

# Walk in home 2022

操作マニュアル

システム設定編



## テクニカルサポート

サポートお問い合わせフォーム：<https://anshin-support.jp/form/help-desk-service>

営業時間：月曜～土曜日の午前9:00～午後8:00迄（日祝日および弊社指定休日を除く）

## 改 版 履 歴

Rel.	日付	種別	改版内容

## 目 次

1. 基本商品の概要 .....	4
1) Professional機能概要 .....	4
2) Standard機能概要 .....	4
2. システム情報 .....	5
2-1) 機能概要 .....	5
2-1-1. システム情報について .....	5
2-2) 機能詳細 .....	5
2-2-1. システム情報タブ .....	5
2-2-2. その他タブ .....	10

## **1. 基本商品の概要**

### **1) Professional 機能概要**

オールインバージョンであり、プレゼン+設計 CAD の位置付けです。基礎伏図、木造軸組伏図、設備図、野地板やサイディングなどのボードレイアウト機能が使えるほか、構造チェックレイヤーでは金物自動配置機能（告示 1460 号または N 値計算）が追加されています。設計図書出力メニューでは確認申請で必要となる各種図面や根拠図、展開図などが自動生成されます。設計図書出力は、まさにボタンを押すだけで確認申請に必要な各種図面が一括生成され、図面レイアウト機能を用いて印刷や DXF 出力が可能です。

### **2) Standard 機能概要**

Professional から設計 CAD 部分を除いた商品です。具体的には Professional から、基礎伏図、木造軸組伏図、設備図、ボードレイアウト機能、設計図書出力機能を除いたバージョンとほぼ同じです。斜線チェック、構造チェック、構造の安定シミュレーション、採光チェックは間取に関連するため残しますが、構造チェックレイヤーでの金物自動配置機能は含まれません。なお金具配置の状況や基礎伏に関する積算数量については、前述の Professional の物件 D/B をメールで受け取ることで得られます。

