



ARCHITREND  
**Modelio**

## プラン作成編

本書は、2階建てのプランの作成方法を解説したテキストです。

1. プランの作成	1
1-1 新規プラン作成	1
1-2 部屋の入力	3
2. 屋根・建具の入力	6
2-1 屋根・建具の自動配置	6
2-2 建具の入れ替え・編集	9
2-3 屋根の編集	13
2-4 天井の編集	16
3. 階段・シンボルの入力	17
3-1 階段の入力	17
3-2 内部シンボルの入力	18
3-3 外部シンボルの入力	24
4. 部品の入力	26
5. 素材の変更	29
6. 敷地・道路・アプローチ・塀の入力	31

# 1

## プランの作成

### 1-1 新規プランの作成

新しいプランを作成して、2階建てのモデルを作成してみましょう。ここでは、Modelioを起動した状態で新たにプランを作成する方法で解説します。

#### プランを新規作成する

- 1 「処理メニュー」をクリックして、「新規作成」を選びます。（「開く」ダイアログの「新規」でも可）
- 2 「OK」をクリックします。
- 3 「プラン設定」ダイアログでプラン名を設定します。
- 4 「ナチュラルベースック」を選択します。
- 5 「次へ」をクリックします。
- 6 階数、各階の基準高を設定して、「次へ」をクリックします。
- 7 グリッド、柱サイズ、壁厚を設定して、「次へ」をクリックします。
- 8 工事場所、用途地域、建蔽率、容積率を設定して、「完了」をクリックします。

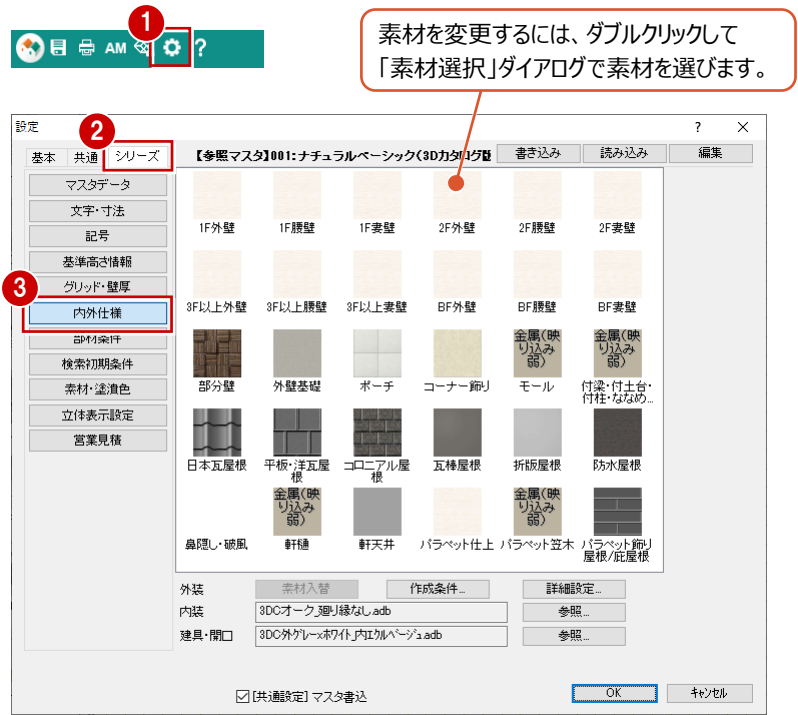
「建蔽率」「容積率」は、  
建築面積、延床面積の  
判定に使用します。

プラン名が表示されます。

## プランの仕様を確認する

データを入力する前に、プランで使用する仕様を確認しましょう。

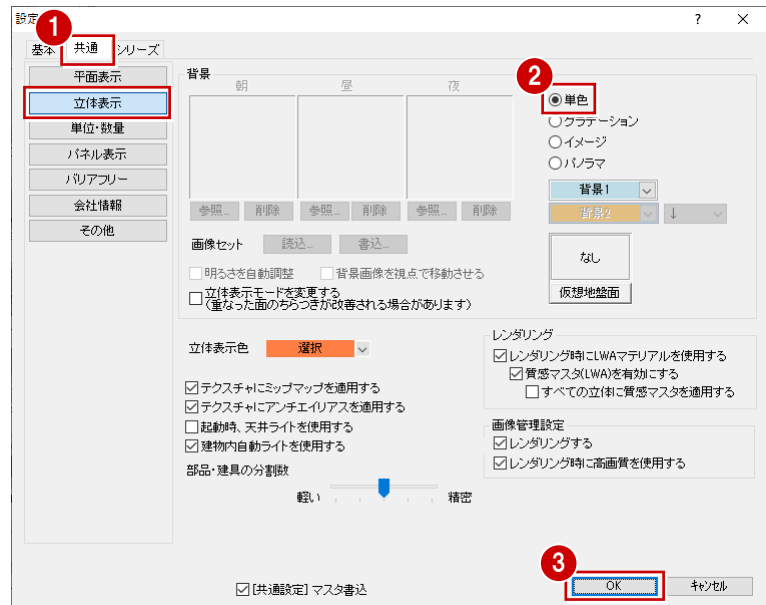
- 1 共通ツールバーの「初期設定」をクリックします。
- 2 「シリーズ」タブの「内外仕様」を選びます。
- 3 各部位で使用される素材を確認します。



## パースの背景を変更する

本書では、パース画像の背景を変更して解説しています。

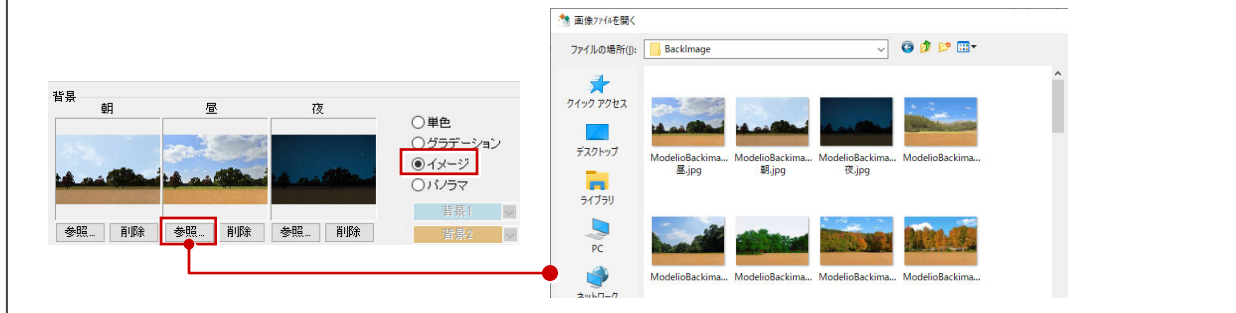
- 1 「共通」タブにある「立体表示」を選びます。
- 2 「単色」をONにします。
- 3 「OK」をクリックします。



## 補足 背景を画像にするには

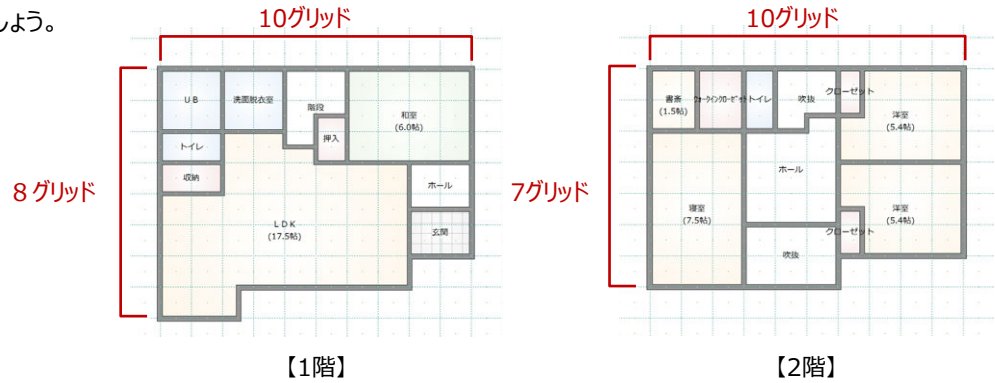
「イメージ」をONにします。画像を入れ替えるには、「参照」から画像を選びます。

なお、背景画像の初期値は、「○:¥FcApp¥ArchiMaster¥Master¥BackImage」フォルダファイルです。



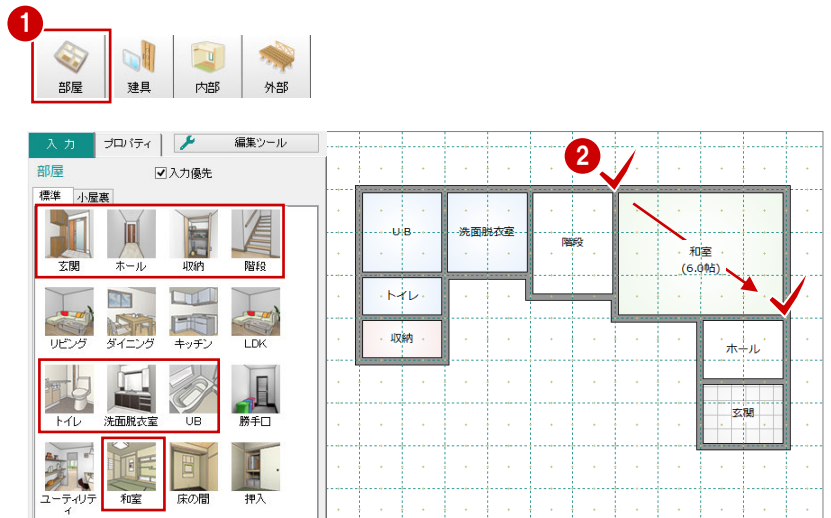
## 1-2 部屋の入力

1階、2階の部屋を入力しましょう。



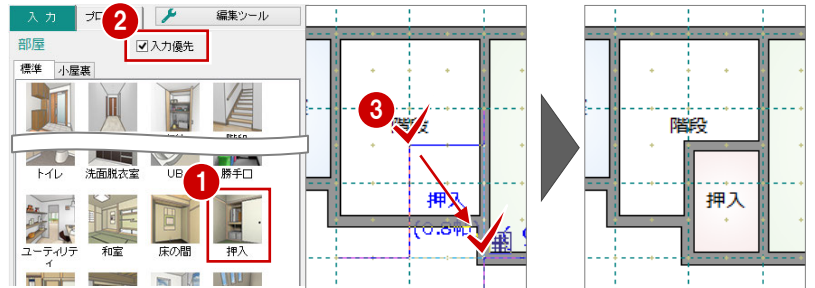
### 矩形の部屋を入力する

- 「部屋」をクリックします。
- 入力パネルから「玄関」「ホール」「和室」「階段」「洗面脱衣室」「UB」「トイレ」「収納」を入力します。  
⇒ 部屋の入力については、「基本操作編」 P.6 参照



### 部屋を重ねて入力する

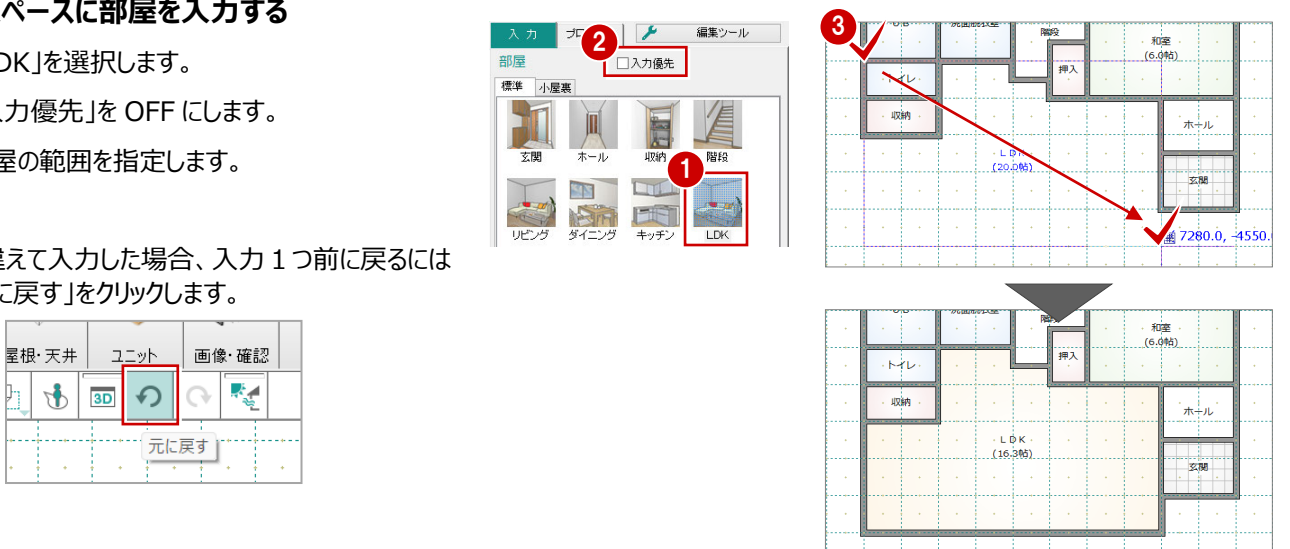
- 「押入」を選択します。
- 「入力優先」が ON であることを確認します。
- 右図のように階段に重ねて入力します。



### 空きスペースに部屋を入力する

- 「LDK」を選択します。
- 「入力優先」を OFF にします。
- 部屋の範囲を指定します。

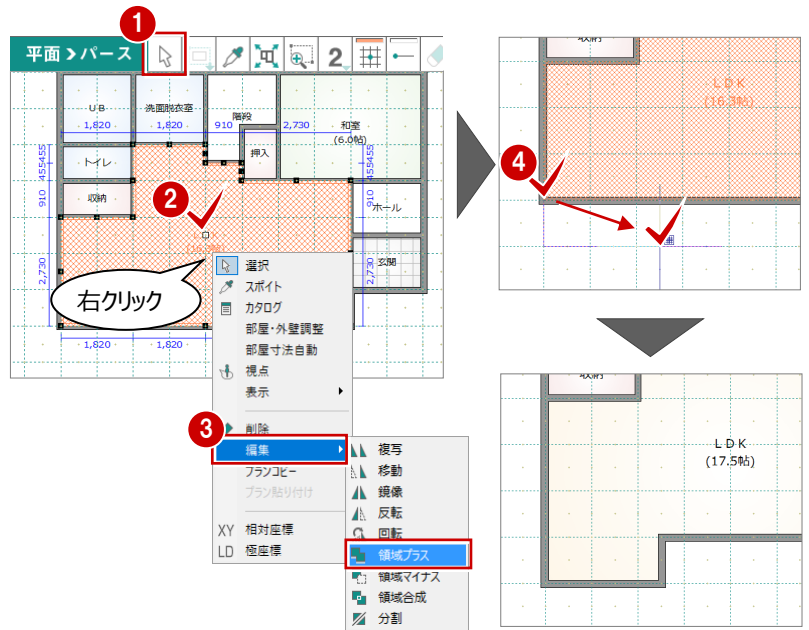
※間違えて入力した場合、入力 1 つ前に戻るには「元に戻す」をクリックします。



## 部屋を变形する

範囲を指定して、LDKを变形してみましょう。

- ① 「対象データ選択」をクリックします。
- ② LDKをクリックします。
- ③ 右クリックして、「編集」メニューの「領域プラス」を選びます。
- ④ 矩形の始点と対角点をクリックします。

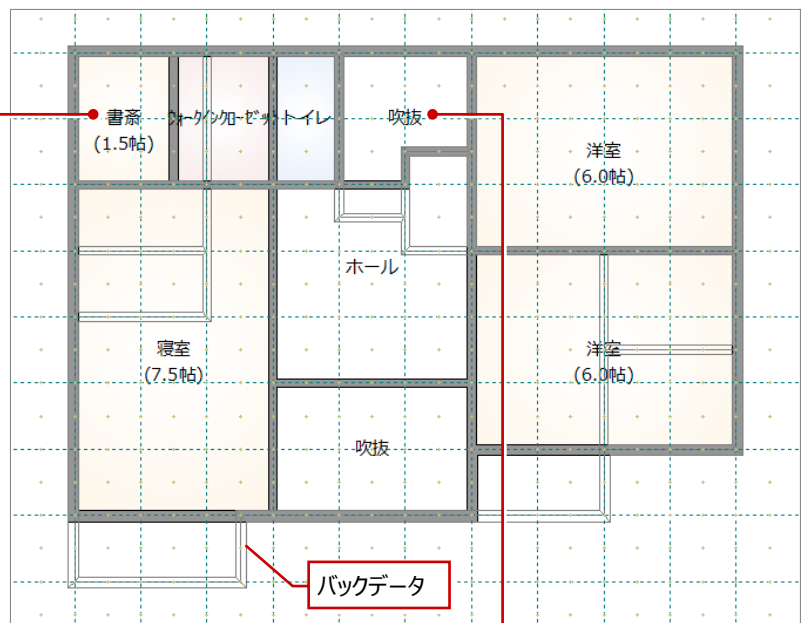


## 2階の部屋を入力する

上階に切り替えて2階の部屋を入力しましょう。



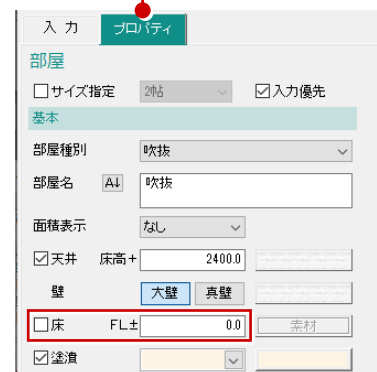
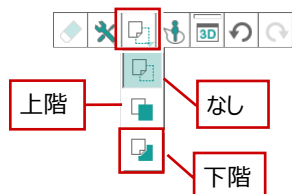
書斎は、「洋室」を選択してプロパティで部屋名を「書斎」に変更して入力します。



