



ARCHITREND  
リフォームエディション

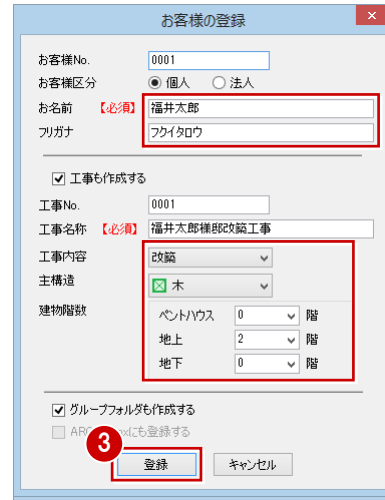
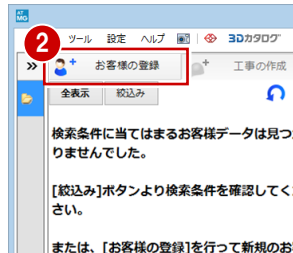
# 基本操作編

1 プログラムの起動 _____	2	6 データの編集 _____	12
マネージャーを起動する _____	2	プロパティを変更する _____	12
リフォームエディションを起動する _____	2	データを削除する _____	13
2 画面まわりの確認 _____	3	トラッカーを使う _____	14
[補足] フローティングバーの機能一覧 _____	4	寸法エディットを使う _____	15
3 データの入力 _____	5	スポイトを使う _____	16
矩形の部屋を入力する _____	5	7 立体データの確認 _____	17
多角形の部屋を入力する _____	6	パースモニタを開く _____	17
建具を入力する _____	7	パース画面での操作 _____	17
4 画面の拡大・縮小 _____	8	視点コントローラを使う _____	18
両ボタンドラッグによる画面操作 _____	8	視点モニタを使う _____	18
その他の方法 _____	9	図面から視点を設定する _____	19
5 データの選択 _____	10	[補足] パース用フローティングバーの機能一覧 _____	19
「要素範囲」で選択する _____	10	8 物件変更とプログラムの終了 _____	20
複数選択状態から目的の部材を選ぶ _____	10	データを保存する _____	20
属性種別毎に選択する _____	11	リフォームエディションを終了する _____	20
		9 【練習問題】 やってみよう _____	21
		新しい物件を作ろう _____	21
		練習問題①：入力してみよう _____	21
		練習問題②：編集してみよう _____	21
		解説①：入力してみよう _____	22
		解説②：編集してみよう _____	22

# 1 プログラムの起動

## マネージャーを起動する

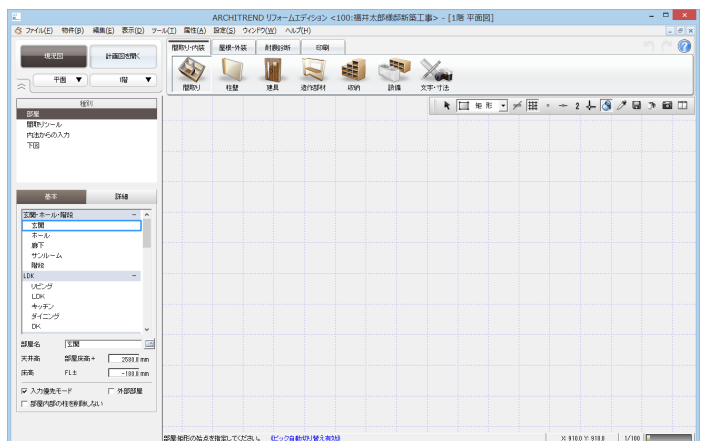
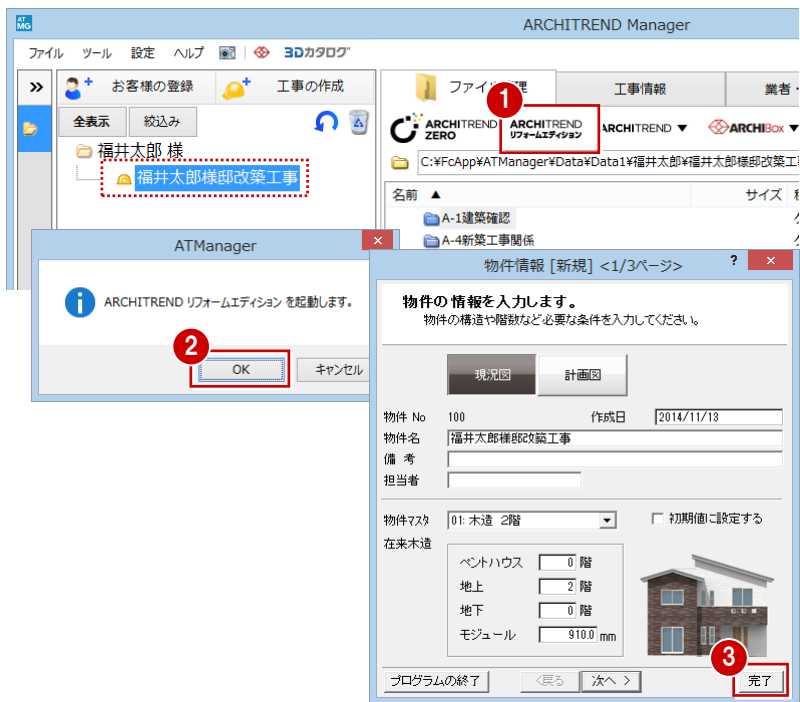
- 1 デスクトップの「ATManager Ver12」アイコンをダブルクリックします。
- 2 「お客様の登録」をクリックします。
- 3 「お客様の登録」ダイアログで、お客様の名前や工事内容などを設定して、「登録」をクリックします。



※ 初めてマネージャーを起動したときのみ、「組織マスタの構築」ウィザードが表示されます。あとから登録する場合は「閉じる」をクリックして進んでください。

## リフォームエディションを起動する

- 1 マネージャーのツリー表示部分で、登録した工事が選択されていることを確認して、「ARCHITREND リフォームエディション」をクリックします。
- 2 確認画面で「OK」をクリックします。
- 3 「物件情報」ダイアログで「完了」をクリックします。  
リフォームエディションが起動します。



## 2 画面まわりの確認

入力画面について、各部の名称と機能を確認しましょう。

**プルダウンメニュー**  
目的別のメニューからコマンドを選択して処理を行います。

**タイトルバー**  
作業中の物件および図面 (ウィンドウ) の名前が表示されます。

**大コマンド (タブ)**  
実行する機能を選択すると中コマンドのアイコンや図面が切り替わります。

**中コマンド**  
ここからコマンドを実行します。

**フローティングバー**  
入力中によく使われる機能がまとめられています (⇒P.6)。ドラッグして移動できます。

**ポップアップメニュー**  
マウスの右クリックで表示されるメニューです。選択データに関連する機能や編集機能がまとめられています。(Shift キー + F10 キーでも表示可)

**メッセージバー**  
選択した機能の名称や次の操作に関する説明が表示されます。

**グリッド**  
現在の図面のグリッド間隔を表示します。クリックして変更可能です。

**スケール**  
現在の図面の縮尺を表示します。

**メモリ消費量**  
メモリの使用量を表示します。使用量が多くなるにつれ、バーの色が変わり、警告メッセージが表示されます。

**プロパティ**  
選択している小コマンドのプロパティが表示されます。

**小コマンド**  
選択した中コマンドに複数のサブコマンドがある場合は、ここから切り替えます。

**プロパティパネルを開閉します。**

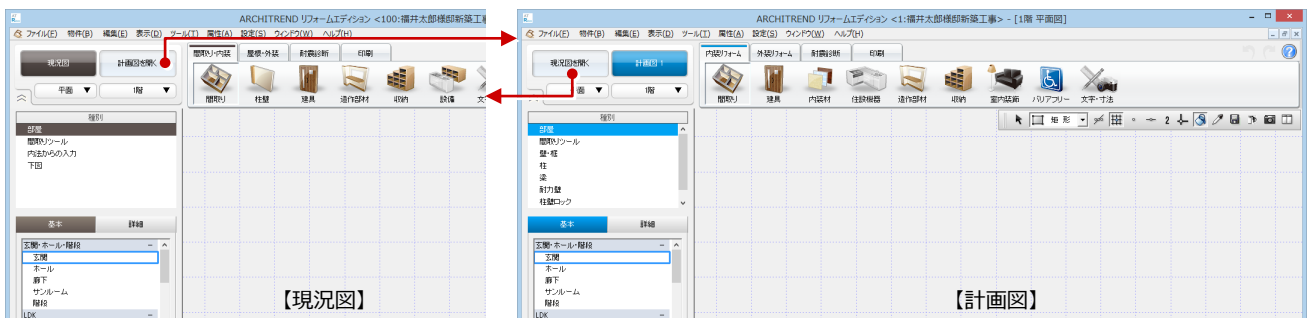
**図面の切り替え**  
パース・展開図・立面図を開いたり、他の図面に切り替えます。選択可能な図面は現在アクティブな図面によって異なります。

**階・面の切り替え**  
図面の階や面を切り替えます。現在アクティブな図面によって表示される内容が異なります。

### 現況図と計画図

リフォームエディションの入力画面には、現況図のステージと計画図のステージがあります。

コマンドやテーマカラーが異なりますが、基本的な操作は同じです。 ⇒ 計画図を開く操作は、リフォームプラン作成編 P.11 参照



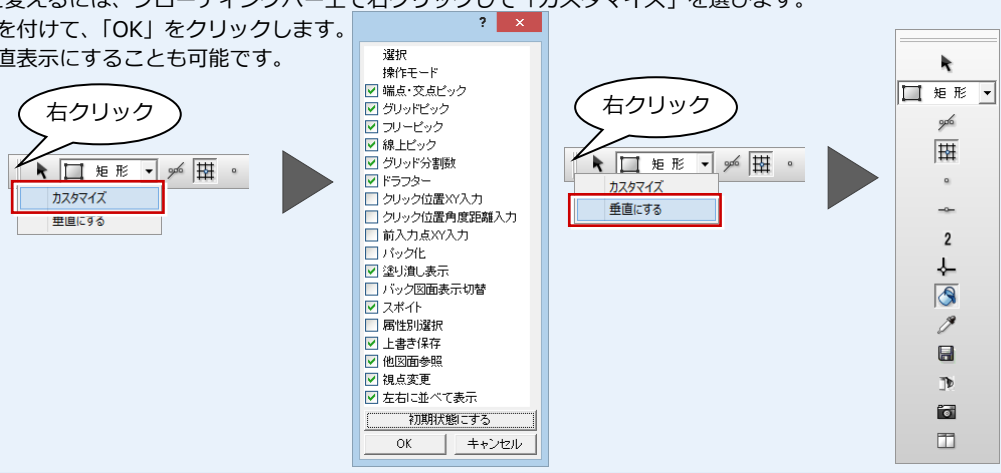
【補足】フローティングバーの機能一覧

(初期状態)

(全コマンド表示)

