



Walk in home XI スタートアップガイド



平成23年 1月 27日

(株) DTS

1. はじめに

本冊子は、「Walk in home(ウォークインホーム) XI」を初めて体験される方にまとめたスタートアップガイドです。(以降、商品名はWalk in home XI とさせていただきます) 簡単な物件入力を行っていただくことで、システムの概要がある程度理解できるように構成されています。

最初はこのガイドに従って操作をするようにお願いします。

本冊子で説明する操作の流れですが、最初ラフ図面を読み込み、外観に必要なデータを入力して外観パースをすばやく立ち上げます。以降部屋や敷地などデータを補充することで建物空間を充実させていきます。物件の入力が完了した後、ウォークスルー、リフォーム、影遷移を行います。最後にバージョン からの新機能のCGモードの表示を行います。

なおマシンのセットアップやシステムのインストールは終了していることを前提に話を進めます。

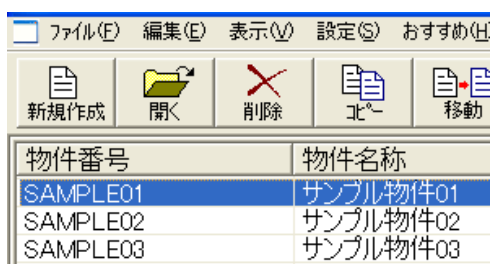
なお、Walk in home XI は製品ラインナップによって機能的な違いがありますが、ここでは、標準的なWalk in home XI Standardで説明を進めていきます。

2. 物件の新規作成

物件の新規作成を行います。(今回は細かな設定は省いて行います)



デスクトップの左のアイコンからプログラムを起動します。



物件一覧の画面が表示されます。

「新規作成」ボタンをクリックします。

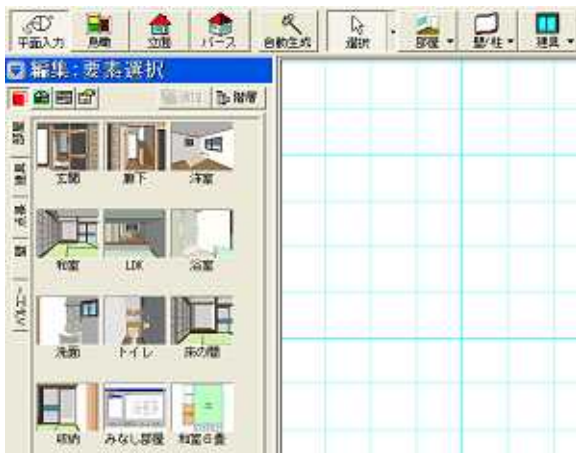


新規作成の画面が表示されます。

何もしないで「作成」ボタンを押します。



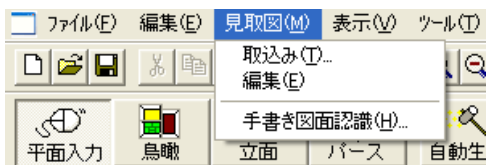
物件情報の画面が表示されます。
何もしないで「完了」ボタンを押します。



何も入力されていない状態の入力画面が現れます。

3. 見取図取込み

スキャナから取込んだ見取図をもとにデータの作成を行います。今回は、体験版で予め用意しているスキャナの画像を使用します。



上段の「見取図」メニューを開き、「取込み」を選択します。



見取図の取込みの画面が表示されます。
対象層を1階に設定し、「ファイル」ボタンを押します。

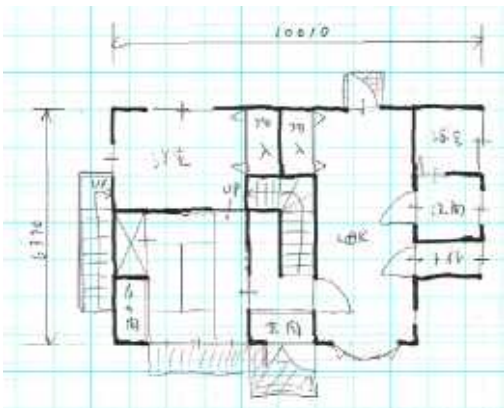


ファイルを開く画面が表示されます。

C:\¥DTS-CAD 体験版¥物件データ¥練習邸 1F 下
絵.bmp を開いてください。

(Cドライブに体験版をインストールした場合)

見取図の取込みの画面に戻るので「OK」ボタンを押します。



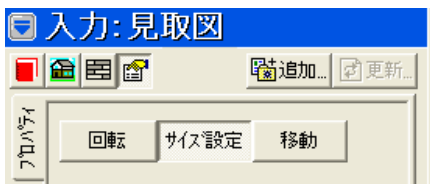
入力画面に見取り図が表示されます。

4 . 見取図編集

見取り図とグリッド (水色の線) のスケールが合うように、編集を行います。

編集は繰り返して何回でも行えます。

上段の「見取図」メニューを開き、「編集」を選択します。



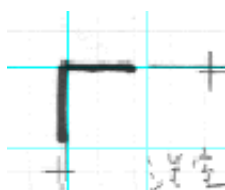
左欄に編集の機能ボタンが表示されるので、「サイズ設定」を押します。



サイズ設定画面が表示されます。

始点と終点を指示すると、2点間の距離を問い合わせてきます。見取図の上辺の左右の2点を指示し、寸法表記の10010と入力し、「OK」ボタンを押してください。

次に、見取図を扱いやすいように任意の点をグリッドに合わせるようにします。左欄の「移動」ボタンを押します。移動したい点を2点入力（移動元 移動先）で指示します。今回は、任意の点を見取図の左上とし移動を行います。下絵を参考に移動を行って下さい。



