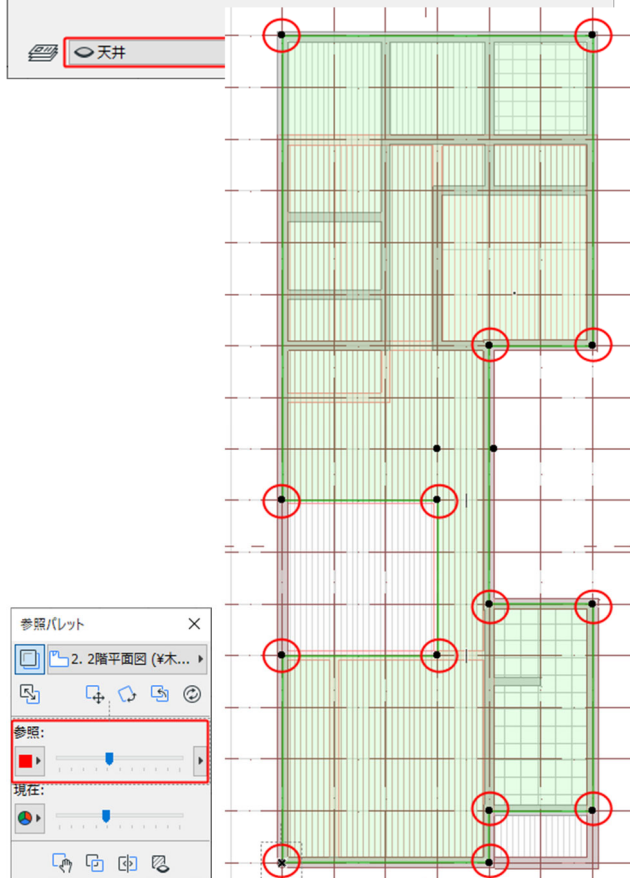
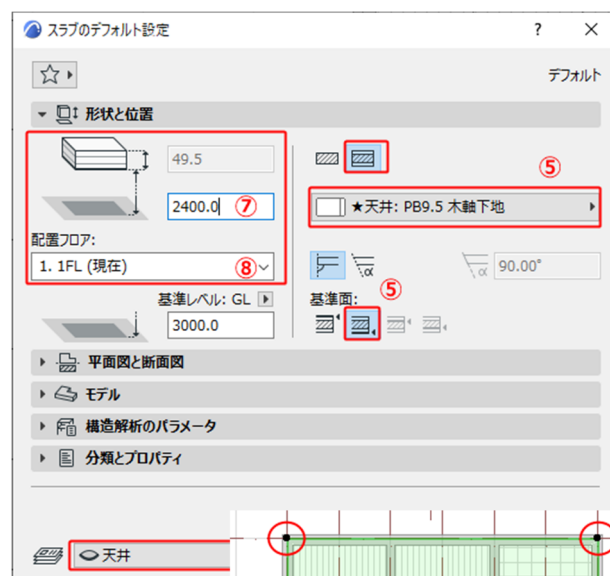
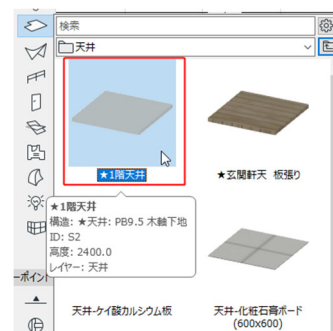


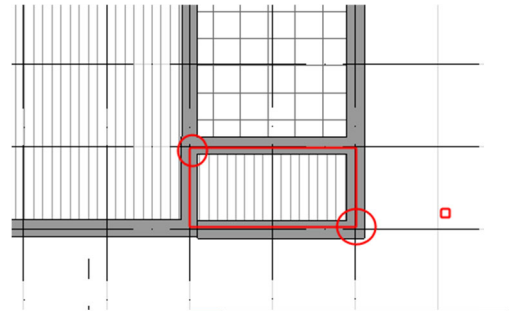
3.4. 天井の入力

- ① [ビュー一覧]より「平面図」－「1.1階平面図」を選択します。
- ② ツールボックスの[スラブツール]の右横の▶をクリックして[お気に入り]を表示します。
- ③ [お気に入り]の「★1階天井」をダブルクリックして、選択します。
- ④ ツールボックスの[スラブツール]をダブルクリックして、設定ダイアログを表示し、各種設定を確認します。
- ⑤ 複合構造
「★天井：PB9.5 木軸下地」
- ⑥ 基準面の位置 「下端」
- ⑦ 配置フロアまでのオフセット「2400」
- ⑧ 配置フロア 「1.1FL」レイヤ
「天井」
※この時点で非表示になっているので、入力時に「表示」
- ⑨ 「OK」をクリックします。
- ⑩ 情報ボックスの「図形作成法」のポリゴンを選択します。
- ⑪ 2階平面図を参照します。
[ビュー一覧]－[2.2階平面図]の上で右クリックして、[参照として表示]をクリックします。
- ⑫ 天井周囲のコーナーをクリックし、天井を入力します。

※参照表示した2階平面図が見つからない場合は、参照パレットで、参照図の色や濃さを調整できます。

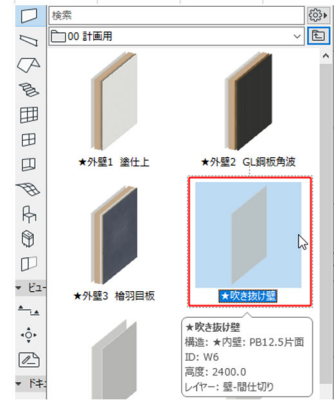


- ⑮ 同様に、[お気に入り]から「★玄関軒天板張」を選択し、玄関ポーチに入力します。
- ⑯ 天井高さは「2070」とします。



◇吹き抜け周りの壁を入力します。

- ① 「壁ツール」の[お気に入り]より「★吹き抜け壁」を選択します。
- ② 2階床を参照表示します。

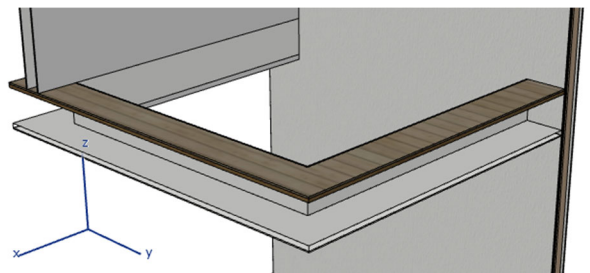
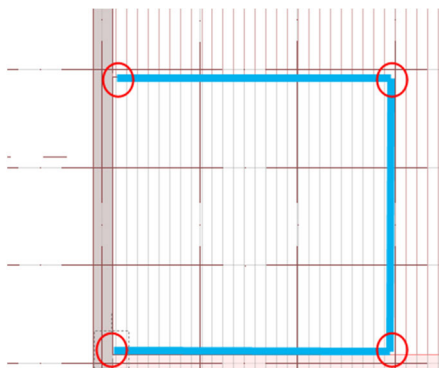


- ③ 壁の設定を確認します。
 - ④ 複合構造—「★内壁：PB12.5片面」
 - ⑤ 基準面 「外側」
 - ⑥ 壁上部 「2FL フロア オフセット 0」
 - ⑦ 壁下部 「+2400」
 - ⑧ レイヤ 「壁-間仕切り」
- と設定をします。



開口部に沿って、壁を入力します。

- ⑨ 床開口部の交点をクリックして壁を入力します。

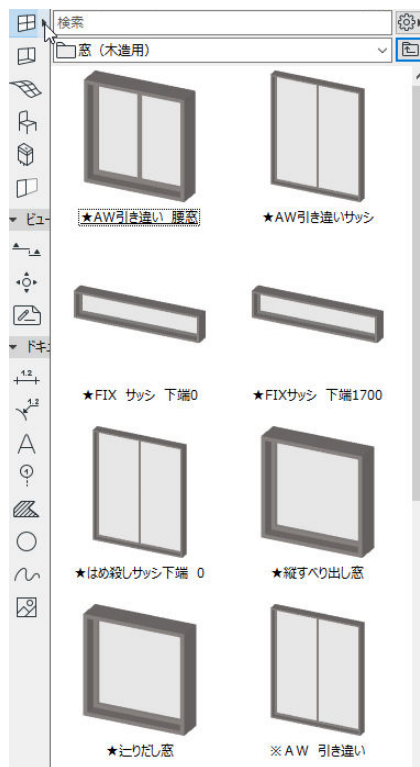


第三者への、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

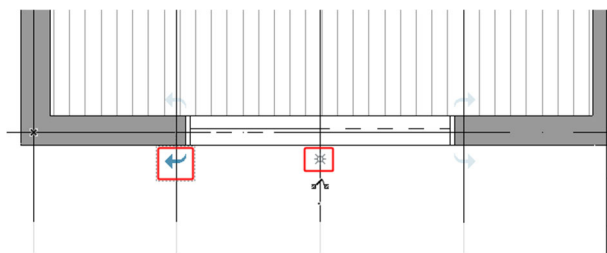
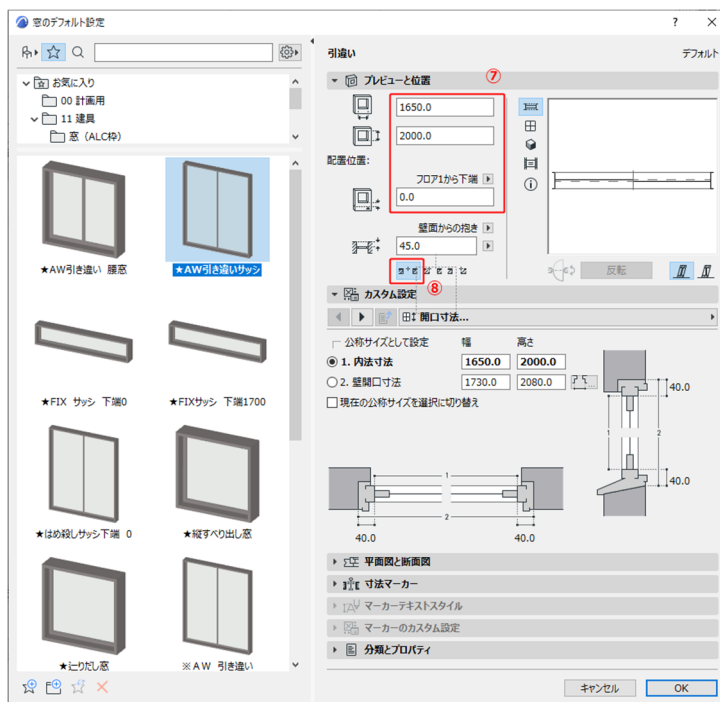
3.5. 窓の入力

◇窓の入力をします。

- ① [ビューー一覧]より
「平面図」－「1.1 階平面図」を選択
します。4.3.1 参照
- ② ツールボックスの[窓ツール]の右横の
▶をクリックして[お気に入り]を表示
します。
- ③ [お気に入り]の「★AW 引き違いサッシ」
をダブルクリックして、選択し
ます。
- ④ ツールボックスの[窓ツール]をダブル
クリックして、設定ダイアログを表示
します。各種設定を確認します。
- ⑤ 窓の形状を設定します。
- ⑥ 様々な形式の窓が選択できます。



- ⑦ 窓の大きさを設定します。
 - ・窓の幅 「1650」
 - ・開口部の高さ 「2000」
 - ・窓下端の取り付け高さ 「0」と
します。
- ⑧ 窓の配置基準を決めます。「中心」を
選択し、開口部の中心を配置基準と
します。
- ⑨ OK をクリックして、窓の設定ダイア
ログボックスを閉じます。
- ⑩ [グリッドスナップ]をONにします。
- ⑪ 配置する壁にカーソルを近づけて、
チェックカーソルになるところでク
リックします。
- ⑫ 「Tab」キーを押して、太陽マークが
外部になるように設定します。
- ⑬ 開く方向でクリックして、窓の入力
を確定します。
- ⑭ 他の窓も同様に設定し、入力しまし
ょう。

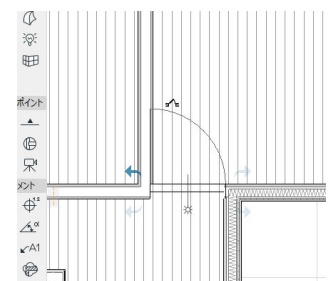
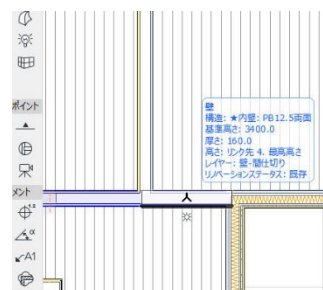
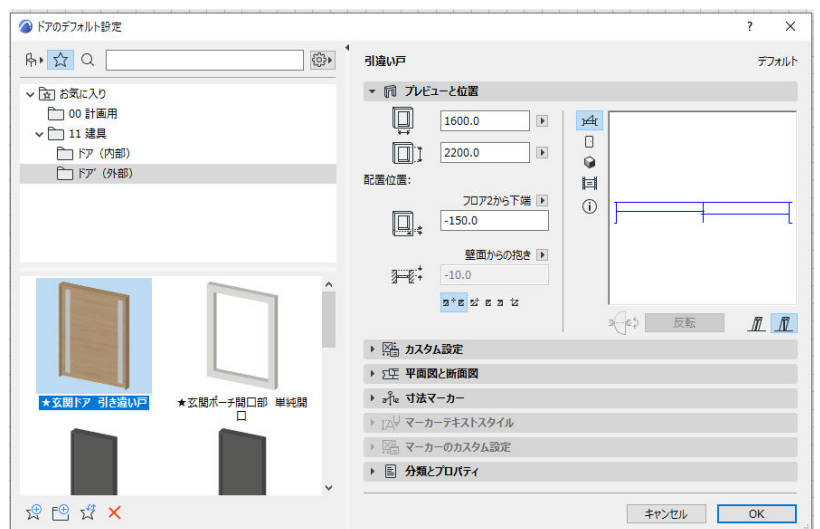
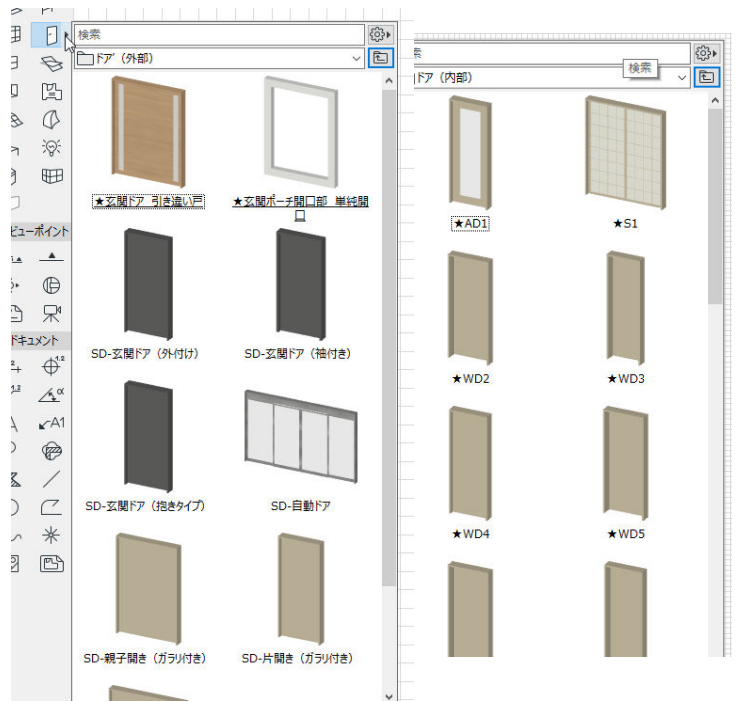


第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

3.6. ドアの入力

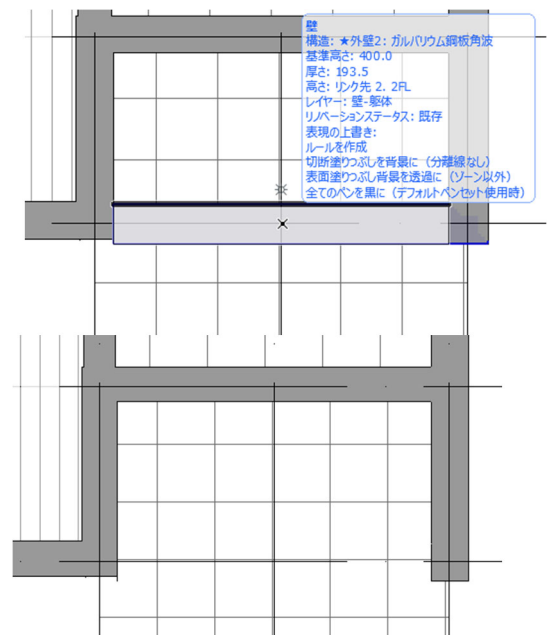
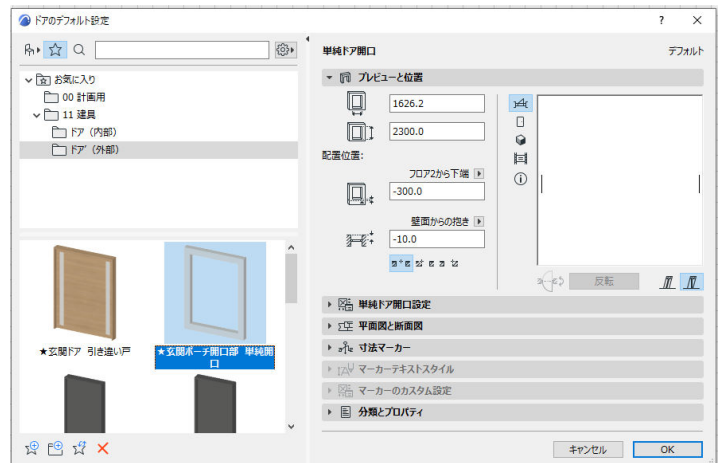
ドアの入力をします。

