

Lesson 3

Lesson 3では、木造2階建て・ロフト付き住宅の入力について説明しております。
基本的な物件の入力手順は以下のような流れになります。

- ① 1階部屋入力
- ↓
- ② 階段入力
- ↓
- ③ 2階部屋入力
- ↓
- ④ 外回り入力
- ↓
- ⑤ 建具入力
- ↓
- ⑥ 自動生成
- ↓
- ⑦ 住設 / インテリア入力

この流れにそって実際にサンプルの戸建て住宅を入力してみましょう。



▶ 動画マニュアル 1



▶ 動画マニュアル 2



Lesson 3 目次

新規作成	3-4
モデル物件の新規作成	3-4
平面図の入力	3-6
間取りの入力	3-6
部屋のプロパティ	3-8
積算数量確認（部屋個別）	3-8
積算数量確認（全体）	3-9
階段の入力	3-10
階段の編集	3-11
鉄骨階段の入力	3-12
外廻りの入力	3-14
建具の入力	3-15
自動生成	3-18
自動生成の詳細設定	3-19
壁の種類	3-21
壁の追加と伸縮	3-22
外観図の確認	3-23
立面図	3-23
パース	3-24
素材の変更	3-24
部分壁	3-25
建具の追加・変更	3-28
建具の開閉	3-28
建具の数値移動	3-29
表示モードの変更	3-30
詳細表示	3-31
レンダリング（光と影の計算）	3-32
内観図の確認	3-33
鳥瞰図・俯瞰図	3-33
日照シミュレーション	3-34

Lesson 3 目次

部材の配置	3-36
住宅設備・インテリアの配置	3-36
畳の編集	3-40
設備の入力	3-41
パースを作成	3-42
ビューパネル・ウォークスルー	3-42
視点の記録	3-44
3D 部材の表示 / 非表示	3-46
画像の保存	3-47
レタッチ画像保存	3-48
画像の印刷	3-49
動画の作成	3-50

新規作成

モデル物件の新規作成

物件データを新規に作成します。

- 1 「新規作成」をクリックし、「新規作成」画面が表示されたら
- 2 「物件名称」を「〇〇様邸新築工事」
- 3 「建物タイプ」を「標準」
- 4 「ロフト」にチェック
- 5 「詳細設定をおこなう」のチェックをはずし
- 6 「作成」をクリックします。

 補足

「物件名称」のプルダウンより「〇〇様邸
改築工事」、「〇〇邸リフォーム工事」を
選ぶこともできます。

1 **新規作成**

Walk in home

名称(G): **全体**

2 物件名称(N): **様邸新築工事**

3 建物タイプ(D): **標準**

地上階(F): **2**

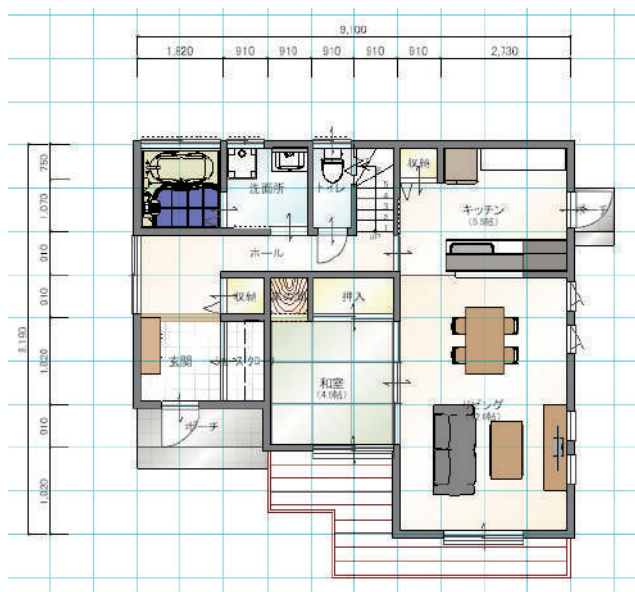
地下階(U): **0**

4 ☐ フロント(L)

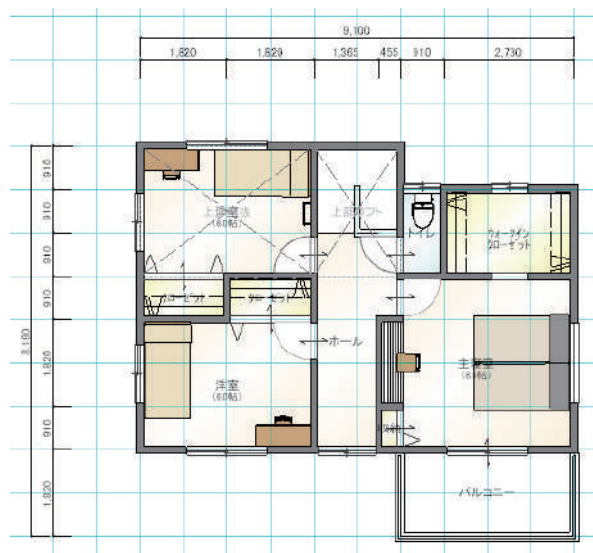
6 ☒ 詳細設定をおこなう(S) **作成** キャンセル



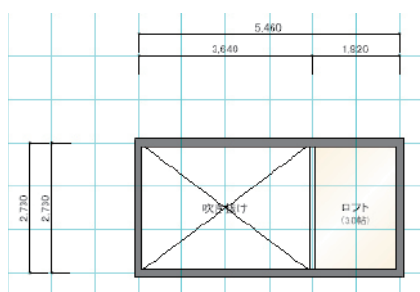
【1 階平面図】



【2階平面図】



【ロフト平面図】



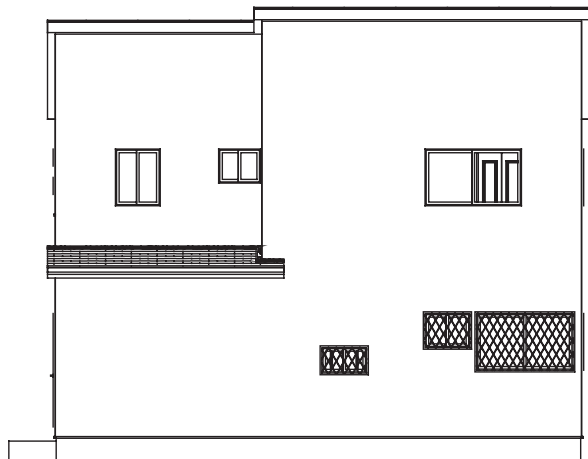
【南側立面図】



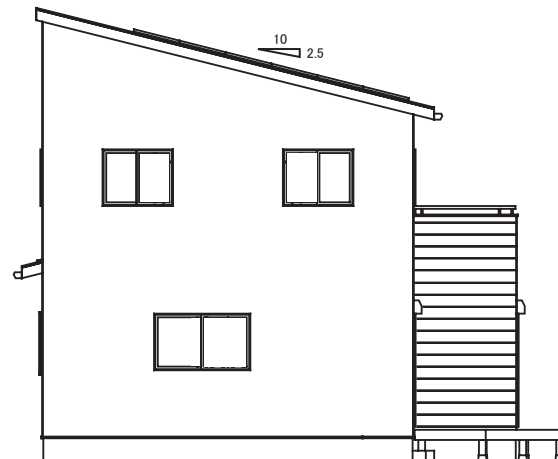
【東側立面図】



【北側立面図】



【西側立面図】



平面図の入力

間取りの入力

それでは、部屋の基本入力方法に従って、1階の間取りを入力しましょう。

1「基本辞書」の2「【1】部屋・階段」から各部屋を選択して、1階の間取りを入力します。

※1階キッチン内の収納は、後から寸法を合わせますので、1マスで入力してください。

！ 注意

画面左下のタブ a より、階層の切り替えを行います。

部屋を入力するときは、必ずその部屋を有する階のタブで入力してください。

※「敷地」タブでは、部屋の入力できません。

入力後、間取りの寸法を変更する場合は、左ドラッグ、または数値指定で変更します。

左ドラッグの場合

変更したい辺にマウスを合わせると、カーソルが  に変わるので、その状態で左ドラッグします。

数値指定の場合

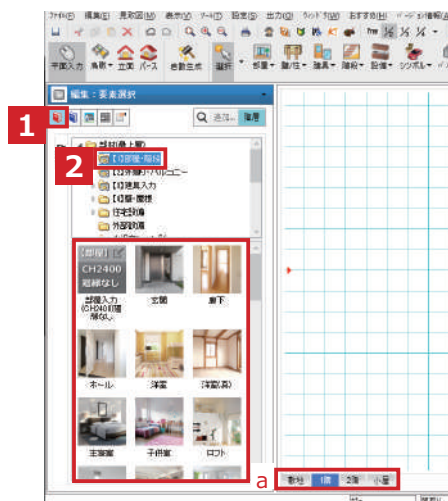
1 変更する部屋をクリックし、変更したい部屋寸法にマウスを合わせると、赤い矢印が出てきます。

矢印が出ている状態で 2 クリックすると、「部屋寸法変更」画面が表示されますので、3 寸法に任意の数値を入力して 4 「変更」をクリックします。

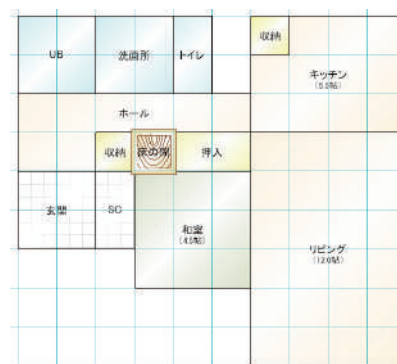
+ 補足

「部屋領域寸法変更」では、赤い矢印が指している辺が動きます。

変更できました。

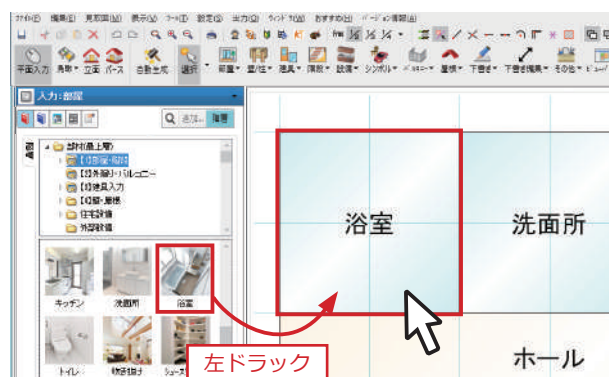
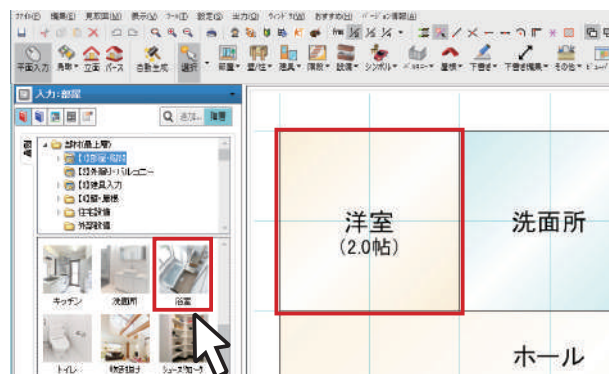


【1階平面図】



+ 補足

部屋のタイプを間違えた場合や、入力後にタイプを変更したい場合は、「基本辞書」から部屋をドラッグ&ドロップすることで、タイプが変更されます。

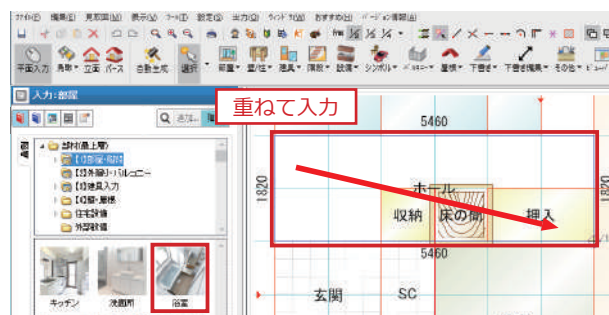


+ 補足

後勝ち  ...先に入力している部屋の上から重ねて部屋の入力ができます。

先勝ち  ...先に入力していた部屋の上に部屋を入力することはできません。

入力する部屋の形状によって、アイコンを切り替えて使用できます。



部屋のプロパティ

入力された部屋はそれぞれの部屋ごとに部屋名称や床高さなどの情報を持っています。

部屋名称を変更します。

- 1 入力した部屋を選択します。
- 2 「名称」に「UB」と入力し、
- 3 「更新」します。

部屋名称が変更できました。

+ 補足

2行目にも文字を入力し、名称を2段で表示することもできます。

他にも、床高や天井高を部屋ごとに変更できます。

床・天井高さ、幅木・廻縁高さは右図を参考にしてください。



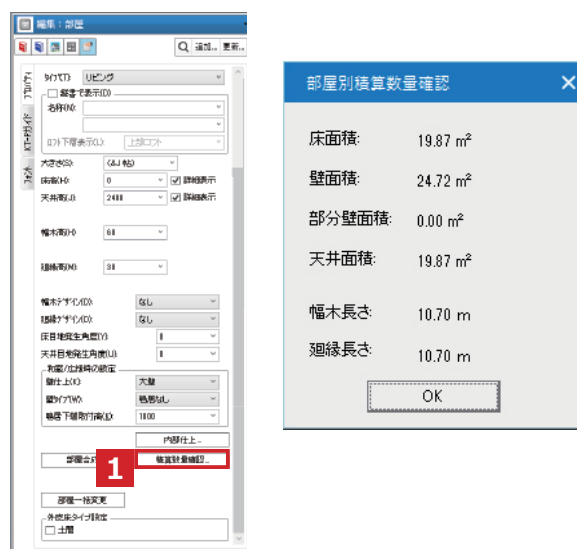
積算数量確認（部屋個別）

入力した部屋は、それぞれの部屋ごとに積算数量を確認することができます。

- 1 「積算数量確認」をクリックします。

+ 補足

「壁面積」は、建具の開口面積と幅木・廻縁面積を除いて計算されます。



積算数量確認（全体）

Walk in home で入力した建物や敷地等の積算数量を確認することができます。

1「ツール」から2「積算数量確認」を選択します。

各項目ごとに積算数量の拾出しがされ、表で確認できます。

積算数量は CSV データとして出力・保管ができます。

3「ファイルに出力」をクリックします。

「積算数量ファイルの保存」画面が開くので4ファイル名を入力して5「OK」をクリックします。

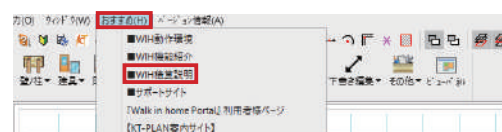
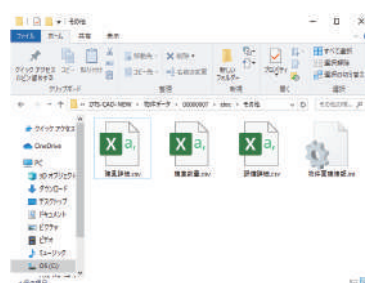
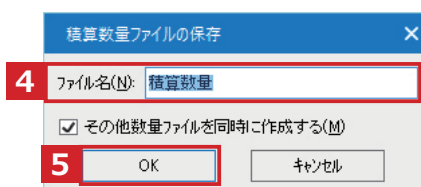
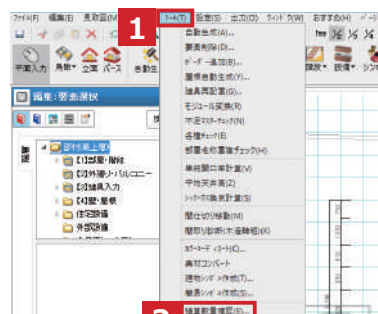
+ 補足

