

目次

はじめに	6
マニュアルの使い方	6
第1章 スタートする	7
インストール	7
『一軒楽着』をスタートする	7
第2章 使ってみよう	8
セレクトツールを使う	8
オブジェクトを描く	8
オブジェクトを選択する	8
オブジェクトを移動する	10
オブジェクトの変形	10
オブジェクトの大きさを変える	11
オブジェクトを削除する	11
間取り図を描く	11
グリッドの設定	12
壁を描く	12
グリッドを解除する	14
間取り図を保存する	15
部品（ドア）の呼び出し	15
部品（ドア）の移動	17
部品の複製	17
部品の回転	18
部品の反転	19
残りのドアの配置	21
窓の配置	21
畳の配置	22
残りの部品の配置	23
文字を入れる（1）	23
文字を入れる（2）	24
文字を入れる（3）	25
まとめ	26
第3章 カラー/パターンパレットとラインパレット	27
カラー/パターンパレット	27
グループ（集合体）の色を変える	28
カラーパレットに別の色を登録する	28

ラインパレット	28
ライブラリパレット	29

第 4 章 ツール 30

 セレクタツール	30
 回転ツール	30
 テキストツール / ベクターテキスト	30
 線、45 度 / 90 度線ツール	30
 四角形 / 面取り四角形ツール	31
 円ツール	31
 弧ツール	31
 正弦ツール	31
 扇形ツール	31
 多角形ツール	31
 正多角形ツール	32
 閉曲線ツール	32
 フリーハンドツール	32
 壁ツール 連続壁ツール	32
 中空壁ツール 連続中空壁ツール	32
 部品ツール	33
部品の選択と貼り付け	33
 中空線ツール	33
 拡大 / 縮小ツール	33

	定規ツール	34
	複製ツール	34
	スタンプツール	34
	スポイトツール	34
	ドアツール	34

第5章 メニュー 35

ファイルメニュー	35
新規作成 (キーボードショートカット:Ctrl + N)	35
開く (キーボードショートカット:Ctrl + O)	35
プレビュー	35
上書き保存 (キーボードショートカット:Ctrl + S)	35
名前を付けて保存	36
書き出し	36
読み込み	36
印刷 (キーボードショートカット:Ctrl + P)	36
プリンタの設定	36
終了	36
編集メニュー	36
元に戻す (キーボードショートカット:Ctrl + Z)	36
再実行 (キーボードショートカット:Ctrl+Shift + Z)	36
クリア	37
切り取り (キーボードショートカット:Ctrl + X)	37
コピー (キーボードショートカット:Ctrl + C)	37
貼り付け (キーボードショートカット:Ctrl + V)	37
クリップボードのクリア	37
削除 (キーボードショートカット:Ctrl + Delete または Delete)	37
複製 (キーボードショートカット:Ctrl + D)	37
全ての図形を選択 (キーボードショートカット:Ctrl + A)	37
選択の解除	37
未選択オブジェクトを選択 (キーボードショートカット:Ctrl + Shift + I)	38
リフレッシュ	38
パレットメニュー	38
「自由配置」	38
「元に戻す」	38
調整メニュー	39
手前に移動 (キーボードショートカット:Ctrl + F)	39
背後に移動 (キーボードショートカット:Ctrl + B)	39
左右反転 (キーボードショートカット:Ctrl + H)	39
上下反転 (キーボードショートカット:Ctrl + I)	39
左1度回転 (キーボードショートカット:Ctrl + 2)	39

右 1 度回転 (キーボードショートカット:Ctrl + 1)	39
左 90 度回転 (キーボードショートカット:Ctrl + L)	39
右 90 度回転 (キーボードショートカット:Ctrl + R)	40
グループ (キーボードショートカット:Ctrl + G)	40
グループ解除 (キーボードショートカット:Ctrl + U)	40
ロック (キーボードショートカット:Ctrl + K)	40
ロック解除 (キーボードショートカット:Ctrl + J)	40
文字メニュー	40
フォント	40
フォント名	41
スタイル	41
サイズ	41
文字飾り	41
色	41
文字セット	41
サンプル	41
左揃え (L)	41
センタリング (C)	41
右揃え (R)	41
表示メニュー	41
図の大きさ	42
尺度	42
単位	42
定規表示	42
ガイド表示	42
ページ境界線表示	42
グリッド表示 (キーボードショートカット:Ctrl + *)	43
グリッドに吸着	43
グリッド間隔	43
拡大 (キーボードショートカット:Ctrl + +)	43
縮小 (キーボードショートカット:Ctrl + -)	43
全体表示 (キーボードショートカット:Ctrl + W)	43
復元 (キーボードショートカット:Ctrl + E)	43
レイヤー	43
レイヤー 1 ~ 9	43
選択レイヤーを名称変更	43
すべてグレイ表示	43
すべて標準表示	44
選択レイヤーをグレイ表示	44
選択レイヤーを標準表示	44
選択レイヤーを削除	44
レイヤー	44
レイヤー表示	44
オプションメニュー	45
カラー編集	45
パターンの編集	45
起動時に現在のパターンパレットを読み込む	46
パレット保存 / 呼び出し	46
カラーパレットの保存	46
カラーパレットの呼び出し	47

パターンパレットの保存	47
パターンパレットの呼び出し	47
ライブラリー	47
部品の登録	47
新規ライブラリーの作成	47
初期設定	48
中空線の厚さ	49
中空壁の厚さ	49
描画時の寸法表示	49
描画時に画面を明減	49
壁の自動接続	49
接続間隔	49
壁ツールオプション	49
端の形状	49
寸法線の表示位置	49
距離	50
自動寸法線	50
自動寸法線設定	50
寸法線の矢印	51
パレット	51
オブジェクト情報	51
テクスチャ	51

第 6 章 ヒント 52

複数の図を開く	52
オブジェクトの一部を消す	52
縦書き文字を作る	52
階段を作る	52

第 7 章 チラシの作成 53

T テキストツールについて	53
(1) 間取り図が描かれたファイルを開く	54
(2) テキストの入力と配置	54
A: キャッチコピーを作る	54
B: 白抜き文字を作る	54
C: 商品名をアピール	55
D: 商品の説明のテキストを入れる	55
E: 縦書き文字を作る	55
F: 問い合わせ先等を明確に	55

はじめに

『一軒楽着』へようこそ。『一軒楽着』は、間取り図や建築設計図を描く便利なツールです。まず、自分の部屋の間取り図を描くことから始めてみましょう。また、予め登録されている色々な部品を配置して、でき上がった図面をプリントしてみましょう。このソフトには、いくつか既成の間取り図も付いていますから、その一つを読み込んで自由に編集することもできます。

『一軒楽着』はペイントプログラムではありません。個々の部品を簡単に扱えるオブジェクト指向のプログラムです。ここでは、線、四角形、円、あるいは中空線など、描くものはすべて一個の独立したオブジェクトとして扱われ、簡単なマウス操作だけで、その大きさ、模様、位置、向きなどを変えることができます。

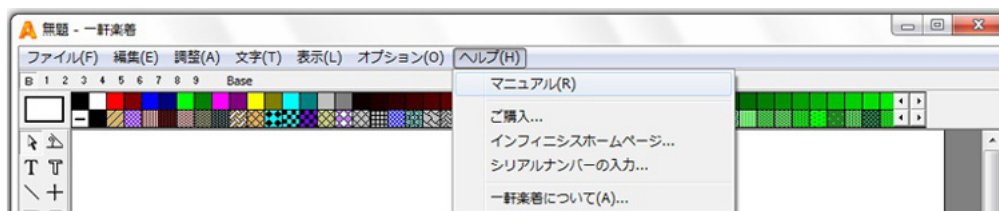
『一軒楽着』は、使う人に創造する力を与えます。このプログラムでは、ばらばらのオブジェクトをまとめて一つの複雑な集合体を作り、それを一個のオブジェクト(部品)として扱うこともできます。このようにして作ったオブジェクトを保存しておけば、あとで別の図でも使うことができます。また、ドア、階段、器具、窓、電気のコンセントなど、建築設計図でよく使われる多くの部品が、既成のライブラリにたくさん入っています。『一軒楽着』があれば、すばやく簡単にオブジェクトの追加、編集ができます。

『一軒楽着』には、家の模様替えや新築を考えるとときに便利な、たくさんの機能があります。たとえば、多種類の縮尺率、実寸法を反映した定規、定規線、種々のフォント/サイズのテキスト、寸法線、グリッド機能、オリジナルの色、パターンの作成、豊富な既成オブジェクト、オリジナルオブジェクトの作成・保存、オブジェクトの自動縮小/拡大などの機能があります。

マニュアルの使い方

このマニュアルには『一軒楽着』の基本的な使い方と、それを利用してオリジナリティを発揮するための様々なヒントが書かれています。このプログラムを有効に利用するためのいろいろな例が書かれています。間取り図を描画する前によく読んでおく事をお薦めいたします。それでは操作手順に従って実際に試してみましょう。

備考: このマニュアルではキーボードショートカットを、[キー + キー]の形式で表しています。たとえば[Ctrlキー + Aキー]は、Ctrlキーを押しながらAキー押すという意味です。



第1章 スタートする

このマニュアルは、『一軒楽着』を使うために必要な情報とヒントが記載されています。

インストール

- (1)『一軒楽着』のCD-ROMをドライブに挿入します。
- (2)デスクトップ上のマイコンピュータのアイコンをダブルクリックし、中にあるCD-ROMドライブのアイコンをダブルクリックして開きます。この中の「setup.exe」をダブルクリックしてください(「.exe」は表示されない場合もありますが、下図の「setup.exe」のアイコンです)。
- (3)インストーラが起動します。インストーラの指示に従ってください。

『一軒楽着』をスタートする

[スタート]メニューから、[すべてのプログラム]-「一軒楽着 8」-「一軒楽着 8」を選ぶと、『一軒楽着 8』が起動し、「(無題)」という名前のファイルが作成されます。または、デスクトップにある一軒楽着 8のアイコンをダブルクリックします。

ウィンドウ上部にはメニューがあり、その下にカラーパレットとパターンパレットがあります(総称してカラー/パターンパレットと呼びます)。ウィンドウ左側には、ツールパレットと、ラインパレットがあります。



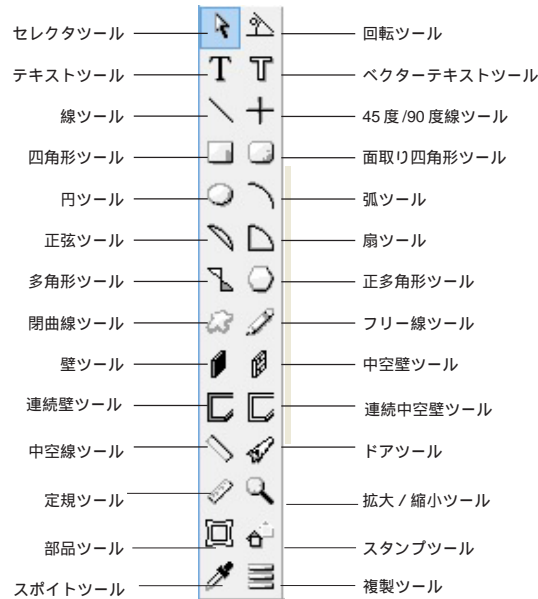
パレットの表示

「パレット」メニューから「自由配置」を選ぶことでパレットを自由に動かせるようになります。パレットが右側に表示され、セレクトツールを使ってマウスでパレットを移動させられます。元の位置に戻したいときは「パレット」メニューの「元に戻す」を選びます。起動するとき、常にパレットを自由に動かせる状態にしたい場合は「オプション」メニューの「初期設定」を選択して、「自由配置」にチェックを付けて下さい。

「パレット」メニューに表示されている各パレットの名前の左にあるチェックを外すことでそのパレットを隠すことができます。

第2章 使ってみよう

この章は、実際に『一軒楽着』を動かしながら、基本的な使用法を学べるように書かれています。



セレクタツールを使う

『一軒楽着』では、矢印形のマウスポインタを「セレクタツール（あるいは単にセレクタ）」と呼びます。「セレクタツール」は、描かれている図形（オブジェクトと呼びます）を選んだり、大きさを変えるときに使います。ポインタをセレクタに切り換えるには、マウスポインタをツールパレット左上の矢印形のアイコンに合わせ左ボタンを押します。（この操作をクリックといいます。以下、「クリック」と表記します）

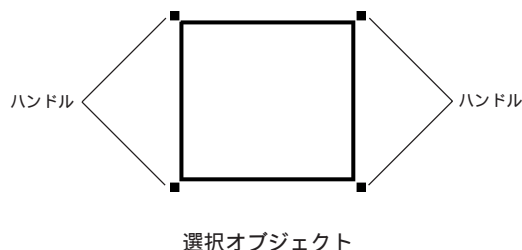
作図の際、マウスをドラッグして描くか、マウスを2回クリックして描くかを選択できます。詳しくは「オプションメニュー」の「初期設定」をご覧ください。

オブジェクトを描く

- (1) ツールパレットから四角形のアイコンにマウスを移動し左クリックして選びます。（ツールパレットの各種アイコンをツールと呼びます。以下、「四角形ツール」を左クリックします」のように表記します。）
- (2) ウィンドウ中央の白紙の部分（作図画面）にマウスポインタを移動します。ポインタが十字形になります。
- (3) 作図画面の適当な位置でマウスを左クリックした状態のまま移動します。表示される四角形が適当な大きさになったら、マウスボタンを放します。（この操作をドラッグといいます。以下、「ドラッグ」と表記します）
- (4) 同様に四角形（上記で作成した図形）の横に円を描きます。ツールパレットから「円ツール」を選び、作図画面で適当な大きさの円を描きます。

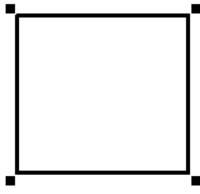
オブジェクトを選択する

- (1) 描いたオブジェクトを選択します。「セレクタツール」を選び、描いた四角形をクリックします。四角形の四隅に黒い点（ハンドル）が表示され、選択されたことを示します。

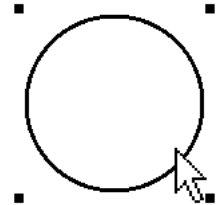
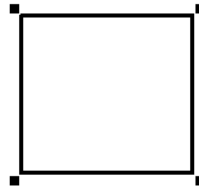
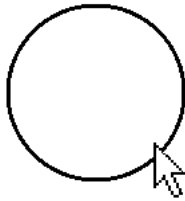


注意：面が透明なオブジェクトを選択する場合は、オブジェクトの輪郭線上をクリックしないと選択できません。

- (2) 続けてもう一つのオブジェクトを選択します。今度は [Ctrl キー] を押しながら、円を左クリックします。円の四隅にもハンドルが表示されます。これで2つの図画選択された事になります。



