

Copyright(C) 2000-2001 KURABO INDUSTRIES LTD. All rights reserved.

# Predeus (לעלידע) Ver3.0



倉敷紡績株式会社 情報システム営業部 画像情報システム課

このたびは、弊社のカラーシミュレーションシステム「Predeus」をご購入頂きまして、誠に ありがとうございます。

この「Predeus活用マニュアル」は、初めてPredeusシステムをご利用になる皆様が、 基本的な作業内容をより効率的に習得して頂くために作成しました。

このマニュアルの内容を最初から順番に練習して頂ければ、 Predeusシステムの基本的な内容 を一通り習得して頂けるようになっております。

ただし、Windowsの基本的な操作内容(マウスの操作等)については説明を省略させて頂いて おりますので、お手持ちのパソコンのマニュアル等をご参照頂けますようお願い致します。ある程度日 常からパソコンをご利用されているお客様の場合は、この「Predeus活用マニュアル」をすぐに 練習頂ければ、Predeusの基本操作が習得出来るようになります。

Predeusシステムの操作練習を行うに当たっては、次のような点をご留意頂いて練習を進めて いただければと思います。

- 1) 普段はなかなかお忙しくて練習の時間が取りにくいかと思いますが、最初のうちは出来るだけ毎日、練習の時間を取って頂けるようお願いします。1回の練習時間は5分とか10分とか、短くても構いません。どうしても週末とかに固めて練習をしがちになりますが、時間が空くとどうしても前に習得した操作を忘れがちになってしまいます。少しずつでも継続していくのが上達へのコツです。
- 2) 添付のサンプルでの操作に慣れてきましたら、どんどん色々なものでシミュレーションを試して頂ければと存じます。適当なお仕事の物件がなければ、建物以外のものでも構いません。シミュレーションシステムは見慣れれば見慣れるほど、いろんな使い方が見えてくると思います。どんどんトライしてみて下さい。

皆様がこの「Predeusシステム」を1日も早くマスターされ、営業活動に役立てて頂ける事を 願ってやみません。

·7***		ч-л
5	このマニュアルについてのおことわり	- 5
		- 5
i.		- 2
	このマニュアルをご使用されるにあたって、実際の画面の表示と異なる部分に気がつかれることがあるかと	5
	思います。	5
	その部分の表示はバージョン 2.0 の時点のままではありますが、操作に差し支えない部分は画像の差し替え	5
1	を控えさせていただきました。	ŝ
	ご了承ください。	- 5 5
н 2 ч н		<u>_</u> [

Predeus の起動と終了	1
Predeus の起動	1
Predeus の終了	2
ファイルを開く	3
ファイルを保存する	4
基本操作(画面の拡大縮小・画面移動)	6
画像を拡大表示する作業	6
画像を縮小表示する作業	8
画像全体を表示枠いっぱいに表示する作業	8
拡大状態で、画面を移動する場合の作業	9
拡大状態で、画面を移動する場合の作業	9
色調補正(明るさを変える)	10
色調補正(色目を調整する)	12
!!画像編集・マスク作成に取り掛かる前に!!	14
画像編集(リフォーム機能で障害物を取り除く)	16
画像編集(スタンプ機能で障害物を取り除く)	19
画像編集(部分コピー機能で障害物を取り除く)	23
マスク作成	27
マスク作成(色域指定)	32
画像編集・マスクコピーの連動	36
色替え	40
素材を作成する(オプション)	43
壁面を作成する(オプション)	47
印刷	53

# Predeus の起動と終了

### Predeus の起動

1. ディスクトップ上にある Predeus のアイコンをダブルクリックします。



2. Predeus の画面が起動します。

R F	REDEUS	6-CS														_ 🗆 🗙
77-	イル(E)	表示⊙	ツール①	ヘルブ	βŒ											
JC	) 🚅 🔚	100	2   II. (	$\Theta \Theta$	D a	. 🛛	6	?	《合理補正	8→ 画像編集	▶ マスク作成	🎛 配色設計	📄 壁面作成	🖬 素材設調	H	
	er an e se an	and she	an an tha an	1		1	an shekara		and the second sec							×
															明るさ	
														:	コントラスト	
															彩度	
														Ji	<b>リエーション</b>	
													1	<u>^ ^</u>		□ 隣接
													濃度	t:	10	反転
													吉言		10	消去
													赤綿	<u> </u>	10	マスク
レディ	ſ															

### Predeus の終了

新規作成(<u>N</u>)

開<(\_)...

インポート

環境設定

プリンタの設定(B)...

