



ARCHITREND

Modelio

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。

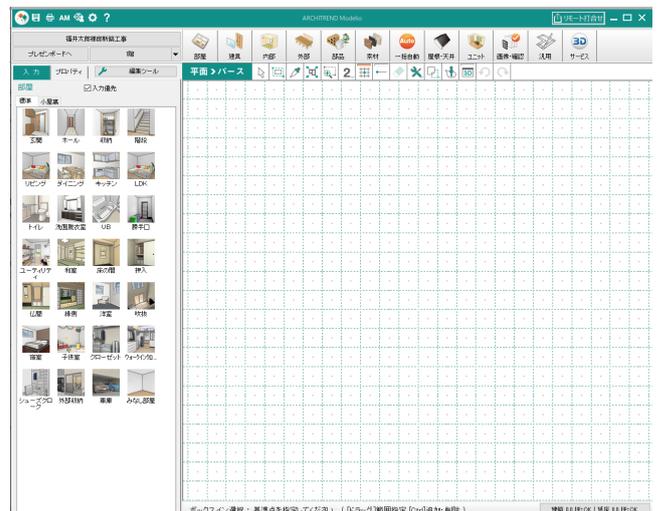
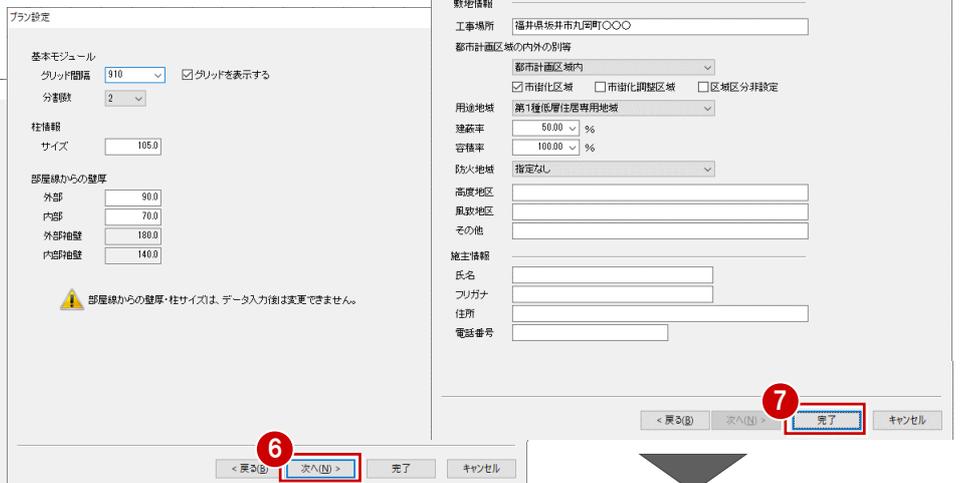
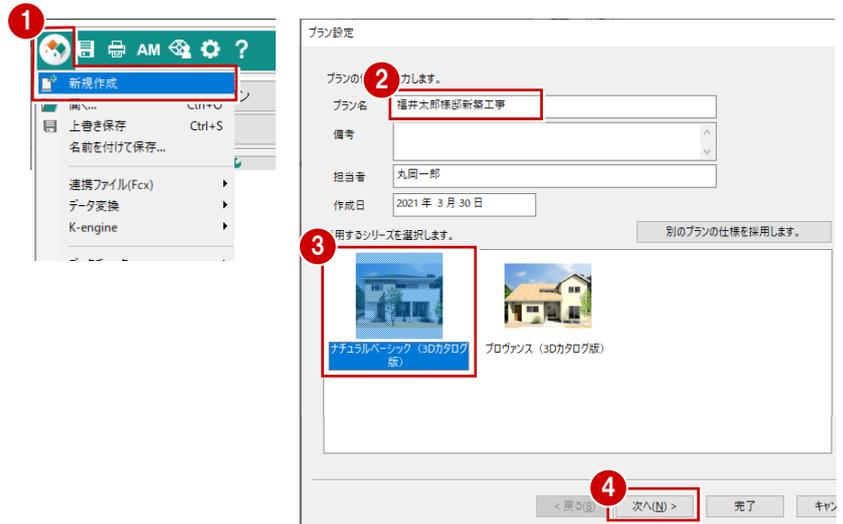
プランを新規作成する

－ 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 －

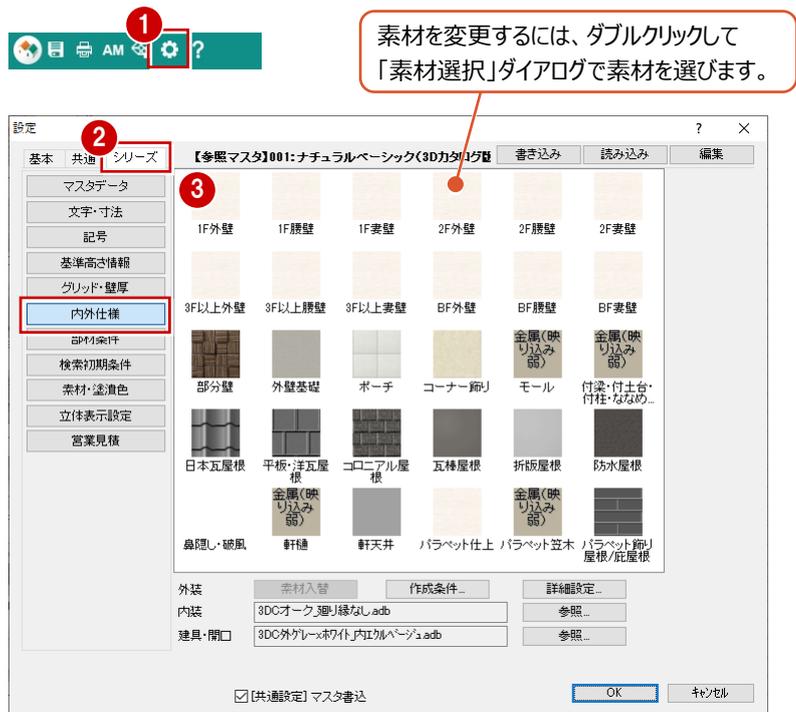
- 5 階数、各階の基準高を設定して、「次へ」をクリックします。
- 6 グリッド、柱サイズ、壁厚を設定して、「次へ」をクリックします。
- 7 工事場所、用途地域、建蔽率、容積率を設定して、「完了」をクリックします。



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。

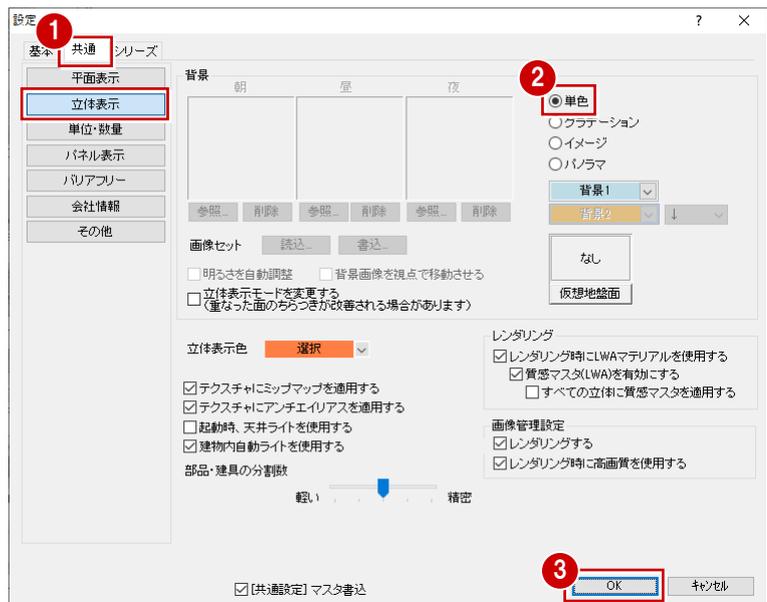
- 1 共通ツールバーの「初期設定」をクリックします。
- 2 「設定」ダイアログの「シリーズ」タブの「内外仕様」を選びます。
- 3 各部位で使用される素材を確認します。



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

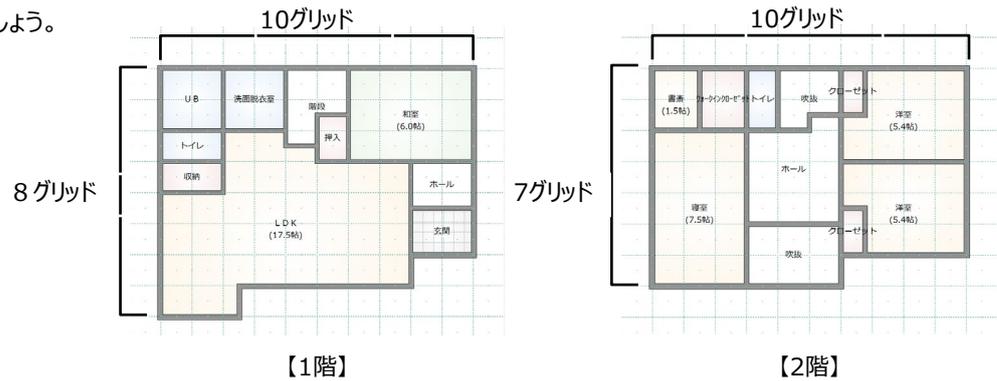
ModelioBackimage01昼.jpg

ModelioBackimage01夜.jpg



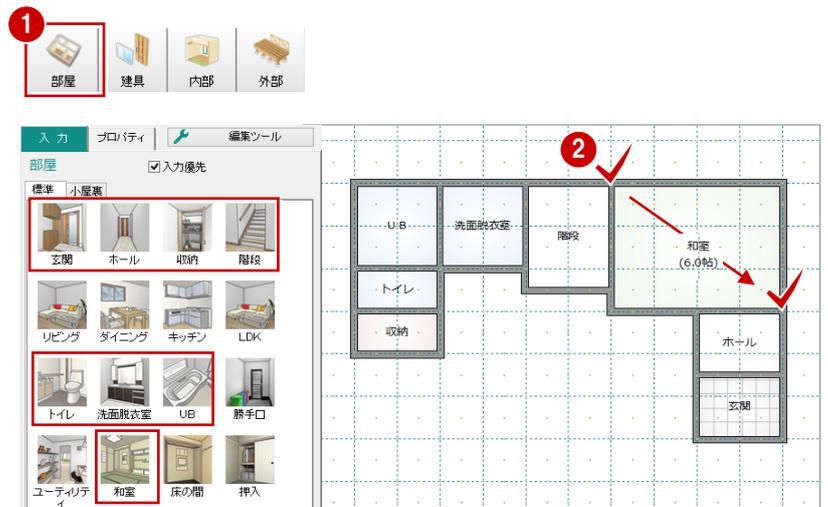
1-2 部屋の入力

1階、2階の部屋を入力しましょう。



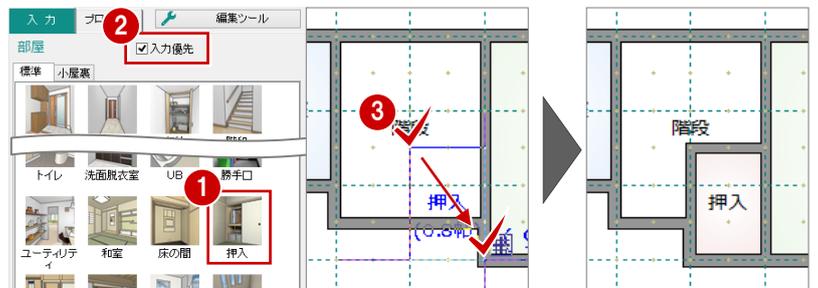
矩形の部屋を入力する

- 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



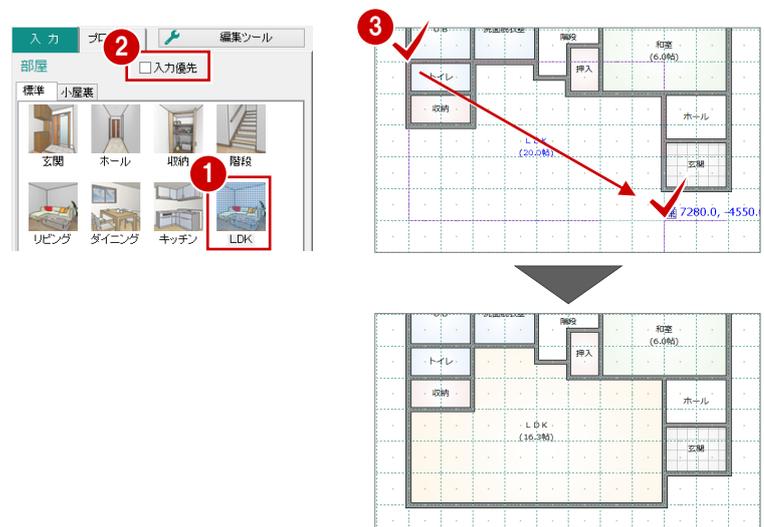
部屋を重ねて入力する

- 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 右図のように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

