



プラン作成編

本書は、2階建てのプランの作成方法を解説したテキストです。

1. プランの作成	1
1-1 新規プラン作成	1
1-2 部屋の入力	3
2. 屋根・建具の入力	6
2-1 屋根・建具の自動配置	6
2-2 建具の入れ替え・編集	8
2-3 屋根の編集	12
2-4 天井の編集	14
3. 階段・シンボルの入力	15
3-1 階段の入力	15
3-2 内部シンボルの入力	16
3-3 外部シンボルの入力	22
4. 部品の入力	24
5. 素材の変更	27
6. 敷地・道路・アプローチ・塀の入力	29

1

プランの作成

1-1 新規プランの作成

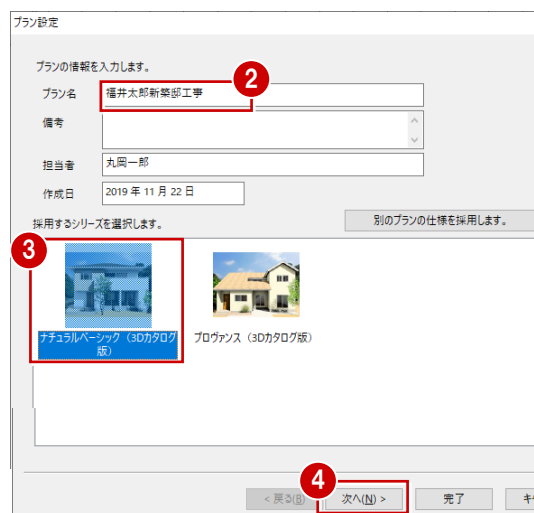
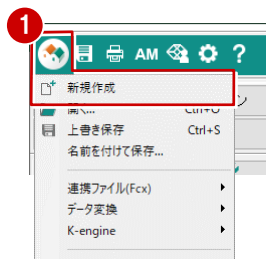
新しいプランを作成して、2階建てのモデルを作成してみましょう。

ここでは、Modelioを起動した状態で新たにプランを作成する方法で解説します。

プランを新規作成する

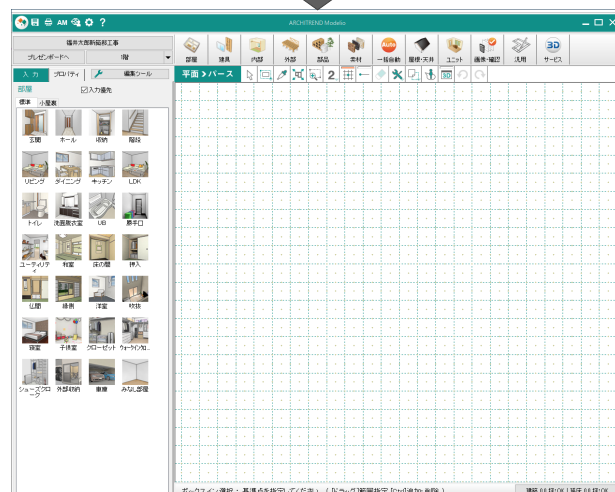
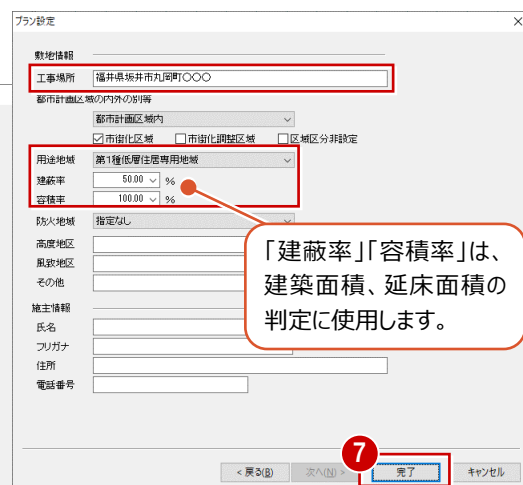
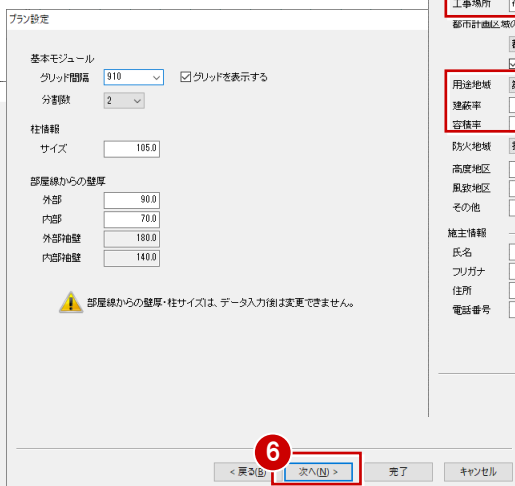
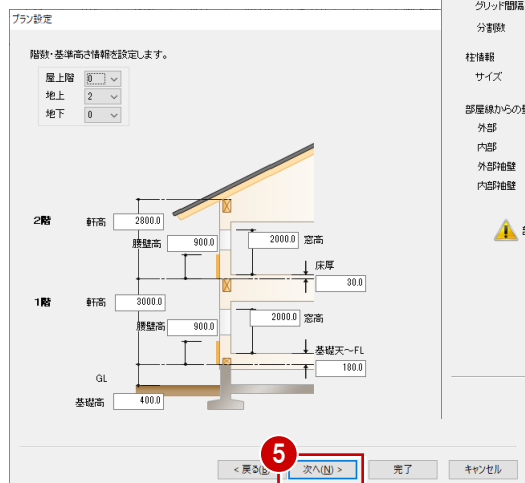
－ シリーズを選択する －

- 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 －

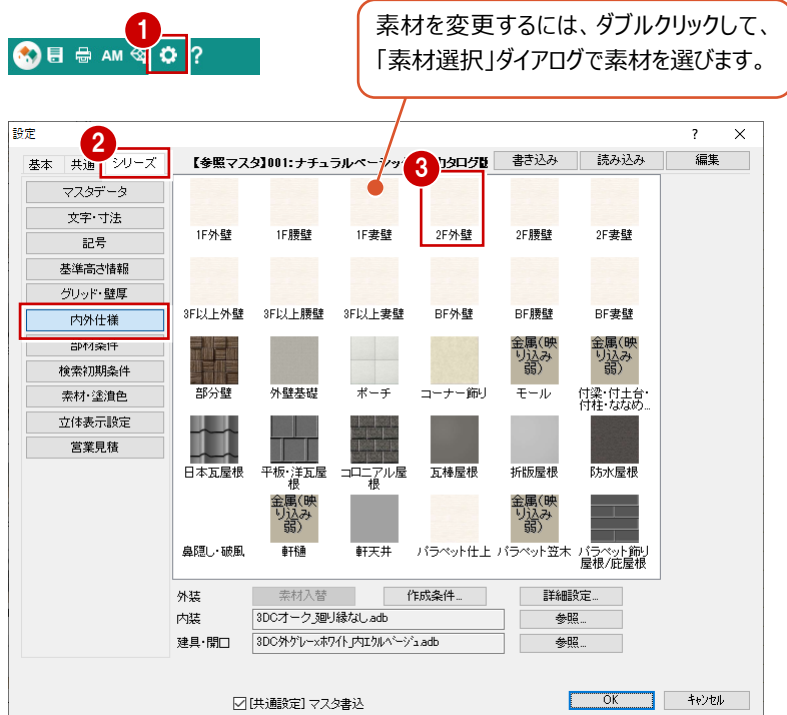
- ⑤ 階数、各階の基準高を設定して、「次へ」をクリックします。
- ⑥ グリッド、柱サイズ、壁厚を設定して、「次へ」をクリックします。
- ⑦ 工事場所、用途地域、建蔽率、容積率を設定して、「完了」をクリックします。



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。

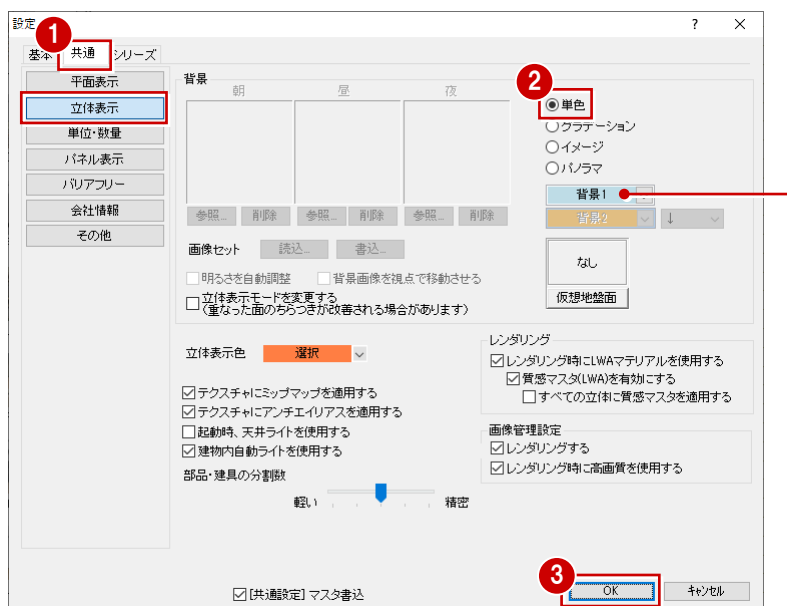
- 1 共通ツールバーの「初期設定」をクリックします。
- 2 「設定」ダイアログの「シリーズ」タブの「内外仕様」を選びます。
- 3 1F、2F、屋根などの各部位で使用される素材を確認します。



パースの背景を変更する

本書では、パース画像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。



補足

背景を画像にするには

「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。

ModelioBackimage01朝.jpg

ModelioBackimage01昼.jpg

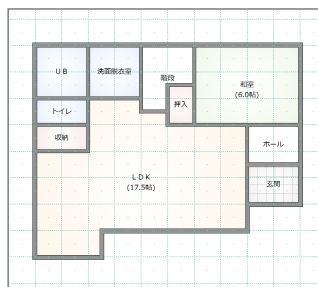
ModelioBackimage01夜.jpg



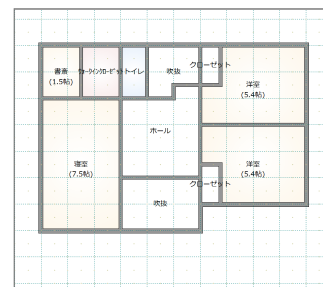
【単色】

1-2 部屋の入力

1階、2階の部屋を入力しましょう。



【1階】

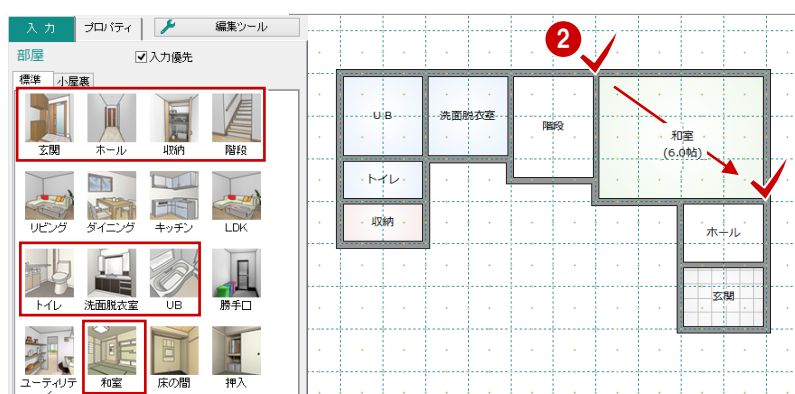


【2階】

矩形の部屋を入力する

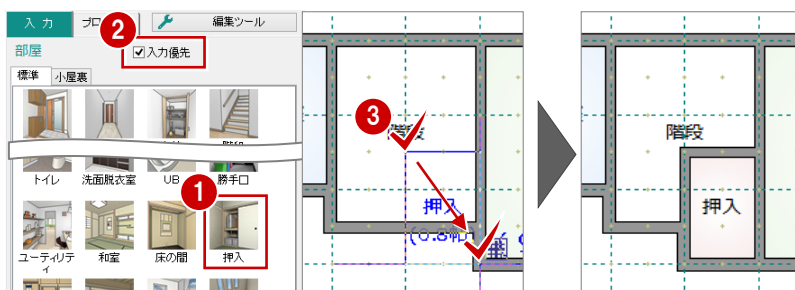
- 1 「部屋」をクリックします。
- 2 入力パネルから「玄関」「ホール」「和室」「階段」「洗面脱衣室」「UB」「トイレ」「収納」を入力します。

⇒ 部屋の入力については、「基本操作編」 P.6 参照



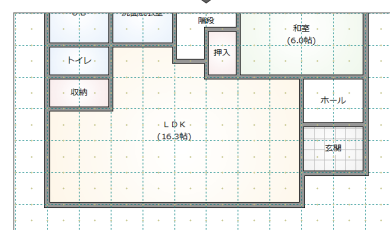
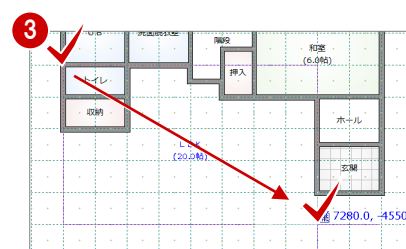
部屋を重ねて入力する

- 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

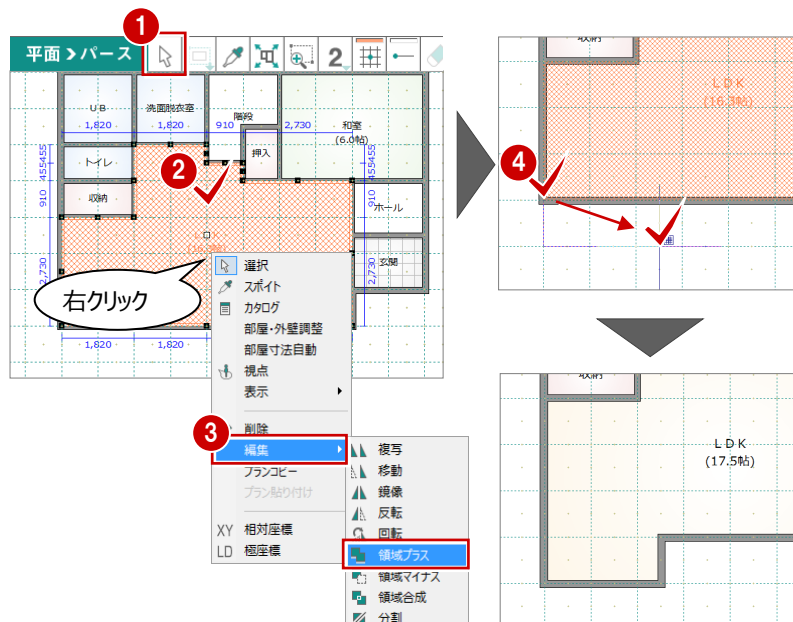
- 1 「入力」タブをクリックして、「LDK」を選びます。
- 2 「入力優先」を OFF にします。
- 3 右図のように部屋の範囲を指定します。



