

・問題文をよく読み、基礎課題と応用課題の求める内容の違いをよく理解しましょう。

基礎課題：照明器具、造作家具、基礎課題で指定された家具

応用課題：ラグ、ウインドートリートメント、TV、冷蔵庫などの添景、インテリア小物、アート、グリーン、人物

・インテリアスタイルを統一する（和風ナチュラル）


・提出データのファイル名は指示されたものにする

Step

ソフトの起動

ソフトを起動するとメインメニューが表示されます。

「ワンフロアタイプ」を選びます。



Step

基本単位の設定

「メートルモジュール」にチェックを入れ、「完了」をクリックすると、白紙画面が開きます。



Step

下絵を取り込む

平面図を下絵にすると、ガイド線や部屋の配置などの作業がしやすくなるので、ここで平面図を下絵データとして読み込んでみましょう。

メニューバーの「ファイル」から、取り込み方法を指定し、下絵を読み込みます。


※ファイルから取り込む場合は、平面図をJPEGなどの取り込み可能な形式に変換しておきましょう。

(PDFを下絵として読み込む場合は0-3を参照して下さい)

下絵が不要になったら

・非表示：「表示」メニュー>「下絵」のチェックを外す

・消去：「ツール」メニュー>「下絵」>「消去」



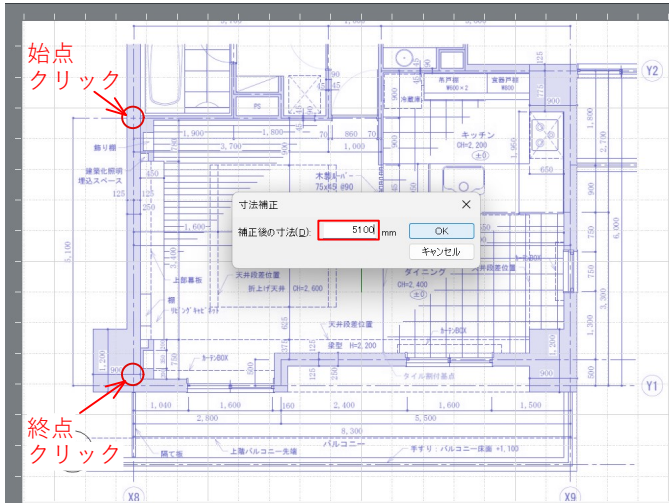
Step

下絵の補正 ①寸法補正

読み込んだ下絵の補正をします。

〔下絵/敷地〕 > 「CAD作図」 > 補正：「寸法」ボタンをクリックし、平面図上で寸法の基準にする始点と終点を指定します。

「寸法補正」ダイアログで、補正後の寸法の数値を入力し、OKをクリックします。

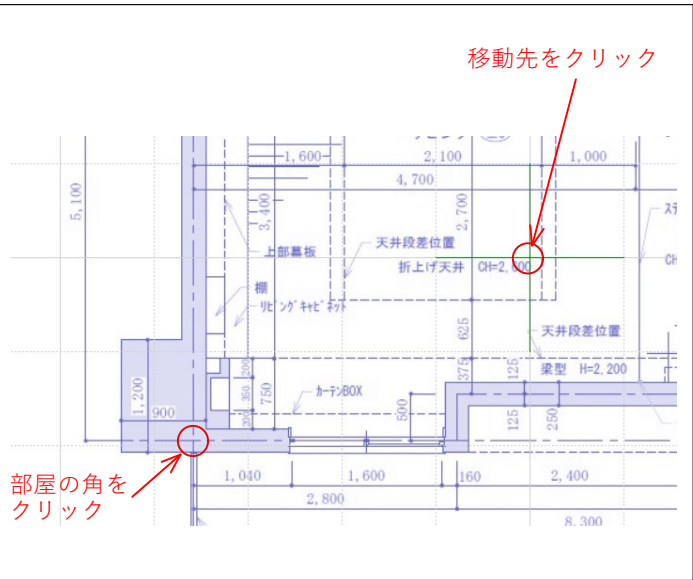


Step

下絵の補正 ②位置補正

次に、補正：「位置」ボタンをクリックし、基準になる点（部屋の角など）をクリックし、移動したい位置のグリッドの交点をクリックします。

ここでは、X8・Y1の交点を原点（緑色の十字で示している部分）に合わせます。

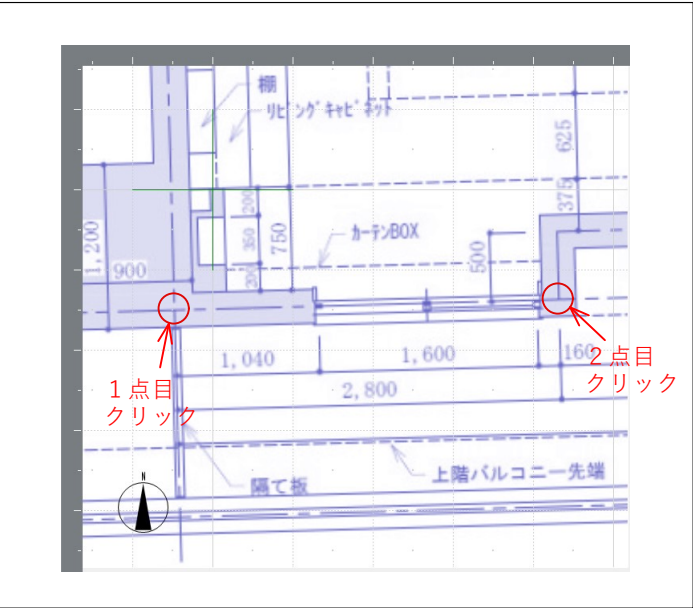


Step

下絵の補正 ③傾き補正

スキャナで取り込んだときなどに、下絵が傾いた場合は、傾き補正をします。

メニューの「ツール」 > 「下絵」 > 「傾き補正」を選択し、水平にしたい線の両端をクリックすると、傾きを補正することができます。



Step

PDF下絵入力

PDFデータを、下絵として取り込むこともできます。

「ファイル」メニュー>「インポート/エクスポート（他形式の入出力）」>「PDF下絵入力」を選択します。

「PDF下絵入力」で、読み込むファイルと読み込むページ番号を指定して「開く」をクリックします。



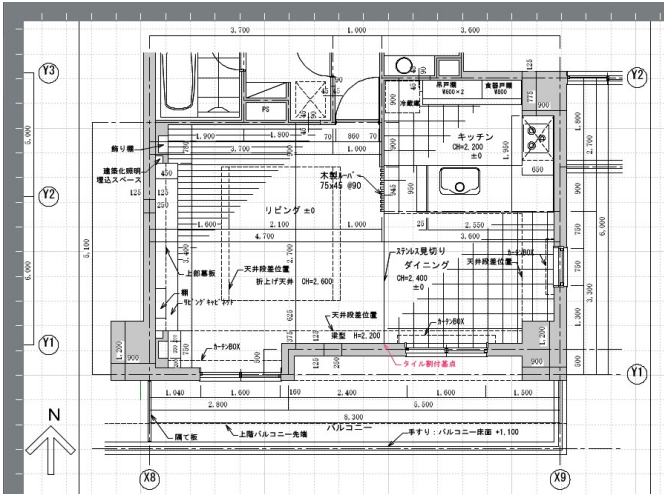
Step

下絵が取り込まれました。

0-2と同様に下絵寸法や位置の補正を行います。

※3Dアーキテクトデザイナー11には、CADデータや、文字や線の情報を保持しているPDFファイルを下絵として読み込んだ場合は、ファイルの線分情報から部屋を自動配置できる機能がありますが、

今回の参考問題のファイルは、文字や情報を持たないラスター情報のPDFファイルのため、画像として下絵が読み込まれます。



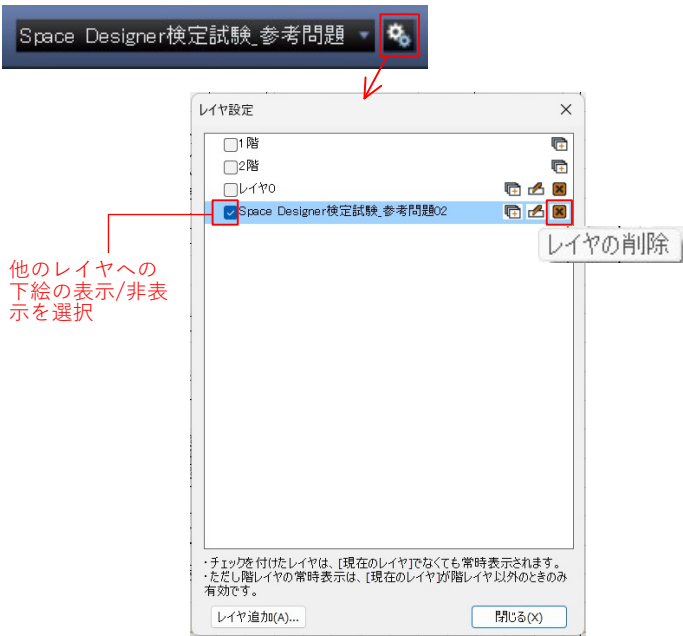
Step

PDFの下絵の表示/非表示・削除は、「レイヤ設定」で設定します。

レイヤ名の右側にある「レイヤ設定」ボタンをクリックします。

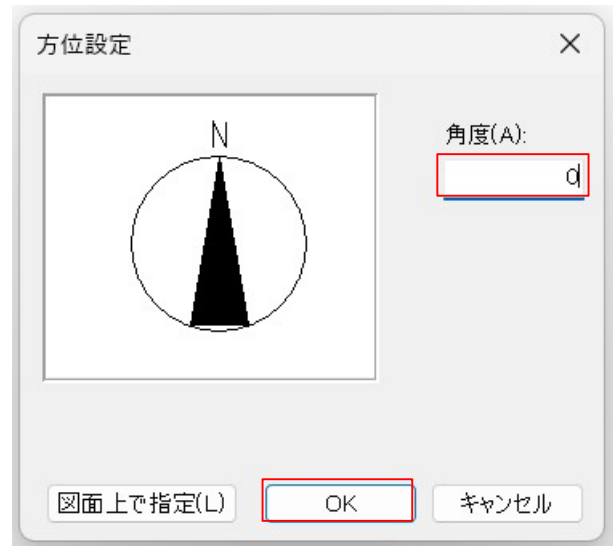
「レイヤ設定」で、下絵のレイヤのチェックを外すと、下絵が他のレイヤに表示されなくなります。

レイヤが不要になった場合は、レイヤ名の右側にある「レイヤ削除」をクリックすると、下絵のレイヤが完全に削除されます。



## 方位設定

メニューバーの「設定」＞「方位設定」で、方位の設定をします。



## 内装スタイル設定

メニューバーの「設定」＞「立体化後の外装・内装・屋根設定」を選択し、内装スタイルを設定します。

「内装スタイル」タブ／

- ・種類：ナチュラル
  - ・スタイル：イメージに合うものを選択
- ここでは「ナチュラル02」を選択

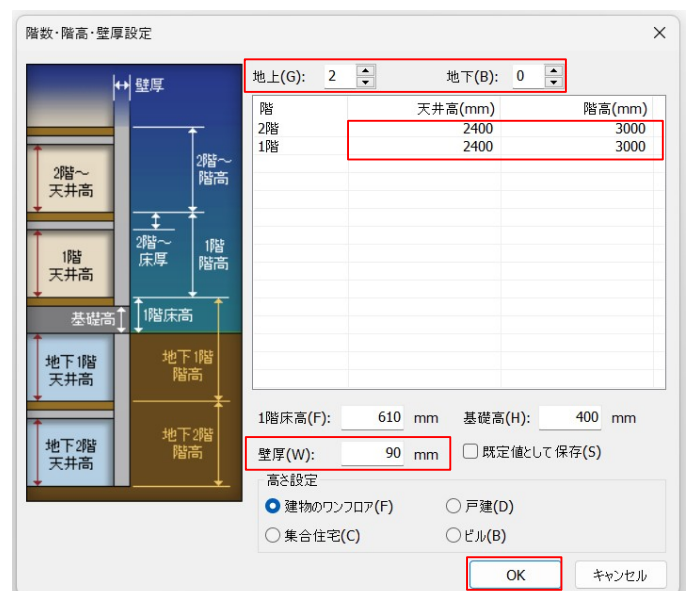


## 階数・壁高・壁厚設定

階数・階高・壁厚を設定します。

メニューバーの「設定」＞「階数・階高・壁厚設定」を選択し、各種設定をします。

- ・ 地上：2階、 地下：0階
- ・ 天井高：2400
- ・ 階高：3000
- ・ 壁厚：90（間仕切壁の数値に設定します。  
外壁部分は壁編集で壁厚変更）

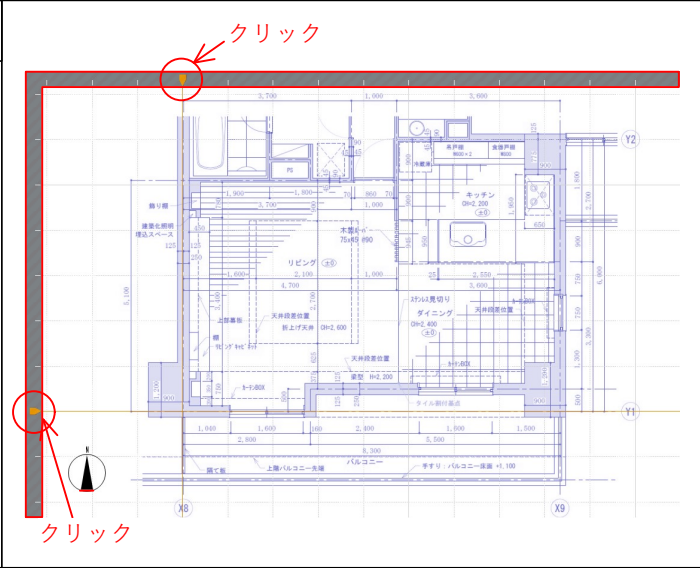




Step   ガイド線を引く

下絵や平面図を元に、部屋を配置するためのガイド線を引きます。ここでは主要なガイド線のみを引きます。

赤い斜線で示した目盛がふってある部分をクリックすると、ガイド線を追加できます。



Step   ガイド線の移動・コピー

ガイド線のマーカーを右クリックし、「移動・コピー」を選択します。

「ガイド線の移動-コピー」ダイアログで数値を指定して、ガイド線を移動したりコピーすることができます。

※不要なガイドは、マーカーを右クリックして「削除」または「すべてを削除」を選択すると、削除することができます。

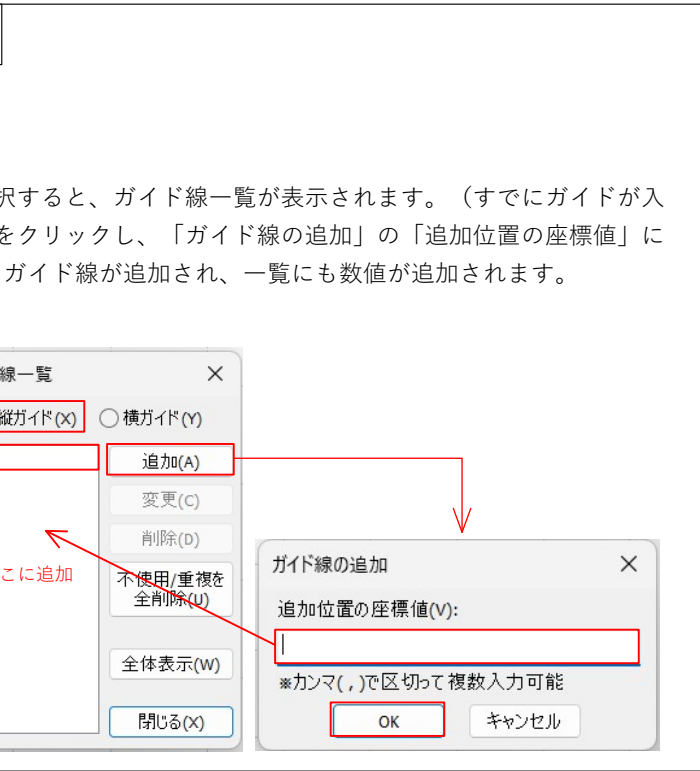


Step   ガイド線の一括設定

ガイド線は、一括で設定することができます。

「設定」メニュー>「ガイド線一覧」を選択します。

「ガイド線一覧」ダイアログで、ガイドを追加する方向を選択すると、ガイド線一覧が表示されます。（すでにガイドが入っている場合は、一覧にその数値が表示されます。「追加」をクリックし、「ガイド線の追加」の「追加位置の座標値」に原点からの距離を入力し、「OK」をクリックすると図面上にガイド線が追加され、一覧にも数値が追加されます。



## Step

## ガイド線の一括設定（つづき）

縦方向のガイドと横方向のガイドを、それぞれ入力します。

「追加」>「追加位置の座標値」数値入力を必要なガイドの分だけ繰り返します。

縦ガイド・横ガイドをそれぞれ追加し終えたら、「閉じる」をクリックして終了します。

※不要なガイド線は、「ガイド線一覧」からでも削除することができます。

- ・一覧からガイド線の数値を、個別に選択して「削除」をクリック
- ・使用していないガイドや重複しているガイドをまとめて削除する場合は、「不使用/重複を全削除」をクリックします。

ガイド線一覧

☒ 縦ガイド(X) ☐ 横ガイド(Y)

0  
2800  
3700  
4700  
8300

追加(A)  
変更(C)  
削除(D)  
不使用/重複を全削除(U)  
全体表示(W)  
閉じる(X)

ガイド線一覧

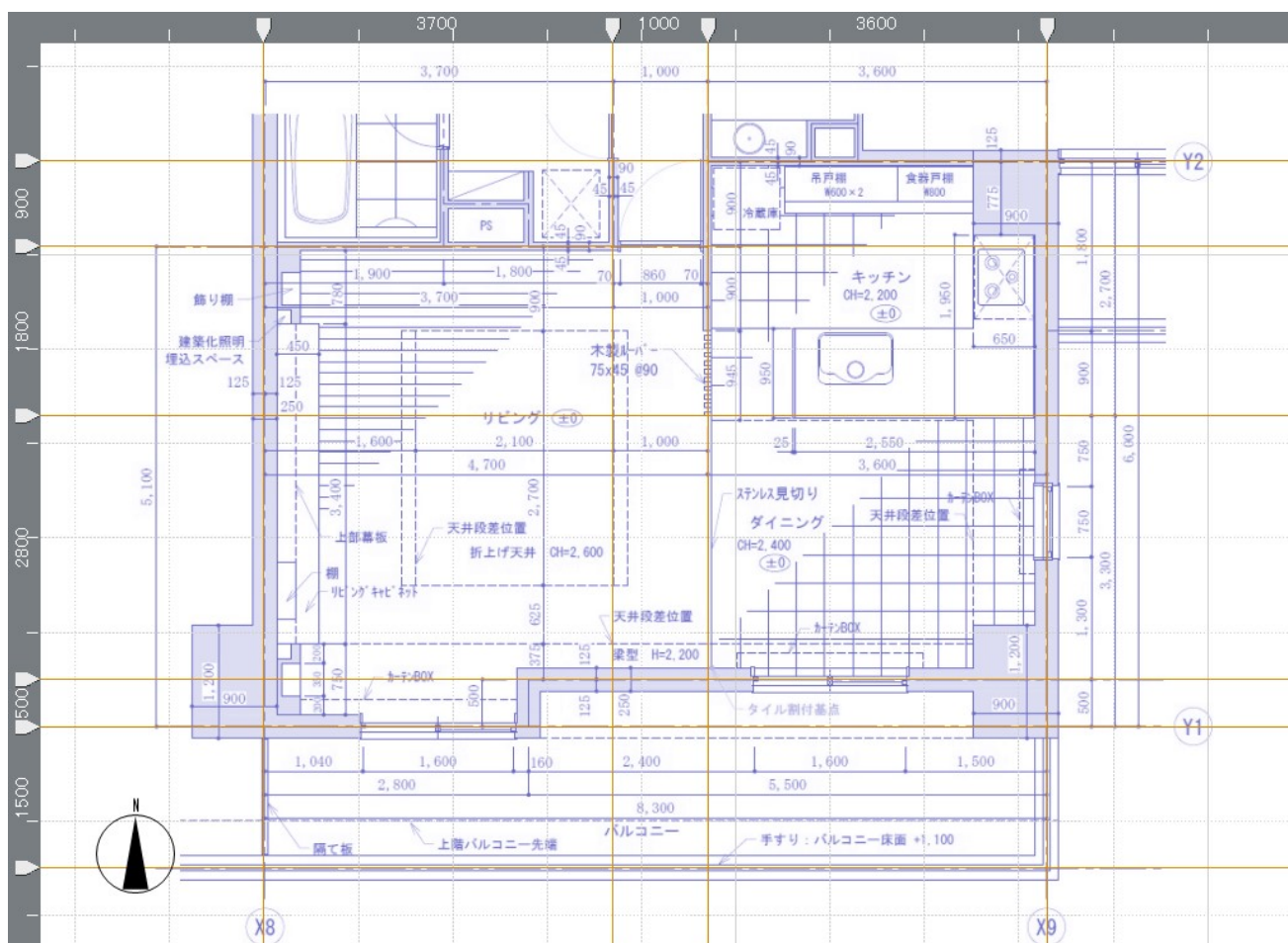
☐ 縦ガイド(X) ☒ 横ガイド(Y)

-1500  
0  
500  
3300  
5100  
6000

追加(A)  
変更(C)  
削除(D)  
不使用/重複を全削除(U)  
全体表示(W)  
閉じる(X)