「その他数量ファイルを同時に作成する」にチェックを入れておくと、「建具詳細.csv」と「設備詳細.csv」の数量データも作成されます。

出力した積算数量データを取り出すには、キーボードの [F9] を押して「doc」内の「その他」から取り出してください。

+ 補足

「おすすめ」の「WIH 積算説明」より、積算項目とその説明を確認することができます。



階段の入力

次に階段を入力します。階段は、先に大枠を入力し、後から段数を変更します。

1「基本辞書」の2「【1】部屋・階段」から3「室内階段」を選択します。

昇り口となる幅をクリック（4, 5）し、昇る方向へマウスを動かすと段数が表示されるので、6踊り場の手前で一度クリックします。

次に曲がる方向へマウスを動かし、7曲がりの終点でクリックします。

再度曲がる場合は、同様にマウスを動かし、8曲がりの終点でクリックします。

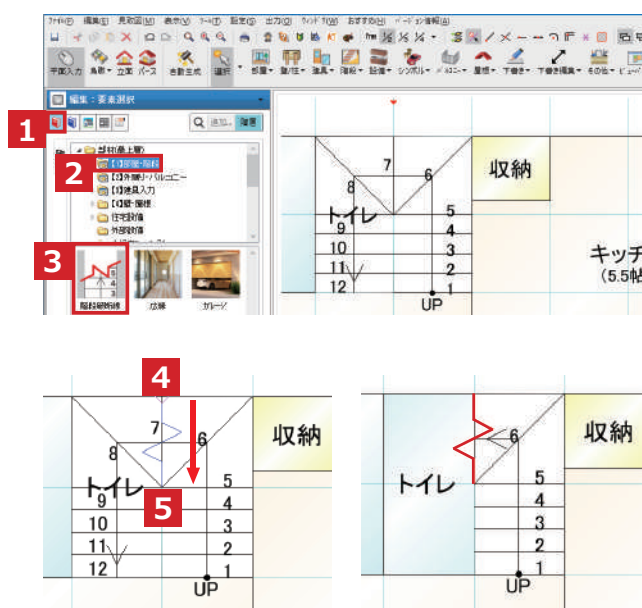
最後に階段の直進部分を指定し、9階段の昇りきったところでダブルクリックすると階段の形状が確定されます。

次に階段破断線を入力します。

階段下に収納などがある場合、階段下にある部分に分かりやすくなります。

1「基本辞書」の2「【1】部屋・階段」から3「階段破断線」を選択します。

破断線を入力したい部分に2点指示（4, 5）で入力します。
階段下に入力している部屋が表示されるようになります。



階段の編集

階段の段数は、階段の入力後に変更します。

1「選択」ボタンを押して、段数を変更する階段を2クリックで選択します。

画面左に「プロパティ 1」が表示されるので、3 変更する段数をダブルクリックします。

「段部データ変更」画面が表示されるので、「曲り」を4「3」にして5「変更」をクリックします。

同様に次の曲りを「踊り場」に変更し、最後に6「更新」をクリックします。

注意

「段部データ変更」で階段の段数などを変更した場合、必ず「更新」をしてください。

+ 補足

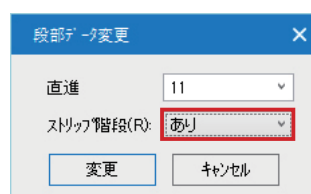
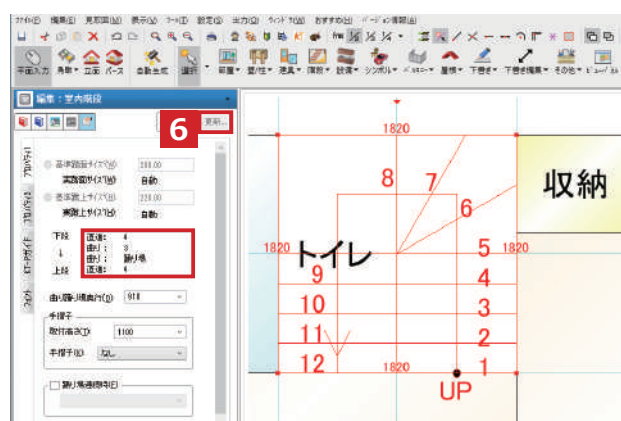
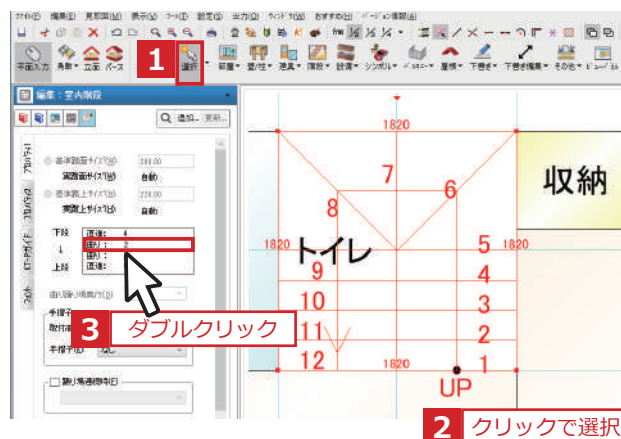
ストリップ階段とは、直進部分にのみ適用される階段の形状です。

「段部データ変更」でストリップ階段「あり」に設定すると、図のような階段になります。

階段の入力が終わったら、階段を目安に2階の部屋を入力しましょう。

注意

室内階段を入力すると、その上は自動で吹き抜けになるため、上階層に階段を入力する必要はありません。プレゼンボード出力時には、上階層にも段数が表記されます。



鉄骨階段の入力

オープン階段など、通常の入力だと表現が難しい場合は鉄骨階段を使用します。

1「基本辞書」の2「【1】 部屋・階段」から3「鉄骨階段」を開きます。

段数や形状ごとにフォルダが分かれています。

4 任意の形状・段数の階段を選択します。

5 昇り終わりの位置をクリックします。

6 向きを指示し、

最後に取付方向を7クリックし配置します。

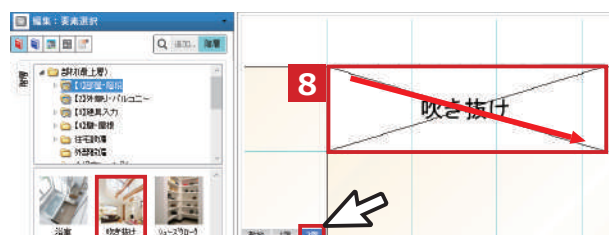
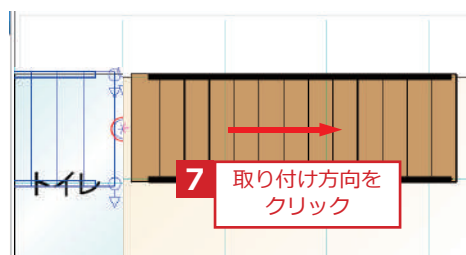
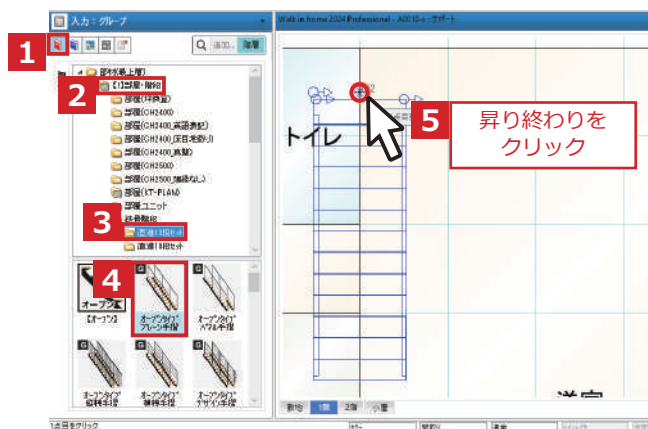
階段と重なるように8吹き抜けを2階に入力します。

⚠ 注意

鉄骨階段は室内階段のように自動で吹き抜けにはならないので、必ず「吹き抜け」要素を入力してください。

+ 補足

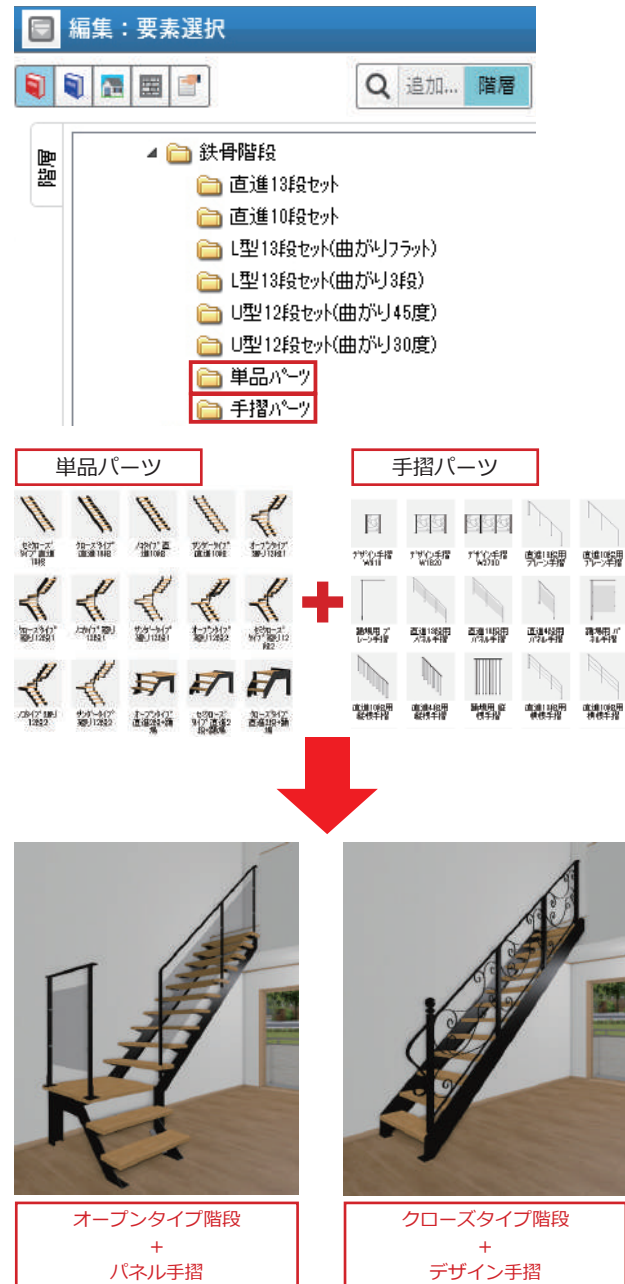
拡張階段でより詳細に設定を行い、入力することもできます。



用意されている階段セットで表現できない場合は、単品部材を組み合わせて入力します。

「単品パーツ」「手摺パーツ」フォルダを開くと、パーツごとに分解された部材が格納されています。

その中にある任意の段数や形状のものを選択して配置します。



外廻りの入力

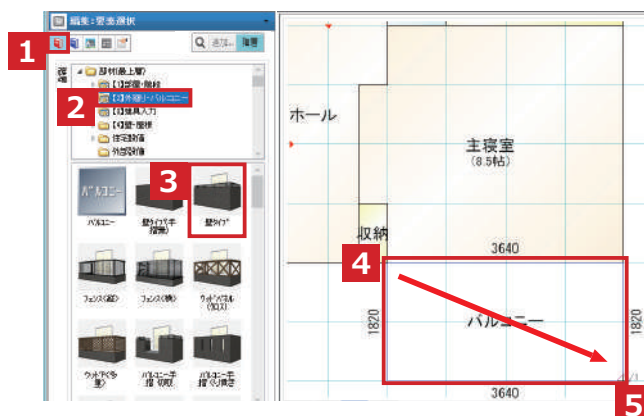
外廻りの入力を行います。

まず、2階バルコニーから入力していきます。

1「基本辞書」の2「【2】外廻り・バルコニー」から

3「壁タイプ」を選択します。

2点指示（4, 5）で矩形入力をします。



次に「ポーチ 360」を入力します。

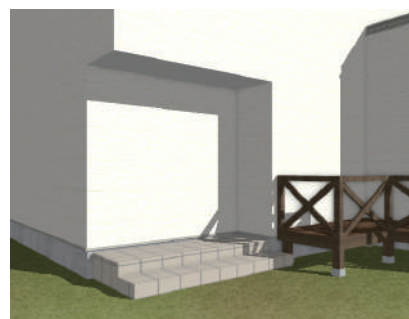
6「ポーチ 360」を選択して玄関前に矩形入力します。（7, 8）

同様に「ポーチ 180」を入力します。



+ 補足

ポーチ 360、180 を組み合わせると階段のような表現ができます。



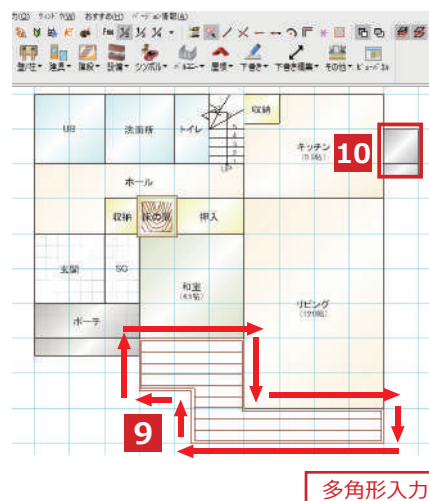
同様に、9「ウッドデッキ（単純クロス）」

10「土間コン」

を入力します。

+ 補足

グリッドを $\frac{1}{4}$ に変更することで、図面通りに入力することができます。



建具の入力

A I 建具

入力した部屋・バルコニー・ポーチなどを認識して建具の形状を自動選択する機能です。

例えば、「土間コン」を配置した場所にAI 建具を入力すると、自動的に勝手口が選択されます。

AI 建具を入力すると、建具形状や開き方向などが違う場合があります。その場合は入力後変更できますので、まずは建具を入力しましょう。

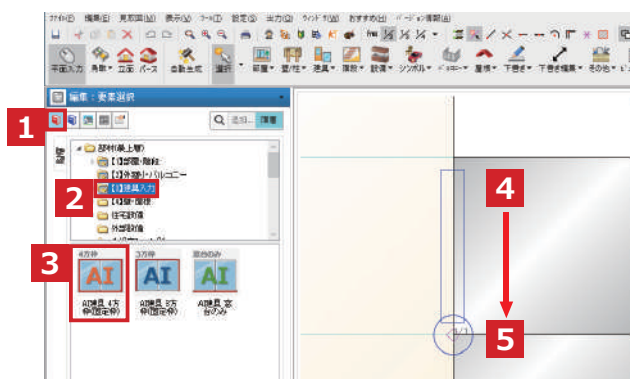
1「基本辞書」の2「【3】建具入力」から
3「AI 建具」を選択し、建具を配置したい場所に2点指示（4, 5）で入力します。