部屋を変形する

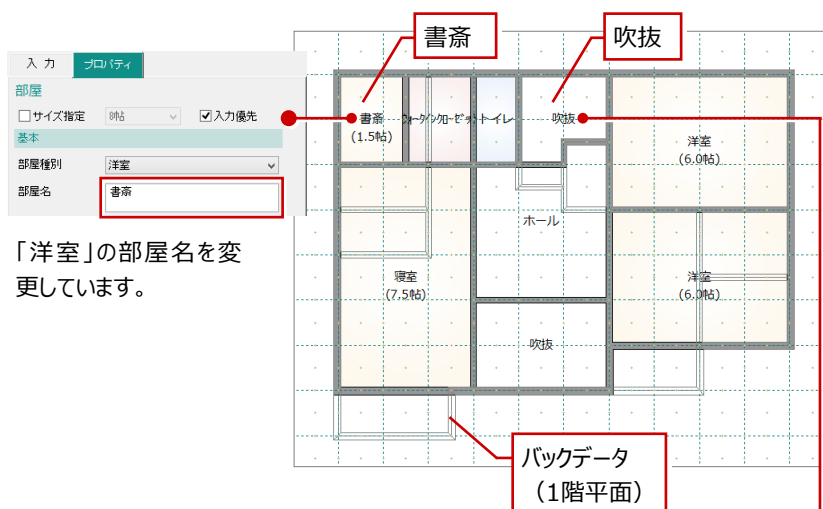
範囲を指定して、LDK を変形してみましょう。

- 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。

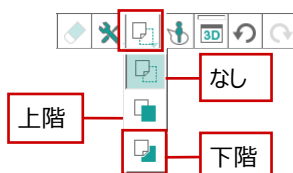


「洋室」の部屋名を変更しています。

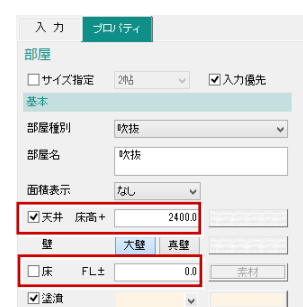
バックデータの表示

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。



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。

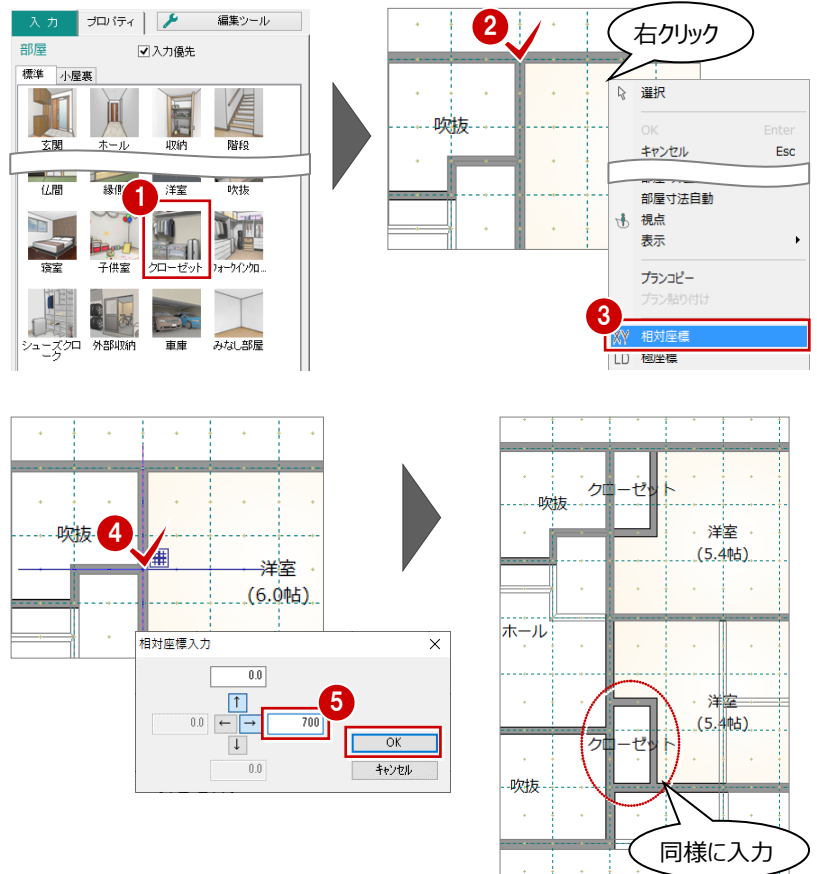


2階階段の箇所には、部屋「吹抜」(天井あり、床なし)を入力します。

サイズが決まった部屋を入力する

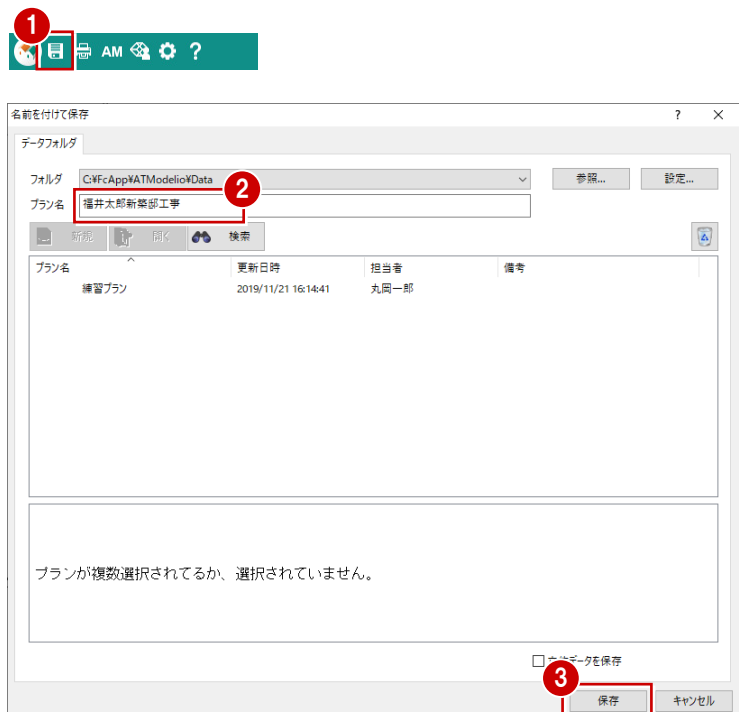
2つの洋室に、1365×700 mmのクローゼットを入力しましょう。

- 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。



2

屋根・建具の入力

2-1 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。

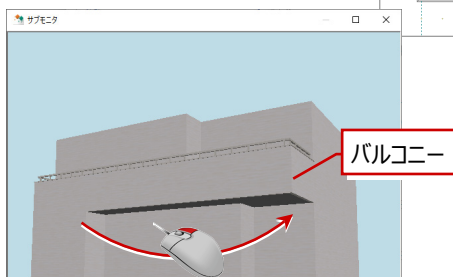
- ① 「2 階が表示されていることを確認します。
- ② 「外部」の「バルコニー」をクリックします。
- ③ バルコニーの範囲となる矩形の始点と対角点をクリックします。
- ④ 「モニタ表示」をクリックして、サブモニタで入力したバルコニーを確認します。



バルコニーの壁仕上げ

2階で入力するバルコニー手摺の壁仕上げには、「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。



⇒ マウス操作については、「基本操作編」 P.17 参照

屋根・建具などを自動配置する

- ① 「一括自動」をクリックします。
- ② 「全階」が ON であることを確認します。
- ③ 「屋根」を「切妻左右」に変更します。
- ④ 「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。
- ⑤ 「OK」をクリックします。



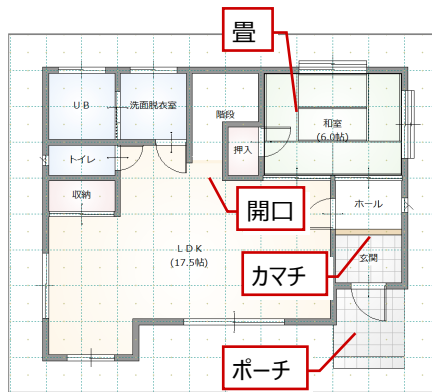
建具の自動配置条件

3Dカタログマスタ「Modelio」の「建具配置自動」で設定します。

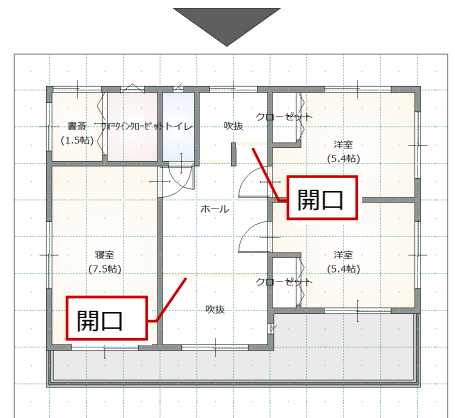
屋根の作成条件について

「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。



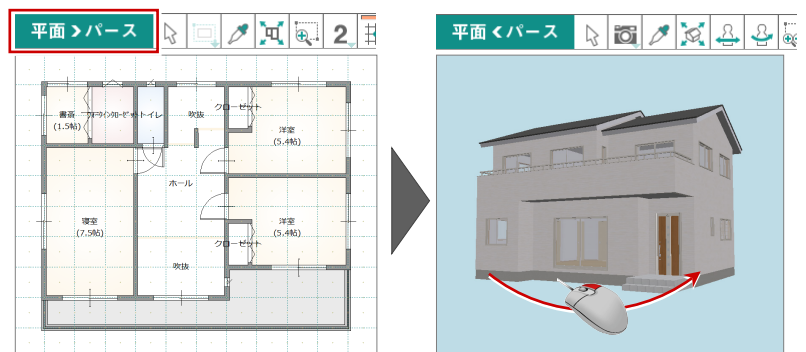
【1階】



【2階】※バックデータは非表示

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。

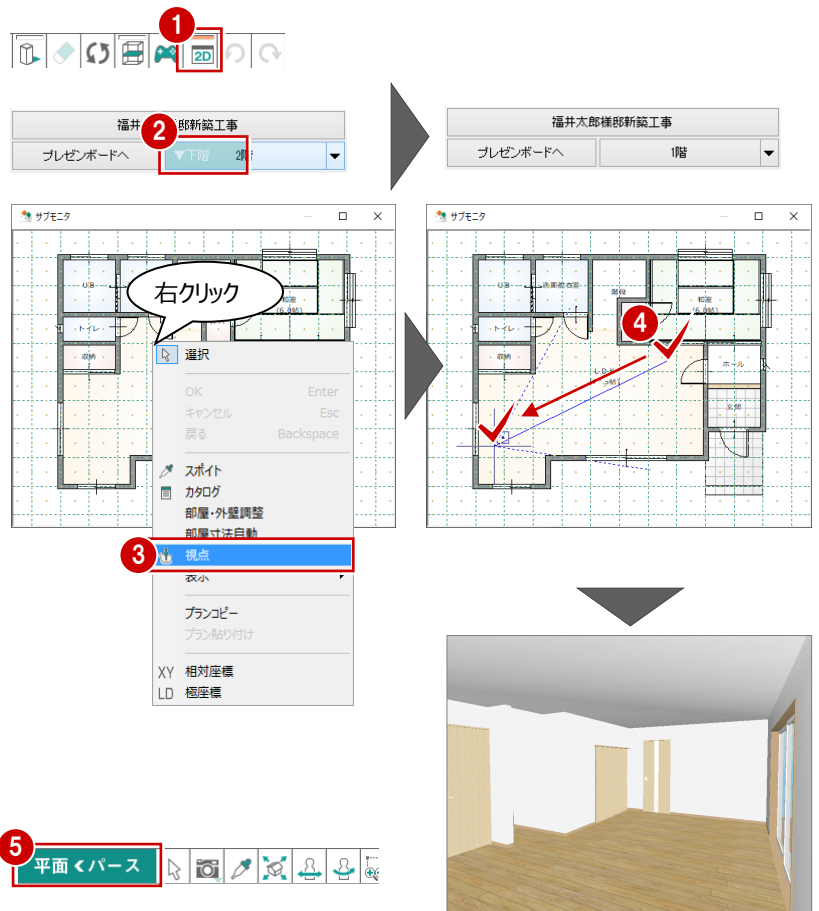


⇒ マウス操作については、「基本操作編」P.17 参照

内観を確認する

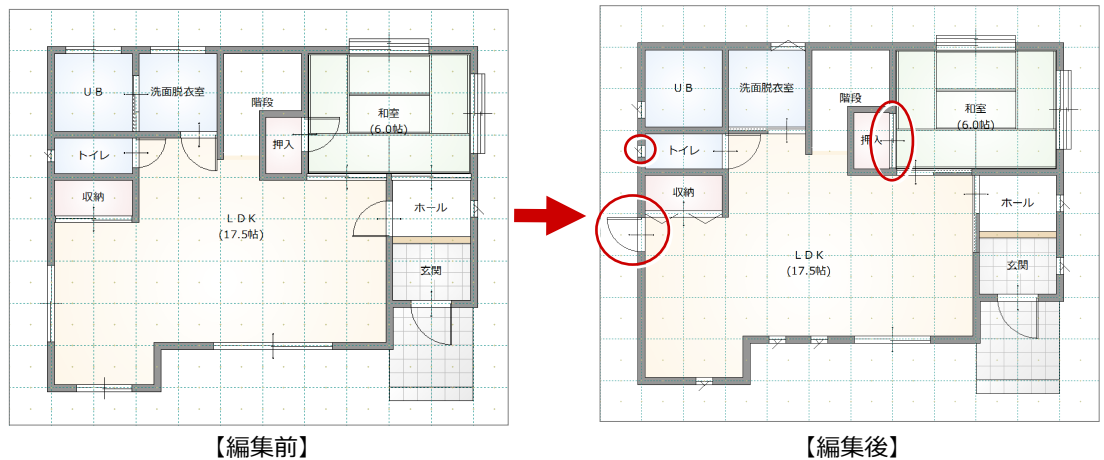
1 階 LDK の内観を確認してみましょう。

- 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。
- ⑤ 確認したら、ここでは「平面＞パース」をクリックして平面画面に切り替えておきます。



