

シートレイヤを作成する

SCENE_DATA_01.vwx (完成版 : SCENE_DATA_01_after.vwx)

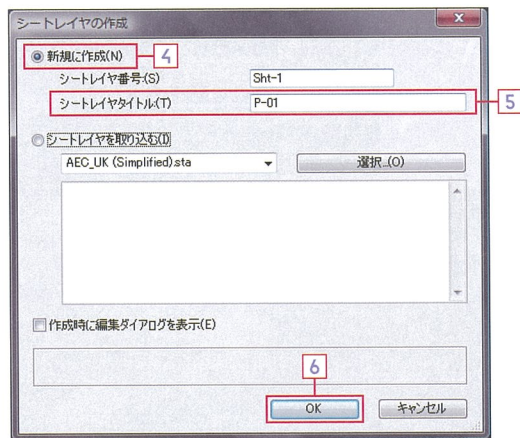
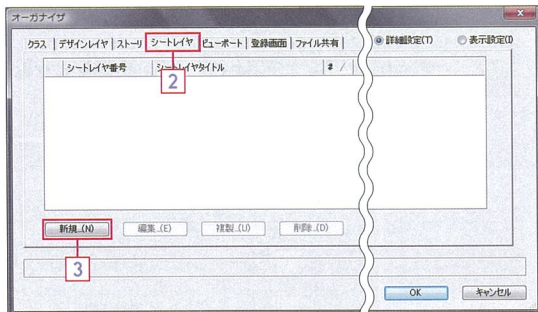


Vectorworksで作成した図面やパースなどを1枚の用紙にまとめてプレゼンボードにするには、シートレイヤを使用します。シートレイヤ上にビューポートと呼ばれる枠を作成し、各ビューポートに表示するレイヤやクラス、レンダリング手法などを細かく設定します。ここでは、図のようなプレゼンボードを作成するために、まずシートレイヤを作成します。

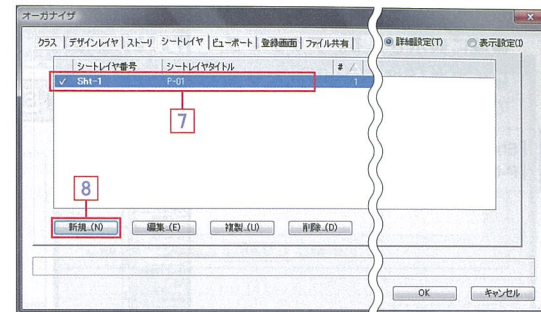
プレゼンボード用のシートレイヤを作成する

A2ヨコの用紙に印刷するためのシートレイヤを作成します。

- 1 P.38の手順2と同様にして、[オーガナイザ]ダイアログを表示する。
- 2 [シートレイヤ]タブをクリックする。
- 3 [新規]をクリックする。
- 4 [シートレイヤ]ダイアログの[新規に作成]を選択する。
- 5 [シートレイヤタイトル]に「P-01」と入力する。
- 6 [OK]をクリックして、ダイアログを閉じる。



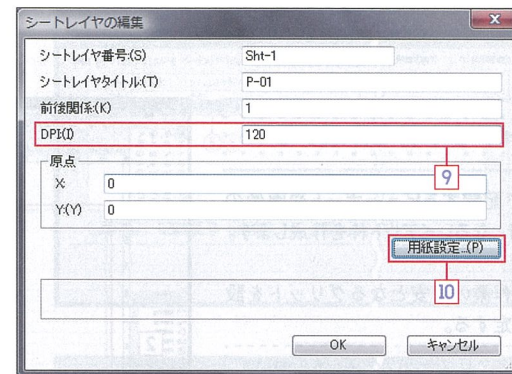
- 7 [オーガナイザ]ダイアログに「P-01」というタイトルのシートレイヤが作成されていることを確認し、このシートレイヤを選択する。
- 8 [編集]をクリックする。



- 9 [シートレイヤの編集]ダイアログの[DPI]に「120」と入力する。

[DPI]は、このシートレイヤを印刷する際の解像度を表します。通常のインクジェットプリンタで印刷する場合は、150~200dpi程度で十分です。高品位印刷をする場合は、300dpi以上に設定します。

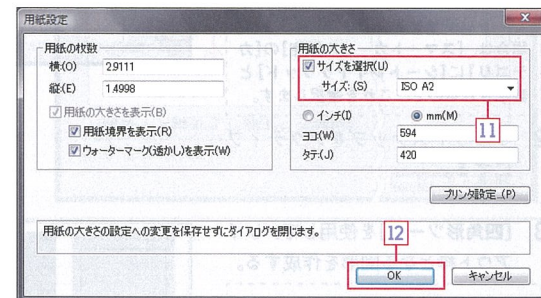
- 10 [用紙設定]をクリックする。



- 11 [用紙設定]ダイアログの[サイズを選択]にチェックを入れ、[サイズ]から[ISO A2]を選択する。

用紙設定についてはP.26を参照してください。

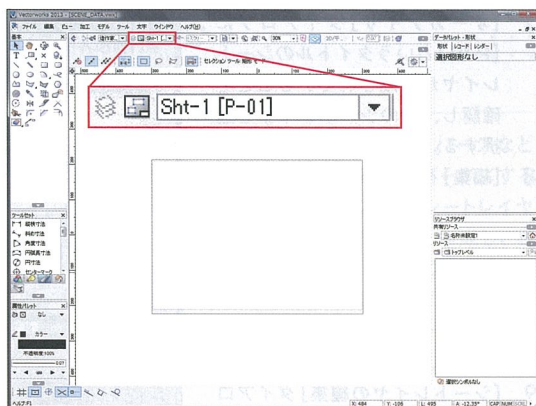
- 12 [OK]をクリックして、すべてのダイアログを閉じる。



(続く)

13 シートレイヤが作成され、図面領域に表示される。アクティブレイヤが【Sht-1 [P-01]】となっていることを確認する。

「Sht-1」はシートレイヤのシート番号、「P-01」はシートレイヤのタイトルです。

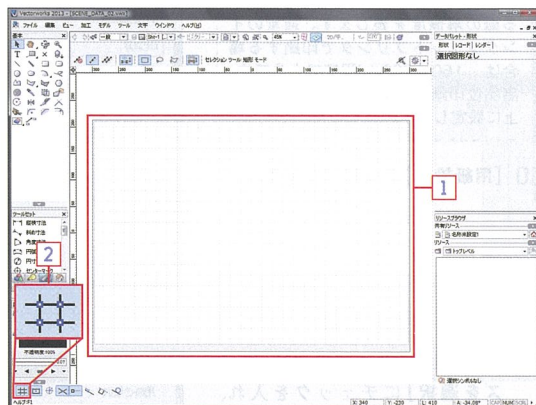


レイアウト枠を作成する

後で配置するビューポートや画像の背景となるレイアウト枠を作成します。

1 作業の目安となるグリッドを設定する。

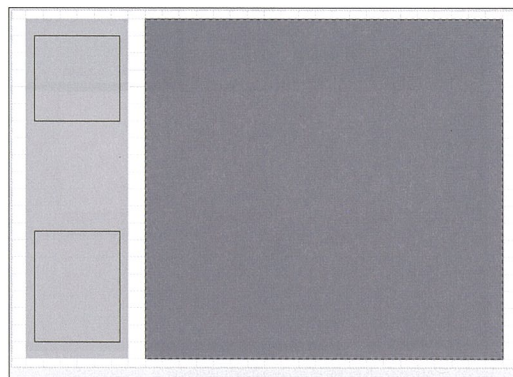
ここではスナップグリッドの間隔を10、レファレンスグリッドの間隔を20としています。グリッドの設定については、P.25を参照してください。シートレイヤをアクティブにしている場合は、[スマートカーソル設定]の[カテゴリ]に[シートレイヤグリッド]と表示されるので、これを選択します。



2 グリッドスナップをアクティブにする。

3 [四角形ツール]を使用して、レイアウト枠となる図形を作成する。

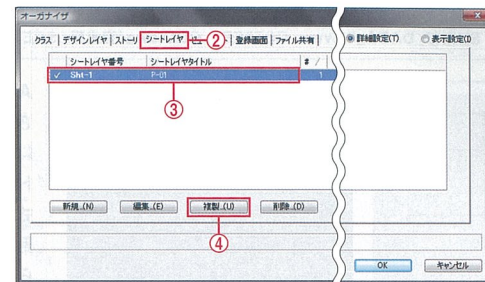
この図形は[一般]クラスとして作成することをお勧めします。図形の大きさや線/面の属性は自由に設定して構いません。



