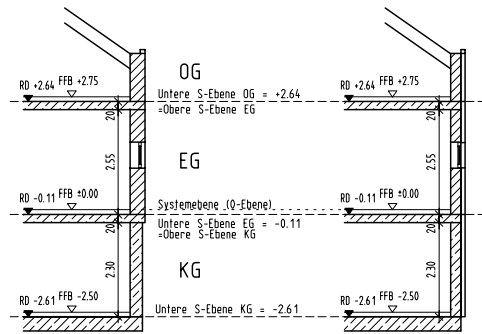
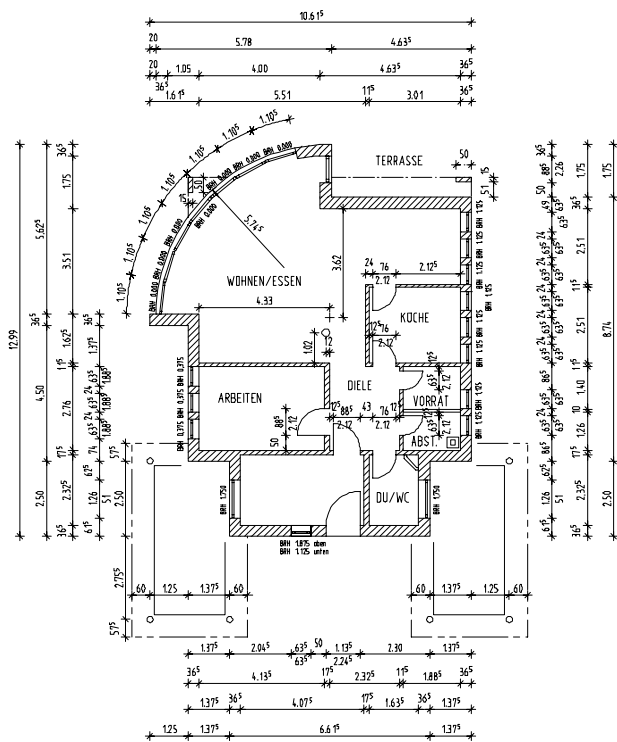


Allplan 体験セミナー

操作実習資料



FORUM 8

2009.3.16 (月)

目次

ユニット 1：基礎

描画ファイル状態

ユニット 2：プロジェクト管理

レイヤアクセス権限

プロジェクト作成

プロジェクト作成

縮尺と長さの設定

リファレンススケールの設定

単位の設定

建物構造

構造レベルと平面モデルの作成

構造レベルの定義

描画ファイルのネーミング

描画ファイルに名前をつける

レイヤの設定

以前に定義されたフォーマットプロパティを使わないようにする

レイヤセットの定義

レイヤセットを定義する

レイヤセットに対して可視・非可視レイヤを定義する

ユニット 3：建物デザイン

エクササイズ 1：地上階

設定

基本的な設定を定義する

まっすぐな外壁

プロパティの設定

まっすぐな壁を描画する

カーブした壁

カーブした壁を描画する

レイヤの割り当て

アクティブなレイヤを選択する
水平および垂直寸法線を作成する
半径寸法線を描画する

レイヤのオン・オフ

レイヤを隠す

開口部

ドアを描画する
窓開口部を描画する

デザインチェック

アニメーションモードでデザインをチェックする

ユニット 8：面積計算と数量拾い出し

エクササイズ 11：数量拾い出し
出力デフォルトスケジュール

ユニット 10：プレゼンテーション

準備・床スラブ

床スラブを描画する

エクササイズ 14：光と表面状態 光

太陽光を設定する

エクササイズ 15：レンダリング

モデルをレンダリングする

エクササイズ 16：カメラパス、ムービーモデル、AVI ムービー フィルムを作成

ムービーモデルの保存

AVI ムービーを記録する

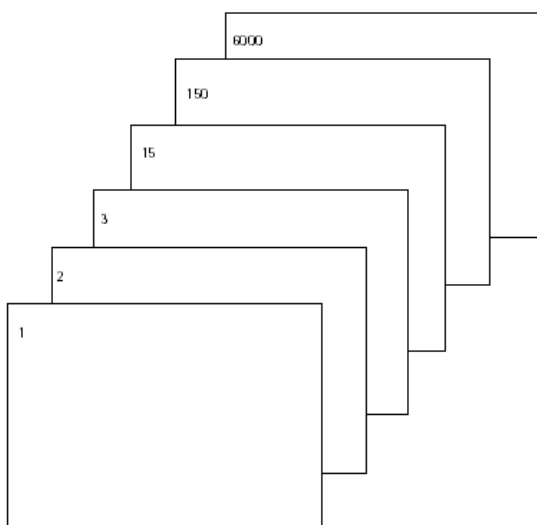
AVI ムービーを記録する

File のインポート・エクスポート

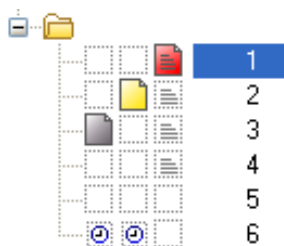
File メニュー > Import、Export

本操作資料は、Allplan BIM 2008 Architecture Tutorial.pdf にもとづいており、適宜抜粋してありますが、章・節番号等は元のままとしております。なお、Allplan の付属ドキュメントには、Engineering 機能に特化した Allplan BIM 2008 Engineering Tutorial.pdf もあります。

ユニット 1：基礎



描画ファイル状態

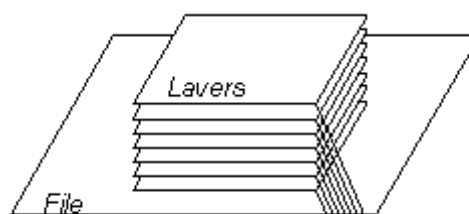


- 1：アクティブな描画ファイル
- 2：編集モードで開かれている描画ファイル
- 3：参照モードで開かれている描画ファイル
- 4：非アクティブ
- 5：空の描画ファイル
- 6：一時的に割り当てられている描画ファイル

ユニット 2：プロジェクト管理

レイヤアクセス権限

- 現在のレイヤ
- 編集可能レイヤ
- 可視・凍結
- 非可視・凍結

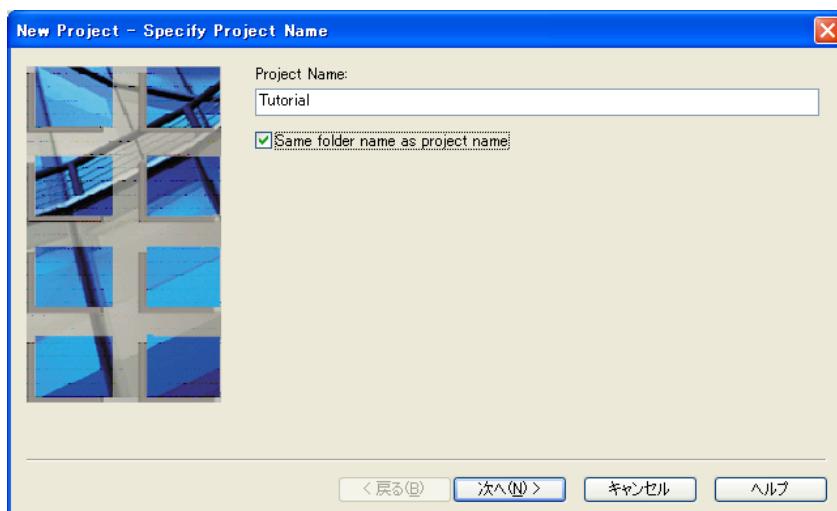


1. Level	2. Level	3. Level	Abbr.
Design	Load-bearing wall including flush piece	General Masonry concrete Timber design Steel construction	003WTF 11 003WTF 12 003WTF 13 003WTF 14 003WTF 16 003WTF 17 003WTF 18

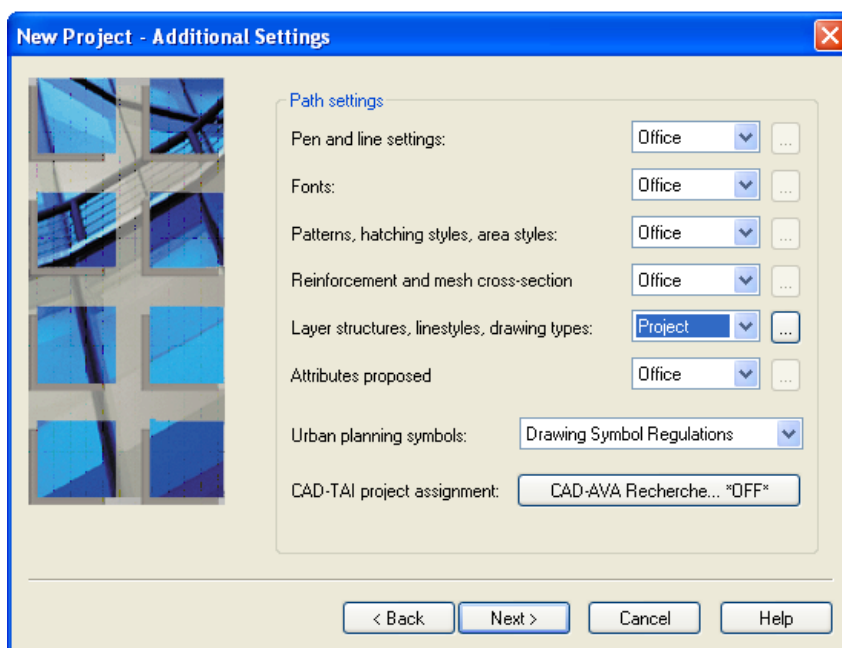
プロジェクト作成

プロジェクト作成

1. File メニュー > Open Project....
2. Open Project ダイアログボックス > New Project....
3. Project Name に Tutorial と入力、Same folder name as project name にチェック、Next (次へ) > で確定




4. Layer structure, linestyles, drawings types を Project に設定、Next (次へ) > で確定

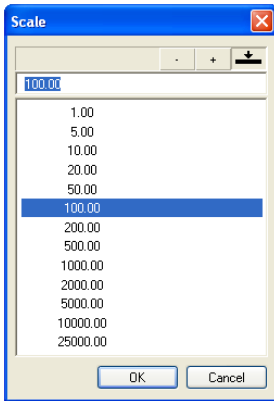


5. Finish (完了) で確定、project Tutorial ワークスペース画面に戻る

縮尺と長さの設定

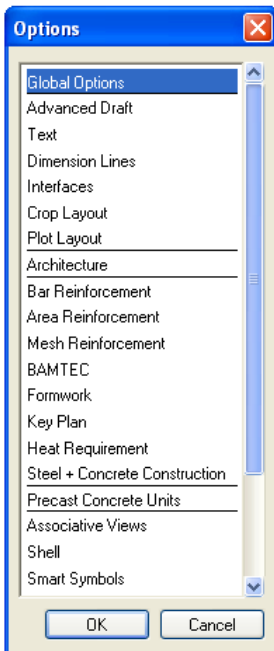
リファレンススケールの設定

1. View メニュー >  Reference Scale
2. Scale ダイアログボックス > 100.00

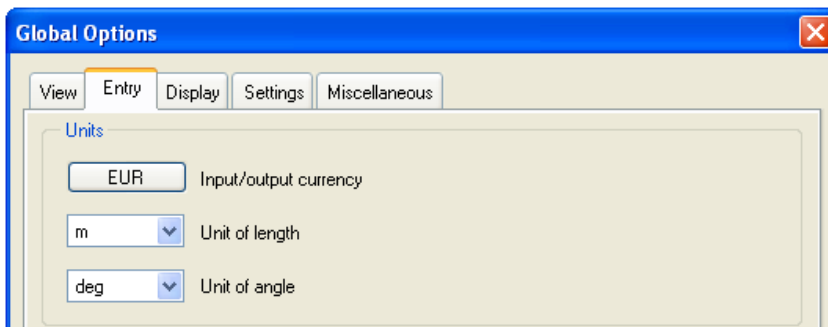


単位の設定

1. Tools メニュー > Options > Global Options



2. Entry タブ > m(Units of length リストボックス)





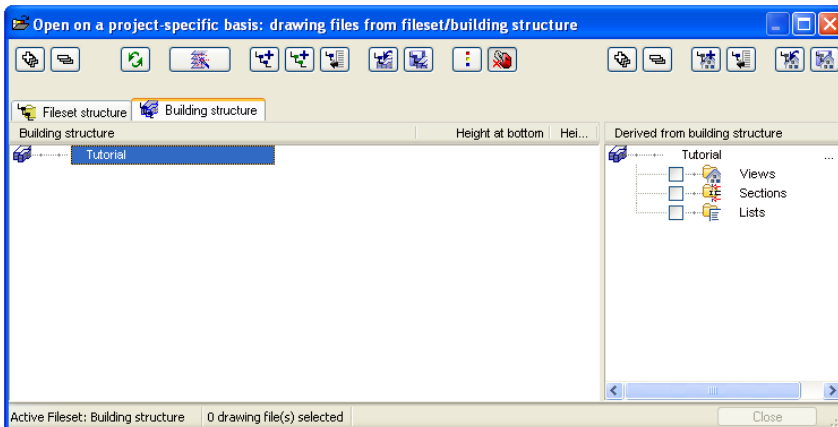
3. OK で確定



建物構造

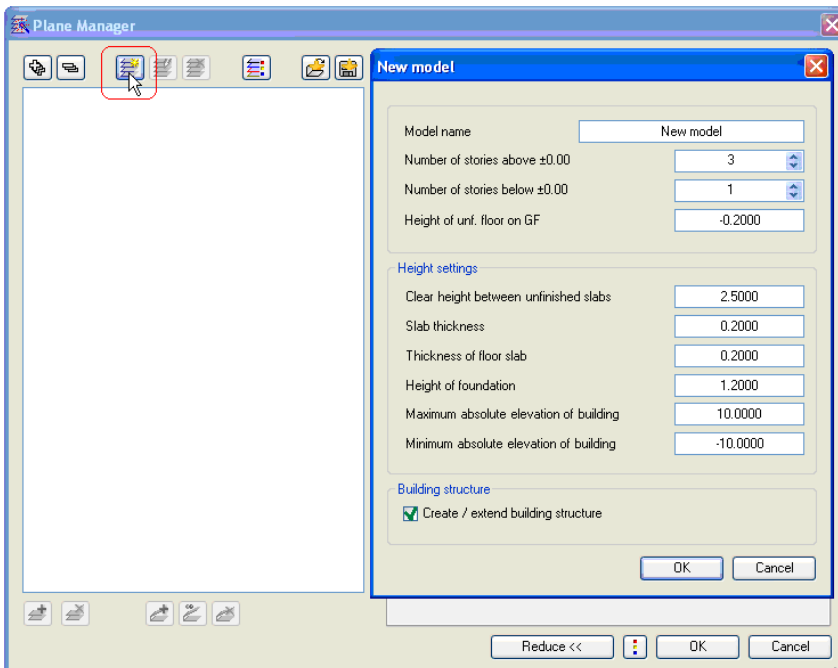
構造レベルと平面モデルの作成

構造レベルの定義

1. File メニュー >  Open on a Project-Specific Basis
2.  Building structure タブ
3. Do not generate a building structure option を選択、OK で確定（今回のセミナーでは設定済みなので飛ばす。）



