

ALBEAM SYSTEM

ARCHICADデータ 使用方法 2022.09

- 「不二サッシBIMデータ」(以下「本データ」とする)に関する著作権および所有権は、特別記載がない限り、すべて不二サッシ株式会社(以下「当社」とする)に帰属します。
- 本データは、公開されているデータの商品の購入検討または販売促進目的での用途で社内利用に限り複製できるものとし、無断複製または改変のうえ第三者へ販売または譲渡をおこなうことは、固くお断りいたします。
- 本データは、商品の改良・統廃合などにより予告なしに変更または中止されることがありますので、あらかじめご了承ください。
- 本データのご使用に関しては、変更や中止の有無に関わらず、いかなる場合にも当社は責任を負いかねます。
- 本データは、商品の仕様を一部デフォルメした表現があります。発注の際は、カタログ等で商品の詳細情報(仕様)をご確認の上、手配をお願いします。

1.はじめに

●ライブラリへの追加

- ・プロジェクト内のライブラリへ、ダウンロードした zipファイルを解凍してできたフォルダを追加します。
「ライブラリとオブジェクト」>「ライブラリマネージャー」>「追加」
より、解凍後のフォルダを選択

- ・ARCHICAD Library が追加されていない場合は追加してください。
※本製品は ARCHICAD Library 内のマクロ”lightMacro_m.gsm”を使用しています。

●本BIMデータに関して

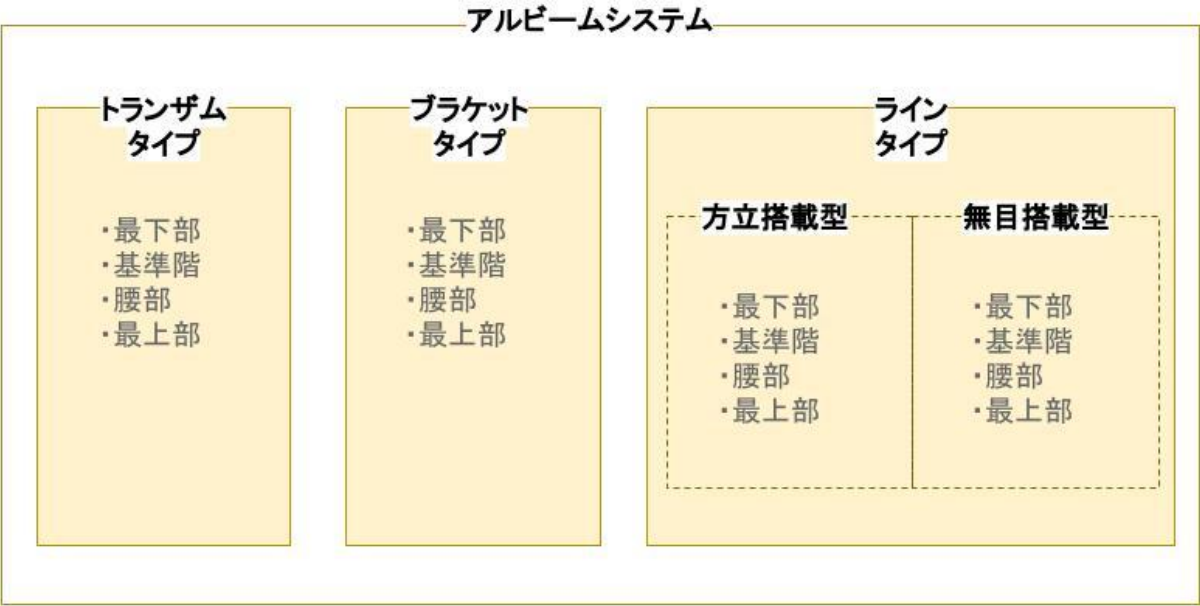
本BIMデータは弊社で配布しているカーテンウォール部品の ”SR-GARERLIA 非防火”のデータをもとに、作成しています。

カーテンウォール部品データの基本構成や使用方法は、”[不二サッシBIMデータ:カーテンウォール利用ガイド ArchiCAD用](#)”を参照してください。

また、アルビームシステムに関する詳細はアルビームシステムのカタログを参照してください。

2.オブジェクトの種類

アルビームシステムの製品3つのタイプ(ラインタイプは2つの型)にカーテンウォール各部のデータがあります。



3.各種パラメータ

a.トランザムタイプ

①

②

③

▼ アルビームシステム	
トランザム 開口部一段目	☒
トランザム タイプ 開口部一段目 グラスウオッシュ	
トランザム 開口部二段目	☒
トランザム タイプ 開口部二段目 グラスウオッシュ	
トランザム 腰部	☒
トランザム タイプ 腰部 グラスウオッシュ	
色温度	4,000K

