

目次

0. 基本操作.....	3
0.1. ユーザーインターフェース.....	3
0.2. 画面操作.....	5
0.3. 保存と終了.....	13
1. モデリングの初期設定.....	15
1.1. プロジェクトの開始.....	15
1.2. プロジェクトの設定.....	15
2. 敷地のモデリング.....	17
2.1. 敷地図 DXF データの読み込み.....	17
2.2. 敷地境界線の入力.....	18
2.3. 地形面の入力.....	18
2.4. 道路の入力.....	19
2.5. 方位の入力.....	19
2.6. 集団規定のチェック.....	20
3. 建物のモデリング.....	24
3.1. 階数・階高の設定.....	24
3.2. グリッドの設定.....	25
3.3. スペース（室・部屋）の入力.....	26
3.4. 建具の入力.....	32
3.5. 壁の入力.....	38
3.6. 階段の入力.....	42
3.7. 屋根の入力.....	45
3.8. 内装・外装の入力.....	51
3.9. ポーチ・バルコニー.....	67
3.10. 構造部材（基礎、柱、梁）の入力.....	76
3.11. 通り芯の作図.....	89
3.12. 住宅設備、家具、その他造作の入力.....	92
3.13. 建具のデザイン.....	99
3.14. 建物と敷地の配置調整.....	105
3.15. 寸法線、注釈文字の作図.....	107
4. 図面の作成.....	114
4.1. 図面作成.....	114
4.2. 平面図の作成.....	116
4.3. 立面図の作成.....	122
4.4. 断面図の作成.....	126
4.5. 図面出力.....	129
5. プレゼンテーション資料の作成.....	130
5.1. 添景の入力.....	130
5.2. 3D ビューの作成.....	131
5.3. レンダリング画像の作成.....	131

0. 基本操作

0.1. ユーザーインターフェース

0.1.1. GLOOBE Architect の起動

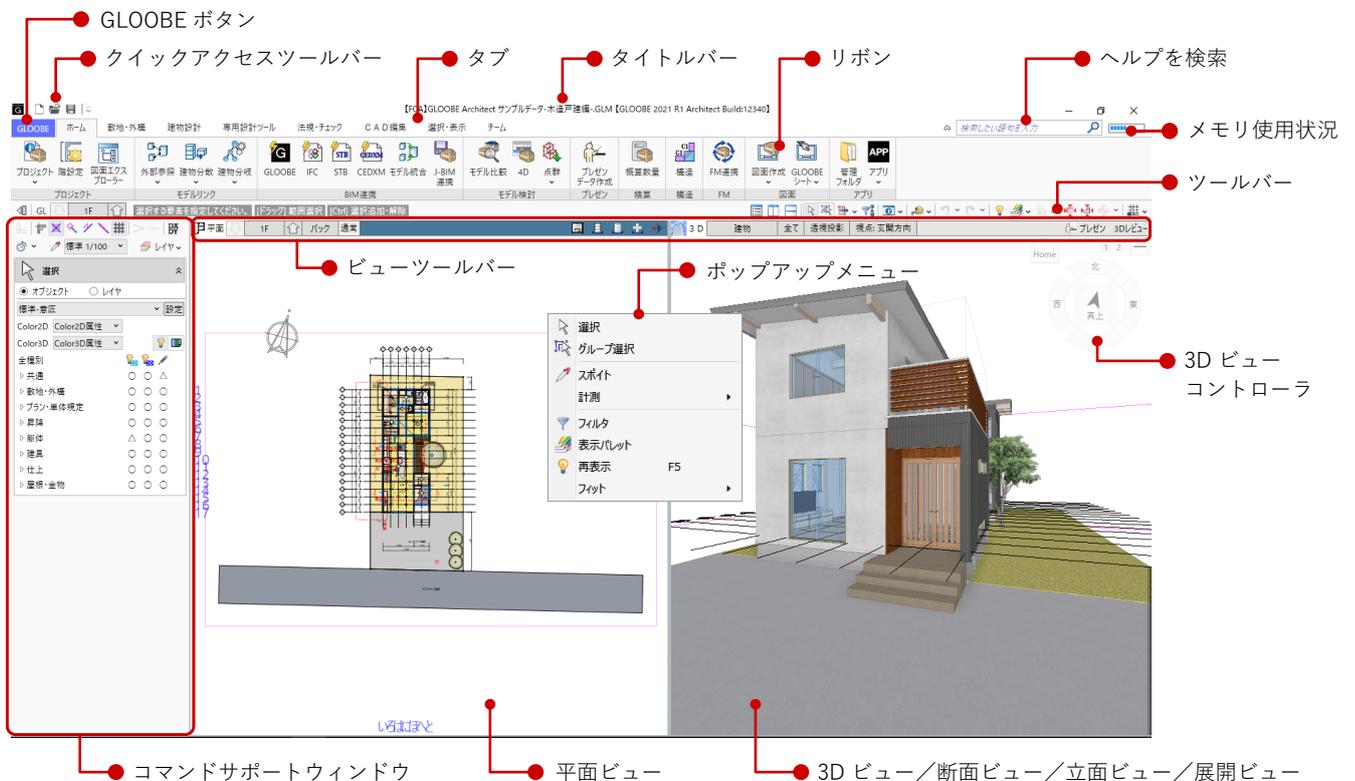
デスクトップにある GLOOBE Architect のアイコンをダブルクリックして、ソフトを起動します。

「GLOOBE Architect へようこそ」というメニューが表示されます。「開く」をクリックして、配布ファイルにあるサンプルデータ「【FCA】 GLOOBE Architect サンプルデータ-木造戸建編-.GLM」を開きます。(エクスプローラ等で GLM ファイルを直接ダブルクリックしてもかまいません。)



0.1.2. 画面まわり

GLOOBE Architect のメインの操作画面は、主に、リボン、ツールバー、ビューウィンドウ、コマンドサポートウィンドウで構成されています。



第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

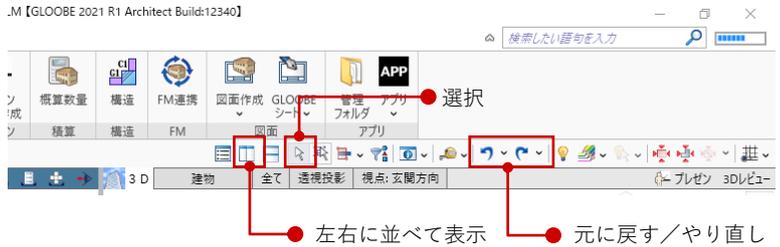
クイックアクセスツールバー：

「新規作成」「開く」「保存」など、GLOOBE ボタンのよく使う機能はこちらからも実行できます。



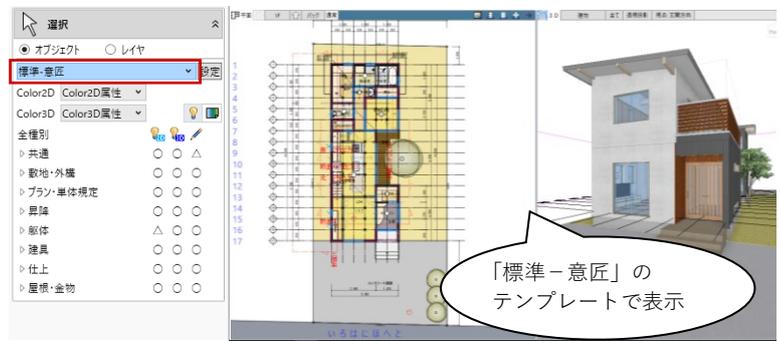
ツールバー：

作業中によく使う便利な機能がツールバーにまとめられています。画面を左右に分割する「左右に並べて表示」や、データ選択やコマンド解除の「選択」、「元に戻す」「やり直し」はこちらから実行します。

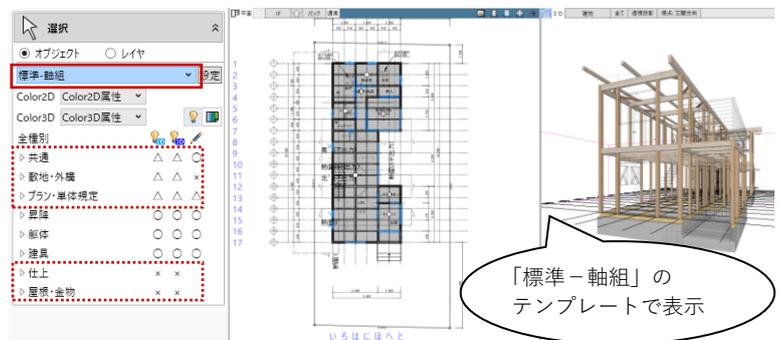


0.1.3. 表示テンプレート

選択状態のコマンドサポートウィンドウでは、オブジェクトごとのビュー表示状態を設定します。ビュー表示の設定はテンプレートとして登録でき、担当者別あるいは工程ごとに使い分けることで入力や編集を効率的に行うことができます。



「標準-意匠」のテンプレートで表示

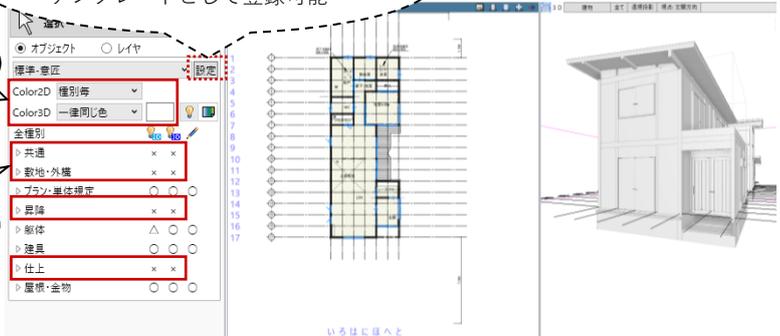


「標準-軸組」のテンプレートで表示

「設定」より、オリジナルの表示テンプレートとして登録可能

「Color2D」「Color3D」で塗りつぶしを一括変更

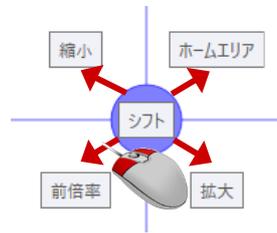
オブジェクト種別ごとに表示 ON/OFF



0.2. 画面操作

0.2.1. 拡大・縮小

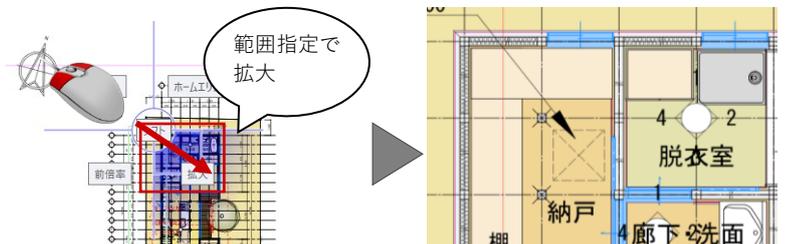
GLOOBE では、Jw_cad と同じ「両ボタンドラッグ」を採用しています。



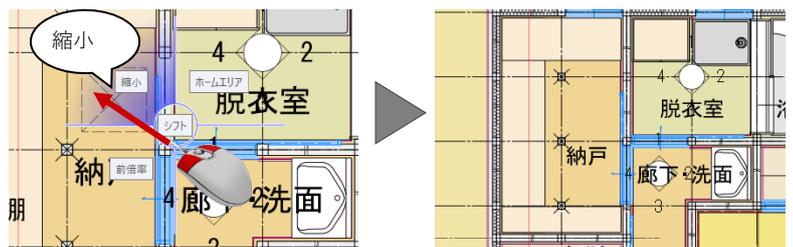
ドラッグ方向	画面操作
右下	拡大
右上	全体 (ホームエリ
左下	前倍率
左上	縮小
動かさない	シフト (表示移動)

【ドラッグ方向と画面操作の関係】

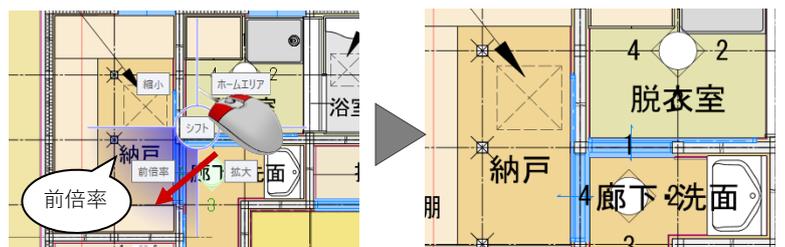
拡大： 拡大したい範囲の左上でマウスの左右のボタンを同時に押し、そのまま右下方向へドラッグしてボタンをはなすと、指定した範囲が画面いっぱいに表示されます。



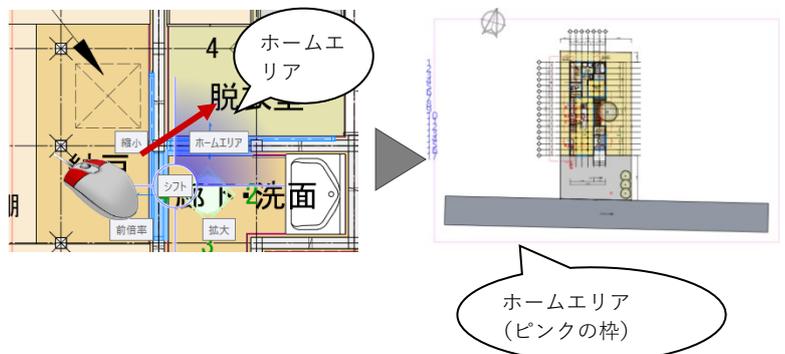
縮小： マウスの左右のボタンを同時に押し、そのまま左上方向へドラッグしてボタンをはなすと、画面の中心を基準に縮小されます。



前倍率： マウスの左右のボタンを同時に押し、そのまま左下方向へドラッグしてボタンをはなすと、一つ前の表示範囲に戻ります。



ホームエリア： マウスの左右のボタンを同時に押し、そのまま右上方向へドラッグしてボタンをはなすと、ホームエリア (ピンク色の範囲) が画面いっぱいに表示されます。

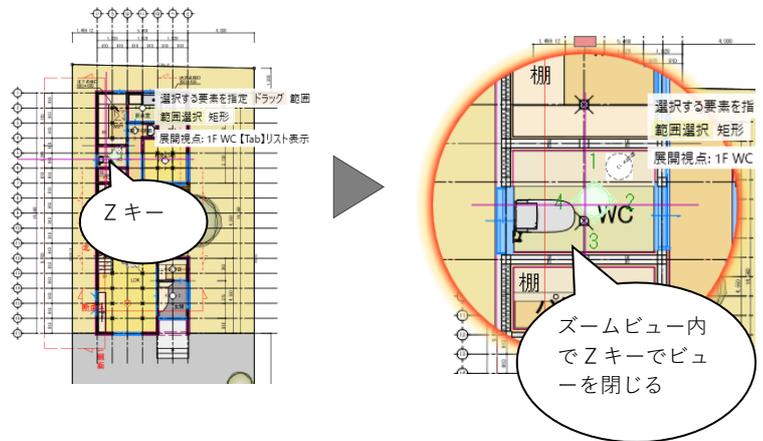


第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

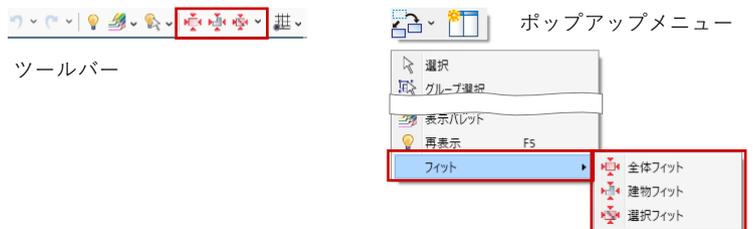
両ボタンドラッグのほかに、マウスホイールやキーボードを使って画面を操作できます。

マウスホイールによる画面操作	
拡大・縮小	ホイールを上下に動かすと、画面が拡大縮小されます。
表示移動	ホイールボタンを押したままマウスを動かすと、表示範囲が移動します。
キーボードによる画面操作	
拡大・縮小	Page Up キーを押すと、画面の中心を基準に拡大されます。Page Down キーを押すと、画面の中心を基準に縮小されます。
ホームエリア	Home キーを押すと、ホームエリアが画面全体に表示されます。
表示移動	←・↑・→・↓キーを押すと、指定した方向に表示が移動します。

ズームビュー：拡大したい位置にマウスカーソルを移動してZキーを押すとズームビューが表示されます。ズームビュー上でもう一度Zキーを押すと解除になります。



フィット：データがビューに収まるように表示します。

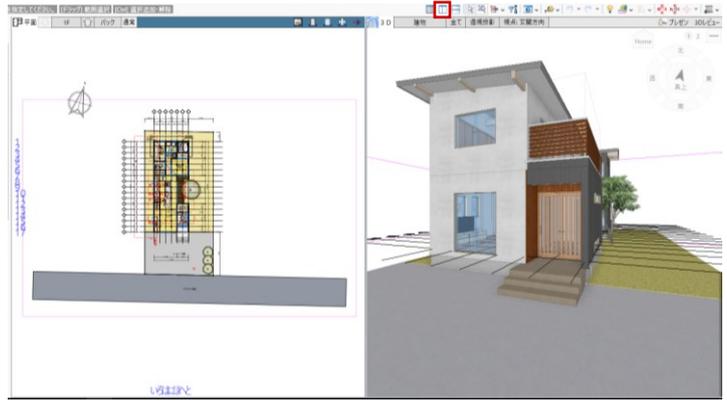


全体フィット	建物フィット	選択フィット
入力されているデータ全体がビューに収まるように表示します。	敷地・道路などを除く建物データがビューに収まるように表示します。	アクティブなビューで、選択中のオブジェクトがビューに収まるように表示します。

0.2.2. ビュー操作

ビューを並べて表示：

ツールバーから「左右に並べて表示」をクリックすると、平面ビューと3Dビューが左右に並んで表示されます。



ビューリスト：

登録した視点や断面線などのリストを表示します。「ポップアップ」をクリックすると、選択したビューが別ウィンドウで表示され、デュアルディスプレイ環境で便利に利用できます。



ビューを最大化：

ビューのバーをダブルクリックすると、指定したビューが最大化されます。もう一度ダブルクリックすると、もとの並んだビュー状態に戻ります。



ビューの切り替え：

変更したいビューツールバーの「ビューの切り替え」をクリックして、平面ビュー、3Dビュー、立面ビュー、断面ビュー、クリップビュー、展開ビューの6種から、表示したいビューを選びます。

ビュー上の断面線や展開視点を選択して、右クリックのポップアップメニューから直接「ビューを開く」こともできます。



0.2.3. 3D ビューの画面操作

視点の回転：

マウスの右ボタンを押したままドラッグすると、視点が回転移動します。



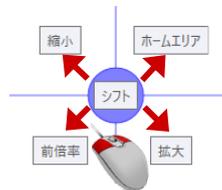
視点の移動：

マウスのホイールボタンを押したままドラッグすると、視点が移動します。



拡大・縮小：

マウスホイールを向こう側に回すと拡大、手前側に回すと縮小します。両ボタンドラッグも使用できます。



表示エリア切り替え：

建物の全階を表示するのか、作業中の階のみ、あるいはそれ以下の階を表示するのかを切り替えられます。



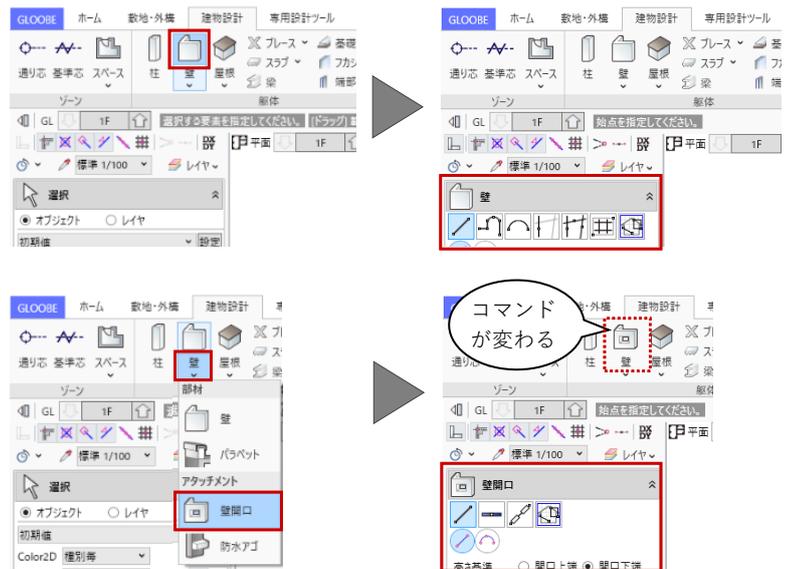
	建物 建物の全階を表示	アクティブ階 現在の階のみを表示	アクティブ階 2 現在の階とそれ以下の階を表示
全て 全ての建物グループを 通常描画			

0.2.4. データの入力

0.2.4.1. コマンドボタンの動作

コマンドボタンの上側をクリックすると、トップ画面に表示されているコマンドが実行されます。

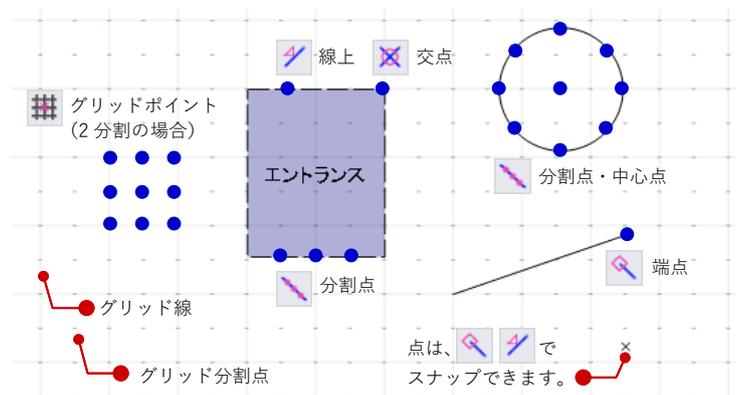
コマンドボタンの下側をクリックするとメニューが表示され、選択したコマンドが実行されます。選択したコマンドはトップ画面に表示され、次回そのアイコンをクリックすると、そのコマンドが実行されます。



0.2.4.2. スナップモード

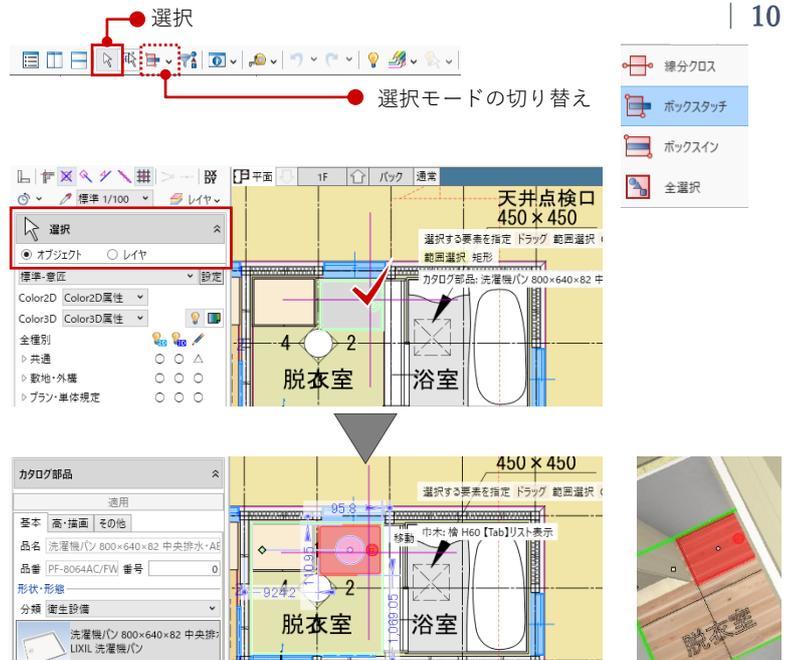
スナップモードとは、図面上のデータや補助線、グリッドを利用して、マウスで正確な位置をつかむ（スナップする）機能です。

スナップモード		
	交点	線や円、円弧などの交点にスナップします。
	端点	線や円弧の端の点にスナップします。
	線上	線や円、円弧などの図形上の任意の点にスナップします。
	分割点・中心点	線や円、円弧などの分割点や円、円弧の中心点にスナップします。
	グリッド	グリッドやグリッド分割点にスナップします。



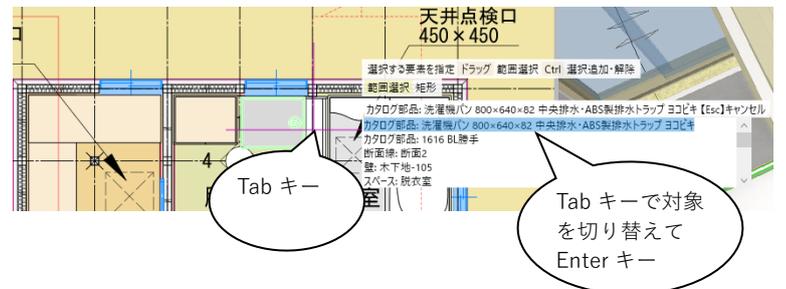
0.2.5. データの選択

ツールバーの「選択」をクリックすると、データを選択できる状態になり、クリックで1点指定できます。ドラッグすると範囲指定になり、Ctrlキーを押しながらデータを選択すると複数選択が行えます。範囲指定方法は、「選択モードの切り替え」から切り替えられます。



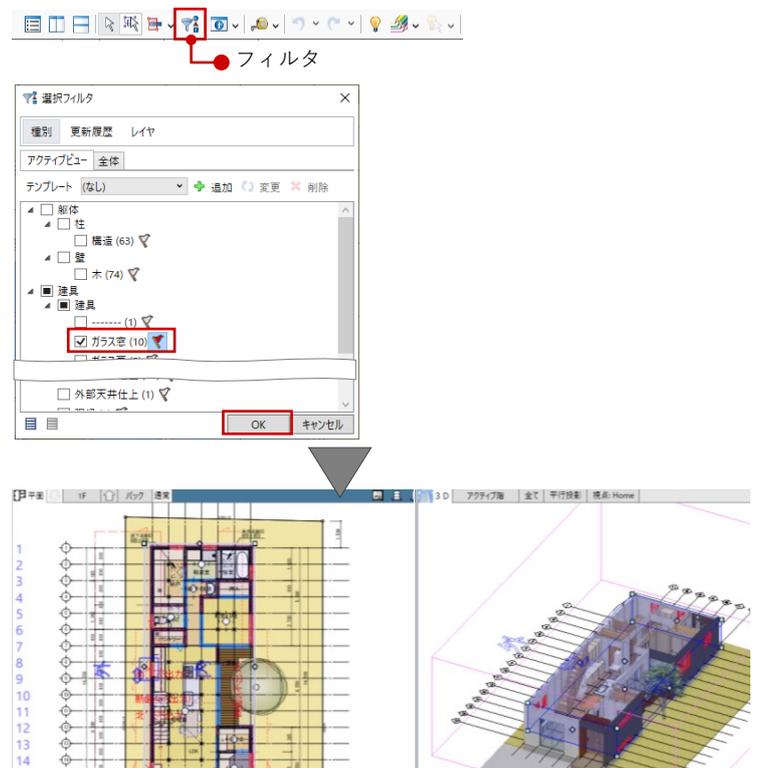
複数対象から選択：

他と重なっているデータを選択する場合は、付近のデータがハイライト表示されているときに Tab キーを押します。重なっているデータがリスト表示されるので、Tab キーで対象を切り替え、Enter キーを押して確定します。



フィルタ：

ツールバーの「フィルタ」をクリックすると、指定した条件でデータを選択できます。旗マークをクリックすると、検索条件の設定も可能です。先にデータが選択されている状態で「フィルタ」を使うと、その選択データからの絞り込み条件になります。



第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

0.2.6. データの編集

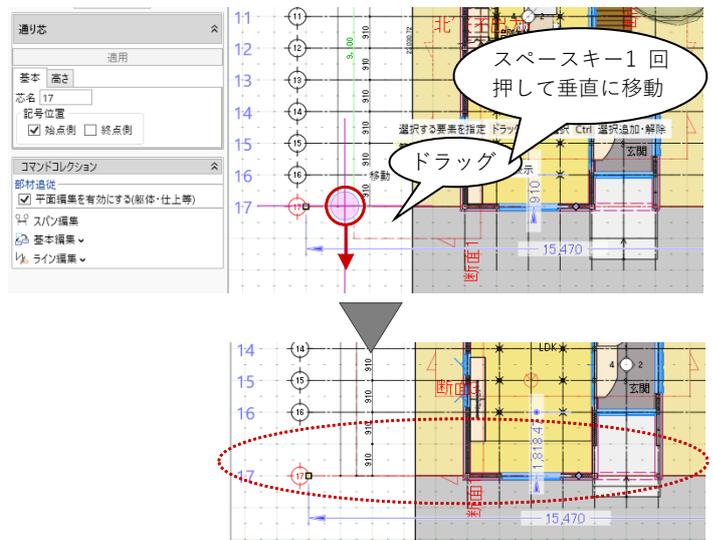
ハンドル編集：

オブジェクトを選択すると、四角形のハンドルが表示されます。このハンドルを操作して、オブジェクトを移動したり変形したりすることができます。

・移動する

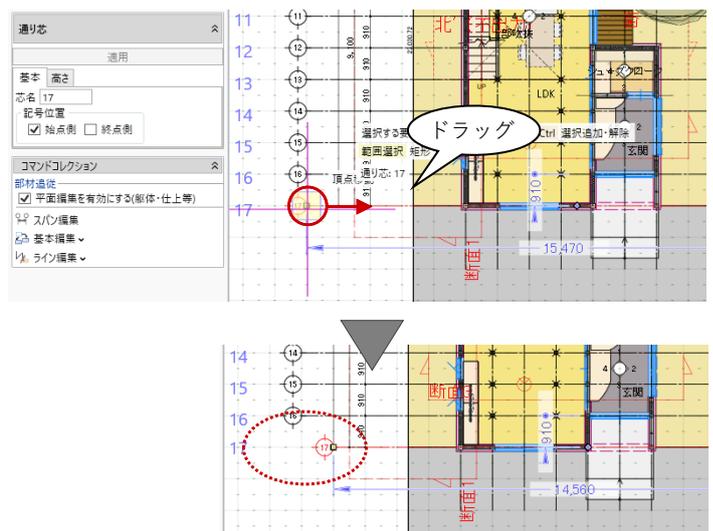
ハンドルが「○ 移動」の状態ではドラッグすると、オブジェクトを移動できます。

また、右図のように壁が隣接している場合は、その壁も同時に伸縮します。
(=部材追従)



・伸縮する

端部のハンドルが「□ 頂点移動」の状態ではドラッグすると、延長上に長さを伸縮できます。



・端部を移動する

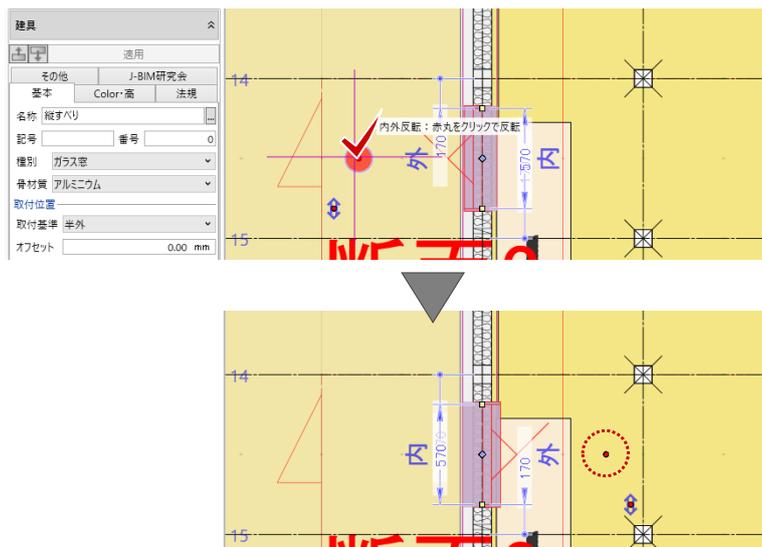
端部のハンドルが「□ 頂点移動」の状態ではShiftキーを押しながらドラッグすると、任意の位置に頂点を移動できます。



第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

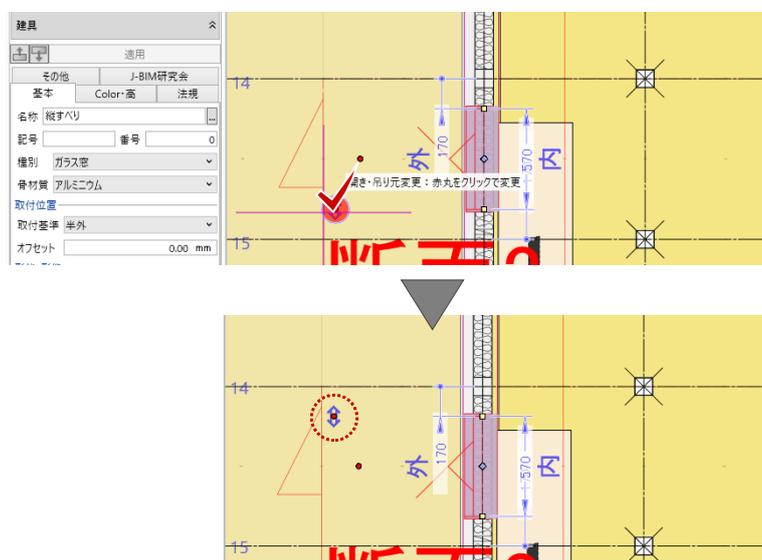
・内側／外側を変更する

壁、建具などの場合、中央のハンドルが「○ 内外反転」の状態をクリックすると、内側・外側を変更できます。ハンドルが表示される方が外側です。



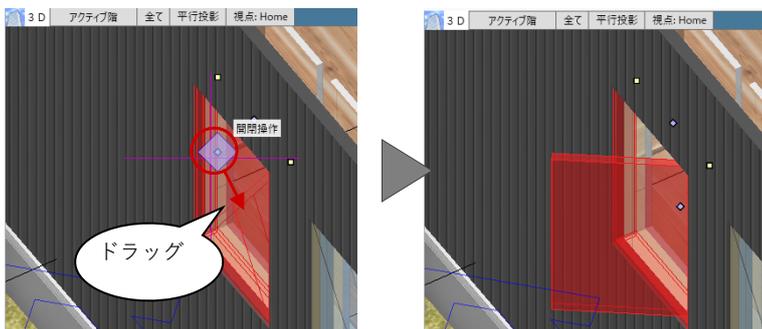
・建具の開き・吊元変更

建具のハンドルが「⇔ 開き・吊り元変更」の状態をクリックすると、吊り元の位置が変わります。



・建具の開閉（※3Dビュー専用）

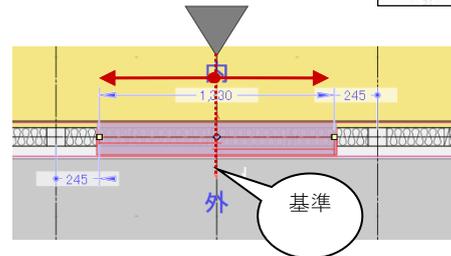
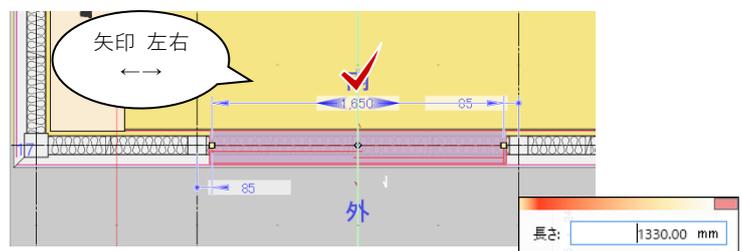
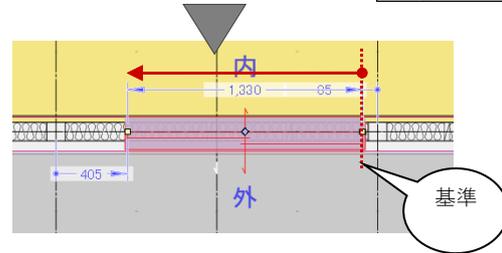
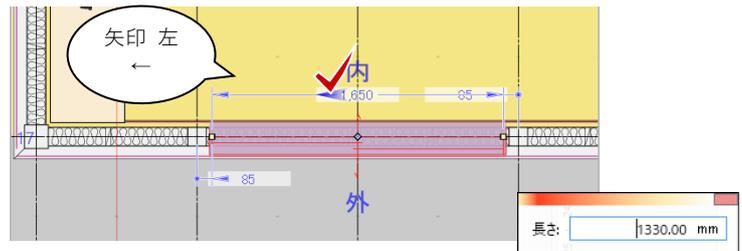
建具のハンドルが「◇ 開閉操作」の状態ドラッグすると、建具が開閉します。



補助寸法編集：

オブジェクトを選択すると寸法線が表示されます。矢印が表示された状態で寸法をクリックして値を変更すると、オブジェクトを移動したり変形したりすることができます。

矢印の向きは編集の基準を表しており、基準をどこに取るかによって結果が異なります。

**0.3. 保存と終了****0.3.1. 保存**

クイックアクセスツールバーまたはGLOOBE ボタンから「上書き保存」で、作業中のモデルを保存します。

**0.3.2. 終了**

ウィンドウ右上の「閉じる」またはGLOOBE ボタンから「終了」で、GLOOBE を終了します。作業中のモデルデータが変更されている場合は、データの保存確認後、終了になります。



第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

GLOOBE のインターフェースや、フォルダ構成とファイルについてなど、より詳しい機能につきましては操作ガイド「基本操作編」で紹介しています。福井コンピュータアーキテクト公式サイト「お客様サポート」に掲載のマニュアル「基本操作編」よりご確認ください。

▶GLOOBE の各種マニュアルはこちらから

<https://archi.fukuicompu.co.jp/user/products/gloobe/manual.html>



1. モデリングの初期設定

1.1. プロジェクトの開始

1.1.1. 新規作成

クイックアクセスツールバーまたは GLOOBE ボタンから「新規作成」で、新しいモデルデータを作成します。



作業中のモデルデータが変更されている場合は、データの保存確認後、新しいモデルデータが開きます。



1.2. プロジェクトの設定

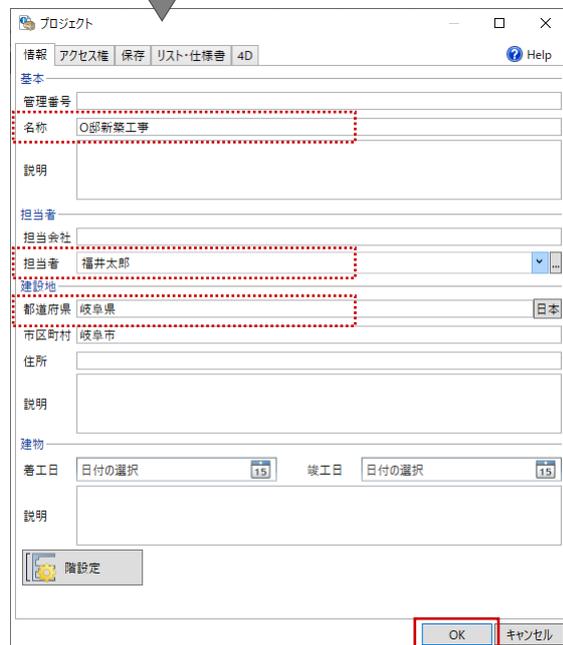
1.2.1. プロジェクト

「ホーム」タブの「プロジェクト」メニューから「プロジェクト」をクリックします。



「プロジェクト」ダイアログで、各種情報を入力し、「OK」します。ここでは次のように設定します。

名称：0 邸新築工事
担当者：福井太郎
都道府県：岐阜県



図面・シート作成の際に、用紙枠内に「管理番号」「名称」「担当者」等が反映されます。

「都道府県」は CG パース作成の際、レンダリングの太陽方向と仰角に影響します。

1.2.2. 作図表現

「選択・表示」タブの「作図表現」メニューから「作図表現」をクリックします。「作図表現」ダイアログで、モデルの各ビューで表示する部材などの表現について設定します。図面やシートにおける作図表現とは異なり、作業中のモデルに対する表示条件になります。ここでは次のように設定します。

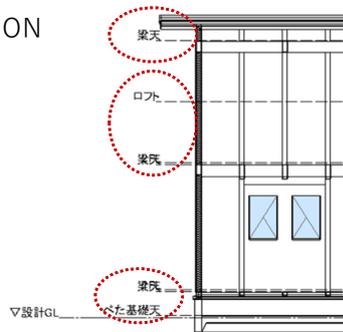
縮尺・レベル他

立面・断面・展開ビュー

階レベル表示

一般階：SLを除き、すべてON

R階：梁天のみON



材質ハッチング

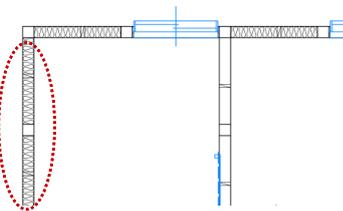
壁タブ 平面タブ、断面タブ

充填断熱材：任意のハッチング

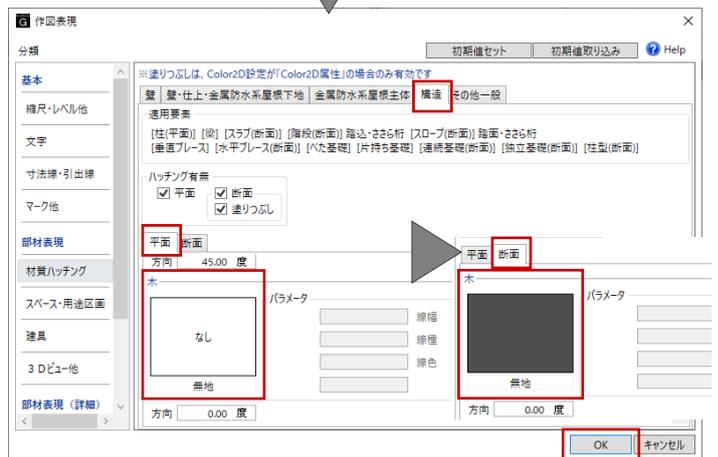
ここでは断熱材3

構造タブ 平面タブ、断面タブ

木：無地（ハッチングなし）



設定完了後、ダイアログを「OK」で終了します。



2. 敷地のモデリング

2.1. 敷地図 DXF データの読み込み

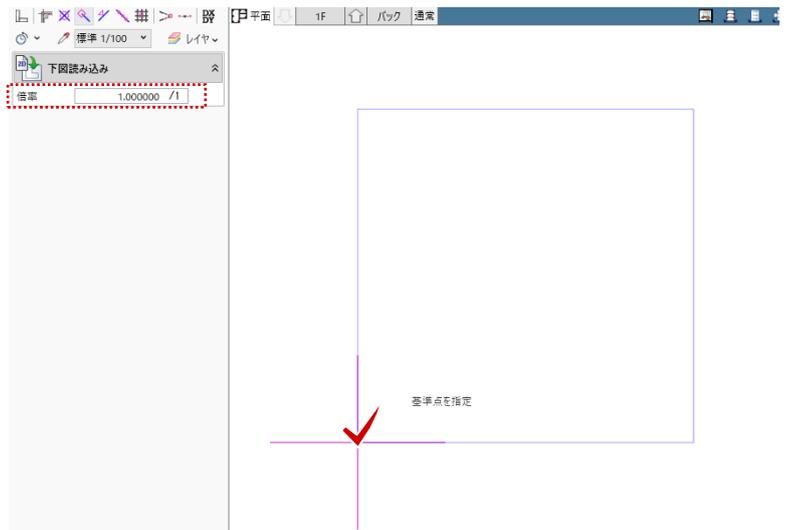
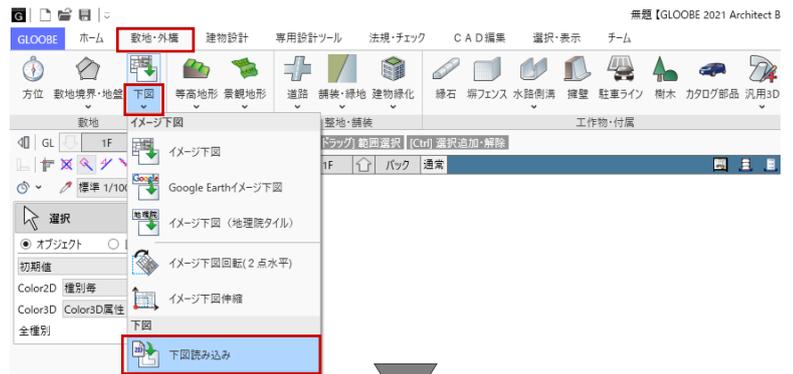
2.1.1. 下図読み込み

「敷地・外構」タブから「下図読み込み」をクリックします。

「開く」ダイアログで、配布ファイルにある「site.dxf」を選択して「開く」をクリックします。

平面ビュー上の任意の位置でクリックします。

倍率：1/1



2.1.2. 点間の計測

ツールバーの「計測」 - 「点間」をクリックして、読み込んだ敷地の辺長を計測します。

スナップモード：端点

距離が正しい (= 縮尺が正しい) ことを確認します。



縮尺が異なる場合は、ツールバーの「元に戻す」で読み込みを取り消して、再度「下図読み込み」みします。その際、正しい縮尺になるよう「倍率」を調整してください。

2.2. 敷地境界線の入力

2.2.1. 敷地境界・地盤

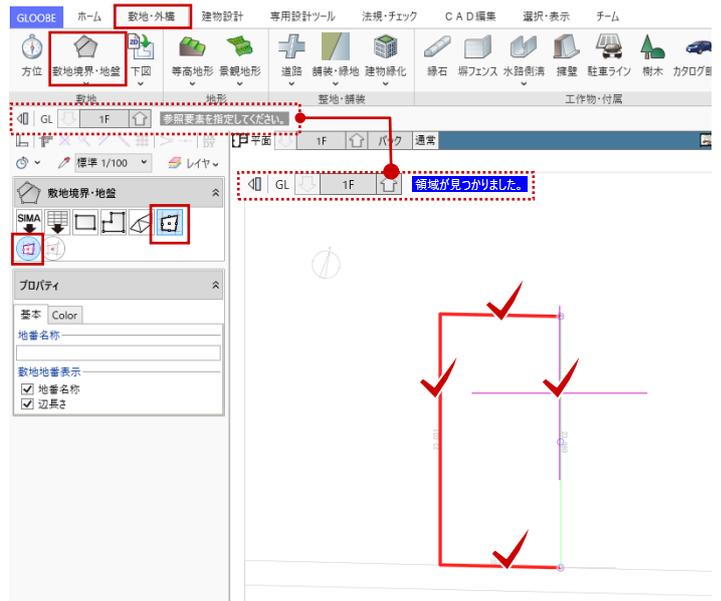
「敷地・外構」タブから「敷地境界・地盤」をクリックします。

入力モード：閉領域－辺参照

下図の敷地境界線（4か所）をクリックします。

領域が取得され、敷地境界線（地盤）が入力されました。

「敷地境界線（地盤）」をもとに各種集団規定チェックが行われます。



2.3. 地形面の入力

2.3.1. 舗装・緑地

「敷地・外構」タブから「舗装・緑地」をクリックします。

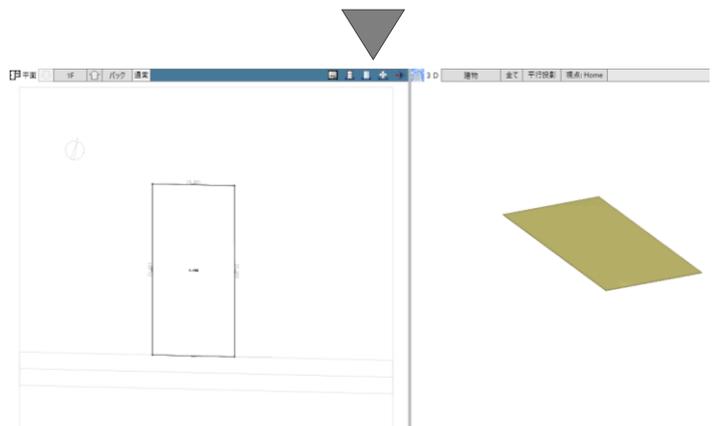
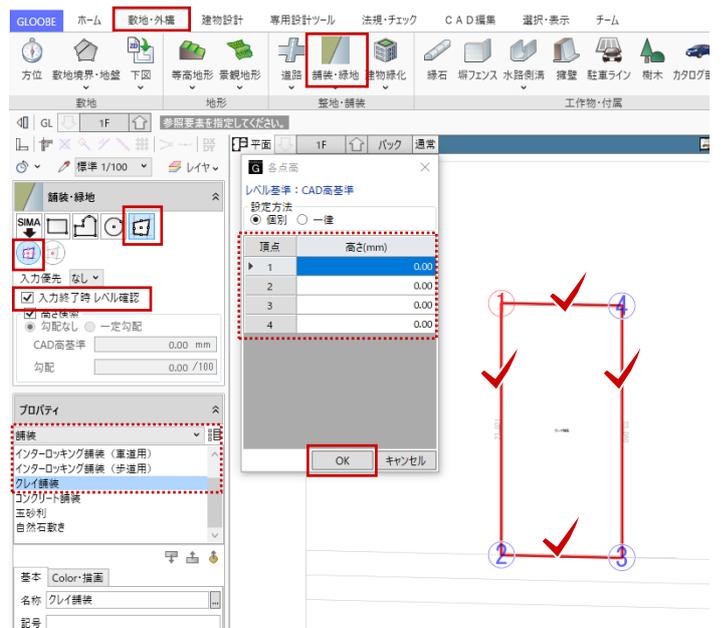
入力モード：閉領域－辺参照

入力終了時レベル確認：ON

「舗装・緑地」のテンプレートから任意の舗装を選びます。ここでは「舗装」グループの「クレイ舗装」を選びます。

敷地境界線（4か所）をクリックすると領域が取得され、舗装面が入力されます。続いて、「各点高」ダイアログで舗装領域各点の高さが設定できます。ここでは「0」のままとして、ダイアログを「OK」で閉じます。

舗装・緑地の領域内に起伏を付けたい場合は、「舗装・緑地」メニューの「領域内編集」を使用します。



2.4. 道路の入力

2.4.1. 道路

「敷地・外構」タブから「道路」をクリックします。「道路」のテンプレートから任意の舗装を選びます。ここでは「舗装」グループの「アスファルト舗装」を選びます。

入力モード：連続線（円弧可）

入力終了時レベル確認：ON

配置基準：左寄

幅：4500

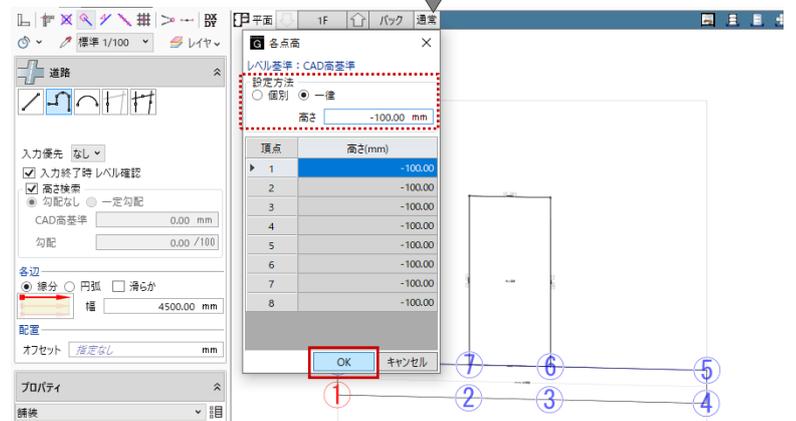
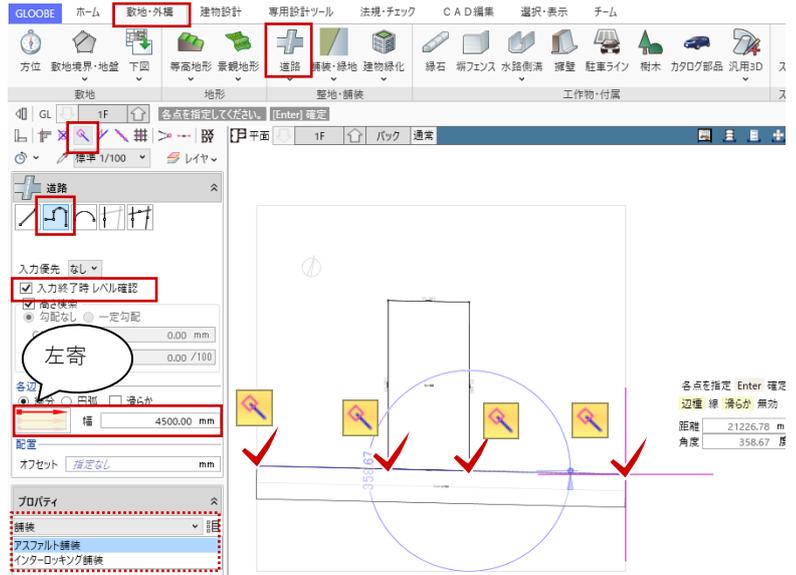
スナップモード：端点

読み込んだ下図の道路の折れ点を順にクリックして、最後に Enter キーを押します。

続いて、「各点高」ダイアログで道路領域各点の高さが設定できます。ここでは次のように設定して、ダイアログを「OK」で閉じます。

設定方法：一律 ON

高さ：-100



2.5. 方位の入力

2.5.1. 方位

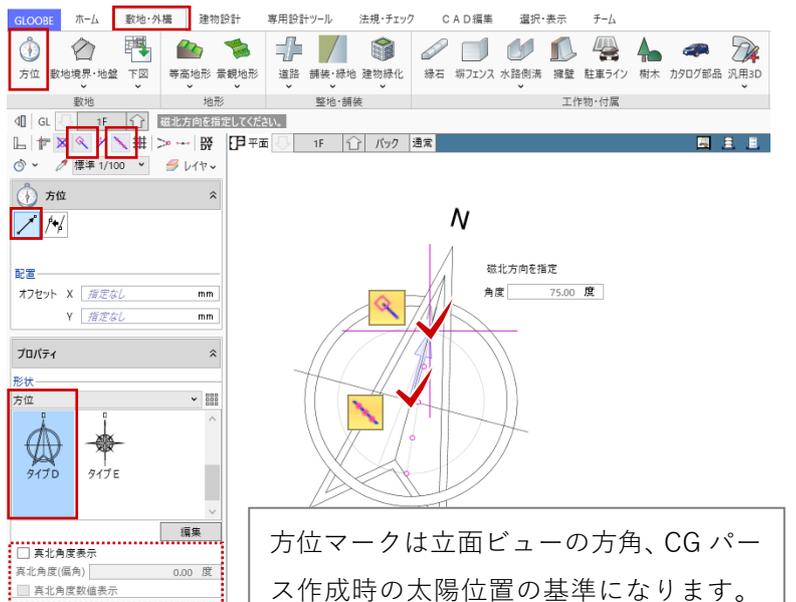
「敷地・外構」タブから「方位」をクリックします。「方位」のテンプレートから任意の方位マークを選びます。ここでは「タイプD」を選びます。

入力モード：1点方向

スナップモード：端点

スナップモード：分割点・中心点

下図の方位マークの円の中心を基準点としてクリックし、北方向をクリックします。



方位マークは立面ビューの方角、CG パース作成時の太陽位置の基準になります。磁北～真北を表す場合は「真北角度表示」をご利用ください。

第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複写、配布することは禁止されています

2.6. 集団規定のチェック

2.6.1. 用途地域

「法規・チェック」タブから「用途地域境界線」をクリックします。

「基礎条件」タブが開きます。

「用途地域」をクリックして、用途地域のテンプレートから「第1種低層住居」の「容積≦60% 日影3H・2H」を選択します。

条件を次のように変更します。

「基本」タブ

名称：容積≦100%

絶対高さ：指定なし

容積率：100%

建蔽率：50%

「日影測定面・規制時間」タブ

日影規制を有効にする：OFF

「用途地域斜線制限」タブ

変更なし

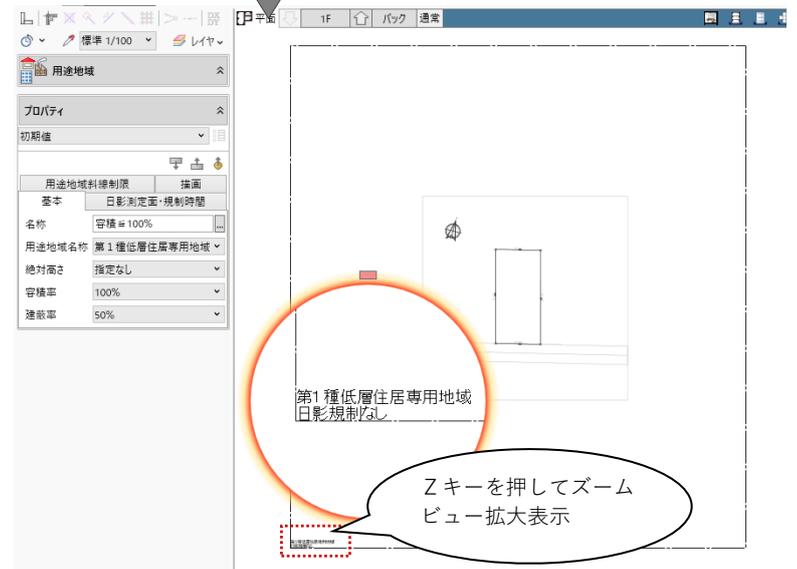
北側斜線：斜線勾配 1.25 立上高さ

5mを確認

「描画」タブ

変更なし

変更と確認ができましたら、用途地域のダイアログを「OK」で閉じます。



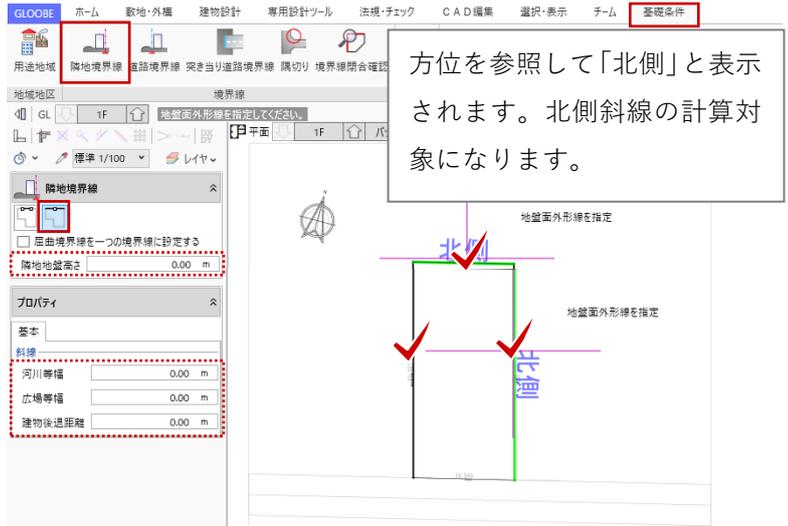
2.6.2. 隣地境界線

「基礎条件」タブから「隣地境界線」をクリックします。

入力モード：敷地境界線指定入力

隣地地盤高さや河川・広場等の幅などを設定します。ここではすべて「0」とします。

敷地境界線（地盤面外形線）の対象となる辺をクリックします。（3か所）



河川等幅、広場等幅、建物後退距離を設定すると、緩和距離として計算されます。

2.6.3. 道路境界線

「基礎条件」タブから「道路境界線」をクリックします。

入力モード：敷地境界線指定入力

道路幅員・中心高個別入力：ON

対面地地盤高さや、「基本」タブの河川・広場等の幅などを設定します。ここではすべて「0」とします。

「描画」タブをクリックして、次のように設定します。

道路幅員表示：ON

道路中心高さ表示：ON

敷地境界線（地盤面外形線）の対象となる辺をクリックします。

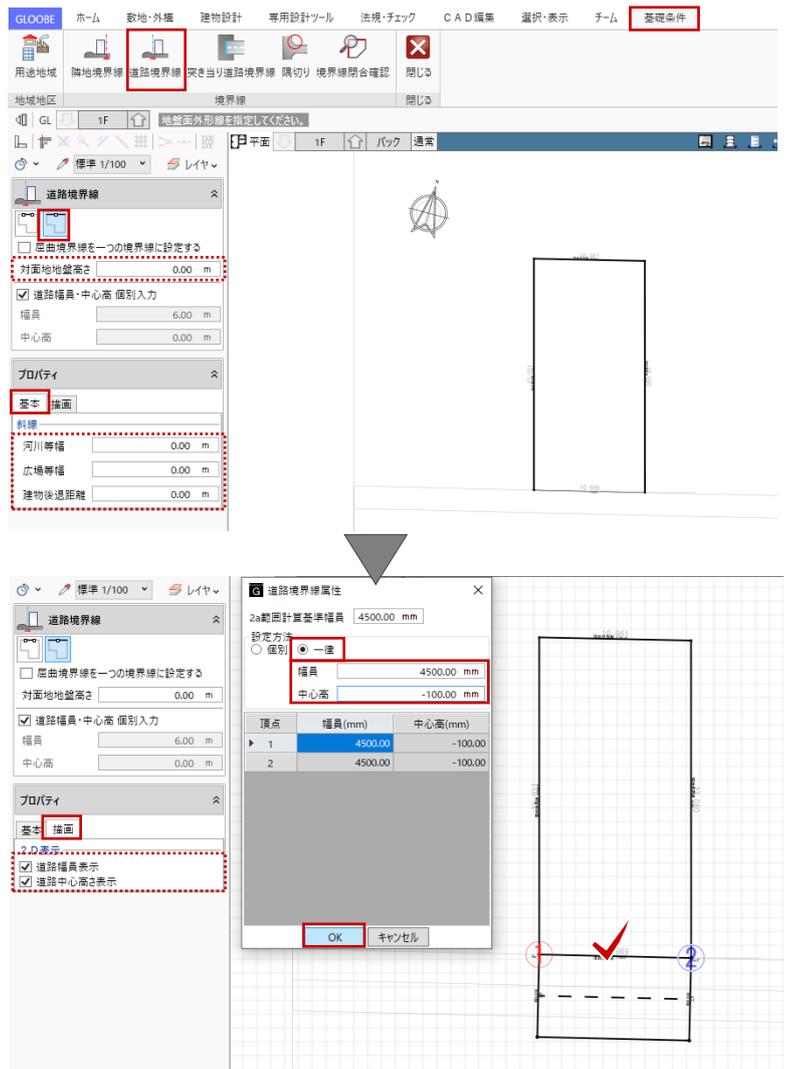
「道路境界線属性」ダイアログで道路の幅員と中心高を設定します。

ここでは「一律」をONにして、

幅員：4500

中心高：-100

と入力して、「OK」で閉じます。



2.6.4. 境界閉合確認

「基礎条件」タブから「境界線閉合確認」をクリックします。

「境界線は閉合されています。」とメッセージが表示されることを確認します。

「閉じる」をクリックして、「基礎条件」タブを終了します。



2.6.5. 斜線天空計算

「法規・チェック」タブから「ボリューム解析」をクリックします。

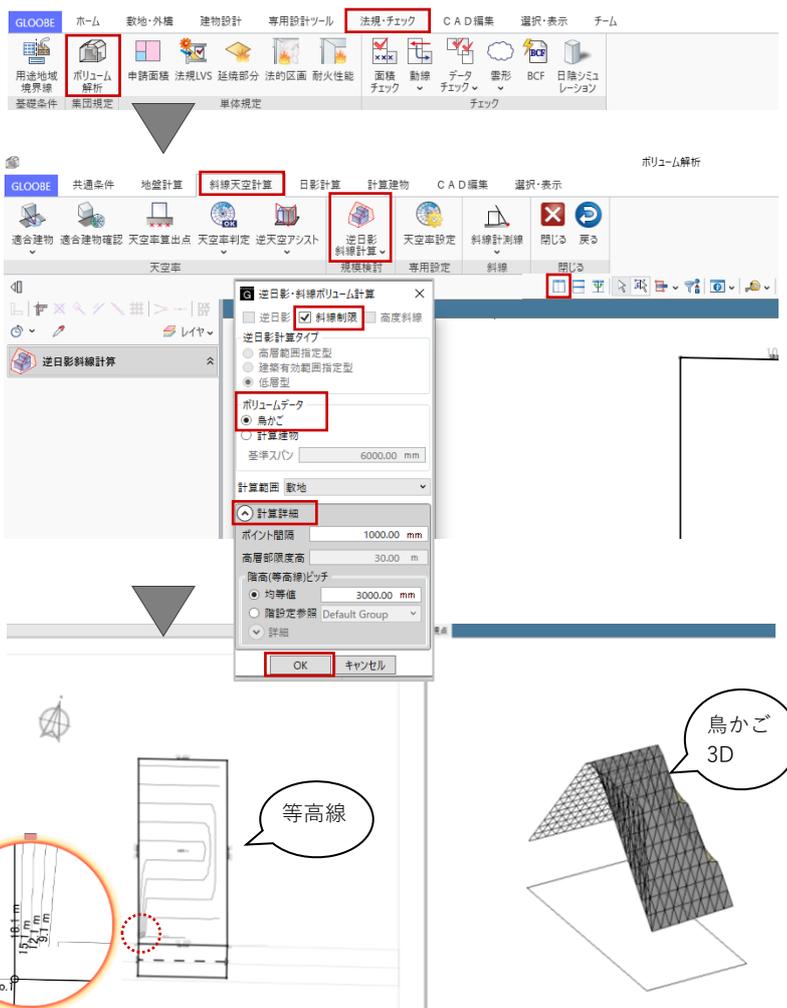
「ボリューム解析」ウィンドウが開きます。

「斜線天空計算」タブから「逆日影斜線計算」をクリックします。

制限タイプ 斜線制限：ON
 ボリュームデータ 鳥かご：ON
 計算範囲：敷地

「計算詳細▽」をクリックで開き、計算条件を確認して「OK」します。

ツールバーの「左右に並べて表示」をクリックして、鳥かご 3D を確認します。



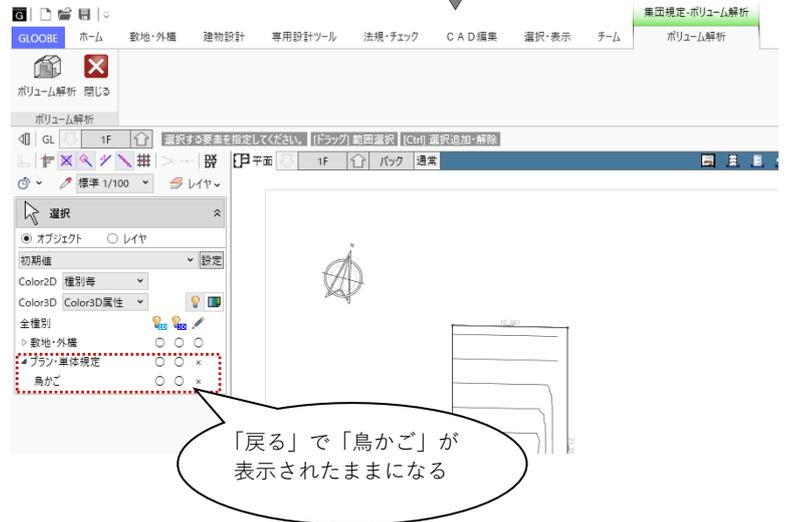
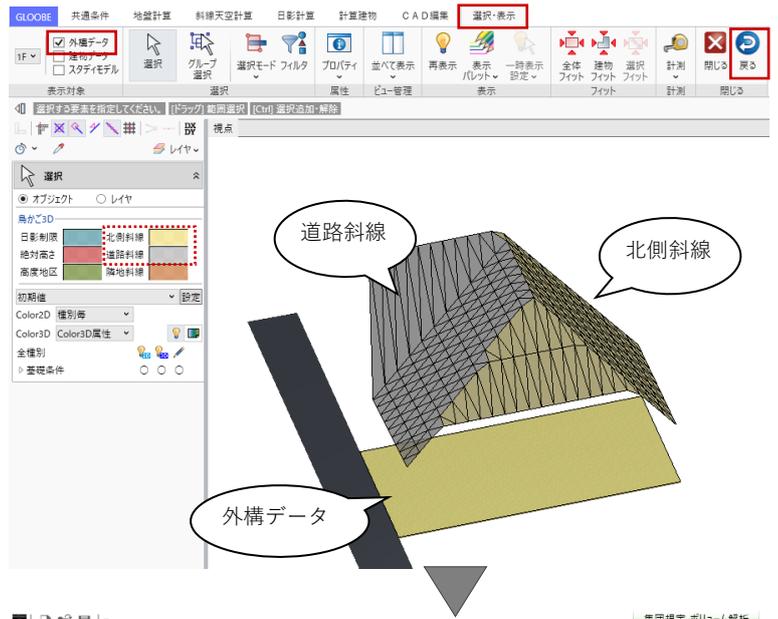
第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複写、配布することは禁止されています