## バックデータの表示

2階を開くと、1階平面がバックデータとして表示されます。表示されないときは、2Dツールバーの「バックデータとして表示」メニューから「下階」を選びます。

バックデータを表示しない場合は「なし」を選びます。

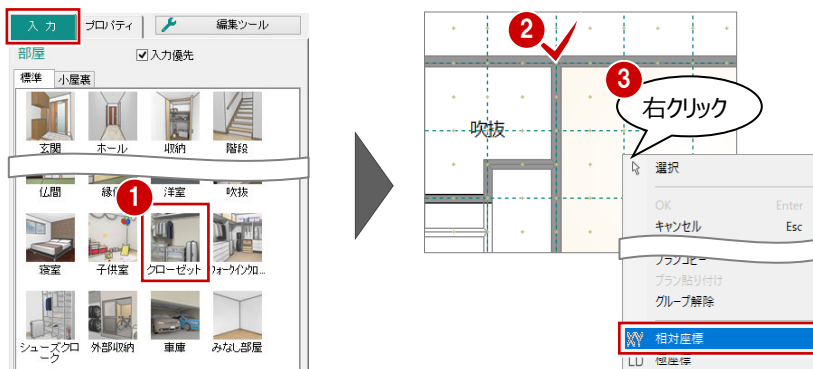


2Fの階段の範囲には「吹抜」の部屋（床なし）を入力します。

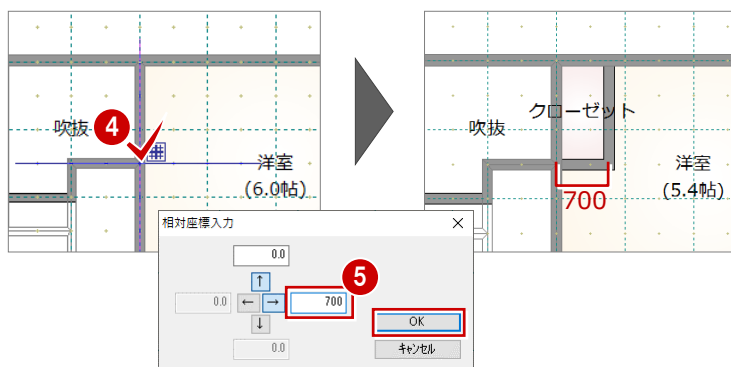
## サイズが決まった部屋を入力する

2つの洋室に、1365×700 mmのクローゼットを入力しましょう。

- 1 「入力」タブをクリックして「クローゼット」を選びます。
- 2 部屋の1点目をクリックします。
- 3 右クリックして「相対座標」を選びます。



- 4 クローゼットの幅となる位置をクリックします。
- 5 右図のように、右の入力ボックスに「700」と入力して「OK」をクリックします。



- 6～9 同様に南側の洋室にも入力します。



## データを保存する

- 1 「上書き保存」をクリックします。
- 2 プラン名を確認します。
- 3 「保存」をクリックします。



# 2

## 屋根・建具の入力

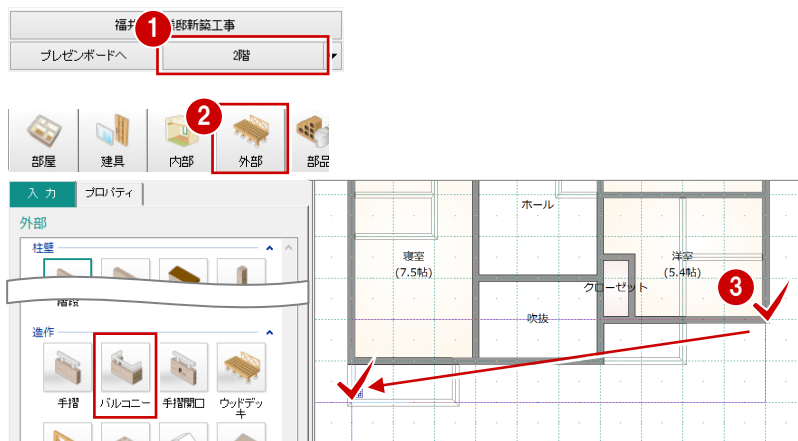
### 2-1 屋根・建具の自動配置

部屋データをもとに、建具、屋根、外部シンボル（ポーチ）、内部シンボル（開口）を自動配置してみましょう。

#### バルコニーを入力する

バルコニーシンボルがあると、その位置に建具（戸）が自動配置されるため、自動配置の前にバルコニーを入力しておきます。

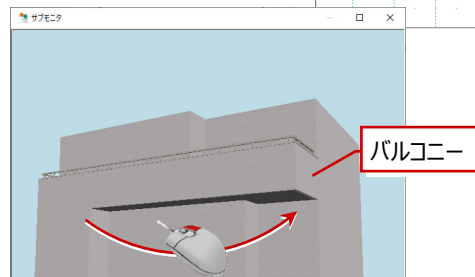
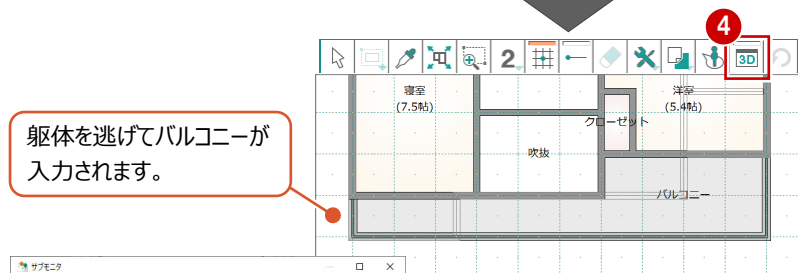
- ① 2階が表示されていることを確認します。
- ② 「外部」の「バルコニー」をクリックします。
- ③ バルコニーの範囲となる矩形の始点と対角点をクリックします。
- ④ 「モニター表示/非表示」をクリックして、サブモニタで入力したバルコニーを確認します。



#### バルコニーの壁仕上

2階で入力するバルコニー手摺の壁仕上には、「初期設定」の「シリーズ」にある「内外仕様の「2F外壁」の素材が適用されます。

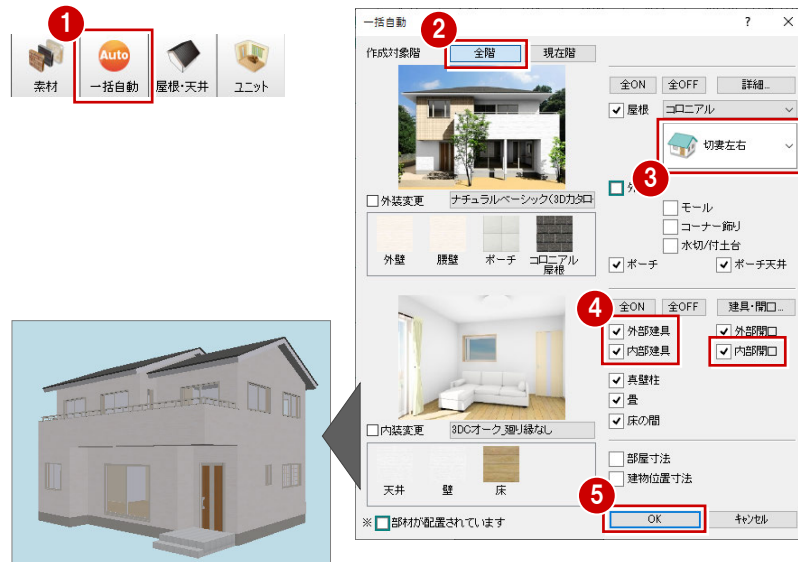
躯体を逃げてバルコニーが入力されます。



⇒ マウス操作については、「基本操作編」P.17 参照

#### 屋根・建具などを自動配置する

- ① 「一括自動」をクリックします。
- ② 「全階」が ON であることを確認します。
- ③ 屋根の形状を「切妻左右」に変更します。
- ④ 「外部建具」「内部建具」「内部開口」が ON であることを確認します。
- ⑤ 「OK」をクリックします。



#### 建具の自動配置条件

参照元は、3Dカタログマスタの「Modelio」タブの「建具配置自動」で設定します。

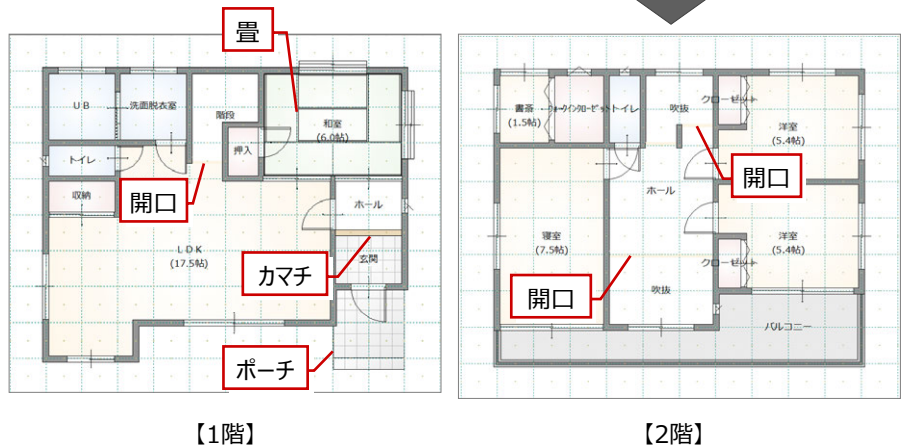




## 屋根の作成条件について

「一括自動」以外で屋根を作成するには、「屋根・天井」の「屋根自動」「屋根」「ユニット屋根」を使用します。

⇒ 機能については、ヘルプ参照



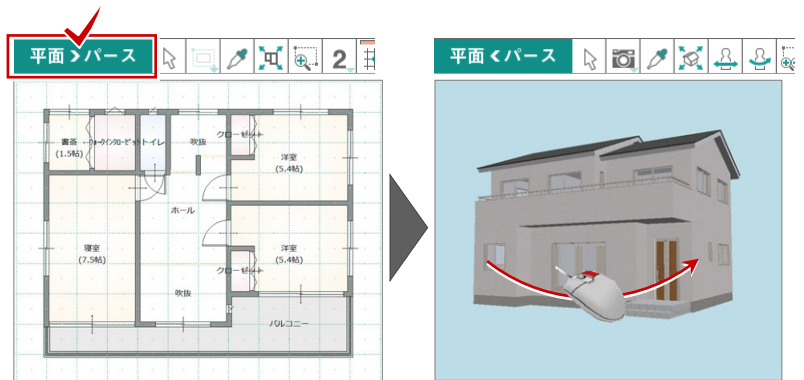
【1階】

【2階】

※ バックデータは非表示にしています。

## 外観を確認する

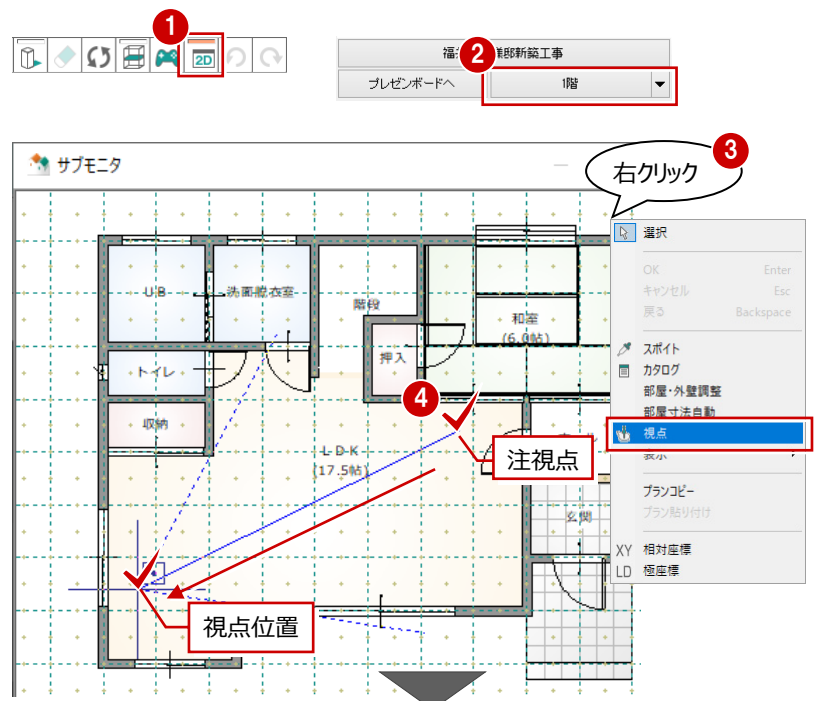
「平面/立体の入れ替え」をクリックしてパースで外観を確認します。



## 内観を確認する

1階 LDK の内観を確認してみましょう。

- ① サブモニタが表示されていない場合は、3D ツールバーの「モニター表示/非表示」を ON にして平面のサブモニタを表示します。
- ② 平面に 2 階が表示されている場合は 1 階に切り替えます。
- ③ サブモニタで右クリックして「視点」を選びます。
- ④ 注視点、視点位置を順にクリックします。

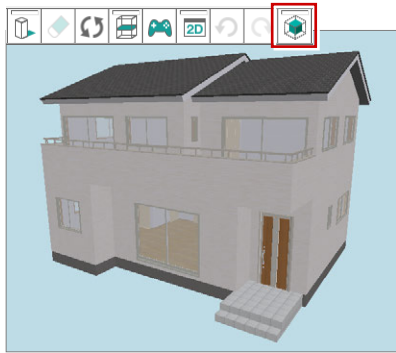


- ⑤ 確認したら、「平面/立体の入れ替え」をクリックして平面画面に切り替えておきます。

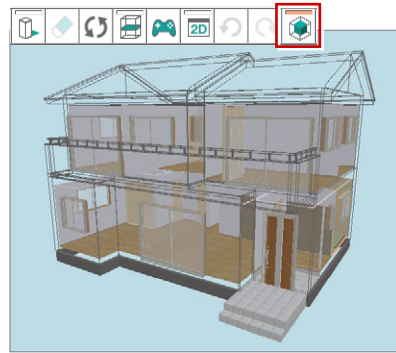


## 外部から内観を確認する

3Dツールバーの「スケルトンモードのON/OFF」をクリックしてスケルトンモードをONにすると、屋根や外壁、バルコニーなどの外部データが透過され、外部視点から建物内観を確認することができます。



【スケルトンモード：OFF】



【スケルトンモード：ON】

## 補足

### 壁直下率を確認する

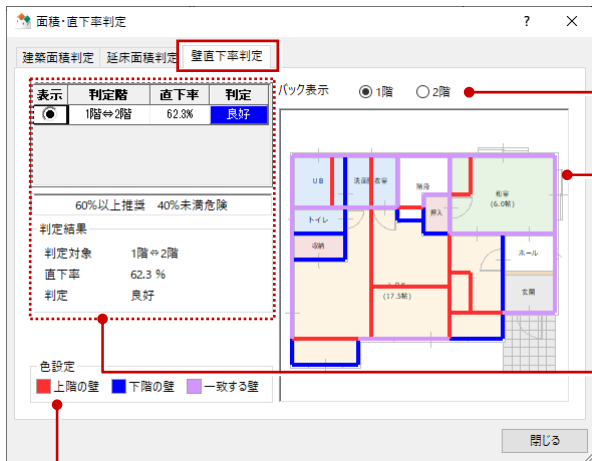
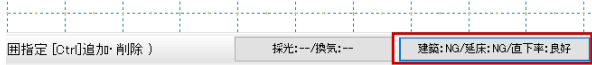
プランが2階建て以上の場合、Modelioの画面右下にリアルタイムで直下率判定が表示されます。

