



Version 3.0





# 目次

<b>インストール</b>	「間取りPCプランナー」インストールの方法	3	<b>NEW</b>	
<b>スタート画面</b>	スタート画面の説明(スタート画面で物件管理)	4	<b>NEW</b>	
<b>画面の役割</b>	画面全体と役割を知ろう	5		
<b>操作ボタン</b>	操作ボタンの説明	6		
<b>グリッド</b>	グリッドを切り替えよう・分割しよう(最重要!)	7	<b>NEW</b>	
<b>部屋を描く</b>	部屋を描こう(長方形の部屋の描き方)	8		
	部屋を描こう(多角形の部屋の描き方)	9		
	部屋を描こう(アール形状のバルコニーの描き方)	10		
<b>単独で壁を描く</b>	壁を描こう / 壁を描くときの注意点	11		
<b>建具を描く</b>	建具リストと種類を知ろう	12		
	建具を配置しよう			
	・ 引き違いサッシの配置	13		
	・ 玄関ドアの配置	14		
	・ 開口部(上り框)の配置	14		
	・ 片引き戸の配置	15		
	・ コーナー出窓の配置	15		
	・ 壁を消す(開口を配置)	16		
・ 斜め壁への配置	16	<b>NEW</b>		
<b>備品を描く</b>	備品リストと種類を知ろう	17		
	備品を配置しよう			
	・ キッチンの配置	18		
	・ グリッドを変更して配置	18		
<b>階段を描く</b>	いろいろな階段を描こう	・ 階段パターンの役割	19	
		・ 直線の階段を描く	19	
		・ 曲がり階段を描く	20	
		・ 色々な階段パターン	20	
	階段の情報を変更しよう	21		
<b>車や方位</b>	外構部品を配置しよう	・ 車を配置する	22	
		・ 車配置で画像が乱れる	22	
		・ 方位記号を配置する	22	
<b>単線・矢印</b>	単線・矢印を描こう	・ 単線・矢印入力画面	23	<b>NEW</b>
		・ 矩形ボタンで敷地表現	23	<b>NEW</b>
		・ 単線ボタンで敷地表現	24	<b>NEW</b>
		・ 矢印線の描画方法	24	<b>NEW</b>
		・ 単線の消し方	24	<b>NEW</b>
<b>編集(部屋)</b>	部屋の削除をしよう / 部屋の移動をしよう	25		
	部屋のサイズを変更しよう / 部屋の複製をしよう	26		
	部屋や間取りを上下左右方向に反転複製をしよう	27	<b>NEW</b>	
	部屋の回転をしよう / 2つの部屋を合成しよう	28		
	部屋名の表示を切り替えよう	29		
	部屋名を変更しよう / 文字のスタイルを変更しよう	30	<b>NEW</b>	
	部屋名を改行しよう / 部屋名をタテにする	31		



# 目次

編集 ( 部屋 )	部屋名の文字を移動しよう / 他の部屋に変更しよう	32	
編集 ( 建具 )	建具の削除をしよう / 建具の移動をしよう	33	
	建具サイズを変更しよう / 建具の変更をしよう	34	
編集 ( 備品 )	備品の削除をしよう / 備品の移動をしよう	35	
	備品のサイズを変更しよう	36	NEW
編集 ( 壁の厚み )	壁の厚みを変更しよう(壁厚指定変更 & 一括変更)	37	NEW
	壁の厚みを変更した状態の建具や備品	38	NEW
寸法線	自由に寸法線を描こう	39	NEW
	寸法値を変更しよう	39	NEW
	ボタンひとつで寸法の表示	40	NEW
	部屋の寸法を変えよう	40	NEW
複数の階	2階建、3階建の描き方	41	
	階数間コピー	41	NEW
	シートに複数階を描こう	41	
戻る・やり直し	どんどん戻る&やり直し	41	NEW
画面の拡大・縮小	画面の拡大縮小をしよう	42	
階段下物入の描画	[階段下の物入]の表現をしよう	44	
部屋属性	部屋をいろいろ変更しよう(部屋属性)	45	
	部屋を追加しよう(部屋リスト編集)	46	
	各部屋のタイプ定義の説明	47	
画像出力	描いた平面図を画像形式で出力しよう	48	NEW
印刷	図面を印刷しよう	49	
	・ 印刷画面	50	
	・ 各階ごとに表示する	51	
	・ 印刷図面の削除	51	
	・ 印刷図面の縮尺	51	
	・ 印刷図面に寸法の表示	52	
	・ 外構を非表示	52	
	・ 印刷する用紙の選択	53	
	・ 印刷しましょう	53	
	・ パターンを変えて印刷	54	
・ 自動で面積を計算する	55		
・ 印刷時に文字などを描く	56		
販売図面作成	販売図面を作成しよう	57	NEW
	・ 販売図面を開く	58	NEW
	・ 社名や免許番号入力	58	NEW
	・ 概要・条件入力を作成	59	NEW
	・ 間取り図面を配置	59	NEW
・ 販売図面の保存	59	NEW	



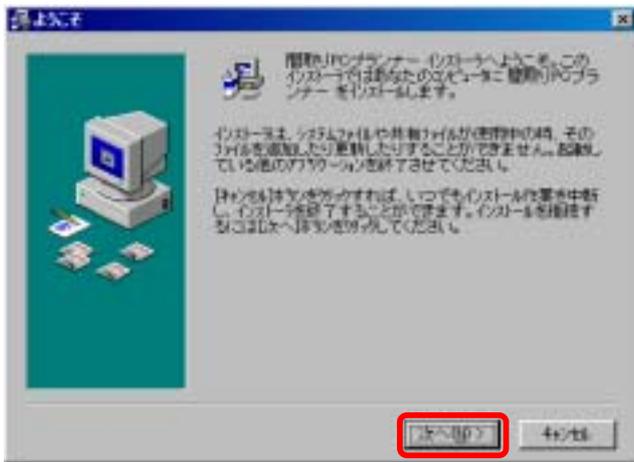
# 「間取りPCプランナー」インストールの方法

- ・本製品のセットアップを始める前に、実行中のすべてのアプリケーションを終了してください。
- ・ウイルスチェックプログラム等をご使用の場合は、必ず終了させてからインストールプログラムを実行してください。
- ・「間取りPCプランナー」のCD-ROMをパソコンのCD-ROMドライブに入れ、以下の手順でインストールを開始してください。

自動的にインストールが開始されない場合は、「マイコンピュータ」のCD-ROMドライブを開き、[Setup.exe]ファイルをダブルクリックして、インストールを開始してください。

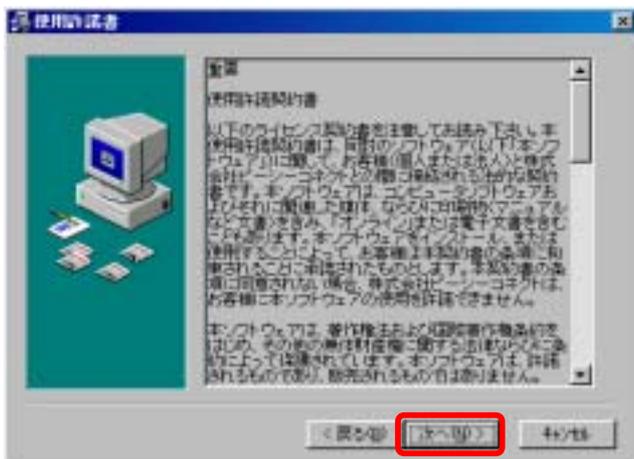
## 1 インストールの説明

[間取りPCプランナー]のCD-ROMをパソコンのCD-ROMドライブに挿入すると自動的にインストールが始まります。



## 2 使用許諾契約

使用許諾契約書の内容をすべてお読みいただき、同意されたら[次へ]をクリック。



## 3 インストール先フォルダの選択

インストール先フォルダを確認し、そのまま[次へ]。



## 4 インストールの開始

[間取りPCプランナー]のインストールが開始されます。

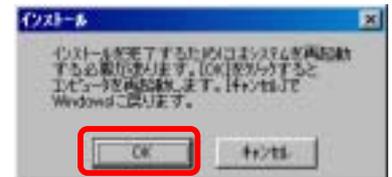
## 5 インストールの完了

[完了]ボタンをクリックして、インストーラーを終了してください。



## 6 パソコンの再起動

[OK]ボタンをクリックして、パソコンを再起動してください。



## 7 間取りPCプランナーを始める

デスクトップ上の[間取りPCプランナー]のアイコンをダブルクリックします。



## 8 スタート画面



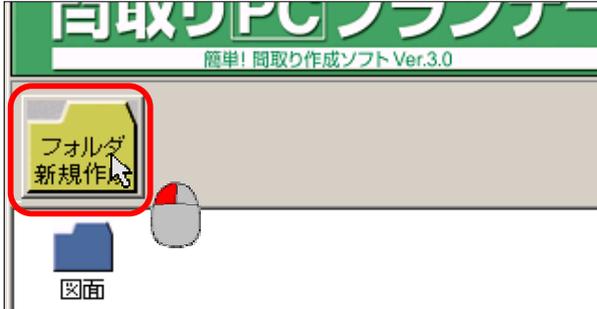


# スタート画面の説明（スタート画面で物件管理）

## 手順1：新しく間取りを作成

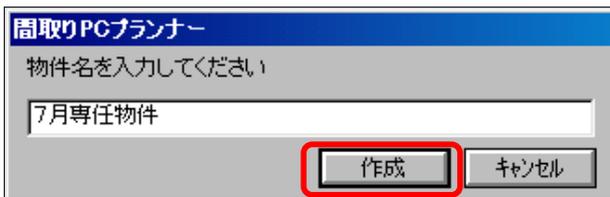
### 1 新しい物件フォルダを作成する

「フォルダ新規作成」ボタンをクリックします。



### 2 物件フォルダに名前をつける

物件名を入力して(例：7月専任物件)[作成]をクリック。



### 3 新規作成したフォルダを開く

新しく作成した「7月専任物件」フォルダをダブルクリック。



### 4 新規間取り図面を作成します

「新規図面作成」ボタンをクリックして間取り図面を作成！



## 手順2：間取りデータを開く

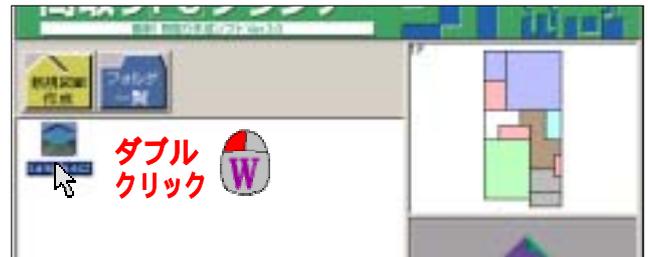
### 1 既存の間取りデータを開く

フォルダー一覧より、間取りが保存されているフォルダをダブルクリックで開きます。

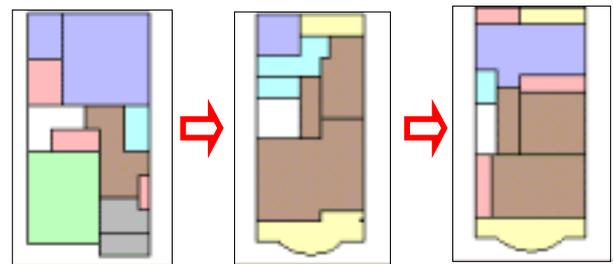


### 2 間取り一覧より、データを開く

右側プレビュー画面で平面図を確認しながら、保存されているデータをダブルクリックで開きます。



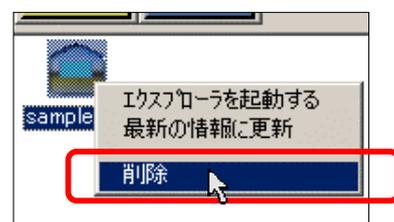
プレビューウィンドウをクリックで1階～2階～3階の確認



## 手順3：間取りデータの削除

### 1 間取りデータを削除します

間取りデータ一覧より、削除するデータを1度左クリックして選択し、右クリックから「削除」します。



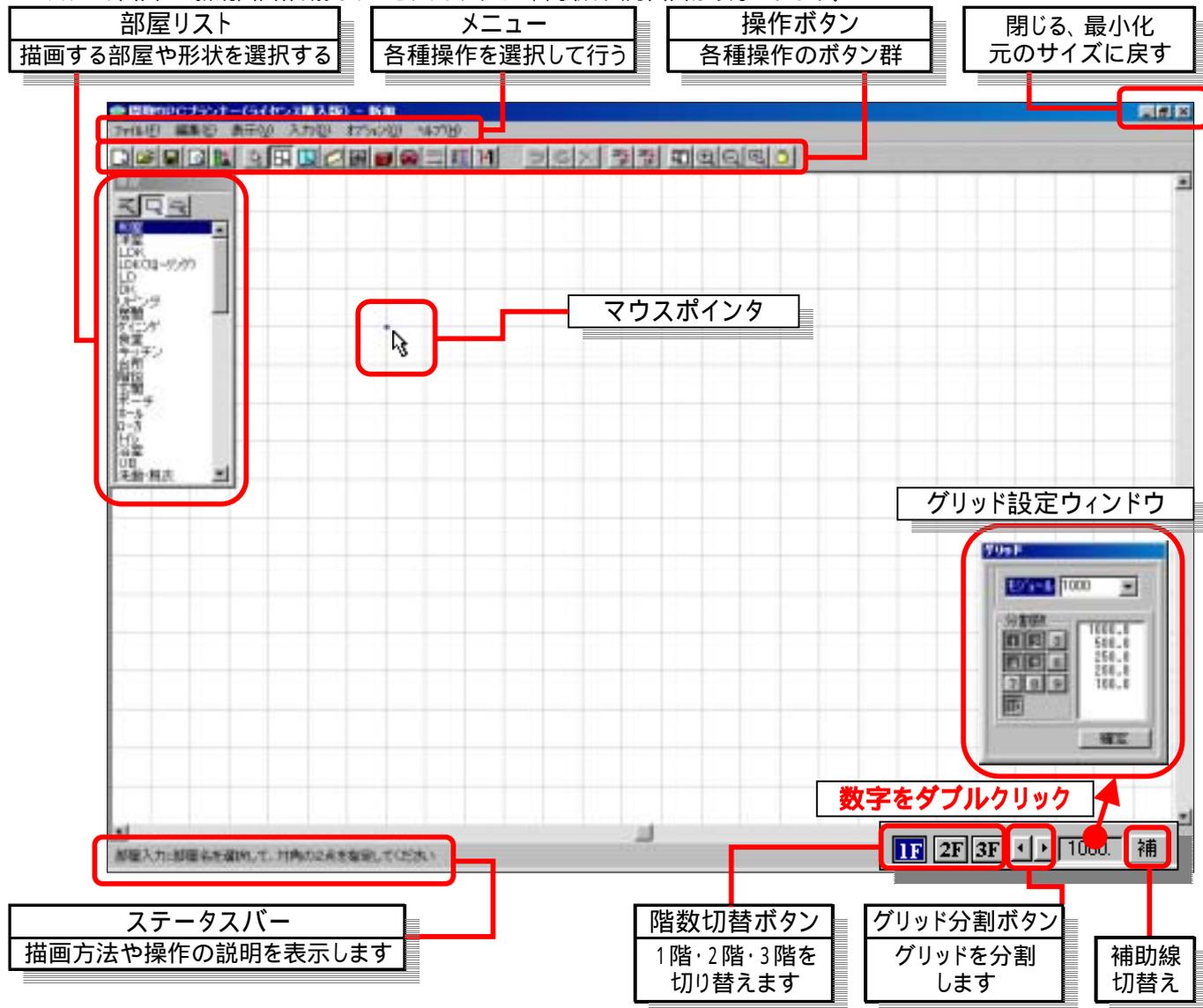


# 画面全体と役割を知ろう

画面全体の役割について確認しておきましょう。

## 1 間取り入力画面

スタート画面の「新規図面作成」ボタンをクリックすると、間取り入力画面が表示されます。



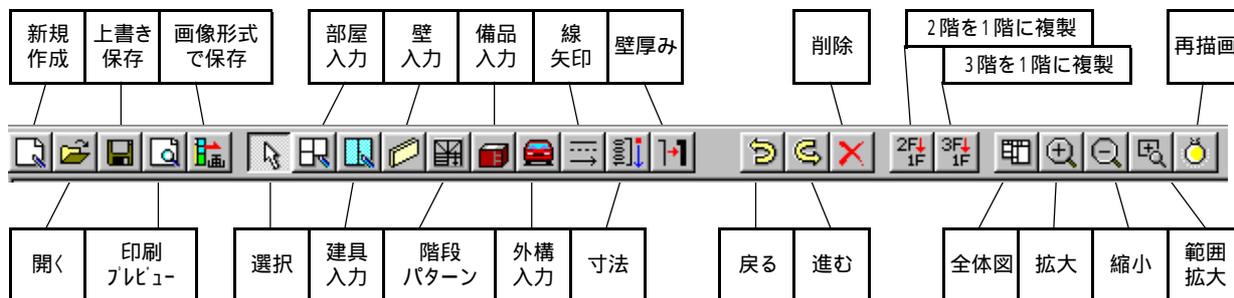
## 2 メニューの説明

ファイル(F)	編集(E)	表示(V)	入力(D)	オプション(O)
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) 画像形式で書き出し プリンタの設定 印刷(P) 終了	選択 全てを選択 Ctrl+A 複製 削除 全階層回転... 全階層移動... ポイント移動	全体表示 再表示 拡大 縮小 階数 自動寸法表示	部屋 建具 壁 備品 補助線	部屋属性 備品設定 ヘルプ(H) バージョン情報

# 操作ボタンの説明

間取図を描いていくために、様々な操作をおこなうための操作ボタンの名称と働きを確認しておきましょう。

## 1 操作ボタンの名称



## 2 各操作ボタンの説明と役割

	新規作成	新規間取り入力画面を表示します。
	開く	保存されている間取図面データを選択して開き、読み込みます。
	上書き保存	名前をつけて保存している間取りデータの現在の状態を上書き保存します。
	印刷プレビュー	間取図面の印刷を行う際に押します。印刷前のレイアウトを確認し印刷します。
	画像形式で保存 (NEW)	描画した現在の間取図面を、画像形式で書き出し、画像(JPEGやビットマップ)形式で保存を行います。画像サイズの指定や、画面上がカラーであっても、画像保存時点で一括して白黒平面図として保存できます。

	選択	部屋や建具・備品など全ての項目に対して削除・移動・編集などを行う場合に選択します。選択ボタンを押した状態から右クリックで編集メニューが表示されます。
	部屋入力	部屋を入力するときにクリックします。部屋入力リストが表示されます。
	建具入力	建具を入力するときにクリックします。建具入力リストが表示されます。
	壁	間仕切壁や腰壁など、壁を入力するときにクリックします。
	階段パターン	階段を入力するときにクリックします。階段パターンの画面が表示されます。
	備品入力	キッチンや浴槽など備品を入力するときにクリックします。
	外構入力	外構部品(車や木・方位)を入力するときにクリックします。

	線・矢印敷地入力 (NEW)	単線や点線、矢印を描画するときにクリックします。この線入力機能を使って「敷地」や「境界線」「階段矢印」などを描画します。
	寸法 (NEW)	任意の寸法線を描画するときにクリックします。
	壁厚み (NEW)	壁の厚みを太く表現するときにクリックし「壁厚変更モード」を起動します。ダイナミックに壁の厚み一発で変更する「一括変更」とマンションの外壁やRC造などの表現で一部だけ変更する「指定変更」があります。

	戻る (NEW)	戻るボタンをどんどんクリックすることにより最大10回の操作まで戻せます。
	進む (NEW)	戻るボタンでどんどん戻った操作を現在の操作まで進めることができます。
	削除 (NEW)	選択ボタンで部屋や建具などクリックし指定したのち、削除ボタンで削除。

	2階を1階に複製 (NEW)	2階のシートに描いた2階平面図を一括して1階にコピー～貼付する機能
	3階を1階に複製 (NEW)	3階のシートに描いた3階平面図を一括して1階にコピー～貼付する機能

	全体図	入力途中の間取図の全体が、画面内に全て表示されます。
	拡大	拡大ボタンをクリックするたびに画面の表示内容を拡大表示します。
	縮小	縮小ボタンをクリックするたびに画面の表示内容を縮小表示します。
	範囲拡大	範囲拡大ボタンを押して、クリックで選択した範囲を拡大表示します。
	再描画	描画途中、車などの残像が残ったときにクリックし、画面を正常に戻します。



# グリッドを切り替えよう・分割しよう (最重要!)

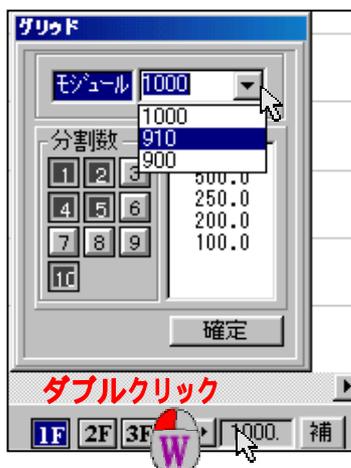
## 手順1：グリッドの初期設定

### 1 グリッドの選択と分割数

間取り入力画面上で正確な距離で部屋や建具を描画するために、画面上のグリッド線の幅を設定します。  
 ソフトを起動して「新規図面作成」から描き始める場合の初期値は[1000]に設定されています。  
 これは半間(畳半分)の幅が1000ミリメートル=1メートルという意味です。

### 2 モジュールを設定する

画面右下の「1000」と表示されている数字がグリッド初期値です。  
 [1000]の数字の上でダブルクリックすると、「グリッド設定画面」が表示されます。  
 モジュール横の[ ]を押すことにより標準モジュールを選択することが出来ます。  
 尺モジュールで間取りを描いていく場合は「910」に設定します。  
 更にそのモジュールを分割数で分割します。



グリッド1000を、分割数1、2、4、5、10で分割した状態



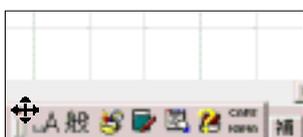
グリッド910を、分割数1、2、3、5、10で分割した状態



モジュール、分割数の設定後、[確定]ボタンで閉じます。

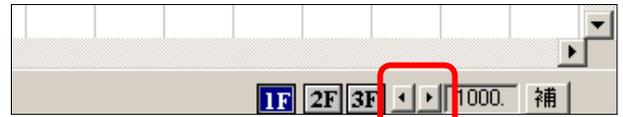
### 3 IME言語バーが重なってる場合

ユーザーの環境により、IMEツールバーが画面右下の「グリッド分割ボタン」の上に重なっている場合があります。その場合はドラッグでIMEツールバーを移動してください。



## 手順2：グリッドを分割します

### 1 画面右下のグリッド分割ボタン



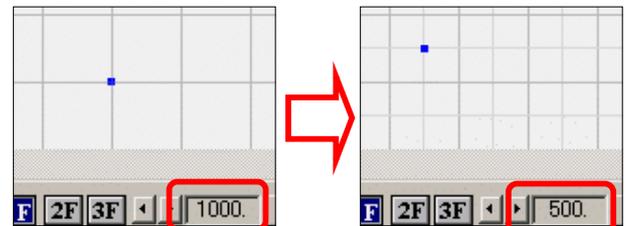
### 2 グリッドを分割します



グリッド分割ボタンの右向きボタンを1回押します。

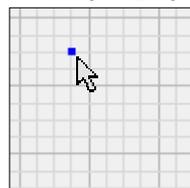
現在の画面上のグリッドの幅が1000ミリ(1メートル)単位から500ミリ(50センチ)単位に分割されます。

