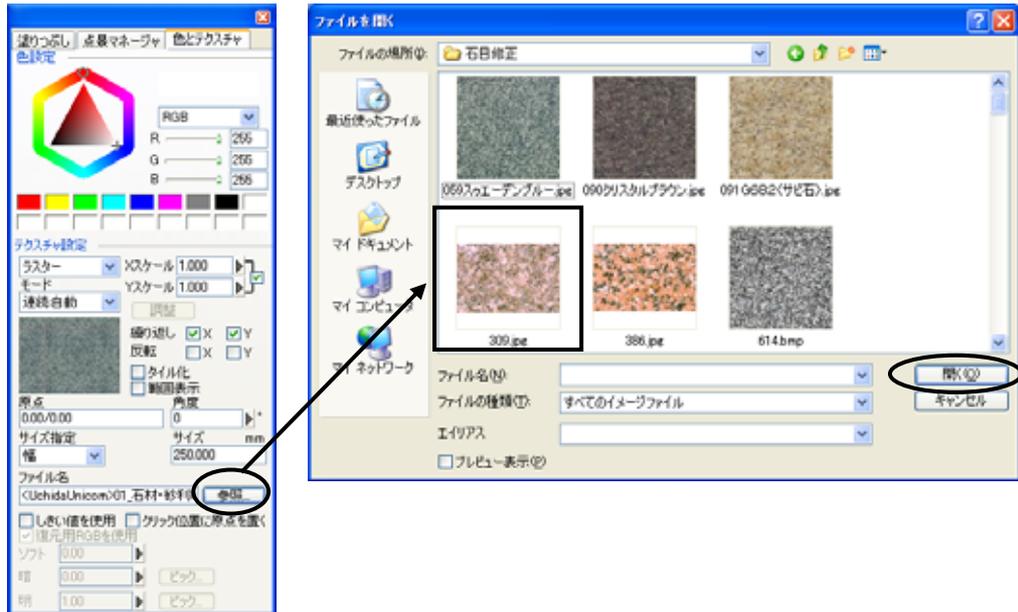
- 『スタイルマネージャ』 - 【_マイライブラリ】 - 【石目】を【ダブルクリック】で開きます。



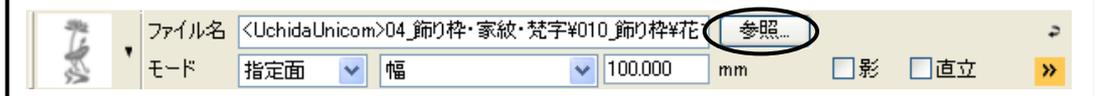
8. 『詳細設定』ウィンドウの【色とテクスチャ】を表示します。



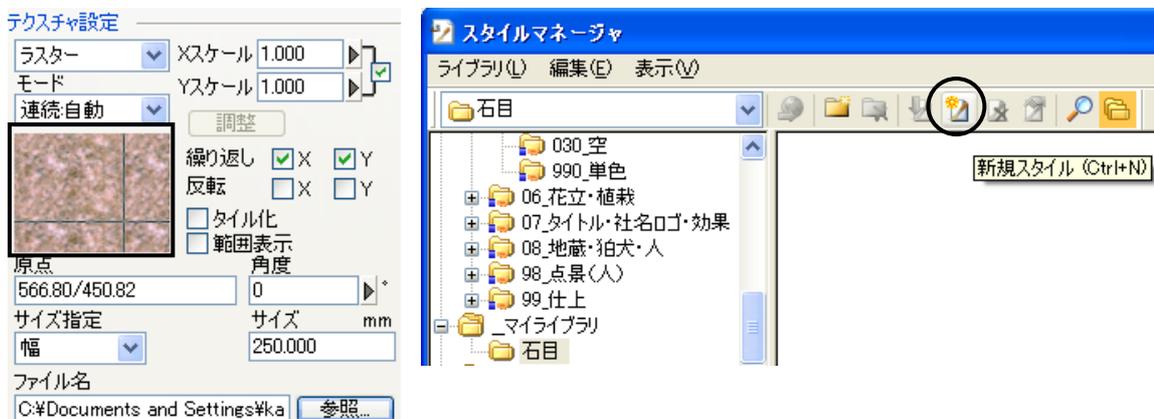
9. ファイル名の【参照】ボタンを押して、登録したいテクスチャを選択し【開く】を押します。(登録するテクスチャは事前に「マイドキュメント」や「マイピクチャ」などの分かりやすい場所に保存してください。)