## 2. システム情報

### 2-1) 機能概要

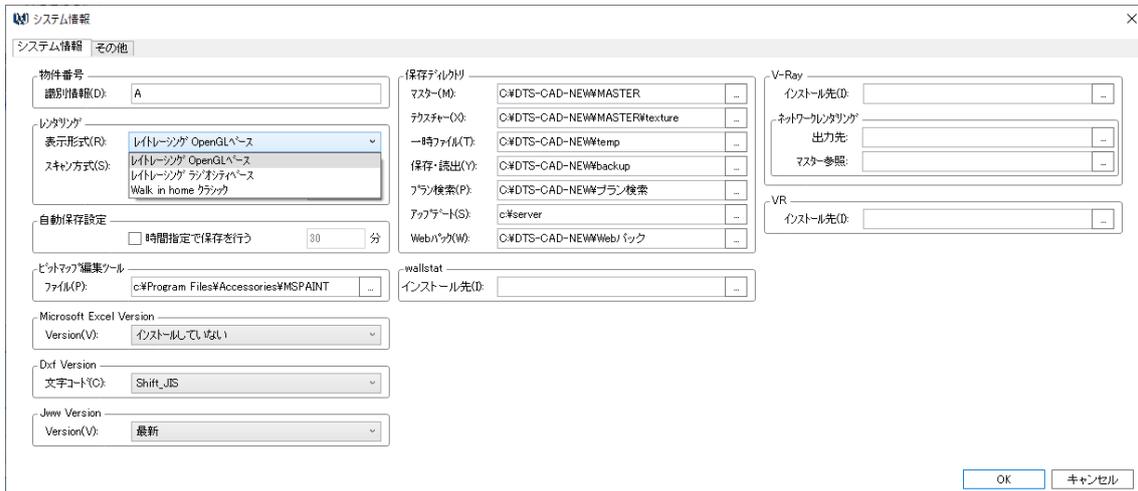
#### 2-1-1. システム情報について

システムのインストール時に設定した項目を修正するための機能です。

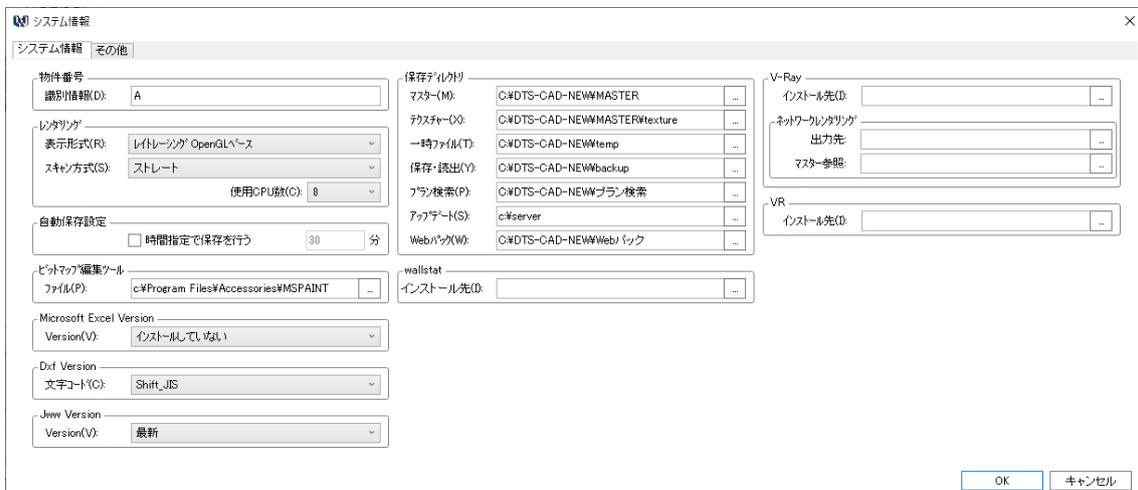
物件番号の先頭に付く端末識別子や物件の保存先など、個別の物件には依存しないシステム情報を設定します。標準物件管理の場合、物件ディレクトリが編集可能となっており、階層化物件管理の場合、物件ツリーディレクトリが編集可能となります。

なおレンダリングの表示形式を自由に切り替えて、高画質のCG画像を手軽に作成できる仕掛けがありますが、このレンダリングについては、物件入力途上からの変更も可能です。またパースなどでCtrl+F1キーを押すことにより、レンダリングモードの変更を交互に行うことができます。

### 2-2) 機能詳細



#### 2-2-1. システム情報タブ



## 1. 端末識別番号

ここで物件番号の先頭に付く端末識別子を設定します。

物件の新規作成時には、ここで設定した識別子に 0000 から始まる 4 桁の数字を付けた形で物件番号が採番されます。通常、この識別子は半角英数 4 文字以内に設定します。

この識別番号を変更した場合、次回からは識別子 + 0000 から始まる物件番号になります。

## 2. レンダリング

塗り絵 + 線画方式であるクラシックモードと、OpenGL モード、ラジオシティモードの切り替えを行えます。

OpenGL モード、ラジオシティモードでは、レンダリング（影アイコンで実行）モードを選択可能です。またパースなどで Ctrl + F1 キーを押すことにより、レンダリングモードの変更が行えます。

また、使用 CPU 数を設定することでレンダリング時に設定した数で描画処理が分割され高速に描画できます。他の作業と並行する際は CPU 数を減らしてください。（例:8CPU 搭載パソコンの場合 6 を選択）

レンダリング

表示形式(R):	レイトレーシング OpenGLベース
スキャン方式(S):	ストレート
	使用CPU数(C) 8

レンダリングモード選択と CPU 数



CPU 数 8 でのレンダ

(スキャン方式：スキャンラインの場合)

※PC の CPU 数より多く CPU 数を設定しても最大数（偶数）として処理が行われます。

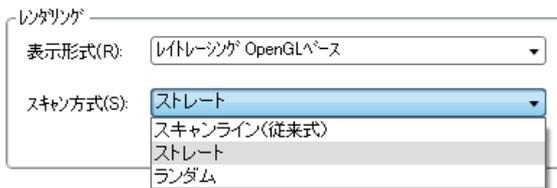
※ラジオシティモードの詳細は CG 関連編に記載しておりますので、そちらを参照して下さい。