これによりマウスポインタの移動する単位が500ミリずつになります。

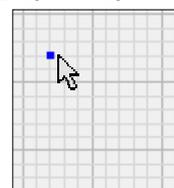


### 3 グリッドを順に分割します

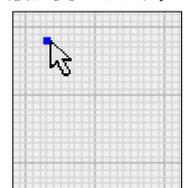
更にグリッド分割ボタンを更に押すことにより、グリッド幅が「500」、「250」、「200」、「100」、「1000」と順に変わります。



グリッド250



グリッド200

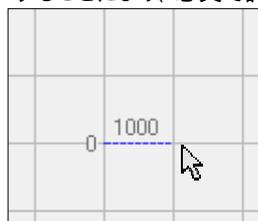


グリッド100

### 4 グリッドの幅に応じてマウスポインタが動きます

間取りPCプランナーで描画を行う場合、全ての動作がグリッド線とグリッド線の交わる点(交点)でのみポインタが動く仕様となっています。

間取や建具の幅、備品の配置などはこの「グリッドを分割」することにより、忠実で詳細に描くことが可能となります。



グリッド1000でのポインタの動き



グリッド500でのポインタの動き



# 部屋を描こう（長方形の部屋の描き方）

間取り図面のうち長方形の部屋を描いていく手順を説明します。

## 1 描きたい部屋の種類を選ぶ



ツールバーの操作ボタンから[部屋入力]をクリックして、描きたい部屋(ここでは和室)を選択します。

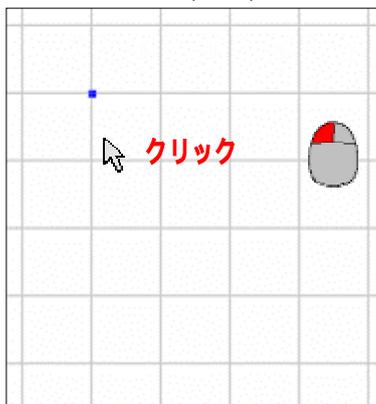


部屋リストのボタンが「矩形」(長方形)を選択していることを確認します。

[矩形]ボタンは始点と終点の二点をクリックするだけで部屋が描けます。

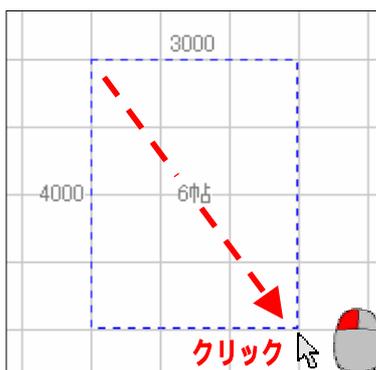
## 2 グリッド上で始点を決める

グリッド上の任意の位置(始点)でクリックします。



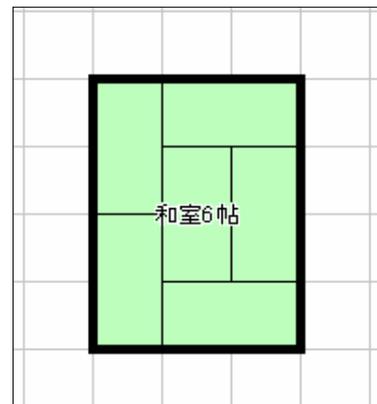
## 3 対角点を選ぶ

マウスを対角点のほうに動かすと部屋の寸法と帖数が表示されるので、確認をしながら対角点を選びクリック。

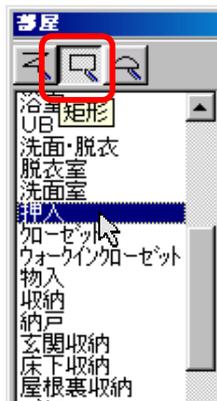


## 4 長方形の部屋の完成

自動的に和室6帖が完成しました。壁と部屋名、帖数が表示されます。



## 5 同様に「押入」を描きます



部屋リストから「押入」を選択します。

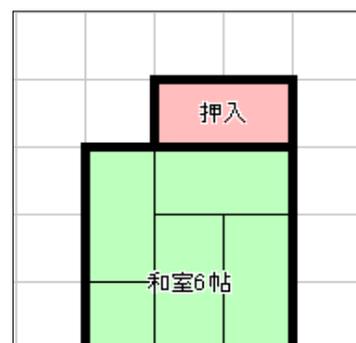
[間取りPCプランナー]は初期設定で63種類の部屋の種類を用意しています。

部屋名の表示や帖数の表示は各部屋ごとに[表示][非表示]などを設定していますが変更は簡単です。

詳しくは45ページで説明します。

## 6 和室に隣接した「押入」の完成

和室の描き方と同様に、始点でクリックして寸法を確認しながら、終点をクリックします。和室に隣接した「押入」が完成します。





# 部屋を描こう（多角形の部屋の描き方）

次に間取り図面のうち多角形の部屋を描いていく手順を説明します。

## 1 描きたい部屋の種類を選ぶ

部屋リストより多角で描きたい部屋（ここではLDK）を選択します。  
部屋リストのボタンで[多角]を選択します。部屋リスト



## 2 グリッド上で始点を決める

グリッド上の任意の位置（始点）でクリックしま



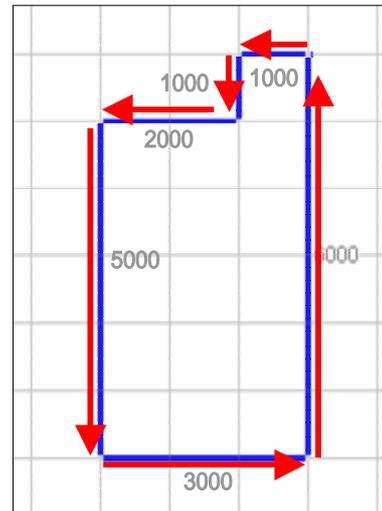
## 3 部屋が曲がる位置でクリック

多角の部屋の曲がる点（柱の有るべき位置）でクリックします。



## 4 多角形の角を順に選択

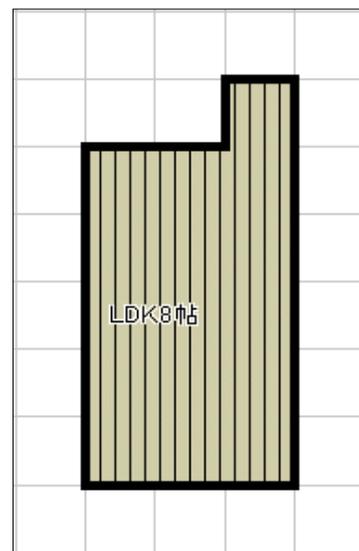
始点より順に寸法を確認しながら多角の曲がる場所ごとにクリックしていきます。  
最後にもう一度始点に戻ってきます。



多角の部屋を描く場合、点は必ずグリッドの交点（グリッド線が交わる点）でしか止まりません。更に狭い単位で曲がる場合は7ページの「グリッドの分割の方法」でグリッド幅を小さくしましょう。

## 5 多角形の部屋の完成

自動的に多角のLDK8帖が完成しました。壁と部屋名、帖数が表示されます。





# 部屋を描こう（アール形状のバルコニーの描き方）

最後に間取り図面のうちアール形状の部屋（バルコニー）を描いていく手順を説明します。

## 1 アールを付ける部屋を描く

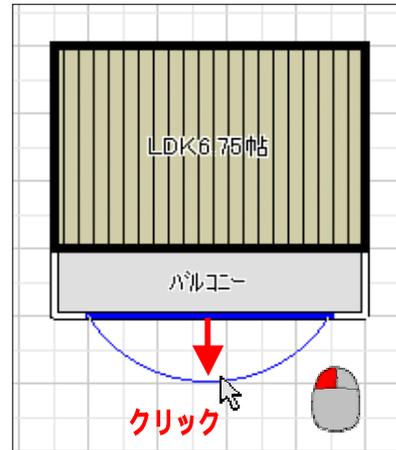
部屋リストより多角で描きたい部屋（ここではバルコニー）を選択します。

部屋リストのボタンで[矩形]を選択します。  
8ページの「長方形の部屋の描き方」と同様に始点と終点をクリックします。



## 3 アールの出幅を決める

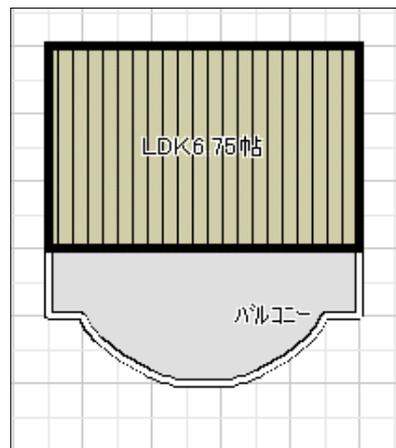
幅が決まったらそのままの状態であールの出る方向に向かって出幅だけマウスを移動し、クリックします。



## 4 アール形状の完成

自動的に元の部屋（バルコニー）とアール形状部分が合成され、アール形状の部屋の表現が完成します。

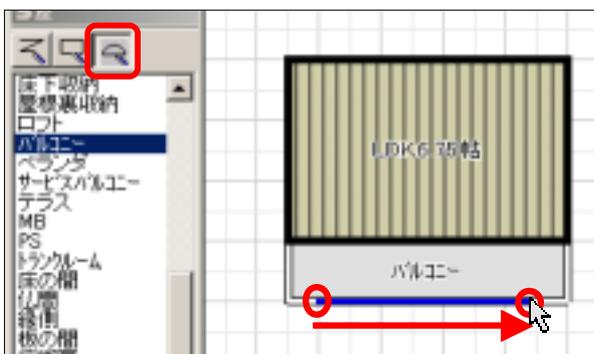
注！元の部屋とアール形状の描画をおこなう時に、別々の部屋を選択すると部屋が自動的に合成しないので注意してください。



## 2 アールの開口幅を決める

部屋のリストはそのままの状態部屋リスト上部の[矩形]ボタンを[アール形状]ボタンに切り替えます。

次にアール形状に変更したい壁部分の上で始点と終点をクリックしアールの開口幅を決めます。



アール形状の開口幅と出幅は描画する時点のグリッド線でき設定できません。  
更に狭い 単位で曲がる場合は7ページの「グリッドを分割します」の方法でグリッド幅を小さくしましょう。



# 壁を描こう / 壁を描くときの注意点

## 手順1：部屋に壁を描く

### 1 壁を選択します



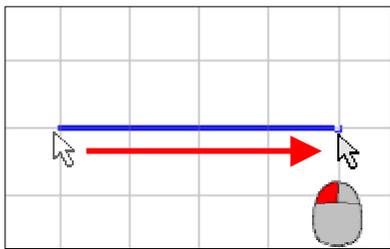
ツールバーのアイコンから、[壁]ボタンをクリックします。



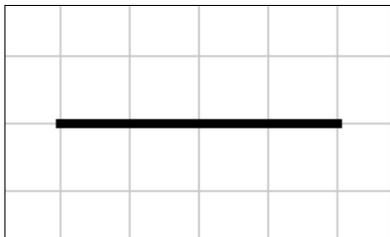
壁選択ウィンドウが開きますので、壁の色を「黒」「グレー」から選択します。

### 2 始点～終点で壁を配置します

壁を配置する始点でクリックします。  
そのまま壁を配置する方向にドラッグで壁を延ばします。



終点が決まったら、終点でクリックして壁を確定します。



### 3 詳細な寸法の壁はグリッド分割で

壁は部屋描画と同様グリッド線の交点しか始点・終点を決めることができません。  
グリッドを分割するには「グリッドを切り替えよう」のページを参照してください。

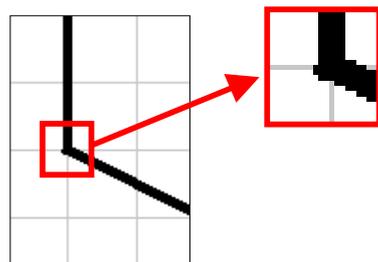


## ！ 壁単独入力時の注意点

### 1 斜め交差点はうまく収まりません

このソフトは、部屋を描画することにより、その部屋が一旦自動的に壁に囲まれた状態で描画され、その壁に対して、建具や開口部を配置する仕様です。  
したがって、この壁入力を使って部屋自体の描画は避けてください。

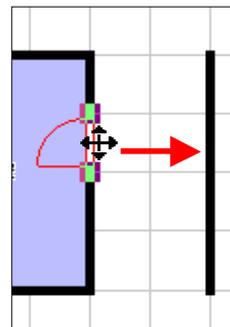
また、この壁描画機能を使って、斜めの壁が交わった表現をする場合には、斜め線の取り合いにより、その交点がきちっと収まらない場合があります。



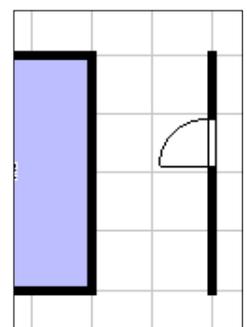
### 2 単独の壁には建具の配置不可

部屋入力で自動的に部屋を囲んだ壁の上には次ページからの建具は配置できます。  
この単独壁描画で描いた壁の上に窓やドアなど建具を配置しようとしても、建具の始点が反応せず、建具は配置不可となっています。

どうしても壁描画で描いた壁の上に建具を配置しなければならない場合は、一旦通常部屋の壁の上に配置した建具を、選択してドラッグでこの壁の上に移動する方法で行ってください。



1) 一旦通常部屋の上に建具を配置し、その建具を選択～ドラッグします



2) ドラッグで移動した建具を壁の上に配置します。



# 建具リストと種類を知ろう

建具を描いていく準備として、建具リストの役割と各ボタンの名称を確認しておきましょう。

## 1 建具リストの役割

ツールバーの操作ボタンから「建具」ボタンをクリックすると右のような建具リストが表示されます。

<b>建具選択ボタン</b>
全部で16種類の建具の形状から選びます。 下の建具確認ウィンドウで名称と形状を確認します。

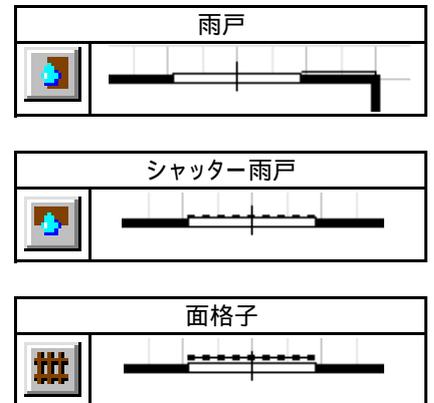
<b>建具確認ウィンドウ</b>
上の建具選択ボタンで選んだ建具の名称と形状、 雨戸パターンや建具枚数(パターン)が表示されます。

<b>雨戸パターン</b>
引き違いサッシなどに雨戸などをつけます。

<b>建具種類(パターン)選択ボタン</b>
建具の種類に対して枚数や表現方法などを選びます。



## 2 雨戸パターン



## 3 建具種類と枚数・パターン一覧

	引き違いサッシ				
	フスマ				
	引き違い戸				
	FIXサッシ				
	障子付引き違い窓				
	玄関ドア				
	折戸				
	アコーディオン				
	出窓				
	片開きドア				コーナー出窓
	上げ下げ窓				シャッター
	両開きドア				ジャロジー窓
	開口部				



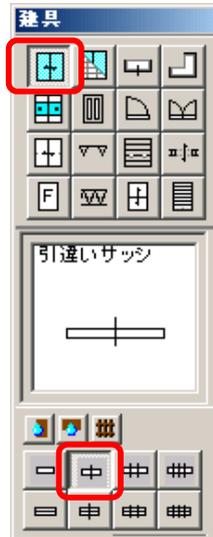
# 建具を配置しよう(1)

## 手順1：引き違いサッシの配置

### 1 [引き違いサッシ]を選択する



ツールバーのアイコンから [建具入力] ボタンを押し、建具リストの中から配置する建具 [引き違いサッシ] を選択します。



### 2 部屋の壁の上で始点を決める

建具を配置したい部屋の壁の上で、始点を決めクリックします。



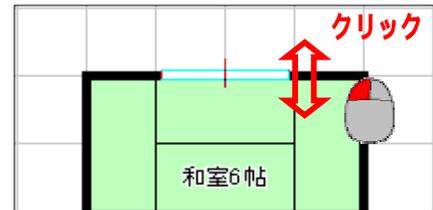
### 3 建具の幅を確認し終点を決める

始点が決まるので、寸法を確認しながら壁に沿って終点の方向にマウスを動かします。終点が決まればその位置でクリックします。



### 4 建具の配置を確認して確定

建具の配置が決定した時点で、あとはマウスを外側と内側に動かし配置の向きを決め、クリックします。(引き違い戸などは内側・外側の表現に違いはないですが、ドアや出窓、折戸は内外の向きが決定が重要となるので、この作業が必要です)



### 5 [引き違い窓]が配置できました



建具は必ず部屋の壁の上にはしか配置できません。また、建具の移動する幅と始点終点は現在設定されているグリッドの幅ごとにしか移動しません。500ミリ単位や100ミリ単位などもっと細かく寸法を設定したり、始点終点の場所を変えたい場合には、7ページ「グリッドの選択と分割数」「グリッドの分割の方法」を参考にグリッド線の幅を調節してください。

始点や終点などをクリックで決定した後、建具の配置を決定するまでは、マウスの右クリックごとに建具の入力作業を戻すことができます。

一旦配置した建具は、ツールバーの [選択] ボタンから、配置済みの建具をクリックで選択して、右クリックで選択 [削除] で削除することができます。

同様に一旦配置した建具を、[選択] 右クリックから複写や回転、ドラッグによる移動をすることができます。



# 建具を配置しよう(2)

## 手順2：玄関ドアの配置

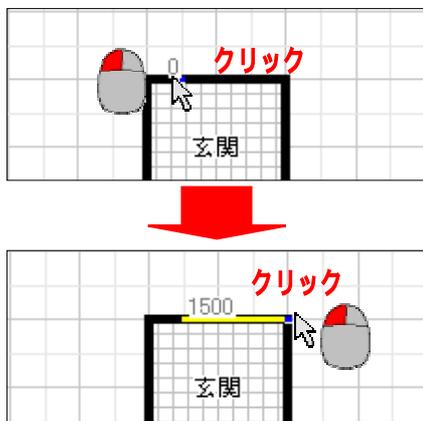
### 1 [玄関ドア]の[親子]を選択する



[手順1]と同様に建具リストから[玄関ドア]の[親子]を選択します。

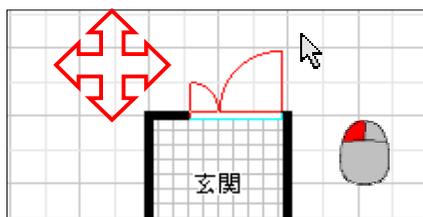
### 2 壁の上で始点と終点を決める

建具を配置したい部屋の壁の上で、始点を決めてクリックし、終点に向かってマウスを移動します。



### 3 吊元と開ける方向を確定する

終点を決めて、幅が確定したらマウスを外側と左右に動かしてクリックで配置の向きを確定します。



## 手順3：開口部(上り框)の配置

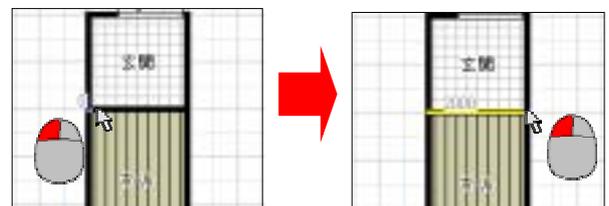
### 1 [開口部]の[くり貫き開口]を選択する



[手順1]と同様に建具リストから[開口部]の[くり貫き開口]を選択します。

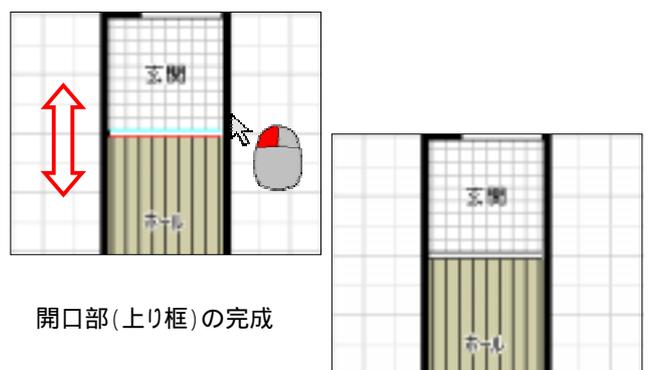
### 2 壁の上で始点と終点を決める

建具を配置したい部屋の壁の上で、始点を決めてクリックし、終点に向かってマウスを移動します。



### 3 サイドクリックして確定する

終点を決めて、幅が確定したらマウスをクリック。再度クリックで開口部(上り框)を確定します。

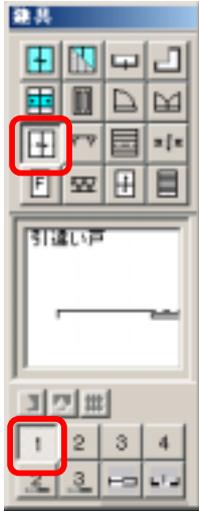




# 建具を配置しよう(3)

## 手順4：片引き戸の配置

### 1 [引き違い戸]の[1枚]を選択する



[手順1]と同様に建具リストから[引き違い戸]の[1枚]を選択します。

### 2 始点を決める

壁の上で始点を決めてクリックで確定します。



### 3 建具の幅を確認し終点を決める

建具を配置したい部屋の壁の上で終点に向かってマウスを移動します。



### 4 建具の引き込む方向を確定する

終点を決めて、幅が確定したらマウスを内側・外側と左右に動かしてクリックで配置の向きを確定します。



片引き戸の完成



## 手順5：コーナー出窓の配置

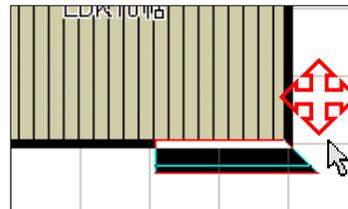
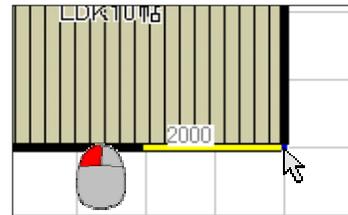
### 1 [コーナー出窓]を選択する



[手順1]と同様に建具リストから[コーナー出窓]を選択します。

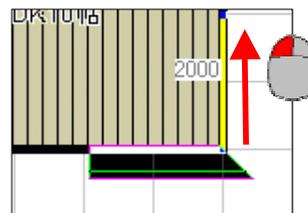
### 2 コーナーの片側に配置する

壁の上でクリックして始点を決め、コーナーに向かってマウスを移動し配置します。出窓の片側を外側に向けてクリックし確定します。

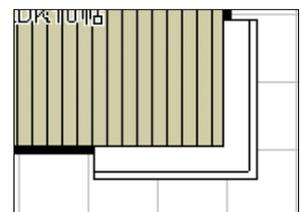


### 3 残りの片側に配置し確定する

コーナーのもう片側で始点を決め、コーナーに向かってマウスを移動し配置します。配置した残りの出窓をマウスでコーナーの外側に向けクリックで確定するとコーナー出窓が完成します。