## Step

主要なガイド線が引けました。



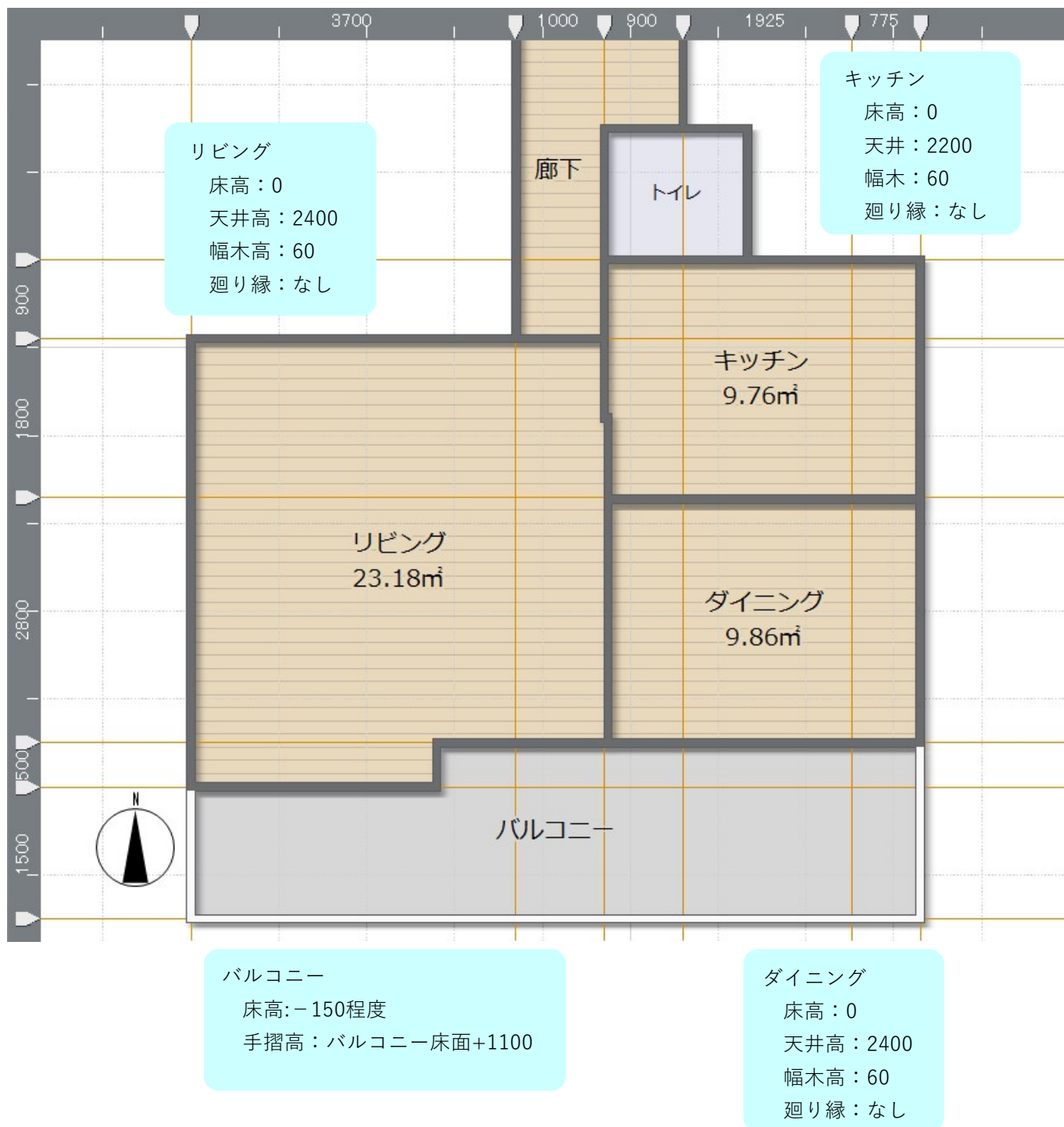
図のように部屋を配置します。（詳細は次ページより）

ポイント：

平面図の寸法に合わせて部屋を配置した後、

床や壁のテクスチャ貼り分け位置、キッチンの天井段差の位置に合わせて部屋の調整を行います。

- ・リビングとダイニングは、床のステンレス見切りのライン、
- ・キッチンとリビング／ダイニングは天井段差のラインに合わせて部屋を作成します。



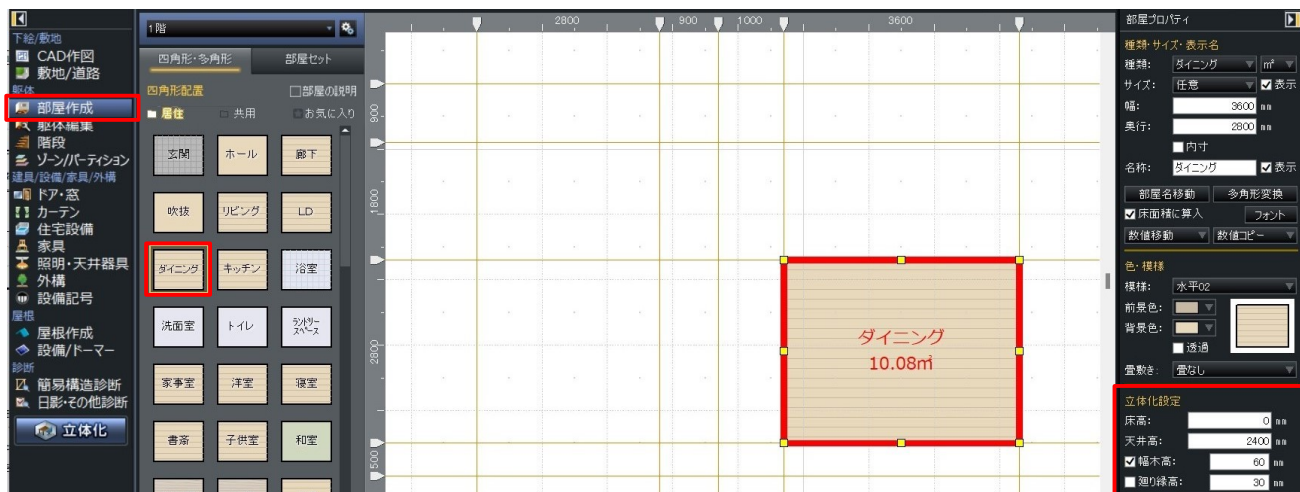
## Step

## 四角形で部屋を配置する

※配置した部屋が見えやすいように下絵を非表示にしています

平面図の寸法や下絵に合わせて部屋を配置します。

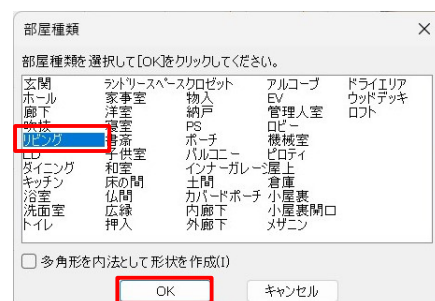
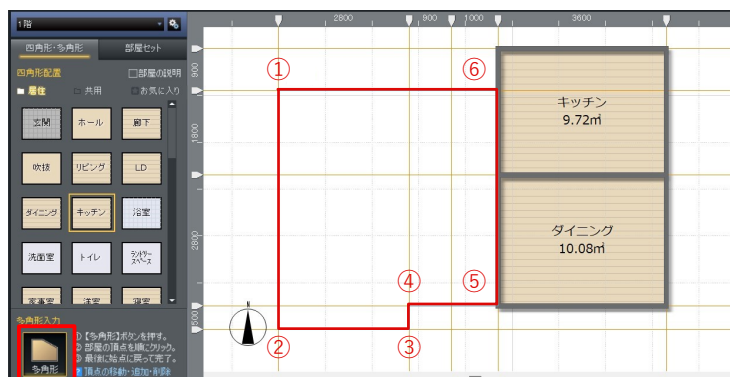
〔躯体〕の「部屋作成」>「四角形・多角形タブ」から、該当する部屋を選択して配置し、部屋プロパティの立体化設定で、幅木・廻り縁の有無や高さを設定します。



## Step

## 多角形で部屋を配置する

「多角形」を選択し、部屋の頂点を順にクリックしていきます。最後の頂点をクリックしたら、何もないところで右クリックし、多角形を閉じます。

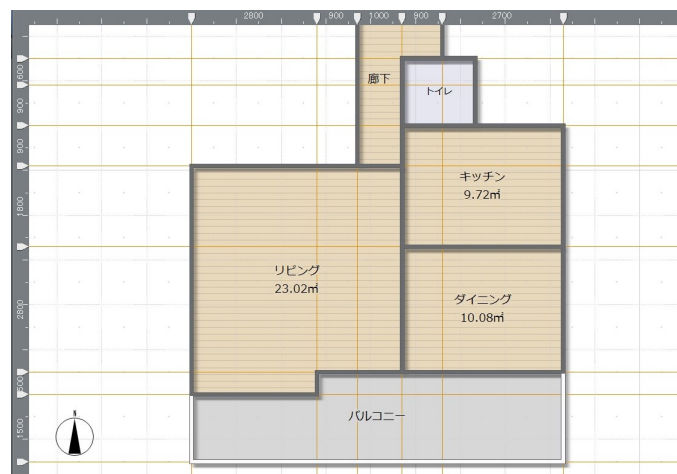


部屋の種類を選択してOKをクリックします。

## Step

課題の対象範囲ではありませんが、パースに影響のあるバルコニーや廊下なども配置します。

部屋が配置できました。





Step

部屋の変形

配置した部屋の細かい調整を行います。

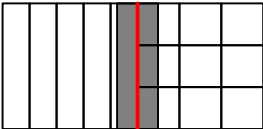
テクスチャの切り替え位置、天井段差の位置に合わせて、部屋を変形します。

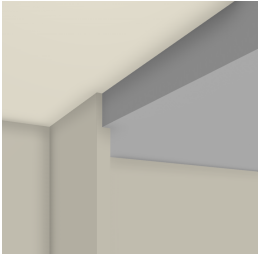
※参考：

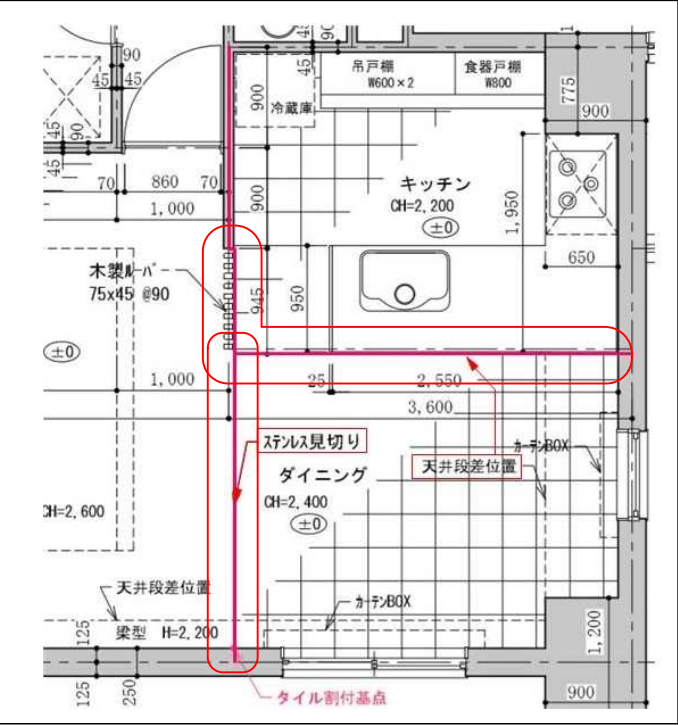
壁中心が部屋の境となるので、テクスチャを部屋ごとに貼った場合は、壁を削除すると、テクスチャは壁中心の位置で切り替わります。

天井の高さに差がある部屋の間の壁を削除した場合は、壁中心で天井の高さが変わります。

部屋 壁 部屋





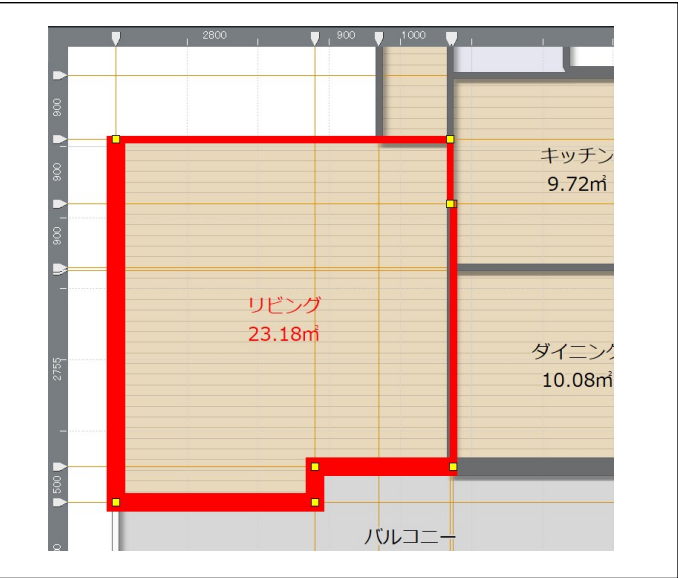


Step

リビングを多角形に変換して変形

リビングを、床のステンレス見切りのラインと、キッチンの天井段差位置に合わせて変形します。

リビングに頂点を追加して、変形します。



Step

ダイニングとキッチンの調整（重なり除去）

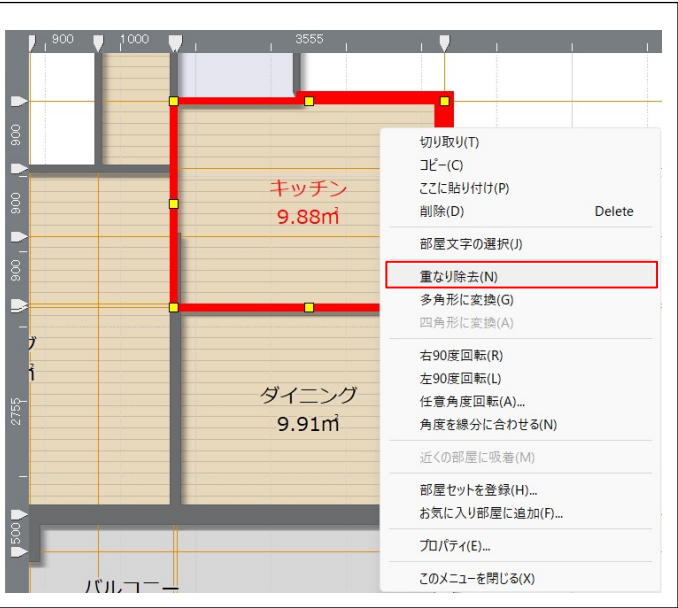
キッチンとダイニングの間の壁を、天井段差のラインに合わせて調整します。

次に、変形したリビングにダイニングとキッチンが重なっている部分を調整します。

「重なり除去」を使うと、部屋同士が重なった部分を除いた部屋が自動生成されます。

重なり部分を削除したい側の部屋（キッチン）を選択状態にして、右クリックして「重なり除去」を選択します。

ダイニングも同様に「重なり削除」します。



## Step

## 壁削除

不要な壁を削除します。

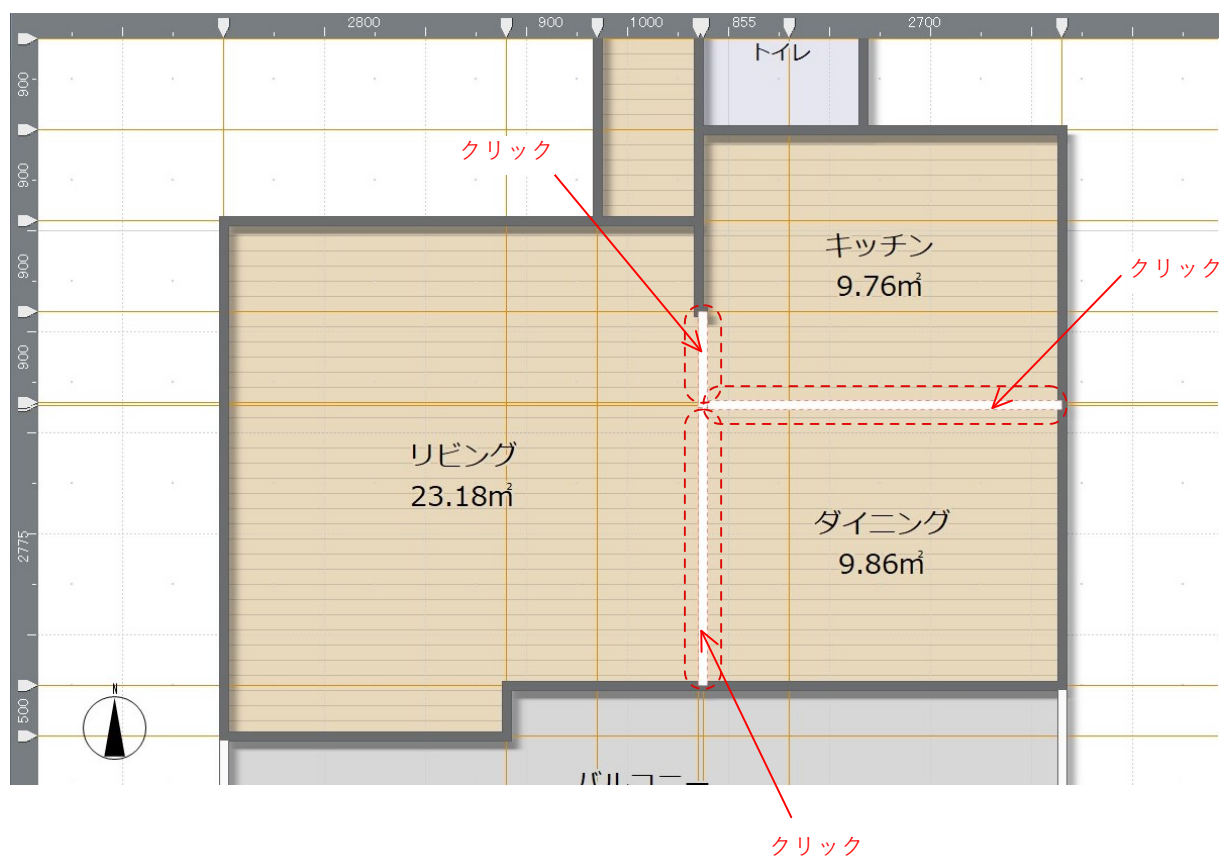
〔躯体〕の「躯体編集」＞〔壁編集〕の「壁削除」を選択します。



## Step

## 削除する壁を選択

削除したい壁をクリックで選択します



Step

壁厚変更（外周）

「壁厚変更（外周）」を選択すると、壁厚のプロパティダイアログが開きます。数値を入力し、OKをクリックすると、外周の壁厚が変更されます。

外側の壁厚：125、内側の壁厚：125

壁厚一括変更

壁厚を設定してください。

外側の壁厚(O): 125 mm

内側の壁厚(I): 125 mm

OK      キャンセル

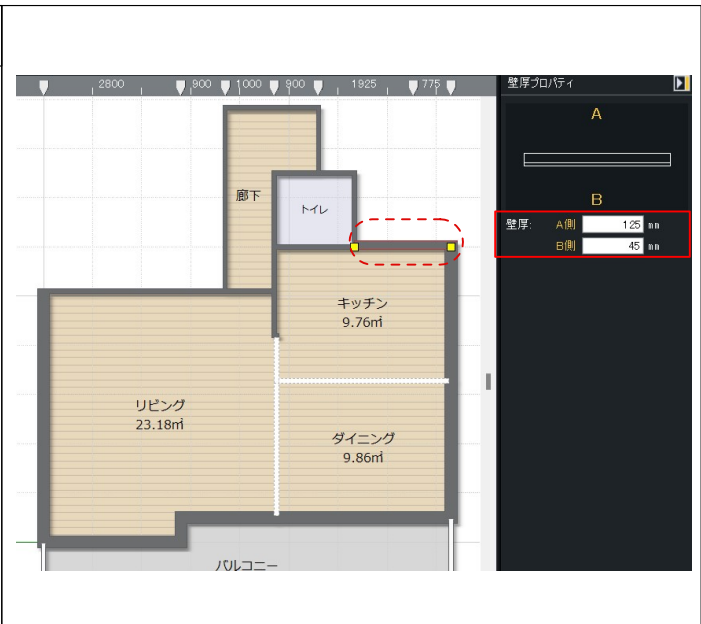


Step

壁厚の調整

リビングの北側や、廊下・トイレなどの壁厚変更が不要な部分は、選択して削除します。

キッチンの北側の壁は、壁厚を変更します。  
A側：125、B側：45 とします。



Step

壁厚変更（部分）

「壁厚（部分）」を使用し、部分的に壁厚を変更します。

壁厚を変更する壁をクリックし、壁厚のプロパティダイアログで数値を入力します。  
A側：125、B側：125

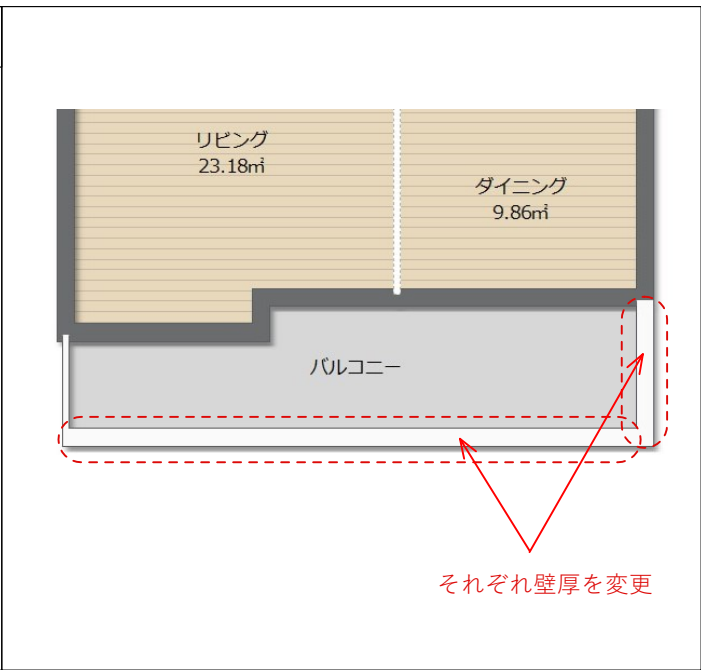
壁厚のプロパティ

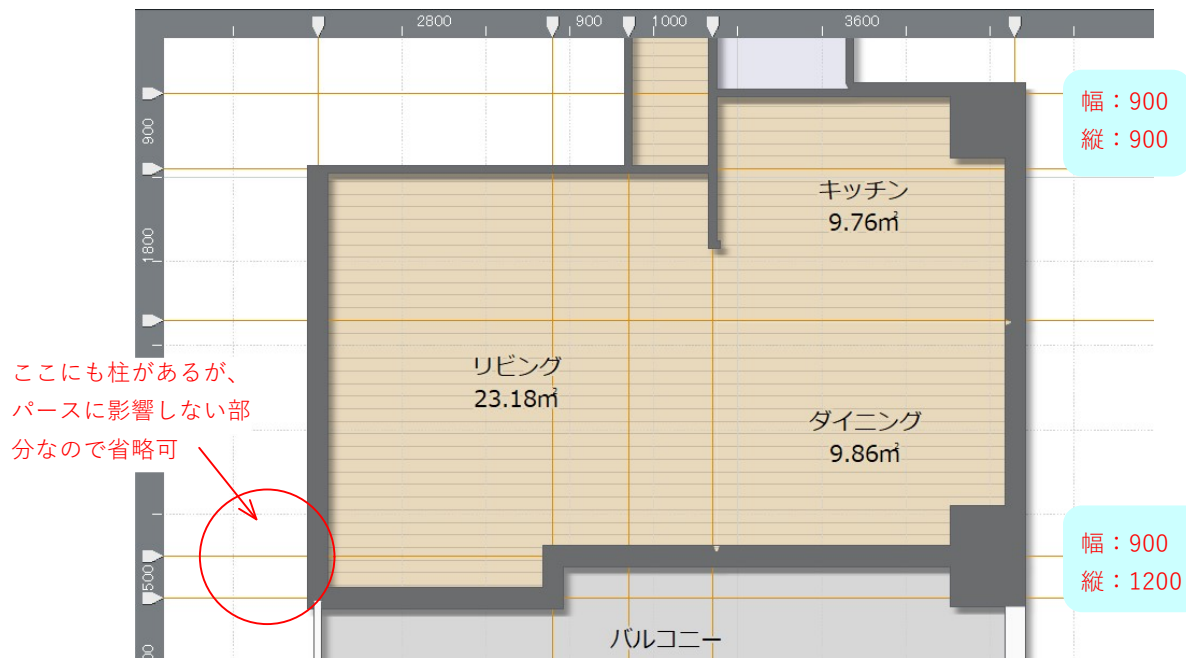
A側の壁厚: 125 mm

B側の壁厚: 125 mm

A      B

出荷時の設定に戻す(F)      OK      キャンセル





## Step

柱を配置します。

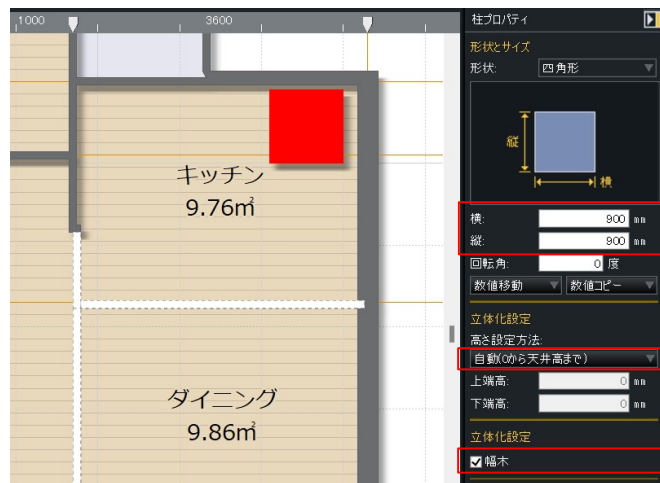
「躯体編集」>柱・梁配置の「四角柱」を選択し、平面図の任意の位置をクリックします。



