



# 建物デザイナー2 マニュアル

for 07CAD





# 目次

■ 建物デザイナーとは・・・	1
■ 参照マニュアルについて	3
■ 作図練習	
◇ 自動作成と編集作成	4
【自動作成・編集作成共通】	
◇ O7CAD起動	5
◇ 建物基礎作成	5
◇ 玄関位置設定	6
◇ 建物デザイナー起動	6
【自動作成】	
◇ 配置	7
【編集作成】	
◇ 編集作成	8
◇ 建物デザイナー起動	9
◇ 基本機能	10
◇ 建物設定(全て再計算)	16
◇ 2階形状変更	17
◇ バルコニー追加・形状変更	21
◇ 玄関・サッシ変更・独立の柱追加	23
◇ 間取り作成	31
◇ 家具配置	33
◇ 屋根編集	37

◇ 3D編集	39
◇ 配置	42
◇ サッシが正しく表示されない場合は…	44
◇ パース作成	45

## ■ リファレンス

### 基本操作

◇ 起動方法	48
◇ 基本機能	51
◇ 【全て再計算】	60
◇ 【平面図編集 外観】	62
◇ 【平面図編集 内観】	73
◇ 【屋根編集】	81
◇ 屋根作成例一覧	84
◇ 【3D編集】	85
◇ 配置	88

### 機能詳細

◇ グリッド編集	90
◇ 円弧状の壁作成	91
◇ 屋根 製品の追加	92
◇ 間取り図の壁色変更	93
◇ バルコニー追加①	94
◇ バルコニー追加②	95
◇ バルコニー編集	96

◇ 壁の長さ編集	97
◇ 壁連動設定・屋根連動設定	98
◇ 保存	99
◇ 開く	100
◇ FingerPlanデータ(XML)取込	101
◇ 窓の位置を細かく設定する場合	103

## ■ よくある質問Q&A（屋根形状）

※WEBマニュアルをご覧ください。  
CambridgeではDVDマニュアルに収録されています。

- ◇ 切妻屋根作成
- ◇ 片流れ屋根作成
- ◇ 陸屋根作成
- ◇ 母屋下がり（桁落とし）
- ◇ 段違い片流れ屋根作成
- ◇ 切妻+陸屋根作成
- ◇ 切妻+陸屋根作成
- ◇ eE-Formerで窓の飾りを作成する方法

# 建物デザイナーとは…

## 建物デザイナーの目的

建物デザイナーの使用目的をご説明します。

建物デザイナーは、外構図面の見栄えをよくするために①実際の建物に近い印象の外観を自動で作成する②室内から眺めたイメージパースを簡単に作成することを目的としたソフトです。

基礎を作成後、建物デザイナーを起動すると基礎に合わせた建物を自動的に作成してくれるのが大きな特徴になっています。

窓の位置、形、大きさ、屋根の形状、バルコニーの位置、高さなどは変更ができるので、イメージに近い建物を簡単に作成することができます。また、建物の内観も簡単に作成することができるので臨場感あるイメージパースを時間をかけずに作成することができます。

## 外観デザイナーをご使用頂いていたお客様へ

外観デザイナーと建物デザイナーの使用上の注意点を説明します。

外観デザイナーのデータを建物デザイナーで、建物デザイナーのデータを外観デザイナーで開くことはできません。

外観デザイナー ⇄ 建物デザイナー

- ①新規で建物を作成する場合
  - ②建物デザイナーで作成した建物を編集する場合
  - ③外観デザイナーで作成した建物を編集する場合
- 建物デザイナーを選択して起動
- 外観デザイナーを選択して起動

※外観デザイナーで作成した建物を建物デザイナーでは編集することはできません。建物デザイナーで作成したい場合は、作り直しとなります。

※外観デザイナーと操作方法が変更になっている箇所があります。必ず基本操作の内容を確認するようお願いいたします。

## 建物デザイナー(Ver2.00～)を

ご使用頂いていたお客様へ

07CADをご使用の方は、自動的に建物デザイナー2(Ver3.00～)が起動します。

※建物デザイナー2(Ver3.00～)で作成した建物は建物デザイナー(Ver2.00～)では編集できません。

## 外観デザイナーから建物デザイナーへの変更点

建物デザイナーの変更点をご説明します。

### 【全体】

- ・ファイルメニュー、編集メニュー追加  
(取り消し、移動など)
- ・【3Dのみ再計算】削除
- ・「削除」ボタン追加
- ・グリッド設定方法変更
- ・取り消しの手順変更(Ctrl+z)

### 【全て再計算】

- ・設定変更保存が可能

### 【3D編集】

- ・壁の材料(仕様)変更機能追加
- ・製品編集画面変更  
(製品変更、オプション取付など)
- ・バルコニー編集機能追加

### 【平面編集】

- ・壁高さとレベル変更可能
- ・製品編集画面変更(製品変更、オプション取付など)
- ・サッシなど壁の中の製品の位置の距離指定
- ・円弧壁作成機能追加
- ・間取り作成機能追加
- ・「最上階を複製して追加」ボタン追加
- ・壁の材料(仕様)変更機能追加
- ・バルコニー編集機能追加

### 【建物デザイナー2(Ver3.00～)の機能】

- ・リアルタイムパースで確認
- ・独立の角柱・円柱を作成
- ・eE-Formerで窓の飾りを作成
- ・バルコニーにテラスを配置

## 建物デザイナーの注意点

下記は建物デザイナーで作成できないものです。  
必要な場合は、VectorWorks（オプションソフト）で作成するか、  
オーセブンの設計支援へご依頼ください。

- 飾り柱を付ける
- 壁に穴をあける
- ふかし壁の作成
- 幕板の位置移動
- 外階段
- アール型の屋根      など…

できるかどうかわからない建物がございましたら、オーセブンへ資料をFAXの上お問い合わせください。

---

オーセブン 本社（埼玉県さいたま市） TEL：048-840-1577      FAX：048-840-1579  
大阪支店（大阪府大阪市） TEL：06-4807-7737      FAX：06-4807-7727

---

# 参照マニュアルについて

各ツールや機能についての詳細説明などを参照することができます。

テキスト内にある下図の表記は、参照マニュアルの案内です。必要に合わせて参照してください。



詳細説明 P10~



テキストのP10~に載っています。



参考 [レベル設定]を検索

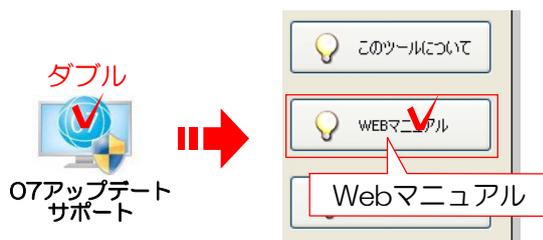


webマニュアルで[レベル設定]を検索すると、参照マニュアルが表示されます。

## webマニュアルの閲覧方法



07アップデートサポートまたは、CAD画面右上の07ボタンから閲覧できます。



1 デSKTOPの「07アップデートサポート」を開き、「Webマニュアル」をクリックします。



※webマニュアルの画面レイアウトは予告なく変更になる場合があります。

2 表示された画面の中央にある「検索」の左枠内にテキストに記載されているキーワードを入力して[検索]を押します。



参考 [レベル設定]を検索

上の場合、左図のように検索します。

3 検索に引っかけたタイトルをクリックで選択して閲覧してください。



検索結果には様々な関連テキストが表示されます。参考にご覧ください。

# 作 図 練 習

テキスト内にある下図の表記は、参照マニュアルの案内です。必要に合わせて参照してください。



テキスト

詳細説明 P47～



テキストのP47～に載っています。



Webマニュアル

参考 [レベル設定]を検索



webマニュアルで[レベル設定]を検索すると、参照マニュアルが表示されます。

# 作図手順

建物デザイナーの作図手順を説明します。作図には2種類あります。

**自動作成：** もっとも簡単な方法です。基礎を元に自動で建物を作成します。  
ex:基礎と同じ形状のイメージ建物を作成したい場合 など

※こちらの方法では間取りは作成されません。

(1) 基礎を作成し、玄関位置を決定。

(2) 起動方法を建物デザイナーにする。

(3) ダブルクリックで建物デザイナーを起動。

(4) 【3D編集】で確認。

(5) 【OK】をクリックしてO7CADへ配置。



**編集作成：** 自動作成した建物を編集して作成します。  
ex:手元にある資料に似せて建物を作成したい場合 など

(1)～(3) は[自動作成]と同じ。

(4) 【全て再計算】～【3D編集】をそれぞれ設定。



(5) 【OK】をクリックしてO7CADへ配置。



## 07CAD起動

07CADを起動しましょう。



※導入されているバージョンによって、  
アイコンの絵は異なります。

(1) 07CADをダブルクリック



参考 [\[CADの概要\]](#)を検索

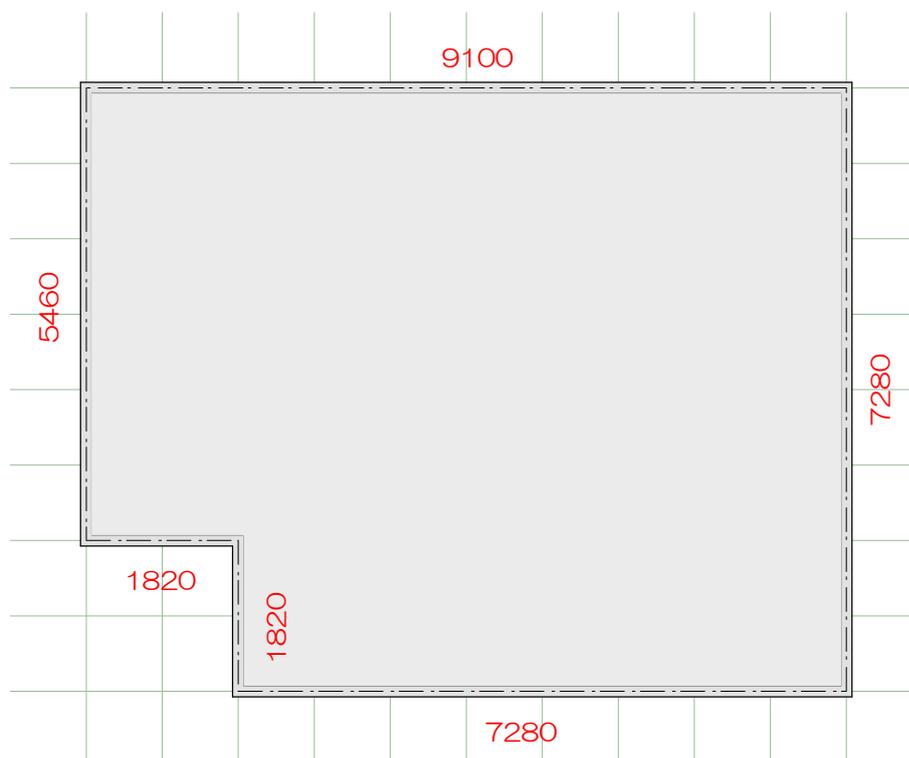
## 建物基礎作成

07CADで建物基礎を作成しましょう。

(1) 基礎を配置します

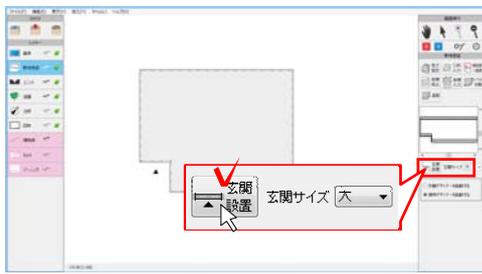


参考 [\[建物基礎\]](#)を検索



# 玄関位置設定

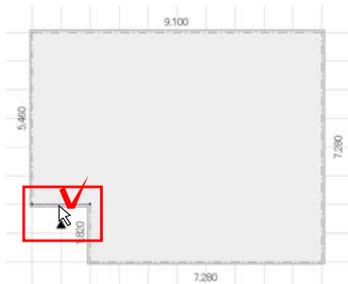
玄関の位置を設定しましょう。



(1) 玄関設置ボタンを選択

玄関設置ボタンをクリックします。

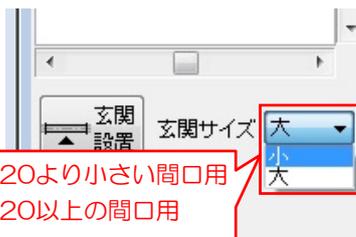
玄関位置の設定が出来るようになります。



(2) 玄関の位置を指定

マウスを玄関を配置したいところに合わせ、▲がでたらクリックします。

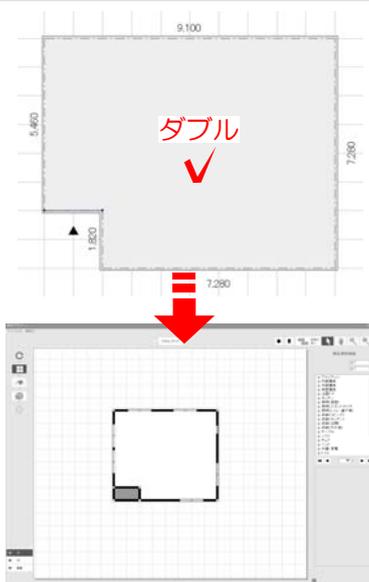
▲が表示され、玄関位置が決まりました。



! 玄関位置が指定できない場合は、壁の長さが1820より狭い場合です。画面右の「大」の隣の▼をクリックし、「小」を選択してから入れなおしましょう。

# 建物デザイナー起動

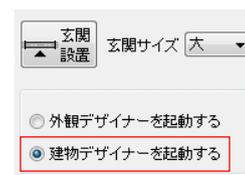
建物デザイナーを起動すると、建物が自動で作成されます。



(1) 建物デザイナー起動

基礎をダブルクリックします。

※外観デザイナーもお持ちの方は「建物デザイナーを起動する」にチェックを入れてからダブルクリックします。



建物デザイナーの画面が表示されます。

この後、[自動作成] (P7) と [編集作成] (P8) で工程が分かります。どちらかを選択して進みましょう。

# 作図手順 自動作成

## 配置

自動作成した建物を図面上へ配置しましょう。

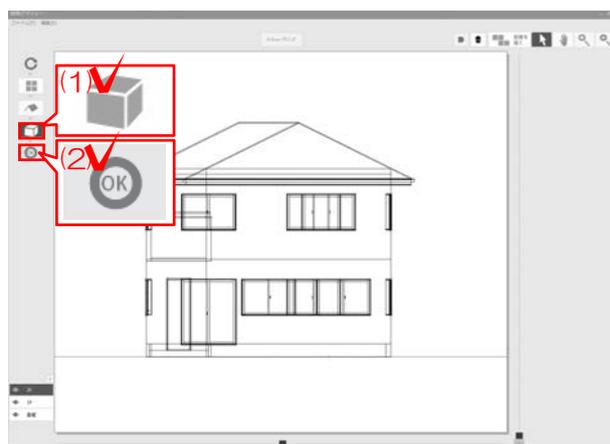
(1) 【3D編集】 ボタンクリック

3D形状を確認します。

(2) 【OK】 ボタンクリック

建物形状が完成したので【OK】を押し、  
O7CAD に配置します。

**!** 最初に作成した基礎が、3Dの建物に  
なっています。  
変更などが必要ない場合は、外構デザインと  
合わせて仕上げ作業に進みましょう。



# 作図手順 編集作成

## 編集作成

自動作成された建物を編集して、建物をイメージに近づけましょう。



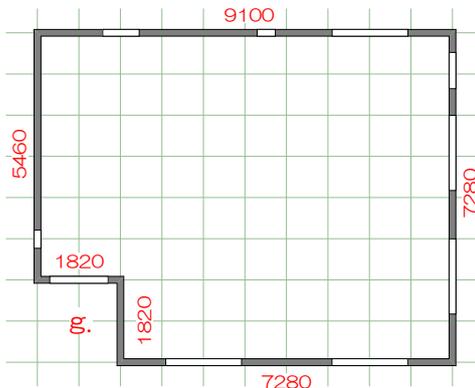
自動作成



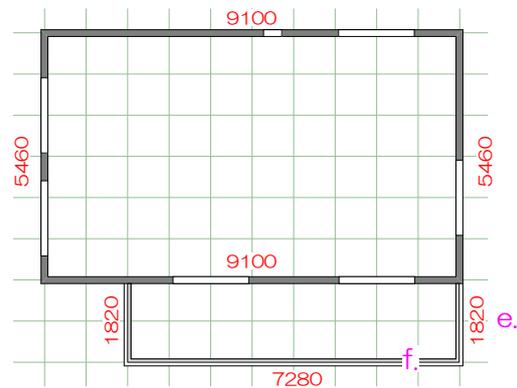
完成予想

**変更点を確認：** 作成したい建物の情報を用意しましょう。

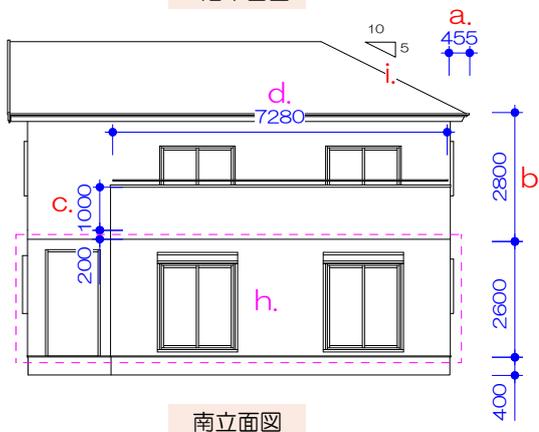
図面がある場合は図面を用意しましょう。ない場合はわかる範囲の資料を用意しましょう。



1階平面図



2階平面図



南立面図

P18 【屋根編集】で変更する点

i. 屋根形状

P11 【全て再計算】(2)で変更する点

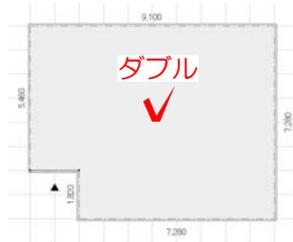
- a. 軒の出
- b. 2階の高さ
- c. バルコニー床からの高さ
- g. 玄関ポーチなし（外構で作成のため）

P12~16 【平面図編集】で変更する点

- d. バルコニー幅
- e. バルコニー出幅（2階壁から）
- f. バルコニー出幅（1階壁から）
- h. サッシ形状・位置

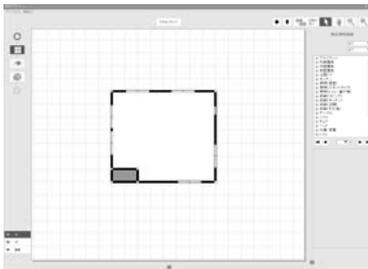
# 建物デザイナー起動

自動作成で[配置]をした場合はもう一度建物デザイナーを起動します。  
[配置]していない場合は次へすすみましょう。



(1) 建物デザイナー起動

玄関位置を決めた基礎をダブルクリックします。



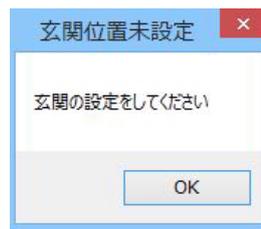
建物デザイナーの画面が表示されます。

## 💡【建物デザイナーが起動しないときは・・・】

(1) 建物デザイナーが起動しないときは、07CADのレイヤを確認してください。  
【敷地基礎】のレイヤになっていないと、建物デザイナーは起動しません。



(2) 玄関位置は決まっていますか？▲が基礎についていないと建物デザイナーが起動しません。



(3) 玄関設置ボタンが押された状態になっていませんか？

ボタンが押されているとボタンが黒色になります。押されている時は設定中なので、玄関位置が変わってしまいます。正しい位置で決定するか、玄関配置ボタンをクリックしてください。



設定済または未設定



設定中

※導入されているバージョンによって、  
アイコンの絵は異なります。



## (1)-2 編集メニュー： 図形を編集する機能です。

### 編集(E)

取り消し(U)	Ctrl+Z
やり直し(V)	Ctrl+Y
移動(M)	Ctrl+M
複製(W)	Ctrl+D
削除(D)	Del
カラー変更(X)	
間取りを全て選択(Y)	Ctrl+A
手動で屋根を計算(Z)	
07CADとのデータのズレを修正(O)	
07CAD上での回転角をリセット(A)	

取り消し：作業を取り消すことができます。  
やり直し：取り消した作業を戻すことができます。

壁や製品など図形を選択している状態だと取り消し  
できません。何も図形がない所をクリックして選択  
解除してから行いましょう。

移動：選択した壁や製品などをX・Y・Z方向  
(Z方向は3D編集のみ)に移動できます。



詳細説明 P72

複製：各階全体や製品などを複製することが  
できます。

削除：選択した壁の頂点や製品などを削除することができます。

カラー変更：間取り図の壁の色を変更することができます。



詳細説明 P93

間取りを全て選択：指定階にある間取りを全て選択できます。

手動で屋根を計算：チェックを入れると、3Dの計算がされません。屋根のあり・なし  
など形状を調整した後で屋根レイヤーボタンをクリックすると、  
そこで初めて3Dデータ計算が始まり、データが更新されます。

07CADとのデータのズレを修正：CADに建物を配置後、基礎と建物がズれてしまった  
場合に修正ができます。

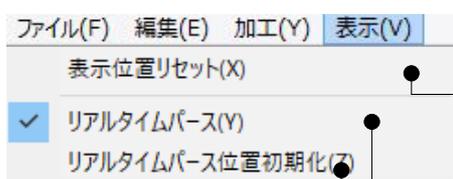
07CAD上での回転角をリセット：CADに建物を配置後、建物が回転してしまった場合  
に修正ができます。

## (1)-3 加工メニュー： 図形を加工する機能です。



eE-Former：サッシ等の製品を加工することができます。

## (1)-4 表示メニュー： 図形を加工する機能です。



表示位置リセット：用紙枠が画面内に収まるように  
表示を調整します。

リアルタイムパース：建物の3Dをカラーで確認する  
ことができます。

リアルタイムパース位置初期化：  
リアルタイムパースの画面を初期の位置に戻すことができます。

**(2) 作業手順ボタン：** 建物デザイナーの作業手順です。上から下へ作業を進めます。  
リファレンスの[作業手順の注意]を必ず読みましょう。

-  【すべて再計算】 . . . . . 建物の設定を初めからやり直します。  
階高、屋根勾配、バルコニー、ポーチの設定ができます。
-  【平面編集】 . . . . . 平面図の編集をします。各階の壁の長さやサッシの変更をします。  
間取りの作成をします。
-  【屋根編集】 . . . . . 屋根の編集をします。寄棟、切妻の設定も可能です。
-  【3D編集】 . . . . . 完成した建物を見るプレビュー画面です。  
サッシの変更、屋根勾配等の設定ができます。
-  【OK】 . . . . . 作成した建物をO7CADへ配置します。

 **作業手順の注意 P53、P54**

**(3) ツール：** 建物デザイナーの基本ツールです。



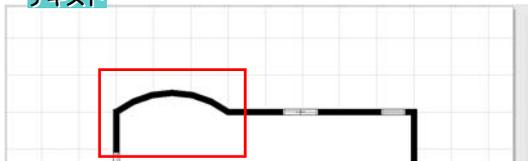
終了：建物デザイナーを終了します。  
※作業した内容はすべてなくなりま  
す。建物を配置したい場合は、  
作業手順ボタンの「OK」  
をクリックしてください。

リアルタイムパス・円弧ツール・削除ツール・部屋を描く  
セレクトポイント・パンツール・拡大・縮小ツール

 **円弧ツール**  
：壁を円弧状にするツールです

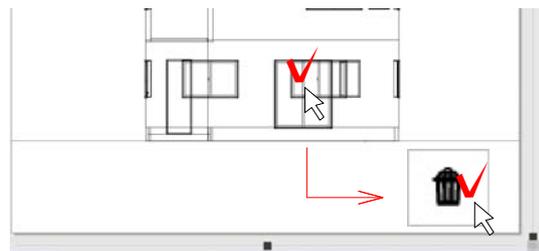
平面編集画面で円弧状の壁を作成します。

 **詳細説明 P91**



 **削除ツール**  
：図形を削除するツールです

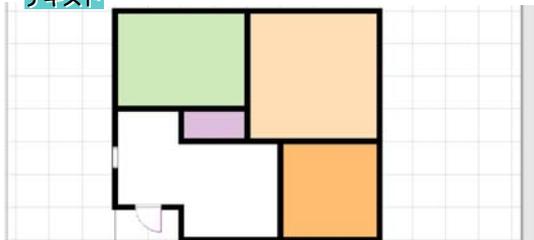
図形を選択して、このボタンをクリックする  
と削除できます。



 **部屋を描く** **部屋を描くツール**  
：間取りを描くツールです

平面編集画面で、間取りを描きます。

 **詳細説明 P73**



(3) ツール：建物デザイナーの基本ツールです。



終了：建物デザイナーを終了します。  
 ※作業した内容はすべてなくなります。  
 建物を配置したい場合は、  
 作業手順ボタンの「OK」  
 をクリックしてください。

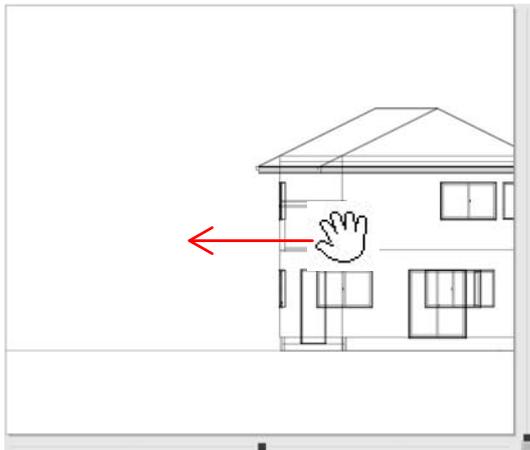


リアルタイムパス・円弧ツール・削除ツール・部屋を描く  
 セレクションポインタ・パンツール・拡大・縮小ツール



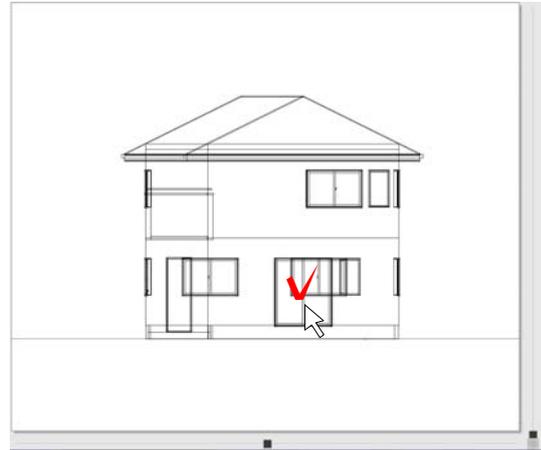
パンツール  
 ：画面を動かすツールです

画面上をドラッグして動かします。



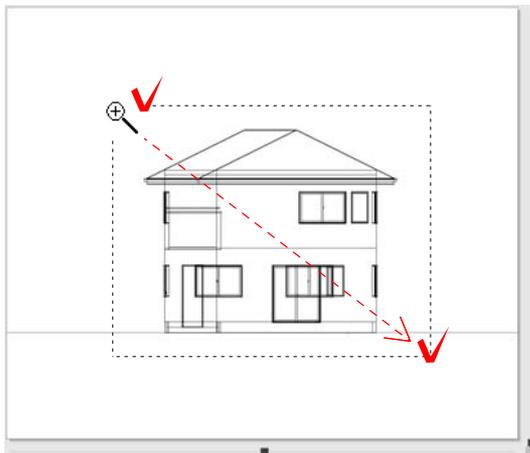
セレクションポインタツール  
 ：選択する際使用するツールです

選択したい図形に の先を合わせて  
 クリックします。



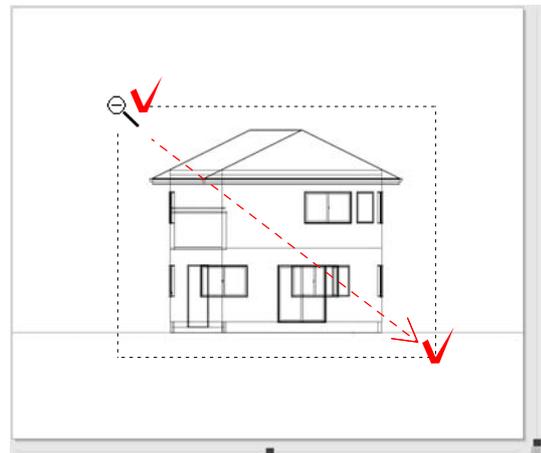
拡大ツール  
 ：画面を拡大するツールです

拡大したい範囲をクリック→クリックで  
 囲みます。  
 拡大ボタンの上をダブルクリック  
 でも出来ます。



縮小ツール  
 ：画面を縮小するツールです

縮小したい範囲をクリック→クリックで  
 囲みます。  
 縮小ボタンの上をダブルクリック  
 でも出来ます。



## (3) ツール：建物デザイナーの基本ツールです。

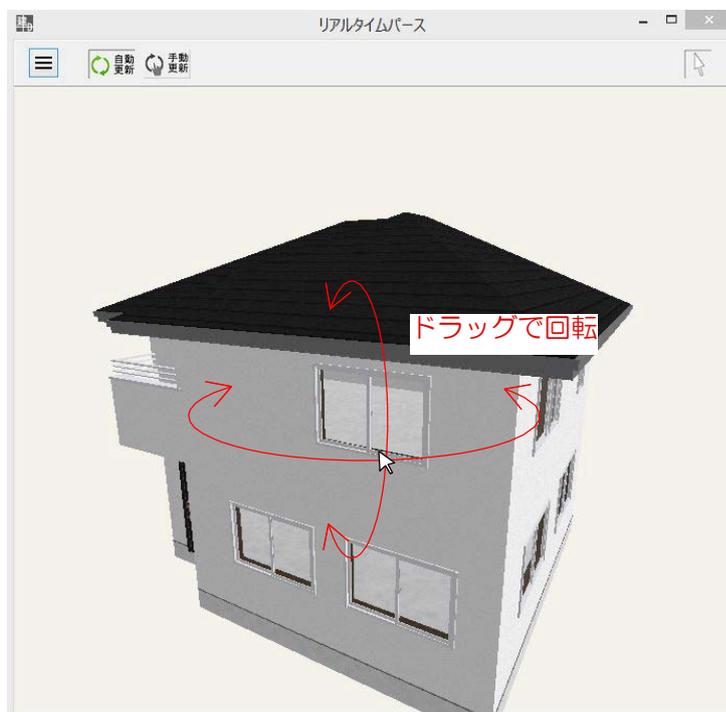


終了：建物デザイナーを終了します。  
 ※作業した内容はすべてなくなります。  
 建物を配置したい場合は、  
 作業手順ボタンの「OK」  
 をクリックしてください。