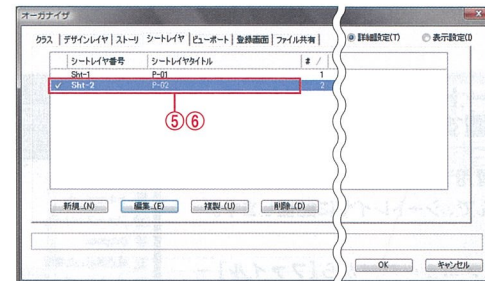
ポイント シートレイヤを複製する

複数枚のプレゼンボードをすべて同じレイアウトデザインで作成する場合は、基本となるシートレイヤを1つ作成し、それを[オーガナイザ]ダイアログで複製すると効率的です。たとえば、既存の【Sht-1】シートレイヤを3枚複製するには次のようにします。

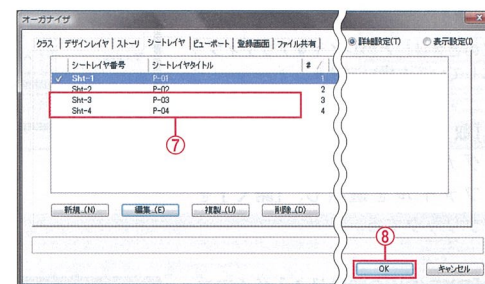
- ① P.38の手順2と同様にして、[オーガナイザ]ダイアログを表示する。
- ② [シートレイヤ]タブをクリックする。
- ③ [Sht-1]シートレイヤを選択する
- ④ [複製]をクリックする。



- ⑤ [Sht-2]シートレイヤが作成される。
- ⑥ P.277の手順7、8と同様にして[シートレイヤの編集]ダイアログを表示し、[Sht-2]シートレイヤのシートレイヤタイトルを「P-02」に変更する(シートレイヤ番号は自動的に採番されるので、変更する必要はない)。

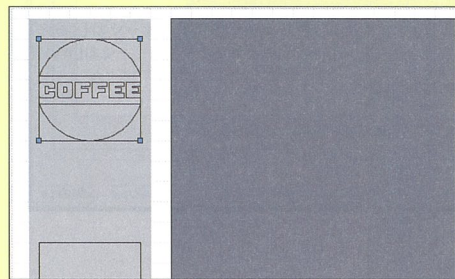


- ⑦ 同様にして、[Sht-3]、[Sht-4]シートレイヤを作成し、シートレイヤタイトルを適宜変更する。
- ⑧ [OK]をクリックして、ダイアログを閉じる。



10-02 アートワークを配置する

SCENE_DATA_02.vwx、COFFEE_LOGO.dwg (完成版: SCENE_DATA_02_after.vwx)



Adobe Illustratorなどのドローソフトで作成されたアートワークを取り込んで、シートレイヤに配置できます。通常、Vectorworksでアートワークを取り込むときはEPS形式かDWG形式を使用しますが、正確性という点ではDWG形式のほうがお勧めです。ドローソフト側からDWG形式のファイルを書き出せる場合は、DWG形式を使用しましょう。

アートワークを取り込んで配置する

練習用ファイルにアートワークを取り込んで、シートレイヤに配置します。

- 1 メニューバーから[ファイル]—[取り込む]—[DXF/DWG(単一)]を選択する。

このときは、どのレイヤをアクティブにしても構いません。

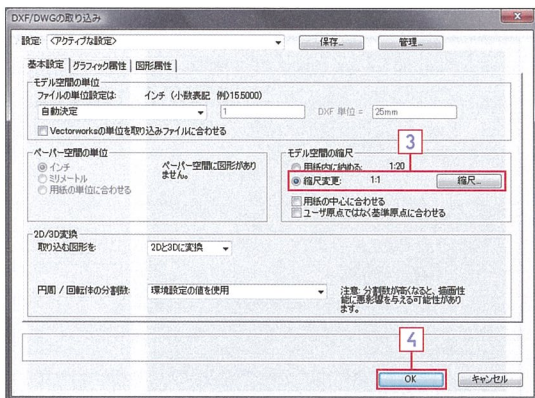
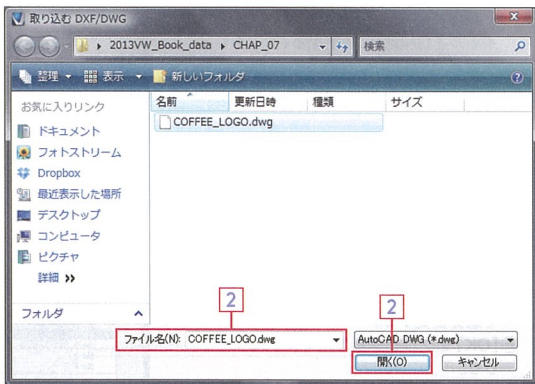
- 2 [取り込む DXF/DWG]ダイアログから「COFFEE_LOGO.dwg」ファイルを選択し、[開く]をクリックする。

- 3 [DXF/DWG取り込み]ダイアログの[モデル空間の縮尺]の[縮尺変更]を選択する。

ここでは1:1の尺度で取り込みます。尺度を変更する場合は、[縮尺]をクリックします。縮尺についてはP.37も参照してください。

- 4 [OK]をクリックして、ダイアログを閉じる。

同様の方法で、他のCADアプリケーションから書き出したDXF/DWG形式のデータを取り込むことができます。

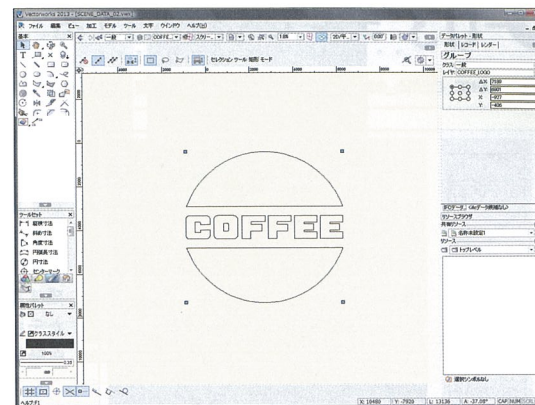


- 5 [COFFEE_LOGO]レイヤが作成され、アートワークが取り込まれる。

図は他のレイヤを非表示にした状態です。

- 6 アートワークをグループ化する。

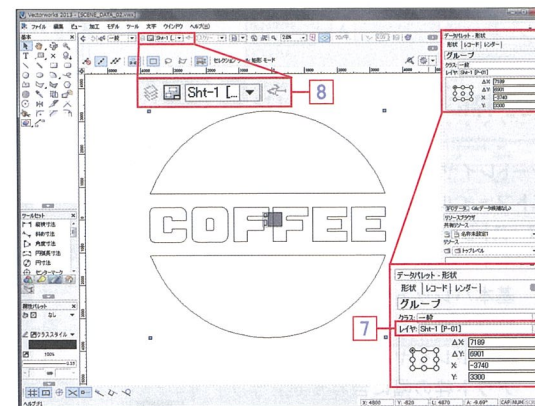
グループ化についてはP.116を参照してください。グループ化しておくことで拡大/縮小するときに扱いやすくなります。



- 7 アートワークを選択し、データパレットの[レイヤ]から[Sht-1 [P-01]]を選択して、アートワークを[Sht-1]シートレイヤに移動する。

- 8 [Sht-1]シートレイヤをアクティブレイヤにし、アートワークが配置されていることを確認する。

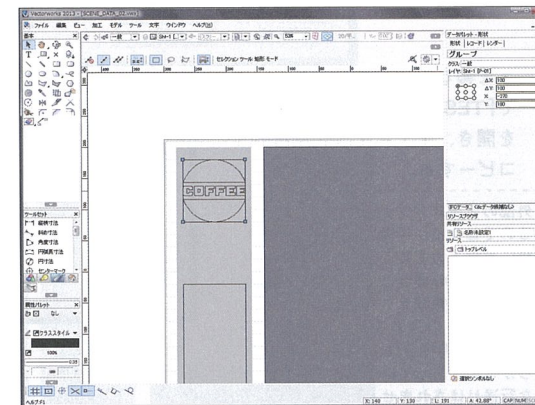
1:1の縮尺で取り込んだため、現時点ではレイアウト枠に対してアートワークが非常に大きくなっています。