コーナー出窓の完成



# 建具を配置しよう(4)

## 手順6：壁を消す(開口を配置)

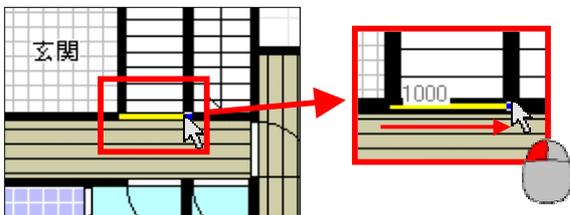
### 1 [開口部]の[完全開口]を選択する



建具リストから[開口部]の  
右上[完全開口]を選択します。

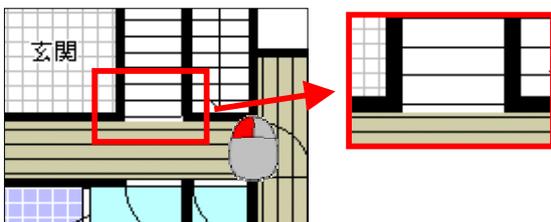
### 2 壁の上で始点と終点を決める

壁を消したい(開口部を配置したい)部屋の壁の上で、  
始点を決めクリックし、終点に向かってマウスを移動  
します。



### 3 開口部を確定する

終点を決めて、幅が確定したらマウスを再度クリック  
して開口部を確定します。



開口部が配置され、壁が消えました。

## 手順7：斜め壁への配置

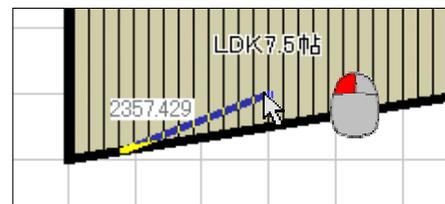
### 1 [出窓(薄型)]を選択する



建具リストから[出窓(薄型)]  
を選択します。

### 2 グリッド交点上しか反応しません

通常縦横のみの長方形・多角形の部屋であれば、  
部屋の壁はグリッド線上に描かれているので、建具  
も壁の上に正確に配置されます。  
しかし、多角描画などで斜めに描画された壁の  
上に建具を配置する場合には、いくらグリッドを  
細かくしても壁の途中～途中で配置する場合は  
壁からずれてしまいます。

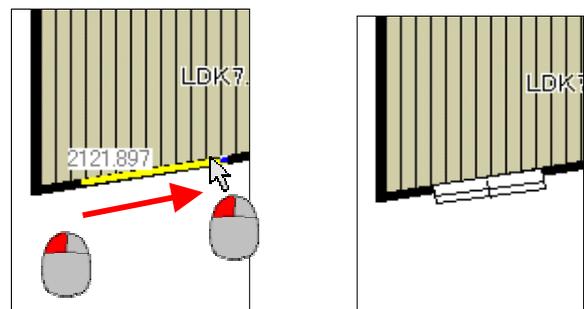


### 3 [補助線モード]に変更する

画面右下グリッド表示横の「補」ボタンを押すと、  
補助線モードに変更され、画面上からグリッド線  
が消えます。  
補助線モードとは、グリッドの制限を一切受けず  
自由に描画を行えるモードです。



### 4 自由に斜め壁上に配置する



補助線モードを解除して、斜め壁に出窓(薄型)が完成。



# 備品リストと種類を知ろう

備品を描いていく準備として、備品リストの役割と各ボタンの名称を確認しておきましょう。

## 1 備品リストの役割



ツールバーの(備品)アイコンをクリックすると下のような備品リストが表示されます。

**備品確認ウィンドウ**  
右側の備品選択ボタンと下の備品ボタンで選んだ備品の形が表示されます。

**備品種類ボタン**  
右上の[備品グループボタン]で選択したグループの中で更に詳細な備品類を選択します。

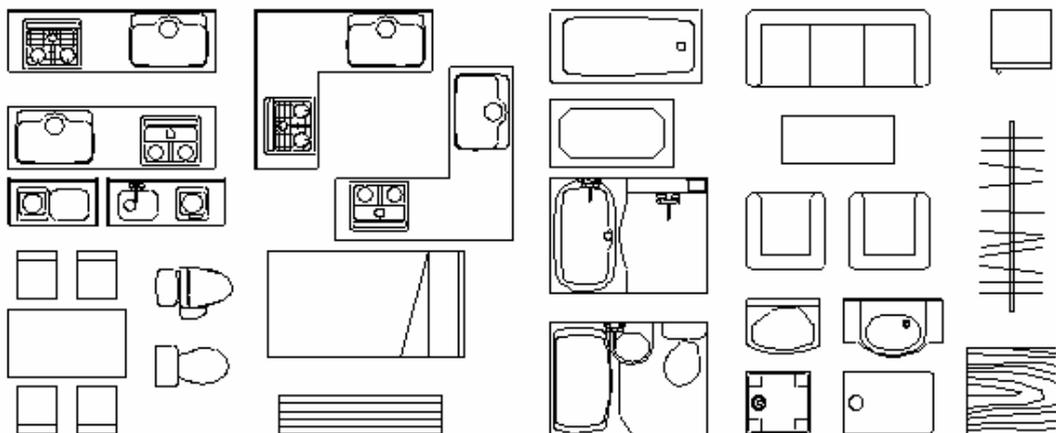
**備品グループボタン**  
全部で12種類の備品のグループがあります。下の備品種類ボタンで名称と形を選択します。

**寸法ウィンドウ**  
既存備品の寸法を確認したり、横・縦の寸法を直接ここに入力し[Enter]で変更したり出来ます。

## 2 備品グループボタンの名称と主な収納備品

アイコン	グループ名称	主な収納備品	アイコン	グループ名称	主な収納備品
	システムキッチンI型	I型システムキッチン ミニキッチンなど		システムキッチンL型	L型システムキッチン
	キッチンテーブル	キッチンテーブル・机 座卓・キッチン用収納		トイレ	トイレ・ウォシュレット トイレドレッサーなど
	バスタブ	バスタブ・浴槽 ユニットバスなど		ベッド	ベッド類
	応接セット	応接セット ソファなど		下駄箱	下駄箱・玄関収納
	洗面台	洗面台 など		洗濯機	洗濯機・選択パン
	冷蔵庫	冷蔵庫		汎用	床の間・ハンガー 出窓開口など

## 3 備品の表現例(抜粋)

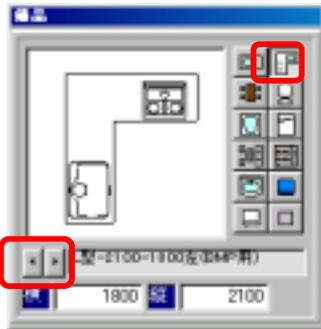




# 備品を配置しよう

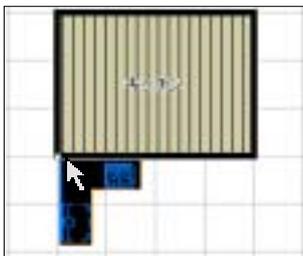
## 手順1：キッチンの配置

### 1 L型システムキッチンを選択する



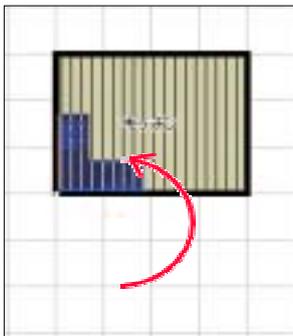
備品グループボタンより「システムキッチンL型」のボタンをクリックして、下の備品確認ウィンドウで寸法を確認しながら備品種類ボタンで種類を選択する。

### 2 配置する始点を決める



備品を選択し、マウスポインタを配置したい場所まで移動すると建具がマウスに付いてきます。備品の角(青い点)がその備品を配置する支点になるので支点の場所を決めてクリックします。

### 3 支点を中心に方向を決める



支点が確定したら備品はその支点を中心にグルグル回すことが出来ます。

### 4 配置する終点を決める



備品が壁に沿ったところで配置方向を決めて、再度クリックで決定します。

L型システムキッチンの配置ができました。

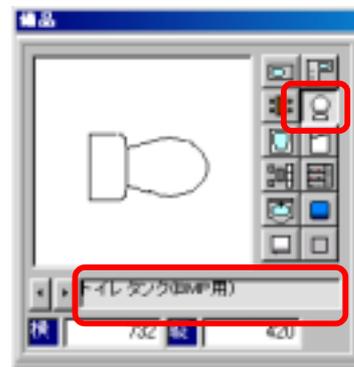
## 手順2:グリッドを変更して配置

### 1 グリッドを小さくする

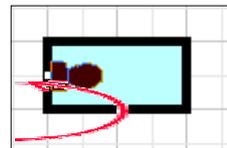
画面の右下の現在のグリッド切り替えボタンを押して、グリッド幅を[1000]から[500]に(更に細かく位置を決めたい場合は[100]に)変更します。(支点の位置を決めるため)



### 2 備品のトイレを選択する

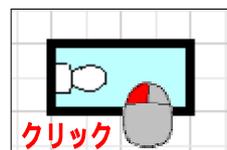


### 3 部屋のトイレ内で支点を決める



備品の「トイレタンク」がグリッド幅(500)ずつ移動するので、トイレの壁の中心を支点に決めてクリック。支点が確定したらトイレはその支点を中心にグルグル回すことが出来ます。

### 4 部屋のトイレ内で向きを決める



トイレが壁に直角になったところで配置方向を決めて再度クリックで決定します。



# いろいろな階段を描こう(1)

## 1 階段パターンの役割



ツールバーの[階段パターン]ボタンをクリックすると下のような[階段パターン]画面が表示されます。



**描画方向**・・・階段の上っていく方向を選択します。右に回って上っていく場合は[右(回り)]を左に回って上っていく場合は[左(回り)]を選択します。標準は右回りです。

**幅**・・・階段の幅を設定します。通常はグリッドで設定されている幅(半間)に自動的に設定されますが、変更するときはこの部分に幅を入力し変更します。

**壁オフセット**・・・壁オフセットにチェックが入っているときは階段の両側が壁の幅の半分ずつ控えます。部屋内の階段を表現するときは通常こちらを使いますが、外構階段のように階段の両側に壁がない場合は[壁オフセット]のチェックを外して描画します。

**[確定]ボタン**・・・図面上に階段を描いていき、そこで階段の描画を確定する場合に押します。

階段を描くコツは、階段の手すりをなぞっていく感じでグリッド上で始点と終点を決めることです。直線なら始点と終点の2カ所をクリックします。回って上っていく場合は手すり(階段の外側)が曲がるたびにクリックしていきます。最後に[確定]ボタンを押すと自動的に階段の描画が出来ます。

室内階段を描く場合でも、必ず[部屋入力]で階段室を先に描く必要があります。(8ページ)これは階段にも必ず壁があるからです。これをしないと、階段横の窓が描けません。

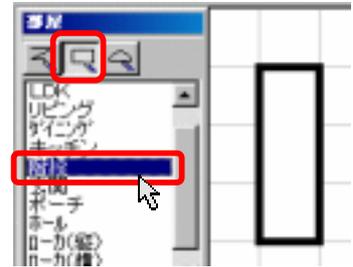
階段は自動的に段数を表現しますが、いったん階段を描いた後、その階段を選択して右クリックの「階段情報変更」から段数や、廻りの段数などを自由に変更することが出来ます。

## 手順1：直線の階段を描く

### 1 部屋入力で階段室を描く



まず部屋入力の手順(8ページ)で[階段]を選び、階段を配置する場所に階段室を描きます。



### 2 階段の始点と終点を選択する



ツールバーの[階段パターン]ボタンをクリックし、階段室の角でクリックし始点を決めます。

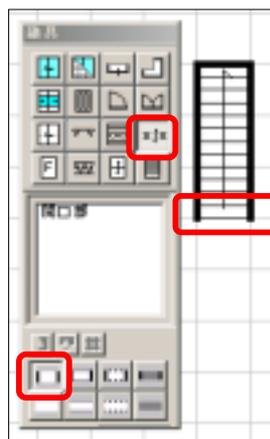


### 3 [確定ボタン]で階段自動描画



始点を決めたら階段室の壁に沿って階段の終点でクリックし、その状態のまま階段パターンの[確定]ボタンをクリックします。

### 4 上り口を[完全開口]で開ける



最後に建具入力の手順(16ページ)で[開口部]を選び階段の上り口部分の壁を完全開口で開ける。



# いろいろな階段を描こう(2)

## 手順2：曲がり階段を描く

### 1 左回り階段の始点を決める



部屋入力で階段室を描き、階段パターンの[階段パターン]ウィンドウの[左回り]にチェックを入れ、階段の始点でクリックする。



### 2 階段が曲がる角ごとにクリック

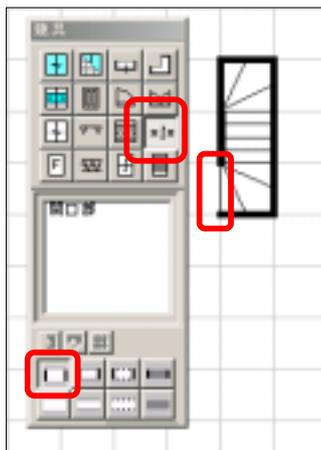
始点を決めたら、そこから順に階段室の壁に沿って曲がる地点ごとにクリックし(の順)上がりきったら、そのまま[確定]ボタンを押す。



### 3 上り口を開口部で開ける

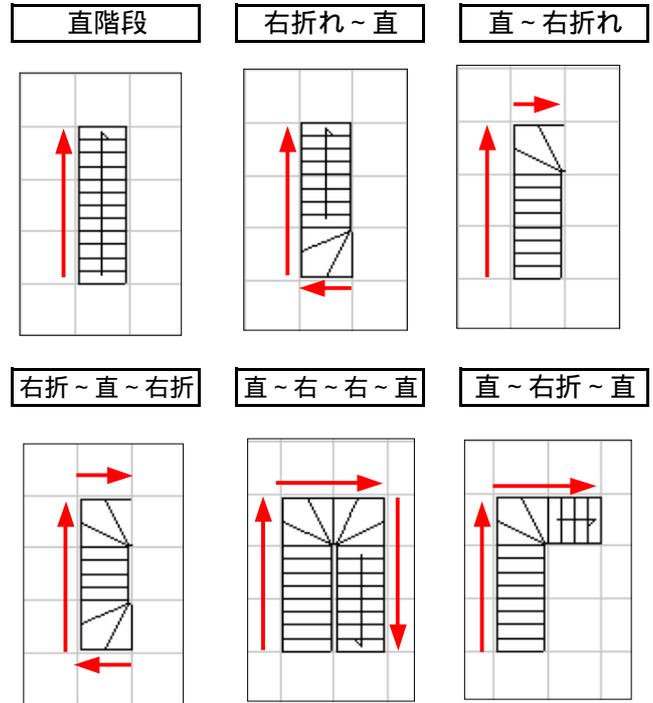


最後に建具入力の手順(16ページ)で[開口部]を選び階段の上り口部分の壁を開口で開ける。

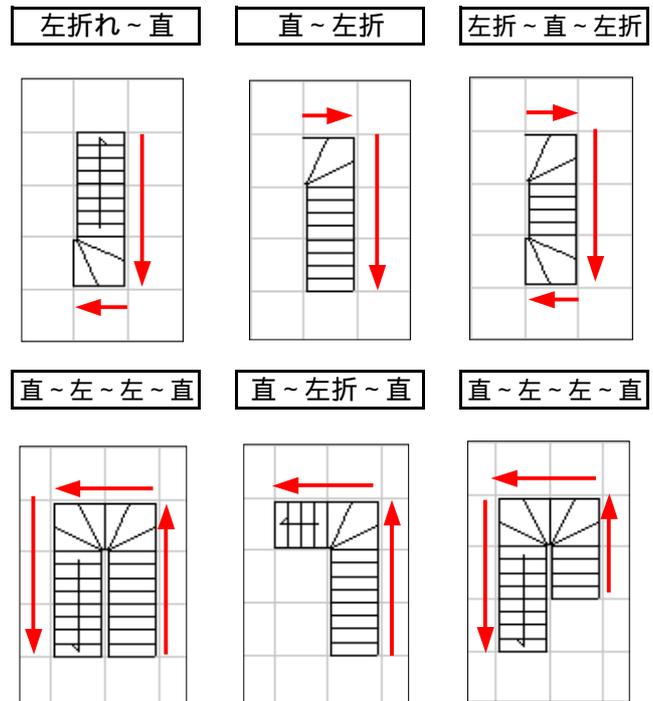


## 手順3：色々な階段パターン

### 1 右回り階段パターン例



### 2 左回り階段パターン例





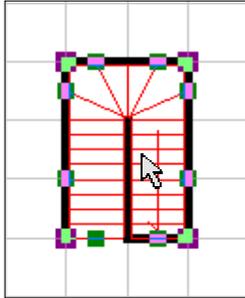
# 階段の情報を変更しよう

階段の描画で自動的に描いた階段の段数など、階段情報を変更する手順を説明します。

## 1 変更する階段の選択

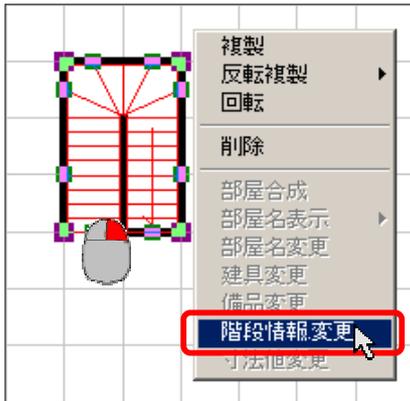


ツールバーの操作ボタンから[選択]ボタンを押し、変更したい階段の上でクリックします。



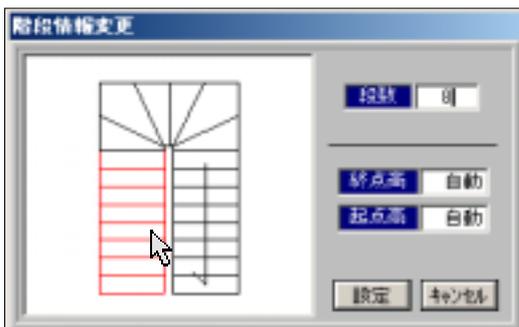
## 2 選択された階段で右クリック

選択された階段の上で右クリックし、メニューから[階段情報変更]を選択。

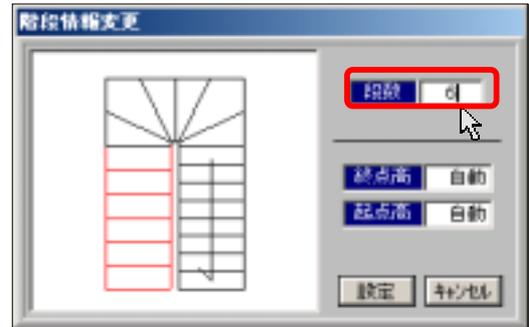


## 3 変更する段を選択する

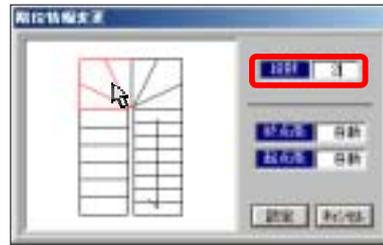
[階段情報変更]のウィンドウ内に選択された階段の情報が表示されるので、変更する階段のパーツ(この図では「直」・「右折」・「右折」・「直」の4つの階段パーツの集合)を選択して、[段数入力]に変更したい数字を入力する。



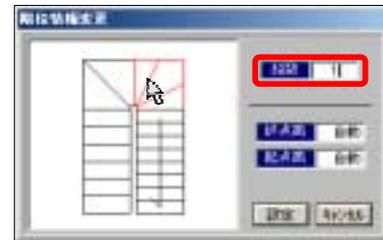
## 4 段数を変更する



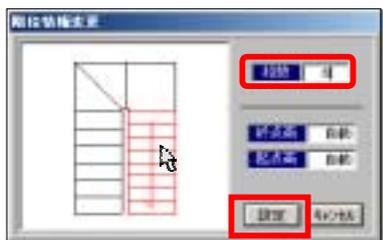
## 5 他の段数も同様に変更する



次に右曲がりを選択して3段を2段に変更



次の右曲がりを選択して3段を1段に変更

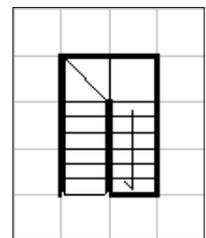
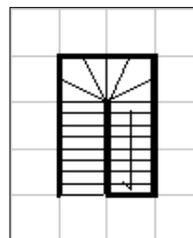


最後に直の階段を選択して8段を6段に変更して[設定]をクリック

## 6 階段の情報(段数)が変更される

変更前:8-3-3-8段

変更後:6-2-1-6段



# 外構部品を配置しよう

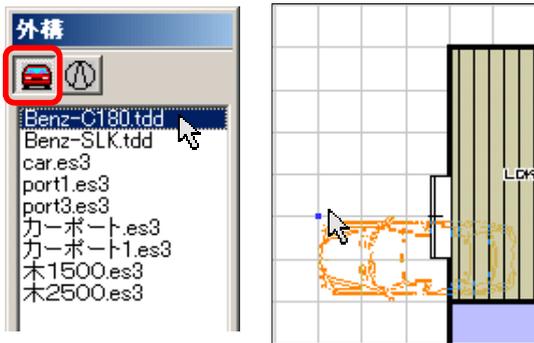
## 手順 1 : 車を配置する

### 1 車を選択して支点を決める



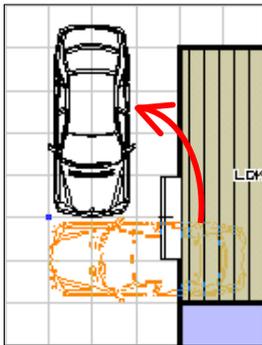
ツールバーの [ 外構入力 ] ボタンを選択して [ 外構リスト ] を表示し、車を選びます。

