

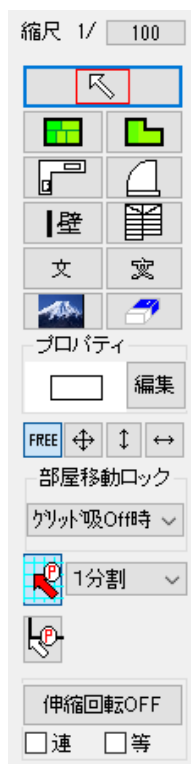
第2章 基本操作編


2-1 間取りっど6コマンド


「間取りっど6」の基本ボタンです。ほとんどの操作を基本ボタンで行ないます。各ボタンの説明は操作説明で行ないます。


基本ボタン


画面の左側に表示されています。





 **縮尺 1/ 100** 「縮尺」…印刷図面の尺度をキーボードから入力して変更します。


 「選択」…任意のオブジェクトを左クリックで(又はドラッグで囲んで)選択状態にします。オブジェクトが選択されると、オブジェクトの各コーナーが黒い点(グループは赤、壁・柱は紫)がつきます。全ての操作(移動、削除、プロパティ変更など)の基本の状態です。通常、作業中はこのボタンが押されている(白い矢印のアイコンに赤い枠がついている)状態にしておきます。


 「部品配置」…すでに登録されている「部品」を取り込みます。


 「建具配置」…すでに登録されている「建具」を取り込みます。


 「四角形部屋作成」…四角形の「部屋」を作成します。


 「多角形部屋作成」…多角形の「部屋」を作成します。

◆  「壁」…「壁」を作成します。

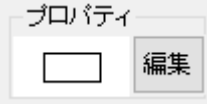
◆  「文字」…作業図面に文字をキーボードから(又は引用文から)入力します。


◆  「修飾文字」…作業図面に縁付きの文字をキーボードから(又は引用文から)入力します。

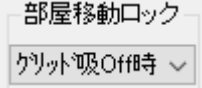
◆  「階段」…「階段」を作成します。

◆  「画像」…JPEG、PNG、GIF、BMP 形式で保存されている画像ファイルを図面に取り込みます。

◆  「削除」…選択中のオブジェクトを削除します。

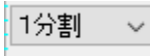
◆  「プロパティ」…各ツールボタンの詳細設定や選択しているオブジェクトのプロパティ変更をします。


◆  「マウス固定」…左から、「FREE」はどの方向へでも自由に壁／線などを引きます。「マウス縦横固定」垂直、水平方向にまっすぐな壁／線などを引きます。「マウス縦固定」垂直方向にまっすぐな壁／線などを引きます。「マウス横固定」水平方向にまっすぐな壁／線などを引きます。


◆  「部屋移動ロック」…配置した部屋、壁、建具の移動と伸縮を制限します。間違って移動してレイアウトを崩さないように予防できるので、「グリッド吸OFF時ロック」にしておきます。

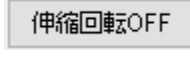
◆  「グリッド吸着」…作業画面のグリッド線(方眼)の交点にマウスをひきよせます。


デフォルトの状態では必ずグリッドに吸着しますが、「設定」の「動作設定」で、グリッドに近寄った時だけ吸着するようにできます。


 「1分割」 「グリッド吸着間隔」…グリッド線とグリッド線の間をどの間隔(分割数)で吸着させるか設定します。リストの「設定分割」の値は「ツール」 「グリッド間隔の設定」で行います。

 「線吸着」…壁の隅や線の端にマウスをひきよせます。

 「壁芯吸着」…壁の両端の中心にマウスをひきよめます(デフォルトは非表示です)。

 「伸縮回転OFF」 「伸縮・回転」…作成した部品(グループ)や線、壁、文字のサイズなどを引き伸ばして大きさを変えられます。部品(グループ)や文字は回転もできます。

 「連」 「連続チェック」…チェックが入っていると、「伸縮・回転」を連続で行なえます。チェックがないと、一度の動作で「伸縮・回転」が終了します。

 「等」 「等比チェック」…チェックが入っていると、部品の縦横比を崩さずに伸縮します。

2-2 まずはサンプルを開いてみましょう

「間取りっど6」にはあらかじめいくつかのサンプルファイルがあります。

一度開いてみて、どんな出来上がりかなど見てください。

サンプルはメニューの「ファイル」の「サンプルファイルを開く」でサンプルのあるフォルダが開きます。

そこから「sample1」というファイルを選んで下さい。

実際に図面をお作りになる前に開いて、適当に選択移動、削除などいろいろコマンドを試してみると作業を覚えるのに効果的です(操作を覚えないうちに設定値を変えるのはやめておきましょう)。

実際にサンプルを印刷してみましょう。

きれいな図面が作成できるのが確認できます。



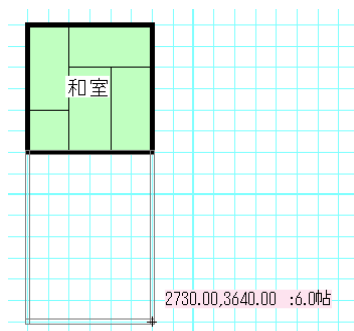
「ファイル」→「印刷」を押します。プリンタと枚数確認画面が現れますので印刷してみます。

印刷できましたでしょうか？もし印刷できない(用紙の向きが違う)場合はトラブルシューティング([参](#)基本操作編②)「印刷ができない」をご覧ください。

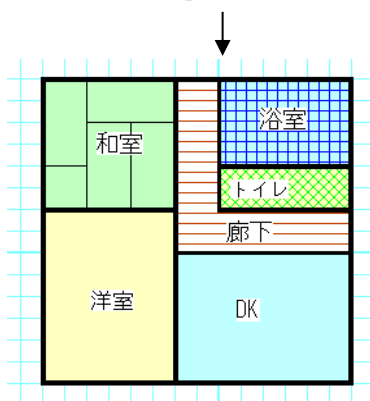
2-3 間取り作成の流れ

平面図作成の基本となる、間取りを作成する基本的な手順です。「間取りっど6」は間取りをカンタンに作成するのに便利なツールが豊富にあります。順番が違っても間取り図は作成できます。

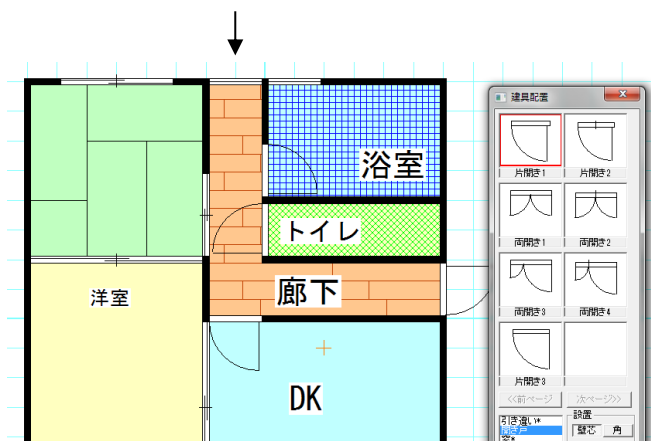
ここでは実際に操作せずに作成の流れを見てください。



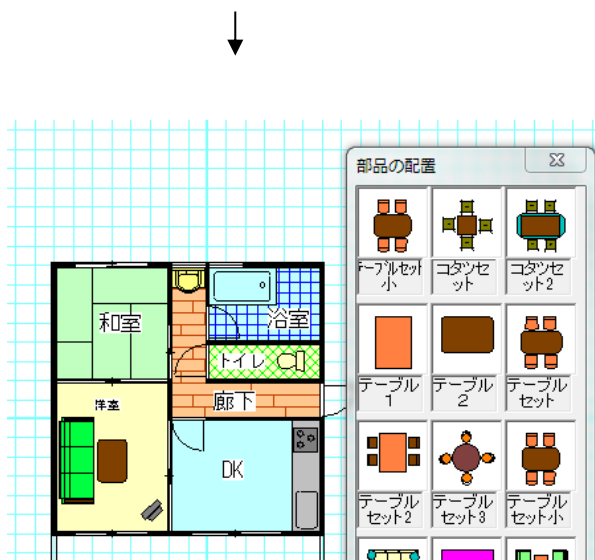
まず「四角形部屋作成」で部屋を作成していきます。



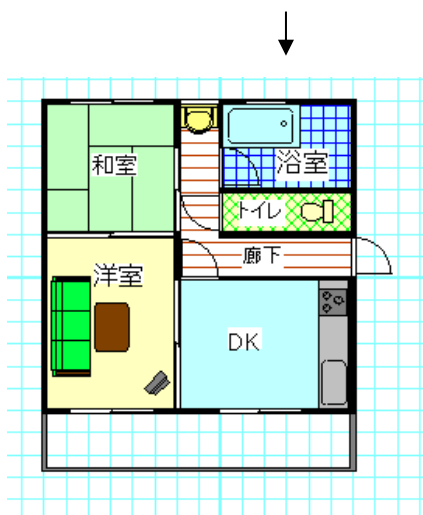
「四角形部屋作成」と「多角形部屋作成」、「壁」ツールで間取りを完成させます。



「建具配置」で建具を配置します。階段がある場合は「階段作成」で階段を作成します。



「部品配置」で家具などを配置します。



文字を追加して、完成です。

2-4 基本操作 1

基本的な操作を順に説明していきます。基本操作1を習得すれば、ほとんどの間取り図が書けるようになります。

マウスの操作

「間取りっど6」のマウス操作です。基本的には左が決定で右がキャンセルですが、特定のキーと組み合わせる場合もあります。

左クリック……選択、オブジェクトの作成

右クリック……選択物のプロパティを変えるメニュー、多角形などの作成キャンセル

組み合わせキー

選択状態で**左と右を同時に押す**

ズームの拡大ボタンを押したのと同じ状態になります。ドラッグすると拡大されます。

作図中に「**ctrl**」キー

壁や直線を水平・垂直に作図します。

オブジェクトの選択で「**ctrl**」キー＋「**左クリック**」

オブジェクトを一つずつ、追加選択、選択解除できます。

オブジェクトの選択で「**左ダブルクリック**」

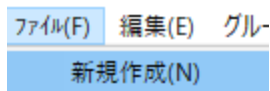
重なっているオブジェクトを上から順に選択が変わります。

図形描画中に「**shift**」キー＋「**左クリック**」

オプションメニュー「相対位置」が現れる。

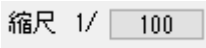
ではサンプルファイルの練習1の間取りを作成していきましょう。


メニューのファイルの「新規作成」を選んで下さい。(この時に「ファイルを保存しますか？」というメッセージがでて「いいえ」を選んで下さい)



作成の設定をしなければいけないので、以下のとおりに合わせてください。

画面左上の縮尺を100分の1にしてください。



グリッド吸着をONにしておきます  (赤い矢印がONです。)他の吸着はそのままでもいいです。その横のグリッド吸着間隔は「1分割」にしておきます。

グリッド


画面に方眼紙のようにになっている薄青の網目を**グリッド**といいます。グリッドは部屋などの幅高さ間隔に使います。グリッドは実寸のmm単位(設定した用紙に印刷される大きさ×縮尺)で表示されます。メ

ニューの「表示」(ツールバーの )の「グリッドの表示」を選ぶと非表示と表示を切り替えられます。

間取りを作成する上でグリッドを利用することは必須です。

これからの説明でもグリッドは多くできます。

グリッドは5パターンまで設定できます。(参 グリッド間隔の設定 基本操作編②)

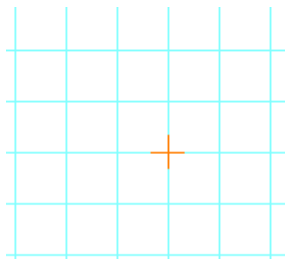
グリッド間隔の設定  を押し、 **ALL 半間** を押し、下記のように 910mm間隔にしてください。



OKボタンで「グリッド間隔の設定」を終了します。

マウスのボタンを押さずにマウスを動かして、マウスの先の十字がグリッドの交点にピタピタと止まる

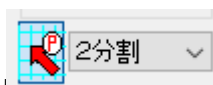
のを確認してください。



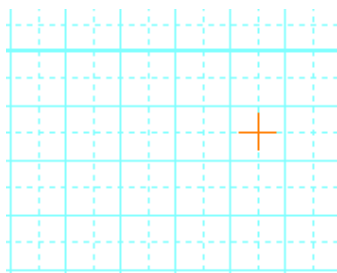
(マウスの先のオレンジの十字が今現在の位置を示します)

このグリッドに沿って部屋を作成していきます。グリッドの幅に合わない間取りは、吸着する間隔を小

さくします。グリッド吸着の横の「1分割」を「2分割」
みてください。





にしてマウスを動かして



グリッドの間に点線のグリッドが現れました。グリッドの半分のところでもマウスの先の十字が止まるようになります。

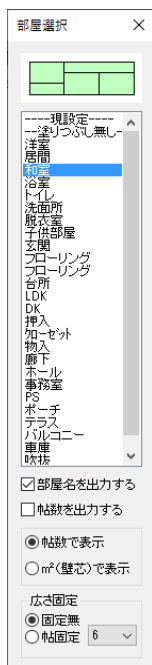
では、「1分割」に戻して「部屋作成」をご覧ください。


部屋作成

部屋を作成するには「四角形部屋作成」か「多角形部屋作成」を使います。「部屋」は四方を壁に囲まれた中に色や模様のある四角形です。「部屋作成」では「部屋」と部屋名と帖数のある「文

字」も同時に作成できます。

四角形部屋作成



「四角形部屋作成」ボタン  を押します。

部屋選択画面がでできます。「和室」を選びます。

部屋選択画面は部屋を作成する時に常に表示されます。他のツールを選ぶか閉じるを押すと表示が消えます。

部屋名を出力する

部屋の名称を文字として部屋中央に配置されます。

帖数を出力する

チェックをいれておくとも部屋名の下に帖数が出力されます(参 部屋の模様と色基本操作編②)で㎡数表示にもできます)。

帖数で表示

チェックをすると、「帖数を出力する」で、部屋名の下に帖数が出ます。

㎡(壁芯)で表示

チェックをすると、「帖数を出力する」で、部屋名の下に部屋面積が出ます。

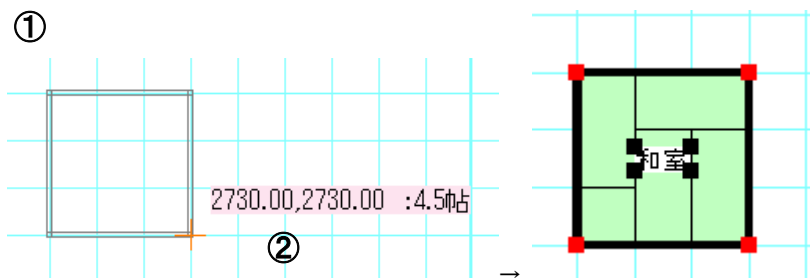
広さ固定

大きさの固定した部屋を作成します。(参 基本操作編② 広さ指定で部屋を描く)

今回は、「部屋名を出力する」のみチェックを入れた状態で作図してみます。

次の図面のようにどこでもいいので、画面上の左上あたりを左クリックし、マウスから指を離してドラッグせず、マウスを右に3マス、下に3マス動かし、マウスの横が「4.5 帖」になったら二点目をクリックし

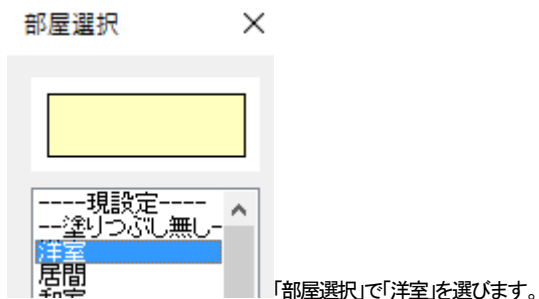
ます。すると和室 4.5 帖が作成できます。(四角形部屋作成で和室を選ぶと、3、4.5、6、8、10 帖の部屋は自動的に畳の縁がつかます(部屋の形が長いものなど線が出ない場合もあります)。)

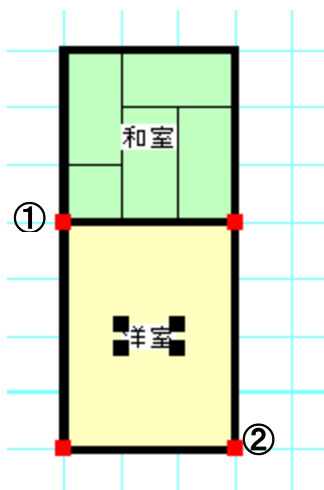


1マスの一边を 910mmに設定したので、1×2 マスで1帖になります。マウスの横にピンクの枠で出てくる数字は、一点目をクリックしたところからの[横の距離, 縦の距離, 帖数]です。

m²で表示 にチェックを入れると、壁芯で囲まれたm²数が表示されます。

同じようにして、和室の下に洋室の 6 帖も作成してみます。






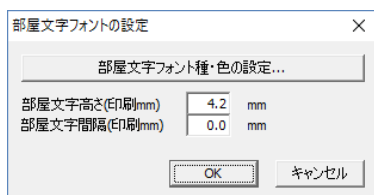
①をクリックし、右に3マス、下に4マス動かして②をクリックします。

図形を作図した時に出る赤い点(部屋や部品は赤、線や円は黒、壁は紫)を**ハンドル**と言います。
 いろんな操作の基準点になります。この**ハンドル**がでている状態を**選択状態**といいます。

注意:

部屋名が出ない(又は小さい)時は「部屋情報の編集」(参 基本操作編②)で設定しなおします。メニューの「ツール」の「設定」を選び、「部屋情報の編集」タブを押します。画面左上の「部屋文字の変更」を押します。

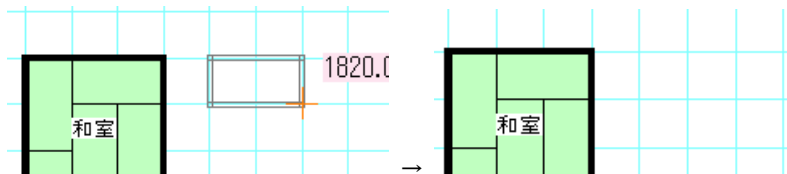
また、部屋作成時の帖数の「帖」の文字を「畳」にかえることもできます。




「部屋文字高さ」を「4.2mm」くらいにしてOKボタンで終了します。

次から部屋を書く時に出力される文字が変わります。和室の文字がでていなくても、ここではそのまま進めてください。

一点目のクリックする場所を間違えたら右クリックでキャンセルできます。

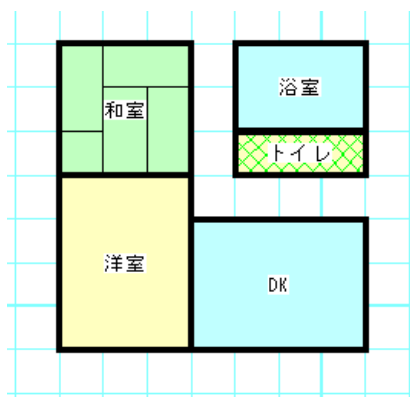


(一点目の位置が違っていたら、右クリックでキャンセル)


作図した部屋を削除したいときは、選択状態(ハンドルのついている状態)で削除ボタン  を押すか、キーボードの Delete キーを押すと削除されます。(参 選択)

部屋を書いた直後は「選択状態」になっていますので、間違えて部屋を書いたら削除ボタンを押してください。

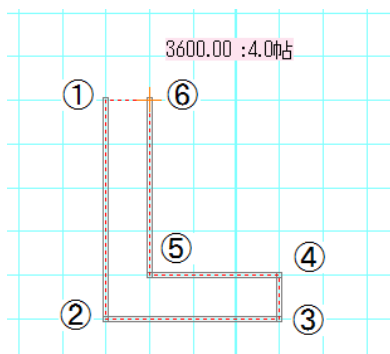
では和室、洋室と同じように浴室、トイレ、DKを四角形部屋作成で作成し、下図のようにしてください。