- 9 アートワークを縮小し、レイアウト枠の適切な位置に移動する。

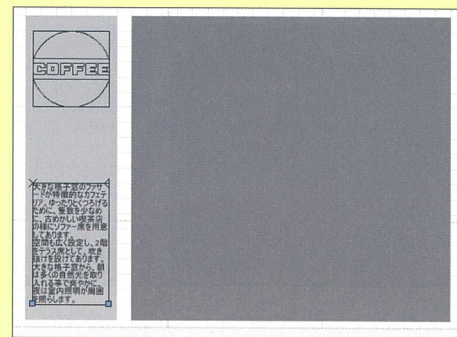
アートワークのサイズを変更する方法については、P.82を参照してください。

アートワークの取り込み時に作成された[COFFEE_LOGO]レイヤはもう不要なので削除できます。レイヤを削除するには、[オーガナイザ]ダイアログでそのレイヤを選択して[削除]をクリックします。



10-03 テキストを配置する

SCENE_DATA_03.vwx, TEST_TEXT.txt(完成版: SCENE_DATA_03_after.vwx)

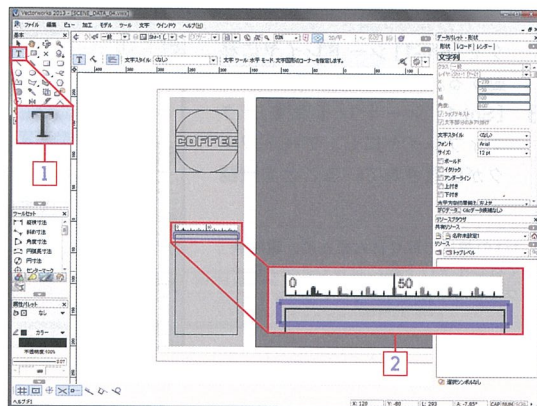


シートレイヤにある程度長いテキストを配置するときは、基本パレットの[文字ツール]を使用して文字枠を作成し、あらかじめ用意しておいたテキストをそこにコピー＆ペーストすると効率的です(直接入力もできます)。文字枠を作成するときは、幅のみを設定します。ペーストしたテキストが文字枠の幅に収まらない場合は、自動的に次の行に送られます。

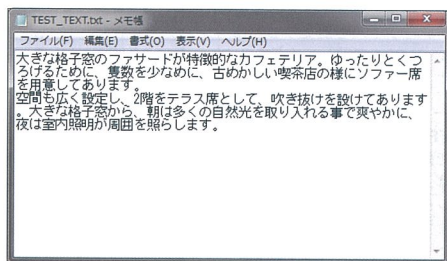
文字枠にテキストを取り込む

シートレイヤに文字枠を作成し、テキストファイルからテキストをコピー＆ペーストします。

- 1 基本パレットの[文字ツール]をクリックする。
- 2 シートレイヤの左下にあるレイアウト枠の幅に合わせてドラッグする。文字枠が作成される。



- 3 メモ帳などのテキストエディタで「TEST_TEXT.txt」ファイルを開き、全テキストを選択してコピーする。

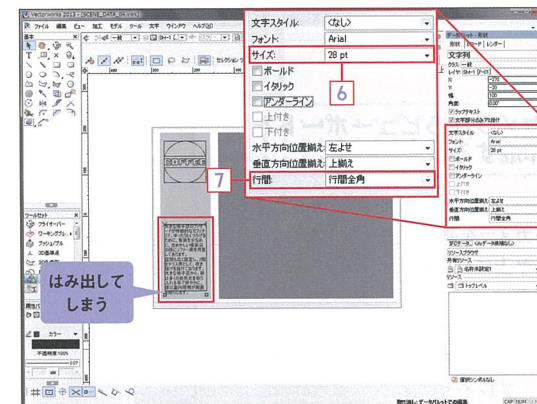
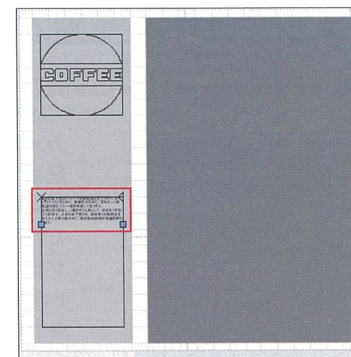


外部のテキストファイルからコピーするのではなく、手順2で作成した文字枠に直接入力することもできます。短いテキストの場合は、文字枠を作成せずに、作図領域をクリックして、すぐにテキストの入力を始めてもよいでしょう(この場合は、文字枠の幅があらかじめ決まっていないので、自動的に行送りはされません)。

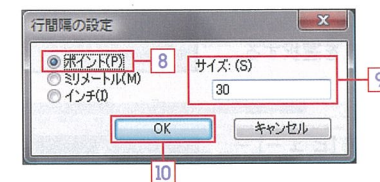
- 4 Vectorworksに戻り、文字枠を選択した状態で、メニューバーから[編集]ー[ペースト]を選択する。文字枠にテキストが配置される。
- 5 [Esc]キーを押してテキスト編集モードを終了する。

このままでは文字が小さすぎるので、文字サイズを大きくし、行間を調整します。

- 6 データパレットの[サイズ]から[28pt]を選択する。文字が大きくなるが、枠からはみ出してしまう。
- 7 データパレットの[行間]から[行間指定]を選択する。

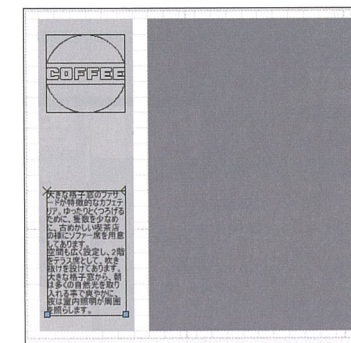


- 8 [行間隔の設定]ダイアログで[ポイント]を選択する。
- 9 [サイズ]に「30」と入力する。
- 10 [OK]をクリックして、ダイアログを閉じる。



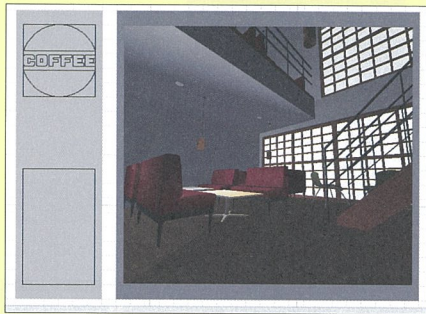
- 11 テキストがレイアウト枠にちょうど収まることを確認する。

このレイアウト枠は、テキスト配置の目安として用意したもので、デザイン的に不要であれば、テキストの取り込み後に削除しましょう。



10-04 カメラビューを配置する

SCENE_DATA_04.vwx (完成版: SCENE_DATA_04_after.vwx)

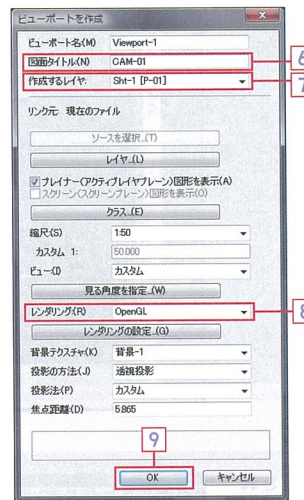
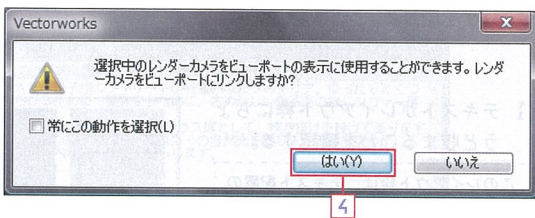
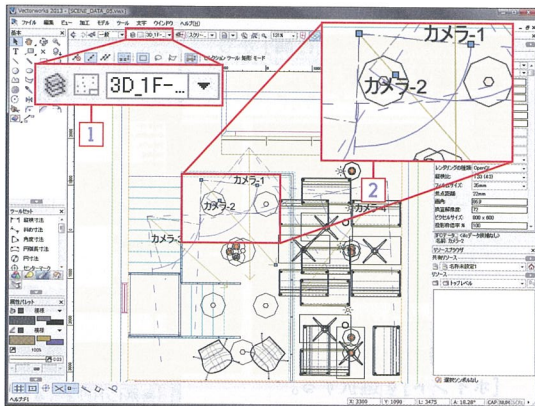