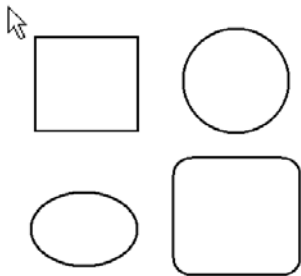
セレクトを置く



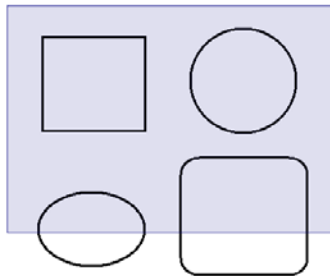
Ctrl キー + クリック

- (3) 選択を解除は、作図画面の空白部分を左クリックします。

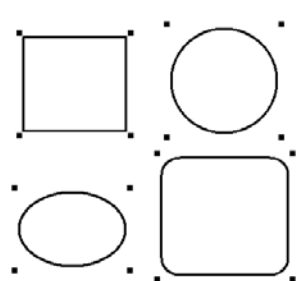
- (4) 今度は2つのオブジェクトを、一度に選択します。作図画面の空白部分にセレクトを移動してドラッグの操作をすると、実線の四角形が表示されます(この四角形を選択ボックスと呼びます)。この選択ボックスで複数のオブジェクトを囲むようにドラッグすると、各々のオブジェクトにハンドルが表示され、選択されたことが確認できます。



セレクトを移動する



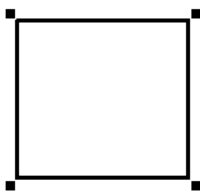
選択ボックスで囲む



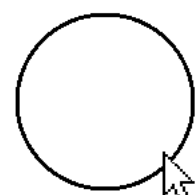
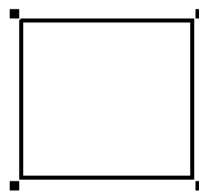
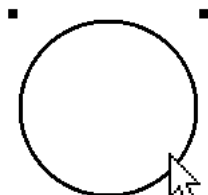
マウスボタンを放す

備考：すべてのオブジェクトを選択したいときには、[編集]メニューの[全ての図形を選択]を選ぶか、キーボードショートカット [Ctrl キー + A キー] を使います。

備考：複数の選択されているオブジェクトのうち、1つのオブジェクトの選択だけを解除することもできます。選択を解除したいオブジェクトを、[Ctrl キー] を押しながらクリックします。



セレクトを移動する

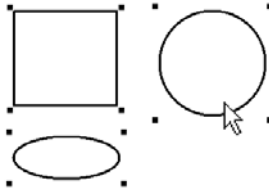


Ctrl キー + クリック

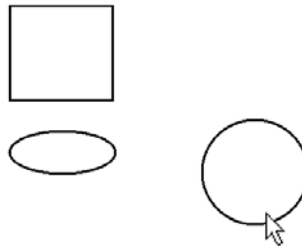
オブジェクトを移動する

[セレクトツール] はオブジェクトを移動するときにも使います。

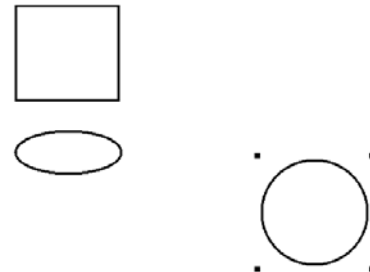
- (1) 移動したいオブジェクトを左クリックで選択します。クリックした状態で選択したオブジェクトをドラッグすると、ドラッグした位置に移動します (複数の選択されたオブジェクトを移動するときは、選択したどのオブジェクトをドラッグしても、複数のまま移動します)。



セレクトを移動する



ドラッグする

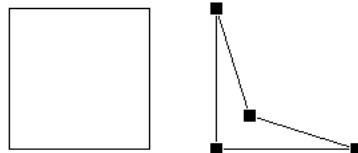


ボタンを放す

オブジェクトの変形

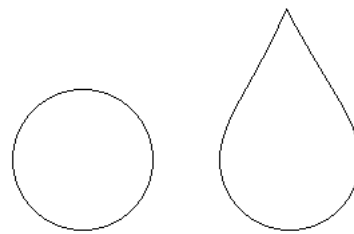
[セレクトツール] でオブジェクトの形を編集する事ができます。

- (1) 正方形や円などのオブジェクトを作成します。
- (2) 描画したオブジェクトを [セレクトツール] で左クリックします。次に [shift] キーを押しながら、もう一度同じオブジェクトを左クリックします (ハンドルが少しだけ内側よりになったのが確認できると思います。円や多角形の場合、ハンドルの数が増えます)。
- (3) 任意のハンドルに [セレクトツール] を移動し、ハンドルを左クリックした状態でマウスを移動します。選択しているハンドル部分だけが移動します。



変形前

変形後



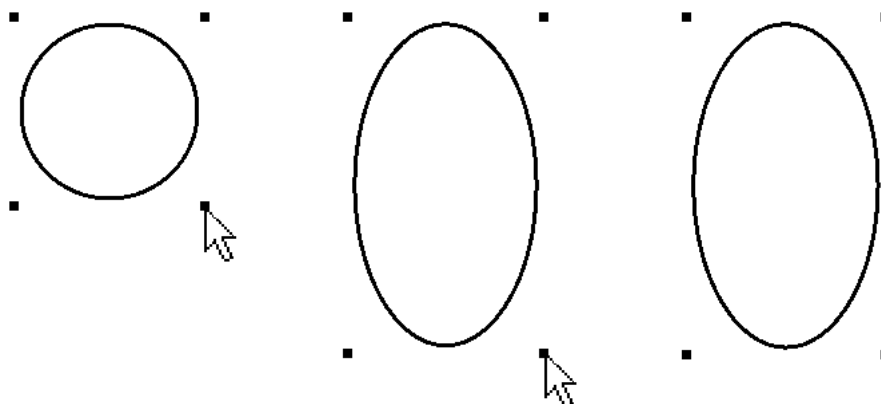
変形前

変形後

オブジェクトの大きさを変える

[セレクトツール]でオブジェクトの大きさを変えることができます。

(1)大きさを変えたいオブジェクトを左クリックで選択します。表示されたハンドルをドラッグすれば、オブジェクトの大きさが変わります。



セレクトタを移動する

ドラッグする

ボタンを放す

キーボードの[Shift キー]を押しながら図形を描くと、均等の図形（四角形なら正方形）が描けます。

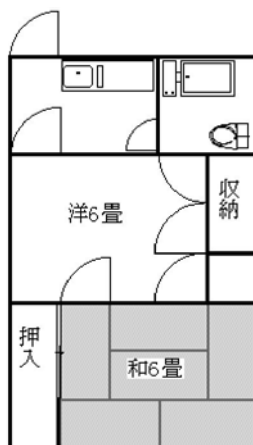
オブジェクトを削除する

(1)削除したいオブジェクトを左クリックで選択します。この状態で[Deleteキー]（または[Ctrlキー+Deleteキー]）を押すか、[編集]メニューの[削除]を選ぶと、オブジェクトが削除されます。

備考:[編集]メニューの[切り取り]を選ぶと、選択されているオブジェクトが削除されて、クリップボードにコピーされます。一旦クリップボードにコピーしたオブジェクトは、別の位置や、別の図面に[貼り付け]することができます。[切り取り]と[貼り付け]について詳しくは、[編集メニュー]を参照してください。

間取り図を描く

この項では、下図のような間取り図を描きます。「チュートリアル」に「連続壁ツール」を使う間取り図を描く例があります。そちらも是非参照して下さい。



新しい間取り図を描くために、何も描かれていないファイルが必要です。『一軒楽着』を起動したばかりなら、すでに空白の作図画面「無題」が表示されています。これまでの操作で作図画面に何か描かれている場合には、[ファイル]メニューから[新規作成]を選び、新しい作図画面を用意します。

本項の間取り図は、[表示]メニューの[尺度]が "1:100"、[単位]が "センチメートル" で設定しています。

グリッドの設定

グリッドの設定をします。[表示]メニューから[グリッド間隔]を選びます。



[グリッド間隔] ダイアログ

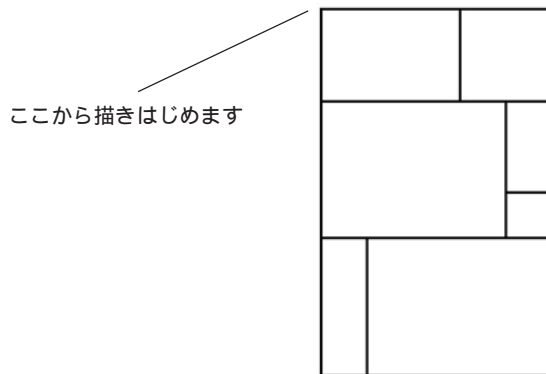
[水平間隔]と[垂直間隔]を「90」に設定します。[了解]をクリックして、[グリッド間隔]の設定を終了します。次に、画面上にグリッドを表示します。[表示]メニューから[グリッド表示]を選択すると[グリッド表示]にチェックマークが表示され、画面にグリッドが表示されます。最後に、これから描くオブジェクトがグリッドに沿うように設定します。[表示]メニューから[グリッドに吸着]を選びます。メニューの[グリッドに吸着]にチェックマークが表示され、これが選ばれていることを示します。

メモ：グリッドとは画面上に等間隔で表示できる小さな点のことです。オブジェクトを描く時の目安になるだけでなく、[グリッドに吸着]をチェックすることで、グリッドに沿ったオブジェクトを描くことができます(方眼紙の升目に沿って線を描くの に似ています)。ここでは、水平と垂直の間隔を共に90cmに設定したので、約90cm間隔でオブジェクトを描けるようになりました。

上級者向けヒント：グリッド間隔を「90cm」にしたのには訳があります。[グリッドに吸着]をチェックしたことで、約90cm単位で線を描けるようになりました。(日本家屋で多く使われる)1間は約180cmなので、これで半間(約90cm)単位でオブジェクトを描くことができることになった訳です。

壁を描く

グリッドを利用して壁の部分すべて描きます。



- (1) 壁を描くには、[壁ツール]を使用します。ツールパレットの[壁ツール]を左クリックしてください。[壁ツール]のアイコンが反転され、選ばれていることを示します。マウスポインタを作図画面(ウィンドウのほとんどを占める白い部分)に移動してください。マウスポインタが十字型に変わります。



壁ツール



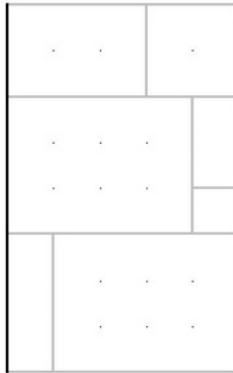
十字型のマウスポイン

これで「壁ツール」を選択した事になります。以降は単に「[壁ツール]を選んでください」のように表記します。

- (2) 最初に下図の部分の壁を描きます。マウスポインタを作図画面の左上に移動し、マウスを左クリックします(クリックしたままの状態にしてください)。

「連続壁ツール」も使用できます。「チュートリアル」を参照して下さい。

ここから描きはじめます



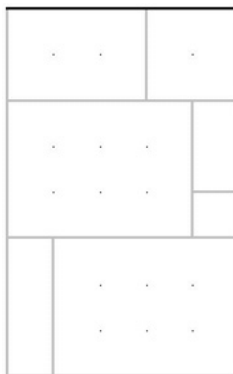
(3)次に、マウスを下方方向に移動します。マウスを移動した分だけ(グリッドに沿って)壁が描かれて行きます。マウスを移動している間、寸法と角度が表示されていることに注意してください。

(4)そのままマウスを移動し、表示されている寸法が約720cm になったら(またはグリッド8マス分になったら)マウスのボタンを放します。

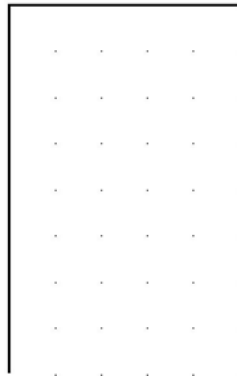
重要 :失敗した場合には、[編集]メニューから[元に戻す]を選んでやり直してください。壁の描画に限らず、何か操作を間違えた場合には、すぐに[元に戻す]を選ぶと編集前の状態に戻ります。



(5)次に下図の部分の壁を描きます。

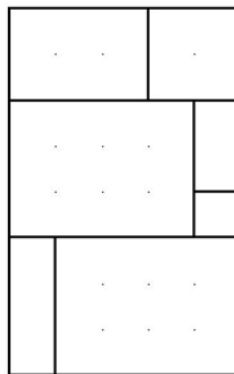


(6)マウスポインタを先ほど描画した壁の上部に合わせます。マウスを左クリックしたまま、今度はマウスを横に移動します。約450cm になったら(またはグリッド5マス分になったら)マウスのボタンを放します。



上級者向けヒント：今は[グリッドに吸着]を選んでいるので、壁が描かれるのは「マウスの左ボタンをクリックした位置に近いグリッド」からになります。

(7)同様に、下図の様にすべての壁を描きます。



グリッドを解除する

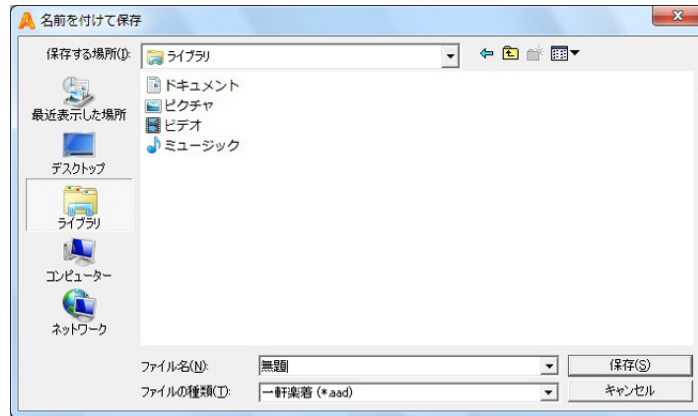
壁はすべてグリッドを利用して描きました。しかし、これ以降の操作はグリッドに吸着していると不便なので、[表示] メニューから [グリッドに吸着] をもう一度選び、チェックを外しておきます。

メモ : [グリッド表示] のチェックは外しても外さなくても構いません。グリッドは [グリッドに吸着] をチェックしなければ有効にならないので、表示し
ておいても何も影響はありません。気になるようでしたら、[グリッド表示] をもう一度選んでチェックを外し、グリッドを消してください。