建築可能ボリュームが、鳥かご（メッシュデータ）として確認できます。鳥かごは制限種別によって色分け表示されます。

「選択・表示」タブから、表示対象の「外構データ」をONにするとイメージを確認しやすいでしょう。

確認後、「戻る」をクリックして「ボリューム解析」ウィンドウから元のGLOOBEのメインウィンドウに戻ります。

「戻る」をクリックで、「ボリューム解析ウィンドウ」を開いたままメインウィンドウに戻ります。メインウィンドウにボリューム解析のデータが表示されますので、解析結果を考慮しながらのプランニングが行えます。



GLOOBEのボリューム解析機能につきましては、操作ガイド「企画設計編」で詳しくご紹介しています。福井コンピュータアーキテクト公式サイト「お客様サポート」に掲載のマニュアル「企画設計編」よりご確認ください。

▶GLOOBEの各種マニュアルはこちらから
<https://archi.fukuicompu.co.jp/user/products/globe/manual.html>



3. 建物のモデリング

3.1. 階数・階高の設定

3.1.1. 階設定

「ホーム」タブから「階設定」をクリックします。「階設定」ダイアログで、次のように設定します。

設計 GL : CAD 高 ±0

地上 : 2 階

1FL = 設計 GL + 600

1F 階高 : 2700

SL ⇄ FL 高 : 0 (空欄)

梁天 ⇄ SL 高 : 43

2F 階高 : 2600

SL ⇄ FL 高 : 0 (空欄)

梁天 ⇄ SL 高 : 43

1F の「ユーザーレベル」をダブルクリックして、次のレベルを追加して「OK」します。

名称 : べた基礎天

レベル : -550

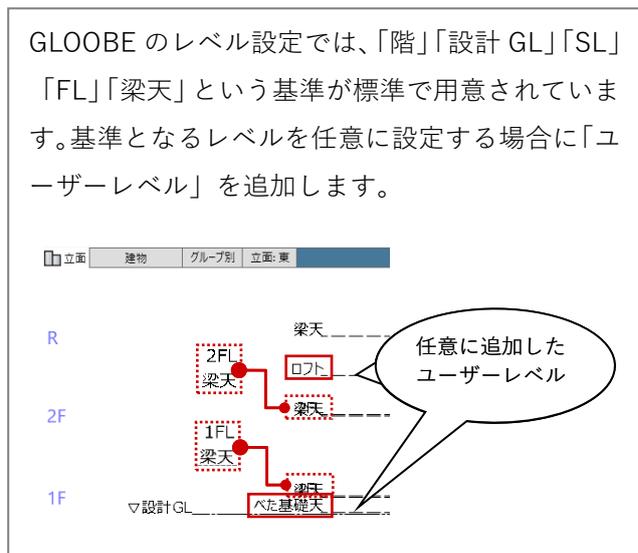
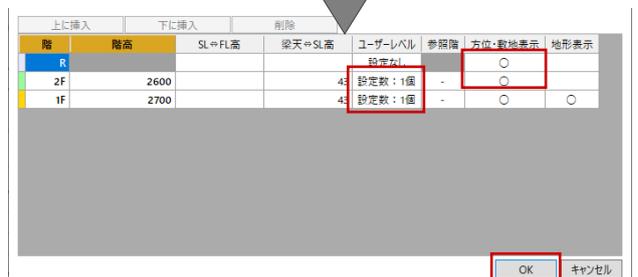
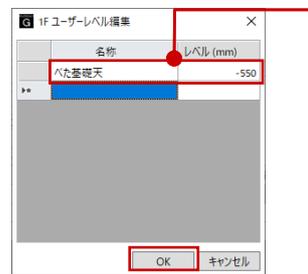
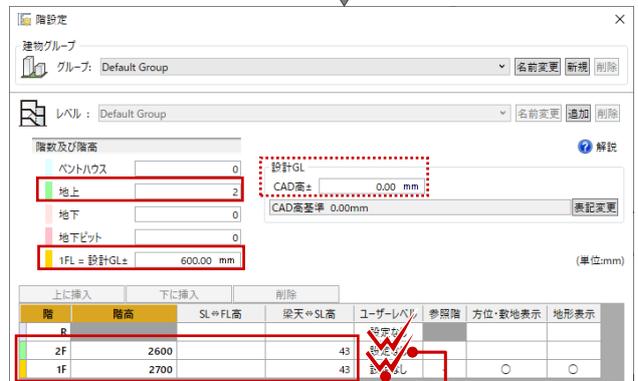
続いて 2F の「ユーザーレベル」をダブルクリックして、次のレベルを追加して「OK」します。

名称 : ロフト

レベル : 1300

2F と R 階の「方位・敷地表示」をクリックして表示を ON にします。

「階設定」を「OK」で終了します。



3.2. グリッドの設定

3.2.1. グリッド設定

「選択・表示」タブから「グリッド・ドラフタ」メニューの「グリッド設定」をクリックします。

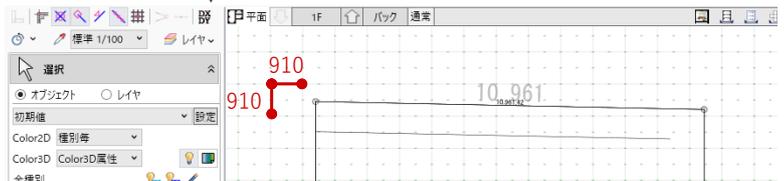
次のように設定して、「OK」します。

間隔 X : 910 Y : 910

グリッドを表示する : ON

尺モジュール 910 ピッチの方眼が平面ビュー上に表示されます。

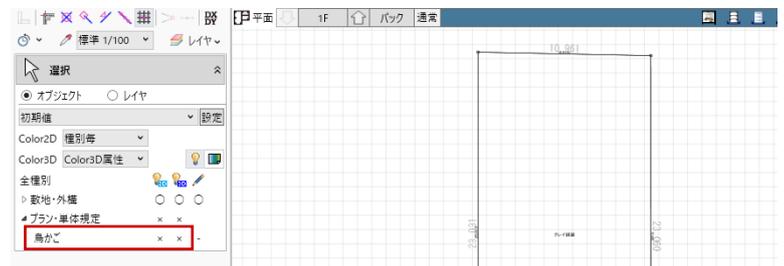
「通り芯」を基準に入力を進めることもできますが、ここでは「グリッド」を基準にして進めます。



3.2.2. 表示設定

集団規定チェックにより、平面ビュー（または 3D ビュー）に鳥かごが表示されます。このまま作業を続けてもかまいませんが、ここでは十分な余裕が確保されているものとして、いったん鳥かごを非表示にします。

コマンドサポートウィンドウの「プラン・単体規定」の種別から「鳥かご」の「2D 表示」「3D 表示」を OFF にします。



3.3. スペース（室・部屋）の入力

3.3.1. スペース

「建物設計」タブから「スペース」をクリックします。

入力モード：矩形

「スペース」のテンプレートは、「初期値」とします。

スナップモード：グリッド

※その他は OFF

矩形の始点をクリックします。ここでは任意のグリッドでかまいません。続いて終点を、次のサイズになるようにクリックします。

縦：9100 （グリッド 10P）

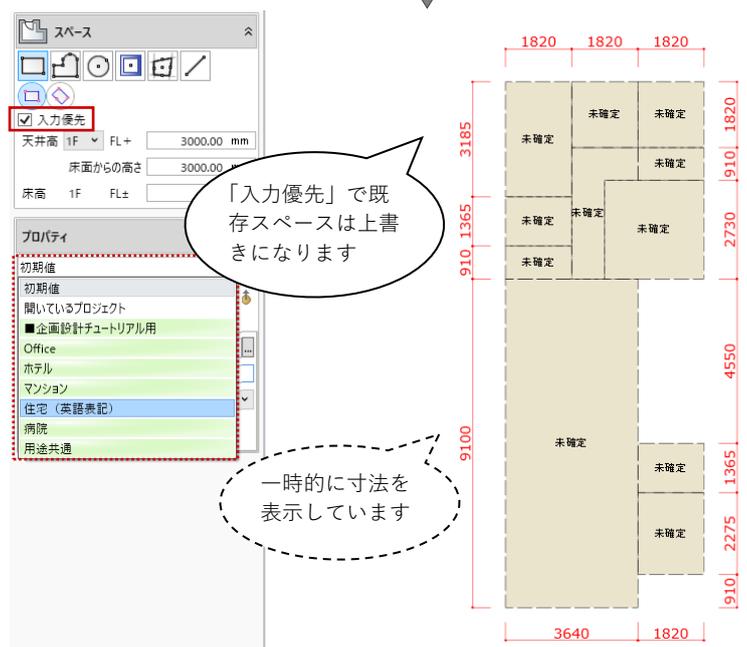
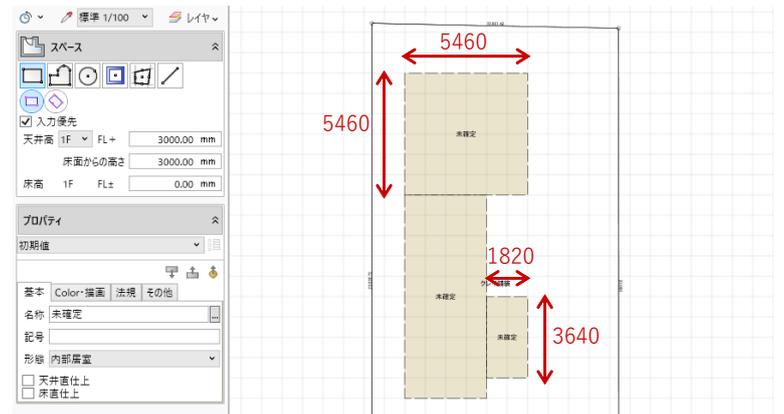
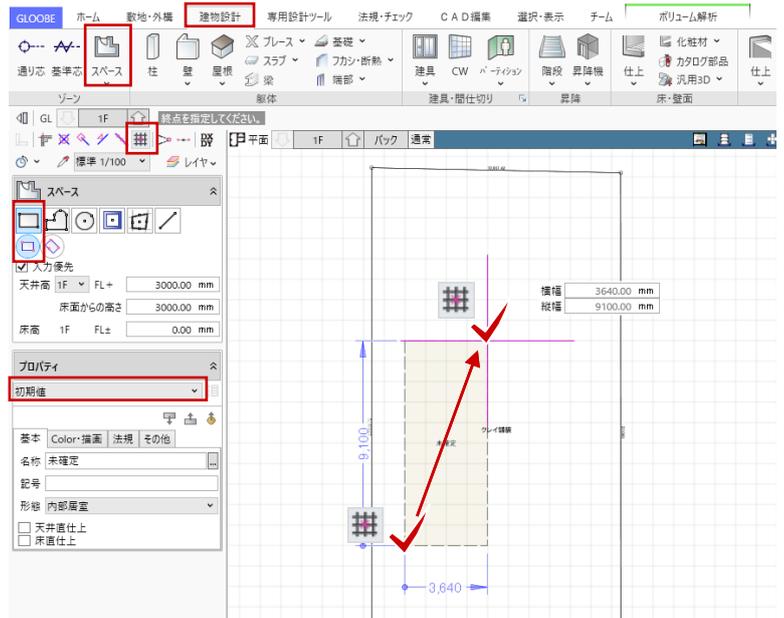
横：3640 （グリッド 4P）

同様にして、右図のようにスペースを入力します。

スペースの「入力優先」が ONであることを確認します。

同様の操作で、先に入力したスペースに重ねて、右図のように入力します。

ここでは、テンプレート「初期値」でスペースの名称（部屋名）を個別に指定しませんが、「住宅」「マンション」等のテンプレートから「LD」「トイレ」など細かく入力することもできます。



3.3.2. テンプレート割り当て

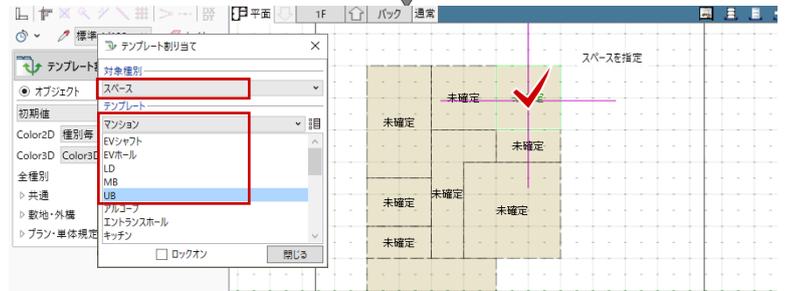
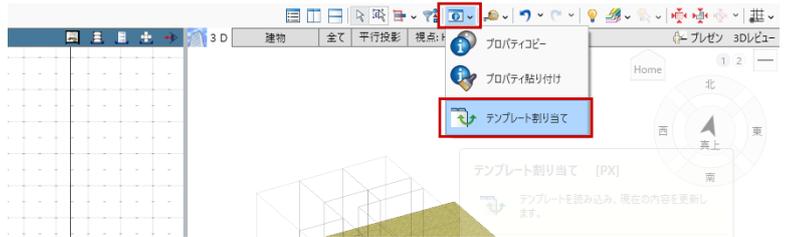
ツールバーの「テンプレート割り当て」をクリックします。

「テンプレート割り当て」のダイアログで次のように設定します。

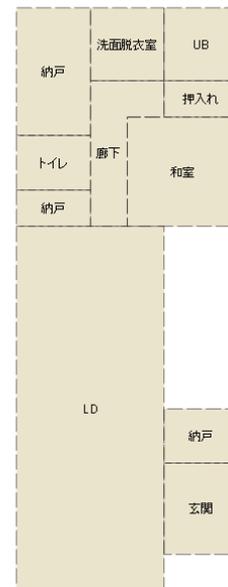
対象種別：スペース

テンプレートグループ：マンション

一覧から「UB」を選択して右図のスペースをクリックします。「未確定」のスペースが「UB」になります。

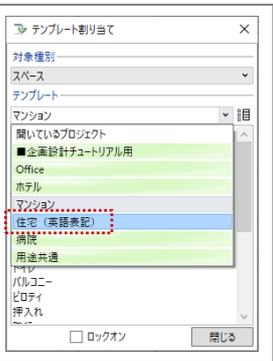


同様にして、右図のようにすべてのスペースに室名を割り当てます。割り当て完了後、「閉じる」でダイアログを終了します。



「テンプレート割り当て」では、室名だけでなく天井高や用途、居室かどうかといったスペースのプロパティ情報が、テンプレートに登録された内容によって更新されます。

ここでは、「マンション」のテンプレートグループを使用しましたが、「住宅（英語表記）」を使用してもかまいません。テンプレートは自由にカスタマイズできるため、よく使うものをテンプレートに登録しておく便利です。



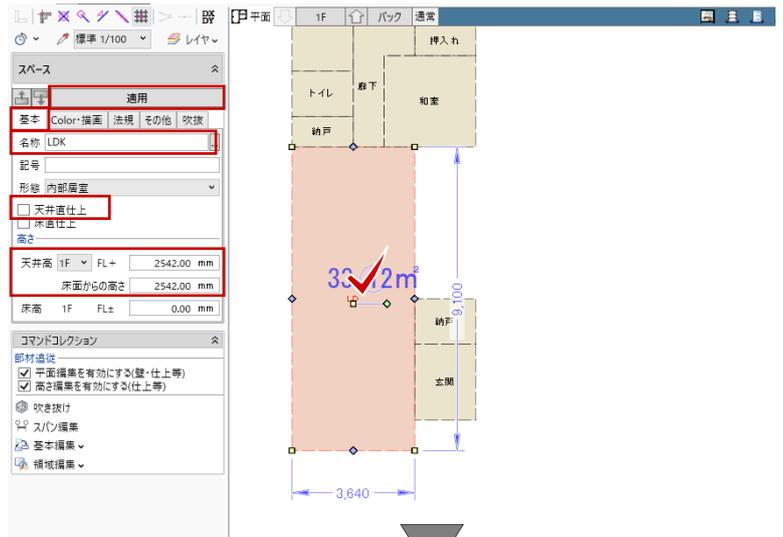
3.3.3. 室名等の変更

割り当てたスペースのプロパティ情報を確認し、内容を変更します。

右図の「LDK」を選択します。「基本」タブを確認して、内容を次のように変更し、「適用」をクリックします。

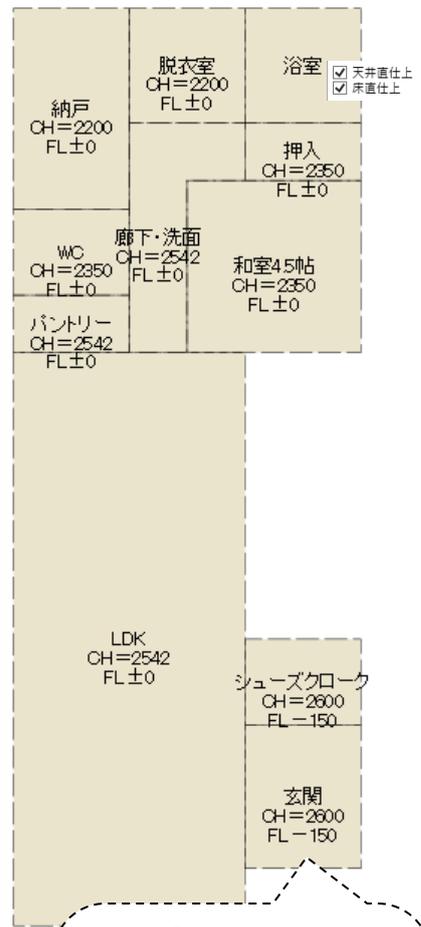
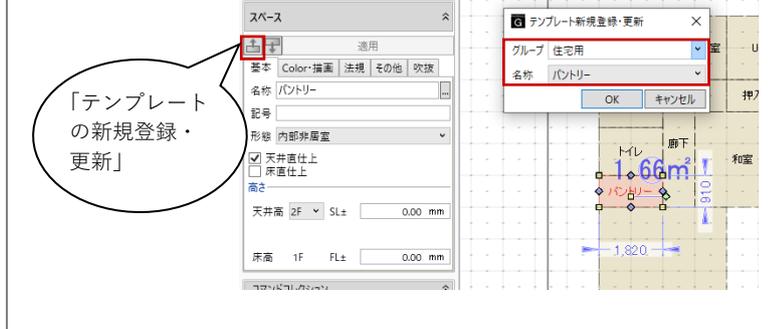
- 名称：LDK
- 天井直仕上：OFF
- 天井高：1F FL=2542

同様にして、各室の室名や天井高等のプロパティ情報を整えます。
 ※浴室を除き、すべてのスペースの「床直仕上」「天井直仕上」はOFFにします。



スペースのプロパティでは、名称や天井高、居室／非居室／外部、有効採光対象かどうか、容積率の算定対象かどうかなど、各種の情報が確認・変更できます。設計の進捗に合わせ、必要な情報を入力し確定します。

スペースのテンプレートの登録や更新、割り当てが、プロパティで行えます。「テンプレートの新規登録・更新」をクリックして、「グループ」「名称」をそれぞれ入力して「OK」することで、現在のプロパティ情報がスペースのテンプレートとして登録されます。登録したテンプレートは、この建物モデルに限らず、すべての建物モデル入力で有効になります。



一時的に「Color・描画」タブの「天井高」「床高増減」を表示しています。

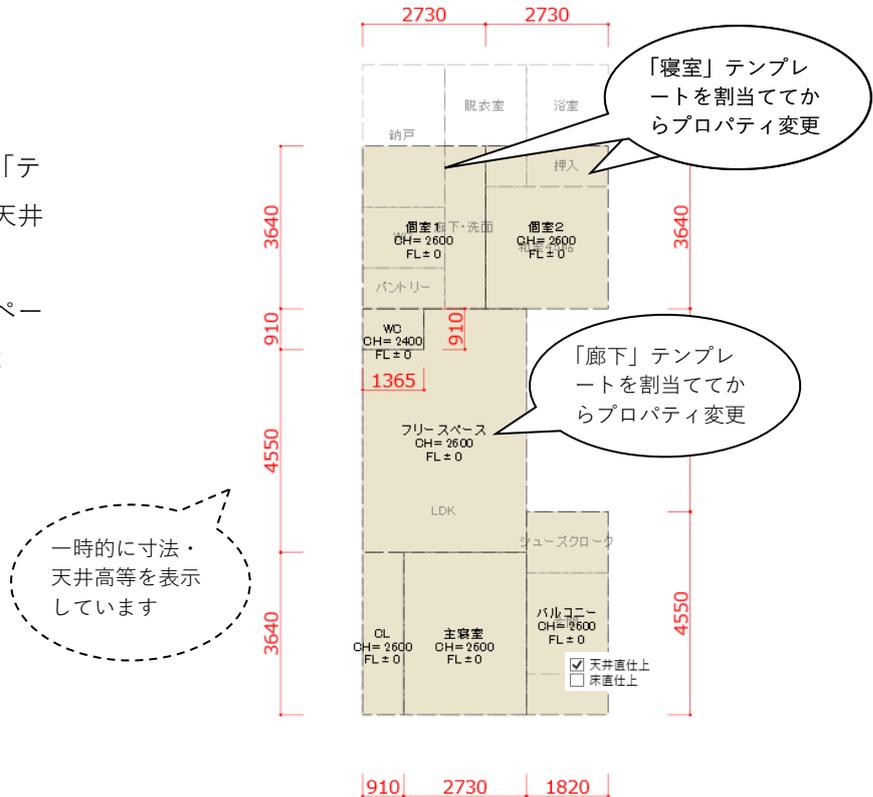
3.3.4. 2階のスペース入力

平面ビューツールバーより、表示階を2Fに切り替えます。

「バック」をクリックして、「下階」の表示をONにして「OK」します。



1Fと同様にスペースを入力して、「テンプレート割り当て」後、室名・天井高等のプロパティ情報を整えます。
※バルコニーを除き、すべてのスペースの「床直仕上」「天井直仕上」はOFFにします。



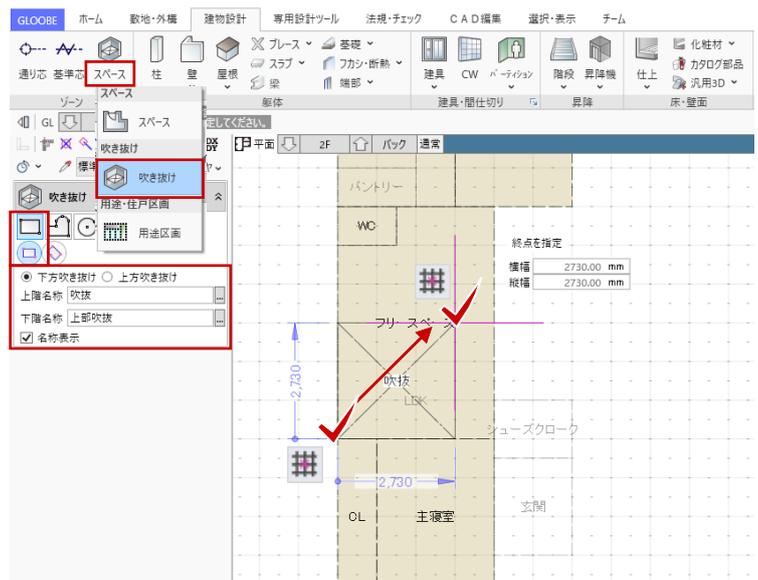
3.3.5. 2階吹き抜け入力

「スペースメニュー」から「吹き抜け」をクリックします。次のように設定します。

- 入力モード：矩形
- 下方吹き抜け：ON
- 名称表示：ON
- 上階名称：吹抜
- 下階名称：上部吹抜

右図のようにフリースペースに吹き抜けを重ねて入力します。

- 縦：2730 (グリッド3P)
- 横：2730 (グリッド3P)



第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

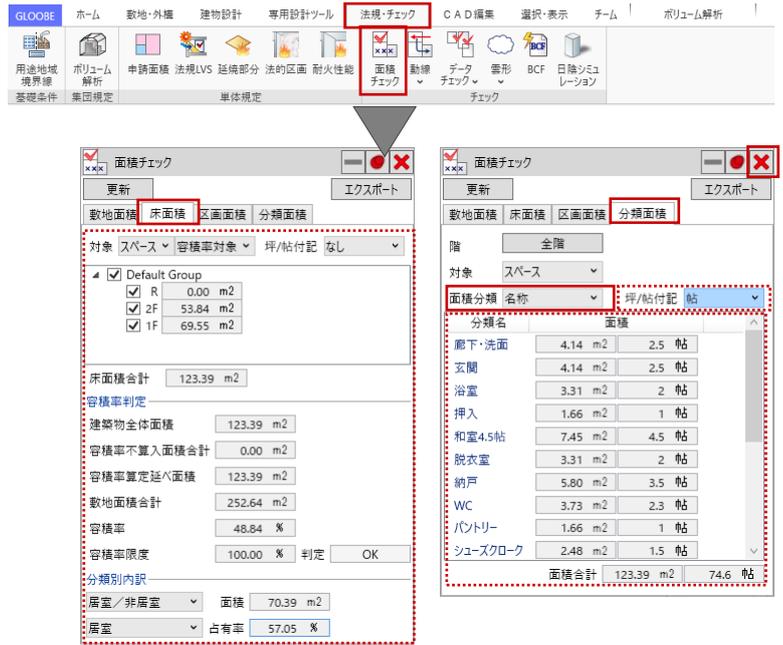
3.3.6. 面積チェック

「法規・チェック」タブから「面積チェック」をクリックします。

「面積チェック」ダイアログの「床面積」タブで、スペースの階ごとの面積や敷地面積などを確認します。容積率や占有率、レンタル比の確認も可能です。

「分類面積」タブでは、任意の分類で面積を確認します。「面積分類」を「名称」とすると、各室の面積が一覧で表示されます。坪数や帖数表記も可能です。

「× (閉じる)」で「面積チェック」を終了します。



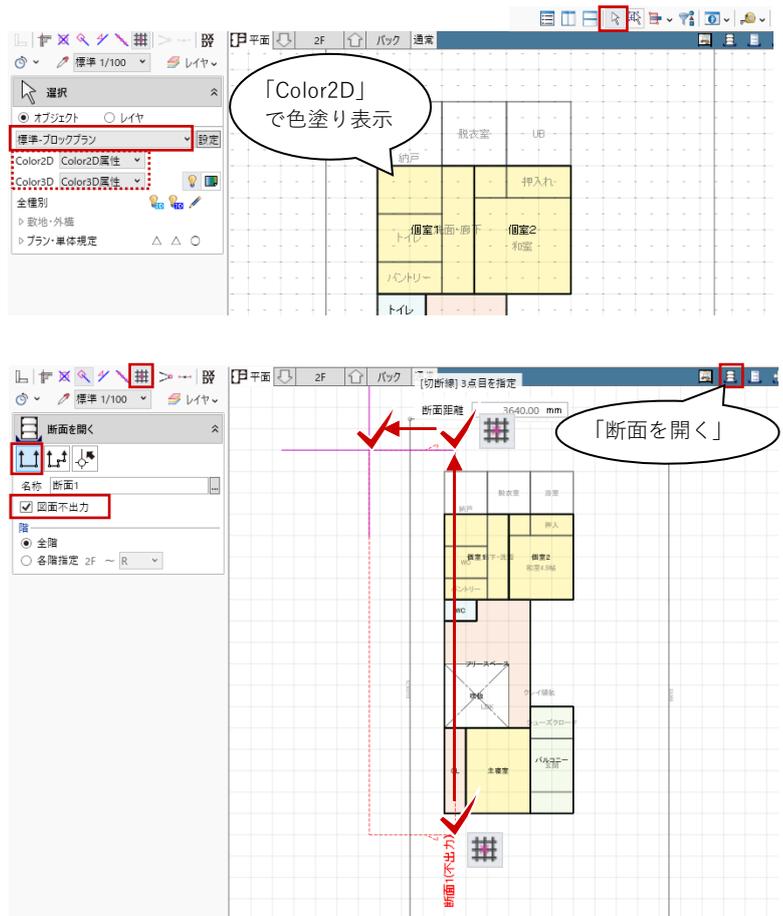
3.3.7. 表示設定、断面ビュー

スペースの情報を整理します。作業がしやすいように、ツールバーの「選択」をクリックして「標準-ブロックプラン」に表示を切り替えます。用途ごとに色付けされた単線プランの表示になります。

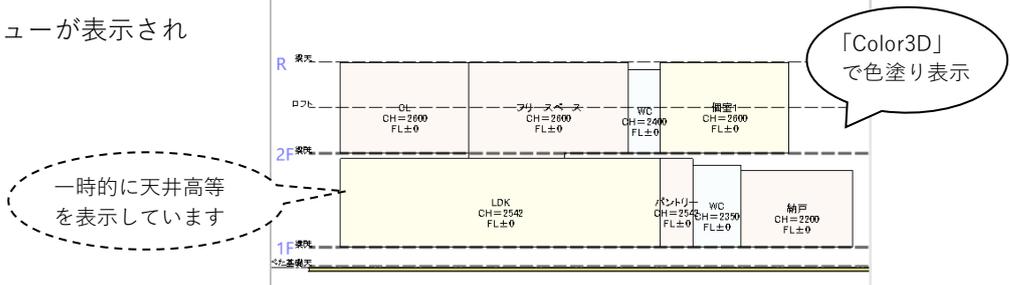
続いて、平面ビューツールバーから「断面を開く」をクリックし、次のように設定します。

- スナップモード：グリッド
- 入力モード：断面線
- 図面不出力：ON
- 階：全階 ON

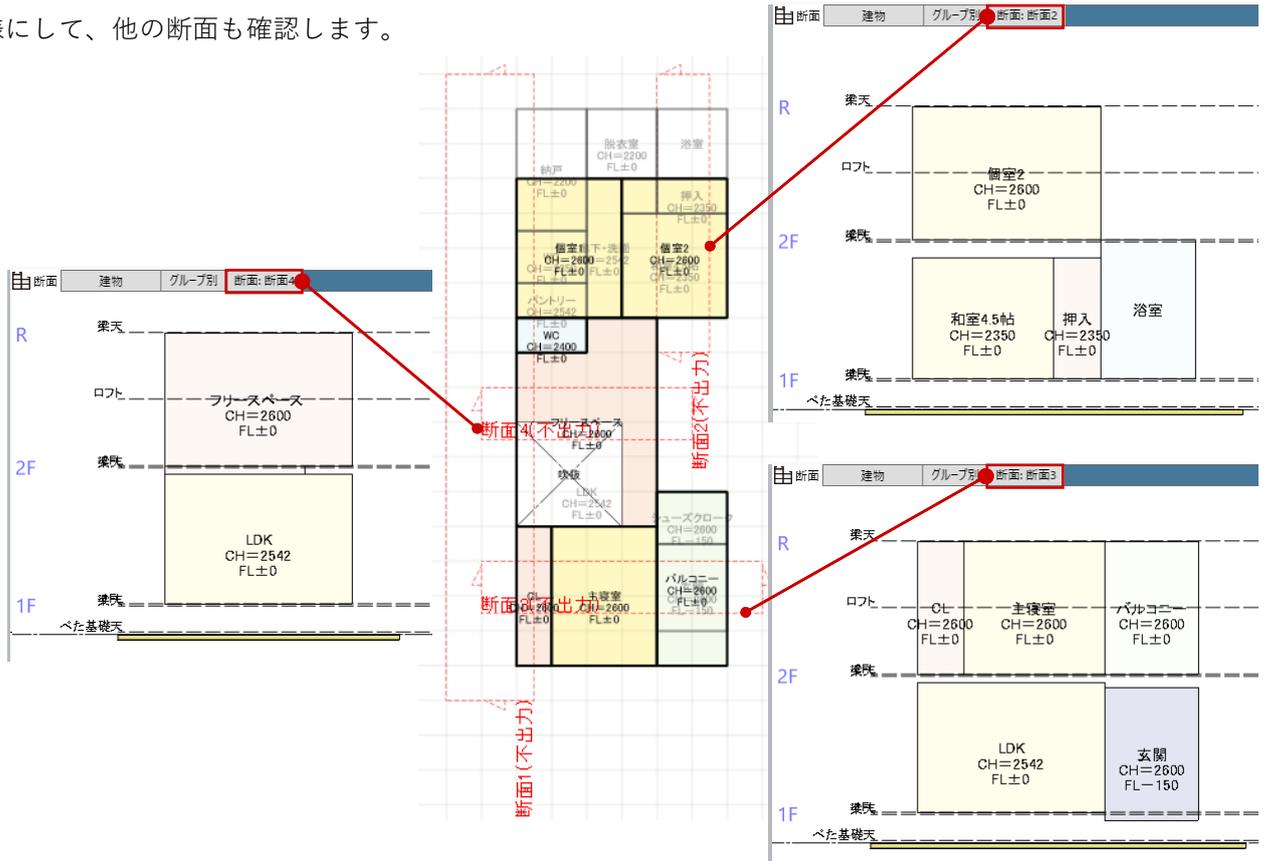
右図のように切断線の1点目→2点目、見る方向の3点目を順にクリックします。



指定した位置の断面ビューが表示されます。



同様にして、他の断面も確認します。

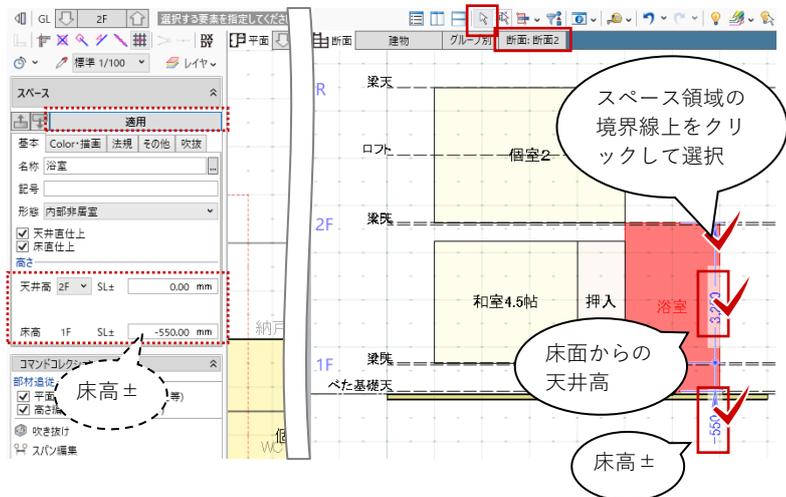


天井高の変更は、断面ビューからも行えます。ここでは、断面ビューを「断面2」に切り替えます。

ツールバーの「選択」をクリックして、一つの例として断面ビューより浴室をクリックして選択します。

寸法線が表示されますので、寸法をクリックして値を変更します。

コマンドサポートウィンドウのプロパティ情報からも同様に変更できます。



3.4. 建具の入力

3.4.1. 建具（外部）

表示階を 1F に切り替えます。

作業がしやすいように、「共通」「敷地・外構」のすべてを非表示にします。

「ビューの切り替え」で断面ビューを 3D ビューに切り替え、「エリアの切り替え」より「アクティブ階」に変更します。

「建物設計」タブから「建具」をクリックします。

各種プロパティ情報のうち、この時点で決めておきたい情報のみを設定します。後からいつでも変更ができますので、「初期値」テンプレートのまま、幅高の寸法にこだわらずざっくりと入力いただいてかまいません。

ここでは、テンプレートグループから「(計画)」を選んで、「2枚引き違い」を選択し、次のように設定します。

種別：ガラス戸

入力モードを「1点」に変更します。建具の配置基準が建具中央となります。

高さ基準：建具下端 ON

取付高：1F FL 0

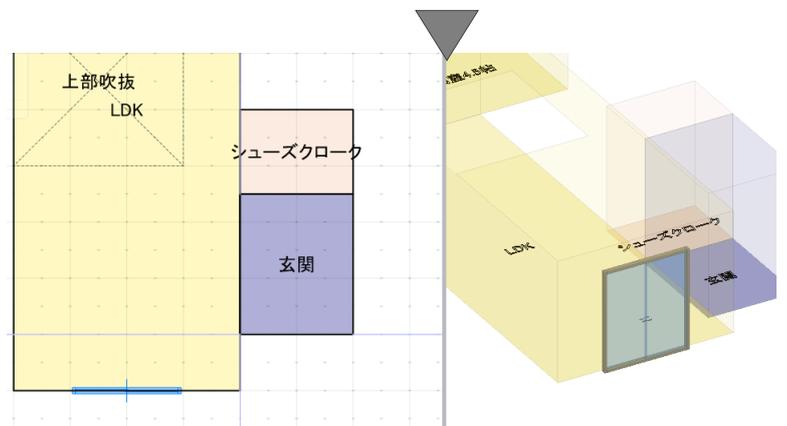
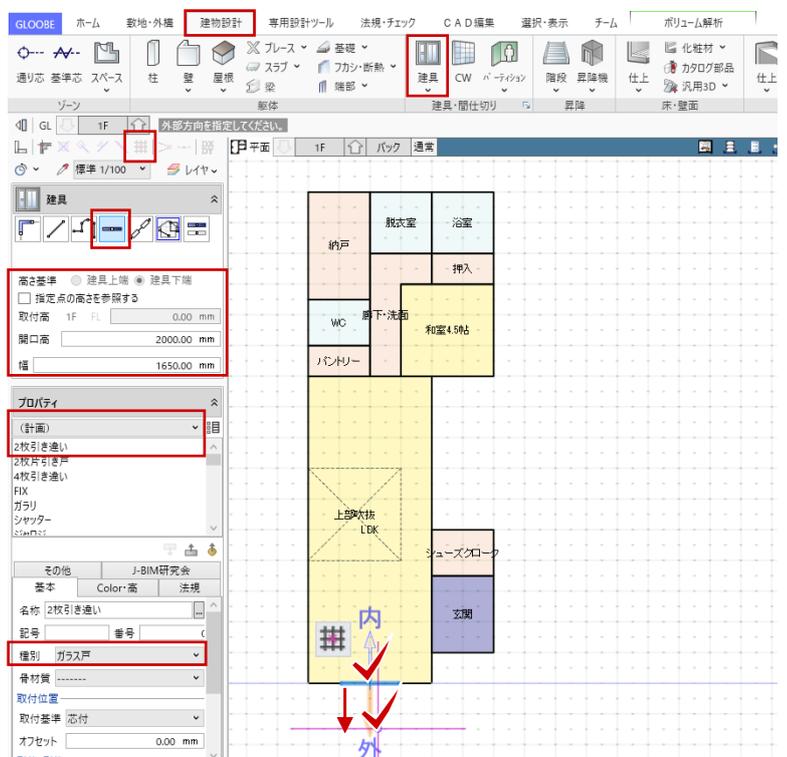
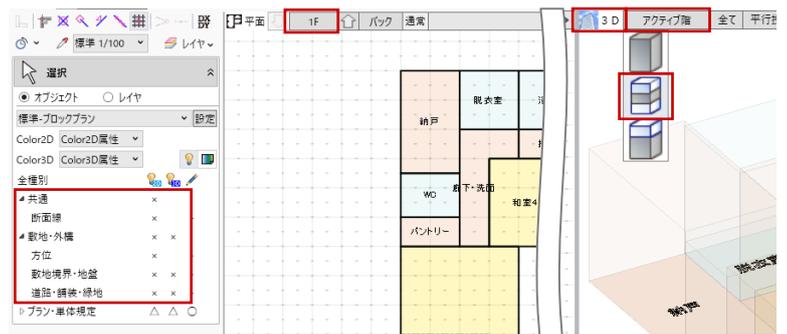
開口高：2000

幅：1650

スナップモード：グリッド

右図の位置でクリックし、続けて外部方向をクリックします。

引き違い戸が入力されました。

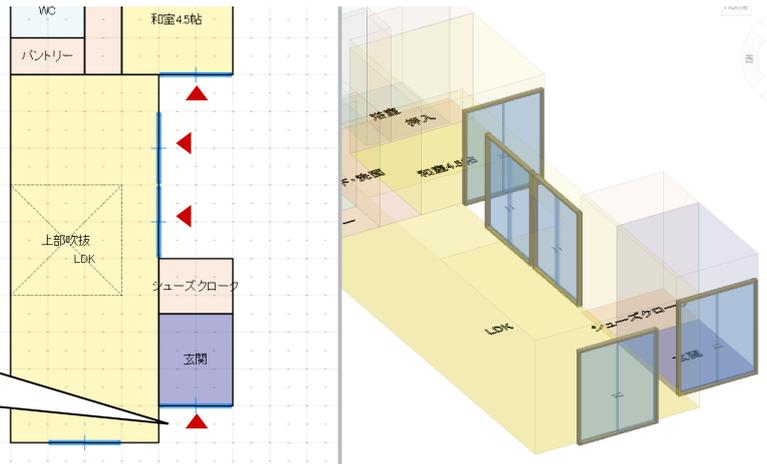


同じ建具を右図の4か所にも入力します。

玄関の戸は下端がFL-150になります。

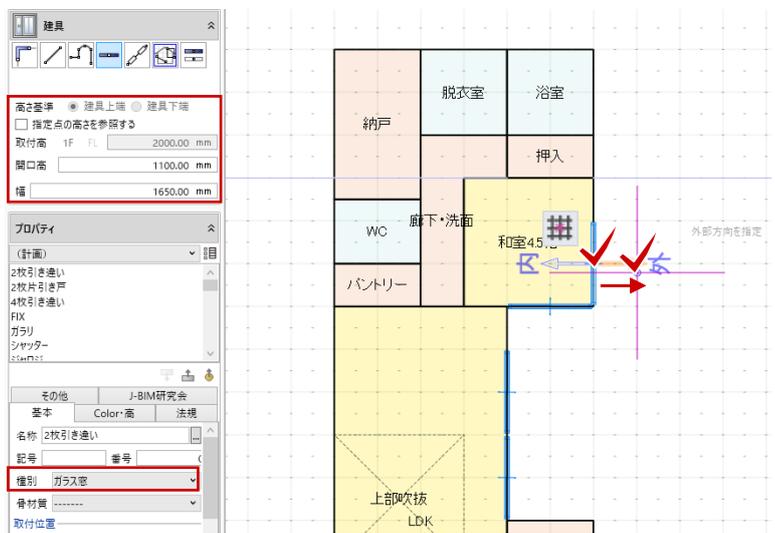
高さ基準 ○ 建具上端 ● 建具下端

取付高 1F FL



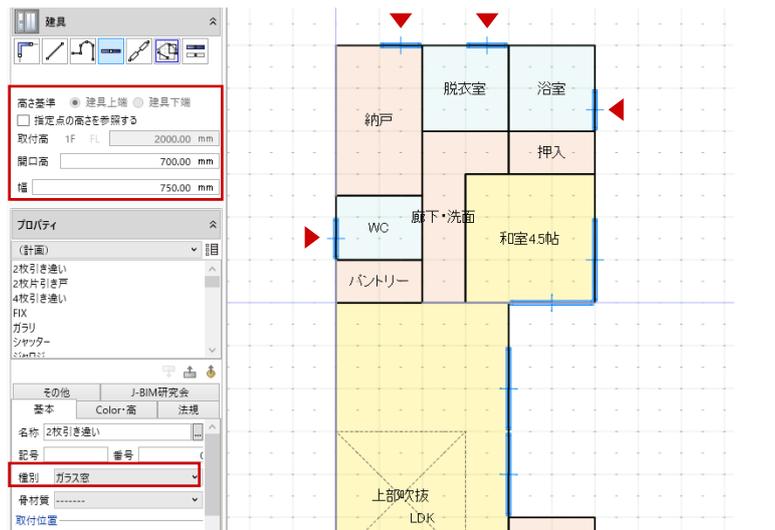
設定を次のように変更して、右図のように入力します。

- 種別：ガラス窓
- 高さ基準：建具上端 ON
- 取付高：1F FL 2000
- 開口高：1100
- 幅：1650



設定を変更して、右図の4か所に入力します。

- 種別：ガラス窓
- 高さ基準：建具上端 ON
- 取付高：1F FL 2000
- 開口高：700
- 幅：750



テンプレートや、種別、開口高、幅などを以下のように変更して、右図の位置に入力します。

テンプレート：FIX

種別：ガラス窓

高さ基準：建具上端 ON

取付高：1F FL 2000

開口高：300

幅：1650

テンプレート：縦すべり

種別：ガラス窓

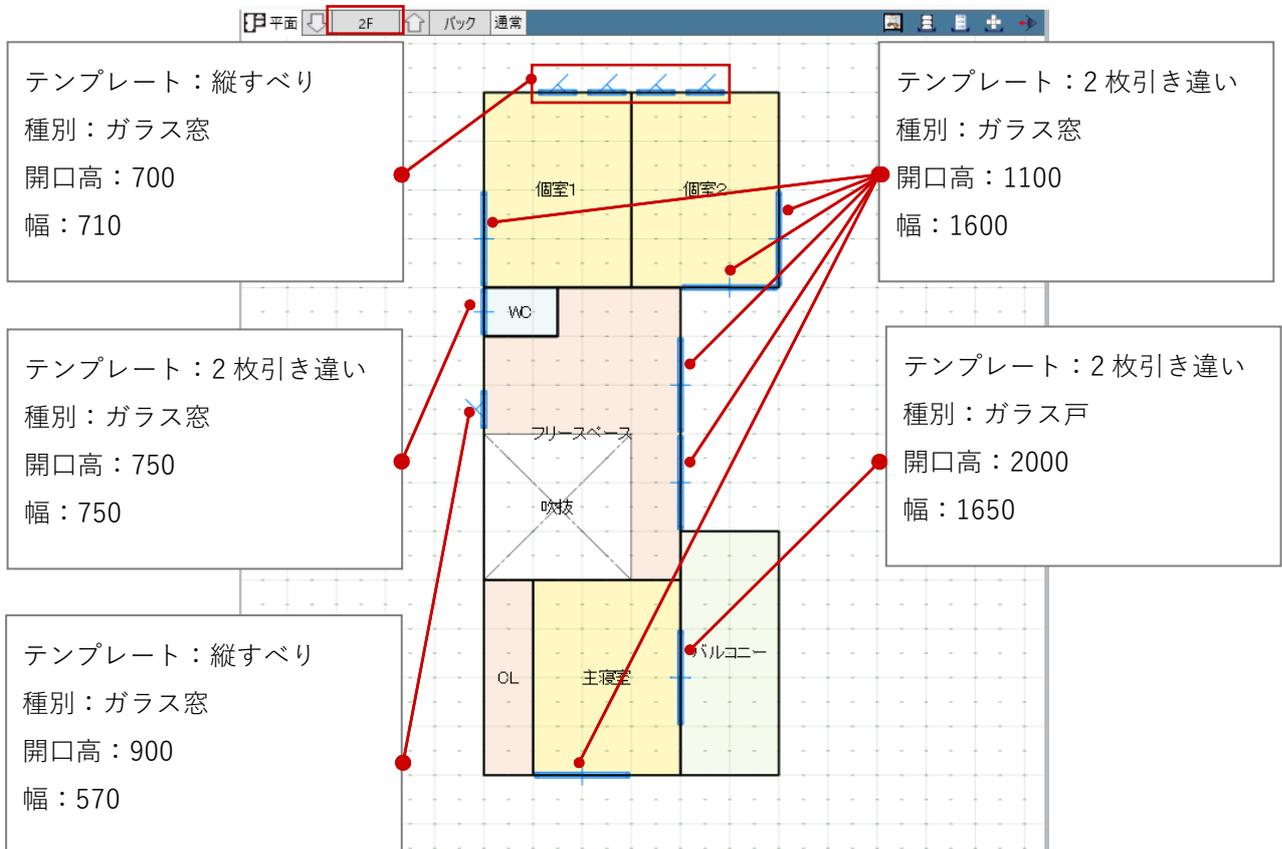
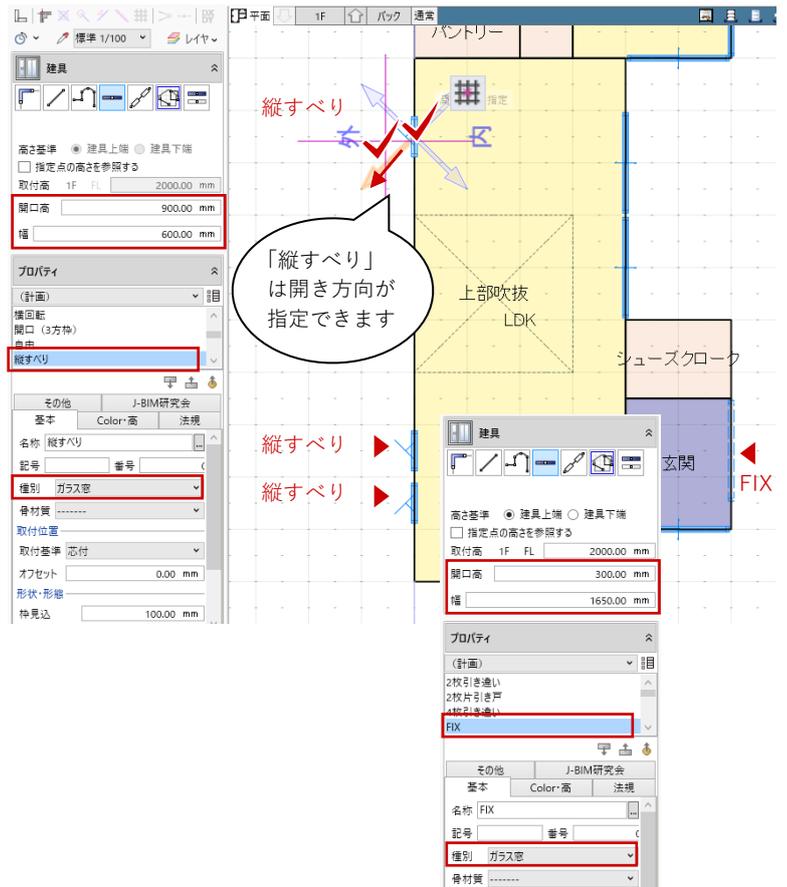
高さ基準：建具上端 ON

取付高：1F FL 2000

開口高：900

幅：600

表示階を 2F に切り替えて、外部の建具を 1F 同様に入力します。



第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

3.4.2. 建具 (内部)

表示階を 1F に切り替えて、内部の建具を入力します。

テンプレートグループから「13 ハンガー片引き戸」を選びます。「表示方法の切り替え」をクリックして、アイコン表示に切り替えます。「ハンガー片引き戸-木調 (全面パネル)」を選択します。

高さ基準：建具下端 ON

取付高：1F FL 0

開口高：2000

入力モードを「線分」に変更します。

「配置タイプ」を「開口幅指定」に変更します。入力点が開口幅になります。

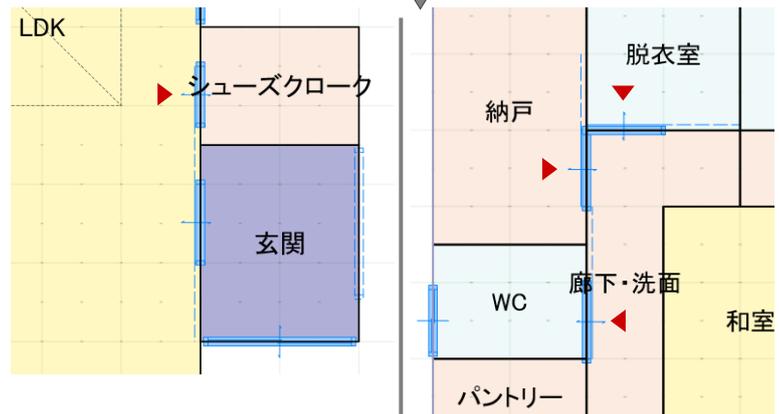
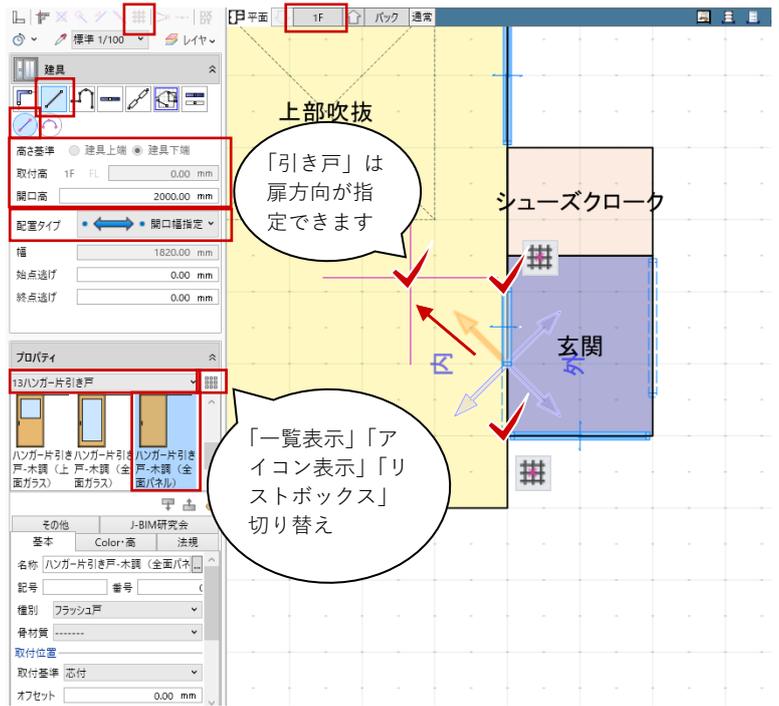
スナップモード：グリッド

右図の位置で 1 点目 (始点) をクリックし、続けて 2 点目 (終点・開口幅) をクリック、最後に 3 点目 (開き方向) をクリックします。

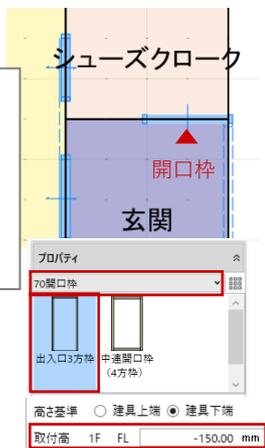
片引き戸が入力されました。

同じ建具を右図の 4 か所にも入力します。

テンプレートを以下のように変更して、右図の位置に建具を入力します。



テンプレートグループ：
70 開口枠
テンプレート：
出入口 3 方枠



テンプレートグループ：
11 引き違い戸
テンプレート：2 枚引き違い-木調 (全面パネル)

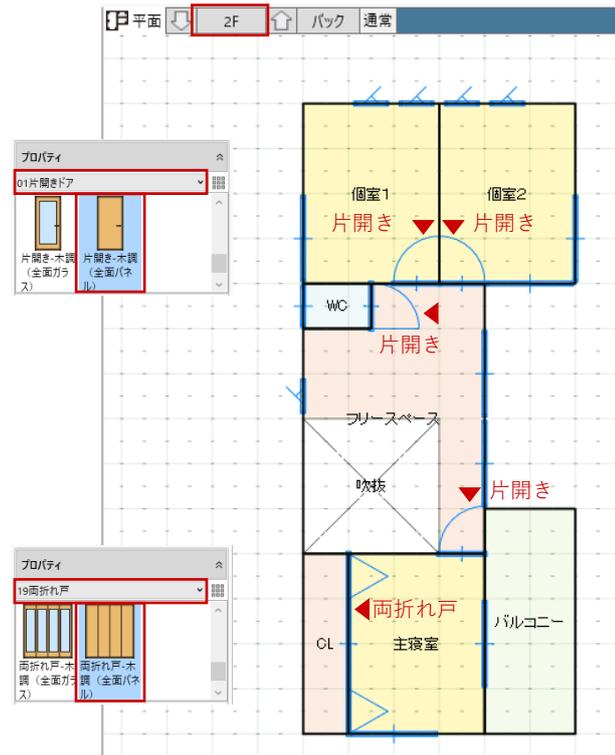
テンプレートグループ：
18 折れ戸
テンプレート：折れ戸-木調 (全面パネル)



表示階を 2F に切り替えて、内部の建具を 1F 同様に inputs します。

テンプレートグループ：
01 片開きドア
テンプレート：片開き-
木調（全面パネル）

テンプレートグループ：
19 両折れ戸
テンプレート：両折れ戸
-木調（全面パネル）



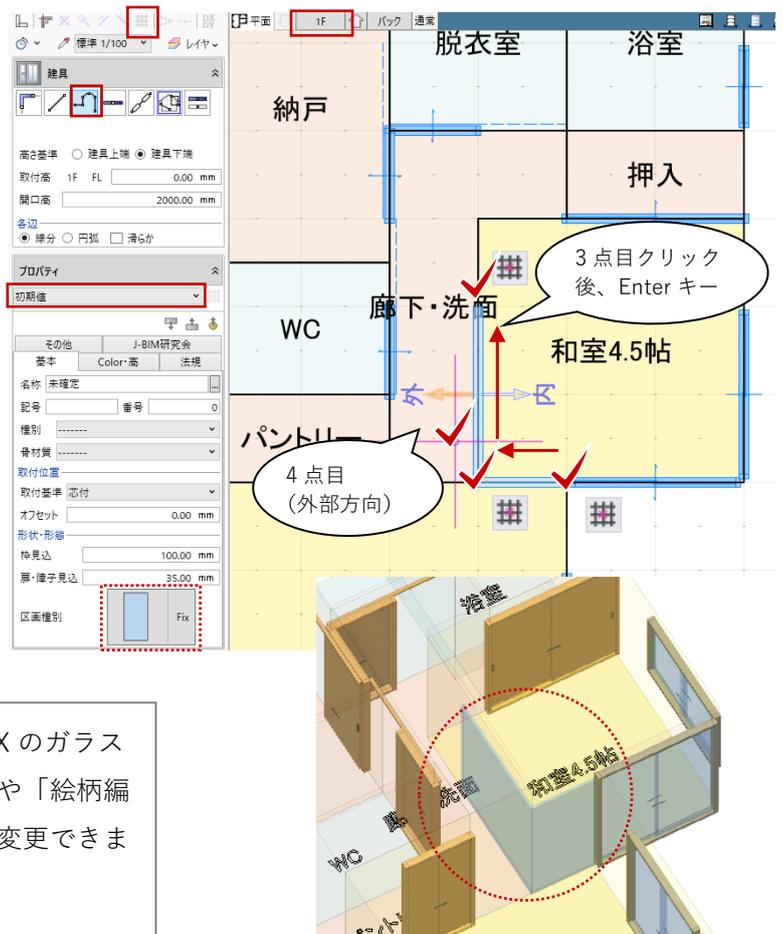
表示階を 1F に切り替えて、和室の建具を inputs します。テンプレートは「初期値」とします。

開口高：2000

入力モードを「連続線（円弧可）」に変更します。

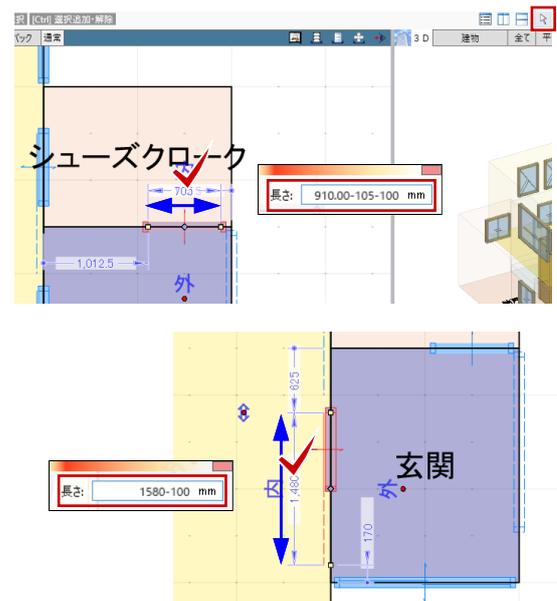
スナップモード：グリッド

右図の位置で 1 点目（始点）をクリックし、コーナーの 2 点目、開口幅となる 3 点目をクリックして、Enter キーを押します。最後に 4 点目（外部方向）をクリックします。



初期値のテンプレートを使用したことで、FIX のガラス面として inputs されますが、後で「建具編集」や「絵柄編集」機能を使って障子の引き戸にデザインを変更できますので、ここではこのままにしておきます。

グリッドを使って入力しているため、ここでは建具の端部が重なったり柱芯にかかったりしています。設計の進捗に合わせて後から調整するためこのままでかまいませんが、気になる場合はツールバーの「選択」から入力した建具を選択し、トラッカー編集や補助寸法編集を使って建具幅（内寸）やスペース領域（壁芯）からの逃げ寸法を調整します。



「建具編集」「建具見付編集」「絵柄編集」といった機能を利用することで、建具は自由にデザインできます。詳しい操作方法につきましては、福井コンピュータアーキテクト公式サイト「お客様サポート」に掲載のマニュアル「モデル入門編」でご確認いただけます。

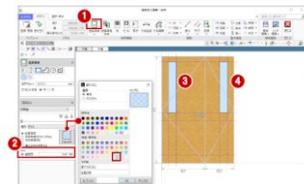
▶ GLOOBE の各種マニュアルはこちらから

<https://archi.fukuicompu.co.jp/user/products/globe/manual.html>



ガラスの領域を追加する

- ① 「建具領域」をクリックします。
 - ② 見込を「壁指定」の「5mm」に設定します。
 - ③ 補助線の交点をクリックして、右図のようにガラスの領域を入力します。
- ⇒ 操作方法は P.44 参照