2-2 建具の入れ替え・編集

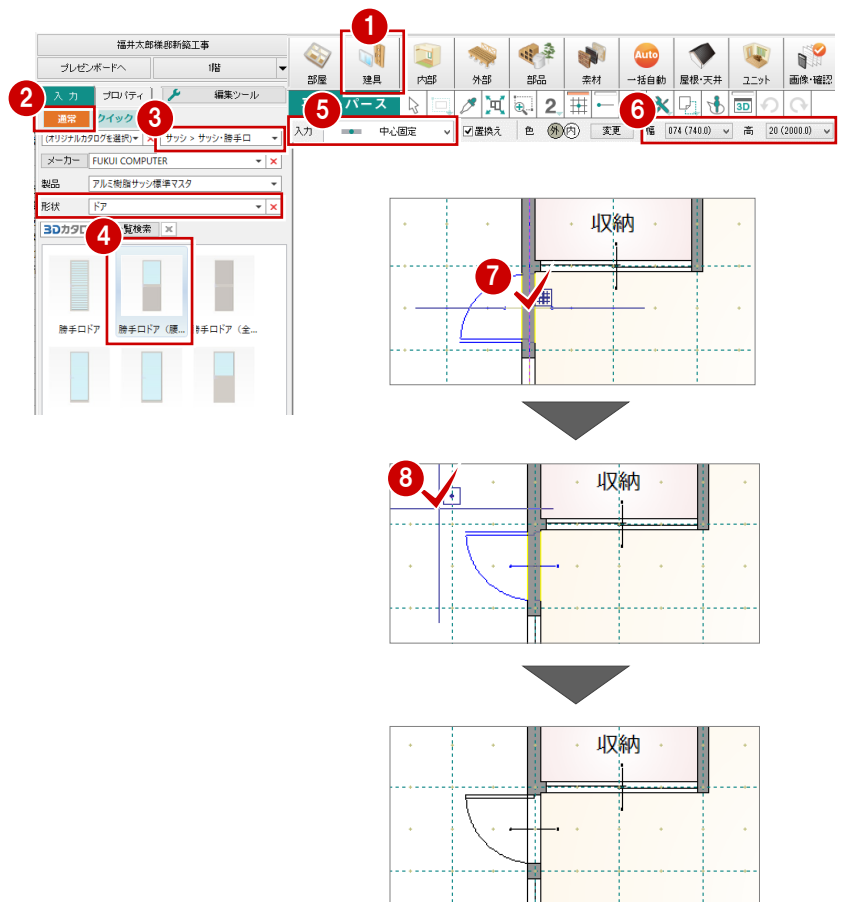
「一括自動」で配置した建具の位置を確認して、建具の追加、入れ替え、建具位置の変更などを行ってみましょう。



ドアを入力する

LDK に、勝手口のドアを入力してみましょう。

- ① 「部屋」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。
ここでは、「幅」を「740」、「高さ」は「2000」にします。
- 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。

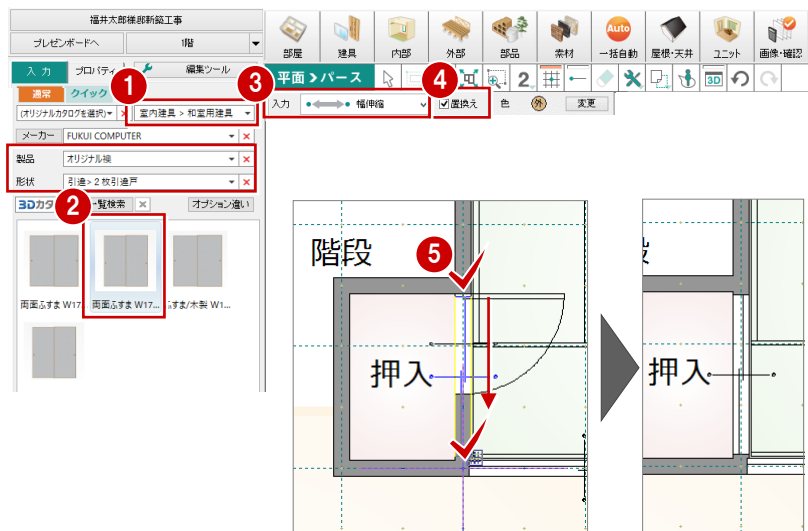


建具を入れ替える

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」
「形状」：「引違い 2 枚引違戸」
- 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。