+ 補足

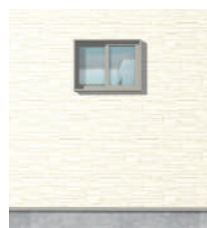
建具は2点指示の1点目が吊元になりますが、吊元や建具形状は入力後に変更できます。

+ 補足

グリッドにのっていない部屋領域辺がある場合は「線上点」を押し込んだ状態で入力して下さい。



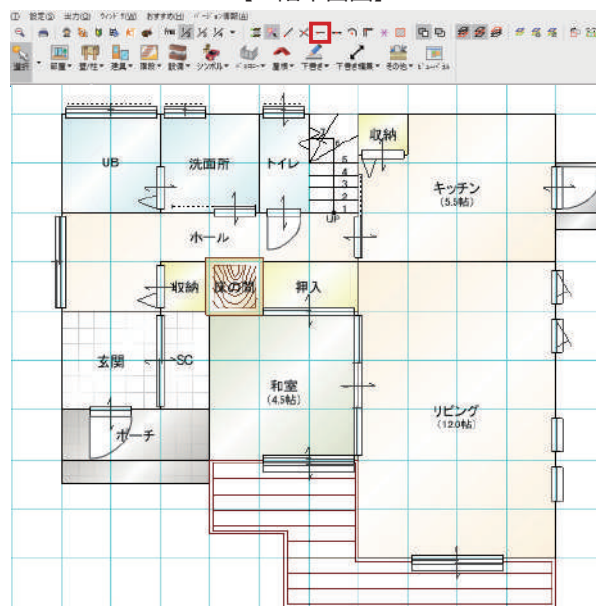
【土間コンなし】



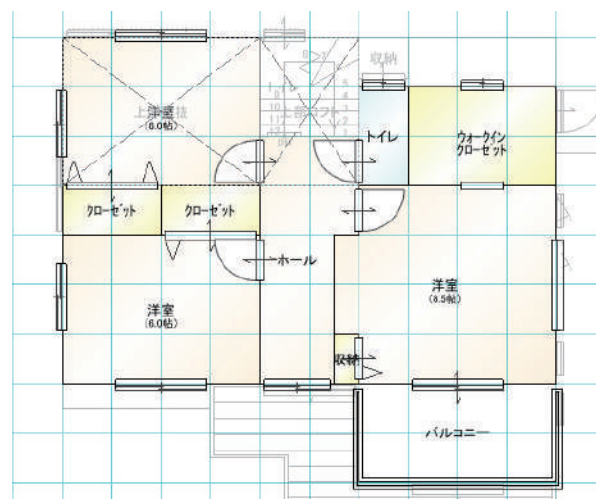
【土間コンあり】



【1階平面図】



【2階平面図】



①プロパティ 1

「A I 建具」で入力した建具の形状を変更します。

1 入力した建具を選択すると、画面左側に建具のプロパティが表示されます。

2 「プロパティ 1」で「形状」や「開口高」を変更して 3 「更新」をクリックすると、建具形状やサッシの大きさ・取付位置等が変更できます。

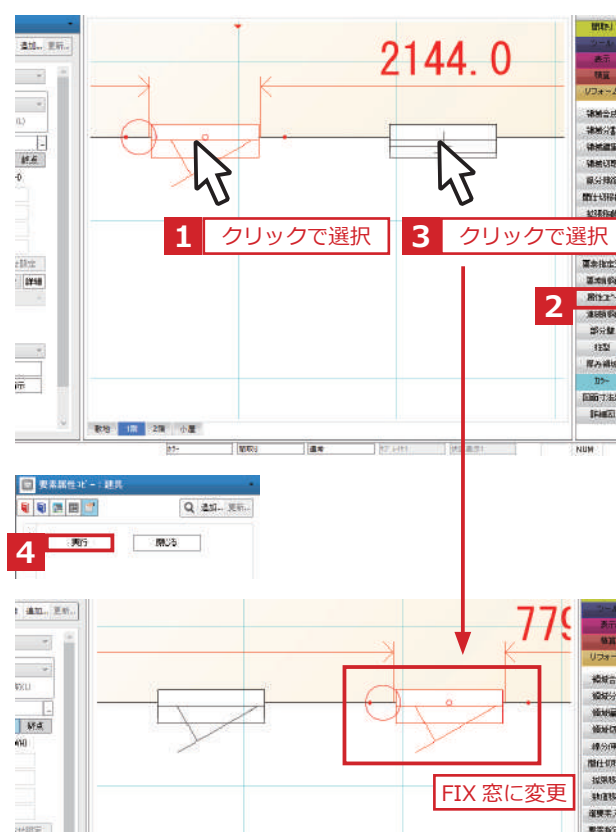
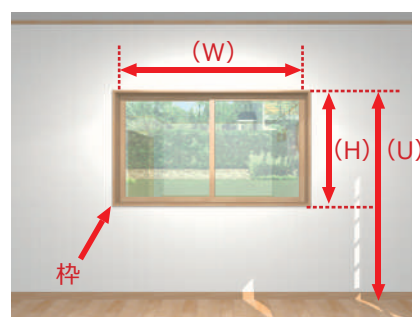
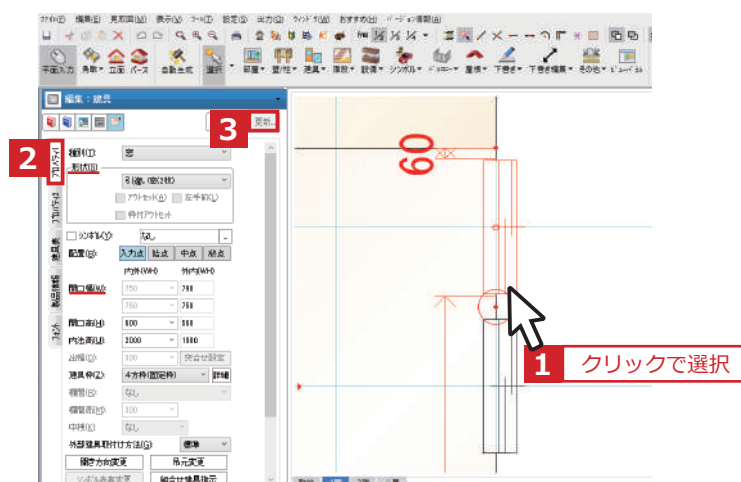
+ 補足

開口幅 (W) は枠を含まない開口幅、
開口高 (H) は枠を含む開口高さ、
内法高 (U) は床から枠の上端までの高さを示します。

+ 補足

形状や高さなどを変更した建具の情報を他の建具にもコピーすることができます。

- 1 変更したい建具を選択。
- 2 カスタムバーの「要素属性コピー」をクリックします。
- 3 コピーさせたい建具をクリックし、
- 4 実行をクリックします。



開き方向や吊元は「プロパティ 1」の下部にある「開き方向変更」や「吊元変更」で簡単に変更することができます。

+ 補足

建具幅を設定する方法は4つあります。

「入力点」…入力した幅を開口幅として設定します。

※「入力点」では開口幅の数値指定はできません。

「始点」…建具の端の大きな赤い○を基準に開口幅を数値指定できます。

「中点」…入力時の1点目と2点目の間の小さな赤い・を基準に開口幅を数値指定できます。

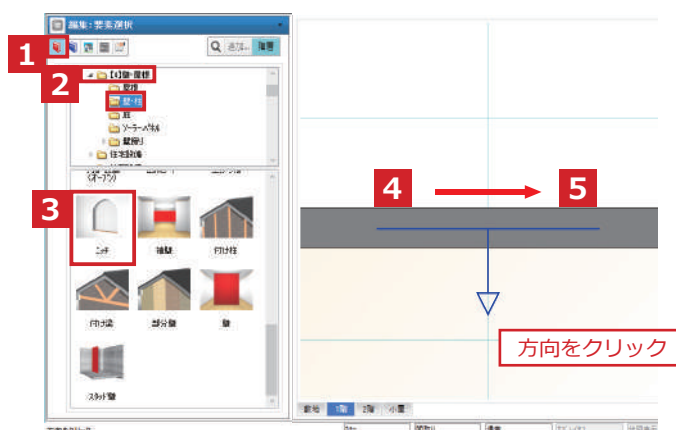
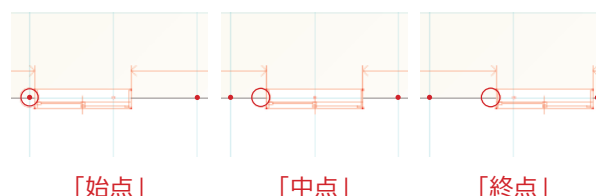
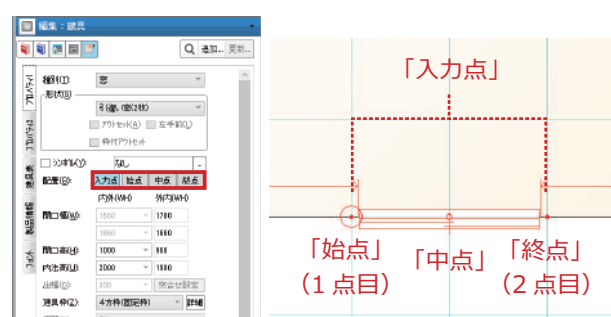
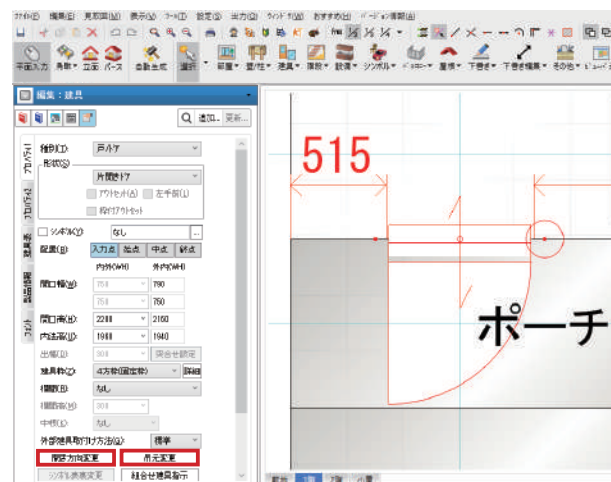
「終点」…建具の端の小さな赤い・を基準に開口幅を数値指定できます。

+ 補足

壁に開口を開ける場合は、建具形状を開口枠に変更します。

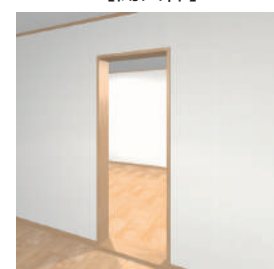
また、ニッチでも開口の表現ができます。

1「基本辞書」の2「【4】壁・屋根」の「壁・柱」から3「ニッチ」を選択し、配置したい場所に2点指示（4, 5）し、取付方向をクリックします。



【ニッチ】

【開口枠】



②プロパティ2

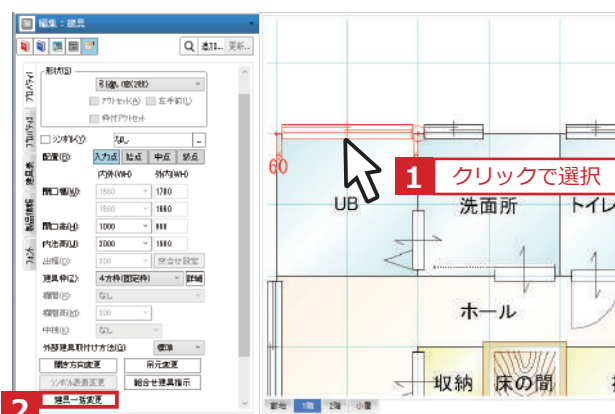
「プロパティ2」では、建具の付属品の設定ができます。

各項目ごとにプルダウンの中から設定したい項目を選択して「更新」してください。

+ 補足

「建具一括変更」では、建具の設定が一括で変更できます。

- 1 変更したい建具を選択し、
- 2 「プロパティ1」の「建具一括変更」をクリックします。
- 3 変更したい項目をチェックし、
- 4 建具を選択したら、
- 5 実行をクリックします。



【パース】



自動生成

壁や屋根を作成します。

Walk in home では、様々な要素を自動で作成することができます。

+ 補足

「新規」…選択した要素を新規に生成します。

「現状」…現状のまま、何も変更しません。

「削除」…選択した要素を削除します。

「新規」が青く選択している要素のみ生成されます。

各要素ごとに詳細設定を行っていきましょう。



自動生成の詳細設定

「自動生成」では、生成する要素ごとに詳細な設定ができます。

例えば、**1**「屋根」のタブでは屋根の「形状」や「勾配」「軒の出」などが設定できます。

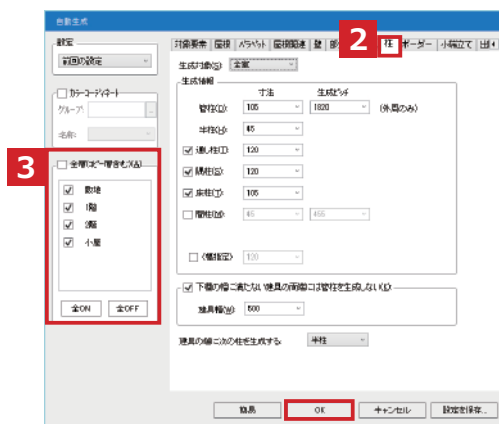
+ 補足

最上階片流れにチェックを付けると、片流れ屋根も生成できます。

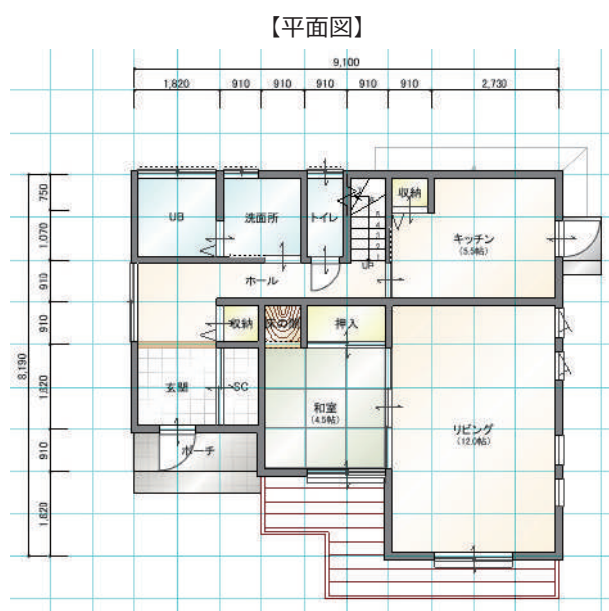
また「形状」では、平面で見たとき、屋根が左右に分かれる場合には、「切妻（水平）」、上下に分かれる場合には、「切妻（垂直）」を選択します。