4.  Plane Manager
5. Would you like to update now? > No
6. Plane Manager ダイアログボックス >  New model



7. New model ダイアログボックスで図のように設定、Create / extend building structure にチェック

New model

Model name: Detached house

Number of stories above ±0.00: 2

Number of stories below ±0.00: 1

Height of unf. floor on GF: -0.1100

Height settings

Clear height between unfinished slabs: 2.5500

Slab thickness: 0.2000

Thickness of floor slab: 0.2000

Height of foundation: 0.0000

Maximum absolute elevation of building: 7.3000

Minimum absolute elevation of building: -3.5000

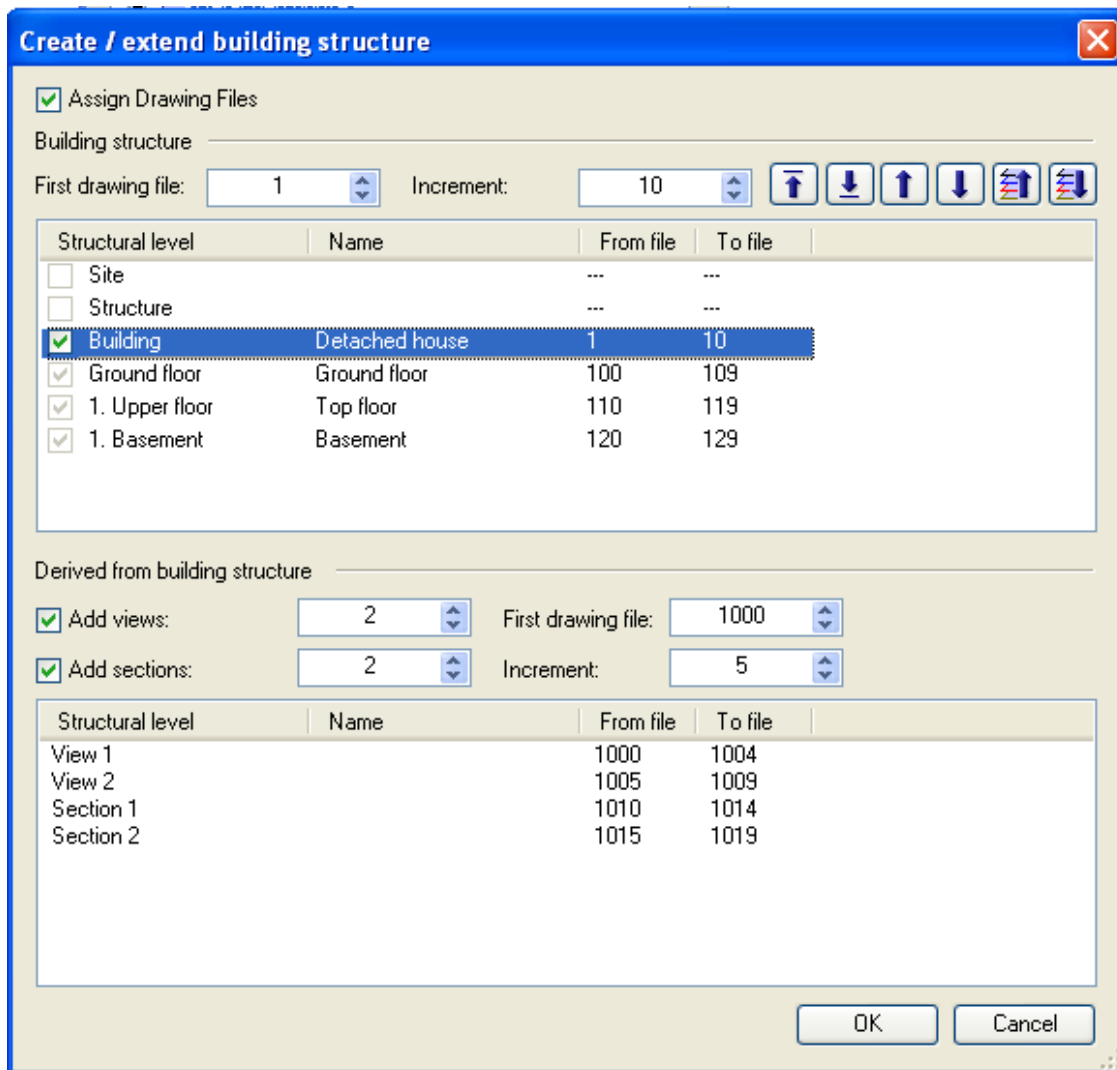
Building structure

Create / extend building structure


OK Cancel

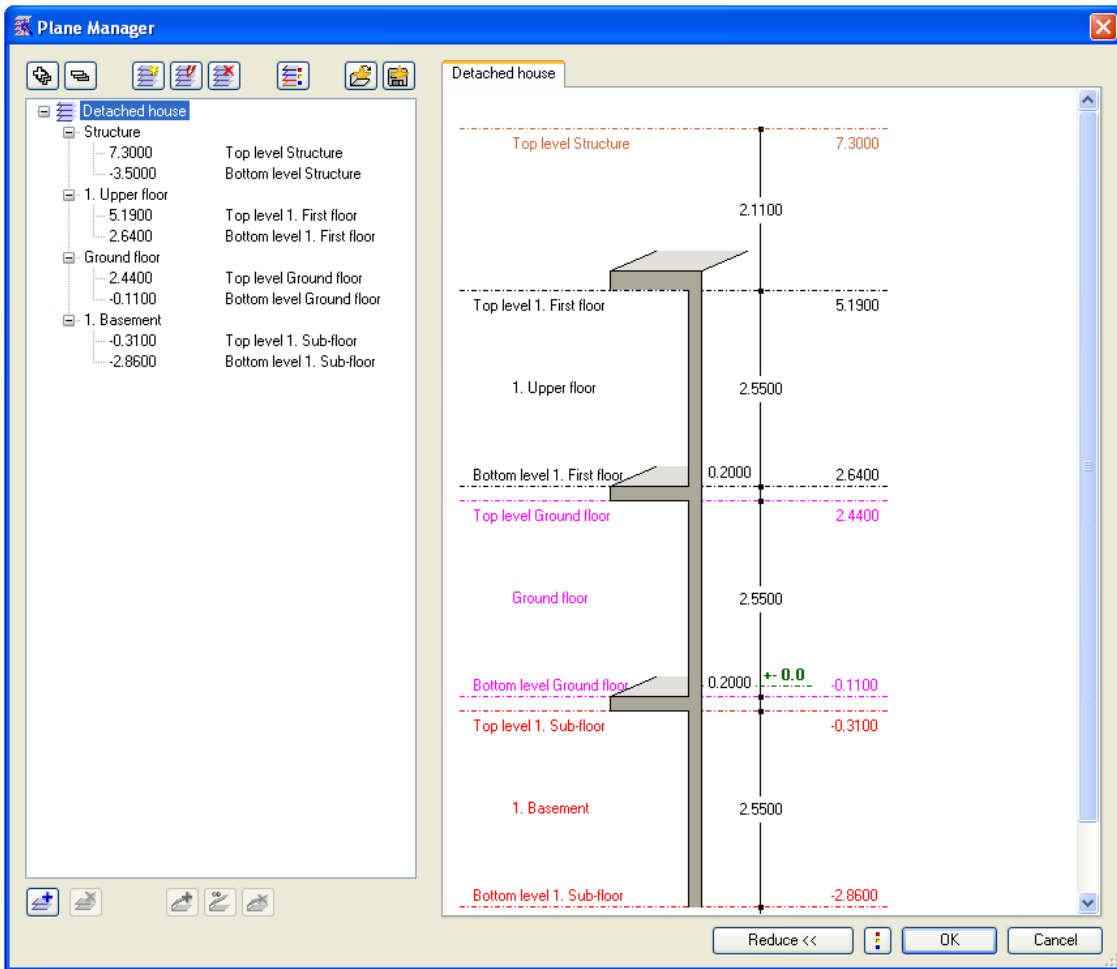
8. OK で確定

9. Create / extend building structure ダイアログボックスで次図のように設定




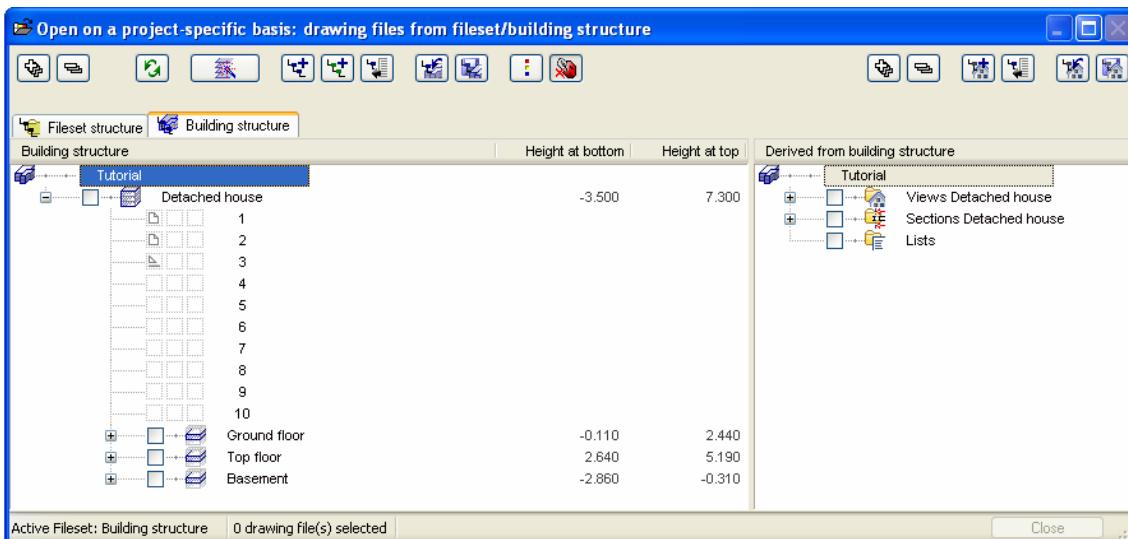
10. OK で確定

11. Plane Manager ダイアログボックス (左パン) > Detached house ツリーを選択、 全てのツリーを表示



12. OK で確定

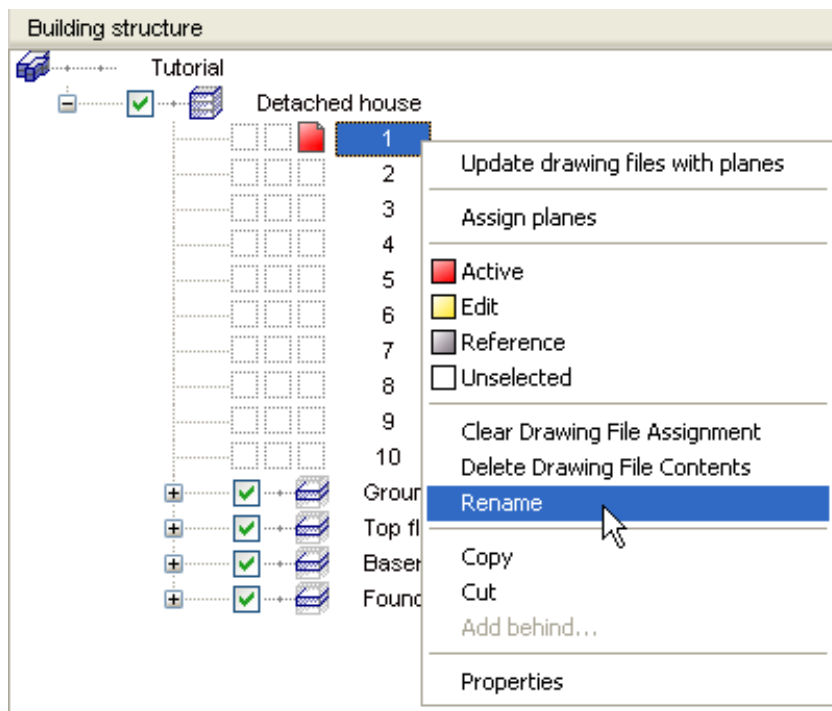
13.  Open on a Project-Specific Basis: Drawing Files from Fileset/Building Structure ダイアログボックスに戻る (次図は Building Structure タブの様子)



描画ファイルのネーミング

描画ファイルに名前をつける

1. ファイル番号を右クリック > Rename



2. 以下のようにファイル名を入力

1.Grid

2.Section Clipping Path

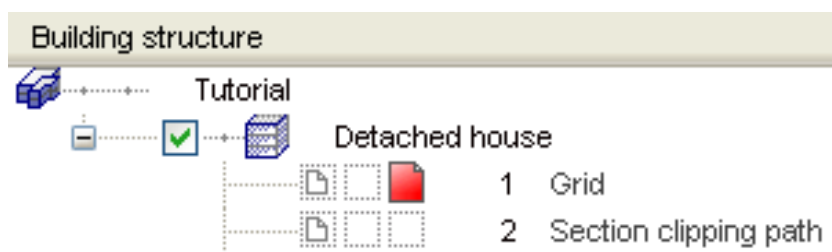
100.Ground floor model

101.Ground floor carport

112.Roof

120.Basement


3. Detached house ボックスをチェック、1.Grid をアクティベート

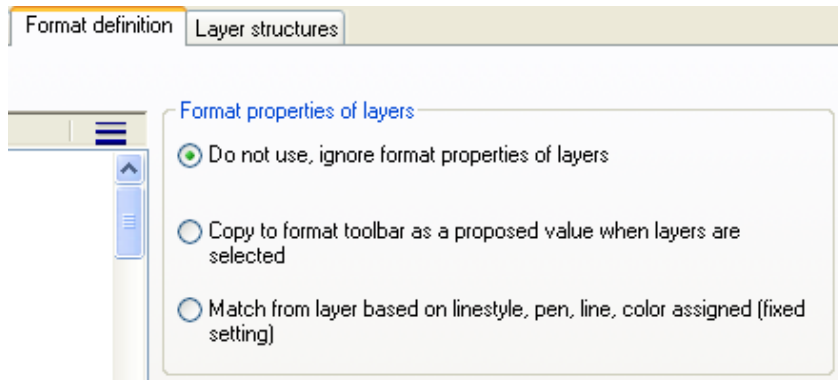


4. Close でダイアログボックスを閉じる

レイヤの設定

以前に定義されたフォーマットプロパティを使わないようにする

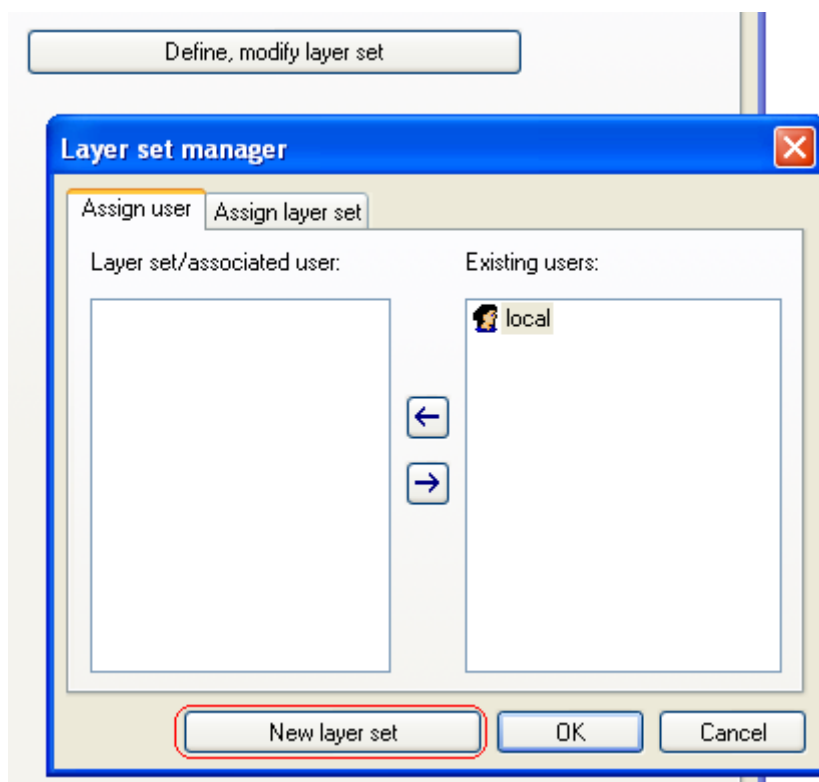
1. Format メニュー >  Select, Set Layers
2. Format definition タブ > Do not use, ignore format properties of layers



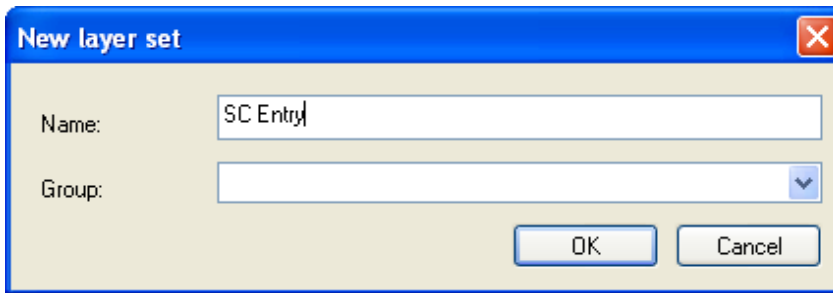
レイヤセットの定義

レイヤセットを定義する

1. Layer Set タブ > Define, modify layer set



2. Layer set manager ダイアログボックス > New layer set
3. Name に SC Entry と入力、OK で確定



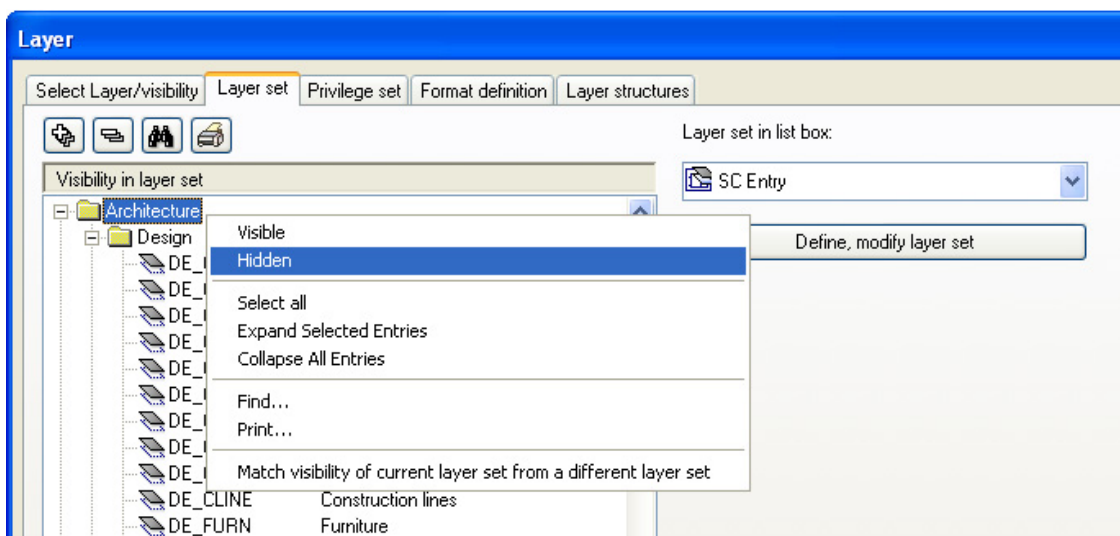
((今回のセミナーには無関係)4. ワークグループマネージャー機能を使っている場合、layer set に user local を割り当て)

