# さあ、はじめよう MICS/Gaia

# チュートリアル

第3版

本書について

本書は高画質リアルタイムレンダリングソフト『MICS/Gaia』を初めてご利用になる方を対 象としており、MICS シリーズからのデータ連携部分を含めた操作手順書になります. 本書以外の機能や設定項目などは製品マニュアルをご覧ください. MICS/Gaia は MICS/Pro2015.10 以降のバージョンでご利用可能です.

本書は Windows8 をベースに作成されています.

ご注意

対象ソフトウェアおよび本書に記載されている事柄は、予告なしに変更することがあ ります.株式会社内田洋行 IT ソリューションズは明示または黙示を問わず、本書およ び対象ソフトウェアを運用した結果に対して、一切の責任を負いかねますのでご了承く ださい.

本書の著作権は、株式会社内田洋行 IT ソリューションズにあり、一部または全部を 無断で複写複製することはできません。

MICS/Gaiaは、株式会社グラップスの販売する nStyler を石材設計用に株式会社内田 洋行 IT ソリューションズが機能の改善と追加を行ったものです. nStyler は株式会社 グラップスの登録商標です.

その他、本書に記載されている会社名、製品名は、各社の商標または登録商標です.

# 【目次】

第	1章	M	ICS/Gaia について	1
第	2章		さぁはじめよう「MICS/Gaia」	2
	第1	筋	「MICS/Gaia」の起動	2
	第2	節_	上部アイコン	
	第3	節	各種ウインドウ	7
		第1項	〔 メインウインドウ	7
		第2項	〔 シーングラフウインドウ	7
		第3項	〔 セットアップウインドウ	
		第4項	夏 変換ウインドウ	9
		第5項	j ライブラリウインドウ	9
	第4	節	MICS/Gaia の基本操作	10
		第1項	〔  シーンオブジェクトの選択	
	第5	節	視点操作	
		第1項	〔 視点の移動	
		第2項	〔   範囲拡大	14
	第6	節ī	面の分割	
		第1項	[ 平面を分割する場合	
		第2項	〔 曲面を分割する場合	
		第3項	〔  叩きマテリアルの適用	17
	第 7	節	テクスチャ(石目データ)の貼付け	19
	第8	節	石目サイズの変更	
	第9	節	モデルデータ(花立,植栽)の配置	
	第1	0節	オブジェクトの移動	
	第1	1節	文字を貼り付ける	30
		第1項	夏 文字オブジェクト	30
		第2項	文字画像	
	第12	2節	光源の調整	41
	第13	3節	背景の設定	42

第 14 節	視点の調整	44
第 15 節	レンダリング	45
第 16 節	光源と背景の登録	48
第 17 節	MICS/Gaia の終了	51
第 18 節	カラー図面の印刷	52
第1項	図面出力からの印刷	
第2項	Windows フォトビューアーからの印刷	55
第3項	Windows10 フォトからの印刷	
第3章 デ-	ータの管理	60
第1節 各	-メニューからの起動とデータの読込	60
<b>第1節 名</b> 第1項	-メニューからの起動とデータの読込 墓石設計【MICS/ガイア(S)】からの起動	<b> 60</b>
<b>第1節 名</b> 第1項 第2項	-メニューからの起動とデータの読込 墓石設計【MICS/ガイア(S)】からの起動 墓石設計【MICS/ガイア(V)】からの起動	60 60
<b>第1節 名</b> 第1項 第2項 第3項	-メニューからの起動とデータの読込 墓石設計【MICS/ガイア(S)】からの起動 墓石設計【MICS/ガイア(V)】からの起動 墓石設計 【MICS/ガイア】からの起動	60 60 61
<b>第1節 名</b> 第1項 第2項 第3項 第4項	・メニューからの起動とデータの読込         墓石設計【MICS/ガイア(S)】からの起動         墓石設計【MICS/ガイア(V)】からの起動         墓石設計         [MICS/ガイア]からの起動         図面管理の【オプション】からの起動	
<b>第1節 名</b> 第1項 第2項 第3項 第4項 第5項	・メニューからの起動とデータの読込         墓石設計【MICS/ガイア(S)】からの起動         墓石設計【MICS/ガイア(V)】からの起動         墓石設計         (MICS/ガイア)からの起動         図面管理の【オプション】からの起動         図面管理の右クリックメニューからの起動	
第1節 各 第1項 第2項 第3項 第4項 第5項	・メニューからの起動とデータの読込         墓石設計【MICS/ガイア(S)】からの起動         墓石設計【MICS/ガイア(V)】からの起動         墓石設計【MICS/ガイア(V)】からの起動         〇回管理の【オプション】からの起動         図面管理の右クリックメニューからの起動         「Mgx ファイルと mgy ファイル	
第1節名 第1項 第2項 第3項 第4項 第5項 第5項 第1項	・メニューからの起動とデータの読込         墓石設計【MICS/ガイア(S)】からの起動         墓石設計【MICS/ガイア(V)】からの起動         墓石設計【MICS/ガイア】からの起動         〇面管理の【オプション】からの起動         図面管理の右クリックメニューからの起動         mgx ファイルと mgy ファイル         mgx ファイル	

# 第1章 MICS/Gaia について

#### <u>MICS/Gaia のシステム概要</u>

MICS/Gaia は「Usolia 墓石石材業向けトータルシステム(MICS シリーズ)」の 『MICS/Pro』,『MICS/ProBTO』,『MICS/CAD a』,『MICS/SS』のオプションソフトとな り, CG(カラー図面)を作成するためのソフトとなります. そのため,基本的に MICS/Gaia 単体ではご利用できません.

MICS/	Gaia	のシ	ス	テノ	4
-------	------	----	---	----	---

項目	推奨	必須	
CPU	Intel Core i5 以上	Intel Core i3	
メインメモリー	8GB 以上	2GB	
対応カード	NVIDIA 製 GeForce750 以上 AMD(ATI)製 Radeon R7 260X 以上	NVIDIA 製 GeForce6600 AMD(ATI)製 Radeon1600	
ライブラリ	ライブラリ DirectX Shade		
マウス	3ボタンマウス ホイールマウス		
	Windows7, 8.1, 1	0(32/64bit)	
ブラウザ Internet Explo		rer 11	

2016/03/21 時点

# 第2章 さぁはじめよう 「MICS/Gaia」

## 第1節 「MICS/Gaia」の起動

本節では、MICS シリーズで作成したデータから「MICS/Gaia」に読み込ませる流れを説明 します.

 図面管理で、カラー図面を作成するデータ をクリックして選択します.
 (選択した図面は回りに青い枠が表示され ます.)



 図面管理の【オプション】-【MICS/ガイア】を選 択します.



既に保存データがある場合は、ファイル選択 ウインドウが表示されます.任意のデータを選 択して、【開く】で起動します.

「.mgx」ファイルは、Gaia 専用モデルフォー マットで、墓石設計で作成した設計データをも とに生成されています.「.mgy」ファイルは、 「.mgx」ファイルに加えて、ライト、カメラ、 背景等の Gaia で設定されたパラメーターを内 包したファイルです.

