

目的別マニュアル

[チームシステム編]

目次

1 プロジェクト管理者向け運用手順	3
1-1 サーバー連携用ファイルを作成する	3
1-2 チームのプロジェクトを設定する	3
1-3 参加するメンバーを設定する	5
1-4 メンバーの編集範囲を設定する	6
サーバーの接続先を設定する	6
ワークスペースを設定する	7
ワークスペースを選択する	7
編集する範囲を設定する	8
2 プロジェクトメンバー向け運用手順	9
2-1 サーバーの接続先を設定する	9
2-2 ワークスペースを設定する	10
2-3 作業を開始する	11
ワークスペースを選択する	11
アクセス権を確認する	11
編集範囲を確認、取得する	12
モデルデータを入力、編集する	12
2-4 サーバーのモデルデータを更新する	13
サーバーに送信する	13
更新履歴を確認する	13
3 各機能の解説	15
3-1 管理サイト	15
プロジェクト管理	15
アカウント管理	18
システム管理	20
3-2 GLOBE「チーム」	21
ローカル	21
サーバー	22
管理	23
編集権限について	24
操作権限について	24

1 プロジェクト管理者向け運用手順

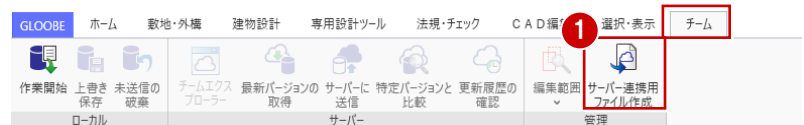
GLOOBE チームシステムでモデルデータを管理するには、プロジェクト管理者によるプロジェクトの作成と、プロジェクトに参加するメンバーの設定が必要です。

ここでは、必要最低限の操作手順を解説します。サーバーの管理画面、GLOOBE のチームシステム画面の詳しい機能は、「3 各機能の解説」を参照してください。

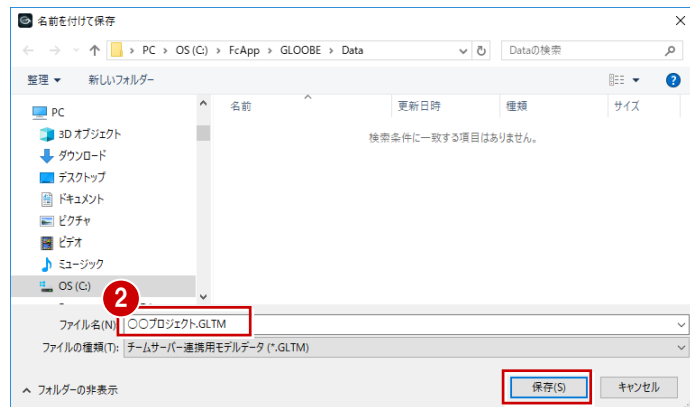
1-1 サーバー連携用ファイルを作成する

プロジェクトで使用するモデルデータを GLOOBE で開き、サーバーで共有するための連携用ファイルを作成しましょう。

- 1 「チーム」タブをクリックして、「サーバー連携用ファイル作成」を選びます。



- 2 作成する連携用ファイルの名前を入力して、「保存」をクリックします。



1-2 チームのプロジェクトを設定する

作成した連携用ファイルをもとに、プロジェクトを設定しましょう。

- 1 サーバーでインストールした「GLOOBE チームシステム」の URL にアクセスして、サーバーの管理サイトを呼び出します。

※ URL とポート番号は、社内の GLOOBE チームシステムの管理者に問い合わせてください。



- 2 ログイン画面が出たら、システム管理者が設定したプロジェクト管理者の ID とパスワードを入力します。
ID とパスワードがわからない場合は、社内の GLOOBE チームシステムの管理者に問い合わせてください。



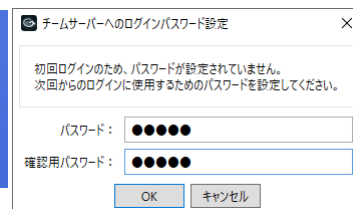
- 3 「ログイン」をクリックします。

※ 初回ログインができない場合は、次ページの「初回ログインできない場合は」を参照

1 プロジェクト管理者向け運用手順

初回ログインできない場合は

ログインで右図のメッセージが出た場合は、「1-4 メンバーの編集範囲を設定する」の「サーバーの接続先を設定する」「ワークスペースを設定する」を参照して、GLOOBE からログインしてみてください。
初回ログイン画面でパスワードを設定したら、「GLOOBE チームシステム」の管理サイトもログインできるようになります。



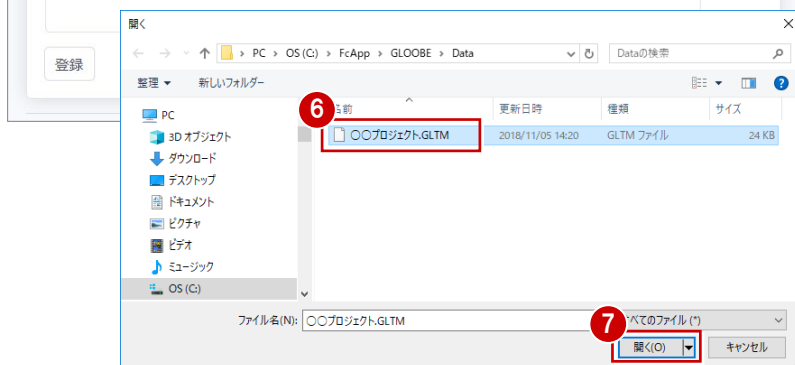
4 「プロジェクトの追加」をクリックします。



5 「モデル読み込み」の「参照」をクリックします。



6 使用するサーバー連携用ファイルを指定します。



7 「開く」をクリックします。

8 「登録」をクリックします。
プロジェクトの詳細画面が開きます。



1-3 参加するメンバーを設定する

プロジェクトに参加するメンバーを設定しましょう。

参加するメンバーは、あらかじめユーザー登録する必要があります。管理するプロジェクトでは、GLOOBE チームシステムに登録されているユーザーの中から参加するメンバーを選定します。

