



# プラン作成編

# 目次

1 新規プランの作成	3	8 内部シンボルの入力	19
プランを新規作成する	3	階段の壁開口を編集する	19
プランの外装を確認する	4	階段に斜めの手摺壁を入力する	20
パースの背景を変更する	4	階段に壁付手摺を入力する	21
2 部屋の入力	5	階段に袖壁を入力する	21
矩形の部屋を入力する	5	腰壁を入力する	22
部屋を重ねて入力する	5	畳の形状を変更する	22
空きスペースに部屋を入力する	5	2階を編集する	23
部屋を変形する	6	カウンターを入力する	24
2階の部屋を入力する	6	[補足] ピックモードの切り替えについて	24
サイズが決まった部屋を入力する	7	9 外部シンボルの入力	25
データを保存する	7	外部に袖壁を入力する	25
[補足] 壁の塗り潰し色を変更するには	7	ポーチを入力する	25
3 屋根・建具の自動配置	8	[補足] ポーチなど円弧を表現するには	26
バルコニーを入力する	8	[補足] 使用頻度の少ないコマンドについて	26
屋根・建具などを自動配置する	8	10 部品の入力	27
外観を確認する	9	システムキッチンを入力する	27
内観を確認する	9	ユニットバスを入力する	27
4 建具の入れ替え・編集	10	便器を入力する	28
ドアを入力する	10	1階に残りの部品を入力する	28
建具を入れ替える	10	2階に部品を入力する	29
プロパティから建具を入れ替える	11	部屋名を移動する	29
内障子付き建具に変更する	11	11 素材の変更	30
残りの建具を入力・変更する	12	外壁を貼り分ける	30
取付高を変更する	12	スポイトを使って素材を変更する	31
2階建具を入力・変更する	13	[補足] 単色素材を割り当てるには	31
[補足] 立体の開口処理について	13	12 敷地・道路・樹木の入力	32
5 屋根の編集	14	敷地を入力する	32
屋根の軒の出を変更する	14	道路を入力する	33
棟瓦を自動配置する	14	敷地を移動する	33
太陽光パネルを自動配置する	15	アプローチを入力する	34
6 天井の編集	16	[補足] 素材のコピー・貼り付けを使って変更する	34
LDKの天井仕上を再作成する	16	塀を入力する	35
階段部分の天井仕上を再作成する	16	駐車場を入力する	36
7 階段の入力	17	自動車を入力する	36
[補足] 階段の切断線を描画するには	18	樹木を入力する	37
		[補足] 建物を部品として	
		3Dカタログマスタ部品に登録する	38

# 1 新規プランの作成

新しいプランを作成して、2階建てのモデルを作成してみましょう。

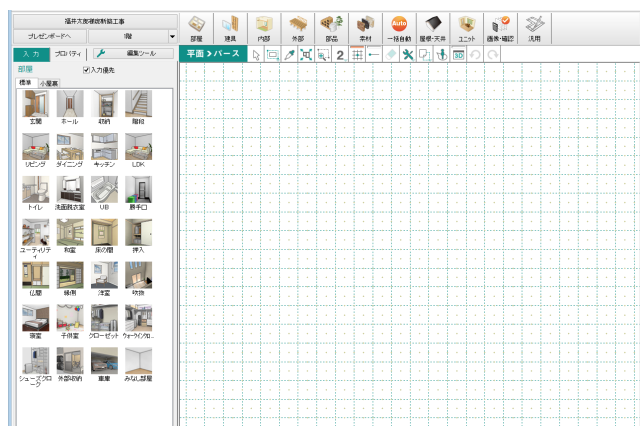
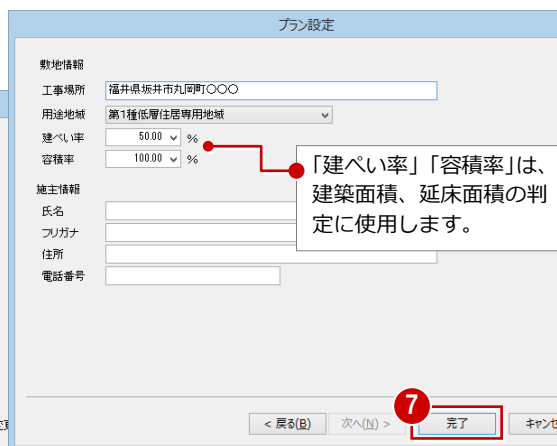
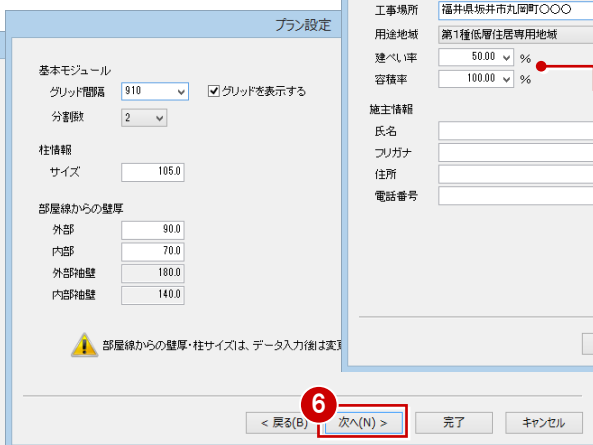
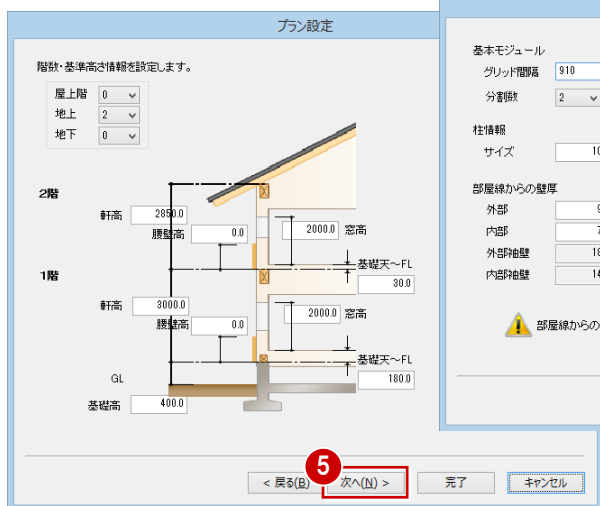
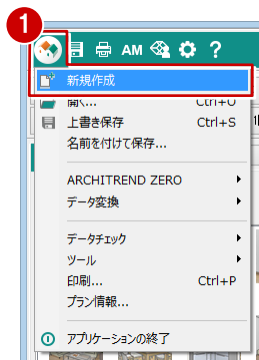
## プランを新規作成する

### - シリーズを選択する -

- ① 「処理」メニューから「新規作成」を選びます。
- ② 「プラン設定」ダイアログで「プラン名」を設定します。
- ③ ここでは「ナチュラルベーシック」を選びます。
- ④ 「次へ」をクリックします。

### - 建物高さ・グリッドなどを設定する -

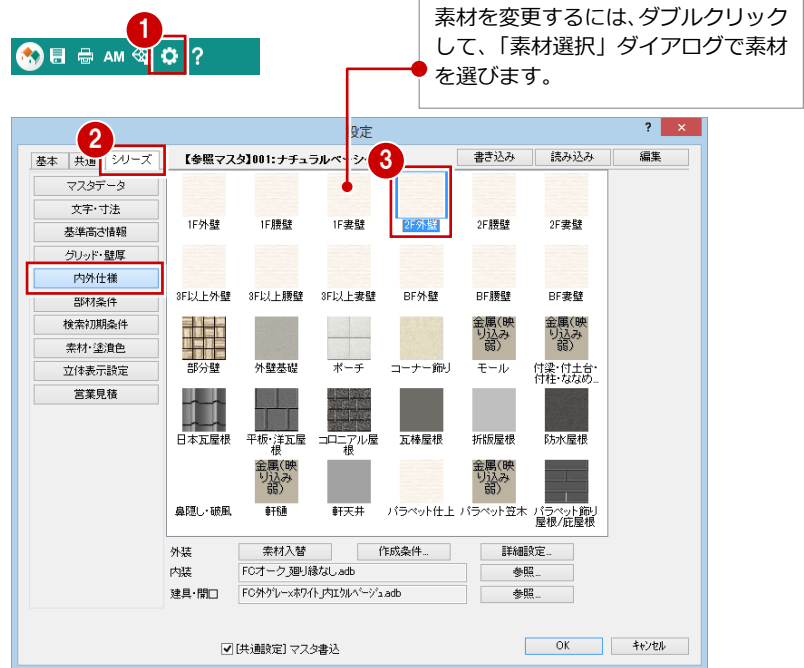
- ⑤ 階数、各階の基準高を設定して、「次へ」をクリックします。
- ⑥ グリッド、柱サイズ、壁厚を設定して、「次へ」をクリックします。
- ⑦ 用途地域、建ぺい率、容積率を設定して、「完了」をクリックします。



## プランの外装を確認する

データを入力する前に、プランで使用する外装を確認してみましょう。

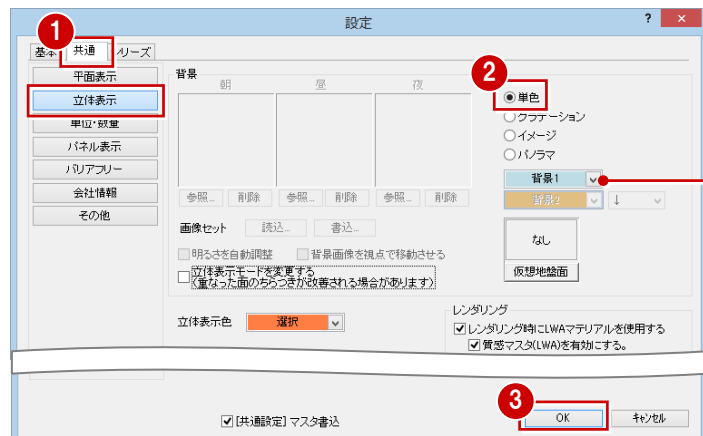
- 1 共通ツールバーの「初期設定」をクリックします。
- 2 「設定」ダイアログの「シリーズ」タブの「内外仕様」を選びます。
- 3 1F、2F、屋根などの各部位で使用される素材を確認します。



## パースの背景を変更する

本書では、パース画面の背景を変更して解説しています。背景は次のように変更します。

- 1 「設定」ダイアログの「共通」タブの「立体表示」を選びます。
- 2 「単色」を ON にします。
- 3 「OK」をクリックします。



### 背景を画像に戻すには

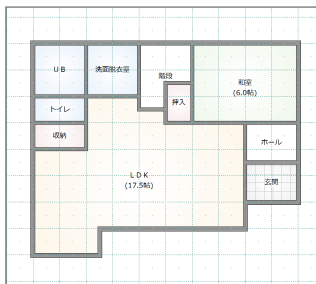
「イメージ」を ON にします。画像を入れ替えるには、「参照」から画像を選びます。なお、背景画像の初期値は、「○:¥FcApp¥ArchiMaster¥Master¥BackImage」フォルダの次のファイルです。



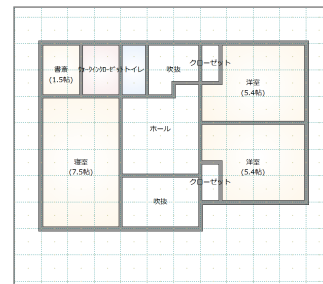
【単色】

## 2 部屋の入力

1階、2階の部屋を入力しましょう。



【1階】

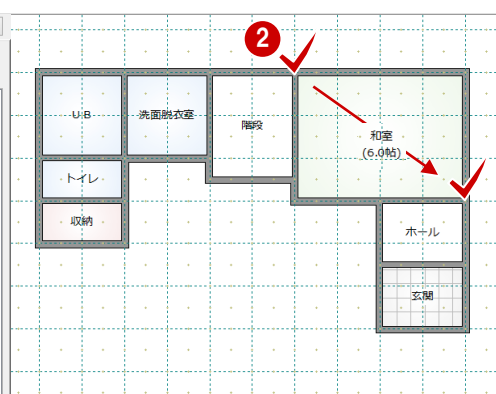


【2階】

### 矩形の部屋を入力する

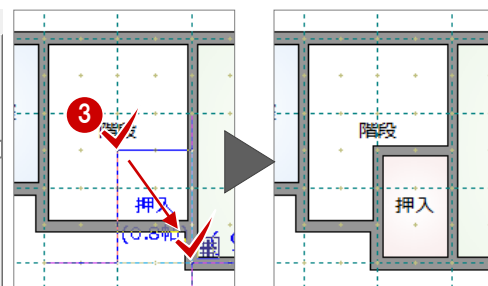
- 1 「部屋」をクリックします。
- 2 入力パネルから「玄関」「ホール」「和室」「階段」「洗面脱衣室」「UB」「トイレ」「収納」を入力します。

⇒ 部屋の入力については、「基本操作編」P.4 参照



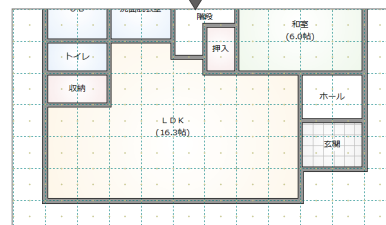
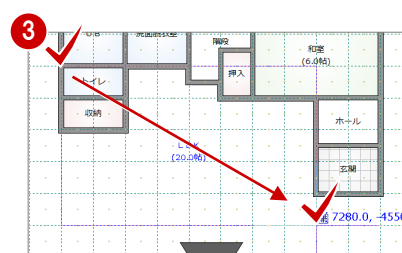
### 部屋を重ねて入力する

- 1 「押入」をクリックします。
- 2 「入力優先」がONであることを確認します。
- 3 「押入」を階段に重ねて入力します。



### 空きスペースに部屋を入力する

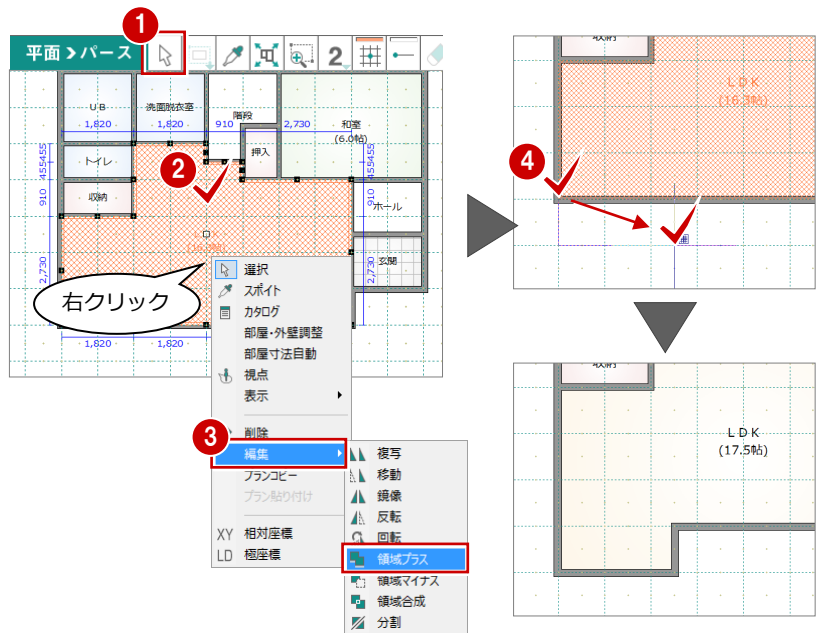
- 1 「入力」タブをクリックして、「LDK」を選びます。
- 2 「入力優先」をOFFにします。
- 3 右図のように部屋の範囲を指定します。



## 部屋を变形する

範囲を指定して、LDKを变形してみましょう。

- ① 「対象データ選択」をクリックします。
- ② LDKをクリックして選択します。
- ③ 右クリックして、「編集」から「領域プラス」を選びます。
- ④ 矩形の始点と対角点をクリックします。



## 2階の部屋を入力する

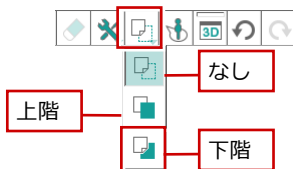
「2階」に切り替えて、2階の部屋を入力しましょう。



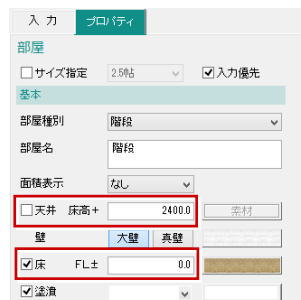
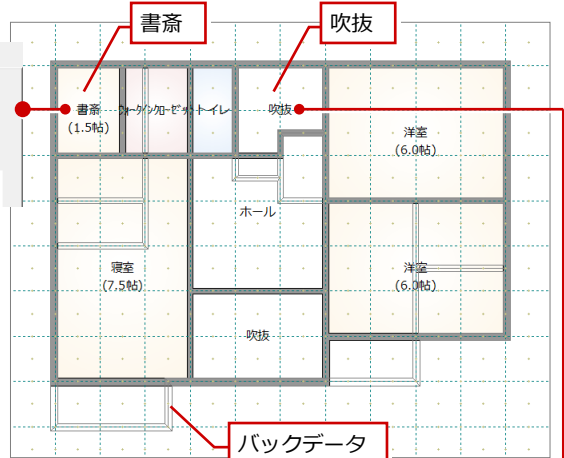
※「吹抜」は、Shiftキーを押しながら、多角形で入力します。

### バックデータの表示

2階を開くと、1階平面がバックデータとして表示されます。表示されないときは、2Dツールバーの「バックデータとして表示」メニューから「下階」を選びます。表示を消したいときは、「なし」を選びます。