また、**2**「柱」のタブでは、管柱や通し柱などの寸法を設定できます。

さらに、**3**階層ごとにチェックを付け、自動生成することもできます。



「平面入力」画面では壁や寸法線が生成されているのが確認できます。



「パース」画面では屋根が生成されているのが確認できます。

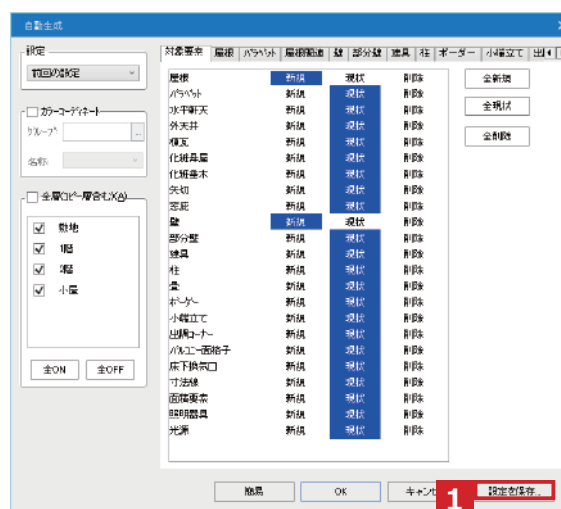
【パース】



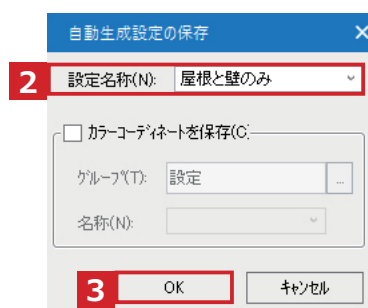
「自動生成」で任意に設定したパターンを登録することができます。

例えば、屋根と壁だけ生成する設定を登録する場合は、屋根と壁だけ新規にします。

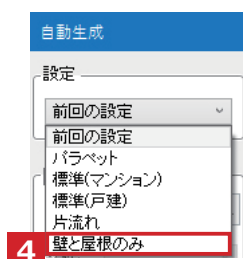
1「設定を保存」をクリックします。



「自動生成設定の保存」画面が表示されるので、2 任意で名称を入力して 3「OK」をクリックします



4「設定」欄に登録した名称が一番下に表示されます。



壁の種類

Walk in home の壁には、いくつかの種類があります。

腰壁

床または地面から立ち上がる壁です。
「プロパティ」より、「形状」を「オープン」にすると、縦格子に変更できます。
腰壁の「上端高さ」は、床から笠木までの高さです。

下がり壁

天井または屋根から下ってくる壁です。
「形状」によって下端の形状を「フラット」「アーチ」「コーナー R」に変更できます。
下がり壁の「下端高さ」は、床から壁の下端までの高さです。

袖壁

「上端高さ」「下端高さ」を自由に設定できる壁です。

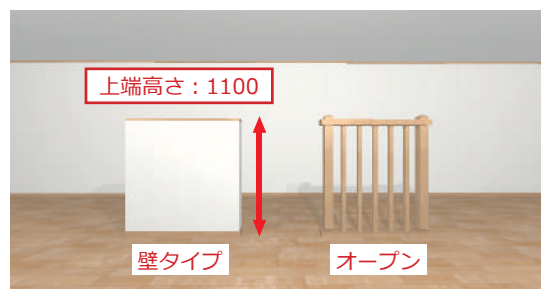
「プロパティ 2」の「上端高さ」「下端高さ」にチェックを入れ、始点・終点の数値を設定すると斜めの表現もできます。

腰壁・下がり壁も同様に設定できます。

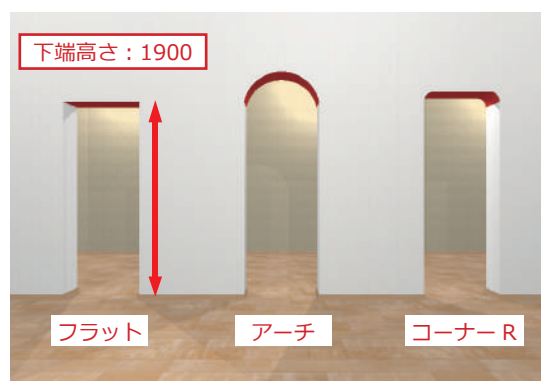
+ 補足

平面で赤丸がついている方が始点になります。

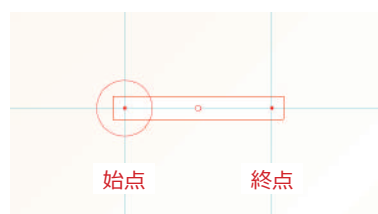
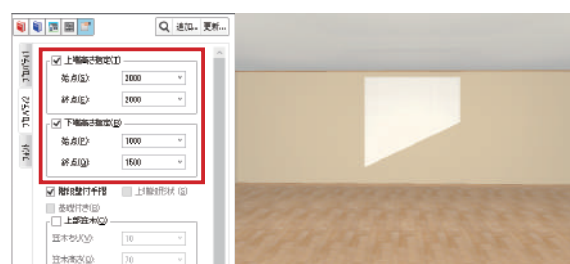
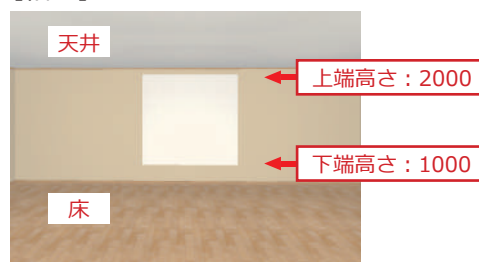
【腰壁】



【下がり壁】



【袖壁】

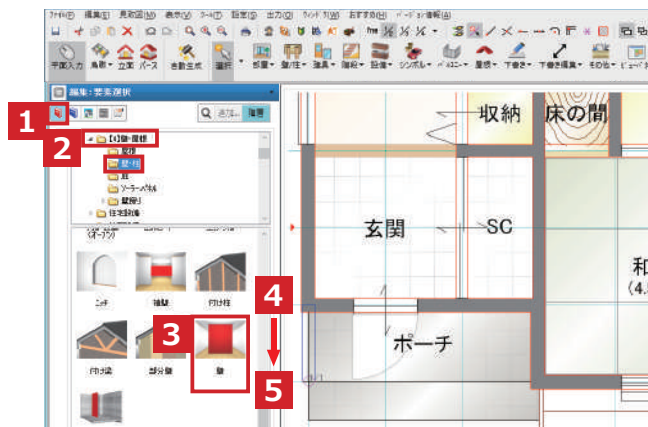


壁の追加と伸縮

自動生成で壁を新規に作成すると、部屋を基準に壁が入力されます。

自動生成で壁を入力後、壁が不足していたり、不要な壁が入っている場合は、個別に修正を行う必要があります。

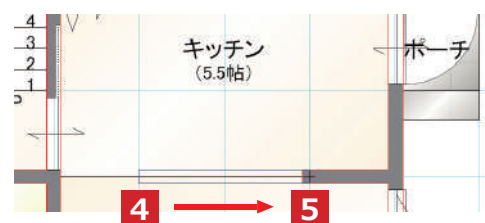
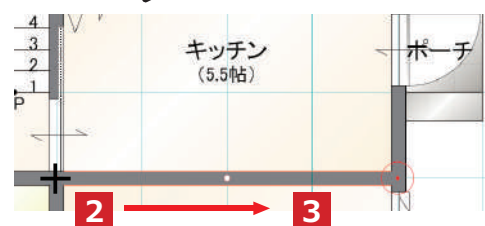
1「基本辞書」の2「【4】壁・屋根」の「壁・柱」から3「壁」を選択します。「壁」を取り付ける場所を2点指示します。(4, 5)



次に、キッチンとリビングの間の間仕切りを縮め、下がり壁と腰壁を入力します。

1 壁をクリックします。

壁の端部（赤い点）にカーソルを合わせ、矢印が **+** に変わったら、左ドラックで壁を縮めます。(2, 3)



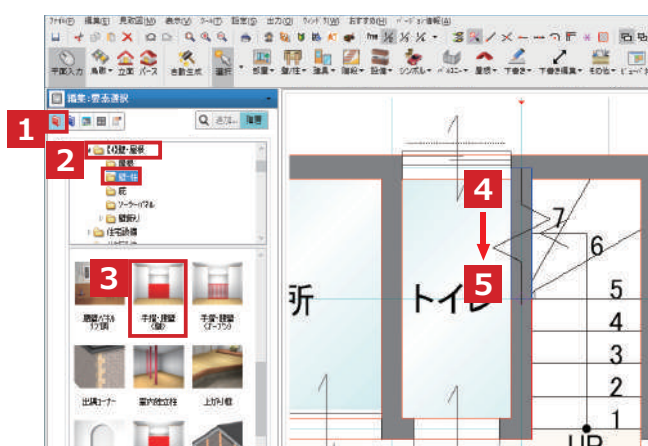
「基本辞書」の「【4】壁・屋根」の「壁・柱」から「下がり壁」を入力します。(4, 5)

同様に、腰壁も入力します。

次に階段の腰壁を入力します。

自動生成で入ってきた壁を消さずに、上から腰壁を入力することで、分断することができます。

1「基本辞書」の2「【4】壁・屋根」の「壁・柱」から3「腰壁」を選択します。「腰壁」を取り付ける場所を2点指示します。(4, 5)



外観図の確認

立面図

建物の立面図を確認します。

1「立面」をクリックします。

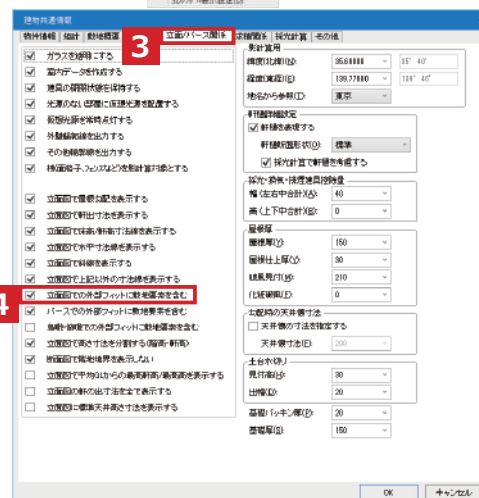
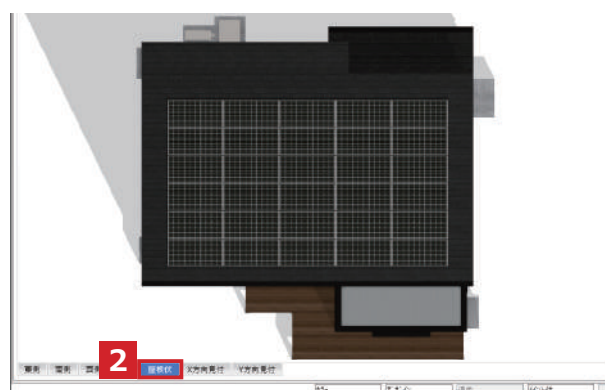
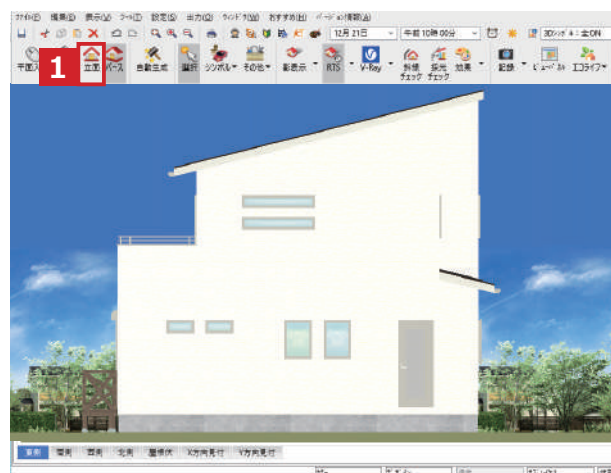
画面下のタブでそれぞれの方向の立面図が確認できます。

また、2「屋根伏」タブで屋根伏図の確認ができます。

補足

敷地が入力されていると、敷地を含めて立面図を表示します。

建物だけで立面図を表示させる場合は、1「設定」2「建物共通情報」3「立面 / パース関係」で4「立面図での外部フィットに敷地要素を含む」のチェックを外してください。



【チェックなし】



【チェックあり】



パース

建物の外観パースを確認します。

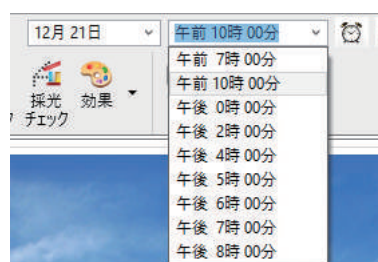
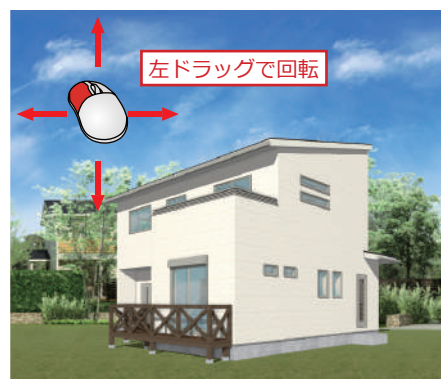
1 「パース」をクリックします。
外観パースが確認できます。

2 下のタブで各方角からの外観パースが確認できます。

また、画面上でマウスを左ドラッグすると、建物が回転します。

+ 補足

画面上部の日付と時間を変更すると夜の設定もできます。



素材の変更

外壁材や屋根材を変更します。

1 「素材」をクリックし 2 「階層」をクリックします。
3 「外壁」の「■ KMEW」の「■ KMEW1- レジール」から 4 任意の外壁材を選択し、5 画面上の外壁に左ドラッグします。