1 F.¥画像データ¥マンションMamg 2 F.¥画像データ¥ペンションmamg アプリケーションの終了 82

1. [ファイル]メニューより[アプリケーションの終了]をクリックします。

Ctr

Ctr

	新規作成( <u>N</u> ) 開(( <u>O</u> ) 閉じる( <u>O</u> ) 上書き保存( <u>S</u> ) 名前を付けて保存( <u>A</u> )
HN .	インポート エクスポート
	環境設定
• •	印刷( <u>P</u> ) プリンタの設定( <u>R</u> )
	<u>1</u> F:¥画像データ¥マンションM.amg <u>2</u> F:¥画像データ¥ペンションm.amg
	アプリケーションの終了 🛛
	test

画像データを開いていないときの表示画面

画像データを開いているときの表示画面

Ctrl+N Ctrl+O Ctrl+S

Ctrl+P

•

Þ

Þ

編集中の画像データを終了しようとすると、下図のダイアログボックスが表示されますので 必要に応じてボタンをクリックしてください。

prcs	×
	m.amg への変更を保存しますか?
	いいえ(N) キャンセル
<はい>	: 上書き保存をして終了します。
<いいえ>	:保存しないで終了します。
<キャンセル>	: ボックスを閉じます。

### ファイルを開く

- 1. [ファイル]メニューより[開く]をクリックします。
- 2. 「開く」ダイアログボックスが表示されますので呼び出したいファイルが入っているドラ イブとフォルダを探します。



ファイル一覧から開きたいファイルをダブルクリック。(もしくはマウス左クリックし、
 <開く>ボタンを左クリック。)



ファイルの表示は、ファイル名と縮小画像が同時に表示されるものと、 ファイル名しか表示されないものとがあります。縮小画像が表示される のは、Predeusの専用形式である「amgファイル」と AUPIER -EWIN、AUPIER - MOBILEの専用形式である「mblファイル」だけです。 ただし、保存は「amgファイル」のみとなりますので AUPIER - EWIN、 AUPIER - MOBILE でそのまま再入力はできません。(次項「ファイルを保存 する」参照)

### ファイルを保存する

1. [ファイル] メニューより [名前を付けて保存]をクリックします.

新規作成(N)	Ctrl+N
開(()	Ctrl+O
閉じる( <u>C</u> )	
上書き保存(S)	Ctrl+S
名前を付けて保存(A)…	
12#-1	+
エクスポート	•
環境設定	+
印刷(P)	Ctrl+P
プリンタの設定(B)	
1 ເປັນເປັນກັນເສີ-0 ame	
2 Third TE	
2 QUUESCONS 0.11	
<ul> <li>D.+Imageo.Dmp</li> <li>A. D.V. Averian metable V. Usishte average</li> </ul>	
4 D.#Mupler=mobile#Heights.amg	
アプリケーションの終了 🗵	

2. ドライブ・フォルダを選択します。



「名前を付けて保存」のウィンドウの上の方にある「保存 する場所」の三角マークをクリックすると、上記のようなド ライプ表示が出てきます。ここでデータを保存したいドラ イプを選択します。

名前を付	付て保存	Ŧ				1	2 ×
保存する	場所⊕:	😑 🗆 カル ディス	v5 (C)	-	• 🗈 📥	-	
ADO Docu JUS KPC Lotu PM6 Prog	IBEAPP uments and T MS s 5J ram Files	Settings	新しいフォルダ				
- ファイル名 ファイルの	5(N): 種類(T):	ペンションm.amg AMG ファイル(*.au	mg)			保存(S) キャンセル	
	「保存? かをここ 業を続	する場所」の下は こで選択します。 けて入れたいフ	こ, い〈つかフォ. . (フォルダの下 ォルダが表示さ	ルダが表: にあるフォ れるまで	示されま ォルダを 行います	す。どのフ 選択したい 「.)	ォルダに入れる 場合は、この作

名前を付けて保存	?	×
保存する場所型: 🧲	3 画像データ 💽 🗲 🖽 🕶	
💽 ペンションm.amg		1
💽 マンションMame		
ファイル名(1):	(保存(S)	]
ファイルの種類(工): 🛛	MG ファイル(*.amg) 🔹 キャンセル	
		111
	「ファイル名」欄に、保存するファイルの名前を入力し	
	<b>σ</b> 9,	



3. <保存>ボタンをクリックする。

### 基本操作(画面の拡大縮小・画面移動)

画像を拡大表示する作業

■ 拡大表示アイコンを使う

















### 画像を縮小表示する作業

■ 縮小表示アイコンを使う
 □ + ○ + □
 <sup>協小表示アイコンをクリックします。</sup>

表示画像を縮小して表示します。

【ズームツールアイコンを使う】



表示画面を縮小して表示します。

### 画像全体を表示枠いっぱいに表示する作業



拡大状態で、画面を移動する場合の作業



■ 矢印キーを使って移動する。



各キーを押します。 押し続けると連続してスクロール します。

■ 手のひらのアイコンを使って移動する。自由な方向にスクロールできます。



### 色調補正(明るさを変える)

1. ファイルを開きます(ファイル名「Pension.amg」)。(「ファイルを開く」)の項目参 照。画像の大きさを調整し、画像が正しく読み込まれているかを確認します。



2. 画面上方にある「色調補正」のボタン 4 色調補正 をクリックします。



画面解像度が1024\*768の場合の画面表示です。(推奨画面解像度です。)