コマンド名	内容	参照ページ
選択	データを選択してプロパティを確認・変更します。またはデータの選択状態を解除します。	P.10
操作モード	データの入力方法や選択方法を切り替えます。	P.6, 10
端点・交点ピック	線・円弧の端点や線・円・円弧などの交点をピックします。補助点もピックできます。	P.5
グリッドピック	グリッド（マス目）やグリッド分割点をピックします。	P.5
フリーピック	CAD 領域上の任意の点をピックします。	P.5
線上ピック	線・円・円弧などの図形上の任意の点をピックします。	P.5
グリッド分割数	の場合に、グリッドを分割（分割数 2~10）することによって、分割された点もピックできます（N のときは分割なし）。	P.5
ドラフター	マウスの動きを水平垂直方向に固定します。スペースキーを押すことでも設定できます。	外装編 P.22
クリック位置 XY 入力	クリックした位置からの相対座標を指定して入力点を決定します。	
クリック位置 角度距離入力	クリックした位置からの距離と角度を指定して入力点を決定します。	
前入力点 XY 入力	前の入力点からの相対座標を指定して、次の入力点を決定します。	
バック化	データを要素単位で選択するか、要素を構成している個々のデータ単位で選択するかを切り替えます。	
塗り潰し表示	塗り潰しの表示/非表示を切り替えます。	
バック図面表示切替	参照データ（バック図面）として読み込む図面や表示/非表示を設定します。	リフォームプラン作成編 P.12
スポイト	入力済みのデータから属性を取得し、同じデータを入力できる状態にします。	P.16
属性別選択	データを属性種別単位で選択します。	P.11
上書き保存	作業中のデータを上書き保存します。	P.20
他図面参照	他の図面を参照図面として別ウィンドウに表示させます。計画図では、現況図があれば現況図の同一図面が表示されます。	水廻り編 P.16
視点変更	図面上で視点位置と視点方向を指定して、パースの視点を決定します。	P.19
左右に並べて表示	作業中のウィンドウを左右に並べて表示します。	水廻り編 P.25

※ コマンドの表示/非表示を変えるには、フローティングバー上で右クリックして「カスタマイズ」を選びます。表示する項目にチェックを付けて、「OK」をクリックします。フローティングバーを垂直表示にすることも可能です。

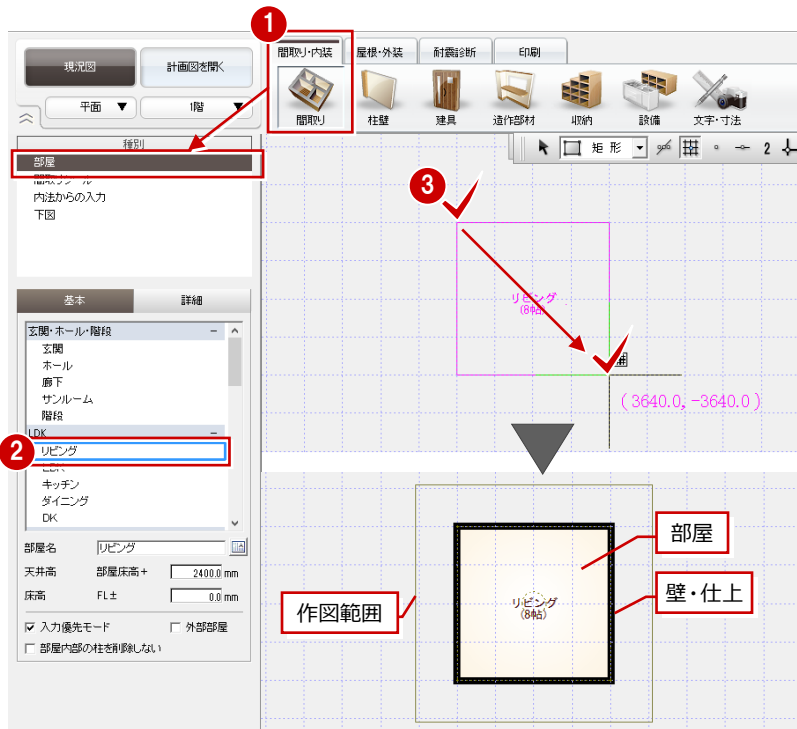


# 3 データの入力

## 矩形の部屋を入力する

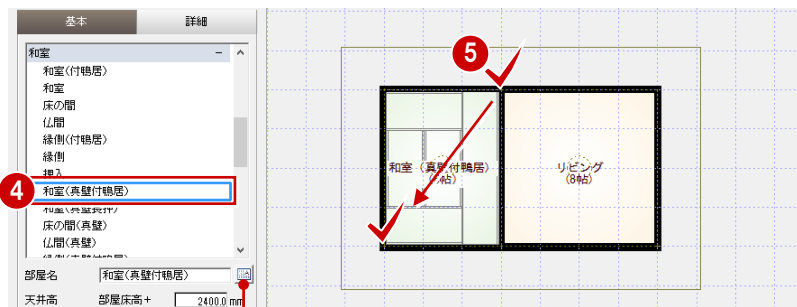
- 1 間取りを入力する状態になっていることを確認します。
- 2 入力したい部屋（ここでは「リビング」）を選びます。
- 3 矩形の始点と対角点をクリックします。部屋と周囲の壁・仕上が描かれて、作図範囲が設定されます。


**作図範囲とは**  
 作業する範囲の目安となるものです。画面を全体表示（⇒P.9）にしたときに、この範囲が画面いっぱいに表示されます。なお、作図範囲が設定されるのは平面図 1 階のみです。



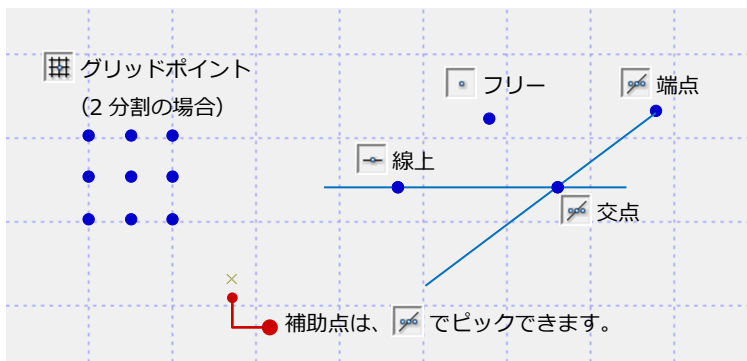
- 4 5 同様に「和室（真壁付鴨居）」も入力しましょう。和室の場合、畳も同時に配置されます。

⇒ 画面の拡大・縮小については、P.8 参照



部屋名を縦書きにしたい場合は、ボタン  をクリックして ON の状態にします。

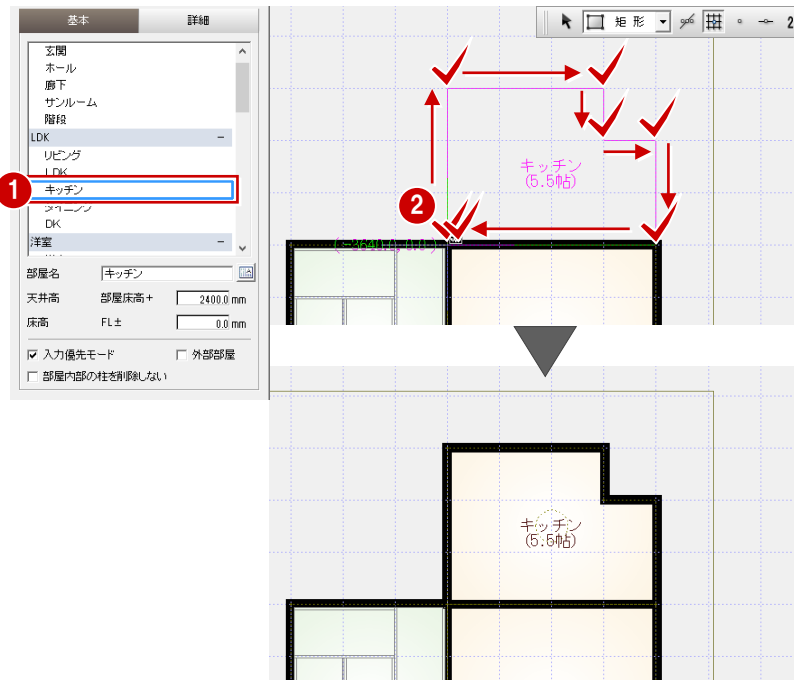
**ピックモードについて**  
 CAD 領域に点線で表示されているマス目を「グリッド」といい、手書きで図面をかくときの方眼紙の役割をします。このグリッドや図面上のデータ（図形からできる頂点、線分）を利用して、マウスで正確な位置をつかむ（ピックする）機能を「ピックモード」といいます。右図に示すポイントをつかみたいときは、該当するピックモードを切り替えます。



## 1 基本操作

### 多角形の部屋を入力する

- 1 「キッチン」を選びます。
- 2 部屋の始点をクリックし、水平もしくは垂直の位置に2点目を取ると、一時的に多角形入力になります。  
部屋のコーナーを順にクリックし、最後に開始点(1点目)と同じ位置をクリックします。



### 入力方法の切り替え

多角形の部屋は、操作モードを 多角円形 に変更して入力することもできます。部屋入力の2点目を任意の位置で取りたい場合はこちらの方法が便利です。

なお、入力方法は入力するデータによって異なります。

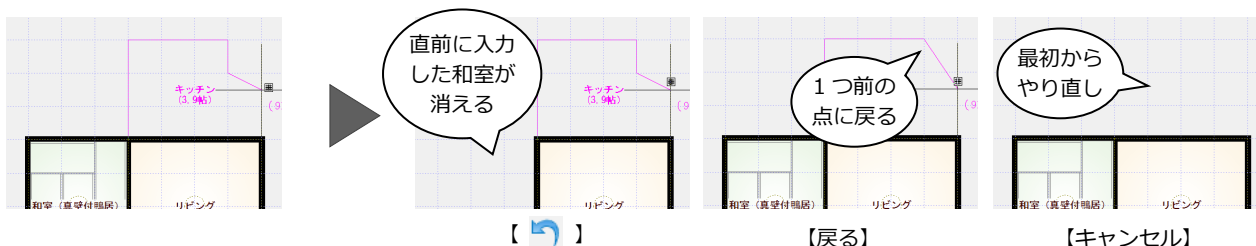
### 入力を間違えたときは

入力したあとで部屋の位置やサイズの間違いに気付いた場合は、 をクリックすると直前に行った操作が取り消されます。

は連続して30回前まで操作を戻すことができます。 で行った操作をやり直すには、 をクリックします。

入力の途中でクリックする位置を間違えた場合は、マウスを右クリックして「戻る」または「キャンセル」を選びます。

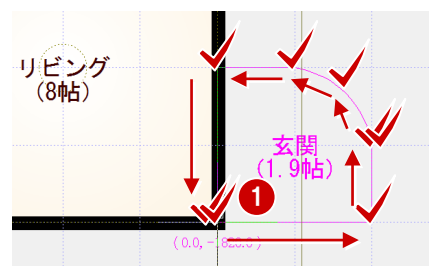
- ・「戻る」(Backspace キー) : 最後にクリックしたポイントを取り消して1つ前のポイントに戻る
- ・「キャンセル」(Esc キー) : 1点目から入力をやり直す



### 一部Rの部屋を入力するには

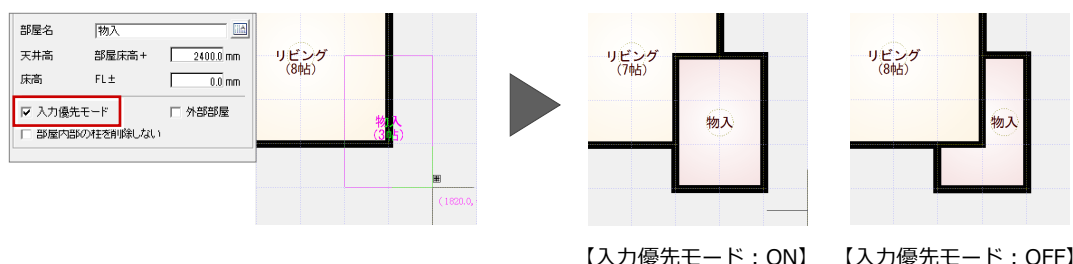
多角形の部屋を入力するときに、前と同じポイントをクリックすると、そこから円弧入力が始まるので、そのまま円弧の通過点、終点、残りの頂点をクリックします。円弧の開始点をクリックしたあと、Shift キーを押しながら通過点をクリックしても円弧入力が可能です。