間取り図を保存する

さて、すべての壁を描き終わったら、ファイルを一旦保存します。保存するには [ファイル] メニューから [上書き
保存] を選びます。

初めて保存するファイルなので、まだこのファイルには名前が付けられていません。そのため、名前を付けるための
ダイアログが表示されます (保存する場所は任意で選択してください)。



[ファイル名] の欄は、保存のウィンドウを開いた時、「無題 .aad」となっていますが、「無題」の部分で「練習 2」に
置き換えて、[保存] ボタンを押します。これで、この間取り図は「練習 2」という名前でパソコンに保存されました。
名前の入力仕方、保存するフォルダの指定方法など詳しくは、Windows のマニュアルをご覧ください。

備考 : もし、ファイルにすでに名前が付けられていたら、もう一度ファイル名を入力する必要はありません。この場合、[上書き保存] を選んだ時点ですぐ
に保存されます。

体験版では保存できません。

部品 (ドア) の呼び出し

次に、間取り図にドアを配置します。ここでは、ドアを1つ1つ描くのではなく、『一軒楽着』にあらかじめ用意され
ている部品を使います。部品を呼び出すには、[ライブラリパレット] を使います。



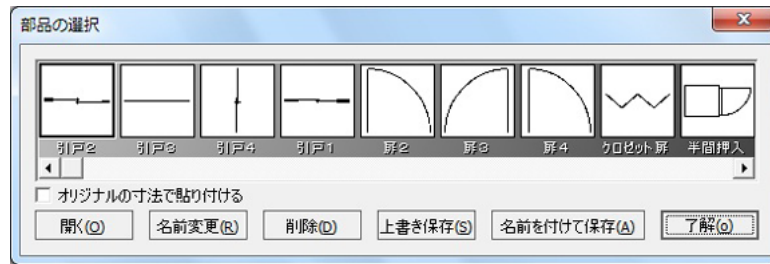
ライブラリパレット

(1) ライブラリパレットの [平面ドアライブラリ] を左クリックします。

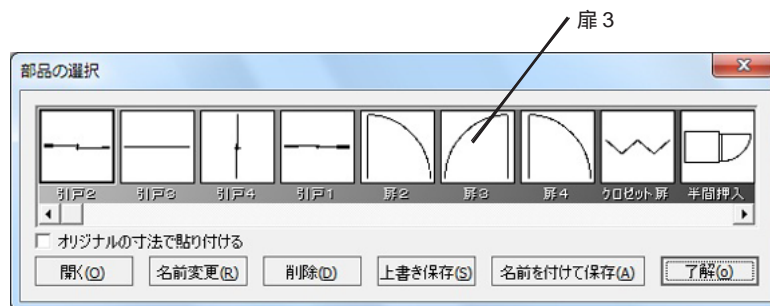


平面ドアライブラリ

(2)「部品の選択」画面が表示され部品が表示されます。



(3)スクロールして「扉3」という名称の部品を探し、クリックします。



(4)「扉3」を選択しマウスの左ボタンを押しながら図の上にドラッグしてマウスボタンを離します。(2回クリックすることでも図の左上にコピーできます。これをダブルクリックといいます。以下[ダブルクリック]と表記します)。

(5)「了解」を押すと「部品選択」が終了します。

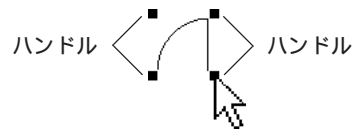
部品（ドア）の移動

貼り付けたドアを正しい位置に移動します。移動するには [セクタツール] を使います。

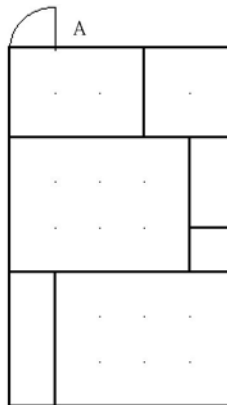


セクタツール

- (1) ツールパレットの [セクタツール] を左クリックします。ツールパレットの [セクタツール] が反転し、マウスポインタが矢印型になります。
- (2) [セクタツール] が選ばれている状態で、ドアの線を左クリックします。クリックしたドアの四隅にハンドルが表示され、ドアが選択されていることを示します。(マウスをドラッグして選択することもできます。)



- (3) 最後にこのドアをドラッグして、下図Aの位置に移動します。またはドアをクリックしてキーボードの矢印ボタンを押してドアを移動します。

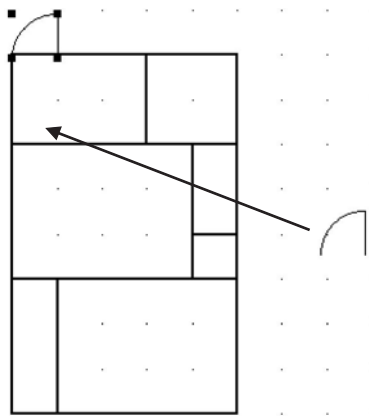


部品の複製

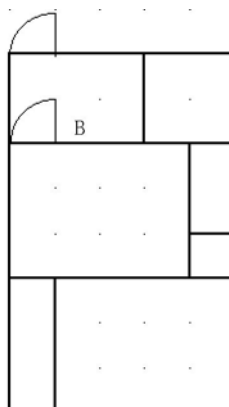
配置したドアを複製して他のドアに流用します。

- (1) ツールパレットの [セクタツール] を選び、ドアをクリックして選択します。ハンドルが表示されていることを確認してください。
- (2) [編集] メニューから [複製] を選びます (またはツールパレットの「複製ツール」をクリックします。ダイアログが表示され、[OK] ボタンをクリックします。図面にもう一つドアが現れます。

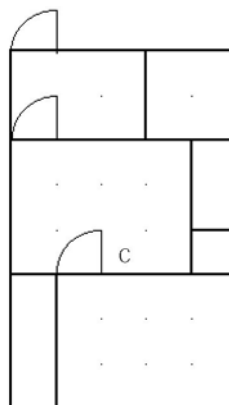
キーボードのCtrlボタンを押しながらDボタンを押せば大きさなどを設定するダイアログが表示されません。



(3)新たに現れたドアをドラッグして、下図Bの位置に移動します。



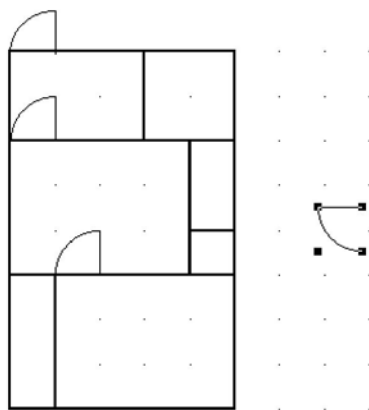
(4)ドアをもう一度 [複製] して、下図Cの位置に移動します。



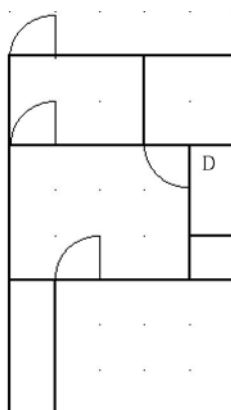
部品の回転

ドアを回転して、向きの違うドアを作ります。

- (1) [セレクトツール] でドアのひとつを選択し、[複製] します。
- (2) 複製したドアを [セレクトツール] で選択します。
- (3) [調整] メニューから、[左 90 度回転] を選びます。



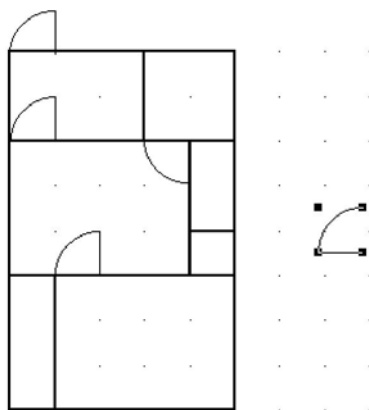
(4)回転したドアを、下図Dの位置に移動します。



部品の反転

残りのドアを配置します。今度は [反転] を利用します。

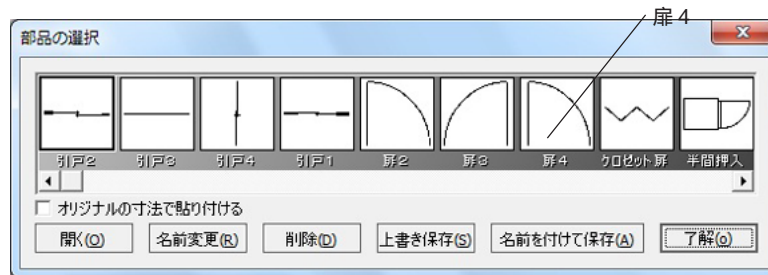
- (1)前項のDの位置に配置したドアを [セレクタツール] で選択し、[複製] します。
- (2)複製したドアを [セレクタツール] で選択します。
- (3)[調整] メニューから、[上下反転] を選びます。



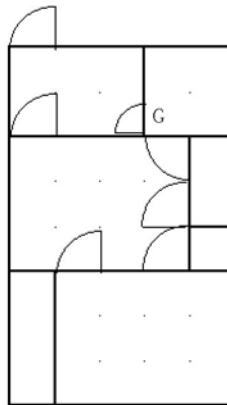
残りのドアの配置

最後にユニットバス用の少し小さめなドア「扉4」を配置します。

- (1)「部品（ドア）の呼び出し」の項を参考にして、ライブラリ「平面 - ドア .aal」を選びます。
- (2)「扉4」という名称の部品を探して左クリックします。



- (3)ダブルクリックで部品を貼り付けます。
- (4) 貼り付けられたドアを選択して、[調整] メニューから [左 90 度回転] します。下図 G の位置に移動します。



窓の配置

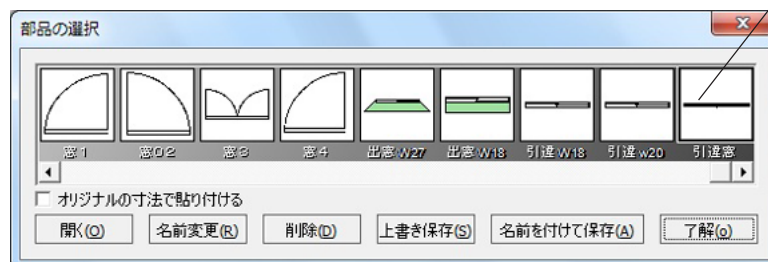
窓「引違窓」を配置します。

- (1)ライブラリパレットの「平面窓ライブラリ」のアイコンをクリックします。

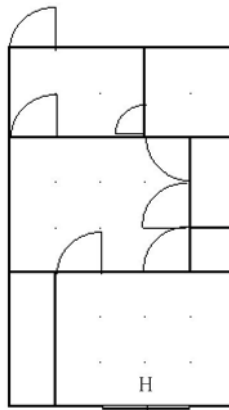


平面窓ライブラリ

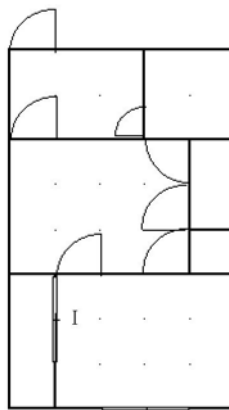
- (2)「引違窓」という名称の部品を探してダブルクリックで部品を貼り付けます。



(3) 下図 H の位置に移動します。



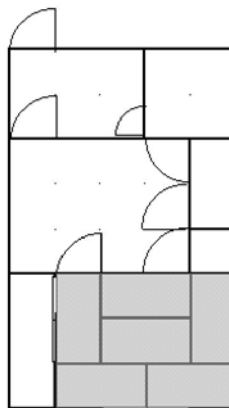
(4) 押入の襖 (ふすま) も同じ部品を流用します。「引違窓」を複製してから、[左 90 度回転] して、下図 I の位置に移動します。



畳の配置

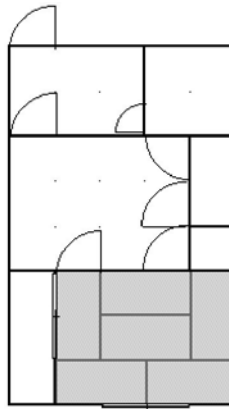
畳「カラー 6 畳 5」を配置します。

(1) ライブラリパレットの " & " をクリックするとダイアログが表示されるので「畳 .aai」を開き、「カラー 6 畳 5」を貼り付け、下図 J の位置に移動します。(" & " をクリックするとすべてのライブラリのリストが表示されます。)



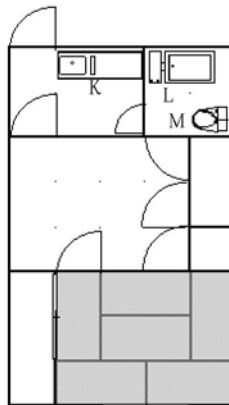
畳を配置したため、壁や窓・襖が少し隠れてしまいました。畳を図面の一番裏側に移動して、壁や窓・襖がすべて見える様にします。

- (2) [セレクトツール] で「カラー 6 畳 3」を選択し、[調整] メニューから [背後に移動] を選びます。「カラー 6 畳 3」が、重なっている他のオブジェクトの一番奥に配置されます。



残りの部品の配置

残りの部品（水回り関係）を配置します。下図の様に配置します。



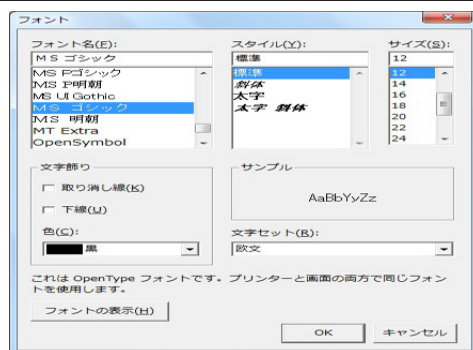
「キッチン関係ライブラリ」の「流し台 1」、「水周りライブラリ」の「浴槽 6」、「水周りライブラリ」の「トイレ 3」

文字を入れる（1）

最後に図面に文字を入れます。文字を入れる前に、文字の種類・大きさを決めます。

- (1) [文字] メニューから [フォント] を選びます。[フォント] ダイアログが表示されます。

Windows の OS によっては表示される画面が異なります。



(2) [フォント名] の欄から、[MSゴシック] を探して左クリックで選びます。

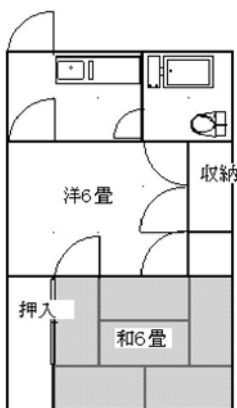
(3) [サイズ] の欄で、[12] を左クリックで選びます。

(4) [OK] ボタンを左クリックして、ダイアログを閉じます。

メモ: 「フォント」とは文字の種類を示します。フォントには日本語と英語の両方を表示できる「日本語フォント」と、英語だけを表示できる「英語フォント」があります。MSゴシックは日本語フォントです。