外壁全体の素材が変更されました。



1 「屋根」の「瓦」から2 任意の屋根材を選択し、3 画面上の屋根に左ドラッグします。

屋根全体の素材が変更されました。

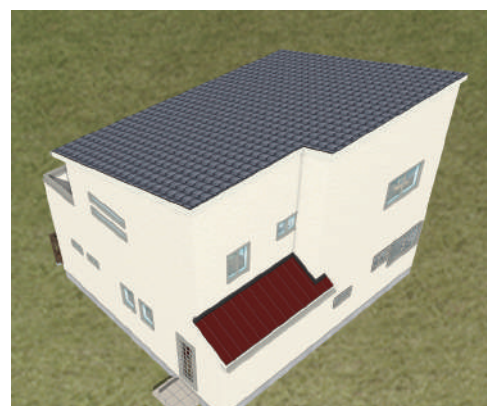
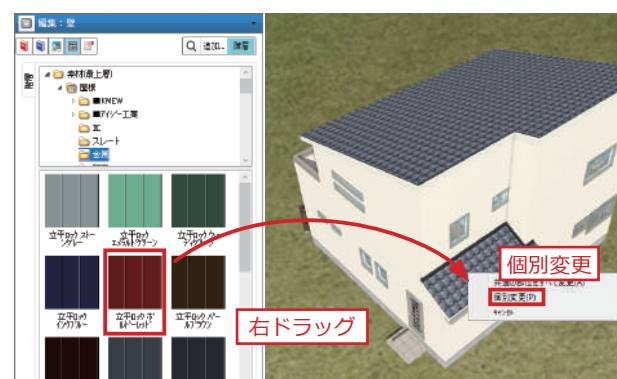


+ 補足

「個別変更」

全体ではなく、部分的に素材を変更したい場合は、マウスの右ドラッグで「個別変更」を選択します。

例：2階屋根と下屋で仕上げを変えたい。
床を一部屋だけ違う仕上げにしたい。
サッシの色の一部を変更したい。



部分壁

壁の一面のみを変更する場合、部分壁を入力します。

1 「基本辞書」をクリックし、
2 「【4】 壁・屋根」の「壁・柱」から「部分壁」を選択します。3 変更したい場所に左ドラッグします。

壁の一面のみが変更されました。



平面からの入力も可能です。

平面では、壁の一部分を指示して変更することができます。

平面入力から 1「基本辞書」をクリックし、
2「【4】壁・屋根」の「壁・柱」から
3「部分壁」を選択します。

変更したい場所を 2 点で指示(4, 5)します。
外壁を張り分けたい場合は外側に、内壁を
張り分けたい場合は室内側に向けて
6 取り付け方向をクリックします。

壁の一部分が変更されました。

「部分壁」の上端と下端の高さを設定
することができます。

+ 補足

平面図で入力した 1 点目が【始点】

2 点目が【終点】となります。

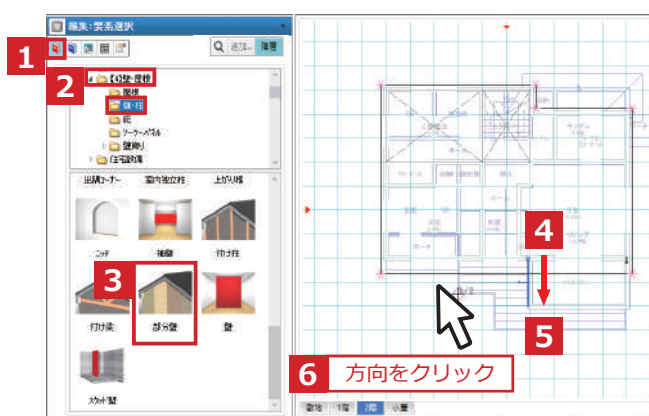
平面図で見たときに○がついている方が
【始点】です。

1「プロパティ」の 2「上端高さ」、「下端
高さ」の算出方法を「高さ指定」に変更
します。

始点と終点に数値を入力し 3「更新」します。

入力する数値の基準は、部分壁を入力した階
の FL からの高さになります。

また、右図のように、始点と終点で異なる
数値を入れることで、斜めの表現ができます。



【平面入力画面】



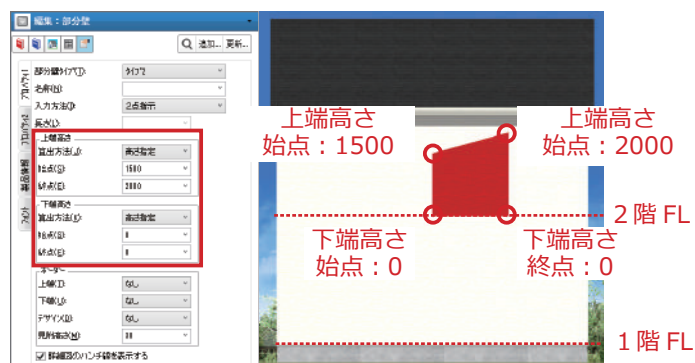
始点
(1 点目)

終点
(2 点目)

【1F 入力時】



【2F 入力時】



注意

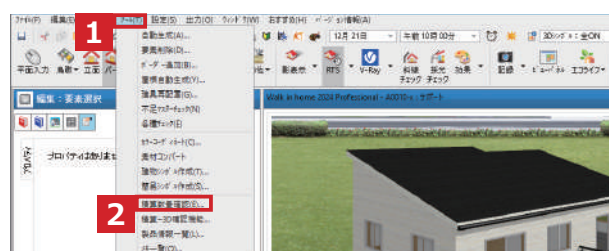
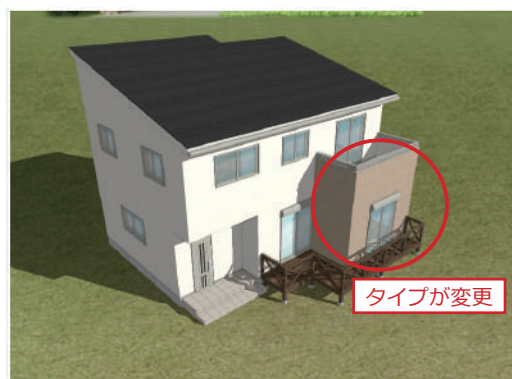
算出方法が「自動算出」の場合、高さの設定がされず、部分壁が建物全体に伸びるので、高さ指定をしてください。

部分壁では、タイプごとに素材を設定できます。
部分壁を選択し、1 タイプを選んで 2 「更新」します。

タイプが変更されました。

部分壁の積算数量はタイプごとに確認できます。
1 「ツール」 から 2 「積算数量確認」を選択します。

部分壁タイプごとに拾い出された数量を表で確認できます。



積算数量確認

No.	項目名	数量	単位
654	建物面積4	0.00	m ²
655	建物面積5	0.00	m ²
656	部分壁の1	25.40	m ²
657	部分壁の2	7.71	m ²
658	部分壁の3	0.00	m ²
659	部分壁の4	0.00	m ²
660	部分壁の5	0.00	m ²
661	部分壁の6	0.00	m ²
662	部分壁の7	0.00	m ²
663	部分壁の8	0.00	m ²
664	部分壁の9	0.00	m ²
665	部分壁の10	0.00	m ²
666	部分壁の11	0.00	m ²
667	部分壁の12	0.00	m ²
668	部分壁の13	0.00	m ²
669	部分壁の14	0.00	m ²

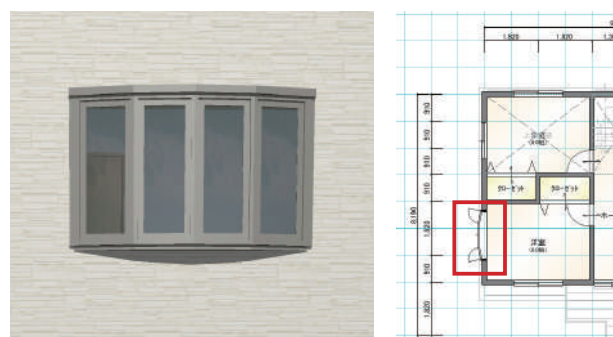
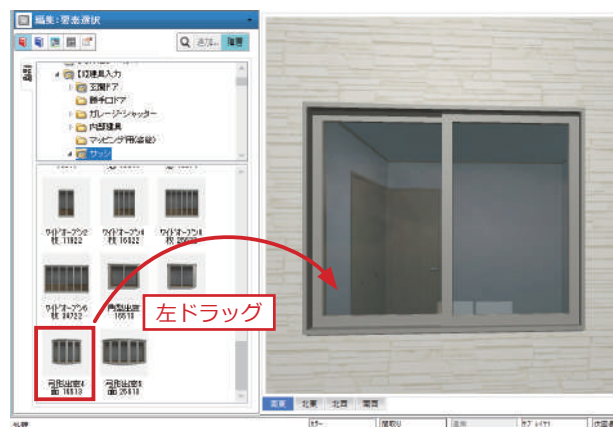
建具の追加・変更

建具はパース上からでも追加配置できます。

引き違いサッシに「弓形出窓」を左ドラッグします。

サッシ形状が変更されました。

平面図で確認すると、追加・変更した出窓やサッシが反映されているのが確認できます。



建具の開閉

建具はパース画面上から開閉できます。

パース画面上で [Ctrl] を押しながら開閉したい建具をクリックします。

建具が開きます。

もう一度 [Ctrl] を押しながらクリックすると建具が閉じます。



建具の数値移動

建具は「立面」画面や「パース」画面上で数値指定して移動することができます。

- 1 「立面」をクリックします。
- 2 移動したい建具をクリックで選択します。

建具が赤く表示されたら

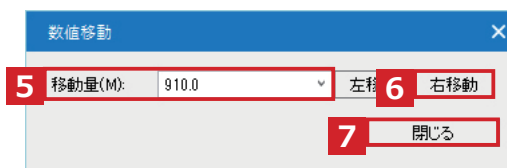
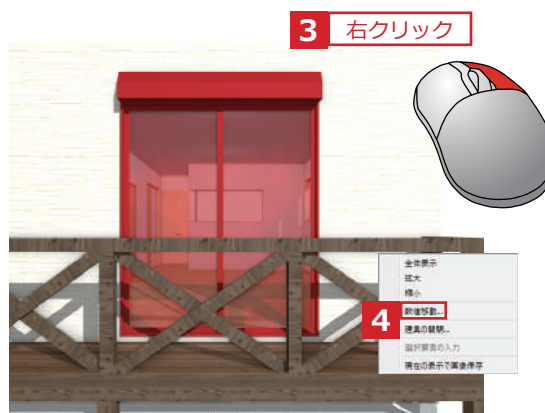
- 3 マウスの右クリックを長押しして、
- 4 「数値移動」を選択します。

「数値移動」画面が表示されたら

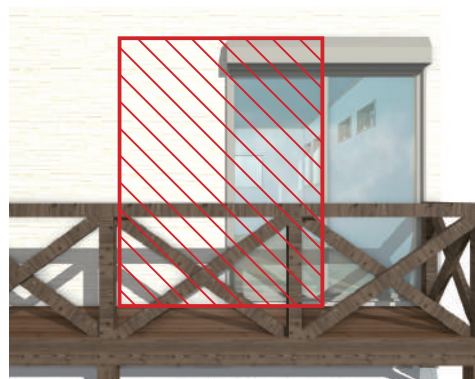
- 5 「移動量」に移動したいだけの数値を入力し、
- 6 「右移動」をクリックします。

建具が右に移動したのが確認できます。

終了する場合は 7 「閉じる」 選択します。



【移動前】 → 【移動後】



表示モードの変更

Walk in home では、線画モードでの表示もできます。

「平面入力」画面右下の

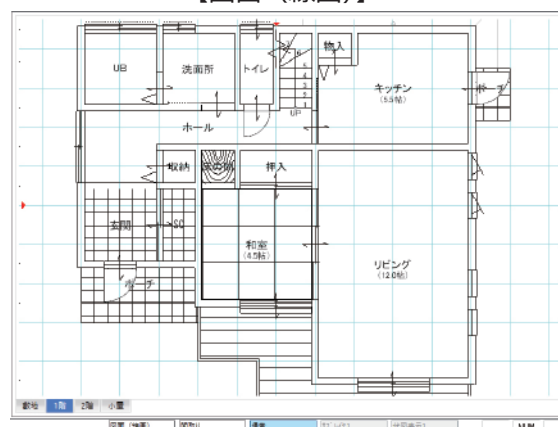
- 1 「カラー」 ボタンをクリックし、
- 2 「図面（線画）」 選択します。

壁や床の色がなくなり、線画表示に変わります。

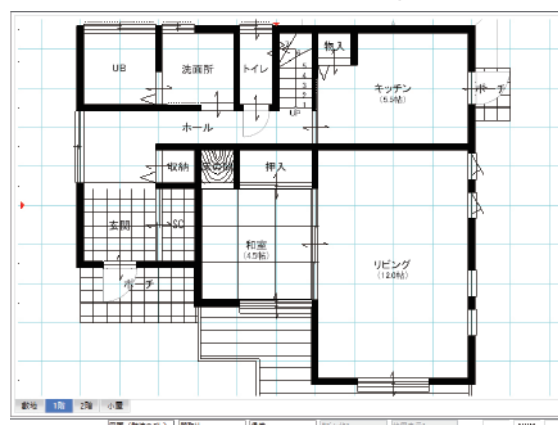
「図面（壁塗りつぶし）」を選択すると壁が黒く塗りつぶされます。



【図面（線画）】

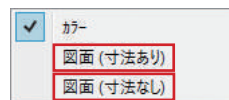


【図面（壁塗りつぶし）】

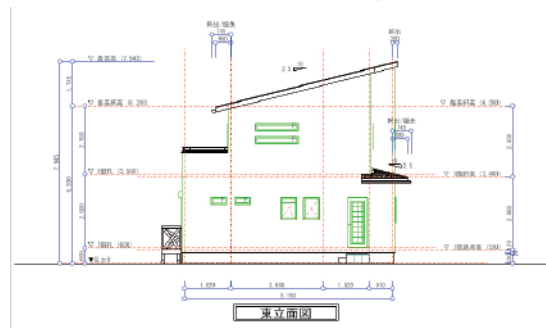


「立面」画面で立面図を確認します。

「平面入力」画面と同様に、画面右下の「カラー」ボタンをクリックすると、「図面（寸法あり）」と「図面（寸法なし）」の表示に切り替えることができます。



【図面（寸法あり）】



【図面（寸法なし）】



詳細表示

1 「表示」 から 2 「詳細図」 を選択します。

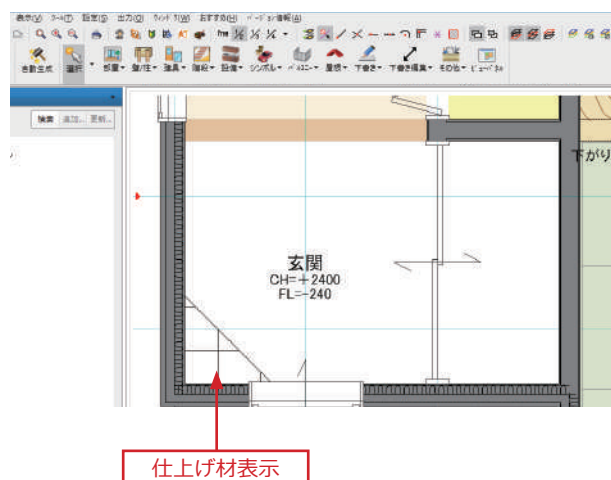
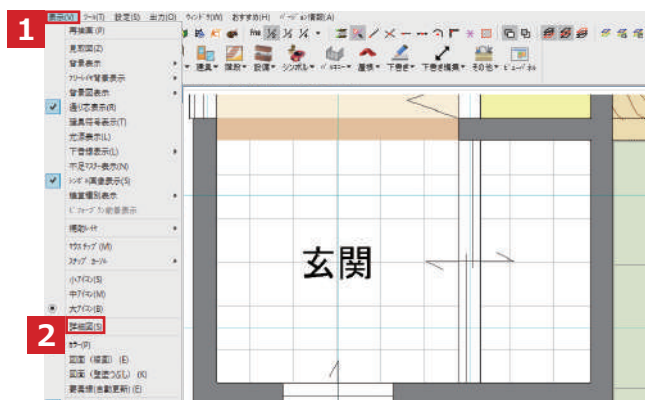
断熱材や下地線・天井高などが表示されます。

