

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。

ARCHITREND Modelio プラン作成編

1.	プラン	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	と・シンボルの入力	15
	3-1	階段の入力	15
	3-1 3-2	階段の入力 内部シンボルの入力	15 16
	3-1 3-2 3-3	階段の入力 内部シンボルの入力 外部シンボルの入力	15 16 22
4.	3-1 3-2 3-3 部品	階段の入力 内部シンボルの入力 外部シンボルの入力 の入力	15 16 22 24
4. 5.	3-1 3-2 3-3 部品 素材	階段の入力 内部シンボルの入力 外部シンボルの入力 の入力 の変更	15 16 22 24 27

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。



素材を変更するには、ダブルクリックして 「素材選択」ダイアログで素材を選びます。



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。

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





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 入カパネルから「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



床の間

シーティリテ イ

和室

-H

編集ツール							2	1				
	· · · · · ·									•		·····
	·			•	• •	-	•					•
階段	•	·····U	в	- 洗面別	兒衣室	Pii	R2	•	利 (6.	室 0帖)		•
	•	· 1~	rレ・	•					•			
LDK	•	· 収	納・	•	•					· 赤-	-ル [.]	•
E	•		•		·		•	•				·
勝手口										玄	9	
	•			•	·		•	•		÷	•	
押入												

部屋を重ねて入力する

- 「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

- 「LDK」を選びます。
- 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。





2階の階段には、部屋「吹抜」(天井あり、床なし)を入力します。

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。 表示を消しない場合は「なし」を選びます。

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。
- ❸ 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。
- 「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

榆山山

⑥ 同様に、南側の洋室にも入力します。

吹抜



1

700

OK キャンセル

0.0 ← → ↓

データを保存する

- 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。
- ❸ 「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。







⇒ 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

- ●「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。









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。
- 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。

6 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。

- 「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。
- ④ 一覧から「勝手ロドア(腰パネル)を選びます。
- う 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。
- 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 目一覧が画面と思なる場合は、共通Wールバーの「Archi Master

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」
- 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。
- ・ 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。
- 「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。
- 「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

11 1,100

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。

02611 03611

縦すべりFix+単体



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。



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。

- ●「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。
- う 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

- 「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。
- ⑤「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。



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。



屋根・天井

煙突

天井自動

ALL ALL

示します。

屋根

LDK の天井仕上を再作成する

- 「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。
- 〇 「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。



プロパティ 🌽 編集ツール

庇

ユニット天 勾配天井 鉛直天井

LDKの天井仕上領域を

「屋根・天井」をクリックした

天井仕上を作成します。

上階部屋の床あり・床なしを参照して、●

スノーダクト

小屋裏換気



uв

収納 4 5 #自動

□ 領域指定

上を作成

______ 基準 H

○天井高

●軒高

(17.5吨)

±

軒高

天井ふところ ₩ [

2 ×

▲ 全て作成

X

6

0.0

0.0

3000.0

270.0

キャンセル

和新

. ホール

200

下を作成



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。



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。





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 -

- 「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。
- ❸ 「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。







●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。
- ❸「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。
- 手摺壁の始点、終点をクリックして、Enter キーで確定します。











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。





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。



入力	プロパティ	
壁付手摺		C
基本		
オフセット	始点 内 0 外	
	終点 内 0 外	
形状	□角 〇丸	
手摺高	FL± 700.0	
✔塗潰	~	

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。 × 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。





入力点の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。

- 「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。
- 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。

- 「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。





2



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。



(17.5帖)

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。

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。

2「プロパティ」タブの「上端」で取り付ける高さを 確認します。



※ 壁厚を考慮してカウンターが 入力されます。

クローも



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 階」を開きます。
- ②「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」の始点を「外」にします。
- ④ 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。









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
- ❸ 「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。



400.0

400.0

0.0

~ +++++++

プロバティ |

柱壁

段幅

ポーチ高 下端

☑塗濆

GL±

3







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。



部品の入力

Δ

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。



便器を入力する

- 「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。
- 「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



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

5

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 -
- 「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「モザイクタイルベージ ュ」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。