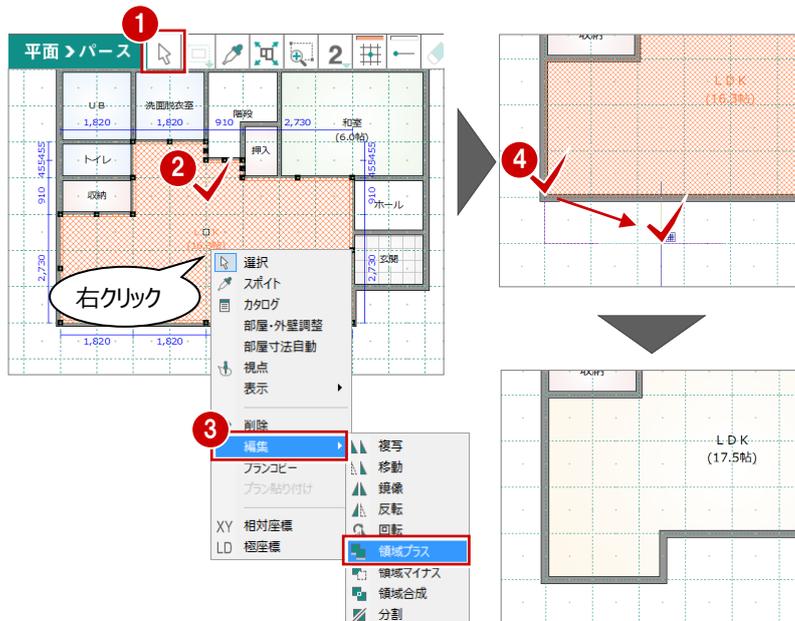
- 1 「LDK」を選びます。
- 2 「入力優先」を OFF にします。
- 3 右図のように部屋の範囲を指定します。



部屋を変形する

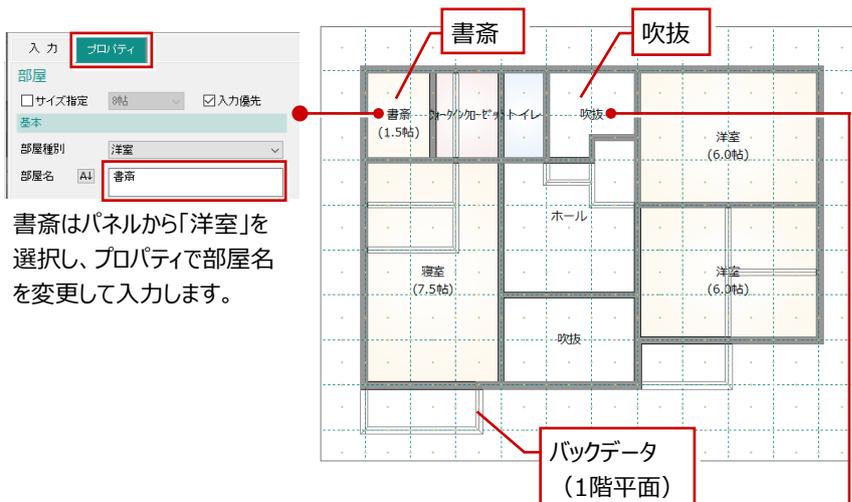
範囲を指定して、LDKを変形してみましょう。

- ① 「対象データ選択」をクリックします。
- ② LDKをクリックします。
- ③ 右クリックして、「編集」メニューの「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

上階に切り替えて、2階の部屋を入力しましょう。

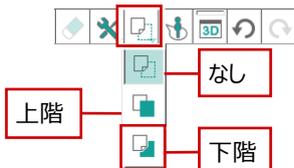


書斎はパネルから「洋室」を選択し、プロパティで部屋名を変更して入力します。

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。

表示を消さない場合は「なし」を選びます。



階段上部には、部屋「吹抜」（天井あり、床なし）を入力します。

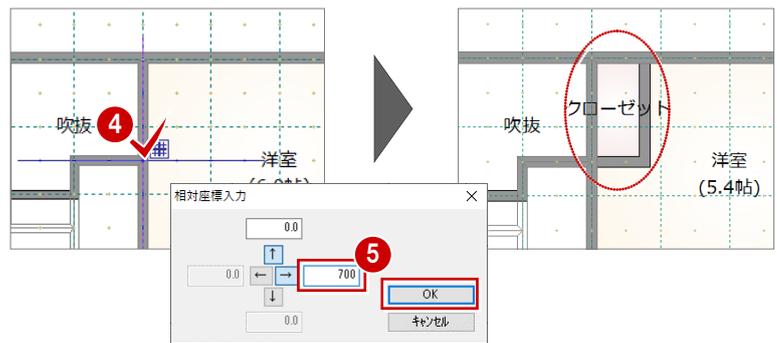
サイズが決まった部屋を入力する

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」タブから「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」ダイアログの右の入力ボックスに「700」と入力して、「OK」をクリックします。



- 6 同様に、南側の洋室にも入力します。



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。

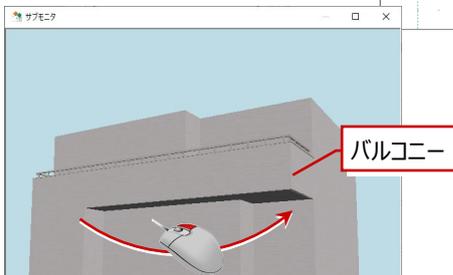
- ① 2階が表示されていることを確認します。
- ② 「外部」の「バルコニー」をクリックします。
- ③ バルコニーの範囲となる矩形の始点と対角点をクリックします。
- ④ 「モニター表示/非表示」をクリックして、サブモニターで入力したバルコニーを確認します。



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、「初期設定」にある「シリーズ」の「内外仕様の「2F外壁」の素材が設定されます。

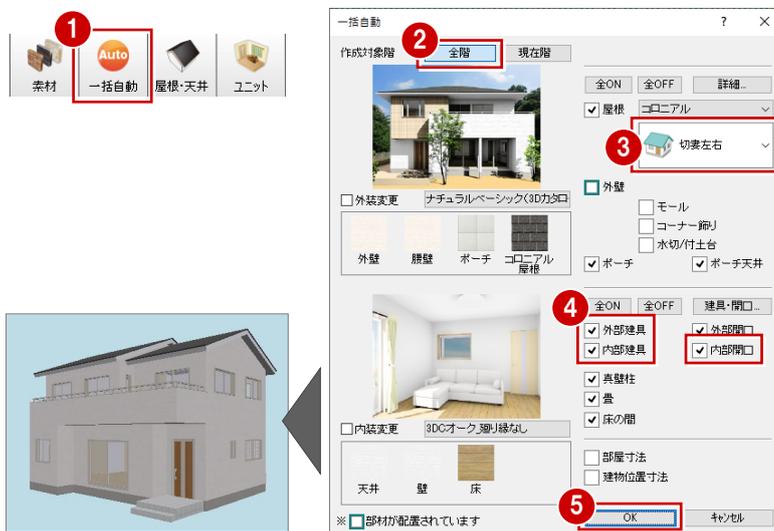
躯体を逃げてバルコニーが入力されます。



⇒ 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

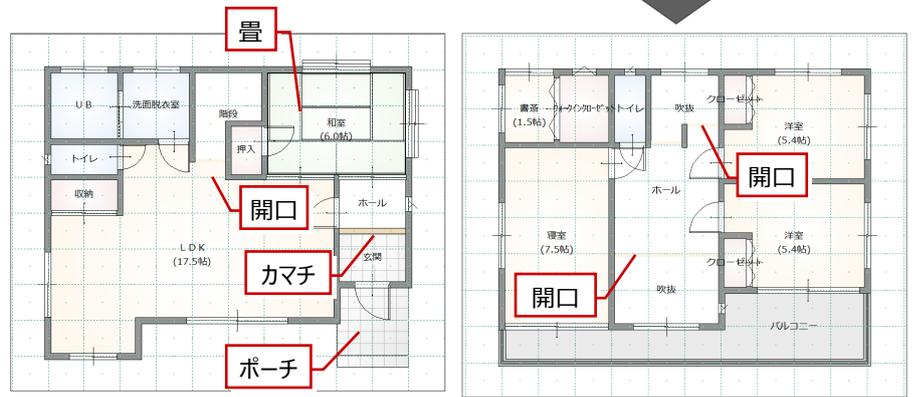
3Dカタログマスタ「Modelio」の「建具配置自動」で設定します。



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、ヘルプ参照



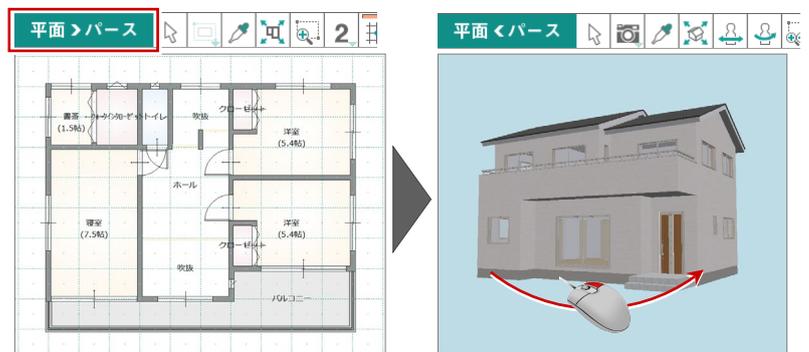
【1階】

【2階】

※ バックデータは非表示にしています。

外観を確認する

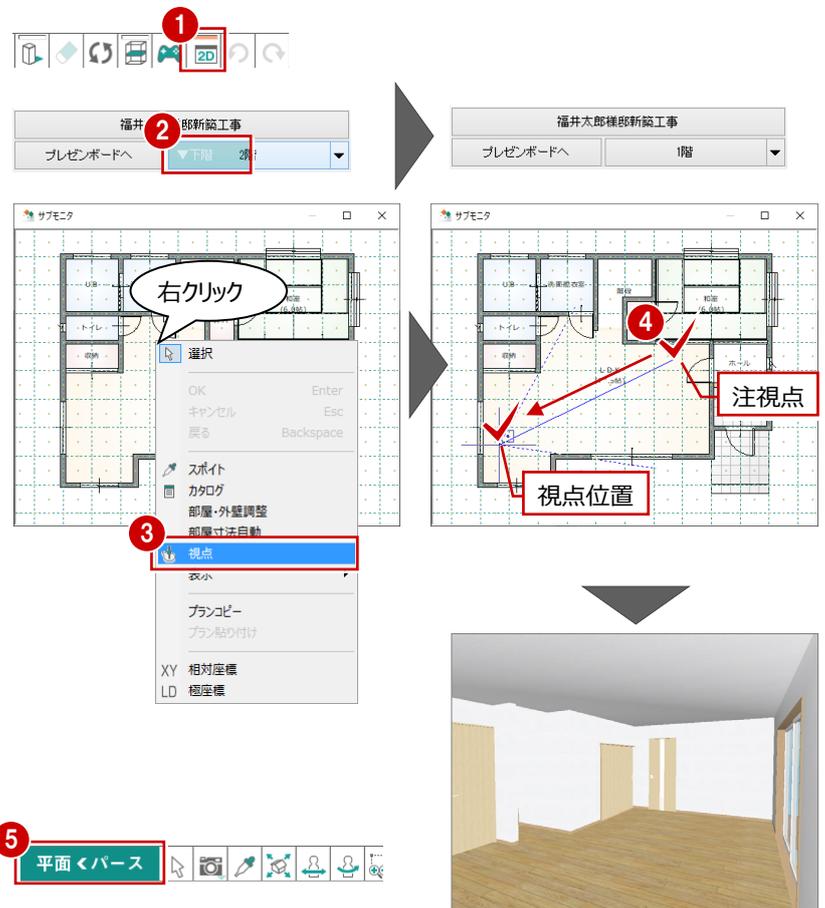
「平面 > パース」をクリックしてパース画面に切り替え、外観を確認します。



内観を確認する

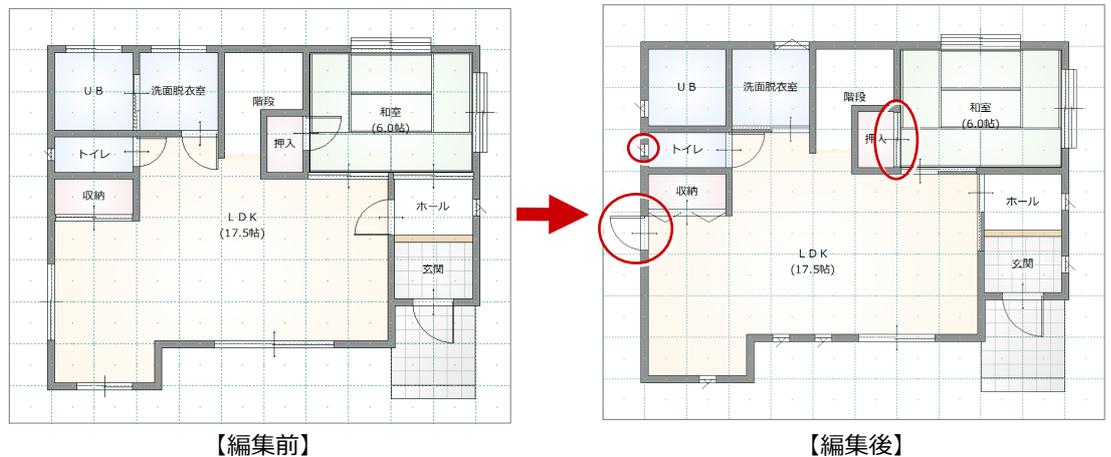
1階 LDK の内観を確認してみましょう。

- ① サブモニタが表示されていない場合は、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 サブモニタに2階が表示されている場合は、「▼下階」をクリックして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、「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