📑 ファイルを描定(	してください				- CON	x
ファイルの場所の	)) Gaiaサングル03	881	-	G 🦸 📂 🛄 -		
(Pa)	名前	*		更新日時	種類	サイス
2	🛐 Gaiaサンプル	03-001.mgb		2015/11/11 9:18	MICS/Gaia Backup	1
織虹表示した場所	mas Gaiaサンプル	03-001.mgx		2015/10/01 10:23	MGX	1
	📕 Galaサンプル	03-001.mgy		2015/11/11 9:18	MICS/Gaia Project	
デフクトップ	max Gaiaサンプル	03-002.mgx		2015/11/11 9:33	MGX	1
100100	👼 Galaサンプル	03-002.mgy		2015/11/11 9:26	MICS/Gala Project	
עפלדפ י						
JJE1-9-	•		111			,
	7pイル名(N):	Gaiaサンプル03-002.mgy			• BK(0)	
ネットワーク	ファイルの種類(T):	MGax ファイル			<ul> <li>キャンセル</li> </ul>	-

 「MICS/Gaia」が起動します.「MICS/Gaia」は『メイン』『シーングラフ』『変換』『セットアップ』『ライブラリ』などのウインドウがあります. (必要に応じて個々のウインドウは表示・非表示を切り替えたり,独立したウインドウとして表示したりすることができます.)

MICS/Gaiaの画面レイアウト初期値は、下図の状態になります.

(『ライブラリウインドウ』を表示させるには、[ウインドウ] – [ライブラリ] もしくはツー

ルバー内の をクリックしてください.)

**ウインドウレイアウトを初期値に戻す場合**は、<u>Ctrl</u>キーを押 しながら、図面管理の【オプション】-【MICS/ガイア】を 選択して起動してください.



既に保存データがある場合は、ファイル選択ウィンドウが表示されます.任意のデータを選択して、【開く】で起動します.

📑 ファイルを指定し	てください				100	x
ファイルの境所の	)) Gaisサングル03	.001		Q 🛊 🗈 🗔 -		
(Pin	名明	*		更新日時	種城	サイス
27	≣ Gaiaサンプル	03-001.mgb		2015/11/11 9:18	MICS/Gaia Backup	1
最近表示した場所	mis Gaiaサンプル	03-001.mgx		2015/10/01 10:23	MGX	1
	Gaiaサンプル03-001.mgy			2015/11/11 9:18	MICS/Gala Project	
#7/ther	ma Gaiaサンプル03-002.mgx			2015/11/11 9:33	MGX	1
1221.02	■ Galaサンプル03-002.mgy			2015/11/11 9:26	MICS/Gala Project	
נפלד <del>ו</del> פ						
1						
コンピューター						
	77-11-8(10:	Gaisサンプル49-002.mgy			• BK(0)	
ネットワーク	ファイルの種類(T):	MGx 79-114			<ul> <li>キャンセ</li> </ul>	۶. I



- ※ 上の画像の解像度は 1920×1080 ピクセルです.
- ※ いずれかのウインドウが表示されていない場合は [ウインドウ] [セットアップ], [ウインドウ] [シーングラフ], から選択すると,表示されます.
- ※ ウインドウの位置はマウスで自由に移動させることができます. 使いやすい場所 にウインドウを移動させて使用することも可能です. ウインドウの位置は保存さ れ,次回以降はその場所で表示されます.



【このディスプレイでフルスクリーン表示】…メインディスプレイ内での表示をフル 13. スクリーンで表示します. (解除は「Ctrl]+「F]) 【ヒストリ】…『アクション履歴ウインドウ』の表示/非表示を切り替えます. 14. 【移動】…オブジェクトを移動します.(オブジェクト選択状態時に有効) 15. 【回転】…オブジェクトを回転します.(オブジェクト選択状態時に有効) 16. 17. 【スケール】…オブジェクトの大きさを変更します. (オブジェクト選択状態時に有効) ローカル座標系 【座標系選択】…「ローカル座標」と「ワールド座標」を切り替えま 18 す リアルタイムレイトレ ▲【レンダリングモード選択】…レンダリングモードの切り替えを 19 行います.「標準レンダラ」「高機能レンダラ」「リアルタイムレイトレ」の3種類ありま す. 「標準レンダラ」<「高機能レンダラ」<「リアルタイムレイトレ」で要求されるグラ フィック性能が高くなります. 20 【ライブラリ】…『ライブラリウインドウ』の表示/非表示を切り替えます. 【シーン】…『シーングラフウインドウ』内の「シーンツリー」の表示/非表示を切 21.り替えます. 22 【オブジェクト】…『セットアップウインドウ』内の「オブジェクト」の表示/非表 示を切り替えます. 【マテリアル】…『セットアップウインドウ』内の「マテリアル」の表示/非表示 23.を切り替えます. 【カメラ】…『セットアップウインドウ』内の「カメラ」の表示/非表示を切り替え 91 ます. 【ライト】…『セットアップウインドウ』内の「ライト」の表示/非表示を切り替え 25.ます. Ð 26.【背景】…『セットアップウインドウ』内の「背景」の表示/非表示を切り替えま す. 【アニメーション】…『セットアップウインドウ』内の「アニメーション」の表示/ 27.非表示を切り替えます. 【プロジェクト】…『セットアップウインドウ』内の「プロジェクト」の表示/非表 28示を切り替えます. ٠ 【バリエーション】…『セットアップウインドウ』内の「背景」の表示/非表示を切 29.り替えます. 30. 【イメージ作成】…『イメージ出力ウインドウ』を表示します.

- 31. 【プレゼンテーション】…『プレゼンテーションウインドウ』の表示/非表示を切り 替えます.
- 32. 【環境設定】…『環境設定ウインドウ』を表示します.
- 33. 【MICS/Gaia について】…バージョン情報を表示します.

## 第3節 各種ウインドウ

本節では、「MICS/Gaia」のウインドウの名称と役割を説明します.

## 第1項 メインウインドウ

「MICS/Gaia」左部に表示される『メインウインドウ』についてご説明します. 『メインウインドウ』は操作の中心となるウインドウです. リアルタイムでレンダリングを 行いながらほとんどの作業をここで行います.



### 第2項 シーングラフウインドウ

「MICS/Gaia」で画面右側の左上に表示 されているのが『シーングラフウインドウ』 です.現在開いているファイルに関連のある 全てのオブジェクトがタブ形式で表示されて います.各タブ内にはツリー形式で表示され ています.

オブジェクト名の左隣の+をクリックする とその下の階層を表示させることができ、既 に下の階層が表示されている場合は-をクリ ックして、表示を消すことができます.ま た、各階層の名称左側にチェックボックスが 存在し、2の場合は対応オブジェクトが有効 (表示)になり、□の場合は対象オブジェク トが無効(非表示)になります.

オブジェクトを選択するとオブジェクト名 が反転されて選択状態になり、『セットアッ プウインドウ』内に対応したタブを選択する ことで詳細設定が可能になります.



(『メインウインドウ』内では対象オブジェクトの表示が黄色になります.)

『シーングラフウインドウ』内には、初期値で「シーン」、「マテリアル」、「カメラ」、「ライト」、「背景」のタブが表示されています.

## 第3項 セットアップウインドウ

「MICS/Gaia」でウインドウ右に表示され ているのが『セットアップウインドウ』で す.『シーングラフウインドウ』で選択した オブジェクトやマテリアルなどの属性や詳細 を表示します.石目の色合いや石目の大きさ 調整など様々な操作を行うことが可能です.



## 第4項 変換ウインドウ

「MICS/Gaia」で右側の左下に表示され ているのが『変換ウインドウ』です.『シー ングラフウインドウ』で選択しているオブジ ェクト(「シーン」、「カメラ」、「ライト」で 有効)に対して「移動」、「回転」、「拡大・縮 小」などの編集を行います.



## 第5項 ライブラリウインドウ

『ライブラリウインドウ』には使用できる石目や下地素材,ライトなどのマスタが登録されていて、サムネイルで表示されます.