なお、多角円形入力は、部屋の他にもポーチや屋根などの領域を入力するときに使用できます。



### 入力優先モード

部屋を入力するときに、入力済みの部屋と重なる場合、「入力優先モード」のチェックでどちらの領域を優先するかを切り替えられます。「ホール」「廊下」などは自動的に「入力優先モード」がOFFになり、矩形で範囲を指定しても、空いた領域に部屋を入力できます。



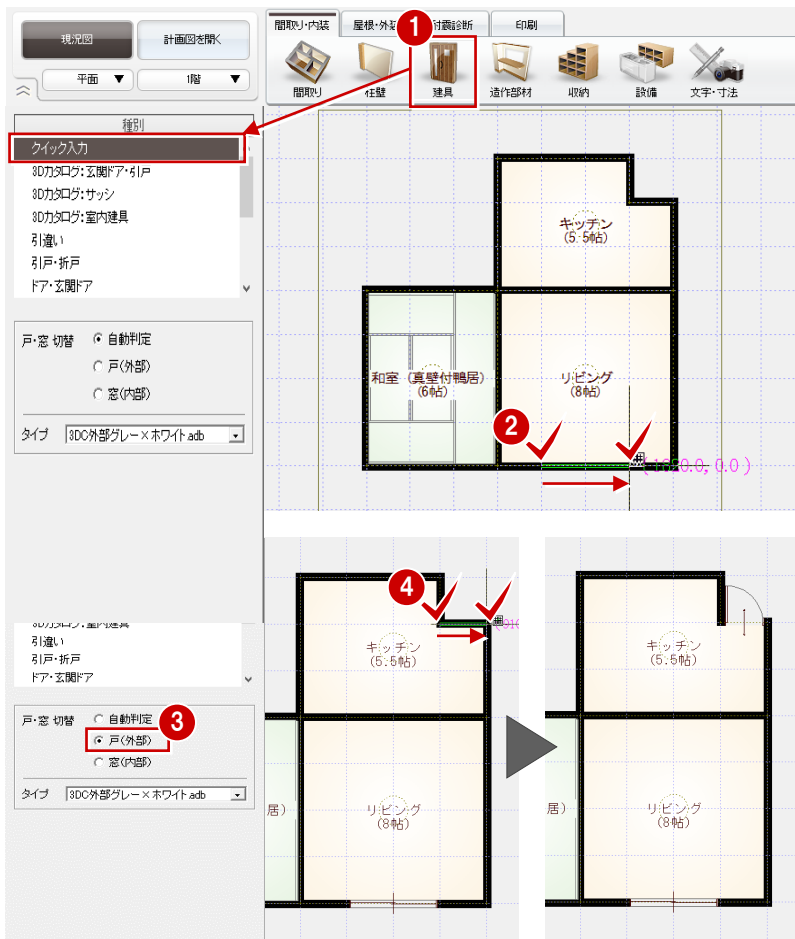


### 建具を入力する

- 1 「建具」をクリックして、「クイック入力」を選びます。
- 2 建具の始点と終点をクリックします。
- 3 4 もう1か所は、「戸（外部）」に変更して入力しましょう。  
掃き出しが配置されます。

※ 建具のクイック入力は、入力場所（部屋のタイプや壁の種類「大壁・真壁」）と指定した2点間の距離から建具を自動判定して配置します。

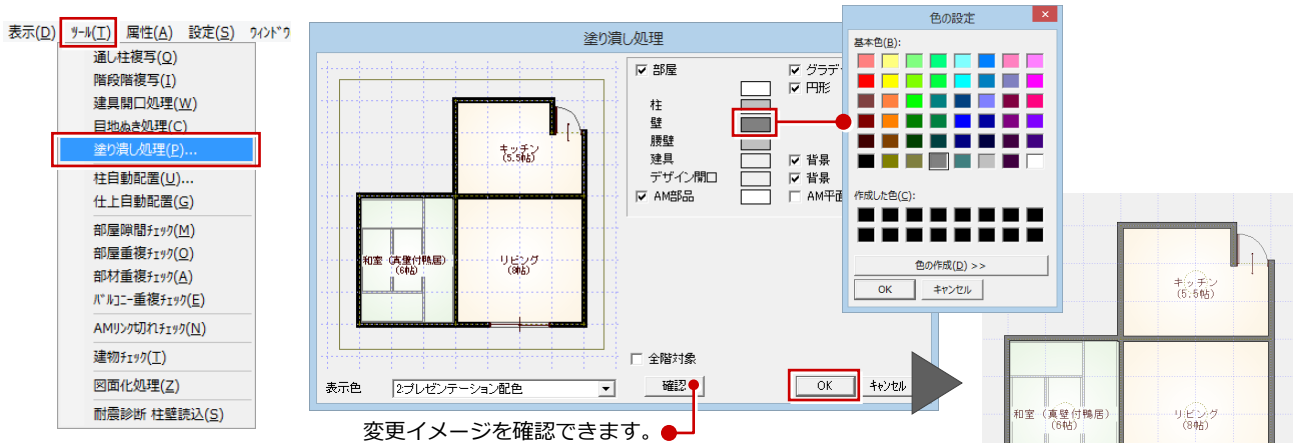
⇒ 入力したい建具を選んで配置する方法は  
リフォームプラン作成編 P.6 参照



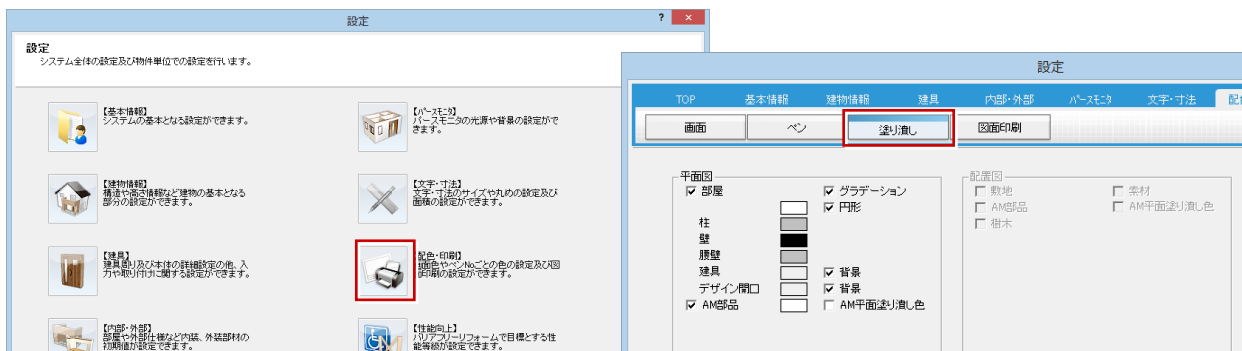
### 壁の塗り潰し色を変更するには

プルダウンメニューから「ツール」の「塗り潰し処理」を選びます。「壁」の色を変更して「OK」をクリックすると、塗り潰し色が変わります。

部屋を選択して、ポップアップメニューから「関連コマンド」の「塗り潰し処理」を選んで同様です。



なお、プルダウンメニューから「設定」の「設定」を選び、【配色・印刷】の「塗り潰し」で、塗り潰し色を設定しておけます。



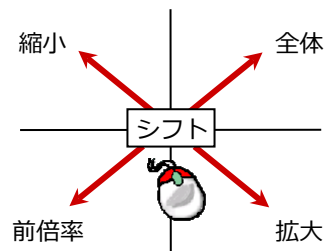
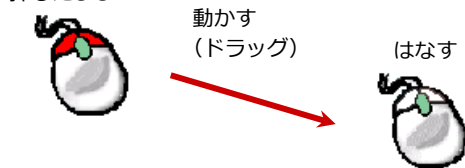
## 4 画面の拡大・縮小

### 両ボタンドラッグによる画面操作

CAD 画面の拡大・縮小といった操作を素早く行えるように、Jw\_cad と同じ「両ボタンドラッグ」を採用しています。

両ボタンドラッグとは、マウスの左右ボタンを同時に押したまま、マウスを移動する操作方法です。

左右のボタンを  
押したまま

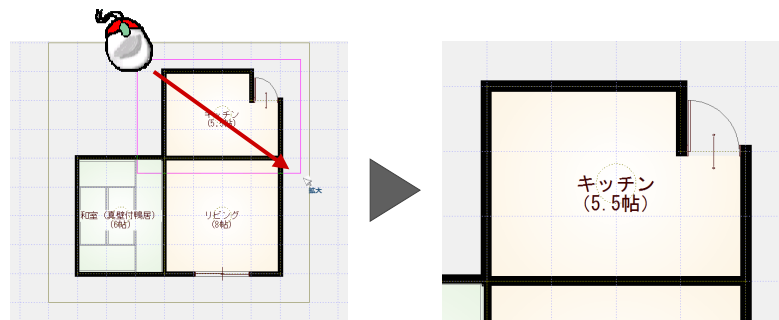


ドラッグ方向	画面操作
右下	拡大
右上	全体 (作図範囲)
左下	前倍率
左上	縮小
動かさない	シフト (表示移動)