カメラの視点から見たパースをシートレイヤに配置するには、現在配置されているカメラを基にしてビューポートを作成します。基になったカメラ自体はなくなります。すべての設定がビューポートに引き継がれます。ビューポートの作成後、縦横比や大きさをレイアウト枠に合わせて調整します。

カメラからビューポートを作成する

[3D_1F_2F]レイヤに配置されているカメラを基にして、[Sht-1]シートレイヤ上に新しいビューポートを作成します。

- 1 [3D_1F_2F]レイヤをアクティブレイヤにする。
- 2 複数のカメラが配置されているので、「カメラ-2」というラベルが付いているカメラを選択する。
- 3 メニューバーから[ビュー] - [ビューポートを作成]を選択する。
- 4 警告ダイアログが表示されるので[はい]をクリックする。
- 5 図面領域がカメラのプレビューに切り替わり、[ビューポートを作成]ダイアログが表示される。



- 6 [図面タイトル]に「CAM-01」と入力する。
- 7 [作成するレイヤ]から[Sht-1 [P-01]]を選択する。
- 8 [レンダリング]から[OpenGL]を選択する。

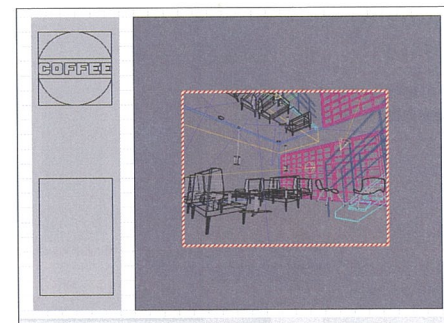
この時点では、レンダリング時間の短い[OpenGL]を選択します。後で高品質のレンダリング手法に変更します。

- 9 [OK]をクリックして、ダイアログを閉じる。

[ビューポートを作成]ダイアログには、手順2で選択したカメラのレイヤ/クラスの表示設定や縮尺が反映されています。特別な理由がない限り、設定を変更する必要はありません。

- 10 [Sht-1]シートレイヤがアクティブになり、カメラの視点を反映したビューポートが配置される。

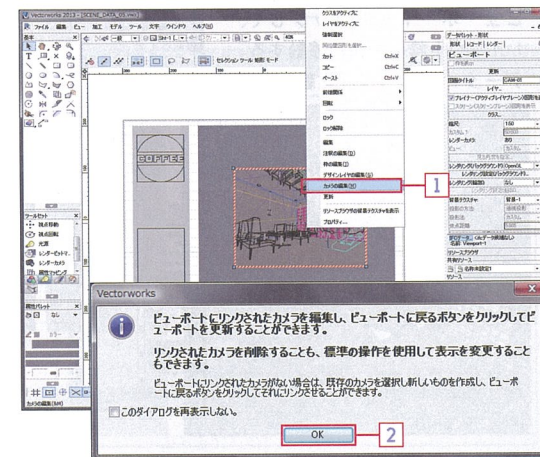
この時点では、ビューポート内のパースはワイヤーフレームで表示されます。図では、ビューポートの位置をレイアウトの真真中に移動しています。



ビューポートを調整する

レイアウト枠にちょうど収まるように、ビューポートの縦横比や大きさを調整します。

- 1 ビューポートを右クリックし、[カメラの編集]を選択する。
- 2 警告ダイアログが表示されるので、[OK]をクリックして閉じる。

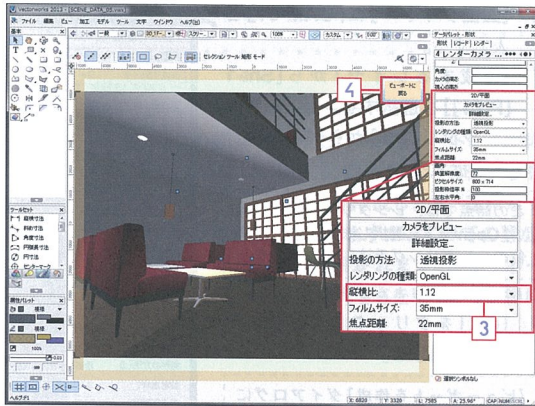


(続く)

3 カメラ編集モードになる。データパレットの[縦横比]から[1.12]を選択する。

ここでデータパレットの[詳細設定]をクリックすると、カメラのアンクル調整ができます。各設定についてはP.256を参照してください。

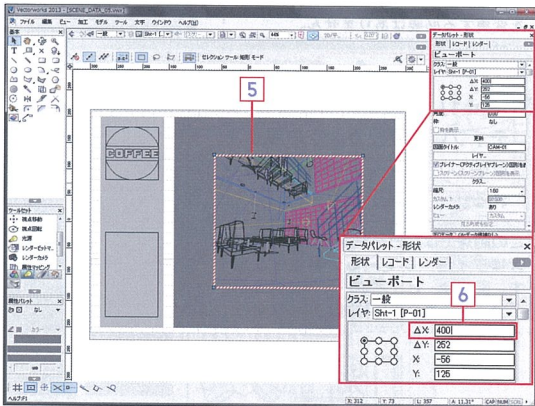
4 [ビューポートに戻る]をクリックする。



5 ビューポートの比率が変更されていることを確認する。

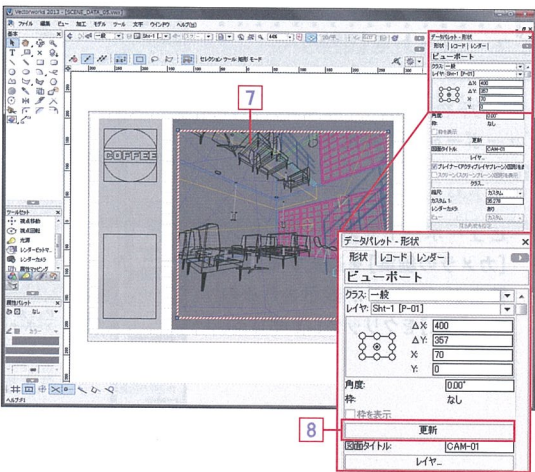
6 データパレットの[ΔX]に「400」と入力する。ビューポートが拡大される。

ビューポートの縦横比は維持されるので、[ΔY]の値も自動的に変更されます。



7 ビューポートをドラッグして、レイアウト枠の中央に移動する。

8 データパレットの[更新]をクリックする。

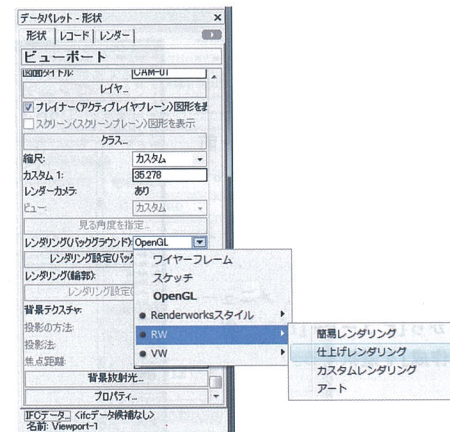


9 ビューポートがOpenGLでレンダリングされる。



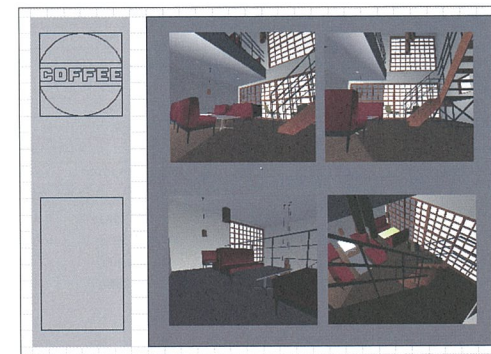
ポイント ビューポートのレンダリング手法を変更する

ビューポートのレンダリング手法を変更するには、データパレットの[レンダリング(バックグラウンド)]から選択します。ただし、この方法で高品質のレンダリング手法に切り替えると、処理に時間がかかることがあります。動作が遅くなってしまう場合は、パースを画像として書き出し(P.260を参照)、その画像をシートレイヤに配置する(P.294を参照)方法を使うことをお勧めします。