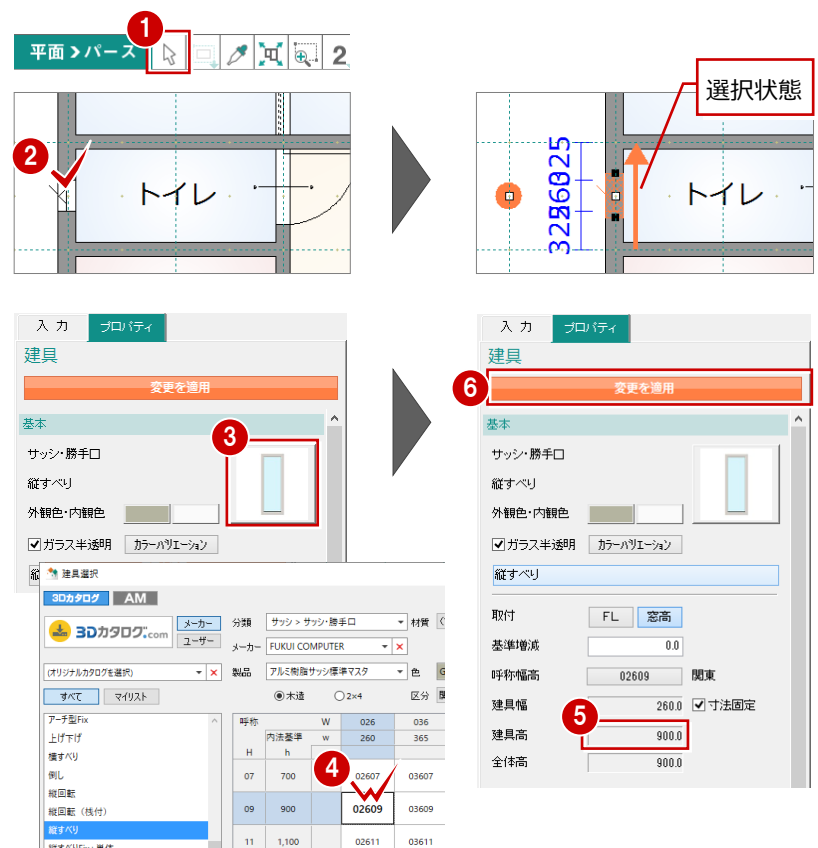


既存の建具が削除され、入力した建具に置き換わります。

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。

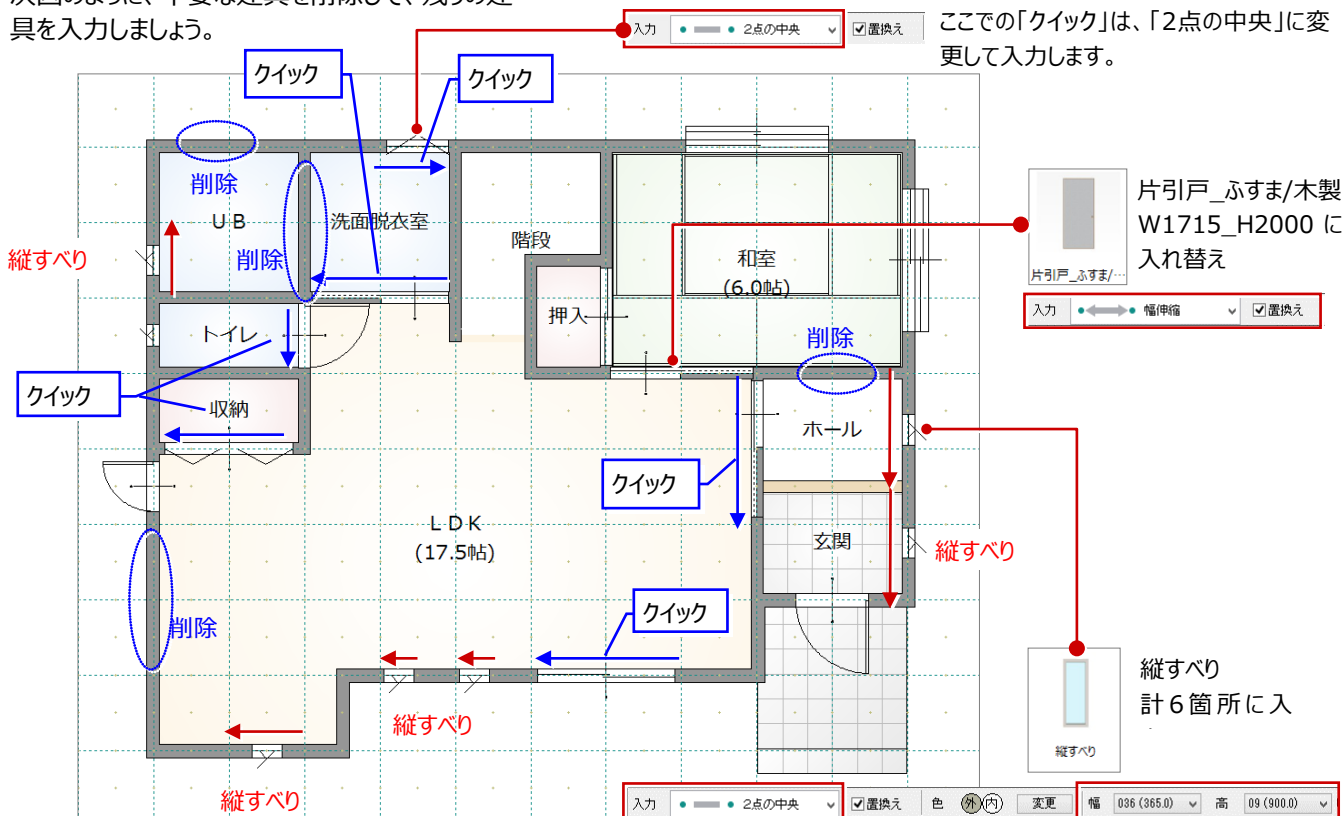
（例：建具高・幅が異なる建具に入れ替え）

サッシの幅×高さの一覧について

幅×高さの一覧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。

残りの建具を入力・変更する

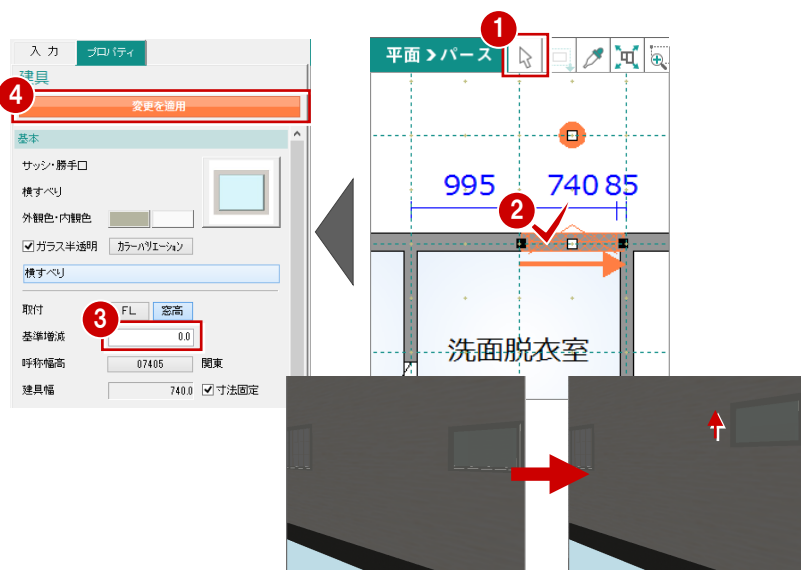
次図のように、不要な建具を削除して、残りの建具を入力しましょう。



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。



補足

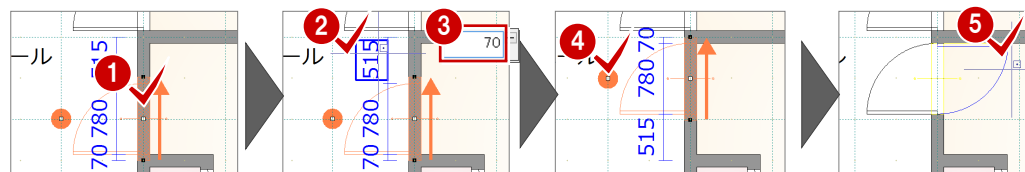
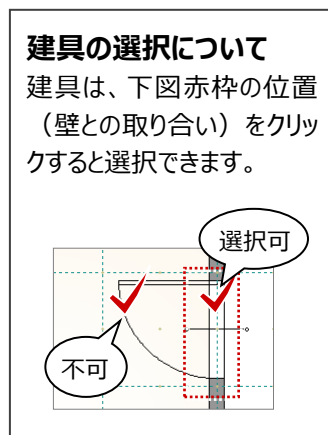
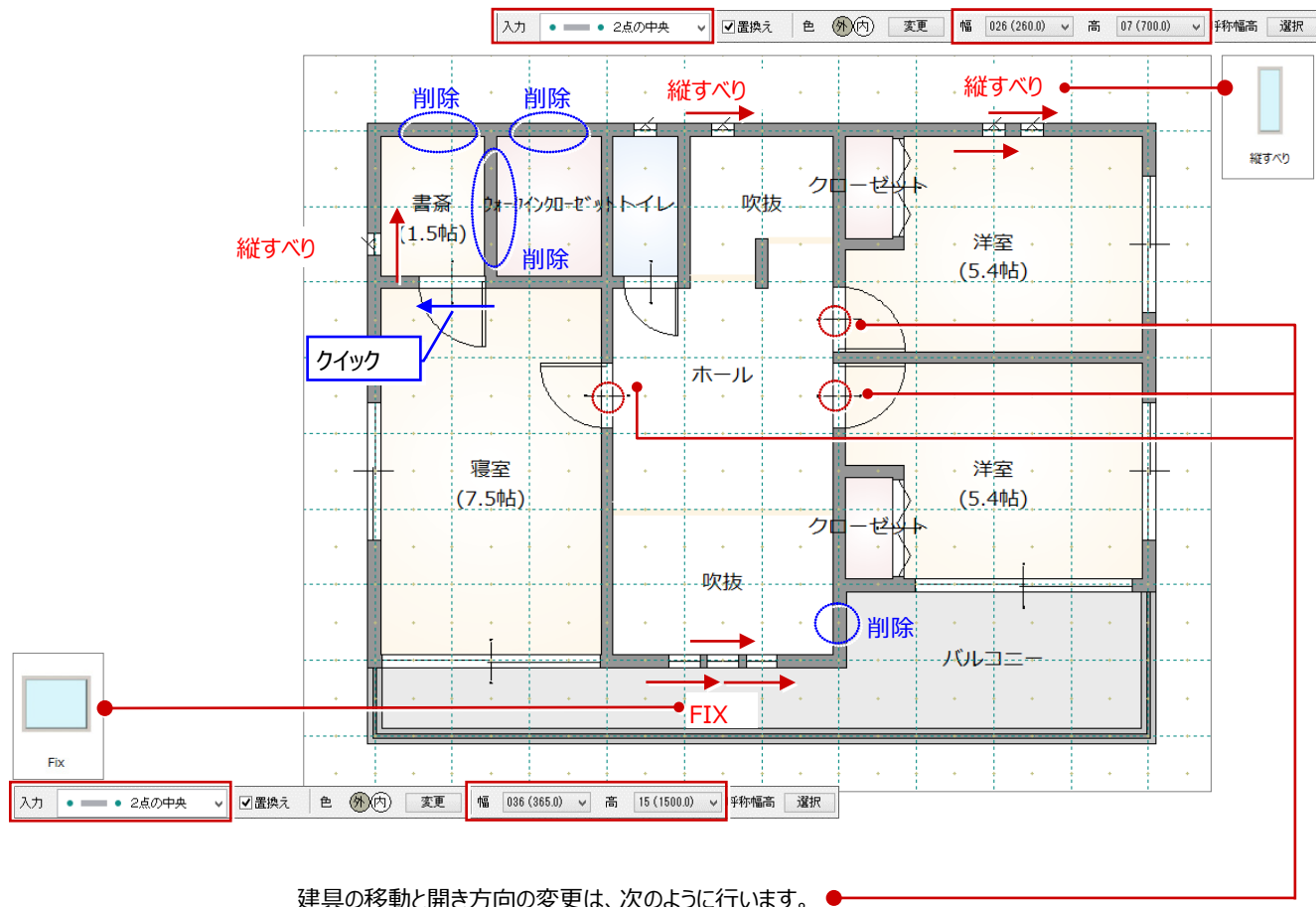
立体の開口処理について

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。

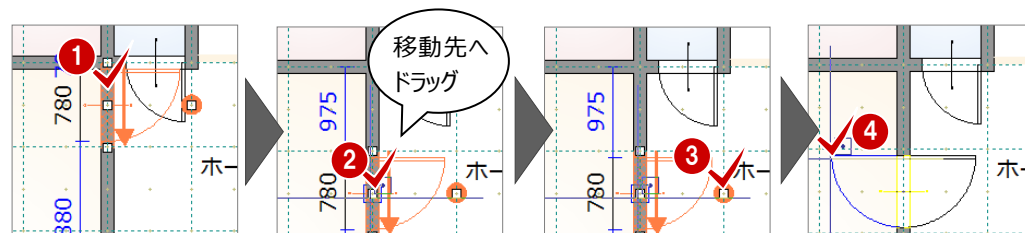


2 階建具を入力・変更する

2 階に変更して、次図のように建具を入力しましょう。



【ホールと洋室】



【ホールと寝室】

2-3 屋根の編集

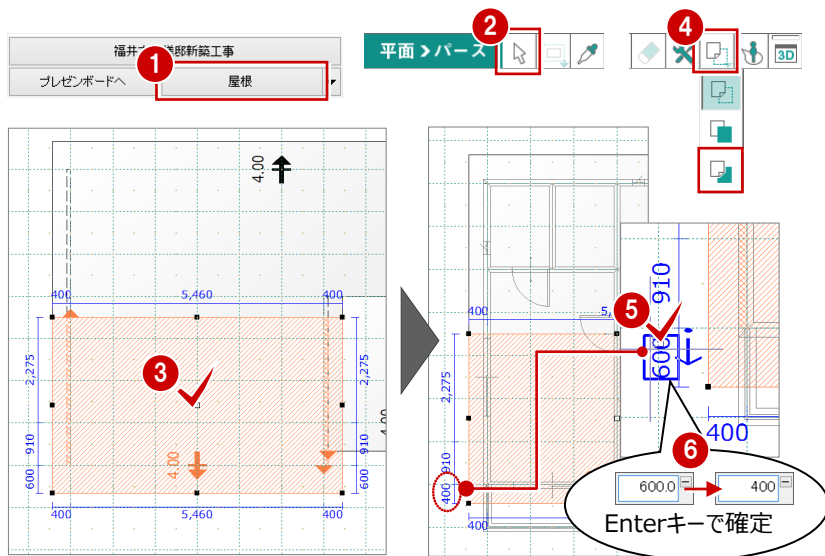
自動配置された屋根を確認してみましょう。ここでは、軒の出の変更、棟瓦の配置、太陽光パネルの自動配置を行ってみましょう。

屋根の軒の出を変更する

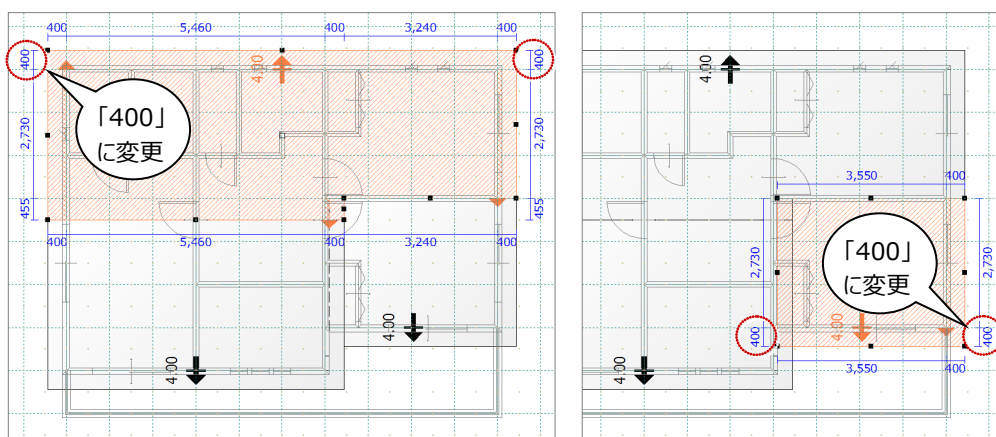
寸法エディットを使用して、軒の出を変更します。

- 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。

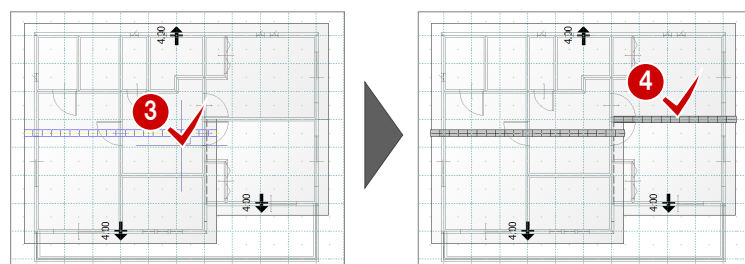
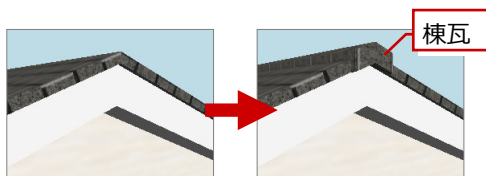


寸法変更の基準を示す矢印の向きに注意して、寸法値をクリックします。
⇒ 寸法エディットの操作については、「基本操作編」P.15参照



棟瓦を自動配置する

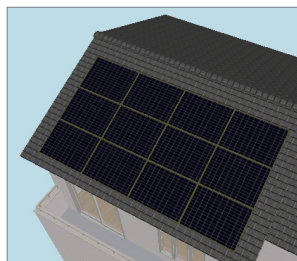
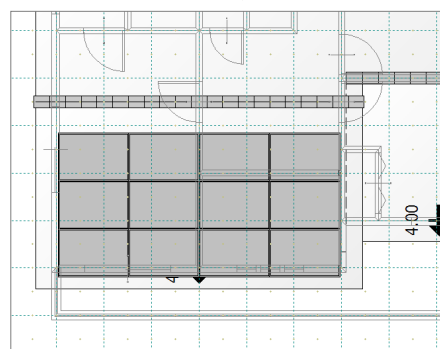
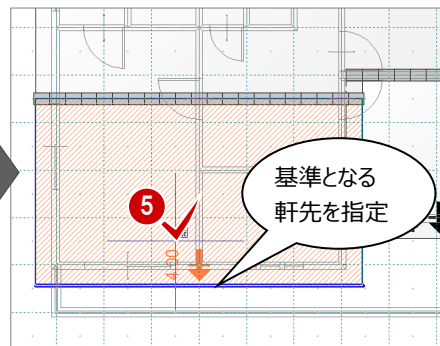
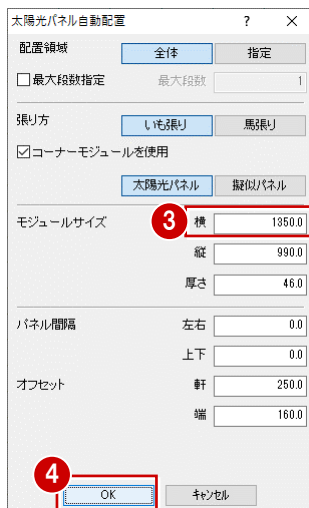
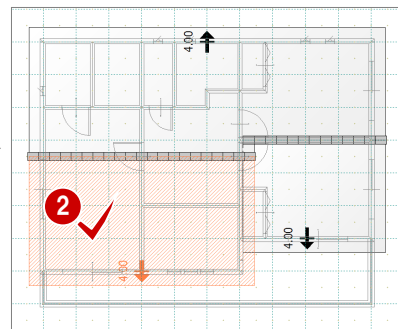
- ① 「屋根・天井」をクリックして、「棟瓦」を選びます。
- ② 「プロパティ」タブをクリックして、「自動」が ON になっていることを確認します。
- ③④ 棟瓦を配置する位置をクリックします。



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。

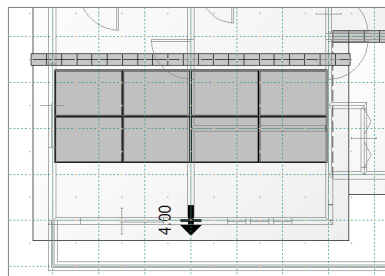
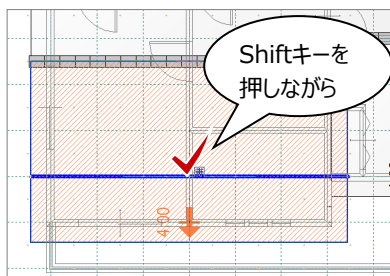
- 1 「屋根・天井」の「太陽光パネル」をクリックします。
- 2 対象の屋根をクリックします。
- 3 太陽光パネル自動配置」ダイアログの「モジュールサイズ」の「横」を「1350」に変更します。
- 4 「OK」をクリックします。
- 5 太陽光パネルの配置基準となる軒先をクリックします。



補足

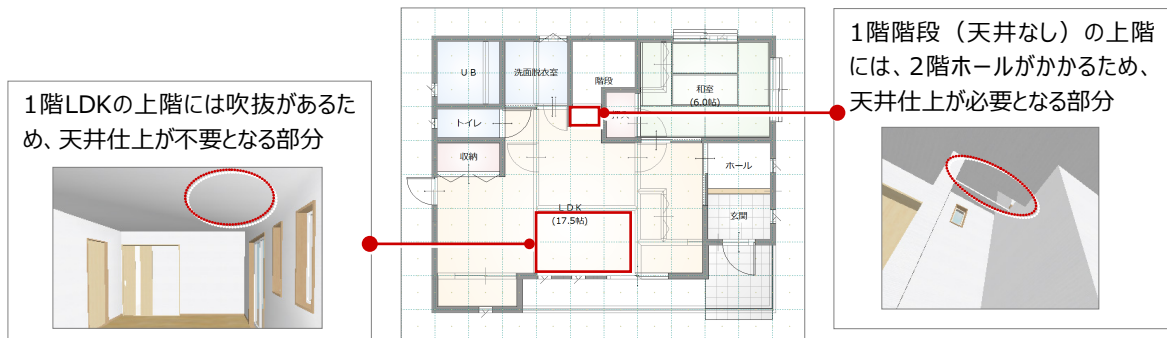
任意の位置に配置するには

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キーを押しながらクリックします。



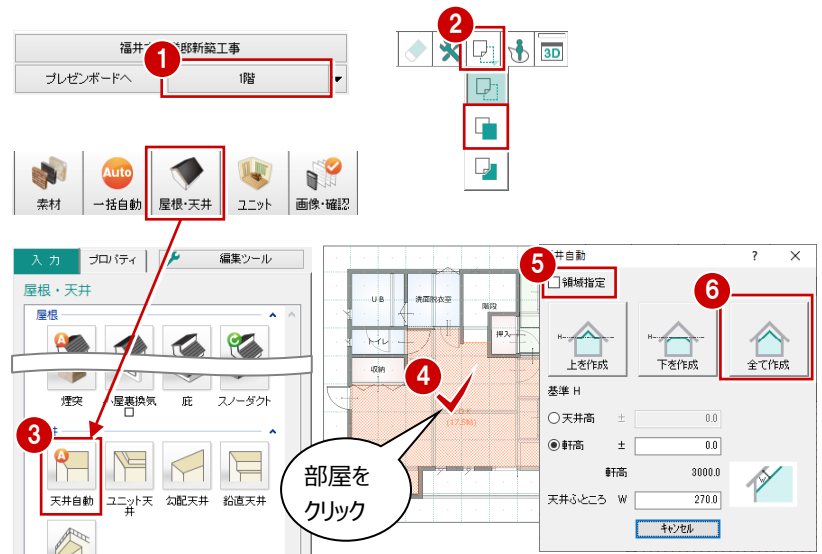
2-4 天井の編集

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。



LDK の天井仕上を再作成する

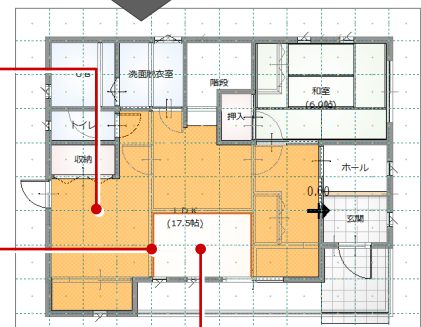
- ① 「1 階」を開きます。
 - ② ツールバーの「バックデータとして表示」メニューから「上階」を選びます。
 - ③ 「屋根・天井」の「天井自動」をクリックします。
 - ④ 「LDK」をクリックします。
 - ⑤ 「天井自動」ダイアログの「領域指定」を OFF にします。
 - ⑥ 「全て作成」をクリックします。
- 天井仕上が再作成されます。