画面解像度が低い場合、 右図のように表示されます。 3. 画面右側の「明るさ」ボタンをクリックすると、下記のようなウィンドウが表示されます。





- 4. 明るさを調整します。
- ウィンドウ下方のスライダーの中央にある三角印を左右にドラッグします。

(明るくする スライダーを右にドラッグ)(暗くする スライダーを左にドラッグ)

<初期値>ボタンをクリックすると最初の状態(明るさ0の状態)に戻します。

5. < O K > ボタンをクリックします。

調整結果が気に入らない場合は、元に戻すボタン ᠫ をクリックすると < OK > ボタンを押 す前の状態に戻ります。はじめからやり直したい場合はファイルを保存せずに閉じてから フ ァイルを開く からやり直して下さい。 調整後のデータは必要に応じて保存してください。

### 色調補正(色目を調整する)

1. ファイルを開きます(ファイル名「Pension.amg」)。(「ファイルを開く」の項目参照。 画像の大きさを調整し、画像が正しく読み込まれているかを確認します。)





画面解像度が1024\*768の場合の画面表示です。(推奨画面解像度です。)



画面解像度が低い場合、 右図のように表示されます。 3. 画面右側の「バリエーション」ボタンをクリックすると、下記のようなウィンドウが表示 されます。





4. 不足している色目を補うよう調整します。

色目については「緑」「イエロー」「赤」「マゼンダ」「青」「シアン」の6つの色目を調整できます。表記されている色の絵を1回クリックするごとに、その色目が強調された状態になります。

1回のクリックで強調される度合いは「変化量」のスライダーをドラッグで動かして決めて下さい。(初 期値は16。値が大きくなるほど変化量も大きく、値が小さくなるほど変化量も小さくなります。)

<初期値>ボタンをクリックすると調整する前の状態に戻します。

5. < O K > ボタンをクリックします。

調整結果が気に入らない場合は、元に戻すボタン → をクリックすると<OK>ボタンを押す 前の状態に戻ります。はじめからやり直したい場合はファイルを保存せずに閉じてから「ファ イルを開く」からやり直して下さい。 調整後のデータは必要に応じて保存してください。

### !!画像編集・マスク作成に取り掛かる前に!!

バージョン2.5より、マスクコピー機能と画像編集のコピーにマスクとの連動機能が加わりました!! マスクコピー機能とは、そのままマスク版のコピー機能であり、画像編集のコピーにマスクとの連動 機能とは、マスク作成後、画像とマスクがセットでコピーできるという機能です。

とても便利な機能なので、<mark>必ず以下に目を通して下さい</mark>。

窓やベランダなど、複数の同じ部位がある場合に適しています。

以下のような同じ形の窓があり、一方には障害物が有る場合を例にあげて、次ページに従来の方法、 マスクコピー機能、画像編集とマスクコピーの連動機能の操作フローで説明します。



なお、画像編集とマスクコピーの連動機能は P36 で説明しています。



駴 ダブルクリック

駴 マスクの確認

### 画像編集(リフォーム機能で障害物を取り除く)

画像編集機能では、主に汚れや電線等の障害物を取り除く作業を行います。場所に応じて、いくつか の機能を使い分けるような形で作業を進めて行きます。

まず最初に、障害物を囲むだけで取り除く事が出来るリフォーム機能です。

1. ファイルを開きます(ファイル名「Mansion.bmp」)。(「ファイルを開く」の項目参照。 画像の大きさを調整し、画像が正しく読み込まれているかを確認します。)



2. 画面上方にある「画像編集」のボタン<sup>9●画像編集</sup>をクリックします。



画面解像度が 1024\*768 の場合の画面表示です。(推奨画面解像度です。)

画面解像度が低い場合、 右図のように表示されます。



3. 画面右側のメニューからリフォームボタン 😷 をクリックします。



4. 障害物の囲い方・方向性を指定します。



#### 5. 範囲を指定します。



 ▶ を選択します。
 ▶ を選択します。
 方向「垂直」を選択します。
 選択範囲の始点でクリック、終点ではダブル クリックをして範囲を確定します。
 (範囲指定の途中では、マウスを右クリック すれば1点づつ戻すことができます。)





・障害物の両側(「水平」方向でリフォームする場合は左右、「垂直」 方向でリフォームする場合は上下)の長辺の下地が、同じぐらいの色でないといけません。

・障害物は、出来るだけ狭い範囲で囲います。

・場所によっては、リフォームした方向にグラデーションの線が目立つ 場合があります。線が気になる場合は、次項で紹介する「スタンプ」機 能で補正します。

編集結果が気に入らない場合は、元に戻すボタン <sup>▲</sup> をクリックすると元に戻ります。 編集後のデータは必要に応じて保存してください。

# 画像編集(スタンプ機能で障害物を取り除く)

リフォームが使いにくい場所、及びリフォームではきれいに仕上がらない場所については、ここで紹 介するスタンプ機能を用います。

1. ファイルを開きます(ファイル名「Mansion.bmp」)。(「ファイルを開く」の項目参照。 画像の大きさを調整し,画像が正しく読み込まれているかを確認します。)