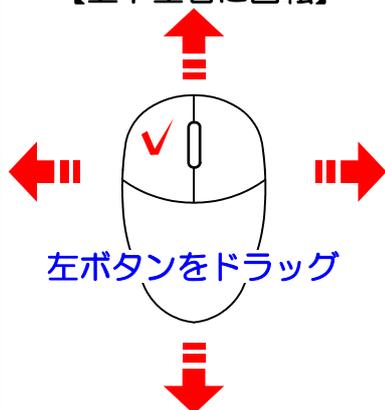
リアルタイムパース・円弧ツール・削除ツール・部屋を描く  
 セレクションポインタ・パンカーソル・拡大・縮小ツール

リアルタイムパース

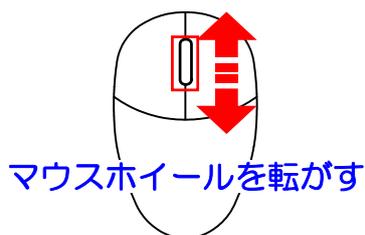
リアルタイムパース  
 ：チェックを入れると3Dの建物がカラーで表示されます。



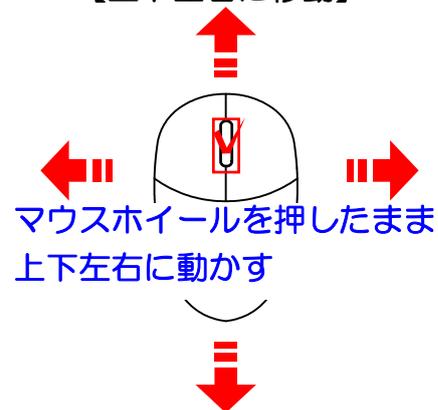
【上下左右に回転】



【前後に移動】



【上下左右に移動】



(4) **グリッド**： 建物の基準となるグリッドの設定ができます。

- ・作業画面内のマス目（グリッド）を建物に合わせるができます。
- ・グリッド1マス分のサイズを変更できます。

910mm グリッド

 **グリッド編集 P90**

クリックでスナップのON・OFFを切替できます。

=スナップON  
 =スナップOFF



スナップがOFFの時は、壁の頂点などをドラッグするとオレンジ色の点線が表示され、点線の交点にスナップするようになります。

(5) **階層**： 現在の階層が表示されています。選択されている階層が編集されます。

最上階を複製して追加します。

クリックで階層が選択できます。  
選択されている状態で右クリックをすると複製・削除ができます。

表示されている階層は  になっています。  
クリックで表示・非表示を切替できます。

 = 表示  
 = 非表示

選択↓

複製(Y)  
削除(Z)

選択している階層を複製。

選択している階層を削除。

**階層の例**

1階建の場合	2階建の場合	3階建の場合

(6) **スタンプパレット**： 配置する図形が表示されます。



# 建物設定(全て再計算)

バルコニー、ポーチの設定をしましょう。



(1) 【全て再計算】ボタンをクリック

建物設定が初期化されます。

(2) 数値を入力

P8の[変更点を確認]の平面図、立面図を参考に数値を入力します。

下図のa・b・c・gの設定をしましょう。各項目はP8の[変更点を確認]の図を参照してください。



詳細説明 P60~



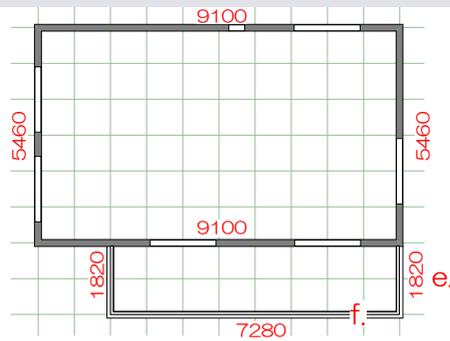
(3) OK で設定完了

[OK]をクリックします。

建物設定が再計算されます。

## 2階形状変更

平面図を編集します。2階の形を変更しましょう。



2階平面図

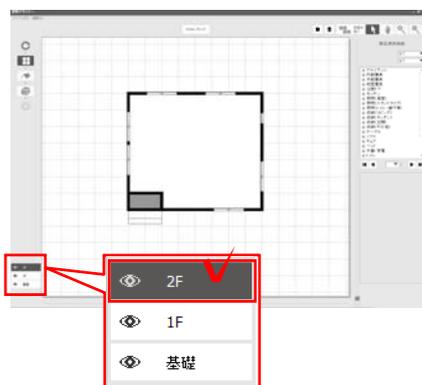
**画面切替：** 平面図編集の画面に切替ます。



(1) 【平面図編集】を選択

平面編集ボタンをクリックします。

**2階を選択：** 階層を2階にします。



表示

非表示

表示

2階を編集したい場合は、2階を選択して、1階を非表示にすると作業が進めやすくなります。

(1) 2階を選択

2階をクリックして選択します。

(2) 1階を非表示

1階の  をクリックして  にします。

1階を選択、2階を非表示にできました。

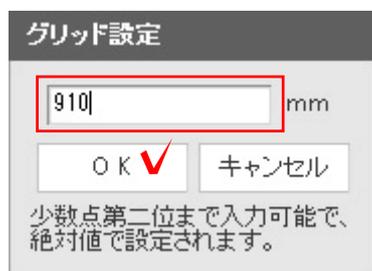
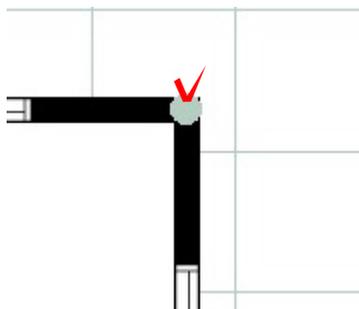
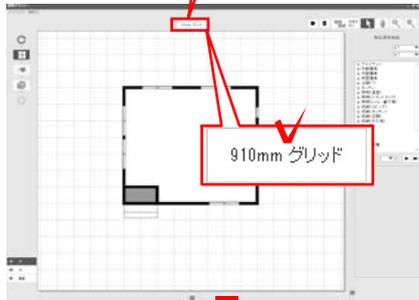
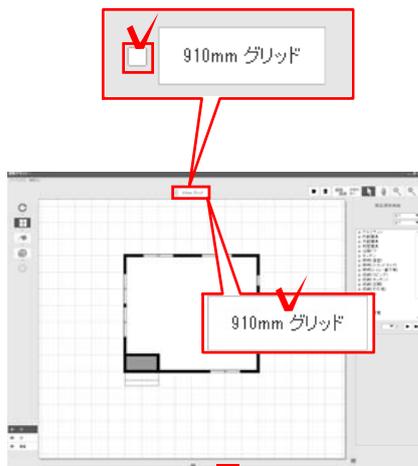


作業しやすいように拡大しておきましょう。



拡大が終わったらセクションポイントに戻しておきます。

## グリッド調整： グリッドを建物に合わせます。



### (1) グリッドをONにする

グリッドボタンの左にある四角をクリックして、 を入れます。

### (2) 「グリッドボタン」を選択

グリッドボタンをクリックします。

**!** 「基準点をクリックしてください。」とメッセージが表示されます。

「OK」をクリックして画面を閉じます。

### (3) 建物の角でクリック

グリッドを合わせたい建物の角でクリックします。

グリッド設定の画面が表示されます。

### (4) グリッドサイズ入力

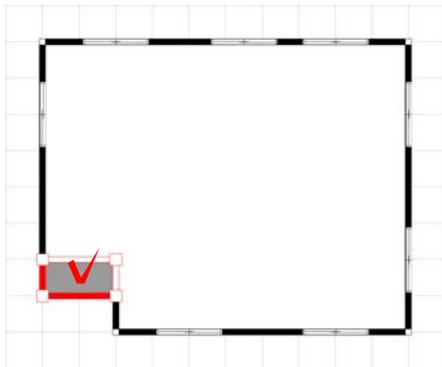
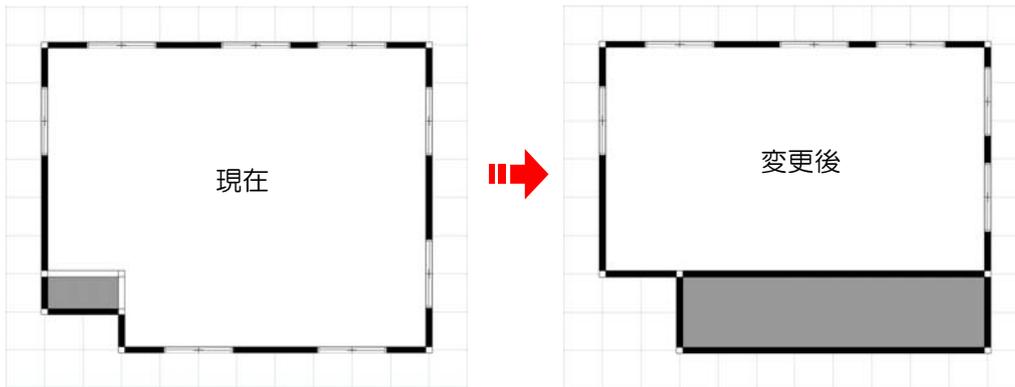
グリッド1マス分のサイズを入力します。

グリッドと建物がずれていると、形状変更の際に建物の形状が歪んでしまいます。編集をする前に、必ずグリッドを建物に合わせましょう。



グリッド編集 P90

## 2階形状を変更： 2階の形状を変更します。



2階とバルコニーが接していると、頂点や壁が選択しにくくなるので、バルコニーを一度削除します。

### (1) バルコニー選択

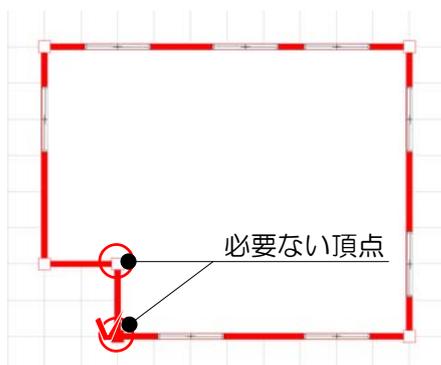
バルコニーの真ん中をクリックして選択します。

バルコニーはグレー色になっています。

Delete または BackSpace

### (2) バルコニー削除

キーボードの [Delete] または [BackSpace] を押します。  
(  ボタン、編集メニューの削除、右クリックの削除でもできます。)



2階の形状を変更します。必要ない頂点を削除し長方形の形にします。

### (3) 削除したい頂点を選択

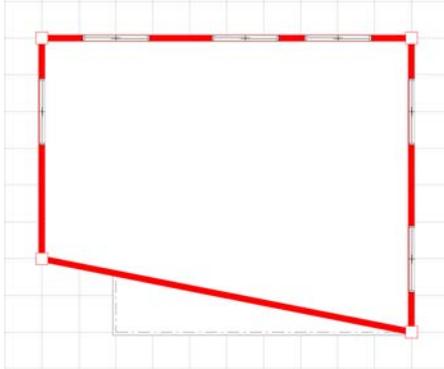
削除したい頂点をクリックで選択します。

選択すると頂点の色が赤色に変わります。

## (4) 頂点の削除

Delete または BackSpace

キーボードの  
[Delete] または [BackSpace]を  
押します。  
(  ボタン、編集メニューの削除、  
右クリックの削除でもできます。)



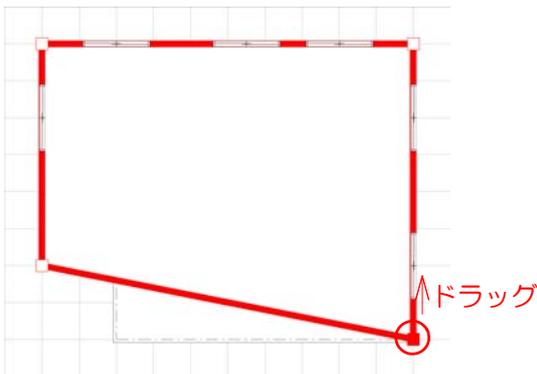
(3)~(4)を繰り返し、必要ない頂点を2つ  
削除します。

## (5) 頂点の移動

頂点をドラッグで移動します。

2マス分上に移動させます。

2階の形状が変更できました。

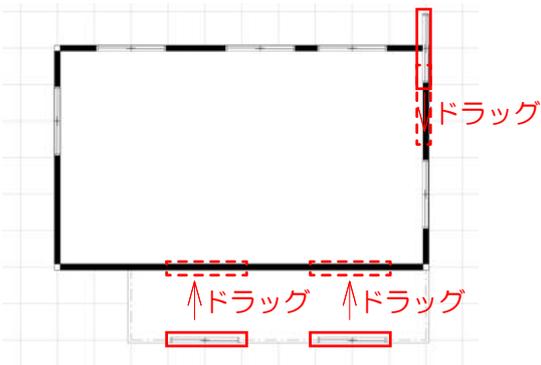


## (6) サッシ調整

2階の形状を変更した時に、配置されて  
いたサッシが外壁から飛び出してしまう  
場合は  
ドラッグで外壁の中に移動します。

必要ない場合は  
キーボードの  
[Delete] または [BackSpace]を  
押して削除をします。  
(  ボタン、編集メニューの削除、  
右クリックの削除でもできます。)

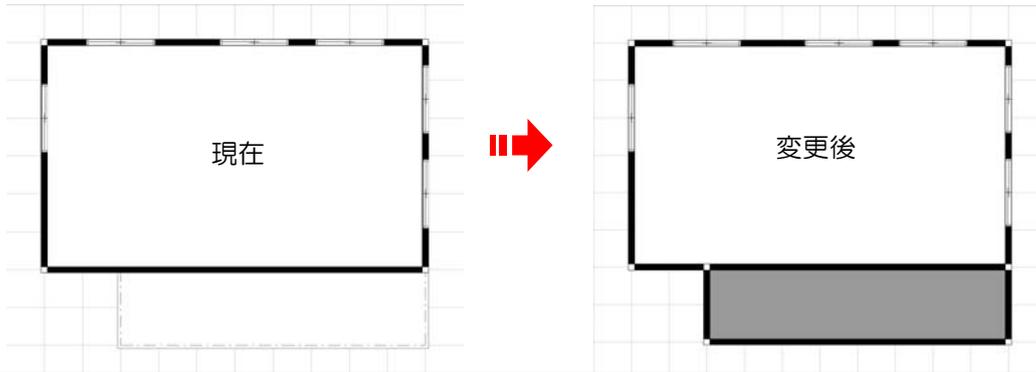
Delete または BackSpace



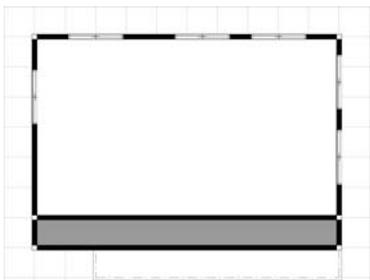
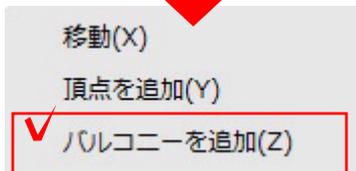
# バルコニー追加・形状変更



平面図を編集します。バルコニーを追加、形状変更をしましょう。



## バルコニーを追加： バルコニーを追加します。



(1) バルコニーを追加したい壁を選択

バルコニーを追加したい壁の上でクリックして、選択します。

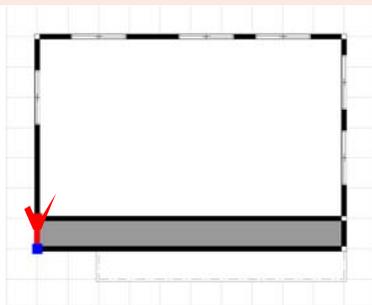
(2) バルコニー追加

バルコニーを追加したい壁の上で右クリックします。

バルコニー追加をクリックします。

バルコニーが追加されました。

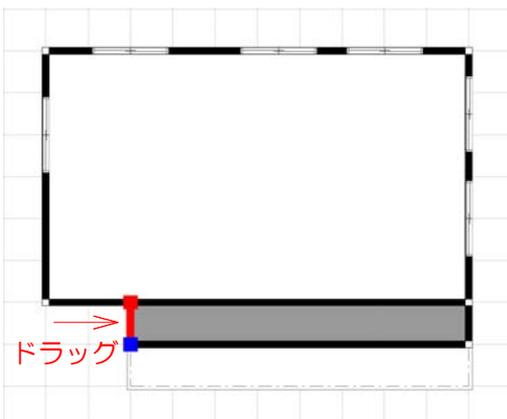
## バルコニー形状を変更： バルコニーの形状を変更します。



(1) 移動したい壁を選択

移動したい壁をクリックで選択します。

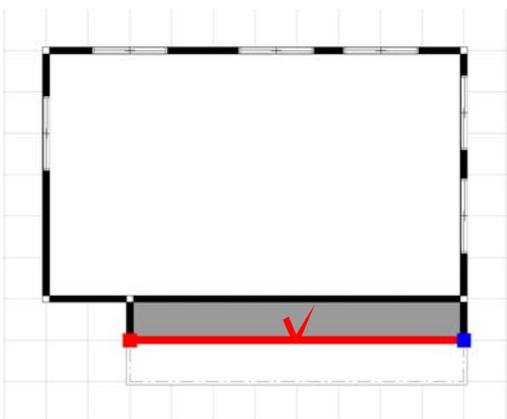
選択するとか壁の色が赤色に変わります。



(2) 壁を移動

壁をドラッグで移動します。

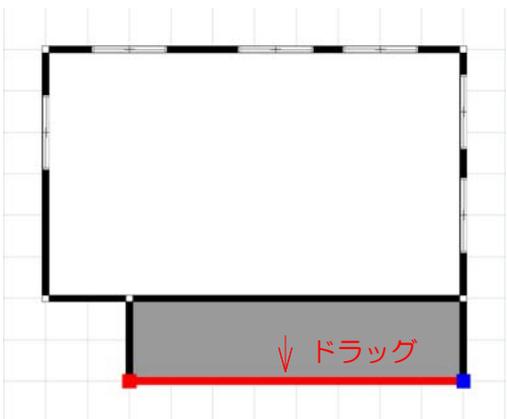
2マス分右に移動します。



(3) 移動したい壁を選択

移動したい壁をクリックで選択します。

選択するとか壁の色が赤色に変わります。



(4) 壁を移動

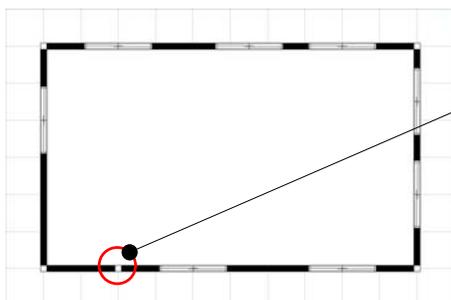
壁をドラッグで移動します。

1マス分下に移動します。

バルコニーの形状の変更ができました。



【壁形状変更時の注意】



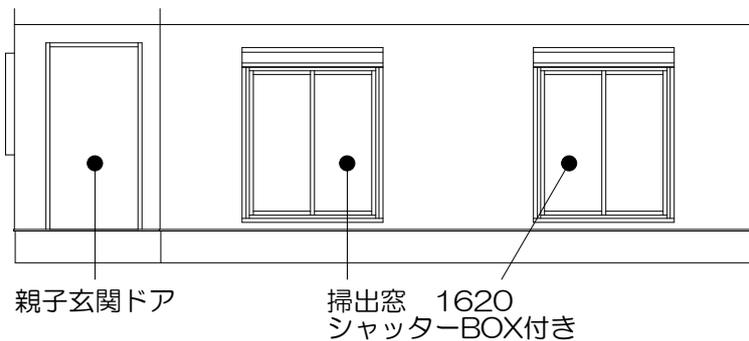
白い四角の点が頂点です。

直線上にある頂点は、必要ない点なので削除するようにしましょう。

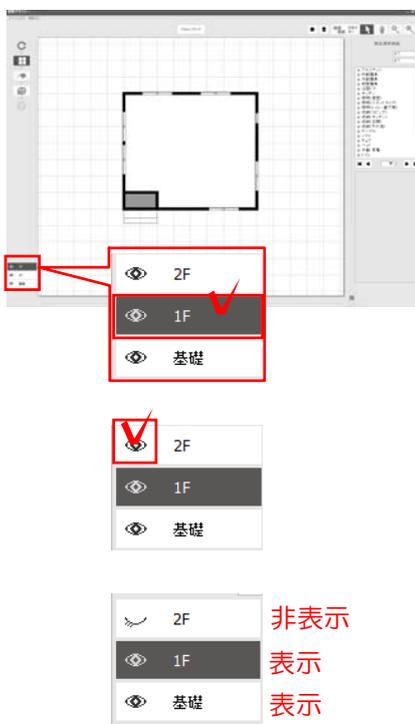
※頂点が重なっている事が原因で屋根が作成できなくなってしまう場合があります。

# 玄関・サッシ変更

平面図を編集します。すでに配置してあるサッシを変更しましょう。



## 1階を選択： 階層を1階にします。



1階を編集したい場合は、1階を選択して、2階を非表示にすると作業が進めやすくなります。

### (1) 1階を選択

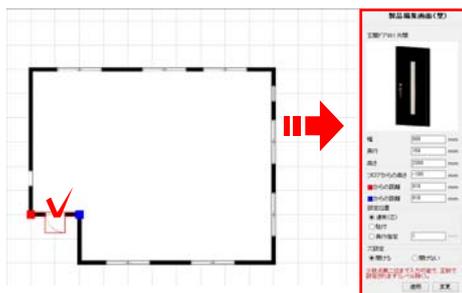
1階をクリックして選択します。

### (2) 2階を非表示

2階の  をクリックして  にします。

1階を選択、2階を非表示にできました。

## 玄関変更： 玄関を親子ドアに変更します。



### (1) 玄関を選択

玄関をクリックで選択します。

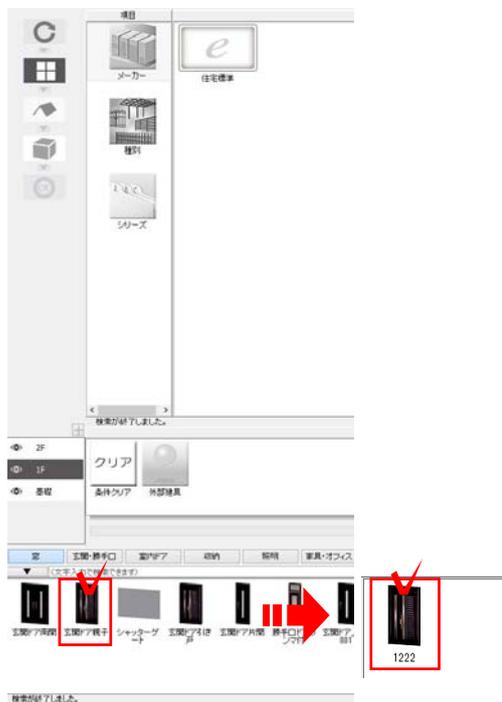
玄関をクリックすると右側に製品編集画面が表示されます。



(2) 「変更」ボタンをクリック

製品編集画面にある「変更」ボタンをクリックします。

画面下に製品を選択する画面が表示されます。



(3) 「玄関ドア親子」を選択

画面下側の「玄関ドア親子」をクリックします。

(4) 玄関の絵を選択

玄関ドア親子を選択すると、画面右側にサイズが表示されます。玄関ドアの絵をクリックで選択します。

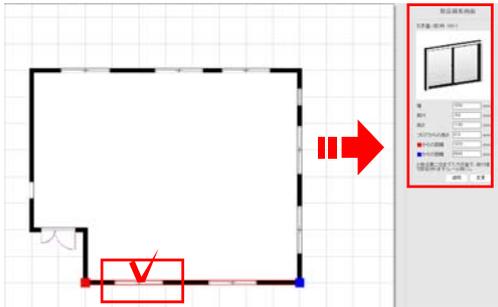


(5) 「適用」ボタンをクリック

「適用」ボタンをクリックします。

製品編集画面の絵が親子ドアに変われば変更は完了です。

**サッシ変更：** サッシを掃出窓に変更します。



(1) サッシを選択

サッシをクリックで選択します。

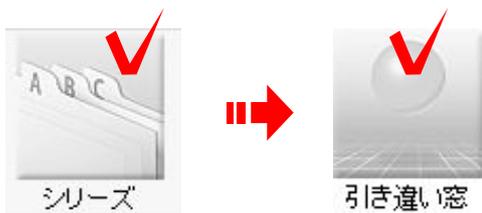
サッシをクリックすると右側に製品編集画面が表示されます。



(2) 「変更」ボタンをクリック

製品編集画面にある「変更」ボタンをクリックします。

画面下側に製品を選択する画面が表示されます。



(3) 「引き違い窓2枚掃き出し」を選択

画面左上の項目でシリーズを選択します。  
シリーズ→引き違い窓を選択します。

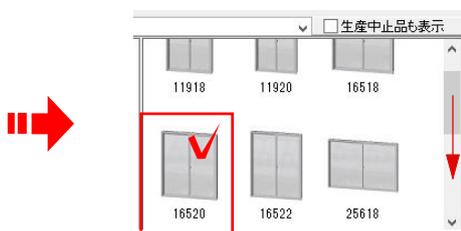
下側に引違窓の絵が表示されます。



(4) サッシの絵を選択

「引き違い窓2枚掃き出し」をクリックで選択します。

選択すると、画面右側にサイズバリエーションが表示されますので、右側のスクロールで下に動かし「16520」を選択します。





(5) 「適用」ボタンをクリック

「適用」ボタンをクリックします。

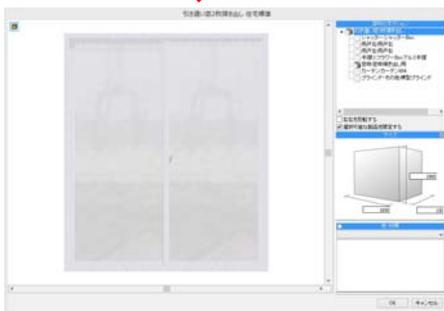
製品編集画面の絵が引き出し窓に変われば変更は完了です。

シャッター取付け： サッシにシャッターを取り付けます。

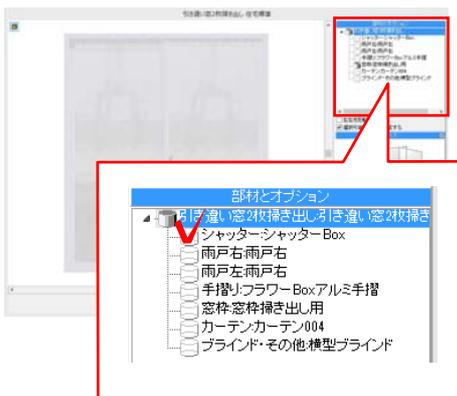


(1) 詳細設定を選択

引き出し窓に変更したいサッシの上で、右クリックをして、詳細設定を選択します。(=ダブルクリック)



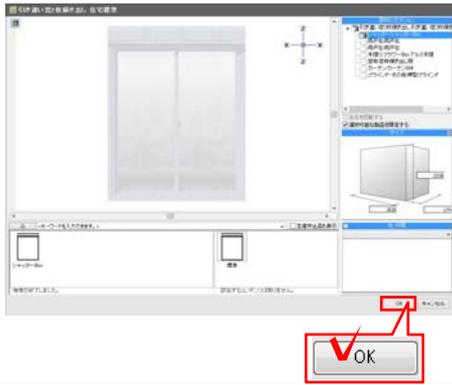
サッシ編集画面が表示されます。



(2) シャッターを付ける

部材とオプションの「シャッター：シャッター-BOX」の横にある  をクリックして  にします。

サッシの絵にシャッターが付きます。

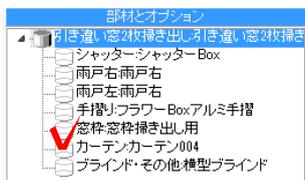


(3) 「OK」をクリック

「OK」をクリックします。

サッシにシャッターがつけました。

💡【オプションの取り付け方】

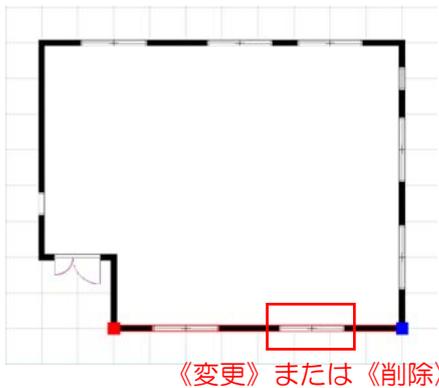


雨戸・カーテン・ブラインド等のオプションも名称の横にある をクリックして で取り付けることが可能です。

例)



