



# ユーザーズマニュアル



株式会社 ピーシーコネクト

## はじめに

- 「間取りPCプロ」のウィンドウの概略 ... 2
- マウスの操作 ... 4

## 1章 基本操作

- 間取りPCプロを起動しましょう ... 6
- 間取り図を描いてみましょう ... 8
  - Lesson1 部屋を描きましょう ... 12
  - Lesson2 階段を描きましょう ... 22
  - Lesson3 建具を描きましょう ... 24
  - Lesson4 備品を描きましょう ... 29
  - Lesson5 間取り図を保存しましょう ... 31

## 2章 メニューウィンドウ

- 画面構成と各部の概要 ... 34
  - トップ画面 ... 34
  - 新規作成画面 ... 34
  - 開く画面 ... 35

## 3章 作図ウィンドウ

- 画面構成と各部の概要 ... 40
  - メニューバー ... 40
  - ツールバー ... 41
  - 入力用ツールボタン ... 42
  - スクロールバー ... 43
  - 階層切替タブ ... 44
  - グリッド設定バー ... 44
- 部屋入力に関する操作 ... 45
  - 部屋を描き方 ... 45
  - 部屋の移動方法 ... 48
  - 部屋の削除方法 ... 49
  - 部屋のサイズを変更する方法 ... 50
  - 部屋を複製する方法 ... 51
  - 部屋を反転複製する方法 ... 52
  - 部屋を合成する方法 ... 54
  - 部屋を回転する方法 ... 56
  - 部屋の壁厚を変更する方法 ... 57
  - 部屋の表示形式を変更する方法 ... 58
  - 部屋名の表示内容を変更する方法 ... 59
  - 部屋名の表示位置を移動する方法 ... 60
  - 作図した部屋ごとに「部屋属性」を変更する方法 ... 61
- 建具入力に関する操作 ... 62
  - 建具の描き方 ... 62
  - 建具の削除方法 ... 63
- 備品入力に関する操作 ... 64
  - 備品の入力方法 ... 64
  - 備品の削除方法 ... 65

- 外構備品の入力に関する操作 ... 66
  - 外構備品の入力方法 ... 66

- 階段入力に関する操作 ... 68
  - 階段の描き方 ... 68
  - 階段の段数を変更する方法 ... 71
  - 階段の終端の表現を変更する方法 ... 72
  - 階段下物入の描き方 ... 73

- 単線・矢印作成に関する操作 ... 74
  - 単線の消し方 ... 76
  - 寸法線作成 ... 76
  - 寸法値任意変更 ... 77
  - 自動寸法表示機能 ... 78
  - 部屋の寸法を少し移動 ... 79

- 文字入力に関する操作 ... 80
  - 文字入力オプションについて ... 80
  - 文字の入力方法 ... 81
  - 入力した文字の移動方法 ... 82
  - 文字の修正方法 ... 82

- その他の入力操作 ... 83
  - 壁の入力方法 ... 83
  - 柱の入力方法 ... 84
  - 画面の拡大縮小表示の方法 ... 85

- 間取り図のグループ化と解除の操作 ... 88
  - 部屋の階層間コピー  
(2階の間取り図を1階の横にコピーする方法) ... 90

- 入出力に関する操作 ... 91
  - 間取りデータを開く方法 ... 91
  - 間取りデータの保存方法 ... 92
  - 間取りデータを画像形式で保存する方法 ... 93

- 部屋属性の設定について ... 94
- 環境設定について ... 96
  - [フォント(部屋)]プロパティページ ... 96
  - [フォント(文字)]プロパティページ ... 96
  - [グリッド]プロパティページ ... 97
  - [建具]プロパティページ ... 97
  - [階段]プロパティページ ... 98
  - [寸法線]プロパティページ ... 98
  - [保存]プロパティページ ... 99
- 部屋属性について ... 100
  - [部屋属性]プロパティページ ... 100
  - [部屋リスト編集]プロパティページ ... 101

## 4章 下絵編集ウィンドウ

- 画面構成と各部の概要 ... 104
- 下絵の取り込み手順 ... 105
  - ファイルから下絵を取り込む ... 105
  - スキャナから下絵を取り込む ... 106

- 下絵の補正方法 ... 109
  - 角度を補正する ... 109
  - サイズを補正する ... 111
  - 基準点を設定する ... 113

下絵の利用方法 ... 114

## 5章 敷地図編集ウィンドウ

- 画面構成と各部の概要 ... 116
- 敷地図入力の基本操作 ... 117

## 6章 印刷プレビューウィンドウ

- 画面構成と各部の概要 ... 124
- 印刷プレビューの基本操作 ... 126
  - 平面図を印刷プレビューに貼り付ける ... 126
  - 平面図のレイアウトを変更する ... 127
  - 平面図の縮尺を変更する ... 128

- 印刷図面に寸法の表示 ... 129
- 平面図を削除する ... 130
- 印刷プレビュー上で文字を描く ... 131
- 印刷プレビュー上での直線・矩形線の描画 ... 132
- 自動で面積を計算する ... 136
- 面積表を表示する ... 136
- 印刷プレビュー上での画像の挿入方法 ... 136
- 平面図設定の詳細 ... 137
- 印刷を開始する ... 139

## 使えるテクニック集

- マンション等の柱の作成方法 ... 141
- 部屋の種類の変換方法 ... 141
  - 和室を洋室に変更する場合 ... 141



# はじめに

---

# 「間取りPCプロ」のウィンドウの概略

「間取りPCプロ」は、5つのウィンドウから構成されています。各ウィンドウの概略を説明します。

**メニューウィンドウ**  
「間取りPCプロ」の処理を指定するウィンドウです。デスクトップより「間取りPCプロ」のアイコンをダブルクリックすると、最初に起動されます。  
参照 「2章 メニューウィンドウ P 33」

メニューウィンドウの「新規作成」「間取り図から新規作成する」「下絵読込ダイアログ」で「ファイルから下絵を読み込む」「スキャナから下絵を読み込む」を実行

メニューウィンドウの「新規作成」「敷地図から新規作成する」「下絵読込ダイアログ」で「新規図面作成」を実行

メニューウィンドウの「新規作成」「間取り図から新規作成する」「下絵読込ダイアログ」で「新規図面作成」を実行

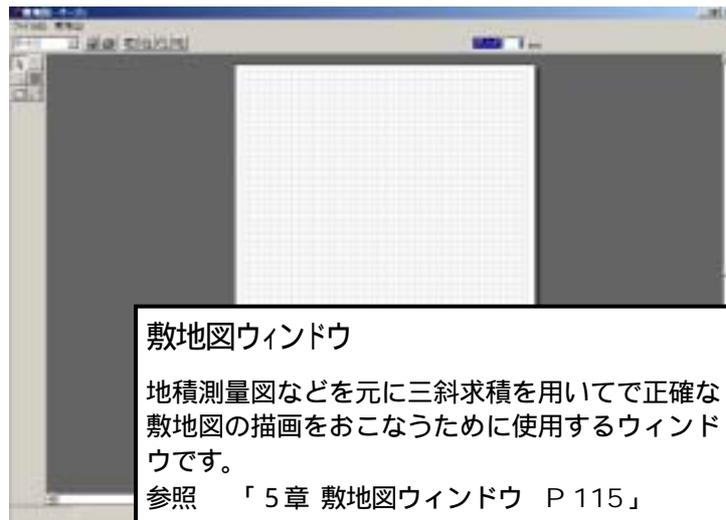
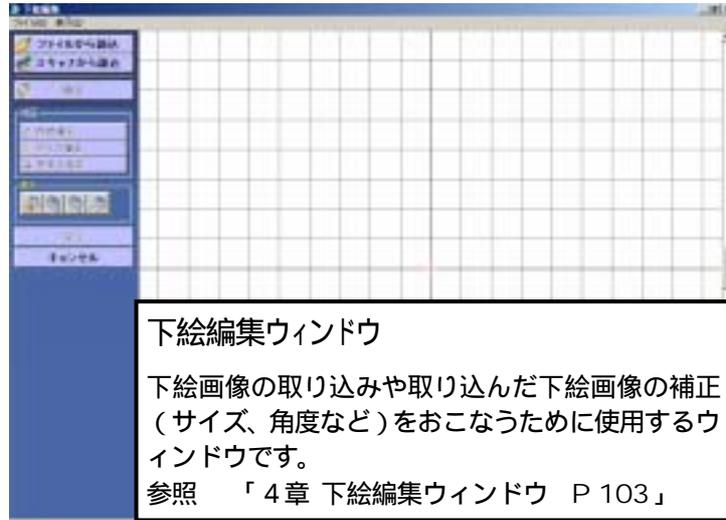
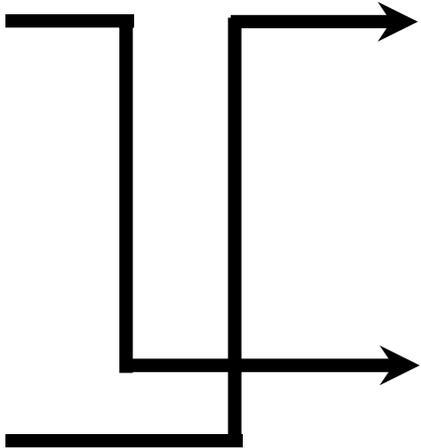
**作図ウィンドウ**  
間取り図（部屋、建具、備品など）の描画をおこなうために使用するウィンドウです。  
参照 「3章 作図ウィンドウ P 39」

作図ウィンドウのメニューより「編集」「下絵」で「敷地図」または、「間取り図」を実行

作図ウィンドウのメニューより「編集」「敷地図編集」を実行

ツールバーの印刷ボタンをクリックまたは、メニューの「ファイル」「印刷」を実行

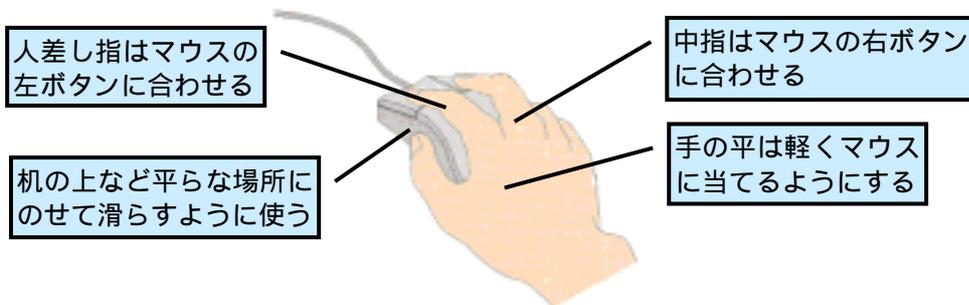
**印刷プレビューウィンドウ**  
印刷をおこなう場合に作図ウィンドウで作成した間取り図のレイアウトを調整するために使用するウィンドウです。  
参照 「6章 印刷プレビューウィンドウ P 123」



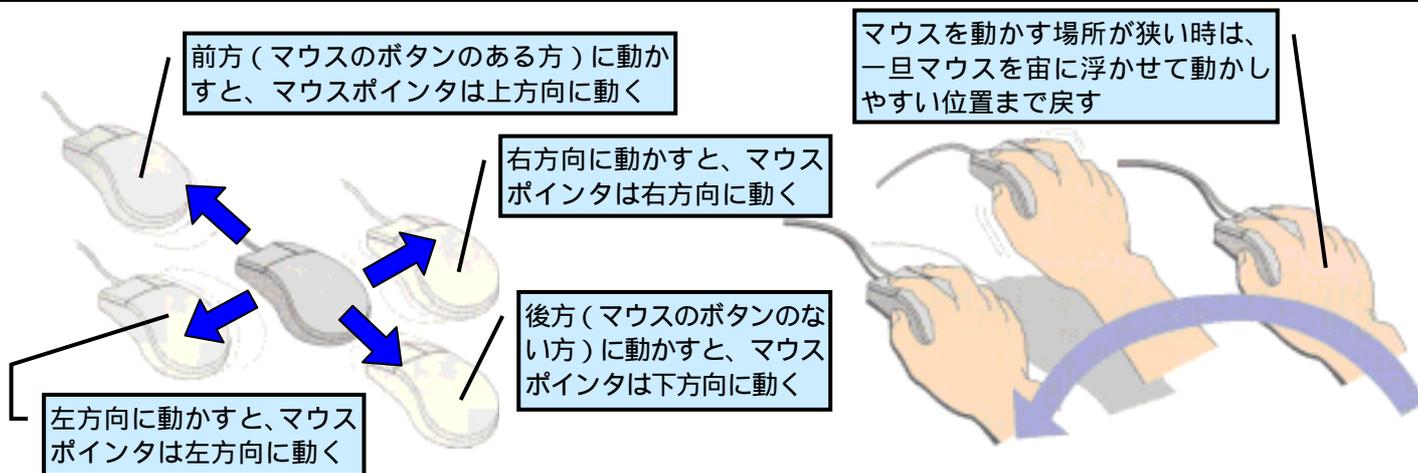
# マウスの操作

「間取りPCプロ」を使うにはマウス操作が必須です。マウスを思い通りに使えるようになれば、それだけでパソコンの基本的な操作を覚えたこととなります。マウスの使い方をはじめに理解しておきましょう。

## マウスの持ち方



## マウスの動かし方



## ボタンの使い方

クリック	ダブルクリック	ドラッグ
マウスポインタを目的の位置に合わせて、マウスのボタンをすばやく1回押して離すこと	マウスポインタを目的の位置に合わせて、マウスのボタンをすばやく2回押して離すこと	マウスのボタンを押したままマウスポインタを移動し、最後にボタンを離すこと

## マニュアル内のマウス表記について

本マニュアル中には、以下のマウスの絵が表記されていますが、これはマウスの動作を分かり易く説明するために記述しているもので、実際の画面上に表示されるわけではありません。

マウスの左クリックの操作を表します。	マウスの右クリックの操作を表します。	マウスのダブルクリックの操作を表します。	マウスの移動を表します。	マウスのドラッグ操作を表します。

# 第 1 章

---

## 基本操作

# 「間取りPCプロ」を起動しましょう。

「間取りPCプロ」の起動方法と、間取り図を描くために使用する「作図ウィンドウ」を画面に表示するまでの手順を説明します。

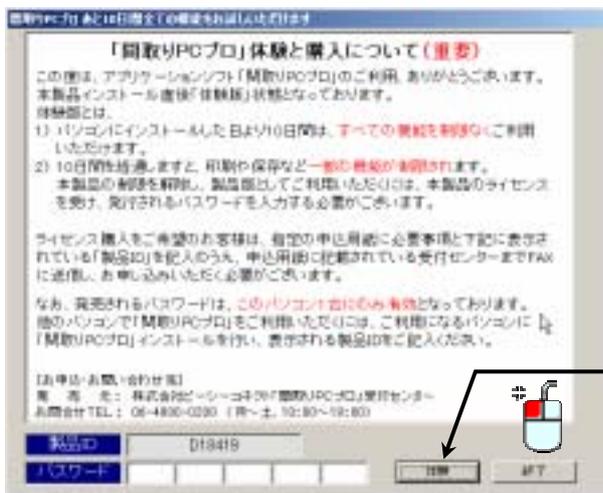
① デスクトップに登録されている「間取りPCプロ」のアイコンをダブルクリックします。



「間取りPCプロ」のアイコンをダブルクリックします。



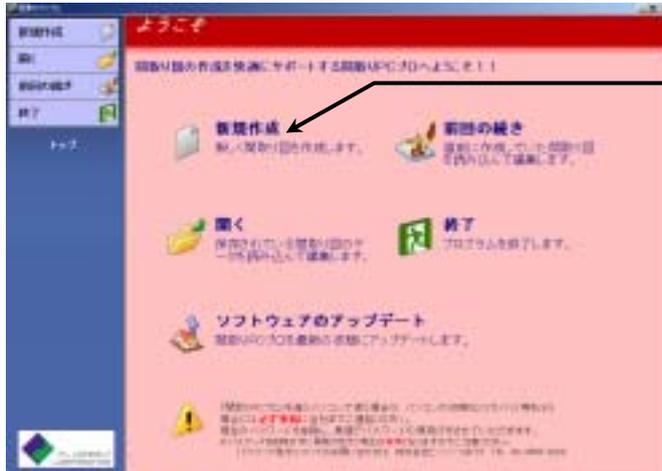
② 体験版の利用制限と購入についての説明が表示されます。



[体験]をクリックします。



③ 「間取りPCプロ」のメニューウィンドウが起動されます。



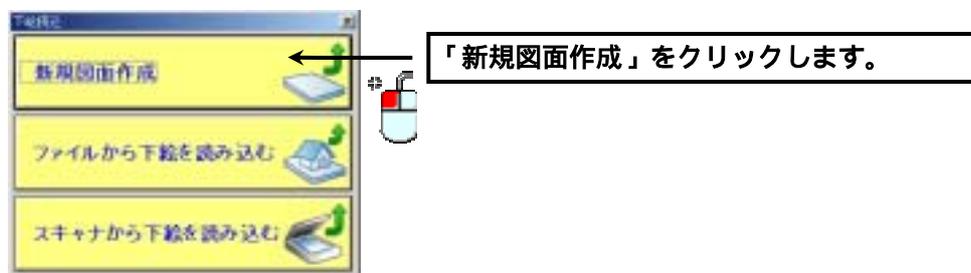
「新規作成」をクリックします。



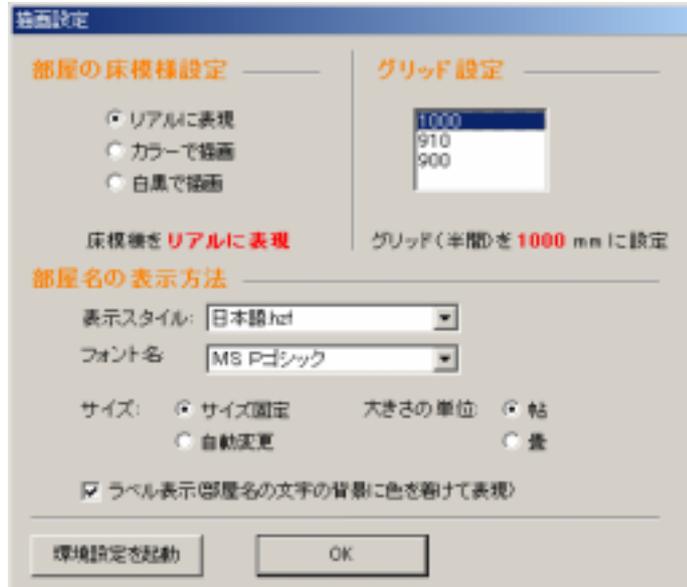
- ④ 新規作成をおこなう時の処理を選択するための画面に切り替わります。



- ⑤ 下絵の読み込みを指定する下絵読み込ダイアログが表示されます。



- ⑥ 間取り図の描画をおこなう作図ウィンドウが表示されます。



作図ウィンドウの表示直後に描画設定ダイアログが表示されますので、ダイアログ内のリストより「1000」をクリックして選択後、[ OK ]ボタンをクリックして下さい。

# ▶ 間取り図を描いてみましょう。

本書では、以下の間取り図面を完成させるのを最終目的としています。

何も考えずに本書で説明している手順に沿って操作していただければ、どなたでも以下の図面を簡単に描くことができます。今から約30分後には、図面が出来上がり「間取りPCプロ」の使い易さと出来栄の良さを実感していただけたと思います。



この章では、以下の手順に沿って「間取りPCプロ」で間取り図面を作成する方法を説明します。

**Lesson1** 部屋を描きましょう P.12～



**Lesson2** 階段を描きましょう P.22～



**Lesson3** 建具を描きましょう P.24～

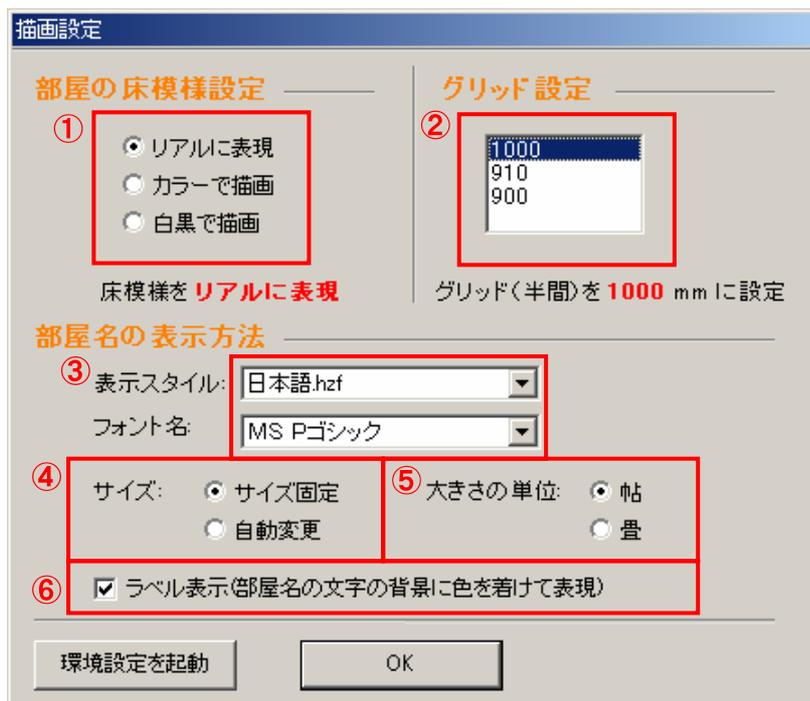


**Lesson4** 備品を描きましょう P.29～



**Lesson5** 間取り図を保存しましょう P.31～

## 描画設定画面



「描画設定」では下記の6つの項目について設定できます。

### ①床設定

作図の際に表示される床の模様、色などの表示についての設定を行います。

### ②グリッド設定

グリッド(方眼紙)のサイズを1000mm 910mm 900mm から設定を行います。

### ③表示スタイル

部屋名などをあらかじめ設定しておいた、「部屋属性ファイル」を読み込むことが出来ます。

### ④サイズ

部屋を作図した際に表示される部屋名のフォントサイズについての設定を行います。

### ⑤大きさの単位

部屋を作図した際に表示される、帖数の単位を設定します。

### ⑥ラベル表示

部屋を作図した際に表示される、部屋名の表示形態を設定します。

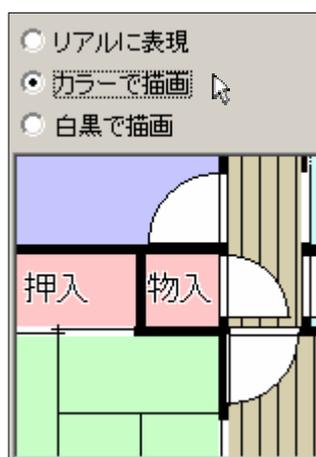
間取りPCプロでは作図前に描画設定を決定することでさまざまなタイプの間取り図を作成できます。一度入力した設定は次回、新規に間取り図を作成する時も前回の設定を記憶して表示されます。

床の描画方法についての設定を行います。「リアルに表現」「カラーで描画」「白黒で描画」のそれぞれ左に配置してある をクリックし、[OK]ボタンをクリックすることで設定を変更することが出来ます。この設定は作図済みの部屋に対しても有効になります。

設定の内容は項目の下に表示されているプレビューのウィンドウ内のサンプルでも確認できます。



リアルに表現  
テキストを有効にし、リアルな画像で表現します。



カラーで描画  
テキストを無効にし、カラーで部屋を描画します。

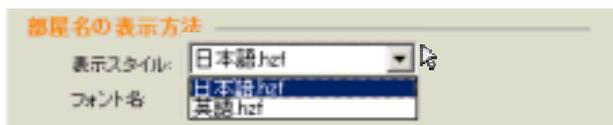


白黒で描画  
白黒で図面を描画します。

部屋ごとの床の模様や色の設定については、[オプション] [部屋属性]で変更できます。

参照 「部屋属性について P.100」

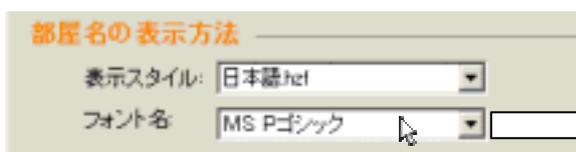
## 部屋名の日本語英語切り替え



### 部屋名のフォント切り替え

- ① 「表示スタイル」の右に配置された[ ]をクリックすると、プルダウンメニューが表示されます。
- ② 変更したい「部屋属性ファイル」を選択し[OK]ボタンをクリックすると、それ以降に作図した部屋に対して、変更した設定が適用されます。

初期状態では「日本語.hzf」「英語.hzf」の2種類の「部屋属性ファイル」がインストールされています。



MS Pゴシック・MS P明朝等パソコンに入っているフォントで部屋名を表示することができます。

## 部屋名のサイズ設定

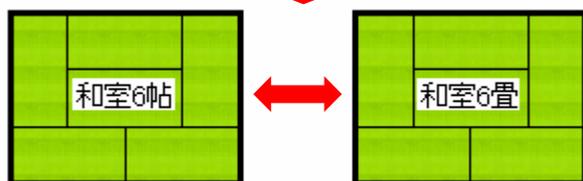


「サイズ固定」を選択した場合  
「環境設定」「フォント(部屋)」で設定されているフォントサイズが反映されます。

「サイズ固定」「自動変更」の左に配置された をクリックし、[OK]ボタンをクリックすることで設定を変更することができます。この設定は作図済みの部屋に対しても有効になります。

「自動変更」を選択した場合  
部屋の大きさに合わせて、自動的に部屋名のサイズが最適な大きさに変わります。

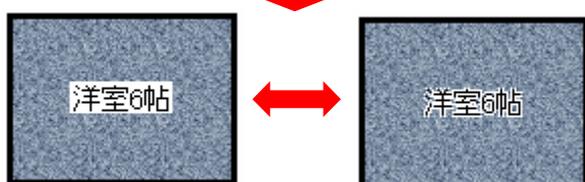
## 部屋のサイズ単位変更



「帖」「畳」の左に配置された をクリックし、[OK]ボタンをクリックすることで設定を変更することができます。この設定は作図済みの部屋に対しても有効になります。

「帖」「畳」の設定が反映されるのは、「部屋名表示」が「帖数を表示」に設定されている部屋だけです。

ラベル表示(部屋名の文字の背景に色を着けて表現)



チェックあり

チェックなし

ラベル表示のチェックが入っていると部屋名の周りを四角に色を抜いて文字を見やすくできます。チェックをはずすと、部屋名の文字の周りを白く縁取った表示になります。

環境設定でラベル表示の四角の中の色を変更したり、枠線を入れたりできます。

## 間取り図を描く前に

「間取りPCプロ」では、作図領域のグリッド（格子状のマス目）を分割して細かくすることができます。

本章で描き方を説明している間取り図面は、グリッドを2分割した状態で間取り図の描画をおこなっていますので、以下の操作を実行して分割線を表示して下さい。



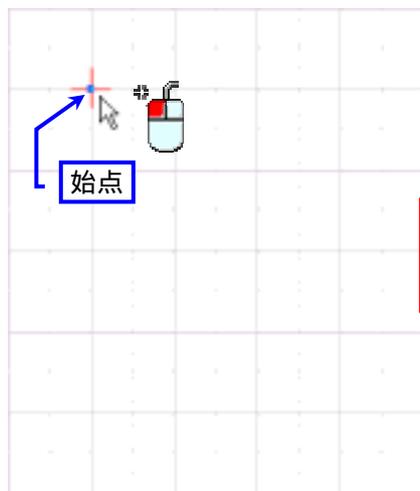
分割ボタンをクリックすると、グリッド線の間には分割線が表示されてグリッドが細かくなります。



# Lesson1 部屋を描きましょう

詳細については、「部屋の描き方」を参照して下さい。P.45

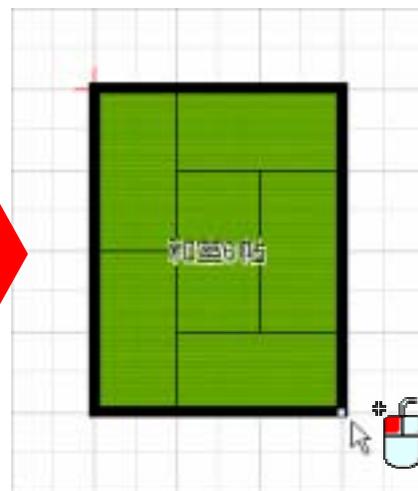
- ① 作図ウィンドウの左に配置されている機能バーの **和室** ボタンをクリック後、部屋のリストから「和室」をクリックして選択し、以下の ~ の手順に従って操作して、「和室」の部屋を描画します。



部屋(和室)を描く始点を決めてクリックします。



右斜め下の方向へマウスを移動します。マウスの移動に合わせて青色の破線の矩形(四角の枠)が描画されます。

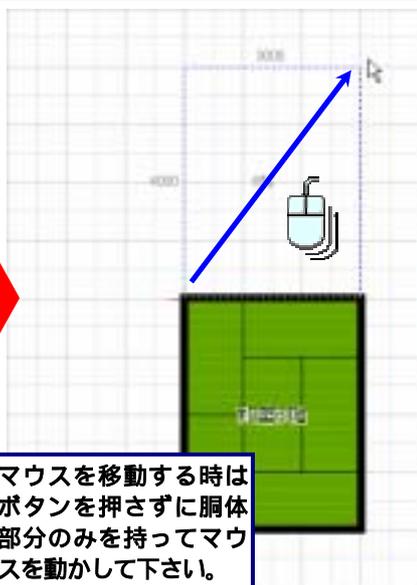


青色の破線が6帖の大きさになりましたら、クリックして部屋(和室)を描画します。

- ② 作図ウィンドウの左に配置されている機能バーの **LDK** ボタンをクリック後、部屋のリストから「DK」をクリックして選択し、以下の ~ の手順に従って操作して、「DK」の部屋を描画します。



部屋(DK)を描く始点を決めてクリックします。

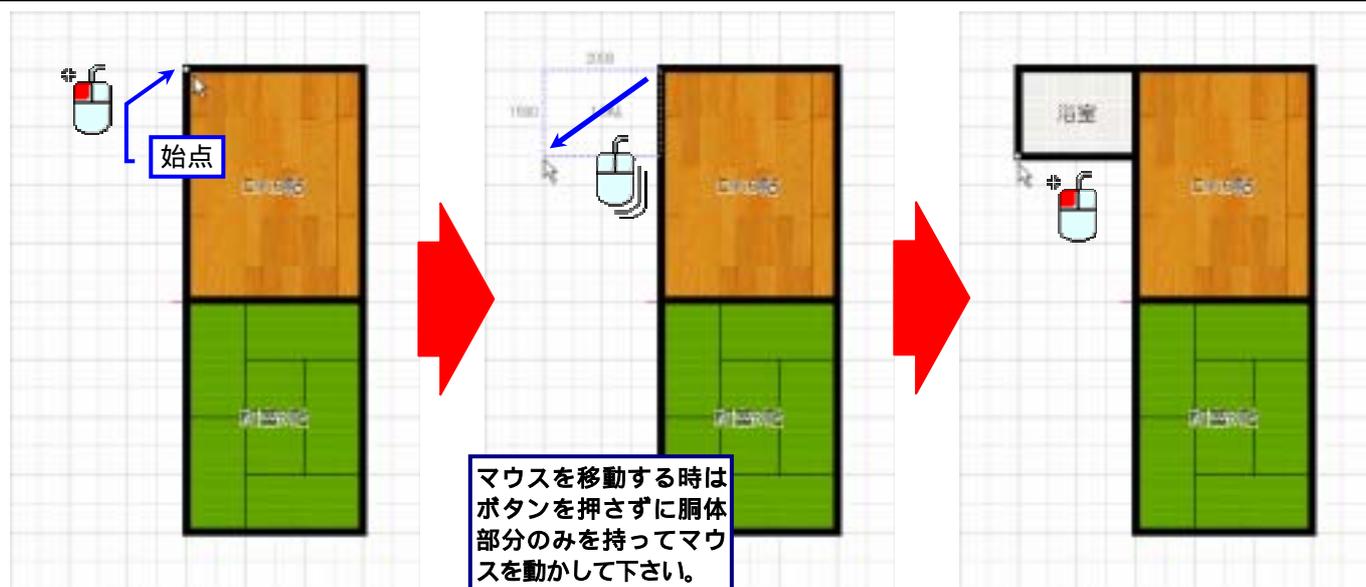


右斜め上の方向へマウスを移動します。マウスの移動に合わせて青色の破線の矩形(四角の枠)が描画されます。



青色の破線が6帖の大きさになりましたら、クリックして部屋(DK)を描画します。

- ③ 作図ウィンドウの左に配置されている機能バーの **水廻り** ボタンをクリック後、部屋のリストから「浴室」をクリックして選択し、以下の ~ の手順に従って操作して、「浴室」の部屋を描画します。



部屋(浴室)を描く始点を決めてクリックします。

マウスを移動する時はボタンを押さずに胴体部分のみを持ってマウスを動かして下さい。

左斜め下の方向へマウスを移動します。マウスの移動に合わせて青色の破線の矩形(四角の枠)が描画されます。

青色の破線が 1.5 帖の大きさになりましたら、クリックして部屋(浴室)を描画します。

- ④ 部屋のリストから「洗面・脱衣」をクリックして選択し、以下の ~ の手順に従って操作して、「洗面・脱衣」の部屋を描画します。



部屋(洗面・脱衣)を描く始点を決めてクリックします。

マウスを移動する時はボタンを押さずに胴体部分のみを持ってマウスを動かして下さい。

左斜め下の方向へマウスを移動します。マウスの移動に合わせて青色の破線の矩形(四角の枠)が描画されます。

青色の破線が 1.5 帖の大きさになりましたら、クリックして部屋(洗面・脱衣)を描画します。

- ⑤ 部屋のリストから「トイレ」をクリックして選択し、以下の ~ の手順に従って操作して、「トイレ」の部屋を描画します。



部屋(トイレ)を描く始点を決めてクリックします。



マウスを移動する時はボタンを押さずに胴体部分のみを持ってマウスを動かして下さい。

右斜め下の方向へマウスを移動します。マウスの移動に合わせて青色の破線の矩形(四角の枠)が描画されます。



青色の破線が0.75帖の大きさになりましたら、クリックして部屋(トイレ)を描画します。

- ⑥ 作図ウィンドウの左に配置されている機能バーの「階段」ボタンをクリック後、部屋のリストから「階段」をクリックして選択し、以下の ~ の手順に従って操作して、「階段」の部屋を描画します。



部屋(階段)を描く始点を決めてクリックします。

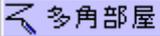


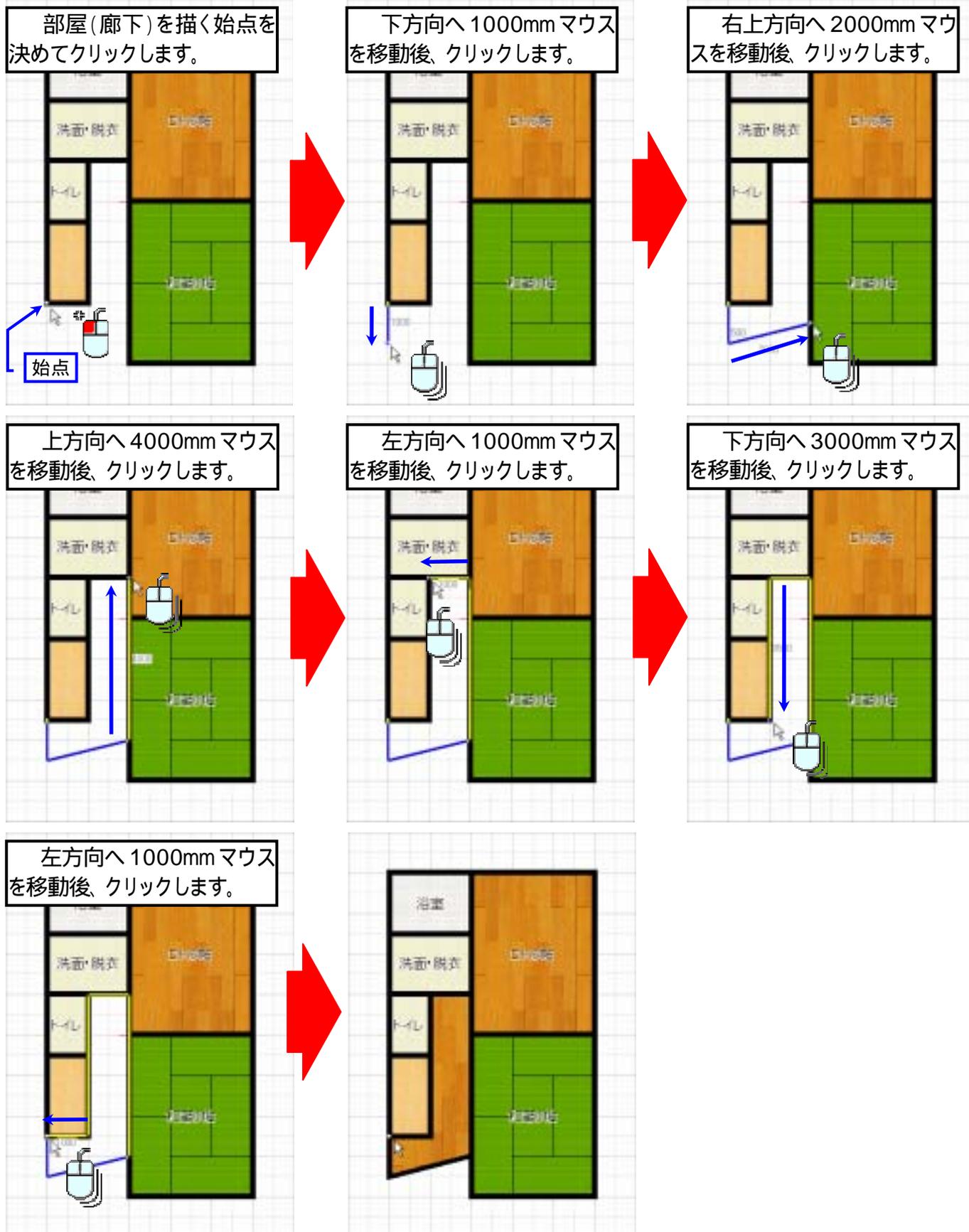
マウスを移動する時はボタンを押さずに胴体部分のみを持ってマウスを動かして下さい。

右斜め下の方向へマウスを移動します。マウスの移動に合わせて青色の破線の矩形(四角の枠)が描画されます。

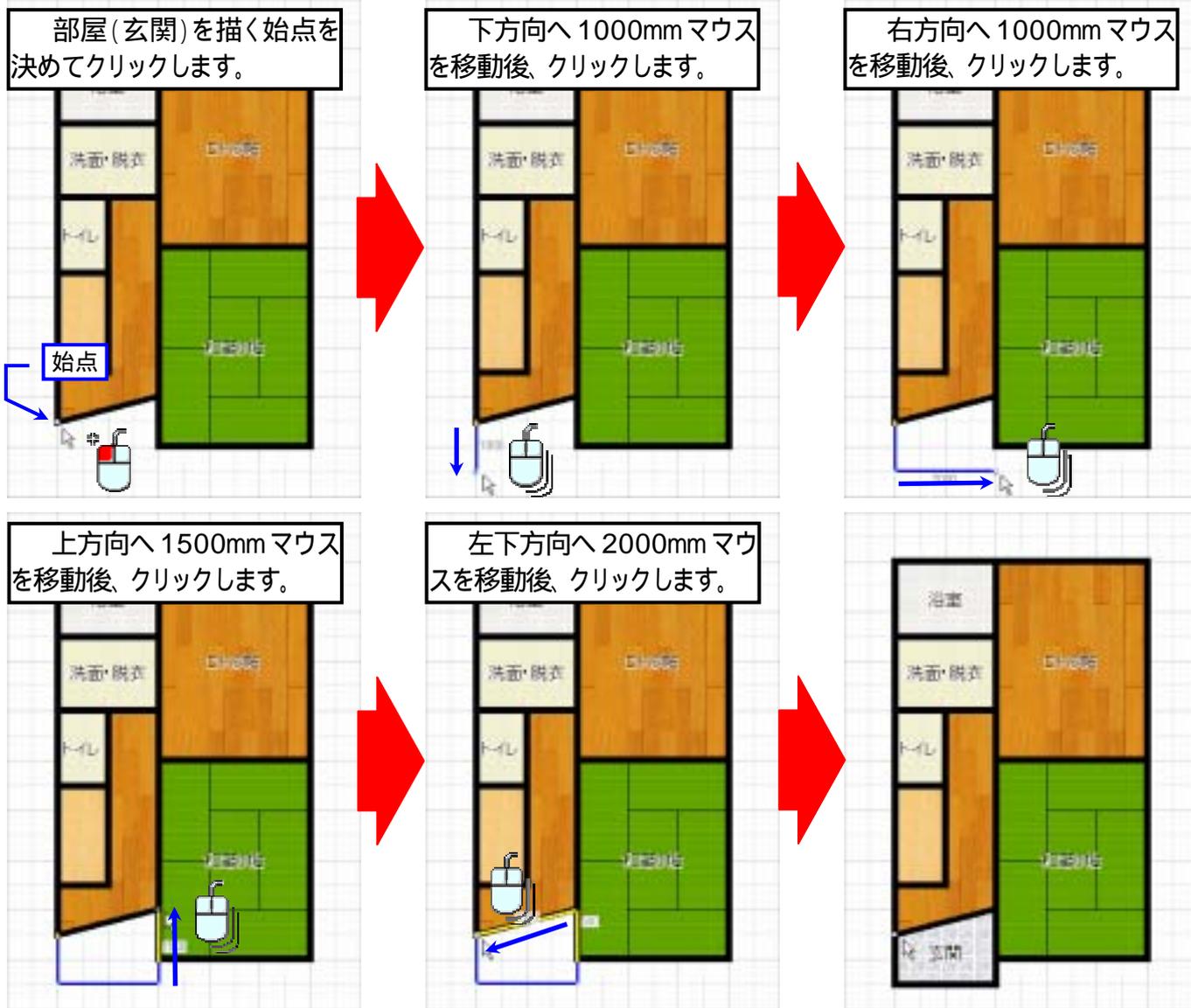


青色の破線が1帖の大きさになりましたら、クリックして部屋(階段)を描画します。

- 7 作図ウィンドウの左に配置されている機能バーの  ボタンをクリックして描画モードを切り替えます。
- 8 作図ウィンドウの左に配置されている機能バーの  ボタンをクリック後、部屋のリストから「廊下」をクリックして選択し、以下の ~ の手順に従って操作して、「廊下(縦)」の部屋を描画します。



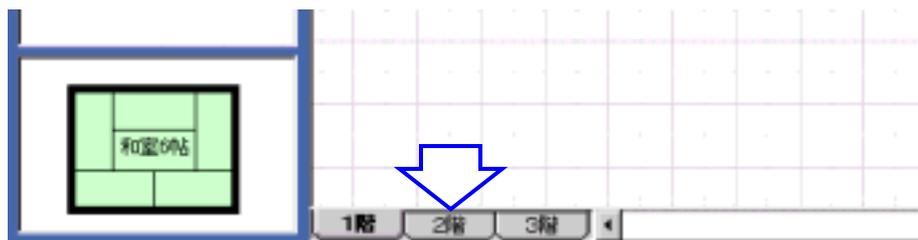
- ⑨ 作図ウィンドウの左に配置されている機能バーの **玄関** ボタンをクリック後、部屋のリストから「玄関」をクリックして選択し、以下の ~ の手順に従って操作して、「玄関」の部屋を描画します。



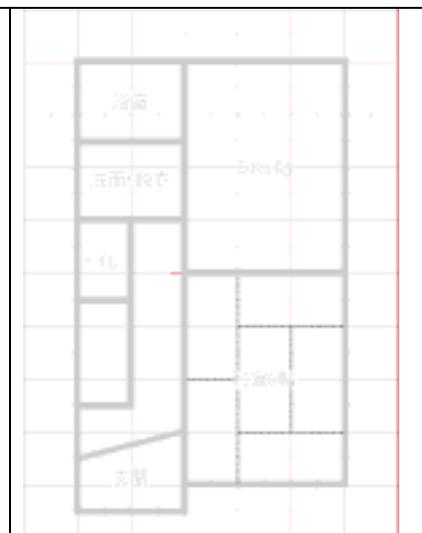
# 1階の部屋が完成しました！

続いて、2階の部屋を作成します。

作図ウィンドウの下部に配置されている階層切替タブの **2階** をクリックして、描画を行う階層を2階に切り替えます。

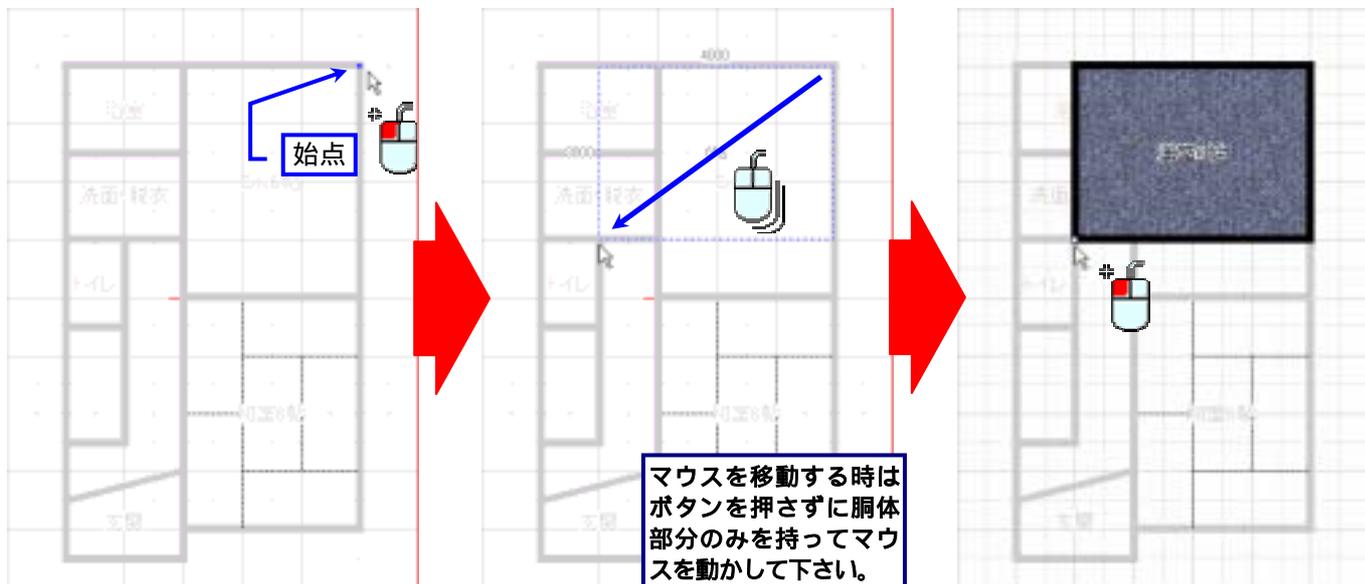


**2階** をクリックして、階層を2階へ切り替えると、これまで描いてきた1階部分が右図のようにグレースケール(灰色の線)で表示されます。



- ⑩ 作図ウィンドウの左に配置されている機能バーの **矩形部屋** ボタンをクリックして描画モードを切り替えます。

- ⑪ 作図ウィンドウの左に配置されている機能バーの **洋室** ボタンをクリック後、部屋のリストから「洋室」をクリックして選択し、以下の ~ の手順に従って操作して、「洋室」の部屋を描画します。

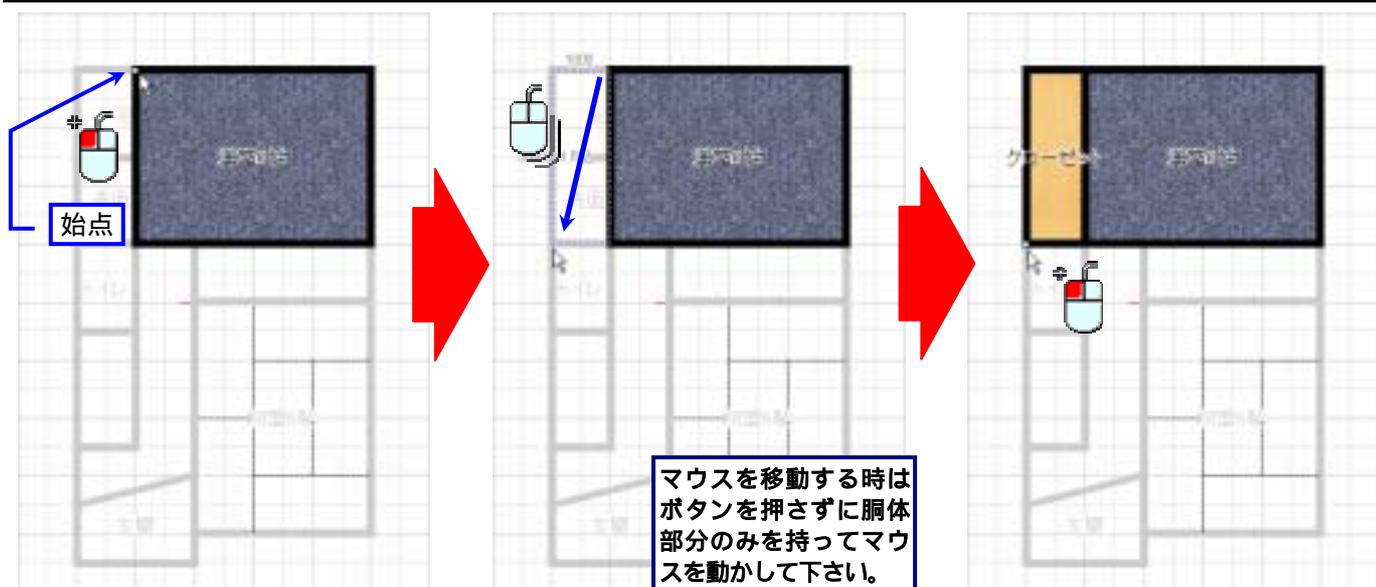


部屋(洋室)を描く始点を決めてクリックします。

左斜め下の方向へマウスを移動します。マウスの移動に合わせて青色の破線の矩形(四角の枠)が描画されます。

青色の破線が6帖の大きさになりましたら、クリックして部屋(洋室)を描画します。

- ⑫ 作図ウィンドウの左に配置されている機能バーの **収納** ボタンをクリック後、部屋のリストから「クローゼット」をクリックして選択し、以下の ~ の手順に従って操作して、「クローゼット」の部屋を描画します。