- ⑮ [ビュー一覧]より
「平面図」－「1.1 階平面図」を選択
します。4.3.1 参照
- ⑯ ツールボックスの[ドアツール]の右横
の▶をクリックして[お気に入り]を
表示します。
- ⑰ [お気に入り]の「★玄関ドア 引き
違い戸」をダブルクリックして、選択
します。
- ⑱ ツールボックスの[ドアツール]をダ
ブルクリックして、設定ダイアログを
表示します。各種設定を確認します。
- ⑲ ドアの形状を設定します。
- ⑳ 様々な形式の窓が選択できます。
- 21 窓の大きさを設定します。
 - ・窓の幅 「1600」
 - ・開口部の高さ 「2200」
 - ・ドア下端の取り付け高さ
「-150」
- 22 ドアの配置基準を決めます。「中心」
を選択し、開口部の中心を配置基準
とします。
- 23 OK をクリックして、窓の設定ダイ
アログボックスを閉じます。
- 24 [グリッドスナップ]をOFF にします。
4.3.1 参照
- 25 配置する壁にカーソルを近づけて、
チェックカーソルになるところでク
リックします。
- 26 「Tab」キーを押して、太陽マークが
外部になるように設定します。
- 27 開く方向でクリックして、ドアの入
力を確定します。



◇玄関ポーチの開口部を入力します。

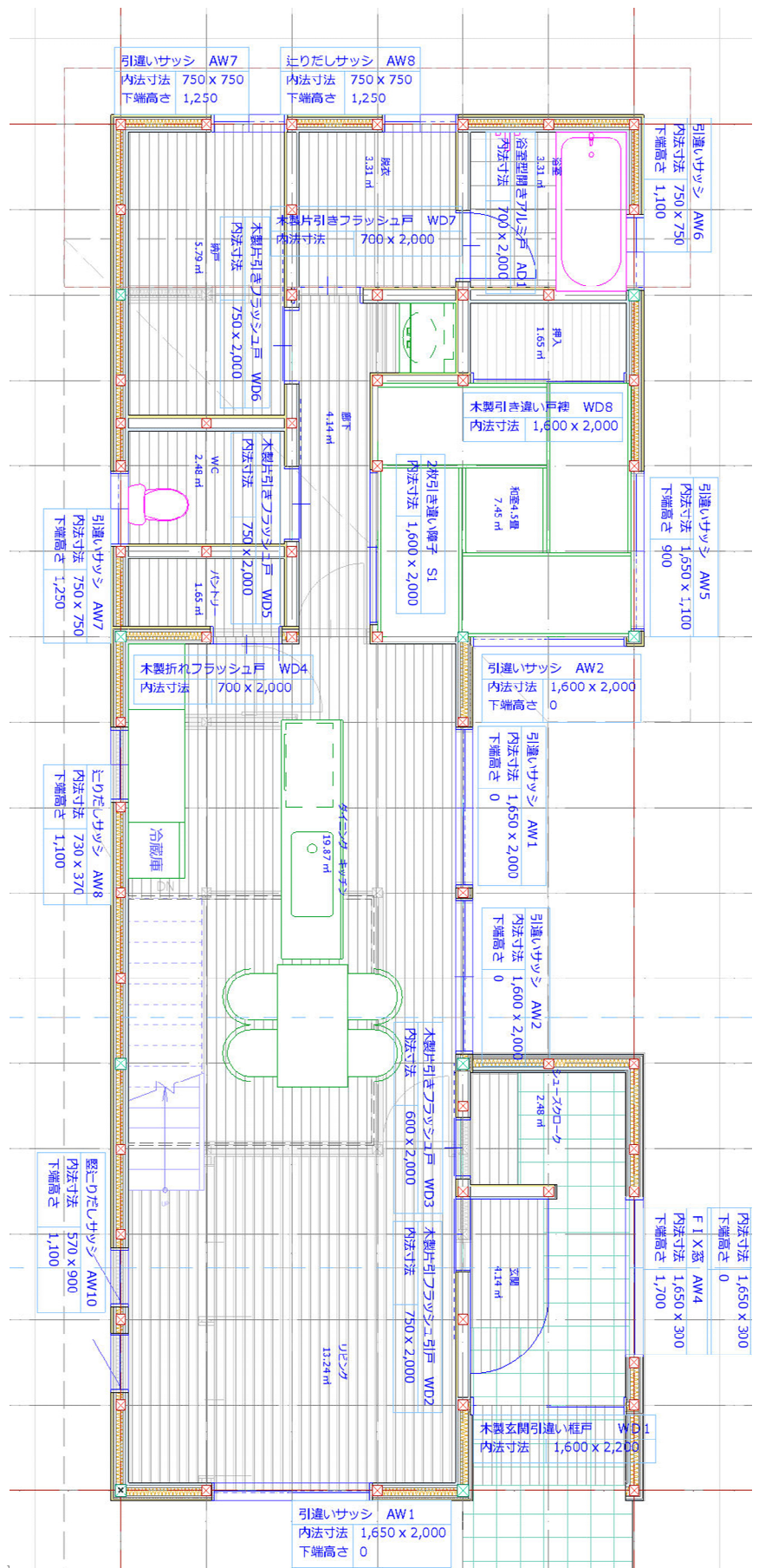
- ① [ビュー一覧]より
「平面図」－「1.1 階平面図」を選択
します。4.3.1 参照
- ② ツールボックスの[ドアツール]の右横
の[▶]をクリックして[お気に入り]
を表示します。
- ③ [お気に入り]の「★玄関ポーチ開口部
単純開口」をダブルクリックして、
選択します。
- ④ ツールボックスの[ドアツール]をダブル
クリックして、設定ダイアログを
表示します。各種設定を確認します。
- ⑤ ドアの配置基準を決めます。「中心」
を選択し、開口部の中心を配置基準
とします。
- ⑥ OK をクリックして、窓の設定ダイア
ログボックスを閉じます。
- ⑦ [グリットスナップ]をOFF にします。
4.3.1 参照
- ⑧ 配置する壁にカーソルを近づけて、
チェックカーソルになるところでク
リックします。



1階建具の入力

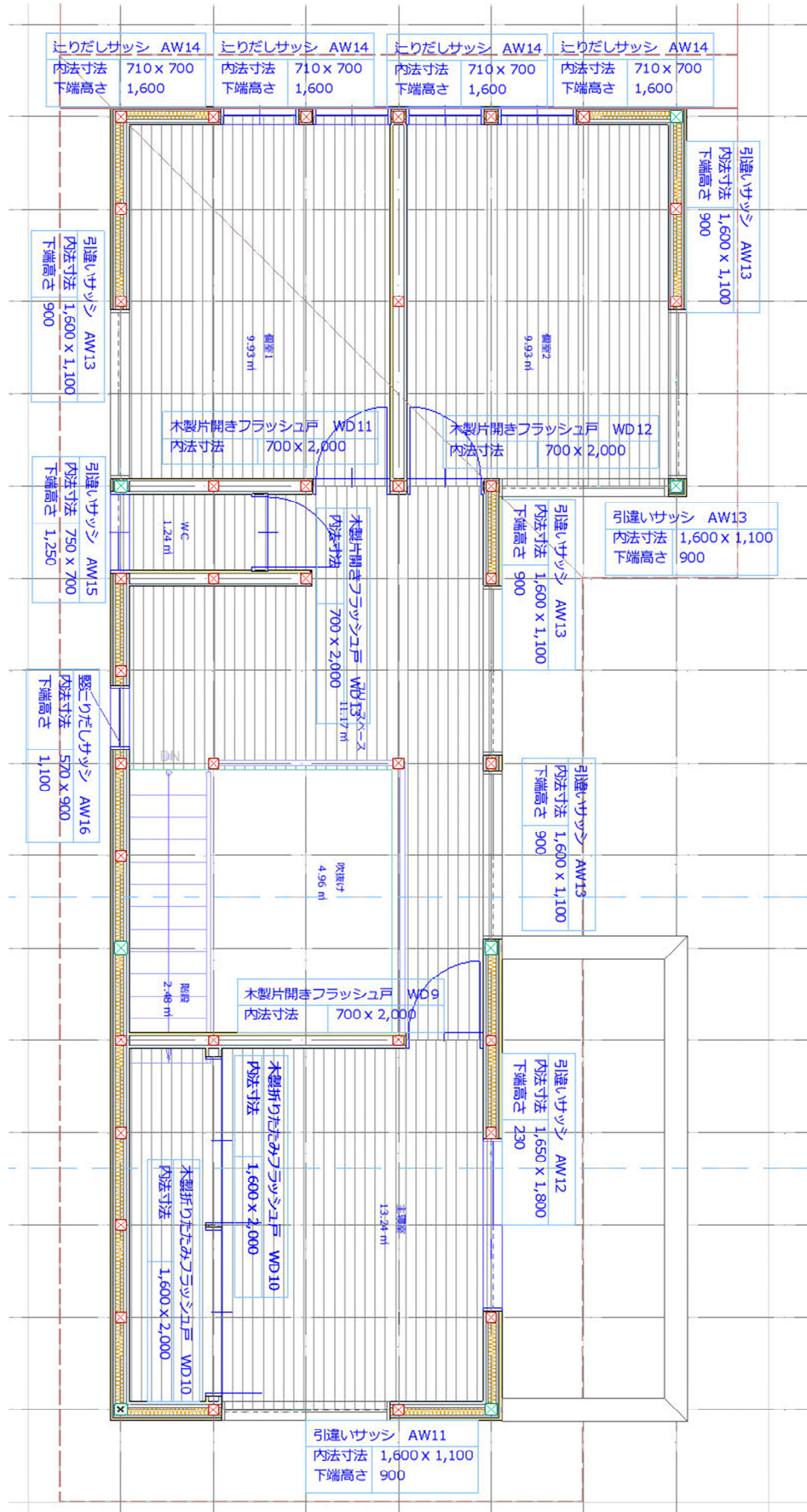
★窓・ドア設定は
[「GRAPHISOFT Help Center」](#)
[「ドア／窓の設定と開口部」](#)にて
 詳 しく

★詳しくは
[「GRAPHISOFT ナレッジセンター」](#)
[「オリジナルのドア／窓を作成する方法」](#)にて、解説があります。



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、印刷することは禁止されています。

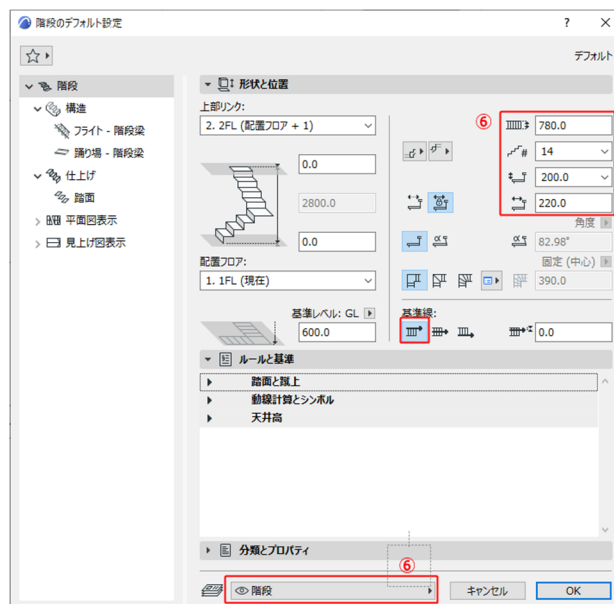
2階の建具入力



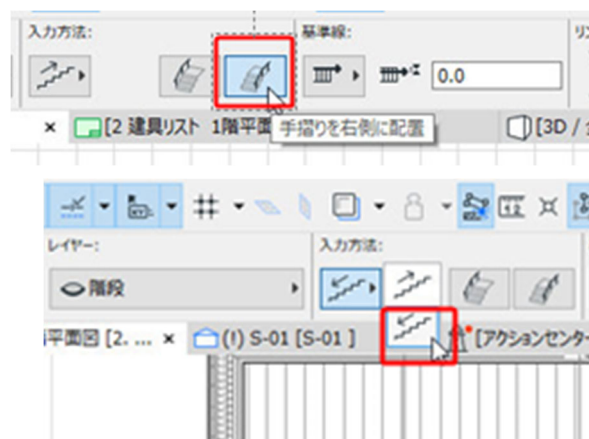
第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複写、配布することは禁止されています

3.7. 階段の入力

- ① [ビュー一覧]より
「平面図」 - 「2.2 階平面図」を選択します。
- ② ツールボックスの[階段ツール]の右横の▶をクリックして[お気に入り]を表示します。
- ③ [お気に入り]の「★木製階段ささら」をダブルクリックして、選択します。
- ④ ツールボックスの[階段ツール]をダブルクリックして、設定ダイアログを表示します。各種設定を確認します。
- ⑤ 設定の内容を確認します。
- ⑥ [形状と位置]
 - ・ 階段幅 「780」
 - ・ 蹴上数 「14」
 - ・ 蹴上げ 「200」
 - ・ 踏み面 「220」
 - ・ 階段配置基準線 「左」
 - ・ 蹴上高さは後から自動で計算されます。
 - ・ レイヤ 「階段」

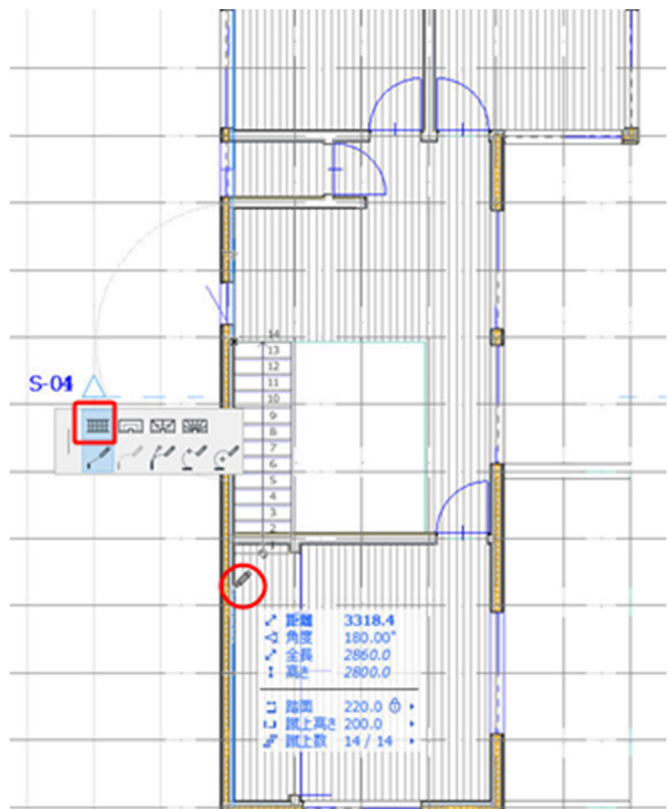
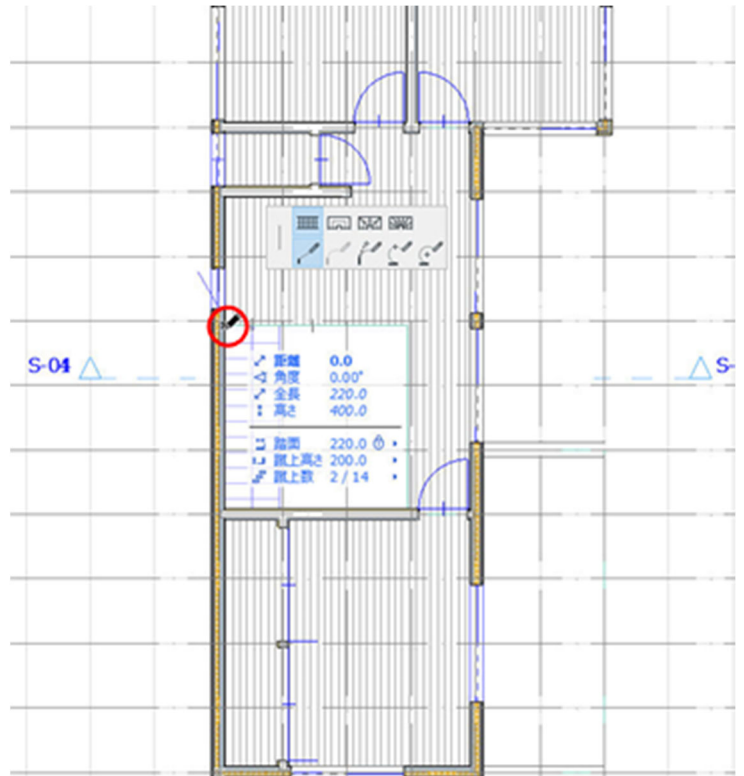