5. ステップ 2 から 3 (または 4) を繰り返して、その他の layer sets (LS Design、Model、SC Rooms) を作成

6. OK で確定

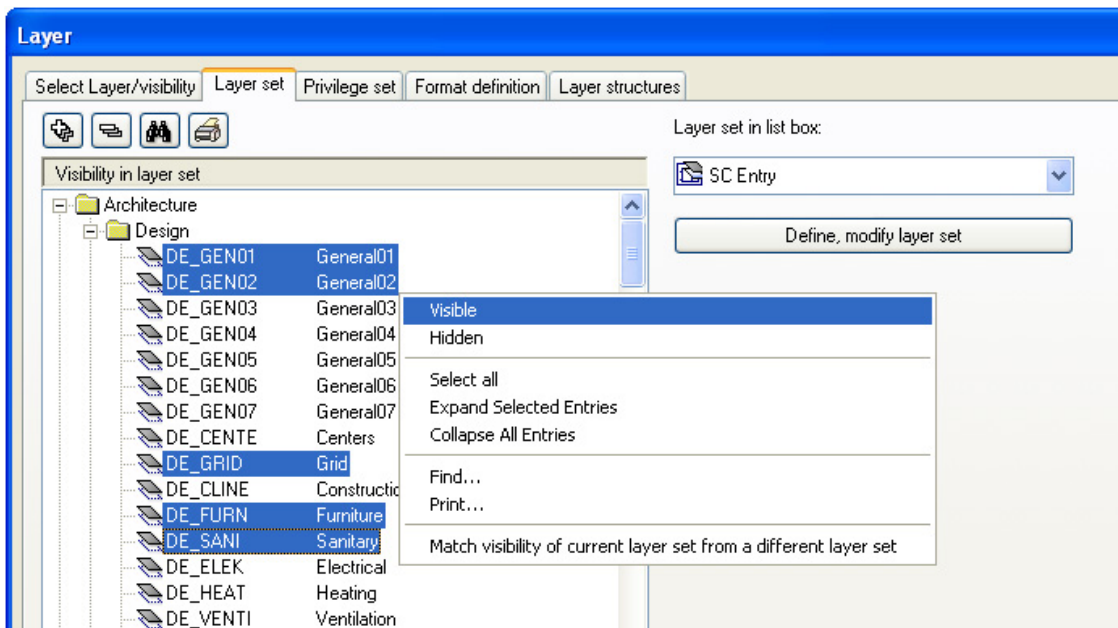
レイヤセットに対して可視・非可視レイヤを定義する

1. Architecture を右クリック > Hidden



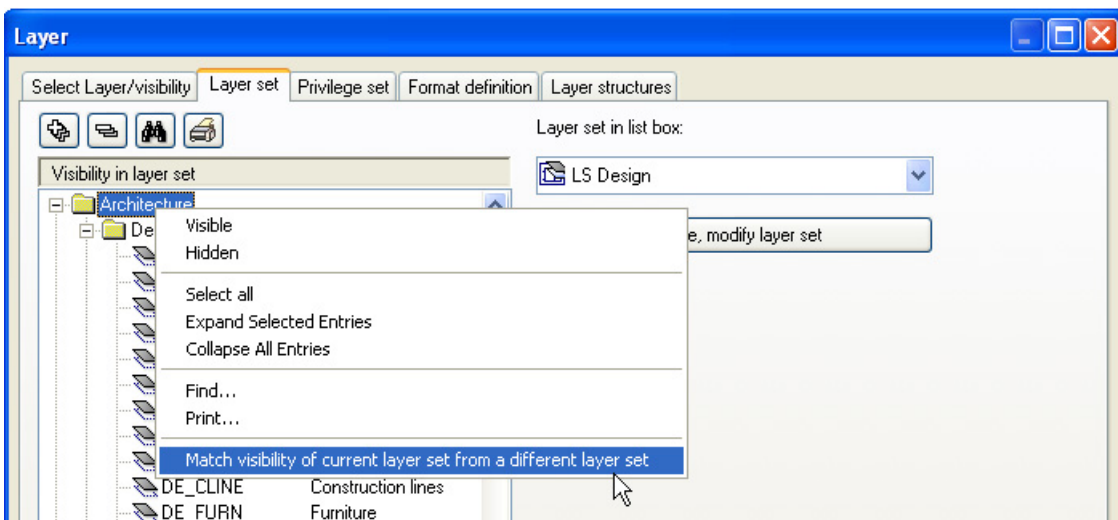
2. Architecture フォルダが選択されていない (青反転していない) ことを確認して、Ctrl キーを押しながら、SC Entry レイヤセットの可視化するレイヤを選択

3. 右クリック > Visible



4. Apply で設定保存

5. 同様にして、表のように他のレイヤセットの可視・非可視を設定、OK で確定






Category ↓	Layer ↓	Kurzbe- ↓ Name ↓	SC En- ↓ try ↓	LS Design ↓ struktion ↓	Model ↓	SC Rooms ↓
▪ Draft ↓	General 1 ↓	DE_GEN01 ↓	x ↓	x ↓	.	x ↓
.	General 2 ↓	DE_GEN02 ↓	x ↓	x ↓	.	↓
.	Grid ↓	DE_GRID ↓	x ↓	.	.	↓
.	Furniture ↓	DE_FURN ↓	x ↓	.	.	↓
.	Sanitary ↓	DE_SANY ↓	x ↓	.	.	↓
▪ Text ↓	Text 1:100 ↓	TX_100 ↓	x ↓	.	.	↓
▪ Dimension Lines ↓	Dimension line 1:100 ↓	DL_100 ↓	x ↓	x ↓	.	↓
▪ Architecture ↓	Wall ↓	AR_WALL ↓	x ↓	x ↓	x ↓	x ↓
.	Column ↓	AR_COL ↓	x ↓	x ↓	x ↓	x ↓
.	Slab ↓	AR_SLAB ↓	x ↓	.	x ↓	↓
.	Planes ↓	AR_PLANE ↓	x ↓	.	.	↓
.	Roof ↓	AR_ROOF ↓	x ↓	x ↓	x ↓	↓
.	Roof covering ↓	AR_ROOFC ↓	x ↓	.	x ↓	↓
.	Stairs ↓	AR_STAIR ↓	x ↓	.	x ↓	x ↓
.	labeling ↓	AR_LABEL ↓	x ↓	.	.	↓
.	Elevations ↓	AR_ELEVA ↓	x ↓	.	.	↓
.	Sill height ↓	AR_SILLE ↓	x ↓	x ↓	.	↓
▪ Room ↓	Room ↓	RO_ROOM ↓	x ↓	.	.	x ↓

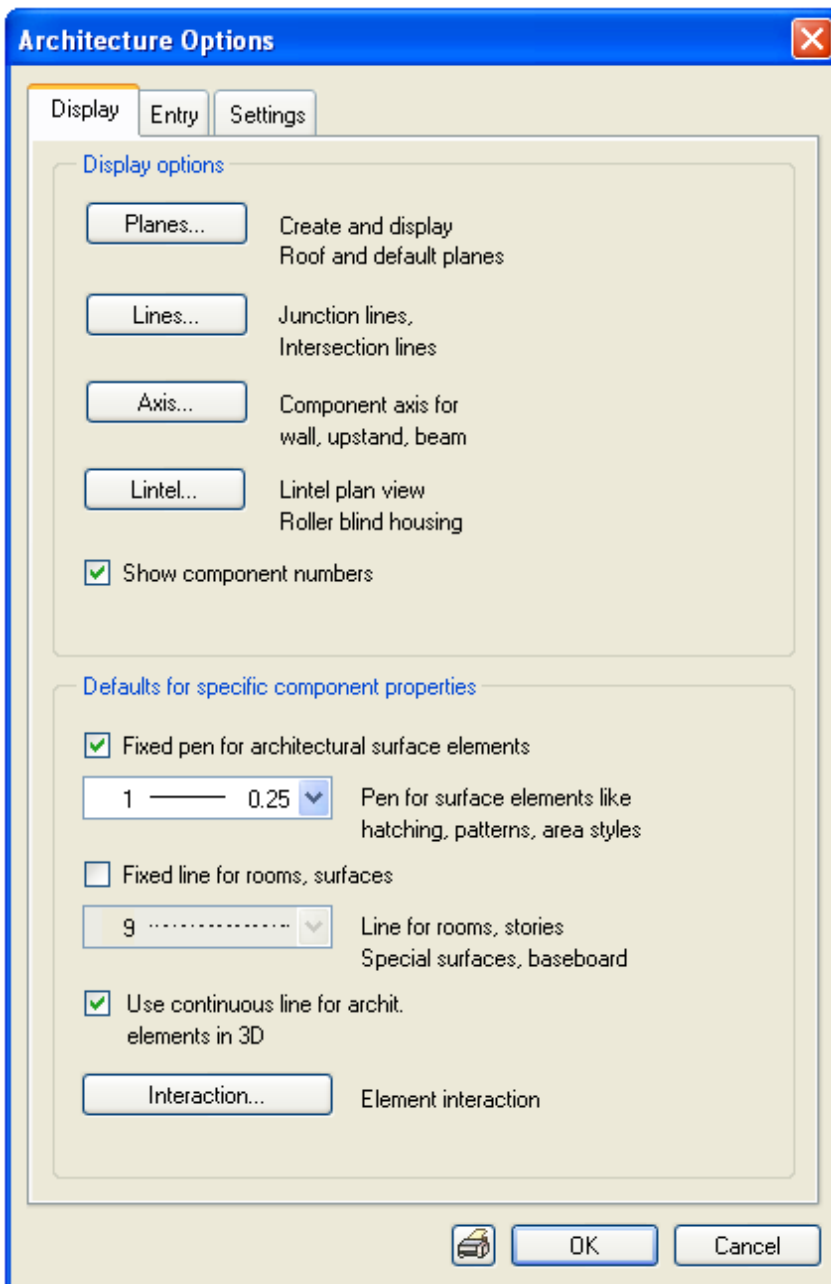
ユニット 3：建物デザイン

エクササイズ 1：地上階

設定

基本的な設定を定義する

1.  Open on a Project-Specific Basis
2.  Building structure タブ
3. 100.Ground floor model をアクティブート、他は閉じる > Close
4. Tools メニュー >  Options > Architecture
5. Display タブ > Fixed pen for architectural surface elements にチェック、pen for surface elements like hatching, patterns, area styles を 1 - 0.25 (画面では 5 が隠れている) に設定



6. Use continuous line for archit. elements in 3D にチェック、OK で確定

7. View メニュー > Reference Scale > 1:100

まっすぐな外壁

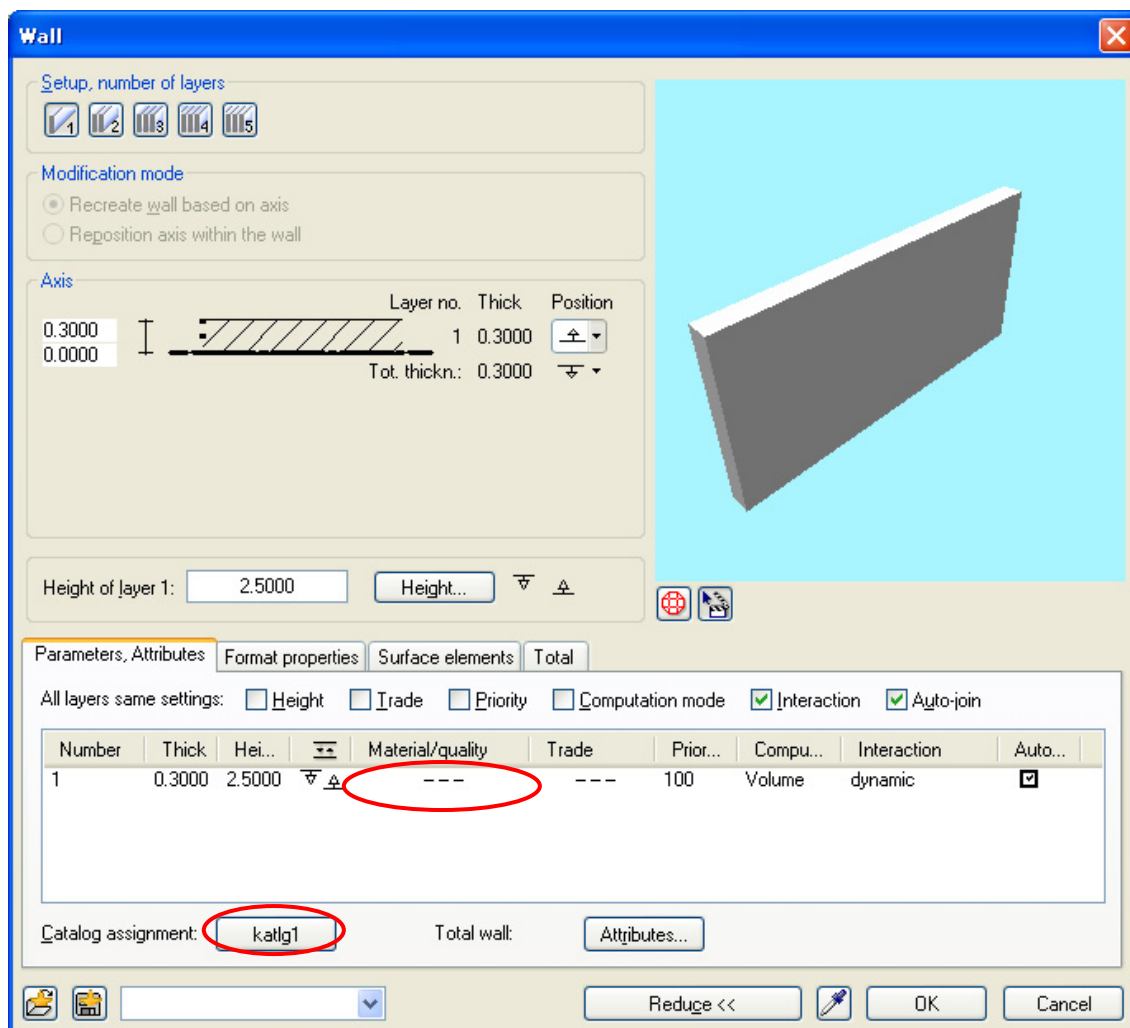
プロパティの設定

1. Tools パレット > Architecture ファミリー > Basic タブ > Create エリア > Wall
 (これ以降、“***メニュー>”という表現は、ウィンドウ最上部のメインメニューからの選択を表し、“***パレット>”という表現は、デフォルト位置では画面左のパレットからの選択を表すものとします。なお、 Tools パレットの選択で最終目的のアイコンが

すでに見えている場合でも、念のため、“ Tools パレット > . . . ” という表現から始めることとします。)

