

2-5 基本操作2

バルコニーの作成や、模様のつけ方、ワードやホームページへの出力など、まだ「間取りっど6」の基本機能はたくさんあります。

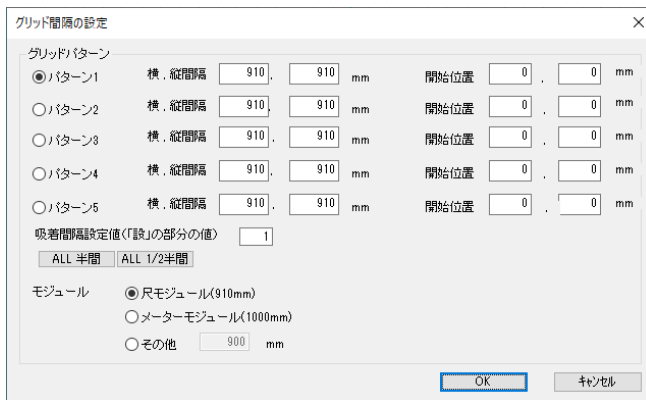
基本操作2も基本図面作成の操作に必要な説明になります。

グリッド間隔の設定

グリッドの間隔が任意の位置から自由に設定できます。

前章ではグリッドパターンで吸着間隔を分割するところまで学習しました([参](#) グリッド 基本操作編 ①)。

- ・ 「ツール」の「グリッド間隔の設定」または  ボタンを押すと次の画面が現れます。



グリッド間隔の設定

グリッドパターン

☒ パターン1 横, 縦間隔 , mm 開始位置 , mm

☐ パターン2 横, 縦間隔 , mm 開始位置 , mm

☐ パターン3 横, 縦間隔 , mm 開始位置 , mm

☐ パターン4 横, 縦間隔 , mm 開始位置 , mm

☐ パターン5 横, 縦間隔 , mm 開始位置 , mm

吸着間隔設定値(「設」の部分の値)

モジュール ☒ 尺モジュール(910mm)

☐ メーターモジュール(1000mm)

☐ その他 mm

グリッドパターンでは1～5まで5つのパターンが設定できます。

有効のチェックがついているものが表示されます。横間隔、縦間隔はグリッドの幅です。小数点1位まで設定できます。

開始位置はその座標値からのグリッド番号が有効になっていればそのグリッドの間隔で表示されます。小数点1位まで設定できます。

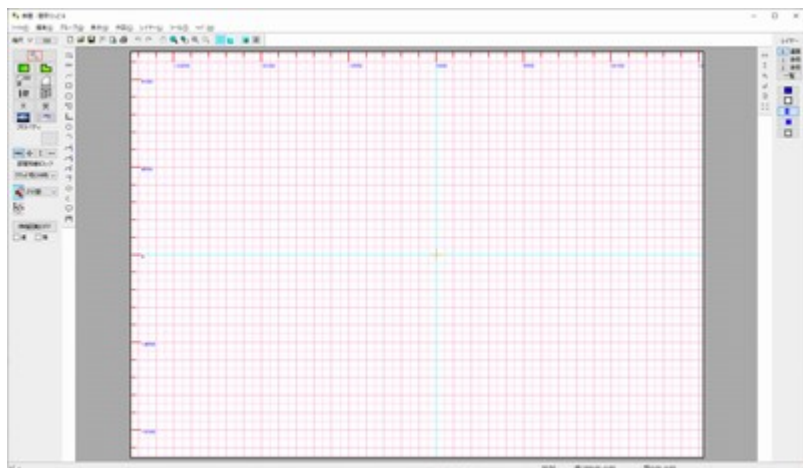
グリッド吸着がONになっていれば表示されているグリッドの交点で吸着します。

グリッドパターン				
<input checked="" type="radio"/> パターン1	横, 縦間隔	455, 455 mm	開始位置	0, 0 mm
<input type="radio"/> パターン2	横, 縦間隔	910, 910 mm	開始位置	1000, 0 mm
<input type="radio"/> パターン3	横, 縦間隔	910, 2000 mm	開始位置	40000, 0 mm
<input type="radio"/> パターン4	横, 縦間隔	910, 910 mm	開始位置	0, 0 mm
<input type="radio"/> パターン5	横, 縦間隔	910, 910 mm	開始位置	0, 0 mm
吸着間隔設定値(「設」の部分の値)		1		
<input type="button" value="ALL 半間"/> <input type="button" value="ALL 1/2半間"/>				

上記でパターン1だと、0.0を中心とする縦横455のグリッド

パターン2だと、1000.0を中心に縦横910のグリッド

パターン3だと、4000.0を中心として縦910 横2000のグリッドになります。



(パターン2、中心が(1000,0)で910mm 間隔)

開始位置を全て0にしておき、横間隔と縦間隔だけ違うように設定しておく、有効のチェックをかえるだけでパターンが変わられます。


例えばパターン1を縦横間隔455で標準の尺モジュールの間取り、パターン2では縦横200で詳細なメーターモジュール図面用、などです(この組み合わせの場合は、パターン1ではモジュールを尺モジ

ジュール、パターン2ではメーターモジュールで切り替える必要はありません)。

<input type="radio"/> パターン1	横, 縦間隔	<input type="text" value="455"/>	<input type="text" value="455"/>	mm	開始位置	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	mm
<input checked="" type="radio"/> パターン2	横, 縦間隔	<input type="text" value="200"/>	<input type="text" value="200"/>	mm	開始位置	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	mm

グリッドの色は「設定」の「グリッド」タブで設定します。

「吸着間隔設定値」の値は、作図画面の吸着間隔の分割で「設定分割」にした時の分割数を設定します。

吸着間隔設定値(「設」の部分の値)	<input type="text" value="1"/>		設定分割 ▼
-------------------	--------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------	--------

「ALL 半間」、「ALL 1/2 半間」にすると全てが、下記で説明のある「モジュール」の値(ALL 半間)、その半分(ALL 1/2 半間)になります。デフォルトでは尺モジュール(910が半間)ですので、「ALL 半間」にすると全て 910 になります。

ALL 半間	ALL 1/2 半間
--------	------------

グリッドのモジュール…間取りっど6では半間 910mm の尺モジュールを基本としています。グリッド間隔の設定でいくつでも設定できますが、メーターモジュールに切り替えると半間 1000mm になります。モジュールに従った帖の表示(四角形部屋作成時)がされます。尺モジュールですと、半間 910mm、2730×2730 で4.5 帖、メーターモジュールの場合は 3000×3000 で4.5 帖です。その他のモジュールにすると任意の値が設定できます。半間 900mm 等にもすることもできます。

モジュール	<input checked="" type="radio"/> 尺モジュール(910mm)
	<input type="radio"/> メーターモジュール(1000mm)
	<input type="radio"/> その他 <input type="text" value="900"/> mm

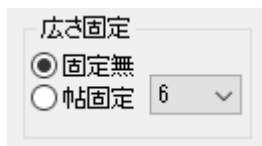
モジュールをどれにしても「グリッド間隔の設定」でグリッド間隔はいくつにでも設定できます。間取りっど6の部品(住宅設備やサッシ、階段など)は尺モジュールに合わせて作成されていますので、特にこだわらない場合はデフォルトの尺モジュールのままにしておいてください。

間取りっど6ではグリッドを多用することにより作図をラクにします。図面作成は出来るだけこのグリッドパターンで作図するほうがラクにできます。もし図面作図がある程度アバウトでいい場合(完全に正確な縮尺図を作る必要がない場合など)は、グリッドパターンを 910 もしくは 1000 で固定して、吸着間隔の分割数を変更して作図することをお勧めします(参 間取り作成のコツ 基本操作編①)。

広さ指定で部屋を描く

四角形部屋作成  で、帖数で部屋を作成できます。

部屋選択ダイアログの下部をご覧ください。



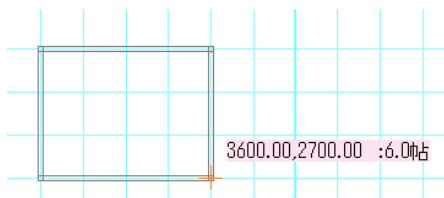
固定無…1、2点の左クリックで、部屋の大きさを決めます。

帖固定…リストから帖数を選ぶと、1点目から、マウスの位置に合わせて、現在のモジュール([参](#) グリッド間隔の設定)での帖数の部屋が作成されます。

では、「四角形部屋作成」で、「和室」を選び、帖固定にチェックを入れ、リストは6のまま、



画面上を左クリックしてみてください。




マウスの位置に合わせて6帖の部屋が作成できます。左クリックで確定です。

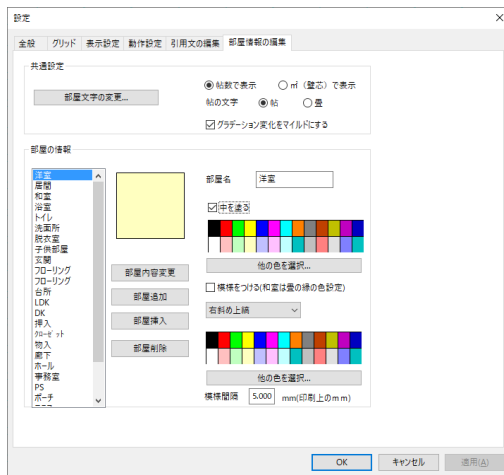
和室の縁の模様は、3、4.5、6、8、10 帖の場合にのみ作成されますので、特に和室は広さ固定で作図するのをお勧めします。

部屋の模様と色

四角形部屋作成 、多角形部屋作成  で作成する部屋の色や模様を設定できます。

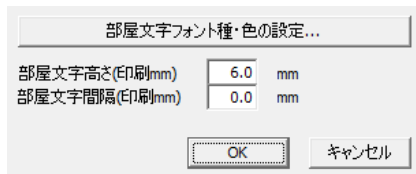
フローリング床の目地を設定したり、畳の色を変えることにより、部屋作成のバリエーションが広がります。

「ツール」「設定」  の「部屋情報の編集」を開きます。



共通設定…各部屋共通の設定です。

部屋文字の変更…部屋名のフォント種と高さ、間隔を設定します。



帖数で表示…グリッドタブのモジュールに従い、部屋作成時帖数で出力する設定だと、帖数表示します。(部屋選択のダイアログ上でも指定できます)

㎡(壁芯)で表示…「ツール」「グリッド間隔の設定」のモジュールに従い、部屋作成時帖数で出力する設定だと、壁芯での平米数表示します。(部屋選択のダイアログ上でも指定できます)

帖の文字・帖数表示の時どちらの漢字で表示するか設定します。

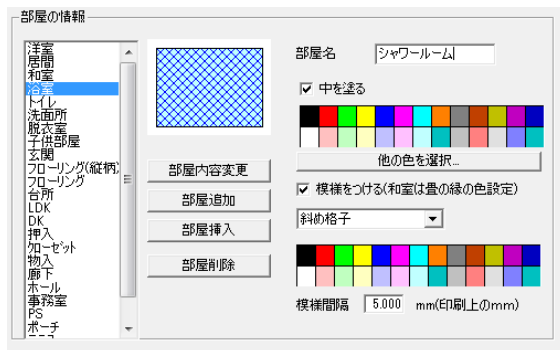
部屋の情報・各部屋の設定をします。

左側のリストで選択した部屋の情報が右側の部屋名や、中に色をつけるかどうかとその色、模様をつけるかどうかと、模様の種類、色が表示されます。

ここで色や模様を変えて、「**部屋内容変更**」を押すと**変更されます**（「部屋内容変更」を押さないと反映しません）。

「部屋追加」を押すとリストの最後に部屋が追加されます。「部屋挿入」でリストの選択している場所の上に部屋が追加されます。「部屋削除」で部屋が削除されます。削除すると元に戻りませんので注意してください。

練習として「シャワールーム」を作成追加してみます。まずリストから「浴室」をクリックします。「部屋名」を「シャワールーム」にして、「模様をつける」にチェックを入れ、模様の種類を「斜め格子」にして色を下の段の左から5番目にします。



ここで「部屋追加」をするとリストの最後に追加されます。「部屋挿入」すると、リストの選択している部屋の下に追加されます。もし既存の部屋の情報を変えたいということでしたら、「部屋内容変更」で置き換えられます。最後にOKボタンを押して完了です。

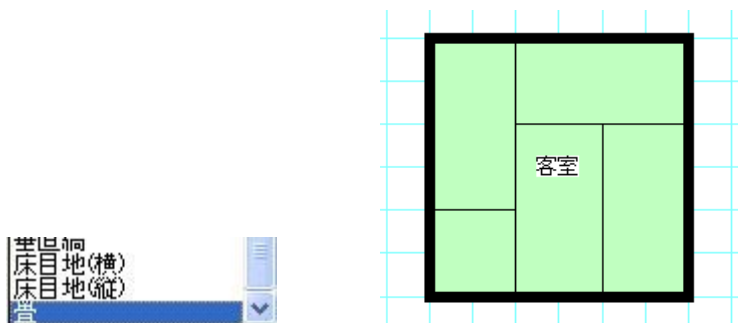
床目地や畳の部屋を作る

デフォルトの部屋情報では、和室が畳の部屋、フローリングや廊下が床目地になっています。

「模様をつける」にチェックを入れ、「床目地」にすると床目地の部屋が作成できます。

「畳」にすると畳の縁がついた部屋になります。「畳」だけ他の部屋の模様と違い、縁は3、4、5、6、8、10 畳の時に自動でできます(4.5 畳や8 畳は正方形など、縁の出る形が決まっています)。

「茶室」や「客室」などの名前で畳の縁の出る部屋を作成できます。



・畳の形状で 4.5 帖を真ん中四角形にするには、「ツール」「設定」「表示設定」「和室の畳の縁で、4.5 帖の真ん中を四角形にする」にチェックを入れます。

・「ツール」「設定」「表示設定」「白黒表示時に部屋の模様を消す」にチェックしていると、和室の畳の縁は残りますが、「和室」以外の部屋名にしていると、縁も表示されません。

移動ダイアログ

マウス移動は基本説明で説明いたしましたが、メニューからの移動を使えば数値入力で正確に移動できます。基本操作1のコピー(数値)の複写をしないで移動するものです。

まず移動したいオブジェクトを選択します。次に「編集」→「移動」をクリックします。

すると、「移動距離」メニューが現れます。矢印の方向を合わせて「移動する」ボタンを押せばOKです。

(小数以下も入力可能です)

移動距離

×

← → の方向へ

mm

↑ ↓ の方向へ

mm

0 ▾ 度

mm

コピー数

▼

移動する

キャンセル

キーボードのカーソルでも移動できます。1ボタンの移動量は「ツール」の「設定」の中の「キーボード移動量」で設定できます。

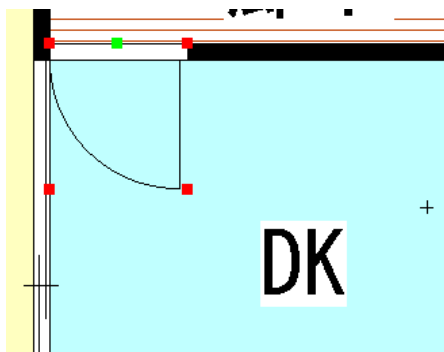
使えば便利、移動メニューの使用例

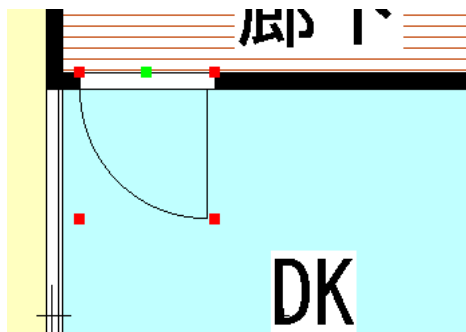
ある部品を「壁の隅からちょっと離して配置したい。」と言うとき

「練習1」を開いてみましょう。

右下の部屋DKの入り口の「片開き1」を選択してください。

これを右に100mm移動します。「編集」の「移動」より100mm右に移動してみてください。

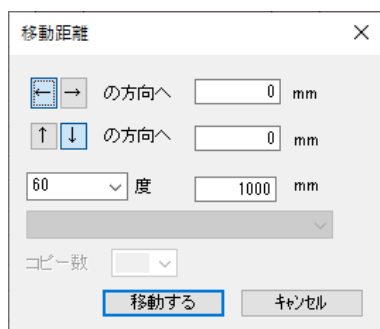
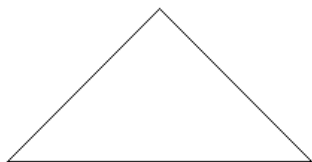




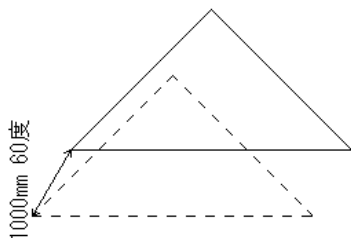
このように一旦吸着を利用して配置させてから移動させて決まった位置に配置するという方法があります(グリッドからずれるのでご注意ください)。

角度指定をして移動させることもできます。

例として、まず下記のような三角形があり、選択状態で「編集」「移動」(または右クリック「移動」)を行います。



ダイアログの下部に角度と数値が指定できます。角度はリストから選んでも入力してもよいです。マイナスの入力もできます。上記設定で「移動する」をクリックします。



60 度に 1000mm 移動しました。


「編集」→「コピー(数値)」では、元の図形を残したままコピーして移動します(参 コピー(数値) 基本操作編①)。

いろいろな図形

基本操作で「直線・矢印」と「四角形」の作成を練習しました。次に、二重線、二重線多角形、連続線、角丸四角形、多角形、円、円弧、三点円弧、スプライン曲線、ベジェ曲線、フリー曲線、楕円、円弧楕円、吹き出しと練習していきます。

一度に全ての描画方法を覚える必要はありませんので、二重線、二重線多角形、連続線、多角形、円、円弧、楕円、三点円弧あたりまで習得しておき、作図が必要な時に改めて覚えてください。

二重線

作図はメニューの「作図」から「二重線」、ツールバーでは  を選びます。左クリックで頂点を指定していき、ダブルクリックで終了します。作成途中で右クリックで一つ前の頂点に戻ります。

「二重線」を押すと画面左下に幅を設定する画面が出ます。(幅は、片側0はできませんが、左右両方に0は指定できません)。

アール
アール作成

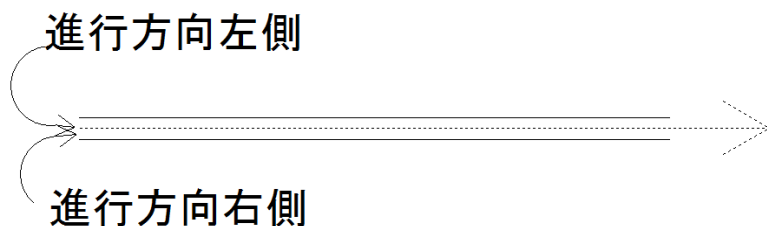
24 分割

作図終了

☐ パラメータ作成

進行左側距離
50.00 mm

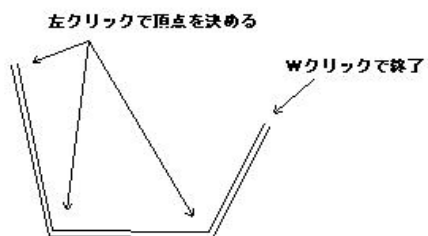
進行右側距離
50.00 mm



進行方向に対して指定した数値分離れて線が引かれます。

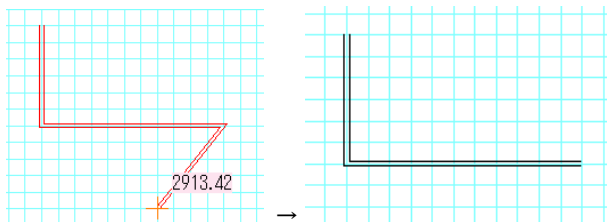
二重線と二重線の間は自動的に包絡されます。作成した線は連続線2つです。

線種や色は「直線」と同じです。



ダブルクリックの代わりに、作図終了ボタン **作図終了** でも終了させることができます。

現在示している点の前のポイントで作図終了します。




ここで作図終了を押すと

前のポイントで図形を確定します。

バルコニー作成については「二重線多角形([参](#))」が中に色をつけることができるので、二重線よりも適しています。円形バルコニーについては([参](#))をご覧ください。

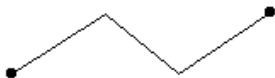
連続線

連続線はクリックしていった点を結ぶ連続した線です。

作図はメニューの「作図」から「連続線」、ツールバーではを選びます。左クリックで頂点を指定していき、ダブルクリック(もしくは「作図終了」)で終了します。作成途中に右クリックで一つ前の頂点に戻ります。

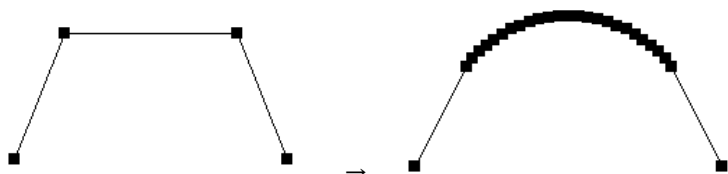
線種や色は「直線」のプロパティと同じです。

ここで練習してみます。始点終点を●にして連続線を書いてください。



「選択」して、「伸縮・回転」**伸縮・回転ON**をONにして、連続線の間接部分(折れ曲がってる部分)