スキャン方式は「スキャンライン」「ストレート」「ランダム」が選択できます。

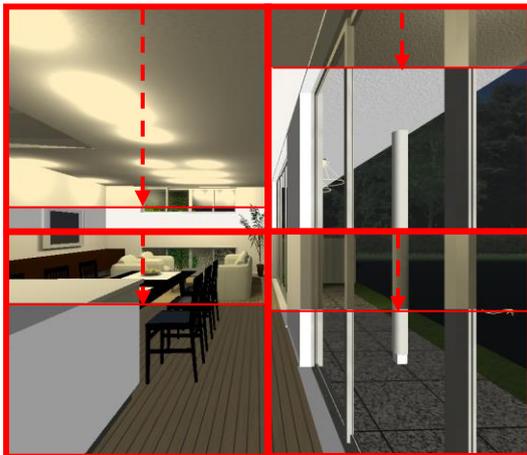
「スキャンライン」モードは描画領域を使用 CPU 数の数値分に分割し、各 CPU が割り当てられた領域を描画処理します。

「ストレート」モードは全描画領域を細分化し、細分化領域を各使用 CPU が同時に描画処理し、一つの細分化領域の処理が終了した CPU から次の細分化領域に左上から右下の方向に順番に移って処理を繰り返します。スキャンラインモードで描画領域によって処理時間の差が大きい場合には、ストレートモードにすることにより CPU を有効に使用することができるため全体の描画処理の時間を短縮することができます。

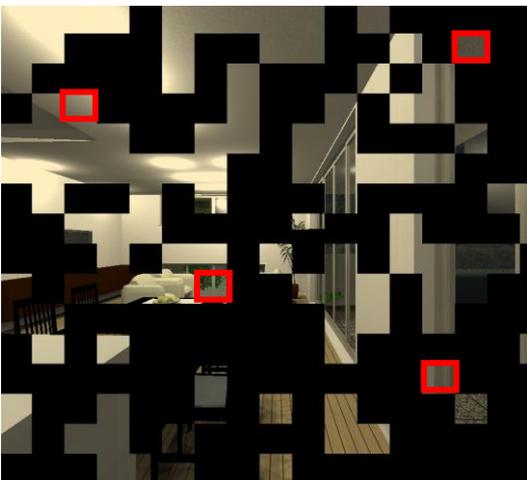
「ランダム」モードは細分化された領域を各使用 CPU が細分化領域をランダムの位置で順番に描画処理を繰り返します。



スキャン方式モード選択



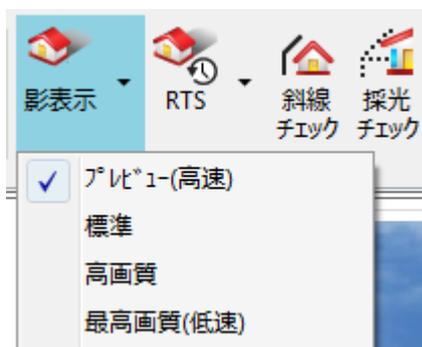
スキャン方式：スキャンラインモード（CPU 数 4 の例）    スキャン方式：ストレートモード（CPU 数 4 の例）



スキャン方式：ランダムモード（CPU 数 4 の例）



クラシックモード



OpenGL でのレンダリングモード



OpenGL 最高画質レンダリング例



OpenGL 夜のレンダリング例



OpenGL 室内レンダリング例



ラジオシティ フル計算レンダリング例

### 3. 自動保存保設定

設定した時間に強制的に保存を行う機能です。

但し、時間指定保存の際にはサムネイル画像は更新しません。自動保存設定で運用を行っていて、物件を閉じる際に「いいえ」と選択するとサムネイルと実際のデータは異なることがあります。

時間指定で保存を行うかどうかをチェックボタンの ON/OFF で、保存を行う間隔を“分”単位で指定して下さい。

#### **4. 保存ディレクトリ**

「マスター」、「テクスチャ」、「一時ファイル」、「保存・読出」、「プラン検索」、「アップデート」時に用いるディレクトリを設定します。

特にバックアップ時に用いる「保存・読出」のディレクトリはルートディレクトリ(例 c:¥)は不可であり、必ずバックアップ専用フォルダー形式にしておく必要があります。