マウスポインタを配置したい場所まで移動すると、車が付いてくるので支点を決めてクリックします。

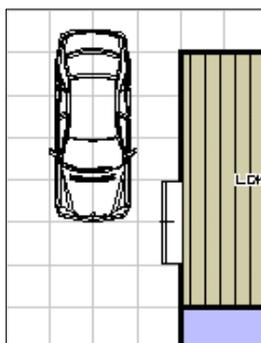


### 2 支点を中心に配置方向を決める

支点を中心に車が回転するので、マウスを動かして車の配置方向を決めクリックで決定します。

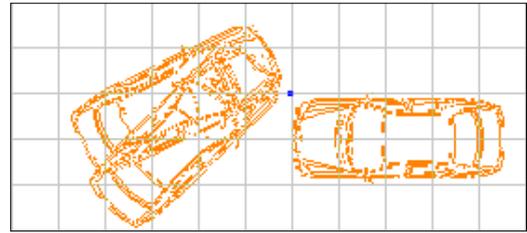


### 3 外構部品 (車) の配置ができました



## 手順 2 : 車配置で画像が乱れる

### 1 車を選択して、残像が残った場合

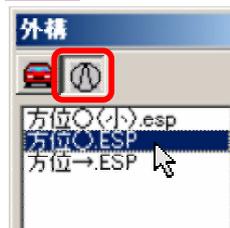


### 2 操作ボタンの再描画ボタンで解消



## 手順 3 : 方位記号を配置する

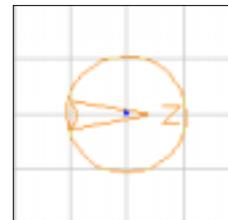
### 1 方位選択して支点を決める



同様に [ 外構リスト ] の [ 方位 ] ボタンを選択して、「方位」を選びます。

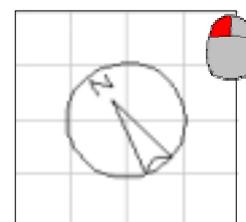
### 2 方位記号の配置を決める

マウスポインタを配置したい場所まで移動すると、方位が付いてくるので支点を決めてクリックします。



### 3 支点を中心に方向を決める

支点を中心に方位が回転するので、マウスを動かして方位マークの方向を決めクリックで決定します。





# 単線・矢印を描こう(1)

## 1 単線・矢印入力画面



操作ボタンから[線・矢印]ボタンを押すと  
[単線・矢印モード]に切り替わります。



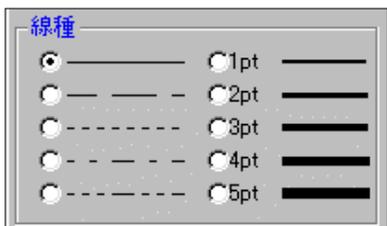
## 2 単線・矩形切り替えボタン

直線を描く[単線]ボタンと、長方形を描く[矩形ボタン]を切り替えます。



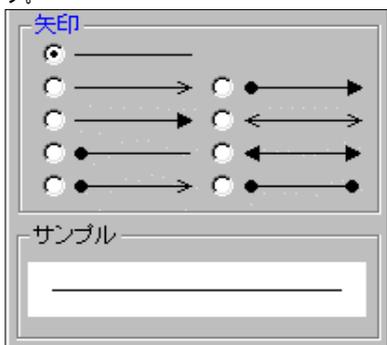
## 3 線種選択

直線や点線、鎖線など線種選びます。太さも選びます。



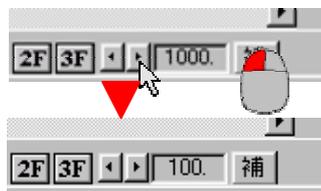
## 4 矢印種類選択とサンプル画面

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。



## 手順1: 矩形ボタンで敷地表現

### 1 グリッドを細かく分割します



7ページの「グリッドを分割しよう」の手順2を参考にグリッド分割ボタンの右向きのボタンを数回押します。グリッドを10分割(ここでは1000を100にする)のほうがより詳細です。

### 2 [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。

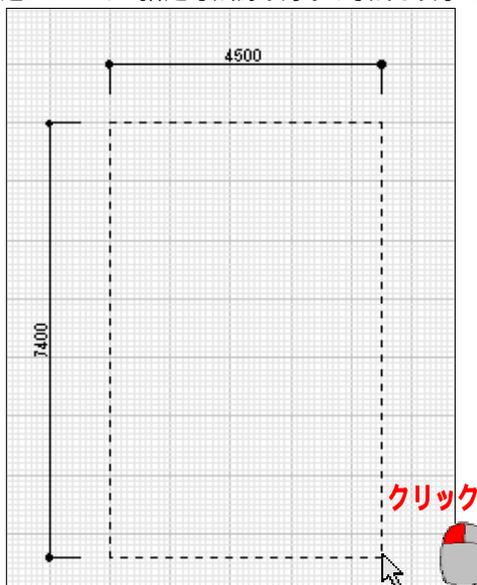


### 3 始点と終点を決め表現します

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。



後述39ページ「指定寸法線表示」で寸法も表示できます。



# 単線・矢印を描こう(2)

## 手順2: 単線ボタンで敷地表現

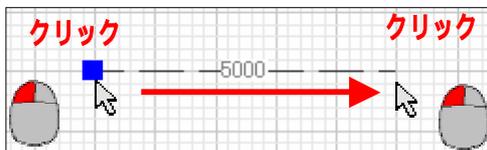
### 1 [単線]ボタンから線種を選択します

単線ボタンから線種を選びます。



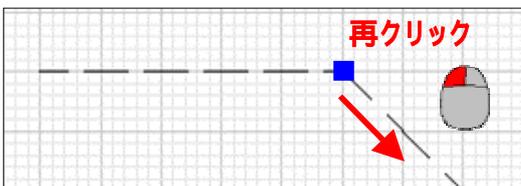
### 2 辺の始点・終点を指定し線を確定

始点の場所を決めてクリックし、マウスを敷地の一边の端まで移動し、寸法を確認しながら終点でクリックします。



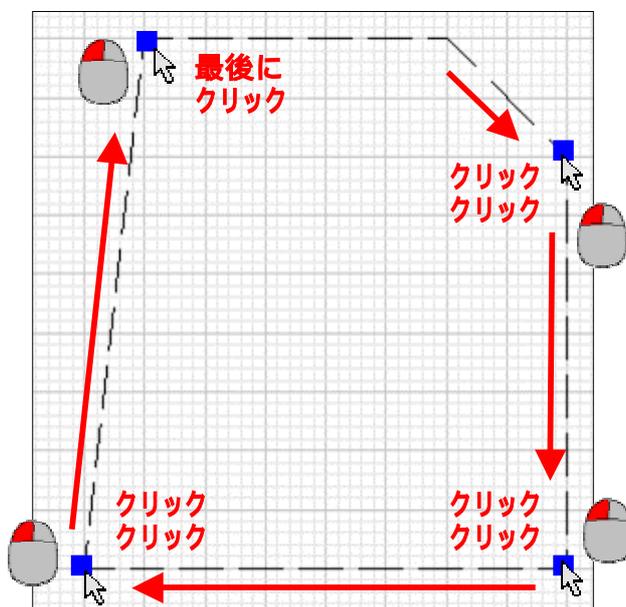
### 3 次の線の始点をクリックする

最初の線の終点で再度クリックして、次の線の始点を確定し、次の線の終点に向かう。



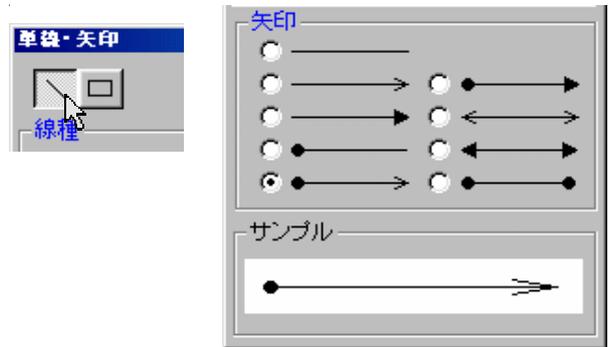
### 4 同様に次々線を描き、最初に戻る

上記2の手順をくり返し、最後に一番最初の始点まで戻り、各線を確定することにより、単線で囲まれた敷地の表現が可能です。



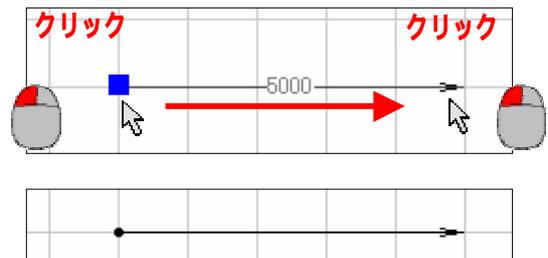
## 手順3: 矢印線の描画方法

### 1 [単線]ボタンから矢印を選択します



### 2 矢印の始点・終点を指定し確定

始点の場所を決めてクリックし、マウスを矢印の端まで移動し、寸法を確認しながら終点でクリックします。



## 手順4: 単線の消し方

### 1 [選択]ボタンで単線を選択します



ツールバーの操作ボタンから[選択]ボタンを押し、削除したい単線の上でクリックして選択します。



### 2 右クリックメニューから削除

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]ボタンをクリックして、選択された単線を削除します。



削除ボタン



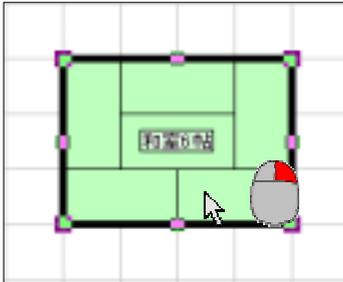
# 部屋の削除をしよう / 部屋の移動をしよう

## 手順 1 : 部屋を右クリックで削除

### 1 削除したい部屋を選択する

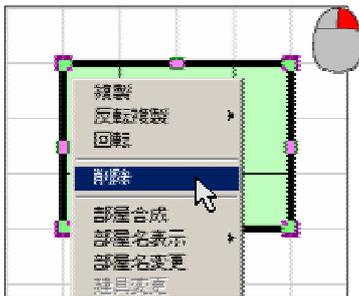


ツールバーの操作ボタンから[選択]ボタンを押し、削除したい部屋の上でクリックして選択します。



### 2 右クリックメニューから削除

選択された状態で右クリックし、メニューを表示させます。メニューから[削除]を選んでクリックすると部屋が削除されます。

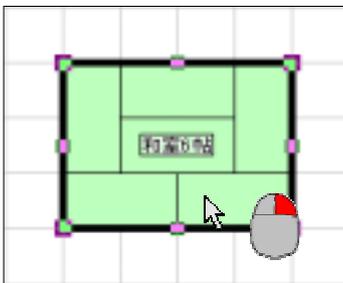


## 手順 2 : 部屋をボタンで削除

### 1 削除したい部屋を選択する



削除したい部屋の上でクリックして選択します。



### 2 [削除]ボタンで削除します



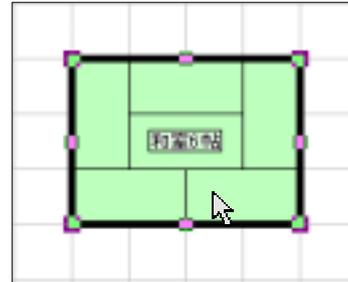
ツールバーの操作ボタンから[削除]ボタンをクリックして、選択された部屋を削除します。

## 手順 3 : 部屋の移動

### 1 移動したい部屋を選択する

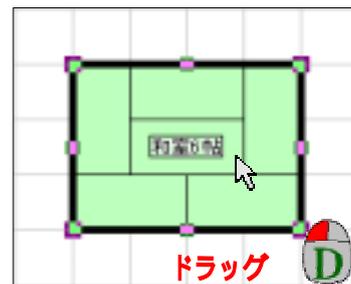


ツールバーの操作ボタンから[選択]ボタンを押し、削除したい部屋の上でクリックして選択します。



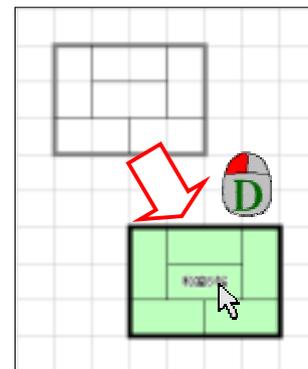
### 2 選択された部屋をドラッグします

選択された状態で左クリックの状態でもうすを押しながらか移動させます。



### 3 部屋をドラッグで移動する

選択された状態のままドラッグで移動する部屋を自由に移動させます。





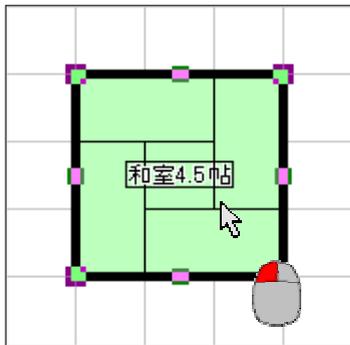
# 部屋のサイズを変更しよう / 部屋の複製をしよう

## 手順4：部屋のサイズ変更

### 1 サイズ変更したい部屋を選択する

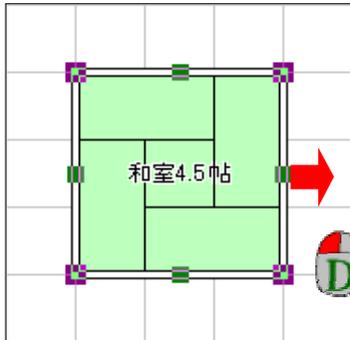


ツールバーの操作ボタンから[選択]ボタンを押しサイズ変更したい部屋の上でクリックして選択します。



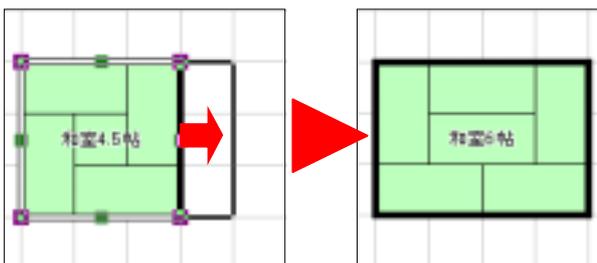
### 2 移動するポイントに合わせてドラッグ

選択された状態で変更するポイントにマウスを合わせドラッグします。



### 3 ドラッグでサイズを変更する

移動するポイントをドラッグして変更したい大きさまでポイントを移動します。



## 手順5：同じ部屋の作成

### 1 複製したい部屋を選択する

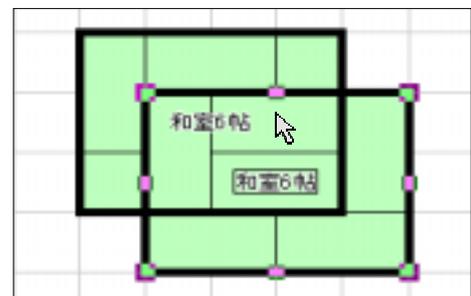


ツールバーの操作ボタンから[選択]ボタンを押し、複製したい部屋の上でクリックで選択し、右クリックのメニューから[複製]を選択します。



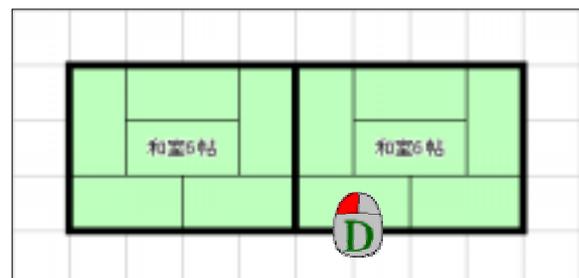
### 2 右クリックで[複製]を選択する

メニューの複製をクリックすると元の部屋と同じ部屋が作成されます。



### 3 複製された部屋を移動する

複製されて出来上がった部屋が選択されている状態のまま、ドラッグで別の場所に移動します。





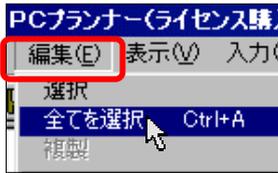
# 部屋や間取りを上下左右方向に反転複製をしよう

## 手順 6 : 元の間取りと左右反転タイプの同じ部屋を作成

### 1 反転複製する間取りを全て選択



ツールバーの操作ボタンから[選択]ボタンを押し反転複製したい間取り図をすべて囲んで(または、ツールバーの[編集] [全てを選択]) 選択します。



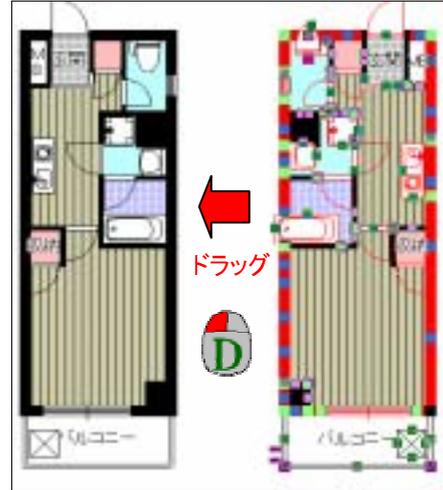
### 2 メニューの[反転複製]から[右へ]

部屋の上で右クリックすると[メニュー]が表示されるので[反転複製] [右へ]を選択します。



### 3 反転複製された部屋を移動

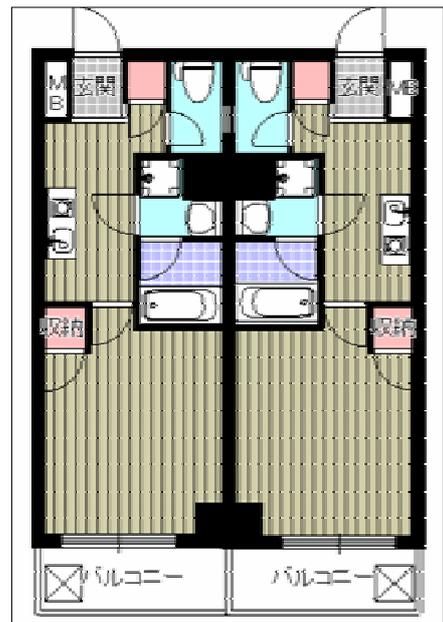
選択した部屋が右側に少し控えて反転複製されます。反転複製された部屋が全て選択されるので、ドラッグで移動します。



### 4 反転複製された間取りの完成

左右対称の同じ部屋が作成されました。同様の操作で、上下左右にも反転複製が可能です。

ただし、備品類については反転しませんので、個別に選択して移動する必要があります。





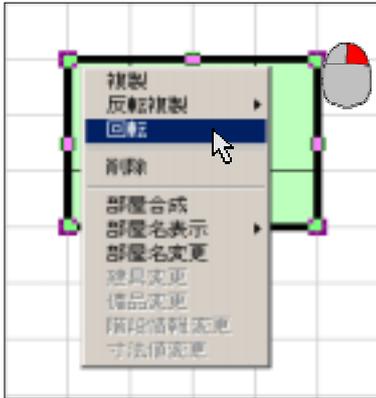
# 部屋の回転をしよう / 2つの部屋を合成しよう

## 手順 7 : 部屋の回転

### 1 回転したい部屋を選択する

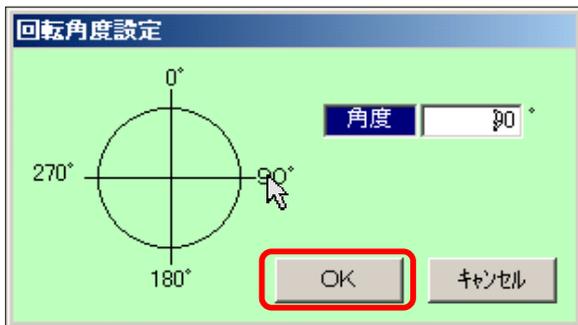


ツールバーの操作ボタンから[選択]ボタンを押し、回転したい部屋の上でクリックして選択し、右クリックのメニューから[回転]を選択します。



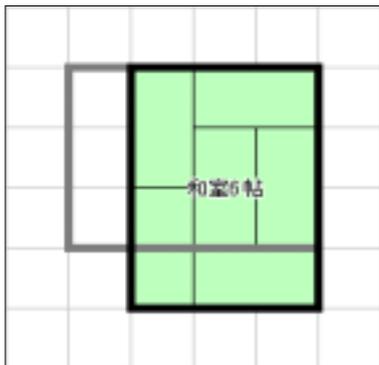
### 2 回転したい角度を指定する

[回転角度指定]のウィンドウが出てきますのでその部屋の回転したい角度を入力します。90度、180度、270度の場合は数字の上をクリック。



### 3 部屋の回転の完成

[回転角度指定]ウィンドウの[OK]を押すと部屋の回転が終了します。



## 手順 8 : 部屋の合成

### 1 合成したい部屋を選択する

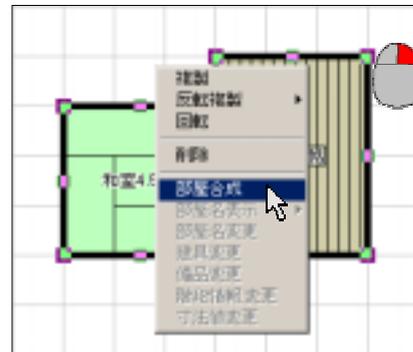


ツールバーの操作ボタンから[選択]ボタンを押し、合成したい複数の部屋を選択します。選択はキーボードの[Ctrl]キーを押しながら複数の部屋をクリックします。



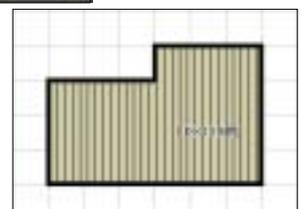
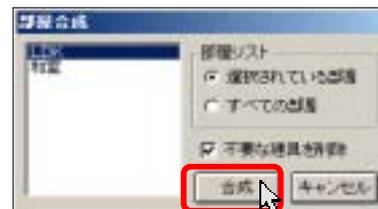
### 2 右クリックで[部屋合成]を選択する