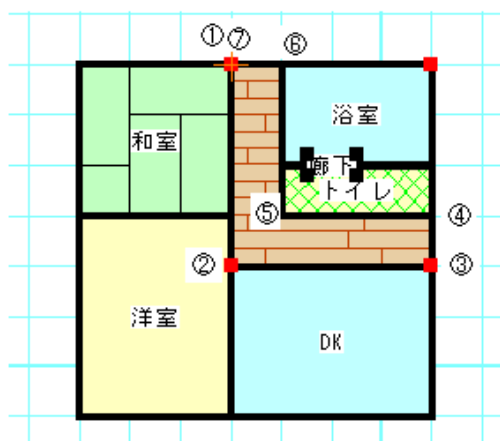
多角形部屋作成

「多角形部屋作成」ボタン  を押します。四角形以外の部屋を書くときに使用します。「部屋選択」で「廊下」を選びます。

多角形の角になる部分をクリックしていきます。右クリックで、直前に指定した点がキャンセルになります。最後に、一番最初に指定した点をクリックすると多角形の部屋が完成します。



左クリックで6点クリックします。始点から赤い点線で、クリックしたところが結ばれます。直前の点と今の位置までの距離、点線で囲まれた範囲の帖数(m指定の場合m)がマウスの横のピンク枠にでます。



番号の順にクリックするとできあがります。始点①と同じ点の⑦をクリックすると多角形ができます。

描いている途中でクリックするところを間違えたら、右クリックで1つ手前の番号のところに戻ります。

(作成した部屋の真ん中に部屋名が出るので、多角形部屋作成で作成された「廊下」の文字は、ずれた場所にありますが、後で移動しますのでとりあえずこのままにしておいてください)

選択


選択とは、選択状態のものを編集(移動したり削除したり色などの内容を変える)するものと覚えてください。

選択したものは

- ・「削除」ツール  で 削除できます。(参)

- ・ドラッグすると移動できます。(ハンドルのついていない部分をドラッグしたとき)

- ・「伸縮・回転」で伸縮(グループや文字は回転も)できます。(「伸縮・回転」ボタンをONでハンドルのついていない部分をドラッグしたとき) (参)

- ・プロパティ(右クリックやプロパティの編集ボタン )で状態を変更できます。(参)

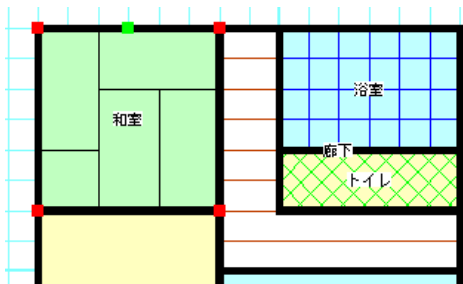
- ・図形(線、四角等)や文字を複数選択するとグループ化(部品)できます。(参 基本操作編②)

- ・色変更できます。(参 基本操作編②)

- ・選択した文字を修正できます。(参)

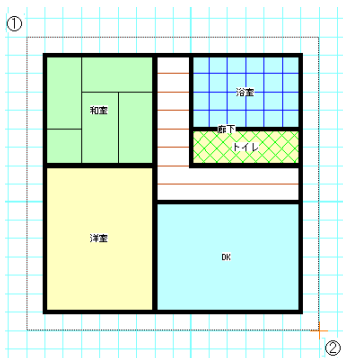
その他オブジェクトにあわせて右クリックメニュー(参)の中からコマンドが指定できます。

先ほどの間取りの文字や部屋などを選択してみましょう。(注意:部屋は中をクリックしても選択状態になりません。部屋の外枠の壁の部分をクリックしてください。)



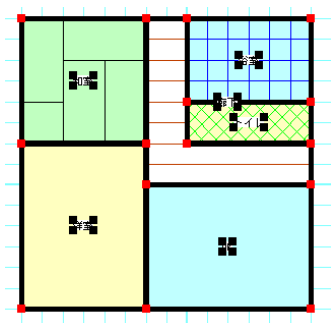
(和室の部屋が選択状態です。)

次に範囲選択をやってみます。これは選択したいものを囲むように左上(もしくは右下でも左下でもよい)からドラッグして囲んでマウスを離すと、囲んだものの中の物が選択状態になります。




② (①から②までドラッグで囲みます。)

↓



(全て選択状態になりました。)

間取りっど6の操作は大きく分けてこの選択モード(「選択」矢印に赤い枠がついている状態)か、


部屋作成や壁作成、建具配置などの作成モードのどちらかの状態です。

現在、どのモードなのかをしっかり把握して作業するようにしてください。

どのモードになっているかわからなくなったら、とりあえずこの「選択」モードにして、次はどういう作業をするかを考えるようにしてください。


ズーム機能

作業をしやすいように「ズーム」機能で表示画面を拡大／縮小させます。作図しやすい大きさに拡大してください。

拡大  は、拡大したい部分をドラッグ(マウスの左ボタンを押したまま動かす)すると、クリックした部分を中心に段階的に拡大表示します。

(「ツール」「設定」「動作設定」「ズーム拡大を1クリック動作にする」にチェックがあると、ドラッグせずクリックだけで1段階拡大します。)

範囲拡大  は、ドラッグで囲った部分を拡大します。


縮小  は、1段階縮小表示します。別の部分を拡大したい時は、縮小してもいいですが、一度全体

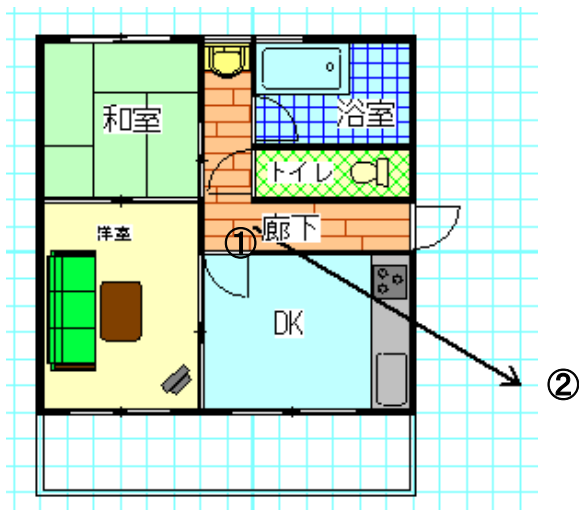
表示  を押して、拡大した方がやりやすいです。

拡大は、選択モード  でマウス左ボタンと右ボタンを同時に押してドラッグすることができます。

両方のボタンを押したままドラッグすると、クリックした部分を中心にその部分が拡大されます。


では先ほど作成した間取りを拡大して見やすくしてみましょう。

画面左上の「選択」 を押して、間取りの中央から左右同時にクリックしながら右下までドラッグしていきます。



(① マウスを両方押し、押したまま右下に動かして、見たい大きさになったら離します。)




うまくいかなかったときは全体表示  を押して再度チャレンジしてみましょう。

今後、作業していく時は常にこの部分的に拡大した状態で作業していくと、やりやすくなります。ズームを多用しましょう。

もしズームモード(マウスの形が虫メガネの状態)が戻らない時は、右クリックをすると戻ります。

手のひらツールで画面表示位置を移動

ズームで拡大をして作業し、ズームしたまま別の場所を見たいときにスクロールバー(画面右と下に出るバー)をドラッグするのは面倒です。「手のひらツール」を押して画面をドラッグすると、拡大表示のまま作業場所を移動できます。


ズームというのは画面上で作業をしやすくするために拡大するためのものです。ちょうどカメラのズームとか虫メガネで書類をみるのと同じようなことで、図面そのものを伸縮することではありません。図面そのものを伸縮するのは「縮尺」([参](#))で行います。

キーボードでもズーム操作

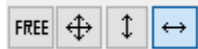
テンキーの+で1段階拡大、-で縮小、*で全体表示します。

移動

マウス移動

「選択」を押してオブジェクト(部屋や文字や線など)をクリックします。そして選択されたオブジェクトには、ハンドルが現れます。そのままドラッグするとオブジェクトが移動します。

マウスの位置固定を使用すると縦、横に固定して移動します。

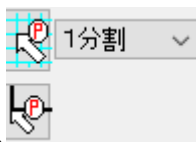


キーボードの「Ctrl」を押しながら移動しても縦、横に固定して移動します。

キーボード移動

選択したオブジェクトをキーボードの「カーソルキー」(矢印方向キー)で上下左右に移動できます。移動単位は「設定」の「キーボードカーソル移動量」で設定します。

練習してみましょう。まずマウスがグリッドに吸着している状態ですので、全ての吸着をOFFにしてください。



(全て矢印の中が白くなっている)(文字の移動は吸着は全てOFFです。)

吸着については後の項の説明を参照してください 吸着の活用 [参](#))



次に選択ツールを押して、先ほど配置した「廊下」の文字部分をクリックして、そのままドラッグしてください。移動します。




(「廊下」を選択するときに他のオブジェクトが選択状態になってしまったら、ダブルクリックしていけば選択しているものが切り替わります。作業しにくい場合はズームで拡大してください)

間違えて部屋を移動してしまったりした場合は「編集」の「元に戻す」で元の状態に戻ります。

図形の消し方


いらない図形や失敗した図形を消したい時、「削除」を使用します。

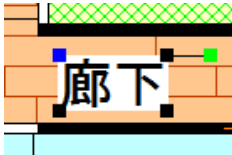
削除は

- ・ 削除ボタン  を押す
- ・ 右クリックメニューの「削除」
- ・ メニューの編集の「削除」
- ・ Delete キー


のいずれかで消えます。

消したい図形を「選択」で選択し削除します。部屋や線、部品など、描いた直後にもハンドルがでていますので、そこでは「選択」にしなくても「削除」ですぐに消せます。

一度「部屋」を削除してみましょう。「選択モード」 で、「廊下」の文字の部分をクリックして選択状態にします。



削除ボタン  を押して文字を消します。

削除した後に「編集」の「元に戻す」 をすれば元に戻ります。「元に戻す」で「廊下」の文字を戻してください。

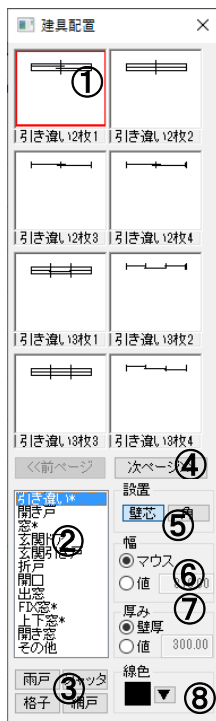
建具の配置

建具配置  を押すと下記の「建具配置」画面が表示されます。

グリッド吸着はONにしておきます。



(「建具配置」を押すと自動的にONになります)。



①建具選択…左クリックで建具を選びます。選ぶと赤い枠が出ます。

②建具種類…建具の種類を切り替えます。*のついているものは雨戸などのオプションがつけられます。

③ 雨戸等…*のついている種類の建具に雨戸であれば戸袋、シャッターは一点鎖線、格子は二重点線、網戸は点線をつけます。網戸は他のオプションと組み合わせられます。

④ページボタン…表示ページを切り替えます。

⑤設置…建具の配置方法を切り替えます。

⑥幅…「マウス」は左クリック 2 点で幅指定します。「値」は設定した数値幅で配置します。

⑦厚み…「壁厚」は部屋や壁ツールの厚みに合うように配置されます。「値」は設定した厚みで配置されます。

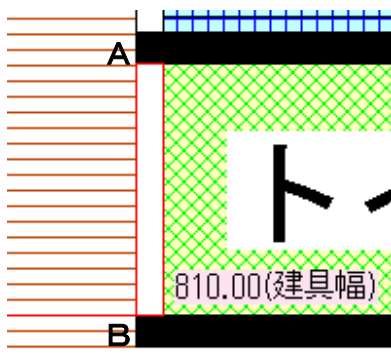
⑧線色…建具の色

配置方法

ではトイレの前の壁に配置してみます。

「建具配置」押し、⑤の設置が「壁芯」であることを確認し、②を「開き戸」にして①を「片開き1」をクリック

グし、壁の上を左クリックします(次図A)。

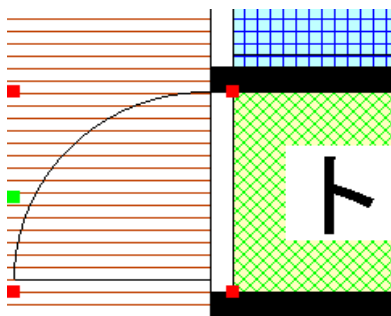


マウスを動かす(ドラッグはしない)とグリッドに沿って建具幅(赤い枠の白い四角形枠)が表示されます。

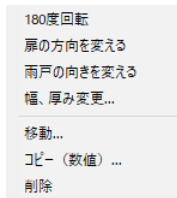
幅はマウスの幅に壁厚分引いた幅で、壁にピッタリ納まるようになっています。

幅が決まったら左クリックを押します(上図B)。

次に扉方向を決めます。画面に表示される向きで左クリックを押します(上下窓などの向きの関係ないものはどちらの向きで左クリックしても変わりません)。これで建具配置完了です。



ここで建具の方向や扉の向きを変えたい場合は、選択状態で右クリックするとメニューがでできます。



180度回転…設置位置はそのままに建具を180回転します。

扉の方向を変える…扉の方向を変えます。

雨戸の向きを変える…雨戸をつけていた場合、上下方向に入れ替わります。

幅、厚み変更…指定した幅、厚みを変更します。

移動…指定した数値分移動します([参](#) 移動 基本操作編②)。

コピー(数値)…複写して指定した数値分移動します([参](#) コピー(数値))。

削除…建具を消去します。

この右クリックメニューは配置直後でなくても、「選択」ツールで建具を選択し、右クリックで表示されます。

以上のように建具の種類を選んで、この操作を繰り返して配置します。

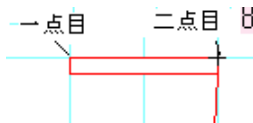
雨戸・シャッター等

建具配置時にこのボタンを押しておくと、建具に雨戸であれば戸袋、シャッターは一点鎖線、格子は二重点線、網戸は点線をつけます。網戸は他のオプションと組み合わせられます。



設置

「壁芯」は説明のように、マウス指定した幅に片壁厚×2引いた建具幅で配置されるので、グリッド吸着を利用するとぴったりと壁に納まるようになっています。「角」は下記図のように四角形の角からの建具幅で設置されます。



幅

「マウス」は設置が「壁芯」であればマウス指定した幅に片壁厚×2引いた建具幅、角であればマウス間の距離です。「値」にすると、設定した値で固定されます。

厚み

「壁厚」は、自動的に現在設定されている壁の厚み(参)にピッタリになるようになっています。

基本的に壁厚を変えない場合は厚みは変更しなくてよいですが、「値」は設定された数値の厚みになります。配置した建具が壁の厚みと合わない場合は、「壁」ツールで「壁厚」を確認して配置されている壁厚に合わせてください。

建具の線の色を設定

建具の線の色は、デフォルトは黒ですが、任意の色に設定することができます。

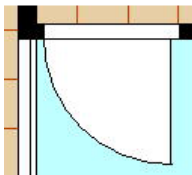


開き戸の中を白くする設定

開き戸の中を白くすることができます。「ツール」「設定」「表示設定」の「建具配置の開き戸の中を白くする」にチェックを入れてOKを押します。

次から作成される「建具配置」の「開き戸」と「玄関」の円弧部分の中は白く塗りつぶされます。

(「表示設定」のチェックを切り替えるといつでも従来の中塗りつぶしなしの建具が書けます)



注意: 全体表示にすると、円弧部分が、若干ゆがんで表示されることがあります。印刷したり、画像出

力の際にはほぼ問題ありませんが、四角形部分と線が重なったように見えることがあります。

注意:

建具配置した建具はグループ(部品)と同じですが、上下反転は 180 度回転、左右反転は扉向きを変え
となります。また、「部品配置」にある「建具」や「サッシ」は 180 度回転や幅変更などができません。建
具はこの建具配置を利用した方が便利です(一部サッシなど、特殊な図柄は部品配置で行なってくだ
さい)。

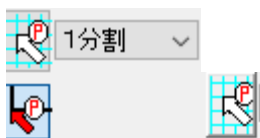
部品の配置

次に部品を配置してみます。

「部品」と「グループ」は呼び方が違いますが同じものです(部品＝グループ)。「部品配置」でグループ
(部品)を配置します。

部品と呼ぶときはここ「部品配置」で配置したものを指します。

まず、「線吸着」はON、「グリッド吸着」はOFFにしてください。



矢印が白い状態がグリッド吸着OFFです。「部品配置」をえらぶと 自

動的にグリッド吸着はOFFになります。



「部品配置」で、左図①のフォルダの「住宅設備」「キッチン」を選んで下さい。



- ① 部品…下に部品名がでています。クリックすると選択になります。
- ② 部品フォルダ…ここで部品の種類を選びます。
- ③ 名称…部品の名前です。
- ④ ページボタン…部品表示ページを切り替えます。
- ⑤ 一覧ボタン…部品の表示を一覧で表示します。
- ⑥ 連続配置ボタン…選択中の部品を連続で配置します。
- ⑦ 白黒配置…白黒で部品を配置します。
- ⑧ 部品の向き・大きさ…部品配置時の部品の向きと大きさ、マウスのつかむ位置をあらかじめ設定できます。

部品ダイアログについて説明します。部品配置ボタン



を押すとこのダイアログが表示されます。他の

ツールを選ぶと画面から消えます。部品を選択する→(向きや大きさを変更する)→画面上に配置する。この繰り返しです。

部品の向き・大きさは、部品配置する時にあらかじめ向きや倍率を指定できます。また、部品配置する時のマウスの先の部品の位置を変更できます。左下のマスをクリックしておくと、部品の左下にマウスがくるようになります。あらかじめ

め配置位置がわかっている場合などは、これで変更してから配置すると便利です。

「変更…」を押します。

(リセットは向きと倍率が元に戻ります)

部品の向き、大きさ、配置位置

部品の向き
標準 左90度回転 右90度回転 180度回転 上下反転 左右反転 指定角度 0 度

部品の大きさ
☒ 倍率指定 横 1.00 倍 縦 1.00 倍
☐ 数値指定 横 820.00 mm 縦 380.00 mm

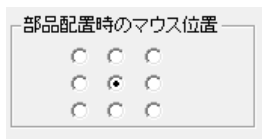
部品配置時のマウス位置

OK キャンセル

部品の向き…部品の向きを設定します。角度を指定することもできます。

部品の大きさ…倍率または数値で指定します。キッチンやオフィスの机などの大きさを指定することができますが、数値は部品の最大縦横幅の指定です。絵柄的に最大幅が机の幅になっていないことなどがありますので注意してください。

部品配置時のマウス位置…配置する時の部品をつかんでいるマウスの位置です。



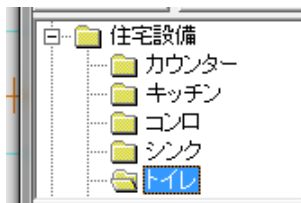
(電気部品などは、マウス位置を中央にしておけば配置しやすくなります)

(配置後に部品の向き変更や伸縮・回転が簡単に出来ますので、あまり厳密に考えなくても大丈夫です。

一旦配置したい位置の近くに配置しておいて、後で移動して位置合わせすればいいです)

では「住宅設備」から「トイレ」のフォルダ、その中の「トイレ2」を選んでください。「トイレ2」は左向きの部品ですので、部品の向き・大きさを変えずにそのまま画面上のトイレの場所に配置してみてください。

細かい位置や向きは後で合わせる練習をしますので、適当に配置してください。部品画面は閉じておきましょう。



(「住宅設備」「トイレ」をクリックします)

↓



(「トイレ2」をクリックします)

↓



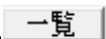
(画面上にドラッグせずにマウスを動かして左クリックすると配置されます。「トイレ」の文字を少し左に移動しておきます。部品配置後は「選択モード」になっているので、「トイレ」の文字をドラッグすると移動します。)

部品を間違えて選んでしまったら、配置前であれば部品を選びなおせば変わります。



(部品を選びなおせば配置しようとする部品が変わります。)

いったん配置してすぐに削除ボタンで削除してもよいです。

⑤の一覧ボタン  は部品点数が多い場合などに便利です。お好みに合わせて表示を切り替えてください。

直線 9133.86

文字 高4.0 間隔0.0 行間0.0

画像 幅60.0mm 高さ60.0mm

グループの向きを変える

グループ(部品)の左右反転、上下反転、左回転、右回転、他の角度、伸縮は、グループを選択して右クリックするとできます。

先ほどの配置した「トイレ2」の向きを変えてみます。

「選択」でトイレ2を選択し、右クリックメニューから下記のように向きを変えてみてください。

左右反転

上下反転

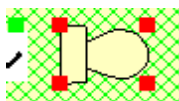
左に90度回転

右に90度回転

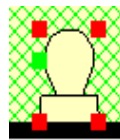
他の角度の回転...

