



# Floorplanner

## Drawing Manual

# Floorplanner 作図マニュアル

Floorplanner は簡単にインタラクティブな間取り図を作成することが出来、また、それをオンライン上で公開することができるソフトです。このマニュアルでは Floorplanner の作図法（ツール）について説明します。\*「バックエンド」ページの詳細については、Floorplanner の「バックエンド」マニュアルを参照ください。

Floorplanner 作図ツールのメインユーザーは不動産仲介サービスを提供する不動産業者です。しかし、このツールはデザイン、プランニングおよびマネージメントなどを行うあらゆるプロフェッショナルな方たちに活用されています。

※「バックエンド」…ユーザー専用ページ



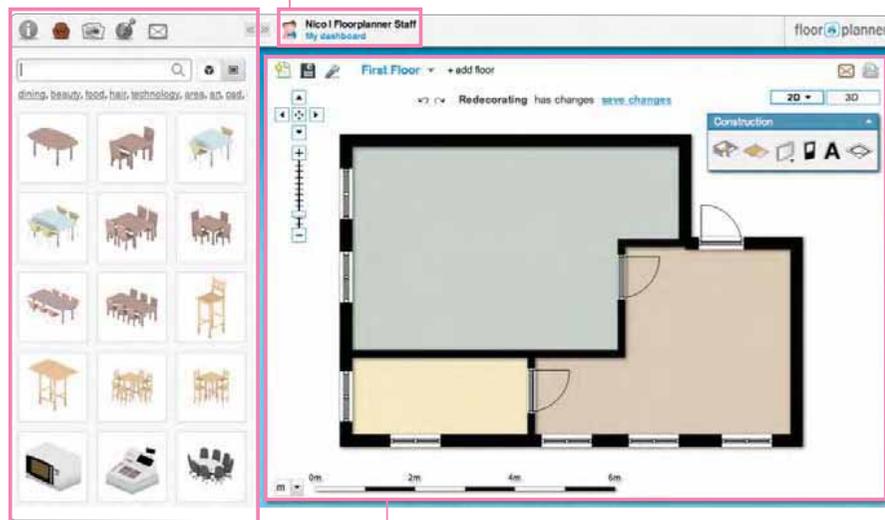
Topic	Page	Topic	Page
1. 概要	3-4	4. 高度なフロアプランニング	20-26
2. 基本的な作図法	5-15	1. 別棟を作成	20
1. 部屋	5-7	2. 図面の回転とミラーリング	21
2. 表面仕上げ	8	3. 高さの設定	22
3. 線・面・寸法など	9-10	4. 曲線の壁	23
4. ドア・窓	11	5. 壁面のカラー	24
5. 家具とオブジェクト	12-13	6. 作図のヒント	25
6. 文とコメント	14	7. ショートカット一覧	26
7. 既存図面のトレース	15	5. 入力と出力	27-31
8. 単位とビューのオプション	16	1. エクスポートとプリント	27
3. 間取り図(フロア)の設計	17-19	2. 図面の印刷・出版	28
1. 保存と別名保存	17	3. Webサイトへの埋め込み	29
2. 多様なデザイン	18	4. メディアを追加する	30
3. 間取り(フロア)の管理	19	5. ロケーションの追加	31
		6. データの共有(シェアリング)	31

# 間取り図を作図する方法

## 1 概要

編集画面の概要

ダッシュボード  
プロジェクト、スタイルとアカウントを管理するための  
ダッシュボードに移動します。  
(「バックエンド」マニュアルを参照ください。)



サイドバーメニュー

ここで出来ること：  
[各アイテムが選べます](#)  
[データ書き出し](#)  
[説明などのテキストを追加](#)  
[各保存メディア等への追加](#)  
[位置・場所の編集・調整](#)  
[図面の共有](#)  
[ヘルプページで検索](#)

インターフェース

次のページに行くか、以下のコンテンツにジャンプ：  
[部屋を作図する方法](#)  
[表面処理の描画](#)  
[図面を回転させる方法](#)  
[既存の図面をトレースする方法](#)  
[作図の役に立つヒント](#)

# 間取り図を作図する方法

## 1 概要

インターフェース

1. ズームイン・ズームアウト
2. 保存
3. フロア(階)のタブ
4. 元に戻す/やり直し
5. 構造のメニュー
6. ドアと窓
7. 作図スペース



プロパティメニュー

「空間(スペース)」「壁、ライン」「ドア」「窓」「表面と内部のオブジェクト」の要素から構成されています。

各要素は個別に編集することができます。  
要素をクリックするとメニューが表示されます。

機能 — プロパティメニュー

プロパティメニューを開く

要素を削除します

名前を入力するかプルダウンメニューから選択

テクスチャーと色の調整

要素のコピー

要素の回転

回転ドア/窓

要素の反転

ロック

高さや角度の設定

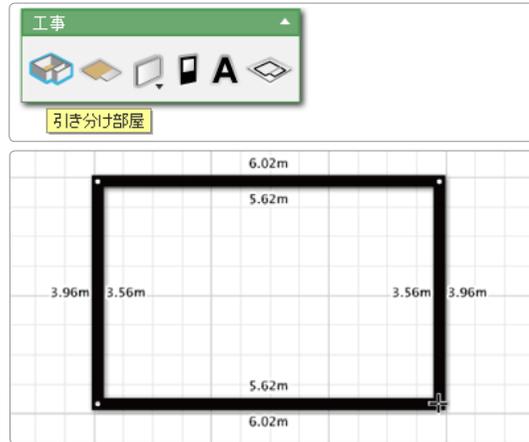


## 2. 基本的な作図法

### 2.1 部屋

部屋は1つの矩形のスペースとして描かれます、壁と壁を繋いでいくことではありません。部屋は、好みの形状とサイズに調整することができます。(間取り図は、部屋を追加することによって作図することができます。)