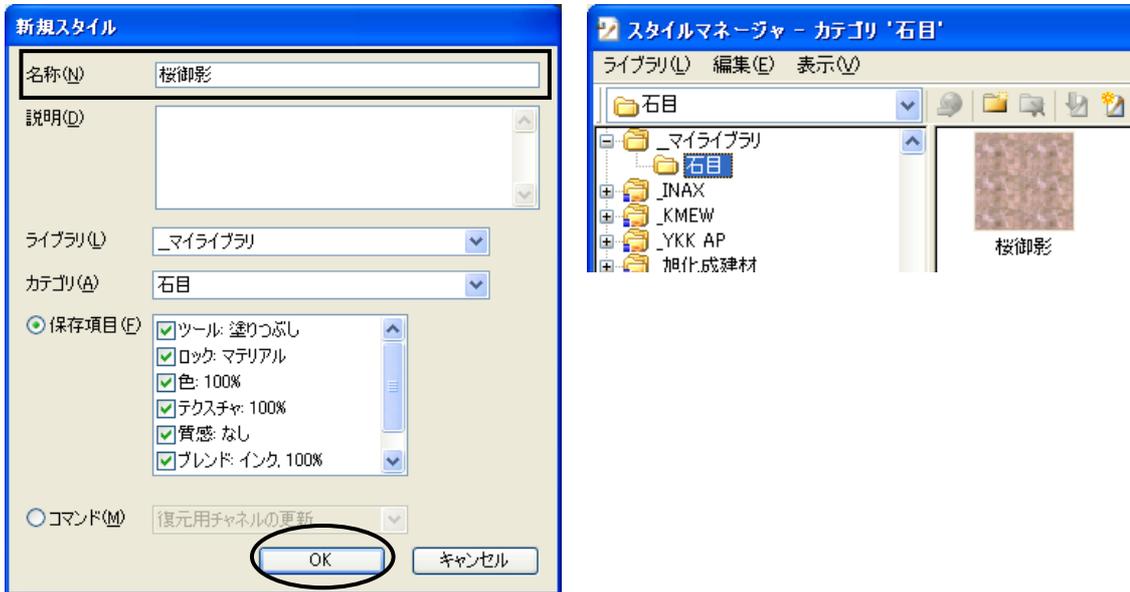
点景の画像を入れ替える場合は、ツールオプションの【参照】から画像を選択することが可能です。



10. 『詳細設定』ウィンドウ内のテクスチャが変更されていることを確認して、『スタイルマネージャ』のツールから【新規スタイル】ボタンを選択します。(『スタイルマネージャ』 - 【右クリック】 - 【新規スタイル】でも同様の操作です。)

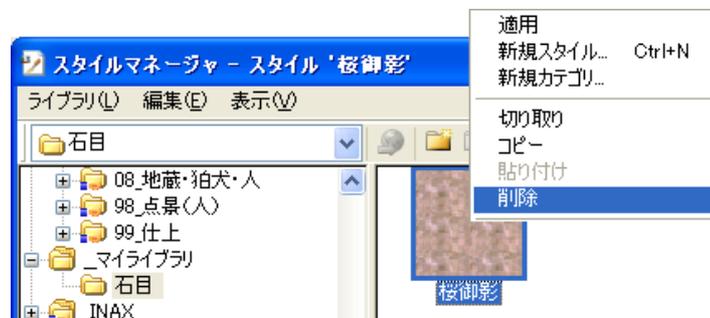


11. 『新規スタイル登録用』ウィンドウが表示されますので、名称に分かりやすい名前を入力して【OK】を押して、『スタイルマネージャ』に石目が登録されたことを確認します。



登録したスタイルを削除する手順

『スタイルマネージャ』で登録したスタイルを選択して、キーボードの **Delete** キーで削除するか、スタイルを選択して【右クリック】 - 【削除】を選択してください。