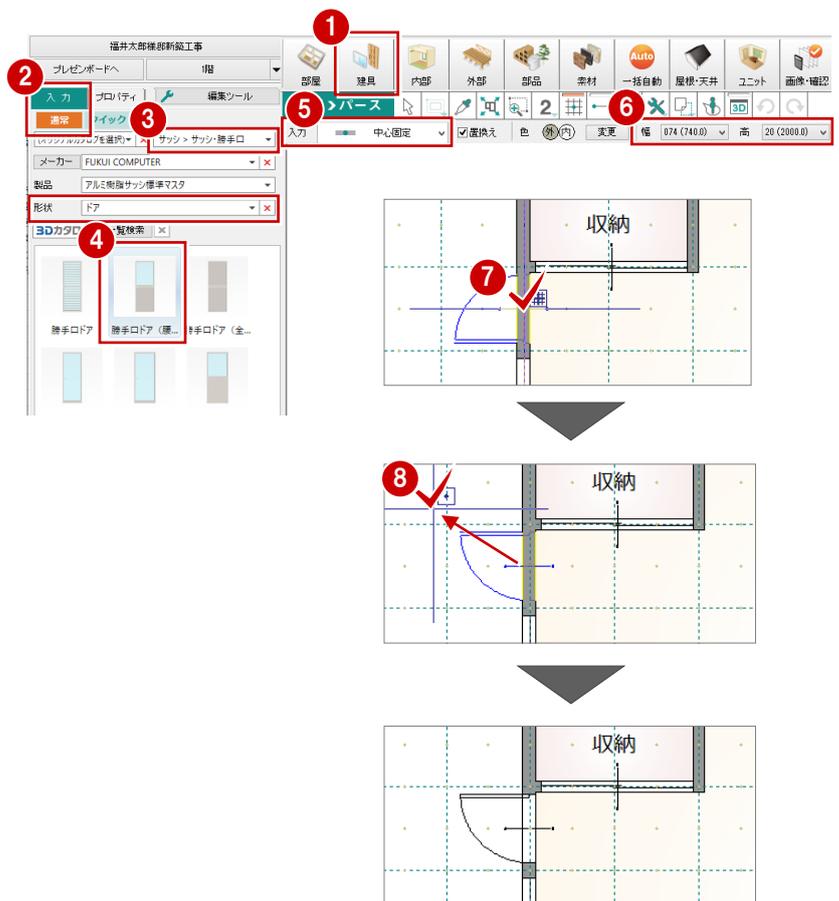
「一括自動」で配置した建具の位置を確認して、建具の追加、入れ替え、建具位置の変更などを行ってみましょう。



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 「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 入力方法を「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 入力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り替えが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＞2枚引違戸」
- 2 一覧から「両面ふすま W1715 H2000」を選びます。
- 3 入力方法を「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。

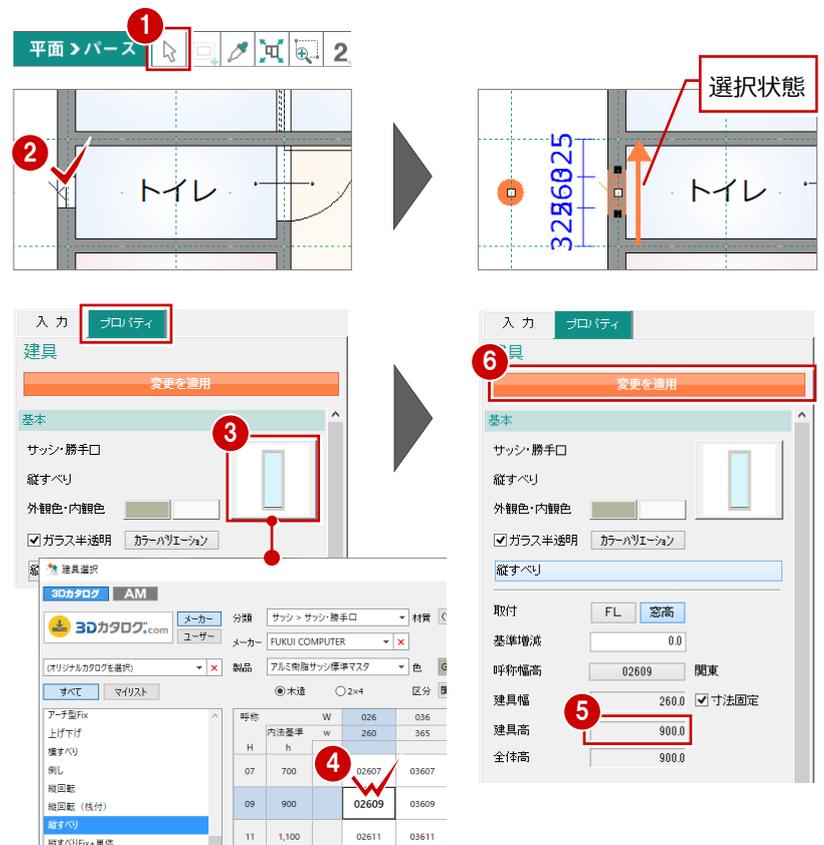
既存の建具が削除され、入力した建具に置き換わります。



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 「対象データ選択」をクリックします
- 2 トイレの建具をクリックします。
- 3 「プロパティ」タブのサムネイル画像をクリックします。
- 4 「建具選択」ダイアログから「02609」をダブルクリックします。
- 5 「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

不要な建具を削除して、残りの建具を入力しましょう。

※ クイックは入力方法「幅伸縮」で入力しています（洗面脱衣室北の建具を除く）。

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。

- ① 「対象データ選択」をクリックします
- ② 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。

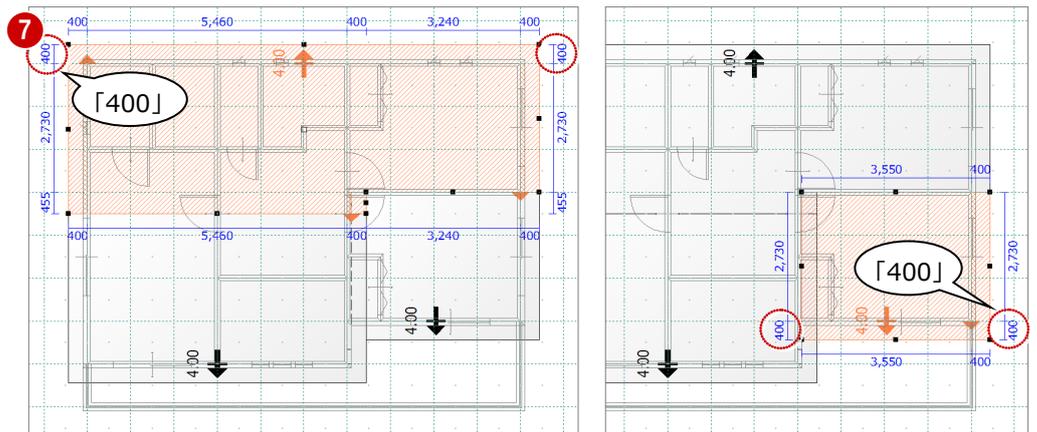
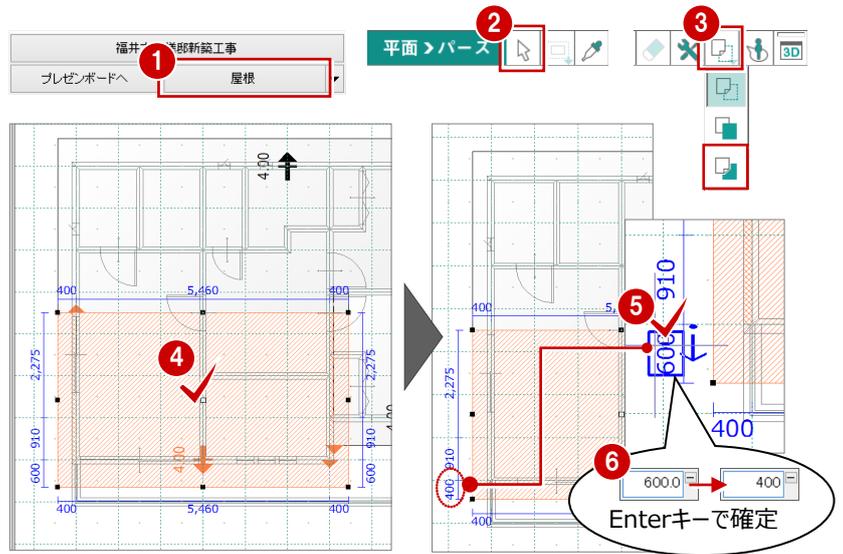
2-3 屋根の編集

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います。

屋根の軒の出を変更する

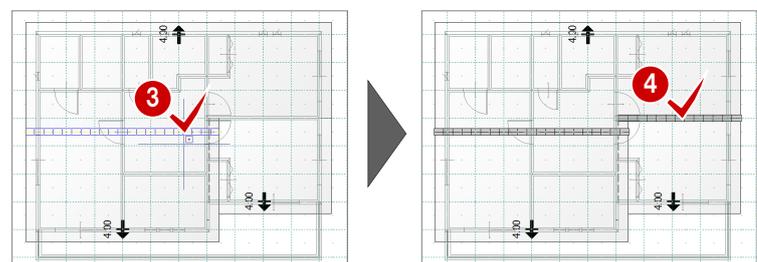
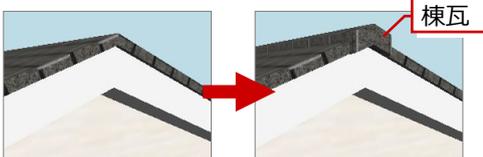
寸法エディットを使用して、軒の出を変更します。

- 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 寸法変更の基準を示す矢印の向きが下向きの状態のときに、軒の出の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
- ⑥ 寸法値を「400」に変更して、Enter キーを押します。
- ⑦ 同様にして、残りの屋根の「軒の出」も「400」に変更します。



棟瓦を自動配置する

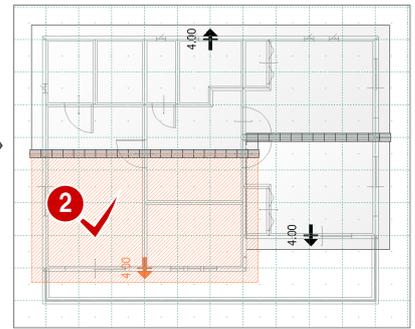
- ① 「屋根・天井」をクリックして、「棟瓦」を選びます。
- ② 「プロパティ」タブをクリックして、「自動」が ON になっていることを確認します。
- ③④ 棟瓦を配置する位置をクリックします。