#### 部屋を描く

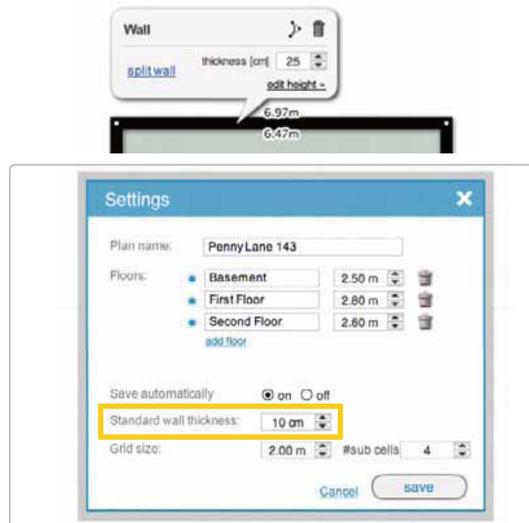


【工事】のメニューから「引き分け部屋」ボタンを選択

- 最初のコーナーに間取り図フィールド内を1回クリック、適切なサイズまでマウスをドラッグし、二階を設定するには再度クリックしてください。

ヒント：表示される小さなメニューで正確なサイズも入力できます。

#### 壁の厚さ、部屋の形状やサイズを調整



#### 既に作図された各壁の分割

- 壁をクリック、プロパティのメニューが表示されます。メニューから厚さを調整する

#### 新しい壁の設定変更

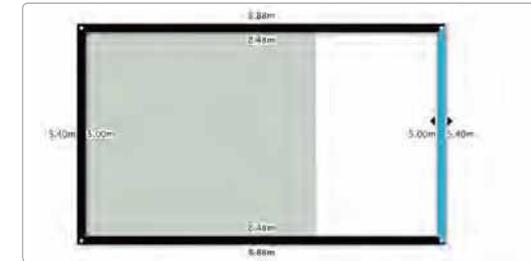
- 左上から3番目のアイコンをクリックすると設定画面が表示されます。この設定を変更した後に描かれた壁は、新たな厚みを持つことになります。

※プロジェクトは、設定を調整前に、一度保存する必要があります。

## 2. 基本的な作図法

### 2.1 部屋

#### 部屋の形状・サイズを調整



#### 壁の移動

壁にマウスの左ボタンを押したまま、右の場所にこれをドラッグする

ヒント：(ズームでより正確に作図できます。)

#### 部屋の形状を調整する

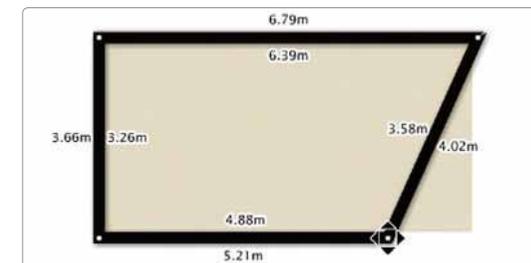
LまたはT字型の部屋を作成します。



#### 壁の分割：

- 壁をクリック。
- メニューから"split wall"を選択します。壁は2つの部分に分割されます。

—右の場所にコーナーポイントをドラッグ



#### コーナーを移動

コーナーからマウスの左ボタンを押したまま、右方向にドラッグする

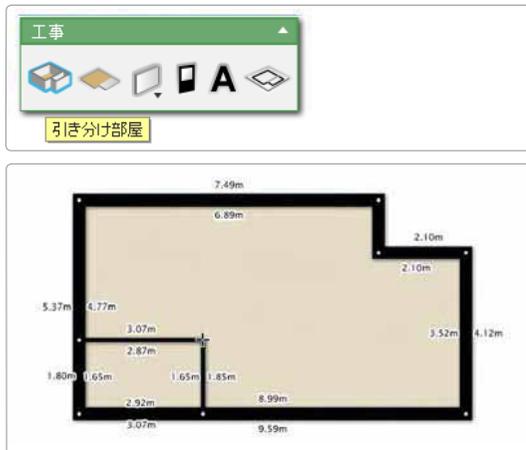
※水平と垂直の壁のみドラッグすることができます。他の壁は、角を調整することで移動することができます。壁全体はドラッグできません。

部屋は、好みの形状と大きさになるまで壁とコーナーを分割し、ドラッグし続けることができます。

## 2. 基本的な作図法

### 2.1 部屋

#### 部屋を追加



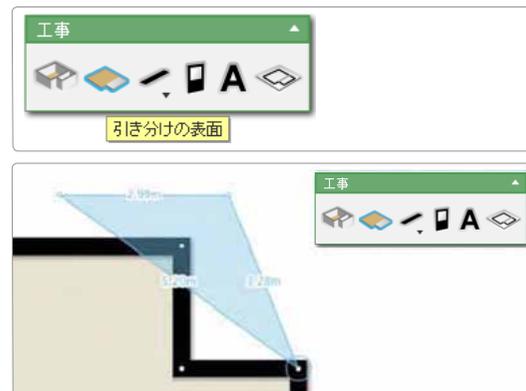
#### 表面のパターンを調整する



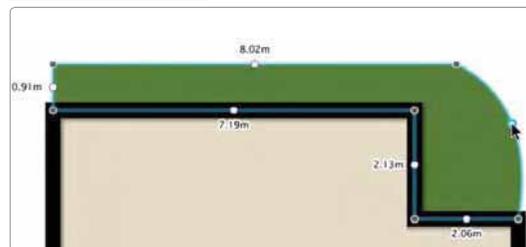
## 2. 基本的な作図法

### 2.2 表面

#### 表面を描く



#### 表面の形状を調整する



#### 表面のプロパティを調整



## 2. 基本的な作図法

### 2.3 線、個々の壁など

個々の壁、線、寸法、およびフェンスを描画する方法。

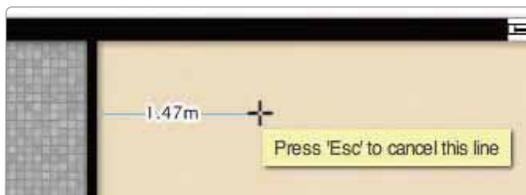
#### ライン



【工事】のメニューから3番目ボタンをクリックし、アイコンを選択

- 壁、ライン、寸法、フェンスやヘッジを作成することができます。
- 描画領域をクリックし、線を引く。

ラインの終点を決めるには、マウスを右クリックするか Esc キーを押してください。



※特定の長さに沿ってオブジェクトを描画する場合、線の最初のポイントを作成直後に希望の長さ「6.5」を入力し、Enter キーを押す。

#### ラインの種類を変更する



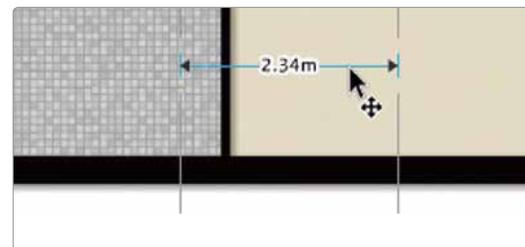
ラインをダブルクリックすると、プロパティメニューが表示される。ここでは、さらにラインのオブジェクトの種類と外観を指定することができます。また、壁のヘッジとフェンスの高さと太さを変更することができます。