サッシ削除： サッシを削除します。



もう1つのサッシは前ページで設定したものと同じにします。

《サッシ変更の練習をしたい場合》は、前ページと同じ手順で変更しましょう。

同じものを複数使う場合、《複製》機能があります。

《サッシを複製する場合》は左図のサッシは必要ないので削除します。

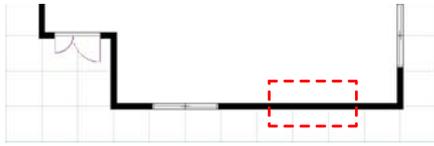
(1) 削除したいサッシを選択

削除したいサッシをクリックします。



選択するとサッシのが赤色の線で囲われます。

Delete または BackSpace

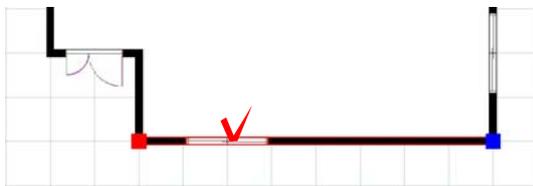


(2) 削除する

キーボードの  
[Delete] または [BackSpace]を  
押します。  
(  ボタン、編集メニューの削除、  
右クリックの削除でもできます。)

サッシが削除されます。

サッシ複製：複製します。



(1) 複製したいサッシを選択

複製したいサッシをクリックで選択します。

選択するとサッシのが赤色の線で囲われます。



(2) 「複製」を選択

複製したいサッシの上で右クリックを  
して「複製」を選択します。



同じ位置にサッシが複製されます。  
(2つ重なった状態になっています。)

サッシ移動：ドラッグでサッシを移動します。



(1) サッシを選択

移動したいサッシをクリックします。

選択するとサッシのが赤色の線で囲われます。



(2) サッシを移動

移動したい所へドラッグします。



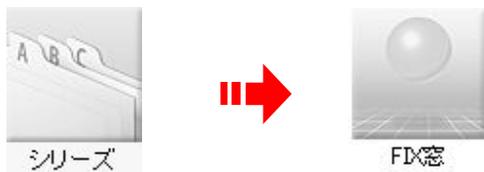
詳細説明 P72

**サッシ追加：** 何もない壁にサッシを配置する事ができます。



マウスポインタにして作業します。

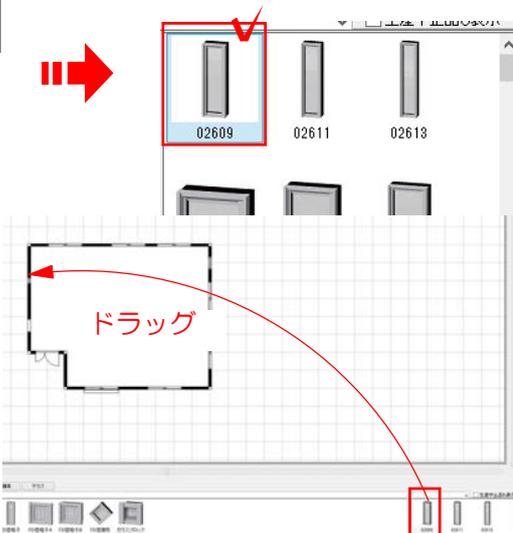
△ を選択して、製品選択画面を表示します。



項目からシリーズを選択します。  
FIX窓を選択します。



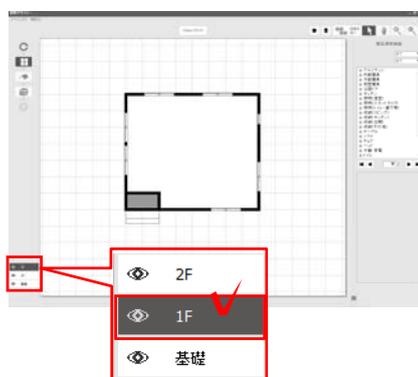
画面下側のFIX窓を選択し「02609」を選択します。



配置したい壁に向かってドラッグで配置します

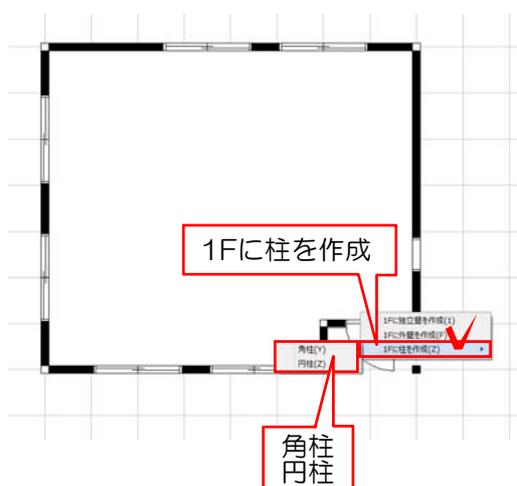
## 独立の柱追加：角柱・丸柱を追加したい時に作業します。

※今回は作業の必要はありません。



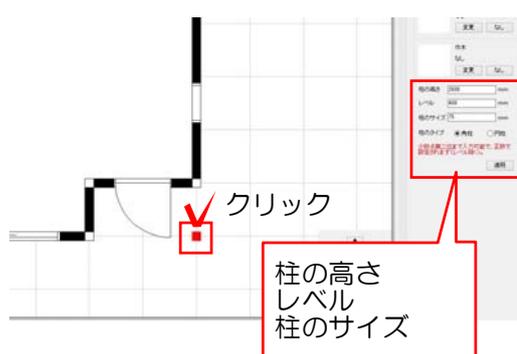
### (1) 階を選択

独立の柱を追加したい階を選択します。  
今回は1Fを選択します。



### (2) 柱を作成

画面の上で右クリック1Fに柱を作成  
→角柱または円柱を選択します。



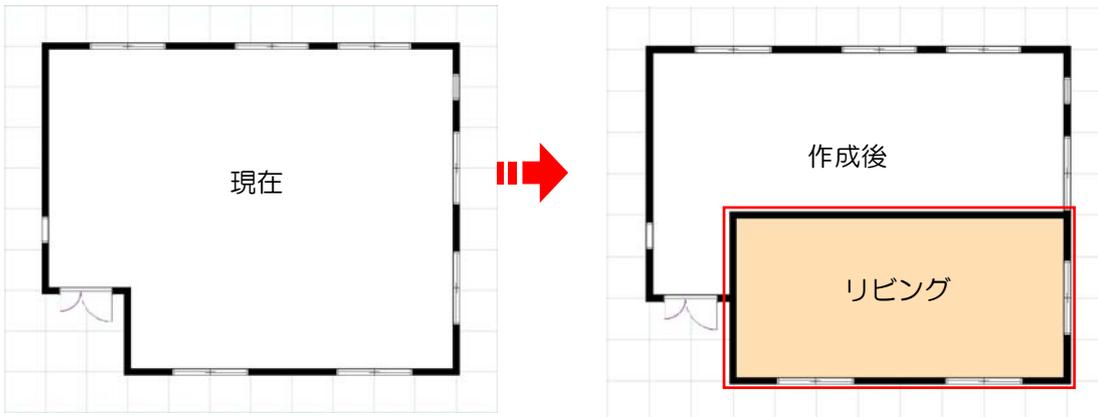
### (3) 柱の大きさを変更

作成した柱を選択します。  
画面右側に詳細に柱の高さ・レベル  
柱のサイズを変更後、適用を選択しま  
す。

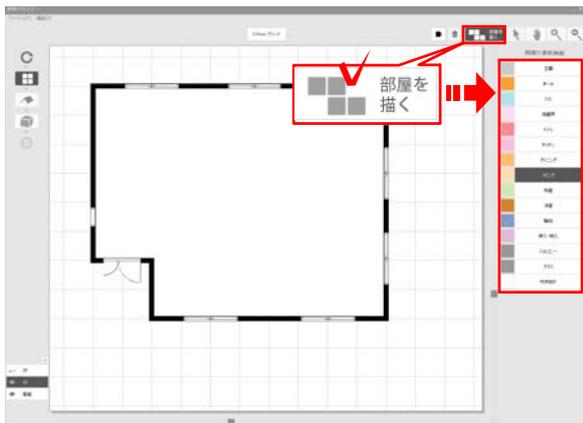
# 間取り作成



1階リビングの間取りを作成しましょう。



**リビング作成：** 1階にリビングを作成します。



(1) 「部屋を描く」ボタンをクリック

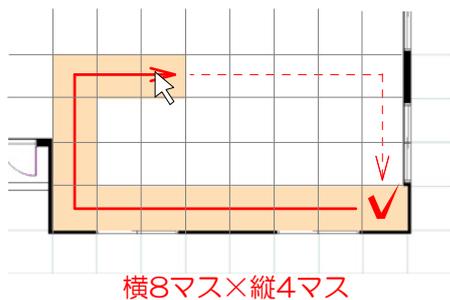
「部屋を描く」ボタンをクリックします。

右側に間取りを選択する画面が表示されます。



(2) リビングをクリック

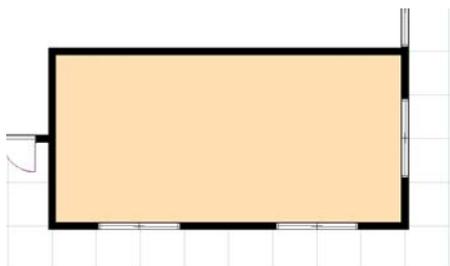
リビングをクリックで選択します。



### (3) 間取りを描く

リビングになる部分をドラッグしながら描いていきます。

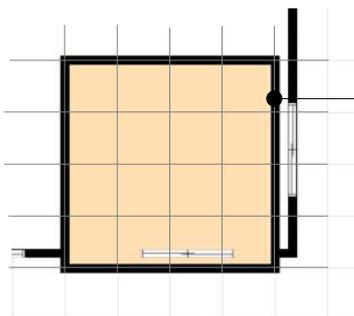
間取りはグリッドに合わせて作成されます。建物の右下の角から横8マス×縦4マスになるようドラッグします。



リビングが描けました。



### 【間取り作成時の注意】



建物がグリッドに合っていないと間取りがずれてしまいます。

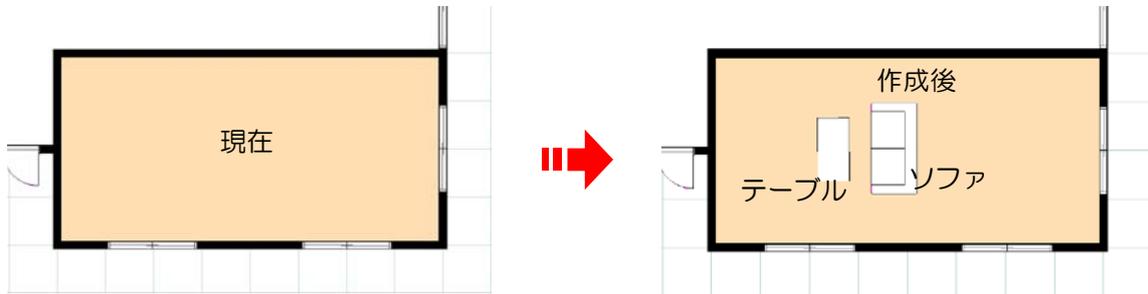
間取りを作成する前にグリッドを建物に合わせてみましょう。



テキスト グリッド編集 P90



リビングに家具を配置しましょう。



**家具配置：** リビングにソファとテーブルを配置します。



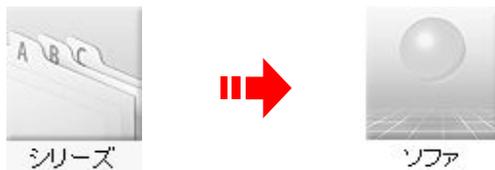
(1) 「セレクションポインタ」をクリック

「セレクションポインタ」ボタンをクリックします。

右側に製品を配置する画面が表示されます。

(2) 「ソファ001」を選択

画面下側の家具・オフィスを選択します  
△ を選択して、製品選択画面を表示します。

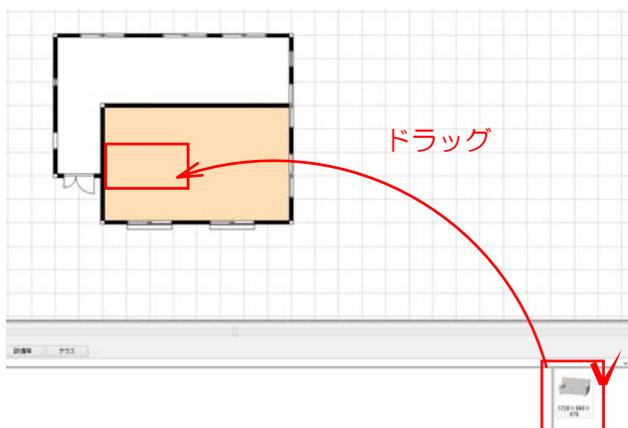


シリーズを選択し、次にソファを選択します。



画面下側のソファ001を選択します。

## (3) 配置したい場所にドラッグ



画面右側の1720×848×870を配置したい場所にドラッグします。

ソファが配置されました。

次にテーブルを配置します。

## (4) 「リビングテーブル001」を選択



画面下側の  を選択します。

シリーズからリビングテーブルを選択します。

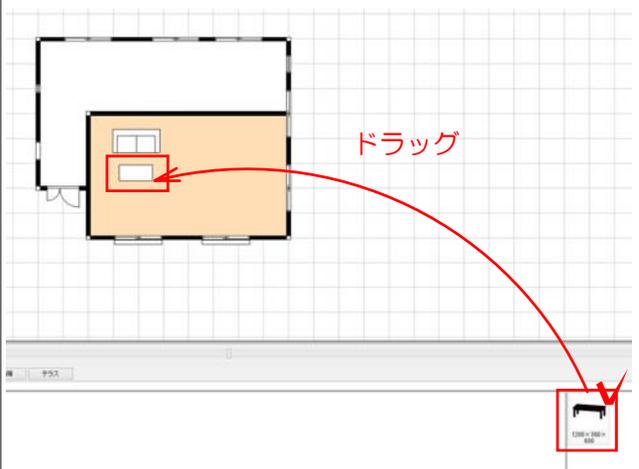


下側にリビングテーブルの絵が表示されます。



リビングテーブル001の絵をクリックします。

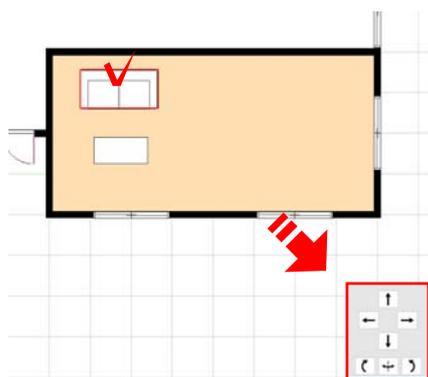
## (5) 配置したい場所にドラッグ



画面右側のリビングテーブルの絵から配置したい場所にドラッグします。

リビングテーブルが配置されました。

向きを90度回転させます。



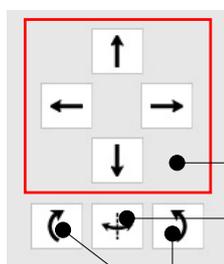
## (6) ソファを選択

配置したソファをクリックで選択します。

右下に製品の移動・回転・反転ボタンが表示されます。



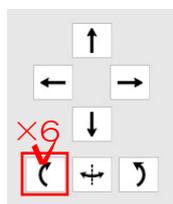
## 【移動・回転・反転】



製品が上下左右に少しずつ移動します。  
壁の中の製品は壁方向のみに移動。

左右反転します。

15度ずつ回転します。

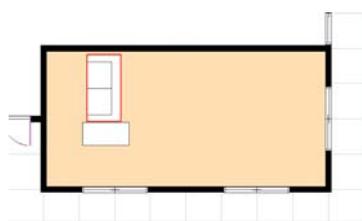


## (7) ソファを90度回転

 ボタンをクリックします。

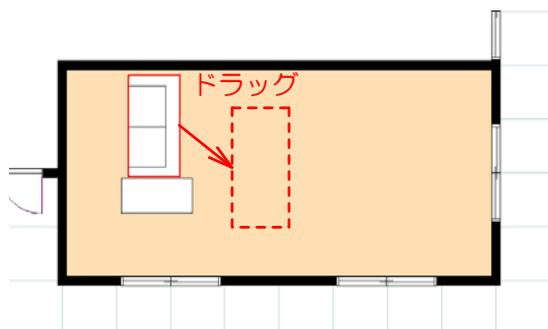
1回クリックすると15度回転します。  
6回クリックして90度回転させましょう。

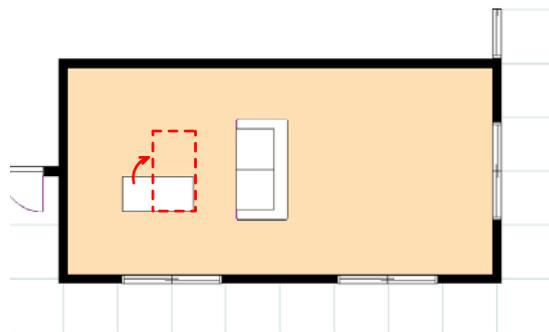
ソファの向きを90度回転しました。



## (8) ドラッグで移動

ソファをドラッグして配置したい位置まで移動します。

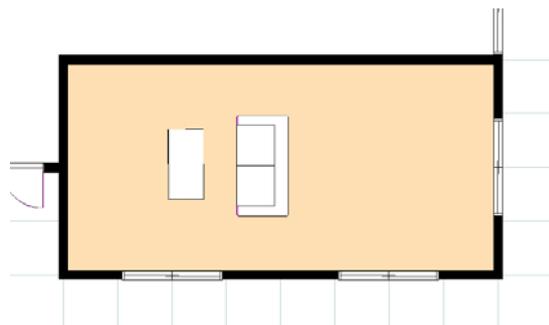




(9) リビングテーブルを回転・移動

リビングテーブルもソファと同じ手順で回転、移動します。

(6)～(8)参照



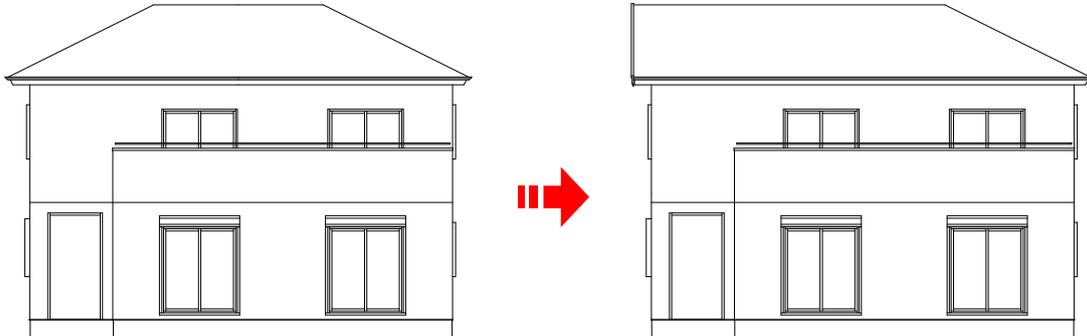
ソファ・リビングテーブルの配置ができました。



屋根の編集をします。寄棟を切妻に変更しましょう。



詳細説明 P81～



**屋根変更：** 屋根を寄棟から切妻に変更してみましょう。



(1) 【屋根編集】を選択

屋根編集ボタンをクリックします。



**!** 2階の形状を変更すると「屋根設定を現在のプランにあわせて作り直しますか?」というメッセージがでます。  
「はい」をクリックして下さい。

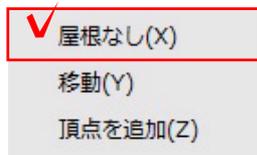
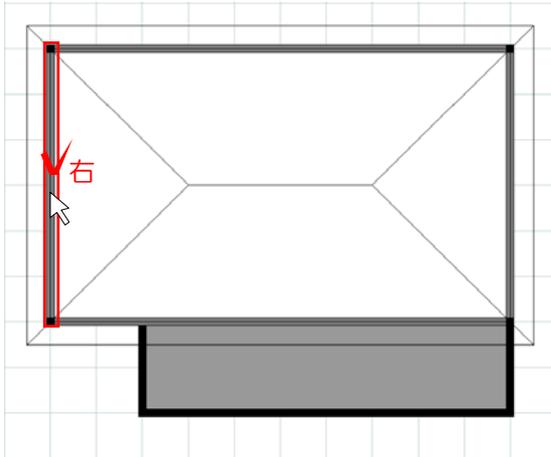
※屋根の形状が完成していて、そのままの形状を残したい場合は「いいえ」をクリックします。



(2) 2階を選択

2階を選択して表示、1階は非表示にします。

2階平面と屋根伏せ図が表示されます。



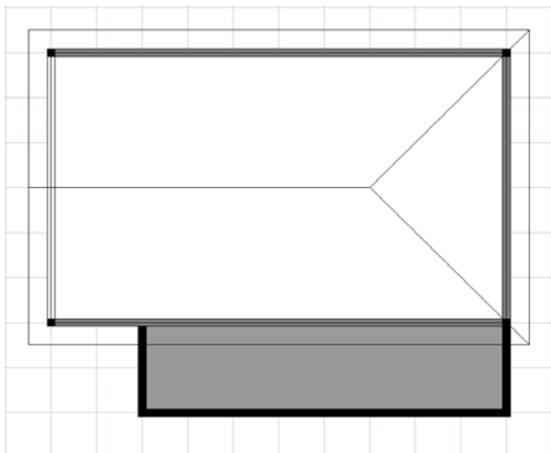
(3) 切妻変更

矢印の先端を切妻にしたい部分の壁に合わせて右クリックします。

メニューが表示されます。

(4) [屋根なし]

[屋根なし]をクリックします。

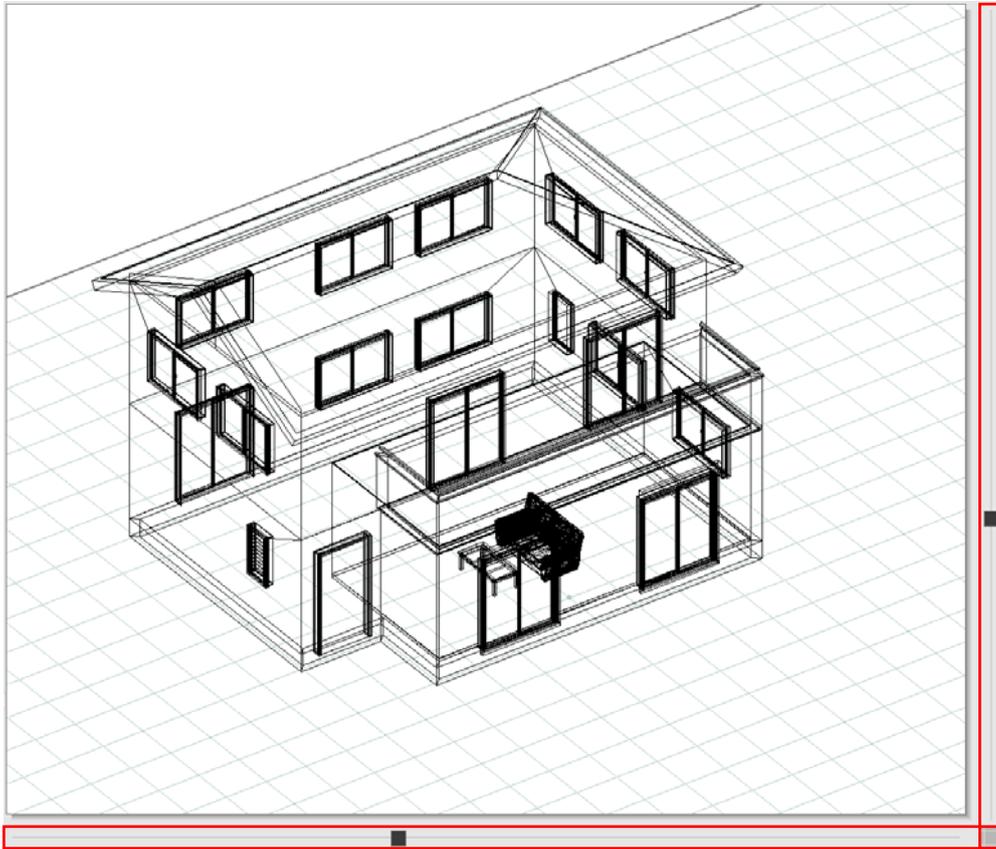


切り妻に変更されました。

3Dで確認・変更ができます。スクロールバーを使って建物を確認しましょう。



詳細説明 P85~



**3Dで確認：** 作成した建物を3Dで確認します。



(1) 【3D編集】を選択

3D編集ボタンをクリックします。

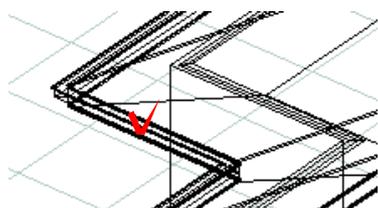


(2) 3Dの確認

画面右と下のスクロールバーを使って3Dで建物を確認しましょう。

編集できていることが確認できたら、図面上に配置をします。

**屋根の編集：** 屋根をクリックすると屋根全体の設定ができます。

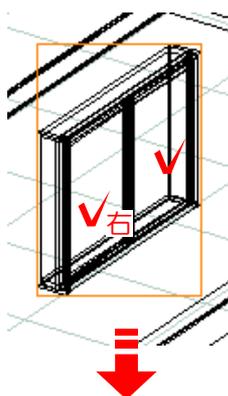


屋根全体の設定ができます。

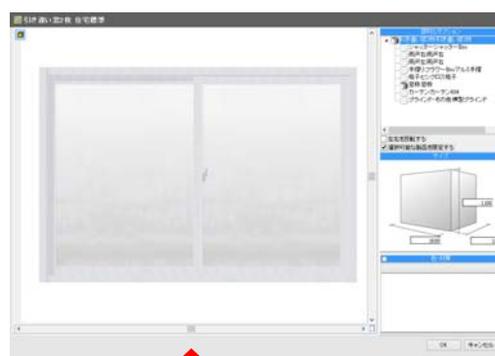


詳細説明 P82

**サッシの編集：** サッシをクリックまたは右クリックすると編集することができます。



詳細説明 P76~

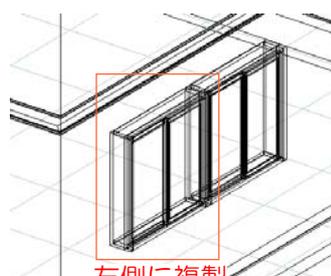
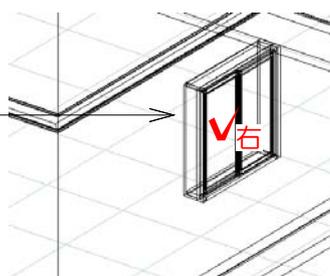


製品の編集ができます。(=ダブルクリック)

製品を移動します。(=Ctrl+M)

製品を複製します。(=Ctrl+D)

サッシの左右どちら側を右クリックするかで複製方向が決まります。



左側に複製

製品を削除します。(=Delete、BackSpace)

eE-Former：サッシ等の製品を加工することができます。

**製品配置：** サッシなど壁の中の製品を配置することができます。



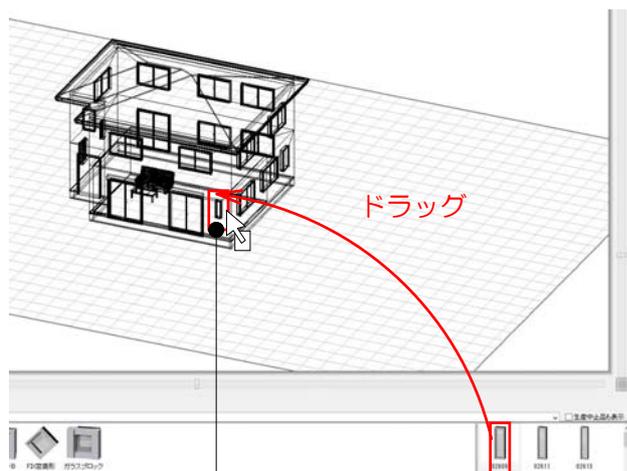
 セレクションポイントにして作業します。

窓を選択し  を選択します。

シリーズを選択しFIX窓を選択します。



画面下側のFIX窓を選択します。

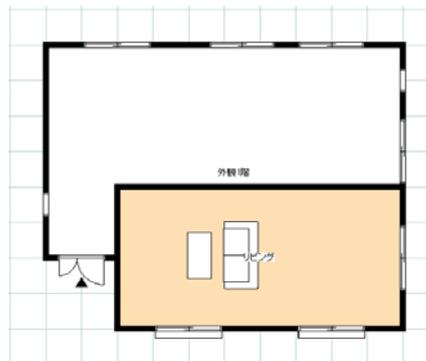


画面右下のFIX窓02609をドラッグで配置します。

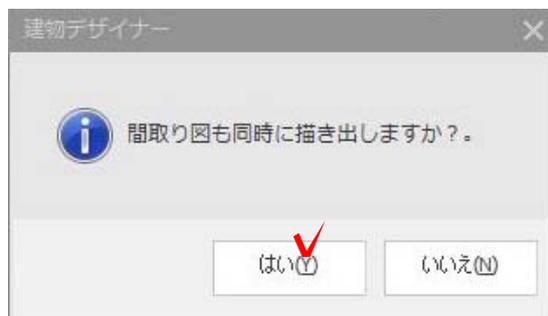
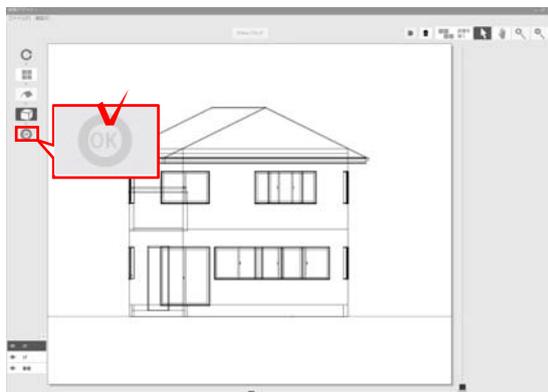
配置したい場所にドラッグします。