文字を入れる (2)

下図の様に、図面に文字を入れます。文字を入れるには [テキストツール] を使います。



(1) ツールパレットの [テキストツール] を左クリックしてください。[テキストツール] が反転され、選ばれていることを示します。マウスポインタを作図画面(ウィンドウのほとんどを占める白い部分)に移動してください。マウスポインタが I 字型に変わります。



テキストツール



I字型のマウスポインタ

- (2) 文字を入力したい位置にマウスポインタを移動してドラッグ(文字入力エリアの指定)します。点滅するカーソルが表示され、文字を入力する準備が整います。

注意：入力文字数が多い場合、文字入力エリアは大きめにドラッグをして下さい。もし、文字入力エリアが足りない場合、エラーメッセージが表示されます。その時は、文字入力を一度終了し、マウスポインタを「セレクトツール」に変更して文字を左クリックします。ハンドルが表示されたら、オブジェクトのサイズ変更と同様にハンドルをドラッグし文字入力エリアを拡げて下さい。逆に、文字入力エリアが大きすぎる場合は、文字入力エリアを縮める事も可能です。

- (3) 文字を入力します。「洋6畳」と入力します。
- (4) 文字が入ったら、次に文字を入れる位置にマウスポインタを移動して、ドラッグします。
- (5) 残りの文字を入力していきます。すべての文字を入れ終わったら、[セレクトツール]を選びます。

文字を入れる(3)

「収納」と「押入」を下図の様に縦書きにします。



- (1) [テキストツール]を選びます。
- (2) [セレクトツール]で「収納」の文字を選択してメニュー「文字」の「フォント」を選択した後、フォント名を[@MSゴシック]に変更します。
- 備考：@マーク付きのフォントを選ぶと縦書きになります。
- (3) 同様に、「押入」も縦書きにします。
- (4) 文字の入力は終わりましたが、文字の余白(右側部分)が白く抜けてしまっています。これは、文字の背景が白で指定されているためです。文字の背景を白でなく透明にしたい場合には、その文字を[セレクトツール]で選び、以下の図の[-]をクリックします。詳しくは「カラー/パターンパレット」をご参照ください。



ここをクリックすると、選択されている文字の背景が透明になります。



まとめ

これで基本的な間取図を描くことができるようになりました。最後に、この項で使ったツール/メニューについてまとめます。

[セレクトツール]: オブジェクト (部品) を選択したり移動することに使います。

[壁ツール]: 壁を描く時に使います。

[部品ツール]: 『一軒楽着』に用意されている部品 (家具) を呼び出す時に使います。

[テキストツール]: 文字を入れる時に使います。

[上書き保存] [名前を付けて保存]: 間取図を保存します。

[複製]: オブジェクト (部品) を複製します。

[尺度]: 尺度を設定します。

[グリッド表示] [グリッド間隔] [グリッドに吸着]: グリッドを利用して描きます。

[左90度回転]: オブジェクト (部品) を左に90度回転します。

[上下反転]: オブジェクト (部品) を縦軸に沿って反転します。

『一軒楽着』には他にも様々なツール/メニューが用意されています。

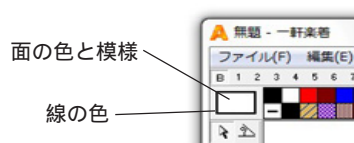
注意点: ご使用のプリンタによってはドアなどの部品を印刷すると、線が切れてしまうことがあります。理由はプリンタによって対応していない線の幅の為です。その場合は線の太さを1以上に設定してください。

第3章 カラー/パターンパレットとラインパレット

カラー/パターンパレット



ウィンドウ左上にある四角形を[配色ボックス]と呼びます。[配色ボックス]には、その右側に並ぶカラー/パターンパレット（上部：カラーパレット / 下部：パターンパレット）から任意に選択した色や模様が表示されます。



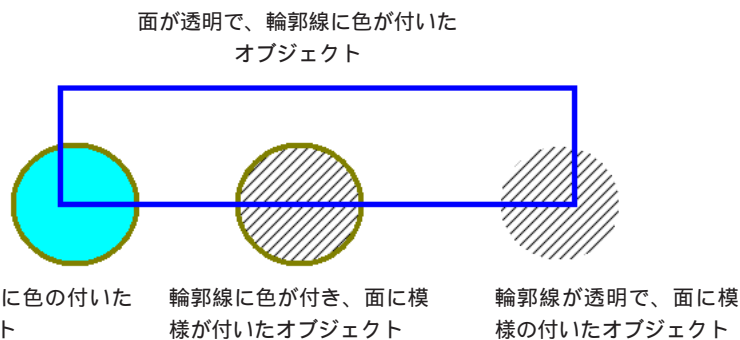
[配色ボックス]の[線の色]は、線オブジェクト（壁オブジェクト、中空線オブジェクトを含む）の色、テキストオブジェクトの文字の色、その他のオブジェクトの輪郭線の色になります。[配色ボックス]の[面の色と模様]は、テキストオブジェクトの背景の色と模様、その他のオブジェクトの面の色と模様（輪郭線に囲まれた部分の色）になります。線オブジェクトには影響しません。

備考：線には模様を付ける事はできません。

[配色ボックス]右隣にある4つの方向ボタンは、カラーパレット、パターンパレット各々の内容をスクロールさせて、全てを表示させるために使用します。

カラーパレット左端から2番目の白色は、面の色、線の色を白くします。

パターンパレット左端のマイナス [-] 記号は、面を透明にします。線（輪郭線）を透明にしたい場合は、ラインパレットの透明線を使います。[ラインパレット]については次項を参照してください。



以下の要領で実際に配色ボックスの変化を確認してください。

面に色をつける：カラーパレットの適当な色をクリックします。（マウス左ボタン）

面にパターンをつける：パターンパレットの適当なパターンをクリックします。（マウス左ボタン）

線に色をつける：カラーパレットの適当な色を、クリックします。（マウスの右ボタン）

パターンの背景に色をつける：Ctrl キーを押しながら、カラーパレットの適当な色をクリックします。（マウス右ボタン）

パターンの模様にも色をつける：Ctrl キーを押しながら、カラーパレットの適当な色をクリックします。（マウス左ボタン）

備考：使用できる色数が256色に満たない場合、カラーパレットには（複数の色を交互に混ぜて作られた）混合色ができます。これらの色をパターンに指定しても、その正確な色は再現されません。また、パターンの模様にも色を設定できないパターンがあります。

配色ボックスを変更すると、次から描くオブジェクトはすべて配色ボックスの色で描かれます。また、配色ボックスを変更する際に、何かオブジェクトが選択されていれば、そのオブジェクトの色も変わります。

グループ（集合体）の色を変える

グループ（集合体）の色や模様を変更すると、その集合体に含まれる全てのオブジェクトの色と模様が変更されます。集合体に含まれる一部のオブジェクトのみを変更したい場合には、一旦グループ（集合体）解除してから変更します。

グループ（集合体）については、「第5章:調整メニュー」を参照してください。

カラーパレットに別の色を登録する

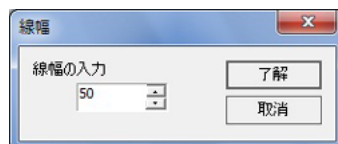
オプションメニューの[カラー編集]で、カラーパレットに別の色を登録できます。それぞれに違った色を登録した複数のカラーパレットが作成でき、個別のパレット名を付けて保存し、呼び出して使うことができます。色は、色合い、鮮やかさ、明るさで定義されます。「カラー編集」について詳しくは、「第5章:オプションメニュー」の「カラー編集」と[パレットの保存/呼び出し]を参照してください。

ラインパレット



ツールパレット下部にあるラインパレットで、線の太さ、線の種類を変更できます。

ラインパレットの一番上の線は透明線です。輪郭線の無いオブジェクトを描く場合には、パターンパレットではなく、これを利用します（面のない線オブジェクトには使えません）。その下に続く6本の線で線幅を設定します。その下には破線が4種類あります。破線の輪郭線を持つオブジェクトを描くことができます。



線の幅が任意で設定できます

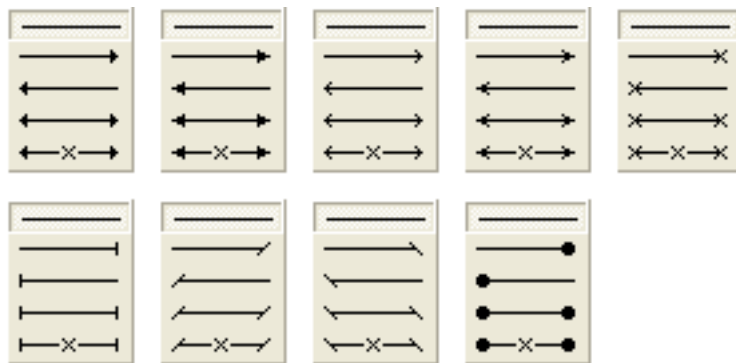
備考: 6種類の太さの線幅のうち、上の3本は同じ太さに見えますが、高解像度のプリンタで印刷したときにその違いが現れます。画面上でも拡大表示することによって、太さの違いが確認できます。（拡大表示については、「第5章:表示メニュー」を参照してください。）

ラインパレット下段には、矢印の付いた5本の線があります。これは輪郭線には影響を与えません。一番下の×印の付いた線は寸法線です。描いた線の長さを自動的に表示します。

備考: 寸法線の数字のサイズ、フォント、スタイルは、普通のテキストオブジェクトを変更する場合と同じように変更できます。線を選択して、文字メニューで文字の特性を変えます。

備考: 寸法線の矢印がアウトラインで表示されるか塗りつぶすかの設定できます。 50 ページを参照して下さい。

矢印線の形状は、ラインパレットの部分をダブルクリックすることで変えることができます。目的の形状が現れるまでダブルクリックを続けてください。



矢印の表示（塗りつぶすか輪郭のみか）は「初期設定」で設定できます。（50 ページ参照）

ライブラリパレット

ライブラリパレットのアイコンをクリックすることで図面に置く部品（ドア、窓、家具など）のライブラリを表示できます。ライブラリから図にマウスでオブジェクトをドラッグできます。

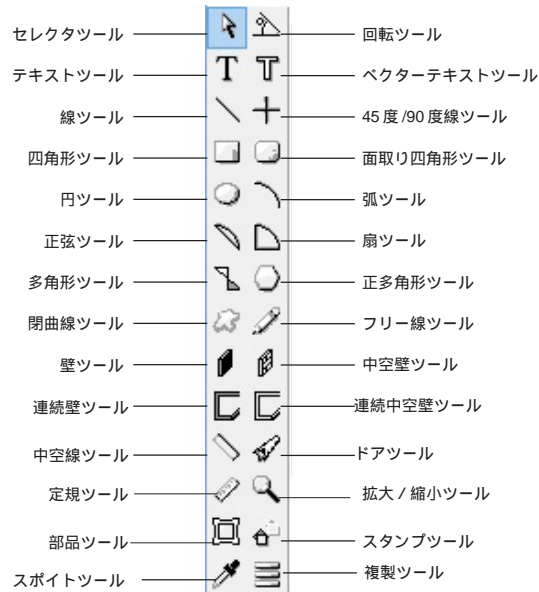


33 ページの「部品」ツールも参照して下さい。

自分で作成したオブジェクトをライブラリに登録できます。47 ページの「ライブラリ」を参照して下さい。

第4章 ツール

ツールパレットはウィンドウ左側にあります。ツールは常に何か一つだけが黒く反転表示され、そのときに選ばれているツールを確認できます。ツールパレットには、以下のツールが用意されています。



セレクトツール

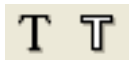
矢印形のポインタをセレクトツール(あるいは単にセクタ)と呼びます。セレクトツールで、オブジェクトの選択、移動、サイズ変更ができます。詳しくは、「第2章:セレクトツールを使う」を参照してください。



回転ツール

オブジェクトを回転させます。マウスの上下移動でゆっくり回転、左右移動で高速に回転します

- (1) 回転ツールを選択します。
- (2) 回転させたい図面を選択します。
- (3) マウスの左クリックをしながら移動すると選択した図面が回転します。

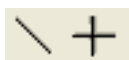


テキストツール / ベクターテキスト

文字を入力します。テキストツール / ベクターテキストともに文字の色、背景色の変更が可能です。ベクターテキストはテキストツールの機能に加え、ハンドル操作による拡大や縮小、回転が可能です。

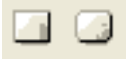
- (1) テキストツールを選択します。マウスポインタがI字型に変わります。
- (2) 作図画面の適当な位置でドラッグします。I字型の挿入カーソルが点滅します。
- (3) 文字を入力します。詳しくは「第2章:文字を入れる」を参照してください。

フォントの変更については「第5章:文字メニュー」を、文字の色については「第3章:カラー / パターンパレット」を参照してください。



線、45度 / 90度線ツール

直線を描きます。45度/90度線ツールでは、45度単位の線を描きます。すでに描かれている線を45度単位の角度にするには、線を選択して、Shiftキーを押しながらハンドルをドラッグします。



四角形 / 面取り四角形ツール

四角形や、角の丸くなった四角形を描きます。正方形を描くには、Shift キーを押しながらドラッグします。

備考：一旦描かれたオブジェクトをポイントで変形させる事が可能です。詳しくは「第2章:オブジェクトの変形」を参照してください。



円ツール

円や楕円を描きます。

備考：一旦描かれたオブジェクトをポイントで変形させる事が可能です。詳しくは「第2章:オブジェクトの変形」を参照してください。



弧ツール

弧を描きます。Shift キーを押しながらドラッグすると 90° で描画されます。

- (1) 弧を選択します。
- (2) マウスの左ボタンを押しながらドラッグします。
- (3) マウスの左ボタンをはなすと回転角度の入力画面が表示されます。
- (4) 変更しない場合は [了解] を押して下さい。変更する場合は、任意の数値を入力し [了解] を押します。

備考：一旦描かれたオブジェクトをポイントで変形させる事が可能です。詳しくは「第2章:オブジェクトの変形」を参照してください。



正弦ツール

正弦を描きます。

- (1) 正弦を選択します。
- (2) マウスの左ボタンを押しながらドラッグします。
- (3) マウスの左ボタンをはなすと回転角度の入力画面が表示されます。
- (4) 変更しない場合は [了解] を押して下さい。変更する場合は、任意の数値を入力し [了解] を押します。