※このツールで描かれた個々の壁は部屋のコーナーにスナップされますが、部屋の壁に結合しない。これはスタンドアロンの壁、手すりや低い壁のために用意されます。

## 2. 基本的な作図法

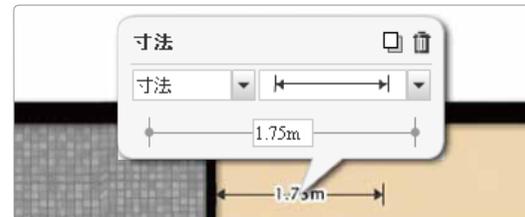
### 2.3 線、個々の壁など

#### ラインオブジェクトを移動する



ラインは、マウスの右ボタンで移動することができます。コーナーまたはライン全体を移動することができます。

#### 寸法



寸法を使用すると、テキストボックスでカスタムサイズを入力することができます。これは自動的に生成されたディメンションが上書きされます。2D オプションで寸法のオンとオフを切り替える。

## 2. 基本的な作図法

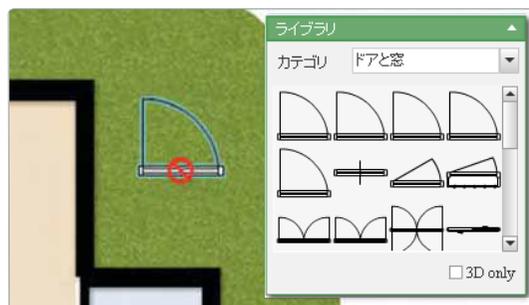
### 2.4 ドアと窓

#### ドアと窓を追加する



【工事】メニューのボタンから「ドアや窓」をクリック。

ライブラリから項目を選択し、適切な場所にこれをドラッグ。



※ドアや窓は壁に配置することができます。

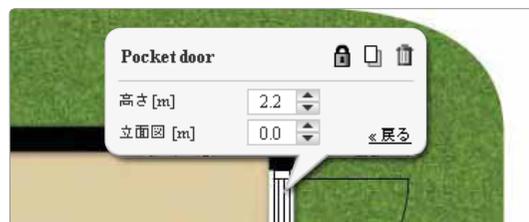
#### 寸法と方向



ドアと窓の大きさ、方向がプロパティメニュー「配置された項目」から変更することができます。

ヒント：複製  
特別なドアや窓がある場合、プロパティを一度編集し、複製ボタンから利用できます。

#### 高さ設定

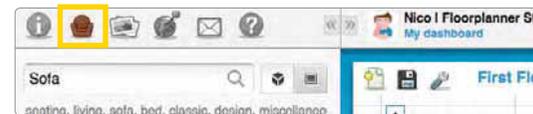


ドアや窓の高さと標高を変更するには「高さを編集」をクリック。標高は、床面までの距離です。結果を表示するには、3Dをクリックします。例えば、14 ページ、高さのオプションを参照してください。

## 2. 基本的な作図法

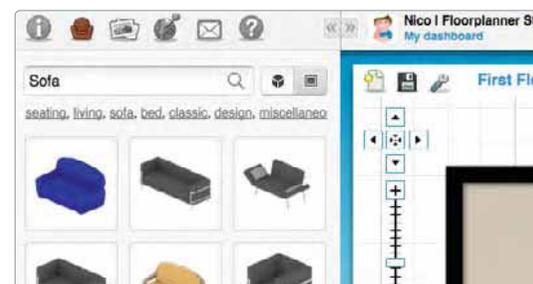
### 2.5 家具とオブジェクト

#### オブジェクトと家具ライブラリの検索



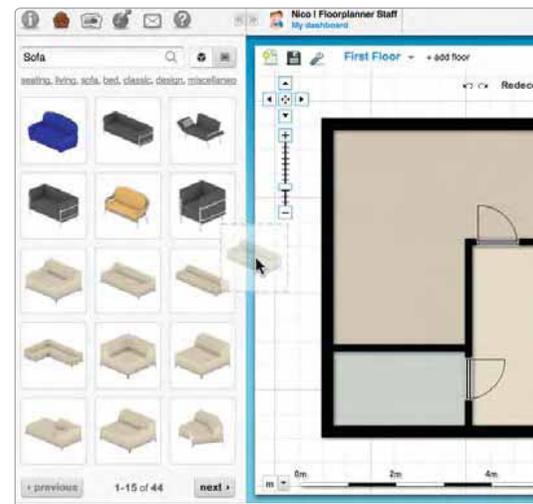
#### ライブラリ

家具のライブラリはアームチェアアイコンを選択します。



#### オブジェクトの検索

左上にある検索バーを使用すると、必要なアイテムを見つけることができます。例えば「ソファ」を入力するとサイドバーに、いろいろなソファが表示されます。  
※ キーワード入力で新しいアイテムを見つけられます。また、下段の 카테고리からも探せます。



#### オブジェクトの追加

上部のリストのアイテムをクリックしますして、ワークフィールドにドラッグします。直接それはワークフィールドに表示されます。

注：検索バーの右側にある 2 つのボタンは 3D、2D 表示の切り替えに使用します。

## 2. 基本的な作図法

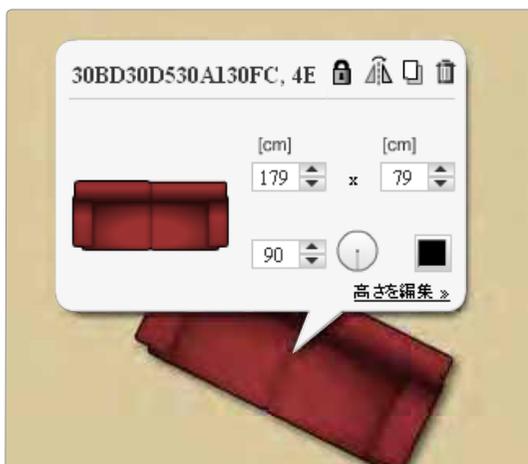
### 2.5 家具とオブジェクト

#### 家具とオブジェクトを変更する



#### スケール

配置したオブジェクトをクリック。オブジェクトの伸縮は四隅のハンドルを動かすか、プロパティメニューからサイズを設定してください。また、オブジェクトの色や高さを変更することができます。

