

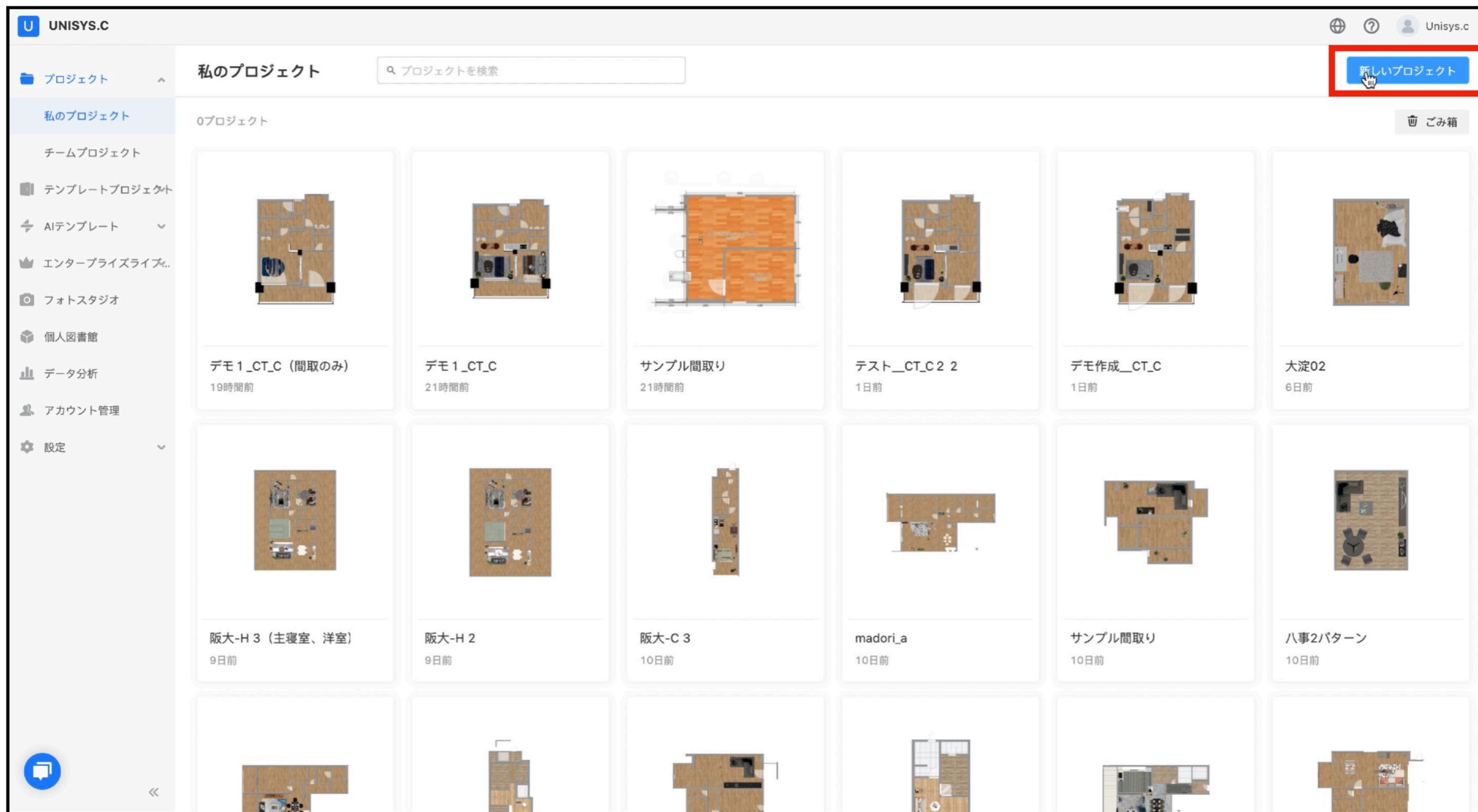
Coohom手順書

ルームプランニング

更新日：2021年2月1日

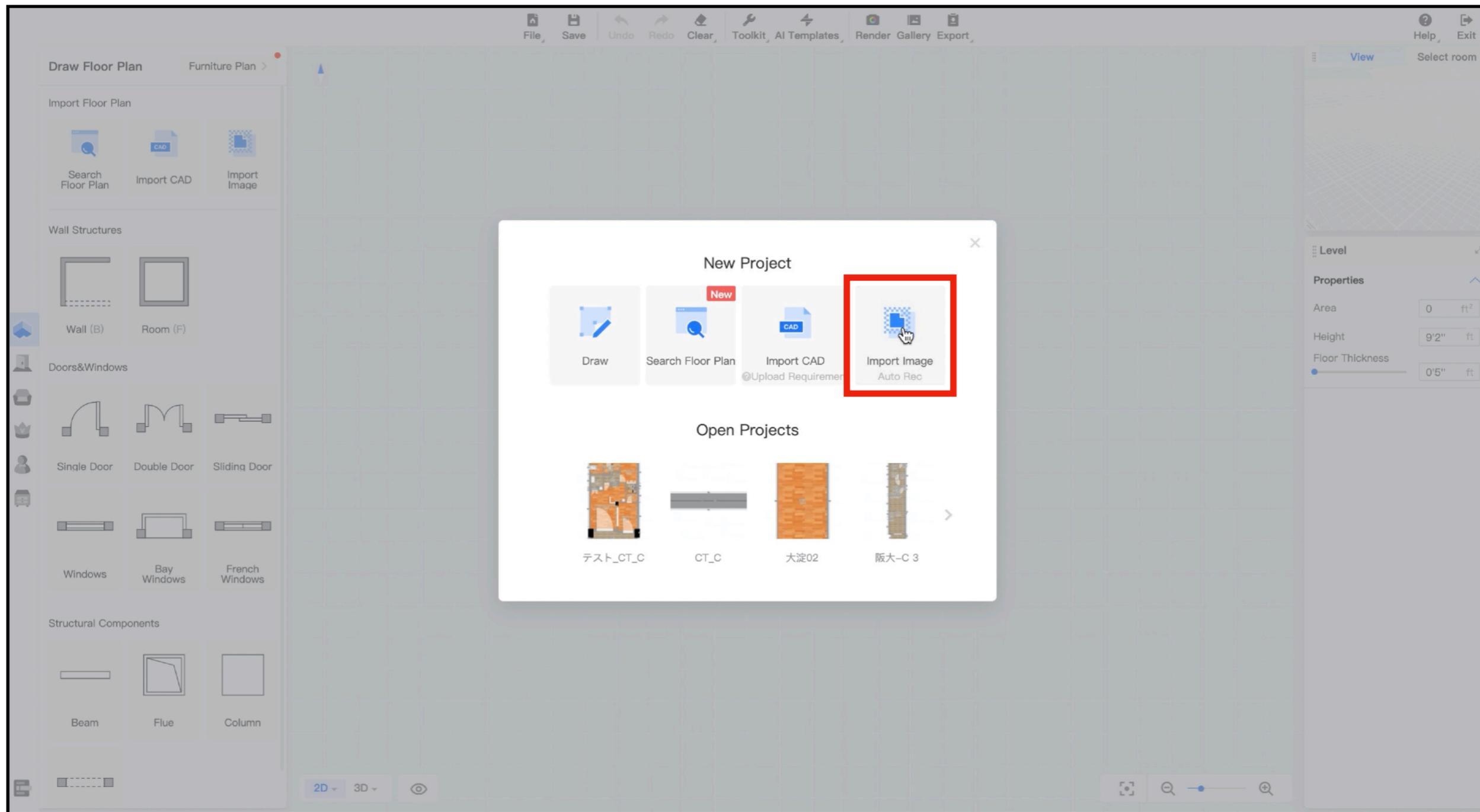
※一部仕様が変更になっている場合がございますので、ご了承ください。

1. 間取りの自動作成



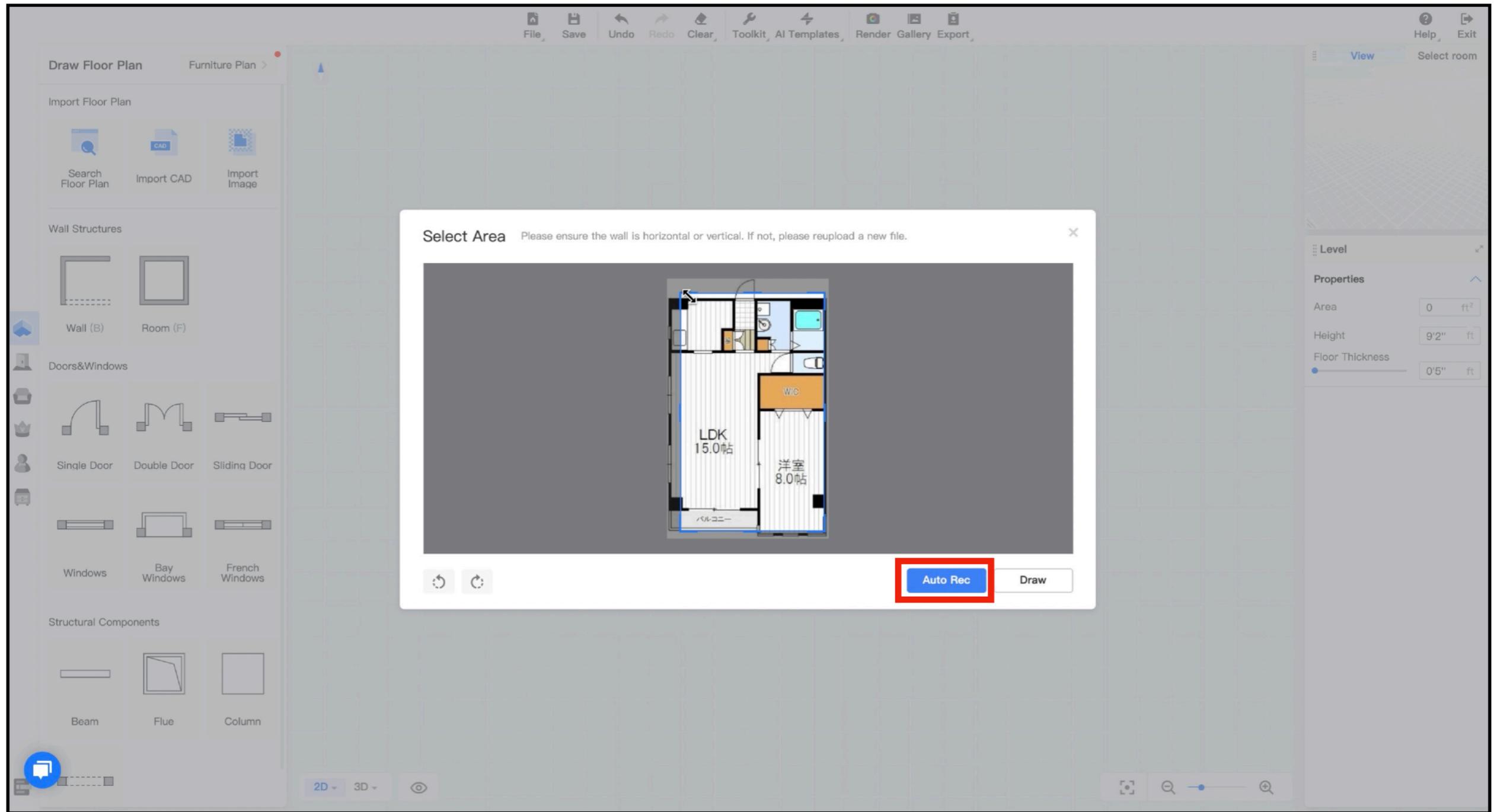
間取りを新規作成します。

1. 間取りの自動作成



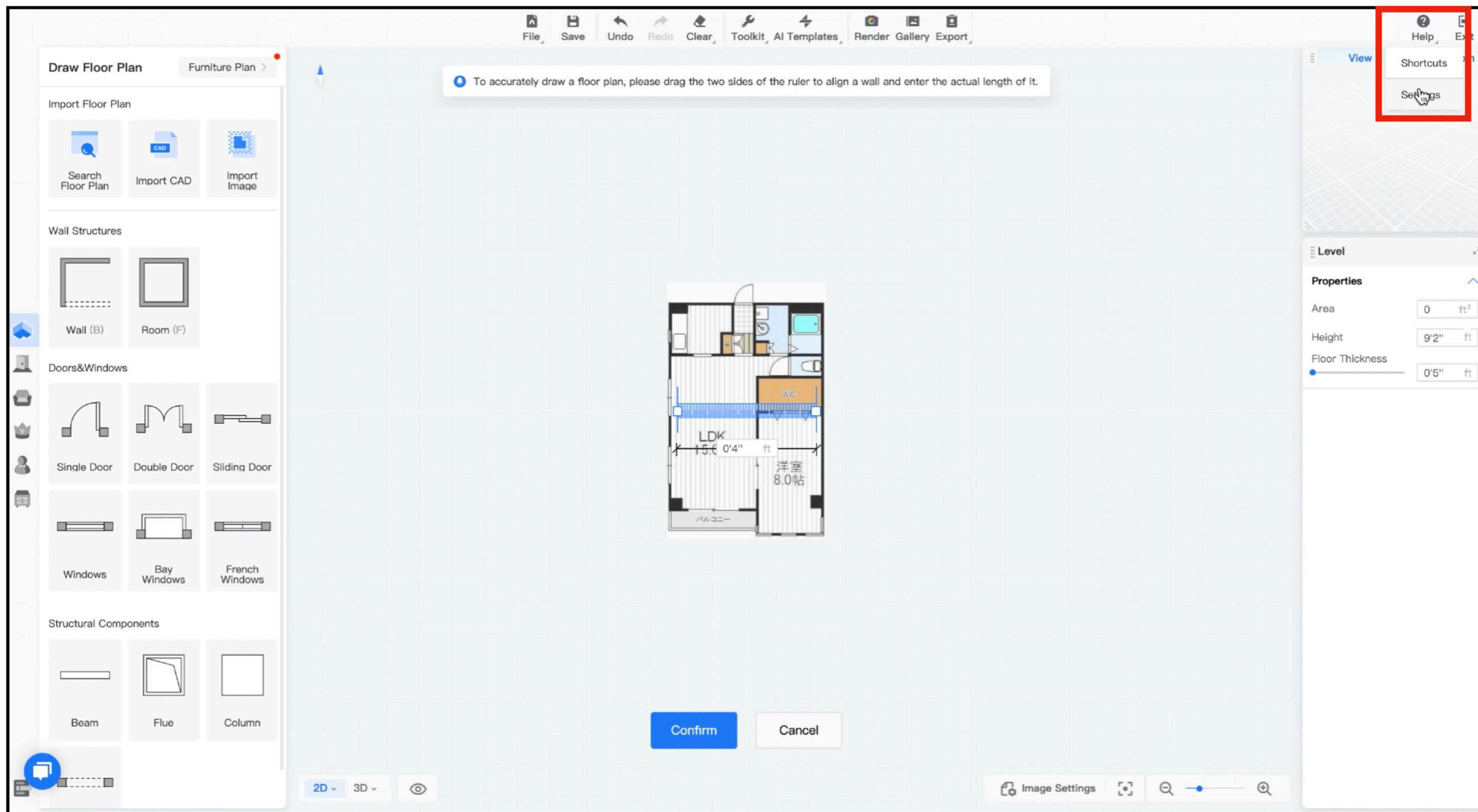
フォルダから間取りデータ (jpeg) を読み込みます。

1.間取りの自動作成



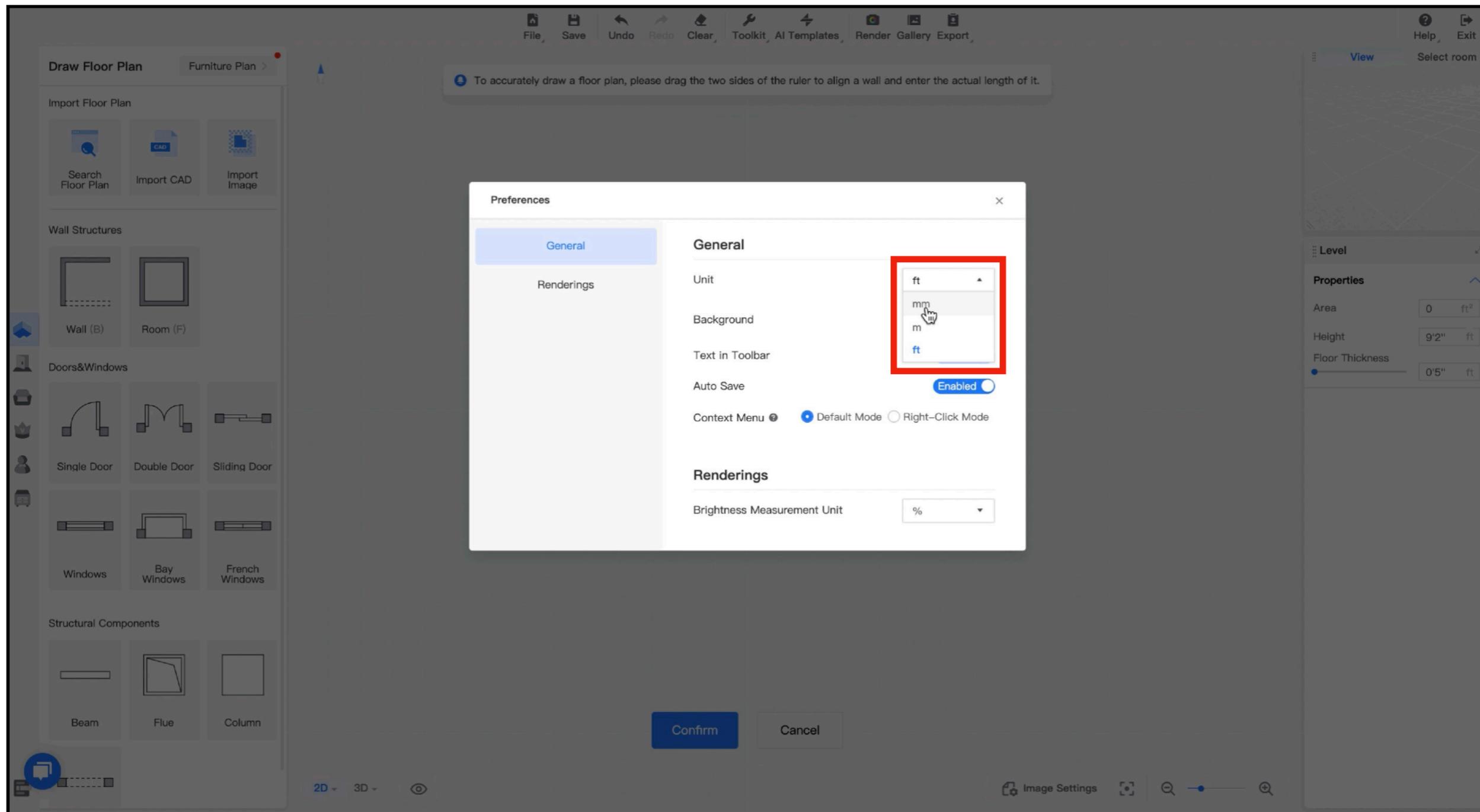
自動作成する間取りの外枠を微調整します。
※ここからはみ出ると壁が自動作成されません。

1.間取りの自動作成



ヘルプ>設定で

1.間取りの自動作成



単位をフィートからmm（ミリメートル）に変更します。

1. 間取りの自動作成



スケールバーを調整して、間取りの寸法を入力します。

1. 間取りの自動作成



間取り（壁・床・建具など）が自動的に作成されます。

2. 建具等の追加入力・修正_2D画面

The screenshot displays the e-squisse software interface in 2D mode. On the left, a sidebar contains various tool categories: 'Draw Floor Plan', 'Import Floor Plan', 'Wall Structures', 'Doors&Windows', 'Windows', and 'Structural Components'. The 'Windows' category is highlighted with a red box, and a red arrow points from it to a window element on the floor plan. The floor plan shows several rooms: Bedroom (5.53m²), Bathroom (2.39m²), Bathroom (0.88m²), Kitchen (2.93m²), Living & Dining Room (19.81m²), Living & Dining Room (10.76m²), and Balcony (2.32m²). A floating toolbar is positioned over the plan, and a detailed view of this toolbar is shown in an inset box on the right. The inset box is titled 'フロートツールバー' (Floating Toolbar) and lists five functions: ①反転 (Flip), ②置換 (Replace), ③複製 (Copy), ④お気に入りに登録 (Add to Favorites), and ⑤削除 (Delete).