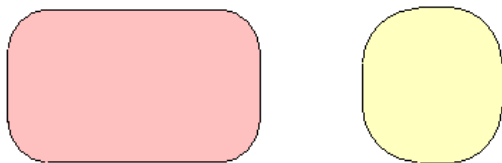
をドラッグして変形してみてください。




二重線と同じように「アール作成」ができます。

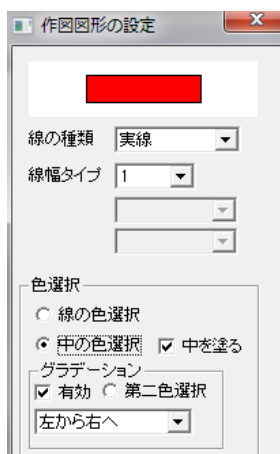
角丸四角形

以下のような図が作図できます。



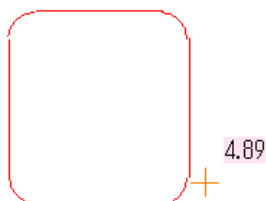
1・「作図」「角丸四角形」を選びます。ツールバーのボタンは  です。

2・中の色を設定します。



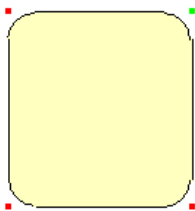
「四角形」と同じです。ここで中の色と枠(線)の色を決めます。

画面上に左クリックします。次に対角の点を左クリックします。「四角形」の作図方法と同じです。次に3点目に角の丸さを決めてクリックします。




4・できあがった「角丸四角形」は多角形をグループ化したもの(部品配置の部品と同じ)です。

「伸縮・回転」で大きさを変えられます。



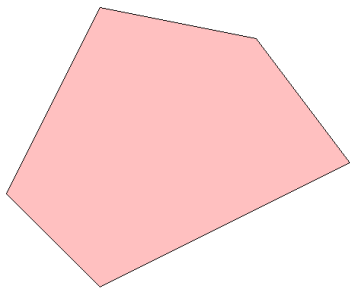
多角形

「作図」→「多角形」、もしくはアイコン  をクリックします。

使用方法は四角形と同じです。

一点、二点、三点をクリックしていきます(作成途中に現在の面積(帖数)がマウス横に表示されます)。

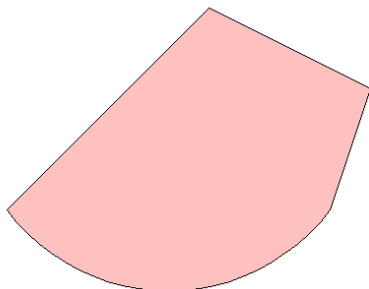
最後に一番最初にクリックした点と同じ場所をクリックすると完成です。



多角形作成中、右ボタンを押すと決定した点が一つ前まで戻ります。

作成方法自体は多角形部屋作成と同じです。


多角形も「アール作成」ができます。アール作成については二重線([参](#))をご覧ください。



「アール作成」で部分的に弧のように表現することができます。

二重線多角形

二重線の端と端を閉じた多角形が作成されます。バルコニー、手摺や塀、色のついた壁や曲線壁などを作成するのに便利です。二重線と同じ作図方法で、中が塗りつぶされた多角形を作図できます。

「作図」→「二重線多角形」、もしくはアイコン  をクリックします。

作成方法は「二重線」と同じで、左クリックで頂点を指定していき、ダブルクリックで終了します。作成途中に右クリックで一つ前の頂点に戻ります。幅は画面左下の入力画面で指定します(片側0はできません)。

アール

アール作成

24 分割

作図終了

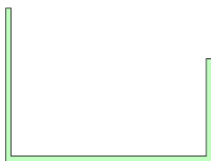
☒ バルコニー作成

進行左側距離


50.00 mm

進行右側距離

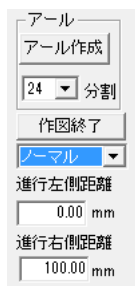
50.00 mm



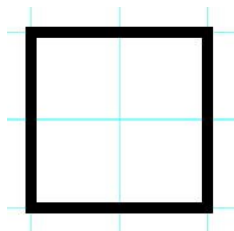
プロパティは「多角形」と同じです。

「作図」「二重線多角形」 で、右側の「作図図形の設定」で「中を塗る」にチェックを入れます。

画面左部分の「ノーマル」、「バルコニー」、「壁」で開始位置と終了位置が変わります。
それぞれの作図に合わせて切り替えてください。

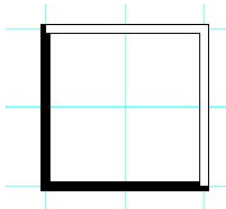


例として、四角形の壁を書いて、それぞれ中を白く塗りつぶした「二重線多角形」を配置しています。



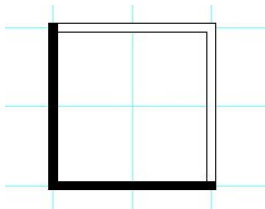
ノーマル

クリックした位置から二重線が始まります。



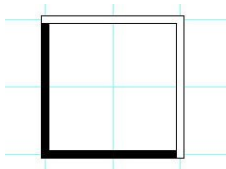
バルコニー

クリックした位置から片側壁厚分進んだところから始まります。壁の外側から始まるので、バルコニー作図に適しています。



壁

クリックした位置から片側壁厚分戻したところ進んだところから始まります。壁の際から始まるので、壁の上に色のついた壁などの表現に適しています。

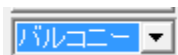


*バルコニー、壁での作図は、必ず「作図終了」ボタンで終了してください。

例題

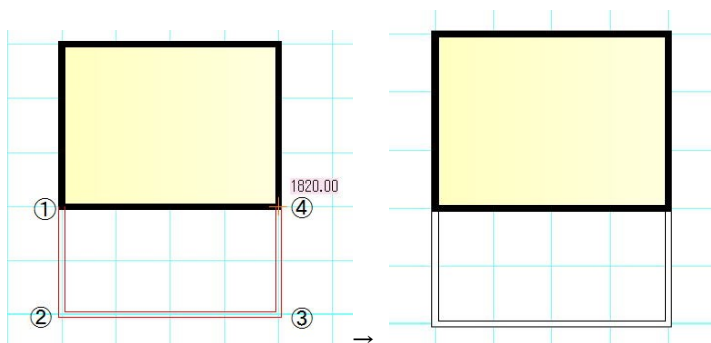
では実際にバルコニーを作ってみます。部屋を1つ作図します。

「二重線多角形」にして、「バルコニー」にします。





下記のようにクリックしていき、グリッド吸着ON  で、下記のようにクリックしていき、最終

点はダブルクリック(もしくは作図終了ボタン ) でバルコニー完成です。

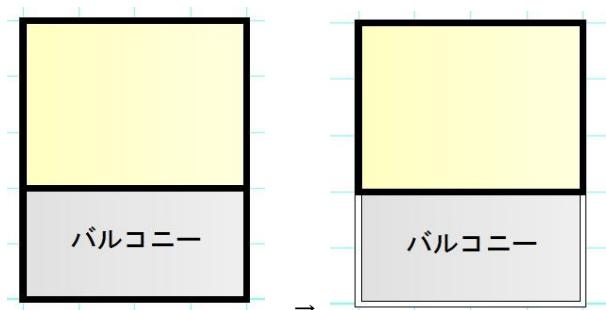


バルコニー内部に色を塗る場合・・・

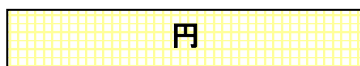
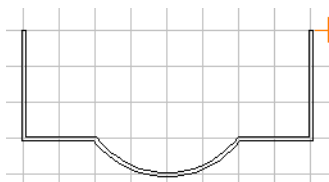
バルコニーの色のついた部屋部分を「四角形部屋作成  (もしくは「多角形部屋


作成」 )」で作図します(部屋文字を出力しなければ、どの部屋でも問題ありません)。

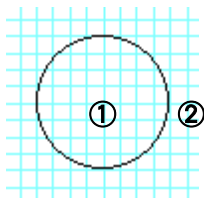
あとは上記の「二重線多角形」で壁に沿って手摺りを書きます。



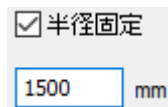
二重線、二重線多角形にはアール部分(円弧)を作成する機能もあります。円形バルコニーなどを作図するのに非常に便利です。詳しくは(円形バルコニーの作成 [参](#))をご覧ください。




「作図」→「円」、もしくはアイコン  をクリックし、つづいて「プロパティ」をクリックします。使用方法は四角形や多角形と同じです。では作図します。一点目、円の中心をクリックします。二点目が半径になります。



画面左下の「半径固定」にチェックを入れると、設定数値で半径が固定されます。

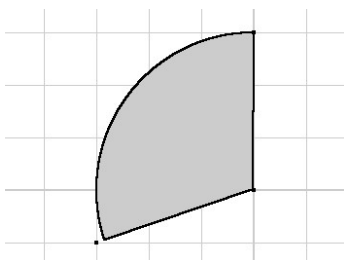


円弧

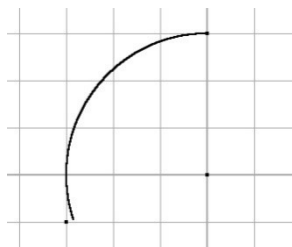
「作図」→「円弧」、もしくはアイコン  をクリックし、つづいて「プロパティ」をクリックします。

円弧の「プロパティ」の設定も、他の図形と操作は同じですが、「中を塗る」のオン／オフによって、図形の形状が変わります。

「中を塗る」がオンの場合は、円弧の半径ラインに線が付ききます。オフの場合は円弧のみの図形となります。



「中を塗る」オンの時

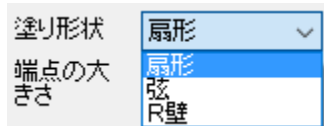


「中を塗る」オフの時

円弧の描き方

- ① 1回目のクリックで円弧の中心を決めます。
- ② 2回目のクリックで、始点の中心からの半径距離と角度が決まります。
- ③ マウスの移動で円弧の角度を広げていきます。
- ④ 3回目のクリックで、弧の角度を決めます。

円弧の作図図形の設定で扇形と弦と曲線壁(R壁) [\(参\)](#) の選択ができます。



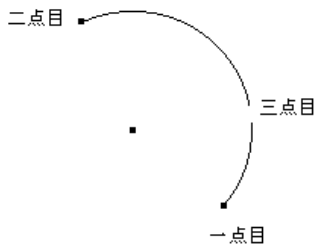
扇形は上記説明の通りです。弦にすると塗りつぶしの時のみ下記のような弦が作成されます。




画面左下の「半径固定」にチェックを入れると、設定数値で半径が固定されます。

「グラデーション」を有効にしていた場合、扇形では表現できますが、弦にはグラデーションはつきません。

三点円弧



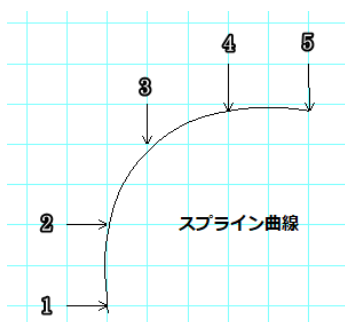
「作図」→「三点円弧」、もしくはアイコン  をクリックします。

プロパティは円弧と同じです。円弧開始点を一点目、円弧最終点を二点目、円弧の円接線を三点目にとります。円弧を書くには、通常の「円弧」よりもこの方法の方が書きやすい場合があります。

プロパティは「円弧」と同じです。書き方が円弧と違うだけでできあがるものは同じです。

線と線をアールでつなぐ場合などに使います。

スプライン曲線



「作図」→「曲線」→「スプライン曲線」、もしくはアイコン

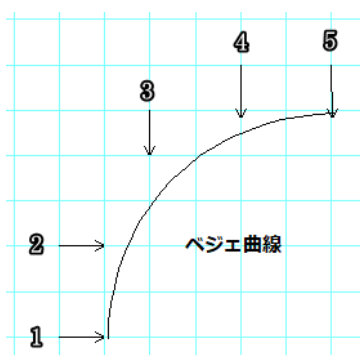


をクリックします。プロパティは直線と同じです。3

点以上の点を指定し、ダブルクリックで終点を決めます。

指定した点を通る滑らかな曲線ができます。曲線は連続線になっています。

ベジェ曲線



「作図」→「曲線」→「ベジェ曲線」、もしくはアイコン

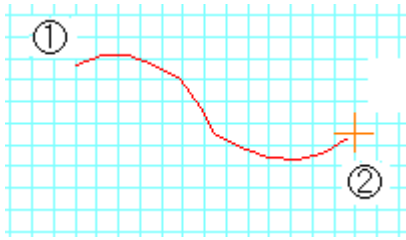


をクリックします。

プロパティは直線と同じです。3点以上の点を指定し、ダブルクリックで終点を決めます。

スプライン曲線と違う点は、最初と最後の点以外通らないなめらかな曲線ができます。曲線は連続線になっています。

フリー曲線



「作図」→「曲線」→「フリー曲線」、もしくはアイコン

をクリックします。

プロパティは直線と同じです。一点目を左クリックします。マウスを動かした軌跡に曲線がひかれます。2点目を左クリックすると連続線が作成

されます。一点目以外はマウスを動かしている間は吸着しません。マウスの軌跡が200ポイント以上になると自動的に自由曲線が決定します。細かい図面を作成したい時は図面をズームで拡大して作業してください。

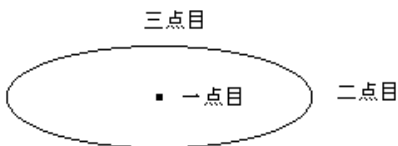
楕円



「作図」→「楕円」、もしくはアイコンをクリックします。線種や色の決め方は円のプロパティの通りになります。

まず、一点目に円の中心となる部分をクリックします。


次に二点目をクリックし、X 軸方向(横)を決めます。三点目に Y 軸方向(縦)をクリックします。



楕円は角度をつけることができませんが、

選択して右クリックメニューより「円、円弧の多角形、連続線化」をすると連続線や塗りつぶしたものは多角形になりますので、「グループ化」して角度をつけることができます。

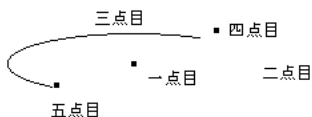
円弧楕円

「作図」→「円弧楕円」、もしくはアイコン  をクリックします。

文字どおり楕円状の円弧です。線種や色の決め方は円弧のプロパティの通りになります。

まず、一点目に円の中心となる部分をクリックします。

次に二点目をクリックし、X 軸方向(横)を決めます。三点目に Y 軸方向をクリックします。ここまでは楕円の作成と同じです。次に四点目に開始点、五点目に終了点を決めます。終了点は円弧の作成方法と同じように反時計周りに決めます。




円弧楕円は角度をつけることができませんが、選択して右クリックメニューより「円、円弧の多角形、連続線化」をすると連続線や塗りつぶしたものは多角形になりますので、「グループ化」して角度をつけることができます。

吹き出し

以下のような吹き出し図が作図できます。角丸四角形、四角形、楕円形状が選べます。



「作図」「吹き出し」を選びます。画面右側のプロパティで色、塗りつぶしを設定します。プロパティは四角形と同じです。



画面左側で、吹き出しの形状、方向位置を設定します。

形状を「角丸四角」、方向を「左」、位置を「左端」にします。

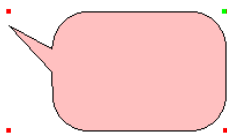
画面上を左クリックで1, 2点とり、吹き出しの大きさを決めます。



角丸の四隅の円径は自動で決まります。3点目に吹き出し口の位置を決めます。




「方向」は上下左右、「位置」は方向から吹き出しの辺を見て左、中央、右の位置をしめます。3点目をクリックすると吹き出しが完成します。吹き出しは多角形をグループ化したものです。

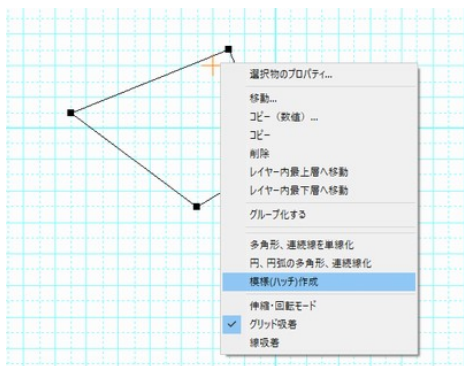


模様(ハッチ)作成

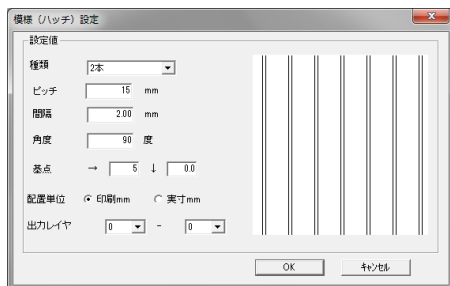
図形の四角形、もしくは多角形の内側に水平もしくは垂直な線、斜線や目地(レンガ)、格子などの線を作図します。

四角形もしくは多角形、円の模様と同じですが、「作図図形の設定」で模様を付けると、四角形などと模様で1つのグループになりますが、これは四角形などの図形の上に別の模様のグループを作成します。

では作成方法を説明します。まずは作図してある四角形、もしくは多角形を選択  で選択状態にします。



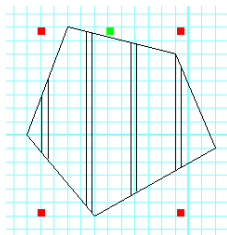
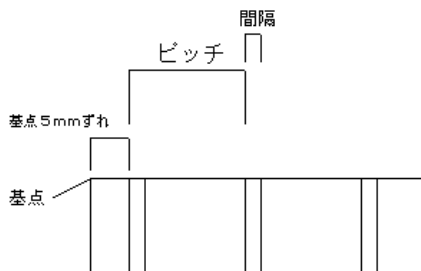
次に右クリックメニューより「模様(ハッチ)作成」を選ぶと設定画面がでできます。

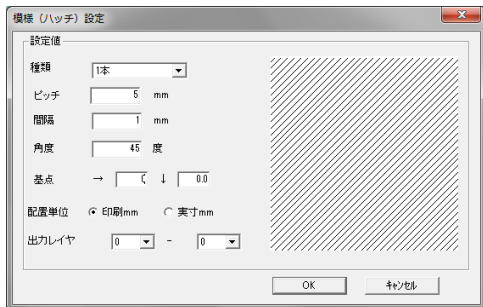


- 種類**…模様(ハッチ)の種類を選びます。線の本数、又は格子、目地です
- ピッチ**…線の間隔です(下図参照)。
- 間隔**…2, 3本線の時の線の間隔です(下図参照)。
- 角度**…線の角度を指定します。(0度で水平、90度で垂直線になります)
- 基点**…ハッチ線の書く基点を指定します。(0,0)で選択物の左上になります。そこからの距離を指定します。
- 配置単位**…印刷mm(用紙印刷した時のmm単位です。) 実寸mm(印刷mmを図面の縮尺倍した単位です。)

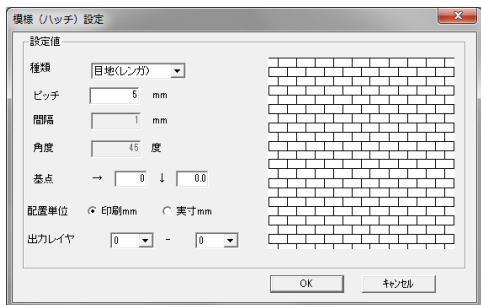
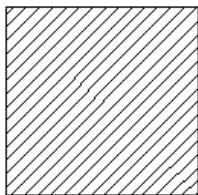
右側にプレビューが出ます。

上記設定で出力すると以下ようになります。

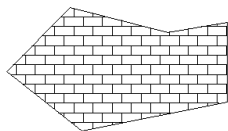




→斜め斜線模様ができます。



→レンガ模様もできます。

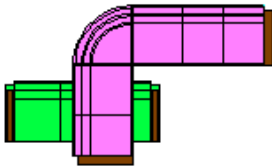


ロフトやテラスなど表現する手段として、四角形や多角形を作図して模様(ハッチ)作成すると便利です。

最上層・最下層

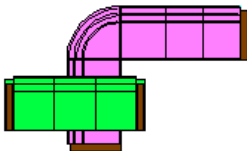
画面に表示する順は、部屋、壁、図形(グループも含める)、文字、画像(画像は最下層にすることも可能(参 基本操作編①表示設定))です。このうち図形は、後に描いたもの(配置したもの)が上に表示されますので、先に描いたものを上に表示させたい時、あるいは後で描いたものを下にしたい時に使用します。

部品配置で「家具」「椅子」の「三人がけソファ」の上に「L型ソファ」を配置してください。



後から配置した「L型ソファ」が上になっています。


「三人がけソファ」を選択します(クリックしてL型ソファが選択されてしまったら、ダブルクリックするとその場所にあるオブジェクトの選択が順に変わっていきますので三人がけソファに変えてください)。「編集」(または右クリックメニュー)の「レイヤー内最上層へ移動」を選ぶと順番が入れ替わります。



同レイヤー内での順番が入れ替わります。(レイヤー [参](#))

曲線壁の作成

曲線の壁は円弧を太くしたもので作成できます。

壁芯吸着をONにして「作図」の「三点円弧」を選びます。



塗り形状を「R壁」にします。

円弧の始点、終点をクリックして、円弧の大きさを決めると、壁ソールの厚みと同じ太さの円弧がかけます。





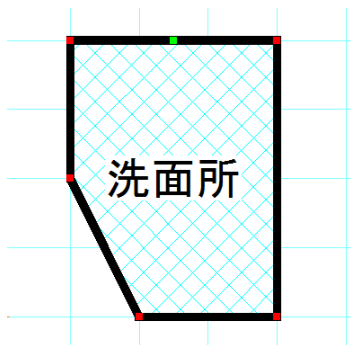
壁だけで部屋を作成した場合や、色のない部屋を作成した場合に使用します。

「四角形(多角形)部屋作成」で作成した部屋の一部分を曲線にする場合は、次の項をご覧ください。

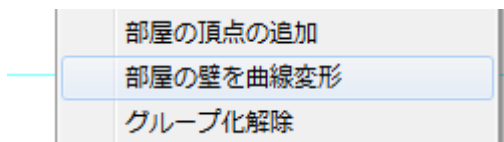
部屋の壁を曲げる

部屋の壁の一部を曲線にし、中の色や模様があっても曲線にそって部屋を変形できる方法があります。


曲線になっている部屋を作成するには、まず「四角形(多角形)部屋作成」  で部屋を作成し、部屋だけを選択状態にします。

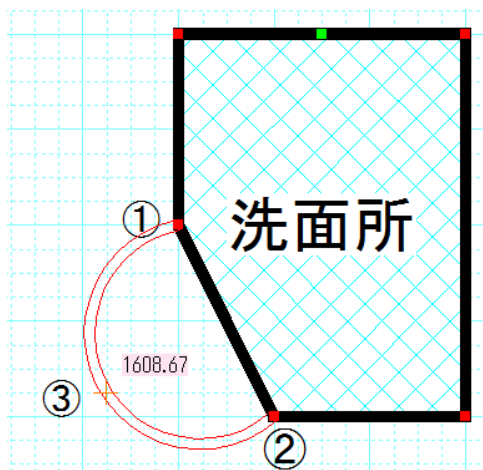


右クリックメニューから、「部屋の壁を曲線変形」を選びます。

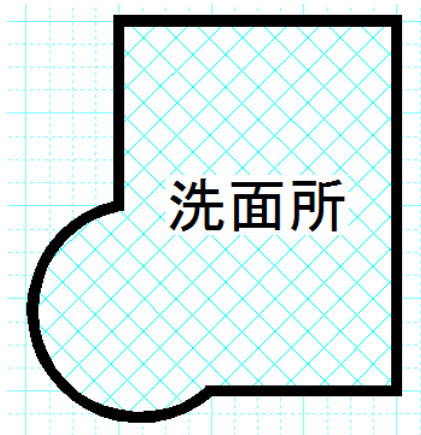


曲線にしたい部分の壁の頂点を1, 2点左クリックします。3点目で曲線の弧の大きさを決めます。3点

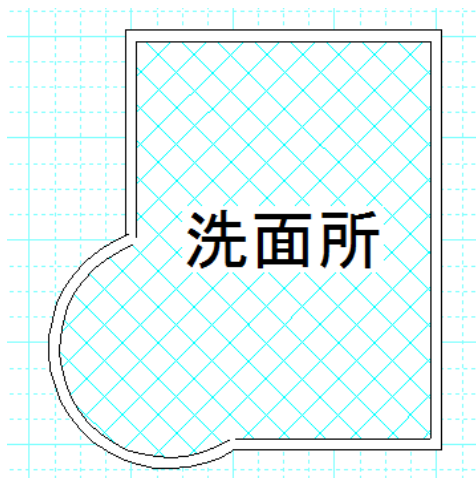
目が決めにくいときは、グリッド吸着間隔を細かくするか、グリッド吸着をOFF  にしてください。