3.5. 壁の入力

3.5.1. 壁

「建物設計」タブから「壁」をクリックして、次のように設定します。

入力モード：要素範囲参照 - 矩形範囲

上端：2F 梁天 0

下端：1F 梁天 0

要素参照：スペース

外部：ON 内部：OFF

「壁」のテンプレートから「木壁下地」グループの「木下地-105」を選び、「充填断熱材」をONにします。

1階のスペース全体を範囲指定します。スペースの外周部に壁が入力されました。

設定を次のように変更し、先ほどと同様にスペース全体を範囲指定します。

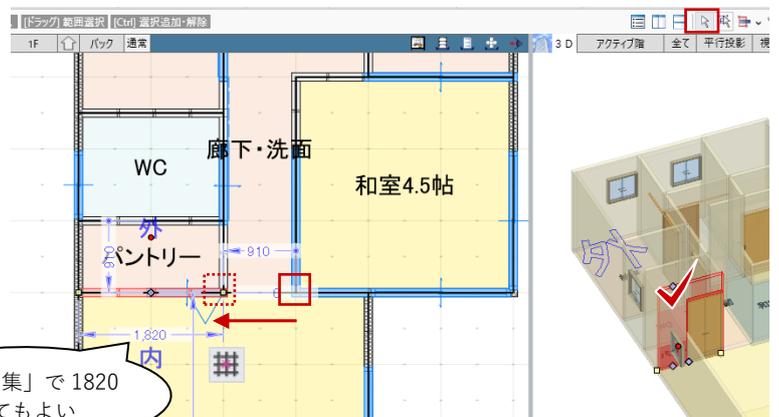
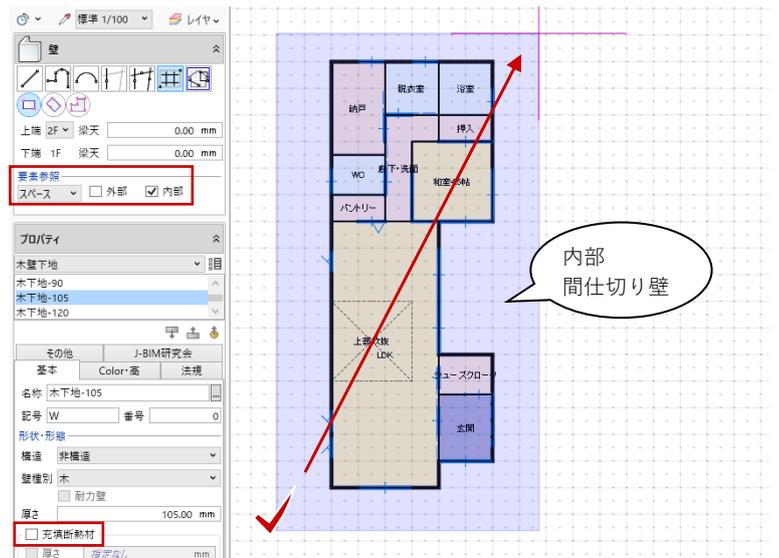
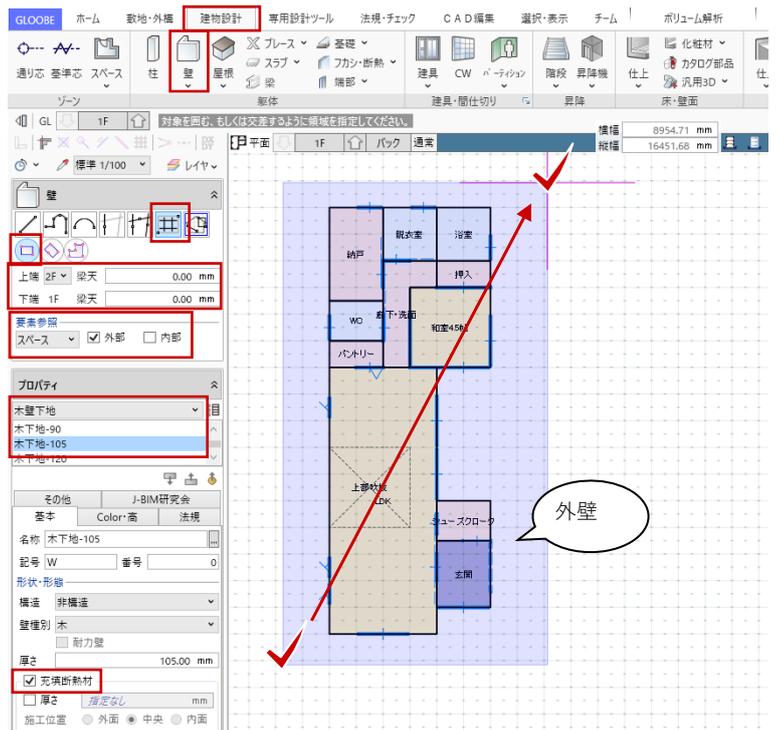
要素参照：スペース

外部：OFF 内部：ON

充填断熱材：OFF

LDK と廊下・洗面の間の壁を編集します。ツールバーの「選択」をクリックして、右図の壁を選択します。スナップモード：グリッド 壁端部のハンドルにマウスを近づけて、「頂点移動」の状態でもう一度左ドラッグして910（グリッド1P）長さを縮めます。

「寸法編集」で1820に縮めてもよい



玄関前（バルコニー下）に壁を入力します。

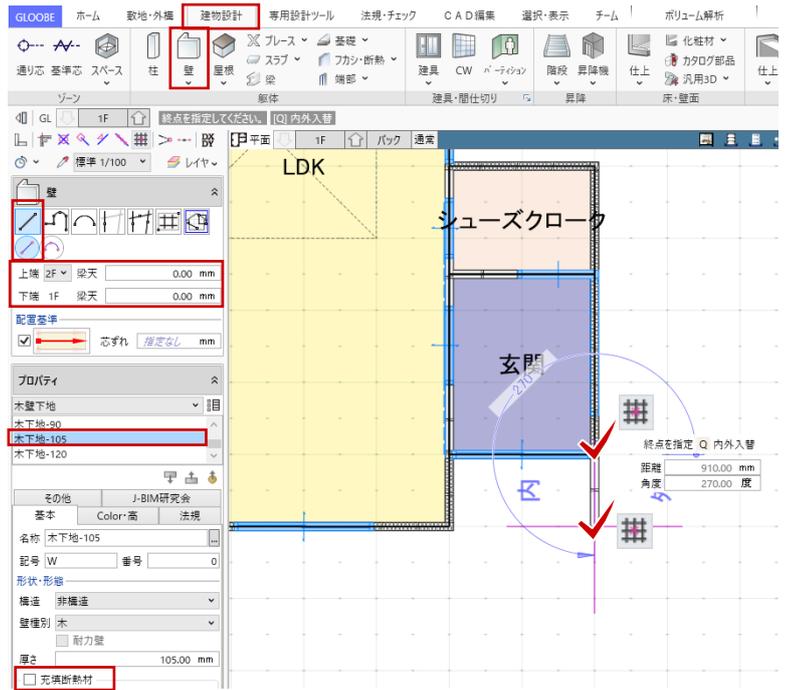
「建物設計」タブから「壁」をクリックして、次のように設定します。

入力モード：線分-線分

上端：2F 梁天 0

下端：1F 梁天 0

「壁」のテンプレートから「木壁下地」グループの「木下地-105」を選び、「充填断熱材」はOFFにします。
 スナップモード：グリッド
 右図のように910（グリッド1P）の長さで袖壁を入力します。

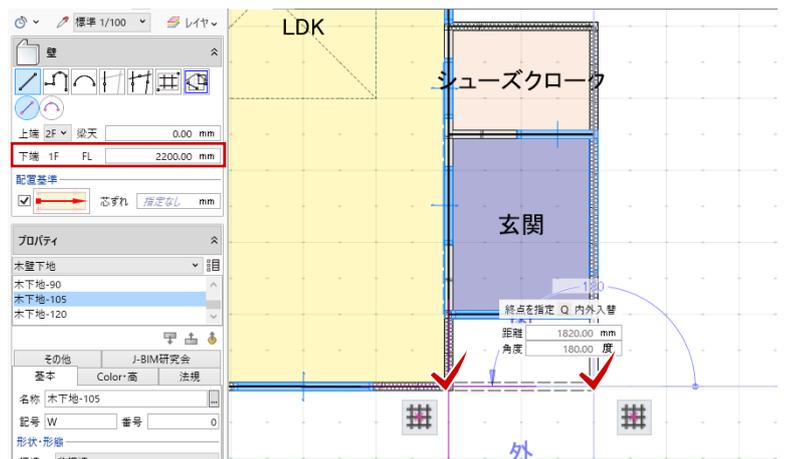


壁の高さを次のように変更して、たれ壁を入力します。

上端：2F 梁天 0

下端：1F FL 2200

右図のように1820（グリッド2P）の長さでたれ壁を入力します。



階を「2階」に変更し、1階と同様に外周部の壁、内部の壁をそれぞれ入力します。

入力モード：要素範囲参照-矩形範囲

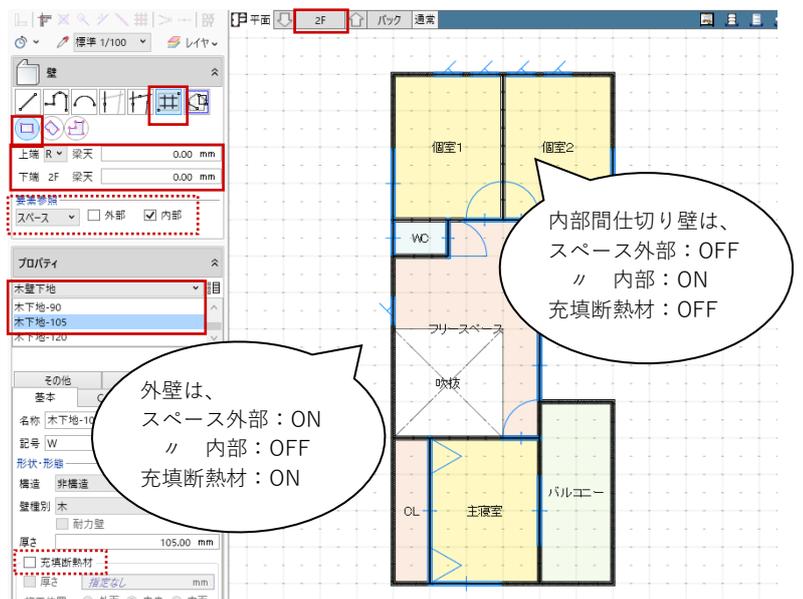
上端：R 梁天 0

下端：2F 梁天 0

要素参照：スペース 外部/内部で ON/OFF 切り替え

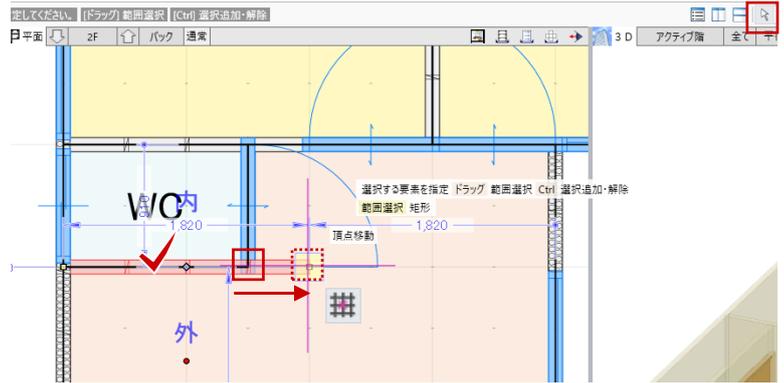
充填断熱材：外部/内部で ON/OFF 切り替え

テンプレート：「木壁下地」グループの「木下地-105」



第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複写、配布することは禁止されています

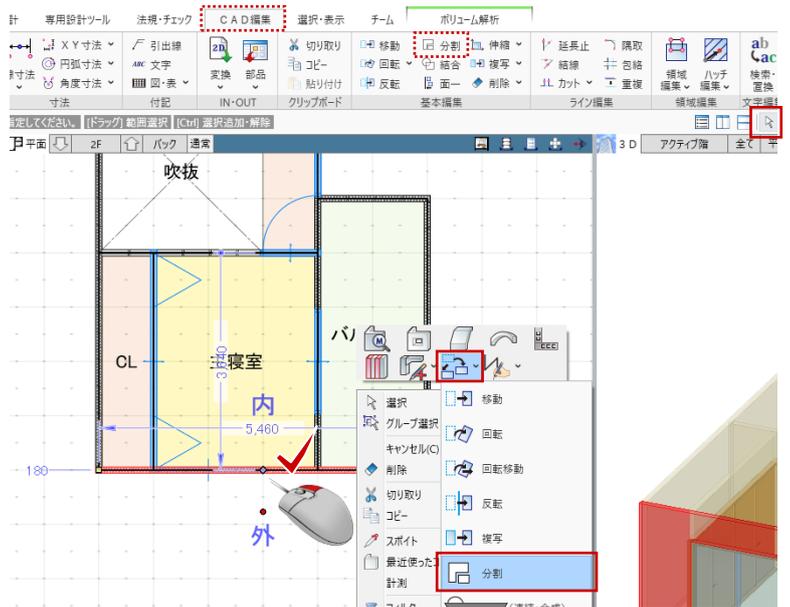
WCの壁を編集します。ツールバーの「選択」をクリックして、右図の壁を選択します。
 スナップモード：グリッド
 壁端部のハンドルにマウスを近づけて、「頂点移動」の状態で右ドラッグして455（グリッド1/2P）長さを伸ばします。



バルコニーの壁を編集します。
 主寝室とバルコニーの壁が連続した一続きの壁になっていますので分割します。

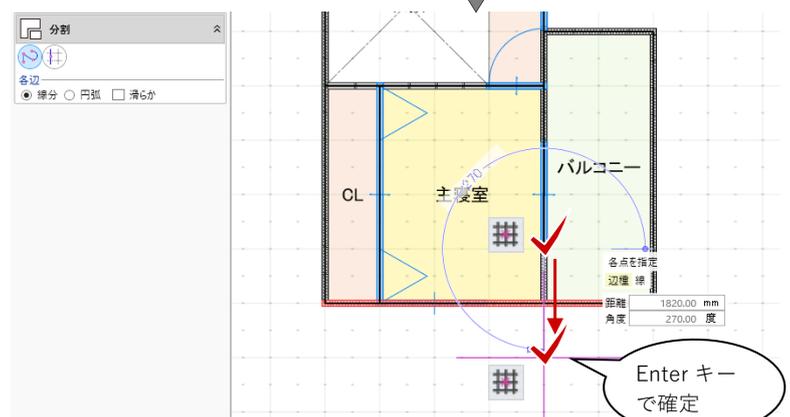
ツールバーの「選択」から、該当の壁を選択して右クリックします。「基本編集」のメニューから「分割」をクリックします。

「CAD 編集」タブから「分割」を選ぶこともできます。



スナップモード：グリッド

主寝室とバルコニーの間のグリッド上で縦方向に2点クリックし、Enterキーで確定します。



表示上の大きな変化はありませんが、主寝室とバルコニー部分とで、別々に壁を選択できるようになっていれば正しく分割されています。

ツールバーの「選択」から、Ctrl キーを押しながらバルコニー部分の3か所の壁をクリックで選択します。

壁のプロパティを次のように設定します。

基本タブ

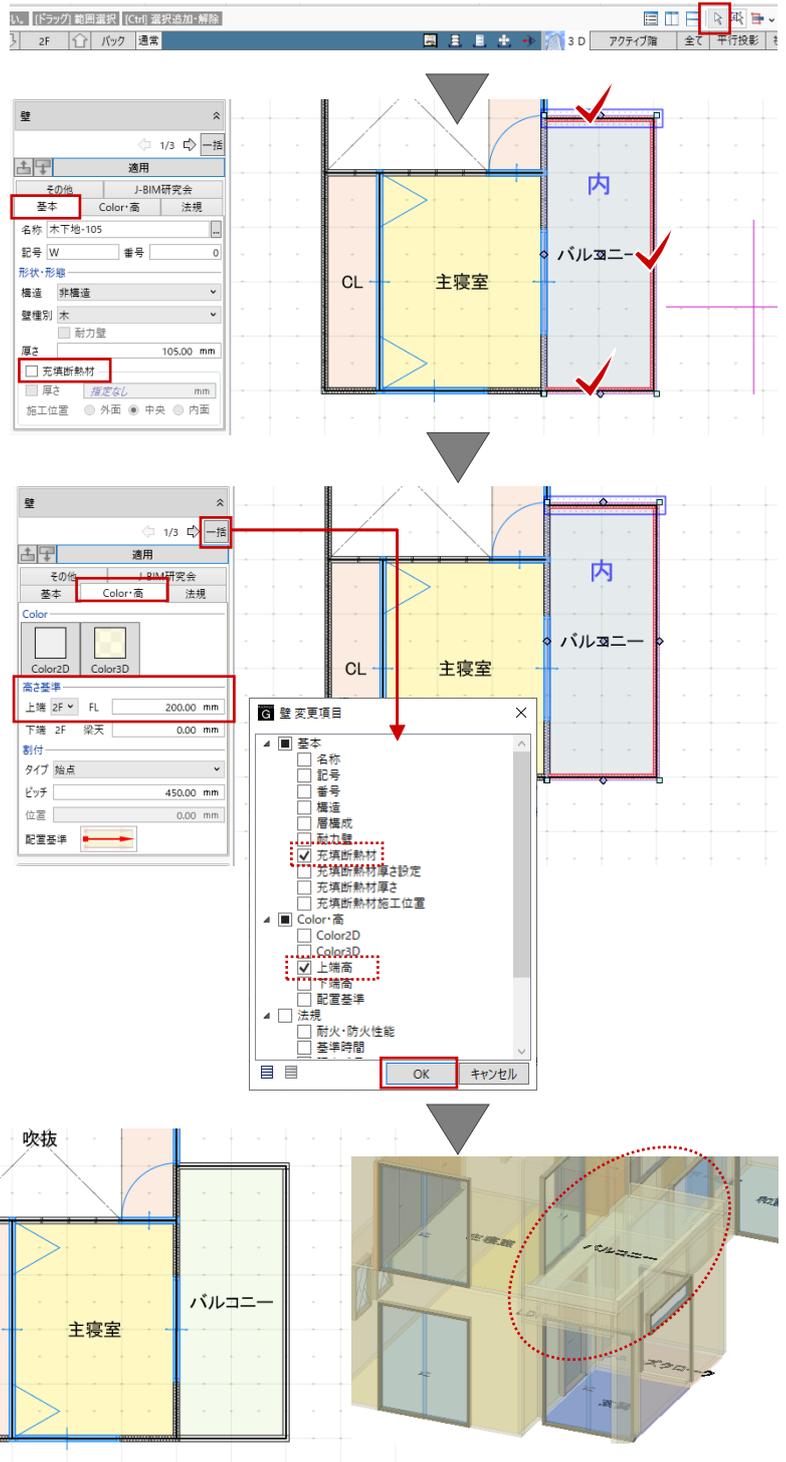
充填断熱材：OFF

Color・高タブ

上端：2F FL 200

「一括変更」をクリックして、「壁 変更項目」ダイアログから変更箇所のチェックがONになっていることを確認して「OK」します。

3か所の壁がまとめて変更されました。



3.6. 階段の入力

3.6.1. 階段

階を「1階」に変更します。「建物設計」タブから「階段」をクリックし、次のように設定します。

入力モード：直行-直行

上端：2FL 0

下端：1FL 0

踏面数：ON 12

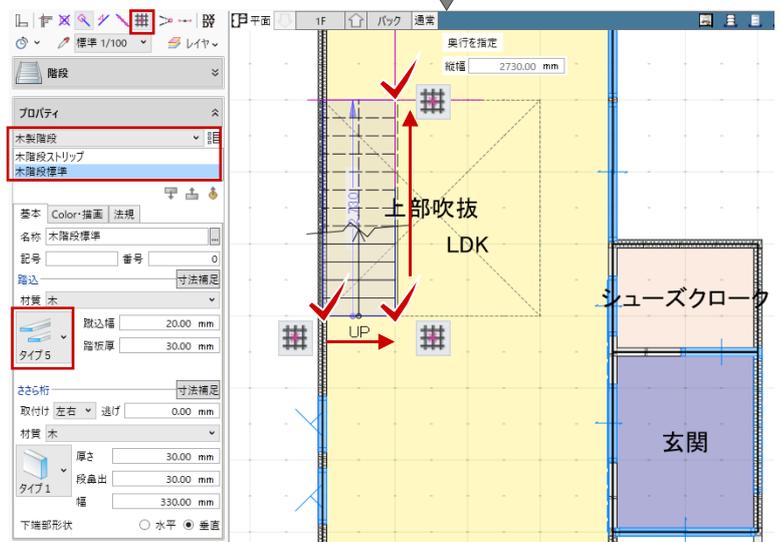
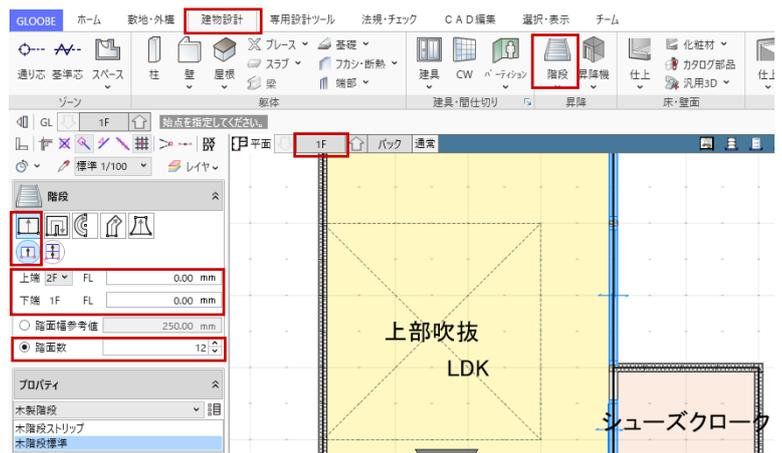
「階段」のテンプレートから「木製階段」グループの「木階段標準」を選び、次のように設定します。

基本タブ

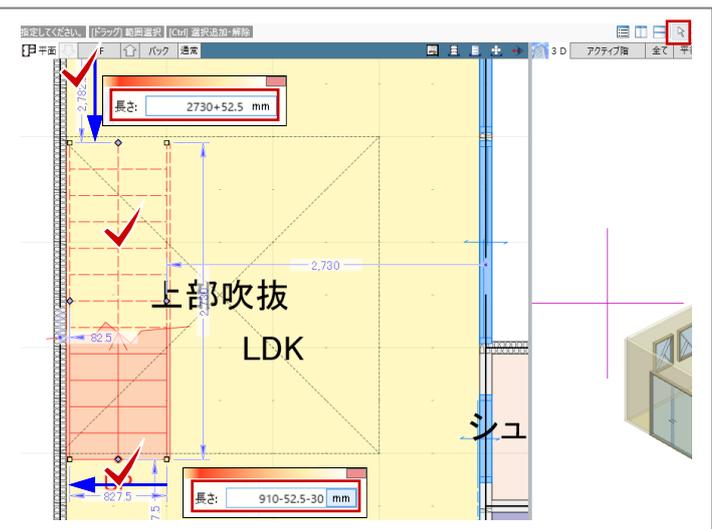
踏込 形状：タイプ5

スナップモード：グリッド

右図のように、1点→2点で階段の幅、3点目で奥行をクリックして、階段を入力します。

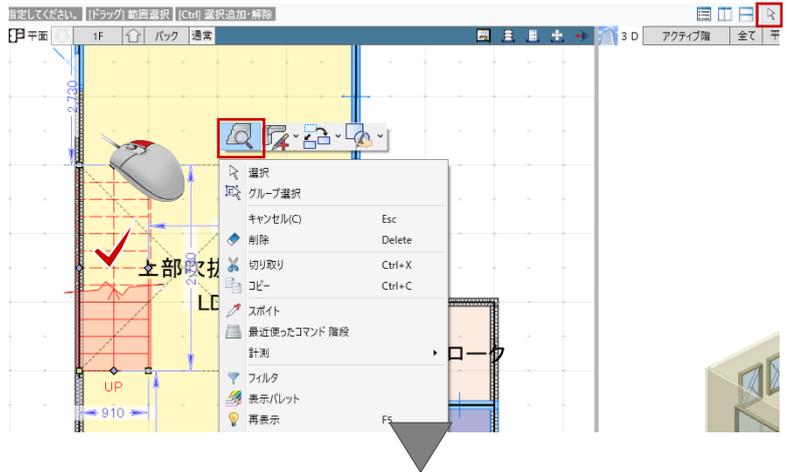


グリッドを使って入力しているため、ここでは階段の端部が壁芯や梁芯にかかった状態になります。設計の進捗に合わせて後から調整するためこのままでかまいませんが、気になる場合はツールバーの「選択」から入力した階段を選択し、トラッカー編集や補助寸法編集を使って階段の幅や奥行、壁芯からの逃げなどを調整します。

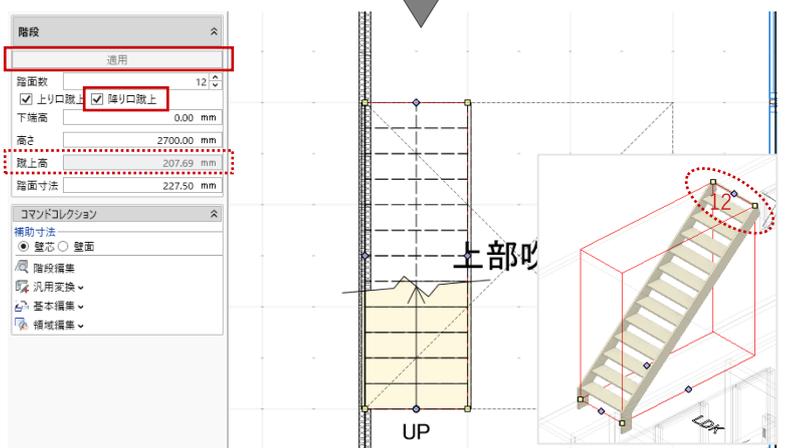
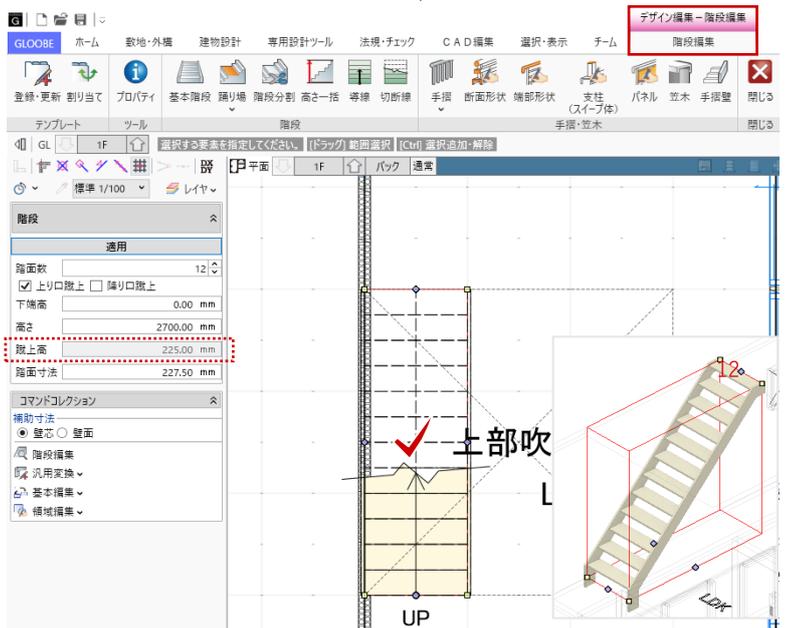


3.6.2. 階段編集

ツールバーの「選択」から入力した階段を選択し、右クリックして「階段編集」を選びます。「階段編集」のタブが開きます。



入力した階段を選択し、「降り口蹴上」をONにして「適用」をクリックします。最終12段目からもう1段で2FLに到達するように全体の蹴上高が調整されます。



階段に手摺を設置します。

「階段編集」のタブから「通常手摺」をクリックし、次のように設定します。

入力モード：ささら辺参照

入力終了時レベル確認：OFF

手摺高：1200（初期値のまま）

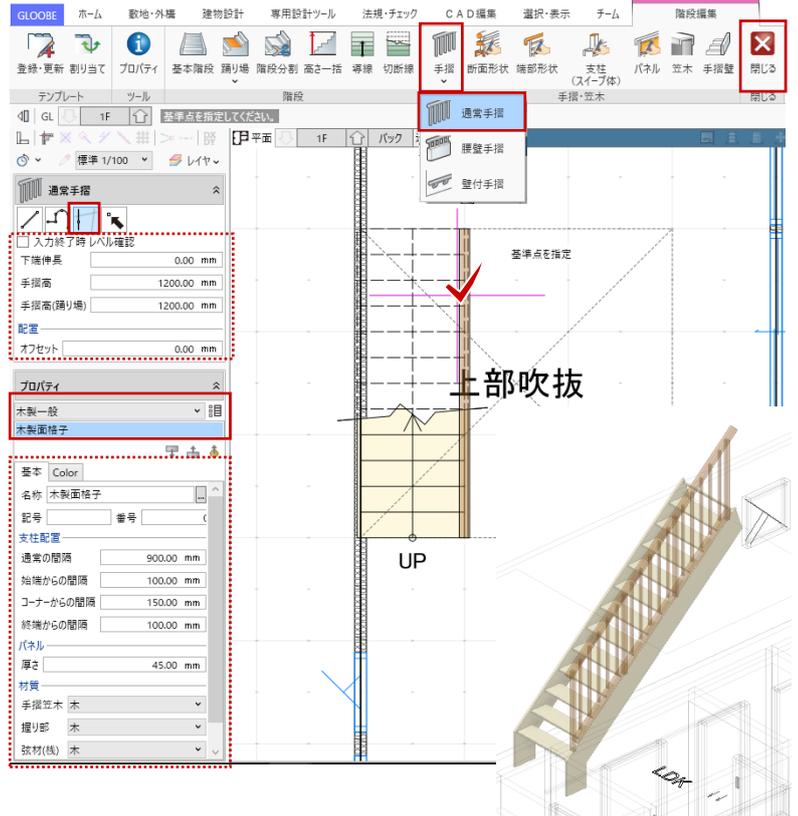
配置 オフセット：0（初期値のまま）

テンプレート：任意

ここでは、「木製一般-木製面格子」を使用します。

右図のように、ささら辺の上でクリックして手摺を入力します。

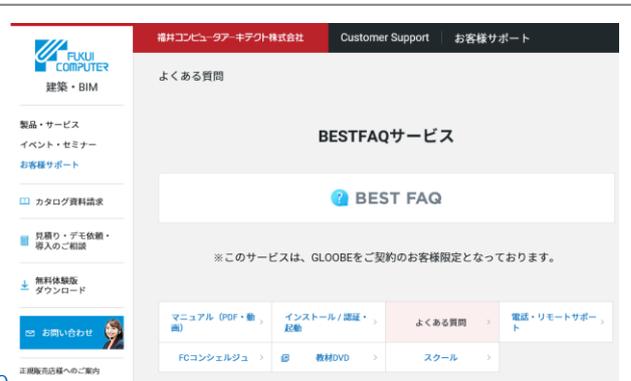
「閉じる」をクリックして、「階段編集」を終了します。



「手摺編集」機能を利用することで、手摺の断面形状や支柱、パネルは自由にデザインできます。詳しい操作方法につきましては、「ヘルプ」または「よくある質問」より「手摺」をキーワードにして検索いただくとご覧いただけます。

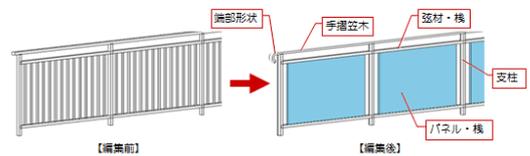
▶ GLOOBE のよくある質問

<https://archi.fukuicompu.co.jp/user/products/globe/faq.html>

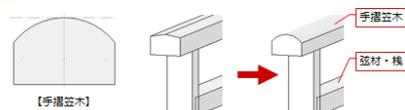


▼ 手摺をデザインする

次図の手摺を例に解説します。



1. 「手摺断面形状」をクリックします。「断面形状」ウィンドウが開きます。
2. 手摺笠木、棧の断面形状を編集します。

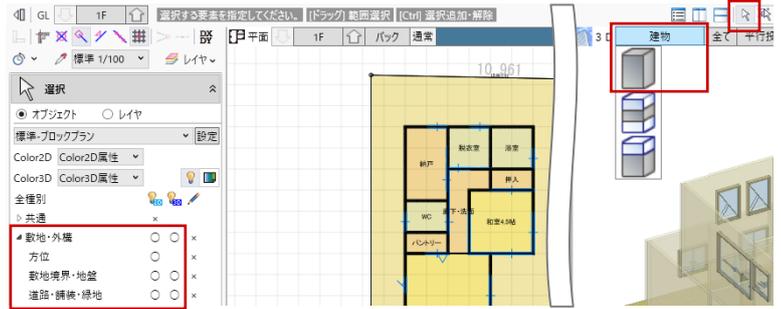


第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

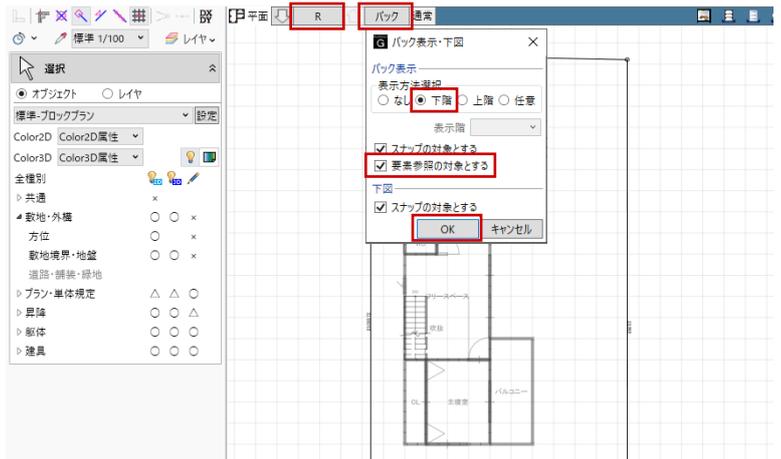
3.7. 屋根の入力

3.7.1. 補助線（軒先ライン）の作図

ツールバーの「選択」をクリックして、コマンドサポートウィンドウから「敷地・外構」オブジェクトの「2D表示」「3D表示」をONにします。



3Dビューの「エリアの切り替え」より「建物」を選択して、建物全体が表示されるようにします。

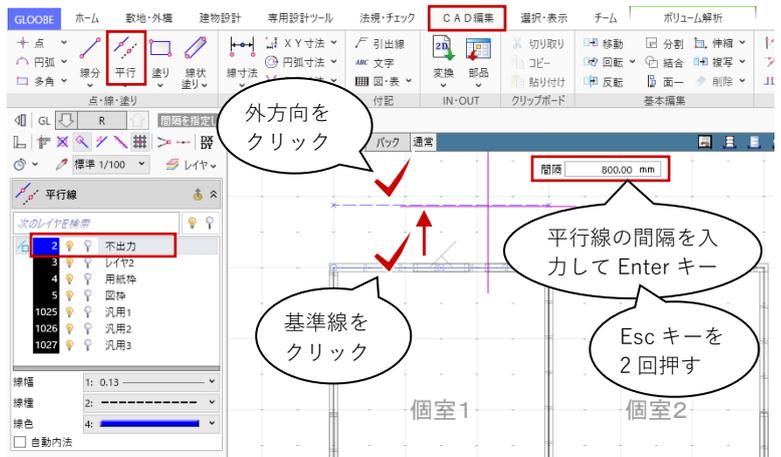


表示階を「R」階に切り替えます。

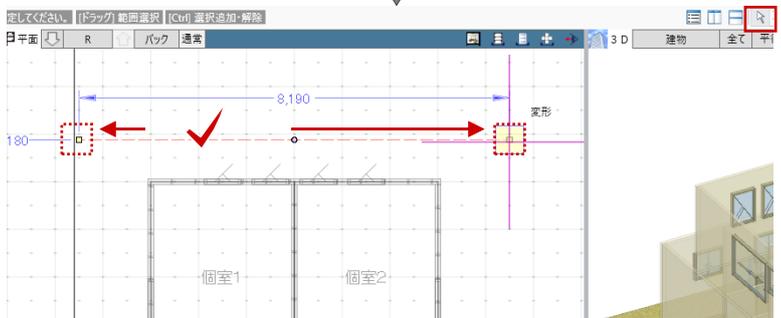
「バック表示・下図」をクリックして「下階」の表示をON、「要素参照の対象とする」をONにして「OK」します。

「CAD編集」タブから「平行線」をクリックします。コマンドサポートウィンドウより、「不出力」レイヤを選択します。

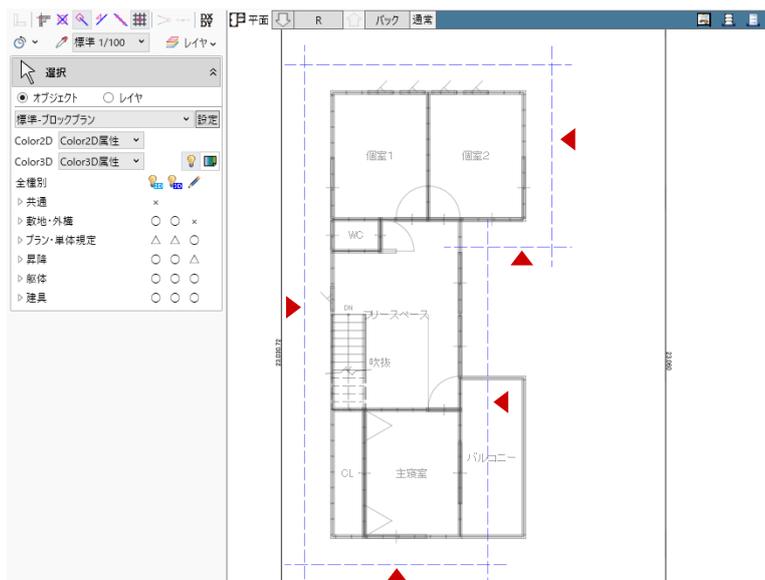
右図のように、バック表示されている2階のスペース外周線を基準線としてクリックします。外方向をクリックして、間隔の数値ボックスにキーボードから「800」と入力して、Enterキーで確定します。平行線の2本目が入力されようとするので、Escキーを2回押して解除します。



ツールバーの「選択」より、作図した平行線を選択してトラッカー編集で任意の長さに伸ばします。



同様の操作を繰り返して軒先ラインを作図します。

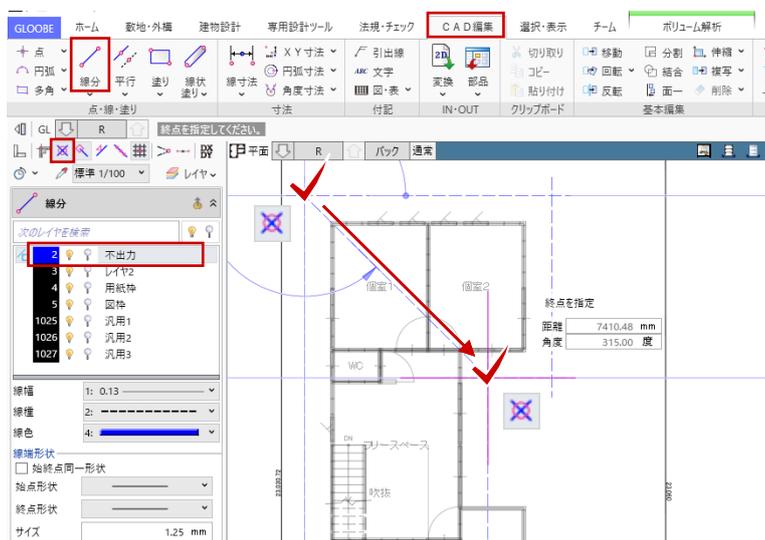


3.7.2. 補助線（棟・谷ライン）の作図

「CAD 編集」タブから「線分」をクリックします。コマンドサポートウィンドウより、「不出力」レイヤを選択します。

スナップモード：交点

右図のように、軒先ラインを対角にクリックして、屋根の取り合い線（谷のライン）を作図します。



3.7.3. 金属・防水系屋根（陸・傾斜）

「建物設計」タブから「陸・傾斜屋根」をクリックします。

入力モード：多角円形

配置基準：R 梁天 0

勾配 タイプ：片流れ 基準線方向

勾配：10/100

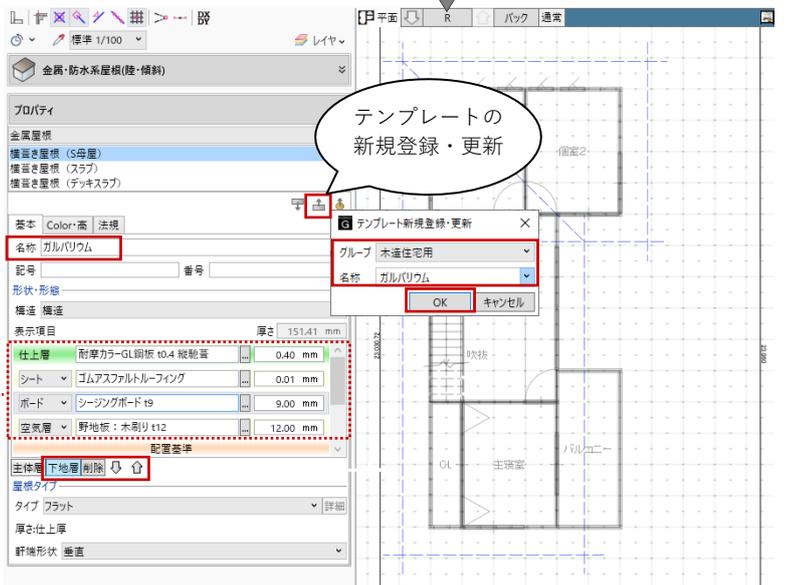
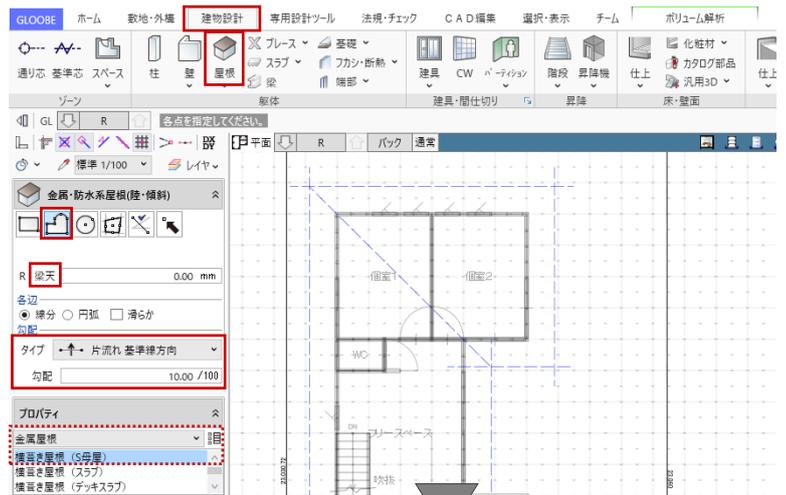
ガルバリウム屋根を入力します。テンプレート内に適当なガルバリウムが登録されていないため、ここでは「金属屋根」-「横葺き屋根（S母屋）」を利用して新たにテンプレートを作成します。

作業がしやすいよう、スプリットバーをドラッグしてコマンドサポートウィンドウのサイズを広げます。

名称：ガルバリウム

「表示項目」内の各層の情報（名称や厚さ）を編集します。「主体層」「下地層」をクリックで層の追加、「削除」をクリックで選択した層の削除、「↑」「↓」で層の上下並び替えが行えます。

「テンプレートの新規登録・更新」をクリックして、「グループ名」「名称」を任意に入力して「OK」します。テンプレートとして新規登録されたので、今後、別の物件でもガルバリウムの利用が可能になります。

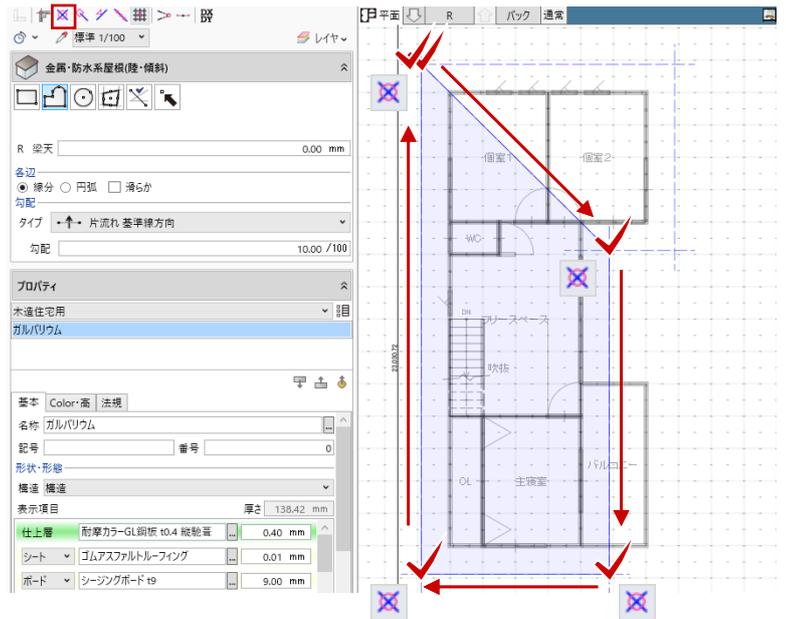


「表示項目」の下地の入力・編集は、省略してかまいません。登録した名称や厚みの情報は、立面図・矩計図等の引出線として、また外部仕上表に表記する内容として使用します。

屋根：耐摩カラーGL鋼板 t0.4 縦馳葺
 ゴムアスファルトルーフィング
 シーリングボード t9
 野地板：木刷り t12
 縦杭 21x45@455
 透湿透気シート：タイベックシルバー
 構造用合板 t12 (N50@150mm以下)
 垂木 45x60@303
 断熱材：現場発泡硬質ウレタンフォーム A種3 t160

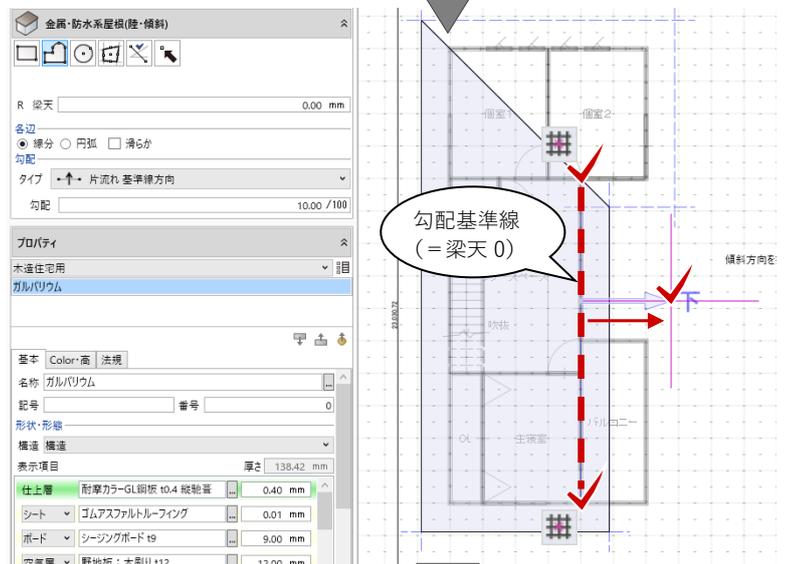
スナップモード：交点

右図のように、軒先と谷のラインを順にクリックして、屋根の領域を入力します。



スナップモード：グリッド

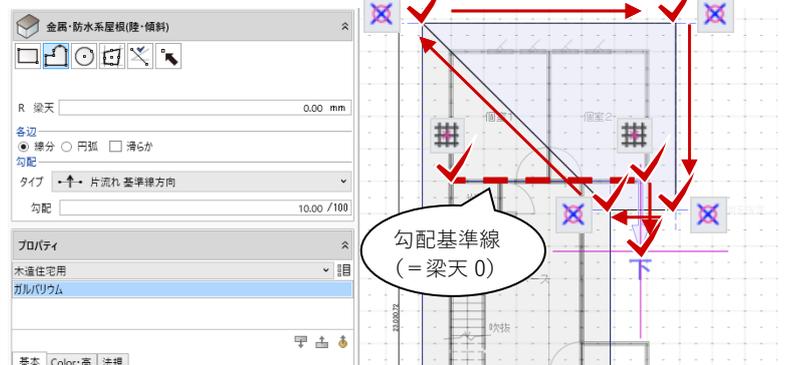
続けて、勾配基準線として梁の位置をクリックします。基準線の始点→終点の長さは任意でかまいません。



最後に、傾斜方向（水勾配）をクリックして、屋根が入力されます。

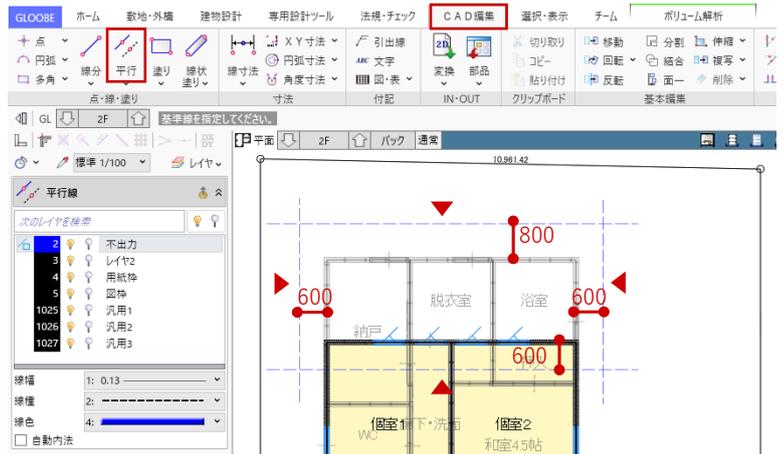
同様にして、もう一方の屋根も入力します。

R 階の屋根が完成しました。



表示階を「2F」に切り替えます。

R階と同様に、軒先・けらばのライン
 を作図します。

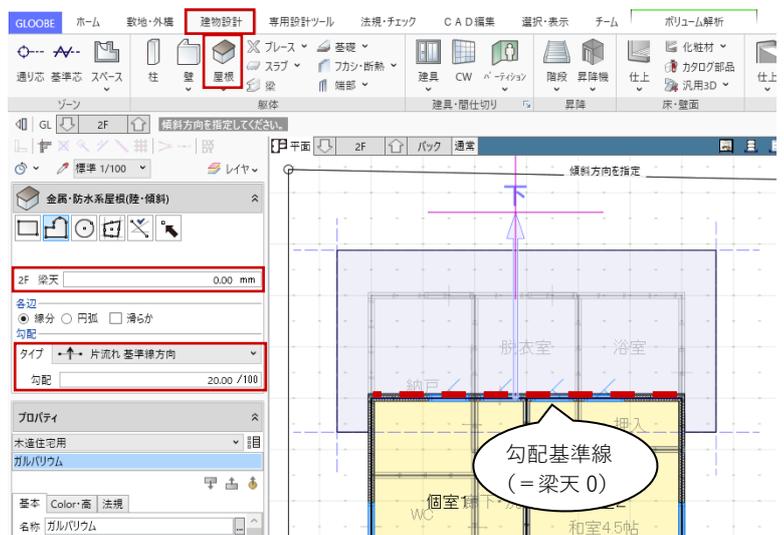


配置基準：2F 梁天 0

勾配 タイプ：片流れ 基準線方向

勾配：20/100

R階と同様に、右図のように2階の外
 壁ラインと軒先・けらばのラインを順
 にクリックして、下屋根を入力しま
 す。



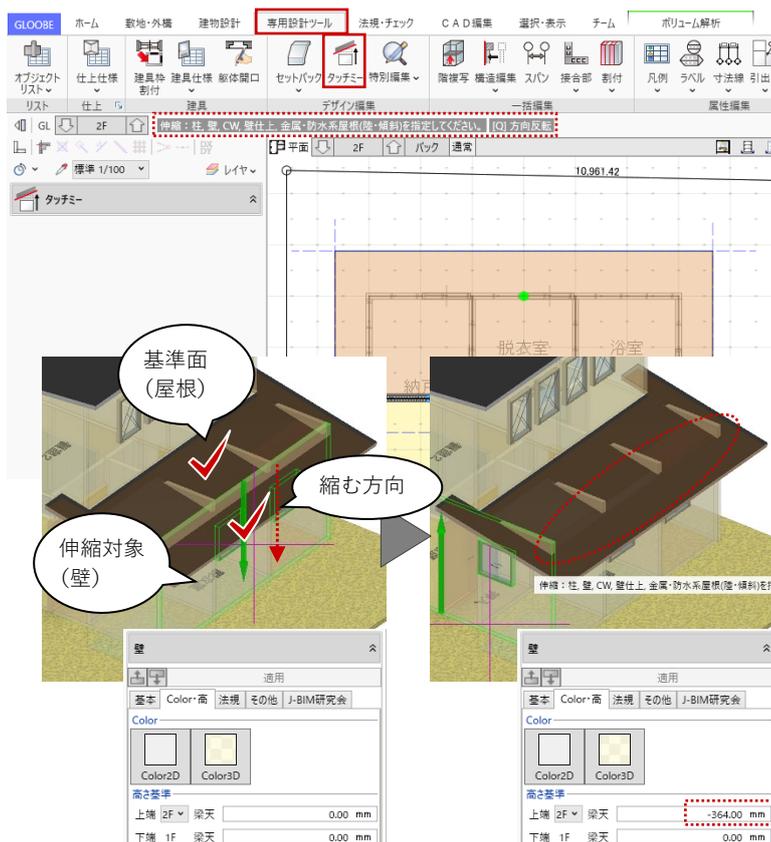
3.7.4. タッチミー

「専用設計ツール」タブから「タッチミー」をクリックします。

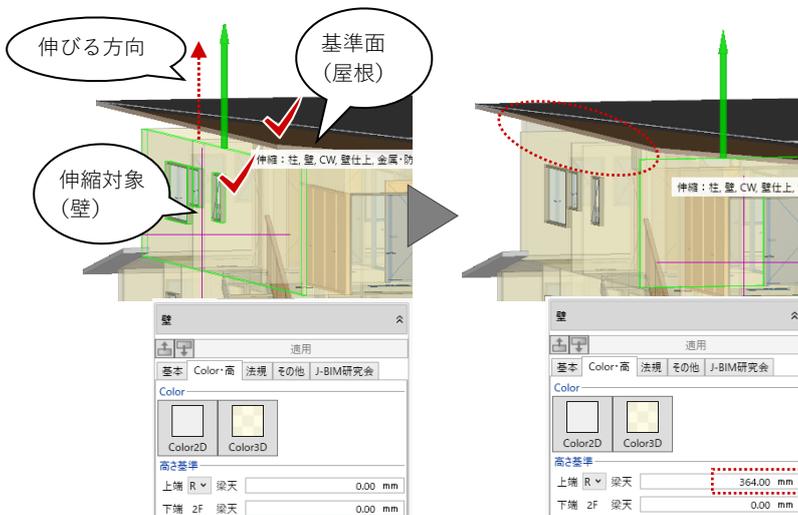
基準面として、3D ビュー上で下屋根をクリックします。基準面の屋根がオレンジで表示されます。

次に、伸縮対象として、屋根から飛び出している壁にマウスを近づけ、緑の矢印が下向きの状態でクリックします。壁が下方方向に縮んで、屋根下で壁の上端が調整されました。

緑の矢印の向きは、キーボードの「Q」キーを押すことで上下反転します。



同様にして、1階・2階の壁の上端をタッチミーで調整します。基準となる屋根面を変更する場合は、キーボードの「Esc」キーを押して基準面を選択します。



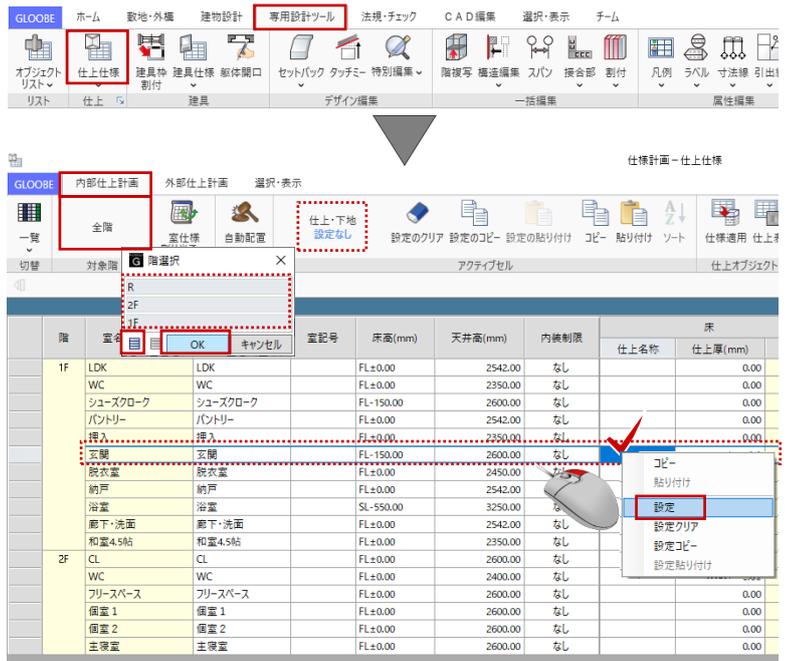
ここまでおおよその建物計画、敷地条件（用途地域・境界線）・スペース（居室の種類）・建具・屋根のモデルが入力できましたので、この時点で有効採光・換気・排煙の計算を行うことができます。今回は、計算は省略して先へ進みます。

3.8. 内装・外装の入力

3.8.1. 仕上仕様計画（内部仕上計画）

「専用設計ツール」タブから「仕上仕様」をクリックします。「仕様計画－仕上仕様」のウィンドウが開き、「内部仕上計画」タブが開きます。

「対象階」をクリックし、「階選択」で「全 ON」をクリックして「OK」します。階ごとと室名ごとに、床高、天井高、床、巾木、壁、廻縁、天井の仕上仕様計画の一覧が表示されます。仕上表を作成するイメージで内装計画を行うことができます。



1階玄関の仕上仕様を計画します。

・玄関一床

「床」の「仕上名称」のセルをクリックし、右クリックより「設定」を選びます。

「内部仕上計画」タブから「仕上・下地－設定なし」をクリックしてもかまいません。



「仕上」ダイアログが開きます。リストボックスから、「タイル・石」の「300角タイル」のテンプレートを選び、次のように設定して「OK」します。

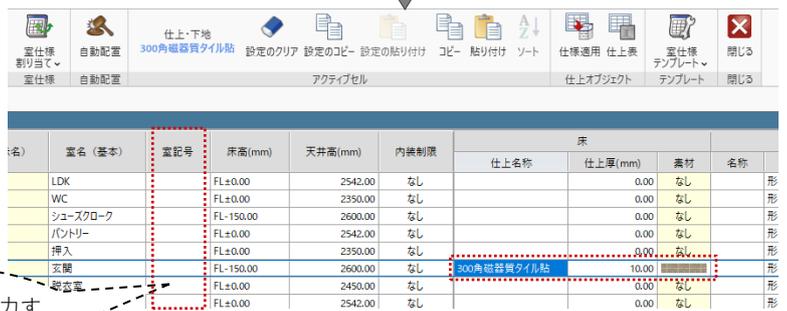
名称：300角磁器質タイル貼

摘要：なし（空欄）

厚さ：10

Color3D：任意

「室記号」に数字を入力することで、仕上表が若い順に並び替わります。



ここで入力した「名称」「適用」「厚さ」の情報は、実施設計の各図面に表記することができます。詳細図・展開図作成時の引出線や、内部仕上表の各項目の情報として利用しますので、できるだけ正確に入力します。

内部仕上表		床	
階	室名	床高 (FL)	天井高 (OH)
	玄関	-150	2600
	シューズクローク	-150	2600

・玄関—巾木

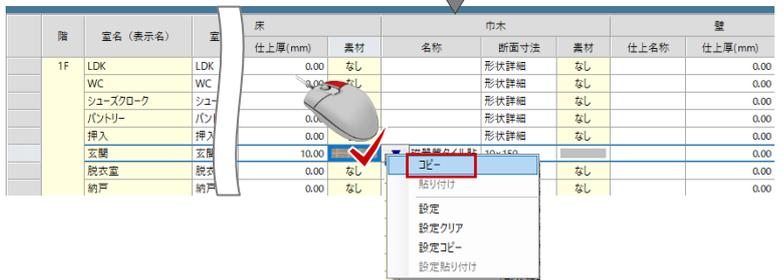
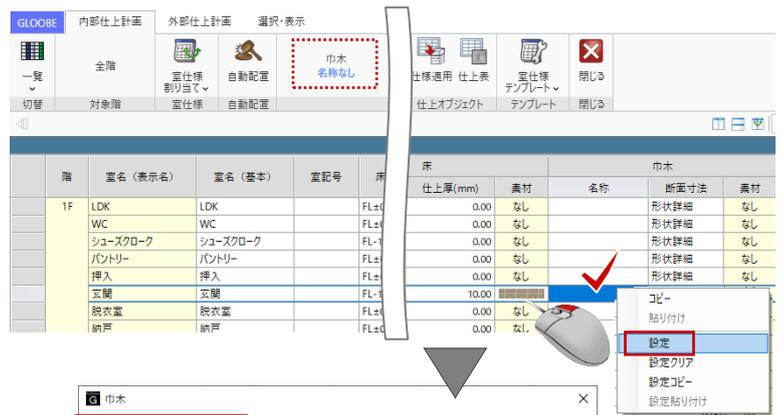
「巾木」の「名称」をクリックして、右クリックより「設定」を選びます。

「内部仕上計画」タブから「巾木—設定なし」をクリックしてもかまいません。

「巾木」ダイアログが開きます。リストボックスから、「タイル・石」の「タイル H=50」のテンプレートを選び、次のように設定します。
 名称：300 角磁器質タイル貼
 記号：なし（空欄）
 材質：タイル

「寸法設定」をクリックして、次のように設定して「OK」します。
 幅：10
 高さ：150

「床」の「素材」をクリックして、右クリック「コピー」を選びます。「巾木」の「素材」をクリックして、右クリック「貼り付け」を選ぶことで、床と巾木の「Color3D」が同じテキストチャになります。



・玄関一壁

「壁」の「名称」をクリックして、右クリックより「設定」を選びます。

「内部仕上計画」タブから「仕上・下地－設定なし」をクリックしてもかまいません。



「仕上」ダイアログが開きます。リストボックス内に適当な「塗壁」が登録されていないため、ここでは新たにテンプレートを作成します。

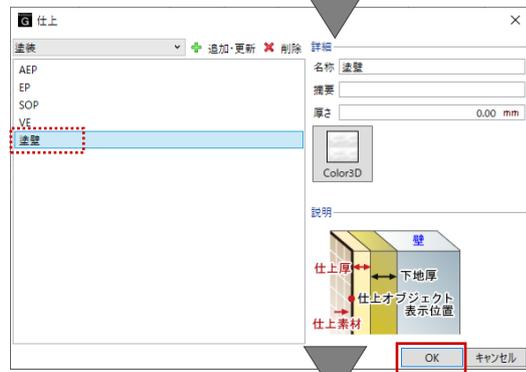
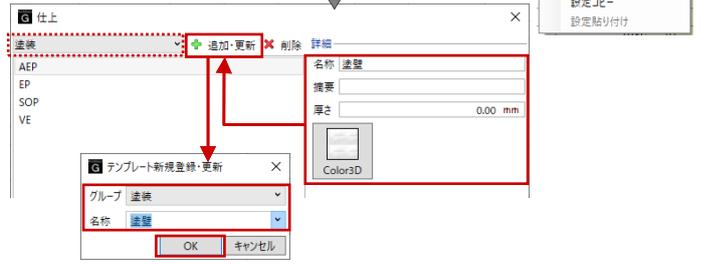
次のように設定します。

名称：塗壁

摘要：なし（空欄）

厚さ：0

Color3D：任意



「追加・更新」をクリックして、「テンプレート新規登録・更新」ダイアログの「グループ名」「名称」を任意に入力して「OK」します。

一覧にテンプレートが登録されます。

「仕上」のダイアログを「OK」で確定します。

階	室名 (表示名)	室名 (基本)	室記号	床高(m)	壁			天井						
					断面寸法	素材	仕上名称	仕上厚(mm)	名称	断面寸法	素材	仕上名称	仕上厚(mm)	素材
1F	LDK	LDK		FL±0.00	形状詳細	なし		0.00	なし	形状詳細	なし		0.00	なし
	WC	WC		FL±0.00	形状詳細	なし		0.00	なし	形状詳細	なし		0.00	なし
	シューズクローク	シューズクローク		FL-150.00	形状詳細	なし		0.00	なし	形状詳細	なし		0.00	なし
	パントリー	パントリー		FL±0.00	形状詳細	なし		0.00	なし	形状詳細	なし		0.00	なし
	押入	押入		FL±0.00	形状詳細	なし		0.00	なし	形状詳細	なし		0.00	なし
	玄関	玄関		FL-150.00	形状詳細	なし	塗壁	0.00	なし	形状詳細	なし		0.00	なし
	脱衣室	脱衣室		FL±0.00	形状詳細	なし		0.00	なし	形状詳細	なし		0.00	なし
	納戸	納戸		FL±0.00	形状詳細	なし		0.00	なし	形状詳細	なし		0.00	なし