配置レベルは製品の初期値で配置されます。

作成した建物を図面上へ配置しましょう。



**図面上へ配置：** 作成した建物と間取りを図面上に配置します。



(1) 【OK】を選択

OKボタンをクリックして、07CADに配置します。

(2) 間取り図描き出し確認

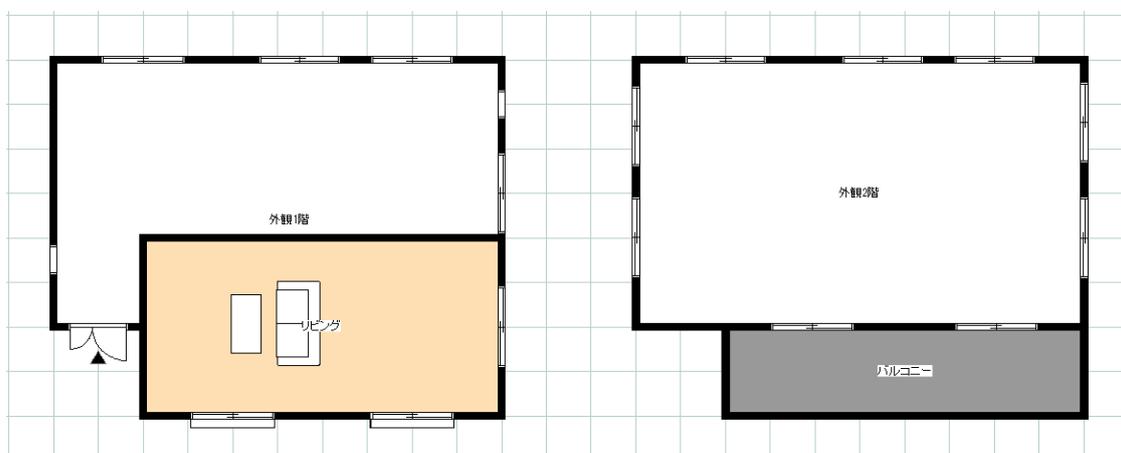
「間取り図も同時に描き出しますか？」というメッセージが出てきます。平面図に間取り図もいれたい場合は、「はい」をクリックします。

建物完成です。  
外構デザインと合わせて仕上げ作業に進みましょう。

建物は「敷地基礎」レイヤに配置されます。  
最初に作成した基礎が、3Dの建物になっています。

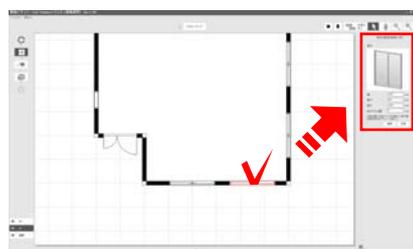


間取りは「注釈」レイヤに配置されます。



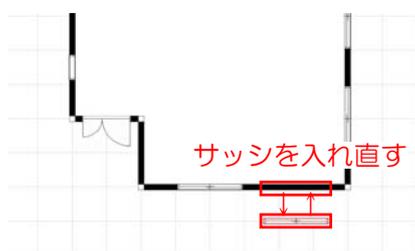
配置した後に、間取りの変更がある場合は、配置した間取りを削除してから編集をしましょう。

💡【サッシが正しく表示されない場合は…】



建物デザイナーを起動し、正しく表示されないサッシを選択します。

右側に編集画面が表示されます。



「製品編集画面(床)」になっている場合は、外壁にサッシが入っていません。

一度サッシを外壁から出した所に配置後ドラッグで外壁に入れ直しましょう。

「製品編集画面(壁)」になっていれば、正しく表示されるようになります。

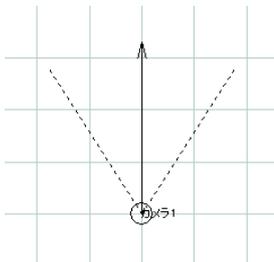


# パース作成

リビングから庭を眺めているパースを作成しましょう。



**カメラ配置：** カメラをリビングから庭に向かって配置します。



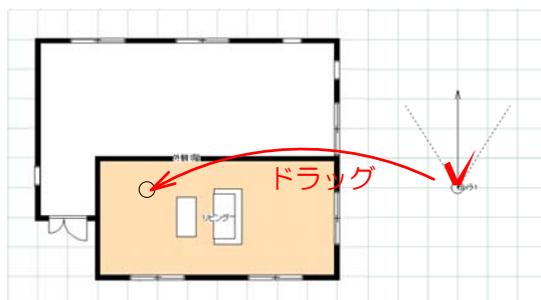
(1) 「カメラ」レイヤを選択

「カメラ」レイヤボタンをクリックします。

画面上にカメラ1が表示されます。

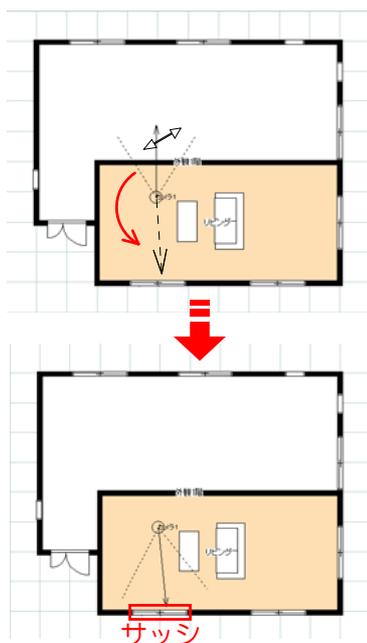


注釈のレイヤにした後にカメラのレイヤにすると、間取りが表示されたままになるのでカメラが配置しやすくなります。



(2) カメラを移動

カメラの○にカーソルを合わせ、 になったら、ドラッグでリビングの中に移動します。



## (3) カメラの方向調整

カメラの矢印にカーソルを合わせます。  
 になったら、ドラッグして矢印の先を見たい方向へ動かします。

矢印の先がサッシを向くようにします。

**カメラ画角調整：** カメラの画角を調整します。



## (1) カメラを右クリック

カメラの○にカーソルを合わせます。  
 になったら、右クリックをして、カメラ設定を選択します。

カメラの設定画面が表示されます。



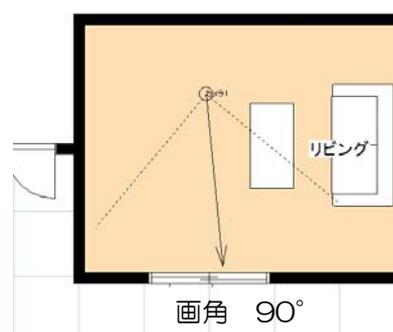
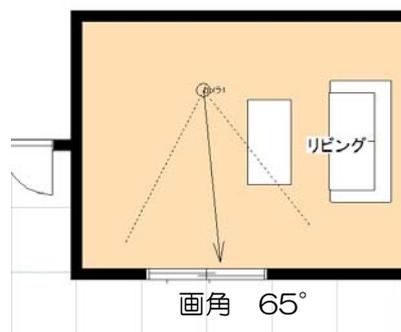
## (2) 画角を90° に変更

画角を90° に変更します。

## (3) 変更をクリック

変更ボタンをクリックします。

## 【カメラ配置時の注意】



- = 自分が立つ位置
- 矢印の先 = 見たいものがある場所
- 矢印の方向 = 見る方向
- = 視野範囲

建物の中から外を見るパースを作成する場合は、カメラを配置する場所が限られてしまうことがあります。  
画角を広くして、見える範囲を調整しましょう。

**パース作成：** パース画像を作成します。

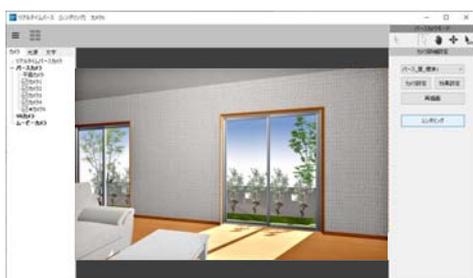
ダブルクリック



### (1) リアルタイムパース起動

カメラの○にカーソルを合わせます。  
☞ になったら、ダブルクリックをします。

リアルタイムパースが起動します。

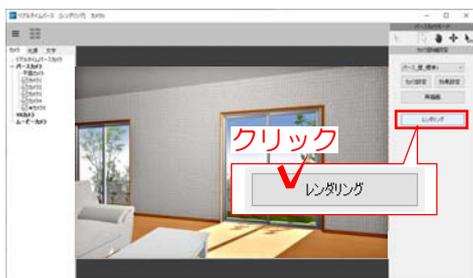


### (2) 確認

パースの角度、色などを確認します。



参考 [リアルタイムパース]  
[テクスチャ][視点]を検索



### (3) レンダリング

レンダリングボタンをクリックし、  
パースを図面上に配置してみましょう



参考 [リアルタイムパース]  
[レンダリング]を検索

リビングから庭を眺めているパースが作成できました。  
その他詳しい使い方はwebマニュアルをご覧ください。



参考 ソフト「建物デザイナー」



# リファレンス 基本操作

テキスト内にある下図の表記は、参照マニュアルの案内です。必要に合わせて参照してください。



テキスト

詳細説明 P47～



テキストのP47～に載っています。



Webマニュアル

参考 [レベル設定]を検索



webマニュアルで[レベル設定]を検索すると、参照マニュアルが表示されます。

# 起動方法

建物デザイナーの起動方法です。

## (1) 07CAD起動： 07CADを起動します。

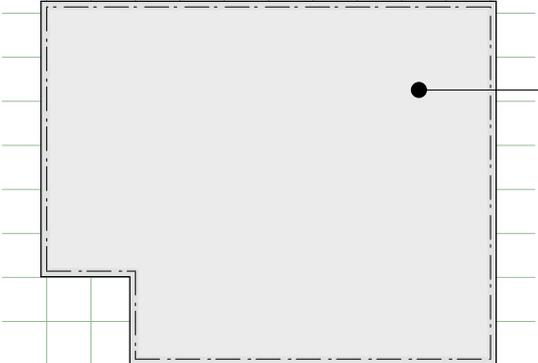
ダブル  
 07CAD

07CADをダブルクリックします。

※導入されているバージョンによって、  
アイコンの絵は異なります。

 参考 [\[CADの概要\]](#)を検索

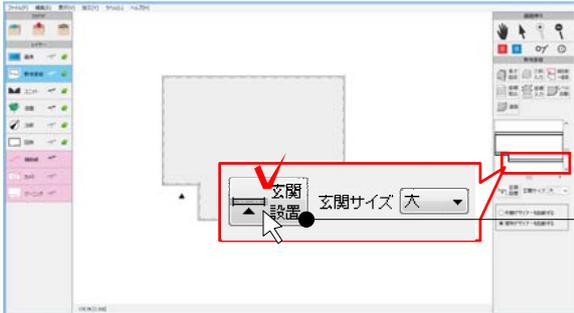
## (2) 基礎作成： 敷地基礎レイヤで建物基礎を作成します。



建物基礎を作成します。

 参考 [\[建物基礎\]](#)を検索

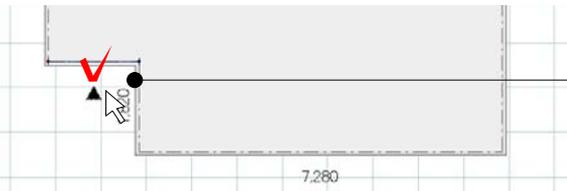
## (3) 玄関位置指定： 玄関位置を指定します。



画面右の「玄関設置」ボタンをクリック  
します。

レイヤは「敷地基礎」、基礎はできるだ  
け拡大しておきましょう。

↓



玄関を配置したいところへ  を合わせ、  
▲が玄関を配置したい位置に表示されたら  
クリックします。

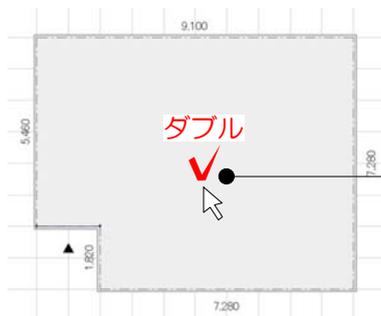
💡【玄関を設置したいところに▲が入らないときは・・・】



⚠️ 玄関位置が指定できない場合は、壁の長さが1820より狭い場合です。画面右の「大」の隣の▼をクリックし、「小」を選択してから入れなおしましょう。

小=1820より小さい間口用  
大=1820以上の間口用

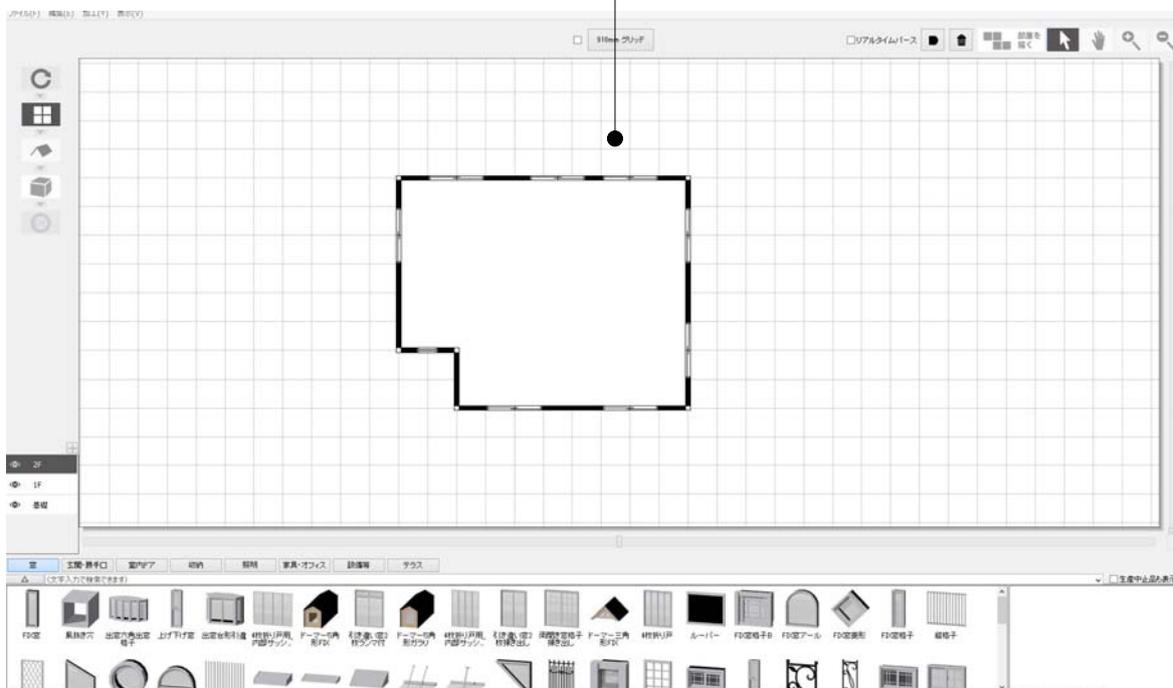
(4) 建物デザイナー起動：建物デザイナーを起動します。



玄関位置を決めた基礎をダブルクリックします。

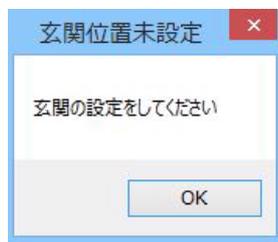


建物デザイナーが起動します。



💡【建物デザイナーが起動しないときは・・・】

- (1) 建物デザイナーが起動しないときは、O7CADのレイヤを確認してください。  
【敷地基礎】のレイヤになっていないと、建物デザイナーは起動しません。 
- (2) 玄関位置は決まっていますか？▲が基礎についていないと建物デザイナーが起動しません。



- (3) 玄関設置ボタンが押された状態になっていませんか？  
ボタンが押されているとボタンが黒色になります。押されている時は設定中なので、玄関位置が変わってしまいます。正しい位置で決定するか、玄関配置ボタンをクリックしてください。



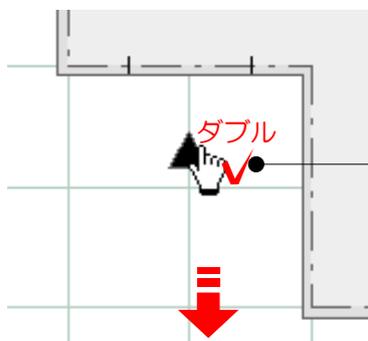
設定済または未設定



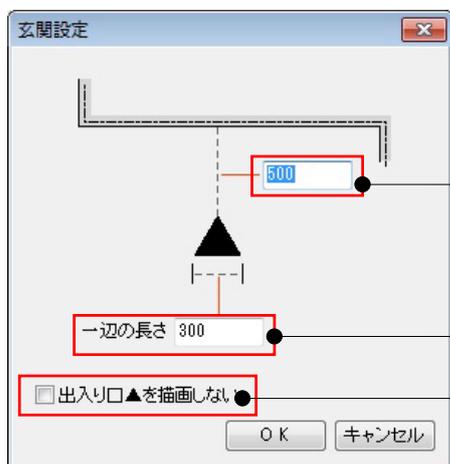
設定中

※導入されているバージョンによって、  
アイコンの絵は異なります。

💡【▲の表示位置を変更・非表示にしたいときは・・・】



▲に  をあわせ  になったらダブルクリックします。



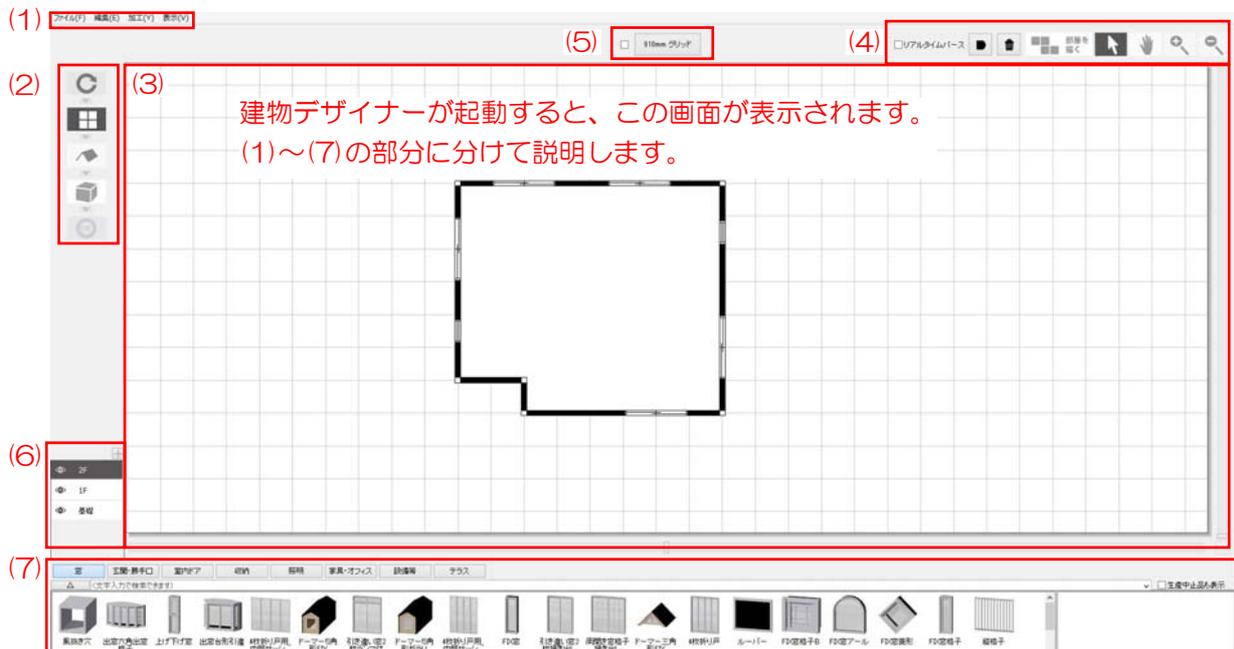
建物壁から▲の先端までどれくらい距離を開けるか

▲の一辺の長さ

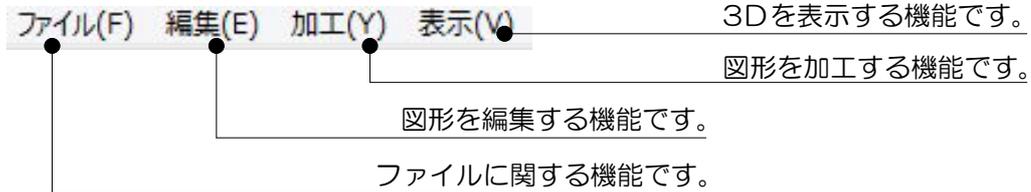
▲を非表示にしたい時に  を入れます。

# 基本機能

建物デザイナーの基本、起動画面の各機能を説明します。



(1) **メニュー**：図形の調整や選択図形への指示ができます。



(1)-1 **ファイルメニュー**：ファイルに関する機能です。



階情報を開く・保存・名前を付けて保存：  
建物デザイナーのデータを保存・開くことができます。

[詳細説明 P99、100](#)

FingerPlanデータ(XML)取込：  
FingerPlanデータを建物デザイナーに取り込むことができます。

[詳細説明 P101、102](#)

終了：建物デザイナーを終了します。  
※作業した内容はすべてなくなります。  
建物を配置したい場合は、作業手順ボタンの「OK」をクリックしてください。



## (1)-2 編集メニュー： 図形を編集する機能です。

### 編集(E)

取り消し(U)	Ctrl+Z
やり直し(V)	Ctrl+Y
移動(M)	Ctrl+M
複製(W)	Ctrl+D
削除(D)	Del
カラー変更(X)	
間取りを全て選択(Y)	Ctrl+A
手動で屋根を計算(Z)	
07CADとのデータのズレを修正(O)	
07CAD上での回転角をリセット(A)	

取り消し：作業を取り消すことができます。  
やり直し：取り消した作業を戻すことができます。

壁や製品など図形を選択している状態だと取り消し  
できません。何も図形がない所をクリックして選択  
解除してから行いましょう。

移動：選択した壁や製品などをX・Y・Z方向  
(Z方向は3D編集のみ)に移動できます。



詳細説明 P72

複製：各階全体や製品などを複製することが  
できます。

削除：選択した壁の頂点や製品などを削除することができます。

カラー変更：間取り図の壁の色を変更することができます。



詳細説明 P93

間取りを全て選択：指定階にある間取りを全て選択できます。

手動で屋根を計算：チェックを入れると、3Dの計算がされません。屋根のあり・なし  
など形状を調整した後で屋根レイヤーボタンをクリックすると、  
そこで初めて3Dデータ計算が始まり、データが更新されます。

07CADとのデータのズレを修正：CADに建物を配置後、基礎と建物がズれてしまった  
場合に修正ができます。

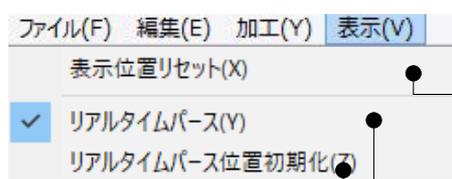
07CAD上での回転角をリセット：CADに建物を配置後、建物が回転してしまった場合  
に修正ができます。

## (1)-3 加工メニュー： 図形を加工する機能です。



eE-Former：サッシ等の製品を加工することができます。

## (1)-4 表示メニュー： 図形を加工する機能です。



表示位置リセット：用紙枠が画面内に収まるように  
表示を調整します。

リアルタイムパース：建物の3Dをカラーで確認する  
ことができます。

リアルタイムパース位置初期化：  
リアルタイムパースの画面を初期の位置に戻すことができます。

**(2) 作業手順ボタン：** 建物デザイナーの作業手順です。上から下へ作業を進めます。次ページの[作業手順の注意]を必ず読みましょう。



【すべて再計算】・・・ 建物の設定を初めからやり直します。  
階高、屋根勾配、バルコニー、ポーチの設定ができます。



【平面編集】・・・ 平面図の編集をします。各階の壁の長さやサッシの変更をします。間取りの作成をします。



【屋根編集】・・・ 屋根の編集をします。寄棟、切妻の設定も可能です。



【3D編集】・・・ 完成した建物を見るプレビュー画面です。  
サッシの変更、屋根勾配等の設定ができます。



【OK】・・・ 作成した建物をO7CADへ配置します。

**作業手順の注意：** 作業手順ののに関する説明です。よく覚えておきましょう。

建物デザイナーは【全て再計算】から設定が始まり、下へ工程が進んで建物が完成します。  
(建物デザイナーを起動したときに【平面編集】になっているのは、そこから上の項目が既に自動設定された状態のためです。)

優先順位は上にある項目ほど高くなっています。

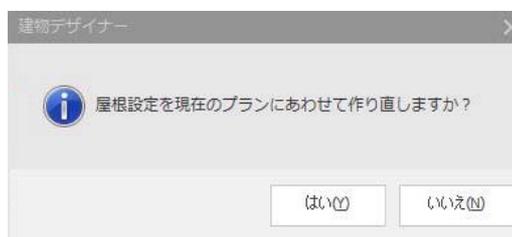
例) ・ 【全て再計算】でバルコニーのサイズを変えると平面図が変更される。

・ 【平面図編集】をすると屋根が再計算される。 など・・・

**建物を編集する場合、上から順に設定を進めていくようにしましょう。**

※【すべて再計算】を選択すると、変更したものが全て元に戻ってしまいます。

※【平面編集】で2階の形状を変更した後に、  
【屋根編集】をすると「屋根設定を現在のプランにあわせて作り直しますか？」というメッセージが出てきます。屋根形状が完成した後に平面編集をした場合は「いいえ」を選ぶと、屋根形状を変更せずに残すことができます。



下図は各項目で設定する（できる）内容の一覧です。  
編集する時は下図を参考に編集を進めてください。

【すべて再計算】・・・各階高さ。（【3D編集】でも変更可能）



屋根勾配・出幅。（【屋根設定】でも変更可能）  
バルコニーの出幅・向き・2階床との差・高さ・床厚。  
玄関ポーチの出幅・段数・レベル。（【平面編集】でも変更可能）

【平面編集】・・・・・・各階壁・バルコニーの形状変更・追加・削除。



製品の変更・追加・削除。（【3D編集】でも変更可能）  
間取り作成・変更・削除。

【屋根編集】・・・・・・屋根の勾配・出幅・レベル・軒先形状変更。寄棟、切妻の切替設定。  
（【3D編集】で寄棟・切妻の切替以外変更可能。）



屋根の製品追加・変更・削除

【3D編集】・・・・・・各階高さ、外壁断面変更。



サッシの変更・追加・削除。  
屋根勾配・出幅・レベル・軒先形状変更。屋根製品の変更・削除。

### 編集手順例：編集する内容別の手順例です。

例1：2階の形を変えたい。



(1) 【平面図編集】各階壁の形状変更。



詳細説明 P17～

2階壁は【平面図編集】で変更できます。  
玄関ポーチの設定変更がなければ、【全て再計算】に戻る必要はありません。  
終わったら【3D編集】で確認し【OK】をクリックします。

例2：サッシ・屋根を切妻に変えたい。



(1) 【屋根編集】 寄棟、切妻の切替設定。



詳細説明 P37～

(2) 【3D編集】 サッシの変更・追加・削除。



詳細説明 P39～

サッシは【3D編集】で変更・追加・削除ができます。  
屋根を切妻にするには【屋根編集】でしか設定できません。  
【3D編集】と【屋根編集】では【屋根編集】の方が上にあるので、【屋根編集】→【3D編集】の順で作業しましょう。



#### (4) ツール：建物デザイナーの基本ツールです。



終了：建物デザイナーを終了します。  
 ※作業した内容はすべてなくなります。  
 建物を配置したい場合は、  
 作業手順ボタンの「OK」  
 をクリックしてください。