判定結果をクリックすると、プランに入力されている部屋・壁データから各階に対する壁直下率を確認することができます。

※ プランの階数が1階の場合は、壁直下率を確認できません。プランの階数は「初期設定」の「シリーズ」タブにある「基準高さ情報」で設定します。

※ 柱の直下率は計算されません。

⇒ 壁直下率の計算方法や条件など、詳しい解説についてはヘルプ参照



● モニタに表示する壁の色を設定します。



● モニタにバック表示する階を選択します。

● モニタで上下階の壁の位置を確認します。  
マウスやキーボードでの拡大・縮小が可能です。

● 直下率の判定結果を確認します。  
判定階が複数ある場合、「表示」で  
モニタに表示する階を切り替えます。

切り替え

表示	判定階	直下率	判定
●	1階⇔2階	59.5%	注意
○	2階⇔3階	72.7%	良好
○	3階⇔4階	30.8%	危険

※ 上階に壁（部屋）がない場合、判定が表示されません。

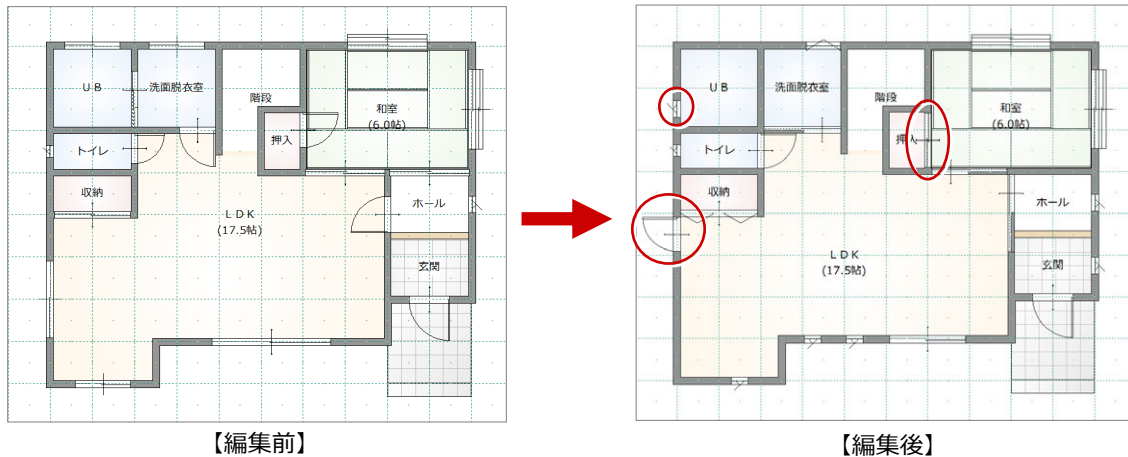
表示	判定階	直下率	判定
●	1階⇔2階	0.0%	---

※ 壁直下率判定のしきい値は、「初期設定」の「共通」タブにある「単位・数量」で設定します。



## 2-2 建具の入れ替え・編集

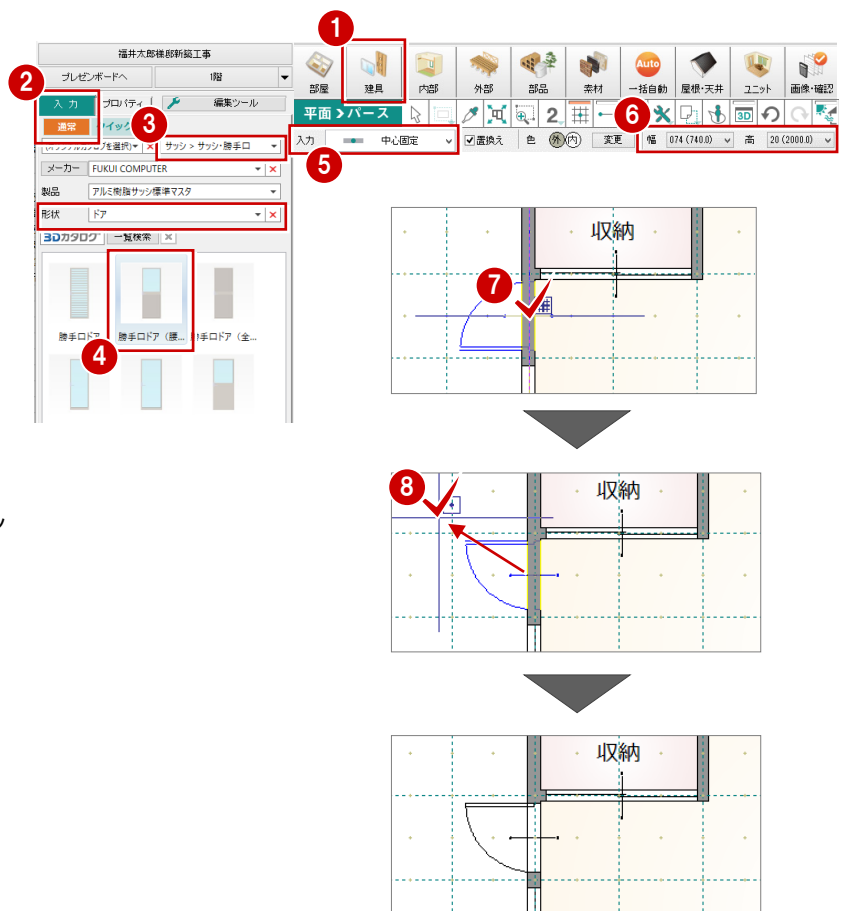
「一括自動」で配置した建具の位置を確認して、下図の建具追加、入れ替え、位置の変更を行きましょう。



### ドアを入力する

LDK に、勝手口のドアを入力してみましょう。

- ① 「建具」をクリックします。
- ② 「入力」タブの「通常」をクリックします。
- ③ 絞り込みの条件を設定します。  
分類：サッシ> サッシ・勝手口  
形状：ドア
- ④ 一覧から「勝手口ドア（腰パネル）」を選びます。
- ⑤ 入力方法を「中心固定」に変更します。
- ⑥ ドアの幅と高さを指定します。  
ここでは、幅を「740」、高さを「2000」に設定します。
- ⑦ 入力位置をクリックします。
- ⑧ 建具の開き方向をクリックします。



### 入力パネルの建具一覧について

本書では、3Dカタログの建材データを使用しています。  
表示される建具一覧が画面と異なる場合は、共通ツールバーの「Archi Master」を参照するように切り替え]がOFFになっているか確認してください。

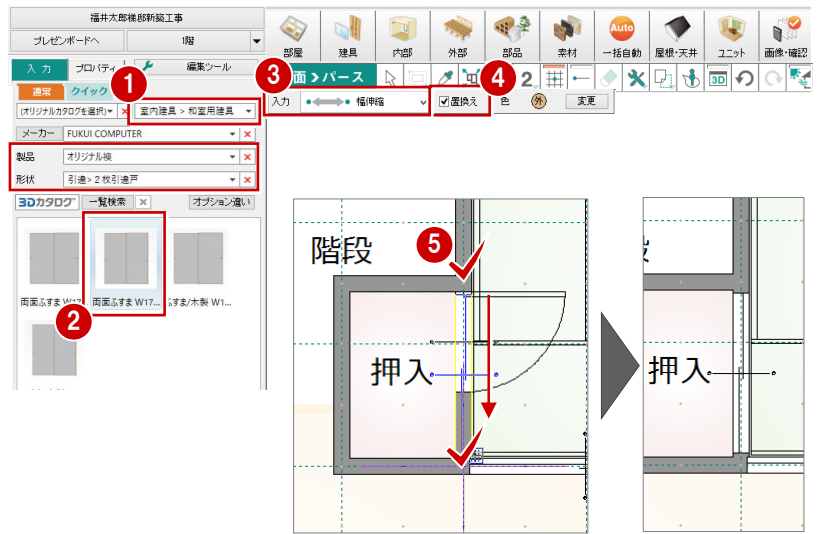


## 建具を入れ替える

和室の建具を両面ふすまに入れ替えましょう。

### ■ 2枚引違（両面ふすま）を入力する

- 1 絞り込みの条件を設定します。  
 分類：室内建具＞和室用建具  
 製品：オリジナル襖  
 形状：引違＞2枚引違戸
- 2 一覧から「両面ふすま W1715\_H2000」を選びます。
- 3 入力方法を「幅伸縮」に変更します。
- 4 「置換え」がONであることを確認します。
- 5 建具の始点、終点をクリックします。  
 既存の建具が削除され、入力した建具に置き換わります。



### ■ プロパティから建具を入れ替える

トイレの縦すべりを「w260h700」から「w260h900」に変更しましょう。

- 1 「対象データ選択」をクリックします
- 2 トイレの建具をクリックします。
- 3 「プロパティ」タブのサムネイル画像をクリックします。
- 4 「建具選択」ダイアログから「02609」をダブルクリックします。
- 5 建具高が「900」に変更されたことを確認します。
- 6 「変更を適用」をクリックします。



### 建具の入れ替え

片開き戸を引き違い戸など別種別のもの、または建具の位置を変えたいときには、入力時に置き換える操作が効果的です。

一方、建具位置は変えず、建具高・幅が異なるなど、別の建具に入れ替える場合には、プロパティから変更します。

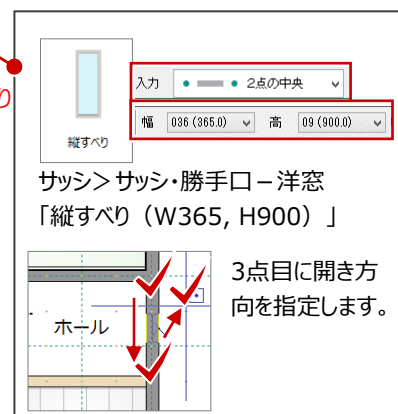
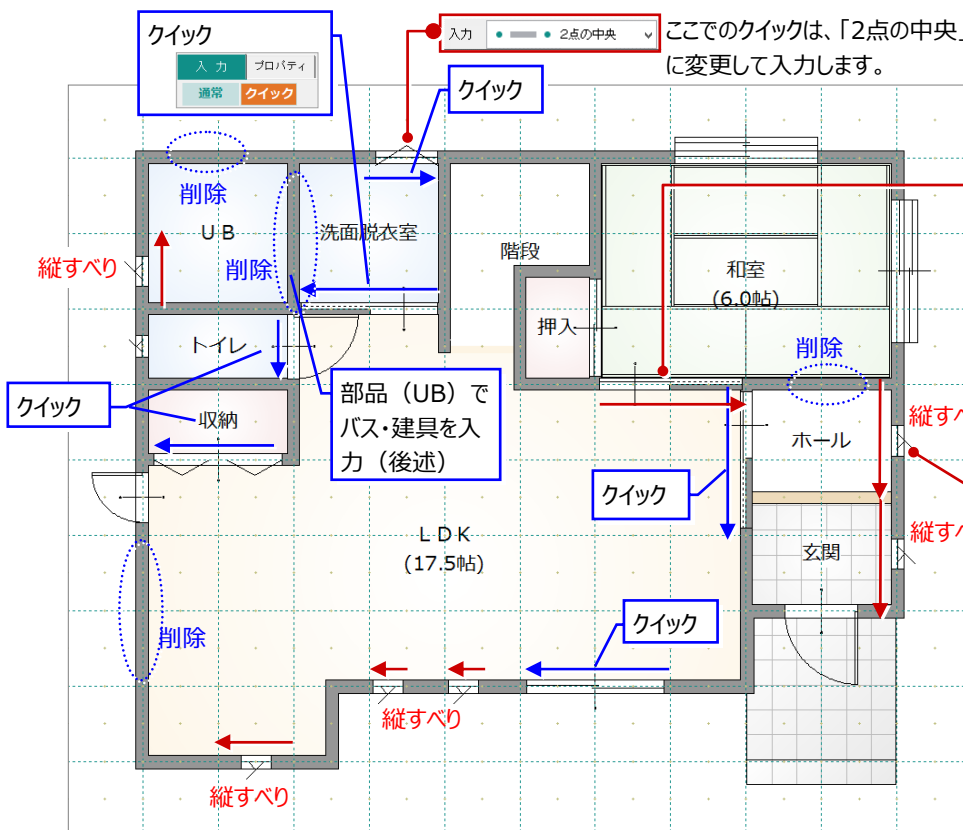
### サッシの幅×高さの一覧について

幅×高さの一覧と同じようなマスタの作成は、ユーザー登録ではできません。メーカーの提供サッシのみです。

## 残りの建具を入力・変更する

不要な建具を削除して、残りの建具を入力しましょう。

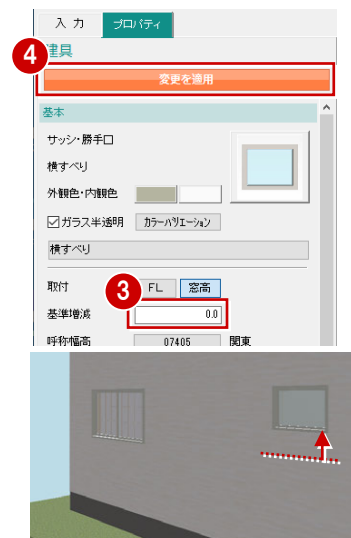
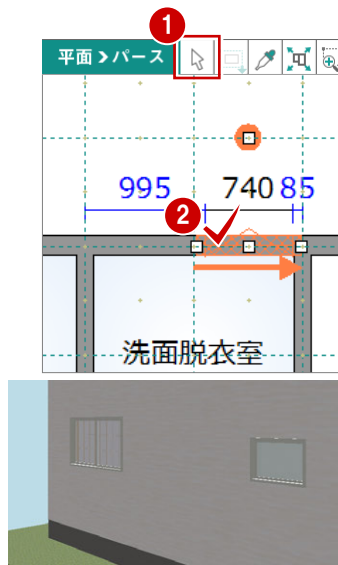
※ クイックは入力方法「幅伸縮」で入力しています（洗面脱衣室北の建具を除く）。



## 取付高を変更する

洗面脱衣室の横すべりの取付高を変更してみましょう。

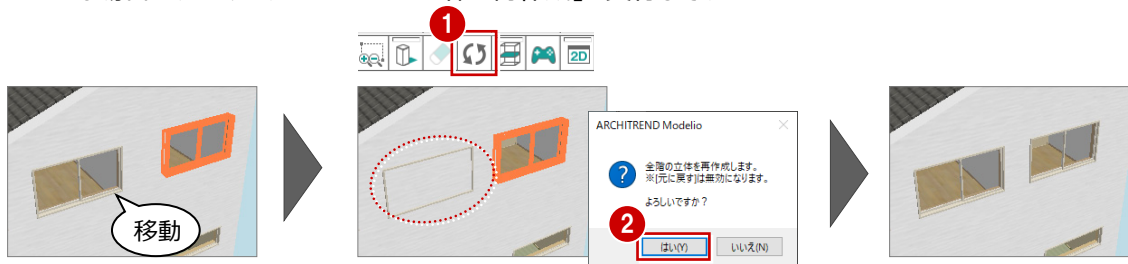
- ① 「対象データ選択」をクリックします
- ② 洗面脱衣室の建具をクリックします。
- ③ プロパティの基準増減を「-300」から「0」に変更します。
- ④ 「変更を適用」をクリックします。



## 補足

### 立体の開口処理について

ドラッグによる建具の移動、建具幅の変更を行うと、壁仕上がりが開口されない、または元の建具の場所が処理されない場合があります。このような場合は、3Dツールバーの「立体の再作成」を実行してください。



## 2階建具を入力・変更する

2階に変更して、次図のように建具を削除・入力しましょう。

※ バックデータは非表示にしています。

縦すべり

削除

削除

縦すべり

縦すべり

クイック

書斎 (1.5帖)

クローゼット

吹抜

洋室 (5.4帖)

洋室 (7.5帖)

洋室 (5.4帖)

吹抜

バルコニー

FIX

縦すべり

Fix

入力 2点の中央

幅 026 (260.0) 高 07 (700.0)

縦すべり

サッシ> サッシ・勝手口-洋窓  
「縦すべり (W260, H700)」

入力 2点の中央

幅 036 (365.0) 高 15 (1500.0)

Fix

サッシ> サッシ・勝手口-洋窓  
「FIX (W365, H1500)」

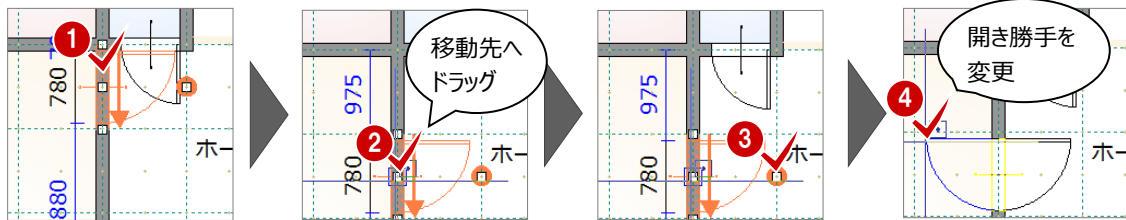
**建具の選択について**  
建具は、下図赤枠の位置（壁との取り合い）をクリックすると選択できます。