トランザム 開口部一段目

トランザム 開口部二段目

トランザム タイプ 開口部二段目 グラスウオッシュ

☐

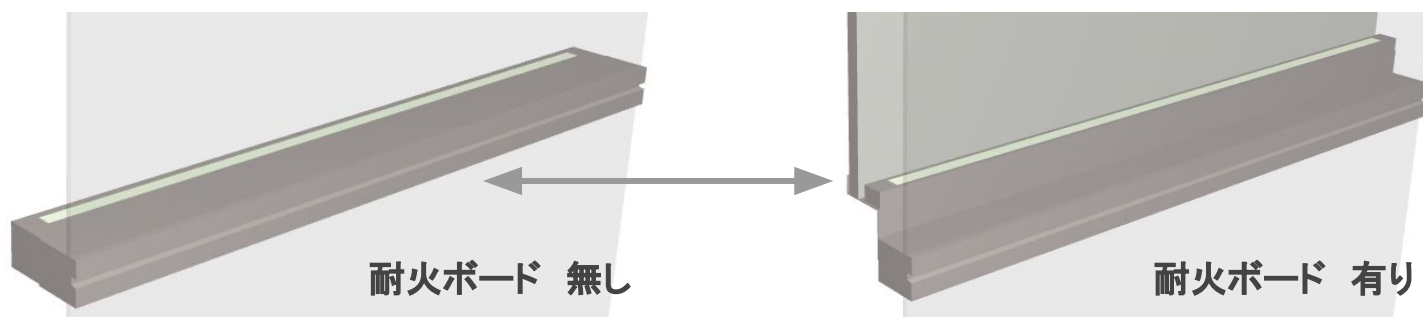
☒

使用方法

①.照明の表示の切替

各無目の照明の表示・非表示が切り替えられる。

また、腰部の耐火ボードの有無で腰部の照明の位置が切り替わる。



②.照明の種類の変更

各無目の照明の種類が切り替えられる。

照明の種類は **グラスウォッシュ・シーリングウォッシュ・フレームウォッシュ** の三種類。

※①で無しの設定にした場合は、パラメータが非表示になる。

③.色温度

照明の色温度が **3,000K or 4,000K** に切り替えられる。

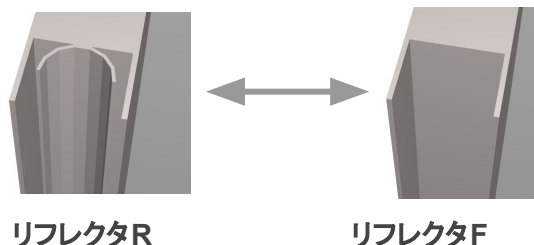
(1つのオブジェクト内の全ての照明の色温度が切り替わる)

b.ブラケットタイプ

▼ アルビームシステム	
① リフレクタタイプ	リフレクタR
② ブラケットライト高さ	100.0
③ 照明 L表示	☒
照明 R表示	☒
④ 色温度	6,500K

①.リフレクタタイプの切替

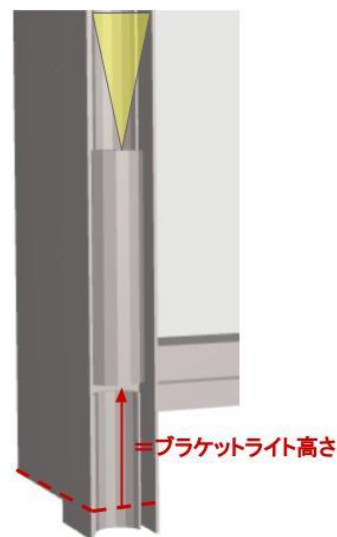
リフレクタタイプを R or F に切り替えられる。



②.ブラケットライトの高さ調整

方立の下端からのブラケットライトの高さが調整できる。

(調整の位置関係は右図参照)