（参考）

左欄の「回転」については、見取図がグリッドに対して傾いている場合、水平に調節するために使用します。（今回は水平な画像を用意しているため特に必要ありません）

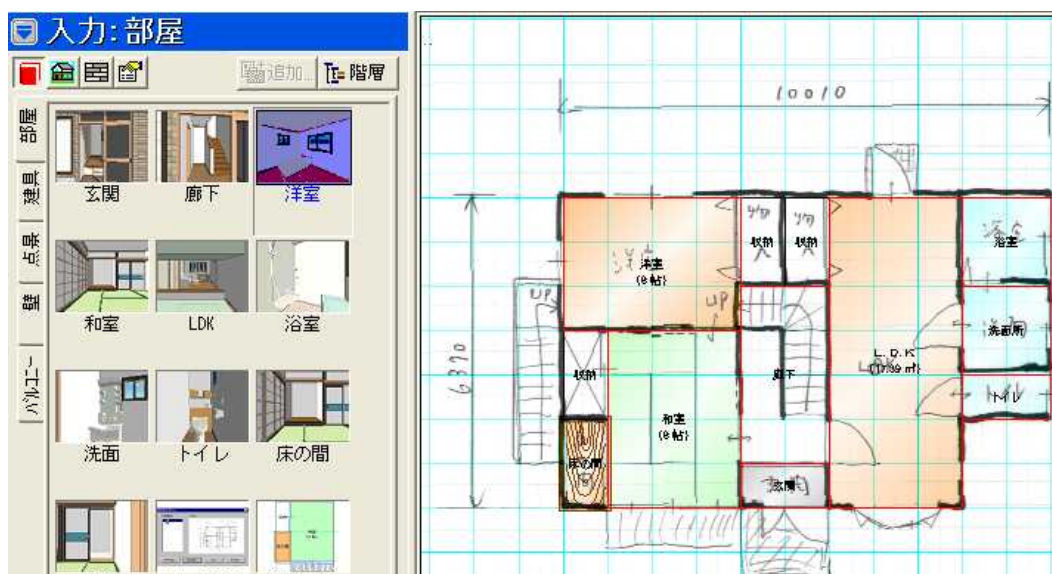
5. 部屋入力

見取図をもとに部屋の入力を行います。今回は、簡単に入力を行うために矩形入力（左上・右下、又は右上・左下の対角2点入力）を行います。

「階段」「ポーチ」「バルコニー」「濡れ縁」の入力については、次で説明します。下絵を参考にしながら以下の操作を行って下さい。

左欄の上部にある赤い辞書マークを押して下さい。

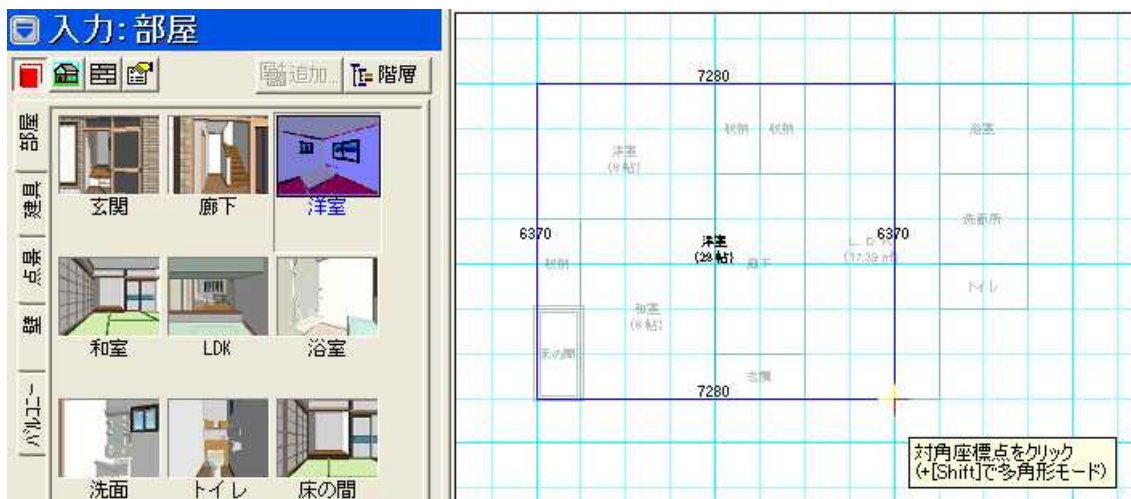
各部屋のアイコンを押してから、「洋室」「和室」「LDK」「玄関」「廊下」「浴室」「洗面所」「トイレ」「床の間」「収納」の入力を行って下さい。「廊下」については、室内階段を無視して四角形の領域を入力して下さい。



入力完了したら引き続き2階の間取り入力を行います。入力画面の下にあるタブを2階に切り替えてください。



2階では、下図を参考として洋室を入力して下さい。



(参考)

入力で間違えて入力した場合は、画面上部の「元に戻す」アイコンを押すと、その要素の入力が取り消され、再度入力のモードに戻ります。領域入力や濡れ縁、外階段など要素の入力途中で間違えた場合は、キーボードの Esc を押すか、右マウスクリックで、ひとつずつマウス点の入力が取り消されていきます。

また、これと逆の動きを行うのが「やり直し」アイコンです。



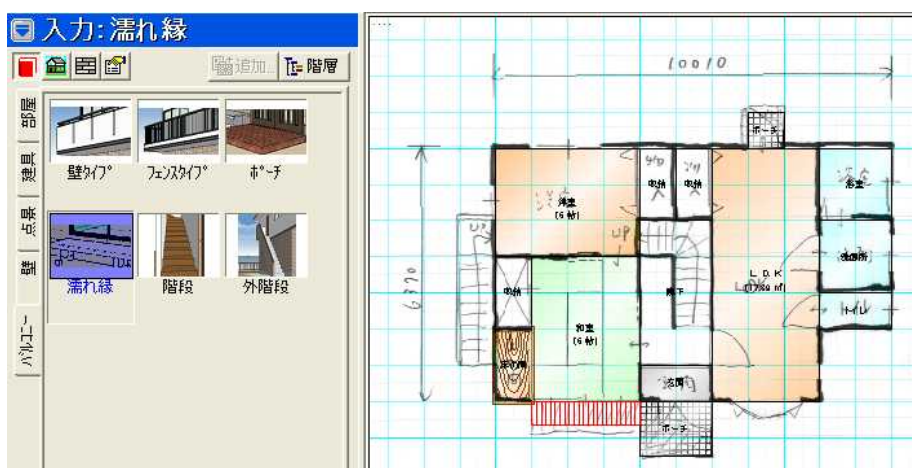
6 . 階段・外部領域の入力

「外階段」「ポーチ」「バルコニー」「濡れ縁」の入力を行います。今回は、簡単に入力を行うために種類等を予め登録している辞書機能から呼び出し、入力を行います。左欄の上部にある赤い辞書マークを押して下さい。

