

ALBEAM SYSTEM

Revit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

●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 Revit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

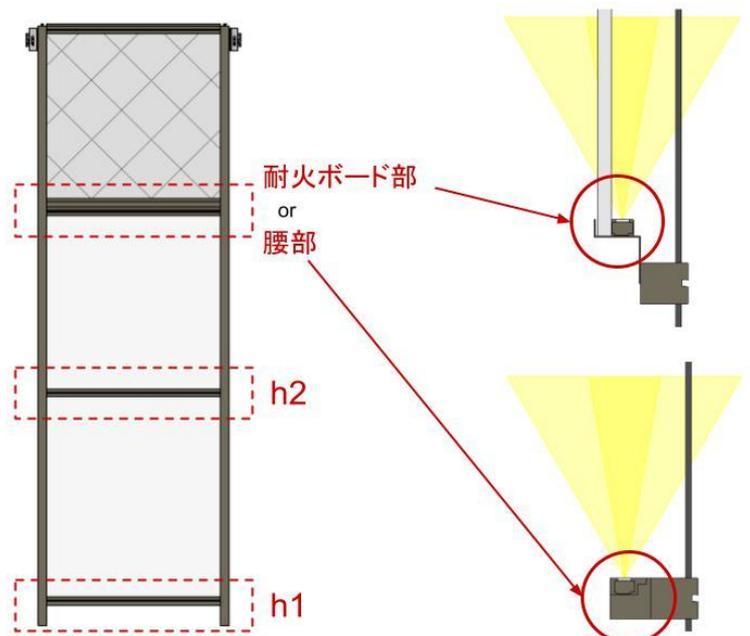
アルビームシステムの製品3つのタイプ(ラインタイプは2つの型)にカーテンウォール各部のデータがあります。



3.各種パラメータ

a.トランザムタイプ

グラフィックス	
*****照明 表示*****	
照明_h1_表示	<input checked="" type="checkbox"/>
照明_h2_表示	<input checked="" type="checkbox"/>
照明_腰部_表示	<input checked="" type="checkbox"/>
照明_耐火ボード_表示	<input checked="" type="checkbox"/>
*****照明タイプ 開口部 h1*****	
フレームウォッシュ_開口部_h1	<input checked="" type="checkbox"/>
シーリングウォッシュ_開口部_h1	<input type="checkbox"/>
ガラスウォッシュ_開口部_h1	<input type="checkbox"/>
*****照明タイプ 開口部 h2*****	
段窓: フレームウォッシュ_開口部_h2	<input type="checkbox"/>
段窓: シーリングウォッシュ_開口部_h2	<input checked="" type="checkbox"/>
段窓: ガラスウォッシュ_開口部_h2	<input type="checkbox"/>
*****照明タイプ 腰部*****	
フレームウォッシュ_腰部	<input type="checkbox"/>
シーリングウォッシュ_腰部	<input type="checkbox"/>
ガラスウォッシュ_腰部	<input checked="" type="checkbox"/>
*****最上部 形式*****	
腰部あり	<input checked="" type="checkbox"/>
*****陽子 切替*****	



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。(前ページの図参照)

耐火ボード有りの場合は耐火ボード部、無しの場合は腰無目の照明の表示・非表示が切り替えられる。

②. 照明の種類切替

各無目の照明の種類が切り替えられる。(耐火ボード部はフレームウォッシュ固定)

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。

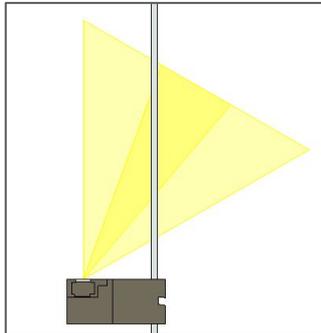
チェックボックスは 必ず一種類にチェック を入れること。

※フレームウォッシュとシーリングウォッシュのチェックを外すとグラスウォッシュにチェックが入る。

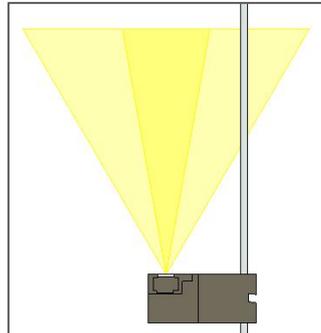
フレームウォッシュ_開口部_h1	<input type="checkbox"/>
シーリングウォッシュ_開口部_h1	<input type="checkbox"/>
グラスウォッシュ_開口部_h1	<input checked="" type="checkbox"/>

