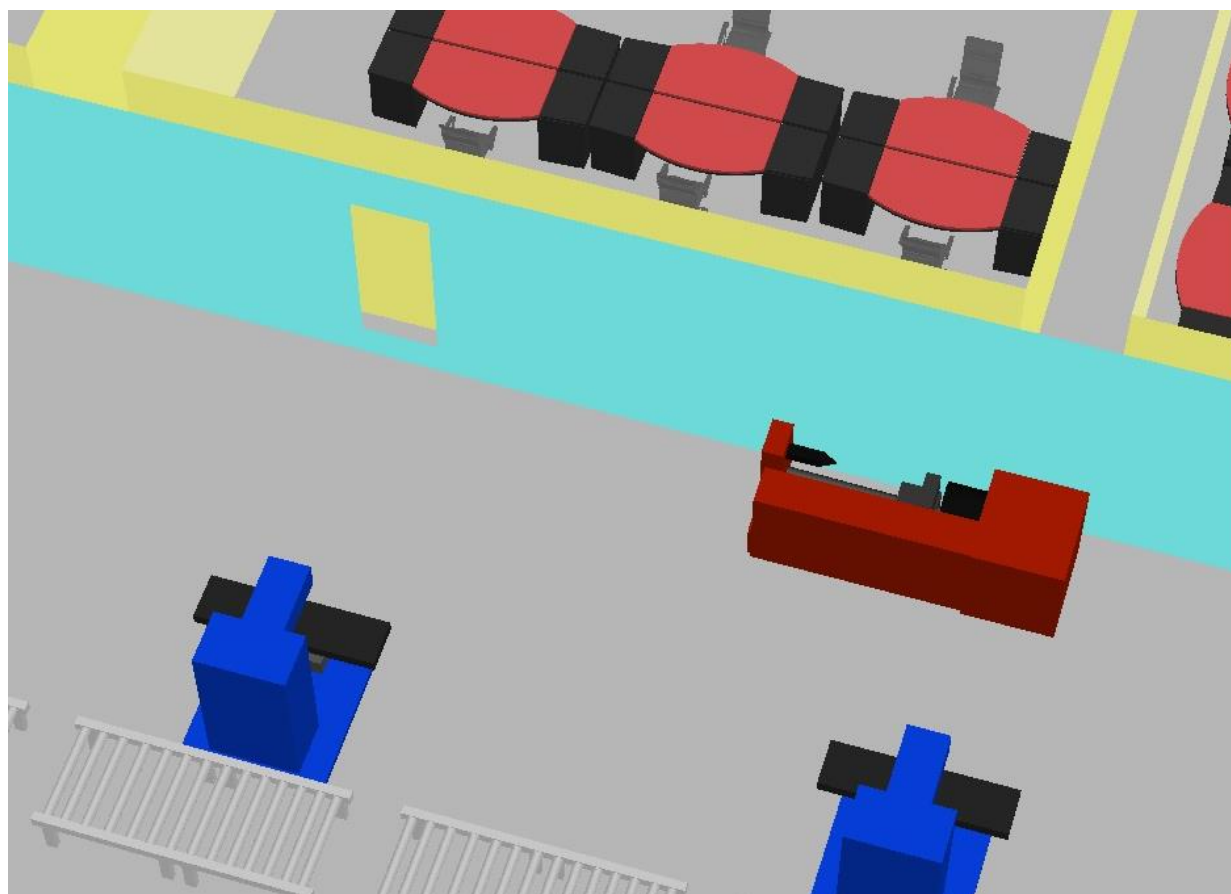


ユーザーズガイド

コンフィギュレータ



株式会社リアリニット

2017/6/19 版

目次

1	インストール方法.....	3
2	システムの起動と終了	5
2.1	スタート画面からの起動	5
2.2	デスクトップからの起動	6
2.3	システムの終了.....	7
3	デバイスコンフィギュレータ	9
3.1	概要	9
3.2	ページの編集.....	9
3.3	デバイスの編集.....	13
3.4	壁内デバイス.....	17
3.5	デバイス情報の一括インポート	19
3.6	修正内容の保存.....	22
4	3D ファイルの組み込み	25
4.1	概要	25
4.2	3D ファイル参照の仕組み	25
4.3	3D ファイル組み込み手順	25
5	お問い合わせ方法.....	29

