

リファレンスマニュアル

このマニュアルの表記について

このリファレンスマニュアルでは、次の表記の決まりに基づいて説明しています。

EXのみ マークについて

このマークのついた機能は「3DマイホームデザイナーPRO8 EX」「インテリアアップグレードキッ ト」にのみ搭載されています。 そのため、このマークのついた機能は「3DマイホームデザイナーPRO8」ではご利用になれません。 ご利用になるには「インテリアアップグレードキット」をご購入ください。 なお、本書のすべての画面は「3DマイホームデザイナーPRO8 EX」のものです。

記号について

説明の中で次の記号を使用しています。

- △ その機能を利用する上で、特に注意しなければならないことが記載されていることを示しています。
- その機能を利用する上で、知っていると役に立つ関連情報を記載していることを示しています。
- 🛄 参照箇所が記載されていることを示しています。

表記について

説明の中で次のような表記をしています。

[メニュー名]-[メニュー項目]

[0K] [次へ]

メニュー名、右クリックメニュー、ウィンドウ名、ウィンドウ内の項目、ツール名、タブ名などはは[] で囲んでいます。

[Ctrl]

キーボードのキーは、角の丸い枠で囲んでいます。

 $[Ctrl]_+[\rightarrow]$

キーボードの2つのキーを+でつないで表記している場合は、+の前のキーを押したまま後のキーを押 すことを表しています。

この例では、Ctrl を押したまま→を押すことを表しています。

おことわり

本書では開発中のプログラムの画面を使用しています。そのため、一部製品版の画面と異なる場合がございますが、本書での操作説明には影響ありません。あらかじめご了承ください。

目次

このマニュアルの表記について	1
目次	2
スタートメニュー	9
3DマイホームデザイナーPRO8 PRO5~7パーツテクスチャ移行ツール	9 9
サポートツール パーツ更新ツール	9
プレゼンボードデザイナー	. 10
プログラムのアンインストール	. 10
レイトレースレンダリング	11
換算電卓	. 25
ビモローン (成身	. 20 . 28
	 ໑໐
间取りから1-20	. 20 28
サンテルという、こので、こので、こので、こので、こので、こので、こので、こので、こので、こので	. 29
お知らせ	. 29
3Dモデリング	. 29
テクスチャ作成	. 29
グラフィックスライフラリ切替	. 29
サホートヘーンを見る ナンラインマップデート	. 29
インノインアクシート	. 29
す アビング	. 29
	. 30
閉じる	. 30
グラフィックスライブラリ	. 31
オンラインアップデート	. 36
画面構成(間取り画面)	. 40
ツールバー(間取り画面)	. 41
ナビ	. 42
パレット	. 43
パレットの種類	. 43
パーツパレット(間取り画面)	. 47
インターネットからパーツやテクスチャを取得する	. 50
詳細ウィンドウ	. 52
ファイルメニュー	. 53
[新規作成(N)]	. 53
[開く(O)]	. 54
[上書き保存(S)]	. 54
[名則を付けて保存(A)] [朝屋カットを発発(U)]	. 55
[印庠セットを豆錸(印/]	. 99 50
「「 / /	. 50
[スキャナから下絵を読み込む(G)] ナビー下絵読込・CADレイヤ	. 58

	[ファイルから下絵を読み込む(R)] <mark>ナビ</mark> ー下絵読込・CADレイヤ	. 58
	[CADデータ入力(D)] ナビー下絵読込・CADレイヤ	. 58
	[CADデータ出力(E)]	. 60
	[ADXファイル出力(X)]	. 61
	「面積・パーツ集計出力(F)]	. 61
	[印刷(P)]	. 64
	「メール送信(M)]	. 65
	「プレゼンボードデザイナーを起動(V)]	. 66
	ファイル履歴	. 66
	[立体化する(乙)]	. 66
	[メインメニューに戻る(B)]	. 66
	[間取りの変更を破棄して3D画面に戻る(T)]	. 66
	[3DマイホームデザイナーPRO8の終了(X)]	66
		. 00
編	集メニュー	. 67
	「元に 戸す(11)]	67
	[26] (0)] [やり直し(R)]	67
	[かい取い] [切い取い(m)]	67
	$[\neg \nu^{2} - (\Omega)]$	67
	[コピー (0)]	67
	[行休 J L ─(S)]	. 07 . CO
	[知 9 円 17 (工)]	. 09
	[則际\D/] [回西ちちしぃプザードぇっピー(D)]	. 69 . co
	[図曲をクリッノハートヘコヒー(F)]	. 69
	迭//てート(B)]	. 70
	[迭/バ 烨 咏 [1]	. 71
	[右 90 度回転(氏)]	. 71
	[左 90 度回転(L)]	. 71
	[仕息用度で回転(A)]	. 71
	[壁や他の物に沿わせる(0)]	. 71
	[致値移動(N)]	. 71
	[階段テサイン変更(K)]	. 72
	[フロパティ(E)]	. 73
表	示メニュー	. 74
	[全体表示(U)]	. 74
	[拡大モート(1)/縮小モート(0)]	. 74
	[クリット(G)]	. 74
	[ガイド線(V)]	. 74
	[上の階(A)]	. 75
	[下の階(B)]	. 75
	[寸法線(D)]	. 75
	[下絵(T)]	. 75
	[耐力壁(R)]	. 76
	[種類別(K)]	. 76
	[壁厚反映表示(W)]	. 78
	[壁・柱色設定(H)]	. 78
	[部屋表示色(C)]	. 79
	[パーツ表示色(P)]	. 79
	[畳/帖/J/㎡切替(Z)]	. 79
	[建ぺい率・容積率チェックウィンドウ(H)]	. 79
	[太陽光発電システムウィンドウ(E)]	. 79
	[CADレイヤパレット(Y)]	. 79
	[左パレットを表示(L)]	. 79
	[ナビを表示(N)]	. 79
	[プロパティパレットを表示(P)]	. 79

ツールメニュー	80
[メジャーモード(M)]	80
[敷地・道路入力(S)] <mark>ナビ</mark> ー敷地作成	81
[部屋・壁・柱・梁・階段入力(R)]	
[ドア・窓・カーテン入力(F)]	
[家具・住宅設備配置(U)]	
[屋根作成(Y)]	
[線・文字・付箋・寸法線人力(1)]	
[ト絵(B)] <u>テビー[ト絵/CADレイヤ</u>]	
[仕毛ソーニング(Z)] [電力号チェック(D)]	
[电刀重ナエック(ヒ)] [劣ェネルギー性チェック(ト)]	
[目エネルキー E/エッノ/E/]	
[足米負線年(0)]	
[住宅性能(J)]	
[日影図(N)] <mark>ナビ</mark> ー日影チェック	218
[天空率チェック(T)]	220
設定メニュー	221
	001
[クリット吸着(Q)]	
[クリット設定(G)] [ガリッド原占指定(A)]	
[ノリットは単位に)	
[
[方位設定(D)]	
[畳サイズ設定(T)]	227
[立体化設定(外装・内装・屋根・階高)(S)]	
[保存設定(A)]	
[その他の設定(E)]	
ヘルプメニュー	240
[コーザーズマニュアル(II)]	240
[U] = V V = V V (0)	
[建築用語集(B)]	
[SDKマニュアル]	
[メガソフトのWEBページを表示]	
[バージョン情報(A)]	
ガイド線	241
設計した問取りを立体化する	944
立体形状データの牛成	
間取り画面からの立体化で生成される階層	
	950
視点変更ツール	254
ナビ	255
パレット	256
パレットの種類	
パーツパレット(3D画面)	
テクスチャパレット	259
色パレット	
外観確認パレット	

内相应認定してい	971
内戦唯記ハレット	
ノアイルメニュー	
[新規作成(N)]	
[開く(O)]	
[パーツを読み込む(G)]	
[スクリプトを開く(C)]	
[上書き保存(S)]	
[名前を付けて保存(A)]	
[現在の階層をパーツ登録]	
[イメージ保存(I)]	
[印刷(P)]	
「アレンジ出力(R)] EXのみ	
[メール送信(M)]	
「プレゼンボードデザイナーを起動(V)]	
[x - x - k(E)]	200
ファイル履歴	296
シアール Reference (B)]	296
[問取り編集に 戸ろ(7)]	230
[同双 / 隔末に戻る(四)]	201
編集メニュー	
[元に戻す(U)]	298
[やり直し(R)]	298
[切り取り(X)]	298
$[\neg F' - (C)]$	298
[リンクコピー(D)]	298
[ちちちち) [ちちちちちちちちちちちちちちちちちちちちちちちちちちちちち	298
[守冰ゴこ (0)] [比り付け(P)]	238
[別 2 [377(1)]	
[[別啄(4/]]ゴギード~コピー(四)]	
[因面をクリックホート・・コーー(F)] [選択エード(P)]	
[迭八て一ト(D/]	000
[迭扒阱际(1)]	
[周江禘秉(JM)]	
[ロック(山)]	
[壁や他の物に沿わせる(0)]	
[
[わ気に入りに全球(KJ]	
[リンクノアイルの設定(K)]	
[建具を開閉する(動作途中で止める)(K)]	
[動作伝播ルート設定(日)]	
表示メニュー	
2次元応問の主テ	296
5 次九空间の衣小	
[王仲衣亦(V)]	
[加入て一 F (1/] [婃小エー ビ(∩)]	
[細小モート(U)]	
[即7] 払人七一下]	
$[A \gamma \Box - \nu t - \nu (U)]$	
[<i>ハ</i> , フトフツクモート(M/)]	
[囲面分割・切容]	
[ハース図をサムネイルの比率にする(V)]	
[回面分割位直を中央に戻す(比)]	
[凹面の状態をすべて元に戻す(R)]	

[グリッド表示(G)]	
[シェーディング表示(H)]	
[輪郭線強調表示(W)]	
[ホワイトモデル表示(S)]	
[断面(T)]	
「伯賞・白内障シミュレーション(W)] ナビ ー 伯賞・インテリア	333
[122] 11/1/1/2 (1/) 2 [122] 12(1/) 2 [122] 12(1/) [122] [122] 122]	294 294
[チャマの生をなか(品)]	
[ナ別の室にり非衣小(11)]	
[9 へての空を非衣小(1)]	
[産根・大廾 (非衣 示	
[種類別(K)]	
[形状作成ツールバーを表示(T)]	
[ナビを表示(N)]	
[左パレットを表示(L)]	
[プロパティパレットを表示(P)]	
[フルスクリーン表示/3Dテレビ出力(F)]	
[スライドショー(X)]	
[鳥瞰マルチビュー(B)]	
倪 県 メ ー ユ 一	
視点と視界	
視点を表す情報	
パース図での視点の操作	
[移動モード(W)]	340
[水亚移動于— ド(H)]	9.41
[赤 市	9/1
[王旦沙刧] こ 「(V)]	
[よわりを兄るモート(氏)]	
[よわりから見るモート(K)] [エクナエー い(x)]	
[回角変更モート(K)]	
[望遠/広角(N)]	
[あおり補正(A)] EXのみ	
[2点指示視点設定(G)]	
[視点数値設定(T)]	
[視点登録(M)]	
[視点呼び出し(C)]	
[視点編集・削除(D)]	
	9.40
ワオークスルーメニュー	
[開始(S)] ナビーウォークスルー	
[終了(X)]	352
[伯動重生(A)]	352
[山場行工(四)]	252
[少し前の祝念に戻り(0)]	
[リオーノスルー ヵ吋の税点に戻り(II)]	
[壁を通り扱りる(0)]	
[力法(M/)]	
[迟度(V]]	
[記録開始(K)]	
[記録停止(Q)]	
[再生開始(P)]	
[再生停止(E)]	
[軌跡作成(L)]	
[軌跡作成(タイムスケール方式)]	
[軌跡編集(T)]	
[軌跡削除(D)]	
「動画ファイル出力(O)]	360

ツールメニュー	363
[テクスチャ・背暑作成(G)]	363
[フォトフレーム作成(F)]	376
[高画質イメージ作成(R)]	
[メジャーモード(M)]	
[基本形状入力(S)]	
[外装一括変更(X)] <mark>ナビ</mark> ー一括変更	
[内装一括変更(I)] ナビー	
[使用中の色パレットを編集(C)]	
[色ファイルの一括作成(B)]	
「インテリア診断(I)] ナビー色覚/インテリア	
[日当たりチェック(C)] ナビー日当たり/斜線	
[斜線チェック(II)] ナビー日当たり/斜線	432
パーツ階層とは	433
パーツの仕組み	434
パーツのコピーとリンクコピー	435
「下層パーツの作成(N)]	
[このパーツ階層へ移る(D)]	436
[上のパーツ階層へ移る(J)]	
[最上層のパーツ階層へ移る(T)]	
[選択パーツを階層リストに追加(L)]	
[選択パーツの表示・非表示切替(V)]	
[パーツ階層図(K)]	
設定メニュー	442
	4.49
[クリット吸着(G)] [まっち リ /pv]	
[里刀めり(l')]	
[新規形状作成力法の設定(N)]	
[能直奉华位直の設定(A)] [パーマの上移動士白(D)]	
[ハース凶工核動力内(D)] [理性訳ウ(D)]	
[垜垷設疋(匹)	
[ク ノノイ ツクス ノイ ノ ノ ワ 切首(L/]	
ヘルプメニュー	462
「ヿーザーズマニュアル(II)]	462
$\begin{bmatrix} 1 & \mathbf{y} & \mathbf{y} & \mathbf{y} \\ \mathbf{y} & \mathbf{y} & \mathbf{y} \\ \begin{bmatrix} 1 & \mathbf{y} & \mathbf{y} \\ \mathbf{y} & \mathbf{y} \end{bmatrix}$	462
[メガソフトのWEBページを表示(M)]	462
「バージョン情報(A)]	462
地形簡易作成ウィザード	
~ ~ □ ~ □ ~ □ ~ □ ~ □ ~ □ ~ □	470
夕陌唐リイ サート	
概要	470
使用方法	470
家を作る準備ウィザード	473
描画の仕組み	479
平行投影と透視投影	
Zバッファ	480
レイトレーシング	482
案 引	

第1章 スタートメニュー

スタートメニュー

3 Dマイホームデザイナー P R O 8

3 Dマイホームデザイナー PRO8を起動します。

PRO5~7パーツテクスチャ移行ツール

旧バージョンの3DマイホームデザイナーPR05、PR06、PR07がインストールされている場合、PR O8へパーツやテクスチャを移行できます。

🥦 PRO5~7パーツテクスチャ移行ツール	×
3DマイホームデザイナーPRO5~7のパーツとテクスチャを、3DマイホームデザイナーPRO8にコピーします。 1. コピー元製品の種類を選択してください。	
□ 3DマイホームデザイナーPRO5	
C PRO5通常版 C PRO5素材パック	
PR05のパーツとテクスチャのインストール先:	
┌	
C PRO6通常版 C PRO6素材パック	
PR08のパーツとテクスチャのインストール先:	
☑ 3DマイホームデザイナーPRO7	
● PRO7通常版 C PRO7素材パック	
PRO7のパーツとテクスチャのインストール先:	
C#Users#Public#Documents#8DMHPRO7	
2.パーツとテクスチャのインストール先を確認してください。	
PRO8のパーツとテクスチャのインストール先:	
C:¥Users¥Public¥Documents¥3DMHPRO8	
3.「開始」ボタンを押すと、コピーを開始します。	
開始(S) キャンナ	2)1

サポートツール



▶ システムの情報

システムの情報を確認できます。

▶ 情報をサポートセンターに送信(I)

▶ ログ取得(E)

ソフトを使用する上でトラブルやエラーが発生した場合にサポートセンターに問い合わせます。(単「ユ ーザーサポート」ユーザーズマニュアル 216 ページ)

▶ グラフィックスライブラリ切替(G)

グラフィックスライブラリを切り替えます。(単「グラフィックスライブラリ」31ページ)

▶ 動作環境チェック(C)

[動作チェックウィザード]を起動します。(単)「動作チェックウィザードを実行する」 ユーザーズマニ ュアル 23 ページ)

▶ 閉じる(X)

サポートツールを閉じます。

パーツ更新ツール

データセンターにアクセスして、新着データがある場合にパーツやテクスチャが追加されます。

- データセンターから自動的にパーツやテクスチャを追加するには、データセンターへの会員登録
 が必要です。
- このツールを利用するにはインターネットに接続している必要があります。

プレゼンボードデザイナー

プレゼンボードデザイナーを起動します。

プレゼンボードデザイナーの使い方についてはプレゼンボードデザイナーのオンラインヘルプ をご参照ください。

プログラムのアンインストール

3 Dマイホームデザイナー P R O 8 をハードディスクから削除(アンインストール)します。(🍱 「3 Dマイホームデザイナー P R O 8 を削除する」 **ユーザーズマニュアル** 25 ページ)

レイトレースレンダリング

現在編集中の3Dデータをもとに、レイトレーシングによる高品位イメージを作成して表示します。

10000000000000000000000000000000000000	
ファイル(F) レンダリング(R) ズーム(Z) 色調補正(C) ヘルプ(H)	

[ファイル]メニュー

[ファイルを開く(0)]

3DマイホームデザイナーPRO8で保存したレンダリング用データファイル(拡張子.cwb)または中間結果ファイル(拡張子.cwr)を開きます。

① 旧バージョンで出力されたレンダリング用データファイルを開くことはできますが、正常なレンダリング結果は得られません。

[中間結果保存(S)]

レンダリング計算を途中で中断させたとき、そこまでの計算結果を中間ファイル(拡張子.cwr)として 保存することができます。

保存した中間ファイルには、テクスチャのパス情報などが入っていますので、他のコンピューターに中間ファイルをコピーした場合などは、正しく再開できないことがあります。

[イメージ保存(I)]

レンダリングした結果は、イメージデータとして保存できます。保存できるファイルの種類は、ビット マップファイル(拡張子.BMP)、および JPEG ファイル(拡張子.jpg)です。

[プリンタ設定(R)]

レンダリング結果を印刷する際、出力するプリンタや用紙サイズや印刷の向きなどを指定できます。

[印刷プレビュー(V)]

レンダリングした結果を印刷する前に、イメージの確認や、印刷倍率・位置などの設定を行えます。



[印刷プレビュー]ウィンドウ

▶ 印刷倍率

印刷する際の用紙上での大きさを倍率で設定できます。プレビュー画面で確認しながら、倍率を設定し ます。テキストエリアに数値を入力するか、右の

をクリックして倍率を変更します。

印刷倍率を 100%よりも大きな値に設定すると、計算結果を引き伸ばして印刷することになるため、印刷結果のクオリティは若干低下し、わずかなギザギザが表示されることがあります。プレゼンテーション資料の作成など印刷結果のクオリティが重要なときは、印刷倍率の値を 100%以下にしてご使用ください。逆にテスト印刷などクオリティが低くても構わない場合には、印刷倍率を大きくしても構いません。

▶ 印刷方法の設定

「プログレッシブ」でレイトレーシングした場合、現在のレンダリング結果をそのまま印刷するか、レンダリングできたところまで間引いて印刷するかを選択できます。(🍱 「レンダリング方法の詳細を設定する」17 ページ)

・そのまま印刷

計算結果がそのままの形で印刷されます。 レンダリングを中断した場合でも、計算が終わったところまでの結果を印刷できます。

・間引いて印刷

プログレッシブの場合、1/16(16×16ドット)サイズから順に1/4、1/2、1/1と詳細に計算されてい きますが、途中で中断した場合には計算された最小サイズで印刷されます。 たとえば、最終結果が800×600ドットのイメージの場合、1/2サイズの計算中に中断すると、すでに 計算が終わった1/4サイズの結果を使い、200×150ドットのイメージを印刷します。

▶ 閉じる

印刷せずにプレビュー画面を閉じます。

▶ プリンタ設定

[プリンタ設定]ウィンドウを開きます。[プリンタ設定]ウィンドウで[OK]をクリックするとプリンタの設定を行ったあと、プレビュー画面に戻ります。

▶ 印刷

印刷を開始します。

ℤ プリンタの接続や設定などは、プリンタのマニュアルをご覧ください。

印刷位置の調節

用紙上の印刷位置を調整できます。プレビュー画面に表示されているイメージをドラッグで移動します。



印刷位置の調節

[印刷(P)]

レンダリング結果を印刷する機能です。プリンタ名を選択して[OK]をクリックすると印刷します。

[メール送信(M)]

メール文書を新規に作成し、表示中のイメージデータを添付して送信することができます。

[レイトレースレンダリングの終了(Q)]

レンダーを終了します。 レンダリング結果が保存されていなければ、確認のメッセージが表示されます。

レンダリング条件を設定する

[レンダリング]-[開始(B)]

レンダリングの開始を指示する機能です。

[レンダリング設定]ウィンドウが表示されます。レンダリングを開始する前に、このウィンドウでレン ダリングの詳細な設定を行うことができます。

レンダリング用データファイルを開くと、自動的に[レンダリング設定]ウィンドウが表示されます。



視点位置を設定する

▶ 視点(V)

視点データベースに登録されている視点のリストから、レンダリングしたい視点を選択できます。▼を クリックして、登録されている視点を選択します。

レンダリング方法を指定する

▶ 方法(M)

レンダリング方法を指定できます。 🗷 をクリックして、以下の3つの方法の中から選択できます。

- ・通常(レイトレ/アンチエイリアスオフ)
- ・高精細(レイトレ/4点アンチエイリアス)
- ・ユーザー指定

[ユーザー指定]を選んだ場合は、選択した直後に[レンダリング方法詳細設定]ウィンドウが表示 されます。(単 「レンダリング方法の詳細を設定する」16 ページ)

レンダリングサイズの指定方法を設定する

▶ 指定方法(W)

- サイズの指定方法を選択します。
 - ・用紙サイズで指定

現在のプリンタで使用可能な用紙サイズのリストの中からサイズを選択して指定します。

・ピクセル数で指定 イメージの幅、高さをピクセル数で指定します。

レンダリングサイズを設定する(用紙サイズで指定の場合)

レンダリングで作成するイメージのサイズを、用紙サイズのリストの中から選択して指定できます。

▶ 用紙サイズ(Z)

をクリックして、印刷する用紙サイズを選択します。

▶ 用紙の向き

印刷する用紙の向きを指定します。[横]または[縦]のいずれかを選択します。

▶ 解像度(E)

印刷するイメージの解像度を以下の4つから選択できます。

- ・標準
- ・低品位
- ・高品位
- ・数値設定

数値設定を選択すると、解像度を数値で直接指定できます。サイズを指定する単位がセンチ、ミリ、インチの時、サイズをドット数に換算する際の値(解像度:単位 dpi)を指定します。

dpi (dots per inch)は1インチあたりのドット数(密度)を表す単位です。

▶ 余白

上下左右の余白を設定できます。それぞれ数値を入力します。

レンダリングサイズを設定する(ピクセル数で指定の場合)

レンダリングで作成するイメージのサイズをピクセル数で指定できます。



▶ サイズ(Z)

▼ をクリックして、出力するサイズを選択します。選択できるサイズは以下の通りです。

- ・縦横比固定で最大
- ・パース図と同じサイズ
- ・パース図の 50%
- ・パース図の 25%
- ・最大(5000×5000)
- ・大 (1024×768)
- 中 (800×600)
- ・小 (640×480)
- ・数値指定

▶ 縱、横

サイズで[数値指定]選択した際には、出力するイメージの縦横のサイズを数値で設定できます。

▶ パース図と同じ縦横比

チェックボックスをオン
■にすると、縦、横の数値を入力する際、パース図の縦横比を維持するように 数値が調整されます。

┃レンダリング方法の詳細を設定する

レンダリング方法を指定する

レンダリング設定ウィンドウの方法から[ユーザー設定]を選択すると[レンダリング方法詳細設定]ウ ィンドウが表示されます。



[レンダリング方法詳細設定] ウィンドウ

▶ レンダリング方法

レイトレーシング法でレンダリングをおこないます。ガラスなどの屈折、鏡での反射、光源による影な どを計算してイメージを作成します。



レイトレーシングの条件を設定する

▶ 順序(0)

をクリックして、レイトレーシングを行う順序を指定します。

・プログレッシブ

全体を大きな単位で荒くレンダリングし、徐々にレンダリング単位を細かくしていく方法です。最初 はモザイクのように見えますが、だんだんはっきりしてきます。初期段階で全体の色合いなどが把握 できます。



・シーケンシャル

プログレクシン

左上から順にレンダリングしていきます。どこまで計算が終わったかが把握できます。計算時間はプ ログレッシブより若干早くなります。



シーケンシャル

プログレッシブ、シーケンシャルのどちらを選んでも、最終的な計算結果は同じとなります。作 成途中のデータを試しにレンダリングし、全体の明るさなどの雰囲気をつかみたいときには「プ ログレッシブ」を選択し、雰囲気がつかめたところで計算を中断させる、という使用法がありま す。一方、プレゼンテーション資料などの最終的な出力を行う場合には、「シーケンシャル」を 選択し、計算の進行状況をじっくりと見守る、という使用法があります。用途に合わせて選択し てください。

▶ アンチエイリアス(A)、サンプリング数(S)

アンチエイリアス処理に関する設定をおこないます。アンチエイリアス処理を行うと、計算時間は増加 しますが、ジャギー(ドットによるギザギザ)の少ない美しい画像を得ることができます。プレゼンテ ーション資料の作成など、画像に高いクオリティが求められる場合はアンチエイリアス処理を行うよう にします。

アンチエイリアスとは、輪郭線などのジャギー(ドットによるギザギザ)を軽減することです。 たとえば、次頁のような円の一部を描画する場合を想定します。



画面は格子状に並んだ点の集合なので、画面の点の中心の色で格子を塗り分けると、次のようになりま す。このときにできるギザギザがジャギーの原因です。



しかし1つ1つの格子に含まれる色の割合(赤と白の割合)を元にして、各格子の色を塗り分けると以下のようになります。



アンチエイリアスによる円の描画

画面上では、境界線がぼけたように見え、ジャギーが目立たなくなります。

レイトレーシングでは、1つのピクセル(画像の最小単位≒1ドット)で視線をわずかに振らせながら 複数回の計算を行い、結果を集計して色を求めます。



アンチエイリアスなし(左)とあり(右)

をクリックして、アンチエイリアスのタイプとサンプリング数を選択します。

1つのピクセル(画像の最小単位≒1ドット)の中で視線をわずかに振らせながら複数回の計算(サン プリング)を行い、それぞれの計算結果を集計して色を求めます。

- サンプリング数を増やすと画像のクオリティは若干上がりますが、影響はあまり大きくありません。初期設定(タイプは「格子状に分割し、平均」、サンプリング数は「4点(2×2分割」)のままお使いいただくことをお勧めします。
- ・なし

アンチエイリアシングを行いません。

格子状平均

ピクセルを縦横に格子状に等分し、その中心点で計算をおこないます。各点での結果を平均してその ピクセルの色とします。

サンプリングは4点(2×2)~64点(8×8)から選択できます。



格子状加重平均

ピクセルを縦横に格子状に等分し、その中心点で計算をおこないます。各点での結果を、ピクセルの 中心からの距離で加重平均してそのピクセルの色とします。 サンプリングは4点(2×2)~64点(8×8)から選択できます。



¹⁶ 点 (4×4)の例 (点の大きさが加重を示しています)

・ランダム

ピクセル内のランダムな点で計算を行い、各点での結果を平均してそのピクセルの色とします。 サンプリングは2点~16点から選択できます。



▶ 反射、屈折打ち切り回数(I)

▶ 反射、屈折打ち切り減衰率(E)

レイトレーシングでは、鏡があれば反射を考慮して、鏡に映り込んだ画像を計算します。ガラスがあれ ば屈折を考慮して、ガラスを通して見える画像を計算します。

鏡やガラスがたくさん置かれた空間では、反射や屈折を何度も繰り返す場合があります(場合によって は無限に繰り返します)。

現実の世界では、完全な鏡や完全に無色のガラスは存在せず、何度も反射や屈折を繰り返す間に、色が かすんできます。

レイトレーシングでも、無限に反射や屈折の計算を繰り返しても最終結果にそれほど変化はありません。 そこで、無駄な計算をしないように、反射や屈折を繰り返した回数や、色の変化がなくなってきたとこ ろで計算を打ち切ることができます。 ガラスなどの透明な物体が何枚も重ねてあったり、部屋の全面に鏡が貼ってあったりするような 特殊な空間を設計する場合には、打ち切り回数を増やしたり、打ち切り減衰率を減らしたりする 必要がありますが、通常の場合は設定を変更する必要はありません。打ち切り回数は「4」、打 ち切り減衰率は「10%」のまま使われることをお勧めします。

▶ テクスチャの下地色を反映する(B)

3DマイホームデザイナーPR03以前との互換モードです。パーツにあらかじめ色を指定していた場合、 レンダリングする際にテクスチャと元の色を合成します。

レンダリングの実行

▶ 開始(S)

[レンダリング設定]ウィンドウの条件を入力し、[開始(S)]をクリックすると選択された1つの視点の レンダリング計算を開始します。

レンダリング設定
レイトレーシングで高画質イメージを作成します。
視点(V): 現在の視点 ▼
方法(M): 通常(レイトレ/アンチェイリアスOFF) 👻
レンダリングサイズ
指定方法(W): 用紙サイズで指定 ▼
用紙サイズ(Z): A4 🔹
用紙の向き: 🧿 横(A) 💿 縦(O)
解像度(E): 標準 ▼ ¹²⁵ dpi
余白
上(T): 20 mm 下(B): 20 mm
左(L): 20 mm 右(R): 20 mm
開始(S) 複数視点(F) キャンセル

[レンダリング設定]ウィンドウ

▶ 複数視点(F)

[レンダリング設定]ウィンドウの条件を元に、3D画面で登録しておいた視点を複数指定し、自動的に 連続してレンダリング計算を行いたい時には、[複数視点]をクリックします。

V	ンダリン	り設定 神	复数視点	×
	選択した視 選択した視	L点を、上) L点は、全	いら順にレンダリングして、ファイルに保存します。 て同じ投影モードでレンダリングされます。(透視投影)	
	レンダリンゲ する	屋根 表示	視点	
	V	V	現在の視点	
	V	V	外観	
	V		2階洋室	
			28皆洋室	
			27皆洋室	すべて)選択(A)
			2階洋室 👻	すべて解除(F)
	保存先ファ	+ルダ(D):		参照
	ファイルの)種類(K):	 ビットマップ(*bmp) 	/グ結果は、ファイル 2きます。 玄関bmp
	<<戻る	(B)	開始(S) キャンセル	

[レンダリング設定 複数視点]ウィンドウ

▶ レンダリングする

リストにある複数の視点からレンダリングしたい視点のチェックボックスをオン図にします。

▶ 屋根表示

レンダリングの際、屋根を表示させておきたい場合には、チェックボックスをオン図にします。

外観パースや内観パースが必要な場合には屋根表示のチェックボックスをオンマにすると鳥瞰 図など屋根面が邪魔になるケースでは、チェックボックスをオフマにします。

▶ 視点

3D画面で視点を登録した際の視点名が表示されます。

「現在の視点]はレイトレースレンダリング画面を起動する直前の3D画面のパース図に表示されていた視点、または、レンダリング用データファイル(拡張子.cwb)から開いた場合には、保存時の視点です。

▶ すべて選択(A)

リストにあるすべての視点の[レンダリングする]と[屋根表示]の設定をすべて有効にします。

▶ すべて解除(F)

リストにあるすべての視点の[レンダリングする]と[屋根表示]の設定をすべて解除します。

▶ 保存先フォルダ(D)

レンダリング結果のイメージファイルを保存するフォルダのアドレスを入力します。

▶ 参照

クリックするとファイルリストが表示します。イメージファイルを保存するフォルダをファイルリスト で指定します。

▶ ファイルの種類(K)

レンダリング結果をイメージ保存する際のファイルの種類を選択します。

- ・ビットマップ(拡張子.bmp)
- ・JPEG(拡張子. jpg)

複数視点のレンダリング結果は、ファイル名に連番と視点名がつきます。

▶ 戻る(B)

[レンダリング設定]ウィンドウに戻ります。

▶ 開始(S)

[レンダリング設定]、[レンダリング設定 複数視点]の設定を元に指定された視点を順次レンダリング を実行し、イメージファイルに保存します。

▶ キャンセル

[レンダリング 複数視点]ウィンドウを閉じ、[レイトレースレンダリング]ウィンドウに戻ります。

壁の表示状態は登録されません。今の状態でレンダリングをおこないます。壁削除の状態で、複数視点のレンダリングを行った場合、各視点からの手前の壁を削除しレンダリングをおこないます。

レイトレーシング計算

[レンダリング方法詳細設定]ウィンドウで設定した[順序][プログレッシブ]または[シーケンシャル] の指定に従い、途中結果を表示します。



メッセージ

メッセージが表示されます。

ステータス

プログレッシブかシーケンシャルかの区別が表示されます。 プログレッシブの場合は、現在計算中の格子サイズが(16)→(4)→(2)→(1)と表示されます。

経過時間

計算開始からの経過時間が表示されます。

計算済みピクセル数

[計算済みのピクセル数]-[全ピクセル数]、何%終了したかが表示されます。

残り予想時間

計算終了までの予想時間が表示されます。

- この時間は、[残りピクセル数] × [経過時間] ÷ [計算済みピクセル数] で計算されるもので、あく までも目安であり、正確な時間ではありません。ただし計算が進むほど正確になってきます。
- プログレッシブでは、全体をまんべんなく計算するので予測時間が比較的正確になります。シーケンシャルでは、オブジェクトの数が少ない画面上部(多くの場合、空と屋根しかありません)から計算を開始するため、計算開始直後は計算が非常に速く進行します。このため、少なめの予測時間になりがちです(実際の計算時間が表示の何倍にもなることがあります)。

レイトレーシング計算の中断と再開

[レンダリング]-[中断(I)]

レイトレーシング計算の中断する機能です。計算に時間がかかる場合は、途中で中断し、そこまでの中間結果をいったんファイルに保存しておけば、後日そこから計算を再開することができます。計算中断後、中間結果を保存するには[ファイル]-[中間結果保存]を選択します。

中間結果を読み込むには、[ファイル]-[ファイルを開く]を選択し、読み込み後に計算を再開するには[レンダリング]-[再開]を選択します。

[レンダリング]-[再開(R)]

中断したレイトレーシング計算を再開する機能です。中断した状態の続きから計算を再開できます(中間結果ファイルを読み込んだ場合も同じです)。

画面の表示を拡大縮小する

[ズーム]-[拡大(I)]

レンダリング結果を拡大表示する機能です。メニューを選択するたびに2倍、4倍と拡大します。

[ズーム]-[等倍(E)]

拡大/縮小表示された画面を元の縮尺(等倍)にする機能です。

[ズーム]-[縮小(0)]

レンダリング結果を拡大表示する機能です。 メニューを選択するたびに1/2倍、1/4倍と縮小していきます。

色を補正する

レンダリングを完了した画像の色を補正することができます。

[色調補正] - [元に戻す(U)]

色調補正を行ったイメージを補正前の状態に一回だけ戻します。

[色調補正]-[やり直し(R)]

直前に行った[色調補正]-[元に戻す]操作を一回だけ取り消します。

[色調補正]-[明るさ・コントラスト(C)]

明るさ・コントラスト		—	
明るさ(B)	Ó	0	
コントラスト(0)	Ó	- 0	
プレビュー(P)	ОК	キャンセル	
旧 ろ さ・ つ い	トラフ	ト1ウノント	Г Сп

▶ 明るさ(B)

光の3原色(R・G・B)を同じ割合で増減させ、画像の明るさを調節します。スライドバーを右に動か すと明るくなり、左に動かすと暗くなります。また数値枠に-255~255の数値を入力して指定すること もできます。

▶ コントラスト(C)

明暗の「差」を調整します。スライドバーを右に動かすと差が大きくなり、左に動かすと差が小さくなります。数値枠に-127~127の数値を入力して指定することもできます。

▶ プレビュー(P)

設定した色調補正を画面に表示します。[OK]をクリックするとその状態で確定し、[キャンセル]をクリックすると元の状態に戻すことができます。

[色調補正]-[色相·明度·彩度(H)]



[色相・明度・彩度] ウィンドウ

▶ 色相(H)

色合いを調整します。

スライドバーを動かすと赤みがかったり、青みがかったり、色合いが変化します。数値枠に-180~180 の数値を入力して指定することもできます。

▶ 明度(L)

明るさを調整します。

スライドバーを右に動かすと画像の色が白に近づき、左に動かすと黒に近づきます。数値枠に-50~50 の数値を入力して指定することもできます。

▶ 彩度(S)

色の鮮やかさを調整します。

スライドバーを右に動かすと色がより鮮やかになり、左に動かすとくすんだ色になります。数値枠に-50~50の数値を入力して指定することもできます。

▶ プレビュー(P)

設定した色調補正を画面に表示します。[OK]をクリックするとその状態で確定し、[キャンセル]をクリックすると元の状態に戻すことができます。

換算電卓

換算電卓は、建築で使われる単位を変換するための電卓です。

モード切替

換算電卓には、「長さ」を換算するモードと「面積」を換算するモードがあります。

・面積モード

[面積] ボタンをクリックすると面積を換算するモードになります。 単位として次のものが選択可能になります。

- m^²
- ・坪
- ・反
- •町
- ・アール
- ・長さモード

[長さ]ボタンをクリックすると長さを換算するモードになります。 単位として次のものが選択可能になります。

- m
- cm
- mm
- ・間
- ・尺
- 寸
- ・ヤード
- ・フィート
- ・インチ

計算の実行

- ① 「長さ」の換算を行うか、「面積」の換算を行うかを選択します。
- ② 画面上のボタン(またはキーボード)で、換算したい元の数値を入力します。入力した数値は左上の枠に表示されます。
- ③ 入力した数値の単位を選択します。
- ④ 換算したい単位を選択します。
- ⑤ 結果表示枠に換算結果が表示されます。



一計算可能な値は、元の数値または計算結果のいずれも 99999999 までです。計算結果が上限を超えると結果表示欄に[オーバーフロー]と表示されます。

□□ 換算電卓	—
0. m²	▼ = 0. m² ▼
7 反	AC Et
4 7-1	5 BACK
12	3
	MEGASOFT

□□ 換算電	∮			×
	0. m	<u> </u>	0.	m 💌
7	C m mm	Э	AC	長さ
4	同日	5	BACK	面積
1	マシー	۴ <mark>۶</mark>		
	כי כ		MEC	SASOFT.

住宅ローン概算

住宅ローンを組んだ場合の、毎月の返済額や返済年数、利率から最大でどれぐらいの価格の物件まで購入可能かを概算で計算する機能です。

各項目に必要な数値を入力すると、購入可能物件価格として概算のローン金額が表示されます。

诸 住宅ローン概算					x
月々の返済額、返済年数、利率などから購入可能な物件価格を概算します					
月々の返済額(M):	0	Ħ	返済年数(Y):	0	年
ボーナス月の返済額(B):	0	円	利率(R):	0	%
自己資金(S):	0,	5円			
購入可能物件価格:0万円 ※元利均等返済を前提に計算しています。 ※変動ド甲などのシュレーションコロ対応していません。 ※確容可能とのシューレーションコロ対応していません。 ※確容可能と知、利率、融密会体などは各全語機関によって異なります。 ※ローン保証科、手板料、保険料などの諸費用が別途必要です。 ※この結果はあくまでも概算です。詳細は各全語機関にお問い合わせください。					
[住宅ローン概算]ウィンドウ					

簡易的なローン計算機能ですので金融機機関が用いる計算式とは異なります。あくまでも目安としてお使いください。

計算の実行

以下の各項目に入力すると自動的に[購入可能物件価格]欄に金額が表示されます。

▶ 月々の返済額(M)

毎月の返済額を入力します。

▶ ボーナス月の返済額(B)

ボーナス月に月々の返済とは別に加算する金額を入力します。入力した金額の2倍を毎年返済します。 必須項目ではありませんので、ボーナス払いを使わない場合は0のままで計算します。

▶ 自己資金(S)

自己資金の金額を入力します。必須項目ではありません。

▶ 返済年数(Y)
返済期間を入力します。

▶ 利率(R) 利率を入力します。

第2章 メインメニュー

メインメニュー

3 Dマイホームデザイナー P R O 8 を起動すると、「メインメニュー」が開きます。

3Dマイホームデザイ	イナーPRO8 メインメニュー	
間取りから新規作成		
	前回使用した ファイルを開く	「ルを開く」 テクスチャ作成
■お知らせ		
		ш
		•
グラフィックス サポートペ ライプラリ切替 を見る	ージ オンライン データセンター 建築 アップデート	築用語集 追加機能 閉じる

間取りから作る

▶ 間取りから新規作成

間取り図を新しく作成する機能です。

サンプルを開く

▶ 間取り

サンプルの間取りデータを開きます。

絞り込み条件:[広さや向きで選ぶ][ライフスタイルで選ぶ]どちらかの絞り込み条件からサンプルを絞り込むことができます

間取りサンプルを開く		×
間取りサンプルを選んでくださ	しい 間取りサンブルを「広さや向き 左の「絞り込み条件」で、どち	と」で選びますか、「 <mark>ライフスタイル」</mark> で選びますか? らかを選んでください。
絞り込み条件 ▶ 広さや向きで選ぶ ライフス	スタイルで選ぶ 検索結果	157件の間取りが見つかりました。
「一戸建て住宅」か「マンション」を選んだのち、各条件を 右に検索結果が表示されます。		
○ 一戸建て住宅 ▲ 延床面積 ■ 芝味面積	玄関の向き	
指定しない 作指定しない 作指定しない 作指 に ・ 指定しない ・ 作指 に ・ ・ ・ ・ ・	皆定しない 比向き	サンブル間取りE02 サンブル間取りE03
C 2017年74月 C 大婦+子供 C 東 C 2017~6017 C 大婦+子供 C 東 C 4017~5017 C 2世帯・3世帯 C 南 C 5017以上 C 西	Lillio 東向き 南向き 西向き	
	サンプル間取りE04	サンブル間取りE05 サンブル間取りE06 🗸
● 指定しない C &LDK C &LDK C	○ 5LDK 玄関 北向き 単世帯型 コミュニケーションの助け 老様の夫婦が快適な主 尺モジュール 1階床面相	1 リアフリー重視 ー なる土間を預け、 をだきへことが出来るよう記憶 夏 59 62m ² 延べ床面積 59 62m ²
		【【【(0)】 キャンセル

▶ 3 D

サンプルの3Dデータを開きます。

既存のファイルを開く

▶ 前回のファイルを開く

前回保存したファイルを、ファイルの一覧から探すことなくすばやく開くことができます。

▶ ファイルを開く

保存したファイルを開くことができます。3 Dマイホームデザイナー P R O 8 の M3D 形式ファイル以外にも、旧バージョンの MWD 形式ファイルもここから開くことが可能です。

お知らせ

メガソフトからのお知らせを表示します。

3Dモデリング

3D画面を開きます。形状を組み合わせて3Dデータを新規に作成することができます。

テクスチャ作成

テクスチャを新規に作成することができます。テクスチャとは、壁やパーツなどに貼り付ける模様(画像)のことです。デジカメやスキャナの画像を、切り出し、回転、拡大/縮小などの編集を行って、3 DマイホームデザイナーPRO8で使用できるようにします。(単「テクスチャ・背景設定」363 ページ)

グラフィックスライブラリ切替

3 D画面で利用するグラフィックスライブラリをご使用のコンピューターに合わせて切り替えること ができます。(🍱 「グラフィックスライブラリ」31 ページ)

サポートページを見る

3 Dマイホームデザイナー PRO8に関するサポート用のホームページを表示します。

オンラインアップデート

インターネットを通して、3DマイホームデザイナーPRO8の更新プログラムをダウンロードし、最 新の状態にアップデートします。(ローインアップデート」36ページ)

データセンター

データセンターのホームページを表示します。

建築用語集

建築用語の説明を表示します。

追加機能

登録されている追加機能を起動することができます。

- ・地形簡易作成
 地形の大きさや起伏を設定し、3次元の地形を作成することができます。
 (い)「地形簡易作成ウィザード」464ページ)
- ・多階層

20 階建てまでの建築物の階層を作成することができます。 (単「多階層ウィザード」470ページ)

家を作る準備
 以前のバージョンでサポートしていた「家を作る準備ウィザード」を呼び出します。
 (い)
 (い)
 「家を作る準備ウィザード」473 ページ)

閉じる

メインメニューを終了します。

グラフィックスライブラリ

┃ グラフィックスライブラリの切り替え方法

📅 グラフィックスライブラリ切替	×
ビデオメモリ搭載量: 4065MB	
◎ OpenGL4(さらに高画質) 使用環境について DirectXの機能に加えて以下の表現が可能です。 ▼ アンビエントオクルージョン 壁の角や入り組んだ形状にできる陰などを描画します。正常に動作しない場合は、オフにし ください。	л
☑ 自動バンプマップ テクスチャの色を元に凹凸を強調します。正常に動作しない場合は、オフにしてください。	
◎弱 ◎中 ◎強	
 ⑦ DirecrtX(高画質) 以下の3D効果を表現できます。多くの場合3D描画が高速です。 ☑ アンチエイリアスを有効にする アンチエイリアスに対応したビデオカード(グラフィックボード)が必要です。オンにすると、エッジの ザギザが目立たなくなり、画質が向上しますが、正常に動作しない場合は、オフにしてくださ い。)4
─ 影を落とす DirectX9c(こ対応したビデオカード(グラフィックボード)が必要です。正常に動作しない場合 は、オフにしてください。	
☑ フォンシェーディングを有効にする DirectX9cに対応したビデオカード(グラフィックボード)が必要です。オンにすると、光の映りジ みなどがよりリアルになり、画質が向上しますが、正常に動作しない場合は、オフにしてくださ い。	<u>λ</u>
○ OpenGL1.0 ビデオメモリの量が32MB未満の場合、OpenGL4・DirectXで動作・描画に支障がある場合は、これを選んでください。	56
アクセラレーションを利用する オンにすると描画速度が上がりますが、正常に動作しない場合はオフにしてください。	
 テクスチャをRGBカラーにする 一部のビデオカード(グラフィックボード)ではオンにする必要があります。 	
OK キャンセル	

▶ OpenGL4(さらに高画質)

画面描画機能に OpenGL4.2 を利用します。 OpenGL4.2 対応のビデオカード(グラフィックスボード)を搭載したマシンで動作させる際にお奨め します。

・アンビエントオクルージョン

チェックボックスをオン■にすると、入隅や入り組んだ箇所などにメリハリが出て画質が向上します。

・自動バンプマップ
 チェックボックスをオン
 ✓にすると、テクスチャのの凹凸の表現力が増して画質が向上します。

▶ DirectX (高画質)

画面描画機能にDirectXを使用します。3 DマイホームデザイナーはDirectX9.0cに最適化しています。 DirectXが使用可能かどうかの判断は「DirectXの動作確認」をご覧ください。(↓↓「DirectXの動作確 認」33ページ)

・アンチエイリアス

チェックボックスをオン図にすると、エッジのギザギザが目立たなくなり、画質が向上します。

アンチエイリアスに対応したビデオカード(グラフィックスボード)が必要です。正常に動作しない場合は、オフにします。

・影を落とす

3 D画面上で、影を表示します。

- ピクセル・シェーダ 3.0 に対応したチップセット搭載のビデオカード(グラフィックスボード) が必要です。正常に動作しない場合は、オフにします。
- フォンシェーディングを有効にする
 チェックボックスをオン
 ビすると、光の映り込みなどがよりリアルになり、画質が向上します。

ピクセル・シェーダ 3.0 に対応したチップセット搭載のビデオカード(グラフィックスボード) が必要です。正常に動作しない場合は、オフにします。

▶ 0penGL1.0

画面描画機能に OpenGL1.0 を利用します。

OpenGL1.0 対応のビデオカード(グラフィックスボード)を搭載したマシンで動作させる際にお勧め します。OpenGL1.0 対応ボードが搭載されていないマシンでも動作しますが、テクスチャ表示を行う と表示が遅くなる場合があります。

・アクセラレーションを利用する

チェックボックスをオン
「にすると、描画速度が上がります。

🍱 正常に動作しない場合は、オフにします。

・テクスチャを RGB カラーに変換する

一部のビデオカード (グラフィックスボード)ではチェックボックスをオン図にする必要があります。

- 必 お使いのビデオカード (グラフィックスボード) が DirectX に対応していない場合、またビデオ カード (グラフィックスボード)の種類がわからない場合には、OpenGL1.0 を選択します。DirectX が使用可能かどうかの判断は「DirectX の動作確認」をご覧ください。(L 「DirectX の動作確 認」33 ページ)
- 表示に問題が起きるときは、グラフィックスライブラリの選択を現在と逆にしてお試しください。 ご使用のビデオカード(グラフィックスボード)のドライバは、常に最新の状態でお使いください。ドライバはビデオカード(グラフィックスボード)のメーカー(メーカー製パソコンの場合はパソコンメーカー)から入手できます。詳細はご使用のビデオカード(グラフィックスボード)メーカー(またはパソコンメーカー)様にお問い合わせください。
- ▲ 基本的には、「OpenGL1.0」より「DirectX」、「DirectX」より「OpenGL4」の方が高速に動作しま すが、安定性や表示制度などを含めると、どれが良いかはコンピューターによって異なります。 ご利用のコンピューターに合った設定をお選びください。

DirectX の動作確認

「DirectX 診断ツール」を使うと、DirectX の動作状態を確認することができます。

DirectX 診断ツールの起動方法

DirectX 診断ツールは、OS によって起動手順が異なります。それぞれ次のように起動します。

Windows XP の場合

- ① [スタート]-[全てのプログラム]-[アクセサリ]-[システム ツール]-[システム情報]を選択し ます。
- ② [システム情報]の[ツール]メニューから「DirectX 診断ツール」を選択します。

Windows Vista、7、8 の場合

- ① [スタート]ボタンをクリックし、[プログラムとファイルの検索]ボックスに「dxdiag」と入力して、 Enter キーを押します。
- ② [システム]タブをクリックし、[システム情報]でDirectXのバージョン番号を確認します。

DirectX 診断ツールでの確認事項

 ② DirectX 診断ツール 			
システム ディスプレイ サウンド1 サウンド2 入力			
このツールを使用すると、インストールされている DirectX コンポーネントやドライバーの詳細情報を入手することができます。			
どの分野が問題を起こしているか分かっている場合は、適当なタブをクリックしてください。それ以外の場合は、[bページ]をクリックしてくだ さい。			
システル情報			
現在の日時: 2012年6月19日, 15:35:13			
コンピューター名:			
オペレーティング システム: Windows 7 Professional 64 ビット (6.1, ビルド 7601)			
言語:日本語(地域設定:日本語)			
システム製造元: MouseComputer Co.Ltd.			
システム モデル: W150HNQ/W170HN			
BIOS: Default System BIOS			
プロセッサ: Intel(R) Core(TM) i7-2760QM CPU @ 2.40GHz (8 CPUs), "2.4GHz			
メモリ: 8192MB RAM			
ページ ファイル: 4248MB 使用中 11962MB 使用可能			
DirectX //->a>: DirectX 11			
WHQL デジタル署名を確認する(C)			
DxDiag 6.01.7601.17514 32 분ット Unicode Copyright (C) 1998-2006 Microsoft Corporation. All rights reserved.			
ヘルプ(H) 64 ビット DxDiag の実行(R) 次ページ(N) 情報をすべて保存(S) 終了(X)			

[DirectX 診断ツール] システム確認ウィンドウ

DirectX のバージョン

「DirectX診断ツール」を起動すると次の画面が表示されます。

「システム」画面の DirectX バージョン:に表示される情報が DirectX 9.0c 以降であれば正常です。 DirectX 9.0b 以前がインストールされている場合は、3 DマイホームデザイナーPRO8が正しくイン ストールされていない可能性があります。一旦アンインストールを行ってから再度インストールします。

😵 DirectX 診断ツール			
システム ディスプレイ サウンド1 サウンド2 入力			
デバイス	ドライバー		
名前: Intel(R) HD Graphics Family 製造元: Intel Corporation チップの種類: Intel R(R) HD Graphics Family DAC の種類: Internal	メインドライバー: igdumd64.dlligd10umd64.dllig バーブュン: 8.15.102861 日付: 2011/04/11 8.51:03 WHQL ロゴ付き: (は、)		
メモリ合計: 4065 MB ディスプレイのモード: 1920 × 1080 (32 bit) (60Hz) モニター: 汎用 PnP モニター	DDI バージョン: 11 ドライバー モデル: WDDM 1.1		
DirectX の機能			
DirectDraw アクセラレータ:使用可能			
Direct3D アクセラレータ:使用可能			
AGP テクスチャ アクセラレータ:使用可能			
注意			
 問題は見つかりませんでした。 			
ヘルブ(<u>H</u>) 64 ビット DxDiag の実行(<u>R</u>) 次ペ	-ジ(N) 「情報をすべて保存(<u>S</u>) 終了(X)		

メモリ

メモリ合計:利用可能なビデオメモリの容量が表示されます

 この容量に関係なく、ビデオカード(グラフィックスボード)に搭載されているビデオメモリの 容量が 32MB 未満の場合は正常に動作しません。

DirectX の動作状態

「ディスプレイ」画面で「DirectX の機能」の各項目が「使用可能」になっていることをご確認ください。「利用できません」と表示されている場合は、DirectX モードではお使いいただけません。なお、 Windows の設定によって「利用できません」となる場合がありますので、次項「ハードウエアアクセラレータの確認」に沿って設定をご確認ください。ハードウエアアクセラレータの確認を行っても、「利用できません」と表示される場合は DirectX に対応していない環境と思われます。その場合は OpenGL モ ードでご使用ください。

ハードウェアアクセラレータの確認

Windows XP、Vista の画面設定で「ハードウエアアクセラレータ」機能がオフ(もしくは低い設定)に 設定されている場合、DirectX機能が無効となります。 以下の設定をご確認ください。

設定画面の表示方法

ハードウエアアクセラレータの表示画面は、OSによって起動手順が異なります。それぞれ次のように起動します。

Windows Vista の場合

- [スタート]ボタンー[コントロールパネル]-[デスクトップのカスタマイズ]-[個人設定]-[画面の設定]-[詳細設定]-[トラブルシューティング]-[設定の変更]を選択します。
- ② 管理者のパスワードを要求するウィンドウが表示された場合はパスワードを入力して[OK]をクリックし、確認を要求するウィンドウが表示された場合は[続行]をクリックします。
- ③ 「ハードウエアアクセラレータ」の設定が[最大]になっていることを確認します(中央より左の位置に設定されていると DirectX は動作しません)。

Windows XP の場合

- ① [コントロールパネル]-[画面]-[設定]-[詳細設定]-[トラブルシューティング]を選択します。
- ② [ハードウエアアクセラレータ]の設定が[最大]になっていることを確認します(中央より左の位置に設定されていると DirectX は動作しません)。
 - ① ご利用のビデオカード(グラフィックスボード)によっては、専用のドライバが組み込まれて、 上記設定方法がご利用いただけない場合があります。設定変更のボタンが押せない場合は、ご利用のパソコンかビデオカード(グラフィックスボード)の取扱説明書をご確認ください。
オンラインアップデート

3DマイホームデザイナーPRO8は、インターネットを介して更新されたプログラムやデータの更新 を行う「オンラインアップデート」機能を搭載しています。

オンラインアップデートの使用方法については、ユ**ーザーズマニュアル**の「プログラムの更新」(単 21 ページ)をご覧ください。

ここではオンラインアップデート機能の仕組みと設定について説明します。

オンラインアップデートの仕組み

オンラインアップデートは設定されたタイミングでインターネットを通して新しいプログラムの存在 をしらべ、新しいプログラムがあればダウンロードを行い、プログラムを最新の状態に更新します。



オンラインアップデートの設定

オンラインアップデートは、更新を確認するタイミングと、インターネットへの接続方法についての設定を行うことができます。

設定方法

① メインメニューの[オンラインアップデート]をクリックします。

3DマイホームデザイナーPRO8 メインメニュー					
・ 「 ・ 「 ・ 「 ・ 「 ・ 「 ・ 「 ・ 「 ・ 「 ・ 「 ・ 「 ・ ・ ・・ <					
前回使用した ファイルを開く ファイルを開く					
■お知らせ					
E					
グラフィックス サポートページ オンライン ライブラリ以階 を見る アップデート ² ータセンター 建築用語集 追加機能 閉じる					

[アップデータの設定(S)]をクリックします。



▶ 定期的に自動チェックする(A)

[自動チェック間隔]で設定されたタイミングでインターネットに接続し、新しいプログラムの有無を確認します。

- ・自動チェック間隔
- ・1日
- 2日
- ・3日(推奨)
- ・1週間
- ・2週間
- ・1ヶ月
- インターネットへ接続して確認を行うのは、3DマイホームデザイナーPRO8を起動したときです。例えば、[3日]の設定の場合で、4日間3DマイホームデザイナーPRO8を起動しなかった場合は3日を過ぎてからはじめて起動されたタイミングでアップデートの確認をおこないます。

▶ 自動チェックしない

自動的にアップデートの確認を行いません。 この設定にした場合は、時々メインメニューのオンラインアップデートボタンをクリックして、オンラ インアップデートを実行されることをおすすめします。 ③ [接続方法を設定(S)]をクリックします(通常は設定変更の必要はありません)。

😻 MEGASOFT オンライン アップデート 🗾 📧							
アノターネットへの接続方法を選択してください。 「接続方法の選択 」 「接続方法の選択 」							
● インターネットエクスプローラと同じ設定を使用する(I) [推奨]							
インターネット 設定(O)							
○ ダイヤルアップ接続を選択する(D)							
○ プロキシサーバを使用する(P)							
アドレス: ポート: 詳細(S)							
設定(N) 戻る(C)							

▶ インターネットエクスプローラと同じ設定を使用する(I)

ブロードバンド接続でインターネットに接続して、ホームページがご覧になれる環境であれば、この設 定でお使いいただけます。

▶ ダイヤルアップ接続を選択する(D)

ダイヤルアップ接続でインターネットに接続して、ホームページがご覧になれる環境であれば、ここで ご利用のプロバイダへのダイヤルアップ接続を選択します。

▶ プロキシサーバを使用する(P)

企業内のネットワークなどに接続した場合の設定です。設定内容はネットワークによって異なりますの で、ネットワーク管理者にご相談ください。

- ④ 設定が完了したら、[設定(N)]ボタンをクリックすると、設定内容を保存してひとつ前の画面に戻り ます。設定内容を保存せずに画面を閉じる場合は[戻る(B)]ボタンをクリックします。
- ⑤ オンラインアップデート画面設定画面を閉じると、[オンラインアップデート]画面に戻ります。行った設定で、オンラインアップデートを実行したい場合は[次へ(N)]ボタンをクリックします。オンラインアップデートを行わない場合は、[中止(C)]をクリックしてオンラインアップデートプログラムを終了します。
 - 🖉 中止しても、設定した内容は記録されます。

第3章 間取り画面

画面構成(間取り画面)



メニュー

間取り画面のさまざまな機能をここから選択して利用できます。

- 状況に応じて、特定のメニュー項目を利用できないことがあります。その場合、項目名がグレーで表示され、選択できない状態になります。
- ✓ 作図エリア上で右クリックすると、その時の状況に応じたメニューが表示されます。

ツールバー(山「「ツールバー」41 ページ)

メニューの項目から、よく使う機能をボタンで表示しています。各ボタンをクリックすると、メニュー を開かずに機能を実行できます。

ボタンの持つ機能がわからない時はマウスカーソルをボタンに合わせ、クリックせずにしばらく そのままにしておくと、簡単なヘルプが表示されます。

マイホーム作成ナビ(山)「ナビ」42ページ)

間取り作成の手順に従って並んでいる「ナビボタン」を選択するだけで、画面やツールの準備ができる ナビゲーション機能を利用できます。

フロアタブ

編集する階を変更するタブです。

パレット(山)「パレット」43ページ) 選択中のメニューやナビのボタンによって、その作業に必要な各種設定項目が表示されます。

プロパティパレット

選択したパーツや形状の属性を確認、変更します。

ガイド線ルーラー

クリックしてガイド線を作成できます。(🍱「ガイド線ルーラー」74 ページ)

ツールバー(間取り画面)

🤆 94799年1日 🔽 🗞 🗇 🔿 🗡 🔚 🚍 🚰 🖾 😥 🔍 🔍 🏨 🏢 吸者 🗰 📖 1/2 🔹 A 🚄 🔪 🖽 🖊 🖓 🖉 🕼 🗰 しん酸 ダ住宅設備 ダ数値記号 ダ家具 ダ文字 ダ影付き 🚾 🚥