3点目をクリックすると、頂点間の壁が削除されて、部屋が曲線上に変形します。
 曲線の壁は「二重線多角形」で作成されています。



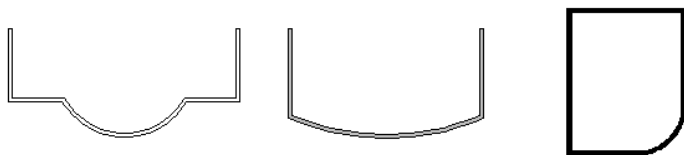
壁の色を白くしている場合、あるいは色を付けて淵を黒にしている場合は、二重線多角形を白(または任意の色)で塗りつぶしたものの上に二重線を配置して作図されます。



円形バルコニーの作成

「作図」「二重線多角形」を利用して自由に作図することができます。

二重線多角形や二重線で曲線のようにポイントを自動的にとることにより簡単にアール部分を作成でき、以下のような作図ができます。

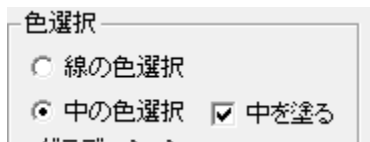


作図手順

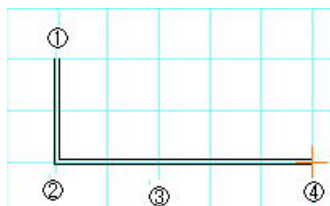
1・円形バルコニーを例に作図してみます。まず「作図」「二重線多角形」を選び、画面左のリストを

「バルコニー」にします。

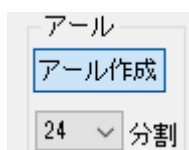
プロパティで中を白く塗りつぶします。



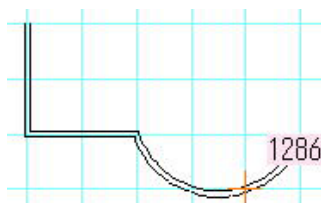
2・まず4点をドラッグせずに左クリックでポイントをとります(赤い二重線で下図のようにになります)。



3・画面左下の入力画面をご覧ください。「アール作成」ボタンがあります。この「アール作成」を押すと2つ前のクリック位置③を始点とし、1つ前のクリック位置④を終点とするアール部分が作成できます。通常の円弧と違い、分割数分円弧上にポイントをとったことになります。分割数は多いほどより円弧に近い作図ができますが、作図が重くなったりしますので、図面の精度にあわせて分割数を選んでください(24~26くらいで充分細かくとれます)。

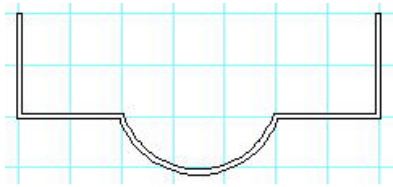


「アール作成」を押し「三点円弧」と同じように円弧の大きさを決めます。円弧の大きさが決めにくい場合は「グリッド吸着」をOFFにして作図してください。左クリックで確定です(円弧の大きさが決定したらグリッド吸着をONに戻してください)。



4・あとは通常通りに左クリックでポイントを取り、左ダブルクリック、または「作図終了」ボタンを押すと


図形作成完了です。

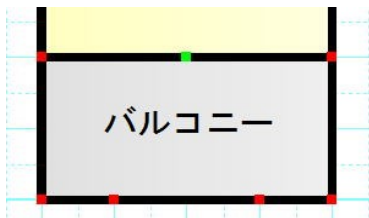



5・間違えた場合、アール部分を確定する前なら右クリックで元に戻りますが、アール部分を作図した後は右クリックで1つつづつポイントを戻るので面倒です。その場合は再度「二重線多角形」の作図ボタンを押して作図をしておいてください。

6・出来上がった図形は通常の「多角形」と全く同じです。あとから中の色を変えたり、模様(ハッチ)作成したり、グループ化したりできます。

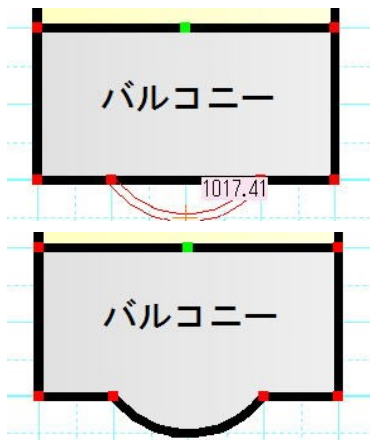
色のついた円形バルコニーの作図・・・

部屋作成手順は、多角形部屋作成  で、円形部分になるところをクリックして、バルコニーを作図します。(四角形部屋作成で作図後に、右クリックから「部屋の頂点の追加」で頂点を追加(参)することもできます。)



「選択」ボタン  でバルコニーの部屋部分のみ選択状態にし(部屋作成直後は部屋文字も選択状態なので、一旦何も無い所をクリックしてから部屋の壁部分を選択します)、右クリックより「部屋の壁を曲線変形」を押して、バルコニー作図部分の2か所の頂

点をクリックします。



→

アールを決めて左クリックします。

曲線部屋が出来上がります。

あとは「二重線多角形」で、手摺り部分に曲線バルコニーを作図します。



上記の部屋作成を使用した方法では、アール部分に少し壁の形が見えてしまいます。

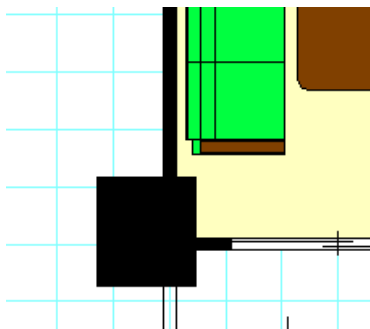
部屋の代わりに多角形を使用するときれいな作図ができます。

詳しい作図方法は

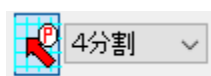
(http://www.lilacsys.com/madpro/kotu/bal_kotu/nijyuutakaku.htm)をご覧ください。

マンションの柱(梁)の作図

RC(マンション)の柱(梁)などは、「作図」 「四角形」ツールで中を黒く塗り、作成すると便利です。



グリッド吸着を作画しやすいように4分割～6分割くらいにします。






「作画」「四角形」(参 基本操作編①)で「中を塗る」にチェックを入れ、中の色を黒にします。

あとは四角形を書くだけです。多角形で作画してもかまいません。

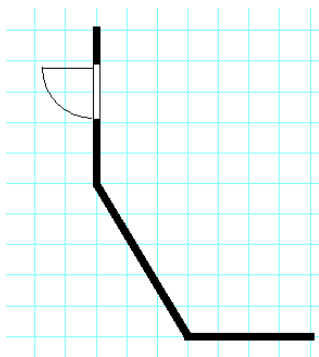
図形はあとから配置したものが上に描画されますので、もし建具や他の部品が下にいつてしまったら、「選択」で柱部分を選択し、右クリックから「レイヤー内最下層へ移動」で下に移動させてください。


斜め壁への建具配置

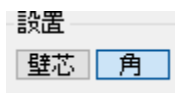
部屋の壁に「建具配置」で建具を配置するのに、グリッド吸着を使用して配置すると簡単に配置できるのは基本操作1で行いましたが、斜めの壁にはグリッド吸着を使用しても、うまく建具を配

置することができません。斜め壁には線吸着を利用して建具を配置します。

まず下図のように壁があったとします。水平、垂直な壁に建具を配置するには「グリッド吸着」をONにして配置しました(下図上部の開き戸)。この下の斜め壁に「開き戸」を配置してみます。線吸着をONにすると斜め壁の端にもピタッとマウスの先の十字がくっつくのが確認できます。



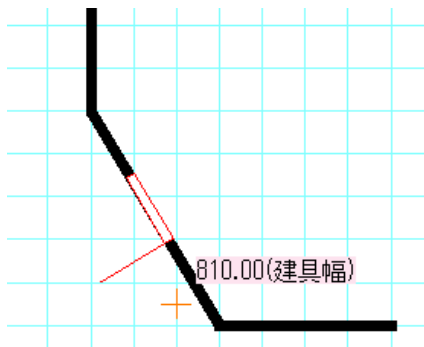
「建具配置」を押して「開き戸」「片開き1」を選びます。次に建具配置画面の「設置」というところの



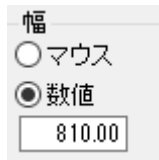
「角」をクリックします。

「壁芯」がグリッドを使って建具を配置する場合で、「角」にすると壁の端から建具を配置できます。「角」を押すと自動的に線吸着がONになります。グリッド吸着はそのままでもはずしてもどちらでもかまいません。

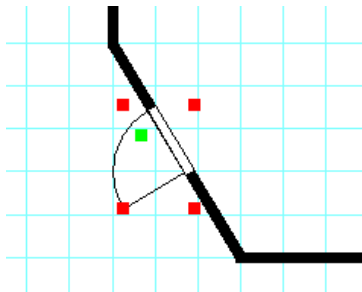
マウスを壁に近づけると壁の端に吸着するので、まずそこで1点目をクリックします。さらに2点目をクリックします。向きを間違えたら右クリックで戻ります。



このとき、建具の幅は水平、垂直のときと違い合わせにくいので、適当でなくキッチリした幅にしたい場合は、2点目のクリックの前に建具配置画面の「幅」というところを「数値」にすると幅を数値指定できます(あとから右クリックメニューで幅を設定することもできますので、マウスで配置してから数値指定してもいいです)。



3点目で向きを決めて建具配置完了です。グリッド吸着  をOFFにしていた場合は、ON  に戻しておいてください。



斜めに配置された建具を伸縮、移動するときに気を付けないといけない点は、部屋移動ロックが「グリッド吸着OFF時ロック」だとロックされるので、「常時解除」にしなければならない点です。

水平垂直に配置された建具は「グリッド吸着OFF時ロック」であればグリッド吸着ONであれば移動伸縮しますが、斜めの建具はロックされるので、とまどうこともあります。

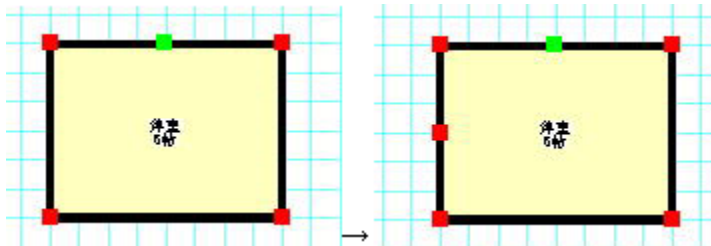
「グリッド吸着OFF時ロック」はズレを気にせず、あまり吸着を意識しなくても作図できますが、唯一斜め建具の移動伸縮は注意してください。

部屋の頂点の追加

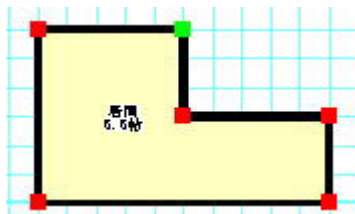
「四角形部屋作成」「多角形部屋作成」で作成した部屋の頂点(ポイント)を後から追加できます。部屋作

成後に部屋の形を変形したい時に、引き伸ばす頂点が必要であれば追加します。

「選択」で作成した部屋を選択状態にし、右クリックメニューから「部屋の頂点の追加」を選び、頂点追加したい箇所の壁の上でクリックすると頂点が追加されます。



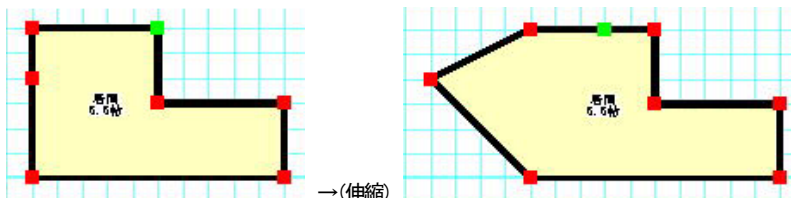
まず選択  で頂点を追加した部屋を選択状態にします。



右クリックメニューより「部屋の頂点の追加」を選びます(部屋の作成直後は部屋と部屋文字の両方が選択状態になっているのでこのメニューはできません。一旦選択をはずして部屋だけを選択状態にしてください)。


頂点追加したい場所をクリックします。頂点が追加されて「選択モード」になります(斜めの壁や、壁のないところ、既存のポイントの上でクリックしても頂点が追加されずに選択モードになります)。

「伸縮・回転」ボタンを押して引き伸ばせます。



色変更

線や四角形などの色変更はプロパティの編集で行ないました。しかし部品の色や複数の図形の色を一括で変更したいときはこのコマンドを使います。

色を変更したいオブジェクトを「選択」で、ドラッグで囲み(あるいはクリックで選択)、「編集」

の「選択物の色・透明度変更」で「**線、文字部分の色変更**」もしくは「**塗りつぶし部分の色変更**」

を選び、色を選ぶと、選択物の全ての色が変わります。部品は塗り潰し部分の色が全て指定した色に変わります。白で塗りつぶされている部分は変更されません(「ツール」「設定」「表示設定」「選択物の色変更で白塗りも色変更する」にチェックすると白も変更できます)。

グループ(部品)を解除せずに中の色を一度に変更するのに最適な方法です。

線の色は右クリックメニューの「選択線種の変更…」でも変えられます。

文字の色は右クリックメニューの「選択文字修正…」でも変えられます。


・「**塗りつぶしなしに色を付ける**」は、選択しているグループや図形の塗りつぶしていない部分に色をつけることができます(ただし、部屋の塗りつぶしなしは色をつけることはできません)。

・「**不透明度変更**」は、選択している塗りつぶし部分の不透明度を変更します。


・「**塗りつぶしなしにする**」は、選択しているグループや図形の塗りつぶしている部分を全て塗りつぶしなしにします。

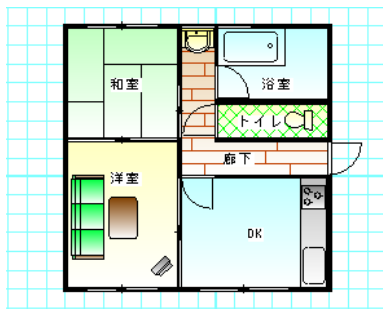
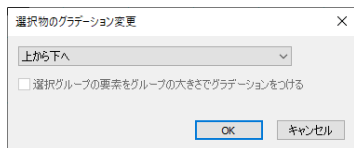
グラデーションの編集

グラデーションの方向変更

図形(四角形、多角形)のグラデーション(方向・周囲グラデーション)は、「選択」 で右クリックメニューの「選択物のプロパティ」で第一、第二色と方向の設定ができますが、選択したものの全体の方向を変えたい場合や、部屋だけグラデーションをはずしたいといった場合に「選択物のグラデーション編集」を使います。

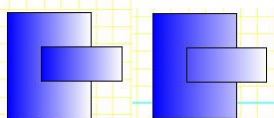
デフォルトでグラデーション表示にすると左から右へのグラデーションになりますが、これを選択したものを「編集」「選択物のグラデーション変更」で方向(方向グラデーション)を変えたり、グラデーションをはずしたりできます。

では試しに「練習1」を開き、「選択」 で全体を選択状態にし、「編集」「選択物のグラデーション変更」で「上から下へ」にします。



(全体が上から下へ白くなるグラデーションになりました)

「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グラデーション表示をすると、以下のような違いがでます。



(左は四角形それぞれ左から右へ白く色に変化しているが、右は全体で左から右へ白く色に変化している)

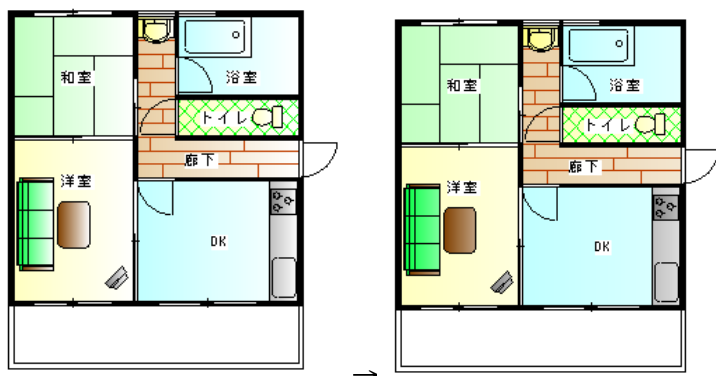
グラデーションのマイルド化

グラデーションをかけると、第1色から白にかけてグラデーションがかかります(方向・周囲グラデーション)。

色の変化が大きいため、派手に見えたり、見づらくなることがあります。

グラデーションのマイルド化を行うと、第一色と白の中間色を第二色とするので、自然な感じのグラデーションがかかります。

作図し終わって最後の仕上げに全体を範囲選択し、マイルド化を行うとよいです。



間取りっど6は部屋作成時は自動的にマイルド化されています(「ツール」設定「部屋情報の編集」「グラデーション変化をマイルドにする」をはずすと、白に変化するコントラストの強い部屋になります)。

図面合成

現在編集中の図面に、以前作成したファイルの中身(全て)を取り込みたい時に使用します。

ファイル→図面合成を選び、以前に作った間取りっど6形式のファイル(.mdr)を選ぶと、現在作成中の図面に合成されます。縮尺の設定は現在編集中のもののままです。

レイヤーも元図面の通りに合成されます。

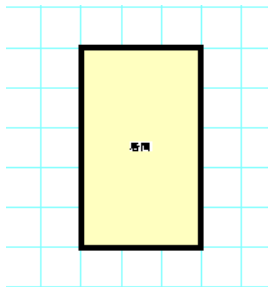
一部分だけを別の図面に移したいという場合は、次の項をご覧ください。

ファイル間のデータのコピー&貼り付け

異なるファイル間で、選択した部分をコピー、貼り付けできます。

「図面合成」は図面すべてを取り込むものですが、一部分だけ取り込みたい場合はこちらを使います。コピーしたい部分のあるファイルを起動し、選択(範囲選択)で選択状態にして「編集」の「選択物をコピー用ファイルに保存」とします。このファイルを閉じ、貼り付けたいファイルの「編集」の「コピー用ファイルから貼り付け」をすると、選択状態で貼り付けられます。貼り付けたデータは編集中のレイヤーになります。

例として、間取りの一部をコピー&貼り付けしてみます。



(たとえば居間を1つ作っていただきます)



現在作成中の図面を最小化します。


(ウインドウの右上の一番左のボタン)

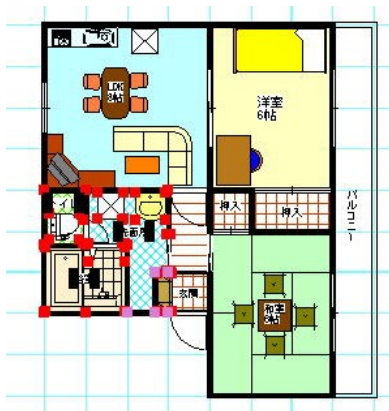
タン)



貼り付けたいデータのあるファイルを開きます(通常どおり「間取りつど6」を新たに起動して「ファイル」の「開く」で開くか、ファイルを直接クリックして開きます)。



「選択」で貼り付けたい部分を選択状態にします。



(ハンドルがついている状態)

↓

「編集」「選択物をコピー用ファイルに保存」をします。

↓

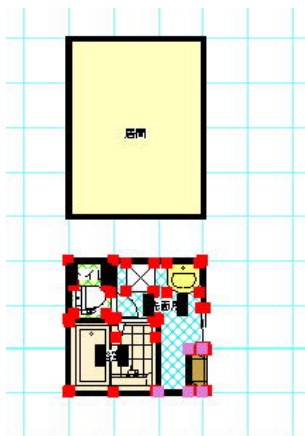
これでこのファイルは閉じます。(「変更を保存しますか」のメッセージがでましたら、このファイルは何も編集してないので、「いいえ」で終了します。)

↓

タスクバー (Windows の画面最下部) にある先ほど最小化した元の図面を画面上に出します。

↓

「編集」「コピー用ファイルから貼り付け」をすると、選択状態で貼り付けられます。貼り付けたデータは編集中のレイヤーになります。

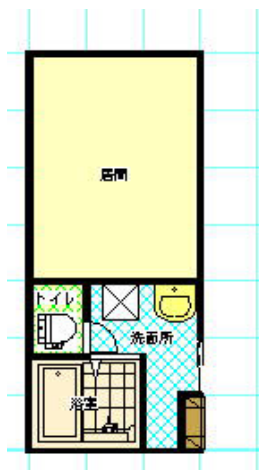


(コピーファイルに保存していた部分を貼り付け)

↓

貼り付けられた部分は、元のファイルにあった位置と同じところに貼り付けられます。間取りを貼り付けた場合は「グリッド吸着」をONにして、壁の部分をドラッグして位置合わせしてください。位置あわせに失敗した、あるいは選択状態がなくなって元のファイルの作図した部分と混ざったという場合は、「編集」→「元に戻す」で「コピー用ファイルから貼り付け」からやり直してください。