・玄関一回縁

廻り縁は使用しません。ここでは、空欄のままとします。

階	室名 (表示名)	室名 (基本)	室記号	床高(m)	壁			天井						
					断面寸法	素材	仕上名称	仕上厚(mm)	名称	断面寸法	素材	仕上名称	仕上厚(mm)	素材
1F	LDK	LDK		FL±0.00	形状詳細	なし		0.00	なし	形状詳細	なし		0.00	なし
	WC	WC		FL±0.00	形状詳細	なし		0.00	なし	形状詳細	なし		0.00	なし
	シューズクローク	シューズクローク		FL-150.00	形状詳細	なし		0.00	なし	形状詳細	なし		0.00	なし
	パントリー	パントリー		FL±0.00	形状詳細	なし		0.00	なし	形状詳細	なし		0.00	なし
	押入	押入		FL±0.00	形状詳細	なし		0.00	なし	形状詳細	なし		0.00	なし
	玄関	玄関		FL-150.00	形状詳細	なし		0.00	なし	形状詳細	なし		0.00	なし
	脱衣室	脱衣室		FL±0.00	形状詳細	なし		0.00	なし	形状詳細	なし		0.00	なし
	納戸	納戸		FL±0.00	形状詳細	なし		0.00	なし	形状詳細	なし		0.00	なし

・玄関-天井

「天井」の「名称」をクリックして、右クリックより「設定」を選びます。

「内部仕上計画」タブから「仕上・下地-設定なし」をクリックしてもかまいません。



「仕上」ダイアログが開きます。テンプレート内に「羽目板」が登録されていないため、ここでは新たにテンプレートを作成します。

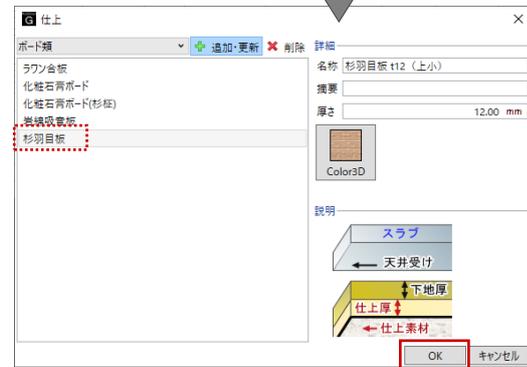
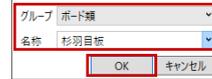
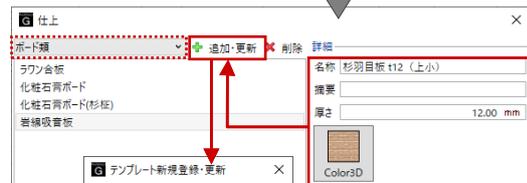
次のように設定します。

名称：杉羽目板 t12 (上小)

摘要：なし (空欄)

厚さ：12

Color3D：任意



「追加・更新」をクリックして、「テンプレート新規登録・更新」ダイアログの「グループ名」「名称」を任意に入力して「OK」します。

一覧にテンプレートが登録されます。

「仕上」のダイアログを「OK」で確定します。

階	室名 (表示名)	室名 (基本)	室記号	床高(mm)	選擇		天井		
					断面寸法	素材	仕上名称	仕上厚(mm)	素材
1F	LDK	LDK		FL±0.00	形状詳細	なし		0.00	なし
	WC	WC		FL±0.00	形状詳細	なし		0.00	なし
	シューズクローク	シューズクローク		FL-150.00	形状詳細	なし		0.00	なし
	パントリー	パントリー		FL±0.00	形状詳細	なし		0.00	なし
	押入	押入		FL±0.00	形状詳細	なし		0.00	なし
	玄関	玄関		FL-150.00	形状詳細	なし	杉羽目板 t12 (上小)	12.00	なし
	脱衣室	脱衣室		FL±0.00	形状詳細	なし		0.00	なし
	納戸	納戸		FL±0.00	形状詳細	なし		0.00	なし

・シューズクローク 仕上仕様の複製

シューズクロークと玄関の内部仕上は同じものとして扱います。

玄関の仕上（ここでは天井仕上）を選んで「設定コピー」をクリックします。

シューズクロークの仕上を選んで、「設定貼り付け」をクリックすることで、玄関の仕上がシューズクロークにコピーされます。



床、巾木、壁も同様に「設定コピー」「設定貼り付け」を繰り返して、玄関の仕上仕様をコピーします。

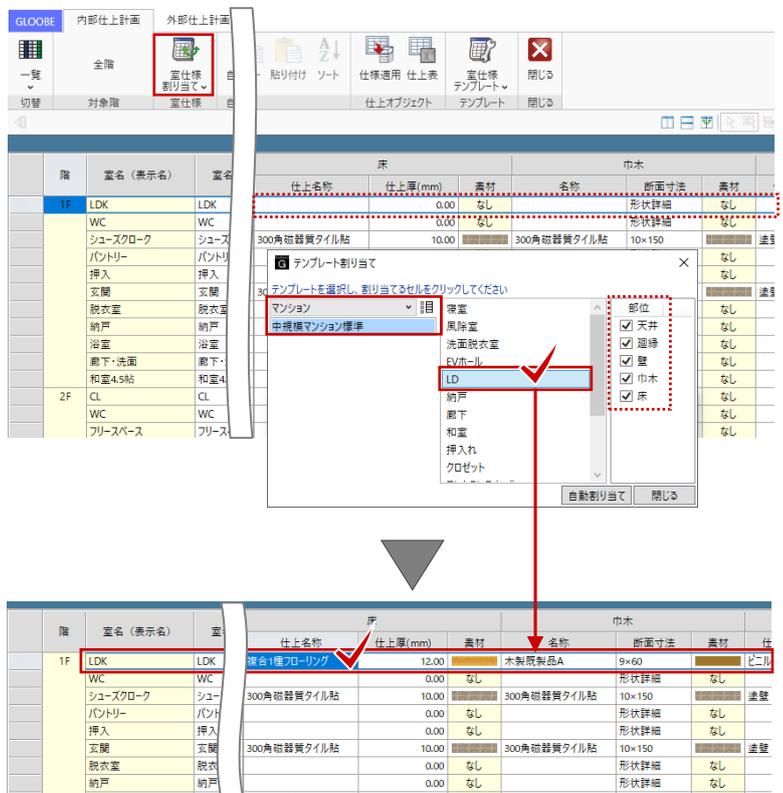


「設定コピー」「設定貼り付け」はセル単位のコピーでなく、「仕上名称」「仕上厚」「素材」「断面寸法」など仕上仕様の情報を丸ごとコピーします。

・LDK ほか一室仕様割り当て

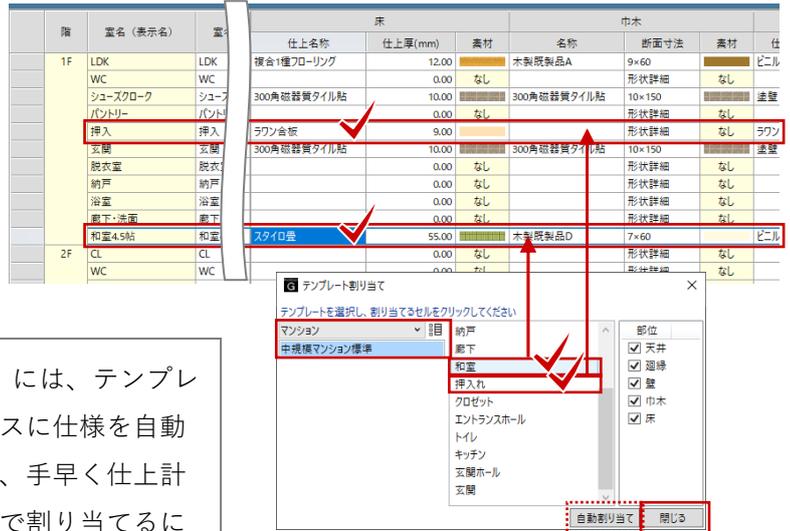
玄関のようにゼロから仕上計画を行う方法だけでなく、「室仕様テンプレート」を利用して部屋ごとに一括設定する方法もあります。

ここでは、LDK を例にご紹介します。「内部仕上計画」タブから「室仕様割り当て」をクリックします。「テンプレート割り当て」ダイアログのリストボックスから、「マンション」 - 「中規模マンション標準」を選びます。室名の一覧から「LD」を選択して、LDK のいずれかのセルをクリックすることで、テンプレートに登録された天井・廻縁・壁・巾木・床の各部位の仕上がまとめて割り当てされます。



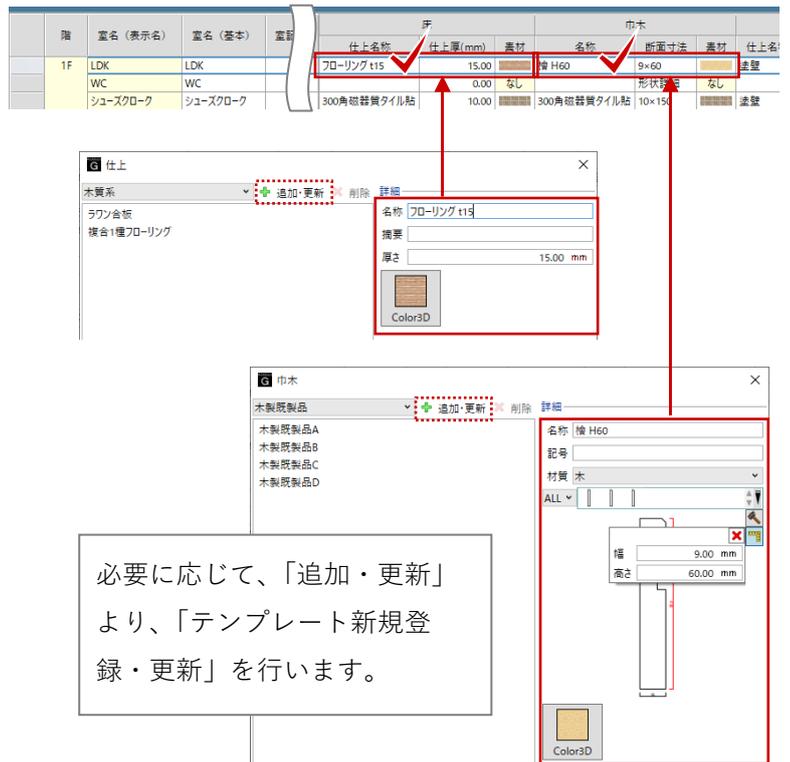
同様に、和室、押入に対しても割り当てを行います。

割り当て終了後、「閉じる」で「室仕様割り当て」を終了します。



ここでは利用しませんが、「室仕様割り当て」には、テンプレートに登録されている室と同じ室名のスペースに仕様を自動で割り当てる「自動割り当て」の機能があり、手早く仕上計画を行う際には便利な機能です。なお、自動で割り当てるには、テンプレートに登録されている室名とスペースの室名が同じ（部分一致）である必要があります。

割り当てた計画を一部修正します。
ここでは LDK を例に、各仕上を右クリックして「設定」や「設定クリア」、「設定コピー」「設定貼り付け」を使って次のように修正します。



必要に応じて、「追加・更新」より、「テンプレート新規登録・更新」を行います。

・ LDK一床

名称：フローリング t15

厚さ：15

Color3D：任意

・ LDK一巾木

名称：檜 H60

Color3D：任意

・ LDK一壁

シューズクロークの壁をコピー

「設定コピー」→「設定貼り付け」

・ LDK一廻縁

右クリックより「設定クリア」



同様の操作で、1階・2階すべての部屋の内部仕上を計画します。計画内容は任意でかまいません。

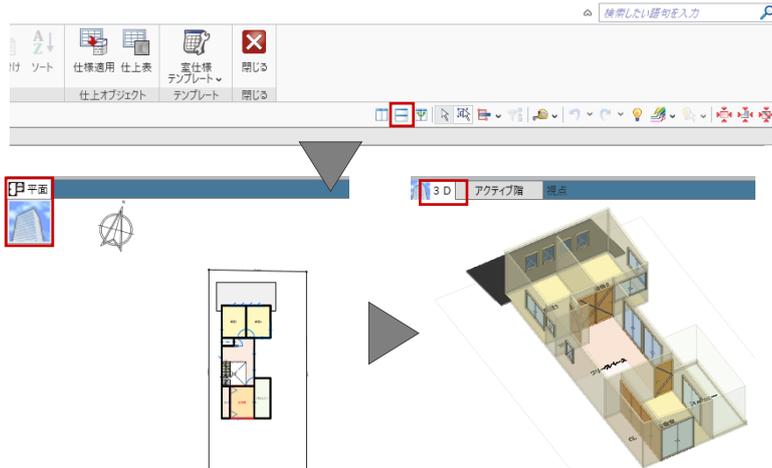
階	室名 (表示名)	室名 (基本)	室記号	床高(mm)	天井高(mm)	内装制限	床			巾木			壁			廻縁			天井	
							仕上名称	仕上厚(mm)	素材	名称	断面寸法	素材	仕上名称	仕上厚(mm)	素材	名称	断面寸法	素材	仕上名称	仕上
1F	LDK	LDK		FL±0.00	2542.00	なし	フローリング t15	15.00	樟 H60	9×60	塗壁	0.00		形状詳細	なし	ビニルクロス				
	WC	WC		FL±0.00	2350.00	なし	フローリング t15	15.00	樟 H60	9×60	ビニルクロス	0.00		形状詳細	なし	ビニルクロス				
	シューズクローク	シューズクローク		FL-150.00	2600.00	なし	300角磁器質タイル貼	10.00	300角磁器質タイル貼	10×150	塗壁	0.00		形状詳細	なし	杉羽目板 t12 (上小)				
	パントリー	パントリー		FL±0.00	2542.00	なし	フローリング t15	15.00	樟 H20	9×20	シナ合板 t6	6.00	樟 20×20	20×20	シナ合板 t4.5					
	押入	押入		FL±0.00	2350.00	なし	シナ合板 t9	9.00	ぞうきん刷 (樟一等)	15×15	シナ合板 t6	6.00			形状詳細	なし	シナ合板 t4.5			
	玄関	玄関		FL-150.00	2600.00	なし	300角磁器質タイル貼	10.00	300角磁器質タイル貼	10×150	塗壁	0.00			形状詳細	なし	杉羽目板 t12 (上小)			
	脱衣室	脱衣室		FL±0.00	2450.00	なし	フローリング t15	15.00	樟 H60	9×60	ビニルクロス	0.00			形状詳細	なし	ビニルクロス			
	納戸	納戸		FL±0.00	2542.00	なし	フローリング t15	15.00	樟 H60	9×60	ビニルクロス	0.00			形状詳細	なし	ビニルクロス			
	浴室	浴室		SL-590.00	3250.00	なし		0.00	なし	形状詳細	なし	0.00	なし		形状詳細	なし				
	廊下・洗面	廊下・洗面		FL±0.00	2542.00	なし	フローリング t15	15.00	樟 H60	9×60	塗壁	0.00			形状詳細	なし	ビニルクロス			
2F	和室4.5帖	和室4.5帖		FL±0.00	2350.00	なし	畳敷き T55	55.00	畳寄せ	15×55	和紙 (月桃紙)	0.00			形状詳細	なし	ビニルクロス			
	CL	CL		FL±0.00	2600.00	なし	フローリング t15 (番松)	15.00	木製 H60	9×60	ビニルクロス	0.00			形状詳細	なし	ビニルクロス			
	WC	WC		FL±0.00	2400.00	なし	フローリング t15 (番松)	15.00	樟 H60	9×60	ビニルクロス	0.00			形状詳細	なし	ビニルクロス			
	フリースペース	フリースペース		FL±0.00	2600.00	なし	フローリング t15 (番松)	15.00	木製 H60	9×60	ビニルクロス	0.00			形状詳細	なし	ビニルクロス			
	個室 1	個室 1		FL±0.00	2600.00	なし	フローリング t15 (番松)	15.00	木製 H60	9×60	ビニルクロス	0.00			形状詳細	なし	ビニルクロス			
	個室 2	個室 2		FL±0.00	2600.00	なし	フローリング t15 (番松)	15.00	木製 H60	9×60	ビニルクロス	0.00			形状詳細	なし	ビニルクロス			
	主寝室	主寝室		FL±0.00	2600.00	なし	フローリング t15 (番松)	15.00	木製 H60	9×60	ビニルクロス	0.00			形状詳細	なし	ビニルクロス			

ここでは計画しませんが、「内部仕上計画」や「外部仕上計画」タブの「切替」では、対象を「一覧リスト」から各部材の「詳細」に切り替えることで下地の計画が行えます。例として、「詳細一壁」に対象を切り替えると、「下地名称」「下地厚」といった列が表示され、躯体種別ごとに下地の計画が行えます。「詳細一床」や「詳細一天井」では、「下地名称」「下地厚」のほか「受け名称」「受けタイプ」の計画が行えます。

第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

計画した内部仕上仕様を建物モデルに自動配置します。

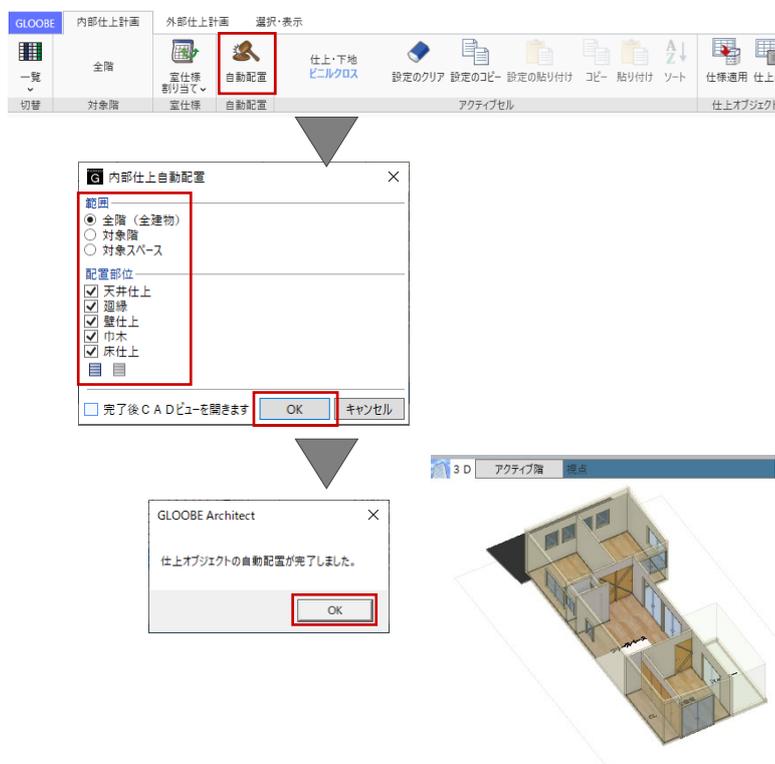
「上下に並べて表示」をクリックして、「ビューの切り替え」から3Dビューに切り替えます。



「自動配置」をクリックします。設定を確認して、「OK」をクリックします。

範囲：全階（全建物）
配置部位：すべて ON

メッセージを確認して「OK」します。



3.8.2. 仕上仕様計画（外部仕上計画）

「外部仕上計画」タブをクリックします。

・外壁

「壁」の「仕上名称」のセルをクリックし、右クリックより「設定」を選びます。

「外部仕上計画」タブから「仕上・下地-設定なし」をクリックしてもかまいません。

「仕上」ダイアログが開きます。テンプレート内に「シラスそとん壁」が登録されていないため、ここでは新たにテンプレートを作成して、「OK」します。

- 名称：シラスそとん壁 t20
- 摘要：下塗 t10、上塗 t10
- 厚さ：20
- Color3D：任意

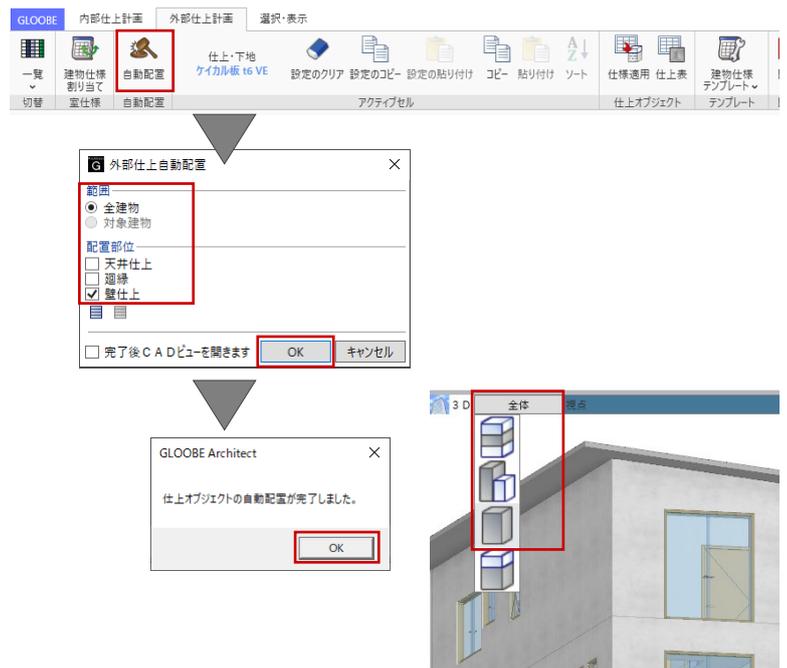
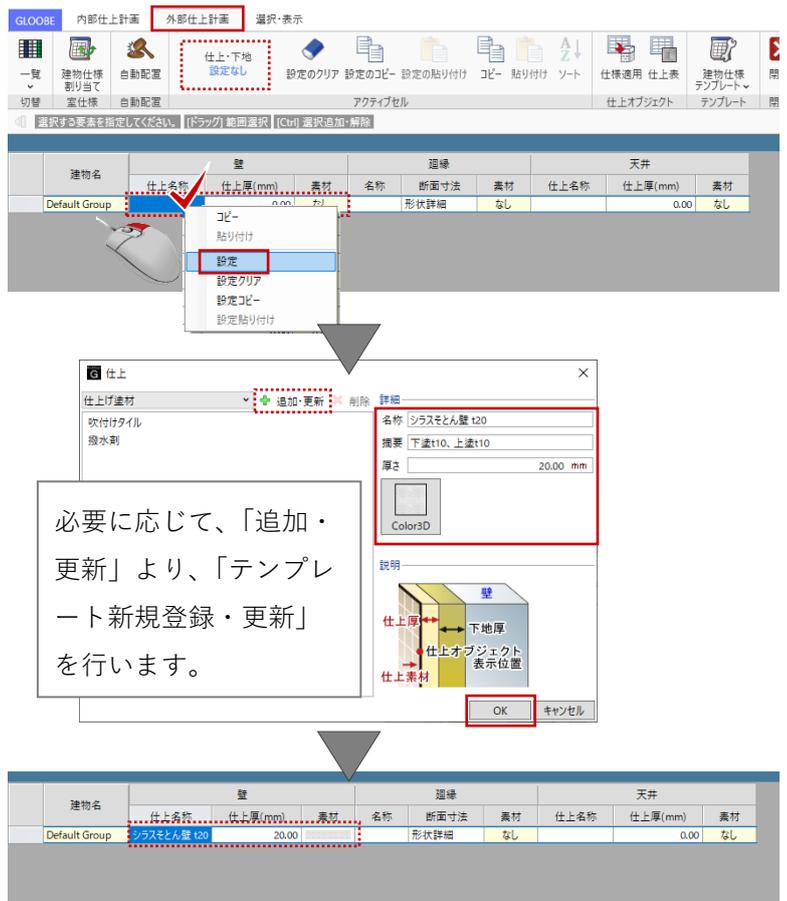
計画した内部仕上仕様を建物モデルに自動配置します。

「自動配置」をクリックします。設定を確認して、「OK」をクリックします。

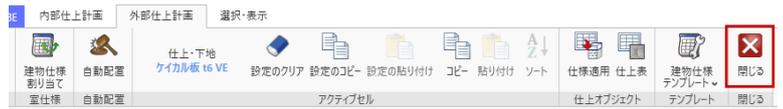
- 範囲：全建物
- 配置部位：壁仕上

メッセージを確認して「OK」します。

3Dビューの「エリアの切り替え」から「全体」で建物全体を確認します。

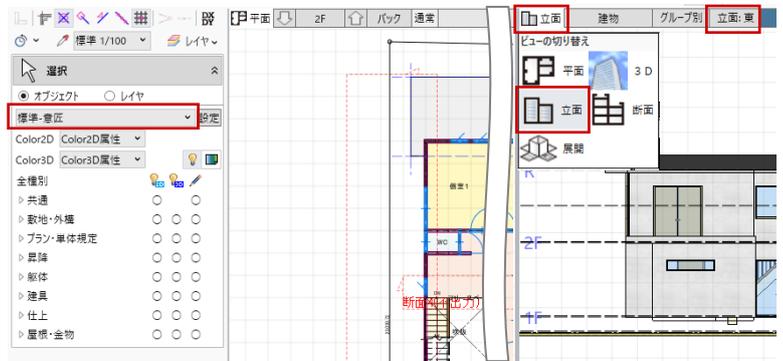


「外部仕上計画」タブの「閉じる」をクリックして、「仕上仕様計画」を終了します。



3.8.3. 表示設定、立面ビュー

コマンドサポートウィンドウから、「標準-意匠」に表示を切り替えます。これまでに入力したすべての意匠系オブジェクトが表示されます。



「ビューの切り替え」で表示を「立面ビュー」に切り替え、東西南北それぞれの立面ビューを確認します。

この時点では外周部の基礎が入力されていないため、地面から建物が浮いた表示になっています。



第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複写、配布することは禁止されています

3.8.4. 立面ビューの追加

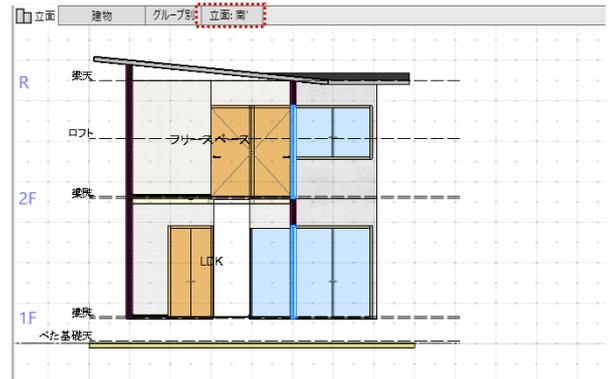
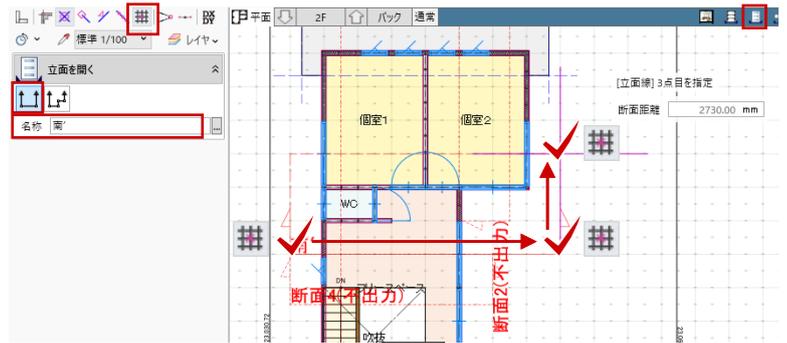
立面線を入力して、立面ビューを追加します。平面ビューツールバーの「立面を開く」をクリックします。

入力モード：立面線
名称：南'

スナップモード：グリッド

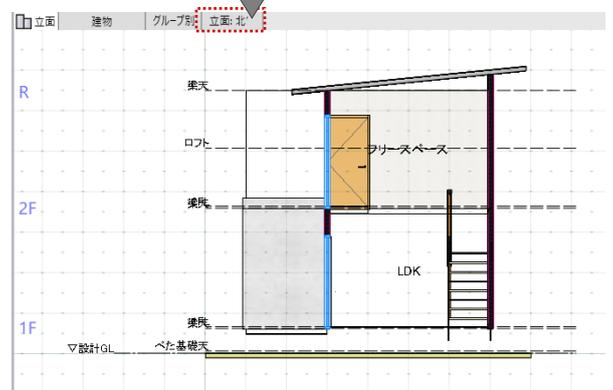
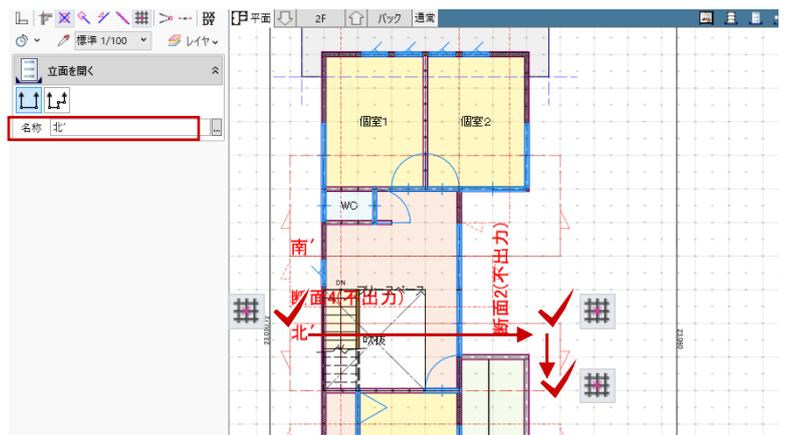
右図のように、立面線の1点目→2点目、見る方向の3点目を順にクリックします。

指定した位置の立面ビューが表示されます。



同様に、もう一方の立面も確認します。

名称：北'



3.8.5. 外壁の部分変更

自動配置された外壁仕上げを一部変更します。

「建物設計」タブの「床・壁面」グループより「外壁仕上」をクリックします。

入力モード：面指定

外壁仕上のテンプレート内に「ガルバリウム」が登録されていないため、ここでは新たにテンプレートを作成します。

「基本」タブ

名称：ガルバリウム

仕上

名称：角波ガルバリウム鋼板 t0.5

摘要：なし

厚さ：15

下地

省略してかまいません

「Color・高」タブ

Color3D：任意

ハッチング 3D：

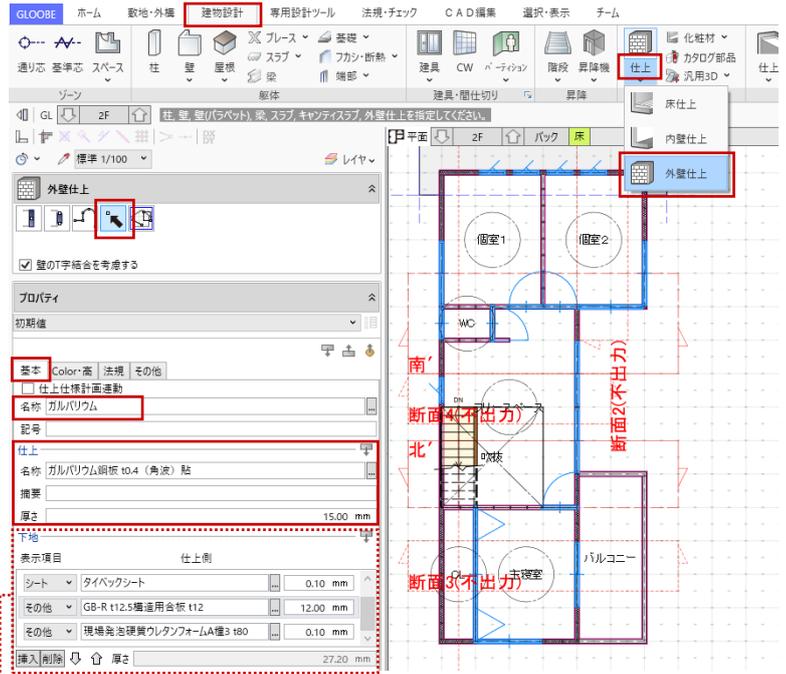
種類：ハッチング（システム）

パターン：単線

ピッチ：150

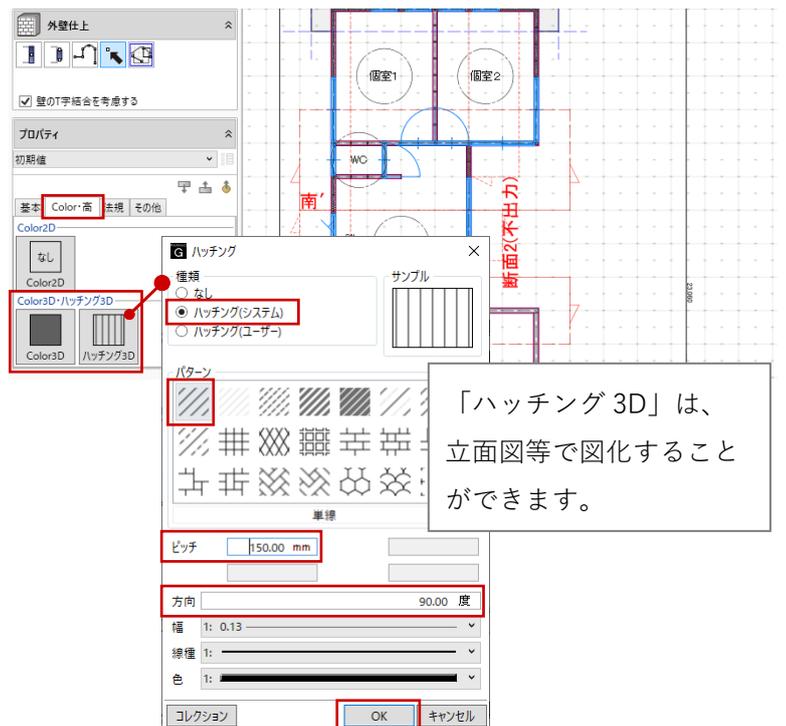
方向：90度

必要に応じて、「テンプレートの新規登録・更新」を行います。



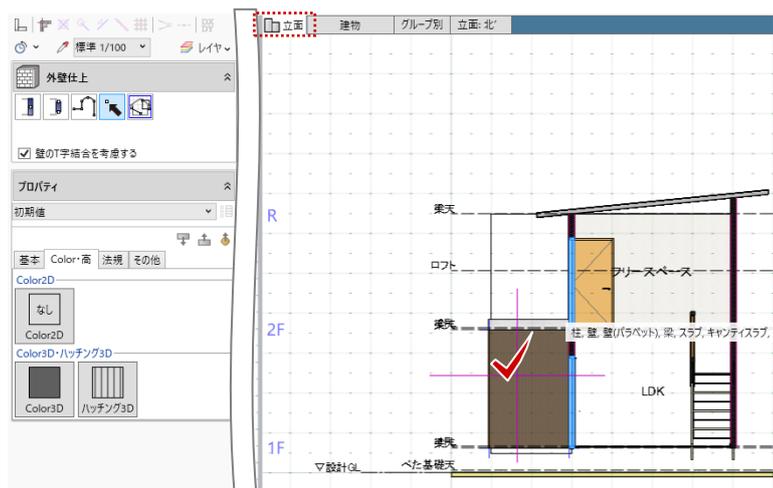
下地の入力・編集は、省略してかまいません。登録した名称や厚みの情報は、立面図・矩計図等の引出線として、また外部仕上表に表記する内容として利用されます。

外壁：角波ガルバリウム鋼板 t0.5
 縦鋼線 15×30（程度）φ455（通気層）
 タイベックシート（防風層）
 構造用合板 t12
 断熱材：現場発泡硬質ウレタンフォーム A種 3 t80



「ハッチング 3D」は、立面図等で図化することができます。

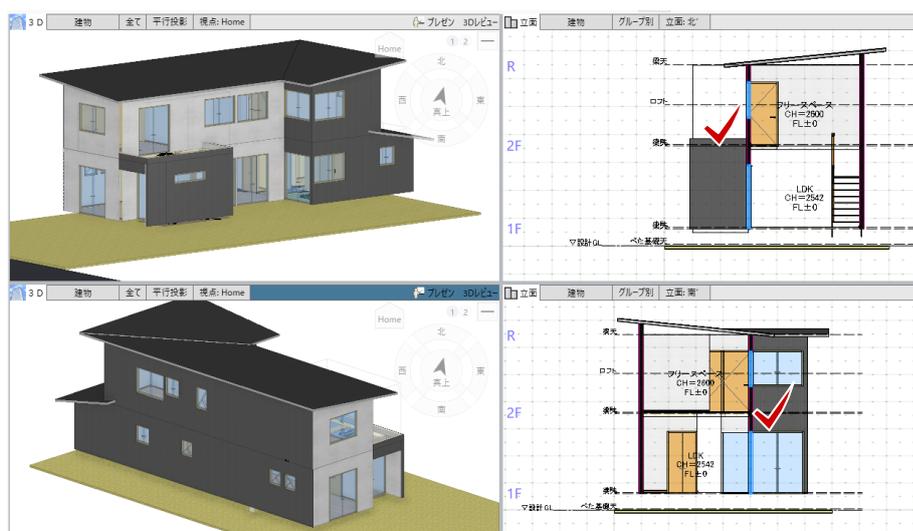
変更したい壁面を立面ビュー上でクリックします。



東面1階、西面、北面の外壁を右図のように変更します。

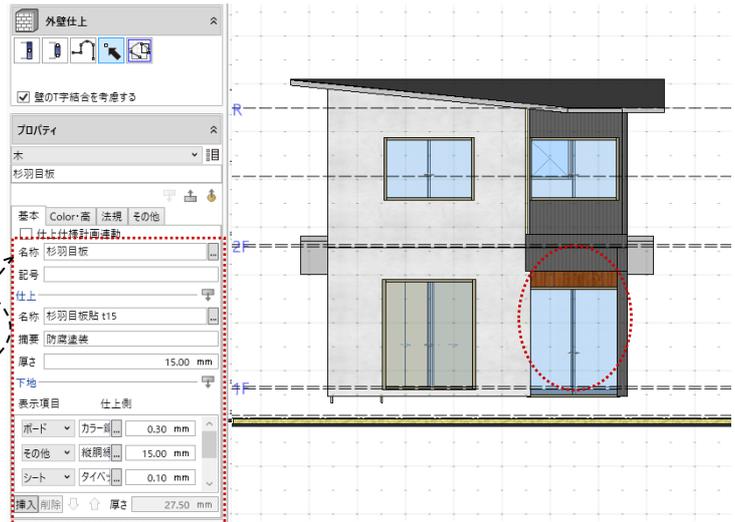


立面ビュー上でクリックしづらい場合は、ビューを3Dビューに切り替えて3Dビュー上でクリックしてもかまいません。



同様の操作で、玄関ポーチ内の外壁は「杉羽目板」に変更します。(こちらの操作は省略してもかまいません。)

テンプレートを
作成しています



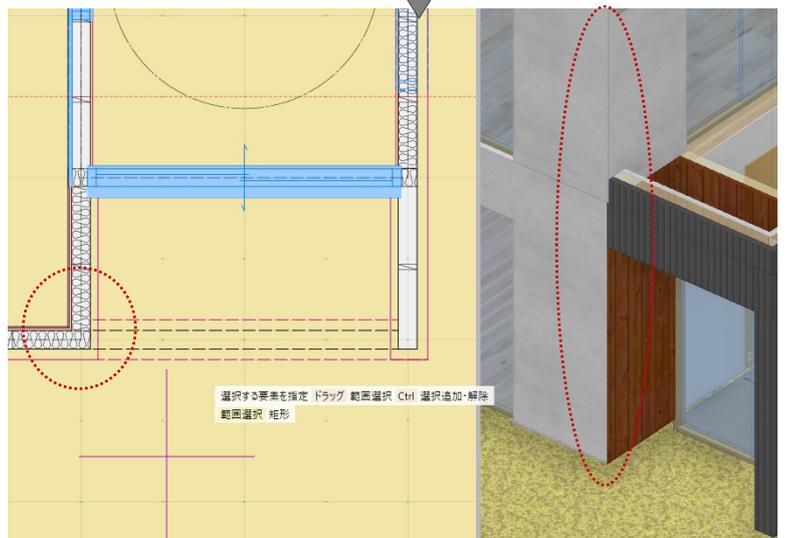
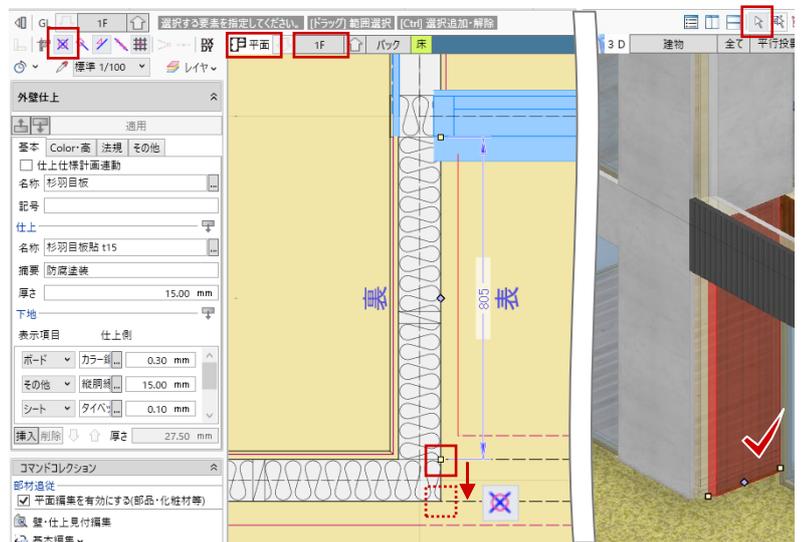
3.8.6. 外壁の部分編集

「ビューの切り替え」で「平面ビュー」と「3Dビュー」の2画面表示に切り替え、1階を表示します。

1階ポーチ、2階バルコニー部分の外壁コーナーの一部に隙間が空いています。ツールバーの「選択」をクリックして、右図のように外壁仕上を選択します。

スナップモード：交点または端点
外壁の端部をトラッカーで伸縮して、コーナーの取り合いを調整します。

該当する外壁はすべて調整します。



3.8.7. 1F 外壁の下端高変更

1階外壁仕上の下端高を変更します。
ツールバーの「フィルタ」をクリックします。

「選択フィルタ」ダイアログの「アクティブビュー」タブから「外壁仕上」の旗マークをクリックします。

「外壁仕上抽出条件」ダイアログを次のように設定し、「OK」します。

項目：下端高

値：1F 梁天 0

条件：と等しい

「選択フィルタ」ダイアログの「外壁仕上」の旗マークが赤く変わったのを確認して、「OK」します。

条件に一致する外壁仕上（13箇所）がすべて選択された状態になります。

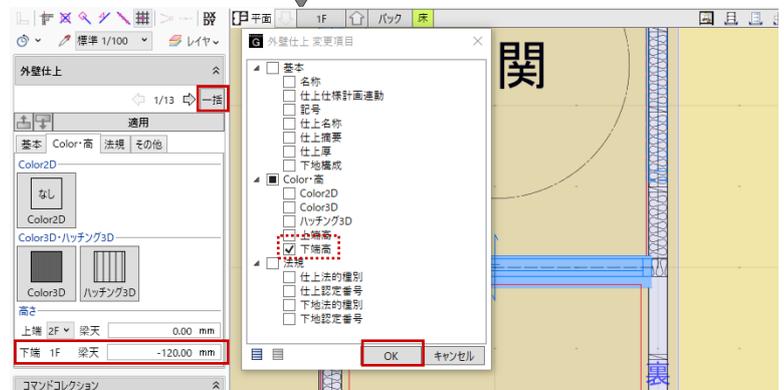
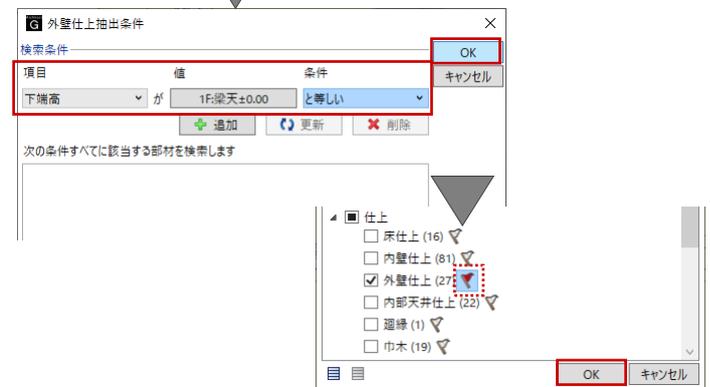
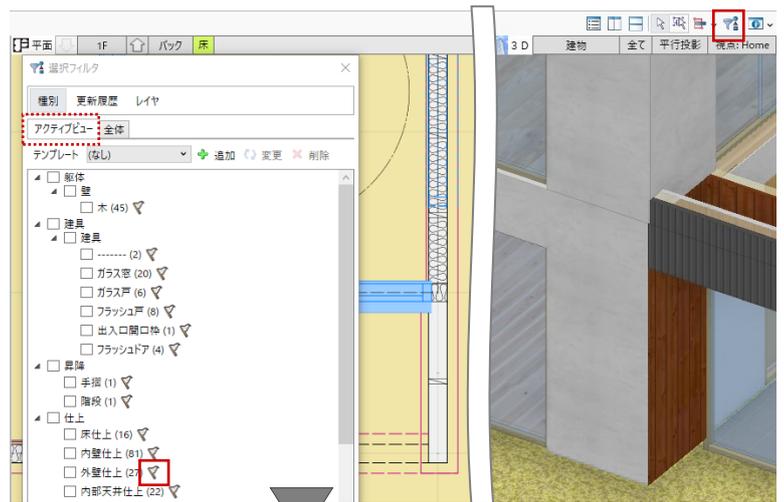
コマンドサポートウィンドウの「Color・高」タブで、ここでは次のように下端高を変更します。

高さ 下端：1F 梁天 -120

「一括」ボタンをクリックして、「下端高」にチェックがついていることを確認して「OK」します。

「Esc」キーを押して選択状態を解除します。

外壁下端高は、土台・水切等を考慮し適宜調整してください。



3.8.8. 外部天井仕上の入力

「建物設計」タブの「天井面」グループより「外部天井仕上」をクリックします。

・玄関ポーチあげ裏

入力モード：矩形

1 F FL：2390

「外部天井仕上」のプロパティを次のように設定します。

「基本」タブ

名称：杉板

仕上

名称：杉本実板 t12

摘要：防腐塗装（2回）

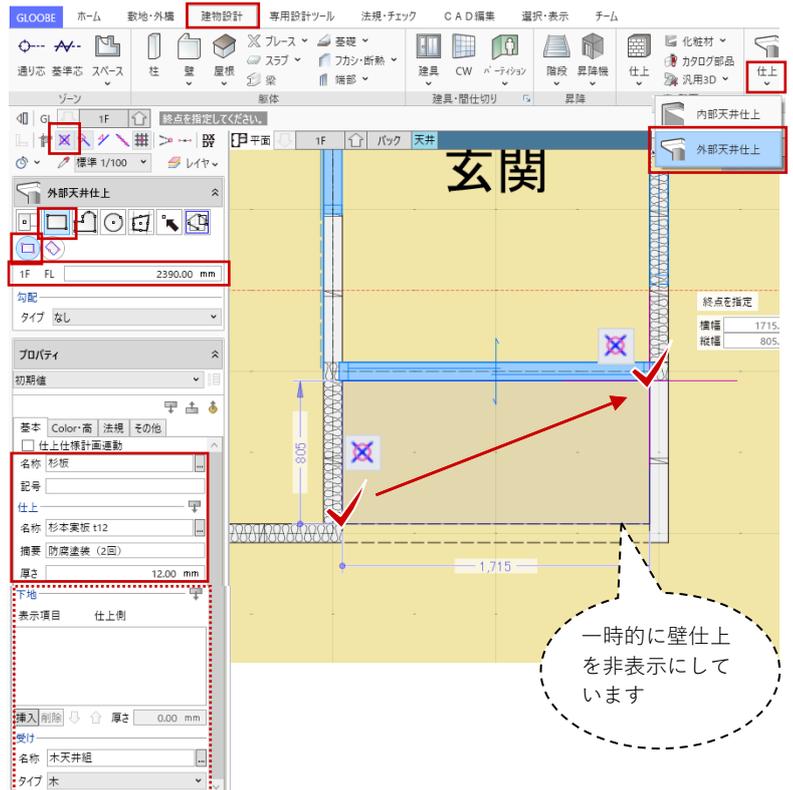
厚さ：12

下地

省略してかまいません

スナップモード：交点

玄関ポーチの内壁面のコーナーをクリックして、天井仕上を入力します。

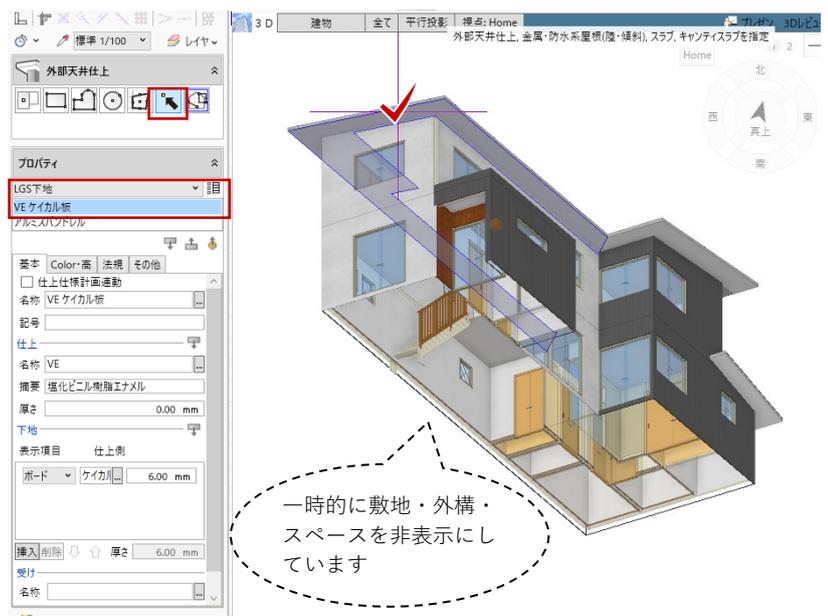


・軒裏

入力モード：面指定

「外部天井仕上」のテンプレートから「LGS下地」 - 「VE ケイカル板」を選択します。

3D ビュー上で屋根の裏面をクリックすることで、軒裏に天井仕上が配置されます。すべての屋根に軒裏を配置します。



3.9. ポーチ・バルコニー

3.9.1. ポーチ

「建物設計」タブの「階段」をクリックします。

入力モード：組合せ（直行+踊場）

上端：1F FL -165

下端：1F FL -600

総踏面数：2

「階段」のテンプレートから「RC階段」グループの「RC階段標準」を選び、次のように設定します。

「基本」タブ

踏込：タイプ4

踏込幅：0

段表仕上名称：300 角磁器質タイル モルタル t20

段表仕上厚：30

ささら桁 取付け：なし

「Color・描画」タブ

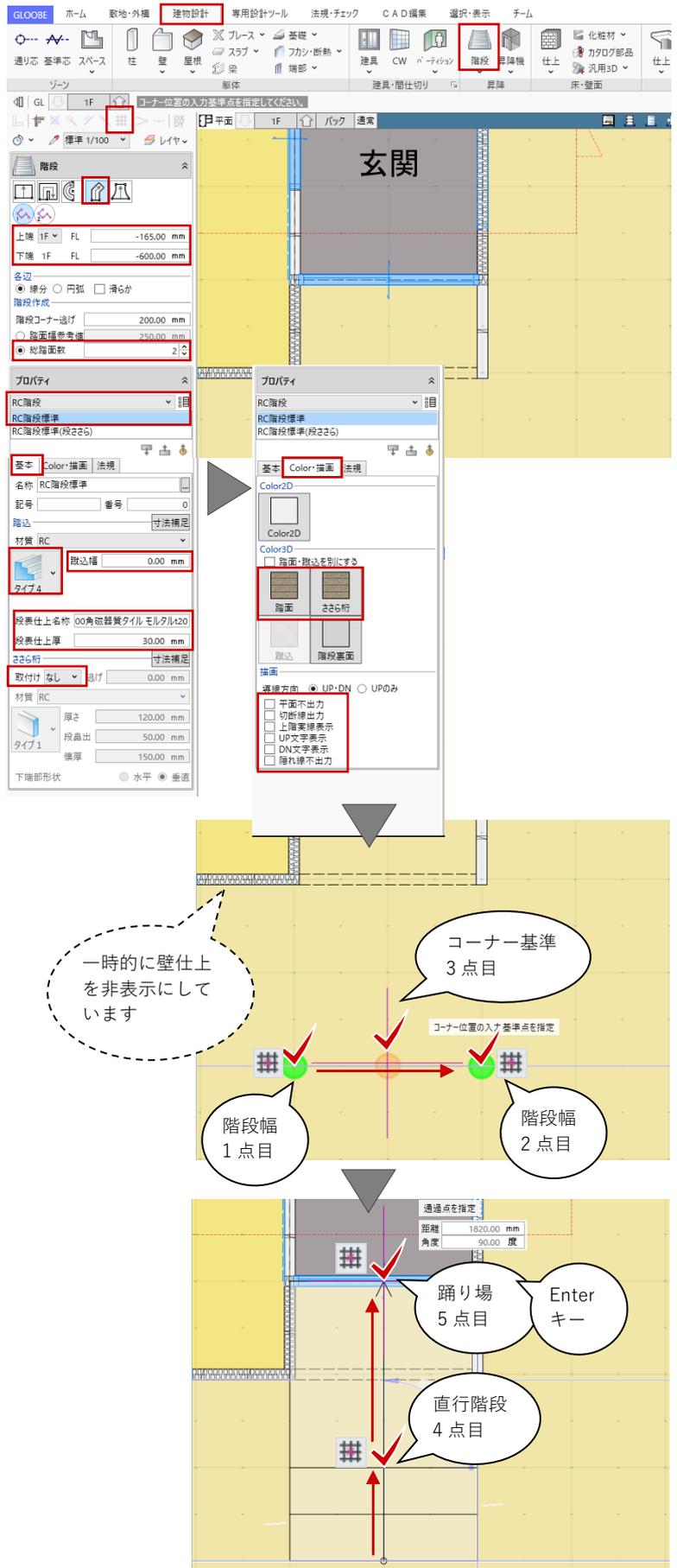
Color3D 踏面・ささら桁：任意

（ここでは、玄関・シューズクロークの床仕上と同じテクスチャ）

描画：全 OFF

スナップモード：グリッド

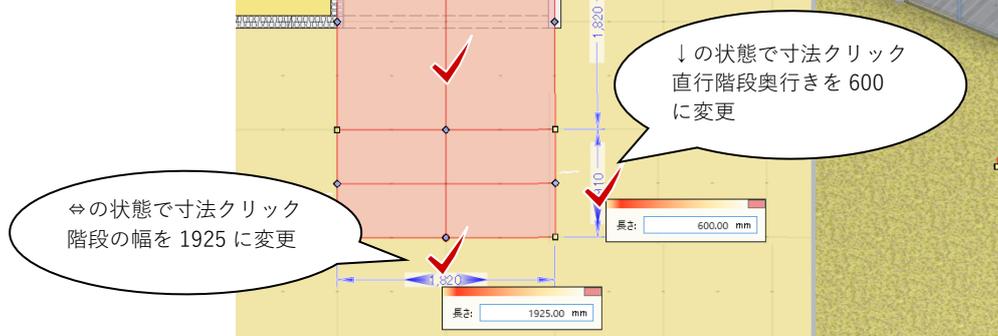
右図のように、1点→2点で階段の幅をクリックします。続いて、3点目としてコーナー位置の入力基準点（ここでは中央）をクリックします。さらに4点目として直行階段2段ぶんの奥行をクリックし、最後にポーチの奥行をクリックして、Enter キーを押します。



ツールバーの「選択」より、入力した階段を選択します。

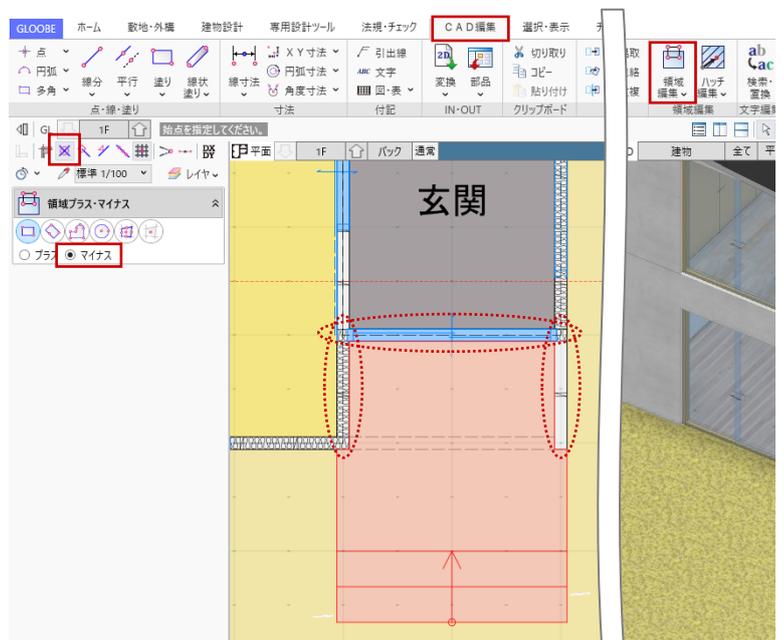
補助寸法編集で階段の幅や奥行きを調整します。

(こちらの操作は省略してもかまいません。)



「CAD 編集」タブの「領域プラス・マイナス」の「マイナス」で、階段が壁や建具と重なる部分を削除します。

(こちらの操作は省略してもかまいません。)

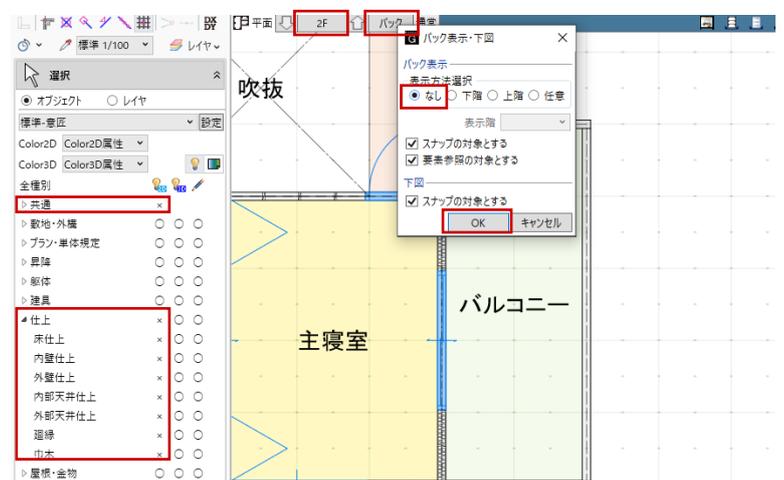


3.9.2. バルコニー

「平面ビュー」2階を表示します。

「バック」をクリックして、「バック表示・下図」を「なし」にして「OK」します。

「コマンドサポートウィンドウ」の「共通」と「仕上」の「2D表示」をいったん非表示にします。



第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

・バルコニー床

「建物設計」タブの「床・壁面」グループより「床仕上」をクリックします。

入力モード：スペース参照

「床仕上」のプロパティを次のように設定します。

「基本」タブ

名称：カラーSUS鋼板

仕上

名称：カラーSUS鋼板 t0.65

摘要：なし

厚さ：0.65

下地

省略してかまいません

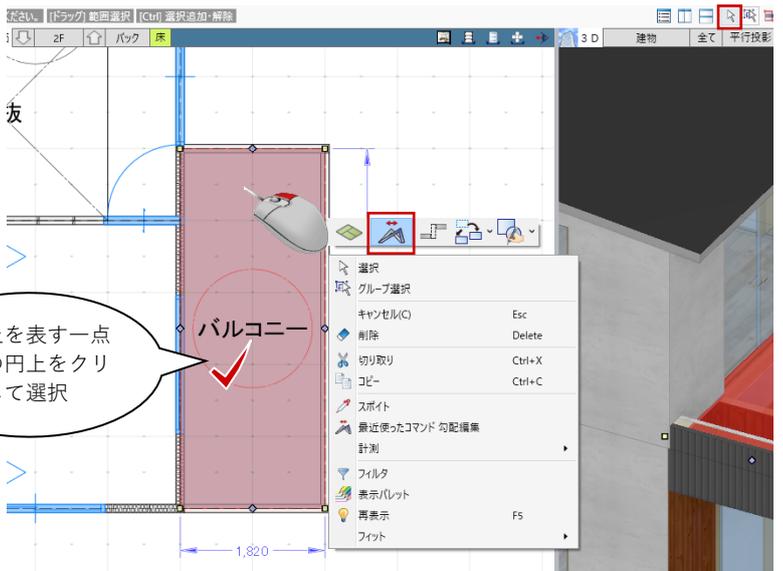
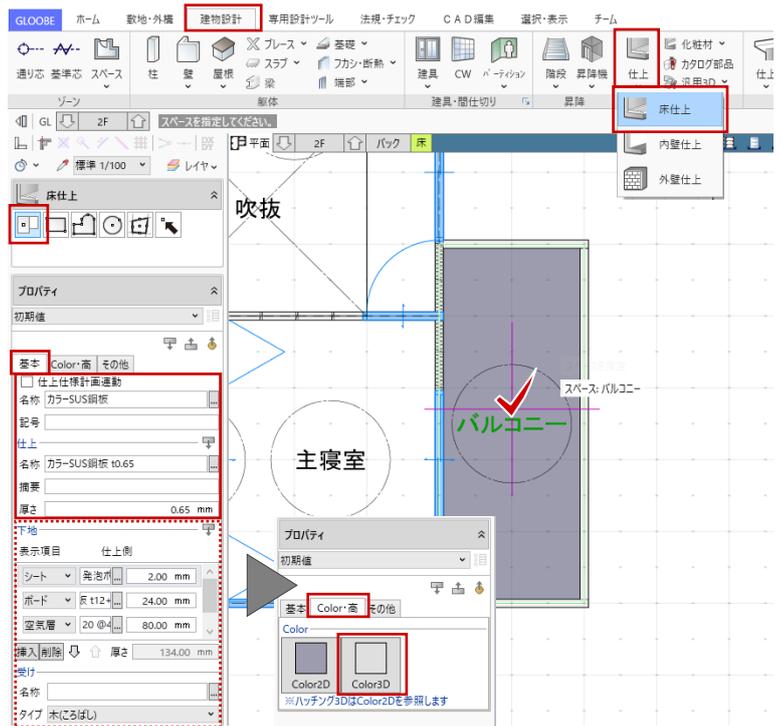
「Color・高」タブ

Color3D：任意

バルコニーをクリックして、床仕上を入力します。

ツールバーの「選択」より、入力したバルコニーの床仕上を選択します。右クリックして「勾配編集」を選びます。

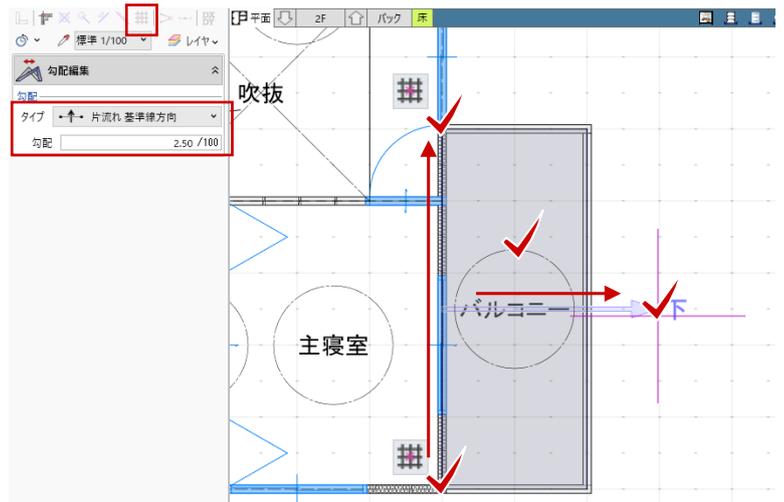
ここではご紹介しませんが、「勾配編集」は勾配天井を作成する際にも応用できます。



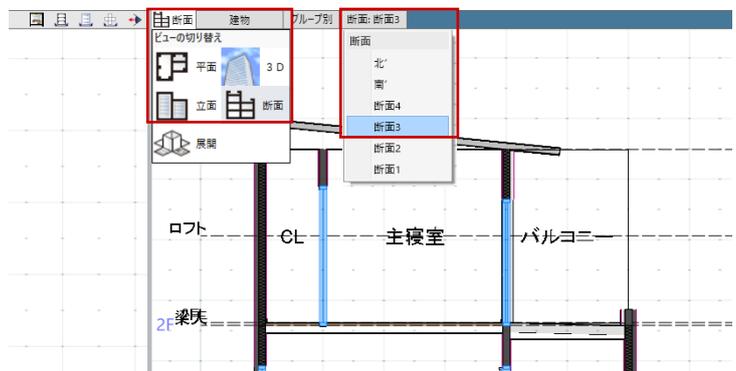
勾配変更する対象として、バルコニーの床面をクリックします。

タイプ：片流れ 基準線方向
勾配：2.5

スナップモード：グリッド
勾配基準線の始点→終点をクリックして、傾斜方向をクリックします。

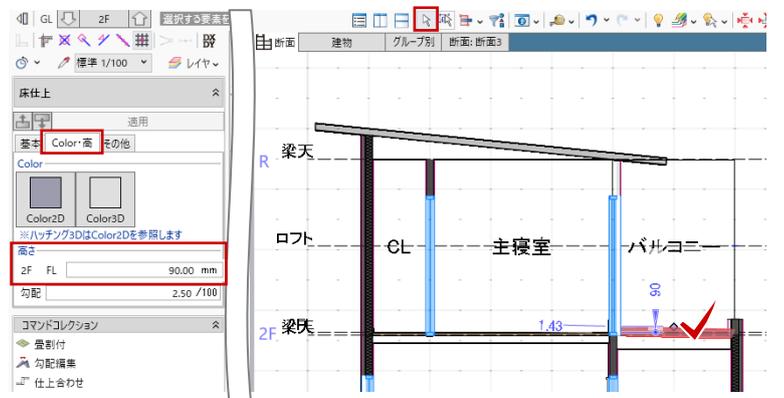


「ビューの切り替え」で「断面ビュー」の「断面3」を表示します。



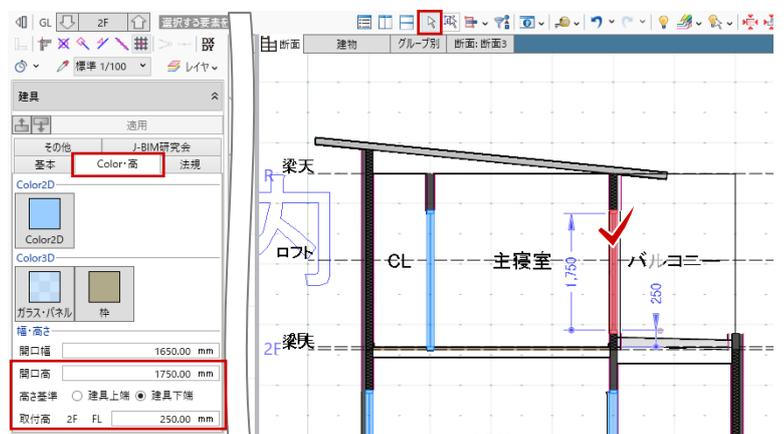
ツールバーの「選択」より、入力したバルコニーの床仕上を選択し、高さ基準を調整します。