部屋(クローゼット)を描く始点を決めてクリックします。

左斜め下の方向へマウスを移動します。マウスの移動に合わせて青色の破線の矩形(四角の枠)が描画されます。

青色の破線が1.5帖の大きさになりましたら、クリックして部屋(クローゼット)を描画します。

- 13 部屋のリストから「押入」をクリックして選択し、以下の ~ の手順に従って操作して、「押入」の部屋を描画します。

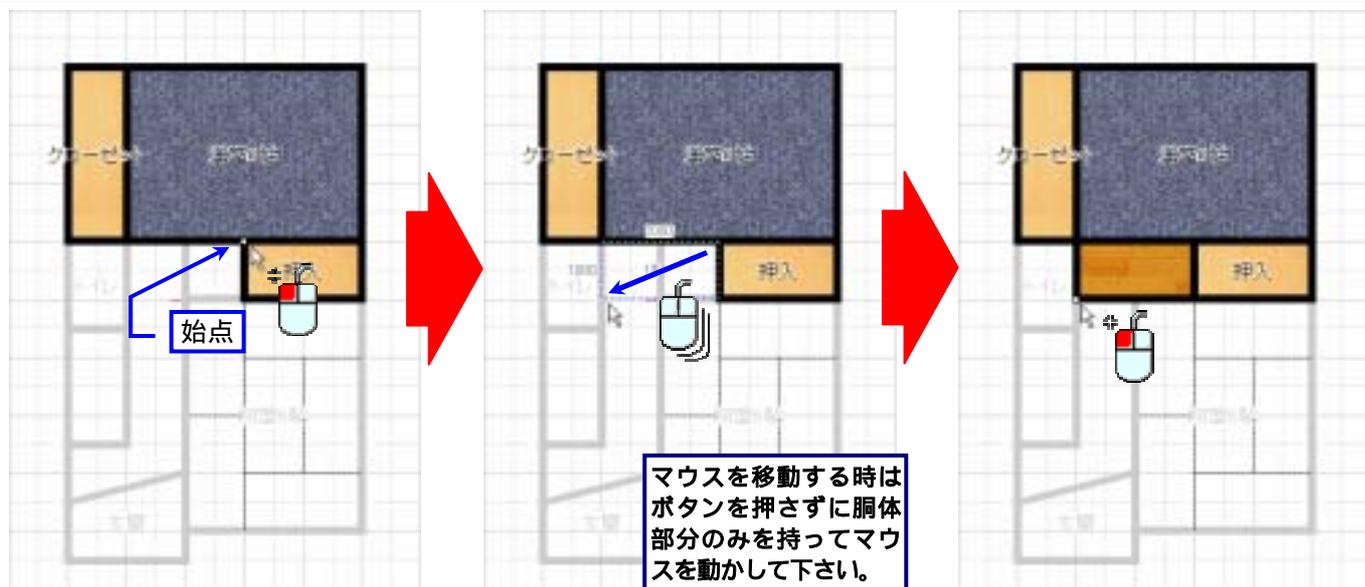


部屋(押入)を描く始点を決めてクリックします。

左斜め下の方向へマウスを移動します。マウスの移動に合わせて青色の破線の矩形(四角の枠)が描画されます。

青色の破線が1帖の大きさになりましたら、クリックして部屋(押入)を描画します。

- 14 作図ウィンドウの左に配置されている機能バーの「廊下」ボタンをクリック後、部屋のリストから「廊下」をクリックして選択し、以下の ~ の手順に従って操作して、「廊下(横)」の部屋を描画します。

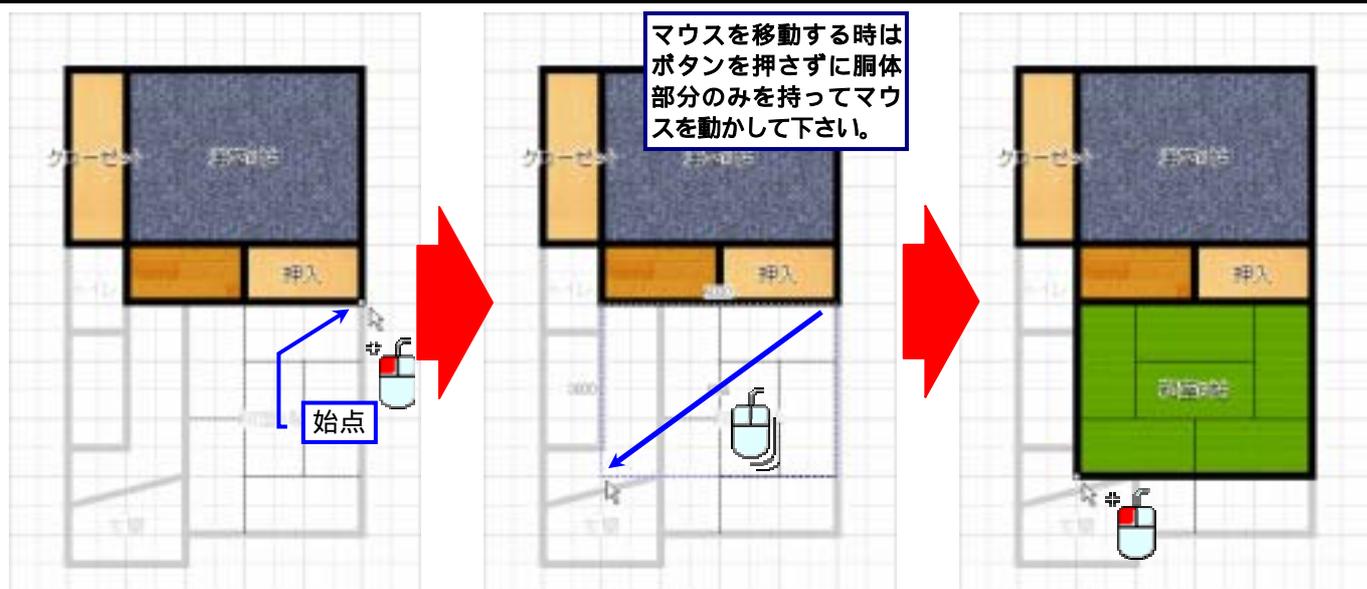


部屋(廊下(横))を描く始点を決めてクリックします。

左斜め下の方向へマウスを移動します。マウスの移動に合わせて青色の破線の矩形(四角の枠)が描画されます。

青色の破線が1帖の大きさになりましたら、クリックして部屋(廊下(横))を描画します。

- 15 作図ウィンドウの左に配置されている機能バーの **和室** ボタンをクリック後、部屋のリストから「和室」をクリックして選択し、以下の ~ の手順に従って操作して、「和室」の部屋を描画します。



部屋(和室)を描く始点を決めてクリックします。

左斜め下の方向へマウスを移動します。マウスの移動に合わせて青色の破線の矩形(四角の枠)が描画されます。

青色の破線が6帖の大きさになりましたら、クリックして部屋(和室)を描画します。

- 16 作図ウィンドウの左に配置されている機能バーの **階段** ボタンをクリック後、部屋のリストから「階段」をクリックして選択し、以下の ~ の手順に従って操作して、「階段」の部屋を描画します。



部屋(階段)を描く始点を決めてクリックします。

左斜め下の方向へマウスを移動します。マウスの移動に合わせて青色の破線の矩形(四角の枠)が描画されます。

青色の破線が1帖の大きさになりましたら、クリックして部屋(階段)を描画します。

- 17 作図ウィンドウの左に配置されている機能バーの「収納」ボタンをクリック後、部屋のリストから「押入」をクリックして選択し、以下の ~ の手順に従って操作して、「押入」の部屋を描画します。



部屋(押入)を描く始点を決めてクリックします。

左斜め下の方向へマウスを移動します。マウスの移動に合わせて青色の破線の矩形(四角の枠)が描画されます。

青色の破線が1帖の大きさになりましたら、クリックして部屋(押入)を描画します。

- 18 作図ウィンドウの左に配置されている機能バーの「外部」ボタンをクリック後、部屋のリストから「バルコニー」をクリックして選択し、以下の ~ の手順に従って操作して、「バルコニー」の部屋を描画します。



部屋(バルコニー)を描く始点を決めてクリックします。

右斜め下の方向へマウスを移動します。マウスの移動に合わせて青色の破線の矩形(四角の枠)が描画されます。

青色の破線が2.5帖の大きさになりましたら、クリックして部屋(バルコニー)を描画します。

19 作図ウィンドウの左に配置されている機能バーの **アール形状** ボタンをクリックして描画モードを切り替えます。

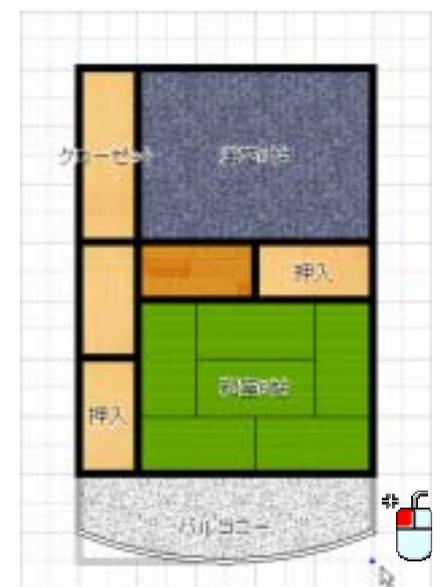
20 以下の ~ の手順に従って操作して、「バルコニー」に アール形状の膨らみを描画します。



アールをつける部分の始点を決めてクリックします。

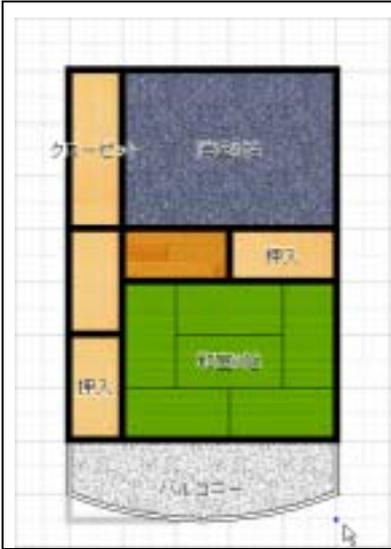
アールをつける壁の端へマウスを移動後クリックします。壁に沿って青色の線が描画されます。

マウスを下へ移動します。  
(マウスの移動に合わせて青色の線が下方方向に膨らみます。)



膨らみが目的の大きさになりましたら、クリックして確定するとアール形状のバルコニーが描画されます。

## 2階の部屋が完成しました！



作図ウィンドウの下部に配置されている階層切替タブの **1階** をクリックして、描画を行う階層を1階に戻して下さい。

次ページからは、間取り図を完成するために必要な以下の内容を説明します。

- 階段の描き方 ( P.22 ~ )
- 建具の描き方 ( P.24 ~ )
- 備品の描き方 ( P.29 ~ )
- データの保存 ( P.31 ~ )

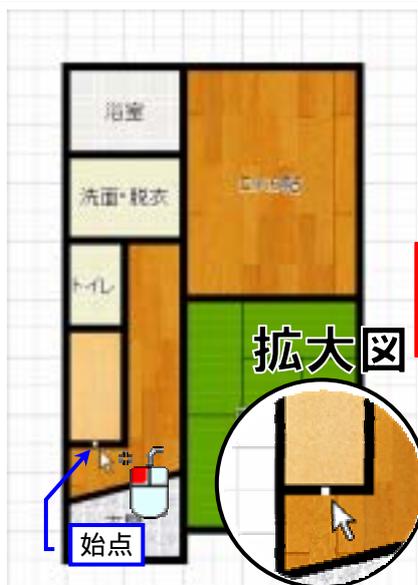
# Lesson2 階段を描きましょう

詳細については、「階段の描き方」を参照して下さい。P.68



作図ウィンドウ上部に配置されているツールバーから  (階段パターン) をクリックして、階段の入力モードへ切り替えて下さい。

① 以下の ~ の手順に従って操作して、階段を描画します。



階段を描画する始点を決めてクリックします。



マウスを上方向へ移動します。(マウスの移動に合わせて階段の様子が描画されていきます。)



マウスのポインタが対面の壁まで移動したら、ダブルクリックして階段の描画を確定します。

② 以下の ~ の手順に従って操作して、階段を描画します。



階段を描画する始点を決めてクリックします。



マウスを左方向へ移動します。(マウスのポインタを部屋の中心で止めます。)



クリックして、階段を曲げるポイントを指定します。



マウスを下方向へ移動します。



マウスのポインタが下の壁まで移動したら、ダブルクリックして階段の描画を確定します。

# Lesson3 建具を描きましょう

詳細については、「建具の描き方」を参照して下さい。P.62

➡	部屋	作図ウィンドウ左上に配置された入力ツールボタンから <b>建具</b> (建具入力) をクリックして、建具の入力モードへ切り替えて下さい。
	建具	
	備品	
	外構 文字	

① 機能バーから **引き違いサッシ** をクリックして描画を行う建具を切り替え、建具のリストより「2枚」をクリックし、以下の ~ の手順に従って操作して、「引き違いサッシ」の建具を描画します。



建具を描画する始点を決めてクリックします。



上方向へマウスを移動します。マウスの移動に合わせて黄色の直線が描画されます。



直線が 2000mm になりましたらクリックします。(赤色の建具が表示されます。)



もう一度、マウスをクリックすると、確定されて建具が描画されます。

1階には、上記以外に以下の3箇所(A、B、C)に「引違いサッシ」が設置されています。ここで説明した手順を参考に残りの「引違いサッシ」を設置して下さい。

- ② 機能バーから  玄関ドア をクリックして描画を行う建具を切り替え、建具のリストより「親子」をクリックし、以下の ~ の手順に従って操作して、「玄関ドア」の建具を描画します。



階段を描画する始点を決めてクリックします。



右方向へマウスを移動します。マウスの移動に合わせて黄色の直線が描画されます。



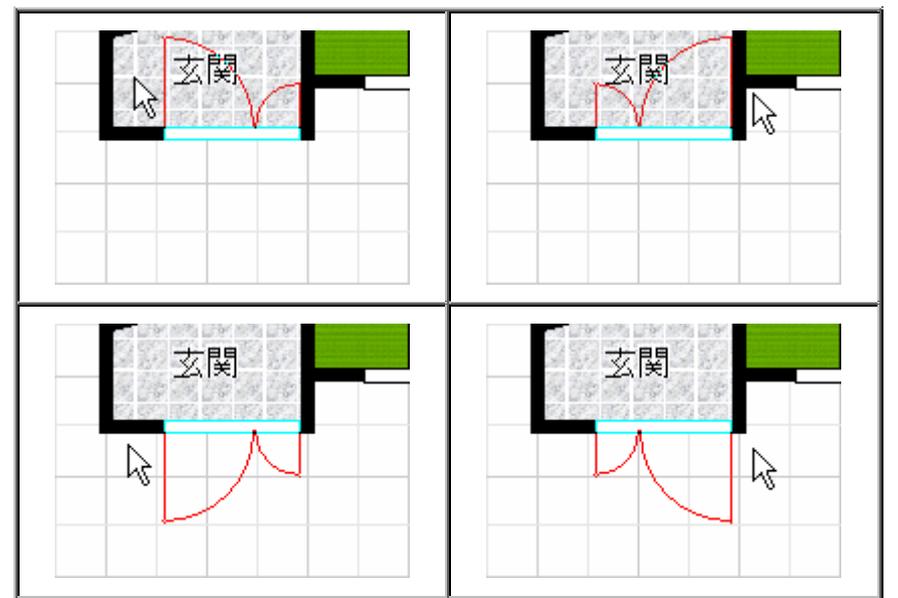
直線が 1500mm になりましたらクリックします。(赤色の建具が表示されます。)



もう一度、マウスをクリックすると、確定されて建具が描画されます。

玄関ドアのようにドアの開く向きや方向の概念がある建具は、建具の描画を確定する前の状態(描画する建具が赤色で表示されている状態)でマウスを動かすことにより、開く向きや方向を指定することができます。

以下に図で示しますので、「マウスカーソルの位置」と「建具の方向」や「建具の向き」に注目して下さい。

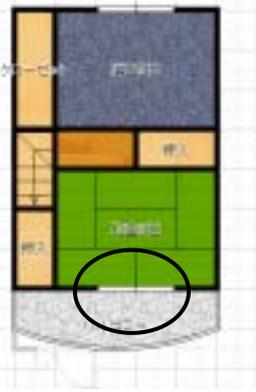


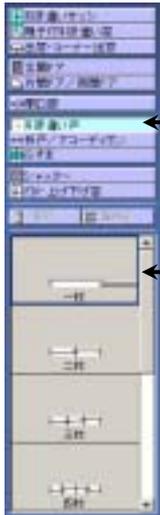
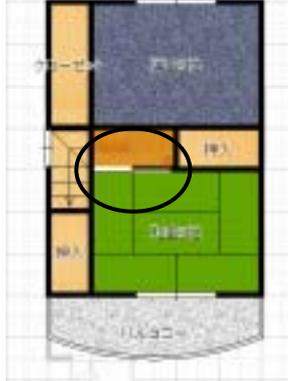
## 間取りPCプロ

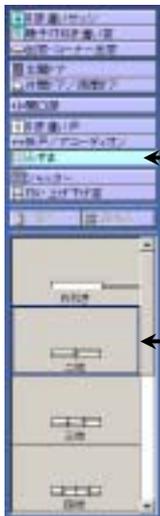
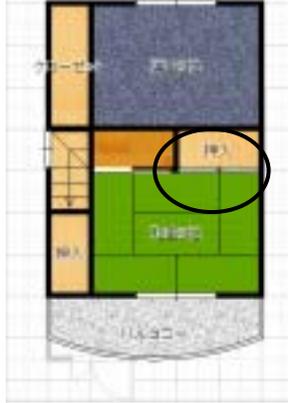
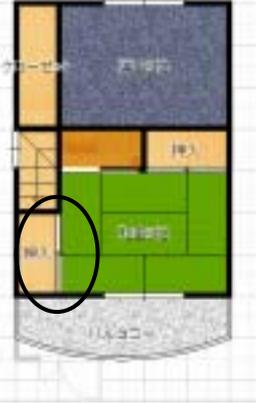
本書の1階の図面を完成させるのに必要な建具の選択と描画箇所を以下に示しますので、すべての建具を描いて完成させて下さい。以下に示す建具も先に説明した手順(P.24~25)と同じ方法で描画することができます。

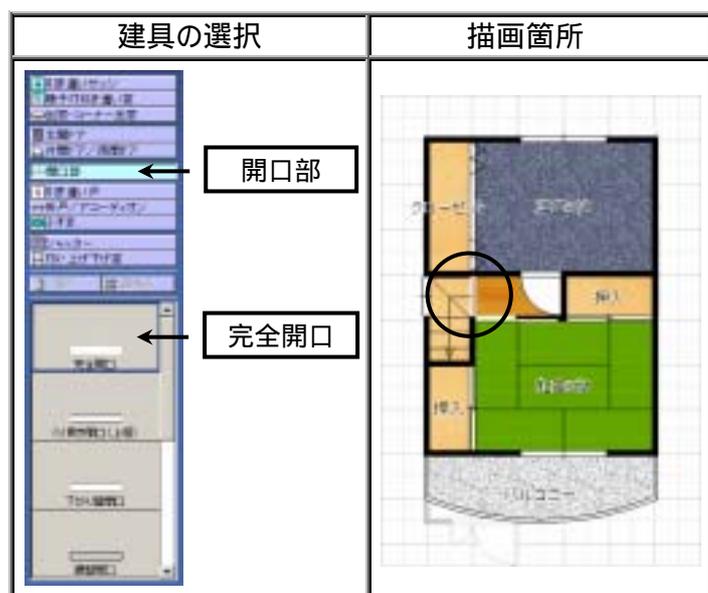
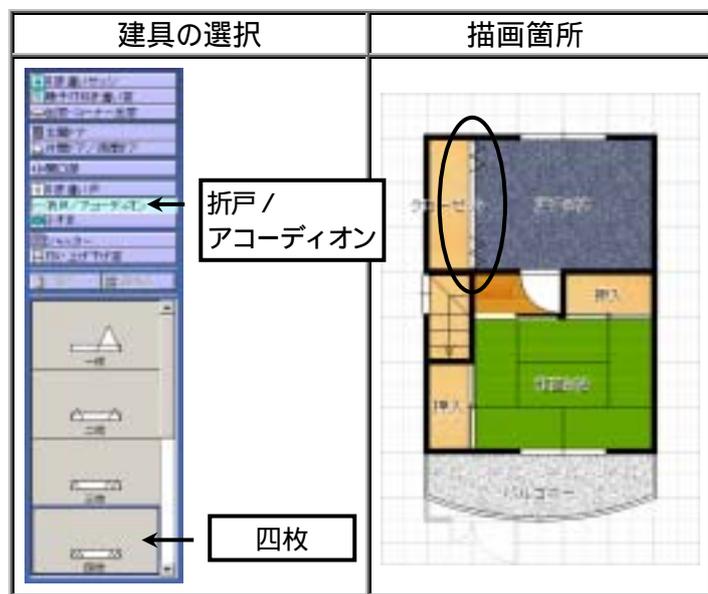
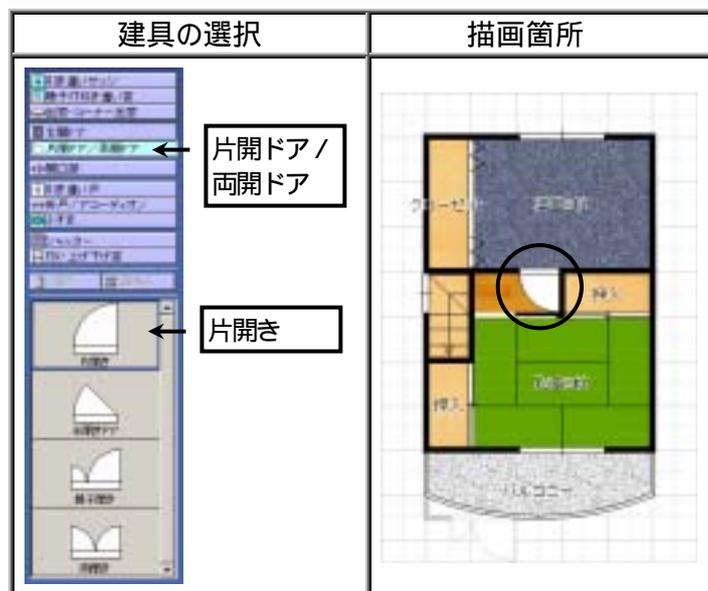


本書の2階の図面を完成させるのに必要な建具の選択と描画箇所を以下に示しますので、すべての建具を描いて完成させて下さい。以下に示す建具も先に説明した手順(P.24～25)と同じ方法で描画することができます。

建具の選択	描画箇所	描画箇所	描画箇所
 <p>引き違い戸 サッシ</p> <p>二枚</p>			

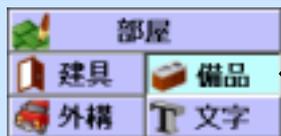
建具の選択	描画箇所
 <p>引き違い戸</p> <p>一枚</p>	

建具の選択	描画箇所	描画箇所
 <p>ふすま</p> <p>二枚</p>		



## Lesson4 備品を描きましょう

詳細については、「備品の描き方」を参照して下さい。P.64



作図ウィンドウ左上に配置された入力ツールボタンから **備品** (備品入力) をクリックして、備品の入力モードへ切り替えて下さい。

- ① 作図ウィンドウの左に配置されている機能バーの **I型キッチン** ボタンをクリック後、備品のリストから「04-2100-650-右.esp」をクリックして選択し、以下の ~ の手順に従って操作して、キッチンを配置します。



備品(キッチン)を描く始点を決めてクリックします。



上記の矢印のように円を描くようにマウスを移動します。  
(始点を基準に備品が回転します)



備品(キッチン)が目的の場所に配置されたら、クリックして確定します。

- ② 作図ウィンドウの左に配置されている機能バーの **浴室** ボタンをクリック後、備品のリストから「バスタブ.esp」をクリックして選択し、以下の ~ の手順に従って操作して、バスタブを配置します。



備品(バスタブ)を描く始点を決めてクリックします。

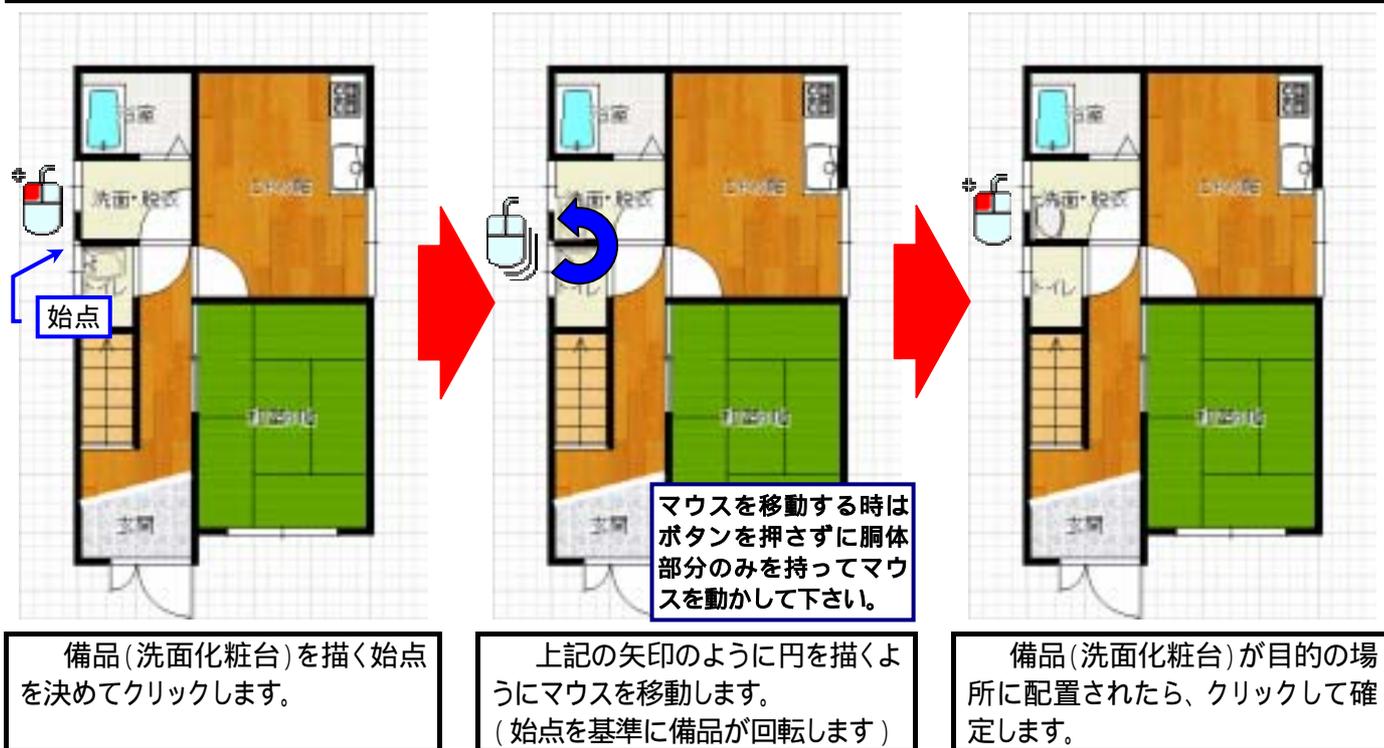


上記の矢印のように円を描くようにマウスを移動します。  
(始点を基準に備品が回転します)



備品(バスタブ)が目的の場所に配置されたら、クリックして確定します。

- ③ 作図ウィンドウの左に配置されている機能バーの  洗面 ボタンをクリック後、備品のリストから「洗面化粧台-750(BMP用).ESP」をクリックして選択し、以下の ~ の手順に従って操作して、洗面化粧台を配置します。



この図解は、洗面化粧台を配置する3つの段階を示しています。各段階は赤い矢印でつながっています。

- 第1段階:** 洗面化粧台のアイコンが機能バーにあり、その下の「洗面化粧台」の文字が強調されています。左側の「洗面化粧台」の文字の横には「始点」というラベルと矢印が示されています。
- 第2段階:** マウスカーソルが洗面化粧台のアイコンに重なっています。青い矢印と回転矢印のアイコンが、円を描くようにマウスを移動させる動作を示しています。
- 第3段階:** 洗面化粧台のアイコンが目的の場所に配置され、その下の「洗面化粧台」の文字が強調されています。

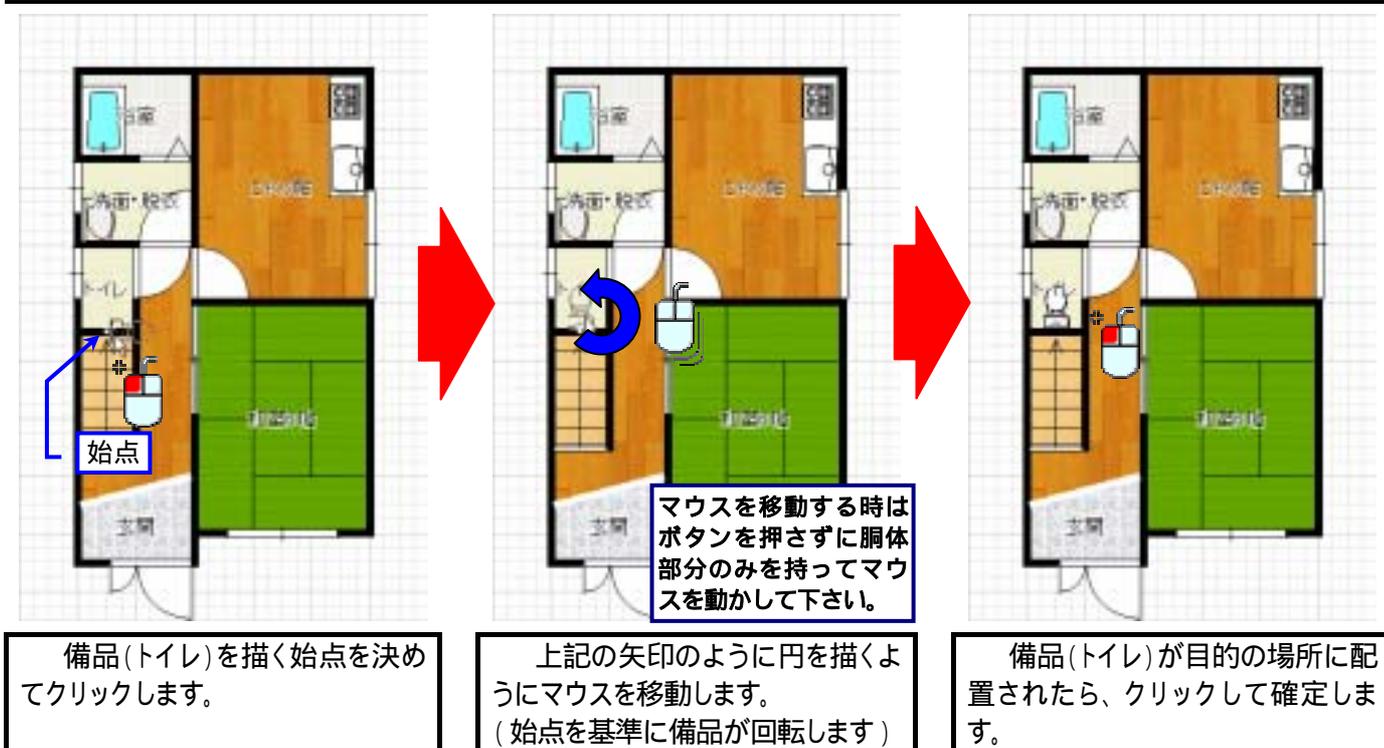
各段階の下部には説明ボックスがあります。

第1段階のボックス: 備品(洗面化粧台)を描く始点を決めてクリックします。

第2段階のボックス: マウスを移動する時はボタンを押さずに胴体部分のみを持ってマウスを動かして下さい。(始点を基準に備品が回転します)

第3段階のボックス: 備品(洗面化粧台)が目的の場所に配置されたら、クリックして確定します。

- ④ 作図ウィンドウの左に配置されている機能バーの  トイレ ボタンをクリック後、備品のリストから「トイレタンク.ESP」をクリックして選択し、以下の ~ の手順に従って操作して、トイレを配置します。



この図解は、トイレを配置する3つの段階を示しています。各段階は赤い矢印でつながっています。

- 第1段階:** トイレのアイコンが機能バーにあり、その下の「トイレ」の文字が強調されています。左側の「トイレ」の文字の横には「始点」というラベルと矢印が示されています。
- 第2段階:** マウスカーソルがトイレのアイコンに重なっています。青い矢印と回転矢印のアイコンが、円を描くようにマウスを移動させる動作を示しています。
- 第3段階:** トイレのアイコンが目的の場所に配置され、その下の「トイレ」の文字が強調されています。

各段階の下部には説明ボックスがあります。

第1段階のボックス: 備品(トイレ)を描く始点を決めてクリックします。

第2段階のボックス: マウスを移動する時はボタンを押さずに胴体部分のみを持ってマウスを動かして下さい。(始点を基準に備品が回転します)

第3段階のボックス: 備品(トイレ)が目的の場所に配置されたら、クリックして確定します。

# Lesson5 間取り図を保存しましょう

詳細については、「間取りデータの保存方法」を参照して下さい。P.92

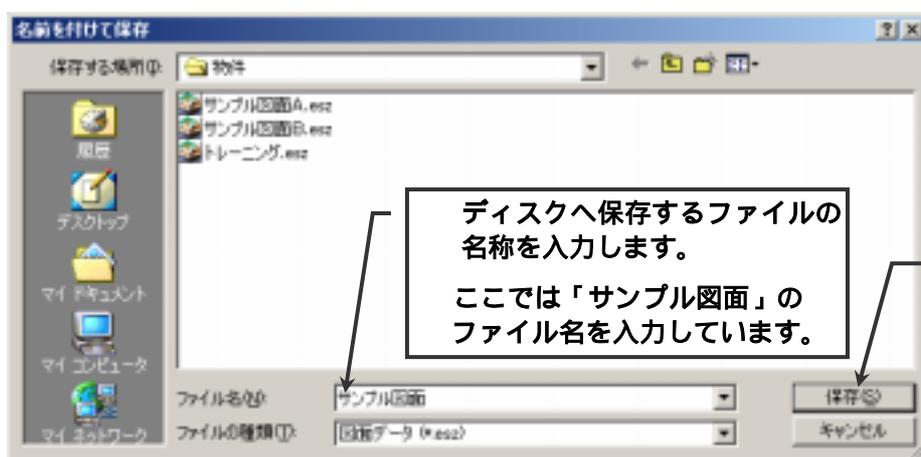
ここでは、「間取りPCプロ」で作成した間取り図をディスクへ保存する手順を説明します。

「間取りPCプロ」で描いた間取り図は、「間取りPCプロ」を終了すると消えてしまいますが、ディスクへ保存することにより、次回に「間取りPCプロ」の起動時に呼び出して画面に表示することができます。

- ① 作図ウィンドウの上部に配置されているツールバーから  をクリックして名前を付けて保存ダイアログを表示します。



- ② ファイル名のボックスに保存するファイルの名称を入力して、[ 保存 ] ボタンをクリックすると「間取りPCプロ」で作成した間取り図面がディスクに保存されます。



ディスクへ保存するファイルの名称を入力します。  
ここでは「サンプル図面」のファイル名を入力しています。

[ 保存(S) ] ボタンをクリックして間取り図をディスクへ保存します。

## 参考

ディスクへ保存がおこなわれると、ファイルの保存時に指定したファイル名がタイトルバーに表示されます。

保存がおこなわれる前は、**[新規]**と表示されています。

保存がおこなわれると、保存時に指定したファイル名が表示されます。



# お疲れ様です。 間取り図が完成しました。



上記の間取りを完成させることができましたでしょうか！？

上記の間取り図が描けましたら、間取りPCプロの半分は習得できたことになります。

なかには、完成までに「30分以上掛かってしまった」という方もおられるかもしれませんが、慣れれば必ず30分以内で描けるようになります。ここで肝心なのは時間よりも間取り図を完成させることです。描いた図面が上記と違う場合は、もう一度、本書を読み返して描き方を習得して下さい。

「間取りPCプロ」には、本書で説明した内容以外にも間取り図を描くのに便利な機能が色々用意されております。

「間取りPCプロ」で間取り図を入力するための機能については、「3章 作図ウィンドウ P.39」の説明をご参照下さい。

# 第 2 章

---

## メニューウィンドウ

# 画面構成と各部の概要

「間取りPCプロ」を起動すると、実行する処理を選択するためのメニューウィンドウが表示されます。ここでは、メニューウィンドウの構成と各部の概要について説明します。

## トップ画面

「間取りPCプロ」の起動直後に表示される画面です。

この画面の各部をクリックして実行することにより、目的の画面に切り替わります。

新しく間取り図を作成します。  
クリックすると、メニューウィンドウが新規作成の処理を選択する画面に切り替わります。

前回、作成していた間取りを読み込んで、ただちに編集できる状態になります。  
急な来客で間取り図の作成を中断した時に利用すると便利です。

「間取りPCプロ」を終了します。

「間取りPCプロ」で保存したデータを読み込んで編集できるようにします。  
クリックすると、メニューウィンドウが読み込むデータを選択する画面に切り替わります。

クリックすると、当社（ピーシーコネクト）のホームページへアクセスします。

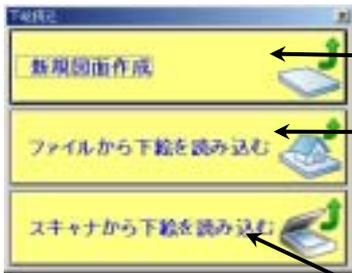
## 新規作成画面

新しく図面の作成をおこなう場合に最初に作成する図面の種類を指定する画面です。

新しく間取り図を作成する場合にクリックします。  
クリックすると、間取り図の下絵の取り込みを選択するためのダイアログが表示されます。  
「間取り図を新規作成する」をクリックした場合に表示されるダイアログの詳細については、次ページの「下絵描画ダイアログについて(間取り図を新規作成する時)」をご覧ください。

新しく間取り図を作成する場合に敷地図から描く場合にクリックします。  
クリックすると、敷地図の下絵の取り込み等を選択するためのダイアログが表示されます。  
「敷地図から新規作成する」をクリックした場合に表示されるダイアログの詳細については、次ページの「下絵描画ダイアログについて(敷地図を新規作成する時)」をご覧ください。

## 下絵読込ダイアログについて（間取り図を新規作成する）



作図ウィンドウが表示されて、間取り図の作成ができるようになります。

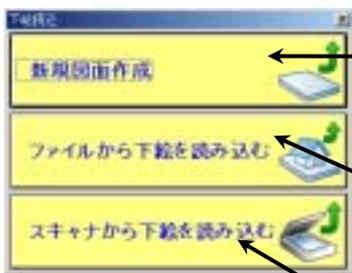
下絵編集ウィンドウが表示されます。

下絵編集ウィンドウでファイルから画像データ（間取り図）の読み込みが完了すると、読み込まれた画像データ（間取り図）が作図ウィンドウに反映された状態で間取り図の作成ができるようになります。

下絵編集ウィンドウが表示されます。

下絵編集ウィンドウでスキャナから画像データ（間取り図）の取り込みが完了すると、取り込まれた画像データ（間取り図）が作図ウィンドウに反映された状態で間取り図の作成ができるようになります。

## 下絵読込ダイアログについて（敷地図から新規作成する）



敷地図ウィンドウが表示されて、敷地図の作成ができるようになります。

敷地編集ウィンドウでは、地積測量図を元に敷地図の描画をおこなうため、地積測量図が必要です。

下絵編集ウィンドウが表示されます。

下絵編集ウィンドウでファイルから画像データ（敷地図）の読み込みが完了すると、読み込まれた画像データ（敷地図）が作図ウィンドウに反映した状態で表示されます。

下絵編集ウィンドウが表示されます。

下絵編集ウィンドウでスキャナから画像データ（敷地図）の取り込みが完了すると、取り込まれた画像データ（敷地図）が作図ウィンドウに反映した状態で表示されます。

## 開く画面

「間取りPCプロ」で作成して、ディスクに保存されているデータを読み込んで編集できるようにします。

新しくフォルダを作成する場合に使用します。（P.36）  
クリックすると、作成するフォルダの名称を指定するためのダイアログが表示されます。

ファイルの表示方法を切り替えます。  
表示方法の切り替えは、右に配置された[▼]をクリック後、「一覧形式」、「詳細形式」のいずれかを選択しておこないます。

フォルダやファイルの削除をおこなう場合に使用します。（P.37）  
クリックすると、削除を確認するメッセージボックスが表示されます。

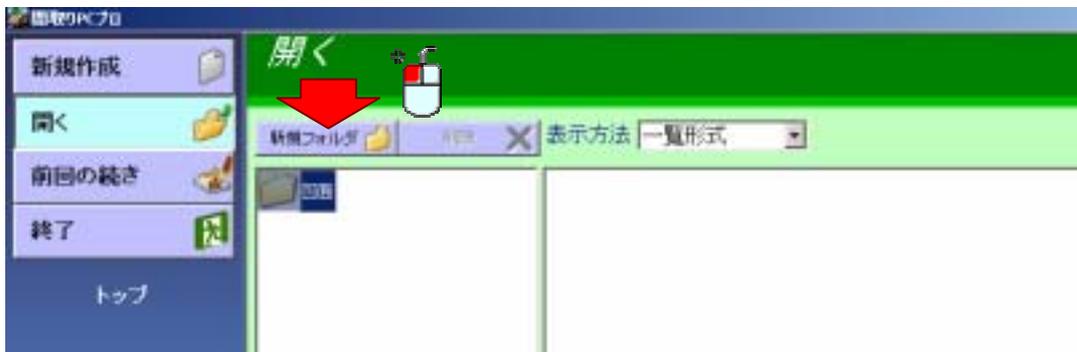
ファイル表示領域  
「フォルダ表示域」で選択したフォルダに納められている間取りPCプロのデータが表示されます。  
保存されているデータの編集をおこなう場合は、この領域に表示されたファイルをダブルクリックして実行します。

フォルダ表示領域  
フォルダの一覧が表示されます。表示されたフォルダをクリックして選択すると、選択したフォルダに納められている「間取りPCプロ」のデータが「ファイル表示領域」に表示されます。

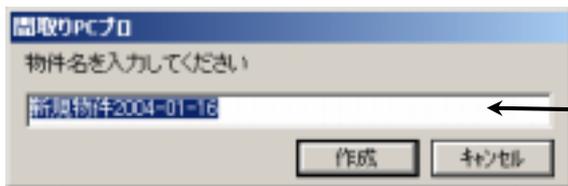
## フォルダの作成方法

開く画面に新しいフォルダを作成する場合の操作手順を説明します。

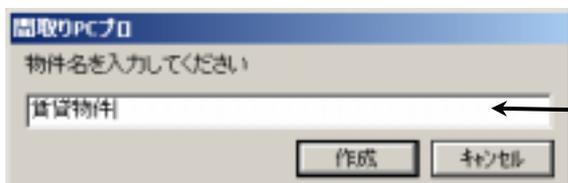
- ①  ボタンをクリックします。



- ② 作成するフォルダの名称を指定するためのダイアログが表示されますので、フォルダの名称を任意に入力して[ 作成 ]ボタンをクリックします。

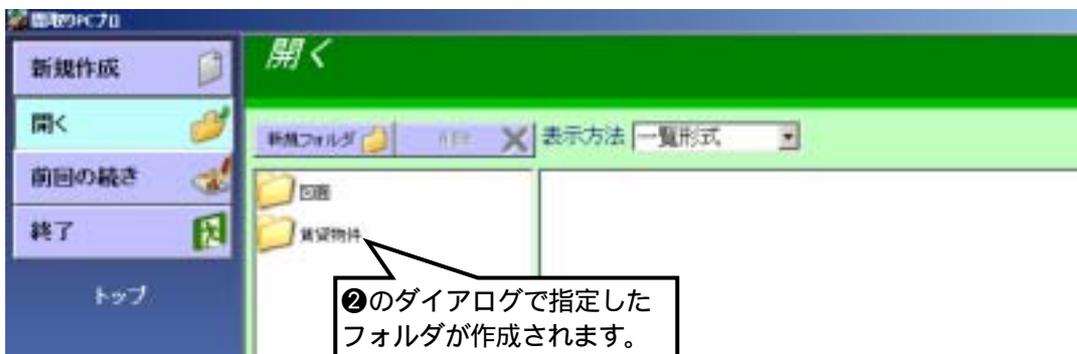


フォルダ名は初期値として「新規物件」+ 日付の形式で表示されます。



作成するフォルダの名称を入力します。  
(ここでは、例として「賃貸物件」と入力)

- ③ フォルダ表示領域に ②で指定したフォルダが作成されます。

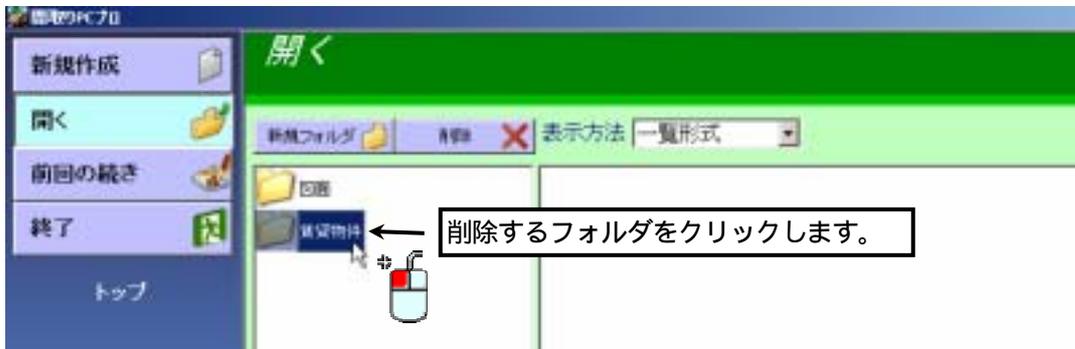


②のダイアログで指定したフォルダが作成されます。

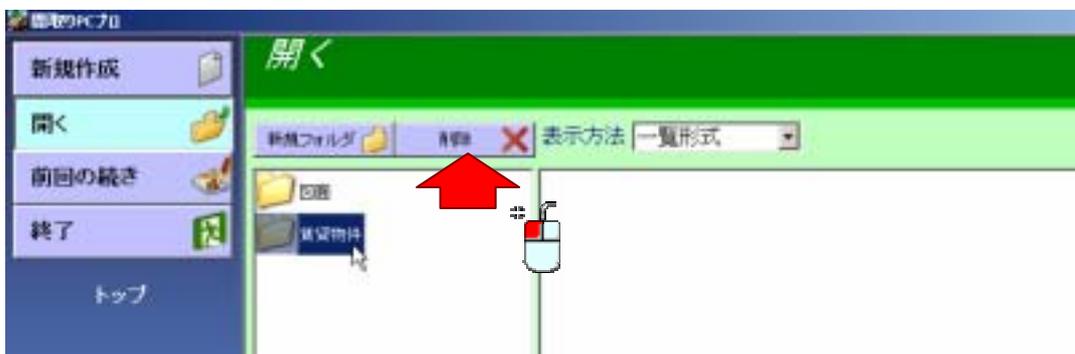
## フォルダの削除方法

フォルダ表示領域のフォルダを削除する場合の操作手順を説明します。

- 1 開く画面のフォルダ表示領域から削除するフォルダをクリックして選択します。



- 2 '削除' (X) ボタンをクリックします。



- 3 フォルダの削除確認をおこなう以下のメッセージボックスが表示されます。



- 4 [ はい(Y) ] ボタンをクリックすると、①で選択したフォルダが削除されます。

### 注意

フォルダの削除をおこなうと、そのフォルダ内に保存されているデータもすべて削除されます。そのため、フォルダの削除をおこなう場合は、慎重に操作するように注意が必要です。

### 参考

ここでは、フォルダの削除方法を説明しましたが、ファイル表示領域からファイルを選択して、上記の操作を行うと、ファイルの削除をおこなうこともできます。

## フォルダの名称を変更する方法

フォルダ表示領域のフォルダの名称を変更する場合の操作手順を説明します。

- 1 フォルダ表示領域から名称の変更をおこなうフォルダを 右クリック して選択し、ショートカットメニューから「名前を変更」をクリックします。



- 2 フォルダ名のまわりに四角の枠が表示され、フォルダ名が反転表示されます。



- 3 現在のフォルダ名をキーボードの [ Delete ] キー押して削除し、新しいフォルダ名を入力します。



- 4 キーボードの [ Enter ] キーを押して入力を確定すると、フォルダの名称変更は完了です。

### 🏠 参考

ここでは、フォルダ名称の変更方法を説明しましたが、ファイル表示領域からファイルを選択して、上記の操作を行うとファイル名の変更をおこなうこともできます。

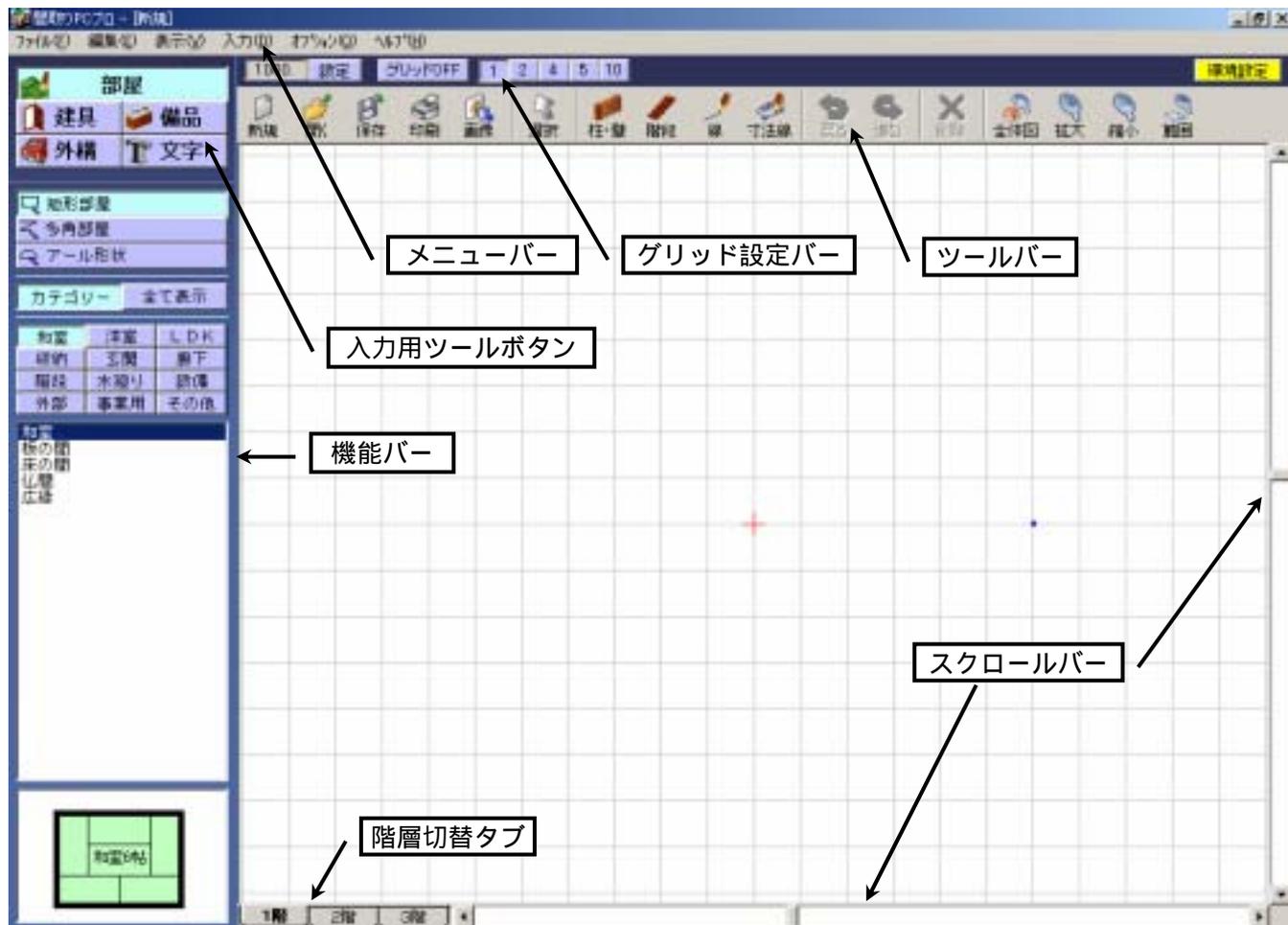
# 第 3 章

---

## 作図ウィンドウ

# 画面構成と各部の概要

作図ウィンドウの画面構成と各部の概要について説明します。



## メニューバー

メニューバーの各メニューをクリックすると、「間取りPCプロ」が備えている機能コマンドが一覧表示され、メニューより目的のコマンドを実行すると、その機能を実行することができます。