「洋室」の部屋名を変更しています。



一方、1階階段の箇所には、部屋「階段」(天井なし、床あり)を入力します。

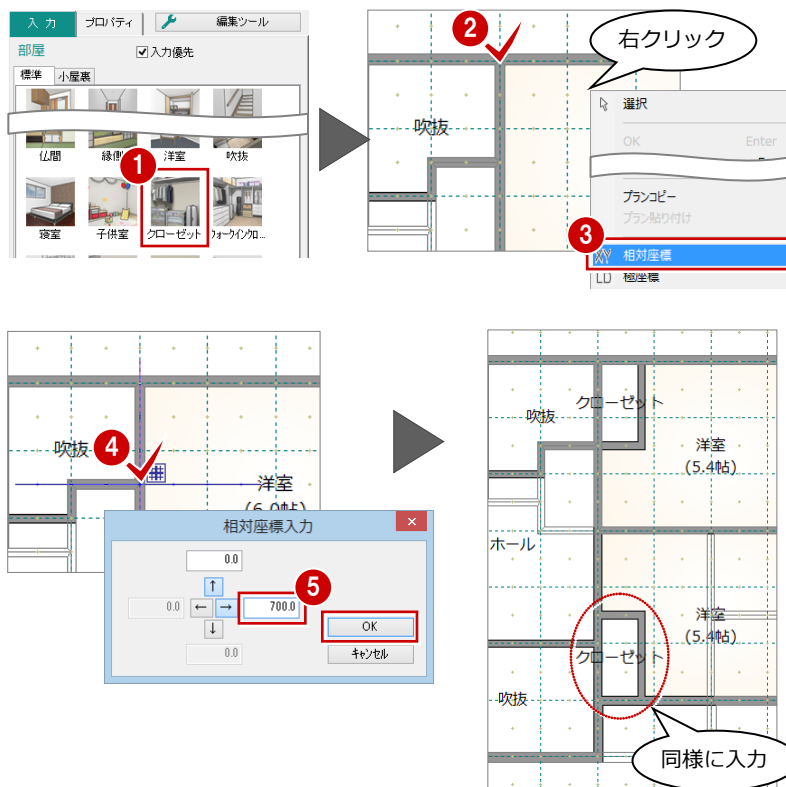


2階階段の箇所には、部屋「吹抜」(天井あり、床なし)を入力します。

### サイズが決まった部屋を入力する

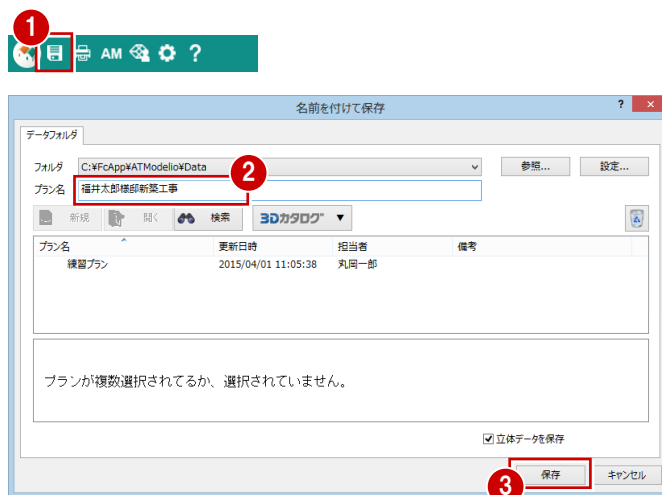
2つの洋室に、1365×700 mmのクローゼットを入力しましょう。

- 1 入力パネルから「クローゼット」を選びます。
- 2 部屋の1点目をクリックします。
- 3 右クリックして「相対座標」を選びます。
- 4 クローゼットの幅となる位置をクリックします。
- 5 「相対座標入力」ダイアログの「→」に「700」と入力して、「OK」をクリックします。



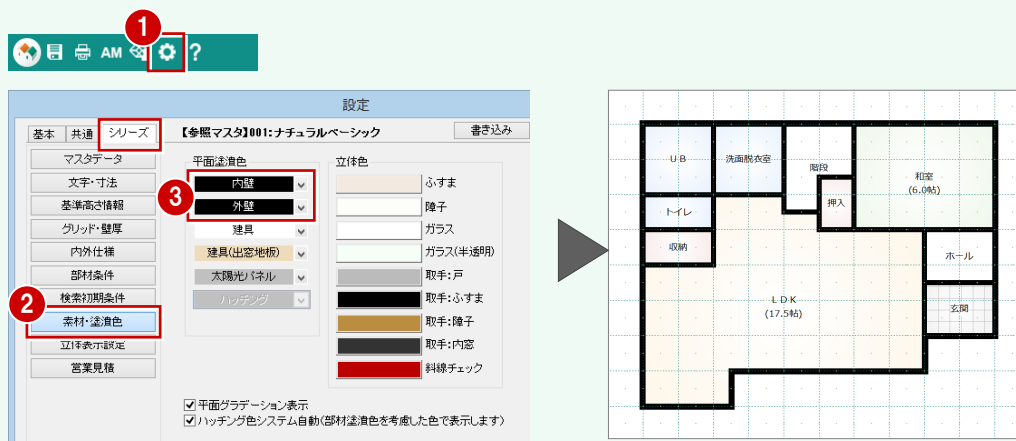
### データを保存する

- 1 共通ツールバーの「上書き保存」をクリックします。
- 2 プラン名を確認します。
- 3 「保存」をクリックします。  
プランデータが保存されます。



### 【補足】壁の塗り潰し色を変更するには

平面表示の壁の塗り潰し色を変更するには、「設定 (シリーズ設定 - 素材・塗り潰し色)」ダイアログの「内壁」「外壁」で色を変更します。



## 3 屋根・建具の自動配置

部屋データをもとに、建具、屋根、外部シンボル（ポーチ）、内部シンボル（開口）を自動配置してみましょう。

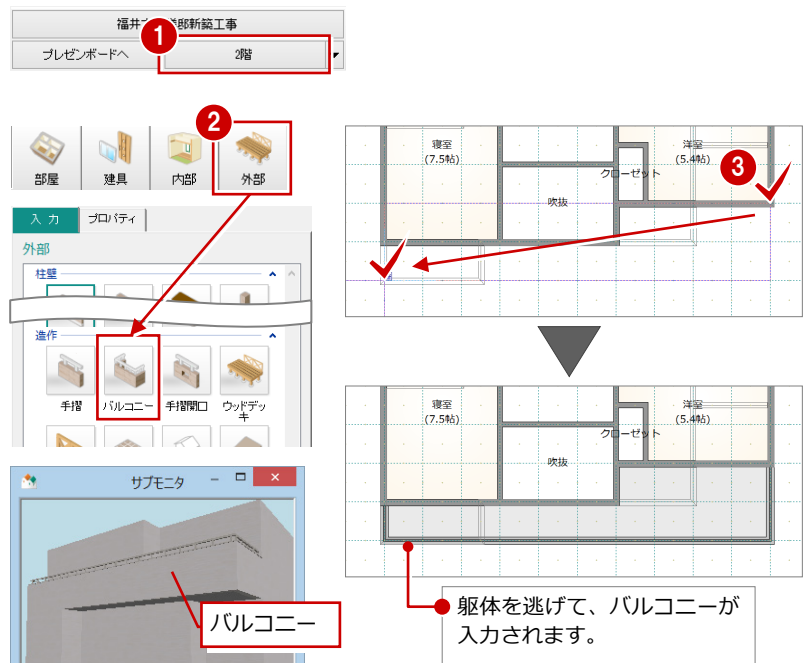
### バルコニーを入力する

バルコニーシンボルがあると、その位置に建具（戸）が自動配置されるため、自動配置の前にバルコニーを入力しておきます。

- 2階が表示されていることを確認します。
- 「外部」の「バルコニー」をクリックします。
- バルコニーの範囲となる矩形の始点と対角点をクリックします。

### バルコニーの壁仕上

2階で入力するバルコニー手摺の壁仕上には、「設定（シリーズ設定-内外仕様）」の「2F外壁」の素材が設定されます。



躯体を逃げて、バルコニーが入力されます。

### 屋根・建具などを自動配置する

- 「一括自動」をクリックします。
- 「全階」がONであることを確認します。
- 「屋根」を「切妻左右」に変更します。
- 「外部建具」「内部建具」「内部開口」がONであることを確認します。
- 「OK」をクリックします。

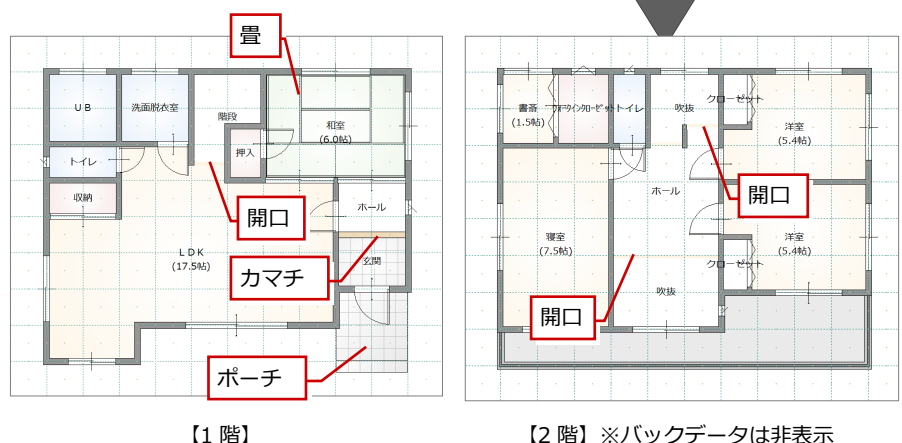


### 建具の自動配置条件

3Dカタログマスタ「Modelio」の「建具配置自動」で設定します。

### 屋根の作成について

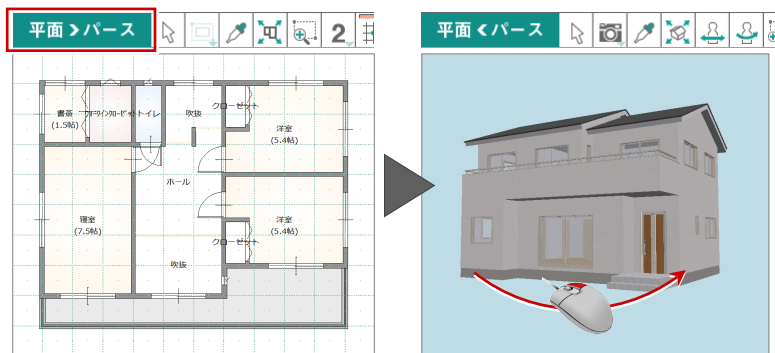
「一括自動」以外で、屋根を作成するには「屋根・天井」の「屋根自動」「屋根」「ユニット屋根」を使用します。機能については、ヘルプを参照してください。





## 外観を確認する

「平面＞パース」をクリックしてパース画面に切り替え、外観を確認します。

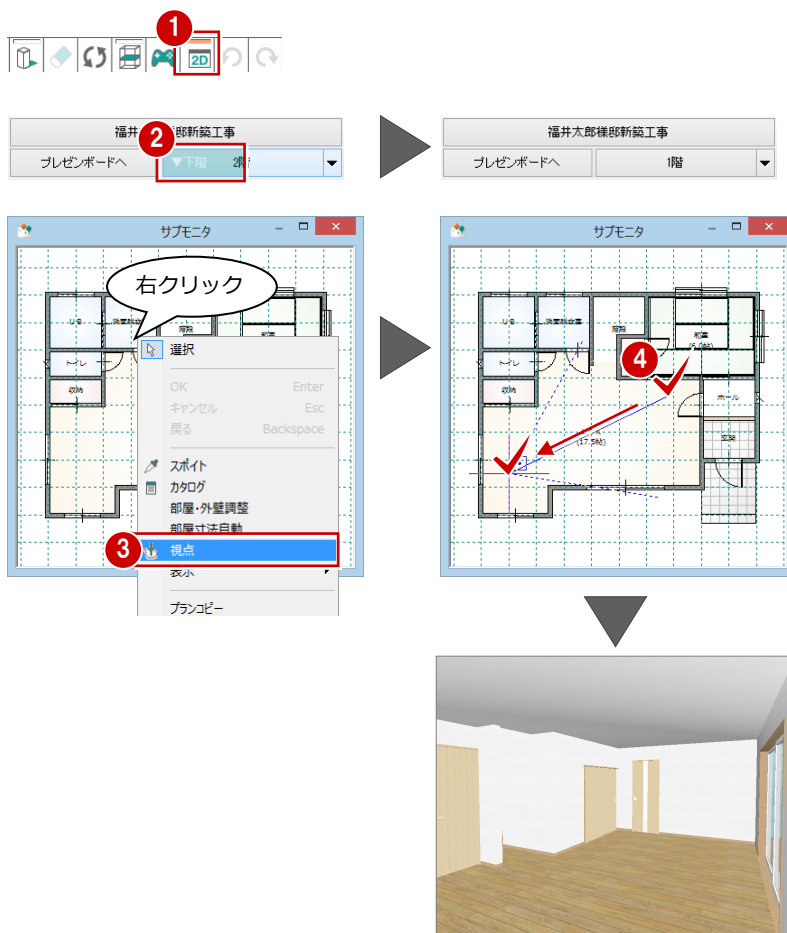


⇒ マウス操作については、「基本操作編」P.17 参照

## 内観を確認する

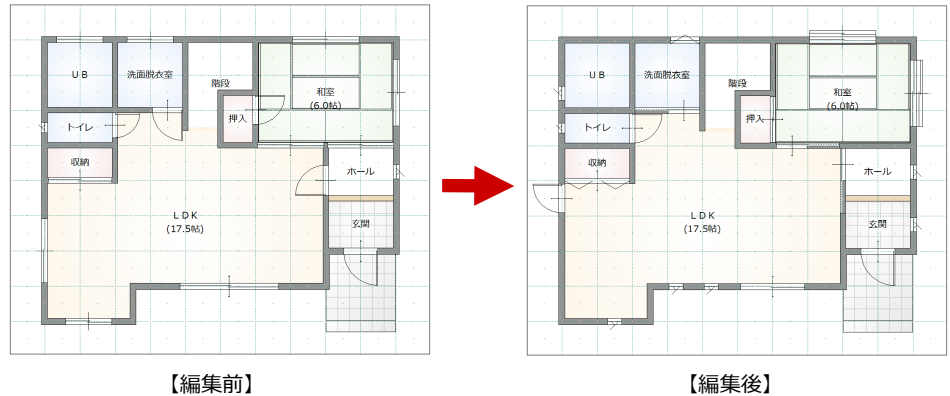
1階 LDK の内観を確認してみましょう。

- ① サブモニタが表示されていないときは、3D ツールバーの「モニター表示/非表示」をクリックして、サブモニタを表示します。
- ② 「▼下階」をクリックして、サブモニタに1階平面を表示します。
- ③ サブモニタで右クリックして、「視点」を選びます。
- ④ 注視点 ⇒ 視点位置を順にクリックします。  
パース画面が内観に切り替わります。



## 4 建具の入れ替え・編集

「一括自動」で配置した建具の位置を確認して、建具の追加、入れ替え、建具位置の変更などを行ってみましょう。



### ドアを入力する

LDK に、勝手口で使用するドアを入力してみましょう。

- 1 「建具」をクリックします。
- 2 「入力」タブの「通常」をクリックします。
- 3 絞り込みの条件を設定します。  
「分類」:「サッシ」 - 「サッシ・勝手口」  
「形状」:「ドア」
- 4 一覧から「勝手口ドア（腰パネル）」を選びます。
- 5 「入力」を「中心固定」に変更します。
- 6 「幅」と「高さ」を指定します。
- 7 建具の位置をクリックします。  
建具の吊元と開く方向が表示されます。
- 8 建具の開き方向をクリックします。

**入力パネルの建具一覧について**  
本書では 3D カタログの建材データを使用しています。表示される建具一覧が画面と異なる場合は、共通ツールバーの「Archi Master を参照するように切替」が OFF になっているか確認してください。

### 建具を入れ替える

和室の建具を両面ふすま、片引戸（ふすま/木製）に入れ替えてみましょう。

#### － 2枚引違（両面ふすま）を入力する －

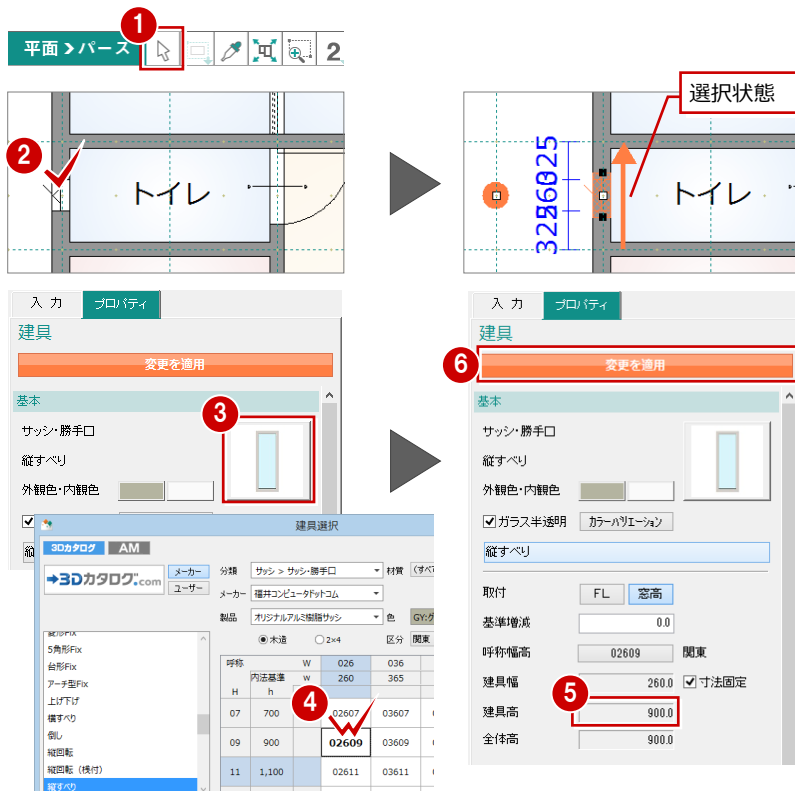
- 1 絞り込みの条件を設定します。  
「分類」:「室内建具」 - 「和室用建具」  
「製品」:「オリジナル襖」
- 2 一覧から「両面ふすま W1715 H2000」を選びます。
- 3 「入力」を「幅伸縮」に変更します。
- 4 「置換え」が ON であることを確認します。
- 5 建具の始点 ⇒ 終点をクリックします。

既存の建具が削除され、入力した建具に置き換わります。

### プロパティから建具を入れ替える

トイレの縦すべり「w260h700」を「w265h900」に変更してみましょう。

- 1 2 「対象データ選択」をクリックして、トイレの建具をクリックします。
- 3 プロパティのサムネイル画像をクリックします。
- 4 「建具選択」ダイアログの一覧から「02609」をダブルクリックします。
- 5 プロパティの「建具高」が「900」に変更されたことを確認します。
- 6 「変更を適用」をクリックします。



#### 建具の入れ替え

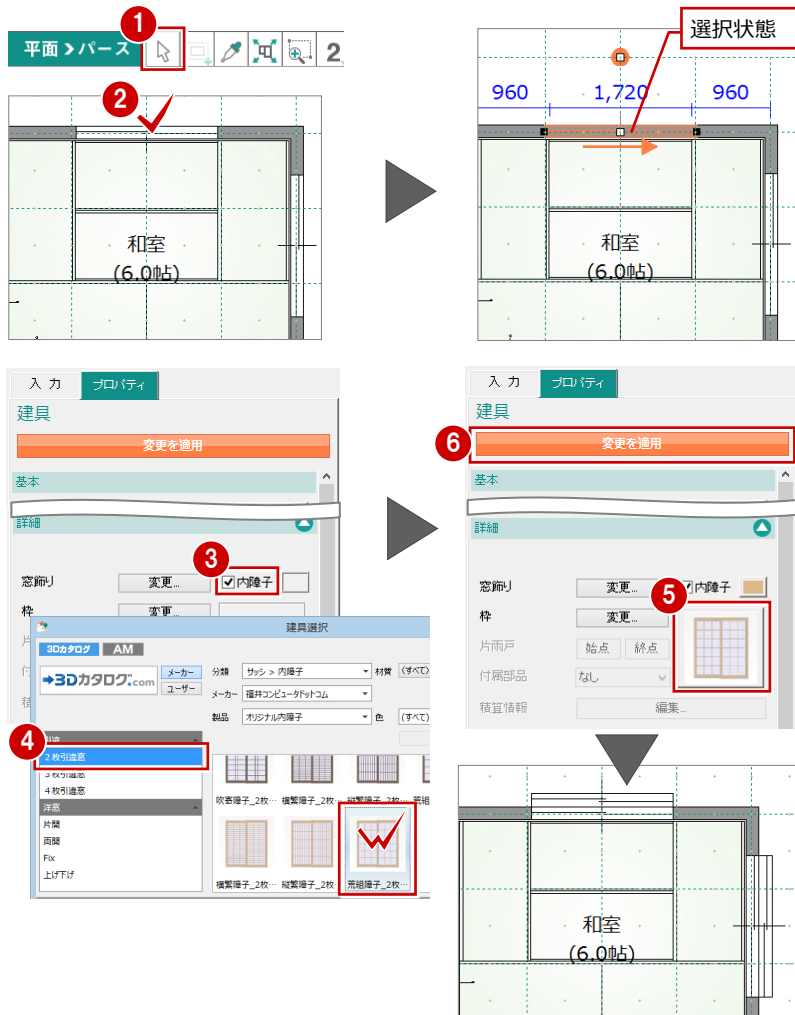
片開き戸を引き違い戸など別種別のもの、または建具の位置を変えたいときには、入力時に置き換える操作が効果的です。一方、建具位置は変えず、別の建具に入れ替えるには、プロパティから変更します。(例：建具高・幅が異なる建具に入れ替え)