- 1 プロジェクトの詳細画面から、「プロジェクトメンバー」の「メンバーの追加」をクリックします。

ユーザーを登録するには

「3-1 管理サイト」の「アカウント管理」を参照してください。



- 2 プロジェクトに参加するユーザーの「個別指定」をクリックします。

「対象」を ON にしたユーザーを一括指定することもできます。



- 3 参加メンバーの「役割」を設定します。

- 4 参加メンバーの「編集権限」を設定します。

テンプレートを選択して、編集権限を設定することもできます。



- 5 「追加」をクリックします。
参加メンバーの一覧に追加されます。

プロジェクトに登録されたメンバー



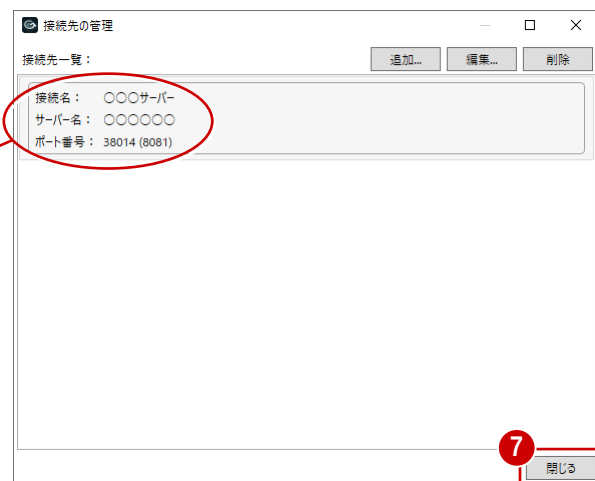
1-4 メンバーの編集範囲を設定する

プロジェクトに追加したメンバーの編集範囲を設定しましょう。

プロジェクト管理者として GLOOBE からサーバーにログインし、ワークスペースを追加してから編集範囲を設定します。

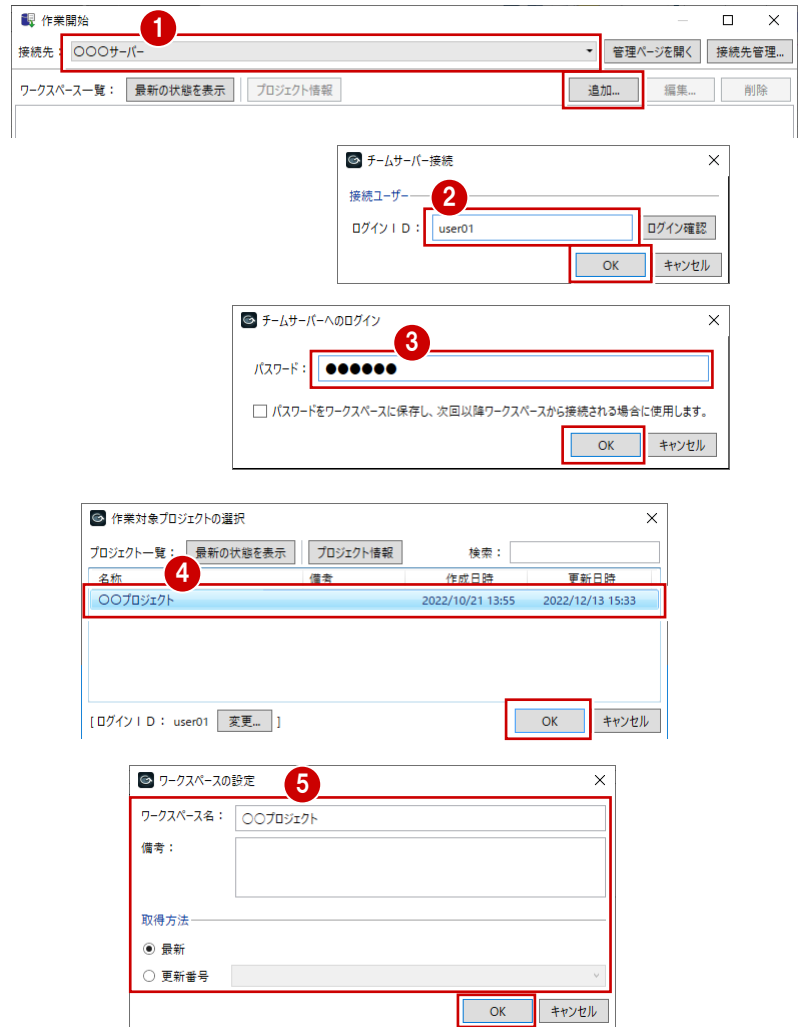
サーバーの接続先を設定する

- ① GLOOBE の「チーム」タブの「作業開始」をクリックします。
- ② 「作業開始」ダイアログの「接続先管理」をクリックします。
- ③ 「接続先の管理」ダイアログの「追加」をクリックします。
- ④ 「チームサーバーへの接続設定」ダイアログで、接続するサーバー名称やポート番号を設定します。
- ⑤ 設定したら「接続確認」をクリックして、接続できるか確認します。
「接続が成功しました。」と表示されたら、OK です。
- ⑥ 「OK」をクリックします。
- ⑦ 「接続先の管理」ダイアログの「閉じる」をクリックします。



ワークスペースを設定する

- 1 「作業開始」ダイアログの「接続先」で接続するサーバーを選択して、「追加」をクリックします。
- 2 「ログイン ID」にプロジェクト管理者の ID を入力して、「OK」をクリックします。
- 3 「パスワード」に入力した ID のパスワードを入力して、「OK」をクリックします。
- 4 「作業対象プロジェクトの選択」ダイアログで編集する対象のプロジェクトを選択して、「OK」をクリックします。
- 5 「ワークスペースの設定」ダイアログでワークスペースの内容を設定して、「OK」をクリックします。



ワークスペースを選択する

- 1 「作業開始」ダイアログの「接続先」で接続するサーバーを選択します。
- 2 「ワークスペース一覧」から作業するワークスペースを選択して、「開始する」をクリックします。
- 3 「チームサーバーへのログイン」ダイアログが表示されたら、ログインする ID (プロジェクト管理者) のパスワードを入力して、「OK」をクリックします。

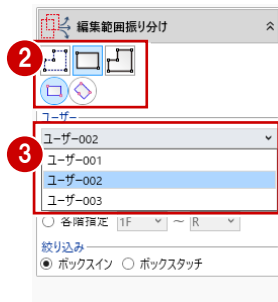


編集する範囲を設定する

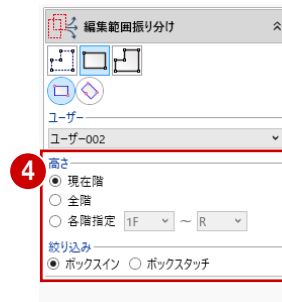
① 「編集範囲」メニューから「振り分け」を選びます。



② 入力モードから編集範囲を指定する方法を選びます。

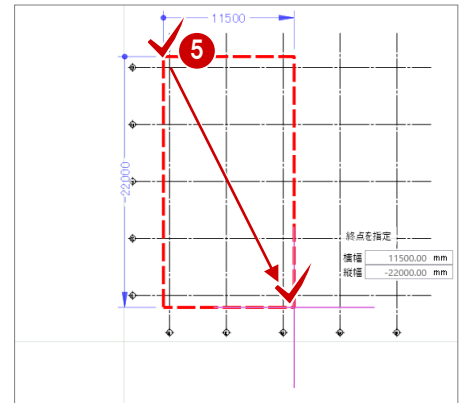


③ 「ユーザー」の一覧から編集するユーザーのIDを選びます。



④ 「高さ」と「絞り込み」の設定を確認します。

⑤ 編集する範囲を指定します。



⑥ 「編集範囲」メニューから「確認」を選びます。



⑦ 「編集範囲確認」の「振り分け済」タブをクリックします。

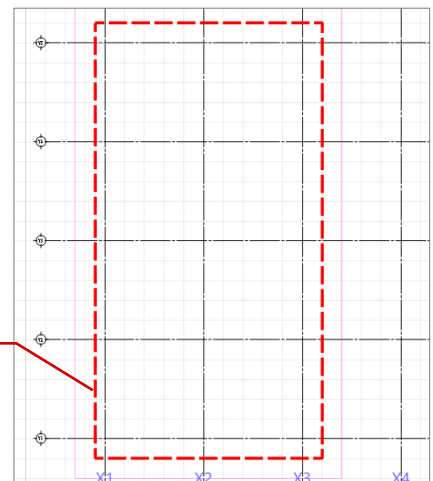
⑧ 確認するユーザーに割り当てた編集範囲をクリックします。

CAD 画面に、指定した編集範囲が表示されます。

※ 「サーバーに送信」を行う必要はありません。



指定した編集範囲



2 プロジェクトメンバー向け運用手順

プロジェクトに登録したメンバーは、GLOOBE からチームシステムのサーバーに接続してモデルデータの更新を行います。ここでは、必要最低限の操作手順を解説します。GLOOBE チームシステム管理サイトの詳しい機能は、「3 各機能の解説」を参照してください。