照明の種類は断面で確認することができる。

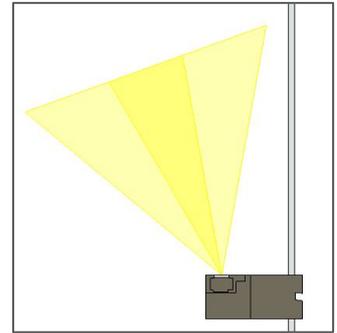
グラスウォッシュ



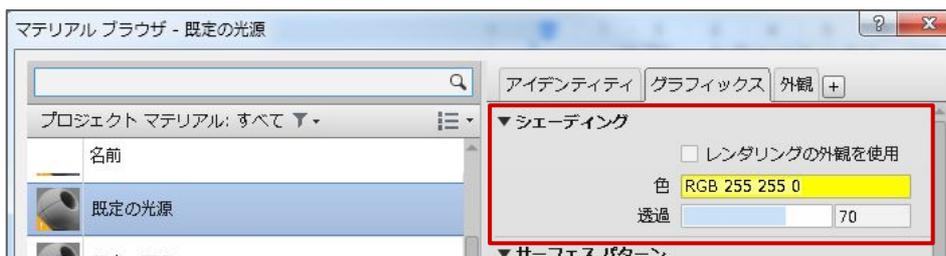
フレームウォッシュ



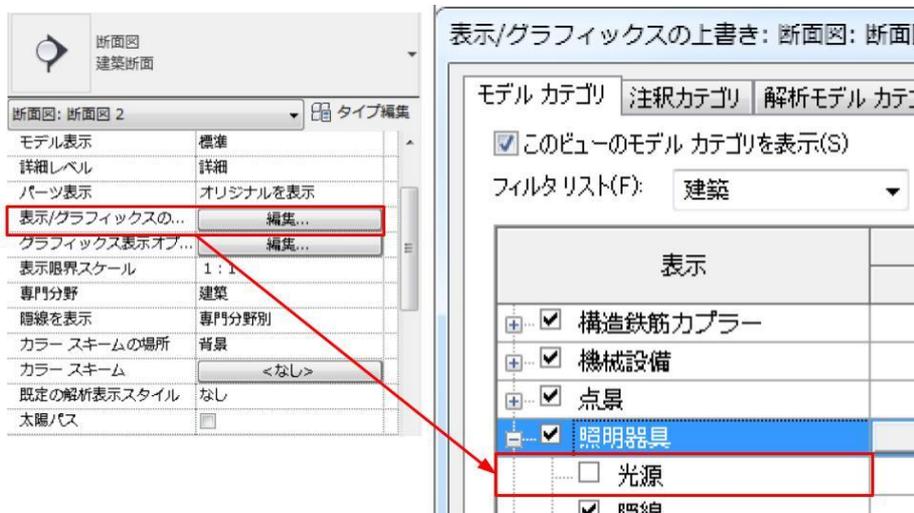
シーリングウォッシュ



※表示される光源の色は "既定の光源" のシェーディングに依存する。



※光源の表示は各ビューで光源のカテゴリにチェックを入れる(デフォルトはチェックが外れている)