【ドラッグ方向と画面操作の関係】

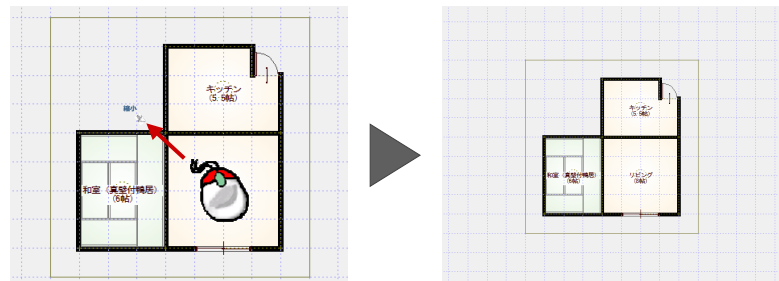
#### ● 画面を拡大する

拡大したい範囲の左上でマウスの左右のボタンを同時に押し、そのまま右下方向へドラッグしてボタンをはなすと、指定した範囲が画面いっぱいに表示されます。



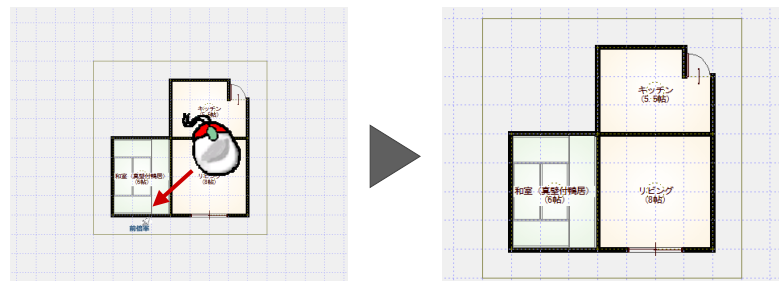
#### ● 画面を縮小する

マウスの左右のボタンを同時に押し、そのまま左上方向へドラッグしてボタンをはなすと、画面の中心を基準に縮小されます。



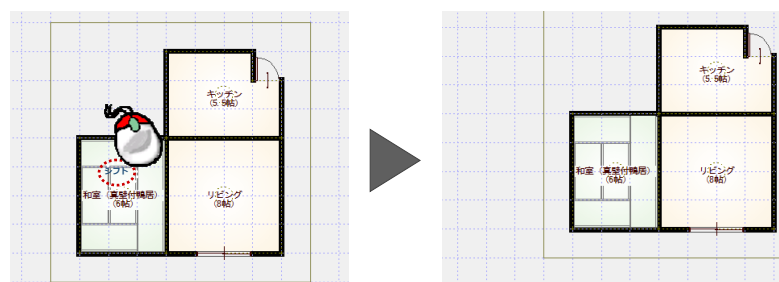
#### ● 画面を前倍率に戻す

マウスの左右のボタンを同時に押し、そのまま左下方向へドラッグしてボタンをはなすと、1 つ前の表示範囲に戻ります。



#### ● 画面を移動する (シフト)

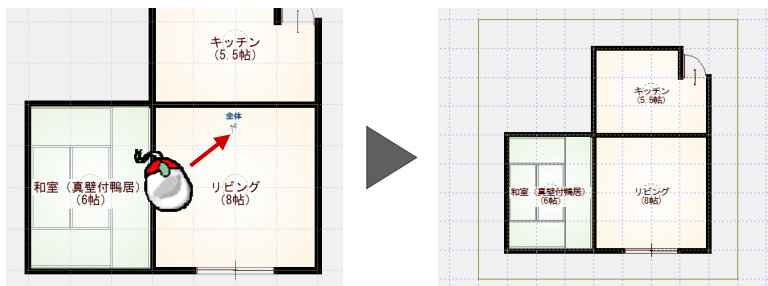
マウスの左右のボタンを同時に押し、動かさずにボタンをはなすと、その位置に画面の中心が移動します。





● 全体を表示する（作図範囲表示）

マウスの左右のボタンを同時に押し、そのまま右上方向へドラッグしてボタンをはなすと、作図範囲に設定しているエリアが画面いっぱいに表示されます。




作図範囲を設定するには

ポップアップメニューから「作図範囲」を選んだ後、再度、右クリックして「OK」を選ぶ（または Enter キーを押す）と、入力済みのデータ全体が納まるように作図範囲が設定されます。

また、対角にクリックして作図範囲を設定することもできます。



なお、作図範囲の設定は、 で元に戻すことができません。

作図範囲コマンドは、 をクリックすることで解除できます。

その他の方法

両ボタンドラッグのほかにもマウスホイールやキーボードを使って画面を操作できます。




マウスホイールによる画面操作

拡大・縮小	ホイールを上下に動かすと、画面が拡大縮小されます。	
表示移動	ホイールボタンを押したままマウスを動かすと、表示範囲が移動します。	

キーボードによる画面操作

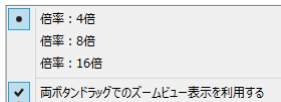
拡大・縮小	Page Down キーを押すと、画面の中心を基準に拡大されます。Page Up キーを押すと、画面の中心を基準に縮小されます。
作図範囲表示	Home キーを押すと、作図範囲が画面いっぱいに表示されます。
表示移動	←・↑・→・↓キーを押すと、指定した方向に表示が移動します。


ズームビューを使って拡大表示するときは

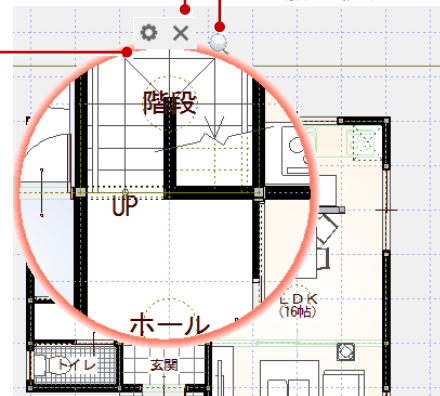
拡大したい位置にマウスカーソルを移動して Z キーを押すとズームビューが表示されます。ズームビューを閉じる場合は、 をクリックします。拡大する倍率は、 をクリックして選べます。 を押したままズームビューをドラッグすると、拡大したい場所に移動できます。

ズームビューを閉じます。      ズームビューを拡大したい場所に移動できます。

ズームビューの拡大率を設定したり、両ボタンドラッグでのズームビュー表示のオン、オフを切り替えます。





両ボタンドラッグでマウスを真上に移動すると、マウスカーソルが  に変わり、そのままボタンをはなすとズームビューが表示されます。



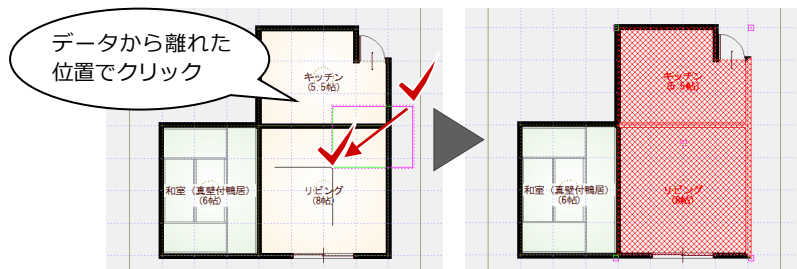
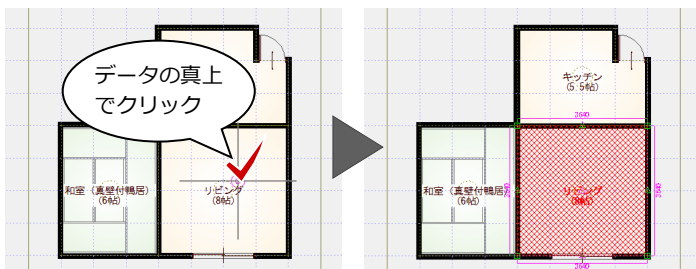
## 5 データの選択

入力されているデータを編集するには、データを選択する必要があります。ここではデータの選択方法をご紹介します。

### 「要素範囲」で選択する





フローティングバーの  をクリックすると、操作モードが  に変わり、データを選択できる状態になります。

- データの真上でクリック：  
指定したデータが選択されます。
  - データから離れた位置でクリック：  
指定した位置が範囲指定の1点目になります。指定した矩形範囲に触れる、または含まれているデータが選択されます。
- ※ Ctrl キーを押しながらデータを選択すると、既に選択されているデータに追加できます。
- ※ データを選択している状態で、ポップアップメニューの「選択」、または Esc キーを押すと、選択状態を解除できます。



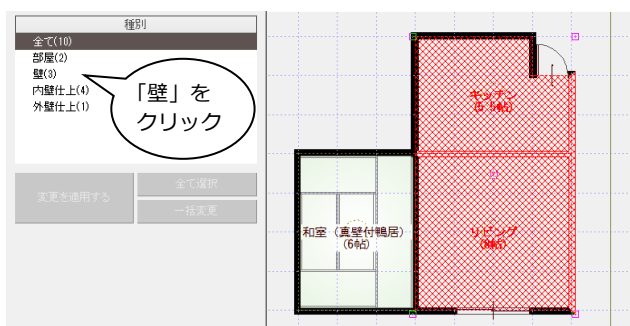
### 選択方法の切り替え

操作モードを変更することで、他にも次のような選択方法が使用できます。

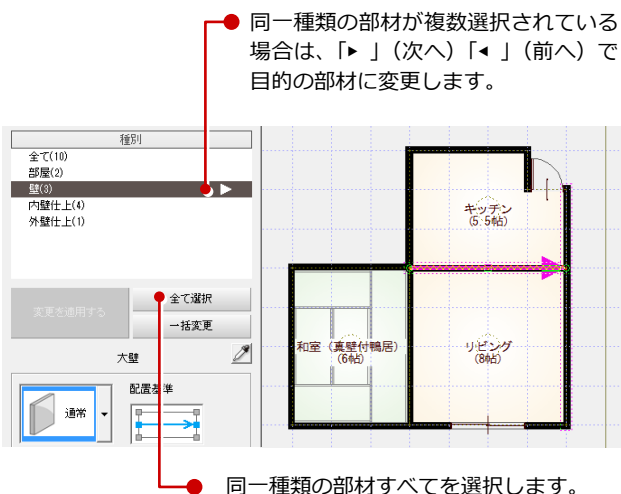
	要素	1クリックで指定したデータを選択します。
	線分加ス	指定した2点間のラインに触れているデータを選択します。
	ボックスイン	指定した矩形範囲に完全に含まれているデータを選択します。
	ボックスタッチ	指定した矩形範囲に触れている、または含まれているデータを選択します。

### 複数選択状態から目的の部材を選ぶ

複数種類の部材を選択している場合、パネルのリストから種別を選択することで、目的の部材だけを選ぶことができます。



【複数種類の部材を選択している状態】



同一種類の部材すべてを選択します。



### 属性種別毎に選択する

ポップアップメニューの「属性別選択」をクリックすると、指定した属性のデータだけを選択できます。



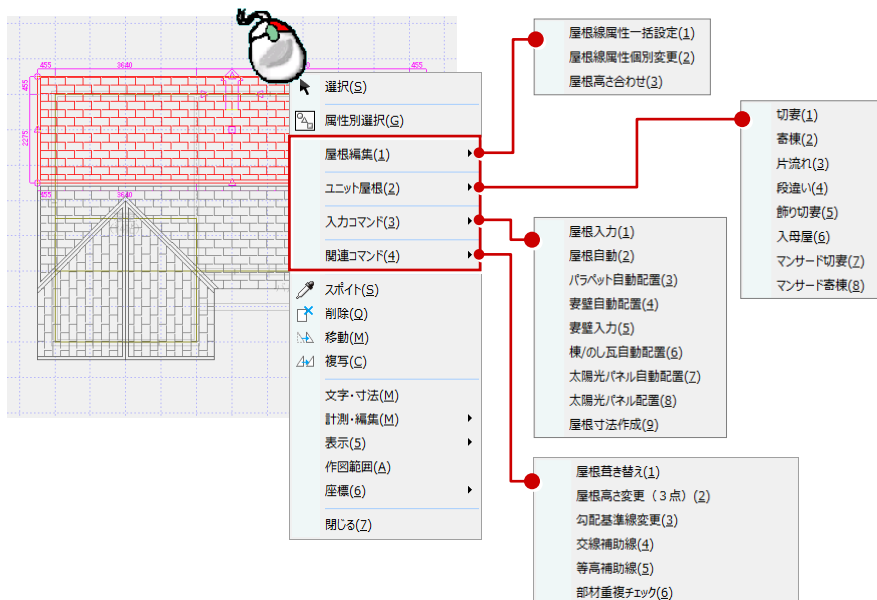
### データ選択の注意点

部屋データ付近には様々なデータがあります。パネルには選択している部材のプロパティが表示されるので、何を選擇しているかプロパティパネルで確認しましょう。



### ポップアップメニュー

データを選択中にマウスを右クリックすると、ポップアップメニューに選択したデータの入力、編集、または関連するコマンドなどが表示されます。表示される内容は、選択したデータにより異なります。例えば、屋根を選択中の場合は、右図のようなポップアップメニューが表示されます。