ファイル(F) 編集(E) 表示(V) 入力(D) オプション(O) ヘルプ(H)	
新規図面(N)	Ctrl+N
開く(O)	Ctrl+O
上書保存(S)	Ctrl+S
名前を付けて保存(A)	
画像形式で保存	Ctrl+Q
プリンタの設定	
印刷(P)	Ctrl+P
終了	

## ツールバー

ツールバーは、アプリケーションでよく利用される機能をボタン化したもので、ツールバー上に配置されたボタンをクリックするだけで簡単にコマンドを実行することができます。「間取りPCプロ」のツールバーに備えられた機能は、以下の通りです。

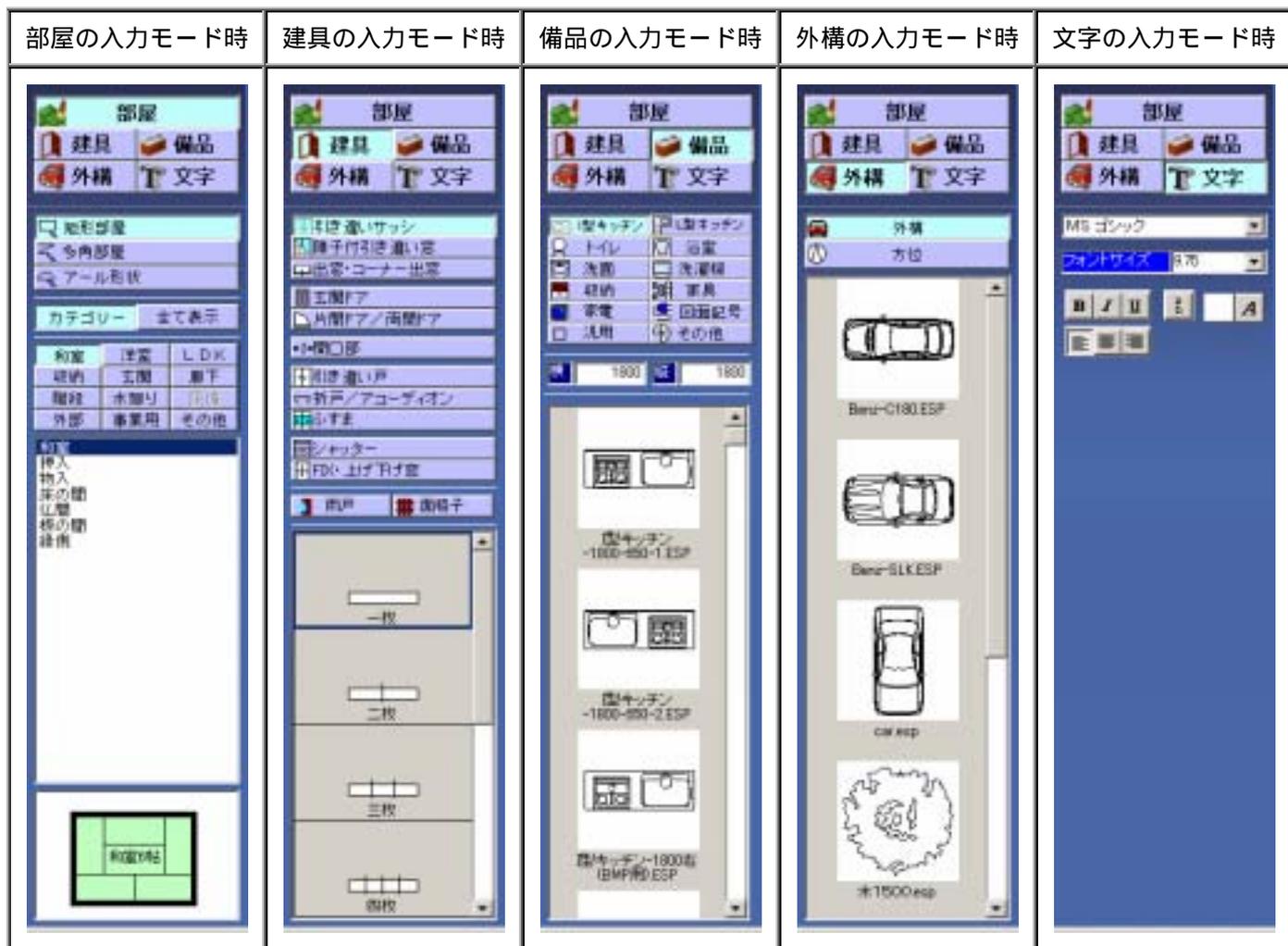


新規作成	作図領域に描かれている間取り図を消去して、新しい間取り図が描ける状態にします。
開く	既に作成済みの間取り図のデータをファイルより読み込みます。 このボタンをクリックすると、「ファイルを開くダイアログ」が表示されます。
保存	作成した間取り図のデータをファイルに保存します。 このボタンをクリックすると、「名前を付けて保存ダイアログ」が表示されます。 作成済みのファイルを読み込んで編集している場合に保存ボタンをクリックすると上書き保存がおこなわれます。この場合、「名前を付けて保存ダイアログ」は表示されません。
印刷	作成した間取り図を印刷します。 このボタンをクリックすると、印刷レイアウトを調整するための印刷プレビューウィンドウが表示されます。(P.123)
画像	作成した間取り図のデータを他のアプリケーションで利用できるように画像形式に変換して、ファイルへ出力します。 このボタンをクリックすると、出力する画像形式の設定を行う画像形式で保存ダイアログが表示されます。(P.93)
選択	作図画面上に描かれている各オブジェクト(部屋、建具、備品等)が選択できるようになります。 削除や移動を行う場合は、このボタンをクリック後に対象となるオブジェクトを選択しておく必要があります。
壁・柱	壁の入力モードに切り替えます。(P.83~84) このボタンをクリックすると、機能バーが壁の描画や調節を行うための機能群になります。
階段	階段の入力モードに切り替えます。(P.68~73) このボタンをクリックすると、機能バーが階段を描画するための機能群になります。
線	直線や矩形、矢印の入力モードに切り替えます。 このボタンをクリックすると、機能バーが直線や矩形を描画するための機能群になります。
寸法線	寸法線を手動で描画するための入力モードに切り替えます。(P.76)
戻る	直前に実行した機能を取り消して、1つ前の手順に戻します。
進む	戻るボタンで1つ前の状態に戻した操作を取り消して、[戻る]機能の実行前の状態に戻します。
削除	選択されているオブジェクト(部屋、建具、備品等)を描画領域より削除します。 削除を行う場合は、事前に選択ツールで削除の対象となるオブジェクトを選択しておく必要があります。削除の対象となるオブジェクトが選択されていない場合、このボタンはグレー表示されて実行することはできません。
全体図	作図領域に描かれている間取り図の全体図を表示します。
拡大	作図領域を拡大表示します。 このボタンをクリックすることにより、6段階まで拡大を行うことができます。
縮小	作図領域を縮小表示します。 このボタンをクリックすることにより、6段階まで縮小を行うことができます。
範囲	特定の範囲を作図領域いっぱいに表示します。 この機能を利用する場合は、[範囲]ボタンをクリック後に表示範囲を2点間で指定して下さい。

## 入力用ツールボタン

「間取りPCプロ」でよく利用する入力系の操作ボタンを一箇所に集約したもので、部屋、建具、備品といった入力  
の操作はここに配置されたボタンをクリックすることで入力ができるようになります。

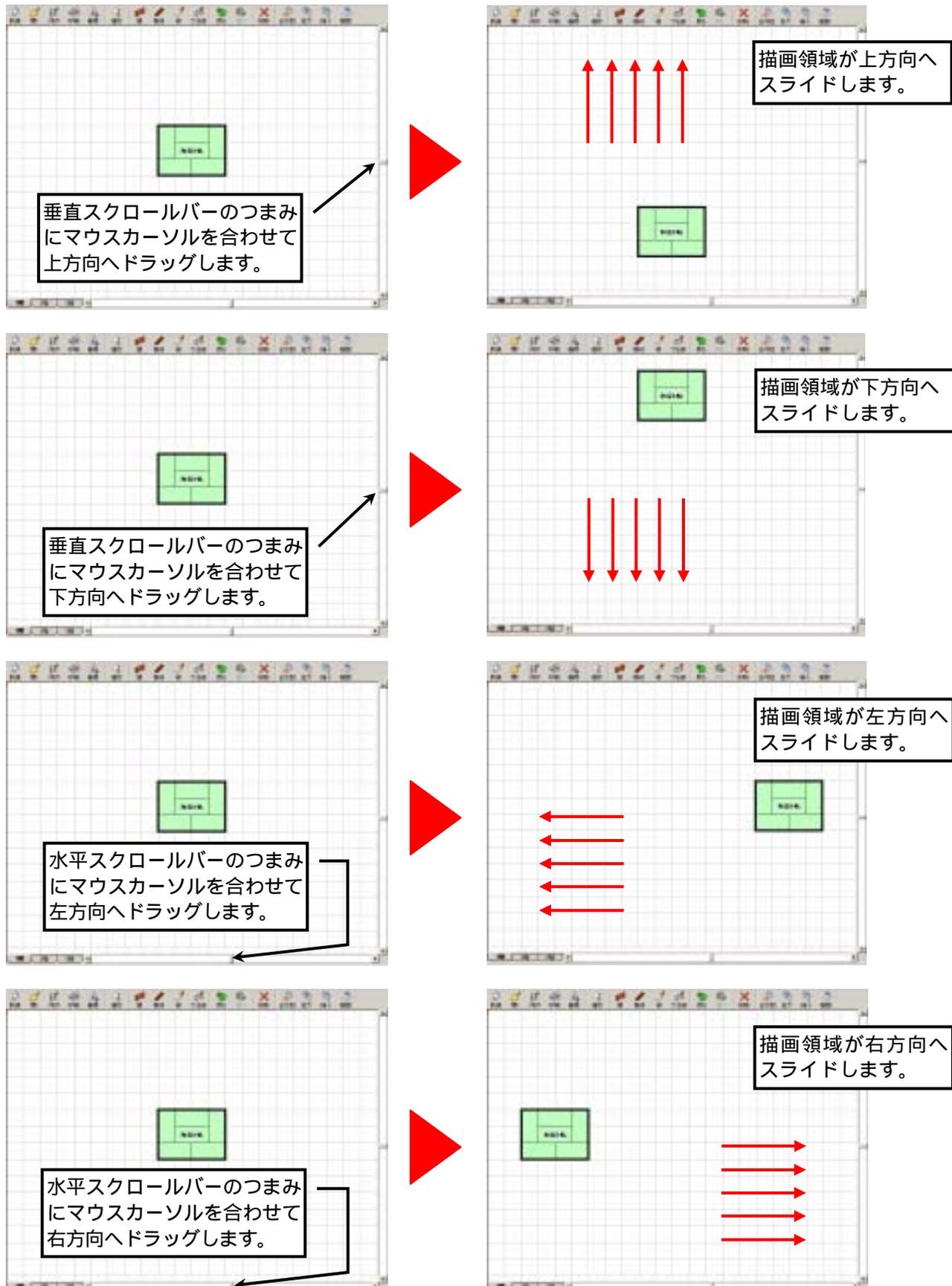
選択されている入力用ツールバーに応じて、入力用ツールボタン下の機能バーに表示される内容が変化します。



## スクロールバー

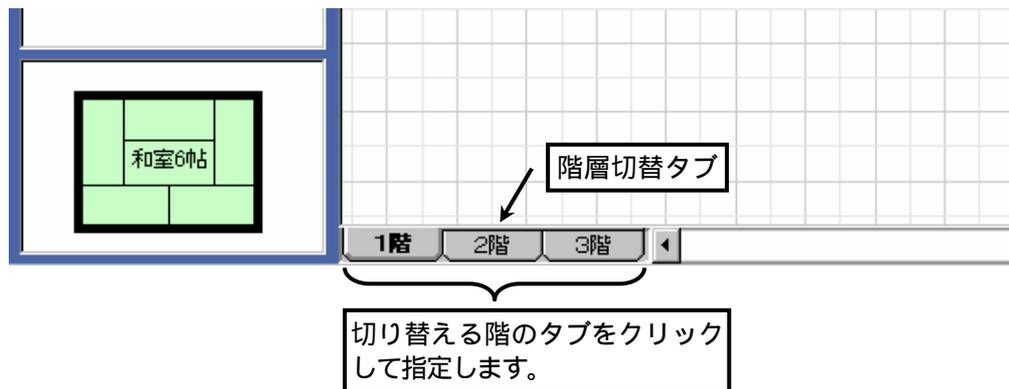
作図領域をスライドして、作図領域に表示する範囲を移動します。

「間取りPCプロ」には、縦方向の移動に利用する垂直スクロールバーと、横方向の移動に利用する水平スクロールバーが配置されています。



## 階層切替タブ

描画をおこなう階層の切り替えをおこないます。

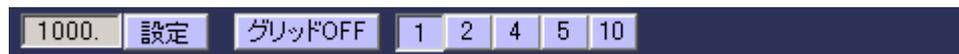


### 参考

2階に切り替えると1階に描画した間取り図が下絵(グレー表示)として画面に表示されます。  
3階に切り替えると2階に描画した間取り図が下絵(グレー表示)として画面に表示されます。

## グリッド設定バー

作図領域のグリッドの変更を行う場合に指定します。



グリッドの分割数を切り替えます。  
表示される分割ボタンは、グリッド設定ダイアログの内容により変化します。  
基準モジュールが1000の場合、分割ボタンの[2]を選択すると、500のピッチ幅のグリッドに切り替わります。  
分割数は、キーボードのスペースキーを押して切り替えることもできます。

作図領域のグリッド線の表示/非表示を切り替えます。

グリッドのモジュールや分割数の設定を行うためのグリッドダイアログが表示されます。



グリッドの基準値(半間の寸法)を指定します。

グリッドの分割数を[1]~[10]のボタンをクリックして設定します。

設定した分割ボタンは、グリッド設定バーに表示されます。

グリッドのピッチ幅が表示されます。  
ここに表示された数字を見ることで現在、作図領域に設定されているグリッドのピッチを確認することができます。

# 部屋入力に関する操作

ここでは、「間取りPCプロ」の部屋入力に関する操作方法について説明しています。

## 部屋の描き方

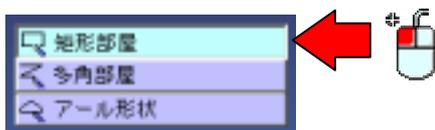
部屋の描画をおこなう場合は、[ 部屋 ] ボタンをクリックして、部屋の入力モードに切り替えておく必要があります。



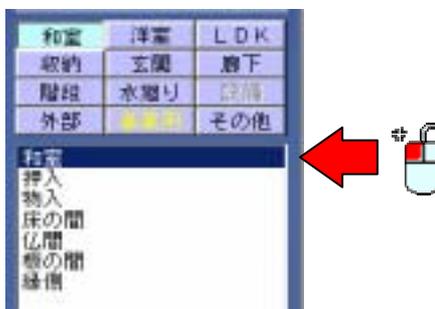
### 矩形(長方形)の部屋を描く方法

「間取りPCプロ」で矩形(長方形)の部屋を描く手順を説明します。

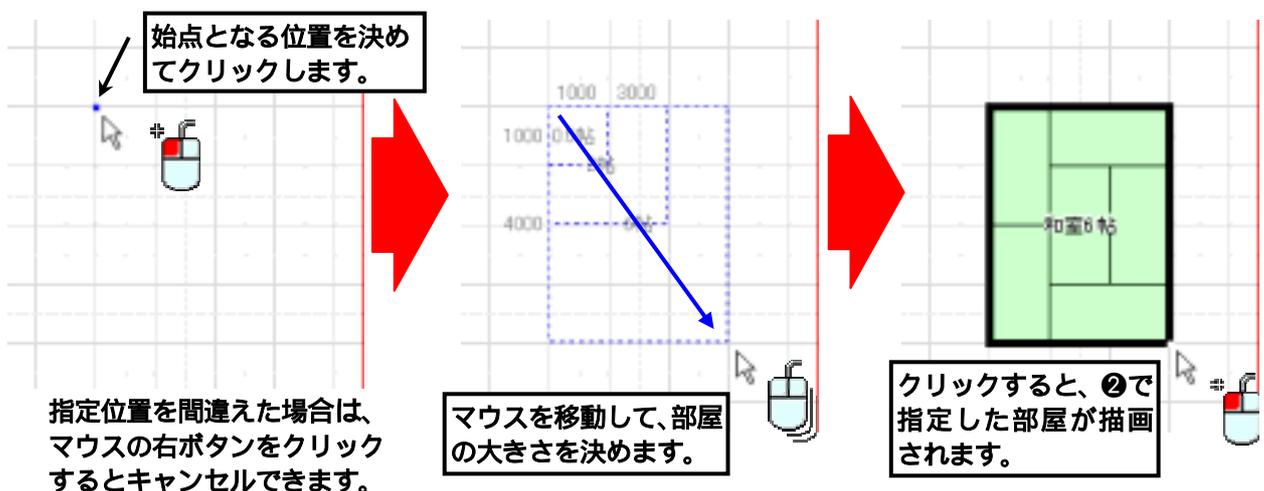
- 機能バーより、3種類ある部屋の描画ツールから [ 矩形部屋 ] ボタンをクリックして選択します。



- 部屋のリストより、描画をおこなう部屋をクリックして選択します。



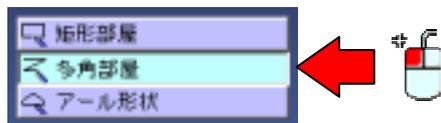
- グリッド上の任意の始点となる位置でクリック後、マウスを移動して描画する部屋の大きさ決め、部屋が目的の大きさになりましたら、再度クリックすると確定されて部屋が描画されます。



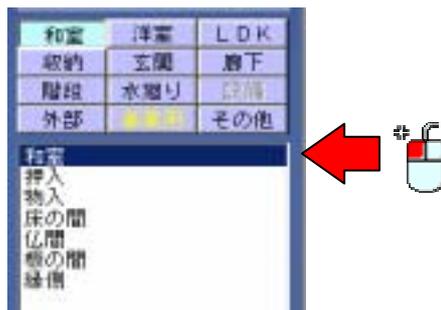
## 多角形の部屋を描く方法

「間取りPCプロ」で多角形の部屋を描く手順を説明します。

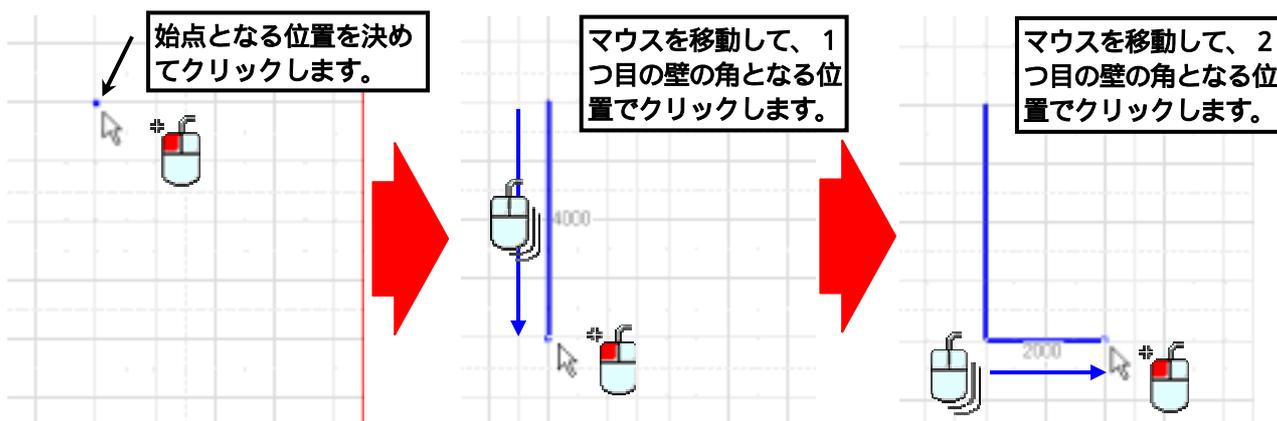
- ① 機能バーより、3種類ある部屋の描画ツールから[ 多角部屋 ]ボタンをクリックして選択します。



- ② 部屋のリストより、描画をおこなう部屋をクリックして選択します。

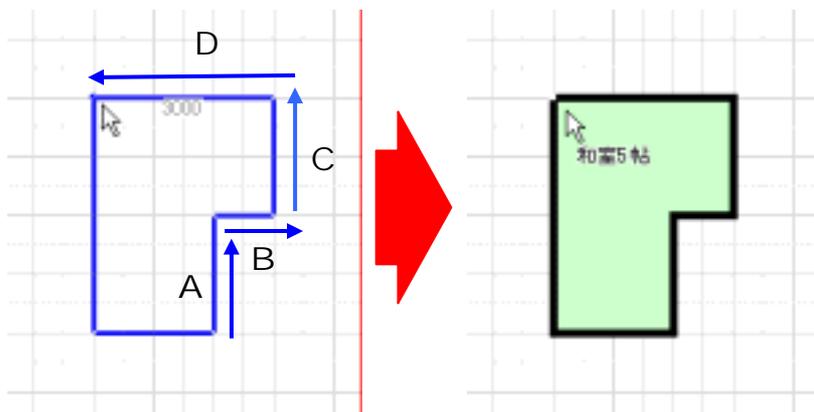


- ③ グリッド上の任意の始点となる位置でクリック後、角となる位置へマウスを移動してクリックします。



指定位置を間違えた場合は、マウスの右ボタンをクリックするとキャンセルできます。

- ④ ③と同様の手順で以下のA B C Dの壁を描画します。  
壁が元の位置へ戻るように一周すると、多角形の部屋が描画されます。

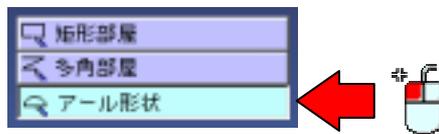


指定位置を間違えた場合は、マウスの右ボタンをクリックすると1つ前の指定位置に戻すことができます。

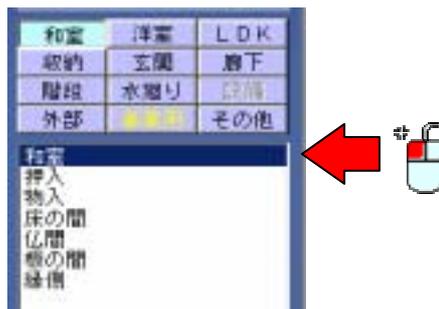
## アール形状の部屋を描く方法

「間取りPCプロ」でアール形状の部屋を描く手順を説明します。

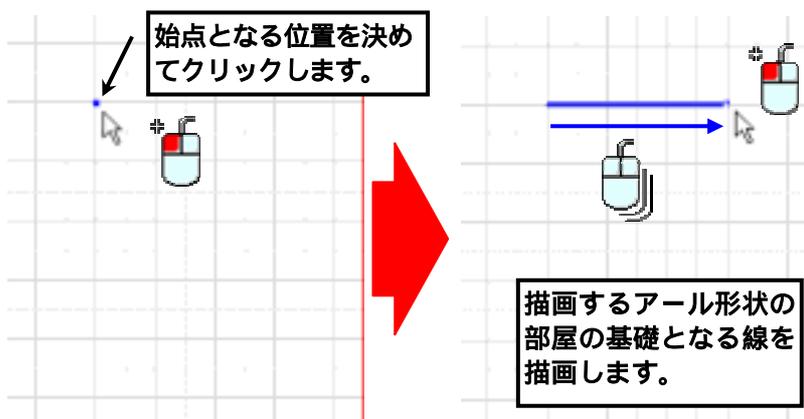
- 機能バーより、3種類ある部屋の描画ツールから[アール形状]ボタンをクリックして選択します。



- 部屋のリストより、描画をおこなう部屋をクリックして選択します。

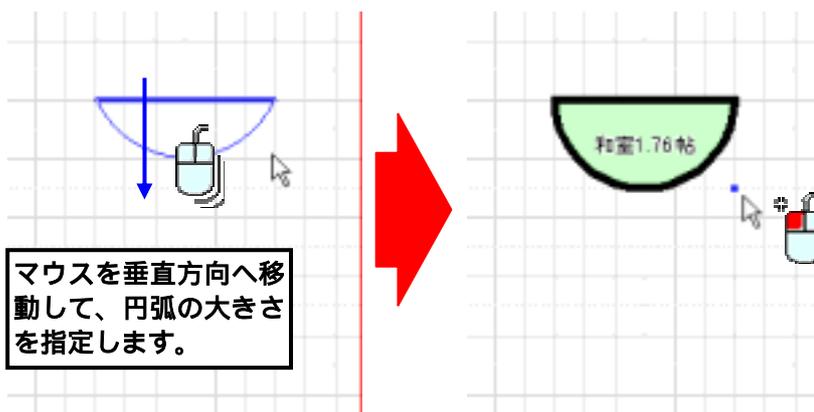


- グリッド上の任意の始点となる位置でクリック後、描画するアール形状の部屋の基礎となる線を描画します。



指定位置を間違えた場合は、マウスの右ボタンをクリックするとキャンセルできます。

- ③で描画した線に対してマウスを垂直方向(縦の線を描いた場合は水平方向)へ移動し、円弧の線が目的の形状になりましたらクリックして確定します。



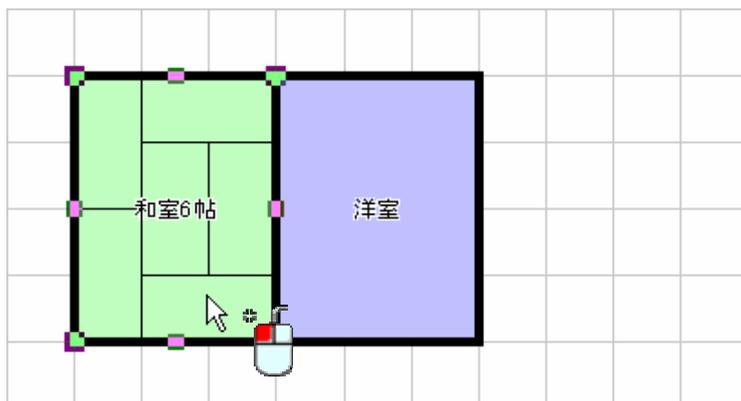
## 部屋の移動方法

描画した部屋を任意の位置へ移動する方法を説明します。

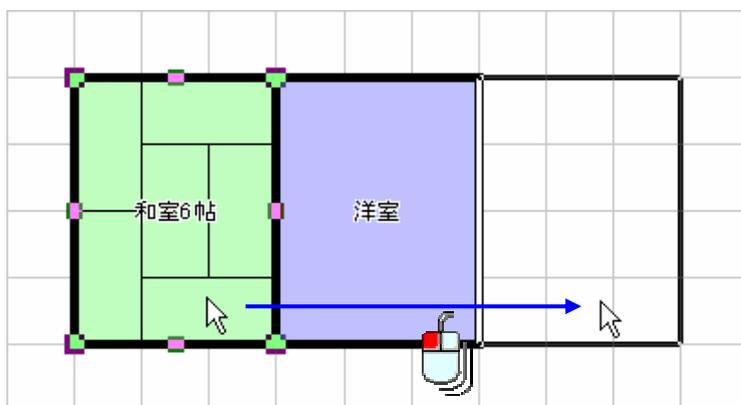
- ① ツールバーから [ 選択 ] ボタン をクリックします。



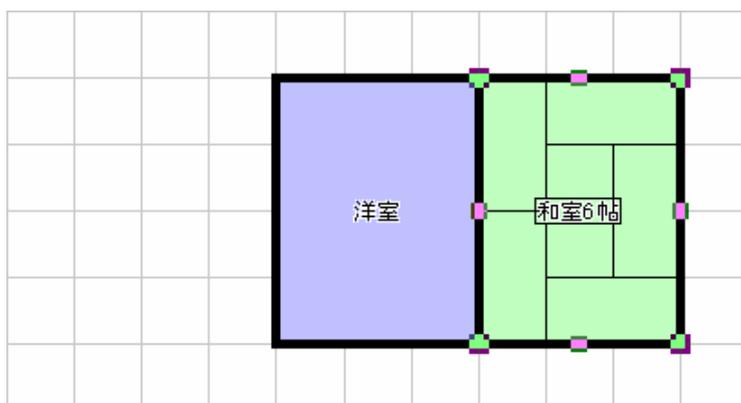
- ② 移動の対象となる部屋をクリックして選択します。(壁にピンク、隅に緑のハンドルが表示されます。)



- ③ 移動の対象となる部屋をドラッグして、移動先を決めます。



- ④ マウスのボタンから指を離すと、移動先が確定されて部屋の移動が行われます。



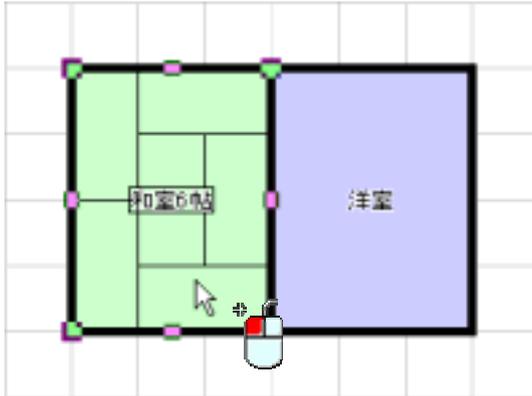
## 部屋の削除方法

描画した部屋の削除方法を説明します。

- ① ツールバーから [ 選択 ] ボタン をクリックします。



- ② 削除の対象となる部屋をクリックして選択します。(壁にピンク、隅に緑のハンドルが表示されます。)



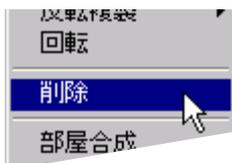
- ③ 以下の A、B、C のいずれかの操作をおこないます。

A ツールバーから [削除]ボタンをクリックします。

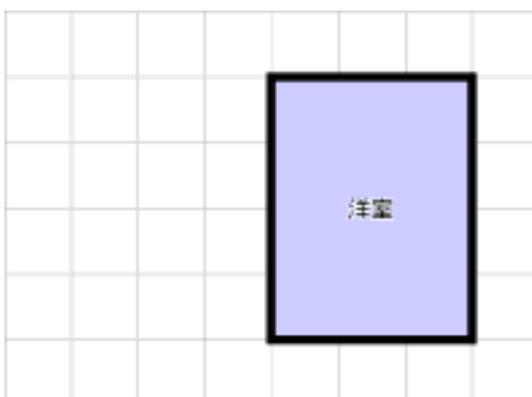


B キーボードから [ Delete ] キーを押します。

C マウスの右ボタンを押し、表示されたメニューから「削除」をクリックして実行します。



- ④ ②で選択した部屋が削除されます。



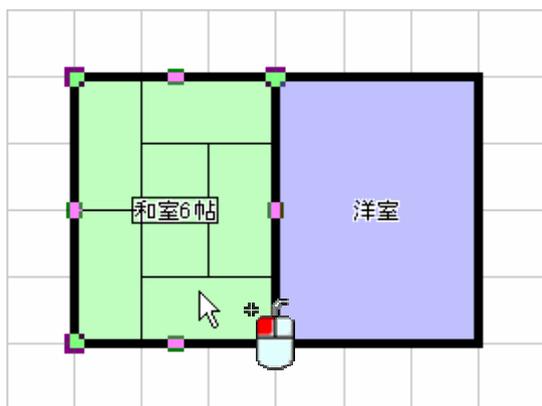
## 部屋のサイズを変更する方法

描画した部屋の大きさを変更する方法を説明します。

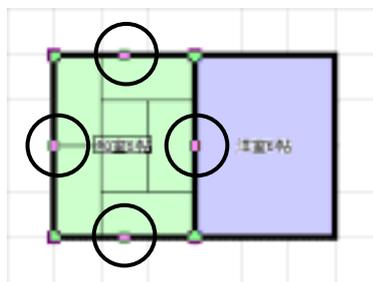
- ① ツールバーから[ 選択 ]ボタン をクリックします。



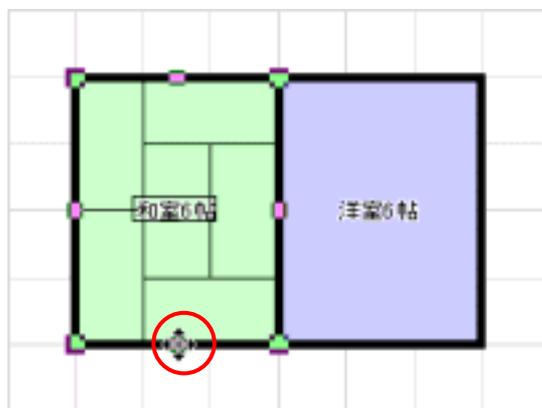
- ② サイズの変更をおこなう部屋をクリックして選択します。  
(壁にピンク、隅に緑のハンドルが表示されます。)



部屋を選択すると、サイジングハンドルと呼ばれる部屋のサイズ変更時に利用するピンク色のポイントが表示され、サイズの変更はこれを使って行います。

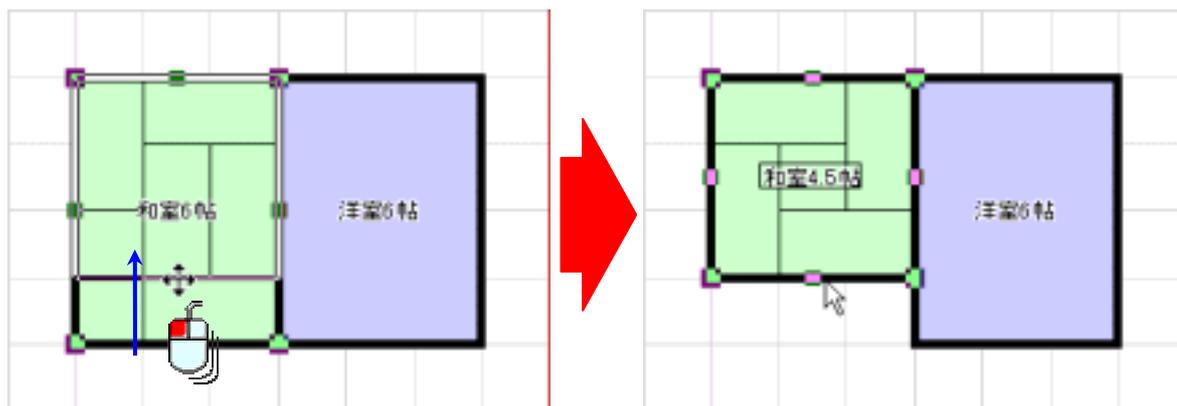


- ③ サイズを変更する壁に表示されているハンドル(ピンク)にマウスカursorを合わせます。



マウスカursorをサイジンハンドルの上に合わせるとマウスカursorが  $\updownarrow$  に変わります。

- ④ マウスカursorが  $\updownarrow$  の状態のまま、マウスをドラッグして目的の大きさをします。  
部屋が目的の大きさになりましたら、マウスのボタンから指を離すと確定されます。



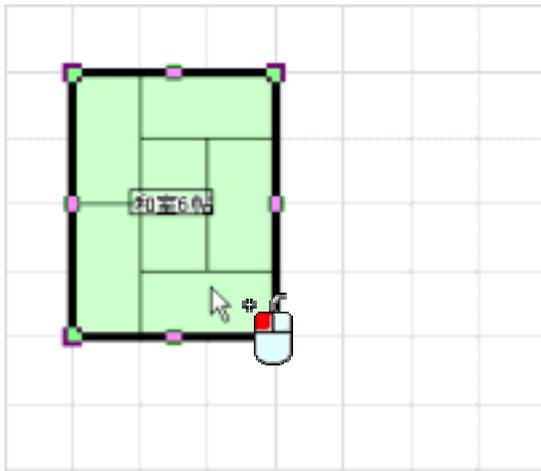
## 部屋を複製する方法

描画した部屋を複製する方法を説明します。

- ① ツールバーから[ 選択 ]ボタン をクリックします。



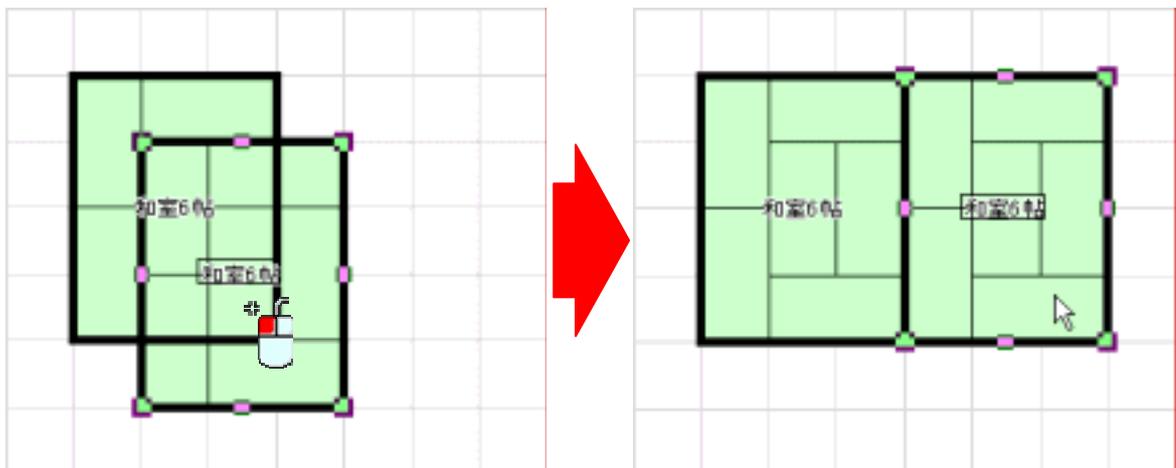
- ② 複製する部屋をクリックして選択します。(壁にピンク、隅に緑のハンドルが表示されます。)



- ③ マウスの右ボタンを押し、表示されたメニューから「複製」をクリックして実行します。



- ④ 複製された部屋が表示されますので、ドラッグして目的の場所へ移動します。



## 部屋を反転複製する方法

描画した部屋を反転して複製する方法を説明します。

マンション等で左右が反転した同一の間取りを描く場合に便利な機能です。

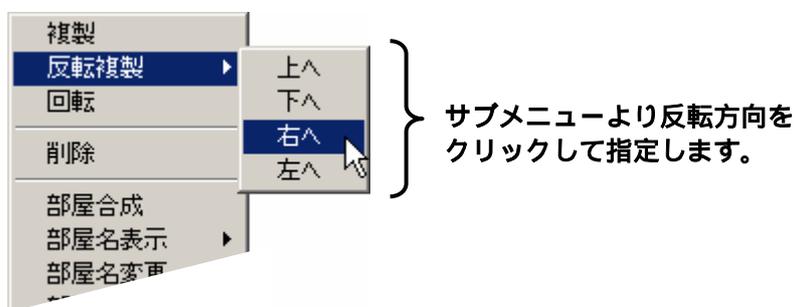
- ① メニューバーから「編集(E)」 - 「全てを選択」を実行します。



- ② グリッド上のすべてのオブジェクト(部屋、建具、備品など)が選択状態になります。



- ③ マウスの右ボタンを押し、表示されたメニューの「反転複製」にマウスカursorを合わせ、サブメニューより、「右へ」をクリックして指定します。



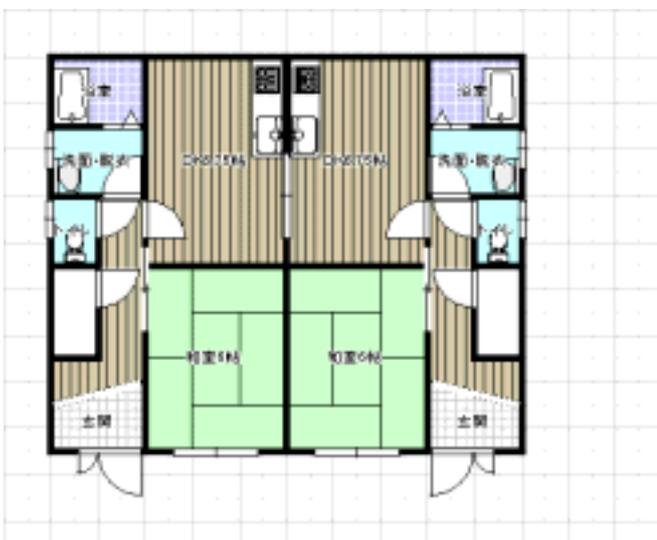
- ④ 元の間取り図の右側に左右が反転した間取り図が複製されます。



- ⑤ 反転複製された間取り図の上にマウスカーソルを合わせ、以下の矢印の方向へドラッグします。



- ⑥ グリッド上の何もないところでクリックすると、確定されます。



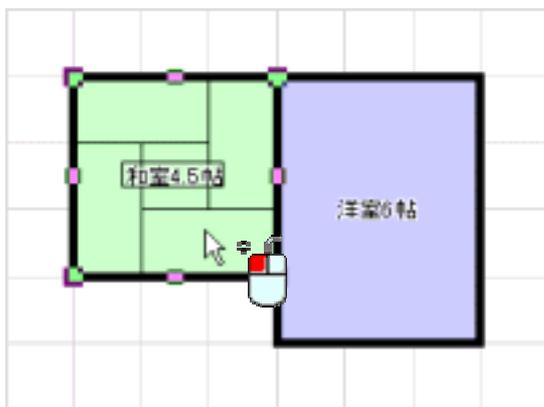
## 部屋を合成する方法

複数の部屋を合成して1つの部屋にする手順を説明します。

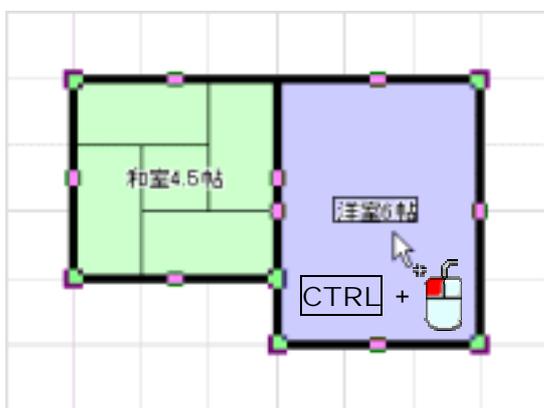
- ① ツールバーから[ 選択 ]ボタン をクリックします。



- ② 部屋合成の対象となる1つ目の部屋をクリックして選択します。  
(壁にピンク、隅に緑のハンドルが表示されます。)



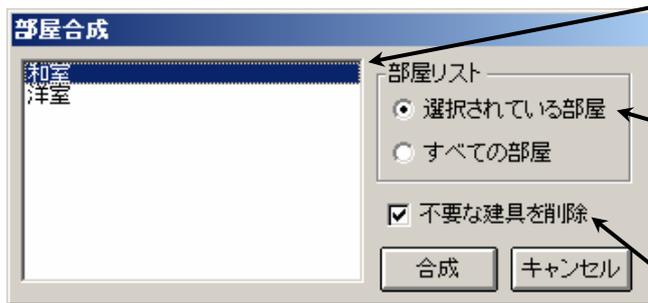
- ③ 部屋合成の対象となる2つ目の部屋をキーボードの **CTRL** キーを押しながらクリックして、選択します。(壁にピンク、隅に緑のハンドルが表示されます。)



- ④ マウスの右ボタンを押し、表示されたメニューから「部屋合成」をクリックして実行します。



- ⑤ 部屋合成ダイアログが表示されます。  
以下の部屋合成ダイアログで合成後に部屋に反映する部屋の設定をおこない、[合成]ボタンをクリックします。

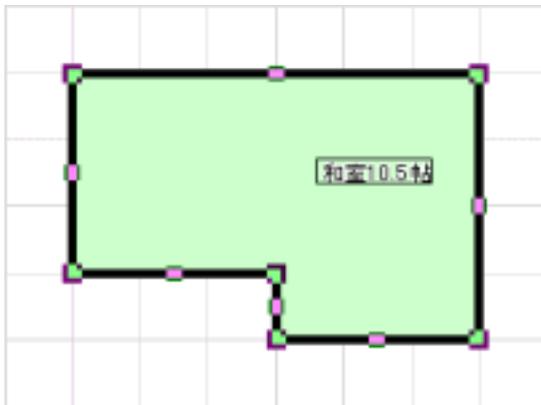


作図領域で指定した部屋名が表示されます。  
この中より選択した部屋が合成後の部屋の属性として反映されます。

合成後の部屋を作図領域で指定した部屋以外の属性へ変更する場合は、「すべての部屋」を指定し、左のリストに表示された部屋名の一覧より反映したい部屋を指定します。

部屋の合成後に不要となる建具(部屋と部屋の間壁に配置された建具など)の削除を行うか否かを設定します。

- ⑥ 作図領域で指定した2つの部屋が合成されて1つの部屋になります。



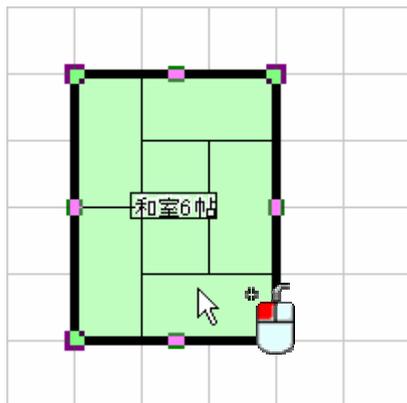
## 部屋を回転する方法

描画した部屋を回転する方法を説明します。

- ① ツールバーから[ 選択 ]ボタン をクリックします。

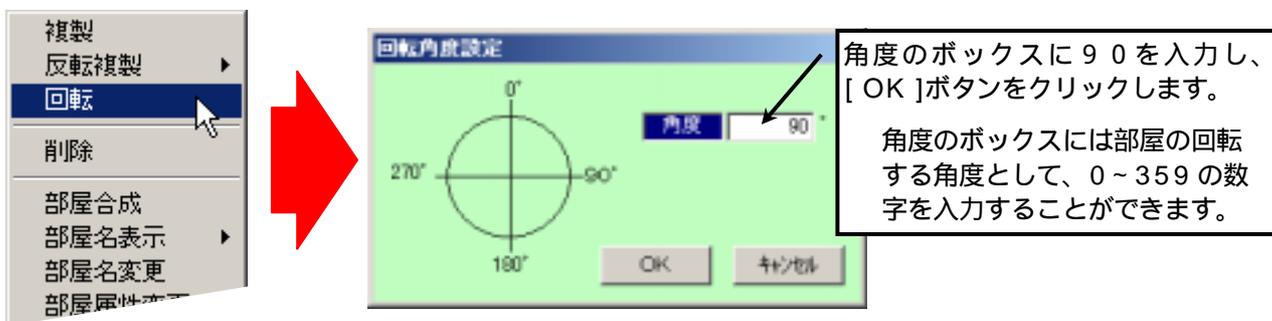


- ② 回転する部屋をクリックして選択します。(壁にピンク、隅に緑のハンドルが表示されます。)

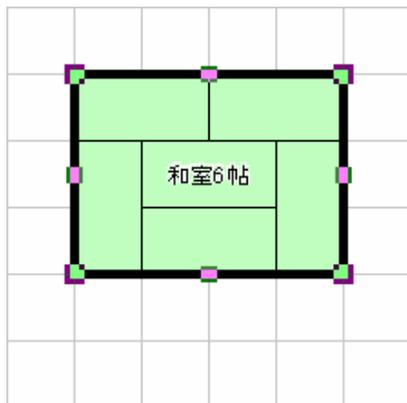


- ③ マウスの右ボタンを押し、表示されたメニューから「回転」をクリックして実行します。

表示された回転角度設定ダイアログの角度のボックスに回転する角度を入力して、[ OK ]ボタンをクリックします。



- ④ ②で選択した部屋が右方向に90度回転されます。



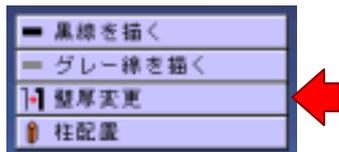
## 部屋の壁厚を変更する方法

描画した部屋の壁の厚さを変更する方法を説明します。

- ① ツールバーから[ 壁・柱 ]ボタン をクリックします。



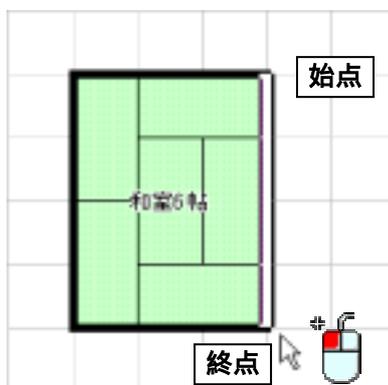
- ② 作図ウィンドウ右に配置された機能バーから[ 壁厚変更 ]ボタンをクリックします。



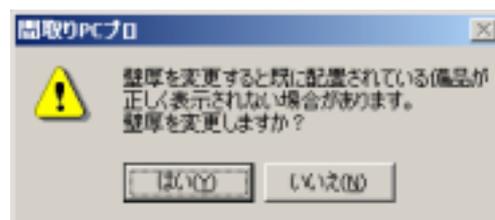
- ③ 壁厚変更のオプションから変更する壁の厚さを「×2」、「×3」のいずれかより選択します。