b.ブラケットタイプ

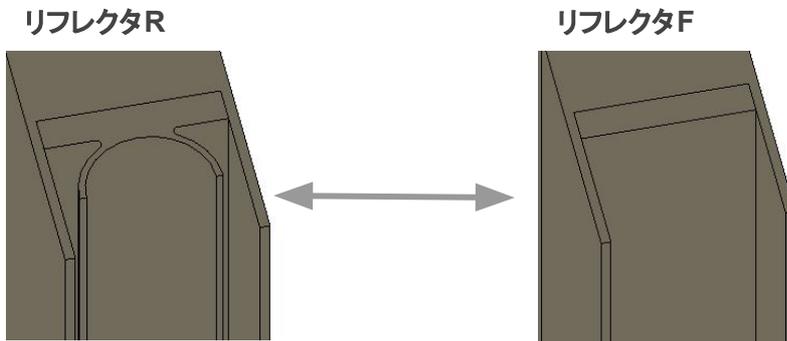
グラフィックス	
*****照明関係*****	
リフレクタ_Rタイプ	<input checked="" type="checkbox"/> ①
リフレクタ_Fタイプ	<input type="checkbox"/>
照明L_側面 (出隅)	<input checked="" type="checkbox"/> ②
照明L_正面	<input checked="" type="checkbox"/>
照明R_側面 (出隅)	<input checked="" type="checkbox"/>
照明R_正面	<input checked="" type="checkbox"/>
*****障子 切替*****	
⋮	
寸法	
*****ブラケットライトパラメータ*****	
ブラケットライト高さ(方立下端から)	150.0 ③

④ 最上部のみ.

グラフィックス	
*****照明関係*****	
ブラケットライト上向き	<input type="checkbox"/>

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

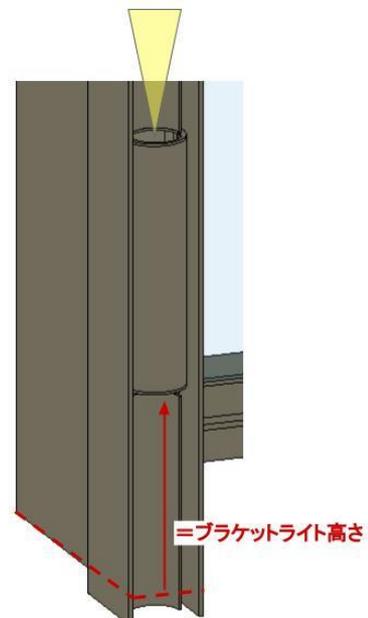
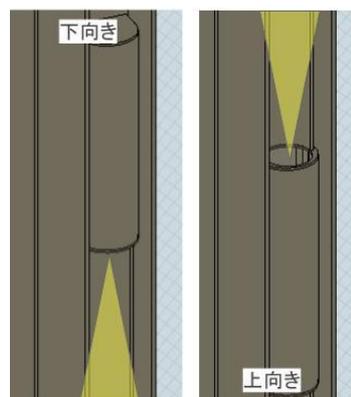
左右の方立面に取り付けるブラケットライトの表示・非表示が切り替えられる。
また、方立のタイプを出隅にした場合は正面と側面それぞれの表示表示・非表示が切り替えられる。

③.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)

④.ブラケットライトの向きの切替

最上部のみ、ブラケットライトを上向き or 下向きに切り替えられる。



c. ラインタイプ

方立搭載型

無目搭載型

グラフィックス		グラフィックス	
*****照明 表示*****		*****照明 表示*****	
照明L_正面	<input checked="" type="checkbox"/>	一段目	<input checked="" type="checkbox"/>
照明L_側面 (出隅)	<input checked="" type="checkbox"/>	段窓: 中間	<input checked="" type="checkbox"/>
照明R_正面	<input checked="" type="checkbox"/>	二段目	<input checked="" type="checkbox"/>
照明R_側面 (出隅)	<input checked="" type="checkbox"/>		