- ⑦ ツールバーの入力方法 の 右側に手すりにチェックを入れます。手摺りが階段と一緒に入力されます。
- ⑧ ツールバーの[入力方式]を[下向き]にします。
階段の配置スタート地点を、「下から上」または「上から下」と指定ができます。



◇階段を図の位置に入力します。

- ① 起点をクリックして階段の位置を決めます。
- ② 階段の取り付け方向を指示し、クリックします。



★階段入力の設定等は

[「GRAPHISOFT Help Center」](#)

[「階段設定：形状と位置」](#)

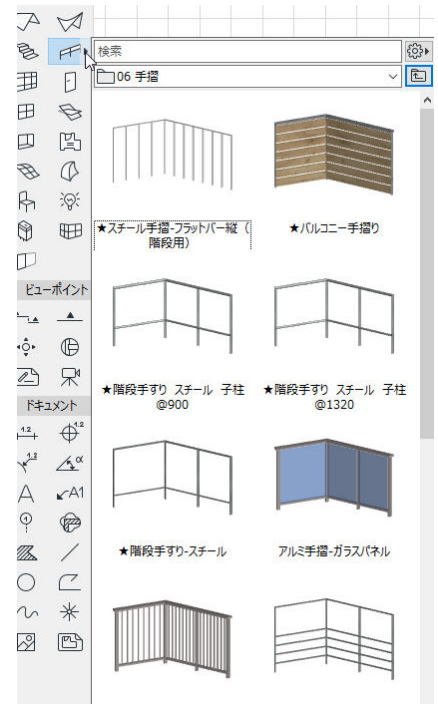
[「階段ツールの編集モード」](#)にて詳しく紹介しています。

3.8. 手摺の編集と入力

3.8.1. 階段の手摺り

手すりは個別の入力も可能です。

- ① [手摺ツール]の右側▶をクリックし、[お気に入り]を表示します。
- ② 「06 手摺」→「★階段手摺りスチール」をダブルクリックします。
- ③ [デザイン]→[マジックワンドでポリゴンを作成]を選択します。

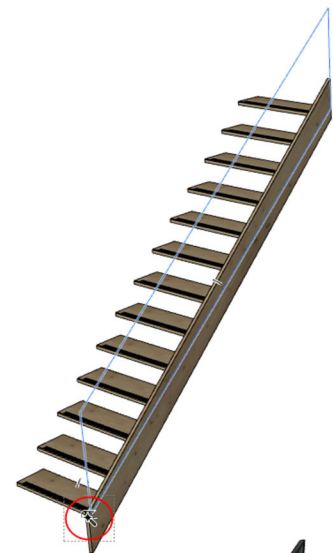


- ④ 階段の基準線（左側）にカーソルを合わせると、マジックワンドカーソルに変わります。

※マジックワンドは、スペースキーを押しながらマウスカーソルを合わせることで同じことができます。

手すりの場合は、アウトラインが階段に沿って表示されるので、どこにかかる手すりかが、配置前に確認することができます。

- ⑤ クリックすると、手摺が配置されます。



★手摺の設定等は

[「GRAPHISOFT Help Center」](#)

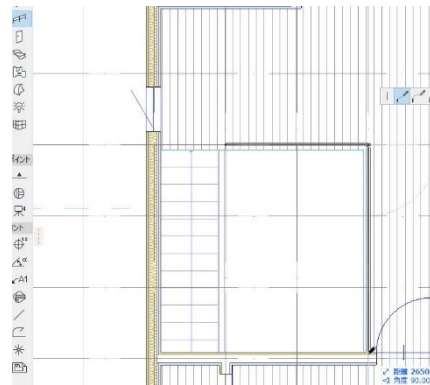
[「手摺ツールについて」](#)

[「手摺の設定・概要」](#)にて詳しく紹介しています。

3.8.2. 吹き抜けの手摺りを入力

- ① [手摺ツール]の右側[▶]をクリックし、お気に入りを表示します。
- ② 「06 手摺」→「★階段手摺りスチール」をホールの階段側と吹き抜け側の2面に入力します。
- ③ 図のように、2面の交点をクリックします。

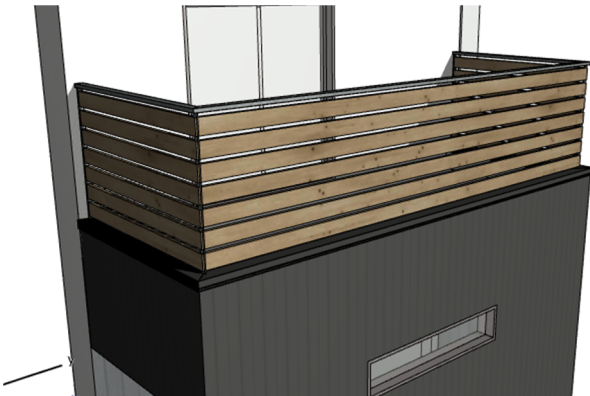
※レイヤは「手摺り」



3.8.3. バルコニーの手摺りを入力

- ① [手摺ツール]の右側▶をクリックし、お気に入りを表示します。
- ② 「06 手摺」→「★バルコニー手摺り」をバルコニー三面に入力します
- ③ 図のように、交点をクリックし、手摺を入力します。

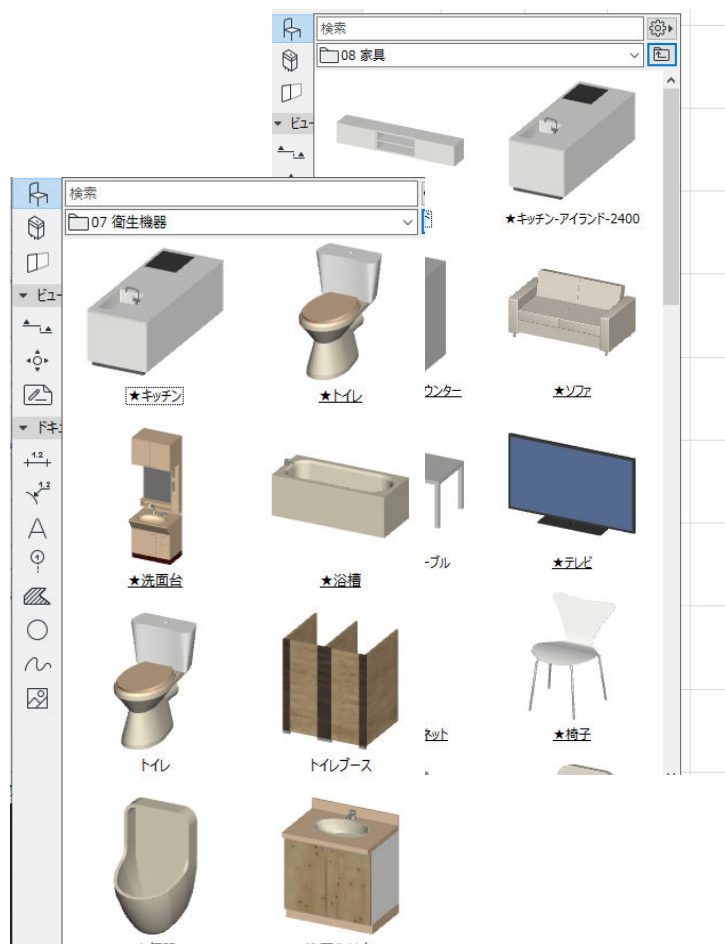
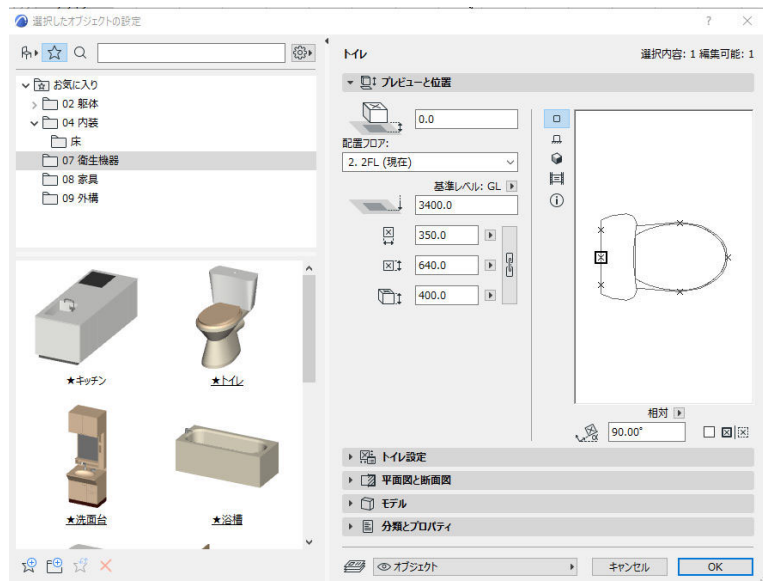
※レイヤは「手摺り」



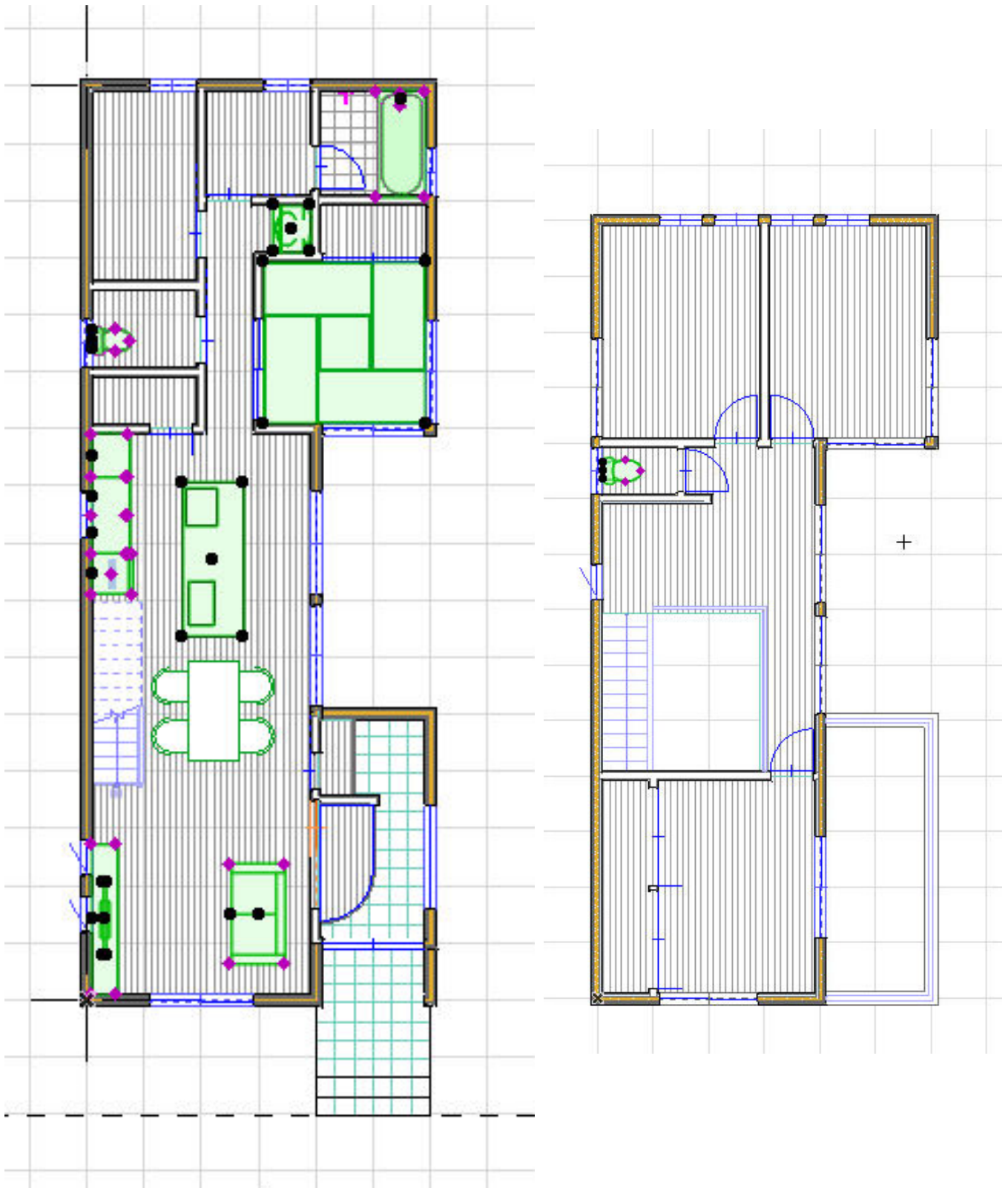
3.9. 設備、家具入力

- ① [ビュー一覧]より
「平面図」－「1.1階平面図」を選択
します。4.3.1 参照
 - ② ツールボックスの[オブジェクト]の右
横の▶をクリックして[お気に入り]
を表示します。
 - ③ [お気に入り]の「★キッチンアイラン
ド 2400」をダブルクリックして、選
択します。
 - ④ ツールボックスの[オブジェクトツ
ール]をダブルクリックして、設定ダイ
アログを表示します。各種設定を確
認します。
 - ⑤ 設定の内容を確認します。
 - ⑥ 配置フロア 「1.1F L」
・配置フロアまでの下端高さ 「0」
・レイヤ 「オブジェクト」
 - ⑦ 「グリッドスナップ」をオフにします。
(ショートカット：Alt+S)
- ※[2Dビュー]内でクリックすると、配置
角度を45度ずつ変更できます。
- ④ [図形作成法][直角] に切り替えて入
力します。

TIPS：スラブツールで棚を作成
簡単な棚はスラブツールを使用して作成
出来ます。
※詳しくは
[「GRAPHISOFT Help Center」](#)
[「スラブツールの設定」](#)にて詳しく
紹介しています。



オブジェクトは全て[お気に入り]に登録しています。[お気に入り]より選択をし、平面で配置をします。

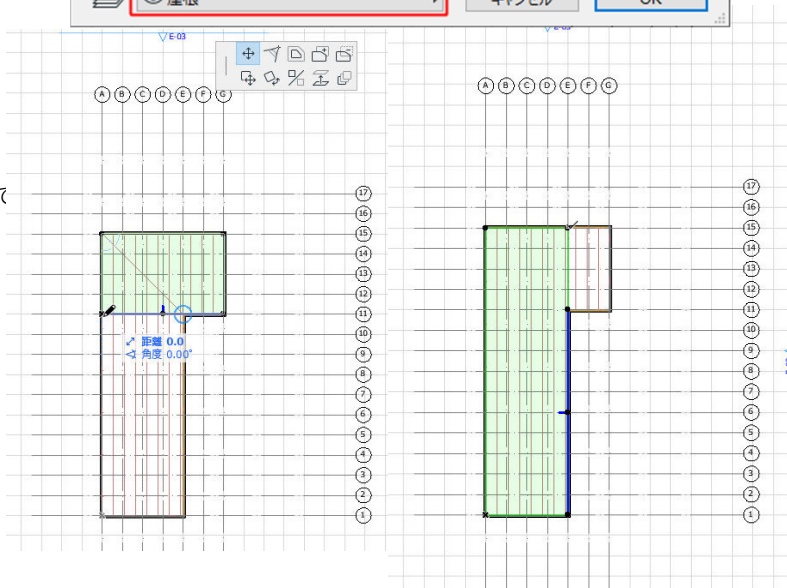
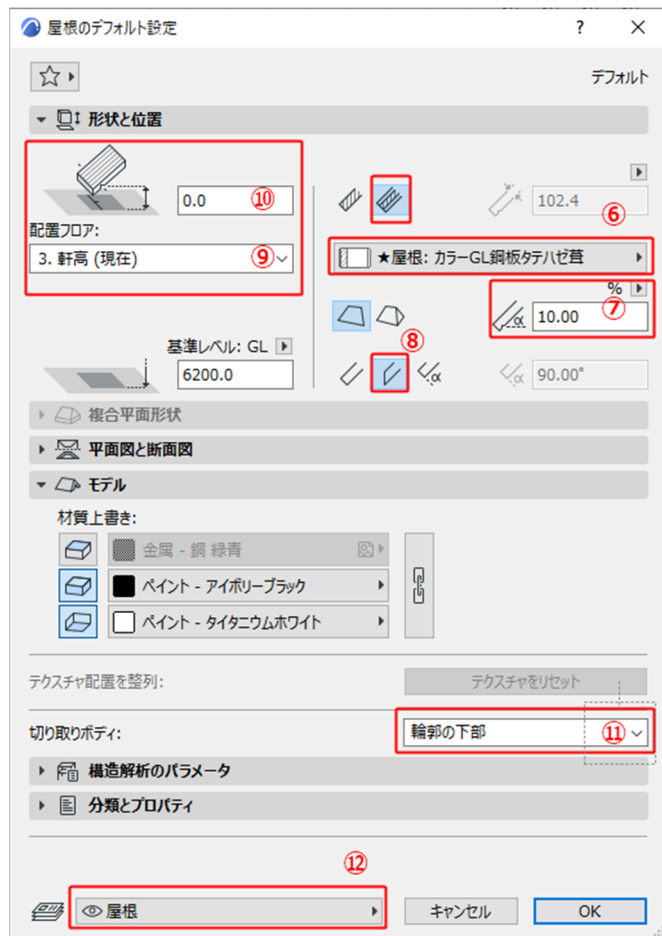