サッシの幅×高さの一覧(マトリックス)について  
幅×高さの一覧(マトリックス)と同じようなマスタの作成は、ユーザー登録ではできません。メーカーの提供サッシのみです。

### 内障子付き建具に変更する

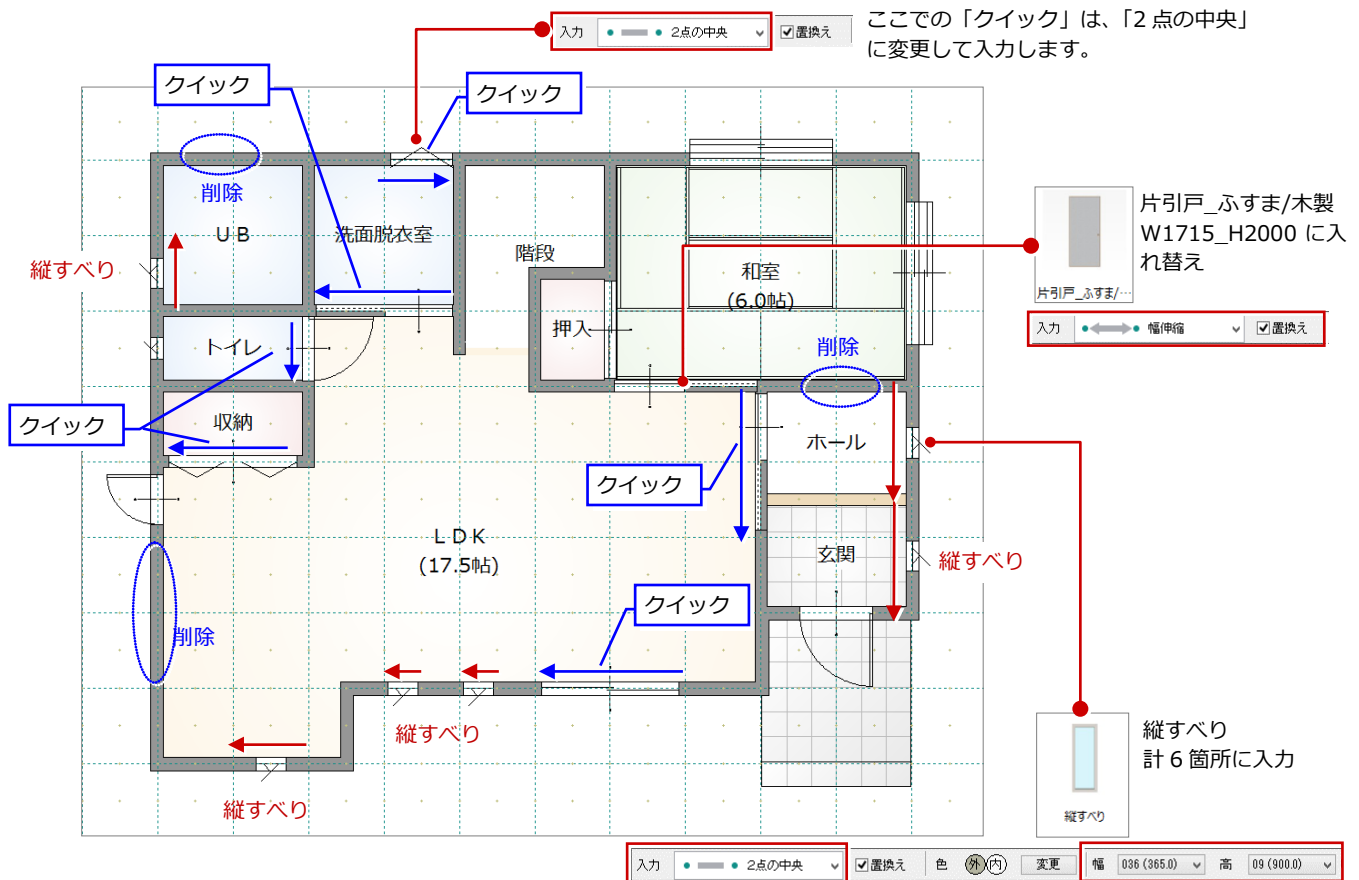
和室の建具を内障子付き建具に変更してみましょう。

- 1 2 「対象データ選択」をクリックして、和室の建具をクリックします。
- 3 プロパティの「内障子」をONにします。
- 4 「建具選択」ダイアログで「2枚引違窓」をクリックして、内障子をダブルクリックで選択します。
- 5 プロパティに選択した内障子が表示されたことを確認します。
- 6 「変更を適用」をクリックします。
- 7 同様の操作でもう一つの建具も内障子付き建具に変更します。



## 残りの建具を入力・変更する

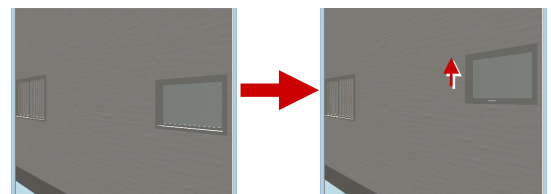
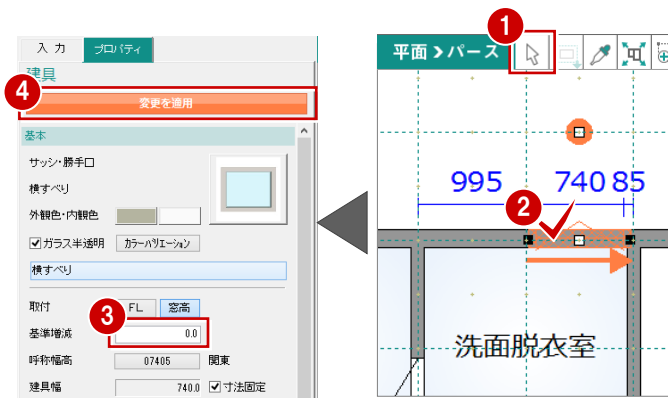
次図のように、不要な建具を削除して、残りの建具を入力しましょう。



## 取付高を変更する

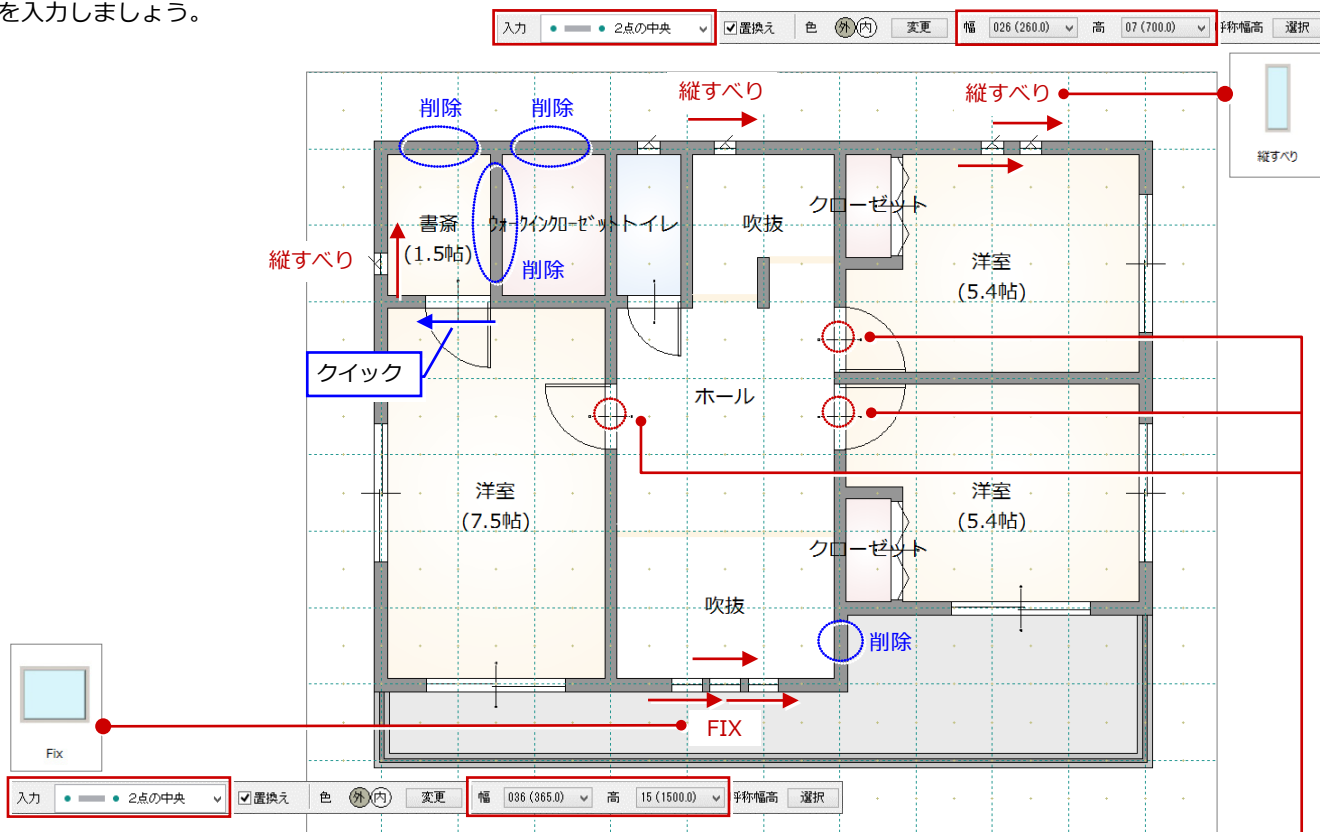
洗面脱衣室の横すべりの取付高を変更してみましょう。

- ①② 「対象データ選択」をクリックして、洗面脱衣室の建具をクリックします。
- ③ プロパティの「基準増減」を「-300」から「0」に変更します。
- ④ 「変更を適用」をクリックします。



## 2階建具を入力・変更する

2階に変更して、次図のように建具を入力しましょう。

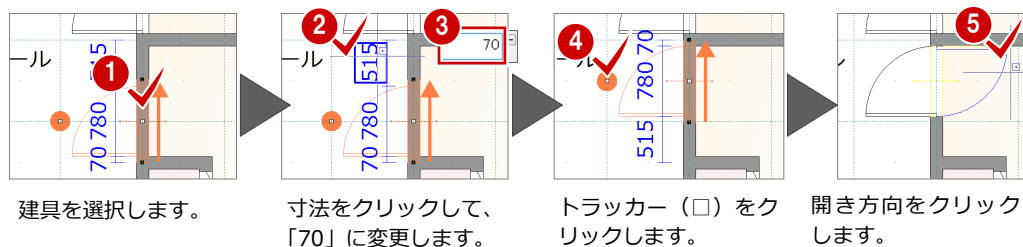


### 建具の選択について

建具は、下図赤枠の位置（壁との取り合い）をクリックすると選択できます。

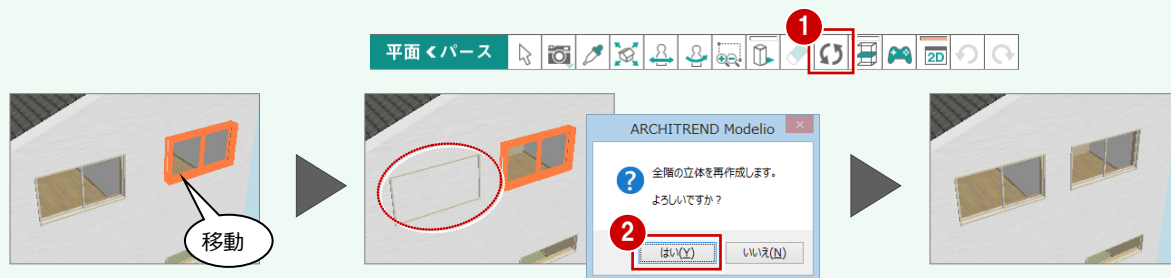
選択可  
不可

建具の移動と開き方向の変更は、次のように行います。



### 【補足】立体の開口処理について

ドラッグによる建具の移動、建具幅の変更を行うと、次のように壁仕上がりが開口されない、または元の建具の場所が開口されない場合があります。このような場合は、3D ツールバーの「立体の再作成」を実行してください。



## 5 屋根の編集

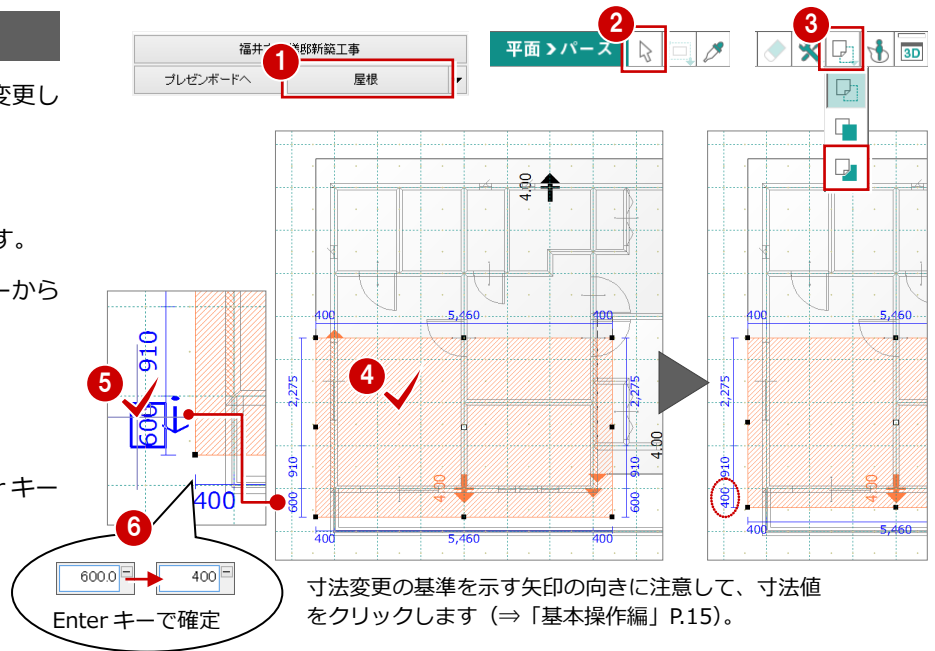
自動配置された屋根を確認してみましょう。ここでは、軒の出の変更、棟瓦の配置、太陽光パネルの自動配置を行っていきましょう。

### 屋根の軒の出を変更する

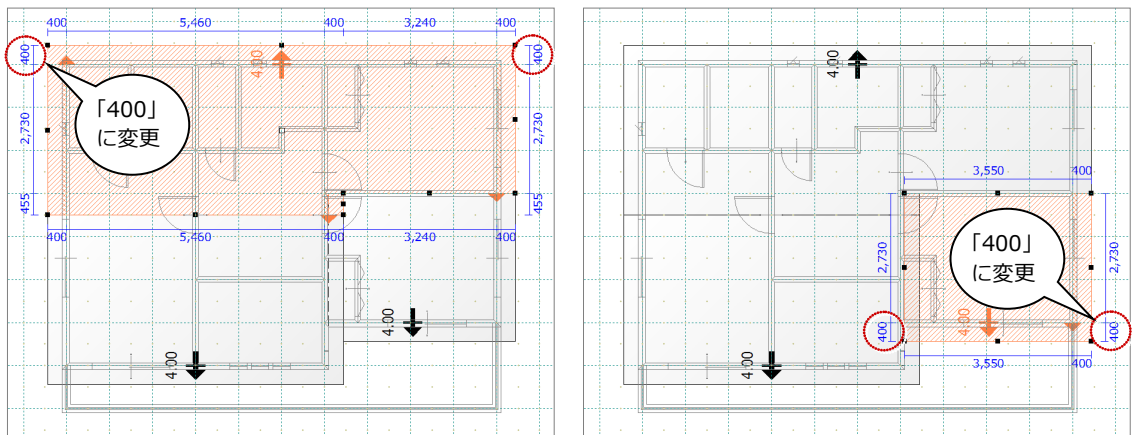
寸法エディットを使用して、軒の出を変更します。

- ① 「屋根」を開きます。
- ② 「対象データ選択」をクリックします。
- ③ 「バックデータとして表示」メニューから「下階」を選びます。
- ④ 屋根をクリックします。
- ⑤ 軒の出の寸法値をクリックします。
- ⑥ 寸法値を「400」に変更して、Enterキーを押します。

※ 同様にして、残りの屋根の軒の出も「400」に変更します。

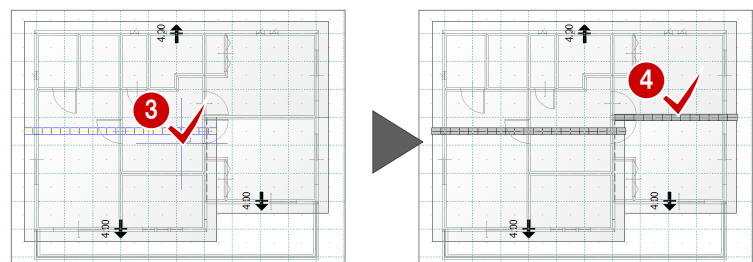
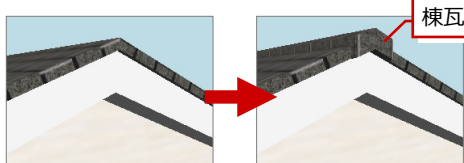


寸法変更の基準を示す矢印の向きに注意して、寸法値をクリックします (⇒「基本操作編」P.15)。



### 棟瓦を自動配置する

- ① 「屋根・天井」の「棟瓦」をクリックします。
- ② 「プロパティ」タブの「自動」がONであることを確認します。
- ③④ 棟瓦を配置する棟をクリックします。



