

オーニングコンポーザー

取扱説明書

最初に起動するときに	2
お問い合わせ	2
メイン・ウィンドウ	3
一般的なワークフロー	3
背景の写真の種類	4
カメラの設定	5
光と影	6
空	6
オブジェクトの追加	7
シェードセール	7
オブジェクトの基本操作 オブジェクトの選択 オブジェクトの移動 軸と移動面 サイズを変える 回す グループ化	8 8 8 8 8 8 8 8 9
フリル	9
材料 テクスチャのプロパティ	9 10
グラフィック	10
テキスト	10
寸法	11
画像を作る	12
印刷とページのレイアウト	13
見積もりの機能	14
日本語訳について	15

1

最初に起動するときに

Awning C	Composer 5 ライセンス認証	×
	ようこそ、Awning Composer 5 へ!	
ライセンス情報	ł	
会社名		
シリアル番号	【体験版として起動する場合は空白のまま】	0
連絡先情報 連絡先名		
メールアドレス		
電話番号		
	OK キャンセル	プライバシーポリシー

最初に起動するときにライセンス認証画面が表示される。バージョンアップするとき にも表示される。購入された方は会社名もシリアル番号も正確に入力する必要があ る。シリアル番号を入力しないと2週間の体験版で全ての機能を制限なしで利用でき る。

お問い合わせ

オーニングコンポーザーから直接お問い合わせで きる。こうすると、メインウィンドウのスクリー ンショットか、シーンか、ログファイルを簡単に 添付するのが可能。Eメールより確実。

メインウィンドウの右上にある【?】ボタンを押 すと、ヘルプメニューが表示される。お問い合わ せを選択するとお問い合わせのウィンドウが開 く。

ご質問がある場合、問題がある場合、要求がある 場合、ぜひこの機能を使いください。

お問い合わせは英語でも日本語でも受け入れる。

◆ 連絡先情報	
会社名	
連絡先	任意、保存される
電話番号	任意、保存される
メールアドレス	任意、保存される
メッセージ	
メッセージ 添付 □ メインウィンドウの	スクリーンショット

メイン・ウィンドウ



-般的なワークフロー

- リボンのボタンを左から右へ
- 背景の写真を追加する
- オブジェクトを追加する
- オブジェクトの位置や向きを調整する
- オブジェクトに生地やグラフィックを追加する
- 光と影を調整する
- カメラを調整する
- ファイルタブから画像を作る、あるいは印刷する
- シーンファイルを保存する(再度編集したい可能性がある場合に)

背景の写真の種類 どのような写真を撮る?

斜め



まっすぐ(正面)



斜めなら・・・

- オブジェクトを3Dに自由に動かせる
- オブジェクトのサイズと向きの調整が比較的に難しい
- 本当のオブジェクトの寸法を使うために、カメラの距離を調整する必要がある
- カメラの角度もズームも変更できない
- オブジェクトの影は限られている
- 建物の角の周りにできる

まっすぐ(正面)なら・・・

- オブジェクトは建物の表面と接続されて、位置と向きを調整するのは簡単
- 写真の中にある一つの寸法がわかればスケールを設定できる。そうすればオブジェクトの寸法や生地の繰り返しが正確に見える
- カメラの角度もズームも変更できる
- 3D地面の機能で影が建物にも地面にも反映される
- オブジェクトを同じ建物の平面に置く必要がある
- 建物の表面に沿っての距離を測る機能がある
- 建物の角の周りにできない

どちらのほうが一番いい?

どちらもメリットもデメリットがあります。 まっすぐ(正面)のほうが一番簡単ですから、おすすめです。 しかし条件によって適する角度が異なります。

カメラの設定

斜めなら・・・



- カメラからオブジェクトまでの距離を調整できる。精度が低いとオブジェクトの寸 法や生地の繰り返しにエラーが生じる。
- カメラの画角を調整すれば、オブジェクトの3Dの見た目が変わる。建物の角の周 りにテントがある場合に特に役に立つ。

まっすぐ(正面)なら・・・



- 建物の写真が3D空間に存在するから、カメラの位置(ズーム)も角度も調整できる。
- カメラを調整するモードを選択すれば、簡単に調整可能だが、終わればまた【オブ ジェクトを選択】モードを選択する必要がある。
- カメラを調整するモードを使わずに、マウスかタッチでカメラを調整できる。
 - オブジェクトじゃないところに左ボタンでドラッグすると、パンできる
 - 中ボタンでドラッグすると、カメラを回せる
 - 中ボタンをクリックすると、カメラの中心点を決める
 - マウスホイールを回すと、カメラをズームできる
- より良くテントを見せるために、好きな角度を決める
- 迷ったら、元に戻す機能が使える。あるいは【カメラをリセット】ボタンを押す
- 写真を遠くから撮ると、使えるカメラの角度の範囲が広がる