選択可

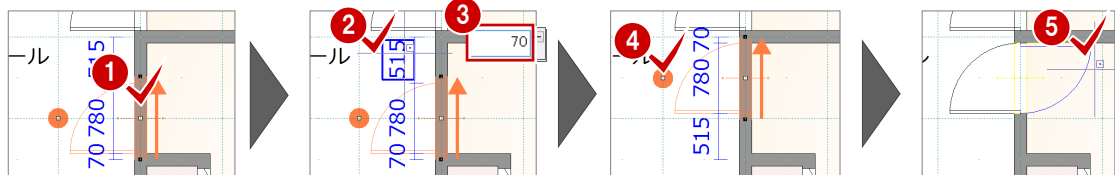
不可

建具の移動と開き方向の変更は、次のように行います。

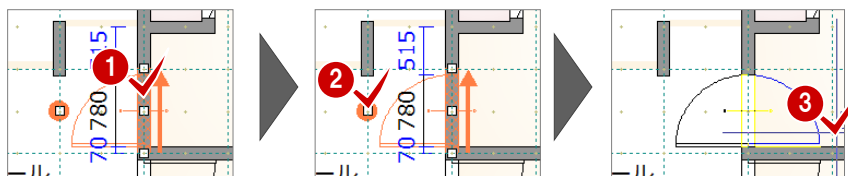
### 1 【ホールと寝室】



### 2 【ホールと南側洋室】



### 3 【ホールと北側洋室】



## 2-3 屋根の編集

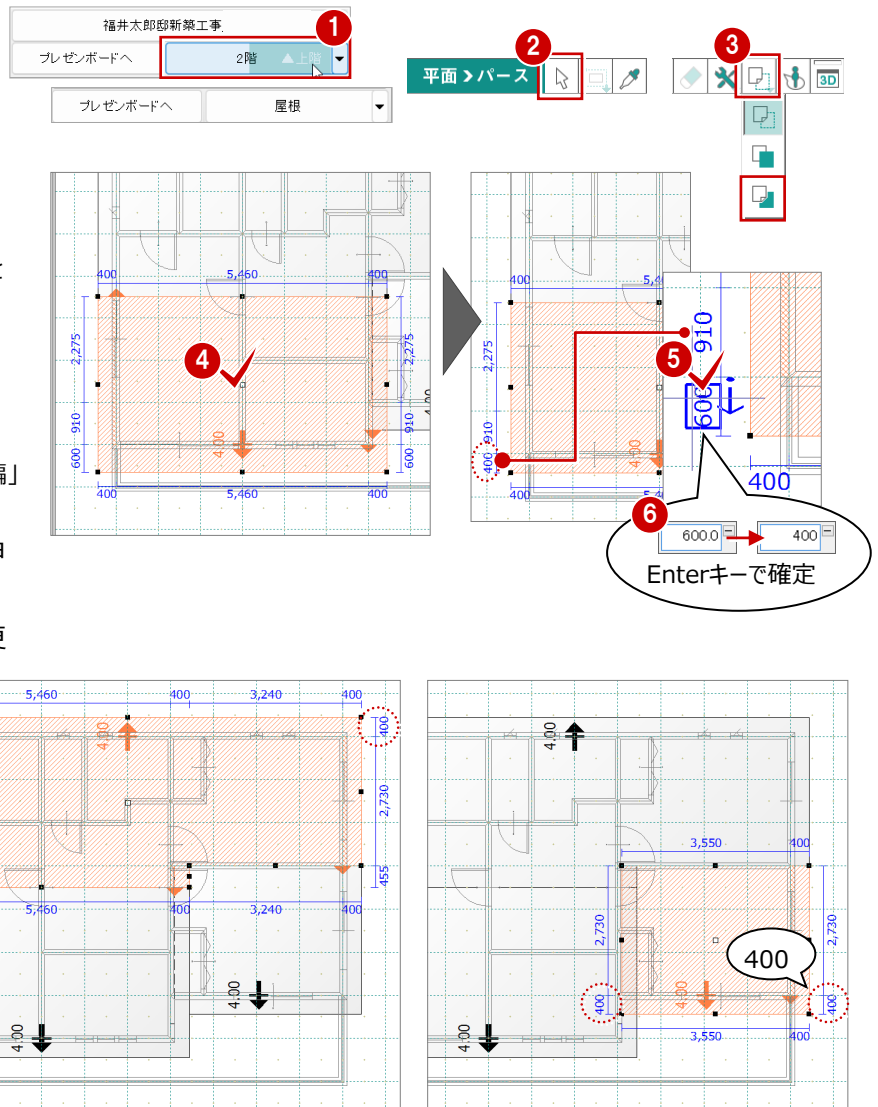
自動配置された屋根を確認しましょう。

ここでは、軒の出の変更、妻壁の編集、棟瓦の配置、太陽光パネルの自動配置を行います。

### 屋根の軒の出を変更する

寸法エディットを使用して、軒の出を変更します。

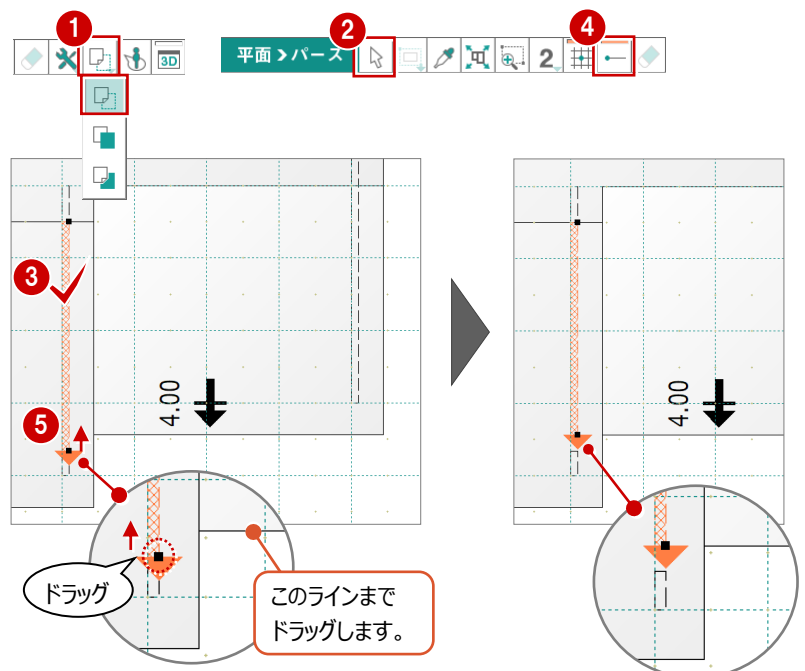
- ① 屋根階を開きます。
- ② 「対象データ選択」をクリックします。
- ③ 「バックデータとして表示」メニューから「下階」を選びます。
- ④ 屋根をクリックします。
- ⑤ 寸法変更の基準を示す矢印の向きが下向き  
の状態では、軒の出の寸法値をクリックします。  
⇒ 寸法エディットの操作については、「基本操作編」  
P.15参照
- ⑥ 寸法値を「400」に変更して、Enter キーを押  
します。
- ⑦ 同様に、残りの屋根も軒の出を「400」に変更  
します。



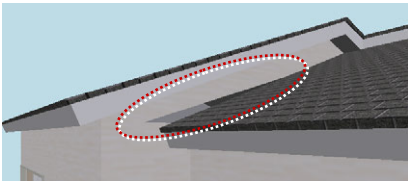
### 妻壁を編集する

軒の出の変更に合わせて、段違い部分の妻壁の長さも変更します。

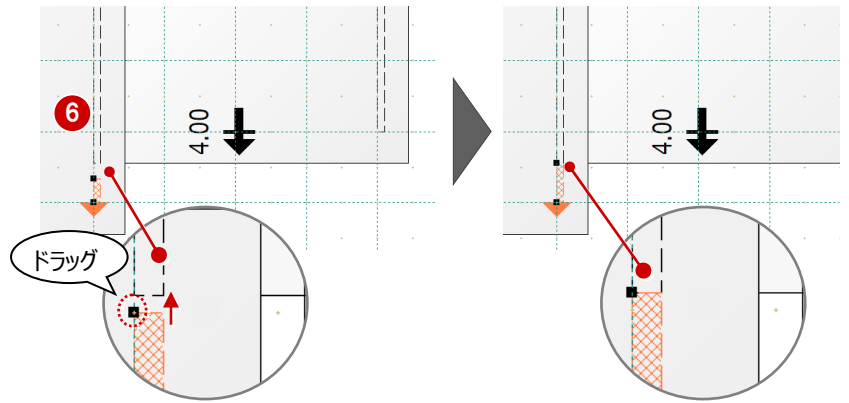
- ① 「バックデータとして表示」メニューから「なし」を選  
びます。
- ② 「対象データ選択」をクリックします。
- ③ 段違い部分の妻壁をクリックします。
- ④ 要素ピックを ON にします。  
※グリッドピックも OFF にすると線をつかみや  
すいです。
- ⑤ ハンドルをドラッグして、妻壁の端点を屋根の位  
置に合わせます。



- ⑥ 同様に、もう一方の妻壁もドラッグして屋根の位置に合わせます。



※ 屋根と妻壁の位置がずれていると、妻壁が正常に描画されない場合があります。

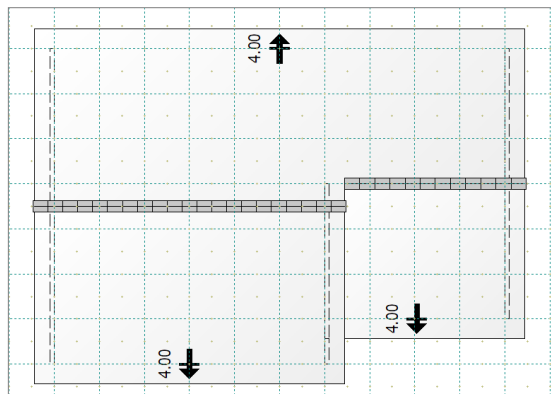
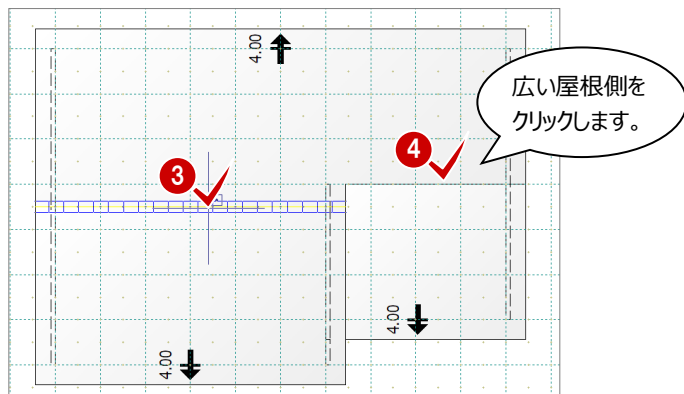
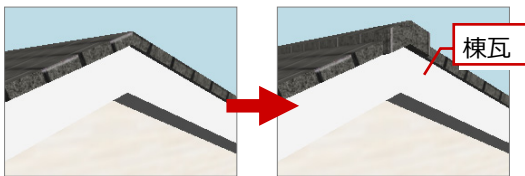


### 棟瓦を自動配置する

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



- ③④ 棟瓦を配置する位置をクリックします。

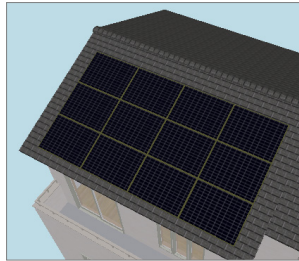
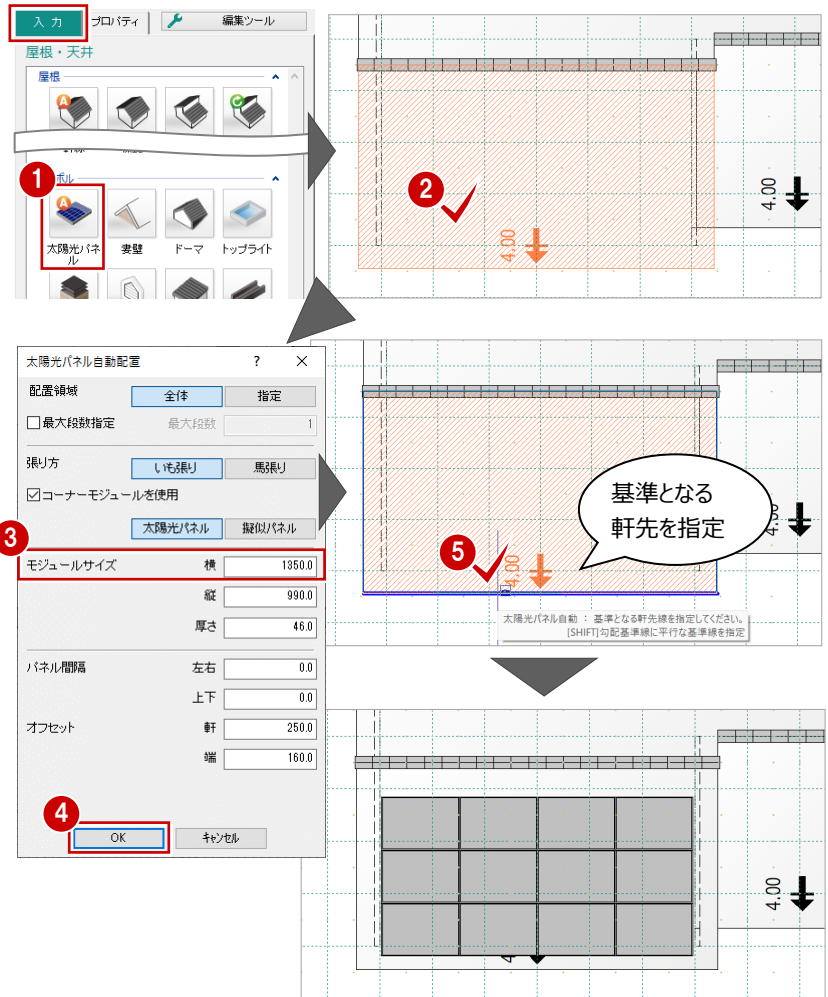




## 太陽光パネルを自動配置する

指定した屋根に太陽光パネルを自動配置してみましょう。

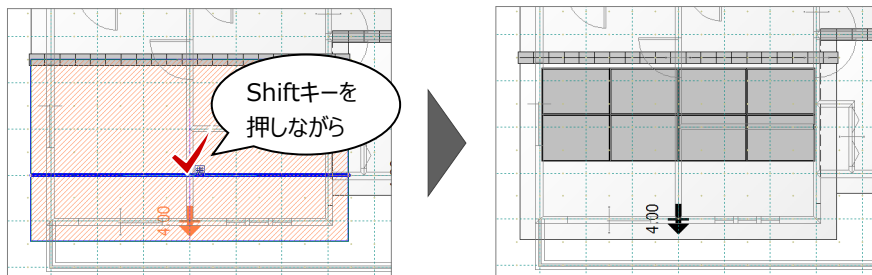
- ① 「入力」タブの「太陽光パネル」をクリックします。
- ② 対象の屋根をクリックします。
- ③ 「太陽光パネル自動配置」ダイアログのモジュールサイズの横を、「1350」に変更します。
- ④ 「OK」をクリックします。
- ⑤ 太陽光パネルの配置基準となる軒先をクリックします。



### 補足

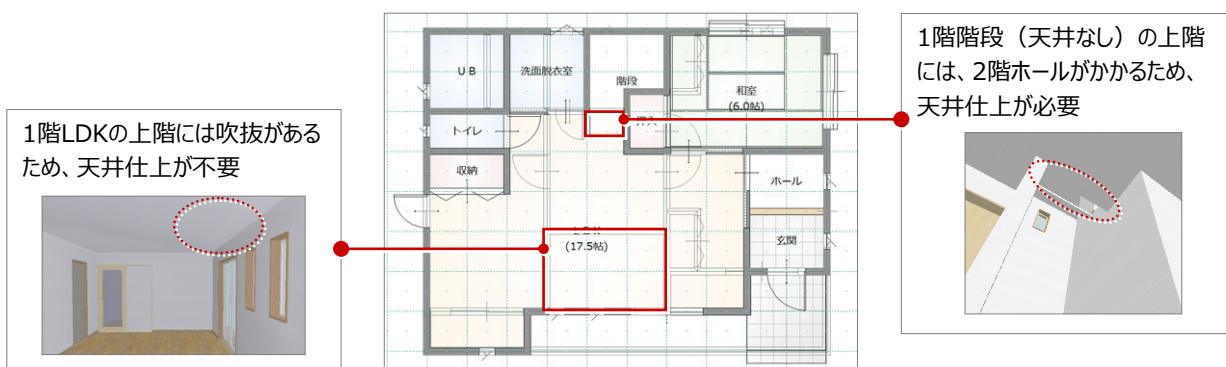
#### 任意の位置に配置するには

屋根の軒先からのオフセット距離をマウスで指定するには、基準となる軒先線を指定するときに、Shiftキーを押しながらクリックします。



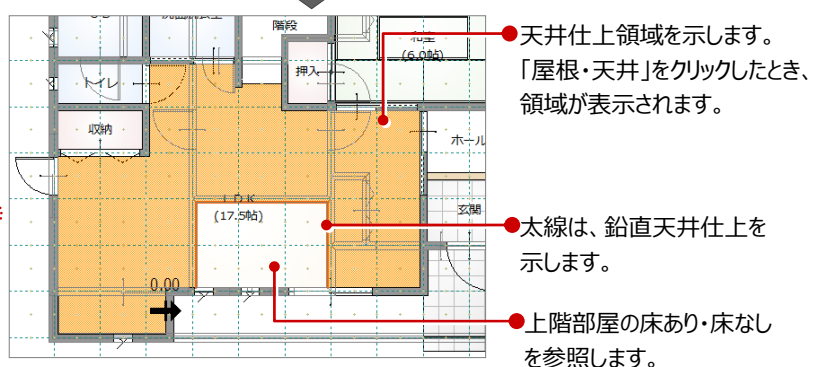
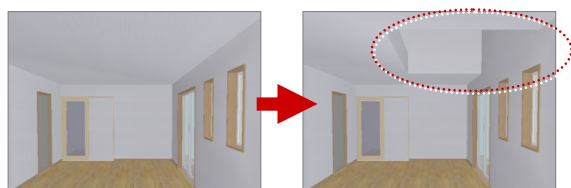
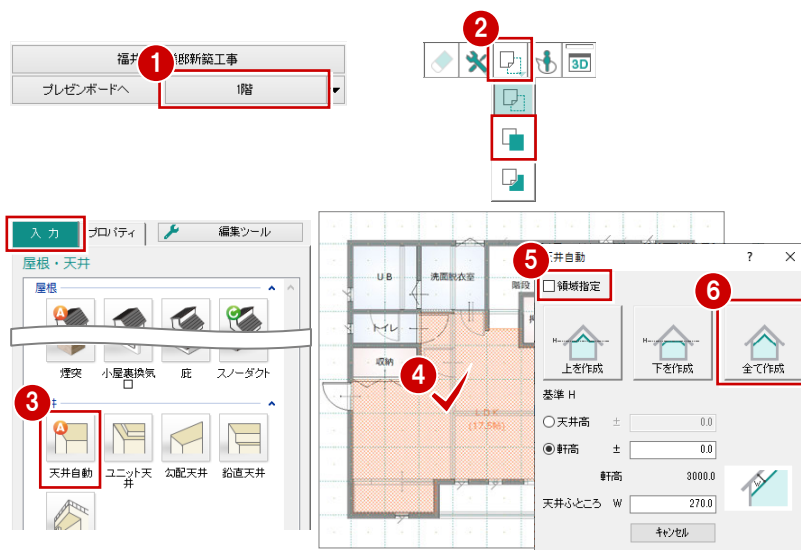
## 2-4 天井の編集