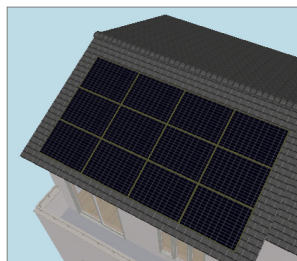
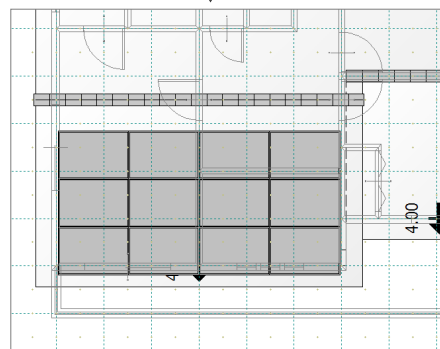
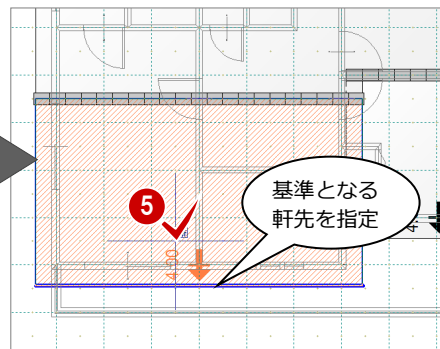
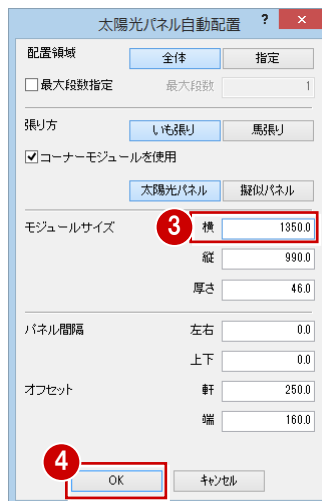
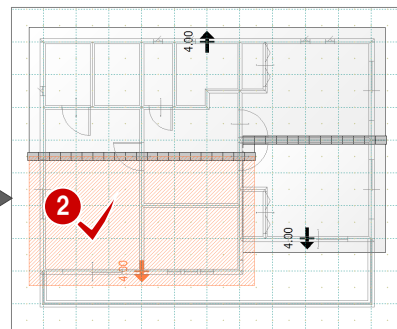
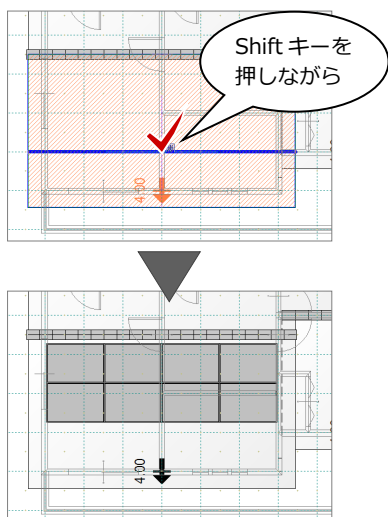
## 太陽光パネルを自動配置する

指定した屋根に太陽光パネルを自動配置してみましょう。

- ① 「屋根・天井」の「太陽光パネル」をクリックします。
- ② 対象の屋根をクリックします。
- ③ 「太陽光パネル自動配置」ダイアログの「モジュールサイズ」の「横」を「1350」に変更します。
- ④ 「OK」をクリックします。
- ⑤ 太陽光パネルの配置基準となる軒先をクリックします。

### 任意の位置に配置するには

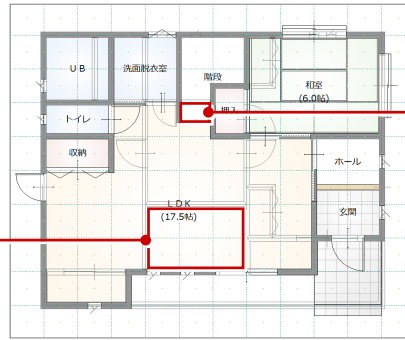
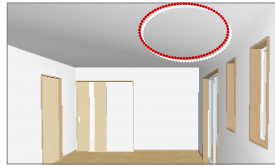
屋根の軒先からオフセット距離をマウスで指定するには、基準となる軒先線を指定するときに、Shift キーを押しながらかlickします。



## 6 天井の編集

上階に吹抜があり、下階と上階で部屋領域が異なるような場合、天井仕上を再作成する必要があります。

1階 LDK の上階には吹抜があるため、天井仕上が不要となる部分

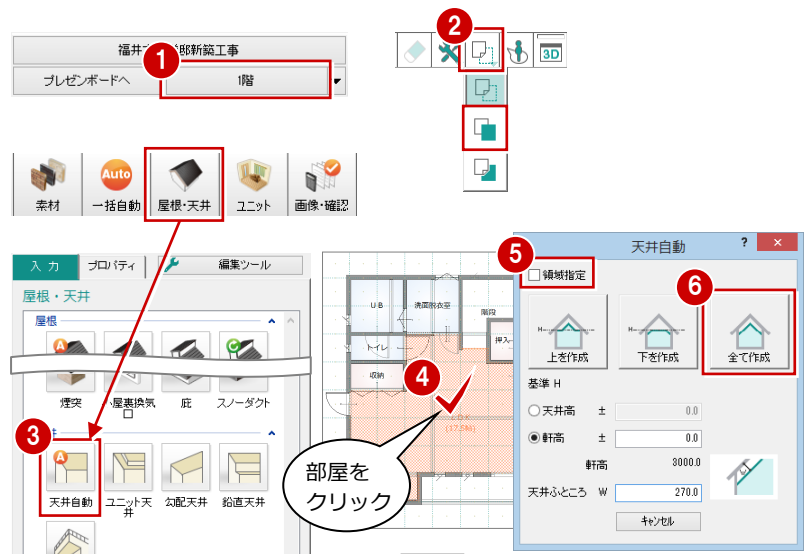


1階階段（天井なし）の上階には、2階ホールがかかるため、天井仕上が必要となる部分



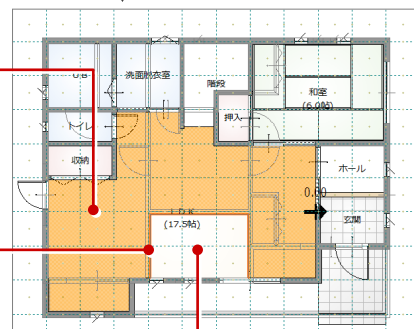
### LDK の天井仕上を再作成する

- 1 「1階」を開きます。
- 2 ツールバーの「バックデータとして表示」メニューから「上階」を選びます。
- 3 「屋根・天井」の「天井自動」をクリックします。
- 4 「LDK」をクリックします。
- 5 「天井自動」ダイアログの「領域指定」をOFFにします。
- 6 「全て作成」をクリックします。天井仕上が再作成されます。



LDK の天井仕上領域を示します。「屋根・天井」をクリックしたときに、この領域が表示されます。

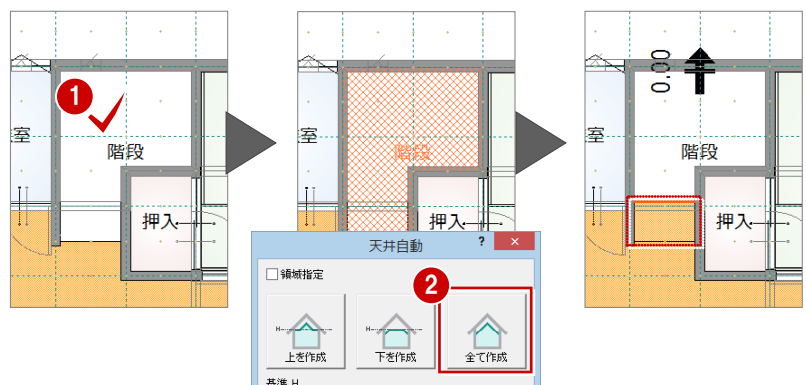
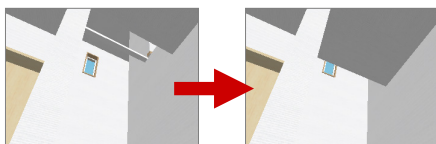
太線は、鉛直天井仕上を示します。



上階部屋の床あり・床なしを参照して、天井仕上を作成します。

### 階段部分の天井仕上を再作成する

同様の手順で、「階段」をクリックして天井仕上を再作成します。

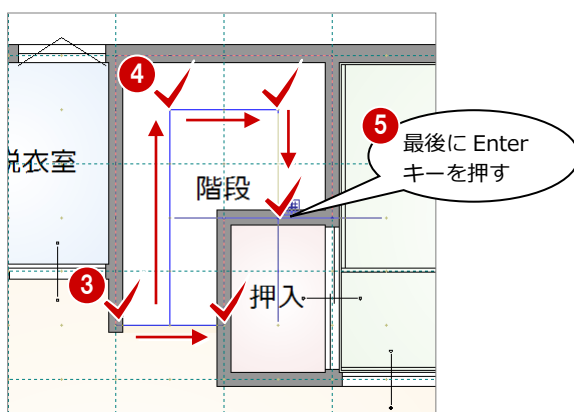




# 7 階段の入力

階段の部屋に、階段シンボルを入力してみましょう。

- 1 「内部」の「階段」をクリックします。
- 2 「プロパティ」タブで階段タイプ、終点高などを確認します。
- 3 階段幅となる始点と終点をクリックします。
- 4 階段の通過点を順にクリックします。
- 5 最後に Enter キーを押します。
- 6 「階段一括設定」ダイアログで段数などを確認します。  
ここでは、廻り階段の段数を変更しています。
- 7 入力を確定するときは、「確定」をクリックします。



**階段の手摺**  
「内部」の「手摺」「壁付手摺」を使って、階段とは別に入力します。

The screenshot shows the railing tool palette with options: 手摺 (Railing), 壁付手摺 (Wall-mounted railing), 手摺開口 (Railing opening), and カウンター (Counter).

**階段から壁仕上が突き出ている場合**  
次のように階段下の壁仕上が突き出ている場合は、3D ツールバーの「立体の再作成」を実行してください。

The diagram shows a wall protruding under a staircase. A red circle highlights the protrusion, and a red arrow points to the '3D Recreate' tool in the 3D toolbar.

**階段一括設定**

7 確定

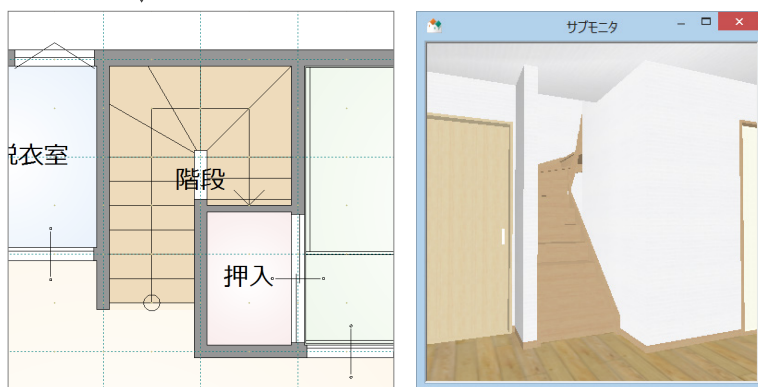
6 段数などを変更した場合は、「適用」をクリックすると平面とパースで内容を確認できます。「適用」は、まだ入力を確定していない状態です。

種別	段数	踏面	角度
1 直	6	227.5	---
2 廻り	3	---	---
3 廻り	2	---	45°
...	...	...	...

No.2 廻り：段数 3  
No.3 廻り：段数 2

**2 階の階段**  
下階で階段を入力すると、2 階にも階段が表示されます。プロパティの「上階で表示する」が ON のときに表示されます。

The screenshot shows the 'Properties' dialog for a staircase on the 2nd floor. The 'Show on upper floor' checkbox is checked. The diagram shows the staircase on the 2nd floor with labels for '吹抜' (Atrium) and 'ホール' (Hall).

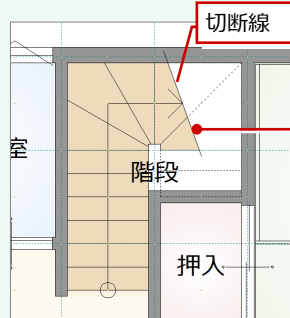
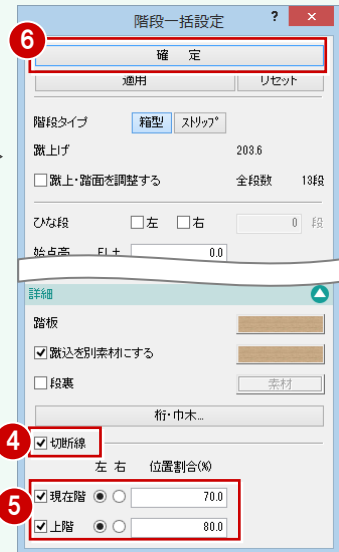
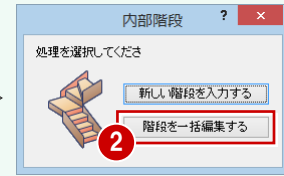


## 【補足】階段の切断線を描画するには

現在階、上階の階段に切断線を描画するには、階段の一括編集で行います。  
ここでは、階段の入力後に設定する手順で解説します。

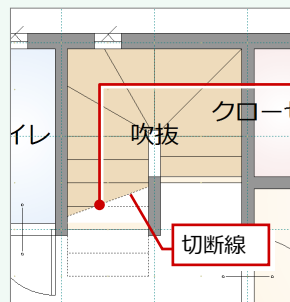
※ 次のダイアログは、すでに階段が入力されているときに表示されます。

- ① 「内部」の「階段」をクリックします。
- ② 「階段を一括編集する」をクリックします。
- ③ 階段をクリックします。
- ④ 「階段一括設定」ダイアログの「詳細」にある「切断線」をONにします。
- ⑤ 「現在階」「上階」をONにして、「位置割合」を設定します。
- ⑥ 「確定」をクリックして、データに反映します。



【現在階 (1階)】

● 現在階の「位置割合」では、階段の上り口を 0、終了位置を 100 として、切断線を描画する位置を設定します。

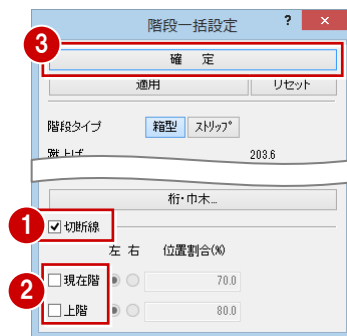


【上階 (2階)】

● 上階の「位置割合」では、階段の降り口を 0、終了位置を 100 として、切断線を描画する位置を設定します。

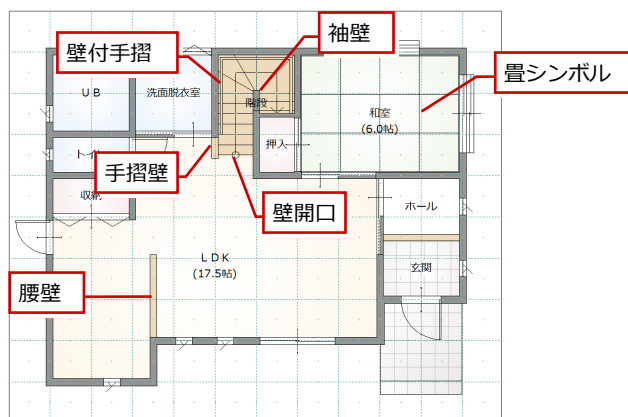
### 切断線を解除するには

設定した切断線を解除するには、再度「階段一括設定」ダイアログの「現在階」「上階」をOFFにして、「確定」をクリックします。



## 8 内部シンボルの入力

ここでは、階段手摺、壁開口、袖壁、腰壁、カウンターなどを  
を入力して、建物内部を編集していきましょう。



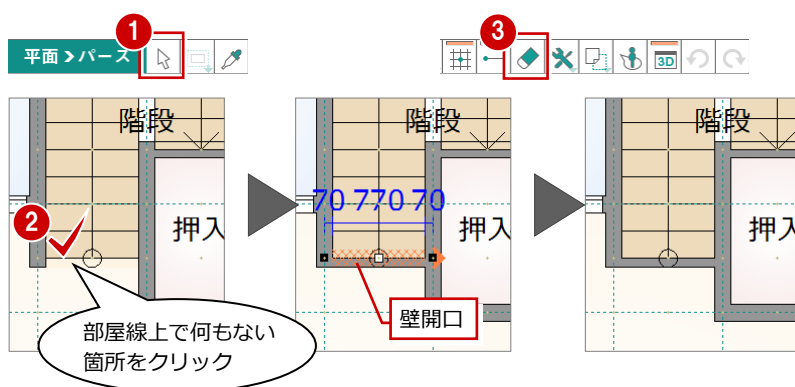
【1階】

### 階段の壁開口を編集する

階段の上り口に手摺壁を追加するため、壁開口を削除して、壁開口の位置を変更します。

#### - 壁開口を削除する -

- ①② 「対象データ選択」をクリックして、壁開口部分をクリックします。
- ③ 「削除」をクリックします。



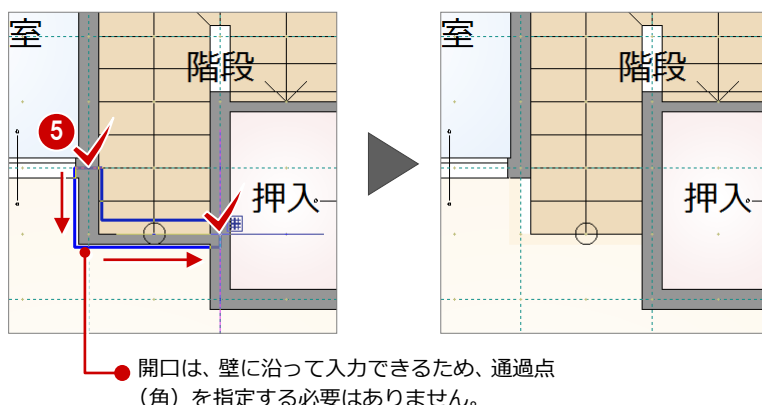
#### - 壁開口を入力する -

- ① 「内部」の「開口」をクリックします。
- ② 「プロパティ」タブの「オフセット」にある「始点」「終点」が「内」であることを確認します。
- ③ 「形状」が「壁無」であることを確認します。
- ④ 「要素ピック」をOFFにします。
- ⑤ 壁開口の始点 ⇒ 終点をクリックします。



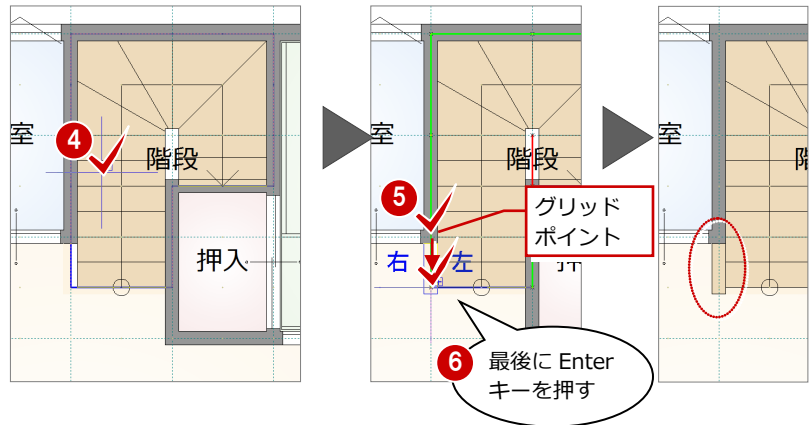
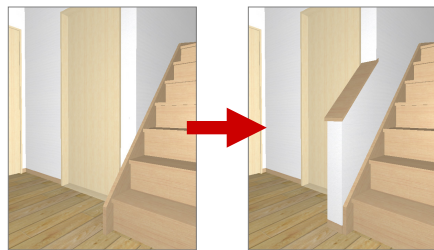
#### 壁の一部をたれ壁・腰壁に変更する場合