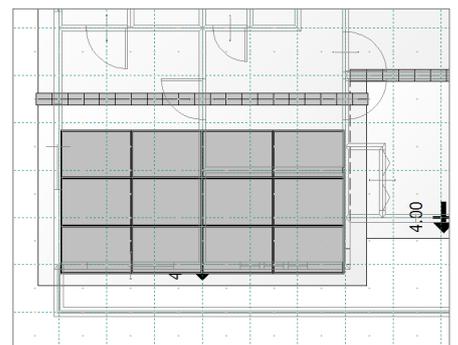
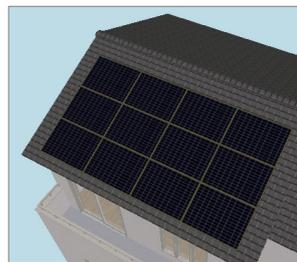
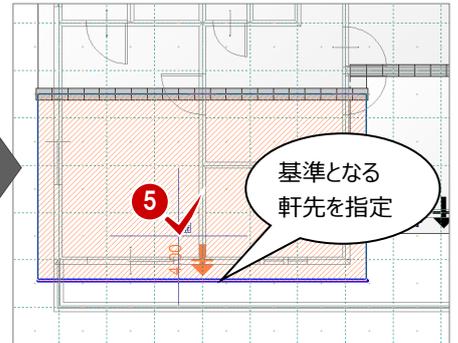
太陽光パネルを自動配置する

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 「入力」タブの「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。



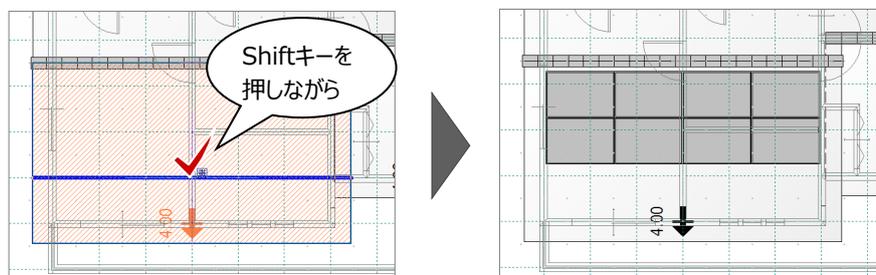
- 3 「太陽光パネル自動配置」ダイアログの「モジュールサイズ」の「横」を、「1350」に変更します。
- 4 「OK」をクリックします。
- 5 太陽光パネルの配置基準となる軒先をクリックします。



補足

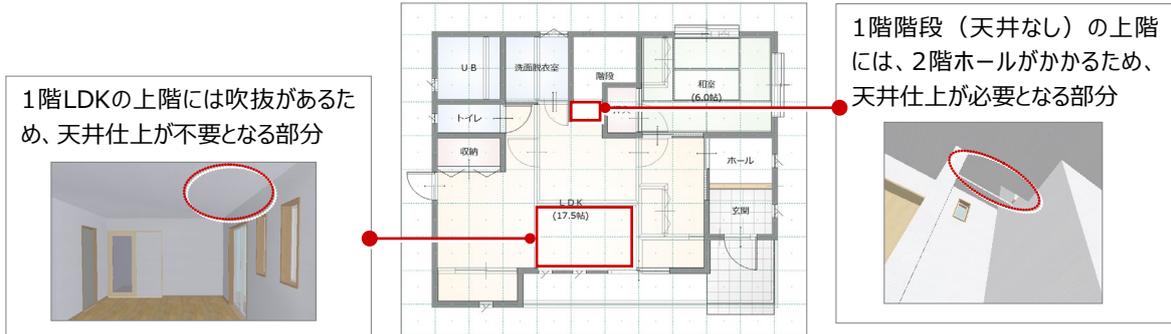
任意の位置に配置するには

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。



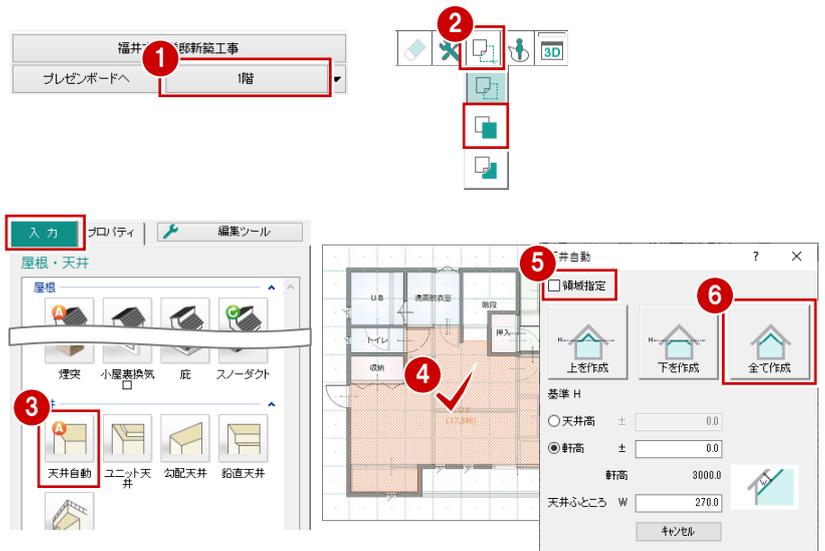
2-4 天井の編集

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。



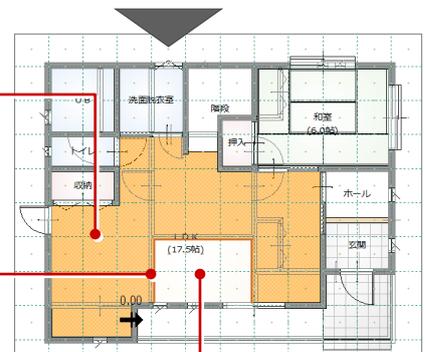
LDKの天井仕上を再作成する

- 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 「入力」タブの「天井自動」をクリックします。
 - 4 LDKの部屋をクリックします。
 - 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。



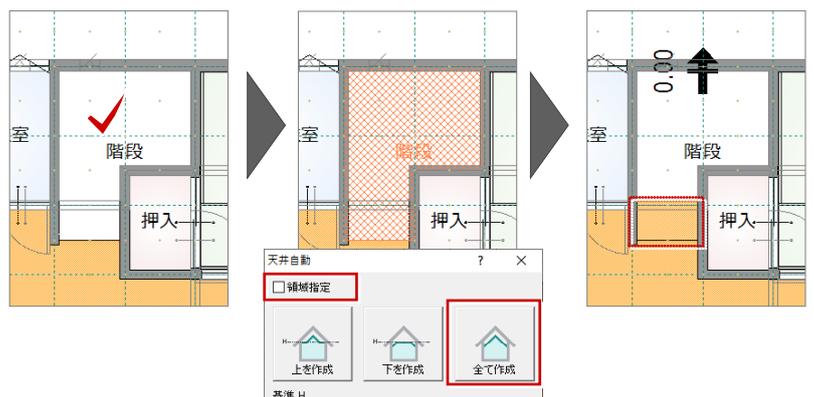
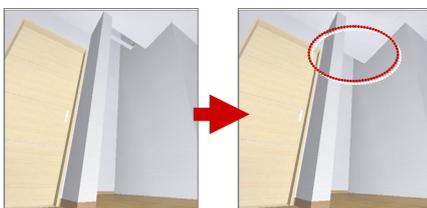
LDKの天井仕上領域を示します。
「屋根・天井」をクリックしたときに、この領域が表示されます。
太線は、鉛直天井仕上を示します。

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。



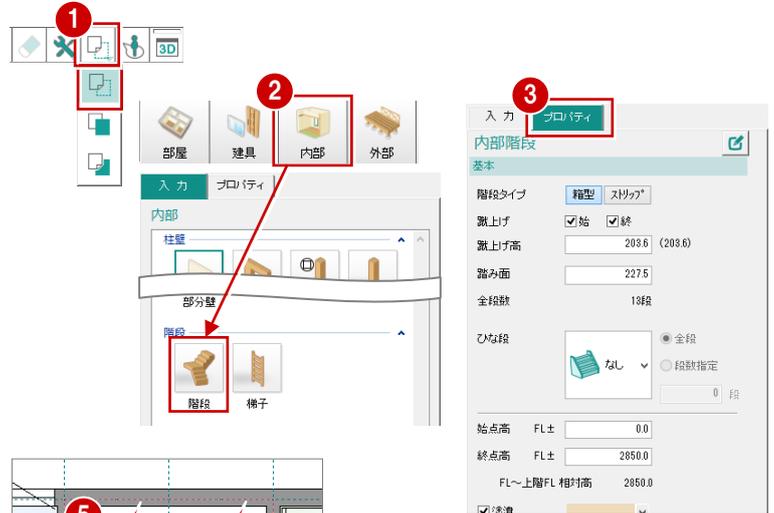
3

階段・シンボルの入力

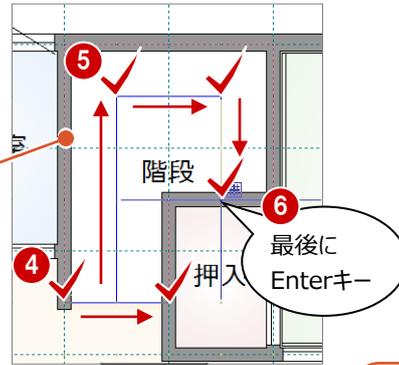
3-1 階段の入力

階段の部屋に、階段シンボルを入力してみましょう。

- ① 「バックデータとして表示」は「なし」にします。
- ② 「内部」の「階段」をクリックします。
- ③ 「プロパティ」タブで階段タイプや高さなどを確認します。
- 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確認します。
- ⑧ 「確定」をクリックします。

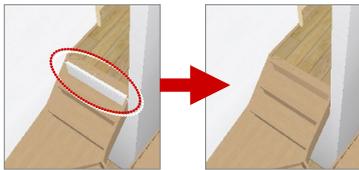


階段の手摺は、「内部」の「手摺」「壁付手摺」を使って入力します。

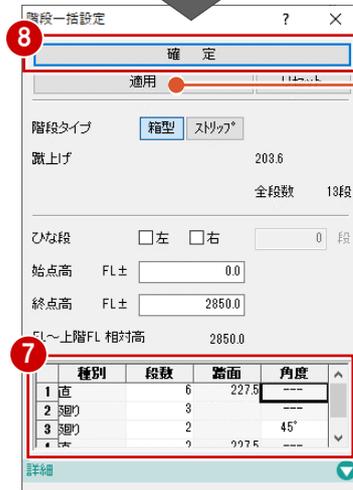


階段から壁仕上が突き出ている場合

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。

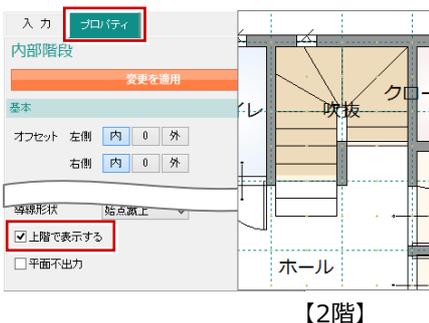


段数などを変更した場合は、「適用」をクリックすると平面とパースで変更内容を確認できます。「適用」は、まだ入力を確認していない状態です。



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。



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。



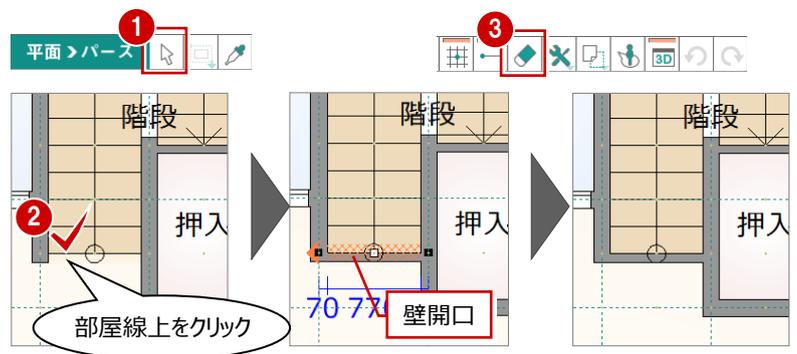
【1階】

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。

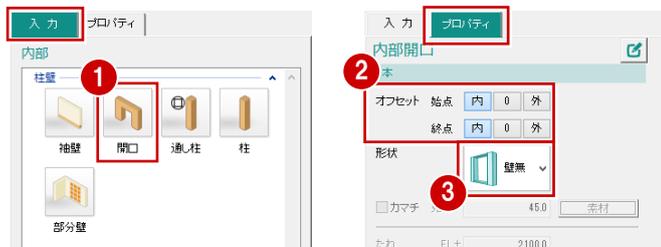
－ 壁開口を削除する －

- ① 「対象データ選択」をクリックします。
- ② 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 －