2D画面

フロートツールバー

- ①反転
- ②置換
- ③複製
- ④お気に入りに登録
- ⑤削除

足りない建具や柱を追加入力します。

2. 建具等の追加入力・修正_2D画面



バルコニーなど腰壁を作成するには、画面右の「プロパティ」で「低い壁」を選択し、高さを入力します。

3. 建具等の追加入力・修正_3D画面



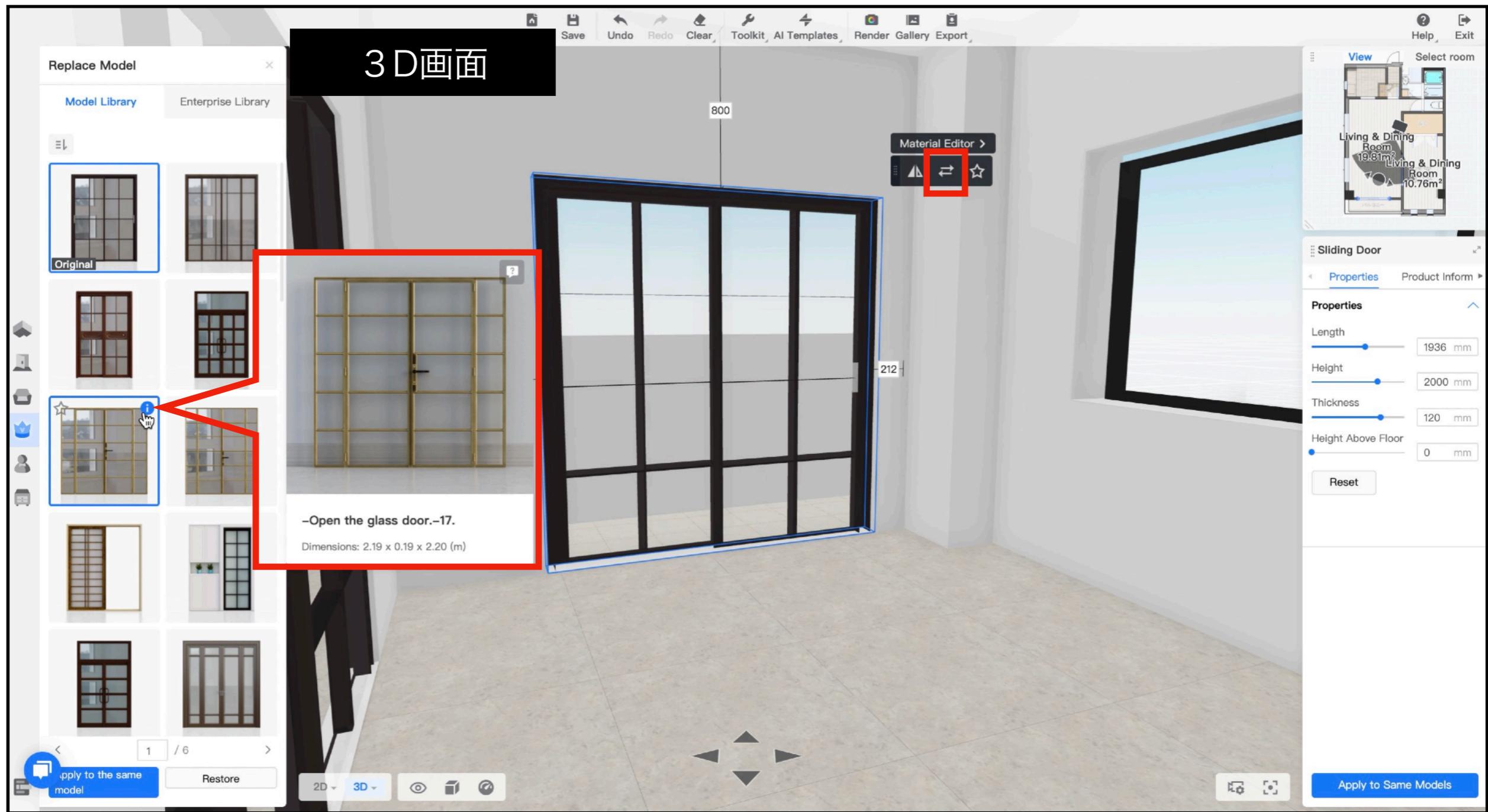
3D画面で詳細を確認します。

3. 建具等の追加入力・修正_3D画面



変更したいモデルを選択し、フロートツールバーの「置換」でモデルの種類を変更できます。

3. 建具等の追加入力・修正_3D画面



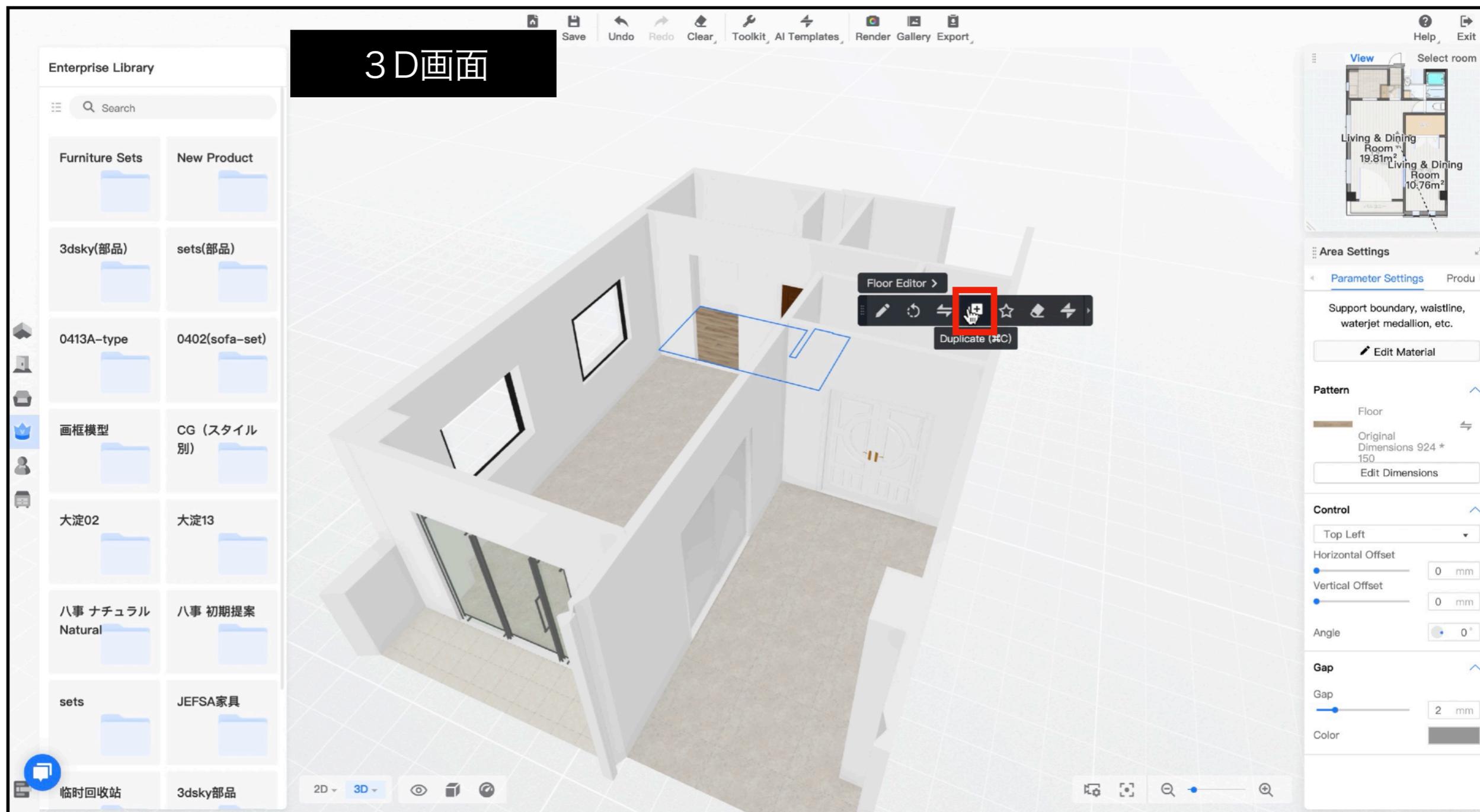
モデル画像右上の【!】マークで詳細（画像やサイズ）を確認できます。

3. 建具等の追加入力・修正_3D画面



3D画面上で確認しながら、クリックして変更完了です。

3. 建具等の追加入力・修正_3D画面