光と影



- マウスの右ボタンをドラッグすると、光の方向が変わる
- 光のタブで光と影の強さを調整する
- 影が不要な場合、リボンの右側にあるボタンで非表示となる

卆

ファイル ホーム 空			
	検索東京	アキの大会	✓ 巻雲
	経度 139.69171	ラ具の方向 事 、	
日付 2018/03/06 06 時差 (UTC+09:00) Osaka, Sapr × 回 夏時間 低速度撮影 1200x × 🕞	緯度 35.6895		[] 模芸
時間と日付	場所	向き	要

- 空のタブの太陽の位置のシミュレーションで光と影を調整する
- 日付、時間、場所、写真の方向を設定する必要がある
- 場所を検索するためには、インターネットの接続が必要。英語も日本語も入力可能
- 写真の方向の設定で写真が撮られたときにカメラの向きを設定する

オブジェクトの追加



- オブジェクトは種類によって様々なタブにある
- ダイナミックオブジェクトは一覧にフレームも生地も見えるように表示される
- ダイナミックオブジェクトはたくさんのパラメータで調整する。3Dモデルが自動 的に再計算される。
- 固定オブジェクトは生地だけで表示されている。調整できるのは基本の寸法のみ。 (幅と高さと奥行)
- できるだけ、ダイナミックオブジェクトを利用するのがおすすめ

シェードセール

- シェードセールを追加するためにMPanel Shade Designer というシェードセール のデザインソフトが必要
- オーニングコンポーザーのユーザのためのMPanel Shade Designer の無料版がある。MPanel のウェブサイトのフォームを記入すればダウンロードできる
- 【Create in MPanel Shade Designer】を選択すれば、MPanel Shade Designer が 自動的に起動される。シェードセールをデザインした後、【Return to Awning Composer】のボタンを押すと、3Dモデルが自動的にオーニングコンポーザーに 移動される。

オブジェクトの基本操作

オブジェクトの選択

- オブジェクトをシーン(3D環境)にクリックすると、オブジェクトが選択される
- どのオブジェクトが選択されているのかは軸の線で表す
- オブジェクトではないところにクリックすると、何も選択されなくなる
- マウスの中ボタンでクリックすると、オブジェクトの部品が選択される
- 同じオブジェクトの部品をもう一度クリックすると、部品が選択される。もう一度 クリックすると、オブジェクトの全体が選択される。
- 左上にあるオブジェクトの部品の一覧からオブジェクトも部品も選択できる。目の アイコンをクリックすると非表示となる。

オブジェクトの移動

- マウスの左ボタンでドラッグすると、オブジェクトを移動する
- キーボードの矢印キーも使える
- キーボードのシフトキーを押しながらマウスか矢印キーでオブジェクトを移動する
- 番号で移動する機能もある。リボンにある【オブジェクトを変換】のボタンの下半に押すと、メニューが表示される。【番号で移動】を選択すると、移動させたい距離を入力する。

軸と移動面

- リボンにある【X、Y、Z】のボタンでオブジェクトの動きを一つの軸に制限する
- キーボードの【X、Y、Z】のキーも使える
- 制限されている軸の線が黄色く表示される
- 軸が制限されていない場合、オブジェクトは【移動面】の設定によると建物の表面 か、地面かに沿って移動される。この設定は左下にあるオブジェクトのプロパティ の一番下にある。オブジェクトの種類によって、移動面のデフォルト値が変わる。

サイズを変える

- 左下にあるオブジェクトのプロパティに基本寸法を入力する
- ダイナミックオブジェクトの場合に、様々なパラメータがある
- 【オブジェクトを変換】のボタンでオブジェクトのサイズを番号で変える

回す

マウスの右ボタンでドラッグすると、オブジェクトを回す

- キーボードの矢印キーも使える
- 軸を制限するとより正確に回す
- キーボードの9キーで90度に回す
- 【オブジェクトを変換】のボタンでオブジェクトを番号で回す

グループ化

- リボンにある【オブジェクトをグループ化】のボタンで複数のオブジェクトをグ ループ化する
- グループ化されたオブジェクトが一緒に移動されたり、回されたりする
- 複数の簡単なオブジェクトをグループ化すると、複雑なオブジェクトを作る

フリル

- フリルをオブジェクトに追加する
- オブジェクトにフリルを追加できない場合がある
- フリルのプロパティを設定するためにオブジェクトの部品の一覧から【Valance】
 を選択する
- フリルのプロパティでパターンの寸法を入力する
- フリルの間隔は自動的に生地の繰り返しに合わせる(設定によると)
- オブジェクトの寸法が間違ったら、フリルの見た目がよくない場合もある
- 材料のボタンを押すと、ヘリテープのタブがある。このタブからフリルのヘリテー プの色を選択する。
- フリルのプロパティにはヘリテープの色と厚さを設定する