第 1 章 インストール方法

1 インストール方法

本ソフトウェアは、Web エクスポートのプログラムと同時にインストールされます。

詳しい手順は、Web エクスポートのマニュアルを参照してください。

第 2 章 システムの起動と終了

2 システムの起動と終了

2.1 スタート画面からの起動

まずは、Windows 8.1 の場合について起動方法を説明します。

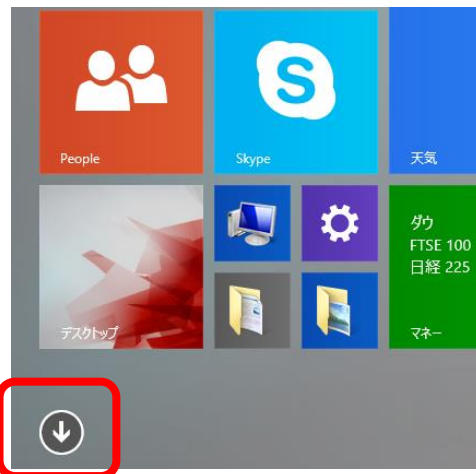
- (1) スタート画面のタイルを選択します。

デスクトップの左下にあります。



- (2) スタート画面左下の矢印を選択します。

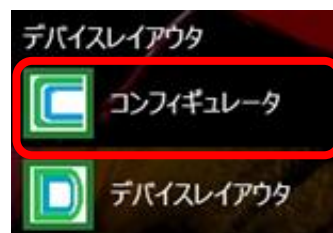
デスクトップの左下にあります。



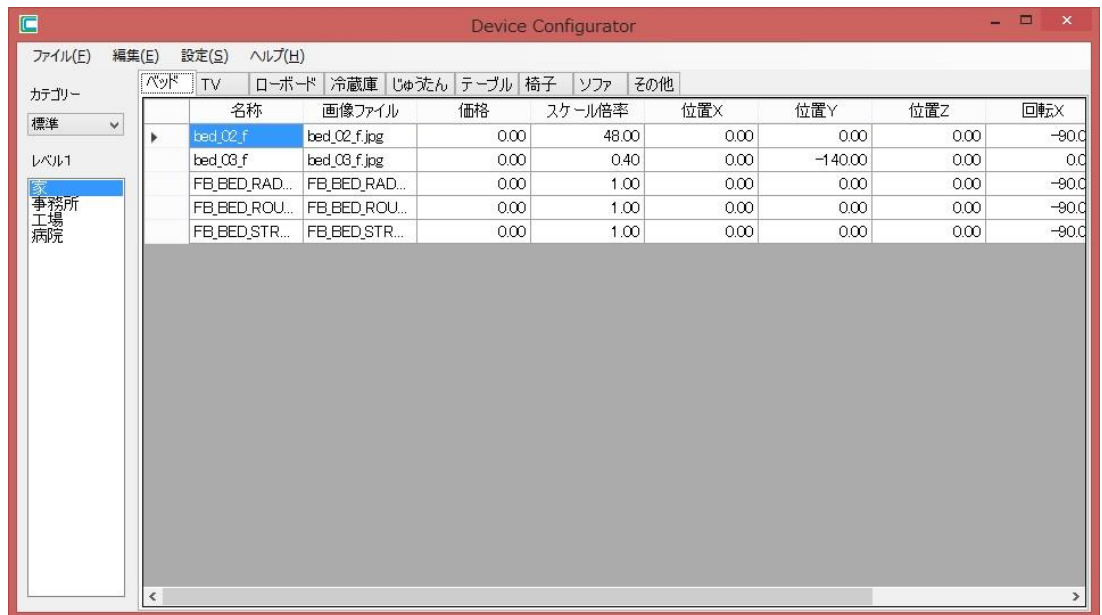
- (3) アプリリストの中の、「デバイスレイアウト」を探します。

二つのアプリケーション用ショートカットがあります。

<コンフィギュレータ>を選択します。



- (4) コンフィギュレータが起動します。

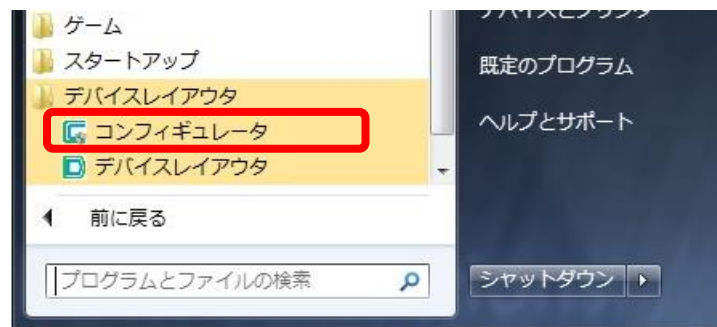


Windows 7 の場合は、以下の手順となります。

- (1) スタートボタンを押します。
デスクトップの左下にあります。



- (2) [すべてのプログラム]—[デバイスレイアウト]を選びます。
二つのアプリケーション用ショートカットがあります。
<コンフィギュレータ>を選択します。



- (3) コンフィギュレータが起動します。

2.2 デスクトップからの起動

インストール時に、デスクトップへのショートカット追加を行った場合、デスクトップから起動することもできます。

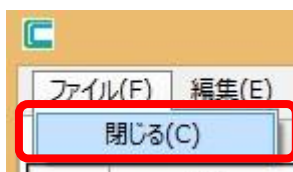
「コンフィギュレータ」のショートカットをダブルクリックすることで、コンフィギュレータが起動できます。



2.3 システムの終了

コンフィギュレータの終了方法は以下の通りです。

- (1) メインメニューの[ファイル]-[閉じる]を選択します。
コンフィギュレータが終了します。



第3章 デバイスコンフィギュレータ

3 デバイスコンフィギュレータ

3.1 概要

デバイスコンフィギュレータは、デバイスレイアウトのデバイスタブに表示される情報を変更するためのソフトウェアです。

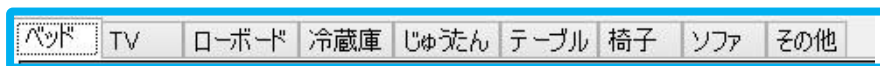
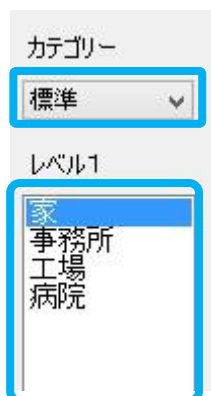
デバイスコンフィギュレータを起動すると、現在の設定内容がデータビューに表示されます。変更内容は設定ファイルに反映され、次回デバイスレイアウトを起動した際には新しい内容で作業ができるようになります。