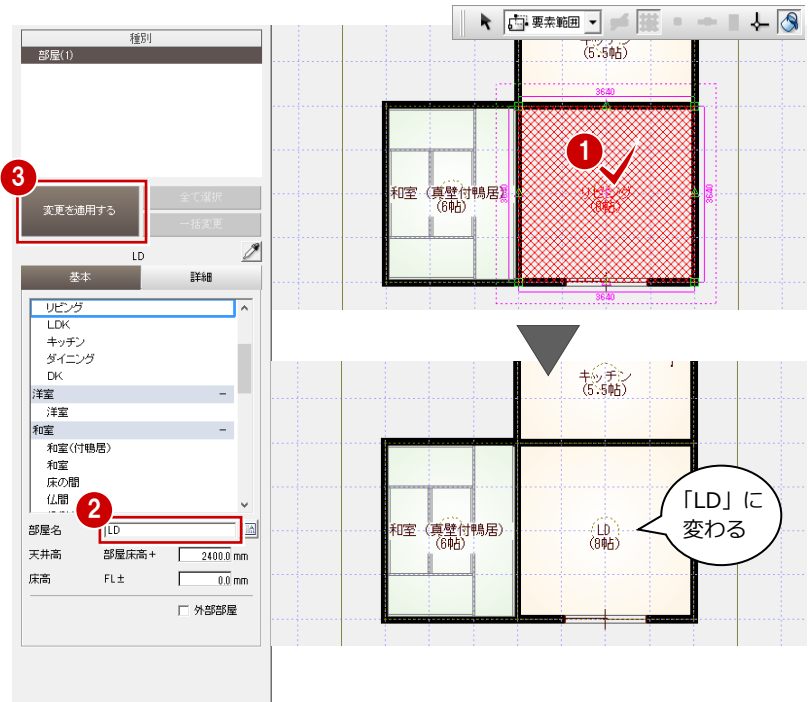


# 6 データの編集

## プロパティを変更する

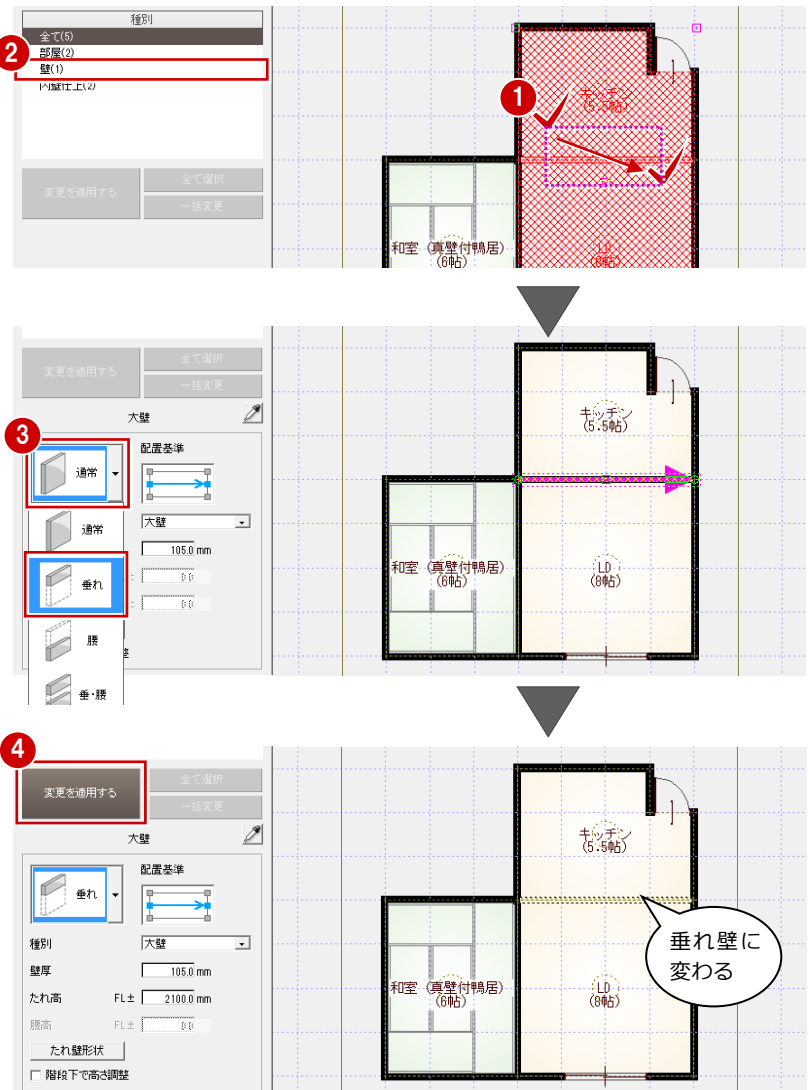
ここでは、部屋を1クリックで選択して、部屋名を変更してみましょう。

- 1 「リビング」を選択します。  
パネルにプロパティが表示されます。
- 2 「部屋名」を「LD」に変更します。
- 3 「変更を適用する」をクリックします。



今度は、複数の部材を選択した後に壁を選んで、垂れ壁に変更してみましょう。

- 1 選択したい壁の周辺を範囲選択します。
- 2 パネルのリストから「壁」を選択します。  
目的の壁のプロパティが表示されます。
- 3 壁タイプを「通常」から「垂れ」に変更します。
- 4 「変更を適用する」をクリックします。



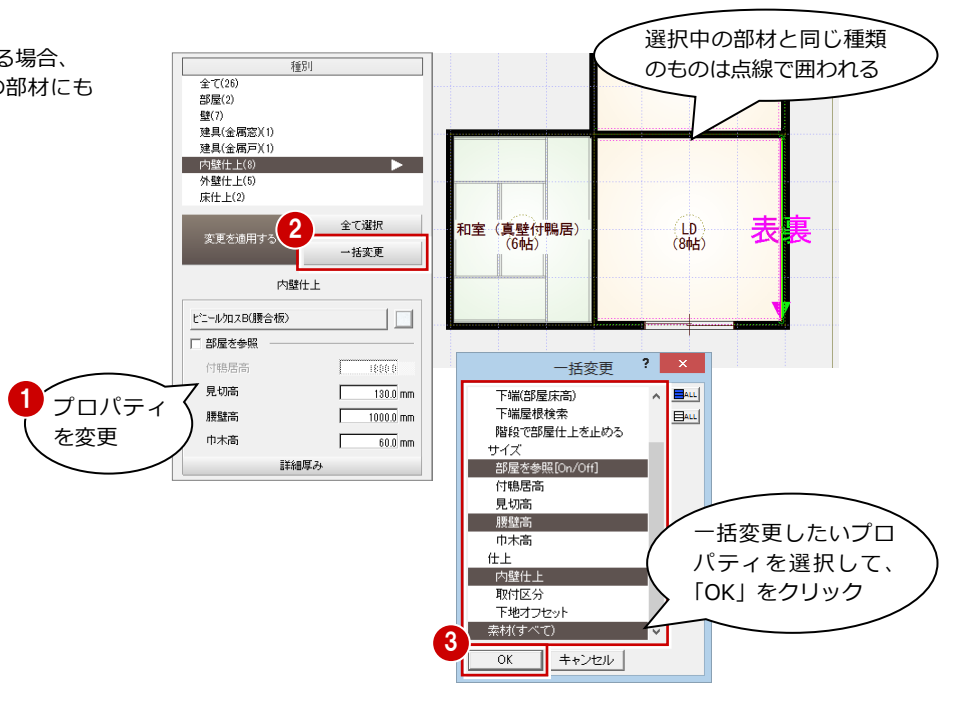
### ウィンドウサイズが小さい場合

プロパティパネルがウィンドウに入りきらない場合は▼マークが表示されます。  
▼マークの付近にマウスカーソルを当てると、スクロールして表示されます。



## プロパティの一括変更

複数個の同一種類の部材を選択している場合、ある部材で設定したプロパティを他の部材にも一括して反映させることができます。




## データを削除する

畳を削除してみましょう。

- 1 畳を選択します。
- 2 ポップアップメニューから「削除」を選びます。または Delete キーを押します。



- 3  をクリックして元に戻しておきましょう。





## 1 基本操作

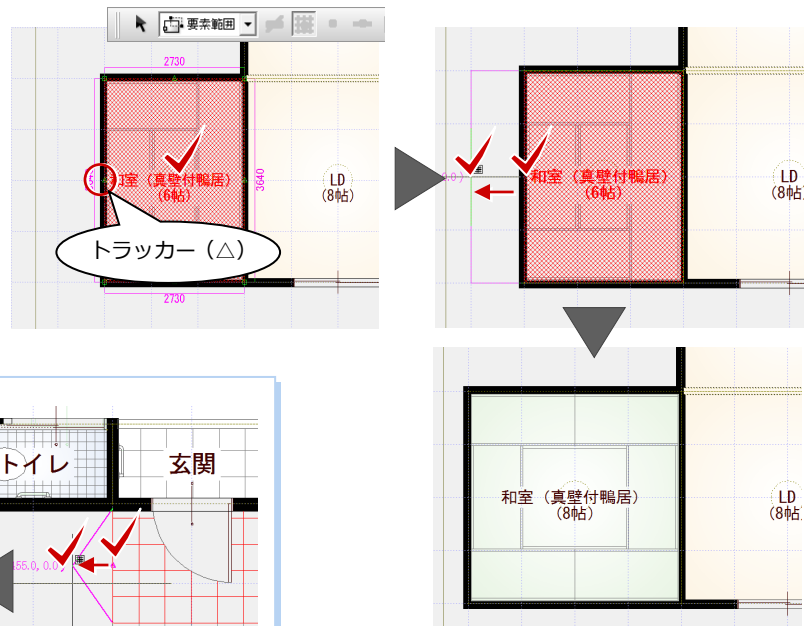
### トラックを使う

データを選択すると、周囲にトラックが表示されます。このトラックを移動することで、領域変形などの編集ができます。

#### ● 領域を変形する

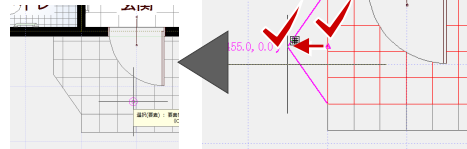
部屋などの領域のデータは、トラック(△)をクリックして移動先を指定すると、領域を変形できます。

※ 部屋の場合、壁や仕上の再作成が実行されます。



#### 領域頂点の追加機能


Ctrl キーを押しながら、トラック(△)をクリックして移動先を指定すると、領域頂点を追加して変形できます。

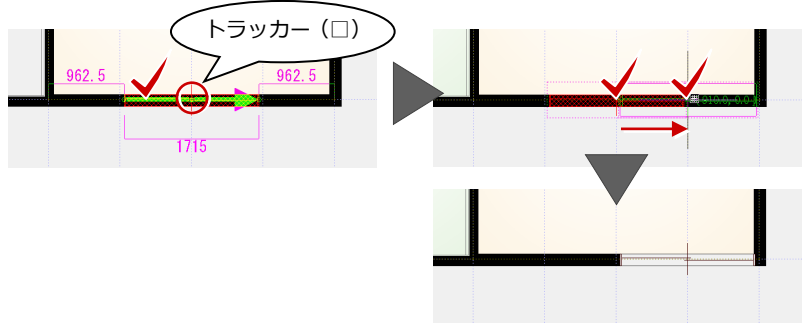
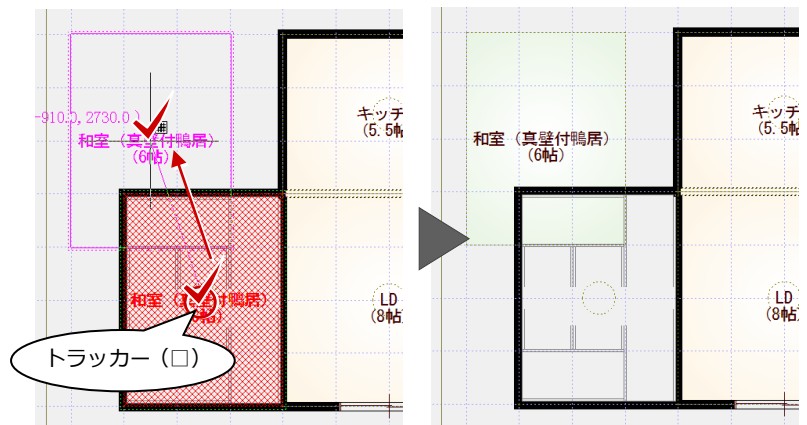