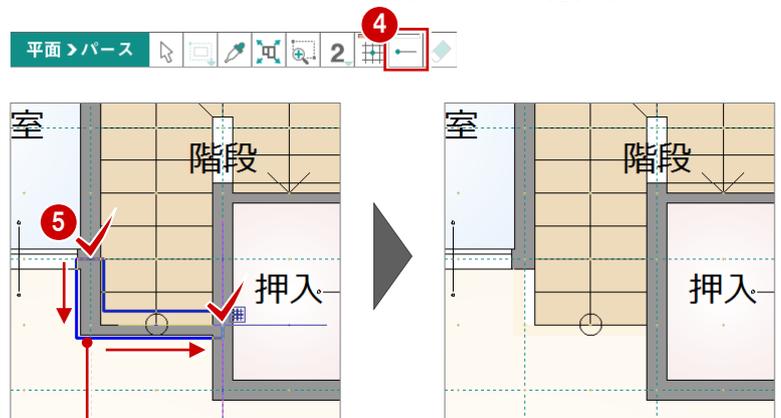
- ① 「入力」タブの「開口」をクリックします。
- ② 「プロパティ」タブの「オフセット」にある「始点」「終点」が「内」であることを確認します。
- ③ 「形状」が「壁無」であることを確認します。
- ④ 「要素ピック」が OFF であることを確認します。
- ⑤ 壁開口の始点、終点をクリックします。



⇒ オフセットについては、P17「オフセットの内・0・外について」参照

壁の一部をたれ壁・腰壁に変更する場合

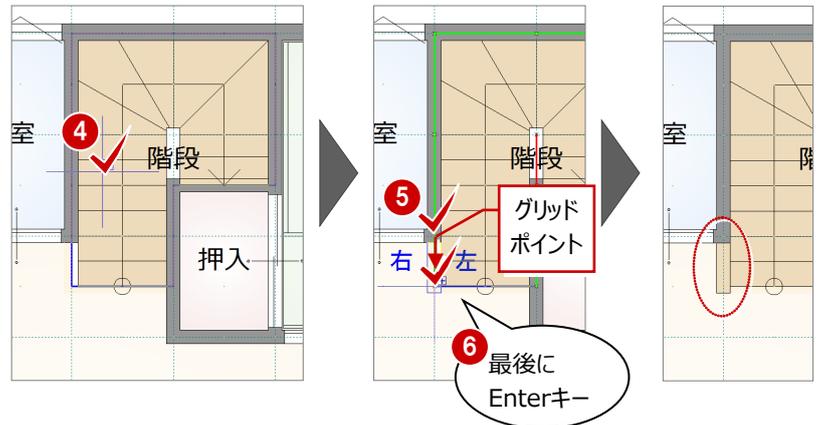
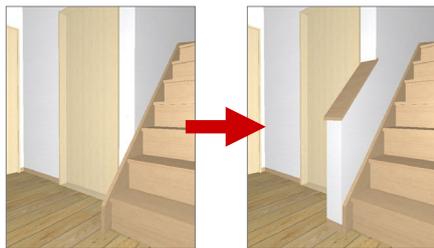
「開口」の「プロパティ」タブにある「形状」を
「たれ」「腰」「たれ・腰」に変更します。



● 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。

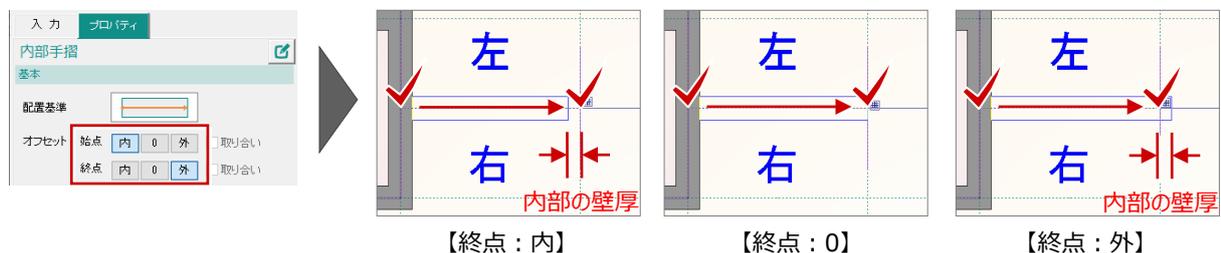
階段に斜めの手摺壁を入力する

- 1 「入力」タブの「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（ここでは階段）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。



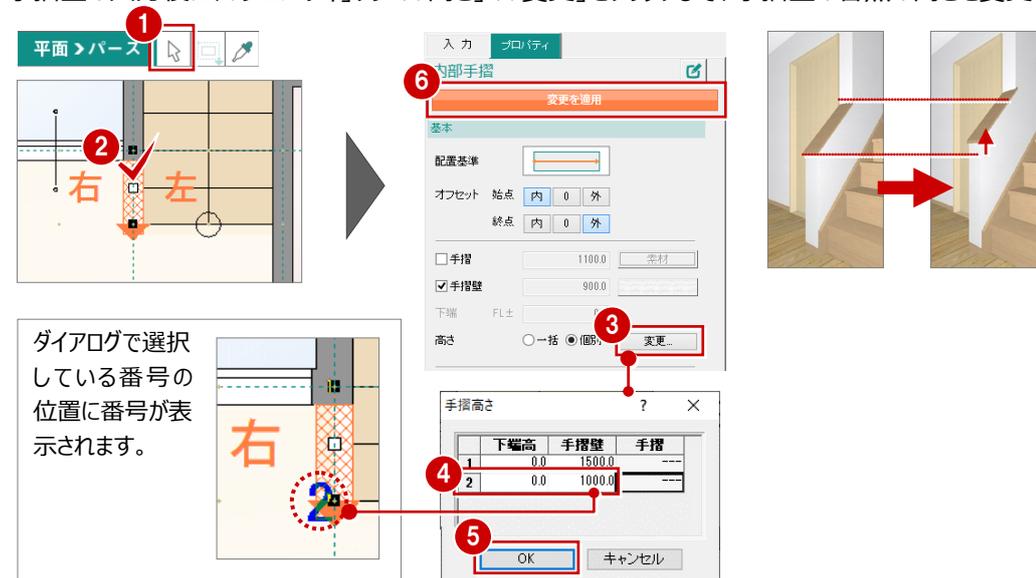
オフセットの「内」「0」「外」について

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」の「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

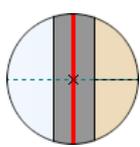
直行と廻り階段で勾配が異なるような場合、壁付手摺の勾配が変わる位置を指定します。

- 1 「入力」タブの「壁付手摺」をクリックします。

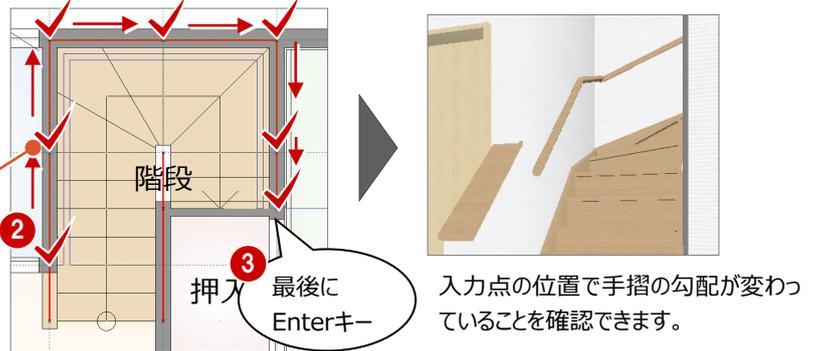


- 2 3 壁付手摺の開始点、×点、終了点を順にクリックして、Enter キーで確定します。

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



階段の周囲に赤色のラインが表示されます。



階段に袖壁を入力する

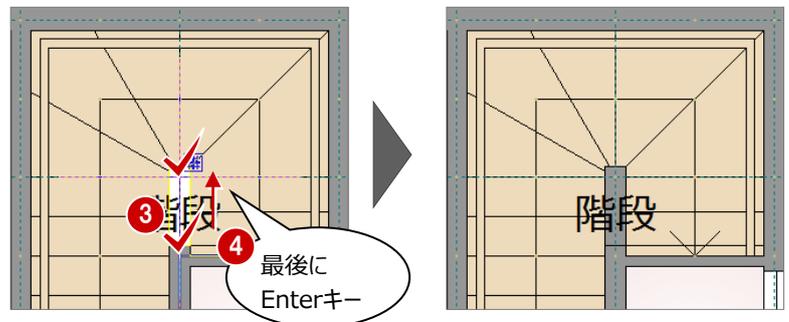
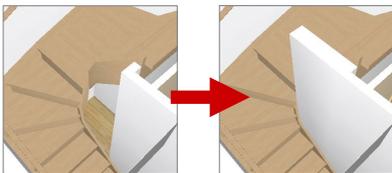
廻り階段の中央部に袖壁を追加しましょう。

- 1 「入力」タブの「袖壁」をクリックします。
- 2 「プロパティ」タブの「オフセット」の「始点」が「内」、「終点」が「外」であることを確認します。
- 3 4 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

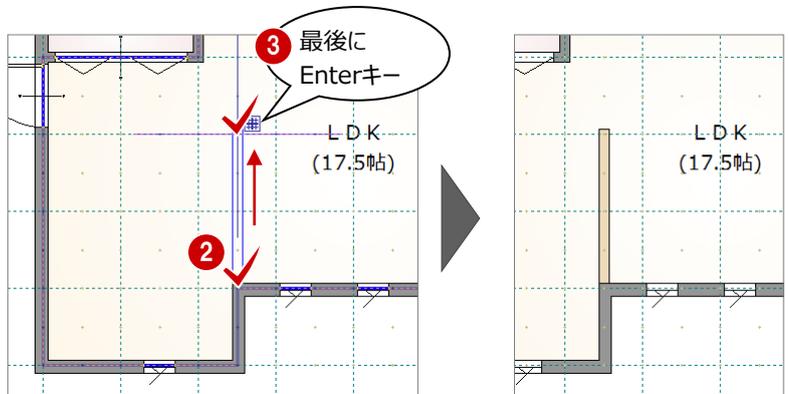
袖壁を入力した部屋のプロパティから、壁仕上、巾木などの素材を取得するため、入力時は自動的に素材が設定されます（たれ壁、腰壁も同様）。



腰壁を入力する

「袖壁」を使って腰壁を追加しましょう。

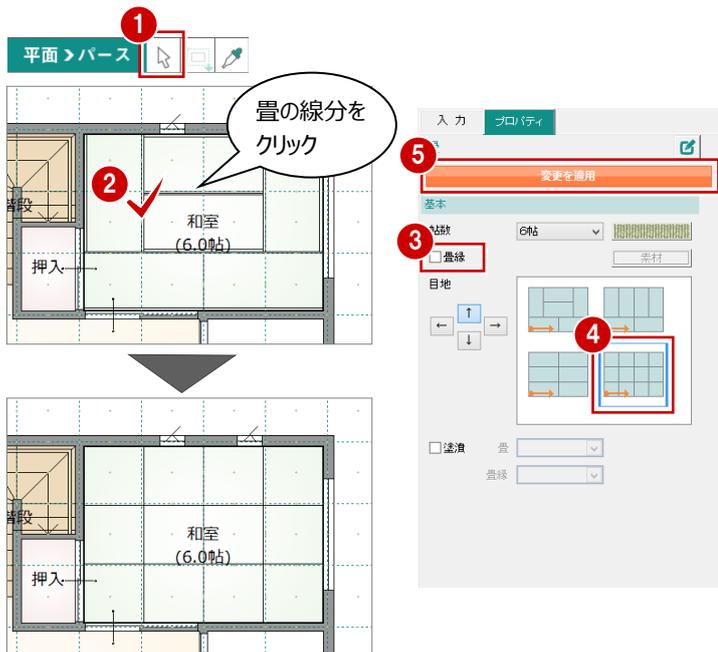
- 1 「プロパティ」タブの「形状」を「腰」に変更します。
- 2 3 壁の始点、終点をクリックして、最後に Enter キーを押します。



畳の形状を変更する

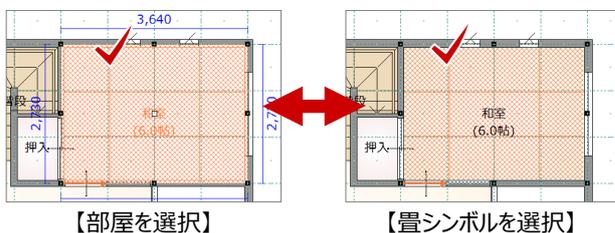
畳サイズを正方形の半畳サイズに変更してみましょう。

- 1 「対象データ選択」をクリックします。
- 2 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タイプに変更します。
- 5 「変更を適用」をクリックします。