■ 選択モード (山 70 ページ) ■ 選択を背後に切替 重なっているパーツの選択対象を切り替えます。 ● 元に戻す (山 67 ページ) ● やり直し (山 67 ページ) ● 前除 (山 67 ページ) ● 前案 (山 64 ページ) ● ブレゼンボードデザイナーを起動 (山 64 ページ) ● ガレゼンボードデザイナーを起動 (山 74 ページ) ● 拡大 (山 74 ページ) ● ガノ「ジャジ (山 74 ページ) ● ガノ「ジャジ (山 74 ページ) ● ガノリッド吸音 (山 74 ページ) ● グリッド吸音 グリッドの音 ●										_
 ■ 選択を背後に切替	•	×	選択モー	- ド ・・・・・						(📫 70 ページ)
□ 元に戻す (山 67 ページ) ○ やり直し (山 67 ページ) □ 60 ページ) (山 67 ページ) □ 開く (山 57 ページ) □ 開く (山 54 ページ) □ 印刷 (山 55 ページ) □ 印刷 (山 64 ページ) □ ブレゼンボードデザイナーを起動 (山 74 ページ) ③ 拡大 (山 74 ページ) ③ 拡大 (山 74 ページ) ④ ガイド線表示 (山 74 ページ) ● 新小 (山 74 ページ) ● 新小 (山 74 ページ) ● 新小 (山 74 ページ) ● ガイド線表示 (山 74 ページ) ● ガイ 74 ページ) (山 74 ページ) ● ガイド線表示 (山 74 ページ) ● ガイ 8 ページ (山 74 ページ) ● グリッド吸着 グリッドの書 ● (山 74 ページ) (山 74 ページ) ● (山 74 ページ) (山 74 ページ) ●	•	NºC C	選択を背	後に切替・			·重なってし	いるパーツ	の選択対	象を切り替えます。
● やり直し (山 67 ページ) ● 削除 (山 69 ページ) ● 開く (山 55 ページ) ● 田剛 (山 55 ページ) ● 印刷 (山 64 ページ) ● ブレゼンボードデザイナーを起動 (山 74 ページ) ● 拡大 (山 74 ページ) ● ボ小 (山 74 ページ) ● ボ小 (山 74 ページ) ● ボ小 (山 74 ページ) ● ガノッド表示 (山 74 ページ) ● ガノッドの湯 (山 74 ページ) ● グリッド表示 (山 74 ページ) ● グリッドの湯 (山 74 ページ) ● グリッドの湯 (山 74 ページ) ● クリッドの湯 「回 ● 女字入力 (山 75 ページ) ● 女子へ力 (山 75 ページ) ● サジャー (山 75 ページ)	•	3	元に戻す							(🛄 67 ページ)
 ■ 削除 ● 開く ● 開く ● 開く ● 開く ● 開く ● 開く ● 目前く ● 日前 ● 日前	•	C	やり直し							(🗳 67 ページ)
■ 開く (山 54 ページ) ● 田刷 (山 55 ページ) ● 印刷 (山 64 ページ) ● ブレゼンボードデザイナーを起動 (山 74 ページ) ● 盆 拡大 (山 74 ページ) ● ガイド線表示 (山 74 ページ) ● ガリッド吸着 (山 74 ページ) ● グリッド吸着 (山 74 ページ) ● ジョン グリッドの増 ● (山 74 ページ) (山 74 ページ) ● グリッド吸着 (山 74 ページ) ● ジョン (山 74 ページ) ● (山 74 ページ) (山 74 ページ) ● (山 74 ページ) (山 74 ページ) ● (山 74 ページ) (山 194 ページ)	•	×	削除⋯							(単 69 ページ)
Image: Space of the system		<u></u>	開く・・・							(単 54 ページ)
□ □□□□ (□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			保存・・・							(山 55 ページ)
ゴレゼンボードデザイナーを起動 (▲ 66 ページ) 全体表示 (▲ 74 ページ) 風 拡大 (▲ 74 ページ) 風 拡大 (▲ 74 ページ) 風 拡大 (▲ 74 ページ) 風 ボム (▲ 74 ページ) 回 ガイド線表示 (▲ 74 ページ) ブリッド表示 (▲ 74 ページ) ブリン (▲ 74 ページ) ブリン (▲ 74 ページ) ブリン (▲ 75) ブレ (▲ 75) ブレ (▲ 75 ページ) ブレ (▲ 75 ペー		-	印刷···							(単 64 ページ)
 ▲ 全体表示 ▲ 全体表示 ▲ 拉大 ▲ 拉卡 ▲ 基本 		pbd	プレゼン	/ボードデザ	イナーを	起動				(単 66 ページ)
● 拡大 (山) 74 ページ) ● ボイ (山) 74 ページ) ● ガイド線表示 (山) 74 ページ) ● グリッド表示 (山) 74 ページ) ● 190 ページ) (山) 194 ページ) ● (山) 194 ページ) (山) 196 ページ) ● 付美入力 (山) 196 ページ) ● (山) 75 ページ) (山) 190 ページ) ● ・ (山) 190 ページ) ● ・ ・ ● ・ ・ ● ・ ・ ● ・ ・ ● ・ ・ ● ・ ・		н н 2 у	全体表示	.						(単 74 ページ)
● 縮小 (1) 74 ページ) ● ガイド線表示 (1) 74 ページ) ● グリッド表示 (1) 74 ページ) ● グリッド分割切替 (1) 221 ページ) ● 1/2 ● 1/3 ● 1/4 ● 1/5 ● 1/6 ● ブ/8 ● グリッド分割切替 (1) 221 ページ) ● 大字入力 (1) 194 ページ) ● 付箋入力 (1) 196 ページ) ● 付箋入力 (1) 196 ページ) ● 付箋入力 (1) 190 ページ) ● 寸法表示切替 (1) 190 ページ) ● オジャー (1) 190 ページ) ● オジャー (1) 190 ページ) ● 大ジャー (1) 190 ページ) ● 大ジャー (1) 176 ページ) ● 大ガテリア エクステリア ● 大クテリア エクステリア ● 大クテリア エクステリア ● 「10 ステリア (1) 76		Ð,	拡大 · · ·							(単 74 ページ)
● ガイド線表示 (山 74 ページ) グリッド表示 (山 74 ページ) ● グリッド表示 (山 74 ページ) ● ● グリッド吸着 (山 221 ページ) ● 1/1 ● 1/2 ● 1/3 ● グリッド分割切替 (山 221 ページ) ● 1/1 ● 1/2 ● 1/3 ● グリッド分割切替 (山 194 ページ) ● 文字入力 (山 194 ページ) ● 196 ページ) ● 付き入力 (山 190 ページ) ● ● 付き入力 (山 190 ページ) ● ● 寸法表示切替 (山 190 ページ) ● ● サジャー (山 190 ページ) ● ● オジャー (山 190 ページ) ● ● オジャー (山 190 ページ) ● ● 大ジャー (山 75 ページ) ● ● 大ジャー (山 75 ページ) ● ● 大ジー (山 76 ページ) ● ● 大ジー (山 77 ページ) ● ● 大力 テリア (山 77 ページ) ● ● 大力 テリア (山 77 ページ) ● ● 小湖 小物 ● <t< td=""><td></td><td>Q</td><td>縮小・・・</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>(単 74 ページ)</td></t<>		Q	縮小・・・							(単 74 ページ)
● グリッド表示 (山 74 ページ) ● ※●●●● グリッド吸着 (山 221 ページ) ● 111 ● 112 ● 113 ● 114 ● 115 ● 116 ● 118 ● グリッド分割切替 (山 221 ページ) ▲ 文字入力 (山 194 ページ) ▲ 文字入力 (山 194 ページ) ▲ 文字入力 (山 196 ページ) ● 付箋入力 (山 190 ページ) ● 「 法表示切替 (山 199 ページ) ● メジャー (山 199 ページ) ● メジャー (山 75 ページ) ● 「 大表示切替 (山 76 ページ) ● ブンマジア エクステリア (山 76 ページ) ● ブレクステリア エクステリア (山 77 ページ) ● ブレクステリア エクステージ (山 77 ページ) ● ブレクステリア エクステリア (山 77 ページ) ● ブレクステリン ア ページ ア ページ ● ブレクステリン ● 「 76 ページ) (山 77 ページ) ● ブレクステリン ● 「 77 ページ ● 「 77 ページ)		-	ガイド約	表示 · · · · ·						(単 74 ページ)
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●			グリット	、 表示・・・・・						(単 74 ページ)
・ 1/1 × 1/2 1/3 1/4 1/6 1/6 1/6 グリッド分割切替 1/2 221 ページ) ▲ 文字入力 (1) 194 ページ) (1) 196 ページ) ▲ 付箋入力 (1) 196 ページ) (1) 196 ページ) ▲ 秋文字入力 (1) 196 ページ) (1) 190 ページ) ● 寸法表示切替 (1) 190 ページ) (1) 190 ページ) ● 寸法表示切替 (1) 190 ページ) (1) 190 ページ) ● ★ジャー (1) 190 ページ) (1) 190 ページ) ● ★ジャー (1) 100 ページ) (1) 190 ページ) ● ★ジャー (1) 100 ページ) (1) 100 ページ) ● ★ジャー (1) 10 ページ) (1) 10 ページ) ● ★ジャー (1) 10 ページ) (1) 10 ページ) ● ★び幣 下の階 (1) 17 ページ) (1) 17 ページ) ● ★秋戸 京具 (1) 17 ページ) (1) 17 ページ) ● ★秋戸 京具 (1) 17 ページ) (1) 17 ページ) ● ★秋戸 京具 (1) 17 ページ) (1) 17 ページ		吸着(DN 吸着 C	严 グリット	ヾ吸着・・・					(山 221 ページ)
 ▲ 文字入力		1/:	1 - 1/2	1/3 1/4	1/5 1/6	<mark>Ⅲ1/8</mark> グリ	リッド分割 切	替 · · · · · ·		L1 ページ)
		А	文字入力					· 		(単 194 ページ)
 ※ 線入力 ※ 線入力 ● 寸法表示切替 ● 寸法表示切替 ● 「199 ページ) ● メジャー ● 上の階 ● 「0階 ● 「190 ページ) ● 「190 ページ) ● 「190 ページ) ● 「100 ページ」 ● 「100 ページ」 ● 「100 ページ」 ●		4	付等入ナ	- 1 • • • • • • • • • •						(単 196 ページ)
● 寸法表示切替 (山) 199 ページ) > メジャー (山) 80 ページ) ● ▲ ジャー ● ▲ ジャー ● ▲ じの階 ● ● ● ▲ じの階 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● </td <td></td> <td>/線</td> <td></td> <td>- 線入力····</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>(単 190 ページ)</td>		/線		- 線入力····						(単 190 ページ)
・ メジャー (山) 80 ページ) ・ メジャー (山) 75 ページ) ・ 「下の階 (山) 75 ページ) ・ 「下の階 (山) 75 ページ) ・ 「下の階 (山) 76 ページ) ・ 「天井 天井 天井 天井 (山) 76 ページ) ・ 「秋田市村村村村村村村村村村村村村村村村村村村村村村村村村村村村村村村村村村村村		123	寸法表示	切替 · · · · ·						(単 199 ページ)
 ✓上の階 上の階		\	メジャー	- · · · · · · · · · · ·						(山 80 ページ)
 ● 下の階 下の階		✓⊥	の階	上の階・・・・						(山 75 ページ)
 ● 全住宅設備 ● 天井 天井 天井 天井 天井 天井 天井 ○ 220第記号 ※備記号 ※加物 小物 ※「76ページ) (1) 76ページ) (1) 77ページ) ※「京具 ※「76ページ) ※「第二、 <li< td=""><td>•</td><td>יר⊾</td><td>の階</td><td>下の階・・・・</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>(📫 75 ページ)</td></li<>	•	יר⊾	の階	下の階・・・・						(📫 75 ページ)
 ● 天井 天井・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	•	✔住	宅設備	住宅設備·						(🛄 76 ページ)
 ● 2設備記号 設備記号 (値 77 ページ) ● エクステリア エクステリア (値 77 ページ) ● ③家具 家具 (値 76 ページ) ● ④小物 小物 (値 76 ページ) ● ④文字 文字 (値 77 ページ) ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	•	⊡ਸ	井	天井・・・・・						(🛄 76 ページ)
 ● エクステリア エクステリア ······ (山 77 ページ) ● 家具 ····· (山 76 ページ) ● 小物 小物 ····· (山 76 ページ) ● 小物 小物 ····· (山 76 ページ) ● 文字 文字 ···· (山 77 ページ) ● 小塚 付箋 ····· (山 77 ページ) ● 小塚 行き ····· (山 77 ページ) ● ● 素材データダウンロード「データセンター」へ ···· (山 50 ページ) ● ● サポート情報ページ ····· サポートページを開きます。 	•	✔設	備記号	設備記号						(🗳 77 ページ)
 ● 家具 家具 ································	•	√ ⊥	クステリア	エクステリ	\mathcal{T} · · · · ·					(📫 77 ページ)
 ・ ✓小物 小物 … (山 76 ページ) ・ ✓文字 文字 … (山 77 ページ) ・ ✓付箋 付箋 … (山 77 ページ) ・ ✓影付き 影付き … EXのみ (山 77 ページ) ・ 座 素材データダウンロード「データセンター」へ … (山 50 ページ) ・ ● サポート情報ページ … サポートページを開きます。 	•	✔家	浿	家具⋯⋯						(🛄 76 ページ)
 ・ 文字 文字 ································	•	マ小	物	小物						(📫 76 ページ)
 ・	•	✔文	字	文字 · · · · ·						(山 77 ページ)
 ・ ・ ・	•	✔付	箋	付箋・・・・・						(山 77 ページ)
 ・ ■ 素材データダウンロード「データセンター」へ		✔影	術き	影付き・・・					ЕΧのႫ	(山 77 ページ)
 ・ ¹ サポート情報ページ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		DC	 素材デ-	-タダウンロ	ード「デ	ータセンタ	—」 ~ · · ·			(山 50 ページ)
	•	Q#A	サポート	∽情報ページ			-		サポート	ページを開きます。

[天井]は操作の邪魔にならないよう通常は非表示になります。表示させたい場合にチェックボ ックスをオン型にします。

ナビ

作成の手順に従って「ナビボタン」が並んでいます。「ナビボタン」を選択すると、パレットや作図エ リアが<u>作</u>業内容に合わせて切り替わります。



パレット

パレットの種類

パレットはナビを選択したり、メニューバーのメニューを選択することによって切り替わります。各パレットについての詳細は参照先をご覧ください。



名称	パーツ
参照	47 ページ

※ドア配置、窓配置、カーテン配置、住宅設備配置、家具配置、照明・ 天井器具、外構配置、設備記号配置、屋根設備配置パレットに共通



名称	下絵読込	CADレイヤ	形状配置	多角形・三斜入力
ナビ	下絵/CADレイヤ	下絵/CADレイヤ	敷地作成	敷地作成
参照	57 ページ	58 ページ	81 ページ	92 ページ



参照	95 ページ	98 ページ	109 ページ	115 ページ
	飾り天井作成	ドア配置	窓配置	カーテン配置
	折上げ天井	■ 玄関ト7 □ 室内ト7 □ 和室用戸 □ 室外用戸	■掃出し窓 □ 腰窓 □ デザイン窓	■ カーテン □ スタイルカーテン
	1段 2段 3段	 ● お気に入り ● 履歴 🕞	 ○お気に入り ◎ 雇歴 ◎ ローカル ◎ データセンター 	□ ブラインド・ロールスクリーン
		 のローカル のデータセンター S関トアのすべてのパーツ 、 、 、	禄出し窓のすべてのパーツ すべてのメーカー すべてのスタイル	○お気に入り ●履歴 ◎ローカル ◎データセンター Q
		すべてのメーカー すべてのスタイル - SN支用片問()01 SN支用片問()02	ST掃窓K04 ST掃窓K05 ▲ W1690 H2280 W1690 H2280	カーテンのすべてのパーツ すべてのメーカー すべてのスタイル
		W880 H2330 W880 H2330		8E_カーテンG01 8T_カーテンG01 [▲]
			W1690 H2280 W1690 H2280	
	1段 2段 3段	W880 H2330 W880 H2330 SN玄關片間O03 SN玄關片間O04	YA掃窓R01 YA掃窓R02 W1690 H2030 W1700 H2285	SEカーテンA054 SEカーテンA055
		W880 H2330 W880 H2330		
			W1690 H2030 W1700 H2285	
		W880 H2330 W880 H2330 SN玄關片開O05 SN玄關片開O06	YA掃窓R03 YA掃窓R04 W2600 H2270 W1690 H2270	SEカーテンA056 SEカーテンA057
		W880 H2330 W880 H2330		
			W2600 H2270 W1690 H2270	SFh-T')A058 SFh-T')A059
		W880 H2330 W880 H2330 SN玄関片間O07 SN玄関片間O08	YA掃窓R05 YA掃窓S01 W1690 H2030 W1690 H2030	

名称	飾り天井 EXのみ	ドア配置	窓配置	カーテン配置 <mark>E Xのみ</mark>
ナビ	飾り天井作成	ドア配置	窓配置	カーテン配置
参照	133 ページ	136 ページ	136 ページ	141 ページ

−人気順に並べる ✔詳細ウ心ドウ

→括配置
→括配置
→目前
→目前<

人気順に並べる ✔詳細ウ心ドウ

【】 カーテン作成

人気順に並べる ✔詳細ウ心ドウ

·括配置 建具作成 造作出窓





名称	設備記号配置	屋根作成	屋根設備配置	簡易構造診断
ナビ	設備記号配置	屋根作成	屋根設備配置	簡易構造診断
参照	154 ページ	164 ページ	178 ページ	212 ページ

日影チェック	その他診断
日影図の種類を選択 時刻 等時間 日彩図 日彩図	電力量チェック
※要用途地域設定	「うちょう 後エネチェック
	建築費概算
	収納スペース診断
	環境性能講座
日影チェック	その他診断

名称	日影チェック	その他診断
ナビ	日影チェック	その他診断
参照	218 ページ	206、208、211、211、 216 ページ

パーツパレット(間取り画面)

ドア配置、窓配置、カーテン配置、住宅設備配置、家具配置、照明・天井器具配置、外構配置、設備記 号配置、屋根設備配置パレットに共通。

住宅設備配置		
■ キッチン □洗i □ バスルーム □ バ!	面 □Mb Iアフリー	カテゴリ(LIII 47 ページ) お気に入り(LIII 47 ページ)
○ お気に入り ◎ ローカル キッチンのすべてのパー すべてのメーカー DXキッチンN15	 履歴 データセンター すべてのスタイル びキッチンN16 	履歴 (山 47 ページ) 検索 (山 48 ページ) メーカー絞込 (山 48 ページ) スタイル (山 48 ページ) 人気順に並べる (山 48 ページ) 詳細ウィンドウ (山 52 ページ)
IX+97)Q01	びキッチンQ02	
IX497)Q03	DK+997)Q04	
	IX+97)Q06	
区キッチンQ07	IX≠ッヂンQ08 ■ ●	
	✔詳細ウ心ドウ	

パーツを選択する

選択したメニューやナビに合わせて[カテゴリ]が選択されます。さらに絞り込むには[OOのすべての パーツ]から選択します。

サムネイルをクリックすると作図エリア下に[詳細ウィンドウ]が表示されます。(単「詳細ウィンドウ」 52ページ)

よく使うパーツを[お気に入り]にコピーする

[お気に入り]をクリックすると、お気に入りに登録されたパーツが表示されます。お気に入りに登録するにはパレットのパーツを右クリックして[他の分類にコピー]を選択します。[パーツを他の分類へコピー]ウィンドウの[大分類]の[お気に入り]を選択します。

配置したパーツの履歴を見る

[履歴]をクリックすると、最近使用したパーツ 30 個が表示されます。古いパーツは記録された順に自動で削除されます。

パーツを検索する

パーツに登録されている文字(数字・記号)を検索し、該当する語句をもつパーツを探します。 検索方法は次のとおりです。

- ① 検索ボタンをクリックすると、検索語句の入力画面が表示されます。
- ② 検索したい語句を入力します(大文字・小文字や全角・半角は同一視します)。今までに検索した語句を選択できます。
- ③ インターネットを通じてデータセンターからも検索を行うか選択します。
- ④ [検索] ボタンをクリックすると検索を開始します。
- ⑤ 検索が完了すると[ローカル]と[データセンター]に結果が表示されます。
 - 検索語句は、スペースで区切って複数指定することができます。その場合すべての語句を含むパ ーツが検索されます(スペースは全角・半角どちらでもかまいません)。
 - 検索の対象は、パーツのプロパティ([ファイル名][メーカー名][名称][型番][金額][備考])に 含まれる文字列です。
 - データセンターから検索するには、3 Dマイホームデザイナーデータセンターに会員登録されていている必要があります。(単「インターネットからパーツやテクスチャを取得する」50 ページ)

【メーカーで分類されたパーツを表示する

[すべてのメーカー]の■をクリックすると表示されるメーカー名をクリックすると、メーカー毎に絞り 込むことができます。絞込を解除するには[すべてのメーカー]を選択します。

【スタイルで分類されたパーツを表示する

[キュート]、[ナチュラル]、[エレガント]、[カジュアル]、[和]、[シック]、[アジアン]、[クラシッ ク]、[モダン]の9種類でパーツを分類していますので、[すべてのスタイル]の■をクリックしてお好 みのスタイルに絞り込むことができます。絞込を解除するには[すべてのスタイル]を選択します。 また、質問に答えて好みのスタイルを判別することもできます。

人気順に並べる

[人気順に並べる]のチェックボックスをオン^{II}にすると、パーツを人気順に並べます。 人気順は、マイホームデザイナーシリーズをご利用のユーザーがどれだけパーツを配置したかでランキ ングしています。ランキングに参加して人気順を取得するには、[設定]メニューの[その他の設定]から、 [インターネットから最新情報を取得する]にチェックボックスをオン^{II}にして、[パーツ、テクスチャ の使用回数をサーバーに送信する]のチェックボックスをオン^{II}にします。

- 3DマイホームデザイナーPRO8起動時と終了時に、インターネットに接続しておく必要があります。
- 《 人気順は1日1回、直近1週間分の統計から作成しています。

詳細ウィンドウ

[詳細ウィンドウ]のチェックボックスをオン■にすると、詳細ウィンドウが表示されます。(単)「詳細 ウィンドウ」52ページ)

インテリアの好みを登録する

登録者の嗜好に合わせてパーツやテクスチャを絞り込んで表示する機能です。この機能を利用するには 事前に好みを登録します。

- ① パレットの[すべてのスタイル]の をクリックして、[1人追加]を選択します。
- ② 選択リストに表示する名前と、好きな言葉を5個から10個選択します。回答内容で判別できないときは、もう1問「特に好きな言葉」を選択する画面が表示されます。

インテリアの好みを登録						
好きな言葉を選んでください						
1. 施主様の好みがわからないときは、アンケート用 紙を印刷して、記入していただいでください。						
			アンケート	←用紙を開く(0)		
2.部屋のイメージとに 5個~10個選んで	は関係なく直感的に ください。	好さな言葉を		残り 10個		
副繊維な	🔳 シック	📃 味わい深い	🔲 華やかな	🔄 合理的な		
📃 理知的な	■ 華麗な	🔲 フェミニン	■ 活動的な	🔲 キュート		
■ 都会的な	■ 装飾的な	📃 自然な	📃 人工的な	■ 純真な		
📃 気品のある	■ 気楽な	📃 可愛い	📄 豪華な	■ 渡い		
📃 格調のある	🔳 メルヘン	■ 質素な	📃 風流な	楽しい		
📃 古典的な	🗖 スマート	📃 気高い	▶ 魅惑的な	■ 淡泊な		
■ 素朴な	🔳 シンブル	📃 本格的な	📃 居心地のよい	■ 陽気な		
📃 風格のある	📃 上品な	📃 優雅な	📃 肌触りの良い	■ 愛らしい		
📃 控えめな	■ 伝統的な	📃 洗練された	📃 和やかな	📃 奥ゆかしい		
			(人)>	(キャンセル(<u>C</u>)		

- 「アンケート用紙を開く]をクリックすると、施主様向けのアンケート用紙がブラウザで開きますので、このまま印刷してご利用ください。
- ③ おすすめのスタイルが1~3つ表示されます。

インテリ	リアの好みを登録	k		
		あなたの)好みは・・・	
đ	らすすめ結果			
	88			
		ナチュラル	カジ	ュアル
Ĵ	選んだ言葉			
[素朴な 可愛い] [気楽な] [本格的な	〕 [スマート] [洗練された] [シンブル] [居心地のよい
		「OK」ボタンを押すと	「メガ花子」さんを登録しま	ます。
			< 戻る(B)	OK

- ④ [OK]をクリックするとインテリアの好みが登録されます。
- ⑤ [すべてのスタイル]に、登録した名前で[(登録した名前)さんへのおすすめを表示]と表示され、 選択するとパーツやテクスチャが好みのスタイルに絞り込まれます。



おすすめの変更と削除

インテリアの好みを登録	X
インテリス	アの好みを登録
インテリアの好みを登録できます。 右側のボタンで追加や変更、または削除/	ができます。
メガ花子	j追加(A)
	変更(C)
	肖J『家(D)
「メガ花子」さんへのおすすめ	
R n	
ナチュラル	カジュアル
	< 戻る(B) 閉じる(C)

- ① パレットの[すべてのスタイル]から[変更・削除]を選択します。
- ② お好みの登録の説明ページが表示されますので、[次へ]ボタンをクリックします。
- ③ お好みの登録をしている名前のリストが表示されますので、選択して[変更]または、[削除]ボタン をクリックします。[変更]ボタンをクリックした場合は、もう1度好きな言葉を選択する画面が表 示されます。

|インターネットからパーツやテクスチャを取得する

インターネットのホームページに公開されている、3DマイホームデザイナーPRO8用のパーツやテ クスチャをブラウザから直接読み込むことができます。

- データセンターからのダウンロードは、パレットの検索ボタンから行うこともできます(単「パ ーツを検索する」48 ページ)。
- 「データセンター自動ダウンロード」を利用している場合、データセンターに新規パーツが公開 されると、自動的にダウンロードしてきますので、パレットは常に最新の状態になっています。 (単「パーツ更新ツール」10ページ)。



インターネットブラウザからのパーツ読み込み

パレットもしくは、3D画面のパース図や3面図、間取り画面の作図エリア、にパーツやテクスチャを ドラッグして読み込むことができます。

ドロップすると、[ダウンロード確認]ウィンドウが表示されます。[OK]をクリックするとダウンロードを開始し、ダウンロードが終了すると、パレットにパーツやテクスチャが追加されます。

- 一
 間取り画面でのダウンロードの場合は、確認ウィンドウは表示されません。自動ダウンロードです。
- 「次回から自動的にダウンロードを開始する]のチェックボックスをオンマにすると、次回からは[OK]をクリックしなくてもすぐにダウンロードを始めます。[OK]による確認を行う設定に戻すには、[設定]-[環境設定]の[その他]タブにある、[ブラウザからのドラッグ&ドロップ時]のチェックボックスをオフマにします(いて) 環境設定」460ページ)。
- ドラッグに対応しているのは、Internet Explorer のバージョン5以降です。それ以外のブラウ ザをお使いの場合は、ブラウザの操作でファイルをダウンロードします。ダウンロードしたファ イルは、3DマイホームデザイナーPRO8が素材をインストールしたフォルダの下にある、 Parts フォルダもしくは Texture フォルダ内に分類して保存します。ファイルが圧縮されている 場合は、解凍ソフトなどを使用してファイルを解凍する必要があります。
- パレットにドラッグした場合、ダウンロードしたパーツやテクスチャはそのタブに追加されます。 ただし、テクスチャタブ選択中にパーツをドラッグした場合、もしくはパーツタブ選択中にテク スチャをドラッグした場合には、[お気に入り]に追加されます。
- パース図または3面図にドラッグした場合は、パーツは[パーツ]パレットの[お気に入り]に、テ クスチャは[テクスチャ]パレットの[お気に入り]にそれぞれ追加されます。その後、ドロップし た位置にパーツ配置もしくはテクスチャ貼り付けが行われます。ただし、複数のパーツやテクス チャを含んだ圧縮ファイルの場合は、パレットに追加されるだけで、パーツの配置やテクスチャ 貼り付けは行われません。

詳細ウィンドウ

パーツパレットの[詳細ウィンドウ]のチェックボックスをオン■にすると、パーツ選択時に選択したパーツの詳細情報を作図エリア下に表示します。

プロパティ情報の中でよく使われるものと、商品画像があるものは、商品画像を表示します。



ファイルメニュー

[新規作成(N)]

新しく白紙の状態から間取りの作成を始めます。

✓ 編集中の間取りがある場合には保存するかどうかの確認ウィンドウが表示されます。

家の設計の基本単位を選択する画面(新規作成1/2)が表示されます。家の作成の基準となるモジュ ールサイズ(グリッドサイズ)を設定します。

新規作成 (1/2)	
家の設計の基本	*単位を設定してください
	 ・ 標準的な尺モジュール(910mm)(S) ・ 輸入住宅などのメーターモジュール(1000mm)(M) ・ 自由に設定(V) 910 mm SDマイホームデザイナーでは、間期の支付をなどれ方眼(縦横の マス目)を利用します。ここでは、方眼の1マスのサイズを指定します。 ・ 一般的には、半間(ハンゲン)=910mm を基準に考えますので、 「標準的な尺モジュール」を望れしてください。 なお方眼のサイズは、あとから国知定してグリッド設定」で変更できます。
	次へ(N)> キャンセル

[新規作成(1/2)]ウィンドウ

▶ モジュールのサイズ

ここでの設定が間取り設計の基本単位(=グリッドの1マスの大きさ)になります。また畳数もこの値 を元に計算されます。

- ・標準的な尺モジュール(S)・・・910mm
- ・輸入住宅などのメーターモジュール(M)・・・1000mm
- ・自由に設定(V)・・・任意サイズが指定できます

グリッドのサイズや畳数の基準はあとで変えることができます。(L1)「グリッド設定」221 ページ/「畳サイズ設定」227 ページ)

▶ 次へ(N)

間取り図の作成方法を設定する画面(新規作成2/2)に移ります。

新規作成(2/2)では、間取り図の作成方法を選択します。



[新規作成(2/2)]ウィンドウ

▶ 白紙から作る

間取りを一から作成する場合には[白紙から作る(W)]を選択します。

▶ 下絵を読み込む

スキャナで取り込んだ間取り画像や CAD データ等を下絵として読み込んで、それを参考にしながら間取りを作成することができます。

・スキャナで下絵を読み込む(I)

- ・下絵データ (BMP または JPEG 形式) を読み込む(J)
- ・CAD データ (DXF または JWC 形式) を読み込む(C)
- いずれかを選択すると、[次へ]を選択して間取り画面に移ったときに、下絵読み込み/CAD 読み 込みの準備が整った状態(下絵読込ナビが選ばれた状態)で間取り画面が開きます。この後の操 作は、「下絵設定」の説明()
 「下絵の利用」57ページ)をご参照ください。

▶ 戻る(B)

新規作成(1/2)に戻ります。

▶ 完了(E)

間取りをレイアウトする画面に移ります。

[開く(0)]

既存のファイルを開きます。

[上書き保存(S)]

編集中の間取りファイルを現在と同じ名前で上書き保存します。

[名前を付けて保存(A)]

現在編集中のデータを新しいファイルとして保存します。

🔤 名前を付けて保	存				X
保存する場所(1):	📃 デスクトップ		•) 🗊 📂 🛄	
最近表示した場所	इन्ट्र इन्ट्र	ラリ ュフォルダー	الالم الحرة	`ワーク ⁼ム フォルダー	
デスクトップ	الات الجرة الم	1 ーター ユ フォルダー			
うイブラリ					
(<u>)</u> コンピューター					
ネットワーク	ファイル:名(N): ファイル:の種類(T):	1マニュアルの家.m3d M3Dテ ^s 〜気(*.m3d)		• [保存(S) キャンセル
	コメント(C): ユーザーズマニュアルで作	恵用した家	•	N	

[名前を付けて保存] ウィンドウ

▶ コメント(C)

ファイルに関する覚え書き(コメント)を入力できます。

▶ 保存(S)

必要な項目を設定したあとでクリックすると、ファイルの保存が実行されます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

Ø 同名のファイルが存在する場合は、上書き保存するかどうかの確認ウィンドウが表示されます。

[部屋セットを登録(H)]

選択した間取りを部屋セットとして登録できます。

登録した部屋セットは、[部屋セット]パレットの[お気に入り]タブから配置します。(
「「部屋 セットから部屋を作成する」98ページ)。

[イメージ保存(I)]

間取り図をイメージデータとして保存します。保存できる形式は、ビットマップファイル(拡張子.BMP)、 JPEG ファイル(拡張子.jpg)、拡張メタファイル(拡張子.emf)、プレゼンボードデザイナー用メタファ イル(拡張子.mxm)の4種類です。

🔯 イメージ保存				×
(呆存する場所(I):	〕 マイ ピクチャ	•	G 🤌 📂 🛄 🕶	
最近表示した場所		検索条件に一致する項目はお	ありません。	
デスクトップ				
(ライブラリ				
(コンピューター				
ネットワーク	ファイル名(N): ファイルの種類(T):	17ニュアルの家bmp Windowsビットマップ(*bmp,*dib)	• [•]	保存(S) キャンセル
	(ズ 現在のサイズ(C) 320×240(M) 640×480(L) ューザ指定(U) ⁶⁴⁴ :	× 580		

[イメージ保存] ウィンドウ

▶ サイズ

保存する間取り図イメージのサイズを設定します。

- ・現在のサイズ(C)
- $320 \times 240 \, (M)$
- $640 \times 480 (L)$
- ・ユーザー指定(U)

▶ 保存(S)

ファイル名、サイズを指定後、クリックすると、画面に表示されているイメージどおりに保存されます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

作図エリアに表示されているものがそのまま保存されます。下の階、上の階、寸法線、線・文字などの表示は、レイアウト画面の表示項目の設定に従います。



間取りイメージの保存

下絵の利用

基本的な操作手順

- ① 間取りの画像データ、CAD データを読み込む
- ・画像データ(BMP、JPG、JPEG)を開く(LII「ファイルから下絵を読み込む」58 ページ)
- ・CAD データを読み込む(🍱 「CAD データ入力」58 ページ)

② 傾きを補正する

- ・左 90 ° 回転/右 90 ° 回転(単「左 90 ° 回転/右 90 ° 回転」203 ページ)
- ・傾きを補正する(🍱「傾き補正」204 ページ)

③ 寸法を補正する(🍱「寸法補正」204 ページ)

④ 位置を補正する (山)「位置補正」205 ページ)

⑤ 下絵の表示/非表示

[表示]メニューの[下絵]のチェックをオン図にすると、下絵を表示することができます。

⑥ 下絵を削除する(🍱 「消去[消去(D)]」205 ページ)

複数階の下絵を利用するには、以下の3つの方法があります。1番の方法がもっとも簡単です。

- 1)1階の下絵のみ読み込み、これをなぞって1階の間取りを作成する。2階の下絵は読み込まず、2 階は1階の間取りに合わせて作成する。
- 2)1階の下絵のみ読み込み、これをなぞって1階の間取りを作成する。次に1階の下絵を消去し、2 階の下絵を読み込んで、1階の間取りと2階の下絵の位置を位置補正で合わせる。次に、2階の下 絵をなぞって2階の間取りを作成する。
- 3)1階と2階の間取りを同時に読み込み(1階の間取り図と2階の間取り図が並んでいる場合)、1 階部分をなぞって1階の間取りを作成する。次に1階の間取りと2階の下絵の位置を位置補正で合わせる(下絵をずらす)。次に、2階の下絵をなぞって2階の間取りを作成する。
 - 🦉 すでに下絵が設定されている場合は、その下絵は消去されます。
 - ✓ 下絵を読み込んだとき、下絵を含んだ図面全体が表示されるように表示状態が調整されます。
 - ✓ 下絵の色は、あとでなぞりやすいように紺の濃淡で表示されます。

[スキャナから下絵を読み込む(G)] ナビー下絵/CADレイヤ

紙の間取り図面をイメージスキャナを利用して取り込み、それを参照しながら間取りを作成できます。 最初に[ソースの選択]ウィンドウが表示されますので、読み込みに使用するイメージスキャナを選択し ます。



[ソースの選択] ウィンドウ

- TWAIN 対応のイメージスキャナにのみ対応しています。お使いのイメージスキャナが TWAIN 対応 でない場合は、イメージスキャナ付属の読み込みソフトなどで読み込み、保存した後、ファイル 名を指定して取り込んでください。
- 大きな図面を読み込む場合は、あらかじめ縮小コピーして、イメージスキャナで読み込み可能な 大きさに変更します。
- ダ すでに下絵が設定されている場合は、既存の下絵が消去されます。
- ✓ 下絵を読み込んだとき、下絵を含んだ図面全体が表示されるように表示状態が調整されます。
- 下絵の色は、あとでなぞりやすいように紺の濃淡で表示されます。

[ファイルから下絵を読み込む(R)] ナビー下絵/CADレイヤ

取り込んだ間取り図のイメージファイル(拡張子.BMP、jpg、jpeg)があれば、ファイル名を指定して 読み込み、下絵として利用することができます。

[CADデータ入力(D)] ナビー下絵/CADレイヤ

間取り図の下絵として、他の CAD ソフトで作成した CAD データ(2次元 DXF データ、JW_CAD データ)を 読み込むことができます。



下絵(CAD データ)の読み込み例

[ファイルの種類(T)]から読み込みファイルの種類に合わせ選択し、[ファイル名設定]ウィンドウでファイル名を選択して、[開く(0)]をクリックすると指定ファイルを読み込みます。

[ファイル名設定]ウィンドウの[詳細設定(D)]ボタンで、読み込みに関する各種設定を行うことができます。

🚾 CADデータ入力						x			
ファイルの場所(I):	间 マイ ドキュメント		- 6) 🦻 📂 🛄	•				
最近表示した場所	敷地.dxf					•			
デスクトップ									
(ライブラリ						E			
							DXF入力詳細設定		X
コンピューター						-	-座標単位	@ \$113_k1/11<
	ファイル名(N):	敷地dxf		•	闎((0)		© 71-⊦(F)	● 392 FMCD ◎ 数値(U)	1
イットワーク	ファイルの種類(T):	DXFファイル (*.dxf)			キャンセル	_	 🔽 読み込み後、中央	に移動	
			羊糸田 殳2	定(D)			初期設定に戻す(0)) OK	キャンセル

[詳細設定] – [DXF 入力詳細設定] ウィンドウ

- CAD データ読み込みを行う前に、CAD 側でデータの整理を行っておいた方がよい点がいくつかあります。CAD データ読み込みを行っても、それが自動的に間取り図に変換されるわけではなく、CAD から読み込んだ図面をなぞって部屋や屋根を入力する必要があるためです。以下に、より「なぞりやすい」データを作成するためのポイントを挙げます。
 - 1)屋根、間取り図、敷地は、すべてレイヤ分けします。間取り図は各階別にレイヤ分けします。
 - 2) 各階の間取り図は横に並べるのではなく、レイヤを分け重ね合わせるように描いてください。
 - 3) 敷地図を描くとき、敷地の頂点に小さな丸印を付けて描く場合は、敷地の辺と小さな丸印を 別のレイヤに描いてください。
 - 4)壁面は、壁芯だけが描かれたデータが望ましいのですが、無理な場合は複線の壁面と壁芯を 別のレイヤに描いてください。
 - 5) 部屋やポーチその他にハッチングをかける場合は、ハッチングだけ別のレイヤに分けて描い てください。

以上のように CAD 側でデータを整理してから保存し、間取り作成ウィザードの CAD データ入力機 能を使って読み込んでください。こうしておくと、後述の「CADレイヤ」切り替え機能を使え ば、表示するレイヤを間取り作成ウィザード側で切り替えながら操作することができます。

- 2次元 DXF 入力で入力できるデータは、以下の6種類です。Z座標や厚みなどの3次元パラメータはすべての場合で無視されます。
 - ・線分 (LINE)
 - ・円(CIRCLE)
 - 折れ線に変換されて読み込まれます。
 - ・円弧 (ARC) 折れ線に変換されて読み込まれます。
 - ・文字(TEXT) 字体や字体の傾斜角度、X 方向の相対尺度(文字の縦横比率)は無視されます。文字の位置合 わせは、正確には反映されない場合があります。
 - ・ポリライン(POLYLINE)
 フィットカーブは再現できません。また線幅の変更は無視されます。
 ・挿入図形(INSERT)
 線分、円、円弧、文字、ポリラインの5種類のいずれかが挿入されている場合のみ再現されます。
- 2次元 DXF 入力では、[詳細設定]ボタンをクリックすると座標単位を指定できます。通常は[ミリメートル]を選択します。海外製の CAD をお使いの場合には[インチ]を選択した方がよい場合もあります。詳しくは CAD のメーカーにお問い合わせください。[デフォルト]を選択すると、出荷時の設定に戻ります。

- ※ 線種は実線、破線、点線、一点鎖線、二点鎖線のいずれかに変換されて読み込まれます。256個 以上のレイヤが含まれている場合には、読み込み時に256種類以内にまとめられます。
- JW_CAD 入力で入力できるデータは、線、円弧、文字列の3種類です。つまり実点と仮点は無視されます。線種のピッチも無視されます。

CADレイヤの切り替え

CAD データの中には、データがレイヤ分けされているものがあります。階ごとに表示するレイヤを選択 することができます。

[CADレイヤ]タブを選択すると、パレットにレイヤの一覧が表示されます。チェックボックスのオン /オフで、レイヤの表示/非表示を切り替えることができます。



レイヤの表示/非表示切り替え例

[CADデータ出力(E)]

間取り図を2次元 CAD フォーマット(DXF データ、JW_CAD データ)で保存します。

[CAD データ出力]ウィンドウでファイル名を設定し、[保存]をクリックすると指定ファイルに保存します。

《保存ウィンドウに[詳細設定]などのボタンがある場合、出力に関する各種設定を行うことができます。

🔤 CADデータ出力				(×	
保存する場所(I):	📗 マイ ドキュメント		🗸 🥝 🤌 🛄			
Ca.	名前	*	更新日時	種類	^	
最近表示した場所						
デスクトップ					≡	
—						DXF出力詳細設定
						座標単位
54555						 → トル(M) ● ミリメートル(L) ● インチ(D) ● マィート(F) ● 数値(1) 1
						DVEL-(12/2020)
コンピューター	•	III		÷	Ŧ	 ● 通常(N) ● 必ず数値に変換(B)
	ファイル名(N):	無題d×f		(呆存(S)		DXFバージョンと文字コード
ネットワーク	ファイルの種類(T):	DXFファイル (*.dxf)		キャンセル		◎ バージョン指定無し/シフトJIS(S) ○ AC1021/UTF-8(U)
			【詳細設定(D)			初期職定に戻す(D) OK キャンセル
		[CAD データ出	」カ] ー [DXF 出;	り詳細設	定]	ウィンドウ

2次元 DXF 出力では、詳細設定ボタンをクリックすると座標単位を指定できます。通常はミリメ ートルを選択します。海外製の CAD をお使いの場合には[インチ]を選択した方がよい場合もあ ります。詳しくは CAD のメーカーにお問い合わせください。また、DXF レイヤ名を[通常]にする と、全角文字が含まれたレイヤ名が、[必ず数値に変換]にすると1から 200 までの半角数値のみ で構成されたレイヤ名が出力されます。全角レイヤ名を受け付けない CAD に出力する場合は、[必 ず数値に変換]を選んでください。[初期設定に戻す]を選択すると、出荷時の設定に戻ります。

2次元 DXF 出力、JW_CAD 出力とも、円弧は折れ線に変換されて出力されます。

[ADXファイル出力(X)]

作成した間取りデータを ADX ファイルとして出力します。 ADX ファイルは生活産業研究所の「建築企画設計支援システム ADS Family」の「ADS-win」読み込み 可能で、天空率のチェックに利用できます。

[面積・パーツ集計出力(F)]

作成した間取り、配置したパーツから積算数量を出力します。「naisou. csv」「gaisou. csv」「parts. csv」の3種類の CSV ファイルが出力されます。

CSV ファイルとは

CSV ファイルは、データ項目をダブルクォート「"」項目間をカンマ「,」で区切ったテキスト形式のファイルで、一般に使用されることが多いファイル形式です。

△ 3 D 形状で作成した建物は集計の対象外です。

出力項目について

naisou.csv
 内装の集計を出力します。
 出力項目:
 階数,部屋名,床面積(m²),天井面積(m²),壁面積(m²),開口部面積(m²),部屋総周長(m),ドア・掃出サッシ、下がり壁総幅(m)

•gaisou.csv

外装の集計を出力します。 出力項目: 階数,外壁面積(m²),外壁部建具・開口面積(m²),外壁総周長・バルコニーを含む(m),屋根水平投影面 積(m²),屋根勾配(寸),パラペット見付面積(m²)

• parts. csv

パーツの集計を出力します。

出力項目:

カテゴリ,大分類,小分類,個数,寸法(W),寸法(D),寸法(H),パーツ名,メーカー名,シリーズ名,名称, 型番,色,金額,価格単位,特徴,材質,備考

① 面積・長さ算定の精度:有効桁数小数点以下3桁、4桁目を切り捨てています。

屋根ごとに勾配が異なる場合、「勾配が混在します」と出力します。

出力対象

・階ごとの、各部屋の床面積

壁芯で計測した面積になります。

- ・階ごとの、各部屋の天井面積
 ・ 壁芯で計測した面積、勾配天井は勾配面の面積を算出しています。
 上階に[吹抜]がある場合には、[吹抜]の占める面積を除きます。
- ・階ごとの、各部屋の壁面積

壁面積は、斜め天井に合わせて壁上端が斜めになっている場合も算出しています。



斜めの天井や段差がある場合も算出

[吹抜]の壁面積は、その階の床レベルから下階の天井面までの面積も含めます。



吹き抜けの算出範囲

[壁削除]、[壁開口]、[壁高さ]の開口と建具による開口面積を除外します。



壁の削除部分は壁面積から除外されます

△ [柱][梁]はパーツとして、寸法(W)、寸法(D)、寸法(H)を parts. csv に出力します。

- 壁面積の算定は、その階の階高の範囲までしか含みません。天井高さを、部屋プロパティ階高以 上の高さに設定していると、壁が天井まで届きません。この場合は、壁の高さまでの集計となり ます。
- ・階ごとの、各部屋の開口部面積
 開口部面積は、[壁開口]や[壁高さ]による壁開口部面積と建具の見付け面積の合計になります。
- ・ 階ごとに各部屋の部屋総周長
 壁内法寸法から[壁削除]長さを含めます。
- ・**階ごとの、各部屋のドア・掃出サッシ、下り壁の幅合計** 床からの高さ「0」の建具、壁開口が対象になります。
- **階ごとの、各外壁面積** 外壁の外法寸法による面積を算出しています。
- ・**階ごとの、各外壁につく建具の見つけ面積と、外壁につく壁開口の開口面積の合計** [壁開口]、[壁高さ]の開口と建具による開口の合計を算出しています。
- ・階ごとに外壁周長
 バルコニーを含む外壁周長を算出しています。
- ・階ごとに各屋根面積

 屋根水平投影面積を算出しています。
- ・階ごとのパラペット見付面積
 陸屋根がある場合は、パラペット部分の面積を算出しています。
- 各建具集計
 建具の種類と個数を算出しています。
- 各設備機器集計
 設備機器の種類と個数を算出しています。
- 各エクステリアパーツ集計
 エクステリアパーツの種類と個数を算出しています。
- 各設備記号集計
 記号の種類と個数を算出しています。
 - バルコニーの集計対象は、手すり壁の内壁面になります。他の部屋と接した外壁仕上げとなる面は対象としません。



パーチ、バルコニーで[屋根を付ける]設定が有効の場合、軒天が生成されますが天井面としては 算出されません。

[印刷(P)]

間取り図を印刷します。

プリンタ名: DocuCentre-IV C2270 ブリバティ(P) ボート名: 192.168.2.23 用紙 グリッドを印刷(G) サイズ(S): A4 (210×297mm) 方向: ● 銀(O) 横(A) レイアウト 「間 すべての階(1ページにすべて収める) 縮尺 2階 方法: ● 自動設定(E) 2 - ザー設定(U) 縮尺: 1 / 50 丁/ 50 ●	印刷	×
用紙 サイズ(S): A4 (210×297mm) 方向: ● 縦(O) ● 横(A) レイアウト すべての階(1ページにすべて収める) 縮尺 方法: ● 自動設定(E) ● ユーザー設定(U) 縮尺: 1 / 50 ●	プリンタ プリンタ名: DocuCentre-TV C2270 ・ ポート名: 192.168.2.23	プロパティ(P) OK キャンセル
P# 〒1821.71447111	用紙 サイズ(S): A4 (210x297mm) → 方向: ③ 縦(O) ◎ 横(A) レイアウト ラベての階(1ページにすべて収める) → 縮R 方法: ④ 自動設定(E) ◎ ユーザー設定(U) 縮尺: 1 / 50 →	グリッドを印刷(G) 印刷(メージ) 1階 2階

[印刷] ウィンドウ

▶ プリンタ

プリンタの選択や設定ができます。 プリンタの設定をする場合は、[プロパティ(P)]をクリックします。

「プロパティ(P)]をクリックしたときに表示される設定項目は、プリンタによって異なります。 詳細はプリンタのマニュアルを参照してください。

▶ 用紙

印刷する用紙のサイズや方向を指定します。

▶ レイアウト

間取りの印刷レイアウトを設定します。

- ・すべての階(1ページにすべて収める)
- ・すべての階(1ページに1フロアずつ)
- ・すべての階(1ページに2フロアずつ)
- ・地下のみ
- ・1階のみ
- ・2階のみ
- ・3階のみ
- ・4階のみ
- 「地下のみ」、「2階のみ」、「3階のみ」、「4階のみ」は間取りの構成によって表示されない場合
 があります。
- 印刷する対象階数が、1ページに印刷する階数より多い場合は、複数の用紙に分けて印刷されます。
 す。

▶ 縮尺

印刷する縮尺を指定します。

- ・自動設定
 - 印刷する階数、用紙サイズに合わせて、縮尺を自動で設定します。
- ・ユーザー設定

任意に設定された縮尺で印刷します。ボタンで縮尺の設定を変更します。

▶ グリッドを印刷(G)

チェックボックスをオン図にすると、グリッド線印刷します。

▶ 既定値として保存

チェックボックスをオン<sup>
</sup>にすると、次回、この[印刷]ウィンドウを開いたときも、今回と同じ設定値になります。

▶ок

間取りの印刷を開始します。

▶ キャンセル

間取りの印刷を中止します。

[メール送信(M)]

メール文書を新規に作成し、現在編集中の間取りデータを添付して送信することができます。

メール送信	23
編集中のデータを添付したメールを作成します。	ОК
添付ファイル名(N): 無題	キャンセル
データ(添付ファイル)の圧縮	
⑦ 圧縮しない(F)	
 ៍ 圧縮する(LZH形式)(A) 	
※ 1MB以上のファイルは圧縮することをおすすめします。 ただし、受信時に解凍用のソフトが別途必要になります。	

▶ 添付ファイル名

メールに添付する際のデータファイル名を指定します。

▶ データ(添付ファイル)の圧縮

・圧縮しない

データファイルを圧縮しないで添付します。

・ 圧縮する (LZH 形式)

データファイルを圧縮し、コンパクトなサイズにします。圧縮したファイルは LZH 形式(拡張子. lzh) になりますので、送信先でこの添付ファイルを解凍ツールで解凍することにより、元のデータファイ ルが復元されます。

🖉 サイズの大きなファイルは、このオプションを選択すると、送受信の時間が節約できます。

⚠ 相手先に、LZH 形式に対応した解凍ツールが必要です。

► OK

メールソフトを起動し、データファイルをメールに添付します。

メールに相手先のメールアドレスを入力して送信を行ってください。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

▲ この機能に対応しているメールソフトは MAPI (Windows 上でさまざまなメールソフトを共通の方法で呼び出すための規格です)に対応しているもののみです。また、そのメールソフトが標準のメールソフトとして登録されている必要があります。標準のメールソフトとして登録されているかどうかは、メールソフトのオプション設定ウィンドウなどで確認できます。詳しくはご使用のメールソフトのマニュアルなどをご参照ください。

[プレゼンボードデザイナーを起動(V)]

3DマイホームデザイナーPRO8に同梱されているプレゼンボードデザイナーを起動します。プレゼンボードデザイナーについて詳しくは、プレゼンボードデザイナーのヘルプをご覧ください。

ファイル履歴

以前に開いたり保存したりしたファイル名を、新しいものから5つまでメニューに表示する機能です。 選択すると、そのファイルを開くことができます。

[立体化する(Z)]

作成した間取り図を立体化し、3D画面を起動します。

[メインメニューに戻る(B)]

間取り画面を閉じて、メインメニューに戻ります。編集中の間取りがある場合には、[保存確認]ウィン ドウが表示されます。

[間取りの変更を破棄して3D画面に戻る(T)]

間取りの変更を保存せずに3D画面に戻ります。

[3DマイホームデザイナーPRO8の終了(X)]

3 Dマイホームデザイナー P R O 8 を終了します。

編集メニュー

[元に戻す(U)]

直前に行った編集操作を取り消し、元に戻します。「元に戻す」を行うたびにひとつ前の状態に戻りま す。元に戻すことのできる操作は次のとおりです。

- ① 敷地、部屋、建具、設備・家具の入力・移動・削除・状態変更
- 文字、線、寸法線の入力・移動・削除・状態変更
- 昼根の入力・移動・削除・状態変更
- ④ ガイド線の入力・移動・削除・状態変更

[やり直し(R)]

「元に戻す」で取り消した操作を、再度実行します。

[切り取り(T)]

選択されている部屋、建具、設備などのオブジェクトを切り取り、クリップボードにコピーします。

[コピー(0)]

選択されている部屋、建具、設備などのオブジェクトを、クリップボードにコピーします。

[特殊コピー(S)]

[隣接コピー(E)]

選択図形をすぐ右、すぐ上などにコピーする機能です。図形を選択したあと、[Alt]キーを押したまま矢 印キー(1)→↓+)を押すことによっても、隣接コピーを行うことができます。

[間隔コピー(S)]

X 方向(右方向が+)および Y 方向(上方向が+)の間隔を指定して、選択図形を指定した回数コピー する機能です。

- ① コピーする図形を選択します。複数の図形を選択してもかまいません。
- ② [特殊コピー]-[間隔コピー]を選択します。
- ③ [方向]にあけたい間隔、[個数]にコピーしたい個数を入力して[OK]をクリックします。図形がコ ピーされます。

左右にどれだけ離れた位置		間隔コピー			x	
にコピーするのか、右を+	~	X方向:	0	mm	OK	
として指定します。		Y方向:	0	mm	キャンセル	
上下にどれだけ離れた位置	1	X個数(A):	1	ſð		コピーする個数を
にコピーするのか、上を+	/	Y個数(B):	1	個 🖣		指定します。
として指定します。						

[2点指示コピー(A)]

コピー元とコピー先の2点を指示して方向と距離を決め、選択図形をコピーする機能です。

- ① コピーする図形を選択します。複数の図形を選択してもかまいません。
- ② [特殊コピー]-[2点指示コピー]を選択します。
- ③ コピー元の基準点でクリックします。
- ④コピー先の点でクリックすると、図形がコピーされます。

✓ さらに別の場所でクリックすると、その点をコピー先としてコピーが行われます。

⑤ 右クリックして、2 点指示コピーを終了します。

[反転コピー(V)]

入力済みの線やグリッド線を対称軸として、選択図形を鏡に映したようにコピーする機能です。利用で きる線は、グリッド、補助線、多角形の外形線のいずれかです。

- ① コピーする図形を選択します。複数の図形を選択してもかまいません。
- ② [コピー]-[反転コピー]を選択します。
- ③反転軸の種類をクリックします。
- ④ 軸となる線またはグリッド線をクリックします。図形が反転コピーされます。

ダン 文字を反転すると位置だけが反転され、文字の形自体は反転しません(鏡文字にはなりません)。



[数値コピー(N)]

X 方向(右方向が+)および Y 方向(上方向が+)の距離を指定して、選択図形を指定した回数コピー する機能です。

- ① コピーする図形を選択します。複数の図形を選択してもかまいません。
- ② [コピー]-[数値コピー]を選択します。
- ③ コピー条件を設定して[OK]をクリックします。図形がコピーされます。



[平行コピー(P)]

選択した図形を、指示した直線と垂直に交わる直線(垂線)に沿って移動した位置に複製する機能です。

- ① コピーする図形を選択します。複数の図形を選択してもかまいません。
- ② [特殊コピー]-[平行コピー]を選択します。
- ③ コピー条件を設定して[OK]をクリックします。図形がコピーされます。

平行コピー			×
移動距離(D):	0	mm	ОК
(圖裝(N):	1	ſð	キャンセル

[配列コピー(M)]

2行3列、5行2列などのように、選択図形を行列状に(縦横両方に)コピーする機能です。

- ① コピーする図形を選択します。複数の図形を選択してもかまいません。
- ② [特殊コピー]-[配列コピー]を選択します。
- ③ コピー条件を設定して[OK]をクリックします。図形がコピーされます。

左右にどれだけ離れた位置	配列コピー	
して指定します。	X方向: 0 mm OK 横にう	並べる個数を まま
	, Y方向: 0 mm キャンセル ヘガ	しまり。
上下にどれだけ離れた位置	×(個裝炊(A): 2 個	1
に行を作るのか、上を+と	Y(個数(B): 2 個 ◀ 縦に3	並べる個数を
して指定します。	入力	します。

[貼り付け(P)]

クリップボードに保存されているオブジェクトを画面上に貼り付けます。

[削除(D)]

選択されている部屋、建具、設備などのオブジェクトを削除します。

メーボードのDeleteキーでも同様に削除できます。

ℤ 間違って削除してしまった場合は、[やり直し]ボタンで元に戻すことができます。

[図面をクリップボードヘコピー(F)]

表示されている間取り図をクリップボードヘコピーします。ペイントなどのイメージ編集ソフトで加工 したり、ワープロなどに貼り付けたり、他のソフトウェアで利用することができます。

- 他のソフトウェアでクリップボードのデータを取り込む方法などの詳細については、それぞれの ソフトウェアに添付されているマニュアルを参照します。
- 対象となる図面が画面からはみ出していたり、別のウィンドウが重なっていたりすると正しく保存されません。

[選択モード(B)]

選択モードに切り替えます。部屋や建具など図面上の要素をクリックして選択できるようになります。 キーボードのShiftキーを押したままクリックすると、複数の部屋や建具などを選択できます。

✓ 部屋や建具などを選択すると、選択された部屋や建具が赤色に変わります。

✓ 部屋や建具などの配置/作成の直後は、その部屋や建具は選択された状態になります。

選択のルール

部屋などを選択する場合には、クリックしたマウス位置によって選択されるものが変わります。

- ① 建具/壁の開口部と部屋が重なっている場合、建具/壁の開口部が優先的に選択されます。
 ② 建具と建具、部屋と部屋の重なり部分をクリックした場合は、後から作成した方が優先的に選択さ
- れます。ただし、輪郭線の近くをクリックした場合は、その輪郭線の部屋が選択されます。

クリック個所と選択されるもの



 ①建具が選択される
 ②洋室が選択される
 注)和室作成後に洋室を作成した場合、和室が選択 される

選択状態の部屋とクリック個所



①和室の選択状態は変わらない注)和室作成後に洋室を作成した場合洋室が選択される

すでに部屋が選択された状態になっている場合は、他の部屋との重なり部分をクリックしても、 作成順序にかかわらず選択状態は変わりません。

裏に隠れた部屋の選択



①重なっているところをクリック
 ②^[スペース]キーを押すたびに洋室、和室が切り替わる。

大きな部屋の下に小さな部屋が隠れてしまったような場合、重なっている場所をクリックしてから (スペース)キーを押すと、裏がわの部屋が選択できます。更に(スペース)キーを押すたびに、重なっている部屋が順に選択されます。

[選択解除(I)]

部屋や建具などの選択状態を解除します。

[右 90 度回転(R)]

選択しているオブジェクトを右に 90 度回転します。

[左 90 度回転(L)]

選択しているオブジェクトを左に 90 度回転します。

[任意角度で回転(A)]

選択しているオブジェクトを角度を指定して回転します。

回転方法の指定		×
回転角度(A):	0度 ▼	ОК
※回転角度は反時計回りに 指定します 回転の中心 選択図形の中心(C)) 図面上で指定(P)		++>+UN

▶ 回転角度

反時計回りを+方向として、回転する角度をこから選択するかキーボードから入力します。

- ▶ 回転の中心
- ・選択図形の中心
- ・図面上で指定

柱、設備、家具などのオブジェクトを、近くにある壁やオブジェクトに沿わせる(くっつける)機能で す。移動させたいオブジェクトを選択して、沿わせる対象のある方向をサブメニューから選択します。

[数值移動(N)]

X方向(右方向が+)およびY方向(上方向が+)の距離を指定して、選択対象を移動する機能です。

- ① 移動する図形を選択します。複数の図形を選択してもかまいません。
- ② [編集]-[数値移動]を選択します。
- ③ 移動条件を設定して[OK]をクリックします。図形が移動されます。

左右にどれだけ離れた位置	数値移動			X
して指定します。	X方向:	0	mm	ОК
上下にどれだけ離れた位置	Y方向:	0	mm	キャンセル
に移動するのか、上を+とr して指定します。				
[階段デザイン変更(K)]

配置した階段に対して、立体化したときのデザインを設定する機能です。壁・パネル・手すり・蹴込板 の有無などを設定できます。



[階段デザイン変更]ウィンドウ 簡易設定(左)/詳細設定(右)

▶ 内階段/外階段

内階段か外階段かを選んで、変更したいデザインのサムネイルを選択します。

▶ 拡大(U)・縮小(D)・回転(R) ボタン

プレビューされている階段を拡大・縮小・回転します。

▶ 手すりバー

・左につける

チェックボックスをオン▼にすると[高さ]を設定できます。階段の左側に手すりをつけます。 ・右につける ___

チェックボックスをオン図にすると[高さ]を設定できます。階段の右側に手すりをつけます。

▶ 詳細設定/簡易設定

詳細設定と簡易設定を切り替えます。

▶ 階段下左/右の壁

チェックボックスをオン
「にすると階段の下に壁を付けます。

▶ 階段左側/右側の壁

チェックボックスをオン
にすると厚みや高さ、
笠木の有無などを設定できます。

▶ 側桁左/側桁右

チェックボックスをオン図にすると側桁をつけます。

▶ 幅木

チェックボックスをオン図にすると幅木の有無、高さを設定できます。

▶ 裏側

裏側の仕上げを[そのまま]、[クロス張り]、[板張り]に設定できます。

▶ок

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

[プロパティ(E)]

選択中の部屋、建具、敷地、ガイド線、文字などの詳細情報(プロパティウィンドウ)を表示します。

ℤ 部屋や建具などをダブルクリックしても、プロパティが表示されます。

必 部屋や建具などを右クリックして[プロパティ]を選択しても、プロパティが表示されます。

表示メニュー

[全体表示(U)]

作成している間取り全体が作図エリア内に収まるように表示状態を調整します。 拡大もしくは縮小を行い、編集したあと、全体を確認したい場合に便利な機能です。

[拡大モード(I)/縮小モード(0)]

表示を拡大または、縮小できます。

作図エリア上の拡大または縮小したい部分をクリックすると、その位置を中心に表示が拡大/縮小され ます。

Microsoft Mouse 互換のホイールマウスをご使用の場合は、ホイールの回転で拡大/縮小を行うことも可能です。この場合マウスポインタの位置が画面中心にくるように拡大/縮小されます。

[グリッド(G)]

グリッド表示のオン/オフを切り替えます。グリッドとは、作図エリア上に表示されている灰色の方眼 のことを指します。



[ガイド線(V)]

ガイド線を作図エリアに表示するか、非表示にするかを切り替えます。

間取り画面での「ガイド線」とは、部屋や建具を配置する際の一種の「ガイド」です。ガイド線ルーラ ー(作図エリアの上と左に表示されている目盛り)でクリックすると、ガイド線が作成され、部屋や建 具をガイド線に沿って配置できるようになります。(🍱「ガイド線」241 ページ)



- 74 -

[上の階(A)]

[下の階(B)]

現在編集している階の上または下階の表示/非表示を切り替えます。 下階の間取りを確認しながら間取りを編集するとき(階段の上り口の設定を行う際など)に便利です。



[寸法線(D)]

寸法線の表示/非表示を切り替えます。



- ✓ 寸法線は、個別に入力しなくても[寸法]をオンにするだけで自動的に表示されます。

[下絵(T)]

下絵の表示/非表示を切り替えます。(〇〇) 「ファイルから下絵を読み込む」58ページ)



[耐力壁(R)]

耐力壁の表示/非表示を切り替えます。(🍱「構造チェック」212ページ)

[種類別(K)]

[住宅設備(X)]

間取り図上に配置した、キッチン、風呂、トイレなどの住宅設備の表示/非表示を切り替えます。



[家具(F)]

間取り図上に配置した、食器棚、テーブル、などの家具の表示/非表示を切り替えます。



[小物(K)]

カーテンやブックスタンドなどの小物の表示/非表示を切り替えます。

[天井器具(N)]

照明器具や天井ファンなど、天井に配置された器具の表示/非表示を切り替えます。

天井器具は、部屋や他のパーツの上に表示され操作の妨げとなるため、通常は自動的に非表示となります。



天井器具表示 (左:オフ/右:オン)

[エクステリア(E)]

門、フェンス、植栽や車など、エクステリアパーツの表示/非表示を切り替えます。



[設備記号(M)]

コンセントやスイッチなどの記号の表示/非表示を切り替えます。



[文字(J)]

文字の表示/非表示を切り替えます。

[付箋(Q)]

付箋の表示/非表示を切り替えます。

[敷地情報(S)]

敷地に付随する「隣地」「道路」「隅切」の表示/非表示を切り替えます。

[影(S)]

EXのみ

住宅設備や家具の影の表示/非表示を切り替えます。



[壁厚反映表示(W)]

[壁厚反映表示]をオンにすると、間取りの線を太線で描き壁の厚みを表現します。オフにすると細い 線で描かれます。



通常は[壁厚反映表示]をオンにしてお使いいただき、正確な壁位置あわせなどが必用な場合にオフにしてお使いください。

[壁・柱色設定(H)]

壁や柱の表示色を変更します。



▶ 壁・柱の面色

- ▶ 壁・柱の線色
- ▶ 建具開口部の色

をクリックして表示色を選択します。

▶ 規定値として保存

チェックボックスをオン[■]にして[OK]をクリックすると、そのとき指定した値が規定値として登録され、次回以降の3DマイホームデザイナーPRO8起動時には、その値が設定された状態になります。 チェックボックスをオン[■]にせずに[OK]をクリックすると、そのとき指定した値は一時的な値として 扱われ、次回以降の起動時には規定値の値に戻ります。

▶ 初期値に戻す

各表示色を初期設定に戻します。

▶ок

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

[部屋表示色(C)]

配置した部屋の表示色パターンを変更します。

[パーツ表示色(P)]

配置したパーツや記号の表示色を変更します。



壁厚反映表示(左:グレー(G)、中央:白(W)、右:透明(T))

[畳/帖/J/㎡切替(Z)]

部屋に表示されている面積単位表示を、畳/帖/J/mに切り替えます。

[建ぺい率・容積率チェックウィンドウ(H)]

[建ペい率・容積率チェック]ウィンドウを表示するかどうかを切り替えます。[建ペい率・容積率チェ ック]ウィンドウには、建ペい率や容積率、建築面積、延床面積などの情報が表示されます。

[太陽光発電システムウィンドウ(E)]

[太陽光発電システム]ウィンドウを表示するかどうかを切り替えます。[太陽光発電システム]ウィンド ウには、屋根に配置した太陽光パネルの数量によって発電される発電量などの情報が表示されます。

 $[CAD \nu T + \gamma V - \gamma V + (Y)]$

CADレイヤパレットの表示/非表示を切り替えます。(LI)[文字入力(I)] 58 ページ)

[左パレットを表示(L)]

画面左のパレットの表示/非表示を切り替えます。

[ナビを表示(N)]

画面左端にマイホーム作成ナビを表示します。

[プロパティパレットを表示(P)]

画面右のプロパティパレットの表示/非表示を切り替えます。

ツールメニュー

[メジャーモード(M)]

図面上で指示した経路の長さを測定することができます。

距離を測定したい場所の始点をクリックし、終点をクリックします(途中に頂点がある場合はクリック します)。測定したい場所をクリックし終わったら右クリックすると、距離測定結果が表示されます。



⑥ [距離測定結果] ウィンドウが表示されます。

距離測定結果	—
測定結果:	
3.020 m	
文字入力(1)	キャンセル

[距離測定結果] ウィンドウ

- メジャーモード中は他の操作ができません。メジャーモードを終了するには、もう一度メニュー を選択しなおすか、ツールバーの[選択]ボタンをクリックします。
- ② [距離計測結果]ウィンドウの [文字入力] ボタンをクリックすると、計測した数値を文字として 書き込むことが可能です。(1)「文字入力」194ページ)

[敷地・道路入力(S)] ナビー敷地作成

敷地、道路などを入力・配置します。

敷地作成は部屋入力の前でも後でもどちらでもかまいませんが、先に敷地を作成し、建蔽率上限 や容積率上限を設定しておくと、部屋の作成中に建蔽率や容積率を確認しながら設計することが できます。



[敷地入力(S)]

クリックで頂点位置を指定することで、敷地を作成することができます。

- ① (ナビ[敷地作成]から操作をする場合)[多角形]ボタンをクリックします。
- ② 作図エリアで、これから作成する敷地の頂点の1つ目をクリックします。
- ③ 同様にクリックして敷地の頂点を順に指定していきます。
- ④ 最後に始点に戻ってクリックすると敷地が作成されます。
 - 最後の頂点をダブルクリック、または最後の頂点をクリックしてから右クリックしても入力を終わることができます。



 作成を中断したい場合は、再度[多角形入力]ボタンをクリックするか、
 ESC]キーを押します。

 2 点しか指定しなかった場合は敷地は作成されません。

敷地形状の編集

作図画面上に配置した敷地の大きさや形を変更できます。

頂点の移動

敷地の頂点を再編集する場合は、以下のように操作します。

- ① 敷地を選択します。
- 敷地の選択は、敷地作成パレットが表示されている時の み行えます。

② 敷地の頂点が黄色いハンドル 🗌 で表示されます。

③頂点を移動するには、移動したい頂点をドラッグします。

- ④ 編集が終わったら、多角形の頂点/辺以外の部分をクリックします。
- 頂点の位置を数値で指定することも可能です。移動したい頂点を右クリックして、[頂点の数値移動]を選ぶと、右図のウィンドウが表示されます。X方向、Y方向の欄に、現在の位置からの距離を入力し[OK]をクリックするとその位置に頂点が移動します。
- 多角形の頂点が2つ以上同じ場所に重なっていたり、多 角形の辺同士が交差していたりする(8の字状になっている)場合には、エラーメッセージが表示されます。この場合には頂点を移動し、頂点の重なりや辺の交差がない状態にします。

頂点の追加

- 頂点を追加するには、頂点を追加したい辺の上をクリックします。そのままドラッグすると新しい頂点の位置も変更できます。
- 辺の上で右クリックして、[頂点の追加]を選ぶ方法もあります。



数値移動			—
X方向:	0	mm	OK
Y方向:	0	mm	キャンセル



頂点の削除

 ① 頂点を削除するには、削除したい頂点をクリックします (頂点が緑色 □ になります)。その後、右クリックし て表示されるメニューから、[頂点の削除]を選択する方 法もあります。(キーボードのDelete)キーでも削除でき ます。)

角を丸める

頂点を円弧状に変形して、角に丸みを持たせることができま す。

- 丸めたい頂点を右クリックし[角を丸める]を選択し、
 [円弧の半径入力」ウィンドウを表示します。
- ② [半径]欄に数値を入力します。数値が小さいほど緩や かな弧になります。
- 「角を丸める]は、対象の頂点と隣り合う2つの頂点を結 ぶ円弧を作成します。したがって、隣り合う頂点の幅が 広いほど、弧の大きさは大きくなります。円弧が大きす ぎる場合は、適当な位置に頂点を追加して円弧のサイズ を調整します。

辺を円弧状にする

辺を円弧状に変形して、R状の辺を作るとができます。

- 円弧状に変形させたい辺を右クリックし[円弧状に変形]を 選択し、[円弧の半径入力]ウィンドウを表示します。
- [半径]欄に数値を入力します。数値が大きいほど緩やかな 弧になります。