Rel1.50 より物件の変更は接続先編集にて行うこととなります。詳しくは物件管理編を参照してください。

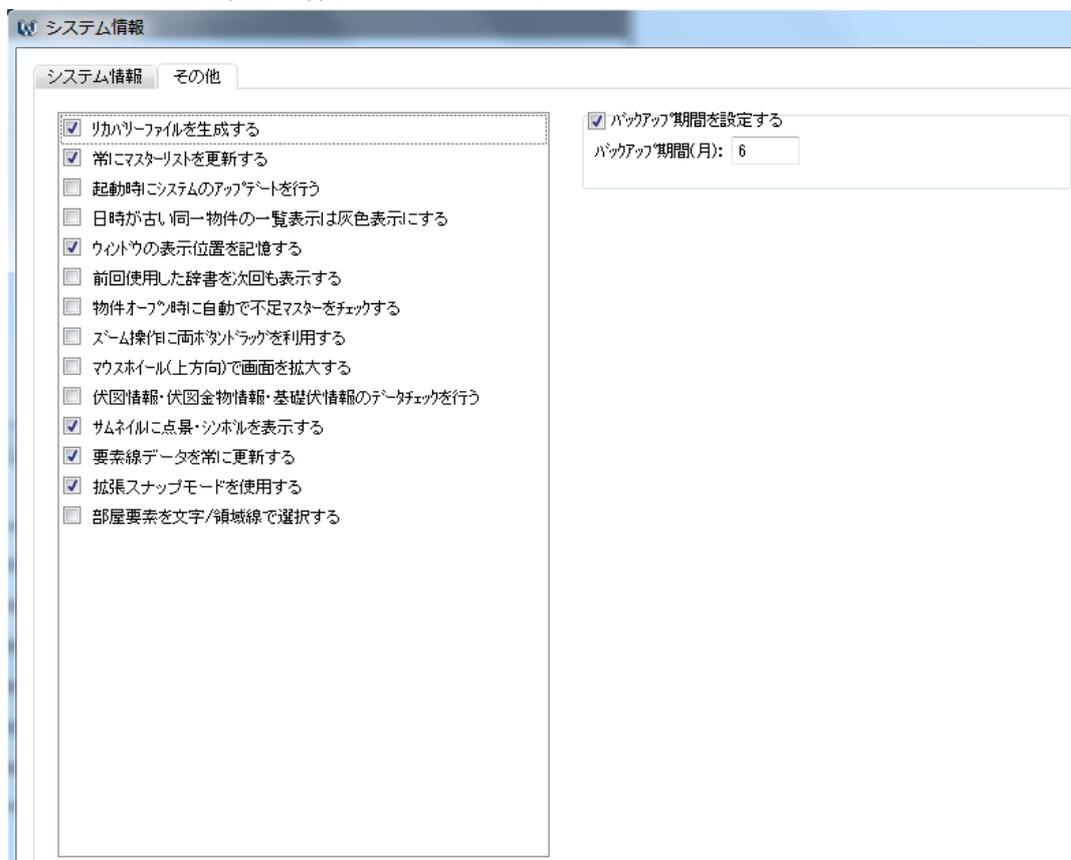
CG 時用テクスチャは、ファイルメニューのエクスポート機構で A J F ファイル（アーレンダーゼロ用）作成や OpenGL ラジオシティで用いる CG 用テクスチャの存在するディレクトリを設定します。具体的には素材の編集で「CG 時の設定」で用いるテクスチャライブラリのデフォルトディレクトリになります。

#### **5. ビットマップ編集ツール**

表札を白黒ビットマップファイルで作成した場合、ここに編集ツールを記述しておけば、その場で編集ができるようになります。

## 2-2-2. その他タブ

その他、システム情報として保存するフラグはその他タブのリストに追加します。



### 1. リカバリーファイルを生成する

本システムでは物件の入力途中や、処理途中でプログラムが異常終了してしまった場合などに、入力情報を自動的に保存するオートリカバリー機能（後述 16）オートリカバリー機能がありますが、ウイルスチェックなどのソフトによっては、保存データの書き込み時にチェックが入り画面の切り替えや要素切り替えに時間がかかりすぎてしまうケースがあります。

このような場合、ウイルスチェックソフトのチェックレベルなどを下げることで回避することができます。が、これが不可能な場合、ここの「リカバリーファイルを生成する」のチェックをはずすことで時間がかかりすぎてしまうことが回避できます。