備考：一旦描かれたオブジェクトをポイントで変形させる事が可能です。詳しくは「第2章:オブジェクトの変形」を参照してください。



扇形ツール

扇形を描きます。

- (1) 扇形を選択します。
- (2) マウスの左ボタンを押しながらドラッグします。
- (3) マウスの左ボタンをはなすと回転角度の入力画面が表示されます。
- (4) 変更しない場合は [了解] を押して下さい。変更する場合は、任意の数値を入力し [了解] を押します。

備考：一旦描かれたオブジェクトをポイントで変形させる事が可能です。詳しくは「第2章:オブジェクトの変形」を参照してください。



多角形ツール

多角形を描きます。

- (1) 多角形ツールを選択します。
- (2) 描きたい多角形の頂点の1つで左クリックします。
- (3) 線を描きながら次々に頂点の位置を左クリックします。

(4) 終点で右クリックします。

備考：一旦描かれたオブジェクトをポイントで変形させる事が可能です。詳しくは「第2章:オブジェクトの変形」を参照してください。



正多角形ツール

多角形を描きます。正多角形を描くには、Shift キーを押しながらドラッグします。

(1) 正多角形を選択します。

(2) マウスの左ボタンを押しながら動かします。

(3) マウスの左ボタンをはなすと辺の数の入力画面が表示されます（初期値は「六角形」）。

(4) 任意の数字を入れると入力した辺の多角形ができます。（例：3 と入力すれば三角形ができます。）

備考：一旦描かれたオブジェクトをポイントで変形させる事が可能です。詳しくは「第2章:オブジェクトの変形」を参照してください。



閉曲線ツール

曲線を作成します。

(1) 閉じた曲線を作成します。

(2) マウスを左クリックするとポイントが追加されます。

(3) 任意の形が完成したらマウスの右クリックで終了します。

備考：一旦描かれたオブジェクトをポイントで変形させる事が可能です。詳しくは「第2章:オブジェクトの変形」を参照してください。



フリーハンドツール

(1) フリーハンドツールを選択します。

(2) マウスの左ボタンを押しながら動かします。

(3) 自由な形のオブジェクトが作成できます。



壁ツール 連続壁ツール

壁を描きます。描き方は、線を描く方法と同様です。（Shift キーを押しながらドラッグすると 45° 間隔で描画されます）。壁ツールで描く壁の幅には線の太さの設定が影響しません。すでに描かれた壁の太さは線の太さの設定で変えられます。壁の先端の形の設定ができます。詳しくは、「第5章:初期設定」を参照してください。

備考：壁と壁をきちんとつなげるには、オプションメニューの「初期設定」で「壁の自動接続」をチェックします。この状態で壁を描くと、壁同士がきちんとつながります。

連続壁ツール：壁ツールの下にある「連続壁ツール」を使って連続的に壁を描けます。マウスを左クリックして、マウスを動かして描きます。角の位置でもう一度マウスをクリックします。終わりましたら右クリックして下さい。詳しくは「チュートリアル」を参照して下さい。



中空壁ツール 連続中空壁ツール

中空壁とは中が空洞の壁です。外側の壁（輪郭線）と、中の空洞部分に色や模様をつけることができます。45 度単位の線を描くには、shift キーを押しながらドラッグします。同じ設定の中空壁同士を重ねると、重ね合わせた箇所が繋がるように表示され、簡単に壁同士の結合部が描けます。「オプション」メニューの「初期設定」で壁の幅を現在使用している単位（センチなど）で設定できます。壁の先端の形の設定もできます。

備考：カラーパレットで左クリックすると、中空壁の中の空洞部分の色を変えることができます。カラーパレットで右クリックすると、中空壁の輪郭線の

色を変えることができます。パターンパレットを使って模様を付けることもできます。

連続中空壁ツール：中空壁ツールの下にある「連続壁ツール」を使って連続的に壁を描けます。マウスを左クリックして、マウスを動かして描きます。角の位置でもう一度マウスをクリックします。終わりましたら右クリックして下さい。詳しくは「チュートリアル」を参照して下さい。

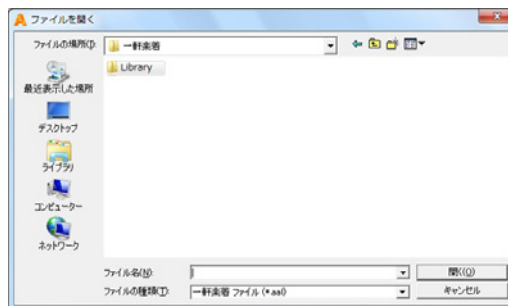


部品ツール

『一軒楽着』にあらかじめ登録されている部品を呼び出します。

部品の選択と貼り付け

部品ツールを選び、作図画面上でドラッグすると、[ファイルを開く] ダイアログが表示されます。



ファイルリストから必要な部品のライブラリ名を選ばと、その中身が表示されます。欲しい部品リストを選んで(左クリック)、[開く] ボタンをクリックすると、「部品の選択」が表示されます。



必要な部品を選んでダブルクリックすると選んだ部品が貼り付けられます。通常、部品は、ドラッグした位置・大きさで貼り付けられます。[オリジナルの寸法で貼り付ける] をチェックしたときは例外で、ドラッグした範囲に関わらず、あらかじめ設定されている大きさで貼り付けられます。

備考：[ファイルの種類] の欄で、ビットマップやJPG、一軒楽着 Lite2 ライブラリ (色とパターンは消去されます) を選ぶと、それらの型式のファイルを読み込むことができます。

ライブラリパレット：画面の左下にあります。パレットのボタンをクリックすることでよく使うライブラリを開けます。選択されたオブジェクトは元の大きさでペーストされます。ライブラリパレットからライブラリを開くと図面にマウスでオブジェクトをドラッグすることができます。



中空線ツール

中心が空白の線を描きます。45 度単位の線を描くには、shift キーを押しながらドラッグします。

備考：ラインパレットで種々の線幅を選ぶことによって中空線の輪郭線の太さを変えることができます。

中空線自体の幅は、オプションメニューの [初期設定] で中空線幅の数字を増減して変更します。



拡大 / 縮小ツール

図のドラッグした範囲の領域を拡大表示します([ctrl]を押しながらクリックで縮小表示)。拡大したあとも、通常とまったく同じように描画、編集ができます。

通常サイズの表示に戻すときは、表示メニューの[復元]を選びます。



定規ツール

画面上の二地点間の距離を測定します。測定値は設定されている単位で表示されます。

- (1) ツールパレットの定規ツールを左クリックします。ツールパレットの定規ツールが反転し、マウスポインタが十字形になります
- (2) 距離を測り始めたい位置でマウスを左クリックします。クリックしたままの状態ドラッグします。
- (3) ドラッグしている間、常に寸法と角度が表示されます。距離を測り終わったら、マウスクリックを放します。



複製ツール

複製したいオブジェクトを選択してからこれをクリックします。そうすると「複製」ダイアログが表示されます。

複製条件を設定してから「OK」をクリックするとオブジェクトが複製されます。



スタンプツール

オブジェクトを簡単に複製することができます。

- (1) スタンプツールをクリックします
- (2) コピーしたいオブジェクトをクリックします。
- (3) 編集メニューからコピーを選びます。
- (4) 複製したい場所へカーソルを持っていき、クリックします。

備考：部品をコピーする前に必ず「スタンプ」ツールをクリックして下さい。スタンプツールをクリックする前にコピーされたオブジェクトはペーストされません。



スポイトツール

オブジェクトの色、模様、テクスチャを他のオブジェクトにコピーできます。スポイトツールを選択してからコピーしたい色などのオブジェクトをクリックします。「Shift」キーを押しながら他のオブジェクトをクリックすると色などがそのオブジェクトに移ります。色などが設定されていないオブジェクトをクリックするときは縁をクリックする必要があります。



ドアツール

「ドアツール」を使って壁に穴を開けることができます。

1. 「ドアツール」をクリックします。カーソルがノコギリに変わります。
2. 壁をクリックします。赤い丸が表示されます。
3. もう一回、同じ壁をクリックします。壁に穴が空きます。

第5章 メニュー



Windows のほとんどのアプリケーションと同様に、『一軒楽着』では、ウィンドウ上部に表示されているメニューを通して機能の多くを使うことができます。この章では、それらの機能について説明します。

ファイルメニュー



新規作成（キーボードショートカット:Ctrl + N）

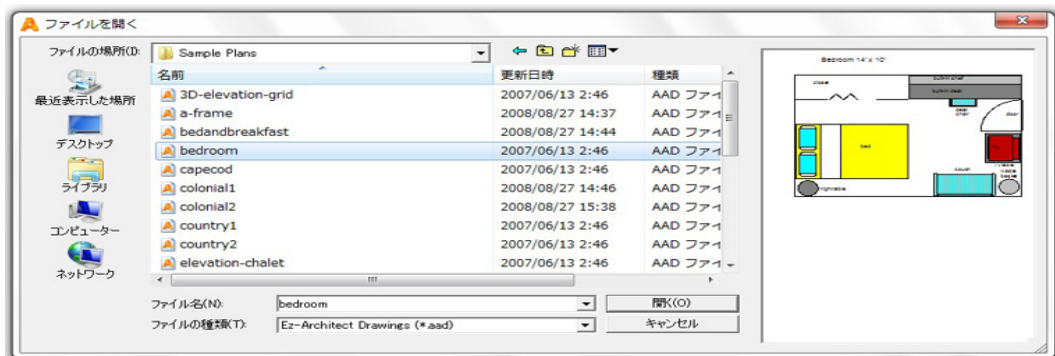
「無題」という名称の新しいウィンドウを開きます。それまでに編集していた図面が保存されていなければ、閉じる前に保存するかどうかを尋ねます。

開く（キーボードショートカット:Ctrl + O）

ディスクに保存されている既存の『一軒楽着』ファイルを開いて、編集可能な状態にします。

プレビュー

図面を開く前に、どんな図面なのかあらかじめ確認ができます。プレビューしている図面で[開く]をクリックすると、その図面が開きます。



上書き保存（キーボードショートカット:Ctrl + S）

編集中的図面を以前と同じ名前で保存します。編集中的図面が「無題」であれば、次の[名前を付けて保存]ダイアログが表示されます

名前を付けて保存

編集中の図面を、今までとは違う名前で新規に保存します。

書き出し

作図下図面を「DXF」「BMP」「JPEG」「PNG」「TIF」「EMF+」「PDF」「WMF」に書き出しができます。

備考：DXF形式の場合はテキスト、色、模様などは書き出されません。

読み込み

「一軒楽着 lite2」で作成した「*.aig」のファイルと「DXF」「BMP」「JPEG」「PNG」「TIF」「EMF+」「WMF」ファイルを読み込みます。

備考：色とパターンは消去されます。また、レイヤーは統合された状態で読み込まれます。DXF形式の場合はテキスト、色、模様などは読み込まれません。また複雑なオブジェクトが読み込まれない場合があります。

印刷（キーボードショートカット:Ctrl + P）

現在の図面を、Windows で設定したプリンタで印刷します。詳しくは Windows のマニュアル、またはプリンタのマニュアルを参照してください。

プリンタの設定

印刷するプリンタや用紙サイズを指定します。詳しくは Windows のマニュアル、またはプリンタのマニュアルを参照してください。

終了

編集中の図面を閉じて、『一軒楽着』を終了します。編集中の図面が保存されていない場合は、保存するかどうかを尋ねるダイアログが表示されます。

編集メニュー

編集(E)	
元に戻す(U)	Ctrl+Z
再実行(R)	Ctrl+Shift+Z
クリア(E)	
切り取り(Q)	Ctrl+X
コピー(C)	Ctrl+C
貼り付け(P)	Ctrl+V
クリップボードのクリア	
削除(D)	Ctrl+Del
複製(D)	Shift+D
全ての図形を選択(S)	Ctrl+A
選択を解除	Ctrl+D
未選択オブジェクトを選択	Ctrl+Shift+I
リフレッシュ(E)	F5

オブジェクトの「コピー」や、「削除」といった、オブジェクトに対する基本的な編集をするコマンドは編集メニューにあります。このメニュー項目のほとんどは、選択されているオブジェクトに対して働きますので、何もオブジェクトが選択されていない場合は使用できません。

元に戻す（キーボードショートカット:Ctrl + Z）

図面に加えた最後の編集作業を取り消します。何か間違った操作をしたとき、すぐにこのコマンドを選べば元の状態に戻ります。

再実行（キーボードショートカット:Ctrl+Shift + Z）

最後の「元に戻す」を取り消します。間違えて元に戻してしまった操作自体をキャンセルします。

クリア

[元に戻す]や[再実行]を行うために必要な情報をメモリ上から削除します。このことによって、コンピュータのパフォーマンスがいくらか向上します。このコマンドを実行すると、それ以前の状態に戻すことができなくなります。

切り取り（キーボードショートカット:Ctrl + X）

選択されているオブジェクトを図面から削除し、クリップボードにコピーします。コピーされた図形は、他の図面や他のアプリケーションに貼り付けることができます。

コピー（キーボードショートカット:Ctrl + C）

選択されているオブジェクトをクリップボードにコピーします。コピーされたオブジェクトは、他の図面や他のアプリケーションに貼り付けることができます。選択されているオブジェクトはそのまま図面に残ります。

貼り付け（キーボードショートカット:Ctrl + V）

クリップボードの内容を、編集中的図面に貼り付けます。他のアプリケーションからコピーしたビットマップオブジェクトや、テキストを貼り付けることもできます。

クリップボードのクリア

クリップボードに記憶（コピー）されているデータを削除します。

注意：このデータが残っている場合、他のアプリケーションで作成したデータはクリップボードからペーストされません。

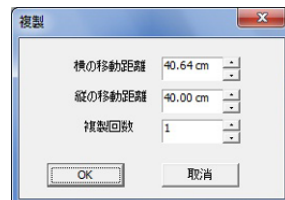
削除（キーボードショートカット:Ctrl + Delete または Delete）

選択されているオブジェクトを削除します。クリップボードには影響しません。

複製（キーボードショートカット:Ctrl + D）

[コピー]と[貼り付け]の動作を一度で行います。横と縦の移動距離を設定することで、一定間隔の距離をおいてコピーすることが可能です。また、複製回数を設定することでワンクリックで任意の数のコピーを作成することもできます。