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。

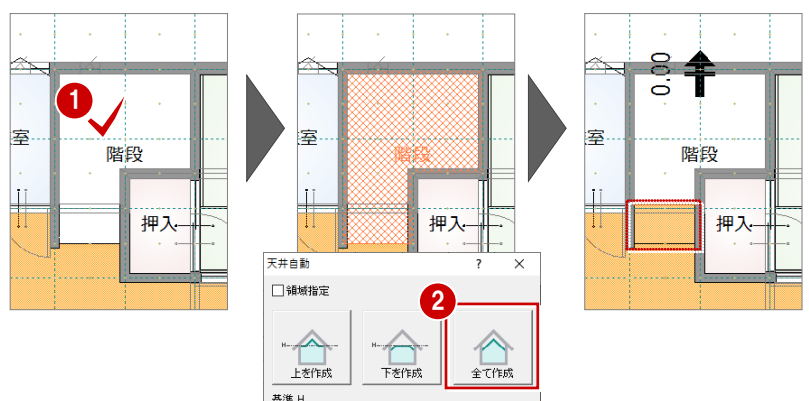
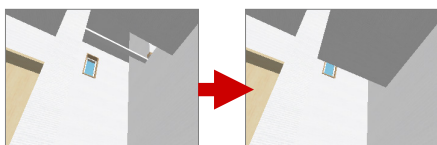
太線は、鉛直天井仕上を示します。

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。



3

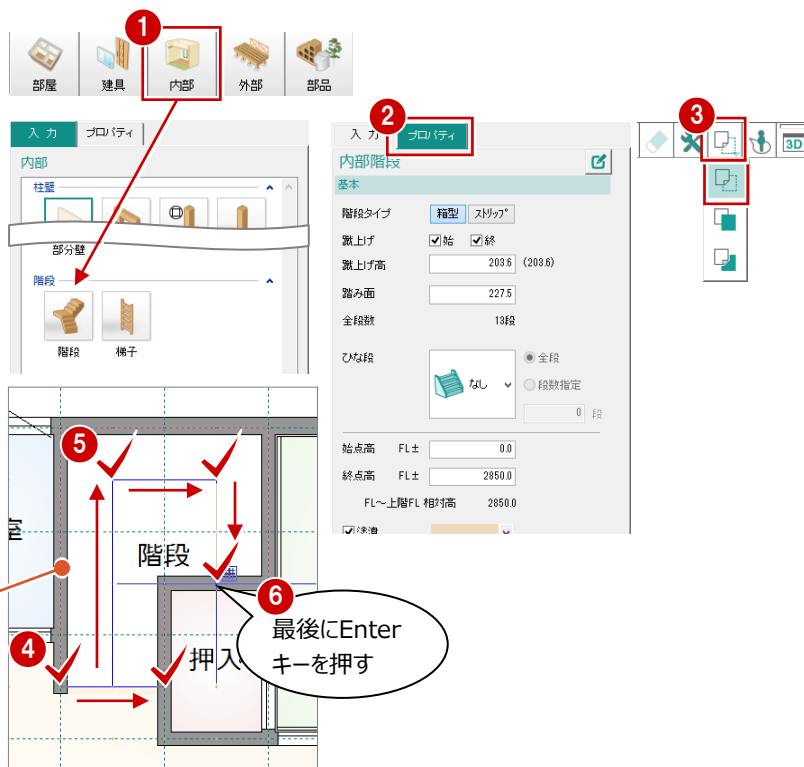
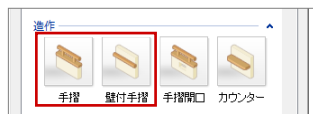
階段・シンボルの入力

3-1 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。

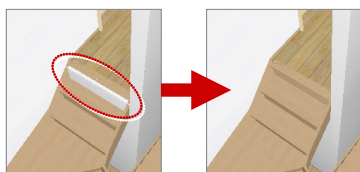
- 1 「内部」の「階段」をクリックします。
- 2 「プロパティ」タブで階段タイプ、終点高などを確認します。
- 3 「バックデータとして表示」は「なし」にします。
- 4 階段幅となる始点と終点をクリックします。
- 5 階段の通過点を順にクリックします。
- 6 最後に Enter キーを押します。
- 7 「階段一括設定」ダイアログで段数などを確認します。
- 8 入力を確定するときは、「確定」をクリックします。

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



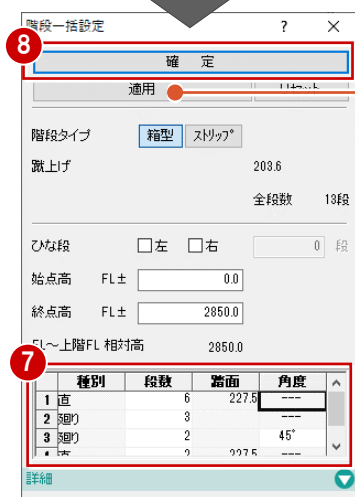
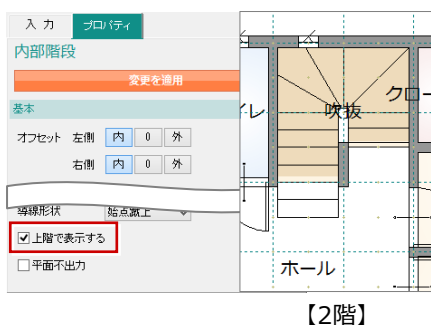
階段から壁仕上が突き出ている場合

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。

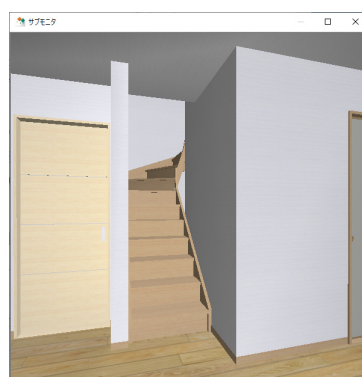
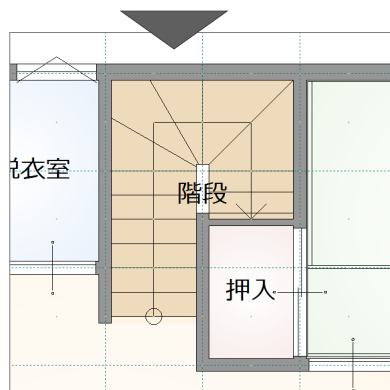


2 階の階段

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。

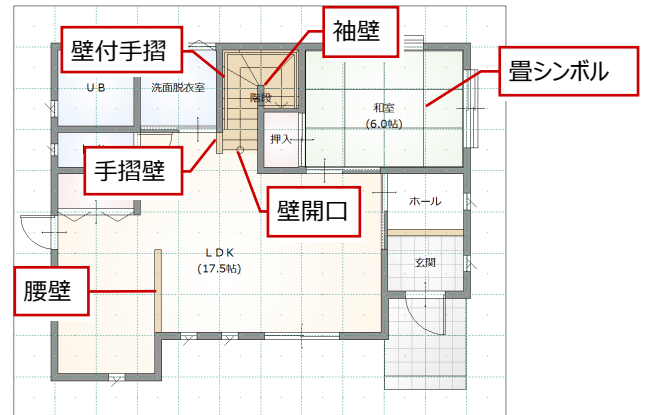


段数などを変更した場合は、「適用」をクリックすると平面とパースで内容を確認できます。「適用」は、まだ入力を確定していない状態で。



3-2 内部シンボルの入力

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



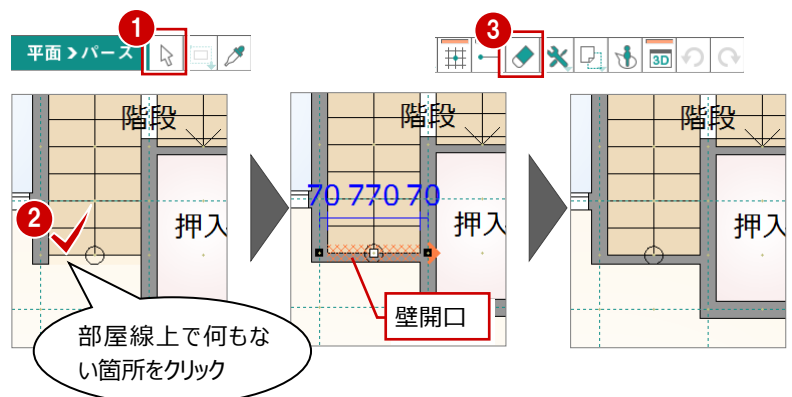
【1階】

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 －

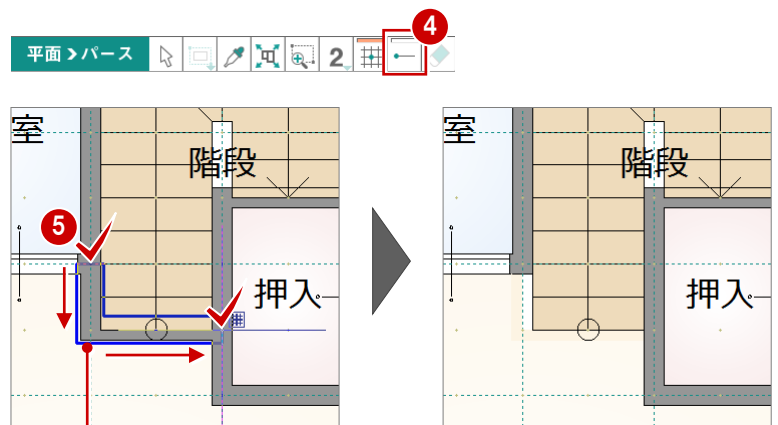
- ① 「内部」の「開口」をクリックします。
- ② 「プロパティ」タブの「オフセット」にある「始点」「終点」が「内」であることを確認します。
- ③ 「形状」が「壁無」であることを確認します。
- ④ 「要素ピック」を OFF にします。
- ⑤ 壁開口の始点 ⇒ 終点をクリックします。



⇒ オフセットについては、次ページの「オフセットの内・0・外について」を参照

壁の一部をたれ壁・腰壁に変更する場合

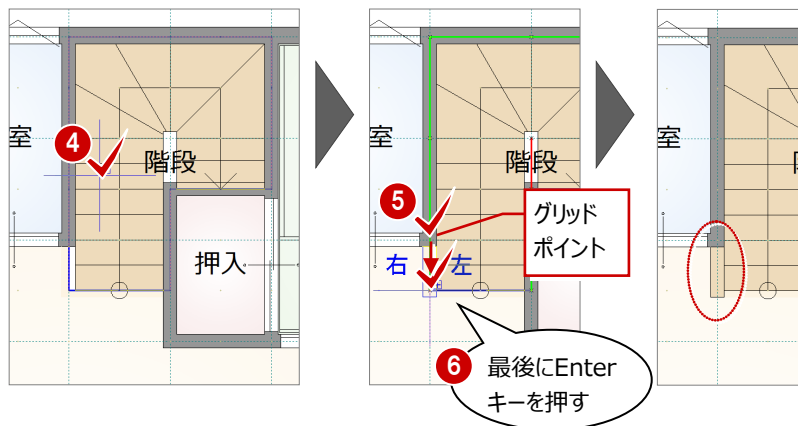
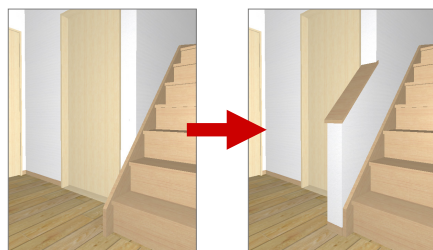
「開口」の「プロパティ」タブにある「形状」を「たれ」「腰」「たれ・腰」に変更します。