円弧の	半径入力	×
半径:	10000 mm	OK
半径に を設定	は10000mm以下の値 してください。	キャンセル

R 壁の	半径入力	—
半径:	1820 mm	OK
半径に 設定し	は1820mm以上の値を てください。	キャンセル

敷地の属性を変更する

敷地の表示色などの属性を設定できます。配置した敷地を選択すると、画面右側にプロパティパレット が表示されます。

敷地をダブルクリックすると表示されるプロパティウィンドウでも属性を変更できます。

敷地の色・模様の変更

間取り画面上での敷地の色や模様を設定できます。

ここでの設定は、間取り画面上での表示や、間取りの印刷に反映されます。立体化したパース図の色や模様には影響しません。



左: [敷地プロパティ]パレット/右: [敷地のプロパティ]ウィンドウ

▶ 模様(P)

現在の敷地の模様が表示されます。

模様を変更する場合には、▼をクリックし、表示されるリストから模様を選択します。

▶ 色(F)

[模様(P)]で[塗りつぶし]を選んだ場合に、塗りつぶす色を指定します。[塗りつぶし]以外の模様を 選んだ場合は、その模様に応じた色の選択肢(下記のいずれか)が表れます。

▶ 前景色(F) / 背景色(B)

[模様(P)]で塗りつぶし以外の模様を選んだ場合に表示され、前景色(模様の色)、背景色(下地の色) を設定します。

▶ 色1(F)/色2(B)

[模様(P)]でグラデーションパターンを選んだ場合に表示され、グラデーション処理する2色を設定します。

▶ 背景透明(T)

[模様(P)]でハッチングパターンを選んだ場合に、選択可能となり、背景色を透明に設定できます。

▶ プレビュー

設定した模様や色が表示されます。

▶ ок

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

敷地面積の数値指定

面積を数値で指定して、配置した敷地の大きさを調整できます。入力した数値に従い、相似形に拡大または縮小します。

敷地プロパティ 💽	
サイズ	
面積: 100 m ²	
色・模様	
模様: なし	敷地のプロパティ
	<u> 色·</u> 模様 サイズ
	面積(A): 106.875 m ²
線種: 📃 🚽	
線色:	
□既定値として保存	
出荷時の設定に戻す	<u> </u>
左:[敷地プロパティ]パレット/右:[敷地のプロパティ]ウィンドウ

敷地形状が、矩形(すべての角が直角となる四角形)の場合は、面積ではなく縦・横の長さを それぞれ指定できます。

敷地プロ	コパティ		
サイズ			
横:	10000	mm	
	= 10.000	m	
縦:	10000	mm	
両独・	100.000	m m ²	
	100.00	- inter-	
色・模様	ŧ		
模様:	なし	×	敷地のプロパティ
			色・模様 サイズ
			横(X): 10000 mm = 10.000m
線種:	Ē	-	縦(Y): 10000 mm = 10.000m
線色:		-	T # 100.00 2
一既定	値として保存		
出	荷時の設定(戻す	OK キャンセル

左: [敷地プロパティ]パレット/右: [敷地のプロパティ]ウィンドウ

敷地の作成(形状配置)

[敷地作成]パレットで、[形状配置]タブを選択すると、あらかじめ登録されている敷地形状から敷地を作成できます。敷地作成パレットから配置する形状を選択し、作図エリア上をクリックして配置します。



- 86 -

[道路設定(Z)] ナビー敷地作成

敷地辺に接する道路を作成します。

- 🖉 この道路は、斜線チェック、日影チェックに利用します。
- ℤ 道路入力を行うには、敷地を作成しておく必要があります。



道路の設定

道路の接する敷地辺をクリックすることで道路を入力します。



- ① [隣地・道路]ボタンをクリックします。
- ② 道路に接する境界線をクリックします。
- ③ [敷地境界線のプロパティ]が表示されるので、道路なら道幅を入力します、道路隅切りの場合は、[道路隅切り]を選択します。
- ④ [OK]をクリックすると、道路が表示されます。



- 入力の単位はメートル(m)です。
- 道路を個別に削除するには、道路をダブルクリックしてプロパティを表示し、[その他、隣地など]を選択します。
- 5.5m以上の道路には、3D画面上でもセンターラインが表示されます。



- ① [高さ設定]ボタンをクリックします。
- ② 道路上に道路の高さを示す青い線が表示されます。
- ③ 青い線をクリックして[道路高さ設定]ウィンドウを表示します。



- ④ 道路の高さを入力して[OK]をクリックします。
- ✓ 道路にバンクをつけることはできません。

道路の高さ設定		×
道路の高さ(H):	0 m	ОК ++>セル

全ての道路の削除



[敷地高低差設定(V)] **ナビ**ー敷地作成

敷地に高低差がある場合、高さごとの箱を置くような形で、敷地の高低差表示を行うことができます。

「高低差プレビュー]ウィンドウが表示されます。プレビューを確認しながら敷地の高低差を作成 することができます。



高低差のエリア作成

高低差の入力方法を選択します。



水平面入力:水平な高さのある敷地を作成します。



傾斜面入力(勾配入力):傾斜面を1辺と勾配の角度で作成します。



傾斜面入力(3点高さ入力):傾斜面を3点の高さで作成します。

- ① 入力方法を選択して、作図エリアヘマウスを移動します。
- ② 作成したい高低差エリアの頂点の1つをクリックします。
- ③ 残りの頂点を順番にクリックで指定していきます。
- ④ 最後に始点に戻ってクリックすると高低差エリアが作成されます。

- 最後の頂点をダブルクリック、または最後の頂点を指定後に右クリックでも入力を終わることができます。
- 🖉 辺を交差させるような入力はできません。
- 入力を途中でキャンセルしたい場合は、もう一度入力方法の選択ボタンをクリックするか、 ESC キーを押します。
- ℤ 2点しか指定しなかった場合は高低差エリアの多角形は作成されません。

高低差の設定

作成した高低差エリアに高さや傾きを設定します。

高低差設定	
	 ● 水平面入力 面の高さを指定(H) 面の高さ 0.5 m ● 体料面入力(公配入力) 辺と公配を指定(K) ✓ 公配の基準となる辺 選択 マ 基準となる辺の高さ(H): 0 m ✓ 公配 (a/b): 30 × (16.7 度) ● 体料面入力(3点高さ入力) 3点の高さを指定(P) ※高くの値を指定した3点(チェックが付いている3点)の 屋楣で面の高さを決定します。 ■ 0
	OK キャンセル

[高低差設定] ウィンドウ

- ▶ 水平面入カーー 面の高さを指定(H)
- ・面の高さ

作成した面に高さを設定します。

入力の単位はメートル(m)です。

- ▶ 傾斜面入力(勾配入力) -- 辺と勾配を指定(K)
- ・勾配の基準となる辺 勾配の基準となる辺を選択します。選択した辺からプレビューで斜面の向きに矢印が表示されます。
- 基準となる辺の高さ(H)
 選択した基準となる辺の高さを設定します。
- ・勾配(a/b)
 基準となる辺からの面の角度を設定します。基準の辺から掘り下げたい場合はマイナスの角度を設定します。

🖉 入力はパーセント(%)単位です。

▶ 傾斜面入力(3点高さ入力) -- 3点の高さを指定(P)

3点の高さを指定して面の高さや傾きを指定します。指定する点の高さを入力します。

► OK

現在の設定を確定し、高低差を作成します。[OK]をクリックすると「高低差プレビュー」が表示され、 入力した形状を3Dで確認することができます。

▶ キャンセル

現在の入力をキャンセルします。「水平面入力」で入力した場合は、標準の高さ 0.5m の高低差が生成されます。

🥒 再び設定を変更する場合は、高低差のエリアを選択し、ダブルクリックをします。

高低差プレビュー

高低差設定が終わると[高低差プレビュー]で状態を確認することができます。



- 🌲 プレビューの視点を前後に移動します。
- 🔝 プレビュー対象を画面サイズに合わせます。
- 🕮 プレビューに家を表示します。家は作図エリアの原点上に表示されます。

✓ プレビューは[敷地作成]ナビ以外のナビを選択するまで表示されます。

建物の基準となる線(GL)の設定

建物を建てる基準の高さを設定します。

①パレットの[GL設定]ボタンをクリックします。
 ② 高さを設定して[OK]をクリックします。



高低差プレビュー

+ 🕥 🌲 🔀 💽

- 高低差の基準となるエリアが明確な場合は、[間取り図でクリックして指定する]をクリックして 建物を建てる高さのエリアを選択します。クリックした場所の高さの値が設定されます。
- プレビュー上に家が表示され、敷地や高低差設定と建物の高さの調整を行うことができます。
- 📫 ここで設定した高さが建物を建てる基準(地盤面)の高さとなります。
- 🛄 入力の単位はメートル(m)です。

[敷地三斜入力用基準線の配置(K)] **ナビ**-敷地作成

地積測量図をもとに三斜入力で敷地を作成できます。



- ① [基準線入力]をクリックします。
- ② 基準となる線の長さと角度を指定します。



- ③ [OK]をクリックすると、マウスカーソルに線分が表示されます。
 ④ 作図エリアをクリックして配置します。
 - 🦉 ④の途中で右クリックするとキャンセルできます。
 - 🖉 配置した基準線をドラッグすると移動できます。

[敷地三斜入カー3辺長さ(A)]

- 三辺
- ① 基準線の周りでマウスカーソルを動かすと三角形が表示されます。
- ② 作成したい側でクリックすると三角形の向きが確定されます。



✓ 途中で右クリックするとキャンセルできます。

③ 基準線以外の残りの2辺の長さを入力して[OK]をクリックします。



[敷地三斜入力-高さと2辺の長さ(B)] = 20+垂線

- ① 基準線の周りでマウスカーソルを動かすと三角形が表示されます。
- ② 作成したい側でクリックすると三角形の向きが確定されます。
- ③ 基準線に対して垂線をどの向きに取るかで、4つのタイプに分かれます。タイプを選択して、垂線 と斜辺のどちらかの長さを入力し、[OK]をクリックします。



- ✓ この三角形の入力を繰り返すことで、三斜入力をおこないます。
- ※ 次の入力は三角形のどの辺を基準にしても行えます。常に一番外側の線のどれかが、基準線となります。
- 🖉 入力を行った順に三角形に番号が振られます。
- 二 三斜入力で入力された敷地は、形状を変更することができません。訂正したい場合はいったん削除して作成しなおしてください。
- 🥒 三射求積表を作図エリアに配置することができます。(🍱「三斜求積表の配置」94 ページ)

敷地の回転

三斜入力された敷地は、右クリックで任意の角度に回転することができます。

① 三射入力した敷地を選択します。

② 敷地の境界線が赤く表示されるので、その辺の上で右クリックをします。

▶ 指定した境界線を水平にする(H)

指定した境界線が水平になるように、敷地を回転します。

▶ 指定した境界線を垂直にする(V)

指定した境界線が垂直になるように、敷地を回転します。

▶ 指定した境界線の角度を指定する(A)

指定した境	観界線の角度を	E指定	ৰেৱ 💌
角度(A):	0	度	OK
※水平が0度。反時計回りに キャンセル 指定します。			

・角度(A)

回転させたい角度を入力します。

🖉 角度は度数で入力します。

✓ 水平0度からの角度を反時計回りに指定します。現在の位置からの変更角度ではありません。

▶ок

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

[三射求積表の配置(T)]

作図エリアをクリックして三射求積表を配置します。

敷地の条件を設定する [敷地条件設定]を開きます。(🍱 「敷地条件設定」222 ページ)

[部屋・壁・柱・梁・階段入力(R)]

部屋、壁、柱や梁などを入力・配置します。

[部屋配置(R)] <mark>ナビ</mark>ー部屋作成

パレットから部屋の種類を選択し、四角形・多角形の部屋を作成することができます。



[部屋作成]パレットー[四角形・多角形]タブ

四角形の部屋を作成する

- ① [部屋作成]パレットの部屋を選択し、作図エリアをクリックすると配置されます。
- 移動するには部屋をドラッグします。
- ③ サイズを調整するには黄色のハンドルをドラッグします。
 - ✓ 配置した部屋を右クリックして[多角形に変換]を選択すると、多角形の部屋に変更できます。
 - 「部屋の説明]のチェックボックスをオンマにすると、部屋の選択時に簡単な部屋の説明が表示 されます(説明が表示されない部屋もあります)。
 - パレットの部屋を右クリックして[色・模様]を選択、色と模様を変更することで、部屋ごとの色 と模様の初期設定を変更することができます。

多角形の部屋を作成する

任意の頂点を指定し、多角形の部屋を作成することができます。

- ① [部屋作成]パレットの[多角形]ボタンをクリックします。
- ② 作図エリアで、これから作成する部屋の1つ目の頂点をクリックします。
- ③ 同様に部屋の頂点をクリックで指定していきます。
- ④ 最後に始点に戻ってクリックすると、[部屋種類]ウィンドウが表示されます。
- ⑤ 部屋の種類を選択して[OK]をクリックすると、部屋が作成されます。

※ 終点をクリック後に右クリック、または終点をダブルクリックで入力を終わることもできます。



部屋の作成 (多角形)

- 途中で作成を中断したい場合は、再度[多角形入力]ボタンをクリックするか、ESC キーを押します。
- ℤ 2点しか指定しなかった場合は、部屋は作成されません。
- CAD から読み込んだ下絵や、イメージスキャナから読み込んだ下絵をなぞって、部屋を作成する 場合は、四角形の部屋を配置するよりも多角形入力する方が便利です。(い)「下絵の利用」57 ページ)
- 一部屋名称を移動するには、プロパティパレットの[部屋名の位置変更]をクリックするか、部屋を 右クリックし[部屋文字の選択]を選択すると、部屋名称がドラッグで移動可能となります。

お気に入りに追加する

部屋の種類や大きさ、部屋名称など任意の属性を設定した部屋をお気に入りとしてパレットに追加できます。

- ① もとになる部屋を選択しパレットの [追加] をクリックします。
- ② [部屋登録プロパティ]で属性を設定し、[ファイル名]を入力して [OK] をクリックします。
- ③ 保存先が表示されます。[OK] をクリックします。
- ③ パレットの [お気に入り] に部屋が追加されます。

四角形·多角形	部屋セット
四角形配置 □ 部屋 ◆ 方気 □DEN	□部屋の説明 ころり
多角形入力 ①【多 ② 部 多角形 2 部 2 部 2 副 2 副 2 副 2 副	。角形】ボタンを押す。 星の頂点を順にクリック。 参に始点に戻って完了。 気の移動・追加・削除
追加編	集削除

追加した部屋を編集するには、選択して[編集]をクリックします。
 追加した部屋を削除するには、選択して[削除]をクリックします。

部屋セットから部屋を作成する

家具付きの部屋をセットにして配置することができます。

[部屋作成]パレットの[部屋セット]タブを選択し、配置したいセットを選択して、作図エリアをクリックして配置します。



[部屋作成]パレット-[部屋セット]タブ

- ✓ 配置後は、部屋、建具、家具ともに、個別に調整できます。
- ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 </
- ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 </
- よ気に入りの間取りがある場合は、[ファイル]メニューの[部屋セットを登録]から部屋セットとして登録することができます。(単「部屋セットを登録」55ページ)

部屋の属性を変更する

部屋の種類や大きさ、部屋名称などの属性を設定できます。配置した部屋を選択すると、画面右側にプロパティパレットが表示されます。

🥒 部屋をダブルクリックすると表示されるプロパティウィンドウでも属性を変更できます。

部屋プロパティ

部屋の種類やサイズ、文字などを変更できます。

部屋プロパティ	「部屋のプロパティ
種類・サイズ・表示名	種類·サイズ·名称 色·模様 立体化設定
·	種類(K): 玄関 ▼
サイズ: 10畳縦 - ▼表示	サイズ(S): 2畳 ▼ 図表示(V)
幅: 3640 mm	幅(W): 1820.00 mm
與行: 4550 mm	奥行き(D): 1820.00 mm フォント(F)
····································	名称(N): 玄関 🕢 表示(B)
	OK ***`/†711
部屋名の位置変更	
多角形に変換	
→床面積に算入	部屋のブロパティ
色・模様	種類・サイズ・名称)色・模様(立体化設定)
模样: 水平01	模様(P): 水平垂直01 ▼ 70ビュー
前县色:	前景色(F)▼
	百茶巴(B)
骨敷き: 畳な	
	OK キャンセル
立体化設定	種類・サイズ・名称 色・模様 └141L該定
床高: 0 mm	床高(F): 300 mm
天井高: 2400 mm	大井高(0): 2010 mm 回 梔士(1) 回 酒(24(1)) 同 睡時(0) 同 腰時目 +77(5)
✓幅木高: 100 mm	「福木高(B): 100 mm 週1級高(P): 30 mm
✓ 廻り緑高: 30 mm	腰壁高(K): 850 mm 腰壁見切高(Q): 25 mm
□腰壁高: 850 mm	
□腰壁見切高: 25 mm	<u> </u>

左: [部屋プロパティ]パレット/右: [部屋のプロパティ]ウィンドウ

■部屋・サイズ・表示名

▶ 種類(K)

選択されている部屋の種類が表示されます。 部屋の種類を変更する場合には■をクリックし、表示される部屋種類から選択します。

▶ サイズ(S)

選択されている部屋の大きさが表示されます。 部屋の大きさを変更する場合には、**■**をクリックし、表示される大きさから選択します。

ℤ 規定サイズ以外の大きさ、長方形以外の形の部屋のサイズはすべて「任意」と表示されます。

▶ 幅(W)、奥行き(D)

選択されている部屋の幅と奥行の長さが実寸で表示されます。

四角形の部屋は、配置直後は数値入力できませんが、サイズを任意に変更すると数値入力が可能になります。

▶ 名称(N)

選択されている部屋の名称が表示されます。部屋作成時には、部屋の種類と同じ文字が設定されていま すが、任意の文字を入力することもできます。

▶ フォント(F)

[文字フォント設定]ウィンドウが開き、部屋のコメントや畳数などの文字フォントを変更できます。

文字フォン	ト設定
フォント(F):	MS ゴシック 🔹
サイズ(Z):	3 🗸
色(0):	•
角度(A):	0度 ▼
文字属性:	□斜体(I) □太字(B) □下線(U)
0	OK キャンセル

[文字フォント設定] ウィンドウ

▶ フォント(F)

文字フォントを設定します。ここで変更すると、選択されている部屋のコメント、畳数の文字フォ ントが変わります。

▶ サイズ(S)

文字サイズを設定します。ここで変更すると、選択されている部屋のコメント、畳数の文字サイズ が変わります。

▶ 色(0)

文字の色を設定します。

▶ 角度(A)

文字の向きを設定します。

▶ 文字装飾

文字装飾を設定します。チェックボックスがオン<2の時に、その装飾が設定されていることを示し ます。変更すると、選択されている部屋のコメント、畳数の文字装飾が変わります。

- ・斜体(I): 文字を斜体にします
- ・太字(B) : 文字を太字にします
- 下線(U): 文字に下線を引きます

▶ 表示(B)

チェックボックスをオン図にした項目を表示します。

▶ 部屋名の位置変更

選択されている部屋の名称の位置を変更できるようになります。

▶ 多角形に変換/四角形に変換

部屋の種類(多角形と四角形)を切り替えます。

▶ 床面積に算入

チェックボックスをオフ■にすると、[建ペい率・容積率チェックウィンドウ]の[現在の延床面積] に床面積が含まれなくなります。(単)「建ペい率・容積率チェックウィンドウ」79ページ)

► OK

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

■色・模様

[色・模様]は、選択した部屋の種類や「模様」の選択肢によって表示される項目が異なります。

▶ 模様(P)

選択されている部屋の模様が表示されます。 部屋の模様を変更する場合には ■をクリックし、模様を選択します。



模様の例

一部屋作成直後、もしくは部屋種類を変更した直後には、部屋の種類に応じて自動的に模様が設定
されます。

- 「和室」 \rightarrow 畳 「ポーチ」 \rightarrow クロスハッチ
- 畳の模様は、3 畳、4.5 畳、6 畳、7.5 畳、8 畳、10 畳、12 畳のみ部屋の大きさに合わせて自動 的に切り替わります。それ以外の大きさの部屋、および畳が敷けないような変形した部屋、多角 形で作成した部屋の場合には、畳の模様が表示されません。

▶ 色(F)

[模様(P)]で[塗りつぶし]を選んだ場合に、塗りつぶす色を指定します。[塗りつぶし]以外の模様を選んだ場合は、その模様に応じた色の選択肢(下記のいずれか)が表れます。

▶ 前景色(F) / 背景色(B)

[模様 (P)]で塗りつぶし以外の模様を選んだ場合に表示され、前景色 (模様の色)、背景色 (下地の色) を設定します。

▶ 色1(F)/色2(B)

[模様(P)]でグラデーションパターンを選んだ場合に表示され、グラデーション処理する2色を設定します。

▶ 背景透明(T)

[模様(P)]でハッチングパターンを選んだ場合に、選択可能となり、背景色を透明に設定できます。

▶ 畳敷き(J)

畳模様のパターンまたは、畳模様なしを設定します。

▶ プレビュー

設定した模様や色が表示されます。

► OK

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

■立体化設定

[立体化設定]は、選択した部屋の種類によって、表示される項目が異なります。

▶ 床高(F)

部屋の床の高さを指定します。

「玄関」「ポーチ」の高さは、地面からの高さです。「設定」メニューの「立体化設定(外装・内装・屋根・階高)」の「階高・壁厚」タブにある「1階床高」と「玄関」の高さの差が上り框の高さとなります。



🖉 「床の間」の高さは、床面からの高さです。



▶ 天井高(C)

部屋の天井の高さを指定します。

▶ 幅木高/幅木(L)

チェックボックスをオン
「にすると、部屋の壁に幅木が付加されます。高さを指定します。

▶ 廻り縁高/廻り縁(U)

チェックボックスをオン
にすると、部屋の壁に廻り縁が付加されます。高さを指定します。

▶ 腰壁高/腰壁(0)

チェックボックスをオン
にすると、部屋の壁に腰壁が付加されます。高さを指定します。

▶ 腰壁見切高/腰壁見切(E)

チェックボックスをオンビにすると、腰壁見切が付加されます。高さを指定します。

▶ 高さ/手すり高(H)

部屋種類が[玄関][床の間][ポーチ]の場合には[高さ]、部屋種類が[バルコニー]の場合には[手すり高] が表示されます。それぞれの高さを入力します。 🖉 [バルコニー]の手すり高は、床面からの高さです。



▶ 屋根をつける(R)

部屋種類が[バルコニー][ポーチ]の場合に、このチェックボックスが表示されます。 チェックボックスをオン☑にすると、屋根の自動生成時にこの部屋を屋根生成対象として扱います。



バルコニーの屋根の例(左:オフ/右:オン)

▶ок

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

部屋の移動、大きさの変更

部屋選択時のハンドル

選択モードで部屋を選択した場合や、新規に部屋を作成した直後は、その部屋が選択状態になります。 選択されている部屋は、部屋の外形と文字が赤色に変わり、周囲に □(ハンドルと呼びます)が表示 されます。このハンドルをドラッグすると、部屋の大きさを変更することができます。



部屋の移動

部屋の位置を移動することができます。

部屋を選択状態にし、部屋の内部(ハンドル以外の部分)にマウスカーソルを重ねると、 ◆↓ に変わり ます。移動したい位置までドラッグします。



部屋の移動

- メーボードの
 Shift
 キーを押したまま部屋をクリックすると複数の部屋を選択でき、まとめて移動することができます。
- 吸着がオンになっている場合には、部屋の角、CADから読み込んだ下絵の端点、交点、ガイド線、 線の端点、グリッドの吸着点に沿って移動できます。一方、吸着がオフになっているときは、自 由な位置に移動できます。ただしこの場合、画面上ではほかの部屋の角や壁に接するように移動 したつもりでも、微妙な隙間が空いている場合があります。部屋の移動後、改めて吸着をオンに 変更し、部屋を少し移動させて隙間が空かないように調整します。
- ① 部屋と部屋の間に微妙な隙間があると、立体化を行った際に予想外の壁が生成されるなどの問題 が起きる場合があります。

部屋の大きさの変更

部屋の大きさを変更することができます。部屋を選択状態にし、ハンドルをドラッグします。ドラッグ するハンドルによって、大きさを変更できる方向が変わります。



①縦方向に拡大
 ②横方向に拡大
 ③斜めに拡大
 部屋の大きさ変更

- 吸着がオンになっている場合には、部屋の角、CADから読み込んだ下絵の端点、交点、ガイド線、線の端点、グリッドに沿って拡大/縮小されます。一方、吸着がオフになっているときは、自由なサイズに拡大/縮小できます。ただしこの場合、画面上ではほかの部屋の角や壁に接するようにサイズ変更したつもりでも、微妙な隙間が空いている場合があります。サイズ変更後、改めて吸着をオンに変更し、部屋を少し移動させて隙間が空かないように調整します。
- 部屋と部屋の間に微妙な隙間があると、立体化を行った際に予想外の壁が生成されるなどの問題 が起きる場合があります。

多角形で作成した部屋の形状を編集する

多角形の部屋の頂点を再編集する場合は、以下のように操作します。

- ① 編集したい部屋を選択します。部屋の頂点が 🗌 (黄色いハンドル) で表示されます。
- ② 頂点を移動するには、移動したい頂点をドラッグします。
- ③ 頂点を追加するには、頂点を追加したい辺の上をクリックします。そのまま、ドラッグすると新しい頂点の位置も変更できます。
- ④ 頂点を削除するには、削除したい頂点をクリックして選択します(選択すると頂点が緑色 □になります)。その後右クリックして[頂点削除]を選択します。







③頂点の移動



多角形の頂点が2つ以上同じ場所に重なっていたり、多角形の辺同士が交差(8の字状になっている)していたりした場合には、エラーメッセージが表示されます。この場合には頂点を移動し、 頂点の重なりや辺の交差がない状態にするか、削除してもう一度作成します。

部屋の上での右クリック操作

部屋の内側を右クリックすると次のメニューが表示され、部屋に関する設定が行えます。

▶ 切り取り(T)

選択している部屋を切り取ります。

▶ コピー(C)

選択している部屋をクリップボードにコピーします。

▶ ここに貼り付け(P)クリップボードに保存されているオブジェクトを貼り付けます。

▶ 削除(D)
選択している部屋を削除します。

▶ 部屋文字の選択(J)
部屋文字を選択状態にします。そのまま部屋文字をドラッグすると移動できます。

▶ **多角形に変換(G) / 四角形に変換(A)** 選択している部屋を多角形モード、もしくは四角形モードに変換します。

▶ 右 90 度回転 ● / 左 90 度回転 (L) / 任意角度で回転 (A) 選択している部屋を回転します。

▶ **部屋セットを登録(H)** 選択している部屋を部屋セットに登録します。

▶ プロパティ(E)
部屋プロパティ画面を表示します。

▶ このメニューを閉じる(X)

壁の上での右クリック操作

部屋の壁の上で右クリックすると次のメニューが表示され、部屋と壁に関する設定が行えます。 以下に説明するメニュー項目以外は、「部屋の上での右クリック操作」と同じです。

▶ 頂点の挿入(I)

クリックした位置に新しい頂点を追加します。

▶ R壁に変形(B)

対象となる壁を、R形状に変形します。

このメニューを選択するとR壁の半径入力ウィンドウが表示されます。[半径指定] または [張出指定] を選択し、値を入力して[OK]をクリックします。



次に円弧の向きを指定するために、赤線で円弧が表示されます。マウスを移動させて向きを決めクリックすると確定します。


頂点の上での右クリック操作

部屋の頂点の上で右クリックすると次のメニューが表示され、部屋と頂点に関する設定が行えます。 以下に説明するメニュー項目以外は、「部屋の上での右クリック操作」と同じです。

▶ 頂点の数値移動(M)

移動したい頂点を右クリックしてこのメニューを選ぶと[数値移動]ウィンドウが表示されます。X方向、 Y方向の数値を入力し、[OK]をクリックすると、入力した距離だけ現在位置から頂点が移動します。



▶ 頂点の削除(S)

選択した頂点を削除します。

▶ 角を丸める(R)

選択した頂点を円弧に変形します。このメニューを選択すると[円弧の半径入力]ウィンドウが表示され ますので、目的とする円弧となるよう数値を入力します。

円弧の	半径入力	×
半径:	1820 mm	OK
半径に 設定し	は1820mm以下の値を てください。	キャンセル

[壁削除入力(U)]	ナビー壁編集/柱・梁
[壁開口入力(0)]	ナビー壁編集/柱・梁
[壁高さ入力(H)]	ナビー壁編集/柱・梁

部屋の壁を削除したり、開口部を設けたりすることができます。

壁開口の種類



壁開口部は、下図のように種類ごとに間取り図上での表示が異なります。



パレットから入力するには[壁編集/柱・梁配置]パレットの3つのボタンのいずれかを選択します。



[壁編集]パレット



部屋と部屋との間の壁を取り払います。 2つの部屋の間の壁を取り払い、L字型の部屋などを作成することができます。



壁に四角形の穴をあけます。(開口) 対面キッチンやキッチンとリビングとの間のドアのない通路などが作成できます。



壁の高さを低くします。 吹き抜け部分の手すりなどを作成できます。

壁開口部の設定



壁の開口部(削除、開口、高さ)を作成するには、以下の手順で操作します。

壁開口部の設定

① パレットの壁削除/壁開口/壁高さのボタンをクリックします。

 ⁽²⁾ 作図エリアで編集したい壁をドラッグします。

- ②でドラッグせずに壁をクリックすると、壁の端から端まで開口部が設定されます。
- 壁開口部は連続して設定できます。壁開口部の設定を中断するには、選択モードボタンをクリックするか、壁以外の場所をクリックします。

壁開口部幅、位置の変更

設定した開口部の幅や位置を変更することができます。

作図エリア上での開口部幅の変更

- ① 幅を変更したい開口部を選択します。
- ② 選択された開口部の端部を壁に沿ってドラッグします。



壁開口部幅の変更

作図エリア上での開口部位置の変更

- ① 選択モードで、位置を変更したい開口部を選択します。
- ② 選択された開口部の中央付近にマウスを移動すると、カーソルが ◆↓ に変わりますので、そのまま 移動先までドラッグします。



🌽 壁以外の場所へドラッグした場合は、もとの位置に戻ります。

壁開口部の属性を変更する

壁開口部の種類や大きさなどの属性を表示・変更することができます。壁開口部を選択すると、画面右 側にプロパティパレットが表示されます。

歴開口部をダブルクリックすると表示されるプロパティウィンドウでも属性を変更できます。

// 選択されている開口部の種類によってプロパティに表示される項目が違います。

▶ 開口部種類

作成済みの壁開口部の種類を表示しています。

- ・壁削除(D)
- ・壁開口部作成(0)
- ・壁高さ設定(T)

✓ 作成後に開口部の種類を変更することができます。

■[壁削除]の場合

壁編集プロパティ			
 ● 壁開□部作成 ● 壁高さ設定 	 壁編集のプロパティ ● 壁削除(D) 	幅(W):	OK
4语: 2275 mm	 ○ 壁開口部作成(O) ○ 壁高さ設定(T) 	W: 2275	mm キャンセル
			-=+(r)
	$\frac{1}{2}$		

▶ 幅(W)

選択されている壁開口部の削除幅が実寸で表示されます。削除する幅を変更するには数値を変更します。

■[壁開口部作成]の場合

壁開ロプロバティ		
 ○壁削除 ●壁開口 	壁編集のプロパティ	
○壁高さ 開口幅: W <mark>12345.6</mark> mm	 ● 壁削除(D) ■ 壁開□部作成(O) ● 壁間□部作成(O) W: 2275 mm ● 壁高さ設定(T) 	ок ⁿ <i>¥</i> +>>セル
	開□部高さ(H): H: 750 mm 壁下端からの高さ(L):	m
開口高:H 12345.6 mm 下端から:L 12345.6 mm	L: ⁹¹⁰ mr 回 既定値として保存(n S)
■既定値として保存	出荷時の設定に戻す(F)
		7 1 4 18 1

左: [壁開口プロパティ]パレット/右: [壁編集のプロパティ]ウィンドウ

▶ 開口部幅(W)

選択されている壁開口部の開口幅が実寸で表示されます。

▶ 開口部高さ(H)

選択されている壁開口部の開口高が実寸で表示されます。

▶ 壁下端からの高さ(L)

選択されている壁開口部の床から開口部までの高さが実寸で表示されます。

■[壁高さ設定]の場合



左:[空向でノロハナイ]ハレット/ 石:[空向でのノロハナイ]リイ。

▶ 幅(W)

選択されている壁開口部の高さ設定されている部分の幅が実寸で表示されます。

▶ 壁の高さ(H)

選択されている壁開口部の壁の高さが実寸で表示されます。

高さを設定する幅、壁の高さを変更する場合、ここの数値を変更します。壁の高さは、プレビューエリアで開口部をドラッグしても変更できます。

▶ок

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

▶ 既定値として保存(S)

チェックボックスをオン■にすると、次回から壁開口部を作成する際にここで設定した寸法がデフォルトサイズとして使用されます。

[壁厚変更(W)] ナビー壁編集/柱・梁

壁一面、もしくは指定した範囲の壁厚を編集できます。 パレットから選択するには「壁編集/柱・梁配置]パレットの[壁厚変更]ボタンを選択します。

壁一面に対しての壁厚の設定

壁一面に壁厚を設定するには、以下の手順で操作します。

- ① [壁厚変更]ボタンをクリックします。
- ② 壁厚を変更したい壁をクリックします。[壁厚のプロパティ]が表示されます。
- ③ [壁厚のプロパティ]でA側/B側に数値を入力して[OK]をクリックします。

壁厚ブロパティ	壁厚のプロパティ
в	<u>A</u> (則の壁厚: 50 mm <u>B</u> (則の壁厚: 100 mm B A
壁厚: A側 <mark>50 mm</mark> B側 <mark>50 mm</mark>	ок <i>**</i> >тди
左:[壁厚プロパティ]	

指定した範囲の壁に対しての壁厚の設定

指定した範囲の壁厚を設定するには、以下の手順で操作します。

- ① [壁厚変更]ボタンをクリックします。
- ② 作図エリアで壁厚を変更したい壁をドラッグします。(壁厚変更位置を示すラインが、マウスの移動にあわせて表示されます)
- ③ [壁厚プロパティ]が表示されます。
- ④ [壁厚プロパティ]でA側/B側に数値を入力して[OK]をクリックします。



- ②の途中で作成操作を中断することはできません。一旦壁厚を作成してから削除します。
- 「壁厚プロパティ」に入力する数値が、建物全体の壁厚と同じ設定をしたときは、壁厚変更は自動的に削除されます。

[壁厚一括変更(A)] ナビー壁編集/柱・梁

作成した間取りの外部に面する壁(外壁)の壁厚を一括で変更できます。

パレットから選択するには「壁編集/柱・梁]パレットの[外周一括変更]ボタンを選択します。 [壁圧一括変更]の[外側の壁厚][内側の壁圧]に数値を入力して[OK]をクリックします。

壁厚一括変更		×
壁厚を入力してくださ	5(1.	
外側の壁厚(O):	50	mm
内側の壁厚(I):	50	mm
OK	キャン	セル

[階段配置(T)] ナビー階段配置

作成した間取りに階段を配置することができます。

階段配置パレットには、よく使われる階段形状が用意されており、パレットから選択して作図エリアで クリックするだけで簡単に配置できます。また階段形状(廻り、段数、サイズなど)は、配置後でも変 更が可能です。

階段配置		
■ 内階段	□ 外階段	○お気に入り
直進	直進(踊り場)	直進(3段右 20)
直進(3段左 	直進(3段右 廻・上) 	直進(3段左 廻・上)
直進(3段右 廻)× 2	直進(3段左 廻)× 2	直進(2段右 2
直進(2段左 廻)×_2	直進(3段右 廻/左廻)	直進(3段左 廻/右廻)
L字(右)	L字(左)	L字(3段右 廻)
	K	-
追加		
階段バリアフ	リー基準: 等約	23 -

[階段配置]パレット



直進階段(2回廻り)

直進階段(S 廻り)



直進(3段左

廻/右廻)

 \sim



直進(3段右

廻/左廻)



・直進階段(1回廻り)

直進(3段左 直進(3段右 廻) 廻・上) 直進(3段右

直進(彌) 場) 直進

直進(3段左 廻・上)



階段配置パレットから選択できる階段の種類は以下のとおりです。

廻)

·直進階段

・中空き階段

中空き(右)の中空き(左)



・S字階段

階段の配置

階段を配置するには、パレットの階段をクリックして部屋の上をクリックします。

- ✓ 外階段を配置するにはパレットの [外階段]を選択してから配置します。
- 内階段を配置すると、上の階に[吹き抜け]が自動的に作成されます。[吹き抜け]部分には下の階の天井と、上の階の床が作成されないようになっています。
- 内階段を配置した直後は、上の階の[吹き抜け]の全面に壁がついています。このまま立体化すると、階段を登ったあと上の階の廊下などに出ることができません。吹き抜けの壁のうち、階段を登り切った位置にある壁は、壁削除機能で削除します。また、[吹き抜け]のほかの位置の壁の壁高さを変更すると、吹き抜け部分を手すりのようにデザインすることもできます。

階段の位置と大きさ、方向の変更

配置した階段の位置や大きさ、階段の上り口の方向を変更することができます。

階段の大きさの変更

配置した階段の向きを90°ごとに変更することができます。

(1) 選択モードで、大きさを変更したい階段を選択します。
 (2) 選択した階段の黄色のハンドルをドラッグします。



✓ 吸着がオンになっていると、グリッドの吸着点に合わせられます。

直進階段とU字階段 以外は、階段の大きさを変えると自動的に各部分の段数の割り振りが変わります(総段数は変わりません)。

階段の向きの変更

配置した階段の向きを90°ごとに変更するにはドラッグします。

- ① 選択モードで向きを変更したい階段を選択します。
- ②回転ハンドル(水色のO)にマウスカーソルを合わせ、回転したい方向にドラッグします。



任意の角度に回転するには階段を右クリックして[任意角度で回転]を選択します。

お気に入りに追加する

階段の種類や向き、寸法など任意の属性を設定した階段をお気に入りとしてパレットに追加できます。

- ① もとになる階段を選択しパレットの [追加] をクリックします。
- ② [階段登録プロパティ]で属性を設定し、[名前]を入力して [OK] をクリックします。
- ③ 保存先が表示されます。[OK] をクリックします。
- ③ パレットの [お気に入り] に階段が追加されます。

階段配置		
□ 内階段	□ 外階段	🔁 お気に入り
中階用階段		
追加 階段パリアフ	編集 リー基準: 等級	肖 山 际余

 追加した階段を編集するには、選択して[編集]をクリックします。

 追加した階段を削除するには、選択して[削除]をクリックします。

階段の属性を変更する

階段の方向、段数などの属性を変更することができます。配置した階段を選択すると、画面右側にプロ パティパレットが表示されます。表示されるプロパティは階段の形状によって異なります。

🦉 階段をダブルクリックすると表示されるプロパティウィンドウでも属性を変更できます。

■直進階段のプロパティ

直進階段プロパティ 🕨 🚺	直進階段プロパティ 🛛 🚺		
段数	段数		
総段数: 14 💼	総段数: 14 💼		
幅: 910 🔫 mm	幅: 910 、 mm	(古海畔ののプロパニッ	
踏面: 235.714 👻 mm	踏面: 235.714 👻 mm	但進施校のノロハナイ	
蹴込み: 20 👻 mm	蹴込み: 20 👻 mm	段数(S): 14 🚔 段	A
蹴上:207mm	跋上:207mm	#⊑/\\A0- 910 ▼ mm	
公配:41.3度	勾配:41.3度	Bika, ∓(p) 235.714	
漱上×2+踏面:050.0mm	蹴上×2+踏面:650.0mm	3留の/田(D): 200.114 ♥ mm	
🧾 🍠 💋 デザイン変更	🧧 🛃 👹 デザイン変更	滅込み(I): ²⁰ ▼ mm	UP
□カット表示	□カット表示	蹴上げ: 207mm	<u> </u>
詳細設定♡	簡易設定《	勾配: 41.3度	デザイン変更(K)
☑ 蚴生素子	高さ	蹴上×2+踏 650.0mm	高さ
	自動(上の階まで)	UP/DN表示(U): UP/DN ▼	自動(上の階まで) 🔹
	上端高: 2900 mm	▼ 警告表示(K)	下端高(B): 0 mm
	下端高: 0 mm	🔲 カット表示(G)	上端高(T): 2900 mm
	最上部は踏面	回転角度(A): 0 度	□ 最上部は踏み面(H)
	UP/DN表示: UP/DN -		
	回転角度: <mark>0 度</mark>		
	✔ 警告表示	ОК	キャンセル

左: [直線階段プロパティ]パレット(詳細/簡易)/右: [直進階段のプロパティ]ウィンドウ

▶ 総段数(S)

階段の段数を示します。

段数は、[総段数]で指定した数が優先されます。[下から踊り場まで]と[踊り場から上まで]の段数は、総段数に合うように、自動的に調整されます。

▶ 幅(W)

階段の幅を指定します。

▶ 踏み面(D)

踏み面の奥行きを指定します。

▶ 蹴込み(I)

蹴込み部分の奥行きを指定します。

▶ 蹴上げ

1段あたりの高さが表示されます。

▶ 勾配

階段の勾配が角度で表示されます。

▶ デザイン変更(K)

階段のデザインを変更します。(🍱「[階段デザイン変更(K)]」72 ページ)

▶ プレビュー画面

設定した階段の形状を確認できます。

▶ 左回転ボタン

クリックするたびにプレビューの表示を左に90度回転します。

▶ 右回転ボタン

クリックするたびにプレビューの表示を右に90度回転します。

▶ カット表示

間取りでの表示をカット表示に変更します。

▶ 警告表示

警告表示のオン/オフを切り替えます。(山「階段安全性チェック」127ページ)

▶ 詳細設定/簡易設定

詳細設定と簡易設定を切り替えます。通常は上記の項目で設定できますが、さらに詳細な設定を行いたい場合は詳細設定に切り替えます。

▶ 高さ

高さの基準を選択します。

 ・自動(上の階まで)
 上階までの高さから階段の高さを自動計算する場合に選択します。

・降り口のある部屋の床高

同一階で床の高さが違う部屋に階段をかける場合に選択します。降り口を床高の高い部屋に沿う ように配置すると階段の高さが自動調整されます。

・固定高さ

下端高と上端高を指定する場合に選択します。

・3階/4階 1階から3階、のように階を飛ばして階段をかける場合に選択します。

▶ UP/DN 表示

間取りでの昇り口/降り口の表示を「なし」「UP」「上ル」「上ル/下ル」に切り替えます。

▶ 回転角度

角度を指定します。

► OK

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

■踊り場付き直進階段のプロパティ

 田)場付直進階段プロパティ 段数 総段数: 14 ・ 上の段: 9 ・ 下の段: 4 ・ 可益例 デザイン変更 力ット表示	聞ひ場付直進階段プロパティ ▶ 段数 総段数: 14 ● 上の段: 9 ● 下の段: 4 ● <i>■ 上の段: 5</i> サイン変更 □ カット表示					
詳細設定≫	簡易設定 \land	踊り場付き直進階段の	プロパティ			×
✔ 警告表示	幅: 910 ▼ 踏面: 235.714 ▼ 蹴込み: 20 ▼ 踊り場奥行: 910 ▼ 蹴上:207mm	段数 総段数(S): 下から踊り場まで(T) 踊り場から上まで(U	14): 4): 9	 ● 段 ● 段 ● 段 ● 段 		
	気配:41.3度 蹴上×2+踏面:650.0mm 高さ 自動(上の脳まで)	踊り場の奥行き(1):	910 🗸	[mm 高さ]カット表示(G) <u>り</u> デザイン変更(K).	<u>ر</u>
	上端高· 2900 mm	幅(W):	910 -	mm 自動	(上の階まで)	•
	下端高: 0 mm	踏み面(D):	235.714 -	mm 下端	高(B): 0	mm
	最上部は踏面) 出() 出()) () () () () () () () () () () () ()	20 🗸	mm 上端	高(T): 2900	mm
	UP/DN表示: UP/DN 🚽 💌	就 トげ:	207mm		上部は踏み面(H)	
	✓警告表示		41.3度	UP/DI	v表示(U): UP/DN	•
		蹴上×2+踏	650.0mm	回転角]度(A): 0	度
		簡易設定(C) <<			✓ 警告表 OK キャン1	ε示(K) 2ル
+	[吗儿担什ち古准贴机一		1 (三半夜田	(符日)		

左: [踊り場付き直進階段プロパティ]パレット(詳細/簡易)/ 右: [踊り場付き直進階段]プロパティウィンドウ(詳細)

▶ 上の段/下から踊り場まで(T)

下から踊り場部分までの段数を入力します。

▶ 下の段/踊り場から上まで(U)

踊り場から上までの段数を入力します。

その他の項目は直線階段プロパティと共通です。(🛄 120ページ)

■L字階段のプロパティ

L字階段プロパティ 💽	L字階段プロパティ 🚺	
段数	段数	
総段数: 14 😜	総段数: 14	
直進部/上: 9 🗦	直進部/上: 9	
廻り部: 平坦(1段) -	廻り部: 平坦(1段) -	
●左廻り ◎右廻り	●左廻り ◎右廻り	
直進部/下: 4 🗧 🗄	直進部/下: 4	
🧊 🧧 💋 デザイン変更	🧧 🛃 👹 デザイン変更	
□」カット表示	ロカット表示	
詳細設定≫	簡易設定 冬	
✓警告表示	踏面の奥行	L字階段のプロパティ 💽
	直進部/上: 235.714 👻 🗌	段数
	武上:207mm mm	総段数(S): 14 🚔 段
	公配:41.3度	下から廻り部分まで(T): 4 🚔 段
	<u> </u>	廻り部分(U): 平坦(1段) ▼
	直進部/下: 235.714 👻	○ 左廻り(L) ● 右廻り(R) UP
	蹴上:207mm mm	廻り部分から上まで(V): 9 🚔 段 📃 カット表示(G) 🍤 🍊
	勾配:41.3度	デザイン変更(K)
	蹴上×2+踏面:650.0mm	w云o南行 <u>+</u>
	高さ	alli(0)突(1) 下から廻り部分まで(D): 235.714 ▼ mm (白áth(上の際中で)) ▼
	自動(上の階まで)	蹴上げ: 207mm 勾配: 41.3度 蹴上×2+踏 650.0mm
		3回り部分から上まで(E): 235.714 ▼ mm
	✓ 警告表示	
		幅(W): 910 wmm 回転角度(A):
		✓ 警告表元(K)
		「同初8R/E(U) \\ しい キャノセル
		幅(W): 910 ▼ mm 回転角度(A): 激込み(D: 20 ▼ mm 0 度 UP/DN表示(U): UP/DN ▼ 『警告表示(K) 簡易設定(C) << OK キャンセル

左:[L字階段のプロパティ]パレット(詳細/簡易)/ 右:[L字階段のプロパティ]ウィンドウ(詳細)

▶ 下から廻り部分まで(T)

下から廻り部分までの段数を入力します。

▶ 廻り部分(U)

廻り部分の段数を選択します。

▶ 左廻り(L)/右廻り(R)

廻り部分の向きを選択します。

▶ 廻り部分から上まで(V)

踊り場から上までの段数を入力します。

その他の項目は直線階段プロパティと共通です。(🍱 120 ページ)

■U字階段のプロパティ

U字階段プロパティ 🕨 🚺	∪字階段プロパティ ▶	
段数	段数	
総段数: 14	総段数: 14 🗦	
直進部/上: 7 🗧 🗄	直進部/上: 7	
廻り部: 平坦(1段) -	廻り部: 平坦(1段) -	
●左廻り ◎右廻り	●左廻り ◎右廻り	
直進部/下: 6	直進部/下: 6	
🗾 🌽 💋 デザイン変更	🧧 🛃 👹 デザイン変更	
	施見設守 本	総段数(S): 14 😴 段
		下から廻り部分まで(工): 6 🚔 段
✓警告表示	幅: 910 - 1	3回的部分(I)) 平坦(1段) 🔹
	踏由: <u>235./14</u> ▼	○ 左廻り(L) ◎ 右廻り(R)
		廻り部分から上まで(V): 7 😝 段
	u田ワカッキリ・ 310 マ 時 ト・207mm	デザイン変更(K)
	勾配:41.3度	幅(W): 910 🗸 mm 高さ
	蹴上×2+踏面:650.0mm	踏み面(D): 235.714 🗸 mm 自動(上の階まで) 🗸
	高さ	
	自動(上の階まで)	数は2.0 ▼ mm 上端高(T): 2900 mm
	上端高: 2900 mm	
	下端高: 0 mm 🕶	
	✓警告表示	勾配: 41.3度 UP/DN表示(U): UP/DN ▼
		蹴上×2+踏 650.0mm 回転角度(A): 0 度
		非対称時の段数差を踊り場側にもつ(A)
		✓ 警告表示(K)
		簡易設定(C) << OK キャンセル
	 ★.「山ウ哔仍のプロパ	

: [U字階段のフロパティ]パレット(詳細/簡易)。 右: [U字階段のプロパティ]ウィンドウ(詳細)

▶ 下から廻り部分まで(T)

下から廻り部分までの段数を入力します。

▶ 廻り部分(U)

廻り部分の段数を選択します。

▶ 左廻り(L) /右廻り(R)

廻り部分の向きを選択します。

▶ 廻り部分から上まで(V)

廻り部分から上階までの段数を入力します。

▶ 非対称時の段数差を踊り場側に持つ(A)

踊り場を中心とした左右の階段に段数差がある場合に、踊り場の形状を四角ではなく切り込みを持たせて、階段全体の形が四角くなるよう調整します。

その他の項目は直線階段プロパティと共通です。(🍱 120 ページ)

■中空き階段

中空き階段プロパティ 💽	中空き階段プロパティ 🛛 🚺	
段数	段数	
総段数: 14	総段数: 14 🚔	中空き階段のプロパティ
直進部/上: 4 🗧	直進部/上: 4 🗧	
廻り部/上:平坦(1段) -	廻り部/上: 平坦(1段) -	総段数(S): 14 😴 段
直進部/中: 4 😑	直進部/中: 4	下から廻り部分まで(T): 4 🚔 段
廻り部/下:平坦(1段) 🚽	廻り部/下: 平坦(1段) -	下の廻り部分(U): 平坦(1段) -
●左廻り ◎右廻り	● 左廻り ◎ 右廻り	○ 左廻り(L) ◎ 右廻り(R)
直進部/下: 4	直進部/下: 4 🗄	上下の廻り部分の間(V): 4 🚔 段 UP
	🗾 🎽 👹 デザイン変更	上の廻り部分(W): 平坦(1段)
	□カット表示	2回り部分から上まで(X): 4 → fg デザイン変更(K)
■ 詳細設定 ※	簡易設定《	踏面の奥行 下から知り部公まで(D) 235.714 mm (カキレ(Longstrater)
▽蚴生素子	踏面の奥行	新りきちょうまくてい ■ 謝し:207mm 勾配: 41.3度 蹴上×2+踏 650.0mm
	直進部/上: <mark>235.714 ▼</mark> 5₩ E+207mm 000	上下の廻り部分の間(E): 235.714 wmm トッティー 2300 mm
	公配:41.3度	蹴上:207mm 勾配: 41.3度 蹴上×2+踏 650.0mm □= L=2000 mm
	跋上×2+踏面:650.0mm	2019部分から上まで(F): 235.714 ▼ mm □ 取上のは頃の低(ロ/ 離上:202mm ケロア: 412度 離上×22 ⁹⁸ 5500mm UD (DA)まニ(U), UD (DA)
	直進部/中: 235,714 ▼	
	蹴上:207mm mm	1個(W): 910 ▼ mm 回戰鬥度(A): 0 度
	勾配:41.3度	
	蹴上×2+踏面:650.0mm 	☑ 警告表示(K)
	▶ 警告表示	

左: [中空き階段プロパティ]パレット(詳細/簡易)/右: [中空き階段のプロパティ]ウィンドウ(詳細)

▶ 下から廻り部分まで(T)

下から廻り部分までの段数を入力します。

▶ 下の廻り部分(U)

下部の廻り部分の段数を選択します。

▶ 左廻り(L) /右廻り(R)

廻り部分の向きを選択します。

▶ 上下の廻り部分の間(V)

上の廻り部分から下の廻り部分の間の段数を入力します。

▶ 上の廻り部分(W)

上部の廻り部分の段数を選択します。

▶ 廻り部分から上まで(X)

上の廻り部分から上階までの段数を入力します。

▶ 踏み面の奥行き-下から廻り部分まで(D)

下から廻り部分までの踏み板の奥行きを指定します。

▶ 踏み面の奥行き-上下の廻り部分の間(E)

上の廻り部分から下の廻り部分の間の踏み板の奥行きを指定します。

▶ 踏み面の奥行き-廻り部分から上まで(F)

下から廻り部分までの踏み板の奥行きを指定します。

その他の項目は直線階段プロパティと共通です。(🛄 120 ページ)

■S字階段のプロパティ

S字階段プロパティ 🕨 📐	S字階段プロパティ
段数	\$ 段数
総段数: 14 🗧	総段数: 14 🚔
直進部/上: 4 🗧	直進部/上: 4 S字階段のプロパティ
廻り部/上:平坦(1段)	廻り部/上: 平坦(1段) -
直進部/中: 4 📮	直進部/中: 4 🚔 総段数(S): 14 🚔 段
廻り部/下:平坦(1段) -	廻り部/下: 平坦(1段) -
● 左廻り ◎ 右廻り	● 左廻り ● 右廻り
直進部/下: 4 🔤	直進部/下: 4 テの廻り部分(U): 半坦(1股) マ
🧾 🏭 🞯 テサイン変更	■ 2 例 デザイン変更 上の3回1部分(X): 平坦(1段) ▼
□カット表示	
詳細設定≫	簡易設定 《 前易設定 《 · · · · · · · · · · · · · · ·
	路面の奥行 高さ
✓ 警告表示	直進部/上: 235.714 ▼ mm 直進部/上: 235.714 ▼ mm 強レ任: 207mm 勾配・41.3度 難上×2+数 6500mm
	した (B) 0 mm
	コートのきらロアバのあたらが 次配:41.3度 数上×2+路 650.0mm 上端高(T): 2900 mm
	蹴上×2+踏面:650.0mm
	直進部/中: 235,714 ▼ 蹴上げ: 207mm 勾配: 41.3度 蹴上×2+踏 650.0mm
	蹴上:207mm mm 幅(W): 910 wmm UP/DN表示(U): UP/DN wmm
	公配: 41.3度 蹴込み(D: 20 → mm 回転角度(A): 0 度
	蹴上×2+踏面:650.0mm
	✓ 警告表示 商易設定(C) << OK キャンセル

左: [S字階段のプロパティ]パレット(詳細/簡易)/右: [S字階段のプロパティ]ウィンドウ(詳細)

▶ 下の廻り部分(U)

下部の廻り部分の段数を選択します。

▶ 左廻り(L) /右廻り(R)

廻り部分の向きを選択します。

▶ 上下の廻り部分の間(V)

上の廻り部分から下の廻り部分の間の段数を入力します。

▶ 上の廻り部分(W)

上部の廻り部分の段数を選択します。

▶ 廻り部分から上まで(X)

上の廻り部分から上階までの段数を入力します。

▶ 踏み面の奥行き-下から廻り部分まで(D)

下から廻り部分までの踏み板の奥行きを指定します。

▶ 踏み面の奥行き-上下の廻り部分の間(E)

上の廻り部分から下の廻り部分の間の踏み板の奥行きを指定します。

▶ 踏み面の奥行き-廻り部分から上まで(F)

下から廻り部分までの踏み板の奥行きを指定します。

その他の項目は直線階段プロパティと共通です。(🗳 120 ページ)

階段安全性チェック

配置した階段が急勾配ではないか、踏み面が狭くないかなど、「住宅性能表示制度『等級 3』」を満たしているかどうかをチェックし、階段の安全性がたもたれているかどうかをチェックする機能です。『等級 3』を満たしていない場合、階段に危険マークが表示されます。

[階段のプロパティ]に建築基準法に触れる箇所に「*」が表示されます。



- [警告表示]のチェックボックスをオフ■にすると、「住宅性能表示制度『等級 3』」を満たしていない場合にも危険マークは表示されません。
- 🦉 等級はパレットの [階段バリアフリー基準] で変更できます。



階段の上に吹き抜けを配置する

内階段を配置すると、上の階の同じ位置に自動的に吹き抜けが作成されます。これは、階を移動できる よう階段空間の天井(または床)を削除するためです。階段を移動、変形させると吹き抜けも連動して 同じように移動、変形されます。ただし、上の階の吹き抜けの位置や大きさを変えると、階段の動きに 連動しなくなります。



階段の上に吹き抜けが自動的に作成

- すでに上階の間取りが存在する場合でも、下階に内階段を配置すると、自動的に上階に吹き抜け が作成されます。ただし、上階の間取りは調整されず、吹き抜けと他の部屋が重なった状態にな りますので、重なりがなくなるように再度間取りを配置します。
- 内階段を配置した直後は、上の階の「吹き抜け」の全面に壁がついています。このまま立体化すると、階段を昇ったあと上の階の廊下などに出ることができません。吹き抜けの壁のうち、階段を登り切った位置にある壁は、壁削除機能で削除します。また、「吹き抜け」のほかの位置の壁の壁高さを変更すると、吹き抜け部分を手すりのようにデザインすることもできます。
- ❷ 壁の編集は[壁編集/柱・梁]ナビでおこないます。



[円柱入力(C)] ナビー壁編集/柱・梁

四角柱および円柱を作成することができます。

パレットから入力するには[壁編集/柱・梁]パレットのボタンのいずれかを選択します。



[壁編集/柱・梁]パレット



💵 四角柱を作成します。



■ 円柱を作成します。

パレットから配置したい柱の種類のボタンをクリックします。
 作図エリアの配置したい場所をクリックします。



柱の配置

柱の属性を変更する

柱の属性を表示し、変更することができます。配置した柱を選択すると画面右側にプロパティパレット が表示されます。

🖉 柱をダブルクリックすると表示されるプロパティウィンドウでも属性を変更できます。

柱プロパティ		
サイズ 槽・ 500 mm	柱のプロパティ	
縦: 500 mm	3次元設定 高さ設定方法(M):	ーサイズ 横(X):
立体化設定 高さ設定方法:	自動(0から天井高まで) ▼ 下端高(B): 上端高(T):	500 mm
自動(0から天井高まで) 上端高: 0 mm	0 mm 0 mm	500 mm
下端高: 0 mm	□ 既定値として保存(D) 出荷時の設定に見	灵す(F)
出荷時の設定に戻す	OK 3	キャンセル

左: [柱プロパティ]パレット/右: [柱のプロパティ]ウィンドウ

▶ サイズ横

横方向の長さ入力します。

▶ サイズ縦

縦方向の長さを入力します。

▶ 高さ設定方法(M)

柱の配置方法を選択します。

[自動(Oから天井高まで)]

配置する場所の上面(部屋であれば床面、ポーチであればポーチの上面)を基準位置として、天井の 高さまで柱を自動的に生成します。

・[手動(下端と上端を指定)]

配置する場所の上面(部屋であれば床面、ポーチであればポーチの上面)を基準位置として、[下端 高][上端高]の設定にしたがって柱を生成します。

▶ 下端高(B)

柱の下端の配置位置を指定します。[高さ設定方法]で[手動(下端と上端を指定)]を選択したときの み設定可能になります。

▶ 上端高(T)

柱の下端の配置位置を指定します。[高さ設定方法]で[手動(下端と上端を指定)]を選択したときの み設定可能になります。

▶ 規定値として保存

設定内容を規定値として保存します。

▶ 出荷時の設定に戻す

設定内容を初期値に戻します。

► OK

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

[梁入力(B)] ナビー壁編集/柱・梁

梁を配置するには、以下の手順で操作します。梁配置機能で作成できる梁は、直方体形状です。丸太梁 などの直方体以外の形状はこの機能では作成できません。 パレットから入力するには[壁編集/柱・梁]パレットの[梁]ボタンを選択します。



[壁編集/柱・梁]パレット

① パレットの[梁]ボタンをクリックします。

② マウスで、作図エリアの配置したい場所をクリックします。

梁の属性を変更する

梁の属性を表示し、変更することができます。 配置した梁を選択すると、画面右側にプロパティパレットが表示されます。

🖉 梁をダブルクリックすると表示されるプロパティウィンドウでも属性を変更できます。

梁ブロパティ 🔰		
サイズ		
横: 4000 mm	梁のプロパティ	—
ሸ ቺ: 500 mm	3次元設定	平面サイズ
立体化設定	高さ該定方法(M):	楩(X):
高さ設定方法:	天井につける ▼	4000 mm
天井につける	梁の高さ(成)(T): 床からの高さ(B):	縦(Y):
梁高(梁成): 500 mm	500 mm 0 mm	500 mm
床からの高さ: 0 mm		□ 既定値として保存(D)
□既定値として保存		出荷時の設定に戻す(F)
出荷時の設定に戻す	OK =	キャンセル

左:[梁プロパティ]パレット/右:[梁のプロパティ]ウィンドウ

▶ 高さ設定方法(M)

梁の配置方法を設定します。

- ・天井につける
 天井面に吊るすように梁を配置します。
- 床からの高さを指定 床面を基準位置として、[床からの高さ(B)]で指定された位置に梁を配置します。

▶ 梁の高さ(成)(T)

梁の高さ(成)を指定します。

▶ 床からの高さ(B)

配置する床からの高さを指定します。[高さ設定方法]で[天井につける]を選択している場合は変更できません。

▶ 横(X)

上から見た際の、横方向の長さを指定します。

▶ 縱(Y)

上から見た際の、縦方向の長さを指定します。

▶ 規定値として保存

設定内容を規定値として保存します。

▶ 出荷時の設定に戻す

設定内容を初期値に戻します。

► OK

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

EXのみ

[飾り天井作成(D)] <mark>ナビ</mark>ー<mark>飾り天井</mark>

折り上げ天井や勾配天井などの飾り天井を作成できます。



[飾り天井作成]パレット

パレットから飾り天井の種類を選択し、作図エリアの配置したい場所をクリックします。
 配置した飾り天井を選択した状態で、黄色のハンドルをドラッグして大きさを調整します。

飾り天井の属性を変更する

サイズやコーブ照明の有無などの属性を設定できます。配置した折り上げ天井を選択すると、画面右側 にプロパティパレットが表示されます。表示されるプロパティ飾り天井の種類によって異なります。

✓ 飾り天井をダブルクリックすると表示されるプロパティウィンドウでも属性を変更できます。

■折上げ天井のプロパティ



左: [折上げ天井プロパティ]パレット/右: [折上げ天井のプロパティ]ウィンドウ

- ▶ デザイン
 - ・垂直
 - ・垂直飾り縁付
 - ・傾斜
 - ・傾斜飾り縁付
 - ・コーブ照明用-点光源をつける
 - ユーブ照明はパース図では光は表現されません。Optimage で高画質出力すると、周囲の光源を
 反射してコーブが発行します。

▶ 段数

▼をクリックして段数を選択します。

▶ 段数のサイズ

表に数値を入力してサイズを変更します。

► 0K

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

設定したデザインは立体化して3D画面で確認します。サイズやデザインを変更するときは間取り画面に戻って設定しなおします。

■勾配天井のプロパティ

記天井のプロパティ	×
記天井のプロパティ	×
平面サイズーーーー	
横(X):	
3640 mm	77727
縦(Y):	※勾配の高さや傾きを 変えたい場合、屋根の
3640 mm	軒高や勾配を変更しま
	横(X): 3640 mm 縦(Y): 3640 mm

左: [勾配天井プロパティ]パレット/右: [勾配天井のプロパティ]ウィンドウ

▶ 横(X)

幅を入力します。

▶ 縱(Y)

奥行きを入力します。

▶ок

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

夕配天井の形状や勾配は屋根の形状に沿って作成されるので、形状や勾配、高さを変更するには
屋根の形状や軒高、勾配を変更します。(〇〇)「屋根の属性を設定する」167、173ページ)



部屋の壁にドアや窓などの建具を配置することができます。

ドア配置	窓配置
■ 玄関トア □ 室内トア □ 和室用戸 □ 室外用戸	■掃出し窓 □ 腰窓 □ デザイン窓
 ○お気に入り ○ お気に入り ○ 履歴 ○ データセンター ○ 気関トアのすべてのパーツ すべてのスタイル 	 ○お気に入り ○ 履歴 ○ ローカル ○ データセンター □ 掃出し窓のすべてのパーツ □ すべてのスタイル
SN玄関片開O01 SN玄関片開O02 W880 H2330 W880 H2330	ST掃窓K04 ST掃窓K05 W1690 H2280 W1690 H2280
W880 H2330 W880 H2330	W1690 H2280 W1690 H2280 YA掃窓R01 YA掃窓R02 W1690 H2030 W1700 H2285
W880 H2330 W880 H2330	W1690 H2030 W1700 H2285
W880 H2330 W880 H2330 SN玄関片開O05 SN玄関片開O06 W880 H2330 W880 H2330	YA掃窓R03 YA掃窓R04 W2600 H2270 W1690 H2270
W880 H2330 W880 H2330 SN玄関片開O07 SN玄関片開O08	W2600 H2270 W1690 H2270 YA掃窓R05 YA掃窓S01 W1690 H2030 W1690 H2030
 ■人気順に並べる ■ 】 	■人気順に並べる ▼詳細ウ心ドウ
一括配置 建具作成 遺作出窓	→括配置 建具作成 造作出窓

[ドア配置]パレット/[窓配置]パレット

- ▶ 分類
- ▶ お気に入り
- ▶ 履歴
- ▶ 検索
- ▶ サブカテゴリ
- ▶ メーカー絞込
- ▶ スタイル
- ▶ 人気順に並べる
- ▶ 詳細ウィンドウ

(山「パーツパレット」47ページ)

▶ 一括配置

統一イメージの建具を一括で自動配置することができます。(🃫「建具一括配置」142ページ)

▶ 建具作成

サイズやタイプを指定してオリジナルの建具を作成できます。(山)「建具作成」142ページ)

▶ 造作出窓

サイズやタイプを指定してオリジナルの造作出窓を作成できます。(単)「造作出窓作成」147ページ)

建具の個別配置

部屋の壁に対して建具(ドア、窓)を個別に配置をします。

- ① パレットの建具を選択し、作図エリアにマウスを移動します。
- ② 作図エリアへマウスを移動すると、マウス位置にこれから配置する建具シンボルが表示されます。
 - ✓ 部屋の壁付近へカーソルを移動させると、壁の向きに合わせてシンボルの向きが変わります。
 - ✓ 左右非対称の建具、裏表がある建具は、配置方向の候補が表示されます。