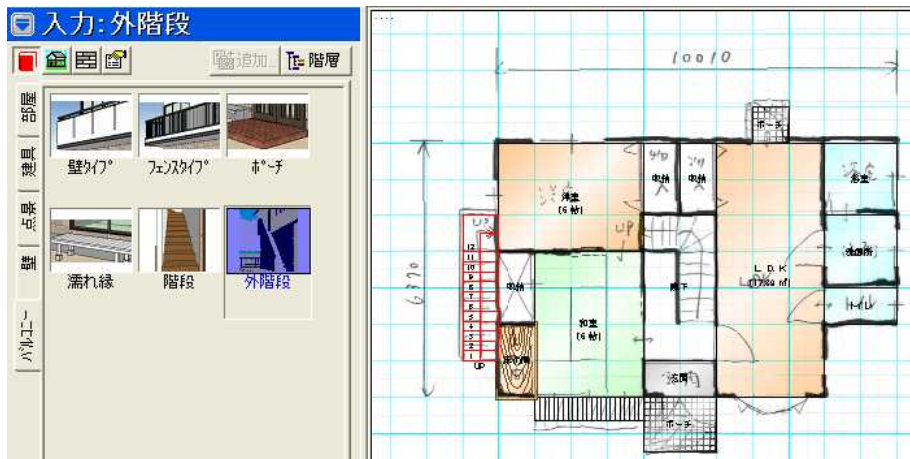
左欄のタブのバルコニーを選択し「ポーチ」を押して下さい。入力画面のタブを 1 階に切り替えてポーチの入力を行って下さい。入力は、部屋入力と同じ矩形入力（2 点）で行って下さい。



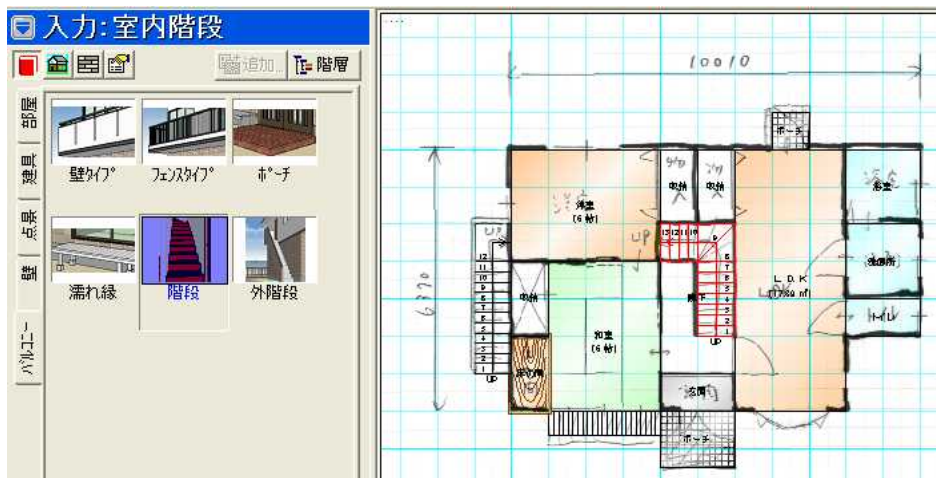
次に「濡れ縁」の入力を行います。左欄で「濡れ縁」を押して、1階和室の前に濡れ縁を入力してください。入力は、間口2点と奥行き方向指示の3点入力で行います。



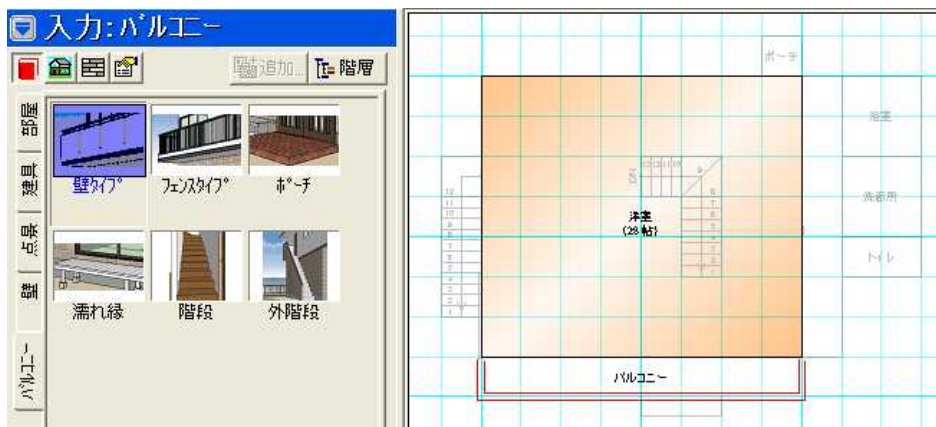
次に「外階段」の入力を行います。左欄で「外階段」を押して下さい。入力は、登り口を2点指示した後、マウスを動かして直進又は踊り場の入力を行います。今回のような直進踊り場の場合は、直進の後に一旦クリックし、次にマウスを右方向にずらすと踊り場の絵が現れます。この状態でダブルクリックを行うと外階段の入力が終了します。



同様に、室内階段の入力も行います。左欄で「階段」を押して入力を行って下さい。室内階段の入力確定後、簡易バリアフリー補正の問い合わせ画面が表示されるので「はい」を選択して下さい。



次に、入力画面のタブを2階に切り替えて南側部分にバルコニーを入力します。左欄で「壁タイプ」を押して入力を行って下さい。入力は、部屋入力と同じ矩形入力（2点）で行って下さい。