「開口」の「プロパティ」タブにある「形状」を「たれ」「腰」「たれ・腰」に変更します。



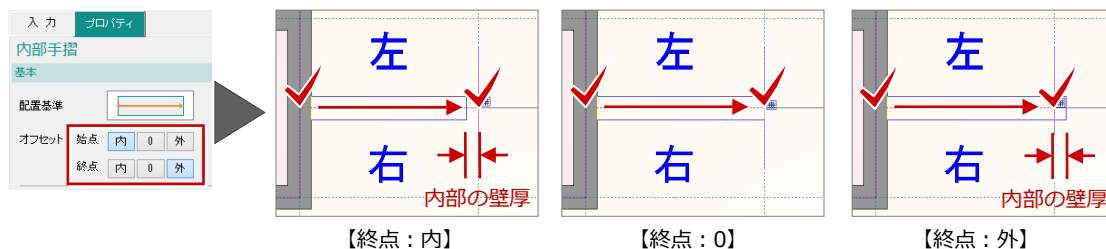
## 階段に斜めの手摺壁を入力する

- 1 「内部」の「手摺」をクリックします。
- 2 「プロパティ」タブの「オフセット」にある「始点」が「内」、「終点」が「外」であることを確認します。
- 3 「手摺」がOFFであることを確認します。
- 4 壁などの仕上情報を取得したい部屋をクリックします。
- 5 6 手摺壁の始点 ⇒ 終点をクリックして、Enter キーで確定します。



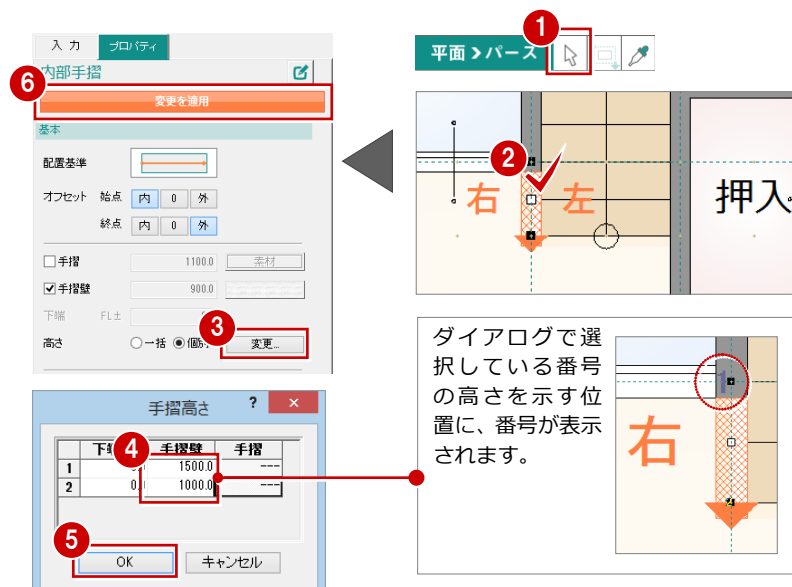
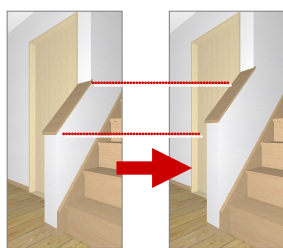
### オフセットの内・0・外について

壁厚を考慮して、クリック点から内側にオフセットするか、外側にオフセットするか、またはオフセットせずクリック点の位置とするかを決めます。



### 斜めの手摺壁の高さを変更するには

手摺壁の入力後に、「プロパティ」タブの「高さ」にある「変更」をクリックして、手摺壁の各点の高さを変更します。



ダイアログで選択している番号の高さを示す位置に、番号が表示されます。

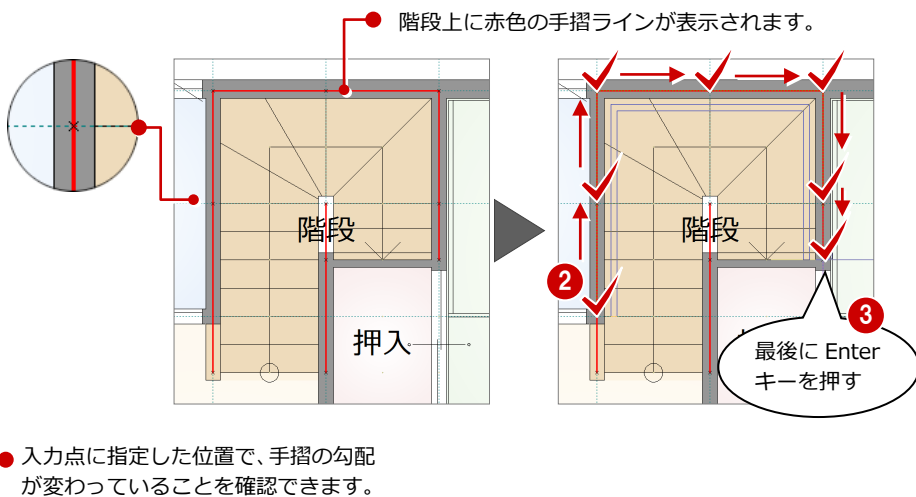
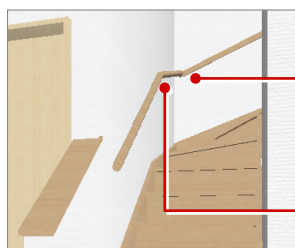
### 階段に壁付手摺を入力する

直行と廻り階段で勾配が異なるような場合、壁付手摺の勾配が変わる位置を指定します。

- ① 「内部」の「壁付手摺」をクリックします。
- ②③ 壁付手摺の開始点 ⇒ ×点 ⇒ 終了点を順にクリックして、Enter キーで確定します。



階段の勾配が変わる位置に × 印が表示されます。順に × 印をクリックしていくと、階段に平行な手摺を入力できます。

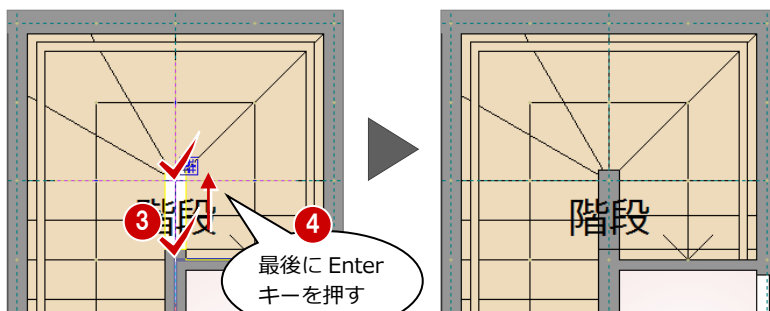


入力点に指定した位置で、手摺の勾配が変わっていることを確認できます。

### 階段に袖壁を入力する

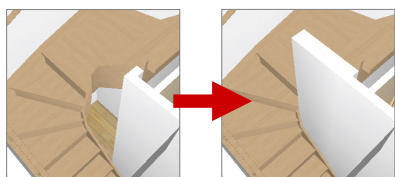
廻り階段の中央部に袖壁を追加しましょう。

- ① 「内部」の「袖壁」をクリックします。
- ② 「プロパティ」タブの「オフセット」にある「始点」が「内」、「終点」が「外」であることを確認します。
- ③④ 壁の始点 ⇒ 終点をクリックして、最後に Enter キーを押します。



#### 袖壁の壁仕上

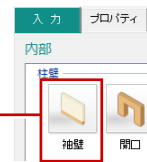
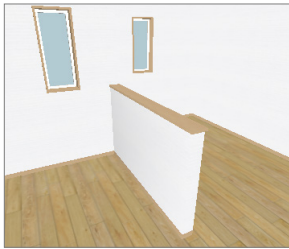
袖壁を入力した部屋のプロパティから、壁仕上、巾木などの素材を取得するため、入力時は自動的に素材が設定されます（たれ壁、腰壁も同様）。



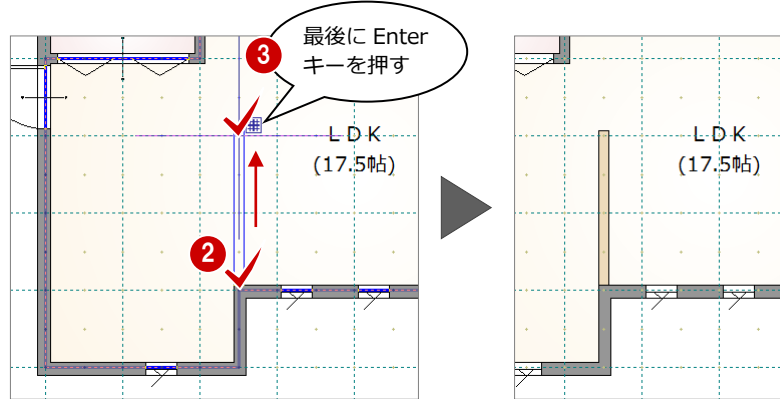
## 腰壁を入力する

続けて、「袖壁」を使って腰壁を追加しましょう。

- ① 「プロパティ」タブの「形状」を「腰」に変更します。
- ②③ 壁の始点 ⇒ 終点をクリックして、最後に Enter キーを押します。



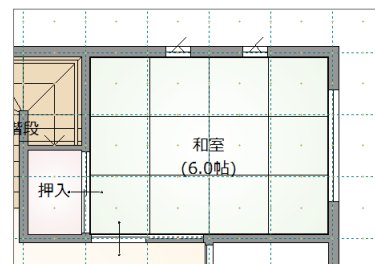
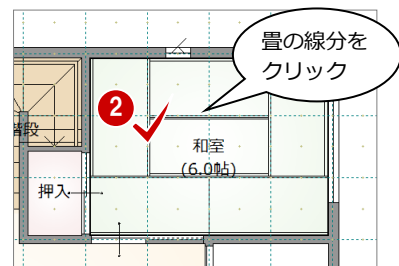
腰壁は、「袖壁」で入力します。



## 畳の形状を変更する

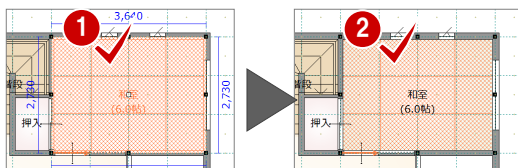
畳サイズを正方形の半畳サイズに変更してみましょう。

- ①② 「対象データ選択」をクリックして、畳シンボルをクリックします。
- ③ 「プロパティ」タブの「畳縁」を OFF にします。
- ④ 一覧から半畳サイズのものに変更します。
- ⑤ 「変更を適用」をクリックします。



### 畳シンボルの選択

クリックしたときに部屋「和室」が選択されても、再度クリックすると畳シンボルが選択されます。データが重なっている場合、クリックするたびにデータの選択が切り替わります。



## 2階を編集する

2階を開き、階段部分、ウォークインクローゼット、ホールと吹抜部分の壁を編集しましょう。

開口 (開口幅=700)  
ウォークインクローゼット  
70700 595

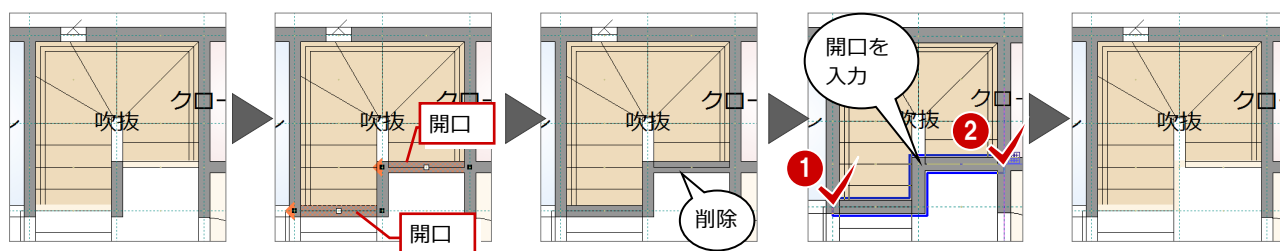
手摺壁 (壁高=900)  
腰壁 (腰高=1100)  
クローゼット (5.4帖)

「一括自動」で「開口」が自動配置されるため、プロパティで「腰」に変更します。

### 階段手摺の編集

ホール・階段の手摺は、階段の勾配に合わせて一部に勾配を付けます。

まずは、「一括自動」で自動配置された開口 (2箇所) を削除して、あらたに開口を入力します。



次のように、「ホール」を指定して手摺壁を入力します。なお、「吹抜」ではなく「ホール」を指定するのは、手摺壁 (右面) に「ホール」の巾木を取得させるためです。

次に、階段にかかる部分の手摺壁に勾配を付けます。手摺壁のNo.4の「下端高」を「-600」(蹴上 約 200mm×3段) に変更します。

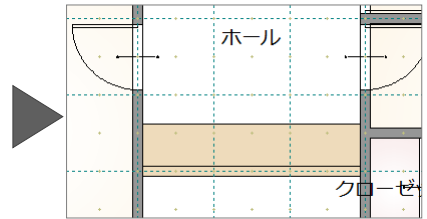
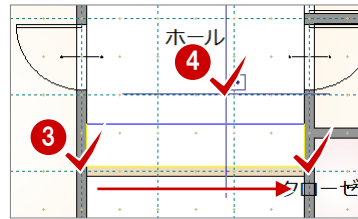
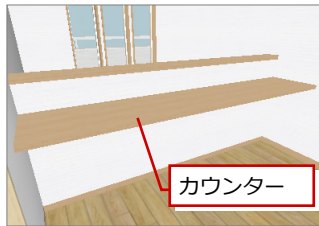
No.	下端高	手摺壁	手摺
1	0.0	900.0	---
2	0.0	900.0	---
3	0.0	900.0	---
4	-600.0	900.0	---

手摺壁の左面の巾木をなくすときは、「左」をOFFにします。

巾木 (左面)

## カウンターを入力する

- ① 「内部」の「カウンター」をクリックします。
- ② 「プロパティ」タブの「上端」で取り付けの高さを確認します。
- ③ カウンターの始点と終点をクリックします。
- ④ カウンターを取り付ける方向をクリックします。

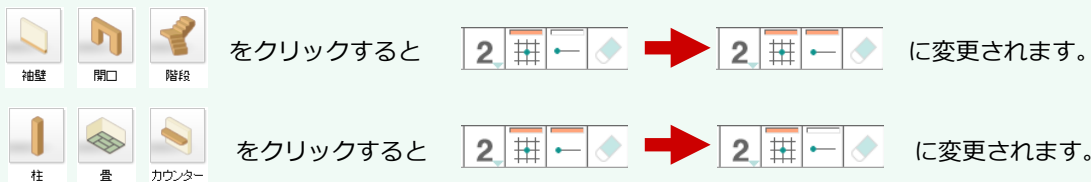


※ 壁厚を考慮して、カウンターが入力されます。

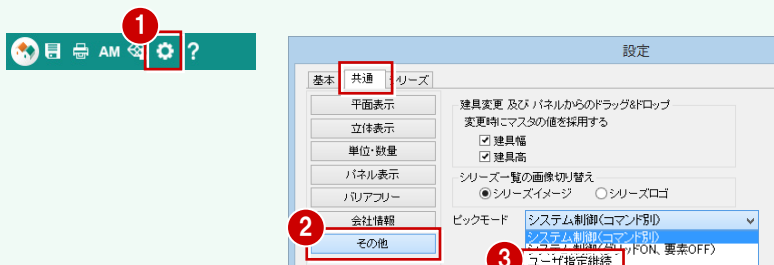
### 【補足】ピックモードの切り替えについて

プログラムを起動している間は、「グリッド」「要素ピック」のON/OFFは、前回使用した状態を保持しています。(プログラムを起動したときは、「グリッド」がON、「要素ピック」がOFF)

次のように、コマンドによって自動的に切り替わる時は、「設定 (共通設定-その他)」ダイアログの「ピックモード」が「システム制御 (コマンド別)」または「システム制御 (グリッド ON、要素 OFF)」になっています。



自動的にピックモードを切り替えたくないときは、「ピックモード」を「ユーザー指定継続」に変更します。ただし、「部屋」をクリックしたときは、自動的に「要素ピック」はOFFに変更されます。





# 9 外部シンボルの入力

ポーチ部分に袖壁、勝手口に2段ポーチを入力しましょう。

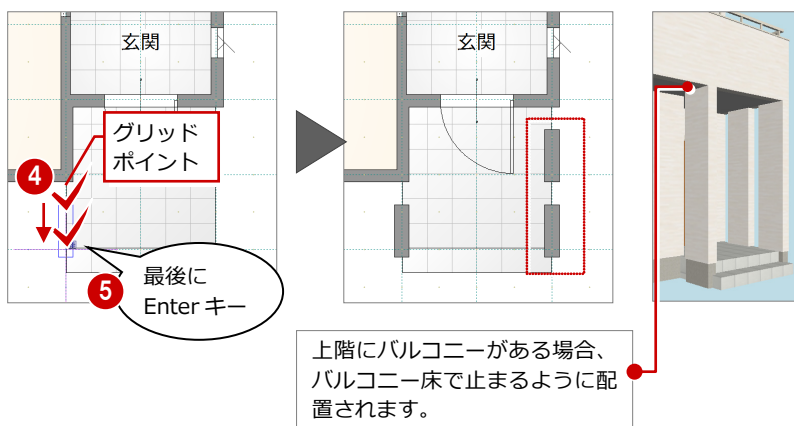
## 外部に袖壁を入力する

- 「1階」を開きます。
  - 「外部」の「袖壁」をクリックします。
  - 「プロパティ」タブの「オフセット」にある「外」をONにします。
  - 袖壁の始点と終点をクリックし、最後にEnterキーを押します。
- ※ 同様に、残り2箇所にも入力します。



### 外部袖壁の壁仕上

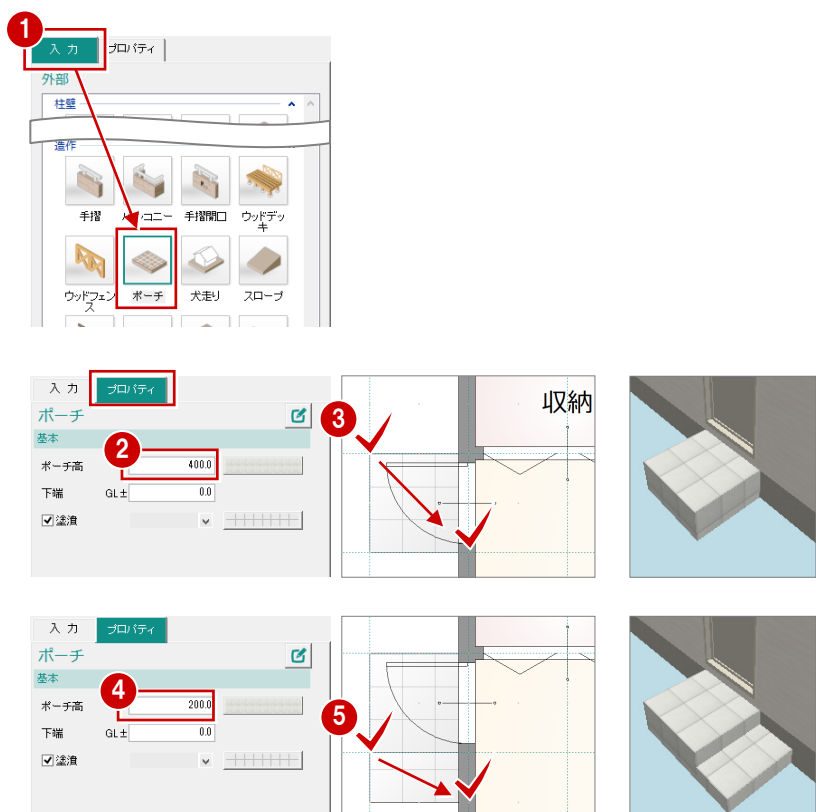
1階で入力する外部袖壁の仕上には、「設定（シリーズ設定-内外仕様）」の「1F外壁」の素材が設定されます。