複数選択された状態で右クリックし、メニューを表示させ、[部屋合成]を選択します。



### 3 優先する部屋を選択して合成

[部屋合成]のウィンドウで優先する部屋を選択し[合成]ボタンを押すと部屋が合成されます。





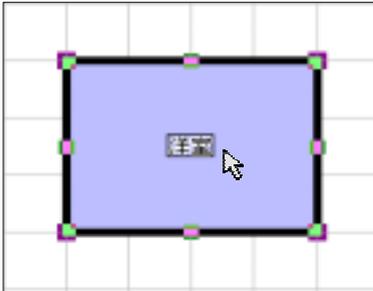
# 部屋名の表示を切り替えよう

## 手順9: 部屋の帖数を表示する

### 1 帖数を表示する部屋を選択する

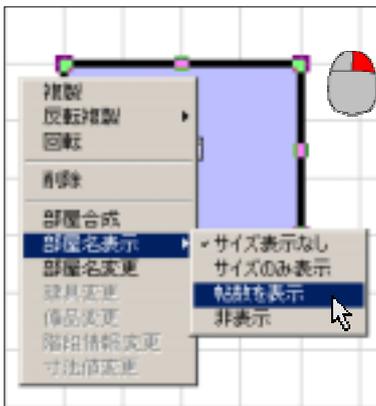


ツールバーの操作ボタンから[選択]ボタンを押し、帖数を表示したい部屋の上でクリックして選択します。

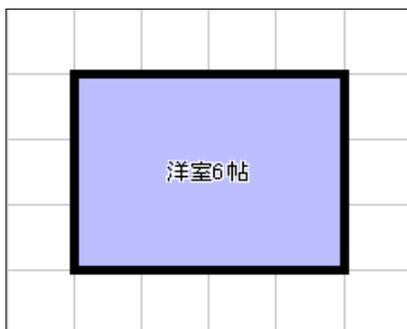


### 2 メニューの[帖数を表示]を選択する

部屋の上で右クリックすると[メニュー]が表示されるので[部屋名表示] [帖数を表示]を選択します。



### 3 部屋名に帖数が表示されました

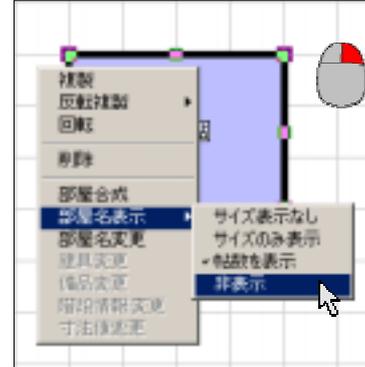


## 手順10: 部屋名を表示しない

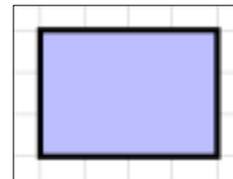
### 1 メニューの[非表示]を選択する



ツールバーの操作ボタンから[選択]ボタンで部屋を選択し、右クリックから[部屋名表示] [非表示]を選択します。



部屋名が表示されなくなりました。



## 手順11: サイズのみ表示する

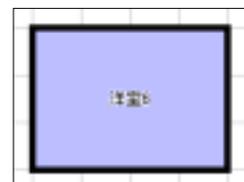
### 1 [サイズのみ表示]を選択する



ツールバーの操作ボタンから[選択]ボタンで部屋を選択し、右クリックから[部屋名表示] [サイズのみ表示]を選択します。



洋室6のように部屋名と帖数が表示されます。





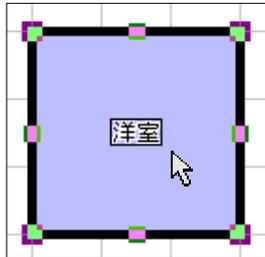
# 部屋名を変更しよう / 文字のスタイルを変更しよう

## 手順12：部屋名を変更する

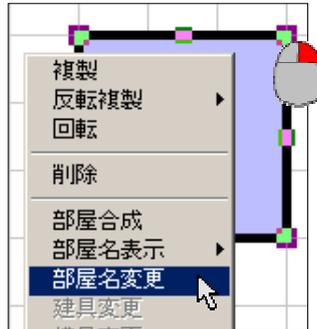
### 1 変更する部屋を選択する



ツールバーの操作ボタンから[選択]ボタンを押し、部屋名を変更したい部屋の上でクリックして選択します。



部屋の上で右クリックすると[メニュー]が表示されるので[部屋名変更]を選択します。

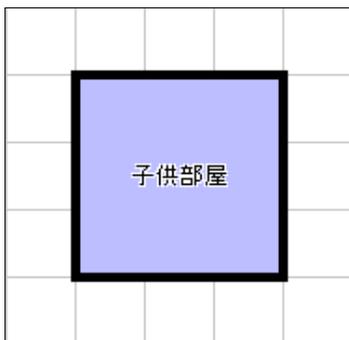


### 2 部屋名を変更する

[部屋名変更]画面の部屋名を(ここでは「洋室」を「子供部屋」)に変更して[OK]ボタンを押す。



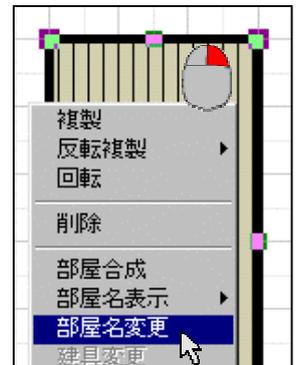
### 3 部屋名が変更できました



## 手順13：文字のスタイル変更

### 1 メニューの[部屋名変更]を選択する

左記手順12同様、[選択]ボタンを押し、部屋の上でクリック～選択し、部屋の上で右クリックメニューから[部屋名変更]を選択します。



### 2 [フォント変更]ボタンを押す

[部屋名変更]画面の[フォント変更]ボタンをクリックします。

フォント変更

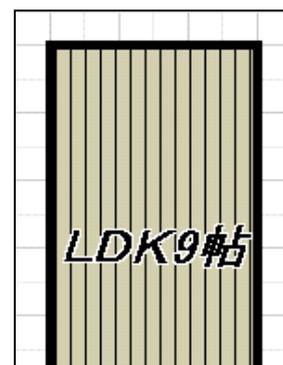


### 3 フォント・サイズ・スタイルの変更

フォント変更画面で文字のフォント、スタイル、サイズ、文字飾りなどを自由に設定します。



### 4 文字のスタイルが変更できました





# 部屋名を改行しよう / 部屋名をタテにする

## 手順14：部屋名を改行する

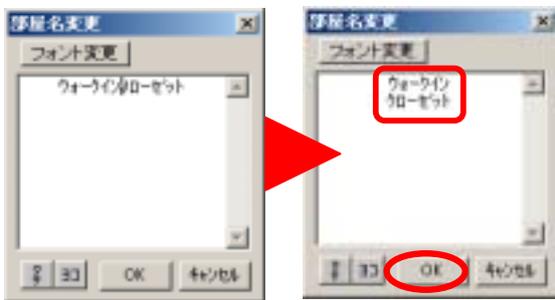
### 1 メニューの[部屋名変更]を選択する

手順12と同様に部屋を選択し、右クリックから[部屋名変更]を選んでクリックします。

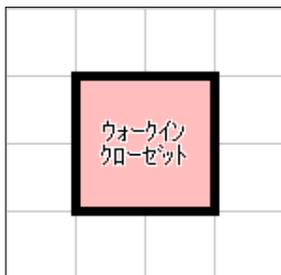


### 2 部屋名変更の途中で[改行]する

[部屋名変更]のウィンドウが現れるので部屋名を(ここでは「ウォークインクローゼット」を「ウォークイン[Enterボタンで改行]クローゼット」に)改行して[OK]ボタンを押す。



### 3 部屋名が改行できました



この改行機能を使うと  
LDK  
(フローリング)  
約12.5帖  
のような表現も可能です。

## 手順15：部屋名をタテにする

### 1 メニューの[部屋名変更]を選択する

手順12と同様に部屋を選択し、右クリックから[部屋名変更]を選んでクリックします。

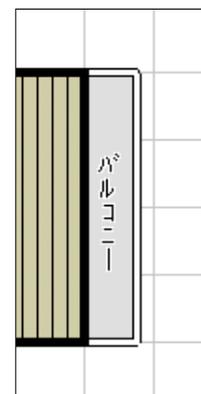


### 2 部屋名変更で[タテ]にする

[部屋名変更]のウィンドウが現れるので部屋名を(ここでは横の「バルコニー」をタテの「バルコニー」に)タテに変更して[OK]ボタンを押す。



### 3 部屋名がタテに変更できました





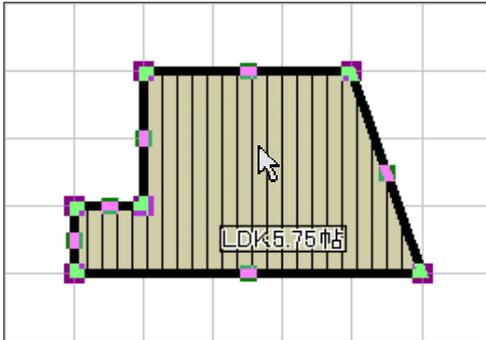
# 部屋名の文字を移動しよう / 他の部屋に変更しよう

## 手順16:部屋名文字を移動する

### 1 文字移動する部屋を選択する

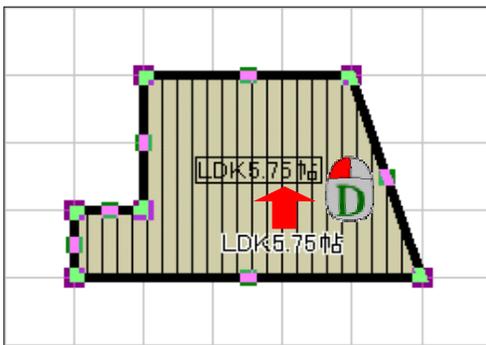


ツールバーの操作ボタンから[選択]ボタンを押し、部屋名の表示場所を移動したい部屋の上でクリックし選択します。

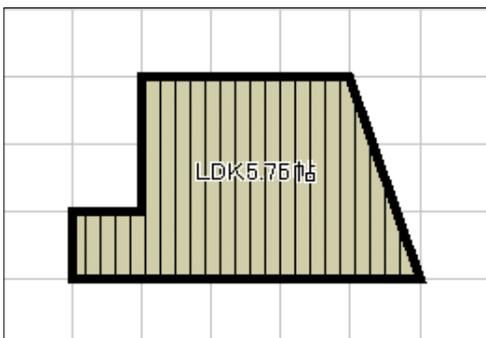


### 2 部屋名の文字をドラッグする

選択された部屋の部屋名が四角で囲まれるので、その囲まれた文字(ここでは「LDK」)部分をマウスでドラッグする。



### 3 部屋名の文字が移動できました

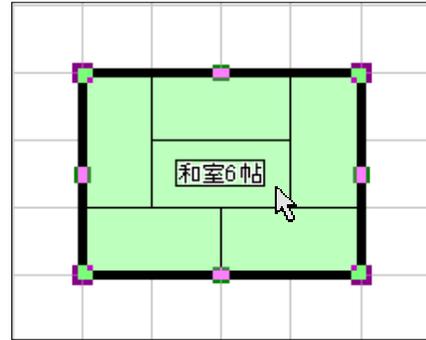


## 手順17:部屋を直接変更する

### 1 変更する部屋を選択する



ツールバーの操作ボタンから[選択]ボタンを押し、部屋を直接変更したい部屋の上でクリックし選択します。

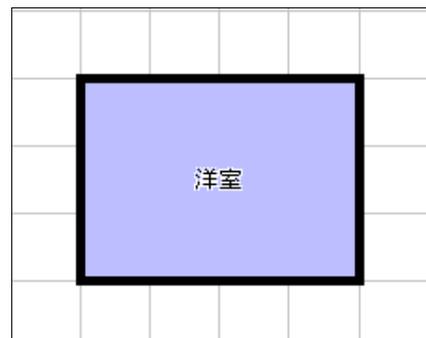


### 2 変更したい部屋をリストから選ぶ

画面左側に部屋入力時と同様に「部屋リスト」が現れるので、変更したい部屋名(ここでは洋室)を選択して「ダブルクリック」します。



### 3 部屋が直接変更されました





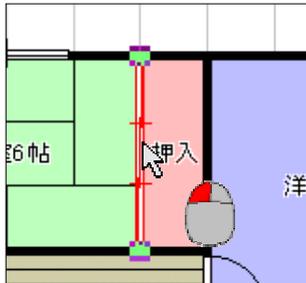
# 建具の削除をしよう / 建具の移動をしよう

## 手順 1 : 建具を右クリックで削除

### 1 削除したい建具を選択する



ツールバーの操作ボタンから[選択]ボタンを押し、削除したい建具の上でクリックして選択します。



### 2 右クリックメニューから削除

選択された状態で右クリックし、メニューを表示させます。メニューから[削除]を選んでクリックすると建具が削除されます。

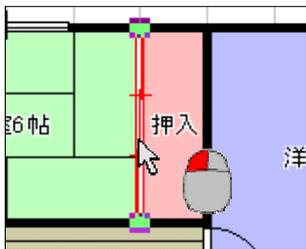


## 手順 2 : 建具をボタンで削除

### 1 削除したい建具を選択する



削除したい建具の上でクリックして選択します。



### 2 [削除]ボタンで削除します



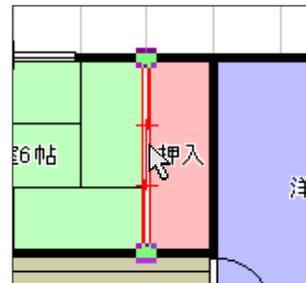
ツールバーの操作ボタンから[削除]ボタンをクリックして、選択された建具を削除します。

## 手順 3 : 建具の移動

### 1 移動したい建具を選択する

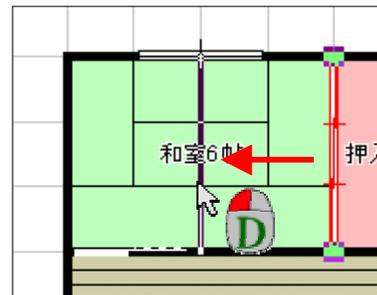


ツールバーの操作ボタンから[選択]ボタンを押し、削除したい建具の上でクリックして選択します。



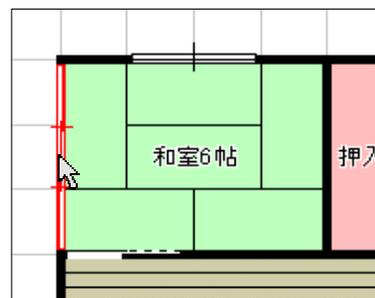
### 2 選択された建具をドラッグします

選択された状態で左クリックの状態でもうすを押しながらドラッグします。



### 3 移動したい先に配置します

選択された状態のままドラッグし、建具を他の場所に自由に移動させます。





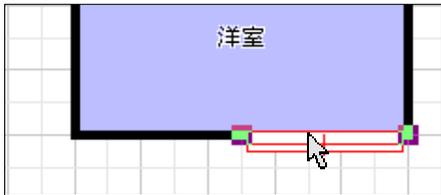
# 建具サイズを変更しよう / 建具の変更をしよう

## 手順4：建具のサイズ変更

### 1 サイズ変更したい建具を選択する

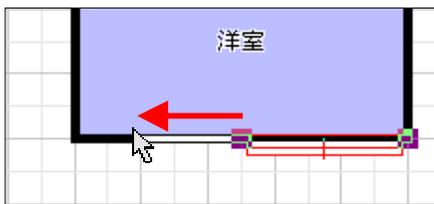


ツールバーの操作ボタンから[選択]ボタンを押し、サイズ変更したい建具の上でクリックして選択します。

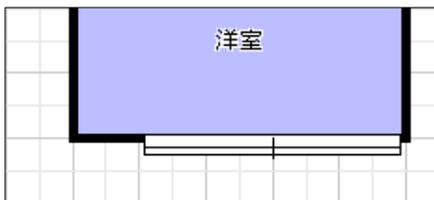


### 2 選択された建具で右クリック

選択された状態でサイズ変更する建具の変更ポイントにマウスを合わせサイズ変更する方向にドラッグします。



### 3 建具サイズが変更されます



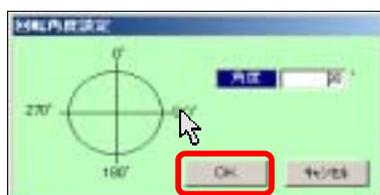
## 手順5：建具を回転

### 1 建具を選択し右クリックで回転

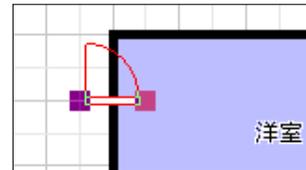
ツールバーの操作ボタンから[選択]ボタンを押し、回転したい建具の上でクリックして選択し、右クリックのメニューから[回転]を選択します。



[回転角度指定]の画面が出てきますのでその建具の回転したい角度を入力します。90度、180度、270度の場合は数字の上をクリック。



## 2 建具の回転の完成



## 手順6：建具の変更

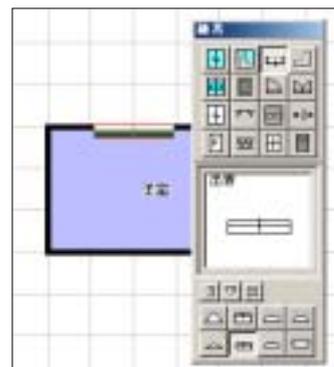
### 1 右クリックで[建具変更]

ツールバーの操作ボタンから[選択]ボタンを押し、違う種類の建具に変更したい現在の建具の上でクリックして選択し、右クリックのメニューから[建具変更]を選択します。



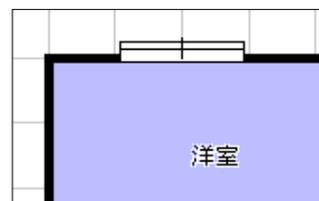
### 2 変更する建具を選択します

建具リストが表示されますので、変更したい建具の種類とパターンを選びます。



### 3 建具リスト外でクリックして変更

建具リストの外でクリックすると変更完了。





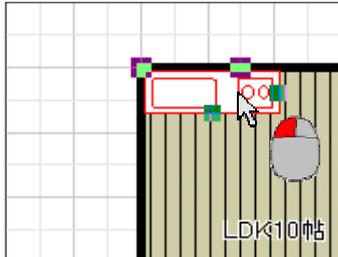
# 備品の削除をしよう / 備品の移動をしよう

## 手順 1 : 備品を右クリックで削除

### 1 削除したい備品を選択する



ツールバーの操作ボタンから[選択]ボタンを押し、削除したい備品の上でクリックして選択します。



### 2 右クリックメニューから削除

選択された状態で右クリックし、メニューを表示させます。メニューから[削除]を選んでクリックすると備品が削除されます。

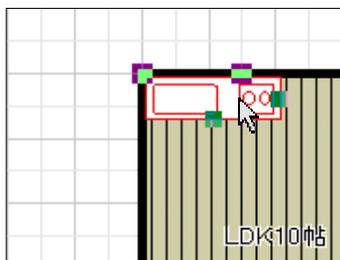


## 手順 2 : 備品をボタンで削除

### 1 削除したい備品を選択する



削除したい備品の上でクリックして選択します。



### 2 [削除]ボタンで削除します



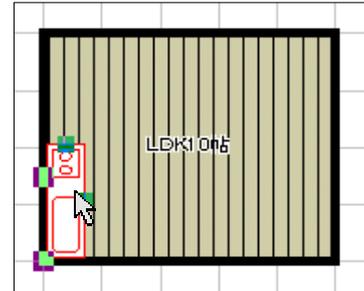
ツールバーの操作ボタンから[削除]ボタンをクリックして、選択された備品を削除します。

## 手順 3 : 備品の移動

### 1 移動したい備品を選択する

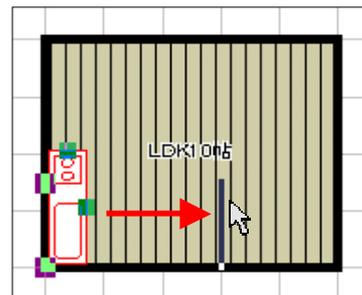


ツールバーの操作ボタンから[選択]ボタンを押し、削除したい備品の上でクリックして選択します。



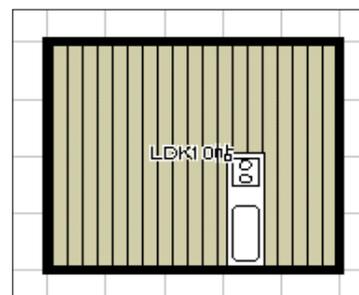
### 2 選択された備品をドラッグします

選択された状態で左クリックの状態でもうすを押しながらかラッグします。



### 3 移動したい先に配置します

選択された状態のままドラッグし、備品を他の場所に自由に移動させます。



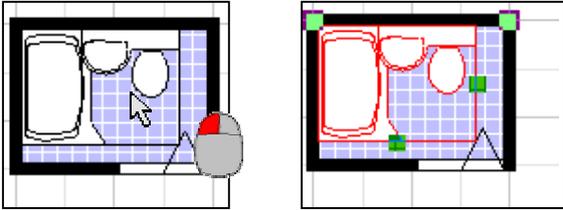
# 備品のサイズを変更しよう

## 手順4：備品のサイズ変更

### 1 サイズ変更したい備品を選択する



ツールバーの操作ボタンから[選択]ボタンを押し、サイズ変更したい備品の上でクリックして選択します。



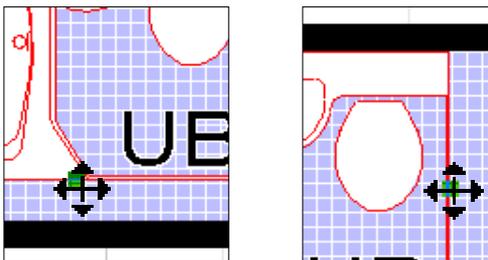
### 2 補助線ボタンでグリッドを解除

画面右下の「補」というボタンをクリックします。このボタンは「補助線切り替えボタン」で、このボタンを押すことによりグリッド線が解除され、通常ポインタの先がグリッド線の交点ごとしか動かない仕様に対し補助線モードでは自由にポインタを動かしたり、ドラッグを行ったりできるようになります。

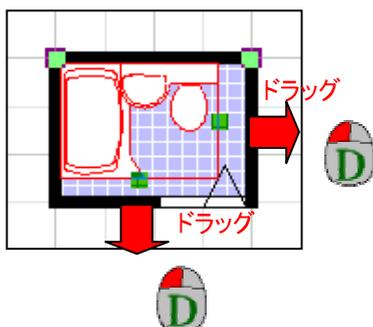


### 3 備品の縦横のポイントに合わせる

選択された備品の始点(その建具を配置したときの始点)から外側(ここでは右側と下側)の緑色の点の上にポインタを合わせると十時矢印になります。

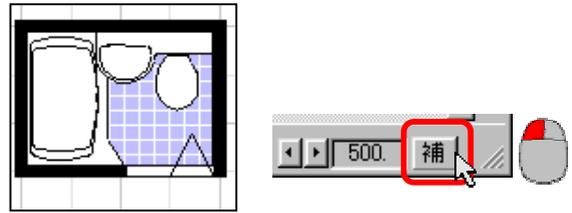


### 4 ポイントをドラッグで壁に合わせる



## 5 備品が部屋の大きさに拡大される

ドラッグで備品の大きさが変更されたら[補]ボタンを再度クリックし、補助線モードを解除します。



## 手順5：寸法値変更から変更

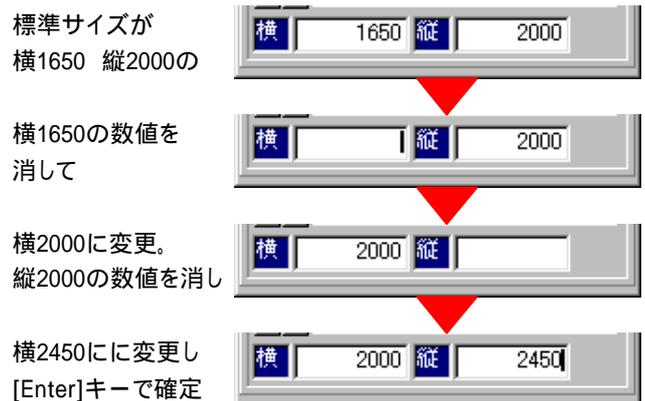
### 1 サイズ変更したい備品を選択する

ツールバーの操作ボタンから[選択]ボタンを押し、サイズを変更したい備品の上でクリックして選択し、右クリックのメニューから[備品変更]を選択すると、備品リストが表示されます。



### 2 備品リストで寸法を変更する

備品リストの寸法ウィンドウ内の横・縦の数値(ミリ単位)を[BackSpace]キーなどで消し、変更したい備品サイズの数値を直接入力し、[Enter]キーで確定します。



### 3 備品のサイズが変更されます

1650×2000のキッチンが2000×2450サイズに変更されます





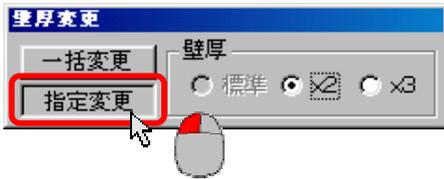
# 壁の厚みを変更しよう (壁厚指定変更 & 一括変更)