第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複写、配布することは禁止されています

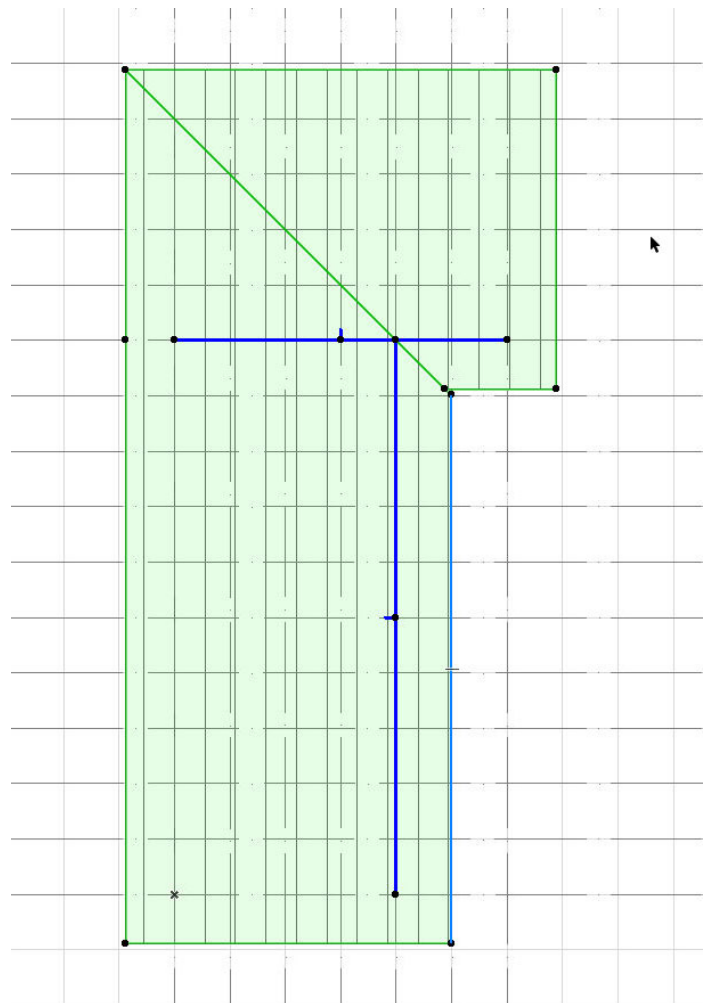
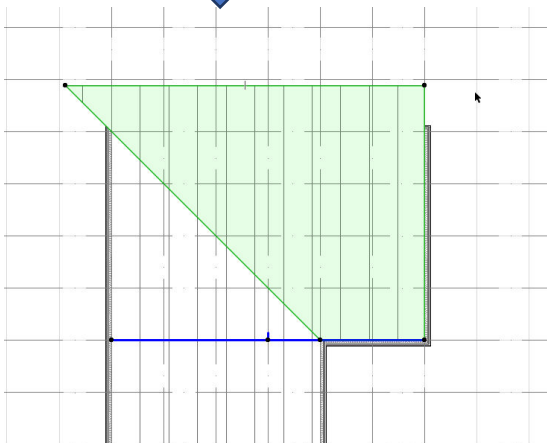
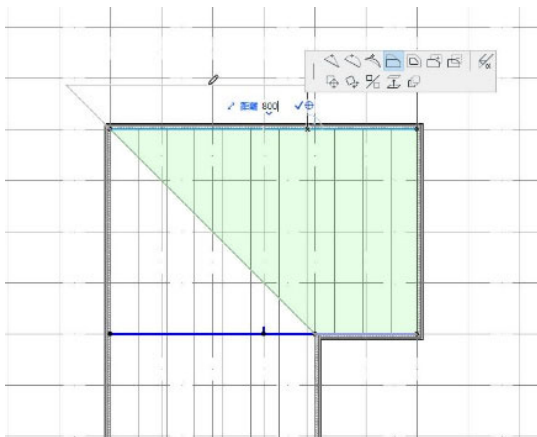
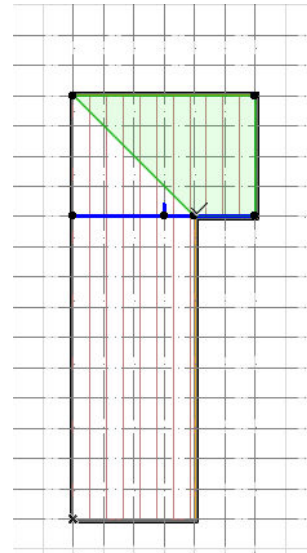
3.10. 屋根の入力

3.10.1. 2階屋根の入力

- ① 屋根ツールを使って、屋根を入力します。
 - ② プロジェクト一覧から [軒高] を選びます。
 - ③ ツールボックスの[オブジェクト]の右横の ▶ をクリックして[お気に入り]を表示します。
 - ④ [お気に入り]の「★屋根」をダブルクリックして、選択します。
 - ⑤ 「屋根ツール」をダブルクリックして、屋根の設定ダイアログを表示します。
 - ⑥ [複合構造]
「★屋根：カラー G L 鋼板タテハゼ葺」
 - ⑦ 勾配 「10%」
 - ⑧ 屋根編角度を垂直に
 - ⑨ 配置フロア 「軒高」
 - ⑩ 配置フロアまでの基準線のオフセット 「0」
 - ⑪ 切り取りボディ 「輪郭の下」
 - ⑫ レイヤー 「屋根」
 - ⑬ 図形作成法：[単一平面] を設定します。
 - ⑭ 組み立て法：[矩形] を設定します。
 - ⑮ 屋根を2枚入力します。
 - ⑯ 桁ラインを決めます。
通り芯 11 上で軒ラインを2点クリックして指示します。
 - ⑰ 屋根勾配の上昇方向でクリックします。
 - ⑱ グリッドスナップを ON にして、屋根の形状を矩形入力します。
壁芯の交点でクリックします。
- ※勾配単位は「%」、「°」の切り替えができます。



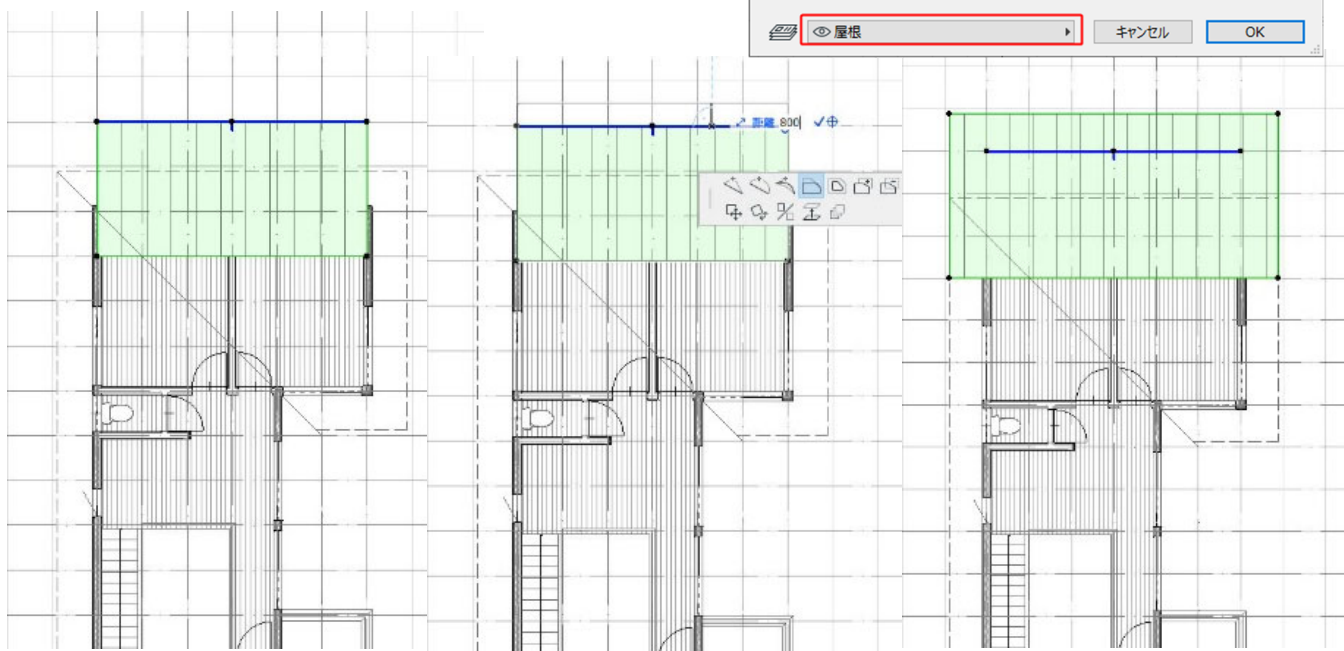
- ⑱ 同様に通り芯 E を桁に指定してもう一枚の屋根を入力します。
- ⑳ 2枚重なっている部分の処理をおこないます。
それぞれ重なっている頂点を E 通りと 11 通りの交点に移動させます。
- ㉑ 次に軒を出します。
軒を出す辺をクリックします。ペットパレットの[辺をオフセット]を選択します。800 とキーボードで打ち込み Enter を押します。
屋根が中心線より 800 伸びました。
- ㉒ 同様に他の辺も軒の出を調整します。



3.10.2. 下屋根の入力

◇1階の屋根を入力します。

- ① プロジェクト一覧から [2.2FL] を選択します。
- ② ツールボックスの[オブジェクト]の右横の▶をクリックして[お気に入り]を表示します。
- ③ [お気に入り]の「★屋根」をダブルクリックして、選択します。
- ④ 「屋根ツール」をダブルクリックして、屋根の設定ダイアログを表示します。
- ⑤ 2階床からのオフセットを-243 とします。
- ⑥ 4.10.1 を参照して、屋根を入力します。



★屋根の設定等は

[「GRAPHISOFT Help Center」](#)

「[屋根ツールの設定](#)」にて詳しく紹介しています。

3.11. 壁のクロップ

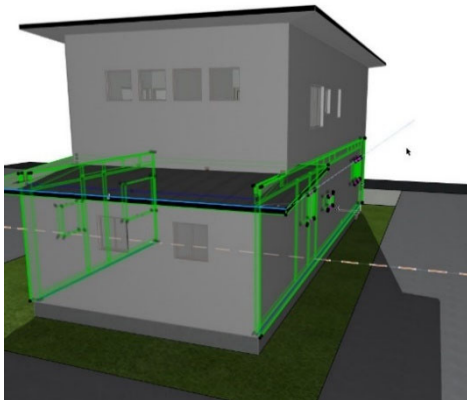
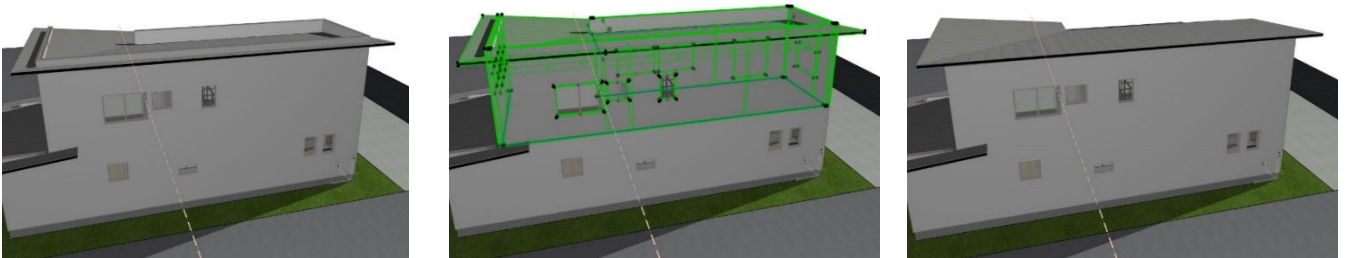
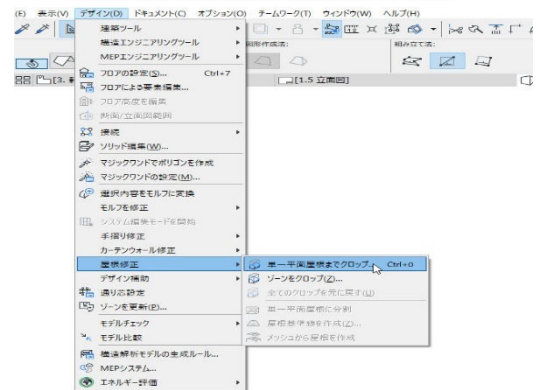
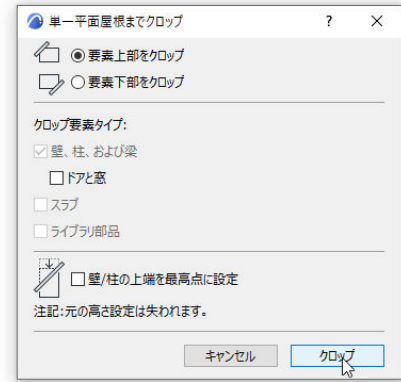
壁を屋根勾配に接続（クロップ）します。

クロップは3Dにて作業します。

[タブバー]の[3D]を選択して3D画面にします。

- ① 屋根から出ている壁を全て選択します。
(SHIFT+クリック)
- ② 壁を選択したまま、屋根も選択します。
- ③ メニューバーの[デザイン]→[屋根修正]→[単一平面屋根でクロップ]を選択します。
- ④ [要素上部をクロップ]を選択し、[クロップ]をクリックします。
- ⑤ 3Dで確認しましょう。

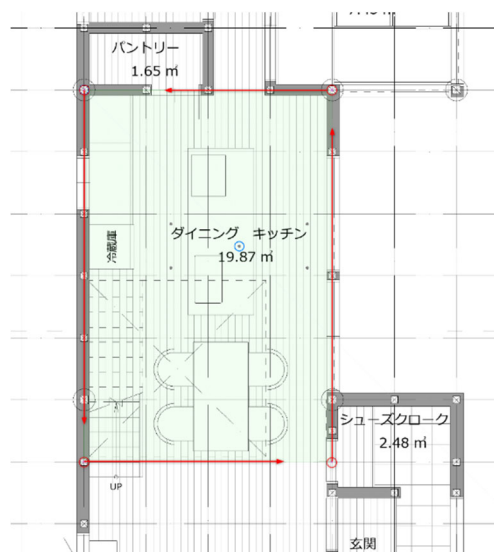
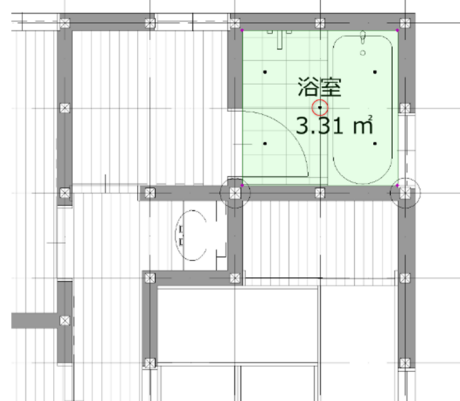
※複数の屋根にかかる壁があった場合は、関係する壁と屋根をすべて選択して、右クリックし、[接続]→[屋根/シェルで要素を切り取り]でうまくいく場合があります。