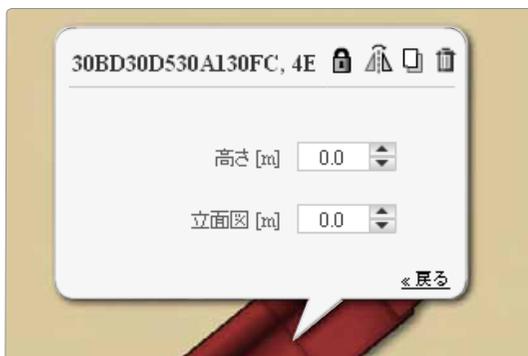


#### 回転

配置したオブジェクトをクリック。端に現れる「丸矢印」のアイコンで右回りで回転させることができます。またはプロパティメニューで角度を入力してください。

#### 反転、コピー、削除

配置したオブジェクトをクリック。プロパティメニューの右上のアイコンより実行します。



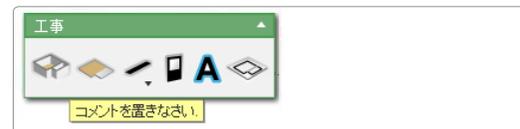
#### 高さを編集

要素の高さや厚みを設定するには、このリンクをクリックします。[高さの設定 \(P22\)](#) の例を参照してください。

## 2. 基本的な作図法

### 2.6 文とコメント

#### テキストの追加または間取図へのコメント



【工事】メニューの「コメントを ...」ボタンをクリックしてください。

文字を入力する位置をクリック

変更はプロパティメニューで行います。

ヒント：  
「バックグラウンド」では文字の視認性を高める為、背景や輪郭を変更できます。



#### 部屋の名前



部屋をクリック。

部屋のタイプの名前を入力するか、リスト内の名前を選択します。

注) このテキストは常に部屋の中央に配置されます。

## 2. 基本的な作図法

### 2.7 既存図面のトレース

既に図面または間取り図のスケッチを持っていますか？

トレースするには、この図面をアップロードします。

それはあなたがずっと速くフロアプランを描画することができます。

各フロアごとに別の図面をアップロードすることができます。( .jpg / .png / .gif ファイル)

#### 縮尺拡大図



正しく表示する為には、図面を拡大・縮小しなければなりません。

【工事】メニューのボタンから「図面の特性」をクリック。「セットスケール」ボタンをクリック。

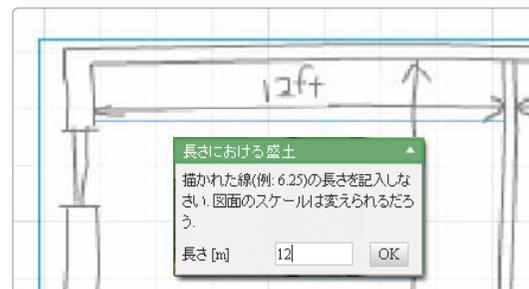


図面の長さのスケールを決定します。表示されるメニューで線の長さを入力してください。図面のスケールが変更されます。

注) フロアプランで作業を開始する前に図面のプロパティメニューを常に閉じてください。

#### 図面のトレース：

アップロードされた図面の上に間取り図を作図していきます。お部屋、ドアやオブジェクトを追加します。



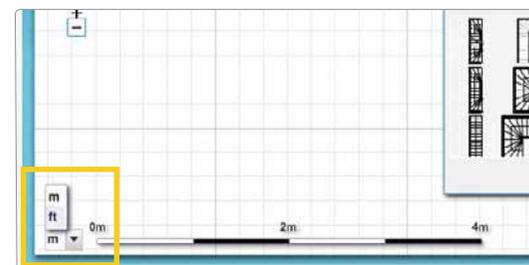
間取り図が完了すると、基礎となる画像を非表示にすることができます。「図面の特性」の「図面を示すか、または隠さないで」で図面表示の設定が行えます。

## 2. 基本的な作図法

### 2.8 単位とビューのオプション

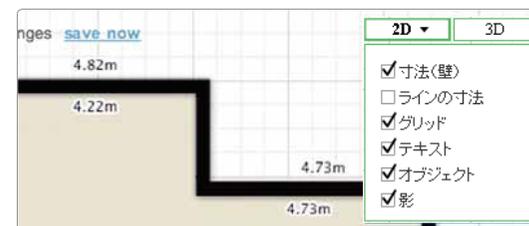
間取り図を作図する前に、下記の項目を設定していただくことをおすすめします。

#### 単位を設定

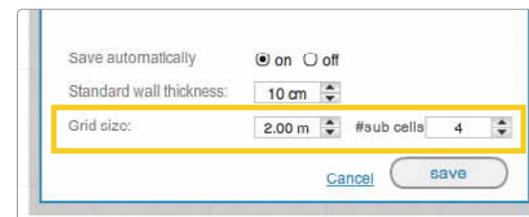


スケールバー左の選択ボックスでメートルやフィート表示の設定を行ってください。スリットバーやグリッドが変更されます。

#### ビューのオプション



このメニューは、2D または 3D のビューの設定が行えます。この設定は、グリッドを除いて、印刷、エクスポートされた画像に対しても適用されます。



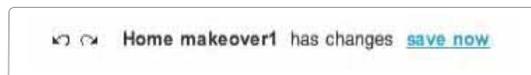
[ Settings ] メニューでグリッドのサイズを設定することができます。

# 3. 間取り図(フロア)の設計

## 3.1 保存と別名保存

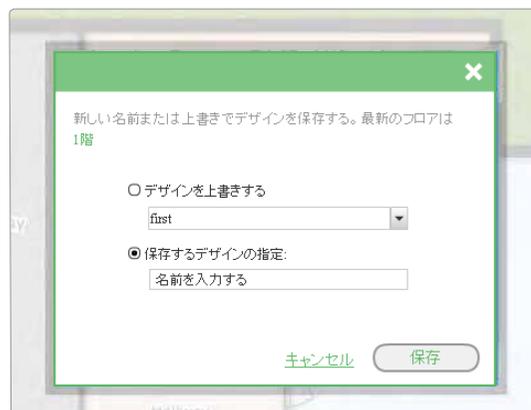
フロアプランナーは自動保存機能を持っています。  
但し、作業データの消失を防ぐためにも自動保存機能はお薦めしておりません。