2-1 サーバーの接続先を設定する

GLOOBE でチームシステムをはじめて使用するときは、最初に GLOOBE チームシステムがインストールされているサーバーへの接続を設定しましょう。

- 1 GLOOBE の「チーム」タブの「作業開始」をクリックします。



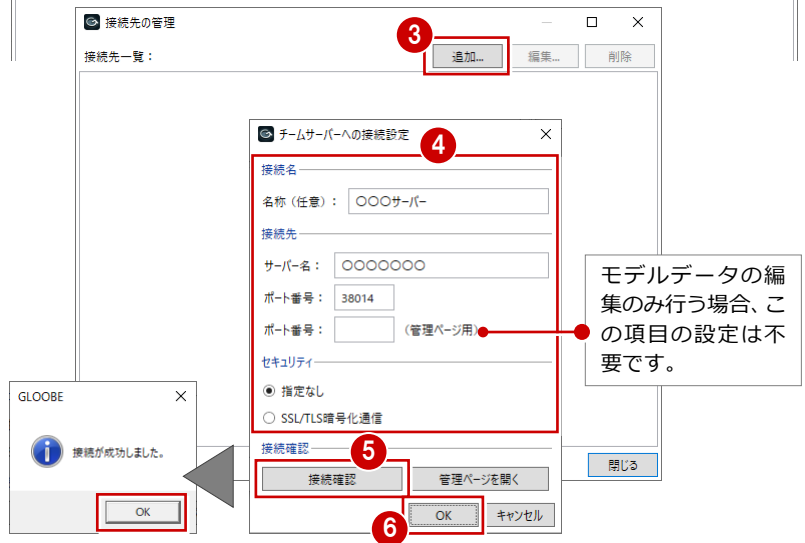
- 2 「作業開始」ダイアログの「接続先管理」をクリックします。



- 3 「接続先の管理」ダイアログの「追加」をクリックします。

- 4 「チームサーバーへの接続設定」ダイアログで、接続するサーバー名、ポート番号を設定します。

※ サーバー名、ポート番号は、プロジェクト管理者に問い合わせてください。

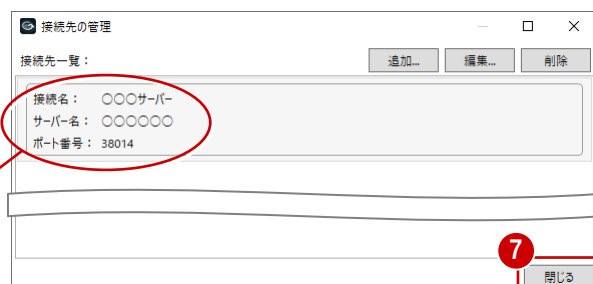


- 5 設定したら「接続確認」をクリックして、接続できるか確認します。「接続が成功しました。」と表示されたら、OK です。

- 6 「OK」をクリックします。

- 7 「接続先の管理」ダイアログの「閉じる」をクリックします。

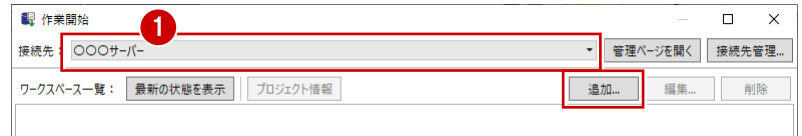
接続設定したサーバー



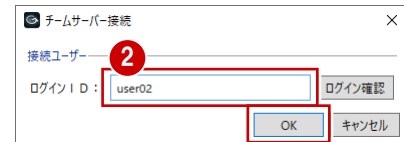
2-2 ワークスペースを設定する

サーバーにログインする ID とプロジェクト管理者が設定したプロジェクトを指定してワークスペースを作成しましょう。

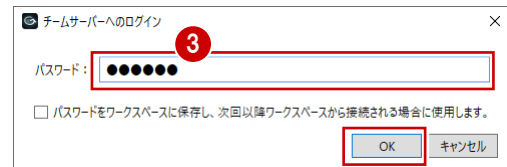
- 1 「作業開始」ダイアログの「接続先」で接続するサーバーを選択して、「追加」をクリックします。



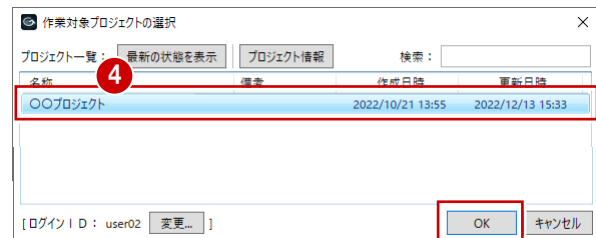
- 2 「ログイン ID」にプロジェクトメンバーの ID を入力して、「OK」をクリックします。



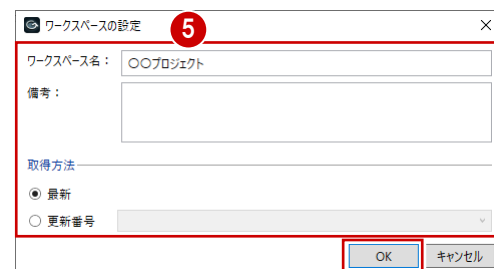
- 3 「パスワード」に入力した ID のパスワードを入力して、「OK」をクリックします。



- 4 「作業対象プロジェクトの選択」ダイアログで編集する対象のプロジェクトを選択して、「OK」をクリックします。

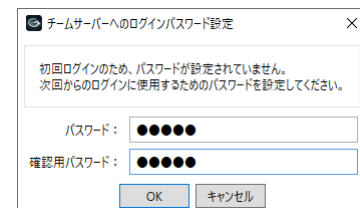


- 5 「ワークスペースの設定」ダイアログでワークスペースの内容を設定して、「OK」をクリックします。



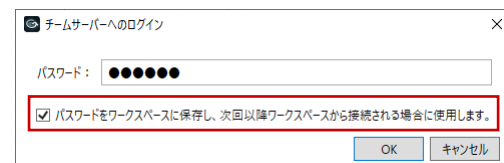
はじめてサーバーにログインしたら

パスワードが設定されていないので、パスワードを設定する画面が開きます。確認のため、同じパスワードを入力して設定します。



自動ログインするには

パスワードの入力無しでログインするには、「チームサーバーへのログイン」ダイアログで「パスワードをワークスペースに保存し・・・」を ON にします。自動ログイン状態にすると、ワークスペースの一覧でサーバーの更新情報が表示されるようになります。



ワークスペース名: 〇〇プロジェクト
備考:
ログインID: user01
更新番号: 2188 (未取得 2件)

ワークスペース名: 〇〇プロジェクト
備考:
ログインID: user02
更新番号: 2161 (最新)

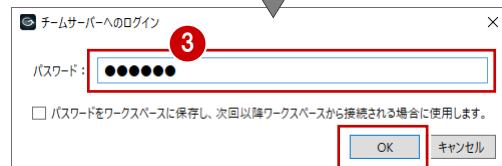
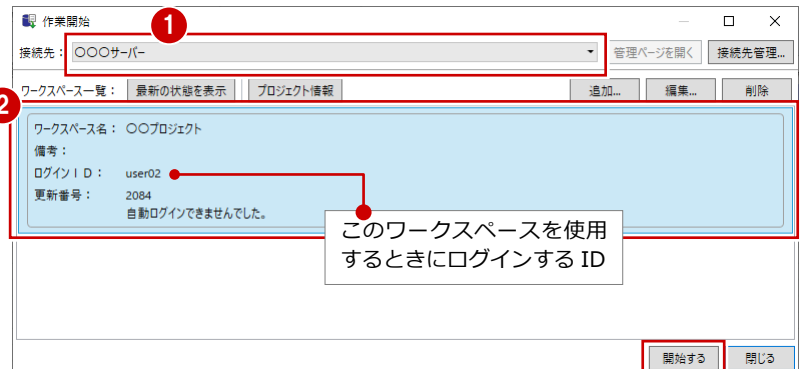
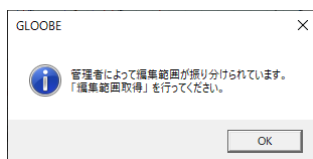
2-3 作業を開始する