柱プロパティで、柱サイズを数値入力し、立体化設定の高さ設定方法を選択します。

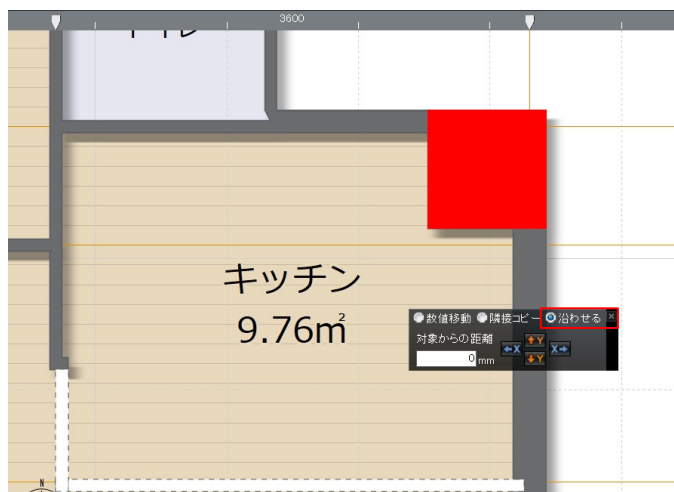
柱に幅木をつけるかどうか選択することもできます。

柱サイズの設定が終わったら、位置を調整します。

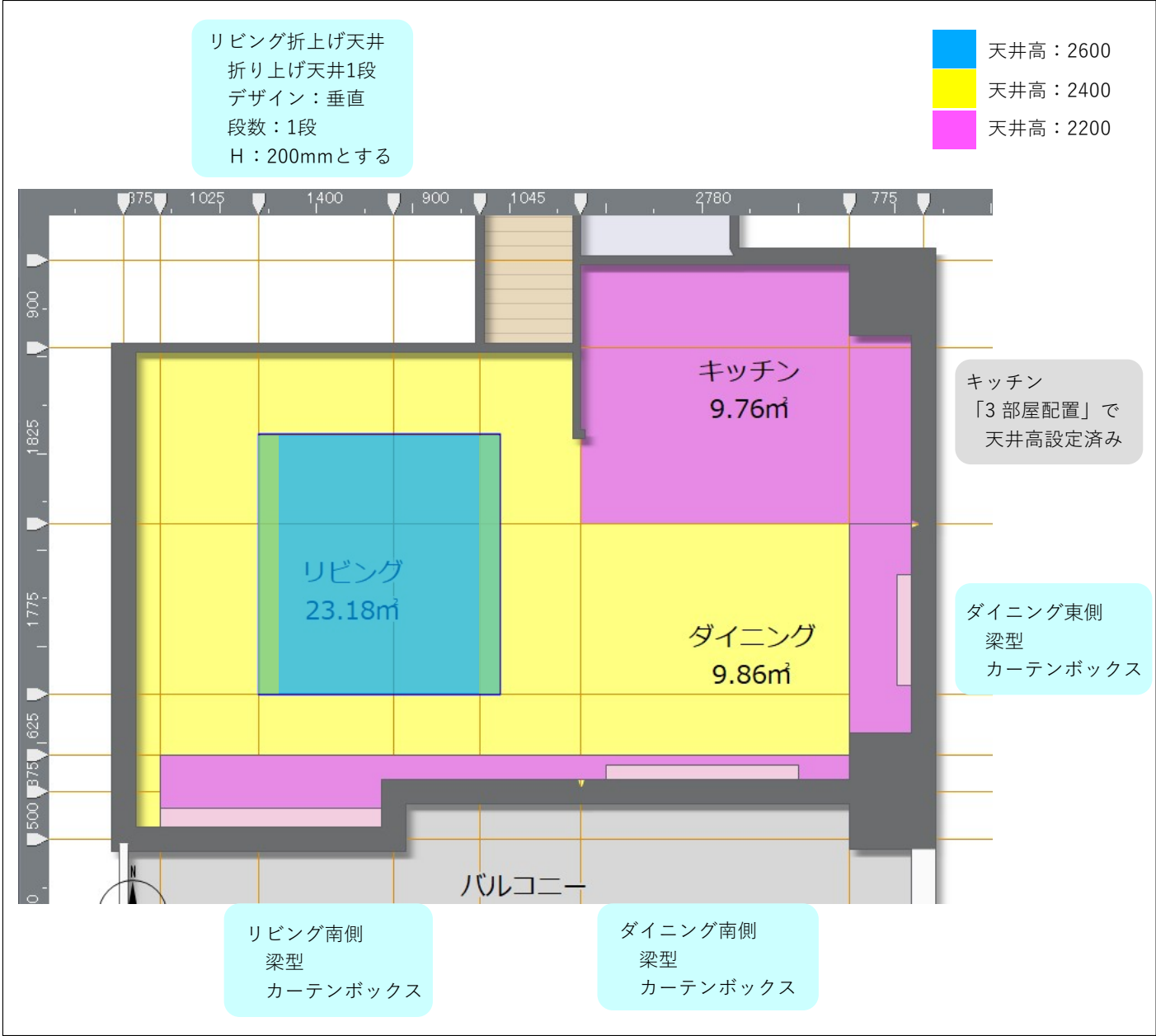


## Step

柱サイズの設定が終わったら、位置を調整します。







Step

リビング折上げ天井の作成

【作成のポイント】

リビングの折上げ天井は、右図のように天井編集で折上げ天井を作り、モデリングなどで作成した天井板パーツを組み合わせて表現します。

※天井編集でもコーブ照明用のデザインはできますが、自動で天井段差の四方に照明が付いてしまうため、今回は組み合わせで表現します。

折上げ天井1段で作成

200

天井のライン

天井板を形状作成などで作成して配置

天井段差位置

折上げ天井作成位置

Step

リビング折上げ天井の作成 つづき

「躯体編集」 > 「天井」 タブで、折上げ天井「1段」を選択します。



Step

折上げ天井にしたい位置をクリックして配置し、黄色いハンドルをドラッグしてサイズを調整します。

折上げ天井プロパティで、デザインを指定し、1段目のサイズに折上げ天井の高さを入力します。

- ・デザイン：垂直
- ・高さ：200



Step

1段の天井段差ができました。立体化して確認しましょう。

立体化ボタンをクリックします。

確認メッセージが出たらOKをクリックします。

立体化

間取りを立体化しますか？  
[OK]をクリックすると立体化します。  
[キャンセル]をクリックすると編集画面に戻ります。

☐ 照明のない部屋に、部屋にあわせた照明を自動的に配置する(L)

☐ 次回からこのメッセージを表示しない(N)

OK

キャンセル

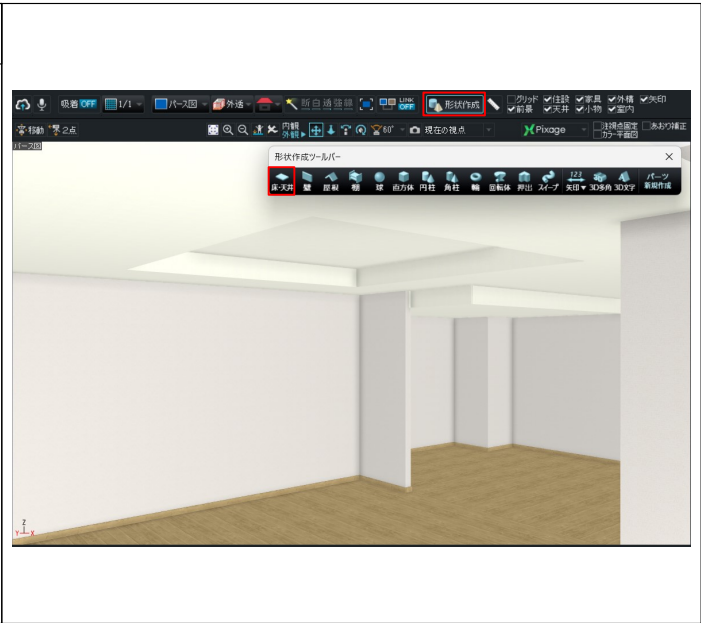


Step

リビング折上げ天井の作成 つづき

次に、立体化画面で形状作成ボタンをクリックします。

表示された形状作成バーから、「床・天井」を選択します

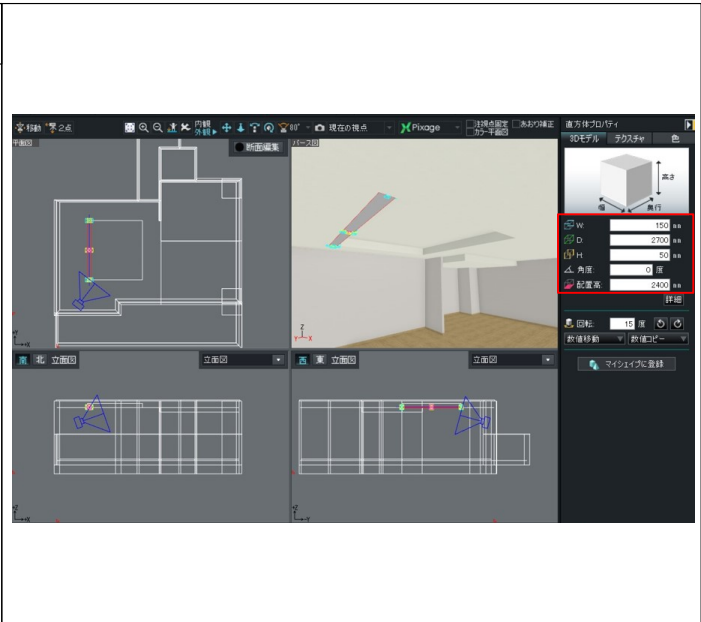


Step

画面が四面図に切り替わります。

平面図に適当なサイズの四角形を描くと、右側に直方体プロパティが表示されるので、サイズを入力します。  
W150程度（指定なし）、D2700、H50程度（指定なし）

配置位置を調整します。  
配置高さは床から2400とし、天井面に揃えて配置します。



Step

作成したパーツを選択し、隣接コピーして、反対側にも同じものを配置します。

コーブ照明用の天井段差ができました。  
(ライン照明は、12 照明器具配置で配置します。)



## Step リビング・ダイニングの天井段差の作成

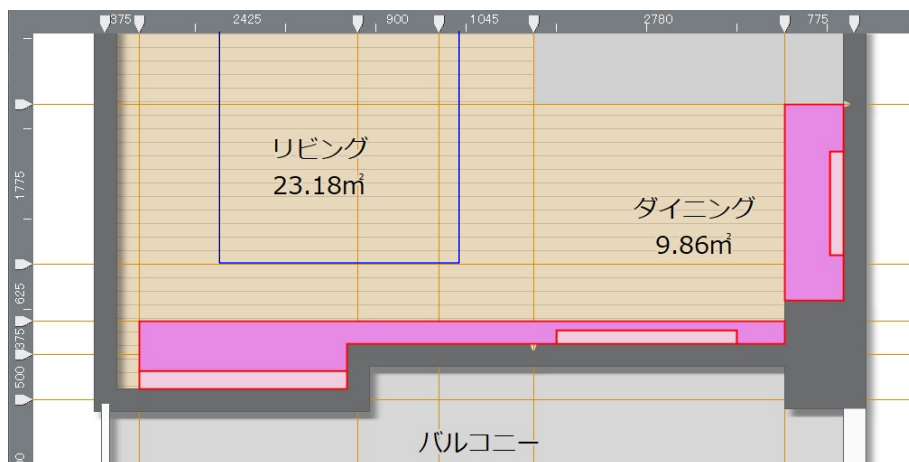
リビング・ダイニングの天井段差（梁型とカーテンボックス）は、天井編集で天井を折り下げて表現します。

サイズ

梁型：高さ200

カーテンボックス：詳細の指定なし

梁型  
カーテンボックス



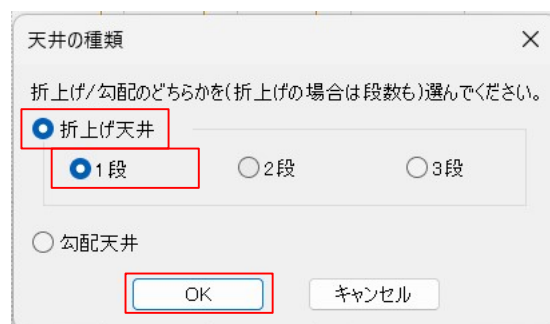
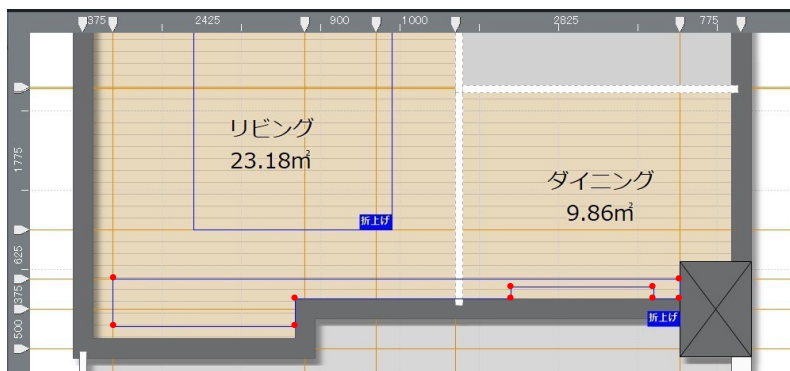
## Step

「躯体編集」>「天井」タブを選択し、「多角形」ボタンを押します。

梁型の頂点を順にクリックしていき、始点に戻ってクリックして多角形を閉じると、「天井の種類」ダイアログが表示されます。「折上げ天井」「1段」を選択して、「OK」をクリックします。

多角形入力

多角形



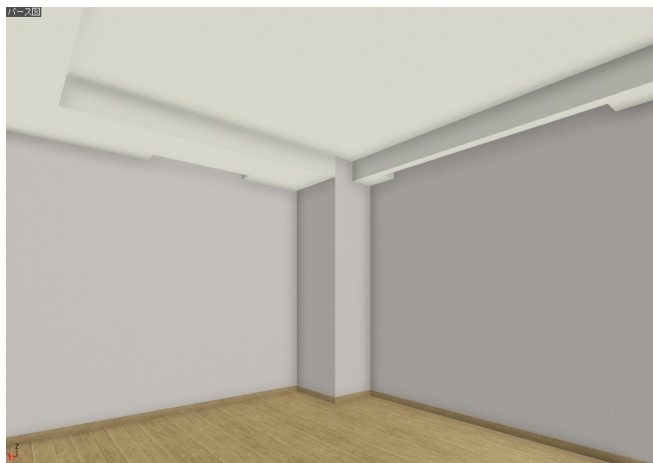
## Step

折上げ天井プロパティで、高さをマイナス方向に指定することによって、天井を折り下げることができます。

「1段目のサイズ」に  
「高さ：-200」と入力します。

カーテンボックス部分は「四角形」の「1段」で作成し、高さを-100程度にします。

※ダイニング東側の天井段差とカーテンボックスも同様に作成します。



ダイニング東側・南側天井段差


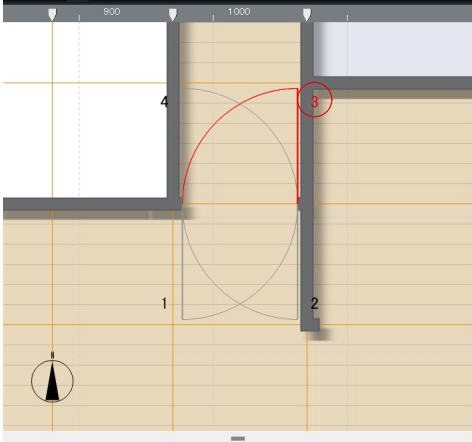




Step

ドアを配置したい場所の壁芯に吸着させてクリックし、ドアの開閉方向を指定します。

ドアプロパティでサイズを変更し、下端高（配置高さ）を指定します。



Step

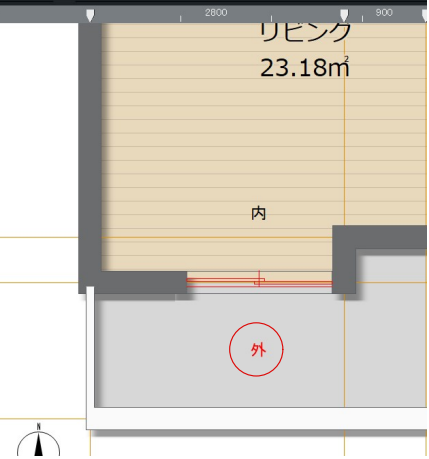
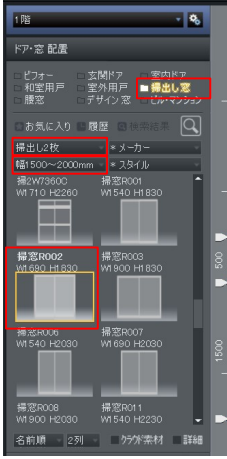
窓の配置

窓をパーツから選んで配置します。

「ドア・窓」>「掃出し窓」>「掃出し2枚」を選択します。

サイズを指定し、パレットに表示されたパーツから、配置する窓を選択し、配置したい場所の壁芯に吸着させてクリックします。

窓の内外を指定します。




Step

窓プロパティでサイズを変更し、下端高（配置高さ）を指定します。

窓の位置を調整します。

他の箇所も同様に、指定された建具を配置していきます。



各パーツを作成します。

③飾り棚＋建築化照明用壁

◆全体（壁）  
W780  
D250  
H2400

◆ニッチ  
W350  
D200程度（指定なし）  
H980  
配置高：570

◆棚板  
t=30  
配置高：570

◆下がり壁  
H150  
W350  
配置高：1400

※棚板と下がり壁は、ニッチ内に配置

①木製ルーバー

W75  
D45  
H2400  
@90×10本



②飾り棚＋建築化照明用壁  
（建築化照明の光源は「13光源設定」で配置）

◆全体（壁）  
W750  
D250  
H2400

◆ニッチ  
W350  
D200程度（指定なし）  
H980  
配置高：570

◆棚板  
t=30  
配置高：570

◆下がり壁  
H150  
W350  
配置高：1400

※棚板と下がり壁は、ニッチ内に配置

④リビングキャビネット 上部  
（キャビネット本体は「9 家具パーツ配置」  
建築化照明の光源は「13光源設定」で配置）

◆棚板 2枚  
W600  
D150程度（指定なし）  
H50  
配置高：770・1200

◆建築化照明埋込み部分

- ・水平部分  
W3400  
D200程度（指定なし）  
H50程度（指定なし）  
配置高：1850
- ・幕板  
W3400  
D50程度（指定なし）  
H150  
配置高：1850