開口は、壁に沿って入力できるため、通過点（角）を指定する必要はありません。

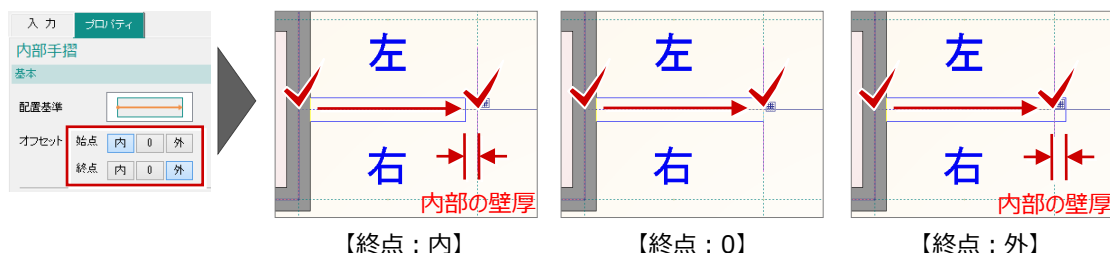
階段に斜めの手摺壁を入力する

- 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。



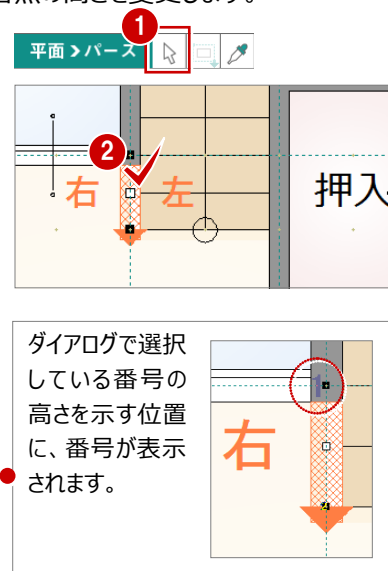
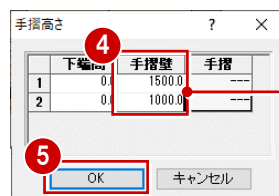
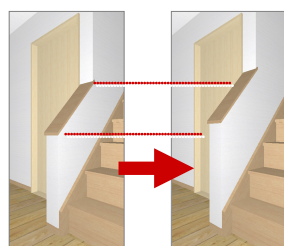
オフセットの内・0・外について

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ことを決めます。



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。



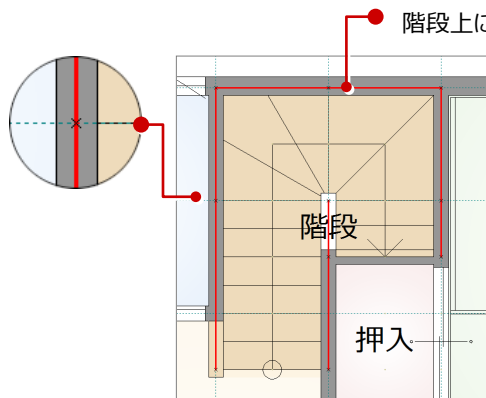
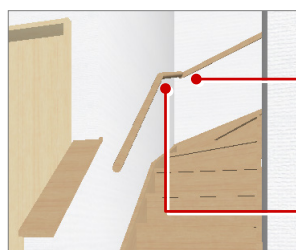
階段に壁付手摺を入力する

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。

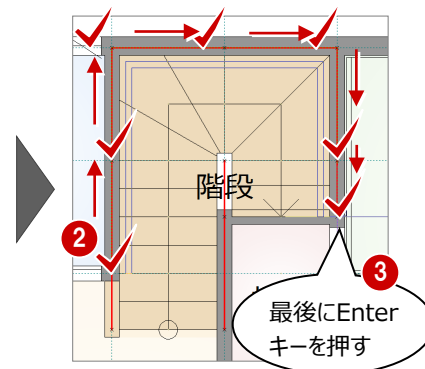


階段の勾配が変わる位置に × 印が表示されます。
順に × 印をクリックしていくと、階段に平行な手摺を入力できます。



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。

階段上に赤色の手摺ラインが表示されます。



階段に袖壁を入力する

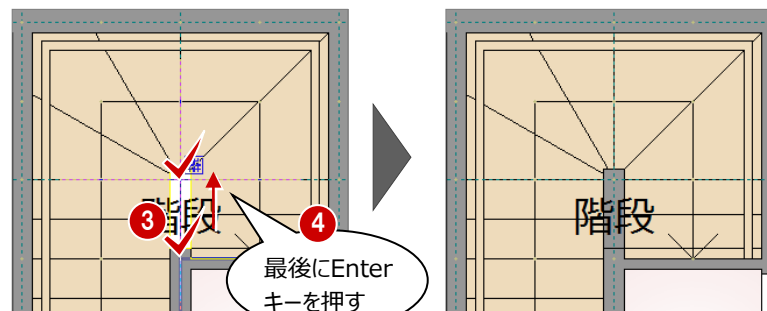
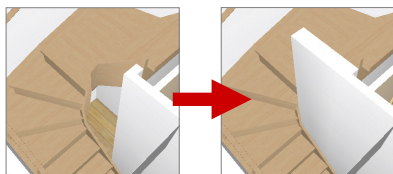
廻り階段の中央部に袖壁を追加しましょう。

- 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

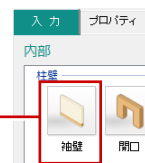
袖壁を入力した部屋のプロパティから、壁仕上、巾木などの素材を取得するため、入力時は自動的に素材が設定されます（たれ壁、腰壁も同様）。



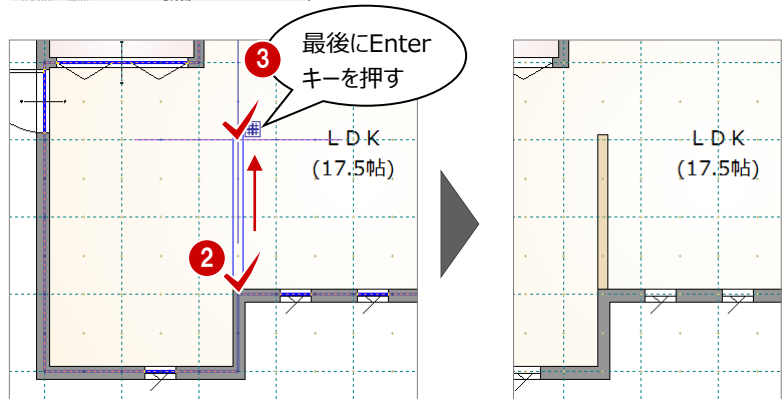
腰壁を入力する

「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。
- 2 3 壁の始点 ⇒ 終点をクリックして、最後にEnterキーを押します。



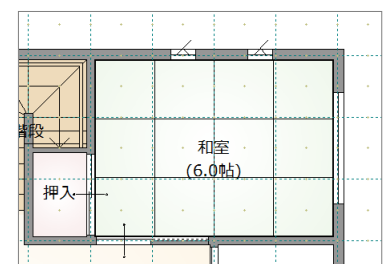
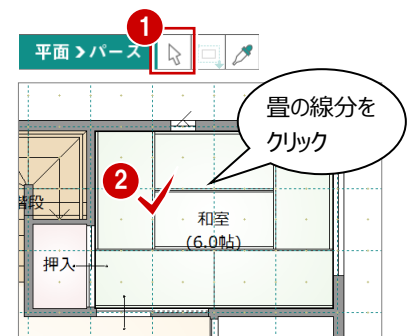
腰壁は、「袖壁」で入力します。



畳の形状を変更する

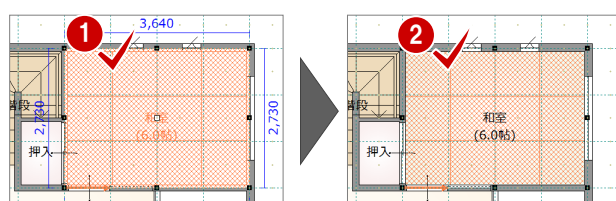
畳サイズを正方形の半畳サイズに変更してみましょう。

- 1 2 「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。



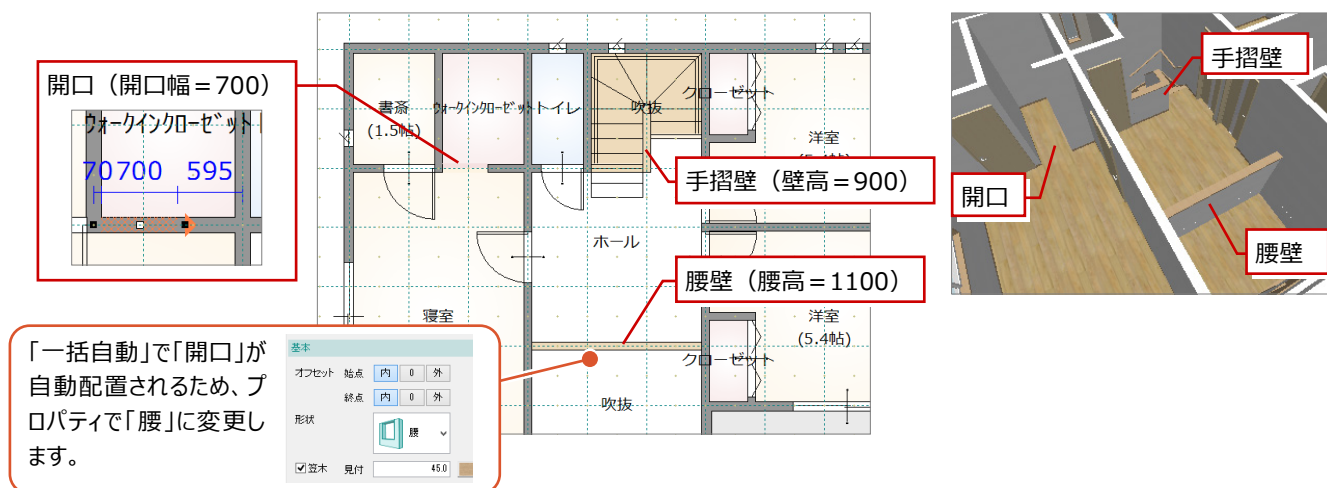
畳シンボルの選択

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

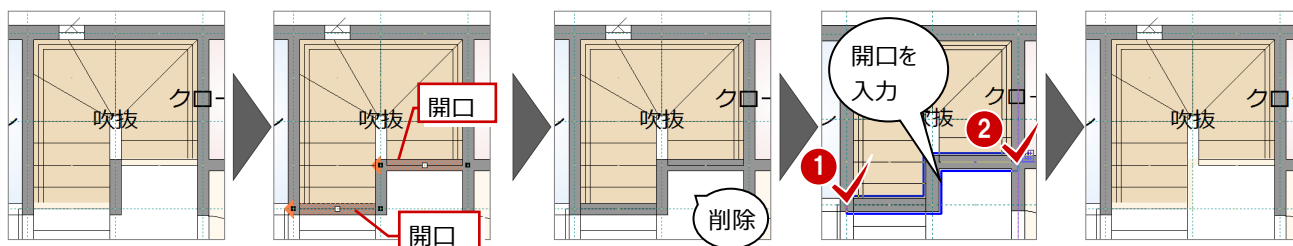
2 階を開き、階段部分、ウォークインクローゼット、ホールと吹抜部分の壁を編集しましょう。



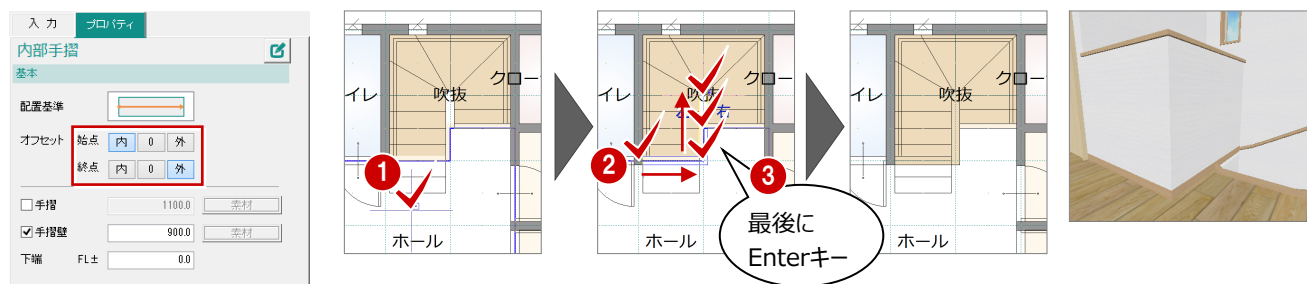
階段手摺を編集する

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。

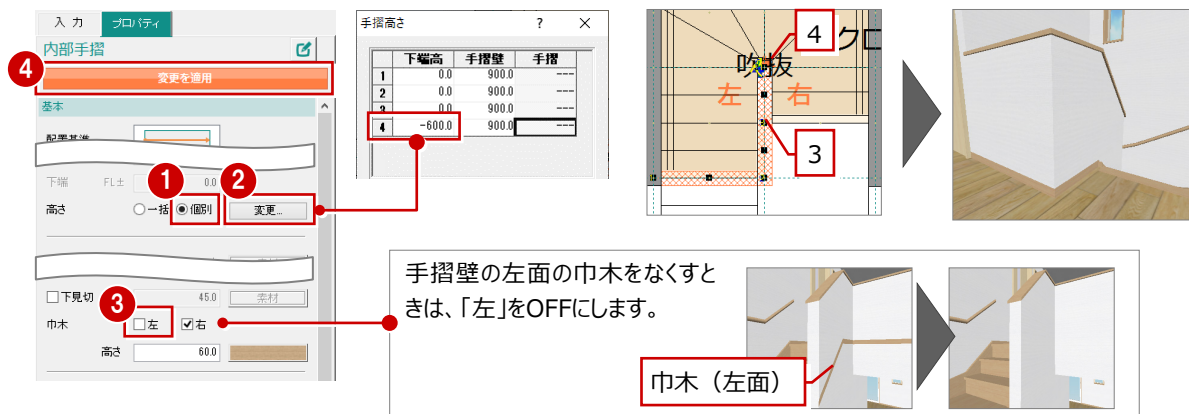
まずは、「一括自動」で自動配置された開口（2箇所）を削除して、新たに開口を入力します。



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。

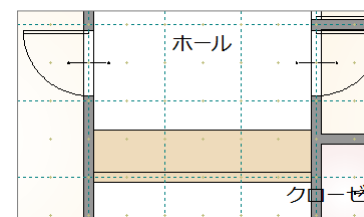
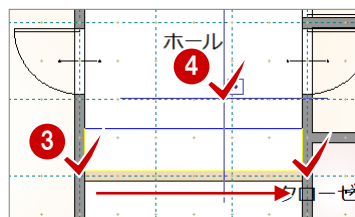
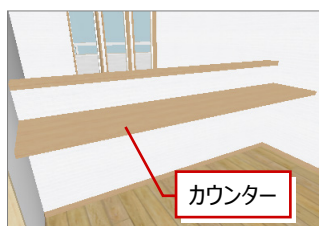


次に、階段にかかる部分の手摺壁に勾配を付けます。手摺壁のNo.4の「下端高」を「-600」（蹴上 約200mm×3段）に変更します。



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。

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ときは、「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。