「Color・高」タブ
高さ：2F FL 90
(=勾配基準線の基準高)



ツールバーの「選択」より、バルコニー出入口の建具を選択し、「取付高」と「開口高」を調整します。

「Color・高」タブ
開口高：1750
取付高：2F FL 250



第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

・バルコニー手摺

「建物設計」タブの「手摺」メニューから「腰壁手摺」をクリックします。

入力モード：2点壁参照

壁上端高：編集

下端高：2F FL 200

手摺高：1100

「腰壁手摺」のテンプレートから「バルコニー標準」 - 「アルミ既製品」を選びます。

支柱配置

通常の間隔：900

コーナーからの間隔：0

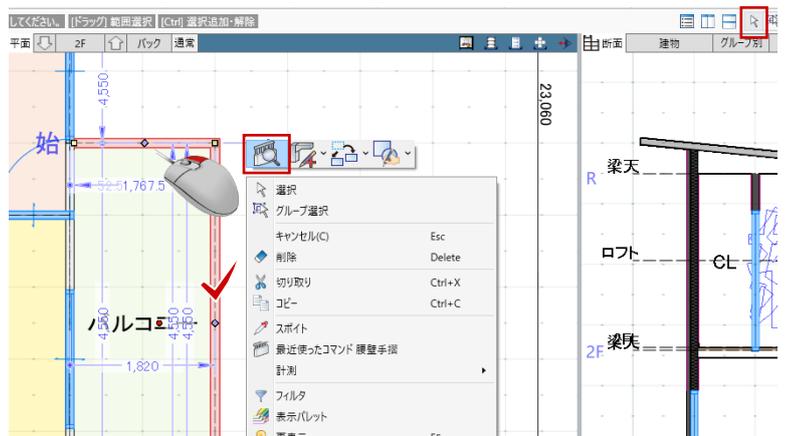
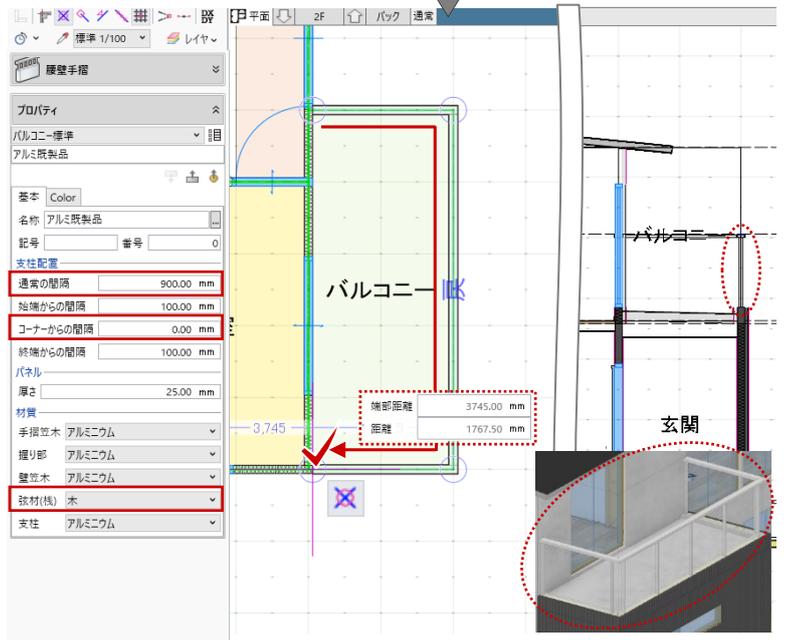
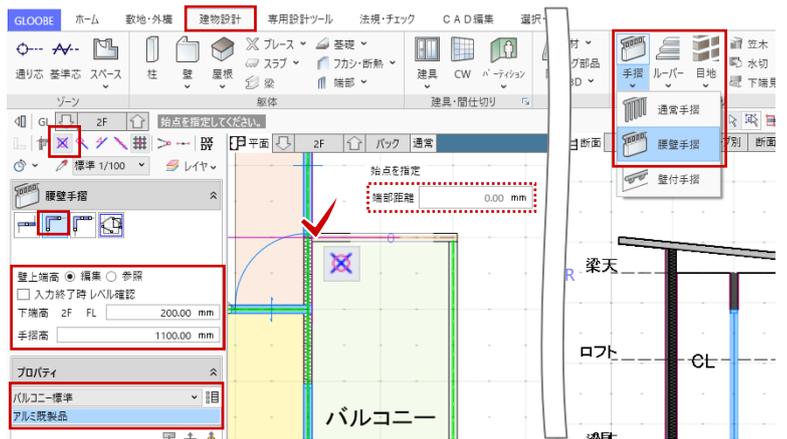
材質

弦材(棧)：木

スナップモード：交点

右図のように、手摺入力時の始点として壁面にマウスを近づけ、「端部距離：0」をクリックします。時計回りにマウスを動かし、手摺の終点の壁面で「距離：1767.5」を確認してクリックします。

ツールバーの「選択」から入力した手摺を選択し、右クリックして「手摺編集」を選びます。「手摺編集」のタブが開きます。



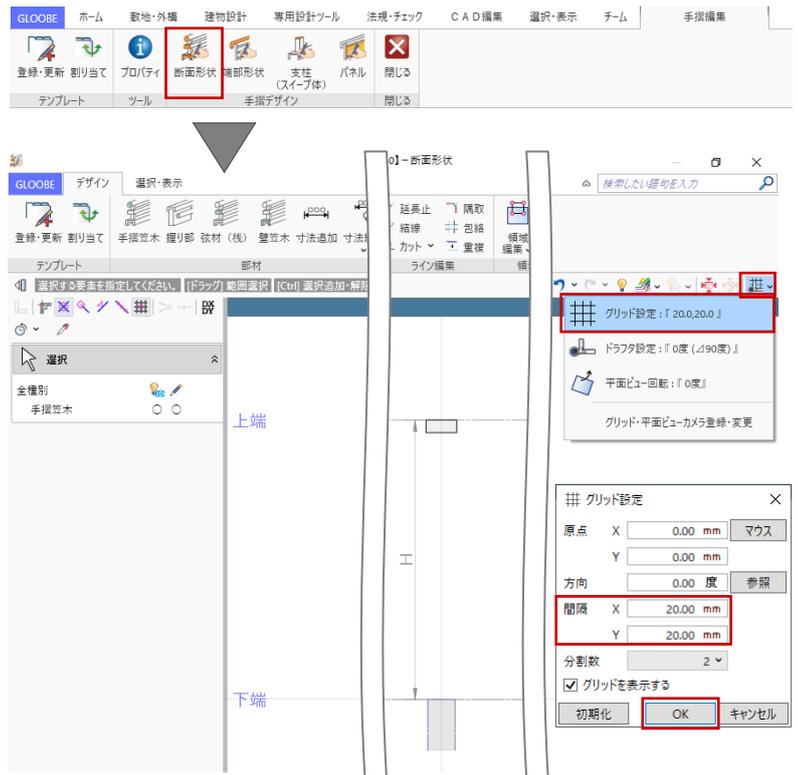
第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

・バルコニー手摺（断面形状）

「手摺編集」タブの「断面形状」をクリックします。「断面形状」ウィンドウが開きます。

作業がしやすいように、ツールバーの「グリッド・ドラフタ」から「グリッド設定」をクリックして、設定を次のように変更して「OK」します。

間隔 X : 20
Y : 20



手摺笠木の形状を変更します。形状は任意でかまいませんが、ここでは次のように編集します。

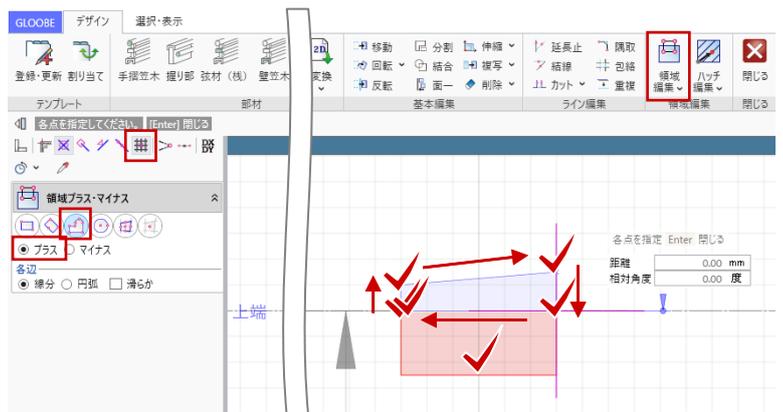
「領域プラス・マイナス」をクリックして、手摺笠木を選択します。

コマンドサポートウィンドウで次のように設定します。

入力モード：多角円形
プラス：ON

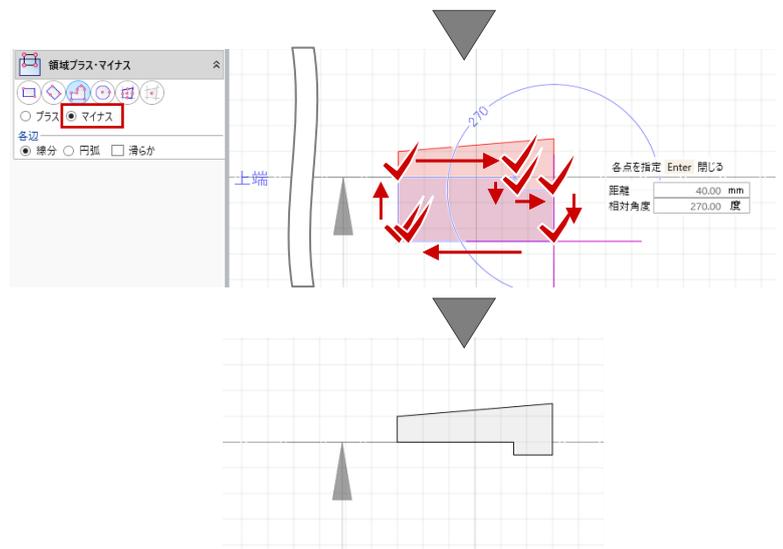
スナップモード：グリッド

右図のように笠木の天端が斜めになるように編集します。



マイナス：ON

に変更して、右図のように形状を編集します。



「デザイン」タブより「弦材（棧）」をクリックします。形状は任意でかまいませんが、ここでは次のように入力します。

入力モード：1点方向-1点+向き
配置基準：上中央

プロパティ
パラメトリック形状：矩形
幅 X：30
幅 Y：90

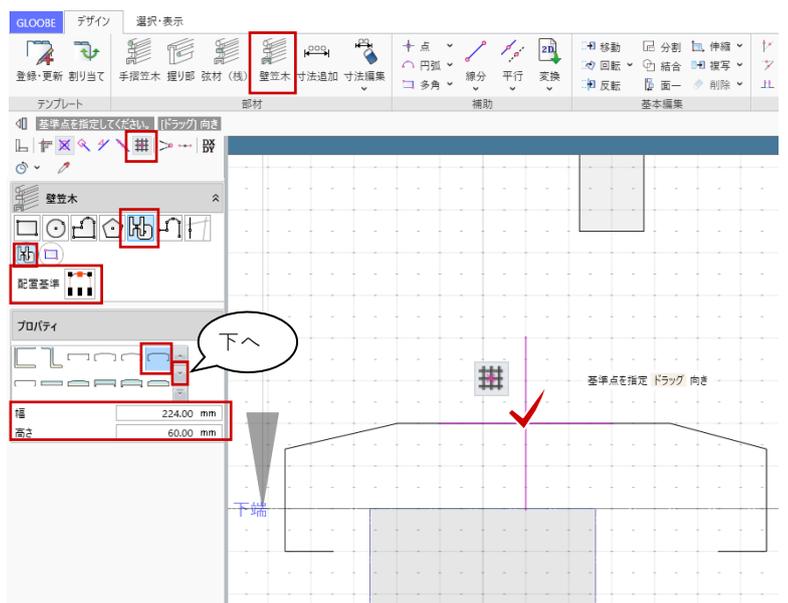
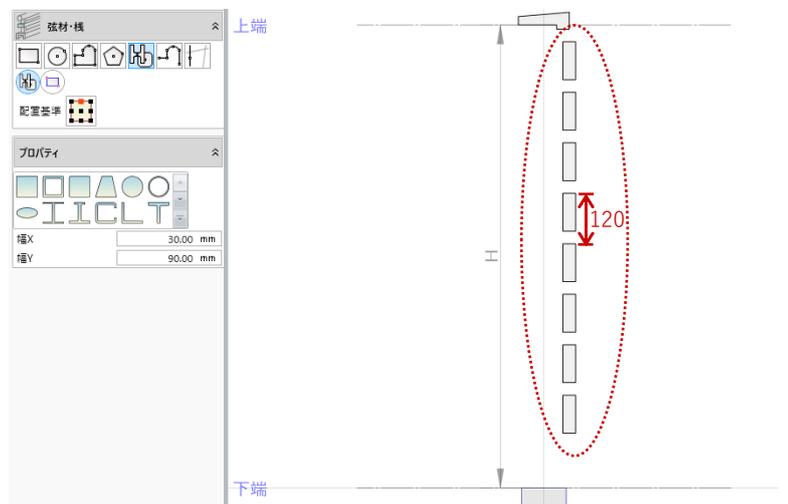
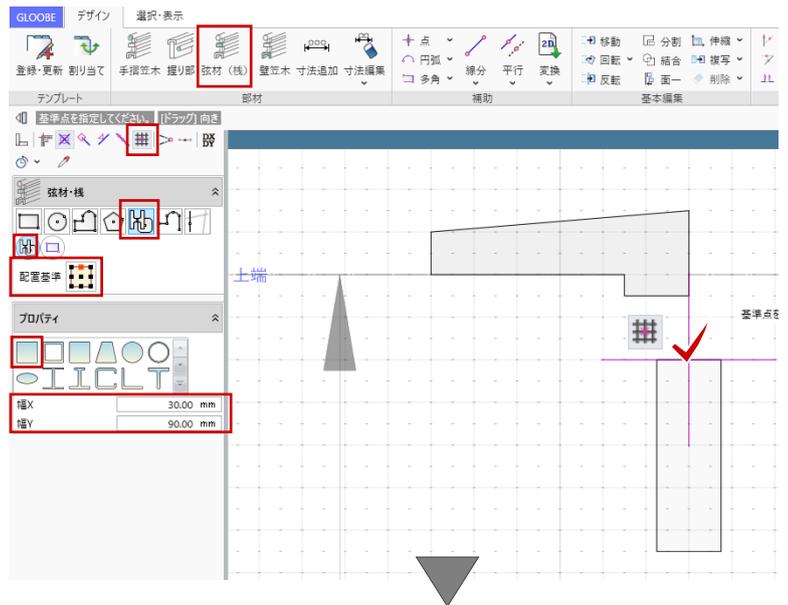
スナップモード：グリッド
ピッチが「@120」となるように、1点入力で弦材（棧）を続けて配置します。（全8個）

「デザイン」タブより「壁笠木」をクリックします。形状は任意でかまいませんが、ここでは次のように入力します。

入力モード：1点方向-1点+向き
配置基準：上中央

プロパティ
パラメトリック形状：一般-金属など
タイプ4
幅 X：224
幅 Y：60

スナップモード：グリッド
右図のように中心を外側にずらして配置します。



第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

「デザイン」タブより「閉じる」をクリックして、手摺の「断面形状」ウィンドウを終了します。



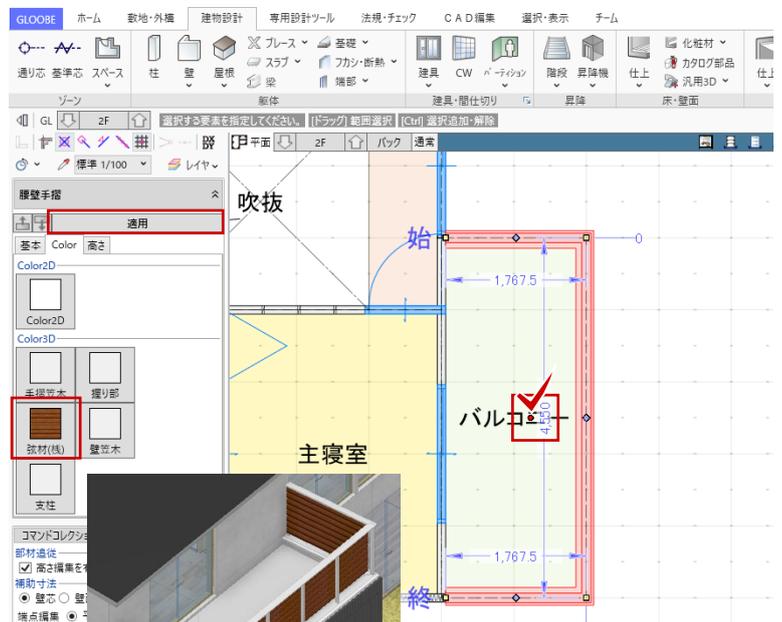
確認メッセージが表示されますので「はい」をクリックして、「手摺編集」タブに戻ります。



「閉じる」をクリックして「手摺編集」を終了します。



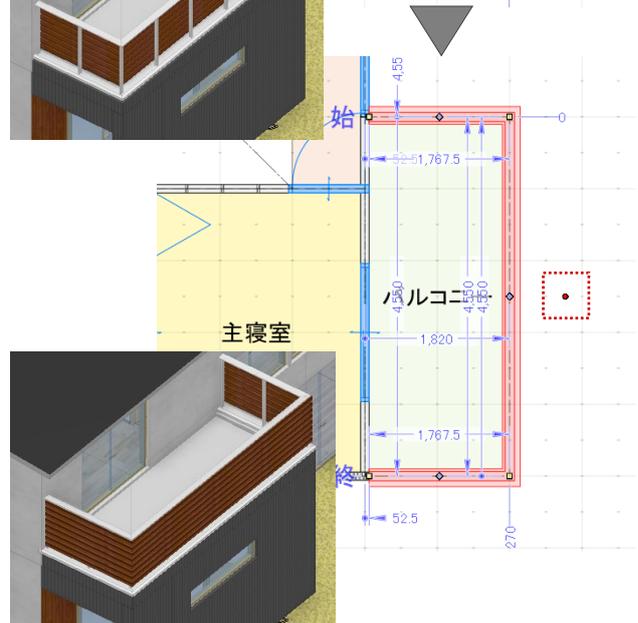
建物モデル入力画面に戻ります。腰壁手摺が選択された状態になっています。



コマンドサポートウィンドウから「Color」タブをクリックして、Color3Dを任意の色に変更して、「適用」をクリックします。

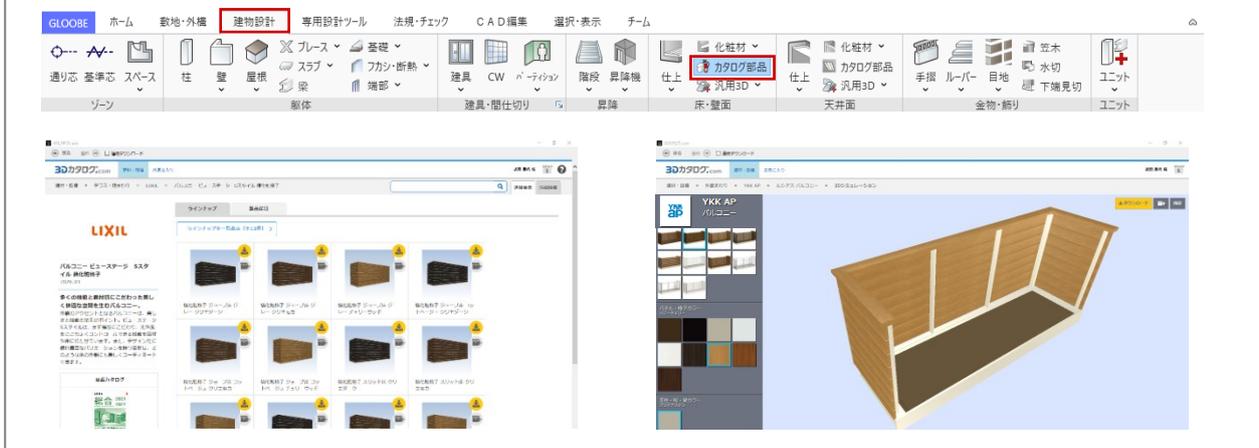
手摺の内／外を反転する場合は、選択状態で表示される赤丸のトラッカーをクリックします。

「Esc」キーを押して選択状態を解除します。



メーカー既製品のバルコニーやデッキを入力する場合は、「建物設計」タブの「床・壁面」メニューから「カタログ部品」をご利用いただけます。

※3Dカタログ.comより実建材ダウンロードのご利用には、有料会員サービスのご契約が必要です。
30日間無料体験版では、無料で有料会員サービスをご利用いただけます。



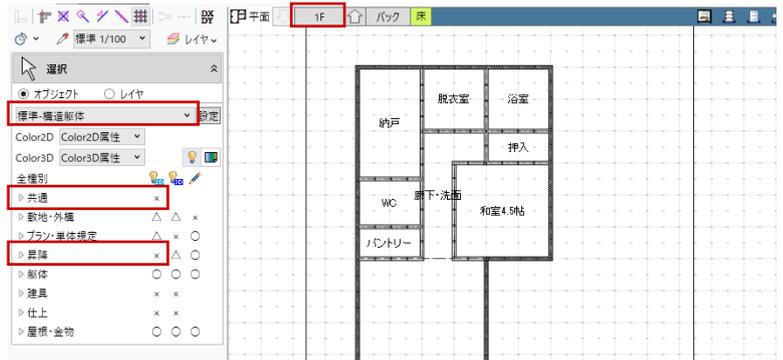
第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

©2021 公益社団法人日本建築士会連合会

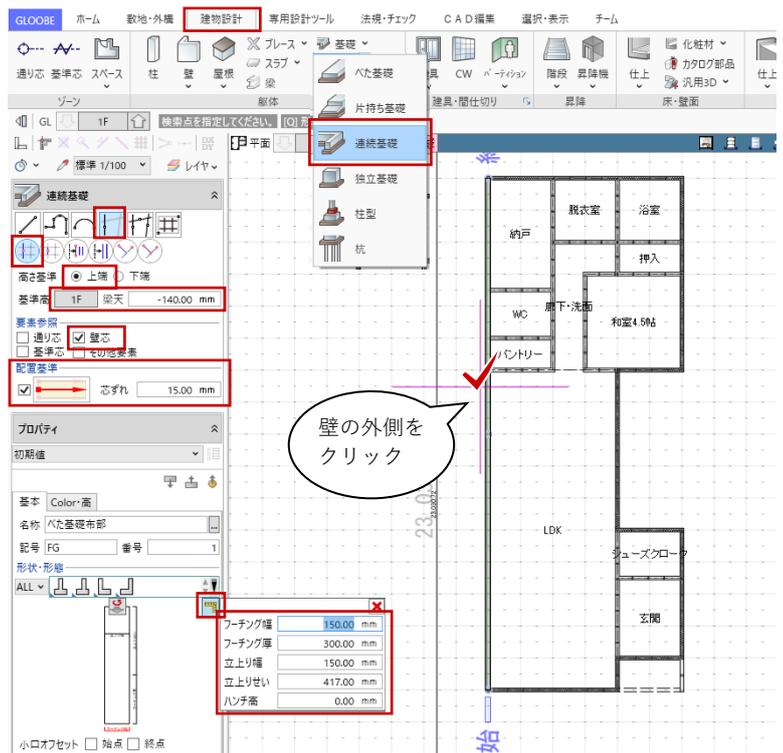
3.10. 構造部材（基礎、柱、梁）の入力

3.10.1. 連続基礎

「平面ビュー」1階を表示します。
 ツールバーの「選択」をクリックして、コマンドサポートウィンドウから、「標準-構造躯体」に表示を切り替えます。「共通」「昇降」の「2D表示」をOFFにします。



「建物設計」タブの「基礎」メニューから「連続基礎」をクリックします。
 入力モード：要素参照-要素参照
 高さ基準：上端
 基準高：1F 梁天 -140
 要素参照：壁芯のみ
 配置基準：中央 芯ずれ：15

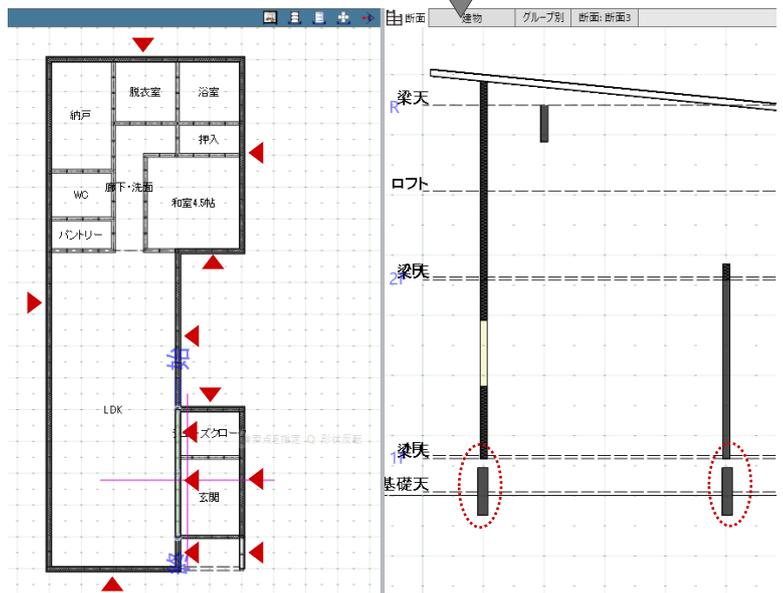


「連続基礎」のプロパティを次のように設定します。

「寸法設定」をクリックして形状を次のように設定します。
 フーチング幅：150
 フーチング厚：300
 立上り幅：150
 立上りせい：417
 ハンチ高：0

外周部の壁にマウスを近づけ、芯ずれする側（外側）でクリックします。

同様にして、右図の位置（全11か所）に連続基礎を入力します。

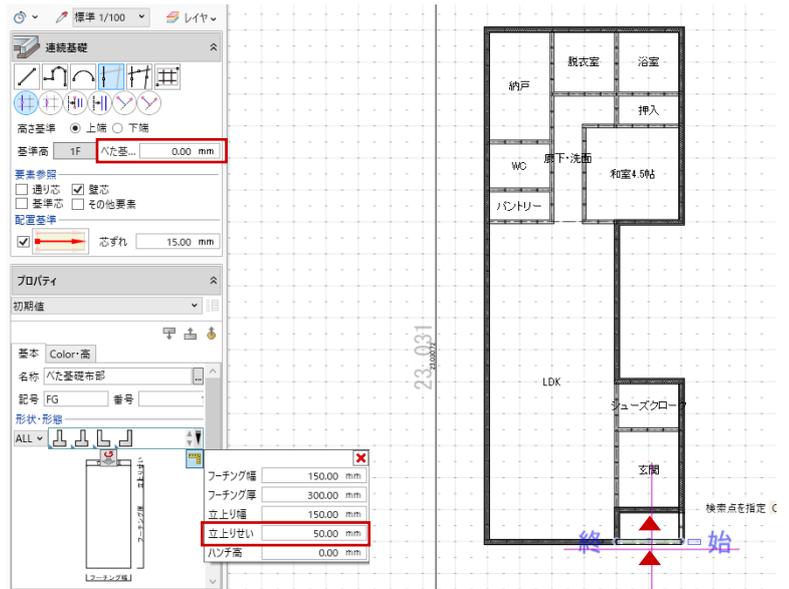


第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

玄関とポーチの2か所は、「基準高」と「寸法設定」より「立上りせい」を変更して入力します。

基準高：1F べた基礎天 0

立上りせい：50



内部の基礎は、設定を変更して範囲指定で入力します。

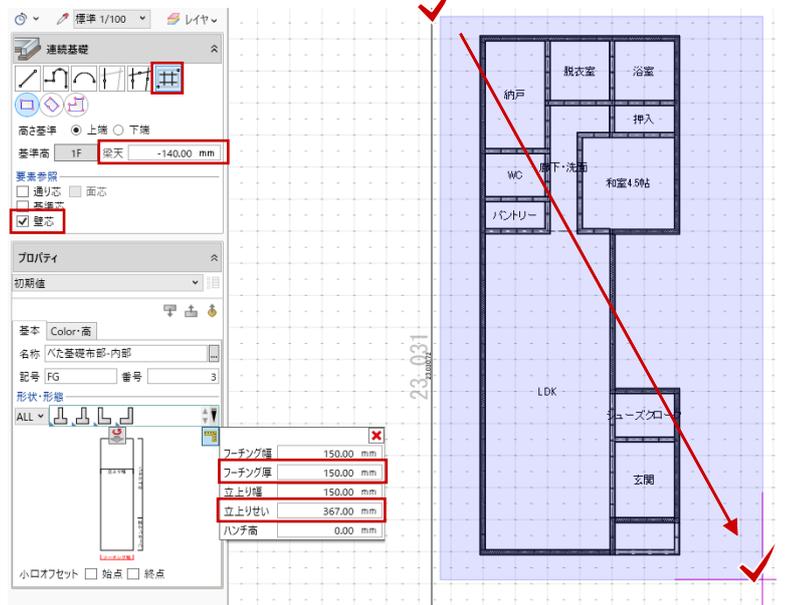
入力モード：要素範囲参照

基準高：1F 梁天 -140

要素参照：壁芯

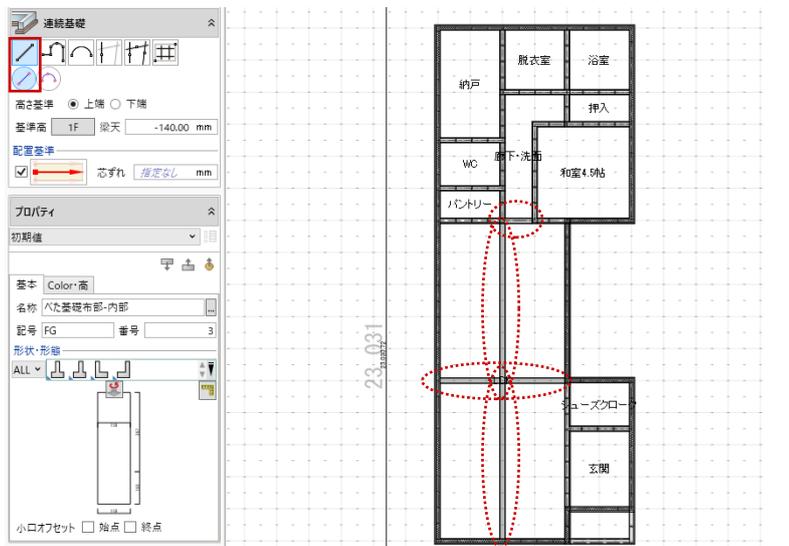
フーチング厚：150

立上りせい：367



LDK や壁のない部分は、線分入力します。

入力モード：線分-線分



立面図を作図する際、外部布基礎がないと地面から浮いたようになるため、必ず入力します。
内部布基礎や次にご紹介するべた基礎については、断面図等で描画されますがこの時点での入力は省略してもかまいません。

第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

3.10.2. べた基礎

「建物設計」タブの「基礎」メニューから「べた基礎」をクリックします。

入力モード：閉領域-辺参照

高さ基準：上端

基準高：1F べた基礎天 0

入力終了時 ハンチ設定：ON

プロパティを次のように設定します。

厚さ：150

連続基礎の内側をクリックします。領域が見つかり、「ハンチ設定」ダイアログが表示されます。

平面ビュー上の番号を確認し、外周部に面する箇所だけに、ハンチを設定します。

設定方法：個別

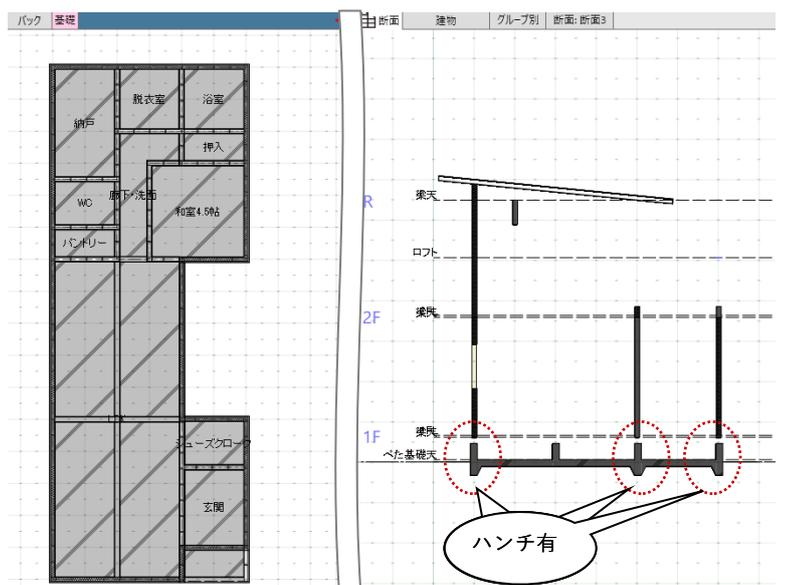
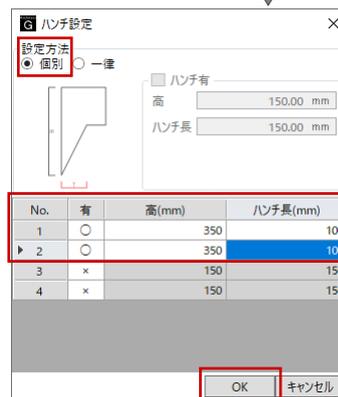
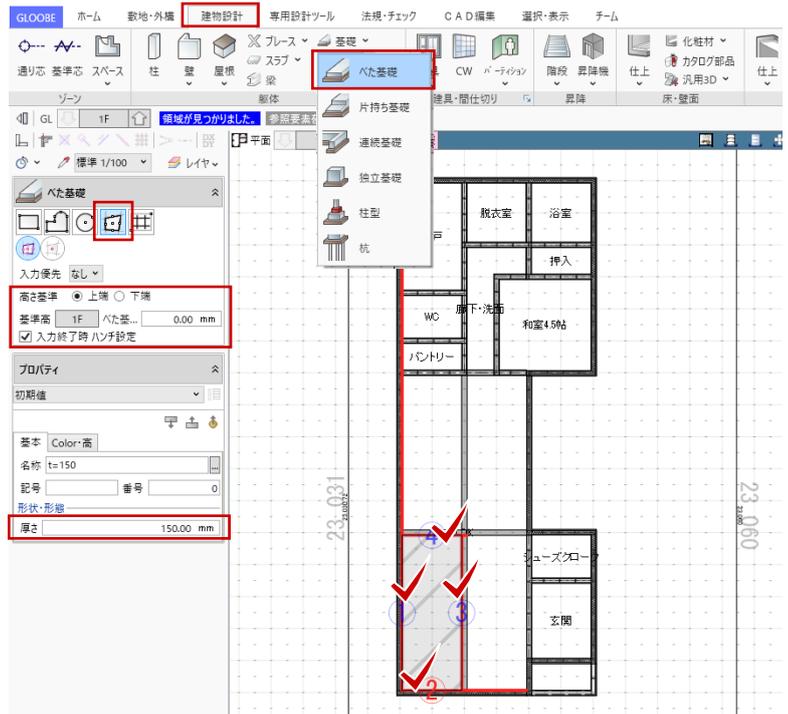
高：350

ハンチ長：100

「OK」で、ハンチ付きのべた基礎が入力されます。

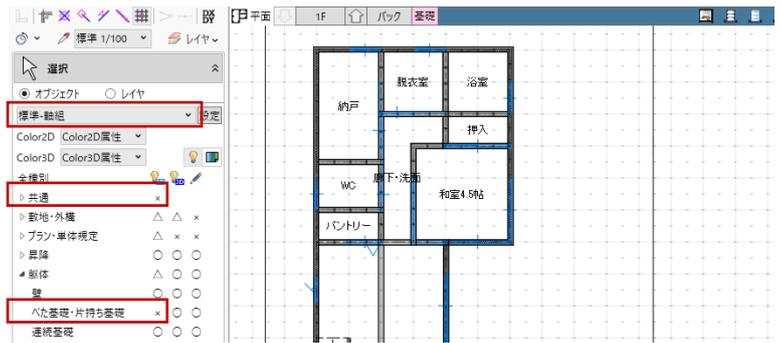
同様にして、右図の位置（全15か所）にべた基礎を入力します。

入力モードは、「矩形」や「多角円形」も適宜ご利用ください。その際は、連続基礎の内側に沿って入力します。



3.10.3. 柱

ツールバーの「選択」をクリックして、コマンドサポートウィンドウから、「標準-軸組」に表示を切り替えます。「共通」と「躯体」グループ内の「べた基礎・片持ち基礎」の「2D表示」をOFFにします。



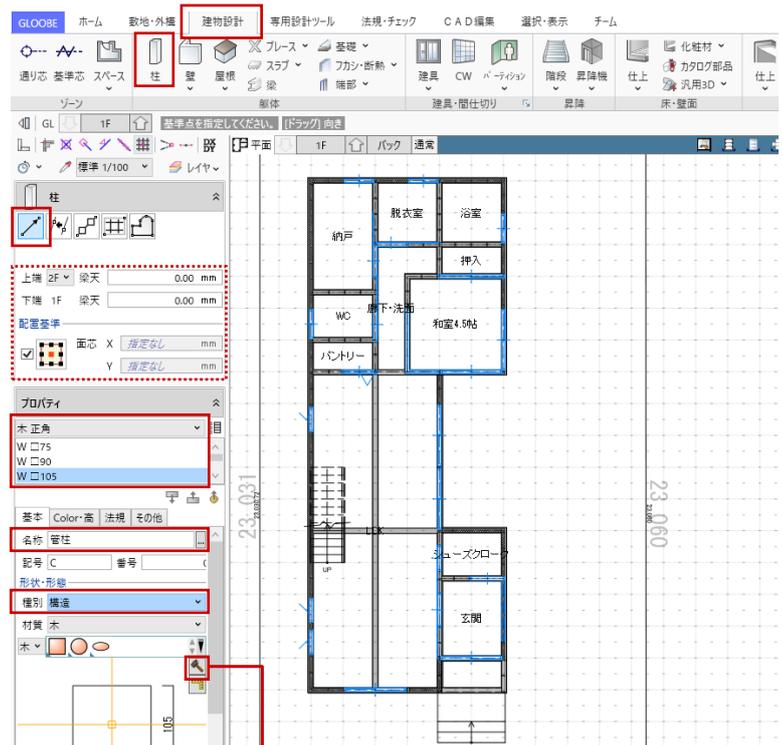
「建物設計」タブから「柱」をクリックします。

入力モード：1点方向

上端：2F 梁天 0

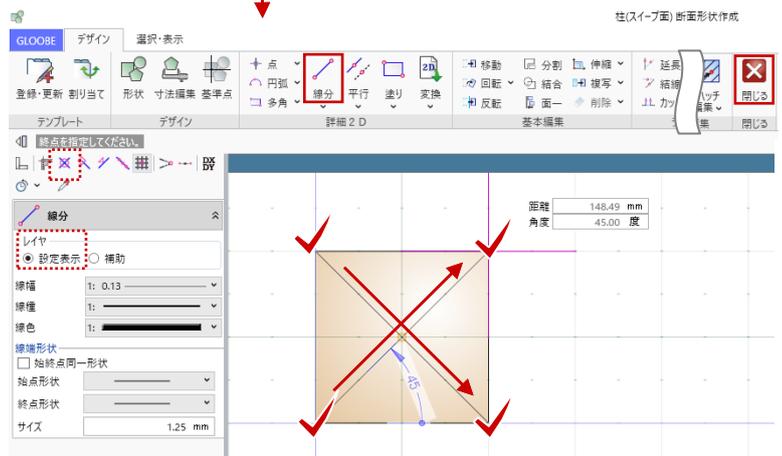
下端：1F 梁天 0

配置基準：中央



「柱」のテンプレートから「木正角」グループの「W □105」を選び、
 名称：任意
 種別：構造
 に変更します。

図面化した際に構造柱であることが分かりやすいよう、断面形状を編集します。「形状作成」をクリックします。



「柱 (スweep面) 断面形状作成」ウィンドウが開きます。

「詳細 2D」グループの「線分」をクリックします。

レイヤ：設定表示

スナップモード：交点

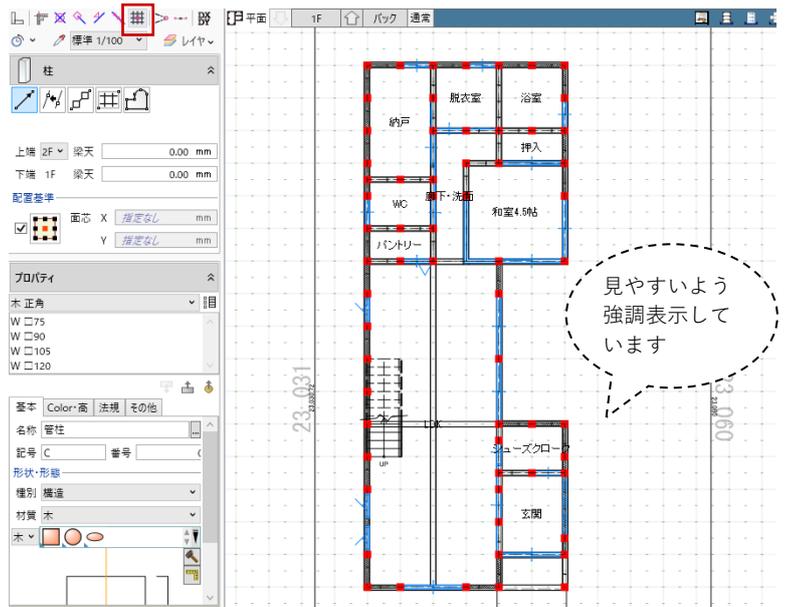
を確認して、右図のように柱内に対角に線分を入力し、「閉じる」をクリックします。

確認メッセージで「はい」をクリックします。

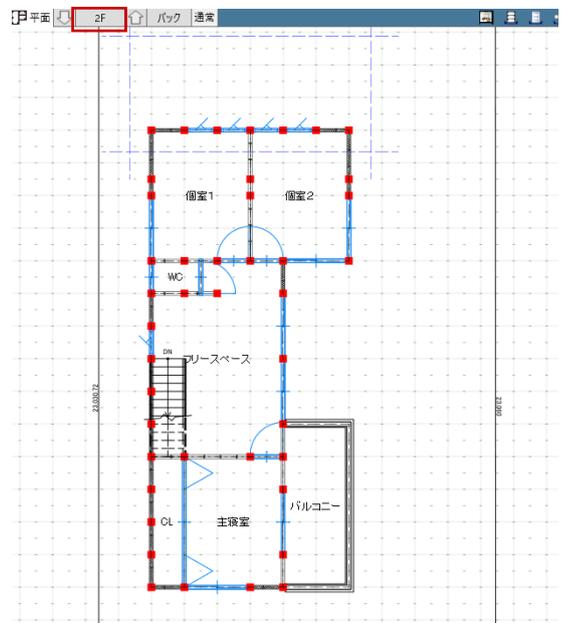


スナップモード：グリッド
グリッド上でクリックして、柱を入力
します。

1階は右図の位置に入力します。



表示階を「2階」に切り替えます。
同様に、2階は右図の位置に入力
します。

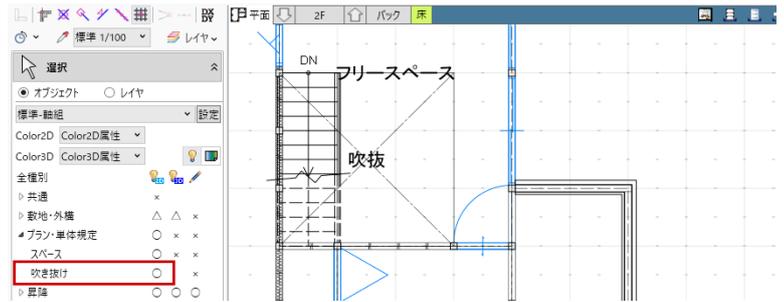


後ほど一部の柱を「通し柱」に変更します。
ここでは先に梁・桁の計画を行います。

「柱（スイープ面）断面形状作成」ウィンドウで入力した「×」の線分は、「図面作成」や「GLOOBEシート」で図面化する際に確認できます。モデル入力の際には、表示縮尺を「詳細 1/50」に変更することで確認できます。

3.10.4. 梁

ツールバーの「選択」をクリックして、コマンドサポートウィンドウから、「プラン・単体規定」グループ内の「吹き抜け」の「2D表示」をONにします。

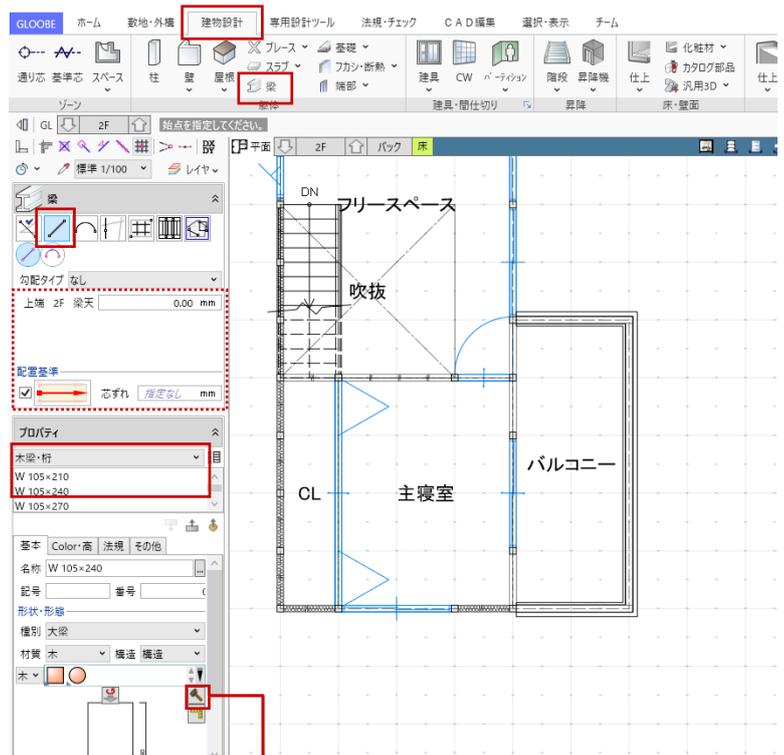


「建物設計」タブから「梁」をクリックします。

入力モード：線分

上端：2F 梁天 0

配置基準：中央



「梁」のテンプレートから「木梁・桁」グループの「W 105×240」を選びます。

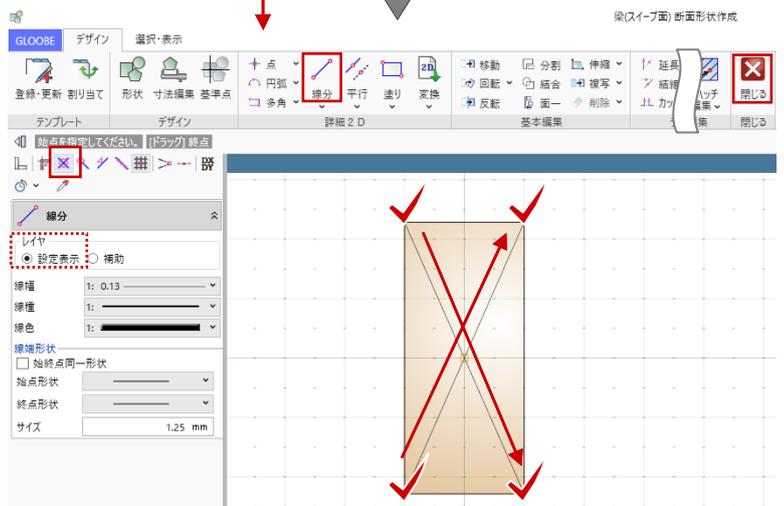
柱同様に、図面化した際に構造梁であることが分かりやすいよう、断面形状を編集します。「形状作成」をクリックします。

「詳細 2D」グループの「線分」をクリックします。

レイヤ：設定表示

スナップモード：交点

を確認して、右図のように梁内に対角に線分を入力し、「閉じる」をクリックします。



確認メッセージで「はい」をクリックします。

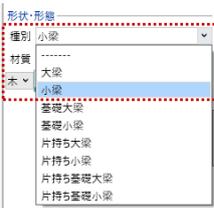
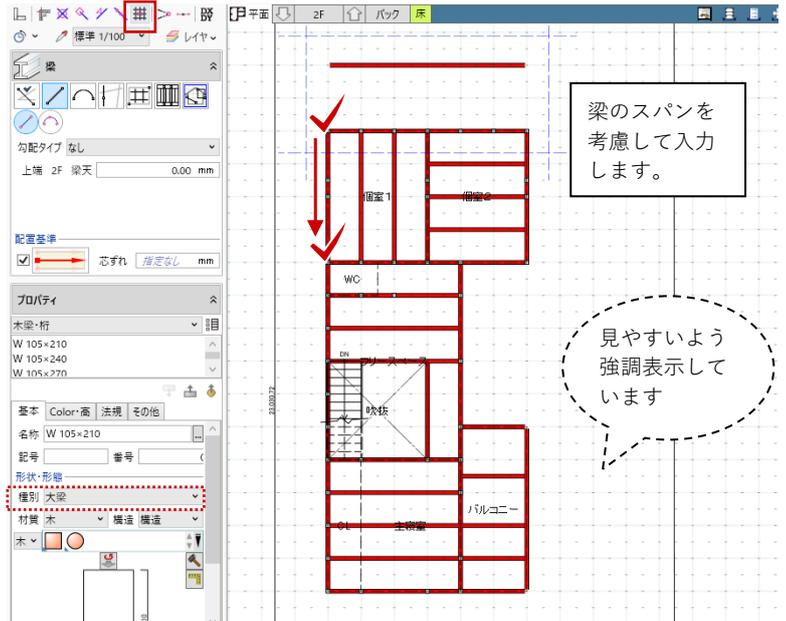


第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

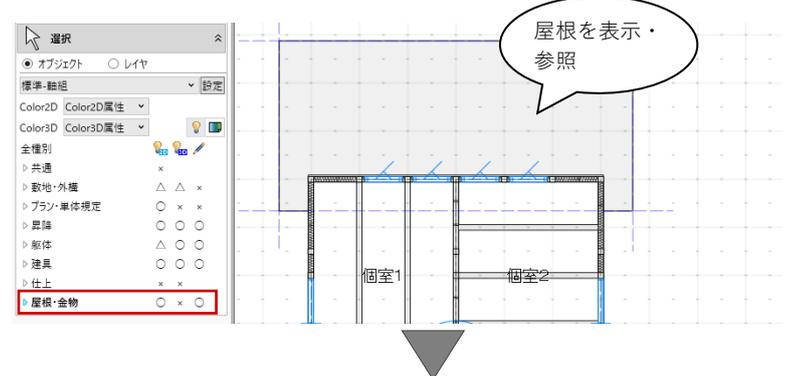
スナップモード：グリッド
 グリッド上で始点→終点をクリックして、梁を入力します。

2階大梁は右図の位置に入力します。

ここでは、すべて同じ断面寸法で梁を入力していますが、任意に変更してください。また、説明は省略しますが、種別の「大梁」「小梁」は適宜切り変えてご入力ください。

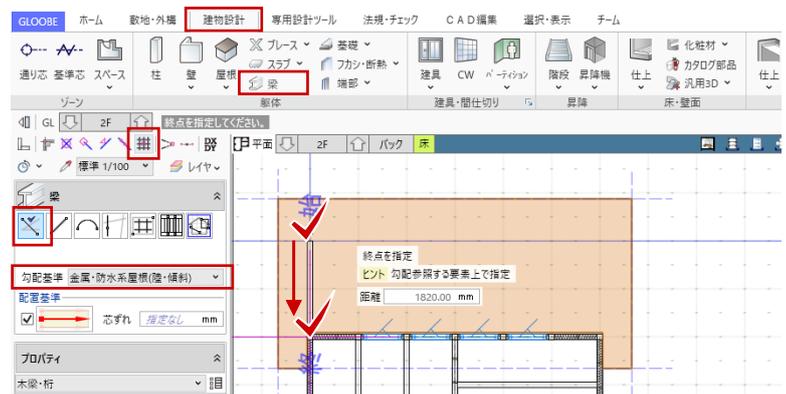



登り梁は、入力済みの屋根面を参照して入力する方法が便利です。
 ツールバーの「選択」をクリックして、コマンドサポートウィンドウから、「屋根」の「2D表示」「選択」をONにします。

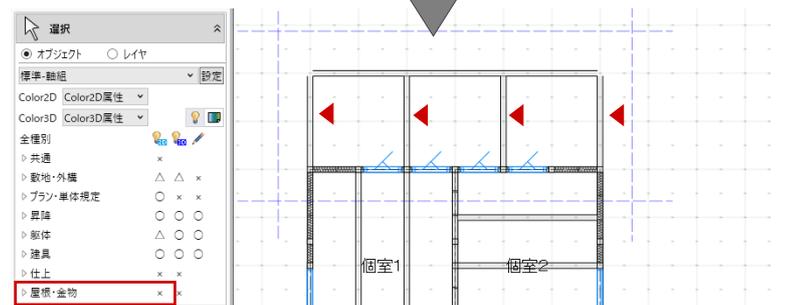


「建物設計」タブから「梁」をクリックします。

入力モード：勾配高さ参照
 勾配基準：金属・防水系屋根（陸・傾斜）
 グリッド上で始点→終点をクリックして、梁を入力します。（4ヶ所）

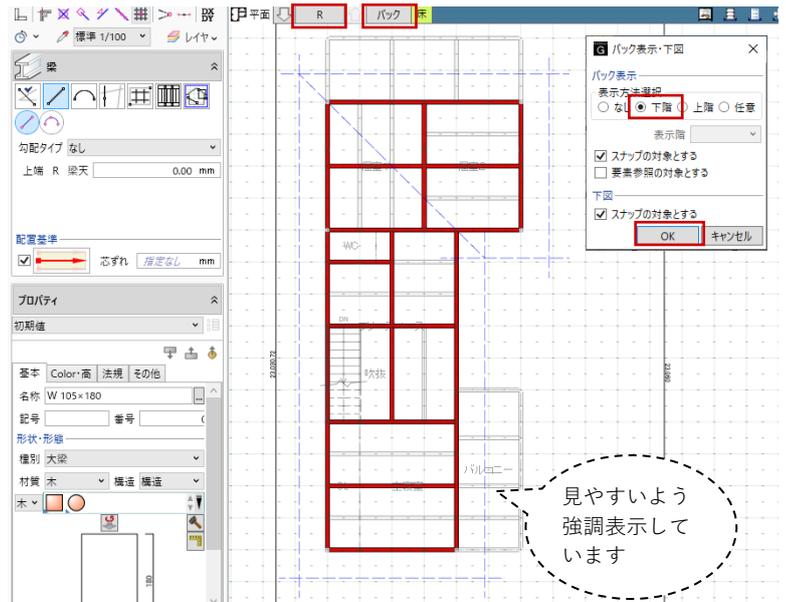


入力完了後、ツールバーの「選択」をクリックして、コマンドサポートウィンドウから、「屋根」の「2D表示」を再びOFFにします。

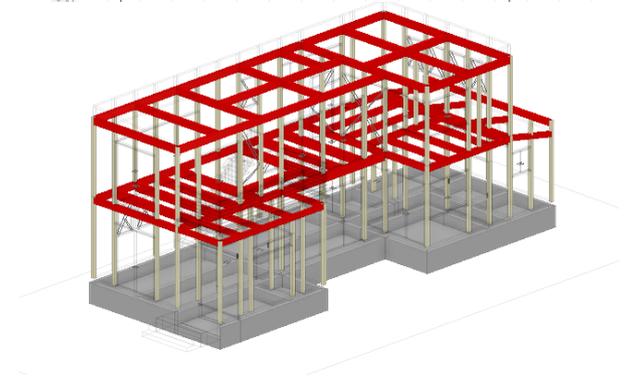


表示階を「R階」に切り替えます。
 「バック」をクリックして、「下階」
 ONで「OK」します。
 同様にして、R階は右図の位置に小屋
 梁を入力します。

「ビューの切り替え」で「断面」や
 「3D」ビューを表示し、入力した梁を
 確認しましょう。



仮定断面、柱と梁の関係整理、階高の調整など、
 必要な検討を適宜行います。

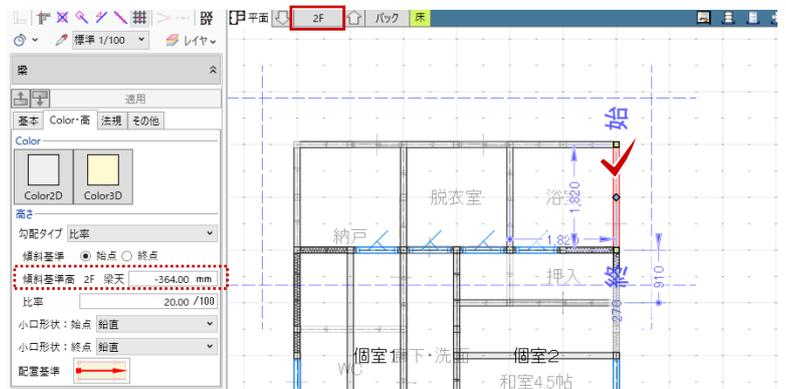


3.10.5. 梁と柱の編集

・下屋

表示階を「2階」に切り替えます。
 ツールバーの「選択」をクリックし
 て、先ほど入力した登り梁を選択しま
 す。
 「コマンドサポートウィンドウ」の
 「Color・高」タブで「傾斜基準高」の
 値を確認します。

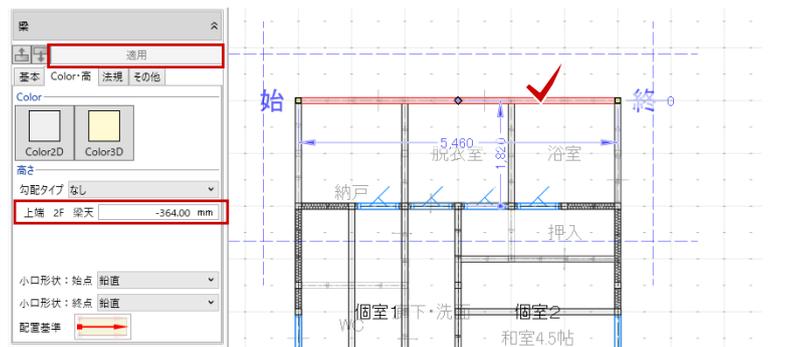
傾斜基準高：2F 梁天 -364



軒桁を選択します。

「Color・高」タブで「上端」の値を同
 じ値に修正し、「適用」をクリックし
 ます。

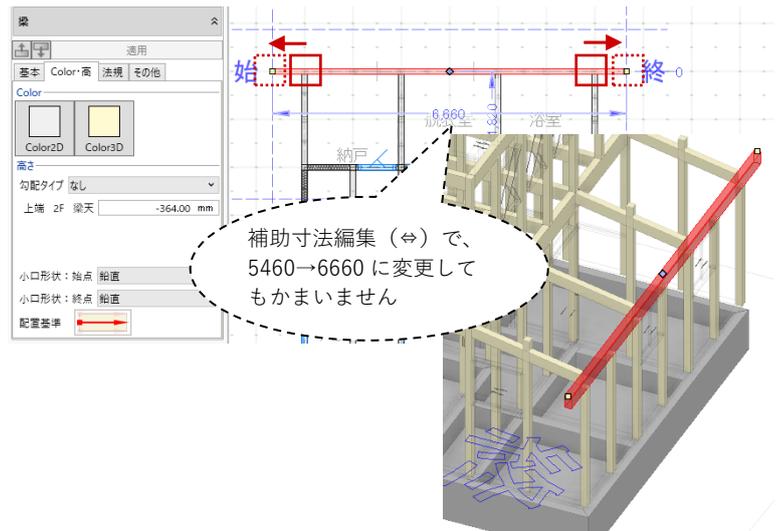
上端：2F 梁天 -364



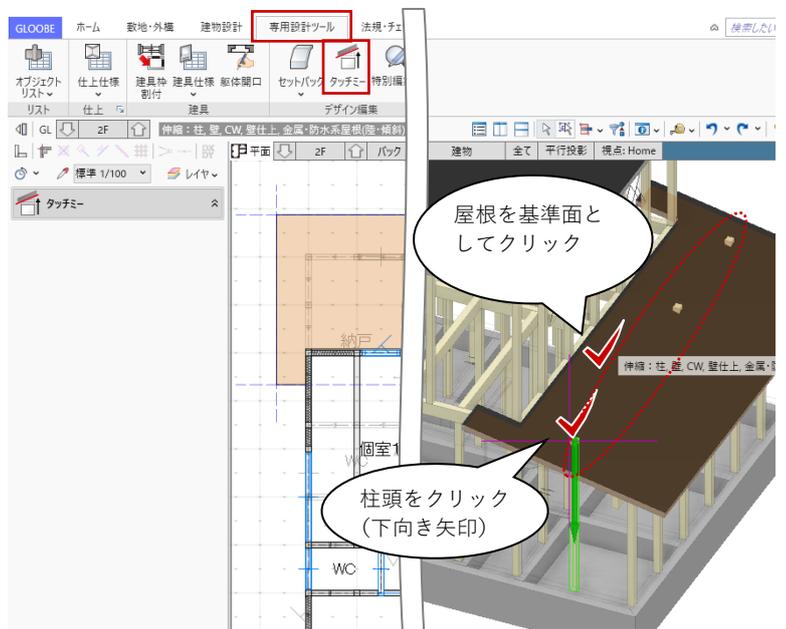
第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

桁先端のトラッカーをドラッグして、軒先まで（左右に 600 ずつ）伸ばします。

スナップモード：線上



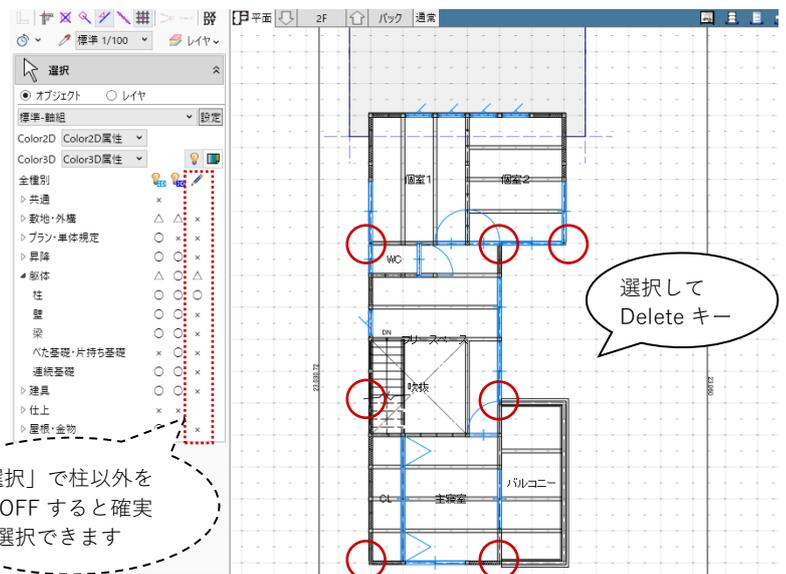
「専用設計ツール」タブから「タッチミー」をクリックします。3D ビューより屋根を基準面としてクリックし、飛び出した柱（3ヶ所）の上端をそれぞれクリックして高さを調整します。