使用方法

③.ブラケットライトの表示の切替

左右の方立面に取り付けるブラケットライトの表示・非表示が切り替えられる。

また、方立のタイプを出隅にした場合は正面と側面それぞれの表示表示・非表示が切り替えられる。

④.色温度

照明の色温度が **3,000K** or **6,500K**に切り替えられる。

(1つのオブジェクト内の全ての照明の色温度が切り替わる)

c.ラインタイプ

方立搭載型

方立搭載型			
▼ アルビームシステム			
①	照明 L表示	☒	
	照明 R表示	☒	
②	ガラス ランプ材質	ガラス - ランプ	

無目搭載型

無目搭載型			
▼ アルビームシステム			
	無目搭載型 開口部一段目	☒	
	無目搭載型 開口部二段目	☒	
	無目搭載型 腰部	☒	
	ガラス ランプ材質	ガラス - ランプ	

①.照明の表示の切替

各方立もしくは無目の照明の表示・非表示が切り替えられる。

②.照明の材質を選択

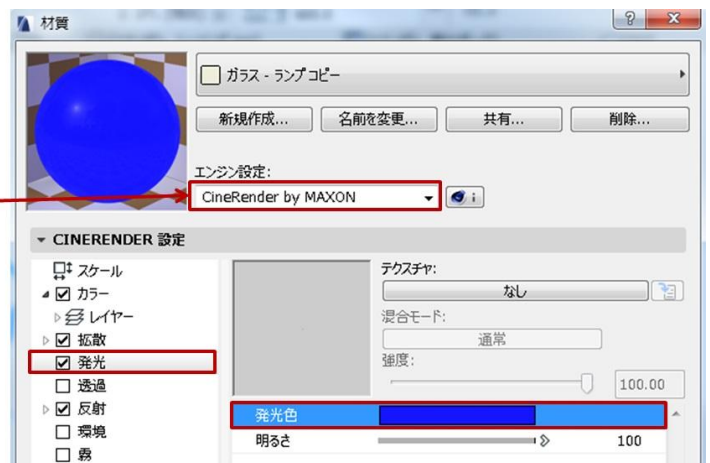
ラインタイプのみ、照明の性質が材質に依存する。

そのため、照明の色等は材質を作成してオブジェクトに割り当てることで変更ができる。

ex.照明の色の変更

- ・材質の”ガラス - ランプ”のコピーを作成
- ・エンジン設定を”ベーシックエンジン”から”CineRender by MAXON”へ変更
- ・発光の設定の発光色を設定したい色へ変更
- ・作成した材質をオブジェクトの ”ガラス ランプ材質”へ割り当てる。

※3D上で見た目上の変更はないため、レンダリングで確認



4.レンダリング

a.レンダリング設定

・光源設定

各タイプで使用している光源が異なるため、該当する光源を 0%にしないこと。

製品タイプと光源の関係は下図参照。

※発光表面を使用しているオブジェクトは材質の明るさに依存するため、材質でも調整可。

光源:ランプ

トランザムタイプ

ブラケットタイプ

光源:

☀

なし

0

%

💡

なし

100

%

💡

なし

0

%

💡

なし

0

%

光源:発光表面

ラインタイプ

方立搭載型

無目搭載型

光源:

☀

なし

0

%

💡

なし

0

%

💡

なし

100

%

💡

なし

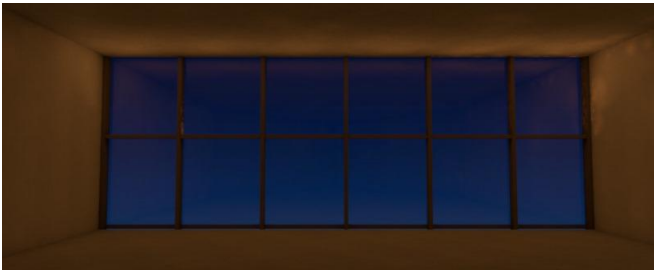
0

%

b.レンダリングサンプル

①.トランザムタイプ

シーリングウォッシュ (3,000K)



シーリングウォッシュ (4,000K)



ガラスウォッシュ (4,000K)

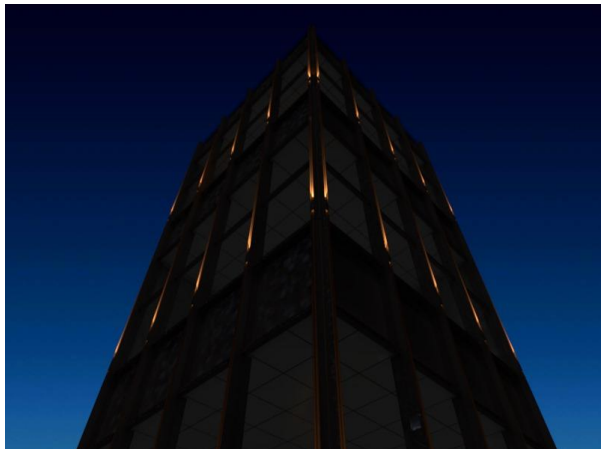


フレームウォッシュ (4,000K)