伸縮...

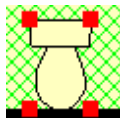
左右反転 →



左90度回転 →



上下反転 →



さらに右90度回転で元に戻ります。



他の角度の回転 →

角度指定できます。

「伸縮」の倍率指定で伸縮率、もしくは数値指定で実際の大きさを指定して伸縮できます。



倍率指定は均等に大きさを伸縮します。

数値指定はグループの横幅、縦幅を指定します。住宅設備や机などの、外周が四角形などの配置物の大きさを数値指定で変更するのに便利です。

部品配置の時の大きさ変更と同様です。

倍率指定で横を 2.0 倍にすると下図のようになります。



「グループの伸縮」と「他の角度の回転」は「伸縮・回転」というマウスを使った方法でもできます([参](#) 伸縮・回転)

トイレ2は削除して元の位置に配置しなおしてください。

グループの向きは「グループ」のメニューからも実行できます。


グループの向きは、画面右上のツールバーからも変えられます。




上から、「左右反転」「上下反転」「左90度回転」「右90度回転」「他の角度回転」「伸縮」です。

保存

いったんここで保存します。図面は完成していませんが、不慮の事故(致命的なミスやフリーズ)に備

えて保存します。もし操作を間違えても「編集」の「元に戻す」をすれば戻りますし、「ファイル」の

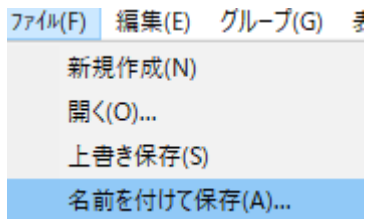
「バックアップファイルを開く」で手前の状態まで復旧しますが、**作業のコツとして、ある部分が作成で**

きたらまめに**上書き保存**———することをお勧めします。

間違えて、最初から書き直しとなると非常に面倒くさいものです。まめに保存しておけばそこからやり直せるので、保存するクセをつけておきましょう。

メニューバーの「ファイル」をクリックします。

①「名前をつけて保存」をクリックします。



②「保存する場所」を決めます。

よくわからないあるいは決まっていない場合は「ドキュメント」にしておきましょう。保存するときはドキ

ュメントときめておくファイルがどこにいったかわからなくなるなどのトラブルが防げます。保存する時は「保存する場所」がドキュメント(あるいはお客様で決められたフォルダ)かどうか確認するようにしてください。


「ファイル名」…お好きな名前をキーボードから入力して下さい。(とりあえずここまで作業したことを保存してみます。ファイル名は「練習1」とでもしておきましょう)

「ファイルの種類」…「間取りつど6」独自の形式で保存されます。ここは必ず変更しないようにしてください。

③ 本製品は、自動的に「間取りつど登録ファイル(*mdr)」の形式で保存されます。

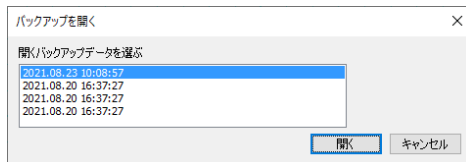
④ OK であれば、右にある「保存」をクリックします。



⑤ ある程度作業をするたびにツールバーの上書保存を押して保存してください。

バックアップファイル

保存せずに終了した。間違えて図面をいったもので上書きした。フリーズした。などで保存できなかった場合、自動的に保存されたバックアップを呼び出すことができます。バックアップはファイルを開くたびにリスト化され、最大5つの図面をバックアップします。「ファイル」「バックアップファイルを開く」をします。



バックアップが作成された日付がでてきます。一番上が直前の図面です。

ある程度中段した手前まで戻せますが、バックアップが作成されず図面が終了していることもありま
すので、あくまでセーフティーと考えて、まめに保存をするようにしてください。

伸縮・回転

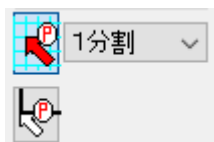
伸縮

選択ツールで選択状態(複数が選択状態ではできません)の、部品、建具、文字、壁、線や円、画像などオブジェクト全ては伸縮して大きくしたり小さくしたりすることができます。



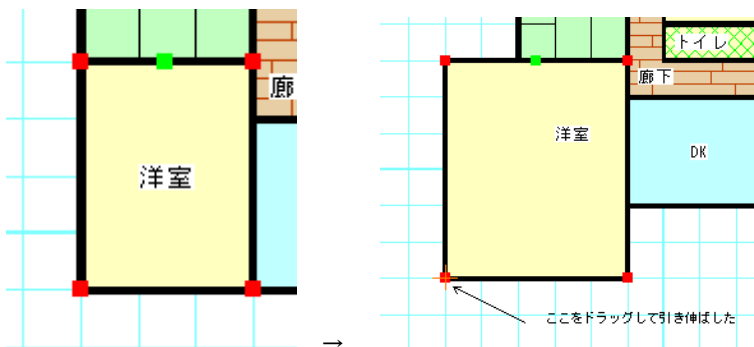
(このように均等に伸縮します)

吸着をグリッド吸着をONにして線吸着をOFFの状態にします。



まず作成途中の「洋室」を選択状態にして「伸縮・回転」ボタン **伸縮・回転ON** をONにします。


洋室の左下のハンドルをドラッグしてみてください。部屋が大きく引き伸ばせます。





(注:「部屋移動ロック」([参](#))が「常時ロック」だと伸縮しません)


マウスから指を離すと、伸縮・回転はOFFになります。

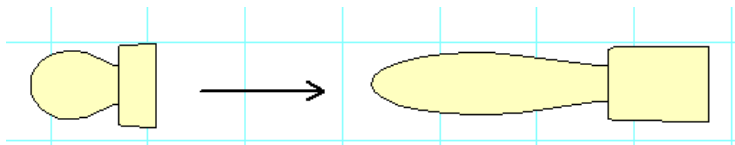
伸縮の操作が確認できれば、洋室の大きさを元に戻してみます。


「編集」の「元に戻す」をしてください。

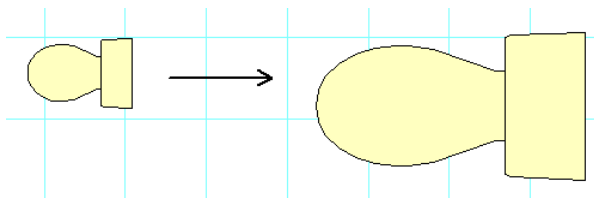
「伸縮・回転」ボタンの横にある  にチェックを入れると、1回ずつ「伸縮・回転」ボタンを押さなくとも常に伸縮・回転できます。しかし移動しようとしてドラッグすると、ハンドルの上であれば「伸縮・回転」してしまうミスをしやすくなるので注意してください。

「等比ボタン」 にチェックを入れておくと、グループ(部品)を伸縮する時に、縦横比を維持したまま伸縮します。部品の形状を崩さずに大きさを変えたいときに使用します。

 等 チェック無しの場合・ドラッグした方向に伸縮する。



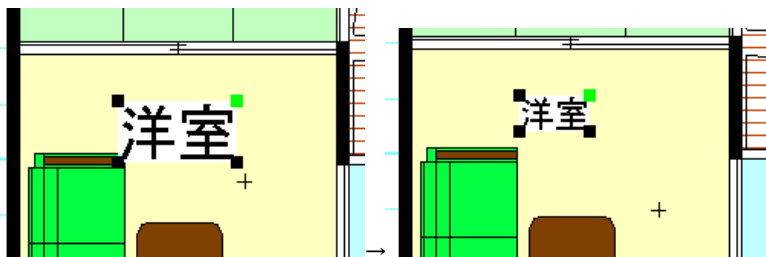
 等 チェック有の場合・縦横の比率を保って伸縮する。



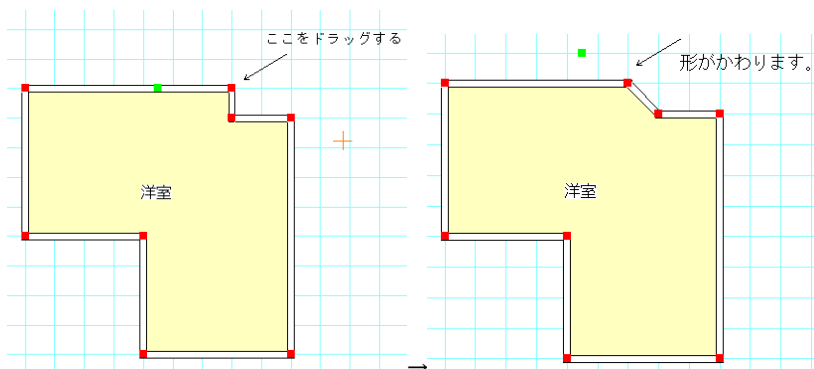
伸縮は他に伸縮の割合(パーセント)を入れて伸縮する方法があります。(グループの伸縮 [参](#))


文字付部品は文字の大きさも均等に伸縮します。

吸着を全てOFFにして洋室の文字を引き伸ばしてみてください。(文字の伸縮)



多角形部屋作成で作成した部屋は角ごとに伸縮で形を変えることができます。

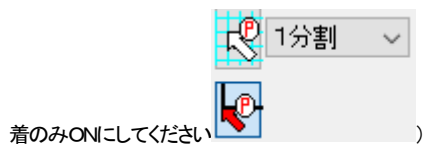


(部屋や建具、壁を伸縮する時は、グリッド吸着  はONにしておきましょう)

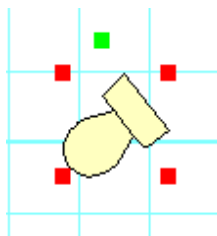
縦方向、横方向に固定して伸縮したいときはマウスの位置固定を使用します(参)。

部品や文字の回転

「伸縮・回転」をONにして部品や文字の右上の緑のハンドルをドラッグすると、部品が回転します。部品配置で「住宅設備」の「トイレ」「トイレ2」を配置し、緑のハンドルを回転してみてください。(吸着は線吸

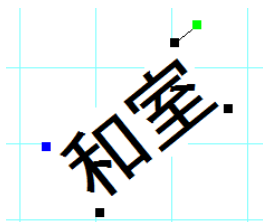


着のみONにしてください)



部品回転はメニューの「グループ」の「グループの回転」「他の角度の回転」にすると、任意の度数で回転できます。

同じように「伸縮・回転」を押して、文字の緑のハンドルをドラッグして回転してみてください。




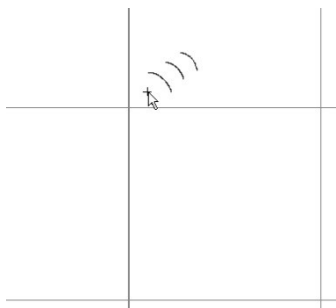
吸着の活用

「グリッド吸着」「線吸着」の吸着機能を使ってきましたが、これを明確に理解すると、**らくちん、簡単、スピーディー**な操作が出来るようになります。**吸着は間取りっど6の操作の要**ですのでしっかりご習得ください。

グリッド吸着




「グリッド吸着」ボタン  ショートカットキー (shift キー + z) が ON (矢印の中が赤い状態) で、グリッドの交点にマウスの先の十字がくっつきます。(「設定」の「動作設定」で「グリッド吸着時必ず吸着する」がチェックされていないければ、近寄った時だけ吸着することができます。デフォルト設定では必ず吸着するようになっています)



「部屋作成」、「建具配置」の時は必ず ON にして、間取りを作成します (「部屋作成」「建具配置」を選ぶと自動的に ON になります)。



グリッド吸着ボタン  横の

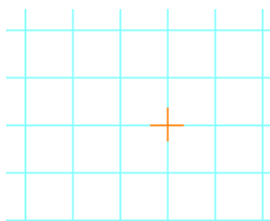
1分割 ▼

はグリッドとグリッドの間をどの間隔で吸着させるかを設定できます。1分割にするとマスどおりに、2分割だとマスの半分で吸着します。10分割ではマスの間を10区切ったところで吸着します。設定分割は「ツール」の「グリッド間隔の設定」で決めている値で区切られます。

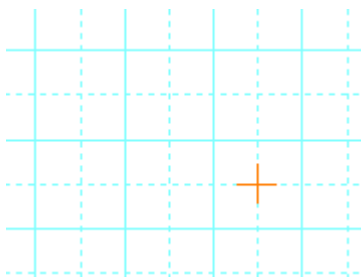


2分割 ▼

グリッド吸着を ON で 2 分割にしてマウスを動かしてみてください。グリッドの交点の間でもピタッと止まるようになります。次に 4 分割にしてみてください。グリッドのマスを 4 分割で止まるようになります。



(「1分割」でグリッドのマス目どおりに止まります)



(「2分割」でグリッドのマス目の半分のところにも止まります)

す)

また、「グリッド間隔の設定」でグリッド幅を変えれば、より自由で細やかな間取りを作成できます([参](#)グリッド間隔の設定 基本操作編②)。

グリッド幅を変えるとより細かくできますが、細かすぎて見づらく、作図しにくくなる場合もありますので、まずはこの**吸着間隔**だけ変えて、作図するようにしてみてください。

「部屋作成」と「建具配置」はグリッド吸着を使用しなければ、間取りがずれて作図しにくくなりますので、グリッド吸着をONにして、グリッドの間隔にあてはまらないような間取りは吸着間隔を変えて、近い値での作図を行います(「間取り作成のコツ」で詳しく説明します [参](#))。

デフォルト設定では「部屋作成」、「建具配置」、「壁」、「階段作成」を押すと自動的にグリッド吸着がONになります。

「グリッド吸着」は**部屋、壁の作成と建具配置、部屋や壁、建具の移動時、伸縮時**にONが便利です。

(移動、伸縮を行う「選択モード」の時は意識的にON・OFFを切り替える必要がありますが、その他のモードは自動的にONになります)

線吸着



線吸着 ショートカットキー(shift キー + x)がONになっていれば、**部品の線の端、ハンドル、線と線の結合部、円の中心と壁の縁、壁の外側、文字の基点**にマウスの先の十字が吸着するようになっています。

線吸着がONの時は自動的に壁芯吸着(参 基本操作編2)がOFFになります。

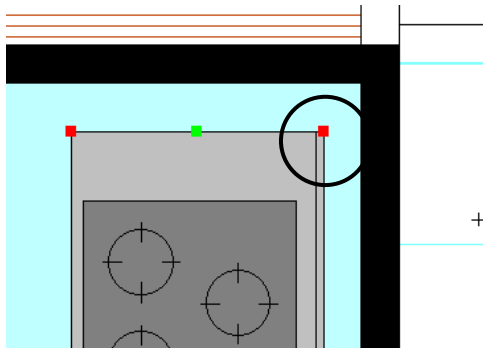
用途としては

- ・ 部品などを配置するとき等の位置合わせをする時
- ・ 部品や図形を伸縮するとき
- ・ 線や円などで図形を書くとき
- ・ 文字の基点を線やグリッドにあわせるとき
- ・ 寸法線を書くとき(部屋寸法は壁芯吸着を使用)

等に使用します。

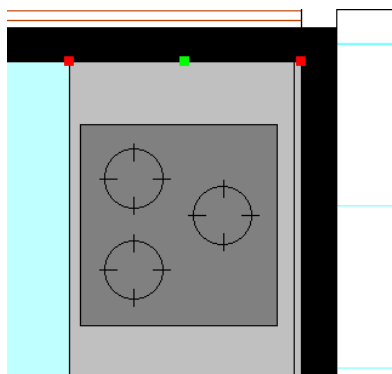
いくつかの例をご紹介します。

・結合部

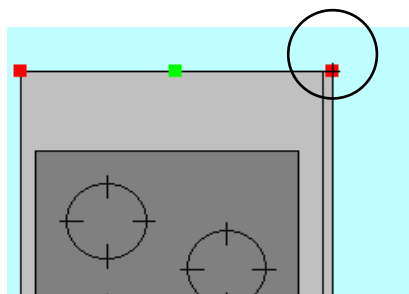


左図の丸印にマウス先が引き寄せられるので、そこをクリックしてドラッグ

↓ 壁の端にピッタリ吸着します。

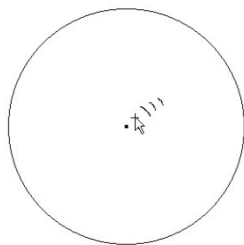


・ハンドル

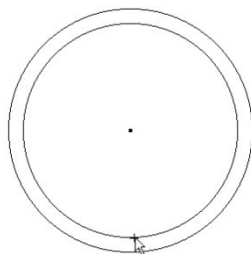


伸縮の時のみハンドルに吸着します。

・円の中心



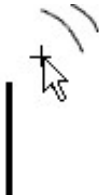
円の中心吸着を用いると



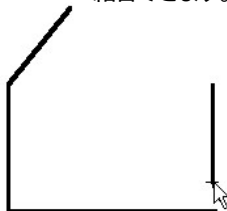
完全な二重円が描けます。

・線の端

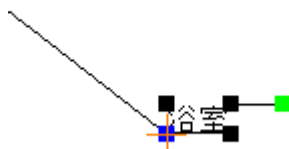
線吸着を用いると



線と線を簡単に
結合できます。



・文字の基点(文字の位置決め用ハンドル)



「選択」で文字の基点を線の端にドラッグ

引き出し線のようにになります。

文字の基点については後の項の文字([参](#))に説明があります。




吸着のまとめ(カッコ内はショートカットキーです)

・**グリッド吸着**(shift キー + z)・・・部屋、壁、建具階段作成とこれらの移動の時ON

・**線吸着**(shift キー + x)・・・部品や線、文字の基点などの図形を移動して位置合わせする時、部品や線を伸縮する時にON。使用する時は他の吸着はOFFにしておく

吸着、及び選択を理解すると間取りっど6の操作の要を理解したことになります。逆にここがわからないと作図しにくくなりますので、よくわからない場合は再度学習してください。


どうしても「吸着」がわかりづらい時は…

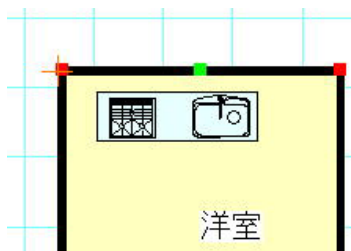
まずは「線吸着」はずっとOFFで、グリッド吸着と吸着間隔だけ使用してみてください。

とりえず「部屋作成」と「建具配置」、「壁」、「階段作成」はグリッド吸着ON、線吸着はOFFだけ覚えてください。部屋、壁、建具さえずれなければ、間取りは描けます(画面左上の部屋移動ロック(参)でロックをしておけば、部屋はずれる心配はないので安心して作図できます)。

部屋や建具の移動ロック

「選択」で部品を移動(伸縮)する先に、誤って部屋や建具を移動(伸縮)してしまうと、

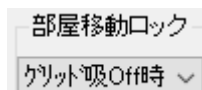
グリッド吸着がOFFだと、元の位置に戻しにくくなります。



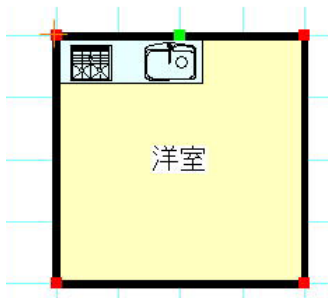
(キッチンを移動しようとして誤って部屋を移動して、グリッドからずれてしまう)