床素材（フローリング）を変更したい場合、床をクリックして同様に変更するか、他の部屋の床素材をコピーする方法があります。

3. 建具等の追加入力・修正_3D画面



変更したい床をクリックしてペーストします。

3. 建具等の追加入力・修正_3D画面



変更したい床をクリックしてペーストします。

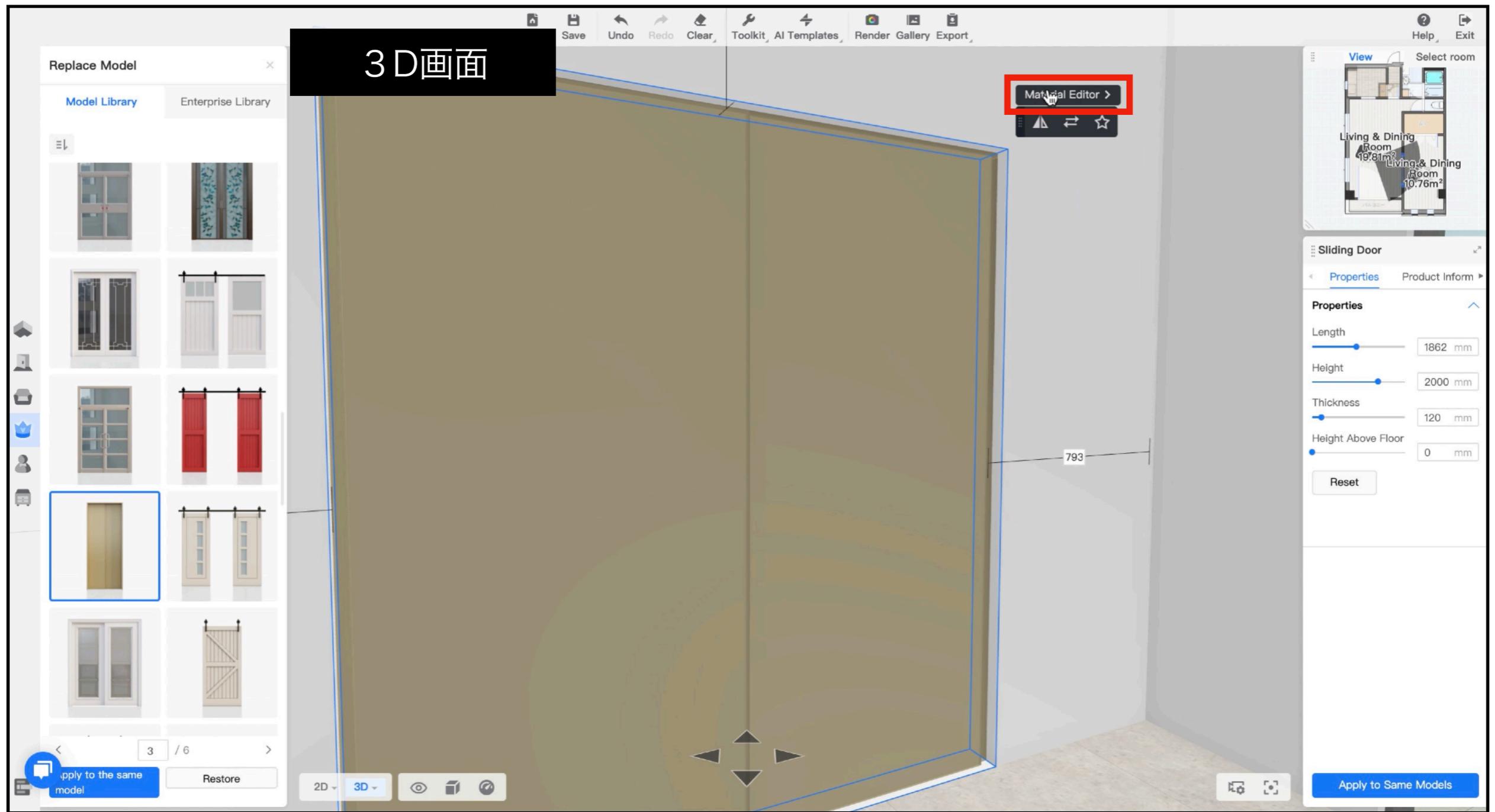
3. 建具等の追加入力・修正_3D画面



フローリングの向きはフロートツールバーの「回転」で調整できます。

※1クリック45°回転します。

4. マテリアルエディタでの編集



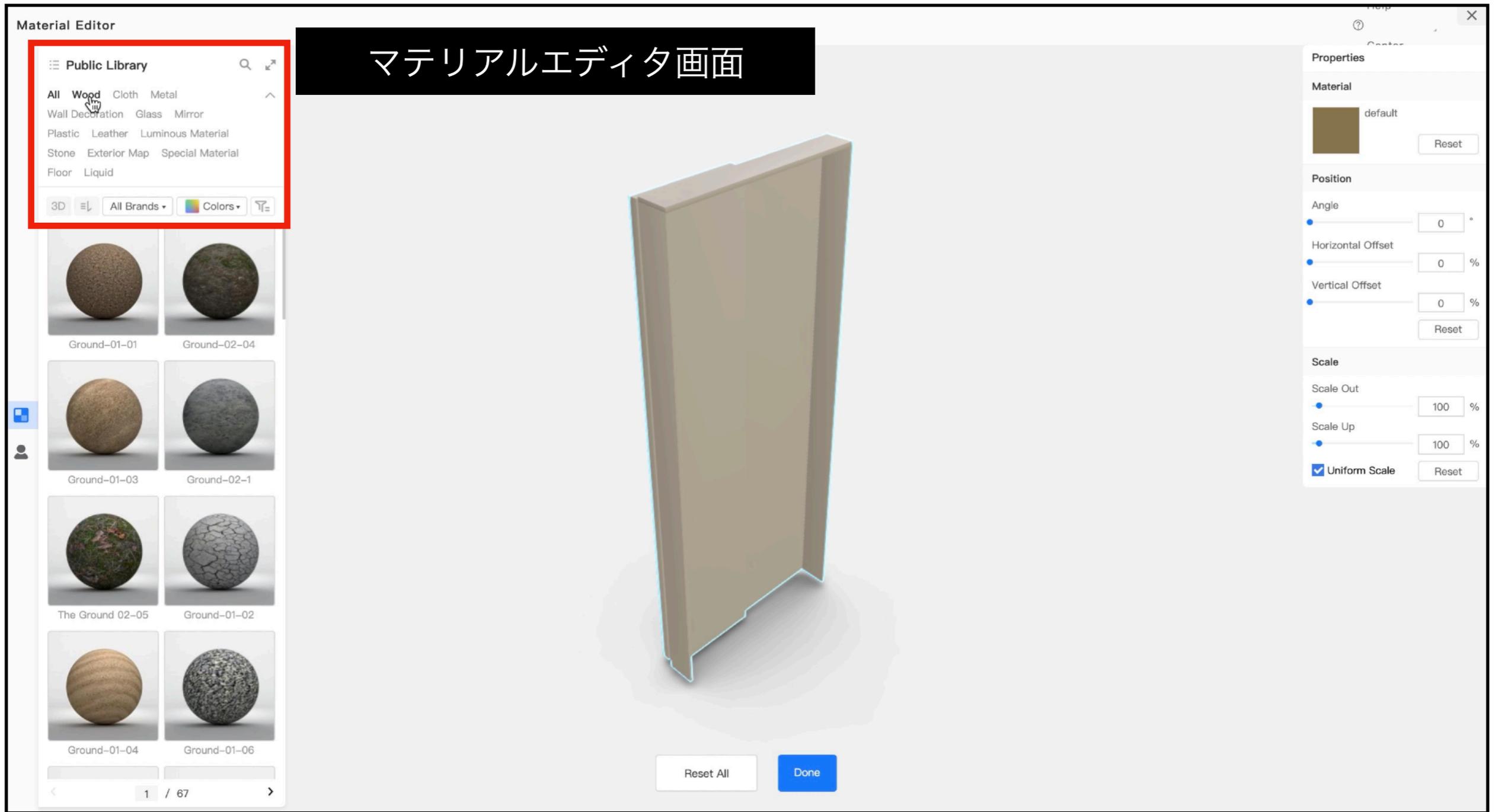
色や素材がイメージと違う場合は、「マテリアルエディタ」で編集できます。

4. マテリアルエディタでの編集



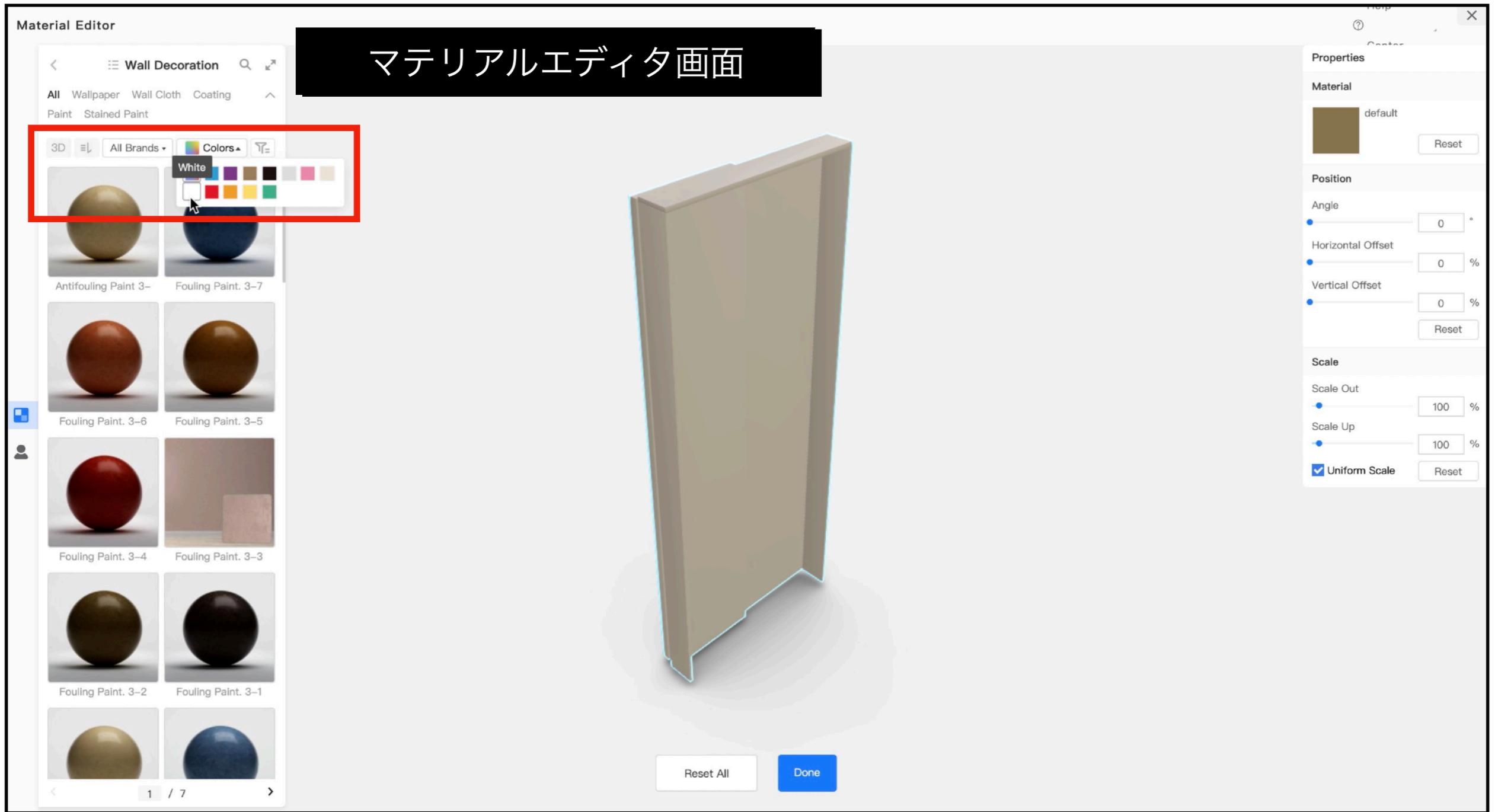
変更したい部分を選択します。

4. マテリアルエディタでの編集