## 手順 1: 指定した壁の厚み変更

### 1 [壁厚変更]ボタンで[指定変更]

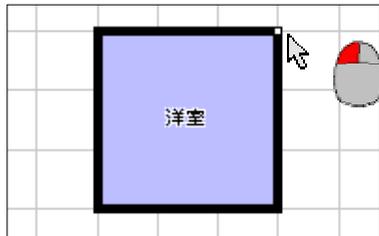


ツールバーのアイコンから[壁厚み]ボタンを押し、[壁厚変更]ウィンドウで[指定変更]ボタンを選択、壁厚は×2(2倍壁厚表現)を指定します。

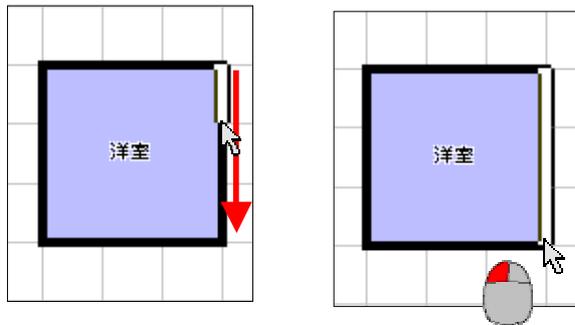


### 2 厚みを変更したい始点でクリック

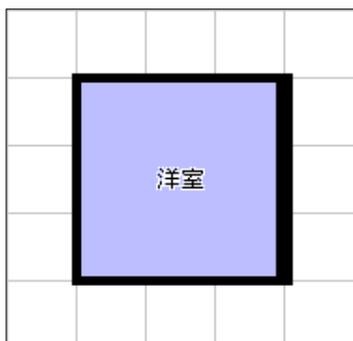
通常の部屋の周囲の壁上で、厚みを変更したい壁の始点でクリックします。



### 3 壁上をなぞり、終点でクリック



### 4 指定した壁が太く表現されます



## 手順 2: 全ての壁厚を一括変更

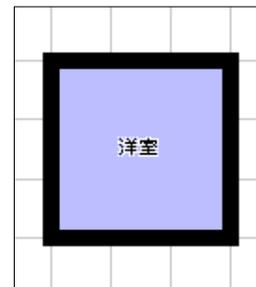
### 1 [壁厚変更]ボタンで[一括変更]



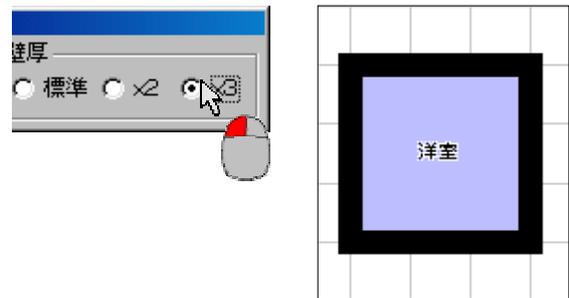
ツールバーのアイコンから[壁厚み]ボタンを押し、[壁厚変更]ウィンドウで[一括変更]ボタンを選択、壁厚は×2(2倍壁厚表現)を指定します。



### 2 全ての壁の厚みが変わります

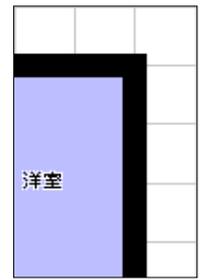
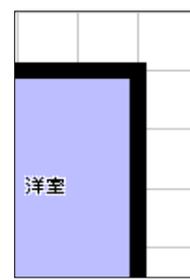


### 3 同様に壁厚×3を指定する



### 4 壁厚[標準][×2][×3]の比較

壁厚標準の状態      壁厚×2の状態      壁厚×3の状態



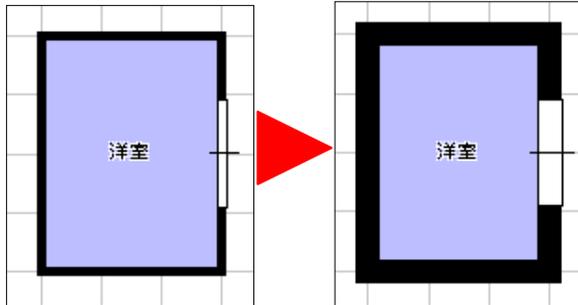


# 壁の厚みを変更した状態の建具や備品

## 手順 3 : 壁厚変更時の建具表現

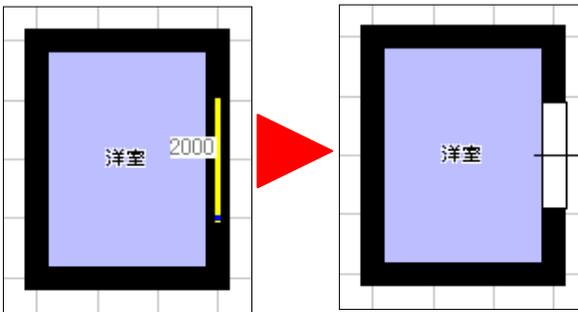
### 1 すでに建具が配置されている時

すでに建具が配置されている状態で、壁厚を変更するとその建具も壁の厚みと同様に太く表現されます。



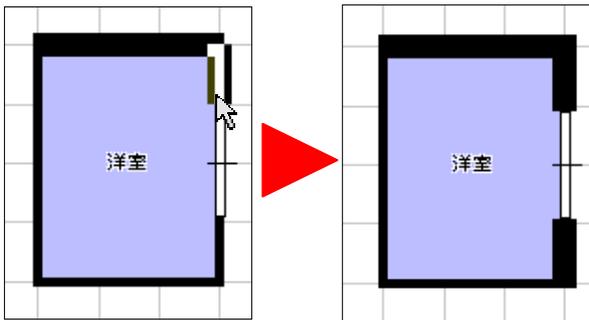
### 2 壁厚変更後の建具の配置

壁厚が変更された後の壁上に、新たに建具を配置するとその建具も壁の厚みと同様に太く表現されます。

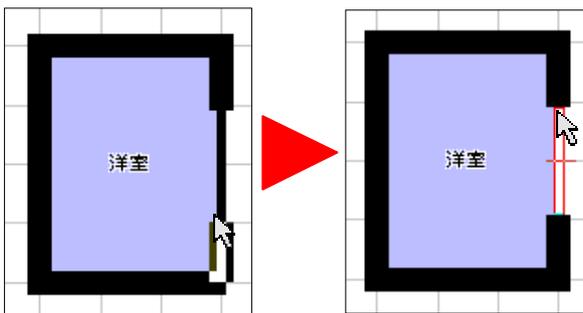


### 3 壁厚指定変更で建具はそのまま

すでに建具が配置されている状態で、建具は通常のままその建具部分を除いて壁厚を変更します。



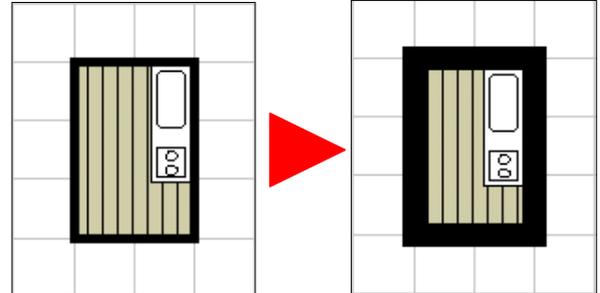
まず建具が配置される場所を除いて壁厚指定変更を行い、残った通常の壁にあとで建具を配置します。



## 手順 4 : 壁厚変更時の備品表現

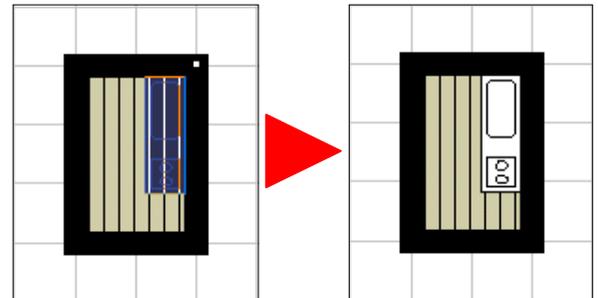
### 1 すでに建具が配置されている時

すでに備品が配置されている状態で、壁厚を変更するとその備品も壁の厚みの表現と同時に移動します。



### 2 壁厚変更後の備品の配置

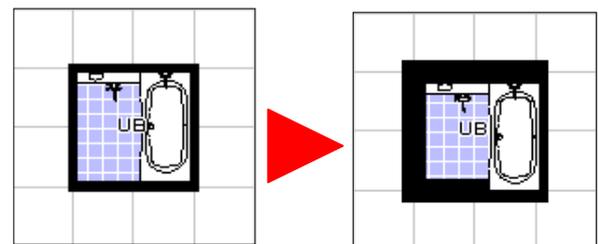
壁厚が変更された後の壁面に、新たに備品を配置するとその備品も壁の厚み分控えて配置されます。



### 3 壁厚変更時の備品配置の注意点

すでに建具が配置されている状態で、壁厚を変更した場合その壁厚にあわせて建具も移動しますが、その建具の反対側は壁の厚みに対応していません。例えば、34ページで説明したような、UBの部屋に合わせて備品をピッタリと配置した後に壁厚変更を行うと、備品の反対側が壁の上に重なって表現されてしまうということが生じます。

壁厚変更を行う場合は、上記2の「壁厚変更後の備品配置」をお勧めします。



備品を部屋にあわせてサイズ変更した後壁厚変更を行うと…

このように反対側が壁に重なって表現されてしまう。

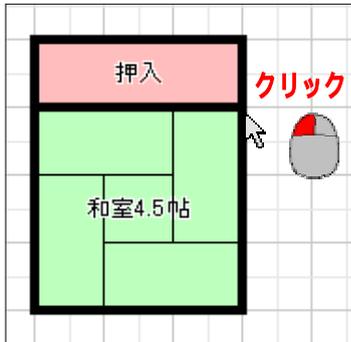


# 自由に寸法線を描こう / 寸法値を変更しよう

## 手順 1 : 指定寸法線表示

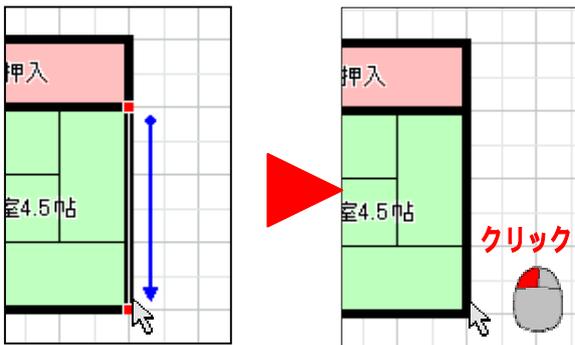
### 1 壁上の始点を決めます

ツールバーの操作ボタンから[寸法]ボタンを押し、部屋の壁の上で、寸法を計測したい始点を決めクリックします。

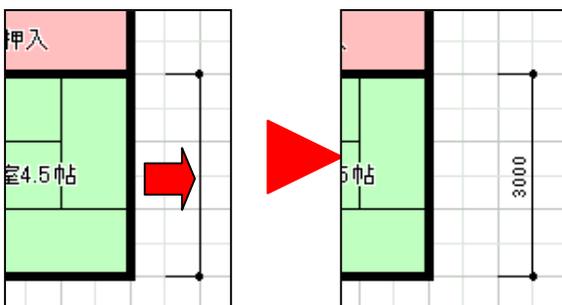


### 2 壁に沿って移動し終点を決める

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



### 3 寸法線を好きな場所に移動する



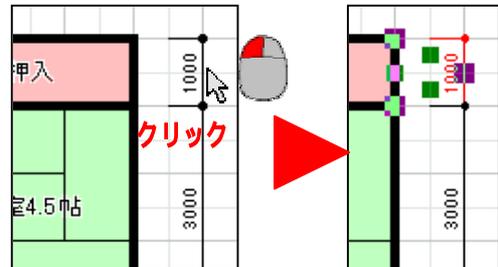
### 4 斜め部分の寸法線表示も可



## 手順 2 : 寸法値任意変更

### 1 変更する寸法線をクリック

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。



### 2 壁厚変更後の備品の配置

選択された寸法線の上で右クリックし、メニューの中の[寸法値変更]をクリックします。

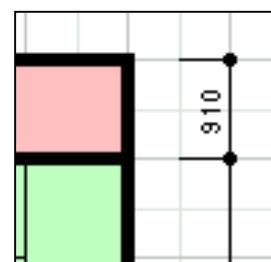


### 3 寸法値を変更する

[寸法値変更]画面で変更したい数値を入力し[OK]



### 4 寸法線の値が変更されます





# ボタンひとつで寸法の表示 / 部屋の寸法を変えよう

## 手順 3 : 寸法の自動表示

### 1 [表示]から[自動寸法表示]

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、平面図には寸法線はないが



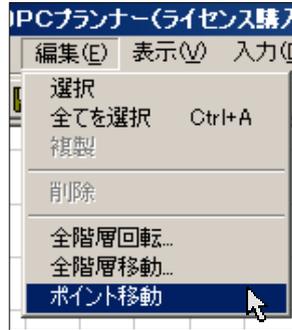
### 3 自動で全ての寸法線を表示する



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7ページ(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。

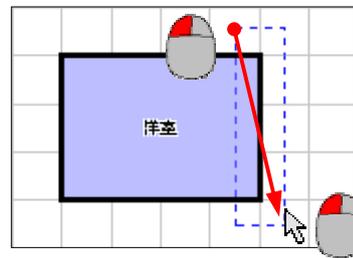
## 手順 4 : 部屋の寸法を少し移動

### 1 ツールバーから「ポイント移動」

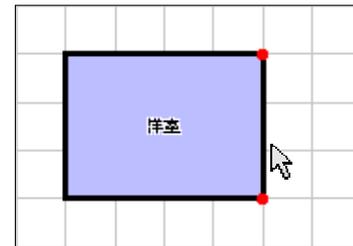


ツールバーの[編集(E)]から[ポイント移動]を選択

### 2 移動したい壁を囲み、右クリック



移動する壁を囲うように始点と終点でクリックする。

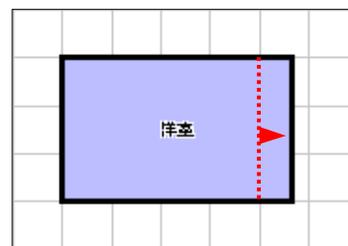


選択された壁の上でマウスを右クリックし[ポイント移動]ウインドウを開く。

### 3 移動したい方向と移動量を設定



### 4 元の部屋がその分だけ変更される



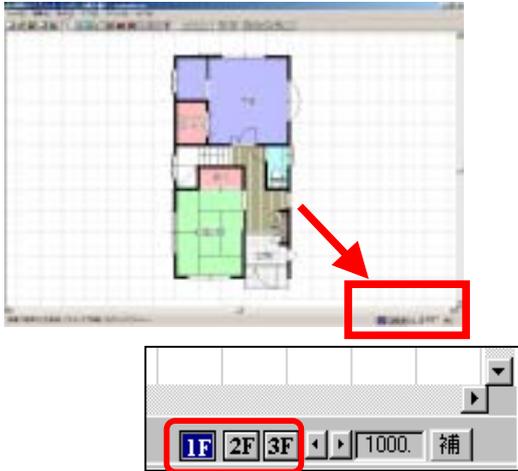


# 2階建、3階建の平面図の描き方 / 階数間コピー

## 手順1:各階を別のシートに描く

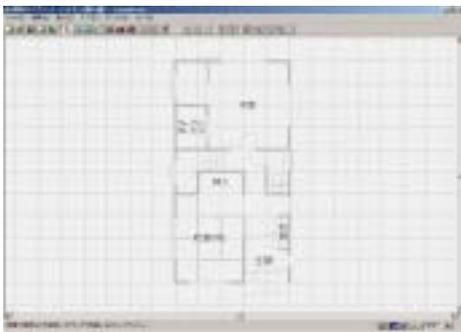
### 1 右下で階数を切り替える

1階の平面図を描き、右下の階数を切り替える。



### 2 シートが変更する

**1F** **2F** **3F** [2F]ボタンを押すと1階のシートが2階に切り替り1階の影が出ます。



### 3 1階の影を参考に2階を描く

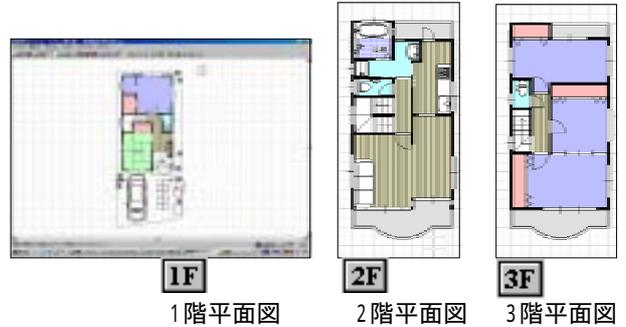
1階部分の壁や柱を参考に2階部分を描いていきます



## 手順2: 2F・3Fを1F横にコピー

### 1 1階、2階、3階を別々に描く

左記手順1に従い1階平面図を[1F]のシートに、2階平面図を[2F]のシートに、3階平面図を[3F]のシートに別々に描きます。



### 2 [2階を1階に複製]

**2F↓**  
**1F** ツールバーの操作ボタンから[2階を1階に複製]ボタンをクリックします。  
[2F]のシートに描いた2階平面図が、1階平面図の右横にコピーされ配置されます。



### 3 同様に[3階を1階に複製]

**3F↓**  
**1F** ツールバーの操作ボタンから[3階を1階に複製]ボタンをクリックします。  
[3F]のシートに描いた3階平面図が、1階平面図の右横にコピーされ配置されます。





# シートに複数階を描こう / どんどん戻る&やり直し

## 手順3: 1Fのシートに全て描く

### 1 画像出力用に1シートに描く

通常は前記手順1の方法で別々のシートに各階を描くのですが、[画像出力]などを主な目的で描く場合は、このようにひとつのシートに1階、2階、3階と描画することもできます。  
これは、別々のシートに描かれた平面図を一括して画像出力することができないからです。

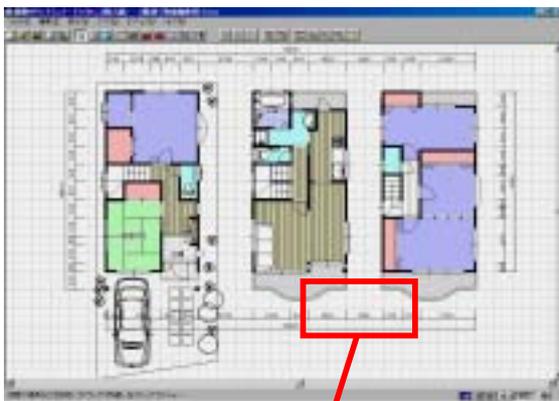
この方法でしたら、一括で画像出力が行えます。



### 2 1シートに一括して描く欠点

ただし、この方法で1階、2階、3階と並べて描いた平面図は、自動寸法表示を行うと、各階の間の寸法まで計算・表示してしまいます。  
これはソフト側が、1シートに描かれた平面図を全て1つの階と判断するからです。

これを回避するためには、前述「指定寸法線表示」機能を使って寸法を表現する方法を行います。



	910	1820	1820	910	910	2
18200						

## 手順1: 手順がどんどん戻る

### 1 手順を10回前まで戻せます



ツールバーの操作ボタンから[戻る]ボタンを押すと現在まで行った手順(部屋、建具、備品などの入力・移動や削除などの編集作業などほぼ全ての手順)を戻すことができます。  
[戻る]ボタンは連続して10回まで押すことができ手順も最高10回まで戻すことができます。

### 2 戻した手順をやり直す



上記[戻る]ボタンでどんどん戻した手順を[進む]ボタンを押すことにより、やり直すことができます。

[進む]ボタンは連続して10回まで押すことができ[戻る]手順で戻した手順から最終作業までの最高10回までやり直すことができます。

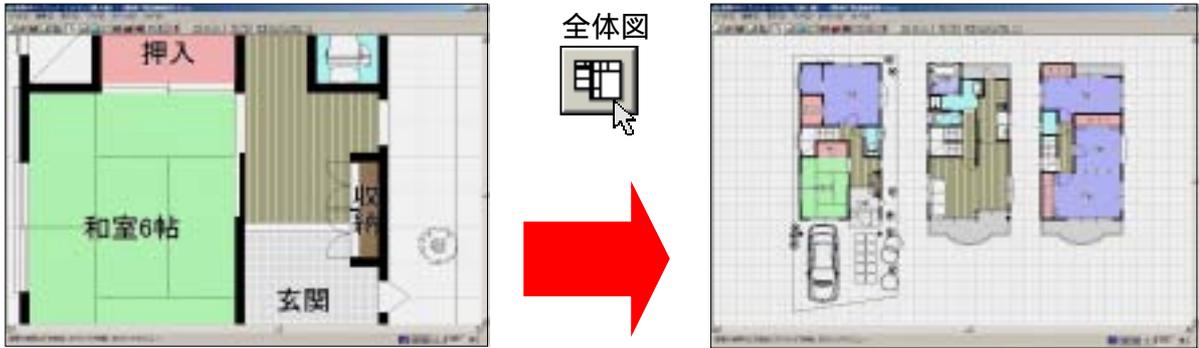


# 画面の拡大縮小をしよう

建具を描いていく準備として、建具リストの役割と各ボタンの名称を確認しておきましょう。

## 1 全体図を一発で表示する

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。



## 2 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。

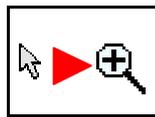
画面の拡大の場合は[拡大]のアイコンを、縮小の場合は[縮小]のボタンを押します。連続して押すことにより、どんどん[拡大]や[縮小]を行います。



## 3 特定の範囲を拡大して表示する

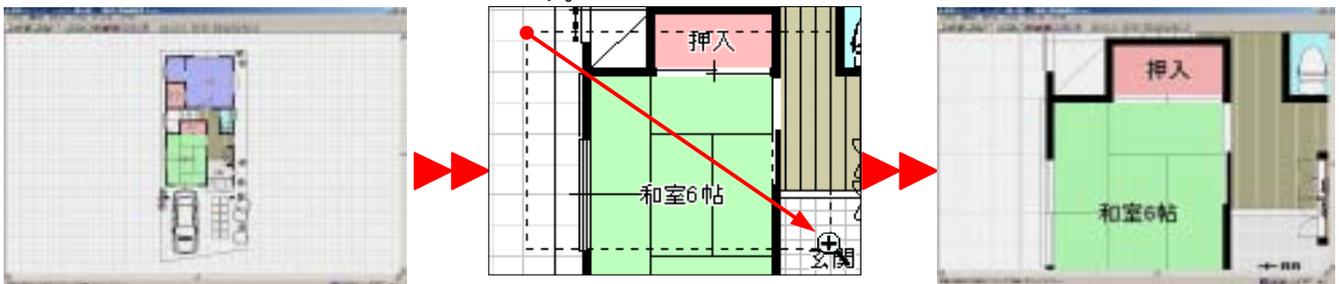


まず[範囲拡大]ボタンを押し描画エリアにマウスポインタを持っていくと、形が変わります。



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クリックして拡大範囲を決めます。

指定範囲が画面全体に拡大表示されます。範囲拡大を行った後はマウスの右クリックで解除します。





# [階段下の物入]の表現をしよう

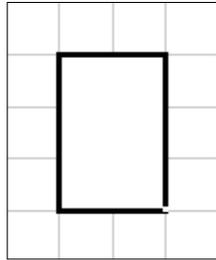
これまでのいろいろな入力方法やメニューを使って[階段下物入]の表現方法を説明します。