リアルタイムパス・円弧ツール・削除ツール・部屋を描く  
 セレクションポインタ・パンツール・拡大・縮小ツール

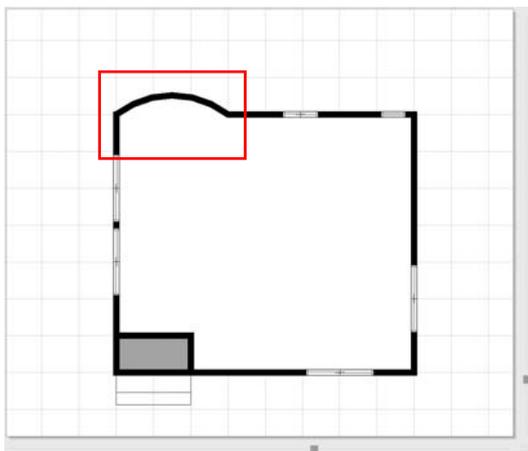


円弧ツール  
 ：壁を円弧状にするツールです

平面編集画面で円弧状の壁を作成します。

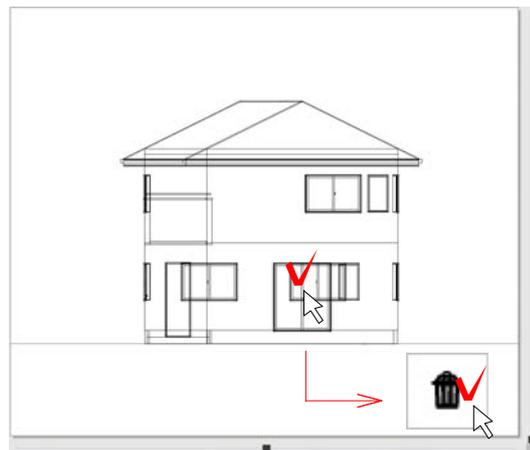


詳細説明 P91



削除ツール  
 ：図形を削除するツールです

図形を選択して、このボタンをクリックすると削除できます。

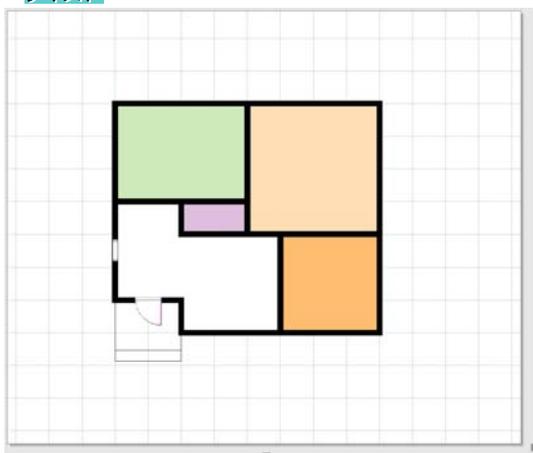


部屋を描く ツール  
 ：間取りを描くツールです

平面編集画面で、間取りを描きます。



詳細説明 P73



(4) ツール：建物デザイナーの基本ツールです。



終了：建物デザイナーを終了します。  
 ※作業した内容はすべてなくなります。  
 建物を配置したい場合は、  
 作業手順ボタンの「OK」  
 をクリックしてください。

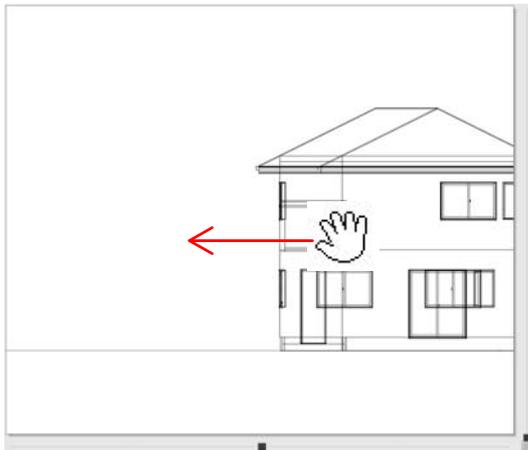


リアルタイムパス・円弧ツール・削除ツール・部屋を描く  
 セレクションポインタ・パンツール・拡大・縮小ツール



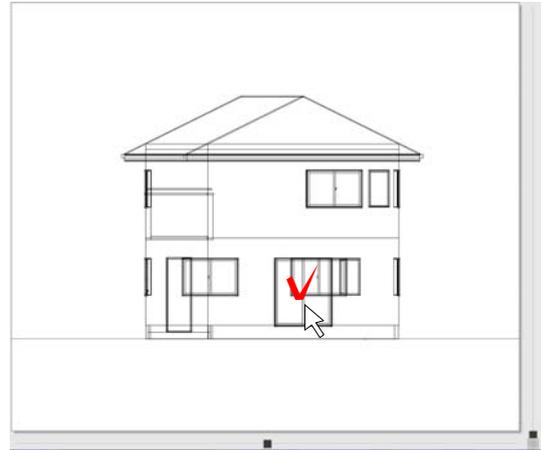
パンツール  
 ：画面を動かすツールです

画面上をドラッグして動かします。



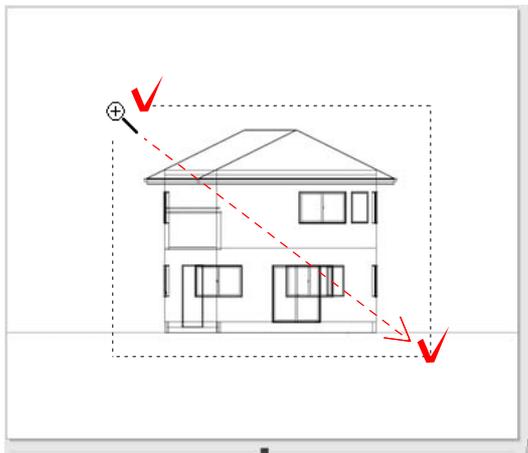
セレクションポインタツール  
 ：選択する際使用するツールです

選択したい図形に の先を合わせて  
 クリックします。



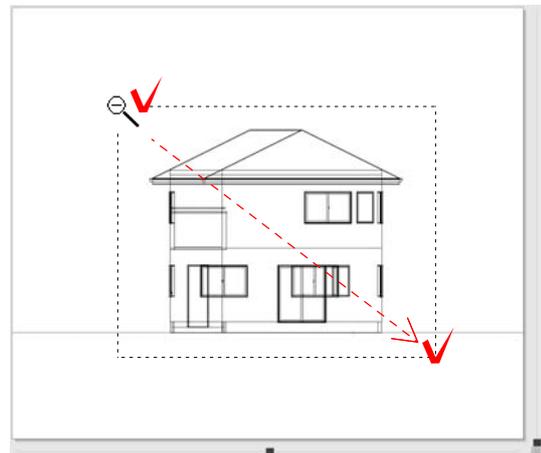
拡大ツール  
 ：画面を拡大するツールです

拡大したい範囲をクリック→クリックで  
 囲みます。  
 拡大ボタンの上をダブルクリック  
 でも出来ます。



縮小ツール  
 ：画面を縮小するツールです

縮小したい範囲をクリック→クリックで  
 囲みます。  
 縮小ボタンの上をダブルクリック  
 でも出来ます。



(5) **グリッド**： 建物の基準となるグリッドの設定ができます。

- ・作業画面内のマス目（グリッド）を建物に合わせるができます。
- ・グリッド1マス分のサイズを変更できます。

910mm グリッド

 **グリッド編集 P90**

クリックでスナップのON・OFFを切替できます。

=スナップON  
 =スナップOFF



スナップがOFFの時は、壁の頂点などをドラッグするとオレンジ色の点線が表示され、点線の交点にスナップするようになります。

(6) **階層**： 現在の階層が表示されています。選択されている階層が編集されます。

最上階を複製して追加します。

クリックで階が選択できます。  
 選択されている状態で右クリックをすると複製・削除ができます。

表示されている階は  になっています。  
 クリックで表示・非表示を切替できます。

 = 表示  
 = 非表示

選択 → 

複製(Y)  
 削除(Z)

複製している階を複製。

選択している階を削除。

**階層の例**

1階建の場合	2階建の場合	3階建の場合
		

## (7) スタンプパレット： 配置する図形が表示されます。



### 【図形の編集画面を表示する時は？】

編集したい図形を選択すると、画面右側に編集画面が表示されます。

作業画面、選択図形によって様々な編集画面が表示されます。

#### 製品編集画面(壁)

引き違い窓2枚 16511



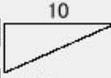
幅  mm  
 奥行  mm  
 高さ  mm  
 フロアからの高さ  mm  
 ■からの距離  mm  
 ■からの距離  mm

設定位置  
 通常(芯)  
 貼付  
 奥行指定  mm

穴設定  
 開ける  開けない

少数点第二位まで入力可能で、正数で設定されます(レベル除く)。

#### 屋根編集画面

軒の出幅  mm  
 勾配    
 レベル  mm  
 表面厚み  mm  
 軒下壁高さ  mm

2階の屋根全体を設定  
 他階の高さを連動させる  
 選択している屋根のみ設定

4の壁を消す 

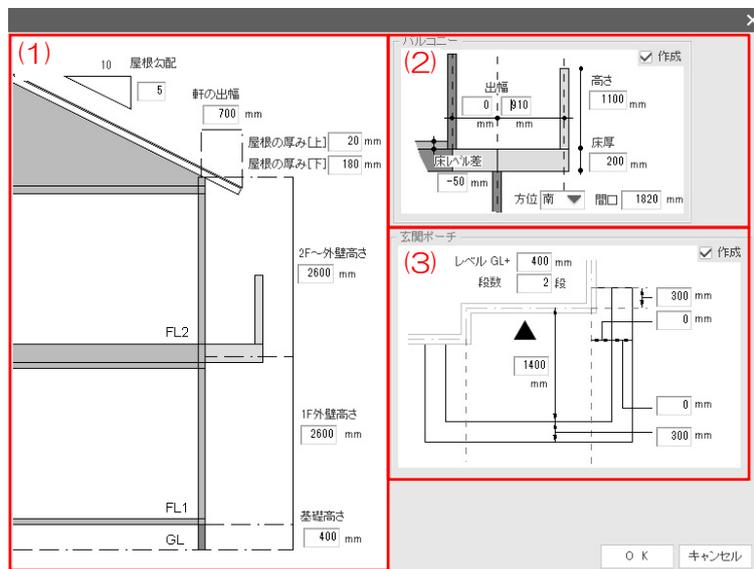
鼻隠し・破風・雨樋  
 標準  手動設定

# 【全て再計算】



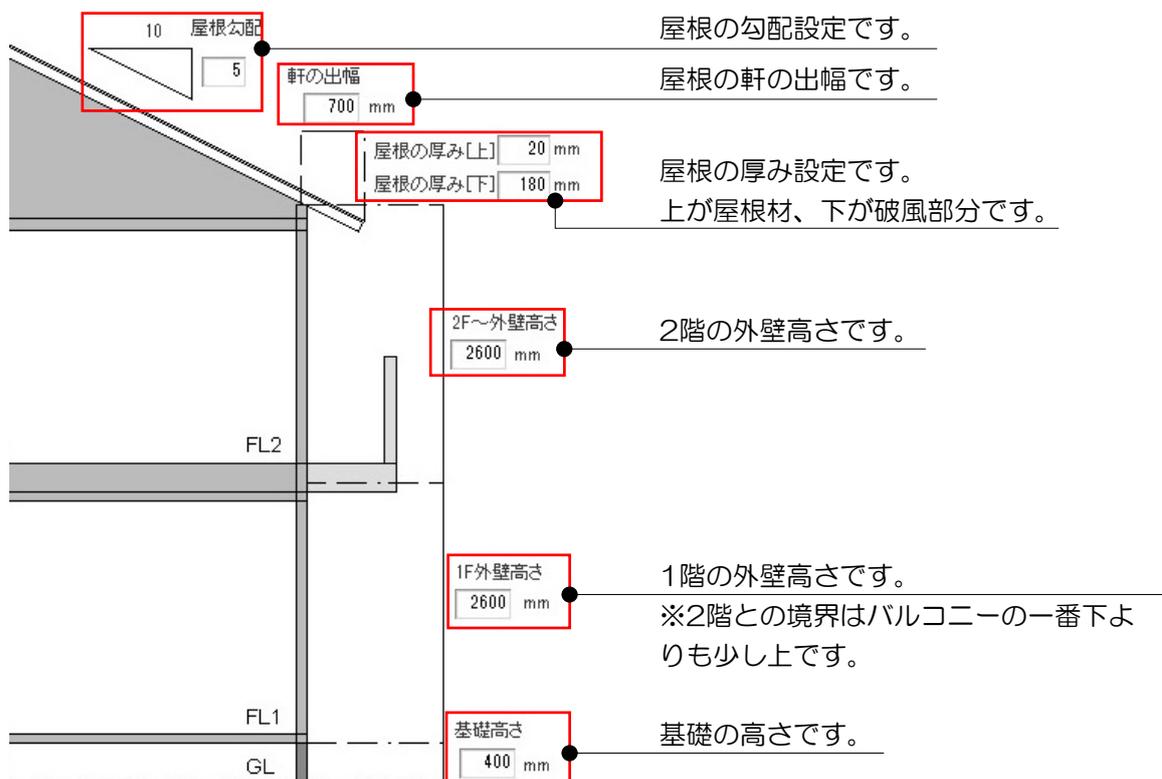
建物の高さ、屋根勾配、バルコニー、ポーチの設定画面です。

【全て再計算】をクリックすると、下図の画面が表示されます。  
 (1)～(3)に分けて説明します。



この画面で設定を変更すると、次回起動時から変更した設定が初期設定になった状態で起動します。特に変更がなければ、次回から数値を入力する必要はありません。設定が合っているかの確認をしてOKをクリックしましょう。

## (1) 壁高さと屋根設定：各階の高さと、屋根の設定をします。



**(2) バルコニー設定：**バルコニーの高さ、幅、奥行きを設定をします。

バルコニーの奥行き  
1階壁からの距離を指定

作成する=   
作成しない=

作成

高さ 1100 mm

床厚 200 mm

床レベル差 -50 mm

出幅 0 mm φ10 mm

方位 南 ▼ 間口 1820 mm

※南=下としています。  
バルコニーの配置方位

バルコニー床からの高さ  
※手摺りは除く

バルコニー床厚

2階床からバルコニー床まで

バルコニーの間口幅

**(3) 玄関ポーチ設定：** 玄関ポーチの幅、奥行き、段数、高さの設定をします。

玄関ポーチの一番高いレベルと階段段数

作成する=   
作成しない=

作成

レベル GL+ 400 mm  
段数 2 段

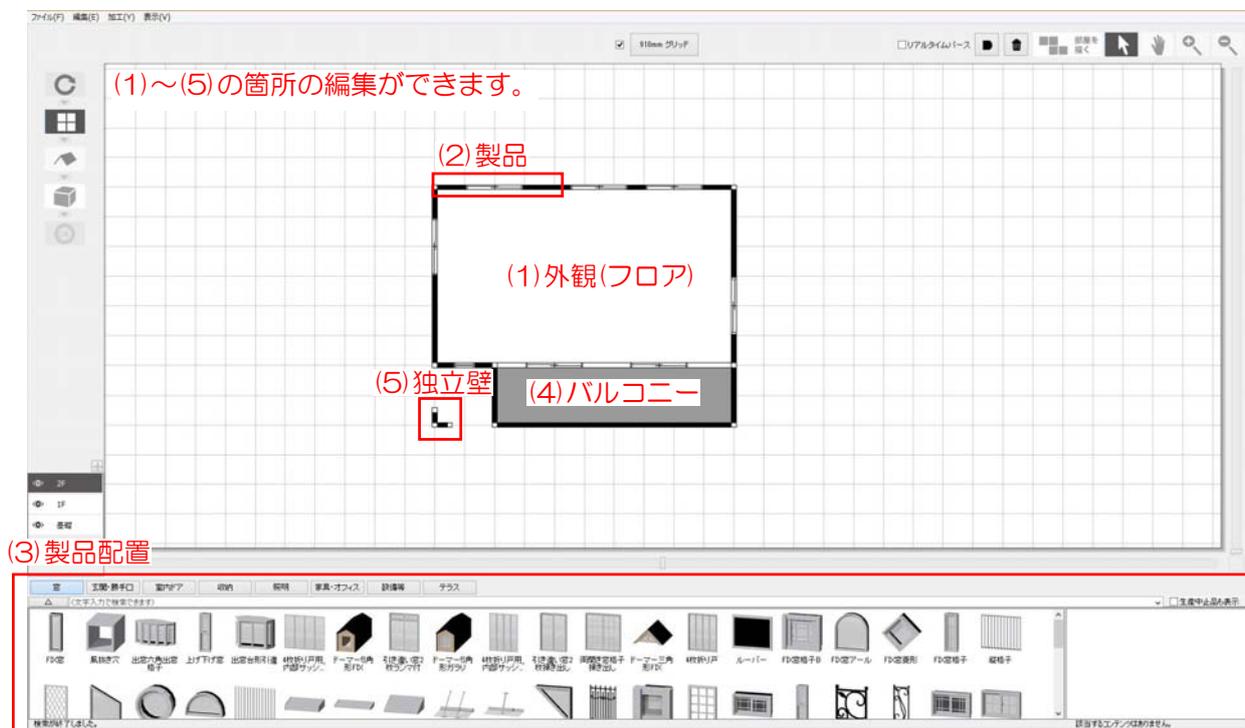
玄関ポーチ幅と奥行き 300 mm  
0 mm

玄関ポーチ1段目の幅と奥行き 0 mm  
300 mm

玄関ポーチ最上段の奥行き 1400 mm

# 【平面図編集 外観】

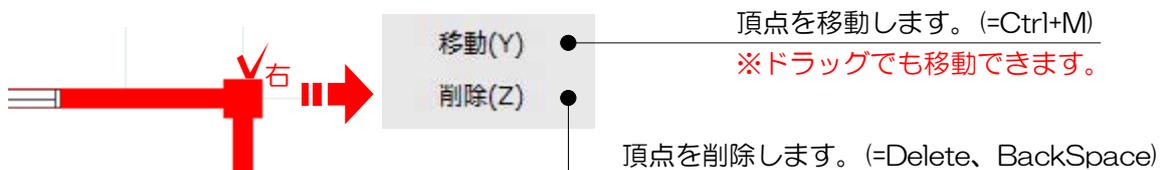
平面図を編集します。外壁、バルコニー形状、製品の変更ができます。



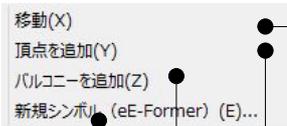
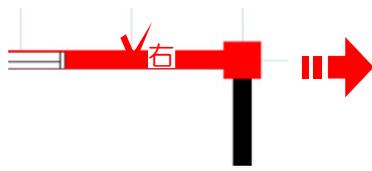
(1) 外観(フロア)： 頂点・壁・外観(フロア)全体の編集ができます。



(1)-1 頂点の編集： 頂点を右クリックすると編集ができます。



(1)-2 壁の編集： 壁を右クリックすると編集ができます。

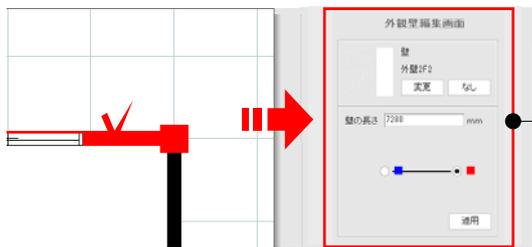


壁を移動します。(=Ctrl+M)  
※ドラッグでも移動できます。

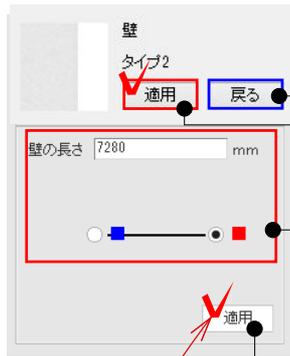
壁に頂点を追加します。  
バルコニーを追加します。

シンボルをeE-Formerで作成することができます。

(1)-3 壁の編集： 壁をクリックすると編集ができます。



壁の上をクリックすると  
外観壁編集画面が表示されます。



なしの設定になります。

壁の断面(幕板形状)を変更します。  
変更する場合は **変更** をクリックします。

壁の長さ設定

[詳細説明 P97](#)  
[テキスト](#)

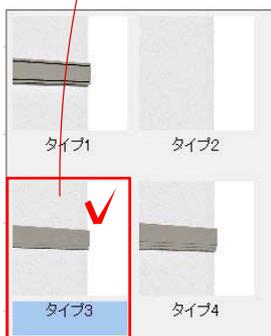
壁の長さや外壁タイプ(幕板形状)の変更を  
したら **適用** ボタンをクリックします。



画面下側に外壁タイプ(幕板形状)を選択  
する画面が出てきます。



変更可能な製品・タイプを選択できます。

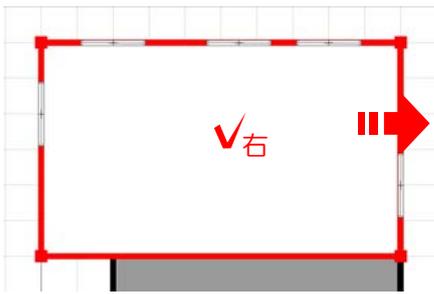


右側に外壁タイプ(幕板形状)  
の絵が表示されます。

変更したい外壁タイプ(幕板形状)をクリック  
します。

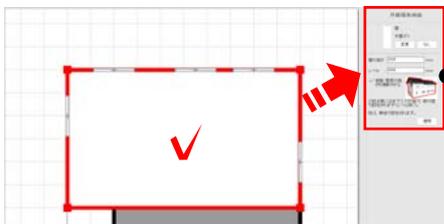
選択したら、必ず **適用** ボタンをクリック  
しましょう。

(1)-4 外観全体の編集： 外観の真ん中を右クリックすると編集ができます。



- 移動(X) ● 外観全体を移動します。(=Ctrl+M)  
※ドラッグでも移動できます。
- 複製(Y) ● 外観全体を複製します。(=Ctrl+D)
- 削除(Z) ● 外観全体を削除します。
- 新規床シンボル (eE-Former) (E) ● (=Delete、BackSpace)
- 新規天井シンボル (eE-Former) (F) ● 新規床シンボル・新規天井シンボル：  
床or天井に配置する製品をeE-Formerで  
作成できます。

(1)-5 外観全体の編集： 外観の真ん中をクリックすると編集ができます。



外観の真ん中をクリックすると  
外観編集画面が表示されます。

壁の断面(幕板形状)を変更する場合は  
 をクリックします。



下側に製品を選択する画面が表示されます。

[詳細説明 P63](#)  
テキスト なしの設定になります。

壁の高さ・レベルの変更ができます。

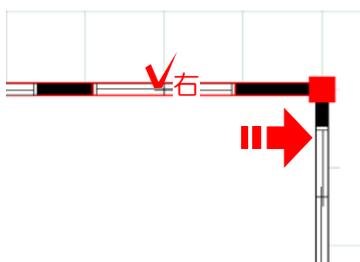
壁連動設定

[詳細説明 P98](#)  
テキスト

数値の変更や断面(幕板形状)の変更をしたら  
 ボタンをクリックします。

(2) 製品： 製品の編集ができます。

(2)-1 製品の編集： 右クリックすると製品の編集ができます。



製品の編集ができます。(=ダブルクリック)

製品を移動します。(=Ctrl+M)

※ドラッグでも移動できます。

製品を複製します。(=Ctrl+D)

製品を削除します。(=Delete、BackSpace)

製品をeE-Formerで加工できます。

(2)-2 製品の編集： 製品のサイズと位置の変更、製品の入れ替えができます。

配置してある製品をクリックすると、製品編集画面が出てきます。

配置してある製品をクリックすると、製品編集画面が出てきます。

クリックすると製品が上下左右に移動します。  
壁の中の製品は壁方向のみに移動。

クリックすると15度ずつ回転します。

クリックすると左右反転します。

製品編集画面(壁)

引き違い窓2枚 16511

選択している製品の絵がでできます。

製品のサイズと位置を数値入力で変更できます。

幅 (W)

高さ (H)

フロアからの高さ

幅 1650 mm

奥行 150 mm

高さ 1100 mm

フロアからの高さ 862 mm

からの距離 1820 mm

からの距離 5460 mm

設定位置

通常(芯)

貼付

奥行指定 0 mm

穴設定

開ける

開けない

少数点第二位まで入力可能で、正数で設定されます(セル除く)

適用 変更

壁の中の製品を選択すると、壁の両端に赤い点と青い点が表示されます。その点からの距離を指定できます。

サッシの設定位置を指定できます。  
通常(芯)：壁の中心に配置されます。  
貼付：壁の前に配置されます。  
奥行指定：入力した数値に配置されます。

図形の穴設定を指定できます。  
壁に穴を開けない場合は開けないを選択します。

製品を変更する場合は 変更 をクリックします。

数値の変更や製品の変更をしたら 適用 ボタンをクリックします。

変更

製品を選択する画面が出てきます。

変更可能な製品が選択できます。

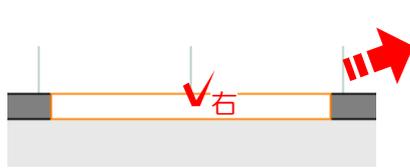
変更したい製品をクリックで選択すると  
右側にサイズが表示されるので、配置したいサイズを選びます。

変更する製品をクリックで選択したら、必ず 適用 ボタンをクリックしましょう。

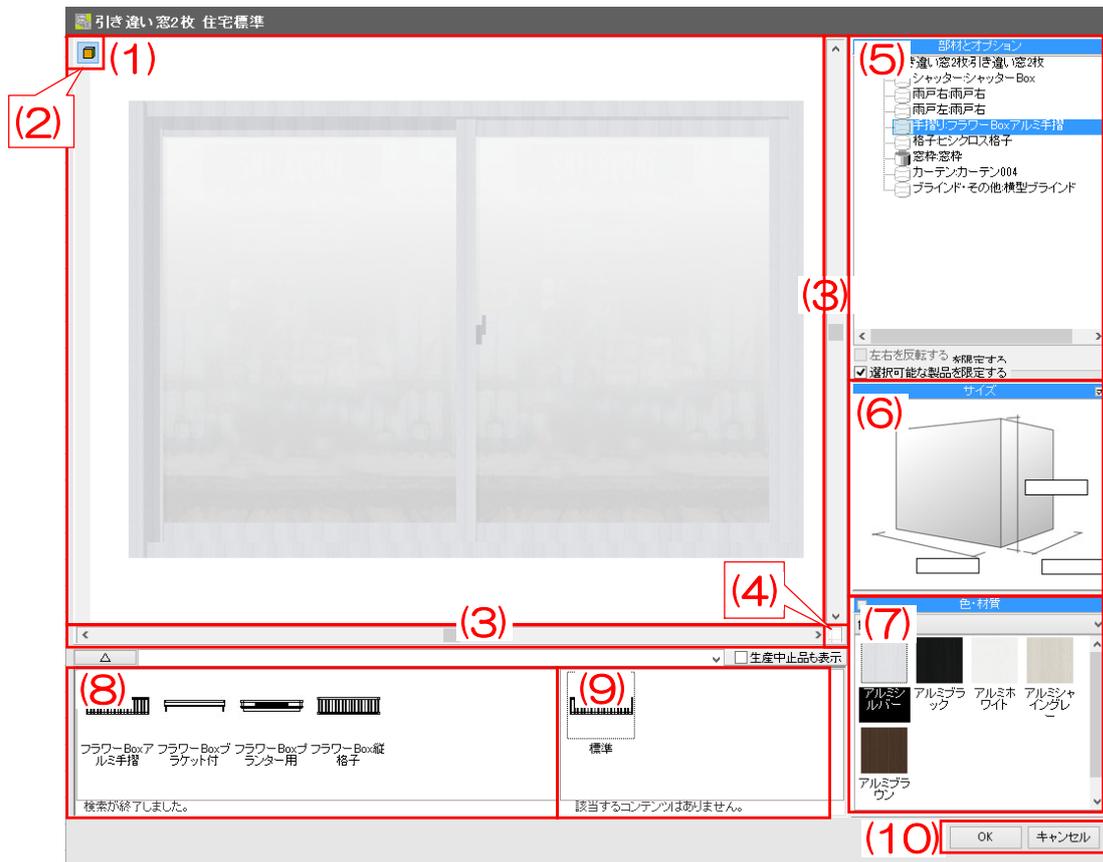
引き違い窓2枚掃き出し

11918 11920 16518

(2)-3 製品の編集： オプションの取り付け、色の変更ができます。



製品編集画面が出てきます。  
製品をダブルクリックでも編集画面が開きます。



(1) 製品確認画面

製品を確認する画面です。設定によって形状が変化します。

(2) 表示切替

クリックで製品の表示方法を切り替えられます。

(3) スライダー

上下左右のスライダーで視点を変えることができます。

(4) 立面表示画面

クリックすると視点を立面にします。

(5) 部材とオプション

製品にオプションを追加することができます。  
※製品によって選択できるオプションは異なります。

(6) サイズ

製品のサイズを数値指定できます。  
 をクリックすると詳細設定ができます。

**(2)-3 製品の編集：** オプションの取り付け、色の変更ができます。

(7) 色・材質

製品の部分ごとに色・材質を選択できます。

(9) 形状バリエーション

製品のサイズが線選択できます。

(8) オプション製品表示画面

オプション製品を表示します。

(10) OK・キャンセル

製品編集を完了します。

**(3) 製品配置：** 製品を配置します。

窓/玄関・勝手口/室内ドア/収納/照明/家具・オフィス/設備等/テラスの中から配置する製品の種類にあったものをクリックで選びます。  
選択すると絞込検索ができます。