3.2 ページの編集

デバイスレイアウトには、デバイス切り替え用のタブページが存在しますが、以下3つのレベルで管理できるようになっています。

- カテゴリー
- レベル1
- レベル2



カテゴリには、[標準]と[壁上]の二つがあります。標準は、床面に配置する備品類を指し、[壁上]とは、部屋壁に埋め込む形式の物品(ドアや窓など)を指します。

レベル1とレベル2は、ユーザーが自由に項目を編集できます。

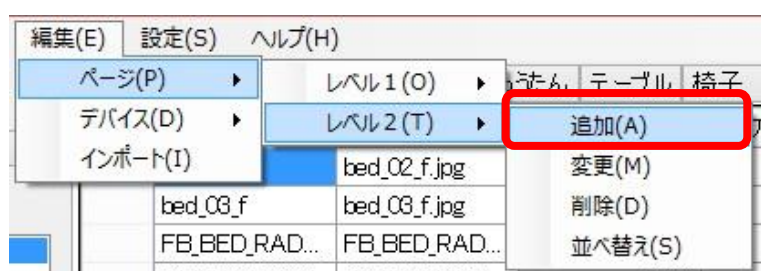
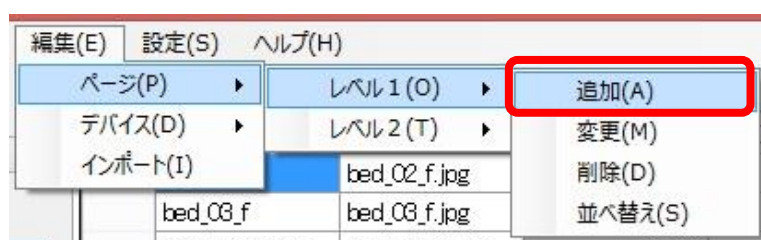
- カテゴリの変更

[カテゴリ]コンボボックスで、編集対象としたいカテゴリを選択できます。



- ページの追加

対象とするレベルに対応する、メインメニューの[ページ]-[レベル1]-[追加]または[ページ]-[レベル2]-[追加]を選択します。



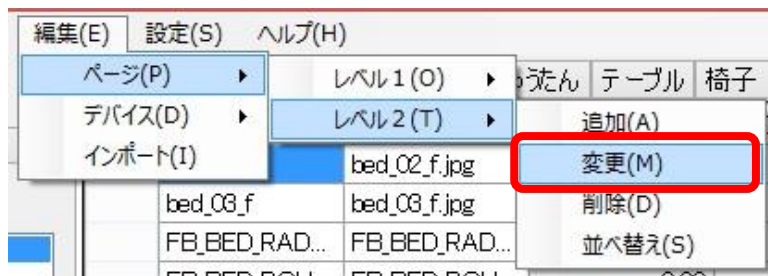
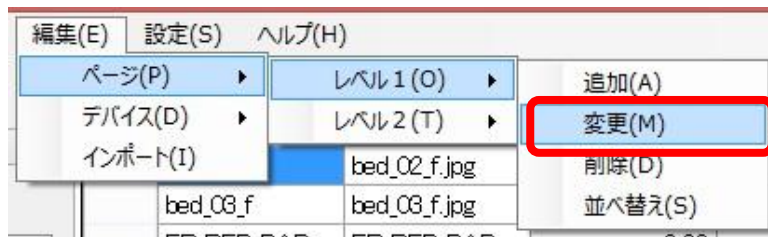
[ページ設定]ダイアログボックスが表示されます。[デフォルト]は、言語共通で表示される名称、[日本語]は、日本語の場合に表示される名称で、複数言語に対応する必要がない場合は、デフォルトのみを指定すればOKです。

ページの名称を自由に設定し<OK>ボタンを押すと、指定した名称のページが追加されます。



- ページ名の変更

データビュー上で、名称を変更したいページを選択した状態で、対象とするレベルに対応する、メインメニューの[ページ]-[レベル 1]-[変更]または[ページ]-[レベル 2]-[変更]を選択します。



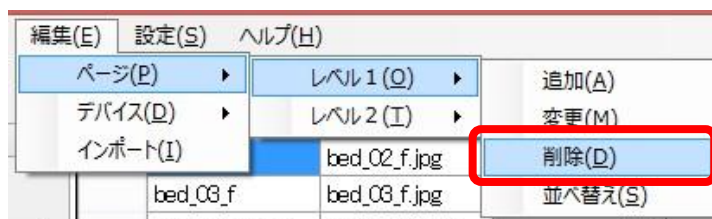
[ページ設定]ダイアログボックスが表示されます。[デフォルト]は、言語共通で表示される名称、[日本語]は、日本語の場合に表示される名称で、複数言語に対応する必要がない場合は、デフォルトのみを指定すれば OK です。

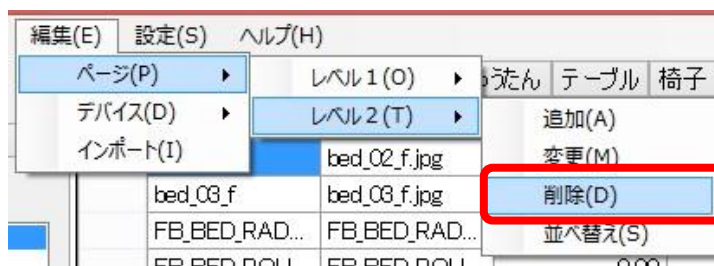
ページの名称を自由に設定し<OK>ボタンを押すと、ページ名称が変更されます。



- ページの削除

データビュー上で、削除したいページを選択した状態で、対象とするレベルに対応する、メインメニューの[ページ]-[レベル 1]-[削除]または[ページ]-[レベル 2]-[削除]を選択します。