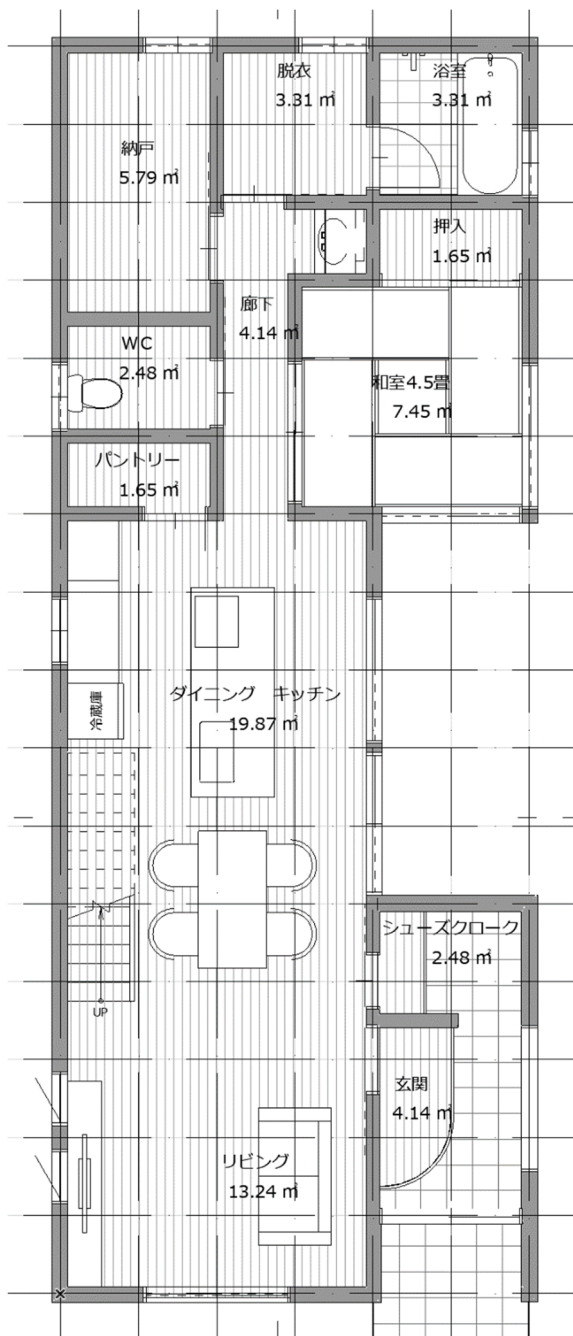
3.12. ゾーンの入力

ゾーンを入力します。部屋（スペース）に関する情報を入れることができ、室名や面積などを表示することができます。

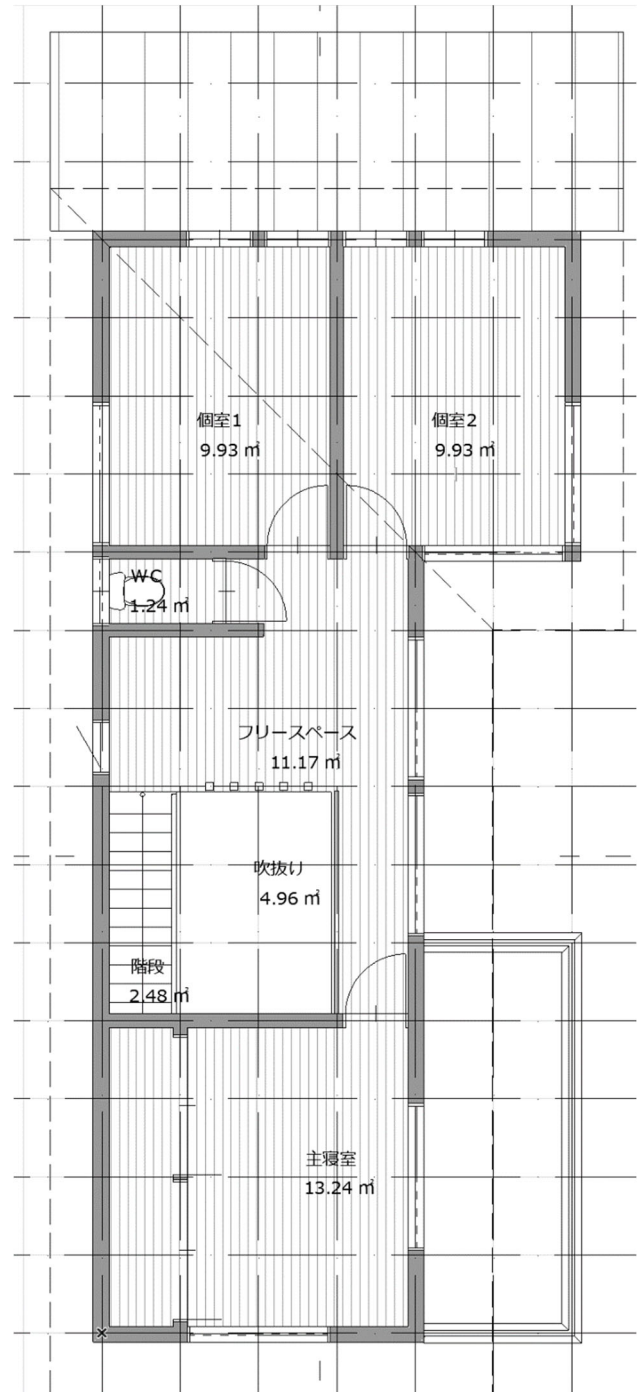
- ① 「グリッドスナップ」をオンにします。
(ショートカット：Alt+S)
- ② 「ゾーンツール」をダブルクリックして、ゾーンの設定を開き、次のように設定します。
名前：『浴室』
材質の塗りつぶしを使用：オフ
表面塗りつぶしの追加：オン
表面塗りつぶしのタイプ：『背景』
表面塗りつぶし背景ペン：『1 0 2』
- ③ 組み立て法：「基準線」を選択します。
- ④ 浴室の中心で、クリックします。
- ⑤ カーソルが、ハンマーに変わったら、もう一度クリックすると、室名が表示されます。
- ⑥ 他のゾーンも図のように入力しましょう。
- ⑦ 玄関と浴室以外は「表面塗りつぶしの追加：オフ」
- ⑧ キッチン、LD、階段室、玄関は、組み立て法：[手動] で入力します。
- ⑨ 一覧表や仕上げ表はゾーンの情報から作成されます。



★ゾーンの設定は
[「GRAPHISOFT Help Center」](#)
[「ゾーンツールの設定」](#)
 にて詳しく紹介しています。



1階平面図



2階平面図

3.13. 構造の入力

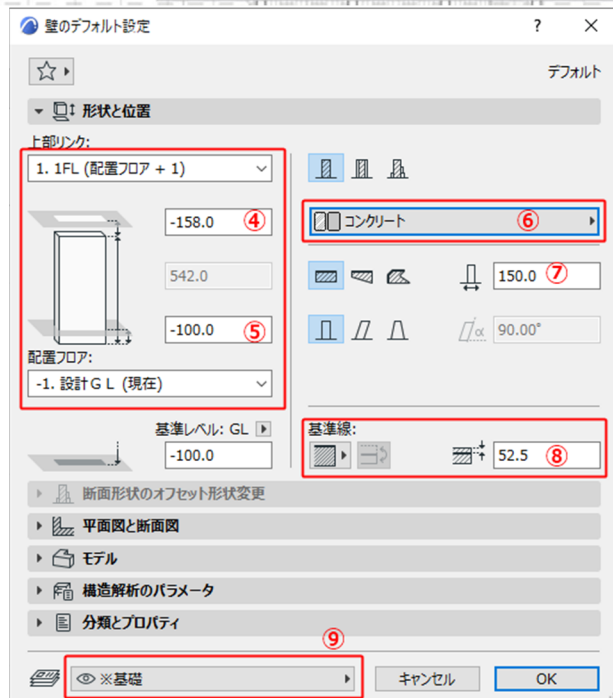
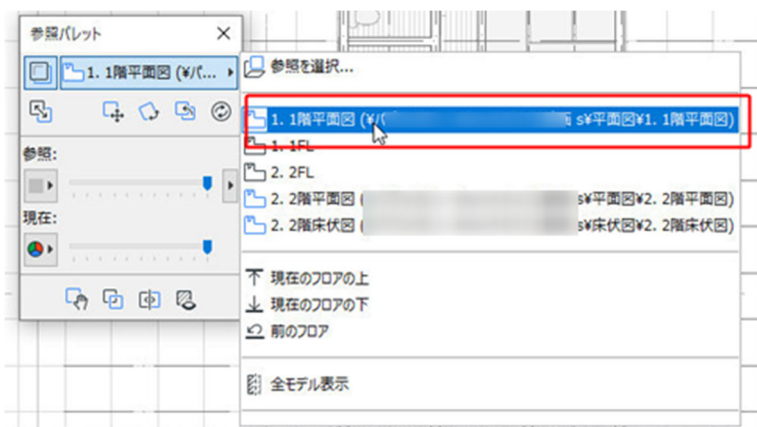
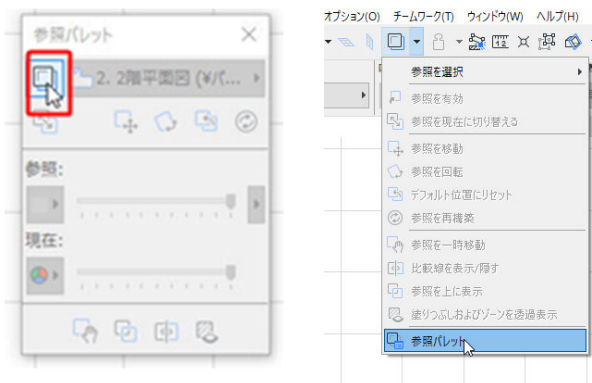
3.13.1. 基礎の入力

GLフロアに、壁ツールを使って基礎を入力します。

- ① [フロアタブ]をクリックし、『GL』フロアに変更します。
- ② レイヤは「基礎伏図」にします。

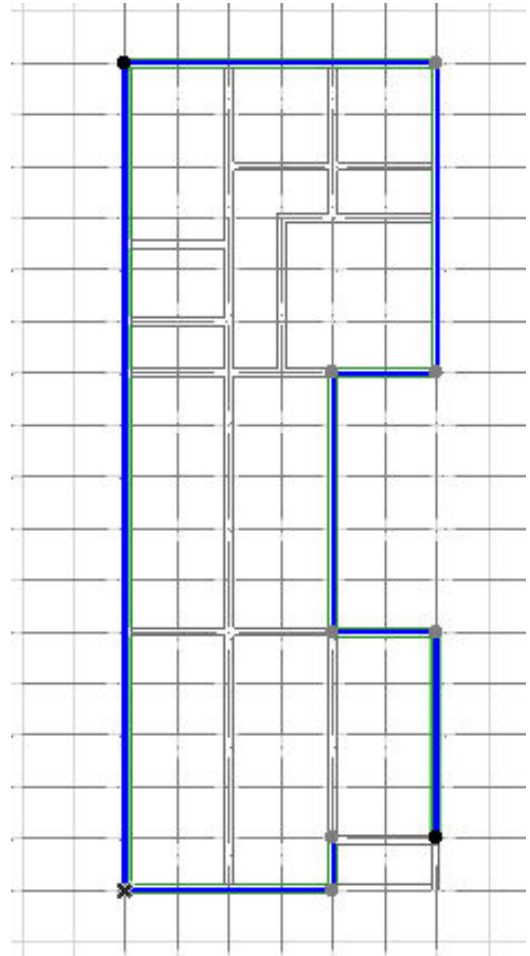
■基礎外周の入力

- ① 1階平面図を下絵に表示します。ツールバーから[参照]をオンにします。
- ② [参照]の右側▼をクリックし、「参照を選択」→「1階平面図」選択します。
- ③ ツールボックスの「壁」の右側▶をクリックし、お気に入りー「基礎」ー「★基礎 外周 立上り」を選択します。
- ④ 上部フロアまでオフセット「-158」
- ⑤ 下部フロアまでオフセット「-100」
- ⑥ ビルディングマテリアル「コンクリート」
- ⑦ 壁厚 「150」
- ⑧ 壁のより 「52.5」
- ⑨ レイヤ：「※基礎」

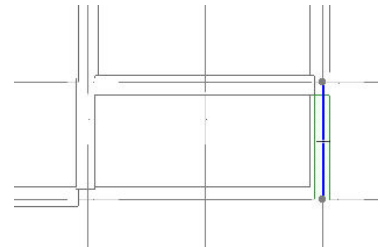


- ⑩ [図形作成法：矩形] に切り替えて外壁ラインをなぞるように入力します。

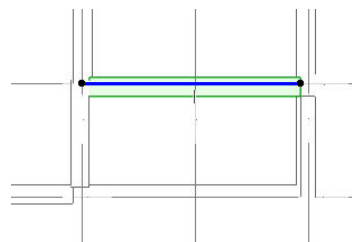
基礎外周



基礎巾は 120



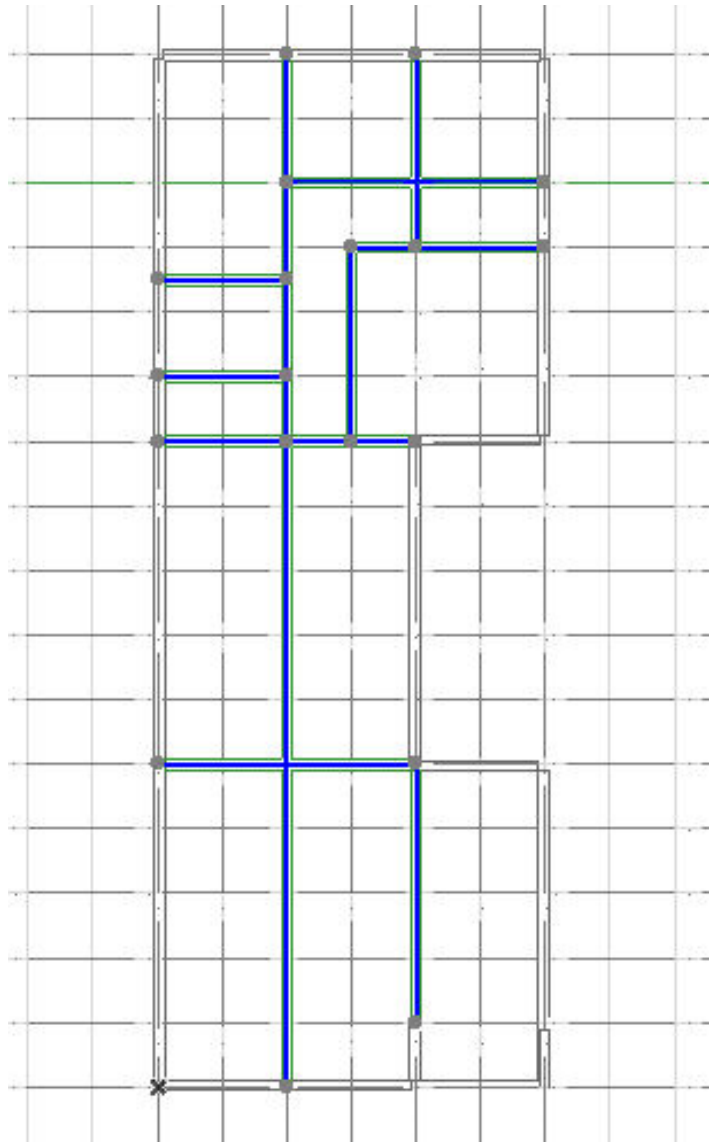
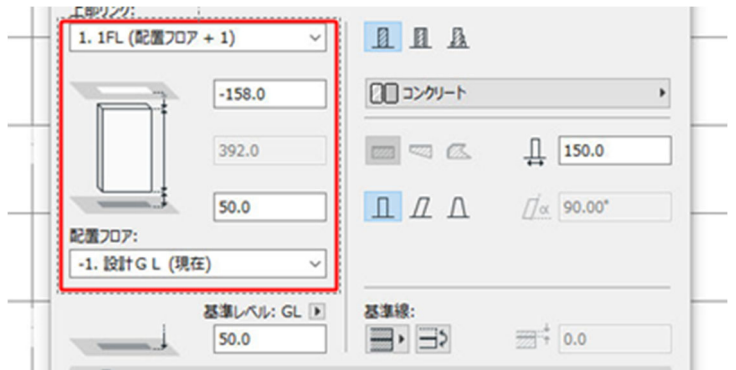
玄関戸下部基礎
上部リンク
-250