#### ● 移動する

トラック(□)をクリックして移動先を指定すると、指定した位置までデータを移動できます。

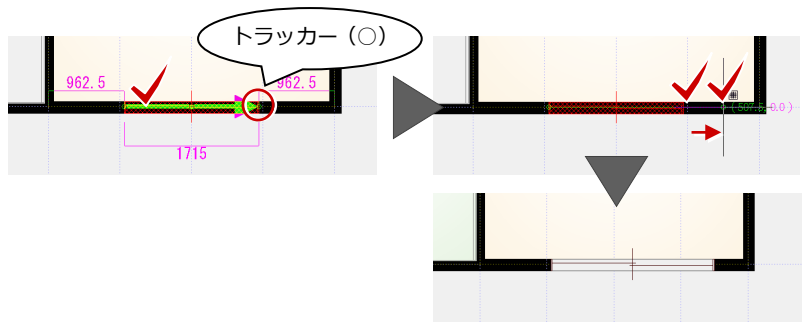
※ Ctrl キーを押しながら、移動先をクリックすると選択データを複写します。

※ ここでの操作は、 をクリックして元に戻しておきましょう。



#### ● 伸縮する


建具などの線分データは、トラック(○)をクリックして移動先を指定すると、指定した位置までデータを伸縮できます。



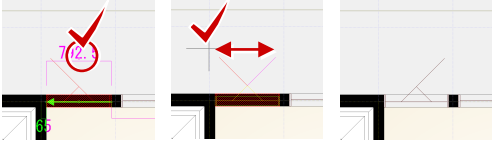
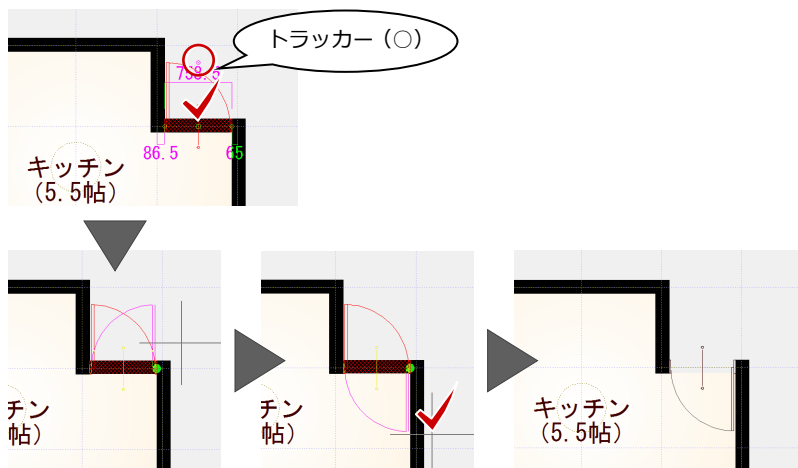


### ● 建具の開き勝手を変更する

開き戸や引き戸や縦すべりは、トラッカー (○) をクリックして方向を指定すると、開き勝手を変更できます。


※ ここでの操作は、 をクリックして元に戻しておきましょう。

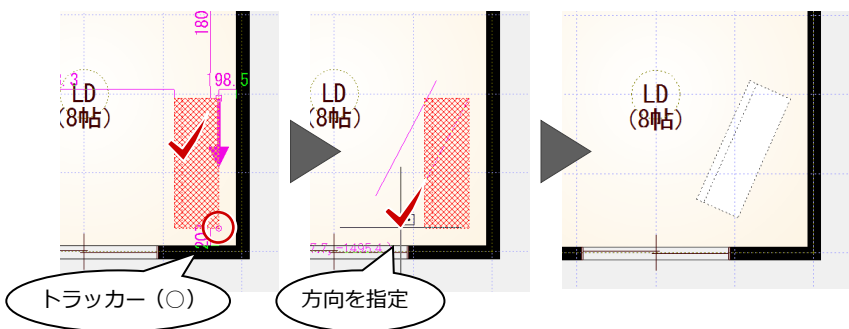
**縦すべり窓について**  
 他建具と同様に、トラッカー (○) をクリックして方向を指定すると、開き勝手を変更できます。

### ● 部品を回転する

部品などは、トラッカー (○) をクリックして回転する方向を指定すると、部品を回転できます。

※ ここでは解説用に右の部品を配置しています。  
 福井コンピュータドットコム リビングボード・キャビネット 収納ボード・棚1段  
 操作が終わったら削除しておきましょう。



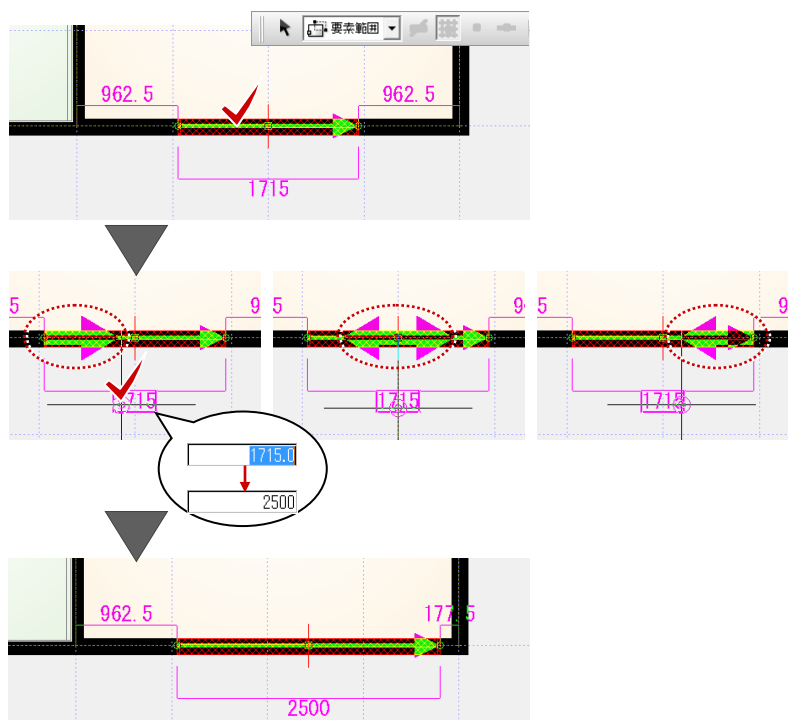
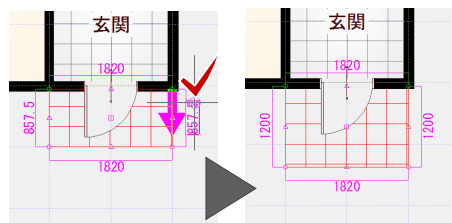
### 寸法エディットを使う

データを選択すると、周囲に寸法線が表示されます。  
 この寸法値を直接変更することで、サイズ変更や移動などの編集ができます。

### ● サイズを変更する

寸法値を囲む □ の枠内でマウスの位置を動かすと、寸法変更の基準を示す矢印が切り替わります。  
 基準を確認しながら寸法値をクリックし、寸法を入力して Enter キーを押すと、指定した位置を基準にサイズが変更されます。

※ ポーチや屋根などの領域を変形することもできます。




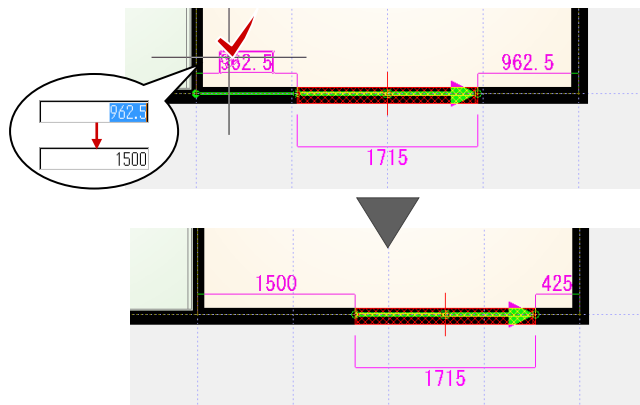
## 1 基本操作

### ● 移動する

部屋線や仕上線からの離れの寸法値をクリックし、寸法を入力してEnterキーを押すと、指定した距離まで移動できます。

※ 離れの寸法が何を基準に表示されるかは、部材によって異なります。

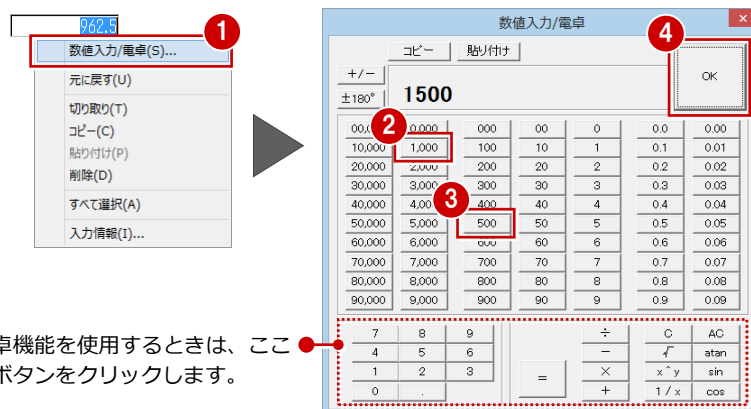
※ ここでの操作は、 をクリックして元に戻しておきましょう。




### 数値入力・電卓機能

エディットボックスやセルなどの数値入力欄で右クリックし、ポップアップメニューから「数値入力/電卓」を選ぶと、数値入力や計算をマウス操作で行えます。


※ マウスのホイールボタンをクリックしても「数値入力/電卓」を表示できます。




### スポイトを使う

入力済みのデータを選択して、フローティングバーの  をクリックすると、同じデータを入力できる状態になります。

入力コマンドを実行して、プロパティを設定する手間を省くことができます。

※  をクリックしてからデータを選択しても構いません。


※ 方位などスポイト対象外のデータもあります。また、データによって一部取得されないプロパティもあります。

※ ここでの操作は、 をクリックして元に戻しておきましょう。



### データ選択時のプロパティ

選択するデータによっては、プロパティ

にも  が表示されます。こちらをクリックしても入力できます。



# 7 立体データの確認

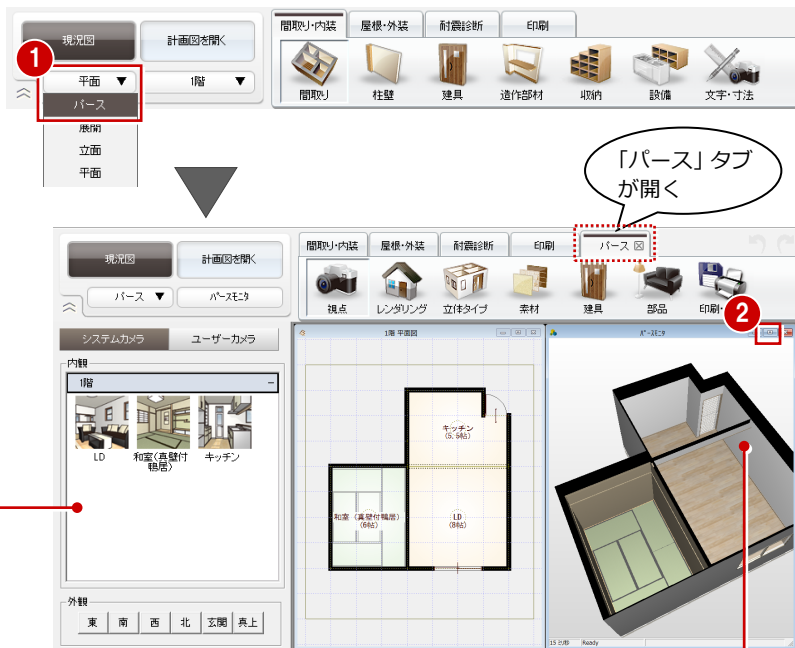
## パースモニタを開く

① 「図面の切り替え」から「パース」を選びます。  
「パースモニタ」ウィンドウが開いて、立体データが作成されます。

② 「最大化」をクリックして、パースモニタを大きく表示します。

※ パースモニタのタイトルバーをダブルクリックしても、ウィンドウを最大化できます。

玄関や居室、住設機器の視点がシステムカメラとして自動登録されます。カメラをクリックして視点を変更できます。



上図のパースは、内壁仕上を再配置したものです。壁を垂れ壁に変更すると (P.12)、右図のようなになるため、「ツール」メニューの「仕上自動配置」で内壁仕上を再配置します。