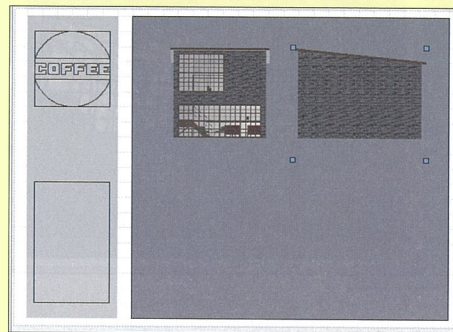
ポイント 複数のカメラからビューポートを作成する

さまざまな視点のパースをシートレイヤに配置したい場合は、必要な数だけカメラを追加し、各カメラからビューポートを作成します。右に示す図は、4つのカメラからビューポートを作成した例です。この作例は、付録DVD-ROMに「SCENE_TEST_04_point.vwx」ファイルとして収録されています。



10-05 デザインレイヤのビューを配置する

SCENE_TEST_05.vwx (完成版: SCENE_DATA_05_after.vwx)

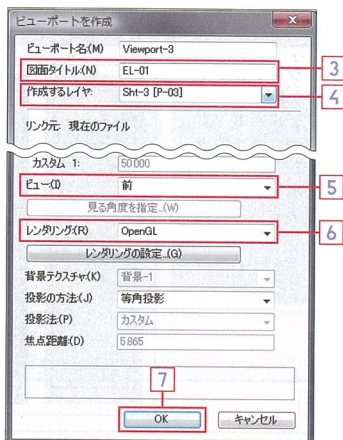
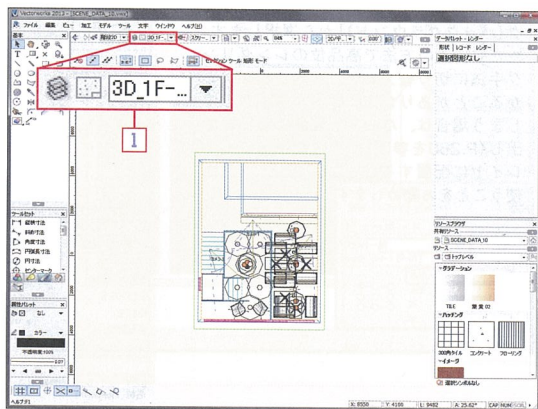


カメラを使わずに、デザインレイヤからビューポートを作成することもできます。この場合は、Vectorworksに用意されている[2D/平面]、[右]、[前]、[斜め右]などのビューをビューポートに表示することになります。ここでは、建物を前および右から見たビューをシートレイヤに配置してみます。

ビューポートを作成する

[Sht-3]シートレイヤ上に、建物を前から見たビューポートを作成します。

- [3D_1F-2F]レイヤをアクティブレイヤにする。
- 何も選択しない状態で、メニューバーから[ビュー]-[ビューポートを作成]を選択する。
- [ビューポートを作成]ダイアログの[図面タイトル]に「EL-01」と入力する。
- [作成するレイヤ]から[Sht-3 [P-03]]を選択する。
- [ビュー]から[前]を選択する。
- [レンダリング]から[OpenGL]を選択する。
- [OK]をクリックして、ダイアログを閉じる。



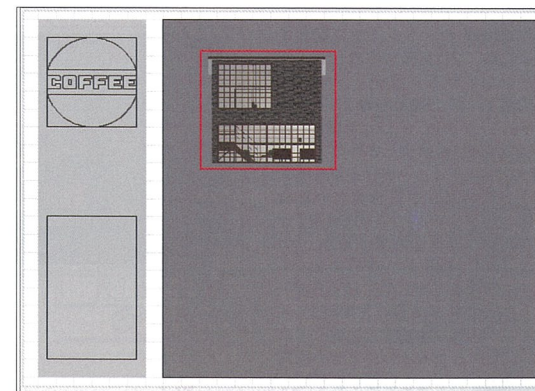
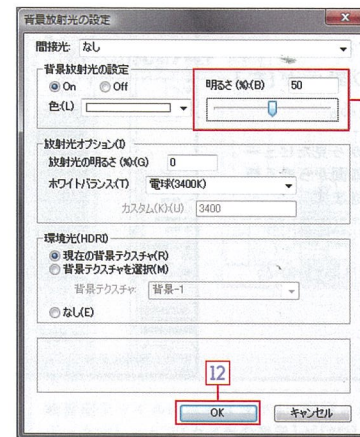
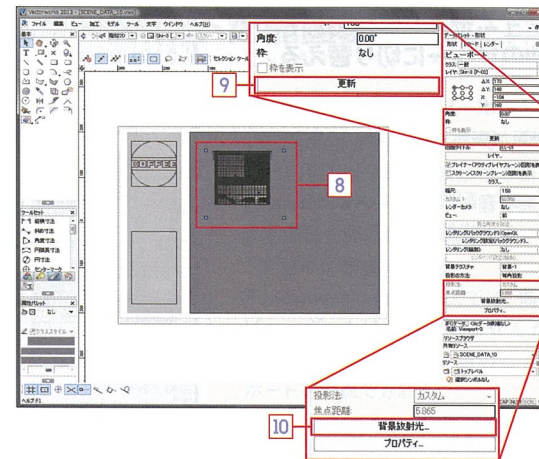
- [Sht-3]シートレイヤに前から見た立面図のビューポートが配置される。
- データパレットの[更新]をクリックして、ビューポートをレンダリングする。

図では、ビューポートの位置を左上に移動しています。以降、ビューポートの設定を変更するたびに[更新]をクリックして、最新のレンダリング結果を確認するようにしてください。

- データパレットの[背景放射光]をクリックする。

- [背景放射光]ダイアログの[明るさ]に「50」と入力する。
- [OK]をクリックして、ダイアログを閉じる。

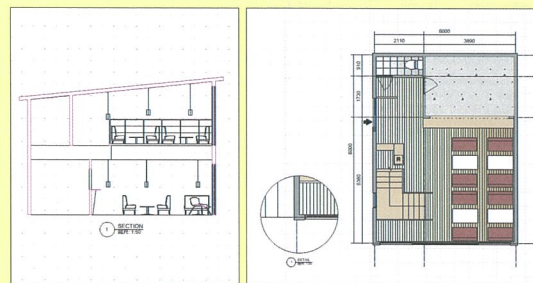
- ビューポートの背景が明るくなる。



(続く)

10-06 断面/詳細ビューポートを配置する

SCENE_DATA_06.vwx (完成版: SCENE_DATA_06_after.vwx)

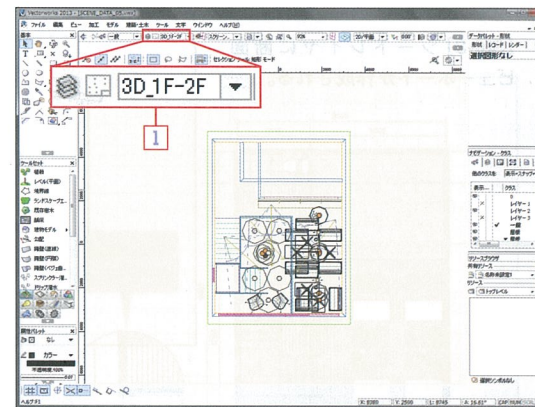


Vectorworksデザインシリーズでは、3D形状の断面を表示する断面ビューポートや、図面の一部を拡大して詳細を表示する詳細ビューポートを簡単に作成できます。Fundamentalsシリーズでは、断面ビューポートは作成できませんが、詳細ビューポートと同様のビューポートを作成できます。