・通し柱

通し柱に変更する 2 階の柱をいったん削除します。

ツールバーの「選択」をクリックして、右図の柱を選択して「Delete キー」を押して削除します。（7ヶ所）



第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

表示階を「1階」に切り替えます。
 通し柱に変更する柱を選択します。
 「Ctrl キー」を押しながらクリックすることで複数選択になります。

「コマンドサポートウィンドウ」の「基本」タブで次のように変更します。

名称：通し柱
 寸法設定 幅 X：120
 幅 Y：120

「形状作成」をクリックします。

「詳細 2D」グループの「多角形」メニューより「中心半径円」をクリックします。

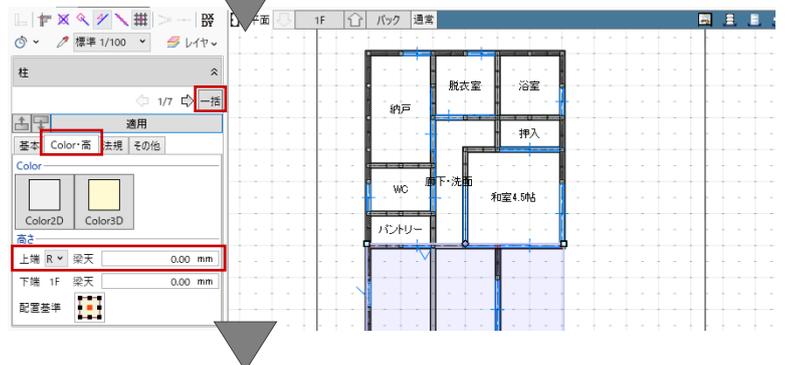
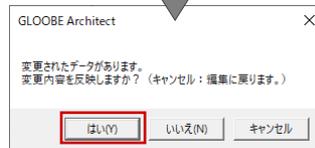
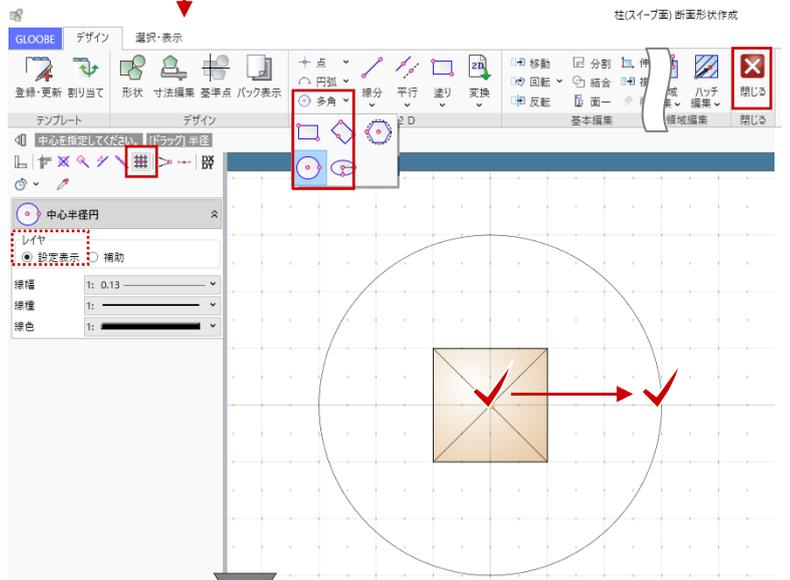
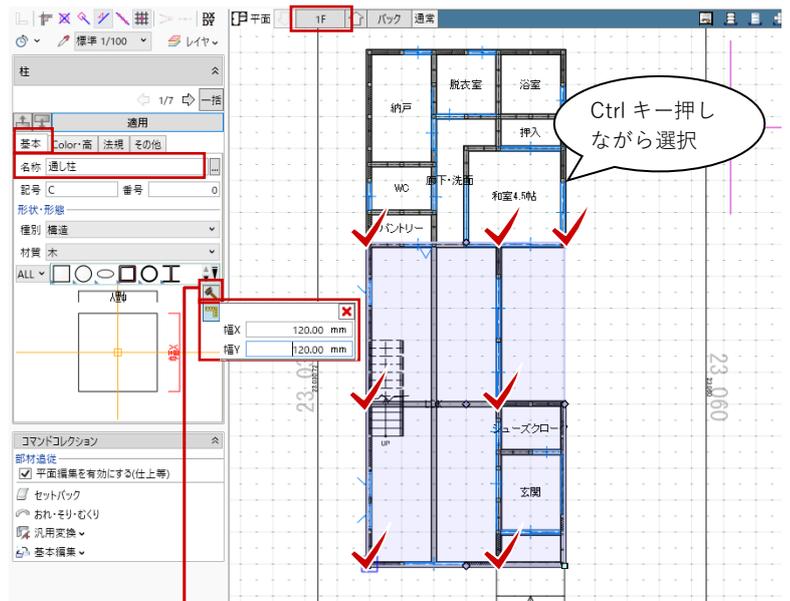
レイヤ：設定表示
 スナップモード：グリッド
 を確認して、右図のように柱の周りに円を入力し、「閉じる」をクリックします。円の半径は任意のサイズでかまいません。

確認メッセージで「はい」をクリックします。

「Color・高」タブで次のように変更します。

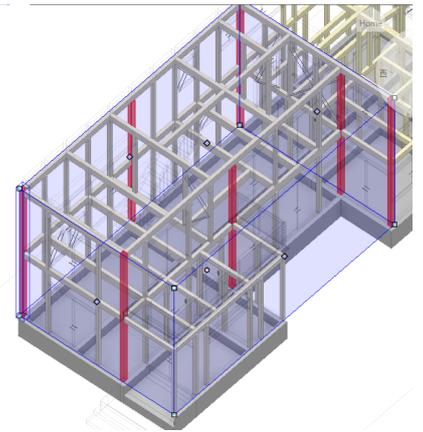
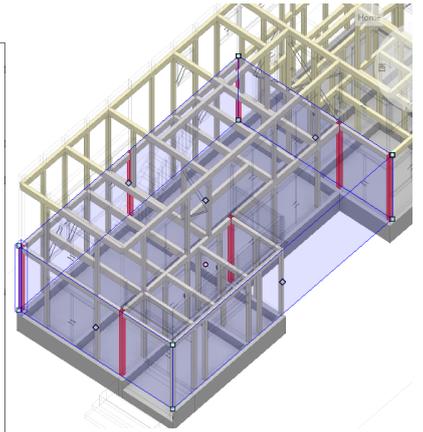
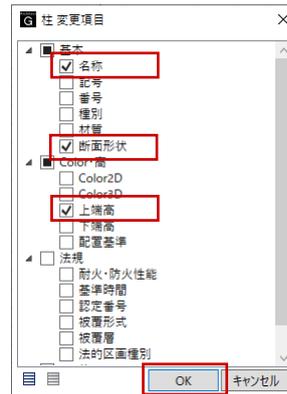
上端 R 梁天 0

「一括」をクリックします。



「柱 変更項目」ダイアログで、「名称」「断面形状」「上端高」にチェックがついていることを確認し「OK」します。

7ヶ所の柱がまとめて通し柱に変更されます。



ここでは説明は省略しますが、土台や大引き、棟木や母屋などの部材も「梁」を使って適宜ご入力ください。

木造の建物モデルの入力方法については、操作ガイド「木造サンプル解説」でポイントが解説されています。「ヘルプ」-「マニュアル」-「操作ガイド一覧」よりご覧いただけます。鋼製束の作成方法など、詳しい操作方法については操作ガイド「木造サンプル解説」を参照しましょう。



3.10.6. 火打ち

表示階を「2階」に切り替えます。

「建物設計」タブの「ブレース」メニューから「水平ブレース」をクリックします。

入力モード：矩形

架構タイプ：斜め

基準辺高：2F 梁天 0

「水平ブレース」のプロパティを次のように設定します。

「基本」タブ

名称：火打ち

構造：構造

材質：木

「寸法設定」をクリックして形状を次のように設定します。

幅 X：90

幅 Y：90

「Color・高」タブ

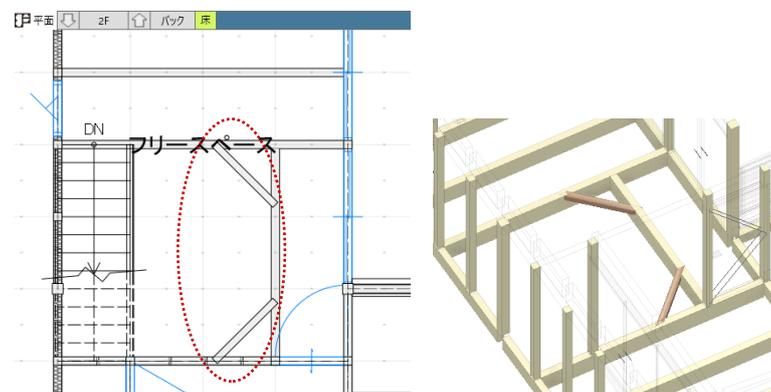
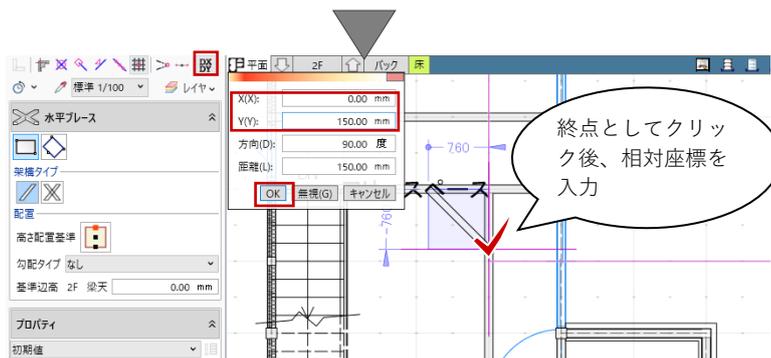
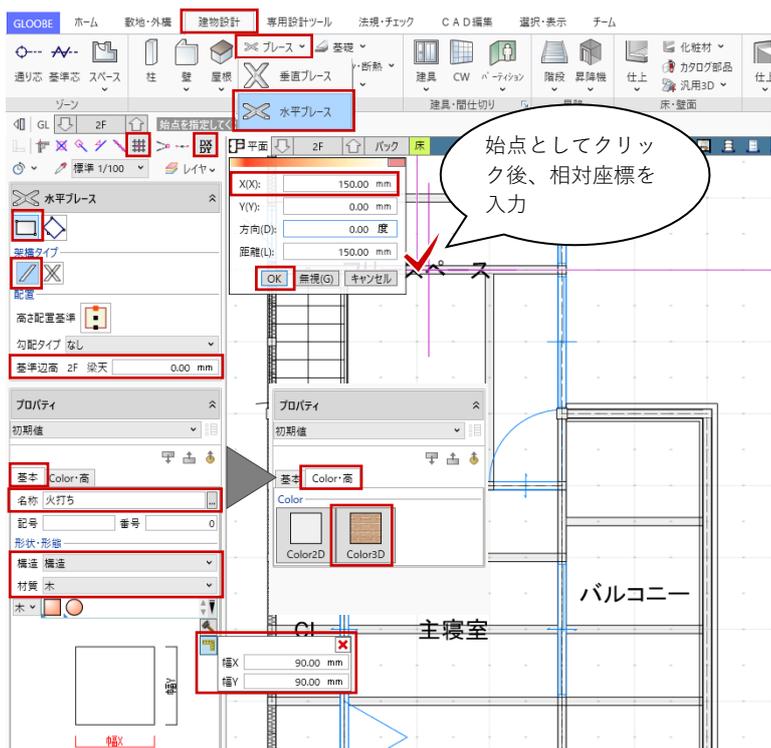
Color3D：任意

スナップモード：グリッド

「DXDY」をクリックして、右図のグリッド上を始点としてクリックします。クリックした位置からの相対座標として、「X：150」と入力し「OK」します。

再び「DXDY」をクリックして、右図のグリッド上を終点としてクリックします。クリックした位置からの相対座標として、「X：0」「Y：150」と入力し「OK」します。

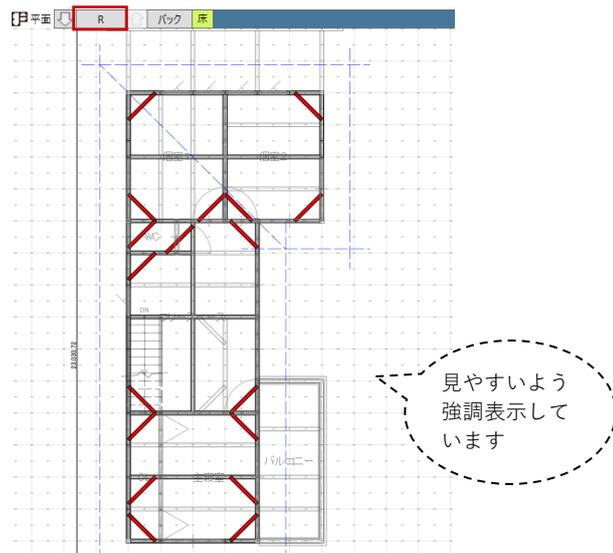
もう1か所も同様に相対座標を使って入力します。



表示階を「R階」に切り替えて、同様に入力します。

「CAD編集」タブから「複写」や「回転」等をご利用いただき、火打ちを複製して入力すると便利です。

ここでは火打ちを「水平ブレース」を使って入力する方法をご紹介しましたが、「梁」を使って入力してもかまいません。



3.10.7. 建具の取付位置・寸法の調整

構造材（主に柱）と建具の取り合いを調整します。

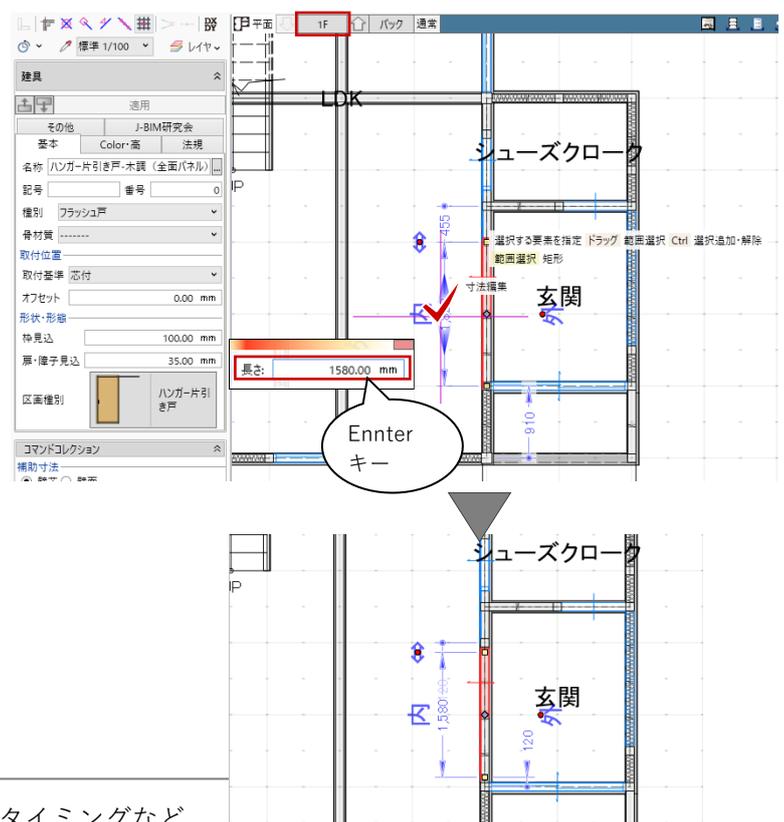
表示階を「1階」に切り替えて、ツールバーの「選択」より、右図の引き戸を選択します。

表示される青い補助寸法（開口幅）の中央部分にマウスを近づけ、表示される青い矢印が⇔の状態の数値をクリックして開口幅寸法を変更し、Enterキーを押します。

長さ：1820 → 1580

その他の建具についても、同様にして取り合いを調整します。

これ以降も、内装の下地や建具枠を設計したタイミングなど、必要に応じて建具の取り合いを調整してください。



3.11. 通り芯の作成

3.11.1. 通り芯

「建物設計」タブの「通り芯」をクリックします。

入力モード：線分

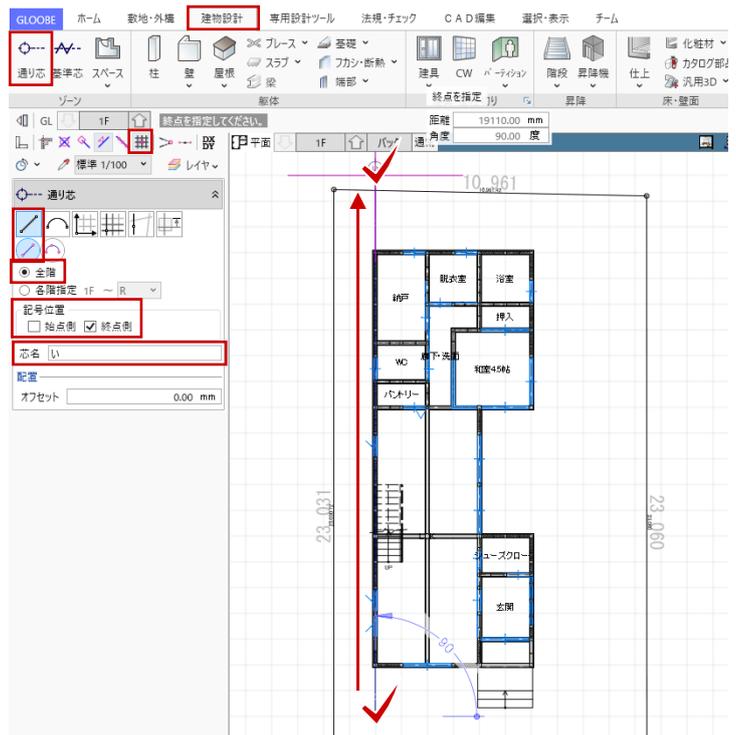
全階：ON

記号位置：始点側 OFF 終点側 ON

芯名：い ※X1 でもかまいません

スナップモード：グリッド

通り芯の線分の始点として、右図のグリッド上をクリックします。続いて、終点側のグリッドをクリックします。

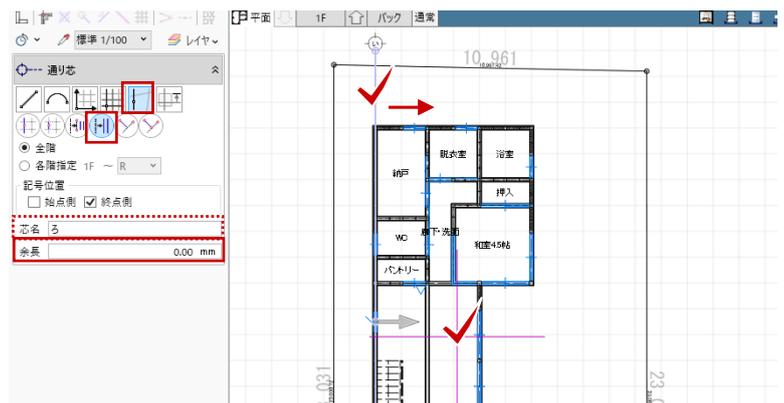


入力モード：要素参照 - 平行線

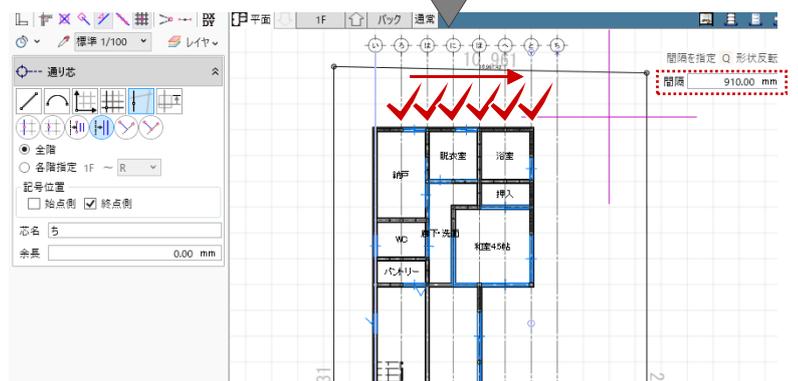
芯名：ろ ※自動で連番になります

余長：0

基準線として「い通り」をクリックし、右方向をクリックします。



マウスマウスカーソル付近の数値ボックスが「間隔：910」であることを確認して、グリッド上を「と通り」まで連続してクリックします。



X方向の通り芯が入力されました。

続いてY方向を入力します。

入力モード：線分

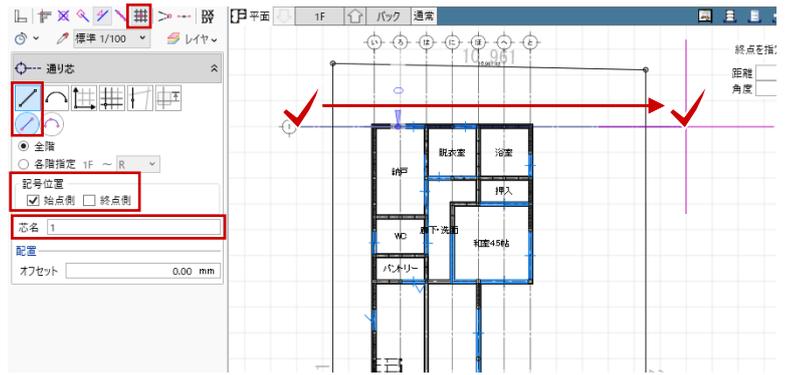
全階：ON

記号位置：始点側 ON 終点側 OFF

芯名：1 ※Y1 でもかまいません

スナップモード：グリッド

通り芯の線分の始点として、右図のグリッド上をクリックします。続いて、終点側のグリッドをクリックします。

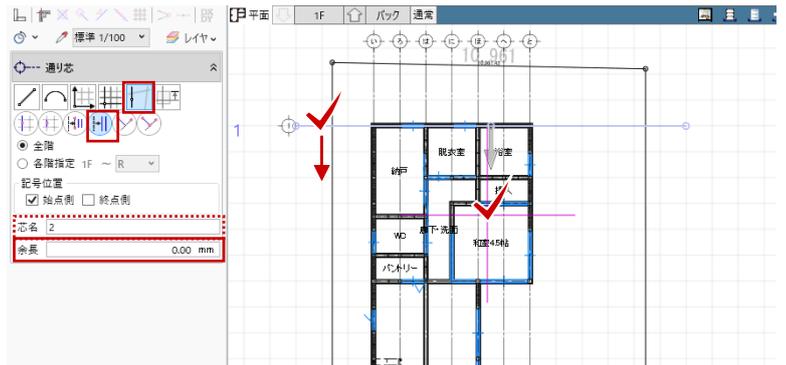


入力モード：要素参照 - 平行線

芯名：2 ※自動で連番になります

余長：0

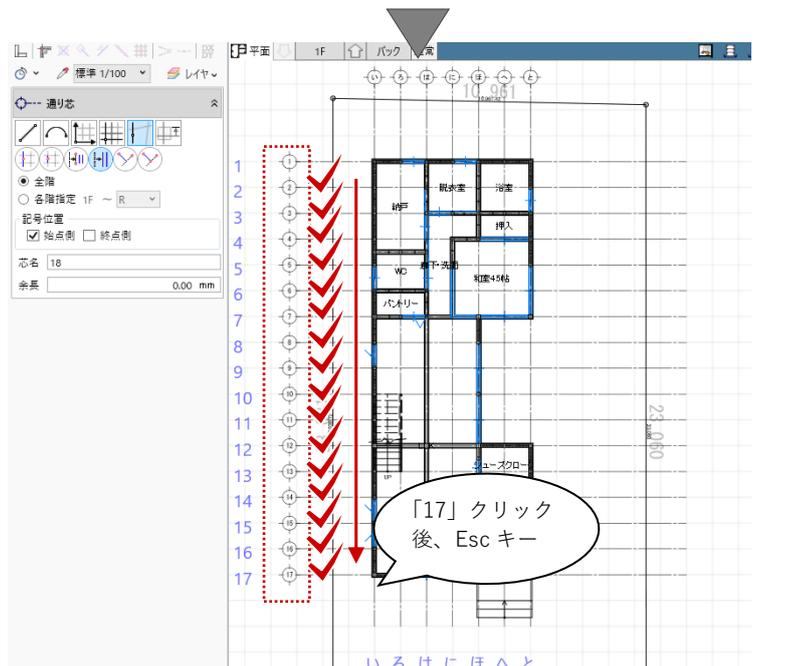
基準線として「1通り」をクリックし、下方向をクリックします。



マウスマウスカーソル付近の数値ボックスが「間隔：910」であることを確認して、グリッド上を「17通り」まで連続してクリックします。

最後に「Esc キー」を押して入力を終了します。

Y方向の通り芯が入力されました。



3.11.2. 基準芯

「建物設計」タブの「基準芯」をクリックします。

入力モード：壁・スペース線参照

各階指定：1F ~ 1F

対象：壁・パーティション

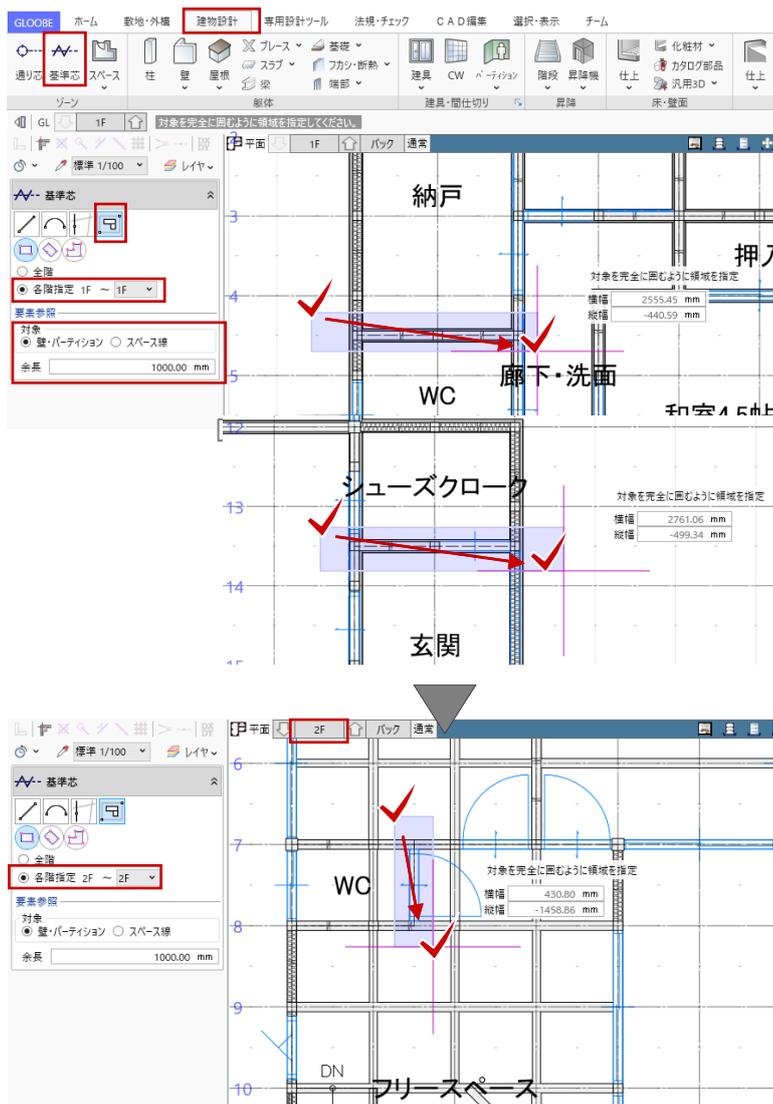
余長：1000

右図のように WC と納戸の間の壁を矩形で範囲指定します。通り芯上にないスペースの基準（壁芯）が作成されます。

シューズクロークと玄関の間も同様に作成します。

表示階を「2階」に切り替えます。

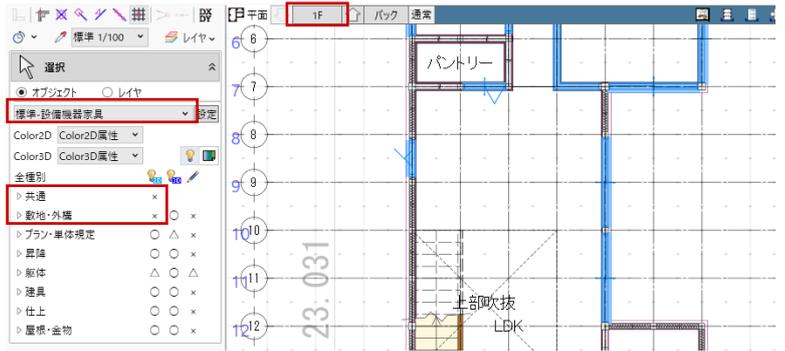
2階も同様に、WC とフリースペースの間の壁を矩形で範囲指定します。



3.12. 住宅設備、家具、その他造作の入力

3.12.1. 住宅設備

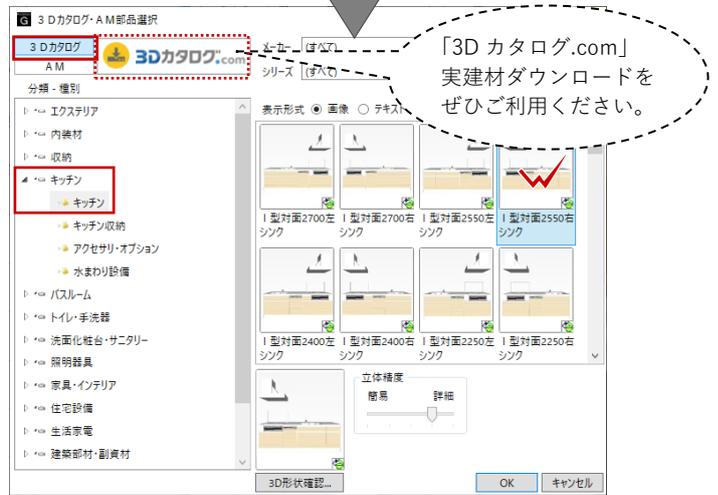
表示階を「1階」に切り替えます。
 ツールバーの「選択」をクリックして、コマンドサポートウィンドウから、「標準-設備機器家具」に表示を切り替えます。「共通」「敷地・外構」の「2D表示」をOFFにします。



「建物設計」タブの「床・壁面」グループから「カタログ部品」をクリックします。



「3Dカタログ・AM部品選択」ダイアログが表示されます。「3Dカタログ」が選ばれていることを確認して、「分類-種別」から「キッチン」-「キッチン」を選びます。任意のI型対面キッチンを選択してダブルクリックします。



壁に沿わせる：OFF
 配置基準：左上

マウスのホイールボタンを押すたびに、反時計回りに部品が90度ずつ回転します。



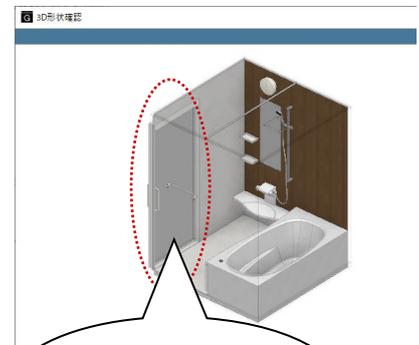
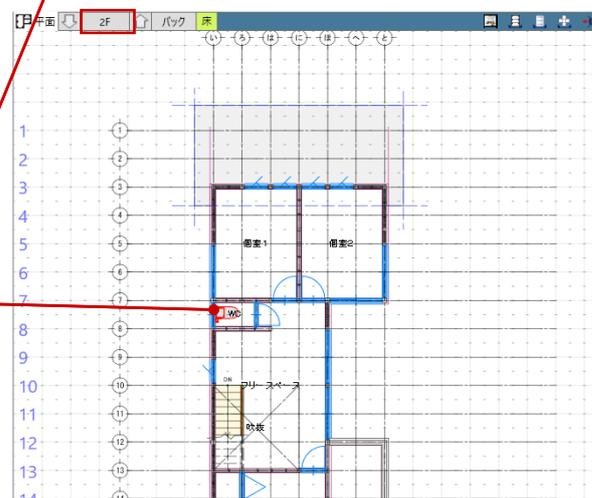
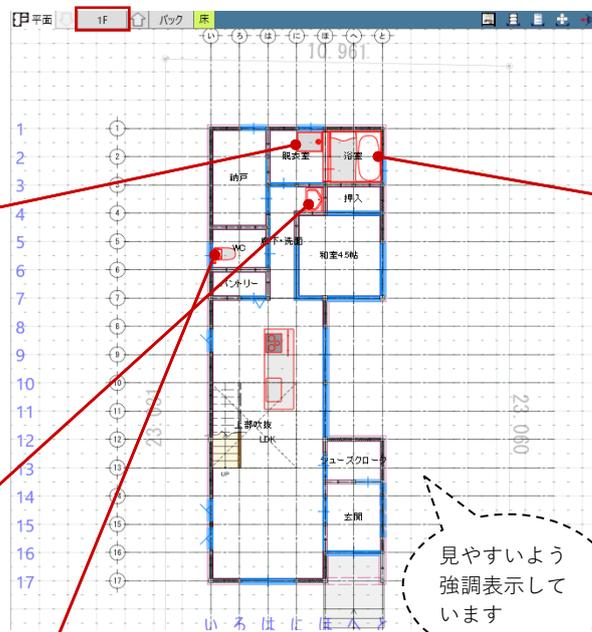
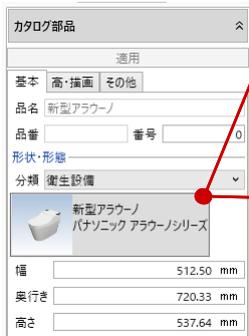
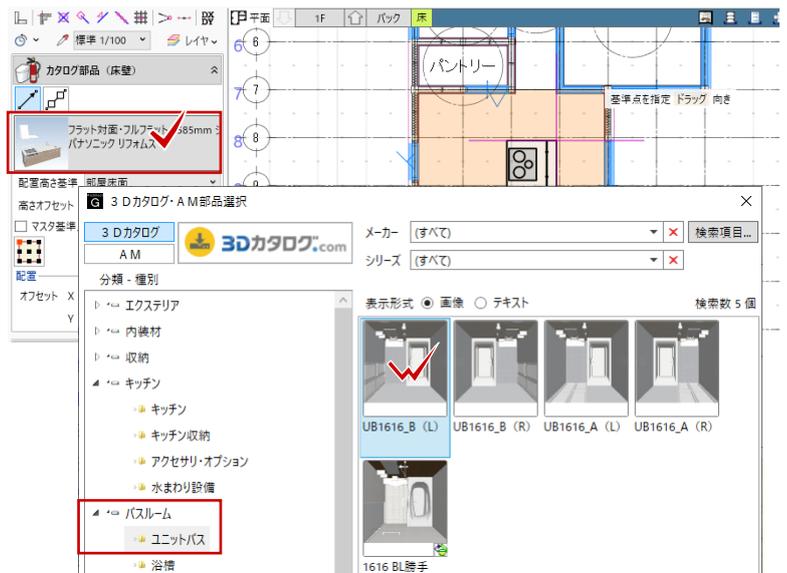
スナップモード：全OFF (フリー)
 任意の位置にキッチンを配置します。



第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

部品の姿図ボタンをクリックすることで、「3Dカタログ・AM 部品選択」ダイアログが再度開きます。

「分類-種別」を変更して、1・2階にその他の衛生器具等を配置します。サイズや形状、メーカーなど、任意のものを自由に入力しましょう。



UBのような建具付きの部品は、入力時に壁が開口されます。

第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

3.12.2. 家具

キッチンと同様の操作で、家具を入力します。

「建物設計」タブの「床・壁面」グループから「カタログ部品」をクリックします。

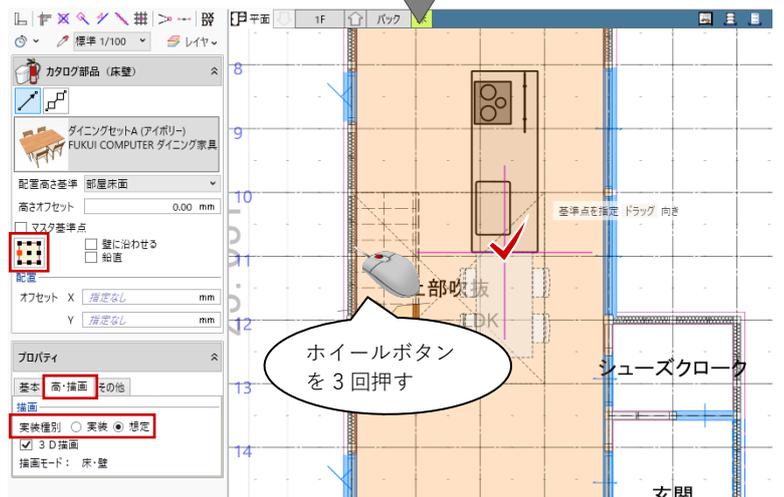
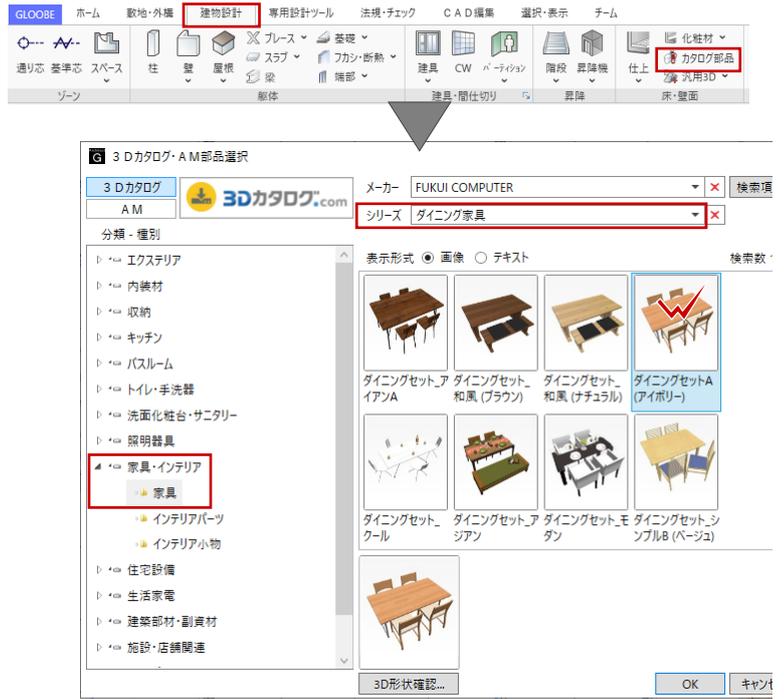
「3D カタログ・AM 部品選択」ダイアログを表示して、「分類-種別」から「家具・インテリア」-「家具」を選びます。「シリーズ」を「ダイニング家具」に絞ります。任意のダイニングセットを選択してダブルクリックします。

配置基準：左中

プロパティの「高・描画」タブをクリックして、次のように設定します。

実装種別：想定

「想定」で入力した部品は平面ビュー上で点線描画されます。



部品の「分類-種別」を変更して、1・2階にその他の家具を配置します。サイズや形状、メーカーなど、任意のものを自由に入力しましょう。

入力例)

- ・キッチン-キッチン収納
- ・家具・インテリア-家具
 - TV ボード、ベッド、学習家具
- ・照明器具-室内照明
- ・生活家電-生活家電・家電製品



第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

3.12.3. 造作棚

造作の棚を入力します。

2つの入力方法がありますので、それぞれご紹介します。

・化粧材（断面押し出し形状作成）

「建物設計」タブの「床・壁面」グループの「化粧材」メニューから「化粧材」をクリックします。

「基本」タブの「名称」「材質」等を任意に設定します。

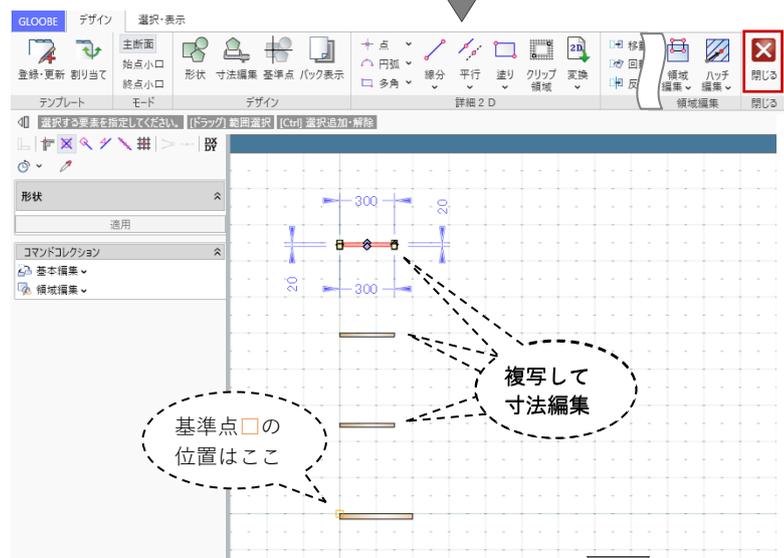
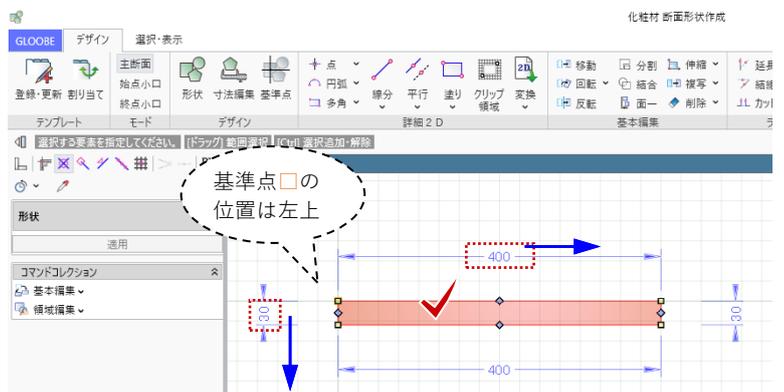
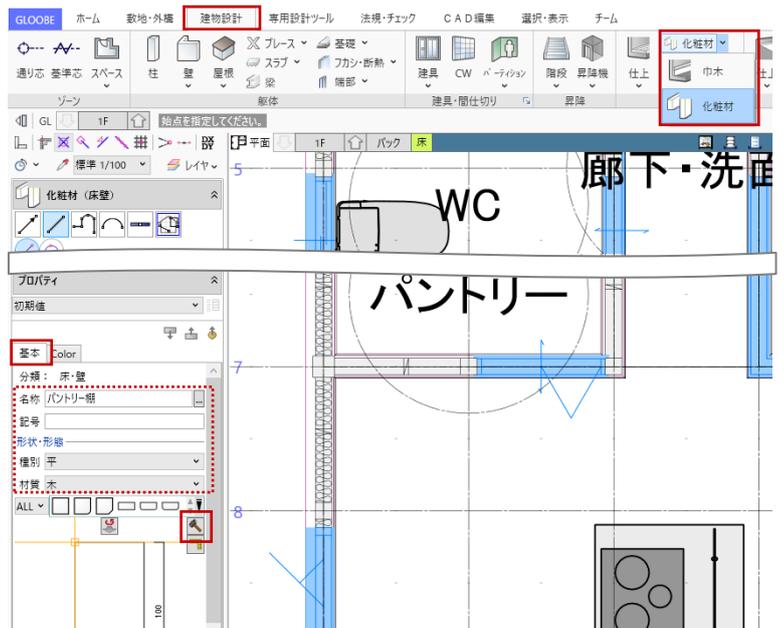
「形状作成」をクリックして、「化粧材 断面形状作成」ウィンドウを開きます。

形状を選択して、表示される補助寸法値を右図のように編集します。

棚中段の完成です。

このままでかまいませんが、「複写」等でさらに編集して複数段まとめて製作することも可能です。

「化粧材 断面形状作成」ウィンドウを「閉じる」、確認メッセージを「はい」で終了します。



第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複写、配布することは禁止されています

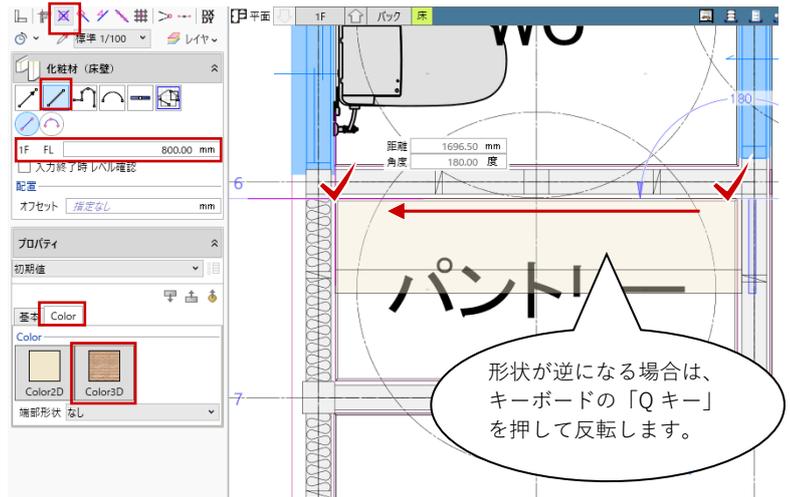
「Color」タブで「Color3D」を任意に設定します。

入力モード：線分

配置レベル：1F FL 800

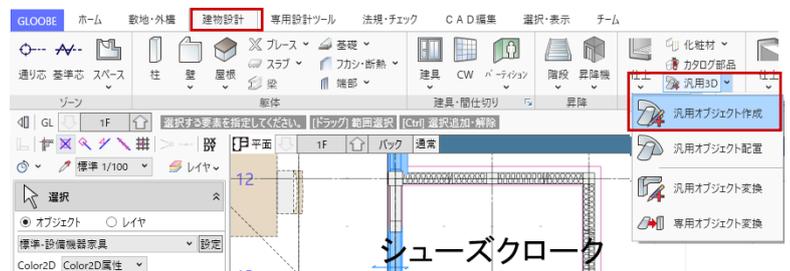
スナップモード：交点

パントリー内の仕上面に沿って、始点→終点の順にクリックで入力します。



・汎用オブジェクト作成 (任意の立体形状を作成)

「建物設計」タブの「床・壁面」グループの「汎用3D」メニューから「汎用オブジェクト作成」をクリックします。「デザイン編集-汎用オブジェクト作成(床壁)」ウィンドウが開きます。



「立体」グループから「壁状体」をクリックし、次のように設定します。

入力モード：線分

配置高：1F FL -150

配置基準：左

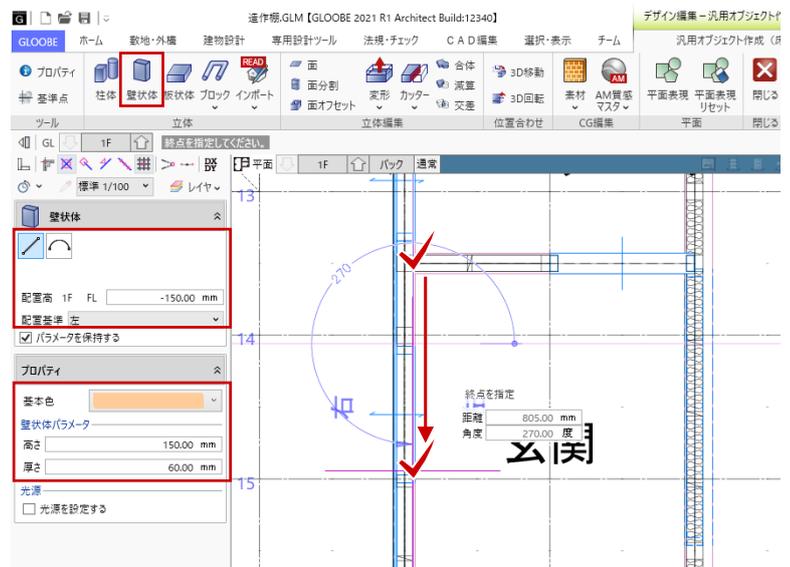
基本色：任意

高さ：150

厚さ：60

スナップモード：交点

右図のように、始点→終点をクリックして、框を入力します。



「立体」グループから「板状体」をクリックし、次のように設定します。

- 入力モード：矩形
- 配置高：1F FL 0
- 配置基準：上
- 基本色：任意
- 厚さ：60

スナップモード：交点

右図のように、矩形の始点→終点をクリックして、式台を入力します。

このままでかまいませんが、「柱体」「交差」等でさらに編集して、複雑な形状を製作することも可能です。

「素材」をクリックして、任意のテクスチャを立体に割り当てます。

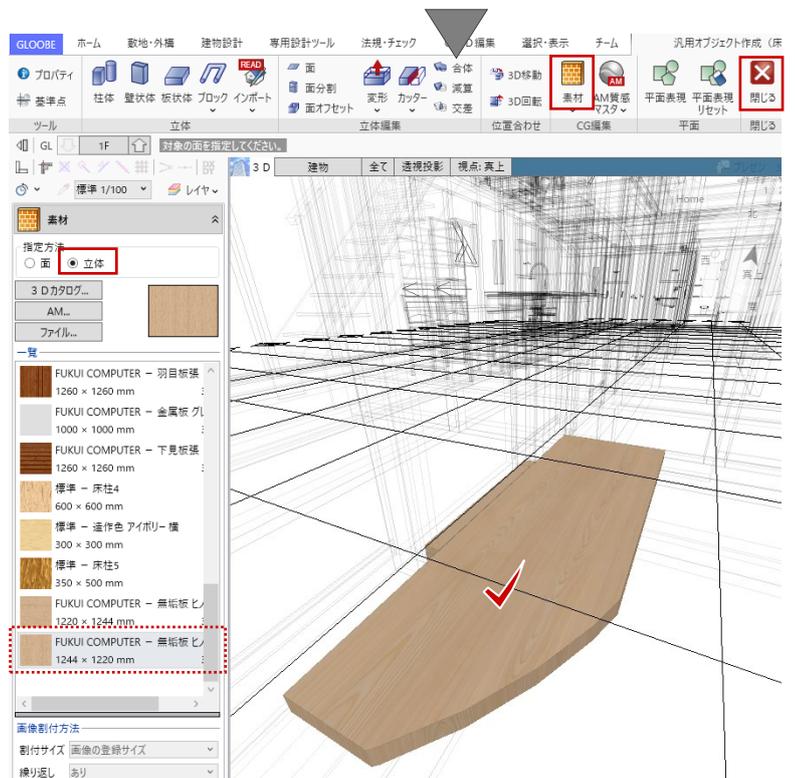
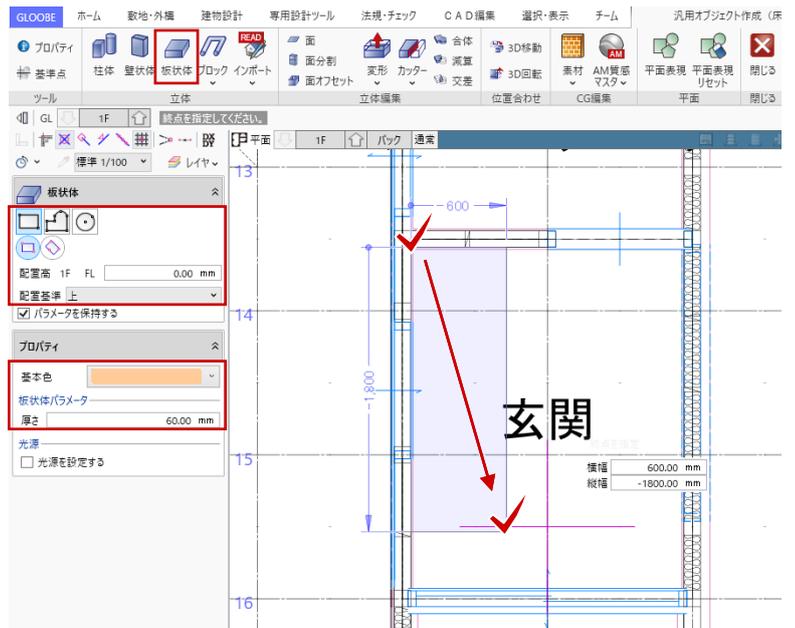
指定方法：立体

「デザイン編集-汎用オブジェクト作成(床壁)」ウィンドウを「閉じる」で終了します。

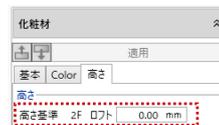
「化粧材」や「汎用オブジェクト」を使って、1・2階にその他の造作を配置します。任意のものを自由に入力しましょう。

入力例)

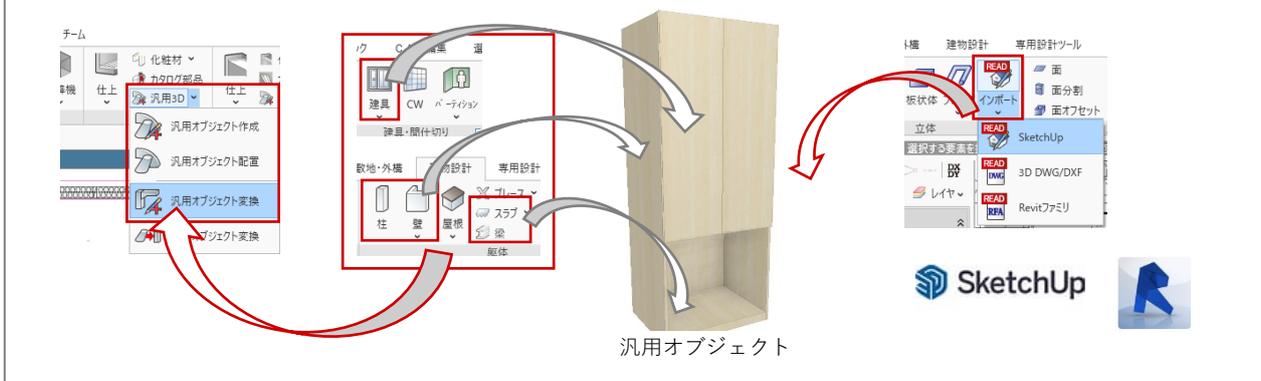
- ・1F 玄関、LDK-飾り棚
- ・1F シューズクロック、納戸、押入
-棚、見切
- ・1FWC-手洗いカウンター
- ・1F 和室-付鴨居
- ・2F フリースペース-カウンター、棚
- ・2F 個室1・2-ロフト



ロフトは、「高さ基準 2F ロフト」で入力します。



キッチンの食器棚や階段下の収納デスク、脱衣室収納なども「汎用オブジェクト」で製作可能です。その際、入力しやすい壁やスラブ、建具などのオブジェクトを代用して入力し、後からまとめて「汎用オブジェクト変換」する方法も便利です。また、「汎用オブジェクト作成」では、SketchUp (*.skp) や Revit ファミリ (*.rfa)、3D DXF/DWG といったファイルを読み込んで利用することもできます。作成しやすい方法を選びましょう。

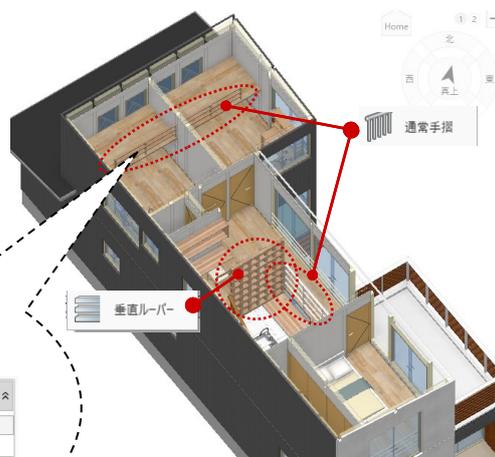
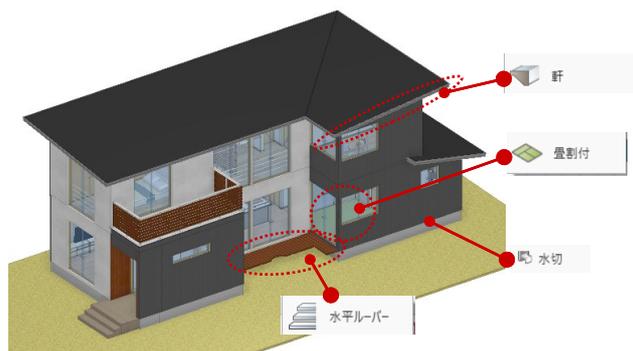


3.12.4. その他造作・金物

その他の部材も適宜ご入力ください。
ここでの説明は省略いたします。

入力例)

- ・1F 和室
目地-畳割付
- ・2F 吹抜手摺、ロフト手摺
手摺-通常手摺
- ・ウッドデッキ
ルーバー-水平ルーバー
- ・フリースペース 格子壁
ルーバー-垂直ルーバー
- ・笠木、水切など
- ・破風・鼻隠し
屋根-軒



ロフト手摺は、「高さ基準 2F ロフト」で入力します。

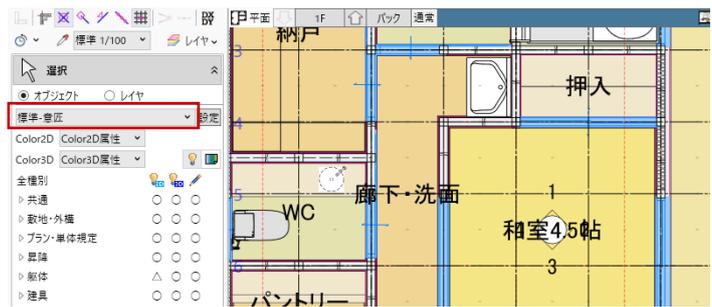
手摺	
適用	
基本	Color 高さ
高さ基準	2F ロフト 0.00 mm

第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

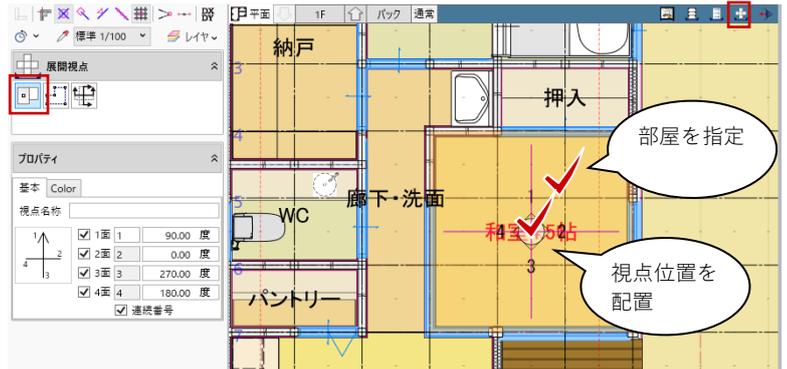
3.13. 建具のデザイン

3.13.1. 展開ビュー

「平面ビュー」1階を表示します。
 ツールバーの「選択」をクリックして、コマンドサポートウィンドウから、「標準-意匠」に表示を切り替えます。



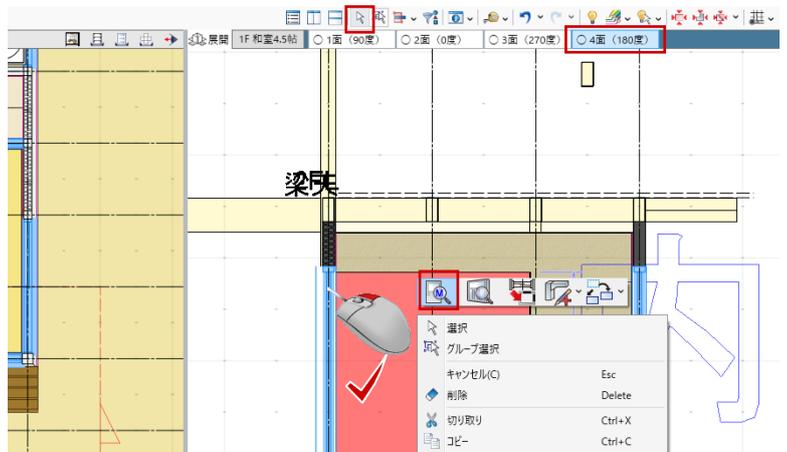
平面ビューツールバーより、「展開視点」をクリックします。
 入力モード：スペース参照



和室をクリックし、展開視点を中央に配置（クリック）します。展開ビューが開きますので、「4面」をクリックします。

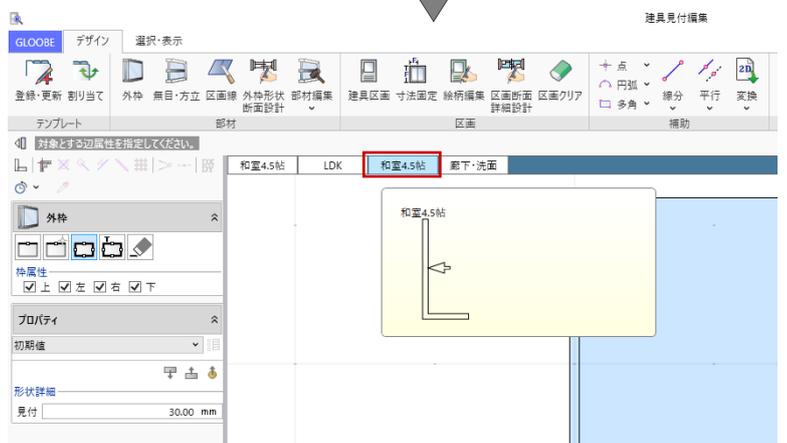
3.13.2. 建具見付編集

ツールバーの「選択」をクリックして、右図の建具を展開ビュー上で選択し、右クリックして、「建具見付編集」を選びます。



「建具見付編集」ウィンドウが開きます。

ツールバーの視点切替で建具の外部／内部、L型の短辺／長辺が指定できます。ここでは和室4.5帖の長辺を選択します。



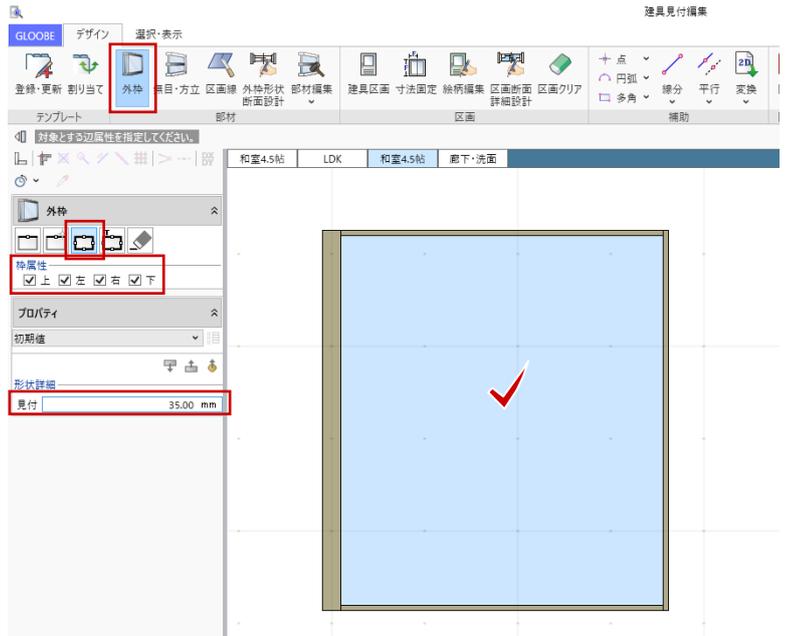
第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