- ① MICS/Gaia に登録している素材を用途別にタブで切り替えを行います. タブの種類は 「テクスチャ」、「マテリアル」、「ライト」、「背景」、「モデル」、「文字」があります. 主 に使用するのは「テクスチャ」です. ここに石材用コンテンツが収録されています.
- ② ①と同様に素材の切り替えになります.
   【システム】…あらかじめ用意されている素材を表示します.
   【ユーザー】…ユーザー独自で用意した素材を表示します.
- ③ コンテンツを収録しているフォルダの構造を表します.下にさらにフォルダが存在する 場合、フォルダ名の左側には+もしくは-のマークが表示されます.+のマークをクリ ックすると隠れていたフォルダが表示され、マークが-に変わり、ウインドウ内③のように表示されます.-のマークをクリックすると表示されていたフォルダが隠れ、マー クが+に変わります.個々のフォルダ名をクリックして選択すると、ウインドウ右部に 一覧が表示されます.
- ④ ウインドウ内③で選択したフォルダに使用可能な素材が存在した場合,サムネイル形式 で表示します.ここから石目などの素材をオブジェクトに適用します.

## 第4節 MICS/Gaia の基本操作

## 第1項 シーンオブジェクトの選択

MICS/Gaia でシーンオブジェクトを選択する方法は、メインウインドウ内の部材を直接選択 する方法と、シーングラフウインドウの2通りの方法があります.

#### <u>メインウインドウからの選択</u>

- 1. メインウインドウに表示されている部材をダブルクリックします.
- 2. 指定したオブジェクトが選択されます.

(選択されたオブジェクトは黄色くなります.シーンオブジェクトは選択された項目が青 反転します.)

※ 複数個選択する場合には Shift キーを押しながら追加したいオブジェクトをダブルク リックします.また,選択解除する場合には Shift キーを押しながら選択解除したい オブジェクトをダブルクリックします.



#### <u>シーングラフウインドウからの選択</u>

シーングラフウインドウから選択すると部材1個ずつ選択する以外に,設計色単位でまとめ て選択することが可能です.

- 1. シーングラフウインドウから『シーン』タブをクリックして表示を切り替えます.
- 2. 選択したいグループ(または部材)をツリーから選択します.
- 3. 指定したオブジェクトが選択されます.
  - ※ 複数個選択する場合には Ctrl キーを押しながら追加したいオブジェクトをクリックします.また,選択解除する場合には Ctrl キーを押しながら選択解除したいオブジェクトをクリックします.
  - ※ 範囲指定する場合には範囲指定開始箇所をクリックした後に, Shift キーを押しなが ら範囲指定終了箇所をクリックすることで指定できます.



## 第5節 視点操作

#### 第1項 視点の移動

MICS/Gaia ではメインウインドウ内でマウスのドラック(マウスのボタンを押しっぱなしに して移動)操作を行うと視点移動になります.『左ボタン』『中ボタン』『右ボタン』で視点移動 の状態が変化します.

#### <u>マウス左ボタンドラッグ</u>

左ボタンでドラッグを行うとカメラの移動になります.見た目は下図のように,オブジェクトの向きを変更することになります.

上下左右にドラッグを行うことで,注視点を中心にカメラが移動します.



<u>マウス右ボタンドラッグ</u>

右ボタンでドラッグを行うとカメラの前後 移動になります.見た目は下図のように,オ ブジェクトの拡大/縮小を行います.

上下にドラッグを行うことで,注視点を中 心にカメラが前後(拡大/縮小)に移動しま す.







2



中ボタンでドラッグを行うとカメラと注視点の平行移動になります.見た目は下図のよう に、オブジェクトの位置を移動しているように見えます.

2

上下左右にドラッグを行うことで、カメラと注視点が移動します.



## 第2項 範囲拡大

部分的に拡大をしたい場合には、【領域を指定してズーム】もしくは【選択オブジェクトにフィット】を使用します.

#### <u>領域を指定してズーム</u>

【領域を指定してズーム】は枠で指定した範囲を拡大します.右ドラッグでの操作との違い はカメラの位置情報を変更しません.そのため,拡大後,元の視点に戻したい場合に有効な機 能になります.

- 1. 画面左上の 【領域を指定してズーム】をクリックします.
- 2. 拡大したい範囲が収まる様に左ドラッグで 範囲を指定します.



- 3. 指定範囲が拡大されました.
  - ※ 範囲指定を解除するには,再度 【領域を指定してズーム】をクリックすることで 解除できます.



## 第6節 面の分割

下地を設定したオブジェクトの中で別のマテリアルを適用する場合,データを分割する必要 があります.分割したオブジェクトに対して別のマテリアルを設定できます.

#### 第1項 平面を分割する場合

1. 画面上部の 【面選択モード】をクリ ックして面分割作業が有効な状態にしま す.

2. 面分割したい場所をクリックします.





- 面の一部分が選択されるので、『面選択モード』ウインドウ内の【同一平面を選択】ボタンをクリックします.
   (選択された場所は赤色になります.)
- 4. 平面であれば自動的に選択されるので、 【別オブジェクトに分離】ボタンをクリ ックしてデータを分割します.
  - ※ 同一部材内であれば Ctrl キーを押し ながら同様の作業を行うと追加で選 択できます. 解除したい場合には
     Ctrl キーを押しながら解除したい場 所をクリックすることで解除できま す.



## 第2項 曲面を分割する場合

- 画面上部の
   【面選択モード】をクリ ックして面分割作業が有効な状態にしま す.
- 2. 面分割したい場所をクリックします.



- 面の一部分が選択されるので、『面選択モ ード』ウインドウ内の【隣接面を選択】ボ タンをクリックします.
   (選択された場所は赤色になります.)
- 隣接面であれば自動的に選択されるので、
   【別オブジェクトに分離】ボタンをクリックしてデータを分割します.
  - ※ 同一部材内であれば Ctrl キーを押し ながら同様の作業を行うと追加で選択 できます. 解除したい場合には Ctrl キーを押しながら解除したい場所をク リックすることで解除できます.



同様の手順で面分割したい場所をすべて面 分割します.

面分割の作業が終了したら, 画面上部の

【面選択モード】ボタンをクリックするか、『面選択モード』ウインドウの×ボタンで面選択モードを終了します。



## 第3項 叩きマテリアルの適用

面分割したオブジェクトに叩きのマテリア ルを適用します.ライブラリウインドウ<u>を閉</u>

じてしまった場合には,再度画面上部の 【ライブラリ】アイコンをクリック(もしく は[ウインドウ] – [ライブラリ]を選択) して『ライブラリウインドウ』を表示してく ださい.

- ライブラリウインドウ内の『マテリア ル』タブ(①)をクリックし、【システ ム】ボタン(②)をクリックします.
- 『ライブラリファイル名』内の「000 テ クスチャ下地」(③)をクリックして下 地ライブラリを表示させます.



- ライブラリから「叩き」をドラッグ(マ ウスの左ボタンを押しっぱなしにして移 動)して適用したいオブジェクトまでマ ウスを移動します.
- 目的のオブジェクトまでドラッグしたら マウスボタンを離すことで、マテリアル が適用されます.
- 5. 叩きマテリアルを適用するオブジェクト すべてに同様の作業を行います.
   ※作業がしにくい場所は視点を変更した り,拡大したりしてマテリアルを適用 していきます.



6. マテリアルの適用と面分割の機能を使用して、以下のようなイメージが出来上がりま す.



## 第7節 テクスチャ(石目データ)の貼付け

マテリアル(下地)の貼り付け作業が終了 したら,テクスチャ(石目)の貼り付けを行 います.ライブラリウインドウ<u>を閉</u>じてしま

った場合には,再度画面上部の 【ライブ ラリ】アイコンをクリック(もしくは[ウイ ンドウ] – [ライブラリ]を選択)して『ラ イブラリウインドウ』を表示してください.

- ライブラリウインドウ内の『テクスチャ』タブ(①)をクリックし、【システム】ボタン(②)をクリックします.
- 2. 『ライブラリファイル名』内の「020\_中 国材」(③)をクリックして石目テクスチ ャを表示させます.