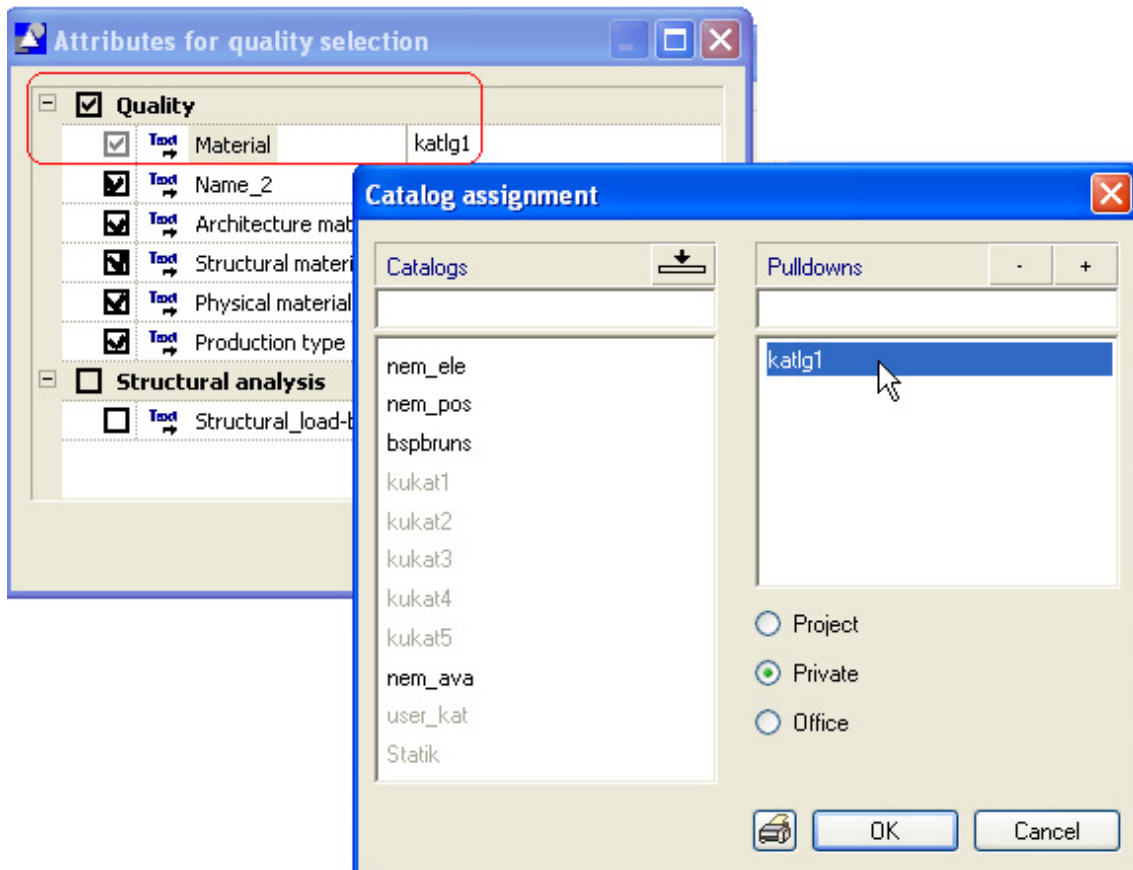
2.  Properties

3. Catalog assignment > katlg1 をクリック



> Material 以下、6つのチェックボックスにチェック、Material 行右列の katlg1 をクリック (左図)

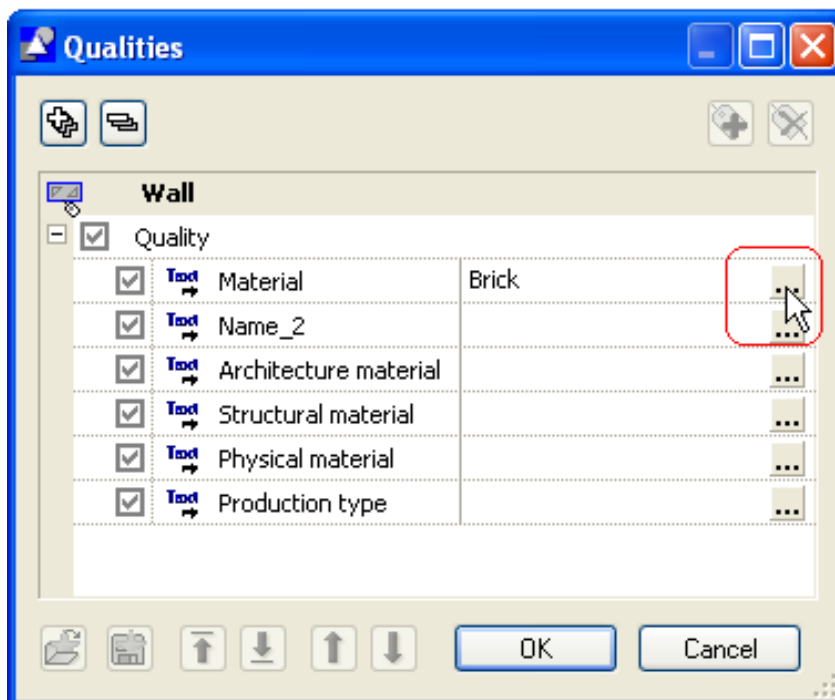
> katlg1 が選択されていたら、OK で確定 (右図) (一つ前のダイアログボックスも OK で確定)



4. Wall ダイアログボックス > Setup, number of layers エリア > wall type 1: wall with a single construction layer

Axis エリア > カーソルを使って component axis を壁の下縁に移動

5. Parameters, Attributes タブ > Material/Quality 列・第 1 行目クリック

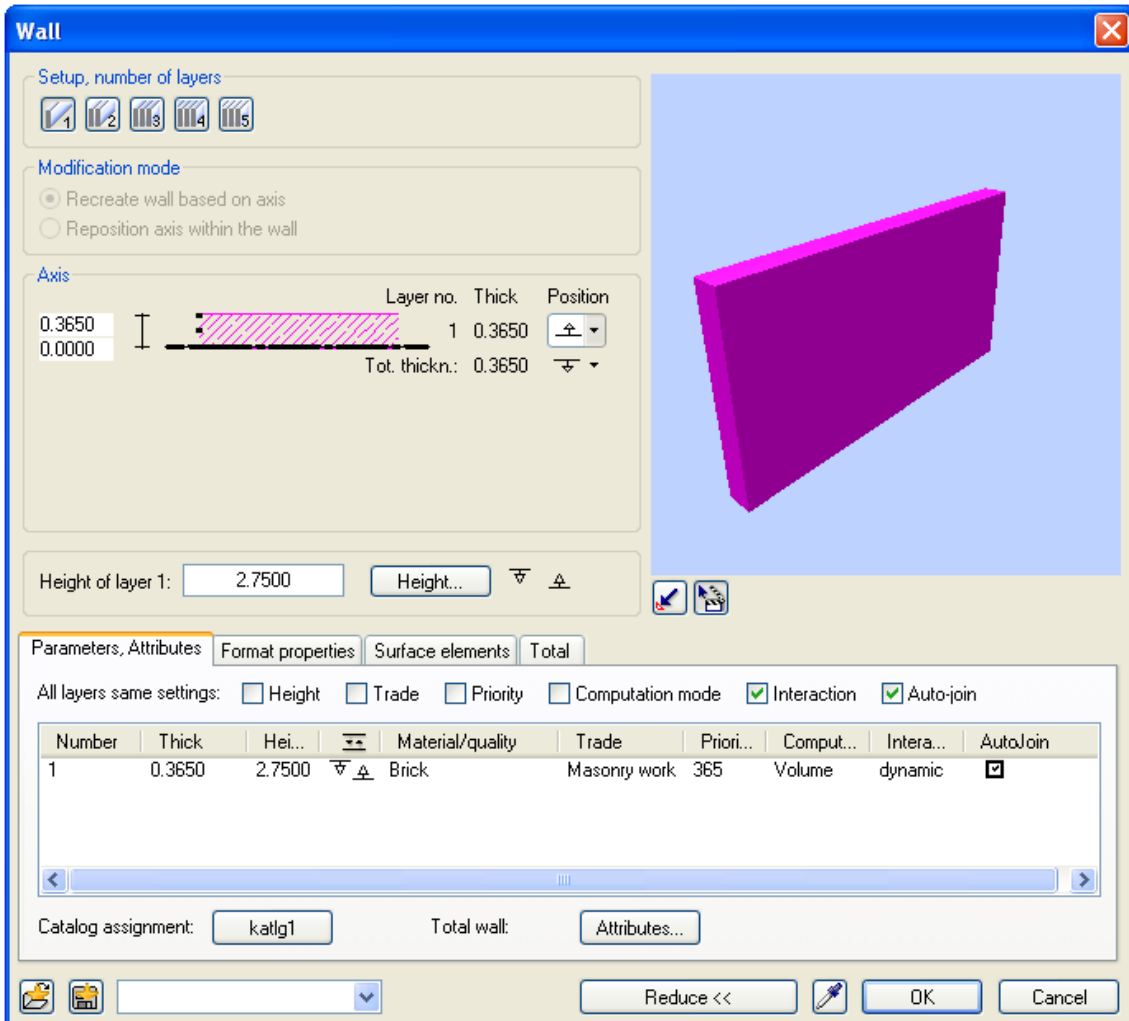


> Qualities ダイアログボックス > Material 行 > ... クリック

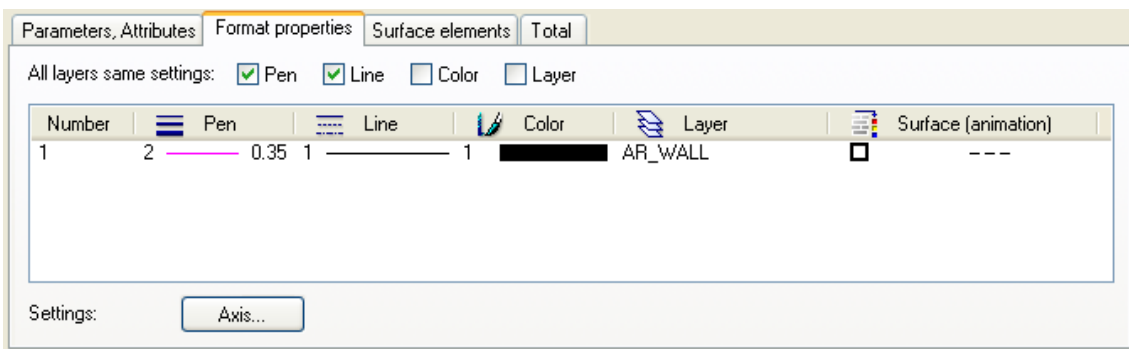
Material list ボックス > + クリック > Brick と入力、OK で確定

OK で Qualities ダイアログボックスを確定

Thickness : 0.365 と入力、Trade : Masonry work を選択、Priority column クリック、365 と入力、computation mode : volume、Interaction : dynamic、Auto-Join にチェック



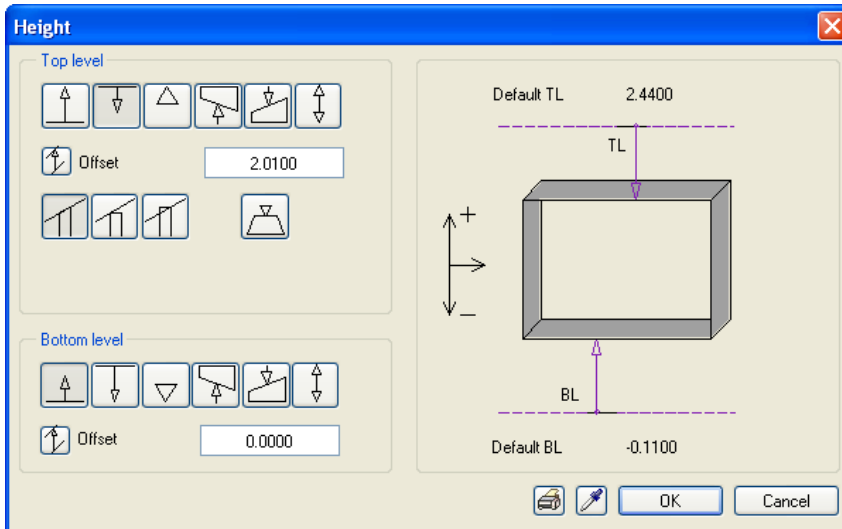
6. Format properties タブ > pen (2) 0.35、linetype 1、color 1 (black)、AR_WALL layer



7. Surface elements タブ > Hatching にチェック、Hatching style number 5

8. Parameters, Attributes タブ > > Height ダイアログボックス > Top level: TL relative to upper plane をクリック、Offset に 2.01

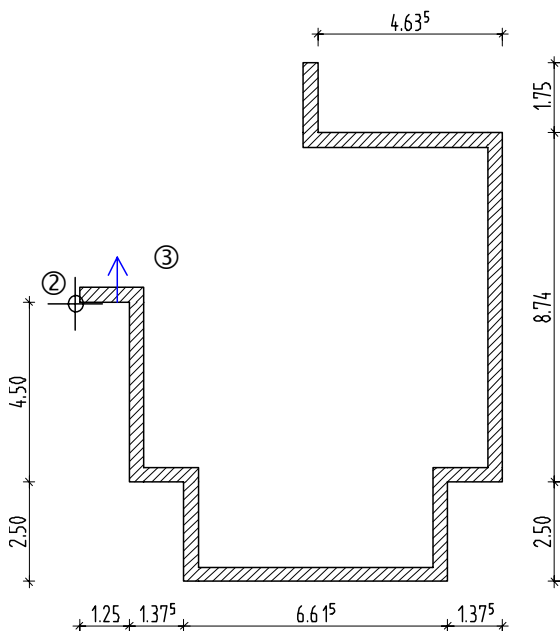
Bottom level: BL relative to lower plane をクリック、Offset に 0



9. OK で Height ダイアログボックスと Wall ダイアログボックス (大) を確定

まっすぐな壁を描画する

1. Wall ダイアログボックス (小) > 壁タイプ Straight Component をクリック
2. ワークスペースをクリック
3. ダイアログ行で dX : 1.25 入力、Wall コンテキストツールバーの Reverse offset direction でオフセット方向を上向き (= 建物の内向き) に調整、Enter
4. 以下の値を入力 (各値入力後 Enter 要、dY 入力前には Tab キーを押す)
dY : -4.5、dX : 1.375、dY : -2.5、dX : 6.615、dY : 2.5、dX : 1.375、dY : 8.74、dX : -4.635、
dY : 1.75



5. ESC2 回で終了

カーブした壁

カーブした壁を描画する

1. 任意の壁を右ダブルクリック (Wall アイコンをクリックするのと同じこと)



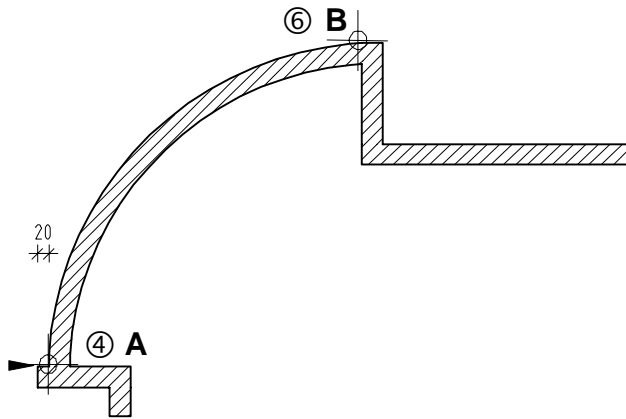
2. Properties をクリック Parameters, Attributes タブ > Priority を 300 に、OK で確定

3. 壁タイプ  Curved Component をクリック

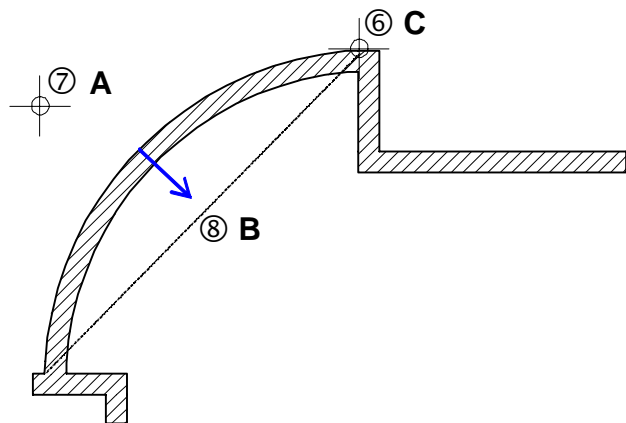
4. 壁の縁 (点 A) (角以外) をクリック、参照点 (薄茶色の細長い三角形) 表示