「外枠」をクリックします。次のように設定して、ビュー上をクリックします。

入力モード：枠属性一括配置

枠属性：全 ON

見付：35

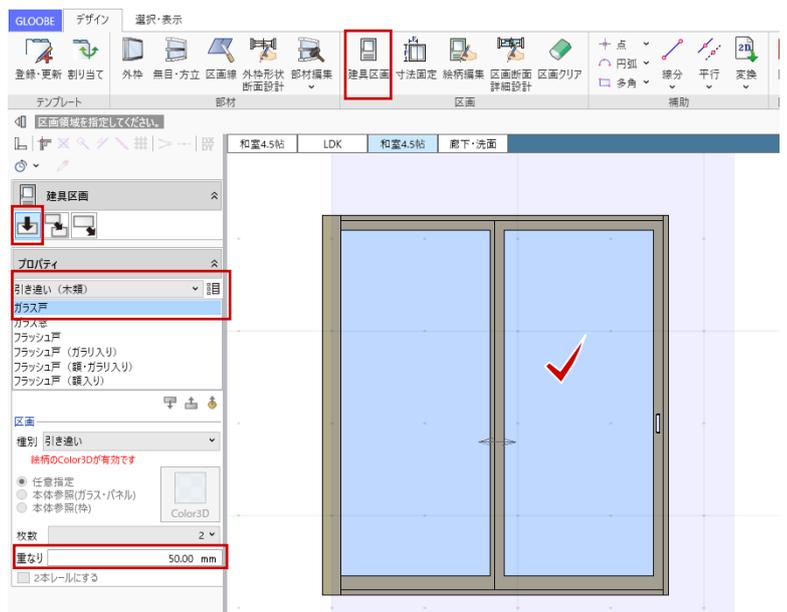


「建具区画」をクリックします。次のように設定して、ビュー上をクリックします。

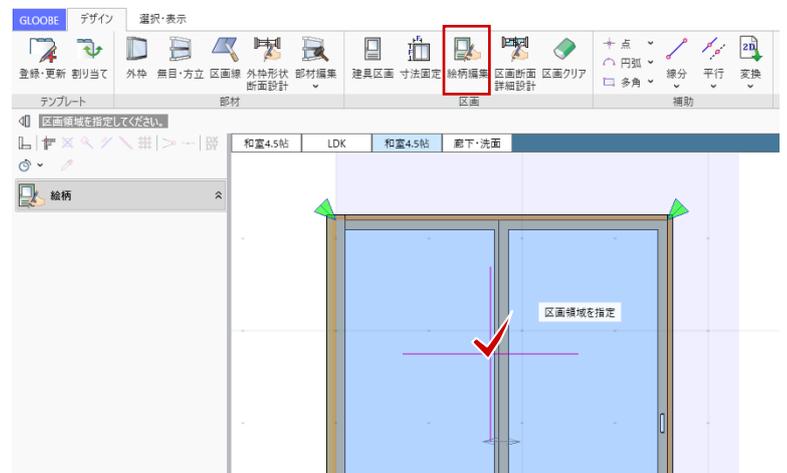
入力モード：新規

テンプレート：引き違い（木類） - ガラス戸

重なり：50



「絵柄編集」をクリックし、ビュー上の引き違いをクリックします。



「建具見付編集-絵柄」ウィンドウが開きます。

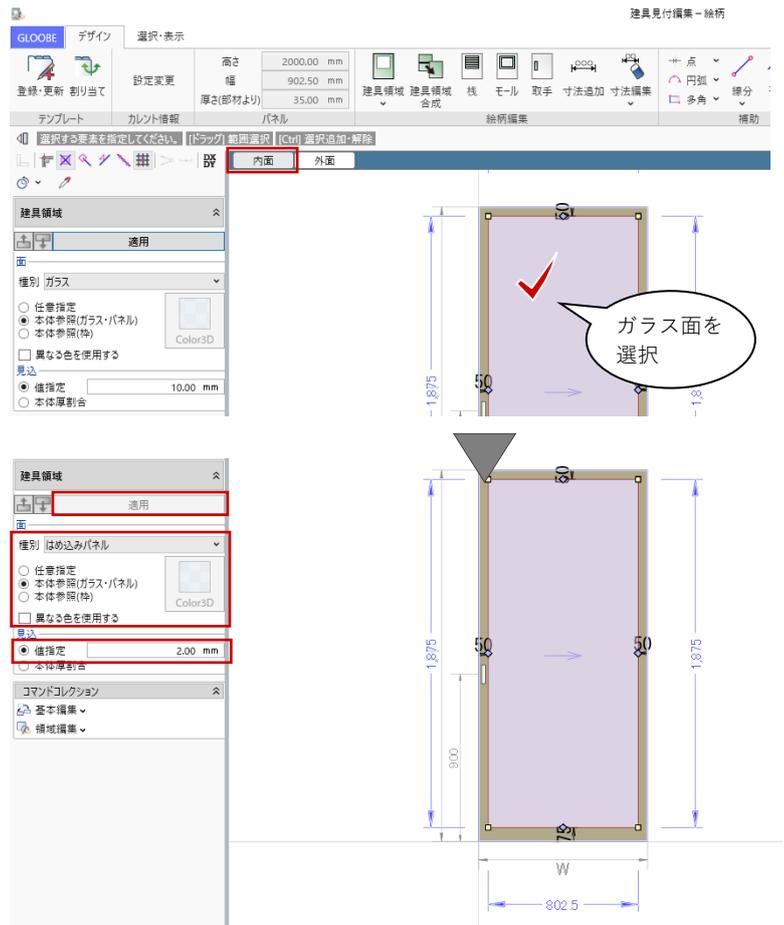
ツールバーの視点切替で建具の内面／外面が指定できます。ここでは「内面」を選択します。

ツールバーの「選択」をクリックして、右図の建具ガラス面を選択し、次のように変更して「適用」します。

種別：はめ込みパネル

本体参照（ガラス・パネル）：ON

見込：値指定 2mm



「建具領域」をクリックして、次のように設定して、横方向の線を1本入力します。

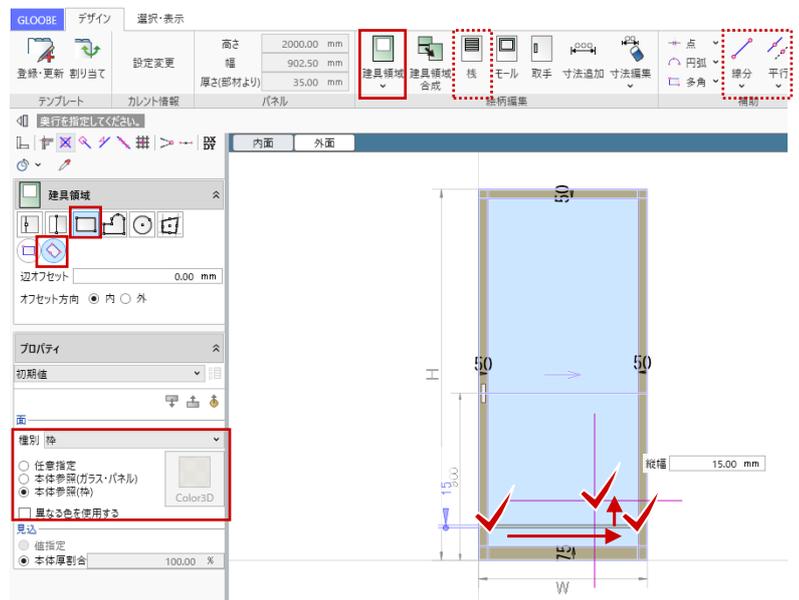
ここでの説明は省略しますが、あらかじめ「平行線」等で下書きしておくとうりやすいです。

入力モード：角度つき矩形

種別：枠

Color3D：本体参照（枠） ON

複数本同ピッチで入力する場合は「棧」を利用することもできます。

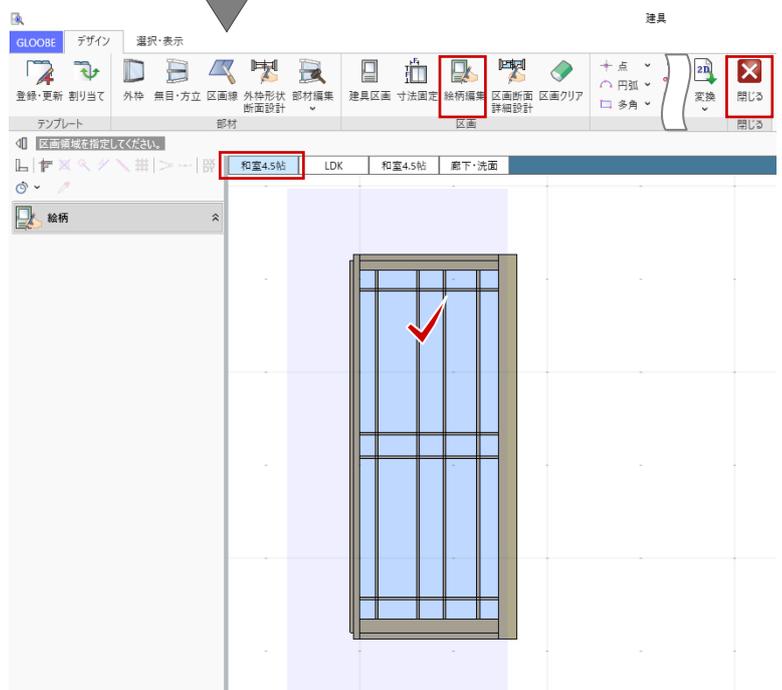
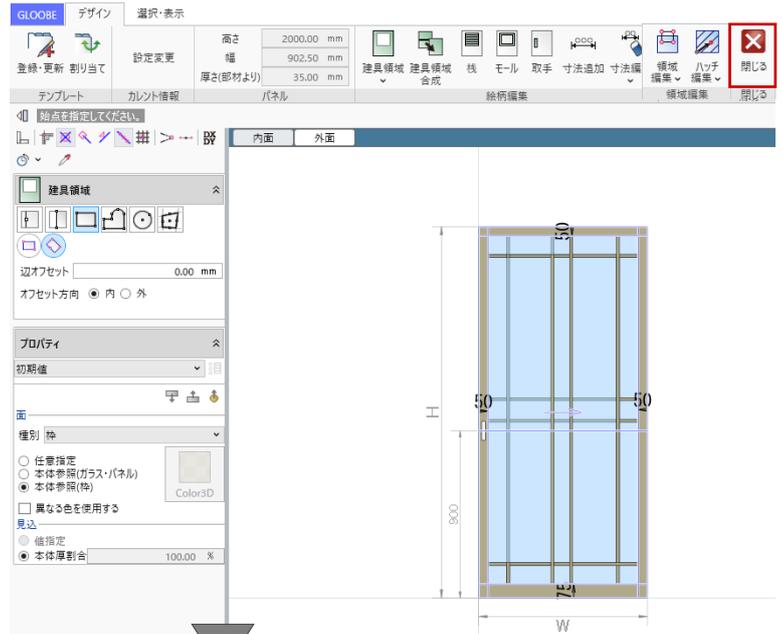


同様に、横方向・縦方向の必要な
 棧をすべて入力します。1本の棧を
 「複写」や「回転」して、トラッカー
 編集も可能です。

「閉じる」をクリックして、確認メッ
 セージで「はい」をクリックして、
 「建具見付編集-絵柄」ウィンドウを
 終了して、「建具見付編集」ウィンド
 ウに戻ります。

和室 4.5 帖の短辺側に切り替えて、同
 様に「絵柄編集」を行います。

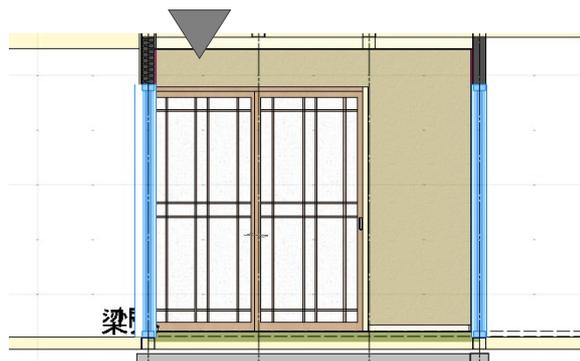
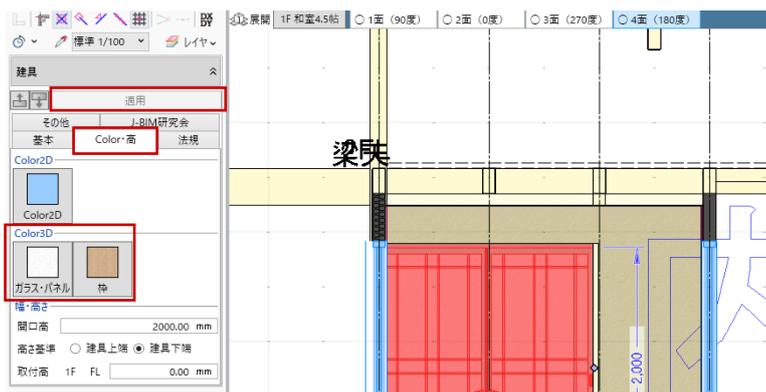
長辺・短辺の絵柄編集完了後、「建具
 見付編集」ウィンドウを「閉じる」で
 終了します。
 確認メッセージで「はい」をクリック
 します。



建物モデル入力画面に戻ります。
和室障子が選択された状態で、コマンドサポートウィンドウの「Color・高」タブで「Color3D」の色を任意に設定して、「適用」します。

Color3D

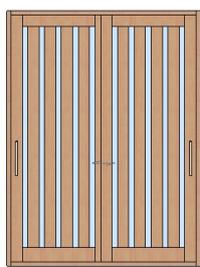
ガラス・パネル：任意の障子紙
枠：任意の障子枠



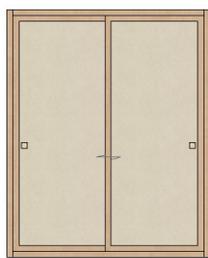
同様にして、その他の建具も展開ビューや3Dビューで確認しながら自由にデザインします。寸法や取り付け位置の調整なども適宜行ってください。ここでの説明は省略いたします。

※デザイン例

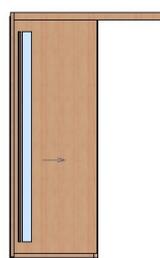
1階玄関 引違



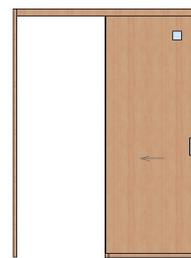
1階和室 ふすま引違



1階LDK 片引き



1階WC・脱衣室 片引き



1階パントリー 折れ戸



2階個室・主寝室 片開き



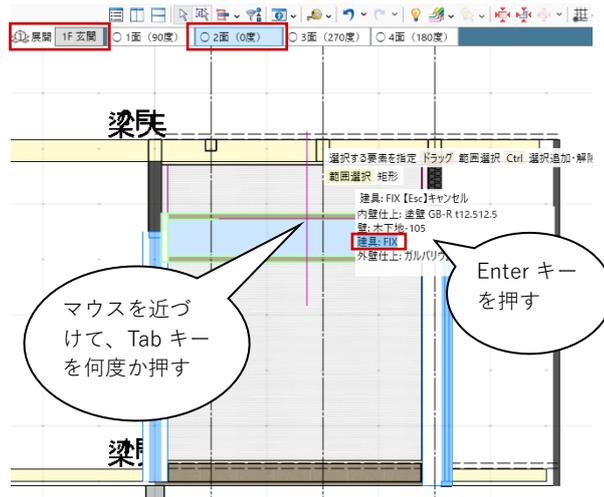
2階クローゼット 引き分け折れ戸



3.13.3. 展開ビューで建具の複写

玄関の展開ビューを開きます。

東側に窓を追加します。ツールバーの「選択」で、先に入力済みの FIX 窓を選択します。複数の部材が入力されていて、クリックで選択しづらい場合は、マウスを近づけて「Tab キー」を何度か押すことで選択候補を切り替えてから、「Enter キー」で選択します。



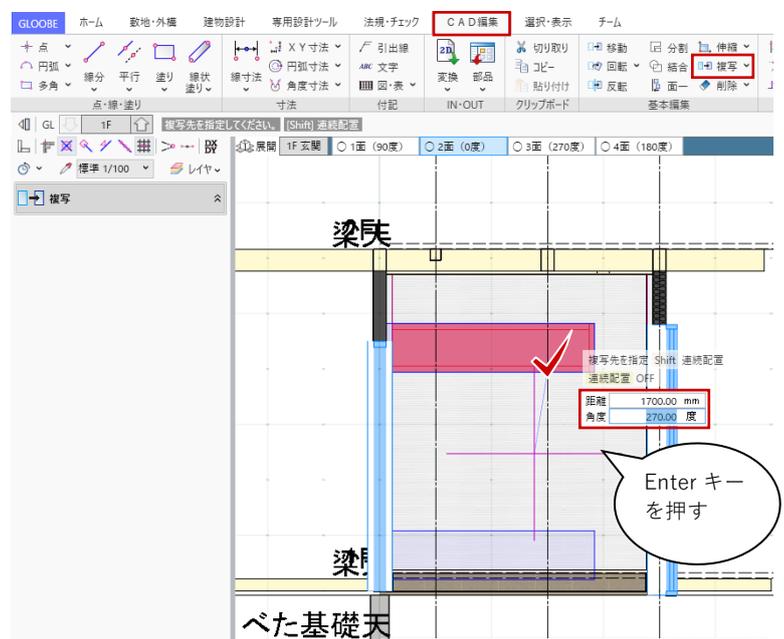
「CAD 編集」タブから「複写」をクリックします。

複写の基準点として、建具の下端をクリックします。複写先として、数値ボックスに次のように入力してクリック、または Enter キーを押します。

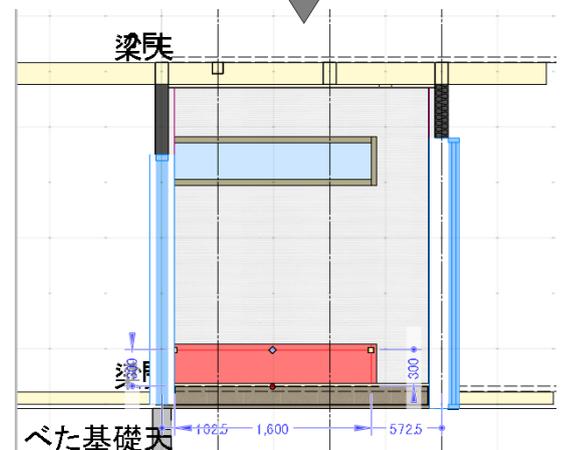
距離：1700

角度：270

(数値指定ではなく、スペースキーを一度押して垂直方向に、下端 FL±0 上をクリックしてもかまいません。)



建具が複写されました。



第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複写、配布することは禁止されています

3.14. 建物と敷地の配置調整

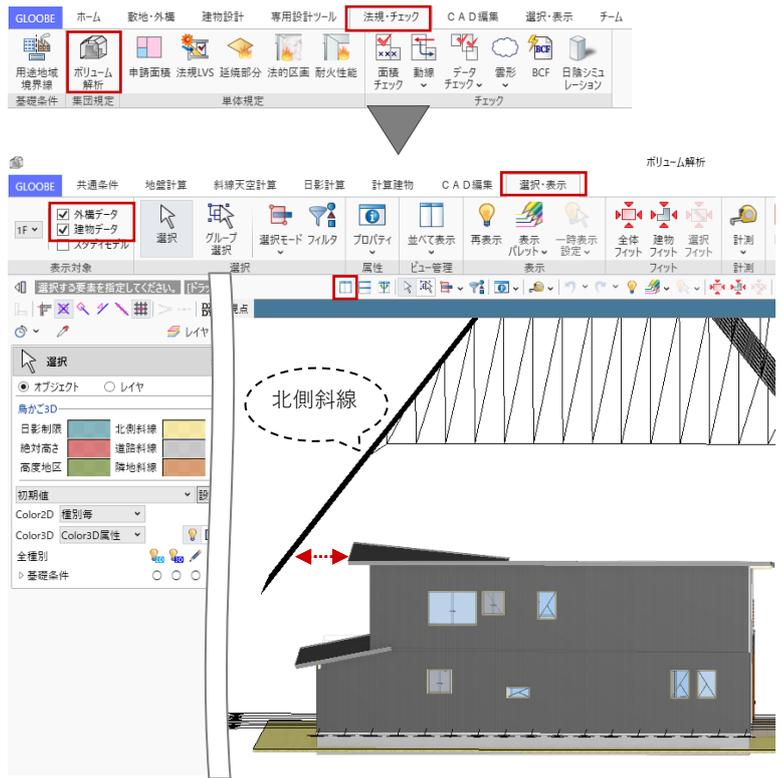
3.14.1. ボリューム解析ウィンドウ

建物の基本設計がおおむね完了しましたので、敷地との位置合わせを行います。

「法規・チェック」タブから「ボリューム解析」をクリックします。「ボリューム解析ウィンドウ」が開きます。

「選択・表示」タブから、表示対象として「外構データ」「建物データ」をONにします。

ツールバーの「左右に並べて表示」をクリックして、敷地・斜線・建物の位置関係を確認します。

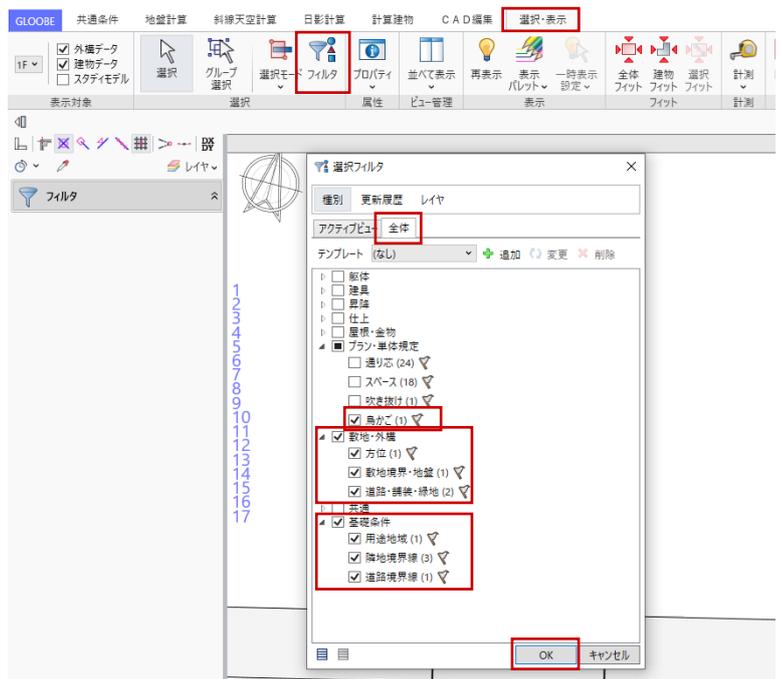


3.14.2. 敷地関連データの移動

「選択・表示」タブから「フィルタ」をクリックします。「全体」タブを開いて、敷地に関連するオブジェクトをすべて選択して「OK」します。

- プラン・単体規定：鳥かご ON
- 敷地・外構：全 ON
- 基礎条件：全 ON

建物以外のデータがすべて選択状態になります。



スナップモード：端点

「CAD 編集」タブから「移動」をクリックして、移動の基準点として、ここでは敷地の右上をクリックします。

スナップモード：グリッド

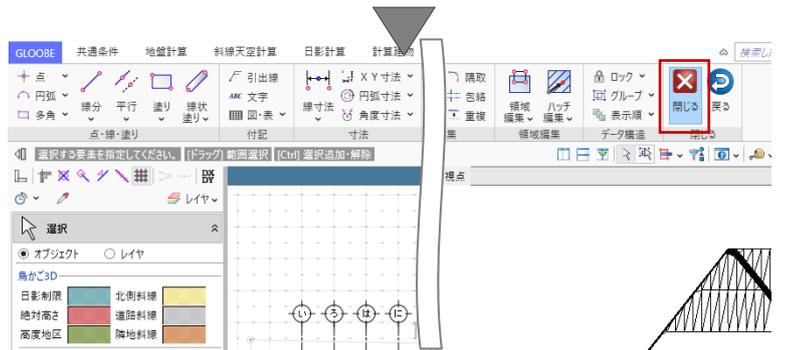
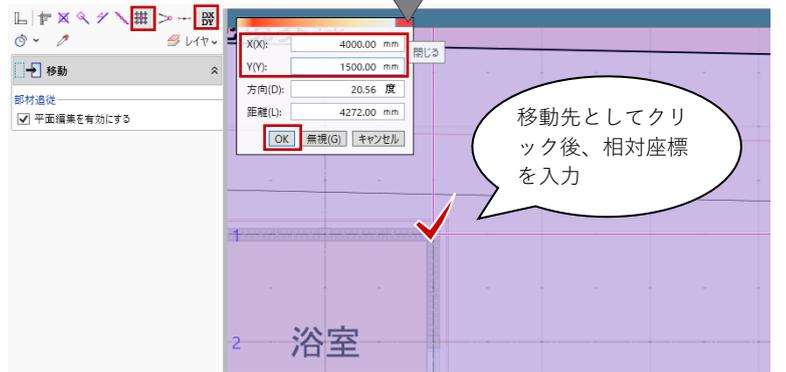
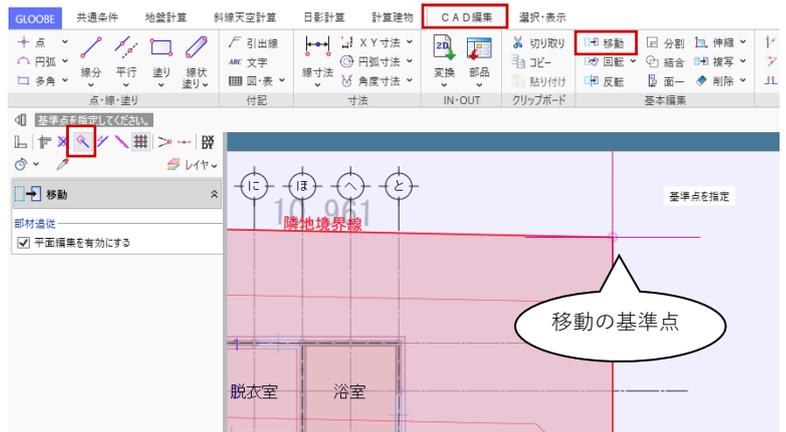
「DXDY」をクリックします。建物側の基準点として、ここでは浴室右上 (XとY1の交点) をクリックします。

クリックした位置からの相対座標 (敷地と建物の離れ距離) として、「X: 4000」「Y: 1500」と入力して「OK」します。

指定した距離に移動しました。

「Esc キー」を2回押して選択を解除し、「閉じる」で「ボリューム解析ウィンドウ」を終了します。

GLOOBE のメイン画面に戻ります。コマンドサポートウィンドウの表示対象を「レイヤ」に切り替えて、「下図」の表示を OFF にします。OFF にできたら、表示対象を再び「オブジェクト」に戻します。



3.15. 寸法線、注釈文字の作図

3.15.1. 通り芯の伸縮

平面図を作図する準備として、図面に寸法線や注釈文字を入力します。

コマンドサポートウィンドウの「選択」で、対象を「通り芯」のみ ON にします。



「CAD 編集」タブの「伸縮」メニューから「部分移動」をクリックします。

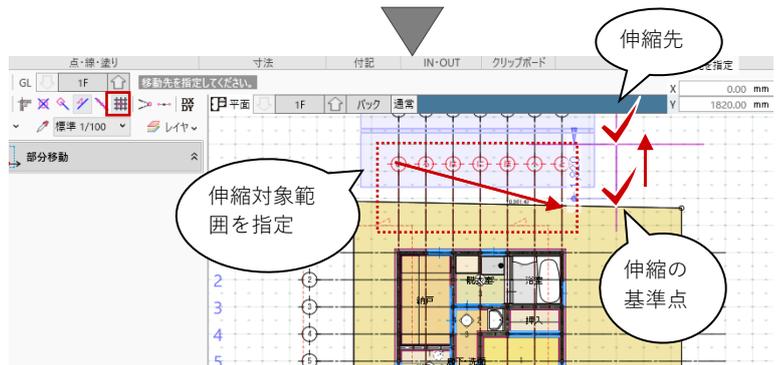
ツールバーの「選択モードの切り替え」が「ボックスタッチ」であることを確認し、伸縮対象として X 通りの通り芯マークを矩形ドラッグで選択します。

頂点選択矩形の基準点として、再度 X 通りの通り芯マークを矩形ドラッグで選択します。

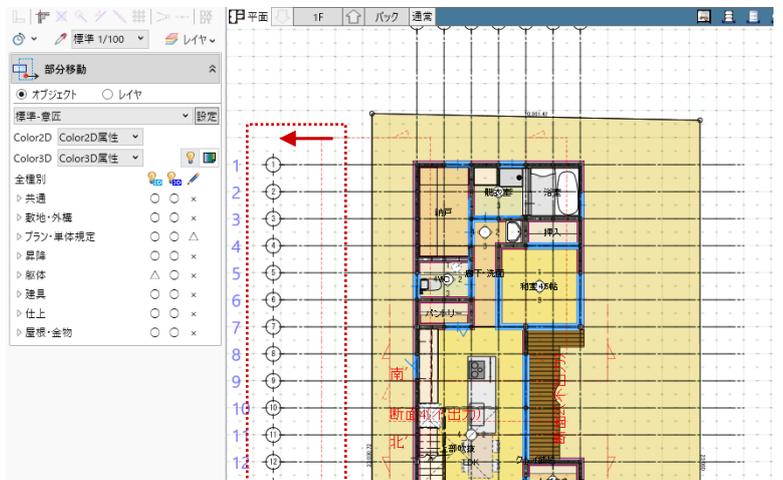


スナップモード：グリッド

移動の基準点として、任意のグリッドをクリックし、移動先として 1820 (2P) ほど離れた位置をクリックします。通り芯の長さが 1820 伸びました。



Y 方向の通りも同様に伸縮します。



3.15.2. 通り芯間寸法線

「専用設計ツール」タブの「寸法線」メニューから「一般図寸法線」をクリックします。

入力モード：自動

「実行」をクリックします。

対象要素：通り芯間 ON

芯・寸法線間隔：15mm

(任意の数値でかまいません)

と設定して、「OK」します。

平面1階に、通り芯間寸法が描画されました。

「CAD 編集」タブの「移動」をクリックして、作成された寸法線を選びます。

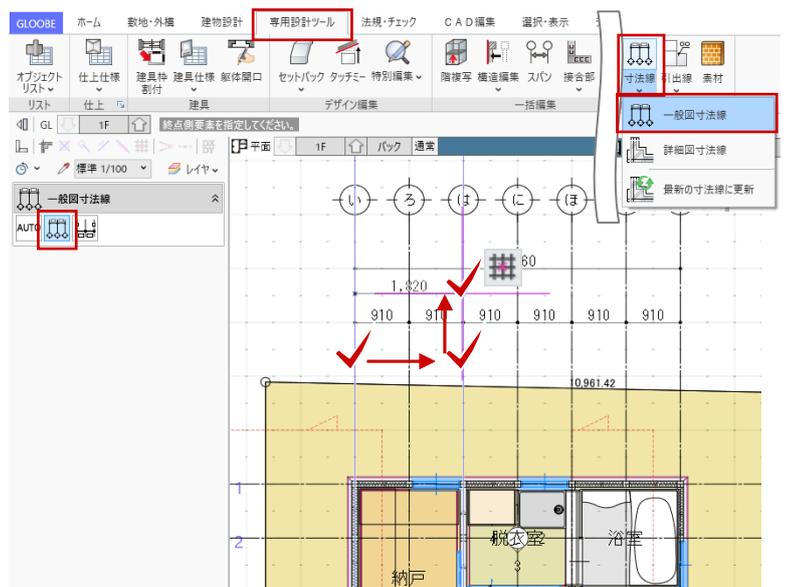
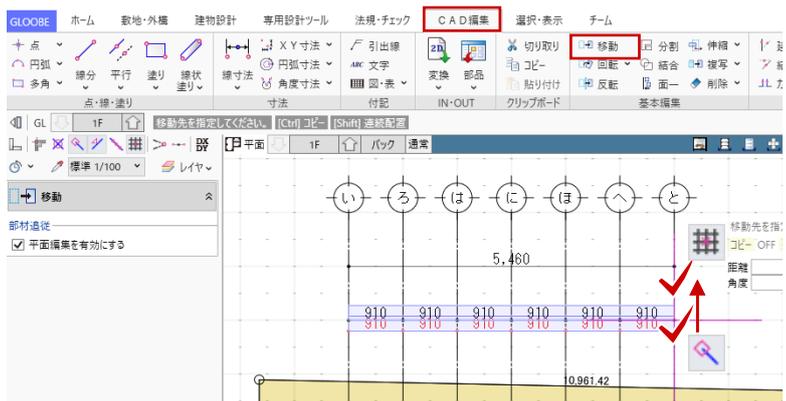
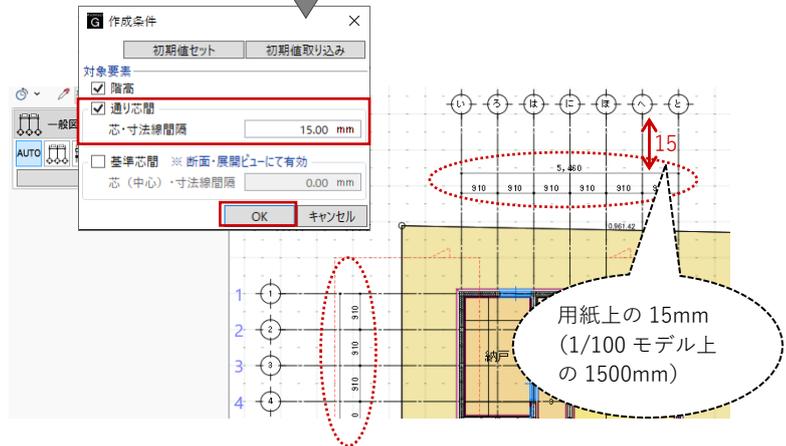
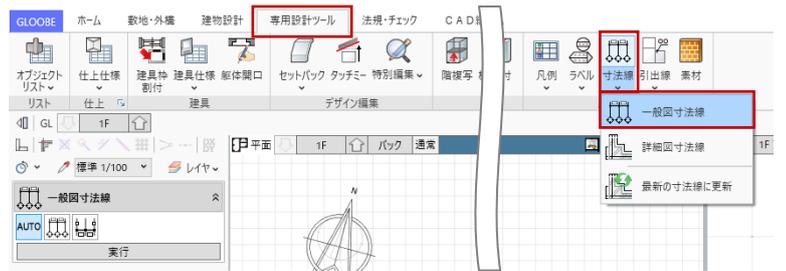
スナップモード：交点または端点、グリッド

移動の基準点（寸法線の端部）をクリックして、移動先を右図のようにグリッド上に指定してクリックします。

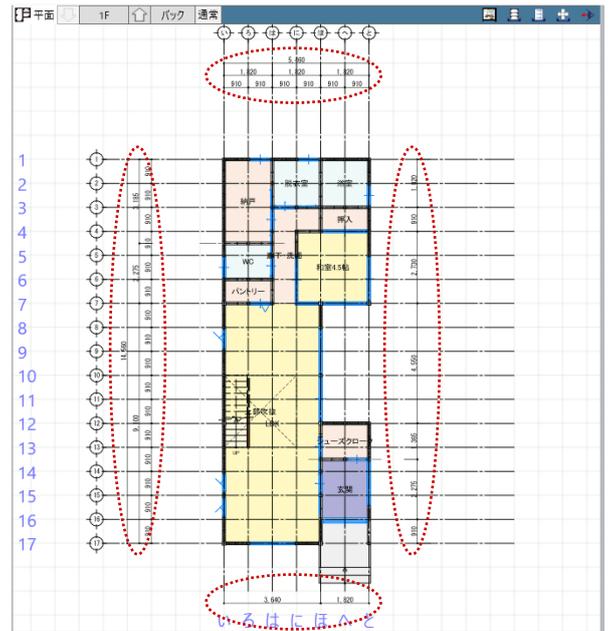
再び、「専用設計ツール」タブの「寸法線」メニューから「一般図寸法線」をクリックします。

入力モード：線間寸法

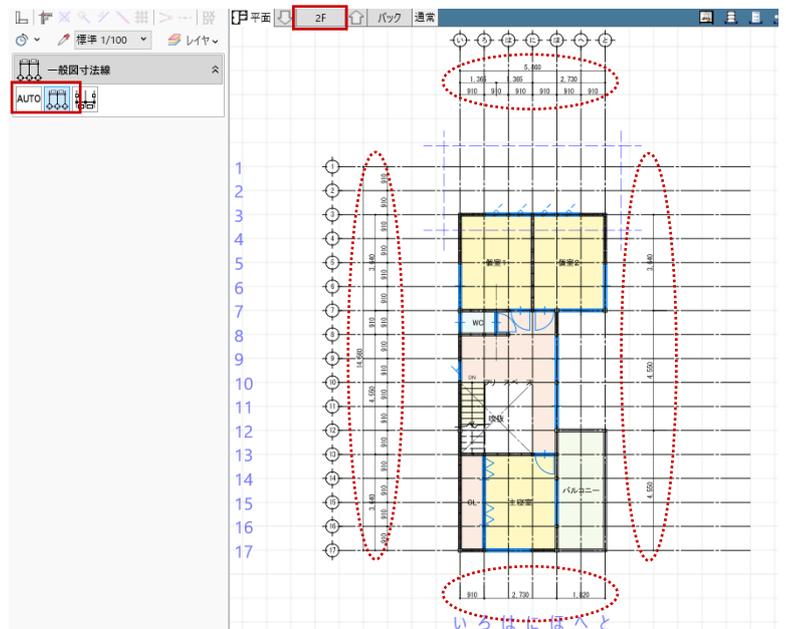
「い」と「は」の通りを順にクリックします。寸法線を作成する位置をグリッド上でクリックします。



同様に、通り芯や基準芯をクリックして必要な寸法線を追記します。



「2階」を表示して、同様に通り芯間寸法と必要な寸法線の追加を行います。



「専用設計ツール」タブの「寸法線」メニューでは、入力済みオブジェクトを参照して「一般図寸法線」のほか詳細図用の「詳細図寸法線」が作成できます。これらの寸法線を入力後に、スパン変更やオブジェクトのサイズ変更などがあった場合は、「最新の寸法線に更新」で変更を反映させます。モデルを参照した寸法線であるため、2次元CADのように寸法値を文字列として任意に編集することはできません。

第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

3.15.3. 任意の寸法線

1階を表示して、敷地境界線からの離隔寸法を作図します。「CAD 編集」タブの「寸法線」メニューから「2点間寸法線」をクリックします。

レイヤ：汎用1
 フォント：任意
 寸法線：任意

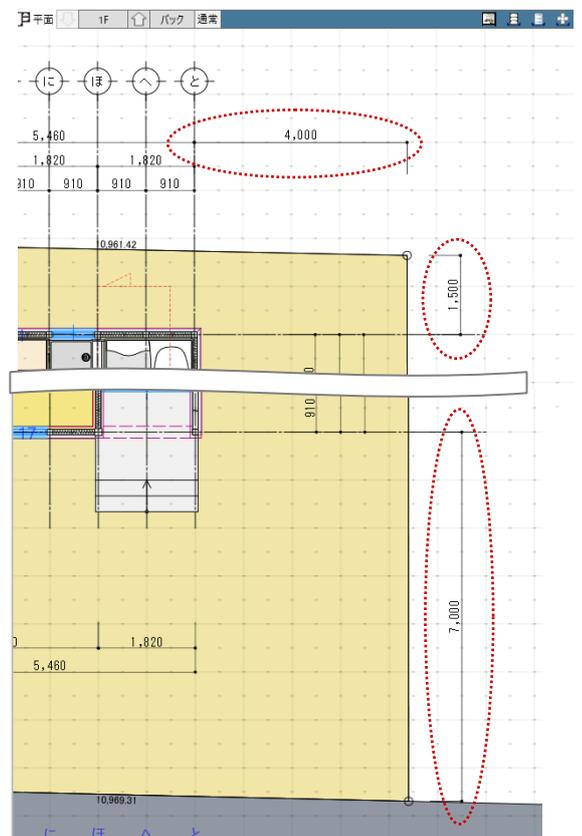
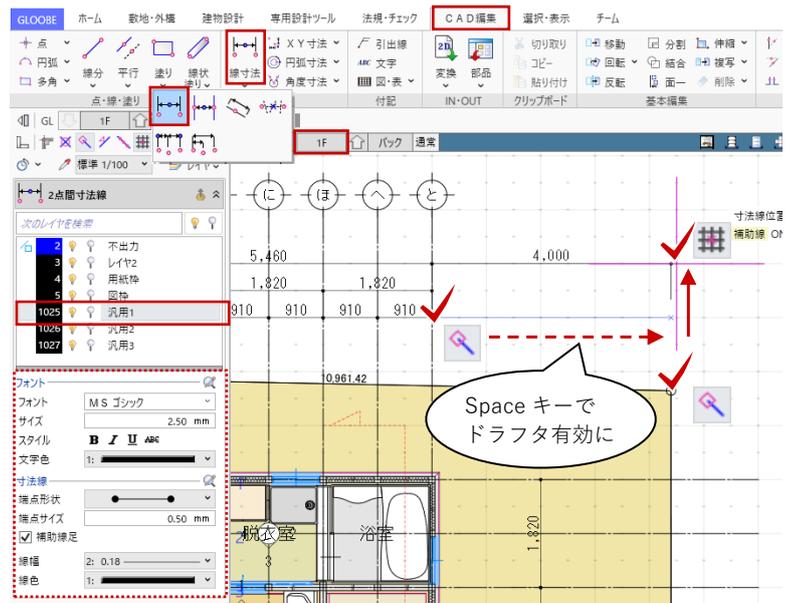
スナップモード：交点または端点、グリッド

寸法線の始点として、先ほど作成した一般図寸法線と「と」通りの交点をクリックします。

「スペースキー」を一度押してドラフタ機能を有効にします。寸法線の終点として、敷地右上の角をクリックして、最後に寸法線を作図する位置をクリックします。

同様にして、必要な寸法線を入力します。

「CAD 編集」タブで作図する点や線、寸法や文字・引出線は2次元CADデータとして編集できます。BIMモデルのデータではないため、モデルに変更があった場合は個別に手動編集する必要があります。



3.15.4. 注釈（文字・線分）

BIM モデルとしては表現しない文字や線分を加筆します。ここでは、点検口を例に作図します。

「CAD 編集」タブの「多角」メニューから「矩形」をクリックします。

レイヤ：汎用1
線種：2 点線

右図のように、納戸で基準点をクリックし、サイズを次のように入力して「Enter キー」を押します。

横幅：600
縦幅：-600

「CAD 編集」タブの「線分」メニューから「線分」をクリックします。

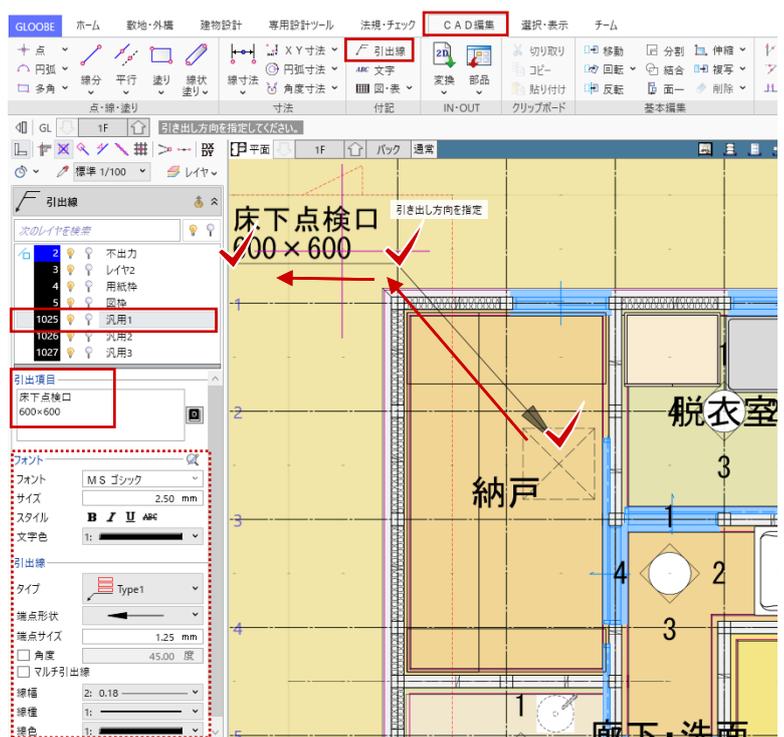
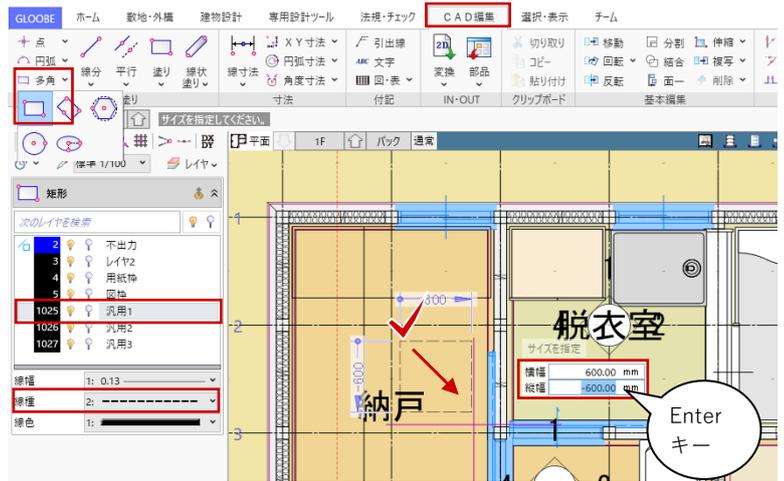
レイヤ：汎用1
線種：2 点線

スナップモード：交点
右図のように、点検口の対角線上に線分を入力します。

「CAD 編集」タブの「引出線」をクリックします。

レイヤ：汎用1
引出項目：床下点検口 600×600
フォント：任意
引出線：任意 ※ここでは「端点形状」を変更

右図のように、始点→終点→引き出し方向を順にクリックして、引出線を入力します。



第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複写、配布することは禁止されています

「CAD 編集」タブの「文字」をクリックします。

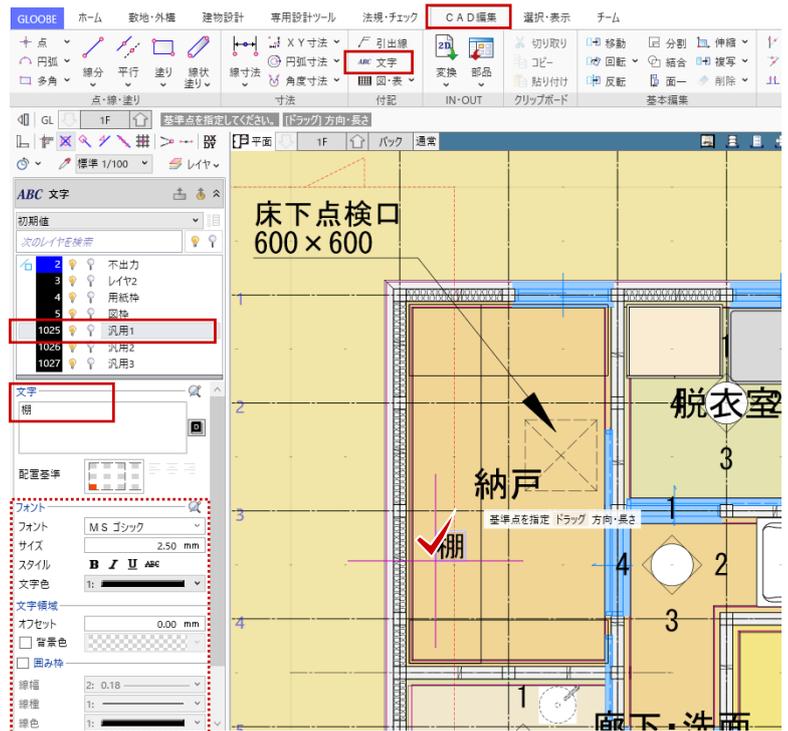
レイヤ：汎用1

文字：棚

フォント：任意

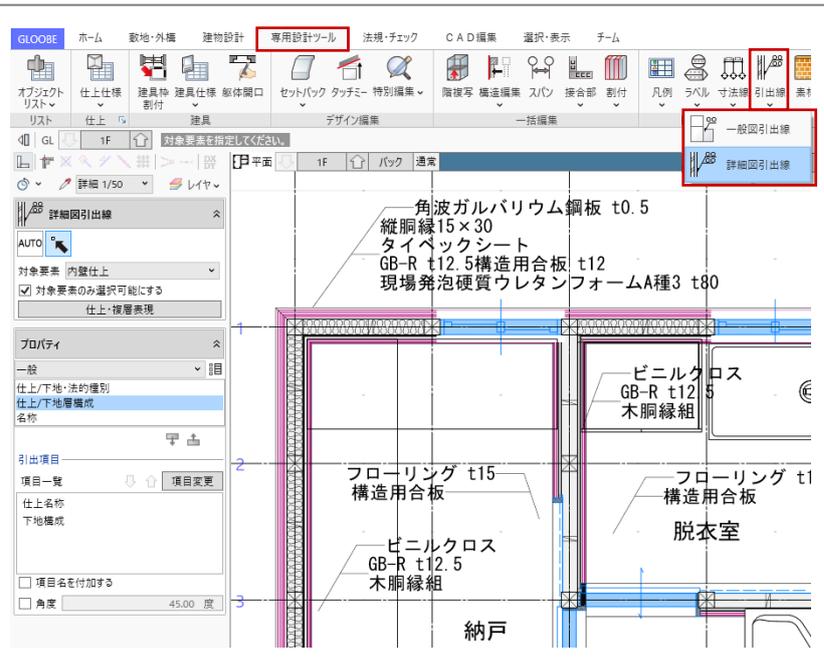
文字領域：任意

右図のように、クリックして文字列を入力します。



同様に、必要な注釈を入力します。

「専用設計ツール」タブの「引出線」メニューでは、入力済みオブジェクトのプロパティ情報を参照して「一般図引出線」のほか詳細図用の「詳細図引出線」が作成できます。参照しているプロパティに変更があった場合、随時文字列が更新されます。モデルを参照した引出線であるため、2次元CADのように引出文字を文字列として任意に編集することはできません。オブジェクトのプロパティ側で編集してください。

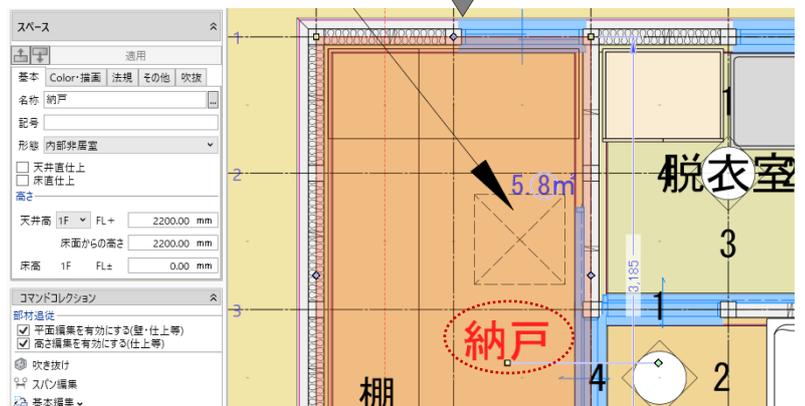
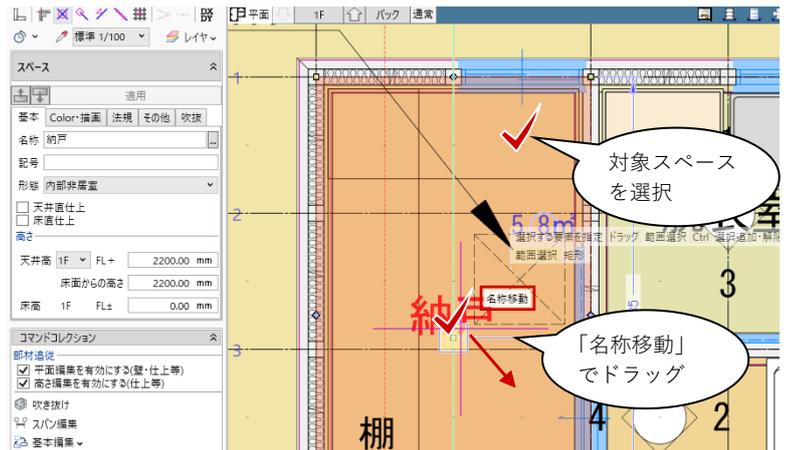


3.15.5. 部屋名移動

スペース名称を移動します。ツールバーの「選択」より、対象のスペースを選択します。スペース名称の中央下のトラックにマウスを近づけ、「名称移動」と表示されたらドラッグして移動します。

「名称移動」ではなく「移動」と表示されている状態でドラッグすると、部屋名だけでなくスペース領域全体が移動してしまいますので、ご注意ください。

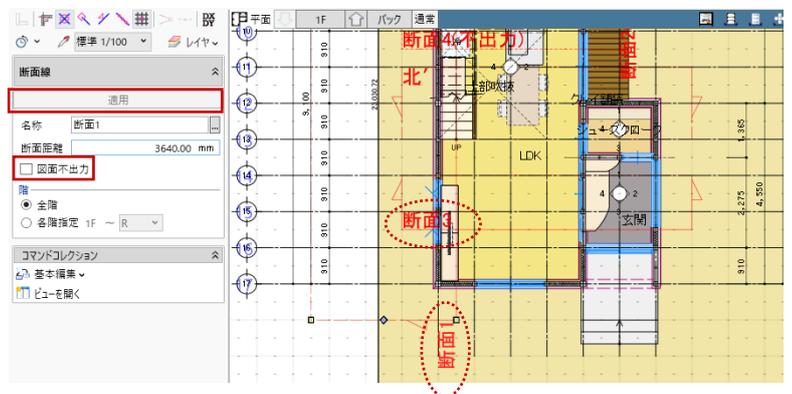
1・2階とも、部屋名を見やすいように移動します。



3.15.6. 断面図の作図準備

断面図の作図準備を行います。ツールバーの「選択」より、平面ビュー上に入力済みの断面線から、作図対象（ここでは、「断面1」「断面3」）を選択します。コマンドサポートウィンドウの「図面不出力」のチェックをOFFにして、「適用」します。

立面や断面・展開ビューにおいても「専用設計ツール」タブの「寸法線」「引出線」が作成できますが、ここでは省略しています。



4. 図面の作成

4.1. 図面作成

4.1.1. 図面作成と GLOOBE シート

図面を作図します。ここでは、ほとんどのオブジェクトを入力し終えてから図面作成を行います。もっと早い段階で作成いただいてもかまいません。



「ホーム」タブの「図面作成」と「GLOOBE シート」の2つの図面作成方法があり、それぞれファイル管理の方法が異なります。

「図面作成」では、これまでに入力してきた建物設計のモデルファイル (*.GLM) 1つでモデルと図面を両方保存します。それに対し、「GLOOBE シート」では、建物設計のモデルファイル (*.GLM) と図面専用のファイル (*.GLS) を分けて保存します。

図面作成

- ファイル形式：GLM
- モデルと図面を同じ1ファイルに保存
- モデルと図面の同時編集は不可
- 図面枚数が増えるにつれてデータ容量が増大し、操作性が悪くなる可能性がある

GLOOBEシート

- ファイル形式：GLS
- 1ファイルに図面のみ保存（ただしモデルファイルGLMとのリンク関係は保持）
- モデルと図面はそれぞれで同時編集が可能（複数担当者向き）
- 図面グループごとにファイルを分けてデータ容量を削減
- リンク関係が壊れないよう、ファイル名の変更やフォルダの移動は注意が必要

モデルと図面、シートとの関係については、福井コンピュータアーキテクト公式サイト「お客様サポート」に掲載のマニュアル「基本操作編」でご確認いただけます。

▶ GLOOBE の各種マニュアルはこちらから
<https://archi.fukuicompu.co.jp/user/products/globe/manual.html>



補足 図面とモデル、シートとの関係

GLOOBEの「ホーム」タブには「図面作成」と「シート新規作成」の2種類の図面作成機能が用意されています。下表を参考に、作業環境にあった作成方法をご利用ください。

※「ダイレクト作成」(Architectのみ)は、データの持ち方は「図面作成」と同様です。

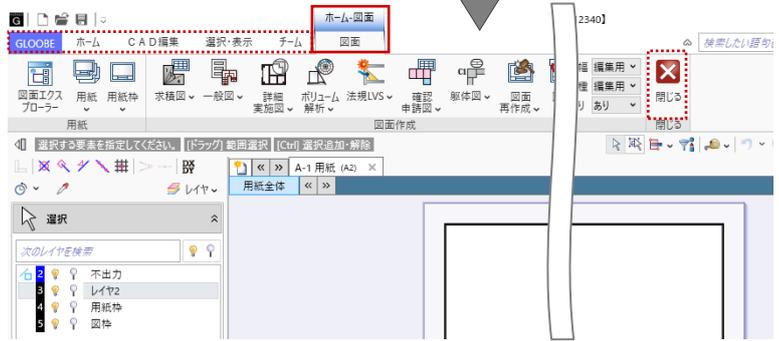
	「図面作成」コマンド	「シート新規作成」コマンド	
		シートデータ保存時に「図面を保存」を選択した場合	シートデータ保存時に「図面生成用モデルと図面を保存」を選択した場合
保存形式	モデルファイル (*.GLM/.GLCM) 内に図面も保存される	シートファイル (*.GLS/.GLCS) 内に図面のみ保存される	シートファイル (*.GLS) 内に図面生成用モデルと図面が保存される
モデルの参照	図面の新規作成・再作成時には、モデルを参照する	図面の新規作成・再作成時には、モデルファイル (*.GLM/.GLCM) を参照する	図面の新規作成・再作成時には、シートファイル内の図面生成用モデルを参照する
モデルとの連携	モデル ⇄ 図面は相互連動 ただし、図面でのオブジェクトのプロパティ変更はモデルに連動するが、移動、複写などの編集は連動しない	モデル ⇄ 図面は連動 図面 ⇄ モデルは連動不可 ※下記<注意>参照	モデル ⇄ 図面生成用モデルは「シート更新」またはシート内の「モデル確認」で連動可 図面 ⇄ モデルは連動不可 ※下記<注意>参照
用途	少人数で設計を進めるプロジェクトの場合に便利 図面整合連動やファイル移動の手間がない	設計と図面作成で担当者分けたり、社内に複数の図面担当者があるプロジェクトの場合に便利 モデルとの整合が保て、データ容量も削減できる	社外の協力社がいるプロジェクトの場合に便利 シートファイルを選ばせ、必要に応じて協力社で図面の作成が可能

4.1.2. 用紙枠

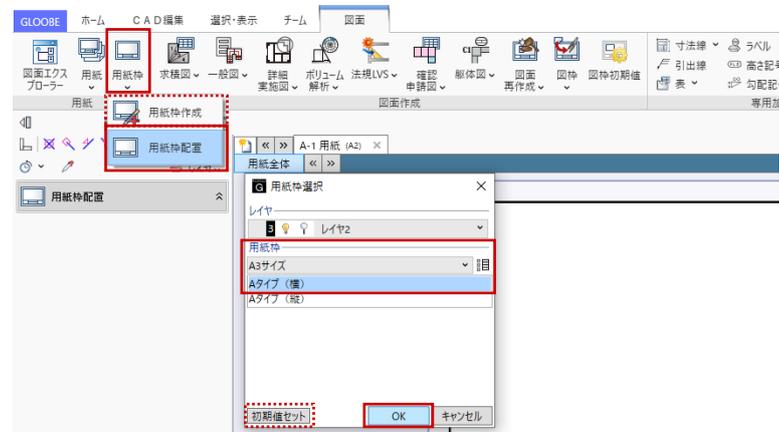
「ホーム」タブから「図面作成」をクリックします。

「図面」タブが開きます。

この時、「建物設計」「法規・チェック」などのモデル設計の各タブは表示されません。「図面」タブが開くとモデルの編集はできませんので、再度モデル編集に戻る場合は、「図面」タブから「閉じる」をクリックします。



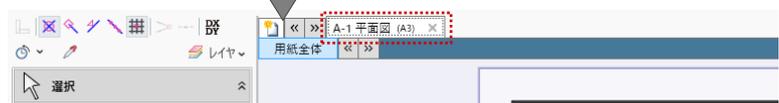
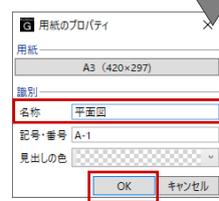
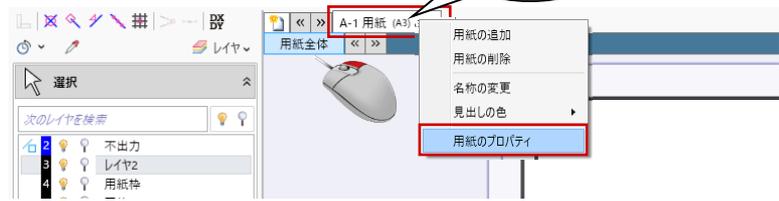
「図面」タブの「用紙枠」メニューから「用紙枠配置」をクリックします。「用紙枠選択」ダイアログで、「用紙枠」のテンプレートから「A3 サイズ」-「A タイプ (横)」を選んで「OK」します。確認メッセージで「はい」をクリックします。



次回以降も A3 サイズを利用する場合は、「初期値セット」しておくとう便利です。また、ここではご紹介しませんが、「用紙枠作成」では自社オリジナルの図枠をテンプレートとして登録しておくことができます。



用紙の見出し (タブ) の上で右クリックして、「用紙のプロパティ」をクリックします。名称：平面図 と入力して、「OK」します。



4.2. 平面図の作成

4.2.1. 平面図（モノクロ 1/100）の作成

「図面」タブの「一般図」メニューから「平面図」をクリックします。

「図面作成－平面図」ダイアログで、「作図条件」のテンプレートから「01_一般図」－「012_平面図（モデル寸法/引出線）」を選びます。

名称：平面図

縮尺：1/100

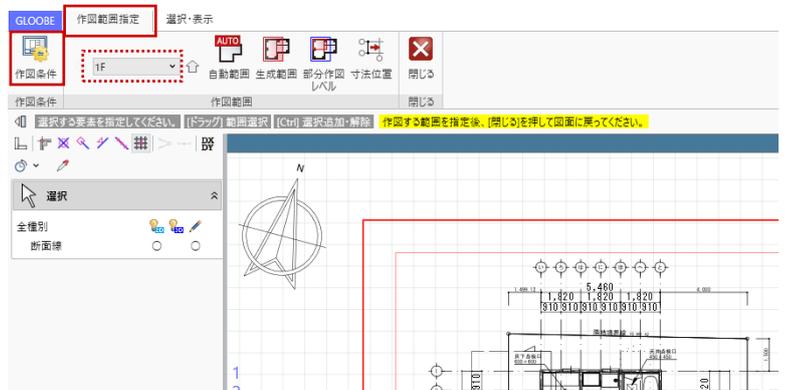
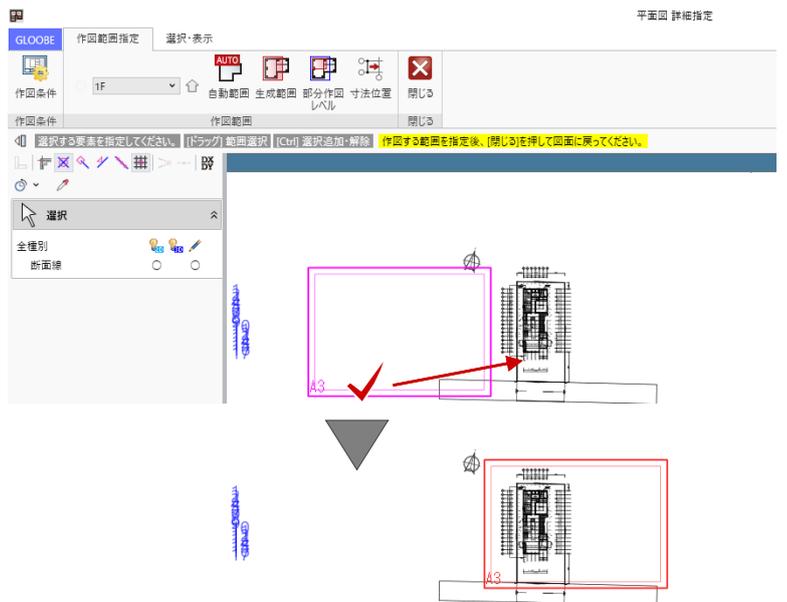
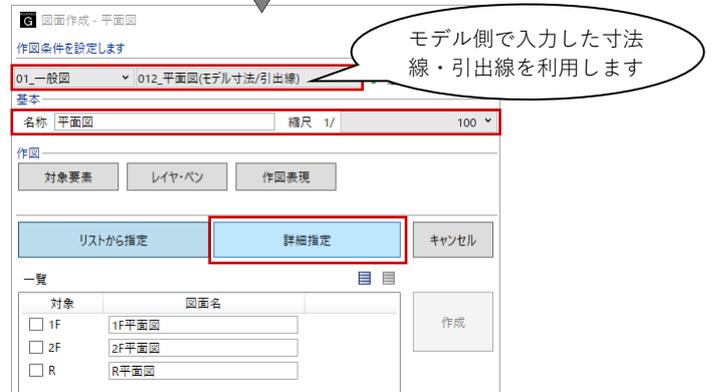
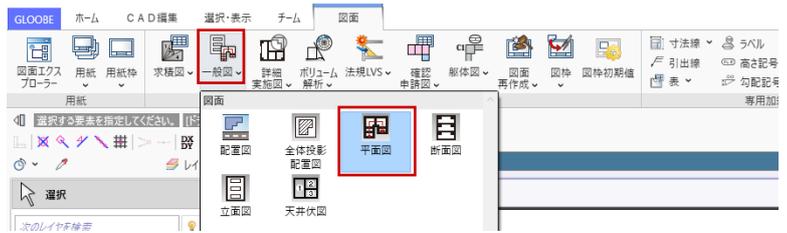
「詳細指定」をクリックします。

「平面図 詳細指定ウィンドウ」が表示され、用紙と図面のレイアウトや作図イメージが確認できます。

このままでもかまいませんが、ツールバーの「選択」をクリックしてピンク色のA3用紙枠を選んで平面図のほうへドラッグで移動すると、大まかな図面レイアウトがよりイメージしやすくなります。方位マークが用紙枠外にありますが、後で移動しますのでこのままでもかまいません。