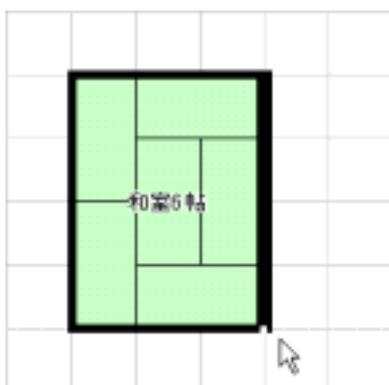
- ④ 変更したい壁に沿って、始点 - 終点の2点間をクリックして指定します。



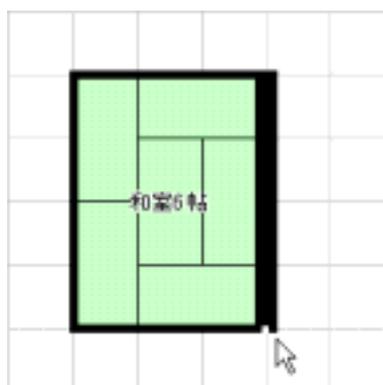
壁厚変更の対象となる 始点 - 終点の2点間を指定すると、以下の注意メッセージが表示されます。これは、部屋の壁に備品を配置されている場合に壁厚の変更に伴い備品の表示位置がずれる場合があることを知らせるためのメッセージです。



- ⑤ ④のメッセージボックスの[ はい(Y) ]をクリックすると、③のオプション設定で指定した壁厚に変更されます。



× 2 を指定した場合の壁厚変更



× 3 を指定した場合の壁厚変更

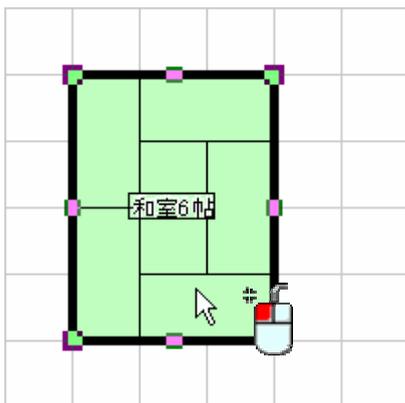
## 部屋名の表示形式を変更する方法

部屋名の表示形式を変更する方法を説明します。

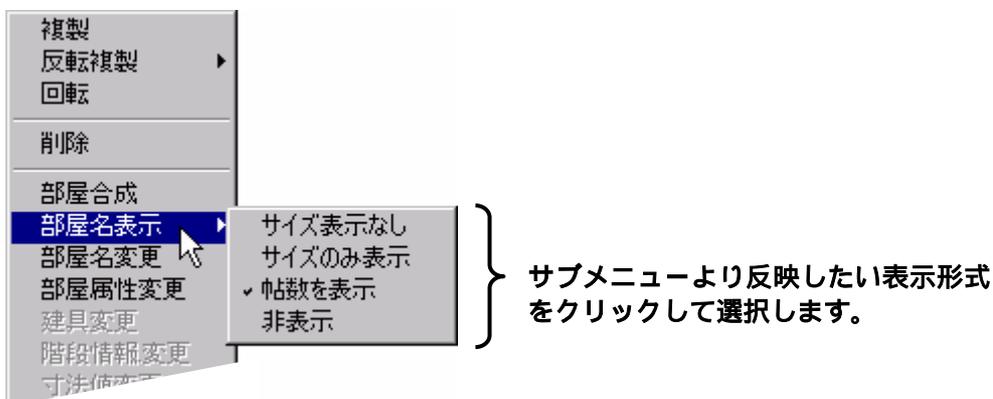
- 1 ツールバーから[ 選択 ]ボタン をクリックします。



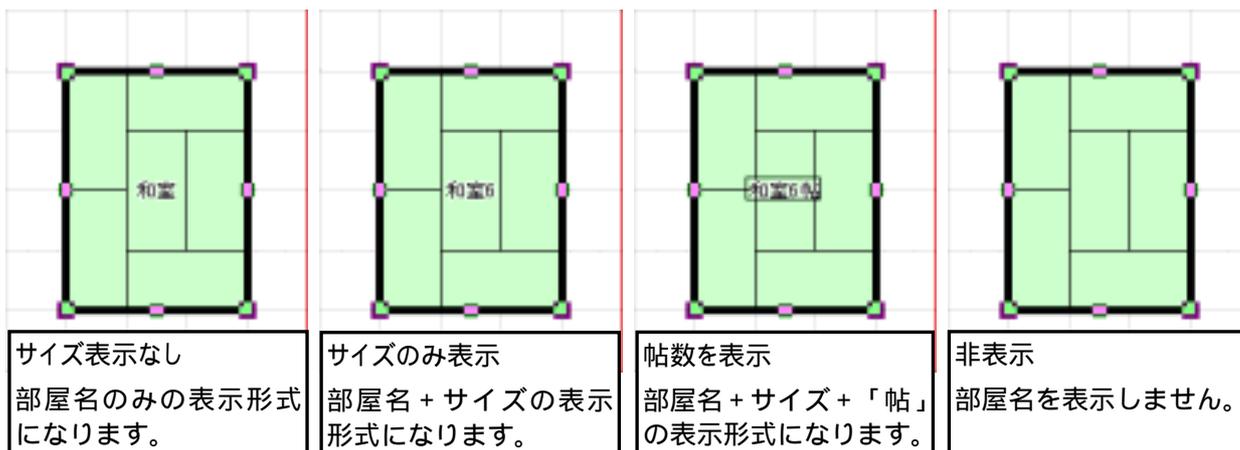
- 2 部屋名の表示形式を変更する部屋をクリックして選択します。  
(壁にピンク、隅に緑のハンドルが表示されます。)



- 3 マウスの右ボタンを押し、表示されたメニューの「部屋名表示」にマウスカーソルを合わせ、サブメニューより反映したい表示形式をクリックして指定します。



- 4 ③で指定した表示形式が部屋名に反映されます。



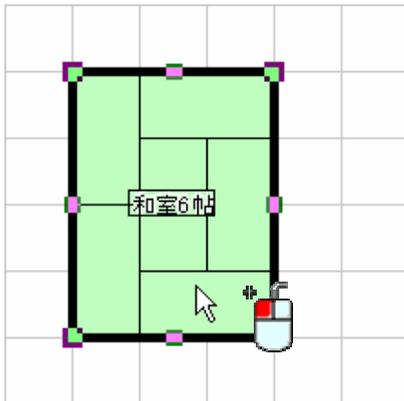
## 部屋名の表示内容を変更する方法

部屋名の表示内容を変更する方法を説明します。

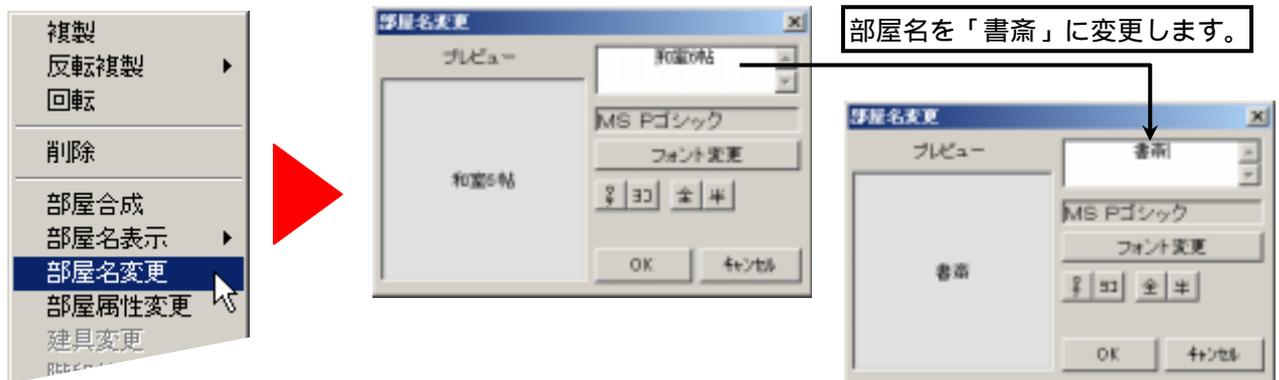
- ① ツールバーから[ 選択 ]ボタン をクリックします。



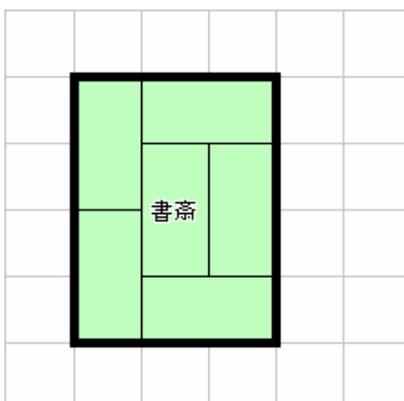
- ② 部屋名の表示内容を変更する部屋をクリックして選択します。  
(壁にピンク、隅に緑のハンドルが表示されます。)



- ③ マウスの右ボタンを押し、表示されたメニューから「部屋名変更」をクリックします。  
表示されたダイアログの部屋名を消して、変更する部屋名を入力します。



- ④ ③の部屋名変更ダイアログで入力した部屋名に変更されます。



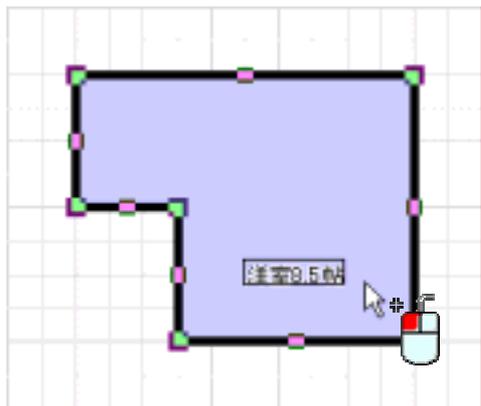
## 部屋名の表示位置を移動する方法

部屋名の表示位置を移動する方法を説明します。

- ① ツールバーから[ 選択 ]ボタン をクリックします。

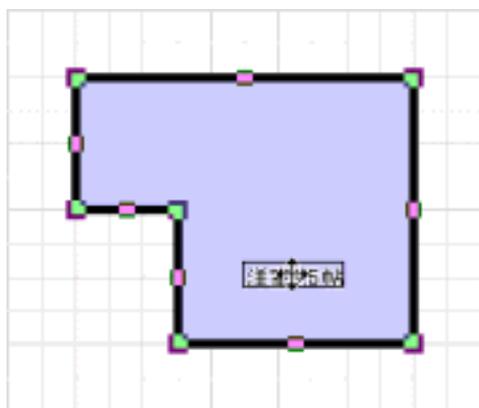


- ② 部屋名の表示位置を変更する部屋をクリックして選択します。

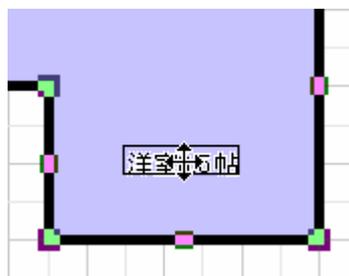


部屋をクリックすると、部屋名が四角の実線で囲まれます。

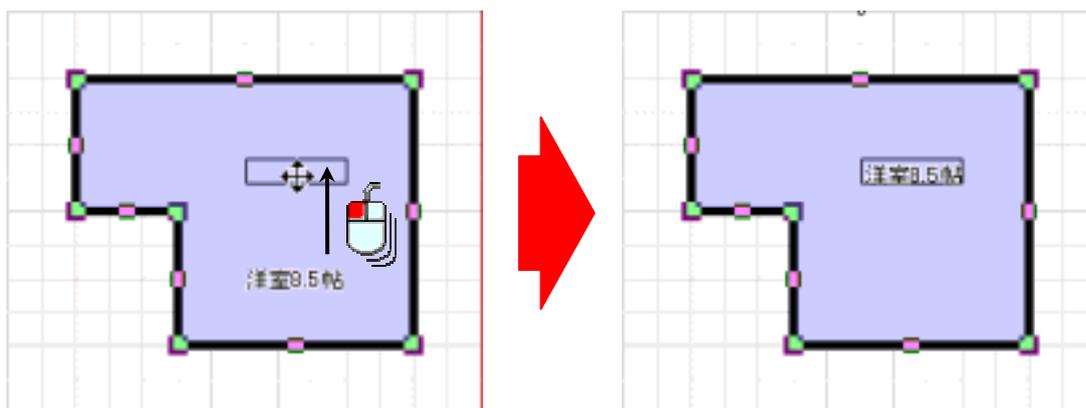
- ③ 四角の実線で囲まれた部屋名の上にマウスカursorを移動します。



部屋名の上にマウスカursorを移動すると、マウスカursorが  になります。

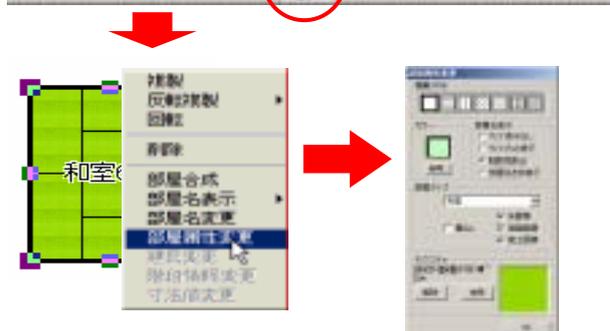


- ④ 四角の実線で囲まれた部屋名をドラッグし、目的の位置へ移動したらマウスのボタンから指を離すと、部屋名の表示位置が変更されます。



## 作図した部屋ごとに「部屋属性」を変更する方法

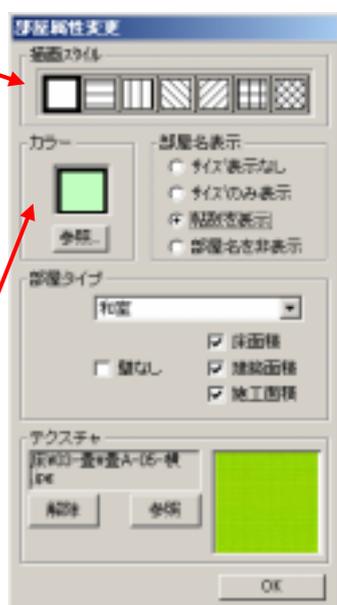
作図した個々の部屋に対する「色」「部屋名表示」など「部屋属性」の設定変更は、下記の手順で行います。



- ①画面上部のツールバーから「選択」ボタンをクリックします。
- ②「部屋属性」を変更したい部屋をクリックします。
- ③右クリックメニューから「部屋属性変更」をクリックしてください。
- ④設定の変更を行い[OK]ボタンをクリックすると、設定が図面に反映されます。詳しい設定内容については下記を参照してください。

**描画スタイル**  
部屋の床に反映する模様を描画スタイルの一覧よりクリックして指定します。  
テクスチャが有効になっている（床設定が「リアルに表現」になっている）場合、この設定は反映されません。

**カラー**  
部屋の床に反映する色を設定します。[参照]ボタンをクリックすると、カラーパレットが表示されますので、その中から自由に色を選択してください。  
テクスチャが有効になっている（床設定が「リアルに表現」になっている）場合、この設定は反映されません。



設定が完了しましたら[OK]ボタンをクリックしてください。

**部屋名表示**  
部屋の描画時に表示する部屋名の表示内容をいずれかより選択します。

**部屋タイプ**  
[ ]をクリックすると、部屋タイプの一覧が表示されますので、適切なものを選択します。  
「壁なし」を設定すると、その部屋の周囲の壁が細い線で表示されます。  
「床面積」などは面積計算時に反映されますので、適切なものを選択してください。

**テクスチャ**  
床に設定するテクスチャの画像を指定します。[参照]ボタンをクリックすると「テクスチャブラウザ」が表示されますので、適切なものを選択してください。  
テクスチャが有効になっている（床設定が「リアルに表現」になっている）場合のみ、この設定は反映されます。また、[解除]ボタンをクリックすると、その部屋のみ「テクスチャ」を無効に設定することが出来ます。

# 建具入力に関する操作

ここでは、「間取りPCプロ」の建具入力に関する操作方法について説明しています。

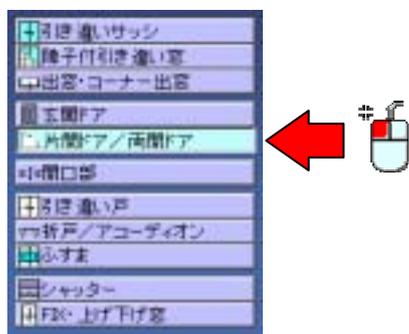
## 建具の描き方

「間取りPCプロ」で建具を入力する手順を説明します。

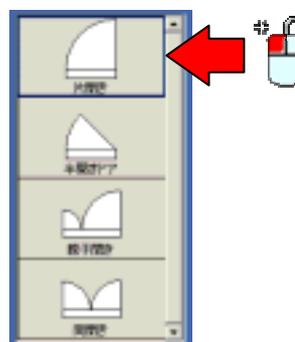
建具の入力をおこなう場合は、[ 建具 ] ボタンをクリックして、建具の入力モードに切り替えておく必要があります。



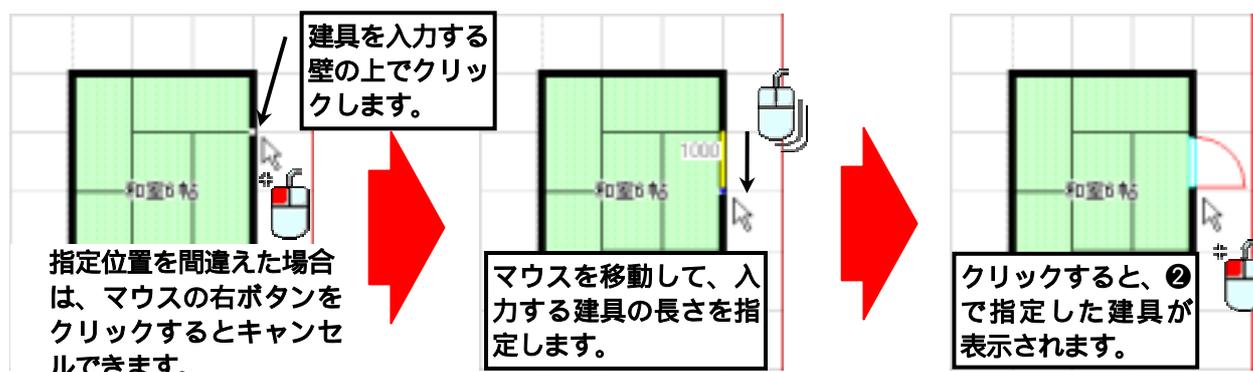
- 機能バーの建具の分類から [ 片開ドア / 両開ドア ] ボタンをクリックして選択します。



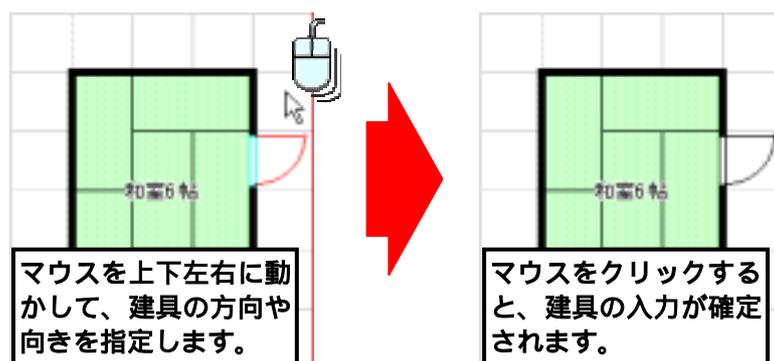
- 部屋のリストより、描画を行う建具 (片開き) をクリックして選択します。



- 建具の入力をおこなう壁の上でクリック後、マウスを移動して入力する建具の長さを決め、再度クリックすると建具が描画されます。(この時点で建具の入力は確定されていません。)



- マウスを動かして建具の方向や開く向きを設定後、クリックすると建具の入力が確定されます。



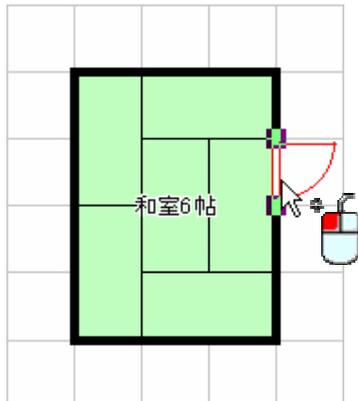
## 建具の削除方法

描画した建具の削除方法を説明します。

- ① ツールバーから [ 選択 ] ボタン をクリックします。



- ② 削除の対象となる建具をクリックして選択します。(選択された建具は、赤くなります。)



- ③ 以下の A、B、C のいずれかの操作をおこないます。

A ツールバーから [削除] ボタンをクリックします。

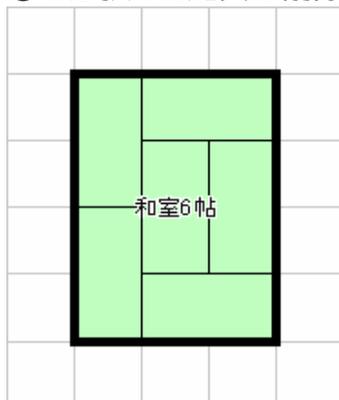


B キーボードから [ Delete ] キーを押します。

C マウスの右ボタンを押し、表示されたメニューから「削除」をクリックして実行します。



- ④ ②で選択した建具が削除されます。



# 備品入力に関する操作

ここでは、「間取りPCプロ」の備品入力に関する操作方法について説明しています。

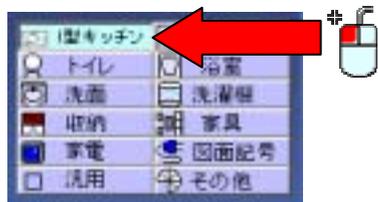
## 備品の入力方法

「間取り図PCプロ」で備品を入力する手順を説明します。

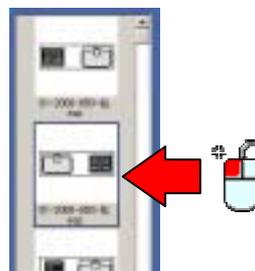
備品の入力をおこなう場合は、[ 備品 ] ボタンをクリックして、備品の入力モードに切り替えておく必要があります。



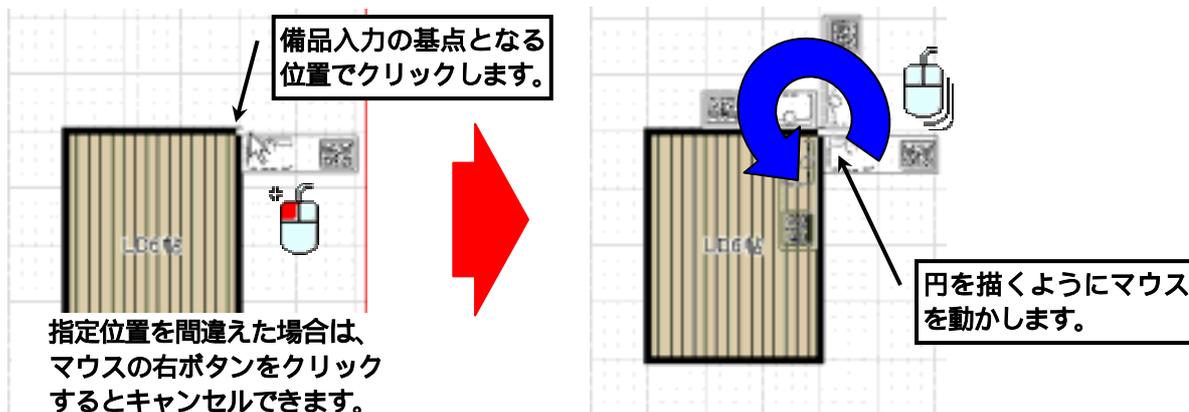
- 機能バーの備品の分類から [ I型キッチン ] ボタンをクリックして選択します。



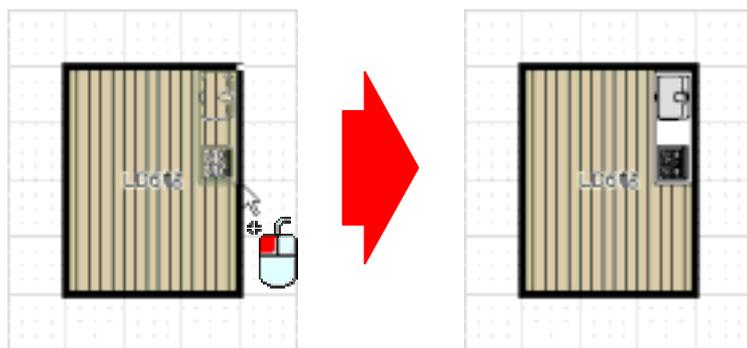
- 備品のリストより、描画を行う備品 (01-2000-650-左.esp) をクリックして選択します。



- 備品の入力をおこなう基点となる位置でクリック後、円を描くようにマウスを動かして、備品を配置する位置を決めます。



- マウスをクリックすると、確定されて備品が配置されます。



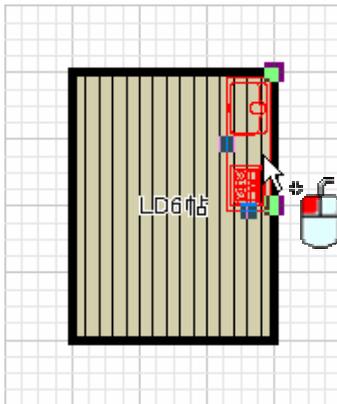
## 備品の削除方法

描画した備品の削除方法を説明します。

- ① ツールバーから [ 選択 ] ボタン をクリックします。



- ② 削除の対象となる備品をクリックして選択します。(選択された備品は、赤くなります。)



- ③ 以下の A、B、C のいずれかの操作をおこないます。

A ツールバーから [削除] ボタンをクリックします。

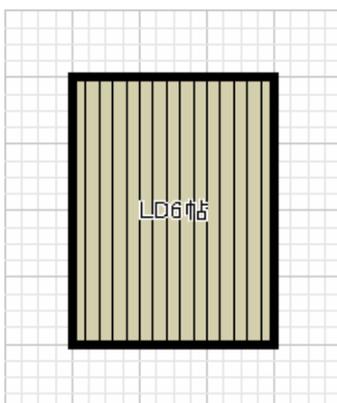


B キーボードから [ Delete ] キーを押します。

C マウスの右ボタンを押し、表示されたメニューから「削除」をクリックして実行します。



- ④ ②で選択した備品が削除されます。



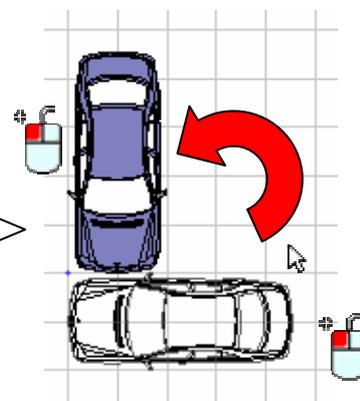
# 外構備品の入力に関する操作

## 外構備品の入力方法

「間取りPCプロ」で外構を入力する手順を説明します。  
 外構の入力をおこなう場合は、「外構」ボタンをクリックして、外構の入力モードに切り替えておく必要があります。

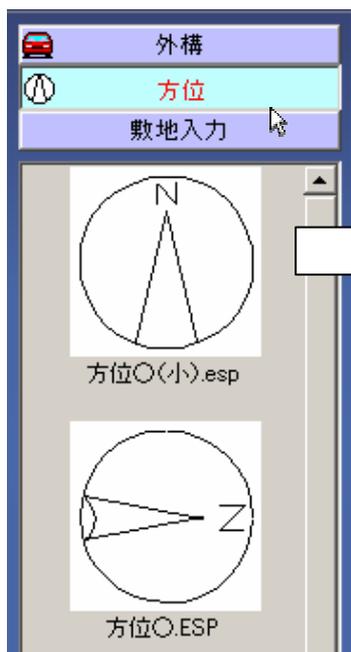


配置したい場所でワンクリック

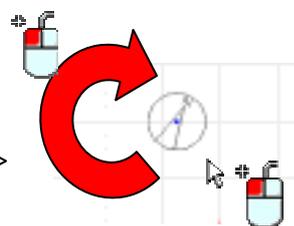


円を描くようにマウスを動かし外構備品の向きを調整します。  
 もう一度クリックして確定します。

### 方位の入力方法



配置したい場所でワンクリック

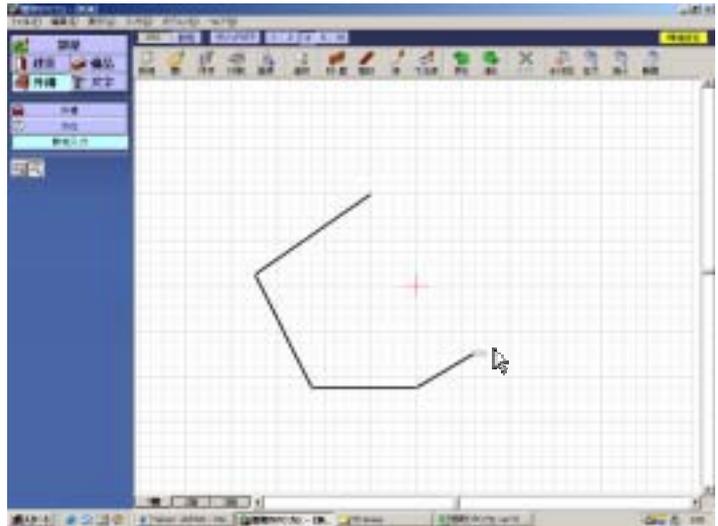


円を描くようにマウスを動かし方位の向きを調整します。  
 もう一度クリックして確定します。

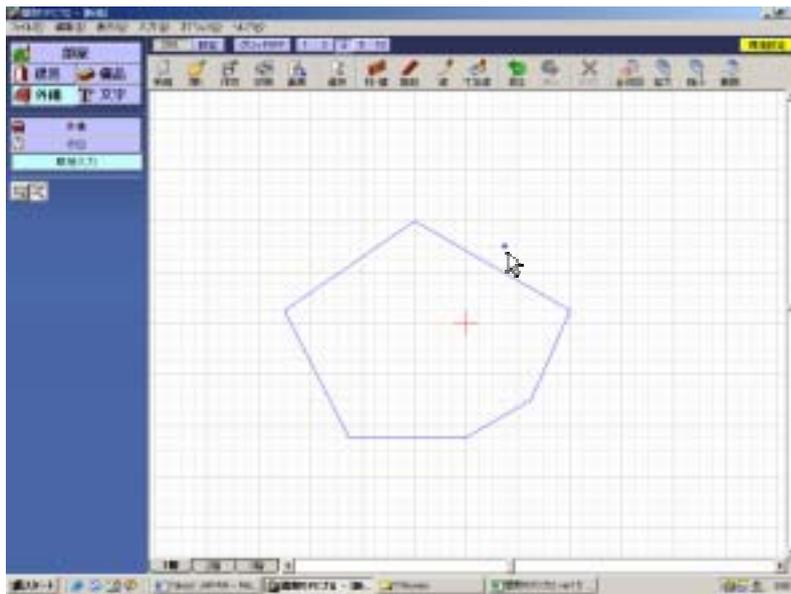
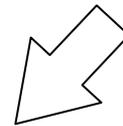
## 敷地入力の方法(手動入力)



① グリッド間をクリックして線を引いて行きます。



② 最初にクリックした起点に戻ってクリックすると確定されます。  
(囲うように線を引くと青い線で確定となります。)



# 階段入力に関する操作

## 階段の描き方

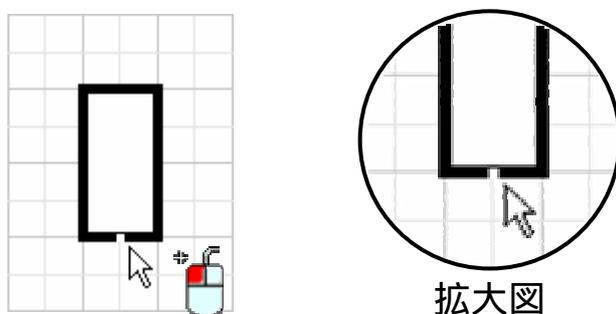
階段の入力をおこなう場合は、[ 階段 ] ボタンをクリックして、階段の入力モードに切り替えておく必要があります。



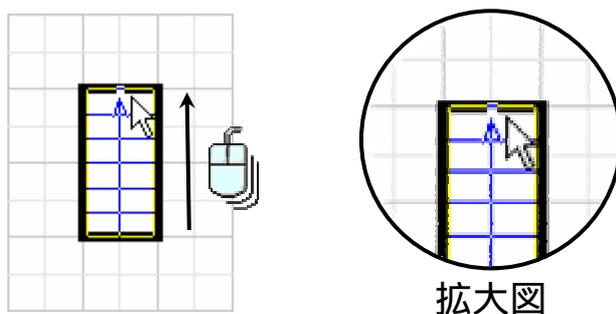
### 直線の階段を描く方法

直線の階段を描く方法を説明します。

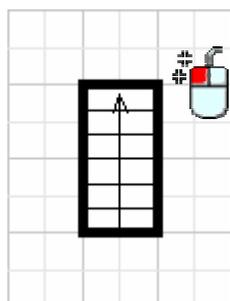
- ① 階段の上り口となる壁の上でクリックします。



- ② 対面の壁までマウスを移動して、壁の上にマウスカーソルを合わせます。



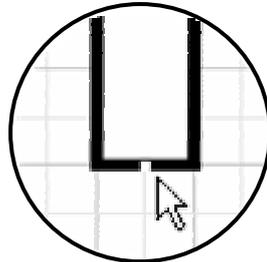
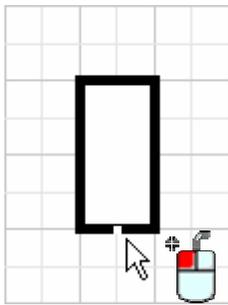
- ③ ダブルクリックすると、直線階段が描画されます。



## 曲がり階段を描く方法

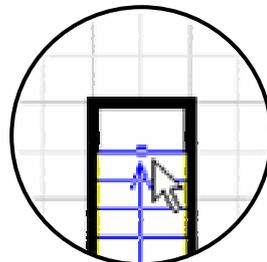
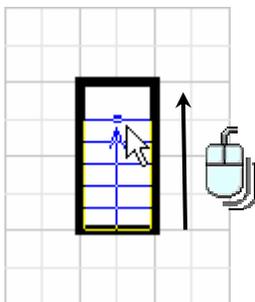
曲り階段を描く方法を説明します。

- ① 階段の上り口となる壁の上でクリックします。



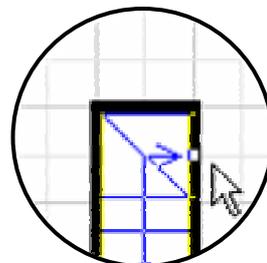
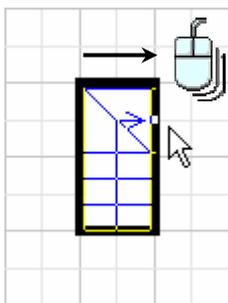
拡大図

- ② 対面の壁に向かってマウスを移動し、壁の直前でクリックします。



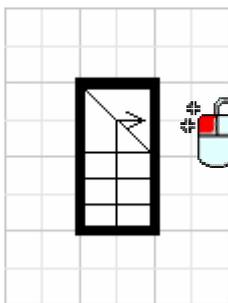
拡大図

- ③ マウスを右へ移動して、右の壁の上にマウスカーソルを合わせます。



拡大図

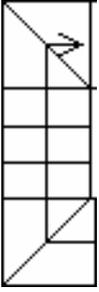
- ④ ダブルクリックすると、曲り階段が描画されます。



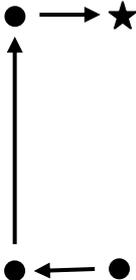
## その他の階段の入力方法

「間取りPCプロ」で表現可能な階段と描き方を説明します。

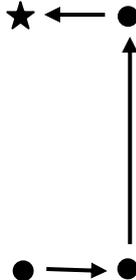
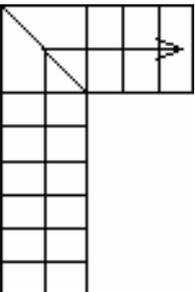
なお、以下の  はマウスの移動、  はクリック、  はダブルクリックを表します。



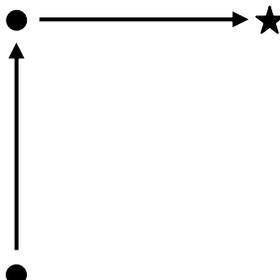
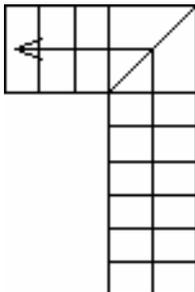
左記の階段は、以下の  ~  の手順で操作すると描く事ができます。



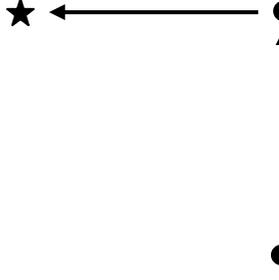
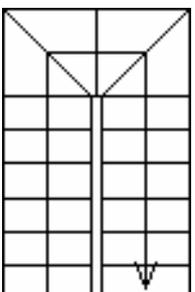

左記の階段は、以下の  ~  の手順で操作すると描く事ができます。

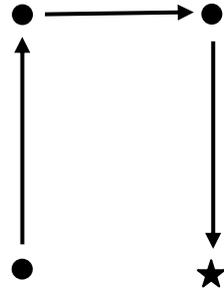
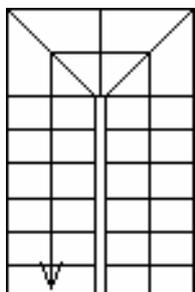
左記の階段は、以下の  ~  の手順で操作すると描く事ができます。

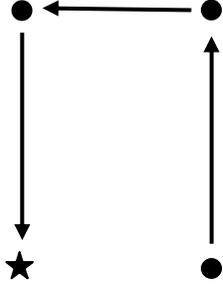
左記の階段は、以下の  ~  の手順で操作すると描く事ができます。

左記の階段は、以下の  ~  の手順で操作すると描く事ができます。

左記の階段は、以下の  ~  の手順で操作すると描く事ができます。



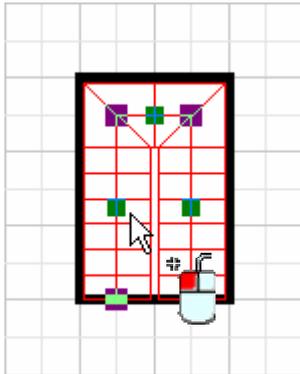
## 階段の段数を変更する方法

描画した階段の段数を変更する方法を説明します。

- ① ツールバーから[ 選択 ]ボタン をクリックします。



- ② 階段をクリックして選択します。

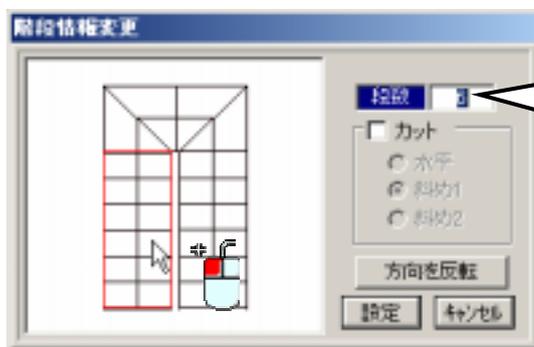


階段をクリックすると赤くなります。

- ③ マウスの右ボタンを押し、表示されたメニューの「階段情報変更」をクリックします。



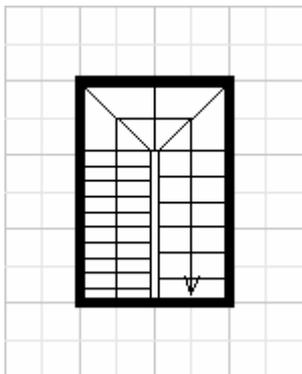
- ④ 階段情報変更ダイアログに表示された階段のイメージから段数の変更をおこなう箇所をクリック後、段数のボックスに変更する段数を入力して、[ 設定 ]ボタンをクリックします。



左の階段のイメージで選択した箇所の階段の段数が表示されます。

ここに表示された値を消して、新しく設定する階段の段数を入力します。

- ⑤ ②で指定した階段が④で指定した段数に変更されて反映されます。



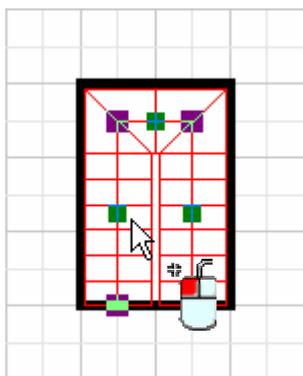
## 階段の終端の表現を変更する方法

描画した階段の終端の表現を変更する方法を説明します。

- ① ツールバーから[ 選択 ]ボタン をクリックします。



- ② 階段をクリックして選択します。

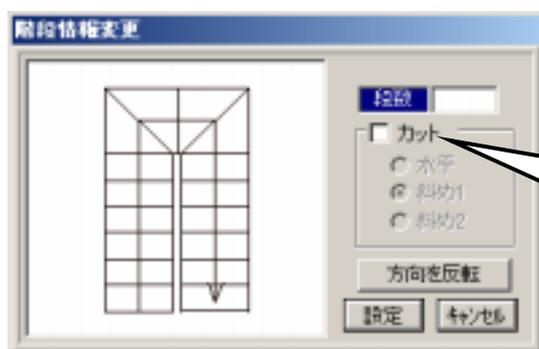


階段をクリックすると赤くなります。

- ③ マウスの右ボタンを押し、表示されたメニューの「階段情報変更」をクリックします。

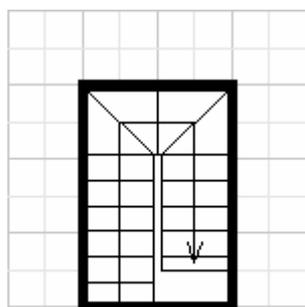


- ④ 階段情報変更ダイアログの「カット」のチェックボックスをクリックし、階段の終端に反映するオプションを選択して、[ 設定 ]ボタンをクリックします。

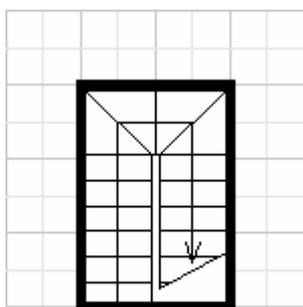


「カット」のチェックボックスをクリックしてチェックし、下のオプション（水平、斜め線1、斜め線2）より階段の終端に反映する設定を選択します。

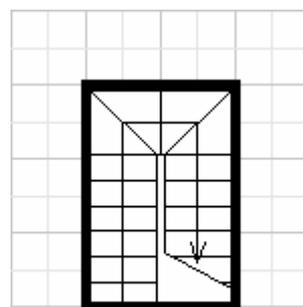
- ⑤ ②で指定した階段が④で指定した終端の設定で表示されます。



「水平」を選択時



「斜め1」を選択時

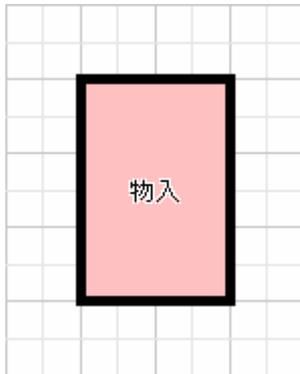


「斜め2」を選択時

## 階段下物入の描き方

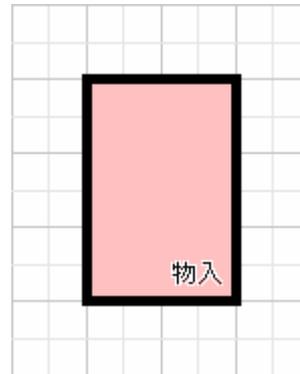
階段下物入の描き方を説明します。

- ① 「物入」の部屋を描画します。



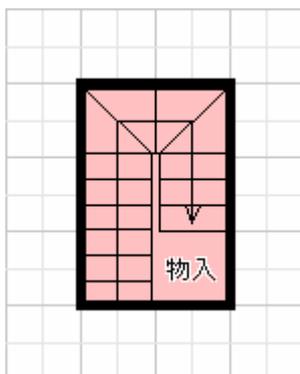
部屋の描画方法については、  
「部屋の描き方 P.45」を参照して下さい。

- ② 部屋名を以下の図の位置へ移動します。



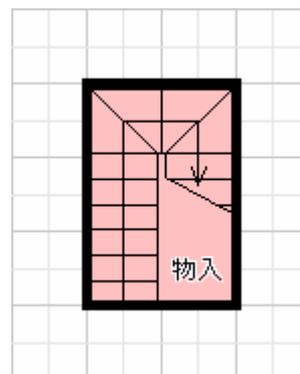
部屋名の移動方法については、  
「部屋名の表示位置を移動する P.60」を参照して下さい。

- ③ 以下の図の階段を描画します。



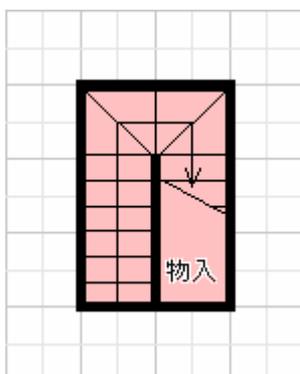
階段の描画方法については、  
「階段の描き方 P.68」を参照して下さい。

- ④ 階段情報変更を実行して、階段の終端を変更します。



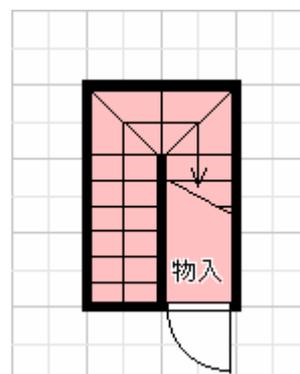
階段の終端の変更方法については、  
「階段の終端の表現を変更する方法 P.72」を参照して下さい。

- ⑤ 階段の間の壁を描画します。



壁の入力方法については、  
「壁の入力方法 P.83」を参照して下さい。

- ⑥ 片開きの建具を入力して完成です。



建具の入力方法については、  
「建具の描き方 P.62」を参照して下さい。

# 単線・矢印作成に関する操作

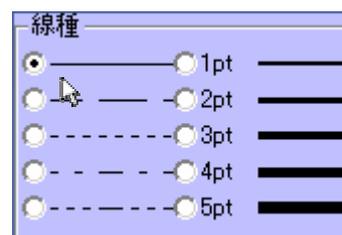
- ① ツールバーから[ 線 ]ボタンを左クリックします。



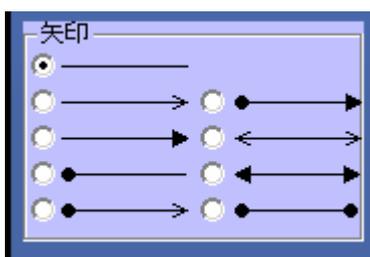
- ② 直線を描く[ 単線 ]ボタンと、長方形を描く[ 矩形ボタン ]、多角形を描く[ 連続線 ]の中から選択します。



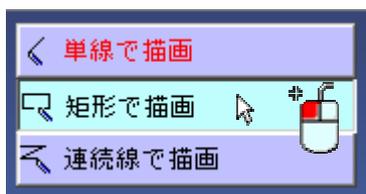
- ③ 直線や点線、鎖線など線種選びます。太さも選べます。



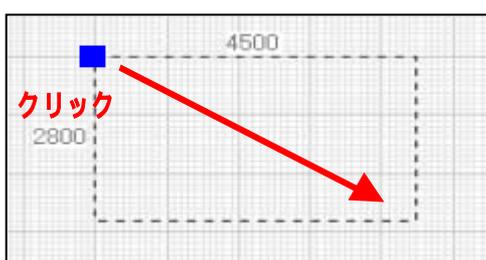
- ④ いろいろな矢印の種類が選べます。画面下部に表示されている線種・太さ・矢印通りに描画されます。



- ⑤ [ 矩形 ] ボタンから線種を選択します。  
敷地を表現したい線種を選びます。(矢印は選べません)  
線種は単線・点線・鎖線などから自由に選べますが太さ(ポイント指定)を変更できるのは実線のみです。



- ⑥ 始点と終点を決めて表現します。  
始点の場所を決めてクリックし、マウスを対角に移動すると縦横の寸法が表示されます。  
対角で終点を決めクリックすると、選択した線種で囲まれ敷地の表現ができます。

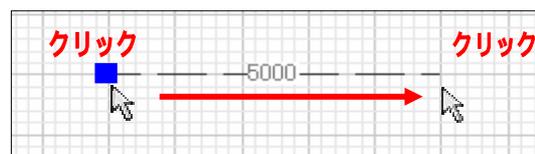


## ⑦ 連続線で多角形描画しよう

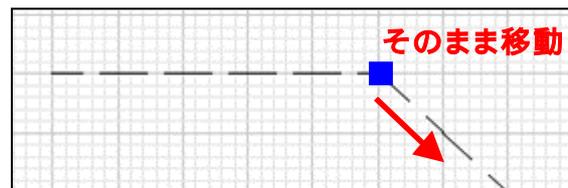
[連続線] ボタンから線種を選択します。



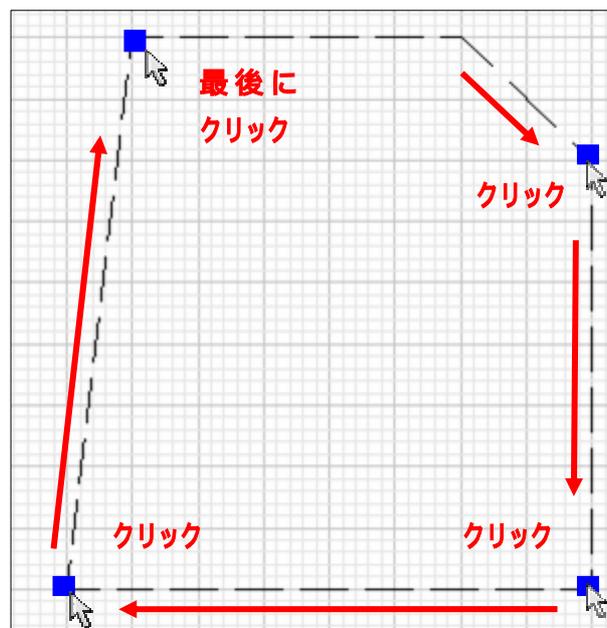
## ⑧ 始点の場所を決めて左クリックし、マウスを敷地の一辺の端まで移動し、寸法を確認しながら終点で左クリックします。