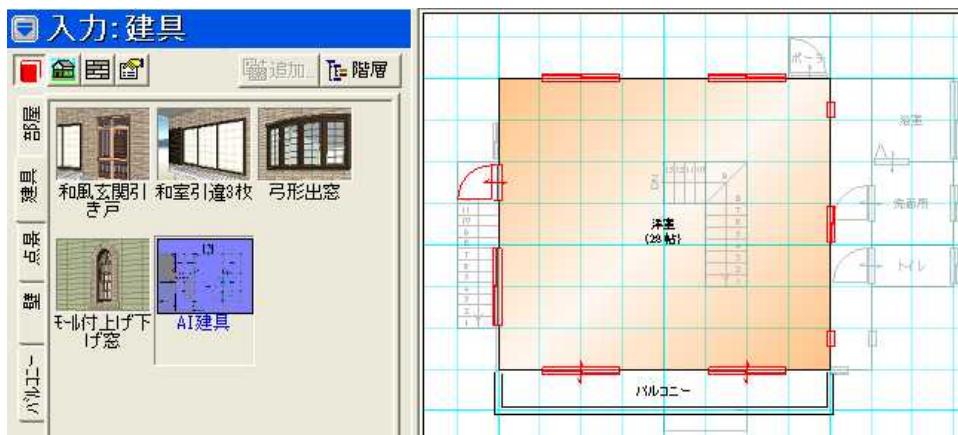


7. 外部AI建具の入力

今度は建具の入力を行います。入力画面のタブを1階に切り替え、左欄のタブの建具を選択し「AI建具」を押します。入力は、建具開口を2点入力で指示していきます。吊元に関係がある開き戸は1点目が吊元になります。なお和室掃出し戸は左から右へと入力、玄関戸は1.5Pで右から左へと入力して下さい。



次に入力画面のタブを2階に切り替え、下図を参考としてAI建具を入力して下さい。



以上で主な要素入力が終了しました。ここで、見取図の下絵を非表示に設定します。上段「表示」メニューから「見取図」を選択し、背景のラスタイメージ表示をオフにします。

8 . 外観自動生成

画面上段の「パース」大アイコンを押してください。以下の絵が現れます。

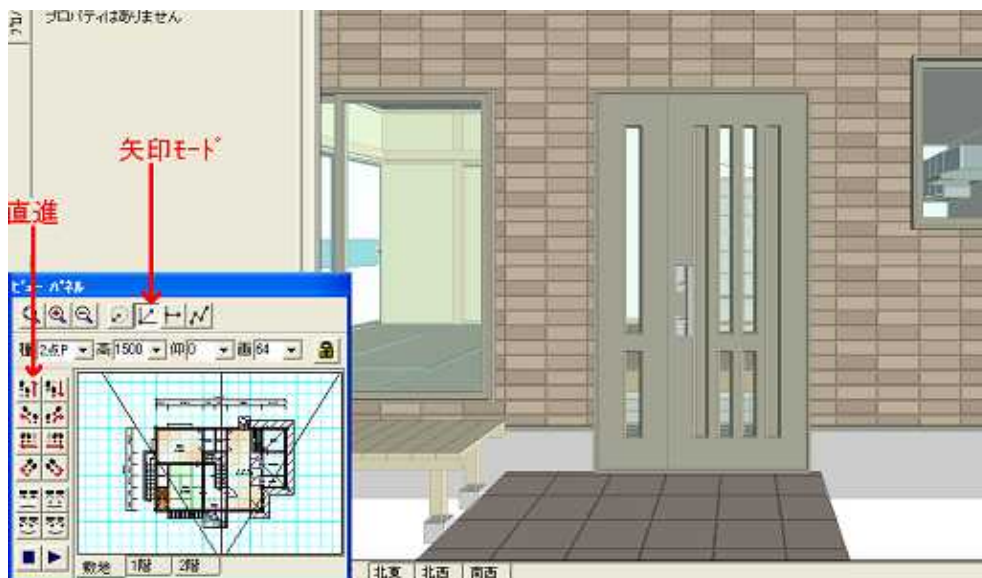


今度は屋根を掛けるために、「自動生成」大アイコンを押します。大きなダイアログが出てくる場合は、下部の簡易ボタンを押してスッキリとしたダイアログに変更します。ダイアログの設定を「前回の設定」から「洋風寄棟5寸」に変更した後、「OK」ボタンを押します。



9 . ウォークスルー

画面上段の「ビューパネル」を押します。ビューパネルの「矢印モード」ボタンを押し、外から玄関戸に到達する向きに視線をセットします。キーボードのCtrl キーを押しながら、ビューパネルの「直進」ボタンを押して、両手を離します。勝手に歩き始めます。玄関から階段を上り、2階から外玄関を通じて1階まで降りてくる様子を確認してください。外階段を降りきったら今度は動きを止めるために、押されている直進ボタンを押します。これで動きが止まります。



10 . ドア・窓の開閉

室内全体が見渡せるように鳥瞰図に切り替えます。鳥瞰図アイコンから鳥瞰を選択します。鳥瞰図ではマウスの左ボタンをドラッグすると視点が変わります。開閉を行うときは、ドア・窓にマウスカーソルを当ててCtrl を押しながら左クリックをします。