### クイックセーブ機能



リンク描画スペースの上部にある「変更を保存」をクリックしてください。

### 新規保存



ツールバーの左から 2 番目のアイコン(保存ボタン)をクリック。  
新しい名前でも新規保存します。

### ファイル名の変更



図面の名前を変更するには、ツールバーの左から 4 番目の「1階」をクリックし、図面ファイル名を 3 秒間押し続けます。  
メニューには、新しい名前を入力して表示されます。



# 3. 間取り図(フロア)の設計

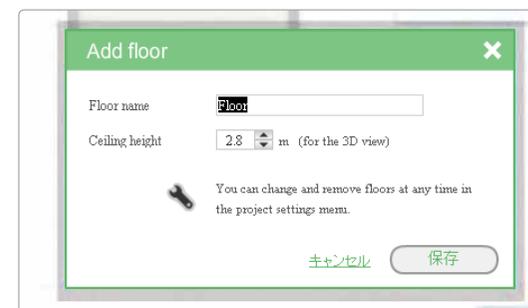
## 3.2 2階を追加する。

新しい間取り図を作成する際、予めフロアの数設定されています。  
作図スペース上に「1階」のタブをクリックして、フロアを切り替えます。

### 2階を追加する

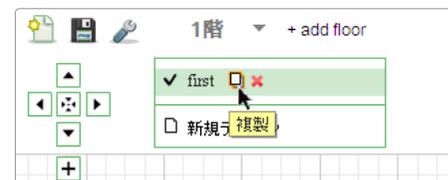


既にプロジェクトに取り組んで、余分なフロアが必要ですか？  
ツールバーから「add floor」をクリックします。

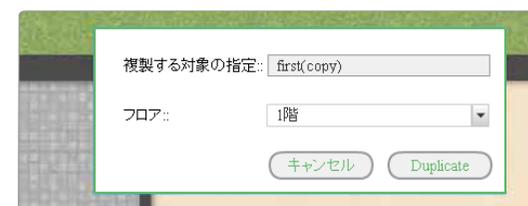


「add floor」のウィンドウからフロアの名前とフロアの高さ(天井高)が設定できます。

### 別のフロアにコピーする



作業中の間取り図を別のフロア(階)にコピーできます。  
・作業中のフロアのタブのアイコンをクリック。  
・フロア名の隣にあるアイコン「複製」を選択してください。  
・保存先を確認するメニューが現れます。



注) 似ている間取りのフロアを選び、その階を次の階にコピーしてください。そのあと、編集作業を行なってください。

## 3. 間取り図(フロア)の設計

### 3.3 間取り(フロア)の管理

同じフロアでレイアウトが複数あると、家のさまざまなオプションを表示するのに役立ちます。フロアごとに複数のデザインを保存することができます。

#### 複数のフロアデザインの作成



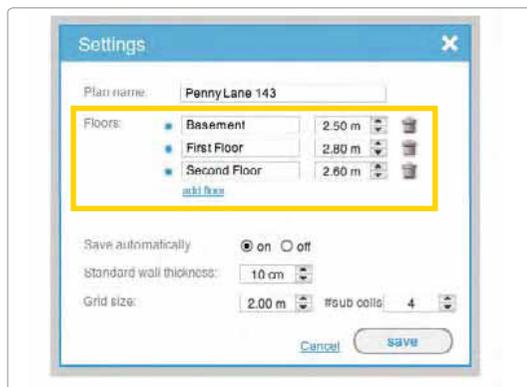
このフロアは複数のデザインを作ることができます。これで、さまざまなレイアウトを試すことができます。どちらかのデザインを複製したり、別名保存してください。



#### 間取り図の管理



ツールバー「Setting」で作図したフロアの管理が出来ます。最上部の3つ目のアイコンをクリック。



ここでは、フロアに名前を付け、フロアの高さ(天井高)を設定することができます。このメニューでフロアの削除もできます(ゴミ箱をクリック)と左側の青色のドットで順序を変更することができます。

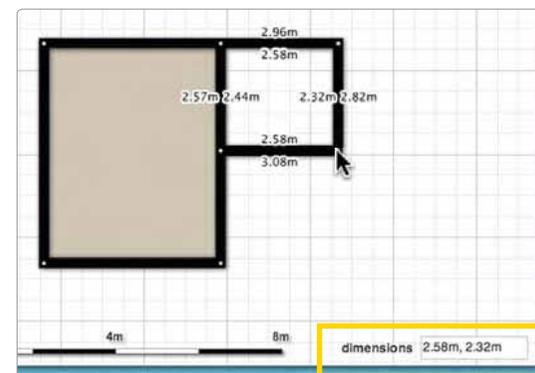
注) 天井高を変更すると、このフロアの壁すべての設定がクリアされるのでご注意ください。作図前に設定しておくのがスマートです。

## 4. 高度なフロアプランニング

### 4.1 別棟を作成

壁や部屋のいくつかの追加機能を以下に説明します。

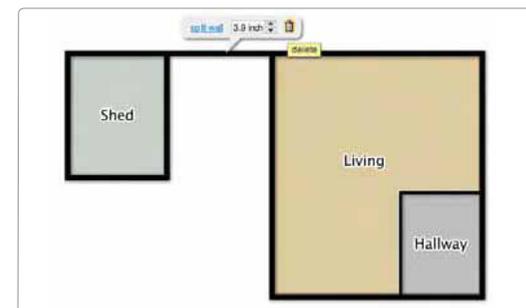
#### 寸法の入力ボックス



あなたが部屋、寸法または壁の作成時に、小さな入力ボックスが右下に表示されていることを確認する。そして、それをクリックしようとせず、始点をクリックしたあと、必要な寸法を入力してください。部屋を分割する際は始点をクリックし、「,」で寸法入力し enter を押してください。