2. 画面上方にある「画像編集」のボタン <sup>9 画像編集</sup>をクリックします。



画面解像度が1024\*768の場合の画面表示です。(推奨画面解像度です。)



3. 画面右側のメニューからスタンプボタン 🗳 をクリックします。



4. コピーするサイズ、エッジのぼかしを指定します。



5. 基準ポイントを登録します。



6. 基準ポイントの画像をコピーします。そのままドラッグすると平行移動の要領でコピーさ れます。



コピー先としたいところにマウスを動かし、 左クリックします。



コピー先にしたいところにマウスを動 かし、そのままマウスをドラッグすると、最 初に指示した基準ポイントと、次に指定し たコピー先の位置関係を使って,マウスの ある位置に基準ポイントのデータをコピー していきます。



同じ平行関係にある軒の上の方も、同 じようにコピーします。



編集結果が気に入らない場合は、元に戻すボタン 🌨 をクリックする毎に元の状態に戻ります。 編集後のデータは必要に応じて保存して下さい。

# 画像編集(部分コピー機能で障害物を取り除く)

たとえば窓枠の上にかかった電線を除去するような場合、建物上の他の場所の窓を部分指定してコピ ーした方が早い場合があります。その場合にこの部分コピー機能を用います。

1. ファイルを開きます(ファイル名「Mansion.bmp」)。(「ファイルを開く」の項目参照。 画像の大きさを調整し、画像が正しく読み込まれているかを確認します。)



2. 画面上方にある「画像編集」のボタン <sup>9 画像編集</sup>をクリックします。



画面解像度が1024\*768の場合の画面表示です。(推奨画面解像度です。)



画面解像度が低い場合、 右図のように表示されます。

3. 画面右側のメニューからコピーツールボタン 🗅 をクリックします。



4. コピー範囲の選択方法を決めます。



5. コピー元を決め、範囲を指定します。多角形で囲う場合は最後にダブルクリックします。



部分でコピー元 が調整できます。

6. 指定した部分をコピーします。(クリップボードにコピーされます。) コピー元に指定した点線で表示された範囲は

```
キーボードで、「ctrl」キーを押しながら
「C」キーを押します。
```

いったん画面から消えます。

 コピーしたデータを貼り付けます。(キーボードで、「ctrl」キーを押しながら「V」 キーを押すと、コピーされるデータが現れます。)







左クリックするとコピー先に表示されます。

コピー先がうまく合わなかったときはもう一度 変形・移動をやり直します 変形・移動

・コピーツールアイコンの下にある2つのボタンを選択して変形します。

▶ コピーデータを変倍で拡大縮小します。

カーソルを に合わせると に変形します。

- ✓ コピーデータを自由に変形できます。
  - カーソルを に合わせると に変形します。

但し、等倍拡大縮小したい場合は Shift キーを押し使用して下さい。

上記のどちらのモードでも以下2つの機能が使えます。

コピーデータを回転します。

カーソルをラバーバンド外に移動させると

○ コピーデータを移動します。

カーソルをラバーバンド内に移動させると

変形方法はコピーする際の操作と同じく、コピーデータのコントロールポイント (四隅と各辺の中央にある計8つの制御点)をクリックし、マウスを動かすと上記の 条件にて変形できます。なお変形中は表示された画像はいったん消えます。



・同じコピー元を何度も使用するときは、続けて7.から行います。

編集結果が気に入らない場合は、元に戻すボタン ♀♀をクリックすると編集結果を一つずつ元 に戻します。

編集後のデータは必要に応じて保存してください。

### マスク作成

色替えを行うために、まず色を変えたい部分を「マスク」としてあらかじめ指定しておいてやる必要 があります。ここではその作業について説明します。

1. ファイルを開きます。(ファイル名「Pension.amg」)(「ファイルを開く」の項目参照。 画像の大きさを調整し、画像が正しく読み込まれているかを確認します。)



2. 画面上方にある「マスク作成」のボタン 🔝 マスク作成 をクリックします。



画面解像度が1024\*768の場合の画面表示です。(推奨画面解像度です。)

画面解像度が低い場合、 右図のように表示されます。

いずれもマスク作成後のイメージです。



操作を進める前に

ファイル「Pension.amg」にはあらかじめマスクが登録されているので、

ここではいったん全てのマスクを解除します。

マスク一覧の下にある「全削除」ボタンを左クリックして下さい。



下記のメッセージが表示されますので<はい>をクリックします。

pres	×
⚠	全てのマスク領域を削除しますか?
((	<u>にいか</u> いいえ( <u>N</u> )

- 3. 画面右側のメニューから塗りつぶしツールボタンをクリックします。
- 4. 「多角形 (塗りつぶし)」ボタンをクリックします。



5. 画面右上のマスクー覧から、適当なマスク名を左クリックします。(クリックされたマス クが反転表示されます。)