↓



(貼り付け完了です。)

レイヤー

レイヤー(層)とは何でしょうか？一見難しい言葉のように思えますが中身は単純なものです。

図面を作成するにあたり、このレイヤーの理解が非常に大切です。

レイヤーとはちょうど昔のアニメーションが何枚もセル画(透明なフィルムに絵を描いたもの)を重ねて一つの絵にしているように、透明なフィルムを何枚も重ねて図面をつくるようなものです。

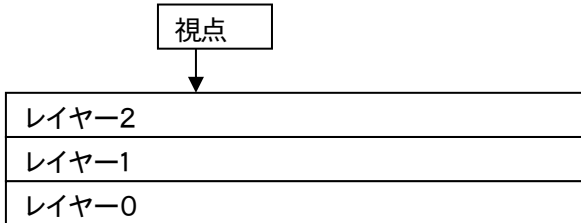
一枚目のフィルムには1Fの平面図、二枚目は2F、三枚目は屋上 など別々に区切った方が作成しやすいからです。また、あるレイヤーを非表示にしたいとき(2Fだけを印刷したいときは1Fと屋上は見せ

ないようにして印刷するなど)などに便利です。

他に一枚目のフィルムに間取りを描いて2枚目に電気記号を並べる、そうすることで2枚目の作成中に間違っ間取りを選択して動かしてしまったりすることもなくなります。また、1枚目に画像を取り込んで2枚目に上からなぞることもできます。

間取りっど6iには3階層のレイヤーに分けることができます。

画面の上から見ると以下の図のようになっています。



レイヤー0の上にレイヤー1、レイヤー1の上にはレイヤー2といった具合です。

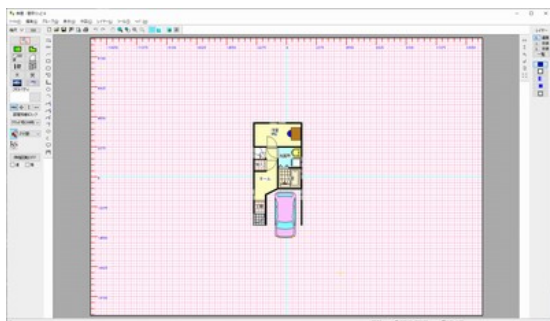
今までの練習は全てレイヤー0に書いたものです。

画面右上のレイヤー部分をご覧ください。



0が選択されて編集中心となっています。これは現在0のレイヤーを編集しているということです。編集とは、実際に部屋を作成したり選択して移動したりといった図面作成の作業をしているということです。

ではレイヤーの実例を見てみましょう「ファイル」の「サンプルファイルを開く」で「sample_lay1」を開いてみて下さい。

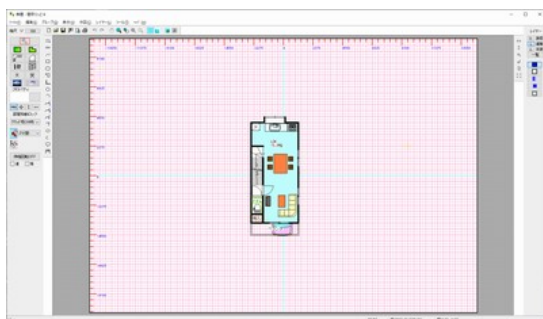


このサンプルは3階建て物件です。レイヤー0に1F、レイヤー1に2F、レイヤー2に3Fが描かれています。

レイヤー1, 2が「非表」となっています。これは「非表示」のことです。

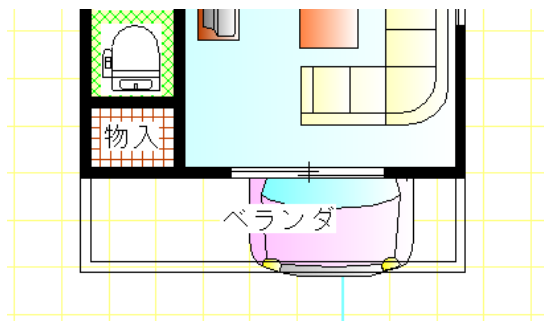
実際にレイヤー1, 2には図面はあるけれど非表示とすることによって見えないようにできるのです。

「1」のボタンを押してレイヤー1を編集集中にしてみてください。



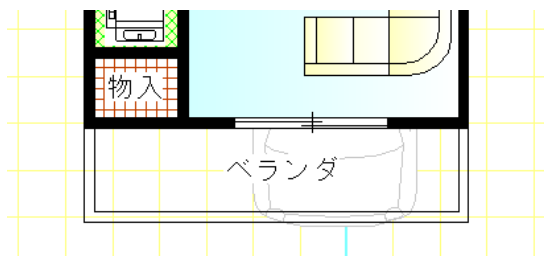
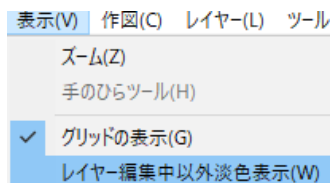
レイヤー1が「編集集中」になり、レイヤー0が「表吸」になりました。「表吸」とは「表示吸着」の略で、表示し

て、吸着(線吸着の対象となる)もするという事です。ベランダのところにレイヤー1の車の絵が見えます。



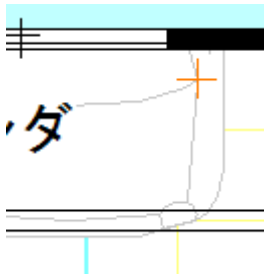
これはレイヤー0が表示されているからです。レイヤー1は2F部分なのでレイヤー0の上に重なっている部分は見えなくなっていますが、レイヤー1にオブジェクトがないところのレイヤー0である1F部分は見えています。

どこの部分がレイヤー0で、どこがレイヤー1かわかりにくくなるので、編集中外のレイヤーを灰色で表示させられます。「表示」レイヤー編集中外淡色表示」にチェックを入れます。



編集レイヤーでない、レイヤー0の車の部分は灰色に見えました。

線吸着をONにしていると、車のところにも吸着するのがわかります。しかしレイヤーが違うので選択はできません。



(「表示吸着」だとレイヤー0の車の線の端にマウスの先の十字が吸着する)

レイヤー0の「表吸」を押して「表」にしてみてください。車は見えませんが吸着はしなくなります。もう一度「表」を押すと「非表」となって見えなくなります。




0から2の番号…編集中のレイヤーを切り替える。作図すると編集中のレイヤーに配置されます。

「表吸」…表示してマウス吸着(編集中外のレイヤーの線吸着、壁芯吸着([参](#)))もする

「表示」…表示するが、吸着はしない

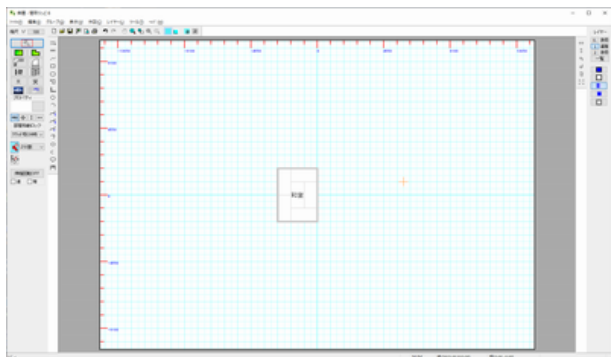
「非表」…表示も吸着もしない

レイヤーの練習

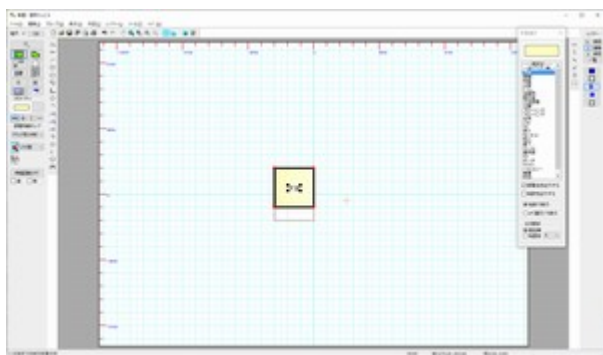
新規作成  を押して現在のレイヤーを下記のようにしてレイヤー0を編集中にしてください。これから簡単な2F建ての家を書いてみます。




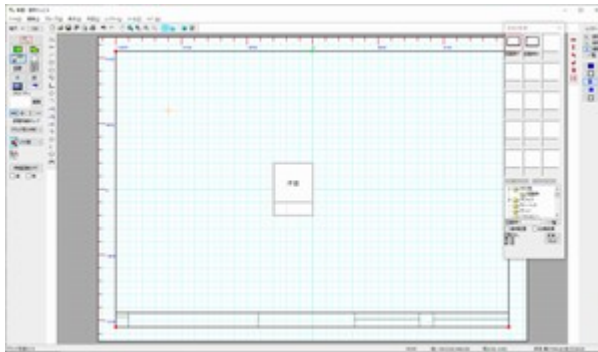
「四角形部屋作成」で6帖の和室を書いてみてください。階段も玄関もありませんが、レイヤーの理解のためにこれだけでいいです。次にレイヤー1を押して編集集中にします。



レイヤー0の和室が灰色にみえています(文字は灰色になりません)。このレイヤー0を参考にレイヤー1に洋室4.5帖を作成してみます。



レイヤー1に洋室が配置されました。次にレイヤー2を押して編集集中にし、部品配置  から「その他」「図面枠」「図面枠1」を配置します。



レイヤー1の「表吸」を「非表」にするとレイヤー0とレイヤー2だけが表示されます。この状態で印刷ボタンを押して印刷すると、1F部分と図面枠が印刷されます(「表示」「レイヤー編集中外灰色」は画面上灰色に見えるだけで、印刷すると通常の色で印刷されます)。

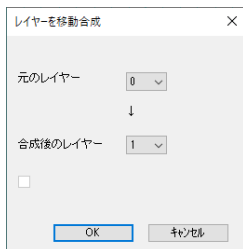
今度はレイヤー0を「非表」にしてレイヤー1を「表吸」(または表示)にして印刷すると2F部分と図面枠が印刷されます。このようにしてレイヤーを切り替えて作図すると、図面作成の幅が広がります。レイヤーの使い方は好みによります。サンプルファイルの「sample2」などのようにレイヤーを使わずに1F、2Fを描いてもいいです。

レイヤー0の図面をレイヤー1に移動したり、コピーしたりすることができます。レイヤー関係のコマンドを下記に説明いたします。

レイヤーの移動合成・コピー合成

ではレイヤー0をレイヤー1に移動してみましょう。

メニューの「ツール」の「レイヤー」の「レイヤーの移動合成」を選びます(「レイヤーのコピー合成」を選ぶと、元のレイヤーのオブジェクトも残したままになります)。元のレイヤーを0、合成後のレイヤーを1にしてください。



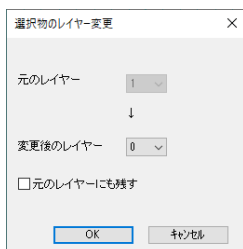
レイヤー0の和室はなくなりました。編集を1にして下さい。

選択してみるとわかりますが、和室と洋室が同じレイヤー1にあります。

このようにレイヤーを後から変更することもできます。

選択物のレイヤー変更

上の例ではレイヤーをまるごと移動またはコピーをしましたが、オブジェクト(部品、部屋、文字など全て)をメニューのレイヤーの「選択物のレイヤー変更」をすると、選択したオブジェクトだけレイヤーを変えることができます。レイヤー1の和室だけ選択状態にして、「選択物のレイヤー変更」でレイヤー0にしてみてください。和室がレイヤー0、洋室がレイヤー1になりました。



レイヤー全選択状態

これは指定したレイヤーをすべて選択状態にするものです。あるレイヤーのものを全部削除したい時、あるいは移動したい時、等に使います。このコマンドを選んで指定レイヤーを0にして選択状態にしてみてください。0の和室が選択状態になっています。

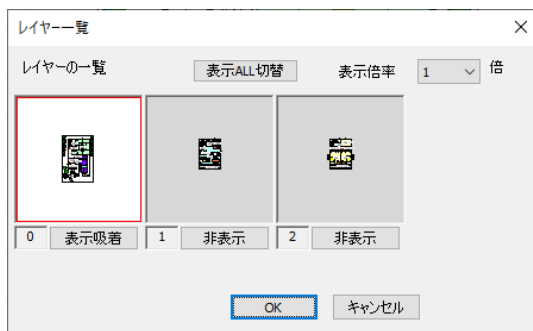
間取りっどはレイヤー番号の小さい順から描画されます。もしあるレイヤーを上の方に描画したい場合は、「選択物のレイヤー変更」や「レイヤーの移動合成」などでレイヤー番号を変えて(大きく)ください。

レイヤー一覧

レイヤーの一覧を表示できます。どのレイヤーにどのオブジェクトがあるかすぐにわかります。また、位置から編集レイヤーや表示の切り替えもできます。

では例として「ファイル」 「サンプルファイルを開く」で「sample_layer3」を選んでください。

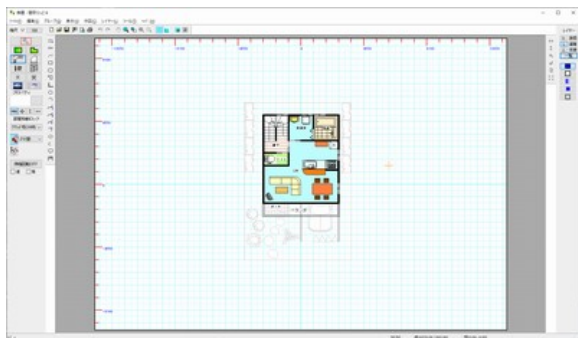
一覧 をクリックしてください。



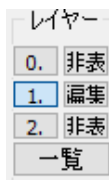
3つのレイヤーが一覧で表示されます。0には1Fの平面図が、1には2F、2には3Fが作成されています。上部の「表示倍率」は一覧が見つらい場合にあげてください。

表示吸着→表示→非表示が切り替えられます。非表示のレイヤーは背景がグレーになっています。

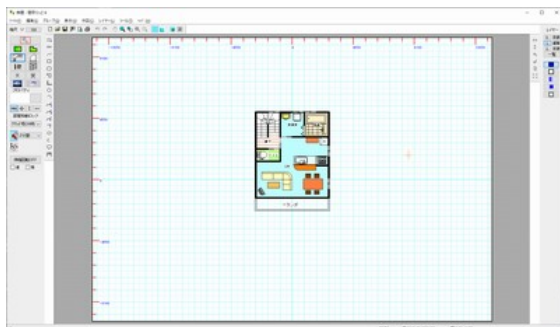
では1の画面の中をクリックしてください。1の中に赤枠が入ります。そのままダブルクリックするか「OK」を押すと2が編集中心になります。



先ほどまで0が「編集中心」だったので0が「表示」になっていて灰色で見えています。0を「非表示」にしてください。



1のレイヤーだけ表示されます。



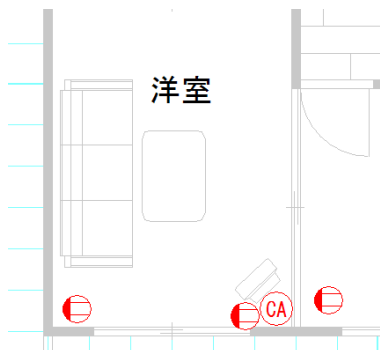
レイヤー利用例:

電気部品を配置する際に電気部品をすべて赤色にしたいという場合があります。

まず配置する前に間取りと電気部品(配線)をレイヤーでわけて作成します。間取りをレイヤー0、電気部品を1として、「レイヤー全選択状態」を1にします。

「編集」の「選択物の色変更」で「線、文字部分の色変更」「塗りつぶし部分の色変更」

の両方を赤色に変えると、間取りの色はそのまま電気部品のあるレイヤー全部が赤色に変わります。



囲った内容を移動・複写・反転

範囲を選択し、ドラッグで移動、編集や右クリックメニューでコピーする方法については説明いたしました。次に説明する囲った範囲を移動したり複写したり反転するのは、主にマンションやアパートなど、同じ間取りを連続して並べたり、部品を配列するのに便利です。

囲った内容は同レイヤーグループ内でのみ有効です。

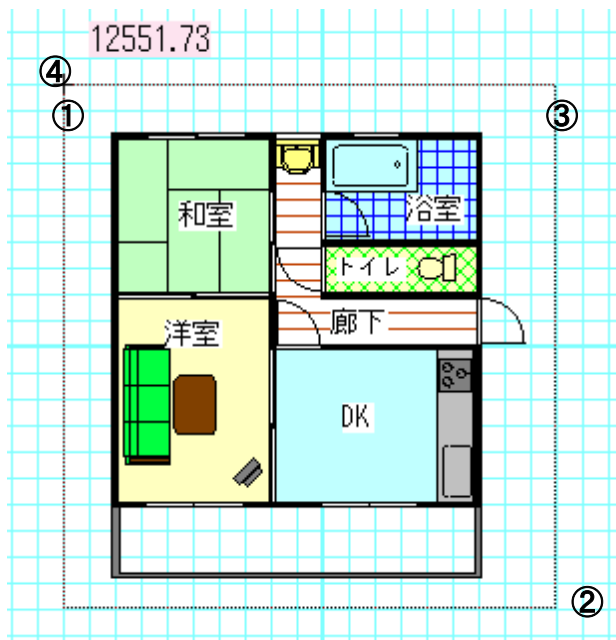
囲った内容を複写

メニューの「ツール」→「囲った内容を複写」を選びます。

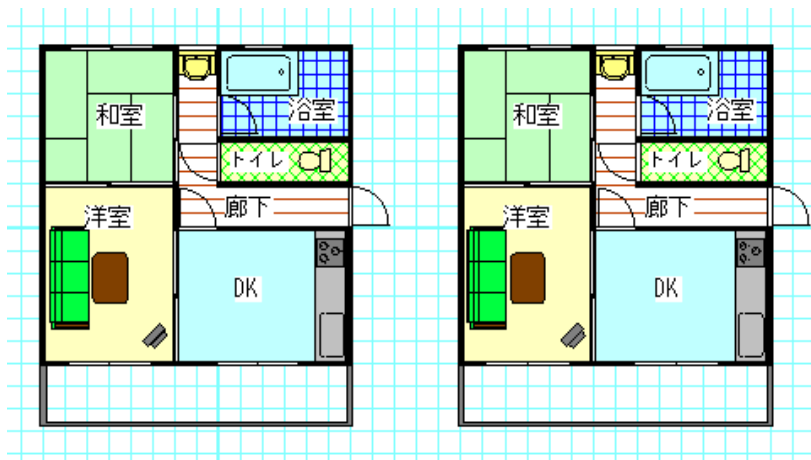
一点目と二点目で囲った範囲を三点目を基準点とし、四点目が基準点になるように範囲を複写します。

四点目以降、複写は連続で行なえます。

では練習してみます。まず基本操作で作成した「練習1」を開きます。下記のようにグリッド吸着で3点を指定します(左クリックでドラッグせずにクリックしていきます)。



マウスを動かすと囲った範囲と同じ大きさの点線の囲いが動きます。どこにこの範囲と同じ内容を複写するか決めます。上の④の場所をクリックしてください。

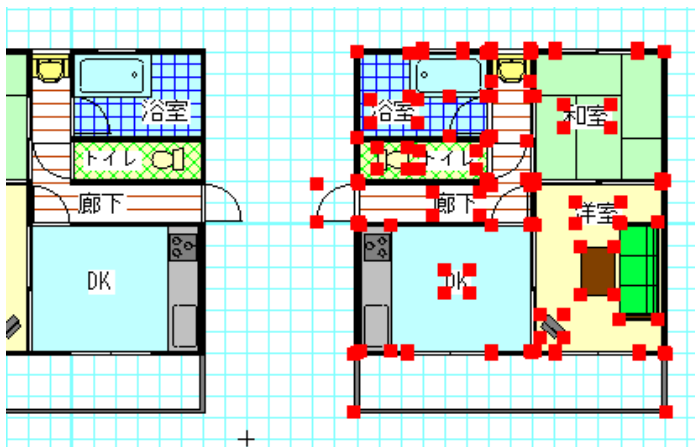


囲った範囲が複写されました。複写は連続で行なえます。他のツールを選ぶか右クリックでモードが終了します。

囲った内容を左右反転

メニューの「ツール」→「囲った内容を左右反転」を選びます。

一点目と二点目で囲った範囲を左右反転します。続けて「囲った内容を複写」で複写した部分を反転してみます。「囲った内容を反転」を選び、複写した図形を囲んで、メッセージがでたらOKボタンを押します。