## 1 階段室の部屋入力選択

(8ページ参照)



ツールバーから[部屋入力]ボタンを押し始点と終点をクリックして階段室を描きます。

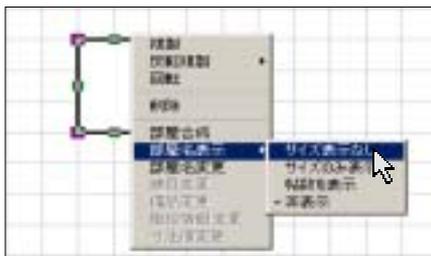


## 2 右クリックで部屋名を表示します

(29ページ参照)



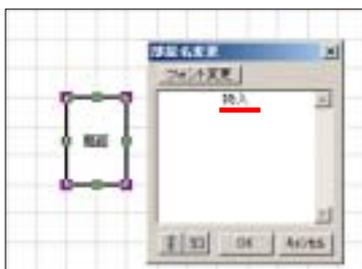
[選択]ボタンで描画した階段室を選択します。階段室の上で右クリックし、メニューから[部屋名表示] [サイズ表示なし]を選択。



## 3 右クリックで部屋名を変更します

(30ページ参照)

[階段]と表示されるので、再度右クリックから[部屋名変更]を選択し、[部屋名変更]画面で部屋名を「階段」から「物入」に変更して[OK]。

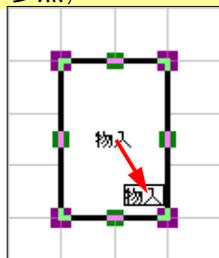


## 4 「物入」の文字を移動する

(15ページ参照)



[選択]ボタンで描画した階段室を選択します。選択された部屋の[物入]部分ドラッグして物入の位置に移動します。

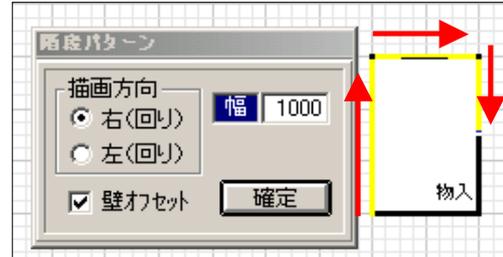


## 5 「物入れ」部分を控えて階段を描く

(20ページ参照)



グリッドの変更でグリッドを[250]に変更して[階段パターン]ボタンから図の順に階段を描き[確定]します。

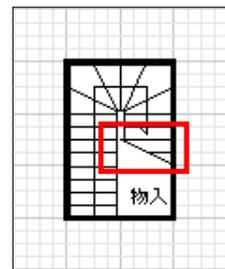


## 6 単線で矢印や「物入」の上部を表現

(24ページ参照)



ツールバーから[単線]ボタンを押し、図のように階段上に矢印や「物入」の上部の斜線を表現します。

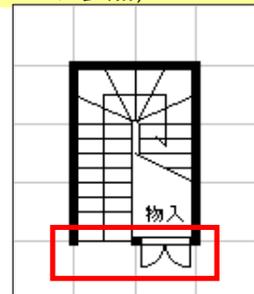


## 7 「開口部」「物入扉」を配置する

(14ページ・16ページ参照)



ツールバーから[建具入力]ボタンを押し、図のように階段の上り口や「物入扉」を配置します。

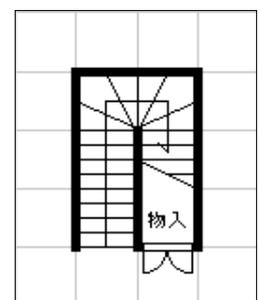
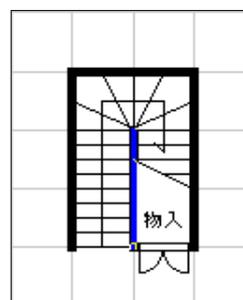


## 8 階段内部に壁を配置して完成

(11ページ参照)



[壁]ボタンで階段の内側に壁を描く。「階段下物入」の完成





# 部屋をいろいろ変更しよう（部屋属性）

各部屋の色や模様、部屋名や帖数の表示・非表示、部屋のタイプをいろいろと変更できます。

## 1 部屋属性の役割

ツールバーの[オプション(O)]から[部屋属性]を選択します。



**部屋リスト**  
部屋入力時に選択出来る部屋の一覧が格納されています。ここで各部屋の属性を変更するときにここで部屋を選択します。

**部屋名表示**  
部屋を描いたときに部屋名の表示非表示や、サイズの表示、帖数の表示・非表示を選択します

描画イメージ  
現在の属性のイメージを表示します



**カラーパレット**  
部屋の色を選択します

**描画スタイル**  
部屋の床の柄や線の種類を選択します。上のカラーパレットと組み合わせることでいろいろな表現が出来ます。

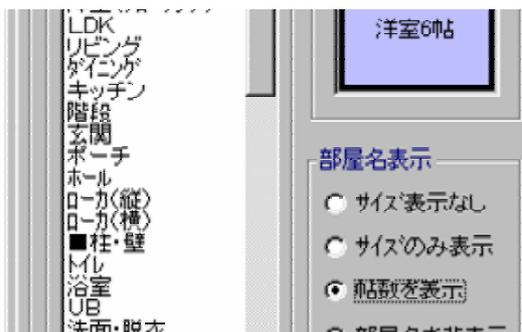
**部屋タイプ**  
各部屋のタイプを選択します。詳しくは33ページの「タイプ定義」で説明しています。

## 手順1：部屋属性の変更方法

### 1 [部屋リスト]から洋室を選択する



### 2 [部屋名表示]で帖数を表示する



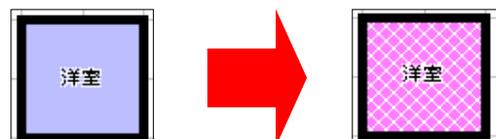
### 3 床の色と模様を変更する



### 4 部屋タイプは「通常部屋」のままOK



この様に部屋の帖数表示と床の色が変更されました。





# 部屋を追加しよう（部屋リスト編集）

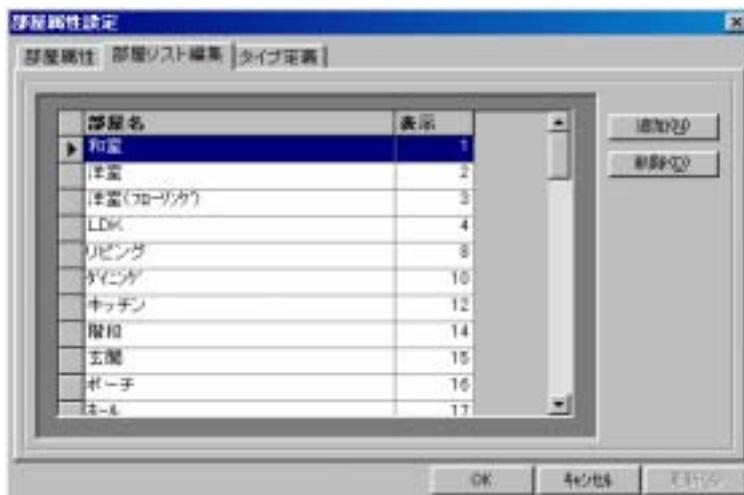
標準で60種類の部屋以外に、オリジナルの部屋を追加できます。

## 1 部屋リスト編集の役割

ツールバーの[オプション(O)]から[部屋属性]を選択し  
[部屋属性設定]から[部屋リスト編集]を選択します。

**部屋名**

部屋入力操作時に  
出てくる部屋リスト  
の一覧が表示され  
ています。  
部屋リストの[追加]  
[削除]を行う場合は  
このリストを選択し  
行います。



**追加(N)ボタン**

部屋を追加する時に  
部屋名を選択して  
押します。

**削除(D)ボタン**

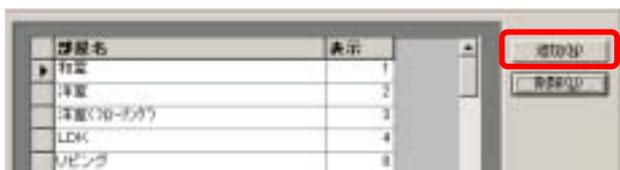
部屋を削除する時に  
部屋名を選択して  
押します。

**表示**

部屋リストでの並び  
順を設定します。  
数字を変更すると  
並び順が換わります

## 手順1：部屋リストの追加方法

### 1 [追加ボタン(N)]をクリック



### 2 「新規部屋リスト」が追加されます

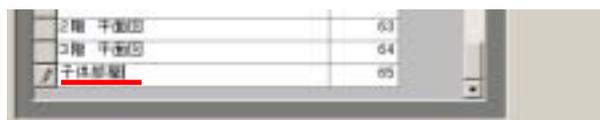


### 3 「新規部屋リスト」の部屋名を変更



### 4 追加された部屋リストを更新する

「新規部屋リスト」を消して「子供部屋」と入力  
[更新(A)]を押して[OK]ボタンで閉じる



追加された部屋は、順次下に追加されます。  
順番を変更したい場合は新規で作成した部屋の右側  
「表示」番号を入力するとその順番に作成した部屋が  
配置されます。

新規で作成された部屋の部屋属性は  
「サイズのみ表示」「床は白色」「柄なし」の部屋タイプ  
は「通常部屋」となります。  
部屋属性で自由に表示や色柄の変更を行ってください。  
(45ページ参照)

### 5 部屋リストの「削除」も同様に出来ます



# 各部屋のタイプ定義の説明

部屋属性で各々の部屋にタイプ定義を設定できます。  
(描画方法や壁の有無、面積計算に関係します)

## 1 部屋リスト編集の役割

ツールバーの[オプション(O)]から[部屋属性]を選択し  
[部屋属性設定]から[部屋リスト編集]を選択します。



### 部屋タイプリスト

各部屋はこの[部屋タイプリスト]にある14種類のタイプに分類することができます。

### 部屋タイプ

左側の部屋タイプリストを選択するとその部屋タイプの設定が表示されます

## 2 部屋タイプの説明

注意！タイプ定義を変更すると面積計算などに大きく影響されますので、通常は変更を行わないで下さい。



	<input checked="" type="checkbox"/> チェックをすると
床なし	吹き抜けなどのタイプ
壁なし	壁の有無の表現
天井なし	ベランダなどのタイプ
床面積	床面積に含みます
建築面積	建築面積に含みます
施工面積	施工面積に計算します

## 3 部屋タイプリストの面積計算の基準

部屋タイプリスト	床面積	建築面積	施工面積	特 徴
通常部屋	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	一般的な部屋のタイプ
玄関	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
車庫	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	すべての面積を計算し壁が描画されます
和室	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	畳の模様を描画します(一部)
ポーチ		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	床面積は計算せず単線で表現されます
階段	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	階段室などを描くときに選択します
吹抜		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	床面積は計算せず壁が描画されます
テラス		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
ベランダ			<input checked="" type="checkbox"/>	壁が単線で描画され、施工面積のみ計算
バルコニー	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	壁が二重線で表現されます
サンルーム	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
ピロティ		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
造作出窓				面積に一切表現されずに壁が描画されます
小屋裏				面積に一切反映されずに単線で描画されます



# 描いた平面図を画像形式で出力しよう

「間取りPCプランナー」で描いた平面図は、画像形式で出力・保存することができます。  
保存した画像は、Microsoft Word(ワード)やExcel(エクセル)、BMP形式&JPEG形式をサポートしている他のアプリケーションに取り込むことや、ホームページ用の間取図面としても利用できます。

## 1 画像形式で書き出し



操作ボタンの[画像形式で保存]ボタンを押します。

またはツールバーの[ファイル(E)]から[画像形式で書き出し]を選択します。



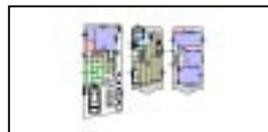
## 2 [画像形式で書き出し]画面



## 3 解像度切り替え

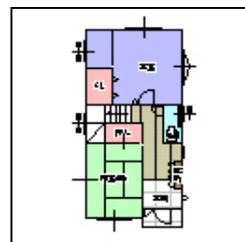


画面(約1/100)の解像度

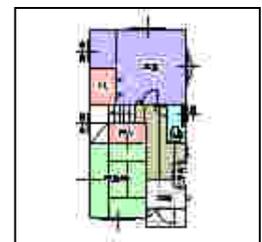


サイズを指定して出力  
(横400×縦200ピクセル)

## 5 画質(JPEGのみ有効)

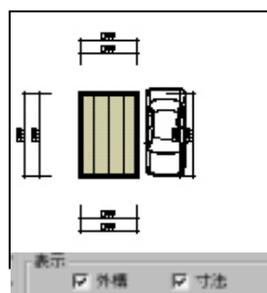
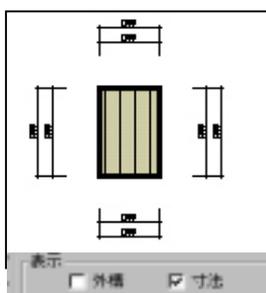
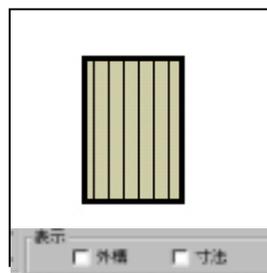
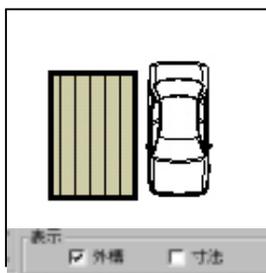


高画質

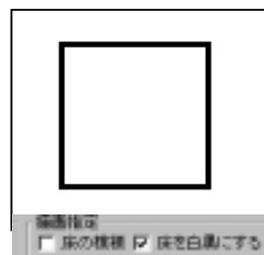
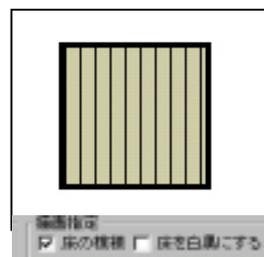


低画質

## 4 「外構」「寸法」表示切替



## 6 「床の模様」「床を白黒にする」

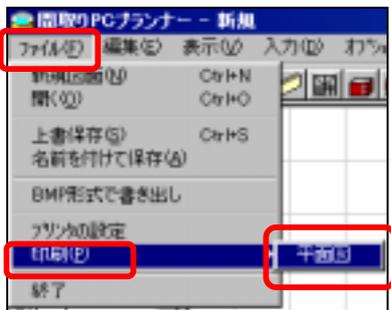




# 図面を印刷しよう(1)印刷画面

これまで描いた平面図を[印刷プレビュー]の画面で確認しながら印刷していきます。

## 1 印刷を行う前に印刷プレビューの画面を開く

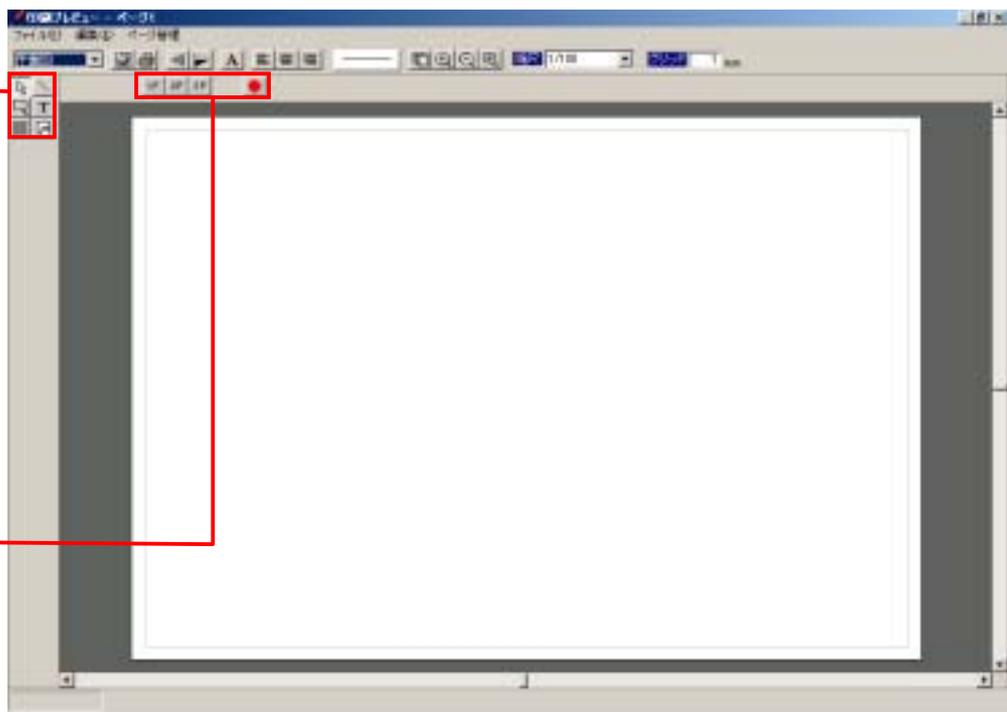
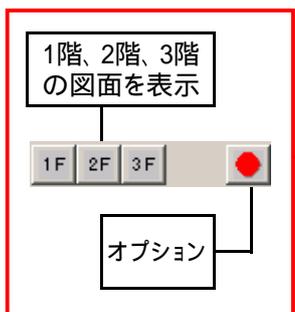
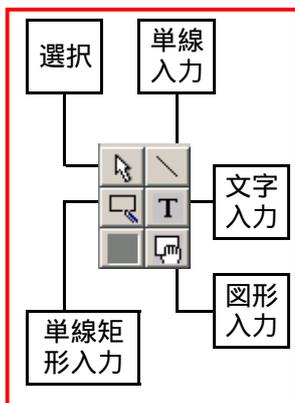


ツールバーの[ファイル(F)]から[印刷(P)] 平面図をクリックして印刷の画面を表示します

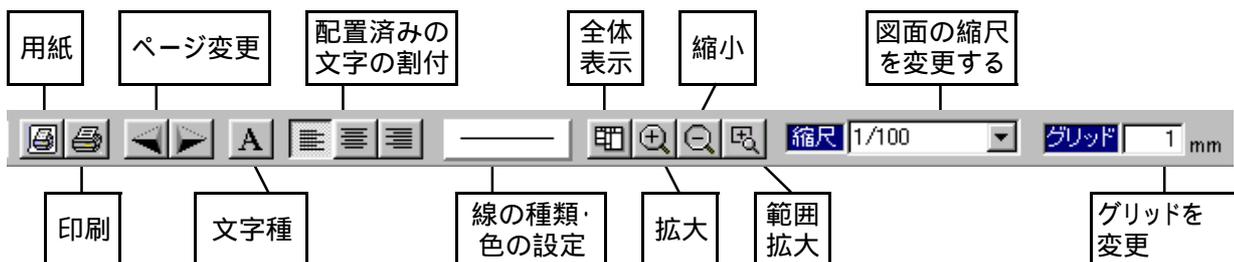


もしくはツールバーの[印刷プレビュー] ボタンをクリックして印刷の画面を表示します。

## 2 印刷プレビュー画面の説明



## 3 操作ボタンの説明



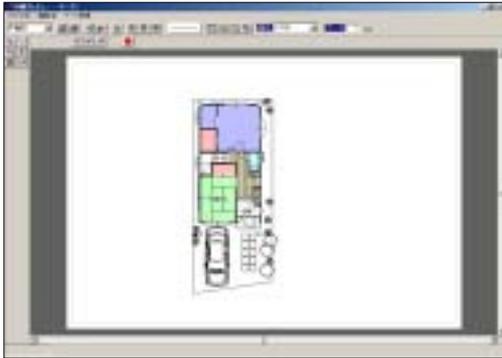


# 図面を印刷しよう(2) 1階・2階・3階の表示

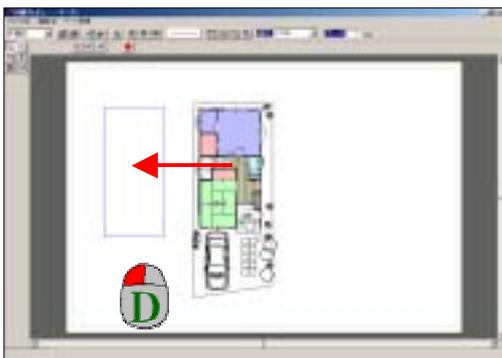
## 手順1：各階ごとに表示する

### 1 1階平面図が表示されています

[印刷プレビュー]画面が立ち上がった時点で、用紙枠全体と1階平面図が表示されています。



### 2 1階平面図をドラッグで移動します

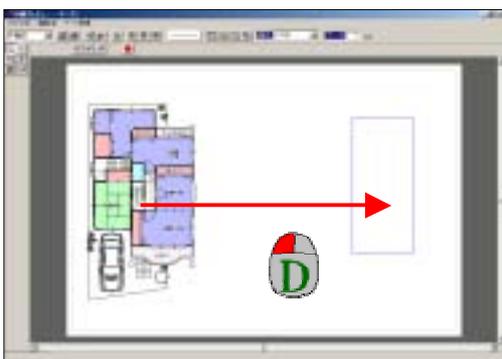


### 3 次に3階平面図を表示させます

[3F] [1階部分]を左に移動したら次に[3F]のボタンを押します。



### 4 3階平面図をドラッグで移動します

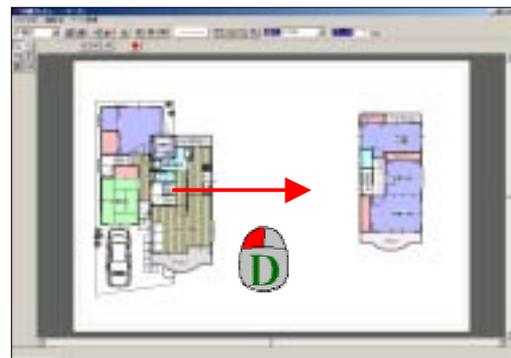


### 5 最後に2階平面図を表示させます

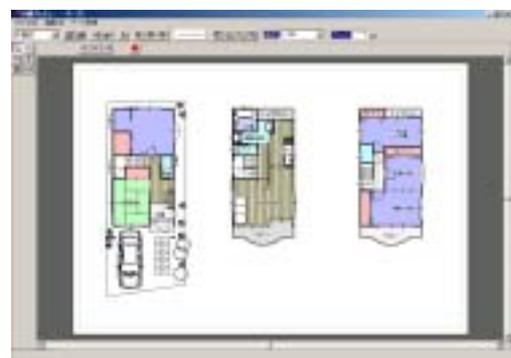
[2F] [3階部分]を右に移動したら次に[2F]のボタンを押します。



### 4 3階平面図をドラッグで移動します



### 6 各階をドラッグで揃えます

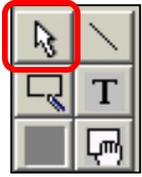




# 図面を印刷しよう(3) 図面の削除、図面の縮尺

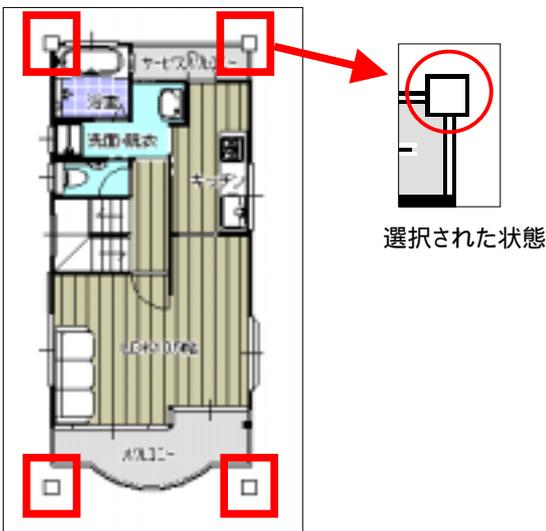
## 手順2：印刷図面の削除

### 1 削除する図面を選択します



[印刷プレビュー]の画面で、  
[選択]のボタンをクリック  
します。

[印刷プレビュー]の画面で、削除したい図面の上で  
クリックして図面を選択します。



選択された状態

### 2 右クリックで[削除]します

選択した図面の上で[右クリック]してメニューの  
[削除]を選択します



## 手順3：印刷図面の縮尺

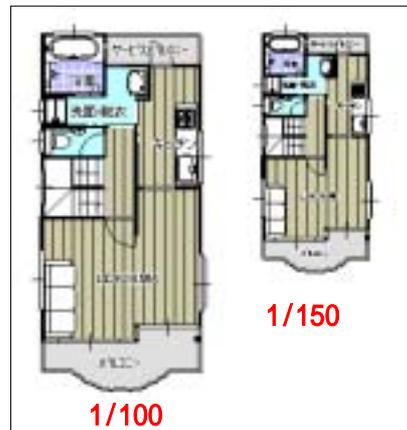
### 1 図面を選択し[縮尺率]を選びます



[印刷プレビュー]の画面で、[選択]のボタンを  
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  
[縮尺]から[1/150]を選択します