新規ではマスク1から始めます。上の「全削除」では マスク範囲しか削除しないので、新規作成を理解して いただくために、あえてマスク6を選択しています。 6. マスク領域を指定します。ここではサンプルのアクセントの部分をマスク作成してみます。



マスクしたい部分を囲うように左クリック(ドラッグではない のでご注意下さい。)でポイントしていきます。終点でダブ ルクリックすると確定となります。





画面右側メニューから消しゴムツールボタンを選択して「多 角形(塗りつぶし)」ボタンで任意の範囲を指定するとその マスク領域が消去されます。



- 7.1つのマスクとしたい領域を同じ要領で囲います。
- 8. 別のマスクとして登録したい場合は、5.に戻って別のマスク名を左クリックし、作業を続けます。

9. 下地色をセットします。画面右側のメニューからペース色ツールボタンをクリックします。



10. 画面右上マスク一覧から、下地色をピックするマスク名を左クリックします。

(クリックされたマスクが反転表示されます。)



11. 画面右上マスク一覧から、下地色をピックするマスク名を左クリックします。
 (クリックされたマスクが反転表示されます。)



PREDEUS はフルカラー画像を扱っていま すのでピックする位置によって色は微妙に変 わってきます。かといってどんな色でもいい というわけではありません。色替えに関係し てくる大切な段階です。目安としては太陽の 照り返しがきつくなく、他の障害物によって 影になっていない部分を選択して下さい。

色替え後、変えた色の明るさイメージが違ったら・・・ 暗くなってしまった場合は、下地色を明るい色に選択し直す。 明るくなってしまった場合は、下地色を暗い色に選択し直す。 ■ マスク名を変更したい場合



#### ■ マスクの表示色を変更したい場合

マスク名のところで右クリックし、「表示色」のメニューを選択すると、下記の色の設定 画面が表示されますので、新しい色を選択します。

(マスクの表示色は、マスクされているエリアを他のエリアと区別させるためのものなの で、実際の色替えの色とは全く関係ありません。)



上の色の設定ウインドウで右半分も画面上に表示したい場合は

<u>色の作成(D) >></u>ボタンをクリックして下さい。

マスク作成後のデータは必要に応じて保存して下さい。

### マスク作成(色域指定)

前項のマスク作成の方法ではどうしても手間がかかってしまうような部分(木の葉など)をマスク する場合に、選択ツールを利用すると「色の違い」を利用して効率的に認識させることが出来ます。

ここではサンプルの屋根の部分を例にとってマスク作成してみます。

また、この選択ツールはマスク以外に色調補正や画像編集の場合にも利用できます。あらかじめ 選 択ツールで編集範囲を限定しておくと、編集の影響を一部分に限定させる事が可能になります。

1. ファイルを開きます。(ファイル名「Pension.amg」)(「ファイルを開く」の項目参照。 画像の大きさを調整し、画像が正しく読み込まれているかを確認します。)



2. 画面上方にある「マスク作成」のボタン 
<sup>「マスク作成</sup>をクリックします。



画面解像度が1024\*768の場合の画面表示です。(推奨画面解像度です。)

#### 画面解像度が低い場合、 右図のように表示されます。

いずれもマスク作成後のイメージです。



操作を進める前に

ファイル「Pension.amg」にはあらかじめマスクが登録されているので、

ここではいったん全てのマスクを解除します。

マスク一覧の下にある「全削除」ボタンを左クリックして下さい。



下記のメッセージが表示されますので<はい>をクリックします。

prcs	×
⚠	全てのマスク領域を削除しますか?
	( <u>ハツ)</u> いいえ( <u>N</u> )

3. 画面右側のメニューから選択ツールボタンをクリックします。



星根の青色の部分で、任意の場所を左クリックすると、画面上の色が変わり、「OK?」のメッセージが表示されます。そして3.の濃度・黄青・赤緑のスクロールバーで調節します。調節後、左クリックします。さらに範囲を拡大する場合は5.へ。



画面上で、赤くなっているところと、元の色 (この場合は屋根を指定しているので屋根 の青色)が表示されているところが出てきま す。

この元の色が出ている部分がマスクの対象 となります。

(逆に赤くなっている部分はマスクされな いという事になります。)

5. 屋根の部分で赤くなっているところを、「 s h i f t 」 キーを押しながら左クリックする

と、(この時カーソルポイントの形状は + になります)元の青色となる部分が増え、同様に「OK?」とメッセージ表示される。これも同様に左クリックする。



「OK?」のメッセージが表示されているとき、マウスの 右ボタンをクリックすると直前に選択した範囲を取り消す ことができます。

逆にマスクされてはいけないのに元の色になっている場合は、「alt」キーを押しながら左 クリックすると、(この時カーソルポイントの形状は になります。)赤い部分が増えます。