コピーしたオブジェクトを選択されているオブジェクトは、クリップボードにもコピーされます。



全ての図形を選択（キーボードショートカット:Ctrl + A）

編集中的図面にあるすべてのオブジェクトを選択します。

選択の解除

選択した図面を解除します。

未選択オブジェクトを選択（キーボードショートカット:Ctrl + Shift + I）

選択した図面以外を選択する場合に使用します。

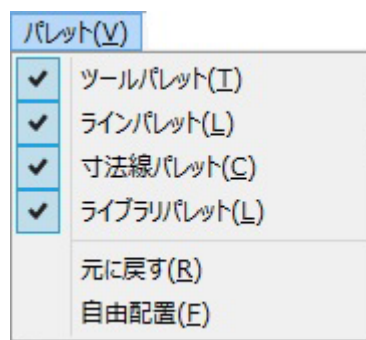
リフレッシュ

描画領域の再描画を行い、画面を正常な状態に戻します。

注意：オブジェクト移動、削除、カット、ペーストなどの動作後に稀に起る描画エラー（メモリ不足などのため）をリフレッシュします。

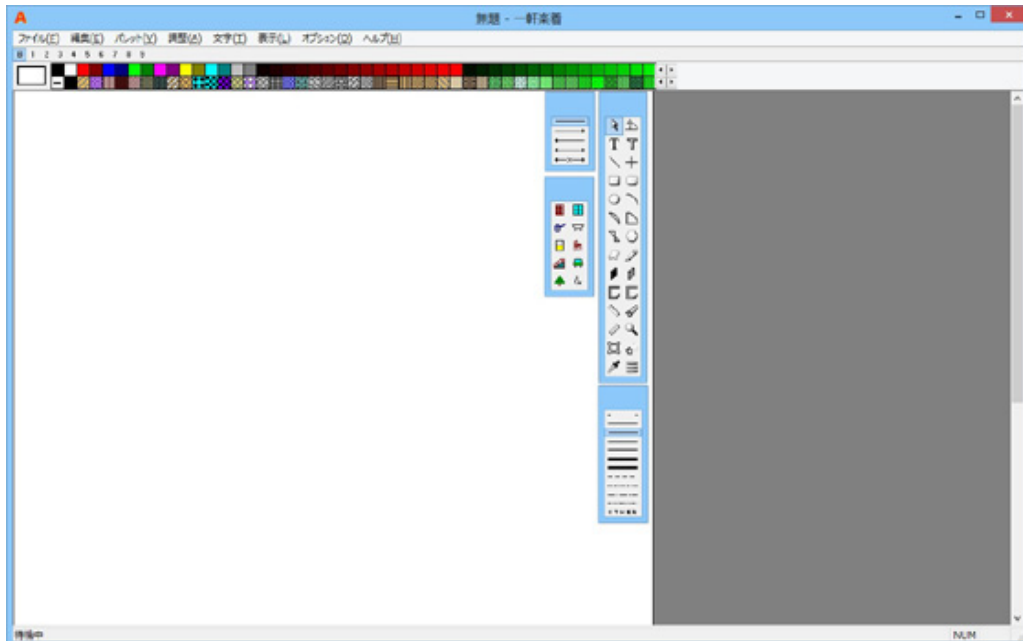
パレットメニュー

パレットメニューを使ってパレットの表示方法と各パレットの表示と未表示を設定できます。



「自由配置」

「自由配置」を選ぶとパレットが下記のように画面の右側に表示され、マウスを使って自由に動かせるようになります。



「元に戻す」

「元に戻す」を選択することで元の配置に戻します。

「オプション」メニューの初期設定で起動時の表示方法を設定できます。

「ツールパレット」: ツールパレットの表示 / 未表示を設定します。

「ラインパレット」: ラインパレットの表示 / 未表示を設定します。

「寸法線パレット」: 寸法線パレットの表示 / 未表示を設定します。

調整メニュー

オブジェクトの重なり順を変更したり、回転・反転したりといった操作を行います。このメニュー項目のほとんどは、選択されているオブジェクトに対して働きます、何もオブジェクトが選択されていなければ使用できません。

調整 (A)		
手前に移動 (B)	Ctrl+F	
背後に移動 (S)	Ctrl+B	
左 90° 回転 (R)	Ctrl+L	
右 90° 回転 (Q)	Ctrl+R	
左 1° 回転	Ctrl+2	
右 1° 回転	Ctrl+1	
左右反転 (I)	Ctrl+I	
上下反転 (E)	Ctrl+H	
グループ (G)	Ctrl+G	
グループ解除 (U)	Ctrl+U	
ロック (L)	Ctrl+K	
ロック解除 (N)	Ctrl+J	

手前に移動 (キーボードショートカット:Ctrl + F)

選択されているオブジェクトを、その上に重なっているオブジェクトの手前に移動します。

背後に移動 (キーボードショートカット:Ctrl + B)

選択されているオブジェクトを、重なり合っている他のオブジェクトの背後に移動します。

左右反転 (キーボードショートカット:Ctrl + H)

選択されているオブジェクトを水平方向に反転します。

上下反転 (キーボードショートカット:Ctrl + I)

選択されているオブジェクトを垂直方向に反転します。

左 1 度回転 (キーボードショートカット:Ctrl + 2)

選択されているオブジェクトを、左に 1 度だけ回転します。

右 1 度回転 (キーボードショートカット:Ctrl + 1)

選択されているオブジェクトを、右に 1 度だけ回転します。

左 90 度回転 (キーボードショートカット:Ctrl + L)

選択されているオブジェクトを、左に 90 度回転します。

右 90 度回転（キーボードショートカット:Ctrl + R）

選択されているオブジェクトを、右に 90 度回転します

備考: テキストオブジェクトは反転することはできません。ただし、2 つ以上のテキストオブジェクトを反転すると、その位置関係が変わります。

グループ（キーボードショートカット:Ctrl + G）

選択されている複数のオブジェクトを、まとめて 1 つのオブジェクトにします。この集合されたオブジェクトを集合体と呼びます。集合体に加えられた変更は、その集合体を構成するすべてのオブジェクトに反映されます。

グループ解除（キーボードショートカット:Ctrl + U）

選択されている集合体を解除し、元の複数のオブジェクトに戻します。

ロック（キーボードショートカット:Ctrl + K）

選択されているオブジェクトをロックします。ロックされているオブジェクトは、[ロック解除] するまで、いかなる変更もできません。ロックされたオブジェクトは、ハンドルが白くなります。

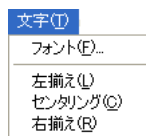
ロック解除（キーボードショートカット:Ctrl + J）

選択されているロックされたオブジェクトのロックを解除し、編集可能な状態に戻します。

文字メニュー

テキストツールで入力した文字（あるいはこれから入力する文字）のフォント・スタイル・サイズ・行揃えを指定します。文字の入力については「第 2 章:文字を入れる」、「第 4 章:テキストツール」を参照してください。

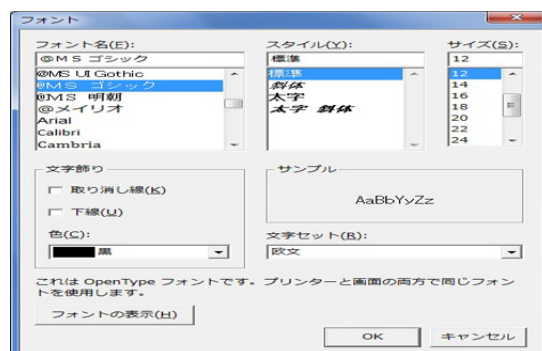
備考: 1 つのテキストオブジェクトの一部のみを変更することはできません。



フォント

[フォントの指定] ダイアログが現れます。このダイアログで選ぶフォント・スタイル・サイズは、選択されているすべてのテキストオブジェクトに適用されます。また、新たに入力するテキストは、ここで設定したフォント・サイズ・スタイルになります。

Windows の OS によっては表示される画面が異なります。



フォント名

フォントを選択します。@のついたフォントを選択すると縦書きにできます。

スタイル

標準：選択されているテキストオブジェクトのスタイルがすべて取り消されます。また、この後に入力するテキストには、スタイルが指定されません。

太字：選択されているテキスト、これから入力するテキストのスタイルに太字が適用されます。この項目をもう一度選ぶか、標準を選ぶと設定が解除されます。

斜体：選択されているテキスト、これから入力するテキストのスタイルに斜体が適用されます。この項目をもう一度選ぶか、標準を選ぶと設定が解除されます。

太字 斜体：選択されているテキスト、これから入力するテキストのスタイルに太字と斜体が適用されます。この項目をもう一度選ぶか、標準を選ぶと設定が解除されます。

サイズ

文字のサイズを指定します。

文字飾り

下線：選択されているテキスト、これから入力するテキストに下線（アンダーライン）が付きます。この項目をもう一度選ぶか、標準を選ぶと設定が解除されます。

取り消し線：選択されているテキスト、これから入力するテキストに取り消し線が付きます。この項目をもう一度選ぶか、標準を選ぶと設定が解除されます。

色

文字に色を付けられます。

文字セット

欧文、アラビア語、ギリシャ語などを選択します。

サンプル

フォント名、スタイル、サイズ、文字飾り、文字セットで指定したフォントのイメージを表示します。

左揃え（L）

選択されているテキスト、これから入力するテキストの行端を左に揃えます。

センタリング（C）

選択されているテキスト、これから入力するテキストを左右の中央に揃えます。

右揃え（R）

選択されているテキスト、これから入力するテキストの行端を右に揃えます。

表示メニュー

グリッドや定規線を表示したり、間取り図の大きさ・縮尺を決めたりといった表示に関係のあるコマンドが集められています。

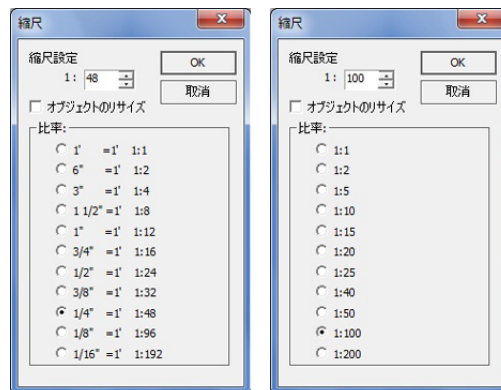


図の大きさ

間取図を描く用紙（ページ）のサイズと単位を変更します。図はどんな大きさにすることも可能ですが、印刷する用紙の大きさを考える必要があります。最初に『一軒楽着』を起動したときの図の大きさは、選択プリンタで設定されているプリンタの用紙サイズに合わせて、その用紙の最大印刷範囲に自動的に設定されます。

尺度

[尺度] ダイアログが表示されます。あらかじめ用意されている11種類の縮尺から選ぶか、または（一定の範囲内の）任意の数値で設定します。設定した縮尺に合わせて、オブジェクトを描き直す場合は、[オブジェクトのリサイズ] チェックボックスをチェックします。



単位

使用される単位をメニューから選べます。この設定によって表示される寸法と定規が変わります。

定規表示

画面に定規が表示されます。定規の単位は [単位] で選びます。定規は、正確な大きさの間取図を描くときに便利です。この項目をもう一度選ぶと、設定が解除されます。

ガイド表示

目安となる方眼紙を表示させます（[レ] 点がついていない時は、表示されません）。方眼の幅は、グリッド間隔を反映します。グリッド（点）表示と併用してご利用頂けます。

ページ境界線表示

用紙サイズの目安となる線が表示されます。

グリッド表示（キーボードショートカット:Ctrl + *）

点グリッドが表示されます（間隔を変更できます）。

グリッドに吸着

作図するとき線を点グリッドに吸着させます。

グリッド間隔

グリッドの間隔を設定します。グリッドというのは、[グリッド表示]を選んだときに画面に表示される、等間隔の小さな点です。[グリッド間隔]ダイアログで水平・垂直それぞれの間隔が変更できます。

拡大（キーボードショートカット:Ctrl ++）

図面の細かい部分を編集するときには、拡大することができます。このコマンドを一回選ぶ毎に200%拡大されます。

縮小（キーボードショートカット:Ctrl +-）

間取り全体を見て編集したいときには、縮小することができます。このコマンドを一回選ぶ毎に50%縮小されます。図を縮小して見たいときに使います。

全体表示（キーボードショートカット:Ctrl +W）

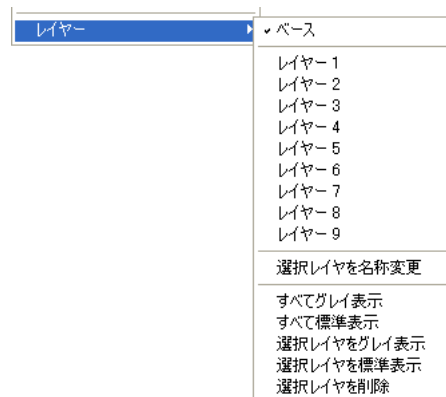
図面全体が表示できるサイズまで一度に縮小します。

復元（キーボードショートカット:Ctrl + E）

[拡大表示]や[縮小表示]で変えた拡大率を元に戻します。拡大/縮小ツールで拡大率を変えた場合も、元に戻ります。

レイヤー

描いた間取り図の上に、電気配線図や配管図を描いたり、二階建の間取りを描く時、レイヤー機能を使うと便利です。レイヤーとは、ベースとなる図面の上に重ねる透明なシートのようなもので、このシートに電気配線図のような重ねたい図面を描きます。



レイヤー 1 ~ 9

ベースとなる図面上に重ねる透明なシートを9枚用意しています。1~9のレイヤーに名称をつけることができます。

選択レイヤーを名称変更

前項でつけたレイヤーの名称の変更をするときに使用します。

すべてグレイ表示

レイヤー 1 ~ 9 で作成した作図を自動でグレーの色で表示させるときに使用します。

すべて標準表示

レイヤー 1 ~ 9 で作成した作図を元の色で表示させます。

選択レイヤーをグレイ表示

選択したレイヤーの作図をグレイで表示させるときに使用します。

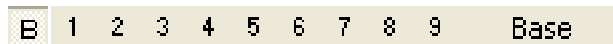
選択レイヤーを標準表示

選択したレイヤーの作図を元の色で表示させるときに使用します。

選択レイヤーを削除

選択したレイヤーを削除したいときに使用します。

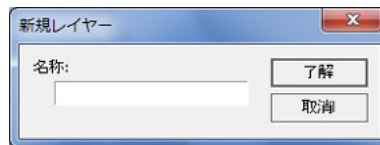
メニューバー下にレイヤー関連のボタンがあります。ボタン ([B (Base)] [1] [2] [9]) は各レイヤーに対応しています。押されている状態のボタンがアクティブなレイヤーを示します。この状態でオブジェクトを描くと、アクティブなレイヤーすべてにそのオブジェクトが描かれます。非アクティブなレイヤーのオブジェクトは、全く表示されないか、薄く表示されます (レイヤー作成時に選択するか、後から各レイヤーボタンをダブルクリックして編集します)。



[B (Base)] レイヤーは特殊なレイヤーです。これを選ぶと、他のレイヤーで描かれたオブジェクトがすべて表示され、編集することができます。

注意 : グレイ表示のレイヤーは編集することができません。

メニューバー下の [1] [2] [9] のボタンを押すか、[表示] メニューから [レイヤー] サブメニューを選択し [レイヤー 1] ~ [レイヤー 9] を選択する事で、新しいレイヤーを作成できます。表示されるダイアログで、レイヤーの名前を入力します。