 標示された石目を『メインウインドウ』の貼り付けたい部分にドラッグ&ドロップします.ドラッグした状態で、マウスのポインタを『メインウインドウ』内に移動させると、 選択した石目の画像が薄く表示されます.

※ この場合,石目が貼りつくのは【Black】 【Maroon】などの部材の設計色ごとになり ます.

今回は外柵に [020\_中国材] - [G614], 門柱と背面板に [010\_国産材] - [真壁石(小目)], 石塔と墓誌に [030\_その他地域] - [アーバングレー] を適用します.





4. テクスチャ(石目)の貼り付けが終わると、以下のようなイメージが出来上がります.

# 第8節 石目サイズの変更

貼り付けた石目の大きさの変更を行いま す.

1. メインウインドウより大きさを変更した い部材をダブルクリックで選択します.



 シーングラフウインドウで『マテリア ル』タブをクリックして、シーングラフ ウインドウの表示を切り替えます。

- 自動的にダブルクリックしたマテリアル が選択状態になるので、『セットアップ』 ウインドウ内の「テクスチャ」欄の石目 ファイルが表示されているところをクリ ックします.
- 4. 『マッピング』ウインドウが表示されるので、『マッピング』ウインドウ内の中ほどにある「サイズ」-「W」、「H」に石目の大きさの倍率を入力します. (初期値は「1.000」です.今回は「W」、「H」ともに「1.500」で設定します.)

修正したいマテリアルに対して,同様の作業 を行います.(今回は石塔と門柱の大きさを変 更しています.)





#### 💿 「叩き」マテリアルの使い方

「玉砂利」のテクスチャを貼り付けるとき に、「叩き」のマテリアルを利用すると、凹凸 感のある玉砂利を表現することが出来ます.ま た、玉砂利の大きさに合わせて、「叩き」のマ テリアルのサイズを変更すると、更にリアル な表現をす<u>るこ</u>とが出来ます.



リック(もしくは [ウインドウ] – [ライブラリ] を選択)して『ライブラリウインドウ』を 表示してください.

- ライブラリウインドウ内の『マテリア ル』タブ(①)をクリックし、【システ ム】ボタン(②)をクリックします.
- 2. 『ライブラリファイル名』内の「000 テ クスチャ下地」(③)をクリックして下地 ライブラリを表示させます.



3. ライブラリから「叩き」をドラッグ(マウスの左ボタンを押しっぱなしにして移動)して 玉砂利を貼り付けたいオブジェクトまでマウスを移動します.



 玉砂利を貼り付けたいオブジェクトまでドラ ッグしたらマウスボタンを離すことで、マテ リアルが適用されます.



5. ライブラリウインドウ内の『テクスチャ』タブをクリックし、「040\_玉砂利」をクリック します.「五色玉砂利\_A」をドラッグ(マウスの左ボタンを押しっぱなしにして移動)し て玉砂利貼り付けたいオブジェクトまでマウスを移動します.



- 玉砂利貼り付けたいオブジェクトまでドラッ グしたらマウスボタンを離すことで、テクス チャが適用されます.ライブラリウインドウ は、×でウインドウを閉じておきます.
- シーングラフウインドウ内の『マテリアル』 タブをクリックします.





8. セットアップウインドウ内の『マテリアル』タブ の「大きさ」の項目と「深さ」を以下の設定にし ます.

「大きさ」	• • •	7.000
幅	• • •	10.000
奥行き	• • •	10.000
高さ	• • •	10.000
「深さ」	• • •	4.000

🛛 マテリアルタ	イプ詳細パラメータ
ハイライトの鋭さ	0.000
大きさ	7.000
幅	10.000
奥行き	10.000
高さ	10.000
深さ	4.000
屈折率	1.000

9. 『マテリアル』タブの設定が終わると,以下 のようなイメージが出来上がります.



※ 同様に階段の額部分に「叩き」のマテリアルを貼り付け、セットアップウインドウ内 の『マテリアル』タブの「大きさ」の項目と「深さ」を以下の設定にし、「G633(ビ シャン)\_A」のテクスチャを貼り付けると、以下のようなイメージになります.

「大きさ」	•••	7.000
幅	•••	3.000
奥行き	•••	3.000
高さ	• • •	3.000
「深さ」	• • •	2.500



# 第9節 モデルデータ(花立、植栽)の配置

花立にステンレス花立付花を配置します. ライブラリウインドウを閉じてしまった場合に

は、再度画面上部の 【ライブラリ】アイコンをクリック(もしくは [ウインドウ] – [ラ イブラリ]を選択)して『ライブラリウインドウ』を表示してください. モデルデータは配置する場所に応じて視点を調整する必要があります.

1. 視点を立体の視点に移動します.



 2. 【領域を指定してズーム】を使用して 花立を拡大します. (2つの花立が見やすい様に拡大しま す.)



【ライブラリ】-【モデル】-【システム】の順でクリックし、モデルデータを表示させます.



 「ステンレス花立付花 2」を花立の上に ドラッグ&ドロップします.
 (配置したモデルは『シーングラフ』ウ インドウで「追加モデル」と表記されま す.)



5. 同様の作業をもう片方の花立に対しても行います.花立を配置したら 【領域を指定してズーム】をクリックして拡大を解除します.



# 第10節 オブジェクトの移動

配置した「ステンレス花立付花2」を移動します.

「ステンレス花立付花 2」を花立に配置すると花立上からズレて配置されます.「ステンレス 花立付花 2」を移動して正しい配置場所へ移動させます.

1. 視点を立体の視点に移動します.



2. 【領域を指定してズーム】を使用して花立を拡大 します.



 「ステンレス花立付花 2」の一部分をダ ブルクリックして選択すると、『シーング ラフウインドウ』内の「シーン」のツリ ーで選択されたオブジェクトが青反転し ます. (今回は「花 3」が選択されてます.)



 選択されたオブジェクトの上位グループ になる「追加モデル2」をクリックして 「ステンレス花立付花2」全体を選択し た状態にします.



5. 『変換ウインドウ』内の【【移動】

ボタン(または画面上部の)【移 動】ボタン,[編集] - [変換] - [移 動])をクリックすると移動モードにな り画面上に移動ポスチャが表示されま す.

(画面上にポスチャが表示されない場合には『変換ウインドウ』内の「オブジェクトの中心」と「選択中」をクリックすることで表示されます.)





6. 上方向と横方向のポスチャをドラッグしてステンレス花立が正しい位置に表示されるまで 「ステンレス花立付花 2」を移動します.



- 7. 「ステンレス花立付花 2」の移動が終了したら 【領域を指定してズーム】クリックして拡大を解除します.
- 8. もう片方の花立も同様の作業を行います.



9. ここまでの操作が終わると、以下のようなイメージが出来上がります.



## 第11節 文字を貼り付ける

石塔や門柱に文字を貼り付けます.ライブラリウインドウを閉じてしまった場合には,再度

画面上部の 「ライブラリ】アイコンをクリック(もしくは [ウインドウ] – [ライブラ リ]を選択)して『ライブラリウインドウ』を表示してください. 文字データは配置する場所に応じて視点を調整する必要があります.

#### 第1項 文字オブジェクト

門柱に文字オブジェクトを設定します.

1. 視点移動と 【領域を指定してズーム】を使用して文字を貼り付けしやすい方向に調整します.

【ライブラリ】-【文字】-【システム】の順でクリックし、文字オブジェクトを表示させます。



「縦文字\_内田家之墓\_正楷書体」を門柱にドラッグ&ドロップします.
 (配置したモデルは『シーングラフ』ウインドウで「新しい文字オブジェクト」と表記されます.)