■基礎立上り 内部の入力

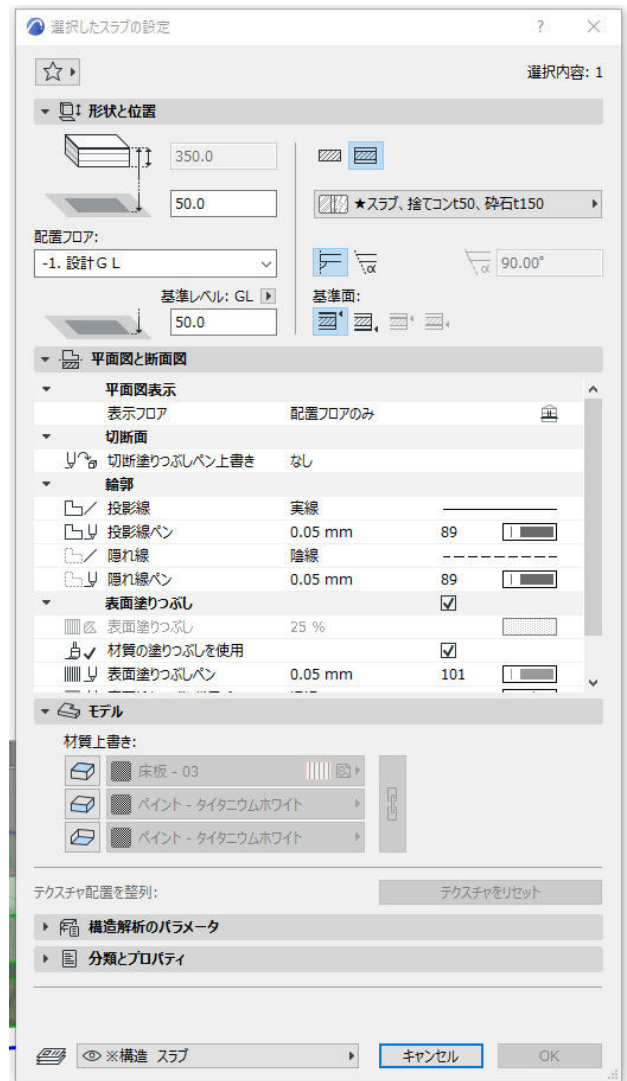
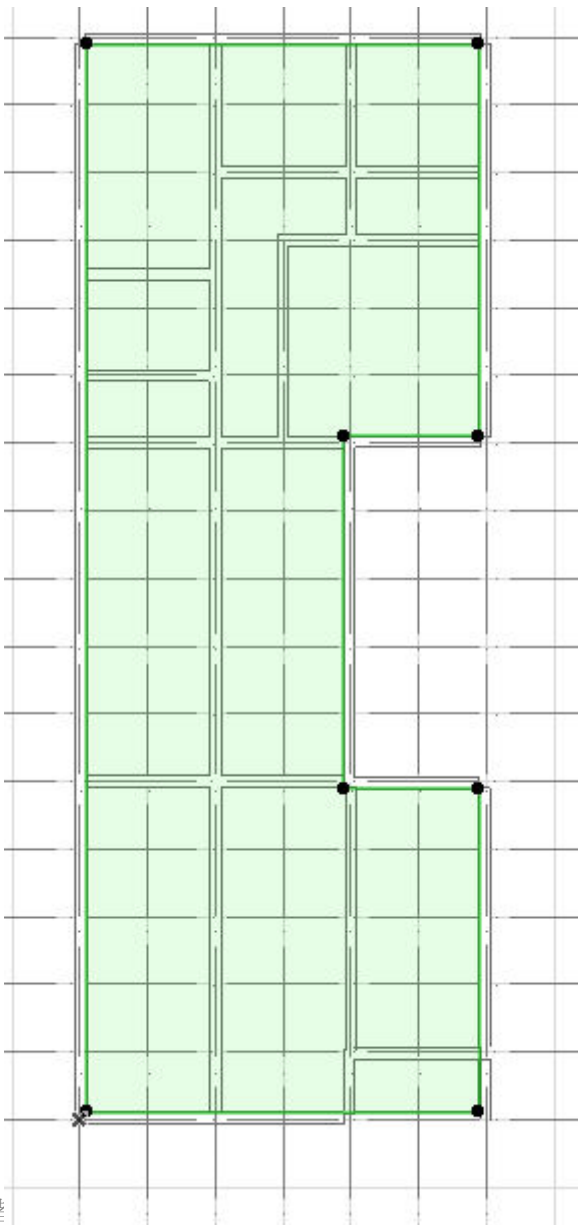
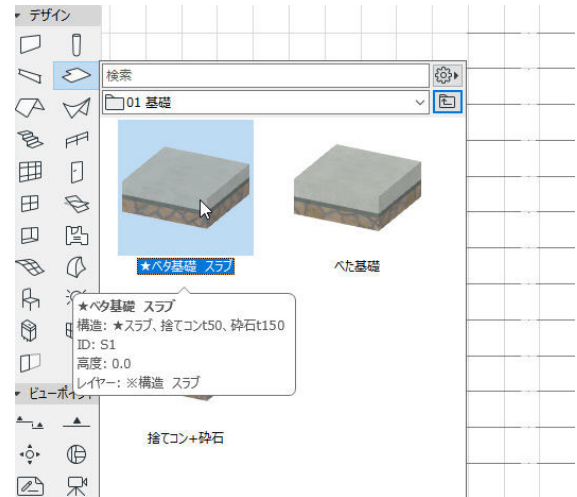
内部の基礎立ち上がりの設定に変更します。

- ① 配置フロア -1.設計GL (現在) より 50 あがりに設定します。



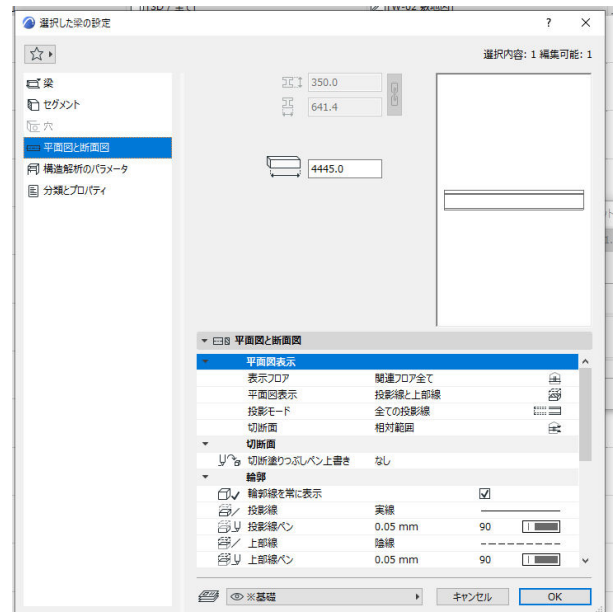
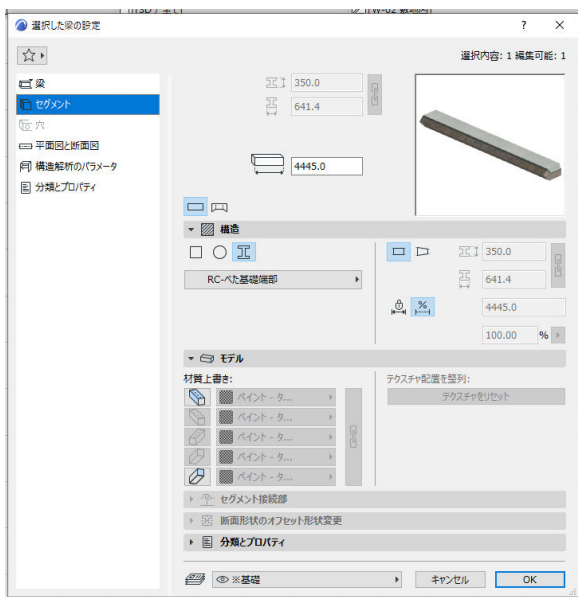
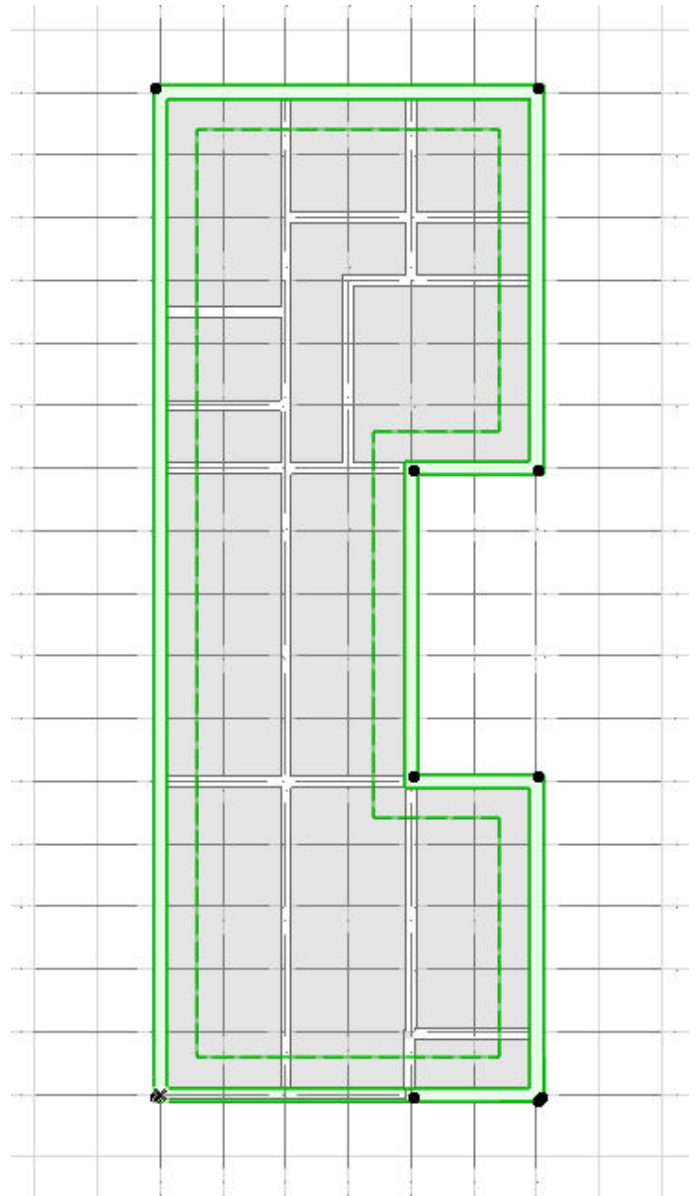
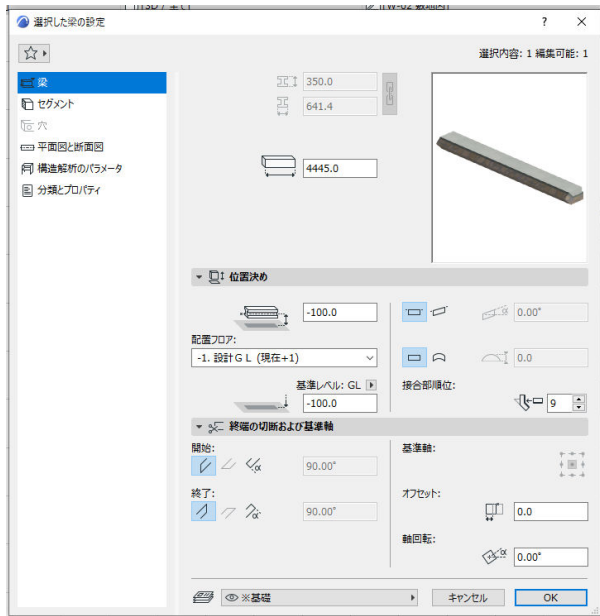
■基礎スラブの入力

- ① ツールボックスの「スラブ」の右側 ▶ をクリックし、お気に入りー「基礎」ー「★ベタ基礎スラブ」を選択します。
- ② 「図形作成法ポリゴン」を選択します。
- ③ 基礎立ち上がりの内側のコーナーでクリックして図示の部分にスラブを入力します。
- ④ 図のようにスラブを入力します。



■フーチングの入力

- ① ツールボックスの「梁」の右側の▶をクリックし、お気に入り「基礎」－「★基礎ハンチング」を選択します。

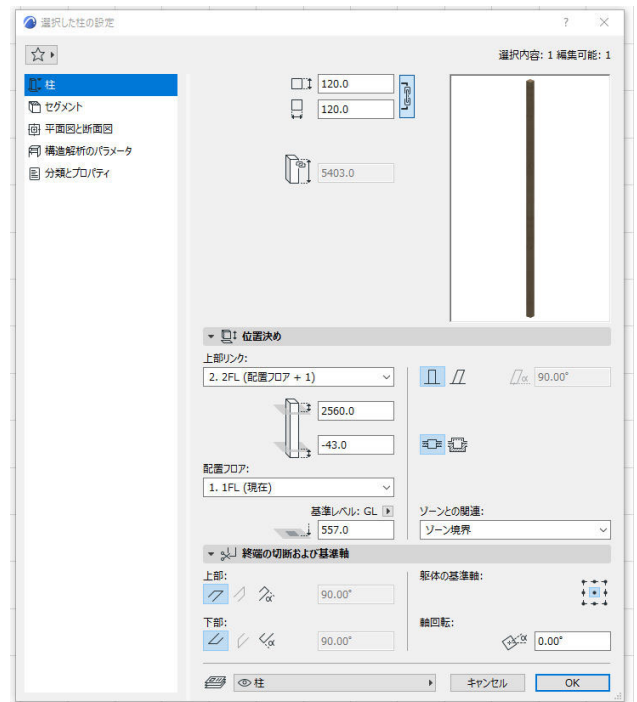
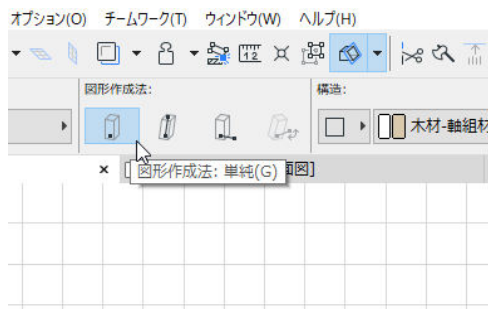


第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

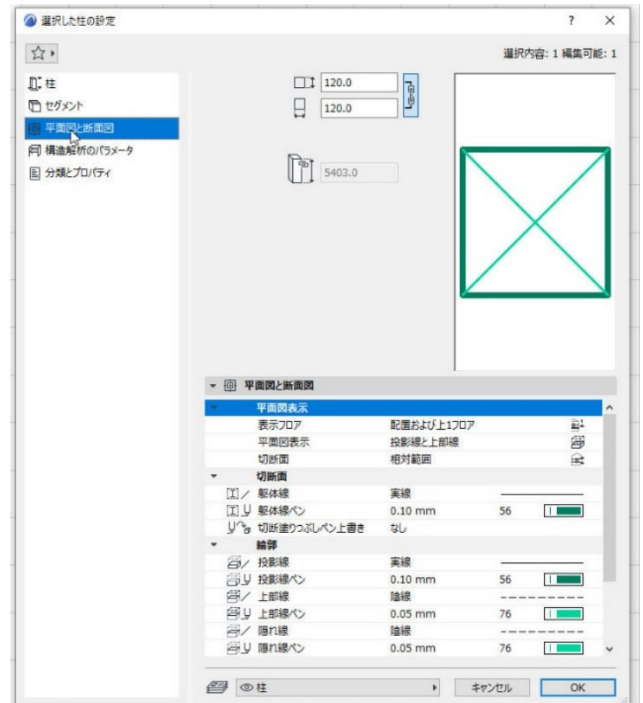
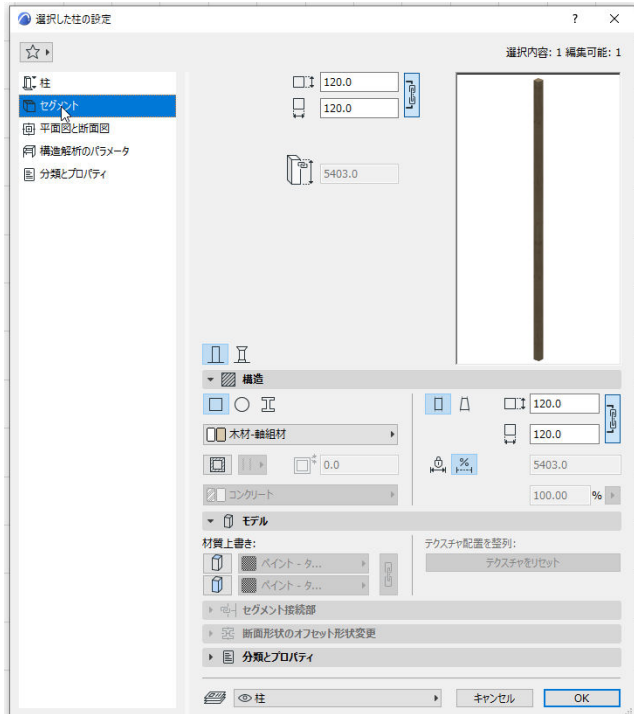
3.13.2. 柱の入力

■ 通し柱の設定

- ① ツールボックスの「柱」の右側の▶をクリックし、お気に入りに「計画」→「★柱 通し柱 120*-120」を選択します。
- ② 「図形作成法：単純」を選択します。P61 の図の赤丸の位置に入力します。