画面左のメニューで素材の種類や色でソートします。

4. マテリアルエディタでの編集



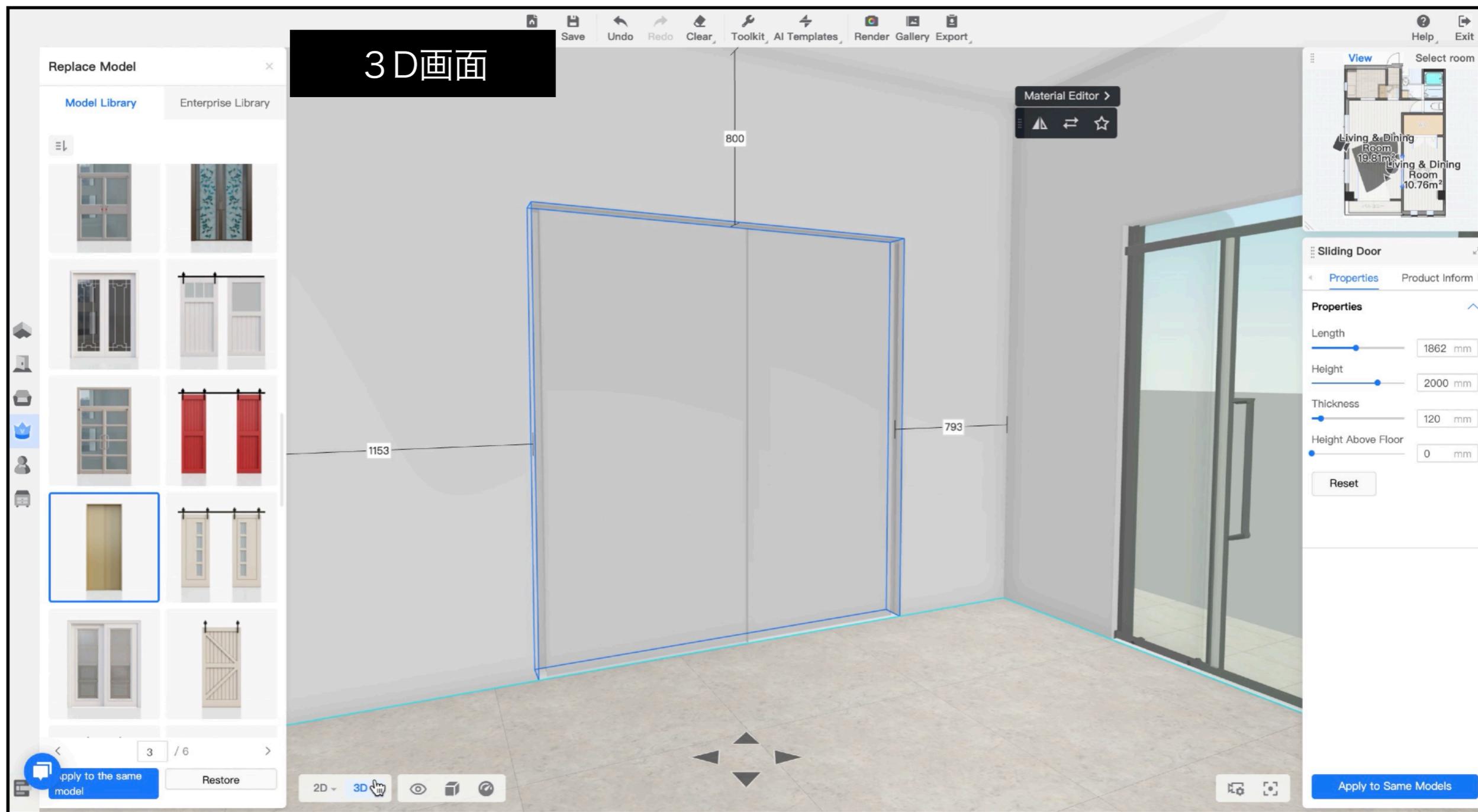
画面左のメニューで素材の種類や色でソートします。

4. マテリアルエディタでの編集



選択して「確定」を押します。

4. マテリアルエディタでの編集



3D画面で再度確認して完了です。

5.家具の配置_2D画面



配置する家具を検索します。

ソファやダイニングテーブルなどの大型家具は「セット」を使用すると便利です。

5.家具の配置_2D画面



配置する家具を検索します。

ソファやダイニングテーブルなどの大型家具は「セット家具」を使用すると便利です。

5.家具の配置_2D画面



建具の置換と同様に、詳細（画像やサイズ）を確認しながら選択します。

5.家具の配置_2D画面



クリックまたはドラッグして配置します。

5.家具の配置_2D画面



青矢印をクリックすると回転できます。