### 2 図面が1/150に縮尺されました



### 3 縮尺は1/100～1/250まで4段階です





# 図面を印刷しよう(4) 寸法表示、外構の非表示

## 手順4：印刷図面に寸法の表示

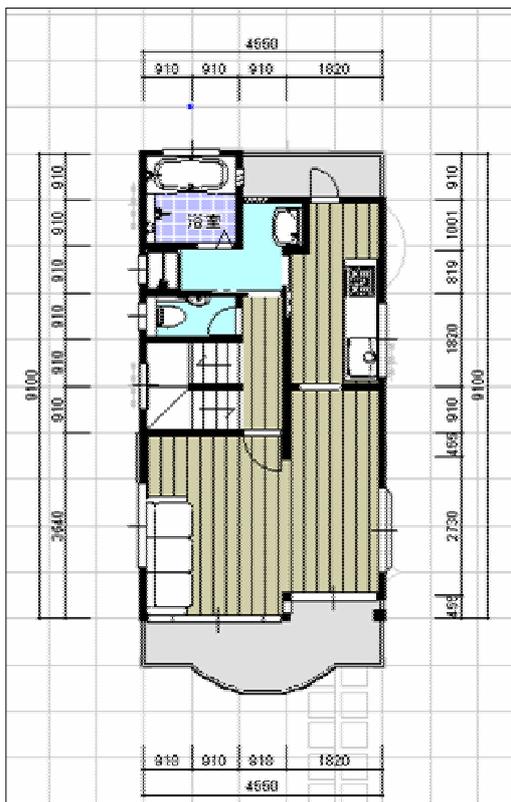
### 1 図面を選択し[自動寸法]を選びます



[印刷プレビュー]の画面で、[選択]のボタンを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



### 2 寸法線が表示されました

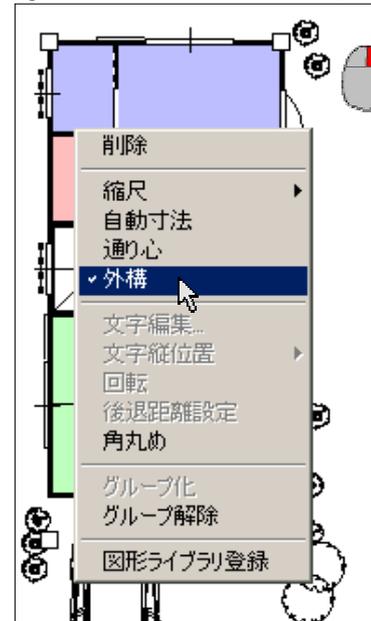


## 手順5：外構を非表示

### 1 図面を選択し[外構]を選びます



[印刷プレビュー]の画面で、[選択]のボタンを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[外構]をクリックしチェックを外します。



### 2 外構が消えました





# 図面を印刷しよう(5) 用紙の設定～印刷

## 手順6：印刷する用紙の選択

### 1 [ページ設定]で用紙を選びます

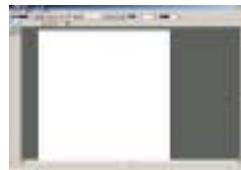
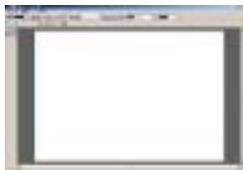
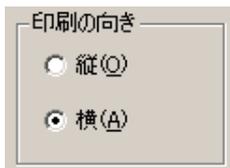


[印刷プレビュー]の画面で、[用紙]のボタンをクリックします。

[ページ設定]の画面が開きますので「用紙」の[サイズ(Z)]で印刷する用紙のサイズを選択します。



### 2 印刷の向きを選択します



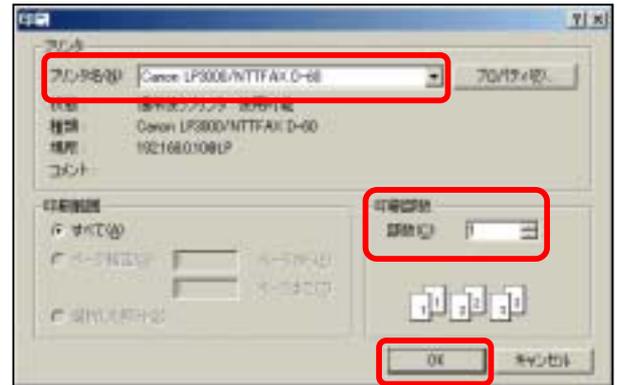
## 手順7：印刷しましょう

### 1 プリンタと枚数を設定して印刷



[印刷プレビュー]の画面で、印刷する状態を全て確認し[印刷]ボタンをクリックします。

[印刷]の画面が開きますので、[プリンタ名]と[印刷部数]を設定して[OK]をクリックします。





# 図面を印刷しよう(6)パターンを変えて印刷

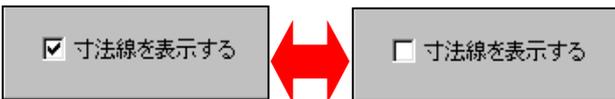
[間取りPCプランナー]の印刷機能では、描画された通りに印刷することはもちろん、「床を白黒」にしたり「床の模様を印刷しない」などの変更～選択が簡単です。

## 1 [オプション]ボタンを選択します



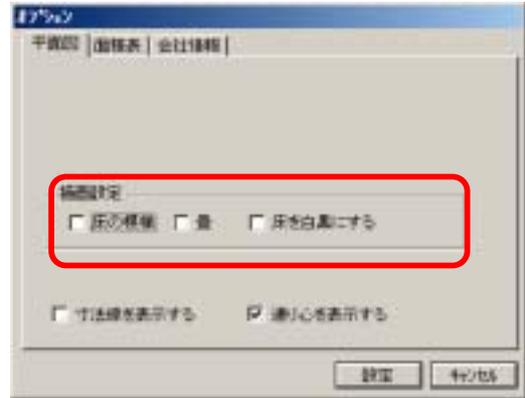
## 2 寸法線の表示、非表示の切り替え

[1F] [2F] [3F]の各平面図を印刷プレビュー上に配置するとき、標準で「寸法線」を表示するか表示しないかを選択します。



## 3 印刷の向きを選択します

平面図の[描画設定]にチェックを入れることにより下記例のように8種類の印刷パターンが選べます。



## 4 8種類の印刷パターン一覧



	床の模様 なし		床の模様 あり	
	畳 あり	畳 なし	畳 あり	畳 なし
床を白黒にする				
床を白黒にしない				



# 図面を印刷しよう(7) 自動で面積を計算する

[間取りPCプランナー]の印刷機能では、描画された「各階の床面積」や「建築面積」「施工面積」を自動的に計算します。(敷地面積の表示欄はありますが、計算はいたしません)

## 1 [オプション]で[面積表]を表示する



ツールバーの[オプション]ボタンをクリックして「オプション」から[面積表]を選択する。

## 2 [面積を計算する]から[設定]



## 3 各階床面積、延床面積等計算する



面積計算は作図の時点でのグリッド線の寸法とモジュール(7ページ参照)や部屋属性の部屋タイプリスト(47ページ参照)の設定により忠実に計算します。

オプションの面積計算には「敷地計算機能」は付いていません。  
敷地面積を表示する場合には、[面積を計算する]ボタンをクリックし、面積計算を行った後敷地面積部分にキーで入力してください。

## 4 [図形]ボタンで[図形部品]を表示



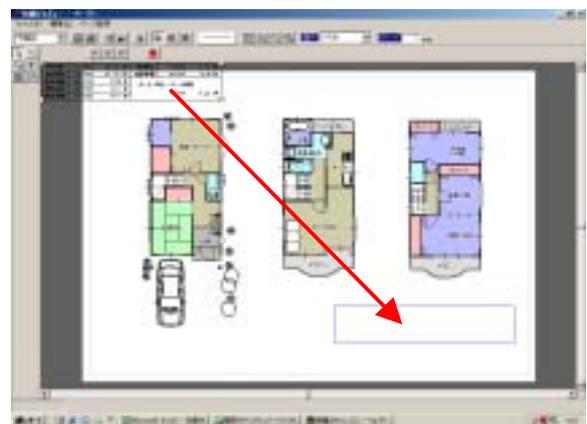
左側ツールバーから[図形]ボタンを押して、[図形部品]画面を表示する。



## 5 [図形部品]から[面積表]を表示



## 6 [面積表]を表示してドラッグで移動する





# 図面を印刷しよう(8)印刷時に文字などを描く

印刷プレビュー上で表示された「平面図」以外にも、自由に文字や線などを描くことができます。

## 1 [図形] ボタンで[図形部品]を表示



左側ツールバーから  
[文字]ボタンをクリック  
するとマウスポインター  
の形が[ ]形に変わります。

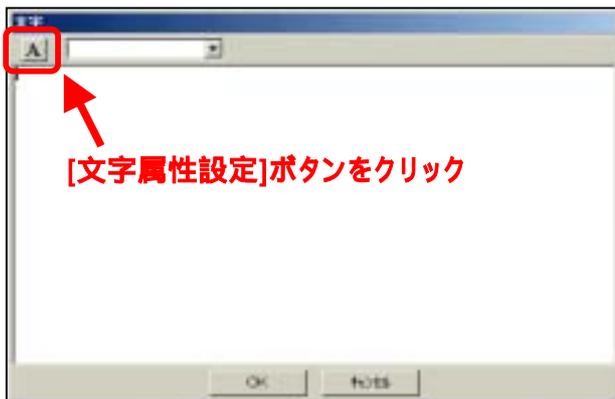
用紙上の文字を書き始める  
場所の左端でクリックします。



## 4 [文字]欄に文字を入力します

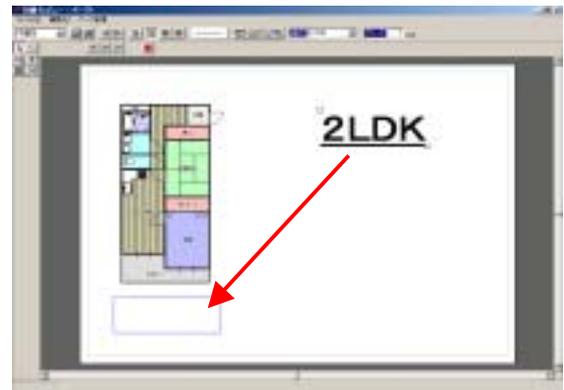


## 2 [文字属性設定]ボタンをクリック



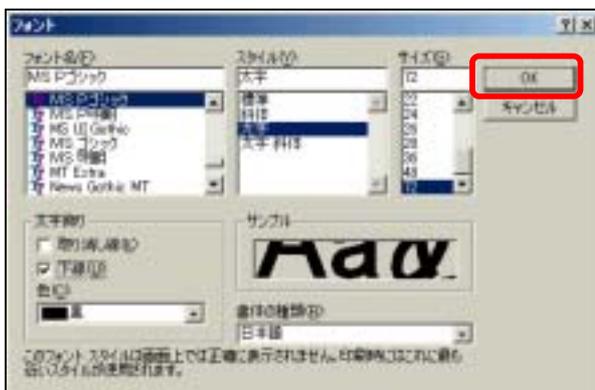
[文字属性設定]ボタンをクリック

## 5 表示された文字をドラッグで移動



## 3 フォントやサイズ、色などを決める

[フォント]ウィンドウで[フォント名(F)], [スタイル(Y)],  
[サイズ(S)], [文字飾り], [書体の種類(R)]などを  
選択して[OK]



## 6 印刷画面に文字が描けました



# 販売図面を作成しよう(1)

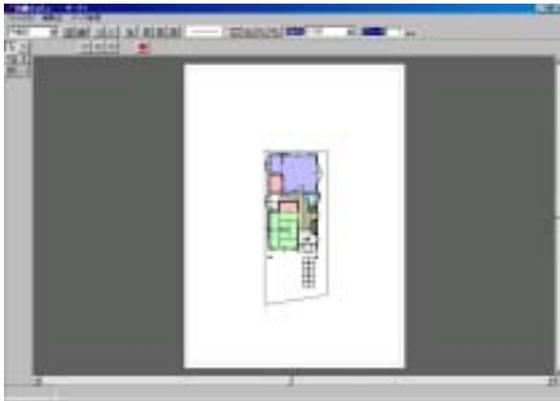
印刷プレビュー上で作成した間取り図面を利用して「販売図面」を描くことができます。

この機能については近々、操作方法が変更になる可能性があります。

## 手順 1 : 販売図面を開く

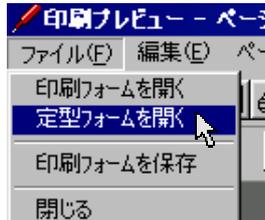
### 1 [印刷プレビュー]を開いた状態

[印刷プレビュー]画面を開くと、1階平面図が表示されている状態で立ち上がります。

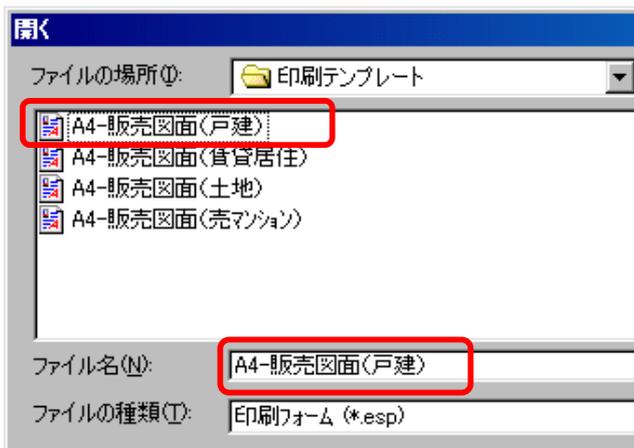


### 2 [定型フォーム]を開く

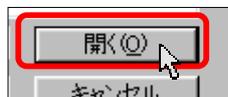
ツールバーの[ファイル(F)]から[定型フォームを開く]をクリックします。



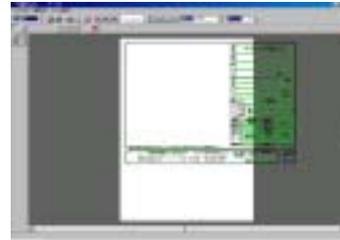
### 3 「A4-販売図面(戸建)」を選択



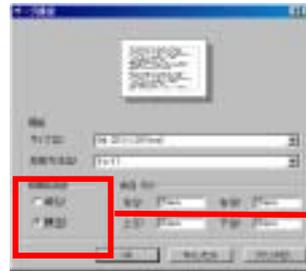
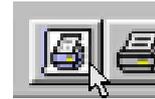
[開く]画面の中から、「A4-販売図面(戸建)」を選択し、[開く(O)]ボタンをクリックします。



### 4 用紙を横に設定します



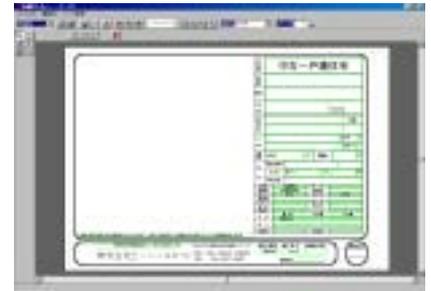
用紙が縦の状態では販売図面枠のみが横表示された場合[用紙]ボタンで用紙を横に変更します。



### 5 [全体表示]で画面全体に表示



ツールバーの[全体表示]ボタンで販売図面枠を画面全体に表示させます



### 6 販売図面レイアウトの説明



# 販売図面を作成しよう(2)

## 手順2: 社名や免許番号入力

### 1 会社情報の入力



ツールバーの「オプション」ボタン(赤丸)をクリックし、オプション画面の「会社情報」から自社の情報を入力します。  
(現時点で「住所2」は反映されません)

### 2 社名欄に反映されます

### 3 免許欄を変更する

免許欄(緑の枠:初期設定は大阪府知事)をクリックし、文字入力画面を開きます。



文字入力画面

文字入力画面上部のリストから該当する免許を選択し(ここでは「国土交通大臣免許」)[OK]ボタンを押す。

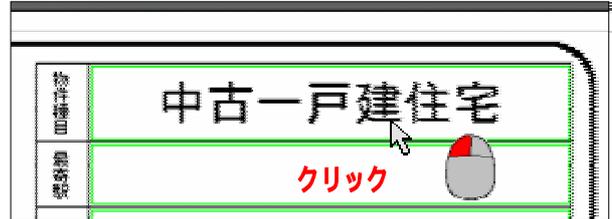
大阪府知事免許が国土交通大臣免許に変更されます。

同様に免許番号なども変更します

## 手順3: 概要・条件入力を作成

### 1 「物件種目」をリストから選択

物件種目欄(緑の枠:初期設定は中古一戸建住宅)をクリックし、文字入力画面を開きます。



文字入力画面上部のリストから該当する物件種目を選択し(ここでは「新築一戸建住宅」)[OK]。

中古一戸建住宅が新築一戸建住宅に変更されます。

### 2 「最寄駅」を自由に入力

最寄駅欄(緑の枠:初期設定は空欄)をクリックし、文字入力画面を開きます。



文字入力欄に自由に駅名などを入力し、[OK]

沿線や駅名が入力されました。



文字入力画面で文字を入力するときに、上部「文字属性設定」ボタンをクリックすることにより56ページの「文字などを描く」方法と同様に[フォント]画面で[フォント名(F)], [スタイル(Y)] [サイズ(S)], [文字飾り], [書体の種類(R)]などを選択することが出来ます。

# 販売図面を作成しよう(3)

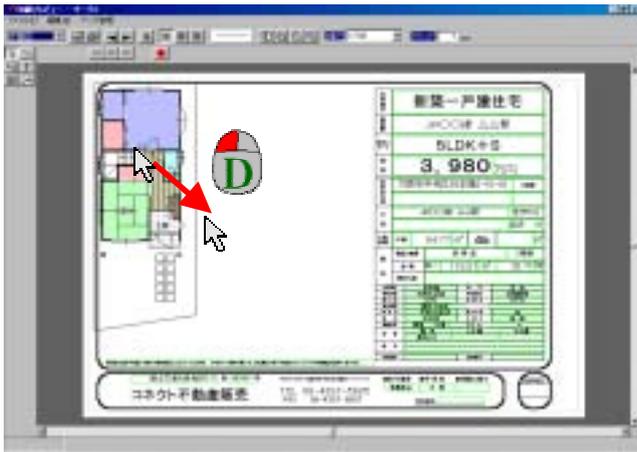
## 手順4：間取り図面を配置

### 1 1階平面図を表示します



ツールバーの[1F]ボタンを押します。

販売図面の左上に[1階平面図]が表示されます。販売図面枠からはみ出している場合は、平面図の上でクリックで選択し、ドラッグで適当な位置に移動します。(50ページ手順1を参照)



### 2 縮尺で適当な大きさに変更します

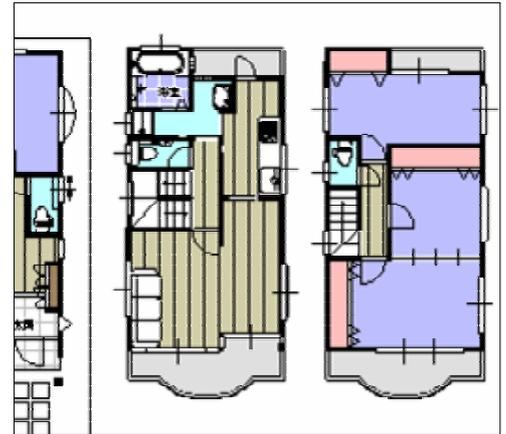
間取り図面等表示欄の範囲から比較して、間取図面が大きすぎるような場合には、クリックで選択して、右クリックのメニューから縮尺を選択します。(51ページ手順3を参照)



### 3 同様に2階を表示・移動・縮小



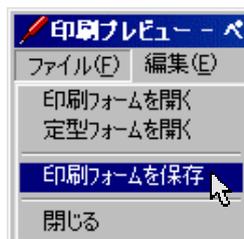
### 4 最後に3階を表示・移動・縮小



### 5 販売図面レイアウトの完成

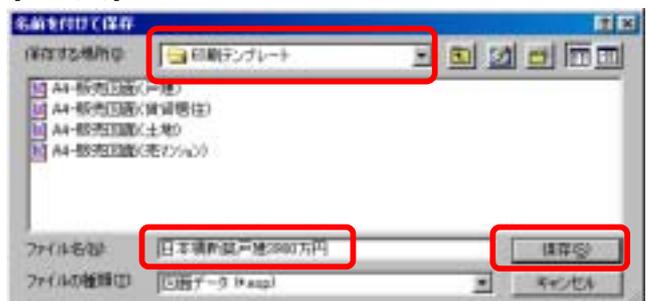


## 手順5：販売図面の保存



印刷プレビュー画面で作成した販売図面の物件概要欄は、ツールバーのファイル(F)から[印刷フォームを保存]で保存することができます。ただしあくまでここで保存できるのは販売図面の枠と物件概要欄に限られますので、**作成した間取図面は、ソフト終了時に必ず「名前をつけて保存」してください。**

印刷フォームの「名前をつけて保存」画面で、保存する場所を「印刷テンプレート」と選択し、物件に対して分かりやすい名前をファイル名につけて(例: 日本橋新築戸建3980万円) [保存(S)]をクリックします。





株式会社ピーシーコネクト