図面右側にある「隣接」のチェックを有効にしておくと、クリックした区域に隣接していると ころにのみ影響が及びます。

ー回の操作でどのくらいの範囲に選択が及ぶかは「濃度」等のスライダーで調整する。使い方 はリファレンスマニュアルを参照して下さい。

- 6. 屋根のほぼ全体が、元の青色になっている状態を確認し、画面右側の「塗りつぶしツール」 ボタンをクリックします。
- 7. 前項と同様の手順で、ここでは屋根全体の少し外側を囲います。



#### 屋根の部分がマスク色に変わります。



8. 「選択ツール」ボタンを選択して、「消去」のボタンをクリックすると、選択の状態が解 除されます。



マスク作成後のデータは必要に応じて保存して下さい。

### 画像編集・マスクコピーの連動

前述しましたように、バージョン 2.5 で完成した画像とマスクが同時にコピーできる大変便利な新機 能です。

例えばベランダの洗濯物、窓の前に立つ木など、同じ部位の繰り返し部分で画像をカット&ペースト し、マスクは後から同じ形を繰り返し範囲指定し・・・の二度手間の必要がなくなります。

障害物の無い部分のマスクを作成してから以下の操作に進んでください。

1. 画像とマスクをセットでコピーするファイルを開きます。(「ファイルを開く」の項目参 照。画像の大きさを調整し、画像が正しく読み込まれているかを確認します。)



- 2. 画面上方にある「画像編集」のボタン <sup>9- 画像編集</sup>をクリックします。

画面解像度が1024\*768の場合の画面表示です。(推奨画面解像度です。)





- 3. 画面右側のメニューからコピーツールボタン
- 4. 連動チェックボックスをチェックし、コピー範囲の方法を決めます。



5. コピー元を決め、範囲を指定します。多角形で囲う場合は最後ダブルクリックします。





マスクはこのように指定してあるとします。



6. 指定した部分をコピーします。

コピー元に指定した点線で表示された範囲は

キーポードで、「ctrl」キーを押しながら 「C」キーを押します。

#### いったん画面から消えます。

 コピーしたデータを貼り付けます。(キーボードで、「ctrl」キーを押しながら「V」 キーを押すと、コピーされるデータが現れます。)



コピー先がうまく合わなかったときはもう一度変形・移動をやり直します。 コピー先にマスクを作成してある場合、マスクは上書きされます。



条件にて変形できます。なお変形中は表示された画像はいったん消えます。



ダブルクリックすると、コピーが確定します。

マスク作成 <sup>く マスク作成</sup> で確認すると以下のよう



・同じコピー元を何度も使用するときは、続けて7.から行います。

編集結果が気に入らない場合は、元に戻すボタン ♀♀をクリックすると編集結果を一つずつ元 に戻します。

編集後のデータは必要に応じて保存してください。

マスクのみのコピーはマスク作成 <sup>はマスク作成</sup>のコピーツール <sup>11</sup>で以上とほぼ同じ操作です が、 1 マスクずつのコピーとなります。

### 色替え

マスクを作成した領域に対し、実際に色を替えていきます。

1. 色替えするファイルを開きます。(ファイル名「Pension.amg」)(「ファイルを開く」 の項目参照。画像の大きさを調整し、画像が正しく読み込まれているかを確認します。)



2. 画面上方にある「配色設計」のボタン田配色設計をクリックします。



画面解像度が1024\*768の場合の画面表示です。(推奨画面解像度です。)



#### 操作を進める前に

ファイル「Pension.amg」にあらかじめマスクが登録されています。ここでは登録されているマスク(屋根、壁、アクセント)の色替えを操作してみましょう。

- 3. 色替えしたい部分のマスク名を左クリックします。(表示が反転します。)



4. 画面右下にあるカードリストから、塗りたい色を選択して左クリックすると、選択されて いるマスク部分に当該色が置き換わります。

配色例

 Thomas in the second secon

5. 画面右上の「プラン」を選択すると、一つのデータにたいして4つの異なる配色パターン を記憶させることができます。

プラン:プラン1	
マックラン2 ○屋 ブラン3	
○壁 <u>ブラン4</u>  ×空  ×その他	
× マスク5 × マスク5	
× マスク7 × マスク8	2,
	 1

#### 画面には選択したプランの配色結果が表示されます。

I.

L

L

| | |

> | | |

1

#### 配色例

[プラン1]







[ プラン 3 ]



色替後のデータは保存して下さい。

[プラン4]



# 素材を作成する(オプション)

ここでは、新規でパネルなどの素材を、スキャナ読み込みで追加します。

- 1. 追加したい素材をスキャナより取り込みます。
- 2. 画像が画面上に出てきたら保存せず、[ファイル]メニューより[エクスポート]-[画像 データの出力を選択します。