Walk in home では基本的に 1/100 の表示がされますが、表示モードが「詳細図」の場合は 1/50 の表示になります。

+ 補足

「詳細図」に設定すると、各部屋の左下に仕上げ材の表示がされます。これにより「詳細図」表示でも床仕上げを確認することができます。

表示モードを元の 1/100 表示に戻す場合は再度「表示」の「詳細図」をクリックしてください。



レンダリング（光と影の計算）

パース / 立面モードでは、
RTS（リアルタイムシャドウ）がかかっている状態なので、常に影の表示がされます。

必要ない場合は「RTS」をクリックし、
解除してください。

また、「RTS」とは別に「影表示」を
クリックすると、画面上部からレンダリング
します。

レンダリングすると外壁材や屋根などに影が
表示され、よりリアルな表現になります。

【OpenGL モード】では、影の表示方法が
4 種類になり、スピードや画質が変わります。

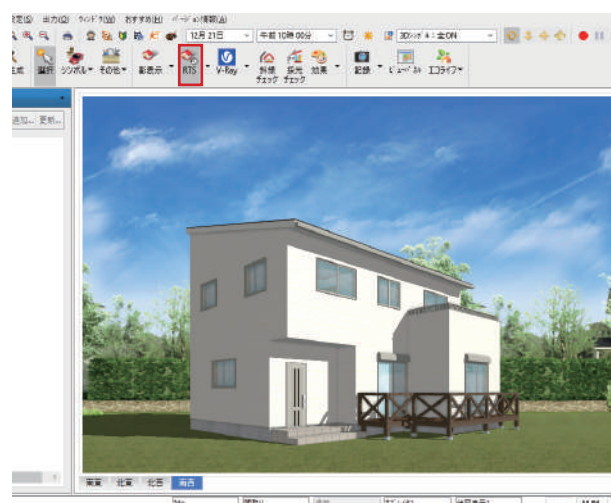
それぞれの特徴は右図を参照してください。

⚠ 注意

影表示は一度クリックすると、パースを
動かす度に計算されます。
必要ない場合は再度クリックし、影表示
を解除してください。

また、「効果」で建物の表示を変更するこ
とができます。

1「効果▼」から 2「水彩 1」を選択すると、
水彩風の表現になります。

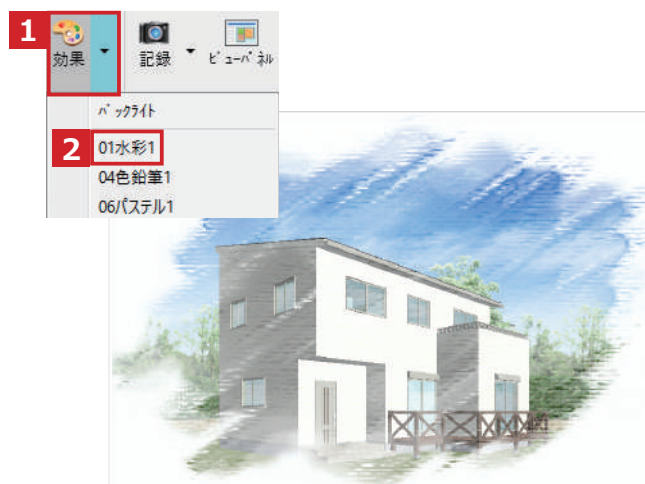


【プレビュー】

【最高画質】



レンダリングモード	影タイプ	スピード
プレビュー	ハードシャドウ (くっきりとした影)	速い ↑ ↓ 遅い
標準	ハードシャドウ	
高画質	ソフトシャドウ (柔らかな影)	
最高画質	エリアマップシャドウ (より柔らかな影)	



内観図の確認

鳥瞰図・俯瞰図

建物の鳥瞰図・俯瞰図を確認できます。

1「鳥瞰」をクリックして2「鳥瞰」を選択します。

建物の鳥瞰図が確認できます。

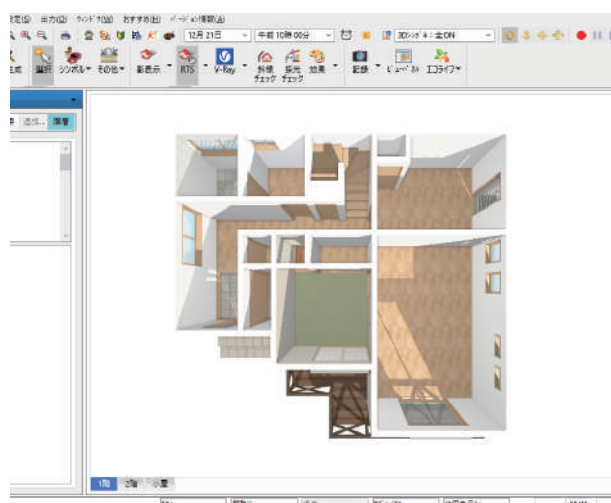
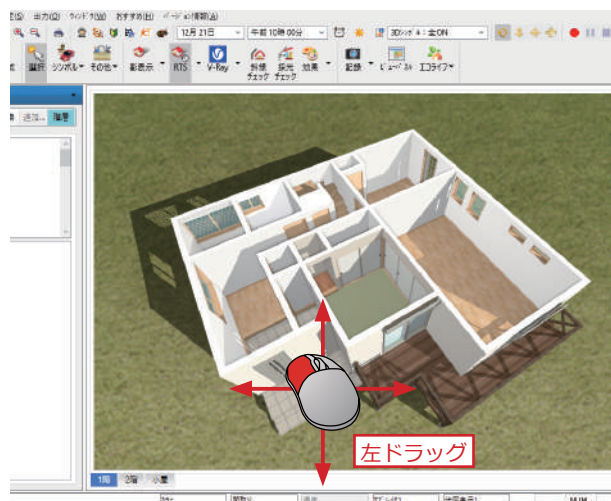
また、画面上でマウスを左ドラッグするとアングルを変えて見るができます。

1「鳥瞰」をクリックして2「俯瞰」を選択します。

建物の俯瞰図が確認できます。

⚠ 注意

「俯瞰図」は建物の中心を基準として建物を真上から見ているので、左ドラッグしてもアングルは変わりません。



日照シミュレーション

俯瞰図で日照シミュレーションを行います。

1 「影表示」をクリックすると、日付と時間に
従って室内と外に影が表示されます。

+ 補足

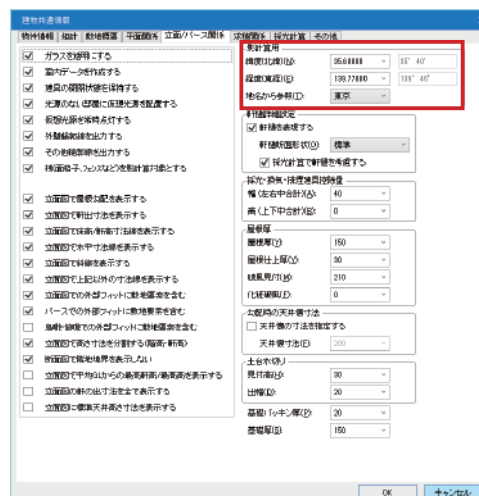
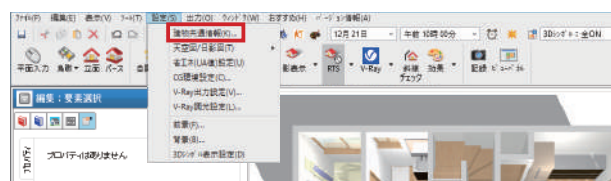
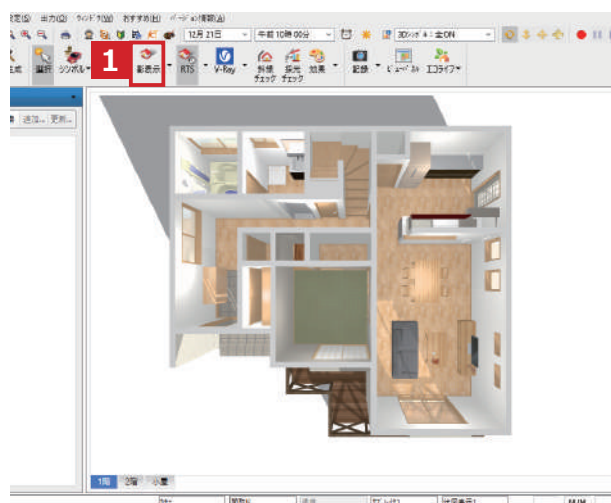
日照シミュレーションは「建物共通情報」
の「立面 / パース」タブで設定した各地
ごとの緯度・経度と時間帯・方角で計算
されます。

時間ごとのシミュレーションを行います。

1 「影表示」をクリックし、2 「日影の連続
シミュレーション」をクリックします。

「日影の連続シミュレーション」画面が
開いたら、

- 3 「開始時間」を「8 : 00」、
- 4 「終了時間」を「16 : 00」、
- 5 「間隔」を「60」分毎に設定し、
- 6 「OK」をクリックします。



連続時間での日照シミュレーションが開始されます。

+ 補足

「間隔」を長くするとシミュレーションの計算回数が減り、短時間でシミュレーションができます。

また、日照シミュレーションは、「平面入力」以外の画面で確認ができます。

【午前 7 時】



【午前 10 時】



【午後 0 時】



【午後 4 時】



部材の配置

住宅設備・インテリアの配置

「基本辞書」から室内に住宅設備やインテリアを配置しましょう。

住宅設備はすべて3点入力になります。

1「階層」の2「住宅設備」の「キッチン」から、3「アレスタ I 型 2550」を選択します。

⚠ 注意

住宅設備やインテリアを配置する際は、必ず「壁面」をONにしてください。OFFのまま配置すると壁にめり込んでしまいます。

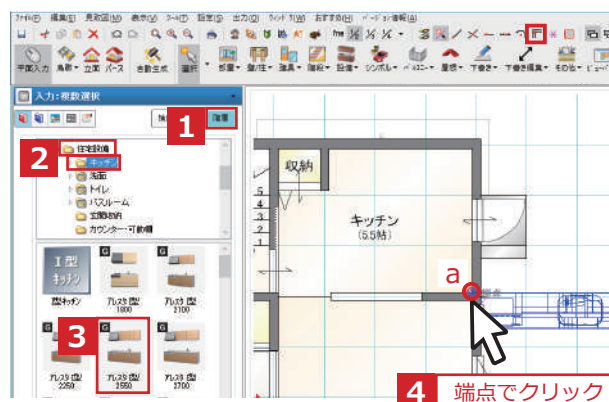
aの位置にカーソルを合わせて、4「端点」と表示されたらクリックします。

aを中心にキッチンが動くので、壁に沿ってカーソルを動かし、5方向をクリックします。

+ 補足

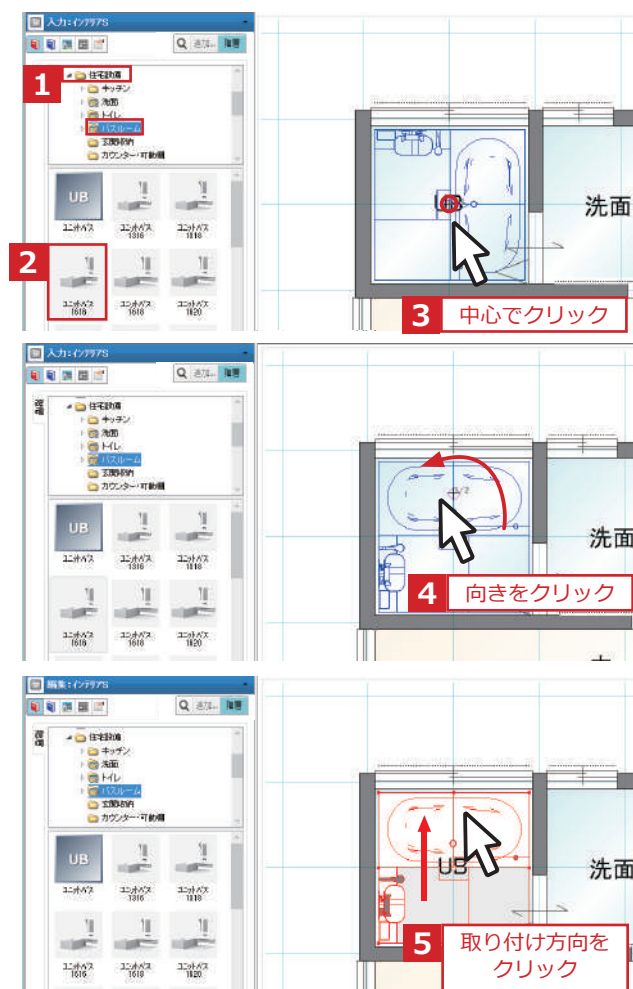
方向を決める際に、キーボードの[Alt]キーを押すと、水平・垂直入力方向で配置できます。

6取り付け方向をクリックして配置します。



浴室にユニットバスを設置します。

- 1 「住宅設備」の「バスルーム」から
- 2 「ユニットバス 1616」を選択します。
- 3 UB の中心でクリックし、4 向きをクリックします。
- 5 取り付け方向をクリックして配置します。