ただし、このチェックをはずした場合は、異常終了してもリカバリーされておりませんので、上書き保存をこまめに行い、不測の事態に備えておくようお願いいたします。

### 2. 常にマスターリストの更新を行う

本システムでは、基本辞書などの登録データをすべて常に更新して表示しています。

そのため、部材等の登録数やフォルダーなどの階層が深く（多く）なりますと、切り替えなどに時間がかかるケースがあります。

このような場合、この「常にマスターリストの更新を行う」のチェックをはずすことで回避することができます。

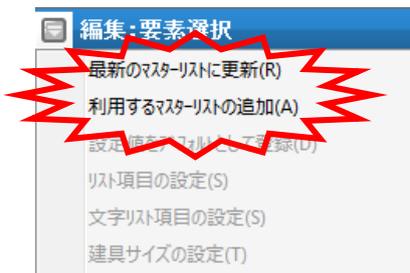
### 3. 起動時にアップデートを行う

本システムを起動すると、自動的に最新状態へアップデートします。

#### 注意事項)

なお、エクスプローラー等でマスターの追加や削除などを実行した場合、チェックが外れていますとリスト情報などと同期が取れない状態が発生いたします。

このような場合、要素選択時などの左上の（▼）ボタンの「最新のマスターリストに更新」を実行して、最新のマスターリストに更新することができます。



なお、本システムのメニュー上での追加、更新、削除に関しましては、自動更新されますので、上記操作の必要はありません。

### 4. 日付が古い同一物件の一覧表示は灰色表示にする

ON の場合、物件一覧で最新の日付の物のみ白、その他は灰色のリスト表示となります。

### 5. バックアップ時に LZH 形式で保存を行う

ON の場合、バックアップを実効する際に常に圧縮ファイルで作成します。OFF であれば、物件フォルダ形式でのバックアップとなります。

### 6. ウィンドウの表示位置を記憶する

ON の場合、以下のウィンドウの表示位置を記憶し続けます。

ビューパネル、ビフォーウィンドウ、積算数量確認、各自動生成ダイアログ  
チェック ON の間記憶し続け、OFF にした場合は初期位置に戻ります。

### 7. 前回使用した辞書を次回も表示する

ON の場合、前回使用した辞書を表示できます。

### 8. 物件オープン時に自動で不足マスターをチェックする

ON の場合、インテリア、エクステリア、照明器具、テクスチャー、素材（ビットマップなど）、DXF でエラー用のファイルを表示します。

エラー用のファイルは、マスター直下の syserr フォルダに保存します。

(例 : c:¥DTS-CAD-NEW¥MASTER¥syserr)

### 9. スーム操作に両ボタンドラッグを利用する

ONの場合、両ボタンドラッグ時に以下の5つのスーム操作を利用可にします。別アプリ(プレゼンボード・設計図書・ボード割付)のスーム操作についても、本機能に依存して動作を変更させます。

本システムでは(入力画面・パース等の画面・ビューパネル・ビューウィンドウ)で機能します。

機能	内容	同機能の操作
全体	物件全体を表示する	Homeキー押下
前倍率	前回表示していた倍率に戻す	右ドラッグ (左上)
拡大	矩形で指定した領域で拡大する	右ドラッグ (下方向)
縮小	一定の倍率で縮小する(0.6倍×0.6倍)	PageDown(0.8倍×0.8倍)
移動	クリックした場所に画面を移動する	左・右ボタン押下中に他方を押下

### 10. 伏図情報・伏図金物情報・基礎伏情報のデータチェックを行う

ONの場合、伏図情報・伏図金物情報・基礎伏情報のダイアログにてマスター読込の際に、データチェックを行います。

### 11. サムネイルに点景・シンボルを表示する

ONの場合、物件管理のサムネイルパース画像に点景・シンボルを表示します。

### 12. 要素線データを常に更新する

ONの場合、要素線モード利用中の入力・編集時に自動的に要素線データを更新し、各種スナップの位置候補として利用します。OFFであれば、要素線データの更新頻度を抑制し、要素線モード利用中の入力・編集での動作速度を向上させます。

### 13. 拡張スナップモードを使用する

スナップモードを自動制御することが可能となります。

#### ●アイコン位置の変更

以下のとおり変更します。

アイコン位置 : 

