

■ 概要

[B.建築]タブ → [マテリアル]パネル → [マテリアル編集▼] → [材料登録]ツールの起動条件について説明します。  
 BooT.oneテンプレート以外のプロジェクトデータをご利用の場合は下記手順をご参照ください。  
 なお、テンプレート[<なし>]を使用したプロジェクトデータの場合は、別途追加設定が必要となります。

■ 起動条件

設定必須の条件

カテゴリ	ファミリー名	タイプ名
一般モデル	B_材料表	一般モデル_材料表

マテリアル
BooT.oneテンプレート内のマテリアル一式

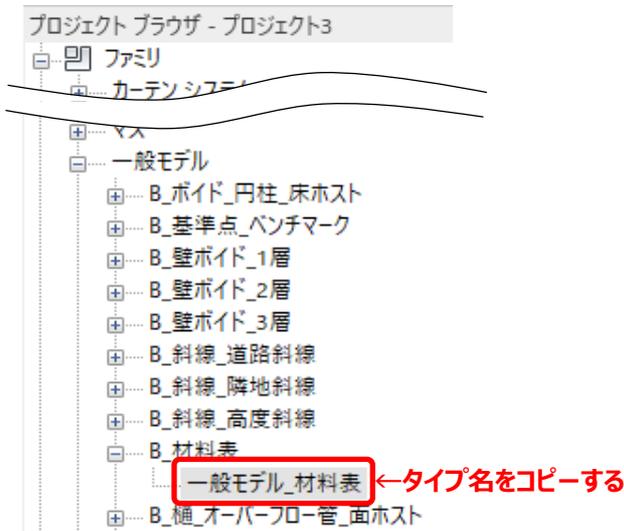
※マテリアル設定はテンプレート[<なし>]にてプロジェクトを作成している場合に必要

■ 設定手順

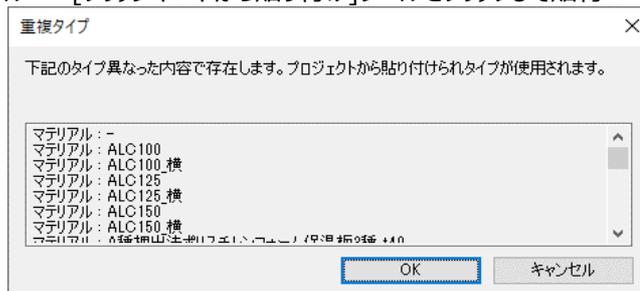
BooT.oneテンプレートからファミリーをコピーおよび貼付し、必要に応じてマテリアルもコピーします。

1.) [B\_材料表]ファミリーをBooT.oneテンプレートからコピー & 貼付

- ① [材料登録]ツールを使用したいプロジェクトデータAを準備
- ② BooT.oneテンプレートを使用した任意のプロジェクトデータBを作成して開く
- ③ プロジェクトブラウザ → ファミリー → 一般モデル → [B\_材料表] → タイプ名[一般モデル\_材料表]を選択
- ④ [修正]タブ → [クリップボード]パネル → [クリップボードにコピー]ツールをクリックしてコピー



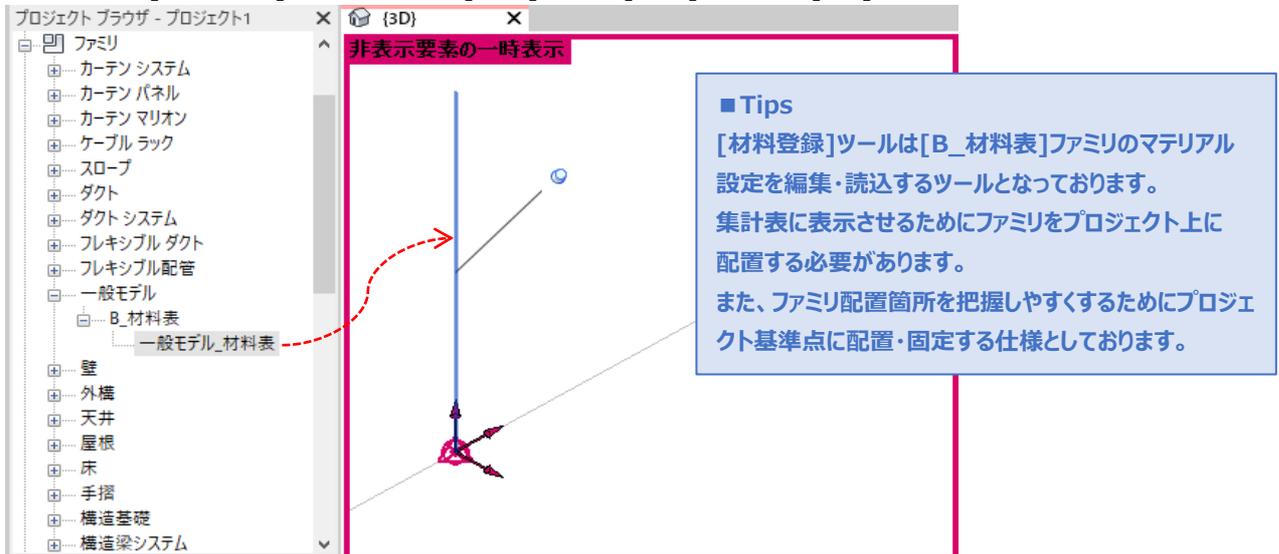
- ⑤ プロジェクトデータAを開く
- ⑥ [修正]タブ → [クリップボード]パネル → [クリップボードから貼り付け]ツールをクリックして貼付  
 ※ 「重複タイプ」ダイアログが出た場合は、[OK]をクリック