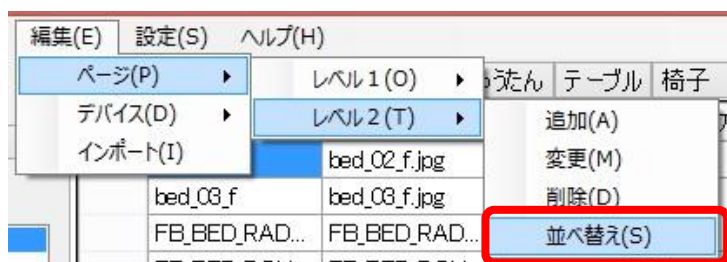
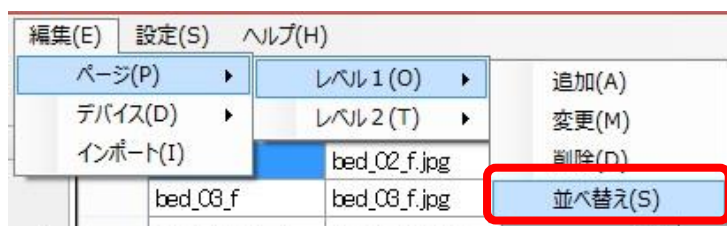


[削除確認]ダイアログボックスが表示されます。<はい>を選択すると、ページが削除されます。

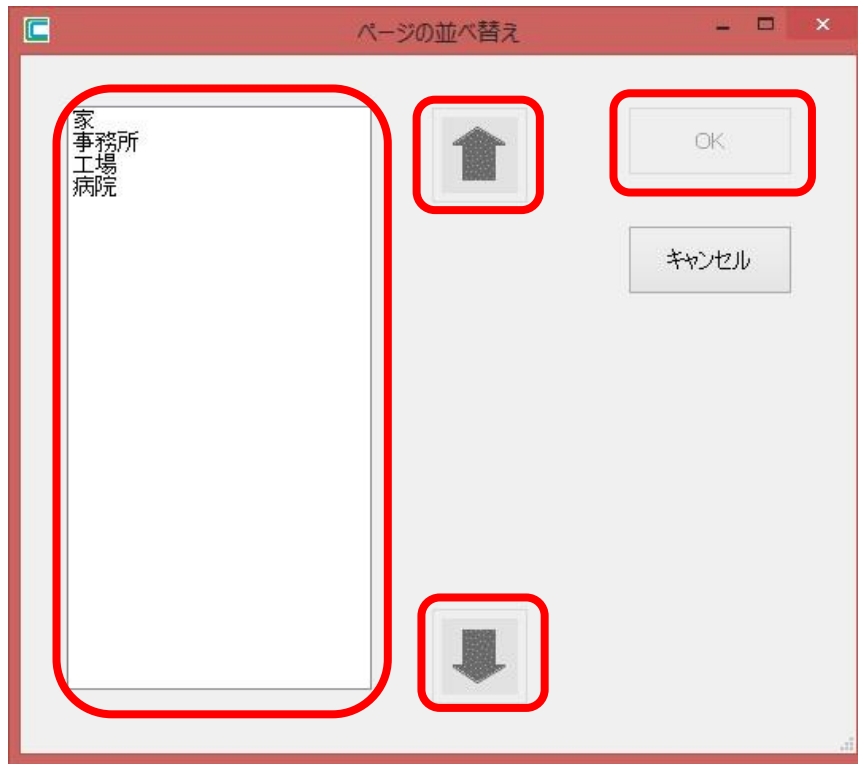


- ページの並べ替え

データビュー上で並べ替えたいレベルを選択した状態で、対象とするレベルに対応する、メインメニューの[ページ]-[レベル 1]-[並べ替え]または[ページ]-[レベル 2]-[並べ替え]を選択します。



[ページの並べ替え]ダイアログボックスが表示されます。



リストボックスでいずれかの項目を選択し、上または下の矢印ボタンを押すことで、選択中の要素を上または下へ移動させることができます。

変更が完了したら、<OK>ボタンを押してください。変更内容が反映されます。

3.3 デバイスの編集

デバイスレイアウト上で使用するデバイスの追加や情報変更などが行える機能です。

- デバイスの追加

メインメニューの[編集]-[デバイス]-[追加]を選択します。



[デバイス追加]ダイアログボックスが表示されます。

設定項目の内容は以下の通りです。

- ✓ デバイス名
デバイスの名称を指定します。既に存在する名称と一致するものを指定することはできません。
- ✓ 画像、画像ファイル
クライアントウィンドウ上に表示するアイコン用の画像を指定します。
<設定>ボタンを押すと、ファイルダイアログボックスが表示され、画像ファイルを自由に指定できます。**JPEG** または **ビットマップ** 形式のファイルを選択できます。
ファイルが指定された状態では、画像が表示されるとともに、画像ファイルのパス文字列が表示されます。
- ✓ 価格
価格計算に使用する金額を指定します。
- ✓ スケール倍率
アプリウィンドウ上に配置する際のデバイススケールを指定します。
- ✓ 位置
アプリウィンドウ上に配置する際のデバイス位置を指定します。
配置時にデバイスが空中に浮いてしまったり、あるいは床面に沈んでしまう場合は、**Y** の値を調整します。
- ✓ 回転
アプリウィンドウ上に配置する際のデバイスの向きを指定します。