5. 参照点が左角になれば、左角に移動させ、offset に 0.2 と入力 Enter

6. 別の壁の端点 (点 B) をクリック



7. 図中 A の辺りをクリック



8. 矢印の向きの変更は、 Reserve offset direction をクリック




9. radius (半径): 5.745 入力 Enter

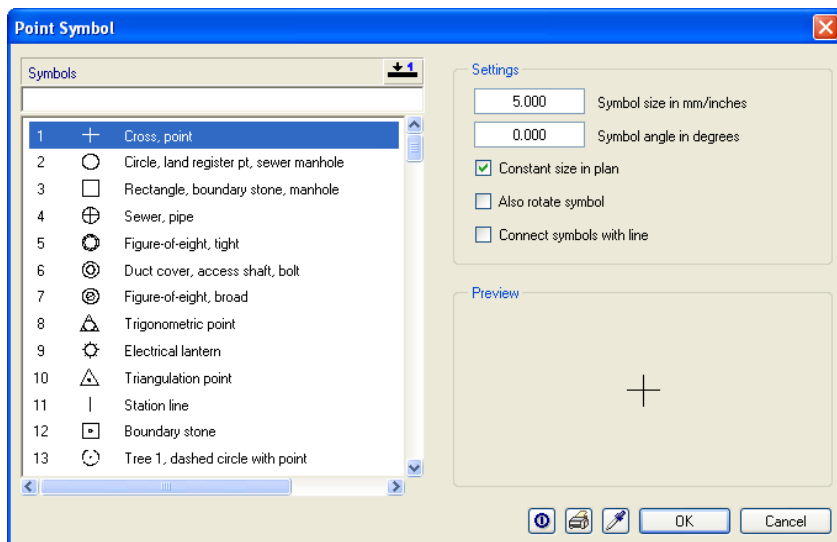
10. 壁の輪郭をチェックして OK なら、もう一度 Enter

11. ESC2 回で終了

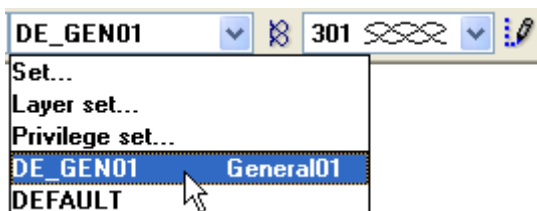
レイヤの割り当て

アクティブなレイヤを選択する

1.  Tools パレット > Basic ファミリー >  Draft タブ > Create エリア >  Point Symbol
2. 1 Cross, point を選択、Symbol size in mm/inches を 5 に、Constant size in plan にチェック OK で確定







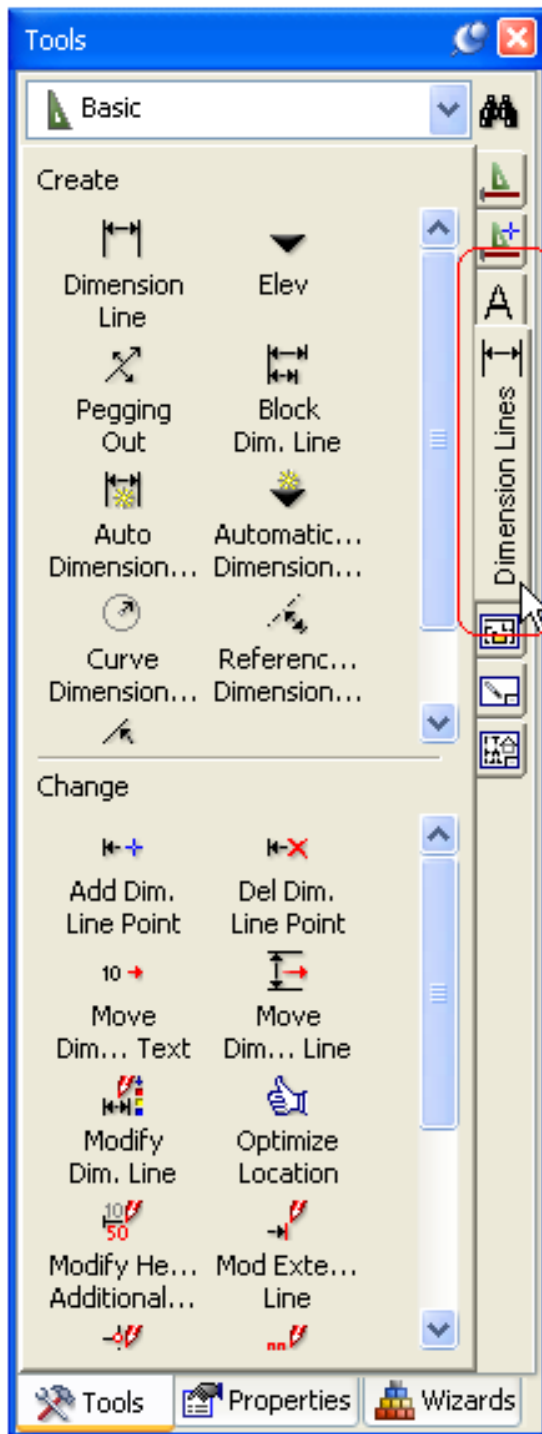
3. Format メニュー > Select, Set Layers
4. quick selection list でレイヤ DE_GEN01 が選択できればクリック
5. 4 にレイヤ DE_GEN01 がなければ、Set... > Layer ダイアログボックス > Select Layer/visibility タブ > DE_GEN01 をダブルクリック



6. シンボルを円の中心に配置、ESC で終了

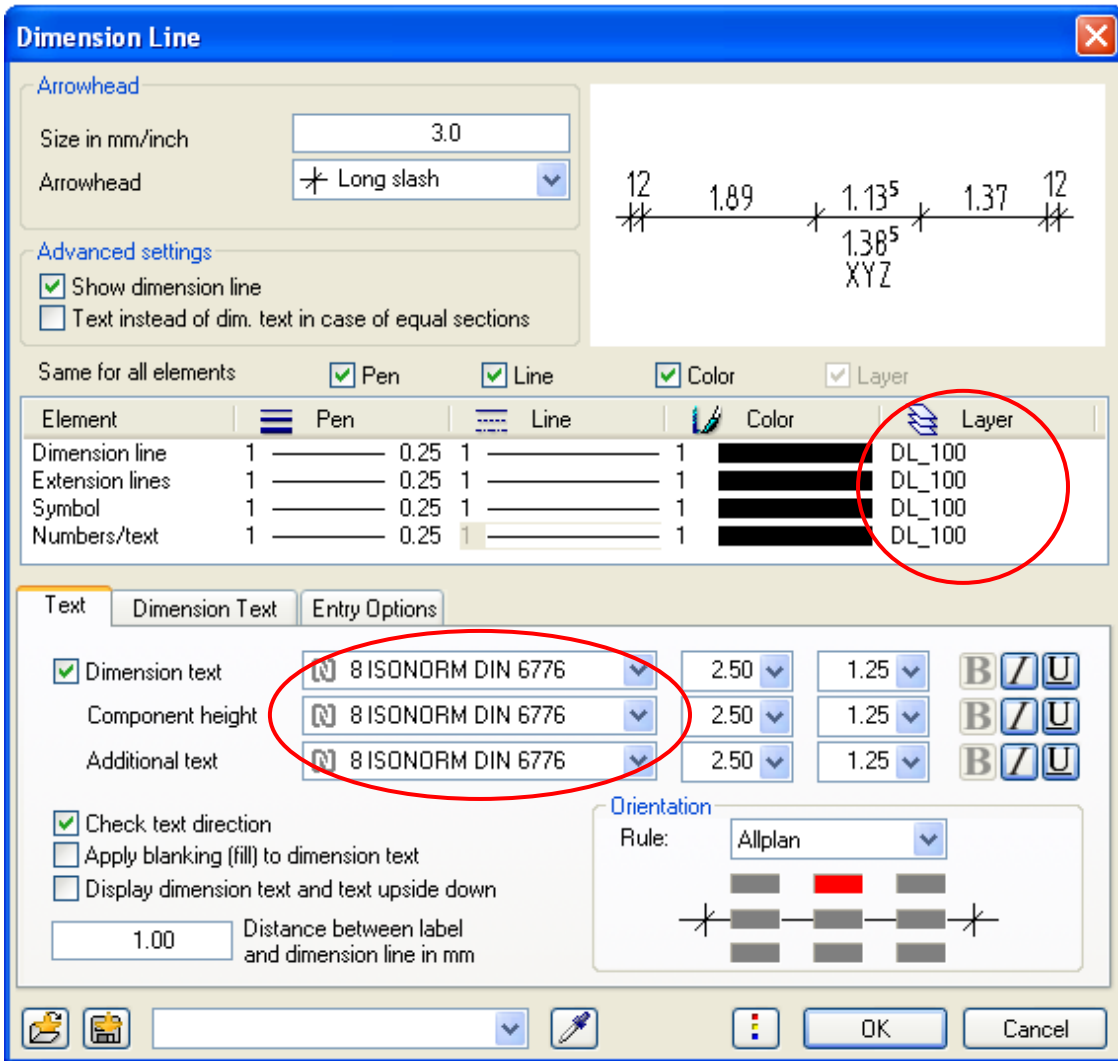
水平および垂直寸法線を作成する

1. Create メニュー > Dimension Lines >  Dimension Line
2. もしくは、 Tools パレット > Basic ファミリー >  Dimension Lines タブ > Create エリア >  Dimension Line (次図)

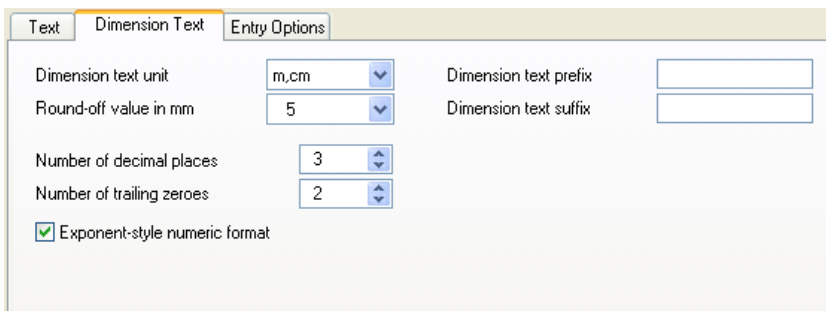


3.  Properties

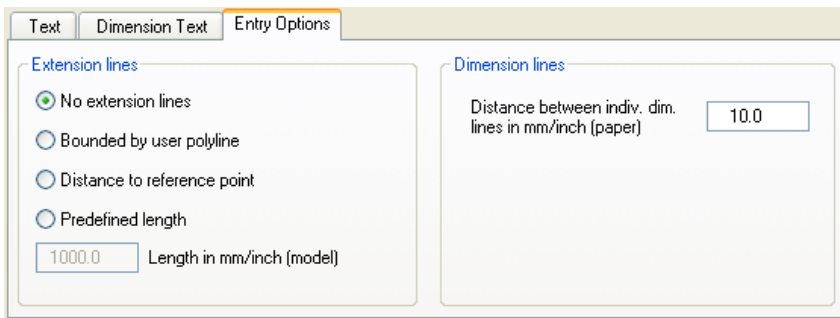
> Dimension Line ダイアログボックス > レイヤ DL_100、Text タブ > フォント 8 ISONORM
DIN 6776





Dimension Text タブ > 寸法線テキスト m, cm







Entry options タブ > No extension lines



Distance between indiv. dim. lines in mm/inch (paper)を 10


4. OK で確定、寸法線を引く。との切り替えに注意。寸法線を一本引き終わる度に Esc で終了。

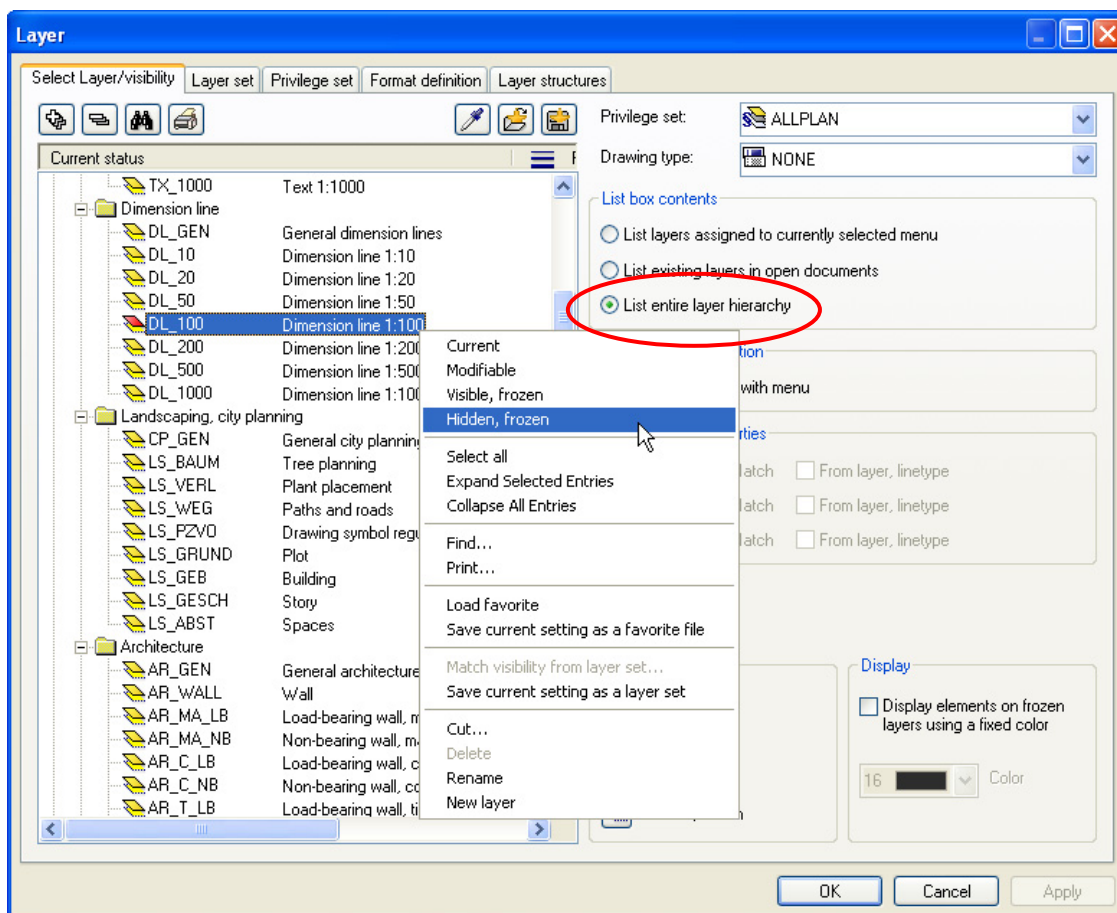
半径寸法線を描画する

1.  Tools パレット > Basic ファミリー >  Dimension Lines タブ > Create エリア >  Curve Dimensioning
2. Format ツールバー (quick selection list) > レイヤ DL_100 を選択
3.  Properties > Dimension Text タブ > 単位 m, cm を選択 (他のパラメータも垂直・水平寸法線と同様に設定) OK で確定
4. カーブした壁の外側の輪郭線をクリック > Input オプション options > Radius
5. 半径寸法線が通る点をクリック ESC を 2 回押して終了

レイヤのオン・オフ

レイヤを隠す

1. Format メニュー >  Select, Set Layers
2. Layer ダイアログボックス > List entire layer hierarchy を選択
3. DL_100 Dimension line 1:100 を右クリック、Hidden, frozen 選択



4. OK で確定

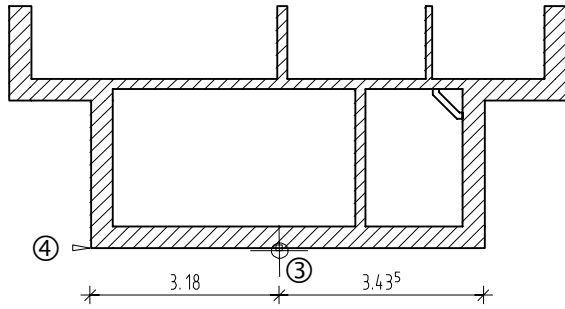
開口部

ドアを描画する


1. Tools パレット > Architecture ファミリー > Basic タブ > Create エリア > Door
2. Format メニュー > Select, Set Layers > AR_WALL をアクティベート。OK で確定。
3. 下の壁の外側の中央付近をクリック