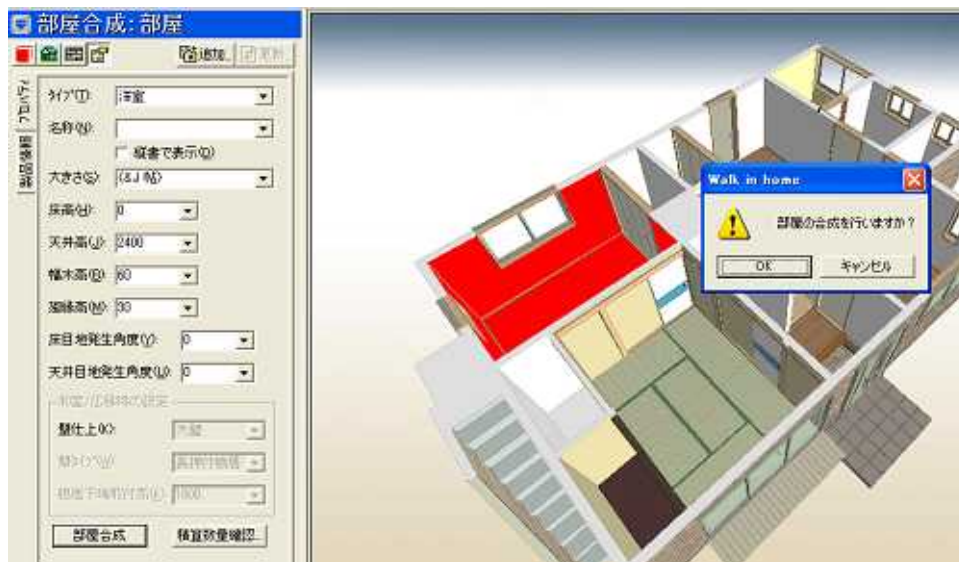


(参考)

全てのドア・窓を同時に開ける場合は、ドア・窓にマウスカーソルを当ててShift とCtrl を押しながら左クリックをします。


11. 部屋合成 (リフォーム)

左奥の洋室と手前の和室の壁を取り除き、洋室を広げるリフォームを行います。鳥瞰図上で洋室を左クリックし選択します。次に左欄の一番下に表示される「部屋合成」ボタンを押します。この時点でマウスポインタが黒色になっていると思います。この状態で手前の和室を左クリックで選択します。この際、和室に畳が入っているため選択がしやすいように和室内の壁を選択します。和室を正しく選択できると「部屋の合成を行いますか?」の画面が表示されるので「OK」ボタンを押して下さい。



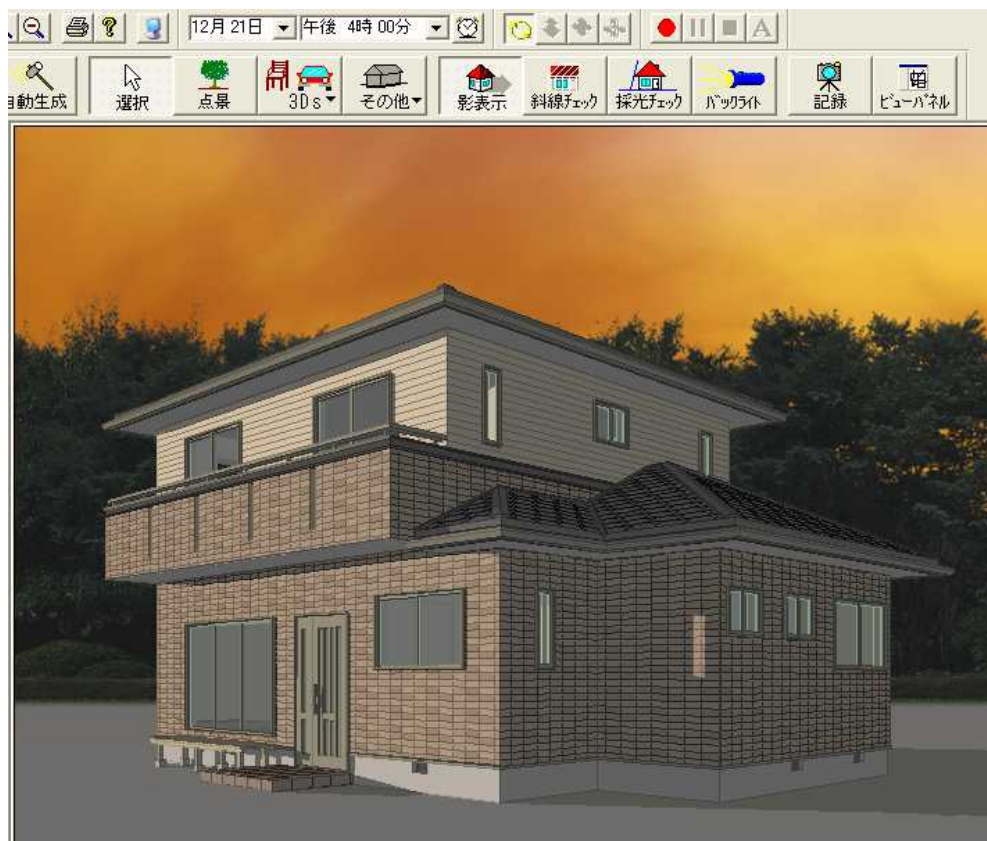
部屋合成でのリフォームが正しく完了すると下図が表示されます。



リフォーム完了を確認した後、 「元に戻す」ボタンを1度押して、リフォーム前の状態に戻して下さい。

12. 影の遷移

画面上部の「パース」大アイコンを押して下さい。画面上部の時間を午後4時にセットして下さい。夕方の背景とともに影の状態が変化していることを確認して下さい。



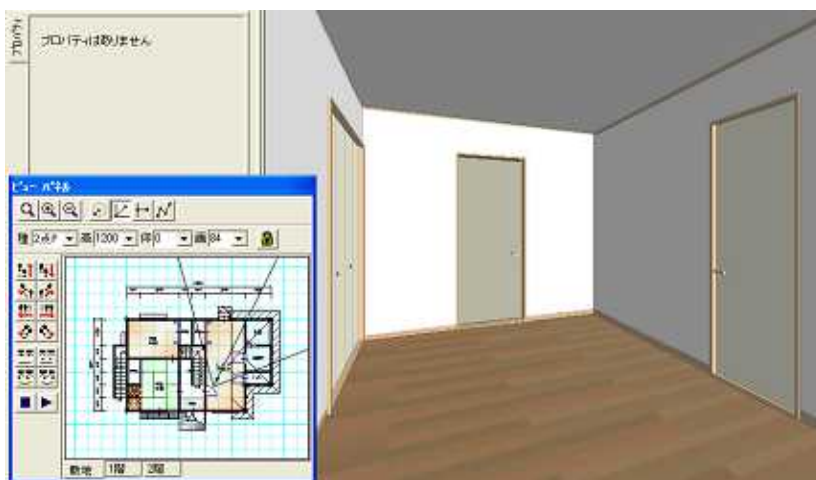
次に敷地地盤面の影形状がよく分かる位置に視線をセットした後、影の時間帯を15分単位で動かしてみます。画面上部の日時表示横の時計アイコンをクリックするとダイアログが現われますがそのまま「OK」ボタンを押します。ゆっくりと影形状が変わっていきます。数回影の動きを見た後、「鳥瞰」にします。部屋内部の影がゆっくりと動くのを見ることができます。