## ポーチを入力する

西側の勝手口に、2段ポーチを入力してみましょう。

- 「外部」の「ポーチ」をクリックします。
- 「プロパティ」タブの「ポーチ高」が「400」であることを確認します。
- ポーチの範囲をクリックします。
- 続けて「ポーチ高」を「200」に変更します。
- ポーチの範囲をクリックします。



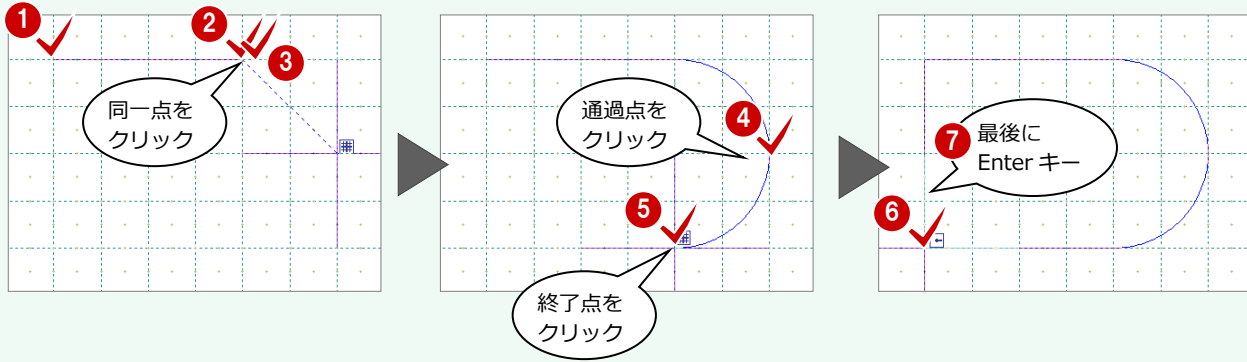
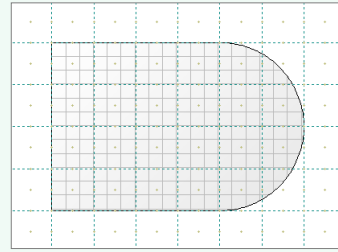
**ポーチを多角形で指定するには**  
Shift キーを押しながら、2点目をクリックします。

**ポーチの素材の初期値**  
「設定（シリーズ設定-内外仕様）」の「ポーチ」で設定します。

### 【補足】ポーチなど円弧を表現するには

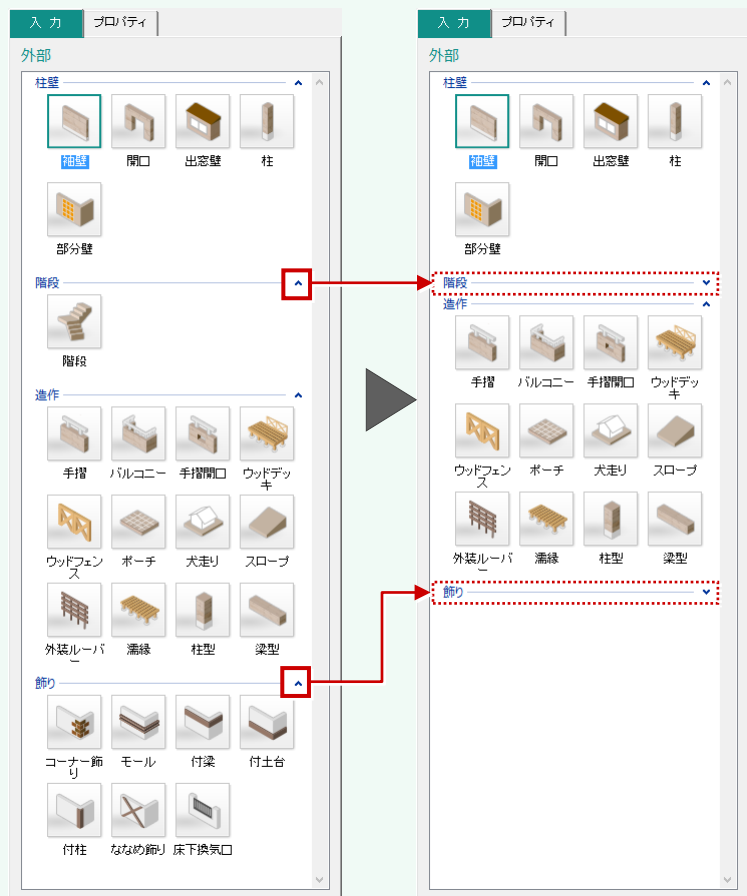
ポーチ、アプローチ、水平面など一部のシンボルでは、円弧を表現できます。次のように、同一点を2回クリックすると、円弧入力に切り替えます。円弧の始点、通過点、終点をクリックして指定します。

※ 部屋、バルコニー、ウッドデッキ、敷地など、円弧を表現できないものもあります。



### 【補足】使用頻度の少ないコマンドについて

使用しないカテゴリは、入力パネルの ^ をクリックして閉じておくと、パネルをすっきり見せることができます。また、この状態は保持されます。

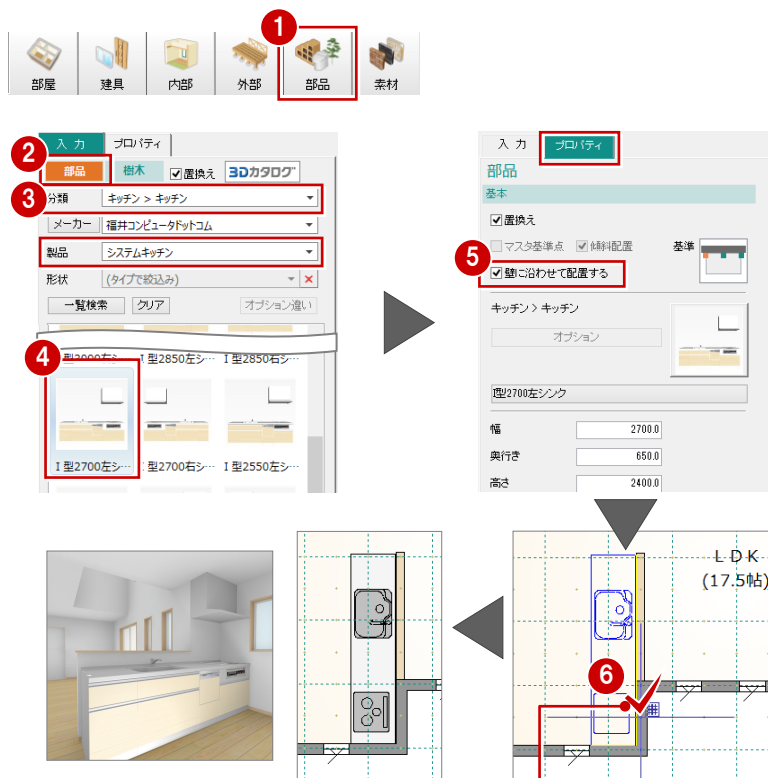


# 10 部品の入力

システムキッチン、ユニットバス、便器などを入力してみましょう。

## システムキッチンを入力する

- 1 「部品」をクリックします。
- 2 「入力」タブの「部品」をクリックします。
- 3 絞り込みの条件を設定します。  
「分類」：「キッチン」 - 「キッチン」  
「製品」：システムキッチン
- 4 「I型対面 2700 左シンク」をクリックします。
- 5 「プロパティ」タブの「壁に沿わせて配置する」が ON であることを確認します。
- 6 部品のラバーバンドを確認してクリックします。



### 入力パネルの部品一覧について

本書では3Dカタログの建材データを使用しています。表示される部品一覧が画面と異なる場合は、共通ツールバーの「Archi Master」を参照するように切替」が OFF になっているか確認してください。



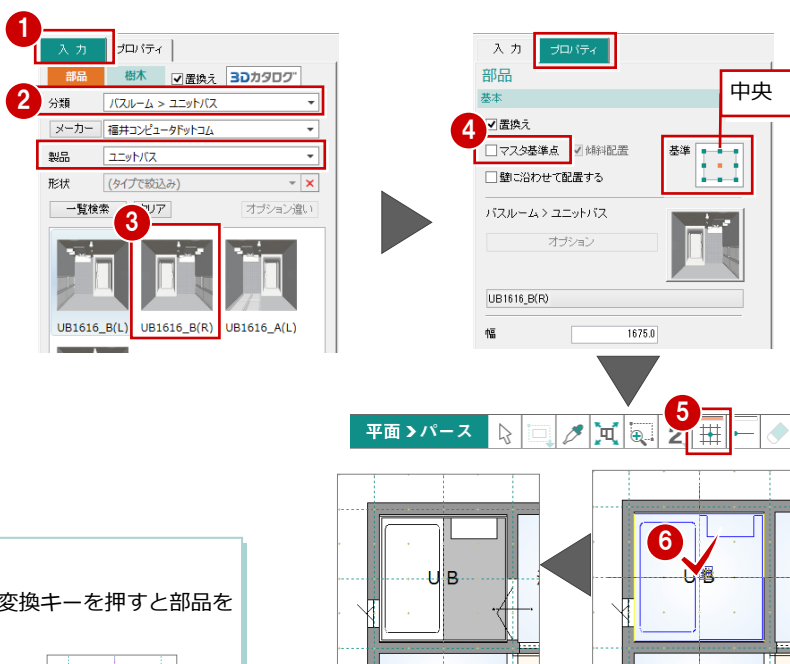
### 壁に沿わせて配置する

壁に沿って部品を配置したいとき、「壁に沿わせて配置する」を ON にします。このとき、壁の中心に配置したいときは、Shift キーを押しながらクリックします。

マウスカーソルを移動して、壁面にくっいたらクリックします。カーソルの位置によって、部品が取り付く壁が変わります。

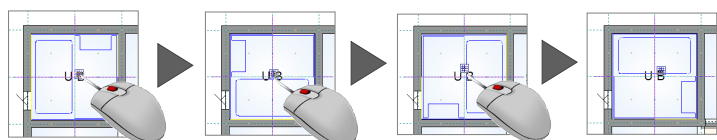
## ユニットバスを入力する

- 1 「入力」タブをクリックします。
- 2 絞り込みの条件を設定します。  
「分類」：「バスルーム」 - 「ユニットバス」  
「製品」：ユニットバス
- 3 「UB1616\_B (R)」をクリックします。
- 4 「プロパティ」タブの「マスタ基準点」を OFF にして、「基準」を「中央」に変更します。
- 5 「グリッド」を ON にします。
- 6 部品の配置位置をクリックします。



### 部品を回転して配置するには

マウスのホイールボタンを押す、またはキーボードの無変換キーを押すと部品を回転できます。



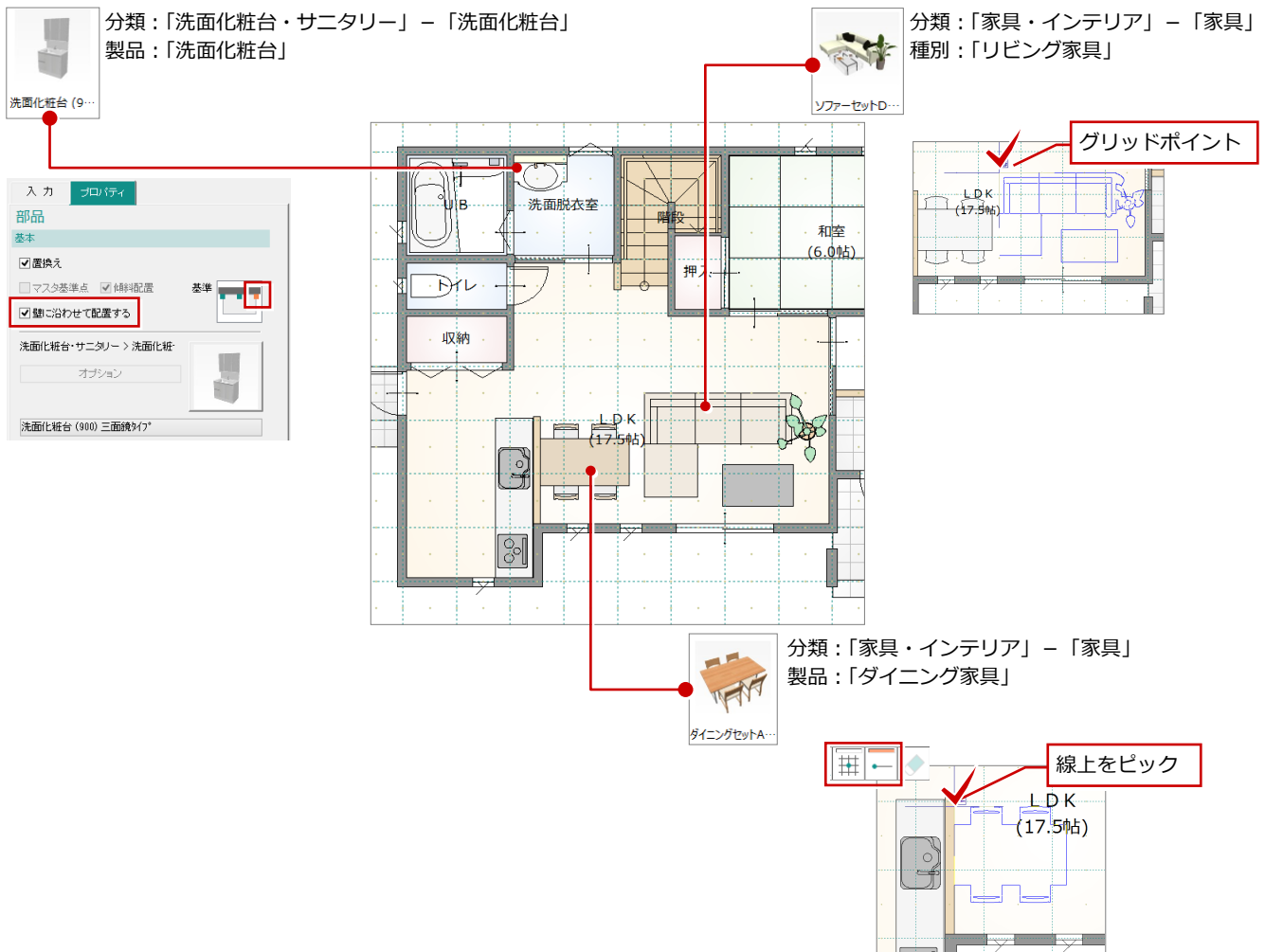
## 便器を入力する

- 1 「入力」タブをクリックします。
- 2 絞り込みの条件を設定します。  
「分類」:「トイレ・洗面器」 - 「便器」  
「製品」:「便器」
- 3 「タンクレストイレ (カラー)」をクリックします。
- 4 「プロパティ」タブの「壁に沿わせて配置する」をOFFにします。
- 5 「グリッド」「要素ピック」をOFFにします。
- 6 部品の配置位置をクリックします。



## 1階に残りの部品を入力する

次のように、残りの部品を入力しましょう。



## 2階に部品を入力する

次のように、2階に部品を入力しましょう。

分類:「家具・インテリア」 - 「家具」  
製品:「ベッド」

タンクレストイレ

分類:「トイレ・手洗器」 - 「便器」  
種別:「便器」

フリー

回転

線上をピック

回転

「置換え」がONのとき、少しでも同じ種類の部品が重なった場合、既存の部品が削除されます。

分類:「家具・インテリア」 - 「家具」  
製品:「ベッド」

回転

「置換え」がONのとき、少しでも同じ種類の部品が重なった場合、既存の部品が削除されます。

## 部屋名を移動する

部品を入力したことで部屋名と部品が重なったときは、部屋名を移動しましょう。

- 1 「部屋」をクリックします。
- 2 「編集ツール」メニューから「部屋文字移動」を選びます。
- 3 部屋名の移動先をクリックします。

1 部屋

2 編集ツール

3

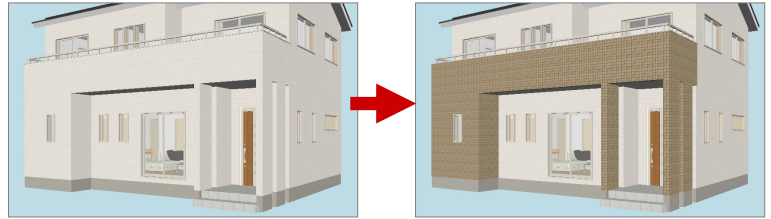
LDK (17.5帖)

LDK (17.5帖)

マウスカーソルを部屋に移動すると、その部屋名を識別するため、移動先だけを指定します。

# 11 素材の変更

外壁の一部を別素材に変更し、それに合わせてバルコニー、ポーチの袖壁の素材も変更してみましょう。

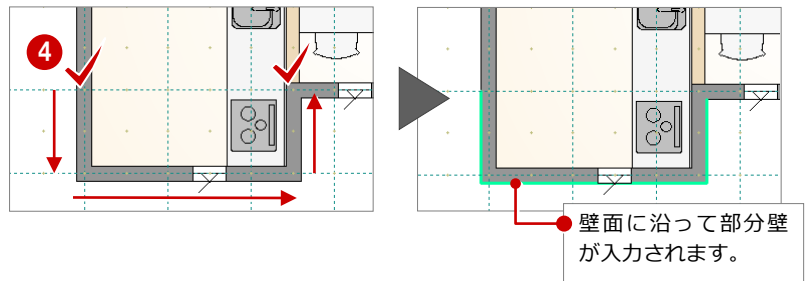
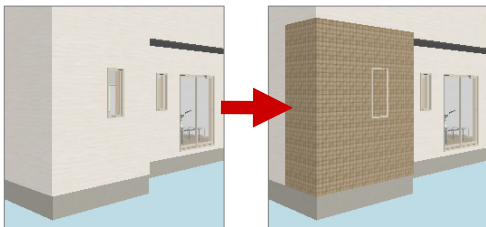
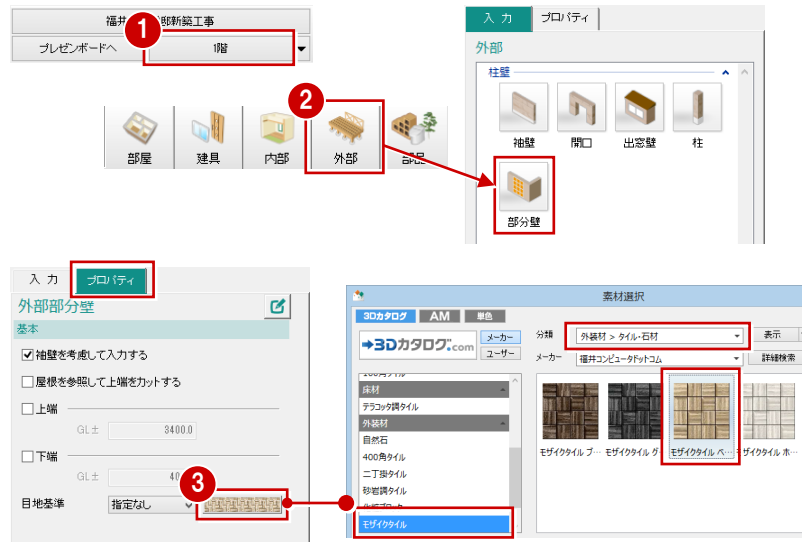