上階に吹抜があり、下階と上階で部屋領域が異なるような場合、天井仕上を再作成する必要があります。



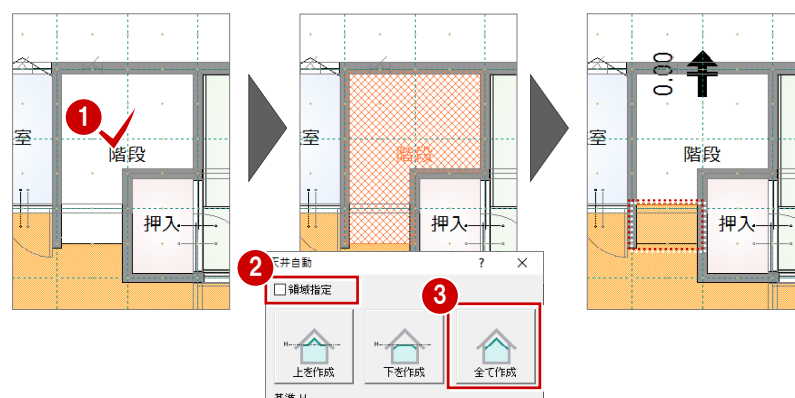
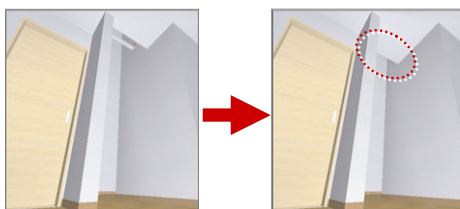
### LDKの天井仕上を再作成する

- 1階を開きます。
- ツールバーの「バックデータとして表示」メニューから「上階」を選びます。
- 「入力」タブの「天井自動」をクリックします。
- LDKの部屋をクリックします。
- 「天井自動」ダイアログの「領域指定」をOFFにします。
- 「全て作成」をクリックします。天井仕上が再作成されます。



### 階段部分の天井仕上を再作成する

同様に、階段の部屋をクリックして天井仕上を再作成します。



# 3

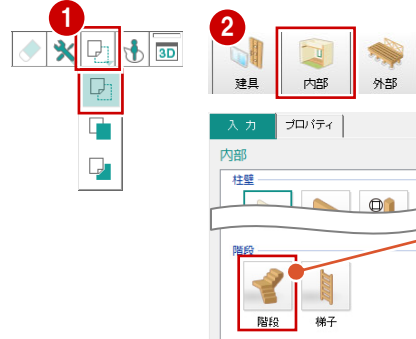
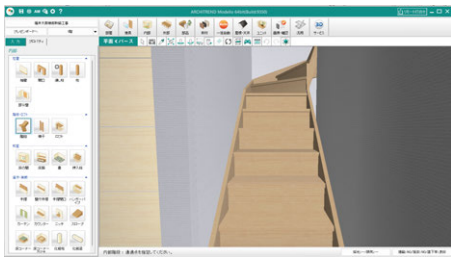
## 階段・シンボルの入力

### 3-1 階段の入力

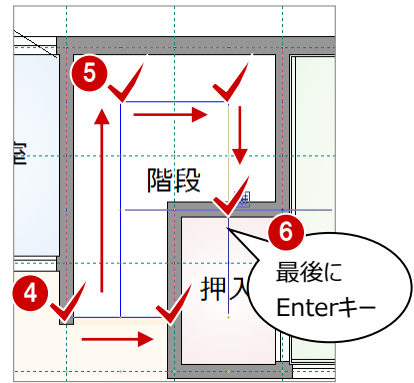
階段の部屋に、階段シンボルを入力しましょう。

- ① 「バックデータとして表示」を「なし」に設定します。
- ② 「内部」の「階段」をクリックします。
- ③ 「プロパティ」タブで階段タイプや高さなどを確認します。
- ④ 階段幅となる始点と終点をクリックします。
- ⑤ 階段の通過点を順にクリックします。
- ⑥ 最後に Enter キーを押します。

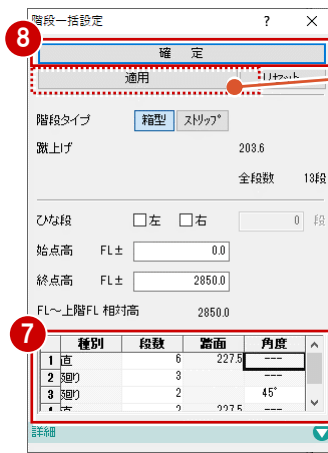
※ サブモニタを非表示にして階段を入力した場合は、Enterキーを押すとパース画面が表示されます。続けて手順⑦をおこなってください。



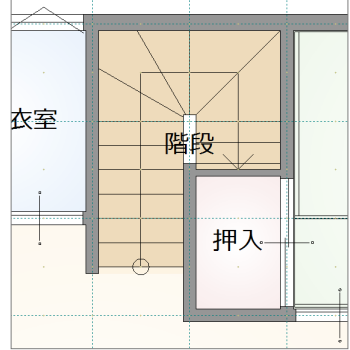
ここでは、コマンド紹介のため、階段の手摺は、「内部」の「手摺」「壁付手摺」を使って入力します。  
⇒ P.19、P.20参照



- ⑦ 「階段一括設定」ダイアログで段数などを確認します。
- ⑧ 「確定」をクリックします。

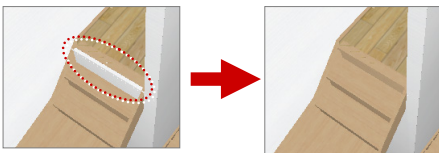


「適用」をクリックすると、平面やパースで変更内容を確認できます。「適用」は、まだ入力を確定していない状態です。



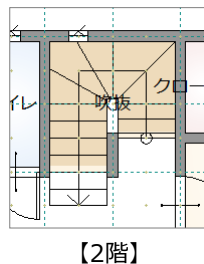
#### 階段から壁仕上が突き出ている場合

階段下の壁仕上が突き出ている場合は、3Dツールバーの「立体の再作成」を実行します。



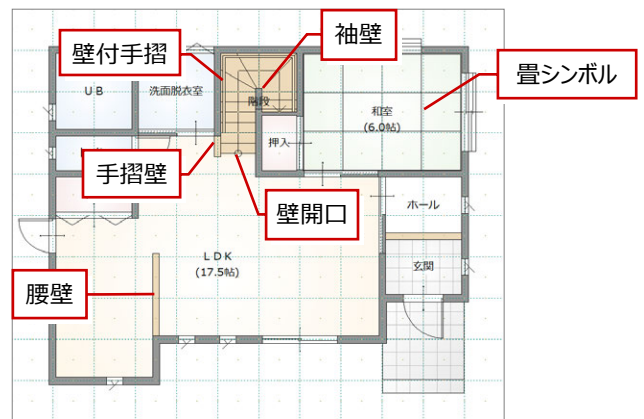
#### 2階の階段

プロパティの「上階で表示する」がONのとき、2階にも階段が表示されます。



## 3-2 内部シンボルの入力

ここでは、階段手摺、壁開口、袖壁、腰壁、カウンターを入力して、建物内部を編集しましょう。



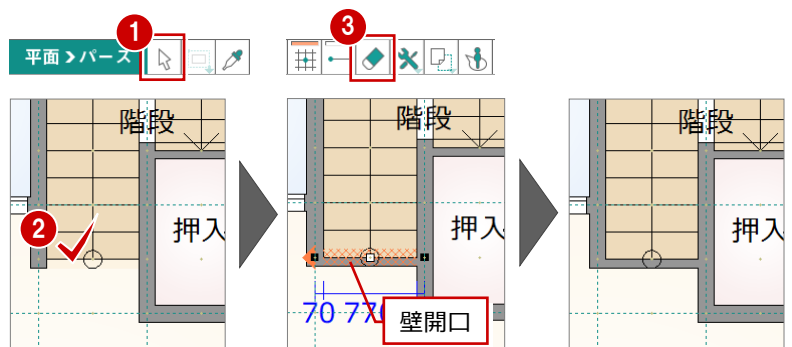
【1階】

### 階段の壁開口を編集する

階段の上り口に手摺壁を追加するため、壁開口を削除して、位置を変更して入力し直します。

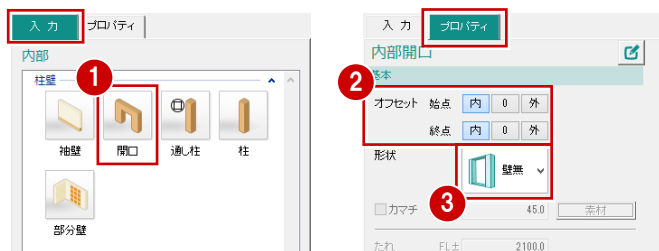
#### ■ 壁開口を削除する

- ① 「対象データ選択」をクリックします。
- ② 壁開口部をクリックします。
- ③ 「削除」をクリックします。



#### ■ 壁開口を入力する

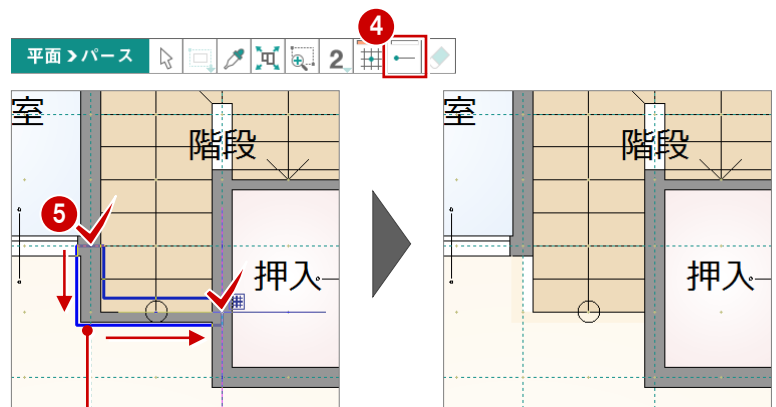
- ① 「入力」タブの「開口」をクリックします。
- ② 「プロパティ」タブで、始点、終点のオフセットが「内」であることを確認します。
- ③ 形状が「壁無」であることを確認します。
- ④ 「要素ピック」がOFFであることを確認します。
- ⑤ 壁開口の始点、終点をクリックします。



⇒ オフセットについては、P.19「オフセットの内・0・外について」参照

### 開口をたれ壁・腰壁に変更する場合

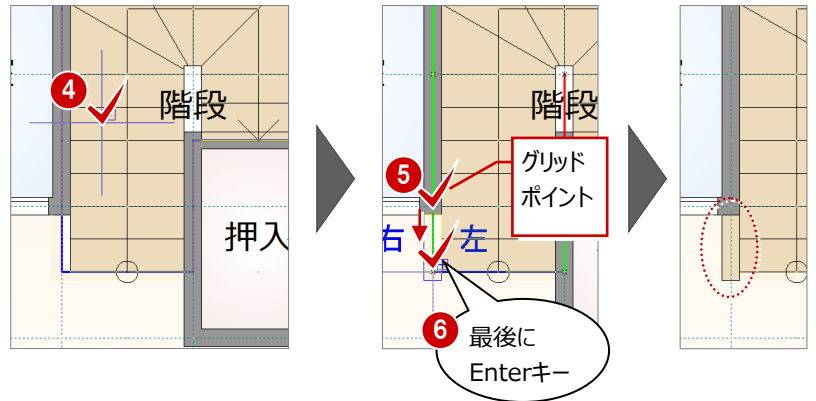
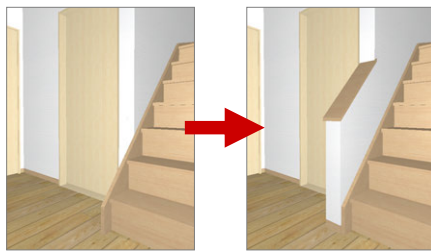
開口のプロパティで形状を「たれ」「腰」「たれ・腰」に変更します。



● 開口は壁に沿って入力できるため、通過点（角）を指定する必要はありません。

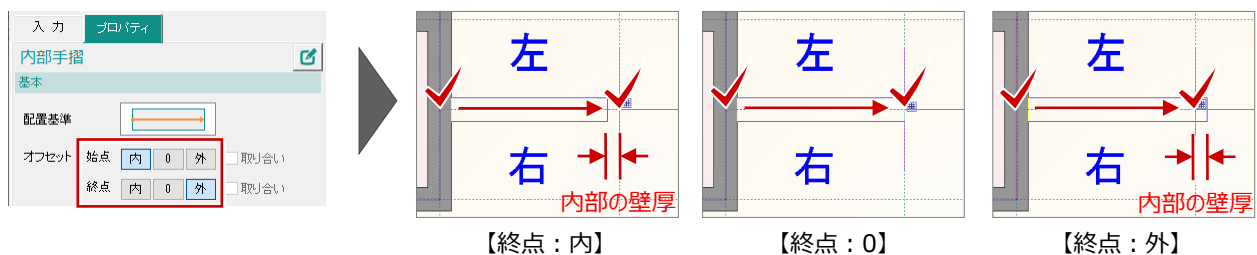
## 階段に斜めの手摺壁を入力する

- 1 「入力」タブの「手摺」をクリックします。
- 2 「プロパティ」タブで始点のオフセットが「内」、終点が「外」であることを確認します。
- 3 「手摺」が OFF であることを確認します。
- 4 壁などの仕上情報を取得したい部屋（ここでは階段）をクリックします。
- 5 6 手摺壁の始点、終点をクリックして、Enter キーで確定します。



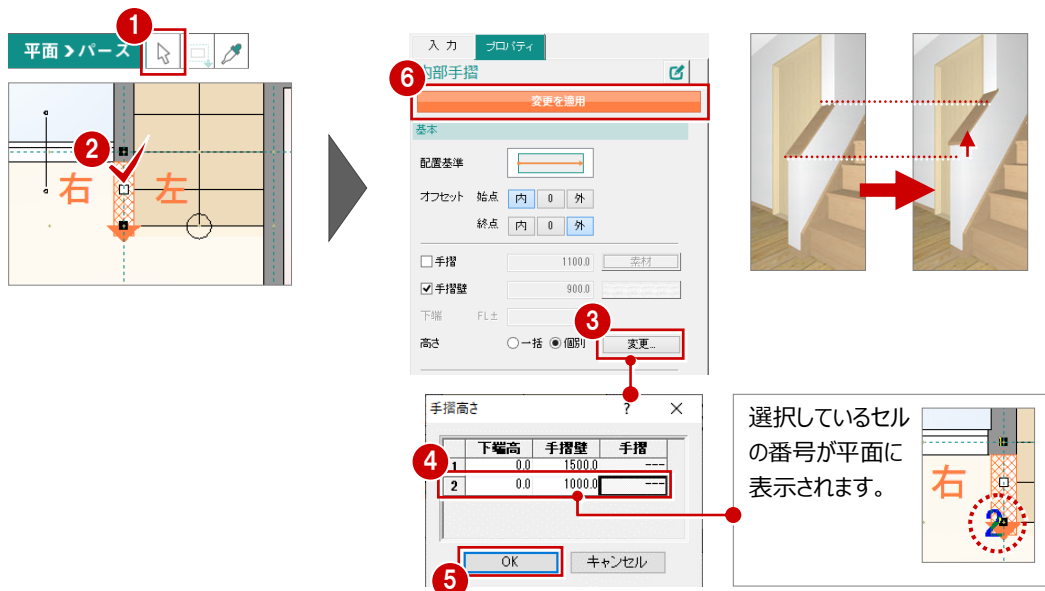
## オフセットの「内」「0」「外」について

壁厚を考慮して、クリック点から内側にオフセットするか、外側にオフセットするか、またはオフセットせずクリック点の位置とするかを決めます。



## 斜めの手摺壁の高さを変更するには

手摺壁の入力後に、「プロパティ」タブの高さの「変更」をクリックして手摺壁の各点の高さを変更します。



## 階段に壁付手摺を入力する

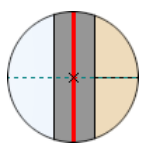
直行と廻り階段で勾配が異なるような場合、壁付手摺の勾配が変わる位置を指定します。

- 1 「入力」タブの「壁付手摺」をクリックします。

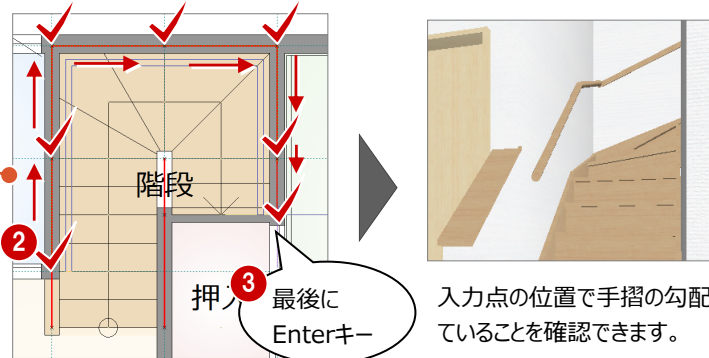


- 2 3 壁付手摺の開始点、×点、終了点を順にクリックして、Enter キーで確定します。

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



階段の周囲に赤色のラインが表示されます。

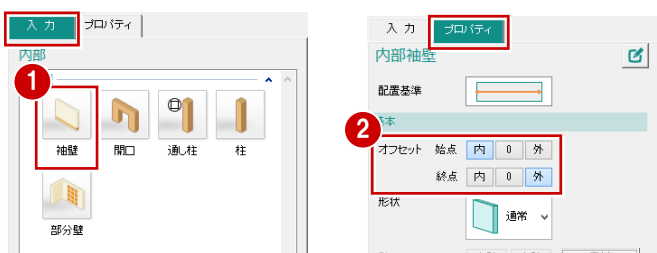


入力点の位置で手摺の勾配が変わっていることを確認できます。

## 階段に袖壁を入力する

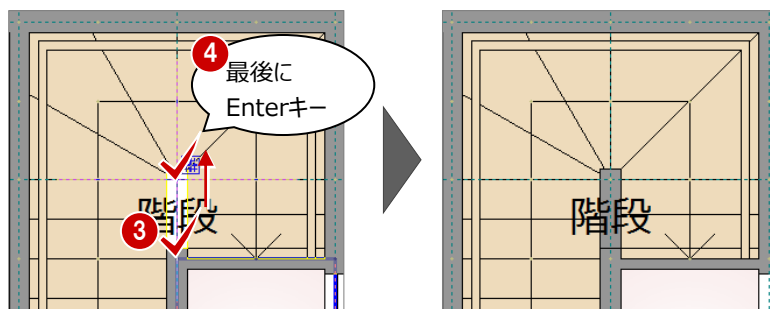
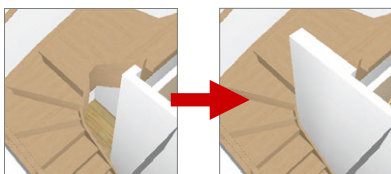
廻り階段の中央部に袖壁を追加しましょう。