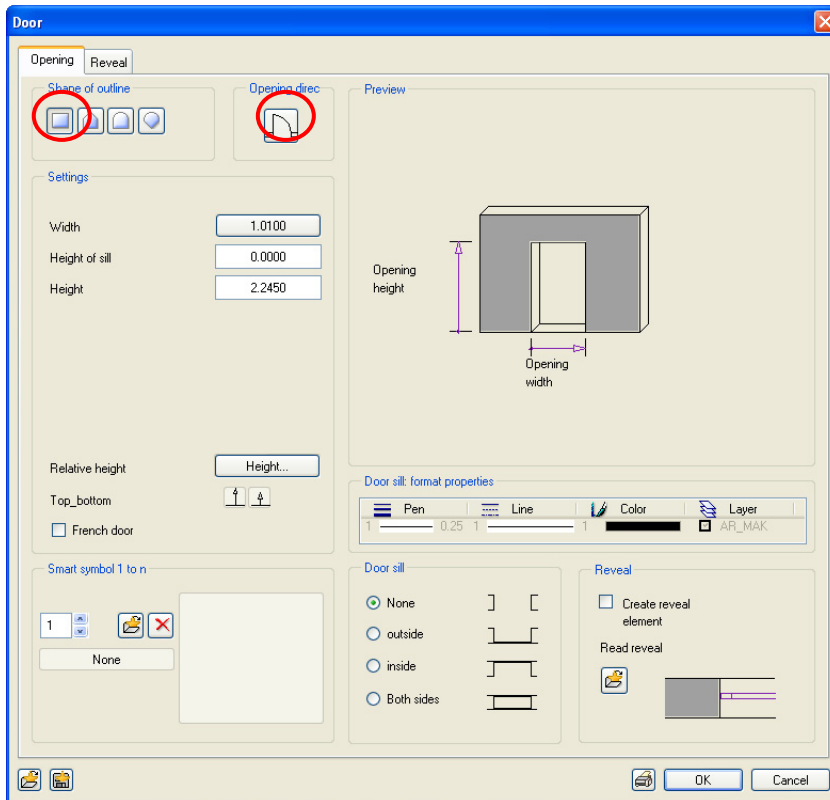
4. 壁の（左または右）角に参照点（薄茶色の細長い三角形）が表示されなければ、壁の（左または右）角をクリックして参照点を移動させる。



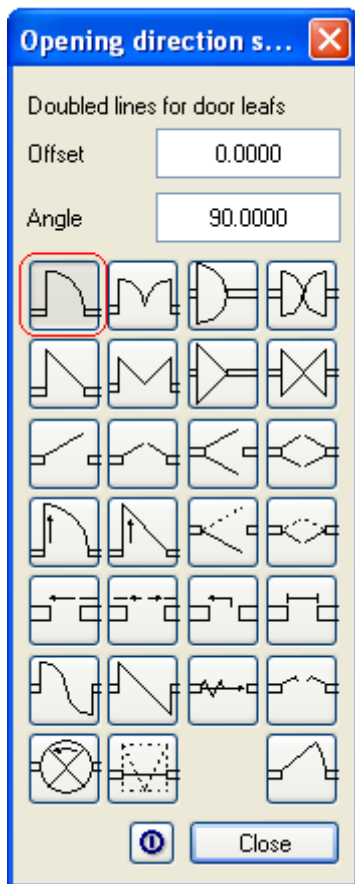
5. Offset : 3.18 Enter (左参照点の場合) Offset : 3.435 Enter (右参照点の場合)

6.  Properties をクリック

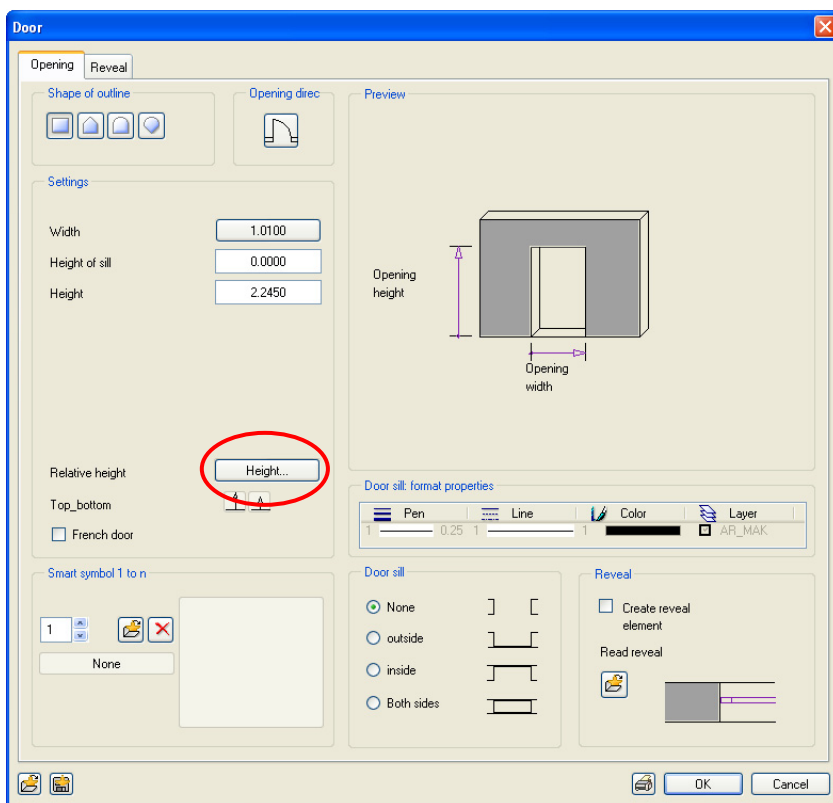
7. Door ダイアログボックス > Opening タブ > Shape of outline エリア > 矩形タイプを選択




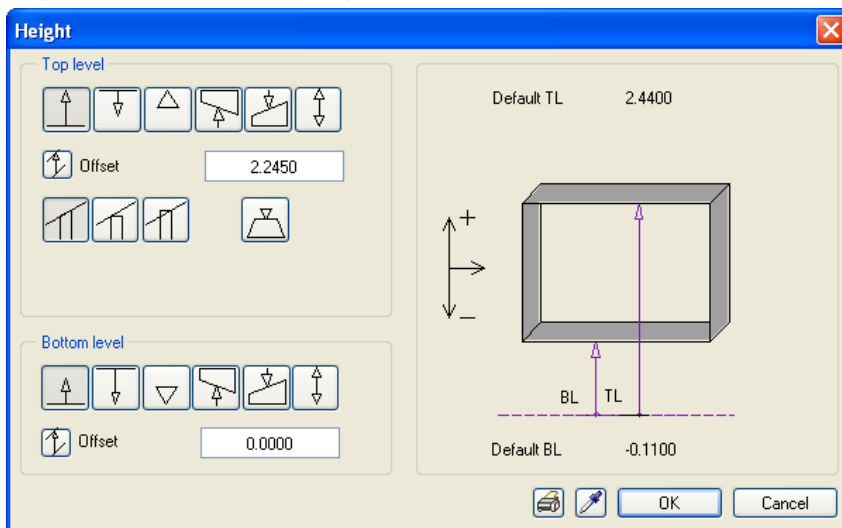
8. Opening direction ボタンをクリック、シングルスイングドアスタイルを選択



9. Door ダイアログボックス > Opening タブ > Settings エリア > Relative height > Height をクリック

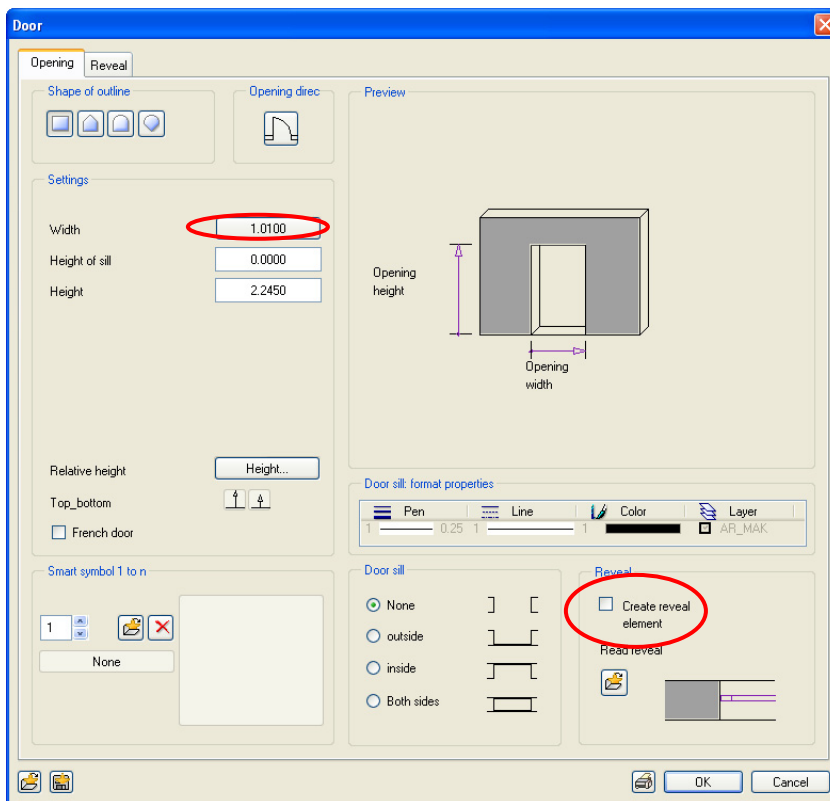


10. Height ダイアログボックス > Top level >  Relative to lower plane > Offset に 2.245 m(=Door height 2.135m + floor covering 0.11m)



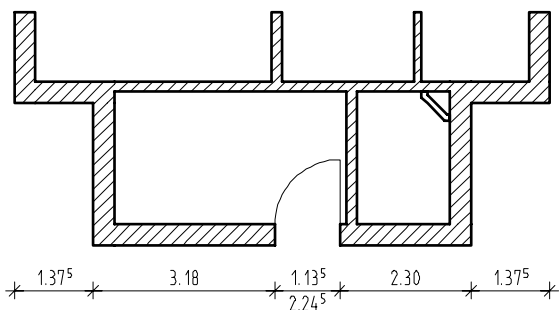
11. Bottom level >  Relative to lower plane > Offset に 0m、OK で確定

12. Door ダイアログボックス > Opening タブ > Reveal エリア > Create reveal element チェックボックスをはずす



13. Width (幅): 1.135 と入力、OK で確定

14. ダイアログ行 > offset to end point で 1.135 となっていることを確認、Enter




15. ドアの開く方向を指定クリック、ESC で終了

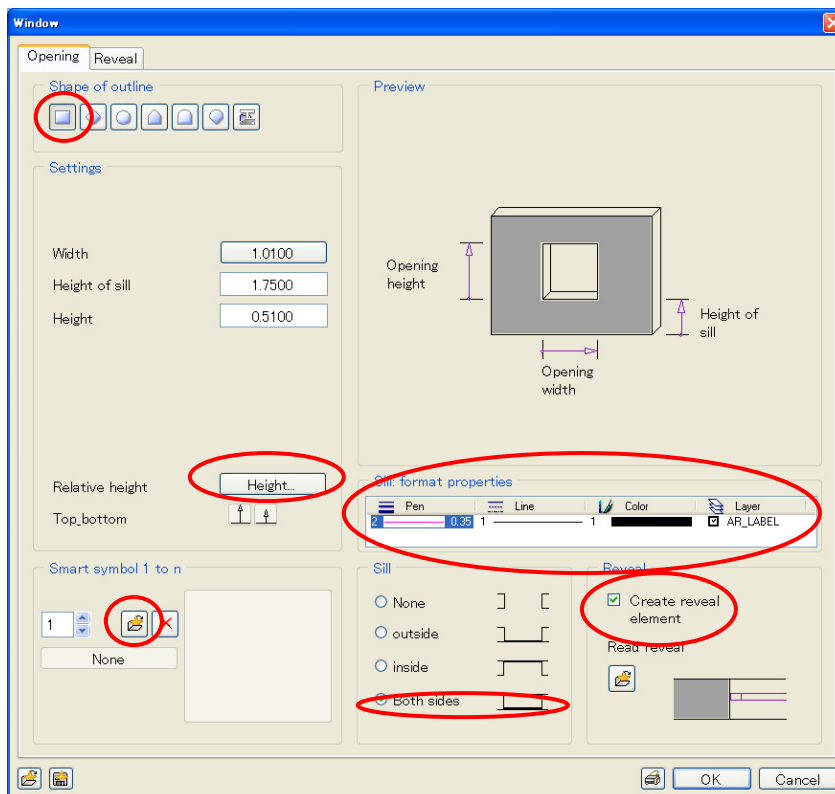
窓開口部を描画する

1. Status バー(ウィンドウ番下) > Scale > 1:50 (または、View メニュー > Reference Scale > 50.00)
2. Tools パレット > Architecture ファミリー > Basic タブ > Create エリア > Window、レイヤは AR_WALL
3. 左の壁の外側の中央付近をクリック、ダイアログ行の Offset to reference point に 0.615Enter





4.  Properties をクリック

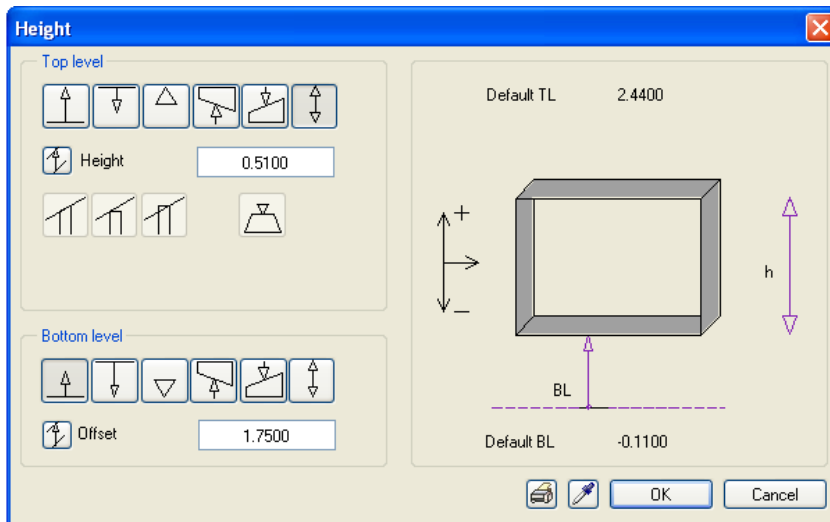
5. Window ダイアログボックス > Opening タブ > Shape of outline エリア > 矩形タイプを選択、
Reveal エリア > Create reveal element チェックボックスにチェック



6. Sill エリア > both sides を選択、Sill: format properties エリア > pen/line/color > pen 2 (0.35) ・
line 1 ・黒

7. Settings エリア > Relative height > Height をクリック

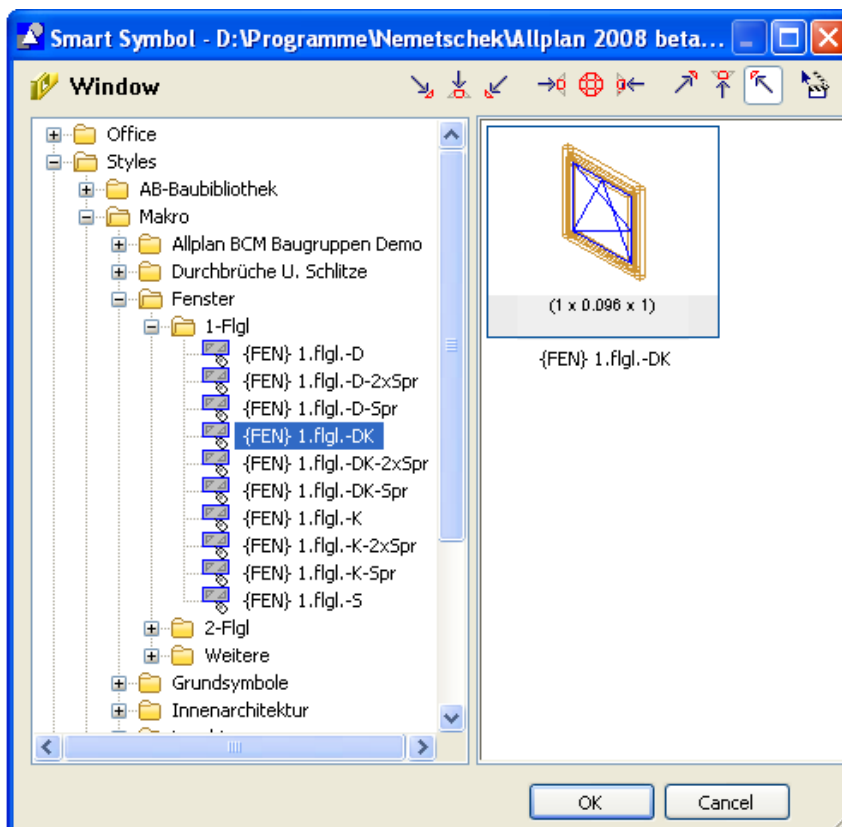
8. Height ダイアログボックス > Top level エリア >  Absolute component height に Height:0.51
と入力、Bottom level エリア >  BL relative to lower plane に offset : 1.75 と入力