すぐに「編集」の「元に戻す」をすると元の位置に戻りますが、移動で戻そうとするとグリ

ッドに合わせにくくなります。



画面左の「部屋移動ロック」でロックしておくと、部屋、壁、建具がマウスのドラッグによる移動もしくは伸縮（回転）ができなくなります。

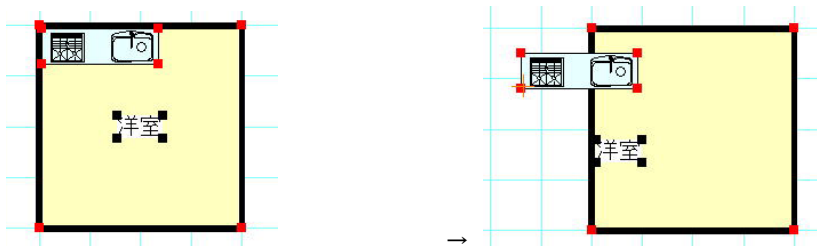


■（ドラッグして移動しようとしても動かない）

「常時解除」にすると、通常通り移動や伸縮ができます。

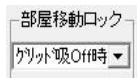
部屋などは一度書くと移動することも少ないので、ロックしておいた方が間違えて選択して移動してしまうことがなくなるので、まずはロック（「グリッド吸着OFF時ロック」）して作業すると便利です。

図形や部品と部屋などを複数選択状態にしたものを移動しようとする、部屋は移動せず、図形や部品などは移動します。



部屋と文字、キッチンなどをまとめて移動しようすると・・・部屋だけ移動せずに、部品、や図形、文字だけ移動します。

・「グリッド吸着 OFF 時ロック」



グリッド吸着が OFF の時だけ部屋や建具の移動を制御します。

間取り作成の失敗のほとんどは、グリッドから部屋がずれることにありますが、このモードだとずれる心配がなくなり、なおかつグリッド吸着 ON だと部屋の移動がスムーズにできますので、**この状態にしておくことをお勧めします。**

部屋を移動させたい場合は、「グリッド吸着 OFF 時ロック」の場合はグリッド吸着

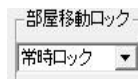


を ON にしてください（注：線吸着 ON の時はグリッド吸着 ON でも移動伸縮が制御されます）。



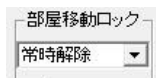
デフォルトはこのモードです。

・「常時ロック」



従来の部屋移動ロックで、常に部屋や建具が固定されます。部屋や建具の配置が完成して動かしたくないときに使用します。

・「常時解除」



常時部屋や建具の移動、伸縮を制限しません。

吸着切り替えを熟知して作図をされている方と、ななめに配置した建具の移動をする場合はこのモードです。

部屋移動ロックがかかっている状態は画面左上に表示されます



「部屋移動ロック」で制限されること・・・

マウスドラッグによる部屋、壁、建具の移動・伸縮・回転

「部屋移動ロック」で制限されないこと・・・


部屋、壁、建具の


- ・ キーボードによる移動
- ・ 移動ダイアログによる移動
- ・ グループの伸縮、回転
- ・ 「ツール」 「囲った内容を移動」

グループ化された壁の移動・伸縮

曲線化した壁（二重線多角形）の移動

元に戻す・やり直し

何度が作業中にできませんでした、移動や配置、伸縮・回転など、間違った操作をしてしまったら、メニューの「編集」の「元に戻す」をしてください。連続20回まで元に戻すことが可能です（「ツール」 「設定」 「動作設定」で5～30回まで回数設定できます）。

「編集」 「やり直し」で、「元に戻す」操作を取り消せます。

コピー

全てのオブジェクトは「コピー」コマンドでコピーできます。コピーしたいオブジェクトを選択して、

- ・ 「編集」の「コピー」
- ・ 右クリックメニューから「コピー」
- ・ Ctrl + C キー

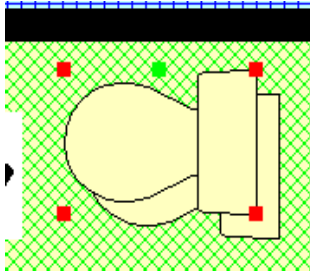
でコピーできます。

まず「選択」ツールでコピーしたいものを選択します（複数でもOKです）。メニューの「編集」の

「コピー」を選ぶと、選択したものの少し左上にコピーされます。連続でコピーすることもできます。(参

「囲った内容を複写」基本操作編②)

ではトイレをコピーしてみましょう。



コピーを行うと少しずれてコピーされます。目的によっては位置合わせが面倒になる場合もあるので、次の「コピー(数値)」か、「囲った内容を複写」をご覧ください。

コピー(数値)

「コピー」は元図形の少し左上にコピーされますが、「コピー(数値)」は、元図形の位置から指定した数値分移動して複写できます。

「選択」で選択し、「編集」→「コピー(数値)」(または右クリックメニューの「コピー(数値)」)をすると以下の画面がでできます。

コピー (数値)

← → の方向へ

0

mm

↑ ↓ の方向へ

0

mm

0

度

0

mm

選択物の幅高さは無視

コピー数

1

コピーする

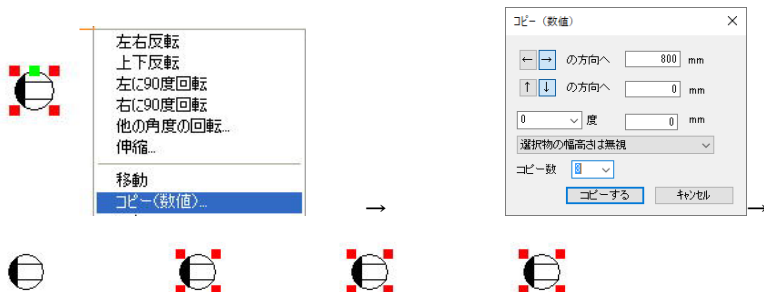
キャンセル

数値分移動したところにコピー(複写)されます。矢印で移動方向を決めます。

角度と数値を指定してその角度から入力した数値の分のところにコピーすることもできます。

建具や机など、連続して配置する時にあらかじめ元の図形からどれだけ離れたところにコピーすればいいか位置がわかっている場合に便利です(参 移動 基本操作編②)。

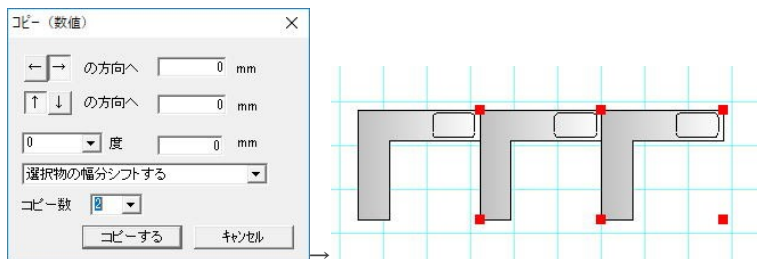
コピー数を入力し、複数個同方向にコピーできます。



選択物の幅(高さ)を考慮してコピーするか、リストから選びます。

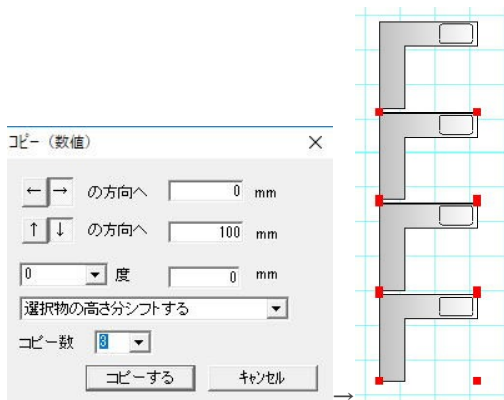
- ・選択物の幅高さは無視・・・選択物の幅と高さは関係なくコピーします。
- ・選択物の幅分シフトする・・・選択した全ての幅分、左右矢印の方向にシフトします。
- ・選択物の高さ分シフトする・・・選択した全ての高さ分、上下矢印の方向にシフトします。

下記のように設定してみてください。



右の方向に2つ幅分シフトしてコピーされました。

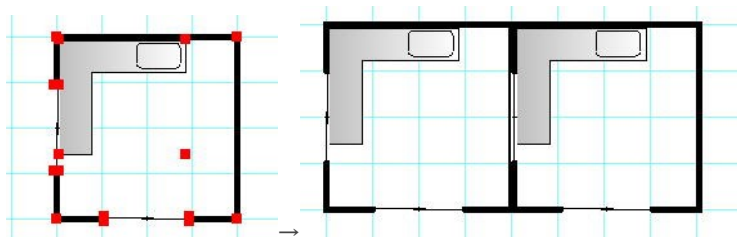
元に戻して、1つだけ選択して、下記のようにしてください。



矢印下の方向に、100mm の間隔をあけて、3つコピーされました。

*間取りをコピーするときには注意

間取りを選択して、右にコピーしようとすると・・・





グリッドからずれて壁厚分右によってしまいます。これは、建具の幅も含めているため、全体の幅が大きくなり、グリッドにあわなくなってしまう。

間取りをコピーする場合は、「ツール」「囲った内容を複写」(基本操作編②参)をご利用ください。

間取り作成練習

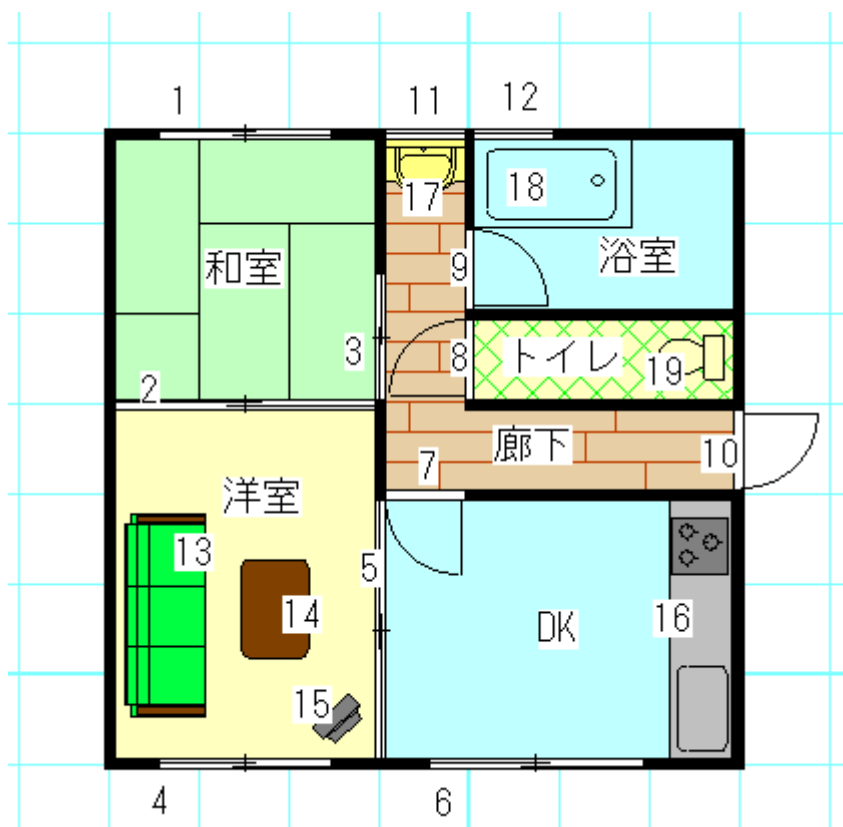
ではここまで習得してきた「部品配置」「建具配置」「伸縮・回転」「グループの回転」「吸着」を使って、下記のように部品を配置してみてください。

作成のコツは

- ・「ズーム」で作業する場所を拡大しておくこと。
- ・部品配置はあとで位置合わせをする方がラクな場合もあるので、適当な位置に置いてしまっておくと。
- ・位置合わせは「吸着」をうまく使うこと
- ・「部屋移動ロック」で部屋や建具を間違っって移動しないようにしておくこと
- ・間違えた操作をしたら「元に戻す」を利用することです。

最初は作成するのに時間がかかるかもしれませんが、すぐ慣れますので、基本操作の章を読み終わったら余裕があればもう一度新規作成からこの図面作成をしてみてください(部品や建具を変えてみたり、工夫してみてください)。

もしつまずいたら、特にもう一度マニュアルを読み返してみてください。この図面は「練習1」として保存しておいてください。



建具配置

1～6 「引き違い」「引き違い2枚1」

7～10 「開き戸」「片開き1」

11～12 「上下窓」「上下1」

部品配置

13 「家具」の「椅子」「3人がけソファ」

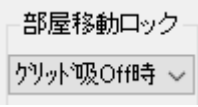
14 「家具」の「テーブル」「テーブル2」

15 「家具」の「電化製品」「テレビ」

16 「住宅設備」の「キッチン」「システムキッチン型」

- 17 「住宅設備」の「洗面台」「洗面小」
- 18 「住宅設備」の「バス」「バスタブ1」
- 19 「住宅設備」の「トイレ」「トイレ2」




作成の順番としては、部屋移動ロックの確認をします。グリッド吸着OFFの時だけ部屋と建具の移動伸


縮を制限する「グリッド吸着OFF時ロック」にしておきます（デフォルトはこの状態です）。


部屋は「四角形部屋作成」「多角形部屋作成」で練習した通りに作図します。

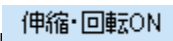
「建具配置」で「引き違い」を1～6に配置し、続けて7～10「片開き」、11～12「上下窓」を配置します。

向きが違っていたら、配置した後すぐに右クリックで180度回転や扉の向きをあわせませす。

次に部品配置します。吸着は自動でグリッド吸着OFFになるので、線吸着のみ自分でONにします。位置があわせにくい部品は適当な位置に配置します。


次に「選択」で移動をして部品の位置合わせをします。

部品の回転は「グループの回転」を使用します。
「線吸着」がONなので、「システムキッチン型」や「洗面小」「バスタブ」は部屋の壁に沿って配置することができます。


「テレビ」は「伸縮・回転」で緑のハンドルをドラッグして回転させます。

部品の位置に文字がある場合は移動します。

作業中は、まめに「上書き保存」をしていきましょう。

ちょっとでも操作をまちがったら、例えば伸縮しようとして移動したりとか、選択したものを間違えて違うものを移動したりした場合、移動や伸縮をしないより、元に戻すをした方が無難です。

出来上がりましたでしょうか？ここまでの作業ができるようになれば間取りっど6の基本操作の一番大切な部分を習得できたことになります。

図面が完成し、保存したら「ファイル」の「新規作成」を押して、再度なにもない状態から「四角形部屋作成」からこの間取りを書いてみてください。

うまく書けるようになりましたら、次の項からも学習を続けてください。

白黒表示

作成した図面をモノクロプリンタで打ち出す場合など、白と黒だけで表示したい場合があります。



画面右下の上から二番目を押すと、白黒のみで表示されます。

一番上のボタンを押すと、カラーに戻ります。白黒とカラーはいつでも切り替えられます。

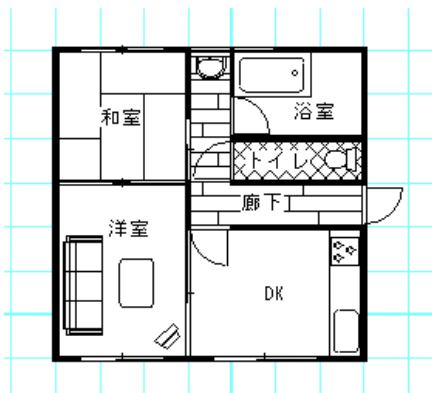
・色ぬりつぶし部分は白で塗りつぶしたようになります。

・線は黒になります。

・線色が白の場合は黒になります。

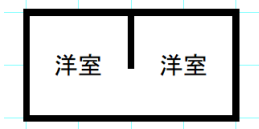
・黒塗りつぶしはそのままです。

では例の「練習1」を開いて、「白黒表示」を行なってください。画面が白黒表示になります。このまま印刷したら白黒で印刷されます。

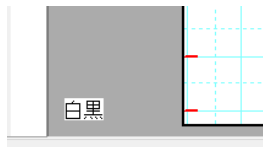


フローリングやトイレなどの模様を、白黒表示の時のみ消せることができます。「ツール」「設定」「表示設定」「白黒表示時に部屋の模様を消す」です。畳の線だけは例外で、この設定をしていても表示されます(部屋名が和室の時のみ)。

また、白黒表示にすると、後の項で出る「壁の部分削除([参](#))」をすると線がでますが、「ツール」「設定」「表示設定」「白黒表示時に部屋の線の色を白にする」にすると消えます。

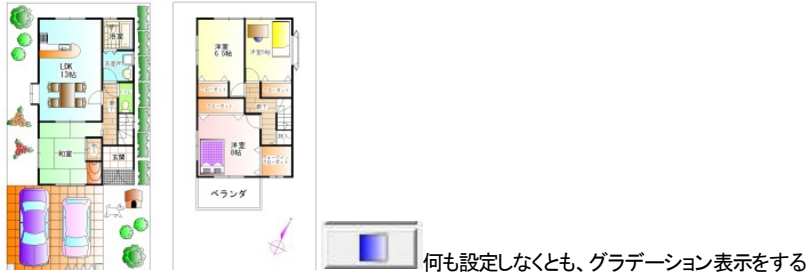


*画面左下に、現在のカラー切り替え状態が表示されています。ここの表示を消す場合は、「ツール」「設定」「表示設定」「カラー、白黒の状態を画面左下に表示する」のチェックを外してください。



グラデーション表示

画面右下の3番目でグラデーション(方向に向けて変化)、4番目でグラデーション(周りにに向けて変化)、5番目でシックな表現になります。図面の塗りつぶし部分全体がグラデーション表示します。



だけで全体が左から右にかけて白くなるようにグラデーションがかかります。



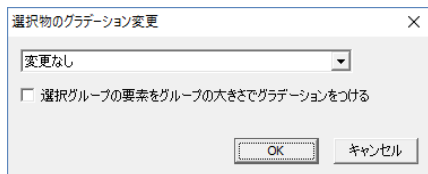
るだけで中央から外側にかけて白くなるようにグラデーションがかかります。



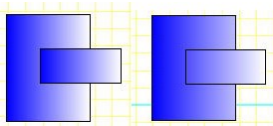
グラデーションの個別の色や、向き(方向グラデーションのみ)の変更については、四角形(参)とグラデーションの方向変更(参 基本操作編②)、マイルド化(参 基本操作編②)をご覧ください。

グラデーションの編集

デフォルトでグラデーション表示(方向グラデーション)にすると左から右へのグラデーションになりますが、これを選択したものを「編集」「選択物のグラデーション変更」で方向を変えたり、グラデーションをはずしたり(方向、周囲)できます。



「選択物のグラデーション変更」で、グループ単体を選択した時に「選択グループの要素をグループの大きさでグラデーションをつける」にチェックを入れると、そのグループ全体でグラデーションがかかります。例えば下記のように四角形が個別にあるグループの場合に全体でかけると以下のような違いがでます。




グラデーション表示の注意点:

- 1・白黒表示時にはグラデーションはかかりません。
- 2・白、もしくは黒の塗りつぶしの場合グラデーションはかかりません。黒にかけたい場合は、「選択物の色変更」で黒に近い色に変更してください。
- 3・色のついた壁にはグラデーションはかかりません。
- 4・グラデーション表示をしていると動作が遅くなる場合があります。作図が遅い場合はグラデーション表示をOFFにして作業をし、印刷や画像出力の際にONにしてください。
- 5・グループの方向を変えてもグラデーションの方向は変わりません。

直線

次に線の引きかたを説明します。

直線の他に二重線、連続線、四角、多角形、二重線多角形、角丸四角形、円、円弧、三点円弧、楕円、円弧楕円、スプライン曲線、ベジェ曲線、フリー曲線そして吹き出し、寸法線と図形作成ツールはたくさんありますが、全て同じような要領で作図できます。ここでは直線を書いてみます。

メニューの「作図」→「直線・矢印」または作図ツールバーのをクリックします。

描画希望位置(始点)にカーソルを持ってきてクリックします。

このとき十字の横にでてくる数値は一点目からの距離です。ドラッグせずにマウスを動かします。

終点まできたら再度クリックしますと確定します。これで直線の出来上がりです。



では矢印付の線や線に色をつけたり、太さを変えたりしてみましょう。

「作図図形の設定」を設定することによって線の種類を変えることができます。線ボタンを押して画面右の「作図図形の設定」を見ます。



この画面で線の特性を決めます。では画面を参考に、点線の矢印にしてみましょう。

線の端点を「始点←」にし、線種を点線のものにします。矢印の大きさは普通にします。色は赤に色のところをクリックすると変わります。画面上で先ほど線を書いた要領で書いてみてください。赤い色の点線矢印が書けました。同じ種類の線を書くときはそのまま続けてください。線種や色、端点、太さなどを変えるときは線を書く前にプロパティ内容を変えてください。