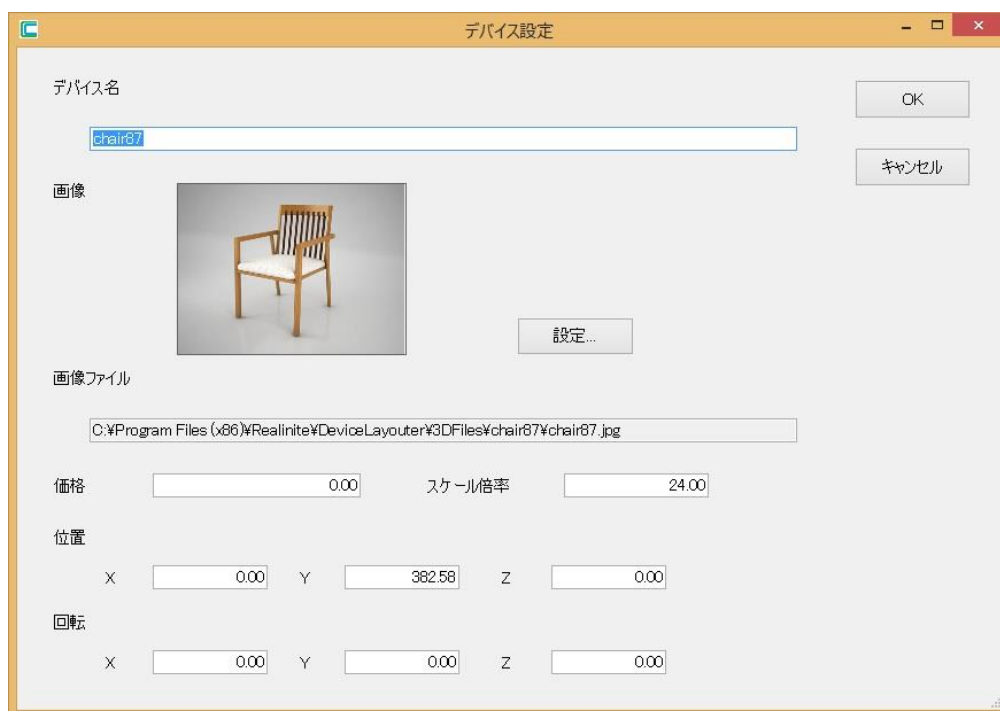
- デバイスの編集

データビュー上で編集したいデバイスを選択した状態で、メインメニューの[編集]-[デバイス]-

[変更]を選択します。



[デバイス設定]ダイアログボックスが表示されます。
デバイス名等を自由に設定できます。



- デバイスの削除

データビュー上で削除したいデバイスを選択した状態で、メインメニューの[編集]-[デバイス]-[削除]を選択します。



[削除確認]ダイアログボックスが表示されます。<はい>ボタンを押すと、選択中のデバイスが削除されます。



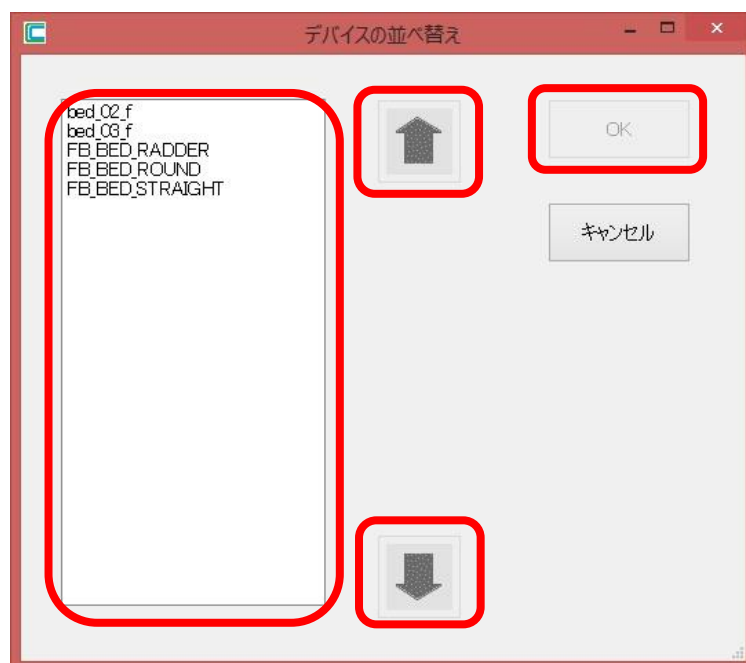
- デバイスの並べ替え

ページ上でのデバイス順序を変更するための機能です。

データビュー上で並べ替えを行いたいページを選択した状態で、メインメニューの[編集]-[デバイス]-[並べ替え]を選択します。



[デバイスの並べ替え]ダイアログボックスが表示されます。



リストボックスでいずれかの項目を選択し、上または下の矢印ボタンを押すことで、選択中の要素を上または下へ移動させることができます。

変更が完了したら、<OK>ボタンを押してください。変更内容が反映されます。