 セレクションポインタにして作業します。



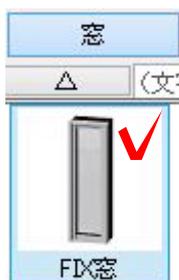
名称で検索できます。  
文字を入力してEnterで確定して検索します。

 サッシをシリーズ名で絞り込んで検索したい時にクリックで選択します。



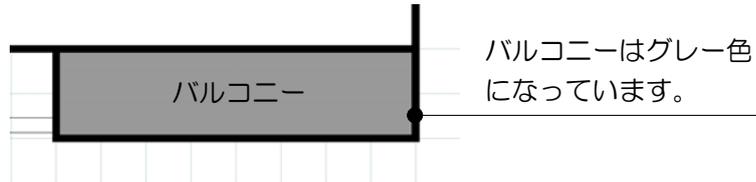
配置したい壁の中にドラッグします。

ドラッグ



画面右にサイズが表示されます。

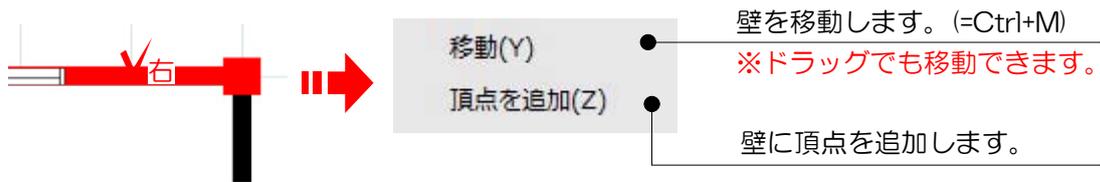
(4) バルコニー：バルコニーの編集ができます。



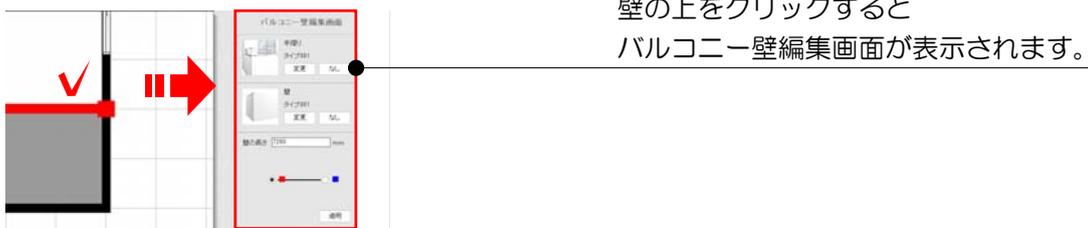
(4)-1 頂点の編集：頂点を右クリックすると編集ができます。



(4)-2 バルコニー壁の編集：壁を右クリックすると編集ができます。

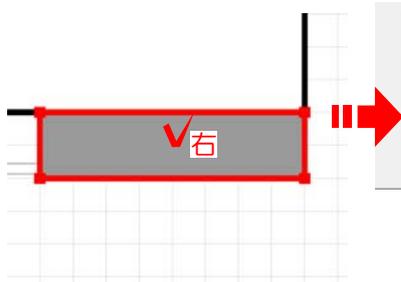


(4)-3 バルコニー壁の編集：壁をクリックすると編集ができます。



- なし ● なしの設定になります。
- 変更 ● 手摺り・壁の変更ができます。  
変更する場合は  変更 をクリックします。  
下側に製品を選択する画面が表示されます。  
 [詳細説明 P63、P70](#)  
テキスト
- 壁の長さ設定  
 [詳細説明 P97](#)  
テキスト

(4)-4 バルコニー全体の編集 : バルコニーの真ん中を右クリックすると編集ができます。

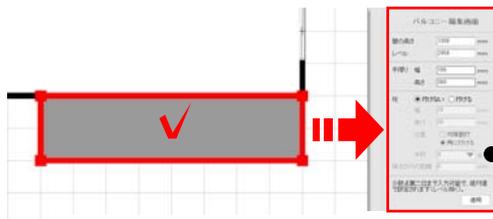


- 移動(X)
- 複製(Y)
- 削除(Z)
- 新規床シンボル (eE-Former) (E)
- 新規天井シンボル (eE-Former) (F)

- バルコニー全体を移動します。  
(=Ctrl+M)  
※ドラッグでも移動できます。
- バルコニー全体を複製します。  
(=Ctrl+D)
- バルコニー全体を削除します。  
(=Delete、 BackSpace)

新規床シンボル・新規天井シンボル：  
床or天井に配置する製品をeE-Formerで  
作成できます。

(4)-5 バルコニー全体の編集 : バルコニーの真ん中をクリックすると編集ができます。



バルコニーの真ん中をクリックすると  
バルコニー編集画面が表示されます。

壁の高さ	1300	mm
レベル	2950	mm
手摺り 幅	186	mm
高さ	360	mm
柱	<input checked="" type="radio"/> 付けない <input type="radio"/> 付ける 幅 30 mm 奥行 30 mm 位置 <input type="radio"/> 均等割付 <input checked="" type="radio"/> 角に付ける 本数 0 本 端点からの距離 0 mm	
少数点第二位まで入力可能で、絶対値で設定されます(レベル除く)。 <input type="button" value="適用"/>		
手摺り	タイプ001	<input type="button" value="変更"/> <input type="button" value="なし"/>
壁	タイプ001	<input type="button" value="変更"/> <input type="button" value="なし"/>
床	土間コンクリート	<input type="button" value="変更"/> <input type="button" value="なし"/>

壁の高さの変更ができます。

レベルの変更ができます。

手すり設定

詳細説明 P96  
テキスト

数値の変更や手摺り・壁の変更をしたら  
 ボタンをクリックします。

なしの設定になります。

手摺り・壁・床の変更ができます。  
変更する場合は  をクリックします。

下側に製品を選択する画面が表示されます。  
 詳細説明 P63、 P70  
テキスト

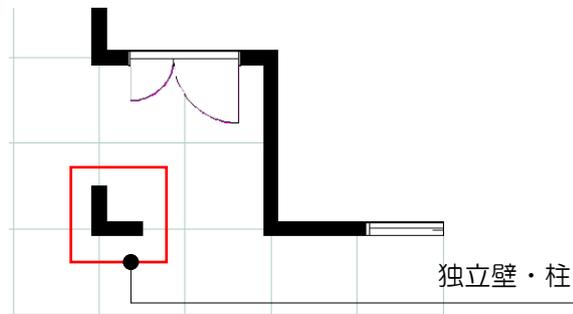
(4)-6 バルコニー手摺の変更：バルコニーの真ん中をクリックすると編集ができます。

バルコニーを選択します。  
バルコニー手摺の変更を選択します。  
画面左下にバルコニーが表示されるのでクリックで選択します。

● 右側の画面にバリエーションが表示されます。

● 変更を選択して、バルコニーを変更します

(5) 独立壁・柱： 独立壁・柱の作成、編集ができます。



(5)-1 独立壁・柱を作成 図形がないところを右クリックすると独立壁を作成できます。

独立壁を作成します。  
※選択されている階に独立壁を作成します。

1Fに独立壁を作成(1)  
1Fに外壁を作成(F)  
1Fに柱を作成(Z)

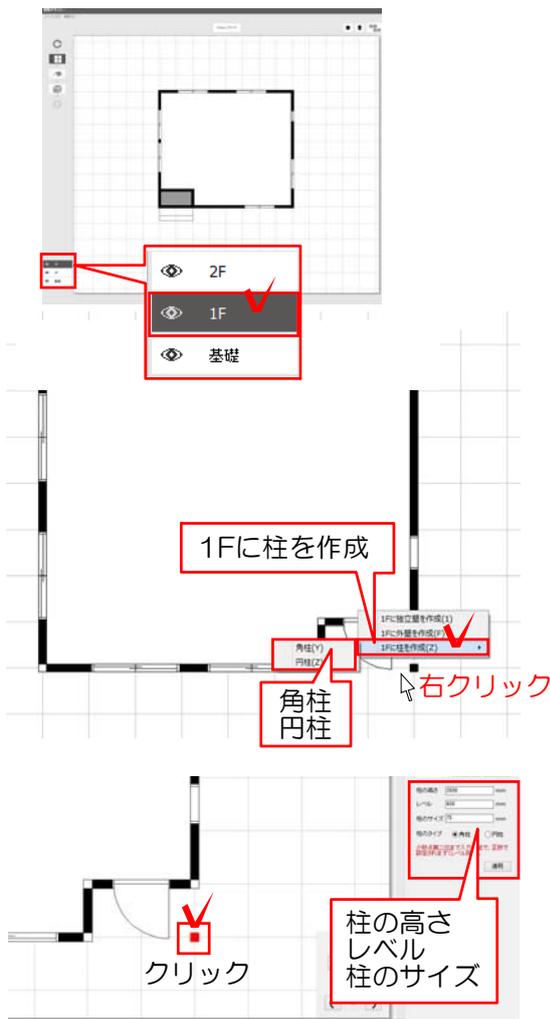
2F  
1F  
基礎

2F  
1F  
基礎

1階に作成

2階に作成

**(5)-2 独立柱を作成：** 図形がないところを右クリックすると独立柱を作成できます。

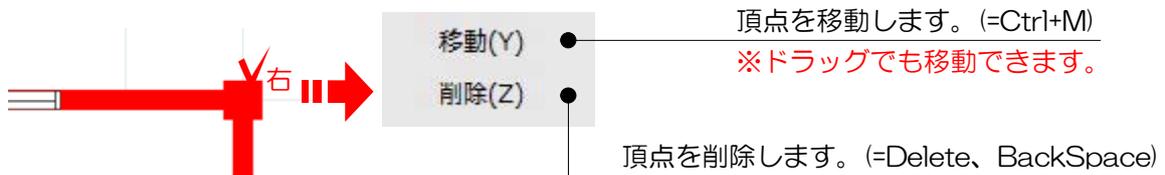


独立の柱を追加したい階を選択します。  
今回は1Fを選択します。

画面の上で右クリック1Fに柱を作成  
→角柱または円柱を選択します。

作成した柱を選択します。  
画面右側に詳細に柱の高さ・レベル  
柱のサイズを変更後、適用を選択しま  
す。

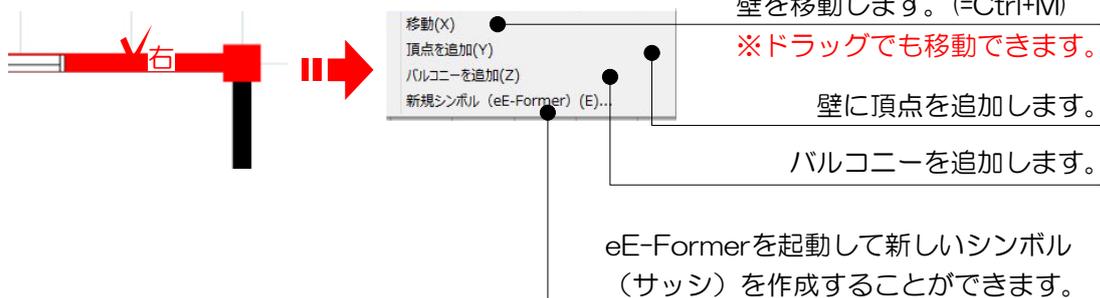
**(5)-3 頂点の移動：** 壁の頂点を右クリックすると編集ができます。



頂点を移動します。(=Ctrl+M)  
※ドラッグでも移動できます。

頂点を削除します。(=Delete、BackSpace)

**(5)-4 独立壁の編集：** 壁を右クリックすると編集ができます。



壁を移動します。(=Ctrl+M)  
※ドラッグでも移動できます。

壁に頂点を追加します。

バルコニーを追加します。

eE-Formerを起動して新しいシンボル  
(サッシ)を作成することができます。

**(5)-5 独立壁の編集：** 壁をクリックすると編集ができます。



壁のタイプ(幕板形状)を変更する場合は  
変更 をクリックします。

画面下側に製品を選択する画面が表示されます。

[詳細説明 P63](#)  
 テキスト

なしの設定になります。

壁の高さの変更ができます。

レベルの変更ができます。

数値の変更や壁タイプ(幕板形状)の変更をしたら  
適用 ボタンをクリックします。

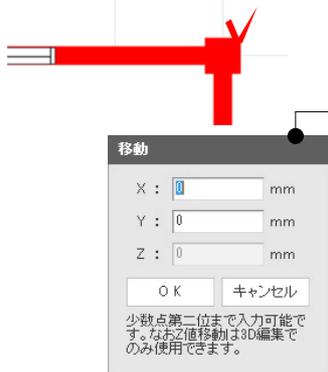
**削除：** 削除の方法です。製品・頂点・全体の削除ができます。



図形を選択して

- ・ Delete or BackSpaceキー
- ・ 右クリック→削除
- ・ 削除ボタンをクリック
- ・ 編集メニューの削除を選択

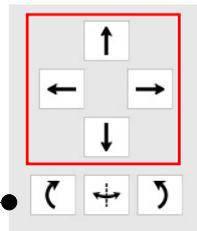
**移動：** 移動の方法です。製品・頂点・壁・全体の移動ができます。



図形を選択して

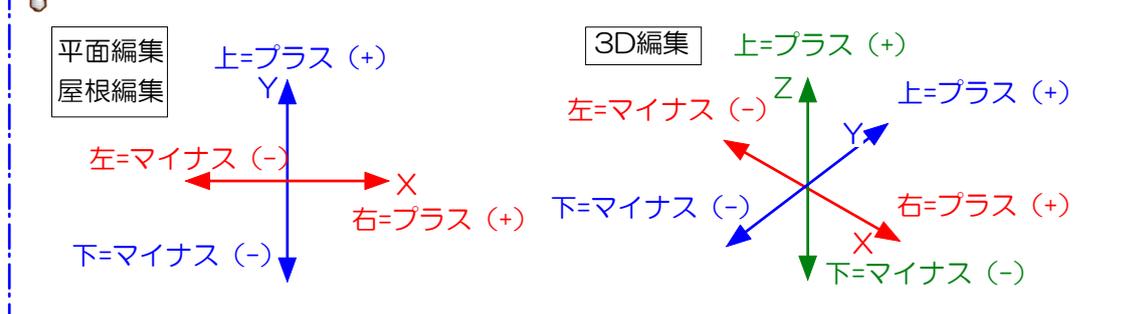
- ・ ドラッグで移動
- ・ 右クリック→移動
- ・ 編集メニューの移動を選択(Ctrl+M)
- ・ 上下左右ボタンをクリック(製品のみ)

X→横方向  
Y→縦方向  
Z→高さ方向(3D編集のみ)



[詳細説明 P75](#)  
 テキスト

移動の数値入力の際の符号を覚えておきましょう。

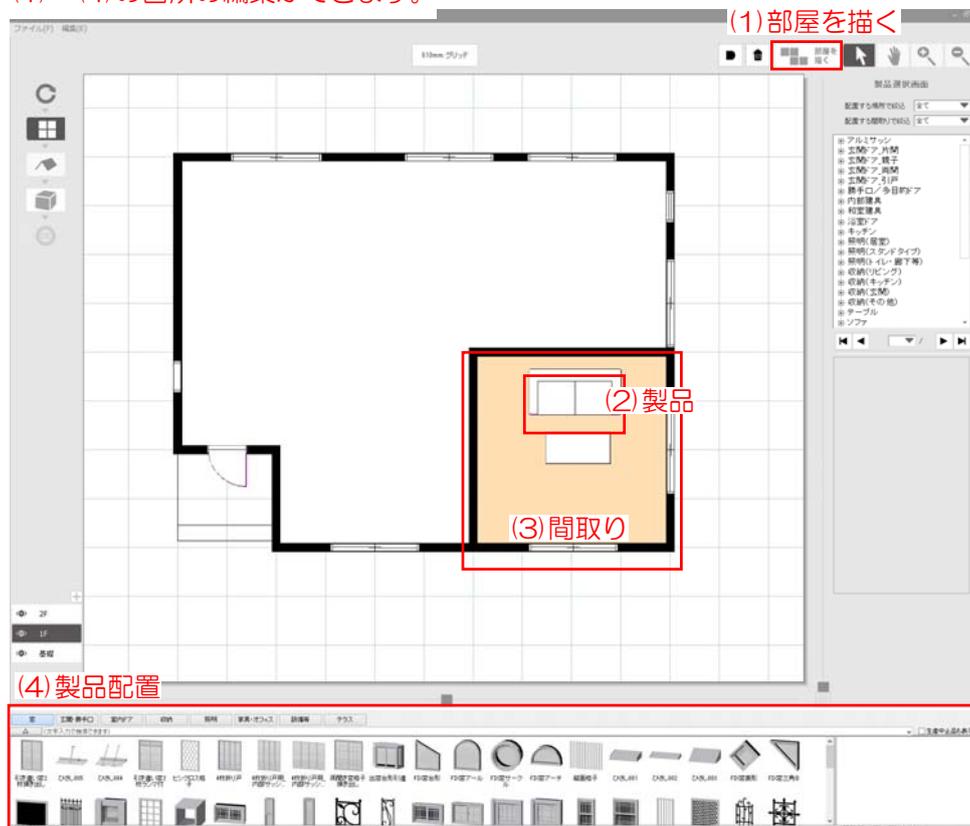


# 【平面図編集 内観】



平面図を編集します。間取りの作成、建具や家具など製品の配置ができます。

(1)～(4)の箇所の編集ができます。



## (1) 部屋を描く：

 ボタンをクリックすると、部屋を選ぶ画面がでてきます。

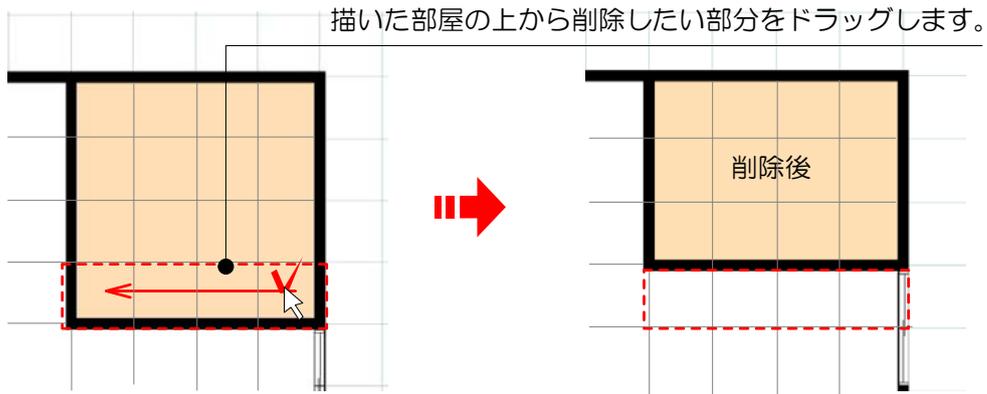
描きたい部屋をクリックします。

描きたい部屋の形をドラッグします。

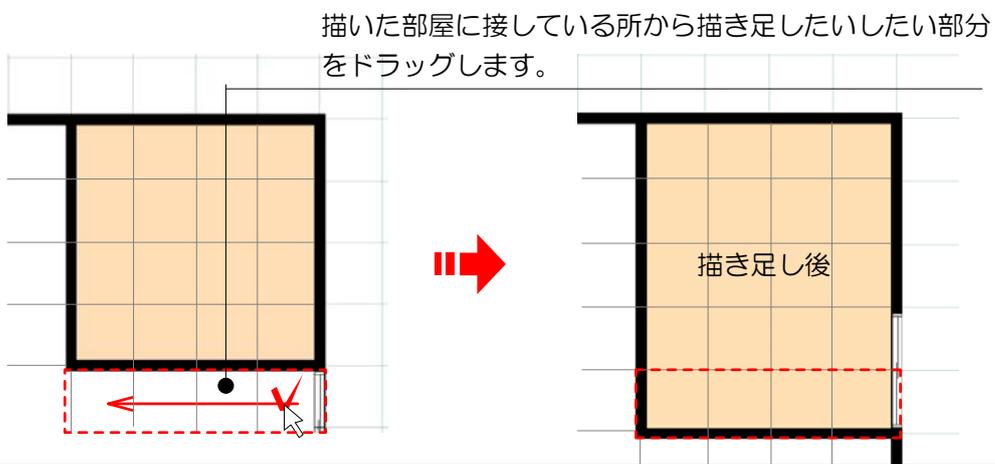
※部屋の形はグリッドに合わせて作成されます。  
部屋を描く前にグリッドを建物に合わせておきましょう。

 [詳細説明 P90](#)

【一部分のみ部屋を削除したいときは・・・】

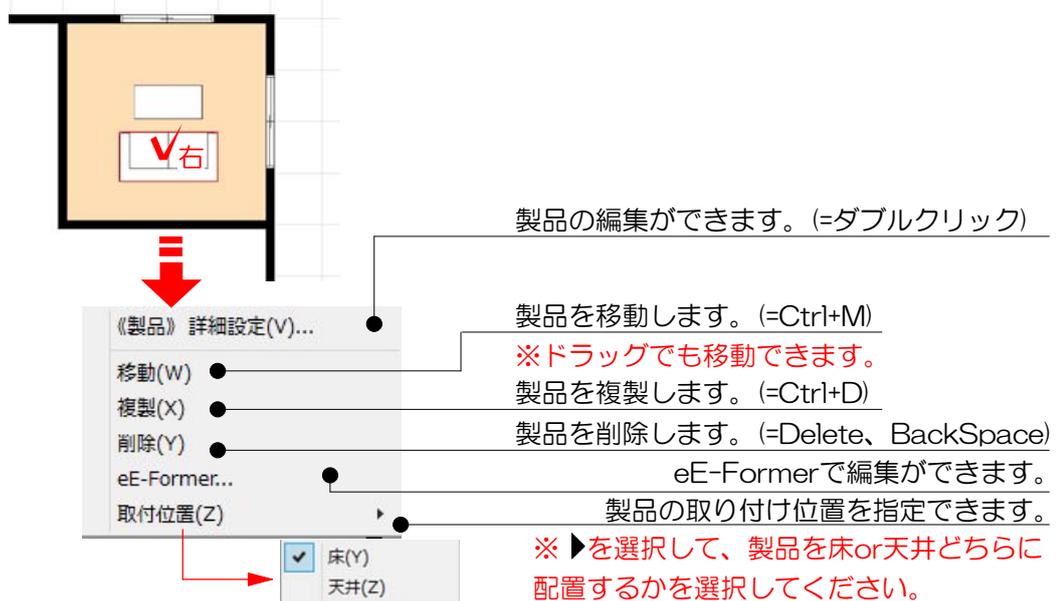


【部屋を描き足したいときは・・・】



(2) 製品： 建具や家具を移動・編集します。

(2)-1 製品の編集： クリックまたは右クリックで製品の編集ができます。



(2)-2 製品の編集： 製品のサイズと位置の変更、製品の入れ替えができます。

配置してある製品をクリックすると、製品編集画面が出てきます。

配置してある製品をクリックすると、製品移動・回転・反転画面が出てきます。

クリックすると製品が上下左右に移動します。  
壁の中の製品は壁方向のみに移動。

クリックすると15度ずつ回転します。

クリックすると左右反転します。

製品編集画面(床)

ソファ001 1720×848×870

幅 1720 mm  
奥行 870 mm  
高さ 848 mm  
床からの位置 0 mm

少数点第二位まで入力可能で、絶対値で設定されます(小数点除く)。

選択している製品の絵がでてきます。

製品のサイズと位置を数値入力で変更できます。

製品を変更する場合は  をクリックします。

数値の変更や製品の変更をしたら  ボタンをクリックします。

製品を選択する画面が出てきます。

種別

ソファ

種別を選択してソファをクリックします。

シリーズ

ソファ

適用

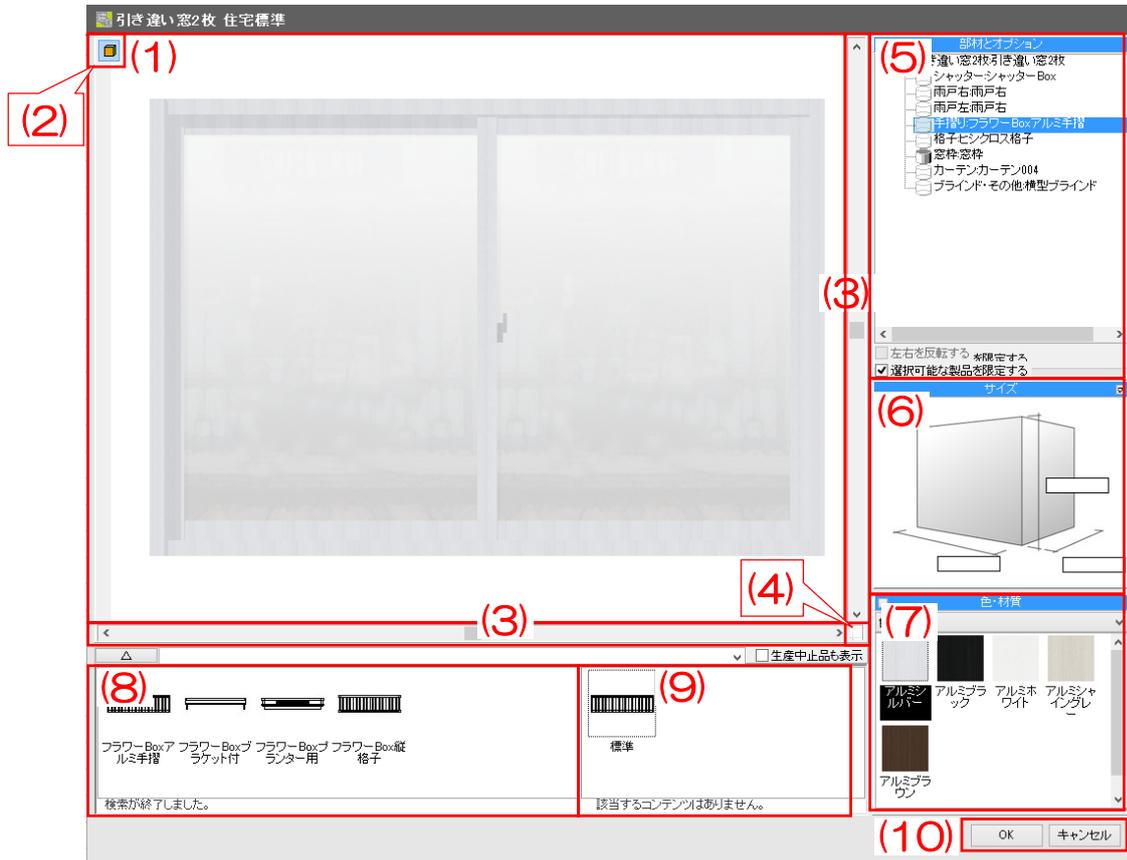
ソファ002

シリーズを選択してソファをクリックします。

変更可能な製品が選択できます。

変更したい製品をクリックします。  
変更する製品をクリックで選択したら、必ず  ボタンをクリックしましょう。

(2)-3 製品の編集： オプションの取り付け、色の変更ができます。



(1) 製品確認画面

製品を確認する画面です。設定によって形状が変化します。

(2) 表示切替

クリックで製品の表示方法を切り替えられます。

(3) スライダー

上下左右のスライダーで視点を変えることができます。

(4) 立面表示画面

クリックすると視点を立面にします。

(5) 部材とオプション

製品にオプションを追加することができます。  
※製品によって選択できるオプションは異なります。

(6) サイズ

製品のサイズを数値指定できます。  
☑ をクリックすると詳細設定ができます。

**(2)-3 製品の編集：** オプションの取り付け、色の変更ができます。

(7) 色・材質

製品の部分ごとに色・材質を選択できます。

(9) 形状バリエーション

製品のサイズが線選択できます。

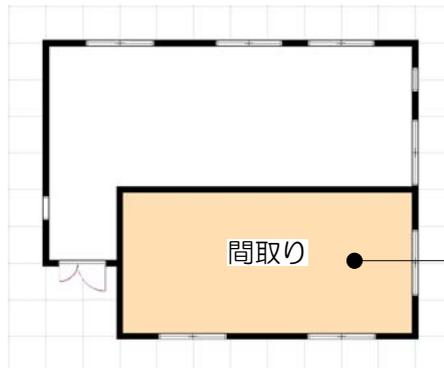
(8) オプション製品表示画面

オプション製品を表示します。

(10) OK・キャンセル

製品編集を完了します。

**(3) 間取り：** 頂点・壁・間取り全体の編集ができます。



間取りは部屋の種類ごとに15色になっています。

**(3)-1 頂点の編集：** 頂点を右クリックすると編集ができます。



移動(Y)  
削除(Z)

頂点を移動します。(=Ctrl+M)  
※ドラッグでも移動できます。

頂点を削除します。(=Delete、BackSpace)

**(3)-2 間取り壁の編集：** 壁を右クリックすると編集ができます。



移動(X)  
頂点を追加(Y)  
バルコニーを追加(Z)  
新規シンボル (eE-Former) (E)...