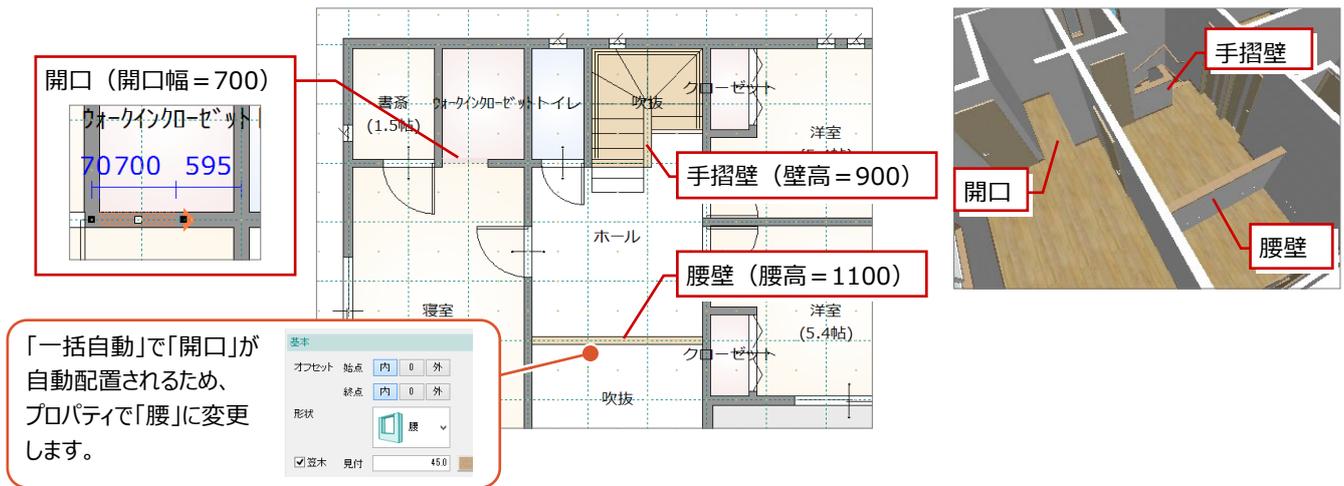
畳シンボルの選択

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

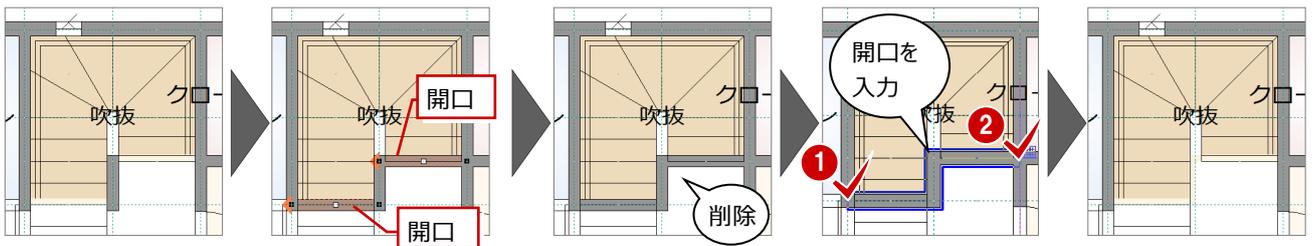
2階を開き、階段部分、ウォークインクローゼット、ホールと吹抜部分の壁を編集しましょう。



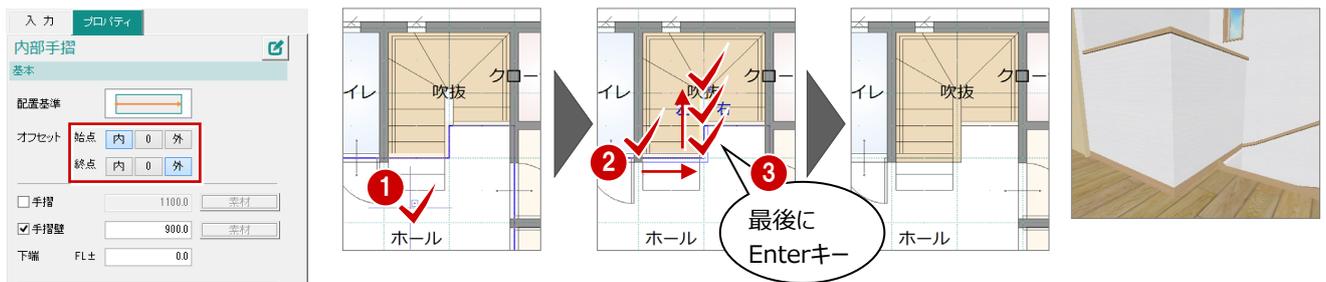
階段手摺を編集する

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。

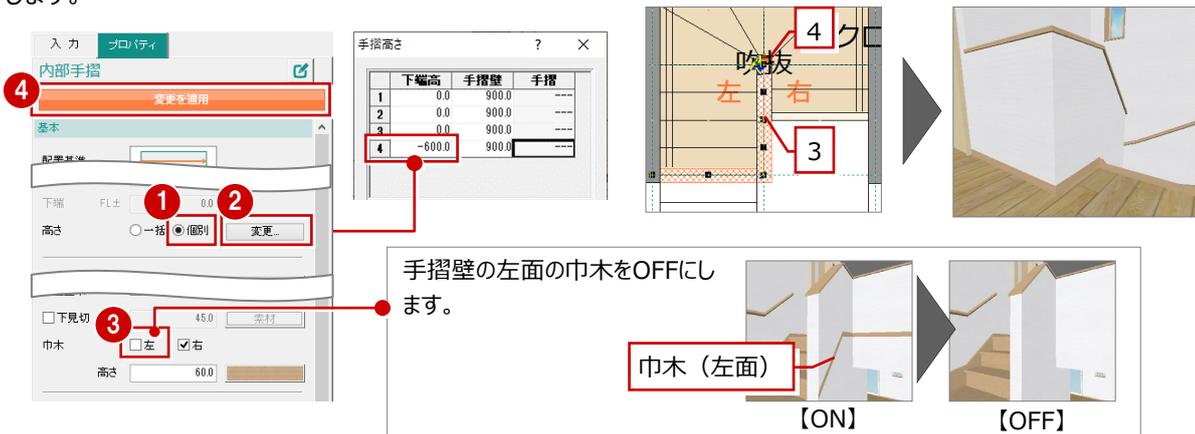
まずは、「一括自動」で自動配置された開口（2箇所）を削除して、新たに開口を入力します。



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。

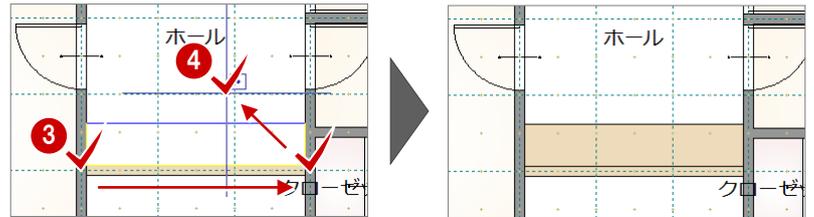


カウンターを入力する

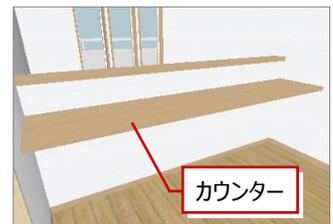
- 1 「入力」タブの「カウンター」をクリックします。
- 2 「プロパティ」タブの「上端」で取り付けの高さを確認します。



- 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

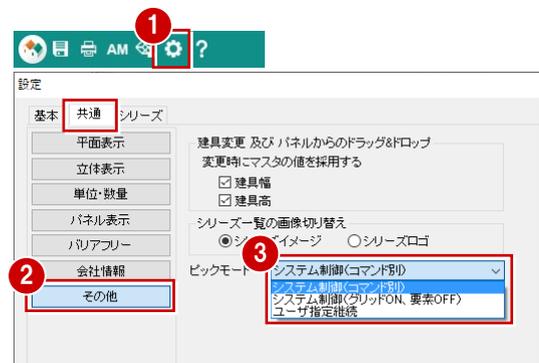
プログラムを起動している間は、「グリッド」「要素ピック」のON/OFFは、
前回使用した状態を保持しています。

(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)

コマンドによって自動的にピックモードが切り替わるときは、「初期設定」
の「共通」タブの「その他」にある「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
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。



【例】「袖壁」「開口」「階段」をクリックした場合



自動的に切り替わる

【例】「柱」「畳」「カウンター」をクリックした場合



自動的に切り替わる

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。

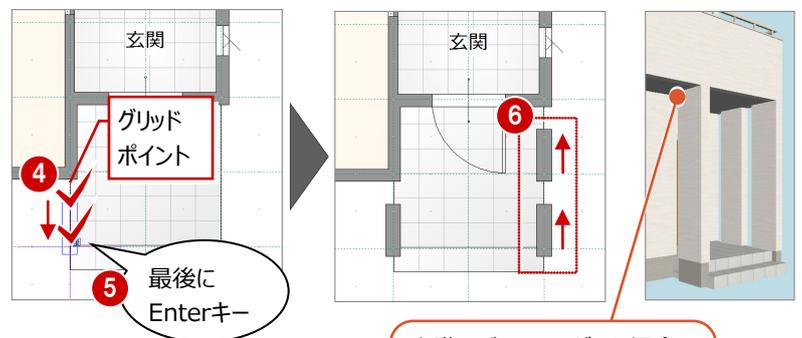
外部に袖壁を入力する

- 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。
- ⑥ 同様に、残り2箇所にも入力します。



外部袖壁（1階）の壁仕上の初期値

1階で入力する外部袖壁の仕上には、「初期設定」にある「シリーズ」タブの「内外仕様」の「1F外壁」で設定します。

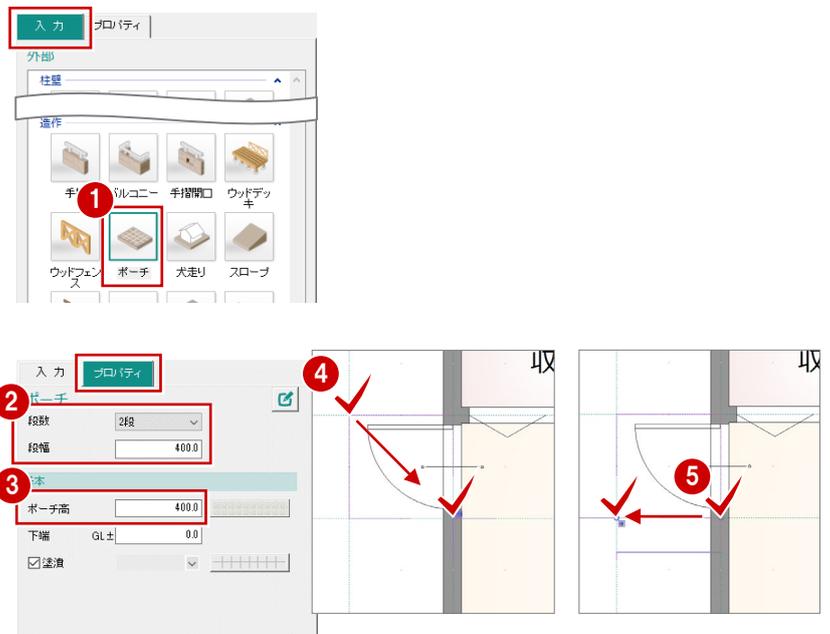


上階にバルコニーがある場合、バルコニー床で止まるように配置されます。

ポーチを入力する

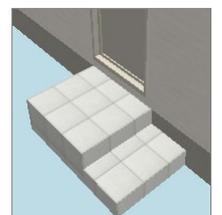
西側の勝手口に、2段ポーチを入力してみましょう。

- ① 「入力」タブの「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」を設定します。
「段数」：2段
「段幅」：400
- ③ 「ポーチ高」が400であることを確認します。
- 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