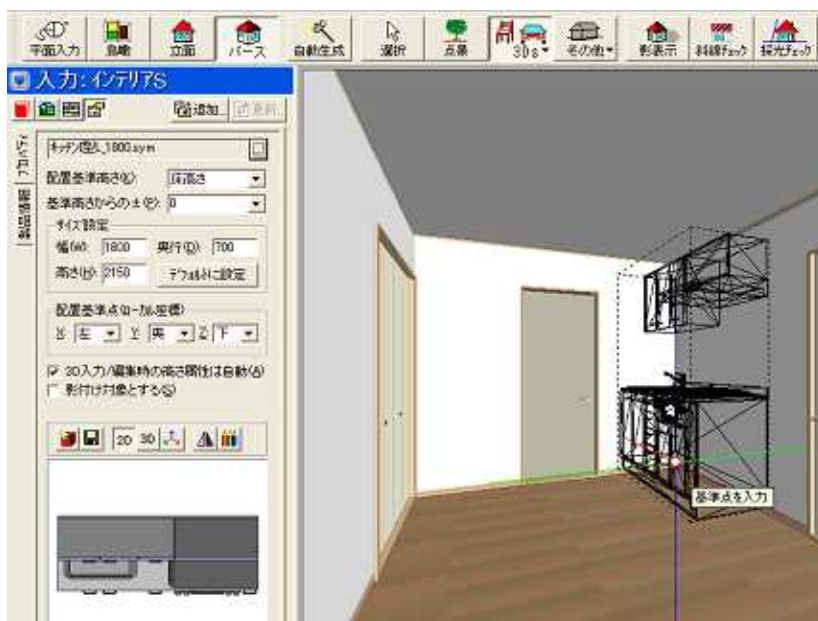
影の動きがよく分かるように鳥瞰画面を右マウス対角下ドラッグで拡大して動きを見てみましょう。適当なところで再度時計アイコンをクリックします。これで影の遷移計算が終了します。

13. インテリア

画面上段の「パース」大アイコンを押して下さい。画面上段の「ビューパネル」を押します。ビューパネルの「矢印モード」ボタンを押し、下図を参考としてLDK内に視線をセットします。



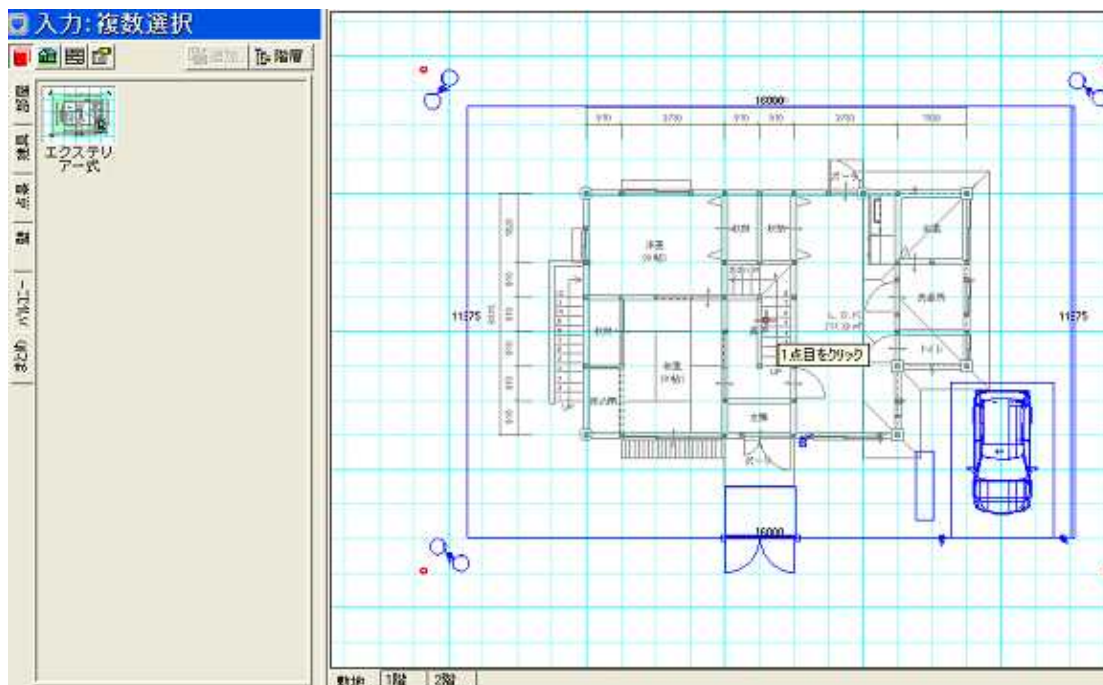
次に「3Ds」大アイコンを押して、インテリアを選択します。左欄の  ボタンを押し、「システムキッチン_I型_関連」フォルダ内の「キッチン型L_1800.sym」を開いて下さい。コーナーにマウスを壁沿いに動かしマウスがピタッと止まる位置で一点入力して下さい。



他のインテリアを用意していますので自由に配置して確かめてみてください。

14.エクステリア

エクステリアについても、基本的な入力はいンテリアと同様です。今回は、簡単に入力を行うために予め用意したものを辞書機能から呼び出して配置します。画面上段の「平面入力」大アイコンを押して下さい。左欄の上部にある赤い辞書マークを押して下さい。左欄のタブの「まとめ」を選択し、エクステリア一式を押して下さい。入力画面のタブを敷地に切り替えて、下の図のように1点入力で配置します。