設定したワークスペースを選択して、作業を開始しましょう。

ワークスペースを選択する

- 1 「作業開始」ダイアログの「接続先」で接続するサーバーを選択します。
- 2 「ワークスペース一覧」から作業するワークスペースを選択して、「開始する」をクリックします。
- 3 「チームサーバーへのログイン」ダイアログが表示されたら、ログインする ID (プロジェクトメンバー) のパスワードを入力して、「OK」をクリックします。

プロジェクト管理者によってメンバーの編集範囲が振り分けられている場合、次の確認画面が表示されます。



サーバーにログインしなかった場合

オフライン状態での作業になります。

「サーバーに送信」など、一部のコマンドの使用が制限されます。オフライン時の制限等については、「3-2 GLOOBE「チーム」」の「サーバー」を参照してください。

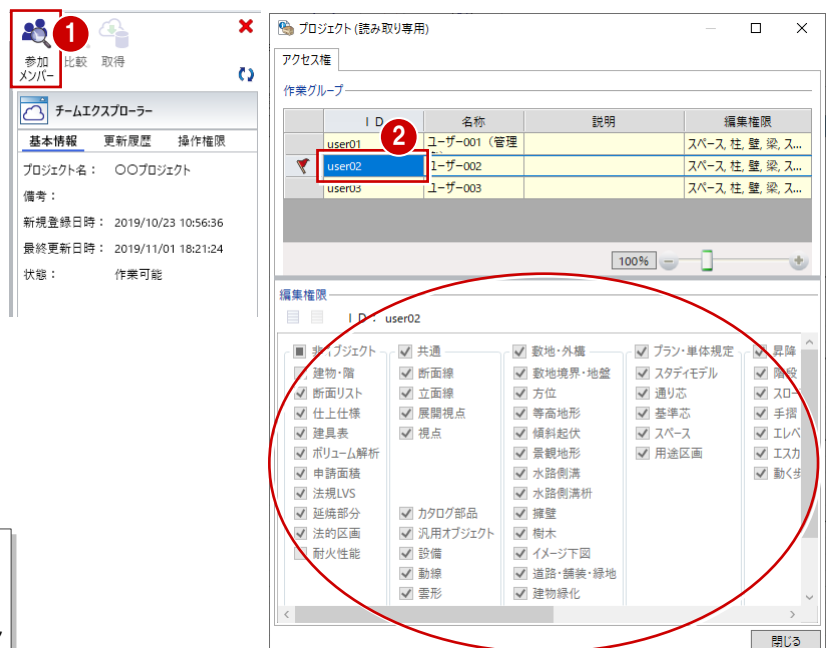
アクセス権を確認する

- 1 「チームエクスプローラー」の「参加メンバー」をクリックします。「チームエクスプローラー」が表示されていない場合は、「チーム」リボンの「チームエクスプローラー」をクリックします。
- 2 「作業グループ」の自身の ID をクリックして、編集権限を確認することができます。

※ 「ホーム」リボンの「プロジェクト」メニューの「プロジェクト」からでもアクセス権を確認できます。

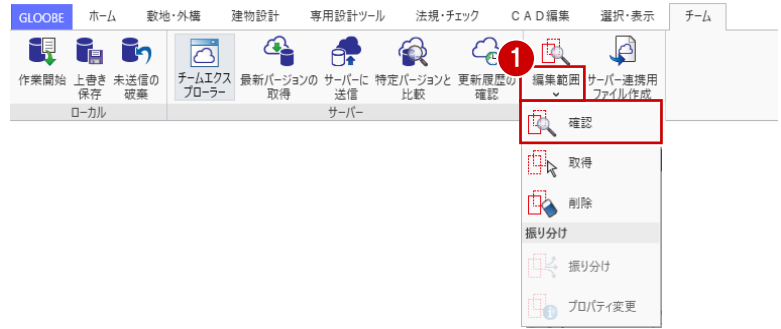
プロジェクト管理者以外がログインした場合

一部の機能に制限があります。制限等については、「3-2 GLOOBE「チーム」」の「ローカル」を参照してください。

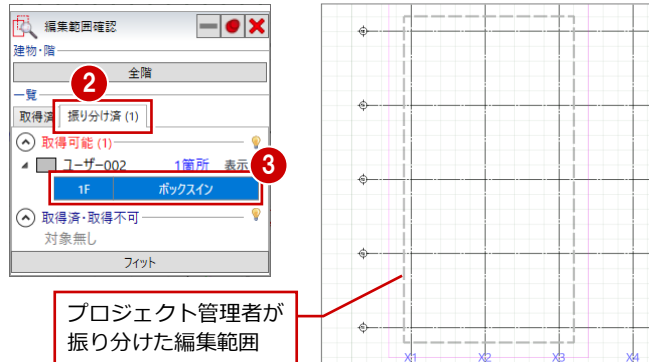


編集範囲を確認、取得する

① 「チーム」リボンの「編集範囲」メニューから「確認」を選びます。



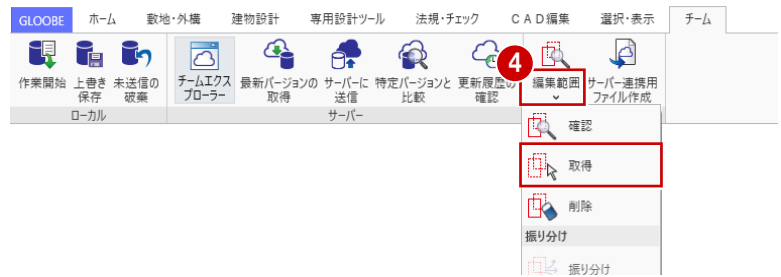
② 「編集範囲確認」ダイアログの「振り分け済み」タブをクリックします。



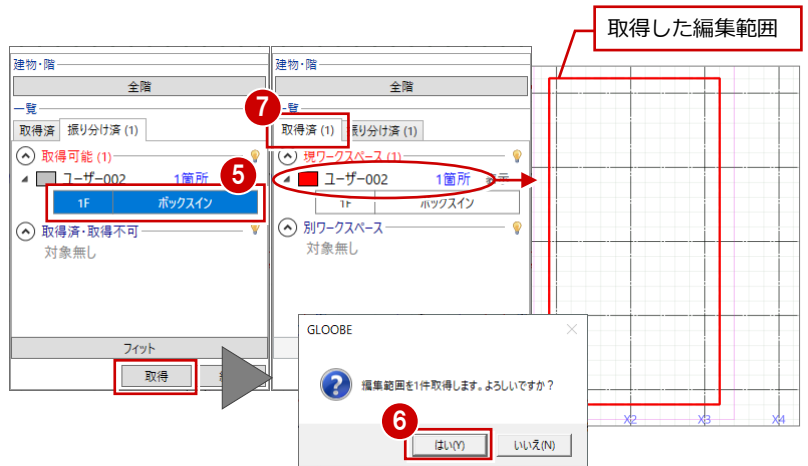
③ ログインしたIDに振り分けられている編集範囲の項目をクリックして、編集範囲を確認します。