4. 自動的に『文字入力』ウインドウが表示されます.



- 5. 右側の「文字設定」の直下の入力欄で表記したい文字を入力します. (今回は「内田家」と表記します.)
- 6. 編集した文字を更新するため『文字入力』ウインドウ上部の【更新】ボタンを押して更新 します.
- 7. 文字オブジェクトを更新したら『文字入力』ウインドウの×ボタンをクリックしてウイン ドウを閉じます.



8. メインウインドウから先ほど設定した文 字をダブルクリックで選択します.



- 9. 『変換』ウインドウレス【移動】ボタン をクリックして「移動ポスチャ」を表示 させます.
- 10. 文字を門柱に収まる様に移動させます.
- 11. 文字オブジェクトの移動が終了したら 【領域を指定してズーム】クリック して拡大を解除します.
- **12.** もう片方の門柱も同様の作業を行います.

#### 第2項 文字画像

石塔に文字を設定します.

文字オブジェクトは平面の立体オブジェクトのため、曲面に設定すると違和感が出る場合が あります.文字オブジェクトを画像として保存して、テクスチャとして利用することで曲面に 対しても違和感なく表現することができます.

1. 視点移動と 【領域を指定してズー ム】を使用して文字を貼り付けしやすい 方向に調整します.



- ライブラリ】-【文字】-【システム】 の順でクリックし、文字オブジェクトを 表示させます.
- 「縦文字\_内田家之墓\_正楷書体」を石塔にドラッグ&ドロップします.
   (配置したモデルは『シーングラフ』ウインドウで「新しい文字オブジェクト」と表記されます.)



\_ 🗆 🗙

- 4. 自動的に『文字入力』ウインドウが表示 されます.
- 5. 右側の「文字設定」の直下の入力欄で表 記したい文字を入力します. (今回は「内田家之墓」と表記します.)
- 6. 青枠内の文字をドラッグしてオレンジ枠 の中心に移動します. (画像出力の場合,オレンジ枠内のデー タを画像として出力します.)
- オレンジ枠(出力領域枠)の大きさを調 整します.
   (今回は幅「200」mm,高さ「690」 mmで設定します.)
- 8. 設定した文字を画像として保存します. [ファイル] - [画像でエクスポート] を選択します.
- 9. 『名前を付けて保存』ウインドウが表示 されるので「保存先」と「ファイル名」 を設定して【保存】ボタンを押して画像 を保存します.
  - ※ ファイル名は任意に設定します. 画 像形式は png になります.

10. 石塔に張り付いている文字をダブルクリ ックで選択します.



文字入力



- 『シーングラフ』ウインドウの「シーン」内で選択されているオブジェクトの ーつ上のグループを選択します.
   (ここでは「新しい文字オブジェクト3」と表示されています.)
- 12. そのまま [右クリック] [削除] を選 択して石塔に張り付いている文字オブジ ェクトを削除します.
- 13. 石塔の文字を貼り付けたい面をダブルク リックで選択し、『シーングラフ』ウイン ドウの【マテリアル】タブをクリックし ます.



14. 画面右側の『セットアップ』ウインドウ の下側にある「テクスチャ 2」欄の「な し」と表記されている場所をクリックし ます.

- 15. 『マッピング』ウインドウが表示される ので「画像設定」の「画像」欄の「な し」と表記されている場所をクリックし ます.
- 16. 『ファイルを開く』ウインドウが表示されるので、先ほど作成した画像データが保存されているフォルダを選択し、文字画像データを選択して、【開く】ボタンを押して表示します。







 17. 貼り付けた画像の調整を行います. 『マッ ピング』ウインドウ内の「マッピング」 欄内の項目を以下のように設定します.
 「貼り方」…平面を選択
 「繰り返し」…☑をクリックしてチェッ クを解除

「軸の方向」…【Z】ボタンをクリック

- ※ 軸の方向は画像を表示する場所によ って異なります.
- 18. 「サイズ」の調整を行います. 画像の大 きさを確認しながら大きさを調整してい きます. 今回は「W」を「0.300」に 「H」を「0.500」に調整します.
  - ※ 「サイズ」には「相対」と「絶対」 があり、違いは以下の通りです. 「相対」…画像を貼り付けたマテリ



アルが付加されているオブジェクト全体の大きさを「1」として比率で調整します. 「絶対」…1枚の画像をサイズ指定して調整します.単位は「mm」です. (サイズ調整には画像の余白も含みます.)

- 19. 画像の表示位置の調整を行います.『マッ ピング』ウインドウ内の「マッピング」 欄の【移動】ボタンをクリックすると画 面に移動ポスチャが表示されるので,画 面を見ながらポスチャをドラッグして位 置を調整します.
- 20. 文字位置の調整が終了したら『マッピン グ』ウインドウ下側にある【OK】ボタン をクリックして『マッピング』ウインド ウを閉じます.
- 21. 文字色の変更を行います.『セットアップ』ウインドウ【マテリアル】タブ内上側にある「色設定」-「拡散色」の色見本をクリックして『拡散色カラーエディター』ウインドウを表示させます.



- 22. 今回は文字色を白色に調整します.カラ ーパレット左上をクリックします.(もし くは『拡散色カラーエディター』ウイン ドウ右側にある「R」,「G」,「B」をそれ ぞれ「255」に調整します.)
- 23. 色がはっきり出ない場合には「スケー ル」を調整します. 今回は「スケール」 を「5」に調整します.
- 24. 調整が終了したら【OK】ボタンをクリッ クして『拡散色カラーエディター』ウイ ンドウを閉じます.



25. ここまでの操作が終わると、以下のようなイメージが出来上がります.



#### 文字画像の貼り付け方法

「文字画像」のテクスチャを貼り付ける時に,貼り付ける部材が複数同一部材色で設定されている場合、そのまま文字画像を貼り付けると,同一部材色の全体の範囲で文字が貼りついてしまい,貼り付けた後で大幅な調整が必要な場合があります.

文字を貼り付ける面の面分割を行っておくと、分割した面の範囲内の大きさで文字を貼り付けることが出来きます.



1. 画面上部の 【面選択モード】をクリックして面分割作業が 有効な状態にします.



2. 面分割したい面をクリックします.



- 3. 面の一部分が選択されるので、『面選択モード』ウ х 面選択モード インドウ内の【隣接面を選択】ボタンをクリック します. (選択された場所は赤色になります.) 自動的に面が選択されます. 同一平面を選択 4. 隣接面であれば自動的に選択されるので、【別オブ 隣接面を選択 ジェクトに分離】ボタンをクリックしてデータを 分割します. 最大角 30.0 🗕 ※ 同一部材内であれば Ctrl キーを押しながら同 様の作業を行うと追加で選択できます. 解除し 別オブジェクトに分割 たい場合には Ctrl キーを押しながら解除した い場所をクリックすることで解除できます. 面分割が実行されます 面分割の作業が終了したら、画面上部の 【面選択モー ウィンドウ ヘルプ ド】ボタンをクリックするか、『面選択モード』ウインドウの ×ボタンで面選択モードを終了します. 5. 分割した面に、【ライブラリ】の『テクスチャ』タブ内から再度石目 テクスチャを貼り付けます. 石目テクスチャを貼 り付ける 6. 分割した面をダブルクリックして、選択状態にします.
- そのまま『シーングラフ』ウインドウの【マテリア ル】タブをクリックします.





- 2/マテリアル カメラ ライト 背景

クリック Material\_OL Material\_MEJI の印き 人物割 - 新規マテリアル  $\mathbf{X}$ 

x

9. 『マッピング』ウインドウが表示されるので「画 像設定」の「画像」欄の「なし」と表記されてい る場所をクリックします.