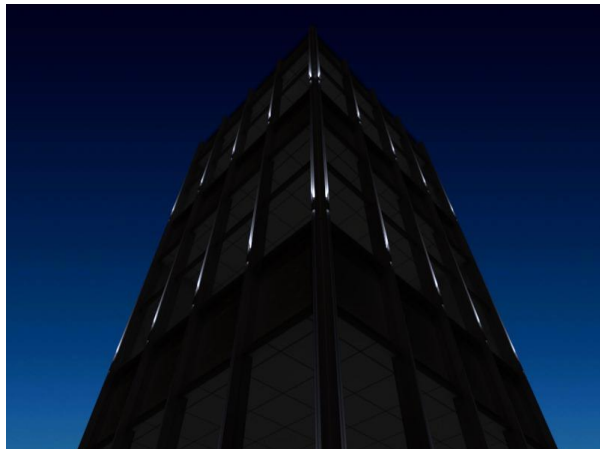


②.ブラケットタイプ

3,000K



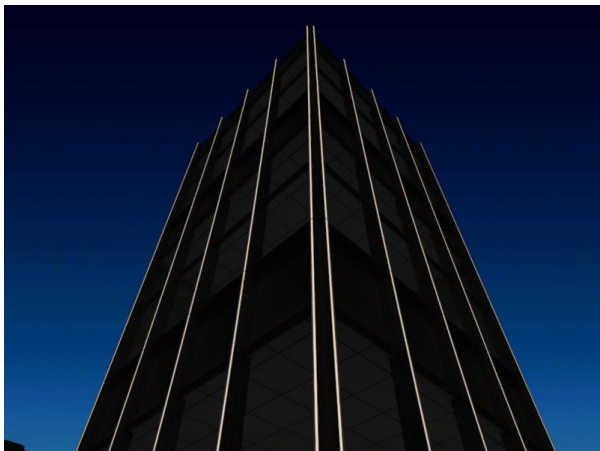
6,500K



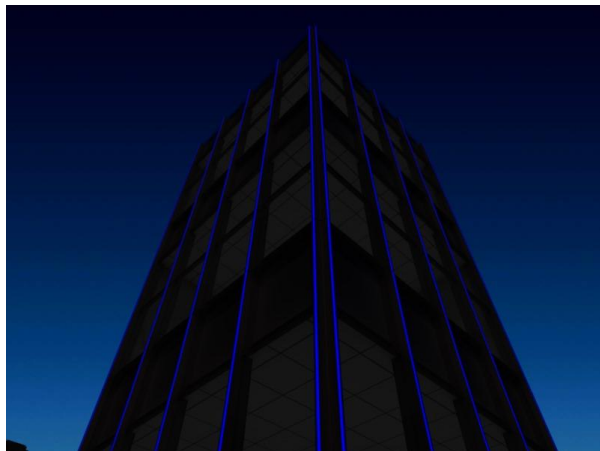
③.ラインタイプ

・方立搭載型

標準

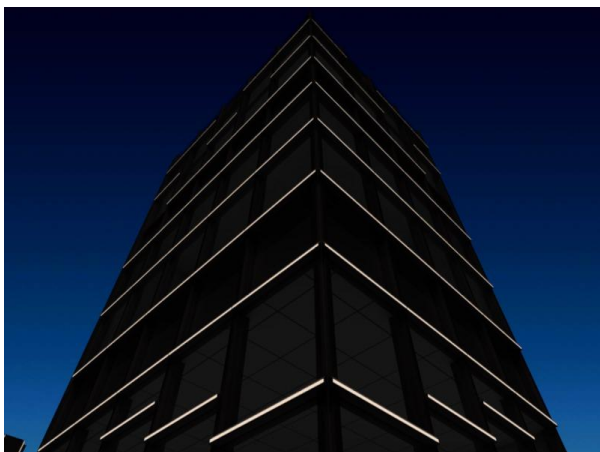


BLUE



・無目搭載型

標準



暖色