- * 線の太さは「線幅タイプ」を番号で設定し、画面上とプリンタ印刷で太さを個別に設定できるようになっています。

「ツール」「設定」「全般」の画面右に「線幅タイプ(印刷時の線の太さ)のピッチ」とあります。このボタンをクリックします。

線幅タイプ(印刷時の線の太さ)のピッチ

線幅タイプのピッチ設定

線幅タイプ	画面上の太さ	プリンタ出力時の太さ
1	1	3
2	2	6
3	2	9
4	2	10
5	2	12
6	3	14
7	3	16
8	3	18
9	3	19
10	3	20

*太さはmmではありません
画面、プリンタの解像度によって太さが決定します。

OK キャンセル


「線幅タイプ」に対して画面上での太さとプリンタでの太さを設定します。この数値はピクセルですので、お使いのディスプレイやプリンタで太さは異なります。実際に印刷してみて太さを調整してみてください。ディスプレイは解像度が荒いので、画面上の太さの数値を大きくするとすぐに太くなります。プリンタ出力は、少し線をしっかりと太くしたいという場合は全体的に3倍くらいにするといいです。

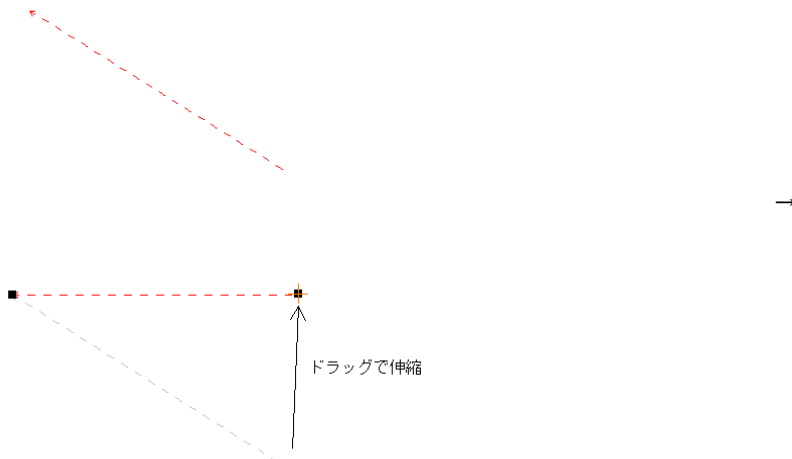
線幅タイプ	画面上の太さ	プリンタ出力時の太さ
1	1	3
2	2	6

- * 線の端点、矢印のピッチの大きさは「設定」の「線種のピッチ」「端点形状のピッチ」で印刷mmの大きさで設定できます。

直線の伸縮


作図した「直線」の向きや長さを変えるには、「伸縮・回転」**伸縮・回転ON**を使用します。

「選択モード」にし、作図した直線を選択状態にして、「伸縮・回転」**伸縮・回転ON**を押
し、直線の黒いハンドルをドラッグします。



四角形

さて今度は四角形を書いてみます。四角形や多角形、二重線多角形、円、円弧(扇形)、楕円、円弧楕円は中に色や模様をつけることができます。グラデーションの設定もできます。

メニューの「作図」→「四角形」  をクリックします。線種や塗りつぶしの色、模様を選択できます。

線種は実線(ダイアログの線種の一番上)を選択します。

「中の色の選択」をクリックします。

「中を塗る」の口にチェックマークを付けます。

これで、四角形の中の色を選択できますが、「模様を付ける」にチェックすると模様も付けられます。

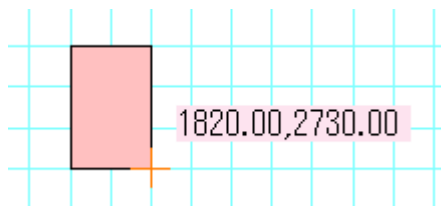
※ 「線の色の選択」で線の色を中の色と同色にして、縁取りをなくすこともできます。

※ 「他の色を選択」で作った色はその上のマスに表示されます。



線の端点は選べません。

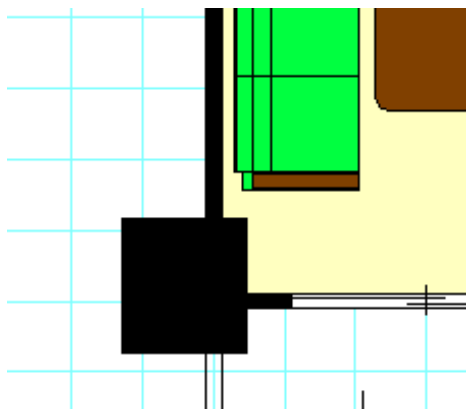
では、練習です。薄い赤で塗り潰した四角形を描いてみましょう。





一点目と二点目をクリックすると四角形が作成できます。

一点目クリックの後、十字の横にでてくるピンクがバックの数値は横の距離、縦の距離です。

RC(マンション)の柱(梁)などは、この四角形ツールで中を黒く塗り、作成すると便利です(基本操作編②参)。



画面右下を上から3番目  (方向グラデーション)もしくは4番目  (周囲グラデーション)になっていると、グラデーションの表現ができます。

プロパティ画面での右上がグラデーションの設定です。

☐ 線の色選択
☒ 中の色選択 ☒ 中を塗る
 グラデーション
☒ 有効 ☐ 第二色選択
 左から右へ

「有効」で全体がグラデーション表示の時にグラデーション表示します。有効をはずすとグラデーションなしです。

「中を塗る」で、「中の色選択」でグラデーションの第一色、「第二色選択」の色が第二色となります。下のリストで方向を設定します。「左から右へ」で左の第一色から右の第二色へグラデーションします。第二色のデフォルト色は白色です。

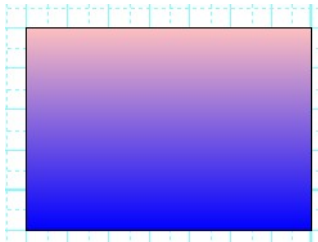
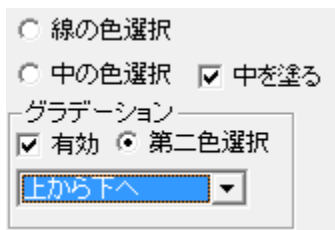
作図した図形を「選択」で選択し、右クリックの「選択物のプロパティ」で内容を変更できます。



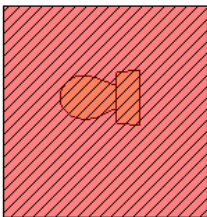
(「四角形」で第一色を赤、第二を青、上から下へのグラデーション(方向))

練習:

画面右下上から3番目方向グラデーションにして、下記の設定にし、第1色をピンク、第2色を青にして、上から下へピンクから青に変わる四角形を作図してください。

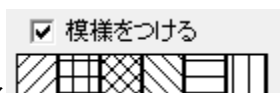



不透明度を変えると、透過率を変えることができます。不透明度 100%が透明度無、0%で完全に透過します。50%で半分の透過です。



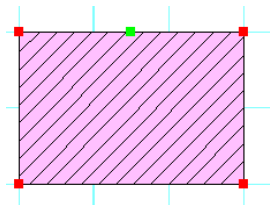
半透過した図形を上にと、下の図形が透けて見えます。

他の図形の作図方法は(参 いろいろな図形 基本操作編②)をご覧ください。



模様を付けるにチェックを入れると図形に斜線などの模様をつける

ことができます。横の数値は印刷した時の実際の間隔です。



模様をつけると、四角形と直線で構成されるグループ(部品)になります。

文字を書く

さて次は文字です。

文字作成時は、グリッド吸着や線吸着がONになっていても吸着しないようになっています。

ツールから「文字」アイコン **文字** をクリックします。

1. 画面右側にプロパティが現れます。フォント種や色などを設定します。

文字設定

MS ゴシック ▼

フォントの設定...

B / U ab

文字高さ(印刷mm) 4.0 mm

文字間隔(印刷mm) 0.0 mm

行間隔(印刷mm) 0.0 mm

☐ 縦書き 角度 0 度

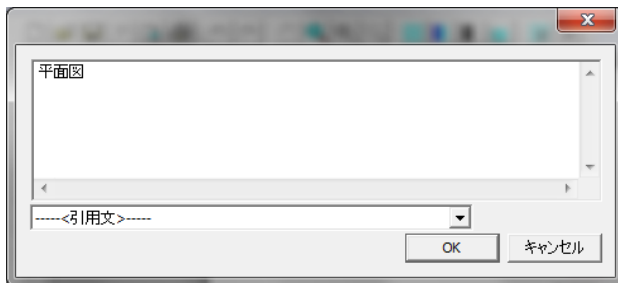
文字の色 ■ ▼

文字バックの色

☒ 無 ☐ 有 ■ ▼

水平位置 左 ▼ 垂直位置 上付 ▼

2. 図面上の文字を書く位置で左クリックすると、文字入力欄が出ます。



キーボードから空欄に記入したい文字を入力します。改行もできます。「平面図」と打ってみましょう。(引用文のタブでよく使う文字を選ぶこともできます。引用文は設定の「引用文の編集」のタブでご自由に編集できます(参 基本操作編②))。入力した文字に下線があれば、日本語変換が確定していませんので、「Enter」キーで確定してください。(文字を打ち込むと文字入力の画面の外に文字のウィンドウが出る場合は、一旦文字入力画面の枠の中をクリックするとカーソルが点滅し文字が書けるようになります。)

3. 入力した文字は図面上に現れます。OKを押すまでは、画面右の「文字設定」で文字の 大きさや色などを設定すると、画面上の文字も変わります。OKで確定します。

フォント種類を選びます。パソコンに登録されているフォントが使用できます。



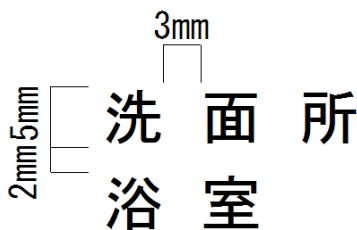
「フォントの設定」では Windows 標準フォントダイアログが出ますが、フォント種はリストから、高さや色も設定できるので、「文字設定」画面内で全て設定できます。

「文字高さ(印刷mm)」は実際に印刷される文字の高さです。

「文字間隔(印刷mm)」で文字間の間隔を設定できます。

「行間隔(印刷mm)」で、複数行の文字間の間隔を設定します。

文字高さ 5mm、間隔 3mm、行間隔 2mmだと、次のような文字の大きさになります。




4. 縦書き文字にする時は、文字入力ダイアログ画面で、縦書きのチェックをつけます。
5. 「文字の色」は文字自体の色を選びます。
6. 「角度」で文字の角度を決めます。普通の横(縦)書きは0のままです。
7. 「文字バックの色」で、有り無しと色を選びます。
8. 水平位置、垂直位置は文字の基点を決めます。基点とは基準となる位置で、この場合も文字作成の時にクリックしたところを基点とします。例えば水平位置を左、垂直位置を上付きにすると、クリックしたところが文字の左上の基点となるように作成されます。水平位置を中、垂直位置を中付にするとクリックしたところを真ん中となるように文字が作成されます。
ここではデフォルトの水平位置を左、垂直位置を上付きにします。

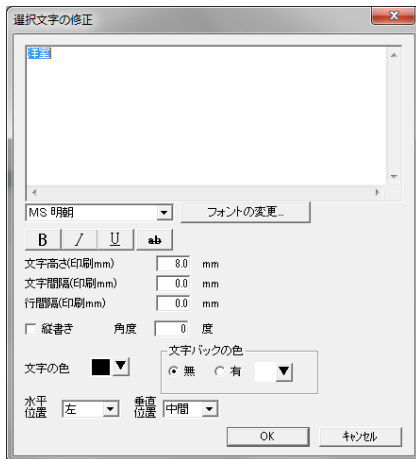


ハンドルの青は文字の基点、黒は引き伸ばし、緑は回転です。

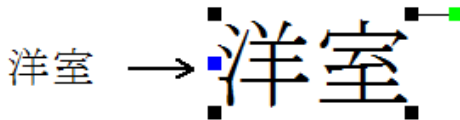
入力した文字は、「選択」ボタン  で文字を選択状態にした後、訂正ができます。

1. 「選択」  で文字を選択し、右クリックメニューの「選択文字の修正」を選ぶと、書かれている文字の訂正や、フォントの変更、文字高さ、文字間隔、横書きから縦書き(もしくは縦書きから横書き)、バックの色の変更、角度の変更、基点の変更ができます。(複数文字を選択していても一括

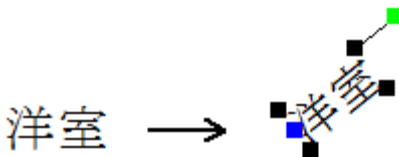
でフォントサイズや色、文字高さ、文字間隔、行間隔、バックの色、角度を変更できます。)



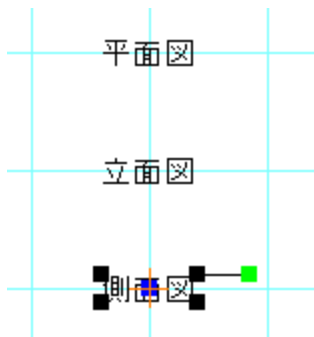
2. 「選択」で文字を選択し、「伸縮・回転」ON **伸縮・回転ON** で文字の黒いハンドルをドラッグすると、文字の大きさを変更することができます。(吸着は全てOFFにしておいてください)





3. 「選択」で文字を選択し、「伸縮・回転」ON **伸縮・回転ON** でに文字の緑のハンドルをドラッグすると、文字が回転します。(吸着は全てOFFにしておいてください)



文字の基点は線吸着で吸着します。グリッド吸着を使った位置合わせや、引き出し線に文字をあわせる場合などに利用します。




(基点を水平垂直位置中にして、グリッド吸着と線吸着をONにするとグリッドに文字列の中間でピッタリ位置あわせできます)

注:「選択」で文字を選択しにくい場合があるのは、グリッド吸着がONで、グリッドにマウスが吸着して選択しにくいことが多いです。文字を選択する時は線吸着をONにすると基点で選択できます。または、全ての吸着をOFFにして選択してください。

修飾文字ツール

修飾文字は、縁付の文字を作成します。

基本ボタンのを押してください。画面右側に設定画面が現れます。

一番上がプレビューになります。

次の空欄が「文字入力欄」です。

- ・「引用文」・「文字」と同じ、よく使う分を選びます。
- ・「フォントの設定」・フォント種や太字などはこの画面で設定します。
- ・「文字高さ」・文字の大きさを設定します。



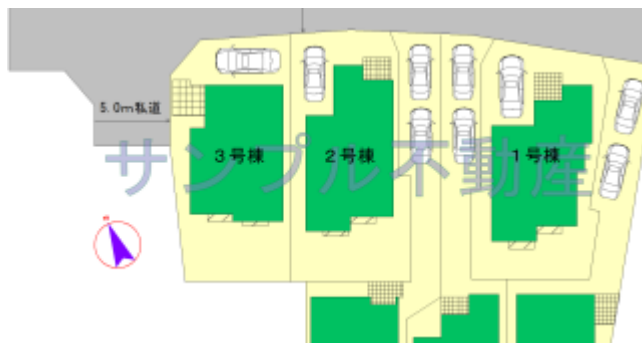
- ・「縦書き」…縦書き文字にします。
- ・「文字の色」…内側の文字色を設定します。
- ・「文字枠の色」…枠の色を設定します。
- ・「不透明度」…0 に近づけると透明になります。
- ・「縁の太さ」…枠の太さを設定します。
- ・「文字枠のみ描画」…中の色を抜きます。
- ・7つの中から、縁付文字の形状を選びます。「傾き」で形状の傾きを9段階で調整します。

通常の文字ツールと同じように、画面にマウスを持っていてクリックして配置します。

ライラック不動産

形状を変えると、よりインパクトのある文字が作成できます。

ライラック不動産




不透明度を調整して、透かしを入れることができます。

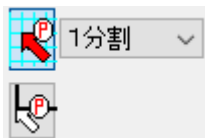
通常の文字  と違う点は、文字間隔・行間隔の設定、回転、バックの色が指定できません。

通常文字を選択状態から右クリック「修飾文字に変換」で修飾文字へ、逆に修飾文字を右クリックから「通常文字に変換」で通常文字に変換できます。

壁の書き方

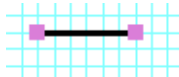
次に壁の書き方を説明します。壁は部屋作成した時の周りにある太い線分です。基本ボタンから「壁」

 をクリックします。



グリッド吸着をON、線吸着をOFFになります。

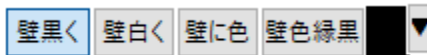
線を書くように一点目をクリックし、ドラッグせずにマウスを動かして、続いて二点目をクリックします。



(作成直後、端の四角は選択状態を意味するハンドルです)

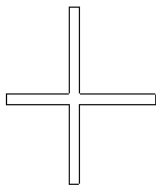
部屋作成を使用せずとも、壁ツールを使って部屋を区切ることもできます。

デフォルトでは壁は黒くぬりつぶされていますが、「ツール」の「設定」の「壁の色」で

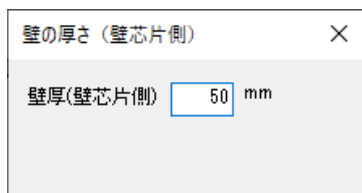


- ・ 壁黒く
- ・ 壁白く
- ・ 壁に色
- ・ 壁色縁黒

とあり、「壁白く」は壁の中を白くします。



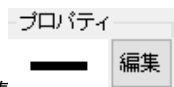
画面右上の「壁の厚さ」で壁厚を設定します。



※入力値は壁心から片側の値です。100mmと入力すると、壁厚は200mmになります。

壁厚は片側 50mm が基準です。「部品配置」にある建具や階段などは壁厚が 50mm を標準とした部品ですので、特に全体の壁厚を太くしたい(細くしたい)場合でなければ、50mm のままでご使用ください。

左クリックで壁の端を指定して壁をひいてみてください。



既に配置した壁を選択で選択し、「プロパティ」編集を押して壁厚を変更することも


できます(右クリックから「選択壁厚一括変更」で複数同時に変更できます)。

曲線壁の作成は(参 基本操作編②)をご覧ください。

「壁に色」を選ぶと壁に好きな色がつきます。部屋作成や壁ツールで配置した全ての壁の色が変わり


ます。右端ので色を設定します。

「壁色緑黒」は、壁に色をつけますが、壁の端を黒い線で枠取りします。“「壁を白く」の中の色を任意に

設定したもの”になります。右端ので色を設定します。

壁の色の変更は、配置されている全ての壁の色が変わります。一部分だけ色を変えることは出来ません。その場合は部分的に二重線多角形(参 基本操作編②)を壁の代わりにご使用ください。

注意:


「建具配置」 (参)の建具の厚みはここで設定した壁厚にしたがって決まります。ここで設定した壁厚の壁の上に建具を配置すると厚みがピッタリになります。

もし「建具配置」で配置した建具の厚みが、配置しようとする壁と合わない場合は、配置している壁の厚みとこの壁厚の数値を確認してください。

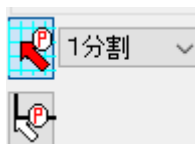
建具配置の「厚み」が「値」になっていると、任意の厚みで配置されます。壁の厚みに合わせたい場合は、「壁厚」に設定してください。

配置済みの建具の厚みを壁に合わせるには、選択して右クリックメニューから「幅、厚み、高さ変更」で厚みを壁の片側厚みの2倍にして合わせてください。

壁の部分削除

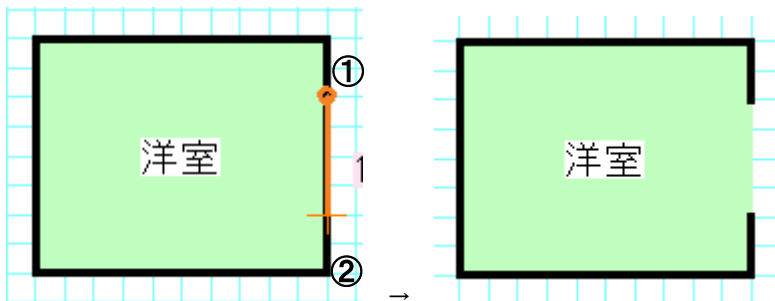
部屋作成や、壁作成で書いた壁の一部分を消したいときに使います。「ツール」の「壁部分削除」