材料

- 材料をオブジェクトに追加する
- オブジェクトの全体にも一つの部品にも追加するのが可能
- オブジェクトの全体が選択されている場合、材料の種類によってオブジェクトの部品の一部に追加される。例:フレームの色がフレームの部品のみに追加される
- 生地のカスタムのタブを追加するのが可能
 - まず、オーニングコンポーザーを閉じる
 - パソコンのドキュメントのフォルダーの中に【Awning Composer】という フォルダーがなければ作る
 - 【Awning Composer】のフォルダーの中に【Custom Materials】というフォ ルダーを作る
 - Custom Materials】のフォルダーの中に生地のJPEGかPNGの画像ファイ ルを追加する
 - この手順によりオーニングコンポーザーにある【カスタム】のタブに自分の 生地が表示されます。

テクスチャのプロパティ



- 「テクスチャ」とは3Dモデルの表面に表示されている画像である
- 左下にある【テクスチャ】のタブにテクスチャのプロパティがある
- 生地の繰り返しや位置を設定する
- 【画像】の右にあるボタンを押すと、自分の画像ファイルを使える

グラフィック

- まずはオブジェクトの部品を選択する
- 会社のロゴや他の絵をグラフィックとしてオブジェクトの表面に追加する
- 画像ファイルが必要。PNGの画像ファイルがおすすめ。
- PDF、AI、EPS、などのファイルをPNG に変換する必要がある。無料ソフト Inkscape ができる。有料ソフトIllustrator やCoreIDRAW もできる。
- PNGの画像の空の部分をちゃんと定義する必要がある。無料ソフトPaint.NETや 有料ソフトPhotoshopでできる。
- 複数のグラフィックを追加できる
- 複数のグラフィックがある場合、オブジェクトの部品の一覧の順番が重要。一覧に もっとも上にあるグラフィックがオブジェクトの表面のもっとも上に表示される。 順番を変更するために、マウスの左ボタンでオブジェクトの部品の一覧にあるグラ フィックを上に、あるいは下にドラッグする

テキスト

- まずはオブジェクトの部品を選択する
- ウィンドウズにインストールされているフォントを選択する
- 簡単なテキストの設定がある
- テキストの大きさは【オブジェクト】のタブで変更する
- 複数のテキストを追加できる

 もっと細かいテキストの設定が必要なら、他のソフトでテキストを作成して、 PNGの画像ファイルでエクスポートして、オーニングコンポーザーにグラフィッ クとして追加する





- リボンにある【寸法】のボタンを押すと、基本寸法がオブジェクトに追加される
- す法のボタンの下半を押すと、メニューが表示される。そのメニューから全ての寸 法か、欲しい寸法のみか、カスタムの寸法を追加する。
- 追加された寸法はオブジェクトの部品の一覧に表示される。選択すると寸法のプロ パティで様々な設定がある。
- CAD によく使われている正投影図を作りたい場合、カメラのタブから表示方法を 設定する。あるいはプリセットのボタンを押す。

画像を作る



- シーンでイメージを完成すると、画像を作って顧客と共有する
- トリミングをしてから画像ファイルを保存する
- 印刷するときにもここのトリミングが有効だからご注意
- 普通はJPEG で保存するが、PNGやBMP も選択できる
- PDF お作りたい場合にも、画像だくではなく他の文章や会社のロゴを含まれたい 場合にも、印刷の機能を使う

印刷とページのレイアウト



- 印刷するときに、実際のプリンターか、PDF のプリンターを選択する
- ページを画像ファイルで保存するのも可能
- 画像だけか、画像と他の情報でプレゼンテーションを作る
- 真ん中にある縦型ツールバーのボタンで、ページのレイアウトの管理をする
 - レイアウトを保存して、開く
 - レイアウトをデフォルトと設定する
 - レイアウトにテキストボックス、画像、表、などを追加する
- 複数のページのレイアウトは可能(右上にあるページボタンで)
- マウスホイールでズームする
- 左下に解像度と質の設定を調整する
- 見積もりやオブジェクトのデータを自動的にレイアウトに追加する
 - テキストボックスや表のセルの中にクリックして、直上にあるツールバーの
 【値を挿入】ボタンを押して、値を選択して挿入する
 - シーンの中身が変わると、挿入された値が互いに変わる
- 複数の3Dビューをレイアウトに追加するのが可能
 - 3Dビュー(シーンの中身の画像)を右クリック
 - 【画像に変換】を選択する
 - 真ん中にある縦型ツールバーの【+】ボタンで新しい3Dビューを追加する
 - ホームのタブに戻って、シーンを変更する
 - レイアウトに戻って、追加された3Dビューのみが変わる