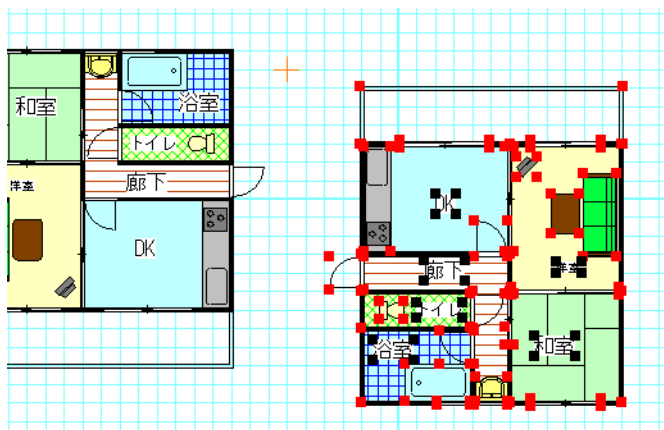


直後は反転した部分が選択されている状態になります。

囲った内容を上下反転

メニューの「ツール」→「囲った内容を上下反転」を選びます。

一点目と二点目で囲った範囲を上下に反転します。



直後は反転した部分が選択されている状態になります。

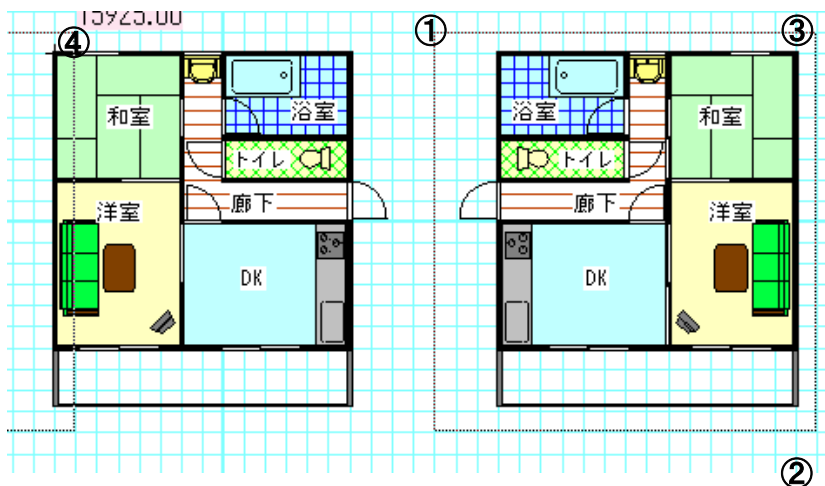
「編集」「元に戻す」で、右側の間取りを左右反転した直後の状態に戻しておきます。

囲った内容を移動

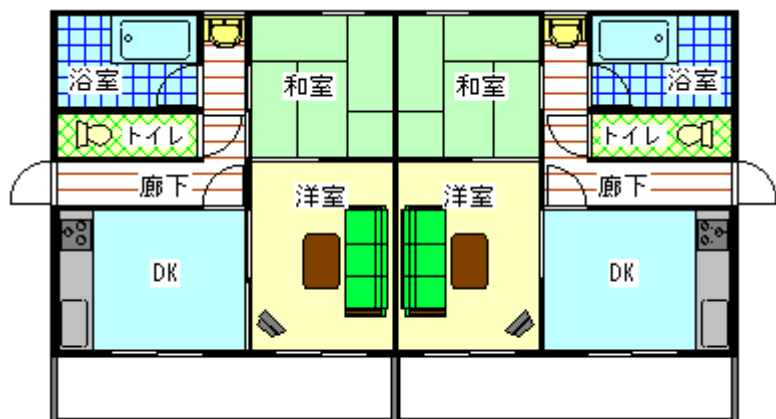
メニューの「ツール」→「囲った内容を移動」を選びます。

一点目と二点目で囲った範囲を三点目を基準点とし、四点目が基準点になるように範囲を移動します。

先に行なった「囲った内容を複写」に似ていますが、元の図形は残らずに移動するだけです。下記のように点をとって、移動してみましょう。



すると



このように同じメゾネットができあがります。

囲った内容を削除

メニューの「ツール」→「囲った内容を削除」を選びます。

一点目と二点目で囲った範囲に含まれているオブジェクトを全て削除します。

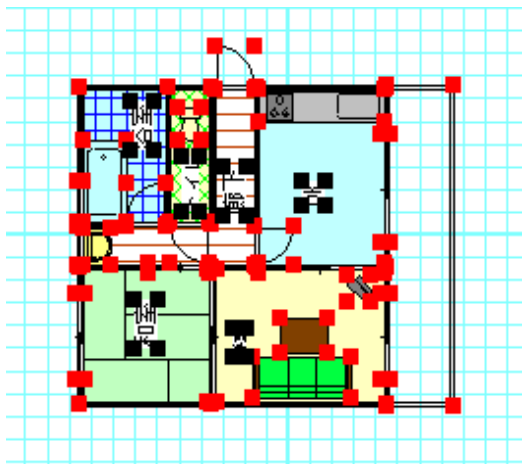
これは範囲選択した後に削除するのと同じです。

囲った内容を回転

メニューの「ツール」→「囲った内容を回転」→「囲った内容を左90度回転」を選びます。

一点目と二点目で囲った範囲を左回転(反時計回り)に回転します。

下図は「練習1」を左回転したものです。



直後は囲った範囲が選択状態になっています。

「囲った内容を右90度回転」はこの動作と逆に時計回りに90度回転します。

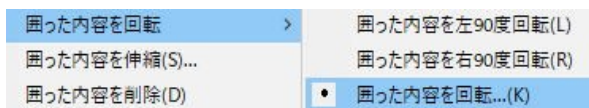
注意:「ツール」設定の「動作設定」で「囲った内容を回転時、文字を回転しない」にチェックを入れると、回転させても文字は向きをかえないようにできます。

任意の角度で回転

図面全体あるいは一部を任意の角度に傾けることができます。



「ツール」「囲った内容を回転」「囲った内容を回転」をクリックします。



間取りを囲むように、1点目を左クリックし、ドラッグせずに範囲を決めて対角を左クリックします。



角度を入力する画面が出ますので、任意の角度を入力します(-360 から 360 度)

回転する角度

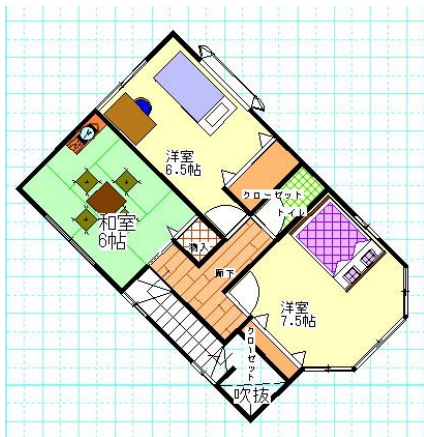
45

度

OK

キャンセル

範囲内が回転します。回転後は選択状態になっています。



（注意：傾けた後は壁芯がグリッドから外れるので編集しにくくなります。

必ず図面が完成した後に傾けてください。

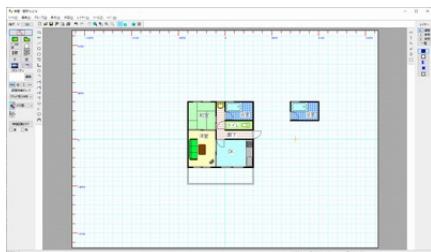
後から編集することがある場合は、傾ける前に別の名前でファイル保存しておくか、傾ける前に「レイヤー」「レイヤーのコピー合成」で別のレイヤーにコピーをとって、そのレイヤー非表示にしておいてください。）

囲った内容を伸縮

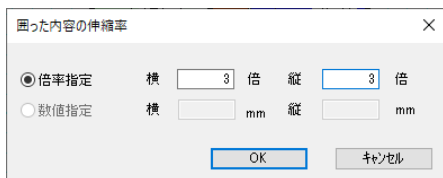
メニューの「ツール」→「囲った内容を伸縮」で縦横の伸縮率を入れてOKをすると図面が伸縮します。図面の一部をグループ化せず（あるいはグループ化したものを含んだ一部分）の大きさを変えられます。図面全体の大きさは「縮尺」（参 基本操作編①）で変えたほうが、実寸と尺度が保たれます。

(使用例)

「練習1」を開き、右上の浴室からトイレにかけて「ツール」「囲った内容を複写」で右のスペースに複写します。



「ツール」「囲った内容を伸縮」で、右側に複写した部分を囲みます。



→



「伸縮率」を縦横3倍にしてOKを押します。

部分拡大図が出来上がります。

画像を取り込む

間取りっど6はスマホ、デジカメやスキャナなどの画像ファイル(JPEG,PNG,GIF,BMP)を画面上に貼り


「ツール」「設定」の「呼び出した画像の大きさ」を設定します。

画像の元のサイズで画面に読み込みます。大きいサイズだと、画面に入りきらない場合があります。その場合は「下記の大きさで読み込む」をしてください。

実際に印刷する大きさを設定します。読み込む画像を一定サイズにしたいときに使います。

印刷した紙の画像の占める部分の大きさを入力します。画像の大きさを揃えたい時はサイズを設定してください。

下絵画像に縮尺がある場合、取り込んだ dpi を入力することによって間取りつど6の縮尺値と合わせることができます。

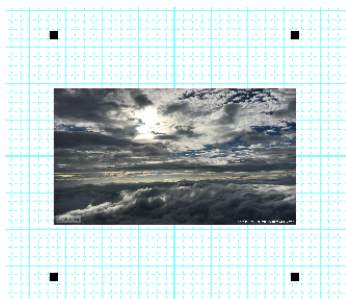
では画像ツール  を押します。するとファイルを選ぶ画面がでできます。

目的の画像種類に応じて、ファイルの種類を jpg 等に絞ることもできます。



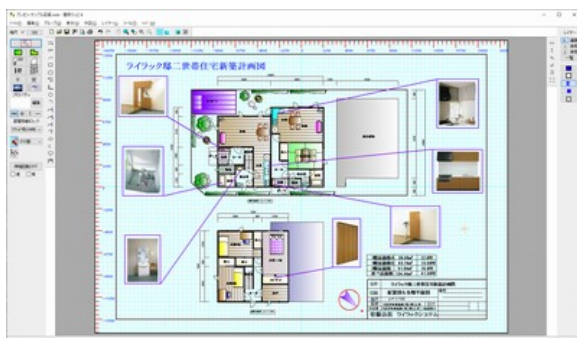
伸縮・回転ON

吸着をすべてOFFにして、伸縮・回転ボタンをONにして、画像のハンドルをドラッグしますと大きさが変わります。



(画像の4隅の黒いハンドルを伸縮して大きさを変えます)

画像はいくつでも取り込めますので、プレゼンテーションボード作成にも最適です。



・基本設定では、取り込んだ画像は部屋や部品より上の層に配置されますが、設定をかえることによって下に配置もできます。

「ツール」の「設定」の「動作設定」で「画像表示を最下層にする」にチェックを入れると画像が下になりますので、画像の上にオブジェクトを配置することができます。

クリップボードにある画像を画像取り込みすることもできます。

グラフィックやフォント関係のソフトのクリップボードへのコピーや「PrtSc(プリントスクリーン)」キーでの画面キャプチャを、「編集」「クリップボードの画像を貼り付け」で画像として取り込めます。

・PNG、GIF形式は透過(背景が透明)がとりこめられます。ホームページ素材やロゴなどのイラストを取り込むことにより、よりカラフルでイラストチックな図面に仕上げることができます。

部品の代わりにPNG 画像を使用して、よりグラフィカルな図面を作成できます。PNG 画像ネットや書籍などをご利用ください(画像によっては著作権がありますので、ご使用においては各所有者の権利をご確認ください)



トリミング、角度調整

・トリミング(切り抜き)

選択で、画像を選択し、右クリックメニューより「選択画像のトリミング」を選びます。

選択画像のトリミング...

画像の周りの4隅の黒いカギの部分ドラッグして、切り取る範囲を指定します。「トリミングOK」ボタンで画像が切り抜きできます。元に戻すも可能です。



→



・回転

選択で、画像を選択し、右クリックメニューより「選択画像の回転」を選びます。

選択画像の回転...



→



-90 度～90 度の角度を指定します。小数点第一位まで有効に指定できます。

「更新」を押してズレを補正します。

「OK」ボタンで画像が回転されます。元に戻すも可能です。

下絵を取り込み上からなぞる

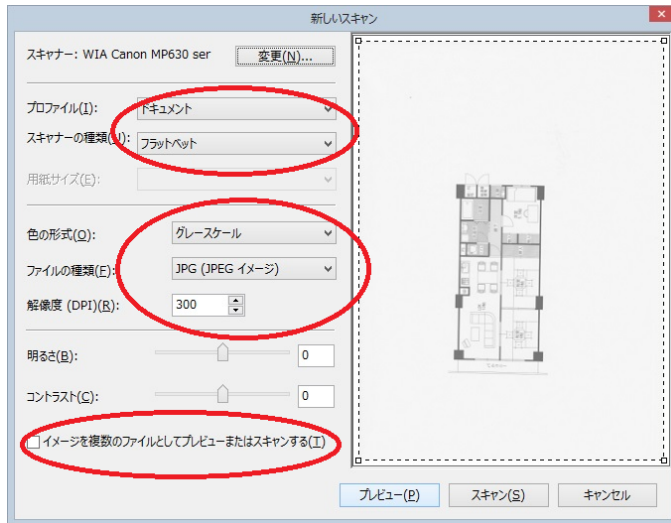
1・スキャナからの取り込み

下絵画像がすでにある場合、スキャナからの取り込みがわかる場合は、2からお読みください。

スキャナ付属のアプリケーションの使用方法がわからない場合は、原稿をスキャナにセットし、

Windows のスタート→すべてのアプリ→Windows ツール(10 は Windows アクセサリ)→WindowsFAX とスキャン

を起動します。「新しいスキャン」を行います。



上記のような設定にします。

プロファイルを「ドキュメント」に、

色を残したい場合は、「色の形式」を「カラー」に、

解像度は下絵の縮尺(1/100 など)がわかっている場合に覚えておきます。下絵を縮尺どおりに取り込みたいという場合でなければ覚えなくても大丈夫です。


「プレビュー」を行なって確認後に「スキャン」で取り込みます。

スキャンしたら「名前を付けて保存」を押して JPEG 形式で保存します。この時、ファイルの「保存する場所」は覚えておいてください(ピクチャなどのフォルダに変えた方がわかりやすいです)。

これで下絵から画像取り込みが完了です。

2. 間取りって6へ下絵を取り込む準備


まず最初に設定を行ないます。この設定は一度行なうと次の取り込み時からは行なう必要がありません。

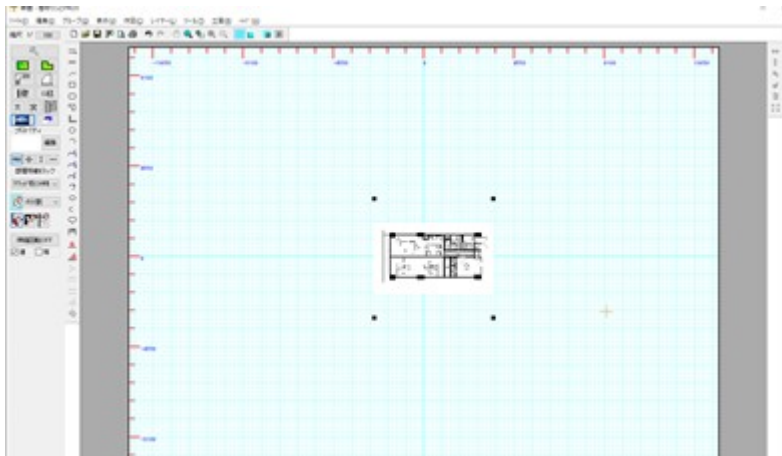
間取りっど6を起動し、「ツール」「設定」の「全般」を開きます。


「呼び出した画像の大きさ」で、下絵の縮尺を保持したまま取り込む場合（あらかじめ縮尺 1/100 などがわかっている場合）は「下絵の縮尺どおりに取り込む」を、大きさを適当に画面上で合わせる場合は「下記の大きさで読み込む」にチェックしてOKします。

☒ 下絵の縮尺どおりに取り込む(dpi入力必要)

3. 間取りっど6へ下絵を取り込み

画像取り込みボタンから画像ファイルを選び取り込みます。



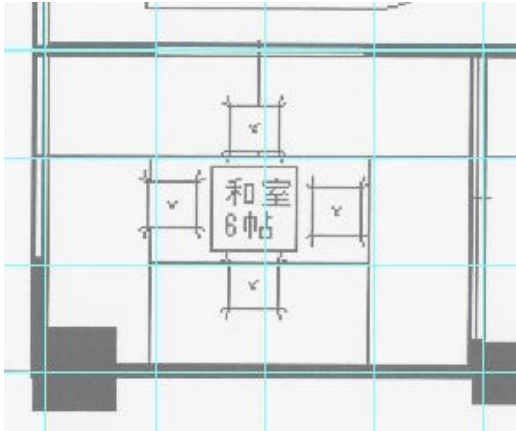
「表示」「下絵なぞりモード」を押します。これで半透過して上から間取りを書いた時に下絵を見ながら作図することができます。画像の上にグリッド線が現れます。

グリッド吸着をOFFにします。

縮尺を保ったまま取り込んでいる場合は、移動して和室6帖など大きさがわかっているところをグリッドに大体あわせませす。

伸縮・回転ON

適当な大きさと取り込んだ場合は、「伸縮・回転」で大きさを調整しながら、伸縮・移動して和室6帖など大きさがわかっているところをグリッドに大体あわせませす。



4. 下絵をなぞる

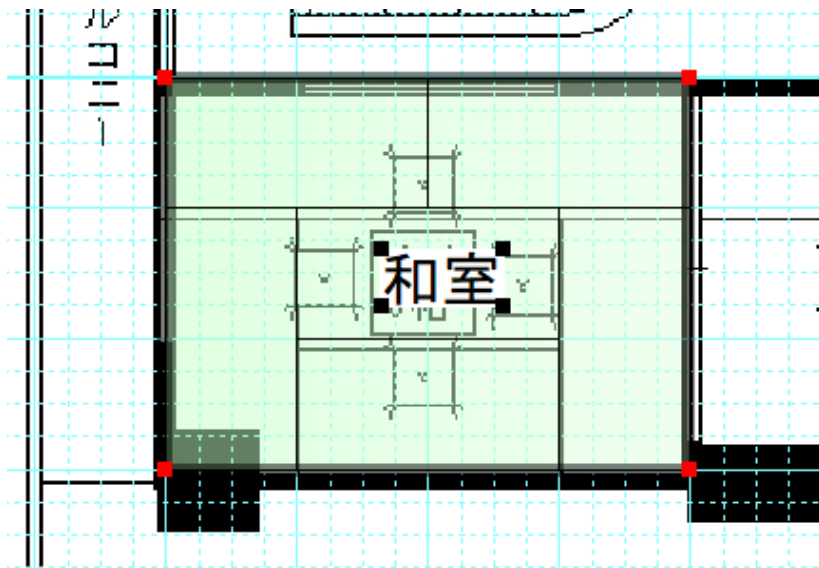
下絵が取り込めたら編集レイヤーを変えます。下絵をレイヤー0に取り込んでいるので、編集レイヤーを1にします。



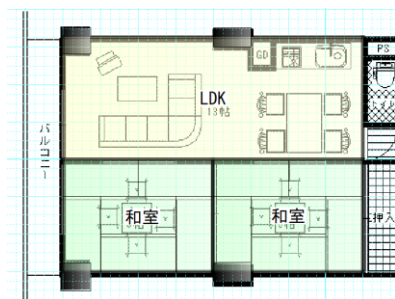
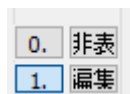
4分割

グリッド吸着をONにして、グリッド吸着間隔を4分割くらいにし、部

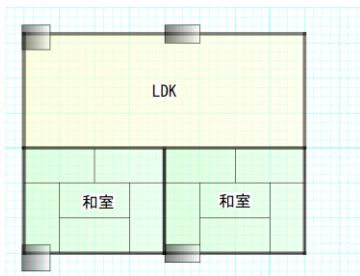
屋作成で上からなぞります。



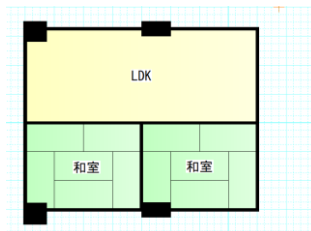
下絵をなぞっていく途中、書いた部分の確認は、下絵のあるレイヤー0を「非表示」にします。書き終わって印刷する時も「非表示」にします。



(下絵表示、半透過)



（下絵非表示、半透過）



（下絵非表示、透過なし）

注意: 取りこんだ下絵の縮尺が間取りと6の縮尺とあっていない場合、なぞって和室を作成した場合、帖数が正しくないので、縁がでてなくなります。その場合は、「部品配置」の「畳」より畳部品を配置して伸縮して部屋の中にあわせるか、「直線」で縁を書き加えてください。

相対位置

相対位置は「クリックしたところから指定した数値分離れたところをクリックしたことによる」機能です。グリッドを利用しない作図時に便利です。「相対位置」を覚えるとキッチリした数値の図面を作成するのに便利になります。

「shift ボタン」 + 「マウス左クリック」で、「**相対位置**」メニューを呼び出します。

相対位置(単位mm)

横方向座標→	455.00	+	<input type="text" value="0"/>	=	455.00
縦方向座標↑	1820.00	+	<input type="text" value="0"/>	=	1820.00
角度	<input type="text" value="0"/> 度		<input type="text" value="0"/> mm		

OK キャンセル

絶対座標位置とは、

図面の真ん中をOとして、横方向をX 縦方向をYとした、移動距離のこと
表記は(X, Y)単位は(mm)とします。

相対位置とは

指定した絶対座標位置からの移動距離の事です。

表記は(X, Y)単位は(mm)とします。

(線か壁を描く時、一点目からの距離を見るのに使用します)

絶対座標位置と、相対位置はウィンドウの右下に常に表示されています。

(単位は小数点第二位まで表示されます)

使えば便利、相対位置の使用例

グリッド吸着ではなく、決めた長さの壁を描きたいとき

例えば長さ 3000mm(壁芯から壁芯)の壁を描きたいとします。グリッド 455mm間隔では、グリッド吸着を使用して壁を描こうと思ってもその長さの壁を描くことは出来ません。

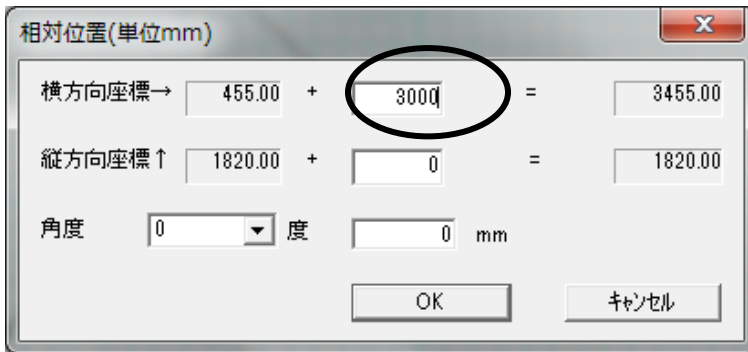
補助線グリッドやグリッドパターンを使ってもよいのですが、ここでは相対位置のやり方でやってみます。

まず壁ツールを選び、グリッド上の一点目をクリックします。

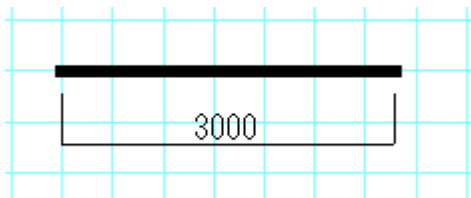


次に一点目をクリックした同じ場所で **SHIFT** ボタンを押しながら**左クリック**をします。次の相対位置入

力画面が出ます。その位置より左方向に 3000mm いったところに二点目をとりたいので上に 3000 と入力します (もし左方向なら -3000、上方向なら下の入力ボックスに 3000、下方向なら下のボックスに -3000 と入れます)