を選びます。

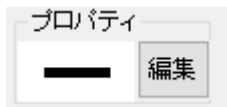
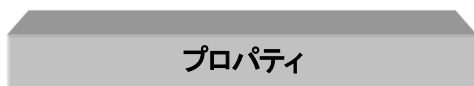


グリッド吸着をON、線吸着をOFFにします。

1点目から2点目の間の壁を削除します。



斜めの壁も削除できます。



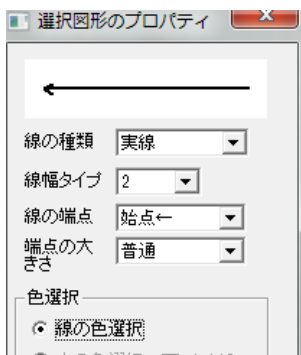
これまで線や四角形の図形や文字、壁を配置してきましたが、後から色や種類を変えたい時は選択



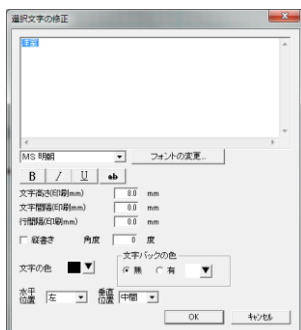
で選択状態(四隅にハンドルがついている状態)にして「プロパティ」の編集ボタンを押して、プロパティを変更することにより、変えることができます。

編集ボタンが消える場合は、選択されているものがない、あるいは複数のオブジェクトが選択されている、部品などの編集できないものが選択されているなどです。

線は色や線種太さ、図形はさらにグラデーション、不透明度を変更することが出来ます。



文字は文面や角度、バックの色、基点位置を変更します。



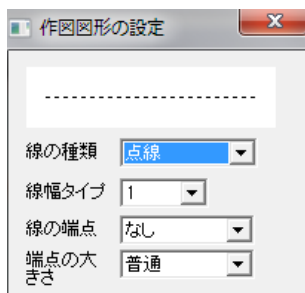
部屋を選択してプロパティの編集を押すと選択画面がでできます。部屋の中の色や模様を変えることができます。ただし部屋名は変更されません(部屋の中に色のないものは部屋の内容を変えることはできません)。



部品、建具はプロパティとは関係ありません。部品の色を変えたい場合、もしくは選択したオブジェクト

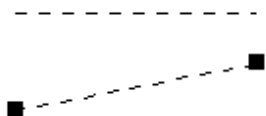
の色を一括で変更する場合は選択物の色変更(参 色変更 基本操作編②)を参照してください。線など図形の一括変換は下記「右クリックメニュー」の「選択線種変更」をごらんください。

では練習してみましょう。直線ツール  を選んで画面左の線の種類を点線にしてみましょう。

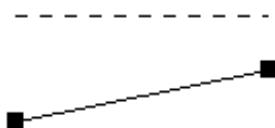
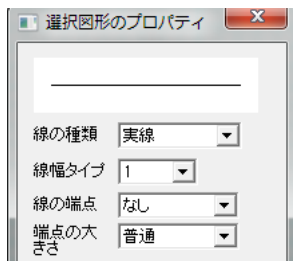


これで次から書かれる線は全て点線の線になります。ために2本、線をひいてみてください。

次に「選択」で、2本の線の内1本だけ選択してみましょう。



ここでプロパティの編集ボタンを押します(または右クリックメニュー「選択物のプロパティ」)。この画面で線の種類を直線に変えてOKを押すと選択した線の種類が変わります。



右クリックメニュー

選択後に右クリックメニューにてプロパティを一括に変えることもできます。

複数の文字のサイズや線の種類を一度に変えたいときなど、右クリックメニューを使うと便利です。

右クリックメニューでしかできない編集項目も多くあります。

また、右クリックの「選択物のプロパティ」は選択物が単体の場合プロパティ編集ボタンを押したことになります。

選択文字修正…複数の文字のフォント種、文字高さ、文字間隔、行間隔、バックの色を一括で変換できます。複数の文字を選択し、右クリックメニューから「選択文字修正」を選ぶと文字の修正画面がでます。単体の場合、文字内容が変えられますが、複数の場合は変えられません。

選択線種変更…複数の図形(直線や四角形など)の線種や色を一括で変換できます(塗りつぶし色以外)。複数の線を選択し、右クリックメニューから「選択線種変更」を選ぶとプロパティ画面が出ます。塗りつぶし色を変える時は「色変更」(参 基本操作編②)をご覧ください。

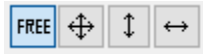
選択壁厚変更…部屋や壁の厚さを複数一括で変更できます。複数の部屋や壁を選択し、右クリックメニューから「選択壁厚変更」を選ぶと壁厚と壁タイプの変更画面が出ます。壁厚を変更した壁の上の建具の幅は変わりませんので、建具を選択し、右クリックメニューからの厚みを変更してください。

建具は右クリックメニューで幅や向きを変えられます(参 建具配置)。

右クリックメニューはこのほかにも「移動」、「コピー」、「削除」など、選択物の特性を変えたり削除したりする便利な機能がでますので、**選択したものを何か変更したいと思った時は右クリックしてみてください**。

タテヨコ移動(描画)の固定

線、壁を作成するとき、選択で何かを移動するとき、一点目を押してから基本ボタンの



の左端以外のボタンを押すと、マウスの動きが縦、横に固定します。これは

左端のボタンを押すか、他のツールに切り替えるまでこのモードになります。移動や伸縮でななめに動かしたくない時や、垂直水平な線を書く時に使用します。

キーボードの「Ctrl」キーを押しながらでもこのタテヨコ固定と同じように垂直、水平で固定します。

試しにグリッド吸着をOFFにし、「縦横固定」を押し、「選択」で文字などを移動してみてください。

階段作成



「階段」ツールボタンを押します。すると以下のダイアログが画面左に現れます。

階段作成

直進	曲がり角
終点	進行方向
直進段数	5
<input type="checkbox"/> 段幅指定	150.0 mm
曲がり角数	2
<input type="checkbox"/> 曲がり角を四角形にする	
<input checked="" type="checkbox"/> 階段に色をつける	▼
設置	
壁芯	角


- ・ 直進・直進の階段を作成します。
曲がり角・曲がり角や踊り場を作成します。

終点・斜めのジグザグ線で階段の省略を書きます。

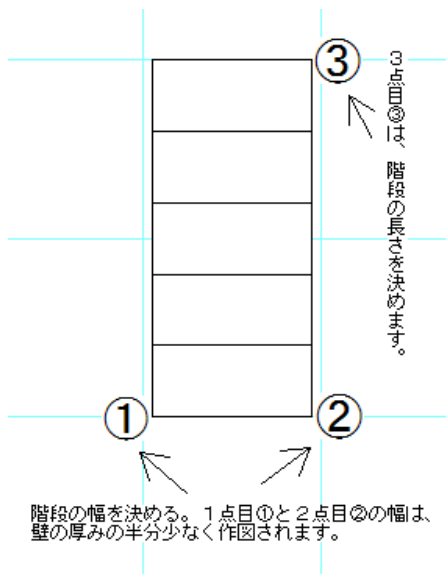
進行方向・矢印の連続線で進行方向を書きます。

- ・ 直進段数・直進作成時の段数を設定します。
段幅指定・一段ごとのサイズをmmで指定します。
- ・ 曲がり角数・曲がり角作成時の段数を設定します。1なら踊り場になります。
- ・ 曲がり角を四角形にする・曲がり角の時に四角形の曲がり角を作成します。(U字やL字階段はチェックなしの方が壁に沿った階段ができるので、きれいになります)
- ・ 階段に色をつける・階段の色を設定できます。設定した色で階段が塗りつぶされます。チェックをはずすと段の線だけが作成されます。
- ・ 設置・建具の設置と同じく、壁芯だとクリックしたところより片壁厚分引いた幅で作成されるのでピッタリと壁に収まるようになります。角はクリックした位置に階段が作成されます。



この階段作成ですが、グリッド吸着を利用した部屋(壁)にピッタリ合うように作図できます。「設置」を「壁芯」にしておくと、幅を決める2点間の壁の厚みの片側分だけ少なく階段が作成できます。

では、「直進階段」の作成手順を説明します。

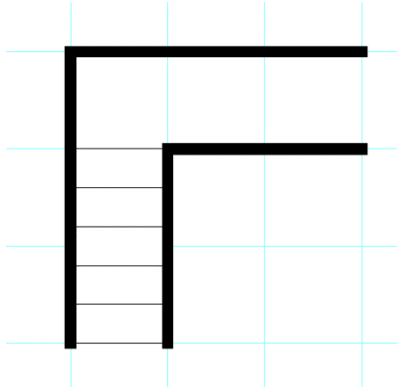


グリッド吸着しているので、グリッド上にマウスが吸着します。①をクリックし、ドラッグせず②をクリック

クしたら壁の厚み分内側に階段が作成されます。階段の長さを決めて③でクリックすると直階段ができます。

階段はグループ化されています。

壁があると上記の図は以下ようになります。



次に「曲がり角」の作成です。

これもグリッド吸着を利用して作図すると壁の厚み分少なく作図されます。「曲がり角」をクリックします。

階段作成

直進 曲がり角

終点 進行方向

直進段数 5

☐ 段幅指定 150.0 mm

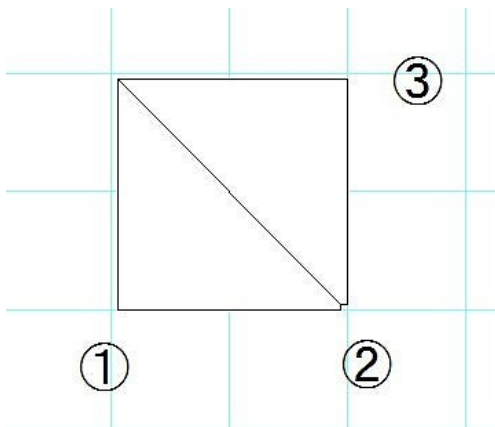
曲がり角数 2

☐ 曲がり角を四角形にする

☒ 階段に色をつける ▼

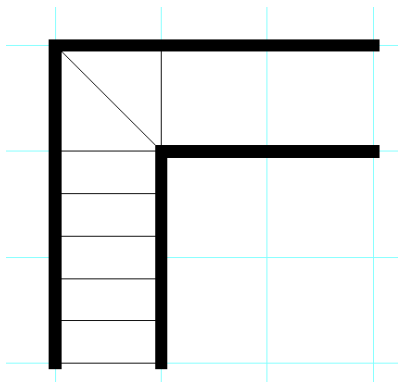
設置

壁芯 角



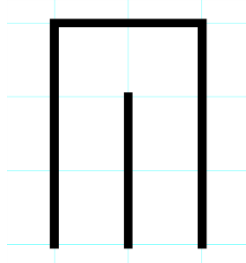
直進と同じように、①をクリックし、ドラッグせず②をクリックします。マウスを動かして、曲がりたい方向に向きをと高さを決めて③をクリックすると曲がり角ができます。曲がり角だけのグループができます。

壁があると以下のように、うまく壁の中にはまります。



階段作図中、間違えたら右クリックで1つ前の状態に戻ります。あるいはもう一度「階段作成」を押すと初めからやり直せます。

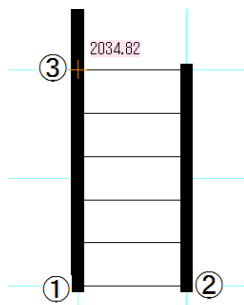
では、U字階段を例に作成をしてみます。



壁があるほうが階段作成手順を理解しやすいので、最初に「壁」を使って左記の図形を作成してください。

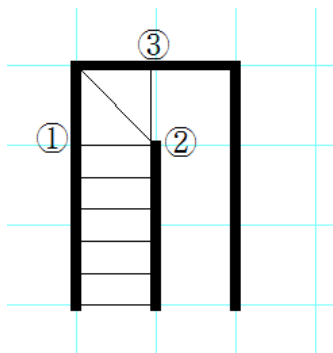
壁

↓



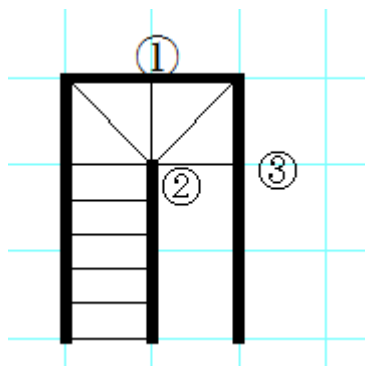
「階段」ツールを押して、直進、直進段数を 5 にして左記のように3点クリックします。1点目と2点目で幅を決めて、3点目で長さを決めます。直階段ができます。直階段だけならこれで完成ですので「選択」等他のツールを選べば階段作成は終了します。

↓



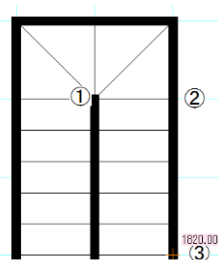
続けて左側の曲がり角を作成してみます。「曲がり角」を押して、曲がり角段数を 2 にして左記のようにクリックしてください。1点目と2点目で幅、3点目で長さ方向が決まります(曲がり角を四角形にするにはチェックをはずしておくとき壁に沿って曲がり階段が作成されるので、左右の曲がり角がきれいにつながります)。

↓



続けて左のように、1、2、3点をクリックして曲がり角
を作図します。

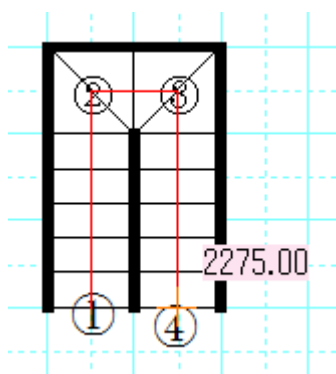
↓



同じようにして直線階段を作成するとU字階段が作成できます。

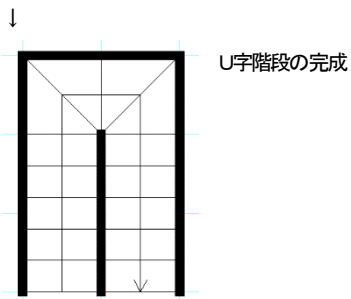
↓

最後に方向を示す矢印を「進行方向」で作図します。グリッドの吸着感覚を「2 分割」にします。

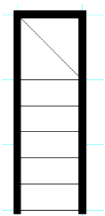


↓

左の順にクリックします。最後の4点目でダブルクリック
すると連続線ができていきます。

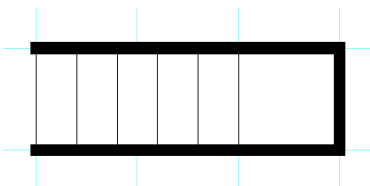


以下のような直進階段の曲がり角は「曲がり角を四角形にする」にチェックをいれて作成します。壁にピッタリとおさめます。

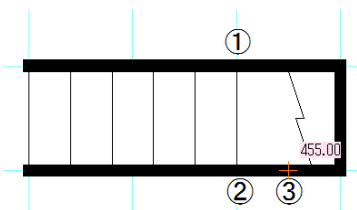


終点の書き方


階段作成で「終点」を選んで、左クリック1, 2点で幅を決めて、3点目に高さを決めます。通常の直進の階段と同じように作成します。下の例で、まず「直進」で作図します。

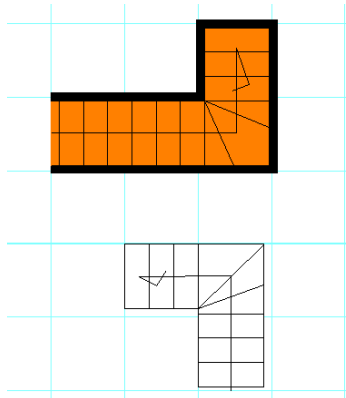


次に「終点」を押して、下図のように1, 2点で幅を決めて、高さを決めて3点目を左クリックします。




部品を使用した階段作成・・・


 の「階段」には階段の部品が数点あります。茶色の階段は壁がついているもので、グリッド吸着を使用して配置します。白い階段は線吸着を利用して壁の内側に配置するようにします。

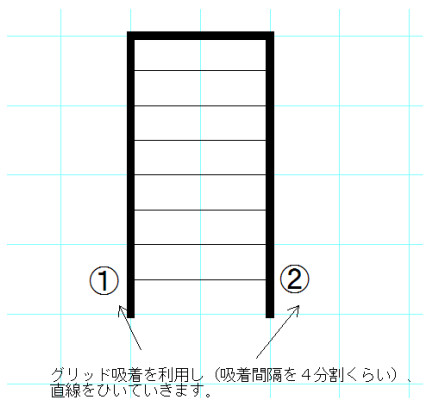


部品の階段は尺モジュール(グリッドの間隔が 455mm910mm)基準で作成されています。尺モジュール

での間取りですと階段作成
 
 を使わずとも部品を配置することによって階段の作成はできます。モジュールの違う図面には伸縮・回転を使用したりして大きさを変えますが、L字型階段などは大きさをあわせにくい(あわせられない)場合もありますので、その場合は階段作成で作成してください。

直線を使用した階段作成・・・

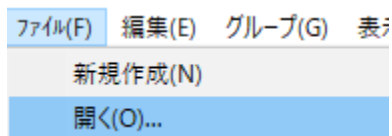
階段の線だけ作成する場合、「作図」直線」で作図するという方法もあります。壁が黒い場合はグリッド吸着を使用して壁の上から線をひいてもよいです。



（グリッドの吸着間隔は2～4分割などにとすると、段の間が細かくできます）

ファイルを開く

いよいよ基本操作1も大詰めです。では線や文字の練習もしましたので、ここで間取り作成練習（参）で作成した「練習1」のファイルを開いてみましょう。メニューの「ファイル」「開く」を押してください。



するとファイル選択の画面がでできます。この画面は Windows 共通の画面です、ここに先ほど保存した「練習1」があると思いますので、それを選んで「開く」ボタンを押してください（「ファイルの場所」がドキュメントになっているか確認してください）。

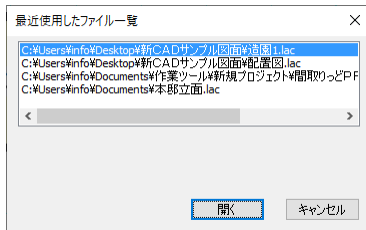
ここで「無題への変更を保存しますか？」というメッセージが出ます。作成中の図面が必要な場合は「はい」、必要でなければ「いいえ」を選びます。

ここで「練習1」が開きます。

履歴から開く

図面を保存した履歴をリストに表示できますので、最近作成した図面であれば簡単に開きます。

「ファイル」 「最近使用したファイル一覧」を選びます。



一覧から選んで「開く」で開きます。

ドキュメントなどにファイルを保存してあれば、そこから直接ファイルをクリックして開くこともできます（ファイルを直接クリックしても開かない場合は、パソコンの拡張子.mdrに対する設定が違います。

トラブルシューティング(参 基本操作編②)をご覧ください)。

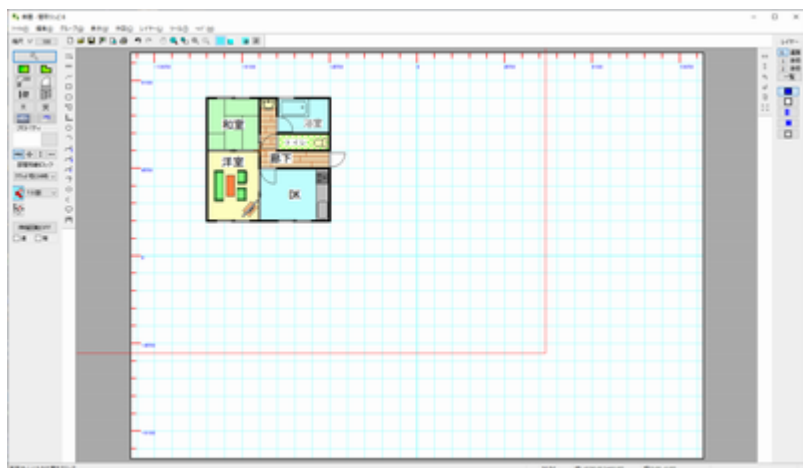
図面の位置をずらす

さて、作成した図面が紙のイメージ(画面上の白い部分)の真ん中より、ずれてませんか？

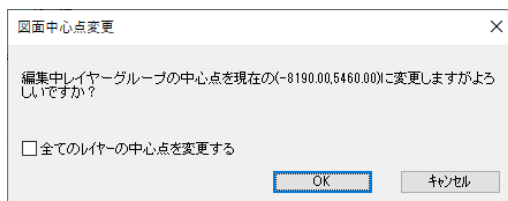
全てのオブジェクトを範囲選択して、移動させてもいいのですが、もっと簡単にできる方法があります。