#### 離れた場所に建物を作成する。

フロアプランナー内の部屋は常に相互に接続されています。最初の部屋を描いた後、全ての部屋は、既存のコーナー基準点から描画されます。ガレージ、納屋などの建物を作成するには、「仮の壁」の余りを使用します。



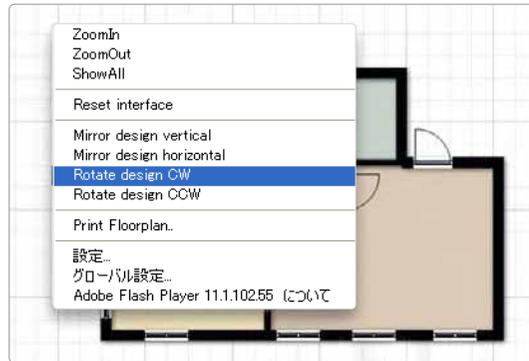
この仮の壁は、図面の角からクリックして作図されます。※壁のみ描かれるので、最初の角から二つ目のコーナーまでドラッグして別の部屋を作成する。そして重なり合った壁を移動し、そこで生じた仮の壁を削除します。

## 4. 高度なフロアプランニング

### 4.2 図面の回転とミラーリング

右クリックメニューで、いくつかの便利な機能があります。

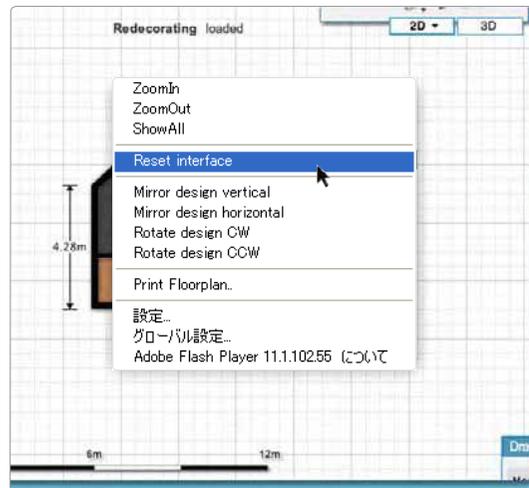
#### 複数の間取り図の作成



作図、レイアウトを今までと別の作図方法をいくつかご紹介します。最初から作り直す必要はありません。対象を時計回りまたは反時計回りに90度回転させることができます。

また、このメニューで図面をミラーリングすることができます

#### メニューを消してしまった場合



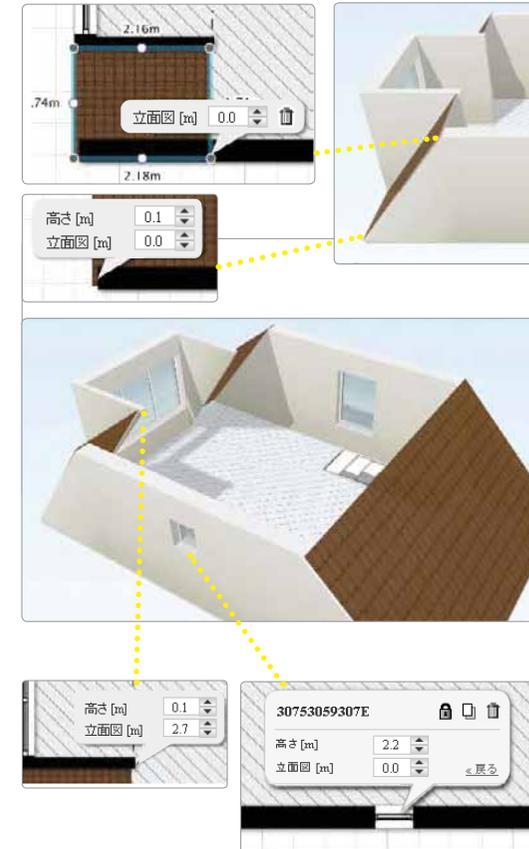
「Reset interface」を選択すれば、メニューが元通り表示されます。

## 4. 高度なフロアプランニング

### 4.3 高さの設定

壁、表面、ドア、窓、家具などは高さや立面図を変更するオプションがあります。プロパティメニューで、「高さを編集」をクリックします。それで屋根を作成できるようになります。詳細は以下の例で説明します。

#### 例：屋根裏の作成



屋根の場合は、手動で描いて、その後、一度表面をクリックし、(i)文字をクリックし、立面図を編集する。また、すべての表面の高さを設定もできる。

壁に対しては、傾斜と壁全体の高さ、もしくは角の点（一点でも二点でも構わない）の高さを設定することができます。ここでの角の高さは、傾斜した壁を作るために0.1に設定されています。

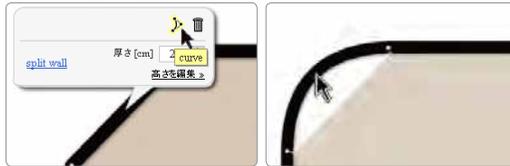
注) 壁と角の高さを設定し直す場合、[設定]メニューから床の高さを調整します。

注) 壁の高さを設定するとその角に「すきま」ができますが、角の高さを設定すると壁を傾斜させます。

ドア、窓、家具に対してはプロパティメニューの「高さを編集」から高さや傾斜を設定できます。

## 4. 高度なフロアプランニング

### 4.4 曲線の壁

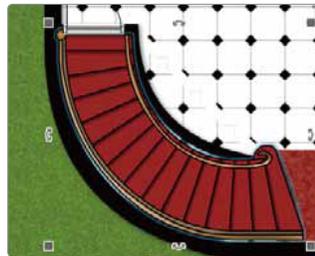


建物の壁に曲面がある場合、まずは直線で壁を描く。  
その後、壁をクリックしてプロパティメニューを表示する。  
曲面の壁のアイコンをクリックします。  
カーソルをドラッグし、曲面の形状を整えてください。