マテリアル / 仕上	
材質 (ポリカーボネート板)	LINE type_方立搭載型

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. 照明のマテリアルを選択

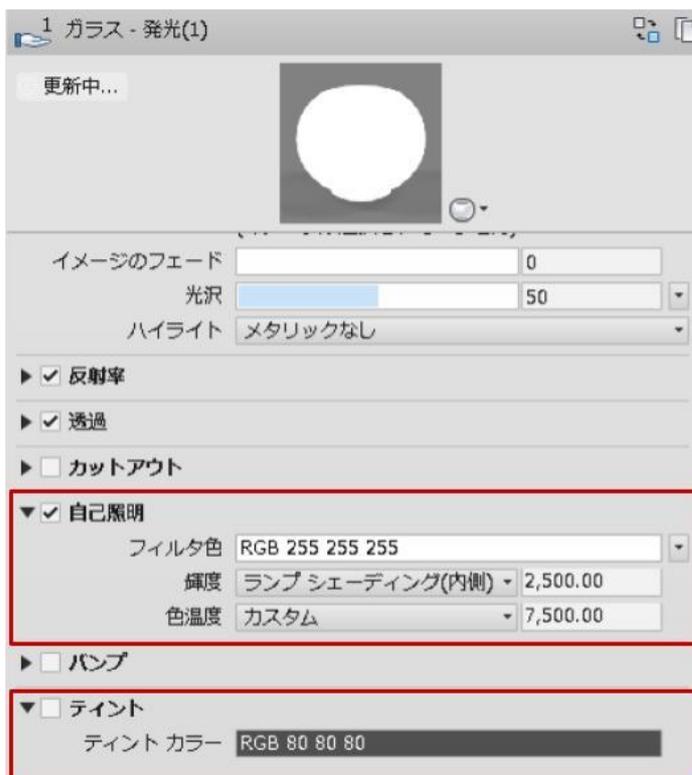
ラインタイプのみ、照明の性質がマテリアルに依存する。

そのため、照明の色等はマテリアル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

・自己照明の色温度の変更もしくは、ティントにチェックをいれてティントカラーを指定

※マテリアルは必ず自己照明にチェックを入れること。



4.レンダリング

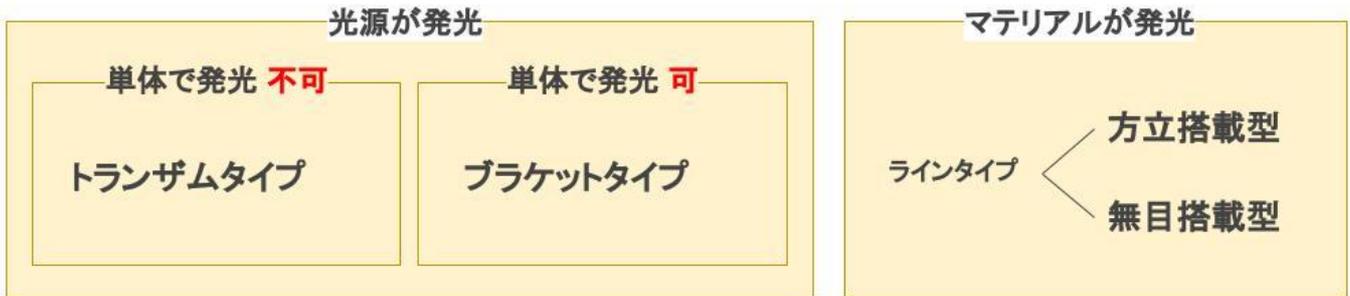
a.各タイプの光源について

各タイプで使用している光源が異なるため、下図参照。

トランザムタイプのみ、他の光源の配置が必要。

他の光源がない場合、レンダリング時にトランザムタイプの光源は発光しないため、注意。

ラインタイプの照明の調整は前項を参照。



b.レンダリングサンプル

①.トランザムタイプ

ガラスウォッシュ (4,000K)



シーリングウォッシュ (4,000K)



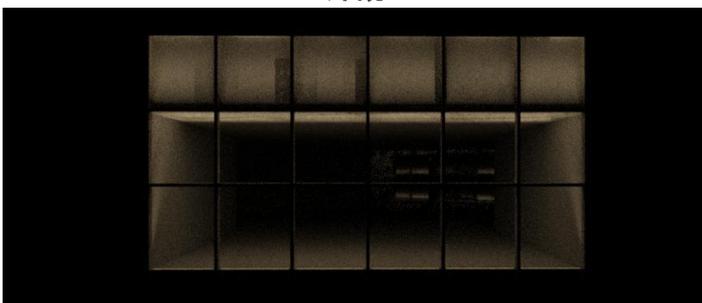
フレームウォッシュ (4,000K)



フレームウォッシュ (3,000K)