見積もりの機能

- 見積もりの機能は様々なテントの 種類の必要な材料と時間とコスト を自動的に計算する。
- 計算されたデータを自動的にページのレイアウトに追加する。印刷の説明に参考にしてください。
- 見積もりのパネルを開くために、
 右側にある矢印のボタンを押す
- 見積もりのパネルのタブにいくつ かのタブがある。
- フレームタブにフレーム(骨組 み)を作るために必要な材料とフ レームの設定がある。
- 生地タブに必要な生地と生地の設 定がある。
- 時間タブに作るための必要な時間 と時間の設定がある。
- コストタブに実際のコストと価格 と設定がある。利益率設定が特に 大切
- 見積もりタブに顧客のための見積 もりデータが表示される。追加料 金の設定もある。
- 部品表タブに必要な部品が表示される。

ノレーム (生地 時間 JAP	見模もり 部品表
Round Nose Traditional	> 数量 1 □ 詳細
実際のコスト	
材料	¥20,918
時間	¥21,193
総費用	¥42,111
価格	
材料	¥41,837
時間	¥42,386
合計金額	¥84,222
生地の設定	
上部生地の価格【1m】	¥2,120
垂れ生地の価格【1m】	¥2,120
フリル生地の価格【1m】	¥2,120
ヘリテープの価格【1m】	¥42
糸の価格【糸巻き】	¥3,710
グロメットの価格【144個】	¥1,378
付属の紐のポケットの価格【1m】	¥254
フレームの設定	
パイプの部分の価格	¥3,074
付属の紐のパイプの部分の価格	¥2,862
水平垂木の価格	¥3.074

- 全てのタブの上に、一つのオブ
 ジェクトのデータか、全てのオブジェクトの合計のデータかを選択する
- 必要な設定をしないと計算結果が間違っている。できるだけ一般的なデフォルトが入っているけど、特にコストの設定を入力する必要がある。コストのデフォルトを使ってみたい場合、ファイルのタブから設定を選択して、【為替レート】を入力する必要がある。
- 体験版の時に、見積もりの機能が含まれている。しかし、有料のオプションで付けられるから、オーニングコンポーザーのみを購入すると使えなくなる。見積もりの機能を試してみたい場合、ぜひお問い合わせください。

日本語訳について

インストールした後、オーニングコンポーザーを起動する際に、OS が日本語であれば オーニングコンポーザーも自動的に日本語で表示されます。もし英語で表示されれば、 File をクリックして、Options のページでLanguage の設定で日本語を選択することで、 変更できます。Language の設定がなければ、オーニングコンポーザーを閉じてバージョ ンアップする必要があります。このウェブページの上のダウンロードボタンを押してバー ジョンアップしてください。

翻訳の訂正

日本語の文章の翻訳ミスを見つけた場合、便利な訂正機能によって正しい文章に訂正でき ます。使う方法が以下の二通りです。

- キーボードのシフトを押しながら、訂正したい文章をクリックする(約95%の場合 に有効)
- 左上にあるファイルのタブをクリックして、設定をクリックして、言語の隣にある 編集ボタンを押す

どちらの場合でも【翻訳の編集】というウィンドウが表示されます。ここにある【ユー ザー翻訳】の列に文章を入力できます。その文章がすぐに使われます。

【ユーザー翻訳を開発者に送る】ボタンを利用すれば、訂正を共有できます。どんな些細 な事でも、このボタンをご活用頂けると幸いです。

他の【翻訳の編集】の便利な機能は:

- 左上に文章のコレクションから選べます。【全て】を選択すれば、全ての文章が表示されます。これでフィルターを使えば入力された言葉をすぐに見つけます。
- 列の名前にあるフィルターの印をクリックすれば、その列にある文章でフィルター できます。入力された文章が含まれている項目だけが表示されます。
- 言語を選べます。
- 【コメント・追加情報】という列にコメントを入力できます。【ユーザー翻訳を開発者に送る】のボタンを利用するときに、このコメントも共有されます。

ユーザー翻訳のデータ

ユーザー翻訳のデータは自分で取り扱えるファイルに保存されます。ドキュメントのフォ ルダーの中に、オーニングコンポーザーというフォルダーがあります。その中に UserTranslations というフォルダーが作られます。その中にUserTranslations.zip という ファイルがあります。このファイルにユーザー翻訳のデータが保存されます。

翻訳の更新

オーニングコンポーザーをバージョンアップするときに、最新の翻訳データが含まれてい ます。また、オーニングコンポーザーを起動するときに、ソフトがバージョンチェックを 行います。このときに新しいバージョンがなくても、新しい翻訳データがあれば自動的に ダウンロードされます。