③ 配置したい場所をクリックします。建具の配置位置が決まります。

✓ 左右対称、裏表がない建具は、この時点で配置操作が終わります。



建具の配置位置の決定

④ 配置方向の候補がある建具は、そのままマウスカーソルを動かすと、マウスカーソル位置に応じて 配置候補が切り替わります。

✓ 赤色の線で表示されているのが現在の配置方向で、変更できる方向はグレーの線で表示されます。

⑤ 配置したい方向の候補が赤くなったところで、再度クリックします。配置方向が決定し、建具パー ツが配置されます。表示されている数字(1~4)をキーボードで入力しても配置方向を決定できます。



建具の方向の決定

建具配置位置、向きの変更

配置した建具の位置を変更することができます。

- ① 位置を変更したい建具を、移動先へドラッグします。
- ② 建具の配置方向候補が表示されますので、配置したい方向の候補が赤くなったところで、クリックします。配置方向が決定し、建具パーツが配置されます。表示されている数字(1~4)をキーボードで入力しても配置方向を決定できます。

✓ 赤色の線で表示されているのが現在の配置方向で、変更できる方向はグレーの線で表示されます。

ツールバーの[吸着]をオンにした状態で移動すると、部屋の角、CADから読み込んだ下絵の端点、 交点、ガイド線、線の端点、グリッドの位置に吸着します。

建具の向きの変更

①向きを変更したい建具を選択します。

- ② 選択された建具を再度クリックします。建具の配置方向の候補を選択できる状態になります。
 - ▲ 最初のクリック(選択)と次のクリック(配置候補表示)との間隔が短いと、ダブルクリックと
 認識されプロパティウィンドウが開きます。
- ③ 配置方向の候補がある建具は、そのままマウスカーソルを動かすと、マウスカーソル位置に応じて 配置候補が切り替わります。
 - 参 赤色の線で表示されているのが現在の配置方向です。変更できる方向はグレーの線で表示されます。
- ④ 配置したい方向の候補が赤くなったところで再度クリックします。配置方向が決定し、建具パーツが配置されます。
 - 建具を右クリックして[左右反転(H)]、[手前開き/奥開き反転(V)]を選択することでも建具の向きを変更できます。

建具の属性を変更する

配置済みの建具の種類や形状、大きさなどの建具属性を表示し、変更することができます。配置した建 具を選択すると、画面右側にプロパティパレットが表示されます。

建具をダブルクリックすると表示されるプロパティウィンドウでも属性を変更できます。



左:[ドアプロパティ]パレット/右:[ドアプロパティ]ウィンドウ



▶ 名称

選択されている建具の名称が表示されます。

▶ 幅

幅を入力します。

▶ 高さ

高さを入力します。

▶ 床からの高さ

床から建具下端までの高さを入力します。

▶ ドア形状/窓形状([ドア/窓のプロパティ]ウィンドウのみ) 選択されている建具の種類、形状が表示されます。
建具の形状を変更する場合には、▼をクリックし、表示される建具形状から選択します。

▶ 建具パーツリスト([ドア/窓のプロパティ]ウィンドウのみ)

選択されている建具の種類、形状に該当するパーツが一覧表示されます。 現在、配置されている建具パーツは、建具のサムネイル(縮小された画像)が赤枠で示されています。 (
①
「配置されている建具パーツを別の建具に入れ替える」140ページ)

▲ ドア形状/窓形状を変更した場合は、建具パーツリストの先頭のものが選択状態になります。

▶ 出荷時の設定に戻す/元のサイズに戻す(R)

建具パーツの大きさを、パーツに設定されている元の大きさに戻します。

▶ コメントボックス

建具パーツのコメント情報が表示されます。

► WEB/製品情報ページへ(J)

建具パーツに製品情報がある場合、このボタンが有効になります。ボタンをクリックすると製品情報ペ ージが表示されます。

► OK

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

配置されている建具パーツを別の建具に入れ替える

[ドア/窓プロパティ]ウィンドウを使うと、配置済みの建具パーツを別のパーツに入れ替えることができます。

① 配置されている建具をダブルクリックし、[ドア/窓プロパティ]を表示します。

② 建具パーツリストから入れ換えたい建具パーツを選択し、[OK]をクリックします。

すでに配置された建具パーツを別の建具パーツに置き換えた場合、最初の建具パーツと同じ大き さに変形されます。置き換えた建具パーツ本来の大きさに戻す場合は、[元のサイズに戻す(R)] をクリックします。

EXのみ

```
[カーテン配置(C)] <mark>ナビ</mark>ーカーテン配置
```

カーテンを間取り画面で配置すると、サイズ・方向・位置が自動調整されます。



[カーテン配置]パレット

- ▶ 分類
- ▶ お気に入り
- ▶ 履歴
- ▶ 検索
- ▶ サブカテゴリ
- ▶ メーカー絞込
- ▶ スタイル
- ▶ 人気順に並べる
- ▶ 詳細ウィンドウ

(山「パーツパレット」47ページ)

▶ カーテン作成 EXのみ

サイズやタイプを指定してオリジナルのカーテンを作成できます。(山) 「カーテン作成」148ページ)

カーテンの配置

パレットのカーテンを選択し、窓の内側をクリックして配置します。

- 窓の外側や窓から離れた位置でクリックすると[パーツの配置高さ]ウィンドウが表示されます。 その場合は[キャンセル]をクリックしてから、配置したカーテンを削除して配置しなおしてくだ さい。
- カーテンの取り付け位置は、窓を配置するときに設定される内/外の設定を基準にして、窓の内側に配置されます。

[建具一括配置(Z)] ナビードアン窓配置

配置した部屋の壁に対して自動的に建具の配置と壁編集をおこないます。

建具スタイル	
部屋の種類にあわせて、建具を	→括配置します。
スタイル :	
7979	
#97/	272
	 既定値として保存(S) OK キャンセル
括配置一建旦:	スタイルウィンド

建具の色によって区別されたスタイルより気に入ったスタイルを選択して、[OK]をクリックします。

▶ 既定値として保存(S)

チェックボックスをオン♥にして[OK]をクリックすると、そのとき指定した値が規定値として登録され、次回以降の3DマイホームデザイナーPRO8起動時には、その値が設定された状態になります。 チェックボックスをオン♥にせずに[OK]をクリックすると、そのとき指定した値は一時的な値として 扱われ、次回以降の起動時には規定値の値に戻ります。

一括配置を行うと、既に配置している壁編集や建具が削除されます。壁編集や建具が削除されないようにするには、表示される確認メッセージの[いいえ]を選択します。

[建具作成(M)] ナビードアノ窓配置

種類や形状、大きさなどを指定して建具パーツを作成できます。

- ① パレットの[建具作成]ボタンをクリックします。
- ② [サイズの設定]で作成する建具の種類、サイズを選択、入力します。



▶ ドア/窓

ドアか窓かを選択します。

▶ 種類

種類を選択します。

- ・片開きドア
- ・親子ドア
- ・両開きドア
- 引き違い戸
- ・片引き戸
- ・折戸
- ・壁開口

▶ 全体高さ

- ▶ 全体幅
- ▶ 上枠高さ
- ▶ 縱枠幅
- ▶ 親ドア幅(親子ドアの場合のみ) 寸法を入力します。

▶ 規定値に戻す

変更した値を規定値に戻します。

▶ プレビュー

完成イメージが表示されます。

▶ 次へ

次の画面に進みます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます・

③ ドアを作成する場合は、取手・引手、窓の有無、ドアクローザーを設定します。



▶ 取っ手・引き手

チェックボックスをオン図にしてタイプと選択すると、取っ手または引き手が作成されます。

▶ 下

建具下端から取っ手・引き手までの距離を入力します。

▶右

建具右端から取っ手・引き手までの距離を入力します。

▶ 窓1
▶ 窓 2

チェックボックスをオン
「にして寸法を入力すると窓が作成されます。

▶ 窓枠をつける

チェックボックスをオン

にすると窓枠が作成されます。

▶ ドアクローザー

チェックボックスをオン図にしてタイプを選択するとクローザーが作成されます。

▶ プレビュー画面

▶ 正面から見る

パーツを正面から見た状態に戻します。

▶ 水平移動 👎

プレビューを上下左右に移動します。

▶ 回転 🗖

プレビューを回転します。

▶ ズーム

プレビューを拡大縮小します。

▶ 全体表示 🔀

プレビューにパーツ全体が表示されます。

▶ 戻る

前の画面に戻ります。

▶ 次へ

次の画面に進みます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

④ [色·テクスチャの設定]で色やテクスチャをプレビュー画面にドラッグして設定します。



▶ 色

色パレットに切り替えます。

▶ テクスチャ

テクスチャパレットに切り替えます。 作成したオリジナルテクスチャも使用できます。(〇〇)「テクスチャ・背景作成」363ページ)

▶ 両面を同じにする

チェックボックスをオン図にすると、表面と裏面に同じ色やテクスチャが貼り付けられます。

▶ 元に戻す

操作を元に戻します。

▶ やり直す 🗹

元に戻した操作をやり直します。

▶ 戻る

前の画面に戻ります。

▶ 次へ

次の画面に進みます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます・

⑤ [商品情報の入力] [建具の保存] でファイル名を入力し、保存する分類を選択します。必要であれば 詳細情報を入力します。

建具作成			×
商品情報の入 建具を保存	力、建具の保存 にします。		
ファイル名(F):	※4 ※保存すると、左右の開き(引 パレットには、作成した建具。	5須(全角6文字/半角12文字以内) き)勝手がある建具は、左右両方が自動的に作ら のサムネイルが表示されます。	<u> 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、</u>
- 保存先の分判	转指定 ※必須		
大分類(1):	玄関トア -	小分類(2): 玄関片開き 🗸	
詳細情報 ※情報をみ メーカー名(シリーズ(S): 品名(T):	.力する場合のみ下記項目に記 M):	入してください。 特徴(E): 材質(L):	*
型番(P):		(備考(N):	<u>^</u>
色(0):			*
金額(R):	円	※「」「。」「;」(全角半角両方)お。 ※カタカナは【メーカー名】の項目 半角のみが入力できます。	よび「−」(全角のみ)は入力できません。 では全角半角両方、それ以外の項目は
			5(B) 保存 キャンセル

▶ ファイル名

ファイル名を入力します。

▶ 大分類

▶ 小分類

保存先を選択します。

▶ 詳細情報

型番や金額などの属性を設定したい場合に入力します。

▶ 戻る

1つ前の画面に戻ります。

▶ 保存

建具パーツを保存してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

[造作出窓作成(L)] <mark>ナビ</mark>ードア/窓配置

EXのみ

種類や形状、大きさなどを指定して造作出窓を作成できます。 パレットの[造作出窓作成]ボタンをクリックします。

立体に設定 全・模様 正面四 (側面図 「「	造作出窓のプロパティ	X
正面図 (側面図 に 4.00 寸(21.80度) (目の話答(1): 1: 4.00 寸(21.80度) (目の話答(2): 1: 4.00 寸(21.80度) (日の話念(1): 1: 4.00 寸(21.80g) (1: 4.00) (1: 4.00 寸(21.80g) (1: 4.00)	立体化設定 色·模樣	
		庭な配2(7): T: 400 寸(21.80度) 間口部落さ(4): H: 1050 mm 壁下端からの高さ(L): L: 700 mm
出荷時の設立に戻う(1) ※このウインドウの(2)(ポタンを押したのち、出窓用の枠をクリックして配置してくださ (い。そのあと、外側にL幅 1720mm×高を3500mm以内)窓を配置してください。	低(W): 出寸法(D): 庇(W: 1920 mm D: 455 mm E: 上から見た出窓の形状 ● 三角形 ◎ 四角形 ● 台形 ① ● 日形で(たい エ(日方(た))	△ 基礎あり(B) D出(E): 50 mm 庇の形状 ● 片流れ ● 寄せ棟 ● 白油 ● 二
	※このウィンドウの[OK]ボタンを押したのち、出窓F い。そのあと、外側に【幅1720mm×高さ950mm】	は定に戻り(ア) 目の枠をクリックして配置してくださ 以内】窓を配置してください。

▶ 幅

外壁側から見た出寸法となるので、幅に壁厚を足した寸法を入力します。

▶ 出寸法

外壁側から見た出寸法となるので、出寸法に壁厚を足した寸法を入力します。

▶ 庇の出

▶ 庇勾配

寸法を入力します。

▶ 開口部高さ

外壁側から見た出寸法となるので、開口部高さに底厚とカウンターの厚みを足した寸法を入力します。

立体化される底厚は100mm、カウンターの厚みは30mmです。

▶ 壁下端からの高さ

寸法を入力します。

▶ 基礎あり

チェックボックスをオン
「にすると基礎が作成されます。

▶ 上から見た出窓の形状

▶ 庇の形状 形状を選択します。

▶ 規定値として保存

設定内容を規定値として保存します。

▶ 出荷時の設定に戻す

設定内容を初期値に戻します。

▶ок

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

🖉 [色・模様]タブでは間取り図での表示色や模様を変更できます。

造作出窓のプロパティ	X
立体化設定 色·模樣	
模様(P): 斜め加ス 🗣	<i>・</i> プレビュー
前景色(F)	
背景色(B) ▼	
□ 背景透明(T)	
	OK キャンセル

[カーテン作成(C)] <mark>ナビ</mark>ー<mark>カーテン配置</mark>

EXのみ

種類や形状、大きさなどを指定してカーテンパーツを作成できます。

① パレットの[カーテン作成]ボタンをクリックします。



② [サイズの設定]で作成する建具の種類、サイズを選択、入力します。

カーテン作成	
窓イメージの設定 カーテンを取り付ける窓イメージを選択し、サイズや高さを設定します。 ここで設定した窓イメージは、カーテン作成中、フレビュー上に表示させ	ることができます。
掃出し窓 腰窓 デザイノ窓	正面が見る(G) + 🔂 🕽
YA掃意S01 YA掃意S02 YA掃意S03 A	
YA掃滾S04 YA掃滾S05 YA掃滾S06	
YKK AP株式会社 APW W 幅(W): 1690 mm	
331 引遣いテラス戸 高さ(H): 2030 mm W1690×H2030	
床からの高さ(L): 0 mm	
復層からなだから熱の出 入りを軽減します 元のサイズに戻す(R)	
※イメージ合わせの参考としてブレビューされますが、カーテンと一緒に保存は。	されません。
	< 戻る(B) 次へ(N) > キャンセル

▶ 窓イメージの選択

カーテンを取り付ける窓イメージを選択します。

▶ 規定値に戻す

変更した値を規定値に戻します。

▶ プレビュー

完成イメージが表示されます(窓は参考としてプレビューされますが、カーテンと一緒に保存はされません)。

▶ 正面から見る

パーツを正面から見た状態に戻します。

▶ 水平移動 🏪

プレビューを上下左右に移動します。

▶ 回転 2 プレビューを回転します。

▶ ズーム

プレビューを拡大縮小します。

▶ 全体表示 🔛

プレビューにパーツ全体が表示されます。

▶ 次へ

次の画面に進みます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます・

③ デザインを設定します。

カーテン作成			
デザインの設定 作成するカーテンの利	重類を選択し、取り付け方を設定します。		
		正面から見る(G)	+ 🗖 i 🛛
種類 ● プリーツカーテン(D) ● スタイルカーテン(A)	タッセルなし マ		
開閉状態 ④ 閉((0) ① 閉じる(E)	取り付け方 ・自動(U) ※窓枠サイズに自動調整 ・ア井に付ける(F) ・ 		
	天井高(W): 2400 mm □上部を天井に埋め込む(J)		
		(B) (2) (C) (C) (C) (C) (C) (C) (C) (C) (C) (C	(N)> キャンセル

▶ タイプ

タイプを選択します。

▶ 種類

選択したタイプによって、タッセルの有無や列数などを選択します。

▶ 開閉状態

開閉状態を選択します。選択肢はタイプ/種類によって違います。

▶ 取り付け方 取り付け方を選択します。

▶ カーテンだけプレビューする

チェックボックスをオン
▼にすると、カーテンのみプレビューできます。

▶ 戻る

前の画面に戻ります。

▶ 次へ

次の画面に進みます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

④ オプションを設定します。

カーテン作成		•••
オプション設定 レーリ、上卸し、カーテンボックス、レースカーテンなどを設定します。 色や柄は、後で変更できます。		
レール/上飾り/カーテンボックス レースカーテン	正面から見る(G)	
■ 取り付ける(X)		
カーテンレール01上 カーテンレール01標準 ヘ		
カーテンレール02上 カーテンレール02標準		
カーテンレール03上 カーテンレール03標準		
has have		
カーテンレール04上 カーテンレール04標準		
Bry Bry	□ カーテンだけブレビューする(S)	
	< 戻る(B) 次^	(N)> キャンセル

▶ レール/上飾り/カーテンボックス 取り付ける チェックボックスをオン型にしてタイプを選択します。

▶ レースカーテン 取り付ける

チェックボックスをオン図にしてタイプを選択します。

⑤ 色やテクスチャをプレビュー画面にドラッグして設定します。

カーテン作成	×
色・テクスチャの設定 色あるいはテクスチャを3Dのサンブルビューにドラッグ&ドロップしてください。	
● 色(C) ● テクスチャ(T) スタイル級の込み(Y): すべて表示 マ	正面から見る(G) 💍 🖉 🕂 🔯
6 3 7 LC へび MARE # 10 77 7 277/L777 A(747/L-77) 無4 K5/1-57/L00 K5/1-57/L00 K5/1-57/L00 K5/1-57/L01 K5/1-57/L01 K5/1-57/L02 K5/1-57/L02 K5/1-57/L02 K5/1-57/L02 K5/1-57/L02 K5/1-57/L02 K5/1-57/L02 K5/1-57/L02 バネ すべてに貼り付ける マ	
	< 戻る(B) 次へ(N) > キャンセル

▶ 色

色パレットに切り替えます。

▶ テクスチャ

テクスチャパレットに切り替えます。 作成したオリジナルテクスチャも使用できます。(単「テクスチャ・背景作成」363ページ) ▶ スタイル絞込(テクスチャの場合のみ)

テクスチャをスタイル別に絞込ます。

▶ ハネすべてに貼り付ける

色/テクスチャをハネすべてに貼るか、ハネ1枚ずつに貼るか選択します。

▶ 元に戻す

操作を元に戻します。

▶ やり直す 🦉

元に戻した操作をやり直します。

▶ 戻る

前の画面に戻ります。

▶ 次へ

次の画面に進みます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます・

⑥ ファイル名を入力し、保存する分類を選択します。必要であれば詳細情報を入力します。

カーテン作成					X
商品情報の入力、 カーテンを保存し	カーテンの保存 。ます。				
ファイル:名(F):	*4	2須(全角6文字/4	≚角12文字以内)		
- 保存先の分類を指 大分類(1):	錠 ※必須 カーテン・ラグ ・	小分類(2): [;	カーテン	•	
詳細情報 ※情報を入力す	ね場合のみ下記項目に記	入してください。			
メーカー名(M):			特徴(E):		
シリーズ(S):					~
品名(T):			材質(L):		
型番(P):			備考(N):		*
色(0):					~
金額(R):	Ħ	※「,」「。 ※カタカ 半角 <i>0</i> 第日考る	」「;」(全角半角両方は ナは[メーカー名]の項目 みが入力できます。]別値には、ここで記入され 情報の一部が、自動的	るよび「-」(全角のみ)は入ナ すでは全角半角両方、それは 広内容以外にも、サイズやう に書き込まれます。	つできません。 人外の項目は デザインに
				< 戻る(B) 保存	キャンセル

▶ ファイル名

ファイル名を入力します。

▶ 大分類

▶ 小分類

保存先を選択します。

▶ 詳細情報

型番や金額などの属性を設定したい場合に入力します。

▶ 戻る

1つ前の画面に戻ります。

▶ 保存

建具パーツを保存してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

ツールメニュー
[家具·住宅設備配置(U)]
[住宅設備配置(X)] ナビ ー住宅設備配置
[家具配置(F)] <mark>ナビ</mark> ー家具配置
[外構配置(E)] ナビー住宅設備配置
[照明・天井器具配置(K)] <mark>ナビ</mark> ー照明・天井器具配置
[設備記号配置(M)] ナビ ー住宅設備配置

キッチン、テーブル、車、設備記号などを入力・配置します。



[住宅設備配置]/[家具配置]/[照明・天井器具配置]/[外構配置]/[設備記号配置]パレット

- ▶ 分類
- ▶ お気に入り
- ▶ 履歴
- ▶ 検索
- ▶ サブカテゴリ
- ▶ メーカー絞込
- ▶ スタイルなど
- ▶ 人気順に並べる
- ▶ 詳細ウィンドウ

(山「パーツパレット」47 ページ)

設備・家具の配置

① パーツパレットの配置したいパーツをクリックします。

作図エリアの配置したい場所をクリックします。

配置したパーツは、3D画面でも移動やサイズ変更等の編集が可能です。

位置と向き、大きさの変更

配置した設備、家具などの位置や向きを変更することができます。

設備・家具などの位置の変更

① 選択モードで、位置を変更したい設備・家具などを選択します。
 ② 選択した設備・家具などをドラッグします。

✓ 吸着がオンになっていると、グリッドの吸着点に合わせられます。

設備・家具などの向きの変更

① 選択モードで、向きを変更したい設備・家具などを選択します。
 ② 回転ハンドル(水色の〇)にマウスカーソルを合わせてドラッグします。



設備・家具などの向きの変更

設備・家具の大きさの変更

配置した設備・家具などの大きさを変更することができます。

 ① 大きさを変更したい設備・家具などをダブルクリックしてパーツプロパティを開きます。
 ② [幅(W)][奥行(D)][高さ(H)]の数値を変えることで、設備・家具などの大きさが変わります。
 (↓ 「パーツの属性を変更する」158 ページ)

設備などを部屋の大きさにあわせる

ユニットバスなどを、部屋の内側の寸法に合うように大きさを調整できます。

- ① 大きさを変更したい設備などを右クリックします。
- ② [サイズを部屋の内法に合わせる(B)]を選択すると、配置してある部屋いっぱいのサイズに調整され ます。

✓ 部屋の中に配置されているパーツに対してのみ可能です。

🖉 高さは変更されません。

順序

設備・家具などには「順序」があります。例えば、テレビ台の上のテレビのように、重なる順序によっ て間取りでの表示が異なります。配置した設備・家具などの順序を変更するには、次のように操作しま す。

① 順序を変更したい設備・家具などを選択します。

- ② 選択したパーツを右クリックします。
- ③ 右クリックメニューから、[順序(0)]を選択します。
- ④ さらにサブメニューから変更したい順序を選びます。

・最前面へ移動(T) 同じ間取り図上に配置されている、すべてのパーツの最も前面に順序を変更します。

- ・ひとつ前面へ移動(F) 現在のよりひとつ前面に順序を変更します。
- ・ひとつ背面へ移動(K)
 現在のよりひとつ背面に順序を変更します。
- ・最背面へ移動(B)
 同じ間取り図上に配置されている、すべてのパーツの最も背面に順序を変更します。
- 順序は相対的な位置関係です。つまり、最も前面に配置されているパーツも、他のパーツを最前面に配置すると、2番目の順序になります。

壁や他のものに沿わせる

壁などに沿わせて位置合わせが行えます。

- ① 位置を変更したい設備・家具などを選択します。
- ② 選択したパーツを右クリックします。
- ③ 右クリックメニューから、[壁や他のものに沿わせる(N)]を選択します。
- ④ さらにサブメニューから沿わせたい方向を選びます。



上へ(U)

間取り画面の上方向にある壁などに沿います。

下へ(D)

間取り画面の下方向にある壁などに沿います。

・左へ(L)

間取り画面の左方向にある壁などに沿います。

- ・右へ(R)
- 間取り画面の右方向にある壁などに沿います。
- 指定された方向に、沿うことのできる対象物がない場合には、「沿わせるものがありません」と メッセージが表示されます。

カテゴリを変更する

パーツが属するカテゴリを変更できます。 カテゴリには「住宅設備」「家具」「小物」「天井器具」「エクステリア」があります。

カテゴリに属しているパーツは、表示メニューまたはツールバーでそのカテゴリごと表示のオン/オフ を切り替えることができます。

🖉 設備記号はカテゴリを変更できません。

パーツの属性を変更する

パーツのサイズや位置などの属性を設定できます。配置したパーツを選択すると、画面右側にプロパテ ィパレットが表示されます。

🥒 パーツをダブルクリックすると表示されるプロパティウィンドウでも属性を変更できます。

パーツブロバティ					
名称: DXキッチンN15					
幅: 2718.0 mm					
奥行: 900.0 mm					
高さ: 2375.0 mm					
回転: 0 度 移動 コピー	パーツのプロパラ	ŕ₁			×
表示色: 自動	パーツ名(N): D	<キッチンN15			
詳細設定	幅(W): 271): ① 度		
ter sense server server	與行(D): 90	0.0 mm 0 mm RY(B): 0度		
メーカー: Web 🍨	高さ(H): 237	5.0 mm 角度: 回屋根に沿わせる(1) RZ(C): 0度		
		表示色()の「白釉」」「シンボル	J設定(S)		
品名: システムキッチン <u>クランヒアッ</u> セ理	局幸者!田余羊言				
スタイルフラット対面 2700mm	メーカー名(M):	INAX(株式会社LDGL)	金額(G):	価格単位(2): 生産終了	_
サイズ: W2717×D899×H2375	シリーズ(Q):	システムキッチン かランピアッセ			_
白·村街	品名(E):	型スタイルフラット対面 2700mm			_
扉:P6W(ホペーセリンホワイト) 🚽	型番(R):			■ 両力体=↓ウナ母(ーナマ/エ)	
	色(1):	規制PDWU小でセンフホワイト) 曲字かったいの探しの音なした道(しかための)しい	1.45°4	● 11年前内家に9つ(1) (注意示力 / 支き)(1)	w
+	特徴(3):	登留などうどで極上の暮らしを楽しむためのりと	2977972	消費電力(番・秋八5):0	W
	材質(4):			(夏八0): 0	- w
	(#.#./_)	//////////////////////////////////////	<u>^</u>	(マハル 0	- W
	1/用25(ト):		_	谷電力(9)0	Ŵ
1 -				254275.070	
Q	メーカー情報へ	(ージへ(0)		OK キャンセル	
左:[パーン	ソプロパティ]パレット/右:[パーツのつ	パロパティ	ウィンドウ	

▶ 名称/パーツ名(N)

ファイル名を表示します。この項目は書き換えられません。

▶ 幅(W)

パーツの幅を指定します。

▶ 奥行(D)

パーツの奥行を指定します。

▶ 高さ(H)

立体化した際の、パーツの高さを指定します。

▶ 角度(A) / RZ(C)

パーツの Z 軸方向の回転角を 0°から 360°の数値で入力します。

► RX (A)

パーツのX軸の回転角を0°から360°の数値で入力します。

► RY (B)

パーツの Y 軸の回転角を 0°から 360°の数値で入力します。

▶ 移動

X軸方向またはY軸方向に距離を指定して移動します。

▶ コピー

X軸方向またはY軸方向に距離、個数を指定してコピーします。

▶ 配置高(Z)

パーツを配置する高さを指定します。

[配置高自動(A)]にチェックボックスをオン型にすると、そのパーツに設定されている高さに自動的に 配置されます。任意の高さに配置したい場合は、チェックボックスをオフ型にして数値を入力します。

▶ 表示色(V)

パーツシンボルの色を指定します。

▶ シンボル設定(H)

パーツのシンボル形状を指定します。

3 Dマイホームデザイナー P R O 8 用のパーツには、あらかじめシンボルがセットされていますが、旧 バージョンのパーツやご自分で作成されたパーツの場合はシンボルがありません。そのような場合、こ こであらかじめ用意されているシンボルの中から選んで設定できます。

使用したいシンボルを選び、[OK]ボタンをクリックするとシンボルが関連付けられ、間取り画面では 関連付けたシンボルが表示されるようになります。



▶ メーカー名(M)

商品として販売されているパーツには、ここにメーカー名の情報が入力されています。

▶ シリーズ名(Q)

商品として販売されているパーツには、ここにメーカーのシリーズ名が入力されています。

▶ 品名(E)

商品として販売されているパーツには、ここに商品名などの情報が入力されています。

⚠ 実際の商品の情報は、改定などにより将来変更される場合があります。

▶ 型番(R)

商品として販売されているパーツには、ここに型番などの情報が入力されています。

① 実際の商品の情報は、改定などにより将来変更される場合があります。

▶ 色(1)

商品として販売されているパーツには、製品の色の情報が入力されています。

▶ 金額(G)

商品として販売されているパーツには、ここに価格などの情報が入力されています。

① 金額はメーカー発表の標準価格を記載しています。

① 実際の商品の情報は、改定などにより将来変更される場合があります。

▶ 価格単位(2)

商品として販売されているパーツには、製品価格の情報が入力されています。

▶ 特徴(3)

商品として販売されているパーツには、製品の特徴が入力されています。

▶ 材質(4)

商品として販売されているパーツには、製品の材質が入力されています。

▶ 備考(F)

商品として販売されているパーツには、ここにサイズや特徴などの情報が入力されています。

▲ 実際の商品の情報は、改定などにより将来変更される場合があります。

▶ 電力集計対象にする

▶ 消費電力

チェックボックスをオン型にし、[消費電力]、[待機電力]、[発電力]に数値を入力すると、電力 量チェックに算入されます。(山)「電力量チェック」206ページ)

▶ メーカー情報ページへ(0)

メーカー製品のパーツは、このボタンをクリックするとメーカーのホームページを開きます。

[照明器具一括配置(L)] <mark>ナビ</mark>ー照明・天井器具

天井器具パレットの[一括配置]ボタンをクリックすると部屋の種類やサイズに合わせた照明器具が一 括で配置されます。

 照明器具の一括配置を行うと先に個別に配置した天井器具が削除されます。一括配置以外の器具 を個別に配置したいときには、一括配置の後に行ってください。

照明·天井器具配置	
■ 天井直付け □ シャンテツア □ 壁付け □ テーフルライト □ 天井器具	□ 吊ライト □ スポット・タウンライト □ 床置き □ 屋外照明
○お気に入り ◎ ローカル	● 履歴 @ データセンター Q
大井道竹けの9へての オペアのシュカム	パーツ
97((0))-7)-	97C07217
K29-979'SU1	
キッチンライト02	ללבלא ליבלי 13
לאליבאל 14	לבליליב) ליבליליביי ליבליליביי
71371716 -	712717
■人気順に並べる	✔ 詳細ウ心ドウ
→括配置	

[外構形状配置(S)] ナビー外構配置

塀やアプローチなどの任意の形状を描いて高さを設定することができます。



[堀(W)]

- ① パレットの [塀] ボタンをクリックします。
- ② 作図エリアで、始点から順番に頂点をクリックし、最後の頂点でダブルクリックして線を作成します。
- ③ [塀の幅]で塀の厚みを入力して [OK] をクリックします。
- ④ 線の周辺でマウスカーソルを移動すると、外側と内側に塀の作成方向を表す赤い線が表示されます。
- ⑤ クリックした方向に設定した厚みの塀が作成されます。

[アプローチ(A)]

- ① パレットの [アプローチ] ボタンをクリックします。
- ② 作図エリアでクリックして配置します。
 - // 塀、アプローチの下端は [GL 設定] で設定されているレベルから生成されます。()
 「建物の基準となる線(GL)の設定」91ページ)
 - 必 配置したアプローチ(多角形)の編集は敷地の編集と同じです。(
 「敷地形状の編集」82 ページ)
 - スロープなどの傾斜面は作成できません。高低差設定の「傾斜面」で作成してください。

[自由入力(F)]

- ① パレットの [塀] ボタンをクリックします。
- ② 作図エリアで、始点から順番に頂点をクリックし、最後の頂点でダブルクリックして多角形を作成 します。
 - ✓ 配置した多角形の編集は敷地の編集と同じです。(↓ 「敷地形状の編集」82ページ)



屋根は間取りに合わせて自動生成することも、手動で一面ずつ作成することもできます。



屋根作成パレット

屋根の表示

[屋根作成]ナビが選択されている時には、その階の上に作成される屋根の形状が青い線で表示されます。

屋根を自動で作成する

パレットの [屋根種類選択] で [寄せ棟] [切妻] [陸屋根] [片流れ] を選択すると、間取りに合わせ

て自動で屋根を作成することができます。



- ✓ 屋根の種類を選択すると、すぐに結果が反映されます。
- 🥒 屋根の傾斜角はプロパティパレットで設定します。(🗳「屋根の属性を設定する」173 ページ)

手動で屋根が作成されている場合、[自動屋根]タブを選ぶと、現在の屋根はすべて削除され、 新たに屋根を自動作成します。現在の屋根を削除する際には、下記のようなメッセージが表示されます。



自動作成の仕組み

自動作成では、次のようなルールに従って屋根が作成されます。

屋根が作成される場所

屋根は、各階ごとに上の階がない部分に作成されます。



屋根が作成される場所

✓ 多角形の部屋は、それを包含する矩形(選択した場合の選択枠)の部屋として屋根を生成します。



軒先部分の拡張

屋根が作成される部分については、[設定]-[立体化設定(外装・内装・屋根・階高)]で、「屋根」タ ブの[軒の出]で指定したサイズ(標準では750mm)だけ軒先が拡張されます。





✓ 間取りによっては、軒先を拡張したとき不合理な形状になる場合がありますが、自動的に調整されます。



不合理な屋根形状の自動調整

屋根の属性を設定する(自動)

自動生成された屋根の勾配や GL から基準位置の高さなどの属性を階ごとに表示し、変更することがで きます。

[屋根作成]ナビを選択すると、画面右側にプロパティパレットが表示されます。



▶ 軒天

軒天の有無、種類を指定します。

▶ 勾配

屋根の勾配を寸勾配(水平方向十寸に対する垂直方向の高さ)で指定します。

► A

軒天厚を指定します。

► B

軒先から基準位置までの距離を指定します。

► C

パラペットの立上りを指定します。

► D

パラペットの立下りを指定します。

► E

屋根の選択から基準位置までの距離を指定します。

▶ 鼻隠し

鼻隠しの種類を選択します。



▶ 棟瓦

棟瓦の有無、種類を指定します。(山「棟瓦を生成する」231ページ)

▶ 屋根スタイル設定

[外装スタイルのカスタマイズ]を表示します。(🍱 「外装スタイルのカスタマイズ」229 ページ)

▶ 規定値として保存

設定内容を規定値として保存します。

▶ 出荷時の設定に戻す

設定内容を初期値に戻します。

[軒別設定(E)] ナビー屋根作成

自動生成された屋根の軒設定を編集することができます。

軒の緑色の■または、ピンク色の▲をクリックすると設定が変わります。

緑色の■は地面に平行、ピンク色の▲は妻側になります。クリックするたびに、■と▲が交互に切り替わります。

パレットから選択するには、各フロアの [屋根種類選択] で[軒切替]を選択します。

[一面ずつ作成(M)] <mark>ナビ</mark>-屋根作成

屋根の頂点を指定しながら手動で屋根形状を作成できます。



屋根作成パレット

屋根が自動生成の場合は、間取りの変更に伴って屋根も自動的に変更されますが[手動(1面ずつ)]を選ぶと、それ以降は自動的には変更されなくなります。間取りの変更を行った場合は屋根を手動で変更します。

屋根の手動作成の手順

屋根を一面ずつ手動で作成する場合は、以下のような手順で操作します。

自動作成屋根の削除

① 自動生成された屋根を削除します。屋根面を選択してキーボードの[Delete]キーを押すと削除できます。

屋根面入力の開始

② [手動屋根]ボタンをクリックし、屋根面の入力を開始します。

屋根形状の入力

③ 最初に、地面に対して水平な軒先部分を指定します。水平な軒先の端点の片方をクリックします。
 ④ 続けてもう片方の端点もクリックします。



屋根の作成手順1(地面に水平な軒先の指定)

⑤ 屋根の形状に合わせて順に頂点を指定します。始点に戻ってクリックするか、終点をダブルクリックするかします。



基準位置の指定

⑥ 基準位置(屋根を取り付ける外壁の位置)をクリックして指定します。

// 指定できるのは間取り画面で作成した部屋の壁か入力した CAD 下絵の線分です。

基準位置を指定する代わりに、軒先から基準位置までの距離を指定することもできます。その場合は、基準位置を指定せずに、作図エリア内のどこかで右クリックします。



屋根の作成手順3(基準位置の指定)

GL から基準位置の高さと屋根の勾配の設定

⑦ GL から基準位置の高さと屋根の勾配を指定します。

屋根面の設定			— ×
勾配(T): 4.0 🚔 寸	(21.80°)		OK
GLからの基準位置の高さ(H):	3260	mm	キャンセル

屋根の作成手順4(GLから基準位置の高さと屋根の勾配の指定)

基準位置を指定せず、軒先から基準位置までの距離で指定する場合(右クリックした場合)は、 次のようなウィンドウが表示されます。

屋根面の設定		—
勾配(T): 4.0 📄 寸 (21)	80")	ОК
GLからの基準位置の高さ(H):	3260	mm キャンセル
軒先から基準位置までの距離(O):	750	mm

軒先から基準位置までの距離で指定する場合

▶ 勾配

屋根の勾配を寸勾配(水平方向「10」に対する垂直方向の高さの比率)で指定します。

▶ GL から基準位置の高さ

屋根の高さを、地面から基準位置までの高さで指定します。

▶ 軒の出

基準位置を、軒の出幅(軒先からの距離)で指定します。



▶ок

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

屋根の属性を設定する(手動)

手動で作成した屋根の勾配や GL から基準位置の高さなどの属性を、屋根面ごとに表示し、変更することができます。

屋根面を選択すると、画面右側にプロパティパレットが表示されます。

✓ 屋根面をダブルクリックすると表示されるプロパティウィンドウでも属性を変更できます。

2階手動屋根プロパティ 💽	
10 気配 <u>客準位置</u> <u>日</u> 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日	
※位置は任意(通常は軒桁)	
勾配: 4.00 📑 寸(21.80 度)	
A: 180.0 mm	
B: 600 mm	屋根のプロパティ
C: 6160 mm	な配(T) 4.0
基準位置指定	
軒天: 勾配軒天 🔍	GLからの基準位置の高さ(H): 6160 mm (イャンピル
奥行: mm	軒先から基準位置までの距離(O): 600 mm 基準位置指定(E)
先端: ◎ 軒先で縮小	
●屋根先まで	軒天(E): 勾配軒天 ▼ 奥行(D): 600 mm
鼻隠し:◎ 傾斜 ● 鉛直	軒天の先端 鼻隠し
□既定値として保存	 ・ ・ ・
出荷時の設定に戻す	◎ 屋根先まで(R)
	パラペット(防房根)の設定 ※勿配が0の時に有効(P)
▲ ◆ ◆ ◆ を根えタイル設定	立上り(A): 600 mm
	立下n(B): 200
	mm
	□ 既定値として保存(D)

左: [手動屋根プロパティ]パレット/右: [屋根のプロパティ]ウィンドウ

▶ 勾配

屋根の勾配を寸勾配(水平方向十寸に対する垂直方向の高さ)で指定します。

▶ A (軒天厚)

軒天厚を指定します。

▶ B (軒先から基準位置までの距離)

軒先から基準位置までの距離を指定します。

▶ C (GL から基準位置の高さ)

屋根の高さを、地面から軒桁までの高さで指定します。

▶ 軒天

軒天の有無、種類を指定します。

▶ 鼻隠し

鼻隠しの種類を選択します。



▶ 基準位置指定

基準位置をクリックして指定します。

▶ 軒天の個別設定

チェックボックスをオン図にすると、屋根面ごとに水平軒天、勾配軒天の設定を行うことができます。

水平軒天

- 付けない
 水平軒天を付けません。
- ・**付ける** 水平軒天を付けます。
- ・奥行き

水平軒天を付ける際の、軒先からの奥行きを指定します。





✓ 軒天の軒先位置は、「勾配軒天」の設定に従います。

▶ 軒天の先端

- ・軒先で少し縮小 勾配軒天の先端位置を、屋根の先端から少し内側に設定します。
- ・屋根の先端まで 勾配軒天の先端位置を、屋根の先端と一致させます。





軒先で少し縮小

屋根の先端まで

勾配軒天

▶ パラペット
陸屋根の場合に、パラペットの立上りと立下りを指定します。

▶ 屋根スタイル設定

[外装スタイルのカスタマイズ]を表示します。(単)「外装スタイルのカスタマイズ」229ページ)

▶ 規定値として保存

設定内容を規定値として保存します。

▶ 出荷時の設定に戻す

設定内容を初期値に戻します。

斜線チェック



敷地や道路が入力されている場合、[斜線確認]にオンにすると斜線の確認を行うことができます。

敷地や、斜線制限にかかるところは、赤の×マークで表示されます。 このマークが表示された場合は、部屋や屋根を制限にかからないように修正をします。



3 D画面で立体的に確認することもできます。(L)「斜線チェ ック」432ページ) [庇作成(E)] <mark>ナビ</mark>ー屋根作成

寸法や勾配などを指定して庇を配置できます。



庇を配置する

① [庇作成] ボタンをクリックします。

- ② [庇のプロパティ]で寸法や勾配などを指定して [OK] をクリックします。
- ③ 作図エリアをクリックして配置します。

庇の属性を変更する

寸法や勾配などの属性を設定できます。配置した庇を選択すると、画面右側にプロパティパレットが表示されます。

✓ 庇をダブルクリックすると表示されるプロパティウィンドウでも属性を変更できます。



左: [庇プロパティ]パレット/右: [庇のプロパティ]ウィンドウ

▶幅

幅を指定します。

▶ 高さ

GL からの高さを指定します。

▶ 庇勾配

庇の勾配を寸勾配(水平方向十寸に対する垂直方向の高さ)で指定します。

▶ 庇の出

軒先から壁面までの距離を指定します。

▶ 軒天

軒天の有無、種類を指定します。

▶ 軒厚天

軒天厚を指定します。

▶ 鼻隠し

鼻隠しの種類を選択します。



▶ 規定値として保存 設定内容を規定値として保存します。

▶ 出荷時の設定に戻す

設定内容を初期値に戻します。

[屋根に配置(P)] ナビー屋根設備配置

ソーラーパネルなどの[屋根のせ用]パーツは屋根面に配置すると屋根の勾配に合わせて角度が自動調 整されます。

屋根設備配置	
□天窓	■屋根のせ用
 ○ お気に入り ○ ローカル 屋根のせ用のすべての すべてのメーカー 	■ 履歴 ● データセンター ペーツ オペアの2々イル
ソーラーハギルO001 W2340 H3960	ソーラーハ*ネルO002 W1170 H3960
ソーラーハ ⁴² 州〇003 W1170 H1980	ソーラーパキルO004 W1170 H990
ソーラーハ ⁴ オルO005 W1700 H2970	ソーラーハ*ネルO006 W850 H2970
ソーラー ハ°ネルO007 W850 H1980	ソーラーパ ⁶ ネルO008 ₩850 H990
	▲ 言手前曲・フィンド・フ
	 記載 パネル作成

[屋根設備配置]パレット

- ▶ 分類
- ▶ お気に入り
- ▶ 履歴
- ▶ 検索
- ▶ サブカテゴリ
- ▶ メーカー絞込
- ▶ スタイルなど
- ▶ 人気順に並べる
- ▶ 詳細ウィンドウ

(山「パーツパレット」 47 ページ)

屋根のせパーツの配置

- ① パーツパレットの配置したいパーツをクリックします。
- 2 屋根面の配置したい場所をクリックします。

✓ 屋根のせ用パーツは屋根勾配に自動的に添うように配置されます。

🥒 向きを変更するには右クリックして [右 90 度回転] / [左 90 度回転] / [任意角度で回転] を 選択します。

天窓パーツの配置

EXのみ

天窓パーツを配置すると屋根の勾配に合わせて角度が自動調整され、屋根面が開口されます。

屋根設備配置	
■天窓	□屋根のせ用
 ○ お気に入り ○ コーカル 天窓のすべてのパーツ 	 ● 履歴 ◎ データセンター Q
すべてのメーカー	- すべてのスタイル -
天窓R01 W405 H440	天窓R02 ▲ W630 H440
天窓R03 W780 H440	天窓R04 W1080 H440
天窓R05 W1380 H440	天窓R06 W405 H590
	- H. J
天窓R07 W630 H590	天窓R08 W780 H590
■人気順に並べる	✔ 詳細ウ心ドウ
産根設備的	直 ハレット

天窓パーツの配置

- ① パーツパレットの配置したいパーツをクリックします。
- ② 屋根面の配置したい場所をクリックします。
 - ✓ 屋根のせ用パーツは屋根勾配に自動的に添うように配置されます。
天窓の属性を変更する

天窓の大きさや開口処理などの属性を設定できます。配置した天窓を選択すると、画面右側にプロパティパレットが表示されます。

✓ 天窓をダブルクリックすると表示されるプロパティウィンドウでも属性を変更できます。



左 [天窓プロパティ] /右 [天窓のプロパティ]

▶ 幅

パーツの幅を指定します。

▶ 高さ

パーツの奥行を指定します。

▶ 移動

X軸方向またはY軸方向に距離を指定して移動します。

▶⊐ピー

X 軸方向または Y 軸方向に距離、個数を指定してコピーします。

▶ 出荷時の設定に戻す/元のサイズに戻す(R)

天窓パーツの大きさを、パーツに設定されている元の大きさに戻します。

▶ 屋根 · 天窓開口/開口処理

- ・勾配に合わせる 屋根面が勾配に合わせて開口されます。
- ・床面から垂直 屋根面が床面に対して垂直に開口されます。
- ・床面から水平 屋根面が床面に対して水平に開口されます。
- ・**垂直・水平** 屋根面が床面に対して垂直・水平に開口されます。

► 0K

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

[太陽光発電システム] の操作

パレットの [屋根のせ用] の太陽光パネルが配置されるごとに、[太陽光発電システム] の [現在の年間発電量] が加算されます。



▶ 年間推移を見る

年間の予想発電量の推移が折れ線グラフで表示されます。



▶ 積雪深10cm 以上の場合は発電しない

積雪量の多い地域の場合はチェックボックスをオンにします。

▶ パワーコンディショナー変換効率

パワーコンディショナーの変換効率を変更できます。

▶ パネルの最大出力温度数

パネルの最大出力温度数を変更できます。

▶ 地点を変更する

クリックすると、[シミュレーション地点の選択] が表示されます。JIS C8907 が推奨する「独立行政法 人 新エネルギー産業技術総合開発機構/財団法人 日本気象協会」の全国 801 地点から選択できます。



配置ガイド



パレットの [配置ガイド] ボタンをクリックすると、太陽光パネルを配置するためのガイダ ンスが表示されます。



ガイダンス1:太陽光発電に必要な設備、設置場所、太陽光発電のしくみなどが説明されています。

- **ガイダンス2**:太陽光パネルによって日中発電された電気を家庭内で消費し、残った電気を電力会社に 売る方法などが説明されています。
- ガイダンス3:同じ条件で太陽光パネルを配置した場合の主要都市の年間予想発電量が説明されていま す。
- ガイダンス4:屋根形状に対して配置する太陽光パネルの種類が説明されています。
- ガイダンス5:設定した地域の平均日射量に対する1日の発電量の計算方法が説明さえています。
- ガイダンス6:太陽光パネルを配置する際の注意点などが説明されています。

見積比較



パレットの [見積比較] ボタンをクリックすると、太陽光パネル導入費用の見積もりを作成 し、比較できます。

① [新規登録]をクリックし、登録方法を選択して [OK]をクリックします。

システム導入費用の見稼	責もり比較				×]				
	システム導	郭入費用の見積	もり比較							
業者などからもらった見積も 見積もりを登録	っり情報を複数登録し、経注 してください	済効果や投資回収年数を比較 新規登録(N)	できます。 削除(D)							
モジュール数	枚			0 =						
総モジュール出力	kW			B	見積もり比較					
年間予想発電量	kWh			1						
	仕様	型番	単価(円)	数量	全額(円)					
太陽電池モジュール					0					
太陽電池モジュール							24	急方法		
太陽電池モジュール					0		11.9	ev 1/12		
ラックシステム					0		0	新想登録(M)		
パワーコンティショナー					0					
接続箱					0		C	冉利用して登録(R)		
昇圧接続ユニット					0			見積もり例①		
パリーモニター					0			見積もり例②		
売電用メーター					0			見積もり1例③		
分電監			=/	「第二本書						
			記	(直上争賞)						
			0016	스카	n					
				値引き	ĭ					
/# #				消費税	0					
備考				我认会知	Ő					
			国から	らの補助金	, i i i i i i i i i i i i i i i i i i i					
			自治体加	らの補助金	Ó					
			実	質負担額	0					
補助金設定(S)			ED扇)(.P)	閉じる(X)				OK	キャンセル
			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·							

- ② [見積もり登録・編集]で見積もり名や各設備の仕様、型番、単価などを入力し、[完了]をクリックします。
 - 図や自治体からの補助金制度が受けられる場合は、[補助金助成設定]をクリックして条件を設定します。

🐱 システム導入費用の	見積もり比較				—	
	システム	尊入費用の見積	もり比較			
業者などからもらった見れ	積もり情報を複数登録し、総	経済効果や投資回収年数を比較	できます。			
見積例	•	新規登錄(N) 編集(E)	肖J『ƙ(D)…			
モジュール数	8枚]				
総モジュール出力	1.24 kW			L B .	見積もり比較	
年間予想発電量	881 kWh					
	仕様	型番	単価(円)	数量 .	金額(円)	補助金設定
太陽電池モジュール	/\17リッド		120000	8	960,000	
へ防電池センユール 大明電池エジュール				0	0	最大3つの補助金(国・都道府県・市区町村)を併用できます。
へP新電)他モンユール ニックショフニュ	アホーナナ		161300	0	101.000	目治1年からの補助金の有悪は、都追府県・中区町41によって発なり ますので、必要に広じて入力してください
パローンディッキー	PJJJ-JJN		290000	1	101,200	8 9 W C 1 9 98 (200 C / /) O C (/ CC /)
接続箱			33000	1	33,000	国からの補助金
昇圧接続フェット				Ú	0,000	1kWあたり(A): 4.80 万円
パワーモニター		***	72000	1	72,000	
売電用メーター	124A		14020	- 1	14,020	補助金州家ソステム:公孙玻八出月(B) 10.00 KW未満
分電盤					0	※初期値は平成23年度の補助会制度を元に設定しています。
			設	置工事費	250000	
			その他	の諸費用	1 770 000	自治体がらの補助会
メーカー:▲▲▲ パワーチニター(品	. ●年			合計	-270220	■報道应用
●●工務店(:	設置依頼			「世生」で	75.000	
備考			1	5. 以全類	1 575 000	1600のたり(こ): 0.00 万円 上限額(D): 万円
			国から	の補助金	-59,520	■市区町村
			自治体から	の2曲目も今	0	1kwあたり(E): 0.00 万円 上限額(F): 万円
			実行	き 角担額	1,515,480	
補助金設定(S)			ED.易小(F	»	閉じる(X)	初期設定に戻す(I) OK キャンセル

③ 作成した複数の見積もりを比較するには [見積もり比較] をクリックします。

🖉 比較できる見積もりは、最大3つまでです。

④ [見積もり比較] で、比較したい見積もりのチェックボックスをオンにして [OK] をクリックす ると、[経済効果と投資回収年数の比較] が表示されます。

100 200 200 200 200 200 200 200 200 200	済効果と排	投資回収年数の比較				— ×
				見積もり例の	見積もり例②	見積もり例③
			モジュール数	20 枚	24 枚	27 枚
	7776		総モジュール出力	3.72 kW	4.56 kW	5.18 kW
		A	年間発電量	3921 kWh/年	4977 kWh/年	5455 kWh/年
		В	(※1)自己消費量	1500 kWh/年	1500 kWh/年	1500 kWh/年
		C=A-B	売電量	2421 k\m/年	3477 kWh/年	3955 kWh/年
		B'+C'	10年目まで	137.682 円/年	182,034 円/年	202,110 円/年
~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~	经济効果	B'=B×24円	(※2)自己消費分	36.000円/年	36.000円/年	36.000 円/年
		C = C × 42円	(※3)売電分	101.682円/年	146.034 円/年	166.110円/年
		B"+C"	11年目以降	94,104 円/年	119,448 円/年	130,920 円/年
		B"=B×24円	(※2)自己消費分	36.000円/年	36.000 円/年	36.000円/年
目待ちりの比較		C"=C×24円	(※3)売雷分	58.104 円/年	83.448 円/年	94.920 円/年
		0	設備費	2.815.004 円	3.327.260 円	2.972.020 円
目荘もれた社がて、経済が用め切返回地伝教をは続けます		Ô	設置工事費	396.000 🎮	420.000 円	438.000 円
元頃のリビ业へし、注/月201末や12月回42年夏2ビル単20より。		3	その他の諸費用	51.600 🖽	68.060 円	23.500 円
2.2月10777 スと違いしていたしい。		@=1+2+3	合計	3,262,604 円	3,815,320円	3,433,520 円
All	リ期投資	6	値引き	-1,075,000 円	-1,305,586 円	-548,100 円
☑見積もり例①		©=(@+\$)×1.05	税込金額	2,296,984 円	2,635,220 円	3,029,691 円
✓見積もり例②		0	補助金	-178,560円	-218,879 円	-248,639 🎮
✓見積もり例③		©+Ø	実質負担額	2,118,424 円	2,416,341 円	2,781,052 円
			5年後	-1,430,014 円	-1,506,171円	-1,770,502 円
		(※4)パワーコンディショ	ナー交換 ▶ 10年後	-741,604 円	-596,001円	-759,952 円
			15年後	-271,084 円	1,238 円	-105,352 円
日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日	贫田収	(※4)パワーコンディショ	ナー交換 ▶ 20年後	199,435 円	598,478 円	549,248 🎮
			25年後	669,955 円	1,195,718 円	1,203,848 円
		投資した費用を	回収できるのは・・・	17.8 年後	14.9 年後	15.8 年後
	(1 6人家)	投資した費用を 接で年間1,500kWh程 当時会(は、買わたくて	25年後 回収できるのは・・・ 意が目安ですが、昼間。 高んだ電力のため、電力	669,965円 17.8 年後 の電力使用量が少ない場 日最単価==購入単価とわ	1,195,718円 14.9 年後 合は、減らしてください。 の、ご家庭と乗り会社と4	1,203,848 円 15.8 年後
Ск **>t/л	21日 3「売電: 410年ご 自己消費	目量カゴは、単わないころ 分」の電力量単価は、す とにパワーコンディショナ・ 量・電力単価を変更す	すんに電ブリンには、電ブ 台めの10年間は「固定」 ーを交換することを想定 る(E)	7里半回一購八半回208 寛取価格」で計算し、11年 目し、10年目、20年目に回	いてこするほこものうまれたい 手目以降は購入単価と同 川収金額から代金を差し引	して計算しています。 しています。

[太陽光パネル作成(S)] <mark>ナビ</mark>ー屋根設備配置



パレットの[パネル作成]をクリックすると種類や形状、大きさなどを指定して太陽光パネ ルパーツを作成できます。

① タイプを選択して [次へ] をクリックします。



▶ モジュールを作成する

▶ モジュールに傾斜架台を付ける

作成するタイプを選択します。

🖉 1回の作成で、作成できるモジュールは1枚です。

② [デザインの設定] / [傾斜架台の設定] で、作成するモジュールの形状やサイズを入力します。

デザインの設定 作成するモジュールの 三角形モジュールの場	重類を選択し、サイズを設定します。 合は、左右反転タイプも自動的に作成されます。	
四角形 枠のみ 枠・左右ライン	神・ライン 神・ライン 神・上下ライン	7//21-
サイズ 全体高さ(H): 9 全体幅(W): 11 全体厚み(D):	90 mm 枠幅(D): 10 mm 70 mm ライン幅(X): 15 mm 70 mm 配置セル数(O): 縦 6 x 棟	6 既定值(c戻す(U)
		< 戻る(B) 次へ(N) > キャンセル

▶ 四角形

▶ 三角形

モジュールの形状を選択します。

三角形のモジュールを作成する場合、一覧から選択したモジュールの左右対称なモジュールもセットで作成されます。

▶ 全体高さ

▶ 全体幅

▶ 全体厚み

モジュール全体の寸法を入力します。

▶ 枠幅

枠の幅を入力します。

▶ ライン幅

ラインの幅を入力します。

▶ 配置セル数

モジュールに配置するセル数を指定します。



▶ モジュール数

架台に並べるモジュール数を指定します。

▶ 取り付け角度

架台の傾斜角度を指定します。

▶ 架台デザイン

架台の脚の形状を指定します。

► A

► B

► C

架台の脚の寸法を入力します。

③ 色をプレビュー画面にドラッグして設定します。

太陽光パネル作成	
色の設定 モジュールの表面、枠、ラインの色を設定します。 色を3Dのサンブルビューにドラッグ&ドロップしてください。	
屈歴	正面から見る(3)
	< 戻る(B) 次へ(N) > キャンセル

▶ 正面から見る

パーツを正面から見た状態に戻します。

▶ 元に戻す

操作を元に戻します。

▶ やり直す 🥶

元に戻した操作をやり直します。

▶ 水平移動 🖶

プレビューを上下左右に移動します。

▶回転

プレビューを回転します。

▶ **ズーム**

▶ 全体表示 🔀

プレビューにパーツ全体が表示されます。

✓ 色が貼り付けられる箇所は、次の部品です。

- ・表面
- ・枠
- ・ライン

④ パターンを選択します

太陽光パネル作成					—
セルのパターン設定 モジュール表面に テクスチャを3Dの	並んだセルのパターン サンブルビューにドラッ	/を設定します。 グ& ドロップしてくださ	6.10		
 ● パターンあり(C) 履歴 積 縦 	© パターンなし	(1)		正面から見る(G)) (+) * X
01	02	03	E		
04	05	06			
07	08	09	Ŧ		
				< 戻る(B)	次へ(N)> キャンセル

▶ パターンあり

▶ パターンなし

パターンの有無を選択します。

⑤ [商品情報の入力、太陽光パネルの保存]でファイル名を入力し、保存する分類を選択します。必要 であれば詳細情報を入力します。

	landa ar da 200						
未存完の分類を + ハボ(ハ)	間定 ※必須		発電用計算用の間	1010 U	/# 25 11 1446		
大分類(1):	192797	-	発電刀(3):	1240 W			
小分類(2):	屋根の世用	•	1240W × 1	:シュール1枚	(= 発電力合計 1	1240W	
羊糸町信奉服							
※情報を入力	する場合のみ下記:	項目に記入して	ください。				
メーカータ(M):				持役((F):			
20 - 2000				NI MARCED.			-
シリース(S):							
品名(T):				材質(L):			
型番(P):				備考(N):			*
色(0):							-
余額(R):	F	д					
		-					

▶ ファイル名

ファイル名を入力します。

- ▶ 大分類
- ▶ 小分類

保存先を選択します。

▶ 発電力

発電力を入力します。入力した発電力は [太陽光発電システム] ウィンドウ、[見積比較] に反映 されます。(
¹¹ 「太陽光発電システム」182 ページ/「見積比較」184 ページ)

▶ 詳細情報

型番や金額などの属性を設定したい場合に入力します。

▶ 保存

太陽光パネルパーツを保存してウィンドウを閉じます。

[屋根の立体化設定(T)]

勾配や軒の出などを設定できます。(山)「立体化設定(外装・内装・屋根・階高)」235ページ)

[線・文字・付箋・寸法線入力(I)]

間取り図上に寸法線や線、文字を入力できます。間取りに寸法を記入したり、道路などの図面上の要素 を追加したり、注釈を記入したりするために利用できます。

✓ 寸法線、線、文字は立体化されません。

[線入力(L)]

[等分線入力(D)]

[平行線入力(P)]

[多角形入力(G)]

さまざまな線種、太さ、色の線や多角形を作成することができます。開いた形状の「線」に対して、閉じた形状を「多角形」と呼びます。



線の作成

- ① ツールバーの [線入力切替] の [線] を選択します。
- 作図エリアで作成する線の始点をクリックします。
- ③ 線の終点をクリックします(作成される線が、マウスの移動にあわせて表示されます)。
 - 一度[線]を選択すると連続して線を作成することができます。右クリックすると線入力を終了 できます。

等分線の作成

- ① ツールバーの [線入力切替] の [等分線] を選択します。
- 2 基準にする2本の線(辺)を続けてクリックします。
- ③ 分割数を入力して [OK] をクリックします。
 - 基準にできる線は、「敷地、高低差設定の辺」「部屋の壁(壁芯)」「柱、梁の辺」「屋根面の辺」 「線、多角形の辺」「建具を除くパーツシンボルの辺」です。

平行補助線の作成

- ① ツールバーの [線入力切替]の [平行補助線]を選択します。
- ② 基準にする線(辺)をクリックします。
- ③ 基準にした線(辺)と入力する線の距離を入力して[OK]をクリックします。
- ④ 基準線に対して入力した距離を表す赤い線が表示されます。目的の方向でクリックします。
 - 基準にできる線は、「敷地、高低差設定の辺」「部屋の壁(壁芯)」「柱、梁の辺」「屋根面の辺」 「線、多角形の辺」「建具を除くパーツシンボルの辺」です。

多角形の作成

- ① [ツール]メニューの[入力配置]-[多角形入力」を選択します。
- ② 作図エリアで、これから作成する多角形の頂点の1つをクリックします。
- ③ 同様にクリックして敷地の頂点を順に指定していきます。
- ④ 最後に始点をクリックすると多角形が作成されます。
 - 最後の頂点をダブルクリック、または最後の頂点をクリックしてから右クリックしても、入力を 終わることができます。

線、多角形の移動、変形

作成した線、多角形は、後から移動したり、変形したりできます。

線、多角形の移動

- ① 移動/変形したい線または多角形をクリックし、選択します。
- ② 移動の場合は線または多角形上をドラッグします(線、多角形がマウスにあわせて移動します)。

線、多角形の変形

- 線、多角形の変形は、頂点を移動させることでおこないます。
- ① 線、多角形の頂点上をドラッグします(線、多角形がマウスにあわせて変形します)。
 - 「頂点の位置を数値で指定することも可能です。移動したい頂点をマウスで右クリックして、「頂点の数値移動]を選ぶと、下図のウィンドウが表示されます。X方向、Y方向の欄に、現在の位置からの距離を入力し[OK]をクリックするとその位置に頂点が移動します。

数値移動			X
X方向:	0	mm	OK
Y方向:	0	mm	キャンセル

頂点の追加

① 頂点を追加するには、追加したい辺を右クリックし、メニューから[頂点の挿入]を選択します。

多角形の場合は、辺をクリックするだけでも頂点を追加できます。この場合、そのままドラッグ すると新しい頂点の位置を変更できます。

辺を円弧状にする

辺を円弧状に変形して、R状の辺を作るとができます。



- ① 円弧状に変形させたい辺を右クリックして[円弧状に変形]を選択します。
- ②[円弧の半径入力]ウィンドウが表示されます。[半径指定]か[張出指定]かを選択して、数値を入力します。数値が大きいほど緩やかな弧になります。
- ③ 弧の向きを決めます。赤い線で弧の大きさが表示されますので、マウスを移動させて向きを選びク リックで確定させます。

線、多角形の削除

作成した線、多角形は削除することができます。

- ① 削除したい線、多角形をクリックし選択します。
- ② Delete キーを押すと削除されます。

🦉 線、多角形を右クリックして[削除]を選択しても削除できます。

線や多角形の属性を変更する

作成した線や多角形の線種や太さ、色などの属性を変更することができます。入力した線や多角形を選 択すると、画面右側にプロパティパレットが表示されます。

線や多角形をダブルクリックすると表示されるプロパティウィンドウでも属性を変更できます。

線プロ/	९न्न 💽	線のプロパティ	r	×		
線種·希	泉色	線種(S): 📃	_	ОК		
線種:	×	線色(0)		العلم ذير علم		
線色:	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		<u> </u>	キャンセル		
		- ■ 既定値として	(保存(D)			
		出荷時の設定	Eに戻す(F)			
	<u> – </u>			1		
左:[緑	ノロハティ」ハレッ	ソトノ右:し	線のフロハ	ティリワイン	トリ	
	☆ 毎Ⅲ~→□10二 .					
多月形フロバティ	多月形ノロハティ	<u>≥</u> 31	角形のプロパティ			×
模樣·線種	榠様 · 線種	模	:襍(P): なし	プレビュー	-	
模様: 塗り潰し	模様: 塗り潰し	*				
色:	色:	-				
一指景透明	()有景逸明	線	種(S):			
線種:	标理:	線	.色(C):	_		_
線色:	禄巴:]既定値として保存([) 「児荷時の設定に	- 戻す(F)	
					-2007	
			OK		251	
		多1	角形のプロパティ			×
□ 既定値として保存	一既定値として保存	-1	模樣·線種	サイズ		
出荷時の設定に戻す	出荷時の設定に	戻す	模様(P): なし	▼ 横(X): 2275	mm
	477			縦 (Y): 2275	mm
	14.			プレビュ	1-	
	1典:	910 mm	(b 15/0)			_
	11£:	910 mm	線理(3):			
			me(U).			
			閲 既定値として保存(D)	出荷時の設定に戻す	‡(F)	
				OK +	 アンセル	

左: [多角形プロパティ]パレット/右: [多角形のプロパティ]ウィンドウ

▶ 線種(S)

線の線種と太さを変更できます。

▶ 線色(C)

線の色を変更できます。

④ 色パレットの[その他の色]を選択すると、色選択ウィンドウが表示されてより多くの色が使用できます。

▶ 模様(P)

多角形プロパティのみ、[模様]を指定することができます。 選択した模様によってさらに次のような選択肢が現れます。

▶ 前景色(F) / 背景色(B)

[模様(P)]で塗りつぶし以外の模様を選んだ場合に表示され、前景色(模様の色)、背景色(下地の色) を設定します。

▶ 色1(F)/色2(B)

[模様(P)]でグラデーションパターンを選んだ場合に表示され、グラデーション処理する2色を設定します。

▶ 背景透明(T)

[模様(P)]でハッチングパターンを選んだ場合に、選択可能となり、背景色を透明に設定できます。

▶ 規定値として保存

設定内容を規定値として保存します。

▶ 出荷時の設定に戻す

設定内容を初期値に戻します。

► OK

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

[文字入力(I)]