## ⑨ マウスをそのままクリックせずに動かすと線が伸びて表示されます。



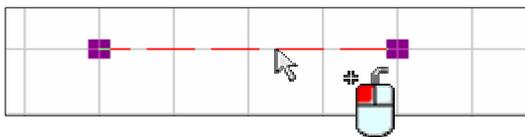
## ⑩ 連続して線を作成することによりさまざまな形の線を作成できます。



## 単線の消し方



- 1 ツールバーから[ 選択 ]ボタンを左クリックします。



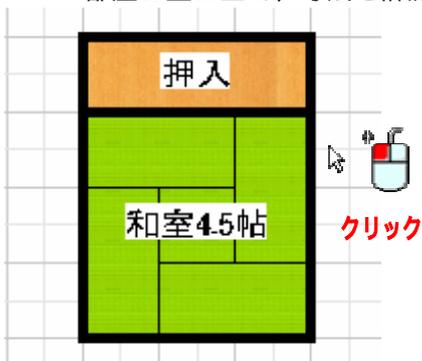
単線が選択された状態(赤色)で、右クリックし、メニューから[削除]を選択します。  
または、選択された状態で、ツールバーの操作ボタンから[削除]ボタンを左クリックして、選択された単線を削除します。

## 寸法線作成

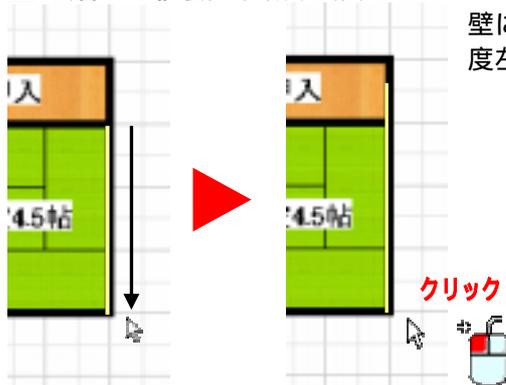
- 1 ツールバーから[ 寸法線 ]ボタンを左クリックします。



- 2 壁上の始点を決めます  
部屋の壁の上で、寸法を計測したい始点を決め左クリックします。

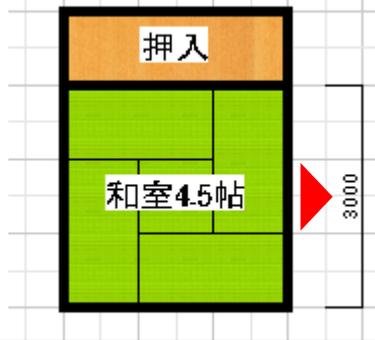


- 3 壁に沿って移動し終点を決める



壁に沿って、寸法を計測したい終点までマウスを移動し、終点で再度左クリックします

## ④ 寸法線を好きな場所に移動する



斜め部分の寸法線表示も可能

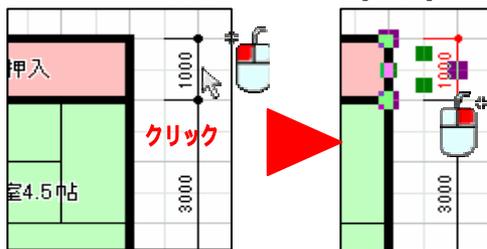


## 寸法値任意変更

## ① 寸法値を変更する場合は、まず[ 選択 ]ボタンを左クリックします。



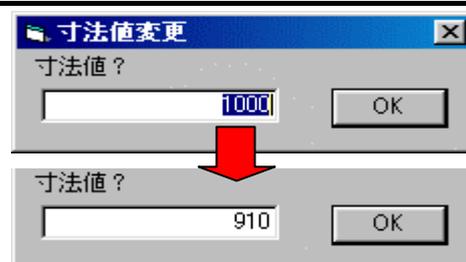
## ② ツールバーの操作ボタンから[選択]ボタンを押し、変更したい寸法線の上で右クリックして選択します。



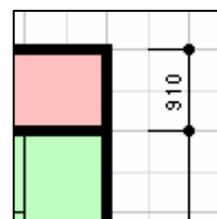
## ③ 寸法線を選択した状態で右クリックし、メニューの中の[寸法値変更]を左クリックします。



## ④ [寸法値変更]画面で変更したい数値を入力し[OK]

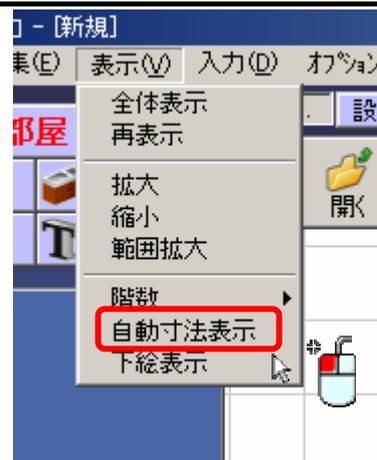


## ⑤ 寸法線の値が変更されます。



## 自動寸法表示機能

- ① ツールバーの[表示(V)]から[自動寸法表示]を選択します。



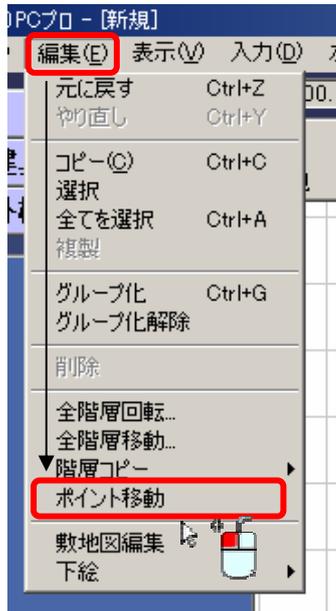
- ② 通常、描かれた間取り図には寸法線は表示されませんが、

自動で全ての寸法線を表示します。

この自動寸法線機能は、自動的に壁や柱の位置を判断して寸法線を表示するので、描き始める前に(グリッドの初期設定)で910ピッチなどに設定してください。尚、自動表示された寸法線は一切変更ができません。

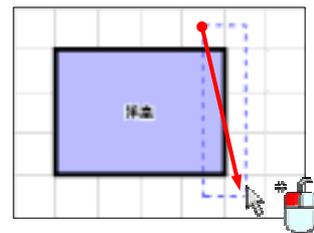
## 部屋の寸法を少し移動

お部屋を少し大きくしたい場合や小さくしたい場合にミリ単位で数値を入力して変更することができます。

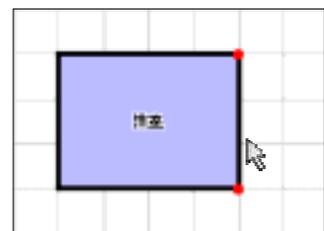


- ① ツールバーの[編集(E)]から[ポイント移動]を選択

- ② 移動する壁を囲うように始点と終点でクリックする。

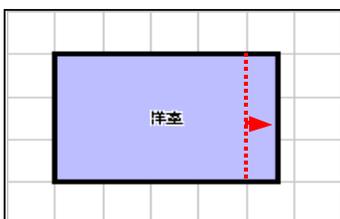


- ③ 選択された壁の上でマウスを右クリックし[ポイント移動]赤い点が表示されます。



- ④ 右クリックでダイアログを表示。  
移動したい方向と移動量を入力後にOKをクリック。

- ⑤ 元の部屋がその分だけ変更されます。



# 文字入力に関する操作

「間取り図PCプロ」で文字を入力する手順を説明します。  
 文字の入力をおこなう場合は、[ 文字 ] ボタンをクリックして、文字の入力モードに切り替えておく必要があります。



## 文字の入力オプションについて

左に配置された機能バーで、各入力オプションを設定しておくことにより、入力する文字に対して設定したオプションを反映させることができます。

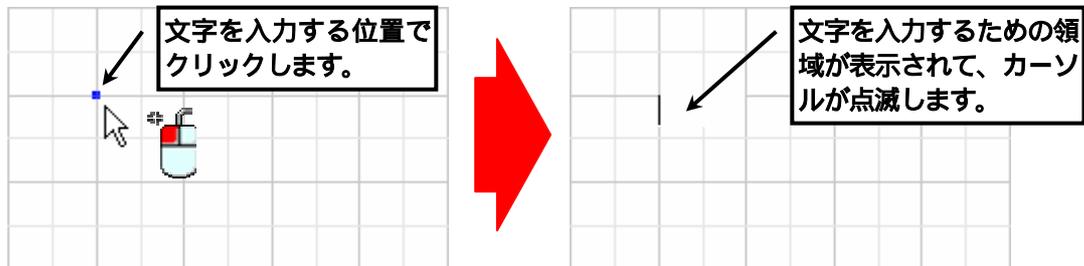
入力オプションの内容については、以下の通りです。

	入力する文字に使用するフォントを[▼]ボタンをクリックし、一覧より選択します。																				
	入力する文字のフォントサイズを[▼]ボタンをクリックし、一覧より選択します。																				
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="566 972 719 1066"><b>B</b></td> <td data-bbox="724 972 1501 1066">クリックして文字の入力をおこなうと、入力した文字が太字になります。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="566 1072 719 1167"><i>I</i></td> <td data-bbox="724 1072 1501 1167">クリックして文字の入力をおこなうと、入力した文字が斜体になります。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="566 1173 719 1267"><u>U</u></td> <td data-bbox="724 1173 1501 1267">クリックして文字の入力をおこなうと、入力した文字に下線がつかます。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="566 1274 719 1424">a b</td> <td data-bbox="724 1274 1501 1424">クリックして文字の入力をおこなうと、入力した文字が縦書きになります。  文字の入力を確定するまで、縦書きにはなりませんのでご注意ください。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="566 1431 719 1547">□</td> <td data-bbox="724 1431 1501 1547">クリックすると、色を設定するためのダイアログが表示されます。文字の入力をおこなうと文字の背景が色の設定ダイアログで指定した色になります。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="566 1554 719 1671">A</td> <td data-bbox="724 1554 1501 1671">クリックすると、色を設定するためのダイアログが表示されます。文字の入力をおこなうと文字が色の設定ダイアログで指定した色になります。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="566 1677 719 1771">≡</td> <td data-bbox="724 1677 1501 1771">クリックして文字の入力をおこなうと、入力した文字が左揃えになります。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="566 1778 719 1872">≡</td> <td data-bbox="724 1778 1501 1872">クリックして文字の入力をおこなうと、入力した文字が中央揃えになります。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="566 1879 719 1973">≡</td> <td data-bbox="724 1879 1501 1973">クリックして文字の入力をおこなうと、入力した文字が右揃えになります。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="566 1980 719 2047"><input checked="" type="checkbox"/> 塗り無し</td> <td data-bbox="724 1980 1501 2047">「塗り無し」にチェックがついた状態で文字の入力をおこなうと、文字の背景が透明になります。</td> </tr> </table>	<b>B</b>	クリックして文字の入力をおこなうと、入力した文字が太字になります。	<i>I</i>	クリックして文字の入力をおこなうと、入力した文字が斜体になります。	<u>U</u>	クリックして文字の入力をおこなうと、入力した文字に下線がつかます。	a b	クリックして文字の入力をおこなうと、入力した文字が縦書きになります。  文字の入力を確定するまで、縦書きにはなりませんのでご注意ください。	□	クリックすると、色を設定するためのダイアログが表示されます。文字の入力をおこなうと文字の背景が色の設定ダイアログで指定した色になります。	A	クリックすると、色を設定するためのダイアログが表示されます。文字の入力をおこなうと文字が色の設定ダイアログで指定した色になります。	≡	クリックして文字の入力をおこなうと、入力した文字が左揃えになります。	≡	クリックして文字の入力をおこなうと、入力した文字が中央揃えになります。	≡	クリックして文字の入力をおこなうと、入力した文字が右揃えになります。	<input checked="" type="checkbox"/> 塗り無し	「塗り無し」にチェックがついた状態で文字の入力をおこなうと、文字の背景が透明になります。
<b>B</b>	クリックして文字の入力をおこなうと、入力した文字が太字になります。																				
<i>I</i>	クリックして文字の入力をおこなうと、入力した文字が斜体になります。																				
<u>U</u>	クリックして文字の入力をおこなうと、入力した文字に下線がつかます。																				
a b	クリックして文字の入力をおこなうと、入力した文字が縦書きになります。  文字の入力を確定するまで、縦書きにはなりませんのでご注意ください。																				
□	クリックすると、色を設定するためのダイアログが表示されます。文字の入力をおこなうと文字の背景が色の設定ダイアログで指定した色になります。																				
A	クリックすると、色を設定するためのダイアログが表示されます。文字の入力をおこなうと文字が色の設定ダイアログで指定した色になります。																				
≡	クリックして文字の入力をおこなうと、入力した文字が左揃えになります。																				
≡	クリックして文字の入力をおこなうと、入力した文字が中央揃えになります。																				
≡	クリックして文字の入力をおこなうと、入力した文字が右揃えになります。																				
<input checked="" type="checkbox"/> 塗り無し	「塗り無し」にチェックがついた状態で文字の入力をおこなうと、文字の背景が透明になります。																				

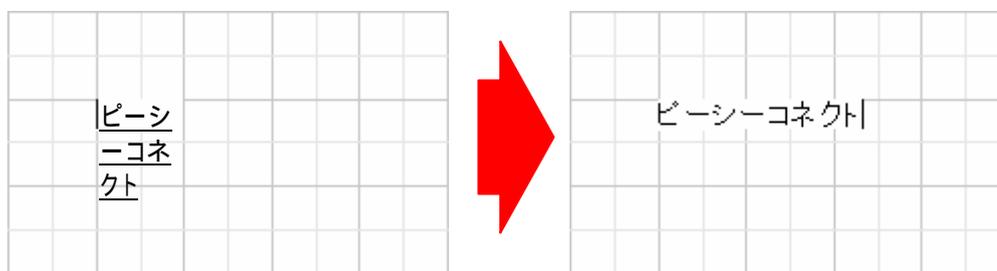
## 文字の入力方法

文字の入力方法を説明します。

- ① グリッド上の文字の入力をおこなう位置へマウスを移動して、クリックすると文字入力のための領域ができてカーソルが点滅した状態になります。



- ② キーボードから文字の入力をおこない、[ Enter ]キーを押します。

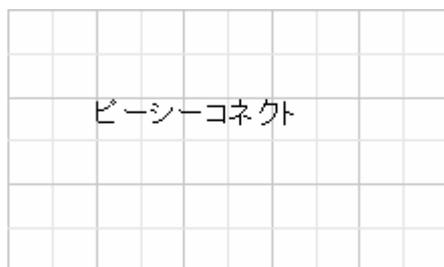


日本語入力システムの入力モードが「日本語」になっている場合に、文字を入力すると下方向へ文字が入力されていきますが、[ Enter ]キーを押すと文字が一行に伸びます。

### 参考

文字の確定をおこなう前であれば、前ページの「文字の入力オプション」を指定して入力する文字に反映することができます。P.80

- ③ グリッドの何も描かれていない場所でクリックすると、入力した文字が確定されます。



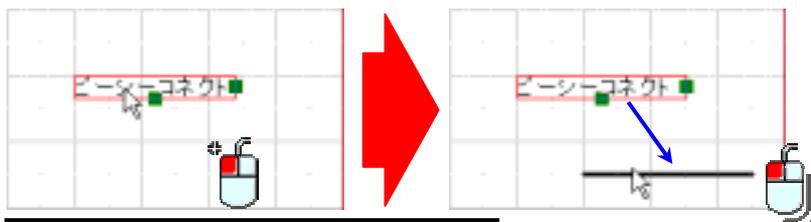
## 入力した文字の移動方法

入力した文字を移動する方法を説明します。

- ① ツールバーから[ 選択 ]ボタン をクリックします。



- ② 移動したい文字の上でクリックし、マウスをドラッグして文字の移動場所を決めます。



文字の上でクリックすると、文字の周りに四角の赤い枠が表示されます。

ドラッグすると、文字の移動位置を表すための黒い線が表示されます。

- ③ マウスのボタンから指を離すと、黒い線の表示位置に指定した文字が移動します。

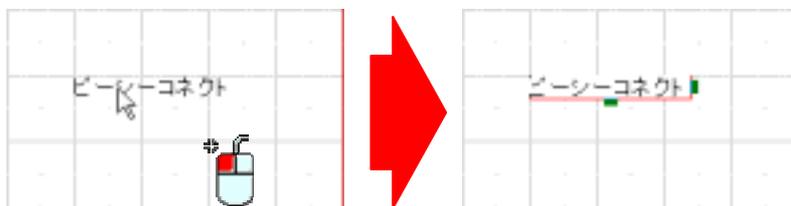


## 文字の修正方法

- ① ツールバーから[ 選択 ]ボタン をクリックします。

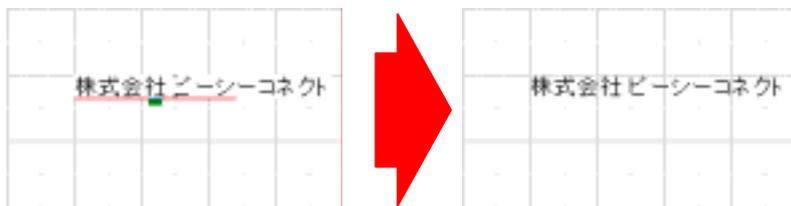


- ② 修正をおこなう文字の上にマウスカーソルを移動して、ダブルクリックします。



入力した文字の周りに四角の赤い枠が表示され、カーソルが点滅した状態になります。

- ③ 入力されている文字を修正後、グリッドの何も描かれていない場所でクリックすると、修正した文字が確定されます。



# その他の入力操作

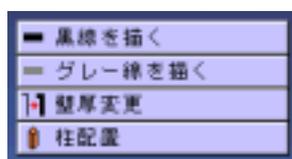
## 壁の入力方法

単独の壁を入力する方法を説明します。

- ① ツールバーから[ 壁・柱 ]ボタン をクリックします。

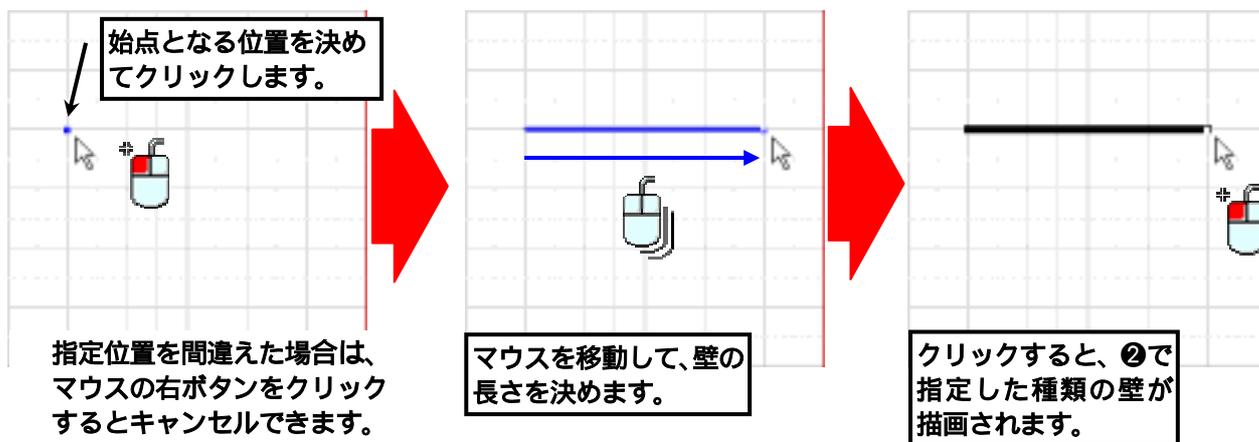


- ② 作図ウィンドウ右に配置された機能バーから[ 黒線を描く ]ボタンをクリックします。



腰壁など通常の表現と異なる壁を描く場合は、  
[ グレー線を描く ]ボタンをクリックします。

- ③ グリッド上の任意の始点となる位置でクリック後、マウスを移動して描画する壁の長さ決め、壁が目的の長さになりましたら、再度クリックすると確定されて壁が描画されます。



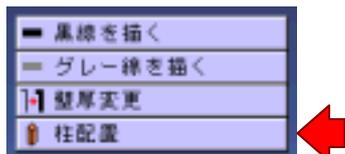
## 柱の入力方法

柱を入力する方法を説明します。

- ① ツールバーから[ 壁・柱 ]ボタン をクリックします。



- ② 作図ウィンドウ右に配置された機能バーから[ 柱配置 ]ボタンをクリックします。



- ③ 柱配置のオプションから入力する柱を「ポーチ柱」、「床柱」、「管柱」、「階段柱」、「通し柱」のいずれかより選択します。

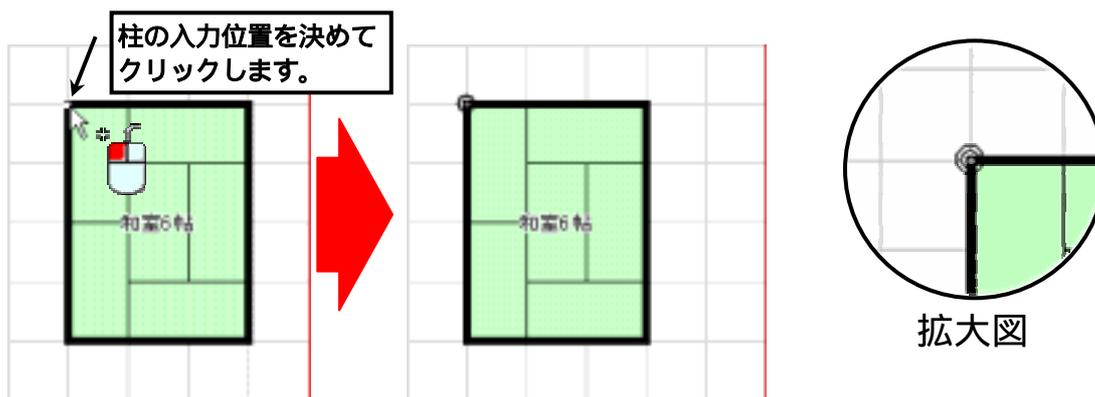


描画される柱は以下の通りです。

ポーチ柱	床柱	管柱	階段柱	通し柱
□	○	⊠	⊞	⊞⊞

[ 自動配置実行 ]ボタンをクリックすると、「間取りPCプロ」が柱の入力位置を判断して、柱を自動的に入力します。

- ④ 柱の入力をおこなう位置へマウスカーソルを移動して、クリックすると柱の入力が行われます。



## 画面の拡大縮小表示の方法

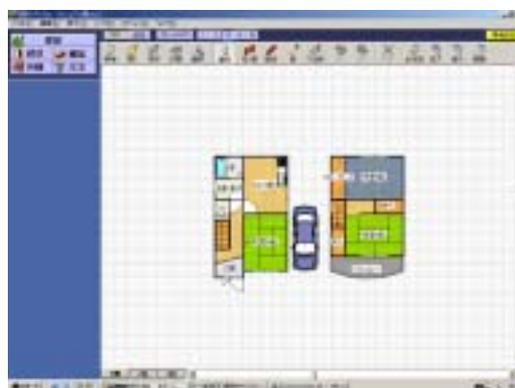
### 全体図を一発で表示

作図の途中で[ 全体図 ]のボタンを押すと画面全体に描画中の建物がすべて表示されます。



### 画面の縮小表示・拡大表示

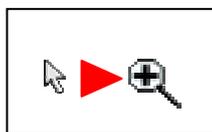
作図の途中にボタンひとつで画面を拡大して大きく表示したり、縮小して小さく表示したりすることが出来ます。画面の拡大の場合は[ 拡大 ]のアイコンを、縮小の場合は[ 縮小 ]のボタンを押します。連続して押すことにより、どんどんと[ 拡大 ]や[ 縮小 ]を行います。



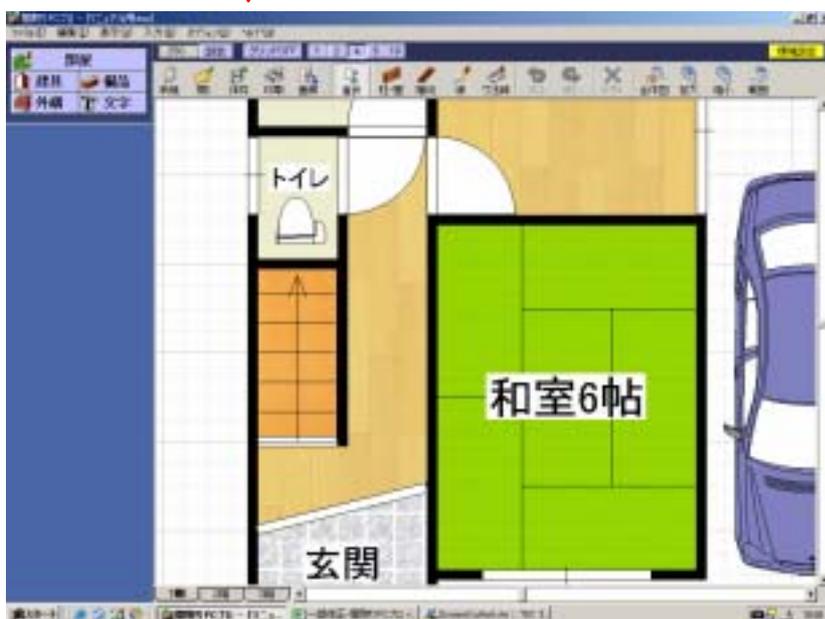
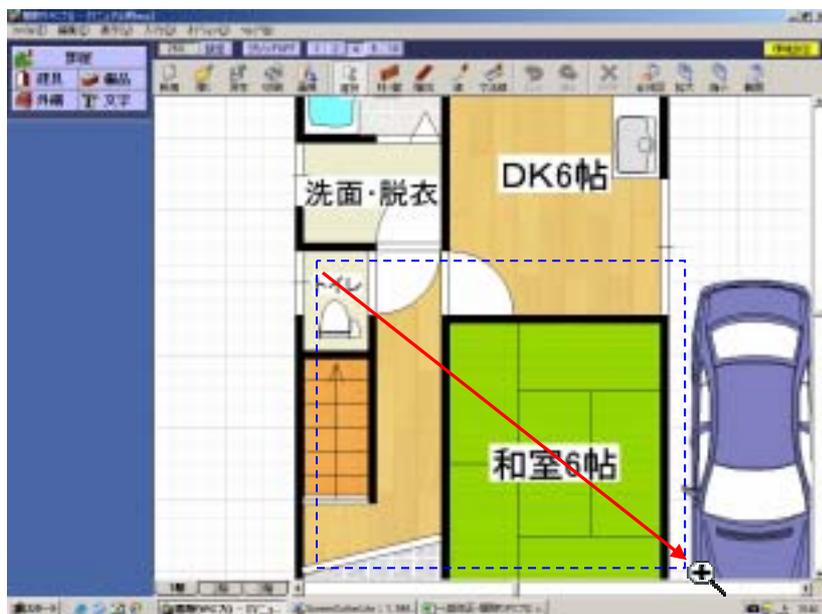
特定の範囲を拡大して表示する



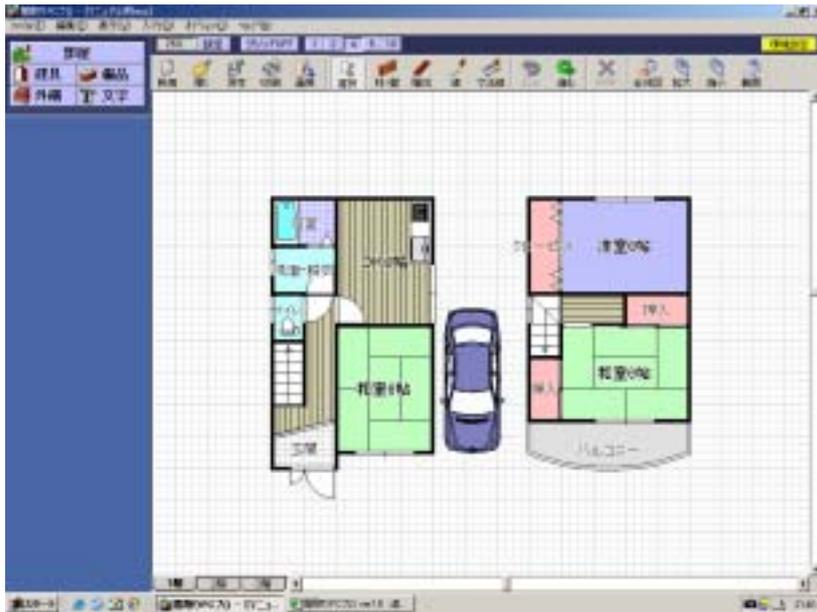
まず[ 範囲拡大 ]ボタンを押し描画エリアにマウスポインタを持っていくと、形が変わります。



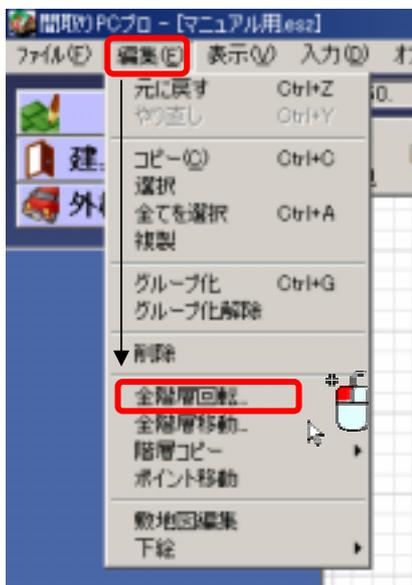
その状態で範囲を拡大したい場所を選択します。拡大する範囲の始点と終点で左クリックして拡大範囲を決めます。



## 間取り図の一括回転表示



間取り図が完成した状態で、メニューバーの編集を左クリックします。



編集の中にある全階層回転を左クリックすると回転角度設定ウィンドウがあらわれます。



角度の欄に任意の数値を入力。または、表にある  $90^\circ$   $180^\circ$   $270^\circ$  の部分を左クリックして、OKを押すと



表示されている図面が指定された角度分、回転して表示されます。

# 間取り図のグループ化と解除の操作

ツールバーから[ 選択 ]ボタンをクリックします。



## グループ化する場合

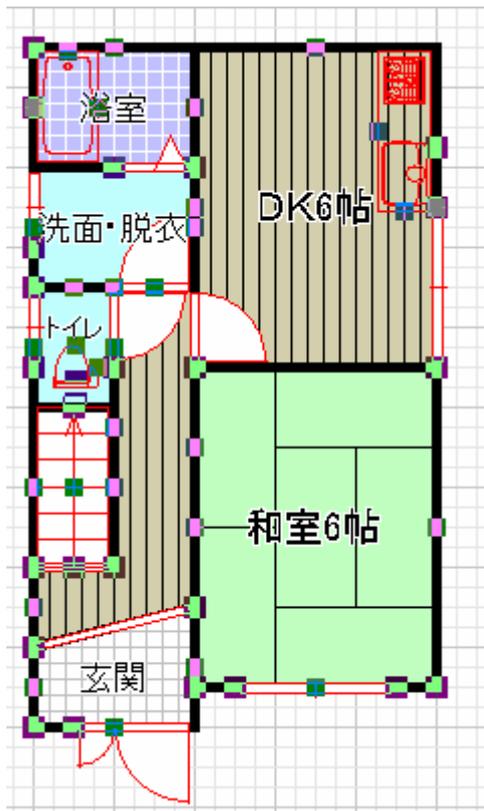
- ① 選択ボタンを左クリックしてグループ化したい間取り図を点線で囲みます。



- ② 全て囲んだ状態で左クリックすると、部屋が指定された状態になります。

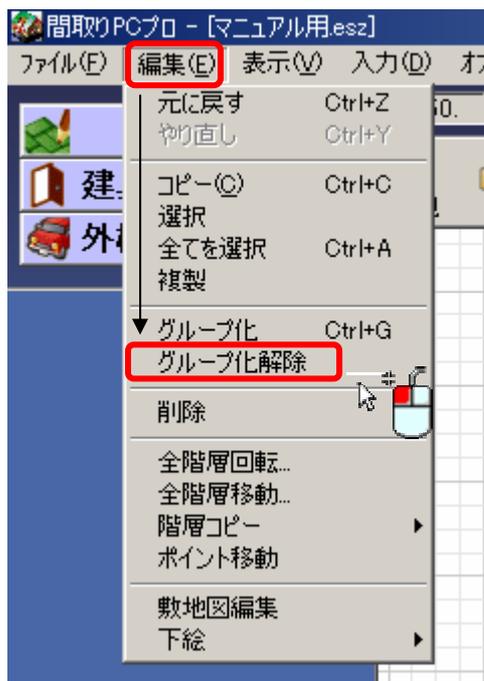


- ③ 間取り図が全て指定されている状態で、メニューバーの編集の中にあるグループ化のボタンを押すと、間取り図のすべてのパーツが1つのかたまり（グループ化）となります。移動や削除をする時に便利です。



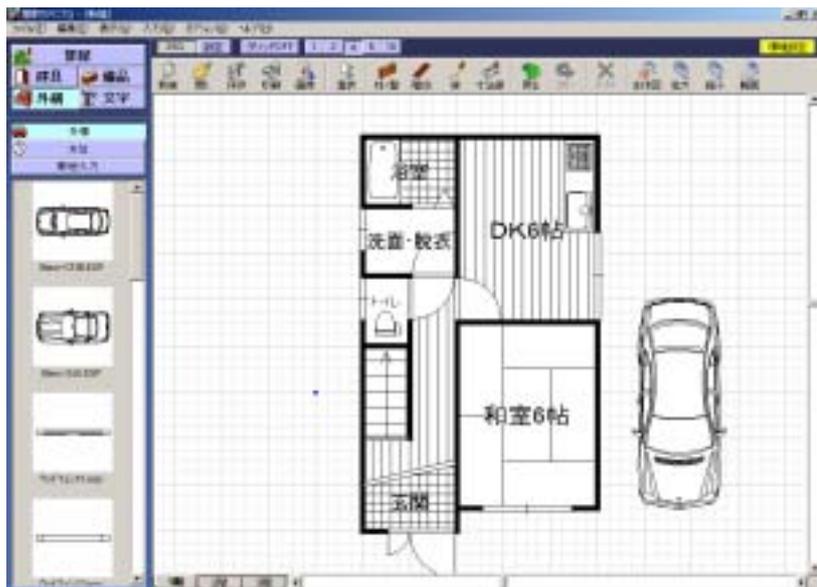
グループ化を解除する場合

- ① グループ化されている部屋を選択します。



- ② メニューバーにある編集の中のグループ化解除のボタンを左クリックすると、それぞれのパーツに分解されます。

# 部屋の階層間コピー (2階の間取り図を1階の横にコピーする方法)



1階平面図

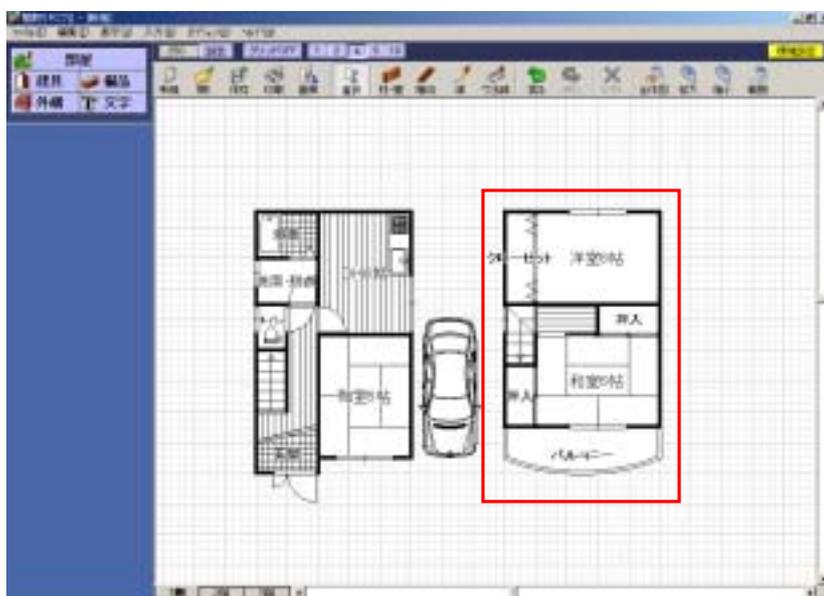


2階平面図



1階、2階と図面がある場合に、1階の間取り図を表示して、ツールバーの編集をクリック

階層コピーの2階からコピーをクリックします。



1階の右横に2階の間取り図をコピーして配置されました。  
3階にも図面がある場合は同じ手順で配置できます。

# 入出力に関する操作

## 間取りデータを開く方法

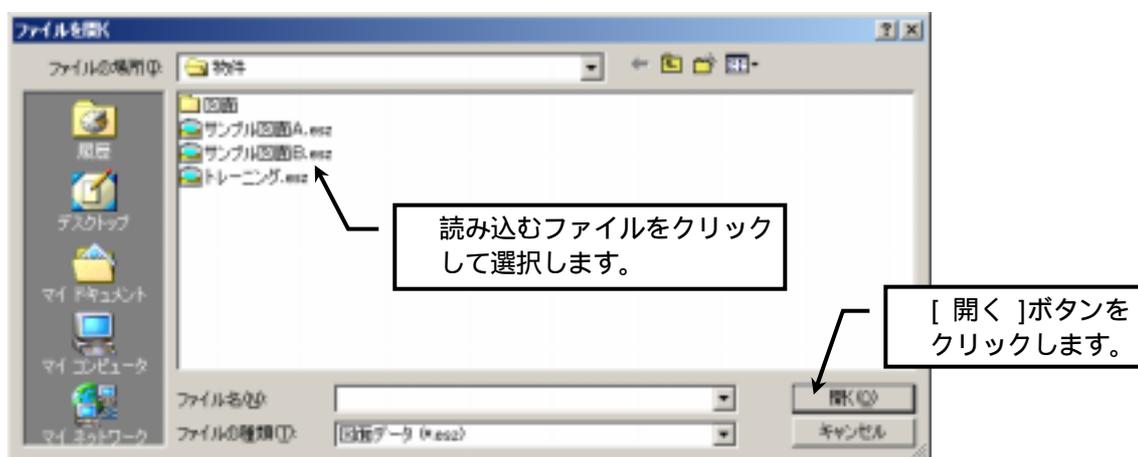
ディスクに保存されている「間取りPCプロ」のデータを作図ウィンドウから開く方法を説明します。

- ① ツールバーから[ 開く ]ボタン をクリックします。



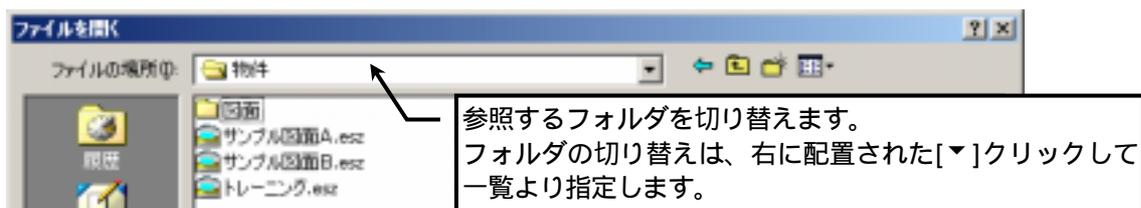
- ② 開くダイアログが表示されます。

(以下の 手順を実行すると、間取り図のデータをディスクから開くことができます。)

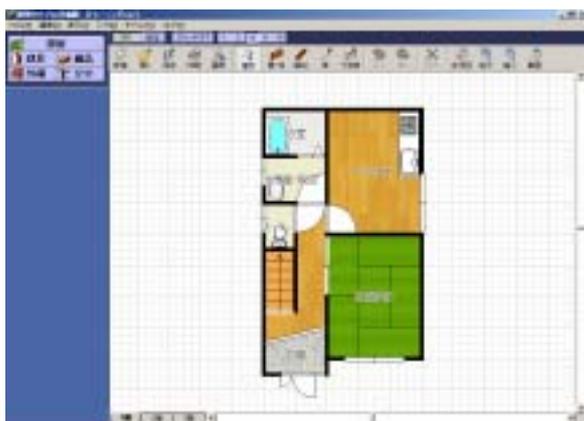


### 参考

読み込むファイルが他のフォルダに保存されている場合は、ファイルを開くダイアログ上部の「ファイルの場所」を切り替えて、読み込むファイルが保存されているフォルダに切り替えて下さい。



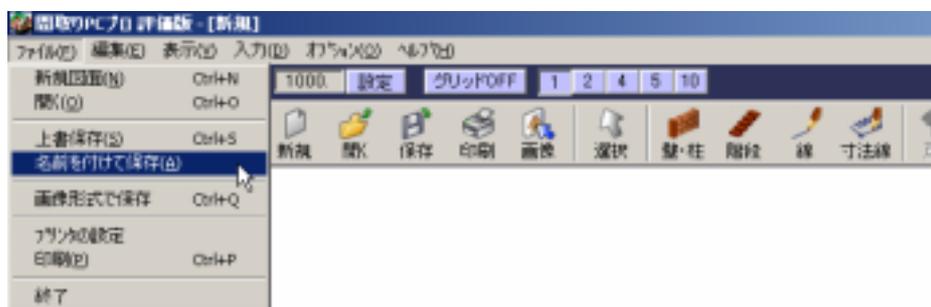
- ③ ②で指定したファイルが読み込まれて、作図ウィンドウに表示されます。



## 間取りデータの保存方法

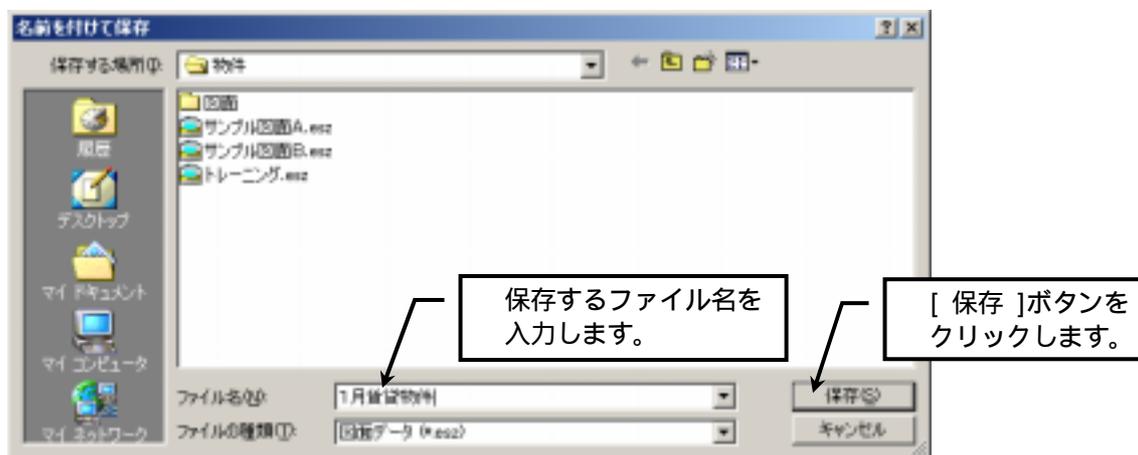
作図ウィンドウで作成した間取り図のデータをディスクへ保存する方法を説明します。

- ① ファイルメニューから「名前を付けて保存(A)」をクリックして実行します。



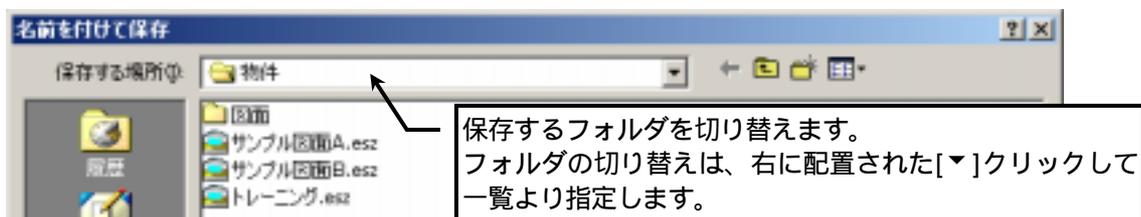
- ② 名前を付けて保存ダイアログが表示されます。

(以下の手順を実行すると、間取り図のデータがファイルへ保存されます。)



### 参考

間取り図のデータを他のフォルダへ保存する場合は、名前を付けて保存ダイアログ上部の「保存する場所」を切り替えて、保存するファイルを保存するフォルダに切り替えて下さい。



## 間取りデータを画像形式で保存する方法

作図ウィンドウで作成した間取り図を他のアプリケーションで利用できるように画像形式で保存する方法を説明します。

- ① ツールバーから[ 画像 ]ボタン をクリックします。



- ② 画像形式で保存ダイアログが表示されます。  
出力する画像に反映する項目を設定して、[ OK ]ボタンをクリックします。

出力する画像のサイズを指定します。  
「i-mode」、「ezWeb」、「Vodafone Live!」を指定した場合は、各携帯電話会社の端末に適切な画像サイズで出力されます。

出力する画像形式を指定します。(通常はJPGで保存します)

「画像形式で保存」ダイアログで設定した画像の出力イメージが表示されて出力内容を確認することができます。

JPEG出力する時の画像品質をスライダーのつまみをドラッグして設定します。

床の模様	部屋の床の模様を反映して画像出力する場合に指定します。
畳	和室の畳の目を出力する画像へ反映する場合に指定します。
床リアル	テクスチャによりリアルな部屋の雰囲気表現します。
床カラー・白黒	部屋をカラーか白黒で表示します。

「床リアル」を有効にしている場合、「床の模様」の設定は反映されません。

外構	出力する画像に外構を反映する場合にクリックして指定します。
寸法	出力する画像に寸法線を反映する場合にクリックして指定します。

- ③ 名前を付けて保存ダイアログが表示されます。  
(以下の 手順を実行すると、画像データがファイルへ保存されます。)

画像を保存するファイル名を入力します。

[ 保存 ]ボタンをクリックします。

# 部屋属性ページについて

「間取り PC プロ ver1.5」では[部屋属性]の設定に大幅な変更が加わり、より多彩な設定が可能になりました。「作図ウィンドウ」を起動し、メニューバーの[オプション] [環境設定]を開き、[部屋属性]タブをクリックしてください。あるいは、作図ウィンドウ右上にある環境設定ボタンをクリックしても開きます。



「部屋属性」では下記の5つの項目について設定できます。

- ①表示スタイル  
部屋名などをあらかじめ設定しておいた、「部屋属性ファイル」を読み込むことが出来ます。
- ②サイズ  
部屋を作図した際に表示される部屋名のフォントサイズについての設定を行います。
- ③大きさの単位  
部屋を作図した際に表示される、帖数の単位を設定します。
- ④ラベル表示  
部屋を作図した際に表示される、部屋名の表示形態を設定します。
- ⑤床設定  
作図の際に表示される床の模様、色などの表示についての設定を行います。

## ① 表示スタイル



「表示スタイル」の右に配置された[ ]をクリックすると、プルダウンメニューが表示されます。変更したい「部屋属性ファイル」を選択し[OK]ボタンをクリックすると、それ以降に作図した部屋に対して、変更した設定が適用されます。

初期状態では「日本語.hzf」「英語.hzf」の2種類の「部屋属性ファイル」がインストールされています。

## ② サイズ



「サイズ固定」「自動変更」の左に配置された をクリックし、[OK]ボタンをクリックすることで設定を変更することが出来ます。この設定は作図済みの部屋に対しても有効になります。

「サイズ固定」を選択した場合  
「環境設定」「フォント(部屋)」で設定されているフォントサイズが反映されます。

「自動変更」を選択した場合  
部屋の大きさに合わせて、自動的に部屋名のサイズが最適な大きさに変わります。

## ③ 大きさの単位



「帖」「畳」の左に配置された をクリックし、[OK]ボタンをクリックすることで設定を変更することが出来ます。この設定は作図済みの部屋に対しても有効になります。

「帖」「畳」の設定が反映されるのは、「部屋名表示」が「帖数を表示」に設定されている部屋だけです。

#### ④ ラベル表示

部屋名が表示される形態を細かく設定できます。「ラベル表示」「枠付き」の左に配置された をクリックし[OK]ボタンをクリックすることで設定を変更できます。この設定は作図済みの部屋に対しても有効になります。具体的な設定の内容については下記を参照してください。



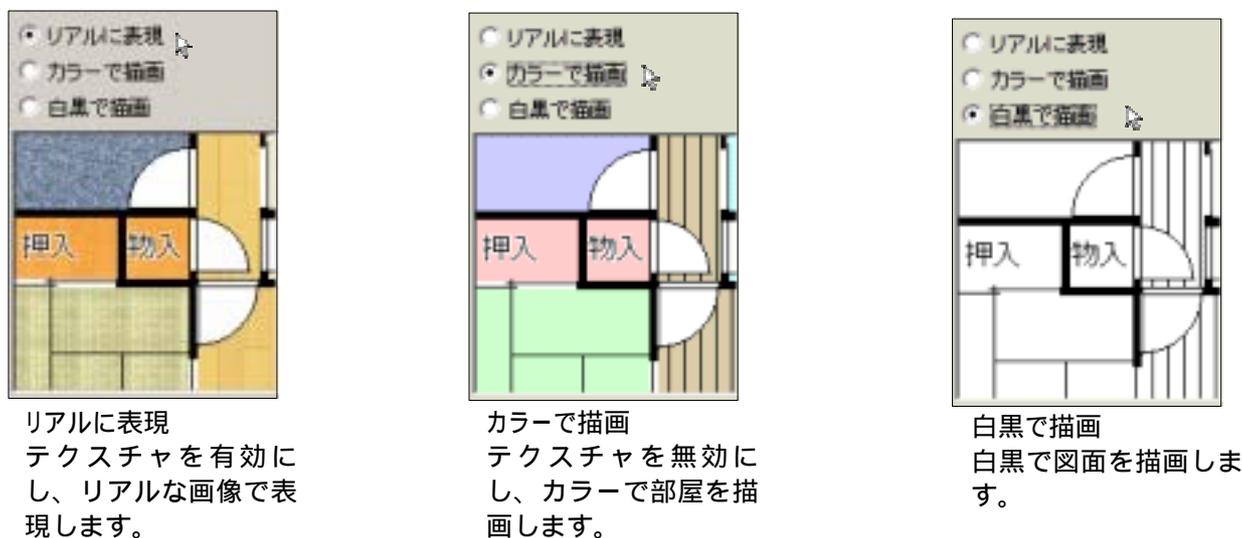
さらに「ラベル表示」にチェックを入れた状態の場合、ラベルの背景色を設定することが出来ます。[参照]ボタンをクリックしするとカラーパレットが表示されますので、その中から自由に色を選択してください。



#### ⑤ 床設定

床の描画方法についての設定を行います。「リアルに表現」「カラーで描画」「白黒で描画」のそれぞれ左に配置してある をクリックし、[OK]ボタンをクリックすることで設定を変更することが出来ます。この設定は作図済みの部屋に対しても有効になります。