『ファイルを開く』ウインドウが表示されるので、画像データが保存されているフォルダを選択し、文字画像データを選択して、【開く】ボタンを押して表示します。



マッピング

マップ種別



11. 貼り付けた画像の調整を行います. 『マッピ ング』ウインドウ内の「マッピング」欄内の 項目を以下のように設定します.

「貼り方」…平面を選択

「繰り返し」… ☑をクリックしてチェックを 解除

「軸の方向」…【Z】ボタンをクリック 【OK】ボタンをクリック





#### 第12節 光源の調整

光の当たり方を調整して仕上げをします. MICS/Gaia での光源の調整はライトを設定して行う方法と、背景画像を移動させて調整する方法があります. 今回は「Whole 24Lights」を追加して明るさを調整する方法で行います.

 画面上部の【ライブラリ】アイコンをク リックし,『ライブラリウインドウ』を表 示します.



2. 『ライブラリウインドウ』内の【ライト】- 【システム】をクリックしてライトライブラ リを表示します.「Whole 24Lights」をクリックして,背景部分にドラッグ&ドロップし ます.



3. 2.で設定したライトはそのまま適用されま せん.『シーングラフ』ウインドウ内の 【ライト】タブをクリックし, 「converted デフォルト背景 's lights」 の☑をはずして無効にし,追加した 「Whole 24Lights」の☑を付けて有効に します.



『セットアップ』ウインドウ内の【ライト】の【全般明るさ】のスライダーを動かして明るさの調整を行います.



### 第13節 背景の設定

背景の設定を行います.

 『シーングラフ』ウインドウ内の【背景】タブ をクリックし、変更する背景(今回は「デフォ ルト背景(屋外)」)を選択します.



 「背景プロパティ」欄内の「2D背景」の 【なし】ボタンをクリックします.



3. 『ファイルを開く』ウインドウ内から,該当の背景 画像ファイルをクリックし, 【開く】ボタンをク リックします.

※グラデーションが表示されない場合は、「ファイルの場所」を下記フォルダに指定してください.
 C:¥ProgramData¥UchidaIT¥MICS¥Material
 ¥MICS\_G¥Environment¥グラデーション

4. 「露出」の設定値を 0.000 にすると,背景の 明るさが適度な明るさになります.





ここまでの操作が終わると、以下のようなイメージが出来上がります.



### 第14節 視点の調整

レンダリングに向けた視点の設定を行います.操作は基本的に「第2章 第5節」で説明した方法で行います.

 『シーングラフ』ウインドウ内の【カメ ラ】タブをクリックし、「デフォルトカメ ラ」をクリックします.

 『セットアップ』ウインドウ内の【カメ ラ】タブ内の上側にある「視野角」を 「規定値設定」から「標準 50mm」(ま たは「ワイド 35mm」)に変更します.
 ※ 「標準 50mm」と「ワイド 35mm」 の見え方は下図のようになります.









- 3. 左ドラッグ,右ドラッグ,中ボタンドラッグを使用して最終的な視点を調整します.



# 第15節 レンダリング

レンダリングを行って印刷用の画像データを作成します.

1. 画面上部のアイコン群の右側にある

【イメージ作成】(または [機能] - [イメージ作成]) をクリックしま す.



2. 『イメージ出力』ウインドウが表示されるので設 定を以下のようにします.

> 「用紙サイズ」…「A4 横」を選択 「縦横比を固定する」…☑を付ける

- ※ 用紙サイズに関しては実際に印刷する際の用 紙サイズで設定します.
- ※ レンダリングスピードを速くするには「ジッ タリング品質」を低めに設定すると効果的です。

(「8」位でも問題ありません)

各種設定が終了したら【開始】ボタンをクリックしま す.





46

3. 『名前を付けて保存』ウインドウが表示され るので以下の設定を行います.

「保存する場所」…基本的に作業中の 外柵フォルダが表 示されています. 「ファイル名」…自動的に連番が設定 されます.任意に入 力してもかまいません.

「ファイルの種類」…初期値は PNG で す.

(保存できる画像形式は「PNG」,「BMP」, 「GIF」,「JPEG」,「TIFF」の5種類です)

- 【保存】ボタンをクリックすることでレンダリングが開始され、最終画像が作成されます。
   (白色背景を設定している場合には、「背景を透明にする」に2を付けることをお勧めします。)
  - ※ レンダリングを中断するには【キャ ンセル】をクリックすることで中断されます. (途中までのレンダリング結果は破棄されます)





#### レンダリング結果



### 第16節 光源と背景の登録

「第12節光源の設定」と「第13節背景の設定」で設定した内容を,背景の登録で保存する ことが出来ます.登録された設定を,他のGaiaデータに読込んで利用することが出来ます.

 [ファイル] - [出力] - [背景] をク リックします.



- 2. 『名前を付けて保存』ウインドウが表示されるので以下の設定を行います.
   「保存する場所」…Environmentフォルダが表示されています.
   「ファイル名」…任意に入力します.
   「ファイルの種類」…nbgです.
   【保存】ボタンを押して登録します.
- 名前を付けて保存 × 保存する場所): 🌗 Environment 🖵 G 🤌 📂 🛄 ד りません。 した場所 保存する場所 デスクトップ ライブラリ コンピューター ネットワーク ファイル名 保存 と ファイルの種類 基本背景01nbg 保存(S) ファイル名(N): ファイルの種類(T): Library File (\*nbg) キャンセノ
- 3. 他の Gaia データを開きます.



 画面上部の【ライブラリ】アイコン をクリックし、『ライブラリウインド ウ』を表示します.



5. 『ライブラリウインドウ』内の【背景】- 【ユーザー】をクリックして背景イブラリを 表示します. 「基本背景 01」をクリックして,背景部分にドラッグ&ドロップします.



- 読込んだ設定はそのまま適用されません.『シーングラフ』ウインドウ内の 【ライト】タブをクリックし, 「converted デフォルト背景 's lights」の☑をはずして無効にし, 「Whole 24Lights」の☑を付けて有効 にします.
- 『シーングラフ』ウインドウ内の【背 景】タブをクリックし、一段目の「デ フォルト背景」の☑をはずして無効に し、二段目の「デフォルト背景(屋 外)」の☑を付けて有効にします.





ここまでの操作が終わると、以下のようなイメージが出来上がります.

## 第17節 MICS/Gaia の終了

MICS/Gaia を終了します.

 画面右上のX【閉じる】ボタン(または [ファイル] - [終了])をクリックしま す.



 上書きを聞いてきたら【はい】ボタンを クリックしてデータを更新します.



3. すべて終了すると『図面管理』ウインドウが表示されます.

回 回南管理 MICS/F	Pro(Pro) 2015.05 [ M1930 9909 ] Ver.4.5091501 WOW64 UNICODE AFXDLL Win !	502 VC 8 maeda 🛛 🗕 🗖 🗙
C:WisersKWocumentsWIICDPTanWicodat - MR 2752/68/8 1931 Dissila 10-1	Б., <u>2</u> уф.,,	
ページ名 Balaマニュアル マページ編集、1/1 4 ) ※ Allegation (1997) ※ 2011年 Allegation (1997) ※ 2011年 Allegation (1997)	2 7th	

## 第18節 カラー図面の印刷

最後に印刷を行います.

カラー図面を印刷する場合には MICS/Pro もしくは MICS/CAD  $\alpha$  の『図面出力』を使用するか Windows の『Windows フォトビューアー』を使用して出力する方法があります.

### 第1項 図面出力からの印刷

『図面出力』からの印刷は文字を追加したり,線画図面と一緒に印刷したりする事が出来る ので表現の幅が広がります.

『図面管理』から印刷したい外柵をクリックします.
 (選択した図面は回りに青い枠が表示されます.)