さまざまなフォント、サイズ、角度、色の文字を作成することができます。

① ツールバーの文字ボタンをクリックします。

- ② 作図エリアでこれから作成する文字の開始位置(左上の位置)をクリックします。
- ③ [文字プロパティ]パレットが表示されるので、文字列を入力します。

文字プロパティ 🛛 🚺
文字列
床暖房▲
フォント: メイリオ 🚽 🚽
サイズ: 10 👻
文字色: 📃 🚽
角度: 0 💌 🔻
属性: □斜体 □太字 □下線
□既定値として保存
出荷時の設定に戻す

作成された直後は、文字列が選択状態になっているため、文字列の周りに赤い枠が表示されます。
 選択を解除すると枠が消えます。

文字の移動

作成した文字は、後から移動できます。 文字を移動させたい位置までドラッグします(文字が、マウスにあわせて移動します)。

文字の削除

作成した文字は、削除することができます。

- ① 削除したい文字をクリックし、選択します。
- ② Delete キーを押すと、削除されます。
 - 削除したい文字にマウスカーソルを合わせ、右クリックすると、その文字が選択状態になり、ショートカットメニューが開きます。メニューから[削除]を選んでも、文字を削除できます。

文字の属性を変更する

文字のフォント、サイズ、角度、色などの属性を表示し、変更することができます。入力した文字を選 択すると、画面右側にプロパティパレットが表示されます。

✓ 文字をダブルクリックすると表示されるプロパティウィンドウでも属性を変更できます。

文字プロパティ					
文字列					
床暖房	文字のプロパ	ティ			×
	文字列(S):	床暖房			*
		4			P
フォント: メイリオ 🚽					
サイズ: 10 👻	フォント(F):	7174			•
文字色:	サイズ(Z):	10	•		
角度: 0 🗸	色(0):		-		
	角度(A):	0度	•		
□ □ <u>□ 太子</u> □ □ 下線	文字属性:	🔲 斜(本(1)	🔲 太字(B)	📃 下線(U)	
□既定値として保存	■ 既定値とし	て保存(D)	出荷時の調	没定(こ戻す(F)	
出荷時の設定に戻す		OK	キャン	ッセル	

左: [文字プロパティ]パレット/右: [文字のプロパティ]ウィンドウ

▶ 文字列(S)

文字を示します。ここで変更すると、選択されている文字の内容が変わります。

▶ フォント(F)

文字のフォントを設定します。ここで変更すると、選択されている文字のフォントが変わります。

▶ サイズ(Z)

文字のサイズを示します。ここで変更すると、選択されている文字のサイズが変わります。

▶ 色(0)

文字の色を示します。ここで変更すると、選択されている文字の色が変わります。

④ 色パレットの[その他]を選択すると、色の設定ウィンドウが表示され、より多くの色が使用できます。

▶ 角度(A)

文字の角度を示します。ここで変更すると、選択されている文字の角度が変わります。



文字を縦書きにするには、先頭に「@」マークのついたフォント(「@MS ゴシック」など)を選び、角度を 270 度にします。

▶ 文字装飾

文字の装飾を示します。ボタンが押し込まれた状態の時に、その装飾が設定されていることを示してい ます。ここで変更すると、選択されている文字の装飾が変わります。

斜体 : 文字を斜体にします

- 太字 : 文字を太字にします
- 下線 : 文字に下線を引きます

	太字の	設定								
属性設定なし	斜体の	設定	Z	t 7	2	斜体	27	類の	の設	Ê
	下線の言	婝								
					- /=-					

装飾を設定した文字の例

▶ 規定値として保存

設定内容を規定値として保存します。

▶ 出荷時の設定に戻す

設定内容を初期値に戻します。

► OK

設定した内容を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定した内容を適用せずにウィンドウを閉じます。

[付箋入力(N)]

間取りに付箋を貼ることができます。

- ① ツールバーの [付箋入力] ボタンをクリックします。
- ② [付箋のプロパティ] でアイコンを選択し [メモ] に入力して [OK] をクリックします。
- ③ 作図エリアをクリックして配置します。

✓ 付箋は階ごとに貼り付けることができるので、フロアを切り替えると表示されなくなります。

付箋の属性を変更する

付箋のフォント、アイコンなどの属性を表示し、変更することができます。入力した付箋を選択すると、 画面右側にプロパティパレットが表示されます。

付箋プロパティ 🕨 🚺	付箋のプロパティ			—
色・模様	ーアイコン			
模様: <mark>なし</mark>	Ο	Ο	Ο	O
1.000	00ID001	00ID002	00ID003	00ID004
	\mathbf{O}	\mathbf{O}	H	-
文字列 床暖房 •	位置(A): ④ 左上(1) ◎ 右上(2) ◎ なし(N)	サイズ(S): ○大(8) ◎中(9) ○小(0)		その他の画像(0)
	付箋の色柄		メモ(M)	
	模様(P): なし	→ プレビュー	床暖房	*
				Ψ.
▼ 			•	
詳細設定				
□既定値として保存				
出荷時の設定に戻す	既定値として保存(D)	出何時の設定に戻す(ド		UK キャンセル

左:[付箋プロパティ]パレット/右:[付箋のプロパティ]ウィンドウ

▶ アイコンリスト

付箋につけるアイコンを選択します。

▶ 位置(A)

アイコンの有無や位置を設定します。

▶ サイズ(S)

アイコンの大きさを選択します。

▶ その他の画像(0)

アイコンリストにない画像をアイコンにしたい場合、ここから選択します。

利用できる画像形式は Jpeg(拡張子.jpg/.jpeg)、BMP(拡張子.BMP)、GIF(拡張子.gif)、ICO(拡張子.ico)、形式のファイルです。

▶ 模様(P)

付箋の模様を選択します。

▶ 前景色(Q)、色1(Q)

模様を描く色を選択します。グラデーションの場合は開始の色を選択します。

▶ 背景色(B)、色2(B)

模様が描かれる色を選択します。グラデーションの場合は終了の色を選択します。

▶ **プレビュー** 選択した模様と色をプレビューします

▶ メモ(M)

メモを入力します。改行を含んで、入力された内容がそのまま付箋になります。

▶ フォント(F)

付箋に表示する文字のフォントを設定します。

▶ 規定値として保存

設定内容を規定値として保存します。

▶ 出荷時の設定に戻す 設定内容を初期値に戻します。

▶ ок

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

[寸法線自動入力(J)]

間取り図上に自動的に寸法線を入力できます。





✓ 自動作成した寸法線は、間取りの変更にともない自動的に変更されます。

ツールバーの [寸法線表示切替] ボタンをクリックしても、寸法線の表示/非表示が切り替わります。

【「寸法線入力(A)]

寸法線の手動作成

寸法線は手動でも作成できます。複雑な間取りで自動寸法線では線が密集して見にくい場合など、手動 で任意の位置に寸法線を引くことができます。手動寸法線の作成は次の手順でおこないます。

- [ツール]メニューから、[線・文字・付箋・寸法線入力] [寸法線入力] を選択します。寸法線 入力モードになると、マウスカーソルが⁺□ 形状になります。
- ② 作図エリアで寸法線の開始位置をクリックします。
- ③ 寸法線の終点をクリックします②③の2点間が、寸法の長さになります。
- ④ 寸法線の引き出し線の高さを指定します。マウスカーソルを移動して適当な引き出し線の長さとなる位置でクリックします。
- ⑤ ②と③の間の距離が自動的に表示され、寸法線が完成します。



寸法線の編集

作成した寸法線を編集することができます。

寸法線を編集する場合は、[ツール]メニューから、[入力・配置] – [寸法線入力] を選択して寸法線 入カモードにします。さらに[編集]メニューから [選択モード] を選択して既存の寸法線を選択できる 状態にします。

自動作成された寸法線も編集可能です。ただし、寸法線入力モードにした時点で間取りの変更に 対して自動変更されなくなります。

寸法線の移動

寸法線の線または数字をドラッグすると、寸法線を移動することができます。



寸法の変更

引き出し線の先にあるハンドルを寸法線と平行方向にドラッグすると寸法線の長さを変えることができます。



引き出し線の変更

寸法線の端のハンドルを寸法線と垂直方向にドラッグすると引き出し線の長さを変えることができます。



また、引き出し線の先にあるハンドルを寸法線と垂直方向にドラッグすると、その引き出し線だけの長 さを変えることができます。



寸法線の属性を変更する

線種やフォントなどの属性を変更することができます。入力した寸法線を選択すると、画面右側にプロ パティパレットが表示されます。

🖉 寸法線をダブルクリックすると表示されるプロパティウィンドウでも属性を変更できます。

寸法線プロパティ 🕨	寸法線のプロパラ	Fr	×
線種·線色 線種: 実線	線種(K):	実線 ▼	
線太さ: 細線2 (0.13mm) - 線色:	禄へ(C):	#西标2 (0.13mm) ▼	
文字 文字列: 3,640	文字列(S):	3,640 文字列をロックする(L)	
- 文字列をロック	フォント(F):	3493	•
フォント: メ10オ サイズ: 3	文字サイズ(Z): 文字色(0):		
文字色:	文字属性: □ 既定値として保	○ 斜体(1) ○ 太字(B) ○ 下線(U) 存(D) □ 出荷時の設定(に戻す(F))	
		OK キャンセル	

▶ 線種(K)

線の種類を変更することができます。

▶ 線色(C)

線の色を変更できます。

色パレットの[その他]を選択すると、[色の設定]ウィンドウが表示され、より多くの色が使用できます。

▶ 文字列(S)

寸法線に表示する数値を入力できます。

▶ 文字列をロックする(L)

このオプションにチェックボックスをオンビにすると、寸法線の長さを変えても、表示される数値を変更しません。

▶ フォント(F)

表示される文字フォントの種類を変更します。

▶ 文字サイズ(Z)

文字のサイズを示します。ここで変更すると、選択されている文字のサイズが変わります。

▶ 文字色(0)

文字の色を示します。ここで変更すると、選択されている文字の色が変わります。

▶ 文字属性

文字の装飾を示します。チェックボックスがオン**型**の時に、その装飾が設定されていることを示しています。

斜体 : 文字を斜体にします。

- 太字 : 文字を太字にします。
- 下線 : 文字に下線を引きます。

	太字の設定	
属性設定なし	斜体の設定	太字と斜体と下線の設定
	下線の設定	

▶ 規定値として保存

設定内容を規定値として保存します。

▶ 出荷時の設定に戻す

設定内容を初期値に戻します。

▶ ок

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

[下絵(B)] <mark>ナビ</mark>ー下絵/CADレイヤ

読み込んだ下絵データの加工をおこないます。



[左90度回転(L)]

[右 90 度回転(R)]

下絵を横向きに読み込んだ場合など、必要に応じて左90度回転または右90度回転します。

🧷 読み込んだ下絵が少しだけ傾いている場合は、90度回転ではなく、傾き補正で補正します。

[角度指定回転(A)]

▼をクリックして選択するか、入力するかして、任意の角度で回転します。

回転角度		×
回転角度(A):	0度 ▼	OK
※回転角度は反 指定します	時計回りに	キャンセル

[傾き補正(S)]

読み込んだ下絵が傾いている場合に、傾きを補正することができます。 本来、水平もしくは垂直の位置関係にある2点を指定します。下図の例では、間取りの左下隅の点と右 隅の点をマウスで指定します。



水平の2点の指定と傾き補正後の下絵

- 傾き補正が必要なデータは、画像データから読み込んだ下絵か、イメージスキャナから読み込ん
 だ下絵です。CAD から読み込んだ下絵に関しては、通常は傾き補正の必要はありません。
- 傾き補正をあまり細かく行う必要はありません。壁の線が正確に水平・垂直にならなくても差し 支えありません。あとで下絵をなぞりながら部屋を作成する際に、だいたいの目安とするのに十 分なだけ補正します。多くの場合、イメージスキャナに図面をまっすぐにセットしてから読み込 めば、傾き補正機能を使用する必要はありません。

[寸法補正(C)]

読み込んだ下絵の縮尺を補正することができます。部屋の壁や寸法線など、実際の寸法がわかっている 2 点を指定します。 [寸法補正]ウィンドウで指示した 2 点間の実際の寸法を入力し[OK]をクリックし ます。

寸法補正		×
補正後の寸法(D):	5331 mm	OK キャンセル

[寸法補正] ウィンドウ

- 🖉 [キャンセル]をクリックすると、指定した2点を取り消します。最初から再度、操作します。
- ■像データから読み込んだ下絵や、イメージスキャナから読み込んだ下絵の場合は、必ず寸法補 正を行う必要があります。これは、これらのデータの中には縮尺の情報が含まれていないからで す。CAD から読み込んだ下絵に関しては、通常は寸法補正の必要はありません。
- ず法補正をあまり細かく行う必要はありません。あとで下絵をなぞりながら部屋を作成する際に、
 だいたいの目安とするのに十分なだけ補正します。

[位置補正(P)]

読み込んだ下絵の位置を補正することができます。 グリッドに合わせたい点をクリックし、続いて移動先のグリッドの交点をクリックします。



下絵の位置補正

- 画像データから下絵を読み込んだ場合や、イメージスキャナから下絵を読み込んだ場合で、グリッドに沿って部屋入力を行いたいときは、位置補正で部屋の角とグリッドの位置を合わせておくと、あとの部屋入力が楽になります。ただし、画像データやイメージスキャナから下絵を読み込んだ場合でも、グリッドではなくガイド線を利用して部屋入力を行う場合は、位置補正を行う必要はありません。CADから読み込んだ下絵に関しても、通常は位置補正の必要はありません。下絵の端点や交点に吸着させながら部屋を作成できるからです。
- 位置補正をあまり細かく行う必要はありません。あとで下絵をなぞりながら部屋を作成する際に、
 だいたいの目安とするのに十分なだけ補正します。

[消去(D)]」

すでに取り込まれている下絵を消去します。

[住宅ゾーニング(Z)]

間取りプランの検討を「ゾーニング」の観点から補助するアプリケーションです。家族構成や趣味などの情報を設定し、ライフスタイルや周辺環境を考慮してプランニングすることで、それぞれのゾーンや 住宅内外のつながりを視覚的に確認しながら配置計画を進めることができます。

[電力量チェック(P)] ナビーその他診断

作成中の間取りに配置されているパーツに設定されている年間消費電力量や年間予想電気料金などの 概算を出します。

5 %		्र 🎎 ३	ε.	000000				詳細設定	(D)		
DFR		070099 0			/# 00+88	4+ 400 25 - 5	4十月1日1日日	帝士日			年間消費電力量
階	バーツ名	照明結果		消費電刀	使用時間	待機電刀	待機時間	電刀量			
1階	ダウンライトH01	LED	•	6W	24h	OW	Oh	144Wh			14.835 ki
1階	ダウンライトH01	LED	•	6W	24h	OW	Oh	144Wh	_		
1階	ダウンライトH01	LED	•	6W	24h	OW	Oh	144Wh			
1階	ダウンライトH01	LED	•	6W	24h	0W	Oh	144Wh	=		
階	ダウンライトH01	LED	•	6W	24h	OW	Oh	144Wh		× .	石油量に換算
1階	ダウンライトH01	LED	•	6W	24h	0W	Oh	144Wh			
階	スホットライトR005	LED	•	24W	24h	OW	Oh	576Wh			約 1,374 1
階	ダウンライトH02	LED	•	6W	24h	OW	Oh	144Wh	-		
REE	515157kU01	IEN	-	RW	<u></u> ※春・秋は	いい エアコンの消費	∩∟. で電力を計算(14.4444 こ含めません	10		CO2排出量(2換算
	またりの沙水井両市長	1							_		約 3,641 🕴
春	₩1.208k	:Wh/⊟	夏	41.2	08kWh/日	冬	: 41.2	08kWh/日			在眼又相至岸的人
									_	·	午間728电元科金 約 329 400 F
											約 329,400 日

[電力量チェック]

▶ 季節の選択

以下のいずれかの季節を選択します。

- ・春・秋
- ・夏
- ・冬

▶ 照明器具

をクリックして照明器具の種類を変更できます。

- LED
- ・蛍光灯
- ・白熱灯
- パーツのプロパティで、消費電力を編集している照明器具は「ユーザー指定」が設定されます。
 編集していない照明器具は「蛍光灯」が設定されます。(〇〇)「消費電力量の入力」207 ページ)

▶ 使用時間

使用時間のセルをクリックすると、直接数字を入力できます。

▶ LED 一括交換シミュレーション

照明器具がすべて選択した種類に切り替わり、[一日当たりの消費電力量]と[年間消費電力量]に計 算結果が反映されます。

▶ 一括交換前に戻す

照明器具の種類を一括変更前に戻します。

▶ 詳細設定(D)

クリックすると、冷暖房の使用期間、石油量、CO2 排出量、電気料金の換算値を設定できます。

電力量チェック 詳細設定	E			x	
エアコンの冷房を使用する	期間(夏)	(U):	8	ヵ月間	
エアコンの暖房を使用する	3	ヵ月間			
エアコンを使用しない期間	5):	6	ヵ月間		
石油量換算値(P):	1kWh =	0.0926	リットル		
CO2排出量換算値(C):	1kWh =	0.2454	kg		
電気料金換算値(E):	1kWh =	22.2	円		
初期設定に戻す(1)	0	K [キャ	ンセル	

► OK

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

消費電力量の入力

電力量チェックに必要な消費電力量は、配置したパーツの[パーツのプロパティ]で入力します。

パーツのプロパティ						×
バーツ名(N): MS	1737R18				ОК	
幅(\\):	798.00	X: 859.78	RX(A):	0.00	ブレビュー	(P)
奥行(D):	278.00	Y: 2039.13	RY(B):	0.00	元に戻す(U)
高さ(H):	295.00	Z: 147.50	RZ(C):	0.00	キャンセル	V)
📃 ロック(し) 🛛 📝 表示(S)	🔄 階層リストに表示	:(T) 🔽 集計対象	にする(K)	光源設定(J)
📃 マウスド	ラッグでサイズと他	詰の変更を可能にする	5 映り込み	74(5)	ウィザード	(I)
司幸春州田永美言						
メーカー名(M):	パナソニック株式	会社				
シリーズ(Q):	メシリース					
品名(E):	ルームエアコン					1
型番(R):	CS-X282C					1
色(1):	₩ ንሃス୨ルホワイト					1
金額(G):	0		価格単	(立(2):		1
特徴(3):						
材質(4):						1
備考(F):	おもこ10畳用心	バーター冷暖房除温タイフ	*(2011 🛛 🗹 電力	」量集計を行	3(V)	
	年10月21日現在)	消費電	力(通年):	0.00	W
				(夏):	585.00	W
				(冬):	710.00	W
			待機電	<u>カ:</u>	0.00	W
			発電力	:	0.00	W
メーカー情報ペ	ニージへ(0)					

[パーツのプロパティ]

▶ 電力量集計を行う(T)

オンにすると、入力した消費電力が集計対象になります。

▶ 消費電力

次の項目が入力できます。

- ・春・秋
- ・夏
- ・冬
- ・待機電力
- ・発電力
- 収録されている「キッチン家電」「空調」「テレビ」「AV 機器」「電話」「照明器具」「屋外設備」 パーツには消費電力・待機電力が登録されています。

🖉 「エアコン」パーツには、夏と冬の消費電力が登録されています。

[省エネルギー性チェック(E)] ナビーその他診断

間取りに配置されている建具パーツに対して、開口部の断熱や日射遮蔽をチェックできます。

①地域区分を設定します。

省エネルギー性チ:	エック (1/5)	.
設計中の住宅の省	エネルギー性チェック(仕様基準)を行います。	
地域区分を選んでく	ださい。	
◎ 地域区分を直接	5選択(D)	
地域区分(<u>A</u>):	[Ⅳ地域 ▼	
⑥都道府県・市町 都道府県(P):	1 地域 Ⅱ 地域 Ⅲ 地域	
[市町村(⊆):	Ⅳ地域 V地域 VI地域	
		•
		次へ(1) > 開じる(2)

▶ 地域区分を直接選択(D)

I ~Ⅵ地域を選択します。

▶ 都道府県から地域区分を判定(T)

都道府県(P)と市町村(C)を選択します。

② 躯体(構造)の断熱をチェックします。

省エネルギー性チュ	エック (2/5)	X
躯体の断熱チェック(1	士様基準)を行います。	
屋根天井 雪	き 床(外気) 床(その他) 土間床(外気) 土間床(その他)	
屋根の断熱性能	を指定してください。	
施工法(<u>A</u>):	充填断熱工法(木造) ▼	
断熱材(<u>B</u>):	高性能グラスウール断熱材 16K相当 ▼	
断熱材厚さ(<u>C</u>):	185 mm (必要厚: 185mm)	
	<前へ(P) 法へ(M) > 閉じる	\otimes

▶ 施工法(A)

一覧から施工方法を選択します。

▶ 断熱材(B)

一覧から断熱材を選択します。

▶ 断熱材厚さ(C)

断熱材の厚みを入力します。

③ 各建具の開口部の断熱・日射遮蔽をチェックします。



▶ 建具一覧(L)

一覧から建具を選択します。

▶ [断熱性能] タブ

一覧から選択した建具に対して断熱性能を設定します。

▶ [日射遮蔽性能] タブ

一覧から選択した建具に対して日射遮蔽性能を設定します。

④ 結露防止をチェックします。

応量層	
☑ 繊維系断熱材を使用(A) 断熱材種類	(B): グラスウール
▼ 約32 層の設置(C)	
防湿層非設置事由(D): コンクリート躯体及	は土塗壁の外側に断熱層がある。
屋根・天井の透湿抵抗比(<u>E</u>): 0.0	屋根·天井以外(E): 0.0
通気層	
☑ 屋根・外壁に通気層を設置(G) □ 防風	1層の設置(1)
通気,層非設置事由(I):	4
屋根・天井の透温抵抗比(1): 0.0	屋根·天井以外(K): 0.0

省エネルギー性チェック(4/5)

▶ 防湿層

断熱材の種類、防湿層の設置の有無を選択します。

▶ 通気口

通気口の有無を選択します。

⑤ チェックの結果を印刷します。



▶ プリンタ

出力するプリンタを選択します。

▶ 印刷部数

印刷する部数を設定します。

▶ 印刷(P)

印刷を開始します。

▶ 閉じる(X)

省エネルギー性チェックを閉じます。

[建築費概算(C)] ナ

ナビーその他診断

作成中の間取りの建築費の概算を出します。

建築費概算	1							×
	設計中	の I	家の建築費	e を	概算	しる	ます	
建築費	費の単価を入力してくた 1m ² あたり(H) 180	:alı	万円		都 建築工事	道府 費相均	県別 易を参照(<u>R</u>)…]
0	1坪あたり(T) 59.6		万円		面積・パ・	ーツ集	計出力(E)]
	各階床面積		単価				小計	
地階	0.00m²(0.00坪)	×	180万円/m²(596万円]/坪)	×15	=	0.0万円	
1階	62.10m²(18.75坪)	×	18.0万円/m²(59.6万円]/坪)		=	1117.9万円	
2階	51.34m²(15.50坪)	×	18.0万円/m²(59.6万円]/坪)		=	924.2万円	
3階	(平100.0) ² m00.0	×	18.0万円/m²(59.6万円]/坪)		=	0.0万円	
4階	(平t00.0) ² m00.0	×	180万円/m²(596万円]/坪)		=	0.0万円	
合計	113.44m²(34.25 5 平)						2042.1万円	
結果のE	几刷(P)		ОК					

▶ 建築費の単価

以下のいずれかの単価を入力します。

- ・1 m あたり(H) (万円)
- ・1坪あたり(T)(万円)

▶ 都道府県別建築工事費相場を参照(R)

クリックすると、都道府県別の建築工事費の相場データを表示します。

▶ 面積・パーツ集計出力(F)

クリックすると、面積とパーツの集計を CSV ファイルで保存します。(単「面積・パーツ集計」291 ペ ージ)

▶ 0 K

設定を適用してウィンドウを閉じます。

[収納スペース診断(D)] ナビーその他診断

編集中の間取りの収納スペースの面積を集計し、間取り全体に対して十分な収納スペースが確保されて いるかどうか診断します。_____



[住宅性能(J)]

作成した間取り、これから作成する間取りに対して構造のチェックや環境性能、開口部の断熱・日射遮 蔽のチェックをおこないます。

[ワンポイント講座(K)]

構造チェックについての簡単な説明と、耐力壁配置のテクニックが説明されています。

[耐力壁配置(I)]	ナビ <mark>ー</mark> 簡易構造診断

[簡易構造診断(D)] ナビー簡易構造診断

耐力壁を配置すると、[診断状況] ウィンドウで危険度を示すメーターが変化します。メーターは水色 になるほど安全です。



耐力壁の配置

[耐力壁配置]パレット耐力壁を選択し、作図エリアの壁をクリックして配置します。

🖉 耐力壁は壁沿いにしか配置できません。

耐力壁の属性を変更する

耐力壁の長さなどの属性を設定できます。配置した耐力壁を選択すると、画面右側にプロパティパレットが表示されます。

✓ 耐力壁をダブルクリックすると表示されるプロパティウィンドウでも属性を変更できます。



左: [耐力壁プロパティ]パレット/右: [耐力壁のプロパティ]ウィンドウ

▶ 壁長さ(L)

壁の長さを設定します。

▶ 壁倍率

壁の倍率を設定します。数値を大きくする程、簡易構造診断で、強い壁として計算します。 初期値[自動]は、壁倍率 3.5 に設定されています。

簡易構造診断

耐力壁を配置すると、[診断状況]ウィンドウで危険度を示すメーターが変化します。メーターは水色になるほど安全です。

簡易構造診断 - 診断状況		×
【 1β皆】		Atta
		全体: 个足(0.61)
通知(2.7 通知(2.7 通承)(2.4	過剰(2.73)	全体的に耐力壁が足りません。 耐力壁を増やしましょう。
	過剰(2.41)	開口部などで耐力壁を配置できないときは、耐 力壁のブロバティで壁倍率を高めに設定しましょう。
		耐力壁と建具が重なっている部分があります。 開口部と耐力壁は重ならないように配置してく ださい。
通剰(2.05)	(1.36)	左図面の4つのメーターは、図面を上下左右それそれ4分の1の領域に対象したとき、4分の 1の領域に配置された耐力壁の量が、その領 -
シミュレーション地点 文版 大阪市北区		この診断は、新築木造従来工法を前提としていま す。また、簡易なチェックですので、正確な診断は専 用の構造計算ソフトをお使いださい。
診断条件設定(S) 印刷(P)	耐震関	連ページへ 簡易表示(K) 閉じる(C)

- 耐力壁が不足していると診断されたら、耐力壁を追加するか、耐力壁のプロパティで倍率を大きくすることにより、安全な構造に近づきます。
- この診断結果は、新築の木造在来工法を前提としています。また、簡易なチェックですので、 正確な診断は専門の構造計算ソフトをお使いください。

▶ 簡易表示

[診断状況]ウィンドウを小さくたたみます。元のサイズに戻るには簡易表示されたウィンドウの <u></u> を クリックします。

簡易構造診断 - 診断状況					
【 1 『皆 】	 2	·····································	 2(0.61)	-	
	過剰(2.73) 全体 耐力	的に耐力壁が足りま 壁を増やしましょう。	せん。		
	開口 力壁 過剰(2.41) ょう。	部などで耐力壁を配 のプロパティで壁倍調	置できないときは、而 堅を高めに設定しまし	it ,	簡易構造診断 - 診断状況
	耐力 開口 ださい	壁と建具が重なって 部と耐力壁は重なら い。	いる部分があります。 ないように配置してく		通剩(2.73)
通剩(2.05)	(1.36) 左図 れぞ 1の1	面の4つのメーターは れ4分の1の領域に引 領域に配置された耐	t、図面を上下左右そ 分割したとき、4分の 力壁の量が、その領	.	通剰(2.41)
シミュレーション地点 III 大阪 大阪市北区	この診 す。まれ 用の棒	断は、新築木造従来コ を、簡易なチェックですの 聴造計算ソフトをお使いく	こ法を前提としていま で、正確な診断は専 ださい。	?	通剩(2.05) 道切(1.36)
診断条件設定(5) 印刷(P)	耐震関連ページ	7へ 簡,	易表示(K) 閉じ、	<u>, </u>	

▶ 診断条件設定(S)

市区町村名	旧市区町村名	風速(m/秒)	積雪量(cm)	
大阪市北区		34	29	
大阪市此花区		34	29	
大阪市城東区		34	29	
大阪市住之江区		34	29	
大阪市住吉区		34	29	
大阪市大正区		34	29	
積雪を考慮する場	合、枠組壁工法に対する診断基準を用 い ◎ 積雪を考慮する □ 雪下?	用いるため、より厳しい診断 ろしを行う慣習がある	后となります。	

▶ 都道府県

▶ 市区町村名 建築予定地の都道府県、市区町村を選択します。

▶ 地域を選んでください

建築予定地の市町村を選択します。

▶ 屋根 • 壁

・軽い

屋根がスレート、鉄板、アルミなどで、壁がラスモルタルなどの場合はこちらを選択します。

・<u>重</u>い

屋根が瓦などで、壁が土塗のなどの場合は、こちらを選択します。

✓ 屋根や壁の種類によって建物の重量や強さが変わり、強度に影響が出ます。

▶ 積雪

積雪を考慮する

積雪を考慮した診断を行う場合は、こちらを選択します。雪下ろしを行う慣習がある、雪下ろしを 行う場合、積雪の影響を軽減することができます。

・積雪を考慮しない

デフォルトは積雪を考慮しません。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

▶ок

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ 印刷(P) 診断結果画面を印刷します。

▶ 耐震診断のページ

耐震についての一般的な説明の WEB ページを開きます。

▶ 閉じる(C)

簡易構造診断を終了します。
【填境性能講坐(L)」 テビ	- その他診断
----------------	---------

環境性能について学習できます。

マイホームデザイナー	×
環境性能講座	A –
	╕╇┎║╓┉
人にも環境にも優しく、末永く暮らせる「エ 住宅性能を高め、環境配慮・低ランニングコストな アンケート形式の自己診断で、マイホー	コ住宅」の極意を学んてみませんか? 2実現てきれば、住宅としての価値もアップ! ムの「エコ度」もチェックできます。
第1章 環境性能とは? <u>8</u> 1可	第4章 はじめよう! 省エネ生活 <u>ま</u> れ
第2章 住宅計画の基本 <u>8</u> 1日	第5章 環境配慮のポイント
第3章 「長く住める家」をめざして <u>。</u> 「「」	第6章 ここまでできる! 資源活用術 & 「 「
	自己診断してみよう! >>>

- ① 自己診断してみよう!をクリックします。
- ② [環境性能診断へようこそ]が表示されます。環境性能診断をクリックし、[初期設定]で必要な情報を入力、設定します。初期設定を入力、設定した診断を始めるをクリックします。

情報の入力が完了	したら、【診断を始め	める】をクリ	リックします。(*はフ	力必須)	
■ 建物名称 🗱			■構造·構法 \star	選択してください	
■建設地 🗰 🧯	輩択してください ・	-			
■ 竣工年月 (予定/竣工)			■ 階数		
■ 敷地面積		п	■ 建築面積		m
■ 延床面積		п	■ 世帯人数		人
■ 太陽光発電シス	テムの年間発電量		kWh		
■ 外観画像					参照

③ 30 の設問画面が表示されます。当てはまる項目にチェックボックスをオン▼にして次へをクリックします。



④ 最後の設問ページを終えたら次へをクリックします。[確認]で診断結果を出力するをクリックします。診断結果が表示されます。

マイホームデザイナー 環境性能診断	診断結果	
000 あなたの住まいの 環境性能は 大変良い *****		 ▶ 回答一覧へ 建 設 地:大阪府 構造・構法:木造住宅 酸工年月: 酸: 敷地面積: 建築面積: 型床面積: 世帯人数:
あなたのマイホームの環境性能 は、かなり高いレベルとなって います。「住まいの快適性」と 「周りの環境への配慮」が、バ ランスよく配合された「良質な エコ住宅」といえるでしょう! また、現状のCO2排出量は許容 範囲内です。設備管理やエネル ギー管理に気を付けて生活すれ ば、地球温暖化防止につながる ので、頑張ってください。	環境性能バランス 住宅環境品質 57 /100点 年初結果を見る	住宅CO2排出量 (標準的なレベル 108,100 一般住宅のCO; 抓出量を100とした時

▶ 環境性能講座メニューへ

診断結果を保存してメニューに戻ります。

▶ 回答一覧へ

設問1~30で回答した内容が確認できます。

[日影図(N)] <mark>ナビ</mark>ー日影チェック

日影図の作成と設定をおこないます。



▶ 5m/10m 規制ライン表示

チェックボックスをオン
■にすると、日影規制線を表示します。規制線は、隣地境界または道路中心線から平行に5mと10mの線です。

▶ 日影図を削除

時刻日影図、等時間日影図の計算結果(日影図)を削除します。

[時刻日影図の作成(J)]

時刻ごとの、影の形を表示します。

時刻日影図設定		×
計算時間帯(T): 計算間隔(P): 測字面(u):	8:00~16:00 ▼ 計算日(D): 冬至 ▼ 60分刻み ▼ 北緯(M): 35 度 0 分 0 15<	秒
※常に真太陽時で	計算を行います。 計算開始(S) キャンセ	Uk

▶ 計算時間帯(T)

計算する時間範囲を選択します。時刻ごとに影の線の色が異なります。8時から順にグレー、緑、橙、 水、赤、青、黄緑、紫、ピンクの順で表示されます。

▶ 計算間隔(P)

計算間隔を設定します。

▶ 測定面(H)

測定面の高さを選択します。 影が落ちる地盤面との高低差がある場合は、直接数値入力をして調整できます。

▶ 計算日(D)

計算する日を選択します。[夏至][冬至][春分・秋分]から選択します。

▶ 北緯(M)

敷地の北緯を設定します。

▶ 地図から緯度を調べる

Google Map から緯度を取得することができます。

▶ 計算開始(S)

日影図の作成を開始します。

▶ キャンセル

設定を[キャンセル]します。

緯度を Google Map から取得するためにはインターネットに接続している必要があります。

測定面(H)、緯度(M)、は敷地条件設定の値がセットされています。

このチェックは、簡易的に日影をチェックする機能です。正確な診断は、専用の日影チェックソフトをお使いください。

[等時間日影図の作成(T)]

指定時間の間、影になるエリアを表示します。

等時間日影区設定 作成する等時間線 19時間 1.58時間 29時間 2.5時間 39時間 4.5時間 59時間 68時間 74時間 88時間	計算時間帯(T): 測定面(H): 計算日(D): 北緯(M):	8:00~16:00 1.5 ↓, 冬至 35 度 0 地図から緯	▼ n ▼ 分 ⁰ 1 度を調べる(G	ک ایس
※常に真太陽時で計算を行い	ます。 計算	≨開始(S)	キャンセル	,

▶ 作成する等時間線

1時間、2時間、2.5時間]、3時間、4時間、5時間、6時間、7時間、8時間から計算したい等時間を選択します。どの等時間の影か、等時間線上に時間が表示されます。

▶ 計算時間帯(T)

計算する時間範囲を選択します。

▶ 測定面(<u>H</u>)

測定面の高さを選択します。影が落ちる地盤面との高低差がある場合は、直接数値入力をして調整できます。

▶ 計算日(D)

計算する日を選択します。[夏至][冬至][春分・秋分]から選択します。

▶ 北緯(<u>M</u>)

敷地の北緯を設定します。

▶ 地図から緯度を調べる

Google Map から緯度を取得することができます。

▶ 計算開始(<u>S</u>)

日影図の作成を開始します。

▶ キャンセル

設定をキャンセルします。

緯度を Google Map から取得するためにはインターネットに接続している必要があります。

測定面(出)、緯度(M)、は敷地条件設定の値がセットされています。

[日影倍率表の配置(R)]

日影倍率表を配置できます。

日影倍率表の設定	ŧ	×
時間帯(T): 問稿(P)	8:00~16:00 ▼ 60分刻み ▼	OK キャンセル
計算日(D):	····> × Mil	
緯度(M): (加): (加): (加): (加): (加): (加): (加): (加	15 度 0 分 0 秒 16緯度を調べる	

▶ 時間帯

時間範囲を選択します。

▶ 間隔

間隔を選択します。

▶ 計算日

計算する日を選択します。[夏至][冬至][春分・秋分]から選択します。

▶ 緯度

緯度を設定します。

▶ 地図から緯度を調べる

Google Map から緯度を取得することができます。

▶ок

設定を適用してウィンドウを閉じます。作図エリアをクリックして配置します。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

✓ 緯度を Google Map から取得するためにはインターネットに接続している必要があります。

[測定条件表の配置(S)]

作図エリアをクリックすると測定条件表を配置できます。

[天空率チェック(T)]

作成したデータに対して、簡易天空率チェッカーで天空率をチェックします。 天空率チェックには、生活産業研究所の「建築企画設計支援システム ADS Family」の「ADS-win」を 利用します。メニューを選択することで、「ADS-win」で読み込み可能なデータに変換されます。

設定メニュー

[グリッド吸着(Q)]

部屋や壁の開口部の作成/移動、建具の配置/移動などの際、グリッドや他の図形に沿うようにマウス カーソルが動くか、周りの図形に関係なく自由にマウスカーソルが動くかを切り替えられます。吸着を オンにすると、以下の順で吸着先が探され、マウスカーソルがそこに移動します。

- ① 部屋の角
- ② 下絵として読み込んだ CAD 図形の端点
- 🦉 ③ ガイド線
- 先 ④ 屋根稜線(屋根表示時)
- 順 ⑤ 線の端点
- 位 ⑥ 部屋の輪郭線、ガイド線、線、CAD 図形の各線の交点
 - ⑦ グリッド(グリッド分割点)

複数の吸着ポイントが近くに存在するときは、上記優先順位に従って、優先順位の高いものに吸着しま す。

必 吸着のオン/オフに関係なく、建具や開口部は、壁上(壁に沿って)にしか配置/作成できません。

[グリッド設定(G)]

グリッド設定		— × —
グリッド間隔(S):	910 👻 mm	
グリッド分割(D):	4分割 ▼	
グリットの色(C):	-	
☑ グリッドを表示する	(G)	
📃 次回起動時もこの	グリッド色を使用する(M)	
OK	キャンセル	

▶ グリッド間隔(S)

グリッドの幅を mm 単位で指定します。

▶ グリッド分割(D)

グリッド間隔よりも細かく吸着点が必用な場合に、指定した分割数でグリッド内に吸着点を設けます。

▶ グリッドの色(C)

グリッドの色を指定します。

▶ グリッドを表示する(G)

画面上にグリッドの線を表示します。

▶ 次回起動時もこのグリッド色を使用する(M)

チェックボックスをオン
■にすると、次に3DマイホームデザイナーPRO8を利用するとき、グリッドの色を標準の色ではなく、指定した色で表示します。

[グリッド原点指定(0)]

グリッドの交点を任意の位置に変更できます。このメニューを選択してから、作図画面上で交点にした い位置をクリックします。

[グリッド原点リセット(R)]

[グリッド原点指定]で行った設定を破棄し、元に戻します。

[敷地条件設定(Y)]

敷地について、建ペい率と容積率、斜線チェックと日影チェックの制限を設定します。

用途・面積の設定

用途地域を選択すると、斜線チェックと日影チェックが行えるようになります。詳細な設定が必要な場合は、斜線、日影それぞれのタブで設定します。



[敷地条件設定]ウィンドウ/[建ペい率・容積率チェック]ウィンドウ

建ペい率と容積率を入力すると、入力した敷地に設計した住宅が建築可能かどうか判定できます。 判定結果は、[建ペい率・容積率チェック]ウィンドウに表示されます。上限値を越えると赤色で表示さ れます。

- 建築面積は各階の部屋の水平投影面積から算出されている値で、建築基準法に基づいた正確な値 が表示されているわけではありません。たとえば、軒や庇の出が1m以上ある場合や外階段には 対応していません。あくまでも目安としてご利用ください。延床面積も同様です。
- ✓ 地下の床面積に関しては、各階の床面積の合計の1/3までは延べ床面積に算入されません。
- 一間取りにインナーガレージを含む場合、すべての階の床面積合計の1/5まで延べ床面積に参入 されません。
- ① [建ぺい率・容積率チェック]ウィンドウを表示するためには、敷地を作成しておく必要があります。
 す。

真北の設定

方位の北(真北)を設定します。 ^{数地条件設定} ■ ^{周途・面積 真北} ¥4線 日影 ^{角度(A):} 00 01 01 01 ・ **ンセル

斜線の設定

斜線制限の条件を設定します。

⚠ 用途地域を選択することで、選択できる項目が変化します。



▶ 絶対高さ(Z)

絶対高さの制限を選択します。

▶ 道路斜線(S)

道路斜線の制限を選択します。

▶ 北側斜線(N)

北側斜線の制限を選択します。

▶ 隣地斜線(E)

北側斜線の制限を選択します。

▶ 高度地区(K)

建築予定地が高度地区の場合、該当する地区を選択します。

▶ 高度地区タイプの追加・編集(D)

プリセットにない高度地区を設定する場合または、高度地区の設定が変わった場合に、制限の設定を変更します。

高度地区タイプの追加・編集	
高度地区タイプー覧(L):	
計構而24m高度地区 利場而27m高度地区 利場而38m高度地区 利場而38m高度地区 同時前度地区 地合市第一種高度地区 地合市第三種高度地区 地合市第三種高度地区 東京都25m第一種高度地区 東京都30m第一種高度地区 東京都30m第一種高度地区 東京都30m第一種高度地区 東京都30m第一種高度地区 東京都31m第一種高度地区 東京都31m第一種高度地区	「札倶市24m高度地区」の内容: 規制タイグ: 絶対高さ 遠路がある場合の規制基準: 反対側の境界線
編集(E) 追加(A) 削除(D)	OK キャンセル

▶ 高度地区タイプの追加・編集

▶ 高度地区タイプ一覧(L)

セットされている高度地区を列挙します。編集、追加、削除の対象を選択します。このリストで選択 した項目が右側にプレビューされます。

▶ 編集(E)

選択している高度地区タイプの制限内容を修正します。

▶ 追加(A)

新しい制限のセットを作成します。

▶ 削除(D)

設定されている高度地区タイプを削除します。プリセットの高度地区も削除できます。

▶ OK

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

■高度地区の編集・追加・削除



▶ 高度地区名称(N)

選択時のリストに表示される名前を設定します。 編集の場合は、選択した名称が入力されています。

▶ 規制タイプ(T)

規制タイプを選択します。 選択した制限の状態が左側にプレビューされます。

▶ 道路がある場合の規制基準(B)

道路規制の基準を選択します。

選択されている規制タイプによって、入力する項目が変化します。各入力項目は、左側のプレビューの記号と対応しています。

▶ 高さ1

プレビューの H1 の高さを設定します。

▶ 勾配1

プレビューの K1 の値を設定します。1 対 K1 の比を入力します。

▶ 高さ2

プレビューのH2の高さを設定します。

▶ 勾配 2

プレビューの K2 の値を設定します。1 対 K2 の比を入力します。

▶ 絶対高さ

プレビューの H3 の高さを設定します。

► OK

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

- ✓ 袋状道路の道路斜線には対応していません。
- ℤ 道路斜線のセットバック緩和には対応していません。
- ℤ 北側斜線の敷地高低差緩和には対応していません。
- 🦉 全面道路の幅は一定とみなしています。

日影の設定

日影制限の条件を設定します。

⚠ 用途地域を選択することで、選択できる項目が変化します。



▶ 日影規制計算時の測定面高さ(P)

測定面の高さを選択します。

▶ 規制日影時間(F)

チェックしたい等時間を選択します。

▶ 規制時間の選択肢を北海道にする(H)

チェックボックスをオン型にすると、規制日影時間の選択肢を北海道用の選択肢に切り替えます。

▶ 敷地所在地の緯度

敷地の緯度を設定します。

▶ 地図から緯度を調べる(G)

Google Map から緯度を取得することができます。

✓ 緯度を Google Map から取得するためにはインターネットに接続している必要があります。

▶ок

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

[方位設定(D)]

敷地や建物の方位を設定できます。

ウィンドウ中の方位記号表示エリア内でドラッグすると、方位記号の中心を軸として記号が回転します。 現在の方向は、上方向を0度とした場合の角度で示されます。



方位設定ウィンドウ

- ✓ 間取り図の方位(真北)を明示する他に、[日影チェック]にも利用されます。
- [角度]の部分の数値を直接変更することもできます。入力した角度に従って、記号も方向が変わります。角度は時計回りに指定します。
- ✓ [敷地条件設定]の[真北]設定と連動しています。

[畳サイズ設定(T)]

部屋の畳数を計算する基準となる「モジュール」寸法を設定します。



▶ メーターモジュール (A) 畳サイズをメーター単位に変えます。

▶ 尺モジュール(B)

畳サイズを尺単位に変えます。

▶ 数值指定(C)

畳のサイズを任意の基準に変更します。

▶ок

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

[立体化設定(外装・内装・屋根・階高)(S)]

作成した間取りを立体化して3D画面に表示する時の、外装や内装の色・模様の設定や、部屋の各階の 高さや壁の厚さ、屋根の勾配などの数値の設定ができます。

外装/内装スタイルの選択

間取り図を立体的な家として表示する際の、外装や内装の材質や色の組み合わせをあらかじめ登録されている「スタイル」の中から選択することができます。

立体化設定(外装・内装・屋根・階高)	立体化設定(外装・内装・屋根・階高)
外装スタイル 内装スタイル 屋根 階高・壁厚	外装スタイル 内装スタイル 屋根 階高・壁厚
種類(K): 既定のスタイル ▼ 現在の設定を保存(R)_	種類(K): 既定の.2.9.1.ル ▼ 現在の設定を保存(R)
<u>дяти</u>	2,91,1/2
$F_{TE}(a, t_{TE})$	ВДЕ 0028414 3/9/9/40028414
 新規(N) 編集(E) 肖耶(D) 既定値として保存(S)	新規(N) 編集(E) 育場(D) 既定値として(保存(S)
OK キャンセル	<u> の K チャンセル </u>

[立体化設定]ウィンドウー[外装スタイル]/[内装スタイル]

▶ 種目切り替えタブ

タブを切り替えて、[外装スタイル][内装スタイル][屋根][階高・壁厚]の各種目別に設定します。

▶ 種類(K)

▲から[スタイル]、[お気に入り]のどちらかを選択します。

▶ 現在の設定を保存(R)

新規スタイルの設定または既存スタイルの編集を行った際に[現在のスタイル]が表示されます。一時的な[現在のスタイル]ではなく、継続的に使用する場合に[現在のスタイルの保存]をします。

	スタイル設定の保存		x	
	スタイル名:			
	スタイル1			
	OK	キャンセル		
[スタイ	「ル設定の	保存]」	7イ:	ンドウ

▶ スタイル

立体化時に反映させるスタイルをリストから選択します。

▶ 新規(N)

- オリジナルスタイルを新規に作成します。
- (山)「外装スタイルのカスタマイズ」229 ページ)
- (山)「内装スタイルのカスタマイズ」233 ページ)

▶ 編集(E)

既存のスタイルを元にスタイル編集をします。

- (Ш「外装スタイルのカスタマイズ」229ページ)
- (山) 「内装スタイルのカスタマイズ」233 ページ)

▶ 削除(D)

- スタイルを削除します。削除したいスタイルを選択したあと、[削除]ボタンをクリックします。
 - 必 出荷時に用意しているスタイルは、削除することができません。
 - ✓ ここで設定されたテクスチャや色を、立体化後3D画面で自由に変更できます。

▶ 既定値として保存(S)

チェックボックスをオン
■にして[OK]をクリックすると、そのとき指定したスタイルが規定値として
登録され、次回以降の3DマイホームデザイナーPRO8起動時には、そのスタイルが選択された状態
になります。チェックボックスをオン
■にせずに[OK]をクリックすると、そのとき指定したスタイル
は一時的なスタイルとして扱われ、次回以降の起動時には規定値のスタイルに戻ります。

[外装スタイルのカスタマイズ]

間取り図を立体的な家として表示する際の材質や色を部屋種類ごとに設定できます。

▶ 部位切り替えタブ

タブを切り替えて[地階外壁]、[1 階外壁]~[4 階外壁]、[地階屋根]、[1 階屋根]~[4 階屋根]、[陸屋 根]、[その他](敷地、基礎、ポーチ)の部位別に設定します。



外装スタイルのカスタマイズ[*階外壁]

▶ 仕上げの変更([n 階外壁]タブ)

外壁上部、外壁下部、幕板、バルコニー外壁、バルコニー笠木の部位別に仕上げを設定します。 ウィンドウ内で表示されているサムネイルは、現在設定されているテクスチャもしくは色です。変更し たい部位の変更をクリックすると[テクスチャの変更]ウィンドウが表示します。テクスチャか色を選択 すると、内容が切り替わります。

テク	スチャの変更						×	テク	スチャの変更						×
۲	テクスチャ(T)	○ 色(C)						0) テクスチャ(T)	● 色(C)					
外	「「「「「「「「」」」を招いていた。	。 内装材 床材	天井材 カーテン・	布 材質 屋根材	敷材 添景	お気に入り 間取り	テクスチャ	4	▶☆_□ 亦杀_Β 亦	糸_U 面糸_A 面;	杀_B│稼杀_A│稼;	₩_B│稼杀_G│稼∂	 (□) 香糸_A 香⇒ 	€_B 香糸_C 香糸	
	KD外壁 R002	KD外壁 R003	KD 外壁 R005	KD外壁 R006	KD外壁 R009	KD外壁 R011			RA_01	RA_02	RA_03	RA_04	RA_05	RA_06	
															E
	KD外壁 R012	KD外壁 R014	KD外壁 R016	KD外壁 R017	KD外壁 R019	KD外壁 R022			RA 07	RA 08	RA 09	RA_10	RA_11	RA 12	
	KD外壁 R023	KD外壁 R024	KD外壁 R025	KD外壁 R055	KD外壁 R058	KD外壁 R059			RA_13	RA_14	RA_15	RA_16	RA_17	RA_18	
							-								-
						0K ++)	1211)K キャン	211

[テクスチャの変更]ウィンドウ(左:テクスチャ/右:色)

ℤ ここで設定されたテクスチャや色は、3D画面で自由に変更できます。

▶ n 階外壁の上部と下部を別仕上にする(V)

設定を有効にすると外壁下部の変更が有効になります。

▶ 仕上分割高さ(H)

外壁の上部と下部を別仕上げする高さを数値設定します。幕板をつける設定

▶ n 階外壁に(n-1) 階外壁の間に幕板をつける(0)

設定を有効にすると設定階と設定直下階の外壁の間に幕板が設定されます。

▶ n 階外壁の上部と下部の間に幕板をつける(0)

設定を有効にすると外壁の上部と下部の間に幕板が設定されます。

[n 階外壁の上部と下部を別仕上にする]を有効にした場合のみ、表示が切り替わります。

▶ 幕板の高さ(I)

幕板の高さを数値設定します。

▶ 仕上げの変更([n 階屋根]タブ)

外装スタイルの	カスタマイス	(- [現在の設)	定]					×
地下外壁	1階外壁	2階外壁	3階外壁	4階外壁	地下屋根	1階屋根	2階屋根	3階屋根 • •
模五		鬼瓦 平部 破風 軒天	屋 9102 変	平部 根S014 <720 mm 更(T)	ż	軒天 N_17 :更(U)		破風, N_17 更(M)
 ✓ 検互を生 瓦の種類 スレート 	E成する を選択してくださ 和	ن کرونی	棟瓦· Me	棟包板等 tal_03 更(G)				
							OK	キャンセル

外装スタイルのカスタマイズ[n 階屋根]

屋根、軒天、破風板の部位別に仕上げを設定します。

ウィンドウ内で表示されているサムネイルは、現在設定されているテクスチャもしくは色です。変更したい部位の変更 をクリックすると[テクスチャの変更]ウィンドウが表示します。テクスチャか色を選択すると、内容が切り替わります。

ここで設定されたテクスチャや色は、3D画面で自由に変更できます。

▶ 棟瓦を生成する

設定を有効にすると棟瓦が設定されます。

▶ 仕上げの変更([陸屋根]タブ)

	/								
外装スタイル	のカスタマイス	ズ - [既定のスター	(IJ)						×
4階外壁	地下屋根	1階屋根	2階屋根	3階屋根	4階屋根	陸屋根	外階段	その他	4 >
				量根面		ラペット外壁		軒天	_
	パラペット語	笠木							
屋根	a T								
	Ę	パラペット 外壁							
		71 <u>m</u>	R(180)G	3(180)B(180)	7	▶≝O437		N_17	
	パラペット3	笠木	一変	更(T)	1200	×1200 mm 変更(U)		変更(M)	
陸屋根									
							0	ĸ	キャンセル

外装スタイルのカスタマイズ[陸屋根]

屋根面、パラペット外壁、軒天、パラペット笠木の部位別に仕上げを設定します。 ウィンドウ内で表示されているサムネイルは、現在設定されているテクスチャもしくは色です。変更し たい部位の変更 をクリックすると[テクスチャの変更]ウィンドウが表示します。テクスチャか色を選 択すると、内容が切り替わります。

ここで設定されたテクスチャや色は、3D画面で自由に変更できます。

▶ 仕上げの変更([外階段]タブ)

外装スタイル	のカスタマイス	ズ - [既定のスタ	ብ»]		— ×
4階外壁	地下屋根	1階屋根	2階屋根 3階屋根	4階屋根 陸屋根	外階段 その他 ()
階段(則桁		階段踏板	階段戰込	路 接到机行
	$\langle \langle \rangle$	944 23	R(216)G(216)B(216) 変更 (T)	R(216)G(216)B(216) 家更(U)	R(216)G(216)B(216) 変更(M)
			階段笠木	階段裏仕上	隆段幅木
	踏 板 		R(216)G(216)B(216) 変更(G)	R(216)G(216)B(216) 家更(G)	R(216)G(216)B(216) 家更(G)
					OK キャンセル

外階段の仕上げを設定します。

外階段にするには、[階段のプロパティ]からデザインの変更で変更する必要があります。
 ここで設定されたテクスチャや色は、3D画面で自由に変更できます。

▶ 仕上げの変更([その他]タブ)

化化学学	地下层根	1階层根	咖啡层根	邻联层根	《影景根	防屋根	从临时的	子の他	4
	PE L/EIA	1787210	4PB/EID	OF BAE 104	1/11/11/1	PE/EIN	717842		
~			1. Constant of the local division of the loc	敷地		基礎		ポーチ	
			-	Sugar Sec. 10					
			2.4.9	a second					
					1.1				
			ž	<u>5生</u> S01	77	ファルトL01		アスファルトL01	
		>>		× 1000 mm	000			00×000 mm	
		\sim	2	更(1)	3	(1)		変更(190)	
ᅽ	^礎		-						
	ボーき	£							
	电动物								
							0	K F	ャンヤル

[外装スタイルのカスタマイズ]-[その他]

屋根面、パラペット外壁、軒天、パラペット笠木の部位別に仕上げを設定します。 ウィンドウ内で表示されているサムネイルは、現在設定されているテクスチャもしくは色です。変更し たい部位の変更 をクリックすると[テクスチャの変更]ウィンドウが表示します。テクスチャか色を選 択すると、内容が切り替わります。

ここで設定されたテクスチャや色は、3D画面で自由に変更できます。

[内装スタイルのカスタマイズ]

間取り図を立体的な家として表示する際の材質や色を部屋種類ごとに設定できます。



[内装スタイルのカスタマイズ]

▶ 部屋切り替えタブ

タブを切り替えて[玄関]、[廊下]、[ホール]、[広縁]、[ランドリースペース]、[浴室]、[トイレ]、[洗 面室]、[キッチン]、[洋室]、[ダイニング]、[リビング]、[LD]、[寝室]、[子供室]、[家事室]、[書斎]、 [書斎]、[和室]、[仏間]、[床の間]、[納戸]、[クロゼット]、[押入]、[物入]、[吹抜]、[バルコニー]、 [インナーガレージ]、[土間]、[階段]の部屋別に設定します。

▶ 仕上げの変更([玄関]、[廊下]、[ホール]、[広縁]、[ランドリースペース]、[浴室]、[トイレ]、[洗 面室]、[キッチン]、[洋室]、[ダイニング]、[リビング]、[LD]、[寝室]、[子供室]、[家事室]、[書 斎]、[書斎]、[和室]、[仏間]、[床の間]、[納戸]、[クロゼット]、[押入]、[物入]タブ) 壁、床、天井、幅木、腰壁、腰壁見切、廻り縁の部位別に仕上げを設定します。

ウィンドウ内で表示されているサムネイルは、現在設定されているテクスチャもしくは色です。変更したい部位の変更 をクリックすると[テクスチャの変更]ウィンドウが表示します。テクスチャか色を選択すると、内容が切り替わります。



[テクスチャの変更ウィンドウ](左:テクスチャ選択、右:色選択)

- ここで設定されたテクスチャや色は、3D画面で自由に変更できます。

7畳や9畳など、部屋サイズによっては貼られない場合があります。

▶ 仕上げの変更([吹抜]タブ)

壁、天井、幅木、腰壁、腰壁見切、廻り縁の部位別に仕上げを設定します。

ウィンドウ内で表示されているサムネイルは、現在設定されているテクスチャもしくは色です。変更したい部位の変更 をクリックすると[テクスチャの変更]ウィンドウが表示します。テクスチャか色を選 択すると、内容が切り替わります。

ここで設定されたテクスチャや色は、3D画面で自由に変更できます。

▶ 仕上げの変更([バルコニー]タブ)

壁、床、幅木、腰壁、腰壁見切、廻り縁の部位別に仕上げを設定します。

ウィンドウ内で表示されているサムネイルは、現在設定されているテクスチャもしくは色です。変更したい部位の変更 をクリックすると[テクスチャの変更]ウィンドウが表示します。テクスチャか色を選 択すると、内容が切り替わります。

🥒 ここで設定されたテクスチャや色は、3D画面で自由に変更できます。

▶ 仕上げの変更([階段]タブ)



階段踏板、階段蹴込、階段側桁の部位別に仕上げを設定します。

ウィンドウ内で表示されているサムネイルは、現在設定されているテクスチャもしくは色です。変更したい部位の変更をクリックすると[テクスチャの変更]ウィンドウが表示します。テクスチャか色を選択すると、内容が切り替わります。

ここで設定されたテクスチャや色は、3D画面で自由に変更できます。

屋根



▶ 家全体に対して以下の設定を反映させる

全階の屋根を共通の設定にする場合にチェックボックスをオン図にします。

▶ 屋根勾配(T)

屋根の傾斜角を寸勾配(水平方向十寸に対する高さ)で設定します。屋根が自動作成される際の基準角度となります。

🥒 屋根の傾斜を大きくしすぎると、下階の屋根が上階の窓にかかってしまう場合があります。

▶ 軒先から壁芯までの距離(0)

屋根の基準位置を、軒の出幅(軒先からの距離)で指定します。

▶ 軒天井(C)

軒天井の形状を指定します。

・通常

軒天を付けません。

- **勾配軒天** 勾配軒天を付けます。
- ・水平軒天

水平軒天を付けます。





水平軒天



水平軒天

▶ 軒天厚(H)

軒天井の厚みを指定します。

パラペット

この設定は[屋根作成]ナビで陸屋根を選択した場合のみ有効です。

▶ 立上り(A)

パラペットの立上り部分のサイズをmm単位で指定します。

▶ 立下り(B)

パラペットの立下り部分のサイズをmm単位で指定します。

▶ 軒先から壁芯までの距離(E)

屋根の基準位置を、軒の出幅(軒先からの距離)で指定します。

▶ 敷地、基礎、屋根を生成しない

マンションやアパートの一戸分を作成する場合など、敷地、基礎、屋根がいらない場合に、チェックボ ックスをオン**ビ**にします。

▶ 既定値として保存(S)

チェックボックスをオン▼にして[OK]をクリックすると、そのとき指定した値が規定値として登録され、次回以降の3DマイホームデザイナーPRO8起動時には、その値が設定された状態になります。 チェックボックスをオン▼にせずに[OK]をクリックすると、そのとき指定した値は一時的な値として 扱われ、次回以降の起動時には規定値の値に戻ります。

► OK

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

階高・壁厚

階ごとの高さや、壁の厚みなどの設定をおこないます。

立体化設定(外装・内装・屋根・階高)							
外装スタイル 内装スタイル 屋根 階高・壁厚							
↔	階高と別	末厚 ——					
··] =-+		天井	高	階高			
	4階	2400	mm	2900	mm		
	3階	2400	mm	2900	mm		
2~4階の 2~4階の の階高	2階	2400	mm	2900	mm		
大开尚	1階	2400	mm	2900	mm		
	地下	2400	mm	3010	mm		
1階のの床厚 1階階高	1階床	高(F):	610	mm			
天井高	基礎高	5(H):	400	mm			
基礎高	壁厚(\	V) :	100	mm			
天井高	*このペー	ジの設定	を変更した場	合は、「編集			
+	メニューの	「元に戻す	「」(『駅り)筒す。	ことかできなく	ಭರಿಕ್ಕೆ		
□ 既定値として保存(S)							
<u> </u>							
					11200		

▶ 天井高

建物高・屋根

各階の天井高をそれぞれ mm 単位で設定します。天井高とは、床面から天井面までの室内空間の高さで す。

▶ 階高

各階の階高をそれぞれ mm 単位で設定します。階高とは、床面から次の階の床面までの高さです。階高 から天井高を引いた差が、床厚となります。

▶ 1 階床高(F)

地面から1階床面までの高さをmm単位で指定します。

▶ 基礎高(H)

基礎の高さをmm単位で指定します。地面(Z=0.0)から、指定した高さの基礎が作成されます。

▶ 壁厚(W)

壁の厚さをmm単位で設定します。

▶ 既定値として保存(S)

チェックボックスをオン♥にして[OK]をクリックすると、そのとき指定した値が規定値として登録され、次回以降の3DマイホームデザイナーPRO8起動時には、その値が設定された状態になります。 チェックボックスをオン♥にせずに[OK]をクリックすると、そのとき指定した値は一時的な値として 扱われ、次回以降の起動時には規定値の値に戻ります。

[保存設定(A)]

保存に関する設定をおこないます。



▶ 自動保存を行う(A)

自動保存を行うかどうかを切り替えます。

▶ 自動保存の間隔(S)

自動保存の間隔を指定します。

▶ 保存フォルダ

プログラム起動時に [マイドキュメント] に戻す(M)

「名前を付けて保存」を選んだ際に表示されるフォルダをユーザーの[ドキュメント](Windows XP の場合は [マイドキュメント]) に設定します。

プログラムを終了しても前回フォルダを覚え続ける(R)

「名前を付けて保存」を選んだ際に表示されるフォルダを、最後に使用したフォルダに設定します。

► OK

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

[その他の設定(E)]

	_
その他の設定	×
 保存・立(本化時の動作 ○保存時、立(本化時に部屋のずれ支補正する) この機能をオンにすると、ファイルを保存するときやう(さんを行うとき)、開取の図 面上のの方がなすれる海正します、補正によって置きたい場所から部屋がすれてしまうなど、どうしても問題があるときだけオフにしてください。 マインターネットから最新情報を取得する ※最新情報報を取得しない場合は、「お知らせ」などの表示もされません。 人気順 パーツ、テクスチャの人気順をダウンロードする問題 IL 「ペーツ、テクスチャの人気順をダウンロードする目的 」 」 「ペーツ、テクスチャの人気順をダウンロードする目的 」 」 」 」 」 」 」 」 」 「ペーツ、テクスチャの人気順をダウンロードする目的 」 」 」 」 ※ 」 」 」 」 」 」 」 」 」 」 」 》 」 」 」 」	坪とm ⁴ の換算係数 ③ 1坪=3.3124m ² (1m ² =0.30194平)で換算(P) ③ 1m ² =0.30254平(1坪=3.3056m ²)で換算(M) オンラインアップデート <u>オンラインアップデートの設定</u> ※定期的1Cアップデータを探しに行きます。 操作方法ガイド表示 ③ 立体化時 ③ 一等公線入力時
データセンター自動ダウンロード	 平行補助線入力時 寸法線で小数2桁まで表記
「簡単的図(ごり)ッドを含める。 出力する病品層性 マメーカー名 マシリーズ マ品名 マ型番 マ色 マ全額 ▽特徴 ▽材質 マサイズ ▽偏考	
OK **	セル

▶ 保存 • 立体化時の動作

部屋配置の際、隣接する部屋の間に隙間があると正常に立体化されない場合があるため、初期状態では、 ずれの補正機能はオンになっています。補正によって置きたい位置に部屋が置けない場合には、ずれの 補正機能をオフにします。

▶ インターネットから最新情報を取得する

チェックボックスをオフ■にすると、3 DマイホームデザイナーPRO8はインターネットから情報を 取得しなくなります。お知らせや、パーツと連動するお勧め情報などが表示されなくなります。

▶ 人気順

パーツやテクスチャの人気順投票に参加し、人気順を取得する設定をおこないます。

▶ データセンター自動ダウンロード

最新の情報をデータセンターから自動で取得します。

🦉 データセンターへの会員登録が必要です。

▶ プレゼンボードデザイナー連携

プレゼンボードデザイナーを起動時に出力する項目を選択します。

▶ 坪と㎡の換算係数

面積のnr数の坪換算係数を設定します。保存時や立体化時の部屋のずれを、自動的に補正する設定をします。

・1 坪 = 3.3124 m² (1 m²=0.3019 坪)で換算します。(簡易尺換算:6 尺を1.82m としています)

・1 m² = 3.3025 坪 (1 坪=3.3058 m²)で換算します。(尺貫法換算:1 尺を 0.30303m としています)

▶ オンラインアップデート

オンラインアップデートの期間と接続方法の設定が行えます。(LIII「オンラインアップデート」36ページ)

▶ 操作方法ガイド表示

メニュー選択時に表示される操作方法ガイドの表示/非表示を切り替えます。

▶ 寸法線で小数2桁まで表記

チェックボックスをオン

にすると寸法線の寸法が小数2桁まで表示されます。

▶ок

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

ヘルプメニュー

[ユーザーズマニュアル(U)]

ユーザーズマニュアルを表示します。

[リファレンスマニュアル(R)]

リファレンスマニュアル(今ご覧のマニュアル)を表示します。

[建築用語集(B)]

建築用語の説明ページを表示します。

[SDKマニュアル]

SDK のマニュアルの表示します。

[メガソフトのWEBページを表示]

メガソフトの WEB ページを表示します。

- ・サポート情報ページ
- ・「建築パース.com」のページ
- ・素材データダウンロード「データセンター」のページ
- ・「イエマガ」のページ
- ・「3Dマイホームアルバム」のページ
- ・「ビルダーサーチ」のページ
- ・3 Dマイホームデザイナー PRO8のページ
- ・ユーザー登録・変更
- ・メガソフトのトップページ

[バージョン情報(A)]