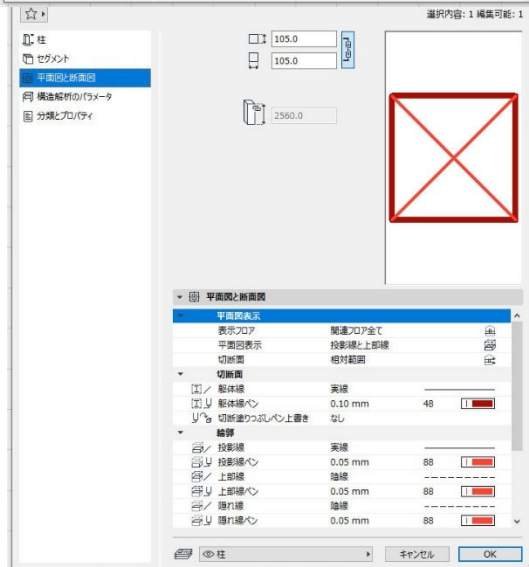
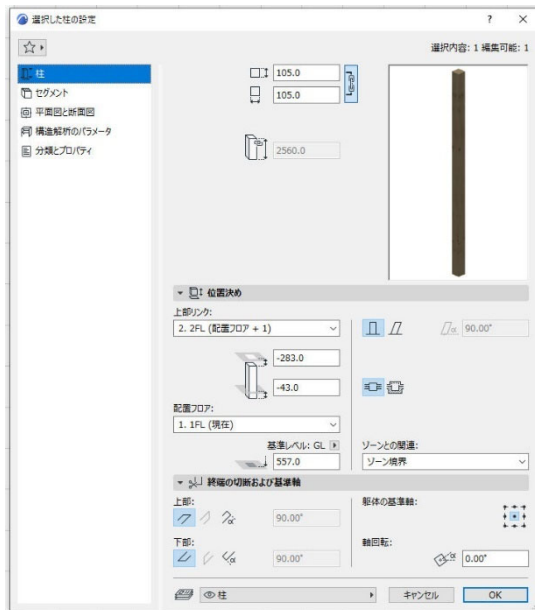
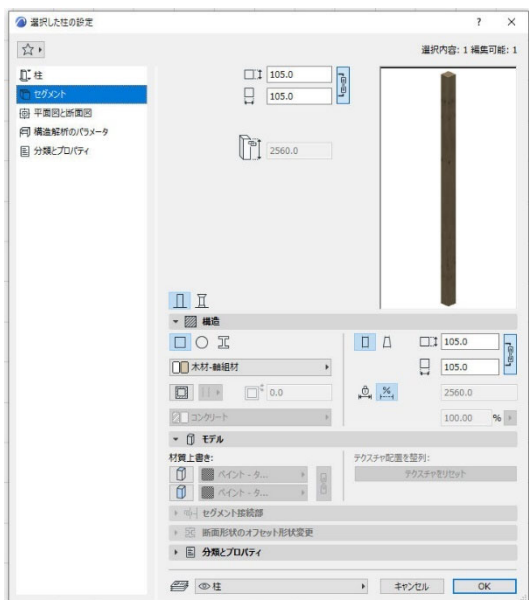


- ③ 設定図を参考に、柱の設定を確認します。



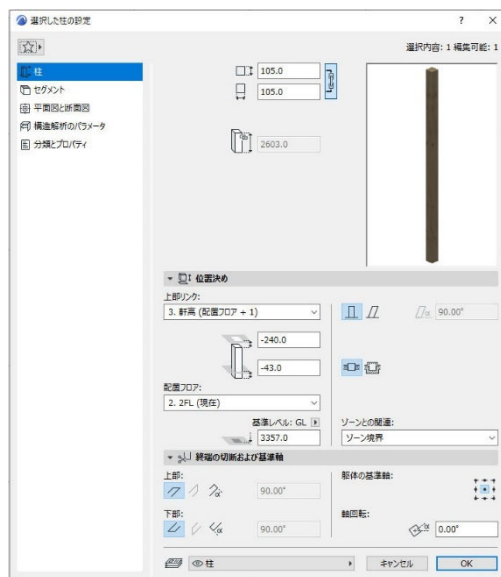
■ 1階管柱の設定

- ① ツールボックスの「柱」の右側「▶」をクリックし、お気に入りー「計画」ー「★柱 □管柱 105*-105」を選択します。
- ② 「図形作成法：単純」を選択します。
- ③ 図の赤の柱の位置に入力します。
- ④ 1階の管柱は図の設定を参考に設定を確認します。



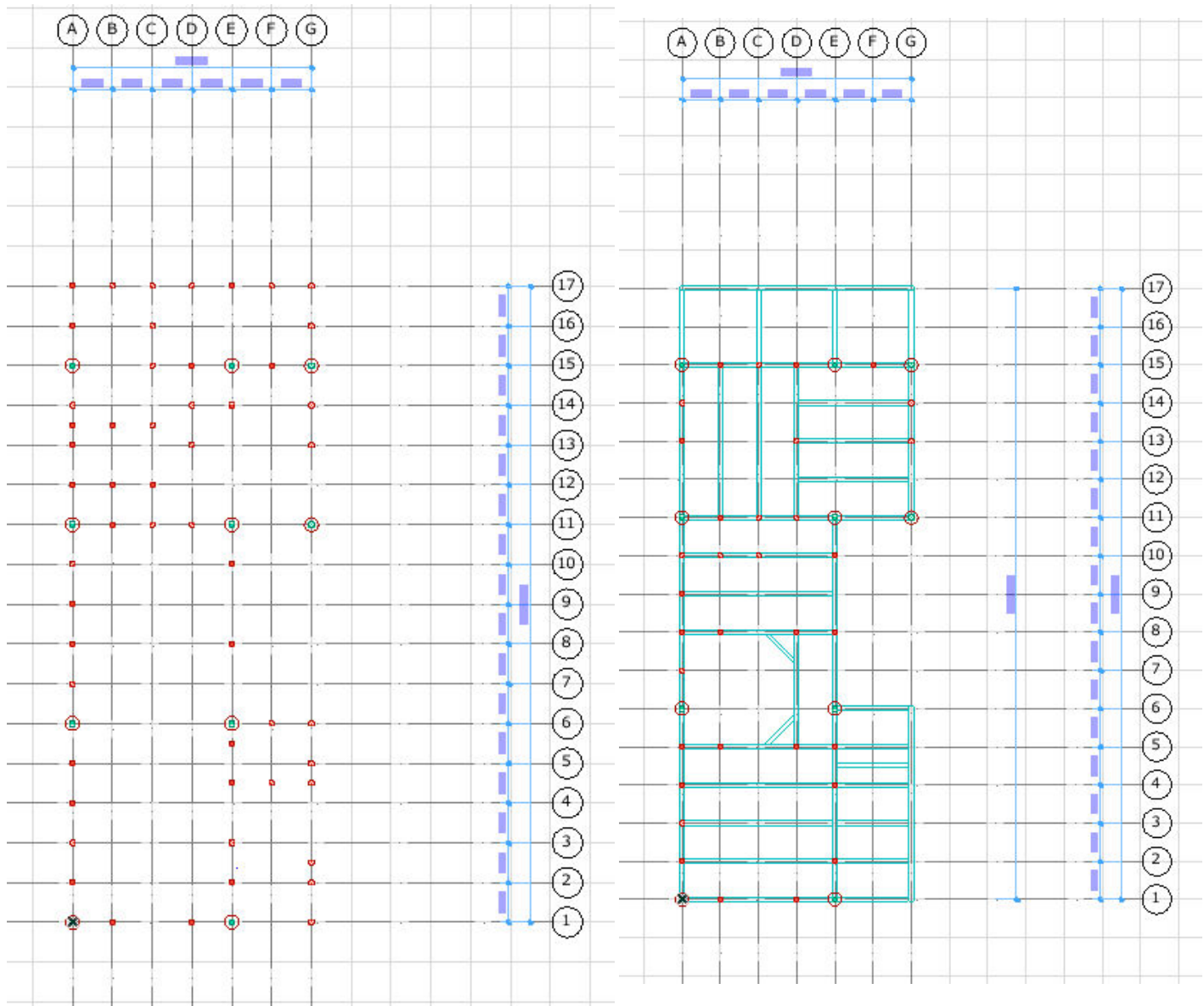
■ 2階管柱の設定

- ① ツールボックスの「柱」の右側の▶をクリックし、お気に入りー「計画」ー「★柱 □管柱 105*-105」を選択します。
- ② 2階の管柱は図の設定を参考に設定を確認します。



■ 通し柱・1階管柱・2階管柱の入力

- ① グリッドスナップをオンにして、図の位置に柱を配置します。
- ② 通し柱は赤丸位置に入力します。
- ③ 柱入力位置でクリックをします。



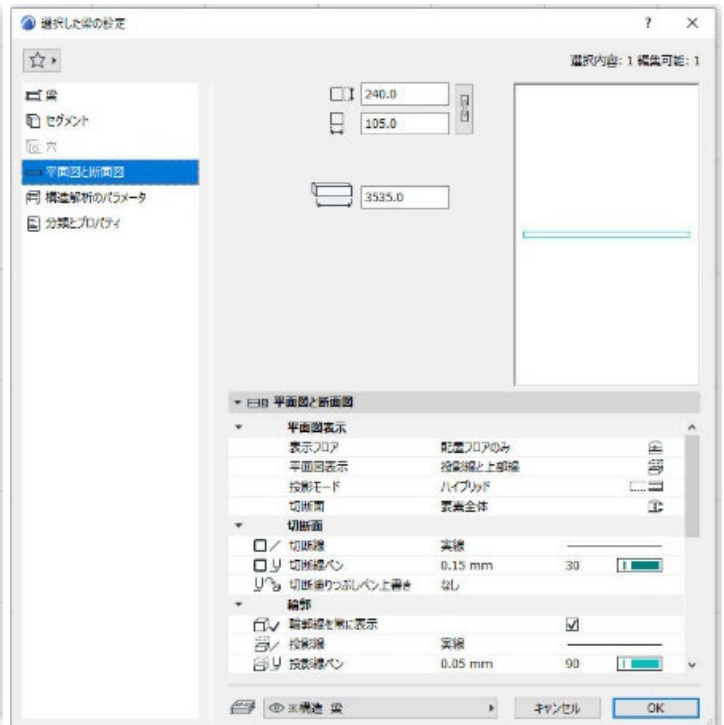
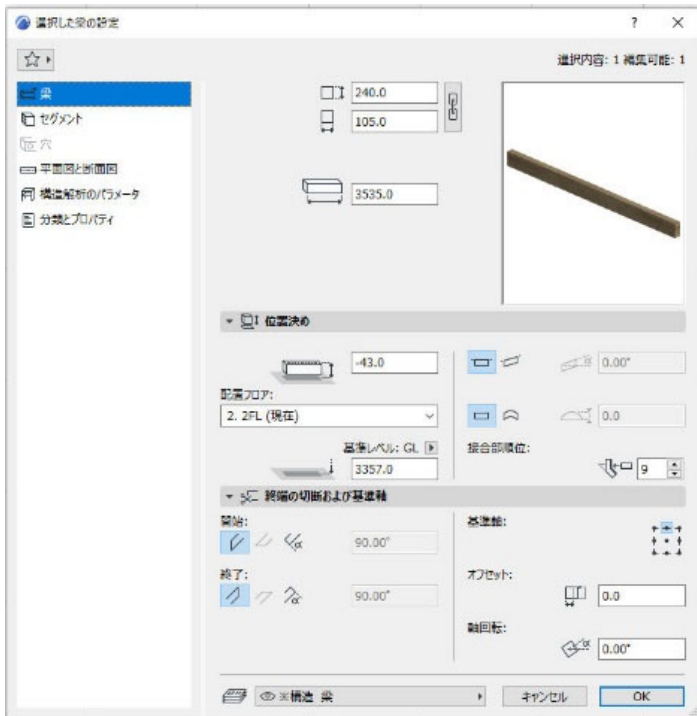
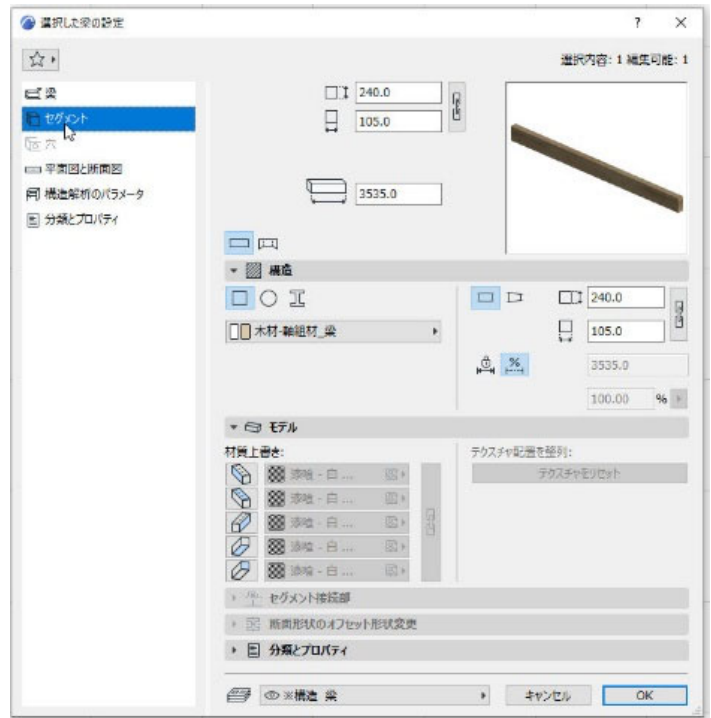
3.13.3. 梁の入力

■ 梁の設定

- ① ツールボックスの梁ツールをダブルクリックして、設定を開きます。
- ② 図のように2階床梁、小屋梁の設定をそれぞれ確認します。

□ 2階床梁の設定

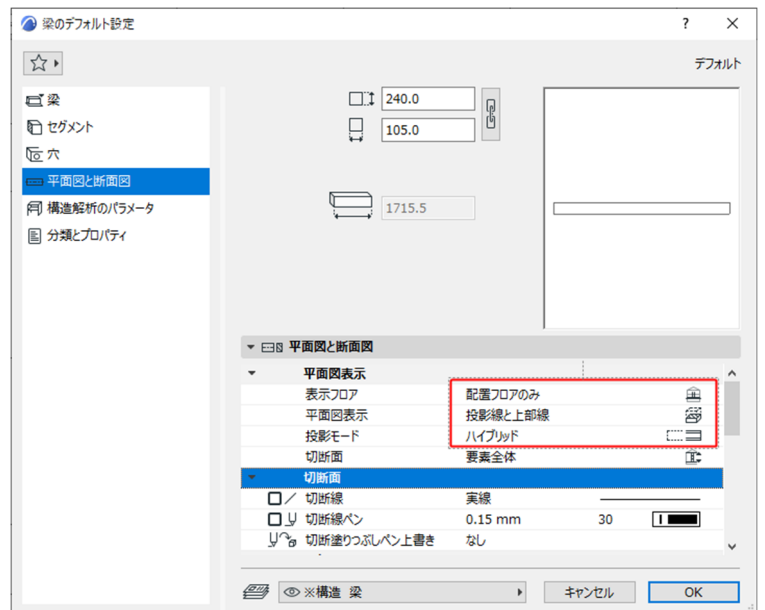
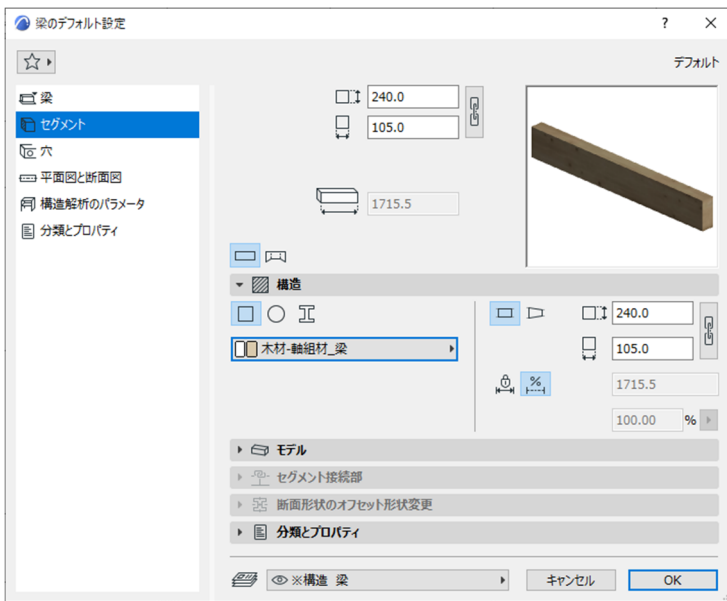
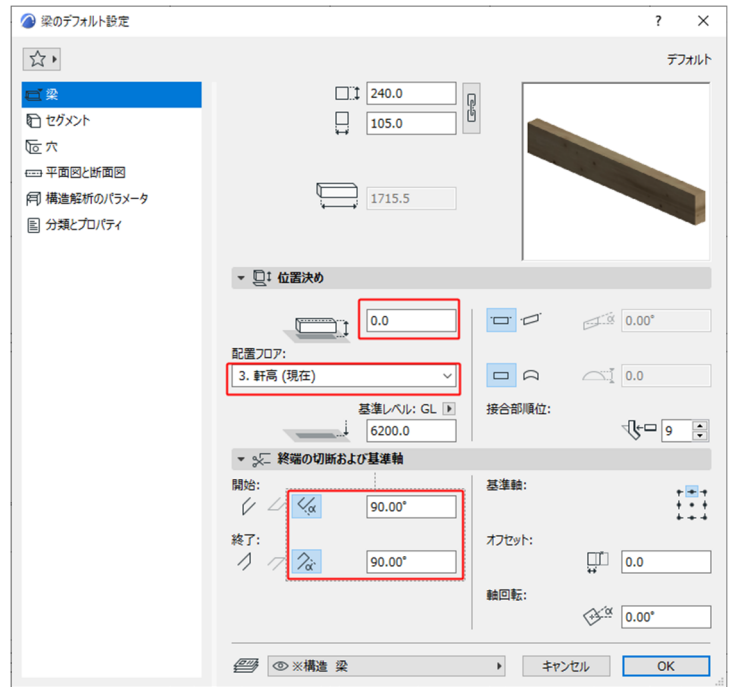
- 位置 (高さ) 2階床 -43
- 終端の切断 90°
- 表示フロア 配置フロアのみ
- 平面図表示 投影線と上部線
- 投影モード ハイブリッド