- 画面上部の【図面出力】(または〔右クリ ック〕- [図面出力])で『図面出力』を 起動します.
- 『図面出力』が起動したら印刷に不要な データを削除します.
   (削除の方法は削除対象の枠を選択し て, Deleteキー,または[右クリック]
   - [枠削除])
- 何もデータがない場所で[右クリック]
   [新規枠作成] をクリックします.



5. 画像を表示させる範囲を指定します.



- 6. 標示範囲を指定するとメニューが表示さ れるので [画像枠] をクリックします.
- 7. 『Draw Object』 ウインドウが表示されるので、先ほど作成した画像が保存されているフォルダを選択して【開く】ボタンをクリックして画像を表示させます。
   ※ 初期値は作業中の外柵データフォルダが表示されます。

ه	DrawObject	×
ファイルの場所(1 最近表示した場所) デスクトップ デスクトップ ライブラリ	Gaiaサンプル01.001 F ータを保存した フォルダを指定 ファイル選択	- Inc
РС РС ネットワーク	【開く】 ファイルる(N): 00チュートリアルpng v 間(の ファイルの種類(I): 画像ファイル(*bmp,*tea.*jpe,*dxt*png) v キャンセル	

レイアウトが確定したら画面左上にある
 【印刷プレビュー】(または [ファイル] - [印刷プレビュー])をクリックします.

ファイル(F)	クリック	表示(\
		<b>S</b> H
87.	「印刷プレ	HI-

9. 印刷プレビューが表示されたら印刷状態 を確認し、画面左上の【印刷】ボタンを クリックします.



- 10. 『印刷』 ウインドウが表示されたら「印 刷するプリンタ」を指定して、【プロパテ ィ】 ボタンをクリックします.
- プリンタのプロパティが表示されたら、 「カラー印刷」になっているか、「用紙の 向き」があっているか確認をして、 【OK】ボタンをクリックします.
- 12. 『印刷』ウインドウに戻ったら【OK】ボ タンを押して印刷を開始します.

	印刷	×
プリンター		
プリンター名	ム( <u>N</u> ): DocuCentre-IV C5580	✓ プロパティ(P)
状態:	準備完了	
種類: 場所: コメント:	印刷先を選択	プロパティ
印刷範囲		印刷部数
印刷範囲 ④ すべて(	<u>A</u> )	印刷部数 部数( <u>C</u> ): 1 👤
印刷範囲 ④ すべて() 〇 ページ持	A) 皆定( <u>G</u> ) 1 ページから(E)	印刷部数 部数( <u>C</u> ): 1 🗘
印刷範囲 <ul> <li>・ すべて()</li> <li>・ ページ封</li> <li>・ 選択し</li> </ul>	A) 皆定( <u>G</u> ) 1 ページから(E) 1 ページまで(T た部分( <u>S</u> )	<sup>印刷卸数</sup> 卸数(⊆): 1 : クリック



## 第2項 Windows フォトビューアーからの印刷

『Windows フォトビューアー』はWindows7 と Windows8.1 に標準で搭載されている画像 閲覧ソフトになります.手軽に閲覧・印刷できます.

『図面管理』から印刷したい外柵をクリックします.
 (選択した図面は回りに青い枠が表示されます.)

 画面上部の【ファイル】-【ファイル編 集】-【その他の画像】(または〔右クリ ック〕-〔ファイル編集〕-〔その他の 画像〕)で『画像データ選択』を起動しま す。

	クリック 」」	VC 0 IIIdE
加·詳	ファイル編集(E)	▶ 選択したファイル( <u>S</u> )
a) )a)	選邦 マアイル編集	<u>D</u> XFファイル <u>I</u> GAファイル
	MICSJアイルの彼与(M) 移動( <u>M</u> )	その他の画像(P)
$\geq$	削除(D)	その他の画像

3. 『画像データ選択』ウインドウ左上の印 刷したい画像をクリックして,【OK】ボ タンをクリックします.



クリック

 『Windows フォトビューアー』の上部に ある【印刷】- 【印刷】をクリックして 印刷を開始します.

5. 『画像の印刷』ウインドウ上部の「プリンター」と「用紙サイズ」を確認します. (その他の「品質」,「用紙の種類」は初期値のままで構いません.) 6. 『画像の印刷』ウインドウ右下の [オプション] をクリックします.

■ 画像の印刷	×
画像をどのように印刷しますか用紙サイズを選択	
プリンター(P):     用紙サイズ(S):     品質(Q):     用紙の種類(I):       DocuCentre_IV C5580     V     A4     V     300 x 300 dots per ir V     指定しない     V	. @
出力先を選択	♪ パージ写真 フルページ写真 .3 x 25.4 cm (1) .4 II. av Д
1/1ページ ▲ ▲ 各画像の部数(C): 1 → 「「写真をフレームに合わせる(E)」	
印刷(色	2) キャンセル

- 7. 『印刷の設定』ウインドウが表示されたら, [プリンターのプロパテイ] をクリックしま す.
- 8. 『プリンターのプロパテイ』ウインドウが表示されたら「カラー印刷」になっているか, 「用紙の向き」はあっているかを確認し,【OK】ボタンをクリックして『プリンターのプ ロパテイ』ウインドウを閉じます.
- 『画像の印刷』ウインドウに戻るので、 【印刷】ボタンをクリックして印刷を開 始します.

L	L (2)
クリック	<u>オプション</u>
印刷(P)	キャンセル

#### 第3項 Windows10 フォトからの印刷

『フォト』は Windows10 に標準で搭載されている画像閲覧ソフトになります.手軽に閲覧・印刷できます.

 『図面管理』から印刷したい外柵をクリ ックします.
 (選択した図面は回りに青い枠が表示されます.)



 画面上部の【ファイル】-【ファイル編 集】-【その他の画像】(または[右ク リック]-[ファイル編集]-[その他 の画像])で『画像データ選択』を起動 します。

	クリック 302 V	C 0 IIIde
加・詳 オプション	ファイル・・・ ファイル編集(E)	▶ 選択したファイル( <u>S</u> )
	選ば マアイル編集	<u>D</u> XFファイル <u>I</u> GAファイル 10Cファイル
	MICS JP1ルの彼与(M) 移動( <u>M</u> )	その他の画像(P)
$\geq$	削除(D)	その他の画像

 『画像データ選択』ウインドウ左上の印 刷したい画像をクリックして、【OK】 ボタンをクリックします.



『フォト』の上部にある【・・・】 【印刷】をクリックして印刷を開始します.



5. ウインドウ左部の「プリンター」,「用紙サイズ」,「カラーモード」を確認し,【印刷】ボ タンをクリックして印刷を開始します.



# 第3章 データの管理

## 第1節 各メニューからの起動とデータの読込

本節では、起動メニュー毎の「MICS/Gaia」の起動方法を説明します.

#### 第1項 墓石設計【MICS/ガイア(S)】からの起動

墓石設計の【起動】- 【MICS/ガイア(S)】を選択して MICS/Gaia 起動することが出来ます.