3DマイホームデザイナーPRO8のバージョン情報を表示します。 サポートサービスへのお問い合わせの際には、必ず現在のバージョンをご確認の上お知らせください。

ガイド線

間取りはグリッドを基準に作成しますが、「ガイド線」を使用するとグリッドを外れた任意の位置での 部屋作成や建具配置を簡単で正確に行えます。

ガイド線の作成

任意の位置にガイド線を作成することができます。

ルーラー上のガイド線を作成したい位置をクリックします。クリックした位置に「ガイド線マーカー」 が作成され、作図画面上にガイド線が表示されます。ガイド線のコピーや移動などの操作は「ガイド線 マーカー」を使っておこないます。



🌽 ガイド線を作成できる位置は、グリッド位置になります(ガイド線ルーラー上のメモリの位置)。

ガイド線マーカー

ガイド線マーカーは、状態によって色分け表示されています。

- ・水色:通常状態のガイド線
- ・オレンジ色:現在選択中のガイド線



複数のガイド線が作成されている場合、ガイド線とガイド線の間の寸法がガイド線ルーラー上に 表示されます。

ガイド線の移動

作成したガイド線を移動することができます。 移動したいガイド線マーカーを移動したい位置までドラッグします。

ガイド線の削除

作成したガイド線を削除することができます。 削除したいガイド線マーカーをクリックして選択し、キーボードのDeleteキーもしくはガイド線マー カーを右クリックし、表示されたメニューから [削除]を選択します。

数値を指定して移動/コピーする

すでに作成されているガイド線を基準に相対位置を数値で指定して移動、もしくはコピーすることができます。

基準となるガイド線マーカーをダブルクリック、もしくはガイド線マーカーを右クリックし表示された メニューからプロパティを選択します。

✓ 数値指定した場合は、ガイド線ルーラーの目盛り(最低移動距離)以下の位置にも移動できます。

ガイド線のプロパティ		×
◎ 現在位置から右へ(R)	1000 mmの位置に	移動(M)
◎ 現在位置から左へ(L)		L,(C)
 を隣の通り芯から(P) 		
○ 右隣の通り芯から(N)		キャンセル
[ガイド	線のプロパテ	٢]

▶ 相対位置の指定

現在選択中のガイド線もしくは左右、上下のガイド線からの相対位置を設定します。相対位置の基準を 以下から選択し、数値を入力します。

・現在位置から右(上)へ(U)

- ・現在位置から左(下)へ(D)
- ・左隣のガイド線から(P)
- ・右隣のガイド線から(N)

▶ 移動(M)

指定した相対位置に現在選択中のガイド線を移動します。

▶ ⊐ピー(C)

指定した相対位置に新しいガイド線を作成します。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

第4章 間取りの立体化

設計した間取りを立体化する

間取り画面で設計した間取りを立体化し、3Dパース図として表示することができます。 間取りの立体化は、住宅デザインナビの[立体化]ボタンをクリックすると行われます。以下の確認ウ ィンドウが表示されます。



間取りの立体化では、以下の処理が行われます。 ①作成した部屋の天井、壁、床形状データの立体化 ②壁に開口部の生成(開口部設定、建具の配置) ③建具パーツの読み込み ④階段形状データの立体化 ⑤吹き抜けの生成 ⑥外壁形状データの立体化 ⑦屋根形状データの立体化 ⑧テクスチャの貼り付け ⑨敷地の立体化

▶ 立体化直後に家を一周する(R)

チェックボックスをオン図にすると、立体化直後に3D画面上で家の外観を一周します。

▶ 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)

チェックボックスをオン^{II}にすると、立体化直後に照明のない部屋に、部屋にあわせた照明を自動的に 配置します。

▶ OK 設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル 設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

/ 線、文字、下絵は立体化されません。

立体形状データの生成

部屋の立体化

間取り情報から部屋ごとにそれを取り巻く四方の壁、天井、床の3次元形状を作成します。

間取りの立体化で生成される部屋の壁は、3D画面の壁ツールで作成される「壁形状」と異なり、 多面体の集合として作成されます。したがって、隣り合う2つの部屋の間の壁を、1つの壁として選択、移動、削除を行うことはできません。



間取りから立体化した部屋形状データ(建具、天井、外壁は省略して表示)



3 D 画面で作成した部屋形状データ(建具、天井、外壁は省略)

部屋の構造

間取り画面で作成された部屋は、下図のように構成されています。 床、壁、天井とも、1枚の平面が組み合わされて、部屋ができています。それぞれの平面は互いに、壁 や床の厚さ(L)「階高・壁厚」236ページ)の1/2ずつ重なり合っています。



部屋の仕組み(説明のため、天井は省略しています)

- П取り画面で立体化された家は、すべての階層が「ロック」された状態になっています。これは 3D画面で、不用意に部屋や壁などのパーツを移動してしまうことを防止するためです。できる だけロックを外さない状態のままお使いください。ロックを外してから階層を回転させたり、高 さを変更したりすると、中にパーツを置けなくなることがあります。
- 一 間取り画面で作られた家は、3D画面の壁ツールや床ツールで作成できる家と構造が異なります。 間取りの修正は、いったん間取り画面に戻って修正して頂くことをお勧めします。

吹き抜けの作成

部屋種類として「吹き抜け」が配置された場合、その床部分と、下の階の天井部分に自動的に穴があけ られます。

開口部の生成

各部屋の壁に配置された建具や開口部の情報を元に、壁に穴(開口部)があけられます。

配置した建具パーツの読み込み

配置した建具の位置に開口部が作成され、指定した建具パーツが読み込まれます。



階段形状データの立体化

配置した階段位置に、指定した段数、指定の幅の階段形状を生成します。階段の両側には手すりも作成 されます。ただし、側面が壁に接している場合は、手すり部分は壁に隠されて見えなくなります。

外壁形状データの立体化

作成した間取りのうち、隣接する部屋がない部分の外側の壁は、外壁として形状データが作成されます。



屋根形状データの立体化

屋根は、下の階の間取りに合わせて自動的に作成されます。

- ・上下階の間取りの段差部分 (下の階があって、上の階がない部分)
- ・最上階の上の部分



屋根が作成される場所



寄棟屋根と切妻(縦)屋根

間取りによっては、屋根が正しく作成できない場合があります。その場合は、立体化してから3
 D画面でいったん屋根を削除し、屋根ツールを使って新しい屋根を作成します。

壁や床の材質、色の設定

立体化の際、家の外壁や屋根、部屋の壁や床に色やテクスチャが設定されます。 貼り付けられる色やテクスチャは、[設定]メニューの[立体化設定]で指定できます。

間取り画面からの立体化で生成される階層

間取り画面からの立体化で生成される階層は、次のような構成になっています。



間取り画面で作成される階層

- ドアや窓などの建具は、[1階インテリア][2階インテリア]などのインテリア階層の下に入ります。
- П取り画面から立体化された家は、すべての階層がロックされた状態になっています。これは3 D画面で、不用意に部屋や壁などのパーツを移動してしまうことを防止するためです。できるだ けロックを外さない状態のままお使いください。ロックを外してから階層を回転させたり、高さ を変更したりすると、中にパーツを置けなくなることがあります。

第5章 3D画面

画面構成(3D画面)

3 D 画面の画面構成は次のようになっています。



メニューバー

3 D 画面のさまざまな機能をここから選択して利用します。

 状況に応じて、特定のメニュー項目を利用できないことがあります。その場合、項目がグレーで 表示され、選択できない状態になります。

ツールバー

よく使う機能をまとめてあります。各ボタンをクリックすると、メニューを開かずに機能を利用できます。(LIII 「ツールバー」253 ページ)

ボタンの持つ機能がわからない時はマウスカーソルをボタンに合わせ、しばらくそのままにして おくと簡単なヘルプが表示されます。

マイホーム作成ナビ

順番に選択して作業します。ナビを選択すると、画面やパレットが作業に合わせて切り替わります。(LT) 「マイホーム作成ナビ」255ページ)

✓ [表示]メニューー[ナビを表示]で展開して表示/折りたたんで表示を切り替えられます。

パレット

```
選択したナビにより、作業に必要な内容が表示されます。(単「パレット」256ページ)
```

視点変更ツール

平面図、立面図、パース図の視点を変更します。(🍱「視点変更ツール」254 ページ)

四面図について

3次元空間を上面/正面/側面方向から見た図、および立体化イメージで見た図(パース図)を表示します。

3Dマイホームデザイナーでは、表示しているデータや画面の状態によって下図のように四面図の呼称 が変わります。



表示する図の種類や数(1/2/3/4面)は変更できます。(単「画面分割・切替」329ページ)

境界線

各図の大きさは境界線を移動して変更することができます。



境界線の移動

マウスカーソルを境界線に合わせて上下↓、左右 ↔ 、斜め 🖍 方向にドラッグすると、図の表示比率 を変更することができます。

✓ 境界線を中心位置に戻したいときは、[表示]−[画面分割位置を中央に戻す]を実行します。
プロパティパレット

選択したパーツや形状の属性を確認、変更します。(山「プロパティパレット」301ページ)

フロアタブ

編集する階(階層)を変更するタブです。

ステータスバー



ステータスバー

① メッセージ

選択されたメニュー項目の説明や、現在の作業状況などのメッセージが表示されます。

② 表示階層 表示中のパーツ階層名が表示されます。

③ 選択オブジェクト(選択モード時) 形状またはパーツの情報が表示されます。

・形状 アイコンおよび形状名称

・パーツ アイコン、パーツ番号、名称

視点モード時には視点メニューで選択した機能のアイコンが表示されます。

・スクロール

・拡大/縮小など

④ グリッド値

グリッドの間隔値が表示されます。

ツールバー(30画面)

. 🗙	選択 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	(🗳 300 ページ)
- Co	選択を背後に切替・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・重なっているパーツの選択対	象を切り替えます。
3	元に戻す・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	(単 298 ページ)
C	やり直す・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	(単 298 ページ)
. 🗙	削除 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	(単 299 ページ)
. 🚞	開く・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	(単 273 ページ)
. 🗎	保存 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	(単 276 ページ)
. 🚍	印刷 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	(単 279 ページ)
. pbd	² レゼンボードデザイナーを起動 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	(🛄 290 ページ)
3 0 3	^{07レィス} スマートフォンで見る/3Dプレイス・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	(🛄 294 ページ)
•	グリ <u>ッド表</u> 示 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	(🛄 331 ページ)
吸着	[▶] ◇ ^{吸着 OFF} 吸着オン/オフ切替 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	(📫 451 ページ)
. 💷	レ/2~∭1/1∭1/3∭1/4∭1/5∭1/6∭1/8 グリッド分割・・・・・・・・・・・・	(📫 331 ページ)
. 🗖	(「−ス図 □ 二面図 □ 二面図 □ 三面図 □ 三面図 □ 三面図 □ □ 四面図 □ 面面分割・・・・・・	(山 329 ページ)
. 🖻	■■■ 屋根・天井の状態表示設定・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	(単 334 ページ)
. 🖅	📲 🏕 🛚 壁表示 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	(単 334 ページ)
. 🔂	特殊効果・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	(単 332 ページ)
-	形状作成ツールバーを表示・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	(🛄 379 ページ)
- 📐	メジャー	(🏥 378 ページ)
· 🖌	住宅設備 住宅設備 ····································	(単 335 ページ)
- 🗠		(山) 335 ページ)
-	<u>秋只</u> 家具 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	(山 335 ページ)
. 🗸	小物 小 小 か か か か	(国) 335 ページ)
DC		$(\square 50 \% - \%)$
Q&A	ホート情報ページ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ページを開きます



標準時	ቻ ቖ @ _ Q _ L _ O _ ⊽ 50°	- 🍢 🔪 🗗 現在の視点	- あおり補正
光源設			
Ţ.	ह्य 🕂 🕀 🔍 🔍 ♣ 💽 😨 🖓 60°	🔜 💽 🍾 🙆 現在の視点	- 一あおり補正
ウォー	-クスル一時		
r Berline Berl	ኟ	・ 🚽 🛃 💼 現在の視点	- 🗧 🗧 🗆 あおり補正
·遼)	平面図ドラッグでカメラを移動 ・・・・・・・・		(山 329 ページ)
¥	立つ位置と見る方向を決める		(🗳 342 ページ)
.	移動		(山 340 ページ)
	│ │ 部分拡大 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		(山 328 ページ)
Ð,	拡大 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		(🗳 327 ページ)
9	縮小 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		(山 328 ページ)
1	ズーム・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		(🗳 341 ページ)
	回転 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		(山 341 ページ)
. 👕	見回す・・・・・・		(山 341 ページ)
∑ 5	50°(^{外観標準) ~} · · 望遠/広角 · · · · · · · · · · · ·		(📫 341 ページ)
- 2	家または選択パーツの全体を画面に表示・・・		(📫 327 ページ)
. 🛰	選択 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		(📫 300 ページ)
. Ď			(📫 346 ページ)
現在0	^{の視点} 視点リスト・・・・・・・・・・・・・・・	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	(山 346 ページ)
_ あお	^{99補正} あおり補正・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	····· E Xのみ	(単 342 ページ)
`	光源移動 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	※光源設定時のみ表示	(🗳 449 ページ)

ナビ

作成の手順に従って「ナビボタン」が並んでいます。「ナビボタン」を選択すると、パレットや作図エ リアが作業内容に合わせて切り替わります。

上部の
「ボタンで、展開して表示/折りたたんで表示を切り替えられます。



ナビを展開

キッチン 洗面

パレットの種類

■ リビング ッ²スルーム

資室 照明 雑貨·趣味 花·植栽

作業画面上部のツールでパース図・平面図を ドラッグなどして視点を変更できます。

271 ページ

参照

₩

💽 部分拡大

🕀 拡大表示

🔍 縮小表示

パレットはナビを選択したり、メニューバーのメニューを選択することによって切り替わります。各パ レットについての詳細は参照先をご覧ください。

■赤系A

赤系_B 緑系 A

1151

428 ページ

すべてのスタイル 対象: ◎部屋ごと ●家全体

428 ページ

すべてのスタイル

黄系_# 緑系 (

青系_C 紫系_C

壁紙 天井材 屋根材

雇歴

パレット

	 お気に入り ウカル リビックがのすべてのパー・ オイズのメーカー・ HLソファセット008 HLソファセット008 HLソファセット008 HLソファセット018 HLソファセット018 KM/ファセットN02 人気期にホーベる 	服歴 アーラビッシュー ○ マンラビッシュー ○ マンラン マンラン マンラン マンラン マンラン マンラン マンラン マンラン マンラン マンラン マンラン マン	外壁材のすべてのテクスチャ すべてのストカー すべてのストカー すべてのストカー すべてのストカー すべてのストカー マインのストカー マインのストカー ドロ外壁R0、ドロ外壁R0、ドロ外壁R0、 ドロ外壁R0、ドロ外壁R0、ドロ外壁R0、 ドロ外壁R0、ドロ外壁R0、ドロ外壁R0、 ドロ外壁R0、ドロ外壁R0、ドロ外壁R0、 ・	お気に入り 使用中 RA_01 RA_02 RA_03 RA_04 RA_05 RA_06 RA_07 RA_08 RA_08 RA_10 RA_11 RA_12 RA_13 RA_14 RA_15 大能: RK Bd1%ED00328 C 文述の 全域物 全域物 C 文述の 全域物 全域物 支援、0FF	
名称	/^-	-ツ	テクスチャ		
参照	258 -	ページ	259 ページ	263 ページ	
	外観確認 躯体の編集は間取り 間取り画面へ移動す 画面左上の そ間取	内観確認 画面で taには、 taには、 taには、	外観確認 内観確認 紀体の編集は間取り画面で 間取り画面へ移動するには、 画面左上の ◆間取り運承、示欠を押します。	 外装一括変更 キュート カジュアル カジュアル カジュアル カジュアル フジアン フジアン フジアン フジアン フジアン フジアン マジアン マジア	内装一 = キュー カジュ) アシア、 お気(

作業画面上部のツールでパース図・平面図を ドラッグなどして視点を変更できます。

(室) 2次元図面上をドラッグでカメラ移動

271 ページ

_____ ■ 2点を指示して視点設定

♣ 縦・横に移動

💽 部分拡大

🕀 拡大表示 🔍 縮小表示

外部床 床材 材質 添景

お気に入り 💿 使用中

■外壁材

内装材 カーテン・3 敷材

👃 スムーズに近づく・遠ざかる 🤱 スムーズに近づく・遠ざかる The state 111 BB 家全体を回転 💽 家全体を回転 😨 周りを見回す 😨 周りを見回す ▼00° - 画角変更 ▼00° - 画角変更 🤮 画面内に全体を表示 🛃 画面内に全体を表示 鳥瞰マルチビュー 対象階: ✔1階 ✔2階 ✔3階 ✔4階 mfil. **III III** 並べ方: 「「「」 スライドショー 表示 終了 名称 外観確認 内観確認 外装一括変更 内装一括変更 一括変更 ナビ 外観・内観確認 外観・内観確認 一括変更



名称	日当たりチェック	斜線確認	色覚・白内障チェック	インテリア診断
ナビ	日当たり/斜線	日当たり/斜線	色覚/インテリア	色覚/インテリア
参照	431 ページ	432 ページ	333 ページ	430 ページ

背景設定 昼少夜 ワンタッチ切替 ●単色 参照 ●画像 すべて 参照 00空空 00空BML05 ● 00空 EML13 00空泉01 ● 00空泉A001 00空泉A002 ● 00空泉A003 00空泉A004 ● 00空泉A003 00空泉A004 ●	<page-header><text><text><text><image/><image/></text></text></text></page-header>	 光源設定 場所 ● 「時報天源 ● 「時報天源 ● 「「時報天源 ● 「「「日本」」 ● 「「日本」」 ● 「「「日本」」 ● 「「「日本」」 ● 「「「日本」」 ● 「「「」 ● 「「「」 ● 「「」 ● 「」 ● 「」<	
 >素01 シ素02 ● 画面のサイズを自動的に開始する パース5000000000000000000000000000000000000	切替前の状態に戻す	光源追加 光源削除 名称实更 設定登録 設定読込	印刷·画像出力 CADデータ出力

名称	背景設定	昼・夕・夜 ワンタッチ切替	光源設定	平面図・立面図出力
ナビ	背景/昼夕夜切替	背景/昼夕夜切替	光源設定	平面図・立面図
参照	442 ページ	272 ページ	443 ページ	279、292 ページ



名称	パース図出力	アレンジ出力 EXのみ	ウォークスルー
ナビ	パース図	パース図	ウォークスルー
参照	278 ページ	288 ページ	348 ページ

[パーツ]/[テクスチャ]/[色]、[外観確認]/[内観確認]、[日当たりチェック]/[斜線確認]、
 [色覚・白内障チェック] / [インテリア診断]、[背景設定] / [昼・夕・夜ワンタッチ切替]、
 [パース図出力] / [アレンジ出力] パレットは、それぞれ上部のタブで種類を切り替えられます。

パーツパレット(3 D画面)



パーツパレットの操作方法(選択、検索、絞込など)は間取り画面と共 通です。(山)「パーツパレット(間取り画面)」47ページ)

テクスチャパレット

ナビの外壁材設定、屋根材設定、壁紙設定、床材設定、天井材設定、敷材設定を選択すると、パレット がテクスチャパレットに切り替わります。パレットタブの[テクスチャ]を選択して切り替えることもで きます。



カテゴリ (単 47 ページ) お気に入り (単 47 ページ) 履歴 (単 47 ページ) 検索 (単 48 ページ) メーカー絞込 (単 48 ページ) スタイル (単 48 ページ) 人気順に並べる (単 48 ページ) 詳細ウィンドウ (単 52 ページ)

▶ 模様の大きさ変更

テクスチャを貼り付けた直後には、模様の大きさを変更することができます。 ■をクリックすると模様 が大きくなり、 ■をクリックすると小さくなります。スライダーのつまみで調節することもできます。

▶ 一面ずつ

チェックボックスをオン図にすると一面ずつテクスチャを貼ることができます。

▶ スポイト

パース図上の、画面に貼られているテクスチャを選択すると、使用中パレットから先ほど選択したテク スチャを探し選択状態にします。

▶ 貼付範囲の拡張

テクスチャを貼り付けた直後にクリックして、対象を[部屋内に反映] [フロア全体に反映] [家全体 に反映] に変更することができます。

▶ 連続貼付

テクスチャを貼り付ける前にクリックにしてオン/オフを切り替えます。オンにすると再度クリックしてオフにするまで連続で同じテクスチャを違う場所に貼り付けることができます。

▶ 詳細設定

クリックすると[パレット設定-テクスチャ]ウィンドウが表示されます。

パレット設定-テクスチャ					
倍率(A): 対象(O):	自動 ▼ 面 ▼	方法(M): 方向(D):	直方体 Z軸	-	
- ⑧ 反復	回数指定(P)		イズ指定(S)		
横(X):	1	幅(\):	1.00	mm	
縦(Y):	1	高さ(L): [1.00	mm	
📝 テクス	チャロ諸影を付	ける(H)			
📃 黒色を	■ 黒色を透明にする(B) ● シール貼付け(E)				
回転(T): なし → 反転(R): なし →					
6	OK	++)	セル		

▶ 倍率

テクスチャを貼り付ける倍率を設定できます。

MTB ファイル(最適貼り付けサイズや名称、型番などを含んだテクスチャファイル)の場合はファイル に設定されているサイズ、BMP ファイルの場合はテクスチャ詳細設定ウィンドウで設定したサイズを基 準とし、ここで設定した倍率で貼り付けます。

	MTB ファイル	BMP ファイル
自動	MTB ファイルに設定されたサイズ	詳細設定で設定されたサイズ
0.5~5 倍	MTB ファイルに設定されたサイズ×倍率	詳細設定で設定されたサイズ×倍率
手動	詳細設定で設定されたサイズ	詳細設定で設定されたサイズ

✓ 倍率は貼り付けられる大きさに対する倍率です。反復回数はその倍率で割った値になります。

- ③ 3 Dマイホームデザイナー P R O 8 の出荷時に添付されているテクスチャは、すべて MTB ファイ ルです。そのため、[自動]にしておくと適切なサイズ、適切な貼り付け方法でテクスチャが貼ら れます。通常は[自動]にします。
- 必 貼り付けサイズや貼り付け方法などを自分で設定したい場合には[手動]に切り替えます。

▶ 対象

テクスチャを貼り付ける対象を設定できます。

ここでは、「応接セット」というパーツを例にとって説明します。「応接セット」は「机」と「ソファ」の2種類のパーツを組み合わせて作られており、また「机」や「ソファ」は「直方体」と「円柱」の2 種類の形状を組み合わせて作られているものとします。また、「応接セット」が配置されている階層(例 えば「1階インテリア」)が現在の階層になっているものとします。



・全体

ドロップしたオブジェクト全体にテクスチャを貼り付けます。 例の場合なら「応接セット」全体に(机にもソファにも)同じテクスチャが設定されます。

・要素

ドロップしたオブジェクトの要素単位でテクスチャを貼り付けます。要素とは、オブジェクトがパ ーツのときは、そのパーツのもつ形状、および1階層下のパーツのことです。 例の場合なら机のあたりでドロップしたときは机全体に、ソファのあたりでドロップしたときはソファ全体に同じテクスチャが設定されます。

・形状

ドロップしたオブジェクトの形状単位でテクスチャを貼り付けます。 例の場合なら机の天板の上面あたりでドロップしたときは、天板の全ての面に同じテクスチャが設 定されます。

・面

形状を構成する面にテクスチャを貼り付けます。 例の場合なら机の天板の上面あたりでドロップしたときは、机の天板の上面のみにテクスチャが設 定されます。

▶ 方法

テクスチャの貼り付け方法を設定できます。

[テクスチャ設定]ウィンドウ(L) 304 ページ)で設定できる内容に加え、ここでは[入替え]という方法を選択できます。[入替え]を指定してからテクスチャをドラッグで貼ると、すでに貼られているテクスチャの貼り付け属性をそのまま引き継いで使用できます。

なおテクスチャが貼られていない対象に[入替え]で貼った場合は、[直方体]の方法で貼り付けます。

▶ 方向

テクスチャを貼り付ける方向を設定できます。

なお、方法に[入替え]を選択した場合は[方向]を選択する必要はありません。

▶ 反復回数指定(P)

モデルの一つの面に複数のビットマップを貼り付けることができます。

[縦][横]に入力した反復数によって、一つの面に貼り付けるビットマップの数を指定します。例えば、 反復数 2×3 で直方体状にテクスチャを貼ると以下のようになります。



反復数2×3での貼り付け

▶ サイズ指定(S)

テクスチャの貼り方をサイズで指定することができるようになります。

例えば、サイズに 3m×2m を指定すると、幅、高さが 4m×3m のオブジェクトの面に対しては次のように テクスチャが貼られます。



サイズ指定での貼り付け

▶ テクスチャに陰影を付ける(H)

テクスチャに陰影を付けるかどうかを切り替えます。

チェックボックスをオン▼にするとモデル自体に設定されている色と陰影がテクスチャの色に加えられます。チェックボックスをオフ■にする場合は、モデルの色や陰影に関係なくテクスチャの色がその まま貼り付けられます。

▶ 黒色を透明にする(B)

チェックボックスをオン型にするとテクスチャの黒色の部分を透明に表示し、向こう側が透けて見えます。木やフェンスなどに利用できます。



黒色を透明にする

▶ シール貼り付け

チェックボックスをオン■にするとテクスチャの黒色の部分を透明にし、元々の面の色が見えるようになります。

下の例は、黒い部分があるテクスチャを黄色い面を貼り付けたものです。シール貼り付けの場合は、地の面の色が見えます。



シール貼り付け(左)と黒色透明(右)

▶ 回転(R)

貼り付けるテクスチャの回転角度を指定できます。

- ・なし
 回転しません。
- 90°

テクスチャを90度回転させます。

• 180°

テクスチャを180度回転させます。

• 270° テクスチャを 270 度回転させます。

▶ 反転(V)

貼り付けるテクスチャを指定した方向に反転できます。

・なし

反転しません。

・水平

テクスチャを水平方向に反転させます。

・垂直

テクスチャを垂直方向に反転させます。

・水平垂直

テクスチャを水平・垂直方向に反転させます。(180°回転と同じ効果です)。

- 方法に[入替え]を指定してから、テクスチャが貼られているオブジェクトにドロップした時には この設定は無視され、すでに貼られているテクスチャの設定がそのまま引き継がれます。
- デフォルトとしてテクスチャのサイズが指定されている状態で、[円筒][球]の方法で貼り付けを 行った場合には、サイズの値を反復回数に読み替えて貼り付けをおこないます。

例) サイズ 10.0mm×5.0mm → 反復回数 10×5

色パレット

色の情報は3Dマイホームデザイナーデータファイル(拡張子.M3D)とは別に、色ファイル(拡張子.cwc) として個別に保存しておき、いつでもドラッグで利用することができます。 標準添付の色ファイルのほかに、ユーザー独自の色ファイルを作成して利用することもできます。

色情報について

色はデータベースで管理されており、この情報は色パレット選択時の使用中タブに表示されています。 また、オブジェクトは色の情報を直接持っているのではなく、この色データベースの色番号を持って います。画面にオブジェクトを描画するときには、この色番号から該当する色情報を調べながら描画 していきます。

各オブジェクトは、色の情報を直接持っているのではありません。使用しているすべての色を一覧表 (色パレット)の形で持ち、各オブジェクトはその一覧表の色番号を持っています。この「色編集」 は、この色パレットの色を編集します。いくつかのオブジェクトが同じ色番号を持っている場合、色 パレットの色を変更すると、その色番号を使っているオブジェクトの色は、全て変更されます。

● 色パレットを表示するには、パーツパレットまたはテクスチャパレットが表示された状態でパレット上部の[色]タブをクリックします。

パレット



カテゴリ(L 47 ページ) お気に入り(L 47 ページ)

▶ 使用中

現在開いているファイルが使用している色を表示しています。色追加ボタンで色を追加したり、色ファ イルタブから色をドラッグしたりするたびにパレット上の色も増えていきます。 新規ファイルを開いた状態では[デフォルト色]だけが表示されています。

- いったん使用した色は、その色を使っているオブジェクトを削除したり、変更したりしてもパレット上には残ったままです。ファイルの保存の際には、使用していない色は保存されず、次にこのファイルを開いた時にはパレットに表示されません。
- [ファイル]-[新規作成]、あるいは[ファイル]-[開く]を選択した時にはいったんパレットの内容はクリアされます。

▶ 貼付範囲の拡張

色を貼り付けた直後にクリックして、対象を [部屋内に反映] / [フロア全体に反映] / [家全体に反 映] に変更することができます。

▶ 連続貼付

色を貼り付ける前にクリックにしてオン/オフを切り替えます。オンにすると再度クリックしてオフに するまで連続で同じ色を違う場所に貼り付けることができます。

▶ 対象

ドロップしたときに色を設定する対象を設定できます。

ここでは、「応接セット」というパーツを例にとって説明します。「応接セット」は「机」と「ソファ」 の2種類のパーツを組み合わせて作られており、また「机」や「ソファ」は「直方体」と「円柱」の2 種類の形状を組み合わせて作られているものとします。また、「応接セット」が配置されている階層(例 えば「1階インテリア」)が現在の階層になっているものとします。



・全体

ドロップしたオブジェクト全体に色を設定します。 例の場合なら「応接セット」全体に(机にもソファにも)同じ色が設定されます。

・要素

ドロップしたオブジェクトの要素単位で色を設定します。要素とは、オブジェクトがパーツのとき は、そのパーツのもつ形状、および1階層下のパーツのことです。 例の場合なら机のあたりでドロップしたときは机全体に、ソファのあたりでドロップしたときはソ ファ全体に同じ色が設定されます。

・形状

ドロップしたオブジェクトの形状単位で色を設定します。 例の場合なら机の天板の上面あたりでドロップしたときは、天板の全ての面に同じ色が設定されま す。

▶ スポイト

パース図上の、画面に貼られているテクスチャを選択すると、使用中パレットから先ほど選択した色を 探し選択状態にします。

▶ 色追加

新規に作成した色や現在表示中のオブジェクトで使用している色をライブラリとして登録し、今後のモ デル作成で利用することができます。 そのためには、色ファイル(拡張子.cwc)を作成する必要があります。

(Ш「[色編集]ウィンドウ」266 ページ)

▶ 色編集

パレット上の色を選択して、色編集をクリックするとその色のパラメータを変更することができます。 (L¹「[色編集]ウィンドウ」266ページ)

▶ 色削除

パレット上の色を選択して、[色削除]ボタンをクリックすると、その色を削除することができます。

[色編集]ウィンドウ

基本色を設定する



▶ 色名

色の名称を変更することができます。

▶ 基本色(HSV 値を用いる)

オブジェクトの色は、色あい(H)、色み(S)、明るさ(V)の各要素で設定します。設定は、マウスカーソルでスライダーをスライドさせるか、数値で入力します。



HSV イメージテーブル

「色あい」は、0(赤)~(90 黄色)~(180 青緑)~(270 青紫)~359 の範囲で色相を、「色み」は、 色の鮮やかさを 0(くすみ)~100(鮮やか)の範囲の彩度を、「明るさ」は色の明るさを 0(暗い)~ 100(明るい)の範囲で設定します。

[パレット(P)]をクリックすると、色をマウスで選択できるカラーピッカーが現われます。

色の設定
基本色(B):
作成した色(C):
色の作成(D) >>
OK +++>/1/1
カラーピッカー

色を選択して[OK]をクリックすると、選択した色が色編集ウィンドウに反映されます。

▶ 基本色(RGB 値を用いる)

オブジェクトの色は、赤(R)、緑(G)、青(B)の各成分の割合(それぞれ0から255の範囲)で設定できます。設定は、スライダーをドラッグするか、数値で入力します。



▶ 暗部の明るさ

光源から直接光が届かない場所でも、真っ暗ではなくぼんやりと明るく見えます。このような直接光が あたらない部分の明るさを調整します。環境光は、オブジェクトの色に対する割合を 0%から 100%の範 囲で設定できます。

•標準(D)

基本色の明るさと連動し、変化します。

・カスタム(0)

[明るさ(E)]のバーで調整します。基本色の明るさとは連動させず、暗部の明るさを調整します。0% に近いほど、光の当たっている面と当たっていない面の明暗の差が大きく、100%に近いほど明暗の差 がなくなります。



暗部の明るさを変えた場合の見栄えの変化

- 暗部の明るさはオブジェクト側だけでなく、光源側にも設定があります。実際のオブジェクトの 描画色は、[オブジェクトの色]×[オブジェクト色の暗部の明るさ]×[光源の色]×[光源の環境 光]の値を元に、視点位置や光源位置を考慮されて計算されます。従って、[オブジェクト色のの 暗部の明るさ]か光源の[環境光]が「0」の場合、光が当たらない部分の色は真っ黒になります。
- ▶ チェッカー

チェックボックスをオンIIにすると、色サンプル(球)の背景に、白黒のチェックイメージを表示します。不透明度の設定をしているときなどに透け具合がわかりやすくなります。



▶ ок

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

▶ 元に戻す

現在編集中の色の設定を、編集前の状態に戻すことができます。[OK]をクリックすると、それより前の状態には戻りません。

反射/発光を設定する

オブジェクトの表面につや消しや光沢を表現したい場合に設定します。



色編集ウィンドウ[反射/発光]タブ

▶ 反射

•標準(D)

明るさは20%、ハイライトは30%の固定値となります。

・カスタム(0)

明るさ(E) 光があたったときに、金属のように反射する強さを0%から100%の範囲で設定します。



ハイライト(H) 反射による光沢の鋭さを0%から100%の範囲で設定します。



▶ 発光(M)

電球などのようにオブジェクト自身が発光する場合、その強さを0%から100%の範囲で設定できます。



透明度/鏡面を設定する

窓ガラスやコップなどの半透明のオブジェクト作成用に、透明色を作成できます。



色編集ウィンドウ[反射/発光]タブ

ℤ 半透明の色を作成する場合、[通常]を選択します。

▶ 透明度(A)

窓ガラスやコップなどの半透明のオブジェクトを作成する場合に、半透明の色を作成することができま す。オブジェクトの透明度を 0%から 100%の範囲で設定します。100%の時は完全に透明になり、0%の時 は不透明になります。



透明のオブジェクトの向こう側にあるオブジェクトが消えたように表示される時があります。これは、Zバッファ法という描画方法による現象です。(
「Zバッファ」480ページ)

▶ 屈折率(S)

レイトレーシングによるレンダリングの際の透明体の屈折率を設定します。 プリセットされている屈折率として、以下の3種類を、から選択できます。

真空	:	1.0000
ガラス	:	1.5200
ダイヤモンド	:	2. 4200
水	:	1.3000

これ以外の屈折率を設定したい場合には、[その他]を選択すると、テキストボックスで入力できます。



透明体のレイトレーシング結果

透明体は、オブジェクトを見る角度(入射角)と屈折率によって、鏡面反射をする場合があります。
 す。



透明体のレイトレーシング結果

▶ 鏡面体

鏡のような写り込みのあるオブジェクト(鏡面体)を作成できます。

✓ 鏡面体を作成する場合、[鏡面体]を選択します。

▲ 鏡面体の写り込みの効果は、レイトレーシングによるレンダリングを行った場合にのみ現れます。 パース図上では、写り込みを確認することはできません。

・反射率(M)

オブジェクトの反射率を 0%から 100%の範囲で設定します。0%のときは全く反射せず、100%の時は完全 反射するオブジェクトになります。



鏡面体のレイトレーシング結果

反射率 100%の鏡面体は、完全反射するため、背景と同じものが映り込んでいる場合には、輪郭線が全く見えなくなります(上図右の円柱)。



▶ 一周まわす

クリックすると家の周りを一周します。をクリックすると止まります。

▶ スライドショー

登録した視点を指定した順にフルスクリーンで再生できます。(🃫 「スライドショー」336 ページ)

昼・夕・夜ワンタッチ切替パレット ナビー 背景/昼夕夜切替



- ▶ 昼
- ► 9
- ▶ 夜

切り替えたいイメージをクリックするとパース図が昼・夕・夜の光や背 景に変わります。

▶ 切替前の状態に戻す

切り替える直前の状態に戻します。

ワンタッチ切り替え後に別のナビを選択すると[切替前の状態に戻す]ボタンを使えなくなります。この場合は背景や光の設定を手動で戻します。背景を元に戻すには、[背景設定]の背景画像リストの[デフォルト背景]を選択します。光を元に戻すには、[光源設定]の[光源一覧]のリストで各光源のチェックボックスをオンMIにします。

□ 「背景設定」442 ページ
 □ 「光源設定」443 ページ

ファイルメニュー

[新規作成(N)]

新規に3DマイホームデザイナーPRO8データを作成する機能です。 最初から作業をはじめることができます。

🦉 編集中の未保存のデータがあれば保存を確認するウィンドウが表示されます。

[開く(0)]

既存のファイルを開きます。

図開く	x>h •	
整理 ▼ 新しいフォルダー		
 ★ お気に入り ▲ ダウンロード ■ デスクトップ >> 動が表示した場所 	ドキュメント ライブラリ 対象フォルター: 2 か所	並べ替え: フォルダー ▼ ▲
 ⇒ ライブラリ ⇒ ドキュメント ■ ピクチャ ■ ピデオ → ミュージック 	□□町中古.m3d ○○町新築.m3d	
■ コンピューター ローカル ディスク (C:)		E
イベメロ		
ファイル名(N): 〇	⊖町新築.m3d	 ◆ 読み込み可能なすべての形式(◆ 聞く(0) ▼ キャンセル

[開く]ウィンドウ

- 読み込めるファイル形式は「3Dマイホームデザイナーデータ(拡張子.M3D)」です。
- ✓ データファイルに光源、視点、階層の情報が含まれている場合には、それらも読み込まれます。
- ▲ 編集中の未保存のデータがある場合は、[保存の確認]ウィンドウが表示されます。(↓ [名前を 付けて保存]276ページ)。
- ▲ 間取りデータファイル(拡張子.mwd)を直接開くことはできません。[ファイル]メニューの[メ インメニューに戻る(R)]でメインメニューを表示し、[既存のファイルを開く]で開いたあと、[立 体化] ボタンで立体化します。

▶ フォルダ

データファイルが保存されているドライブ、フォルダを指定します。

▶ ファイル名

ファイルリストから選択したデータファイル名が表示されます。

▶ 開く(0)

クリックすると、データファイルの読み込みが行われます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

▶ コメントボックス

ファイル保存時に入力した、データファイルに関する覚え書き(コメント)が表示されます。

▶ ファイル選択ボックス

指定したディレクトリに含まれるデータファイルがイメージで一覧表示されます。読み込みたいデータファイルをクリックして選択し、[開く]ボタンをクリックするとファイルを開くことができます。

[パーツを読み込む(G)]

[M3Dパーツを読み込む(M)]

既存のデータファイル(拡張子.M3D)を選択して、現在表示中のパーツ階層の下に新しいパーツ階層として読み込みます。

✓ データファイルに含まれる光源、視点の情報は読み込まれません。

データファイルを選択して[開く]ボタンをクリックする

ファイル選択ボックスから読み込みたいデータファイルを選択して、[開く]ボタンをクリックします。 パーツは三面図の中心に配置されます。

🖉 データファイルをダブルクリックしても、同じように読み込まれます。

ドラッグで読み込む

ファイル選択ボックスから読み込みたいデータファイルをドラッグし、メイン画面のパース図、正面図、 上面図、側面図のいずれかの配置したい位置にドロップします。

ドロップした際、正面図の場合はY座標値、上面図の場合はZ座標値、側面図の場合はX座標値 のそれぞれが、[設定]メニューの「配置基準位置の設定」で設定した値となります。

(🍱 「配置基準位置の設定」452 ページ)

[3次元DXFを読み込む(D)]

他のモデリングソフトで作成した3Dパーツを DXF (Data Exchange Format) 形式のファイルで読み込みます。

ngli 3次元DXFを読み	込む				×
ファイルの場所(I):	📗 ব্ব শিক্ষার্থসা		•	G 🤌 📂 ።	•
した 最近表示した場所	DETERSION DETERSION DETERSION DETERSION DETERSION DETERSION DE TERSION DE T				^
デスクトップ					
ไล ライブラリ					
(<u>)</u> コンピューター					E
し ネットワーク					
					-
	ファイル名(N): ファイルの種類(T):	チェア.DXF 3次元DXFファイル(*	*dxf)	•	開く(O) キャンセル
読み込みデータ 🕑 3D FACE(F)	☑ 3D 多角形(P)	☑ 3D メッシュ(M)	単位系(U): cm	•	

[3 次元 DXF を読み込む] ウィンドウ

▶ ファイル名(N)

ファイルリストから選択したファイル名が表示されます。

▶ ファイルの場所(I)

DXF ファイルが保存されているフォルダを指定します。

▶ 読み込みデータ

読み込むデータの形式を選択します。

チェックボックスがオン■になっているデータ形式のみを読み込みます。次の3次元DXFデータ形式を 読み込めます。

- 3DFACE
- ・3D 多角形(ポリライン)
- ・3D メッシュ
- INSERT
- BLOCK

▶ 開く(0)

クリックすると、DXF ファイルの読み込みが行われます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

▶ 単位系(U)

DXF ファイルを作成した際の単位系を指定します。 ▼をクリックして、mm、cm、m、inch の中から読み込む DXF ファイルの単位を選択します。

読み込み時に3DマイホームデザイナーPRO8側の単位系に合わせて座標値が変換されます。 例えば、m単位で作成されたDXFファイル内の1.0という座標値は、3Dマイホームデザイナー PRO8側の単位設定がmmであれば、1000.0として読み込まれます。

- DXF ファイルにレイヤ情報が含まれている場合、レイヤごとに別々の形状として読み込まれます。 それぞれ個別に色分けやテクスチャ設定をすることができます。レイヤ設定がされていないと、 ひとかたまりの形状になります。
- △ レイヤ情報が含まれているかどうかは、DXF ファイルを出力する他のソフトのマニュアルなどでご確認ください。
- △ 1 つのレイヤに 1000 以上の頂点が含まれる場合には、いくつかの形状に分割されます。
- ⚠ 2次元の DXF ファイルは、間取り画面でしか読み込めません。

[データセンターに接続(C)]

3 Dマイホームデザイナー P R O 8 で利用できるパーツデータが多数提供されている「データセンター」 の WEB ページを表示します。 (単 50 ページ)。

[SketchUpデータを読み込む(S)]

SketchUp で作成したデータ(.skp)を読み込みます。

[スクリプトを開く(C)]

3D画面では、形状の作成や色/テクスチャの設定、データファイルの読み込み/配置などをテキスト 形式のスクリプトデータ(拡張子.cws)で与えて画面に表示することができます。将来の機能拡張に備 えるために用意されています。

必 スクリプトの仕様などについてはサポートセンターまでお問い合わせください。

[上書き保存(S)]

編集中の間取りファイルを現在と同じ名前で上書き保存します。

- オブジェクトデータ、色、光源、視点など、すべての情報が保存されます。
- データファイルには、オブジェクトのイメージも一緒に保存されます。表示されている階層が最 上位の階層でない場合には、オブジェクト全体のイメージを取得するために、自動的に最上位の 階層に移動します。

[名前を付けて保存(A)]

現在編集中のデータを新しいファイルとして保存します。

- Ø 同名ファイルがある場合は、上書き確認のメッセージが表示されます。
- オブジェクトデータ、色、光源、視点など、すべての情報が保存されます。ただし、使用中パレットの中にあるものの内、もう使われていない色は保存されません。
- データファイルには、オブジェクトのイメージも一緒に保存されます。表示されている階層が最 上位の階層でない場合には、オブジェクト全体のイメージを取得するために、自動的に最上位の 階層(フロア)に移動します。

🗱 名前を付けて保存	7		×
(保存する場所(1):	ドキュメント	- 🙆 🏂 📁 🎞 -	
最近表示した場所			Î
デスクトップ			
(ライブラリ			
(人) コンピューター			
(ネットワーク			
	ファイル名(N): ファイルの種類(T):	 ○□邸 (保存(s) M3Dデータ(*m3d) チャンセ 	-
	⊐xン⊦(0):	*	

[名前をつけて保存] ウィンドウ

▶ ファイル名(N)

保存するデータファイル名を指定します。ファイル選択ボックスで既存のデータファイル名を選択した 場合には、そのデータファイル名が表示されます。

▶ 保存する場所(I)

データファイルの保存先フォルダを、下のフォルダリストで選択します。

▶ 保存

必要な項目を設定したあと、クリックすると、データファイル(拡張子.M3D)の保存が行われます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

▶ コメントボックス

ファイルに関する覚え書き(コメント)を入力できます。

✓ コメントを入力しておくと、ファイル読み込みの際に便利です。

[現在の階層をパーツ登録]

表示中の階層以下のデータだけをパーツとしてファイル名をつけて保存します。

- / 間取り情報は保存されません。
- 🦉 「階層」について詳しくは「パーツ階層とは」(📫 433 ページ)をご参照ください。
- 🦉 同名ファイルがある場合は、上書き確認のメッセージが表示されます。
- オブジェクトデータと色情報が保存されます。光源、視点情報は保存されませんが、保存時の光源および視点情報をもとに、表示階層のイメージは保存されます。

[イメージ保存(I)] ナビーパース図

画面イメージを BMP 形式(拡張子.BMP)や JPEG 形式(拡張子.jpg)のファイルで保存します。サブメ ニューで選択した画面の内容が、表示されているイメージどおりに保存されます。 なお、サブメニューの表示は3D画面の起動方法によって異なります。

パース図(P)	Ctrl+I
平面図(T)	
東立面図(E)	
西立面図(W)	
南立面図(S)	
北立面図(N)	

間取り画面から立体化 した場合のサブメニュー パース図(P)... Ctrl+I 上面図(T) 正面図(E) 背面図(W) 右側面図(S) 左側面図(N)

メインメニューの「3D モデリング」で起動した 場合のサブメニュー

このマニュアルでは特にことわりがない限り、「間取り」画面から起動した場合の表示名でご説明します。

保存するファイル名の指定方法や、フォルダの選択方法などの操作方法は、データの保存の場合と同じです。

🔜 イメージ保存			—
(保存する場所(I):	ドキュメント	- 3 🕫 📂 🖽 -	
最近表示した場所			E
デスクトップ			
(<u>)</u> コンピューター			
(ネットワーク	ファイル名(N): 外観1 ファイルの種類(T): ビットマ:	 マークランファイル(*bmp) 	保存(S) キャンセル
	サイズ 現在のサイズ(C) 高品質(1280×720)(D) ワイド(720×480)(E) 標準(640×480)(F) 	 フルハイビジョンテレビ向け(1920×1080)(K) WVGA携帯向け(800×480)(L) WEB・メール向け(320×240)(M) ユーザー指定(U) 1340 × 875 	
出力サイズが 1920 現在のモード:Direc 常に OpenGL モ	× 1080 ビクセルより大きい場合 :tX ードで出力する(A)	、OpenGL モードで出力します。	
	「イメー	ジ保存]ウィンドウ	

・ファイル名(N)

保存するイメージファイル名を指定します。ファイル選択ボックスで既存のイメージファイル名を選択 した場合には、そのイメージファイル名が表示されます。

▶ ファイルの種類(T)

保存するイメージファイルの種類を Tから選択します。ビットマップファイル(拡張子.BMP)と JPEG ファイル(拡張子.jpg)のいずれかを選択できます。

▶ 保存する場所(I)

イメージファイルの保存先フォルダを、下のフォルダリストで選択します。

▶ 保存(S)

必要な項目を設定したあとクリックすると、イメージファイル(拡張子.BMP、拡張子.jpg)の保存が行われます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

▶ サイズ

保存するイメージデータのサイズを指定します。

- 現在のサイズ(C)
 現在のパース図のサイズで保存されます。
- 320×240(M)
 320×240 ドットの大きさで保存されます。
- 640×480(L) 640×480 ドットの大きさで保存されます。
- ユーザー指定(U)
 保存するサイズを数値で指定できます。
- ▲ 画面に表示されているとおりに保存されます。
- 対象となる図面が画面からはみ出していたり、別のウィンドウが重なっていたりすると正しく保存されません。
- 《保存のときに、同名ファイルがある場合は確認メッセージが表示されます。

[印刷(P)]

[パース図を印刷(P)] <mark>ナビ</mark>ーパース図

画面に表示されているイメージをプリンタで印刷する機能です。 サブメニューで選択した画面の内容が、表示されているイメージどおりに印刷されます。 なお、サブメニューの表示は3D画面の起動方法によって異なります。

パース図(P)	Ctrl+I
平面図(T)	
東立面図(E)	
西立面図(W)	
南立面図(S)	
北立面図(N)	

間取り画面から立体化 した場合のサブメニュー パース図(P)... Ctrl+I 上面図(T) 正面図(E) 背面図(W) 右側面図(S) 左側面図(N)

メインメニューの 「3Dモデリング」で起動 した場合のサブメニュー

このマニュアルでは特にことわりがない限り、[間取り]画面から起動した場合の表示名でご説明します。

(nB)		
EUlei プリンタ 名前(M): DocuCentre-IV C2270 ポート: 用紙 サイズ(2): A4 (210x297mm) ▼ 印刷の向き: ● 縦(1) ● 棟(2) 出力サイズ2解像度 サイズ: 自動 解像度: 標準 モード: DirectV 9c 詳細(D) 配置位置 位置(M): 用紙の中央 ▼ タイトル ▽ タイトルを印刷する(X) 左から(5): 5 mm 上から(6): 3	プロパティ(P) 余白 上(T): 10 mm 万(2): 10 mm 左(1): 10 mm 右(R): 10 mm	Juen-
記以上 位1本1子		印刷(Q) キャンセル

[印刷] ウィンドウ

- ✓ 画面に表示されているとおりに印刷されます。
- 対象となる図面が画面からはみ出していたり、別のウィンドウが重なっていたりすると正しく印刷されません。

▶ プリンター名前(N)

現在選択されているプリンタの名称を表示しています。

プリンタを切り替える場合は、右の <>> をクリックすると、使用可能なプリンタの一覧が表示されますの で、その中から印刷を実行したいプリンタを選択します。

▶ プリンタープロパティ(P)

プリンタ自体の設定を変更する場合に使用します。

設定できる項目はプリンタによって異なります。詳しくはお使いのプリンタのマニュアルをご覧ください。

▶ プリンターポート名

選択したプリンタの出力先ポートが表示されます。

▶ 用紙-サイズ(Z)

印刷する用紙サイズを設定します。右の <

をクリックすると選択したプリンタで使用可能な用紙サイズ

が表示されますので、その中から印刷したい用紙サイズを選択します。

▶ 用紙一印刷の向き

用紙の方向を選択します。

- 縦(0): 用紙を縦にして印刷します。
- 横(A): 用紙を横にして印刷します。

▶ 配置位置一位置(M)

用紙上での画像の配置位置を指定できます。

・用紙の左上

用紙の印刷可能範囲の左上に配置されます。余白の上、左が設定されている場合は、余白その位置 に配置されます。

・用紙の中央

用紙の中央に配置されます。余白が設定されている場合は、その内側の中央に配置されます。

▶ 余白

印刷可能範囲から上、下、左、右それぞれどれだけ余白をとるかを設定できます。

▶ タイトルータイトルを印刷する(X)

タイトルを印刷するかどうかを指定できます。

- ▶ タイトルー左から(H) / 上から(V)
- タイトルの印刷開始位置を設定できます。印刷可能範囲の左上端からの位置で指定します。

▶ **タイトルータイトル** タイトルを設定します。

▶ タイトルーフォント設定(F)

印刷するフォントの種類を設定できます。フォント、スタイル(書体)、サイズを指定できます。

▶ок

印刷を実行します。

プリンタが設定されていない、電源がオフになっている、用紙がない、など印刷の準備ができていない時には、エラーメッセージが表示されます。プリンタを正しく設定してから、もう一度メニューから印刷を実行します。詳しくはお使いのプリンタのマニュアルをご参照ください。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

▶ 設定を保存(G)

設定した内容を保存し、次回から同じ設定を利用することができます。

▶ 出力サイズと解像度

[詳細]ボタンをクリックすると、以下のウィンドウを表示します。画像の出力サイズと解像度を指定できます。



▶ 出力サイズーサイズ

画像の出力サイズを設定します。

- 自動(縦横比固定で最大サイズ)(A)
 縦横比は現在のサイズを保って用紙に収まる最大サイズに拡大して出力できます。
- ユーザー指定(U)
 幅、高さを数値で指定できます。

▶ 出力サイズ-幅(W)、高さ(H)

画像の出力サイズの幅、高さを数値で設定します。 サイズで[ユーザー指定(U)]を選択した時のみ有効になります。

・出力サイズー縦横比を固定

チェックボックスをオンビにすると、現在のサイズの縦横比を保ったまま、サイズが指定できます。 幅、高さの一方を入力すると、もう一方は縦横比が固定になるように自動的に値が設定されます。

▶ 出力サイズー解像度

画像の出力解像度を1インチあたりのピクセル数で指定できます。

・標準(N)

標準的な解像度の画像になります。

- ・低品位(L)
 より粗い画像になります。
- ・高品位(Q)

よりきれいな画像になります。

・**数値設定(D)** 解像度を数値で指定できます。

[平面図・立面図を印刷(0)] ナビー平面図・立面図

画面に表示されているイメージをプリンタで印刷します。カラーと線画の2種類の平面図と立面図を印 刷できます。

平面図・立面図を印刷		
プリンタ 名前(N): RICOH TPSiO CX8800 RPCS		^フ レビュー
ポート: 192.168.1.42	プロパティ(P	
用紙 サイズ(<u>Z</u>): A4(210 × 297 mm) ▼	余白 上(①: 10 mm	
印刷の向き: 〇縦(1) ④横(2)	下(B): 10 mm	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
縮尺 ・縮尺自動設定(3) ・縮尺1/100 ・ ・縮尺2-ザー設定(4) ・ 	左(L): 10 mm 右(R): 10 mm	
出力する図面 図面選択(A): 〇 平面 (東立面 (西立面	ā	
出力方法 出力対象(線画特の) マオ法線を出力する(2) マ敷地(3) 線画にする(3) マ敷地(3) 線画にする(3) マ躯体(8) 「隠線消去する(1) ※屋根のせ用パーツ)	は (語の) (語の) (記名) (((((((((((((((((((
タイトル マタイトルを印刷する(M) 17ニュアルの家 左から(5): 5 mm 上から(6): 3	mm フォント設定(F)	配置位置(M): 「用紙の中央 ▼
		四面をクリップボードにコピー(C) ビロ刷(Q) キャンセル

[平面図・立面図を印刷] ウィンドウ

▶ プリンター名前(N)

現在選択されているプリンタの名称を表示しています。

プリンタを切り替える場合は、右の <>> をクリックすると、使用可能なプリンタの一覧が表示されますの で、その中から印刷を実行したいプリンタを選択します。

▶ プリンタープロパティ(P)

プリンタ自体の設定を変更する場合に使用します。

② 設定できる項目はプリンタによって異なります。詳しくはお使いのプリンタのマニュアルをご覧 ください。

▶ プリンターポート名

選択したプリンタの出力先ポートが表示されます。

▶ 用紙-サイズ(Z)

印刷する用紙サイズを設定します。右の <

をクリックすると選択したプリンタで使用可能な用紙サイズ

が表示されますので、その中から印刷したい用紙サイズを選択します。

▶ 用紙一印刷の向き

用紙の方向を選択します。

- 縦(1): 用紙を縦にして印刷します。
- 横(2): 用紙を横にして印刷します。

▶ 余白

印刷可能範囲から上、下、左、右それぞれどれだけ余白をとるかを設定できます。

▶ 縮尺

印刷する縮尺を選択します。

- ・縮尺自動設定(3) : 用紙サイズに合わせて、縮尺を自動で設定します。
- ・縮尺ユーザー設定(4):任意に設定された縮尺で印刷します。ボタンで縮尺の設定を変更します。

▶ 出力する図面

平面図、東/西/南/北立面図から印刷したい図面を選択します。

▶ 出力方法

印刷する方法を選択します。

線画にする

線画状態で印刷します。チェックボックスをオン☑にすると〔出力対象〕を選択できます。

隠線消去

チェックボックスをオン図にすると、奥に隠れている線は印刷されません。

▶ 出力対象

印刷する対象を選択します。

- ・敷地(G) : 敷地情報を印刷します。
- ・躯体(K): 躯体(家)情報を印刷します。
- 道路(U): 道路情報を印刷します。
- ・屋根(0): 屋根情報を印刷します。屋根のせパーツも含まれます。
- ・屋外パーツ(E): 屋外パーツを印刷します。
- ・室内パーツ(I) : 室内パーツを印刷します。

▶ タイトルータイトルを印刷する(X)

タイトルを印刷するかどうかを指定できます。

▶ タイトルー左から(H) / 上から(V)

タイトルの印刷開始位置を設定できます。印刷可能範囲の左上端からの位置で指定します。

▶ タイトルータイトル

タイトルを設定します。

▶ タイトルーフォント設定(F)

印刷するフォントの種類を設定できます。フォント、スタイル(書体)、サイズを指定できます。

▶ 配置位置一位置(M)

用紙上での画像の配置位置を指定できます。

▶ 用紙の左上

用紙の印刷可能範囲の左上に配置されます。余白の上、左が設定されている場合は、余白その位置に配置されます。

・用紙の中央

用紙の中央に配置されます。余白が設定されている場合は、その内側の中央に配置されます。

▶ 図面をクリップボードにコピー(C)

設定した情報を元に印刷情報をクリップボードにコピーします。

▶ 印刷(Q)

印刷を実行します。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

[範囲指定立面図を印刷(A)] ナビー平面図・立面図

範囲を指定して画面に表示されているイメージをプリンタで印刷します。カラーと線画の2種類の立面 図を印刷できます。

範囲指定立面図を印刷		
プリンタ		プレビュー
名前(N): DocuCentre-IV C2270	▼	
ポート:	プロパティ(P)	[····
用紙	余白	
サイズ(Z): A4 (210x297mm) ・	上(T): 10 mm	
印刷の向き: ③ 縦(1) 〇 横(2)	下(B): 10 mm	
縮尺	左(L): 10 mm	
 ● 縮尺自動設定(3) 縮尺: 1/150 ÷ 縮尺ユーザー設定(4) 	右(R): 10 mm	2217
出力する図面範囲 範囲(A): 南	•(V) 編集·削除(Y)	
出力方法 出力対象(線画時) 丁法線を出力する(b) 「敷地(c) 「線画(こする(c)) 「敷地(c) 「線画(こする(c)) 「躯体(v) 「隠線消去する(r)) ※屋根のせ用パー	Dみ選択可) 道路(U) □屋外パーツ(E) 屋根(O) □室内パーツ(I) ツは「屋根」(こ含まれます。	
タイトル 「マータイトルを印刷する(X) 水野邸		
左から(5): 5 mm 上から(6): 3	mm フォント設定(F)	配置位置(M): 用紙の中央 ▼
線画設定(J)	図面をクリップ	ップボード(こ」ピー(C) 画像出力(I) 印刷(Q) キャンセル

[範囲指定立面図を印刷] ウィンドウ

▶ プリンター名前(N)

現在選択されているプリンタの名称を表示しています。

プリンタを切り替える場合は、右の <>> をクリックすると、使用可能なプリンタの一覧が表示されますの で、その中から印刷を実行したいプリンタを選択します。

▶ プリンタープロパティ(P)

プリンタ自体の設定を変更する場合に使用します。

必設定できる項目はプリンタによって異なります。詳しくはお使いのプリンタのマニュアルをご覧く
ださい。

▶ プリンターポート名

選択したプリンタの出力先ポートが表示されます。

▶ 用紙-サイズ(Z)

印刷する用紙サイズを設定します。右の <

をクリックすると選択したプリンタで使用可能な用紙サイズ

が表示されますので、その中から印刷したい用紙サイズを選択します。

▶ 用紙一印刷の向き

用紙の方向を選択します。

- ・縦(1) : 用紙を縦にして印刷します。
- ・横(2): 用紙を横にして印刷します。

▶ 余白

印刷可能範囲から上、下、左、右それぞれどれだけ余白をとるかを設定できます。

▶ 縮尺

印刷する縮尺を選択します。

- ・縮尺自動設定(3) : 用紙サイズに合わせて、縮尺を自動で設定します。
- ・縮尺ユーザー設定(4):任意に設定された縮尺で印刷します。ボタンで縮尺の設定を変更します。

▶ 出力する図面範囲

出力する図面範囲の呼び出し、登録、削除ができます。 (
位) 「立面図の出力範囲」286 ページ)

▶ 出力方法

印刷する方法を選択します。

線画にする

線画状態で印刷します。チェックボックスをオン☑にすると〔出力対象〕を選択できます。

隠線消去

チェックボックスをオン図にすると、奥に隠れている線は印刷されません。

▶ 出力対象

印刷する対象を選択します。

- ・敷地(G) : 敷地情報を印刷します。
- ・躯体(K) : 躯体(家)情報を印刷します。
- 道路(U): 道路情報を印刷します。
- ・屋根(0): 屋根情報を印刷します。屋根のせパーツも含まれます。
- ・屋外パーツ(E): 屋外パーツを印刷します。
- ・室内パーツ(I): 室内パーツを印刷します。

▶ タイトルータイトルを印刷する(X)

タイトルを印刷するかどうかを指定できます。

▶ タイトルー左から(H) /上から(V)

タイトルの印刷開始位置を設定できます。印刷可能範囲の左上端からの位置で指定します。

▶ タイトルータイトル

タイトルを設定します。

▶ タイトルーフォント設定(F)

印刷するフォントの種類を設定できます。フォント、スタイル(書体)、サイズを指定できます。

▶ 配置位置-位置(M)

用紙上での画像の配置位置を指定できます。

▶ 用紙の左上

用紙の印刷可能範囲の左上に配置されます。余白の上、左が設定されている場合は、余白その位置に配置されます。 ・用紙の中央

用紙の中央に配置されます。余白が設定されている場合は、その内側の中央に配置されます。

▶ 図面をクリップボードにコピー(C)

設定した情報を元に印刷情報をクリップボードにコピーします。

▶ 印刷(Q)

印刷を実行します。

▶ キャンセル 設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

[立面図の出力範囲(S)]

家を任意の位置で断面表示した立断面の印刷範囲を登録します。

① [立面図の出力範囲]の[登録]をクリックします。

立面図の出力範囲	
範囲を選択し、[印刷・出力]をクリックしてください。	
<出力範囲一覧>	
	1
	印刷・出力(P) キャンセル

② [出力範囲登録]が表示されます。

平面図上で切断面にしたい場所の両端をクリックします。切断面が赤い線で表示されます。 次に、どこまでを断面で表示するかをクリックします。表示する範囲が青い線で表示されます。

III 切断面(赤い線)と表示範囲(青い線)はドラッグして位置を調整できます。

出力範囲登録	
ステップ1:断面指定	
視点側断面(赤)と奥行位置 (書)を平面図上でクリックして入力。 ※入力が後もドラッグで調節できます。	
〈戻る 次へ〉 断面再入力 キャンセル	

▶ 断面再入力

切断面の指定をやりなおせます。

[出力範囲登録]の[次へ]をクリックします。

③ パース図画面に断面が表示されるので、赤い枠をドラッグして印刷する範囲を指定します。



[次へ]をクリックします。

④ [出力範囲登録]に登録する出力範囲の名前を入力して[登録]をクリックします。



⑤ ①の[立面図の出力範囲]に出力範囲が登録されます。

立面図の出力範囲	
範囲を選択し、「印刷・出力」をクリックしてください。	
<出力範囲一覧>	
11 登録(R) 編集(E) 削除(D)	
	印刷・出力(P) キャンセル

▶ 登録

出力範囲を登録します。

▶ 編集

登録した出力範囲を③ステップ2から再編集します。

▶ 削除

登録した出力範囲を削除します。

▶ 印刷・出力

[範囲指定立面図を印刷]を表示します。(山)「範囲指定立面図を印刷」284ページ)

▶ キャンセル

この画面を閉じます。

□ 登録した範囲は[範囲指定立面図を印刷]の[出力する図面範囲]から選択して印刷できます。
[アレンジ出力(R)] ナビーパース図

3 Dパースを「絵の具/色鉛筆/点描」といったアート効果で加工します。

アレンジ出力	
アート効果	
※ ※ の具 弱 中 望 ・	
輪郭線・明る	さ・コントラスト
輪郭線:	なし弱中強線色:
明るさ :	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
コントラスト	:弱 ▋ 強
出力サイズ	
指定方法 : サイズ :	: 用紙サイズで指定
向き :	●横 ●縦
解像度:	数値指定… ▼ dpi
余白:	上 <mark>mm 左</mark> mm 下 <mark>mm 右</mark> mm
	アレンジ開始
サイズが 1 Oper	1920×1200 を超えるため、 nGL モードで出力します。

EXのみ

▶ 絵具

▶ 色鉛筆

▶ 点描

作成したパース図を絵具タッチ、色鉛筆タッチ、点描タッチでイラストのようにアレンジします。

▶ 強弱

タッチの強弱を変更します。

▶ 輪郭線

輪郭線の有無、強弱、線の色の変更します。

▶ 明るさ

▶ コントラスト

つまみをドラッグして強弱を変更します。

▶ 出力サイズ

出力サイズを指定します。(山)「レンダリングサイズの指定方法を設定する」14ページ)

▶ アレンジ開始

クリックしてアレンジ出力を開始します。出力が終わると[アレンジ結果]ウィンドウが表示されます。



[アレンジ結果] ウィンドウ

▶ 画像出力

アレンジ結果を画像(BMP、jpg、png)として保存します。

▶ 印刷

アレンジ結果を印刷します。

▶ キャンセル

ウィンドウを閉じます。

[メール送信(M)]

メールを新規に作成し、現在編集中のデータを添付して送信することができます。

メール送信	23
編集中のデータを添付したメールを作成します。	OK
添付ファイル名(N): 無題	キャンセル
データ(添付ファイル)の圧縮	
◎ 圧縮しない(F)	
 	
※ 1MB以上のファイルは圧縮することをおすすめします。 ただし、受信時に解凍用のソフトが別途必要になります。	

[メール送信] ウィンドウ

▶ 添付ファイル名(N)

メールに添付する際のデータファイル名を指定します。

▶ データ(添付ファイル)の圧縮

データファイルを圧縮してから添付するかどうかを指定します。

▶ 圧縮しない(F)

データファイルを圧縮しません。 ・圧縮する(LZH 形式)(A) データファイルを圧縮し、コンパクトなサイズにします。

↓ サイズの大きなファイルは、このオプションを選択すると、送受信の時間が節約できます。ただし、受信相手のパソコンにLZHに対応した解答ソフトがないと開くことができません。