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

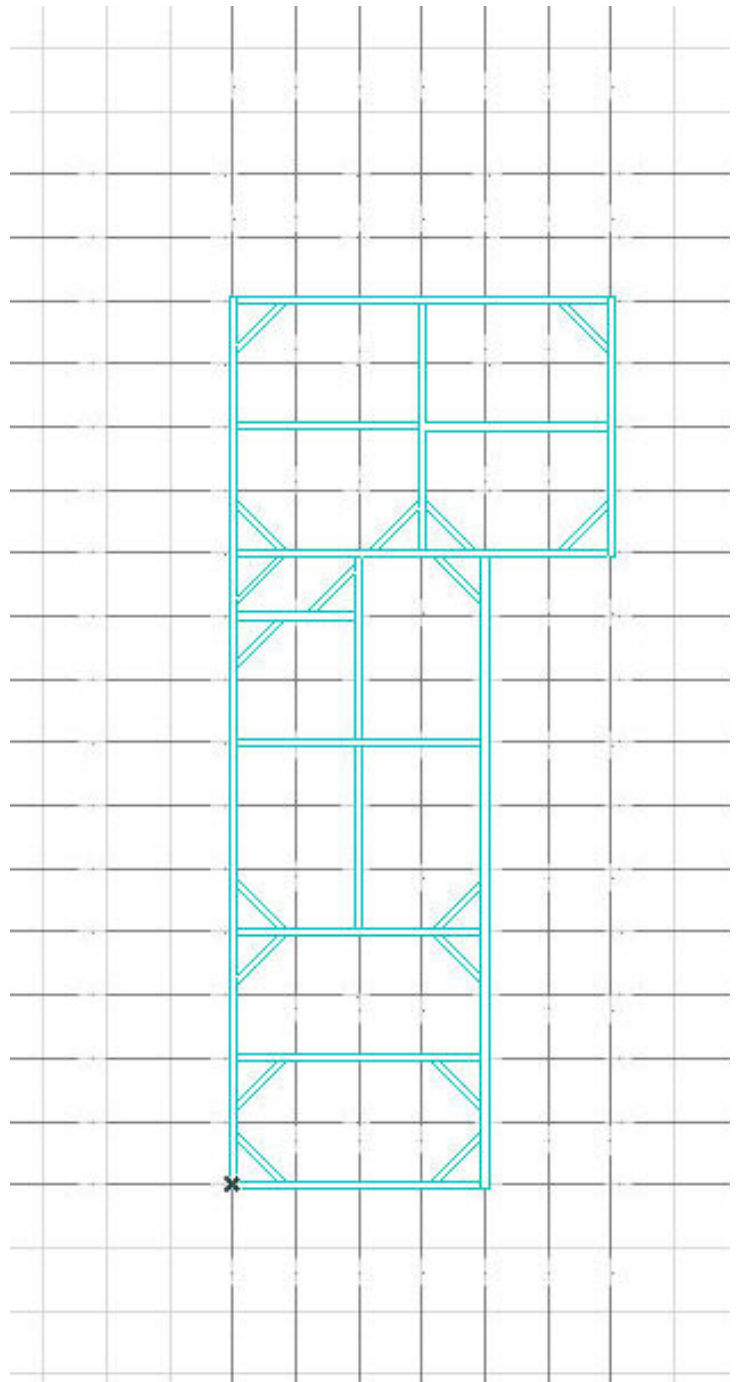
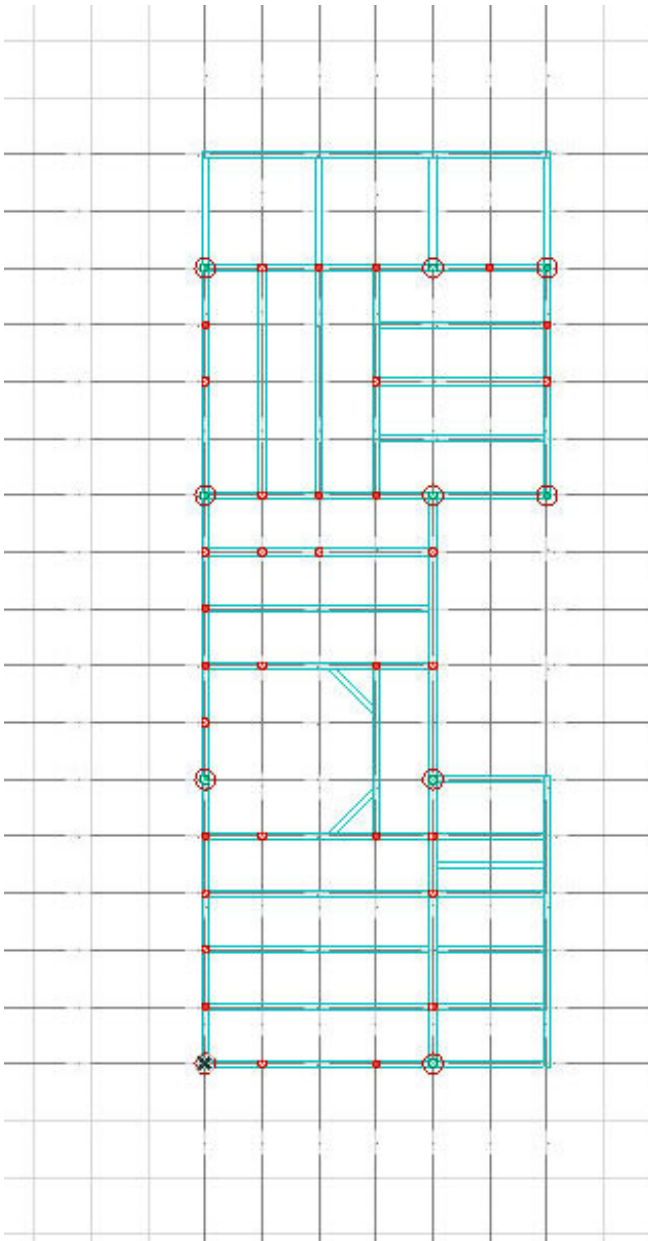
□小屋梁の設定

- 位置（高さ） 軒高 0
- 終端の切断 90°
- 表示フロア 配置フロアのみ
- 平面図表示 投影線と上部線
- 投影モード ハイブリッド



□2階床 小屋梁 の 入力

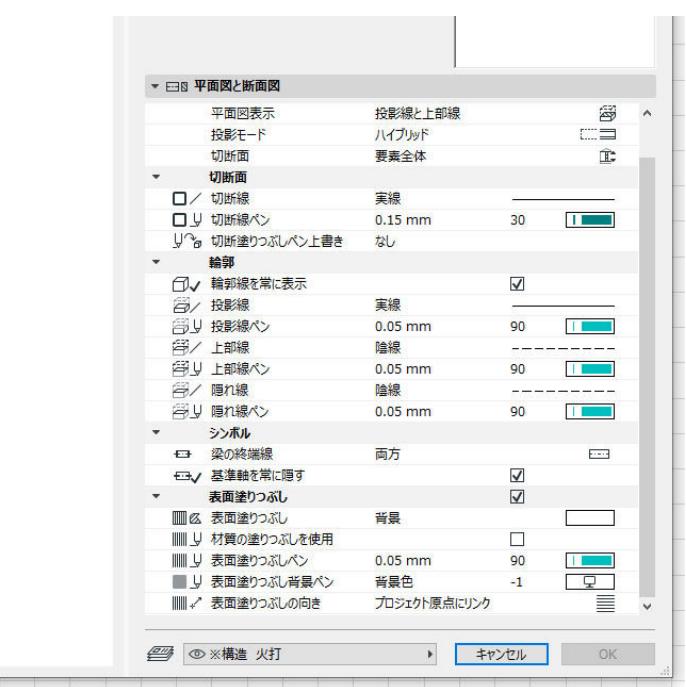
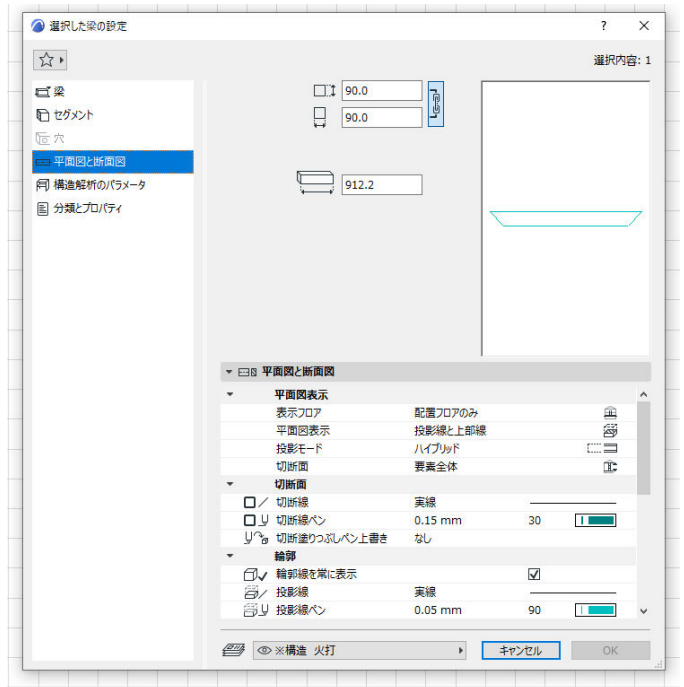
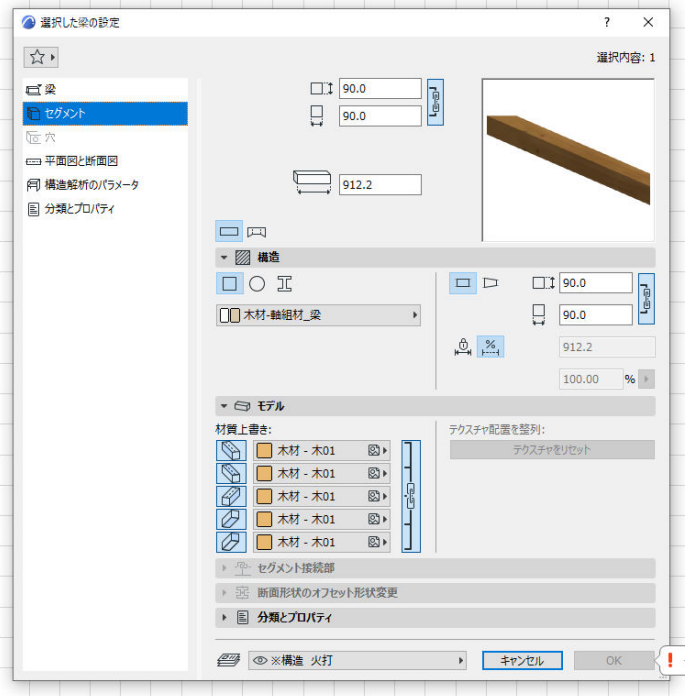
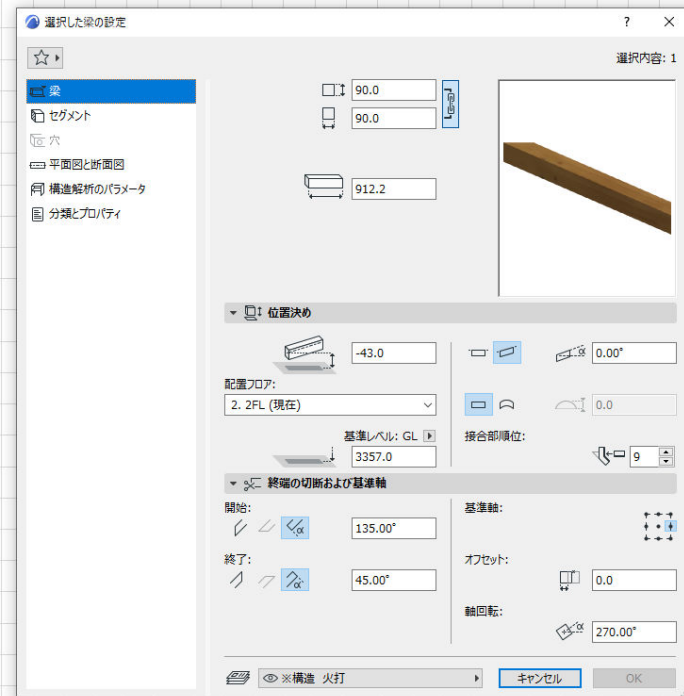
- ① 下記図面を参考に入力する箇所を最初と最後でクリックをして入力します。
- ② 図形作成法は 単一



3.13.4. 火打ちの入力

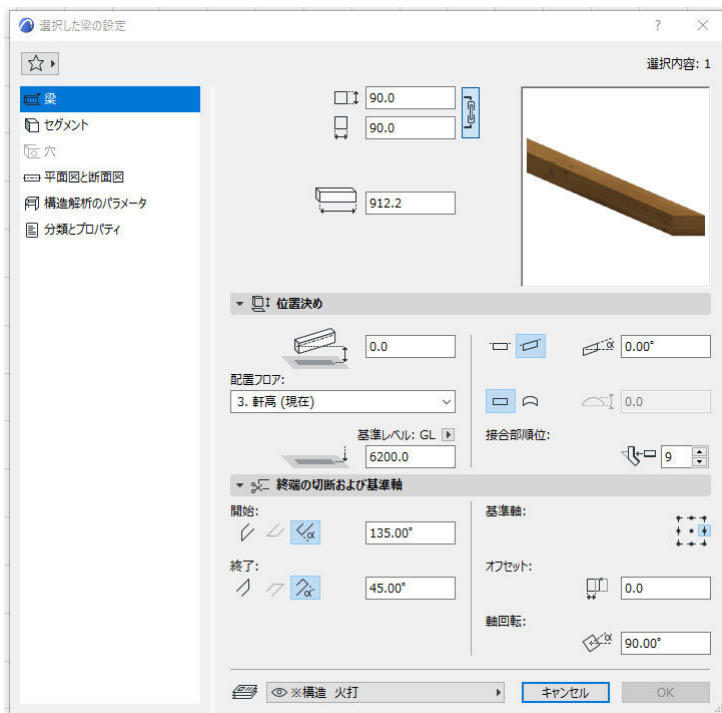
火打ちの設定

・ 2 階床火打ちの設定は下記を参照



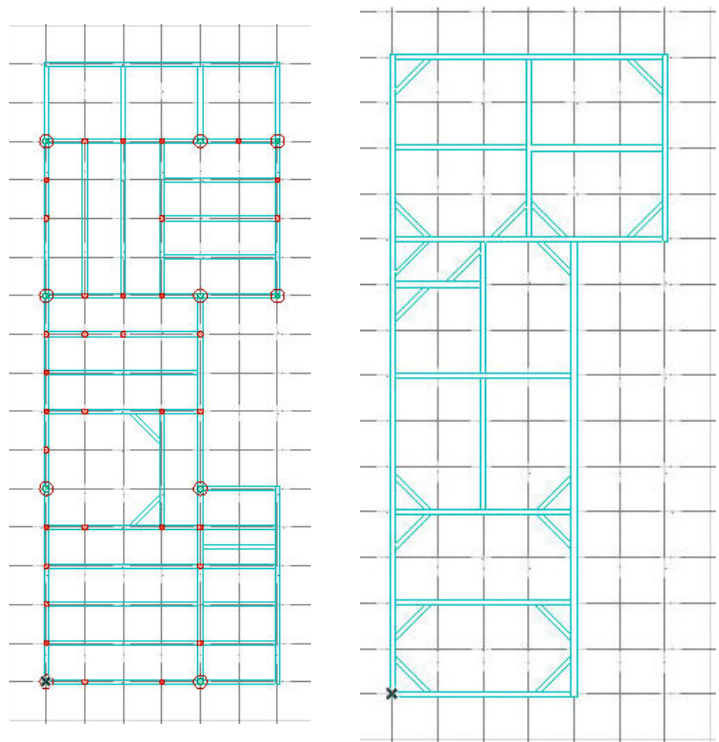
第三者へのトレーニングのため、このドキュメントを無断転載、複製、配布することは禁止されています

・小屋組火打ちの設定は下記を参照



□火打ちの入力

下記図面を参考に火打ちを入力します。
グリッドスナップをオンにして入力します。
入力するはじめと終わりにクリックします。



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、複写、配布することは禁止されています