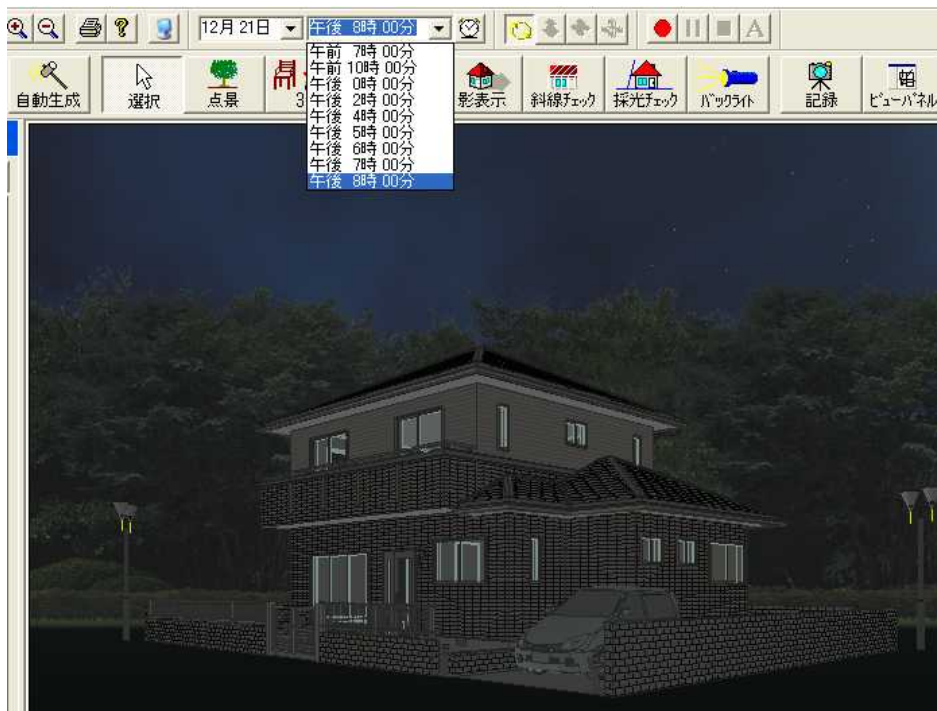


画面上段の「パース」大アイコンを押して下さい。パース表示に切り替えて、入力したエクステリアを確認します。



15. CGモード

3Dの表示をクラシックモードからCGモードに変更します。違いがわかりやすいように時刻を午後8時00分に設定してください。



上段「設定」メニューから「システム情報」を選択して下さい。



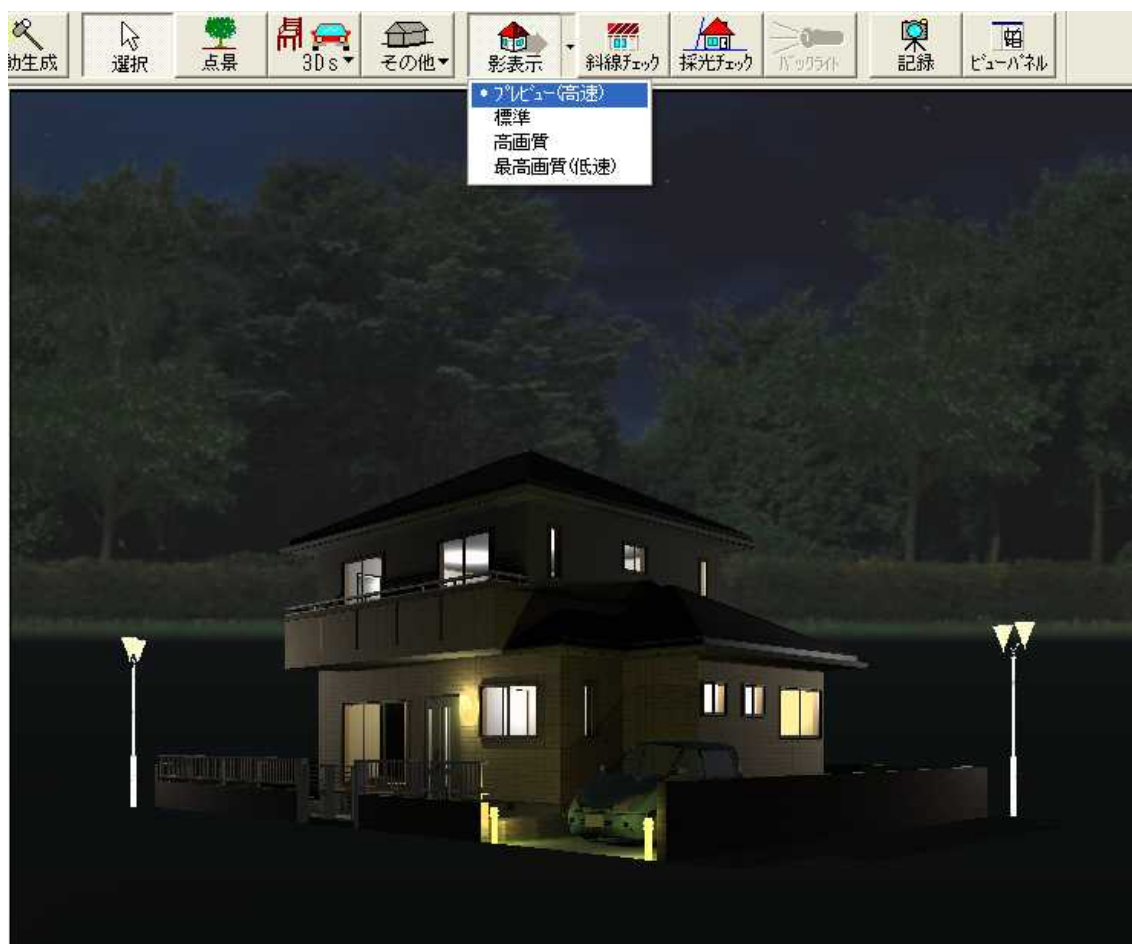
システム情報の画面が表示されます。

表示形式を「Walk in home クラシック」から「レイトレーシング OpenGL ベース」に変更して「OK」ボタンを押してください。

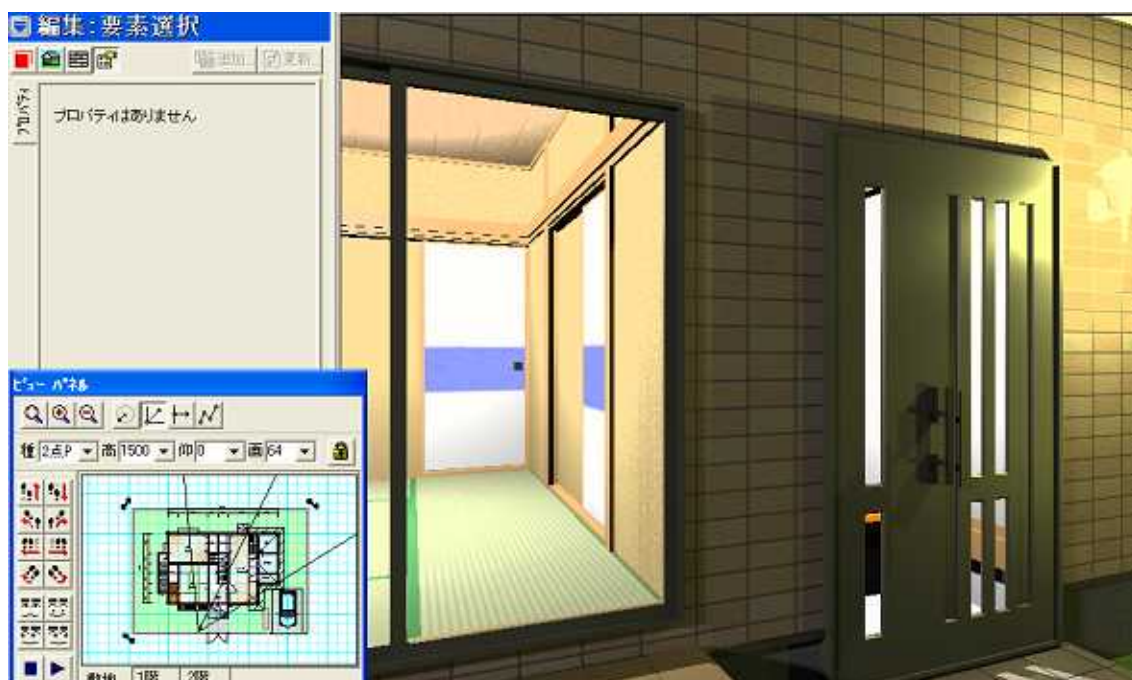
(参考)