Step

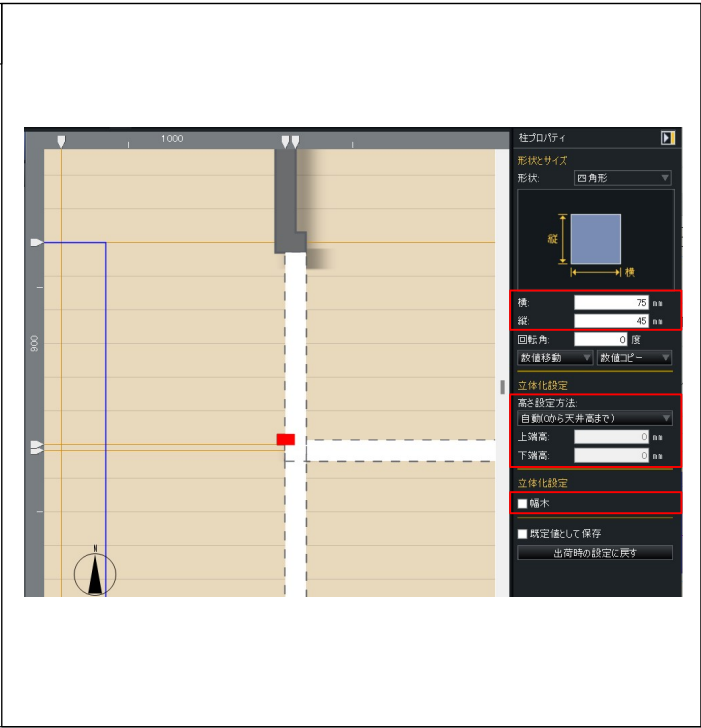
木製ルーバーの作成

柱を利用して木製ルーバーを作成します。

「躯体編集」>柱・梁配置の「四角柱」を選択し、平面図の任意の位置をクリックします。

柱プロパティで、サイズを入力します。  
立体化設定の高さ設定を行い、幅木のチェックを外します。

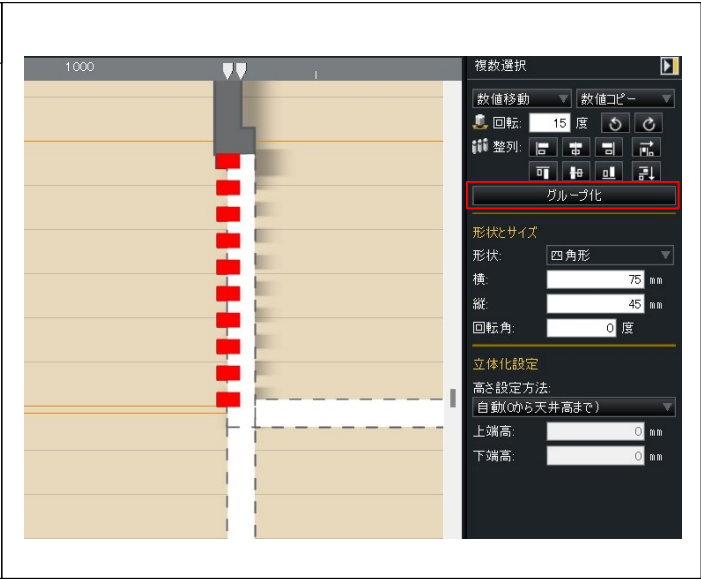
柱サイズの設定が終わったら、位置を調整します。



Step

配置した柱を選択し、90mm間隔で10本となるよう隣接コピーします。

作成したルーバーは、柱を10本まとめて選択し、プロパティで「グループ化」をクリックして、グループ化しておきます。



Step

木製ルーバーが作成できました。



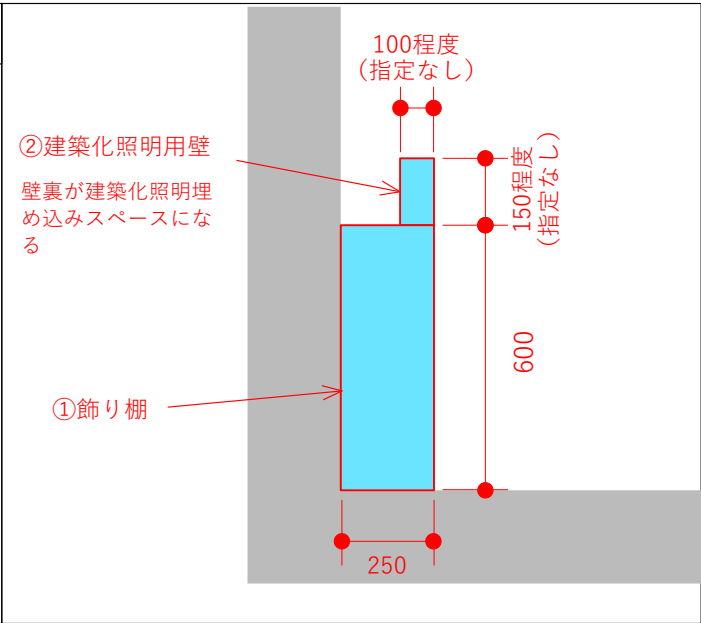


Step飾り棚の作成

飾り棚部分の壁を作成します。

①で示した飾り棚部分と、②で示した建築化照明用の壁を組み合わせで作成します。

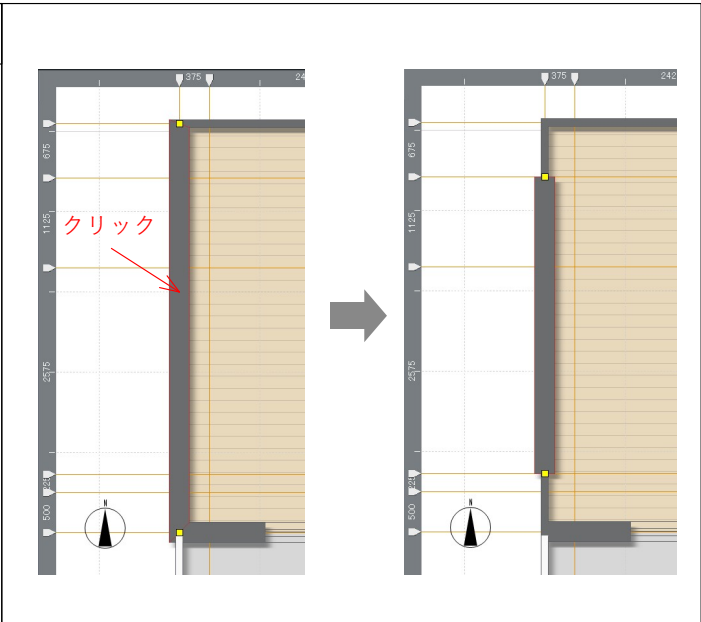
※建築化照明用の壁は、詳細な数値の指定はありませんが飾り棚とあわせて幅750になるように作成します。



Step

リビング西側壁の壁を調整します。

手順4で壁厚変更した壁の部分をクリックして選択状態にして、両端の黄色いハンドルを動かし、範囲を調整します。



Step

躯体編集 > 壁厚変更（部分）を選択します。

飾り棚にする壁の位置をクリックして、壁厚のプロパティで数値を指定します。

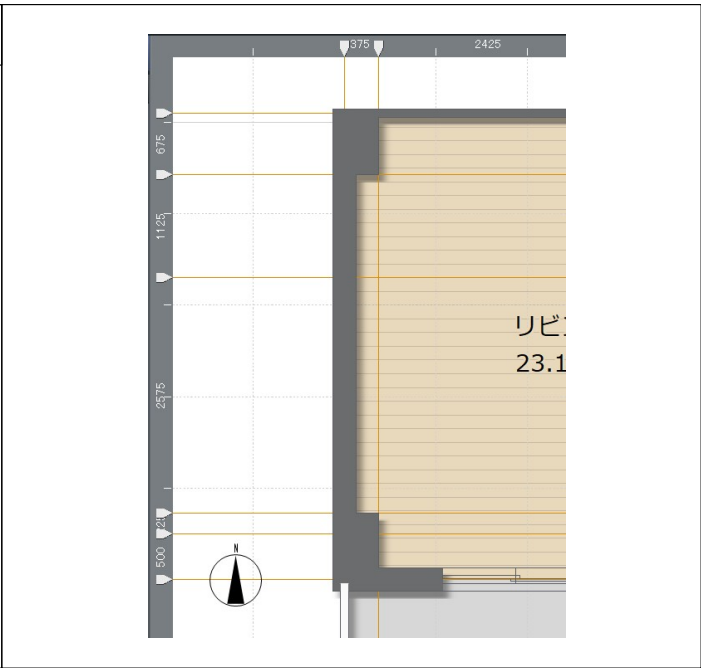
壁厚のプロパティ

A側の壁厚: 125 mm

B側の壁厚: 375 mm

出荷時の設定に戻す(F) OK キャンセル


壁厚が変更されたら、黄色いハンドルを動かして、飾り棚の幅に範囲を調整します。



Step

飾り棚の作成つづき

建築化照明用の壁を作成します。



「躯体編集」>壁作成「壁」を選択し、壁を作成する始点をクリックし、終点をクリックしてから、右クリックで壁作成を終了します。

壁プロパティで、詳細設定を行います。

- 高さ：床から天井まで
- 立体化設定の「幅木」にチェック



Step

飾り棚のくぼみの部分を、ニッチ作成機能を使って作成します。

立体化画面で、「ニッチ／トリム」>「壁装飾」タブ>ニッチの形状を選択し、ニッチを作成する壁上でクリックします。

ニッチプロパティで詳細設定します。

サイズや配置高さを入力し、枠ありのチェックを外します。

Step

飾り棚の中に棚板を付けます

パーツのカウンターなどを利用し、サイズ変更して配置します。（形状作成や3Dシェイプなどで作成しても良い）

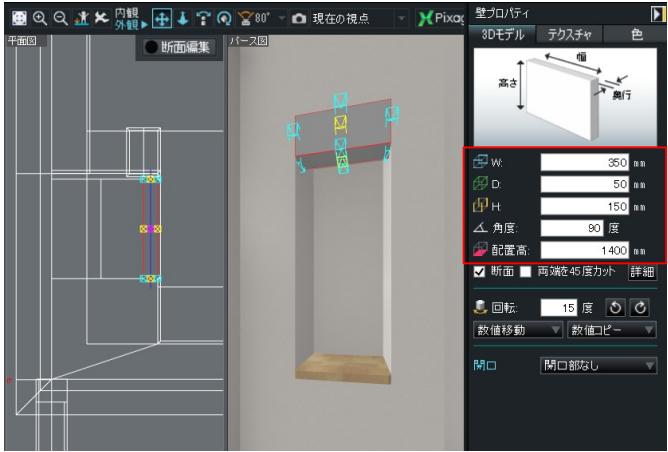
キーワードを入力して検索

表示された検索結果から選択します。

Step

下がり壁は、形状作成や3Dシェイプなどで作成します。

反対側の飾り棚も同様に作成します。



Step

リビングキャビネット（上部）の作成

リビングキャビネットの上部を作成します。

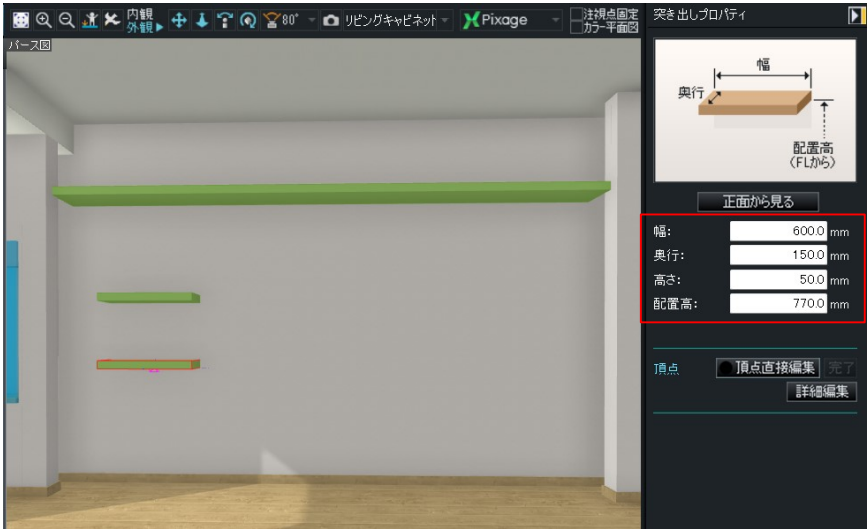
棚板2枚を配置します。

「ニッチ/トリム」>「突出し」を選択し、配置したい壁の上でクリックします。

突き出しプロパティで、サイズや配置高さなどを入力します。

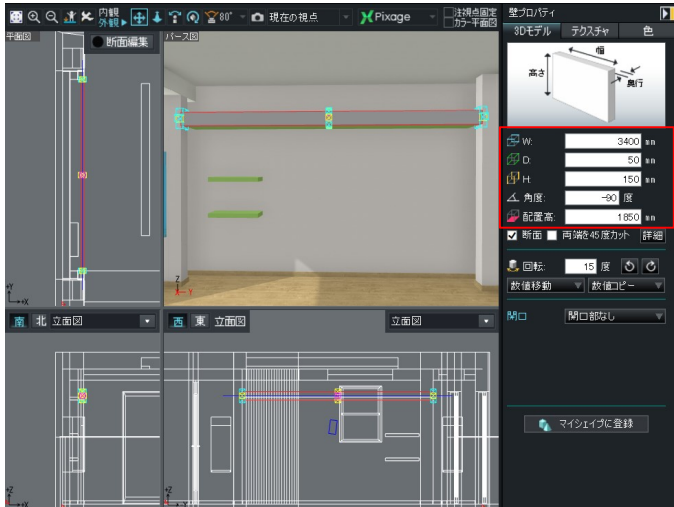
もう1枚の棚板は隣接コピーします。

建築化照明の水平部分も、同様に作成します。



Step

建築化照明の幕板を、形状作成で作成して配置します。



Step

立方体で飾り棚を作成する方法

飾り棚は、形状作成で作成することもできます。

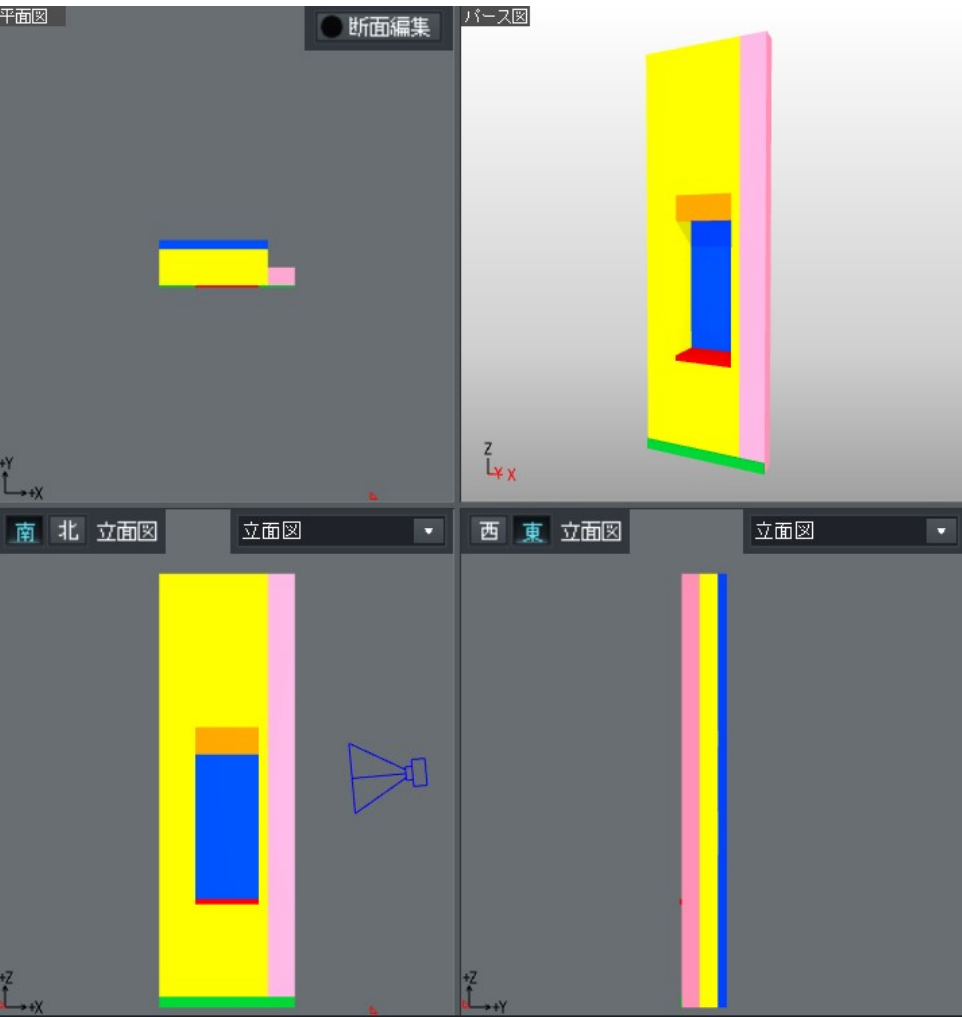


図 1



図 2

左側の飾り棚（W750、D250、H2400）を例に説明します。

下記6つのパーツに分けて作成します〔図 1 参照〕

飾り棚壁部分	青	W350、D50、H2400	] 合わせて D 250
	黄	W350、D200、H2400	
建築化照明壁部分	ピンク	W150、D100、H2400	] 窓開口（W350、H980）を設定〔図 2 参照〕
棚板	赤	W350、D210、H30、床から570の高さに配置	
下がり壁	オレンジ	W350、D50、H150、床から1400の高さに配置	
幅木	緑	W780、D5程度、H60	

※ポイント： 形状作成で作成した壁には、幅木は自動で付きません。  
幅木が指定されている場合は、幅木もパーツ作成して付けましょう。

右側の飾り棚（W780、D250、H2400）も同様に作成します。

ソフトに登録されているパーツを利用して、基礎課題で指定されている住宅設備や家具を配置します

⑤リビングキャビネット  
W3400  
D450  
H350  
配置高：0

⑥リビングテーブル  
W680  
D680  
H170  
配置高：0

②背面カウンター  
W2000  
D500程度（指定なし）  
H850  
配置高：0

③吊戸棚×2  
W600  
D350程度（指定なし）  
H700  
配置高：1500

④食器戸棚  
W800  
D350程度（指定なし）  
H1350  
配置高：850

①システムキッチン（L型）  
W2575  
D1950  
H850  
配置高：0  
  
レンジフード：  
H550  
配置高：1650

住宅設備

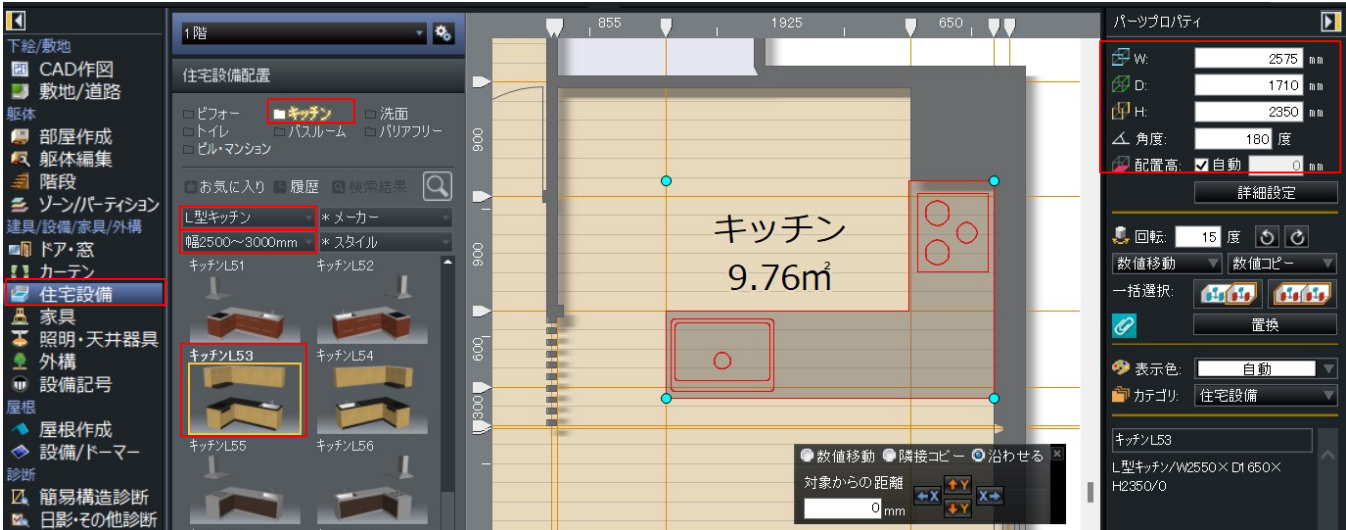
家具

Step

住宅設備配置（キッチン）

キッチンを配置します。

〔設備/家具/家具/外構〕の「住宅設備」>「キッチン」>「L形キッチン」を選択し、サイズを指定します。  
表示されたパーツから条件に適したものを選んで配置し、プロパティでサイズを調整します。






Step

住宅設備配置 つづき

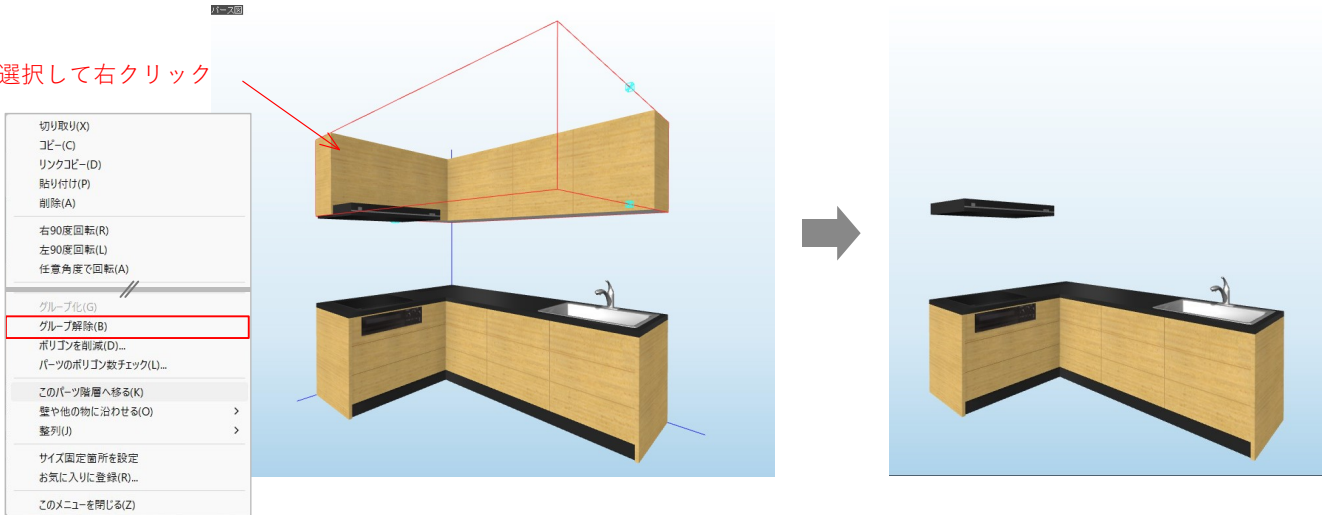
グループ化されたパーツを編集します。

立体化画面でパーツを選択して右クリック>「このパーツ階層へ移る」を選択します。



Step

パーツ階層で、編集したいパーツを選択して右クリック>「グループ解除」すると、それぞれのパーツを個別に編集できるようになります。（パーツによって、分解できる範囲に違いがあります。）