断面ビューポートを作成する

建物のモデルを任意の面で切断した断面ビューポートを[Sht-3]シートレイヤに配置します(デザインシリーズのみ)。

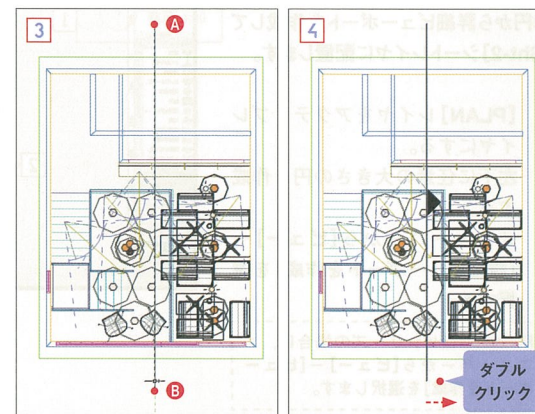
- 1 [3D_1F_2F]レイヤをアクティブレイヤにする。
- 2 メニューバーから[ビュー] - [断面ビューポートを作成]を選択する。



練習用ファイルにはカメラが4つ配置されていますが、いずれもデータパレットで[カメラの表示]が[2D]に設定されています。これにより、カメラが断面ビューに表示されなくなります。

- 3 建物の中央を縦断するように、点A、Bをクリックする。
- 4 マウスを右方向に移動し、黒い三角形が右を向いた位置でダブルクリックする。

手順3で指定した線が切断面となり、黒い三角形の方向を見た状態の断面ビューポートが作成されます。

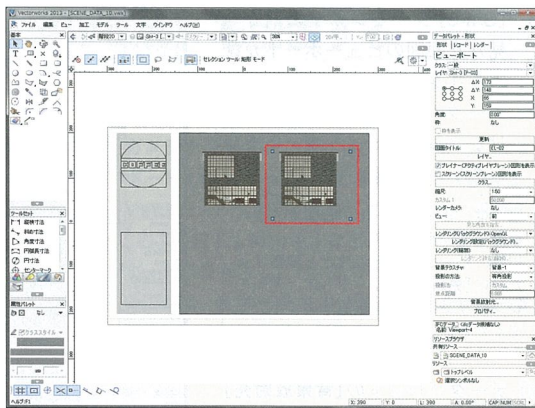


(続く)

ビューポートを複製して他のビューに切り替える

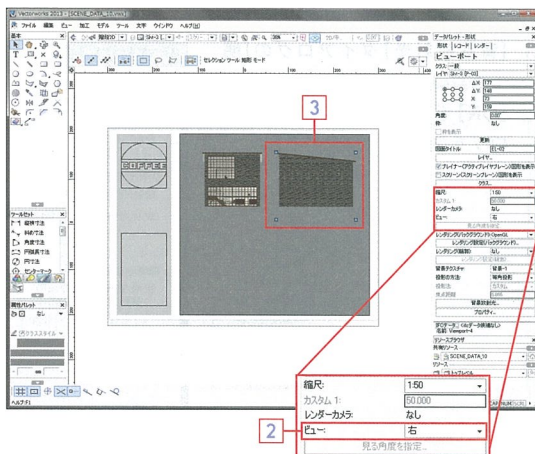
ビューポートを複製して、右から見た側面が表示されるようにします。

- 1 現在配置されているビューポートを複製し、右方向に移動する。



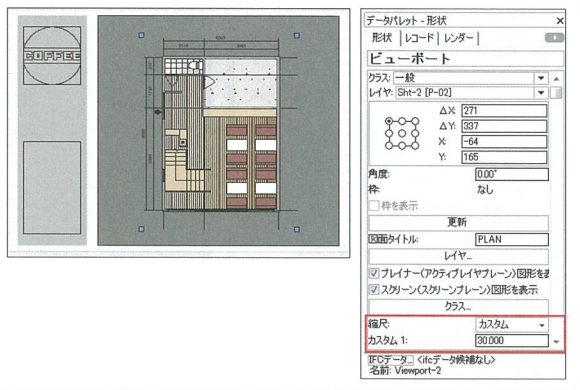
- 2 複製したビューポートを選択し、データパレットの[ビュー]から[右]を選択する。
- 3 ビューポートの表示が[右]ビューに切り替わる。

同様に、後ろと左から見たビューポートを作成すれば、四面から成る簡易的な立面図が作成できます。

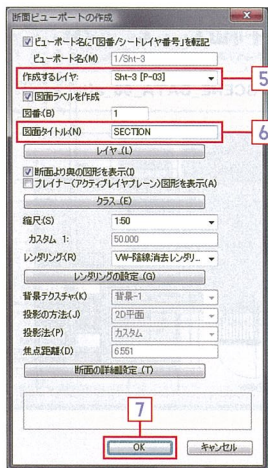


ポイント 2D図面をシートレイヤに配置する

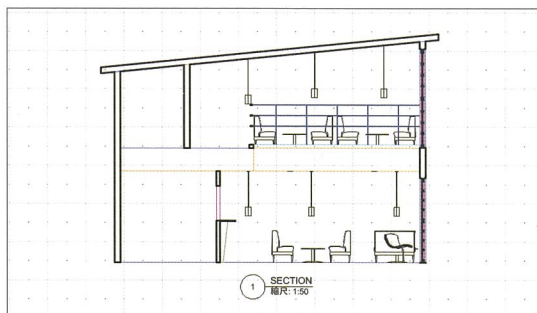
2D図面をシートレイヤに配置するには、2D図面を作成したデザインレイヤをアクティブにした状態で、P.288の手順2~7と同様にします(ただし、手順5では[2D/平面]を選択します)。作成されたビューポートがレイアウト枠の大きさに合わない場合は、データパレットの[縮尺]から適切な縮尺を選択するか、[カスタム]を選択し、下のフィールドに尺度を入力して、ビューポートの大きさを調整します(ビューポートの縮尺を変更しても、その基になったデザインレイヤの縮尺が変更されることはありません)。



- 5 [断面ビューポートの作成] ダイアログの[作成するレイヤ]から[Sht-3 [P-03]]を選択する。
- 6 [図面タイトル]に「SECTION」と入力する。
- 7 [OK]をクリックして、ダイアログを閉じる。



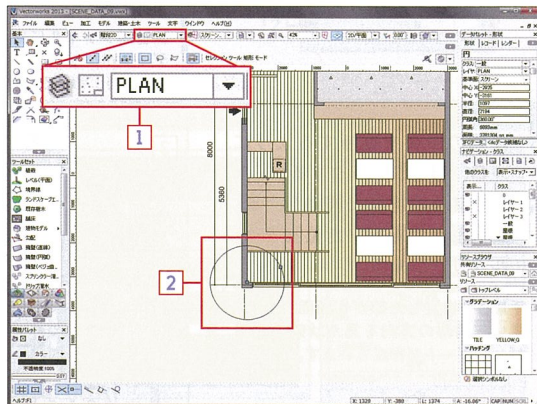
- 8 [Sht-3] シートレイヤに断面ビューポートが作成される。



詳細ビューポートを配置する

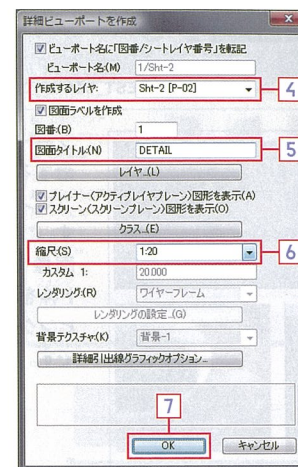
詳細を示したい部分に円を作成し、その円から詳細ビューポートを作成して[Sht-2]シートレイヤに配置します。

- 1 [PLAN] レイヤをアクティブレイヤにする。
- 2 左下に任意の大きさの円を作成する。
- 3 メニューバーから[ビュー] - [詳細ビューポートを作成]を選択する。