設定の内容は項目の下に表示されているプレビューのウィンドウ内のサンプルでも確認できます。



部屋ごとの床の模様や色の設定については、[オプション] [部屋属性]で変更できます。

#### ⑥ スタート時に部屋属性を設定する



「間取り PC プロ ver1.5」の作図ウィンドウを「新規図面作成」から起動した際には、左のような「描画設定」ウィンドウが表示されます。[1]～[5]で解説した「部屋属性」に関する設定を最初に設定することもできます。(p9を参照)

それぞれの項目を設定しましたら[OK]ボタンをクリックしてください。また、より詳しい設定を行いたい場合は[環境設定を起動]ボタンをクリックし、「環境設定」ウィンドウを起動してください。

# 環境設定について

## [ フォント(部屋) ]プロパティページ

部屋名の表示に使用するフォントの初期値を設定します。  
 部屋の描画を行うと、ここで設定されている内容に従って部屋名が表示されます。

**フォント名**  
 部屋名に表示するフォントの種類を下のリストボックスより選択して指定します。

**スタイル**  
 部屋名の文字に反映するスタイルを下のリストボックスより選択して指定します。

**サイズ**  
 部屋名の文字の大きさを下のリストボックスより選択して指定します。

**サンプル**  
 フォント(部屋)プロパティページの設定内容を反映したイメージ図が表示されて設定内容を確認することができます。

**色**  
 部屋名に表示する文字の色を指定します。  
 色の指定は[...]ボタンをクリックすると表示される「色の設定」ダイアログのカラーパレットより選択して行います。

## [ フォント(文字) ]プロパティページ

文字の入力時に使用するフォントの初期値を設定します。  
 文字入力を行うと、ここで設定されているフォントが初期値として表示されます。

**フォント名**  
 文字入力時の初期値となるフォントの種類を下のリストボックスより選択して指定します。

**スタイル**  
 文字入力時に反映するスタイルを下のリストボックスより選択して指定します。

**サイズ**  
 文字入力時の文字の大きさを下のリストボックスより選択して指定します。

**サンプル**  
 フォント(文字)プロパティページの設定内容を反映したイメージ図が表示されて設定内容を確認することができます。

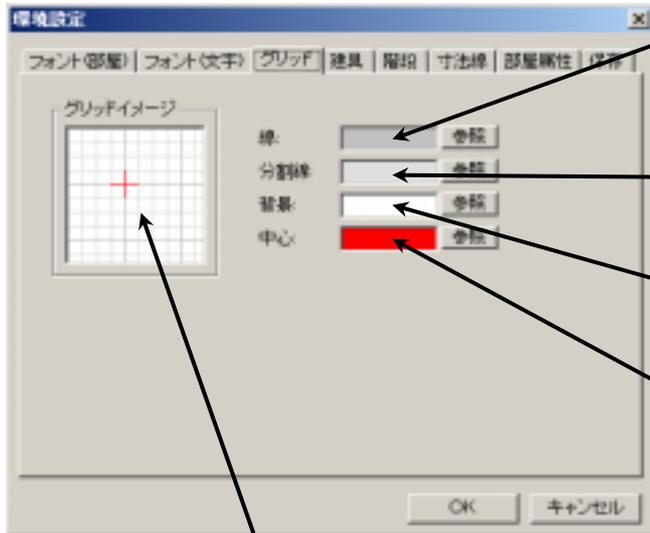
**色**  
 文字入力時に反映する文字色を指定します。文字色の指定は、[...]ボタンをクリックすると表示される「色の設定」ダイアログのカラーパレットより選択して行います。

**背景色**  
 文字入力時に反映する背景色を指定します。背景色の指定は、[...]ボタンをクリックすると表示される「色の設定」ダイアログのカラーパレットより選択して行います。

## [ グリッド ] プロパティページ

[グリッド]プロパティページでは、作図領域のグリッドの線や背景に反映する色を設定します。

以下のプロパティページの「線」、「分割線」、「背景」、「中心」項目の右に配置された [参照] ボタンをクリックすると表示される「色の設定」ダイアログのパレットから目的の色をクリックして選択すると、グリッドに反映する色を設定することができます。



### 線

グリッドの基本となるモジュール線に設定されている色が表示されます。

### 分割線

グリッドの分割線に設定されている色が表示されます。

### 背景

グリッドの背景色に設定されている色が表示されます。

### 中心

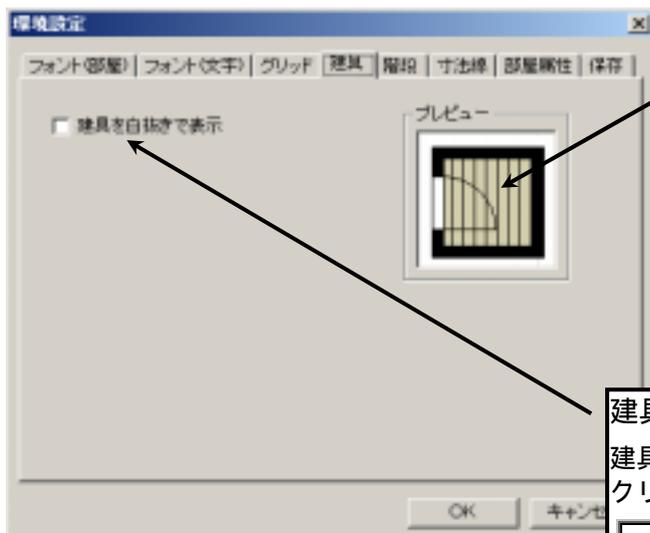
作図領域の中心線に設定されている色が表示されます。

### グリッドイメージ

グリッドプロパティページの設定内容を反映したイメージ図が表示されて設定内容を確認することができます。

## [ 建具 ] プロパティページ

[建具]プロパティページでは、建具の白抜きの有無を設定します。



### プレビュー

建具プロパティページの設定内容を反映したイメージ図が表示されて設定内容を確認することができます。

### 建具を白抜きで表示

建具を白抜きで表示するか否かを「建具を白抜きで表示」項目をクリックして、チェック(✓)の有無で設定を行います。

チェックあり	片開きドア等を配置した場合に建具の背景を白抜きで表示します。
チェックなし	片開きドア等を配置した場合に建具の背景を白抜きで表示しません。

## [ 階段 ] プロパティページ

階段の描画に反映する設定を行います。



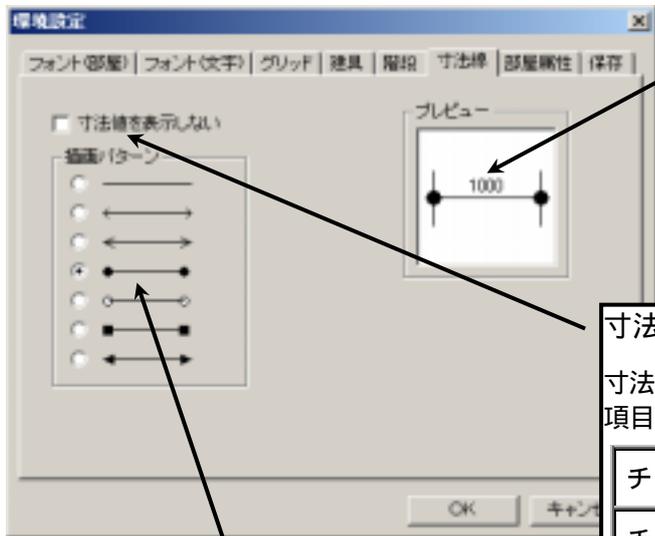
**プレビュー**  
階段プロパティページの設定内容を反映したイメージ図が表示されて設定内容を確認することができます。

**階段に矢印を描画する**  
階段に矢印を付加して描画するか否かを「階段に矢印を描画する」項目をクリックして、チェック(✓)の有無で設定を行います。

チェックあり	階段の描画時に矢印を描画します。
チェックなし	階段の描画時に矢印を描画しません。

## [ 寸法線 ] プロパティページ

寸法線の描画時に反映する寸法線のパターンと、寸法値の表示有無を設定します。



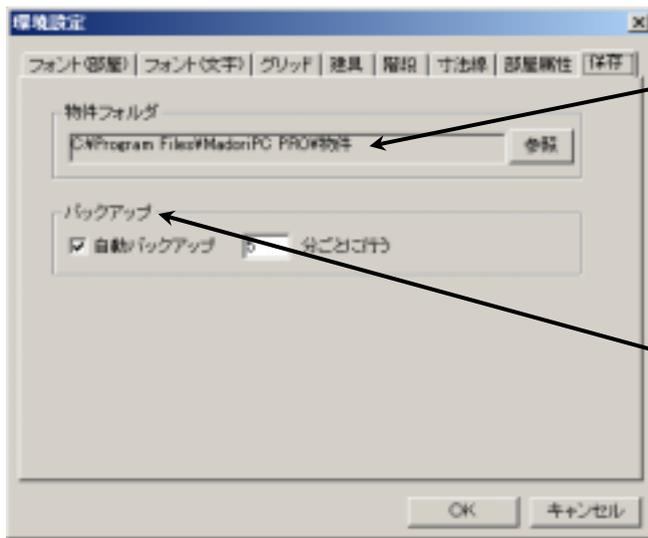
**プレビュー**  
寸法線プロパティページの設定内容を反映したイメージ図が表示されて設定内容を確認することができます。

**寸法値を表示しない**  
寸法線の描画時に寸法値を入力するか否かを「寸法値を表示しない」項目をクリックして、チェック(✓)の有無で設定を行います。

チェックあり	寸法線の描画時に寸法値を入力しません。
チェックなし	寸法線の描画時に寸法値を入力します。

**描画パターン**  
寸法線の描画時に反映する線のパターンを一覧から選択して設定します。

## [ 保存 ] プロパティページ

**物件フォルダ**

「間取りPCプロ」でデータの保存を実行した時に既定となる保存フォルダを指定します。

この設定を変更することにより、ユーザーが任意に作成したフォルダを「間取りPCプロ」の既定フォルダとして設定することができます。

**バックアップ**

「自動バックアップ」にチェックが付いて有効になっている場合、描画中の間取り図が自動的にバックアップされます。

右のボックスにバックアップをおこなう間隔を分単位で入力して下さい。

# 部屋属性について

## [ 部屋属性 ] プロパティページ

**部屋リスト**  
属性の変更を行う部屋をリストより選択します。

**描画イメージ**  
部屋属性プロパティページの設定内容を反映したイメージ図が表示されて設定内容を確認することができます。

**カラーパレット**  
部屋の床に反映する色をカラーパレットよりクリックして指定します。

**描画スタイル**  
部屋の床に反映する模様を描画スタイルの一覧よりクリックして指定します。

**描画スタイル色**  
「描画スタイル」で指定した部屋の床に反映する模様の色を設定します。

**テクスチャ**  
部屋リストで指定した部屋に反映するテクスチャ（部屋の床に反映する画像）の設定をおこないます。[参照]ボタンをクリックすると、テクスチャを設定するための「テクスチャブラウザ」が表示されます。

**部屋名表示**  
部屋の描画時に表示する部屋名の表示内容をいずれかより選択して指定します。

**部屋タイプ**  
右に配置された[▼]ボタンをクリックすると部屋タイプの一覧が表示されます。表示された部屋タイプの一覧より適切なものを選択して下さい。

### 参考

部屋属性設定ダイアログで設定した内容は、部屋属性ファイルとして設定内容をファイルに出力して保存することができます。複数の部屋属性ファイルを保存している場合は、環境設定の部屋属性プロパティページ（P.81）で参照する部屋属性ファイルを切り替えることにより、表現方法（床の模様や色など）の違う部屋が簡単に描くことができます。なお、部屋属性ファイルは、以下の ~ の手順で保存することができます。

部屋属性ダイアログの下部に配置された [ファイルに保存] ボタンをクリックします。

保存する部屋属性ファイルの名前を任意に入力します。

[保存(S)]ボタンをクリックして、部屋属性の内容をファイルへ保存します。

## [ 部屋リスト編集 ] プロパティページ

新しい部屋の作成や不要な部屋の削除を行います。



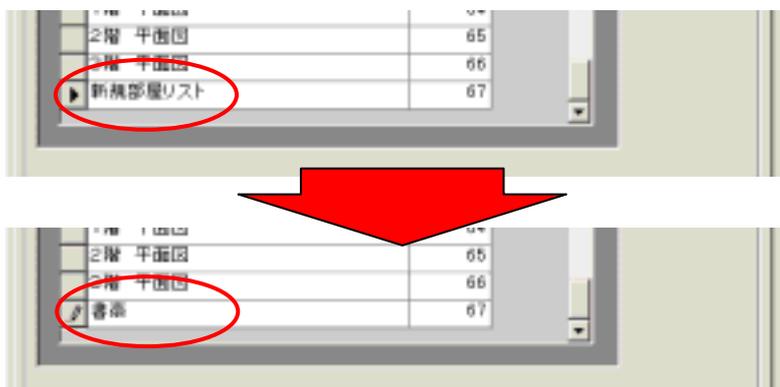
### 部屋の追加方法

部屋リストに新しい部屋を追加する方法を説明します。

- 1 [ 追加(N) ] ボタンをクリックします。



- 2 リストの最下段に表示された「新規部屋リスト」の文字を消して、追加する部屋名を入力します。



- 3 [ OK ] または、[ 更新(A) ] ボタンをクリックすると、部屋が追加されます。

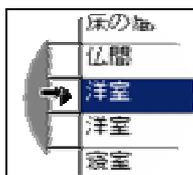
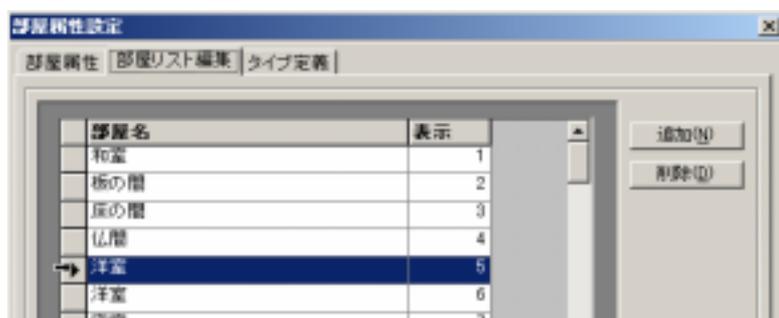
#### 参考

部屋を追加した後は、[ 部屋属性 ] プロパティページで追加した部屋に反映する床の色や模様、テクスチャなどの設定をおこなう必要があります。  
設定内容については、「[ 部屋属性 ] プロパティページ P.100 」をご覧ください。

## 部屋の削除方法

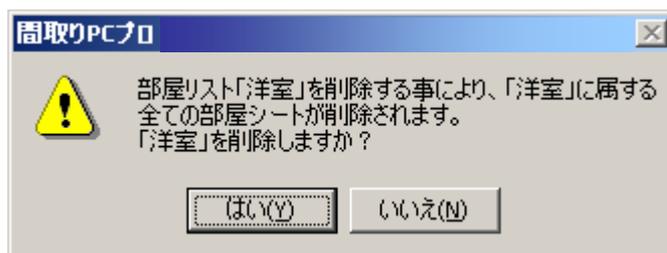
部屋リストの不要になった部屋を削除する方法を説明します。

- ① [ 削除(D) ] ボタンをクリックします。



削除する部屋を選択する場合は、部屋名の前の  をクリックします。  
選択された部屋名は、 が表示されます。

- ② 削除の警告メッセージが表示されます。



- ③ [ はい(Y) ] ボタンをクリックすると、①で指定した部屋が削除されます。

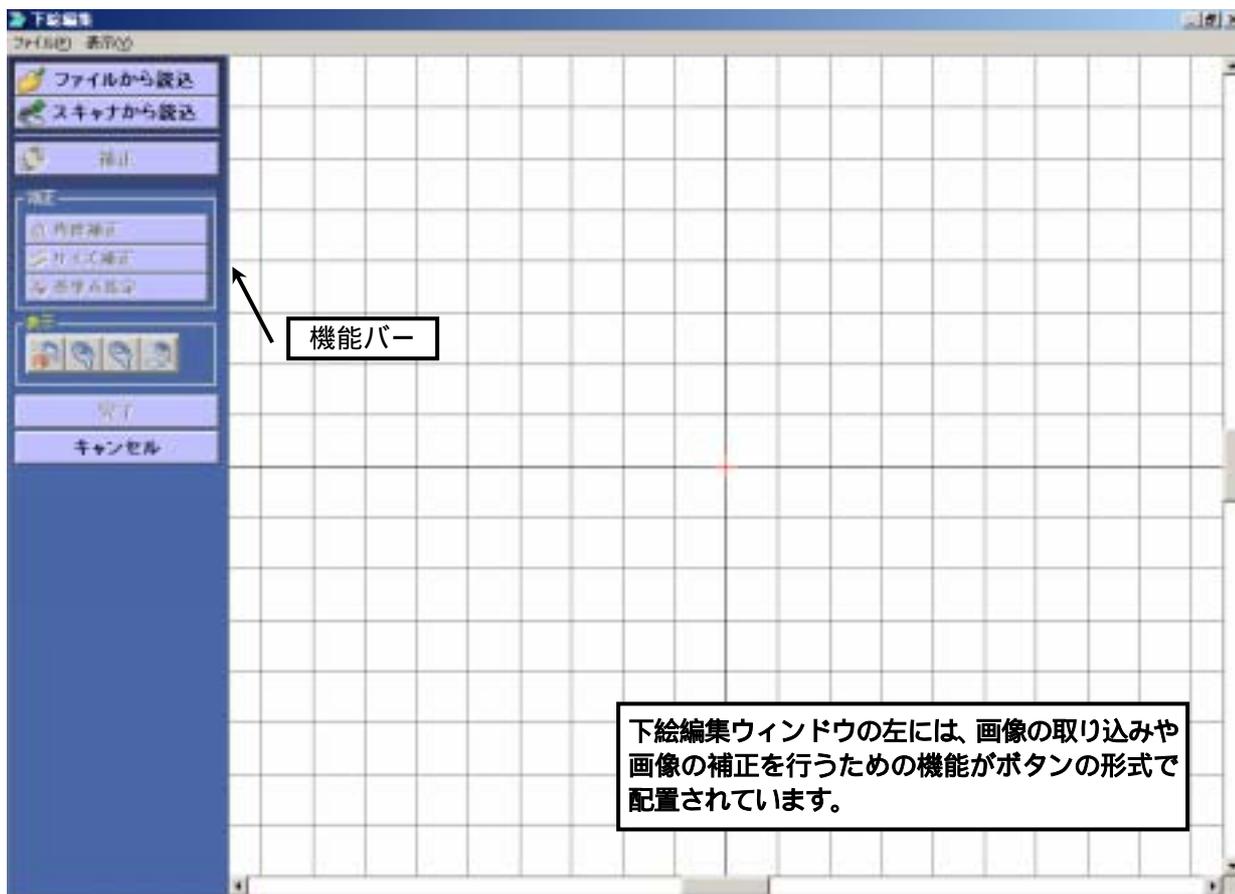
# 第4章

---

## 下絵編集ウィンドウ

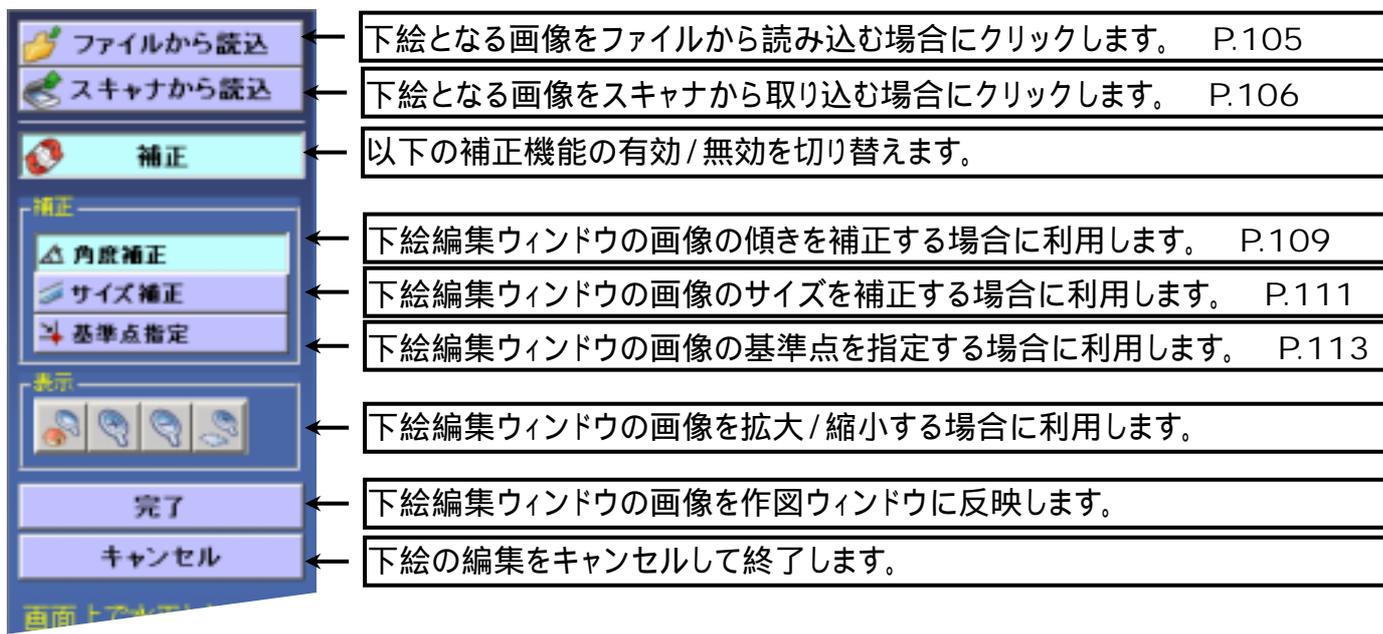
# 画面構成と各部の概要

下絵編集ウィンドウの画面構成と各部の概要について説明します。



## 機能バーについて

機能バーには、下絵編集ウィンドウへ下絵画像の取り込み指示するための機能 や 画像の補正をおこなうための機能が配置されており、ここに配置されたボタンをクリックして各機能を実行することができます。



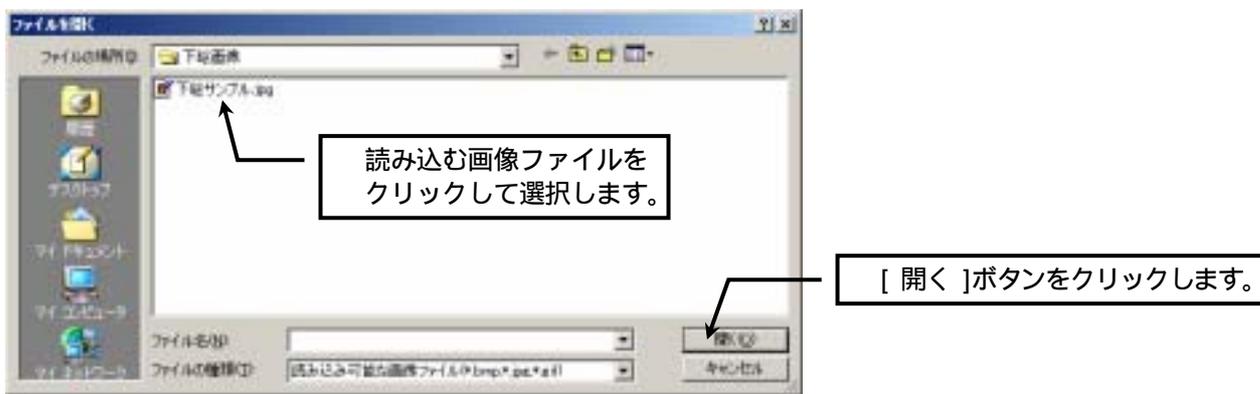
## 下絵の取り込み手順

ここでは、下絵編集ウィンドウに下絵を取り込む方法を説明します。

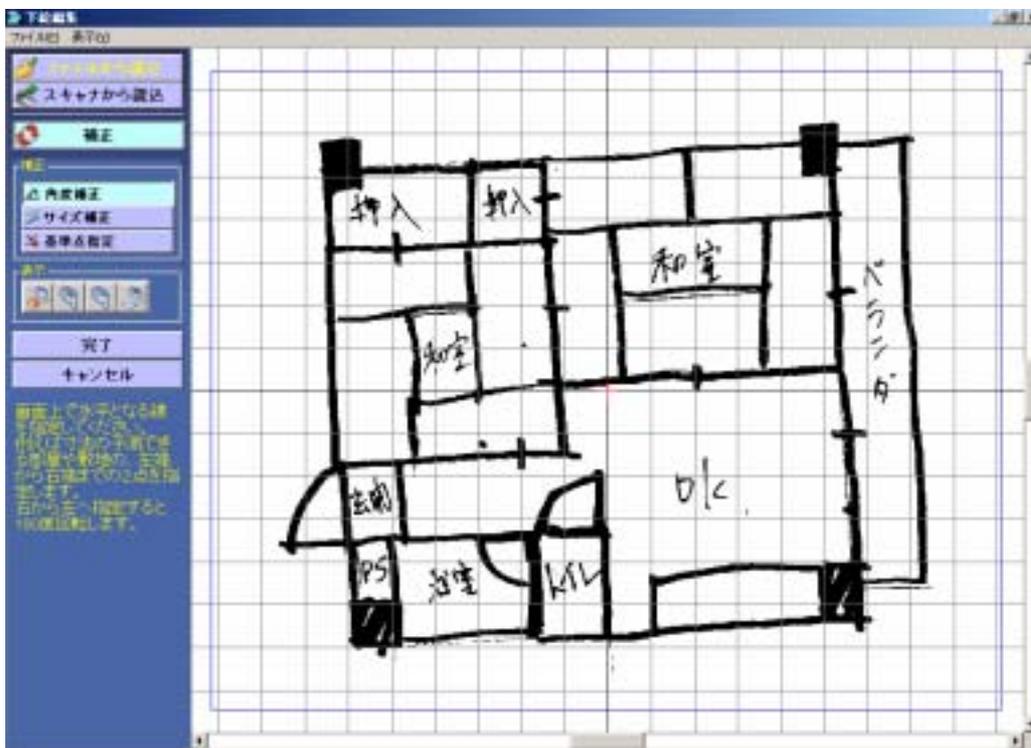
下絵ウィンドウには、下絵となる画像を画像ファイルから読み込む方法と、スキャナから下絵となる原稿を直接取り込む方法があります。

### ファイルから下絵を取り込む

- 機能バーの **ファイルから読込** ボタンをクリックします。
- 読み込みをおこなう画像ファイルを指定するダイアログが表示されます。



- ②のダイアログで指定したファイルが読み込まれて下絵編集ウィンドウに表示されます。



ファイルから読み込んだ画像を「間取りPCプロ」の下絵として利用するためには、大きさの調整や傾きの補正が必要です。また、作図ウィンドウに反映するための中心となる基準点の設定も必要です。

本章の「下絵の補正方法 P.109」を参照して下絵として利用するために必要な補正を行って下さい。

## スキャナから下絵を取り込む

ここでは、キャノン製のスキャナ CanoScan Lide 40 を利用して説明を行います。  
CanoScan Lide 40 以外のスキャナをご利用になる場合は、ここで説明しているスキャナの  
操作説明をご利用のスキャナの操作に置き換えてお読み下さい。

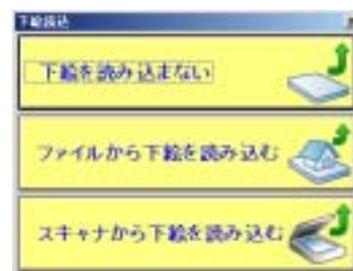
スキャナの使い方や操作については、スキャナに添付されているマニュアルをご覧ください。  
CanoScan Lide 40 以外のスキャナの操作方法は、当社ではお答えしかねます。

① 原稿をスキャナにセットします。

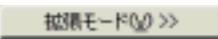
② 機能バーの  スキャナから読込 ボタンをクリックします。

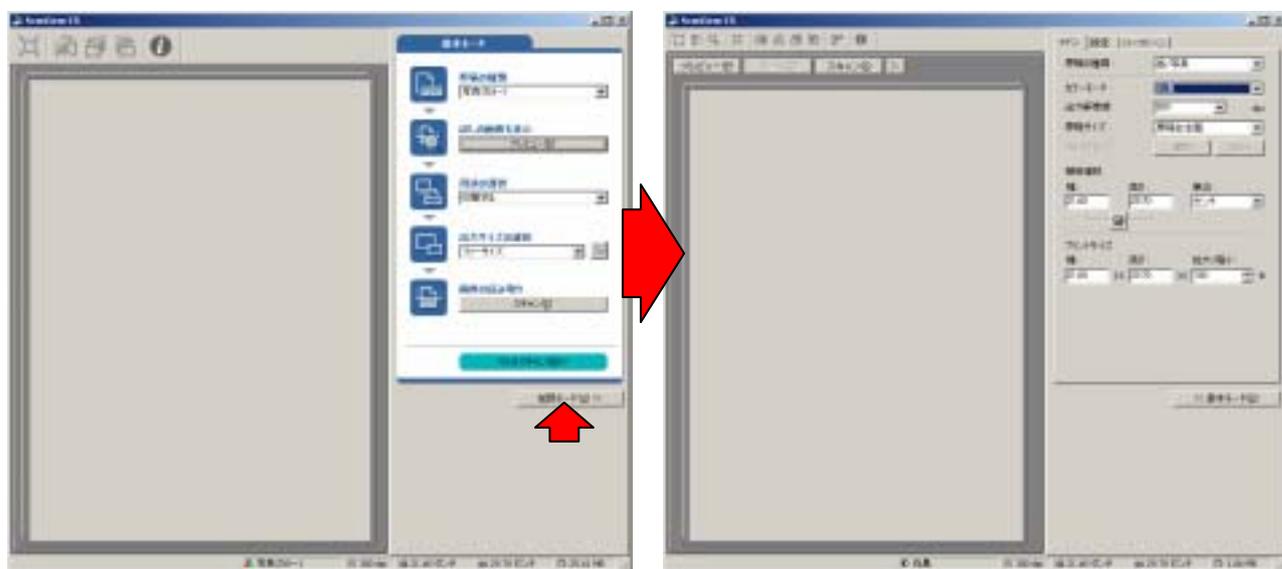
この操作が必要なのは、作図ウィンドウの編集メニューから下  
絵を実行した場合です。

メニューウィンドウの新規作成時に表示される右記の下絵読込  
ダイアログで[スキャナから下絵を読み込む]を指定した場合は、  
下絵編集ウィンドウが起動される時に  スキャナから読込  
ボタンが実行された状態で起動されます。



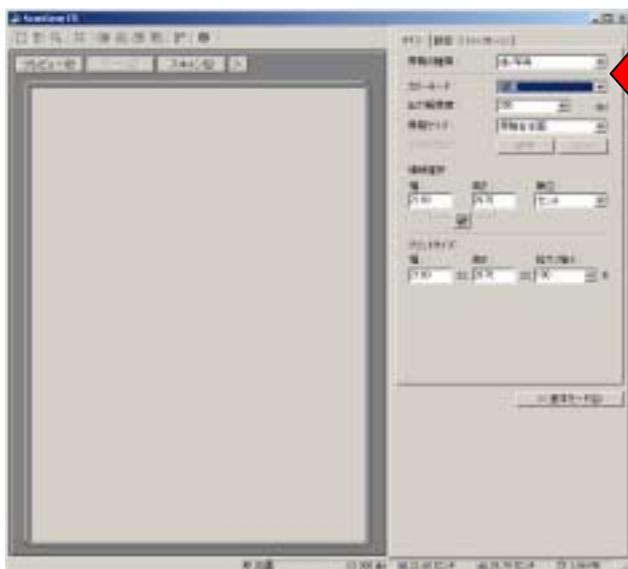
③ スキャナから画像の取り込みをおこなうためのソフトウェアが起動されます。

詳細な取り込みを行うために  拡張モード >> ボタンをクリックしてモードを切り替えて下さい。



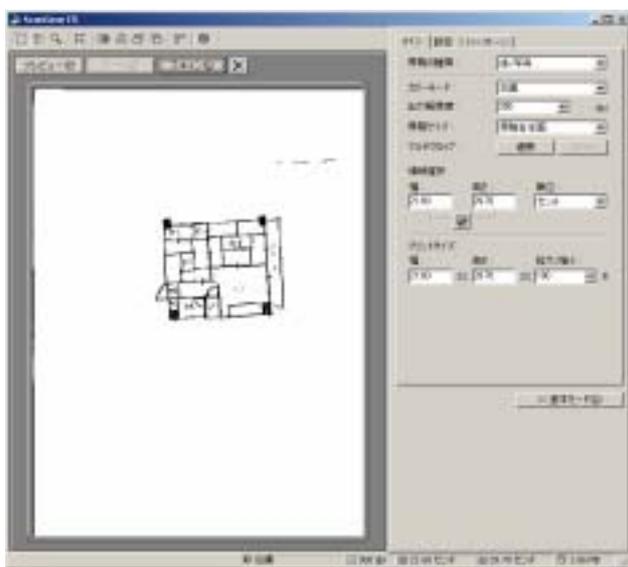
上記のスキャナから画像の取り込みを行うソフトウェアは、キャノン製の CanoScan Lide 40 を使用  
している場合に表示される画面です。CanoScan Lide 40 以外のスキャナをご利用になっている場合、  
画面が上記とは、異なりますのでご注意ください。

- ④ 原稿の種類を「紙 / 写真」へ、カラーモードを「白黒」へそれぞれ変更します。

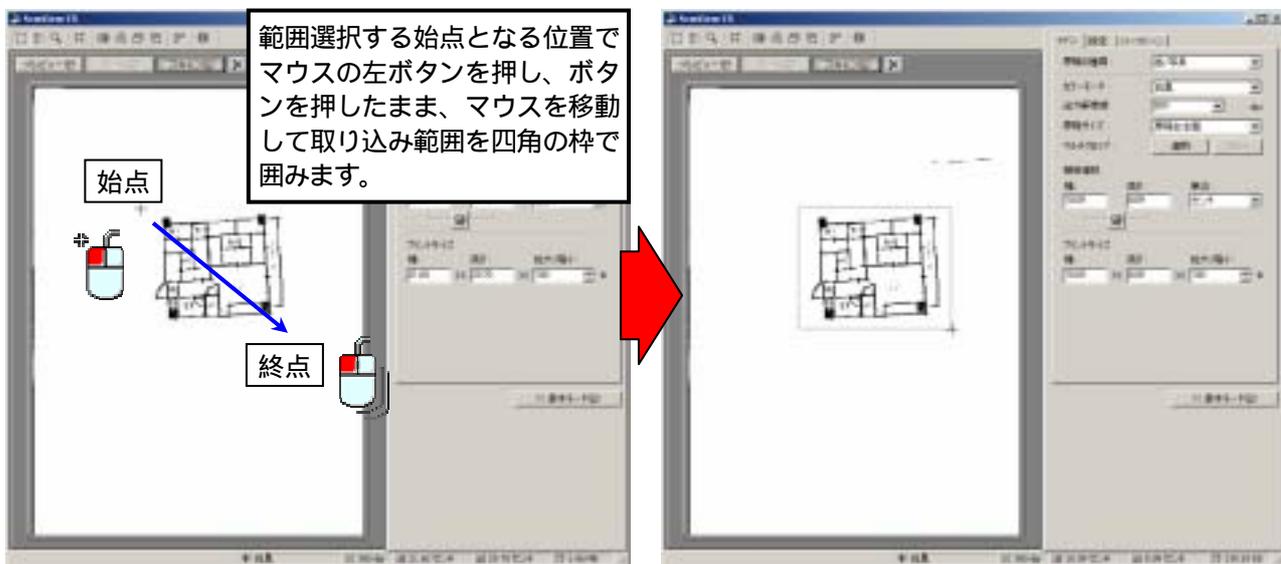


「原稿の種類」、「カラーモード」の設定は、右に配置された[▼]をクリックし、リストから選択して行います。

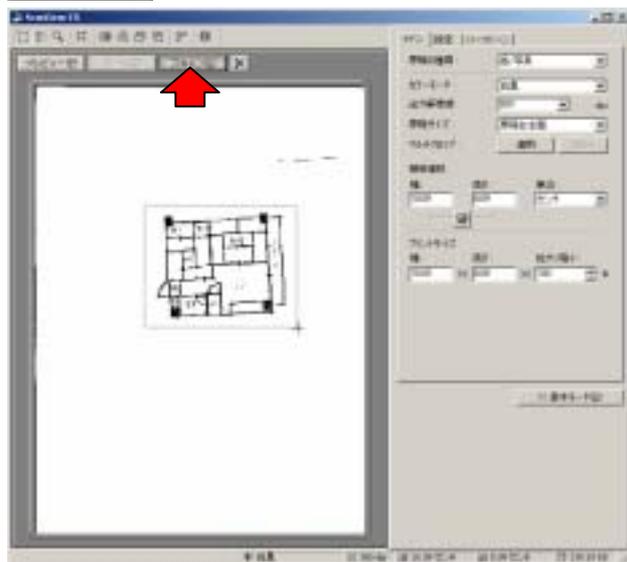
- ⑤ プレビューボタンをクリックして、スキャナにセットした原稿を仮取り込み(プレビュー)します。



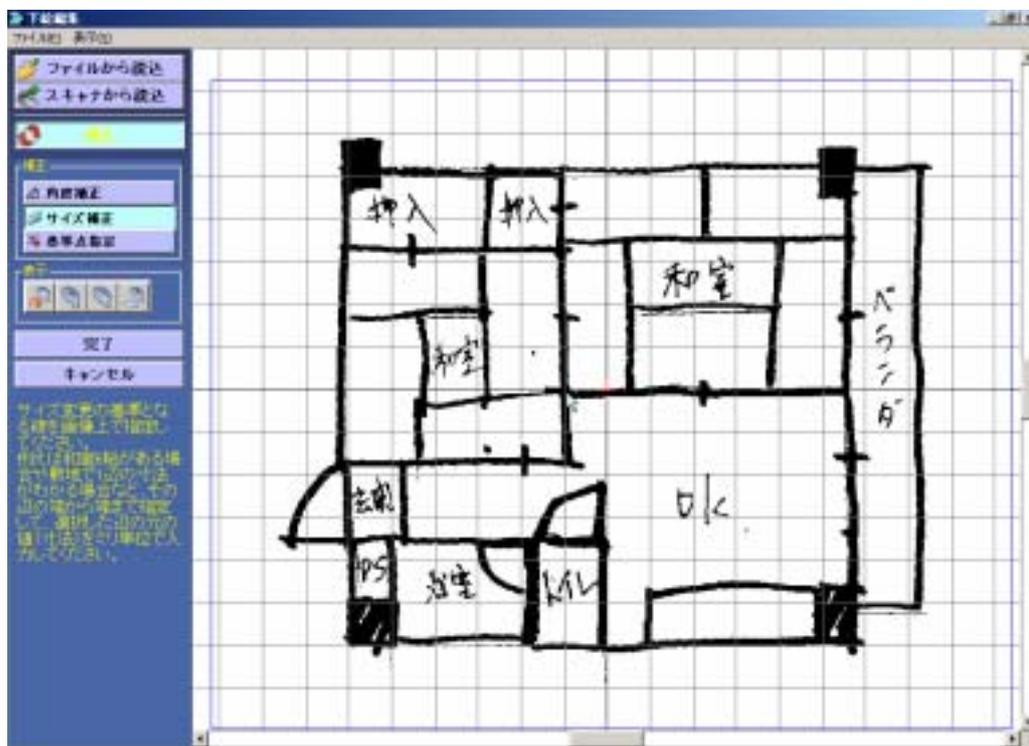
- ⑥ プレビューされた画像から取り込みをおこなう画像の範囲を 始点 - 終点 の2点間で指定します。



- ⑦ **スキャン** ボタンをクリックして、⑥で選択した範囲の取り込みを開始します。



- ⑧ スキャナからの取り込みが完了すると、画像が下絵ウィンドウに表示されます。



スキャナから取り込んだ画像を間取りPCプロの下絵として利用するためには、大きさの調整や傾きの補正が必要です。また、作図ウィンドウに反映するための中心となる基準点の設定も必要です。

本章の「下絵の補正方法 P.109」を参照して下絵として利用するために必要な補正を行って下さい。

- ⑨ 機能バーの **完了** ボタンをクリックすると、下絵ウィンドウに取り込んだ画像が作図ウィンドウに下絵として反映されます。

## 下絵の補正方法

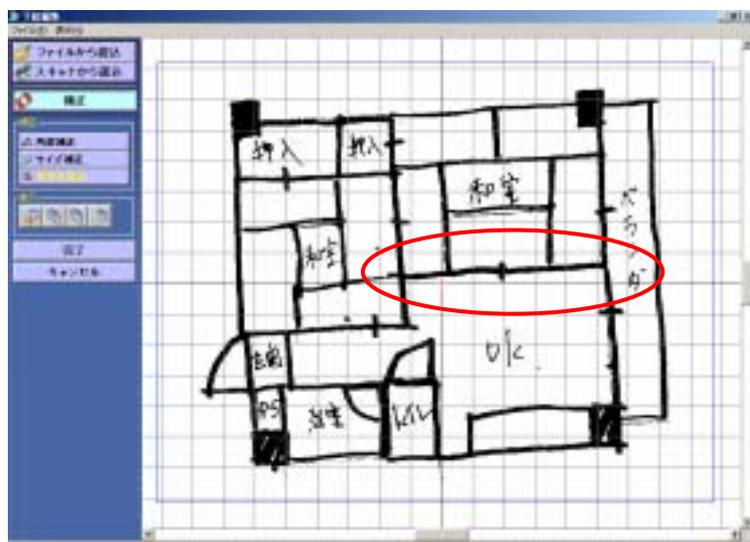
スキャナから取り込んだ画像やファイルから読み込んだ画像は、「間取りPCプロ」の下絵として扱えるようにするために補正を行う必要があります。下絵編集ウィンドウには、補正をおこなうために3種類（角度補正、サイズ補正、基準点指定）の機能が用意されています。

### 角度を補正する

スキャナから取り込んだ画像やファイルから読み込んだ画像に傾きがある場合は、下絵編集ウィンドウで角度の補正をおこなう必要があります。

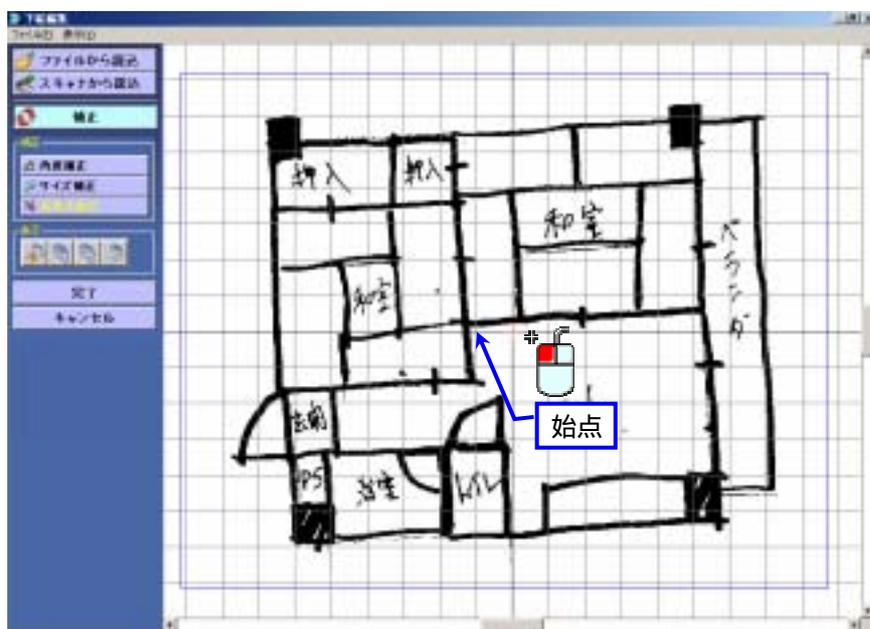
以下の手順で画像の角度を補正して下さい。

ここでは、下絵で取り込んだ画像の和室の下部部分(以下の丸で囲んだ部分)を角度の補正対象として指定し、角度の補正をおこなう操作方法を説明します。

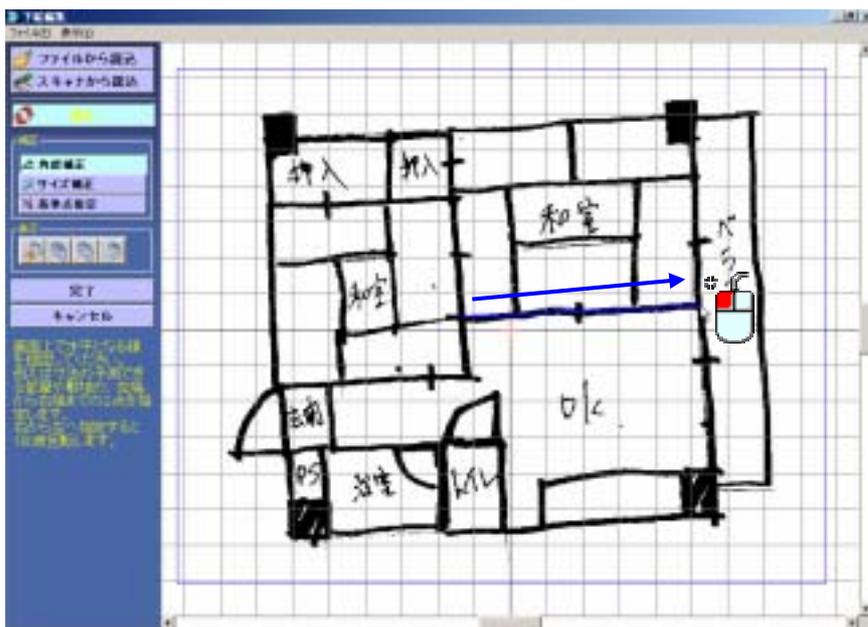


① 機能バーの **角度補正** ボタンをクリックします。

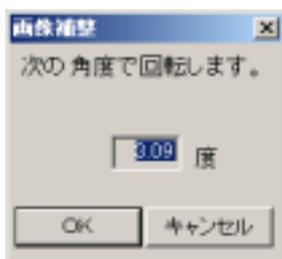
② 角度補正の始点となる位置をクリックして指定します。



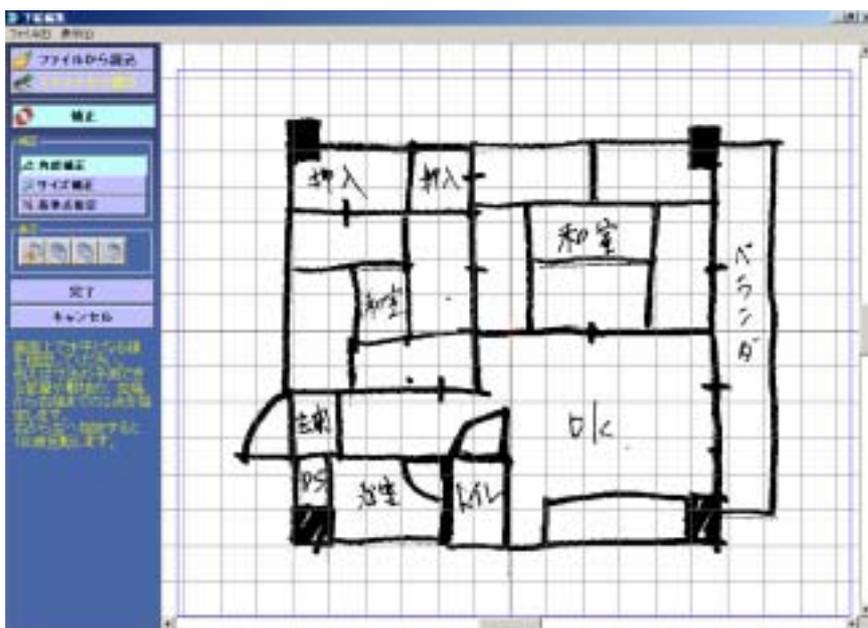
- ③ 和室(画像)の下の壁に沿わずようマウスを移動してクリックします。  
(クリックすると青い線が描画されます。)



- ④ ②で描画した青い線の傾きの角度を表すダイアログが表示されますので、[ OK ]ボタンをクリックします。



- ⑤ ③のダイアログで表示された角度(3.09度)が補正されて、画像が水平になります。

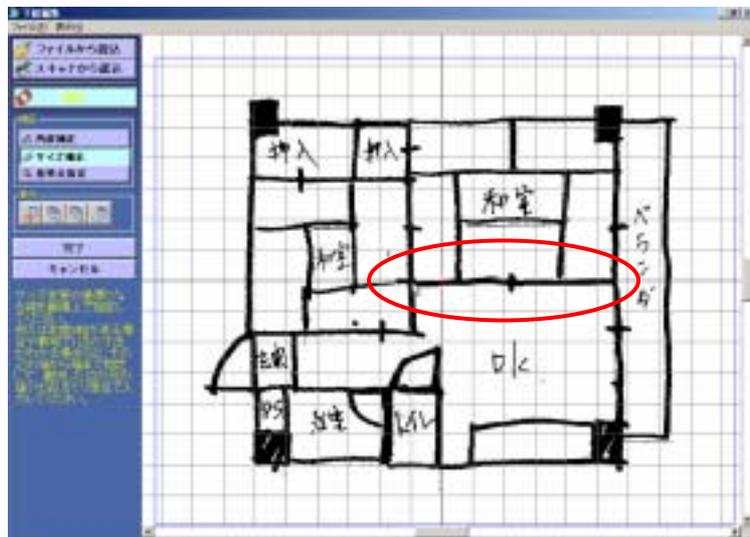


## サイズを補正する

スキャナから取り込んだ画像やファイルから読み込んだ画像は、ほとんどの場合、大きすぎたり、小さすぎたりするため下絵編集ウィンドウでサイズの補正を行う必要があります。