#### ●グループ間の ON/OFF 制御

スナップモードを以下のとおりグループ化し、自動で制御されます。



グループ 1 = 「端点」「交点」

グループ 2 = 「中点」「中心点」「線上点」「壁面」

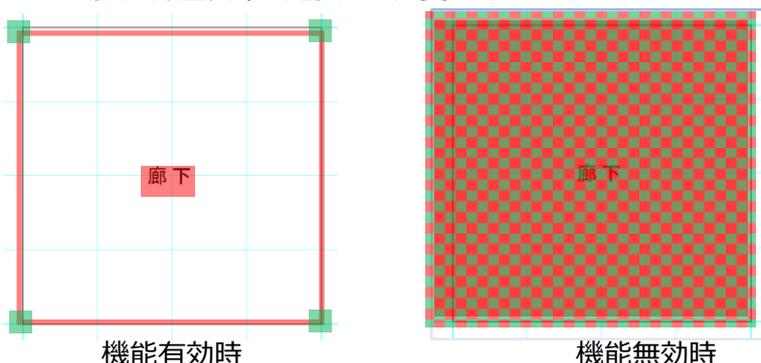
その他 = 「点」

- (1) グループ1のいずれかを選択した場合、グループ2の全てを自動的にOFF
- (2) グループ2のいずれかをONにした場合、グループ1及びグループ2で選択した項目以外の全てをOFFにします。

※「その他」についてはON/OFF制御の対象外となります

#### 14. 部屋要素を文字/領域線で選択する

ONの場合、部屋要素の選択方法を変更できます。



##### ◆有効時

- ・部屋の選択： 領域辺と文字をクリックすることで選択される（■ の範囲）
- ・部屋の移動： グリッポポイント（端点など）をCtrl+Shiftを押しながら選択することで移動（■ の範囲）

##### ◆無効時

- ・部屋の選択： 領域内をクリックすると選択される（■ の範囲）
- ・部屋の移動： 領域内をドラッグすることで移動（■ の範囲）

#### 15. 平面表示高速 1：要素一括描画

平面に記載されている要素の一括描画処理を設定します。

#### 16. 平面表示高速 2：マウス停止時にマウスチップ表示する

マウスチップの表示をマウス停止時にのみに設定します。

#### 17. 平面表示高速 3：画面移動

画面移動の高速化を設定します。

#### 18. 平面表示高速 4：画面拡大/縮小

画面拡大/縮小時の高速化を設定します。

### 19. 平面表示高速 5 : 画面拡大/縮小中の経過を表示しない

画面拡大/縮小中の経過を表示しないように設定します。

### 20. 平面表示高速 6 : 画面表示領域外は描画しない

表示画面外の領域を描画しないように設定します。

### 21. 平面表示高速 7 : 表示キャッシュを使用する

画面表示時にキャッシュを使用するように設定します。

### 22. バックアップ期間を設定する

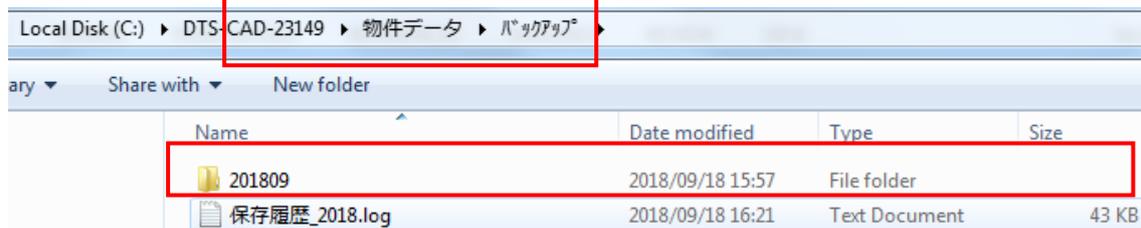
チェックを ON にすると指定したバックアップ期間内に保存した物件データを自動的にバックアップします

### 23. バックアップ期間(月)

バックアップを行う期間を月単位で設定します

バックアップデータは「物件データ¥バックアップ」フォルダ内に保存されます

バックアップデータを復元したい場合はこのフォルダ内から物件データを取り出します



※バックアップデータは月毎にフォルダ分けされます

—以上—