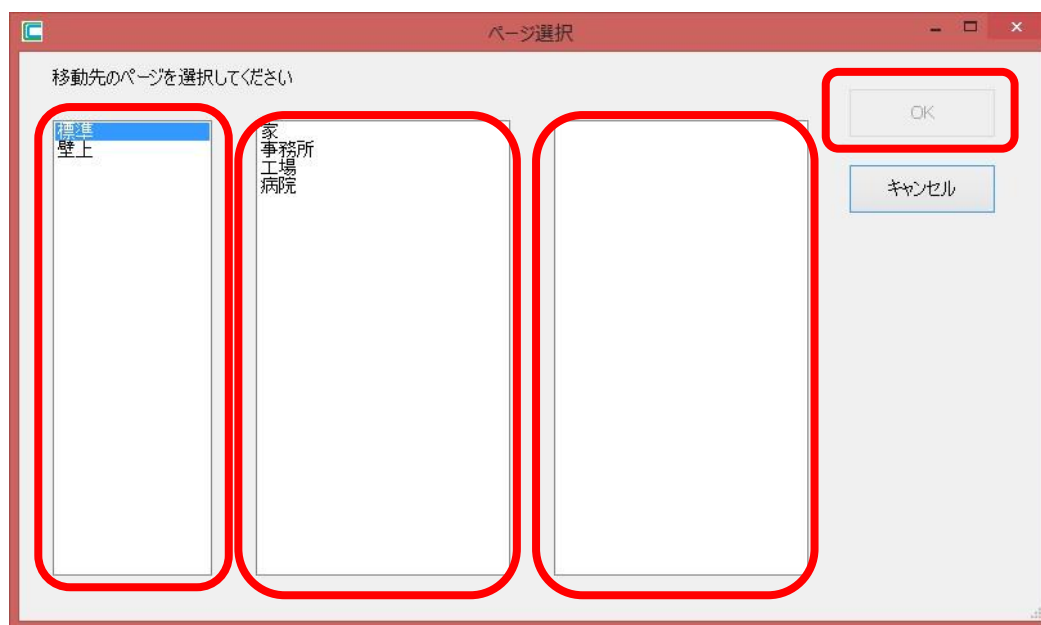
- デバイスの移動

デバイスを別のページに移動するための機能です。複数のページが存在する場合に利用可能です。

データビュー上で移動したいデバイスを選択した状態で、メインメニューの[編集]-[デバイス]-[移動]を選択します。



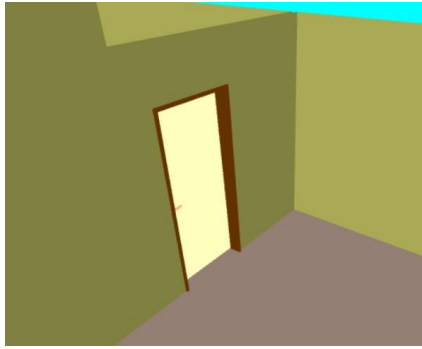
[ページ選択]ダイアログボックスが表示されます。



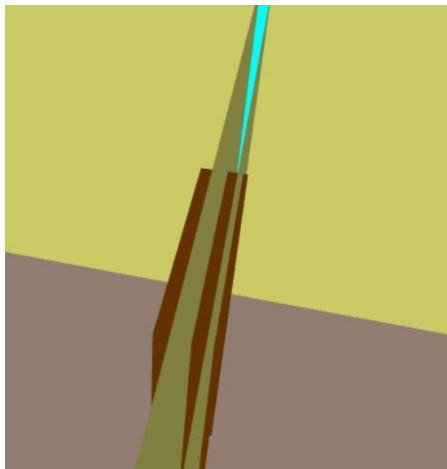
移動したいページを選択し、<OK>ボタンを押すと、選択したページにデバイスが移動します。

3.4 壁内デバイス

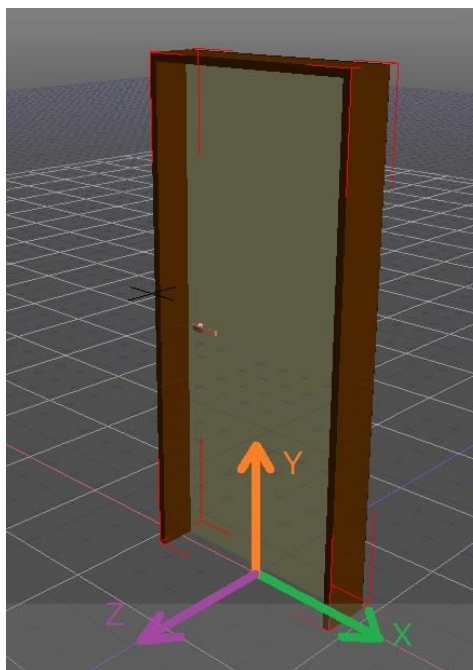
壁の中に埋め込むデバイスであり、窓やドアなどが含まれます。



一般的には、背中合わせに配置された二つの部屋の間配置して使用します。配置時に両方の壁と干渉する使い方が想定され、この場合、両方の壁に穴が自動で空きます。

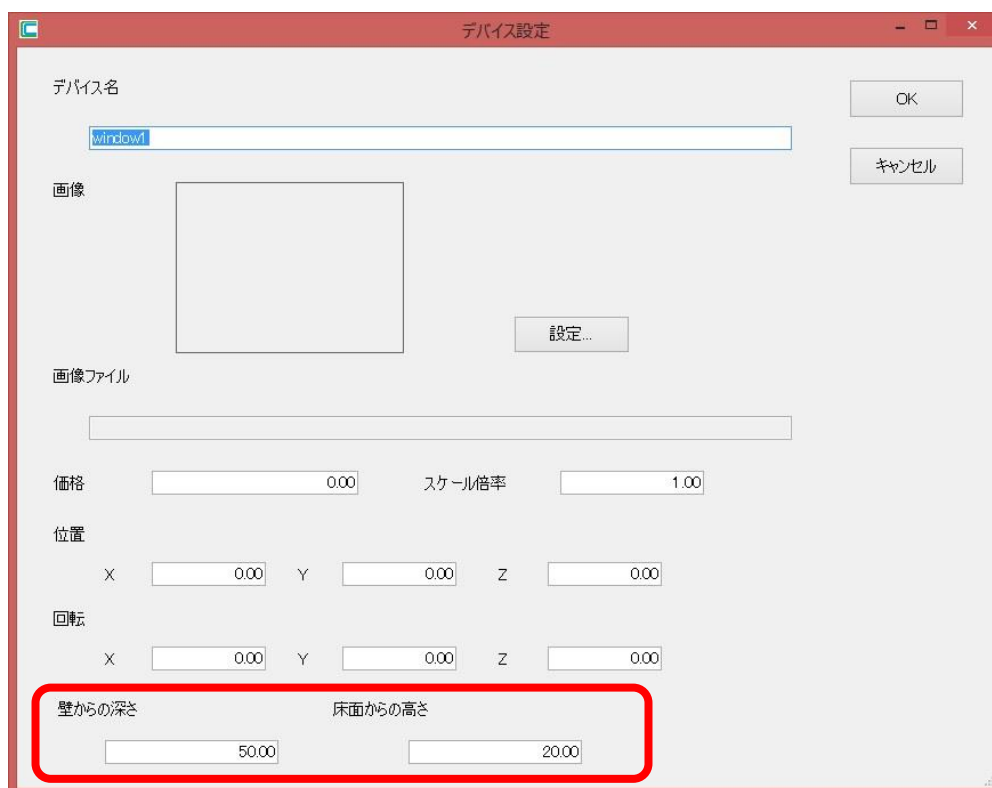


モデリングの際には、以下の図に示す通り、バウンディングボックスの中央最下部を原点とし、壁内側から見た時の右方向を X 軸、上方向を Y 軸、前方向を Z 軸としてください。