壁を移動します。(=Ctrl+M)

※ドラッグでも移動できます。

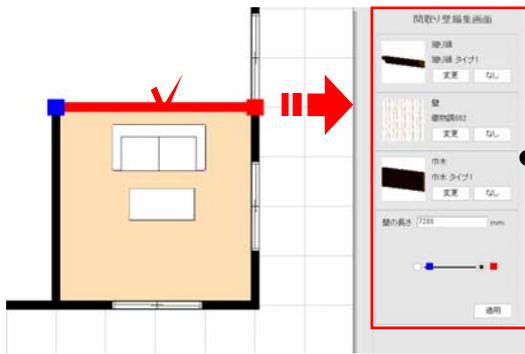
壁に頂点を追加します。

バルコニーを追加します。

※ここでは使用しません。

eE-Formerを起動して新しいシンボルを作成することができます。

(3)-3 間取り壁の編集： 壁や床の材料を変更できます。



壁の上をクリックすると  
間取り壁編集画面が表示されます。



なし

なしの設定になります。

変更

廻り縁・壁・巾木の材料の変更ができます。  
変更する場合は  変更 をクリックします。

壁の長さ設定



詳細説明 P97

製品の変更をしたら  
 ボタンをクリックします。

変更

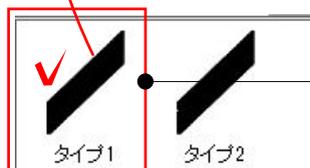
画面下側に廻り縁・壁・巾木を選択  
する画面が出てきます。



変更可能な製品・タイプを選択できます。

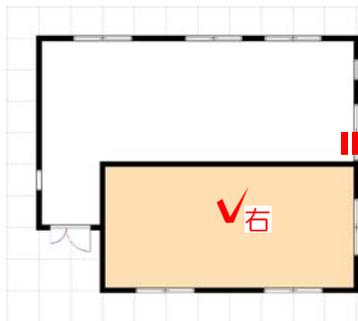


右側に廻り縁・壁・巾木の  
の絵が表示されます。



変更したい製品をクリックします。  
変更する製品をクリックで選択したら、必ず  
 ボタンをクリックしましょう。

(3)-4 間取り全体の編集 : 外観の真ん中を右クリックすると編集ができます。

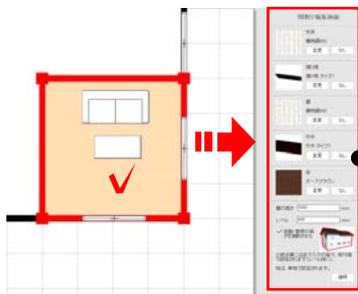


- 移動(X)
- 複製(Y)
- 削除(Z)
- 新規床シンボル (eE-Former) (E)
- 新規天井シンボル (eE-Former) (F)

- 間取り全体を移動します。(=Ctrl+M)  
※ドラッグでも移動できます。
- 間取り全体を複製します。(=Ctrl+D)
- 間取り全体を削除します。  
(=Delete、BackSpace)

新規床シンボル・新規天井シンボル：  
床or天井に配置する製品をeE-Formerで  
作成できます。

(3)-5 間取り全体の編集 : 壁や床の材料を変更できます。



間取りの真ん中をクリックすると  
間取り編集画面が表示されます。

間取り編集画面

天井  
織物調002  
 変更  なし

廻り縁  
廻り縁 タイプ1  
 変更  なし

壁  
織物調002  
 変更  なし

巾木  
巾木 タイプ1  
 変更  なし

床  
ダークブラウン  
 変更  なし

壁の高さ 3000 mm

レベル 400 mm

他階・屋根の高さを連動させる

少数点第二位まで入力可能で、他對値で設定されます(レベル除く)。  
柱は、単独で設定されます。

なしの設定になります。

天井・廻り縁・壁・巾木・床の材料の変更  
ができます。  
変更する場合は  変更 をクリックします。

 [詳細説明 P78](#)

壁の高さの変更ができます。  
レベルの変更ができます。

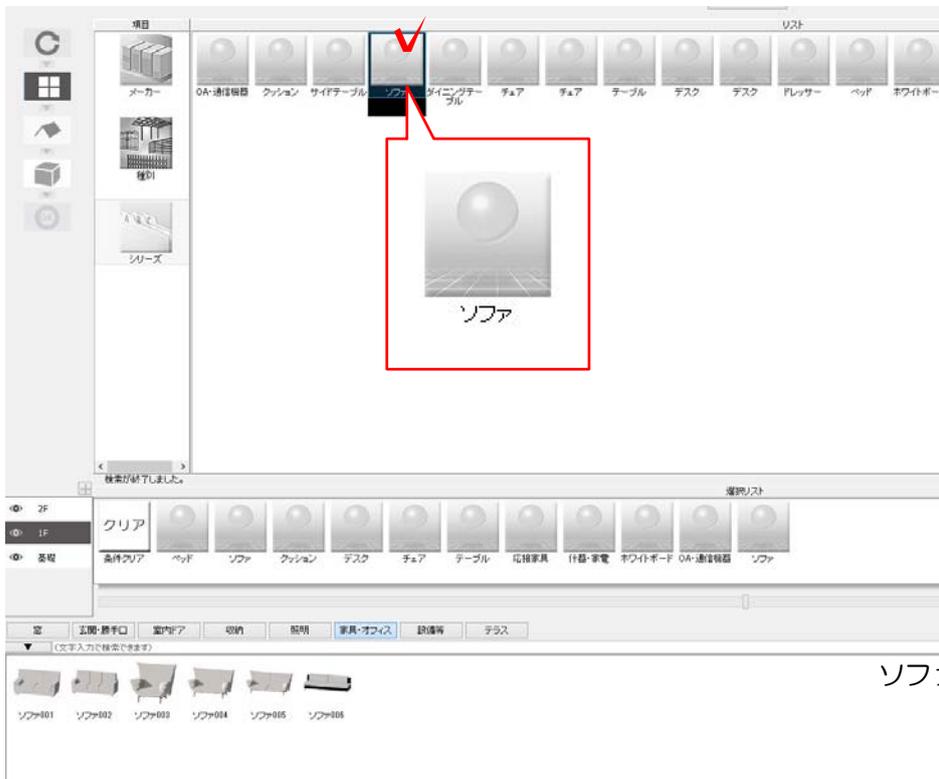
数値の変更や製品の変更をしたら  
 ボタンをクリックします。

(4) 製品配置： 製品を配置します。

 セレクションポイントにして作業します。

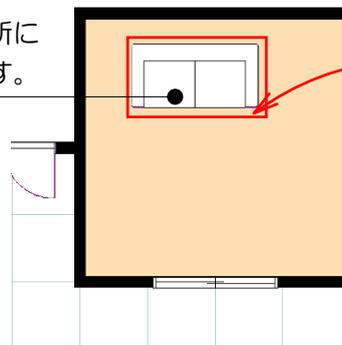


家具・オフィスを選択して、△をクリックします。



ソファをクリックします。

配置したい場所に  
ドラッグします。



ドラッグ

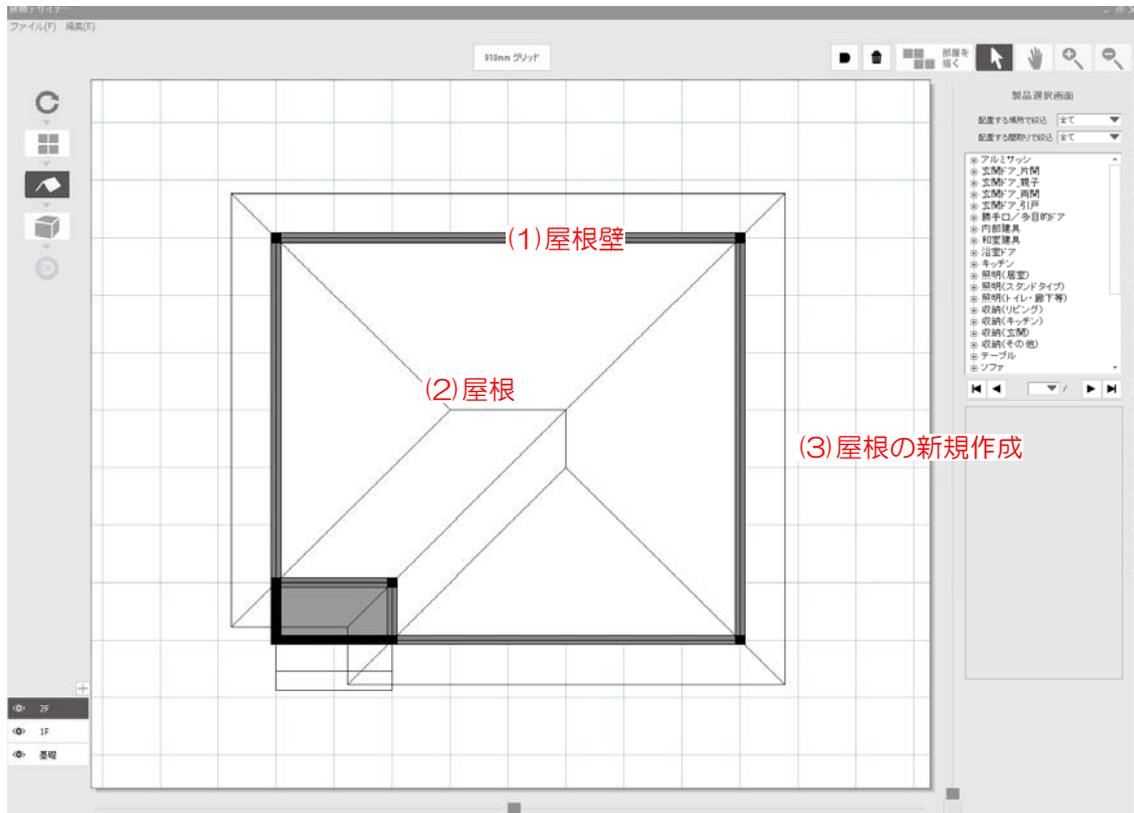


# 【屋根編集】

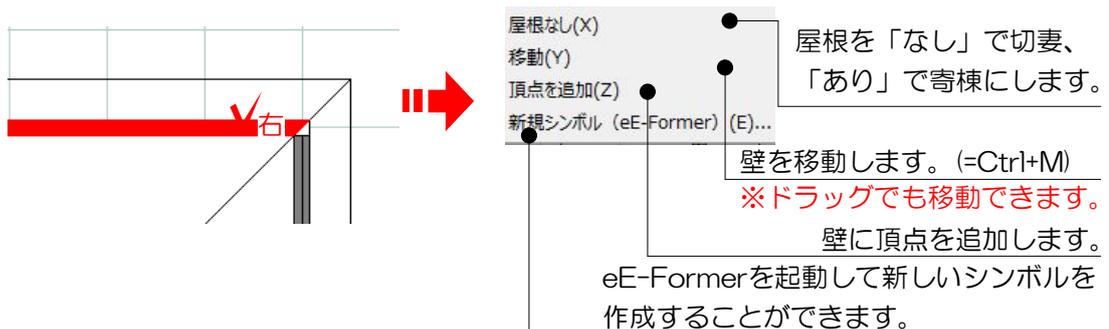
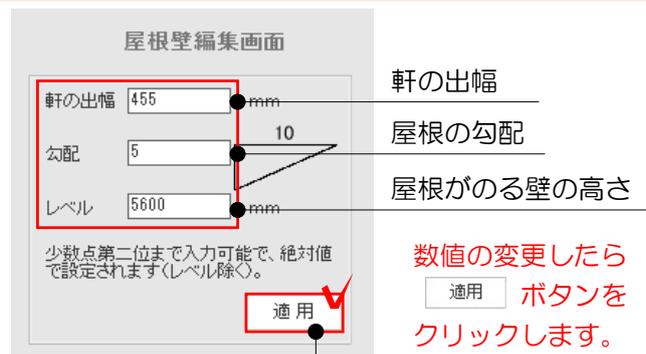
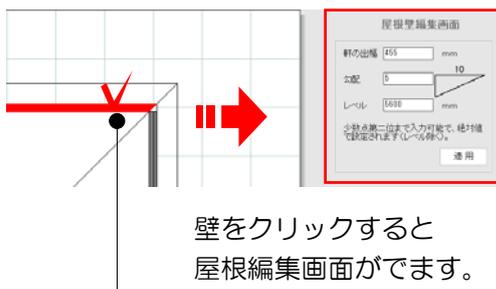


屋根の編集ができます。

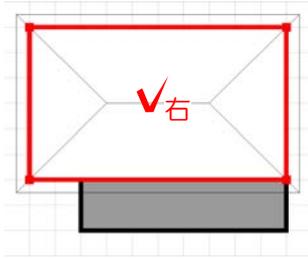
(1)～(3)の箇所をクリックまたは右クリックすると編集ができます。



(1) 屋根：壁をクリックまたは右クリックすると屋根一面ごとの設定ができます。

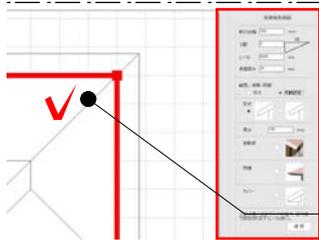


(2) 屋根全体：壁の内側をクリックまたは右クリックすると屋根全体の設定を編集ができます。



移動(X)	●	バルコニー全体を移動します。 (=Ctrl+M)
複製(Y)	●	※ドラッグでも移動できます。
削除(Z)	●	バルコニー全体を複製します。
新規床シンボル (eE-Former) (E)	●	(=Ctrl+D)
新規天井シンボル (eE-Former) (F)	●	バルコニー全体を削除します。 (=Delete、BackSpace)

新規床シンボル・新規天井シンボル：  
床Or天井に配置する製品をeE-ormerで  
作成できます。



屋根全体をクリックすると、  
屋根編集画面が出てきます。

**屋根編集画面**

軒の出幅	<input type="text" value="700"/> mm	10
勾配	<input type="text" value="5"/>	
レベル	<input type="text" value="5600"/> mm	
表面厚み	<input type="text" value="20"/> mm	
軒下壁高さ	<input type="text" value="0"/> mm	

---

2階の屋根全体を設定  
 他階の高さを連動させる  
 選択している屋根のみ設定

4の壁を消す

---

鼻隠し・破風・雨樋  
 標準     手動設定

形状

厚み  mm

破風板

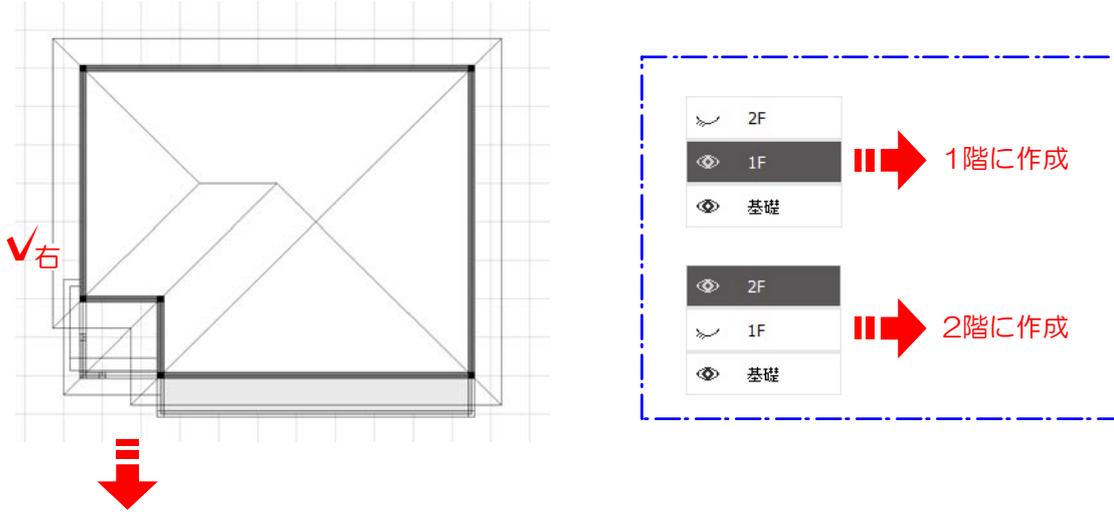
雨樋

カバー

少数点第二位まで入力可能で、絶対値で設定されます(レベル除く)。

- 軒の出幅：軒の出幅です。
  - 勾配：屋根の勾配です。
  - レベル：屋根がのる壁の高さです。
  - 表面厚み：屋根の厚みです。
  - 軒下壁高さ：軒下から壁までの高さです。
  - **屋根連動設定**  
[詳細説明 P98](#)
  - 鼻隠し・破風・雨樋：  
屋根全体でのみ設定可能な項目です。  
[手動設定]で下側にこの設定の内容が表示されます。
  - 形状：軒先の形状です。
  - 厚み：破風の厚みです。
  - 破風板：破風の有無です。
  - 雨樋：雨樋の有無です。
  - カバー：切妻部分の軒下カバーの有無です。
- 数値の変更や製品の変更をしたら  
 ボタンをクリックします。

(3) 屋根の新規作成： 図形がないところを右クリックすると屋根を新規に作成します。



2Fに屋根を作成(2)

屋根を新規作成します。  
 ※選択されている階に屋根を作成します。

**屋根作成例一覧：** 様々な形状の屋根の作成例です。詳しい方法はWEBマニュアルをご覧ください。



07 Webマニュアル 建物デザイナー→屋根

切妻屋根  
切妻にしたい部分を屋根なし



切妻屋根2  
切妻にしたい部分を屋根なし



片流れ屋根  
低い所以外を屋根なし



陸屋根  
全て屋根なしor勾配0へ



母屋下がり(桁落とし)  
母屋下がり屋根のみレベル調整



母屋下がり(桁落とし)2  
母屋下がり屋根のみレベル調整



段違い片流れ屋根  
屋根2つ作成・レベル調整



切妻+陸屋根  
屋根2つ作成・レベル調整



2方向切妻屋根  
切妻屋根を2つ作成



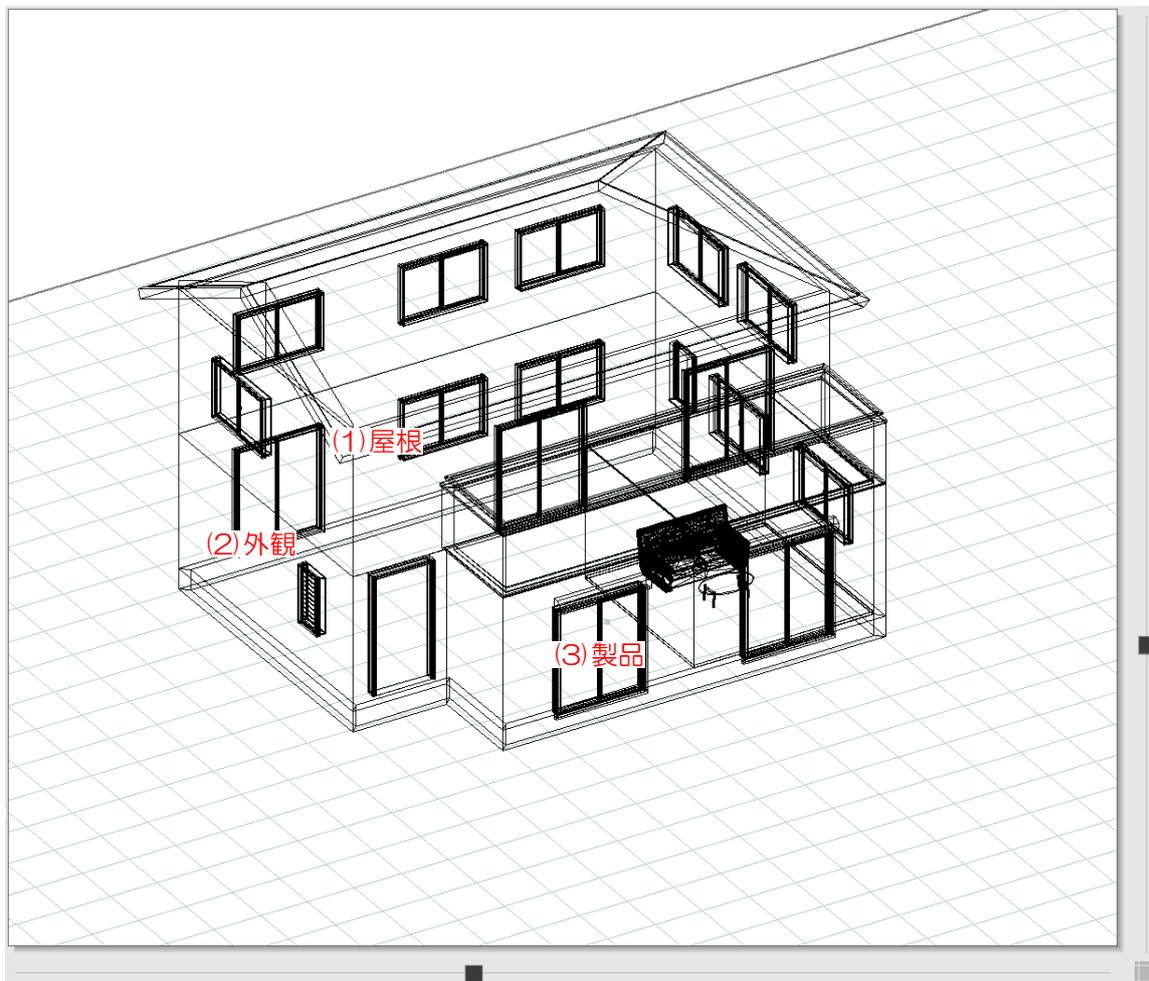
入母屋屋根  
切妻と寄棟2つを重ねて作成



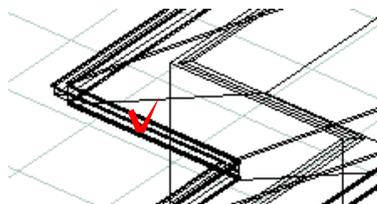


3Dを見ながら屋根、サッシの高さ、幕板などの設定ができます。

(1)～(3)の箇所をクリックすると編集ができます。



(1) 屋根：屋根をクリックすると屋根全体の設定ができます。

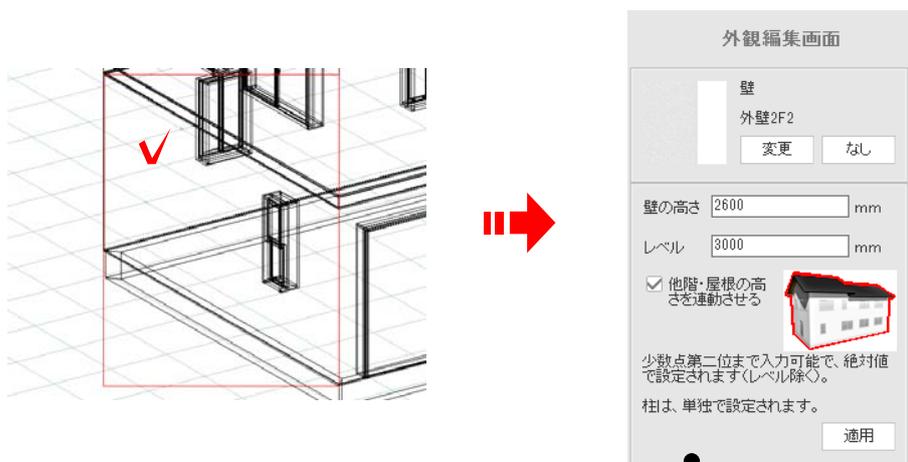


屋根全体の設定ができます。



詳細説明 P82

(2) **外壁**：外壁をクリックすると壁高さ、材料の変更をすることができます。



外観編集画面

壁  
外壁2F2  
変更 なし

壁の高さ 2600 mm  
レベル 3000 mm

他階・屋根の高さを連動させる

少数点第二位まで入力可能で、絶対値で設定されます(レベル除く)。  
柱は、単独で設定されます。

適用

外観の編集ができます。

テキスト 詳細説明 P63

(3)-1 **製品編集**：サッシをクリックまたは右クリックすると編集することができます。



製品編集画面

幅 1850 mm  
奥行 150 mm  
高さ 1100 mm  
天端からの高さ 950 mm  
■からの距離 1820 mm  
■からの距離 4550 mm

適用 変更

製品の詳細設定、右クリック

テキスト 詳細説明 P76~

《製品》 詳細設定(W)... ● 製品の編集ができます。(=ダブルクリック)

移動(X) ● 製品を移動します。(=Ctrl+M) ※ドラッグでも移動できます。

複製(Y) ● 製品を複製します。(=Ctrl+D)

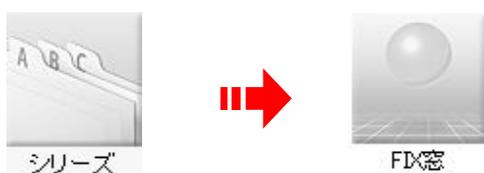
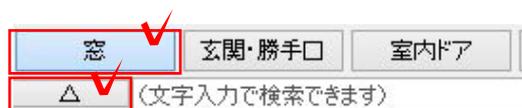
削除(Z) ●

サッシの左右どちら側を右クリックするかで複製方向が決まります。

製品を削除します。(=Delete、BackSpace)

左側に複製

### (3)-2 製品配置：サッシなど壁の中の製品を配置することができます。



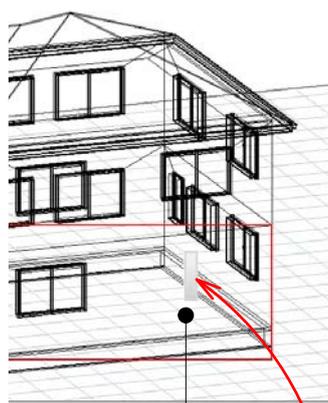
 セレクションポイントにして作業します。

窓を選択し  を選択します。

シリーズを選択しFIX窓を選択します。



画面下側のFIX窓を選択します。



画面右下のFIX窓02609をドラッグで配置します。

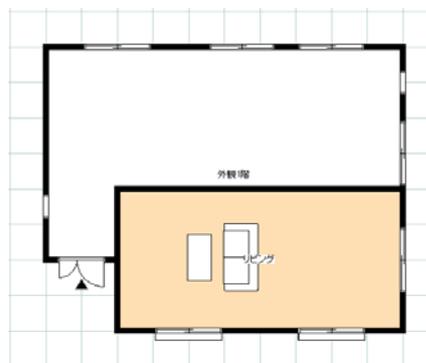


配置したい場所にドラッグします。  
配置レベルは製品の初期値で配置されます。

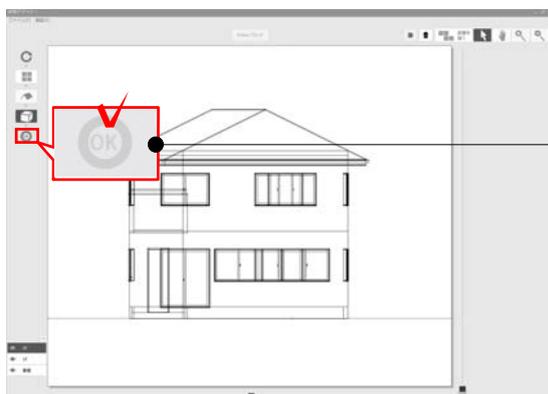
## 【配置】



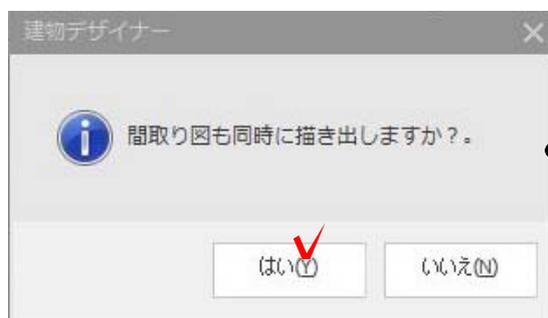
作成した建物と間取りを図面上に配置します。



**図面上へ配置：** 作成した建物と間取りを図面上に配置します。



クリックすると、建物が図面上に配置されます。

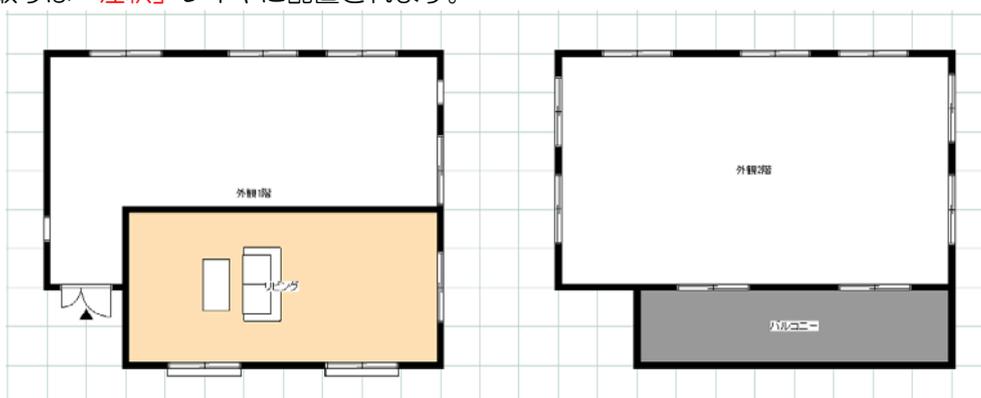


「間取り図も同時に描き出しますか？」というメッセージが出てきます。平面図に間取り図もいれたい場合は、「はい」をクリックします。

建物は「敷地基礎」レイヤに配置されます。  
最初に作成した基礎が、3Dの建物になっています。



間取りは「注釈」レイヤに配置されます。



配置した後に、間取りの変更がある場合は、配置した間取りを削除してから編集をしましょう。

その他詳しい使い方はwebマニュアルをご覧ください。



参考 ソフト「建物デザイナー」



# リファレンス 機能詳細

テキスト内ある下図の表記は、参照マニュアルの案内です。必要に合わせて参照してください。



テキスト

詳細説明 P47～



テキストのP47～に載っています。



Webマニュアル

参考 [レベル設定]を検索

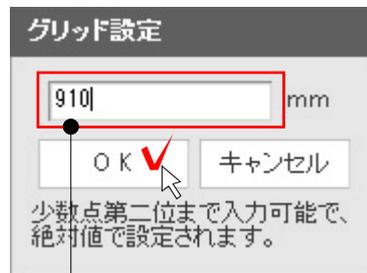
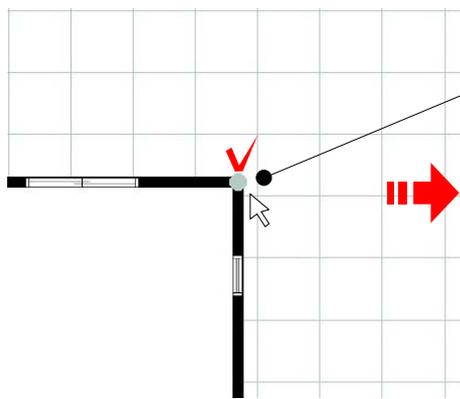
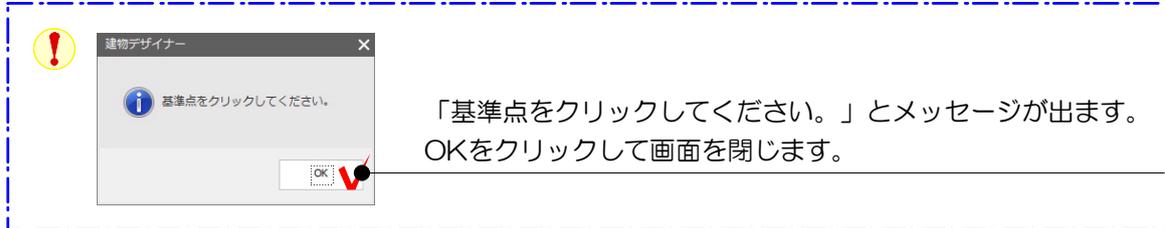


webマニュアルで[レベル設定]を検索すると、参照マニュアルが表示されます。

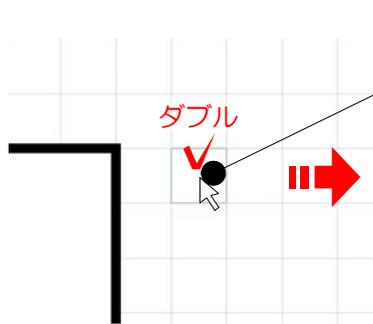
**グリッド編集：** グリッドを建物に合わせる方法とグリッドのサイズ変更の方法です。