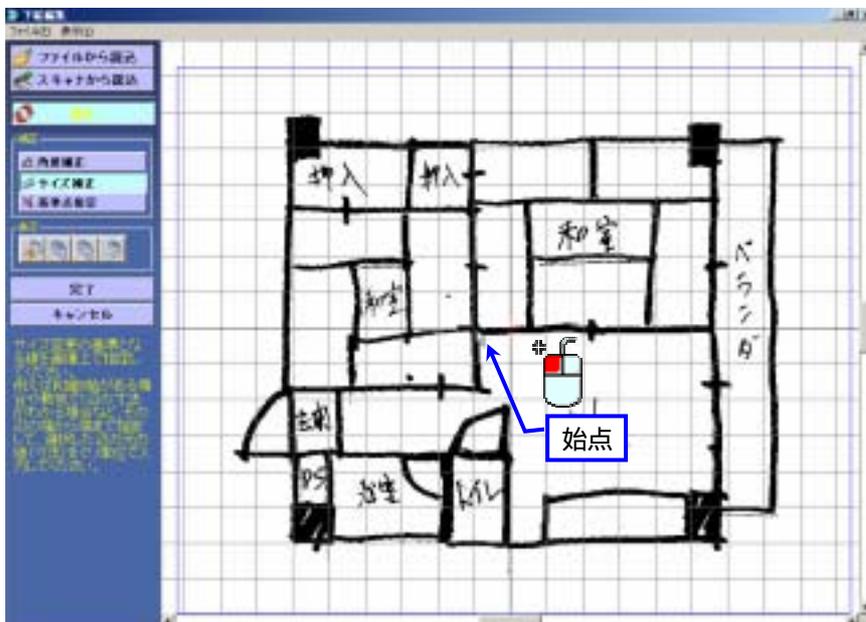
以下の手順で画像のサイズを補正して下さい。

ここでは、下絵で取り込んだ画像の和室の下部部分(以下の丸で囲んだ部分)をサイズの補正対象として指定し、サイズの補正をおこなう操作方法を説明します。

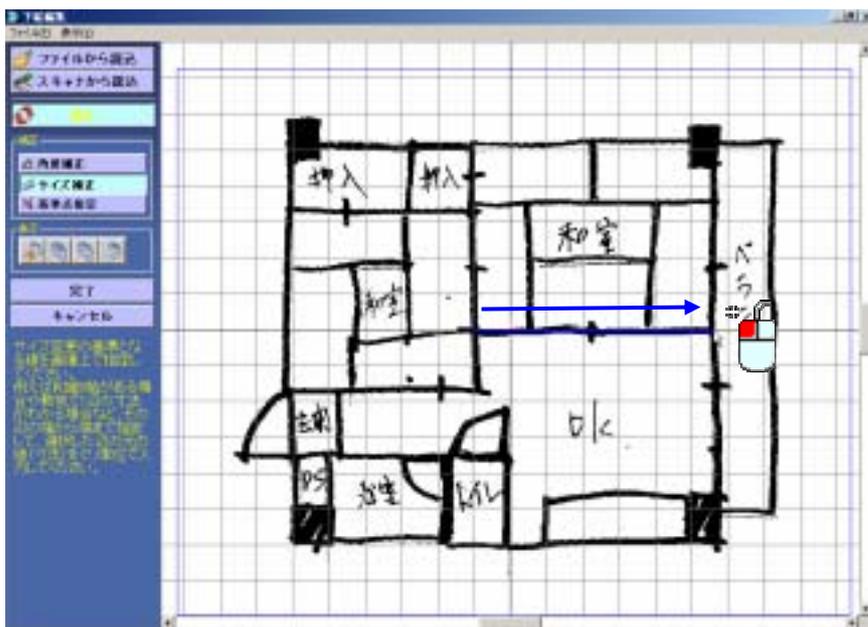


① 機能バーの **サイズ補正** ボタンをクリックします。

② サイズ補正の始点となる位置をクリックして指定します。



- ③ 和室(画像)の下の壁に沿うようにマウスを移動してクリックします。  
(クリックすると青い線が描画されます。)

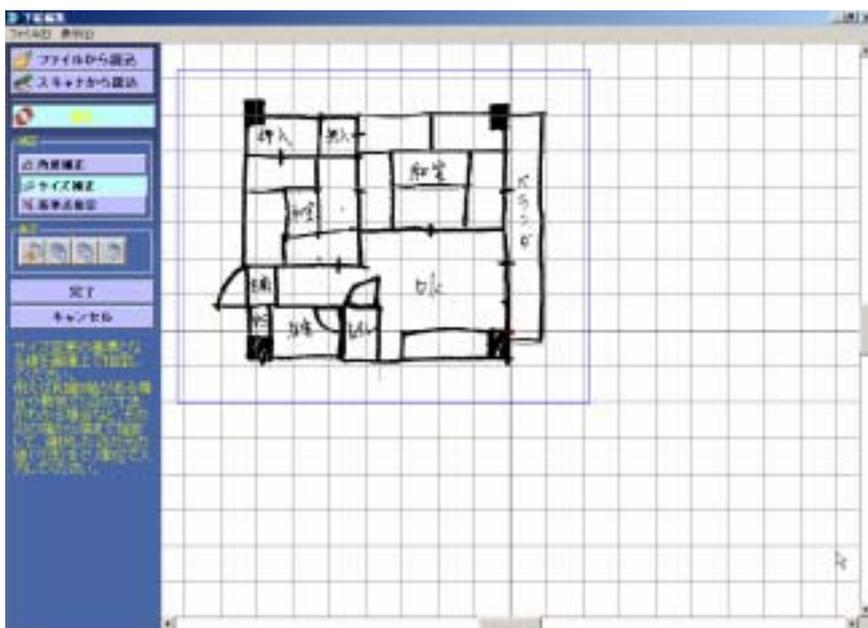


- ④ ②で描画した青い線の長さを入力するためのダイアログが表示されます。  
ボックスに初期表示される 1000 を消し、4000 と入力して[ OK ]ボタンをクリックします。



ここで入力する 4000 の値は、②で描画した線の長さを 4000mm としてサイズ設定することを表します。

- ⑤ 取り込んだ画像が③で指定したサイズで補正されて、適切なサイズの画像として表示されます。



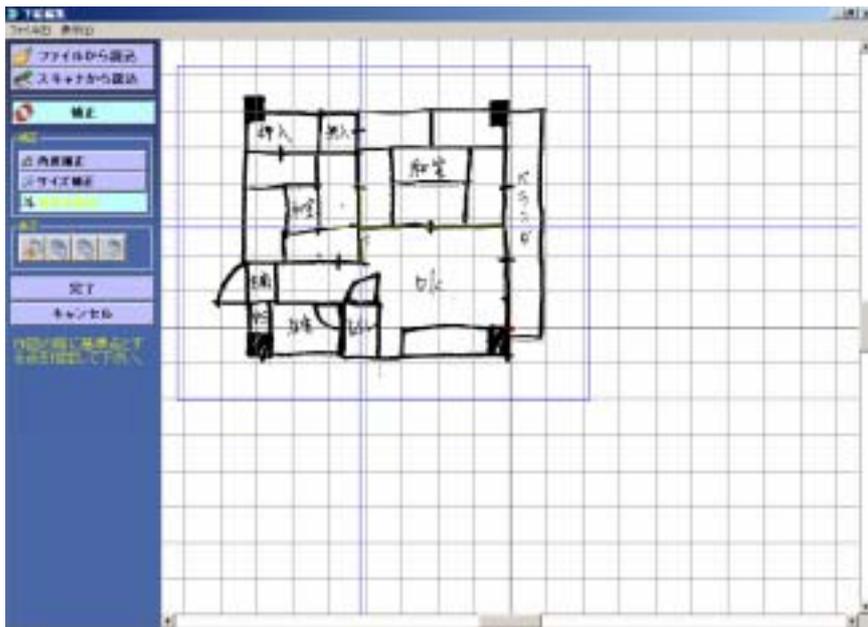
## 基準点を設定する

下絵編集ウィンドウの画像を作図ウィンドウへ反映する場合は、基準となる位置を指定する必要があります。  
( 基準点を指定すると、その位置が画面の中心となります。 )

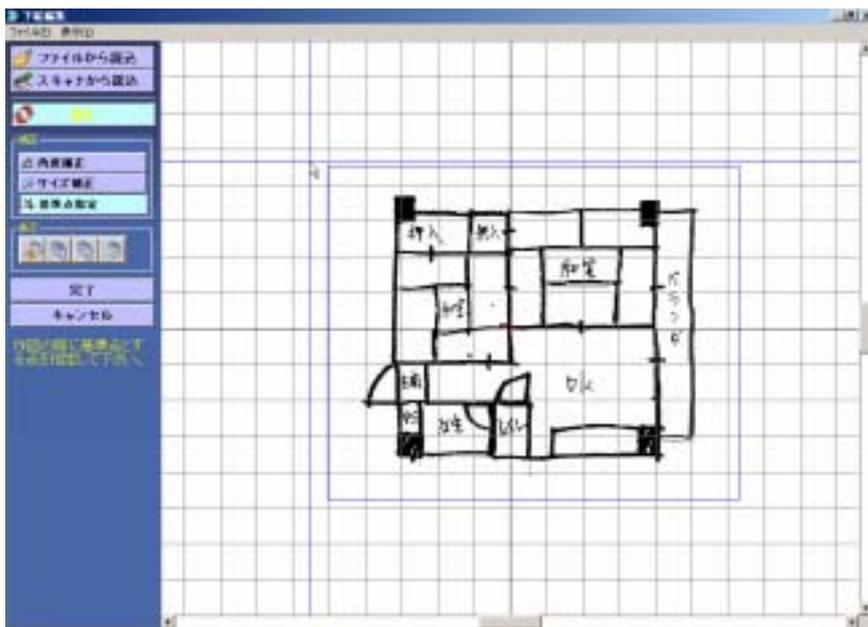
以下の手順で画像の基準点を設定して下さい。

① 機能バーの **基準点指定** ボタンをクリックします。

② 基準点となる位置へマウスを移動してクリックします。



③ ②でクリックした位置が基準点となり、画面の中心となります。

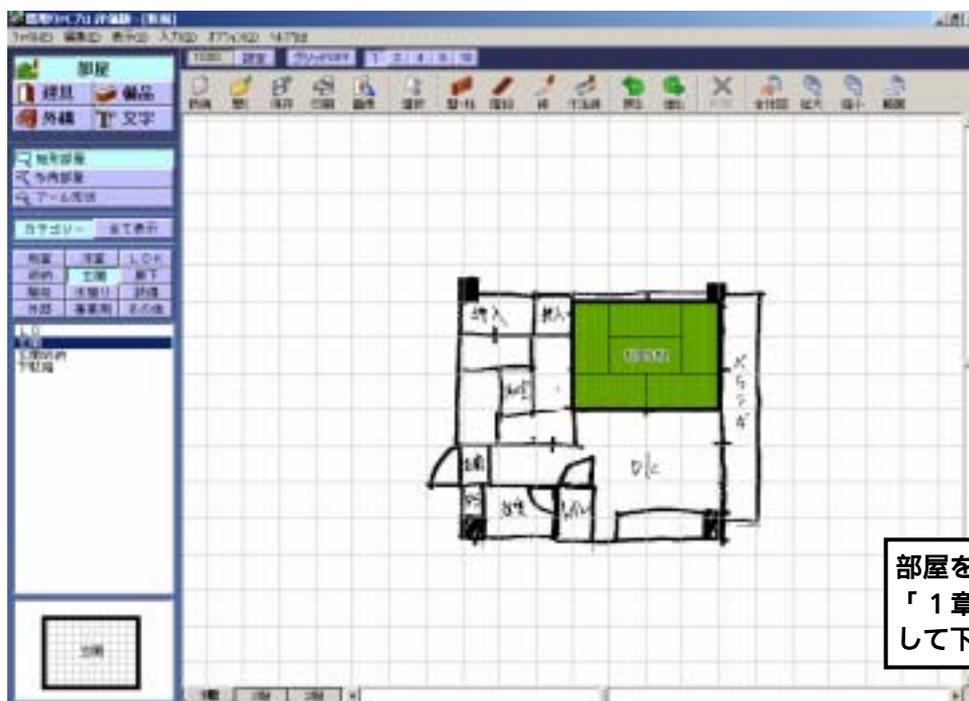


## 下絵の利用方法

下絵編集ウィンドウの処理（画像の取り込み、画像の補正など）が完了後に、[完了]ボタンをクリックすると、作図ウィンドウに下絵画像が反映されて表示されます。

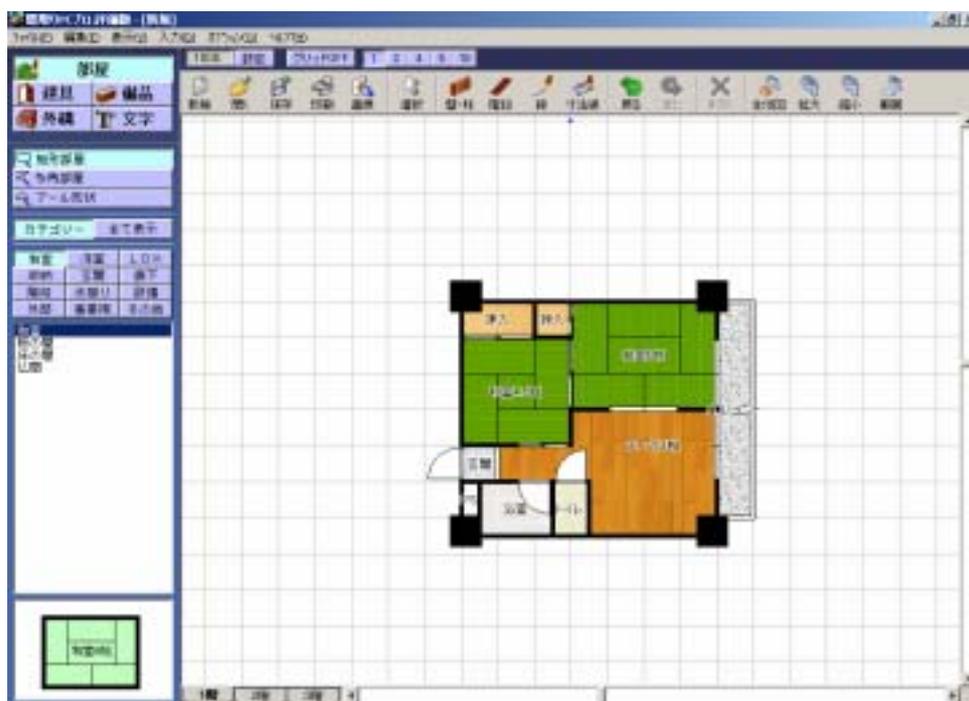
作図ウィンドウに表示された下絵をなぞる感覚で部屋を描くことにより、簡単に間取り図を描くことができます。

- 1 作図ウィンドウに表示された下絵を目安にして、なぞっていく感覚で部屋を描いていきます。



- 2 間取り図が描けましたらメニューバーの「表示(V)」 - 「下絵表示」をクリックして実行します。

- 3 下絵が消えて、描画した間取りのみ図が画面に残ります。



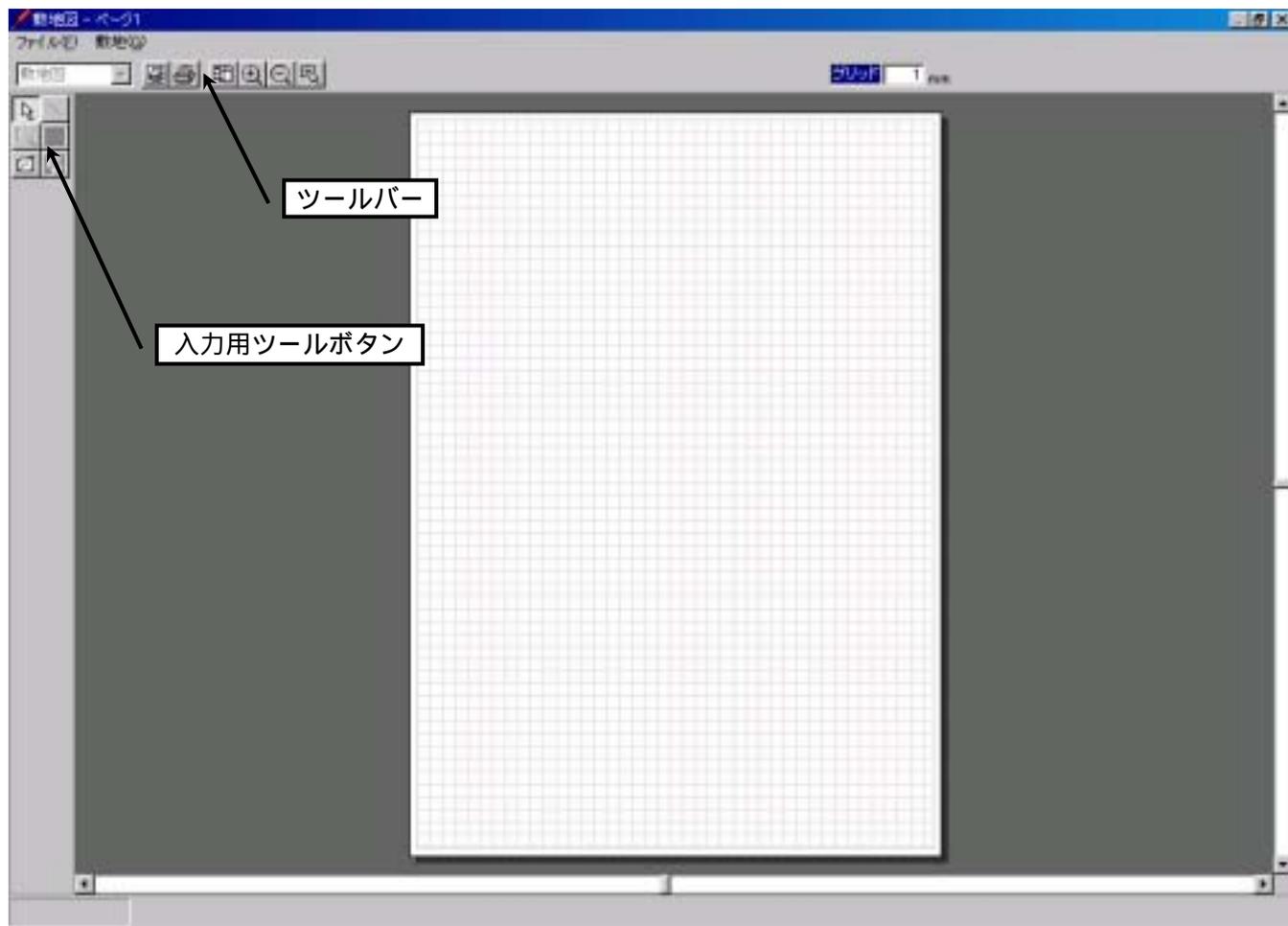
# 第5章

---

## 敷地図ウィンドウ

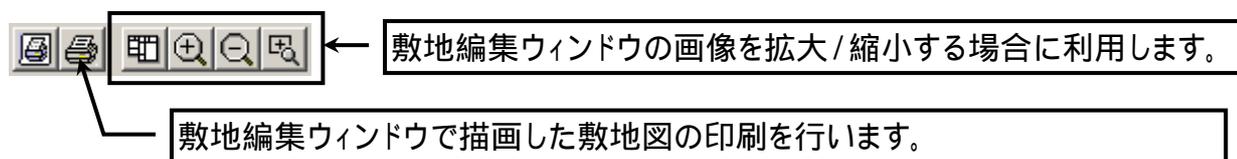
# 画面構成と各部の概要

敷地図ウィンドウの画面構成と各部の概要について説明します。



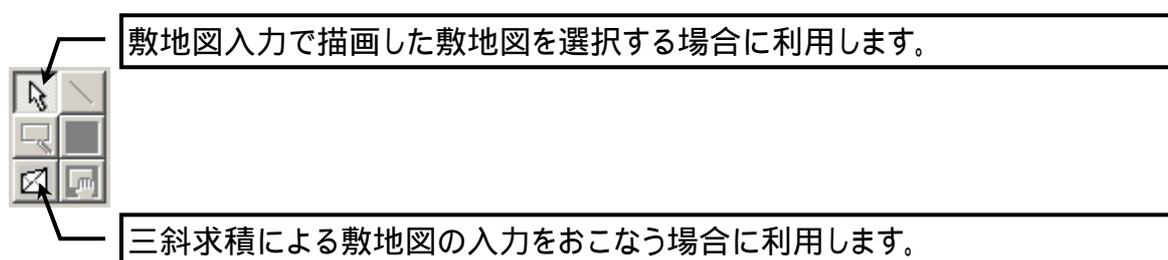
## ツールバー

敷地図ウィンドウの印刷と画面の拡大 / 縮小の機能がボタンの形式で表示されています。



## 入力用ツールボタン

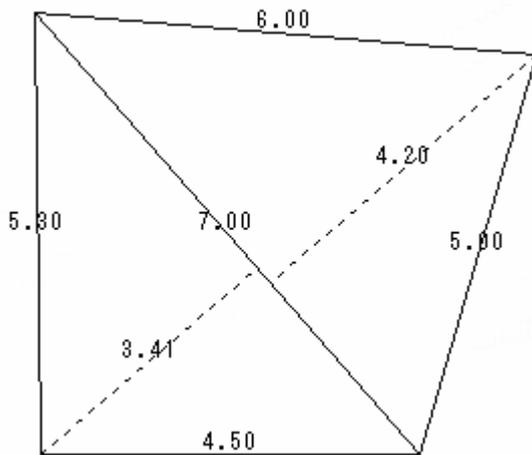
敷地図の入力と描いた敷地図の選択をおこなうための機能がボタンの形式で表示されています。



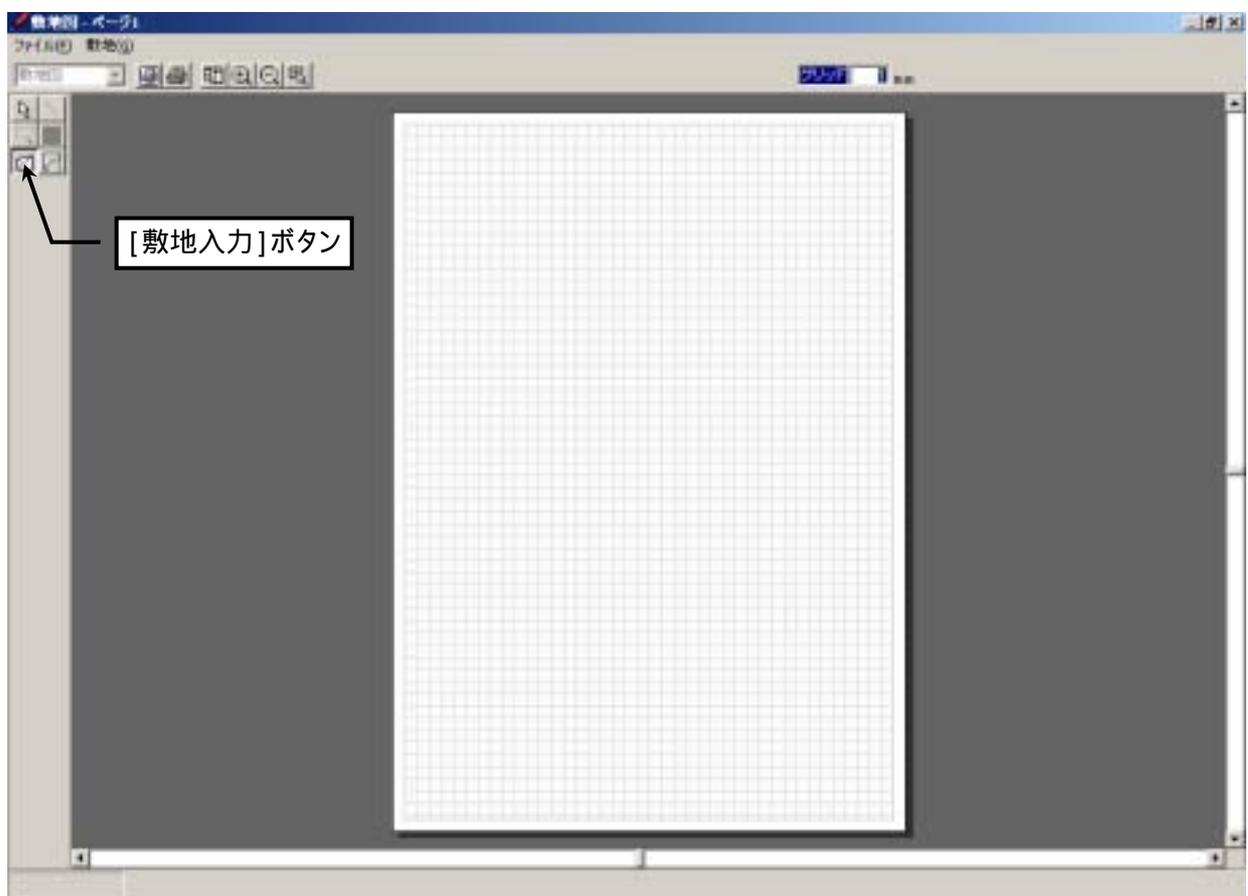
## 敷地図入力の基本操作

ここでは、以下の地積測量図を元に三斜求積によって、敷地の図面を描く方法を説明します。

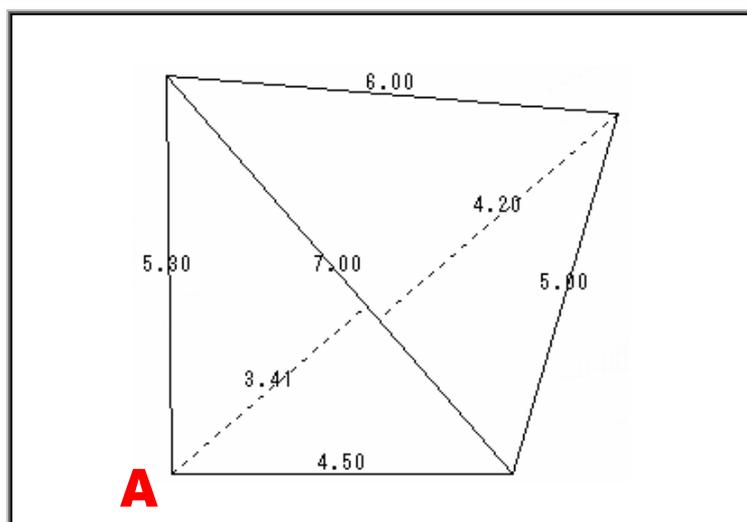
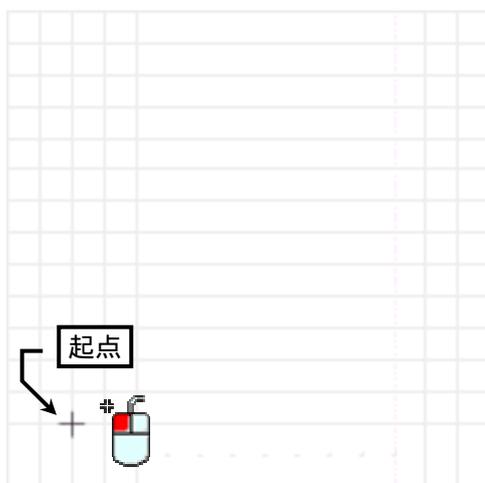
以下の地積測量図は非常に簡単なものですが、ここで説明する内容を理解すれば、より複雑な地積測量図も描くことができるようになります。



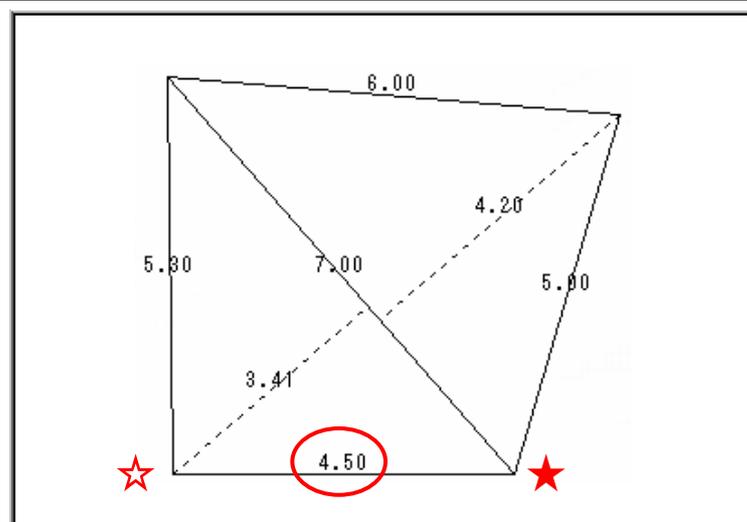
- 1 敷地図ウィンドウの入力用ツールボタンから  (敷地入力) ボタンをクリックします。



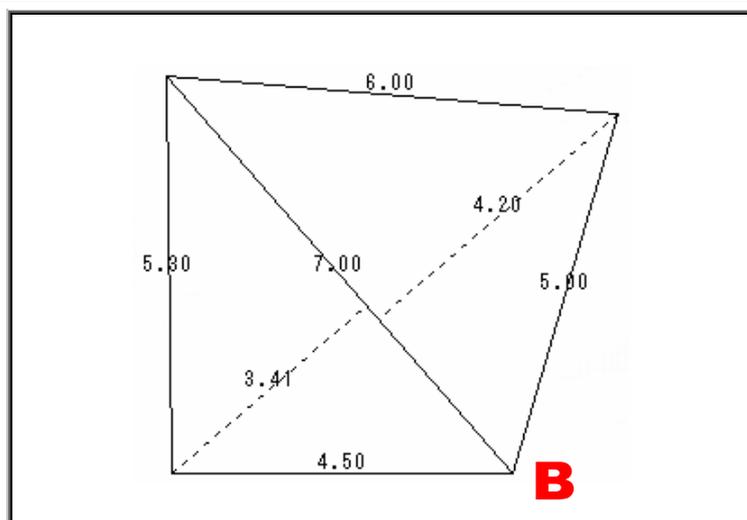
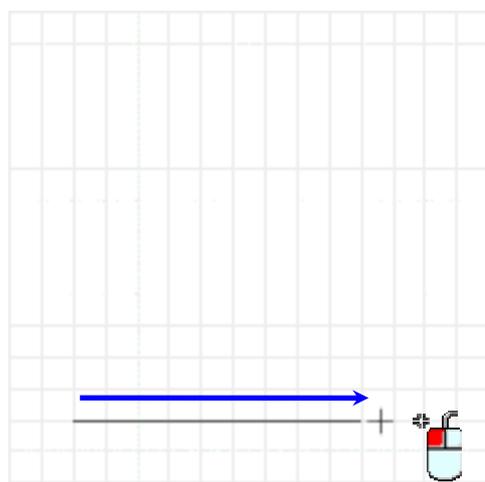
- ② 敷地図を描く起点となる角位置 ( A ) でクリックします。



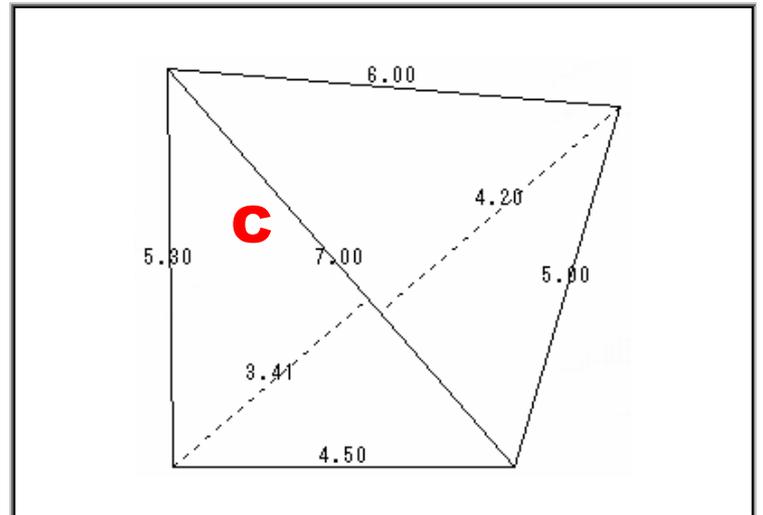
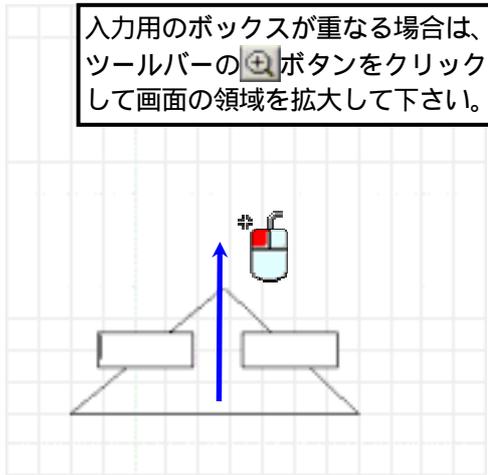
- ③ 直線距離を入力するための入力ボックスが表示されます。  
入力ボックスに直線距離 ( 間 : 4500 ) を入力して[ENTER]キーを入力します。



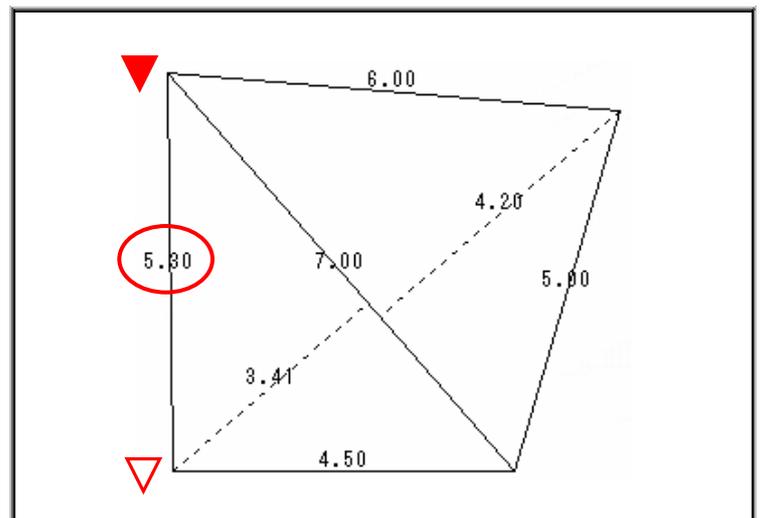
- ④ 直線の配置方向 ( B ) をクリックして決定します。



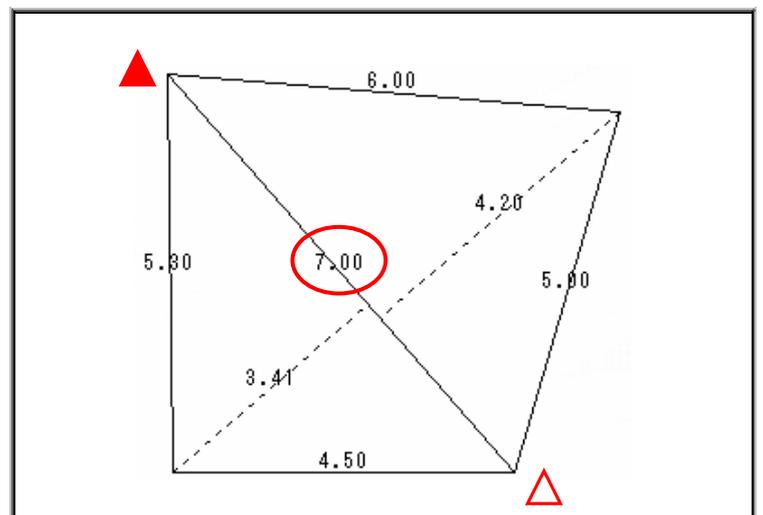
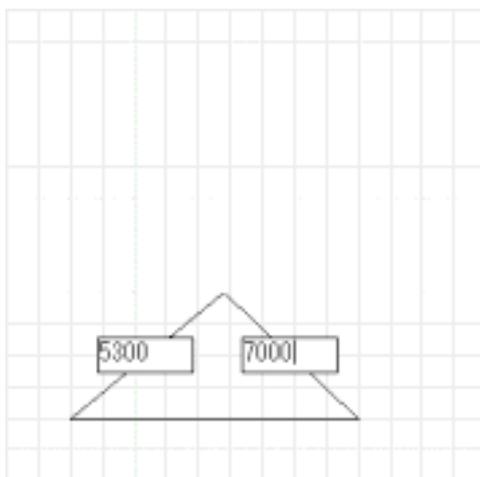
- ⑤ 三角形の配置方向 ( C ) をクリックして決定します。  
 ③で作図した直線からの距離を入力するためのボックスが2つ表示されます。



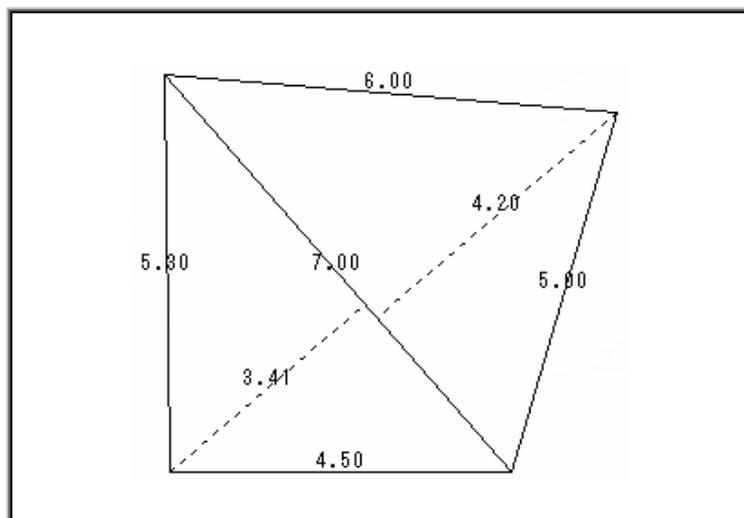
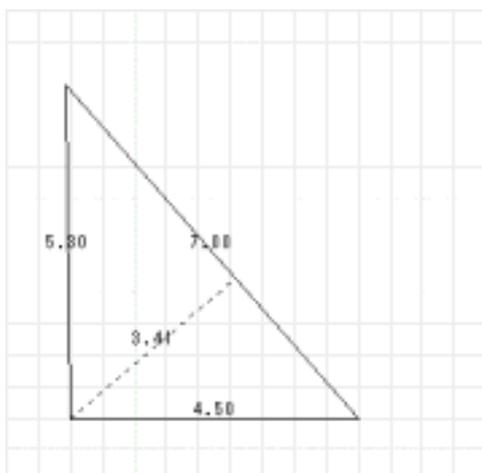
- ⑥ 左側の入力ボックスに③で作図した直線からの距離 ( - 間:5300) を入力して、[ Enter ] キーを押します。



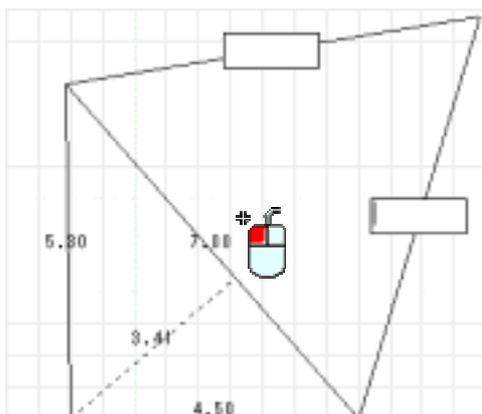
- ⑦ 右側の入力ボックスに③で作図した直線からの距離 ( - 間:7000) を入力して、[ Enter ] キーを押します。



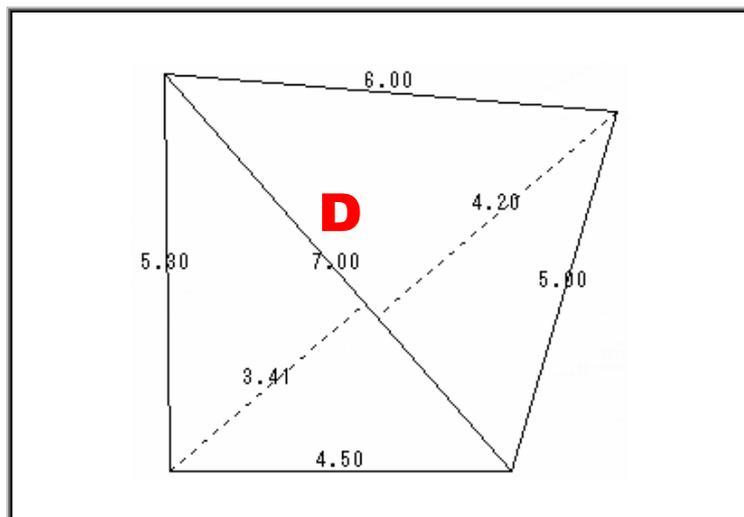
- ⑧ 1つ目の三角形が確定されます。



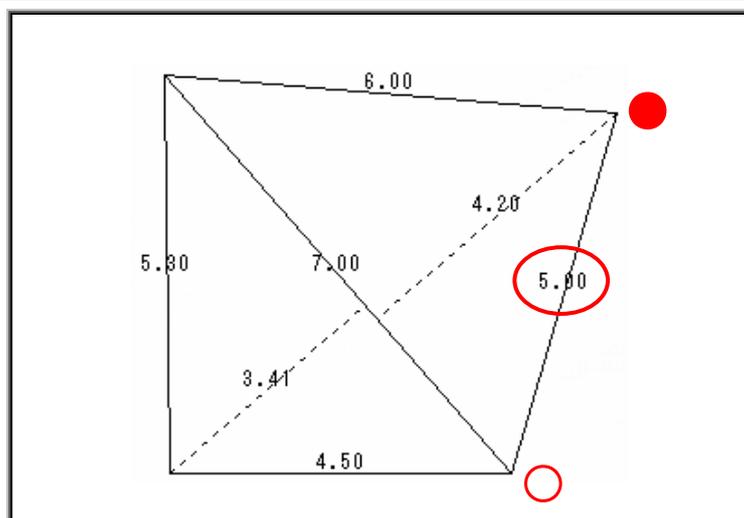
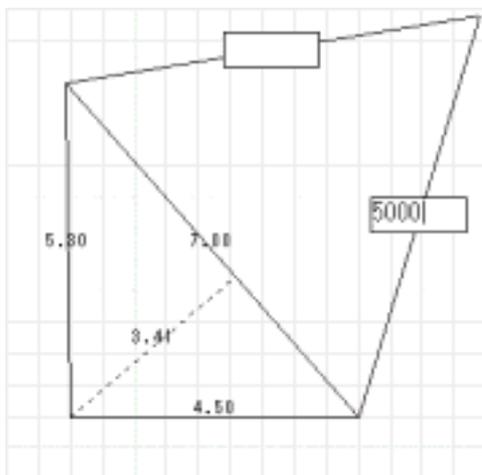
- ⑨ 次の三角形の配置方向 (D) をクリックして決定します。  
次の三角形の距離を入力するためのボックスが2つ表示されます。



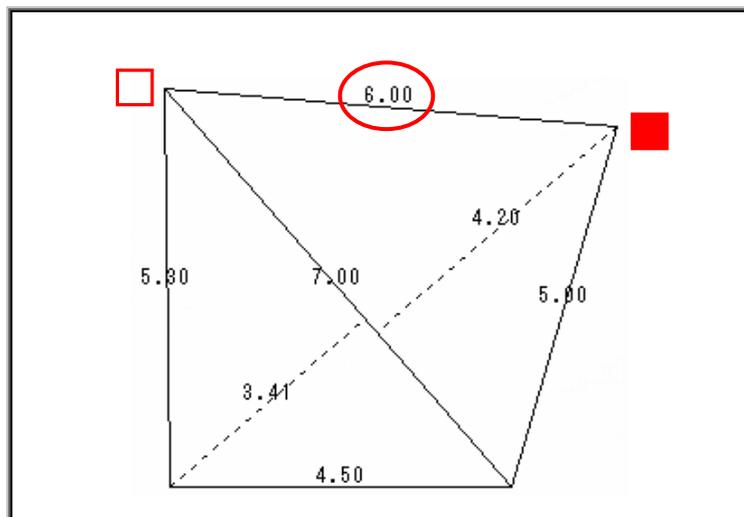
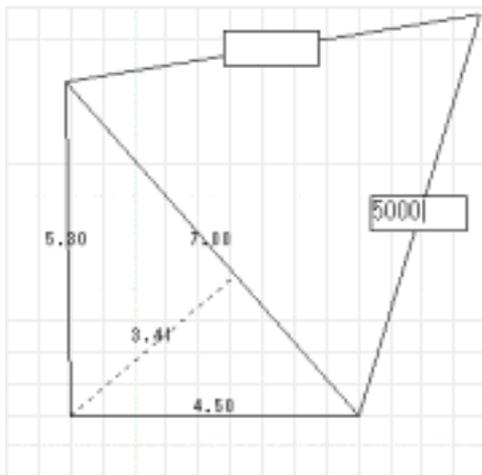
Dの位置をクリックする場合は、できるだけ線に近い位置でクリックして下さい。



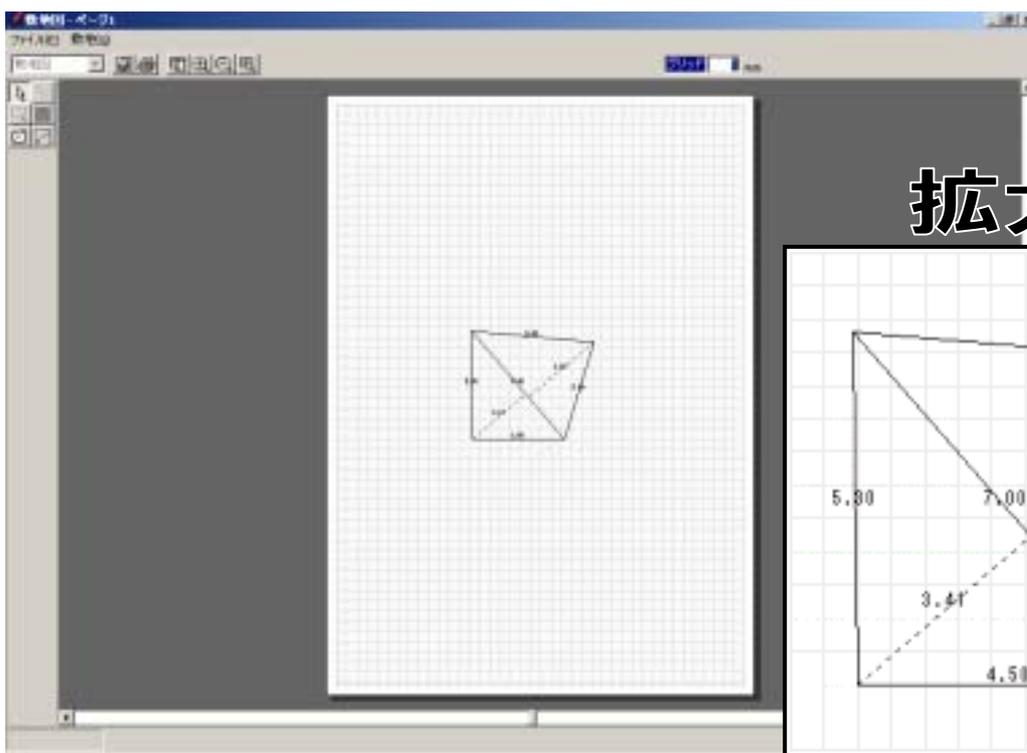
- ⑩ 右辺の入力ボックスの距離 ( - 間:5000)を入力して、[ Enter ]キー押します。



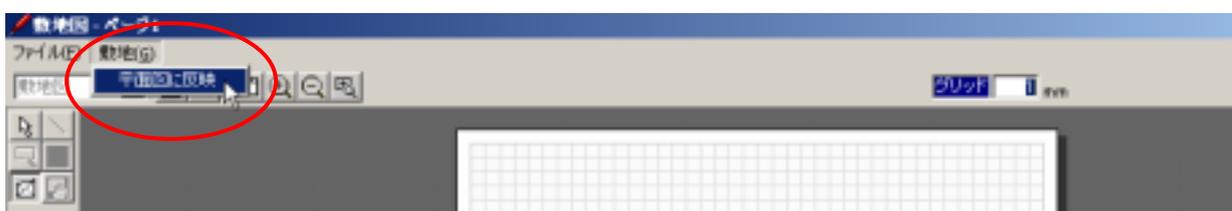
- ⑪ 左辺の入力ボックスの距離 ( - 間:6000)を入力して、[ Enter ]キー押します。