をクリックすると



に変更されます。

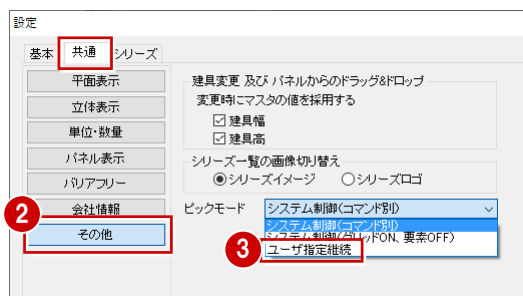


をクリックすると



に変更されます。

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。



3-3 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

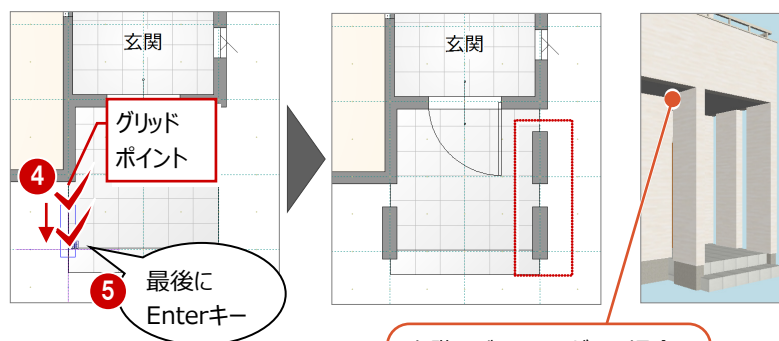
- ① 「1 階」を開きます。
- ② 「外部」の「袖壁」をクリックします。
- ③ 「プロパティ」タブの「オフセット」の始点を「外」にします。
- ④⑤ 袖壁の始点と終点をクリックし、最後に Enter キーを押します。

※ 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

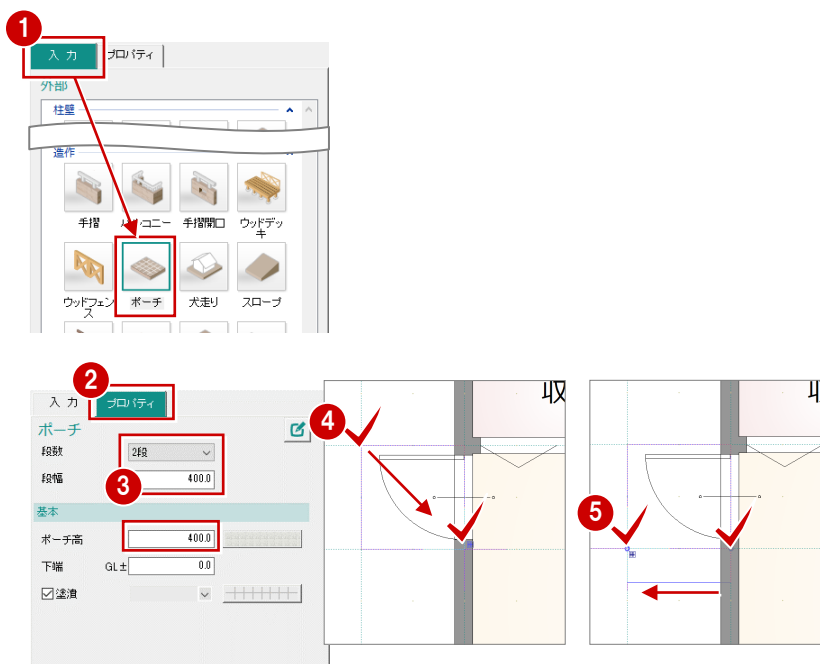
西側の勝手口に、2 段ポーチを入力してみましょう。

- ① 「外部」の「ポーチ」をクリックします。
- ② 「プロパティ」タブをクリックして、「段数」と「段幅」を確認します。

「段数」：2 段

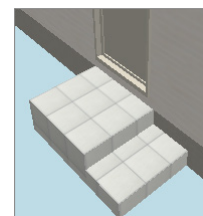
「段幅」：400

- ③ ポーチ全体の高さを設定します。ここでは 400 で設定します。
- ④ ポーチの上段の範囲をクリックします。
- ⑤ ポーチの下段の始点と終点をクリックします。



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。

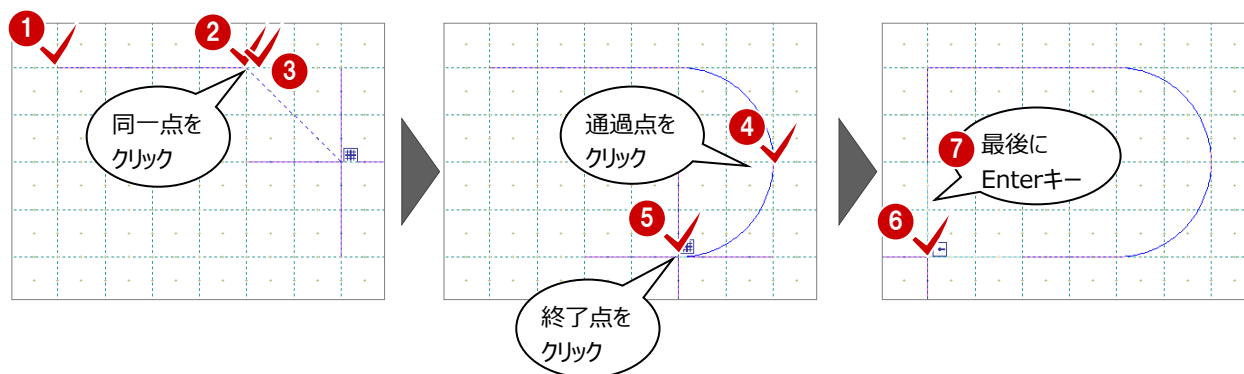
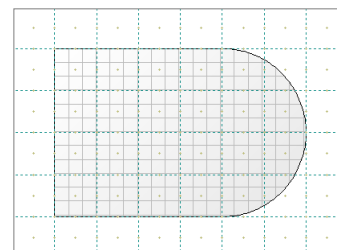


ポーチなど円弧を表現するには

ポーチ、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。



4

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 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。

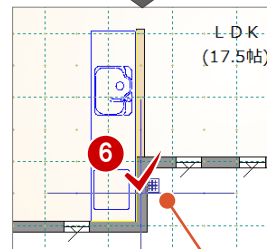
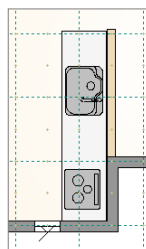


壁に沿って部品を配置するとき
は、ONにします。このとき、壁の
中心に配置したいときは、Shift
キーを押しながらクリックします。



入力パネルの部品一覧について

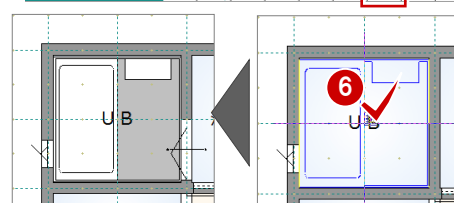
本書では3Dカタログの建材データを使用しています。表示される部品一覧が画面と異なる場合は、共通ツールバーの「Archi Masterを参照するように切替」がOFFになっているか確認してください。



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
が取り付け壁が変わります。

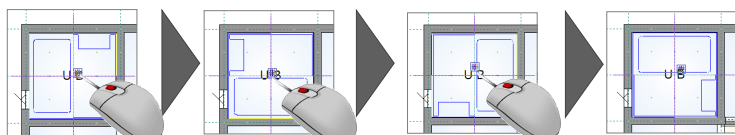
ユニットバスを入力する

- 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。



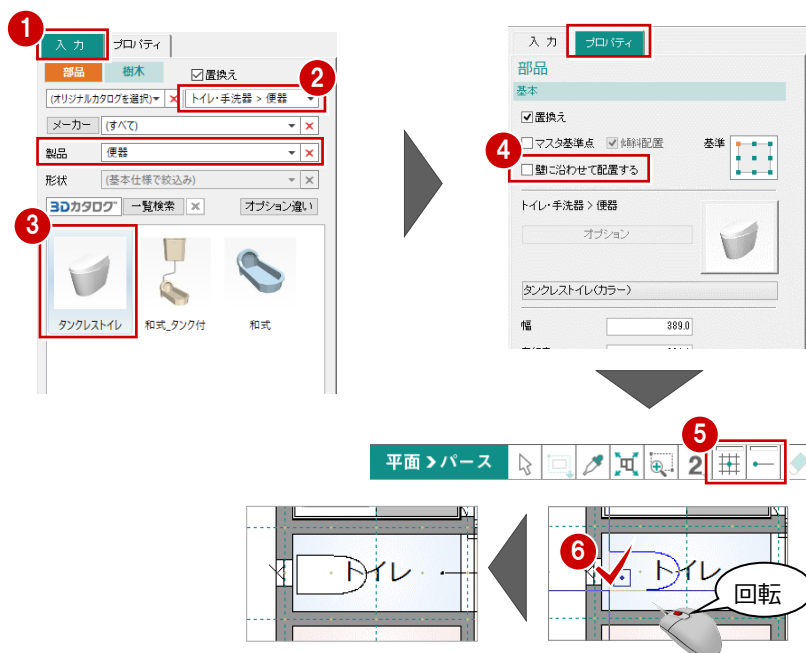
部品を回転して配置するには

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が回転します。



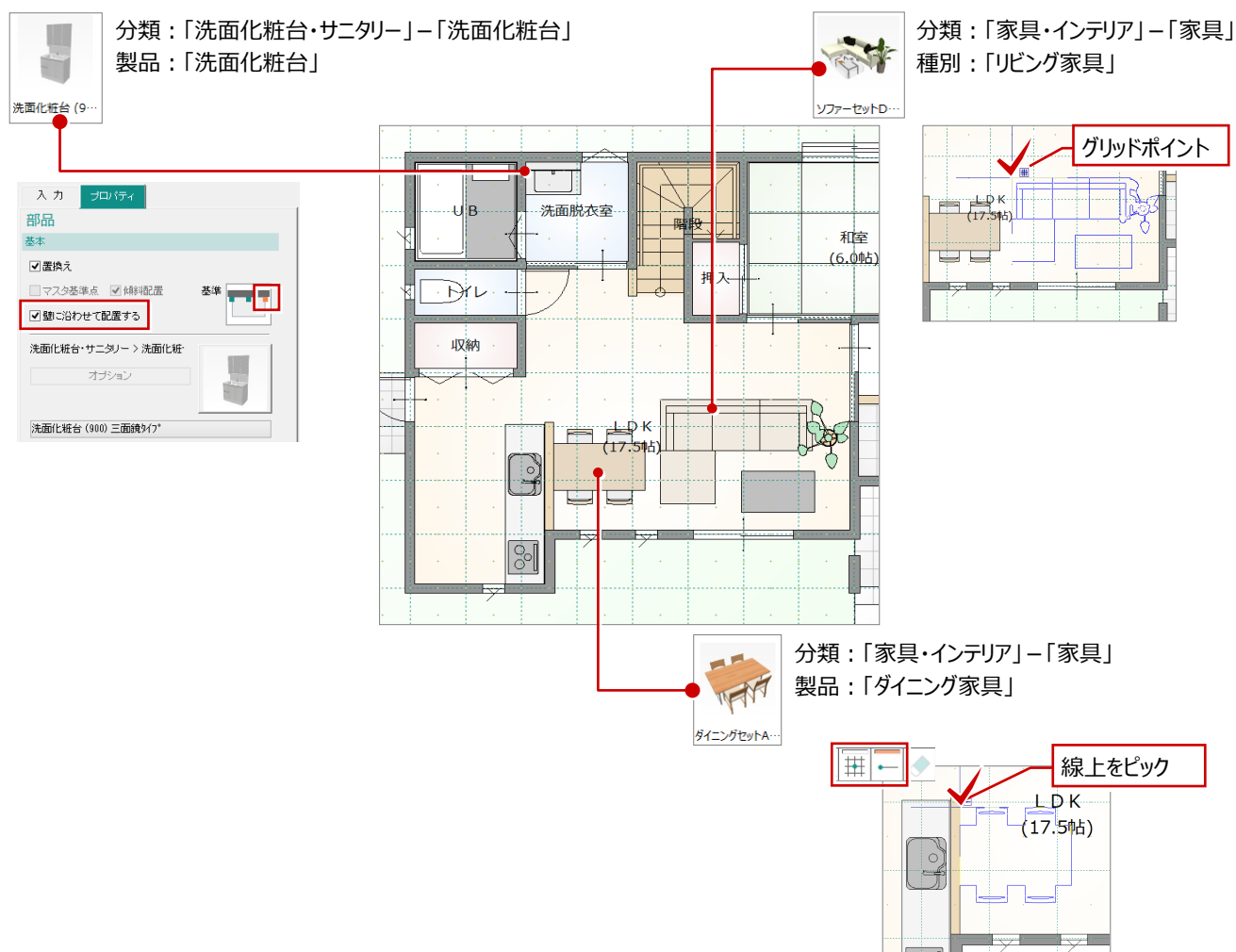
便器を入力する

- 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。

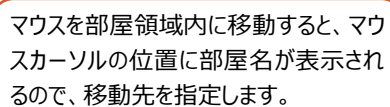


次のように、2 階に部品を入力しましょう。



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。

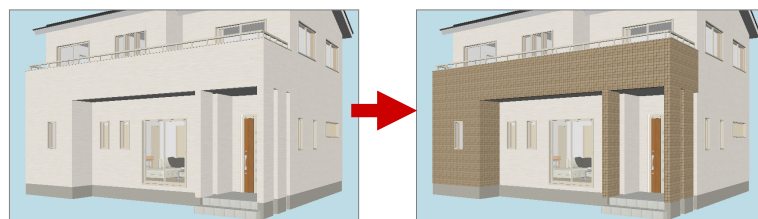
- 1 階を表示して、「部屋」をクリックします。
- 「編集ツール」メニューから「部屋文字移動」を選びます。
- 部屋名の移動先をクリックします。