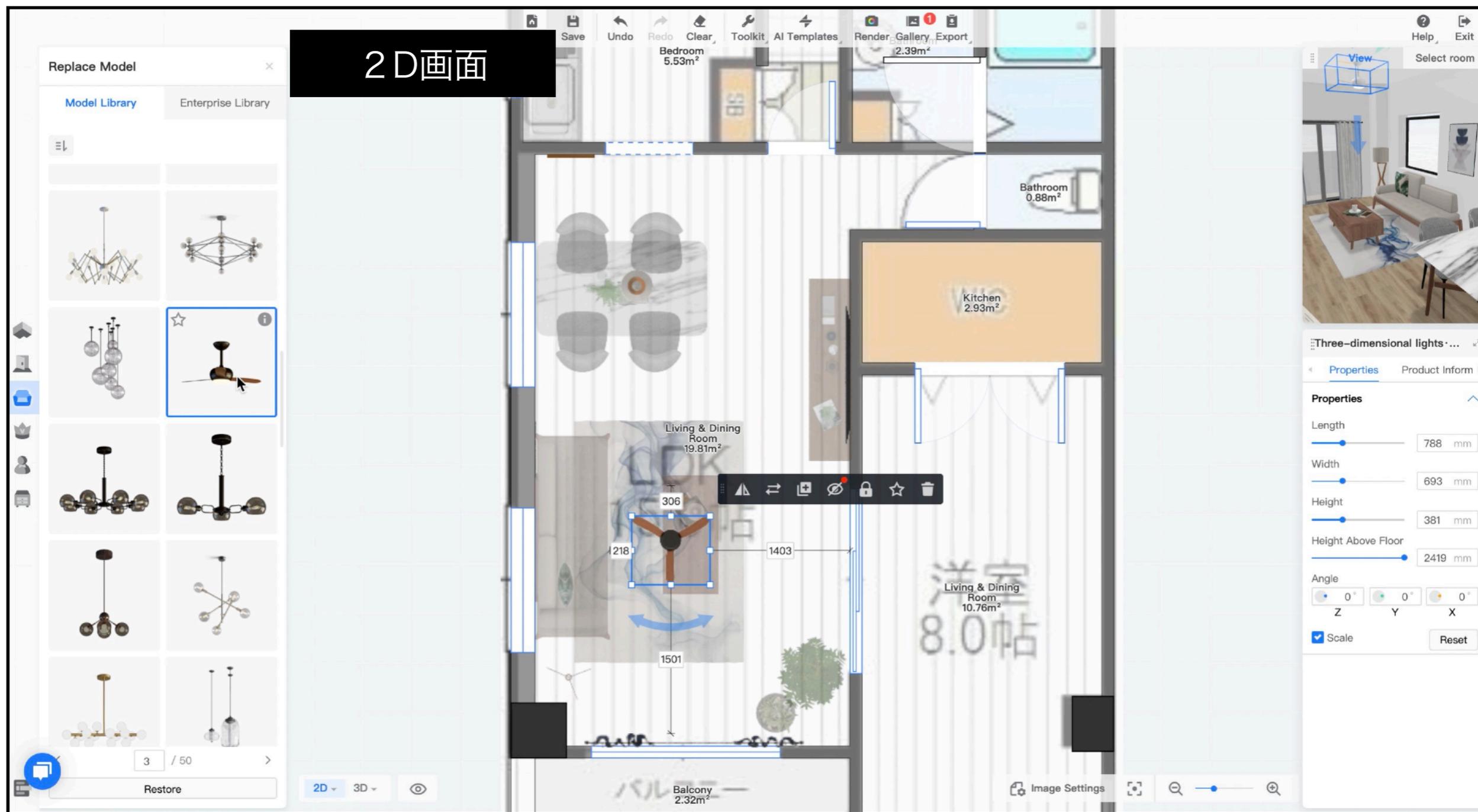
5.家具の配置_2D画面



2D画面

青矢印をクリックすると回転できます。

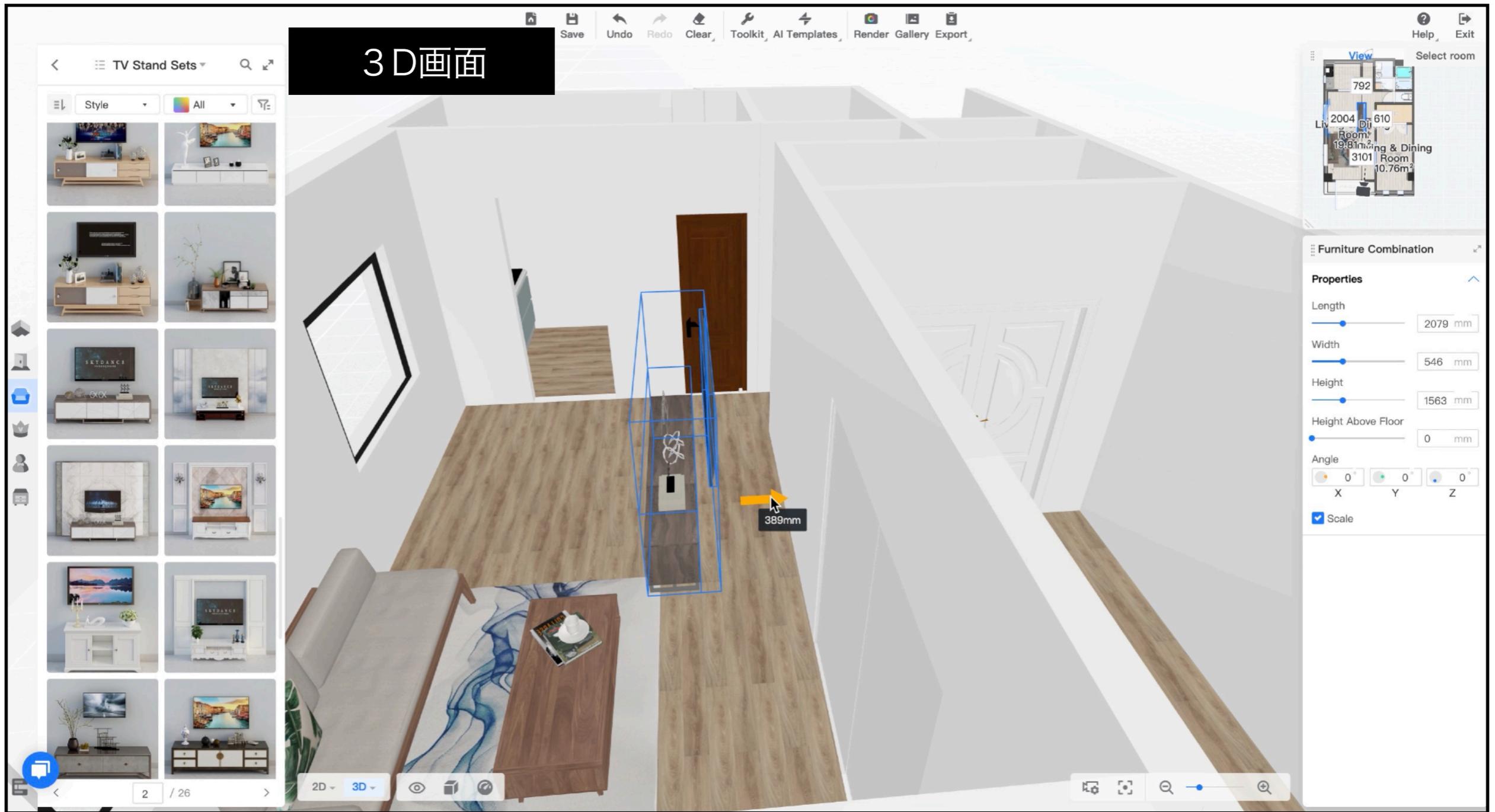
5.家具の配置_2D画面



天井に照明を配置するときは、2D画面の「天井モード」に自動で切り替わります。

※「天井モード」では、床上に置いた家具は選択できなくなります。

6.家具の配置_3D画面



3D画面では、家具をマウスで直接移動させるか、表示される矢印を使って上下左右に移動させることができます。

6.家具の配置__3D画面



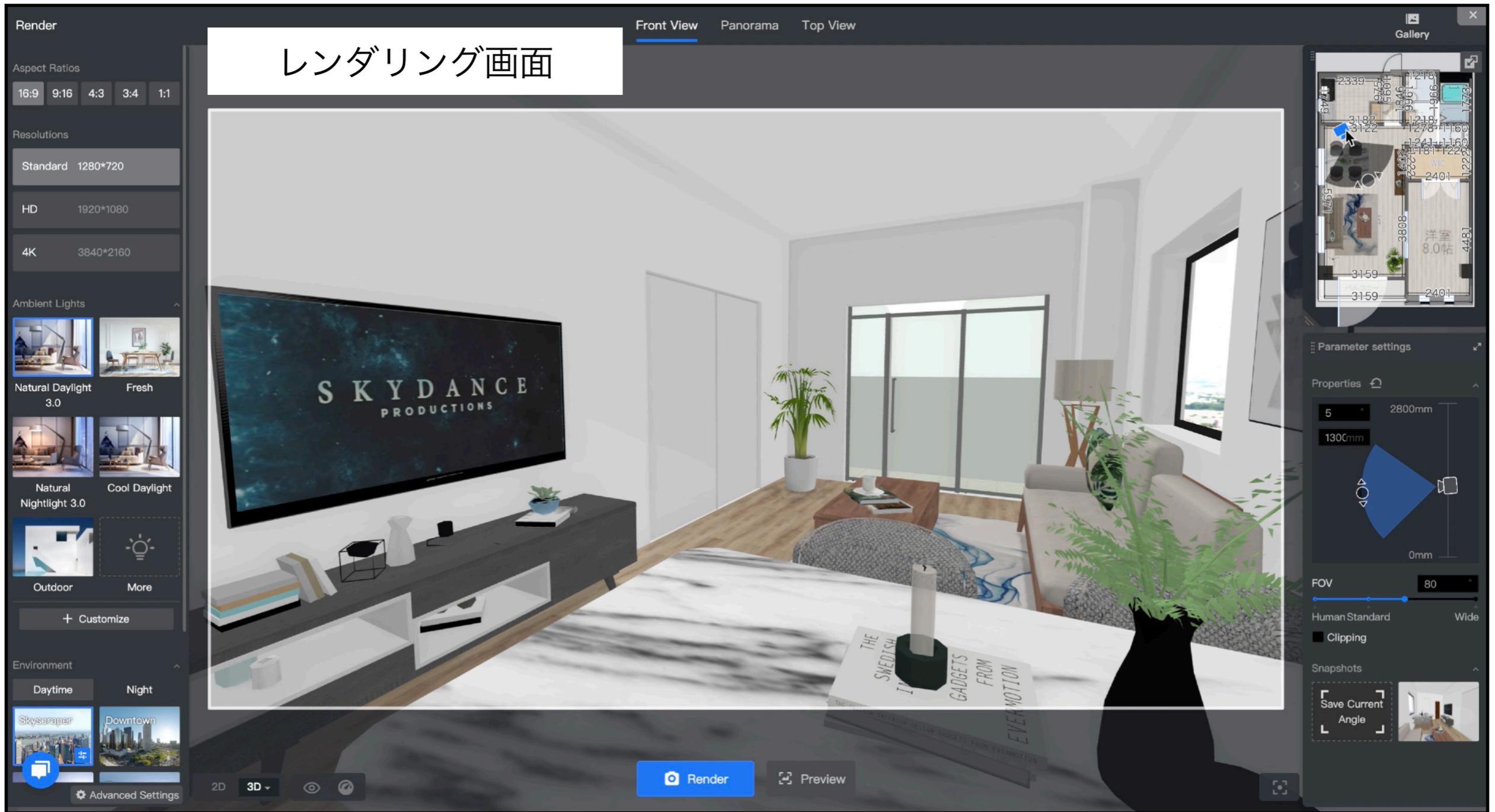
セット家具は、ダブルクリックで個々の家具を変更することが可能になります。

6.家具の配置__3D画面



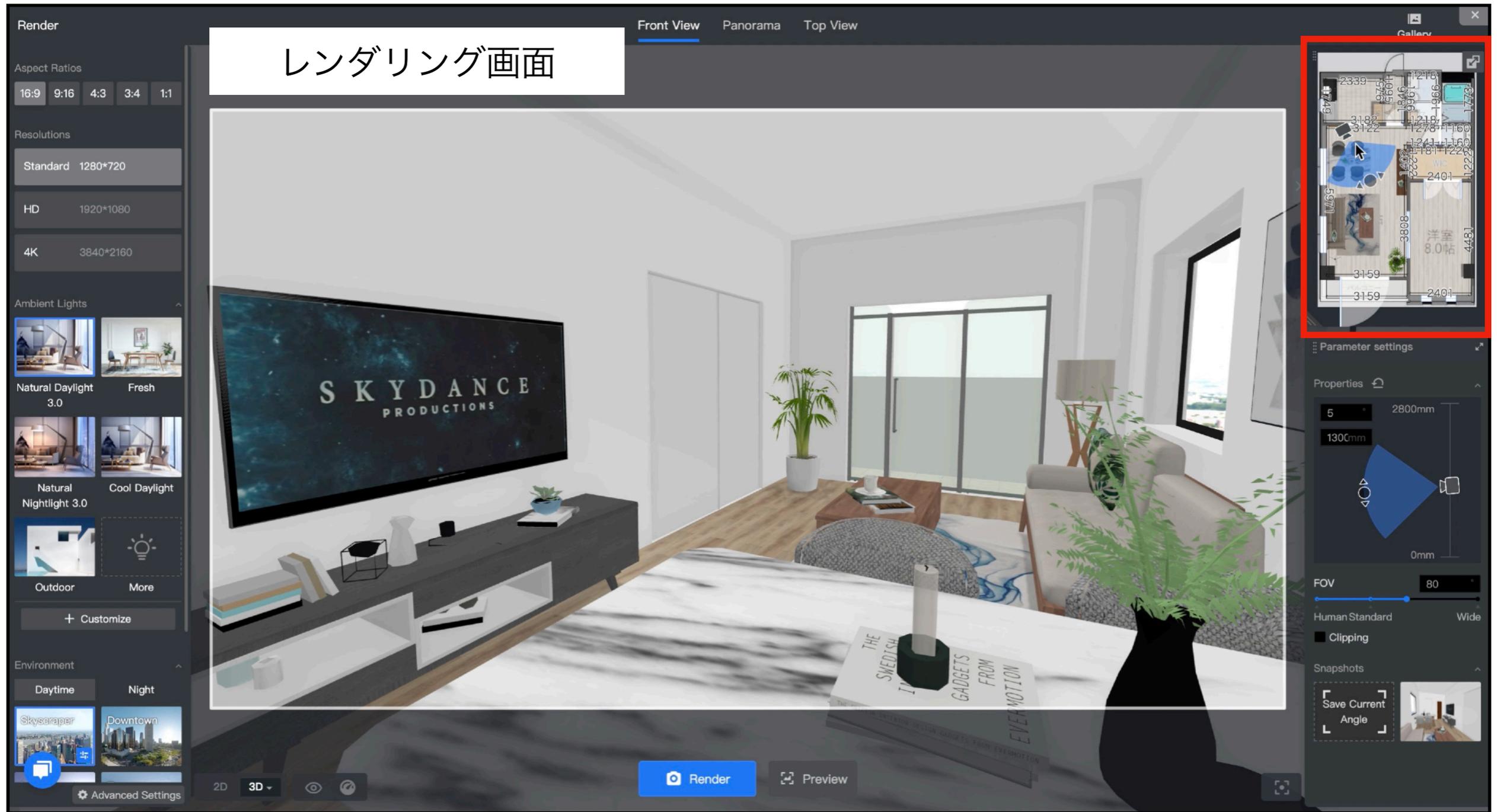
セット家具は、ダブルクリックで個々の家具を変更することが可能になります。

7.レンダリング撮影