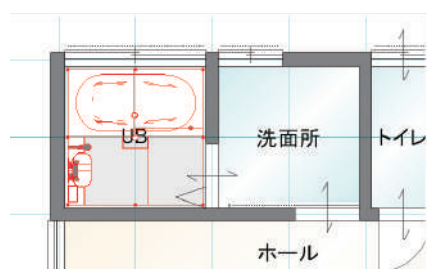
+ 補足

入力後に向きを変更することもできます。

- 1 向きを変更したい設備をクリックし、
- 2 「回転 回転」をクリックします。
- 3 任意の項目を選択します。



右 90 度回転



洗面所に洗面台を設置します。

- 1 「住宅設備」の「洗面」から
- 2 「洗面台 3 W750」を選択します。

右図のように、基準点が左上になっていますが、このままでは洗面所の右上に配置しづらいため、まず基準点の位置を変更します。

3 右クリックでポップアップメニューを開きます。

4 「形状基準」を選択し、5 「右上」にチェックを入れます。

a の位置にカーソルを合わせて、6 「端点」と表示されたらクリックします。

7 方向と8 取り付け方向をクリックして配置します。

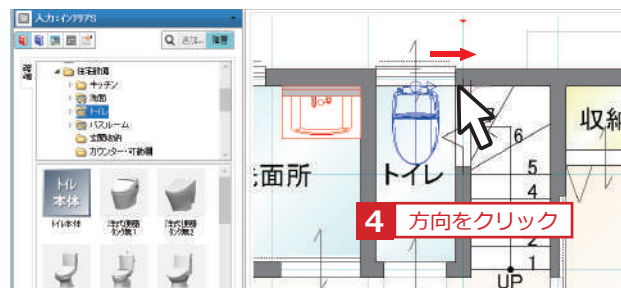


便器を設置します。

- 1 「住宅設備」の「トイレ」から
- 2 「洋式便器タンク無 1」を選択します。

a の位置にカーソルを合わせて、3 「壁面」と表示されたらクリックします。

4 方向と5 取り付け方向をクリックして配置します。

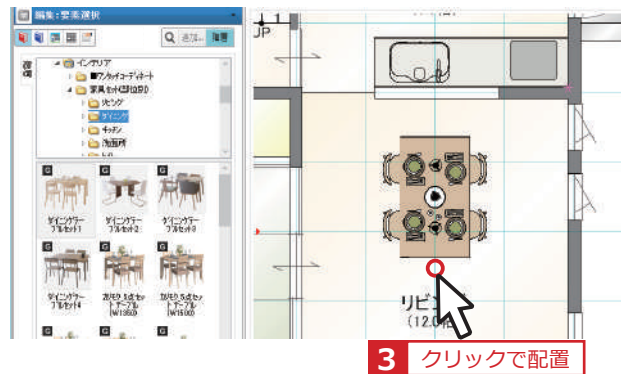
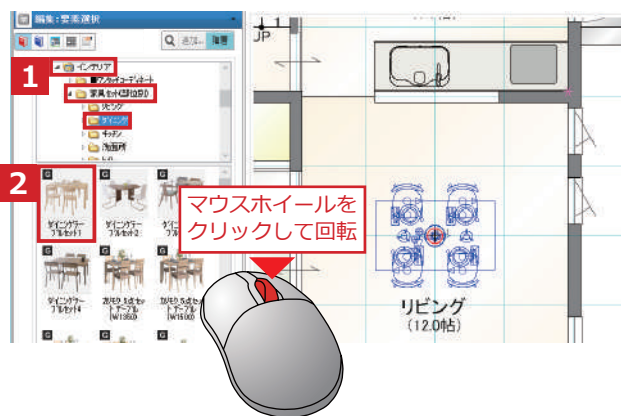


リビングにダイニングテーブルを配置します。

- 1 「インテリア」の「家具セット (部位別)」の「ダイニング」から
- 2 「ダイニングテーブルセット 1」を選択します。

グループ化されている家具セットは、マウスホイールをクリックすると、90°回転します。

- 3 任意の場所に配置します。



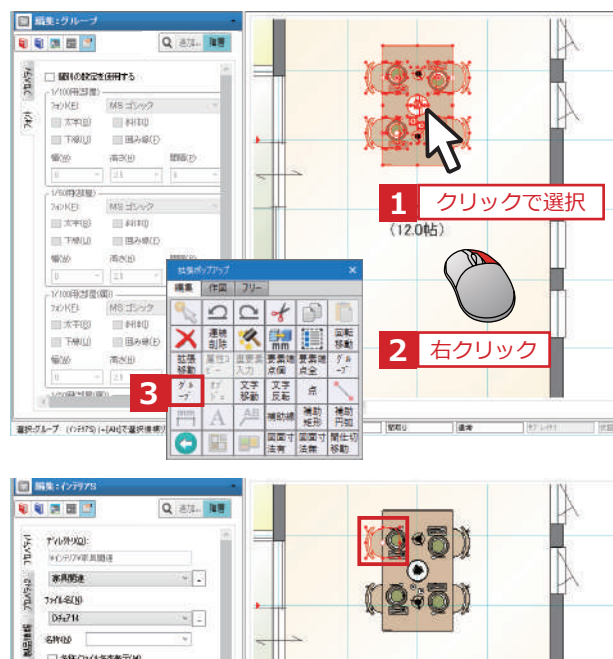
同様に、その他の家具を自由に配置してください。

重要

グループ化されている部材の一部を削除、編集する場合は、グループの解除を行います。

- 1 入力した部材を選択し、2 右クリックで「ポップアップメニュー」を開きます。
- 3 「グループの解除」を選択します。

一部を選択できるようになります。



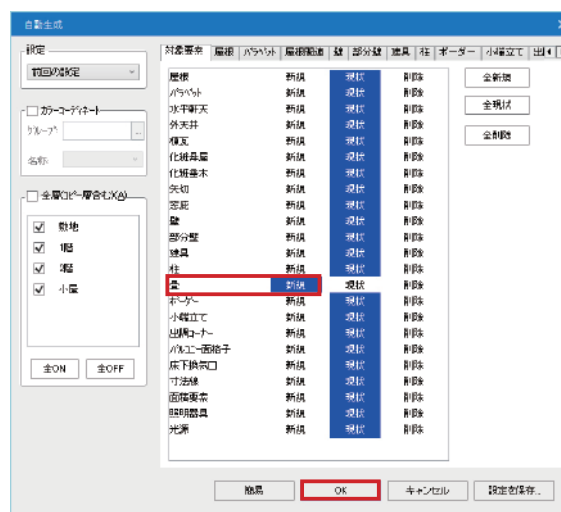
畳の編集

畳は自動生成で入力できます。

琉球畳に変更する場合は、畳を選択し、プロパティの「琉球畳」にチェックを入れ「更新」します。

補足

自動生成で畳を生成する場合、グリッドを基準として生成されます。「プロパティ」画面「サイズ」に入っている帖数しか自動で生成されません。



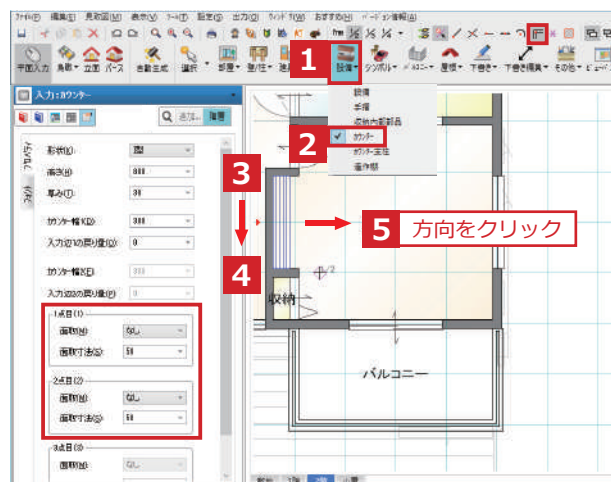
設備の入力

設備を入力する際は「壁面」を ON にします。

まず、カウンターを入力します。

1「設備」から2「カウンター」を選択します。
任意の幅（3, 4）を指定し、5 出幅方向をクリックします。

出幅や面取りは入力後「プロパティ」画面で変更できます。

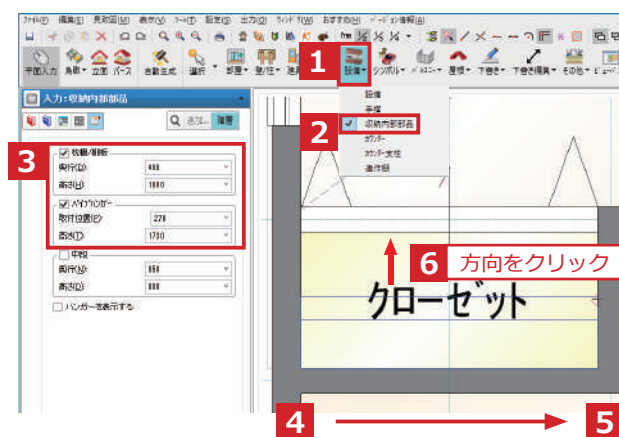


収納部屋に中段などを入力します。

1「設備」から2「収納内部部品」を選択します。

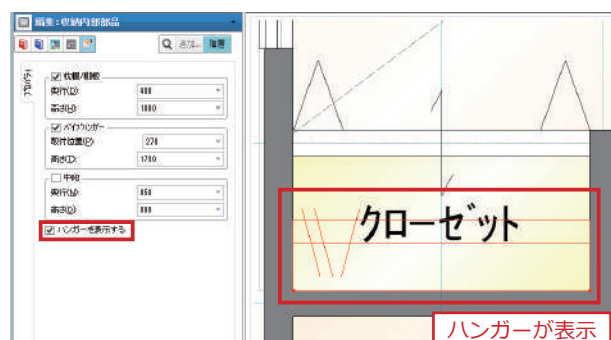
「プロパティ」画面にチェックが入っている項目が入力されます。それぞれ奥行と高さが設定できます。

今回は、3「枕棚 / 棚板」と「パイプハンガー」にチェックを入れ、任意の幅（4, 5）を指定し、5 取り付け方向をクリックします。



+ 補足

「プロパティ」画面の「ハンガーを表示する」にチェックを入れておくと、平面でハンガーが表記されます。



パースを作成

ビューパネル・ウォークスルー

Walk in home はその名のとおり、建物の内部や外部を歩き回ることができます。まずは「パース」で内観パースを確認しましょう。

- 1 「パース」をクリックします。
- 2 「ビューパネル」をクリックすると「ビューパネル」画面が表示されます。

+ 補足

「ビューパネル」画面の端をドラッグして大きさを変更することができます。

「ビューパネル」画面内でリビングを右ドラッグで囲む（3, 4）と画面が拡大されます。

- 5 「詳細パースモード」をクリックします。6 立ち位置 a と視点 + をクリックします。

a の位置をクリックすると、パース画面がマウスの動きに合わせて動きます。

! 重要

ビューパネルで表示される 3 本の線と +（2 点目）は以下の内容になります。

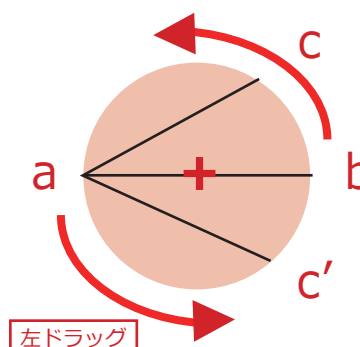
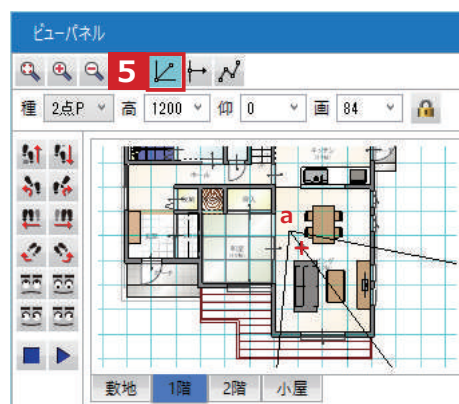
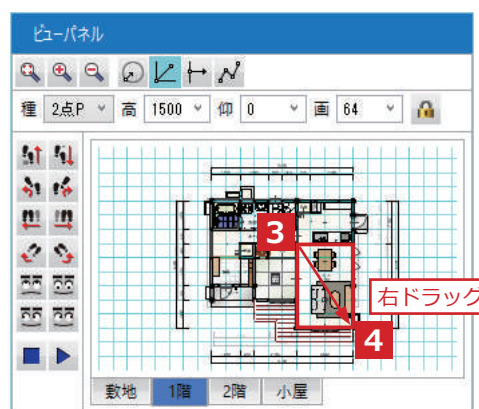
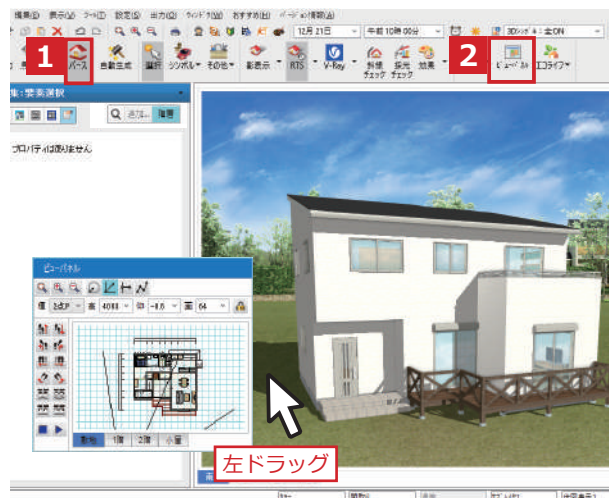
a : 立ち位置

b : 見る方向

c - c' : 視野

+ : 注視点（パース上でアングル調整したときの中心）

a - + : 移動範囲（オレンジ円）の半径
a - + の距離が近いと移動範囲が小さく、内観向き。遠いと移動範囲が大きくなるため、外観向き。



左ドラッグ

室内を確認できたので、ビューパネル画面の
7「前進モード」をクリックします。

メイン画面で一歩前進します。
左クリックを押し続けると連続前進します。

8「見下げ」をクリックします。
視線が下がります。

+ 補足

「矢印」アイコンは立ち位置を調整し、
「顔」アイコンは目線を調整します。

+ 補足

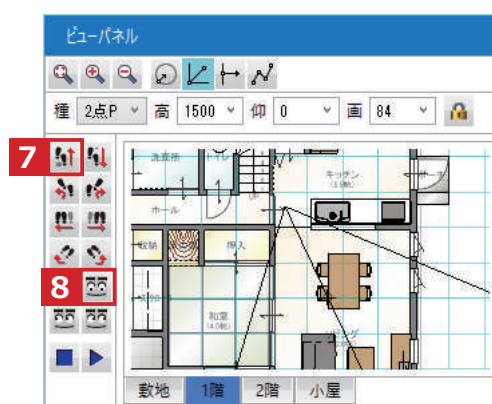
「視点決定」アイコンでも目線や立ち位置
の変更ができます。

回転（デフォルト） 上下・左右
前進・後退 視線変更

ビューパネルでは、目線の高さや視覚の角度
を数値で設定することもできます。

+ 補足

「高」：視点の高さ
「仰」：視点の仰角（角度）
「画」：視点の画角（角度）



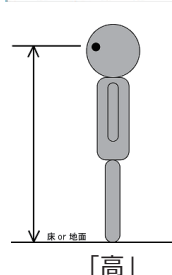
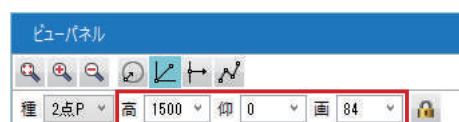
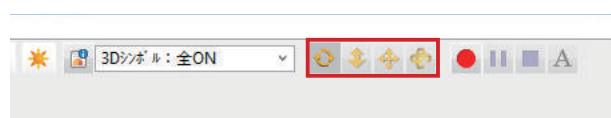
「矢印アイコン」