すると一点目から 3000mm 離れたところに二点目をクリックしたことになります。



この他にも線の長さ、寸法線の描画(参)円や円弧の半径を決めるときなどに便利です。

「角度」には角度と数値を入れると、その角度に入力した数値分はなれたところをクリックしたことになります。横方向、縦方向の入力とあわせて使うことも出来ます。

吸着したところから 〇〇mm はなれたところをクリックしたいと思った時は、この相対位置入力を使用してみてください。

微妙な位置合わせ

・オブジェクトの移動の位置合わせ

マウスでオブジェクトをドラッグする時、線吸着を使用すればピッタリと壁に位置合わせできるの


は説明いたしました。その他、キーボードのカーソルでは「設定」で設定された距離分移動が出来、また「編集」の「移動」では入力した数値分移動出来ますので、選択したものはこれらの方法で移動してください。

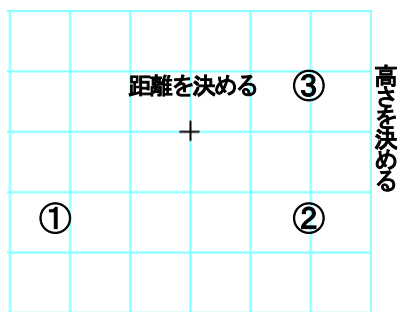
・線などの作図時の位置合わせ

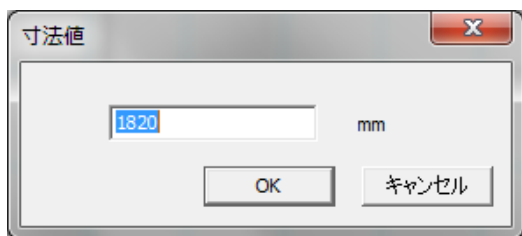
作図するときの位置合わせは、各吸着を使用するか相対位置を使って位置合わせしますが、キーボードからでも位置を動かすことが出来ます。テンキー(キーボードの右端の数字)の 8 が上方向、4が左方向、2が下方向、6が右方向に、「設定」の「キーボード移動量」分マウス位置が動きます。「Enter」キーで確定です。

寸法線

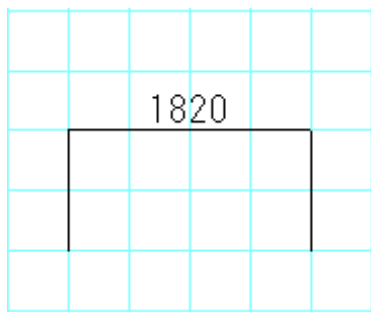
寸法線は、「直線」コマンドと「文字」コマンドを使って自分で寸法記入をすることも出来ますが、「間取りつど6」にはより簡単に寸法を記入する機能が用意されています。

では、グリッド線を使って、寸法を描いてみましょう。「作図」「寸法線」またはアイコン  をクリックして下記の① → ②のようにグリッドをクリックして、③の位置でもう一度クリックします。



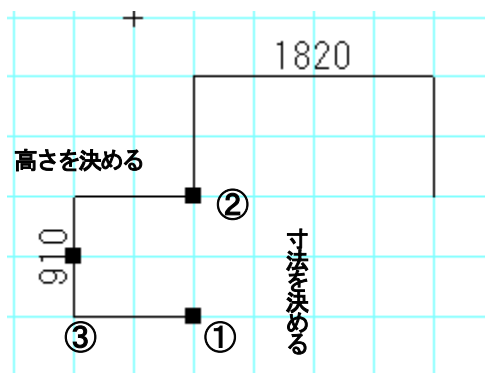


寸法文字に変更があれば変更します。



出来上がり。寸法線は線と文字のオブジェクトで出力されます。

同様の方法で今度は縦寸法線を描いてみましょう。



寸法値入力画面は数字に限らず出力されるのは文字ツールと同じですので、どんな文字でも入力できます。



横方向、縦方向の、距離を表記しました。

間取りつど6の寸法は、1点目と2点目の位置の間の距離となっています。ですから、**斜めに距離を取れば①②点間の距離が配される**ことになります。

一点目を押し、一点目の上で相対位置入力(参)をして二点目を取り、正確な値の寸法線を書くということもできます。

寸法線の設定

寸法線

寸法線設定

「ツール」の「設定」の「全般」で「寸法線設定」

で寸法線の設定を行います(自動計測

では設定の変更がすでに書かれているものにも反映します)。

寸法詳細設定

寸法値
☐ 自動計測
☒ 手動入力

寸法文字表示
☒ 表示する
☐ 表示しない

寸法文字フォント名
MS ゴシック

文字の高さ(印刷上のmm)
3

表示桁 小数点第
0

単位
mm

桁区切り
なし

端点の形状
なし

端点の大きさ
やや大

補助線開始位置(印刷上のmm)
0 mm

OK
キャンセル

寸法値

自動計測は寸法線の値を1, 2点間で計算します。手動入力では値を任意に入力します。手動入力で作図した寸法線は、線ツールと文字ツールになります。自動入力では寸法線オブジェクトとなります。

寸法文字表示

寸法線の文字を表示するかしないかの設定をします。

寸法文字フォント名

寸法線の文字のフォントを設定します。

文字高さ

寸法線の文字の大きさを設定します。寸法線の文字は印刷用紙に設定した高さになります。

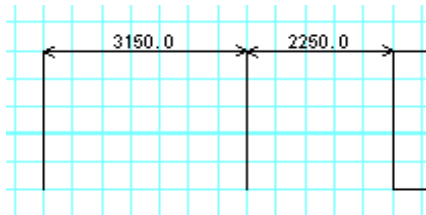
表示単位

長さの桁数が設定できます。小数点第3位まで表示することができます。

桁区切り

1000単位でカンマ、スペースなどの桁区切りを表示します。

端点形状・端点の大きさ

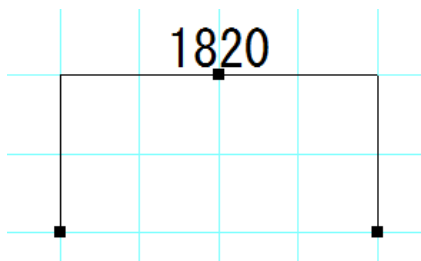


「端の形状」で寸法線の端を矢印や四角形などに変えられます。すべての寸法線の端の形状が変わります。大きさは矢印や●の大きさです。

寸法線の値を「自動入力」で作図します。寸法値を「自動入力」にチェックを入れOKを押します。通常の



作図方法と同じく寸法線ツールで画面上1点目、2点目を押して、3点目で寸法補助線の長さを決定します。



確定した寸法線は線と文字が一体となったオブジェクトです。1点目と2点目の距離が文字となっているので正確な数値で作成した図面でない場合は「手動入力」で数値を手入力してください。

「自動入力」で作成した寸法線を線と文字に分解するのは、選択状態で「ツール」「線化・線結合」「寸法線を文字線化」します。

自動寸法線作成

上のように寸法線をつずつ作っていくと非常に面倒です。間取りつど6は壁芯と壁芯の間の距離を自動で測って、4方向に寸法線を自動で作成できます。

まず、間取りを作成し終えます。次に「ツール」の「自動図形作成」「寸法線自動作成」を押すと次の画面が現れます。

寸法線自動作成設定

×

寸法線の高さ
mm(印刷上のmm)

寸法線の壁からの距離
mm(印刷上のmm)

レイヤー

寸法線作成対象の壁のあるレイヤー

☒ 全てのレイヤーが対象
☐ 指定したレイヤーのみ対象

寸法線を作成するレイヤー

寸法線作成

キャンセル

寸法線の高さ…寸法線の印刷した時の高さを決めます

寸法線の壁からの距離…間取りからの寸法線の足までの距離です。

レイヤー…

全てのレイヤーが対象…全てのレイヤーの壁や部屋を対象とします。

指定したレイヤーのみ対象…指定したレイヤーにある壁と部屋のみを対象とします。

寸法線を作成するレイヤー…寸法線を出力するレイヤーを指定します。デフォルトでは編集集中のレイヤーになります。

ここでの設定は、自動で書いた寸法線が気に入らない場合は「削除」か「元に戻す」をしてまた書き直せばいいので自分が気に入る高さを見つけてください。

下記は自動寸法線作成の例です。



できあがった寸法線で思ったようにできていない部分は「選択」で選択してから削除して、「寸法線」ツールで書き直してください。線吸着がONになっていますと寸法線の足に吸着するので書きやすくなります。また、寸法値を変えたい場合は書き直すか、選択して「ツール」 「線化・線結合」 「寸法線の文字線化」で線と文字にして右クリックから「選択文字の修正」をします。

寸法線は「寸法線の設定」に従って表示されます(寸法値は「手動入力」となっている場合でも自動で計算されます。値を変えたい場合は、選択して「ツール」 「線化・線結合」 「寸法線の文字線化」で線と文字にしてから文字のみ選択し、右クリックから「選択文字の修正」をしてください)。

グループ化・部品登録

線や四角などの図形や文字、壁を一つの集合体にしたものが「グループ」です。部品配置で行なった部品もグループです(部品 = グループ)。

線や文字を選択状態にしてグループ化できます。

部屋、建具、画像、寸法線、グループを再度グループにすることはできません。(部屋などをまとめて移動、複写回転などをする場合はグループ化でなく、「囲った内容を移動(複写・反転など[参照](#))」をご使用ください)

線や文字を囲んで選択状態にし、メニューの「グループ」より「グループ化」を選びます。単独でもグループにできます。


グループが選択したものの中に入っているとグループ化できません。

グループ化されるとハンドルが赤くなります。部品配置で行なったものと同じようにグループ化されたものは左右反転、上下反転、回転、伸縮ができます。そして、「グループの保存」で部品にできます。「グループの保存」をすれば次からそれを部品として配置できるので、オリジナルの部品を増やせばどんどん使いやすくなります。

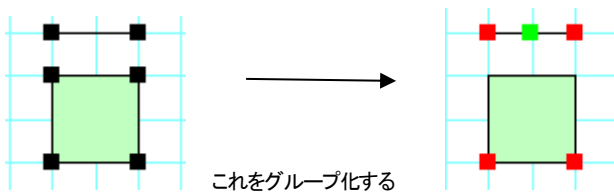
メニューの「グループ」の「グループ化解除」を選ぶと、選択されているグループが元のバラバラの図形や文字に分解されます。

グループ化

ではためにグループ化を行なってみましょう。

画面上に「直線」と「四角」を書いてみます。これを「選択」で囲んで選択状態にします。

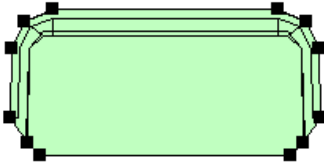
次にメニューより(または右クリックメニューより)「グループ」の「グループ化」を選びますと、グループになります。



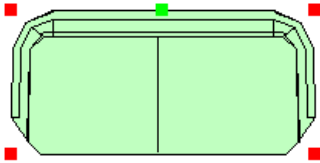
グループ化を行なうとそれで一つのオブジェクトとなり、上下反転や回転、伸縮が行なえます。お試しください。

グループ化解除

では次にグループ化解除を行なってみます。部品を作り変えたい場合(余分な線を消したり、付け加えたりや一部の色を変える場合)や作業上一時的にグループ化したものを元のオブジェクトに戻す場合に使います。例として、部品配置で「家具」「椅子」より「ソファ1」を配置し、これを「グループ化解除」してみてください。



グループ化解除の後、このオブジェクトを選択してみてください。多角形と線でできていることがわかります。ではこのソファの真中に直線を引いてみてください。そして再度このソファを選択で囲んで、グループ化を行なってください。



ついでに色も変更しておきます。「編集」「選択物の色・透明度変更」「塗りつぶし部分の色変更」を押します。

選択物の色・透明度変更(L)	▶	線、文字部分の色変更(C)...
選択物のグラデーション変更(K)	▶	塗りつぶし部分の色変更(N)...

薄い水色などにしてみてください。

新しい部品ができました。今後の図面でもこれを使うために次に登録してみます。

グループの保存

先ほど作成したソファを選択した状態でメニューの「グループ」より「グループの保存」を選びます。部品配置と似たような画面がでできます。部品を入れるフォルダをまず選びます。「家具」「椅子」を選んで下さい。



もしこの時適切なフォルダがなければ「フォルダ追加」で新しいフォルダを作ります。

今は「家具」「椅子」のフォルダにこの部品を保存してみます。

フォルダ追加の左横にある入力欄に「ソファテスト」と入れて「保存」ボタンを押します。この画面が消えたら保存完了です。ファイル名として不適当というメッセージがでたら名前を変えてください。



次に保存されたかどうか確かめてみましょう。部品配置を押して「家具」「椅子」を押して「ソファテスト」を探してください。もし出てこなければなれば一旦他のフォルダ（オフィスなど）をクリックしてから再度「家具」「椅子」を押すと現れます。

既存の部品と同じ名前で「保存」すると、上書きされます。元の部品は戻らないので、できるだけ別名で保存してください。

部品は間取りっど6をインストールしているフォルダの下の data というフォルダ（デフォルトで c:\illacsystm\間取りっど6\data）の¥家具¥椅子に拡張子 msp という形式で一つの部品が保存されています。

windows のエクスプローラでファイルの移動やコピー、削除ができます。エクスプローラの操作方法は windows ヘルプを参照してください（削除をすると部品は復旧できませんので注意してください。フォルダの追加は問題ありませんが、元からあるフォルダを削除したり改名しないでください。）。

部品の保存を習得すると今後の図面作成がグーンと便利になります。操作になれましたらお客様が使われる部品をどんどん作成していきましょう。

部品作成の練習

部品の登録の方法は説明いたしましたが、より実践的な部品を作成して登録するのを練習してみましょう。全てマニュアルを読んでから練習したい方はあともわしにしてもかまいません。では、部品(グル

ープとして「パソコン」を作成しそれを登録してみましょう。

パソコンは上から見たものを描きます。大きさは後で調整できるので、縮尺等は気にせず、大きめに描きましょう。同時に、色付けも行ってみましょう。

「ツール」 「グリッドの間隔設定」で、グリッド間隔を縦横とも 500 に設定します。

つづいて、縮尺を 1/50 に設定し、グリッド吸着を ONI にします。

この設定は個人の好みですので、自分の使いやすい設定を見つけるようにしましょう。ズームを使って好みの大きさに拡大できます。

つづいて「作図」 「多角形」 ツールを選び、「作図図形の設定」で、「中の色の選択」をクリックします。

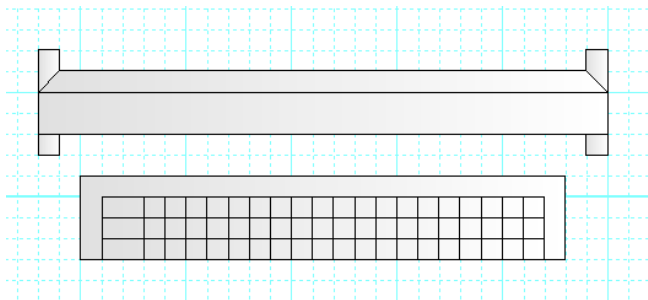
「中を塗る」の口をチェックマークを付けます。

これで、多角形の中の色を選択できますが、今回は薄い灰色を選択しましょう。

※「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。

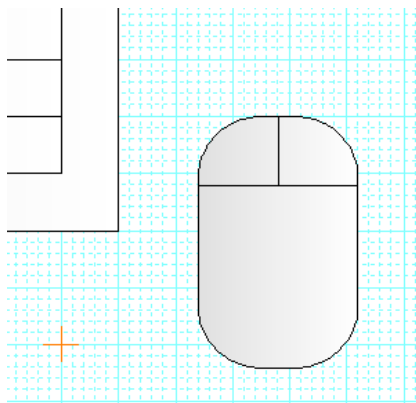
これで用意が出来たので、実際にパソコンの形を描いていきましょう。

「多角形」と「四角形」で液晶ディスプレイを作成し、「四角形」 「直線」コマンドで、キーボードに手を加えましょう。



(重なっている部分の上下は、選択状態で右クリック「レイヤー内最下層(最上層)へ移動」)

マウスを描きましょう。「角丸四角形」と「直線」で作成しましょう。「角丸四角形」はグループで作成されるので、「グループ」 「グループ化解除」しておいてください。



- ・ これで一通りパソコンの絵が描けました。次にグループ化をしてみましょう。
せっかく作った部品も各部分がバラバラでは非常に使いにくいものです。それで、全てを一つの部品とするため、グループ化と部品の登録を行ないましょう。

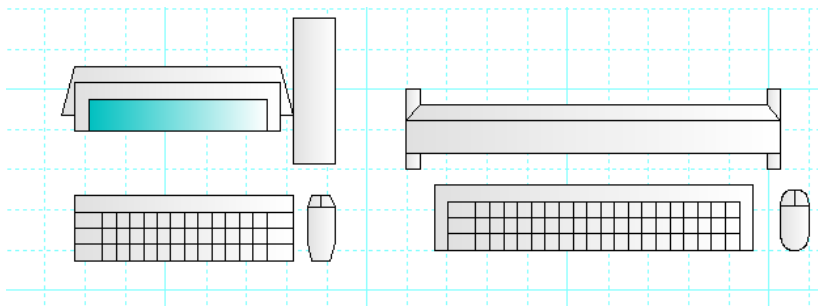
「選択」でドラッグしてパソコンの絵全体を囲んで選択状態にします。

次に、「グループ」「グループ化する」とクリックしてグループ化の完了です。

今の段階では作成の都合上、画面いっぱいを作成しています。

このまま登録してしまうと、次に呼び出す時に家よりも大きなパソコンになってしまいますので、まず、「伸縮」を使用して大きさを調整しましょう。

大きさをあわせるために、「部品配置」で「オフィス」「機器」に「パソコン 1」がありますのでそれを配置して、それにあうように伸縮します。



最後に登録をしましょう。

登録したい図形を選択した状態で、「グループ」「グループの保存」とクリックします。

ここで種類のフォルダー一覧が出ます。どのフォルダに保存するか決めます。今回は「オフィス」「機器」フォルダにしましょう。「オフィス」「機器」をクリックすると、すでに登録されている図形の一覧が表示されます。

下の「名称」のところに「パソコン」と入力します。(ここでパソコンでは大丈夫ですが、部品はそのまま一つのファイルになりますので、windows ファイル名称に反する名称(%&,\$など...)を入れるとエラーになる時があります。エラーメッセージがでましたら、別の名前を入れてください)

そして、「保存」ボタンをクリックします。

以上で登録完了です。

では、登録された画面を確認してみましょう。



「部品配置」を呼び出して下さい。そして、オフィスのグループに登録されているか見てみましょう(すぐに反映されない場合もあります。ない場合は一旦「家具」などの他のフォルダを押したあとに「オフィス」「機器」を押すと反映されています)。

配列順序は50音順となっています(「ツール」「設定」「全般」の「部品配置表示順」で、部品フォルダ表示順を並べ替えることができます)。

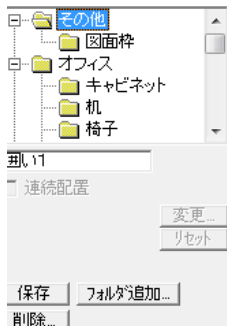
たくさんの部品を作ると、図面を描くのが簡単になっていきます。一度保存すれば削除しない限り次

から使えますので、どんどん部品を作って登録してってください。

部品の削除

登録されている部品を削除できます。削除すると2度と復活しないので、元からある部品は削除せず、部品保存で失敗したものなど間違えないようにしましょう。

画面上に部品を配置します(この部品は削除するものとは何も関係なくとも構いません)。「グループ」「グループの保存」を選びます。



作成失敗した部品を選んで、「削除」で削除されます。

フォルダごと削除したい場合...