パース表示の画面でCtrlとF1キーを同時に押すことで簡単に表示形式の切り替えが行えます。

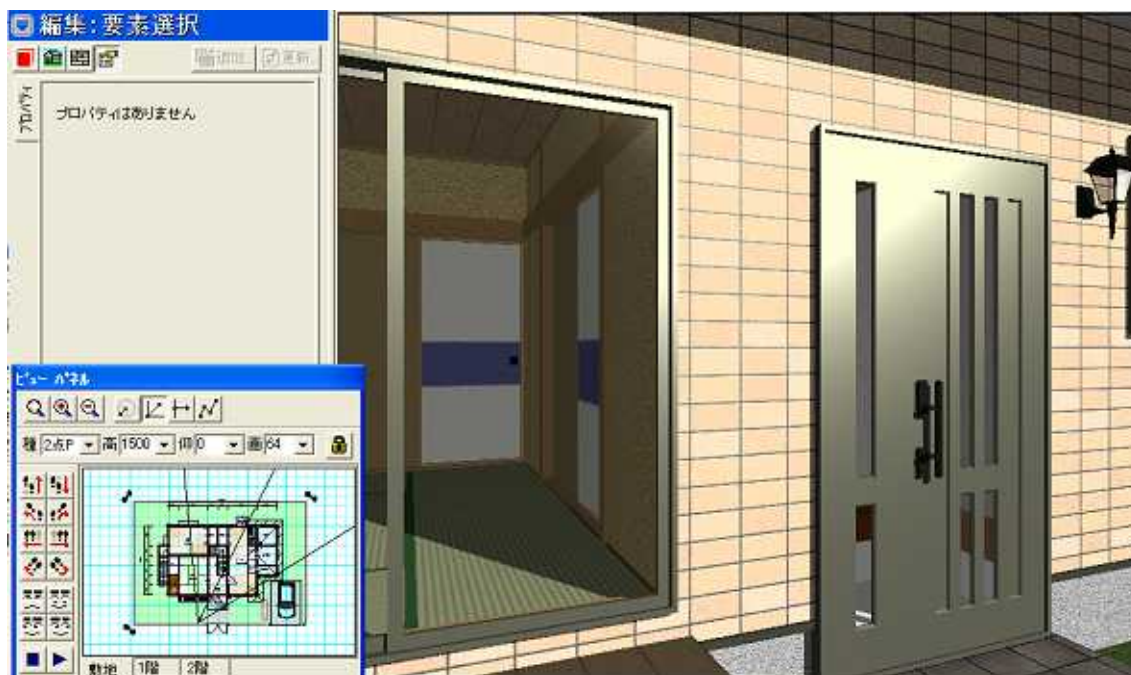
画面上段の「影表示」大アイコンの を押して「プレイヤ(高速)」を押してください。以下のようにCGモードで表示されます。



画面上段の「ビューパネル」を押します。ビューパネルの「矢印モード」ボタンを押し、外から玄関戸に到達する向きに視線をセットして下さい。



画面上部の時間を午前 10 時 00 分にセットして下さい。



以上でスタートアップガイドは終了です。

このほか製品情報とのリンク、積算、プレゼンボード、設計図書出力、法規関係のチェック機能、地下・ロフト・高層階対応、ビフォーウィンドー、3Dメモなど説明していない機能がたくさんありますが、Walk in home 新機能概要書や操作マニュアルにてご確認願います。

長時間本当にお疲れ様でした。

以上。