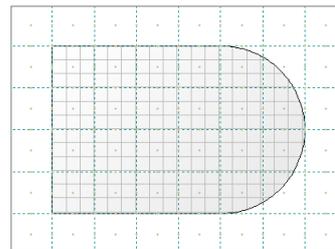
「初期設定」にある「シリーズ」タブの「内外仕様」の「ポーチ」で設定します。



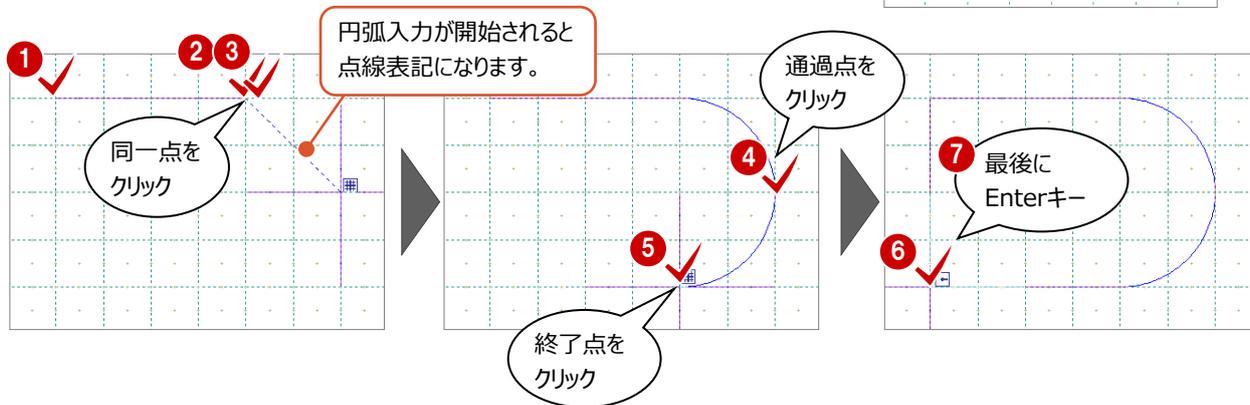
補足

ポーチなど円弧を表現するには

ポーチ、水平面など一部のシンボルでは、円弧を表現することができます。
次のように、同一点を2回クリックすると、円弧入力に切り替わります。
円弧の始点、通過点、終点をクリックして範囲を指定します。



※ 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 部品の位置や向きを確認して配置します。
- ※ 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。



入力パネルの部品一覧について

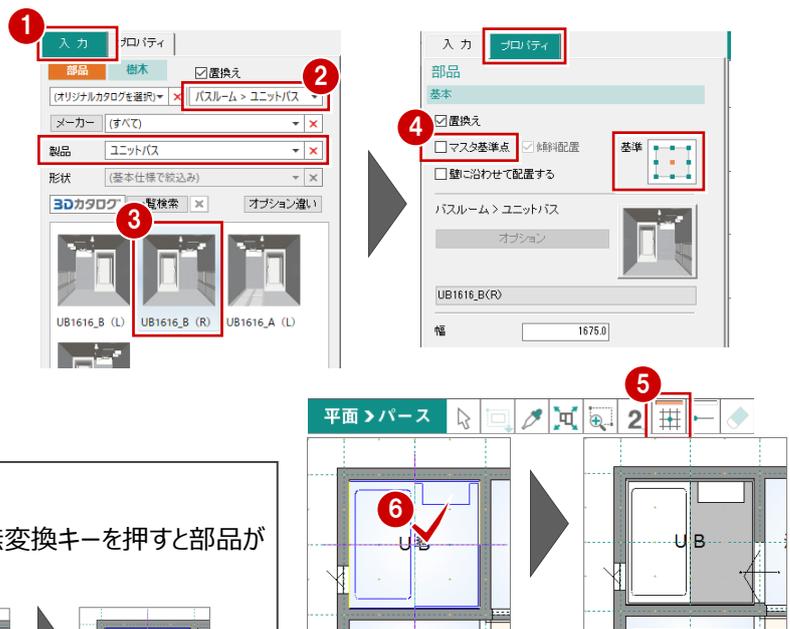
本書では3Dカタログの建材データを使用しています。表示される部品一覧が画面と異なる場合は、共通ツールバーの「Archi Master」を参照するように切り替えがOFFになっているか確認します。



マウスカーソルを移動して、向きを確認してクリックします。壁の中心に配置したいときは、Shiftキーを押しながら入力位置をクリックします。

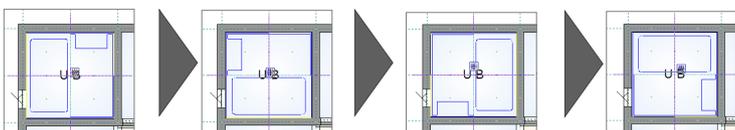
ユニットバスを入力する

- 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」が ON であることを確認します。
- 6 部品の配置位置をクリックします。



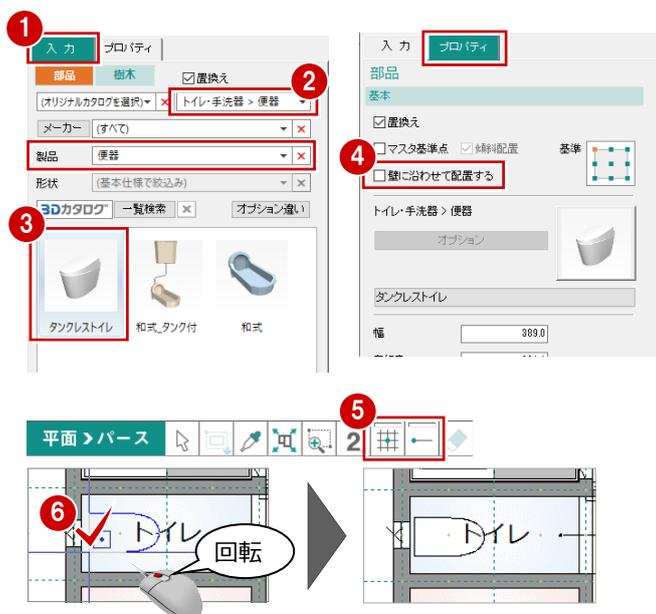
部品を回転して配置するには

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。



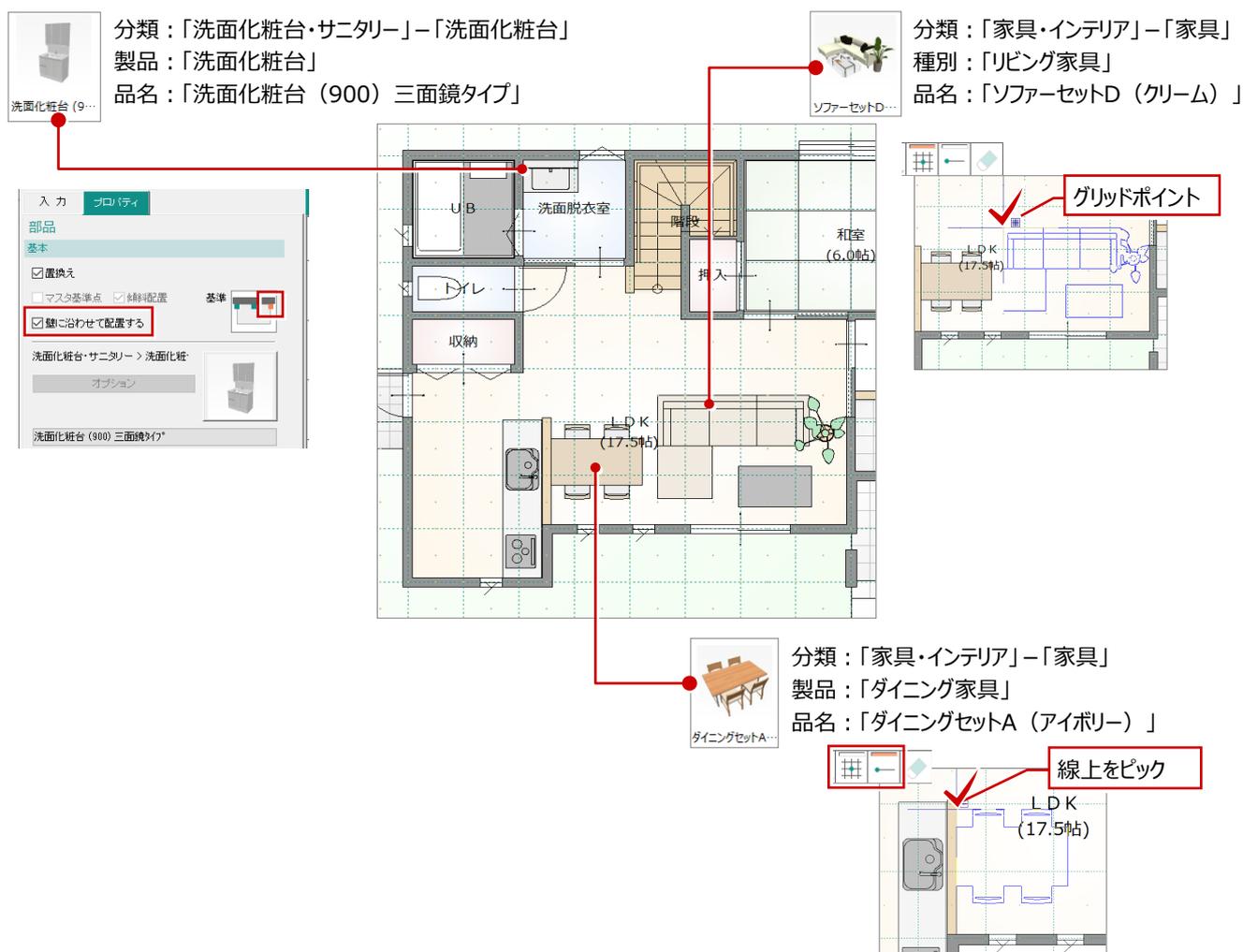
便器を入力する

- 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」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 マウスのホイールボタンを押して部品を回転し、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：「トイレ・手洗器」-「便器」
種別：「便器」
品名：「タンクレストイレ」

分類：「家具・インテリア」-「家具」
製品：「ベッド」
品名：「ベッド_フロア_シングル (ホワイト/ブラウン)」

「置換え」がONのとき、少しでも同じ種別の部品が重なると、既存の部品が削除されます。

フリー

回転

線上をピック

分類：「家具・インテリア」-「家具」
製品：「ベッド」
品名：「ベッド_金属A_シングル (ホワイト/ベージュ)」

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。
- マウスを部屋領域内に移動すると、マウスカーソルに部屋名が表示されます。
部屋名の移動先をクリックします。

福井県...新築工事
プレゼンボードへ 1階

部屋

編集ツール

部屋文字移動

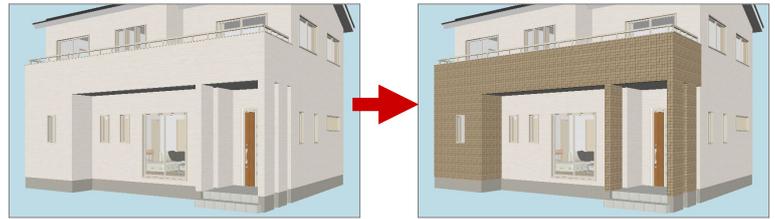
LDK (17.5帖)

LDK (17.5帖)

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。

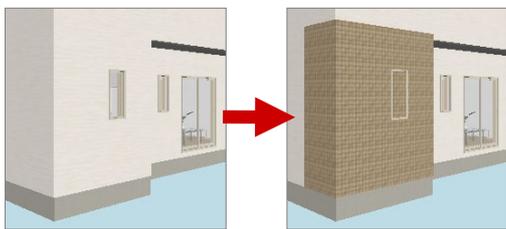
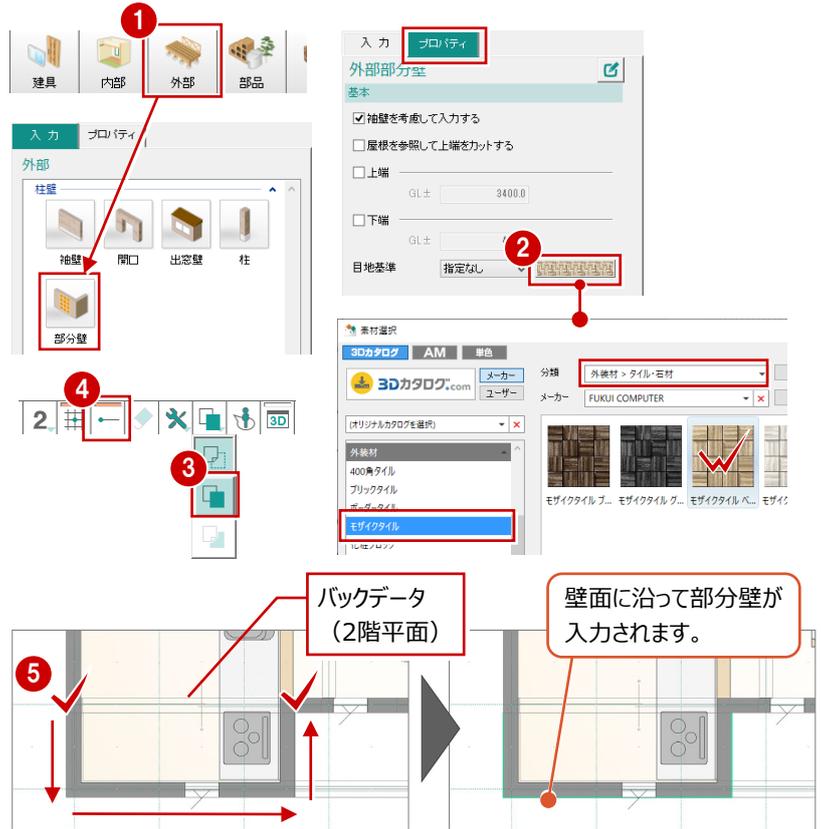