入力 プロパティ 1 外部部分 ø 建旦 内部 外部 部品 基本 ✓ 袖壁を考慮して入力する ブロバテ □屋根を参照して上端をカットする 外部 □上端 柱壁 3400.0 1 1 □下端 2 袖壁 開口 出窓壁 柱 目地基準 指定なし 🐴 素材選択 部分壁 30カタログ AM 単色 外装材 > タイル・石材 分類 4 メーカー FUKUI COMPUTE * 🖬 🗄 🔟 2 III --(オリジナルカタログを選択 • × 外装材 11 400角タイル ブリックタイル モザイクタイル ブ... モザイクタイル グ... モザイクタイル ベ... モザイク バックデータ 壁面に沿って部分壁が (2階平面) 入力されます。 5

- 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。







平面くパース

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。

- 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。
- ❸「対象」の「個別」をONにします。

● 十 補足

- 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。





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。





敷地・道路・アプローチ・塀の入力



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。

- 「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。				



入力 アプロ-

配置基準

連続結

ログ AM 単色

水平 スロ

አታ

基本

形状

** 素材選択

上端 A GL+

ø

分類 エクステリア > 捕装村・エクステリアタイル

FUKUI COMPUTER

メーカー

表示

+

アプローチを入力する

- 「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。
- ❸ 素材を「自然石乱張りベージュ」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 🌽

歩道

塀・フェンス 塀飾り

II

道路

アプローチ

編集ツール

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 🔩 素材選択 3Dカタログ に門塀を入力してみましょう。 全属 (映り込みみ弱) 全属 (映り込みみ弱) 全居 (映り込みみ弱) 全定 (映り込みみ弱) 金 定 (映り込みみ弱) วือหรัฐง 🌽 編集ツール 余屋 (映り込み弱) 余屋 (映 金属(映り込み弱)
 金属(映り込み弱)
 金属(映り込み並) 敷地 金属(映り込み並) 金属(映り込み並)
 金属(映り込み並)
 金属(映り込み並)
 金属(映り込み並)
 金属(映り込み並) - フェンス付きの塀を入力する -- 「入力」タブの「塀・フェンス」をクリックします。 金属(映り込み並) 金属(映り込み並)
 金属(映り込み並)
 金属(映り込み並)
 金属(映り込み並) 道路 歩道 外構 1 金属 (映り込み並) 金属 (映り込み並) 金属 (映り込み並) II 価節り 770 塀・フェンス 金属(映り込み並) | 金金金金金金金金金金 金金金金金金金金金 (B 金属(映り込み並) 金属(映り込み並) 入力 プロパティ 2「プロパティ」タブで、フェンス・塀の高さや素材を 金属(映り込み弱)
 金属(映り込み弱)
 金属(映り込み弱)
 金属(映り込み弱)
 金属(映り込み弱) 金属(映り込み並)
 金属(映り込み並)
 金属(映り込み並)
 金属(映り込み並)
 金属(映り込み並) 塀・フェンス ø 設定します。 金属(映り込み弱)
 金属(映り込み弱)
 金属(映り込み弱)
 金属(映り込み弱)
 金属(映り込み弱)
 金属(映り込み並)

 金属(映り込み並)

 金属(映り込み並)

 金属(映り込み並)

 金属(映り込み並)

 金属(映り込み並)
 1 配置基準 ③「詳細」をクリックして、桟の幅、支柱ピッチを設 2 ウッド ☑フェンス スチール 定します。 金属 金属 気布 水 石・タイル 木・皮 ガラスコン 幅 40.0 OK 高さ 1200.0 ☑塀 幅 120.0 mismismismismism 🦄 去材濯択 高さ 600.0 3Dカタログ AM 単色 → 3Dカタロク...com メーカー ユーザー 分類 外装材 > タイル・石材 0.0 下端 61 ± メーカ・ FUKUI COMPUTER ☑塗濆 (オリジナルカタログを選択 - × フェンス 外装材 3 塀 * ~ 0 副業新聞 □バネル ブリックタイル ク リックタイル ブ.. ブリックタイ モザイクタイル 桟 幅 35.0 化粧ブロック 100.0 砂岩調タイル 横ピッチ 150.0 自然石 二丁掛タイル 支柱ビッチ 600.0 内外装材 100角タイル 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。 4 5 Enter+ AD