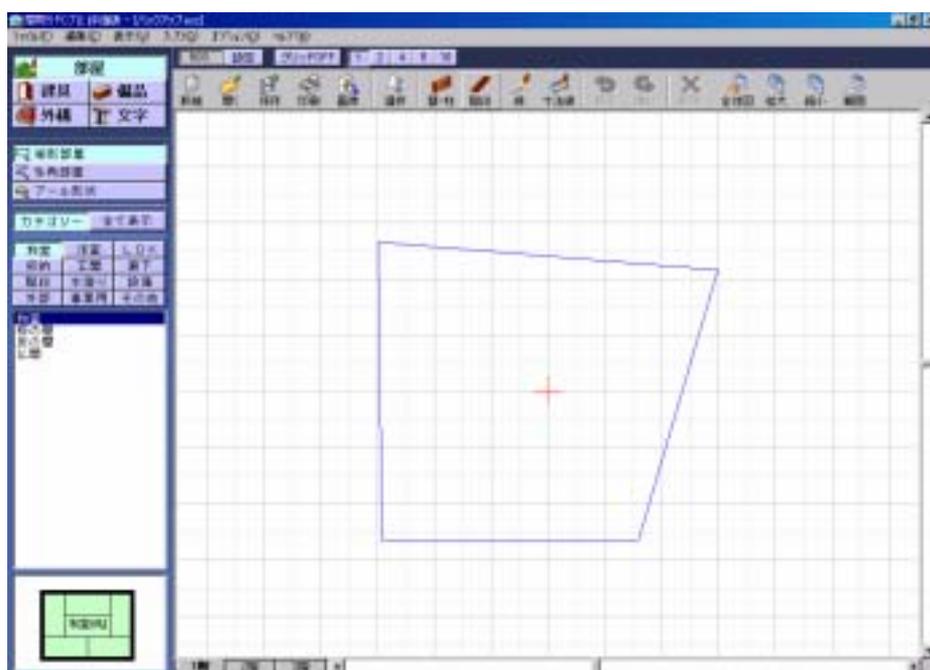
- ⑫ 2つ目の三角形が確定されて、敷地図の完成です。



- ⑬ メニューから「敷地(G)」 - 「平面図に反映」を実行します。



- 14 敷地図ウィンドウで作成した敷地図が作図ウィンドウに反映されます。



## 第 6 章

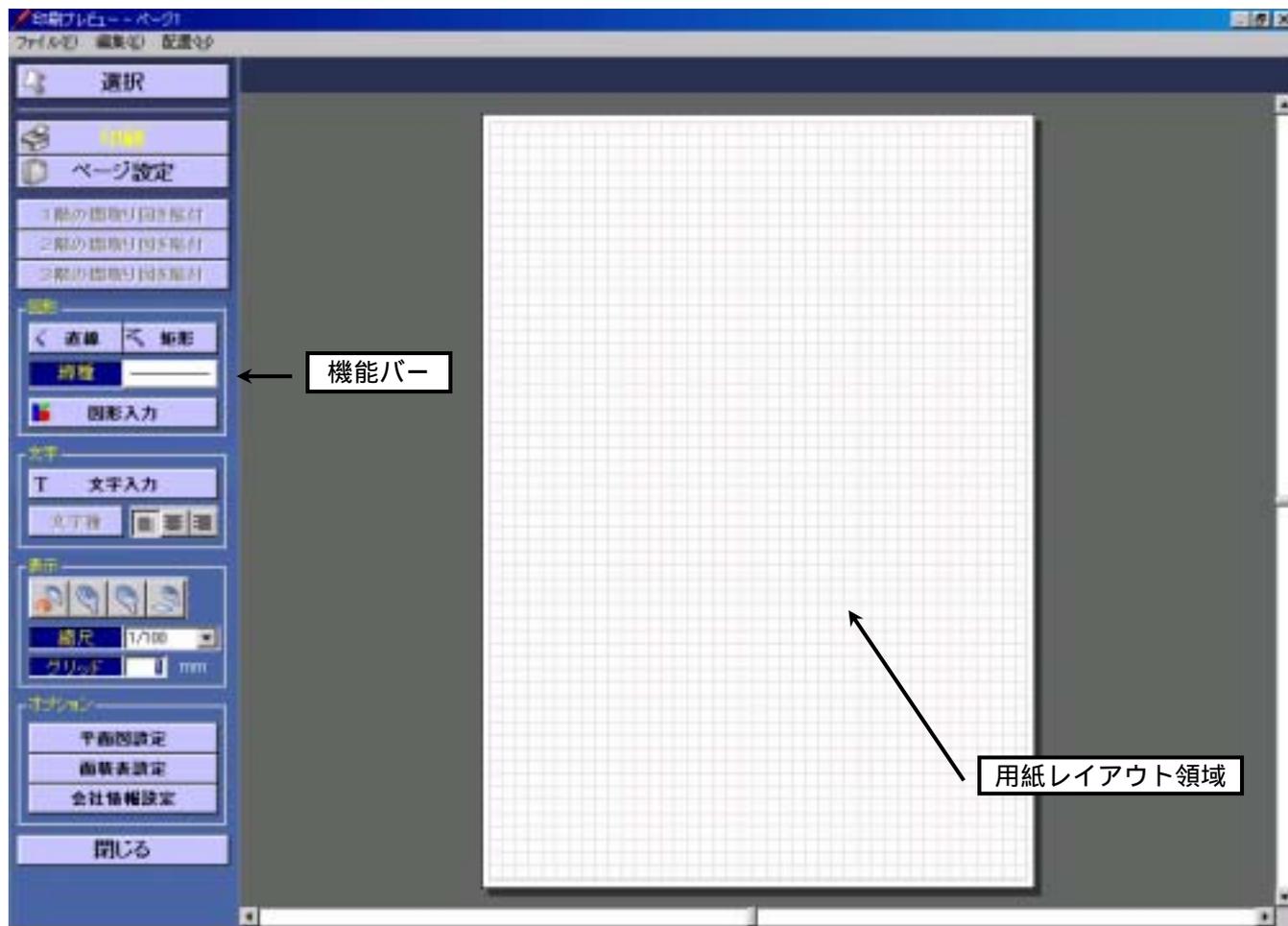
---

# 印刷プレビューウィンドウ

## 画面構成と各部の概要

印刷プレビューウィンドウの画面構成と各部の概要について説明します。

印刷プレビューウィンドウは、作図ウィンドウで描画した間取り図の印刷レイアウトの調整をおこなうための画面です。



### 用紙レイアウト領域

用紙レイアウト領域は、プリンタに設定されている現在の用紙情報が反映されて表示されます。

なお、用紙レイアウト領域は、実際に印刷をおこなう用紙を表しており、印刷を実行すると画面の用紙レイアウト領域と同じ内容が印刷がされて出力されます。

## 機能バー

機能バーは、印刷プレビューウィンドウでよく利用する機能を集約したもので、印刷プレビューの基本的な操作は、機能バーから実行することができます。

	選択	移動や削除など処理の対象となる平面図や文字を選択する際に使用します。
	印刷	印刷を行います。
	ページ設定	出力する用紙のサイズや用紙の向きを設定するダイアログが表示されます。
	1階の間取り図を貼付	作図ウィンドウの1階に描画した間取り図を用紙レイアウト領域に貼り付けます。
	2階の間取り図を貼付	作図ウィンドウの2階に描画した間取り図を用紙レイアウト領域に貼り付けます。
	3階の間取り図を貼付	作図ウィンドウの3階に描画した間取り図を用紙レイアウト領域に貼り付けます。
	図形	用紙レイアウト領域に直線を描画する際に使用します。
	直線	用紙レイアウト領域に矩形（四角形）を描画する際に使用します。
	矩形	「直線」、「矩形」の描画時に使用する「線種」を指定するためのダイアログが表示されます。
	線種	
	図形入力	用紙レイアウト領域に貼り付ける画像を選択するためのダイアログが表示されます。
	画像入力	用紙レイアウト領域に貼り付ける図形部品を選択するためのダイアログが表示されます。
	文字	用紙レイアウト領域に文字の入力を行います。
	文字入力	文字入力時の「左揃え」、「中央揃え」、「右揃え」を切り替えます。
	文字種	入力する文字のフォントや大きさを変更するためのダイアログが表示されます。
	表示	用紙レイアウト領域を全体表示、拡大/縮小します。
	縮尺	貼り付ける間取り図の縮尺の基準値を設定します。
	グリッド	用紙レイアウト領域のグリッドの間隔を指定します。
	オプション	
	平面図設定	印刷時に床の模様の有無、床の色の有無などを設定するダイアログが表示されます。
	面積表設定	面積を自動計算します。計算した面積表は図形入力から表示できます。
	会社情報設定	会社情報を入力するダイアログが表示されます。情報は定型フォームに反映します。
	閉じる	印刷プレビューウィンドウを閉じます。

## 印刷する用紙の設定について

印刷に使用する用紙の設定方法を説明します。

「間取りPCプロ」の印刷に使用する用紙は、機能バーから ページ設定 をクリックして、表示される以下のページ設定ダイアログでおこないます。

	印刷に使用する用紙のサイズを右に配置された[▼]をクリックし、一覧より選択して指定します。
	用紙の印刷方向を「縦」、「横」のいずれかより選択して設定します。

# 印刷プレビューの基本操作

## 平面図を印刷プレビューに貼り付ける

用紙レイアウト領域に貼り付けられた平面図は移動することにより、印刷のレイアウトを変更することができます。

- 機能バーから「1階の間取り図を貼付」をクリックすると、作図ウィンドウで作成した1階の間取り図が用紙レイアウト領域に貼り付けられます。



### 注意

間取り図を貼り付けた後は、「平面図のレイアウトを変更する」の手順に従って、貼り付けた間取り図を用紙レイアウト領域の他の場所へ移動して下さい。  
 続けて、貼り付けの操作をおこなうと、次に貼り付けた間取り図が上に重なって表示されます。

- 機能バーから「2階の間取り図を貼付」をクリックすると、作図ウィンドウで作成した2階の間取り図が用紙レイアウト領域に貼り付けられます。



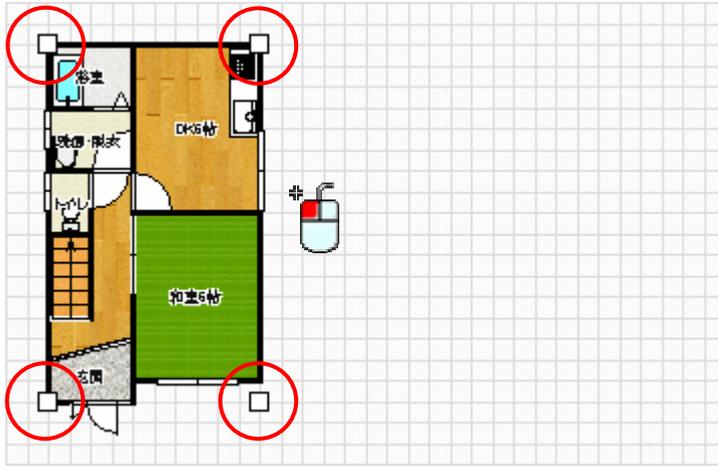
### 参考

作図ウィンドウで3階の階層に間取り図を描いている場合は、「3階の間取り図を貼付」をクリックして、上記と同様に3階の間取り図を用紙レイアウト領域に貼り付けることができます。

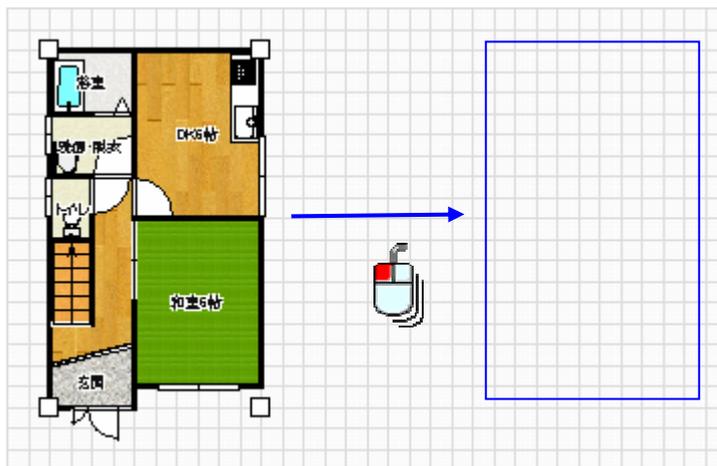
## 平面図のレイアウトを変更する

用紙レイアウト領域に貼り付けられた間取り図を移動することにより、印刷のレイアウトを変更することができます。

- ① 機能バーから  **選択** をクリック後、用紙レイアウト領域の間取り図をクリックして選択します。(間取り図を選択すると、四隅に  が表示されマウスカースルが  に変わります。)

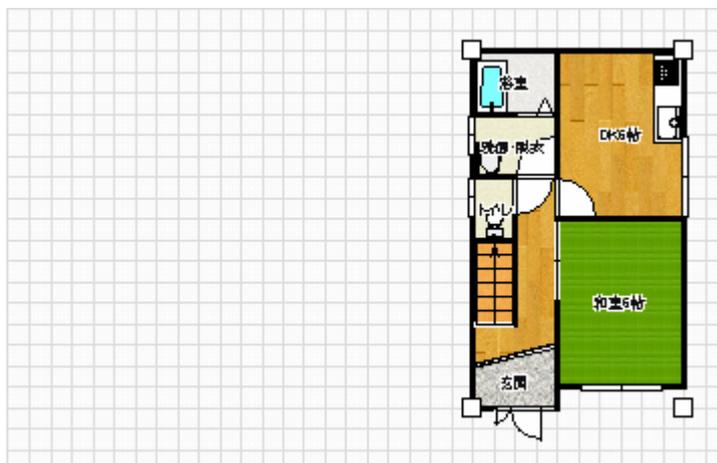


- ② 移動の対象となる間取り図をドラッグして、移動先を決めます。



ドラッグの操作中は、移動中の平面図を表す青色の枠が表示されます。

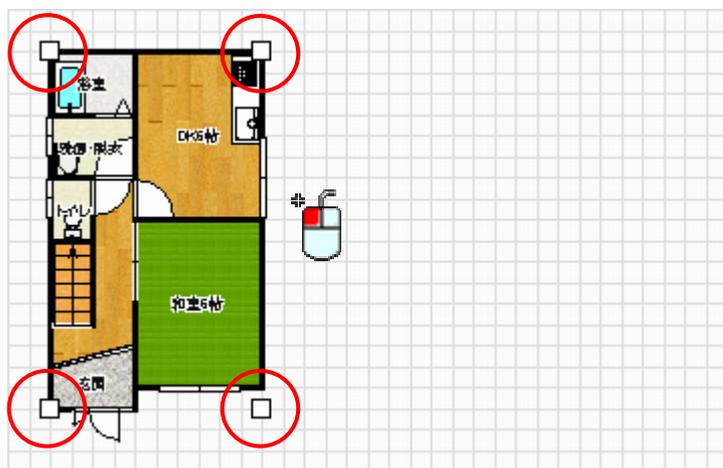
- ③ マウスのボタンから指を離すと、移動先が確定されて間取り図が移動されます。



## 平面図の縮尺を変更する

用紙レイアウト領域に貼り付けられた間取り図は縮尺を変更することにより、印刷する間取り図の大きさを変更することができます。

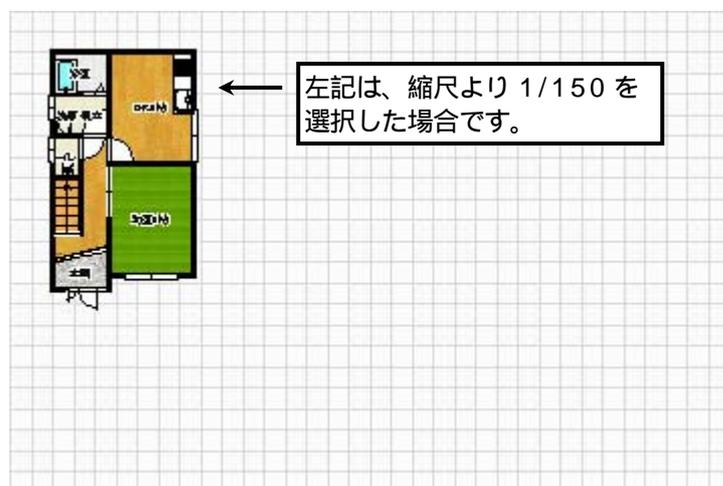
- ① 機能バーから  **選択** をクリック後、用紙レイアウト領域の間取り図をクリックして選択します。(間取り図を選択すると、四隅に  が表示されマウスカーソルが  に変わります。)



- ② マウスの右ボタンを押し、表示されたメニューの「縮尺」にマウスカーソルを合わせ、サブメニューより反映したいサイズ（1/50 ~ 1/250）をクリックして指定します。



- ③ ②で指定した縮尺が、用紙レイアウト領域の間取り図に反映されます。

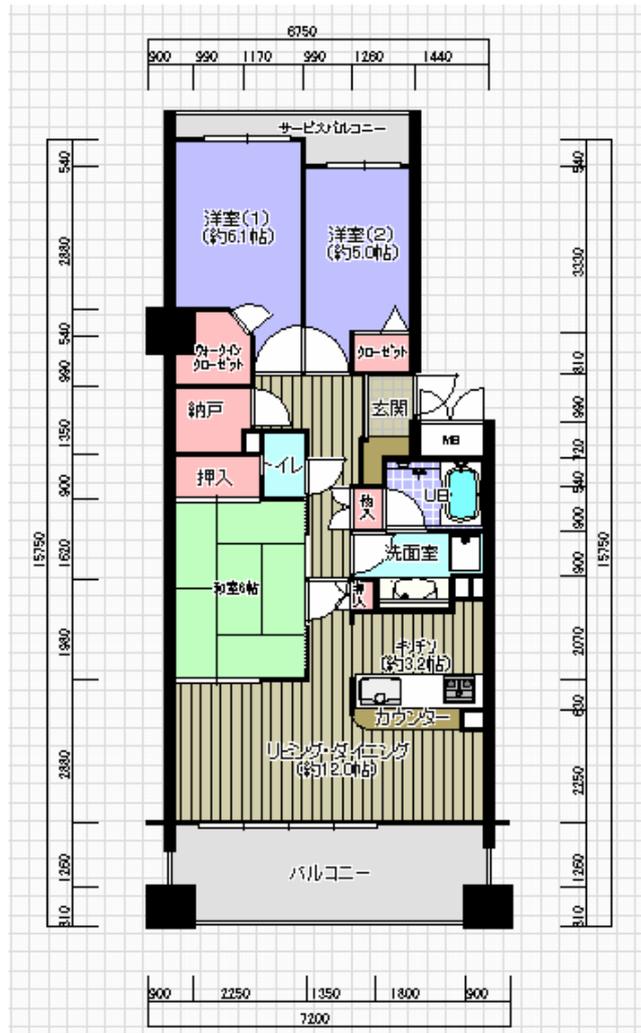
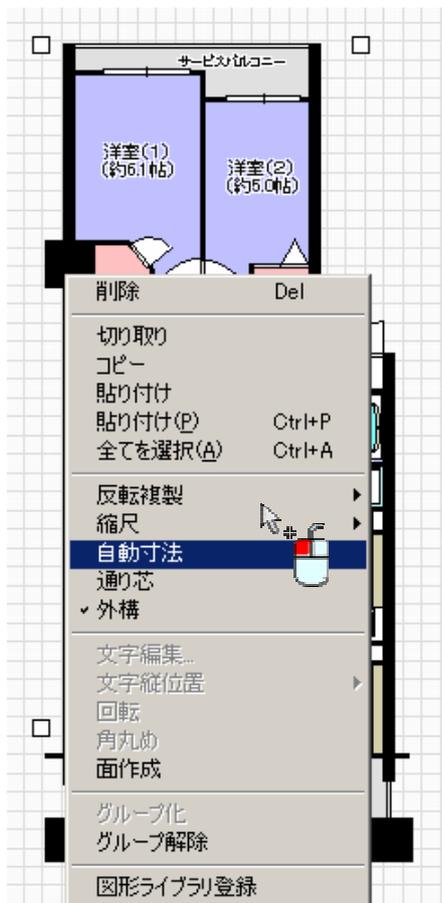


## 印刷図面に寸法の表示

[印刷プレビュー]の画面で、[選択]のボタンを左クリックし図面を選択します。選択した図面の上で[右クリック]してメニューの[自動寸法]を選択します



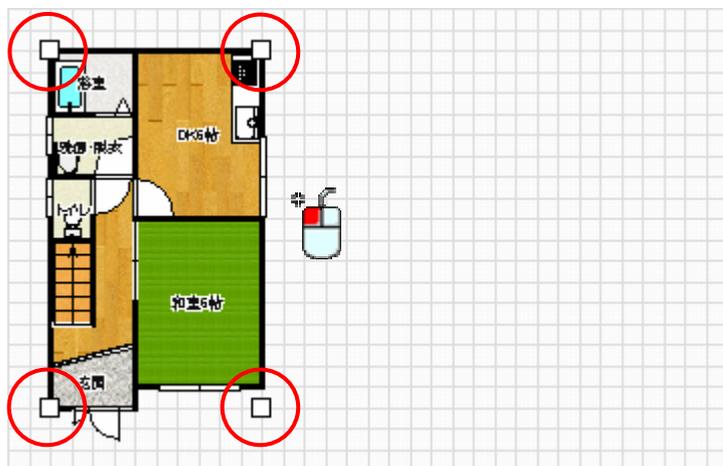
寸法値が表示されました。



## 平面図を削除する

用紙レイアウト領域に貼り付けた間取り図で不要になったものは、削除して消すことができます。

- ① 機能バーより、 **選択** をクリック後、用紙レイアウト領域の間取り図をクリックして選択します。（間取り図を選択すると、四隅に  が表示されマウスカーソルが  に変わります。）



- ② マウスの右ボタンを押し、表示されたメニューから「削除」をクリックして実行します。



- ③ ①で選択した間取り図が用紙レイアウト領域から削除されます。

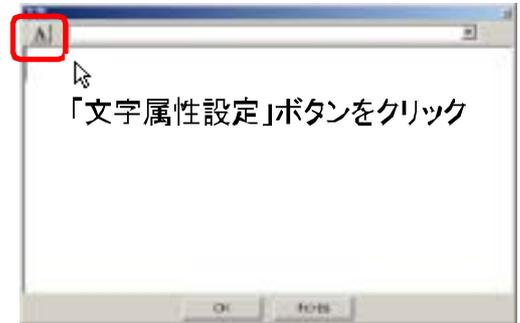


## 印刷プレビュー上で文字を描く

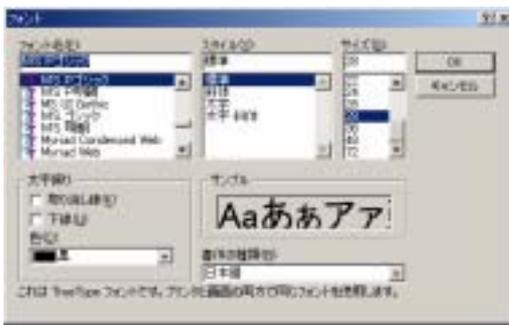
- ① 印刷プレビューの左側にある文字入力ボタンをクリックします。つづいて、文字を挿入したい場所で左クリックします。



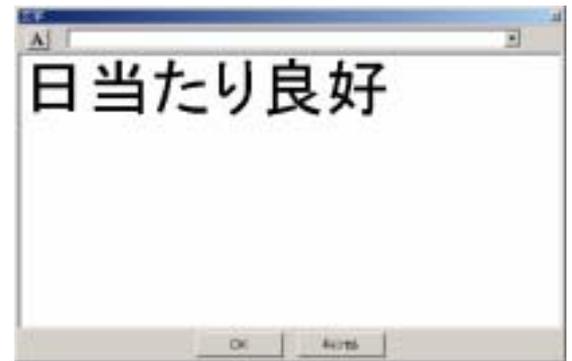
- ② 文字入力ウィンドウが開きます。



- ③ フォントや文字のサイズ、色を決定します。



- ④ キーボードを使って、文字欄に文字を入力します。OKを左クリックして決定となります。



- ⑤ 印刷プレビュー上に文字が描けました。



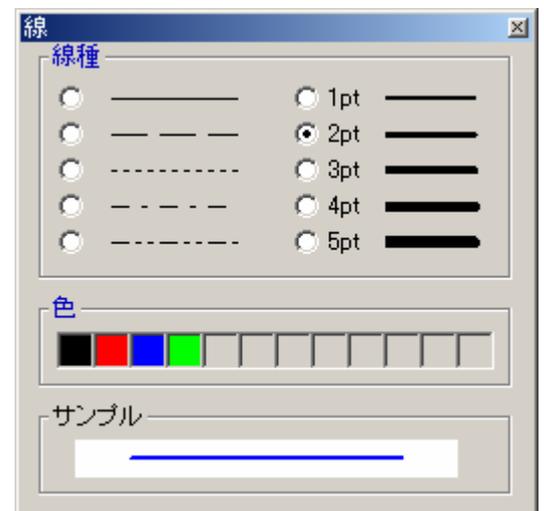
## 印刷プレビュー上での直線・矩形線の描画

### 線種の決定

- 描画する線のタイプを決定する為に線種の右を左クリックします。



- 線の詳細設定ウィンドウが開きます。  
色のパレットをダブルクリックすることで線の太さや色、実線か点線かを選択。細かい色の指定も可能です。  
ウィンドウの右上にある×マークを左クリックで線種の決定となります。



- 色設定ウィンドウで線の色を自由に決定。



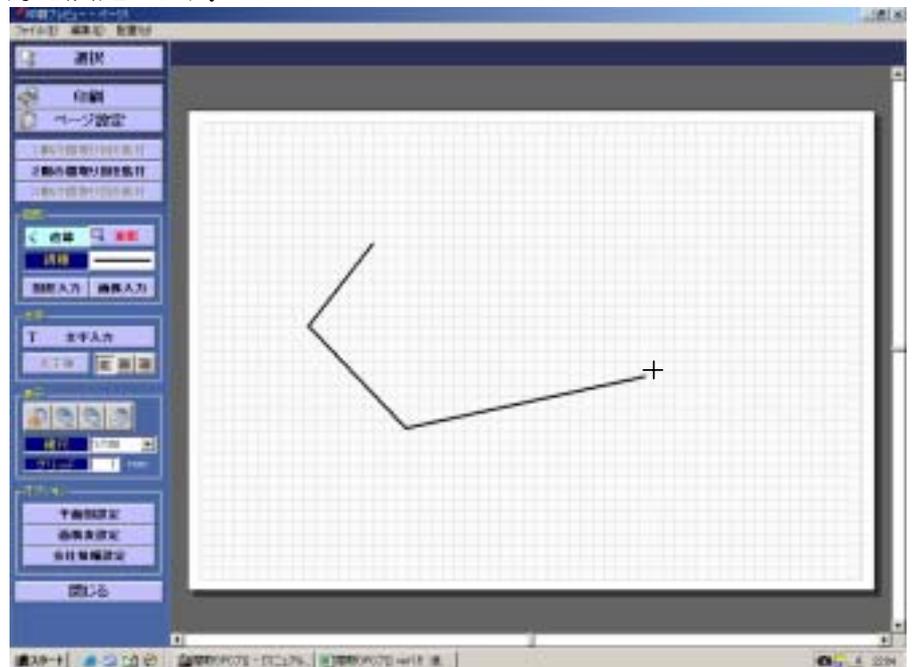
## 直線の描画

- ① 線種を決定後、直線を左クリック



- ② 印刷プレビュー上で左クリックした後、クリックをしない状態でマウスを移動すると線が表示されます。再度クリックすることで線を決定します。

繰り返し線を描画して連続線を描くことが可能です。



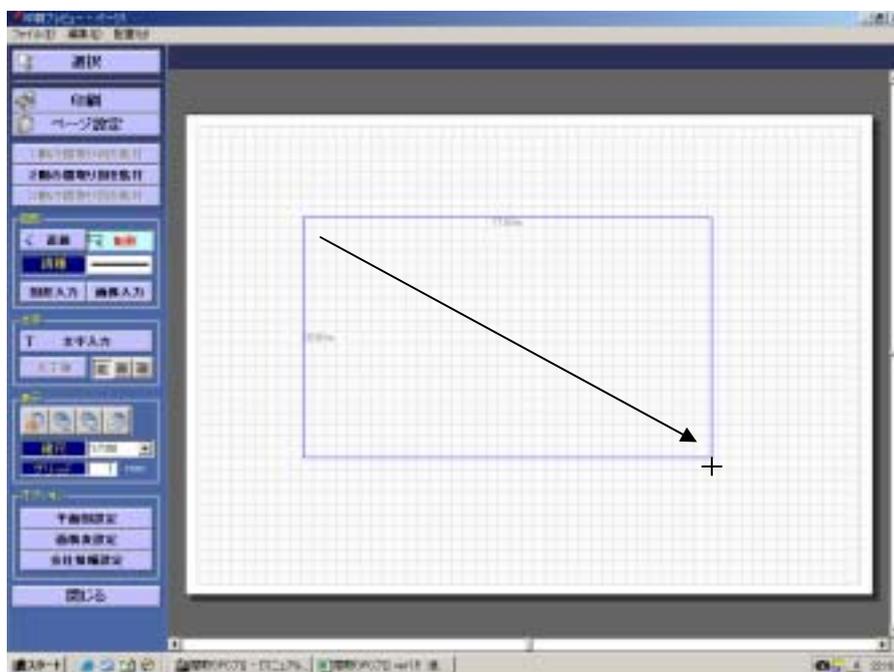
矩形線の描画

- ① 線種を決定後、矩形を左クリック



- ② 印刷プレビュー上の矩形を表示したい場所で左クリックした後に、クリックをしない状態でマウスを対角線を描くようにして移動すると矩形の線が表示されます。

再度、左クリックをすることで矩形線を決定します。

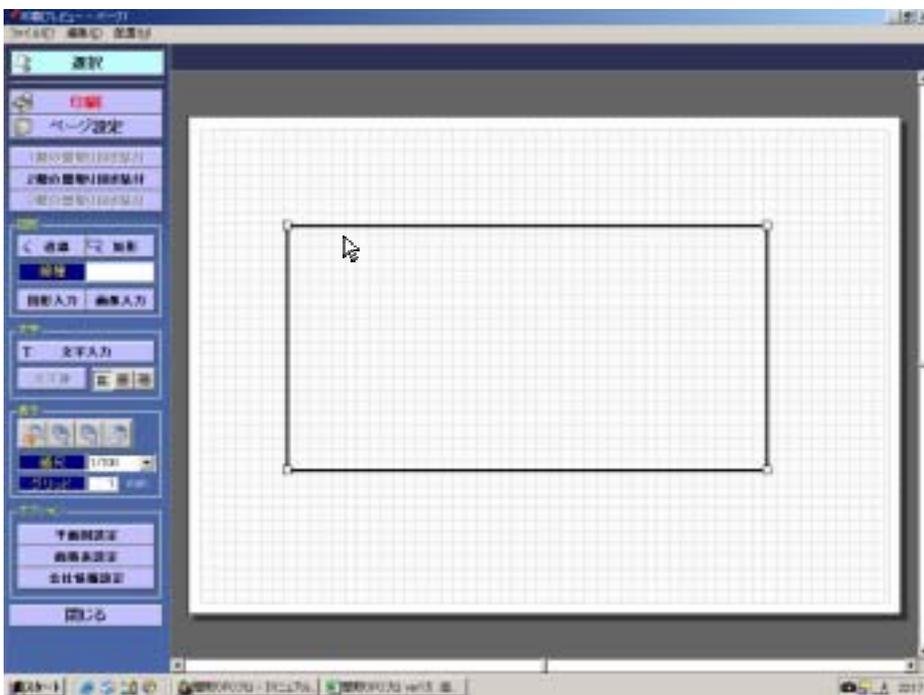


## 描画した線の削除方法

- ① 印刷プレビューの左上にある選択ボタンを左クリックします。



- ② 選択を押している状態で、線の上を左クリックすると  が表示されて、線が指定されます。



- ③ マウスを右クリックして表示されるメニューの中の削除を左クリックすると、線が消去されます。



## 自動で面積を計算する

面積表設定をクリック



「面積を計算する」から「設定」へ

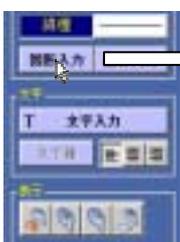


各階床面積等計算を計算して表示



## 面積表を表示する

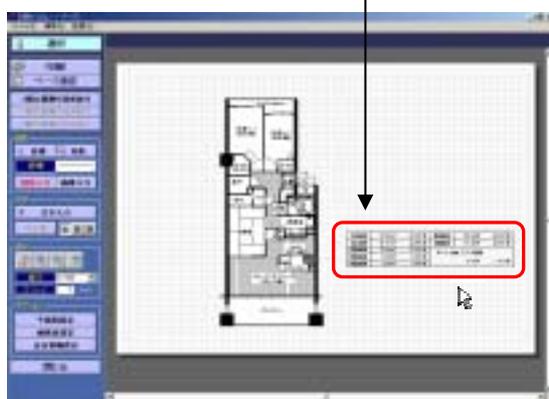
図形入力をクリック



「図形部品」から「面積表」を表示



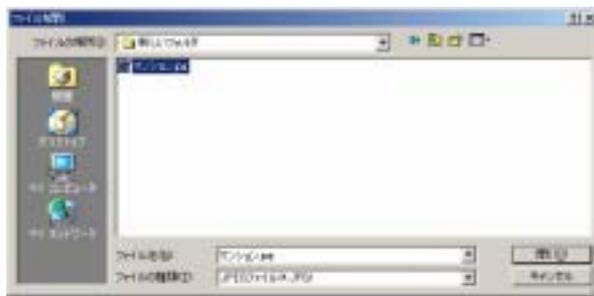
「面積表」を表示してドラッグで移動する



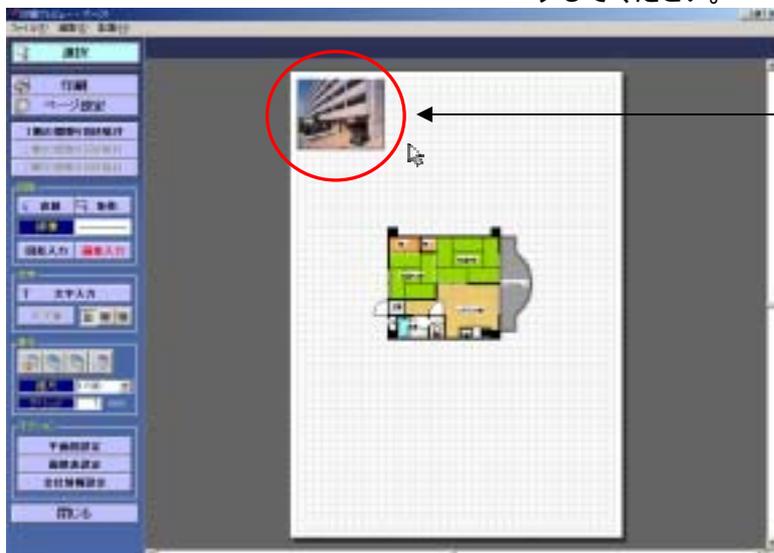
## 印刷プレビュー上での画像の挿入方法



画像入力のボタンをクリック



デジタルカメラの画像（マンションの外観図等）を選択後開くをクリックしてください。



マウスでクリックするとハンドル( )を表示します。ハンドルを表示してる状態で画像の上をドラッグすると画像が移動します。

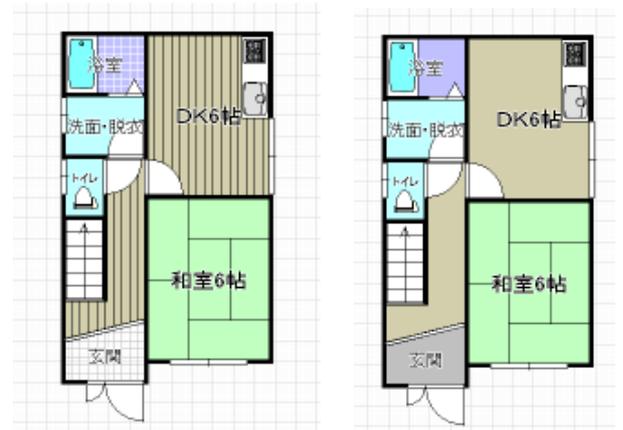
また、ハンドルをドラッグすると画像の大きさを変更することができます。

## 平面図設定の詳細

### 床の模様のチェックについて



床の模様のチェックを入れる事で印刷プレビュー上での部屋の柄を表示することができます。チェックを外せば、部屋は全て無地で表示されます。



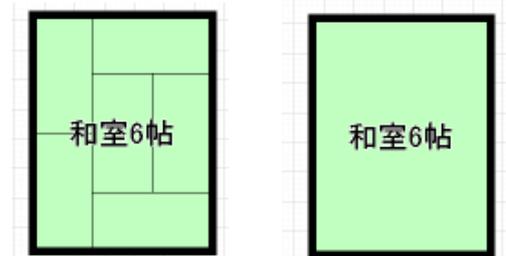
チェックがある場合

チェックがない場合

### 畳のチェックについて



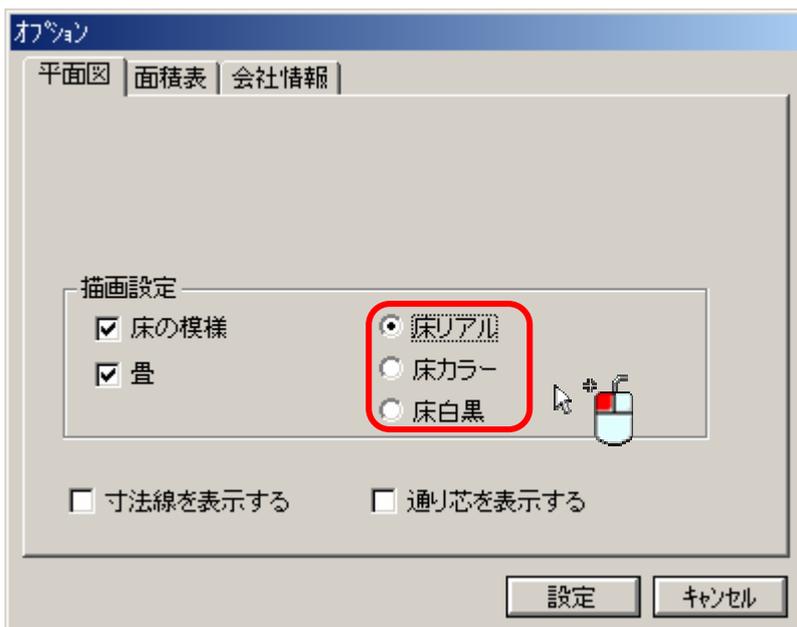
畳のチェックを入れる事で印刷プレビュー上での和室の畳の区切りを表示することができます。チェックを外せば、和室は無地で表示されます。



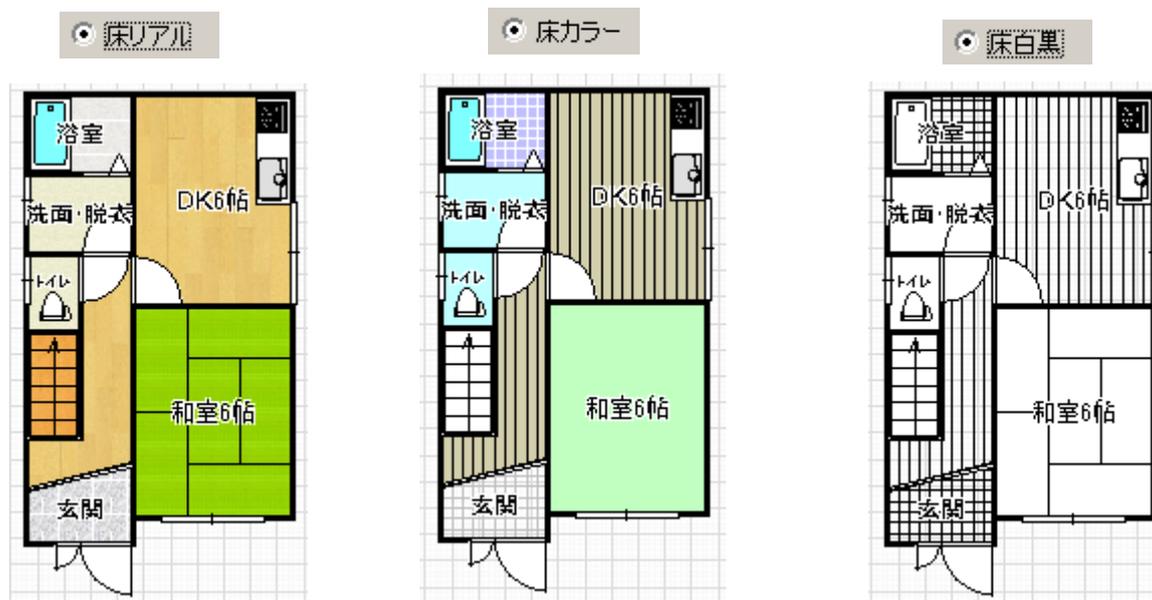
チェックがある場合

チェックがない場合

床の色表示の切り替え



印刷プレビュー上にある間取り図の部屋色の表現を、床リアル床カラー、床白黒の3段階から、切り替えることができます。また、切り替えた表示を反映して印刷できます。

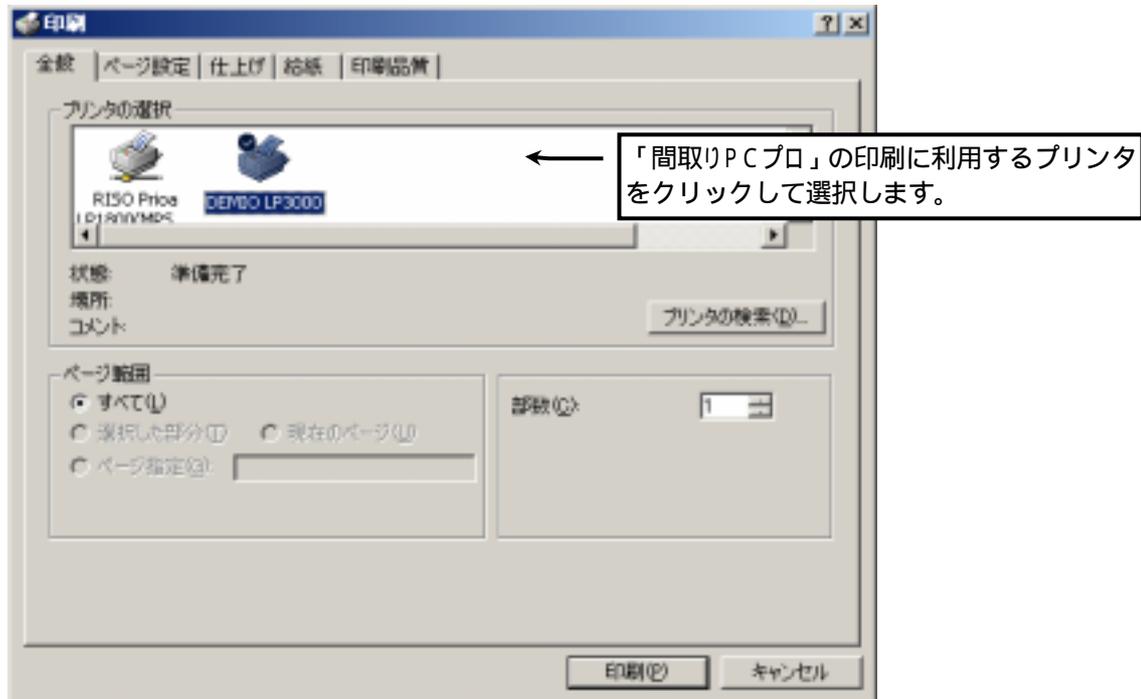


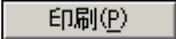
用途に合わせて表現を切り替えることができる。

## 印刷を開始する

用紙レイアウト領域で印刷するレイアウトを整いましたら、以下の手順で操作すると印刷をおこなうことができます。

- ① 機能バーより、 **印刷** をクリックします。
- ② 印刷に使用するプリンタの設定をおこなうダイアログが表示されます。



- ③  ボタンをクリックすると、②で指定したプリンタから印刷がおこなわれます。

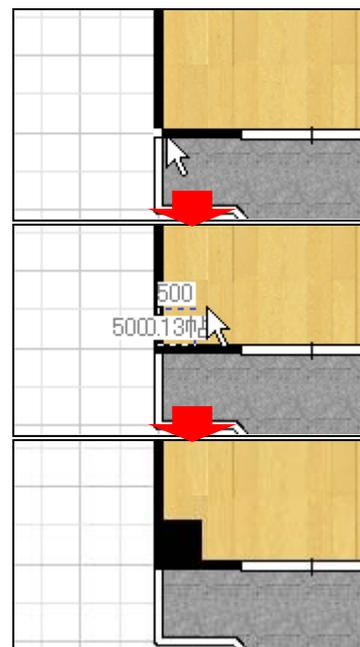
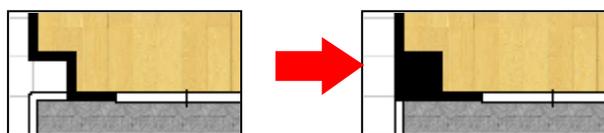
# 使えるテクニック集

---

## マンション等の柱の作成方法

- ① 「部屋入力」ボタンをクリックし、部屋リストから「柱・壁」を選択してください。  
設定を変更していなければ、「カテゴリー」の「その他」に含まれています。
- ② 「矩形部屋」「多角部屋」のいずれかを選択し、柱を配置したい位置に「柱・壁」を重ねて作図してください。

面積計算を行う場合に、柱部分を除いた面積を計算させたい場合には、まず、柱部分を除いた部屋を「多角部屋」で作図し、その部分を埋めるように「柱・壁」を配置してください。



## 部屋の種類の変換方法

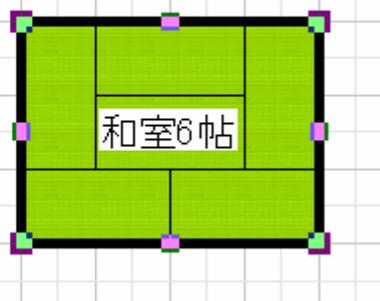
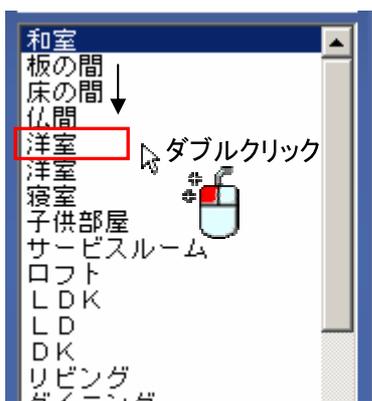
### 描いた和室を洋室に変更する場合



- ① ツールバーから選択ボタンをクリックします。



- ② 描画してある和室をクリック



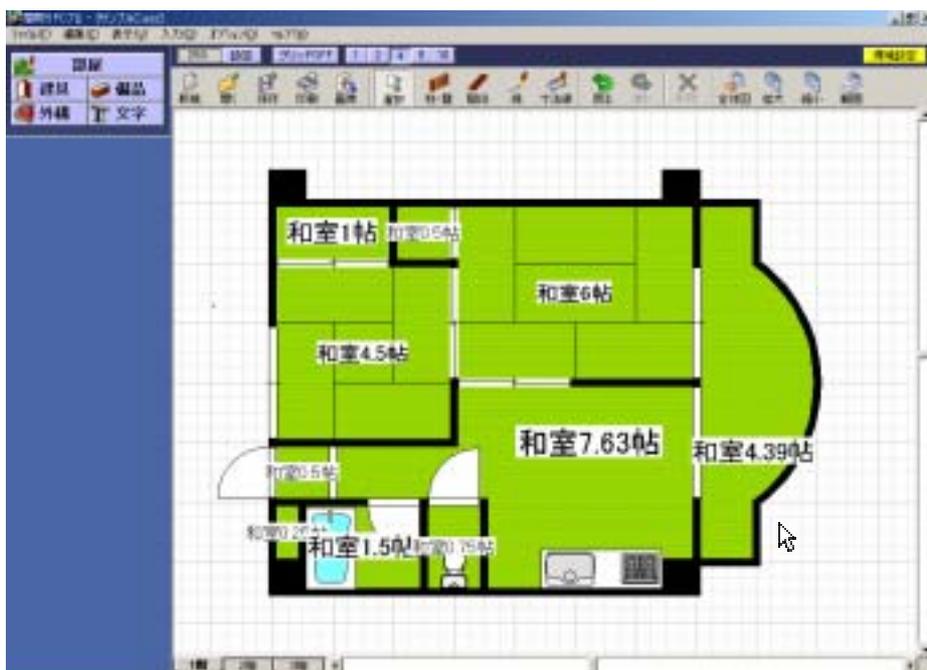
- ③ 左に部屋のリストが表示します。ここで洋室をダブルクリックすると



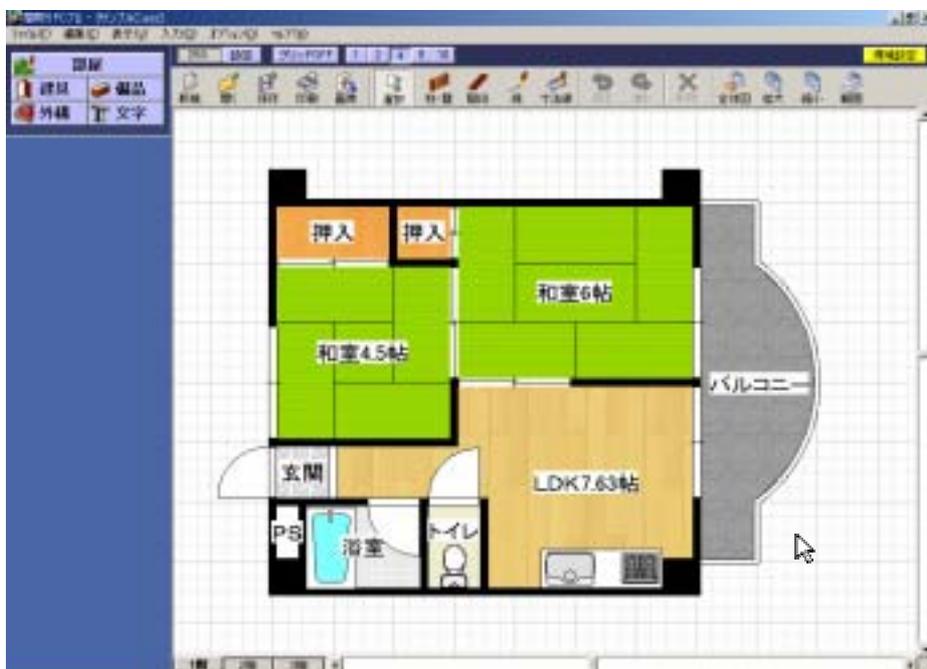
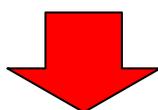
- ④ 和室から洋室に変更します。

## 間取りPCプロ

この機能を応用すると、最初に全ての部屋を和室で描き、その後、各部屋を指定して部屋を変更すれば非常に早く、間取り図を仕上げることができるようになります。



はじめに、全て和室で描きます。部屋の大きさや分けだけに集中できるので早く描けます。



選択をクリック後、各部屋を指定して部屋の種類を変更するだけです。一度、お試しください。

# 索引

## あ

移動方法 (部屋) ... 48  
印刷 ... 139  
印刷プレビューウィンドウ... 123

## か

階層切替タブ ... 44  
回転方法 (部屋) ... 56  
階段下物入の描き方 ... 73  
階段を描きましょう ... 22  
[ 階段 ]プロパティページ ... 98  
描き方 ... 45, 62, 64, 68  
角度補正 ... 109  
壁厚の変更方法 ... 57  
壁の入力 ... 80  
環境設定 ... 96  
起動 ... 6  
基準点指定 ... 113  
[ グリッド ]プロパティページ ... 97  
グリッド設定バー ... 44

## さ

サイズ変更 (部屋) ... 50  
サイズ補正 ... 111  
作図ウィンドウ 39  
削除方法 (部屋) ... 49  
削除方法 (建具) ... 63  
削除方法 (備品) ... 65  
削除 (印刷プレビュー) ... 130  
敷地図ウィンドウ ... 115  
下絵の取り込み ... 105  
下絵編集ウィンドウ ... 103  
下絵補正 ... 109  
終端の変更 ... 69  
縮尺変更 ... 128  
新規作成画面 ... 34  
スキャナ ... 106  
スクロールバー ... 43  
[ 寸法線 ]プロパティページ ... 98

## た

建具 ... 62  
[ 建具 ]プロパティページ ... 97  
建具を描きましょう ... 24  
段数変更 ... 71  
ツールバー ... 41  
トップ画面 ... 34

## な

入力用ツールバー ... 42

## は

柱の入力 ... 84  
貼り付け ... 126  
反転複製 (部屋) ... 52  
表示形式変更 (部屋) ... 58  
表示内容変更 (部屋) ... 59  
表示位置移動 (部屋) ... 60  
備品を描きましょう ... 29  
開く画面 ... 35  
開く方法 ... 91  
ファイル ... 105  
[ フォント(部屋) ]プロパティページ ... 96  
[ フォント(文字) ]プロパティページ ... 96  
複製 (部屋) ... 51  
部屋合成 ... 54  
部屋を描きましょう ... 12  
[ 部屋属性 ]プロパティページ ... 99  
部屋属性について ... 100  
[ 部屋属性 ]プロパティページ ... 100  
[ 部屋リスト編集 ]プロパティページ ... 101  
保存 ... 31  
保存方法 (データ) ... 92  
保存方法 (画像) ... 93  
[ 保存 ]プロパティページ ... 99

## ま

マウスの操作 ... 4  
間取り図を描いてみましょう ... 8  
メニューウィンドウ ... 4  
メニューバー ... 40  
文字入力オプション ... 80  
文字入力 ... 81  
文字の移動 ... 82  
文字の修正 ... 82

## ら

レイアウト変更 ... 128



PC CONNECT  
CORPORATION