「ツール」の「図面中心位置変更」を選んで図面の中心にしたい点をクリックします。クリックした点が図面の中心(座標軸の真中)になるように図面が動きます。

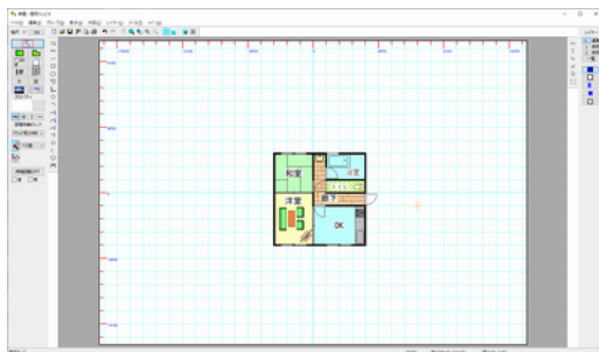
間取りの位置を修正したい時に使用します。



(「ツール」 「図面中心点変更」で「廊下」の文字の左横くらいをクリックします。赤い枠が中心点変更後の用紙のイメージになります)



(メッセージがでます)



(中心点が変わります。失敗したら「編集」 「元に戻す」  でやり直してできます)

注意:

グリッドを使用して書いた図面は必ず新しい中心点はグリッド吸着でグリッド上の点をとってください。

そうしなければ後で壁や部屋を移動したり書き足したりするのにグリッドを利用できなくなります。

図面位置変更は同レイヤー内で行なわれます。レイヤーの説明は(参 基本操作編②)

縮尺

縮尺は印刷した時の紙に対する実寸の縮尺です。例えば 910mmの長さは印刷紙に 9.1mmの長さとして描かれます。しかし不動産物件案内などのキッチリ縮尺を合わせる必要でない図面の場合、図の大きさをただ大きくしたい、または小さくしたいという場合にも使います。

図面を全体的に小さくするには縮尺を大きく、逆に図面を大きくしたい場合は縮尺を小さくします。

縮尺 1/ 100

縮尺ボタン を押してください。

縮尺の変更

現在の縮尺 100

↓

変更後の縮尺 100

☒ 文字も均等に縮尺を変える

OK キャンセル

ここでは「変更後の縮尺」の数値を変更すれば縮尺が変わるということだけ確認してください。ために1/50 にしたり 1/200 にしたりして図面の大きさがかかることを確かめてください。


「文字も均等に縮尺を変える」にチェックをしておけば、配置されている文字も均等に大きさが変わります。(ただし寸法線の文字は「設定」で決められた高さです)

縮尺は 1/1 以下(1/0.5 つまり 2/1)も可能です。

「間取りっど6」は 1/0.01 から約 1/2000 まで可能です。1/2000 以上の縮尺にすると速度が遅くなったり

することがあります。

通常は 1/100、1/50、1/200、1/500 等で作図します。

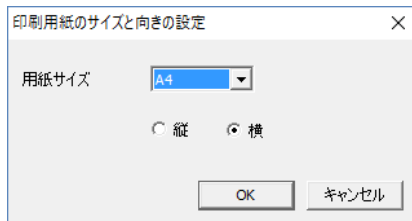
ズーム  との違いは、ズームは見やすくするためのものに対し、縮尺は図面そのものの大きさを変えます。作成した間取り図が小さすぎて(大きすぎ)用紙に納まらない等の場合に、縮尺を変更します。


印刷


ではこの練習1を印刷してみましょう。

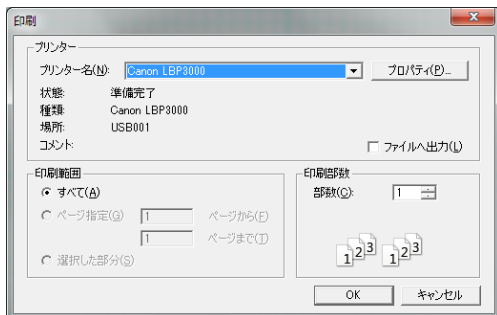
- ① デフォルトではA4横になっています。本来は図面作成の前に用紙サイズと向きを合わせるのですが、後からでもできます。

「ファイル」の「用紙設定」より図面のサイズをお客様の希望されるサイズ、向きにあわせてください





- ② 次に「ファイル」の「印刷プレビュー」  を見てみましょう。画面自体もプレビューの形式になっていますが、プリンタドライバの情報を取ってきているので、実際に印刷する結果のイメージがでできます。これでOKであれば、「印刷」を押すか、次の③にいきます。

- ③ 「ファイル」「印刷」またはツールバーから  を押すと印刷ダイアログ画面がでできます。枚数を設定してOKボタンで印刷開始です。



印刷してみたが線が細い(太い)時は..

プリンタでの印刷は非常に線がシャープに印刷されます。しっかりした太い線にするには、「ツール」

「設定」「全般」の「線幅タイプのピッチ」「線幅タイプ(印刷時の線の太さ)のピッチ」の線

幅タイプ1の「プリンタ出力時の太さ」を 5~7 にしてみてください。

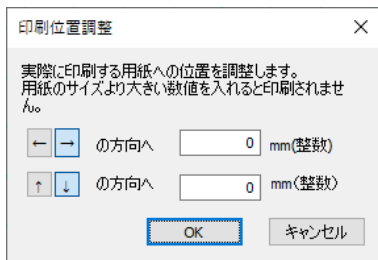
線幅タイプ	画面上の太さ	プリンタ出力時の太さ
1	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="3"/>
2	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="6"/>

部品や部屋の模様線は全て線幅タイプ1で作成されているので、線幅タイプ1の「プリンタ出力時の太さ」を太くすると、しっかりした線で印刷されます。逆に細くしたい場合は1~3にしてください。

「線幅タイプのピッチ」については([参](#))を参照してください。

印刷位置が微妙にずれている..

全体表示の用紙イメージと実際に印刷したものの位置がずれている場合、「ファイル」「印刷位置調整」にて、mm 単位で上下左右にずらせます。



用紙に印刷してずれている場合は、先に用紙の向きとサイズを確かめてください。さらにプリンタのプロパティで位置がずれる設定になっていないか調べてから、「印刷位置調整」を行ってください。

あくまでも印刷位置の微調整の最終方法です。

図面が用紙の中心点からずれている場合は、「ツール」 「図面中心点変更」([参](#))でずらしてください。

ワードやエクセル、ホームページなどへの出力

Jpeg,Gif,Png,Bmp,Emf 形式への出力


作成した図面をマイクロソフト社の「ワード」や「エクセル」、ホームページに利用などに活用できます。

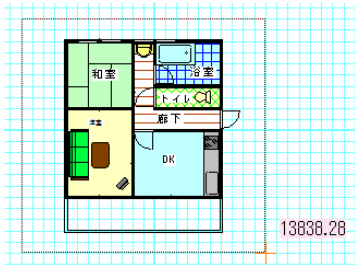
他アプリケーションに間取りを利用するには、「間取りっど6」の図面を画像ファイルに出力します。画像ファイルとは(jpeg,gif,png,emf,bmp)という形式でほとんどのワープロソフトやグラフィックソフトなどで読み込むことができます。

また、間取りっど6をお持ちでない人に図面をメールで渡す場合(PDFをお勧めします [参](#))や、インターネットの不動産登録サイトに図面をアップする場合も画像出力(jpeg,gif,png 形式)して利用します。

間取りっど6の図面は EMF(拡張メタファイル),BMP(ビットマップ)又はJPEG(ジェイベグまたはJPG)、GIF(ジフ)、PNG(ピング)形式で保存することが出来ます。

画像出力方法

- ① 「ファイル」→「画像出力」→「範囲を決めて出力」 を選択して下さい(「イメージどおり出力」にすると、作成画面全体が出力されます)
- ② 左クリックのドラッグで画像ファイルにする範囲を決めます(間取りを囲みます)



画像出力設定

出力JPEG圧縮率 %

画像出力サイズ指定

☒ サイズ指定する

幅 × 高 ピクセル

☐ 指定サイズピッタリに出力

出力目的へ自動設定

☐ 手動設定

☐ ワード・エクセル用(EMF形式)

☐ web用(800×800JPG形式)

☒ その他印刷用(最大サイズJPG形式)

出力する画像の大きさ、質を設定できます(emf 形式以外)

・**出力 JPEG 圧縮率**…jpeg 出力時に圧縮率を変更することで出力容量を減らすことが出来ます。圧縮率を減らすと容量も減りますが、画質が劣化します。

・**画像出力サイズ指定**…画像のサイズをピクセルで指定できます。縦横の比率が維持されますので、入力した値にサイズ変換したときに、値の範囲で収まるように画像サイズが変換されます。どちらか片方に数字を入力すると、その値にあわせた大きさになります。(EMF形式以外)

・**指定サイズピッタリに出力**…「画像出力サイズ指定」していた時に、縦横比は維持されますが、縦長(横長)の画像になります。チェックを入れると、指定したサイズピッタリに収まるように余白を白で埋めて出力します。図面枠の大きさが決まっている場合はここにチェックを入れて出力します。

・出力目的へ自動設定…

手動設定…画像の出力サイズ、形式を自分で設定します。

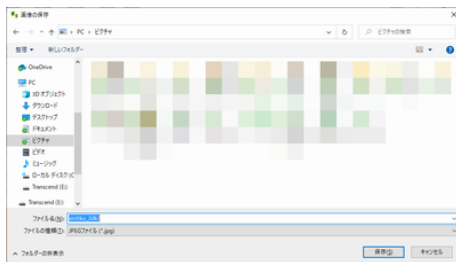
ワード・エクセル用(EMF形式)…ワード、エクセルなどの場合は、これにチェックを入れます。

web 用(800×800JPG 形式)…web にアップロードする場合にこれを選びますが、ブラウザは大きいサイズの画像をきれに表示するので、web 用でも下のその他印刷用でOKです。

その他印刷用(最大サイズ JPG 形式)…web 用にも、アプリケーション用にも jpeg に出力するときはこちらにチェックしておきます。

③「画像の保存」画面がでてきます。ファイルの種類(jpg など)に決めてください。保存場所はピクチャなどがいいです。ファイルネームを付け「保存」すれば完了です。

ファイル名は間取りつど登録ファイル(mdr)と一緒にないほうがいいでしょう。例えば「ファイル」の「名前」を付けて「保存」で間取りつど6形式の保存を「新築 2DK.mdr」としたとすると、「新築 2DK.jpg」など1文字加えるなどして保存しましょう(インターネットのホームページに利用する場合は半角英数名にしておきます。shintiku_2dk.jpg などにしましょう)。



④ファイルの種類を変えれば bmp, jpeg, emf, gif, png のファイル形式の切り替えができます

主に「ワード」などのアプリケーションに利用する場合は **emf(拡張メタファイル)形式**、ホームページに利用する場合は **jpeg, gif, png 形式**、その他、ペイントソフトへの応用は **BMP 形式**にします。

画像出力のサイズや jpeg 圧縮率などをあらかじめ設定することができます。

「ツール」の「設定」の「全般」の「画像出力の設定」をご覧ください。

画像出力設定

出力JPEG圧縮率 %

画像出力サイズ指定

☒ サイズ指定する

幅 × 高 ピクセル

☐ 指定サイズピッタリに出力

☒ 画像出力のサイズを倍にする

☐ PNG出力時、透過PNGにする

ファイル保存時に画像自動保存 自動詳細...

・出力 JPEG 圧縮率～指定サイズピッタリに出力までは、画像保存時のダイアログでも設定できます。

・画像出力サイズ指定・画像出力するサイズを設定します。サイズ制限が決まっている場合に使用します。

・**画像出力のサイズを倍にする**…ディスプレイの表示の倍の大きさに出力します。ディスプレイは画素がプリンタに比べて荒いので、そのまま画像にすると円弧部分や文字部分がガタガタするので、その倍の大きさに保存することにより、ガタガタを軽減します。大きくなった画像を小さく表示するとぼやけます。画素が荒くても鮮明に出力したいという場合は、チェックをはずして出力してみてください。

画像出力サイズを指定した時は無効です。

・**PNG 出力時、透過 PNG にする**…PNG 出力時に背景の色を透過します。

・**ファイル保存時に自動画像保存**…「ファイル」名前を付けて保存をしたときに、画像ファイルも自動で保存します。

ホームページ等利用への画像出力(jpeg,bmp,gif,png)について

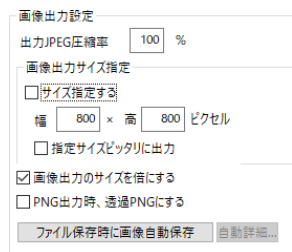
ホームページ用画像出力は図面作成後に「ファイル」「画像出力」「範囲を指定して出力(イメージ通りに出力)」で jpeg、もしくは png 形式、gif 形式に出力します。jpeg、png、gif はパソコンでの画像(写真や絵)のファイルです。

ホームページへの画像利用は、**jpeg 圧縮率を 90～100%、画像出力サイズ指定にチェックを入れて、jpeg もしくは png、gif で画像出力してください。**

ホームページに掲載するために、不動産ポータルサイトの場合、大きいサイズの画像もきれいに表示できますので、サイズの指定ははずしておいていいです。

「画像の出力設定」をします。「ツール」「設定」を開きます。

以下のように「画像出力サイズ指定」にチェックをはずし、「画像出力のサイズを倍にする」にチェックを入れてOKを押します。



画像出力設定

出力JPEG圧縮率 100 %

画像出力サイズ指定

☐ サイズ指定する

幅 800 × 高 800 ピクセル

☐ 指定サイズピッタリに出力

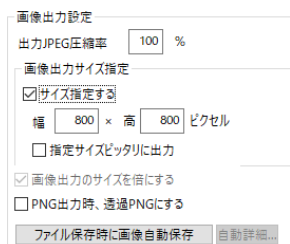
☒ 画像出力のサイズを倍にする

☐ PNG出力時、透過PNGにする

ファイル保存時に画像自動保存 自動詳細...

「サイズ制限〇〇×〇〇ピクセル」とある場合は「間取りつど6」で設定できます。

「容量〇〇KBまで」の場合は、画像の大きさや画質によって出力した画像の容量が異なります。



画像出力設定

出力JPEG圧縮率 100 %

画像出力サイズ指定

☒ サイズ指定する

幅 800 × 高 800 ピクセル

☐ 指定サイズピッタリに出力

☒ 画像出力のサイズを倍にする

☐ PNG出力時、透過PNGにする

ファイル保存時に画像自動保存 自動詳細...

上記のように「画像出力サイズ指定」にチェックを入れてサイズを指定します。

「サイズ制限〇〇×〇〇ピクセル」の場合はそのまま幅、高さにいれておけばそのサイズに収まって出力されます。幅と高さを同じ数値にすると、縦長でも横長でもどちらか長いほうが大きい数字になるようにサイズが収まります。「指定サイズピッタリに出力」にチェックを入れると、そのサイズピッタリになるように余白が白で埋まります。ホームページによっては表示サイズ (width height) が決められている場合もあるので、チェックを入れたほうがいいです。

「容量〇〇KBまで」の場合は、その数値によりますが、「出力 JPEG 圧縮率」を 90%くらいにするとよいかもしれません。容量が小さくなる代りに画質が落ちますので、サイズと画質で妥協できる範囲を探してください。

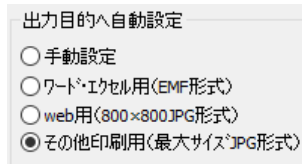
OK ボタンで設定画面を終了します。

設定はここまでです。実際に画像を出力してみます。

「間取りっど6」を起動し、出力したい図面を開きます。

次に「ファイル」「画像出力」「範囲を決めて出力」を選びます。

図面の左上(左下でも右上でもどこからでもよい)から左ドラッグで囲み、マウスから指を離します。



一番大きなサイズにしたいので、「その他印刷用」にチェックします。

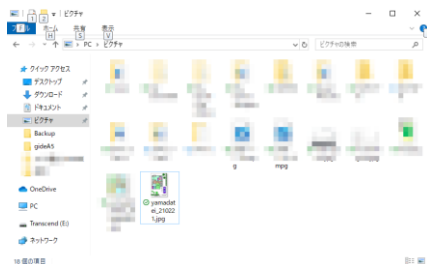
「保存する場所」をピクチャなどわかりやすいものにします。

「ファイル名」は半角英数にします。例えば山田邸だったら、「yamadei_220221」など、日付と一緒に名前をつけるといいです。

ここで「間取りっど6」の役目は終わりです。画像ファイルに出力しましたが、あとから図面の編集は画像ファイルではできませんので、必ず「ファイル」「名前をつけて保存」で間取りっど6の形式(mdr)で保存しておいてください。

さて jpeg ファイルに出力してみました、これを見えるにはどうすればよいのですが、上の例では

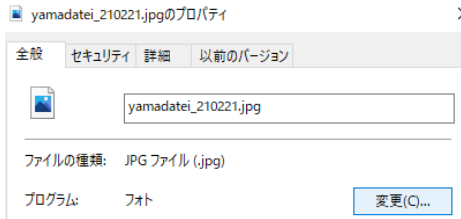
「ピクチャ」に保存したので、エクスプローラーからピクチャをクリックしてみます。



保存したファイルがあります。このファイルをクリックするとこの画像を見るためのプログラムが開きます。このプログラムはパソコンによって違います。jpeg ファイルをどのアプリケーションで見るかはパソコンの設定によって変わります。

ファイルの上にマウスを持っていくと大きさと容量、ファイルの種類が表示されます。

どのアプリケーションに設定されているかは、このファイル上で右クリックを押し、プロパティを押します。



この画像のプロパティ(内容)が開きます。「プログラム」とあるところがこの画像を開くアプリケーションです。ここが他のアプリケーションになっているかもしれません。

プロパティ画面をOKで終了します。右クリックから「プログラムから開く」を選ぶと、パソコンで設定されているアプリケーション以外のもので開けます。アプリケーションによっては画像を加工(編集)できます。


jpeg ファイルを保存する方法は上記説明ですが、インターネットのサイトに掲載するにはアップロードを行います。アップロードの方法はサイトによりますので、サイトの説明をご覧ください。

大きな文字でアピール

ホームページに画像を掲載すると、小さい画像にするとどうしても細かい部分が見えにくくなりますが、文字を大きくすることによりどのような間取りかわかりやすくなります。

これは「ちょっと…」と思うくらい大きくてもホームページに掲載すると丁度良くなる場合があります。



作成した間取りをホームページにアップする用途が多い場合は、「ツール」設定  「部屋情報の編集」で、「部屋文字の変更」で文字高さを大きくして、作図するときに部屋の文字が大きくなるようにしておきましょう。

不動産ポータルサイトやレイズなどアップロードするサイトによって出力するサイズが異なります。ホームページの「**間取り作図の要点** (<http://www.jilacsys.com/madpro/kotu/kotu1.htm>)」では、出力方法を含めて更新を行っておりますので、ご参照ください。

ワードやエクセルなどへ画像を貼り付ける場合(emf,bmp)について

Microsoft 社の「Word」や「Excel」、アドビ社の「イラストレーター」に「間取りっど6」で作成した図面を貼り付けることができます。ワードやエクセル、イラストレーターの場合は画像出力のファイルの種類を、拡張メタファイル(emf形式)にしてください。EMFは線や文字を情報として出力するのできれいに印刷されます。