Step

課題の要求条件に合わせて、不足している部分などを補います。

（ここでは、レンジフードのダクトカバーや、カウンター・側板を、形状作成で追加しています。）

編集が終わったら、パーツ全体を選択して再度グループ化します。

フロアリストから、元の画面に戻ります。

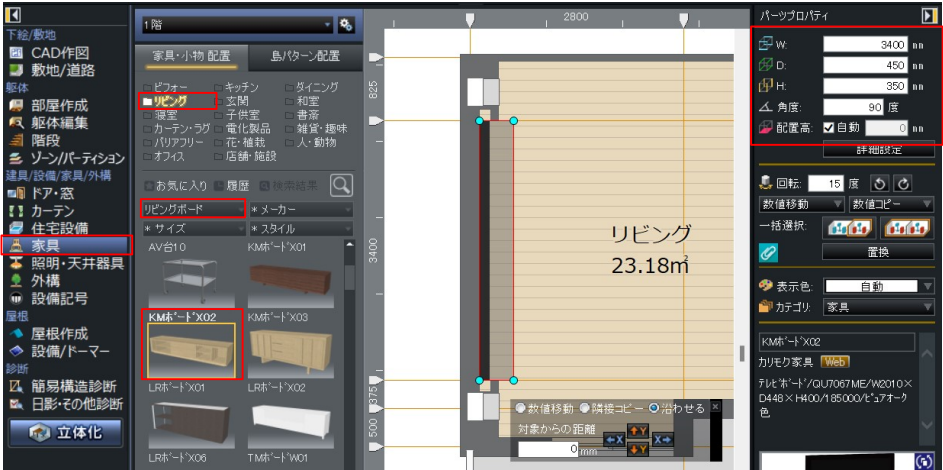


Step

家具配置（リビングキャビネット）

リビングキャビネットを配置します。

「家具」>「リビング」>「リビングボード」を選択します。  
適したパーツを選択して配置し、パーツプロパティでサイズなどを調整します。

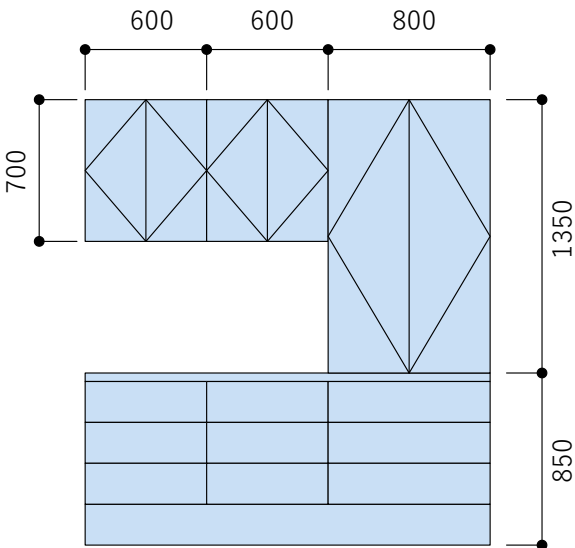


Step

家具配置（キッチン背面棚）

キッチンの背面棚は、サイズ・扉の割付の指示に従って配置します。

※吊戸棚・食器棚・背面カウンターなどのパーツを組み合わせて表現するか、システムキッチンと同様にパーツを配置してパーツ階層で編集します。



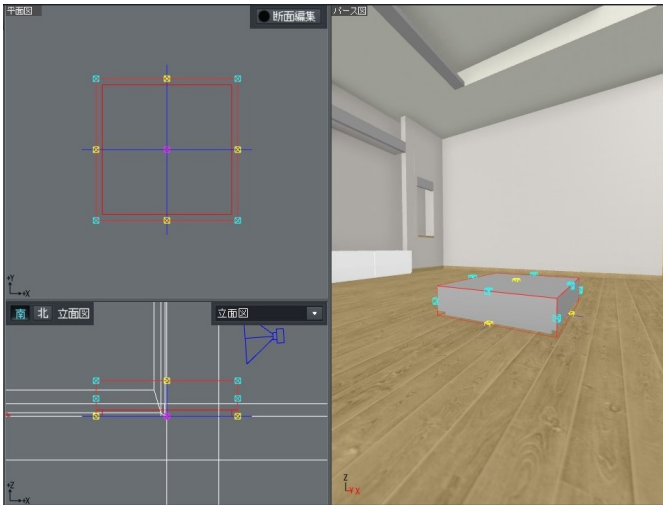
Step

家具配置（リビングテーブル）

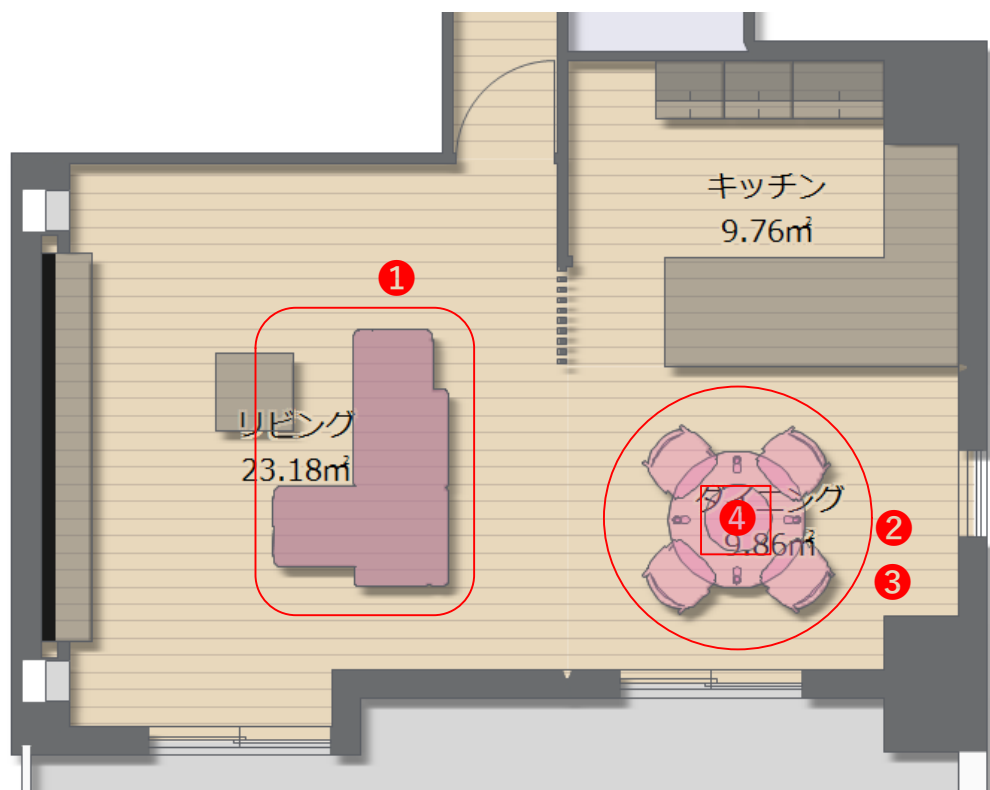
リビングテーブルは簡単な形状なので、ここでは形状作成で作成します。  
(ソフトに登録されている家具パーツを利用してもよい)

「形状作成」で、W620×D620×H30の直方体を作成し、その上にW680×D680×H140の直方体を、中心をそろえて配置します。

2つの直方体はグループ化しておきます。



配布されたパーツを読み込んで配置します。



①ソファ

W2250、D1550-850、H600  
SH350、AH500

④ペンダントライト

Φ550、H220  
床から+1500に配置

※コードは形状作成

②ダイニングテーブル  
Φ1200、H700

③ダイニングチェア×4  
W570、D515、H731  
SH420、AH640

Step

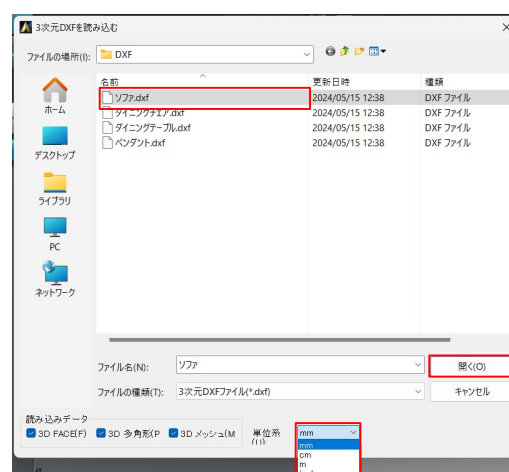
ソファの読み込み

立体化画面で、メニューバー「ファイル」>「インポート」>「3次元DXF」を選択します。

サンプル問題の「3Dモデル」フォルダ>「DXF」フォルダから、「ソファ」を選択します。

単位系を「mm」に指定して、「開く」をクリックします。

立体化画面に直接DXFデータをドラッグ&ドロップでも読み込み可能です。その場合は読み込み後にパーツプロパティでサイズを変更します。

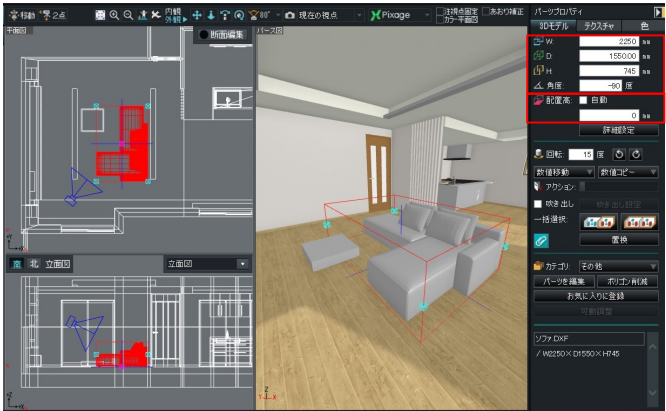


Step

ソファの読み込み つづき

DXFデータの読み込みができれば、プロパティで指定のサイズに調整し、配置高さを指定します。

向きや位置を調整します。  
三面図にすると、配置を確認しやすくなります。



Step

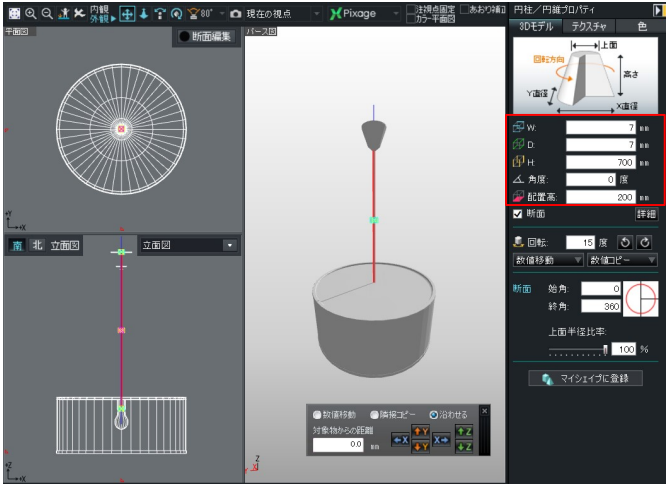
他の配布パーツも同様に配置します。



Step

不足しているパーツの作成

ペンダントライトのコードは、配布パーツにはないので、形状作成の円柱などで作成します。



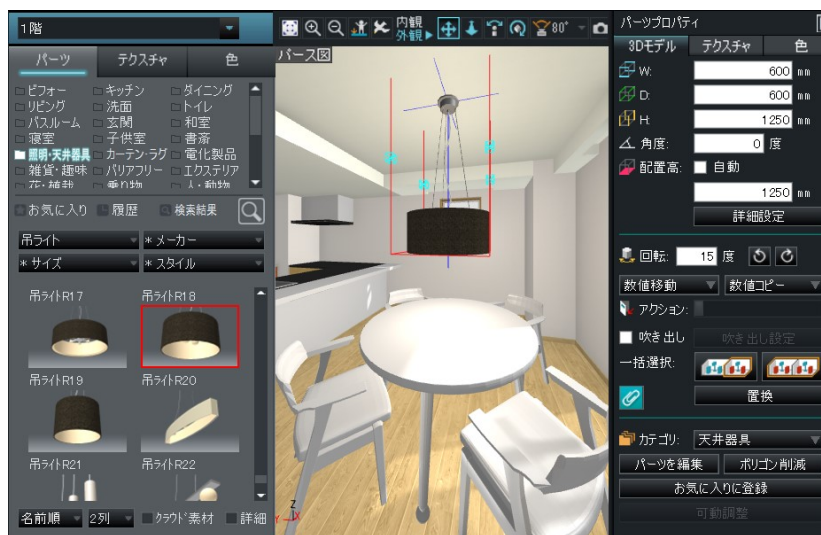
## Step

## 配布パーツが読み込めないときの対処法

配布パーツの読み込みができない場合は、ソフトに登録されているパーツなどを編集して、同じイメージになるように設定します。

ここでは形状の似ているペンダントライトを、パラメトリック変換を使用して、サイズ調整する方法を紹介します。

代用するパーツを選択して配置します。  
配置高さが1250になっているので、問題条件の「配置高さFL+1500」になるように、サイズを調整する必要があります。



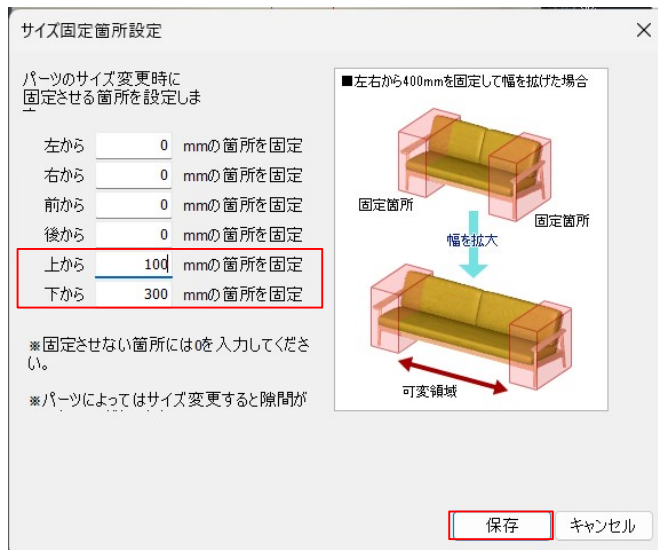
## Step

## パラメトリック変換

そのままサイズを変更してしまうと全体の形が変わってしまいますが、「パラメトリック変換」を使用すると、変えたくない部分を固定して、サイズを変更することができます。

パーツを選択状態にして右クリック>「サイズ固定箇所を設定」を選択します。

「サイズ固定箇所設定」で、固定箇所を指定します。  
ここでは、上部の吊り金具と下部の照明器具を固定するために、「上から」と「下から」の数値を入力して「保存」をクリックします。



## Step

パーツプロパティで、パーツのサイズを変更します。

配置高を1500にします。  
パーツの高さは、上部の吊り金具が天井に付くように調整して数値を入力します。

可変領域のサイズが調整され、指定したサイズに変更されます。





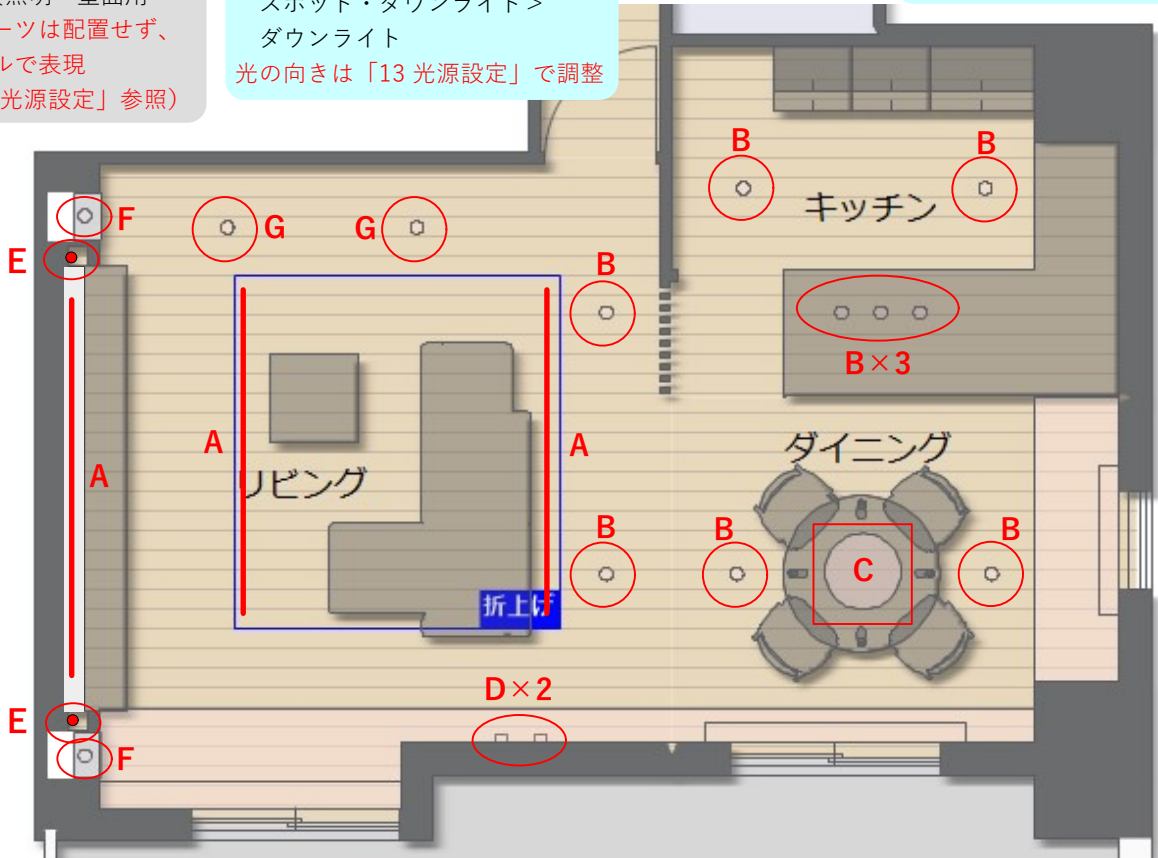
Step

照明器具を配置する

ライン照明  
A 間接照明 天井用  
E 間接照明 壁面用  
照明パーツは配置せず、  
光シールで表現  
(「13 光源設定」参照)

G ダウンライト  
(ウォールウォッシャータイプ)  
スポット・ダウンライト>  
ダウンライト  
光の向きは「13 光源設定」で調整

B ダウンライト：  
スポット・ダウンライト>  
ダウンライト



F ダウンライト (小)  
スポット・ダウンライト>  
ダウンライト  
※飾り棚の中に配置 FL+1550

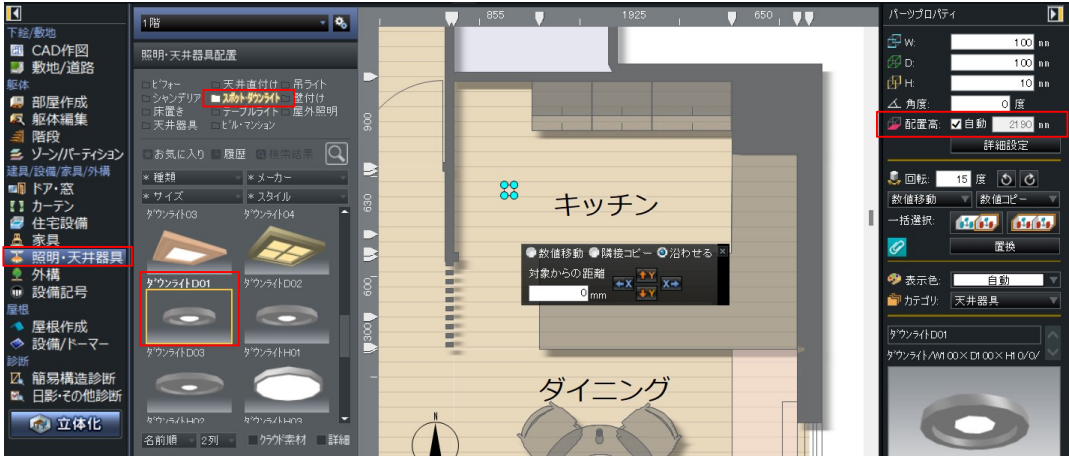
D ブラケットライト  
W100、D65、H100  
FL+1800程度に配置 (指定なし)  
形状作成でモデリング  
「13 光源設定」で光シールを配置

C ペンダントライト  
ライトは「10 配布パーツ  
読み込み」で配置済み  
「13 光源設定」で光源を配置

Step

パーツから照明器具を配置

ダウンライトは、「照明・天井器具」>「スポット・ダウンライト」から適したものを選んで配置します。  
配置すると、自動で天井に付きます。



## Step

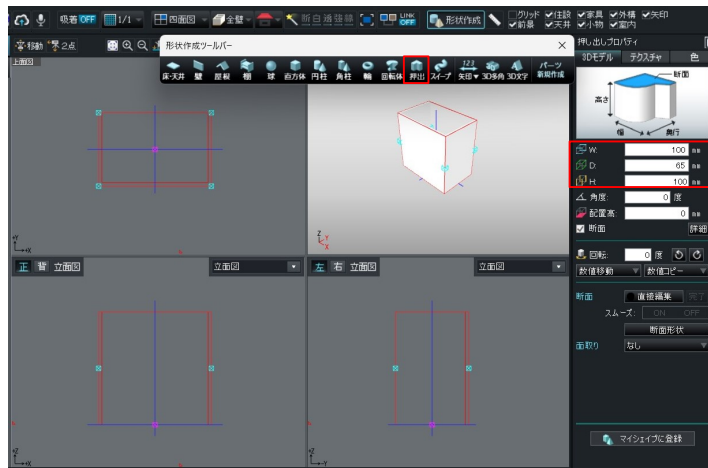
## ブラケットのモデリング

ブラケットは姿図を参考に、モデリングを行います。（パーツをに適したものがあれば使用しても良い）

左上の「←メインメニューへ」からメインメニューに戻り、「3Dモデリング」をクリックします。

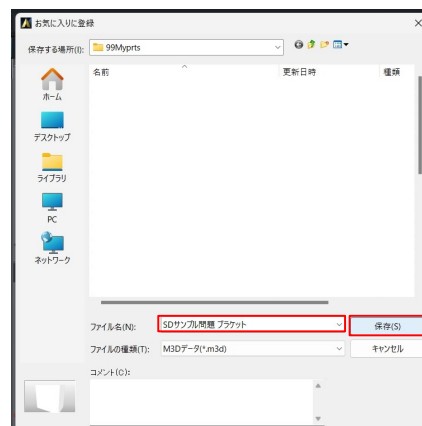
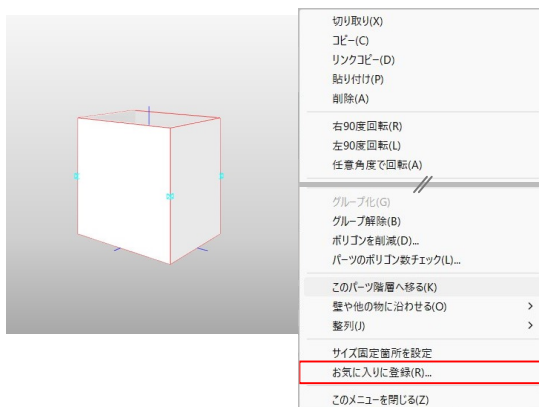