前後・後退・移動・回り込み
などの立ち位置を変更します。
※視線は変わりません。

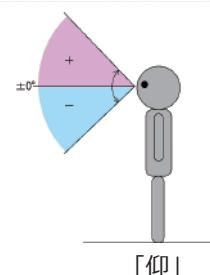


「顔アイコン」

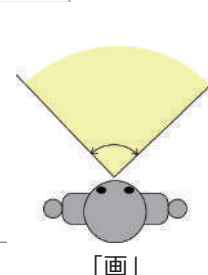
上下左右に視線変更できます。
※立ち位置は変わりません。



「高」



「仰」



「画」

導線を指示してウォークスルーすることもできます。

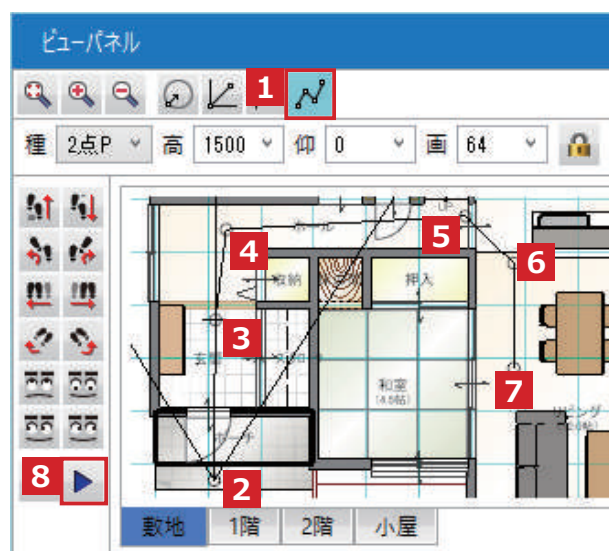
「ビューパネル」内の1「導線モード」をクリックします。

導線を連続クリックで指示します。(2～7)
8「再生」をクリックします。

メイン画面で導線に従ってウォークスルーします。

+ 補足

ウォークスルーすると、建具が自動的に開きます。



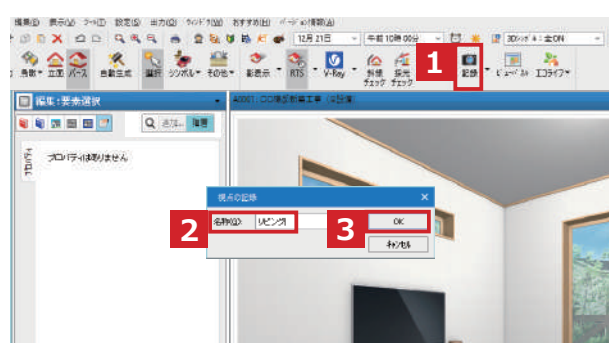
視点の記録

設定したパースの角度を記録することができます。

1「記録」をクリックします。

「視点の記録」画面が表示されたら2任意の名称を付けて3「OK」をクリックします。

「パース」画面下に「リビング」タブが追加されます。



同様に、外観を「記録」して「外観 1」タブを作成します。

！ 注意

外観の場合は注視点 + の位置を建物の中心にすると調整しやすくなります。

タブを左ドラッグするとタブの順序が変更できます。

記録したアングルのタブを削除したい場合は削除したいタブを右クリックして「視点の編集」画面で「削除」をクリックします。

また、ここで 1 タブの名称を変更することができます。

+ 補足

「視点の編集」画面では、2 明るさや 3 サイズを変更することができます。外観や内観ごとのアングルを記録し、それぞれのタイプごとに設定できます。

「明るさ」：画面全体の明るさです。「0.1」単位で数値を変更してください。

「環境光」：影の明暗です。「0」の場合、影が真っ暗になり、数値を大きくすると影が薄くなります。

「画像サイズ」：作成する画像のサイズをピクセルで設定します。



3D 部材の表示 / 非表示

インテリア部材や点景などを、パース画面で表示 / 非表示にさせることができます。

「パース」画面の「3D シンボル：全 OFF」に設定すると、画面上でインテリア部材が表示されなくなります。

➕ 補足

3D シンボルを OFF にするとパースでの動作を速くでき、効率的に変更確認ができます。

また、アングルごとに特定の 3D シンボルを表示 / 非表示にする設定ができます。

1「設定」から 2「3D シンボル表示設定」を選択します。

「パース視点の 3D シンボル個別設定」画面が表示されるので、3「編集」をクリックします。

階層ごとにフォルダが出てくるので非表示にしたいシンボルのチェックを外し、4「保存」をクリックします。

任意の名称を入れ 5「OK」をクリックします。

3D シンボル表示の項目に登録した名称が表示されるので、その状態で 6「OK」をクリックします。

その後、7「個別設定」に変更します。指定したシンボルだけを非表示できます。



画像の保存

「ビューパネル」や「視点の編集」で設定したパースなどの画像を保存することができます。

1「ファイル」から2「画像の保存」を選択します。

「画像ファイルの保存」画面が開いたら、3任意の名称をつけて、保存形式を4「ビットマップ」か「jpeg ファイル」に設定します。5「保存」をクリックします。

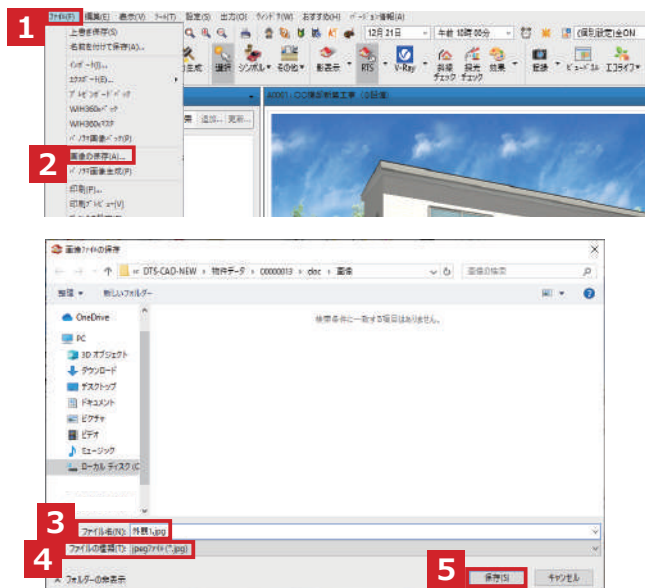
画面左上でレンダリング（影表示）をしてから保存します。

+ 補足

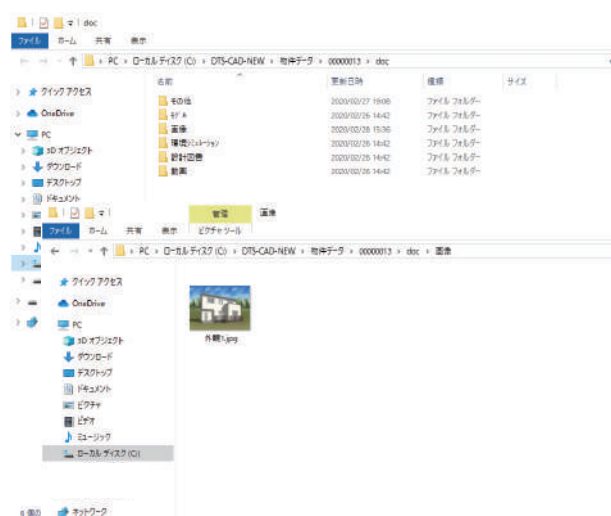
「画像の保存」では保存するデータ形式が複数選択できます。

+ 補足

保存した画像データは、キーボードの[F9]を押して、「doc」フォルダ内の「画像」フォルダから取り出すことができます。また、保存する際に保存先を指定することもできます。



[jpeg]…写真や絵などフルカラーの画像データ
[bmp]…[jpeg] よりも画質が高いフルカラーの画像データ
[SVG]…主に WEB 上で使用できる画像データ
[dxf]…CAD ソフトウェアで作成した図面データ
[jww]…2 次元 CAD、jw-CAD で作成した図面データ



レタッチ画像保存

1「効果▼」から2「水彩 1」を選択します。

パースが水彩風の表現になります。

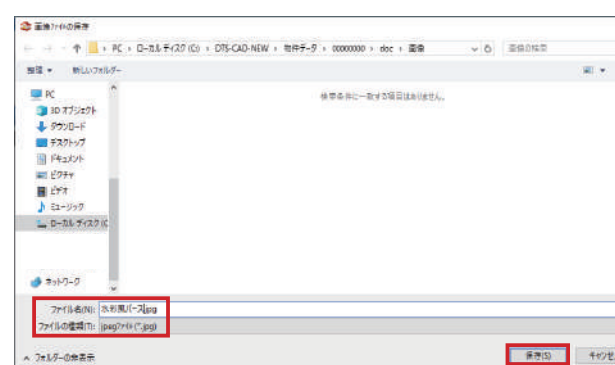
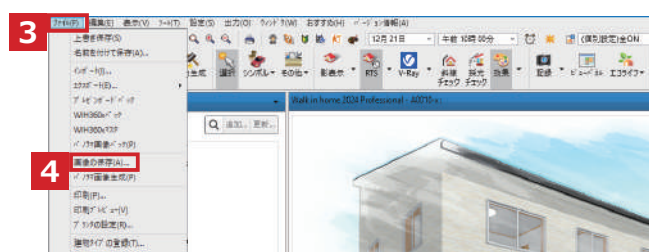
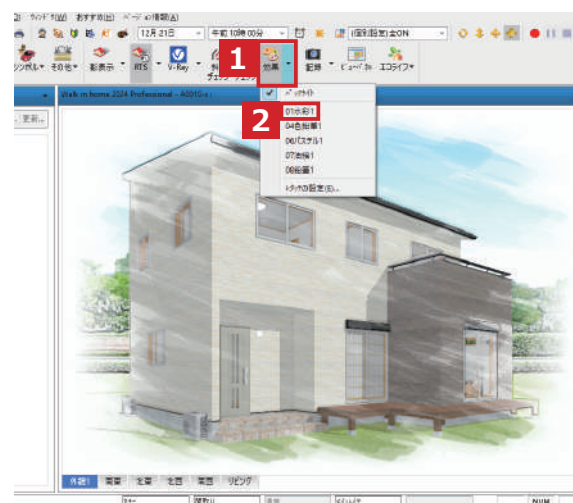
レタッチした画像は、そのまま保存することができます。

3「ファイル」から4「画像の保存」を選択し、ファイルの種類を [jpg] か [bmp] に設定して保存してください。

+ 補足

「パース」などの3D画面で表示している画面をそのままの状態画像保存することもできます。

3D画面で右クリックをし、「現在の表示で画像保存」を選択して保存をクリックします。



画像の印刷

パースなどの画像を印刷します。

1「ファイル」から2「印刷」を選択します。

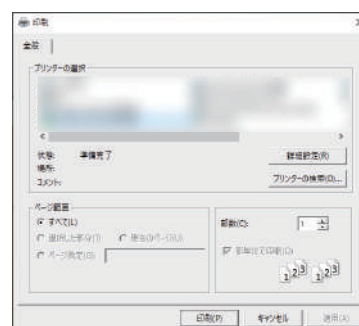
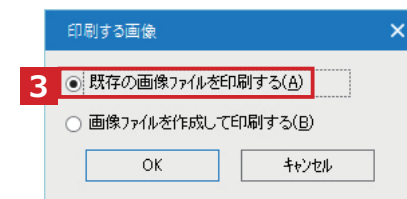
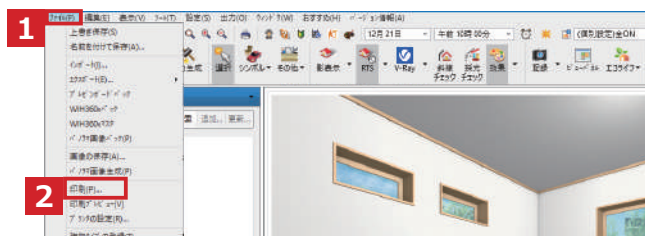
「印刷する画像」画面が表示されたら、
3「既存の画像ファイルを印刷する」を選択します。

4 先程「画像の保存」で保存した画像データ
を選択し、5「開く」を選択します。

「印刷」画面でプリンタを選択して印刷してください。

注意

「画像の保存」をしていない場合は、
「画像ファイルを生成して印刷する」を
選択し、画像データを生成してから印刷
してください。



動画の作成

「パース」画面で「ビューパネル」を開き、
1「導線モード」で2ウォークスルーする場所を指示します。

⚠ 注意

影表示をした状態で録画を始めてください。

3 パース上部の「録画」ボタンをクリックします。

「動画の作成」画面で動画の保存先とサイズ、タイトルを指示し、4「OK」をクリックします。

+ 補足

タイトルで設定した名称は動画の一番最初に入ります。

ビデオ圧縮方法を未圧縮か圧縮を選択して、
5「OK」をクリックします。

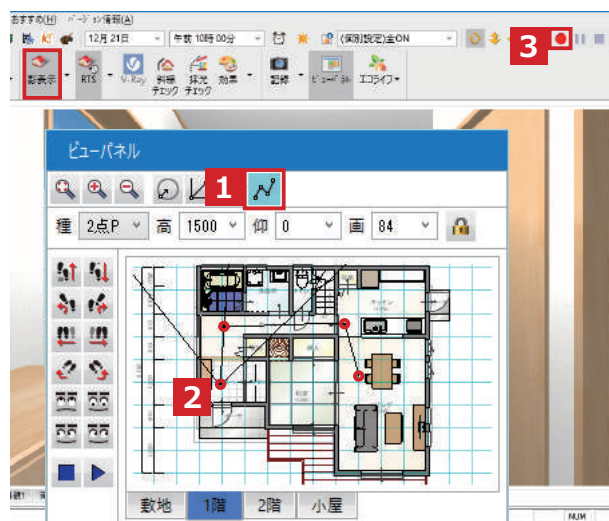
録画モードになるので「ビューパネル」の
6「再生」をクリックします。

終了したら、画面右上の7「停止」をクリックします。

avi ファイルが出来上がります。

+ 補足

保存した録画データはキーボードの
[F9] を押して、「doc」フォルダ内の「動画」フォルダから取り出すことができます。また、保存する際に保存先を指定することもできます。



※フレームレート

1秒間に何コマ画像を出力するかを指示します。多いとデータは大きくなりますが、なめらかな動画になります。