S PF	REDEUS-CS - [次イル1A.BMP]											_ 🗆 ×
@	ファイル(E) 編集(E) 表示(⊻) ツ	/-ル( <u>T</u> )	ウインドウし	ヘルプ(王)								_ 8 ×
	新現作成(№) 間((0)	Ctrl+N Ctrl+O		?    倍色調補正	8= 画像編集	● マスク作成	■配色設計	目壁面作	岐 国素材	設計		
	開じる(©)	ouro						=				×
	上書き保存(S) 名前を付けて保存(A)	Ctrl+S						Ļ		UN SCHU		
-	- 11日前を1100(末日・位/		-					Ļ		コントラ	자	
	エクスポート		▶ ▶ 画像デ <sup>、</sup>	-9の出力				Ļ		彩度		
-	環境設定		マスクデ	-タの出力 い				L		バリエージ	ション	
-	印刷(P) プリンタの設定(B)	Ctrl+P	ADF77 MBL77	イルの出力 イルの出力								
-	1 タイル1A.BMP 2 D¥Aupier-mobile¥Heights.amg 3 ペンション6-0.amg 4 マンションE6cms-0.TIF							1			10	□隣接
-	- アプリケーションの終了(X)		-					3			10	反転
								7	林 -		10	720
						13	187x38	樹	200%	- Ita	-36, -139	///

3. 原画を選択したままで < O K > ボタンをクリックします。

プランの選択	X
⊙ 原画	
0 プラン	
7521 💌	
	Transmission and the second second second second
	Carl Contraction Contraction
	OK キャンセル

4. ディレクトリ(C:¥Program Files¥Predeus¥csdata¥panel¥ (ここでは新たに「タ イル」フォルダを作成しました)を指定し、bmp 形式で保存します。 既存では「サンプル外壁グレー系」「サンプル外壁茶系」 二つのフォルダがあります。追加

既存では「サンプル外壁グレー系」「サンプル外壁茶系」、二つのフォルダがあります。追加 される場合は、別にフォルダを作成して下さい。

名前を付けて保存		? ×
保存する場所型:	🔁 panel 💌	🗢 🖻 📸 🎟
□ サンプル外壁グレ □ サンプル外壁グレ	▼ <u>1</u> 〒スクトップ ↓  ◆  ~  ~  ~  ~  ~  ~  ~  ~  ~  ~  ~  ~  ~	
ロックノノルタル型条: ロックノノルタル型条:	<sup>™</sup> 🖳 マイ コンピュータ → 35 インチ FD (A:)	
	□ □ −カル ディスク (C:)	
	Predeus	
	Csdata	
ファイル名( <u>N</u> ):		
ファイルの種類(工):	2 CD-ROM (F:)	
	<u></u>	
名前を付けて保存		? ×
保存する場所(型)	► 2471.	← 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
	The American State Stat	
ファイル名( <u>N</u> ):	タイル1A.bmp	保存(S)
ファイルの種類(工):	BITMAP ファイル (*.bmp)	<ul> <li>キャンセル</li> </ul>

5. 画面上方にある「素材設計」の<sup>国 素材設計</sup>ボタンをクリックし、「タイル」フォルダに新 規で追加されていることを確認します。

PREDEUS-CS - (タイル1ABMP)     「オマタイル(F) 須生(F) 表示(0) ツール(T) ウインドウ(0) ヘル(7(H))	
	の作成 田配色設計 日壁面作成 田素材設計
	→ → → → → → → → → → → → → → → → → → → →
	詳細設定   クリア   ■ 壁面表示
	素林 タイル 王 シール タイル14
1/74	200% <b>†</b> ⊓ 252,15 //

6. 素材名上で右ボタンをクリックし、解像度変更ボタンを選択します。

素材名		٠
Зイル1А	解像度変更( <u>D</u> )	

7. 幅・高さを入力します。

解像度変更		×
Provence of the later of the la		
19 Contact	and the second second	
	2712 -t	
-イメージサイズ		
幅: 300 mm	横: 16	dpi
高さ: 61 mm	縦: 16	dpi
☑ 縦横比固定	OK 4	**>セル

実物をスキャナしたものでないかきり、正確な値を得られません。しかし実物をスキャナする ことは困難であります。そういった場合のために、ここで素材の実寸を入力します。 シミュレーション上、実寸では小さすぎてわかりにくい、という場合は、イメージサイズを大 きめに入力して下さい。



なお、C:¥Program Files¥Kurabo¥Predeus¥Texture には直接ファイルを 保存しないで下さい。Texture フォルダ内のファイルはフォルダと並列す ると見れなくなりますのでご注意下さい。 新たにフォルダを作成する、または既存のフォルダ内に保存して下さい。 4、では新たに「タイル」フォルダを作成しているのがその例です。

例) Texture フォルダにレンガ調と石目調というフォルダを作るとします。



Texture フォルダに作成したフォルダしか選択できなくなります。

# 壁面を作成する(オプション)

ここでは、マスク作成をした領域に対し、壁面に素材を貼り付けます。

1. 壁面を貼りつけるファイルを開きます。(「ファイルを開く」の項目参照。画像の大きさ を調整し、画像が正しく読み込まれているかを確認します。)



2. 画面上方にある「壁面作成」のボタン 5 壁面作成をクリックします。



画面解像度が1024\*768の場合の画面表示です。(推奨画面解像度です。)



画面解像度が低い場合、 右図のように表示されます

- 3. 追加ボタンを選択します。
- 4. 以下のウインドウがでますので適した数値を入力し、OK ボタンをクリックします。

壁面の追加	×
横方向(日): 1	ОК
縦方向(型): 📔 📑	キャンセル

- 5. ボックス内に壁面1と壁面名がでて、ラバーバンドも画像上に出てきます。
- 6. 領域を指定する壁面に対応するマスクを選択します。



7. 貼り付ける壁面を囲うようにラバーバンドを変形させます。



他の壁面を表示すると、操作がスムーズに!