画面を拡大して図面のプレビューを確認しながら、作図条件を設定します。初期値のままで作図する場合は、以降の手順を省略して「生成範囲」の指定に進みます。

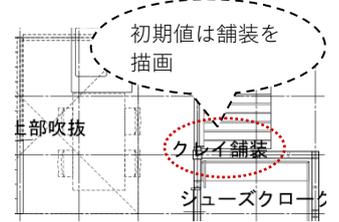
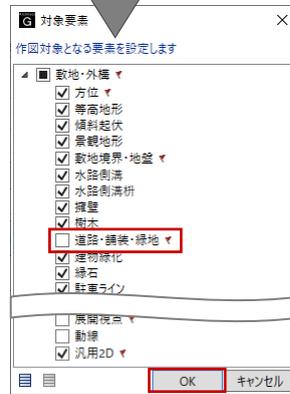
「作図範囲指定」タブの「作図条件」をクリックします。



第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

「作図条件」ダイアログの「対象要素」をクリックします。「対象要素ダイアログ」では、平面図に必要な要素のみ ON にします。ここでは次のように設定して、「OK」します。

敷地・外構 - 道路・舗装・緑地：OFF



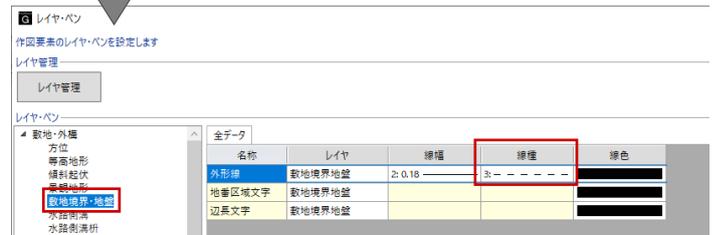
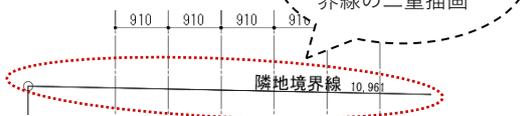
「作図条件」ダイアログの「レイヤ・ペン」をクリックします。「レイヤ・ペン」ダイアログでは、オブジェクトの種別や要素ごとにレイヤ・線幅・線種・線色を設定し、線の強弱や2次元CADのレイヤ設定が行えます。ここでは次のように設定して、「OK」します。

敷地・外構 - 敷地境界・地盤

外形線 線種：3 破線

基礎条件 - 敷地境界線

境界線：作図 OFF



「作図条件」ダイアログの「作図表現」をクリックします。「作図表現」ダイアログでは、加筆や塗りつぶし・材質・文字など、好みの平面表現に近づけるような設定が行えます。ここでは次のように設定します。

部材表現 - 他一般タブ

断面形状 詳細 2D：作図する ON

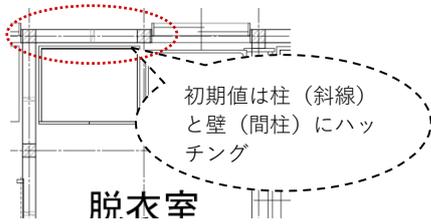


材質ハッチング-壁タブ

ハッチングを有効にする OFF

材質ハッチング-構造タブ

ハッチングを有効にする OFF



マーク他-方位タブ

サイズ：30

「作図表現」ダイアログを「OK」で終了し、「作図条件」ダイアログに戻りますので、こちらも「OK」します。条件が反映された図面プレビューを確認します。

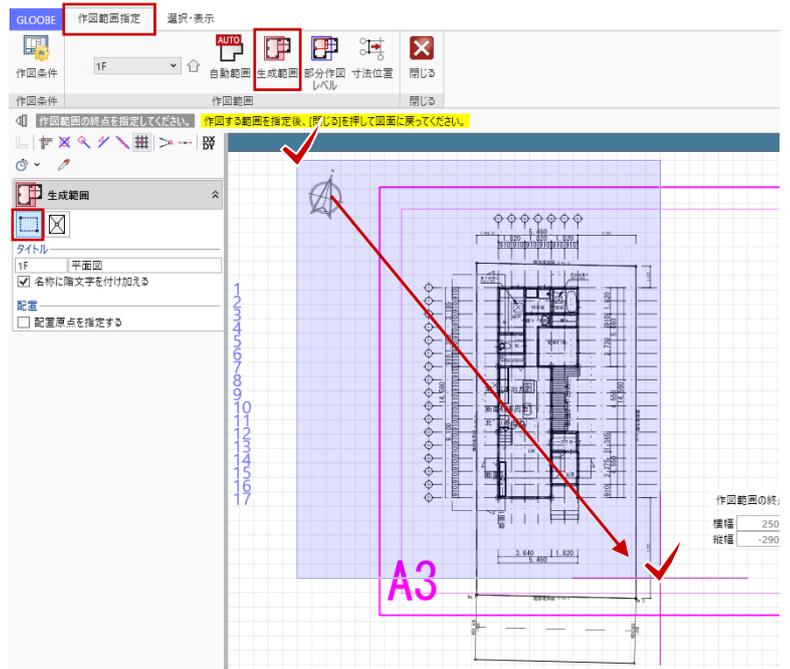
このままでもかまいませんが、お好みの作図条件が設定できましたら、「追加・更新」をクリックして平面図の作図条件としてテンプレート登録しておく便利です。



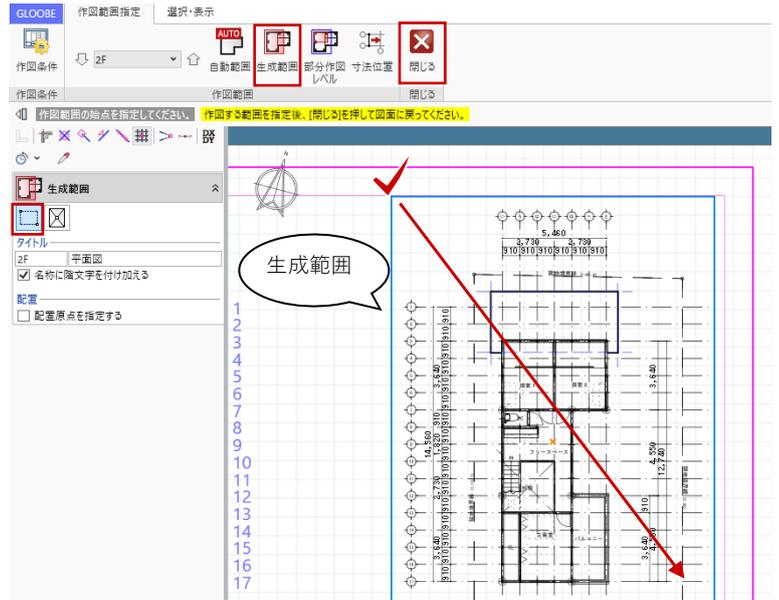
「作図範囲指定」タブの「生成範囲」をクリックします。

入力モード：矩形

図面作成範囲として、右図のように方位マークと通り芯間寸法線がすべて入るように矩形指定します。

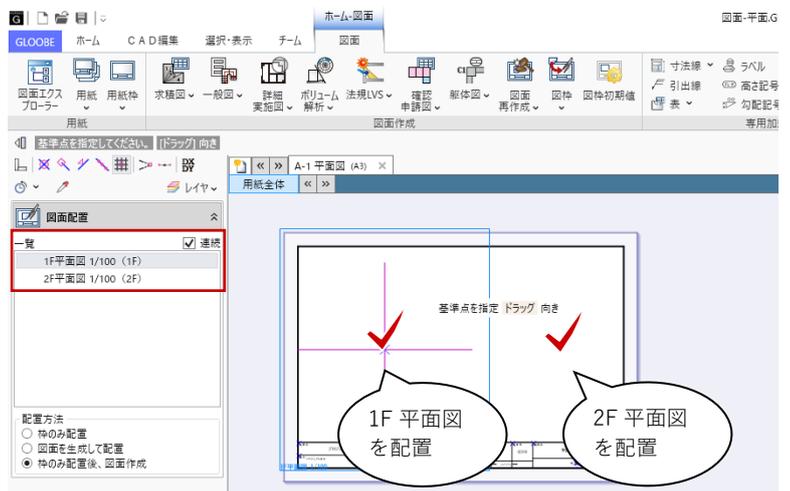


「2F」に切り替えて、同様に図面作成範囲を指定します。右図のように、2Fの方位マークは範囲に含めなくてよいでしょう。

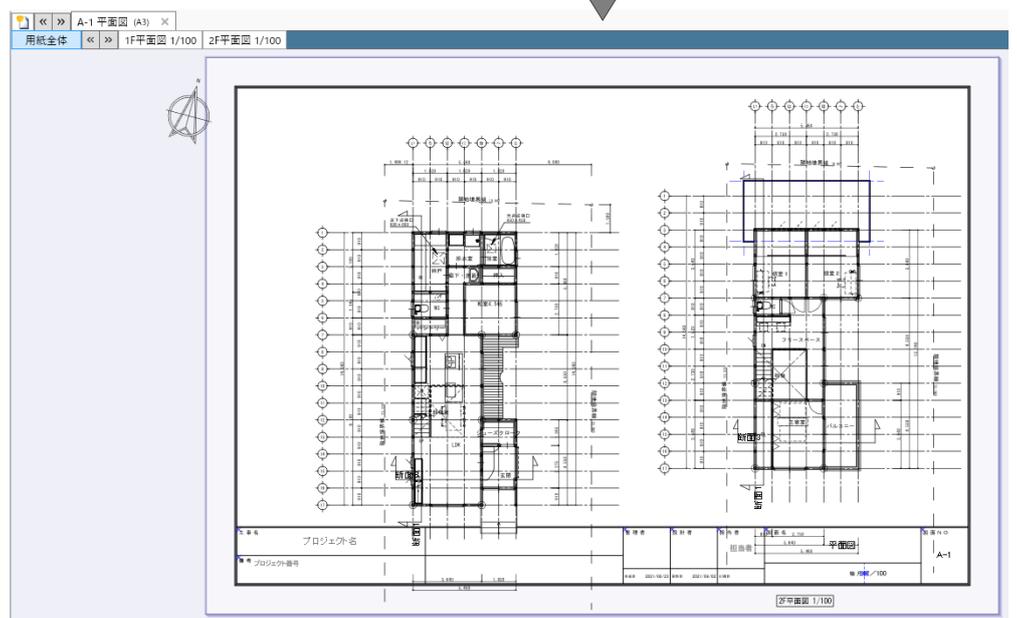


「閉じる」をクリックして、「図面タブ」に戻ります。

コマンドサポートウィンドウで「1F平面図」が選択されていることを確認し、用紙上にクリックで配置します。続いて「2F平面図」もクリックで配置します。



位置合わせは後で行いますので、この時点では1F・2Fの配置位置が揃っていないかまいません。



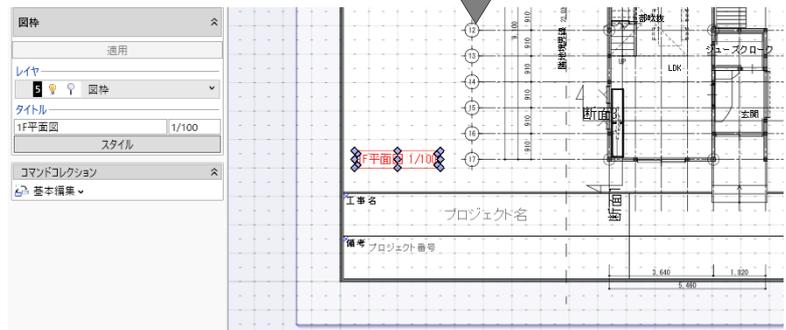
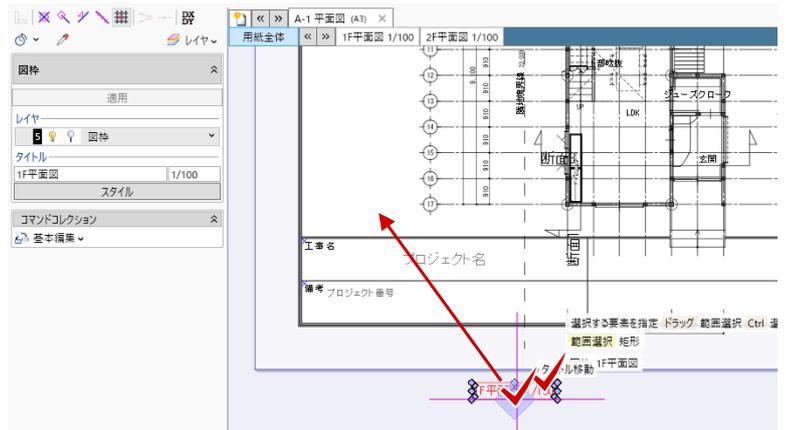
第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

4.2.2. 平面図のレイアウト編集

・図面タイトル移動

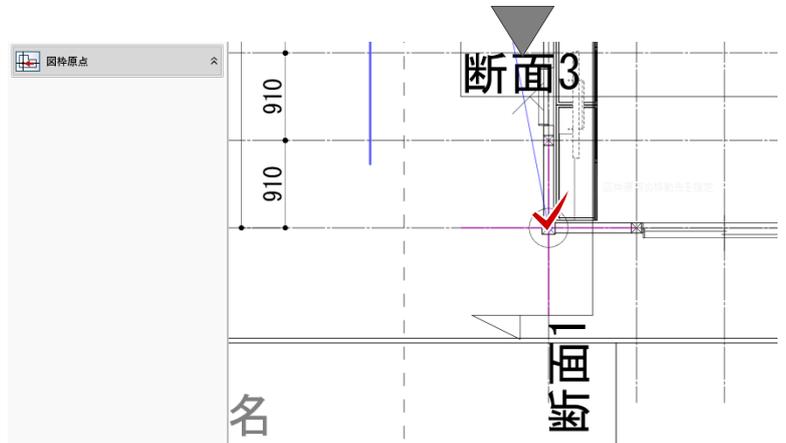
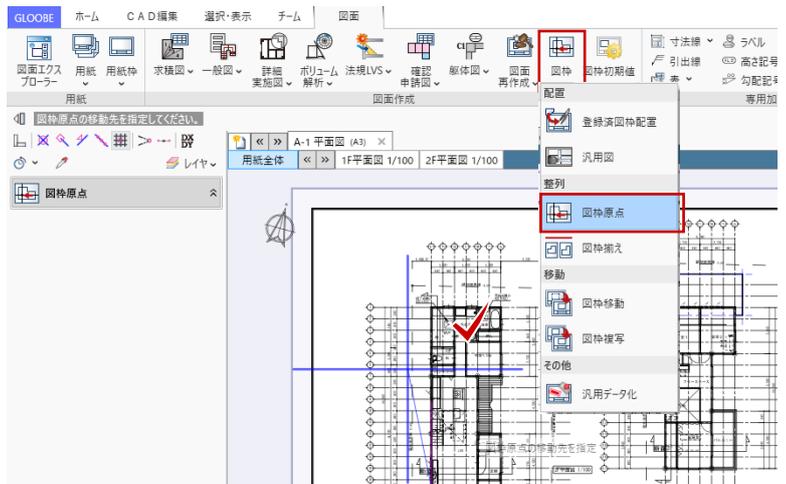
ツールバーの「選択」をクリックして、図面タイトルを選択します。トラックにマウスを近づけ、「タイトル移動」と表示されたら、ドラッグして移動します。
1階平面図、2F平面図それぞれの図面タイトルを移動します。

「タイトル移動」ではなく「移動」と表示されている状態でドラッグすると、図面タイトルだけでなく平面図領域全体が移動してしまいますので、ご注意ください。



・図枠原点

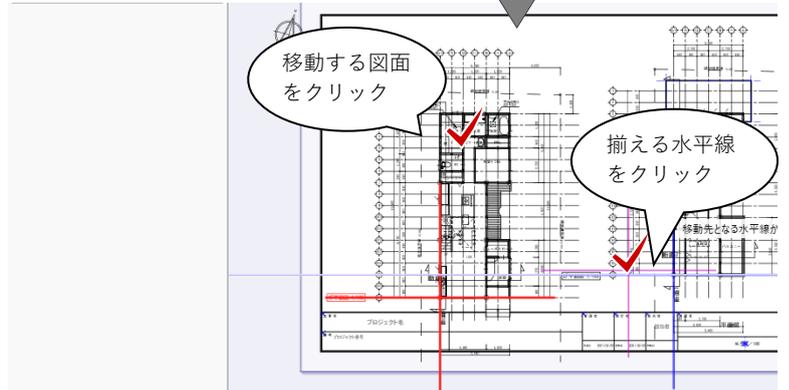
「図面」タブの「図枠」メニューから「図枠原点」をクリックします。
1F平面図上をクリックすると、現在の原点（青い十字マーク）が表示されます。
スナップモード：交点
原点の移動先として、通り芯「い」 「17」の交点をクリックします。
2F平面図の原点も同様に、通り芯「い」 「17」の位置に移動します。



・図枠揃え

「図面」タブの「図枠」メニューから「図枠揃え」をクリックします。

移動対象の図面（ここでは1F平面図）をクリックします。移動先の水平線（ここでは2F平面図の水平線）をクリックすると、1F、2Fそれぞれの原点の水平位置が揃います。

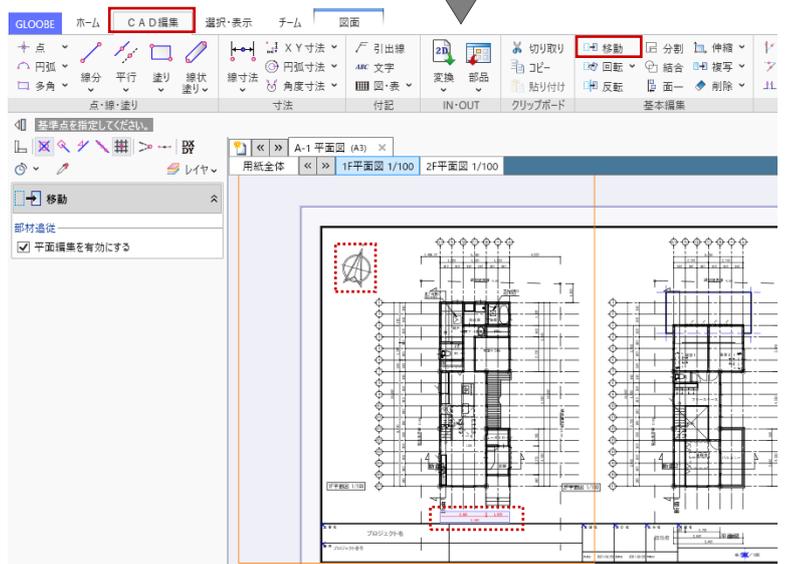
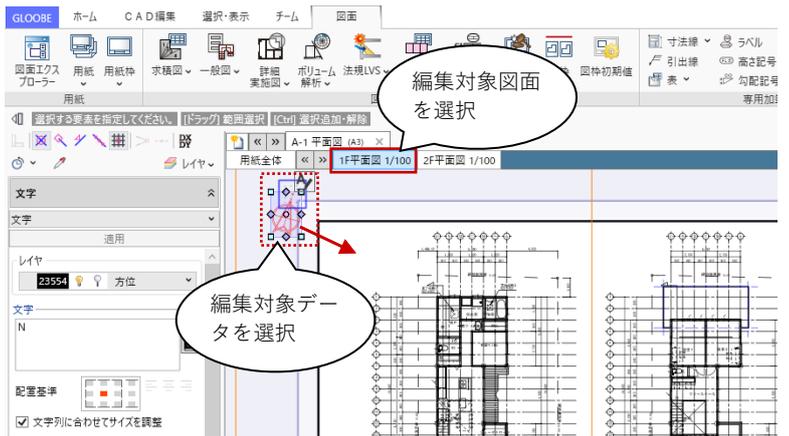


・図面編集

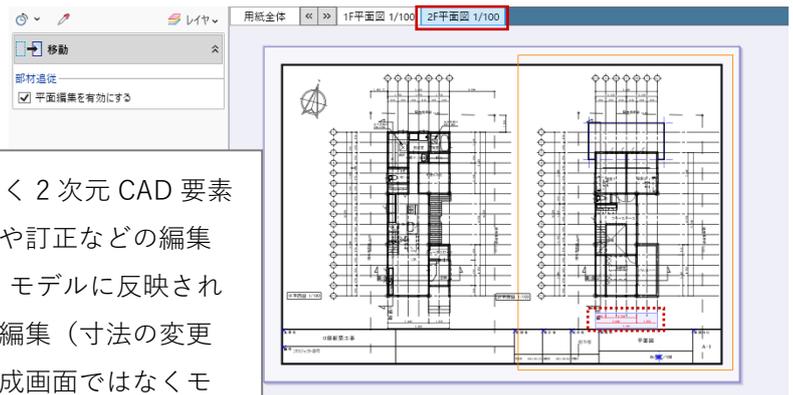
方位マークや寸法線など、用紙枠外のデータを移動します。図面内の編集となるため、ツールバーから編集対象の図面（ここでは1F平面図）を選択します。対象となる図枠がオレンジ色で表示されます。

ツールバーの「選択」をクリックして、方位マークを矩形ドラッグで選択します。選択後、ドラッグもしくは「CAD 編集」タブの「移動」で、用紙内の任意の位置に移動します。同様にして、寸法線なども移動します。

編集対象が「用紙全体」では、用紙枠や図枠単位（図面全体）で編集が行えます。編集対象が図面内の個別データの場合は対象となる「図面」を選択します。



編集対象の図面を 2F 平面図に切り替えて、同様に編集します。



ここで行う編集は、BIM モデルの編集ではなく 2 次元 CAD 要素としての編集になるため、文字や線分の移動や訂正などの編集が自由に行えます。ただし、編集結果は BIM モデルに反映されませんので、モデルに関わるような設計上の編集（寸法の変更やオブジェクトの移動など）は、必ず図面作成画面ではなくモデル入力画面に戻ってから編集してください。

4.3. 立面図の作成

4.3.1. 用紙の追加

「用紙の追加」をクリックすると、2 ページ目が追加されます。平面図作成時と同様に、「用紙枠配置」で A3 横の用紙サイズを、「用紙のプロパティ」で名称を「立面図」とします。



4.3.2. 立面図（モノクロ 1/100）の作成

「図面」タブの「一般図」メニューから「立面図」をクリックします。「図面作成-立面図」ダイアログで、「作図条件」のテンプレートから「01_一般図」-「011_立面図」を選びます。

名称：立面図
縮尺：1/100

「詳細指定」をクリックします。



図面側で寸法線を自動作成します



第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複写、配布することは禁止されています

「立面図 詳細指定ウィンドウ」が表示されます。

「東」をクリックして、用紙と図面のレイアウトや作図イメージを確認します。

平面図作成時と同様に、作図条件を設定します。初期値のままで作図する場合は、以降の手順を省略して「生成範囲」の指定に進みます。

「作図範囲指定」タブの「作図条件」をクリックし、「作図表現」をクリックします。

ここでは次のように設定します。

- 階レベル –
- 一般階：FL のみ ON
- R 階：FL のみ ON

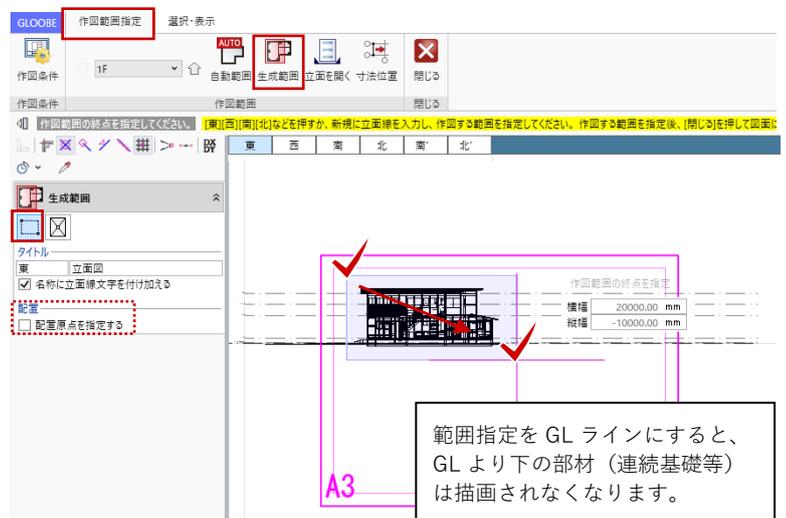
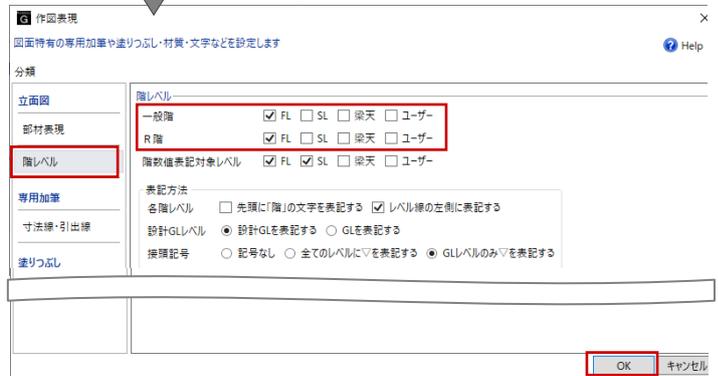
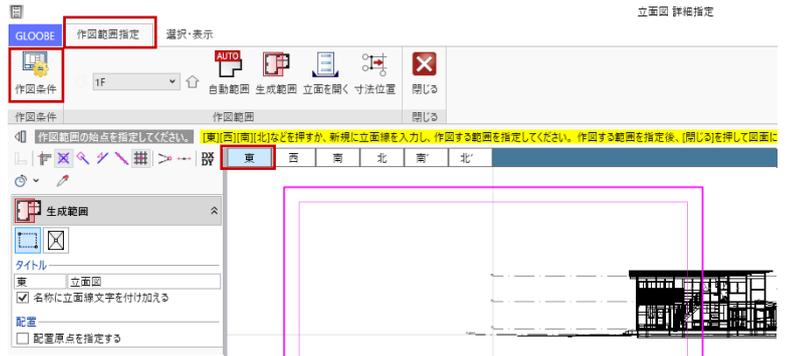
「作図表現」ダイアログを「OK」で終了し、「作図条件」ダイアログに戻り「OK」します。条件が反映された図面プレビューを確認します。

「作図範囲指定」タブの「生成範囲」をクリックします。

入力モード：矩形

図面作成範囲として、右図のように建物全体が表示される程度に矩形指定します。

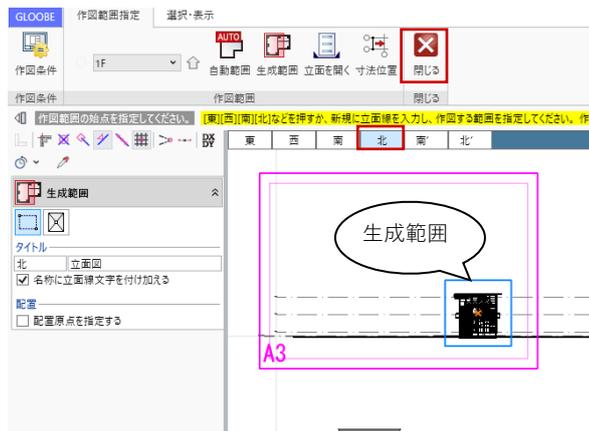
範囲指定と同時に、図面を揃える際に利用する配置原点を指定することもできますが、ここでは省略します。



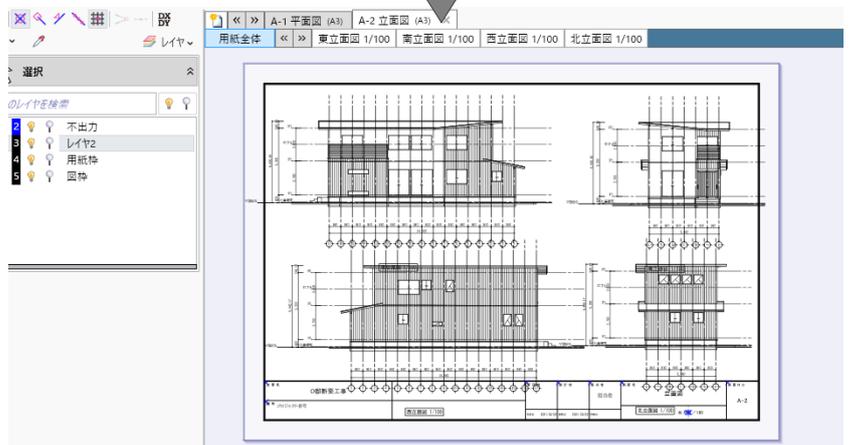
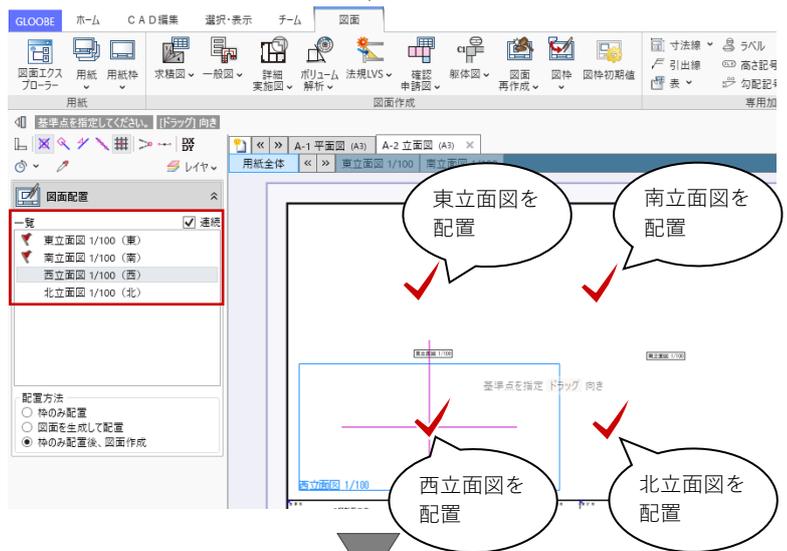
「西」「南」「北」にプレビューを切り替えて、それぞれ図面作成範囲を指定します。



「閉じる」をクリックして、「図面タブ」に戻ります。

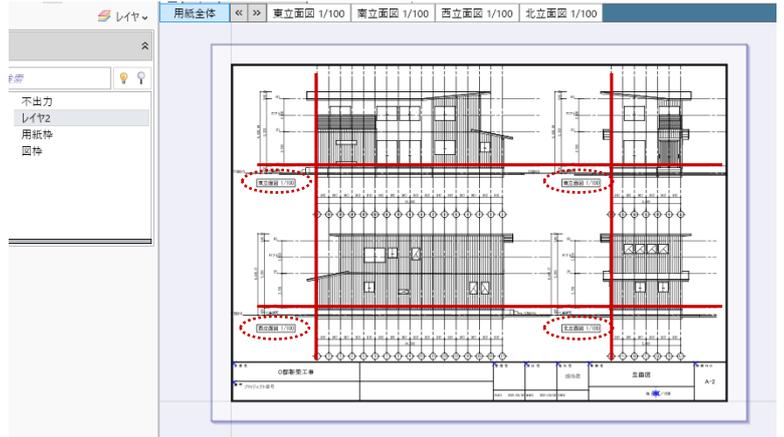


コマンドサポートウィンドウで「東立面図」が選択されていることを確認し、用紙上にクリックで配置します。続いて「南立面図」「西立面図」「北立面図」もクリックで配置します。

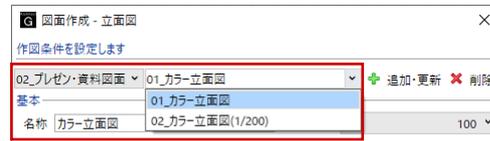
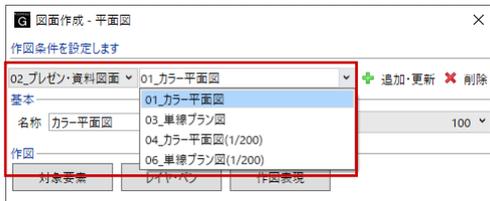


第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

平面図と同様に、図面タイトルの移動や図枠原点指定と図枠揃えなどを行って、図面を整えます。



ここではモノクロの図面作成を行いました。プレゼン用にカラー図面を作成することも可能です。平面図や立面図の図面作図条件のテンプレートから「02_プレゼン・資料図面」を選択することで、「カラー平面」や「カラー立面図」の作図条件が選べます。



「作図条件」の「対象要素」「レイヤ・ペン」「作図表現」の条件を調整することで、様々な図面表現が可能になります。



「図面」タブの「図面再作成」を利用することで、作図条件の変更結果を確認できます。「図面再作成」は作図条件の変更のほか、縮尺の変更や生成範囲の変更、モデルに変更があった場合の図面更新などに利用します。



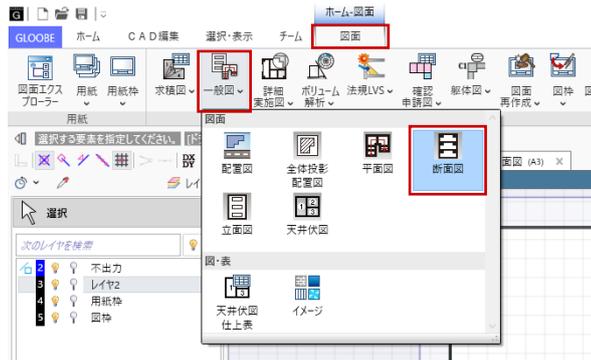
4.4. 断面図の作成

4.4.1. 断面図の作成

これまでと同様に、用紙を追加して断面図を作成します。



「図面」タブの「一般図」メニューから「断面図」をクリックします。



「図面作成 - 断面図」ダイアログで、「作図条件」のテンプレートから「01_一般図」 - 「011_断面図」を選びます。

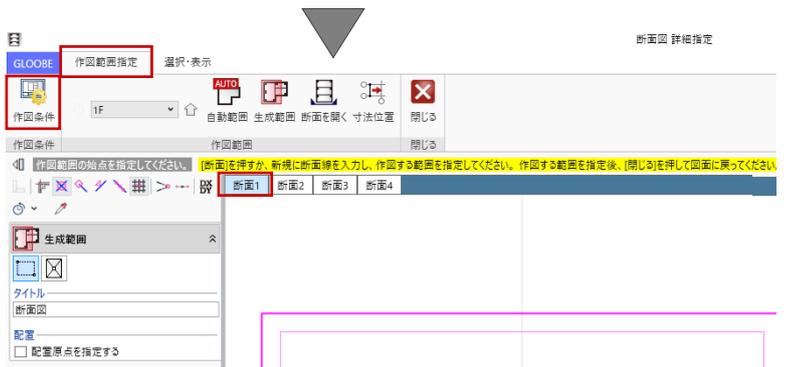
名称：断面図
縮尺：1/100



「詳細指定」をクリックします。

「断面図 詳細指定ウィンドウ」が表示されます。「断面1」をクリックして、用紙と図面のレイアウトや作図イメージを確認します。

これまでと同様に、作図条件を設定します。初期値のままで作図する場合は、以降の手順を省略して「生成範囲」の指定に進みます。



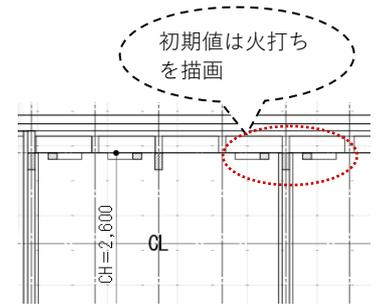
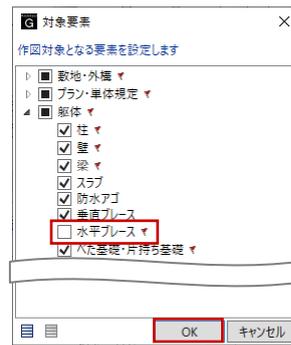
「作図範囲指定」タブの「作図条件」をクリックし、「対象要素」をクリックします。



第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

「対象要素」ダイアログでは、断面図に必要な要素のみ ON にします。ここでは次のように設定して、「OK」します。

躯体-水平ブレース



「作図範囲指定」タブの「作図条件」をクリックし、「作図表現」をクリックします。

ここでは次のように設定します。



部材表現-他一般タブ

断面形状 詳細 2D：作図する ON



階レベルー

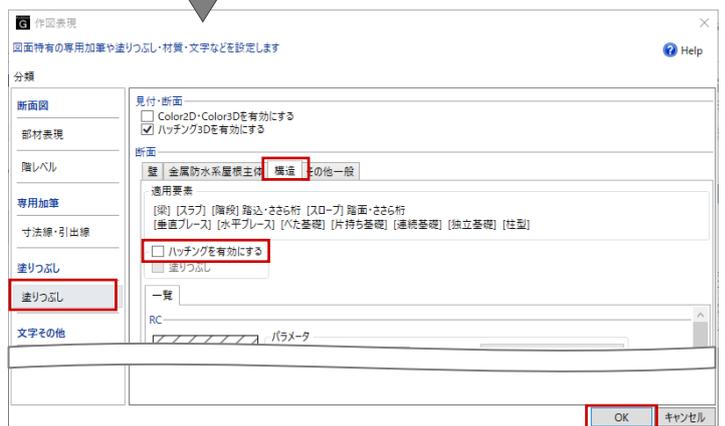
一般階：SL を除き、すべて ON

R 階：FL ON、梁天 ON



塗りつぶし-構造タブ

ハッチングを有効にする OFF



「作図表現」ダイアログを「OK」で終了し、「作図条件」ダイアログに戻り「OK」します。条件が反映された図面プレビューを確認します。

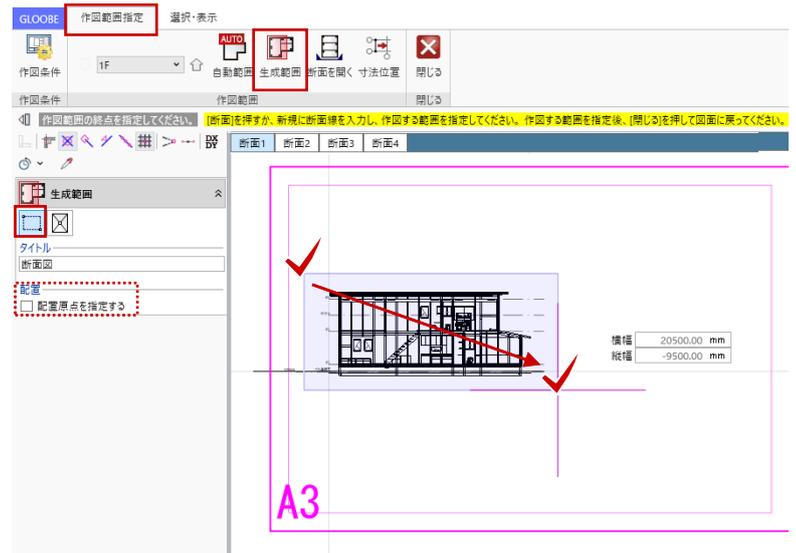


「作図範囲指定」タブの「生成範囲」をクリックします。

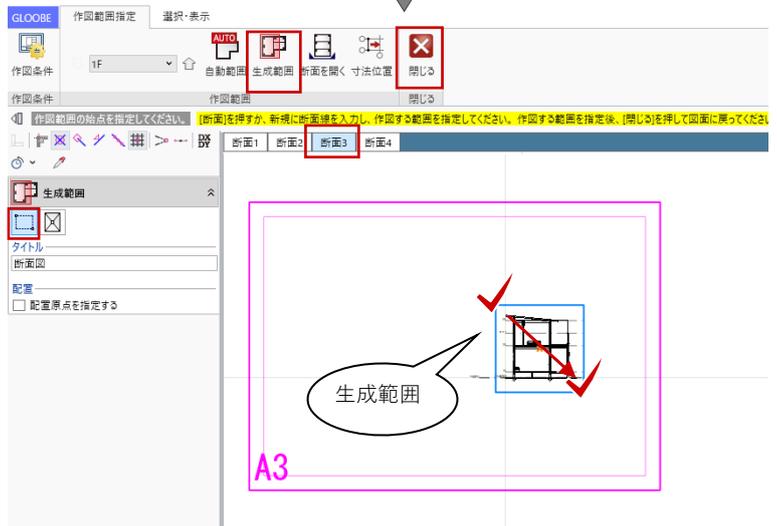
入力モード：矩形

図面作成範囲として、右図のように建物全体が表示される程度に矩形指定します。

範囲指定と同時に、図面を揃える際に利用する配置原点を指定することもできますが、ここでは省略します。



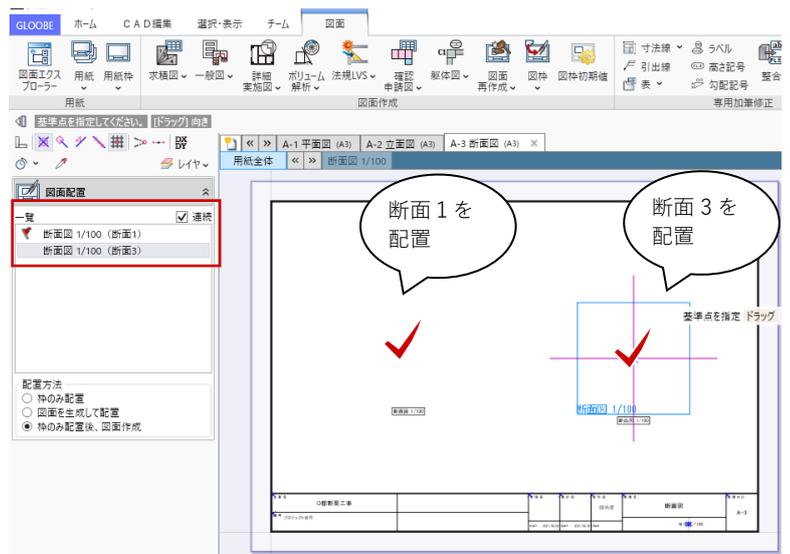
「断面3」にプレビューを切り替えて、図面作成範囲を指定します。



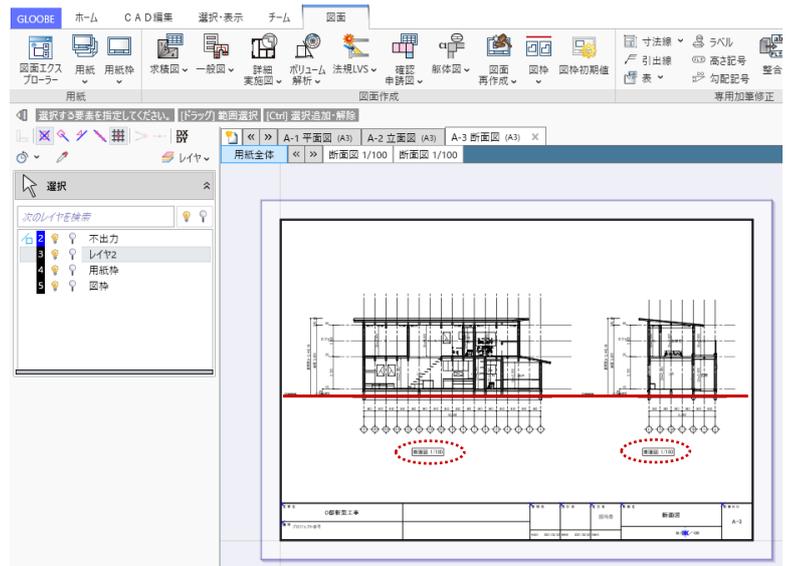
「閉じる」をクリックして、「図面タブ」に戻ります。

「コマンドサポートウィンドウで「断面図（断面1）」が選択されていることを確認し、用紙上にクリックで配置します。

続いて「断面図（断面3）」もクリックで配置します。



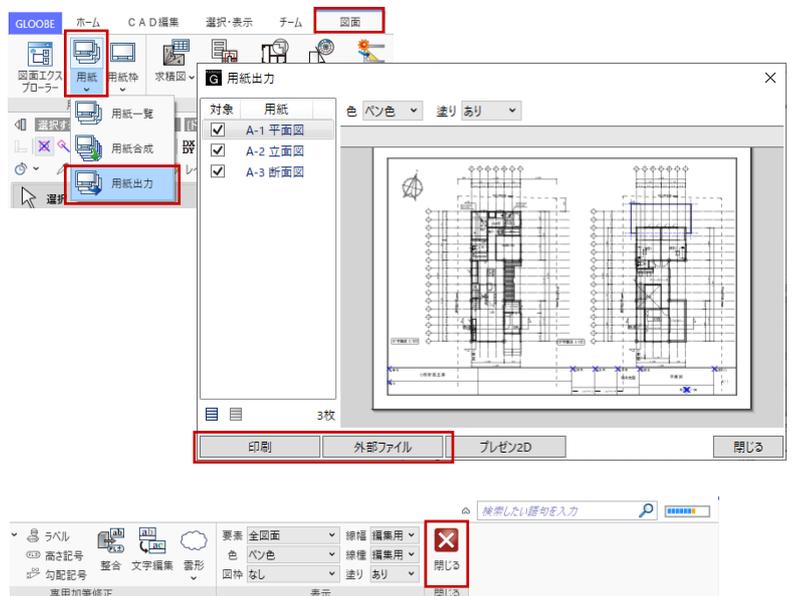
これまでと同様に、図面タイトルの移動や図枠原点指定と図枠揃えなどを行って、図面を整えます。



4.5. 図面出力

4.5.1. 用紙出力

「図面」タブの「用紙」メニューから「用紙出力」をクリックします。「用紙出力」ダイアログで、出力対象の用紙をONにして、「印刷」あるいは「外部ファイル」をクリックします。



「閉じる」をクリックして「図面作成」を終了し、モデル編集画面に戻ります。

図面の加筆修正や再作成、印刷については、福井コンピュータアーキテクト公式サイト「お客様サポート」に掲載のマニュアル「図面編集編」で詳しく紹介されています。詳しい操作方法については、マニュアル「図面編集編」でご確認ください。

▶ GLOOBE の各種マニュアルはこちらから
<https://archi.fukuicompu.co.jp/user/products/gloobe/manual.html>



第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

5. プレゼンテーション資料の作成

5.1. 添景の入力

5.1.1. 植栽

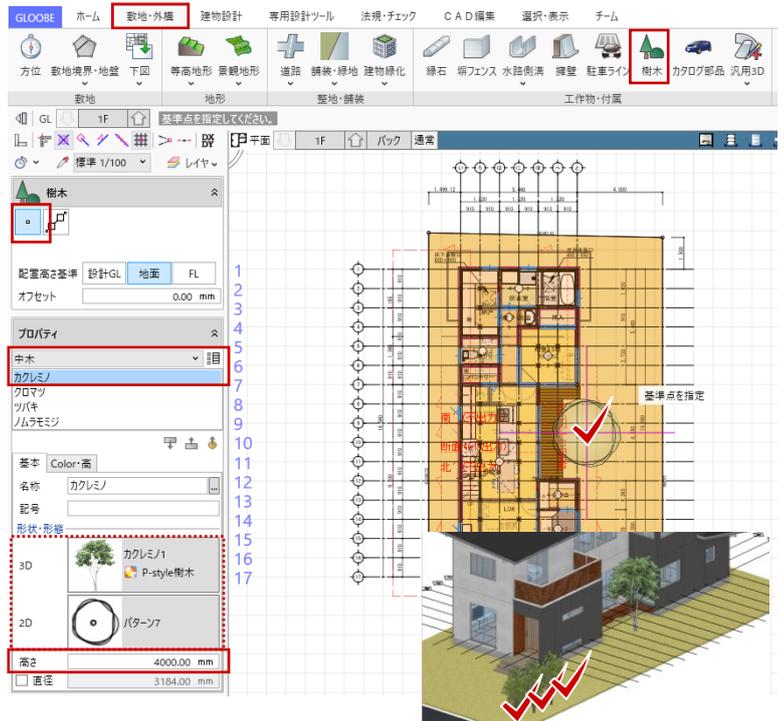
「敷地・外構」タブから「樹木」をクリックします。

入力モード：1点

「樹木」のテンプレートから、ここでは「中木」グループの「カクレミノ」を選びます。「3D」や「2D」をクリックして、任意の樹木を選択いただいてもかまいません。

高さ：4000

大きさを調整して、任意の位置に配置します。



5.1.2. 舗装の編集

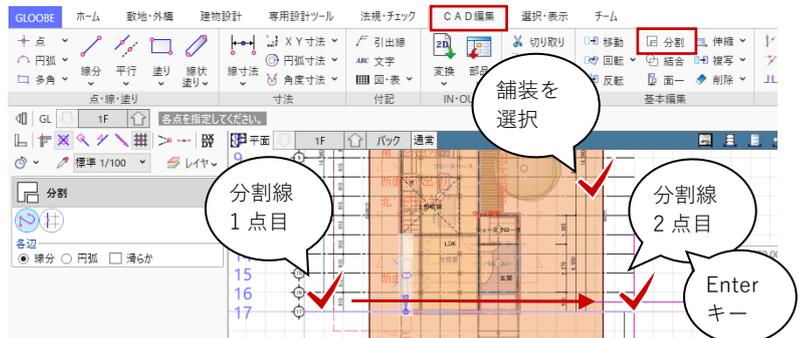
ツールバーの「選択」をクリックして、舗装を選択します。

「CAD 編集」タブの「分割」をクリックして、「17 通り」に沿って、1点目→2点目をクリックし、「Enter キー」で分割します。

ツールバーの「選択」をクリックして、分割された南側の舗装面をクリックします。

「コマンドサポートウィンドウ」の「テンプレート割り当て」から、任意の舗装テンプレート（ここではコンクリート舗装）を選択します。

「高さ」タブで、「個別」をONにして高さを道路側-100に設定し、最後に「適用」をクリックします。編集が完了したら、選択状態を「Esc キー」で解除します。



第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

5.2. 3D ビューの作成

5.2.1. 視点（アングル）の設定

平面ビューツールバーの「視点の変更」をクリックします。

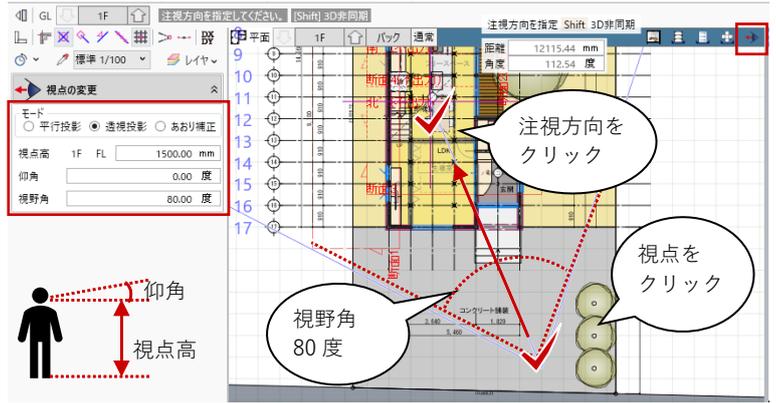
透視投影：ON

視点高：1F FL 1500

仰角：0

視野角：80度

と設定して、右図のように視点位置→注視方向の順にクリックします。



3D ビューツールバーの「視点の切り替え」をクリックして、「(現在の視点を登録)」をクリックします。「視点登録」で任意の名称を入力して「OK」します。



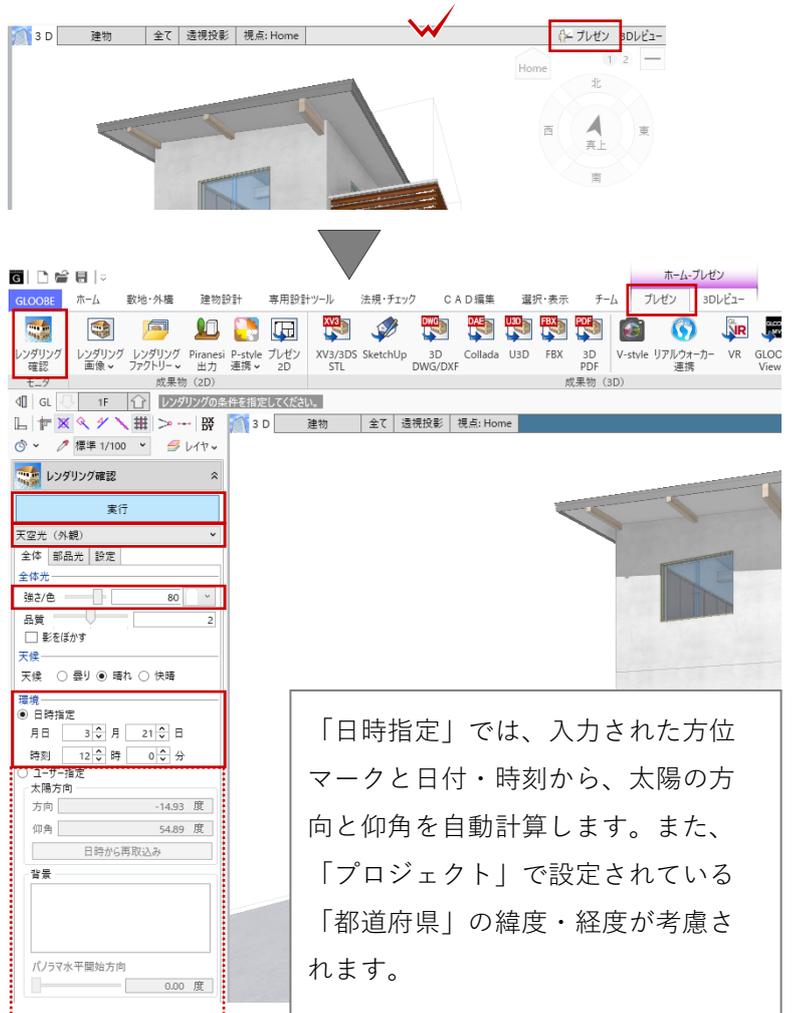
5.3. レンダリング画像の作成

5.3.1. プレゼンデータ作成

3D ビューツールバーの「プレゼンデータ作成」をクリックします。

「プレゼン」タブが表示されます。

3D ビューのバーをダブルクリックして、ビューを最大化します。



「プレゼン」タブの「レンダリング確認」をクリックして、次のように設定します。

レンダリングモード：天空光（外観）

強さ／色：80

日時指定：3月21日 12時0分

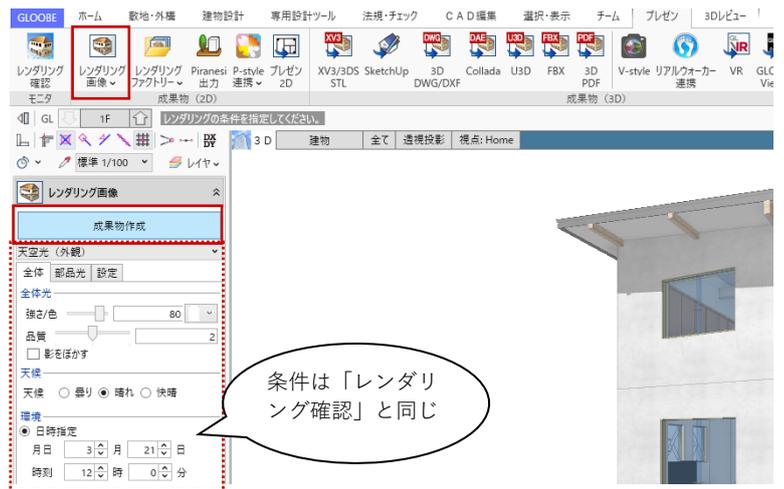
「ユーザー指定」をONにすることで、太陽方向や背景を任意に設定することもできます。

「実行」をクリックして、レンダリング結果を確認します。

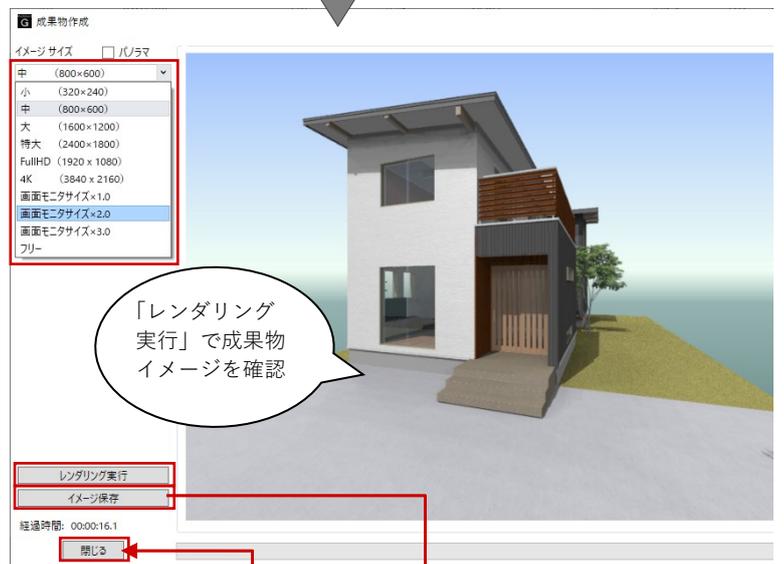
「日時指定」では、入力された方位マークと日付・時刻から、太陽の方向と仰角を自動計算します。また、「プロジェクト」で設定されている「都道府県」の緯度・経度が考慮されます。

5.3.2. レンダリング画像

「プレゼン」タブの「レンダリング画像」をクリックします。先ほど設定したレンダリングの条件のままであることを確認して、「成果物作成」をクリックします。

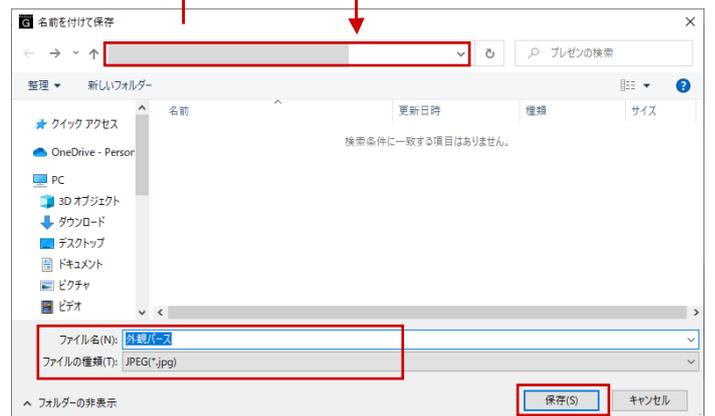


「成果物作成」ダイアログで必要な解像度を指定して、「レンダリング実行」をクリックします。



レンダリング処理終了後、「イメージ保存」をクリックします。

「名前を付けて保存」ダイアログが表示され、保存先とファイル名、ファイルの種類を指定して「保存」します。



「成果物作成」ダイアログを「閉じる」で終了します。

5.3.3. 内観パースの作成

内観パースも同様に作成します。

「左右に並べて表示」で再度平面ビューを表示して「視点の変更」で右図のように指定します。

視点高：1F FL 1300

3D ビューツールバーの「視点の切り替え」をクリックして、「(現在の視点を登録)」をクリックします。「視点登録」で任意の名称を入力して「OK」します。

3D ビューのバーをダブルクリックして、ビューを最大化します。

「プレゼン」タブを再度開いて、「レンダリング確認」をクリックして、次のように設定します。照明部品を入力していない場合は室内が暗くなりがちなので、東側から太陽光が入るように、調整しています。

レンダリングモード：

アンビエント・オクルージョン

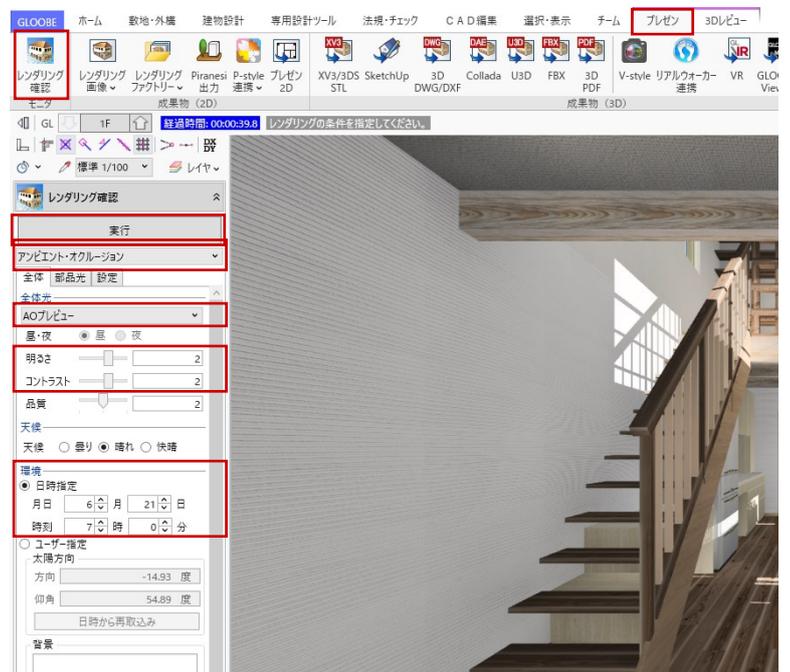
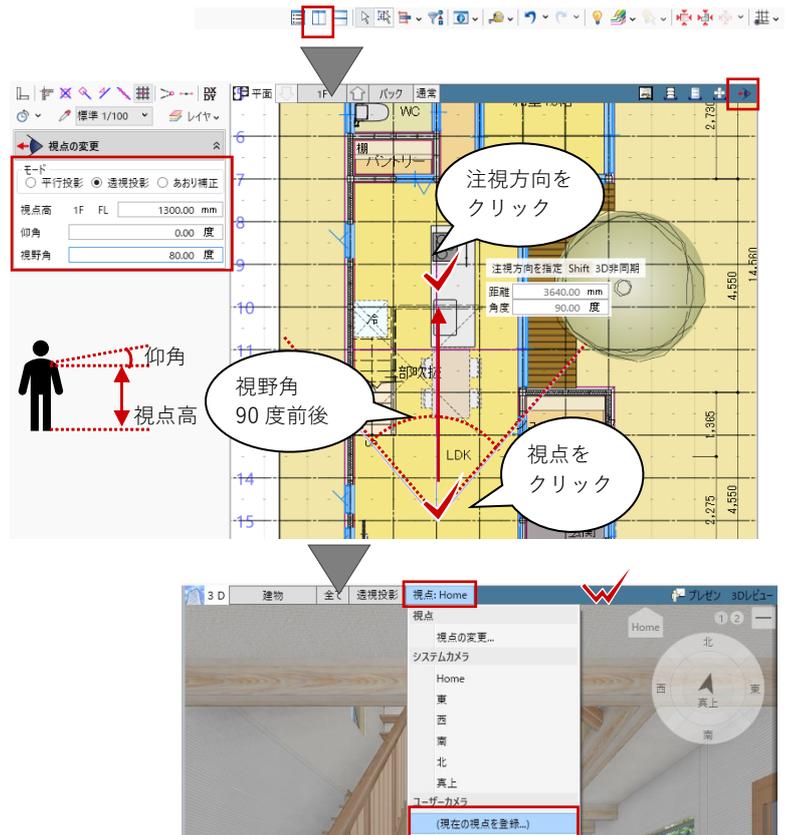
全体光：AO プレビュー

明るさ：2

コントラスト：2

日時指定：6月21日 7時0分

「実行」をクリックして、レンダリング結果を確認します。



外観パースと同様に、「プレゼン」タブの「レンダリング画像」をクリックします。より精細な表現となるよう、レンダリング条件の一部を変更して「成果物作成」をクリックします。

全体タブ

全体光：AO 標準

設定タブ

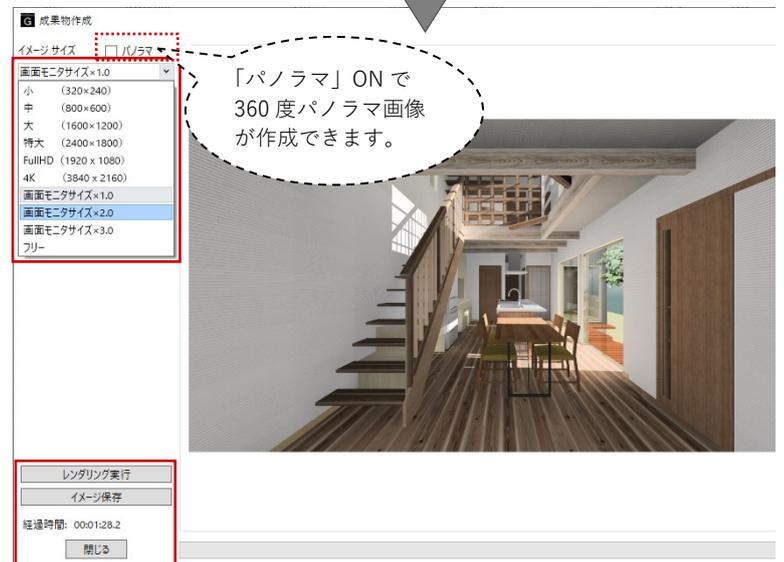
モアレ解消：ON レベル中



「成果物作成」ダイアログで必要な解像度を指定して、「レンダリング実行」をクリックします。

レンダリング処理終了後、「イメージ保存」をクリックし、「名前を付けて保存」します。

「成果物作成」ダイアログを「閉じる」で終了します。



プレゼン用のCGパース作成に必要なレンダリングについては、福井コンピュータアーキテクト公式サイト「お客様サポート」に掲載のマニュアル「レンダリング編」で詳しく紹介されています。ここではご紹介しきれなかった、素材や質感、光源や背景の設定については、マニュアル「レンダリング編」でご確認ください。

▶ GLOOBEの各種マニュアルはこちらから
<https://archi.fukuicompu.co.jp/user/products/gloobe/manual.html>