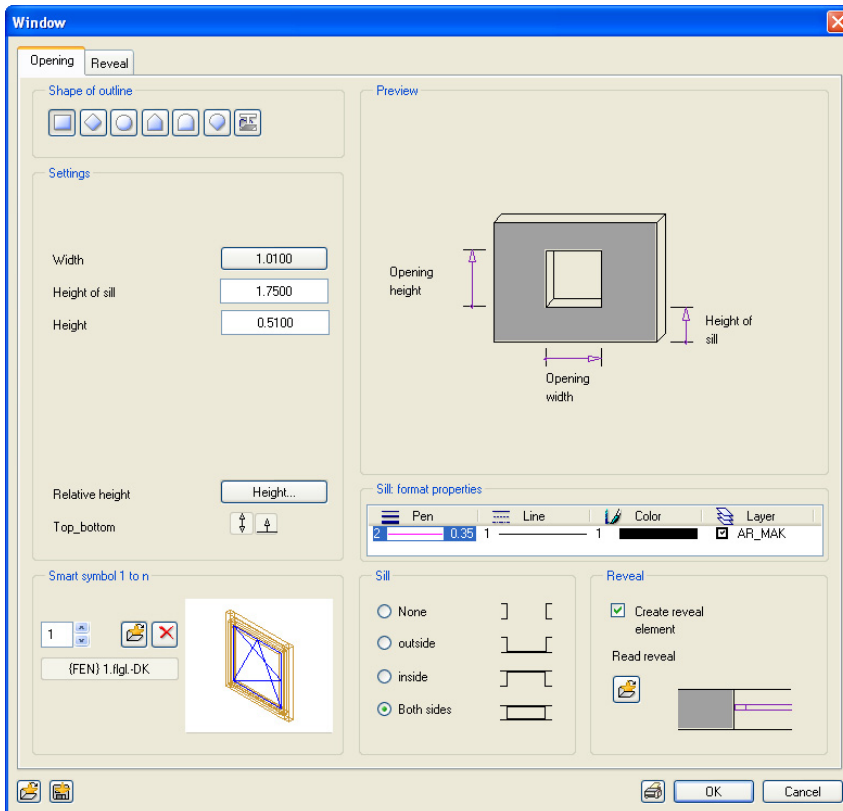


9. OK で確定

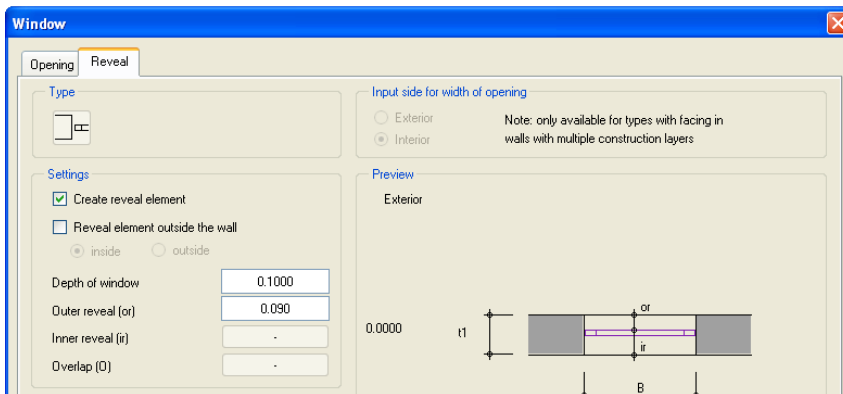
10. Window ダイアログボックス > Smart symbol 1 to n エリア >  をクリック

11. Styles フォルダ > Smart symbol 選択、Basic symbols クリック、window type 選択、OK で確定 (今回のセミナーでは window type の選択肢がないので、Cancel して 12 へ)





12. Window ダイアログボックス > Reveal タブ



13. Depth of window (窓の厚さ): 0.10、

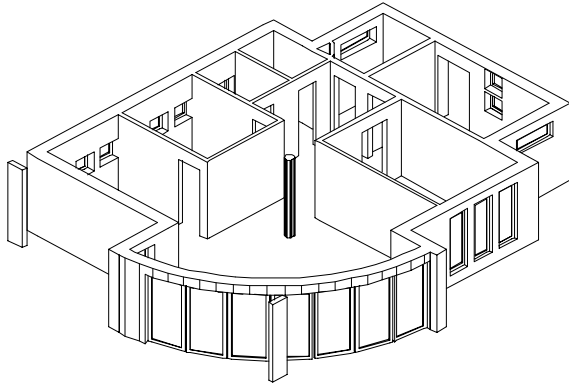
Outer reveal (窓の外側から壁の外側までの距離): 0.09

14. OK で確定

15. ダイアログ行 the width of the opening : 1.26Enter (ダイアログ行の表記に注意)

16. (今回のセミナーでは不要)ワークスペースを右クリック)(スマートシンボルがないなら不要)

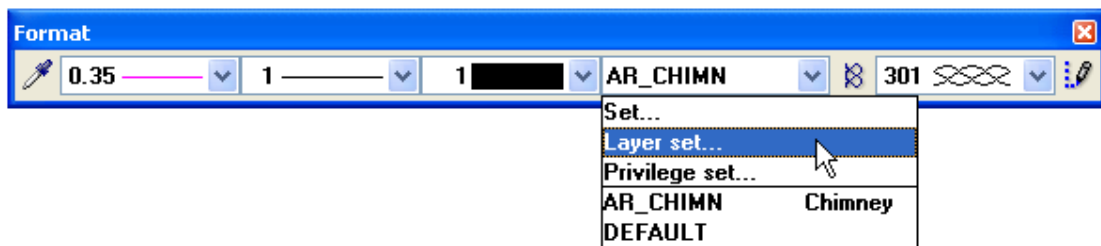
17. 他の場所にも窓を作成練習 (時間があれば)



デザインチェック

アニメーションモードでデザインをチェックする

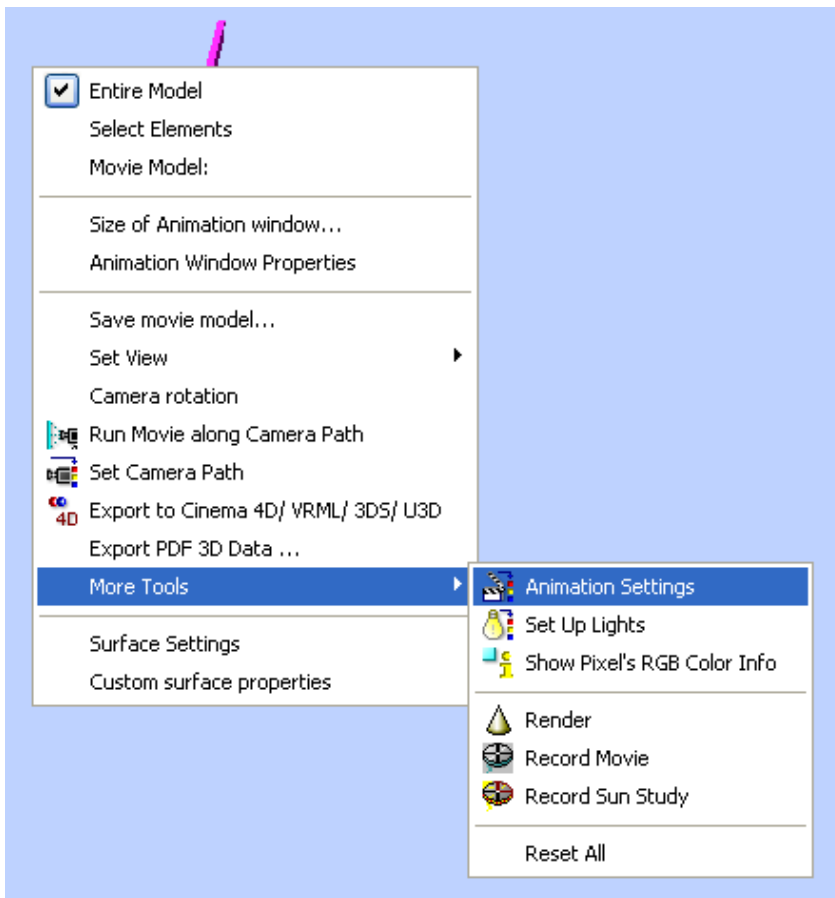
1. Format メニュー > Select, Set Layers (またはワークスペースを右ダブルクリック)
2. Layer Set タブ > レイヤセット : Model 選択、OK で確定 (または次の図のように)



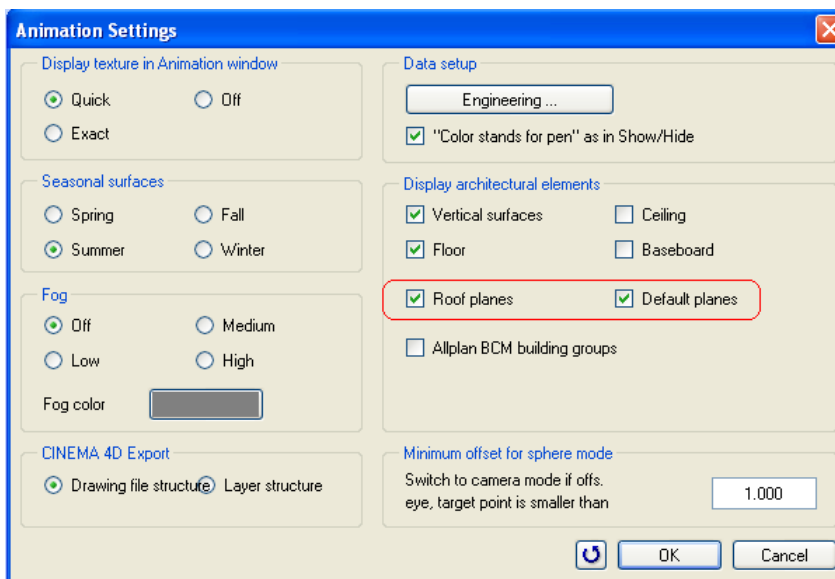
3. ワークスペースを右クリック > Animation Window - Entire Model 選択(または F4 キー)

左マウスボタン、 中央マウスボタン、 右マウスボタンで操作

4. ショートカットメニュー > More tools > Animation setting

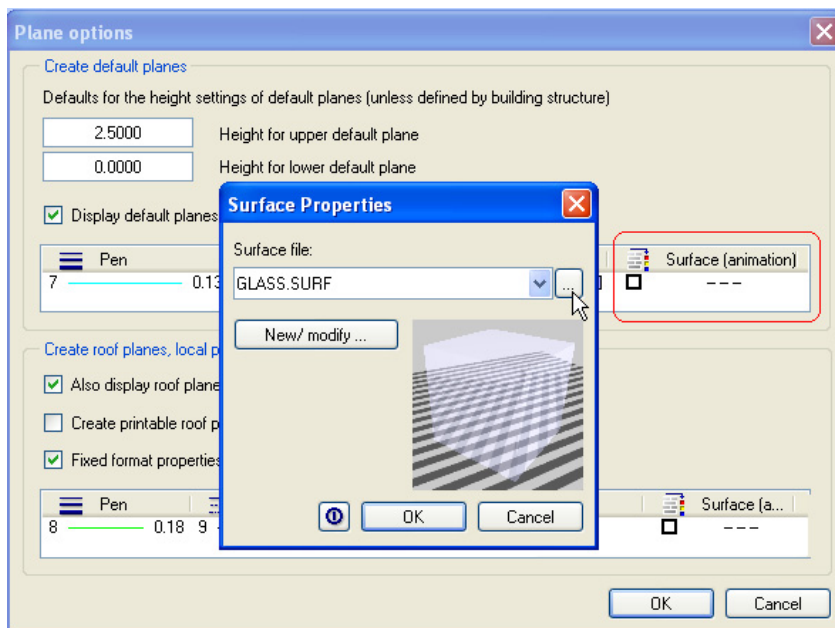


5. Animation setting ダイアログボックス > Roof planes チェックボックスと Default planes チェックボックスにチェック

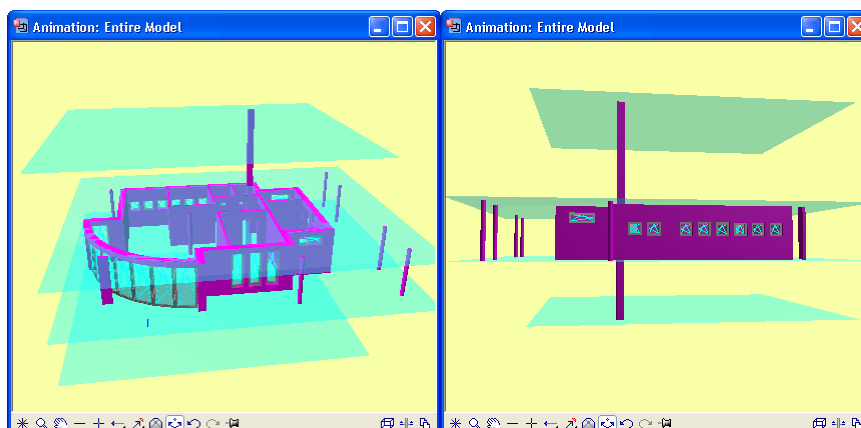


6. OK で閉じる

7. Options クリック > Architecture > Architecture Options ダイアログボックス > Display タブ > Planes ボタン
8. Plane options ダイアログボックス > Create default planes エリア > Surface(animation)の下の行をクリック > Surface Properties ダイアログボックス > ...をクリック
9. Project フォルダ内の GLASS.SURF ファイルを選択、開く、OK で確定



10. すべてのダイアログボックスを OK で確定
(Animation View 内の色や透明度などの変更は、ショートカットメニュー > Surface Setting で行う。)
11. Tools パレット > Architecture ファミリー > Basic タブ > Change エリア > Restore 3D View > Input Options ダイアログ > All
Window メニュー > 1 Viewport で平面図に戻る





ユニット 8 : 面積計算と数量拾い出し

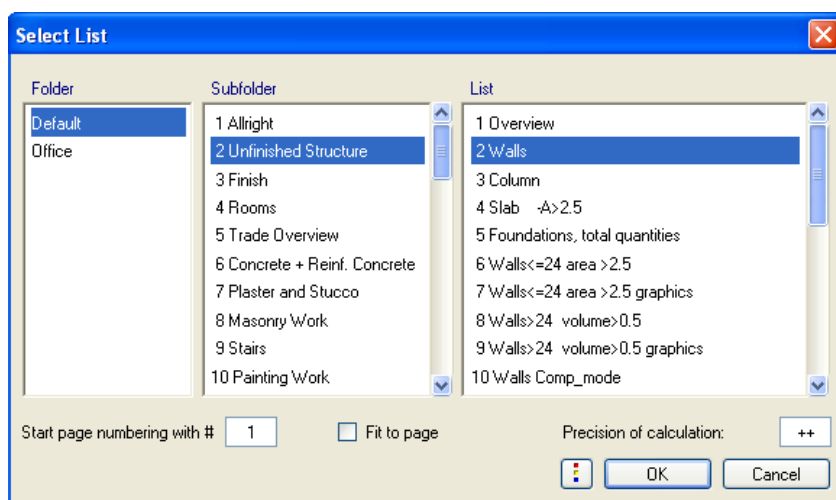
エクササイズ 11 : 数量拾い出し

出力デフォルトスケジュール

描画ファイル 100 Ground floor model を開き、他は閉じる

レイヤ AR_WALL を表示、他は隠す

1.  Tools パレット > Bonus Tools ファミリー > List Generator タブ >  Lists/Schedules
2. Select List ダイアログボックス > Default フォルダ、Unfinished Structure サブフォルダ、Walls リストを選択、OK で確定



3. Input options ダイアログボックス > All をクリック、

list/schedule が表示、印刷、描画ファイルとともに保存、Excel/Text 保存が可能

MATERIAL	THICKNESS	PIECES	VOLUME	TOTAL VOLUME
B25	10.00 cm	1	0.99 m³	0.99 m³
B25	11.50 cm	1	0.08 m³	0.08 m³
B25	11.50 cm	1	0.11 m³	0.11 m³
B25	11.50 cm	1	0.12 m³	0.12 m³
B25	11.50 cm	1	0.15 m³	0.15 m³
B25	11.50 cm	1	0.18 m³	0.18 m³
B25	11.50 cm	1	0.18 m³	0.18 m³
B25	11.50 cm	1	0.21 m³	0.21 m³
B25	11.50 cm	1	0.23 m³	0.23 m³
B25	11.50 cm	1	0.24 m³	0.24 m³
B25	24.00 cm	1	2.47 m³	2.47 m³
B25	24.00 cm	1	6.83 m³	6.83 m³
B25	30.00 cm	1	2.20 m³	2.20 m³
B25	35.50 cm	1	4.55 m³	4.55 m³
Insulation	10.00 cm	1	3.14 m³	3.14 m³
Plaster	5.00 cm	1	1.57 m³	1.57 m³