振り分けられていない場合は、編集範囲による制限なしに、編集可能です。

④ 「チーム」リボンの「編集範囲」メニューから「取得」を選びます。



⑤ 「振り分け済」タブの編集範囲の項目をクリックして、「取得」をクリックします。



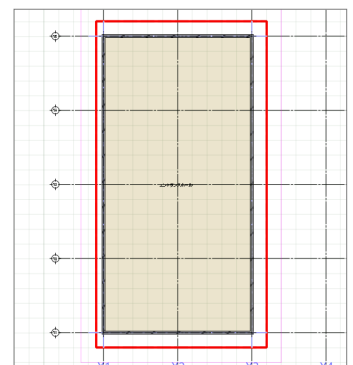
⑥ 確認画面で「はい」をクリックします。

⑦ 「取得済」タブをクリックして、編集範囲が追加されていることを確認します。

モデルデータを入力、編集する

取得した編集範囲内で、モデルデータを編集します。

編集範囲外にオブジェクトを入力、または編集範囲外のオブジェクトを編集することはできません。



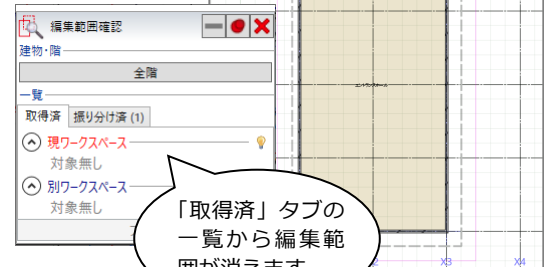
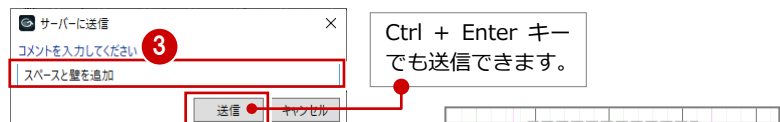
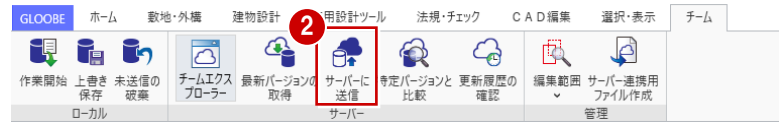
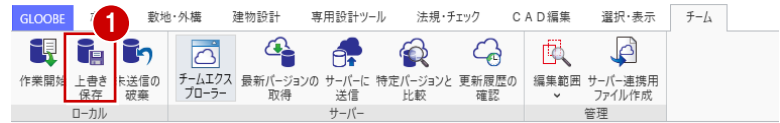
2-4 サーバーのモデルデータを更新する

ワークスペースでモデルデータを編集したら、サーバーのモデルデータに反映しましょう。

サーバーに送信する

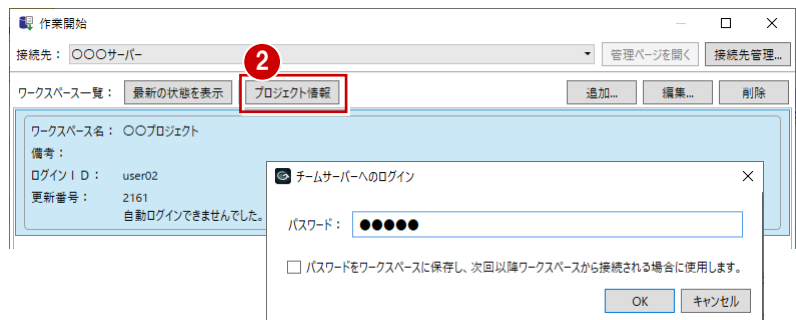
- 「チーム」タブの「上書き保存」をクリックします。
- 「チーム」タブの「サーバーに送信」をクリックします。
- 「サーバーに送信」ダイアログでコメントを入力して、「送信」をクリックします。「送信が完了しました。」の確認画面で「OK」をクリックします。

サーバーに送信すると、取得した編集範囲が破棄されます。
引き続き作業を行いたい場合は、編集範囲を取得する必要があります。



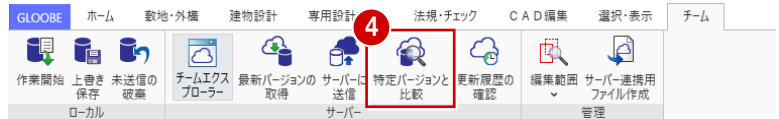
更新履歴を確認する

- 「チーム」タブの「作業開始」をクリックします。
- 「作業開始」ダイアログの「プロジェクト情報」をクリックします。
- 「プロジェクト情報」ダイアログの「更新履歴」を確認して、「閉じる」をクリックします。

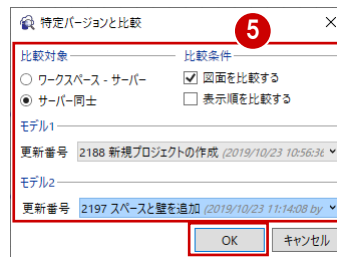


2 プロジェクトメンバー向け運用手順

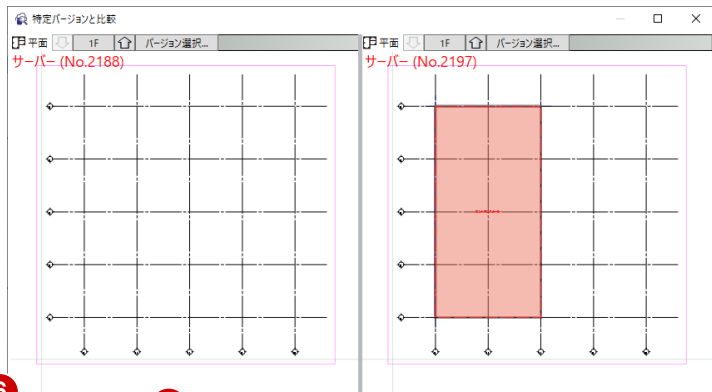
- 4 「チーム」タブの「特定バージョンと比較」をクリックします。



- 5 「特定バージョンと比較」ダイアログの「比較対象」「モデル1」「モデル2」を設定して、「OK」をクリックします。



- 6,7 「更新要素」の「変更」「追加」等をクリックして、更新したデータ等を確認します。



※送信したデータによっては、「更新要素」に表示されない場合があります。

更新要素 プロパティ

[No.2188 ⇨ No.2197] 変更: 9件 追加: 0件 削除: 0件

状態	所属階	種別	名称	更新番号	更新日時	更新者	コメント	備考
変更 (サーバー側)	1F	スペース	給湯室	2197	2019/10/23 9:26:59	ユーザー002	スペースと壁を追加	
変更 (サーバー側)	1F	内壁仕上	ビニルクロス	2197	2019/10/23 9:26:59	ユーザー002	スペースと壁を追加	
変更 (サーバー側)	1F	内壁仕上	ビニルクロス	2197	2019/10/23 9:26:59	ユーザー002	スペースと壁を追加	
変更 (サーバー側)	1F	内壁仕上	ビニルクロス	2197	2019/10/23 9:26:59	ユーザー002	スペースと壁を追加	

100% 閉じる

更新要素のみColor3Dを使用する

- 8 「プロパティ」に切り替えて、更新したオブジェクトのプロパティを比較することも可能です。

更新要素 プロパティ

スペース ※オブジェクトリストの対象要素のみ表示されます。

モデル	名称	用途区画名	記号	外部/内部	居室/外居室	天井直仕上	床仕上	天井高(mm)	床高
サーバー (No.2188)	給湯室			内部	修繕室	OFF	OFF	2500.00	FL±0.00
サーバー (No.2197)	サーバー室			内部	修繕室	OFF	OFF	2700.00	FL±0.00