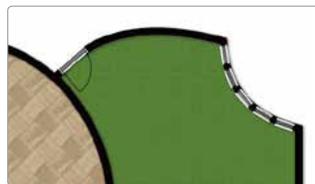
#### 作図例



基準点の高さを設定することにより、傾斜曲面壁を作成することができます。



通常の壁のように湾曲した壁。  
(壁を) 広くしすぎないように注意しないと曲線をはみ出ることになります。



## 4. 高度なフロアプランニング

### 4.5 壁面のカラー

#### 3D上で直接壁の色を変える



2D でレイアウトを作成した後、壁の外観を設定することができます。  
3D に変更後、壁をクリックし、色を選択。そして、同じ色で別の壁をペイントするテキストボックスから CTRL+C で RGB コードをコピーすることができます。  
また、リセットボタンは、設定を元に戻すことができます。

#### 透明度を設定する



同じメニューで壁の透明度を設定することができます。(「transparency」をスライドさせる)  
ここでは様々な部屋の家具の配置を確認することができます。

注) 変更した壁を保存するには、2D ビューに切り替えて、「変更を保存」をクリックする必要があります。

## 4. 高度なフロアプランニング

### 4.6 作図のヒント

#### 完全な間取図にするための5つのステップ

1. ベース材料の品質を調べます。
2. スタートは部屋の作図から、大きな部屋から始まり、小さなクローゼットで終了する。
3. 壁の厚さを調整します。
4. ドア、窓、階段や他の構成要素を追加します。
5. 床のパターン、コメントおよび寸法を含む図面を仕上げ。

#### ベース材料

図面を追加した場合、それは正しいスケールを持っていると便利使えることを確認してください。作図する前に、正しく下絵図面を拡大縮小し、下絵図面が水平または垂直になるように、それを回転させて、調整する。その後、部屋のトレースを開始する。

#### 予定を設定してください。

大小のスペースの作図で始め、外壁を描き始める、そしてインテリアの配置へと進めてください。これは、壁の厚さの調整する時間の短縮が図れます。また、図面を複製することにより、次のフロアの制作時間を節約することが出来ます。

#### 複数のフロア

多くの場合、フロアの基本構造は似ています。次のフロアに似た構造をコピーすると、作業を大幅に節約することができます。そして、非常に似ている構造を描くことから始めます(外壁、壁、階段などが同じ設定の)いくつかのフロアに。その後、次のフロアにコピーします。その後は各フロアの標準的な構造を追加します。

#### 作業はまめに保存します！

#### エラーの解決

床を編集している最中、部屋の表面がきちんと壁を塗りつぶせないときがありますが、壁を少し(マウスで)ドラッグして元の位置に戻せば直ります。壁同士が重ならないように注意してください。もし重なってしまったら、重なってる箇所の白い点を移動させてください。

#### 作業を元に戻す

何かがうまくいかない場合は、「designname」の左に元に戻すの矢印を、クリックしてこのエラーを元に戻すことができます。(または Ctrl+Z)

## 4. 高度なフロアプランニング

### 4.7 ショートカット一覧

ファンクション	キー (PC/MAC)	コンテキスト (状況)
元に戻す	CTRL + Z / CMD + Z	常時
オブジェクトの削除	DELETE	オブジェクトが選択されている場合
壁の分割	hold CTRL/CMD	カーソルが壁の上にあるとき
作図作業の終了	ESC	作図中の部屋、面または線
メニューの終了	ESC	メニューが選択されている場合
回転	hold S	作図中の線や表面
家具の移動	ARROW KEYS	オブジェクトが選択されている場合
複数のオブジェクトの選択	hold SHIFT	家具を選択している間
中心からのスケール	hold SHIFT+CMD+ALT	オブジェクトの「scaleboxes」をドラッグしながら

# 5. 入力と出力

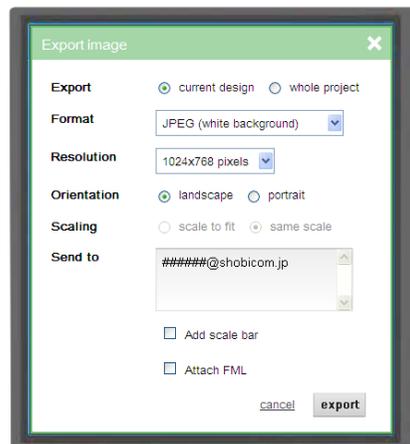
## 5.1 エクスポートと出力

プロジェクトのオプションから作図データをエクスポートすることができます。

### 図面のエクスポート

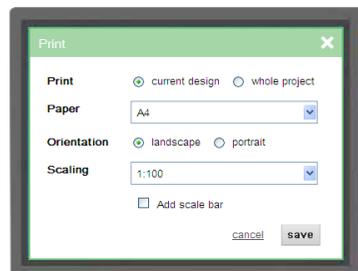


左上隅の「Details」アイコンをクリックしてください。その後「Export」を選択してください。  
書き出せるデータ形式は jpg 等画像ファイル、pdf、fml があります。



現在編集中のデザインかプランをエクスポートすると、あなたが登録したメールアドレスにその内容が送られます。

SketchUp 形式 (2D ベクターファイル形式)、もしくは Blender などの 3D エディタで編集することもできる STL 形式 (多くの CAD ソフトがサポートする 3D 表現フォーマット) がサポートされているインポート形式です。また 3D 形式でプランをエクスポートすることもできます。



PDF 以外にも様々なデザインに対応した形式でエクスポートが可能です。縮尺を変更することもできます。

# 5. 入力と出力

## 5.2 出版プラン

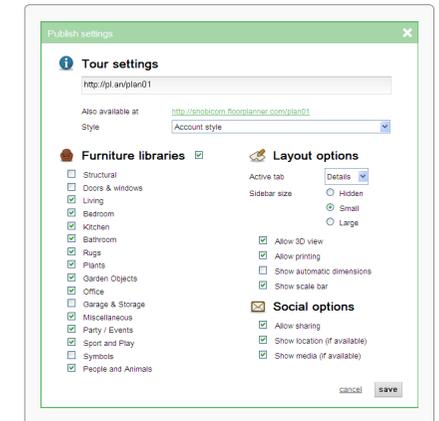
プランの公開状況は、3つのオプションがあります：パブリック、プライベートまたは公開。  
パブリッシュのモードは、ウェブサイトでプランを提示、または直接、他の人にするために使用されます。  
出版後は、計画では、プレゼンテーションのためのいくつかのオプションがあります。出版プランとプライベートオプションは、無料のアカウントでは使用できません。