「形状作成」で「押し出し」を選択します。  
上面図に断面形状を描き、高さを指定します。



## Step

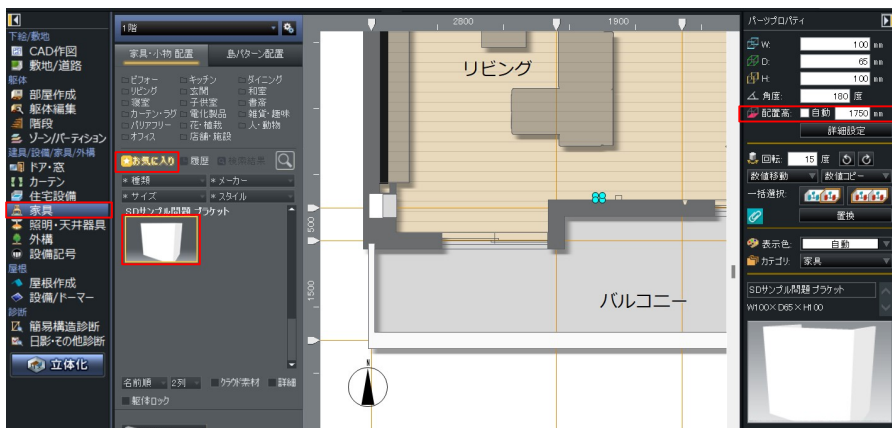
ブラケットを選択状態にして右クリックし、「お気に入りに登録」を選択します。  
作成したブラケットに名前を付けて保存すると、パーツとして呼び出すことができます。



## Step

作成したブラケットを配置します。

「間取り編集」画面に戻り、「家具」>「お気に入り」を選択すると、作成したパーツが表示されます。  
パーツを選択して配置し、「パーツプロパティ」で配置高さを指定します。2個並べて配置するため、隣接コピーします。

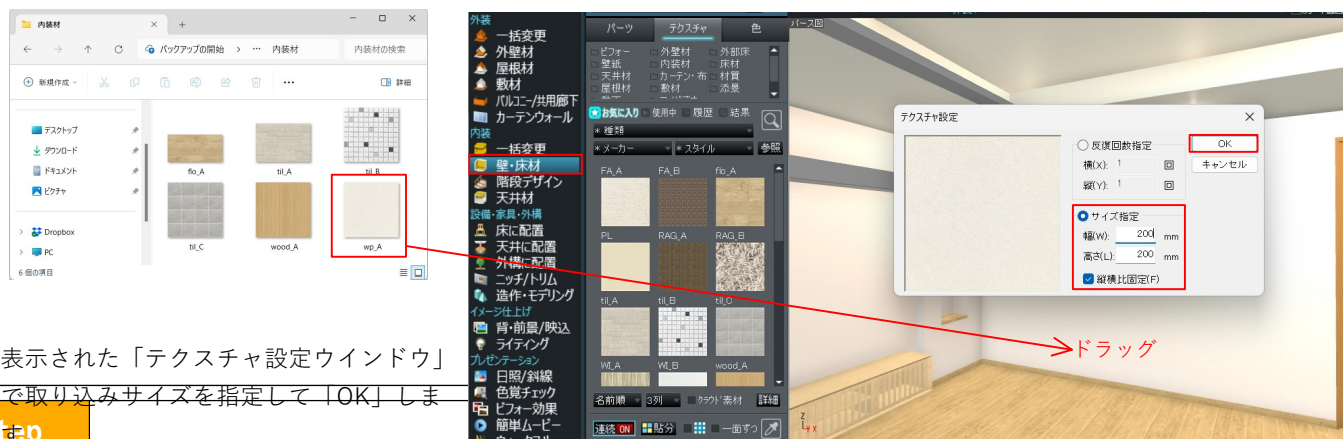


## テクスチャの取り込み（配布データ）

配布されたテクスチャを、取り込んで貼り付けます。

立体化画面で、テクスチャを貼り付ける部分が見えるように視点を調整しておきます。

テクスチャを選択して、貼り付けたい場所の上にドラッグします。

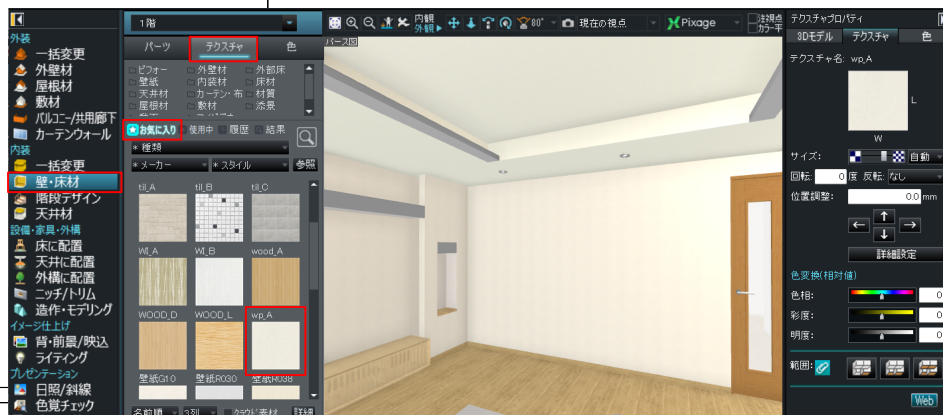


表示された「テクスチャ設定ウインドウ」で取り込みサイズを指定して「OK」します。

Step

取り込んだテクスチャが貼り付けられ、自動で「内装」の「壁・床材」>「テクスチャ」タブ>「お気に入り」に登録されます。

その他のテクスチャも同様に取り込みます。



Step

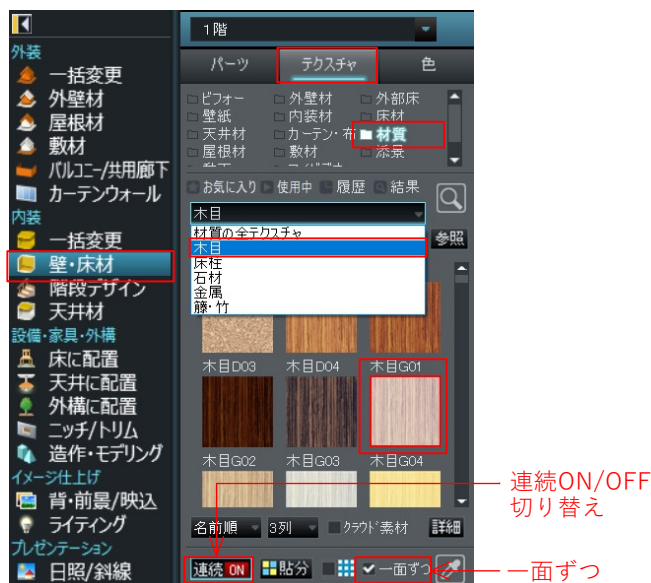
## テクスチャの貼り付け方

「壁・床材」>「テクスチャ」タブ>テクスチャの種類を指定します。

パレットに表示されたテクスチャから、適したものを選択して、貼り付けたい部分をクリックします。

連続して貼り付けたい場合や、一面だけ貼り付けたい場合などは、パレット下部で貼り付け方法を選択してから、テクスチャの貼り付けを行います。

- ・連続して貼り付けたい場合：「連続ON」を選択
- ・一面だけ貼り付けたい場合：「一面ずつ」にチェック



連続ON/OFF  
切り替え

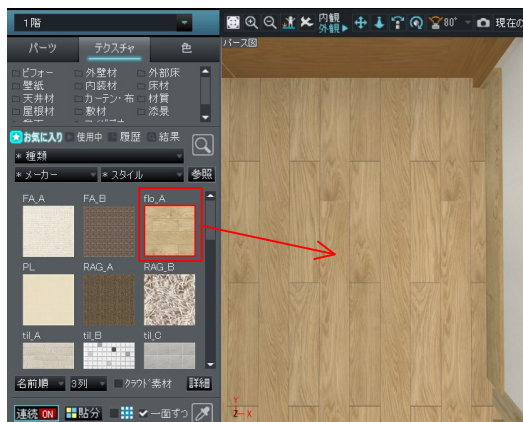
一面ずつ



## Step

## テクスチャの向き調整

テクスチャの向きは、プロパティの回転角度を変更すると、貼り付け方向を変更できます。



テクスチャをそのまま貼り付けた状態



テクスチャを90度回転

## Step

## テクスチャの位置調整

※床タイルは割付が指定されているので、注意しましょう。  
(平面図参照)

ダイニングの床を選択状態にして、プロパティの「テクスチャ」タブを選択します。

「位置調整」に移動したい寸法を入力し、移動したい方向の矢印キーをクリックすると、指定した距離だけテクスチャが移動します。

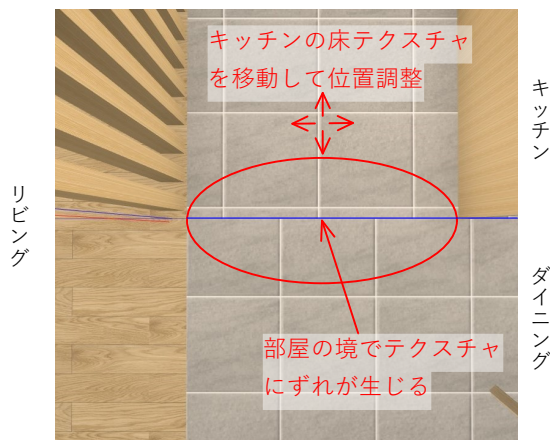
タイルの角が床タイル割付起点にくるように、移動して調整します。



床タイル割付起点

## Step

テクスチャ（部屋）の境では、柄合わせが必要になります。  
キッチンの床を位置調整して、ダイニングの床に揃えましょう。



調整前



調整後

## Step

## テクスチャの貼り付け範囲の拡張

テクスチャや色の貼り付け範囲を変更すると、指定した範囲に反映されます。



キッチンの幅木にテクスチャを貼る

フロア全体



他の部屋にも反映される

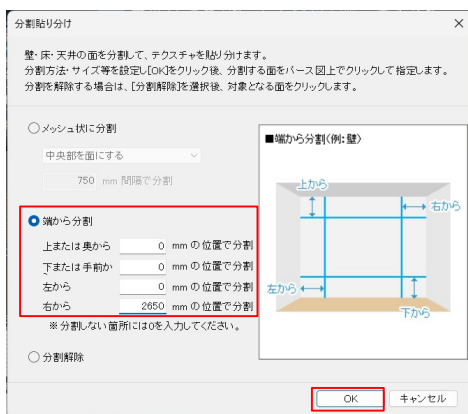


## Step

## 壁の一部に違うテクスチャを貼る

壁を分割して、テクスチャを貼り分けます。テクスチャパレットの「貼分」をクリックします。

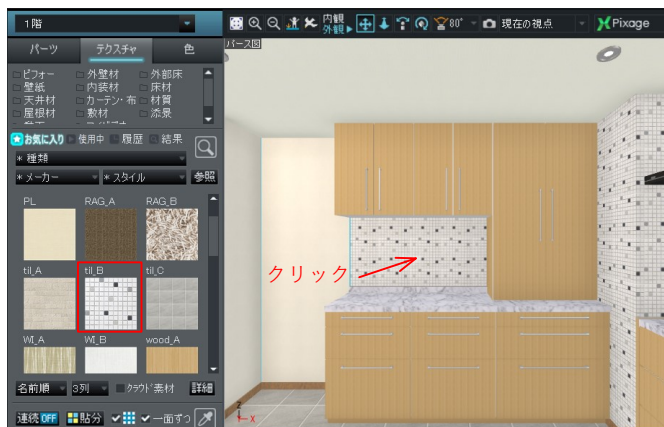
「分割貼り分け」で、分割方法を「端から分割」とします。分割する位置を壁の端からの寸法で指定して「OK」します。分割したい壁をクリックすると、分割線が表示されます。



## Step

テクスチャを選択し、分割された壁のテクスチャを貼り付けたい部分をクリックします。

リビングボードの部分の壁も同様に、下から1850のところで分割してテクスチャを貼ります。





指示に従い、光源を追加したり、光源の種類・向きなどを設定します。

G ダウンライト  
(ウォールウォッシャータイプ)  
光の向きを調整

ライン照明  
A 間接照明 天井用  
E 間接照明 壁面用  
光シールで表現

D ブラケットライト  
光シールで表現

C ペンダントライト  
ライト下に光源を配置

Step

光源の追加

読み込んだ配布パーツのペンダントライトには光源がないため、配置したペンダントライトの下に、光源を追加します。

立体化画面で、〔イメージ仕上げ〕>の「ライティング」を選択します。

「光源設定」タブ>「追加光源」を選択し、「光源追加」をクリックします。

新規光源名を入力してOKをクリックします。

1階

光源設定

光・影シール

場所

☒全体光源

☒追加光源

☒外構光源

☒1階

光源名

☒ペンダントライト

新規作成

新規光源名:

ペンダントライト

OK

キャンセル

光源追加

光源削除

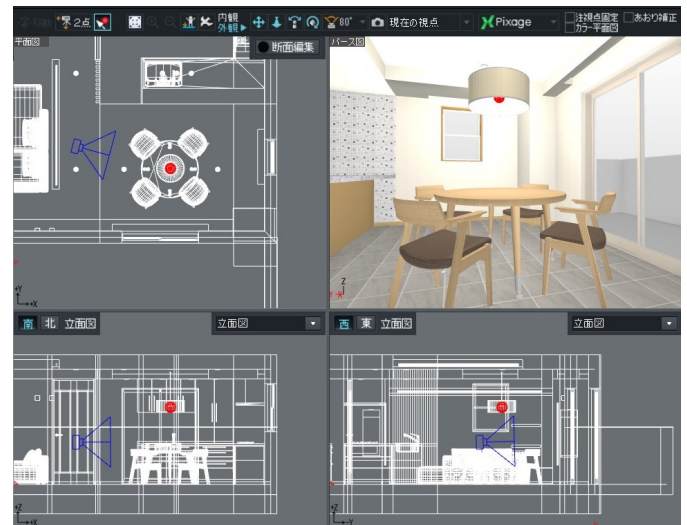
名称変更

設定登録

設定読込

## Step

光源の赤い○が出てくるので、光源を配置したい位置に移動します。



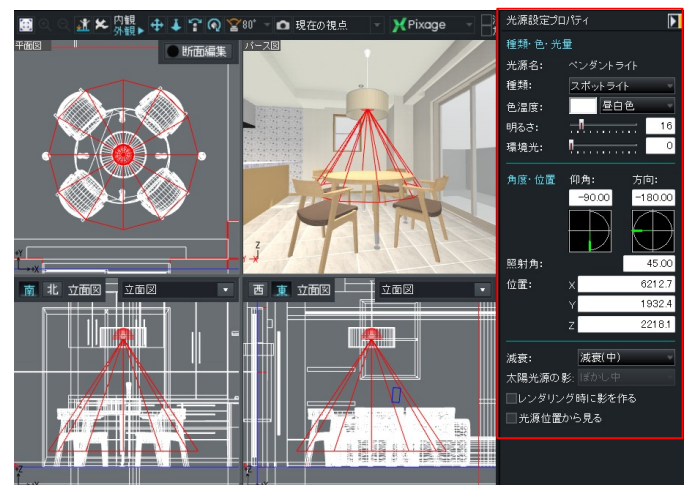
## Step

## 光源の調整

「光源設定プロパティ」で、光源の種類・色・明るさ・角度などを設定します。

※主要光源以外は影なしにします。

「レンダリング時に影をつくる」のチェックを外します。



## Step

## 照明器具の光源調整

Gのダウンライトはウォールウォッシャータイプと指定されているので、光源の種類をスポットライトにして、壁を照らすように角度を変更して調整します。



その他の照明器具も、必要に応じて光源の調整を行います。

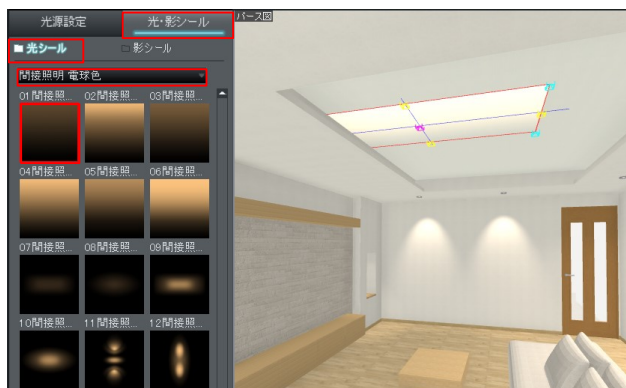
## Step

## 光シール（ライン照明 間接照明・天井用）

折上げ天井のライン照明を、光シールで表現します。

「ライティング」>「光・影シール」タブ>「光シール」をクリックします。光源の種類を選択して、パレットからシールを選び、配置する天井をクリックします。

「パーツプロパティ」でサイズや角度を調整します。（サイズは黄色のハンドルをドラッグして直接変更することもできます）



反対側も同様に配置します。

## Step

## 光シール（ライン照明 間接照明・壁面用）

リビングキャビネットの建築化照明も、同様に光シールで表現します。

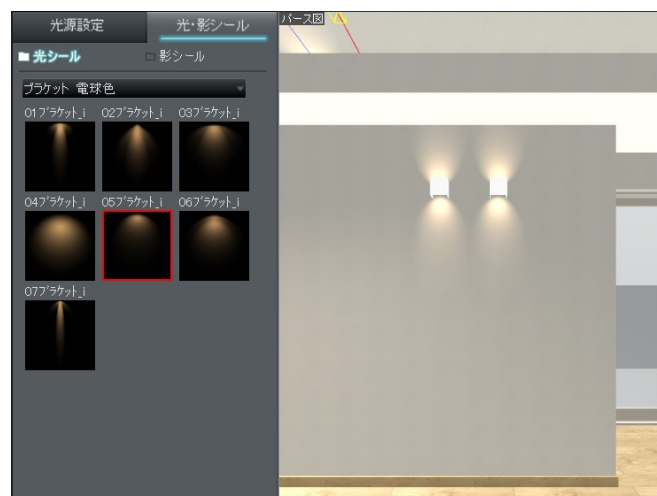


## Step

## 光シール（ブラケット）

ブラケットの光源を、光シールを組み合わせせて表現します。


姿図を参考に、上下方向に光が出るように、シールのサイズや向きを調整して配置しましょう。



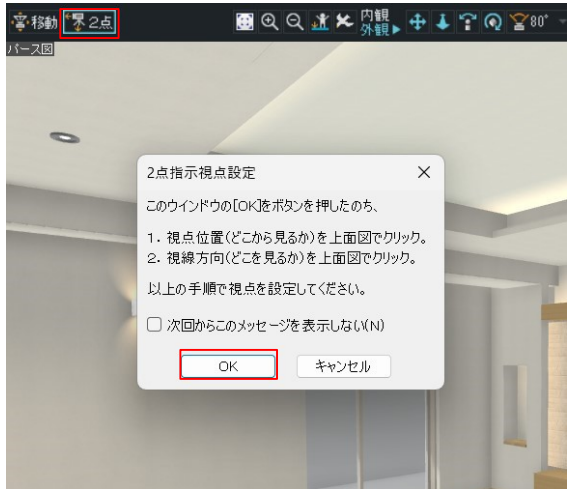
Step

パースアングル設定

課題で指定された矢印①～④のアングルを画面登録します。

立体化画面で、「立つ位置と見る方向を決める」をクリックします。

説明画面が表示されたら「OK」すると、画面表示が二面図に切り替わります。



Step

平面図上で「立つ位置」をクリックし、次に「見る方向」をクリックすると、視点移動します。



Step

課題の要求条件に合うように、〔視点変更ツール〕でアングルを調整します。

①リビングのパース画像

概ね矢印①に示す方向から見たリビングを表現すること。

西側に設置した造作収納、床面、天井面の仕様が表現されていること。

北側の壁に、ウォールウォッシャータイプのダウンライトの光が当たった様子を表現すること。





Step

あおり補正

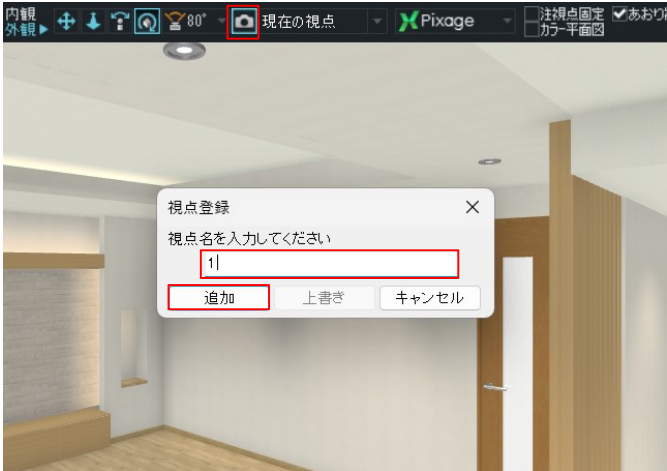
垂直の壁などは垂直に見えるようにします。  
右上の「あおり補正」にチェックを入れると、傾きが補正されます。