100% 閉じる

更新要素のみColor3Dを使用する

3 各機能の解説

3-1 管理サイト



※ プロジェクト管理とユーザー管理の役割を持つ ID でログインした画面です。

プロジェクト管理

プロジェクトの一覧

「プロジェクト管理」「ユーザー管理」の役割を持つユーザーがログインしている場合、登録されているすべてのプロジェクトが一覧表示されます。役割を持たないユーザー（「参加メンバー管理」も含む）がログインしている場合は、自分が登録されているプロジェクトのみ一覧表示されます。プロジェクトの設定を確認、変更するには、プロジェクトの「詳細」をクリックします。



■ 『プロジェクトの名称』の詳細

プロジェクトの一覧で各プロジェクトの「詳細」をクリックすると、プロジェクトの詳細画面が開きます。

ログインした ID に設定されている役割によって、「操作」などの各メニューの表示が異なります。



プロジェクト情報	名称 備考 新規登録日時 最終更新日時	選択したプロジェクトの名前や備考内容、サーバーのプロジェクトデータを更新した日付などが確認できます。	
	状態	作業可能	GLOOBE のワークスペースで編集できます。
		参照のみ	GLOOBE のワークスペースで編集できませんが、参照することはできます。
操作	プロジェクト情報の変更 ※1	プロジェクトの名称、備考の内容、プロジェクトのデータの編集不可を設定します。	
	作業履歴の確認	プロジェクトの作成からメンバーの追加、削除、データの変更履歴を一覧表示します。	
	プロジェクトの削除 ※1	プロジェクトを削除します。 「プロジェクトの削除」をクリックすると、削除の確認画面が開きます。	
プロジェクトメンバー	メンバーの一覧	プロジェクトに登録されているメンバーを確認します。 参加メンバー管理以上の役割を持つユーザーは、参加メンバーの追加、および変更、削除ができます。	
	メンバーの追加 ※2	登録されているユーザーの一覧からプロジェクトに参加するメンバーを追加します。 メンバーに設定できる情報は次の3つです。 ・役割（プロジェクト管理者、参加メンバー管理） ・作業可能（有効または無効） ・編集権限	
	操作権限の取得状況	プロジェクトで操作権限を取得したユーザーと対象のコマンドを表示します。	
プロジェクト文書	文書の一覧	プロジェクトで追加した文書の一覧を表示します。	
	文書の追加	プロジェクト内で共有する文書等のファイルをアップロードします。プロジェクトに参加しているメンバーが参照することができます。	

※1 役割が「プロジェクト管理」以外のユーザーがログインした画面には表示されません。

※2 役割を持たないユーザーがログインした画面には表示されません。

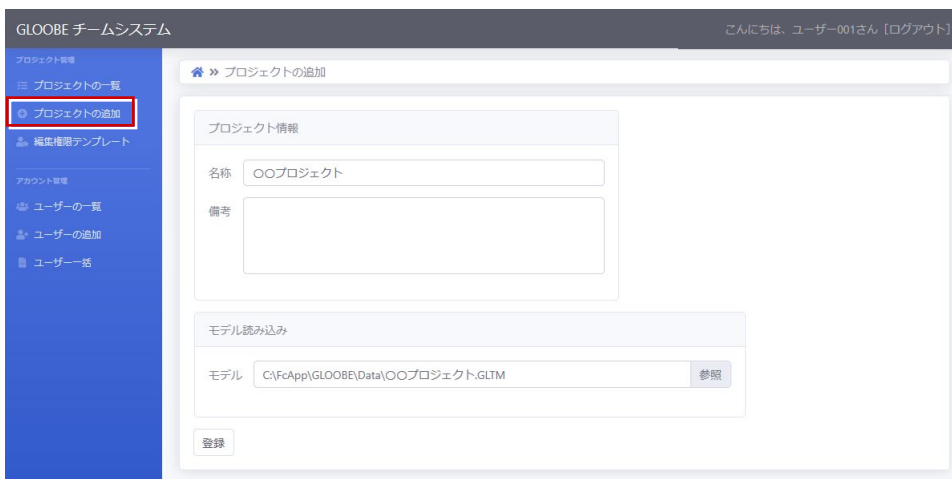
プロジェクトの追加

「プロジェクト管理」の役割を持つユーザーは、新しいプロジェクトを追加することができます。

「モデル読み込み」の「参照」をクリックし、GLOOBEの「チーム連携用ファイル作成」でリボンの「サーバー連携用ファイル作成」で作成したチームサーバー連携用モデルデータ (*.GLTM) を指定します。 ⇒ P.3 参照

「プロジェクト情報」の内容を確認して「登録」をクリックします。

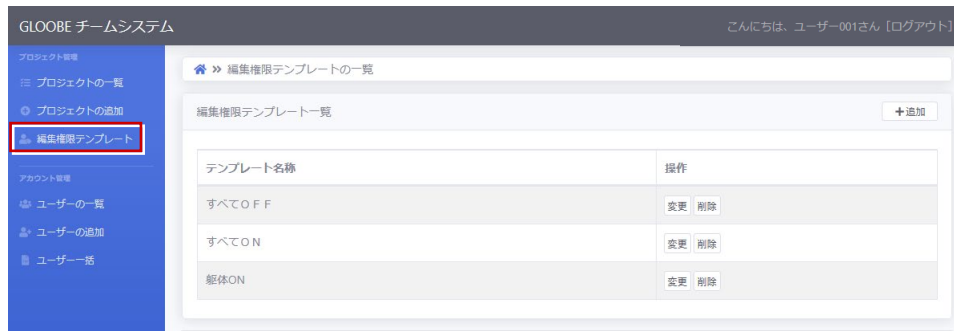
追加したプロジェクトの管理者は、プロジェクトのメンバーに自動で追加されます。



編集権限テンプレート

「ユーザー管理」の役割を持つユーザーは、プロジェクトに参加するメンバーの編集権限を設定するテンプレートを変更、追加、削除することができます。

登録されているテンプレートが一覧に表示されます。権限を追加、削除するテンプレートの「変更」「削除」をクリックします。テンプレートを新しく追加するには、「+追加」をクリックします。



■ 編集権限テンプレートの追加

「+追加」をクリックしたときに表示される画面です。

「テンプレート名称」に追加するテンプレートの名称を入力し、編集可能にするデータの項目をONにして「追加」をクリックします。



アカウント管理

ユーザーの一覧

GLOOBE チームシステムに登録されているユーザーの一覧を確認します。

ユーザーの役割等を確認するには、「詳細」をクリックします。「+追加」は、「ユーザー管理」の役割を持つ ID でログインした場合に表示され、GLOOBE チームシステムを利用するユーザーを追加することができます。



■ 『ユーザーの名前』の詳細

各ユーザーの「詳細」をクリックすると、ユーザーの詳細画面が開きます。

ログインした ID に設定されている役割によって、「操作」メニューの表示が異なります。



ユーザー情報	ログイン ID	GLOOBE チームシステムにログインするときに入力する ID です。	
	名前 所属 1~3 備考	ログイン ID のユーザー情報です。	
	役割	GLOOBE チームシステムでプロジェクトの追加やユーザーの追加を行う権限を「システム管理」「プロジェクト管理」「ユーザー管理」の役割に分けています。	
	ログイン	可能	GLOOBE チームシステムにログインできます。
		不可	GLOOBE チームシステムにログインできません。
操作	ユーザー情報の変更 ※1	ユーザーの名前や役割などを変更します。	
	参加プロジェクトの確認	ユーザーが参加しているプロジェクトを一覧表示します。 自身以外のユーザーの参加プロジェクトを確認するには、「プロジェクト管理」または「ユーザー管理」の役割が必要です。	
	作業履歴の確認	GLOOBE チームシステムでユーザーが行った作業の履歴を確認します。	
	パスワードの初期化	パスワードを紛失した場合やパスワードの変更が必要になった場合に、パスワードを初期化します。 自身以外のユーザーのパスワードを初期化するには、「ユーザー管理」の役割が必要です。	
	ユーザーの削除 ※1	GLOOBE チームシステムからユーザーを削除します。	