- ⑦ プロジェクトブラウザ → ファミリー → 一般モデル に[B\_材料表]ファミリーが追加されたことを確認

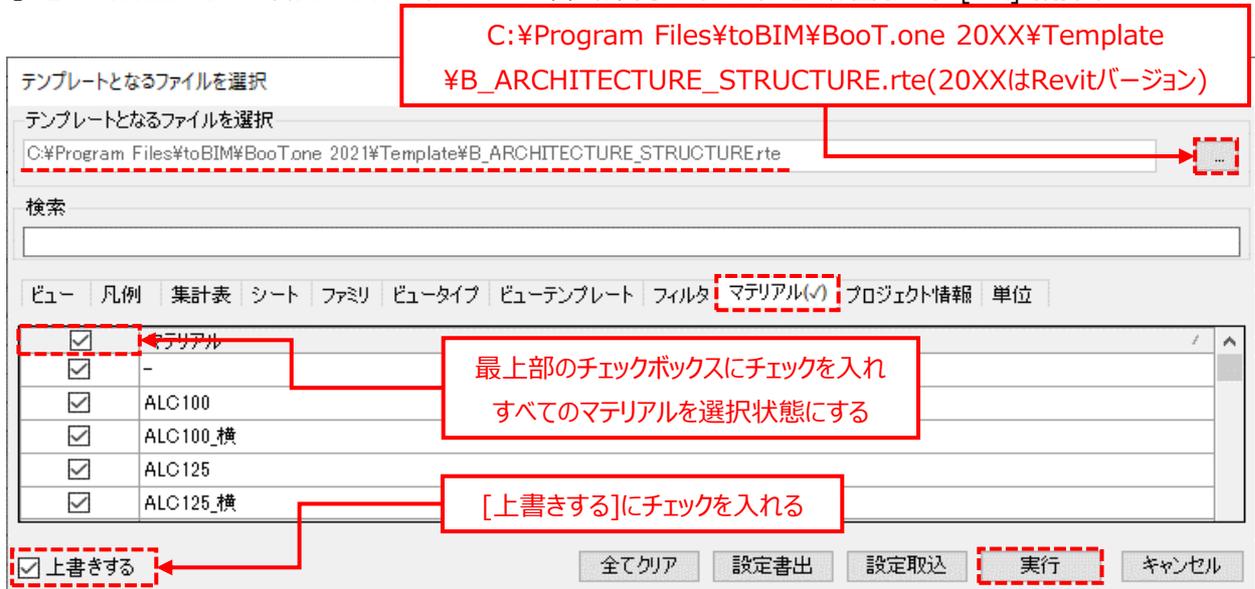
2.) [B\_材料表]ファミリをプロジェクト上でロックする

- ① [材料登録]ツールを使用したいプロジェクトデータを開く
- ② 1.)にて貼り付けたファミリのタイプ[一般モデル\_材料表]を選択
- ③ プロジェクト基準点へドラッグアンドドロップして配置
- ④ 配置した[B\_材料表]ファミリを選択し、[修正]タブ → [修正]パネル → [ピン]ツールでピン留め



3.) マテリアルをBooT.oneテンプレートからコピーする (テンプレート[<なし>]の場合に実施)

- ① [B.共通]タブ → [メンテナンス]パネル → [テンプレート更新]ツールをクリック
- ② [テンプレートとなるファイルを選択]はBooT.oneテンプレートを指定する
- ③ [マテリアル]タブを開き、チェックボックスの最上部にチェックを入れ、すべてのマテリアルを選択状態にする
- ④ [上書きする]にチェックを入れ、[実行]をクリック
- ⑤ BooT.oneテンプレートからマテリアルがコピー・上書きが完了するとダイアログが出るので、[OK]で閉じる



4.) [材料登録]ツールを更新する (マテリアルデータの更新)

- ① [B.建築]タブ → [マテリアル]パネル → [マテリアル編集▼] → [材料登録]ツールをクリック
- ② [仕上材の登録]ダイアログ → OKをクリック  
 ※何も操作せずOKで問題ありません