 墓石設計で、【起動】-【MICS/ガイア(S)】をクリックして 選択します。
 墓石設計で作成した設計データを初めて起動する場合は、mgx ファイルに変換し変換された mgx ファイルを読込んで MICS/Gaia を起動します。



 MICS/Gaiaの保存データがある場合(mgx ファイルと mgy ファイルが複数存在する 場合)は、ファイル選択画面が表示され 読込みたいファイルを指定して MICS /Gaiaを起動します。

		DY.	ファイルを指定してください	🎻 ファイルを指定し
	G 🦸 📂 🛄 -	1.001 -	ファイルの場所的 🌗 内田家2015	ファイルの場所的
ă.	更新日時	*	(日本) 名前	œ.
X	2015/11/11 17:30	01 -001.max	● BEX内田家2015	
CS/Gaia Pr	2015/11/11 17:41	01 -001.mgy	助正表示した場所	最近表示した場所
			テスクトップ	テスクトップ
	選択	ファイルを		
			ライブラリ	ライブラリ
			1	1
			コンピューター	コンピューター
+			·	C.
(0)	-		- ファイル名(N)	<b>N</b>
/t/l/	C	Max 77411	ネットワークファイルの複類で	ネットワーク
7	カリッ			
	,,,,			
	クリッ	"" [M3x 7rf]k	コンピューター マテイル名(M) ネットワーク ファイルの推測TD	コンビューター

#### 第2項 墓石設計【MICS/ガイア(V)】からの起動

墓石設計の【起動】- 【MICS/ガイア(V)】を選択して MICS/Gaia 起動することが出来ます.

[起動(S)] ウィンドウ(W) ヘルプ(H

配置データコンバータ(<u>N</u>) MICS/ガイア(<u>S</u>) MICS/ガイア(<u>V</u>)

ドビューア(⊻)

土盛作成(<u>W</u>)

🔗 共通寸法設定(<u>R</u>)

🔤 一覧表示(L)

□ 隠線処理(H) 図面編集(E) 図面出力(Q) 図面出力(P) 副加工指示図(P) 副部品詳細図(D)

クリック

環境設定(<u>S</u>)
 図面管理(<u>C</u>)
 ゴクスプローラ(<u>E</u>)
 バックアップを開く(<u>B</u>)

 墓石設計で、【起動】-【MICS/ガイア(V)】をクリックして 選択します.
 現在の編集中の設計データを mgx ファイルに変換して変換され た mgx ファイルを読込んで MICS/Gaia を起動します.



墓石設計の 【MICS/ガイア】を選択して MICS/Gaia 起動することが出来ます.

MICS/ガイア】をクリックして選択します.
 現在の編集中の設計データを mgx ファイルに変換して変換された mgx ファイルを読込んで MICS/Gaia を起動します.



#### 第4項 図面管理の【オプション】からの起動

 図面管理で、カラー図面を作成するデータ をクリックして選択します.
 (選択した図面は回りに青い枠が表示され ます.)



 図面管理の【オプション】-【MICS/ガ イア(S)】をクリックして選択しま す.
 墓石設計で作成した設計データを初めて 起動する場合は、mgx ファイルに変換し 変換された mgx ファイルを読込んで MICS/Gaia を起動します.



 MICS/Gaiaの保存データがある場合 (mgx ファイルと mgy ファイルが複数存 在する場合)は、ファイル選択画面が表 示され読込みたいファイルを指定して MICS /Gaiaを起動します。

🇳 ファイルを指定し	ってください	0		×
ファイルの場所の	🌗 内田家2015 0	1 .001	- G 🤌 😕 🛙	
œ.	名前	*	更新日時	種類
最近表示した場所	mex内田家2015	01 -001.mgx	2015/11/11 17	:30 MGX
	MH家2015	01 -001.mgy	2015/11/11 17	:41 MICS/Gaia Pr
			'	
デスクトップ		L		-
		ファイ	ルを選択	
ライブラリ		/ / / /	アる医い	
				_
コンピューター				
C.	<			•
	ファイル名(N)			[ <b>N</b> K(0)
ネットワーク	ファイルの種類(T):	M3x 774/lb		キャンセル
			2	クリック

#### 第5項 図面管理の右クリックメニューからの起動

 図面管理で、カラー図面を作成するデータ をクリックして選択します.
 (選択した図面は回りに青い枠が表示され ます.)



 マウスの右ボタンでメニューを表示して、【MICS/ガイア (G)】をクリックして選択します.
 墓石設計で作成した設計データを初めて起動する場合は、 mgx ファイルに変換し変換された mgx ファイルを読込んで MICS/Gaia を起動します. 既に MICS/Gaia の保存データ の mgx ファイルまたは mgy ファイルが存在する場合は、 mgx ファイルまたは mgy ファイルを読込んで MICS/Gaia を起動します. (mgx ファイルと mgy ファイルの中で、最 新日付のファイルが自動的に読込まれます.)



※ 別名保存されたファイルは、起動時読込ファイルの対象外となります.

## 第2節 mgx ファイルと mgy ファイル

#### 第1項 mgx ファイル

mgx ファイルは,MICS/Gaia 専用のモデルフォーマットです.

MICSで作成した設計データをもとに、MICS/Gaiaが起動すると、自動的に生成されます。

墓石設計で作成された形状、マテリアル(材質)、階層情報が含まれるデータです。変換直後のデータで、MICS/Gaiaの設定情報が何も含まれていません。カラー図面を初期状態から作成する時に指定します。

 図面管理で、カラー図面を作成するデータ をクリックして選択します.
 (選択した図面は回りに青い枠が表示され ます.)

<ul> <li>図面管理 MICS/Pro(Pro) 2015.10 [ M1964 9918 ] Ver.4.5</li> <li>C:¥Users¥Public¥Documents¥MICS¥Plan¥MICS ▼ 参照 ダ ページ名 Gaiaマニュアル ▼ ページ編集 1, ○ 外柵名順 ◎ 作成日順 ○ 昇順 ◎ 降順 外柵数:10 空き:229.</li> </ul>
内田家 2015 01 8.900尺×12_200尺 2015/11/14 クリック

 図面管理の【オプション】-【MICS/ガ イア(S)】をクリックして選択しま す。



 ファイル選択画面が表示され読込みたい mgx ファイルを指定して MICS /Gaia を 起動します.



4. MICS/Gaia が起動し変換直後のデータが 表示されます.



#### 第2項 mgy ファイル

mgy ファイルは, mgx ファイルに加えて, ライト, カメラ, 背景, アニメーション, その他 MICS/Gaia で設定できるすべてのパラメータを内包したファイルです.

MICS/Gaia を終了時すると, 設定されたすべてのパラメータを mgy ファイルとして保存します.

mgy ファイルを MICS/Gaia で開くと前回保存された作業状態が再現されます.

 図面管理で、カラー図面を作成するデータ をクリックして選択します.
 (選択した図面は回りに青い枠が表示され ます.)



 図面管理の【オプション】-【MICS/ガ イア(S)】をクリックして選択しま す.



 ファイル選択画面が表示され読込みたい mgy ファイルを指定して MICS /Gaia を 起動します.

着ファイルを指定	してください	0			<b>—</b> ×
ファイルの場所的	🌗 内田家2015 0	1.001	- G 🦻	• 🖽 💋	
(As	名前	*	更新日時		種類
	ных内田家2015	01 -001.mgx	2015/11/	11 17:30	MGX
戦性ない、しんと場所	🌆 内田家2015	01 -001.mgy	2015/11/	11 17:41	MICS/Gala
デスクトップ	-				
נפעאפ דאפ		mgy ファ	イルを選 -	髶	
1 					
	*				
	ファイル:名(N):			-	<b>11</b> K(0)
ネットワーク	ファイルの種類(T):	Max 77411			キャンセル
			24		2.
				リッ	ク

前回保存されたパラメータを内包した作業状態のデータが表示されます.


## さぁ,はじめよう MICS/Gaia

2016年4月28日 第3版1刷発行

発行 株式会社 内田洋行 IT ソリューションズ 東京都港区新橋 6-1-11 Daiwa 御成門ビル 〒105-0004 TEL 03-5777-6708

印刷・製本 株式会社 サイバーネット

本書を無断で複写複製(コピー)することを禁止します. 本書の内容は製品改良のため予告なしに変更される場合があります.

落丁・乱丁はお取り替えいたします.