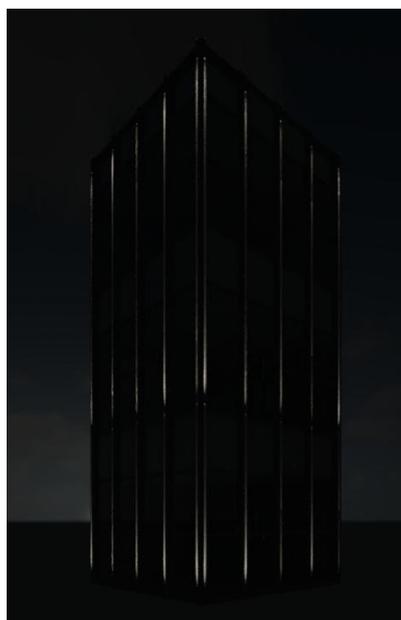
外観



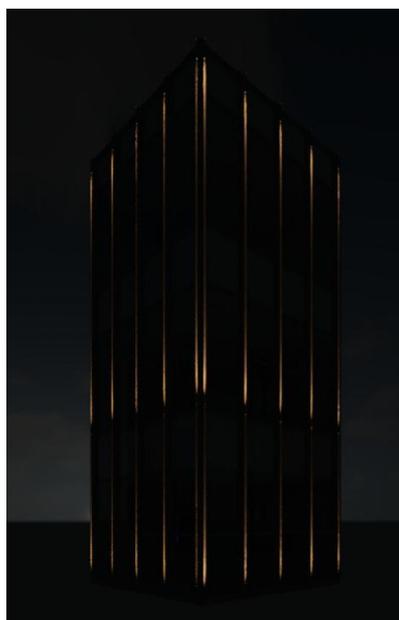
b.レンダリングサンプル

②.ブラケットタイプ

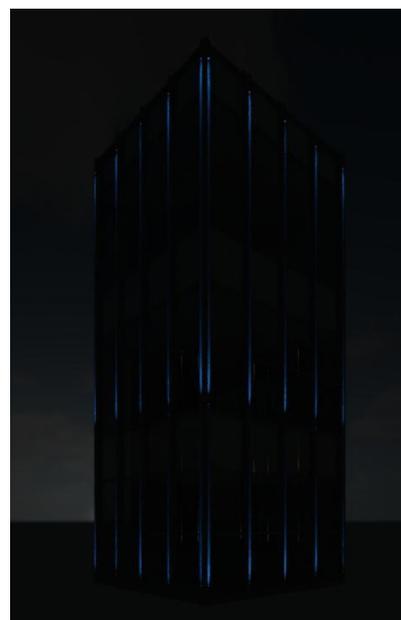
6,500K



3,000K



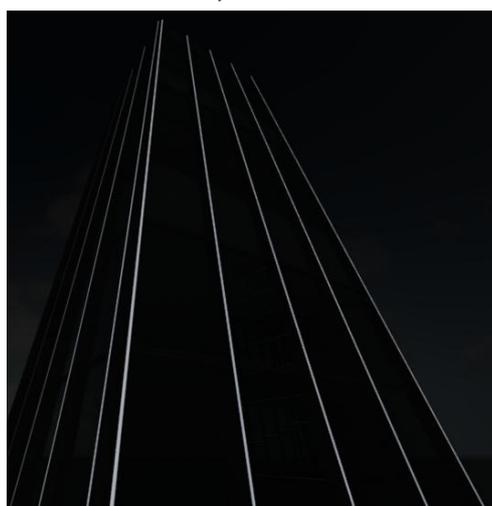
BLUE



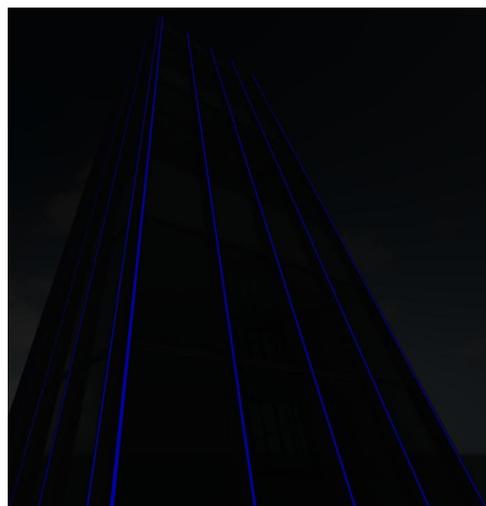
③.ラインタイプ

・方立搭載型

7,500K



BLUE



・無目搭載型

7,500K



2,500K