4. ESC キー（または Close）で終了

ユニット 10 : プレゼンテーション

準備・床スラブ

床スラブを描画する

・File 107(空ファイル)をアクティベート、100 Ground floor model と 101 Ground floor carport を参照モード(灰色)に、close で閉じる

・レイヤ AR_WALL と AR_COL を可視、他のレイヤはすべて非可視に

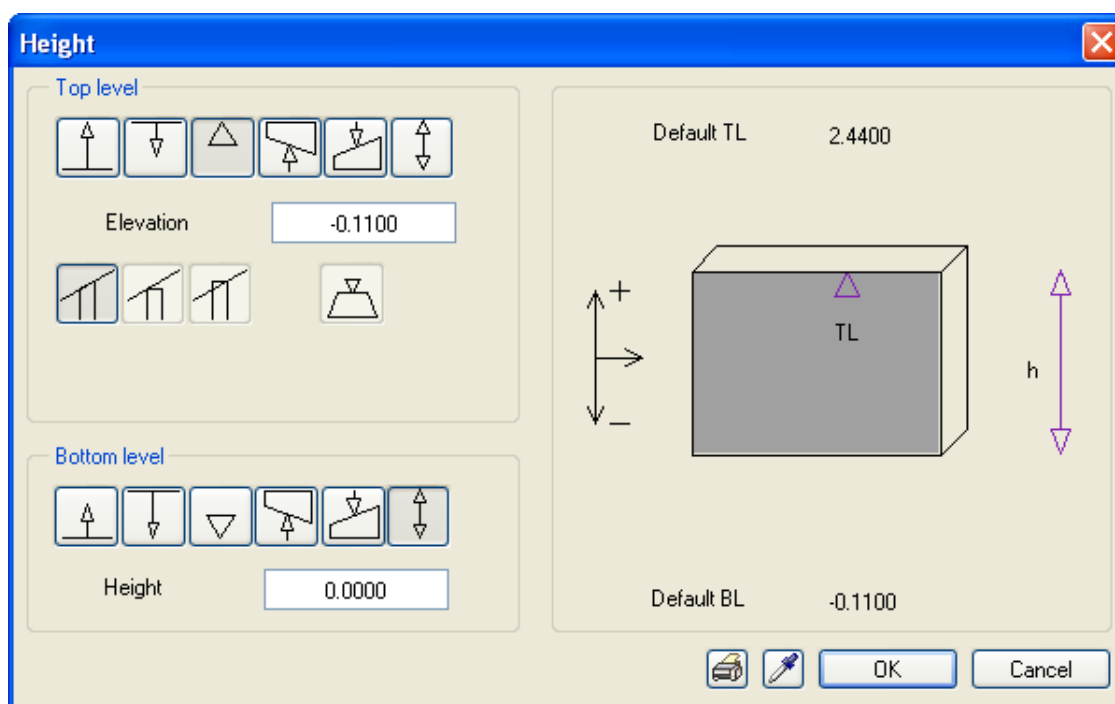
1. View メニュー > *Refresh、Reduce View (または、Plan ウィンドウ左下の *Refresh と Reduce View をクリック)

2. Pen Thickness : (8) 0.18、Line color : (4) 緑

3. Tools パレット > Architecture ファミリー > Basic タブ > Create エリア > Slab で、Plan ウィンドウいっぱい床スラブを描く(対角線の始点と終点をクリック、ESC で終了)



Properties > Slab ダイアログボックス > Height ボタン > Height ダイアログボックスで次の図のように設定



ESC キーで終了

エクササイズ 14 : 光と表面状態

光

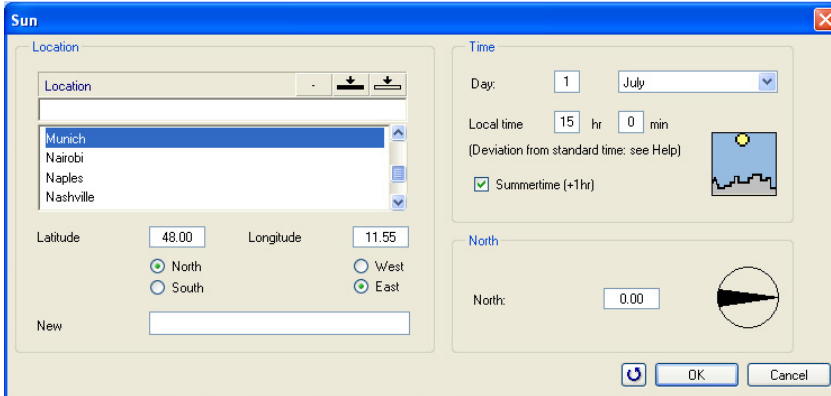
太陽光を設定する

1. F4 キー > Animation ウィンドウ > 右クリック > More Tools > Set Up Lights

2. Light Setting ダイアログボックス > Light Source 1 タブ > Sun... クリック

3. Sun ダイアログボックス > Location 選択 (リストにない Location の登録可能)

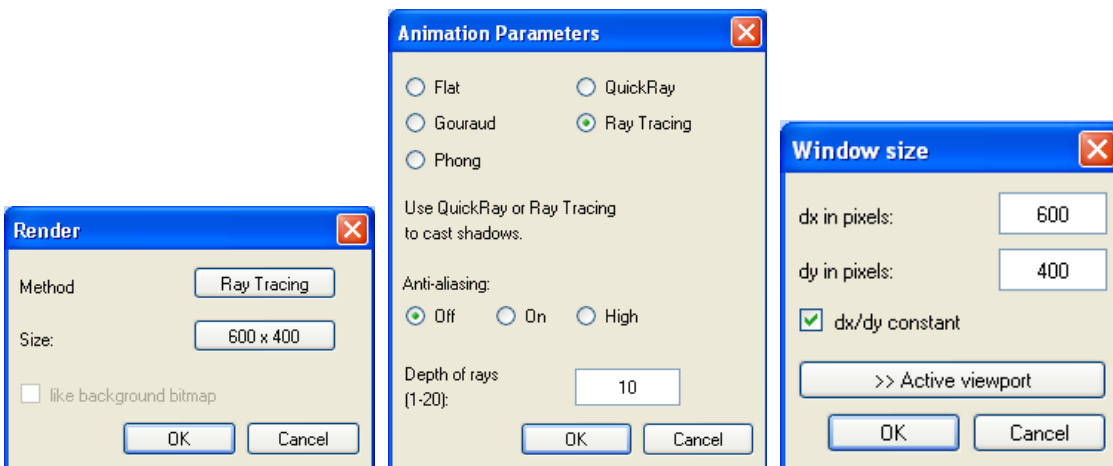
4. Time の設定
5. 北方位の設定



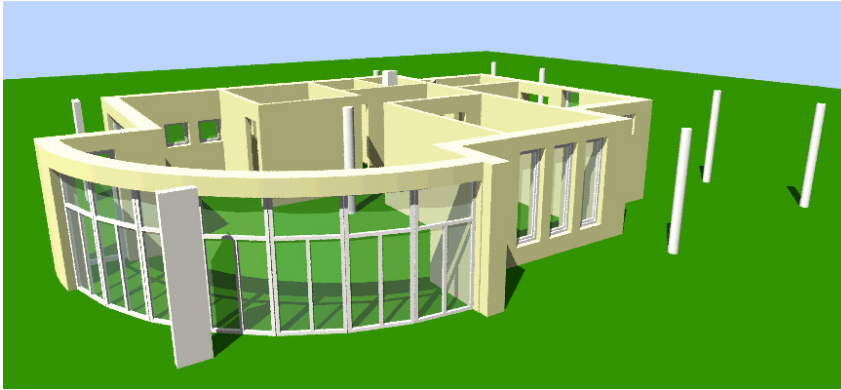
6. OK で確定、ダイアログボックスを 2 つとも閉じる
7. 影はまだ見えないが、壁の明暗が見える

エクササイズ 15 : レンダリング モデルをレンダリングする

1. F2 キー
2. Render ダイアログボックス > Method > Ray Tracing > OK
3. Render ダイアログボックス > Size 指定 > OK



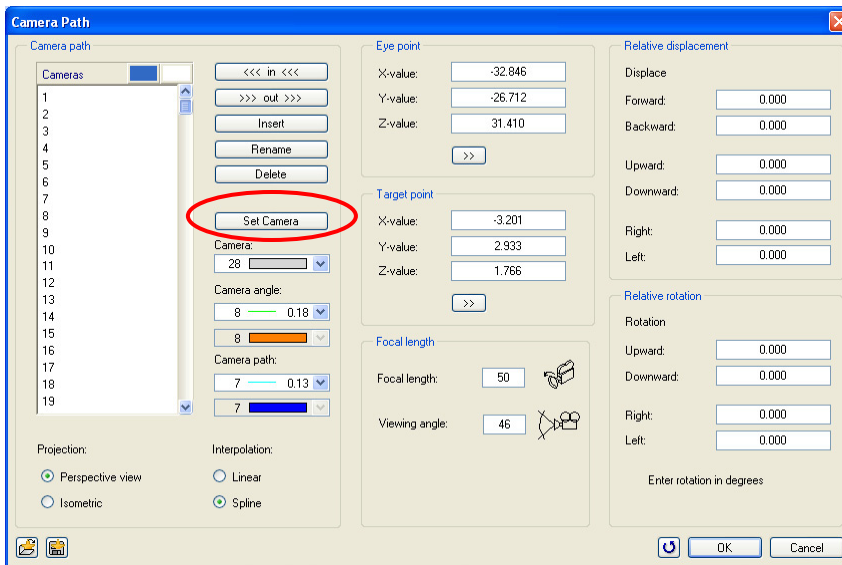
4. Render ダイアログボックス > OK、レンダリングプロセス進行、影がついた
5. Render Result ウィンドウを閉じる (保存等可能)



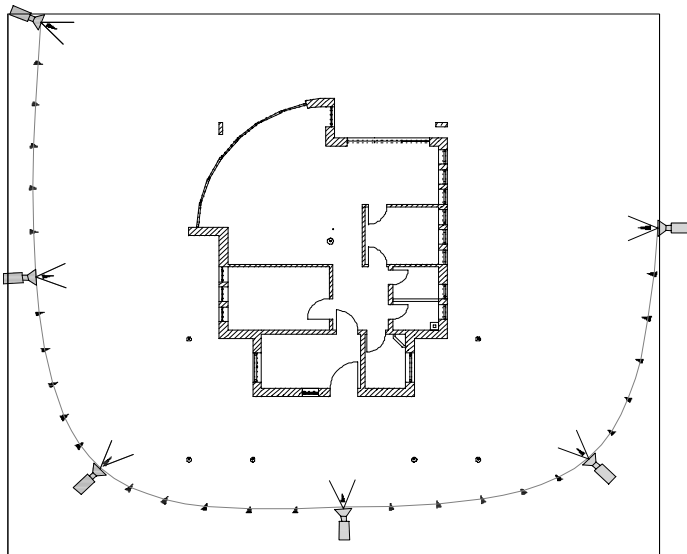
エクササイズ 16 : カメラパス、ムービーモデル、AVI ムービー フィルムの作成

Window メニュー > 2+1 AnimationWindow

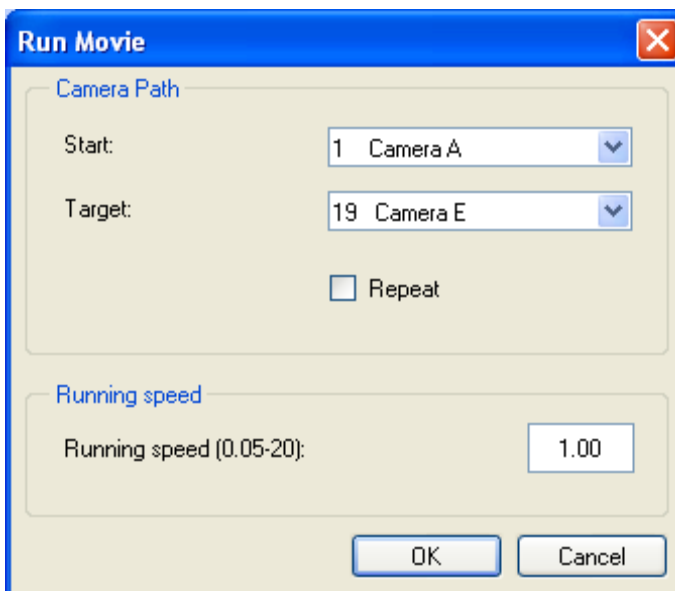
1. Animation ウィンドウで右クリック > Set Camera Path 選択
2. Set Camera クリック



3. Plan ウィンドウでカメラ設置位置をクリック
4. カメラを向きたい方向でクリック



5. 同様にして次々にカメラを配置
6. the number of intermediate entries に 5 と入力 Enter
7. (別のカメラパスの設定も可能だが、) ESC で終了
8. Cameras で、配置したカメラを確認
9. OK で確定し、Camera Path ダイアログボックスを閉じる
10. Animation ウィンドウが開いていることを確認
11. Animation ウィンドウで右クリック > Run Movie along Camera Path 選択
12. Run Movie ダイアログボックス > OK で確定、ムービー開始



ムービーモデルの保存

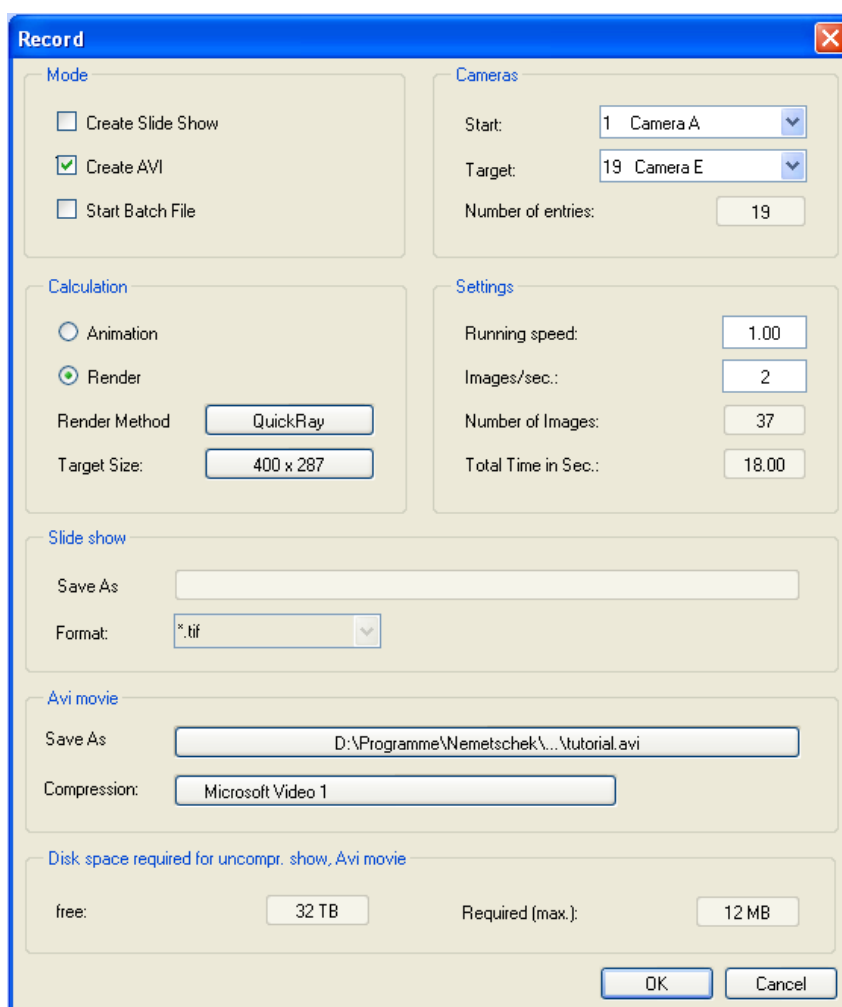
1. Animation ウィンドウで右クリック > Save Movie Model 選択

2. 保存ファイル名、保存場所を指定
3. Save (保存) クリック
4. Yes (はい) クリック
5. Yes (はい) クリック

AVI ムービーを記録する

AVI ムービーを記録する

1. Animation ウィンドウで右クリック > More Tools > Record movie
2. Create AVI にチェック



3. Target Size で縦横のピクセル数を指定
4. Render ボタン > Render Method > Quick Ray > OK
5. Save as > 保存ファイル名入力、Compression > ビデオの圧縮プログラム、圧縮の品質などを選択
6. OK で確定、記録開始

File のインポート・エクスポート

File メニュー > Import、Export

以上