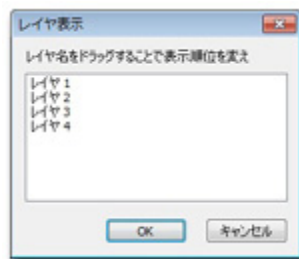
備考: レイヤーを使用して間取り図を描く場合、[B (Base)] レイヤーには何も描かず、初めから [1] [2] [3] ... に描くと良いでしょう。[B (Base)] レイヤーを編集しようとすると、すべてのレイヤーのオブジェクトが表示・編集できてしまうので実際的ではありません。あくまでも描画・編集はすべて他のレイヤーで行い、[B (Base)] レイヤーはすべてのオブジェクトを見たり、すべてのオブジェクトを印刷することだけに使用することをお勧めします。

レイヤー

描いた間取り図の上に、電気配線図や配管図を描いたり、二階建の間取りを描く時、レイヤー機能を使うと便利です。レイヤーとは、ベースとなる図面の上に重ねる透明なシートのようなもので、このシートに電気配線図のような重ねたい図面を描きます。

レイヤー表示

これを選ぶと現在のレイヤー名のリストが表示されます。マウスを使ってレイヤー名を上下に移動させることで図面のレイヤーの表示順番を変えられます。リストの下の方のレイヤーがリストの上の方のレイヤーの上に表示されます。

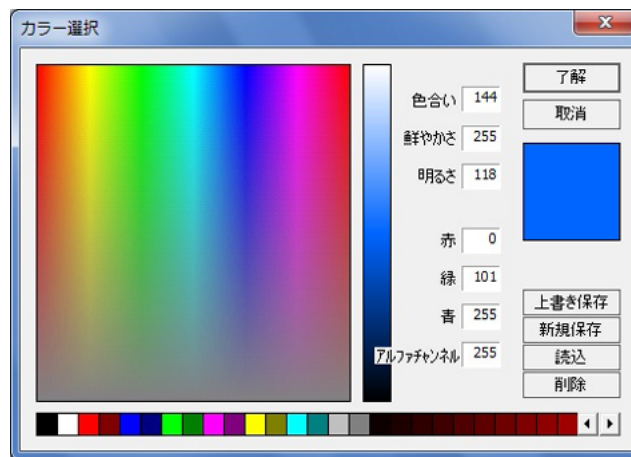


オプションメニュー



カラー編集

このメニューを選ぶと [カラー編集] ダイアログが表示されます。このダイアログで、カラーパレットの色の作成・編集ができます。



ダイアログ下部に現在登録されているカラーパレットが表示されます。まず、下部のカラーパレットから、編集したいカラーを選択し [読込] を選択します (カラーを新たに作成したい場合は、選択する必要はありません)。取消ボタン下部の領域に読み込まれたカラーイメージが表示されます。色合い、鮮やかさなどの数値を変更しカラーを編集します。

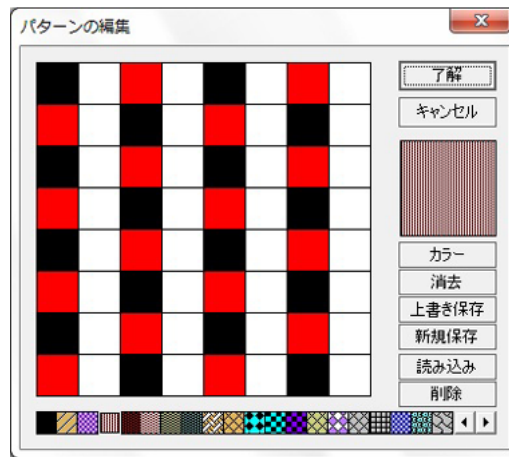
編集が終了したら [上書き保存] あるいは [新規保存] をクリックします。[上書き保存] すると選択したパターンに上書きされます。[新規保存] すると新たにカラーパレットの左端に新しい色が追加されます。すべて終了したら、[了解] をクリックします。

[削除] を押すとカラーパレットから選択した色が削除されます (削除したカラーを戻す事はできません)。

注意 : 編集したカラーは、アプリケーションの再起動時に削除されデフォルトのカラーパレットが読み込まれます。追加したカラーを残しておくには、パレットの保存をして下さい (次項、パレットの保存を参照して下さい)。

パターンの編集

このメニューを選ぶと [パターンの編集] ダイアログが表示されます。このダイアログで、パターンパレットの作成・編集できます。



ダイアログ下部に現在登録されているパターンパレットが表示されます。まず、画面下部のパターンパレットから、編集したいパターンを選択し[読み込み]を選択します(パターンを新たに作成したい場合は、選択する必要はありません)。拡大されたパターンの領域をクリックしてください。クリックした位置が黒い点であれば白に、白い点であれば黒になります。自由に好きなパターンを作ってください。

[カラー]をクリックすると模様(黒部分)の色を設定できます。

パターンが完成したら[上書き保存]あるいは[新規保存]をクリックします。[上書き保存]すると選択したパターンに上書きされます。[新規保存]すると新たにパターンが追加されます。すべて終了したら、[了解]をクリックします。

[消去]を押すと編集中的パターンが真っ白になります。

[削除]を押すと選択したパターンがパターンリストから削除されます(削除したパターンを戻す事はできません)。

注意：カラーパレットと同様、新規で作成したパターンは保存されません。次項の[パレット保存/呼び出し]を参照しパレットの保存を行ってください。

起動時に現在のパターンパレットを読み込む

編集したカラーパレット、パターンパレットを「一軒楽着」を起動すると自動で読み込みます。

注意：現在のパレットを[起動時に現在のパターンパレットを読み込む]で設定すると、「一軒楽着」を初めて起動した既存のパレットが編集したパレットに上書きされます。既存のパレットに復帰させたい場合は、C:\Program Files\Infinisys\一軒楽着にある「default.ptp」を読み込み、[起動時に現在のパターンパレットを読み込む]で設定する必要があります。

パレット保存/呼び出し

パレットの保存/呼び出し	カラーパレットの保存(a)
ライブラリー	カラーパレットの呼び出し(u)
初期設定(p)...	パターンパレットの保存
間柱ツールオプション...	パターンパレットの呼び出し

このメニューコマンドには、[カラーパレットの保存]と[カラーパレットの呼び出し][パターンパレットの保存]と[パターンパレットの呼び出し]があります。[保存]を選ぶと、現在のカラーパレットを保存できます。表示されるダイアログで、適当な名前(拡張子は[カラーパレットは .pal][パターン+パレットは .ptp])を付けて保存してください。[保存]を行わない限り、編集したパレットは、『一軒楽着』の終了時に破棄されます。

[呼び出し]を選ぶと、保存したパレットを呼び出してカラーパレットまたはパターンパレットに表示することができます。表示されるダイアログで、ファイル名のリストから、保存したパレットを選択し[了解]をクリックします。

カラーパレットの保存

現在のカラーパレットを保存します。

カラーパレットの呼出し

保存した、カラーパレットを読み込みます。

パターンパレットの保存

現在のパターンパレットを変更します。

パターンパレットの呼出し

保存したパターンパレットを読み込みます。

ライブラリー



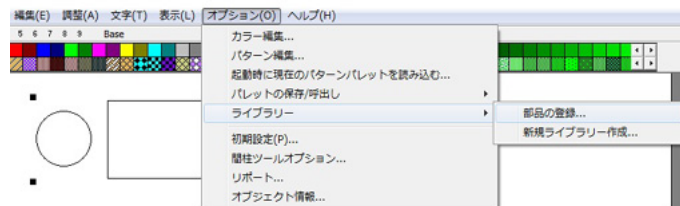
オリジナル部品を登録するときに使用します。はじめて登録作業を行う場合(新規ライブラリーを作成していない場合)は「部品の登録」の前に「新規ライブラリー作成」を行います(既存のライブラリファイルに登録する事も可能です)。

部品の登録

ここでは、部品の登録をします。

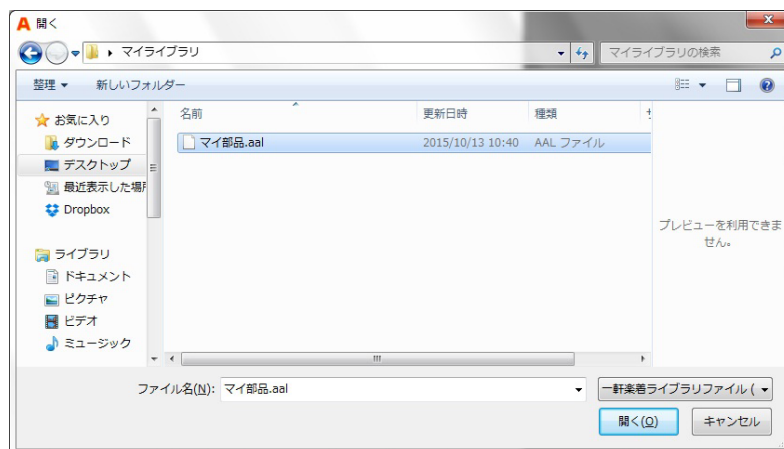
(1)登録したい部品を「セクターツール」で選択します。

(2)「部品の登録」を選択します。



(3)「ファイルの場所」を設定します。(新規ライブラリー作成で保存したディレクトリー(例えばデスクトップ)にして下さい、)

(4)「ファイル名」の項目に「新規ライブラリー作成」で作成したファイル名(例:窓.aal)を選んでください。

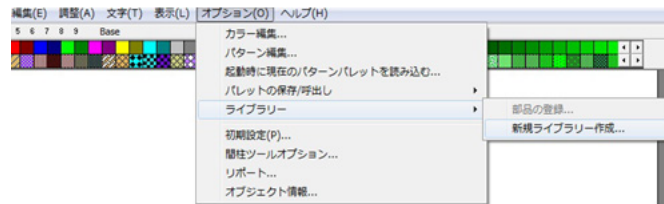


注意：一軒楽着の既存のライブラリに部品を登録できません。新規ライブラリを作成して登録して下さい。

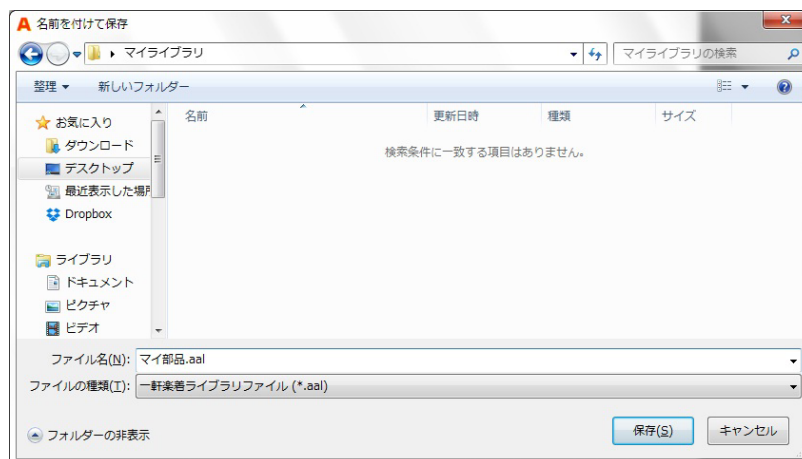
新規ライブラリーの作成

ここでは、登録する部品のファイルを作成します。

- (1)メニュー「オプション」の「ライブラリー」を選択
- (2)「新規ライブラリー作成」を選択します。

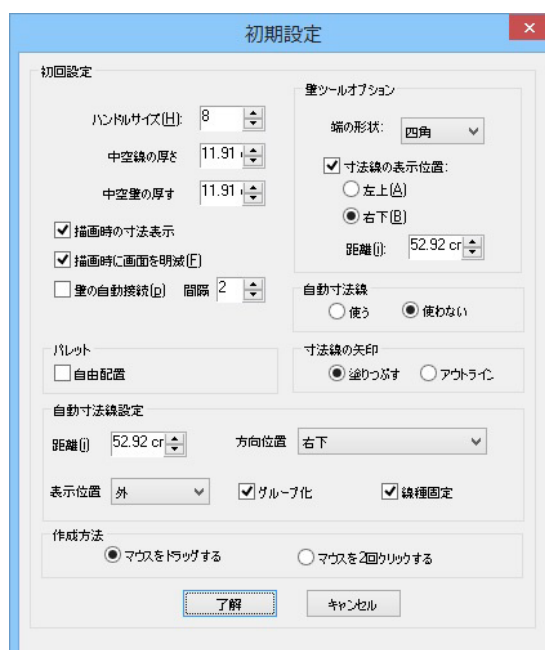


- (3)「ファイルの場所」には、任意のディレクトリーを選択（例えばデスクトップ）。
- (4)「ファイルの種類」項目が「*.aai」になっているか確認します。
- (5)確認後、「ファイル名」を入力します。（例：マイ部品.aai）



初期設定

[初期設定] ダイアログでは、中空線幅、壁の自動接続、壁の自動接続を起こさせる接続距離、オブジェクトを描いているときやサイズを変更しているときにオブジェクト寸法を表示するかどうかなどを設定します。



中空線の厚さ

中空線の幅を指定します。単位は、「ミリ」、「センチ」などで表示されます（表示メニューの「単位」設定を反映）。

中空壁の厚さ

中空壁の幅を指定します。単位は、「ミリ」、「センチ」などで表示されます（表示メニューの「単位」設定を反映）。

描画時の寸法表示

オブジェクトを描いたり、修正したりするときに、そのオブジェクトの寸法を表示します。表示する単位は表示メニュー [図の大きさ] で指定したものです。

描画時に画面を明減

画面を点滅させることで、パフォーマンスの向上を計ります。

壁の自動接続

壁ツールを使って家の壁を描くときに、壁どうしの先端が自動的に接続されます。最初の壁を描いたら、その先端付近に十字形のポインタを置いて、二番目の壁を描きます。二番目の壁は自動的に最初の壁の先端から描かれます。

接続間隔

壁の自動接続（前述参照）を起こさせる距離（範囲）を指定します。

壁ツールオプション

端の形状

直角、四角、丸い、三角の4パターンから選択。



直角



四角



丸い



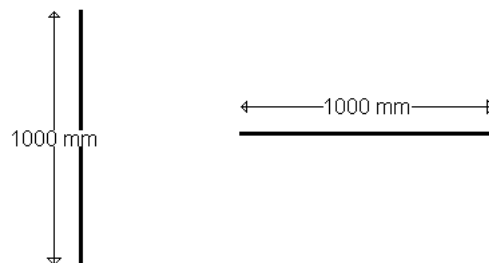
三角

寸法線の表示位置

壁に寸法線を自動作成した場合の、寸法線の表示位置を選びます。

寸法の表示方法は、描画した壁オブジェクトを選択状態(壁の両端にハンドルが表示されます)にします。次に、[ctrl] キーを押しながら [定規] ツールボタンを左クリックします。