▶ок

データファイルを保存し、メールソフトを起動します。 自動的に保存したデータファイルをメールソフトに添付します。

▶ キャンセル

データファイルを保存せず、[メール送信]ウィンドウを閉じます。

▲ この機能に対応しているメールソフトは MAPI (Windows 上でさまざまなメールソフトを共通の方法で呼び出すための規格です)に対応しているもののみです。MAPI に対応しているメールソフトには、Microsoft Outlook などがあります。また、そのメールソフトが標準のメールソフトとして登録されている必要があります。標準のメールソフトとして登録されているかどうかは、メールソフトのオプション設定ウィンドウなどで確認できます。詳しくはご使用のメールソフトのマニュアルなどをご参照ください。

[プレゼンボードデザイナーを起動(V)]

3DマイホームデザイナーPRO8に同梱されているプレゼンボードデザイナーを起動します。プレゼ ンボードデザイナーについて詳しくはプレゼンボードデザイナーのヘルプをご覧ください。 [エクスポート(E)]

[面積・パーツ集計出力(F)]

□□「面積・パーツ集計出力」61ページ

[レンダリング用ファイルの出力(R)]

レイトレーシングによる高品位イメージを作成する前に、レンダリング用のデータファイルを作成する ことができます。(1 「レイトレースレンダリング」11 ページ)

🔤 ファイルを保存			×
(保存する場所(1):	אלאבא דע	© 🗊 📂 Ⅲ▼	
ファイル名(N):	無題.cwb		(保存(S)
ファイルの種類(T):	CWBデータ(*.cwb)	▼	キャンセル
🔲 保存終了後、続	ナてレンダリングモジュールを起動する		

[ファイルを保存] ウィンドウ

▶ ファイル名(N)

作成するレンダリング用データファイル名を指定します。ファイル選択ボックスで既存のデータファイル名を選択した場合には、そのデータファイル名が表示されます。

▶ 保存する場所(I)

レンダリング用データファイルの保存先フォルダを、下のフォルダリストで選択します。

▶ 保存(S)

必要な項目を設定したあと、クリックすると、レンダリング用データファイル(拡張子.cwb)の保存が 行われます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

▶ 保存終了後、続けてレンダリングモジュールを起動する

チェックボックスをオン
■にすると、レンダリング用データファイルを保存完了後、レンダーを起動します。

[CADデータ出力(C)] <mark>ナビ</mark>ー平面図・立面図

平面図、東/西/南/北立面図を CAD データ (DXF / JW_CAD) 形式で保存できます。

🔤 CADデータ出力	b					×
(保存する場所(I):	📔 マイ ドキュメント		•	G 🦻 📁	• •	
最近表示した場所						
デスクトップ						E
() ライブラリ						
(人) コンピューター						
(ネットワーク	ファイル名(N): ファイルの種類(T):	17ニュアルの家.dxf DXFファイル (*.dxf)			 保存(S) キャンセ/ 	
詳細設定(D)						

[CAD データ出力] ウィンドウ

▶ ファイル名(N)

出力するデータファイル名を指定します。ファイル選択ボックスで既存のデータファイル名を選択した 場合には、そのデータファイル名が表示されます。

▶ ファイルの種類(T)

出力するデータファイルの種類を選択します。出力できるファイル形式は DXF ファイル(拡張子.DXF) と JW_CAD ファイル(拡張子.JWc)です。

▶ 保存する場所(I)

出力するデータファイルの保存先フォルダを、下のフォルダリストで選択します。 をクリックすると新規フォルダを作成することができます。

▶ 保存(S)

必要な項目を設定したあと、クリックすると、[ファイルの種類]で選択したデータファイル(拡張子.DXF /.JWC)の保存が行われます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

▶ 詳細設定(D)

[ファイルの種類] で選択したデータの詳細を設定できます。

DXF出力詳細設定	×
座標単位 ○ メートル(M) ④ ミリメートル(L) ✓ 寸法線を出力する(S) ○ インチ(H) へ フィート(F) DXFレイヤ名称の形式	JWC出力詳細設定
 ● 遺常(N) ● 過常(N) ● 必ず数値(こ変換(B) 	寸法線 ☑ 寸法線を出力する(S)
出力対象 ② 敷地(G) ② 道路(U) ② 屋内パーツ(I) ③ 躯(本(K) ② 屋根(O) ◎ 屋外パーツ(E) ※屋根の世用パーツ(I) 屋根J(C含まれます。	出力対象 マ「敷地(G) マ」道路(U) 屋内パーツ(I) マ「躯(体(K) マ」屋根(O) 屋外パーツ(E) ※屋根のせ用パーツ(は「屋根」に含まれます。
初期設定に戻す(D) OK キャンセ	ル 初期設定に戻す(D) OK キャンセル

[3D DXF形式で保存(D)]



▶ 変換設定読込(R)

書き出した DXF 変換の設定を読み込みます。

▶ 登録(W)

DXF 変換の設定をかき出すことができます。よく使うパターンが決まっている場合は、設定を保存します。

▶ 出力形状

モデリングソフトに合わせて変更します。

・ポリメッシュ(P)
 1つの形状を1つの多面体で出力します。

3 DFACE (D)
 三角形パッチに分解して出力します。

4 頂点で出力(G) エッジを表示しない(J)

▶ DXF レイヤ名称の形式

・通常(N)

マイホームデザイナーの名称をそのままレイヤ名にします。

- ・必ず数値に変換(B) 漢字を含まないデータにしたい場合はこちらを選択します。
- ・色・テクスチャ名をつける(0)
 レイヤ名を色の名前に変換します。

▶ 色・テクスチャ情報を出力 色名に変更したレイヤの一覧を出力します。

▶色

似た色の番号に変換します。256 色の CAD 標準色に割り当てます。

▶ 座標

X 軸を中心に 90 度回転

マイホームデザイナーの座標系(高さ Z 軸)と異なり、奥行を Z としている座標系に変換したい場合に、 チェックを入れます。

▶ スケール

マイホームデザイナーでの単位系はミリメートル(mm)です。他の単位系に変換する場合は、スケール で選択するか、数値を設定します。

▶ 出力対象

マイホームデザイナーからの出力対象を選択することができます。敷地、屋根・外壁、床・天井、建具、 パーツ、から必要な物を選択します。

一部のメーカーパーツで、DXF への出力ができないものがあります。

▶ DXF 変換(X)

設定した内容で、DXF ファイルを出力します。

▶ 終了(E)

この画面を閉じます。

[RIKCAD形式で保存(C)]

RIKCAD 形式 (.rik) で保存できます。

[スマートフォンで見る/3Dプレイス(I)]

作成した3Dデータを、メガソフト専用サーバーにアップロードし、iPhone/iPad/Androidアプリ「3 Dプレイスビューア」で閲覧できます。

iPhone / iPad / また、この画面で	Androidアプリ「3Dプレイスビューア」で閲覧できるようにします。 *登録:済みの3Dデータを管理(確認)すり除)することもできます。
Dデータを登録す オープンエリア(③ 無料で使う ○「利用期間 クローズドエリア	はエリア 登録者全員の共有エリア、誰でも閲覧できます) バ登録データ数:10個/登録期間:2週間) 1ライセンス」を使用する(登録データ数/登録期間:利用期間ライセンスで遅べます) (登録者専用のエリア、閲覧者を選べます)
○「利用期間 メールアドレス パスワード	
	1772 T CIENT (C2330C-222

操作方法などの詳細は、[説明]ボタンをクリックして確認します。

[Google Earth形式で保存(E)]

作成した住宅を Google Earth 上(3D表示が可能なインターネット地図サービス)に建てられます。

この機能を利用するには、インターネットに接続している必要があります。



地図上をダブルクリックするか、住所を入力して検索ボタンを押して、建築予定地を指定します。
 建物の名前と説明を入力します。

▶ Google Earthに家を建てる(S)

Google Earth を起動し、①で選択した場所に家を建てます。保存は Google Earth 上でおこなってください。

Google Earth がインストールされていない場合は、インストールを促す画面が表示されます。

▶ 友達にメールする(M)

Google Earth で読み込めるファイル(拡張子. kmz)を添付したメールを作成します。

MAPI に対応したメールソフトがセットアップされている必要があります。(L 「メール送信」 288 ページ)

ファイル履歴

以前に開いたり、保存したりしたファイル名を、新しいものから5つまでメニューに表示する機能です。 選択すると、そのファイルを開くことができます。

初めて3DマイホームデザイナーPRO8を使用するときは、メニューにはファイル履歴は表示 されていません。[上書き保存]または[名前をつけて保存]を行うと、そのつど更新されていきま す。

[メインメニューに戻る(B)]

3 D 画面を終了してメインメニューに戻ります。保存していないデータがある場合には、保存するかど うかの確認ウィンドウが表示されます。



▶ はい

保存するファイル名を入力するウィンドウが表示されます。

▶ いいえ

保存せずにメインメニューに戻ります。

▶ キャンセル

ウィンドウを閉じます。

[間取り編集に戻る(Z)]

3D画面を終了して間取り画面に戻ります。間取り画面に戻るかどうかの確認ウィンドウが表示されま す。

確認	×
間取り画面に戻ります	
🔲 次回からこのメッセージ	ジを表示しない
lath(A)	しいえ(N)

▶ はい(Y) 間取り画面に戻ります。

▶ いいえ(N)

間取り画面に戻る操作を取り消します。

✓ 3 D 画面から新規作成した場合にはこのメニューは選択できません。

[マイホームデザイナーの終了(X)]

3 Dマイホームデザイナー P R O 8 を終了する機能です。終了する前に、確認のウィンドウが表示されます。



▶ はい

終了します。

▶ いいえ

終了せずにウィンドウを閉じます。 保存していないデータがある場合には、保存するかどうかの確認ウィンドウが表示されます。

▶ キャンセル

ウィンドウを閉じます。

編集メニュー

[元に戻す(U)]

直前に行った操作を取り消す機能です。

[やり直し(R)]

元に戻した操作をやり直す機能です。

ℤ [元に戻す] [やり直し] することができる操作は、次の機能です。

- ・オブジェクトの移動、変更
- ・切り取り
- ・貼り付け
- ・視点変更
- ・ウォークスルー時の視点移動

① 3 D画面では、[元に戻す] 操作は直前の 32 回です。他の操作を行うと元に戻せなくなります。

[切り取り(X)]

選択しているオブジェクトを切り取る機能です。 切り取ったオブジェクトは[貼り付け(P)]で別の場所に再度配置することができます。

[コピー(C)]

選択しているオブジェクトをコピーする機能です。 コピーされたオブジェクトは[貼り付け(P)]で別の場所に配置することができます。

[リンクコピー(D)]

選択しているパーツをコピーする機能です。

コピーされたパーツは [貼り付け(P)] で別の場所に配置することができます。 配置されたパーツの形状は、元のパーツと共有されているため、いずれかのオブジェクトを変更すると、 リンクコピーされたすべてのパーツにその変更が反映されます。(🍱 「パーツのコピーとリンクコピー」 435 ページ)

[特殊コピー(S)]

[隣接コピー(E)]

選択図形をすぐ右、すぐ上などにコピーする機能です。図形を選択したあと、^[Ctrl]を押したまマー矢印 キー(1→↓←)を押すことによっても、隣接コピーを行うことができます。

[数値コピー(N)]

X 方向(右方向が+)および Y 方向(上方向が+)の距離を指定して、選択図形を指定した回数コピー する機能です。

- ① コピーする図形を選択します。複数の図形を選択してもかまいません。
- ② [コピー]-[数値コピー]を選択します。
- ③ コピー条件を設定して[OK]をクリックします。図形がコピーされます。



[貼り付け(P)]

[切り取り(X)]または[コピー(C)]を行ったオブジェクトを配置する機能です。 次に[切り取り(X)]または[コピー(C)]を行うまで、何度でも貼り付けることができます。また、続けて 貼り付けを実行すると、前回行った配置操作と同じ位置関係でオブジェクトが配置されます。階段など 同じオブジェクトが連続するような場合に便利です。

[削除(A)]

選択しているオブジェクトを削除する機能です。

[切り取り(X)]と違い、削除したオブジェクトを別の場所に再度配置することはできません。

[図面をクリップボードへコピー(F)]

画面イメージをクリップボードヘコピーする機能です。

ペイントブラシなどのイメージ編集ソフトで加工したり、文書作成ソフトなどに貼り付けたり、他のソ フトウェアで利用することができます。

サブメニューで選択した画面の内容が、表示されているイメージどおりにコピーされます。

なお、サブメニューの表示は3D画面の起動方法によって異なります。

パース図(P)	Ctrl+I
平面図(T)	
東立面図(E)	
西立面図(W)	
南立面図(S)	
北立面図(N)	

間取り画面から立体化 した場合のサブメニュー

	パース図(P)	Ctrl+I	
	上面図(⊤)		ι.
	正面図(E)		
	背面図(W)		ι.
	右側面図(S)		ι.
	左側面図(N)		
_			

メインメニューの「3Dモデリング」 で起動した場合のサブメニュー

このマニュアルでは特にことわりがない限り、「間取り」画面から起動した場合の表示名でご説明します。

- 他のソフトウェアでクリップボードのデータを取り込む方法などの詳細については、それぞれの ソフトウェアに添付されているマニュアルを参照します。
- 🖉 画面に表示されている通りに保存されます。
- 対象となる図面が画面からはみ出していたり、別のウィンドウがかぶさっていたりすると正しく
 保存されません。

[選択モード(B)]

オブジェクト(パーツや形状)をクリックで選択できる状態にする機能です。 選択モードにしたあと、オブジェクトをクリックすると編集対象を選択できます。

[選択解除(I)]

オブジェクトの選択状態を解除する機能です。

オブジェクトが選択されているとき、選択されているオブジェクトは、赤い枠付きで表示されています。

[属性編集(M)]

[プロパティ(E)]

パーツのプロパティ(3D画面)

家や家具などのパーツを選択して、[編集]-[プロパティ]を選択すると[パーツのプロパティ]ウィンド ウが表示されます。パーツの属性を確認、変更できます。

∠ 選択されているパーツをダブルクリックしてもウィンドウが開きます。

🥒 パーツを選択すると画面右に表示されるプロパティパレットでも主な属性を編集できます。

								パーツプロ	パティ	[
								名称: HI	.7772yhQ01	1
								W: 2720	.01 X回転:	0.0
								D: 2000	.00 Y回転:	0.0
ペーツのプロパティ							×	H: 800	.00 乙回転:	0.0
パーツ名(N): HLV	'ファセットQ01					OK		X: 2697	.91	5
幅(W):	2720.01	X	2697.91	RX(A):	0.00	ブレビュー	(P)	Y: 1303	.70 TX TY	X+I
奥行(D):	2000.00	Y:	1303.70	RY(B):	0.00	元に戻す(U)	Z: 0	00	
高さ(H):	800.00	Z:	0.00	RZ(C):	0.00	- キャンセノ		言羊糸田言殳	定移動	⊐ピ
ロック(L)	▼ 表示(S)	同階	諸層リストに表示(T)	■ 集計対	「象にする(K)	光源設定(,	J)	メーカー:	Web	
<u></u> マウスド		 1詰の変	更を可能にする		込み(5)	 ウィザード(D	日本フクラ	5株式会社	
言羊糸田「青幸履								品名:	71+7_+	≃ 1
メーカー名(M):	日本フクラ株式	会社						HU-R.		- L
シリーズ(Q):	collection							₩# T253 03+	09	
品名(E):	アレーナコーナーレ							サイズ:		
型番(R):	T253 03+09							W2720×1	D2000×H80)0
色(1):	22-5319							色·材質:		
金額(G):	0			価格	各単位(2):			22-5319 ファイルウレク	ハイハ [®] ーフォーム ^{ピン}	יי. מירי.
特徴(3):	フルカバーリング(布))								
材質(4):	ハイハペーフォーム・フル	コファイルウ	レタン							
備考(F):				jatarit	電力量集計を	テラ(V)				
)肖吉	3電刀(逓牛): (百).	0.00	W			
					(夏): (冬):	0.00	Ŵ		0	-
				待核	、、、/· 機電力:	0.00	W	T		-
				発電	2 力:	0.00	W		211	T
メーカー情報べ [、]	-ジヘ(0)				_					

[パーツのプロパティ]ウィンドウ/[パーツプロパティ]パレット

▶ パーツ名/名称

パーツの名称を入力します。

▶ 幅(W)・奥行(D)・高さ(H)

パーツ自体の幅、奥行、高さを数値で入力します。

► X • Y • Z

パーツの原点位置のX、Y、Z座標値を入力します。

▶ RX (A) /X 回転 • RY (B) /Y 回転 • RZ (C) /Z 回転

パーツの原点位置を中心に X 軸、Y 軸、Z 軸にそれぞれの回転角を -360°から 360°の数値で入力します。

▶ ロック(L)

チェックボックスをオン♥にするとパーツを選択した際にハンドルが表示されず、ドラッグによる移動、 回転、拡大縮小ができなくなります。

チェックボックスをオン型にすると[ドラッグでサイズと傾きの変更を可能にする]は無効となり、すべての操作ができなくなります。これ以上編集せず、固定しておきたいオブジェクトはロックしておくと便利です。

▶ 表示(S)

チェックボックスをオン♥にすると常に表示されるパーツになります。 チェックボックスをオフ●にすると、[表示]メニューの[屋根・天井(非表示階層)の状態設定]に従っ て、表示/半透明表示/非表示が切り替わります。

(🎹 「屋根・天井(非表示階層)の状態設定」334 ページ)

▶ 階層リストに表示(T)

チェックボックスをオンビにすると階層リスト(フロアタブ)に表示されるようになり、階層リストの 選択によって、すぐにこの階層へ移動することができます。

▶ ドラッグでサイズと傾きの変更を可能にする

パーツのサイズをハンドルのドラッグで変更できるようにするかどうかを切り替えられます。 チェックボックスをオン型にするとパーツを選択した際のハンドルに、拡大/縮小のハンドル(黄色) が表示され、ドラッグでのサイズ変更ができるようになります。

[ロック]のチェックボックスをオン
 にすると、この項目は無効となり、すべての操作ができなくなります。

▶ 集計対象にする(K)

チェックボックスをオン■にすると[ファイル]-[面積・パーツ集計出力]を実行した時、集計対象となります。

▶ 光源設定(J)

パーツごとの光源の設定が行えます。(🍱「パーツの光源設定」313 ページ)

▶ ウィザード(I)

ウィザード(多階層ウィザード、簡易地形作成ウィザード、家を作る準備ウィザード、3D多角形、3 D文字生成)を使って作成したパーツを選択したときに有効になります。ボタンをクリックするとウィ ザードが起動します。

- ▲ このとき、このパーツ以下の階層に配置したパーツやテクスチャの設定はいったん削除されます。 ただし、間取り画面で配置されたパーツに関しては、配置したパーツとテクスチャ、色は保持されます。
- 「次回からこのメッセージを表示しない」のチェックボックスをオン型にすると、次回からこの確認ウィンドウは表示されず、すぐにウィザードが起動され、再編集が可能となります。再度、このウィンドウを表示するには、[設定]-[環境設定]の「その他」タブの「編集確認を行う」のチェックボックスをオフ型にします。(11) 460 ページ)
- グ ウィザードを使って作成されたパーツでも、ご使用の環境に作成したウィザードがインストール されていないと、再編集できません。

▶ 映り込み

パーツに映り込みを設定します。(山「パーツの映り込み設定」314ページ)

▶ 詳細情報

- パーツに対して以下の属性を設定できます。
 - ・メーカー名(M)
 - ・シリーズ(Q)
 - ・品名(E)
 - ・型番(R)
 - ・色(1)
 - ・金額(G)
 - ・価格単位(2)
 - 特徴(3)
 - 材質(4)
 - ・備考(F)

▶ 電力量集計を行う(V)

チェックボックスをオン♥にすると間取り画面の [その他診断] -- [電力量チェック] で集計される情 報を設定できます。パーツに対して以下の属性を設定できます。

- ・消費電力(通年)
- ・消費電力(夏)
- ・消費電力(冬)
- ・発電力
- ▶ メーカー情報ページへ(0)

製品情報が登録されているパーツの場合にクリックすると製品情報の WEB ページを表示します。

▶ок

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ 元に戻す(U)

設定内容をを開いた直後の状態に戻します。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。



[テクスチャ設定(T)]

選択中のオブジェクトに対して、木目やレンガの模様、写真等を貼り付けます。これを「テクスチャマ ッピング」と呼びます。また、貼り付けるイメージデータを「テクスチャ」と呼びます。

デクスチャ設定ウィンドウは、形状を右クリックして[テクスチャ設定]を選択して表示することもできます。

[サイズ/位置] タブ

貼り付けたテクスチャに対して貼付サイズ、貼付方法、回転貼付等の設定変更を行えます。



[テクスチャ設定]ウィンドウ-[サイズ/位置]タブ

パーツに対して貼り付ける場合は、そのパーツに含まれるすべてのオブジェクトに対してテクス チャマッピングが行われます。

▶ 貼付対象(J)

形状が選択されているとき、形状全体に貼るか、面ごとにテクスチャを貼り付けるか設定します。 クリックして貼り付ける面を指定します。

面毎にテクスチャを貼り付けた後、形状全体にテクスチャを貼り付けると、面のテクスチャはクリアされます。

▶ ファイル名(F)

ファイル名を入力します。参照をクリックしてイメージを参考に選択するとファイル名が入力されます。

▶ 参照(E)

ファイル選択のウィンドウを開き、イメージを指定します。

☆ お気に入り ■ デスクトップ ¹ 2]最近表示した場所	·		A P P P		3	5
Dropbox	壁紙D04.mtb	壁紙D05.mtb	壁紙D06.mtb	壁紙D07.mtb	壁紙D08.mtb	壁紙D09.mtb
ライブラリ ドキュメント ビクチャ ビデオ	ш					
↓ ミュージック	壁紙D10.mtb	壁紙D11.mtb	壁紙D14.mtb	壁紙D15.mtb	壁紙D17.mtb	壁紙D19.mtb
■ コンピューター						A second second
🏭 ローカル ディスク (C:)		and the second		*	1. 1	and the second

[ファイル選択]ウィンドウ

▶ 繰り返しサイズ・回数

・サイズ指定(Z)

テクスチャの貼り方をサイズで指定することができるようになります。 例えば、サイズに 3m×2mを指定すると、幅、高さが 4m×3mのオブジェクトの面に対しては次のよう にテクスチャが貼られます。



サイズ指定での貼り付け

• 反復回数指定(I)

モデルの一つの面に複数のビットマップを貼り付けることができます。 [反復数]によって、一つの面に貼り付けるビットマップの数を指定します。例えば、反復数 2×3 で 直方体状にテクスチャを貼ると以下のようになります。



反復数2×3での貼り付け

▶ テクスチャ位置調整

[サイズ指定]で貼り付けたテクスチャに対して貼り付け位置を横方向、縦方向のそれぞれに対して 0.1mm単位設定できます。

▶ 貼付方法(M)

貼り付ける方法を指定します。貼り付ける方法として次の4種類があります。

・平行投影

指定した方向からビットマップを平行に貼り付けます。

必 貼り付ける方向は、[X 軸方向][Y 軸方向][Z 軸方向]が選択できます。



・円筒

円筒は指定した方向を軸とする円筒状にビットマップを貼り付けます。

必 貼り付ける方向は、[X 軸方向][Y 軸方向][Z 軸方向]が選択できます。



円筒貼り付け

・球

球貼り付けは指定した方向を軸とする球で囲むようにビットマップを貼り付けます。

必 貼り付ける方向は、[X 軸方向][Y 軸方向][Z 軸方向]が選択できます。



・直方体

直方体はX、Y、Z方向の正負の方向から囲むようにビットマップを貼り付けます。



直方体貼り付け

▶ 貼付方向(D)

[方法]に関連して、ビットマップを貼り付ける方向を指定します。

ℤ 平行投影、円筒貼り付け、球貼り付けの時に有効となります。

▶ 回転(R)

貼り付けるテクスチャの回転角度を指定できます。

- ・**なし** 回転しません。
- •90° テクスチャを90度回転させます。
- •180° テクスチャを180度回転させます。
- •270° テクスチャを270度回転させます。

▶ 反転(V)

貼り付けるテクスチャを指定した方向に反転できます。

ℤ 回転と反転を同時に指定した場合は、回転が行われた後に反転が行われます。

・なし

反転しません。

・水平

テクスチャを水平方向に反転させます。

・垂直

テクスチャを垂直方向に反転させます。

・水平垂直

テクスチャを水平・垂直方向に反転させます(180°回転と同じ効果です)。

▶ 陰影(H)

テクスチャに陰影を付けるかどうかを切り替えます。

チェックボックスをオン
■にするとモデル自体に設定されている色と陰影がテクスチャの色に加えられます。チェックボックスをオフ
■にする場合は、モデルの色や陰影に関係なくテクスチャの色がそのまま貼り付けられます。

▶ 黒色透明(B)

チェックボックスをオンビにするとテクスチャの黒色の部分を透明に表示し、向こう側が透けて見えま す。木やフェンスなどに利用できます。



黒色を透明にする

▶ シール貼り付け

チェックボックスをオン型にするとテクスチャの黒色の部分を透明にし、元々の面の色が見えるようになります。

下の例は、黒い部分があるテクスチャを黄色い面を貼り付けたものです。シール貼り付けの場合は、地の面の色が見えます。



[反射/発光] タブ

オブジェクトの表面につや消しや光沢を表現したい場合に設定します。

~	
テクスチャ設定	X
サイズ/位置 反射/発光 透明/鏡面 その他 反射 ● 標準(D) ● カスタム(C) 明るさ(E): ● ● パウイ(KH): ● ● 発 鋭	OK 解除(C) ブレビュー(P) 元に戻す(U) キャンセル
発光(M): 0	L W 壁紙D08

ウィンドウ[反射/発光]タブ

▶ 反射

•標準(D)

明るさは20%、ハイライトは30%の固定値となります。

・カスタム(0)

明るさ(E)

光があたったときに、金属のように反射する強さを0%から100%の範囲で設定します。



ハイライト(H)

反射による光沢の鋭さを0%から100%の範囲で設定します。



▶ 発光(M)

電球などのようにオブジェクト自身が発光する場合、その強さを0%から100%の範囲で設定できます。



[透明/鏡面] タブ

貼り付けたテクスチャに対して透明度または反射率の設定を行えます。

 テクスチャの透明度、反射率の設定の効果は、高画質出力のみ現れます。パース図上では、写り 込みを確認することはできません。

テクスチャ設定	
サイズ/位置 反射/発光 述明/領面 その他 述明月 述明月度(A) 0 0 屈折平(S) その他 ▼ 150 領面(年	OK 解除(C) ブレビュー(P) 元に戻す(U) キャンセル
反射率(M): 0 ※ 透明の設定は、レングリング時のみ有効です。 ※ 後面の設定は、フォンジェーティングを有効しこ してい Sa4を、レングリング時のみ有効です。	L
	W 暨紙D08



▶ 通常-透明度(A)

テクスチャとその下地となるオブジェクトの面を半透明に透かしたい時には透明度を設定します。 透明度を 0%から 100%の範囲で設定します。0%のとき時に不透明になり、100%の時に完全に透明になり ます。



透明のオブジェクトの向こう側にあるオブジェクトが消えたように表示される時があります。これは、Zバッファ法という描画方法による現象です。(
「Zバッファ法」480 ページ)

▶ 屈折率

レイトレーシングによるレンダリングの際の透明体の屈折率を設定します。プリセットされている屈折 率として、以下の4種類を から選択できます。

真空 : 1.0000 ガラス : 1.5200 ダイヤモンド : 2.4200 水 : 1.3000

これ以外の屈折率を設定したい場合には、[その他]を選択すると、テキストエリアで入力できます。

透明体は、オブジェクトを見る角度(入射角)と屈折率によって、鏡面反射をする場合があります。
 す。



透明体のレイトレーシング結果

▶ 鏡面体-反射率(M)

鏡のような写り込みのあるオブジェクト(鏡面体)を作成できます。



▶ 反射率

オブジェクトの反射率を 0%から 100%の範囲で設定します。0%のときは全く反射せず、100%の時は完全 反射するオブジェクトになります。

① 反射率 100%の鏡面体は、完全反射するため、背景と同じものが映り込んでいる場合には、輪郭線が全く見えなくなります。

[その他] タブ

テクスチャに付属する情報が確認できます。

テクスチャ設定		×
サイズ/位置 反射/発光 透明/鏡面 その他	1	ОК
メーカー名:	*	●解除(C)
名称:		プレビュー(P)
		元に戻す(U)
色:		キャンセル
価格:		
0 サイズ:		
厚さ×縦×横 特徴		L
154,000		100 and
	Ŧ	
製品情報ページを開く(0)]	W
		塑紙D08

▶ テクスチャ情報

MTB ファイル(拡張子.MTB)には、テクスチャイメージの他、そのテクスチャに関するさまざまな情報 (名称や価格、貼り付ける大きさなど)が含まれています。テクスチャ情報欄には、この MTB ファイル に含まれる名称、型番、備考が表示されます。

▶ 製品情報ページを開く(0)

テクスチャに対して製品情報が登録されている時、このボタンをクリックするとWEB上のこのテクスチャに関する製品情報ページを表示します。

▶ок

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ 解除(C)

ウィンドウを閉じずに、テクスチャ設定を解除します。

▶ プレビュー(P)

クリックすると、ウィンドウを閉じずに設定したパラメータでテクスチャを貼り付けます。テクスチャ の確認に利用できます。

▶ 元に戻す(U)

ウィンドウを閉じずに、設定内容を元に戻します。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

[色設定(M)]

[色設定]ウィンドウで、選択している形状の色を設定する機能です。

色は、色のデータベースで管理されており、この情報は色パレット選択時の使用中タブに表示されてい ます。(↓↓)「色パレットの操作」263ページ)

また、オブジェクトは色の情報を直接持っているのではなく、この色データベースの色番号を持ってい ます。画面にオブジェクトを描画するときには、この色番号から該当する色情報を調べながら描画して いきます。

① 色を変更して保存すると、その色を使っているすべてのオブジェクトの色が変更されます。

- 各オブジェクトは、色の情報を直接持っているのではありません。使用している全ての色を一覧 表(カラーパレット)の形で持ち、各オブジェクトはその一覧表の色番号を持っています。この [色設定]は、このカラーパレットの色を編集します。いくつかのオブジェクトが同じ色番号を持っている場合、カラーパレットの色を変更すると、その色番号を使っているオブジェクトの色は、 すべて変更されます。
- 選択している形状が持っている色番号の色情報を変更します。この際、同じ色番号を使っている オブジェクトの色が、いっせいに変わります。



色設定ウィンドウ

▶ок

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

▶ 元に戻す(U)

現在編集中の色の設定を、編集前の状態に戻すことができます。

その他の項目は[色編集] ウィンドウを参照してください(〇〇「[色編集] ウィンドウ」266 ページ)。

[パーツの光源設定(L)]

パーツの光源設定	×	パーツの光源設定		パーツの光源設定	—
レンダリング設定 他の形状に影を落とさない(A) この形状に影を落とさない(B) ※点光源のみ影響します	<u>OK</u> キャンセル	レンダリング設定 他の形状に影を落とさない(A) この形状に影を落とさない(B) ※点光源のみ影響します	OK キャンセル	レンダリング設定 他の形状に影を落とさない(A) この形状に影を落とさない(B) ※点光源のみ影響します	OK キャンセル
ア北源を持つ(G) マ」点灯する(O) 明るさ・臣」位置・方向 他 種類(K): 点光源 ● 明るさ(V): 0 80 光の臣: ハ [*] レ州(C)_ 臣相(H): 0 45 彩度(S): 0 15 環境光(E): 0 0		 ア光源を持つ(G) 東灯する(O) 月25-色 位置・方向 他 (印号(J): 方向): -90.00 180.00 (位置: 方向): (位置: 方向): (180.00) <li< td=""><td></td><td> √ 光源を持つ(G) ▽ 点灯する(O) 明るさ・色 位置・方向 他 演宴(M): 演宴(中) ▼ ▽ レンダリング時に影を作る(R) ● この階層以下に影響(K) ● この階層のみ影響(H) </td><td></td></li<>		 √ 光源を持つ(G) ▽ 点灯する(O) 明るさ・色 位置・方向 他 演宴(M): 演宴(中) ▼ ▽ レンダリング時に影を作る(R) ● この階層以下に影響(K) ● この階層のみ影響(H) 	
パーツのチ	と源設定ウ	ィンドウ [明るさ・	色] / [位	位置・方向] / [他]	

▶ レンダリング設定

高画質出力(レンダリング)を行った際にこのパーツの影や周りのパーツの影の影響について設定します。

・他の形状に影を落さない

高画質出力(レンダリング)を行った際に他の光源の光を遮り、他のパーツに影を落さないように します。

・この形状に影を落さない

高画質出力(レンダリング)を行った際にこのパーツが影で暗くならないようにします。 この設定は、点光源のみ有効です。(平行光源、スポットライトでは影が落ちます)

「光源を持つ]のチェックボックスをオン型にすると、自動的に[他の形状に影を落さない][この 形状に影を落さない]のチェックボックスがオン型になります。

▶ 光源を持つ

チェックボックスをオン
「にすると光源を持ったパーツとなります。

▶ 点灯する

チェックボックスをオン図にするとパーツに設定した光源が点灯した状態になります。

「光源を持つ」のチェックボックスをオンマにすると光源設定のリストに追加され、他の光源と 比較しながら設定が行えます。(「「光源設定」443 ページ)

▶ 明るさ・色

光源の種類、明るさ、色、を設定します。(🍱「光源設定」443 ページ)

▶ 位置・方向

光源の位置、方向を設定します。(🍱「光源を設定する」443ページ)

▶ 他

減衰率、レンダリング時に影を作る、この階層以下に影響、この階層のみに影響を設定します。(↓[▲]「光 源設定」443ページ)

「レンダリング時に影を作る]のチェックボックスをオン
「にするとこのパーツの光源の影響で
他のオブジェクト表面に影を作ります。

[映り込み設定(R)]

選択したパーツに光が映り込んだように見せる設定がおこなえます。



[映り込み設定] ウィンドウ

映り込みイメージを選択して[OK]をクリックします。[参照(C)]をクリックして、映り込む画像を選 択できます。

- ③ 3 DマイホームデザイナーPRO8に収録されているパーツの内、ノンブランド、およびメーカ ーパーツで詳細ウィンドウに商品写真が表示されている大型キッチン家電と家事家電パーツに は、映り込み設定がおこなわれています。
- ダ 写り込みの設定は、[グラフィックスライブラリ切替]で「DirectX」モードで[フォンシェーデ ィングを有効にする]のチェックボックスがオンの場合と、「OpenGL4」モードの場合に表示され ます。(し、「グラフィックスライブラリ切替」31ページ)
- ※ 映り込みの設定は、3D画面でのみ表示されます。高画質出力には反映されません。

[パーツ配置基準点設定(G)]

パーツの配置基準点を調整すると、パーツの配置(特に回転操作)がしやすくなる場合があります。

パーツ配置基	準点設定				×
バーツの原点の	の位置を調整します。				ОК
● 臣ひ	≝⊡/• ◎ 右端(X軸+)	◎左端(>軸-)	◎ -0.00	◎ 動かさない	プレビュー(P)
- 前後方向(\)	■ ● 座(ソーーー)	◎ 手前(/軸-)	0.00	◎ 動力\さない	
● 平心 上下方向(Z	(140 · / / / / / / / / / / / / / / / / / /	U 17 BJ(1¥m /		0 900 -0-84	++721
◎中心	◎上端(Z軸+)	◎ 下端(Z軸-)	◎ -400.00	◎ 動かさない	

▶ 左右方向(X 軸)

- パーツの原点をパーツの左右方向に移動させることができます。
 - ・中心
 - パーツ原点のX座標をパーツX軸方向の中心に移動します。
 - ・右端(X 軸+)
 - パーツ原点のX座標をパーツ右端(X軸+方向の端)に移動します。・左端(X軸-)
 - パーツ原点のX座標をパーツ左端(X軸-方向の端)に移動します。
 - ・値入力
 - パーツ原点のX座標を+の値で右方向、-の値で左方向に移動します。
 - ・動かさない
 - パーツ原点の現在のX座標を移動しません。

▶ 前後方向(Y軸)

- パーツの原点をパーツの前後方向に移動させる事ができます。
 - ・中心
 - パーツ原点のY座標をパーツY軸方向の中心に移動します。
 - ・奥(Y軸+)
 - パーツ原点のY座標をパーツ奥(Y軸+方向の端)に移動します。
 - ・手前(Y軸-)
 パーツ原点のY座標をパーツ手前(Y軸-方向の端)に移動します。
 ・値入力
 - パーツ原点のY座標を+の値で右方向、-の値で左方向に移動します。
 - ・動かさない パーツ原点の現在の Y 座標を移動しません。

▶ 上下方向(Z 軸)

パーツの原点をパーツの上下方向に移動させることができます。

・中心

パーツ原点のZ座標をパーツZ軸方向の中心に移動します。

- ・上端(Z 軸+)
- パーツ原点のZ座標をパーツ上端(Z軸+方向の端)に移動します。
- ・下端(Z軸-)
 パーツ原点のZ座標をパーツ下端(Z軸-方向の端)に移動します。
 ・値入力
- パーツ原点のY座標を+の値で右方向、-の値で左方向に移動します。
- ・動かさない
 パーツ原点の現在のZ座標を移動しません。

[ロック(L)]

チェックボックスをオン♥にするとパーツを選択した際のハンドルが表示されず、ドラッグでの移動、 回転、拡大縮小ができなくなります。

[壁や他の物に沿わせる(0)]

選択中のオブジェクトを、他のオブジェクトに沿わせるように移動する機能です。次の6つの方向を選 択できます。

- ・奥方向(Y 軸+方向)
- ・手前方向(Y軸-方向)
- ・右方向(X軸+方向)
- ・左方向(X軸-方向)
- ・上方向(Z軸+方向)
- ・下方向(Z軸-方向)

他のオブジェクトに沿わせる際の基準は、選択中パーツの原点位置です。

[数值移動(N)]

X 方向(右方向が+)および Y 方向(奥方向が+)および Z 方向(上方向が+)の距離を指定して、選 択対象を移動する機能です。

① 移動する図形を選択します。複数の図形を選択してもかまいません。

- ② [編集]-[数値移動]を選択します。
- ③ 移動条件を設定して[OK]をクリックします。図形が移動されます。

左右にどれだけ離れた位置 に移動するのか、右を+と	多動					上下にどれだけ離れた位置	冒
して指定します。	現在位置から	X方向へ	0.00	mm	移動(M)	に移動するのか、上を+。	=
奥手前にどれだけ離れた位		Y方向へ	0.00	mm	++12ル	して指定します。	
置に移動するのか、奥を+		Z方向へ	0.00	mm			
として指定します。							

[お気に入りに登録(R)]

選択中のパーツをファイルに保存し、パーツパレットの[お気に入り]に登録する機能です。 パーツを選択した状態でこのメニューを実行すると、[お気に入りに登録]ウィンドウが表示されます。

🔤 お気に入りに登録	ā		
保存する場所(I):	99Myprts	- © 🜶 😕	
名前	*	更新日時	種類
	検索条件に一致す	る項目はありません。	
∢	III		Þ
ファイル名(N):	レイゾウコ.m3d		保存(S)
ファイルの種類(T):	M3Dデータ(*.m3d)		 ▼ *ャンセル
	コメント(0):		
			*
			*

[お気に入りに登録] ウィンドウ

[お気に入り]に登録するには、保存先を[99Myprts]フォルダのままにします。

▲ 既に存在するファイルと同じ名前で保存すると、新しいパーツに置き換わります。

[リンクファイルの設定(K)]

選択されているパーツ(例えば、机、イスなど)に、さまざまなファイル(映像、音声、文書、実行可能なアプリケーション等)を関連付ける(リンク)機能です。

関連付けするファイルを設定しておくと、ウォークスルー中にパーツをダブルクリックすることで、リ ンクされたファイルを起動したり、表示したりできます。

✓ 動作設定と同時には設定できません。

▲ [設定] - [環境設定] - [ウォークスルー](↓ 457 ページ)で「クリックでそこまで進む、 右クリックでそちらを見る(標準)」を選択している場合、この設定は機能しません。



⊾ок

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

▶ 追加(A)

関連付けるファイルを選択し、追加できます。

▶ 削除(D)

ファイルー覧で選択された関連付け情報を削除できます。

▶ 確認

ファイル一覧で選択したファイルを、実際にアプリケーションを起動して確認できます。

[動作設定(N)]

選択しているパーツ(例えば、ドア、机など)にさまざまな動き(ドアの開閉など)や効果音(「バタ ン」という音など)を設定する機能です。

動作を設定しておくと、ウォークスルーを実行中にパーツをクリックすることで、そのパーツに設定し た動きを実行させることができます。

たとえば、ドアをダブルクリックすると、ドアが開閉する、机をクリックすると、引き出しが開閉する といった動作を実行できます。このようなパーツを、マルチメジャーパーツと言います。



動作設定ウィンドウ

タイムスケール上では、設定されたキーフレームの情報は以下のように色分け表示されます。

・赤色のセル

そのセルにキーフレームが設定されていることを示します。

・黄色のセル

そのセルが選択されていることを示します。そのセルには、キーフレームが設定されていません。 その位置で、新しいキーフレームの追加操作が行えます。

・ピンク色のセル

そのセルが選択されていることを示します。そのセルには、キーフレームが設定されています。 その位置で、キーフレームの編集作業が行えます。

- タイムスケール上でセルが選択されているとき、メイン画面上では、その時間におけるパーツの 位置を示しています。
- ► OK

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

▶ プレビュー

現在の動作の設定内容を従い、メイン画面上のパーツを動作させます。設定の内容を確認することがで きます。

キーフレームとは

動作はキーフレーム法という方法で設定できます。

これは、動作開始からのある時間における位置(キーフレーム)を設定し、その間を滑らかに補完して 動作を定義する方法です。

次の例は、自転車のパーツに動作を設定したものです。図中 ①23 がキーフレームで自転車の動きの 要所での位置と時間を指定しています。動作を実行すると、実行開始からの時間により、①と2、2と ③の間を補完し、図中の矢印の経路に沿って滑らかに移動します。



設定したキーフレーム間は、直線で補完されます。上記の例で①→②→③の移動は、円弧を描いて移動するのではなく、3点を結んだ直線的なうごきとなります。自転車が自然に走っているように見せるには、特にカーブにおいて、小刻みにキーフレームを設定する必要があります。

キーフレームの複数選択

複数のキーフレームを選択する場合は、範囲で指定できます。選択する範囲の開始セルを選択し、 Shift キーを押しながら範囲の終了セルを指定します。選択された範囲のセルが黄色で表示されます。

キーフレームの追加 [編集]-[追加]

新しいキーフレームを追加する機能です。

タイムスケール上でキーフレームを追加したい位置をクリックして選択状態にし、メニューから[追加] を選択します。

- ダイムスケール上で、キーフレームを追加したいセルの位置でダブルクリックしても追加できます。
- タイムスケール上で、キーフレームを追加したいセルを選択しておき、メイン画面上でパーツの ハンドルをドラッグして位置決めを行うと、自動的にキーフレームが追加されます。

【キーフレームの切り取り [編集]−[切り取り]

選択されているキーフレームを切り取る機能です。

切り取られたキーフレームの位置情報は、コンピューターに記憶され、貼り付け操作を行うと選択され たセルの位置に戻すことができます。

複数のセルを範囲指定で選択して切り取ると、選択したすべてのキーフレームの位置情報がコン ピューターに記憶され、タイムスケールの表示から消えます。



キーフレームのコピー [編集]-[コピー]

選択されているキーフレームの位置情報をコピーする機能です。

コピーされたキーフレームの位置情報は、コンピューターに記憶され、貼り付け操作を行うと選択されたセルの位置に戻すことができます。

 複数のセルを範囲指定で選択してコピーすると、選択したすべてのキーフレームの位置情報がコ ンピューターに記憶されます。タイムスケールの表示は消えません。



▲キーフレームの貼り付け [編集]-[貼り付け]

選択されているセルの位置に、「切り取り」または「コピー」された位置情報を貼り付ける(戻す)機 能です。



- メーフレームが設定されていないセルに貼り付けを行うと、その位置に新しいキーフレームが追加されます。
- すでにキーフレームが設定されているセルに貼り付けを行うと、そのキーフレームの位置情報を 記憶されている位置情報で置き換えます。

キーフレームの削除 [編集]-[削除]

選択されたキーフレームを削除する機能です。

タイムスケール上で削除したいキーフレームのセルをクリックして選択状態にし、メニューから[削除] します。

削除されたキーフレームの位置情報は、コンピューターには記憶されません。貼り付け操作を行っても、削除された位置情報を貼り付けることはできません。

複数のセルを範囲指定で選択して削除すると、選択したすべてのキーフレームの位置情報が削除 されます。元に戻すことはできません。



キーフレームのシフト [編集]-[シフト]

選択されたセルから後ろにあるすべてのキーフレームを前後にシフトする(ずらす)機能です。 タイムスケール上でシフトさせたいキーフレームの先頭のセルを選択し、メニューから[シフト]を選ん でください。

その後、移動先のセルをクリックします。選択セルから後ろのキーフレームが、クリックしたセル位置 にシフトします。(キーフレーム同士の時間間隔は保たれたままです)

複数のセルを範囲指定で選択した場合、範囲指定した先頭のセルの移動先を指定することになります。(指定した範囲に関係なく、指定範囲以降のセルがすべてシフトされます)



動作の削除 [編集]-[動作削除]

表示中のパーツに設定されている動作を削除する機能です。

△ キーフレームの削除ではなく、動作の設定そのものが削除されます。

キーフレームの編集

キーフレームは、編集する対象のセルを選択状態にし、ウィンドウ上で位置や回転角、サイズなどを数 値入力するか、メイン画面上のハンドルをドラッグして編集します。

• X • Y • Z

選択したキーフレームでのパーツの位置を入力します。

- ・RX・RY・RZ 選択したキーフレームでのパーツの回転角を入力します。
- ・幅・奥行・高さ

選択したキーフレームでのパーツの幅、奥行、高さを倍率で入力します。

- [設定]-[編集中に画面を更新]に チェックがついていないと数値を入力しても、すぐに変更が メイン画面に反映されません。[設定]-[画面を更新]を選択すると、メイン画面が再描画され、 数値と画面の表示が一致します。
- メイン画面上でパーツのハンドルをドラッグすると、ウィンドウ上の位置、回転角、サイズの値 も連動して変わります。

動作の仕方を設定する

ウォークスルー時に動作を設定したパーツをクリックした際の、動作の仕方を設定できます。
から動作の仕方を選択します。

・動作終了後、元に戻る

設定されているキーフレームの先頭から最後まで実行した後、動作を開始する前の状態に戻ります。

「動作終了後、元に戻る」では、動作を繰り返す方法と繰り返し回数を指定できます。指定した 回数だけ動いた後に停止させることができます。

• 往復動作

設定されているキーフレームの先頭から最後まで実行した後、逆にキーフレームの最後から実行して 先頭まで戻ったところで動作を終了します。

「往復動作」では、動作を繰り返す方法と繰り返し回数を指定できます。指定した回数だけ動いた後に停止することができます。

動作終了後、停止

設定されているキーフレームの先頭から最後まで実行した後、動作を停止します。もう一度クリック したときに、今度は逆にキーフレームの最後から実行して先頭まで戻ったところで動作を終了します。

✓ 「動作終了後、停止」では、動作を繰り返す方法や繰り返し回数は指定できません。

繰り返し方法と回数を指定する

動作の仕方が「動作終了後、元に戻る」もしくは「往復動作」のとき、繰り返しの方法と回数を指定で きます。

▼で繰り返し方法を選択します。

・1回

1回のダブルクリックで設定されている動作を1回だけ実行します。

・回数指示

1回のダブルクリックで設定されている動作を指定した回数繰り返します。

🖉 繰り返しの回数をすぐ下の入力エリアに入力します。

・再クリックまで動作続行

ダブルクリックしてから、次にダブルクリックするまで設定されている動作を繰り返します。

動作設定の精度を指定する [設定]-[フレーム]

動作設定の際の精度を、フレーム数(秒あたりのセル数)で指定します。

- ・4 フレーム/秒
 1 秒あたり4 フレーム(4 個のセル)の精度で動作が設定できます。
- ・10 フレーム/秒
 1 秒あたり 10 フレーム(10 個のセル)の精度で動作が設定できます。
- ・20 フレーム/秒

1秒あたり20フレーム(20個のセル)の精度で動作が設定できます。

このフレーム数は、動作の設定精度の指定で、実際の描画速度の指定ではありません。たとえば、 20 フレーム/秒という指定をした場合、動作設定ウィンドウ上のタイムスケールが1秒間に20 セルに分割され、0.05 秒単位でキーフレームの設定ができるようになります。実際の動作(描 画)の際には、そのコンピューターの性能(CPU、メモリ、ビデオカード(グラフィックスボー ド)等)や取り扱うオブジェクトの数などで、描画速度が変わり、遅いコンピューターではコマ 落ちのような表示となります。

画面更新タイミングを設定する [設定]-[編集中に画面を更新]

キーフレーム編集中の再描画のタイミングを設定できます。

チェックボックスをオン型にすると、動作設定ウィンドウ上で位置情報を変更したり、タイムスケール 上でセルを指定したりしたときに、即座にメイン画面上を更新します。

チェックボックスをオフ
にすると、動作設定ウィンドウ上で編集を行っても、メイン画面が更新され ません。

- ✓ [編集]-[画面を更新]メニューを選択すると、画面が更新されます。
- 非常に複雑なオブジェクトを扱っている場合などで、描画に時間がかかる場合には、チェックを 外しておくと快適に操作できます。

動作時の効果音を設定する

動作の実行時に効果音を再生できます。

効果音のオン/オフ

[設定]-[効果音あり]にチェックボックスをオン♥にすると動作時に効果音を再生します。チェックボ ックスをオン♥にすると[効果音設定]メニューが選択できるようになります。

効果音の設定

[設定]-[効果音設定]を選択すると[効果音設定]ウィンドウが表示されます。

効果音の設定		×
往動作開始時	参照	OK
往動作終了時	参照	一元に戻す(U)
復動作開始時	参照	キャンセル
復動作終了時	参照	

[効果音設定] ウィンドウ

4 種類のタイミングでそれぞれ効果音を再生できます。それぞれのタイミングの右端にある[参照]をク リックしてサウンドファイルを選択するか、テキストエリアに直接サウンドファイル名を入力します。

🖉 ファイルは、Windows の WAVE 形式(拡張子. wav)のみが選択可能です。
▶ 往動作開始時

ダブルクリックして、動作を開始するときに効果音を再生します。

▶ 往動作終了時

動作を実行して、キーフレームの最後まで到達したときに、効果音を再生します。

▶ 復動作開始時

キーフレームの最後から逆順に動作を開始するときに、効果音を再生します。

△ 動作の仕方が[動作終了後、停止]を選択した場合にのみ、機能します。

▶ 復動作終了時

キーフレームの最後から逆順に動作を実行し、最初のキーフレームまで戻ったときに効果音を再生しま す。

[建具を開閉する(動作途中で止める)(K)]

建具パーツなど、ウォークスルー時に動作するパーツに対して、パース図の状態で該当するパーツを動 作した状態に設定できる。

動作途中で止	める	×
開始時間:	0.00 秒 ~ 終了時間:	2.00秒
表示時間:	▲ 0.00 ▶ 秒	
	設定解除	

▶ 表示時間

[▶]をクリックするか、スライダーをドラッグして動作を止める時間を設定します。 時間を変更するとパース図上のパーツがリアルタイムに開閉します。

▶ 設定

表示時間で設定した内容を確定します。

▶ 解除

設定した内容を解除します。

[動作伝播ルート設定(H)]

ウォークスルー中に、あるパーツをダブルクリックすると、離れた所にある別のパーツの動作を開始さ せることができます。この動作が伝わる経路を「動作伝播ルート」と呼びます。 例えばスイッチをダブルクリックするとおもちゃが動くようにするには、おもちゃに動作(走るなど) を設定しておき、スイッチからこのおもちゃに対して「動作伝播ルート」を設定します。

	動作伝播ルートの設定	—	
	ダブルクリック時に動作が伝播するパーツ	ОК	
	20 アーム(m 26 アーム2m 27 シャベルm	キャンセル	
		追加(A)	
		[]])) []] []] []] []] []] []] []] []] []	
		クリア(C)	
[重	作伝播ルート設定]	ウィンド	ゥ

▶ ок

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

▶ 追加

動作が伝播する先のパーツをリストに追加できます。 クリックすると、パーツ選択ウィンドウが開きます。動作が伝播する先のパーツを選択すると、リスト に追加されます。

パーツ選択が取り消され、ウィンドウが閉じます。

選択モードで、パーツを選択すると、画面下のステータスバーに選択中のパーツの名称とパーツ 番号が表示されます。あらかじめ動作伝播ルートを設定する対象のパーツを選択してパーツ番号 を調べておくと、設定が楽になります。

▶ 削除

クリックで選択した動作伝播ルートを削除します。

▶ クリア

動作伝播ルートをすべて削除します。

動作伝播先パーツの指定

動作伝播ルート設定ウィンドウの[追加]を押すと現在編集中の空間に含まれるパーツの一覧が表示されます。この中から、動作の伝播先のパーツを選択します。



[パーツ選択]ウィンドウ

▶ パーツー覧

選択できるパーツ名称とその番号が一覧表示されます。この中から、選択したいパーツをクリックして 選んでください。

▶ 選択

パーツ選択ウィンドウを閉じ、動作伝播ルートに選択したパーツを追加します。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

表示メニュー

3次元空間の表示



オブジェクトを表示する方向

3次元の空間に置かれたオブジェクトは、さまざまな方向から眺めることができます。

- ・正面図(立面図) オブジェクトをY軸負(一)の方向から原点に向かって見た画像を表示します。
- ・側面図(立面図) オブジェクトをX軸正(+)の方向から原点に向かって見た画像を表示します。
- ・上面図(平面図) オブジェクトを Z軸正(+)の方向から原点に向かって見た画像を表示します。
- ・パース図

オブジェクトを自由な方向から見た画像を表示します。

- 正面図、側面図、上面図は平行投影(遠近感の無い2次元図面)で表示され、パース図は透視投影(遠近感のある3次元図面)で表示されます。
- 正面図、側面図、上面図はワイヤーフレーム(線画)で表示され、パース図はワイヤーフレーム 表示とシェーディング表示(陰影のある面での表示)が切り替えられます。
- ℤ [表示]メニューには現在選択されている表示方法にチェックが付いています。
- 🦉 画面については「四面図について(🍱 250 ページ)」もご参照ください。

[全体表示(V)]

選択しているオブジェクトがすべて図面内に収まるように、表示倍率を調節する機能です。表示倍率を 調節する対象をサブメニューから選択します。

全ての図面

全ての図面に対して表示倍率を調節します。

・パース図

パース図の表示倍率を調節します。

· 三面図

上面図、正面図、側面図に対して表示倍率を調節します。

オブジェクトを選択していない場合は、その階層に含まれるオブジェクト全体が画面内に収まる ように、表示倍率が調整されます。

[拡大モード(I)]

画面の表示を拡大する機能です。

パース図の拡大

パース図上でクリックすると、クリックした点に近づくように視点が移動し、表示が拡大したように見 えます。

- Microsoft Mouse 互換のホイールマウスをご使用の場合は、ホイールの回転で拡大/縮小を行えます。
- 視点とクリックされたオブジェクトの距離を1/√2にします。クリック先にオブジェクトが無い場合、注視点との距離の1/√2だけクリックした方向に移動します。
- パース図と三面図とは連動していません。パース図を拡大表示しても、三面図は拡大表示されません。同様に、三面図で拡大しても、パース図上では拡大表示されません。

三面図の拡大

・クリックでの拡大

三面図上でクリックすると、クリックした点を中心に、表示を√2倍に拡大します。

- Microsoft Mouse 互換のホイールマウスをご使用の場合は、ホイールの回転で拡大/縮小を 行えます。
- ℤ 三面図のいずれかでクリックすると、三面図すべてが同時に拡大表示されます。

[縮小モード(0)]

画面の表示を縮小する機能です。

パース図の縮小

- パース図上でクリックすると、遠ざかるように視点が移動し、表示が縮小したように見えます。
 - Microsoft Mouse 互換のホイールマウスをご使用の場合は、ホイールの回転で拡大/縮小を行 えます。
 - 視点とクリックされたオブジェクトの距離を√2倍にします。クリック先にオブジェクトが存在しない場合、注視点との距離の√2倍だけクリックした点から遠ざかる方向に移動します。

三面図の縮小

三面図上でクリックすると、クリックした点を中心に、表示を1/√2倍に縮小します。

- ✓ 三面図のいずれかでクリックすると、三面図すべてが同時に縮小表示されます。
- 三面図とパース図とは連動していません。三面図を縮小表示しても、パース図は縮小表示されません。同様に、パース図で縮小しても、三面図上では縮小表示されません。
- ※ 縮小機能は、拡大機能のようにドラッグで範囲を指定することはできません。

[部分拡大モード]

拡大したい範囲を、対角線上の2点間をドラッグして囲みます。ドラッグした範囲が画面いっぱいに表示されます。

三面図とパース図とは連動していません。三面図を拡大表示しても、パース図は拡大表示されません。同様に、パース図で拡大しても、三面図上では拡大表示されません。

$[\lambda p - \mu - \mu (C)]$

三面図の表示をスクロールさせる機能です。

三面図上の任意の場所でマウスボタンを押し、ドラッグすると、マウスの動きに合わせて三面図の表示 範囲が移動します。

三面図とパース図とは連動していません。三面図でスクロールしても、パース図ではスクロール しません。

三面図上での視点位置表示

パース図の視点位置と視線方向は、三面図上にカメラ状の青い印(カメラアイコン)で表示されます。



ℤ 視点が三面図の表示範囲の外にある場合は、表示されません。

Z
 ここで示されている視線方向は、3D空間の視線方向をそれぞれの2軸面に投影したものです。

上面図 … XY 平面 側面図 … YZ 平面 正面図 … XZ 平面

視線方向の表示は、3D空間の視線方向によって表示される場合と、表示されない場合があります。たとえば、3D空間で視線方向が Z軸と平行になった場合、上面図での視線方向表示は行われません(青い長方形になります)。

[カメラドラッグモード(M)]

パース図の視点位置と視線方向を、三面図に表示されているカメラアイコンのドラッグなどで変更する 機能です。

視点位置の変更

三面図上のカメラアイコンの内部をドラッグすると視点位置を変更できます。

🦉 三面図上でダブルクリックすると。その位置に視点が移動します。

視線方向の変更

三面図上でカメラアイコン以外の場所をクリックすると、その点を見るように視線方向が回転します。

視点のドラッグ

三面図上でカメラアイコン以外の場所をドラッグすると、そのドラッグ経路を追うように視点位置や視 線方向が移動します。

マウスカーソルから視点までの距離は常に一定になっています。また、視線方向は常にマウスの方を向 きます。

[画面分割・切替]

[平面図+パース図(2)]

基本画面を左右に分割し、左に平面図、右にパース図を表示します。

[平面図+南立面図+パース図(3)]

基本画面を3つに分割し、左上に平面図、左下に南立面図、右にパース図を表示します。

[パース図+平面図+東立面図(4)]

基本画面を3つに分割し、左にパース図、右上に平面図、右下に東立面図を表示します。

[四面図(Q)]

基本画面を上下左右に4分割し、左上に平面図、右上にパース図、左下に南立面図、右下に東立面図を 表示します。



2面図表示と4面図表示

🥒 ナビの各ボタンを選択すると、各作業に最適な表示に自動的に変更されます。

[パース図のみ(P)]

基本画面をパース図のみの表示に切り替える機能です。

[平面図のみ(T)]

基本画面を平面図のみの表示に切り替える機能です。

[南立面図のみ(S)]

基本画面を南立面図のみの表示に切り替える機能です。

[北立面図のみ(N)]

基本画面を北立面図のみの表示に切り替える機能です。

[東立面図のみ(E)]

基本画面を東立面図のみの表示に切り替える機能です。

[西立面図のみ(W)]

基本画面を西立面図のみの表示に切り替える機能です。

[三/四面図に東立面図を表示(G)]

三面図・四面図モードでの表示時に、右下面で東立面を表示します。

[三/四面図に西立面図を表示(H)]

三面図・四面図モードでの表示時に、右下面で西立面を表示します。

[三/四面図に南立面図を表示(I)]

三面図・四面図モードでの表示時に、左下面で南立面を表示します。

[三/四面図に北立面図を表示(J)]

三面図・四面図モードでの表示時に、左下面で北立面を表示します。

[パース図をサムネイルの比率にする(V)]

パース図をパーツパレットのサムネイルと同じ比率にします。



▶ カメラの視点も変更する

チェックボックスをオン図にして方向を選択すると視点を変更します。

[画面分割位置を中央に戻す(E)]

基本画面の境界線の位置を真ん中に移動する機能です。2面図表示、4面図表示の時のみ有効です。

[画面の状態をすべて元に戻す(R)]

基本画面の分割線の位置を真ん中に移動するほか、ナビを選んだときの状態に戻します。

[グリッド表示(G)]

グリッドの表示/非表示を切り替える機能です。 チェックボックスをオン型にすると、三面図/パース図にグリッドを表示します。

[シェーディング表示(H)]

パース図の表示をワイヤーフレーム表示にするかシェーディング表示にするかを切り替える機能です。 チェックボックスをオン■にするとパース図上のオブジェクトがシェーディング表示(陰影のついた面 で表示)され、チェックボックスをオフ■にするとパース図上のオブジェクトがワイヤーフレーム(線 画)で表示されます。



シェーディング表示とワイヤーフレーム表示

[輪郭線強調表示(W)]

パース図のオブジェクトの輪郭線を黒線で表示して強調します。

[ホワイトモデル表示(S)]

パース図のオブジェクトのテクスチャ・色の表示をグレー色の表示にして形状を確認しやすくします。

[断面(T)]

平面図上で断面位置を指定して、パース図のオブジェクトを断面表示します。

[色覚・白内障シミュレーション(W)] <mark>ナビ</mark>ー色覚/インテリア

立体化した家が白内障の方や、色覚特性をもつ方からどのように見えるかをシミュレーションできる機能です。



▶ 色覚シミュレーション(W)

チェックボックスをオン▼にして型を選択すると3Dパースが選択した色覚のイメージになります。 ・P型(1型)色覚

D型(2型)色覚

▶ 白内障シミュレーション

チェックボックスをオン■にして強弱のレベルを選択すると3Dパースが選択した白内障レベルのイメージになります。

[すべての壁を表示(A)]

パース図ですべての壁を表示します。

[手前の壁だけ非表示(H)]

パース図で手前にくる壁を非表示にします。

[すべての壁を非表示(I)]

パース図ですべての壁を非表示にします。



壁の表示切り替え ((左)すべて表示/(中央)手前だけ非表示/(右)すべて非表示)

[屋根・天井(非表示階層)の状態設定(V)]

室内に視点がある場合に屋根・天井の表示方法を切り替えます。

- すべて表示(A) 屋根・天井を表示します。
- 半透明(S) 屋根・天井を半透明で表示します。
- ・非表示
 (N)

屋根・天井を非表示にします。マウスのクリックでの選択や[編集]-[他のオブジェクトに沿わせる] での障害物として認識されません。



天井の表示/非表示切り替え ((左)すべて表示/(中央)半透明/(右)非表示)

[種類別(K)]

住宅設備(E)

家具(F)

小物(A)

天井器具(I)

外構・植栽(0)

各パーツの表示/非表示を切り替えます。

[形状作成ツールバーを表示(T)]

形状作成ツールバーを表示します。



🛄 「基本形状入力」 379 ページ

[ナビを表示(N)]

画面左端にマイホーム作成ナビを表示します。

間取り画面から立体化した場合や、間取りデータの含まれる3Dデータファイルを開いた時には、 自動的にマイホーム作成ナビが表示されます。

[左パレットを表示(L)]

画面左のパレットの表示/非表示を切り替えます。

[プロパティパレットを表示(P)]

画面右のプロパティパレットの表示/非表示を切り替えます。

[フルスクリーン表示/3Dテレビ出力(F)]

パース図をフルスクリーン表示してマウスやキーボードで操作したり、ウォークスルーの軌跡を再生したりできます。

サイドバイサイド方式の3D対応モニタ/TVとパソコンをHDMIケーブルで接続します。

 ③ D対応モニタ/TV ではない場合は、3 Dモードをオフにしてフルスクリーン表示機能だけを 使います。

[スライドショー(X)] ナビー外観・内観確認

登録した視点を指定した順にフルスクリーンで再生できます。(山)「視点登録」346 ページ)

スライドショー再生	
スライドミ	ショー再生
再生リスト 1 外観 2 鳥瞰 3 リビング 4 庭	登録した視点をスライドショー再生します。 スライド切替 ◎ 自動(A): 5 秒ごとに切替 □ 繰り返し再生する(R) ◎ マウスクリック時(M)
<	再生時のキーボード操作 ・左右矢印キーでもスライド切替できます。 ・[2]キーで壁の表示を変更できます。 ・[2]キーで壁の表示を変更できます。 全壁表示 手前の壁料表示 全壁非表示
スライドショーを終了するには、キー	ポードの[ESC]キーを押してください。
	スライドショー開始(S) 閉じる(C)

▶ スライドショー出力先

スライドショーの出力先を指定します。

- ▶ スライド切替
 - ・自動

選択すると自動的に視点が切り替わります。何秒ごとに切り替わるかを指定することができます。

・繰り返し再生する

チェックボックスをオンにすると、最後の視点まで再生後にまた最初の視点からの再生を繰り返します。

・マウスクリック時

選択するとマウスクリック時に視点が切り替わります。

スライドショー再生中に左右矢印キーを押しても視点を切り替わります。

▶ スライドショー開始

スライドショーを開始します。

- えライドショーを終了するにはESCキーを押します。
- スライドショー再生中に
 スライドショー再生中に
 と期すと順に、全壁表示、手前の壁非表示、全壁非表示に切り 替わります。

▶ 閉じる

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

▶ 再生リストの編集

視点名を選択してくたさい。 視点を確認するときは「リビュー」をクリックしてください。	
※スフィトンヨー時は上から順に再生されます。	キャンセル
▼ 鳥瞰	一开上人物种们
▼ ▼庭	- 世上へ移動(F)
	下へ移動(K)
	─番下へ移動(B)