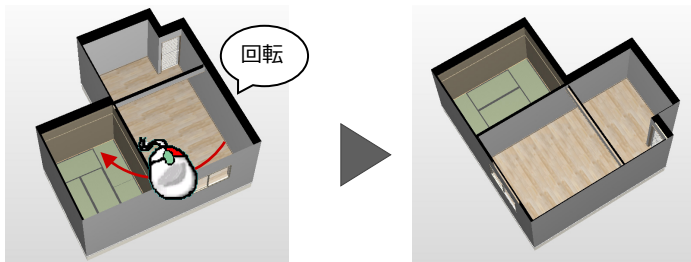


## パース画面での操作

パースモニタでの視点の変更は、以下のマウス操作で行います。

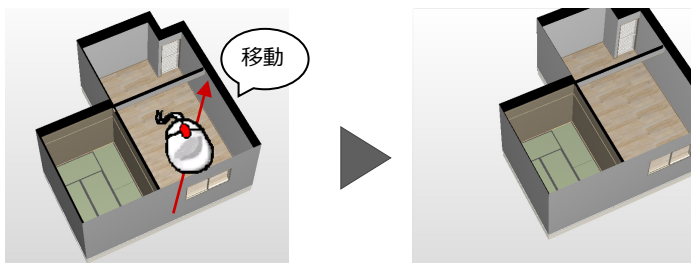
### ● 視点を回転する

マウスの右ボタンを押したままドラッグします。ドラッグした方向に視点位置が回転移動します。



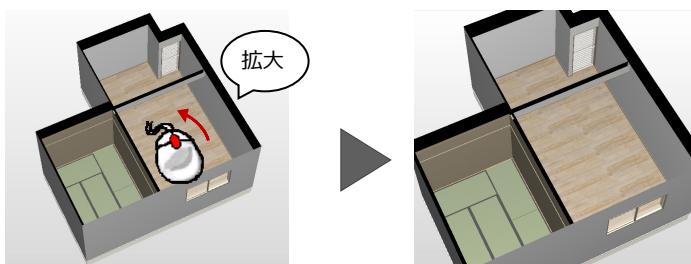
### ● 視点を移動する

マウスのホイールボタンを押したままドラッグします。ドラッグした方向に視点位置が移動します。



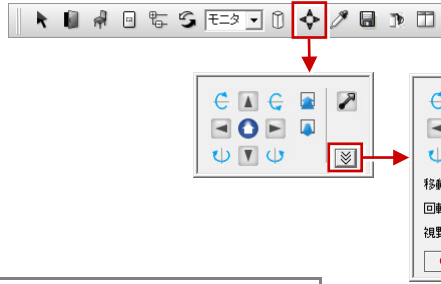
### ● 拡大・縮小する

マウスホイールを向こう側に回すと拡大、手前側に回すと縮小します。両ボタンドラッグを使用しても、拡大縮小できます。



## 視点コントローラを使う

パース用フローティングバーの をクリックすると、視点コントローラが表示されます。視点コントローラの各ボタンを使用して、視点を変更できます。



視野角を「広角」「標準」「望遠」から選んで変更できます。

クリックして「あおり補正」「水平固定」に変更できます。  
水平固定は仰角を「0°」に設定して表示します。その場合、 は使用できません。

視点の回転	「上回転」  「下回転」  「左回転」  「右回転」 ※ ボタンを1回クリックしたときに変化する量は、拡張画面の「回転角」で設定します。
視点の移動	「上移動」  「下移動」  「左移動」  「右移動」 ※ ボタンを1回クリックしたときに変化する量は、拡張画面の「移動距離」で設定します。
拡大・縮小	「視点前進」  「視点後退」
視点リセット	「視点リセット」: パースモニタを開いたときの視点に戻ります。

## 視点モニタを使う

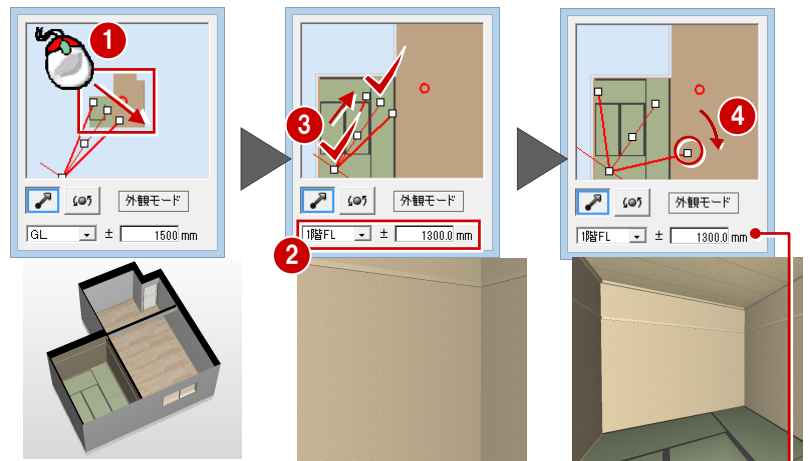
パース用フローティングバーの をクリックして視点コントローラの をクリックすると、視点モニタが表示されます。視点モニタ上で、視点位置と視点方向を指定しても、視点を変更できます。



「外観モード」の場合に、パースモニタの回転中心位置を指定します。クリックすると「内観モード」になります。

ここでは、内観の視点に変更してみましよう。

- ① モニタ上で両ボタンドラッグをして、画面を拡大します。
- ② 視点の高さを設定します。  
FLからの高さ指定も可能です。
- ③ 視点位置、視点方向の順にクリックします。
- ④ 見える範囲が狭い場合は、右図のトラッカーをドラッグして視野角を広げます。



高さの数値を変更すると、すぐにパースモニタに反映されます。

### 外観モードと内観モード

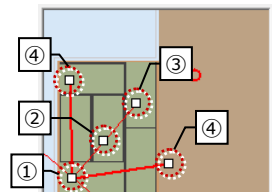
モードによって、回転の基準が変わります。Tabキーでもモードを変更できます。

- 外観モード (マウス表示: )  
回転中心点を中心に視点位置が回転します。外観パースを確認するときに有効です。
- 内観モード (マウス表示: )  
視点位置を中心に注視点位置が回転します。内観パースを確認するときに有効です。

### 視点モニタのトラッカー


ドラッグすることで、視点を変更できます。

- |   |                         |
|---|-------------------------|
| ① | ②の位置を固定して視点を移動します。      |
| ② | ①から③の視線方向を維持して視点を移動します。 |
| ③ | ①を固定して視線方向を回転移動します。     |
| ④ | 視野角を変更します。              |





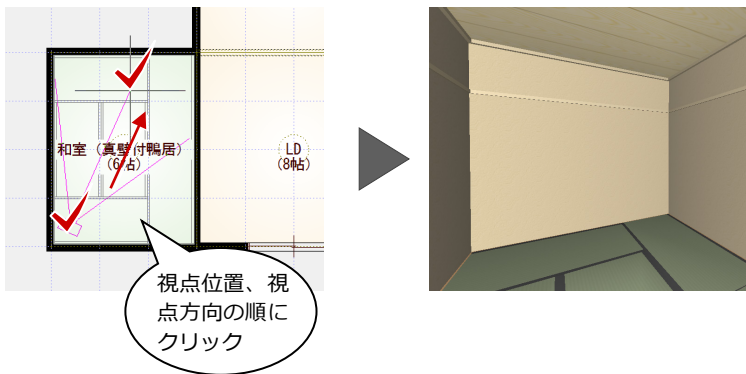
図面から視点を設定する



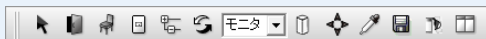
間取り・内装フローティングバーの  をクリックすると、パースの視点を図面から指定できます。

図面に視点を登録するには

 「文字・寸法」の「カメラ・パーツ・画像」の  を使用すると、図面に視点を登録しておけます。図面に登録した視点は、パースモニタの起動時や再作成時に、パースモニタのユーザーカメラとして登録されます。  
⇒ 詳しくは、水廻りのリフォーム編 P.25 参照



【補足】パース用フローティングバーの機能一覧




コマンド名	内容	参照ページ
 選択	データを選択します。またはデータの選択状態を解除します。	
 建具開閉	パースモニタ上で建具を開閉します。 ※「建具選択」ダイアログで開閉可能のマークが付いている建具が対象です。 	水廻り編 P.28
 部品移動・回転	配置されている部品をマウス操作で移動・回転します。 部品を選択し、ラバーバンドの下枠（太枠）をドラッグすると移動、ラバーバンドの下枠（太枠）の角に表示される○をドラッグすると回転になります。 	
 スイッチ ON・OFF	パースモニタに表示されているスイッチ器具や照明器具をクリックして、光源の点灯/消灯を切り替えます。 	
 データ表示切り替え	立体データの表示/非表示を設定します。 非表示にしたいデータはチェックを OFF にします。 チェックの ON/OFF は、パースモニタデータに保存されます。   	水廻り編 P.23
 立体再作成	パースモニタを開いたまま、立体データを再作成します。	水廻り編 P.26
 背景/光源モード	背景・光源の設定を「モニタ」「朝」「昼」「夜」から選びます。	リフォームプラン作成編 P.18
 影を表示	太陽光による影をリアルタイムに描画します。	
 視点コントローラ	視点コントローラを表示します。	P.18
 スポイト	パースモニタ上の素材・部品・建具から属性を取得してパネルに表示します。	
 データ保存	立体データを保存します。	P.20
 他図面参照	現況図または他の計画図のパースを参照して別ウィンドウに表示します。	リフォームプラン作成編 P.15
 左右に並べて表示	作業中のウィンドウを左右に並べて表示します。	