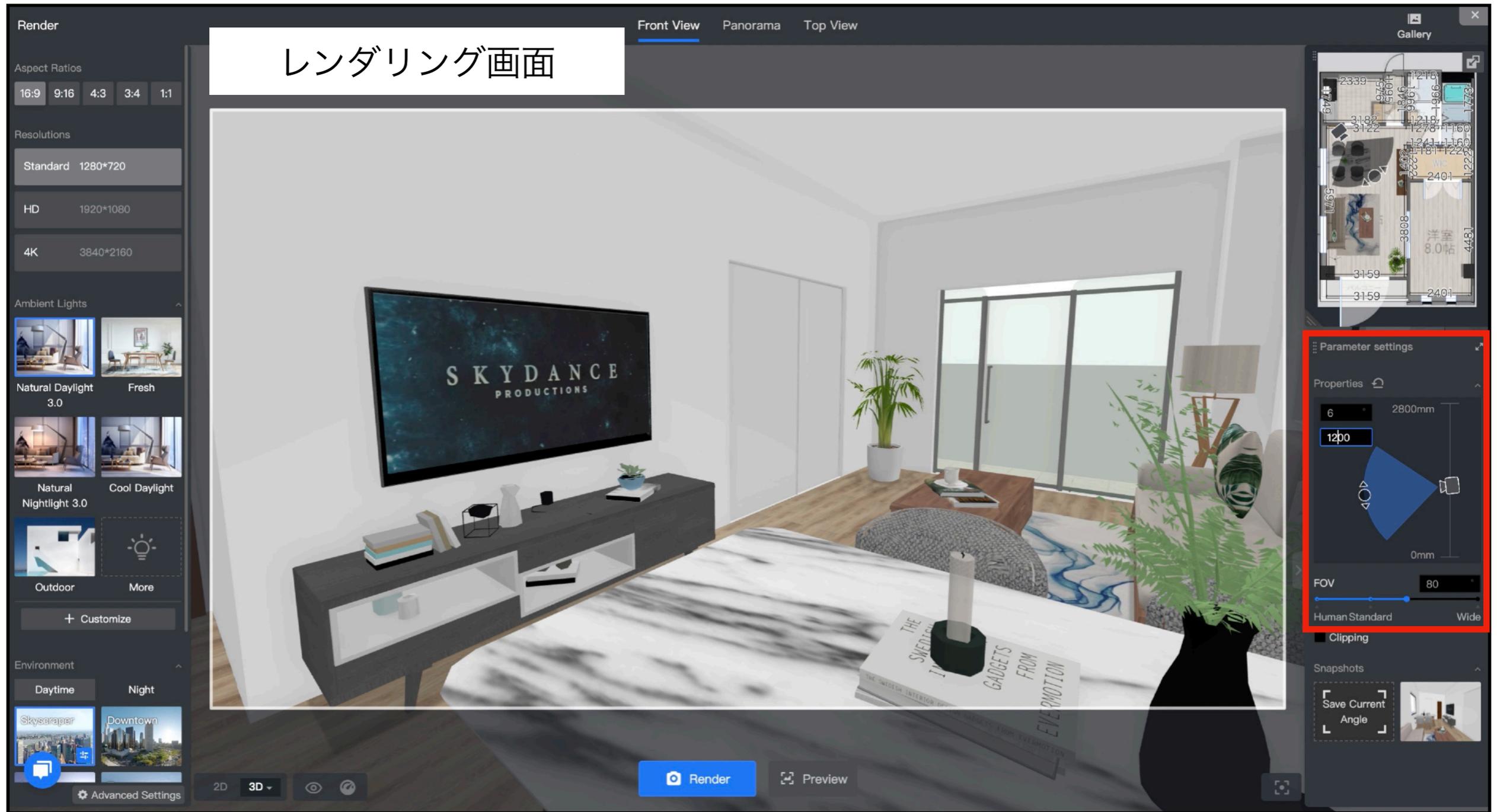
レンダリング画面では、レンダリング撮影する画角を決めます。

7.レンダリング撮影



マウスで3D画面同様に動かすか、
画面右上の2D上のカメラを動かして、画角を確認します。

7.レンダリング撮影



「プロパティ」でカメラの角度や高さ、広角を修正します。

7.レンダリング撮影



「スナップショット」で決定した画角を保存します。
※ここで保存しておくと、いつでも同じ画角でレンダリングが可能になります。

7.レンダリング撮影



画面のサイズ比率や画質を選択します。

7.レンダリング撮影



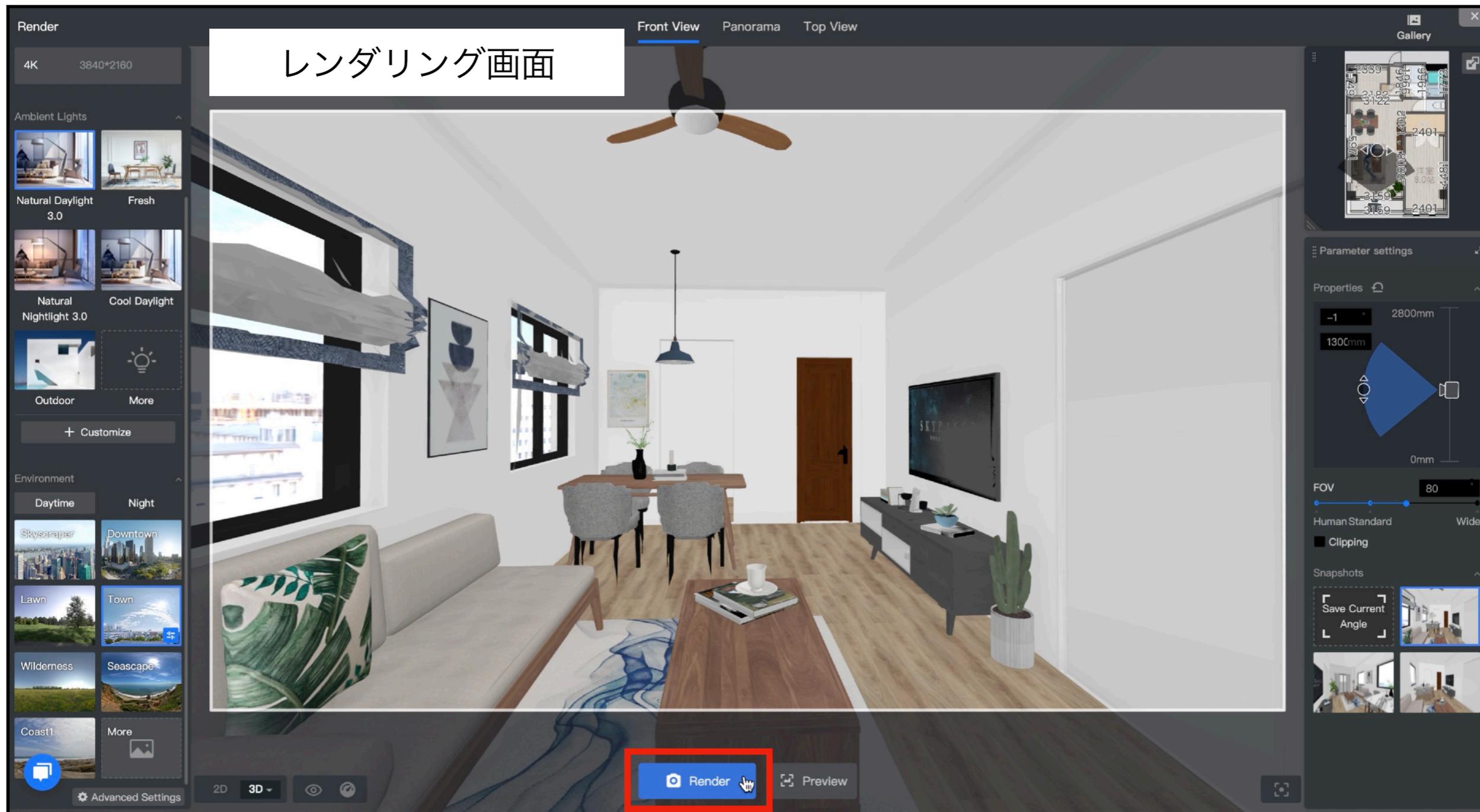
光の明度や色をシーンで選択します。

7.レンダリング撮影



窓から見える外の環境を選択します。

7.レンダリング撮影



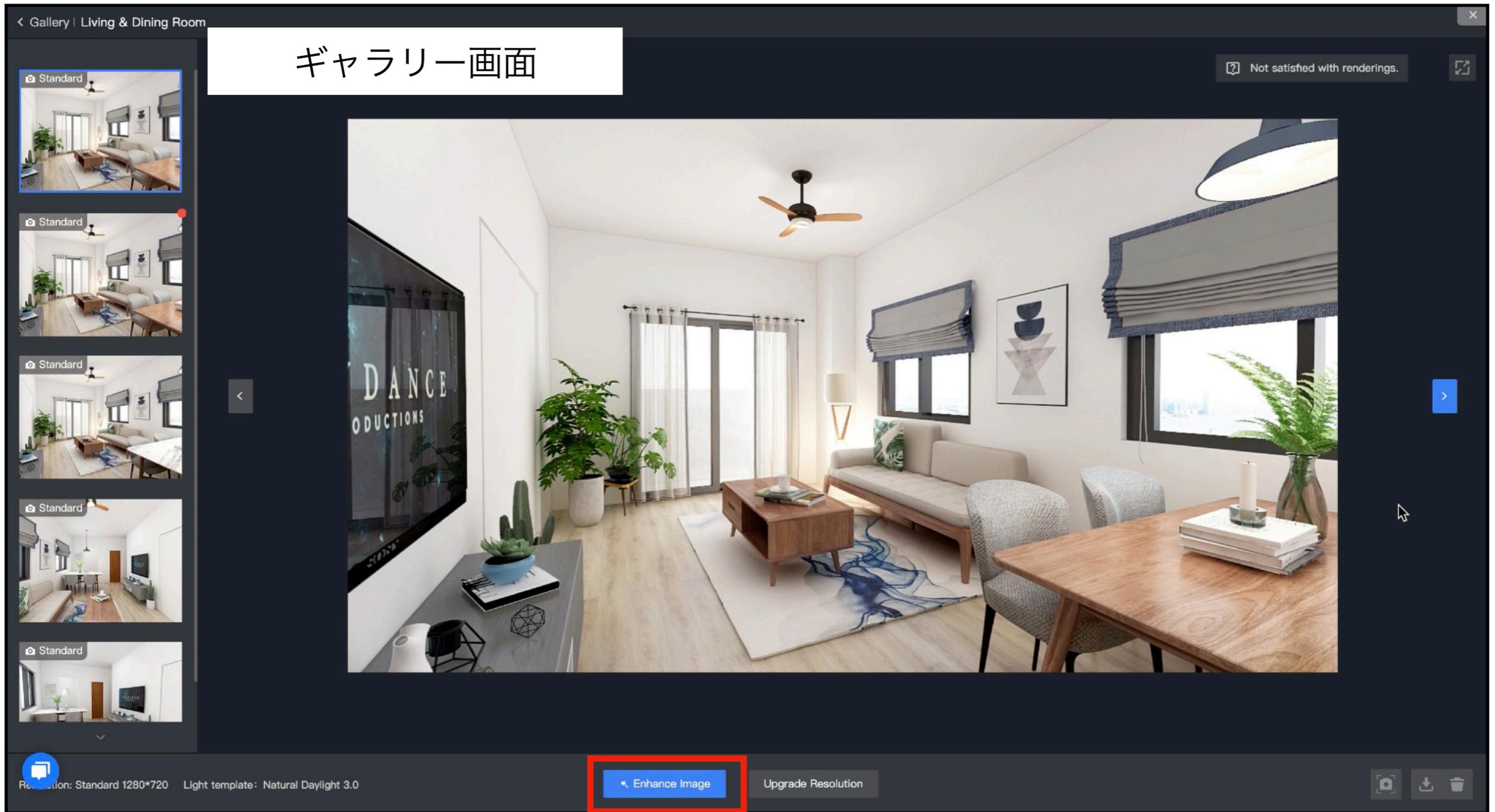
確定したら、レンダリングを開始します。