- 1 「入力」タブの「袖壁」をクリックします。
- 2 「プロパティ」タブで、始点のオフセットが「内」、終点が「外」であることを確認します。
- 3 4 壁の始点、終点をクリックして、Enter キーを押します。



### 袖壁の壁仕上

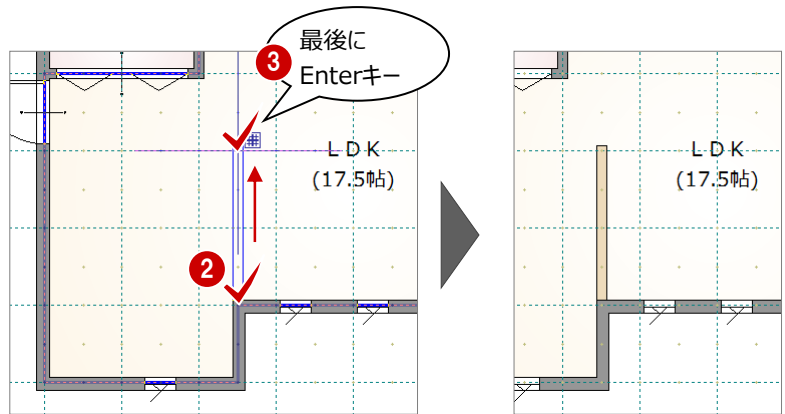
袖壁を入力した部屋のプロパティから、壁仕上、巾木などの素材を取得するため、入力時は自動的に素材が設定されます（たれ壁、腰壁も同様）。



## 腰壁を入力する

「袖壁」を使って腰壁を追加しましょう。

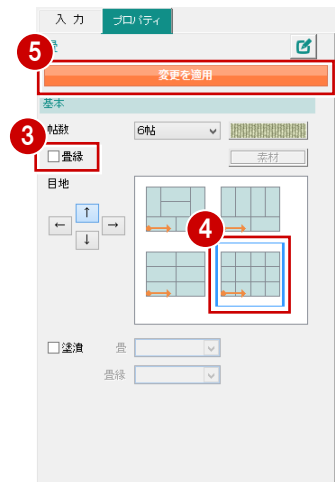
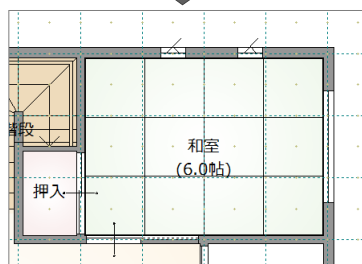
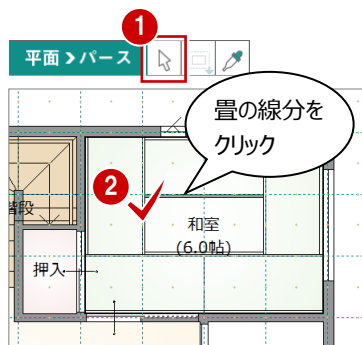
- ① 「プロパティ」タブの形状を「腰」に変更します。
- ②③ 壁の始点、終点をクリックして、Enter キーを押します。



## 畳の形状を変更する

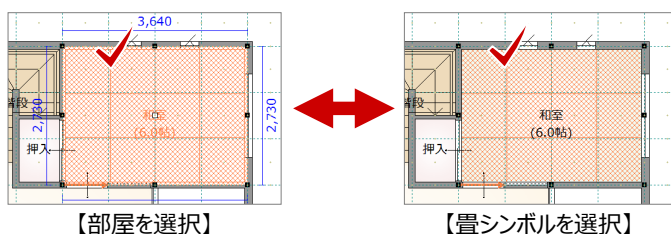
畳サイズを正方形の半畳サイズに変更しましょう。

- ① 「対象データ選択」をクリックします。
- ② 畳シンボルをクリックします。
- ③ プロパティの「畳縁」をOFF にします。
- ④ 一覧から半畳サイズのタイプに変更します。
- ⑤ 「変更を適用」をクリックします。



## 畳シンボルの選択

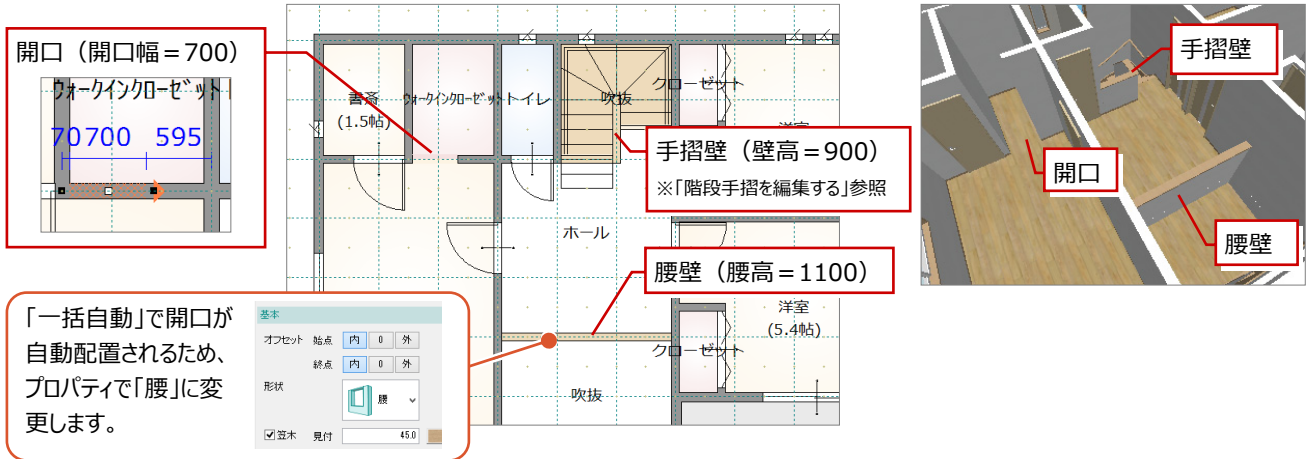
クリックしたときに和室の部屋が選択されても、再度クリックすると畳シンボルが選択されます。データが重なっている場合、クリックするたびにデータの選択が切り替わります。



## 2階を編集する

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

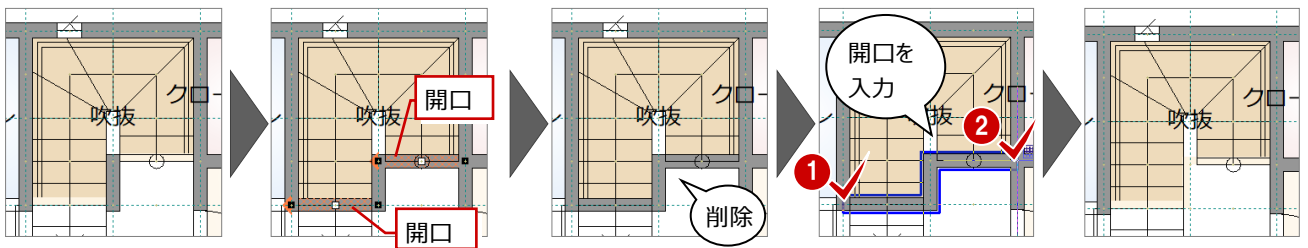
※ 階段部分の手摺壁の編集手順については、「階段手摺を編集する」を参照



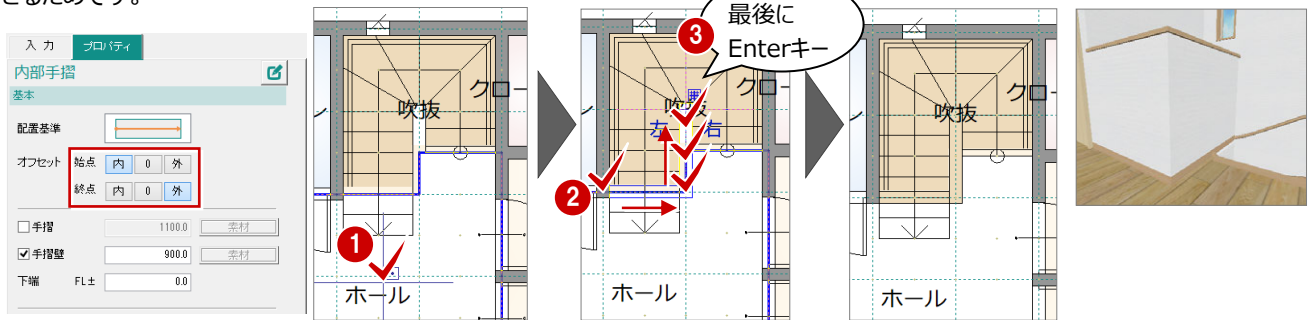
### 階段手摺を編集する

ホール・階段の手摺は、階段の勾配に合わせて一部勾配を付けます。

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



次に、ホールを指定して手摺壁を入力します。なお、吹抜ではなくホールを指定するのは、手摺壁 (右面) にホールの巾木を取得させるためです。



最後に、階段にかかる部分の手摺壁に勾配を付けます。手摺壁のNo.4の下端高を「-600」(蹴上 約200mm×3段)に変更します。



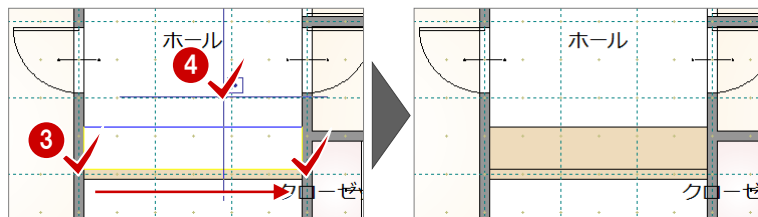


## カウンターを入力する

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



- 3 カウンターの始点と終点をクリックします。
- 4 カウンターを取り付ける方向をクリックします。



※ 壁厚を考慮してカウンターが入力されます。



## ピックモードの切り替えについて

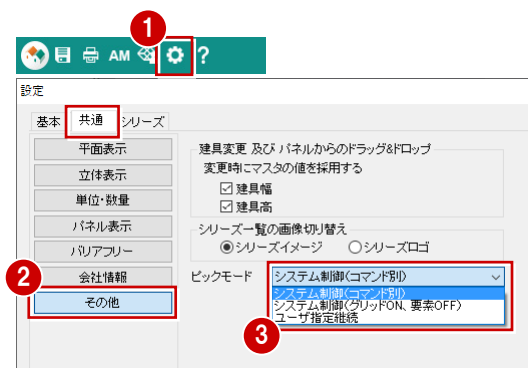
プログラムを起動している間は、「グリッドピック」「要素ピック」のON/OFFは、前回使用した状態を保持しています。

(プログラムを起動したときは、「グリッドピック」がON、「要素ピック」がOFF)

コマンドによって自動的にピックモードが切り替わるときは、「初期設定」の「共通」タブの「その他」にある「ピックモード」が「システム制御（コマンド別）」または「システム制御（グリッドON、要素OFF）」になっています。

自動的にピックモードを切り替えたくないときは、ピックモードを「ユーザー指定継続」に変更します。

ただし、「部屋」をクリックしたときは、自動的に「要素ピック」はOFFに変更されます。



「袖壁」、「開口」「階段」をクリックした場合



「柱」「畳」「カウンター」をクリックした場合

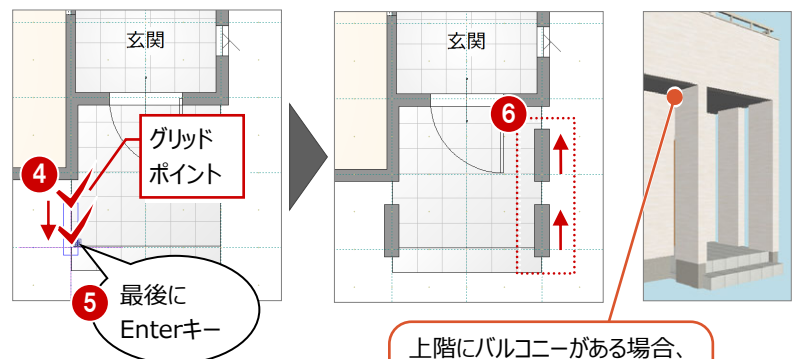


### 3-3 外部シンボルの入力

ポーチ部分に袖壁、勝手口に2段ポーチを入力しましょう。

#### 外部に袖壁を入力する

- ① 1階を開きます。
- ② 「外部」の「袖壁」をクリックします。
- ③ 「プロパティ」タブで、始点のオフセットを「外」に変更します。
- ④⑤ 袖壁の始点と終点をクリックし、最後に Enter キーを押します。
- ⑥ 同様に、残り 2 箇所にも入力します。



#### 外部袖壁（1階）の壁仕上の初期値

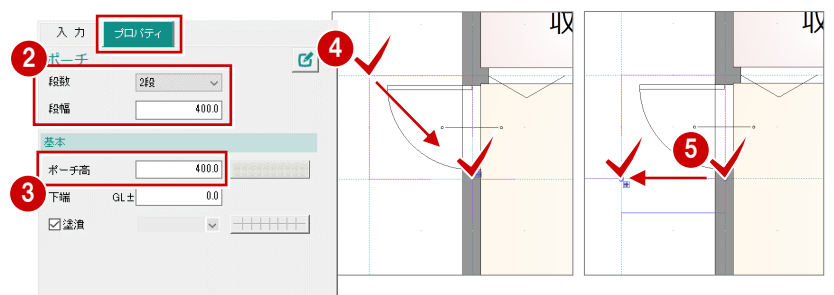
1階で入力する外部袖壁の仕上には、「初期設定」の「シリーズ」タブにある「内外仕様」の「1F外壁」の素材が適用されます。

上階にバルコニーがある場合、バルコニー床で止まるように配置されます。

#### ポーチを入力する

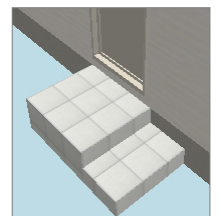
西側の勝手口に、2段ポーチを入力してみましょう。

- ① 「入力」タブの「ポーチ」をクリックします。
- ② 「プロパティ」タブをクリックして、段数と段幅を設定します。  
段数：2 段  
段幅：400
- ③ 「ポーチ高」は「400」であることを確認します。
- ④ ポーチの上段の範囲をクリックします。
- ⑤ ポーチの下段の始点と終点をクリックします。



#### ポーチの素材の初期値

「初期設定」の「シリーズ」タブにある「内外仕様」の「ポーチ」の素材が適用されます。



補足

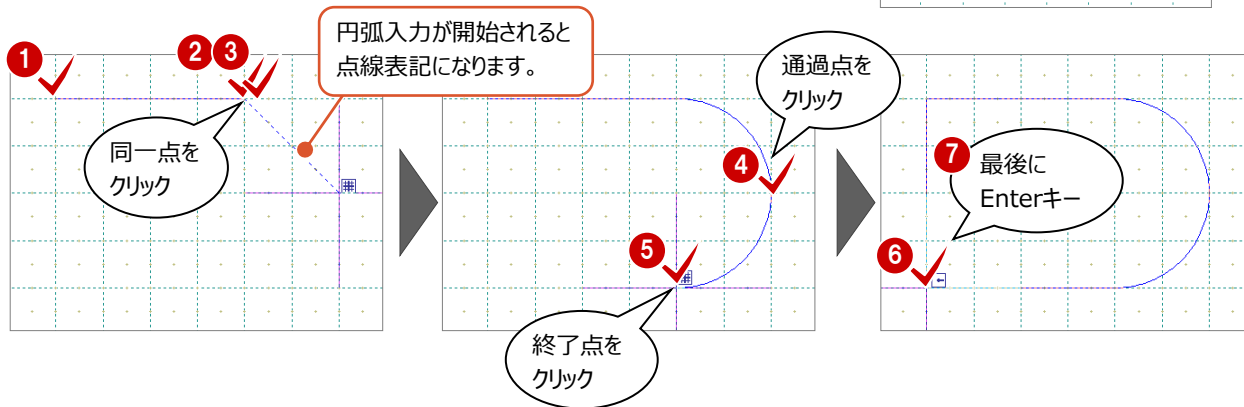
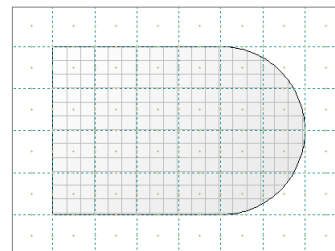
ポーチなど円弧を表現するには