元からあるフォルダは削除してはいけません。 部品保存の際に「フォルダ追加」を間違ってしまった場合など、フォルダごと消したい場合は、間取りつど6画面上ではできませんので、エクスプローラから、間取りつど6をインストールしているフォルダの下の data というフォルダ(デフォルトで c:\ilacs\system\間取りつど6\data)の中にある消したいフォルダを削除してください。

削除すると復旧しなくなりますので注意してください。

壁芯吸着



壁芯吸着 ショートカットキー(shift キー + c)がONになっていれば、**壁の端の中心**にマウスポインタが吸着するようになっています。

壁芯吸着がONの時は自動的に線吸着がOFFになります。

用途としては

「部屋や壁、建具、柱の作成時と移動時」

に使用します。部屋や壁、建具を移動、或いは配置、作成するとき以外はずっとOFFしておきます。

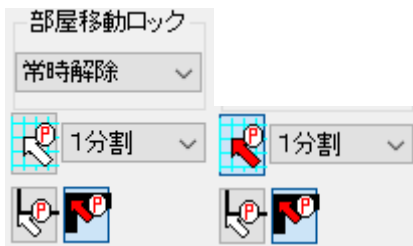
グリッド吸着をONにしていればグリッド吸着で部屋や壁を作成していくので普段は必要ないのですが、グリッドに吸着しない部分などの壁を書くときや、グリッドを使わずに作図することがありますので、そのときに使います。

デフォルトでは「壁芯吸着」の表示はOFFになっています。「壁芯吸着」を使用する場合は、「ツール」「設定」「動作設定」「壁芯吸着ボタンの表示」にチェックを入れて間取りっど6を再起動してください。

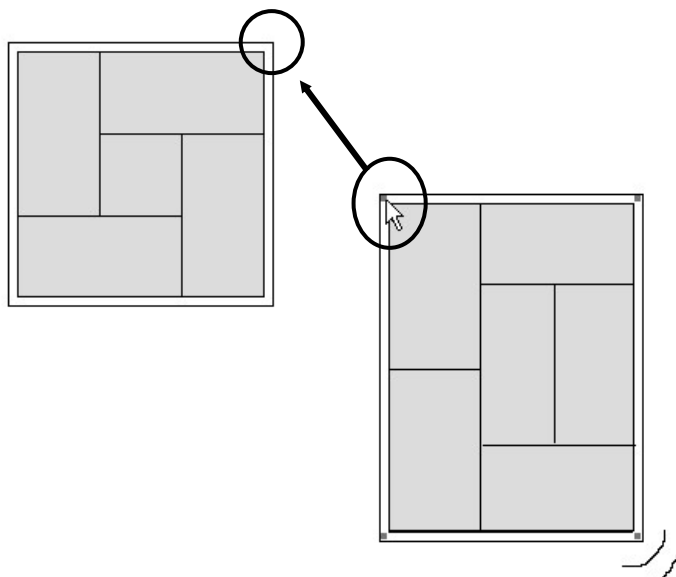
では練習してみましょう。

- ① まず「四角形部屋作成」で「4.5 帖和室」と「6 帖和室」を作成して適当に配置してください。

次に、この二つの部屋をつなげる必要がありますが、この時に「壁芯吸着」をクリックします。(アイコンがONになります)このとき、線吸着をOFFにしてください。機能をわかりやすくするためにグリッド吸着もOFFにしておいてください(通常はグリッド吸着もONにして部屋作成します)。また、部屋移動ロックしていると、グリッド吸着OFFだと部屋が動かないので、常時解除にします。



- ② 続いて、6 帖和室の左上角にマウスを近づけると、引き寄せられます。そのままドラッグで移動します。4.5 帖和室の右上角のだいたい位置にもっていきます。



機能の確認が出来たら、部屋移動ロックは「グリッド吸着OFF時ロック」にしておいてください。

フォーマット

図面を作成するときにいつも決まったレイアウトがあるというお客様も多いと思います。

例えば図面枠を作っている、ロゴが入っている等等・・・間取りと6は立ち上げ時にこういった要素を予め呼び出せる設定ができます。

決まったフォーマットのファイルを作成します。ファイル名はなんでもかまいません。それをどこのフォルダでもいいので(ハードディスク内のフォルダに限ります)保存してください。

「ツール」「設定」「全般」を呼び出し、左下の部分を見てください。

フォーマット

☒ 使用 C:\Users\%info%\Documents [参照...](#)

「使用」にチェックを入れ、「参照」を押して、先ほど保存したファイルを選びます。OKボタンを押したあとに、間取りつど6を終了してください。

次から間取りつど6を立ち上げる時にこのファイルの要素が呼び出されます。

普通にファイルを保存して呼び出す場合とどう違うかということですが、毎回ファイルをよびださなくていいという点と、新規作成状態になりますので、間違ってフォーマット用のファイルを上書き保存しないということです。

他形式への出力と読み込み

「間取りつど6」以外の、アプリケーションソフトとデータのやり取りをする機能です。

Jpeg,bmp,png,gif,emf への画像ファイルとしての出力は(参 基本操作編1 ワード、エクセル、ホームページへの出力)

PDF 出力は(参 基本操作編1 PDF 出力)

間取りつど6は、DXFファイル(R12J 以前)、JW_CADファイル(JWW,JWC,JWS,JWK)、間取りつどPRO3 (.lac)、図面のプロ2(.l.c)の取り込み、DXF、JW_CADファイル(JWW(6.0),JWC)、間取りつどPRO3への出力ができます。

DXF、JW_CADファイルともに、文字の位置やサイズが出力ソフト(または入力ソフト)によってずれる場合もありますので、出力(読み込み)後、修正が必要となる場合もあります。

また、間取りつど6ではDXFよりJWW(JWC)の入力の互換性のほうがよいため、できるだけJWW(JWC)での活用を推奨します。DXFはバージョンが多く存在しますが、R12J形式以前のもののみ取り込めます(R12J以降のファイルも読み込めますが、データ内容が欠落する場合があります)。

DXF、JW_CADの取り込みの要点は下記ページもご参照ください。

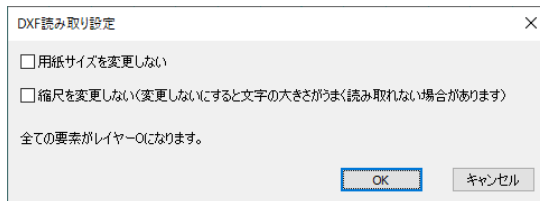
DXFの取り込み

「他形式の読み込み」ではDXFファイルを読み込むことが出来ます。

ファイル→他形式の読み込み→DXF読み込みで取り込みます

ファイルは新規作成になります。編集集中の図面がある場合は「保存しますか？」ときいてきます。保存しない場合は「いいえ」を選択します。

縮尺や用紙サイズは元データに基づいて自動で変更されます。



用紙サイズや縮尺を変更しない場合など、チェックを入れます。特に用紙サイズは図面データから算出されるので、変えたくない場合はチェックを入れてください。

※取り込んだ図面は線のみで構成されています。また、文字の位置がずれることがあります。

DXFのレイヤーは全てレイヤー0になり、レイヤー0の縮尺になります。

部品図などを取り入れられたときは、グループ化して、「グループ保存」をされると部品のバリエーションが増えます。多くの住設メーカーがトイレや流し台、建具などのDXF形式のデータを公開しています。インターネットにはいろんなファイルがダウンロードできるページがありますので、そこからダウンロードしてきて、グループ化して部品を増やせます。

読み込みしても表示されないときは縮尺を変えてみてください。あと、中心点は左下になるので、「ツール」の「中心点移動」を使用してください。

DXFが読み込みできない場合は読み取れない形式です。可能であればDXF出力するCADソフトでDXF-R12J形式以下で出力するか、できればJW_CAD(JWC)での出力をしてインポートしてください(JW_CAD(windows 版フリーソフト)にDXFを取り込む機能があります。間取りっど6はJW_CAD互換性の方がDXFよりいいため、JW_CADでDXFを取り込んでJWW形式で出力し、間取りっど6に読み込みみてください。JW_CADはインターネットのサイトよりダウンロードできます)。

DXF出力

ファイル→他形式へ出力→DXF出力 でDXF形式で保存できます。

DXFファイルに変換する際、注意点として壁の塗りつぶしはなくなります。

あと、壁の上に部品をおいていた場合など、見た目で壁の線は消えています^が、DXF変換すると壁に線が残ります。これは間取りっど6ではこれで表示できていても、他のCADでは上から塗りつぶして作る方法ではないからです。その場合、他のCADで編集しなおすか、二重線などを利用したの間取り図を作成する必要があります。出力形式はR12Jとなります。

注意:文字情報で位置や大きさが少しずれたりすることがあります。これは互換する時の誤差で、読み込むソフトによって差があります。

JWW、JWC入力

JWW(JWC)はDXF入力と同じようにJW_CAD形式のデータを間取りっど6の画面に読み込みます。「ファイル」「他形式の読み込み」「JW_CAD(JWW,JWC 読み込み)」をクリックし、ファイル選択画面を開きます。

「ファイルの種類」でJWW形式とJWC形式を切り替えられます。

JWWファイル(JW_WIN版(6.0まで)) ▾

レイヤーは全て 0 になり、縮尺はレイヤー 0 になります。

文字情報で位置や大きさが少しずれたりすることがあります。DXF に比べて JWW データの方が、文字などデータの互換性はいいです。

一部曲線データの互換がされない場合もあります。点データは無視されます。

読み込みしても表示されないときは縮尺を変えてみてください。

7.0 以降の JW_CAD データも読み込めますが、7.0 以降の追加修正項目については欠落する場合があります。

JWW, JWC出力

間取りつど6の図面を JWW(JW_CAD Windows 版)、JWC(JW_CAD DOS 版)形式に出力します。

「ファイル」 「他形式へ出力」 「JW_CAD(JWW,JWC)出力」をクリックし、ファイル選択画面を開きます。

「ファイルの種類」でJWW形式とJWC形式を切り替えられます。

JWWファイル(JW_WIN版(6.0まで)) ▾

DXFファイル出力と同じように、変換する際注意点として壁の塗りつぶしはなくなります。

あと、壁の上に部品をおいていた場合など、見た目壁の線は消えていますが、JW 変換すると壁に線が残ります。その場合、他のCADで編集しなおすか、二重線などを利用しての間取り図を作成する必要があります。

レイヤーは、0 が 0-0、1 が 1-0、2 が 2-0 へ出力されます。

注意: 文字情報で位置や大きさが少しずれたりすることがあります。これは互換する時の誤差で、読み込むソフトによって差があります。JWW データの方がよりデータ互換がいいですので、読み込みが JWW を扱える場合、JWW で出力してください。

注: JWW 出力で、JW の基本設定部分はデフォルトに用意された JWW ファイルを読み取って出力する

ようになっています。これは間取りっど6のプログラムのあるフォルダの中の「jwdefjww」というファイルです。もしお客様で JWW の基本設定のあるファイルがありましたら、そのファイルの名前を「jwdefjww」として、元の「jwdefjww」に上書きしてください。

JWS、JWK取り込み

JW_CADの図形(部品)はJWS(Windows 版)、JWK(DOS 版)形式です。これを間取りっど6で取り込むと、取り込んだものがグループ化されてグループとなり、画面中央に取り込まれます。グループは部品として保存できるので、JW_CADの部品を間取りっど6の部品として使用することができます。

「ファイル」「他形式の読み込み」「JWS、JWK取り込み」をクリックし、ファイルを選びます。

「ファイルの種類」でJWSとJWKを切り替えます。

JWSファイル(JW_WIN版図形ファイル、)

JW_CADの部品はJW_CAD本体のみならず、インターネット上や雑誌などに多く公開されています。これらを利用すると部品作成の手間が省け、いろんな部品が使えるので非常に便利です。ネットで公開されているファイルにはサイトごとに使用の注意がある場合がありますので、各サイト(所有者)の利用規約をご参照ください。

間取りっどPRO3、図面のプロ2入力

間取りっどPRO3(拡張子 lac)、図面のプロ2(拡張子 lc)のデータを取り込みます。

図面のプロ2はソースネクスト社CADですが、開発は間取りっどを基本としますので、すべてのデータをほぼ完全互換で間取りっど6に取り込みます。

レイヤーは全て0になり、縮尺はレイヤーグループ0のものになります。

間取りっどPRO3出力


間取りっどPRO3(拡張子 lac)へ出力できます。レイヤーは 0 が 0-0、1 が 1-0、2 が 2-0 になります。その他全て完全互換で出力できます。

図面のプロ2は部屋や建具機能がないので、間取りっど6の図面を出力することができません。

部屋などを線にして図面のプロ2に出力したい場合は、一旦 JWW形式で出力し、図面のプロ2で JWWデータを読み込んでください。

2-6 設定

「間取りっど6」の動作を設定します。お使いの用途に合わせてカスタマイズしてください。**作業効率が大幅に変わることもあります。**初期設定が必ずしもお客様の目的に一番便利とは限りませんので、操作内容をご理解いただけましたら、設定を調節してみてください。

設定はツールの  ボタン、あるいはメニューの「ツール」の「設定」を選びます。

全般



◆ **キーボードカーソル移動量**…カーソルキー(矢印)で1回動かすごとに移動する距離を設定します。横方向と縦方向が設定できます。

テンキー(8は上方向、4は上方向、2は上方向、6は上方向)でマウス位置を決める時にもこの値ずつマウス位置が動きます。

◆ **寸法線設定**…寸法線の表示形状を設定します(参 寸法線設定)。

◆ **呼び出した画像の大きさ**…画像取り込みでの読み込みスタイルを設定します。

画像のオリジナルの大きさで読み込む…画像の元のサイズで画面に読み込みます。大きいサイズだと、画面に入りきらない場合があります。その場合は「下記の大きさで読み込む」をしてください。

下記の大きさで読み込む…実際に印刷する大きさを設定します。読み込む画像を一定サイズにしたいときに使います。

下絵の縮尺どおりに取り込む(dpi 入力)…下絵が縮尺に正確な図面の場合、dpi 入力によって画像を間取りつど6の縮尺にあわせられます。

◆ **フォーマット**…設定したファイルの要素を間取りつど6起動時に呼び出します。チェックを入れて、参照ボタンで呼び出したいファイルを指定して設定します。

◆ **壁の色**…壁を黒、白、任意の色、緑が黒い任意の色に切り替えられます。

◆ **作業画面の色**…画面の色(通常は白)を変更できます。これは作業画面の色を変えて目が疲れないうようにするもので、背景色を決めるものではありません。また、まっ黒にすると線や選択がみえなくなりますので濃いグレーなどの色をお使いください。

◆ **部品配置表示順**…「部品配置」のカテゴリのフォルダの表示順番を設定します。

◆ **画像出力設定**…

出力JPEG圧縮率…画像出力のJPEG出力時に圧縮率を変えます。低くするとファイル容量が少なくなりますが、画質が落ちます。

画像出力サイズ指定…ピクセル単位で画像の大きさを設定します。片方を空欄にすると、入力している大きさにあわせませす。画像の縦横比は保たれます。入力サイズと合わない時は大きい方の幅に合わせて、もう片方のサイズが調整されます。

指定サイズピッタリに出力…指定したサイズに収まるように出力されます。縦横比は維持され、不足分は白で埋めます。

画像出力のサイズを倍にする…ディスプレイでみた大きさの倍の大きさに保存します。線や文字のガタガタを軽減するのでチェックを入れておいた方がきれいな画像になります。

PNG 出力時、透過 PNG にする…PMG 形式での画像出力時に背景の色を透過します。

ファイル保存時に画像自動保存…「ファイル」「名前を付けて保存(上書き保存)」の時に、画像ファイルも同時に保存します。

自動詳細…「ファイル保存時に自動画像保存」の画像種類やファイル名、保存場所などを設定します。

◆ **建具配置画面**…「建具配置」の1ページ表示数を設定します。


◆ **線幅タイプ(印刷時の線の太さ)、線種、端点ピッチ**…

線種のピッチ…破線や一点鎖線などの印刷時の長さmmを調節します。

端点形状のピッチ…線や寸法線の矢印などの形状の大きさを設定します。

線幅タイプのピッチ…線の画面上の太さやプリンタでの印刷の太さを設定します。

画面やプリンタの解像度によって太さが異なりますので、数字を設定したら実際に印刷してみて調整してみてください。

 **要注意変更**…通常は変更しないようにしてください。

全設定初期化…設定、グリッドの設定、動作設定を初期化します。最初のインストール時に戻したい時に使います。

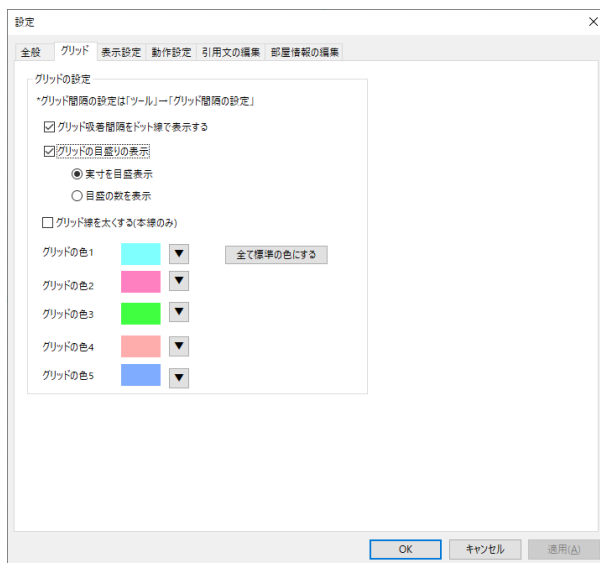
データ移行…間取りっど6の PC 入れ替え、間取りっど5をお使いいただいていたお客様の部品や引用文のデータをコンバートします。本製品が初めて、あるいは旧製品ユーザー様でも部品をオリジナルで作成していなかったお客様は使用しないでください(参 基本操作編①)。

データ移行フォルダ作成…パソコン入れ替えの際に部品、部屋情報、引用文、通り芯設定の情報を1つのフォルダ (mad6.conv) にまとめます。PC を入れ替えた後は「データ移行」で移行できます。部品などで移行したくないものや、部屋情報ファイル (madroom.txt)、引用文ファイル (madtex.txt) を移行させたくない場合は、ファイルを削除してから移行してください(参 基本操作編①)。

設定ファイル場所変更…部屋情報や引用文のファイル、部品フォルダの場所を任意のフォルダに指定することができます。これはインストールしたフォルダ (c:\ilacsys\間取りっど6) に、windows ログインでアクセス権限がない場合(ファイルコピーや引用文や部屋情報の編集ができない場合)ユーザー様が使用する場合には、管理者が全てのユーザーがアクセスできるフォルダに移し変えるようにしてください。通常使用で問題ない場合や、それ以外ではトラブルの元になるので、変更しないようにしてください。変更する場合はあらかじめ変更するファイルを変更先フォルダにコピーしておく必要があります。

画像取り込み一時ファイルの削除…画像取り込み時に作成された一時ファイルで、プログラム終了時に残ったファイル(プログラム複数同時起動などで生じることがあります)、をクリーンにできます。一時ファイル削除はいつでもできますが、図面作成中や複数起動している状態では正常に取り込み画像が保存できなくなりますので、新規作成の状態で行ってください。

グリッド



◆ **グリッド吸着間隔をドット線で表示する**…グリッド吸着の吸着間隔にドット線をひきます。

◆ **グリッドの目盛りの表示**…画面上と左に5つごとの目盛りを表示します。

実寸を目盛表示…グリッド設定幅×目盛り数の大きさを表示します。縮尺に対するmmで表示されます。

目盛の数を表示…目盛りの数を表示します。

◆ **グリッドの色**…グリッド1の標準の色は水色です。他の色に変更することができます。

表示設定

設定

全設 グリッド 表示設定 動作設定 引用文の編集 部屋情報の編集

<input checked="" type="checkbox"/> 和室作成時に畳の縁を付ける(on)	<input type="checkbox"/> 和室の畳の縁で4.5帖の真ん中を四角形にする(off)
<input checked="" type="checkbox"/> 部屋文字のバックを白くする(on)	<input type="checkbox"/> グリッドを印刷する(ドット)(off)
<input type="checkbox"/> 連続線作成時、角ごとに単線で作成する(off)	<input checked="" type="checkbox"/> 建具配置の片引き戸の壁部分を黒くする(on)
<input type="checkbox"/> 画像表示をレイヤー内で最下層にする(off)	<input type="checkbox"/> 畳折物の色変更で、白塗りも色変更する(off)
<input type="checkbox"/> 図形のパターンを印刷時に大きく表示(前ver互換)(off)	<input type="checkbox"/> 白黒表示時に部屋の模様を消す(off)
<input checked="" type="checkbox"/> 補助線使用の多角形等で、塗りつぶしがあるものは印刷する(on)	<input type="checkbox"/> 建具配置の開き戸の中を白くする(off)
<input type="checkbox"/> 文字が実際に印刷する部分を画面上点線で表示する(off)	<input type="checkbox"/> 白黒表示時、部屋の縁の色を白にする(off)
<input type="checkbox"/> 図形の模様を自動間隔にする(off)	
<input checked="" type="checkbox"/> カラー、白黒の状態を画面左下に表示する(on)	

()カッコ内はデフォルト初期設定値

OK キャンセル 適用(A)

お客様が使いやすいように間取りつど6の表示を設定します。

◆ **和室作成時に畳の縁をつける**…四角形部屋作成で和室を選ぶか模様を「畳」にすると、3、4.5、6、8、10帖の部屋は自動的に畳の縁がつかます。デフォルトはONです。

◆ **部屋文字のバックを白くする**…四角形部屋作成、多角形部屋作成で作図したときの部屋文字のバックを白にします。チェックをはずすと透明になります。デフォルトはONです。

◆ **和室の畳の縁で4.5帖の真ん中を四角形にする**…四角形部屋作成で和室4.5帖を作成したときの縁が、真ん中が四角形になるように作図されます。デフォルトはOFFです。

◆ **建具配置の片引き戸の壁部分を黒くする**…「建具配置」の「引き違い」「片引き2枚から4枚」の壁の部分にあたる四角形を黒くします。壁の色を黒以外にしている場合はチェックをOFFにして白くしてください。デフォルトはONです。

◆ **選択物の色変更で白塗りも変更する**…チェックを入れると、白で塗りつぶされている部分も、指定された色で塗りつぶされます。デフォルトはOFFで、白の塗りつぶしは色変更しても変わりません。

◆ **画像表示をレイヤー内で最下層にする**…チェックを入れると画像を最下層に表示するので、上に部品や文字などのオブジェクトが配置できます。デフォルトはOFFで、画像が最上層になっています。

◆ **白黒表示時に部屋の模様を消す**…チェックを入れると、白黒表示で、部屋の模様が非表示になります。和室の畳のみ表示されます。デフォルトはOFFです。

◆ **図形のパターンを印刷時に大きく表示するように調整する(前々version 互換用)**…「作図」[「四角形」などで「パターン」を使用した時に、印刷解像度が細かいと黒く塗りつぶしたようになることがあります。チェックを入れるとパターンが印刷されるように調整されます。前々バージョン保存ファイル互換用です。

◆ **建具配置の開き戸の中を白くする**…チェックを入れると、「建具配置」で「開き戸」「玄関ドア」を配置すると、開く動線部分が白く塗りつぶされます。チェックをはずすと普通の円弧になります。デフォルトはOFFです。

◆ **補助線使用の多角形等で、塗りつぶしがあるものは印刷する**…補助線を使用した多角形などは塗りつぶしていても印刷されませんが、チェックを入れると塗りつぶし部分のみ印刷されます。図形の外の線を印刷せず中身の色のみ印刷したい場合に有効です。主にグラデーションの部分だけ印刷したい場合にONにしてください。デフォルトはONです。

◆ **文字が実際に印刷する部分を画面上点線で表示する**…画面上では文字数や画面解像度により、画面と実際に印刷される部分が異なる場合があります。実際に印刷される部分を点線で表現します。デフォルトはOFFです。

◆ **図形の模様を自動間隔にする**…模様をつけるにした場合、模様は図形の上にグループとして配置されますが、図形と一緒に自動で表示されます(旧バージョンの仕様)。デバイスのよって間隔が変わるので、通常は OFF です。この模様を直線グループに変換するには、「ツール」[「自動図形作成」]「図形模様を直線グループに一括変換」してください。

◆ **白黒表示時、部屋の線を白くする**…白黒表示の時に、部屋と部屋の間に「壁の部分削除」で壁を消すと線がですが、それを見えなくします。模様のある部屋の境界は ON でも線が表示されます。

◆ **カラー、白黒の状態を画面左下に表示する**…カラー、白黒、各グラデーションの現在のモードを表示する。デフォルトはONです。

動作設定

設定

全般

グリッド

表示設定

動作設定

引用文の編集

部屋情報の編集

☒ 壁芯吸着ボタンの表示(off)
 ☐ 線ツール選択時に自動で縦横モードにする(off)

☐ 壁ツール選択時に自動で縦横モードにする(off)
 ☐ ズーム「拡大」を1クリック動作にする(off)

☐ 寸法ツール選択時に自動で縦横モードにする(off)
 ☐ ズーム「拡大」モードを連続する(off)

☒ 自動で線、壁芯吸着が押される(on)
 ☒ 自動でグリッド吸着をON、OFFする(on)