外壁を貼り分ける

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 「外部」の「部分壁」をクリックします。
- ② 「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。
- ③ 「バックデータとして表示」の「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。
- ④ 「要素ピック」をONにします。
- ⑤ 部分壁の開始位置、終了位置をクリックします。



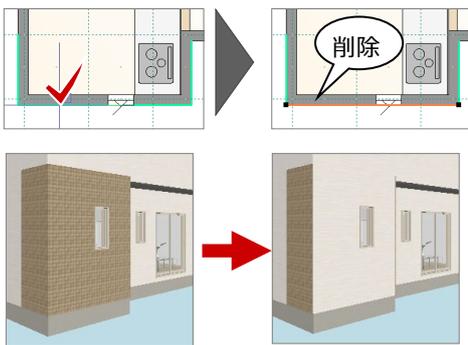
－ 立体を再作成する －

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

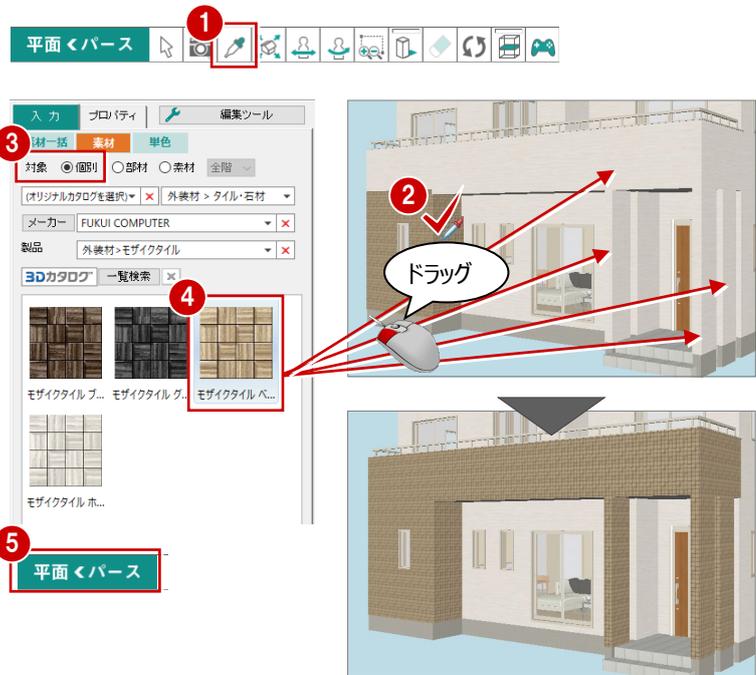
部分壁を選択して、削除します。



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 入力した部分壁をクリックします。
クリックした素材が選択された状態になります。
- 3 「対象」の「個別」を ON にします。
- 4 ここでは「モザイクタイルページュ」を、バルコニー、袖壁（3箇所）にドラッグします。
- 5 「平面・立体の入れ替え」をクリックして、画面を平面に切り替えます。



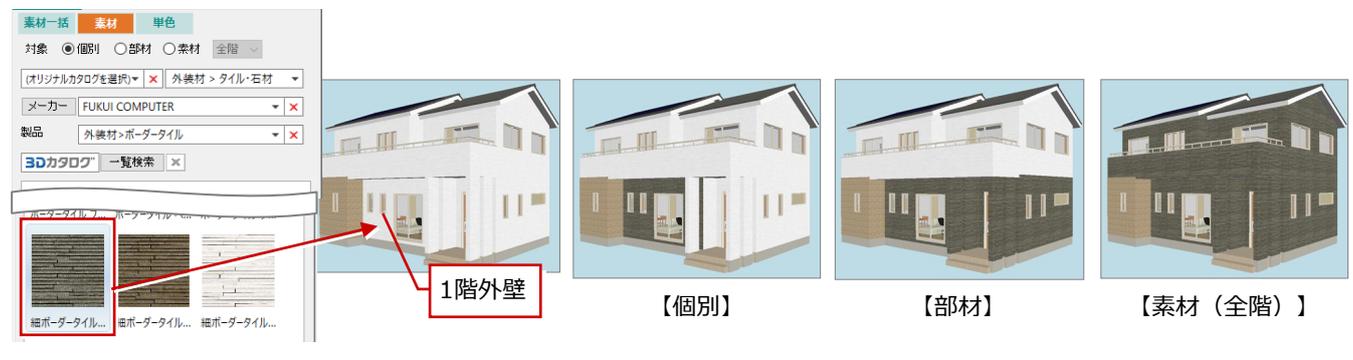
補足 素材変更の対象について

「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。

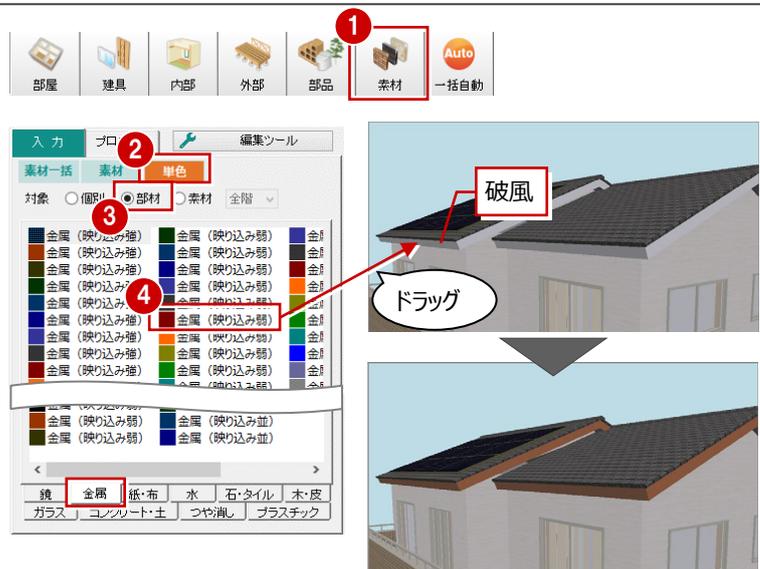
「全階」の場合、全階の同素材に対して反映します。「同階」の場合、ドロップ先の部材がある階の同素材に対して反映します。



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「部材」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。



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」が ON であることを確認します。

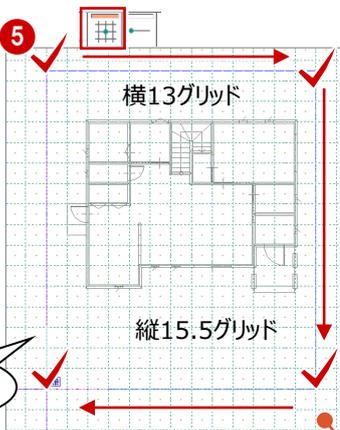


④ 素材を「芝生 A」に変更します。



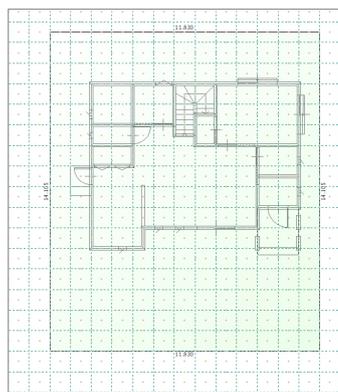
⑤⑥ 敷地の範囲をクリックして、最後に Enter キーを押します。

※ 後の操作で敷地の位置を調整するので、1 点目の位置は任意のグリッドの位置で構いません。



⑥ Enterキー

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。



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。

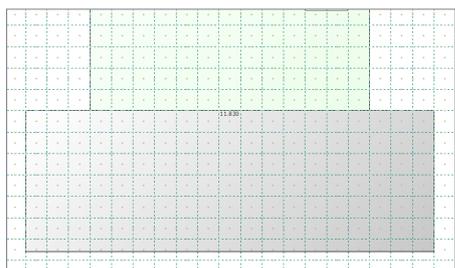
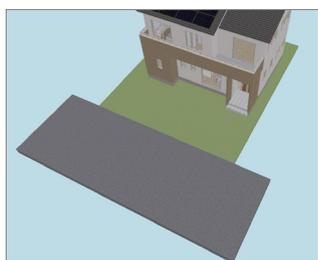


③④ 道路の始点と終点をクリックして、最後に Enter キーを押します。



④ Enterキー

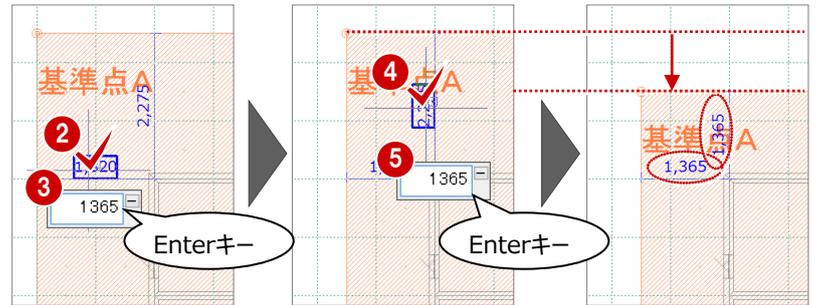
「連続線」がONのとき、配置基準は入力方向に対して左端となります。



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。

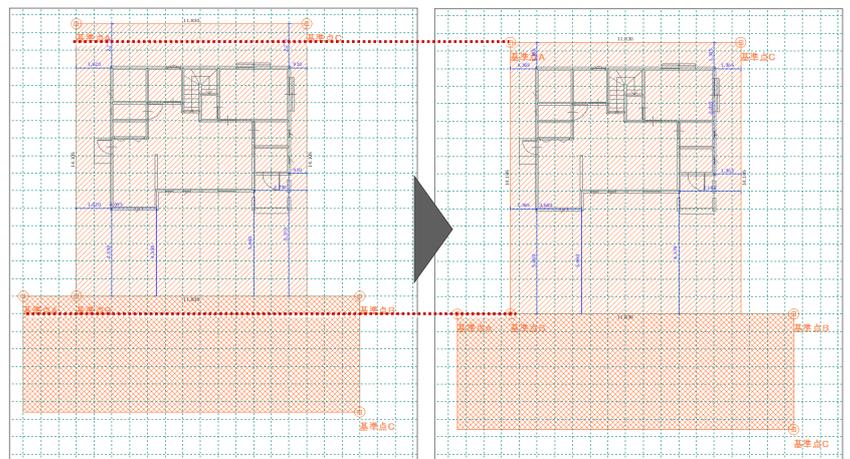
- ① 「入力」タブにある「編集ツール」メニューから「敷地外構移動」を選びます。
- ② 変更する寸法をクリックします。
- ③ ボックスに寸法を入力して、Enter キーを押します。
- ④⑤ 同様に、北側の寸法を変更します。



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、水路
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。

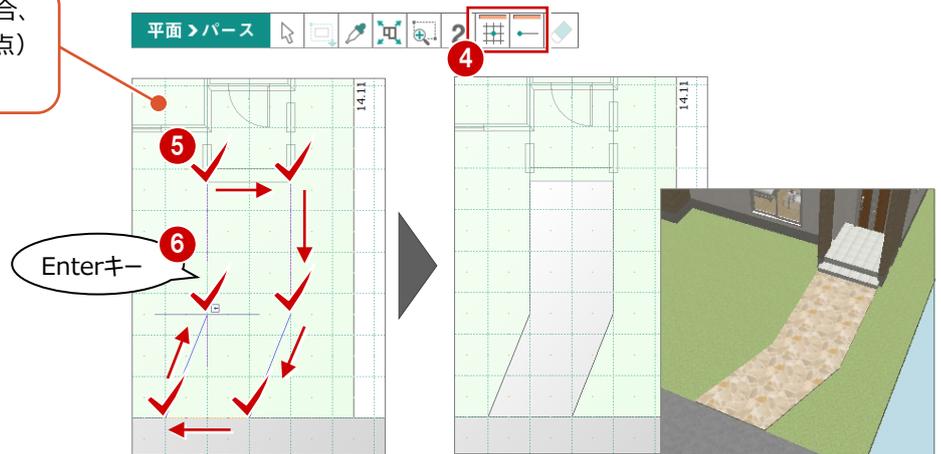


アプローチを入力する

- ① 「入力」タブの「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「自然石乱張りページュ」に変更します。
- ④ 「グリッドピック」「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」がONの場合、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よう。

－ 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。
ここでは以下のように設定します。
棧：幅 35
支柱ピッチ：600
- 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。