910mm グリッド

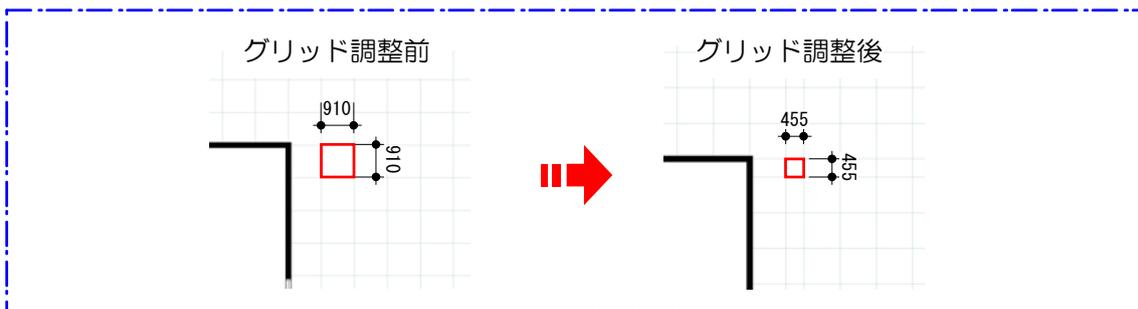
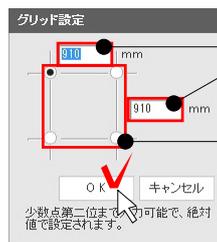
グリッドボタンをクリックします。



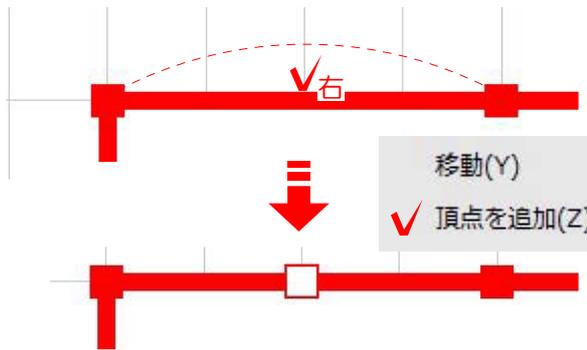
【グリッドのサイズを1行または1列のみ変更したいときは・・・】



サイズを変更したいグリッドの上で  
ダブルクリックします。



## 円弧状の壁作成： 円弧状の壁を作成します。



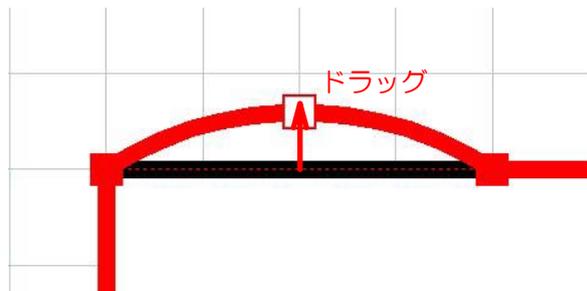
### (1) 頂点を追加

円弧の壁を作成したい真ん中で右クリックして頂点を追加します。



### (2) 「円弧ツール」をクリック

「円弧ツール」ボタンをクリックします。



### (3) 円弧状に変形

頂点をドラッグして円弧状に変形します。



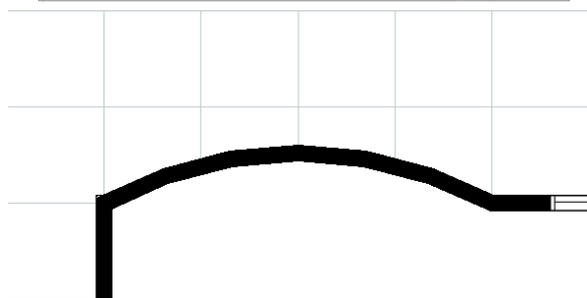
### (4) 「入力終了」をクリック

「入力終了」ボタンをクリックします。



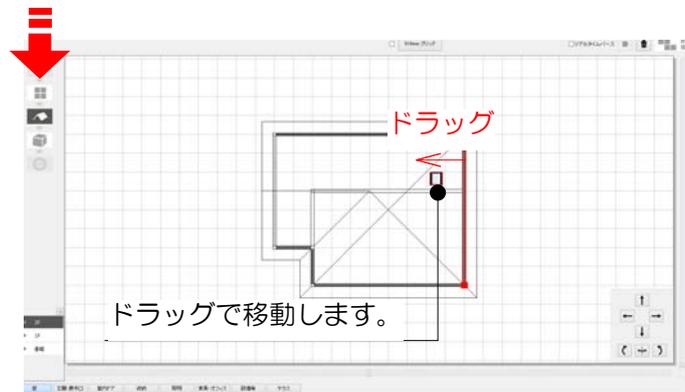
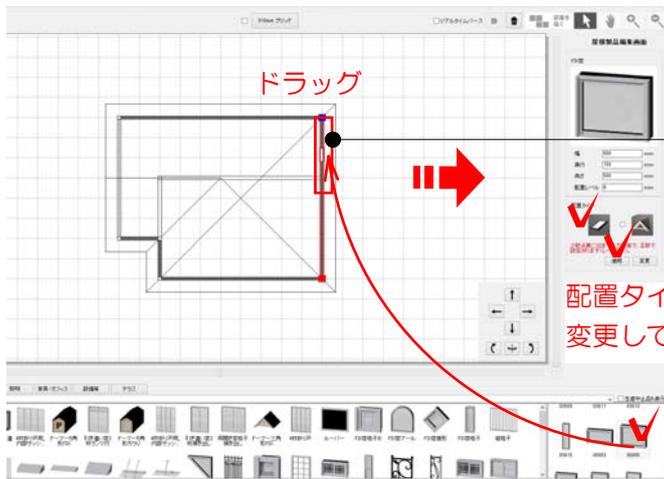
### (5) 円弧の設定

出幅、半径、円弧の分割数を入力します。OKをクリックします。



円弧の壁が作成されました。

## 屋根 製品の追加： 屋根に製品を追加します。



## 屋根に配置したサッシの編集

トップライトのとき選択

ドーマーのとき選択

サッシの高さ

幅 740 mm  
奥行 150 mm  
高さ 1100 mm  
配置レベル 0 mm

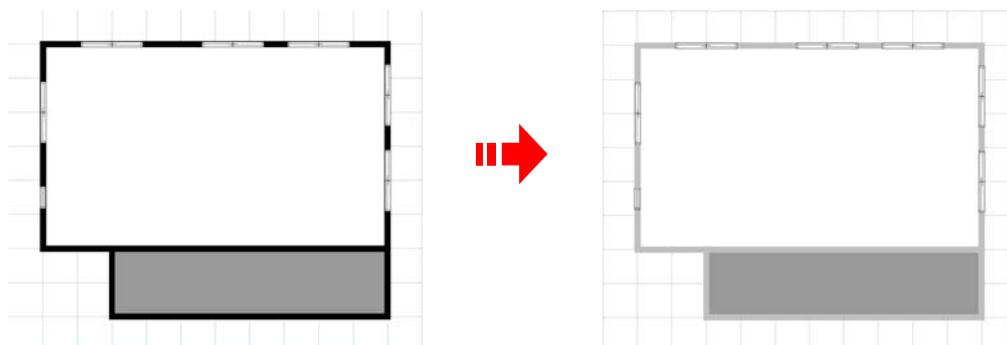
配置タイプ

少数点第二位まで入力可能で、絶対値で設定されます(レベル除く)。

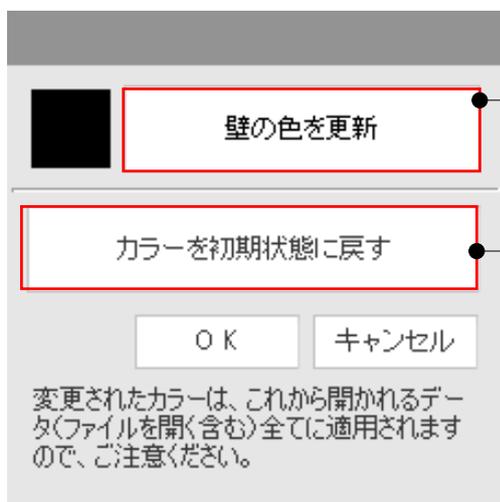
適用 変更

数値の変更や製品の変更をしたら  
適用 ボタンをクリックします。

**間取り図の壁色変更：** 間取り図の壁の色を変更することができます。



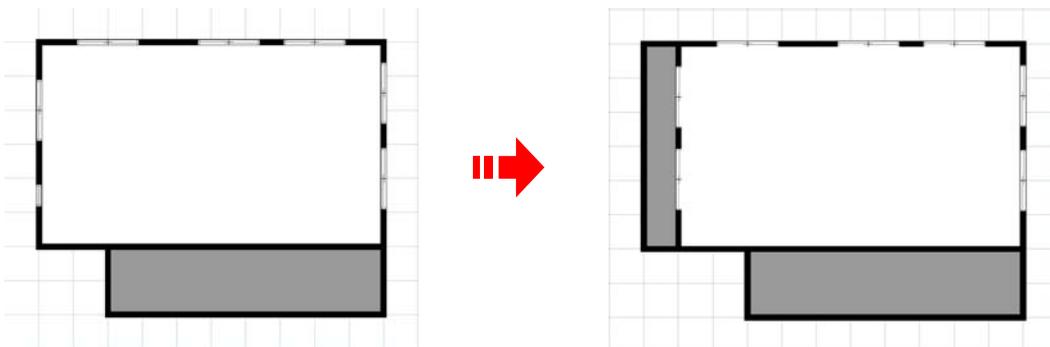
「編集」メニューから「カラー変更」を選択します。



壁の色を変更します。  
色を変更すると、その後作成するデータ  
全ての壁の色が変更した色になります。

壁の色を初期の色に戻します。

## バルコニー追加(1)： バルコニーの追加方法です。



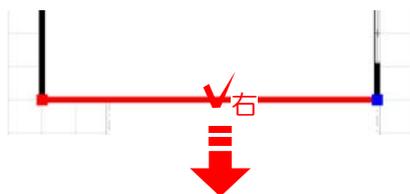
### (1) 【平面編集】を選択

平面編集ボタンをクリックします。



### (2) バルコニーを追加したい壁を選択

バルコニーを追加したい壁の上でクリックして、選択します。



### (3) 追加したい壁で右クリック

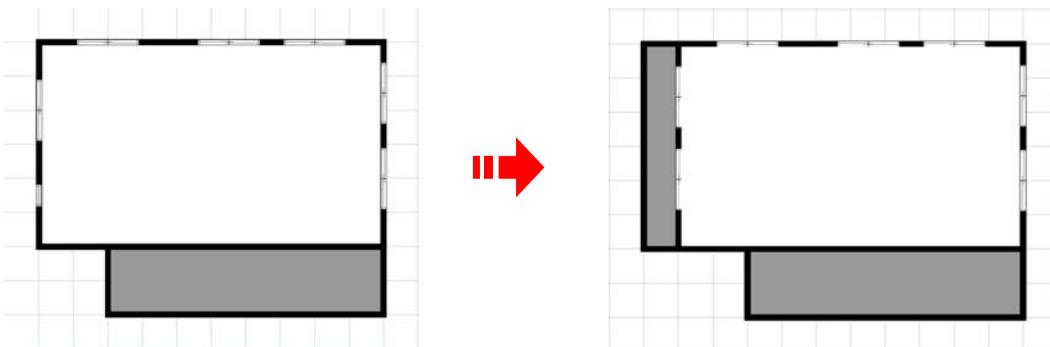
バルコニーを追加したい壁の上で右クリックします。

移動(X)  
頂点を追加(Y)  
✓ バルコニーを追加(Z)

### (4) バルコニー追加

「バルコニーを追加」をクリックします。

## バルコニー追加(2) : バルコニーの追加方法です。



(1) 【平面編集】を選択

平面編集ボタンをクリックします。



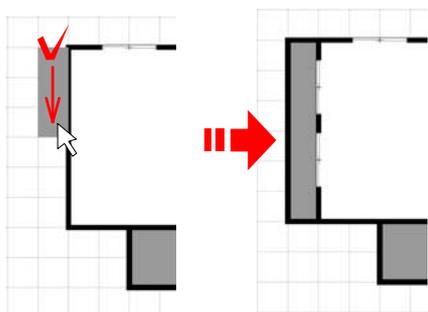
(2) 「部屋を描く」を選択

「部屋を描く」ボタンをクリックします。

	階段
	押入・物入
	バルコニー
	テラス
	吹き抜け

(3) バルコニーを選択

「バルコニー」をクリックします。



(4) 描きたい形にドラッグ

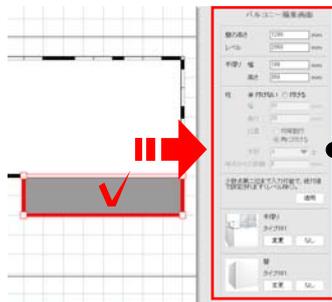
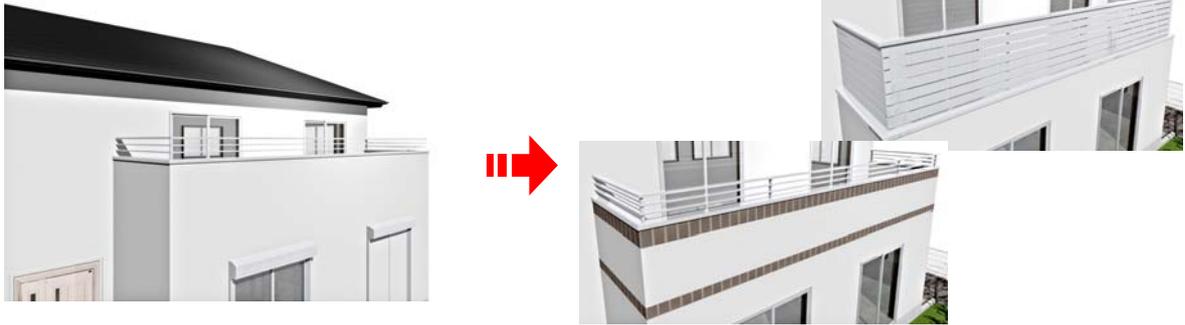
バルコニーを追加したい所をドラッグします。

※バルコニーの形はグリッドに合わせて作成されます。描く前にグリッドを建物に合わせておきましょう。



グリッド編集 P90

## バルコニー編集： バルコニーの編集方法です。



バルコニーの真ん中をクリックすると  
バルコニー編集画面が表示されます。

壁の高さとレベルの変更ができます。

手摺の幅と高さの変更ができます。

**バルコニー編集画面**

壁の高さ  mm

レベル  mm

手摺り 幅  mm

高さ  mm

柱  付けない  付ける

幅  mm

奥行  mm

位置  均等割付  角に付ける

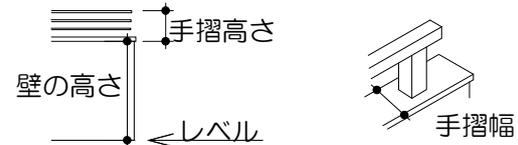
本数  本

端点からの距離  mm

少数点第二位まで入力可能で、絶対値で設定されます(レベル除く)。

手摺り  
タイプ001

壁  
タイプ001



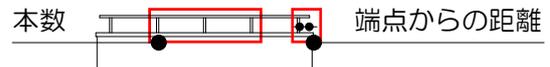
手摺に柱を付ける・付けないの変更ができます。

柱の幅と奥行の変更ができます。

均等割付に柱を均等割付にします。  
角に付ける：手摺の角のみに柱を付けます。

均等割付にした時の柱の本数の変更ができます。  
手摺の一番長い辺に対して、両端の柱の間に入る  
柱の本数の変更ができます。

角の柱に対して端からの距離の変更ができます。



数値の変更や手摺り・壁の変更をしたら  
 ボタンをクリックします。

なしの設定になります。

手摺り・壁の変更ができます。

変更する場合は  をクリックします。

左側に手摺り・壁を選択する画面が表示されます。

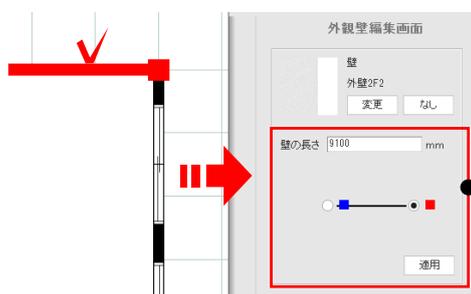


詳細説明 P70

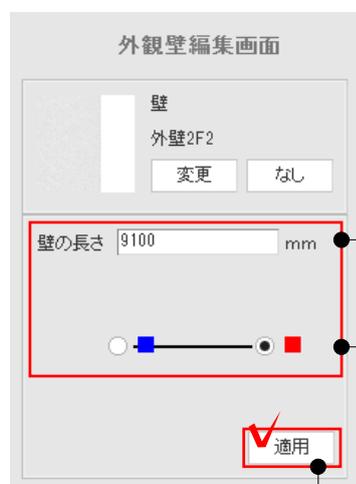
**壁の長さ編集：** 壁の長さを数値入力で変更する方法です。



外観壁・バルコニー壁・間取り壁・独立壁・屋根壁  
がこの方法で変更できます。



壁の上をクリックすると  
外観壁編集画面が表示されます。



変更したい長さの数値を入力します。

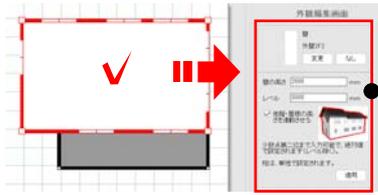
どちらの点を基準にして長さの変更をする  
のかを選びます。

壁を選択していると両端に青点■と赤点■  
が表示されます。どちらの点なのかよく確認  
しましょう。



数値の変更や基準点の変更をしたら  
適用 ボタンをクリックします。

**壁連動設定：** 壁の高さなどの編集で、他の階・屋根との連動を設定する方法です。



壁の真ん中をクリックすると  
外観壁編集画面が表示されます。

壁の高さ  mm  
レベル  mm

他階・屋根の高さを連動させる

少数点第二位まで入力可能で、絶対値で設定されます(レベル除く)。  
柱は、単独で設定されます。

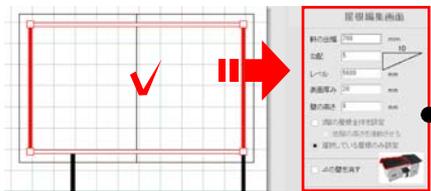
他階・屋根の高さを連動させる  
壁の高さやレベルを変更した場合、  
他の階・屋根もそれに伴って高さ・  
レベルが変更されます。



他階・屋根の高さを連動させる  
壁の高さやレベルを変更した場合、  
選択している階の壁だけ変更されて  
他の階・屋根は連動しません。



**屋根連動設定：** 屋根のレベルなどの編集で、他の階・屋根との連動を設定する方法です。

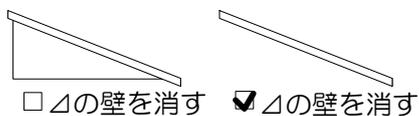


壁の真ん中をクリックすると  
屋根編集画面が表示されます。

2階の屋根全体を設定  
 他階の高さを連動させる  
 選択している屋根のみ設定

Δの壁を消す

屋根のΔの壁部分を  
消すことができます。



・2階(または1階)の屋根全体を設定  
同じ階に複数屋根がある場合、全て  
の屋根を一度に設定できます。

他階の高さを連動させる  
屋根のレベルを変更した場合、他の  
階の壁もそれに伴って高さ・レベル  
が変更されます。



他階の高さを連動させる  
屋根のレベルを変更した場合、選択  
している屋根のレベルだけ変更され  
て、他の階の壁は  
連動しません。



・選択している屋根のみ設定  
選択している屋根のみ設定がで  
きます。



**保存：** 建物デザイナーの保存の方法です。

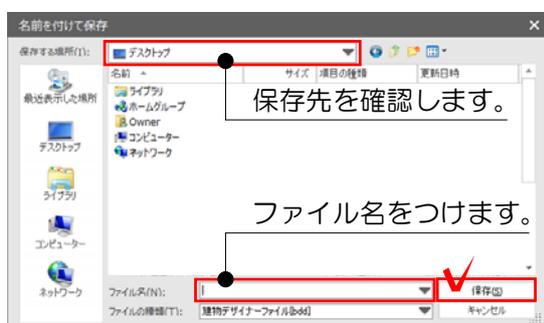
(1) 「階情報を保存」を選択



「ファイル」メニューから「階情報を保存」(「階情報を名前を付けて保存」)をクリックします。

保存画面が表示されます。

(2) ファイル名入力



保存先を確認して、ファイル名を入力します。



(3) 「保存」をクリック

「保存」ボタンをクリックします。

建物デザイナーで保存したファイルは「〇〇〇.bdd」という拡張子になります。

- ・階情報を保存：2回目からは、上書き保存になります。
- ・階情報を名前を付けて保存：2回目以降も、新たに名前を付けて保存ができます。



【保存したデータは・・・】

- ❗ 保存したデータは、建物デザイナー専用となります。外観デザイナーでは開くことができません。
- ❗ 1階から上の情報が保存されます。基礎の情報は保存されません。

保存したデータは、建物デザイナーを起動して「ファイル」メニューから「階情報を開く」で開くことができます。



詳細説明 P100

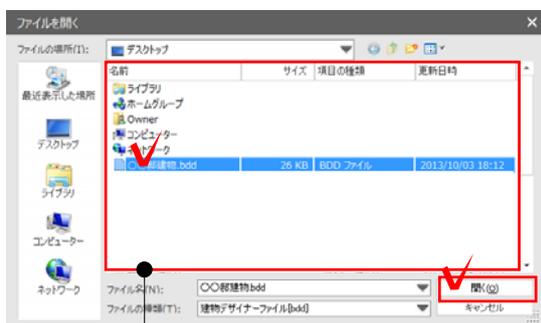
**開く**： 建物デザイナーのデータを開く方法です。

(1) 「階情報を開く」を選択



「ファイル」メニューから「階情報を開く」をクリックします。

(2) ファイル選択

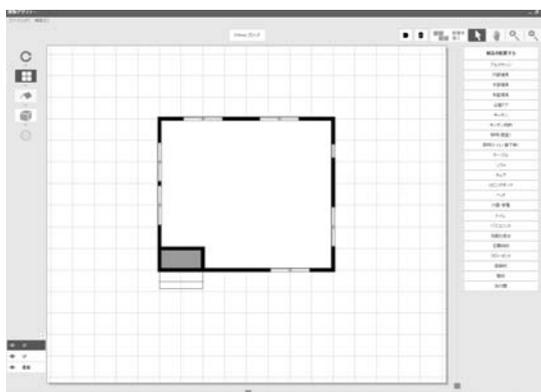


開きたいファイルを選択します。

建物デザイナーで保存したファイルは「OOO.bdd」という拡張子になっています。

保存してあるファイルを選択

(3) 「開く」をクリック



「開く」ボタンをクリックします。

保存していたファイルが開きます。



**【開いたデータは…】**

- ❗ 1階から上の情報が開きます。基礎の情報は入ってきません。
- ❗ 入ってくる位置は保存した時と同じ位置になります。  
建物基礎の位置が変更になっている場合は、階ごとにドラッグで位置を調整して下さい。

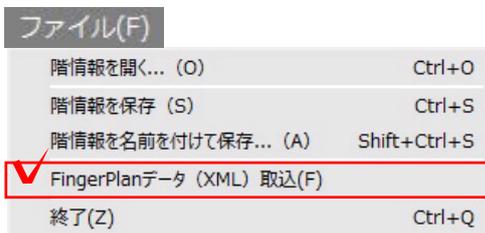
保存は「ファイル」メニューから「階情報を保存」または「階情報を名前を付けて保存」で保存することができます。



詳細説明 P99

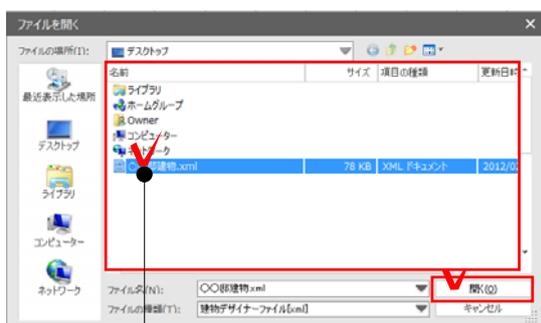
## FingerPlanデータ(XML)取込： FingerPlanデータ(XML)の取込方法です。

※FingerPlanは無料の間取りソフトです。  
詳しくはこちらよりご覧下さい。



(1) 「FingerPlanデータ(XML)取込」を選択

「ファイル」メニューから「FingerPlanデータ(XML)取込」をクリックします。

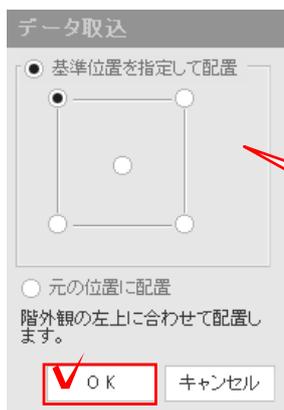


(2) ファイル選択

開きたいファイルを選択します。

FingerPlanで保存したファイルは  
「000.xml」という拡張子になっています。

保存してあるファイルを選択



(3) 取込位置を指定

取込位置を指定し「OK」をクリックします。

- ・基準位置を指定して配置  
→作成中の建物の角または中心を基準として配置されます。  
基準となる点をクリックします。
- ・元の位置に配置  
→FingerPlan(XML)データを保存した時と同じ位置に配置されます。

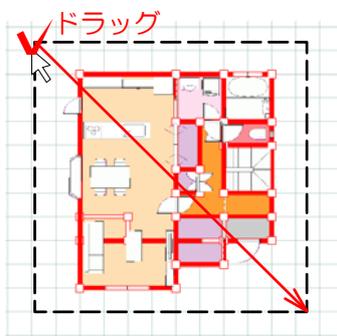


FingerPlanデータ(XML)データの取込ができました。

【取込んだ間取りデータをまとめて選択したい場合は…】



セクションポインタで、選択したい間取りをドラッグまたは、Shiftキーを押しながらクリックで複数の間取りを選択できます。また、編集メニューの「間取りを全て選択」で指定階の間取り全てが選択できます。



Shiftキー



取り消し(V)	Ctrl+Z
やり直し(W)	Ctrl+Y
移動(M)	Ctrl+M
複製(X)	Ctrl+D
削除(D)	Del
カラー変更(Y)	
間取りを全て選択(Z)	Ctrl+A
E-E-CADとのデータのスレを修正(E)	

指定階の間取り全てが選択できます。

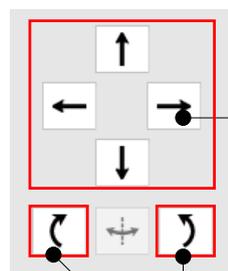
【取込んだ間取りデータを少しずつ移動・回転したい場合は…】



セクションポインタで、少しずつ移動・回転したい間取りを選択します。



ボタンが表示されます。



クリックすると  
少しずつ移動できます。

クリックすると  
15度ずつ回転できます。

窓の位置を細かく設定する場合：窓の位置を変更できます。



#### 設定位置

通常（芯）・・・壁の中心に配置

貼付・・・壁の外側に配置

奥へ移動・・・壁の奥へ移動する数値を入力できます。

### (1) 窓の設定位置を変更



1-1 窓をクリックで選択します。

1-2 奥へ移動を選択します。

今回は50と入力し、適用を選択します。

※壁の奥へ移動したい数値を入力します。

1-3 リアルタイムパースで窓の位置を確認して完成です。