Step

視点登録

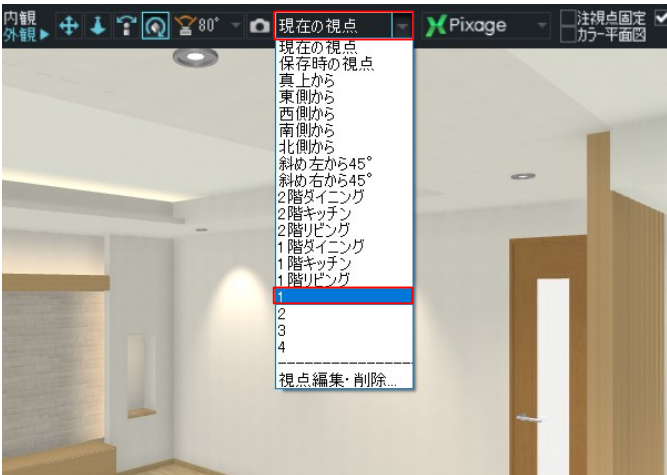
アングル設定ができれば、視点を登録します。  
  
〔視点ツール〕の「視点登録」をクリックし、「視点名」を入力して「OK」します。



Step

視点の呼び出し

登録した視点を呼び出すには、「現在の視点」をクリックして、一覧から視点を選択します。



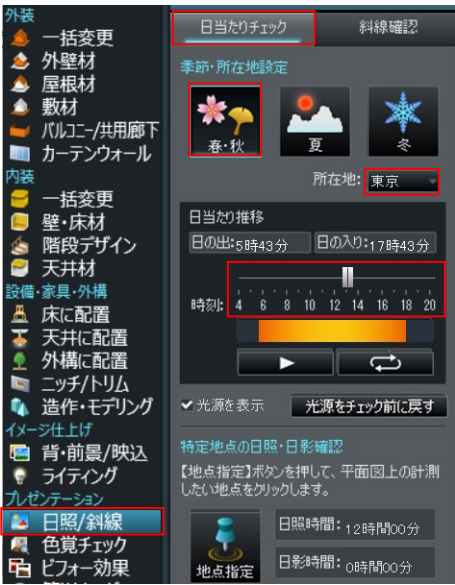


Step季節・所在地・時間設定

立体化画面で、〔プレゼンテーション〕の「日照/斜線」を選択します。


「日当たりチェック」タブを選択し、季節・所在地・時間を設定します。

- ・季節：春・秋
- ・所在地：東京
- ・時刻：13時




Step上階の作成

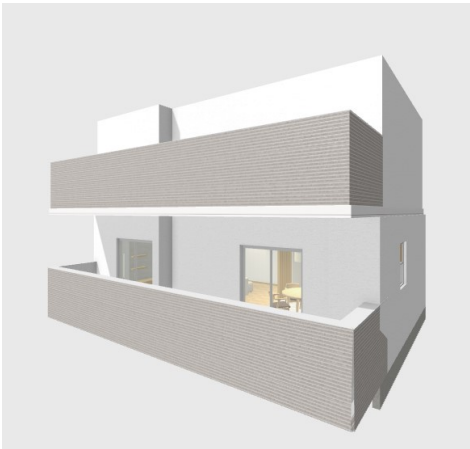
上階の有無が日射しに影響するので、上階を作成します。



上階バルコニーなし



上階バルコニーあり



Step

1階のすべての部屋をコピーして、2階にペーストします。

2D画面ですべての部屋を選択し、メニューバーの「移動/コピー」から、「階・CADレイヤ間コピー」を選択します。

コピー先の階を選択し「OK」すると、指定した階にコピーすることができます。



## Step

## 背景の設定

パースに背景を設定します。

〔イメージ仕上げ〕の「背・前景/映込」>「背景」タブを選択します。

「画像」にチェックを入れて、背景画像の種類を選択します。

パレットから背景画像を選んで、「静止画像」にチェックを入れます。



## Step

## Pixageによる高画質パース作成

Pixageは、アートフィルタからイメージを選択するだけで、パースが高画質表示される機能です。

パース図を表示します。

ツールバーの「Pixage」をクリックし、アートフィルターの一覧からイメージに合うものを選択します。

メッセージが表示されたら「計算開始」をクリックします。

計算が完了したら、パース図が高画質で表示されます。



## Step

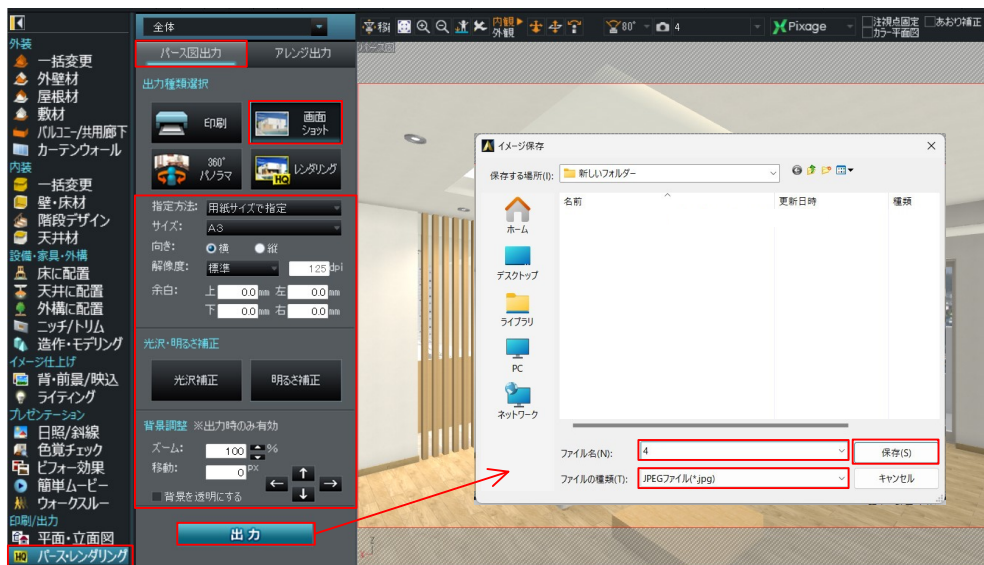
## 画面ショット

表示したパースを、画像ファイルとして保存します。

「パース・レンダリング」>「パース図出力」タブ>「画面ショット」を選択します。

パレットでサイズを指定し、必要に応じて調整を行って、「出力」をクリックします。

保存する場所を指定し、「ファイル名」を入力、形式を選択して「保存」をクリックします。



Step

レンダリング

立体化画面でレンダリングしたいパースを表示させて、〔印刷・出力〕の「パース・レンダリング」を選択します。

「パース図出力」タブ>「レンダリング」を選択して、サイズなどを入力して、「出力」をクリックします。

Step

Optimageでレンダリングを行う

「高画質出力」ダイアログで、レンダリング方法「Optimage」にチェックを入れて「次へ」をクリックします。次に、レンダリング時の光源設定を行い、「次へ」をクリックします」

Step

Optimageクラウドライセンスにログインします。

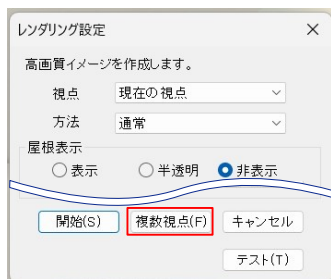
「レンダリング設定」ダイアログで、各種設定を行い、「テスト」①をクリックするとテスト出力ができます。

問題がなければ「開始」②をクリックして、レンダリングを行います。

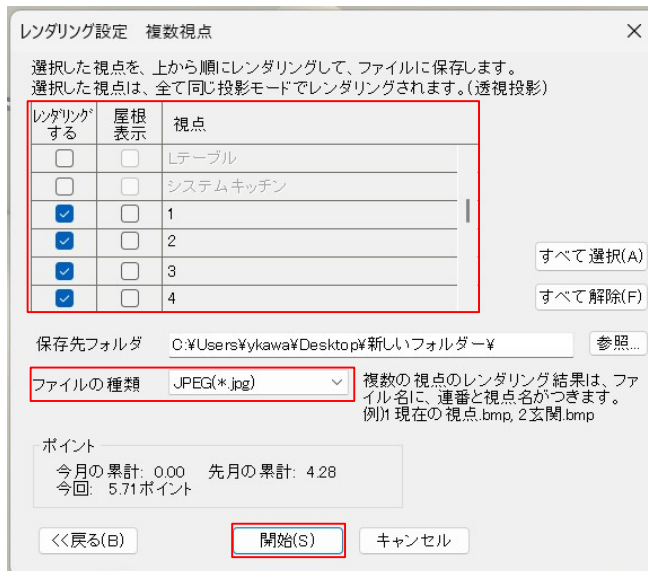


## Step 複数のパースをまとめてレンダリング

「レンダリング設定」ダイアログの、「複数視点」をクリックすると、登録してある複数の視点をまとめてレンダリングすることができます。



レンダリングする視点と屋根の表示の有無を選択して、ファイルの種類を指定して、「開始」をクリックします。

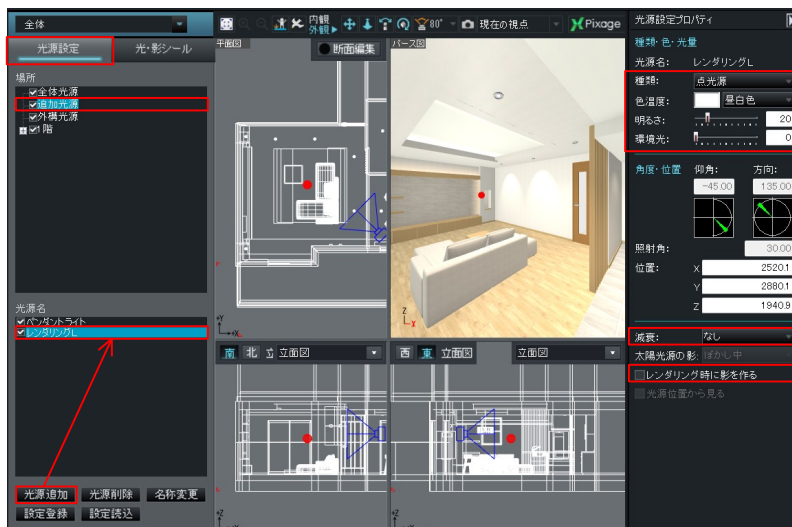


## Step レンダリング用に部屋を明るくする

部屋全体の明るさを上げたいときは、レンダリング用の光源を追加します。

「ライティング」>「光源設定」タブで、「光源追加」をクリックして、光源を追加します。視点カメラの前あたりに光源を配置します。

色温度を選択し、明るさを「15~20」くらいに設定します。減衰は、「なし」または「減衰(弱)」  
「レンダリング時の影をつくる」をオフにします

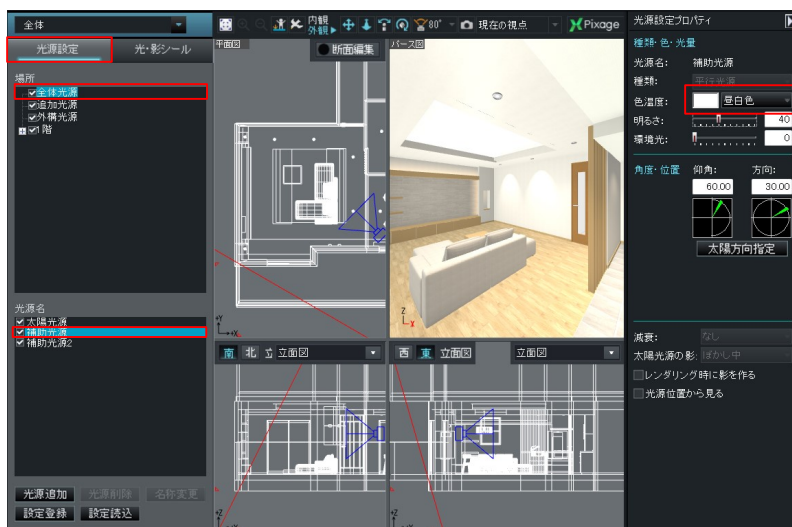


## Step レンダリング用に天井を明るくする

天井が暗いときは、補助光源で天井の明度を上げます。

「ライティング」>「光源設定」タブで、場所「全体光源」、光源名「補助光源」を選択します。

光源設定プロパティで、明るさの数値を少しずつ上げて明るさを調整します。



Step	基礎課題 完成パース画像例
------	---------------

①リビング



②リビングからダイニングとキッチンを見る



③キッチンからダイニングとリビングを見る



④リビングからダイニングを見る





- ・ 問題文をよく読み、応用課題の求める内容をよく理解しましょう。  
    応用課題：ラグ、ウインドートリートメント、TV・冷蔵庫などの添景、インテリア小物、アート、グリーン、人物
- ・ 基礎課題で作成した家具・照明器具などの変更は認められていません。（追加することは可）
- ・ インテリアスタイルを統一する（和風ナチュラル）
- ・ 提出データのファイル名は指示されたものにする

Step

ウインドートリートメント配置（パーツを使用）

指定されたレースカーテンとドレープカーテンを配置します。

間取り編集画面で「カーテン」>ウインドートリートメントの種別を選択し、パレットから適したパーツを選択します。

窓のすぐ近くにカーソルを移動してクリックすると、窓に合わせてカーテンのサイズが自動で調整されて配置されます。

Step

立体化画面で調整を行い、テクスチャを貼ります。

課題で指定されたカーテンボックスに納まるように、カーテンの位置やサイズを調整します。

指定されたテクスチャを貼ります。

ダイニングのシェードも同様に配置します。

Step

オリジナルカーテンの作成方法

オリジナルのカーテンを作成することもできます。

カーテン>パレットの一番下にある「カーテン作成」をクリックします。「カーテン作成ウィザード」で、窓のイメージ、カーテンのデザインや取り付け方、レースカーテンの有無などを選択し、色やテクスチャの設定を行います。

ファイル名を付けて場所を指定して保存すると、作成したカーテンがパレットから選択して配置できるようになります。

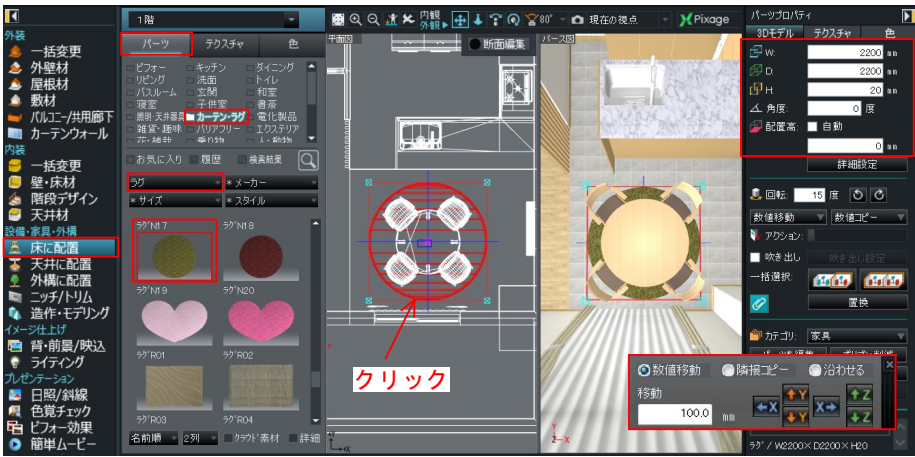
Step	ラグ配置
------	------

立体化画面で、ラグを配置します。（※床に配置したい小物などは、この方法で配置します。）

「床に配置」>「パーツ」タブ>「カーテン・ラグ」>「ラグ」を選択します。パレットからラグを選択し、平面図をクリックすると、ラグが床に配置されます。

パーツプロパティで、サイズを変更します。  
パーツをドラッグするか、シフトパッドで位置を調整します。

指定されたテクスチャを貼ります。



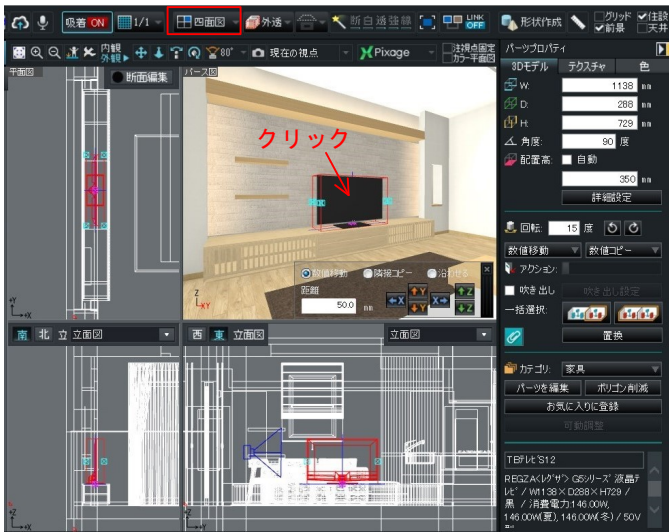
Step	小物を配置する
------	---------

リビングキャビネットの上にTVを配置します。（※台の上や棚の中などに配置したい小物は、この方法で配置します。）

画面を四面図にして、「床に配置」>「パーツ」タブ>「電化製品」>「TV」を選択します。  
パレットから適したものを選択し、パース図の配置したい場所をクリックします。

平面図で配置位置、立面図で高さ方向の位置を調整します。

その他の小物も同様に配置します。

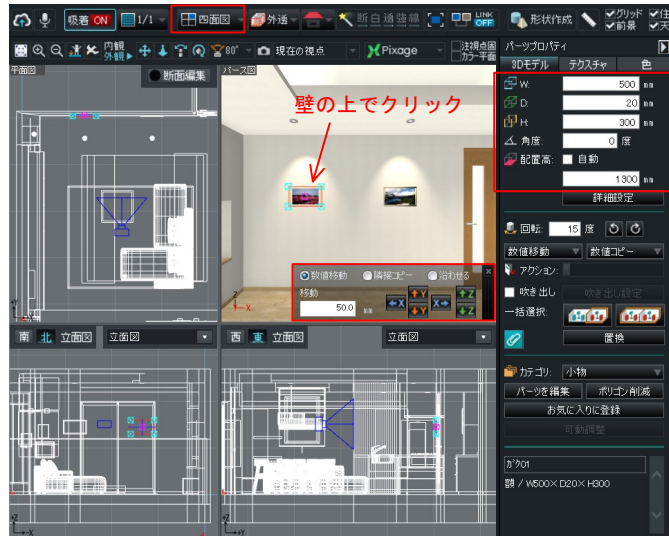


Step	壁に絵をかける
------	---------

画面を四面図にして、「床に配置」>「パーツ」タブ>「雑貨・趣味」>「絵画・書画」を選択します。

パレットから絵を選択して、パース図で配置したい壁をクリックすると、壁に吸着して配置されます。

パーツプロパティでサイズなどを調整します。  
シフトパッドで位置を微調整します。



※見えやすいようにカーテンを非表示にしています。

## Step

## 応用課題 完成パース画像例

インテリアエレメントの配置が終わったら、レンダリングを行います。

課題で要求されている、指定のパース1点と+その他インテリアを表現するのにふさわしいアングルのパース2点以上を用意します。

## 【指定のパース】

- ・ ウインドートリートメント  
(レギュラースタイルカーテン／ドレープ・レース)  
※テクスチャ指定
- ・ インテリア小物、アート、グリーン、人物など



- ・ ラグ ※サイズ・テクスチャのみ指定
- ・ TV、インテリア小物、アート
- ・ 追加の家具など



- ・ ウインドートリートメント  
(シェード／ドレープ・レース) ※テクスチャ指定
- ・ ラグ ※サイズ・テクスチャのみ指定
- ・ 冷蔵庫などのキッチン家電、インテリア小物
- ・ 追加の家具・追加の照明など



- ・ ウインドートリートメント  
(レギュラースタイルカーテン／ドレープ・レース)  
※テクスチャ指定
- ・ インテリア小物、アート、グリーンなど





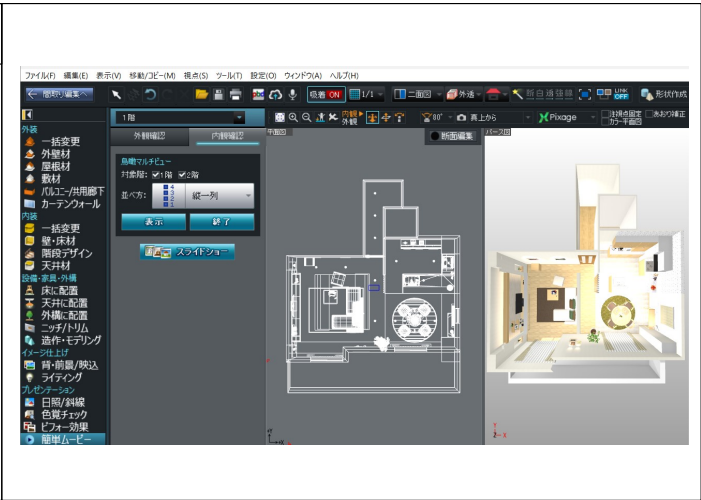
3Dアーキデザイナー11には「プレゼンボードデザイナー」というプレゼンボードを作成するソフトがついています。

3Dアーキデザイナー11の画面から呼び出すことができ、作成中の間取り図やパース図を自動で取り込むことができるので、作業がスムーズにできます。

Step

作成したファイルを開く

3Dアーキデザイナー11を起動し、メインメニューの「ファイルを開く」を選択し、課題で作成したファイルを開きます。



Step

プレゼンボードデザイナーを起動

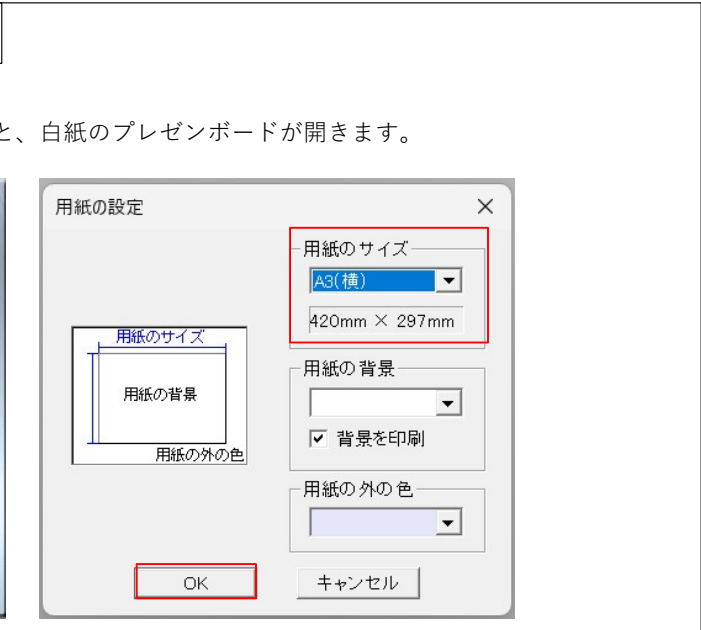
画面上ツールバーの「プレゼンボードデザイナーを起動」をクリックします。



Step

起動メニュー

起動メニューで、「白紙の状態から作成する」を選択します。  
用紙のサイズ「A3（横）」を選択して「OK」をクリックすると、白紙のプレゼンボードが開きます。

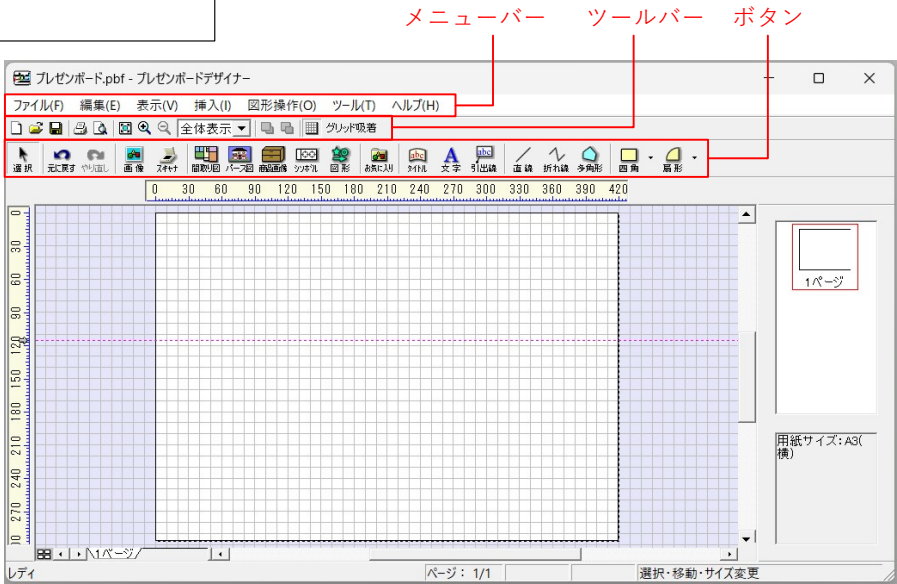




Step

インターフェース

- メニューバー  
ここから操作を選択します。
- ツールバー  
操作がボタン一つで呼び出せるように用意されています。
- ボタン  
押すと画面右側パレットにコンテンツなどが表示されます。