Fundamentalsシリーズの場合は、メニューバーから[ビュー] - [ビューポートを作成]を選択します。

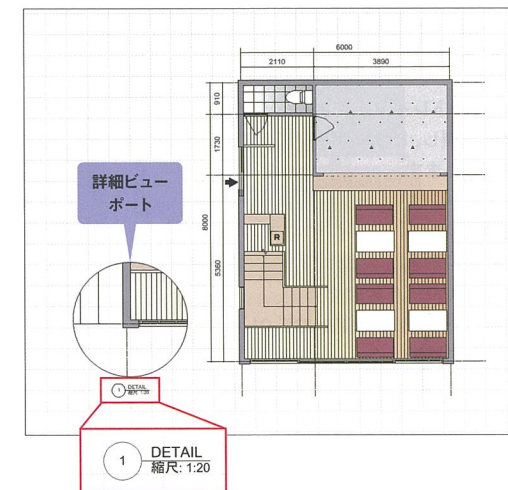
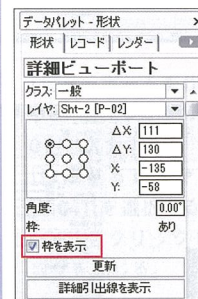
- 4 [詳細ビューポートを作成] ダイアログの[作成するレイヤ]から[Sht-2 [P-02]]を選択する。
- 5 [図面タイトル]に「DETAIL」と入力する。
- 6 [縮尺]から[1:20]を選択する。
- 7 [OK]をクリックして、ダイアログを閉じる。



- 8 [Sht-2] シートレイヤに詳細ビューポートが作成される。

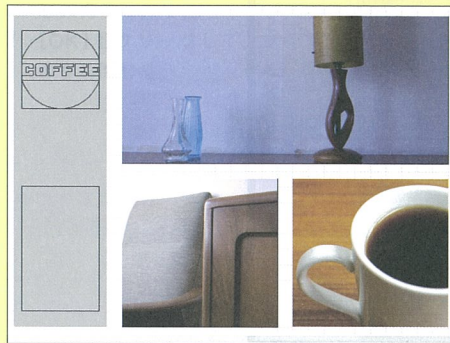
あらかじめ配置してある平面図のビューポートの尺度は1:30なので、詳細ビューポートは拡大表示となります。デザインシリーズでは詳細ビューポートの下に図面番号、図面タイトル、縮尺が表示されますが、Fundamentalsシリーズの場合は表示されません。

この作例のようにビューポートの境界線を表示したい場合は、データパレットの[枠を表示]にチェックを入れます。



10-07 画像を配置する

SCENE_DATA_07.vwx、TEST_IMAGE_01.jpg～TEST_IMAGE_03.jpg(完成版：SCENE_DATA_07_after.vwx)

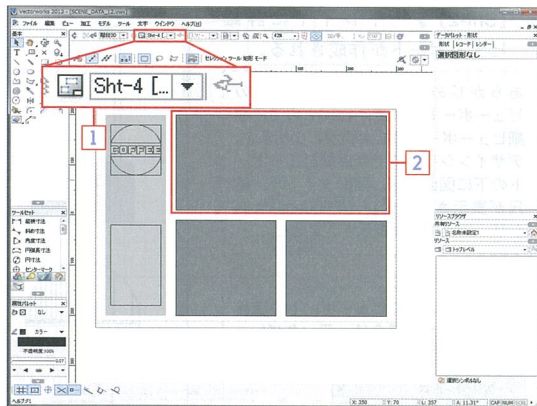


シートレイヤに写真などの画像(イメージ)を配置するには、P.280の手順と同様、[取り込み]コマンドを使用して画像ファイルを取り込みます。このとき、レイアウト枠と完全に同じ比率の画像を用意できるとは限らないので、レイアウト枠をビューポートとして利用して画像をクリッピングする(切り抜く)方法を覚えておくと便利です。

ビューポート用の図形を用意する

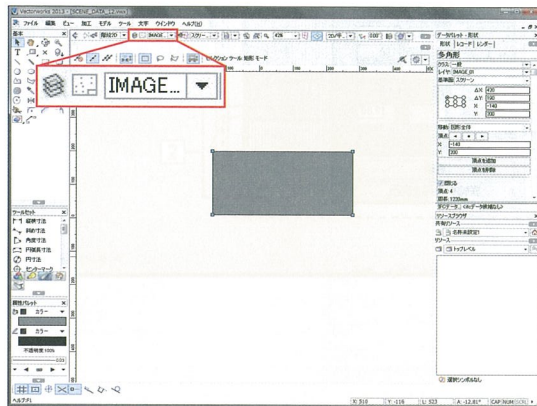
[Sht-4]シートレイヤ上にあるレイアウト枠を複製し、ビューポートにする図形を用意します。

- 1 [Sht-4] シートレイヤをアクティブレイヤにする。
- 2 右上の四角形を複製する。
- 3 複製した四角形を [IMAGE-01] レイヤに移動する。



- 4 [IMAGE-01]レイヤをアクティブレイヤにする。

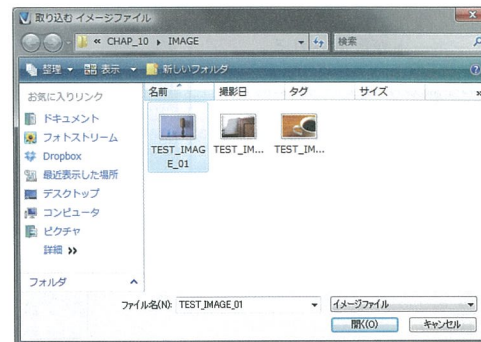
他のレイヤはすべて非表示にしているため、複製した四角形だけが表示されます。後でこの四角形からビューポートを作成します。



画像を取り込む

画像を取り込み、この画像を表示するビューポートを[Sht-4]シートレイヤに配置します。

- 1 メニューバーから[ファイル]→[取り込む]→[イメージファイル]を選択し、「TEST_IMAGE_01.jpg」を取り込む。

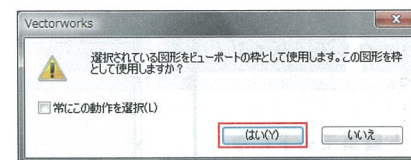
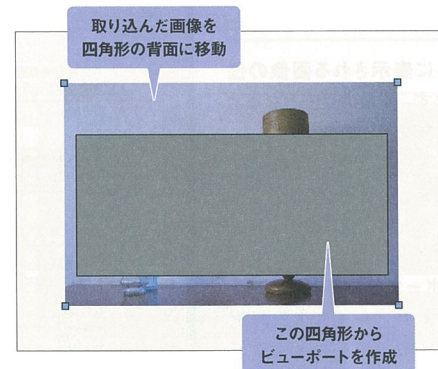


- 2 取り込んだ画像を、ビューポートとなる四角形と重なる位置の背面に移動する。

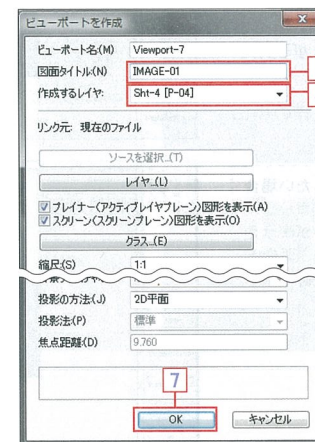
前後関係を変更する方法については、P.84を参照してください。

- 3 ビューポートとなる四角形を選択し、メニューバーから[ビュー]→[ビューポートを作成]を選択する。

- 4 警告ダイアログが表示されるので、[はい]をクリックする。

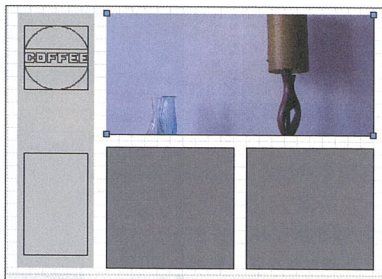


- 5 [ビューポートを作成]ダイアログの[図面タイトル]に[IMAGE-01]と入力する。
- 6 [作成するレイヤ]から[Sht-4 [P-04]]を選択する。
- 7 [OK]をクリックして、ダイアログを閉じる。