※1 「ユーザー管理」の役割を持たないユーザーがログインした画面には表示されません。

ユーザーの追加

「ユーザー管理」の役割を持つユーザーは、新しいユーザーを GLOOBE チームシステムに追加することができます。

「ユーザー情報」の各項目を入力し、管理者を設定する場合は「役割」の各項目を ON にして「登録」をクリックします。

ユーザー一括

「ユーザー管理」の役割を持つユーザーは、CSV ファイルを使って複数のユーザーを GLOOBE チームシステムに追加することができます。

CSV ファイルに入力する項目については、「CSV ファイルの説明」をクリックして表示される解説を参照してください。

3 各機能の解説

システム管理

「システム管理」の役割を持つユーザーがログインした画面に表示されます。

作業履歴

GLOOBE チームシステムに登録されているすべてのユーザーの作業履歴（最新から 4000 件分）を確認します。

GLOOBE チームシステム

ユーザー-001さん [ログアウト]

作業履歴 (全体) の確認

10 件表示

ユーザー-00

更新番号	更新日時	更新者	対象	プロジェクト	コメント
662	2019/10/28 19:39	ユーザー-001	プロジェクト更新	△△プロジェクト	建具高変更2
661	2019/10/28 19:35	ユーザー-001	プロジェクト更新	△△プロジェクト	建具高変更
649	2019/10/18 14:22	ユーザー-003	プロジェクト更新	△△プロジェクト	柱追加
647	2019/10/18 13:32	ユーザー-003	プロジェクト更新	〇〇プロジェクト	用紙の追加
644	2019/10/17 11:35	ユーザー-003	プロジェクト更新	△△プロジェクト	建具高変更
643	2019/10/17 10:09	ユーザー-002	プロジェクト更新	〇〇プロジェクト	建具高変更
642	2019/10/17 10:01	ユーザー-003	プロジェクト更新	〇〇プロジェクト	建具位置調整
641	2019/10/17 9:55	ユーザー-003	プロジェクト更新	〇〇プロジェクト	親子ドアデザイン
640	2019/10/17 9:52	ユーザー-002	プロジェクト更新	〇〇プロジェクト	建具位置調整
639	2019/10/17 9:49	ユーザー-002	プロジェクト更新	〇〇プロジェクト	2F水廻り入力

20 件中 1 から 10 まで表示 (全 662 件より抽出)

前 1 2 次

一覧を絞り込み検索できます。

システム情報

稼働中の GLOOBE チームシステムのバージョンやサーバーで使用しているデータベース、ポート番号などを表示します。

GLOOBE チームシステム

こんにちは、ユーザー-001さん [ログアウト]

システム情報

バージョン情報

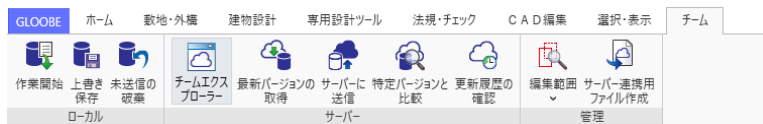
GLOOBE チームシステム Build

福井コンピュータアーキテクト株式会社
GLOOBEサイト

サービス構成情報

接続DBインスタンス名	SQLEXPRESS
ポート番号 (チームシステム用)	38014
ポート番号 (管理ページ用)	8081
SSL/TLS暗号化通信	なし
サービス稼働状態 (チームシステム)	実行中
サービス稼働状態 (管理サイト)	実行中

3-2 GLOOBE「チーム」

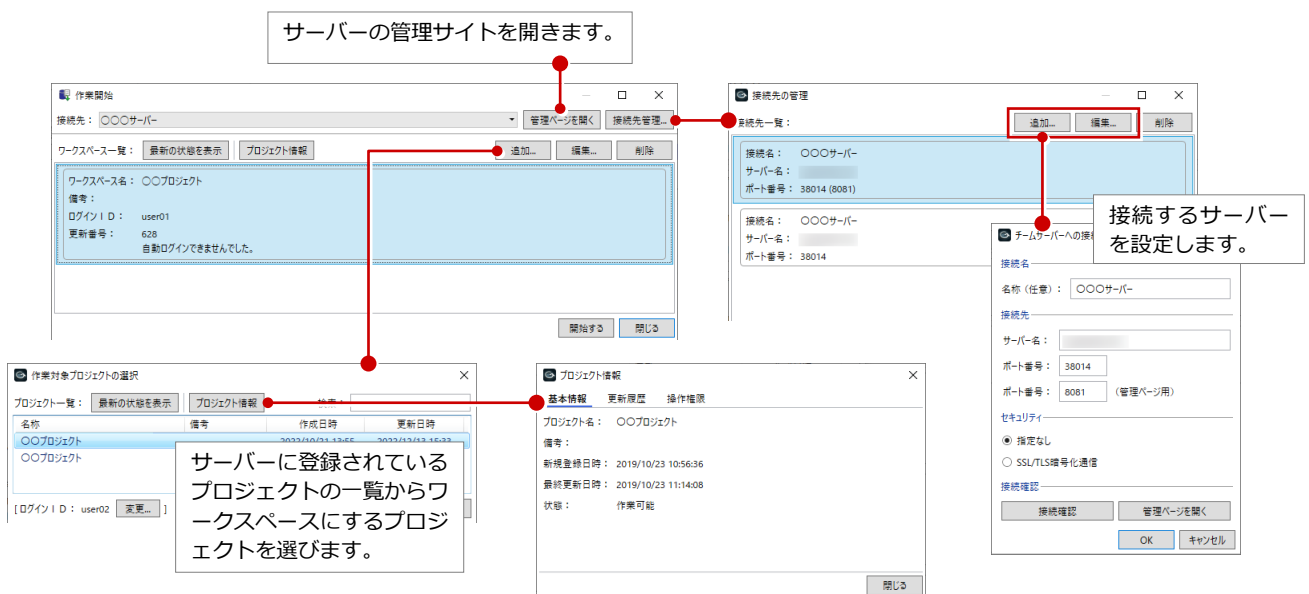


※32ビット版のGLOOBEでチームシステムを利用することはできません。

ローカル

作業開始

GLOOBE チームシステムがインストールされているサーバーと接続して、プロジェクトの作業を開始します。他のプロジェクトに切り替える場合は、作業開始でワークスペースを変更します。



プロジェクト管理の役割を持たないメンバーがワークスペースを編集する場合、以下の制限があります。

変更できないプロパティ	「プロジェクト」 「階設定」
実行できない編集コマンド等	「ユーザープロパティ編集」 「FM連携」 「編集範囲」の「振り分け」「プロパティ変更」

上書き保存

ワークスペースで編集したデータを、ローカルに保存します。サーバーのデータには、まだ反映されません。

未送信の破棄

前回のサーバー送信から、追加、変更した部分を破棄します。

サーバー

チームエクスプローラー

作業中のワークスペースを更新した履歴などを表示します。

基本情報	プロジェクトの名称や更新日時などを表示します。
更新履歴	作業中のプロジェクトを、いつ、誰が、どのように更新したかを表示します。現在取り込んでいるバージョンのデータに旗マークが付きます。更新履歴にあるバージョンのモデルデータと比較、または指定バージョンのモデルデータを呼び出すことができます。
操作権限	操作権限が必要なコマンドをメンバーが実行している場合に、その情報を表示します。作業中のワークスペースで取得した操作権限に旗マークが付きます。 ※ 操作権限については、P.24 を参照