まず「間取りっど6」から EMF 形式(線や文字の情報)か BMP 形式(Windows の画像形式)に出力します。JPEG 形式(一般的な画像形式)でもかまいませんが、圧縮するために若干画質が BMP に比べて落ちます。

「間取りっど6」を起動し、出力したい図面を開きます。

次に「ファイル」 「画像出力」 「範囲を決めて出力」を選びます。

図面の左上(左下でも右上でもどこからでもいい)から左ドラッグで囲み、マウスから指を離します。

出力目的へ自動設定

- ☐ 手動設定
- ☒ **ワード・エクセル用(EMF形式)**
- ☐ web用(800×800JPG形式)
- ☐ その他印刷用(最大サイズJPG形式)

出力目的を「ワード・エクセル用(EMF 形式)」にチェックを入れます。

「保存する場所」をピクチャかドキュメントなどわかりやすいものにします。

「ファイル名」は一時的なものなので、「gazou」とか「test」とかにします。「ファイルの種類」は拡張メタファイル(EMF)になっています。

ここで「間取りっど6」の役目は終わりです。画像ファイルに出力しましたが、あとから図面の編集は画像ファイルではできませんので、必ず「ファイル」 「名前をつけて保存」で間取りっど6の形式(mdr)で保存しておいてください。

取り込んだ画像の取り扱いとはワード、エクセル、イラストレーターなど、各ソフトごとに違いますので、各ソフトのマニュアルをご参照ください。ここからワード、エクセルについては使用ユーザー様も多いですので、挿入の基本的な方法を説明いたします。

ワード(エクセル)を起動し、図面を挿入したいファイルを開きます。

(罫線の中とかに挿入したい場合は、カーソルを一旦罫線の外にしてから次の操作を行います)

Word、Excel は「挿入」 「画像」で、さきほど保存した画像ファイルを選びます。

「ファイルの場所」をピクチャにします。「ファイルの種類」は「すべての図」でもいいですが選びにくい場合は、EMF であれば「Windows 拡張メタファイル」、BMP であれば「Windows ビットマップ」にします。

挿入ボタンを押すと取り込みます。

取り込んだ画像の移動や大きさの変更などの作業についてはワードのヘルプや MS 社のサポート、書籍等で習得してください。

印刷用に適している、拡張メタファイル(EMF)とは・・

EMF 形式にしていた場合、BMP や JPEG などの画像とどう違うかですが、EMF(メタファイル)は線や文字を情報(ベクターデータ)として出力します。

挿入をすると、いわゆる写真ではなく、ワードやエクセルの図(イラストレータも同様に線や文字)として取り込まれます。

そのアプリケーションで作図した図になりますので、印刷すると文字や線が非常にきれいになります。ワードに挿入した際、右クリックで「図の編集」をすると、挿入した図面上の文字などを編集することができます。

ただ、互換の時に線の太さや文字位置、フォント種などアプリケーションによっては正しく互換しない情報もあります。

お勧めは拡張メタファイルでの互換ですが、好みに応じて種類をお選びください。

*画像出力した間取りは、後で修正できません。大事な図面ですので、図面データは必ず「ファイル」の「名前を付けて保存」で間取りっど形式(mdr)に保存してください(参)。間取りっどファイルに保存しておけば、画像ファイルはいつでも出力できます。

*「ワード」「エクセル」「イラストレーター」などは他社ソフトのため、弊社では詳細な操作方法についてはサポートできかねます。emf や jpeg に出力した後、各ソフトでの利用の詳しい方法については各ソフトのヘルプ、サポートをご利用ください。

*エクセルで図を挿入すると、画像の縦横比率が画面上は正しくても印刷するとかなり少しですが、比率が崩れる場合があります。これはエクセルの仕様ですので、気になる場合はワードでの利用をご検討ください。

クリップボード経由

クリップボードとは、Windows 共通の文字や画像データを受け渡す保管所みたいなものです。間取りっど6の図面も、表示されている状態で画像データにしてクリップボードに保管し、他のアプリケーションに貼り付ける事ができます。

クリップボード経由で他のアプリケーションにコピーすると図面が荒くなりますので、画像ファイルにして挿入することをお勧めします。

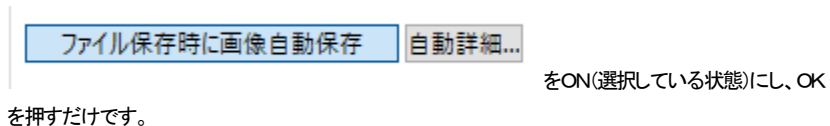
クリップボードへのコピー方法は、「編集」「クリップボードに画像としてコピー」を選び、「画像出力」の「範囲を決めて出力」のようにドラッグでクリップボードに保管する範囲を決めます。画像データはクリップボードに保管されます。

例えばワードやエクセルの場合、どのようにこのデータを呼び出すかというと、ワード(エクセル)の「ホーム」の「クリップボード」でビットマップ画像を選ぶと貼り付けられます。(クリップボードへコピーした場合、画像サイズは2倍になりません)

自動画像保存の設定

図面を作成し、「ファイル」「名前を付けて保存」もしくは「上書保存」で画像ファイル(jpeg bmp gif emf png)も自動的に保存することもできます。

設定の方法は、「ツール」「設定」「全般」「画像出力設定」の「ファイル保存時に画像自動保存」のボタン



を押すだけです。

画面上では何の変化もありませんが、ファイルを保存したフォルダに「保存したファイル名」+「j (jpeg) は j、bmp は b、emf は e、gif は g」というファイル名で画像ファイルが保存されます。画像サイズは「画像出力設定」で指定したサイズになります。



図面を編集し、「上書保存」をすると画像ファイルも更新されます。

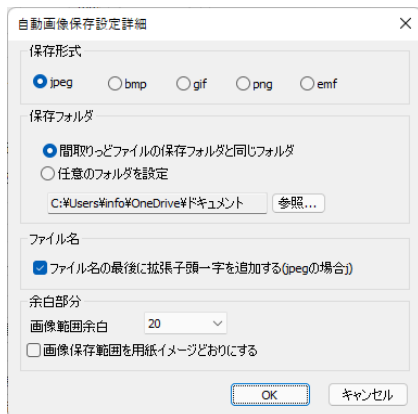
従来どおりの画像保存方法(「ファイル」「画像出力」「範囲を決めて出力(イメージどおりに出力)」)も変わりなくできます。

*ズームで拡大していると自動で画像保存されませんので、全体表示状態で保存してください。

自動保存の詳細設定

「ファイル」「名前を付けて保存」で自動的に保存するフォルダの場所や余白等を設定できます。

「ツール」「設定」「全般」の「画像出力設定」の「ファイル保存時に画像自動保存」の横の「自動詳細...」をクリックします。



保存形式…出力する画像の形式を決めます。

保存フォルダ…「名前を付けて保存」のフォルダと同じか、あるいは「任意のフォルダを設定」にチェックし、「参照…」で画像保存用のフォルダを設定すると、そのフォルダに画像ファイルが保存されます。

ファイル名…自動保存される画像ファイル名は、「保存したファイル名」+「」(bmp は b、emf は e、gif は g、png は p) がファイル名の最後につくようになりますが、チェックをはずすと、「保存したファイル名」で保存されます。

余白部分…間取りの上下左右の余白を画面上のピクセル数で設定します。デフォルトでは 20 ピクセルで、大体の間取りは丁度収まる程度になっていますが、もう少し余裕を持ちたい場合は大きくします。逆に小さくすると文字などが微妙に収まらなくなる場合もあります。

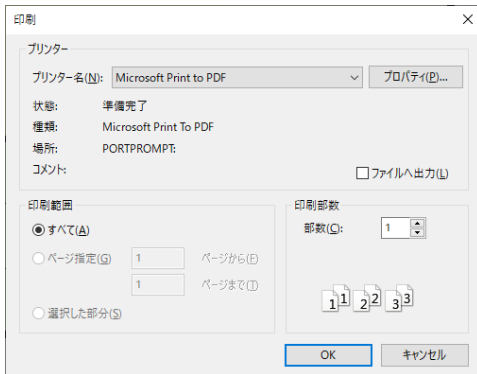
「画像保存範囲を用紙イメージどおりにする」にチェックを入れると、「画像出力」の「イメージ通りに出力」した時と同様に用紙イメージの範囲で出力されます。

PDFで出力

PDF 形式はプリンタの紙で印刷するかわりにファイル化するので、画像で出力するより精度がよい図

面が相手先につたわりますので、間取りっど6を持っていない相手への図面を渡すのに適しています。間取りっど6に直接PDF化する機能はありませんが、Windows11,10には「Microsoft Print to PDF」というPDF出力ドライバが標準で入っていますので、それを利用するとPDFファイルとして図面を出力できます。

印刷の画面で「プリンター名」を「Microsoft Print to PDF」にしてOKを押すとファイル保存画面が出てきます。保存するとPDF形式になります。



*フォント種類など、一部正常に互換しない場合もあります。

間取り作成のコツ


要点その1「ズーム」の使用


「間取りっど6」での間取り作成のコツとして、まず「ズーム」でよく図面を拡大して作業することで

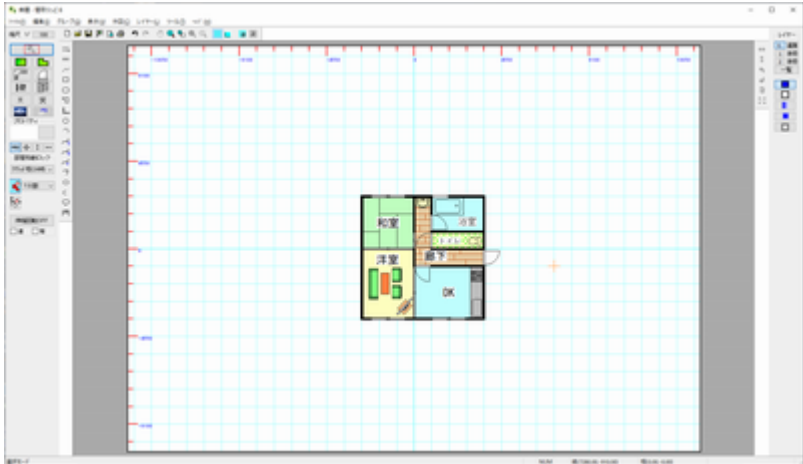
す。拡大して作図し、「手のひらツール」で作業場所移動、ズーム率を変える時に「全体表示」

をしてまた拡大して作業するという繰り返しです。

この「拡大」は、アイコンのとおり虫メガネで紙をみているのと同様、実際の図面を大きく引き伸ばしたわけではありません。作業中の図面を見易くするために拡大して作業を行います。

ズームを戻したいときは、全体表示ボタンを押して全体を見ます。そしてまた別の作業箇所を拡大して作業を行います。

縮小ボタンで拡大した図面を少しずつ小さくしてもよいのですが、手ごろな大きさに調整しにくいので、拡大ボタンドラッグ→作業→全体表示→拡大ボタンドラッグ→作業・・という流れで作業を行うとスムーズに作業できます。縮小ボタンは拡大しすぎた時の微調整くらいに使用します。







(全体表示のまま作業すると、細かい部分の「選択」などがうまくいかなくなり、作図しづらいです。)




(「ズーム」で拡大して作業すると、位置調整などがしやすくなります。)

慣れてきたら...

「選択」モードで、ズーム拡大ボタンを押す代わりに、マウスのボタンを両方同時に押すことによってズーム拡大ボタンを押したのと同じ効果があります。慣れてくるとズーム拡大ボタンをいちいち押すのがわずらわしくなります。「選択」で拡大したい部分をマウスのボタンを両方押しながらドラッグしてください。全体表示にするときはを押します。



手のひらツールで作業場所をかえる。

ズームをして別の場所に見るときに、「手のひらツール」を押して画面をドラッグするとズームしたまま作業場所を変えられます。スクロールバーをドラッグしたり、一度全体表示にしたりするよりラクに作業場所を変えられます。

要点その2「グリッド吸着」で部屋を作成

次に重要なコツとして、**部屋の作成はグリッド吸着のみで作成する**ということです。

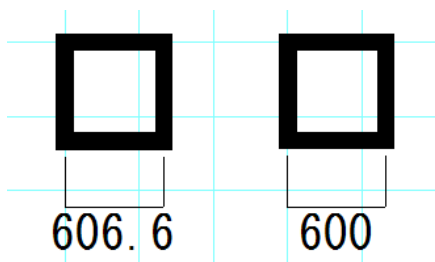
部屋の作成と移動、建具の配置と移動、壁の配置と移動、階段作成の時は必ず「グリッド吸着」をON

 (赤い矢印)にし、グリッドの間隔にあてはまらない間取りは、吸着間隔を2分割や4分割などにして作図します。

グリッドにあてはまらない数値、たとえばグリッド間隔(1マスの間隔)を455mmにしている、600mmの幅を取りたいとき、方法としては次の章の「相対位置」(参 基本操作編②)を使用すればできますが、作図が非常に難しくなります。

図面の精度がある程度アバウトでいい場合、たとえば不動産の間取りなどは厳密に正確な図面を作成する必要がない場合の方が多いと思われます。

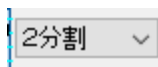
ですので、600mmの場合、吸着間隔を3分割にして作図すると1マスと $\frac{1}{3}$ で 606.6mmになるので、実際に近い図面ができます。



(左がグリッド吸着を利用して書いた 606.6mmの間隔、右が相対位置(ある点からある点までの距離を入力して作図する方法)を利用した 600mm間隔、見た目ではほとんどわかりません)



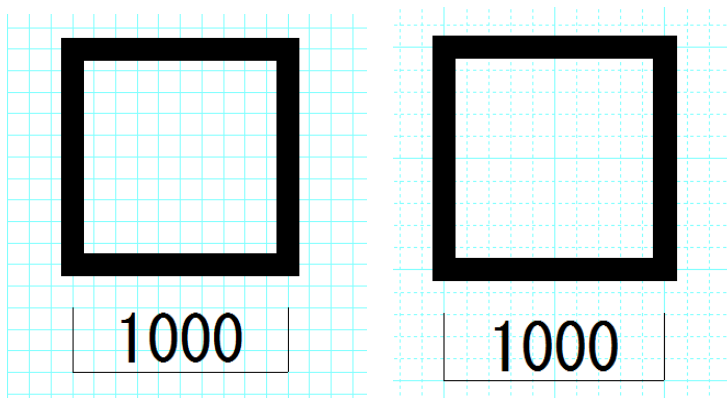
部屋や建具の配置では、グリッド吸着は常にONにして、あてはまらない場合は吸着間隔



を変えて作図するとしておけば、くずれずにきれいな間取りを作成することができます。

どうしても変則的な数値が多い、店舗などの作図などで、グリッド間隔を 100mmにされている場合もあります。その場合でも 100mmにすると画面がグリッドで非常に細かくなり見難くします。

その場合も、グリッドの間隔は 200mmにして吸着間隔を2分割(あるいは 500mmで5分割など)にすれば大分スッキリした画面になり作図しやすくなります。



(左が 100mm間隔、右が 500mm間隔)

図面の精度によりますが、作図はグリッド吸着を使用して近似値で行い、寸法線などの書き込む数値

(文字)をキッチリ合わせておけば、難しい図面もラクに作図できます。寸法線の手動入力方法は寸法線 (参 基本操作編②)をご覧ください。

最初は、グリッド間隔が基本操作1で作成したように 910mm間隔で、吸着間隔を1分割から4分割、最大でも6分割くらいまで使用して作図するようにしてみてください。




グリッド吸着だけをONにして、吸着間隔を変更して部屋作成と建具配置をします。次に線吸着




だけをONにして部品を配置し全て吸着をOFFにして文字を配置する、という順番になります。

要点その3 常に「選択」モードにする


次に、作業中、部屋や図形を作図している時以外は「選択」の状態にしておくことです。「選択」はあらゆる作業の基本で、選択したものを移動、伸縮・回転、削除、プロパティの変更をします。作図していて、次に何をしようかと考えるときに、「選択」にして考えるクセをつけると、作業がスムーズになります。


なぜ常に「選択」モードにしておくかですが、今作業している状態が何の状態かわからなくなるときなどがあります。例えば部屋を作図したとき、位置や大きさを間違えて作図したとき、そのまま画面をクリックするとまた別の部屋を作図してしまって図面がおかしくなってしまいます。

慣れないうちは1つの作業が終わったら「選択」を押す。そして次に何をしたいか考えて作業に入ります。

要点その4 間違えたら「元に戻す」


作図していると、間違えた位置に配置したり、移動しようと思うものと違うものを移動してしまったりすることがあります。そんなとき、間違えて移動や伸縮したものを再度移動しようとしても、元の位置に戻しにくかったり、かえって図面がぐずれてしまい時間のロスになります。

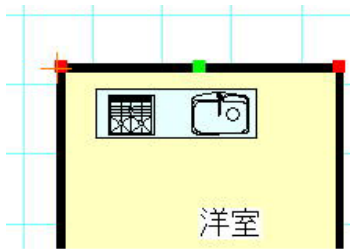
描き間違えたと思ったら、「元に戻す」ボタンを押します。

元に戻してから「やっぱり元に戻さない」と思ったら、「やり直し」ボタンを押して元に戻す前の状態に戻します。

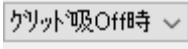
要点その5 部屋移動のロック

部屋や壁、建具は上記のようにグリッド吸着を使用すると、グリッドに沿ってきれいに配置されますが、

「部品配置」時にグリッド吸着がOFFになります。この状態で配置した部品や文字などを移動しようとする際に、間違って部屋を移動してしまうこともあります。





その際に「元に戻す」で事なきを得ますが、移動で戻すのは、ずれてしまっているので難しいです。このようなトラブルを未然に防ぐために、画面左の部屋移動ロック(参)を「グリッド吸着OFF時ロック」

にしておきます。これはグリッド吸着がOFFの時とグリッド吸着がONでも線吸着がONだと、部屋や建具の移動伸縮にロックがかかります。

間取りの失敗はグリッドからずれることが原因のことが大半ですので、このロックをしておくと、作成トラブルはかなり軽減されます。デフォルトは「グリッド吸着OFF時ロック」です。

要点その6 まめに保存

最後にこまめに上書き保存するということです。「編集」「元に戻す」で間違った作業は元に戻りますが、ある程度できたらまめに上書き保存しましょう。大きなやり直しをする必要がなくなります。

ここで大切なのは、「どの場所(のフォルダ)に保存するか決めておくこと」です。

「保存する場所」をドキュメントと決めておけば、保存したファイルがどこにいったかわからなくなることはありません。ファイルやフォルダの操作は Windows 共通ですので、よくわからない場合はサイトや書店テキストなどでフォルダやファイルについて学習しておくことをお勧めいたします。

保存すれば、作業中にこまめに上書き保存します。部屋が完成したら保存、建具配置したら保存・・・など、そうすれば致命的な間違いを起こして「編集」「元に戻す」でも戻らなくなったときや、万一のパソコンフリーズでも安心です。

保存したファイルはHDDの別の場所でもUSBメモリやクラウドでバックアップとして別の場所にコピーしておけば、なお安全です。

保存せずに終了した。またはフリーズして保存しそこねたら・・・

「間取りっど6」を再起動し、すぐに「ファイル」「バックアップファイルを開く」([参](#))を行います。

バックアップファイルは作業中にマウスの動きを止めた時など定期的に行いますので、直前の作業まで復旧できる場合があります。復旧したらすぐに「ファイル」「名前を付けて保存」を行ってください。

保存ファイルがどこにいったかわからなくなってしまった・・・

「保存する場所」をしっかり把握しておけばいいのですが、保存する場所を意識せずに保存した場合、どこにいったかわからなくなる場合があります。その場合は Windows の検索で、「.mdr」と入れてハードディスク内を検索します。

「.mdr」とは間取りっど6の保存ファイルを示す拡張子です。ファイルの一覧に間取りっど6の登録ファイルが出ます。この中で行方不明になっているファイルをドラッグでドキュメントなどにコピーや移動してください（一旦デスクトップにコピーしてからドキュメントに移動してもいいです）。

ここまでで基本操作1は終わりです。これで基本的な間取りは書けるようにはなりましたが、まだ基本的に必要な操作がありますので、「基本操作編②」をご覧ください。