8 [Sht-4] シートレイヤに画像のビューポートが配置される。

P.295の手順3の段階で四角形に隠れている部分の画像だけが表示されていることに注意してください。画像のどの部分を表示するかは後から調整できます。

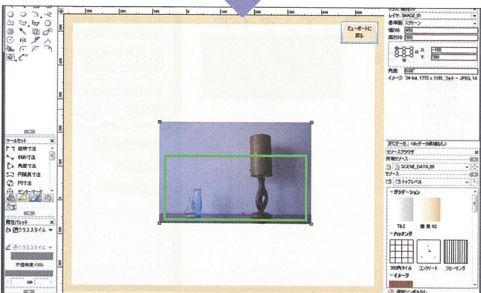
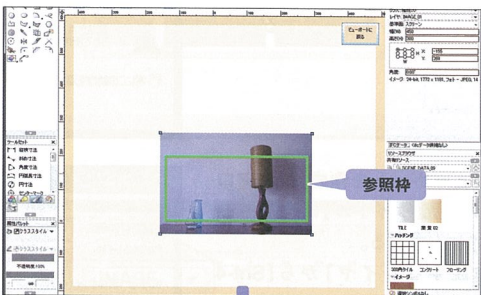
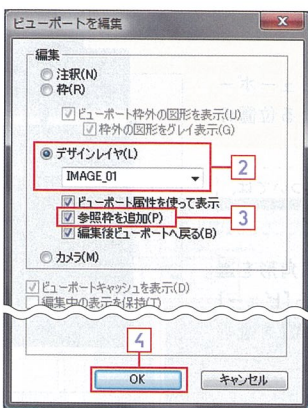


画像の位置を調整する

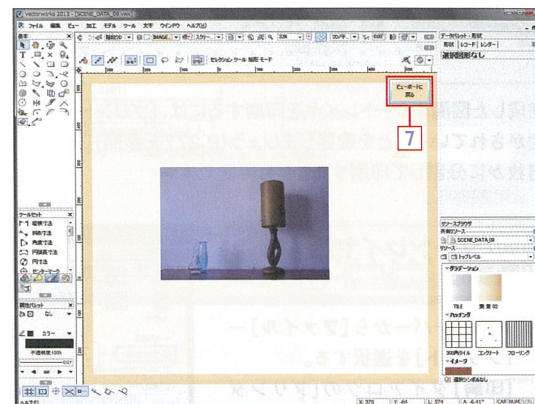
ビューポートに表示される画像の位置を調整します。作業の目安となるように、参照枠を表示します。

- 1 画像のビューポートを右クリックし、メニューから[編集]を選択する。
- 2 [ビューポートを編集]ダイアログの[デザインレイヤ]を選択し、[IMAGE_01]を選択する。
- 3 [参照枠を追加]にチェックを入れる。
- 4 [OK]をクリックして、ダイアログを閉じる。
- 5 ビューポート編集モードになり、[IMAGE_01]レイヤが表示される。ビューポート枠の大きさを示す緑色の参照枠が表示されるので、画像をドラッグして、表示したい部分が参照枠の中に収まるように調整する。

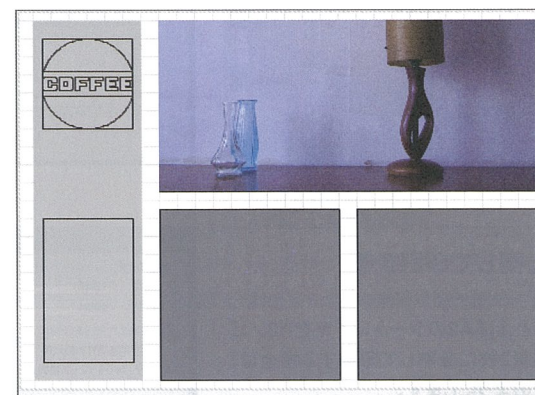
取り込んだ画像をリサイズしたい場合は、画像の四隅のいずれかにカーソルを合わせ、リサイズカーソルが表示されたところでドラッグするか、画像を選択してデータパレットの[幅]および[高さ]に数値を入力します。



- 6 画像の位置が決まったら、参照枠を選択し、[Delete]キーを押して削除する。
- 7 [ビューポートに戻る]ボタンをクリックして、ビューポート編集モードを終了する。

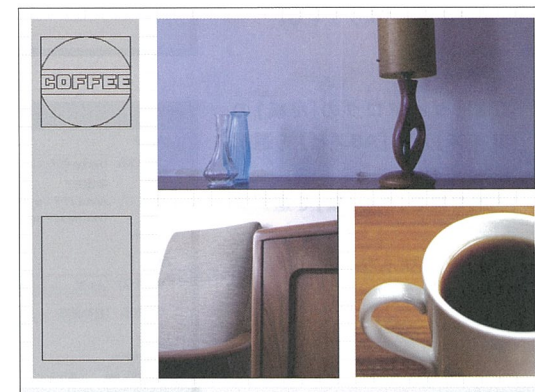


- 8 [Sht-4] シートレイヤに戻る。画像の位置が変更されたことを確認する (P.296の手順8の図と比較)。



- 9 P.294以降の手順と同様にして、下の2つのレイアウト枠にも画像を配置する。

[TEST_IMAGE_02.jpg]を[IMAGE_02]レイヤに、[TEST_IMAGE_03.jpg]を[IMAGE_03]レイヤに取り込んで、表示範囲を調整してください。

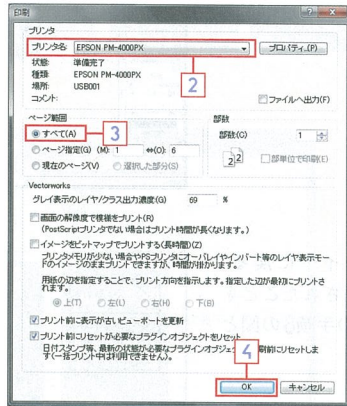


10-08 印刷する

完成した図面やシートレイヤを印刷するには、[プリント]コマンドを使用します。あらかじめ適切な用紙設定がされていることを確認しましょう(P.277を参照)。通常は1枚の用紙に印刷しますが、必要であれば何枚かに分割して印刷することも可能です。

図面/シートレイヤ全体を印刷する

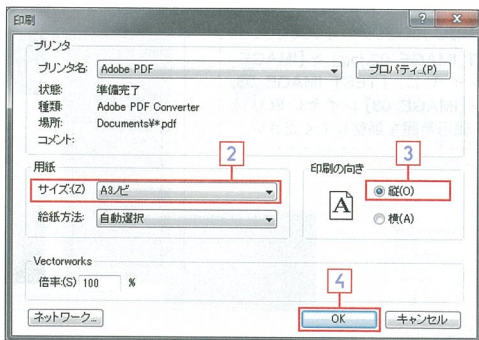
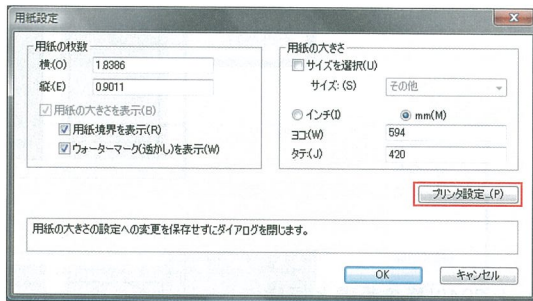
- 1 メニューバーから[ファイル]→[プリント]を選択する。
- 2 [印刷]ダイアログの[プリンタ名]から適切なプリンタを選択する。
- 3 [ページ範囲]から[すべて]を選択する。
- 4 [OK]をクリックして、印刷を開始する。



分割して印刷する

たとえばA2のシートレイヤをA3ノビ用紙2枚に分割して印刷する場合は、次のようにします。

- 1 [用紙設定]ダイアログの[プリンタ設定]をクリックする。
- 2 [印刷]ダイアログの[用紙]の[サイズ]から[A3ノビ]を選択する。
- 3 [印刷の向き]から[縦]を選択する。
- 4 [OK]をクリックして、ダイアログを閉じる。



- 5 [用紙の枚数]項目に、用紙の枚数が自動的に表示される。
- 6 [用紙境界を表示]にチェックを入れる。
- 7 [OK]をクリックして、ダイアログを閉じる。

[用紙の枚数]が常に整数になるとは限りません。小数になった場合は、それより大きい整数に丸められます。図では[横]が「1.8386」となっているため、2枚の用紙に分割されます。

- 8 図の赤い点線のように、図面領域にA3ノビ縦2枚分の用紙境界が表示される。
- 9 確認できたら、P.298の「図面/シートレイヤ全体を印刷する」の手順に従って印刷する。

図は、付録DVD-ROMに収録されている「SCENE_DATA_08.vwx」ファイルで分割印刷を設定した場合の例です。