作成したカテゴリフォルダを削除する手順

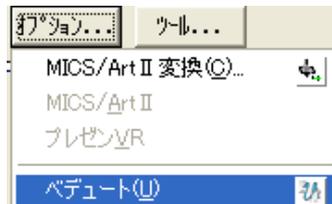
カテゴリを削除する場合は『スタイルマネージャ』の「ツリー」でカテゴリを選んで **Delete** キーで削除することが可能です。



第6章まとめ

第1節 MICS ピラネージまでの流れ

1. 図面管理で設計データを選択し、[オプション] - [ベデュート] を起動します。



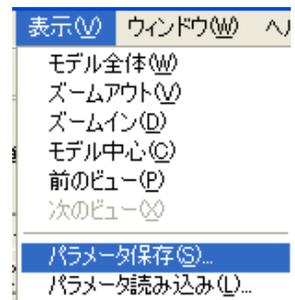
2. 視点・光源を設定し、【影】・【スムーズ】を ON にします。地面が必要な場合は地面を設定します。



3. 設定した内容を保存する場合は、[表示] - [パラメータの保存] をします。

ベデュートはピラネージへの変換をする為の画面ですので、ピラネージ用に保存をし、再度起動しても元のデータは保存されていません。

再度ベデュートを起動し、保存したパラメータを読み込む場合は、[表示] - [パラメータの読み込み] をします。



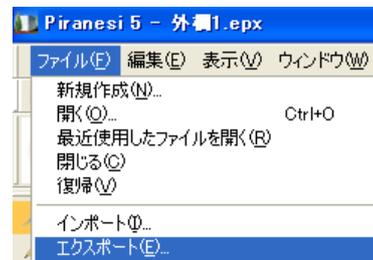
4. [ファイル] - [保存] をし画面を閉じます。

保存名は外欄名称と同様にして下さい。外欄名称と違う名前を付けて保存した場合は、図面管理からではなく、データを直接起動することになります。

5. [オプション] - [ピラネージ]を起動します。



6. 石目や、植栽など色付けを行います。
7. 全ての色付けが終わりましたら,[ファイル]-[上書き保存]で1度上書き保存をします。
8. 設定が終わりましたら[ファイル]-[復元用チャンネルの更新]で確定します。
「復元用チャンネルの更新」をした場合は確定ですので、それ以降の色付けができません。ご注意下さい。
9. 仕上げを行います。(水彩画や線画など)
10. 「jpg」などの画像データが必要な場合には,[ファイル]-[エクスポート]をして保存します。



11. 必要に応じて印刷します。
12. ピラネージを終了します。「手順7」で1度保存してあるので,[ファイル]-[終了]でピラネージのデータを保存しないで終了します。
保存しない理由は、1度「復元用チャンネルの更新」をして保存をしてしまうと修正ができなくなります。なので色付けしたまでのデータで保存しておきます。
「復元用チャンネルの更新」をして保存をし、修正する場合は、再度色付けからやり直しになりますのでご注意下さい。

注意事項

複数のピラネージデータを残しておく場合は、名前を付けて保存をしなければなりません。しかし、外柵名称と違う名称ですと、図面管理から開く事はできません。また、図面管理からデータをメールで送る際には(データを選択後の右クリックメニューの送信)添付データに含まれません。

修正用にデータを残しておく場合は、元データとして、「復元用チャンネルの更新」をする前の、色付けしたデータを1つ残しておく必要があります。

外柵名称と違うデータ名のピラネージを起動するには直接起動します。

- (1) 図面管理で右クリックし[エクスプローラ]を起動します。
- (2) 任意のピラネージデータをダブルクリックします。

M I C Sピラネージ
チュートリアル 第1版

2008年11月1日 第4版1刷発行

発行・印刷・製本

ウチダユニコム 株式会社

東京都立川市錦町 2-1-2

〒190-0022

TEL 042-526-0722

本書を無断で複写複製(コピー)することを禁止します。
本書の内容は製品改良のため予告なしに変更される場合があります。

落丁・乱丁はお取り替えいたします。