ポーチ、水平面など一部のシンボルでは、円弧を表現することができます。

下図のように、同一点を2回クリックすると円弧入力に切り替わります。

円弧の始点、通過点、終点をクリックして範囲を指定します。

※ 部屋、バルコニー、ウッドデッキ、敷地など、円弧を表現できないものもあります。



# 4 部品の入力

システムキッチン、ユニットバス、便器などを入力してみましょう。

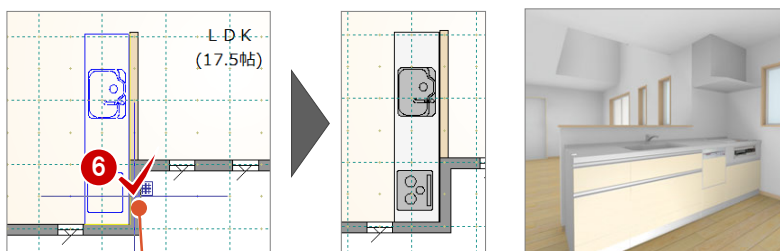
## システムキッチンを入力する

- 1 「部品」をクリックします。
  - 2 「入力」タブの「部品」をクリックします。
  - 3 絞り込みの条件を設定します。  
分類：キッチン>キッチン  
製品：システムキッチン
  - 4 「I型 2700 左シンク」をクリックします。
  - 5 「プロパティ」タブの「壁に沿わせて配置する」が ON であることを確認します。
  - 6 部品の位置や向きを確認して配置します。
- ※ カーソルの位置によって、部品が取り付け壁が変わります。



### 入力パネルの部品一覧について

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



Shiftキーを押しながらクリックすると、壁の中心に配置されます。

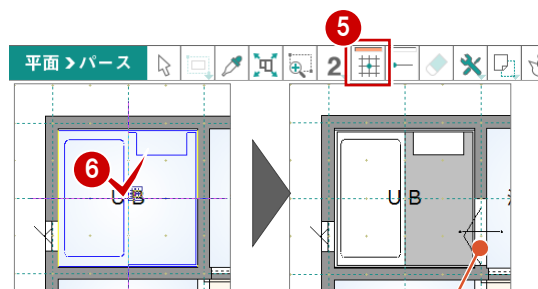
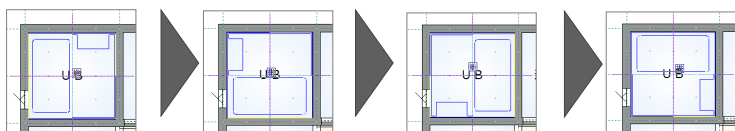
## ユニットバスを入力する

- 1 「入力」タブをクリックします。
- 2 絞り込みの条件を設定します。  
分類：バスルーム>ユニットバス  
製品：ユニットバス
- 3 「UB1616\_B (R)」をクリックします。
- 4 「プロパティ」タブの「マスタ基準点」を OFF にして、基準を中央に変更します。
- 5 グリッドピックが ON であることを確認します。
- 6 部品の配置位置をクリックします。



### 部品を回転して配置するには

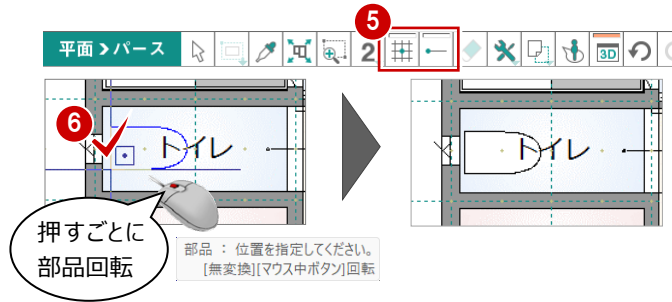
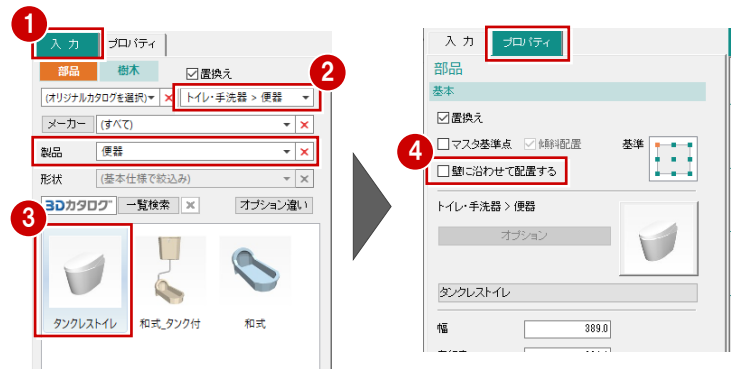
マウスのホイールボタン、またはキーボードの無変換キーを押すと部品が回転します。



ドアもセットで入力されます。

## 便器を入力する

- 「入力」タブをクリックします。
- 絞り込みの条件を設定します。  
 分類：トイレ・洗面器＞便器  
 製品：便器
- 「タンクレストイレ」をクリックします。
- 「プロパティ」タブの「壁に沿わせて配置する」をOFFにします。
- グリッドピック、要素ピックをOFFにします。
- マウスのホイールボタンを押して部品仮イメージラインを回転し、配置確定位置で左ボタンをクリックします。



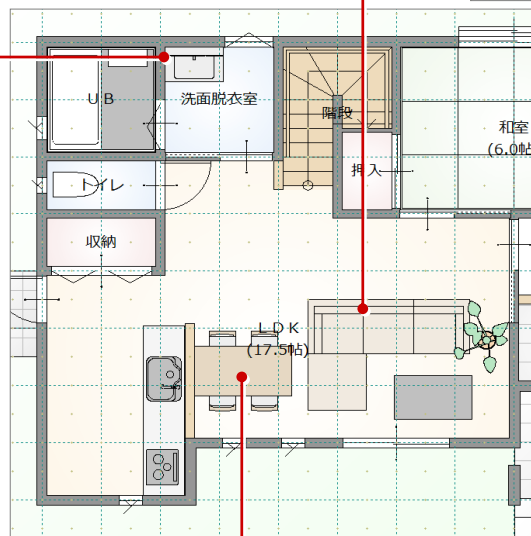
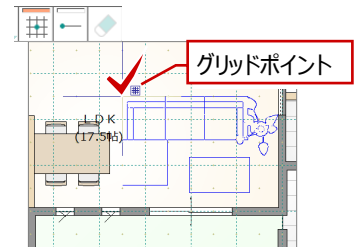
## 1階に残りの部品を入力する

次のように、残りの部品を入力しましょう。

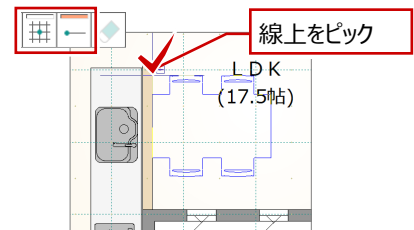
分類：洗面化粧台・サニタリー＞洗面化粧台  
 製品：洗面化粧台  
 品名：洗面化粧台（900）三面鏡タイプ



分類：家具・インテリア＞家具  
 種別：リビング家具  
 品名：ソファセットD（ホワイト）



分類：家具・インテリア＞家具  
 製品：ダイニング家具  
 品名：ダイニングセットA（アイボリー）



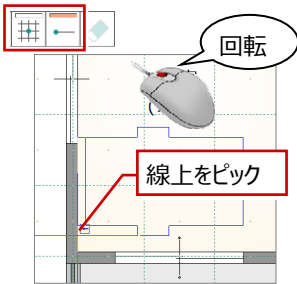
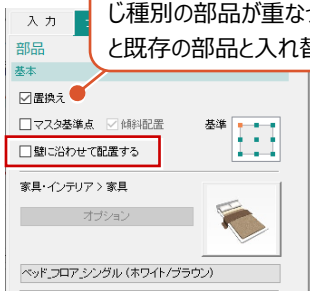
## 2階に部品を入力する

次のように、2階に部品を入力しましょう。

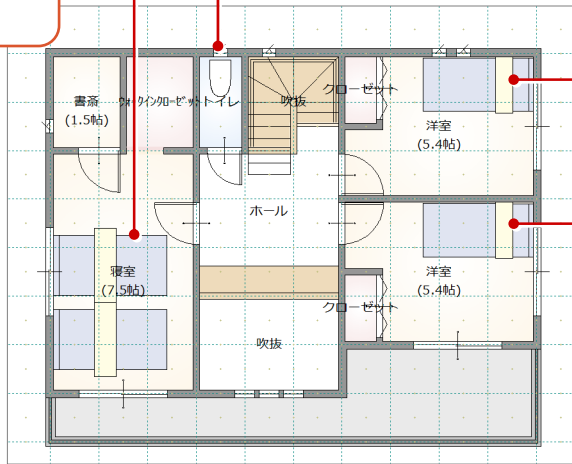
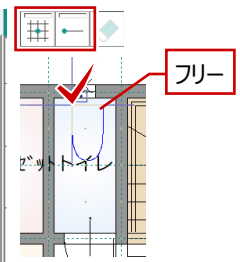


分類：家具・インテリア> 家具  
製品：ベッド  
品名：ベッド\_フロア\_シングル  
(ホワイト/ブラウン)

「置換え」がONの場合、少しでも同じ種類の部品が重なって配置されると既存の部品と入れ替わります。



分類：トイレ・手洗器> 便器  
種別：便器  
品名：タンクレストイレ



分類：家具・インテリア> 家具  
製品：ベッド  
品名：ベッド\_金属A\_シングル  
(ホワイト/ベージュ)



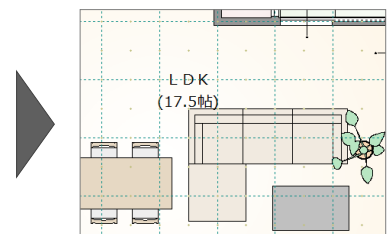
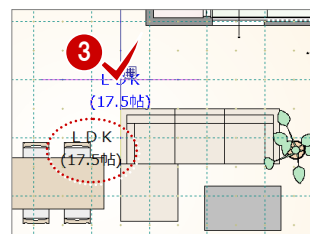
## 部屋名を移動する

部品を入力したことで、部屋名と部品が重なっています。部屋名の位置を移動しましょう。



- 1階を表示して、「部屋」をクリックします。
- 「編集ツール」メニューから「部屋文字移動」を選びます。
- マウスを部屋領域内に移動すると、マウスカーソルに部屋名が表示されます。

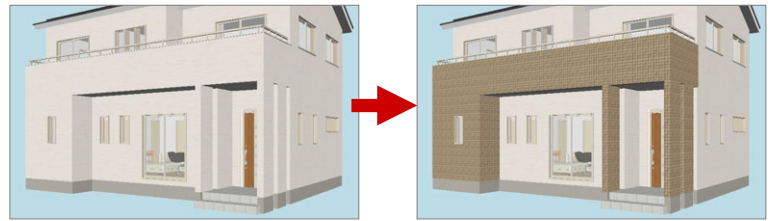
部屋名の移動先をクリックします。



# 5

## 素材の変更

1階外壁の一部を別素材に変更し、それに合わせてバルコニー、ポーチの袖壁の素材も変更しましょう。

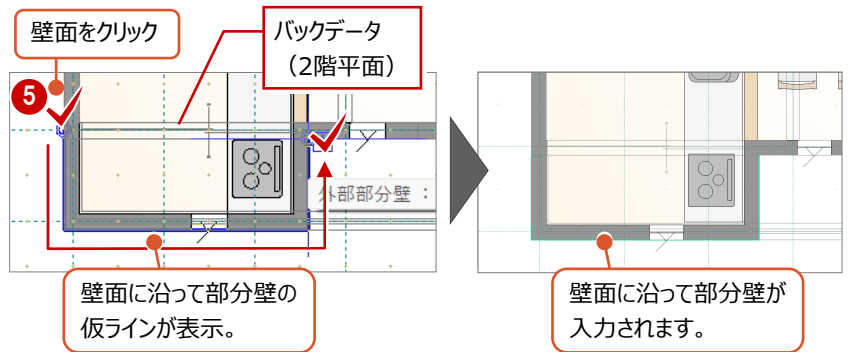
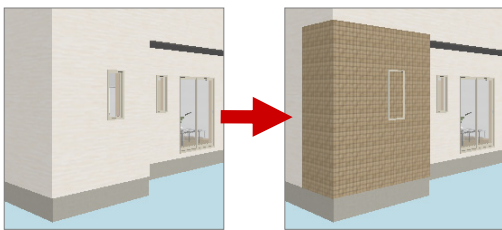
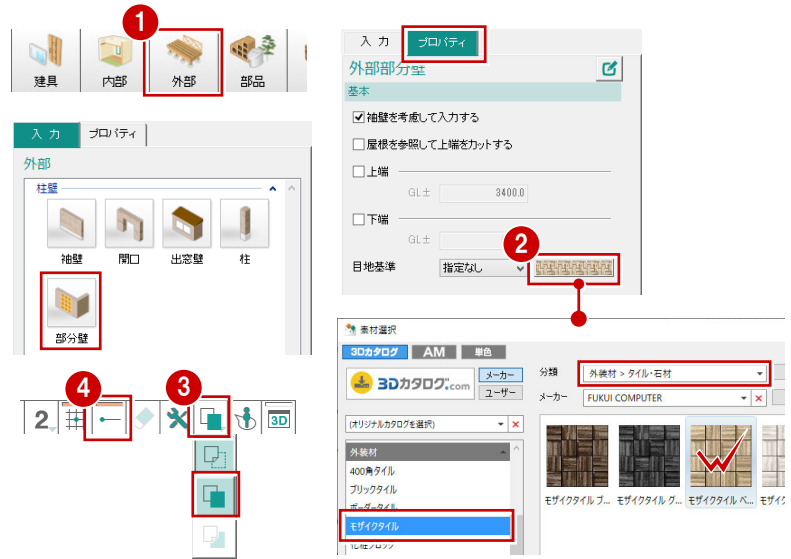


### 外壁を貼り分ける

1階外壁の一部を別素材に変更してみましょう。

#### 部分壁を入力する

- ① 「外部」の「部分壁」をクリックします。
- ② 「プロパティ」タブで素材を「モザイクタイル ベージュ」に変更します。
- ③ 「バックデータとして表示」から「上階」を選びます。  
ここでは、2階バルコニー手摺壁の端点と同じ位置をクリックするため2階をバックデータとして表示します。
- ④ 「要素ピック」をONにします。
- ⑤ 部分壁の開始位置、終了位置をクリックします。



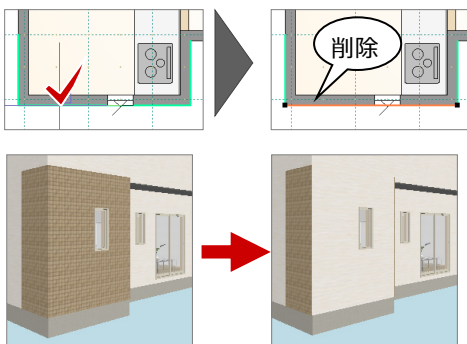
### 立体を再作成する

パース画面に切り替えて、「立体の再作成」を実行します。



#### 部分壁を削除するには

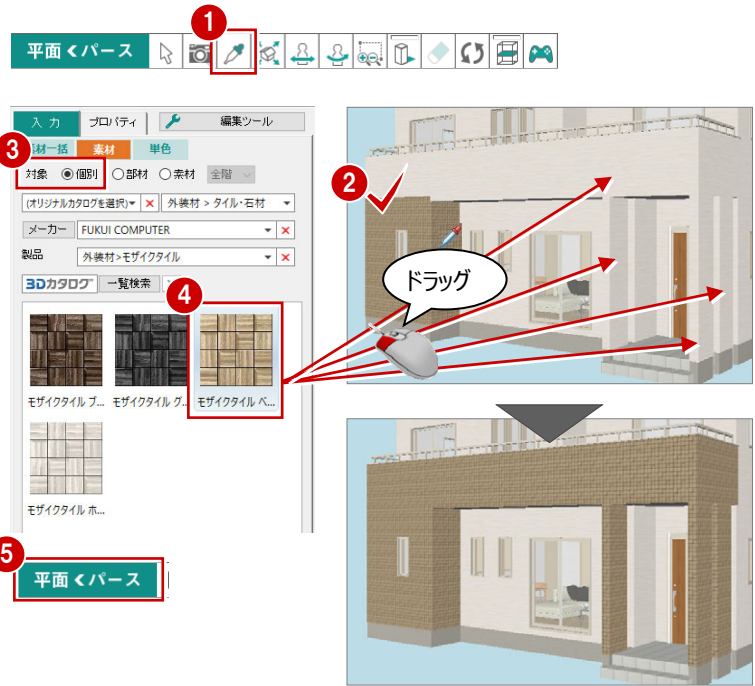
面ごとに部分壁を選択して削除します。



## スポイトを使って素材を変更する

スポイト機能を使って部分壁の素材を取得し、バルコニーと袖壁の素材を変更してみましょう。

- 1 3D ツールバーの「スポイト」をクリックします。
- 2 入力した部分壁をクリックします。  
クリックした素材が選択された状態になります。
- 3 対象の「個別」を ON にします。
- 4 ここでは「モザイクタイル ベージュ」を、バルコニー、袖壁（3箇所）にドラッグします。
- 5 「平面/立体の入れ替え」をクリックして、画面を平面に切り替えます。