寸法線の表示位置を「左上」にした場合（下図参照）縦の壁は左側に、横の壁は上に寸法が表示されます。「右下」にした場合、逆になり縦の壁には右側に、横の壁には下に表示されます。



距離

壁に寸法線を表示する場合の、寸法線と壁との間隔を指定します。

自動寸法線

オブジェクトを描くと、長さに合った寸法線が自動で表示されます。

[使う]: 自動寸法線を設定します。

[使わない]: 自動寸法線を解除します。

自動寸法線設定

距離

寸法線とオブジェクトの間隔を設定します。数値が大きければ間隔が大きくなり、寸法線とオブジェクトが離れます。逆に数値が小さければ寸法線とオブジェクトが近づきます。

寸法線の方向位置と表示位置

寸法線の方向位置（右下、左上）、寸法線の表示位置（中か外）を設定します。

[方向位置]を[左 / 上]に設定し[表示位置]を[外]にすると、寸法線はオブジェクトの外側で、左と上に表示されます。

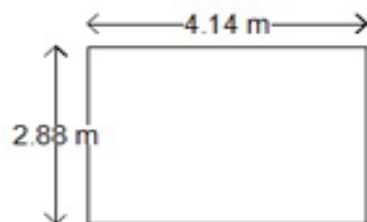
[方向位置]を[右 / 下]に設定し[表示位置]を[外]にすると、寸法線はオブジェクトの外側で、右と下に表示されます。

[方向位置]を[左 / 上]に設定し[表示位置]を[中]にすると、寸法線はオブジェクトの中側で、左と上に表示されます。

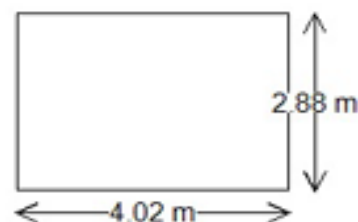
[方向位置]を[右 / 下]に設定し[表示位置]を[中]にすると、寸法線はオブジェクトの中側で、右と下に表示されます。

線を描いて[方向位置]を[左 / 上]に設定すると、線の寸法線は上に表示され、[右 / 下]に設定すると、線の寸法線が下に表示されます。

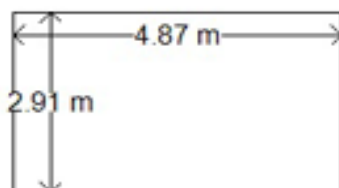
方向位置が[左 / 上]、表示位置が[外]



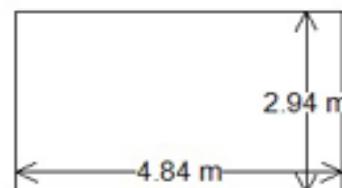
方向位置が[右 / 下]、表示位置が[外]



方向位置が[左 / 上]、表示位置が[中]



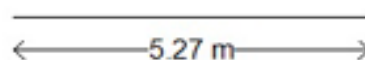
方向位置が[右 / 上]、表示位置が[中]



方向位置が[左 / 上]



方向位置が[右 / 下]



寸法線の矢印

図面の寸法線の矢印の表示を設定します。（この設定は図面のすべての寸法線に有効です。）

塗りつぶす：矢印を塗りつぶして表示します。

アウトライン：矢印を塗りつぶさずに、輪郭のみを表示します。

パレット

「自由配置」にチェックを付けると起動時にツールパレットなどが自由に動かせるような状態になります。

オブジェクト情報

これを選ぶと「オブジェクト情報」ダイアログが表示されます。オブジェクトに名前を付けたり、数字の入力でオブジェクトの大きさを設定できます。オブジェクトを選択してから選んで下さい。オブジェクトを右クリックすることでも表示させられます。



「寸法変更」ボタンをクリック
すると回転度、「幅」と
「高さ」の数字を編集でき
ます。

テクスチャ

「オブジェクト情報」ダイアログにある「テクスチャ」ボタンを使ってオブジェクトとテキストにリアルな模様（テクスチャ）を付けられます。地面に芝生と砂利を付けたり、床にフローリングを付けたりなど、図面をよりリアルにできます。

- 1) テクスチャボタンを選びます。
- 2) ダイアログが表示されます。「テクスチャを付ける」をクリックします。
- 3) ファイルダイアログが表示されます。テクスチャとして使いたいグラフィックファイル（JPEGファイル、BMPファイルなど）を選びます。一軒楽着に 400 以上のテクスチャファイルが付いています。
- 4) 「保存」をクリックします。
- 5) テクスチャが表示されているダイアログが表示されます。テクスチャの大きさを調整したい場合は「縮小」と「拡大」のボタンを使って調整できます。「回転」に数字を入れることでテクスチャの回転ができます。
- 6) 「OK」ボタンをクリックすると「オブジェクト情報」ダイアログに戻ります。

第6章 ヒント

複数の図を開く

『一軒楽着』では同時に2つ以上の図面を開くことはできません。2つ以上の図面を同時に編集するためには、『一軒楽着』をもう一度立ち上げる必要があります。

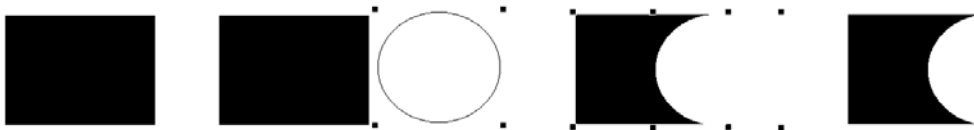
- (1)『一軒楽着』ウィンドウの最小化ボタンをクリックしてアイコン状態にします。
- (2)もう一度『一軒楽着』を起動します。
- (3)先に最小化した『一軒楽着』をダブルクリックします。

オブジェクトの一部を消す

『一軒楽着』には消しゴムツールがありません。「ペイント系グラフィックソフト」の『ペイントブラシ』でサポートされている消しゴムツールは、描画システムの違う「ドロー系グラフィックソフト」である『一軒楽着』には備わっていません。

ただし、消しゴムのような効果を疑似的に作り出すことができます。白いオブジェクトを、消したい部分の手前に重ねることで、あたかも消しゴムで消したかのような効果が得られます。

- (1)配色ボックスの面の色を黒くして、長方形を描きます。
- (2)配色ボックスの線と面の色を白くして、下図のように長方形に重ねて円を描きます。



縦書き文字を作る

テキストを縦書きにするには、縦書き用フォント（@マークの付いているフォント）を指定し文字を入力ください。入力が終わりましたらテキストが自動的に縦書きになります。

階段を作る

柱ツールを使って簡単に階段を作ることができます。「オプション」メニューの「間柱ツールオプション」を選んで、間隔の設定を「0」にします。希望の向きを「種類」の中から選んで下さい。「間柱ツール」を選んでマウスをドラッグすると階段のオブジェクトが描かれます。

第7章 チラシの作成

第7章 チラシの作成

このチュートリアルで下記のようなチラシを作ります。

A: キャッチコピーを作る

C: 商品名をアピール

B: 白抜き文字を作る

D: 商品の説明のテキストを入れる

E: 縦書き文字を作る

F: 問い合わせ先等を明確に

住み心地グレードアップ

新規分譲開始

アーバーネット向山 価格2,700万円台 (A-TYPE)

所在地: 仙台市太白区向山2-xxx-00
交通: JR仙台駅よりバスで20分
総戸数: 24戸
構造: 鉄筋コンクリート造り 5階建て

新規分譲開始

あなたの暮らしのパートナー インフィニシス不動産

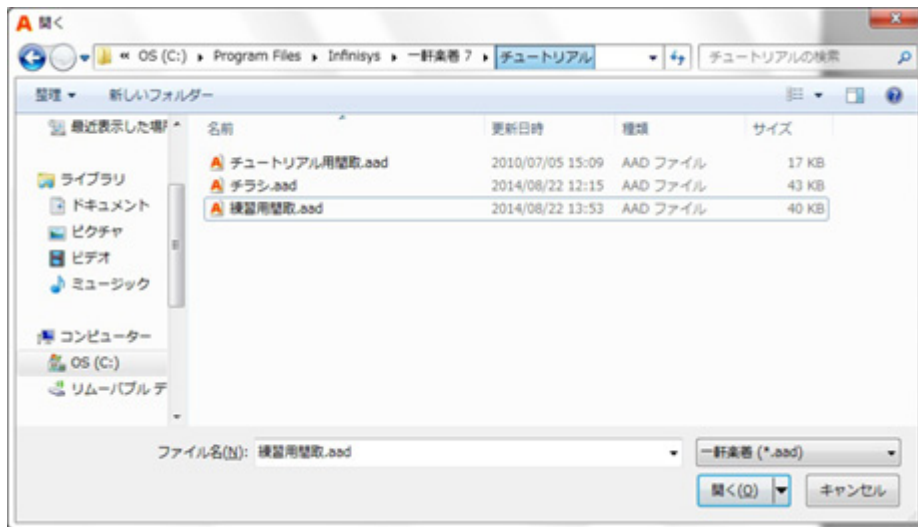
電話: 022-226-XXXX Fax: 022-262-XXXX
宮城県仙台市太白区向山2-2-XXX

T テキストツールについて

文字（テキスト）はすべて、[テキストツール]を使って入力します。

ツールパレットの[テキストツール]をクリックして選び、編集領域上にマウスポインタを移動させ、I字型ポインタをクリックして文字を入力します。入力した文字を[セレクトツール]でクリック（選択する）し、[文字]メニューの[フォント]や[サイズ]、行揃え等の設定を行います。それぞれの文字のサイズや配置は次頁を参照してください。テキストを入れてから[セレクトツール]を選択して、テキストをクリックすると「ハンドル」()が表示されます。ハンドルを移動させることで必要に応じて編集領域の大きさを調整できます。

(1) 間取り図が描かれたファイルを開く



[ファイル]メニューから[開く...]を選びます。表示されたダイアログの中から「チュートリアル」フォルダにある「練習用間取.aad」を選び[開く]をクリックします。

「選択」ツールを選択してから間取り図を上図と同じ位置に移動させます。

複数のオブジェクトを移動するには、移動したいオブジェクトをすべて選択し、その状態でオブジェクトをどれか一つ移動します。移動した後、間取り図の外側の何も無い作図面をクリックすると、選択は解除されます。

一軒楽着以外のソフトで作った図面、写真なども使えます。(bmp, tif, jpeg, png, dxf, wmf形式)「ファイル」メニューから「読み込み」を選んで、表示されるダイアログからファイルを選択できます。

(2) テキストの入力と配置

A:キャッチコピーを作る

(1)[テキストツール]を選択してキャッチコピーのテキストを入れて、上の図面と同じように配置します。[セレクトツール]を選択してからテキストをクリックして選択します。[文字]メニューから[フォント]を選択し[フォント]は[MSゴシック]を選択します。[サイズ]を[36ポイント]に設定します。

(2)文字に飾り枠を作成します。

ツールパレットから[四角形ツール]を選択し、入力した文字が隠れる大きさの四角形を、入力した文字の下(文字に重ならないように)に描きます。[セレクトツール]を選択して、四角形をクリックしてからウインドウの上にあるパターンパレットの一つの模様を左クリックして四角形の模様を設定します。(またはカラーパレットを使って色を設定します。)次に、入力した文字を[セレクトツール]で選択し、[調整]メニューの[手前に移動]を選択後、作成した長方形の上に、入力した文字を載せます(文字の移動には[セレクトツール]を使います)。

(3)文字の背景を透明にします。

文字を[セレクトツール]で選択し、パターンパレットの一番左端[-]のボックスをクリックすると、文字の背景が「透明」になり、長方形の模様がすべて表示されます。

(4)レイアウトしやすいように文字と模様付き背景をひとつのオブジェクトとして集合させます。

[ctrlキー]を押しながら、文字と背景のふたつを選択し、[調整]メニューから[グループ]を選択します。

(5)キャッチコピーを選択して、上の図面と同じように配置します。

B:白抜き文字を作る

(1)[テキストツール]を使い「新規分譲開始」と入力します。このテキストを「A」と同じ手順で[MSゴシック]の[18ポイント]に設定します。

(2)次に、[面取り四角形ツール]でこのテキストが隠れる大きさの四角形を、文字の側(文字に重ならないように)に作成し、その四角形の面の色を黒く設定します。(四角形を選択してからカラーパレットの「黒」を左クリックします)。

- (3) 四角形が黒くなったら、入力したテキストを [セレクトツール] で選択し、[調整] メニューの [手前に移動] を選択した後、黒くした四角形の上に重ねます。テキストの選択を解除する前に、カラーパレットより [マウス右クリック] で白を選ぶと、黒い四角形の上に白ぬき文字が現れます。

- (4) 「A」と同様に、集合させておきます。上の図面と同じように配置します。

C:商品名をアピール

- (1) テキストの色を黒に設定して (カラーパレットの [黒] を右クリック)、背景を透明に設定します (パターンパレットの [-] に左クリック)。
- (2) 商品名などの文字を入力し、上の図面と同じように配置します。文字はフォントの種類・サイズ・スタイル等の設定を使い目立つように指定します。文字を選択してパターンパレットに右クリックすることで文字に模様を付けることができます。
- (3) 同じ太さの線を 2 本描きます。ツールパレットより [線ツール] を選び、[Shift キー] を押しながら 2 本の線を描きます (線の太さは、ツールパレット下の線種メニューより適当な太さを選びます)。この線を製品名の上と下に配置します。

D:商品の説明のテキストを入れる

- (1) 「テキスト」ツールで商品の説明のテキストを入力し、上の図面と同じよう配置します。このテキストを「A」と同じ手順で [MS ゴシック] の [12 ポイント] に設定します。

E:縦書き文字を作る

上の図面にある縦書きのテキストを入れます。縦書きにするには、縦書き用フォント (@マークの付いているフォント) を指定してから、[テキストツール] を選んでマウスで縦が長い細い編集領域を指定して文字を入力ください。

F:問い合わせ先等を明確に

- (1) 内容と問い合わせ先を区別できるように細い線を引く。
- (2) 目立たせるコピーと会社名は [文字] メニューの [フォントの指定] より [スタイル] で [太文字斜体] を選び [サイズ] を [18 ポイント] に設定します。
- (3) 電話・FAX 番号と住所は [文字] メニューの [フォントの指定] より [スタイル] を [標準] に戻し [サイズ] を [12 ポイント] に設定し右側に配置します。