## 外壁を貼り分ける

1階外壁の一部を別素材に変更してみましょう。

### － 部分壁を入力する －

- ① 1階を開きます。
- ② 「外部」の「部分壁」をクリックします。
- ③ 「プロパティ」タブで素材を「モザイクタイルページ」に変更します。
- ④ 部分壁の開始位置 ⇒ 終了位置をクリックします。



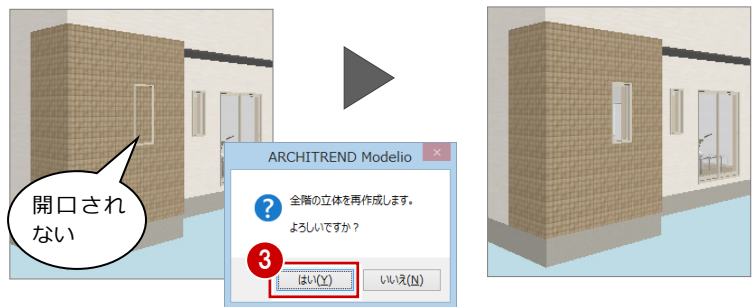
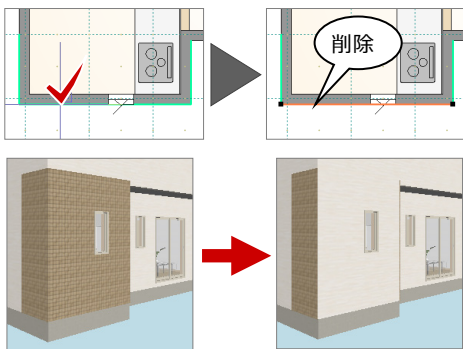
### － 立体を再作成する －

パース画面に切り替えて、「立体の再作成」を実行します。



### 部分壁を削除するには

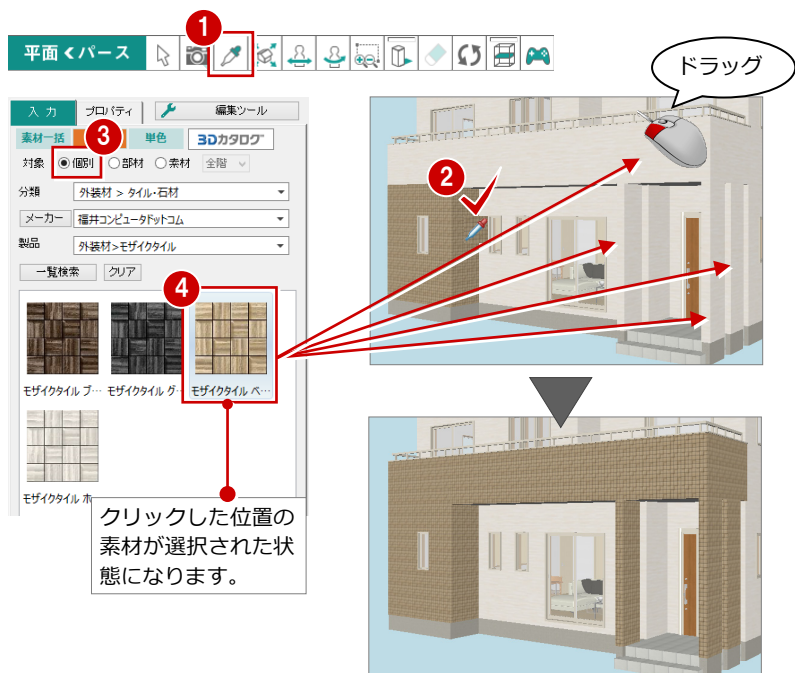
部分壁を選択して、削除します。



## スポイトを使って素材を変更する

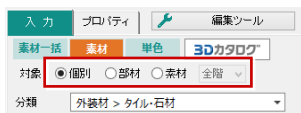
スポイト機能を使って部分壁の素材を取得し、バルコニーと袖壁の素材を変更してみましょう。

- 1 3D ツールバーの「スポイト」をクリックします。
- 2 パース画面で、入力した部分壁をクリックします。
- 3 「対象」の「個別」を ON にします。
- 4 ここでは「モザイク調タイル 2」を、バルコニー、袖壁 (3 箇所) にドラッグします。



クリックした位置の素材が選択された状態になります。

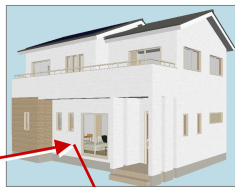
### 素材変更の対象



「個別」：指定した部材のみを対象にして、素材を変更します。  
(袖壁のみ、外壁の指定面のみ、バルコニーのみ)

「部材」：指定した部材と同じ部材を対象にして、素材を変更します。  
(外壁と袖壁の両方、バルコニーのみ)

「素材」：指定した部材の素材と同じ素材を対象にして、素材を変更します。  
「全階」の場合、全階の同素材に対して反映します。「同階」の場合、ドロップ先の部材がある階の同素材に対して反映します。



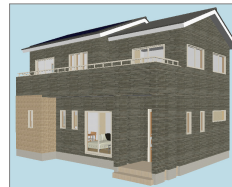
1階外壁



【個別】



【部材】

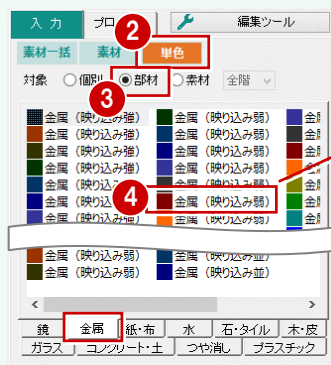


【素材 (全階)】

### 【補足】単色素材を割り当てるには

部材に単色素材を割り当てることもできます。

- 1 「素材」をクリックします。
- 2 「単色」をクリックして、単色素材を選びます。
- 3 「対象」の「個別」を ON にします。
- 4 ここでは「茶色：金属 (映り込み弱)」を、破風までドラッグ&ドロップします。

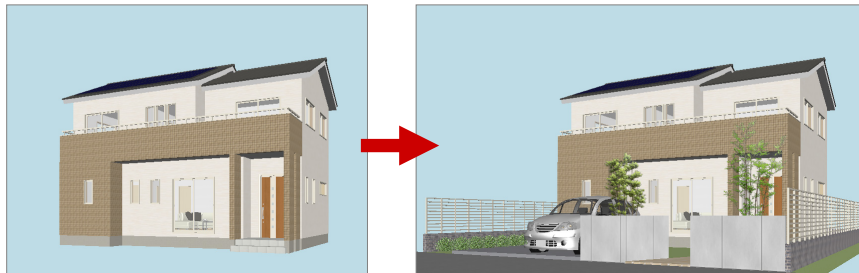


破風



# 12 敷地・道路・樹木の入力

建物が入力できたら、敷地、道路、アプローチ、樹木などを入力して、外構を作成してみましょう。



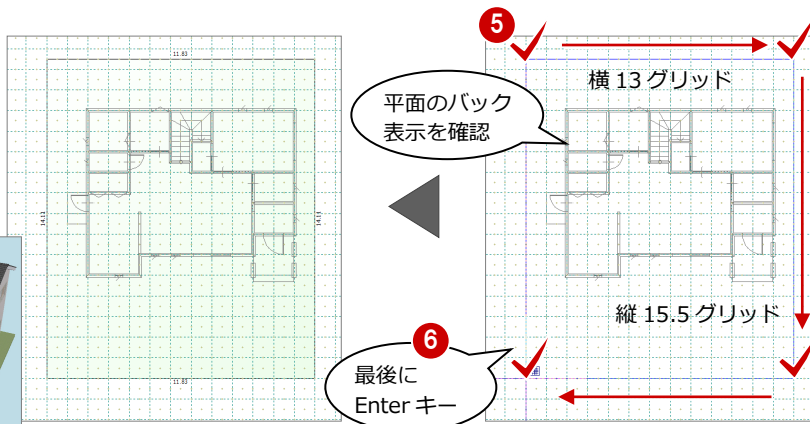
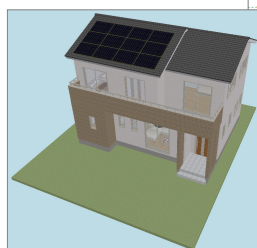
## 敷地を入力する

- ① 「敷地」に切り替えます。
- ② 「敷地」の「敷地」をクリックします。
- ③ 「プロパティ」タブの「敷地タイプ」が「敷地」がONであることを確認します。
- ④ 素材を「芝生 A」に変更します。
- ⑤⑥ 敷地の範囲をクリックして、最後にEnterキーを押します。



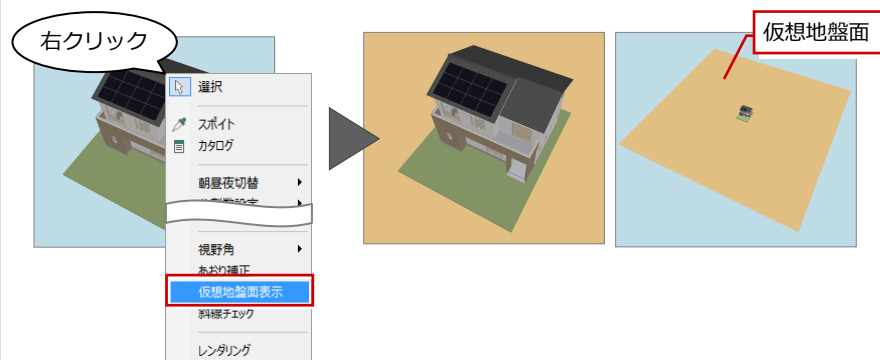
## 敷地を矩形で指定するには

Shift キーを押しながら、2 点目 (対角点) をクリックします。



## 仮想地盤面を表示するには

敷地が入力されていないとき、また建物モデルが宙に浮いたようにしたくないときは、パース画面に仮想の地盤面を表示できます。パース画面で右クリックして「仮想地盤面表示」を選びます。非表示にするときも、再度「仮想地盤面表示」を選びます。



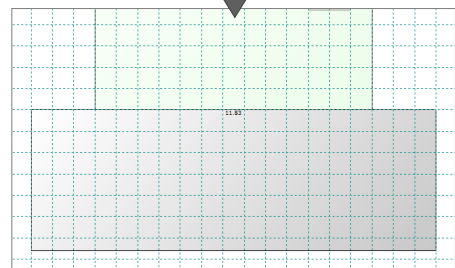
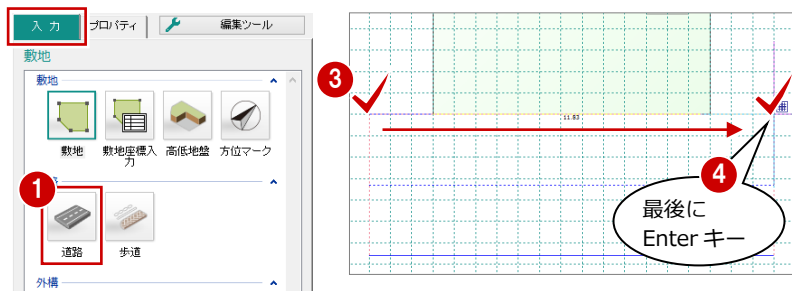
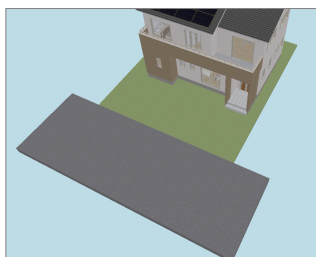
※ 仮想地盤面の素材は「共通設定」の「立体表示」で設定できます。





## 道路を入力する

- 1 「入力」タブの「道路」をクリックします。
- 2 「プロパティ」タブの「幅員」を「6000」に変更します。
- 3 4 道路の始点と終点をクリックして、最後に Enter キーを押します。

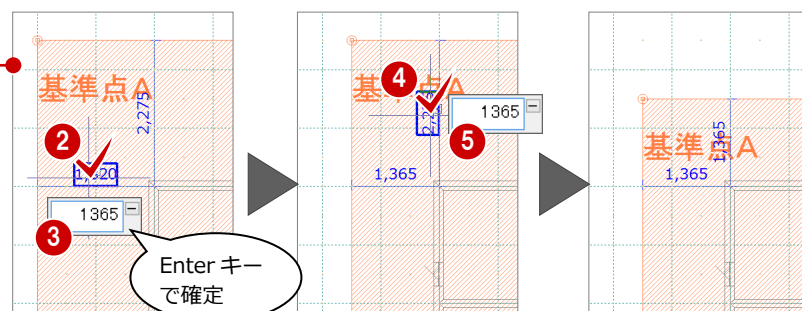


「連続線」が ON のとき、配置基準は入力方向に対して左端となります。

## 敷地を移動する

敷地と建物間の距離を変更して、敷地を移動しましょう。

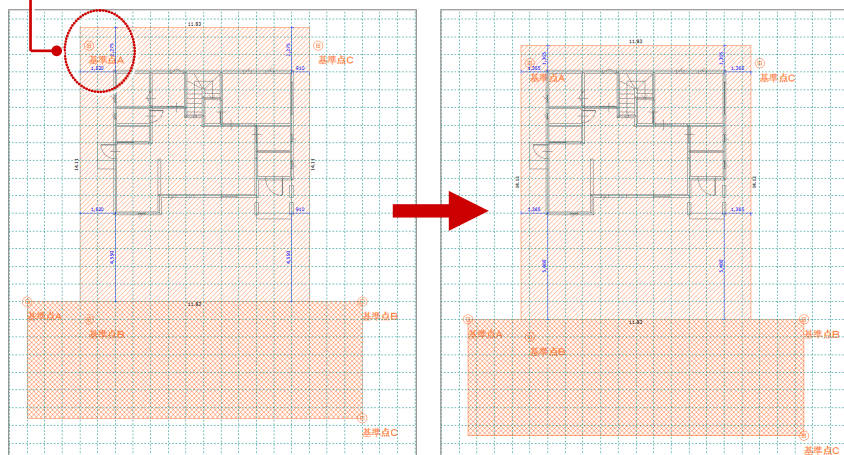
- 1 「入力」タブにある「編集ツール」メニューから「敷地外構移動」を選びます。
- 2 変更する寸法をクリックします。
- 3 ボックスに寸法を入力して、Enter キーを押します。
- 4 5 同様に、北側の寸法を変更します。



## 敷地と同時に移動するデータ

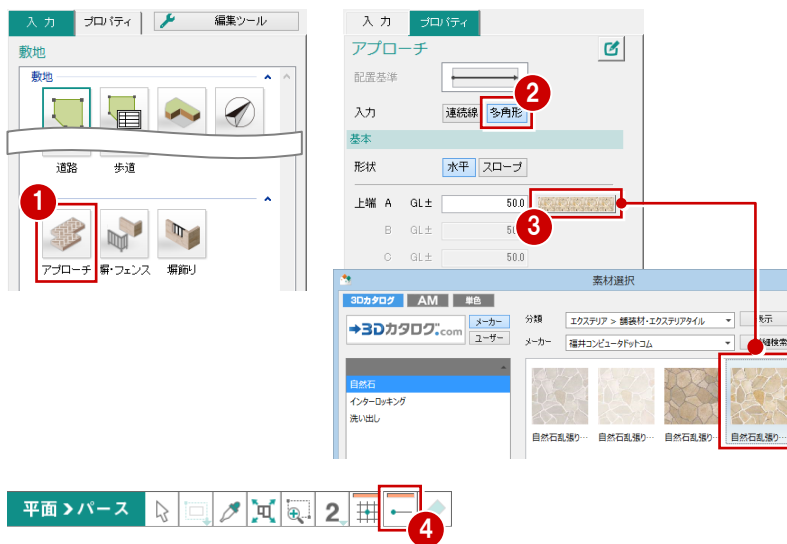
敷地	敷地（隣地）、高低地盤、方位マーク
道路	道路、歩道
外構	アプローチ、塀・フェンス、塀飾り
部品	部屋外の部品（エクステリア、景観装飾）、樹木

※「汎用」の水平面などは移動しません。



## アプローチを入力する

- 1 「アプローチ」をクリックします。
- 2 「プロパティ」タブの「多角形」をONにします。
- 3 素材を「自然石乱形ベージュ」に変更します。
- 4 「要素ピック」をONにします。
- 5 6 アプローチの入力点を順にクリックして、最後に Enter キーを押します。

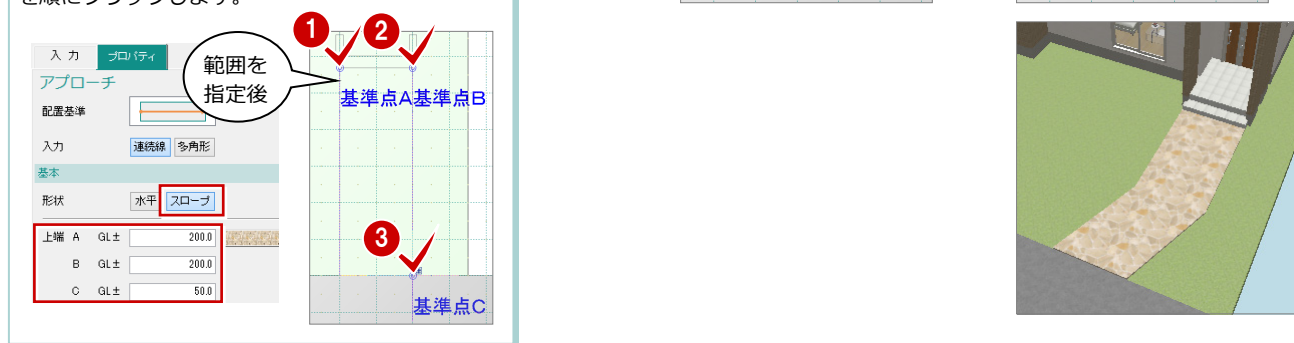


### アプローチを矩形で指定するには

「プロパティ」タブの「多角形」をONにして、Shift キーを押しながら、2点目（対角点）をクリックします。

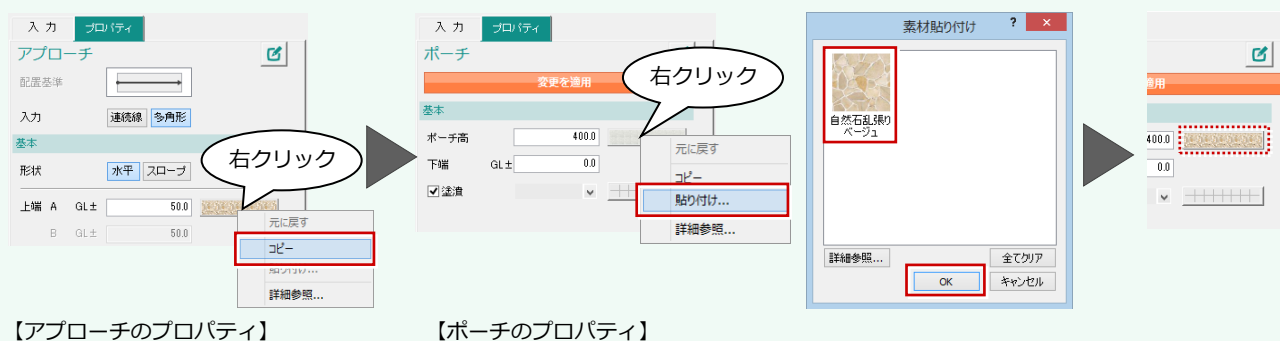
### 傾斜アプローチを表現するには

「プロパティ」タブの「スロープ」をONにして、「上端 A」～「上端 C」の3点の高さを設定します。アプローチの領域の指定後、3点の高さとなる位置を順にクリックします。