一般のデバイスと同様、位置および回転をコンフィギュレータにて与えることができます。位置は、バウンディングボックス中央最下部と実際の原点とのずれを示し、回転は、上図に示す向きにするために、3軸に対してどれだけ回転すべきかを示します。

壁内デバイス固有の設定として、[壁からの深さ]および[床面からの高さ]があります。



壁からの深さとは、壁表面からデバイス原点までの深さを示します。0 を指定した場合、デバイスの半分は壁の上方向(Z 軸の正の方向)に配置されることになります。新しいデバイスを配置しようとしたとき、壁との間で干渉がない場合はエラーとなりますので、値を設定する際には注意してください。

床面からの高さとは、床面からデバイス原点までの Y 方向の距離を示します。0 を指定した場合、デバイスは床面にぴったりと合う形で配置されます。ドアに対しては通常この設定が望ましいでしょう。新しいデバイスを配置しようとしたとき、デバイスの一部が床面の下や天井の上にはみ出す場合はエラーとなります。

3.5 デバイス情報の一括インポート

3D 形状と画像を取りまとめたディレクトリの内容を一括でインポートします。

取り込み可能な 3D ファイルは、以下の 2 種類となります。

FBX

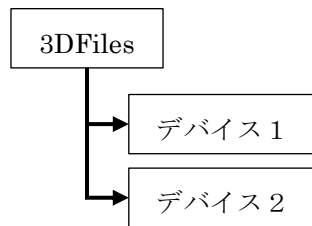
DXF

インポート前に、以下の構成のディレクトリを準備してください。

- 3DFiles フォルダの下に、各デバイス名称と一致するフォルダを作成

- 各フォルダの下に、各デバイス名称と一致する画像ファイルと 3D ファイルを準備

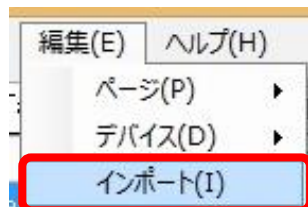
(インストール時にコピーされた 3D ファイルも利用できます)



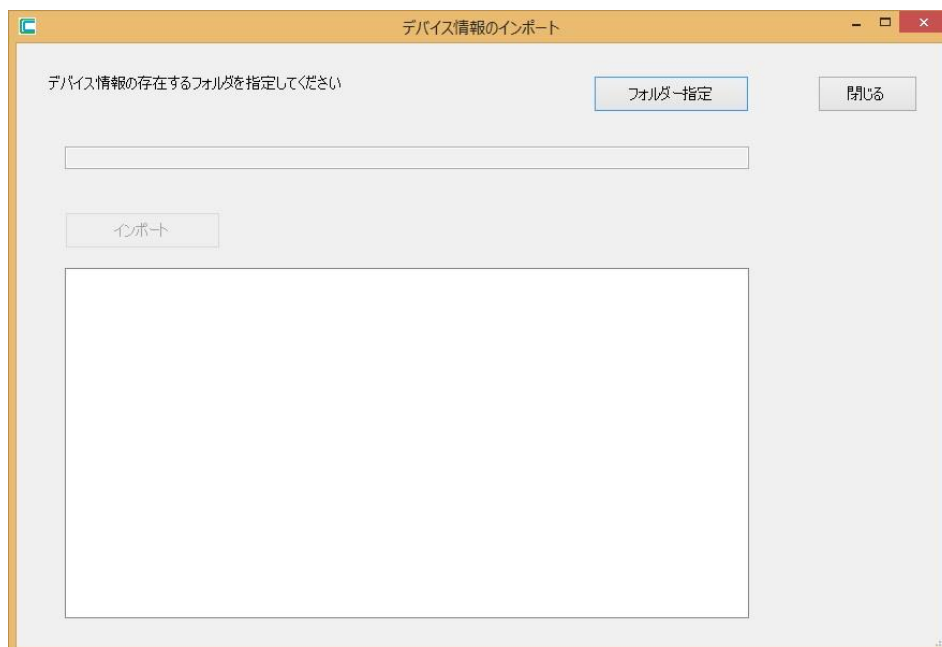
例えば、Device1、Device2、Device3 の三つが存在する場合は、以下のような構成となります。
ここでは、FBX 形式のファイルと JPEG 形式の画像を配置しています。



メインメニューの[編集]-[インポート]を選択します。

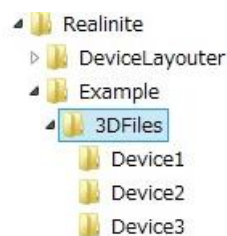


[デバイス情報のインポート]ダイアログボックスが表示されます。



<フォルダー指定>ボタンを押すと、取り込み先のフォルダーを指定することができます。あらかじめ準備した、3DFiles フォルダを指定します。ここでは例として、インストールフォルダーの下

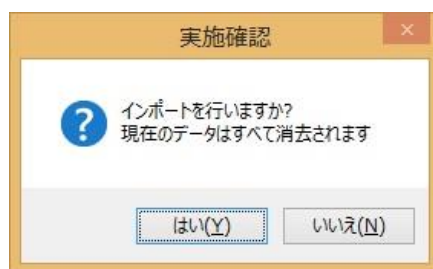
に Example フォルダを作り、その下に 3DFiles フォルダを配置しています。