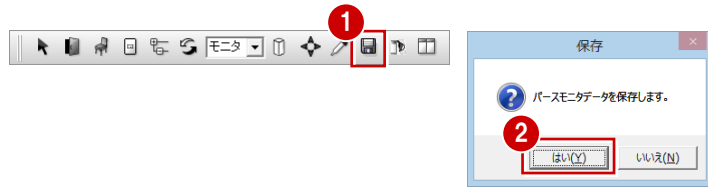


# 8 物件変更とプログラムの終了


## データを保存する

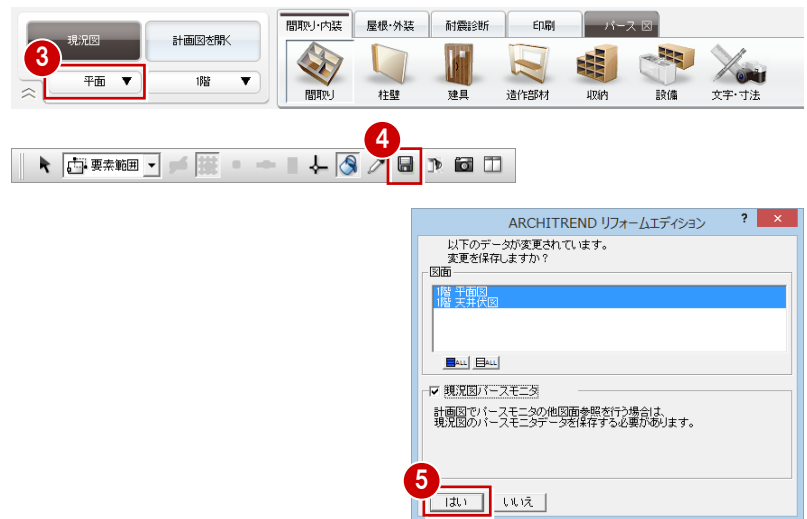
### - パースモニタデータを保存する -

- 1 パース用フローティングバーの  をクリックします。
- 2 確認画面で「はい」をクリックします。




### - 図面データを保存する -

- 3 「図面の切り替え」から「平面」を選んで図面に戻ります。
- 4 フローティングバーの  をクリックします。
- 5 確認画面で「はい」をクリックします。



## リフォームエディションを終了する

- 1  「閉じる」をクリックします。マネージャーに戻ります。

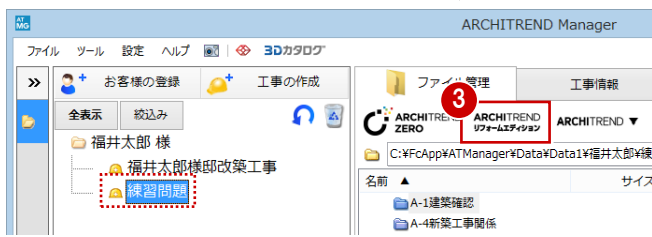
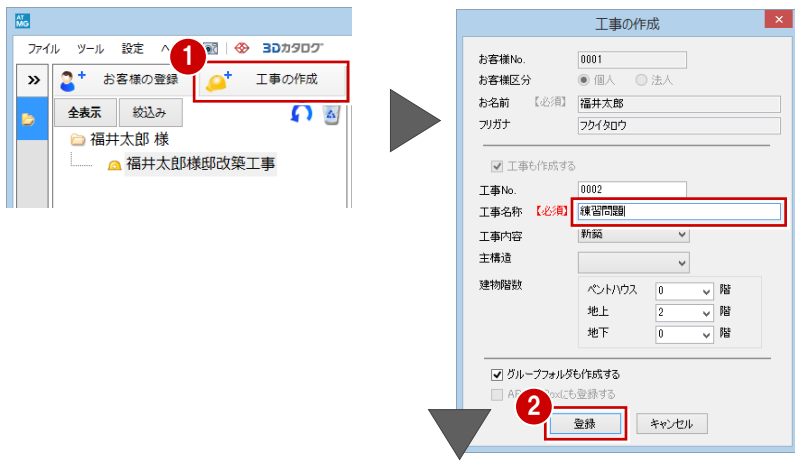




# 9 【練習問題】 やってみよう

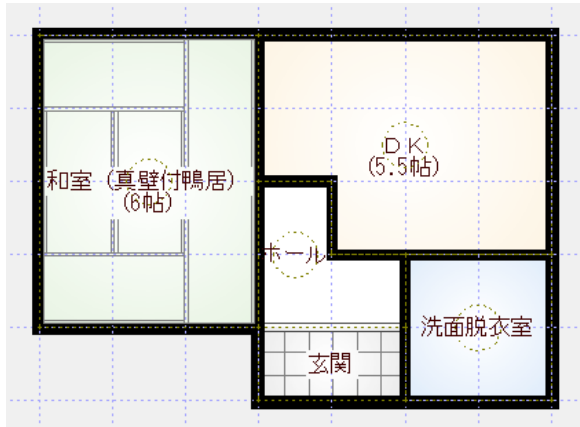
## 新しい物件を作ろう

- ① マネージャーで「工事の作成」をクリックします。
- ② 「工事名称」に「練習問題」と入力して、「登録」をクリックします。  
お客様データの中に新しい工事（物件）が作成されます。
- ③ リフォームエディションを起動します。



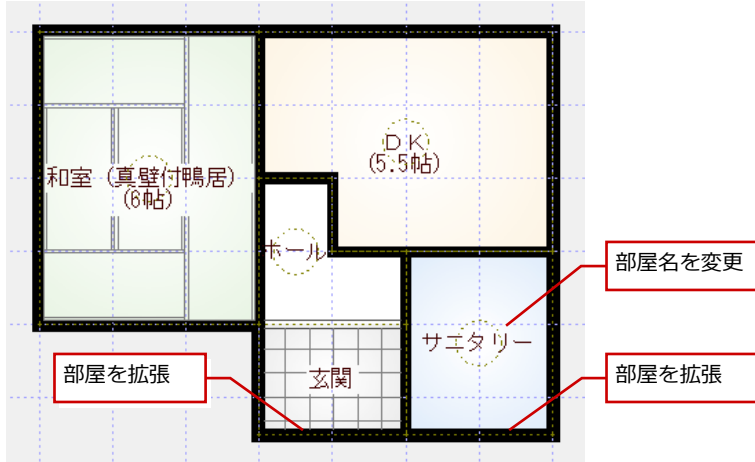
## 練習問題①：入力してみよう

右図の間取りを入力してください。  
入力できたら、立体を確認してください。  
⇒ 解説は次ページ



## 練習問題②：編集してみよう

右図のように間取りを編集してください。  
⇒ 解説は次ページ



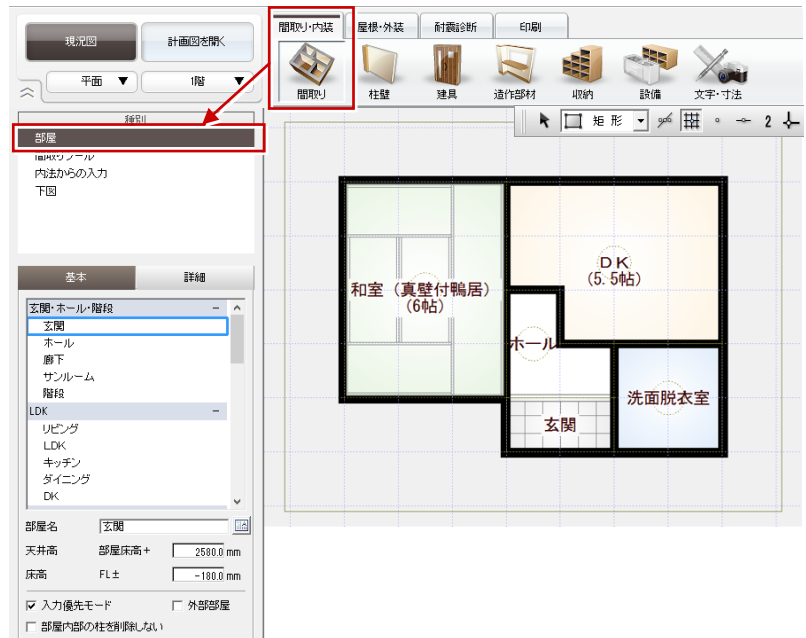
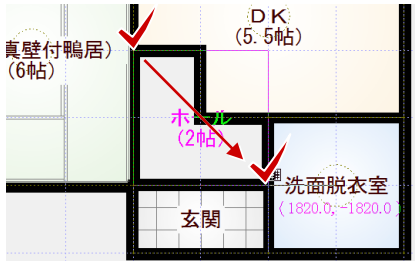
# 1 基本操作

## 解説①：入力してみよう

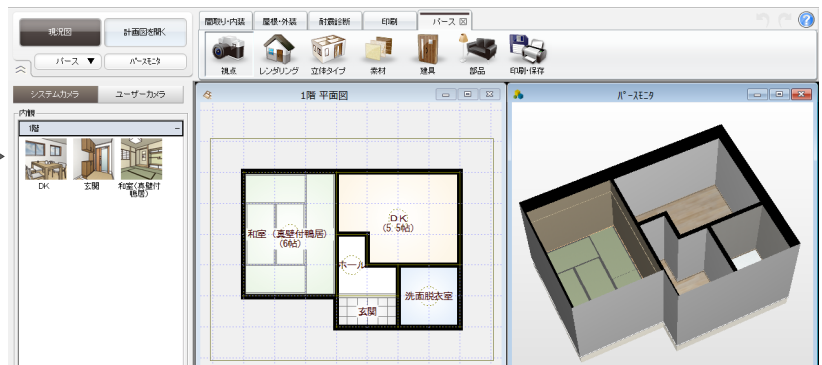
「DK」は多角形入力 ⇒P.6

他の部屋は矩形で入力できます。 ⇒P.5

※「ホール」は最後に入力しましょう。  
「入力優先モード」がOFFになり、矩形入力しても、部屋が入力されていないスペースに配置されます。



部屋を入力できたら、パースモニタを開きます。 ⇒P.17



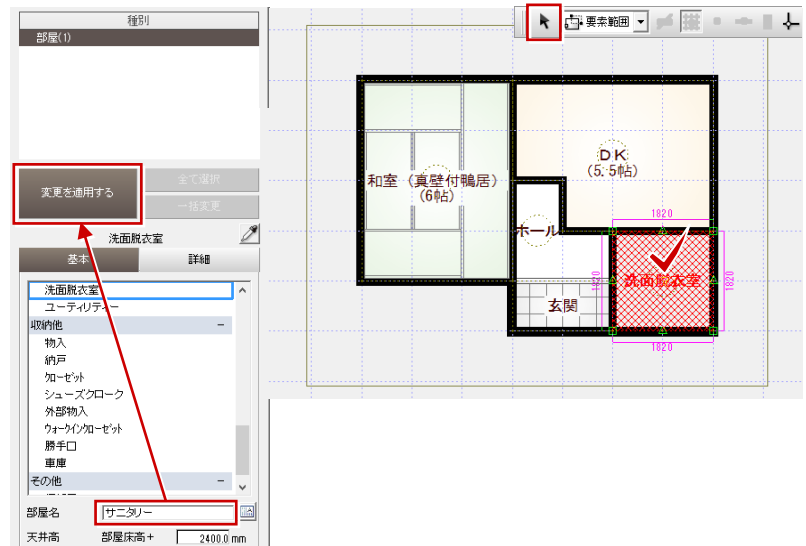
## 解説②：編集してみよう

### - 部屋名の変更 -

「洗面脱衣室」のプロパティを変更します。

⇒P.12

※「変更を適用する」を押さないと確定しないので、忘れないように注意しましょう。



### - 部屋の拡張 -

トラックを使って、「サニタリー」と「玄関」の領域を広げます。 ⇒P.14

※ 床仕上を選択しないように注意しましょう。