5

素材の変更

1階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。

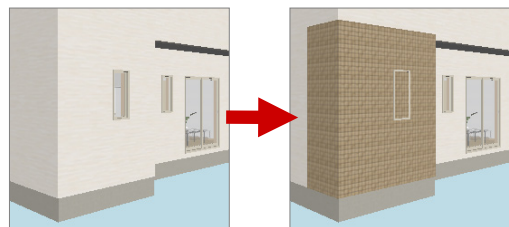


外壁を貼り分ける

1 階外壁の一部を別素材に変更してみましょう。

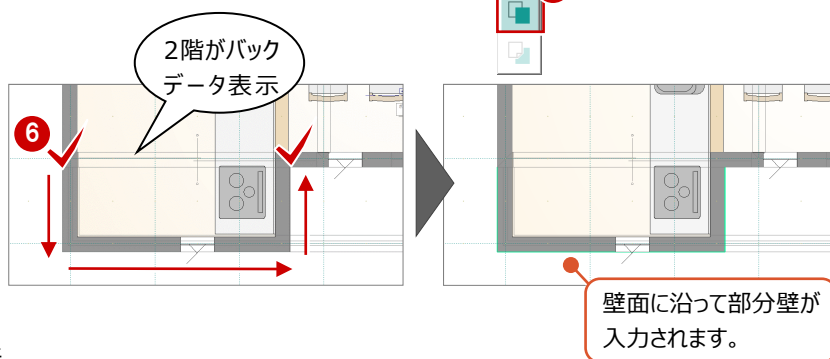
－ 部分壁を入力する －

- 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 「バックデータとして表示」メニューから「上階」を選びます。
ここでは、2 階バルコニー手摺壁の端点と同じ位置でクリックするため 2 階をバックデータ表示します。
- ⑤ 「要素ピック」を ON にします。
- ⑥ 部分壁の開始位置 ⇒ 終了位置をクリックします。



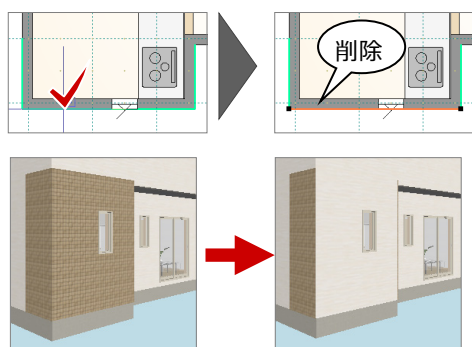
－ 立体を再作成する －

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

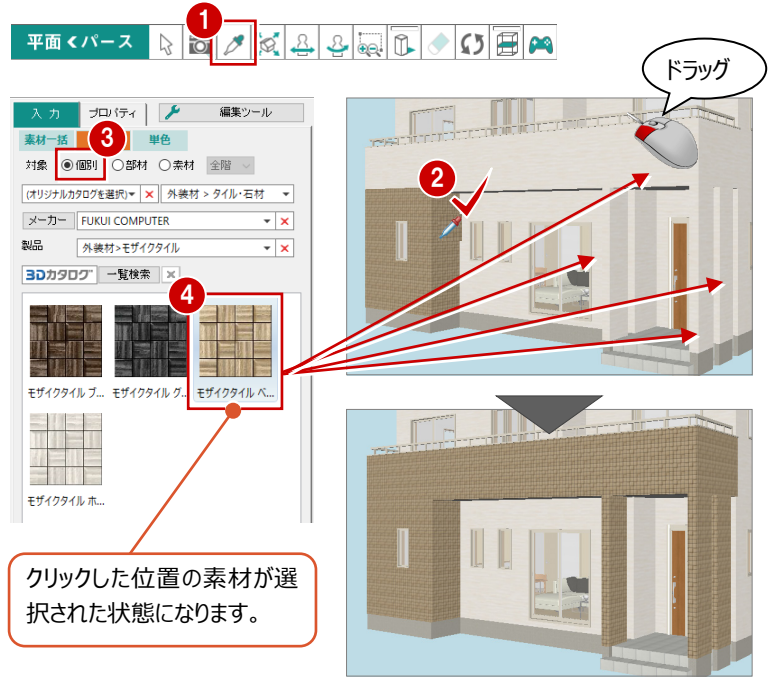
部分壁を選択して、削除します。



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。

補足 素材変更の対象について

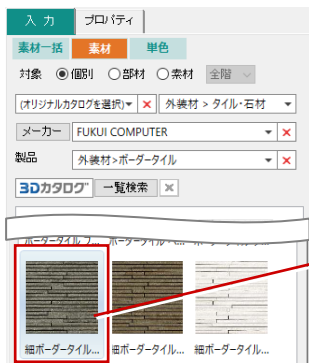


「個別」：指定した部材のみを対象にして、素材を変更します。
（袖壁のみ、外壁の指定面のみ、バルコニーのみ）

「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】

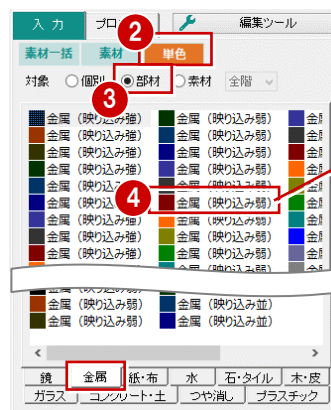


【素材（全階）】

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

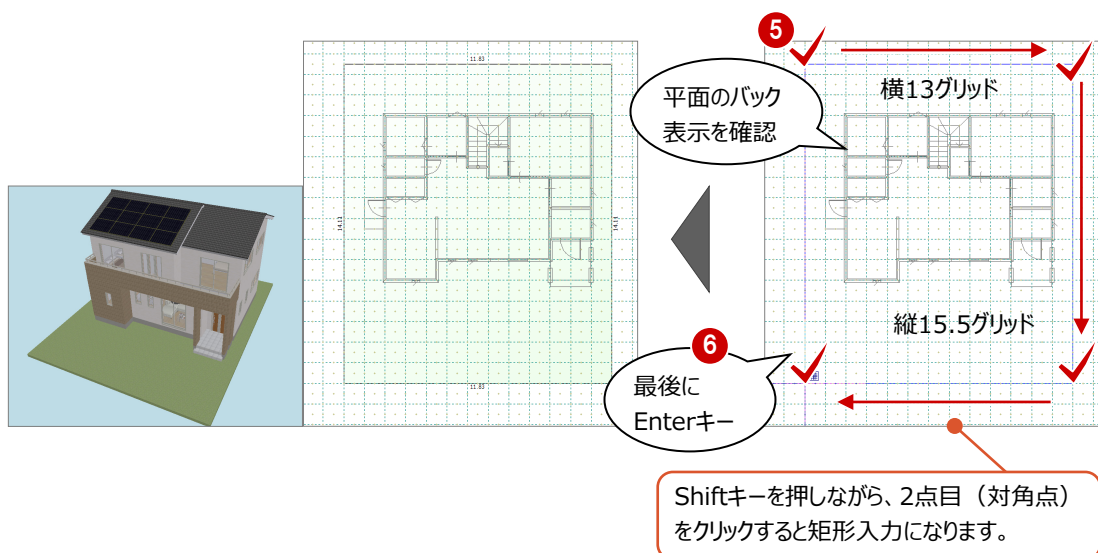
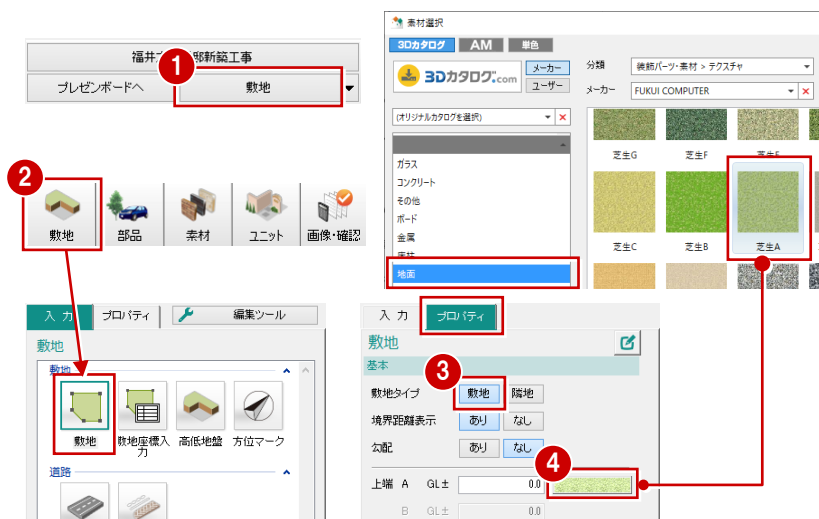


6

敷地・道路・アプローチ・塀の入力

敷地を入力する

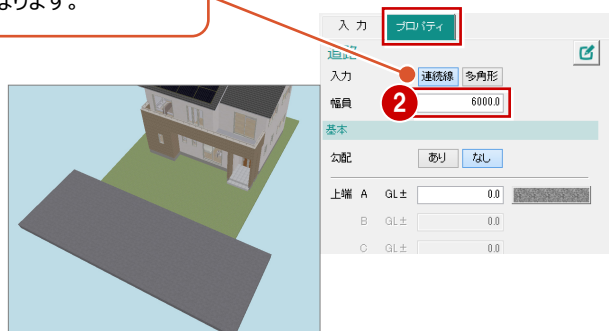
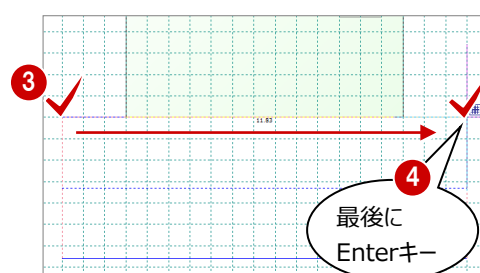
- ① 「敷地」に切り替えます。
- ② 「敷地」の「敷地」をクリックします。
- ③ 「プロパティ」タブの「敷地タイプ」が「敷地」が ON であることを確認します。
- ④ 素材を「芝生 A」に変更します。
- ⑤ 敷地の範囲をクリックして、最後に Enter キーを押します。



道路を入力する

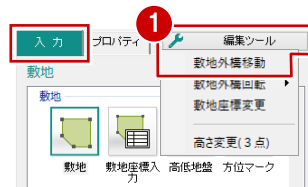
- ① 「入力」タブの「道路」をクリックします。
- ② 「プロパティ」タブの「幅員」を「6000」に変更します。
- ③ ④ 道路の始点と終点をクリックして、最後に Enter キーを押します。

「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。

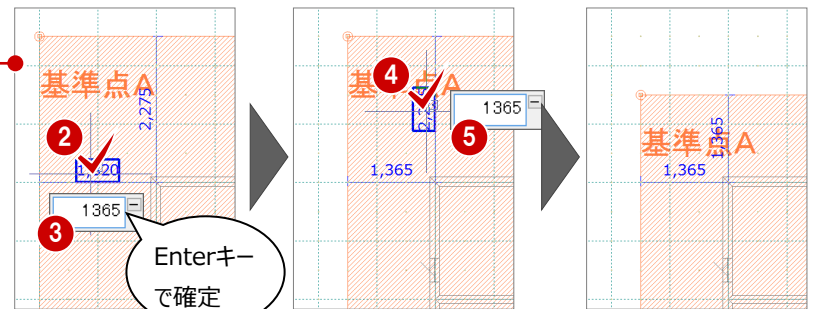


敷地を移動する

敷地と建物間の距離を変更して、敷地を移動しましょう。



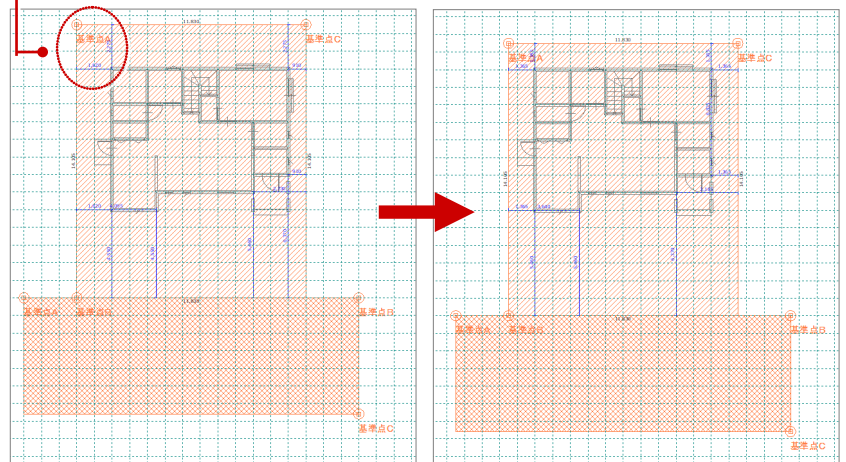
- ① 「入力」タブにある「編集ツール」メニューから「敷地外構移動」を選びます。
- ② 変更する寸法をクリックします。
- ③ ボックスに寸法を入力して、Enterキーを押します。
- ④⑤ 同様に、北側の寸法を変更します。



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。

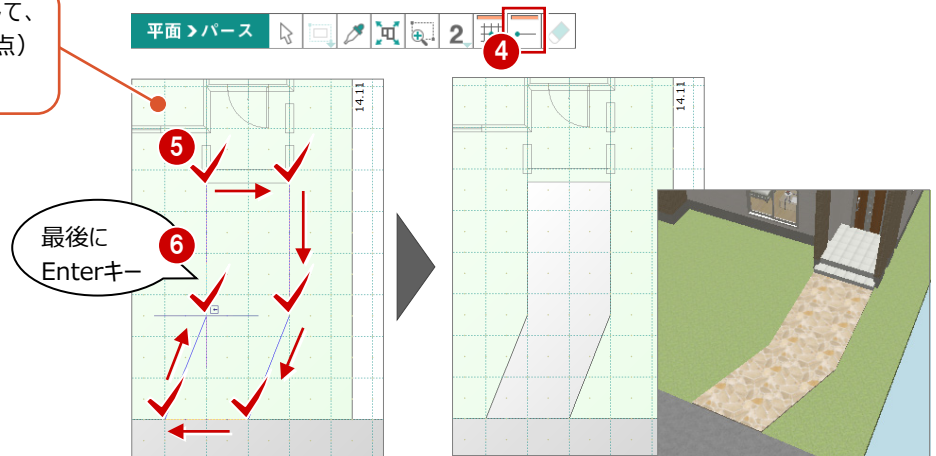


アプローチを入力する

- 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。
- ⑤⑥ 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。



「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）をクリックすると矩形入力になります。



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。