最新バージョンの取得

複数のメンバーで同じプロジェクトを作業している場合、他のメンバーがサーバーに送信した内容を反映します。

サーバーに送信

サーバーに未送信の変更データを、サーバーに送信して反映します。

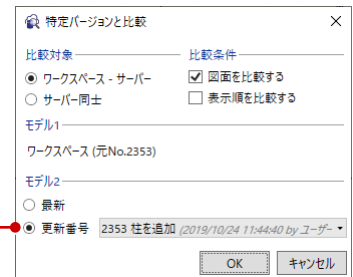
プロジェクト管理者がサーバー送信を行ってメンバーの変更と競合が発生した場合、プロジェクト管理者の変更が優先になります。プロジェクト管理者同士の競合が発生した場合は、後の変更が優先になります。

プロジェクト管理者がサーバーに送信を行う場合は、事前にメンバーに連絡して作業を一旦中止にしてもらうなどで、メンバーとの競合を避けるようにしてください。

特定バージョンと比較

サーバーのプロジェクトに反映されているモデルデータと比較します。サーバーは、最新のモデルデータだけでなく、更新される前のモデルデータと比較することもできます。

更新前のモデルデータと比較できます。



更新履歴の確認

プロジェクトで変更、追加したオブジェクトの更新履歴を確認します。

オフラインでの作業

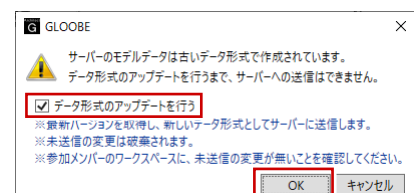
サーバーと接続されていない状態で作業を行う場合、一部の制限はありますが、ワークスペースでの作業を開始して、モデルデータの更新を行うことが可能です。

オフライン状態では以下の操作が制限されます。

- ・「最新バージョンの取得」「サーバーに送信」などは使用できません。
- ・「未送信の破棄」をオフラインで実行すると、取得した操作権限が破棄されません。取得済みの編集範囲は利用可能ですが、新たに取得することはできません。

データ形式のアップデート

チームシステムサーバーと GLOBE のバージョンアップ後は、古いバージョンで送信されたデータをもとに作られたワークスペースから、サーバーへの送信ができなくなります。この場合、サーバーに存在するモデルのデータ形式をアップデートする必要があります。プロジェクト管理者がワークスペースを開いてアップデートを行った後、作業者は最新バージョンの取得を行ってください。

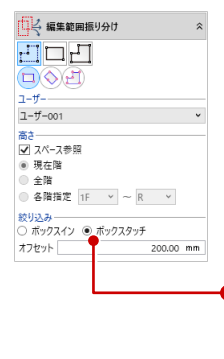


管理

編集範囲

メンバーは各自が作成したワークスペースにおいて、プロジェクト管理者が振り分けた編集範囲を取得することにより、範囲内の編集が可能となります。編集範囲が1つも振り分けられていないメンバーは、役割の権限内で自由にモデルデータの編集、入力ができます。

「プロジェクト管理」の役割がないメンバーは、編集範囲の振り分け、編集範囲のプロパティ変更はできません。

確認 取得 削除 振り分け 振り分け プロパティ変更	確認	振り分けられている編集範囲を確認します。	
	取得	振り分けられている編集範囲を取得します。範囲内にオブジェクトを追加、変更することができますようになります。	
	削除	ログインしたユーザーの役割によって異なります。 ※ワークスペースに変更したモデルデータの未送信がある場合、取得済みの編集範囲の削除は不可	
		プロジェクト管理者	振り分け済みの編集範囲、またはワークスペースで取得した編集範囲を削除します。
		プロジェクト管理者以外	ワークスペースで取得した編集範囲を終了します。
	振り分け	 <p>プロジェクト管理者が、各メンバーの編集範囲を設定します。他のメンバーが同時に同じプロジェクトで作業している場合、設定した編集範囲が反映されない場合があります。</p> <p>反映できるタイミング</p> <ul style="list-style-type: none"> ワークスペースの作業開始直後（送信の変更がない状態） 「未送信の破棄」または「サーバーに送信」の操作完了直後 <p>編集範囲外のオブジェクトに影響を及ぼす操作を行った場合、編集範囲内の操作であっても無効になる場合があります。少し広めの編集範囲を設定するか、「絞り込み」を「ボックスタッチ」に設定することである程度防ぐことができます。</p>	
プロパティ変更	上記の編集範囲振り分け項目の設定を変更します。		

サーバー連携用ファイル作成

サーバーのプロジェクトに取り込むモデルデータの情報を作成します。作成したファイルは、管理サイトで取り込みます。

バックアップ

プロジェクトのモデルデータをバックアップしたい場合も、「サーバー連携用ファイル作成」を使用します。特定バージョンのモデルデータをバックアップするには、「チームエクスプローラー」で「更新履歴」をクリックし、バックアップを取りたいモデルデータのバージョンを選んで「取得」をクリックします。サーバーから特定のバージョンを取得したら、「サーバー連携用ファイル作成」を実行します。



編集権限について

編集権限は、「チームエクスプローラー」の「参加メンバー」、または「プロジェクト」の「作業グループ」で確認することができます。 ⇒ 「2-3 作業を開始する」の「アクセス権を確認する」(P.11) 参照

作業者がワークスペースで変更を行っている状態でも、サーバー側で参加メンバーの編集権限を変更することが可能です。

ただし、サーバー側で変更した編集権限は、すぐに各メンバーのワークスペースには反映されません。プロジェクト管理者による編集範囲の設定と同様のタイミングで、変更した編集権限が反映されます。

※反映できるタイミングについては、「管理」の「編集範囲」(P.23) を参照

操作権限について

チームシステムの使用時、特定の操作を行うときに操作権限の取得が必要となる場合があります。

取得した操作権限は、ワークスペースの削除、「未送信の破棄」「サーバーに送信」のタイミングで、サーバーにログインできる状態にあれば、自動的にすべて解除されます。お使いのコンピュータの故障等により、操作権限の破棄ができないままワークスペースが失われた場合、プロジェクト管理者は管理サイトの「プロジェクト管理」 - 「操作権限の取得状況」にて操作権限を解除することができます。

コマンドの実行

下記グループのコマンドを実行したときに、操作権限を取得します。取得後、同じプロジェクトの別のワークスペースで同じグループのコマンドを実行できません。

- ・ 階設定の編集
- ・ 断面リスト（断面リスト作成、断面リスト解除、断面リスト編集、断面リスト更新）
- ・ 方位
- ・ 下図（下図読み込み、下図更新、下図削除、下図回転、下図移動）
- ・ 建具表（建具仕様、建具表登録建具編集）
- ・ ボリューム解析
- ・ 法規 LVS

例) 「ワークスペース A」で「断面リスト作成」を実行した場合、「ワークスペース B」からは断面リスト関連のコマンドが実行できません。

また、サーバーのモデルデータに新しい更新がある場合も、操作権限の取得ができません。

用紙（図面）の編集

用紙は、「見出し」タブまたは「図面エクスプローラ」内の「編集を開始する」をクリックしたときに操作権限を取得します。1 つの用紙につき、同時に 2 つ以上のワークスペースから同じプロジェクトの用紙の編集を開始することはできません。

例) 「ワークスペース A」で「用紙 A」の編集を開始した場合、「ワークスペース B」では「用紙 A」の編集を開始できません。別の用紙であれば、編集を開始できます。

また、サーバーのモデルデータに新しい更新がある場合も、用紙の操作権限の取得ができません。

編集範囲内の編集

プロジェクト管理者が振り分けた編集範囲を、各メンバーが「編集範囲取得」を行い、範囲内の編集を開始します。

詳しくは、「編集範囲」(P.23) を参照してください。