☒ 一点目からの距離をマウス横に表示する(on)
 ☒ グリッド吸着ON時、必ずグリッドに吸着(on)

☒ 図形（直線他）ツール時マウスポイント表示(on)
 ☒ パッケージアップファイルを作成する(on)

☐ 囲った内容を回転時、文字を回転しない（水平垂直のみ）(off)
 ☐ マウス先の十字を用紙サイズで表示する(off)

☒ 囲った内容を反転時、建具の扉方向を変えない(on)
 ☐ 旧バージョン形式の画像保存(off)

☒ 図形作成時、「作図図形の設定」を表示(on)

ツールボタンの大きさ

自動

()カッコ内はデフォルト初期設定値

元に戻る回数

20

回

「選択」での移動時に始点より

2

ピクセル以内では移動しない

OK

キャンセル

適用(A)

お客様が使いやすいように間取りつど6の動作を設定します。

- ◆ **壁芯吸着ボタンの表示**・・「壁芯吸着」(参)が使用できるようになります。デフォルトはOFFです。
- ◆ **壁ツール選択時に自動で縦横モードにする**・・「壁」を選んだ時に自動的にマウス縦横固定が押された状態になります。デフォルトはOFFです。
- ◆ **線ツール選択時に自動で縦横モードにする**・・「直線」を選んだ時に自動的にマウス縦横固定が押された状態になります。デフォルトはOFFです。
- ◆ **寸法ツール選択時に自動で縦横モードにする**・・「寸法線」を選んだ時に自動的にマウス縦横固定が押された状態になります。デフォルトはOFFです。
- ◆ **ズーム「拡大」を1クリック動作にする**・・「表示」「ズーム」で拡大を左クリックで1段階拡大します。
- ◆ **自動で線、壁芯吸着が押される**・・部品配置時は壁芯吸着OFFになり、部屋作成時、壁作成時は線吸着OFF、壁芯吸着ONに切り替わります。デフォルトはONです。
- ◆ **ズーム「拡大」モードを連続する**・・「表示」「ズーム」で拡大をした後に、選択モードに戻らずにズー

ムモードを継続します。デフォルトはOFFです。

◆ **一点目からの距離をマウス横に表示する**…一点目からの距離をマウスの横に表示します。部屋や四角形は横、縦の距離が表示されます。部屋の場合は 910mmベースで帖数も表示されます。デフォルトはONです。

◆ **自動でグリッド吸着をON、OFFする**…部屋作成、建具配置、壁、階段作成時にグリッド吸着をONにします。部品配置時はOFFになります。デフォルトはONです。

◆ **グリッド吸着ON時、必ずグリッドに吸着**…グリッド吸着時、必ずグリッドの交点に吸着。このチェックをOFFにしてグリッド吸着をONにすると、グリッドの交点に近づけないと吸着しないようになります。デフォルトはONです。

◆ **バックアップファイルを作成する**…バックアップを常に作成します。不慮の事故で作成途中の図面を保存せず終了した場合、ファイルの「バックアップファイルを開く」で復旧することができます。デフォルトはONです。

◆ **ツールボタンの大きさ**…高解像度ディスプレイでは自動で大きくなりますが、解像度や Windows テキストの大きさの設定などで見づらいときに、常に大きくあるいは標準で表示します。ツールボタンの大きさを作業しづらい場合に設定してください。

◆ **困った内容を回転時文字を回転しない**…困った内容を回転したときに文字は回転しないで角度はそのままになる。その時、縦書きは横書きに、横書きは縦書きになる。デフォルトはOFFです。

◆ **図形(直線他)ツール時マウスポインタ表示**…チェックを入れると、紙図形ツールの時に小さいペン状のマウスが表示されます。チェックをはずすとマウスは点のみになります。スクロールバーを操作する時に見づらくなります。デフォルトはONです。

◆ **困った内容を反転時、建具の扉方向を変えない**…「ツール」困った内容を反転したときに、建具の扉の方向を変えずに反転します。デフォルトはONです。

◆ **マウス先の十字を用紙サイズで表示する**…チェックを入れると、マウスの先の位置を示すオレンジ色の十字が、用紙サイズで表示されます。デフォルトはOFFです。

◆ **図形作成時、「作図図形の設定を表示」**…チェックをはずすと、直線や多角形の設定画面を作図中表示しなくなります。プロパティボタンを押すと設定画面を表示します。

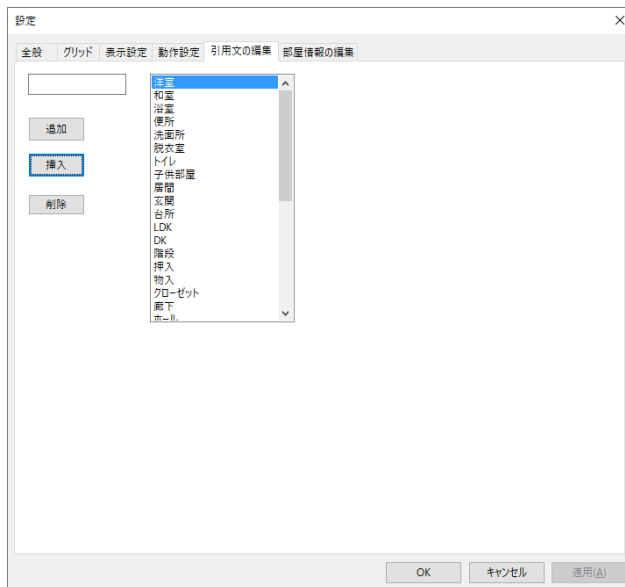
◆ **旧バージョン形式の画像保存**…読み込んだ画像をファイル保存する際に、旧バージョン形式(PNG(GIF)の透過情報を保存せず、BMP 情報で保存)します。間取りつど5で画像のある図面ファイルを開く必要がある場合にチェックします。

◆ **元に戻す回数**…編集「元に戻す」の回数を 5～30 回に設定します。デフォルトは 30 回です。回

数を増やすとメモリの量を負担しますので、もしメモリ不足のメッセージがでるようでしたら回数を少なくしてください。

◆ **選択での移動時に始点よりロピクセル以内では移動しない**…「選択」したときに少しオブジェクトが移動してしまわないように、クリックしたときの移動距離がロピクセル以内では移動を行なわないようになります。

引用文の編集



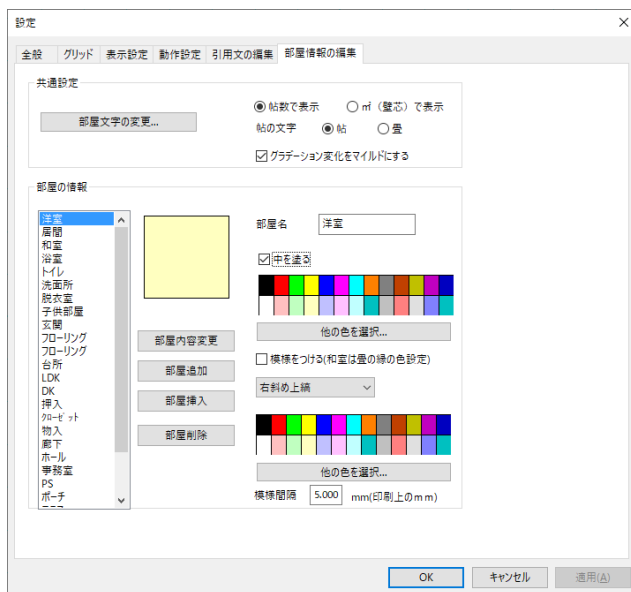
「文字ツール」で使う引用文を編集します。よく使う語句は登録しておく便利です。

◆ **追加**…リストの最後に左上の内容を追加します。

◆ **挿入**…リストの選択されている行に左上の内容を追加します。

◆ **削除**…リストの選択されている行を削除します。

部屋情報の編集



「四角形部屋作成」「多角形部屋作成」で一覧にてくる部屋の情報を編集します。

◆ 共通設定..

部屋文字の変更..部屋作成時の文字のフォント種やサイズを設定します。

帖数表示..帖数で表示します。

m²(壁芯)で表示..壁芯での平米数で表示します。

帖の文字..帖数の帖の文字を畳に切り替えられます。

グラデーション変化をマイルドにする..色の変化を緩やかにします。チェックをはずすと、白とのグラデーションになります。

◆ **部屋内容変更**..一覧の選択している部屋の情報を変更します。(部屋情報を変更後、このボタンを押さないと変更されたことになりません)

◆ **部屋追加**....部屋の情報の枠内の内容を新たに一覧の最後に加えます。

◆ **部屋挿入**....屋の情報の枠内の内容を新たに一覧の選択している部分に加えます。



部屋削除……一覧の選択されている部屋情報を削除します。(和室は削除しないでください)

これで基本操作編は終了です。ここまでの内容を充分理解できていれば、一般的な平面図を作成するのにほとんど問題ありません。次の章では立面図作成と、より詳細な図面作成に欠かせないコマンド、そして最後に図面作成練習を行ないます。

第3章 付録 困ったらここをお読み下さい

3-1 トラブルシューティング

1. 「間取りっど6」がインストールできません

CD-ROMを入れても起動しない場合は、エクスプローラから「PC」の「デバイスとドライブ」のDVDのドライブを指定します。ファイルの一覧が表示されましたら、その中の「setup.exe」をクリックしてインストールを行ってください。

ファイルの一覧が表示しない場合は、まずパソコンを再起動し、もう一度上記操作を行ってください。

それでも表示しない場合は、ホームページからのダウンロードでインストールを行って下さい。

ダウンロードページは下記の「間取りっど6ユーザーの部屋」からです。

<http://www.lilacsys.com/cad/user-enter.htm>

2. CD(DVD)のロットがPCについていません。

ホームページからのダウンロードでインストールを行って下さい。

ダウンロードページは下記の「間取りっど6ユーザーの部屋」からです。

<http://www.lilacsys.com/cad/user-enter.htm>

3. 「認証キー取得」を押してもホームページに繋がりません。もしくはオフラインでPCを使用しています。

画面上に表示されている「PC番号」をメモし、インターネットエクスプローラなどのブラウザを起動して下記アドレスにアクセスし、認証キーを取得してください。

<http://www.lilacsys.com/lisen/mad6/index.php>

4. 認証キー取得の際に、「許諾ライセンスを上回って認証できません」と出ます。

すでに認証キーを取得しているパソコンがあります。1ライセンスにつき1台のパソコンでのみ使用できます。複数台仕様の場合はライセンスを取得するか、使用しないパソコンで「ヘルプ」 「ライセンス認証の解除」を行ってから新しいパソコンで認証してください。(参 基本操作編①)

古いパソコンからの移し替えの際に、古いパソコンで認証を解除していない可能性があります。その際は古いパソコンに再度間取りっど6をインストールして「ヘルプ」から「ライセンス認証解除」を行ってください。PC 破損等で解除できない場合はサポートにご連絡ください。

ライセンスの追加については、ホームページ

<http://www.lilacsys.com/cad/license.htm>

からお申し込みください。

5. 「壁」の中が白く表示されます

「ツール」の「設定」の「全般」の「壁を黒く」を選択してください。

6. 画面の「最大化」「元に戻す」をクリックしても画面の大きさが変化しません。

初めて「間取りっど6」を起動された時、最大画面で設定されています。

ウインドウのバーの右上の2番目のボタンで「元に戻す」にして、ウインドウの角をドラッグして、好みのサイズに変更しておいて下さい。

7. 部屋作成で作成した部屋文字が小さい(大きい)です。

「ツール」の「設定」の「部屋情報の編集」で「部屋文字の編集」で文字高さを、調整してみてください。

8. 「ファイル」「他形式の読み込み」でDXFファイルを読み込んだのですが表示されません。

DXFには用紙の概念がなく、「間取りっど6」の用紙サイズがユーザー設定になっているかもしれません。

「ファイル」「用紙サイズ設定」でA3などに変えてみてください。また、縮尺が本来の設定どおり認識さ

れないことがあります。そのため読み込んだ図形が表示範囲の外にはみ出すことがあります。縮尺を現在の設定より小さくしてみてください。

詳しくは要点のページをご参照ください。

<http://www.lilacsys.com/madpro2/kotu/jwin/jwin.htm>

9. 指定した複数の図形がグループ化できません。

選択した図形の中ですでにグループ化されたものがある場合は再びグループ化できません。いったん「グループ」の「グループ化解除」してから再度範囲選択で選択をなおし、グループ化してみてください。

10. 図形の回転(上下・左右の反転)ができません。

グループ化されたものか文字以外は回転できません。それでグループ化された後、再度、回転させてみてください。また複数の図形を選択されている場合、グループ化されていないものを含んでいないかどうか確認下さい。「囲った内容を回転」もご参照ください(参)。

12. 部品が出てきません。

「部品配置」を押してオフィスなどのフォルダも表示されていない場合は、起動しているプログラムのあるフォルダに data というフォルダが見つからないと考えられます。

「ツール」の「設定」の「全般」で「全設定初期化」をしてから再起動してみてください。それでも部品が出ない場合は、一旦アンインストールを行ってから再度CDからインストールを行ってください。

12. ドキュメントなどから間取りっど6のファイルをダブルクリックしてもアプリケーションがたちあがりません。

「間取りっど6」を起動して「ファイル」「開く」から開けるかご確認ください。

確認ができましたら、拡張子「.mdr」が「間取りっど6のファイル」であるとパソコンが認識していない場合

があります。

保存したファイルの上で右クリックし、「プロパティ」をクリックします。「プログラム」が「間取りっど6」でない場合は「変更」を押します。推奨されたプログラムの欄に「間取りっど6」がありましたら、それを選択して「この種類のファイルを開くときは、選択したプログラムをいつも使う」にチェックを入れてOKを押します。

推奨されたプログラムに「間取りっど6」がなければ、一番下の「その他のアプリ」さらに一番下の「このPCで別のアプリを探す」



を押し、インストールしたフォルダを指定します。デフォルトで「C:\illacsystem\間取りっど6」です。

そのフォルダの中の「madrid.exe」というファイルを選択し、「開く」を押します。

13. 印刷状態(向き)が違う

「ファイル」の「用紙設定」で設定している用紙と向きと違う場合は、印刷時のプリンタの横の「プロパティ」で用紙サイズと向きを合わせてください。

14. 画面が白黒になっている

画面右下の切り替え上から2番目の「白黒 」か、5番目の「シック 」になっています。一番上にしてください。

15. エラーがでて印刷できない...

他のアプリケーション(メモ帳等)やプリンタテストを行ってください。

間取りっどだけ印刷できない場合は、エラー内容によってプリンタドライバなど、プリンタ側でおきている問題かどうかわかりませんので、お使いのプリンタメーカーのサポートをご利用ください。

16. 印刷プレビューでは表示されるが、実際の印刷が真っ白、またはずれる...


「ファイル」の「印刷位置調整」に数値が入っている場合は、0にして印刷してみてください。

17. 量の線がでてできません

「四角形部屋作成」で「和室」の「広さ固定」「帖固定」で6で作図してください。

縁が出る場合・・


多くの場合は、グリッドの吸着間隔が細かすぎて正確な6帖でない場合です。

「ツール」「設定」の「グリッド間隔の設定」で尺モジュールの場合、グリッドパターンの1が455もしくは910になっているかお確かめください。また、グリッド吸着の間隔が1分割にしてみてください。
3帖、4.5帖、6帖、8帖、10帖のみ縁ができます。

縁が出ない場合・・

「四角形部屋作成」で「和室」を選んでいませんか？「和室」以外の場合、「ツール」「設定」「部屋情報の編集」でその部屋の模様が「畳」になっているかをお確かめ下さい。「畳」にしていないと縁は出ません。

グリッド吸着、間隔設定、モジュールのいずれかの設定が違います。

これら条件を満たしている場合、グリッド吸着がONになっているかお確かめください。グリッド吸着がOFFの場合、部屋作成時のマウスの横の帖数が小数点以下2ケタ表示になります。
なお、4.5帖、8帖は正方形のみです。形が違う場合は縁は表示されませんので、部品配置の畳部品で縁を作成するか直線ツールで作成してください。

さらに「ツール」「設定」「表示設定」「和室作成時に畳の縁をつける」のチェックも確認して下さい。

18. 縦書きにすると英数字が横向きになります

縦書きでは半角は横向きになりますので、縦書き時は英数字も全角で書くようにしてください。

19. 壁などが、同じ太さで作成しているのに細いのと太いのがある

ディスプレイの解像度では、ドットが荒いので同じ大きさの壁でも太く見えたり細くみえたりすることがあります。ズームで拡大して比べてみると同じ太さであることが確認されます。プリンタの解像度は細

かいので、実際に印刷すると同じ太さであることがわかります。図面作成には全く影響がないので気にせず作成してください。ただし画像としての出力時に、「設定」の「全般」 「画像出力設定」で「画像出力サイズを倍にする」のチェックをはずしていたり、クリップボード経由の出力をすると画面で見たままの出力になります。その場合は「画像出力サイズを倍にする」のチェックを付けるか、縮尺を小さくするなどして見た目の間取りの大きさを大きくして画像出力してみてください。

20. 印刷すると線が細い、あるいは直線の太さを2や3にして画面では太いの印刷プレビューや印刷すると線はあまり太くならずに印刷される

直線や四角形の線幅タイプは線の太さのタイプをきめるものです。線の太さは「ツール」の「設定」 「全般」で「線幅タイプのピッチ」でタイプの番号の「プリンタ出力時の大きさ」の数字で印刷の太さが変わります。ディスプレイとプリンタでは解像度(画素の粗さ)が異なりますので、画面上とプリンタ出力時で数字を同じにしても同じ太さにはなりません。実際に印刷してみて「プリンタ出力時の大きさ」太さを調整してみてください。全体的に線が細いという場合は、まず「線幅タイプのピッチ」の線幅タイプ1の「プリンタ出力時の太さ」を3〜5くらいにして印刷してみてください。

21. メールで間取りって6のファイルを添付して送ったら開けないといわれました。

間取りって6のファイル(mdr ファイル)は間取りって6がインストールされているパソコンでないと開けません。一般のパソコンで作成した図面を見るには、PDF での出力(参 基本操作編1)や、画像出力でjpeg や gif などの形式にして送る必要があります。画像出力については(参 基本操作編1 ワード、エクセル、ホームページへの出力)をご覧ください。

22. レイヤーで分けて1Fと2Fを重ねて作図したものを並べて印刷したい

「ツール」の「囲った内容を移動」はレイヤー内のものを移動しますので、まず1Fの図面を左側に移動し、次に2F部分の図面を右側に移動すると並べられます。(参)

23. 四角形などの塗りつぶし部分が画面では表示されているのに印刷や画像出力するとみえなくな

る

四角形や多角形の線の線種が補助線の場合、中の色も印刷されなくなります。「ツール」「設定」「動作設定」の「補助線使用の多角形等で塗りつぶしのあるものは印刷する」にチェックを入れてください。

24. 建具配置で配置した建具の厚みが壁と合わない

建具配置の厚みは「壁」ツールの壁厚の大きさになります。

「壁」を押して現在の壁厚設定を確認してください。配置してある壁の厚みにあわせた壁厚を設定し、建具を配置してください。デフォルトは片側 50mm です。

配置してある建具自体の厚みを変更することもできます。配置してある建具のある壁の厚みを「選択」のプロパティで調べて、配置してある建具を右クリックし、「幅、厚み、高さ変更」で壁厚(片側厚×2 倍)の厚みにしてください。

また、画面の全体表示で見難くなっているだけの場合がありますので、ズームで拡大して壁と厚みがあっているかお確かめください。

25. 建具配置の「引き違い」を配置したら黒い太い線にしか見えない

これは「壁などが、同じ太さで作成しているのに細いのと太いのがある」と同じ理由ですが、ディスプレイの解像度では、ドットが荒いので、引き違いのように細かい線がたくさんある場合、荒いドットで表現しようとすると、全体画面ではどうしても黒い太い線にしか見えません。ズームで拡大して比べてみると、ちゃんと配置できているのが確認できます。もちろんプリンタの解像度は細かいので、実際に印刷すると同じ太さであることがわかります。図面作成時にできるだけズームで見やすくして作業してください。また、建具配置の厚みは「壁」ツールの壁厚の太さになります。ズームをしても建具が細い場合は、上記の「建具配置で配置した建具の厚みが壁と合わない」が原因かもしれませんので、ご覧ください。

26. 間取りっど6の保存ファイルをホームページやワードに挿入しても図が出ない

間取りっど6の「ファイル」「名前を付けて保存」は、間取りっど6でしか開けない間取りっど6独自の形式

です。ワードには emf、やホームページに掲載するには jpeg などの画像に変換して保存する必要があります。画像保存とその利用方法については「ワードやエクセル、ホームページへの出力」(参 基本操作編1)をご覧ください。

27. マンションの柱(梁)の作り方がわからない。

「作図」の「四角形」でプロパティで中を塗るにして、黒くします。グリッド吸着間隔を 2~6 分割にして、四角形を書くと柱のようになります(参 四角形 基本操作編①)。

28. 「無効な引数が発生しました」のメッセージが出てフリーズする。

パソコンが不安定になっている。あるいは処理が追いつかない等が出る場合があります。タスクバー(画面最下部スタートボタンの右側のなにもないところ)を右クリックし、「タスクマネージャーの起動(タスクマネージャー)」を左クリックします。

タスクマネージャーが起動しますので、アプリケーションの「間取りっど6」をクリックし、「タスクの終了」を押します。「間取りっど6」が終了するので、タスクマネージャーも終了します。

再び「間取りっど6」を起動し、すぐに「ファイル」「バックアップファイルを開く」をすると、直前まで作業していた内容が復旧します。保存していない場合は、「名前を付けて保存」をして終了します。

もし、再現性のある(何度やっても同じところでフリーズする)上記現象がでましたら、サポートまでご連絡ください。

29. 部屋や建具が移動(伸縮)しない

部屋移動ロックが作動しています。「常時ロック」の場合は常に、「グリッド吸着OFF時ロック」では、グリッド吸着がOFFか線吸着ONで作動します。「グリッド吸着OFF時ロック」でグリッド吸着ON、線吸着OFFで移動してください。(参 基本操作編①)

選択もしない場合は現在のレイヤーと部屋のあるレイヤーが違います。「レイヤー」「属性取得」か、レイヤー一覧で部屋のあるレイヤーを編集にしてください。

30. 一部分がグレーの色になっている

「表示」 「レイヤー編集中外淡色表示」 になっているため、現在編集中外のレイヤーにあるオブジェクトはグレーになります。印刷や画像出力では色がつきます。