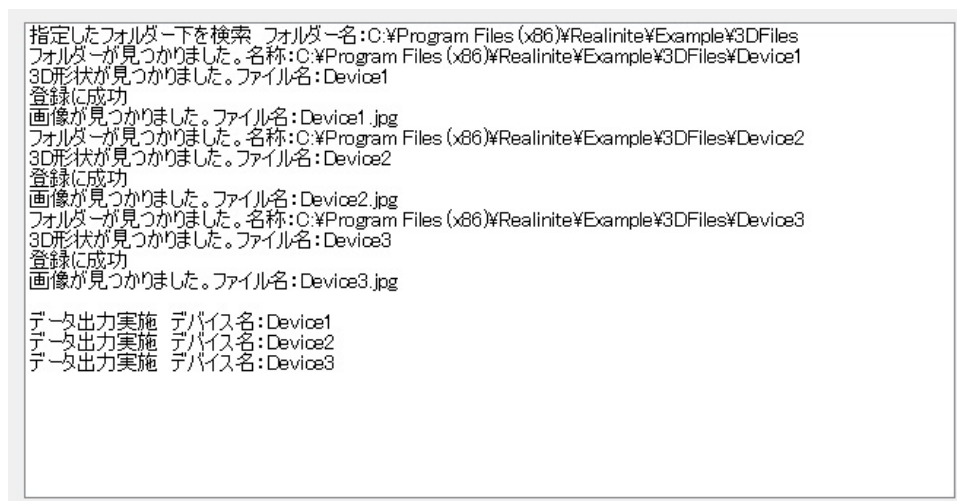
フォルダー指定が終了したら<インポート>ボタンを押します。



[実施確認]ダイアログボックスが表示されます。<はい>ボタンを押すと、インポートが開始します。



インポート結果がリストボックスに表示されます。



インポートが完了したら、[デバイス情報のインポート]ダイアログボックスの<閉じる>ボタンを押します。

データビュー上でインポート結果が確認できます。取り込んだすべてのデバイスが一つのページ

に追加されます。

デバイスコンフィギュレータでは、画像ファイルとの連携は行いますが 3D ファイルとの連携は行いません。したがって、この段階では 3D ファイルを準備しなくても問題ありません。



3.6 修正内容の保存

デバイスコンフィギュレータには、保存のためのメニューは用意していません。

変更完了後、メインメニューの[ファイル]-[閉じる]を選択すると、[保存確認]ダイアログボックスが表示されます。<はい>ボタンを押すと、修正内容が保存されます。



第 4 章 3D ファイルの組み込み

4 3D ファイルの組み込み

4.1 概要

本ソフトウェアは、FBX 形式、および DXF 形式のトランスレータを包含しています。

インストール時に 3D ファイルの保管先を指定することができます。

デバイスモードに切り替えた際に、3D ファイルの保管先を検索し、すべての 3D ファイルを取り込みます。

以下に説明する手順で、ユーザーが所有している 3D データを容易に組み込むことができます。

4.2 3D ファイル参照の仕組み

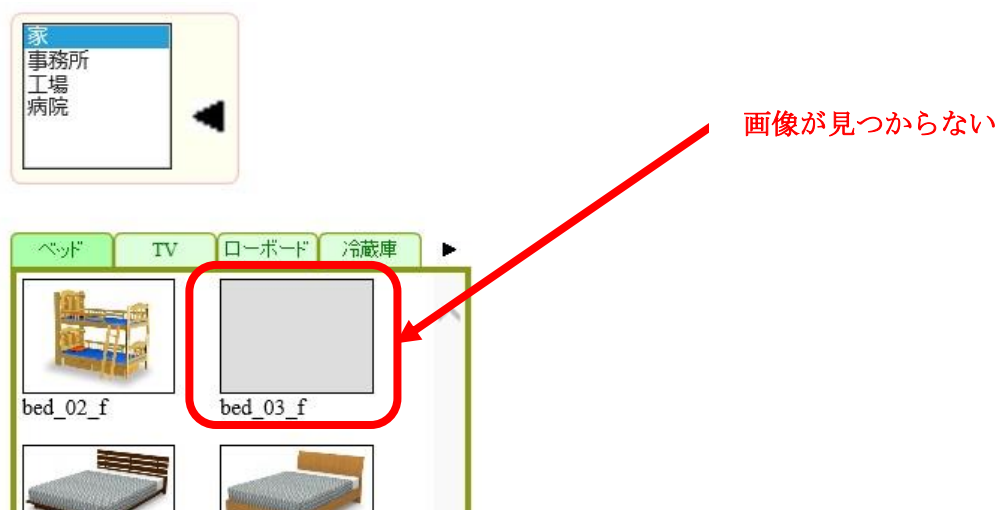
3DFiles フォルダの下は、以下のような構成となっています。

○直下に各デバイス名と一致した名称のフォルダー

○各フォルダー内に、各デバイス名と一致した 3D ファイル、および、画像ファイル
ユーザーデータを組み込む場合は、このフォルダー構成を守ってください。



画像ファイルが見つからなかった場合、デバイスタブには空白が表示されます。



4.3 3D ファイル組み込み手順

(1)3DFiles フォルダの下に、ユーザーが保有しているデータをコピーします。その際、以下のフォルダー構成を保つようにします。

○直下に各デバイス名と一致した名称のフォルダー

○各フォルダー内に、各デバイス名と一致した 3D ファイル、および、画像ファイル

(2)デバイスコンフィギュレータを起動し、ユーザーが追加したデバイスに対する設定を追加します。

詳しい操作手順は、デバイスコンフィギュレータの説明をご参照ください。

第 5 章 お問い合わせ方法

5 お問い合わせ方法

本製品につき質問がある場合は、以下までお問い合わせください。

Support@realinite.co.jp