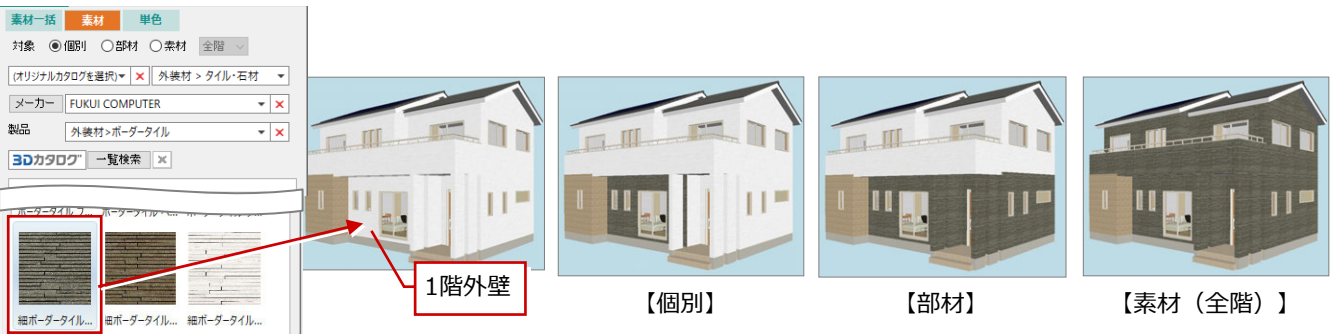
## 補足 素材変更の対象について

個別：指定した部材の素材のみ変更します。（例：袖壁のみ、外壁の指定面のみ、バルコニーのみ）

部材：指定した部材と同じ部材の素材を変更します。（例：外壁と袖壁の両方、バルコニーのみ）

素材：指定した部材の素材と同じ素材を変更します。

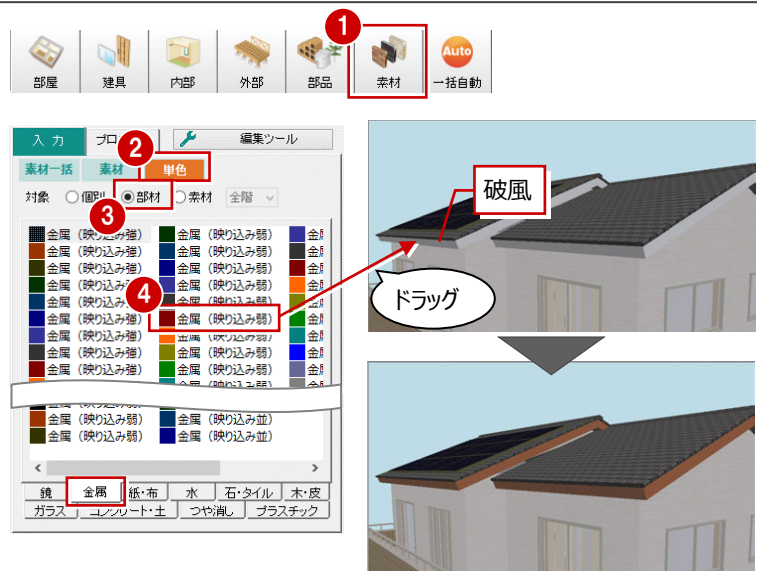
「全階」の場合、全階の同素材を変更します。「同階」の場合、ドロップ先の部材がある階の同素材を変更します。



## 補足 単色素材を割り当てるには

部材に単色素材を割り当てることもできます。

- 1 「素材」をクリックします。
- 2 「単色」をクリックします。
- 3 「部材」を ON にします。
- 4 ここでは、「金属」タブの「金属（映り込み弱）」の茶色を破風までドラッグ&ドロップします。





# 6

## 敷地・道路・アプローチ・塀の入力

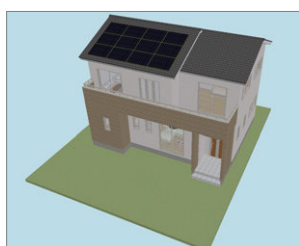
### 敷地を入力する

- 敷地に切り替えます。
- 「敷地」の「敷地」をクリックします。
- 「敷地入力」ダイアログの「通常入力」がONの状態であることを確認します。

- 「プロパティ」タブの「敷地」がONであることを確認します。
- 素材を「芝生 A」に変更します。

- 敷地の範囲をクリックして、最後に Enter キーを押します。

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

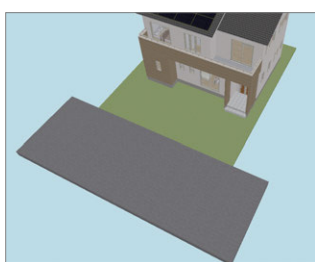


Shiftキーを押しながら2点目（対角点）をクリックすると矩形入力になります。

### 道路を入力する

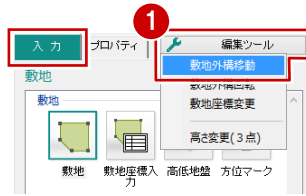
- 「入力」タブの「道路」をクリックします。
- 「プロパティ」タブの「幅員」を「6000」に変更します。
- 道路の始点と終点をクリックして、最後に Enter キーを押します。

「連続線」がONの場合、配置基準は入力方向に対して左端になります。

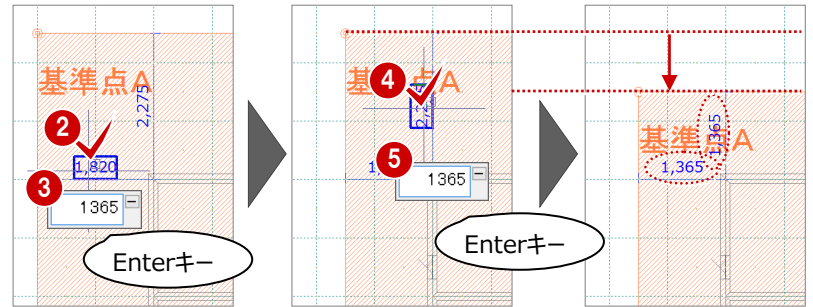


## 敷地を移動する

敷地と建物間の距離を変更して、敷地を移動しましょう。



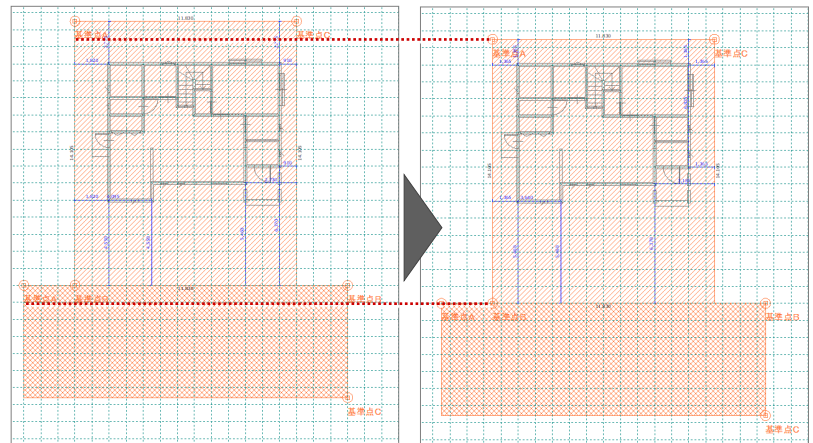
- ① 「入力」タブにある「編集ツール」メニューから「敷地外構移動」を選びます。
- ② 変更する寸法をクリックします。
- ③ ボックスに寸法（ここでは「1365」）を入力して、Enterキーを押します。
- ④⑤ 同様に、北側の寸法を変更します。



### 敷地と同時に移動するデータ

敷地	敷地（隣地）、高低地盤、方位マーク
道路	道路、歩道、水路
外構	アプローチ、塀・フェンス、塀飾り
部品	部屋外の部品（エクステリア、景観装飾）、樹木

※ 「汎用」の水平面などは移動しません。



## 補足

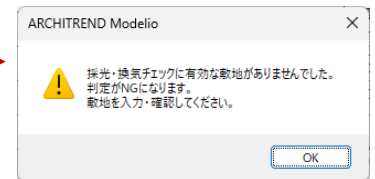
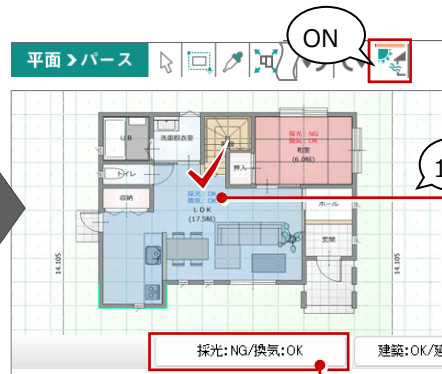
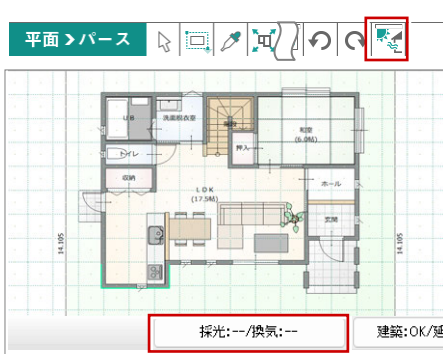
### 採光・換気チェックについて

「採光チェック表示」をONにすると、居室となる部屋ごとに採光・換気の簡易チェックを行います。

平面の部屋には判定マークが表示され、表示された居室をクリックすると、その部屋の採光・換気の判定内容が表示されます。

また、画面下のパネルには採光・換気の判定が表示されます。クリックすると、建物全体の判定を確認できます。

※ 敷地を入力していない場合は、確認画面が表示され採光・換気チェックができません。この他に、チェックを行うには、部屋、建具、遮蔽物（軒先・庇・パラペット・外部手摺・バルコニー）を入力する必要があります。



【敷地入力無しの場合】

採光・換気チェック

部屋名 : LDK  
部屋合符種別 : 部屋  
合計面積(m<sup>2</sup>) : 28.99

対象	判定	必要面積(m <sup>2</sup> )	部屋	有効面積(m <sup>2</sup> )	
採光	OK (42%)	28.99 (1/7)	LDK	3.30 * 3.00	9.90
				0.32 * 3.00	0.96
				1.48 * 0.00	0.00
				0.32 * 3.00	0.96
				0.32 * 3.00	0.96
				0.54 * 3.00	1.62

### ■ 採光・換気チェックNGの場合

「採光・換気チェック」でNGとなった場合は、プランの敷地や遮蔽物、建具の見直しをしてください。

採光・換気チェック

用途地種別: 住宅系地域

階	部屋名	部屋合符種別	合計面積(m <sup>2</sup> )	対象	必要面積(m <sup>2</sup> )	有効面積(m <sup>2</sup> )	判定
1F	LDK	個別部屋	38.09	採光	1.41	0.00	NG (0%)
				換気	0.50	1.54	OK (39%)
1F	LDK	個別部屋	28.99	採光	4.15	17.64	OK (42%)
				換気	1.41	4.09	OK (28%)
2F	洋室	個別部屋	8.99	採光	1.29	3.28	OK (36%)
				換気	0.45	1.10	OK (24%)
2F	洋室	個別部屋	8.99	採光	1.29	17.66	OK (19%)
				換気	0.45	3.30	OK (73%)
2F	洋室	個別部屋	12.43	採光	1.78	16.95	OK (13%)
				換気	0.61	3.30	OK (53%)
2F	洋室	個別部屋	12.43	採光	0.61	0.31	NG (5%)
				換気	0.36	0.31	NG (8%)

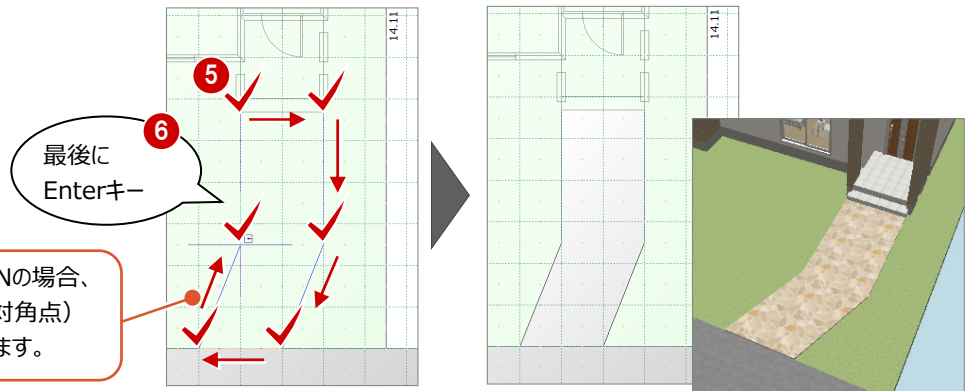
※ この他に、計算方法などの詳しい解説は、Modelioヘルプ 目次「プランデータ（画面周り）」の「採光・換気チェック」を参照してください。

## アプローチを入力する

- 1 「入力」タブの「アプローチ」をクリックします。
- 2 「プロパティ」タブの「多角形」をON にします。
- 3 素材を「自然石乱張りページュ」に変更します。



- 4 「グリッドピック」「要素ピック」をON にします。
- 5,6 アプローチの入力点を順にクリックして、最後に Enter キーを押します。



「プロパティ」タブの「多角形」がONの場合、Shiftキーを押しながら2点目（対角点）をクリックすると、矩形入力になります。

## 塀を入力する

敷地境界線上にフェンス付きの塀、アプローチ部分に門塀を入力してみましょう。

### フェンス付きの塀を入力する

- 1 「入力」タブの「塀・フェンス」をクリックします。

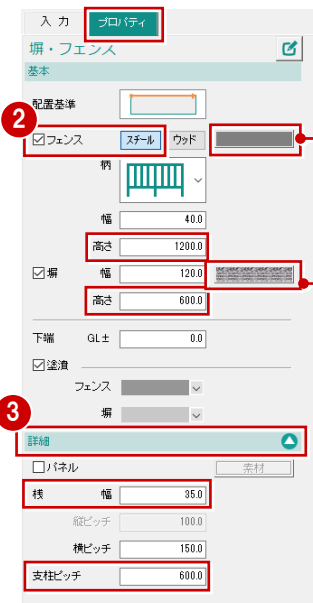


- 2 「プロパティ」タブで、フェンス・塀の高さや素材を設定します。

ここでは以下のように設定します。

フェンス：高さ 1200

塀：高さ 600

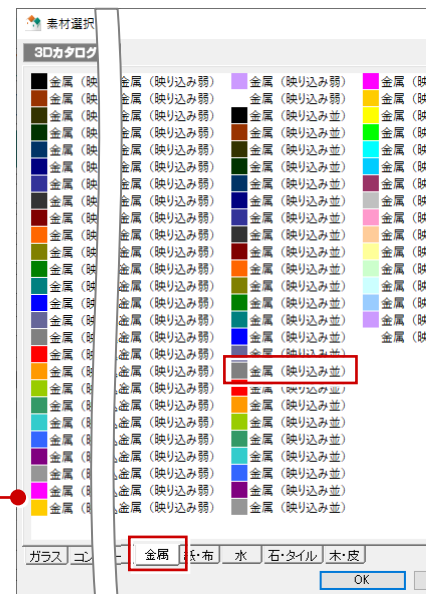
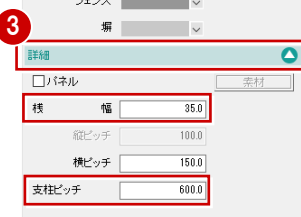


- 3 「詳細」をクリックして、棧の幅、支柱ピッチを設定します。

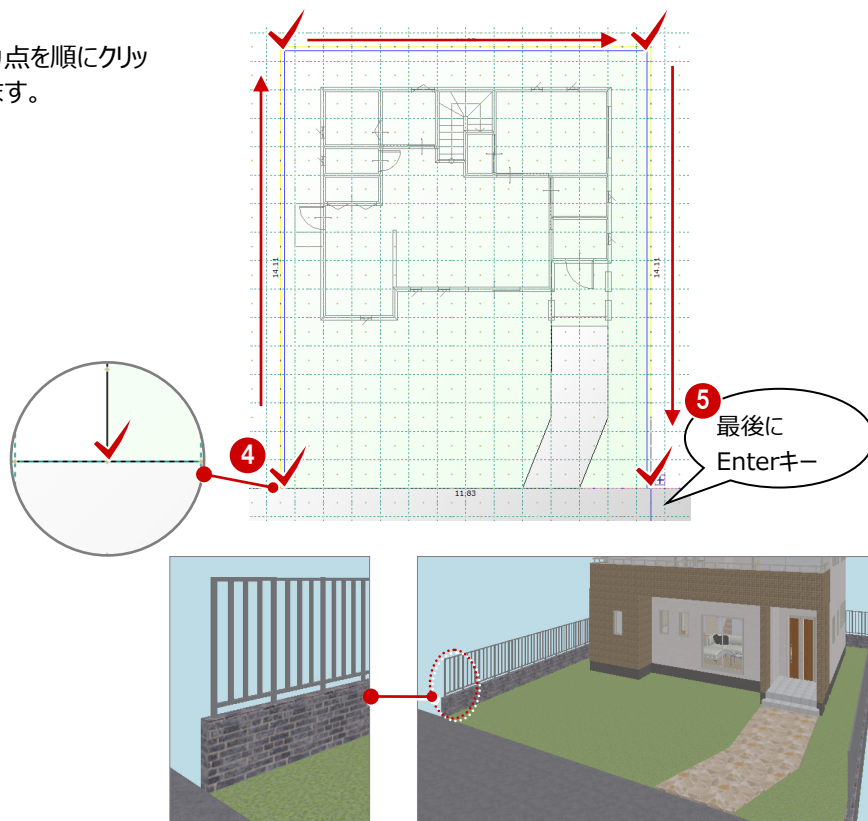
ここでは以下のように設定します。

棧：幅 35

支柱ピッチ：600



- ④⑤ 敷地の角を基準に、塀の入力点を順にクリックし、最後に Enter キーを押します。



### データを保存する

- ① 共通ツールバーの「上書き保存」を選びます。