Step

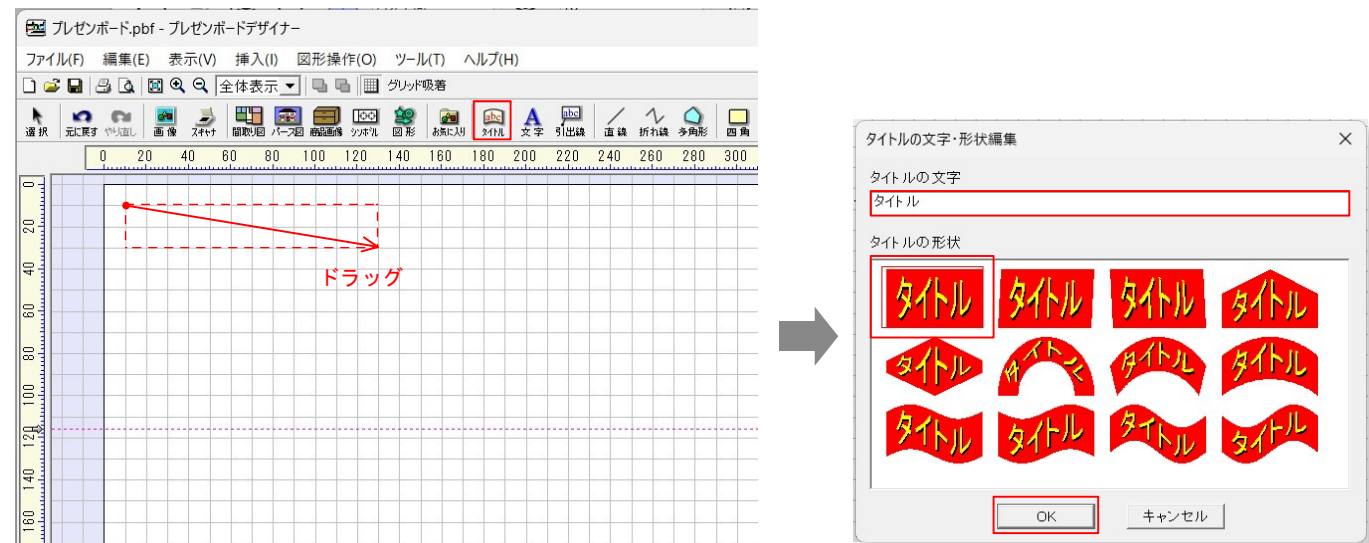
ツールバー



Step

タイトル

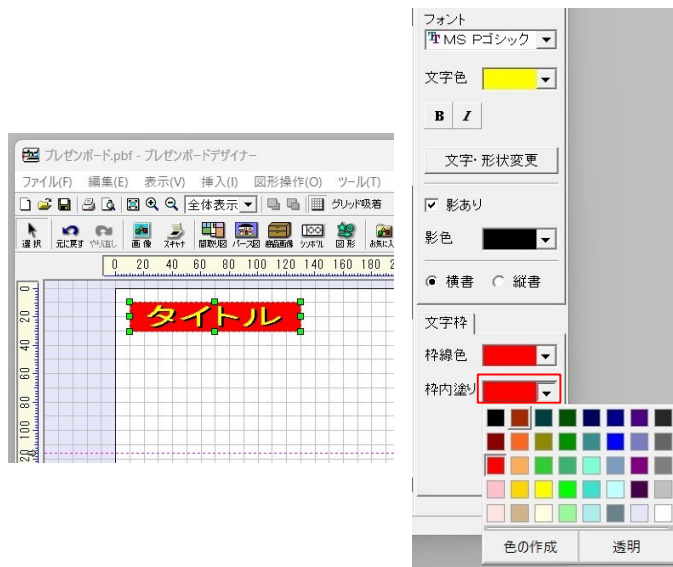
- ツールバーの「タイトル」をクリックし、文字を入力するエリアをドラッグして指定します。
- 表示された「タイトルの文字・形状編集」画面で、タイトルの文字を入力し、形状を選択して「OK」をクリックします。



## Step タイトルの色の変更

作成されたタイトルを選択すると、画面右側のパレットに、フォントの種類や文字色、文字枠の色などの設定画面が表示されます。

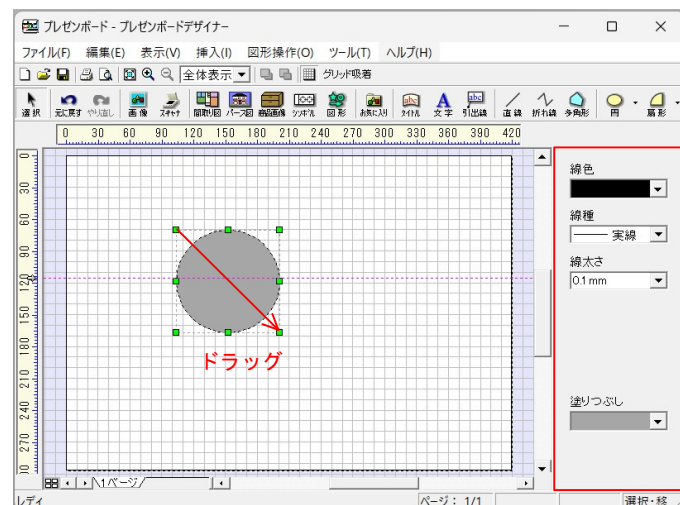
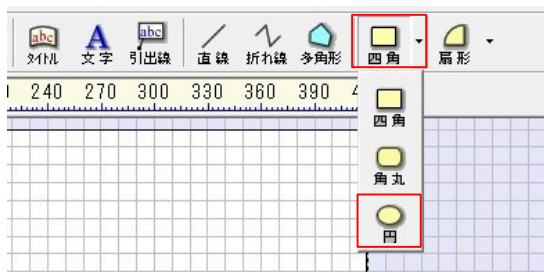
パレットの「枠内塗り」で色の部分をクリックし、色パレットから色を選んで変更できます。



## Step 円を描く

ツールボタンの「四角」の右横の▼ボタンを押して、ドロップダウンリストから「●円」を選びます。

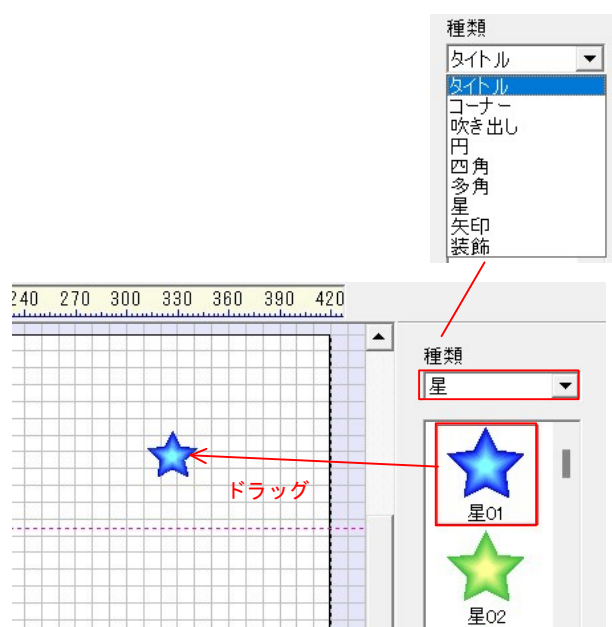
キャンバスでドラッグして円を描きます。パレットで円の枠線と色を変更できます。



## Step 図形

プレゼンボードを装飾するためのコンテンツも用意されています。

ツールボタンの「図形」をクリックしてパレットの種類を選び、配置したいコンテンツをドラッグして配置します。

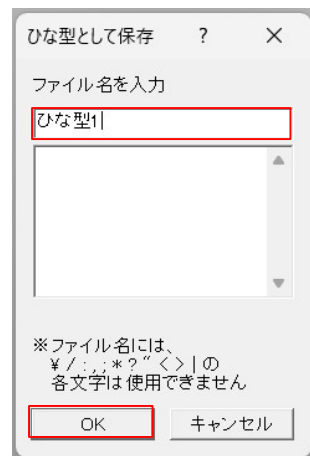
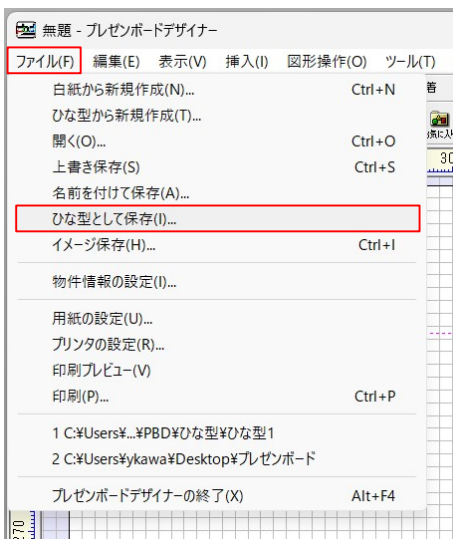


## Step

## ひな型として保存

プレゼンボードでは、図形や文字などを配置してオリジナルのひな型を作成し、保存することができます。

「ファイル」メニュー>「ひな型として保存」を選択し、ファイル名を入力して「OK」をクリックします。



## Step

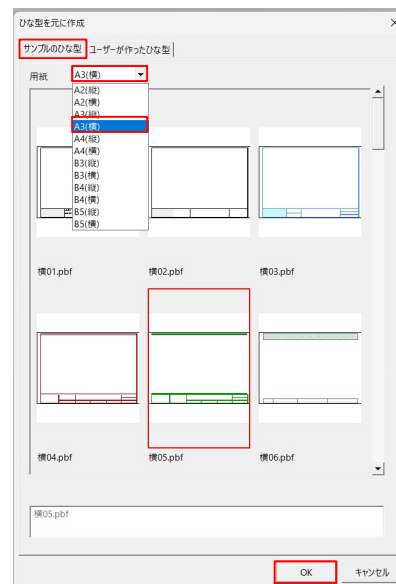
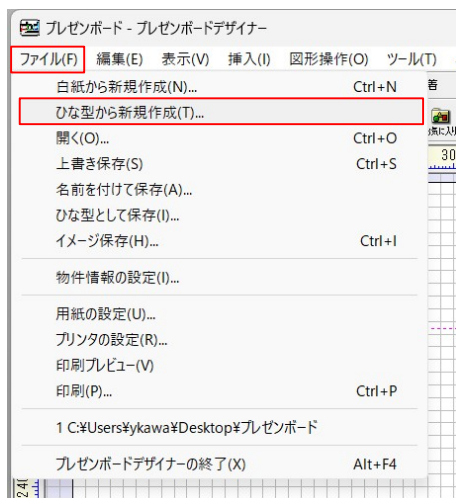
## ひな形から新規作成

ひな型を利用してファイルを新規作成します。

プレゼンボードデザイナーには、サンプルのひな型が用意されています。

「ファイル」メニュー>「ひな形から新規作成」を選びます。

「サンプルのひな型」タブで、用紙サイズを選択し、表示されたサンプルから使用したいものを選んで、「OK」をクリックします。

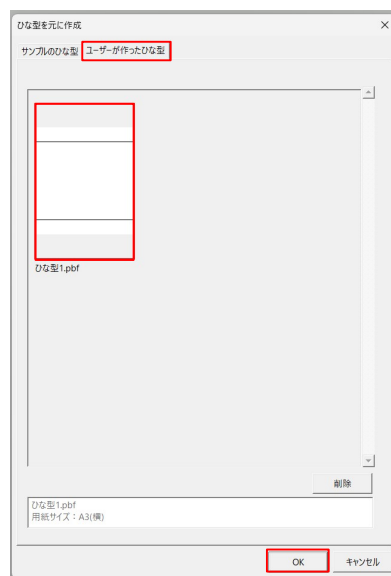


## Step

## オリジナルのひな型を開く

保存したオリジナルのひな型を開くときは、「ユーザーが作ったひな型」タブに切り替えると、保存したひな型の一覧が表示されます。

使用したいひな型を選んで、「OK」をクリックします。



Step 整列

図形や画像などのオブジェクトを「整列」させることができます。

整列したい画像をドラッグで囲むか、[CTRL]キーを押しながらクリックして選択して右クリックし、「整列」を選択して、整列の方法を指定します。

切り取り(U)

コピー(C)

貼り付け(P)

削除(D)

頂点編集(E)

整列(I)

回転モード(R)

回転 (角度指定) (A)...

反転(V)

グループ操作(G)

ロック操作(L)

選択解除(N)

左を揃える(L)

左右中央を揃える(C)

右を揃える(R)

上を揃える(T)

上下中央を揃える(M)

下を揃える(B)

Step 前後関係の変更

図形や画像などのオブジェクトは、あとから配置したものが上に重なります。

重なる順序を変更するには、変更したいオブジェクトを選択して右クリックし、「最前面に移動」「前面に移動」「背面に移動」「最背面に移動」の中から選択して、前後関係を変更します。

切り取り(U)

コピー(C)

貼り付け(P)

削除(D)

最前面に移動(T)

前面に移動(F)

背面に移動(B)

最背面に移動(K)

頂点編集(E)

回転モード(R)

回転 (角度指定) (A)...

反転(V)

グループ操作(G)

ロック操作(L)

お気に入りの登録(O)

選択解除(N)

Step 配置した図をロック

配置した図が動かないようにするには、図を複数選択して右クリックし、「ロック操作」>「ロック」を選択します。メッセージが表示されたら「OK」をクリックすると、図がロックされます。（普通にクリックしても選択できなくなります。）

切り取り(U)

コピー(C)

貼り付け(P)

削除(D)

頂点編集(E)

整列(I)

回転モード(R)

回転 (角度指定) (A)...

反転(V)

グループ操作(G)

ロック操作(L)

選択解除(N)

ロック

選択図形をロックします。

ロックすると、マウスで普通にクリックしても選択できなくなります。Shiftキーを押しながらクリック、またはドラッグすると選択できます。

☐ 次回から、このメッセージを表示しない(N)

OK

ロック(L)

ロック解除(U)

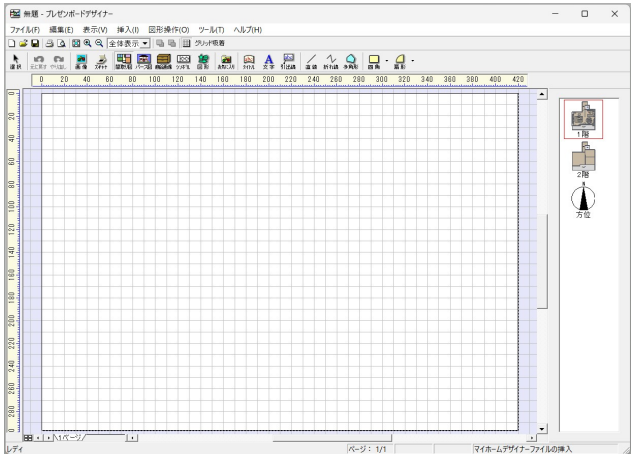
※ロックを解除する場合は、Shiftキーを押しながらクリックまたはドラッグすると図を選択することができます。

次に右クリックして「ロック操作」>「ロック解除」を選びます。



Step	プレゼンボード作成
------	-----------

3Dアーキテクチャー11を起動して、課題で作成したファイルを開きます。画面上ツールバーの「プレゼンボードデザイナーを起動」を選択して「次へ」をクリックします。  
メインメニューの「白紙の状態から作成する」を選択し、用紙のサイズを「A3（横）」に指定して「OK」します。



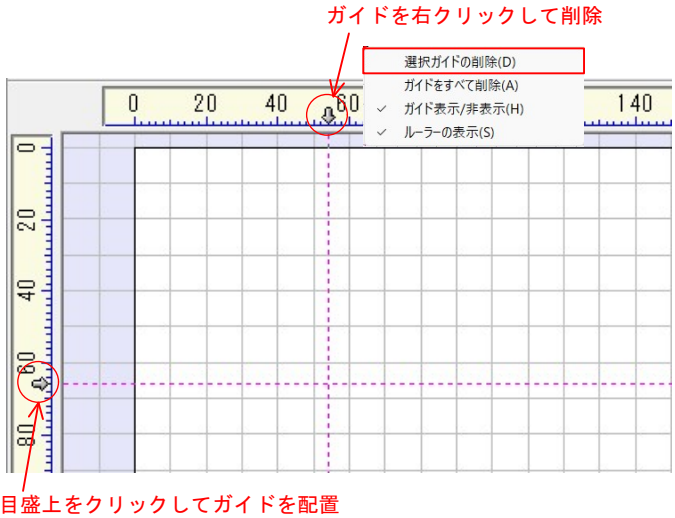
Step	ガイド線
------	------

あらかじめガイド線を引いてから作業を行うと作業がしやすくなります。

ガイド線は画面上と画面左の目盛部分をクリックすると追加できます。

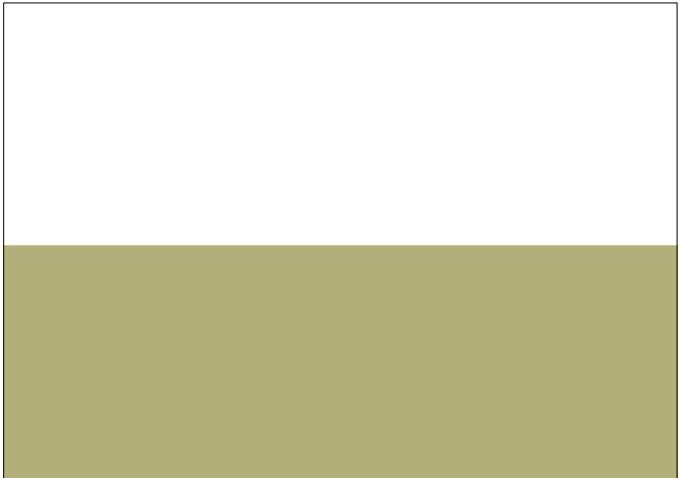
削除する場合は、ガイドを右クリックして、削除の方法を選択します。



移動する場合は、ガイドをドラッグして移動します。







Step	四角形で画面を分割
------	-----------

仕上りをイメージして、四角形などで画面を分割します。



<b>Step</b>	パースを配置
<p>応用課題で作成したパース図と、基礎課題で指示されたアングルや、インテリアを表現するのにふさわしいアングルで作成したパース図を配置します。</p> <p>ツールバーの「画像」をクリックして、取り込むファイルを選択して、「開く」をクリックします。</p> <p>取り込んだパース図が画面上に表示されます。図のカーソルをドラッグしてサイズを調整します。</p> <p>※図のサイズを調整するときは、画像の縦横比を変えないように注意しましょう。図の角をドラッグすると縦横比は変わりません。</p>	 

<b>Step</b>	画像を配置
<p>イメージ写真や、カラーサンプルなどの画像の取り込みも同様に行います。</p> <p>開いている3Dアーキテクチャー11ファイルから、プレゼンボードデザイナー上に自動で作成される画像を使用することもできます。</p> <p>ツールバーの「間取り図」や「パース図」をクリックすると、右側のパレットに「間取り図」や各方向からの「立面図」などが表示されます。</p> <p>パレットから図を配置する場合は、図を図面までドラッグして配置します。</p>	   

<b>Step</b>	商品画像を配置
<p>「商品画像」を取り込んで配置します。</p> <p>1. 画面上ツールバーの「商品画像」をクリックします。ここに表示されている画像は、開いている3Dアーキテクチャー11ファイルのパーツに設定されている画像です。配置すると商品画像とともに商品の詳細が表示されます。</p> <p>文字量が多い場合は、右クリックして「文字編集」を選び、文字を削除して調整します。</p> <p>2. 右側のパレットから画像を選択して配置します。</p> <p>3. 商品画像を配置して、画像と商品の詳細のサイズと配置場所を調整してレイアウトします</p>	   

## Step

タイトルやコンセプトに文字を入れる



1. 画面上ツールボタンの「文字」をクリックし、入力する場所をドラッグします。
2. 文字を入力します。
3. 画面右側パレットで、文字サイズを変更します。文字色を変更します。
4. 「枠内塗り」を透明に変更します。

タイトル・コンセプト、各種説明などを入力し、位置や全体のバランスを調整して完成です。

## Step

ファイル名をつけて保存

完成したプレゼンボードを保存します。

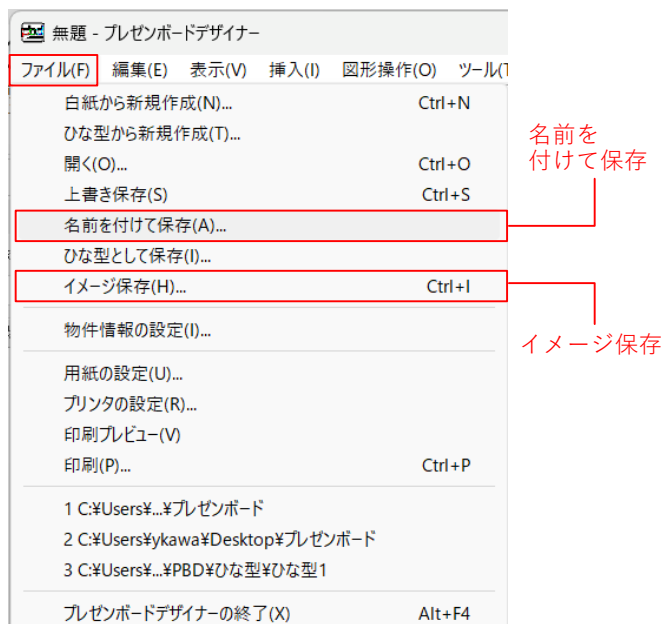
画面上メニューの「ファイル」>「名前を付けて保存」を選びます。

ファイル名をつけて保存する際には、物件情報や施主情報、担当者情報など各種情報を入力することができます。

また、このボード自体を画像として保存することができます。

画面上メニューの「ファイル」＞「イメージ保存」を選択し、名前を付けて保存します。

ファイル形式はビットマップファイルかJpegファイルのいずれかを選択することができます。



注： 3Dシリーズ製品比較（このテキストで使用している機能のみ）

機能 \ 商品名	3D アーキデザイナー11 Professional	3D マイホームデザイナー PRO10 EX	3D マイホームデザイナー PRO10	3D マイホームデザイナー Neo10
壁装飾 （開口／ニッチ／突出し）	○	○	—	○
パーツのサイズ固定箇所設定	○	—	—	—
光シール／影シール	○	—	—	—
あおり補正	○	○	—	○
Optimage	○	○	オプション	○
カーテン作成ウィザード	○	○	—	○

2024.6.23 現在