## 【補足】素材のコピー・貼り付けを使って変更する

プロパティで設定した素材はコピーして、別部材のプロパティに貼り付けることができます。コピーすることで、同一の素材を素材一覧から探す手間を省くことができます。

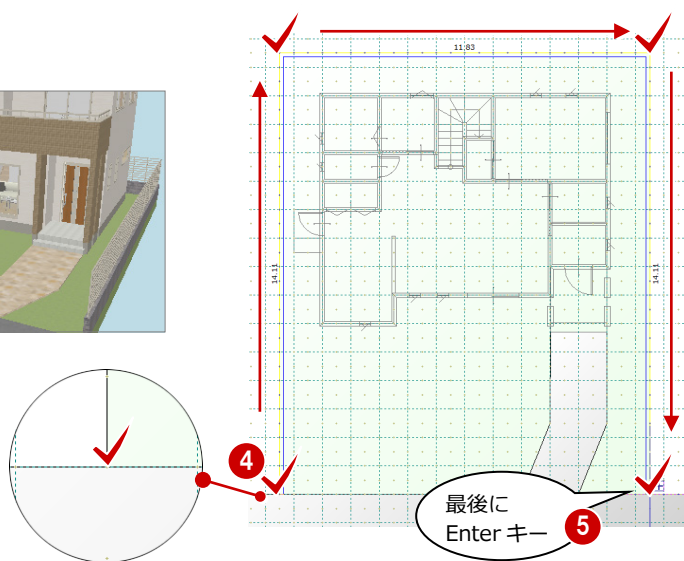
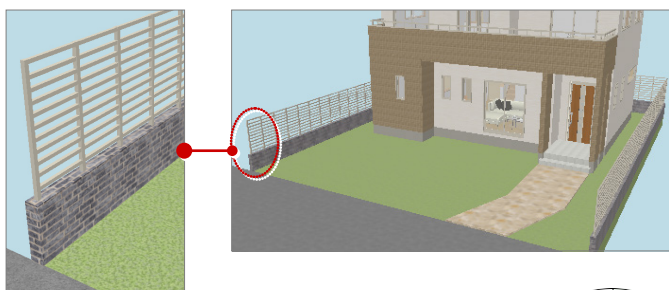
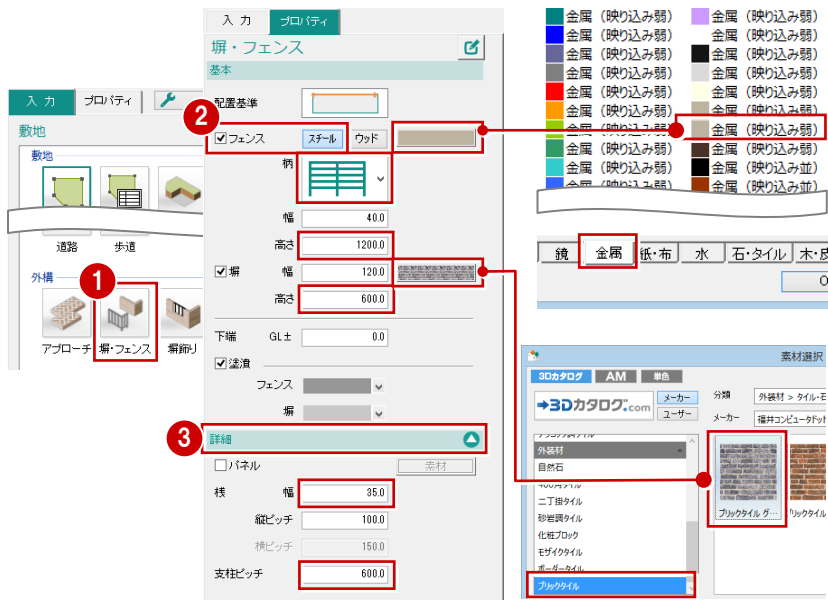


## 塀を入力する

敷地境界線上にフェンス付きの塀、アプローチ部分に門塀を入力してみましょう。

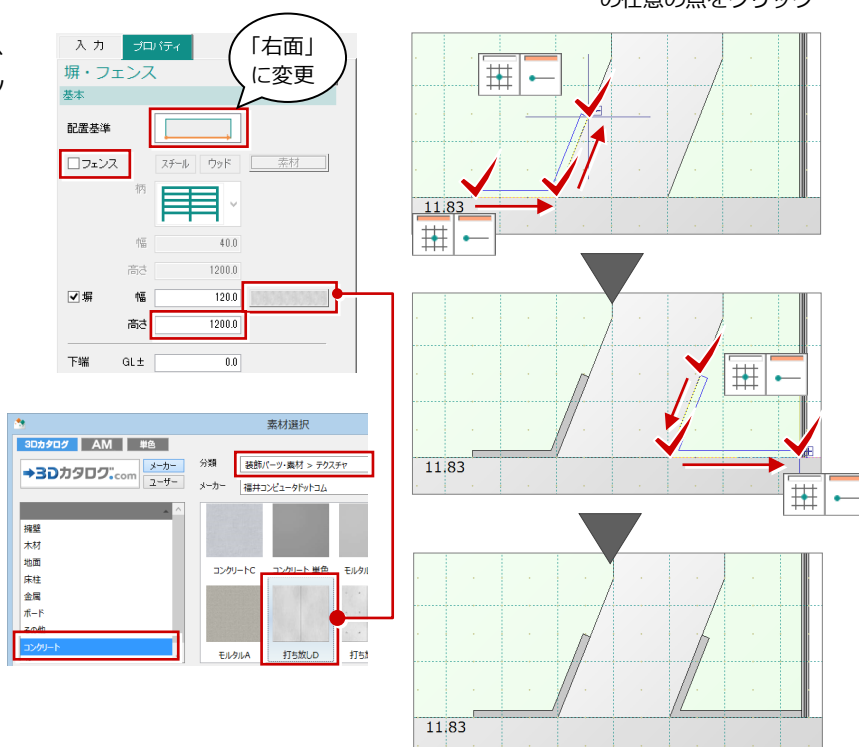
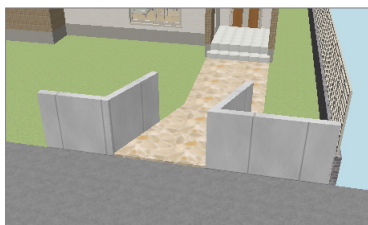
### - フェンス付きの塀を入力する -

- ① 「入力」タブの「塀・フェンス」をクリックします。
- ② 「プロパティ」タブで、フェンス・塀の高さや素材を設定します。
- ③ 「詳細」をクリックして、棧の幅、支柱ピッチを設定します。
- ④⑤ 敷地の角を基準に、塀の入力点を順にクリックし、最後に Enter キーを押します。



### - 門塀を入力する -

「プロパティ」タブの「配置基準」を「右面」、塀の高さや素材を設定し、右図のようにピクモードを変更して塀を入力します。

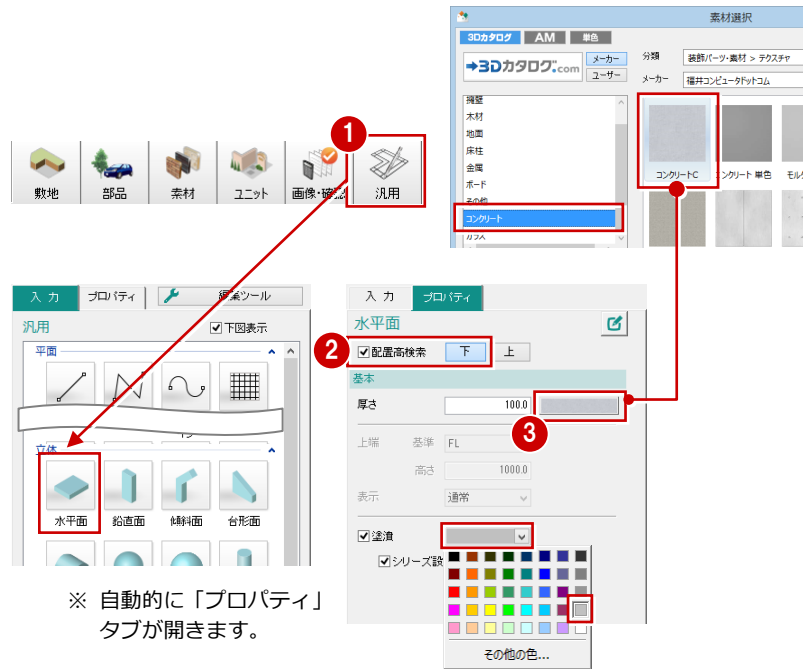


※ ここでは、アプローチ線上の任意の点をクリック

## 駐車場を入力する

汎用シンボル（水平面）を使って、駐車スペースを表現してみましょう。

- ① 「汎用」の「水平面」をクリックします。
- ② 「プロパティ」タブの「配置高検索」がON、「下」がONであることを確認します。
- ③ 水平面の素材と「塗潰」を変更します。
- ④ 矩形の範囲をクリックします。



### 多角形を指定するには

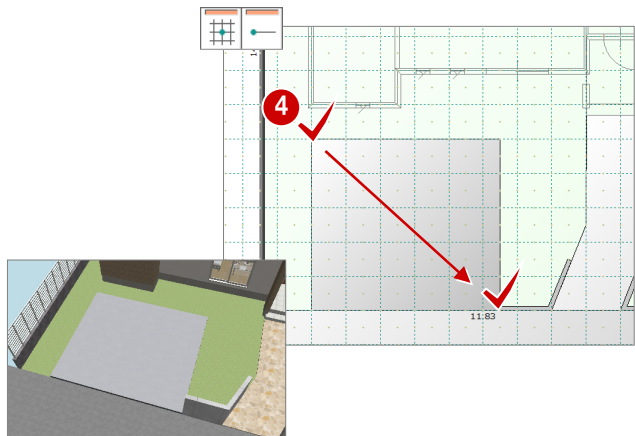
Shift キーを押しながら、2 点目をクリックします。

### 配置高検索

「下」がONの場合、検索されるデータは次のとおりです。

検索データ	下端の高さ基準
部屋	部屋床面
出窓壁・バルコニー	FL
その他	1 階 : GL    1 階以外 : 下階軒高

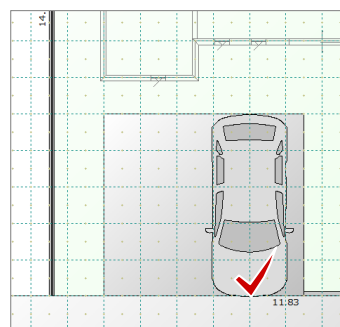
※「上」がONの場合、高さ基準「天井面」となります。部屋外に入力されたシンボルは軒高の位置に入力されます。



## 自動車を入力する

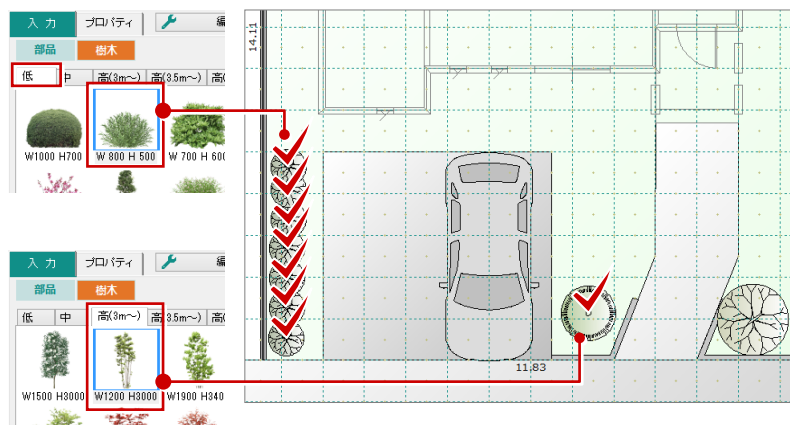
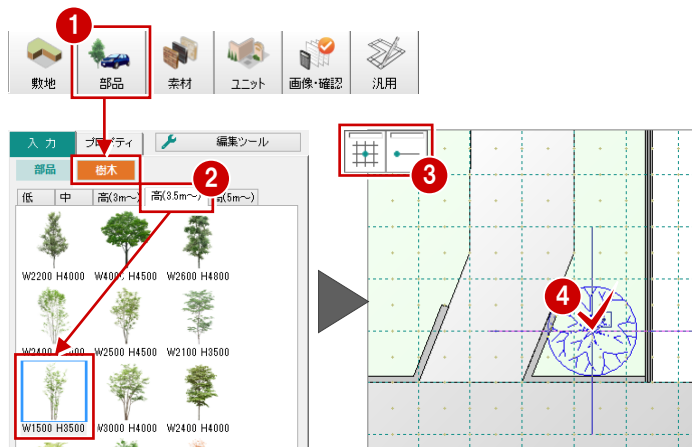
ここでは、「コンパクトカー」を入力してみましょう。

⇒ 部品の入力については、P.27 参照



## 樹木を入力する

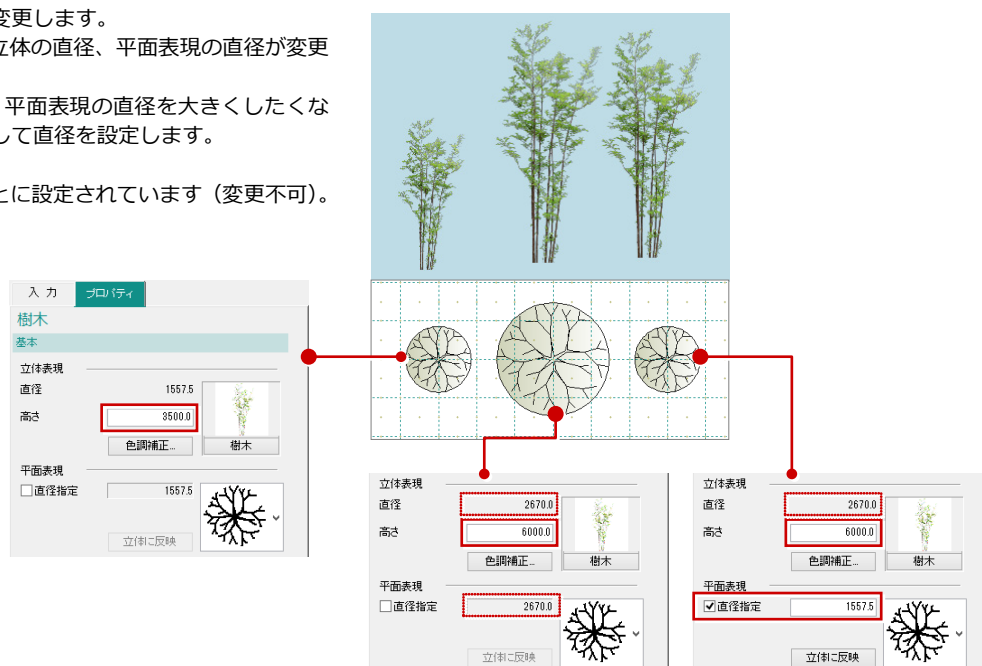
- ① 「部品」の「樹木」をクリックします。
  - ② 「高(3.5m〜)」タブの「W1500 H3500」を選びます。
  - ③ ここでは「グリッド」「要素ピック」をOFFにします。
  - ④ 樹木の配置位置をクリックします。
- ※ 同様に残りの樹木を入力します。



## 樹木の高さを変更する

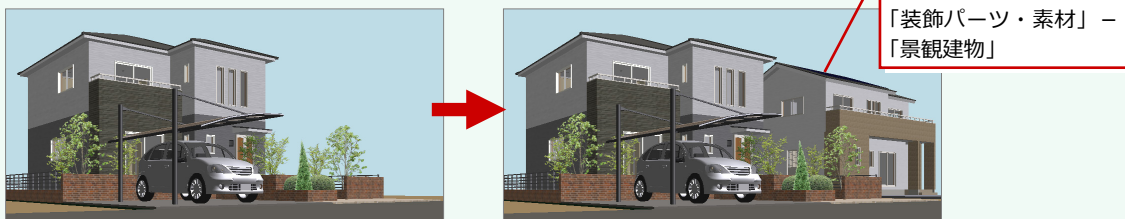
「プロパティ」タブの「高さ」を変更します。  
 ただし、「高さ」を変更すると、立体の直径、平面表現の直径が変更されます。  
 例えば、樹木を高くしたときに、平面表現の直径を大きくしたくないときは、「直径指定」をONにして直径を設定します。

※ 高さと直径の比率は、樹木ごとに設定されています（変更不可）。

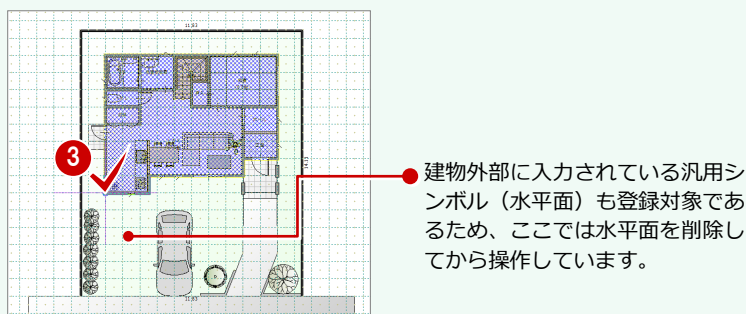
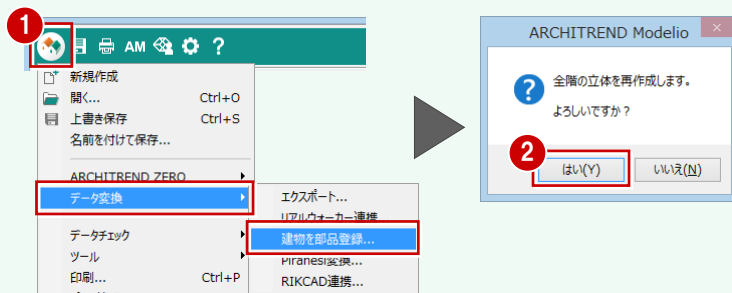


## 【補足】建物を部品として 3D カタログマスタ部品に登録する

入力した建物データは、3D カタログマスタ部品（「装飾パーツ・素材」 - 「景観建物」）として登録することができます。他のプランにて、近隣の建物を含んだパースを作成したいときなど、この部品を配置します。



- 1 「処理」メニューから「データ変換」の「建物を部品登録」を選びます。
- 2 確認画面で「はい」をクリックします。
- 3 部品の配置基準点をクリックします。
- 4 「建物を部品登録」ダイアログで立体の変換条件を設定して、「登録」をクリックします。
- 5 「部品登録」ダイアログの「登録」をクリックします。
- 6 「新規登録」ダイアログでグループ、部品の名称を設定して、「OK」をクリックします。



### 建物部品を配置するには

部品パネルの「分類」を「装飾パーツ・素材」、「製品」を「連棟表現用」に変更します。  
※「メーカー」ではなく「ユーザー」に登録されています。