### 印刷する方法

プランを公開するには、ダッシュボードまたは [プロジェクト] タブからプランを開いて次の手順を実行します。

- 1: サイドバーの "Publishing" をクリック
- 2: パブリッシュのオプションについては、"Published" を選択

3: 訪問者があなたの公開プランを持っているとあなたの計画のための名前を選択するオプションを設定します。



### エクスポート オプション

公開されたプランは、ウェブサイトに埋め込むことも、プランへのアクセスを提供するための Web リンクを与えることができます。

<http://pl.an/yourplanname> OR

<http://yoursubdomain/floorplanner.com/yourplanname> the url of a published plan



## 5. 入力と出力

### 5.3 Webサイトへの埋め込み

プランが公開された後、ウェブサイトにエクスポートオプションでHTMLコードを取得することができます。ここでは、簡単な説明があります。

#### 埋め込みコード

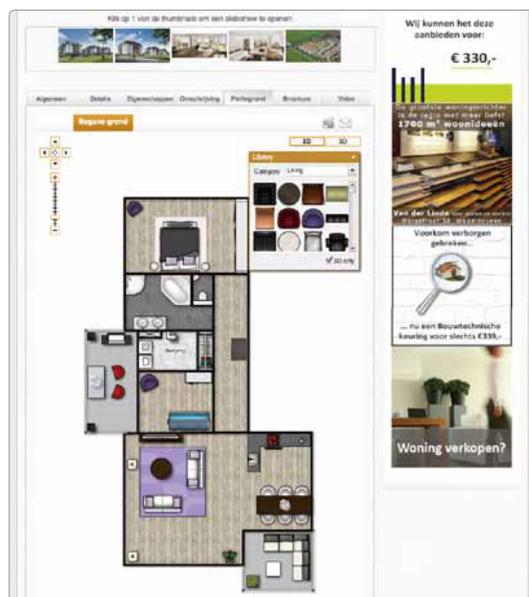


#### 埋め込む方法

サイドバーの「Export」を選び、「Embed & direct link」をクリック。「Embed code」のコードをウェブサイトに貼り付けてください。

[例]  
`<iframe frameborder="0" height="400" scrolling="no" src="http://yoursubdomain.floorplanner.com/projects/19680610-projecttitle/embed" width="100%"></iframe>`

#### ウェブサイトに埋め込まれた間取図の例



ウェブサイトの html ソースファイルの `<body></ body>` タグの間にそれを貼り付けます。また、高さや幅などのレイアウトに合わせてパラメータを追加、変更することができます。

外観、例えばメニューの色は、それを公開するスタイルで決まります。 ([Back-End Manual]を参照ください。)

## 5. 入力と出力

### 5.4 メディアを追加する

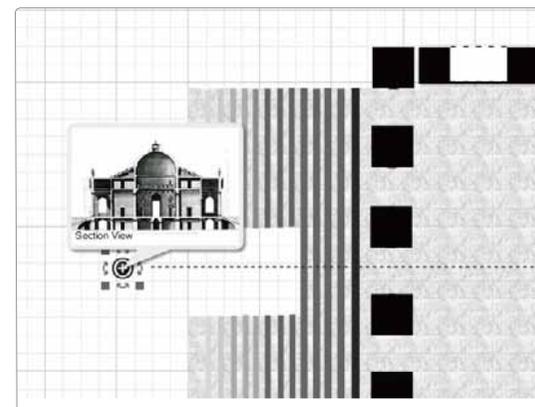
ユーザーに対し、イメージを明確に伝える手段として、写真やムービーなどを追加することができます。



サイドメニューの「Media」から、アップロードしたメディアのアイコンをクリックします。

他のイメージを追加するには「Add photo or video」の「+」をクリックし、「upload a file」 から追加するイメージを選びアップロードしてください。

イメージを配置するには「Place」を押し、配置したい場所にクリックすればイメージが配置されます。(ボタンで表示されクリックするとイメージが表示されます。)



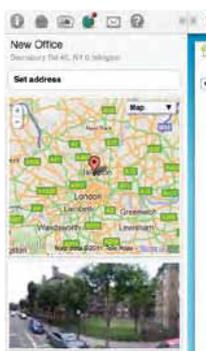
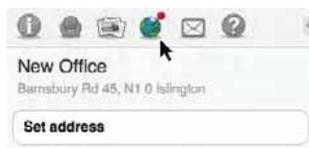
削除やイメージの変更は、サイドバーで行います。配置したイメージを削除するには、イメージをクリック後、キーボードの Del キーまたは BackSpace キーを押してください。

図面が公開されたとき、サイドバーで「Media」を参照するか「+」のアイコンを選択するとイメージが表示できます。

## 5. 入力と出力

### 5.5 ロケーションの追加

プランに実際の物件の所在地を追加すると探すことが容易になります。家を購入しようとしている人は、特定の地域に限定するか、または近くまで寄ったときのために家が大体どこにあるのかを知りたいがっているので、オンラインで財産を売却する場合にこれは非常に重要になります。

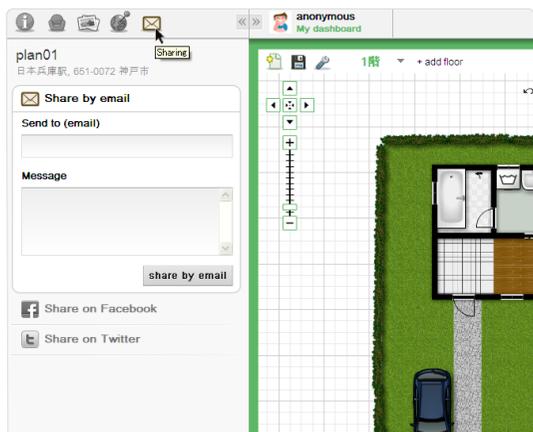


サイドバーで、所在地を追加する場所のアイコンをクリックします。[location]メニューの「address」を選択します。



ご質問などがあれば、[support@floorplanner.com](mailto:support@floorplanner.com)でお問い合わせいただくかフォーラムをご利用ください。

### 5.6 データの共有 (シェアリング)



データの共有はフロアプランナーの特徴の一つです。

顧客の反応を得るのも、関係者に直接物件をアピールするのもいいでしょう。

間取図をプランをメール送信やFacebookやTwitterに配置するためのオプションがあります。