7.レンダリング撮影



1～2分でレンダリングが完了します。

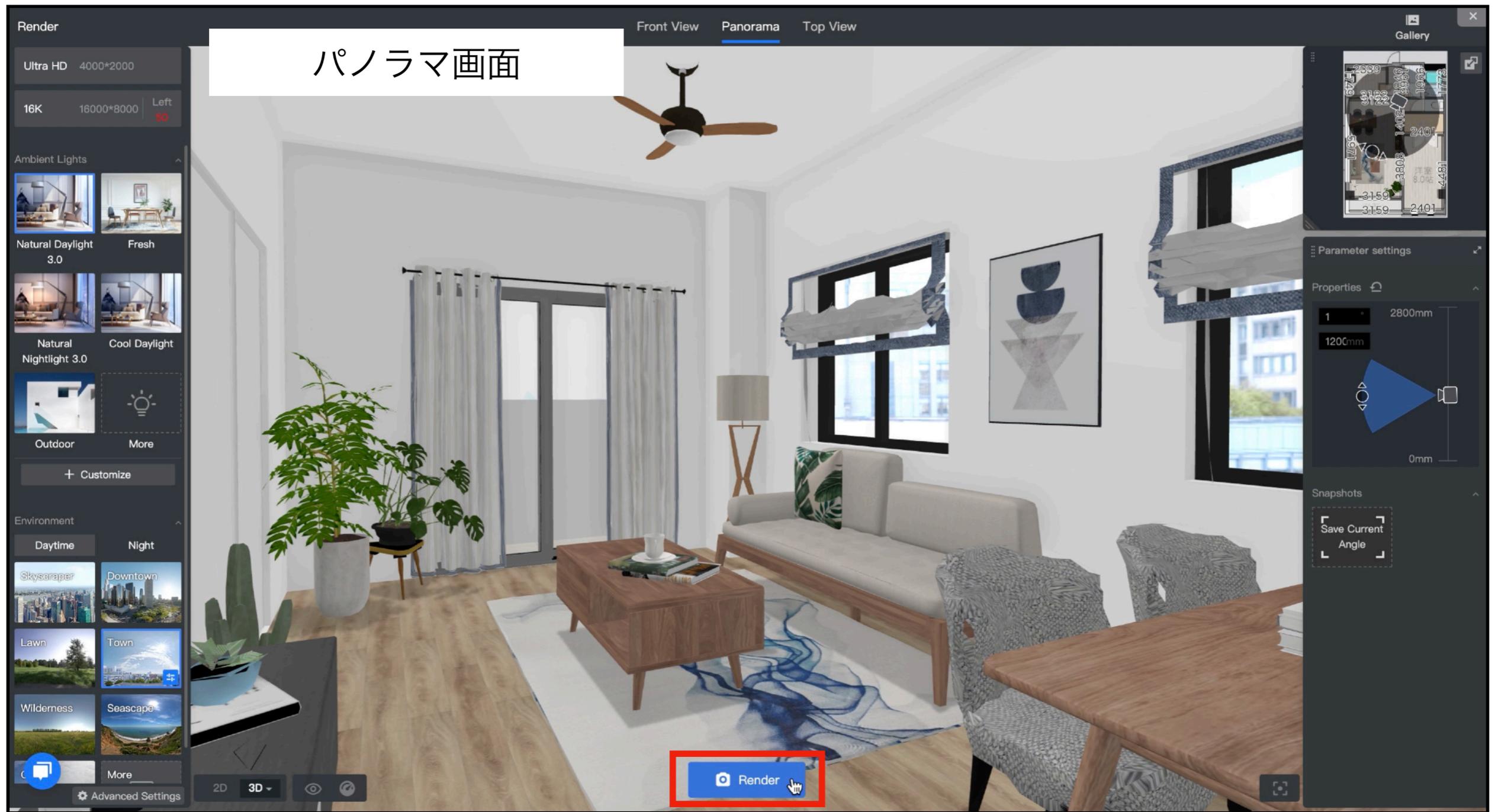
7.レンダリング撮影



レンダリング完了です。

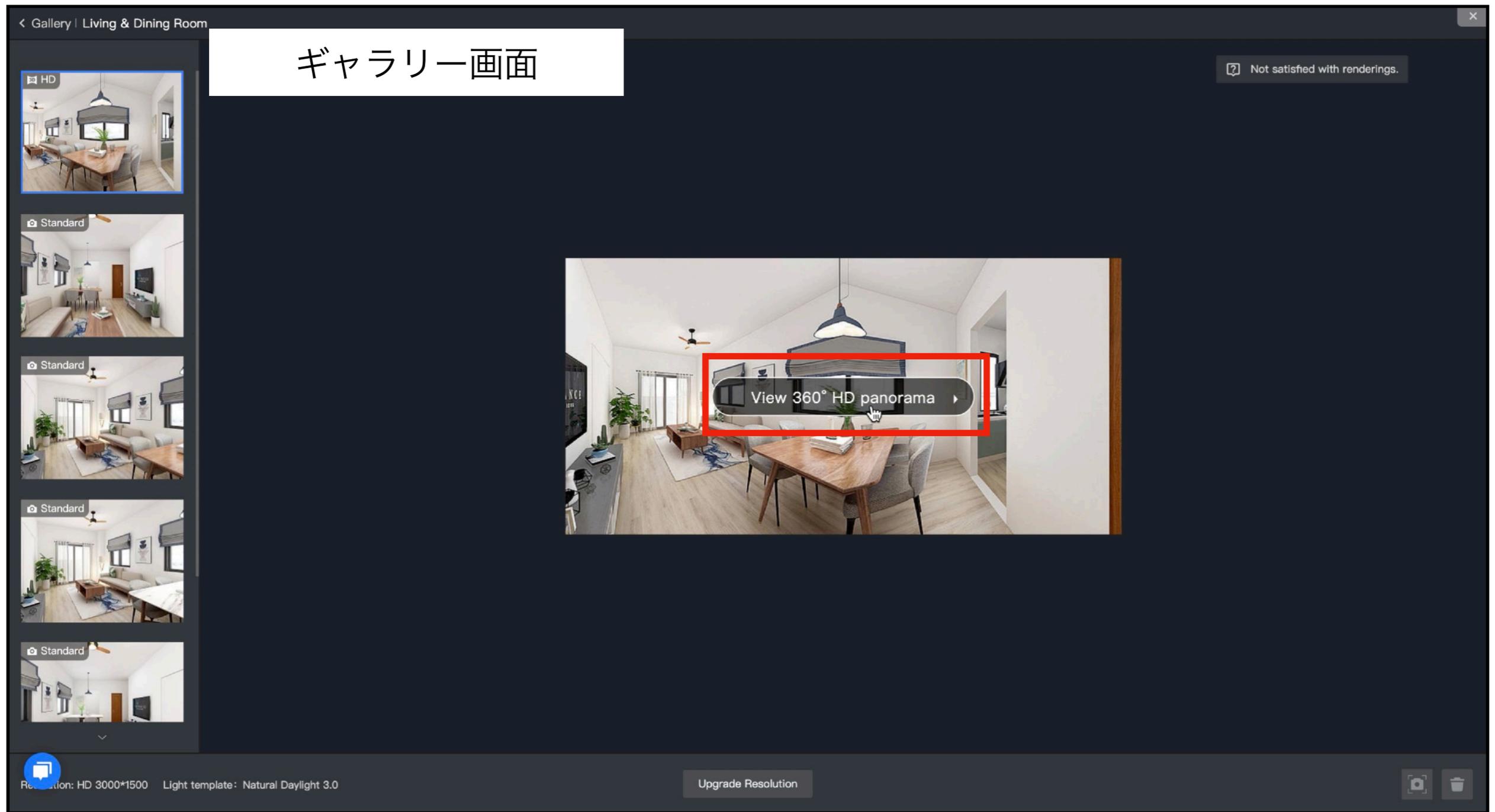
※ここからさらに画像を修正することもできます。

8. パノラマ撮影



パノラマ画面でも同様に、中心となる画角・画質・シーンを決定してから、パノラマ撮影を開始します。

8. パノラマ撮影



ギャラリー画面

完了したパノラマをクリックすると、別ウィンドウで開きます。

8.パノラマ撮影



完了したパノラマをクリックすると、別ウィンドウで開きます。

8.パノラマ撮影



画面右下の「自動回転」をクリックすると、自動でゆっくりと回転を開始します。

8. パノラマ撮影



画面右下の「間取りナビ」をクリックすると、パノラマのカメラ位置を表示します。

8.パノラマ撮影



リンクやSNS、QRコードで共有が可能です。