- ・表示ボタンを選択し、以下のウインドウを出します。
- ・先に範囲指定した壁面を選択します。



以下のように、範囲指定した壁面が表示されます。





#### ■ 壁面の表示色を変更したい場合

壁面名のところで右クリックし、「表示色」のメニューを選択すると、下記の色の設定 画面が表示されますので、新しい色を選択します。



上の色の設定ウインドウで右半分も画面上に表示したい場合は

色の作成( <u>D</u> ) >>	ボタンをクリックして下さい。
---------------------	----------------

必要に応じて保存して下さい。

8. 画面上方にある「素材設計」のボタン 中本材設計をクリックします。



9. 壁面の詳細を入力します。

壁面名を選択し、壁面サイズを入力します。 自動遠近感のチェックボックスを ON にします。



10. < O K > ボタンをクリックします。

11. 貼り付ける素材を選択します。

画像上に壁面が貼り付けられます。





9.実寸を入力すると、小さな素材の場合、シミュレーションすると見 えにくくなります。その場合は、壁面サイズを小さめに入力する、また は「素材を作成する」の項目7.でイメージサイズを大きめに入力する ことをお勧めします。壁面が多い場合は後者をお勧めします。

- 12.3.より繰り返し、すべての壁面に素材を貼り付けます。
- 13. 色替えも併用できます。色替えP42を参考にして下さい。



### 印刷

最後に、作成したシミュレーションデータを印刷してみましょう。

- 1. 前項までの作業の続き、または色替え後に保存したデータを開き「配色設計」の画面表示 にします。
- 2. メニューから「ファイル」-「プリンタの設定」を選択します。



3. 「プリンタの設定」ダイアログボックスが表示されますので各項目を設定し<OK>ボタ ンをクリックします。(表示画面はプリンタによって違います。)

プリンタの設定 ? 🗙	
مراتر 🗸	プリンタを選択します。
プリンタ名(N): EPSON PM-770C	-
状態: 準備完了	<u></u>
種類: EPSON PM-770C	
場所: LPT1:	
用紙	
サイズ(Z): A4 210 × 297 mm 💽 🔽 🕫 🛍 🖸	用紙の向きを選択します。
ネットワーク(W)	
田紙サイズと絵紙方法を選択します	

4. メニューから「ファイル」-「印刷」を選択します。



5. 「印刷」ダイアログボックスが表示されますので各項目を設定します。(表示画面はプリンタによって違います。)



6. < O K > ボタンをクリックすると印刷が開始されます。

配色プランで「プラン指定」を選択すると、選択されたプランが用紙一杯に印刷されます。 「すべて」を指定すると、4つの配色パターンを用紙に4分割の状態で出力します。





用紙:「横」 配色プラン:「プラン指定」 に設定した時の印刷結果

印刷結果は用紙サイズ、プ リンタによって多少異なり ます。

用紙:「横」 配色プラン:「すべて」に設定 した時の印刷結果

> プランで配色設計されて いないプランは元の画像 が印刷されます。

印刷結果は用紙サイズプリン タによって多少異なります





用紙:「縦」 配色プラン:「プラン指定」に 設定した時の印刷結果

印刷結果は用紙サイズ、プリ ンタによって多少異なりま す。

用紙:「縦」 配色プラン:「すべて」に設定 した時の印刷結果

プラン1~4で配色設計さ れていないプランは元の画 像が印刷されます。

印刷結果は用紙サイズ、プリ ンタによって多少異なりま す。





用紙の設定等は、正常な色状態で出力されるよう、あらかじめプリンタ のプロパティに設定しておきます。詳細はリファレンスマニュアルをご 参照下さい。

ご注意

弊社までご連絡下さい。

が必要とされています。

を負いかねますのでご了承下さい。

- 1. 'Windows'は、米国マイクロソフト社の登録商標、または商標です。
- 2.ファイルを表示しているソフトは'Acrobat'であり、アドビシステム
- ズ社の登録商標、または商標です。

3.本書の内容の一部または全部を無断で転載することは禁止されています。

5.本書の内容には万全を期しておりますが、万一ご不審の点がありましたら、

6.本製品を運用した結果の影響につきましては、「5、」の項に関わらず責任

7.本製品には、"外国為替および外国貿易管理法"に定める戦略物資関連技術 が含まれています。従って、本製品を輸出する場合には、同法に基づく許可

4.本書の内容に関しては予告無しに変更する場合があります。