▶ 一番上へ移動

- ▶ 上へ移動
- ▶ 下へ移動
- ▶ 一番下へ移動

視点の並び順を変更します。

▶ プレビュー

選択した視点に切り替わります。

▶ок

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

[鳥瞰マルチビュー(B)] ナビー外観・内観確認

フロアがスライドしながら順に展開してゆく様子をアニメーションで見せることができます。



▶ 対象階

各階のチェックボックスをオン▼にすると鳥瞰マルチビューの対象になります。

▶ 並べ方

フロアの並べ方を、縦一列、横一列から選択します。

▶ 表示

クリックすると鳥瞰マルチビューが始まります。

▶ 終了

クリックすると鳥瞰マルチビューが終了します。

視点メニュー

視点と視界



視点と視線

パース図には、描いた形状を3次元空間の一点から見たイメージが表示されます。そのときの眼の位置 を「視点」と呼びます。また、その視点の位置から見ている方向を「視線」と呼びます。視点メニュー では、3次元空間をどの位置から、どの方向に向かって、どのように見るのかを設定できます。

視界

パース図に表示される領域を「視界」と呼びます。

画面から上下左右にはみ出したオブジェクトは表示されません(視界範囲外)。 また、画面の中に納まっている範囲だけでなく、前後方向にも制限があり、視点からオブジェクトが離 れすぎたり、逆にカメラに近づきすぎたりすると、オブジェクトは見えなくなります。 この画面に、オブジェクトが表示される範囲(上下左右、奥行き方向の面に囲まれた四角錐台の範囲内) を「視界」と呼びます。

- 視点からオブジェクトが見えるようになる位置までの距離(視点に近い側の限界)を「near」、 オブジェクトが見えなくなるまでの距離(視点から遠い側の限界)を「far」と呼びます。
- 祝界の範囲をオブジェクトの位置・大きさに合わせて自動調整することができます。(
 [
 記定]

 [
 環境設定]
 -[
 視界]

視点を表す情報

視点は位置や角度、方向など、さまざまな値の組み合わせによって表されます。これらの値を変更する ことで、オブジェクトをさまざまな方向から見ることができます。

視点位置

オブジェクトを見る位置を「視点位置」と呼び、三次元の座標値(Ex, Ey, Ez)で表します。

✓ カメラに例えるとカメラ自身の位置にあたります。

視線方向

視点位置からオブジェクトを見る方向を「視線方向」と呼び、三次元のベクトル(Vx, Vy, Vz)で表します。

✓ 視点位置から注視点位置への単位ベクトルが視線方向です。

🦉 カメラに例えるとカメラの向きにあたります。

注視点

現在注目している点を「注視点」と呼び、三次元の座標値(Gx, Gy, Gz)で表します。

ℤ カメラに例えるとレンズの焦点位置にあたります。

画角

視界の広さを「画角」と呼び、角度で表します。

✓ カメラに例えるとレンズの画角にあたります。

傾き

視線方向を軸とした回転を「傾き」と呼び、角度で表します。これを変更すると、頭を傾けたような効 果が得られます。

ℤ カメラにたとえるとカメラを斜めに構えた状態にあたります。

パース図での視点の操作

パース図上でドラッグし、そのときの移動量と移動方向に応じて、視点を変更することができます。 シェーディング表示を行っている場合でも、視点変更中はワイヤーフレーム表示に切り替わります。視 点変更後、シェーディング表示に戻ります。これは処理を高速化するためです。

- 「環境設定]-[シェーディング]の設定を変更すると、シェーディング表示やテクスチャ表示を行ったまま、ドラッグによる視点変更を行うことができます。ただし、表示速度は遅くなります。
- 視点変更ツールのボタンを選択すると、メニューを選択することなく、同様の操作を行うことができます。(山)「視点変更ツール」254 ページ)

[移動モード(W)]

パース図上のオブジェクトを上下左右に移動させる機能です。 XY 平面上にそってオブジェクト移動します。

[水平移動モード(H)]

パース図上の視点位置を前後左右に移動させる機能です。 パース図上の任意の場所でマウスボタンを押し、ドラッグすると、マウスの動きに合わせて視点位置が XY 平面に平行に移動します。

パース図上の視点位置を上下左右に移動させる機能です。 パース図上の任意の場所でマウスボタンを押し、ドラッグすると、マウスの動きに合わせて視点位置が XY 平面に垂直に移動します。

[ズームモード(Z)]

パース図上の視点位置を視線の方向に移動させる機能です。

パース図上の任意の場所でマウスボタンを押し、上下にドラッグすると、マウスの動きに合わせて視点 位置が視線方向に前進後退します。画面の表示は、拡大/縮小されたように見えます。

[まわりを見るモード(E)]

パース図上の視点位置を固定し、視線の方向を変更する機能です。

パース図上の任意の場所でマウスボタンを押し、ドラッグすると、マウスの動きに合わせて視線方向が 上下左右に変わります。

[まわりから見るモード(R)]

パース図上で選択したオブジェクトとの距離を一定に保ったままで、視点をオブジェクトの周りに回転 させる機能です。

パース図上の任意の場所でマウスボタンを押し、上下左右にドラッグすると、選択されたオブジェクト を見つめたままで、視点が移動します。

- オブジェクトが選択されていない場合は、現在表示されているオブジェクト全体を中心に、視点を移動します。
- ℤ オブジェクトが存在しない場合は、原点が中心となります。

[画角変更モード(K)]

パース図の画角を変更する機能です。

パース図上の任意の場所でマウスボタンを押し、上下にドラッグすると、マウスの動きに合わせて画角 が変わります。

[望遠/広角(N)]

パース図の画角(望遠/広角)を切り替える機能です。

画角の数字が小さくなるほど、狭い範囲がより拡大されて表示されます(望遠)。画角の数字が大きく なるほど、広い範囲がより縮小されて表示されます(広角)。部屋の中では広い範囲が見える方がよい のですが、あまり大きな数値にするとパース図がゆがんだように見えます。部屋の中では60°~90°程 度の画角をおすすめします。また、家の外から家を見るときは、かなり画角を小さめにしないと家がゆ がんで見えます。40°~50°程度の画角をおすすめします。0°(平行投影)を選択し、視点位置の調 整を行うと立面イメージ図やアイソメイメージ図の表現も可能です。

[あおり補正(A)]

視線を上下方向に移動したときにも壁や建具の枠などの垂直線がきれいに見えるように、パース図の表 示を補正します。



あおり補正オフ (通常表示)

あおり補正オン

EXのみ

[2点指示視点設定(G)]

パース図の視点位置と視線方向を、2回のクリックで指定する機能(クイックビュー機能)です。 平面図上で視点位置をクリックし、ついで視線方向をクリックすると、1点目から2点目を見るように パース図が変化します。視線方向は水平になります。

[視点数值設定(T)]

視点位置や視線方向を、視線の方向角と仰角などを元に設定できます。

また、三面図上でカメラをドラッグして、視点位置や視線方向、注視点位置(注視点までの距離)を変 更することができます。設定した視点は、このウィンドウ上で視点データベースへの登録/削除が行え ます。視点データベースに登録すると、ツールバーの視点リストや[視点]メニューの[視点呼び出し]か ら利用できます。



[視点数値設定]ウィンドウ

▶ 視点名称

をクリックして、視点データベースに登録されている視点を呼び出すことができます。

ℤ ウィンドウを開いた直後は[現在の視点]となっています。

▶ 仰角

視線の仰角を設定します。

仰角とは、視線と水平線がなす角度です。水平線を0°として、上方向が+、下方向が-です。



仰角メーターの針をドラッグしたり、設定したい針の位置でクリックしたりして、仰角を変更することもできます。



▶ 方向角

視線の方向を設定します。

方位角メーターの針をドラッグしたり、設定したい針の位置でクリックしたりして、方位角を変 更することもできます。



▶ 注視点

▶ 視点位置

▼をクリックして、座標値をどちらで指定するか選択します。(↓ 「注視点」「視点位置」340ページ)

▶ 距離

視点から注視点までの距離が表示されます。

▶ 画角 画角を数値で指定します。

▶ 傾き

頭の傾きを角度で指定します。

▶ок

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

▶ プレビュー

設定を一時的にパース図上に反映させます。設定内容の確認ができます。

▶ 登録

現在の設定に名前を付けて視点データベースに登録します。

- ℤ フロア切替モードになっているときは、どの階層にいても視点を登録できます。
- フロア切り替えモードになっていないときは、視点登録は最上層のパーツ階層でのみ行えます。 視点登録を行う際には、まず[ツール]-[最上層のパーツ階層へ移る]を選択し、そののち視点位 置を調整、最後に[視点]-[視点登録]を行うという手順が必要となりますのでご注意ください。

▶ 削除

現在表示されている名称の視点を視点データベースから削除します。

✓ [現在の視点]は削除できません。

▶ カメラをドラッグできるようにする

チェックボックスをオン図にすると三面図上に表示されているカメラをドラッグで移動させ、視点位置 や視線方向を設定することができます。

三面図の操作(拡大/縮小、スクロール、カメラドラッグ)を行うとチェックボックスをオフ になり、カメラのドラッグができなくなります。

┃カメラのドラッグで視点を設定する

視点設定ウィンドウを表示すると、三面図上視点を表すカメラと視界の広がりを表す四角錐が青色で表示されます。四角錐の底面の中心点が注視点を表しています。ウィンドウ上の[カメラをドラッグできるようにする]に チェックボックスをオン♥にすると、三面図に表示されているカメラをドラッグして、 視点位置や視線方向を設定することができます。



三面図に表示されるカメラ

視点位置の変更

三面図上のカメラをドラッグすると、視点位置を変更することができます。または、視点の移動位置を ダブルクリックしても、視点位置を変更することができます。



視点位置の変更

視線方向の変更

三面図上でカメラ以外の場所をクリックすると、その点を見るように視線方向が回転します。



視点のドラッグ

三面図上でカメラ以外の場所をドラッグすると、そのドラッグ経路を追うように視点位置と視線方向が 移動します。マウスカーソルから視点までの距離は常に一定になっています。また、視線方向は常にマ ウスの方を向きます。



視点のドラッグ

[視点登録(M)]

現在、パース図を表示している視点の情報を登録する機能です。

視点登録	—
視点名を入力してください (俯瞰	
追加した書き	キャンセル
[視点登録]ウィ	ンドウ

▶ 追加

現在、パース図を表示している視点を、指定した名前で視点データベースに追加登録します。

▶ 上書き

現在の視点位置情報を上書きします。

[ツール]-[視点簡易設定]で表示されるウィンドウで、登録済みの視点を呼び出して変更した場合に有効となるボタンです。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

ℤ フロア切替モードになっているときは、どの階層にいても視点を登録できます。

ℤ 視点データベースは他のデータとともにファイルに保存されます。

[視点呼び出し(C)]

視点データベースに登録されている視点情報を呼び出すことができます。いくつかの視点がプリセット されており、これらを呼び出すこともできます。

- ・保存時の視点
- ・真上から
- 正面から 20°
- ・左側から 20°
- ・右側から 20°
- ・斜め左から 45°
- ・斜め右から 45°
- 登録した視点が10個を超えると、メニューに[その他…]が追加されます。これを選ぶと、次のようなウィンドウが表示され、11個以上の登録視点から選択できます。

	その他の視点	×	
		•	
	 	tzil	
[その)他の視点]ウ	ィン	ドウ

[視点編集・削除(D)]

登録した視点の名前を変更したり削除したりする機能です。



[視点編集・削除] ウィンドウ

▶ок

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ プレビュー

選択した視点に切り替わります。

▶ キャンセル 設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

▶ 一番下へ移動

▶ 上へ移動

▶ 下へ移動

▶ 一番下へ移動

視点の並び順を変更します。

▶ 名前の変更 視点の名前を変更します。

▶ 視点削除

視点を削除します。

プリセット視点(あらかじめ設定されている視点)は[視点編集・削除]ウィンドウには表示され ません。

ウォークスルーメニュー

[開始(S)] <mark>ナビ</mark>ーウォークスルー

ウォークスルーモードに切り替わります。

ウォークスルー・軌跡再生
ウォークスルー
大人 子供 バードビュー 車いす カスタム フライスルー
目の高さ 昇れる高さ 上下角 画角 150 45 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
壁を通り抜ける
 ①【軌跡登録】ボタンを押す。 ② 軌跡の曲がり角になる点を 始点から順に左クリック。 ③ 終点を右クリックして完了。
再生する軌跡
一つ月まれ9 軌跡01
[ウォークスルー・軌跡再生]パレット

▶ ウォークスルー

ウォークスルーの方法を指定します。

・大人

大人の身長(床からの目の高さ)で一定に保って進みます。階段や段差があれば上に登ります。目の高さは150cm、昇れる高さは、45cmに設定されます。

・子供

子供の身長(床からの目の高さ)で一定に保って進みます。目の高さは 80cm、昇れる高さは 15cm に設定されます。

・車椅子

車椅子に乗った状態の身長(床からの目の高さ)を一定に保って進みます。目の高さは 100cm、昇れる高さは 2cm に設定されます。

・バードビュー 視線の仰角に関係なく高さを一定に保って進みます。

- フライスルー
 視線の方向に進みます。視線が上や下を向いている場合、前後に動くと高さが変わります。
- ・カスタム

身長(床からの目の高さ)で一定に保って進みます。階段や段差があれば上に登ります。[目の高 さ]、[昇れる高さ]の数値を設定することができます。

▶ 目の高さ

調節バーをドラッグして動かすと、目の高さを調節することができます。調節バーが中央にある場合は、 目の高さは[基準高さ]で設定した高さになります。

調節バーを動かすと[基準高さ]を中心に、上下に±50%の範囲で高さを調節できます。

🖉 調節バーをドラッグする代わりに、上下にある 本 💌をクリックしても調節できます。

▶ 昇れる高さ

調節バーをドラッグして動かすと、ウォークスルー時に、階段などの段差の部分にさしかかったときに、 上に登れる高さを調節することができます(この高さより段差が高いと登ることができず、壁にぶつか った時と同じ動作になります)。

🖉 調節バーをドラッグする代わりに、上下にある 本 💌をクリックしても調節できます。

▶ 上下角

調節バーをドラッグして動かすと、上下角を調節することができます。調節バーが中央にある場合は、 視線は水平方向を向きます。

調節バーを動かすと、視線を水平より上下方向に±90°の範囲で調節することができます。

調節バーをドラッグする代わりに、上下にある
 マーをクリックしても調節できます。

▶ 画角

調節バーをドラッグして動かすと、画角を調節することができます。調節バーが真ん中にある場合は、 画角は 80°になります。

調節バーを動かすと、画角を±60°の範囲で調節することができます。

🖉 調節バーをドラッグする代わりに、上下にある 🟊 💌をクリックしても調節できます。

▶ 壁を通り抜ける

ウォークスルー中に壁のチェックをするかどうかを切り替えます。チェックボックスをオフレにすると、 ウォークスルー中に壁にぶつかると視点位置が少し後ろに戻り、壁を通り抜けないようになります。

▶ 軌跡登録

🛄 「軌跡作成」355 ページ

▶ 再生する軌跡

記録したウォークスルー経路(軌跡)を選択して再生できます。

▶ 再生

軌跡の再生を開始します。

承生中は、 トレーが していたいであります。 トレーをクリックすると再生を一時停止します。再度、 をクリックすると、続きから再生を始めます。

▶ 停止

軌跡の記録/再生を停止します。

✓ 再生を停止すると時間が0(左端)に戻ります。

🖉 記録を停止すると軌跡の名称を入力するウィンドウが開きます。記録した軌跡に名称をつけます。

▶ 巻き戻し

軌跡を巻き戻し再生します。停止ボタン■■■■をクリックすると巻き戻し再生を停止します。

▶ 早送り

軌跡を早送り再生します。停止ボタン━━━━━━をクリックすると早送り再生を停止します。

▶ リピート

軌跡を繰り返して連続再生するスイッチです。

▶ 記録開始

軌跡の記録を開始します。

REC をクリックするとその後の行われたウォークスルー動作(視点移動、動作の実行)がすべて記録 されます。再度、**REC** をクリックすると記録を終了し、軌跡名称入力ウィンドウが表示されます。軌 跡名を入力し、登録をクリックすると記録した軌跡に名前が付けられて、保存されます。

▶ 動画ファイル出力

選択している軌跡を WMV、または AVI ファイルとして出力します(〇〇)「動画ファイル出力」360 ページ)。

▶ 時間

パース図上での操作

パース図上でドラッグすることで、ウォークスルーの操作ができます。 プレゼンテーションにもっとも適したウォークスルー方法です。



マウスを上下にドラッグすると視点は前進/後退できます。また、左右にドラッグすると、左/右へ視 線方向を回転できます。

- ※ 斜め方向へドラッグすると、前進後退と左右回転をミックスした移動になります。たとえばマウスを左上にドラッグすると、前進しながら左に曲がっていきます。
- ✓ 視点移動の速度はドラッグした距離に比例します。

三面図上での操作

三面図上では、視点の位置と方向を示す青色のカメラアイコンをドラッグして、ウォークスルーの操作ができます。

視点位置の変更

三面図上の視点アイコンの内部をドラッグすると、視点位置を変更することができます。



ドラッグによる視点位置の変更

または、視点の移動位置をダブルクリックしても、視点位置を変更することができます。



ダブルクリックによる視点位置の変更

視線方向の変更

三面図上で視点アイコン以外の場所をクリックすると、その点を見るように視線方向が回転します。



視線方向の変更え

視点のドラッグ

三面図上で視点アイコン以外の場所をドラッグすると、そのドラッグ経路を追うように視点位置や視線 方向が移動します。マウスカーソルから視点までの距離は常に一定になっています。また、視線方向は 常にマウスの方を向きます。



視点のドラッグ

テンキーによる操作

テンキーを使って、次の操作ができます。

⑦前進しながら左へ進みます。
④前進します。
④行の場で左へ向きます。
①後退しながら左へ向きます。
③後退しながら右へ向きます。

矢印キーによる操作

矢印キーを使って、次の操作ができます。

▶ 左に移動します

↑前進します

→ 右に移動します

↓後退します

方向パッドでの操作

プロパティパレットの[方向パッド]を使うと簡単にウォークスルーができます。(🍱 348 ページ)



[終了(X)]

ウォークスルーモードを終了します。

[自動再生(A)]

[自動再生]ウィンドウから記録されている軌跡を選択して[OK]をクリックすると、ウォークスルーが 実行されます。



[自動再生]ウィンドウ

▶ 再生する軌跡(T)

再生する軌跡をリストの中からクリックして選択します。

▶ 繰り返し再生(R)

チェックボックスをオン型にすると、記録されている軌跡の再生を繰り返します。チェックボックスを オフ■にすると、軌跡の最後まで再生した後、停止します。

► OK

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

軌跡再生中の操作

視線方向を変更する

軌跡の再生中に、視線方向を変えることができます。

再生中にパース図上でマウスボタンを押し、上下左右にドラッグすると、軌跡に保存されている視線方 向に対して、さらに上下左右に視線方向を変更することができます。

例えば、真っ直ぐ前を向いて直進するような軌跡が設定されていても、再生中に左右にドラッグすると、 周りを見回しながら前進することができます。

振舞いを実行する

軌跡再生中に、パーツに設定された振舞いを実行させることができます。 振舞いが設定されたパーツをマウスでダブルクリックします。

- 振舞いが設定されたパーツにマウスカーソルをあわせると、マウスカーソルが手のアイコンに変わります。
- ✓ 軌跡記録時にクリックで実行した振舞いは、軌跡内に記録されており、再生時にも実行されます。
- シングルクリックで動作開始し、ダブルクリックでワープするような設定もできます。(L1)
 [設定]-[環境設定]-[ウォークスルー] 457 ページ)

[少し前の視点に戻す(U)]

少し前の視点に戻ります。

[ウォークスルー開始時の視点に戻す(H)]

ウォークスルーモードに入ったときの視点に戻ります。

[壁を通り抜ける(C)]

ウォークスルー中に壁を通り抜けるかどうかを切り替えます。 チェックボックスをオン■にするとウォークスルー中に壁にぶつかっても壁を通り抜けます。チェック ボックスをオフ■にすると、壁にぶつかった時、視点位置が少し後ろに戻り、壁を通り抜けないように なります。

[方法(M)]

ウォークスルーの方法を指定します。

- ・ウォークスルー(W) 身長(床からの目の高さ)を一定に保って進みます。階段や段差があれば上に登ります。
- ・バリアフリー(R)
 車椅子でのウォークスルーを想定して身長(床からの目の高さ)を100cmに保って進みます。登れる高さは、2cmに設定されます。
- ・フライスルー(F) 視線の方向に沿って進みます。視線が上や下を向いていると、前後に動くと高さが変わります。
- ・バードビュー(B)
 視線の仰角に関係なく高さを一定に保って進みます。

[速度(V)]

ウォークスルーの移動速度を設定する機能です。ドラッグでのウォークスルー、ボタンでのウォークス ルー共に速度が変わります。数字が大きいほど、移動速度が速くなります。

△ 描画速度が速くなるわけではありません。コンピューターの描画速度が視点の移動量に追いつか ない場合はコマ落ちした描画になります。

[記録開始(R)]

ウォークスルーで通った軌跡を記録する機能です。

記録を開始すると、その時点からのウォークスルー動作(視点移動、動作の実行)がすべて記録されま す。

[記録停止(Q)]

軌跡の記録を終了します。終了すると[軌跡名称]ウィンドウが表示されデータを保存できます。

	軌跡名称	
	載25:1	
	登録	キャンセル
[東	九跡名称]	ウィンドウ

[再生開始(P)]

記録した軌跡の再生を開始します。



軌跡の再生を終了します。

[軌跡作成(L)]

平面図上で通過点を指定し視点が移動する軌跡を指定できます。 ① [軌跡作成] を選択すると軌跡作成説明ウィンドウが表示されます。



- ② 平面図上をクリックし、軌跡を入力します。
- ③ 最後の頂点を入力し終わったら、右クリックで軌跡が確定します。



平面図上をクリックし、軌跡を作成

④ 目の高さを指定すると軌跡作成は完了します。

軌跡の再生
目の高さを変更する場合は、次の中から 遅んでください。
目の高さ
◎ 大人
◎ 于供
※大きな段差があっても、ぶつからずに
そのまま進みます。
♥すぐに再生する
OK
軌跡の再生ウィンドウ

- ⑤ 作成した軌跡は、「軌跡 01」からの連番名で、[軌跡の選択] リストに自動登録されます。
 - クリックしたところに頂点が入力され、間違って入力したときは [Back Space] キーを押すと、ひとつ前の頂点に戻ります。
 - 階段を上がる場合は、階段の踏み板を一段ずつ踏ませるように、細かいピッチで頂点を入力します。

[軌跡作成(タイムスケール方式)]

[軌跡編集(T)]

[軌跡編集]ウィンドウが表示され、キーフレーム法で軌跡の作成・編集が行えます。 キーフレーム法とは、再生開始からのある時間における位置(キーフレーム)を設定し、その間を滑ら かに補完して視点の移動を定義する方法です。(🍱 「キーフレームとは」319 ページ)



軌跡の動きを編集する画面です。横軸が時間の流れを表します。方眼の部分のうち一番上の行は、視点 の変化を時系列で表します。2行目以降の方眼は、各行でパーツの動きを表します。 タイムスケール上で、設定されたキーフレームの情報は以下のように色分け表示されます。

・赤色のセル

そのセルにキーフレームが設定されていることを示します。

・黄色のセル

そのセルが選択されていることを示します。そのセルには、キーフレームが設定されていません。 その位置で、新しいキーフレームの追加操作が行えます。

・ピンク色のセル

そのセルが選択されていることを示します。そのセルには、キーフレームが設定されています。 その位置で、キーフレームの編集作業が行えます。

・緑色のセル

そのセルの直前で振舞いの実行指示がされており、そのセルは振舞いの実行中であることを示しています。 動作タイムスケールのみに表示されます。

・水色のセル

そのセルが選択されていることを示します。 そのセルの直前で振舞いの実行指示がされており、そのセルは振舞いの実行中であることを示してい ます。動作タイムスケールのみに表示されます。

- タイムスケール上でセルが選択されているとき、メイン画面上では、その時間におけるパーツの 位置を示しています。
- ► OK

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ プレビュー(P)

現在の軌跡の設定内容に従い、メイン画面上で視点の移動をおこないます。設定の内容を確認すること ができます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

視点位置/視線方向の設定

各キーフレームにおける視点位置/視線方向の設定は、通常の視点変更と同様に行うことができます。 軌跡タイムスケール上で、視点位置/視線方向を設定したいセルを選択しておき、視点位置を変更しま す。

視点メニューで設定

視点メニューを使ってパース図上または三面図上で視点位置を設定します。 (↓↓ 「パース図での視点の操作」340ページ)

視点数値設定ウィンドウで設定

[編集] - [編集]を選択すると、[視点数値設定] ウィンドウが表示されます。[視点数値設定] ウィンドウ では、数値入力または三面図上に表示される視点位置をドラッグで視点位置を設定します。 (単「視点数値設定」342 ページ)

[編集]メニュー

軌跡の編集メニュー(追加、切り取り、コピー、貼り付け、削除、シフト)は、[動作設定]と共通です。 (↓ 「動作設定」318 ページ)

[編集]-[軌跡削除(D)]

選択中の軌跡を削除します。次のウィンドウが現れます。

削除確認	23
動跡を削除して編集作業を終わります。よろしいですか?	
はい(Y) いいえ(N	l)
[削除確認]ウィンドウ	

▶ はい(Y)

リストボックスで選択中の軌跡を削除し、軌跡削除ウィンドウを閉じます。

▶ いいえ(N)

軌跡を削除せずにウィンドウを閉じます。

▲ キーフレームの削除ではなく、軌跡の設定そのものが削除されます。

[設定]-[フレーム]

軌跡編集の際の精度を、フレーム数(秒あたりのセル数)で指定します。

・4 フレーム/秒

1秒あたり4フレーム(4個のセル)の精度で動作が設定できます。

- ・10 フレーム/秒
 1 秒あたり 10 フレーム(10 個のセル)の精度で動作が設定できます。
- ・20 フレーム/秒
 1 秒あたり 20 フレーム(20 個のセル)の精度で動作が設定できます。
 - このフレーム数は、軌跡の設定精度の指定で、実際の描画速度の指定ではありません。たとえば、 20 フレーム/秒という指定をした場合、動作設定ウィンドウ上のタイムスケールが1秒間に 20 セルに分割され、0.05 秒単位でキーフレームの設定ができるようになります。実際の動作(描 画)の際には、そのコンピューターの性能(CPU、メモリ、ビデオカード(グラフィックスボー ド)など)や取り扱うオブジェクトの数などで、描画速度が変わり、遅いコンピューターではコ マ落ちのような表示となります。

[設定]-[軌跡表示]

選択中の軌跡を表示します。 チェックをつけると三面図上に軌跡を青い線で表示します。

[設定]-[編集中に画面を更新]

キーフレーム編集中の再描画のタイミングを設定できます。

チェックをつけると、動作設定ウィンドウ上で位置情報を変更したり、タイムスケール上でセルを指定 したりしたときに、即座にメイン画面上を更新します。チェックボックスをオフ■にすると、動作設定 ウィンドウ上で編集を行っても、メイン画面が更新されません。

- ℤ [編集]-[画面を更新]メニューを選択すると、画面が更新されます。
- 非常に複雑なオブジェクトを扱っている場合などで、描画に時間がかかる場合には、チェックボックスをオフレにすると快適に操作できます。

振舞いを実行するパーツの設定

軌跡再生中にパーツの振舞いの実行開始を指示することができます。振舞いの実行開始を指示するには、 まず対象となるパーツを動作タイムスケールに追加します。軌跡編集ウィンドウ上でパーツ名の欄の空 白部分を選択し、[編集] − [追加]を選択するか、パーツ名の空欄をダブルクリックします。 [パーツ選択]ウィンドウが表示され、パーツー覧から対象パーツ名を選択します。(↓↓) 「動作伝播先パ ーツの指定」325 ページ)

振舞いの実行開始の設定

振舞いの実行開始を設定したいパーツの動作タイムスケール上で、振舞いの実行開始をしたいセルを選 択し、[編集] – [追加] を選んでください。





赤色で表示されているセルは、ウォークスルー時のパーツのダブルクリックに相当し、振舞いの実行開 始を示しています。 緑色のセルは、この間振舞い(動作)の実行が続いていることを示しています。

振舞いの仕方が「動作終了後、停止」に設定されている場合で、複数の振舞いの実行開始が設定 されていると、奇数回目の実行開始は往動作、偶数回目の実行開始は復動作となります。ただし、 パーツのダブルクリックやセンサーで、設定外の動作が実行された場合には、動作が入れ替わる ことがあります。

[動作設定(M)]

軌跡に登録したパーツの動作タイミングや動作量を編集できる画面に切り替わります。編集したいパー ツをパーツ名欄より選択して、[動作設定]を選択します。(↓↓ 「動作設定」318 ページ)。

■ 動跡作成 [23]	副動跡作成
編集(E) 設定(S) 軌跡設定(T)! 動作設定(M)!	編集(E) 設定(S) 軌跡設定(T)! 動作設定(M)!
	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 秒 OK 字関広関 × 0.0 RX 0.00 幅 1.0 動作除了後、停止 v Y 0.0 RY 0.00 與行 1.0 1回 v Z 0.0 RZ 90.00 高さ 1.0 線返し回数
~ 차마:값습	

左:軌跡設定/右:動作設定

ℤ このメニューは動作タイムスケジュールにパーツが追加されると表示されます。

[軌跡設定(T)]

パーツの動作設定を終了して、軌跡設定に戻ります。

ℤ このメニューは動作タイムスケジュールにパーツが追加されると表示されます。

[軌跡削除(D)]

軌跡を削除します。削除したい軌跡名称を選択し、[削除]をクリックします。

	動跡削除	
	 ・ ・ ・	
	削除 閉じる	
[軾		,

ℤ 軌跡の削除は、ウォークスルーを終了した状態でないと行えません。
[動画ファイル出力(0)]

軌跡をビデオファイル(拡張子.wmv/.avi)として出力する機能です。 ビデオファイルに出力すると、3DマイホームデザイナーPRO8がインストールされていないパソコ ン環境でも、ウォークスルーの結果を表示することができます。

▲ AVI ファイルの出力には、ハードディスクの空き容量が必要です。必要な容量は、次の式で目安 を立ててください。

ビデオファイルの容量(バイト)= 画面幅(ドット)×画面高さ(ドット)×フレーム数(フレーム/秒)×記録時間(秒)×3(バイト)

必 あくまでも目安であり、出力時に圧縮などの指定をした場合には、必要な容量が変わります。

ビデオファイル出力条件の設定

ビデオファイルの出力時には、画面サイズだけでなく、圧縮方法などを指定することができます。

- 🔤 動画ファイル出力	b		×
(保存する場所(I):	🝺 रन एनंग्र 🗸 🗸 🌀) 😰 📂 🛄 🔻	
	検索条件に一致する項目は	ありません。	
ファイル名(N):	無題wmv		保存(S)
ファイルの種類(T):	Windows Media ビデオファイル(*.wmv)	•	キャンセル
出力する軌跡(F):	軌跡01 👻		
サイズ(S): 標準(大	きさ:640x480、ビットレート:2.99Mbps)	•	
出力時間: 0	秒~ 13.4 秒 1秒間のコマ数(K): 15	⊐ ₹	

[動画ファイル出力] ウィンドウ

▶ 保存(S)

設定が確定し[動画ファイル出力]ウィンドウが閉じます。その後、ビデオ圧縮ウィンドウが開きます。

▶ キャンセル

設定を取り消し、[動画ファイル出力]ウィンドウが閉じます。

▶ 保存する場所(I)

ビデオファイルを出力するフォルダを指定します。

▶ ファイル名(N)

ファイル名を入力します。

▶ ファイルの種類(T)

ビデオ出力するファイルの種類を選択します。

▶ 出力する軌跡(F)

ボタンをクリックして、リストから軌跡名称を選択します。

▶ 出力時間

ビデオファイルへ出力を開始する時間および終了する時間を指定します。共に設定されている軌跡上で の時間で指定します。

● 時間が長いほど、またフレーム数が多いほど、ファイルサイズは大きくなります。

▶ 一秒間のコマ数(K)

1秒間のコマ数(ビデオファイルに納める1秒間のコマ数)を指定します。

ビデオファイルを再生するマシンの性能などにより、指定したコマ数が表示されない場合(コマ 落ち)があります。

▶ サイズ

- ビデオファイルに出力する画面サイズを指定します。次のサイズから選択することができます。
 - ・現在のサイズ
 - 320 × 240
 - 640 × 480
 - ・ユーザー指定

ビデオ圧縮条件の設定

ビデオ出力条件の設定が終わると、ビデオ圧縮条件設定ウィンドウが開きます。ビデオ出力の際の圧縮 条件を設定します。

	ビデオの圧縮	X
	圧縮プログラム(C): 全フレーム (未圧縮) ▼	OK キャンセル
Windows Media プロファイル設定	圧縮の品質(Q):	構成(F)
コーデック: Windows Media Video 9 🔹	★ → → → → → → → → → → → → → → → → → → →	バージョン情報(A)…
ОК + +>2/1	□ データ速度(D) 0 KB/秒	

[ビデオ圧縮条件設定] ウィンドウ

▶ コーデック

.wmv 形式で保存する場合、コーデックを設定します。

▶ 圧縮プログラム

ビデオ出力の際の圧縮方法を設定します。圧縮方法には、以下のようなものがあります。どの圧 縮方法が選択できるかは、インストールされているシステム構成によって変わります。

- Intel Indio® Video r3.2
- Microsoft Video 1
- Microsoft RLE
- Intel Indio[™] Video Raw [16]
- ・全フレーム(未圧縮)
- △ 圧縮方法によっては、専用のバードウェアなどが必要な場合もあります。
- △ どの圧縮方法が良いかは、用途や使用しているビデオボードの機能などにより変わります。
- △ 出力開始時に「AVI ファイルの初期化に失敗しました」と表示されることがあります。これは、 3 DマイホームデザイナーPRO8が対応していない圧縮方式を選択したためです。この場合は 別の圧縮方式を試します。

▶ 圧縮の品質

- ▶ キーフレーム
- ▶ データ率

圧縮方法を選択した場合に、圧縮方法によっては圧縮の品質を設定できます。

▶ок

設定を適用してウィンドウを閉じます。続けてビデオ出力処理が開始されます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

▶ 設定(F)

圧縮方法によっては詳細な圧縮条件を設定できる場合があります。

▶ バージョン情報(A) バージョン情報が表示されます。

ビデオ出力を実行する

ビデオ圧縮条件の設定が終わると、ビデオ出力処理が始まります。

- ESC キーを押すと、記録を中断できます。
- ▲ 画面に表示されているイメージを順次取得して、ビデオ映像を作成します。ビデオ出力処理中に、 パース図上に別のウィンドウを被せたり、パース図が画面からはみ出すような位置にウィンドウ を移動させたりしないでください。
- ▲ 効果音は動画ファイルには保存されません。

ツールメニュー

[テクスチャ・背景作成(G)]

[テクスチャ・背景作成]を使うと、デジタルカメラやスキャナで取り込んだ好みの画像を、3Dマイホ ームデザイナーPRO8の背景またはテクスチャ(形状に貼り付ける模様)用に加工することができま す。

使用例

- ・「カタログに載っているカーテンの写真をスキャナで読み込み、3DマイホームデザイナーPRO8 で作った部屋の中に貼り込みたい」→ 「テクスチャ・背景作成」で「テクスチャ」を作成
- ・「家の建設予定地周辺の景色をデジカメにおさめたので、3DマイホームデザイナーPRO8の背景
 画像として利用したい」→「テクスチャ・背景作成」で「背景」を作成

▲「テクスチャ・背景作成」では BMP、JPEG、MTB (Megasoft Tagged Bitmap: 3 Dマイホームデザ イナーのテクスチャファイル)の形式を読み込めます。これ以外の形式を読み込みたい場合は、 市販のフォトレタッチソフトなどでファイルの形式を変換します。

テクスチャ作成

種類の選択(ステップ1)

これから作成する画像の種類を選択します。〈背景・テクスチャ共通〉



作成する画像種類の選択(ステップ1)

▶ 背景画像を作成します

画像を家の背景に使用できるようにします。

▶ テクスチャを作成します

画像を形状に貼りつけて使用できるようにします。

▶ 次へ

ステップ2に進みます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

読込方法の選択(ステップ2)

画像の読み込み方法を選択します〈背景・テクスチャ共通〉。

	7277)
	 画像の入力方法を選択してください。 ③ 「ファイルから読み込み」(F) ハードディスク」(常なした。 ジカンのデータやCD-FOMM) ちファイルを読み込みます。 ○ ◇ 「スキャナから読み込み」(S) TWAN15に報告から画像を 読み込みます。
(キャンセル く戻る 次へ(N) >>)
画像読み込み方法	の選択(ステップ2)

▲ 画像ファイルの大きさが 1,280×1,024 を超えるものは読み込むことができません。範囲を超える場合はフォトレタッチソフトなどであらかじめサイズを調整します。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

▶ 戻る

ステップ1に戻ります。

▶ 次へ

ファイルから読み込み、スキャナから読み込みを行った後、ステップ2に進みます。

ℤ ステップ3以降は[背景]と[テクスチャ]に分けて説明します。

ファイルから読み込み

ハードディスクに保存したデジカメの画像やCD-ROMなどに記録されている画像ファイルを読み込みます。次へをクリックすると、[開く]ウィンドウが表示されます。

🔄 ファイルを開く						x
ファイルの場所(I):	📔 マイ ピクチャ		•	G 🤌 📂 🛄 -		
最近表示した場所				in the second se		*
デスクトップ	全国的 Specific Control of Control	周辺図.jpg	背景.jpg			
ごう ライブラリ						III.
	111日本11日本11日本11日本11日本11日本11日本11日本11日本11	和紙壁紙.jpg		-	闌((0)	-
ネットワーク	ファイルの種類(T):	画像ファイル (*.jpg:*	.jpeg.*.mtb,*bmp,*g	;if) 🔹	キャンセル	

[開く]ウィンドウ

▶ ファイルの場所

データファイルが保存されているドライブおよびフォルダを指定します。

▶ 1つ上のフォルダへ

押すごとにファイルが含まれているドライブおよびフォルダが一つ上に移動します。ボタンが グレ 一の場合はそれ以上移動できません。

▶ 新しいフォルダの作成

指定したドライブおよびフォルダの中に新規フォルダが作成されます。

▶ 詳細

アイコン、名前、サイズ、ファイルの種類、更新日時がすべて表示されます。

▶ ファイル名一覧表示

ファイルの場所で指定したドライブおよびフォルダのデータファイルが一覧表示されます。読み込みた いデータファイルをクリックして選択します。

✓ ファイルを選択すると、サムネイル表示ウィンドウにサムネイルが表示されます。

▶ ファイル名

ファイルー覧表示で選択したデータファイル名が表示されます。

▶ ファイルの種類

表示するファイルの種類を指定します。

・編集可能ファイル (jpg、jpeg、MTB、BMP)

⚠ 「すべてのファイル」を指定しても、JPEG、MTB、BMP 以外の形式は読み込めません。

▶ 開く

クリックすると選択したファイルが開かれて、ステップ3に進みます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

スキャナから読み込み

TWAIN 対応の入力機器(主にスキャナやデジカメなど)から画像を読み込みます。次へボタンをクリックすると、パソコンに接続されているイメージスキャナの選択ウィンドウが起動します。

「TWAIN」はスキャナやデジカメなどの機器からパソコンに画像などの情報を転送するための標準規格です。以下の説明での「イメージスキャナ」はTWAIN機器全般を指します。

ソースの選択	×
ソース: MEGASOFT STARFAX 1.603 (32-32) Scan (32-32)	
	選択
	キャンセル

[スキャナ選択]ウィンドウ

▶ ソース

パソコンに接続されているイメージスキャナの種類が表示されます。

▶ 選択

表示されている機器を選んでこのボタンをクリックすると、使用するイメージスキャナの専用 ソフト が起動しますので、画像入力に関する一連の操作をおこないます。 ℤ スキャナソフトの操作方法に関しては、詳しくはスキャナの取扱説明書をご覧ください。

イメージスキャナの専用ソフトを設定する際は、解像度(入力・出力とも)を72dpiに、色数を 256 色にしておくことをおすすめします。これ以上の設定値にすると画像の表示に時間がかかったり、エラーの原因になったりすることがあります。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

▶ 戻る

ステップ1に戻ります

▶ 次へ

ファイルから読み込み、スキャナから読み込みを行ったあと、ステップ3に進みます。

角度の調整(ステップ3)

ステップ2で読み込んだ画像の角度を変更できます。

✓ このステップ以降ウィンドウは自動的に最大化された状態になります。



画像角度の調整(ステップ3)

以下のコマンドは、ステップ3~5で共通です。

▶ 拡大/縮小

編集状況に応じて表示を拡大、縮小できます。

▶ 倍率選択

編集状況に応じて表示倍率を変更できます。

▶ やり直し

直前に行った操作のみ取り消し、元に戻すことができます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

▶ 戻る

1つ前のステップに戻ります

▶ 次へ

次のステップに進みます。

▶ 左 90 度回転/ 右 90 度回転

画像が左または右に90度回転します。

▶ 角度入力

数値入力で回転する角度を任意に設定できます。 数値入力後に^{Enter]}キーもしくは回転ボタンをクリックすると、画像に設定が反映されます。

▶ 右回転/左回転

角度入力で設定した数値で、右・左のどちらの方向に回転させるかを設定します。

▶ 回転

角度入力と回転方向を入力してこのボタンをクリックすると、画像に設定が反映されます。

▶ リセット

画像の回転が解除され、入力時の初期状態に戻ります。

▶ テクスチャ使用範囲の選択

・画像の全てを使用する

取り込んだ画像をすべて使用したい場合はこの設定を利用します。

・画像の一部を使用する

取り込んだ画像を一部のみ使用したい場合は、範囲をドラッグして使用範囲を設定します。

🖉 タイリング確認

チェックボックスをオン♥にすると、3 Dマイホームデザイナーのテクスチャ設定で、[反復回数]を3×3に指定した場合のテクスチャ表示を確認できます。

歸 テクスチャ・背景作成 ステップ3 (テクスチャ)	
読み込んだ画像の角度と使用範囲を選択してください。	角度の調整
	💼 左90度回転(L) 💼 右90度回転(R)
	角度(A) 0.00 (-) 回転(B) ③ 右回転(S) こ 左回転(M)
and the first and the first and the first	Utzyh(U)
	テクスチャ使用範囲の選択
	○ 🛹 画像の全てを使用する。(C)
	● ■像の一部を使用する。(P) (範囲をドラッグしてください)
	⑦タイリング確認(T) テクスチャの設定で「反復回数」を指 定する場合は、どのように見えるか を確認してください。
	00 U
ファイルサイズ: 57KB 280pixel × 205pixel ファイルサイズは推奨色数(256色) の場合を表示しています。	
	キャンセル 〈戻る 次へ(N) >> パ

タイリング表示

画像サイズの調整(ステップ4)

ステップ2で読み込んだ画像を3Dマイホームデザイナーで扱えるように加工します。

歸 テクスチャ・背景作成 ステップ4 (テクスチャ	7) - • •
サイズを調整してください。	
• ● ● □ 1/4 倍 ▼	編集画面のコントロールポイントをドラッ
	数値を選択してください。
	特にサイズを指定しない場合は変更す る必要はありません。
	512 • × 256 • Pixel
4	
ファイルサイズ: 66KB 512pixel × 256pixel ファイルサイズは推奨色数(256色) の場合を表示しています。	
(+ *	ンセル 〈 戻る 〉 次へ(N) >>

画像サイズの調整(ステップ4)

▶ サイズ

作成したいテクスチャのサイズを ▼から選択します。

- ※ 編集画面で画像の右下をドラッグしても、サイズを変更できます。
- デクスチャ画像のサイズは、縦横がそれぞれ2のべき乗(2、4、8、16、32、64、128、256・・・) のサイズである必要があります。128×128 程度が適しています。
- 画像の縦横比がオリジナルと異なって表示されますが、テクスチャは貼りこむオブジェクトの寸法に合わせて伸縮しますので正確に寸法を合わせる必要はありません。

黒色を透明にする準備(ステップ5)

3Dマイホームデザイナーには、テクスチャ画像の黒色部分を透明にする機能があります。樹木や人物 などを形状に張り込んで黒い部分を透明にすると、リアルに表示することができます。ステップ5では、 この「黒色を透明にする」機能を利用するための加工をおこないます。(単)「テクスチャ設定」304 ペ ージ)

特に画像を透明にしたい部分がなければ、このまま[次へ]ボタンをクリックしてステップ6に進んでく ださい。



黒色を透明にする準備(ステップ5)

- このステップで黒く塗りつぶした部分が透明になります。消しゴムツールで黒い色を消すと透明
 になるのではありません。
- ▶ ペンツール

このツールを選ぶと、編集画面上のマウスカーソルが + に変わり、黒く塗りつぶすことができます(塗

りつぶす大きさは1・5・15の各ピクセルを選択できます)。

▶ 消しゴムツール

このツールを選ぶと、編集画面上のマウスカーソルが+**に変わり、このステップで黒く塗りつぶした 部分を消すことができます(消す大きさは1・5・15の各ピクセルを選択できます)。

▲ 画像本来の黒い部分は、このツールで消すことはできません。

▶ 自由選択ツール

このツールを選ぶと、編集画面上のマウスカーソルが^一母に変わります。頂点をクリックしながら目的 の範囲を囲うように始点と終点を結ぶことで、囲った選択範囲の外側を黒く塗りつぶすことができます。

▶ 自動選択ツール

このツールを選ぶと、編集画面上のマウスカーソルが^{一へ}に変わります。

自動選択ツールでは同じ色の部分を一度に黒く塗りつぶすことができます。例えば青空を背景に人が立っている写真の青空部分を、一度に黒く塗りつぶすことが可能です。選択される色の範囲は自動選択ツ ールの入力ボックスに、0 から 255 の値を入力することで調整できます。クリックした部分に近い色の 範囲を選択したい場合は小さい値を入力し、選択する色の範囲を広げたい場合は、大きい値を入力しま す。

色と明るさの調整(ステップ6)

画像の色あいや明るさの調整と、色数を設定します。

🔄 テクスチャ・背景作成 ステップ6 (テクスチャ)	
色と明るさを調整することができます。	
• • 1/4倍 ▼	色のバランスを調整してください。
	赤(R)0
	緣(G) 0
	春(B)0
	暗(D)明
	色数を選択してください。
۰ III ۲	◎ 256色(推奨)
ファイルサイズ: 129KB 512pixel × 256pixel	◎ フルカラー(F)
キャント	2ル 〈 戻る 〉 次へ(N) >>

色と明るさの調整(ステップ6)

▶ 色のバランス調整

色あいと明るさをお好みに合わせて調整します。スライダーを左にドラッグすると明るさが弱まり、右 にドラッグすると強まります。各色スライダーの右側には-128から128の範囲(基準値は0です)で 明るさの値を表示します。

・色あい(赤/緑/青):-128(弱) (強)128

・明るさ:暗い 明るい

ℤ 表示窓に値を直接入力してEnterキーを押しても、画像に設定が反映されます。

▶ 色数の選択

保存する際の色数を、目的に合わせて選択します。

- 256 色(推奨)
- ・フルカラー
- 《 保存時の色数に 256 色を選択しても、3 DマイホームデザイナーPRO8 での画質にはほとんど 影響しません。フルカラーは描画に時間がかかることがありますので、256 色での保存をおすす めします。

▶ 次へ(テクスチャを作成した場合) 次のステップに進みます。

次のステックに進みます。

情報の付加と保存(ステップ7)

作成したテクスチャに、貼り付け方法や名称・型番などの情報を必要に応じて付加します。 3D画面の「テクスチャパレット」で[倍率]を[自動]にしてテクスチャを貼り付けると、ここで指定し たテクスチャの反復回数やサイズ、設定が自動的に適用されます。

宇 テクスき テクスチャー	チャ・背景作成 ステップ7 (テ こ情報を付加できます。付加せす	クスチャ) 『こそのまま[保存]を押してもかまいません。	
名称: メーカー:		 ⑦ テクスチャの反復回数を指定 反復数 横(Y) 1 × 縦(T) 1 	貼付対象(J): 面 ▼ 貼付方法(N): 直方体 ▼
シリーズ: 品名: 型番:		 ● テクスチャのサイズを指定 サイズ W 400 mm × L 200 mm 	貼付方向(D): 250 ▼ □ 黒色を透明にする(B)
王 金額: 色: 材質:	0	凹凸度合い(O) 通明 透明度(T): 「 透明度(T): 「 一 の % 同 (の 、 の 1500000	反射 明るさ(A): 20 ハイライK(H): 30
特徴: 備考: コメント:		鏡面体 反射率(M): [班 訊 発光 発光(P): /
		※透明の設定はレンダリング時のみ有効です。 ※鏡面の設定は、フォンシェーディングを有効にし、	ている時と、レンダリング時のみ有効です。
		++	・ンセル 〈 戻る 保存(S)

保存ウィンドウ (ステップ7)

- ▶ 名称
- ▶ メーカー
- ▶ シリーズ
- ▶ 品名
- ▶ 型番
- ▶色
- ▶ 材質
- ▶ 特徴
- ▶ 備考
- ▶ コメント

必要に応じて入力します。入力しなくてもかまいません。

▶ 金額

半角で入力します(位取りのカンマは入力しないようにします)。入力しなくてもかまいません。

▶ テクスチャの反復回数

横に何列、縦に何段反復するかを設定します。(単「テクスチャ設定」304ページ)

▶ テクスチャのサイズ

mm 単位で横幅と縦幅(高さ)を設定します。(🍱「テクスチャ設定」304 ページ)

▶ 黒色を透明にする

チェックボックスをオン■にすると、黒色に塗りつぶした部分を透明で表示します。(単「テクスチャ 設定」304 ページ)

▶ 凹凸度合い

レンダリング時の凹凸の表示(バンプマッピング)の度合いを設定します。スライダーを左にドラッグ すると平らに表示され、右にドラッグすると凹凸がもっとも強まります。各スライダーの右側には0か ら100の範囲で凹凸の値を表示します。

ℤ 表示窓に値を直接入力してEnterキーを押しても、設定できます。

▶ 対象

テクスチャをオブジェクトのどこに貼るかを設定します。次の4種類を設定できます。(🃫 「テクスチャ設定」 304 ページ)

・全体

- ・要素
- ・形状
- ・面

▶ 方法

テクスチャを貼り付ける方法を設定します。次の4種類を設定できます。(🍱 「テクスチャ設定」304 ページ)

- ・平行投影
- ・円筒
- ・球
- ・直方体

▶ 方向

方法に関連してテクスチャを貼り付ける方向を設定します。次の3方向を設定できます。(LT)「テクス チャ設定」304ページ)

- ・Z軸
- •Y軸
- •X軸

▶ 透明度

テクスチャに対する不透明度を 0%~100%の間で設定します。透明度はレイトレース時のみ反映されます。 屈折率はレイトレース時に透明度有効となったテクスチャを通過した光の屈折率を設定します。 (🍱 「テクスチャ設定」304 ページ)

▶ 鏡面体

反射率を設定します。レイトレース時のみ反映されます。 (単「テクスチャ設定」304 ページ)

▶ 保存

作成したテクスチャに名前をつけて保存します。このとき、ここで設定した情報も付加して保存されま す。[保存]ウィンドウが表示されますので、[保存する場所]、[ファイル名]、[ファイルの種類]を確認 した上で[保存]をクリックします。

						×
○○ · ↓ « ユーザー → Public → Documents → 3DMHPRO8 →	TEXTURE • 99MYT	х	- 4 9	99MYTXの検索		٩
整理 ▼ 新しいフォルダー						0
 ★ お気に入り ▲ ダウンロード ■ デスクトップ 型 最近表示した場界 ■ ライブラリ ■ ドキュメント ■ ピクチャ ■ ビデオ ♪ ミュージック 	更新日時 検索条件に一致する	種類 5項目はありません。	サイズ			
ファイル名(N): 和紙壁紙						-
ファイルの種類(T): テクスチャファイル (*.mtb)						•
● フォルダーの非表示				保存(S)	キャンセノ	ب

[名前を付けて保存] ウィンドウ

- ファイルを保存する場所は、標準で[99MYTX]になっています。この場所で保存すると、3 DマイホームデザイナーPRO8テクスチャパレットの[お気に入り]に表示されます。作業しやすくするためにも、保存場所はそのままにしておくことをおすすめします。
- ステップ6で保存時の色数を256色に設定した場合は、減色処理が行われます。処理中は[減色 中・・・]のメッセージが表示されます。

保存が終わると確認ウィンドウが表示されます。[はい(Y)]をクリックして[テクスチャ・背景設定]を 終了します。

テクスチャ・背景作成 🛛 🕅
テクスチャ・背景作成を終了します。よろしいですか?
はい(Y) いいえ(N) 別の画像を加工(T)
確認ウィンドウ

- [いいえ(N)]クリックするとステップ7に戻ります。
- ② [別の画像を加工(N)]クリックするとステップ1に戻ります。

背景作成

ステップ1と2はテクスチャと共通です。(山「テクスチャ作成」363ページ)

角度の調整(ステップ3)

ステップ2で読み込んだ画像の角度を変更できます。

✓ このステップ以降、ウィンドウは自動的に最大化された状態になります。



画像角度の調整(ステップ3)

以下のコマンドは、ステップ3~5で共通です。

▶ 拡大/縮小

編集状況に応じて表示を拡大、縮小できます。

- ▶ 倍率選択 編集状況に応じて表示倍率を変更できます。
- ▶ やり直し 直前に行った操作のみ取り消し、元に戻すことができます。
- ▶ キャンセル 設定を適用せずにウィンドウを閉じます。
- ▶ 戻る 1つ前のステップに戻ります。
- ▶ 次へ 次のステップに進みます。

▶ 左 90 度回転

画像が左に90度回転します。

▶ 右 90 度回転

画像が右に90度回転します。

▶ 角度入力ボックス

数値入力で回転する角度を任意に設定できます。 数値入力後に Enter キーもしくは回転ボタンをクリックすると、画像に設定が反映されます。

▶ 右回転/左回転

角度入力で設定した数値で、右・左のどちらの方向に回転させるかを設定します。

▶ 回転

角度入力と回転方向を入力してこのボタンをクリックすると、画像に設定が反映されます。

▶ リセット

画像の回転が解除され、入力時の初期状態に戻ります。

画像サイズの調整(ステップ4)

ステップ2で読み込んだ画像を、3DマイホームデザイナーPRO8のパース図の大きさにあわせて、 サイズや使用範囲を調整します。



画像サイズの調整(ステップ4)

▶ 背景の使用範囲の選択

選択した背景の使用範囲でのパース図の大きさは赤い枠で表示され、その外側は切り抜かれます。この 使用範囲はドラッグして自由に移動することができます。

・四面図サイズ(小さめの設定です)

3 D画面を「四面図」にした場合のパース図への表示に適したサイズが設定されます。

・全面図サイズ(大きめの設定です)

3 D 画面を「パース図のみ」にした場合に適したサイズが設定されます。

・任意サイズ(自由に設定できます)

表示されている枠線の端をドラッグするか、入力ボックスに任意の数値を入力することにより、好 みの大きさに設定することができます。

▶ 背景の大きさの指定

使用したい画像が赤色の枠の外側にはみ出た場合に、画像自体のサイズを使用範囲に収まるように調整 することができます。

・画像サイズを調整する

この機能にチェックを入れると画像の周りに黒色の破線(---)枠が表示されますので、枠線の 端をドラッグするか、入力ボックスに任意の数値を設定することでお好みの大きさに調整すること ができます。

・縦横比を固定

チェックボックスをオン
「にすると、縦横の比率は常に一定に保たれます。

色と明るさの調整(ステップ5)

画像の色あいや明るさの調整と、色数を設定して画像を保存します。

テクスチャ・背景作成 ステップ 5 (背景)	- • •
色と明るさを調整することができます。	
 Q Q 	色のバランスを調整してください。
	赤(R) 0
(A.	緑(G) 0
	春(B) 0
	暗(D) 明
The second se	色数を選択してください。
	② 256色(推奨)
ファイルサイズ: 469KB 800pixel × 600pixel	○ フルカラー(F)
(++)	

色と明るさの調整(ステップ5)

▶ 色のバランス調整

色あいと明るさをお好みに合わせて調整します。スライダーを左にドラッグすると明るさが弱まり、右 にドラッグすると強まります。各色スライダーの右側には-128から128の範囲(基準値は0です)で 明るさの値を表示します。

・色あい(赤/緑/青):-128(弱)
・明るさ:暗い
・明るい

✓ 表示窓に値を直接入力してEnter キーを押しても、画像に設定が反映されます。

▶ 色数の選択

保存する際の色数を、目的に合わせて選択します。

- ・256 色(推奨)
- ・フルカラー
- 《 保存時の色数に 256 色を選択しても、3 DマイホームデザイナーPRO8 での表示画質にはほとんど影響しません。フルカラーは描画に時間がかかることがありますので、256 色での保存をおすすめします。

▶ 保存

調整した画像に名前をつけて保存します。保存ウィンドウが表示されますので、保存する場所、ファイル名、ファイルの種類を指定した上で保存をクリックします。



[名前を付けて保存] ウィンドウ

- ファイルを保存する場所は、標準で[BACK]になっています。3DマイホームデザイナーPRO8 での背景設定が行いやすくなりますので、そのままの場所に保存することをおすすめします。
- 《保存時の色数を 256 色に設定すると減色処理が行われます。処理中は[減色中・・・]のメッセージが表示されます。

保存が終わると終了確認ウィンドウが表示されます。はいをクリックして[テクスチャ・背景設定]を終 了します

テクスチャ・背景作成 🛛 🕅
テクスチャ・背景作成を終了します。よろしいですか?

- [いいえ]をクリックするとステップ5、[別の画像を加工]をクリックするとステップ1に戻ります。
 す。

[フォトフレーム作成(F)]

デジカメで取った画像などを、写真立てや額縁に納めた3Dパーツとして作成することができます。こ こでは写真立てを作成して、お気に入りに登録します。

① [フォトフレームウィザード] ウィンドウで [次へ] ボタンをクリックします。



フォトフレームウィザード開始画面

② [ファイルの場所] で写真立てに使う画像が保存されているフォルダを指定します。写真立てに使う画像を選択し、[開く(0)]ボタンをクリックします。

フォトフレームウィ	ザード - 写真データの	避 択					x
ファイルの場所(1):	〕 マイ ピクチャ		•	G 🗯 🛙	🤊 🛄 🔻		
最近表示した場所 更近表示した場所 デスクトップ	dog.jpg						н п
สว ีรบ							(<u> </u>
(人) コンピューター							
くしょう しょう しょう しょう しょう しょう くう しょう しょう しょう しょう しょう くちょう しょう しょう しょう しょう しょう しょう しょう しょう しょう し	ファイル名(N): ファイルの種類(T): [dog.jpg 画像ファイル (*.jpg.*.jpg	eg,*.mtb,*bmp)		•	聞く(O) キャンセル	

写真データの選択

③ 使用するフォトフレームを選択し、[次へ]ボタンをクリックします。



④ [ファイル名] に写真立ての名前を入力し、[保存(S)]ボタンをクリックしてお気に入りに登録しま す。 ______

フォトフレームウィ	ザード - ファイル名	をつけて保存		X
(保存する場所(I):	99Myprts		- G 👂 📂 🛄 -	
œ	名前	*	更新日時	種類
会歩 最近表示した場所		検索条件に一致する項目は	はありません。	
デスクトップ				
うイブラリ				
コンピューター				
	ファイル名(N):			↓ 保存(S)
ネットワーク	ファイルの種類(T):	M3D7°-4(*.m3d)	•	キャンセル

ファイル保存

⑤ [終了(N)]ボタンをクリックすると操作は終了です。[もう一つ作成(Y)]ボタンをクリックすると、 引き続き、別のフォトフレームを作成することができます。



⑥ 作成した写真立ては、3D画面の[パーツ]パレットの[お気に入り]に登録されています。必要に応じて分類を変更します。

[高画質イメージ作成(R)] ナビー高画質イメージ

現在編集中の3Dデータをもとに、レイトレーシングによる高品位イメージを作成して表示します。 (
位
「レイトレースレンダリング」11ページ)

Optimage がインストールされている場合は、選択画面が表示されます。Optimage をご利用の場合は付属のマニュアルをご確認ください。

[メジャーモード(M)]

マウスで指定した2点間の距離などを計測する機能です。距離情報はステータスバーに表示されます。



メジャーモード中のステータスバー

- 1 点目をクリックすると、以降2 点目をクリックするまでマウスの移動に合わせてリアルタイムで 計測値が表示されます。
- ② 1点目をクリックした図面上で2点目をクリックします。

上面図・正面図・側面図

- 対角距離:クリックした2点間の水平距離
- X 軸方向:X 軸方向の距離
- Y 軸方向: Y 軸方向の距離
- Z 軸方向: Z 軸方向の距離

パース図

・対角距離(3D):クリックした2点間の直線距離

- ・対角距離(XY):クリックした2点間の水平距離
- X 軸方向:X 軸方向の距離
- Y 軸方向: Y 軸方向の距離
- Z 軸方向: Z 軸方向の距離

[基本形状入力(S)]

3D画面では、いくつかの基本的な形状を組み合わせて、複雑な形をしたさまざまな物体を作成できます。

形状作成ツールバー

形状はメニューから選択するほかに、[形状作成ツールバー]の各ボタンを選択して入力することもできます。(🍱 「形状作成ツールバーの表示」335 ページ)



- ・ 🔄 床/天井 (山 383 ページ)
- ・ 壁(Ш 384 ページ)
 ・ 屋根(Ш 387 ページ)
- ・
 型 球 (単 389 ページ)
- ・ 🧧 直方体 (🛄 390 ページ)
- ・ 🔼 円柱/円錐 (🏥 390 ページ)
- ・ 💁 角柱/角錐 (🛄 392 ページ)
- ・ 🤷 輪 (単 393 ページ)
- ・ 🔽 回転体 (📫 395 ページ)
- ・ 🧰 押し出し (🗳 397 ページ)
- ・ 🛃 掃引体 (🛄 399 ページ)
- ・ 💶 3 D多角形 (🛄 407 ページ)
- ・ 🔤 3 D 文字生成 (🗳 427 ページ)

三面図上での形状作成

三面図上でドラッグで形状を作成できます。

- [ツール]-[基本形状入力]のサブメニューか形状作成ツールバーから作成したい形状を選択します (以下、直方体を選択したものとして説明しますが他の形状でも同様です)。
- ② 正面図、上面図、側面図のいずれかで、作成する形状の底面となる長方形を作成します。底面の長 方形のいずれかの頂点の位置にマウスカーソルを合わせます。
- ③ 頂点から底面の対角線上の頂点位置までドラッグします。
 - ✓ ドラッグ中は、ステータスバーにサイズ情報が表示されます。



上面図上での直方体の作成

- 作成される形状の高さは、[設定]メニューー[新規形状作成方法の設定]で指定した値になります。
 (
 (
 「
 新規形状作成方法の設定」451 ページ)
- 図面で表わせない座標(上面図でのZ座標値、正面図でのY座標値、側面図でのX座標値)は、 [設定]-[新規形状作成方法の設定]で指定した値になります。(単「新規形状作成方法の設定」 451ページ)

パース図上での形状作成

パース図上でドラッグで形状を作成できます。

- ① [ツール(T)]メニューー[基本形状入力(I)]のサブメニューか形状作成ツールバーから作成したい形 状を選択します(以下、直方体を選択したものとして説明しますが、他の形状でも同様です)。
- ② パース図上で、作成する形状の底面となる長方形を作成します。作成する形状の底面となる長方形 を作成します。底面の長方形のいずれかの頂点の位置にマウスカーソルを合わせます。頂点から底 面の対角線上の頂点位置までドラッグします。





パース図上での底面の作成

- ③ マウスカーソルを高さ方向(底面に垂直な方向)に動かすと、形状の厚みを示すラバーバンド(伸び縮みする線)が表示されます。
 - ℤ ドラッグ中は、ステータスバーに高さ情報が表示されます。



④ 作成したい高さのところでクリックします。直方体が作成されます。円柱/円錐、角柱/角錐の場合には、以下の⑤、⑥の手順で上面比率を設定します。

- ⑤ マウスカーソルを形状の軸方向に動かすと、マウスカーソルの動きにつれて形状の上面比率が変わり、形状を表すラバーバンドが表示されます。
 - 🖉 ドラッグ中は、ステータスバーに上面比率が表示されます。



角柱上面比率の設定

⑥ 作成したい比率のところでクリックします。円錐、角錐が作成されます。

形状の編集

ドラッグで編集する

選択しているオブジェクトは、ドラッグして移動、回転、拡大/縮小を行うことができます。 オブジェクトが選択状態の時、オブジェクトの周りに水色や黄色の口が表示されます。これを「ハンド ル」と呼びます。



水色のハンドル

各辺の中心にあります。ドラッグすると、オブジェクトをその辺に平行な軸周りに回転することができ ます。

画面上でハンドルが密集しているとき、水色のハンドルをクリックできない場合があります。この場合、Ctrl キーを押しながらハンドルをクリックすると、水色のハンドルだけを選択できます。

黄色のハンドル

ドラッグすると、オブジェクトをその軸方向に拡大/縮小できます。

- 画面上でハンドルが密集しているとき、黄色のハンドルがクリックできない場合があります。この場合、 Alt キーを押しながらハンドルをクリックすると、黄色のハンドルだけを選択できます。
- パーツは、初期状態ではマウスを使った拡大/縮小はできません。マウスで拡大/縮小を行うには、[パーツのプロパティ]ウィンドウの[ドラッグでサイズ変更を可能にする]をチェックボックスをオンマにします。(単「パーツのプロパティ」301ページ)

原点またはハンドル内

原点、またはハンドル内をドラッグすると、オブジェクトを移動することができます。

バンドルが密集していて、サイズ変更や回転になってしまう場合はShift キーを押しながらハンドルをドラッグすると、どこをドラッグしてもオブジェクトを平行移動させることができます。

矢印キーで編集する

選択しているオブジェクトは、矢印キー([▲]↓↓●→)で移動、回転、拡大/縮小することができます。 まず、操作を行う図面上でオブジェクトをクリックしてから、操作をおこないます。

移動

移動する方向が操作する図面によって次のように異なります。

	↓	↑ ↓
正面図	X 軸方向	Z軸方向
側面図	Y軸方向	Z 軸方向
上面図	X軸方向	Y軸方向

- パース図上では、[設定]メニューー[パース図上移動方向]で設定されている方向に移動します。 (単 454 ページ)
- ℤ 矢印キーを押すたびに、グリッド間隔の 1/2 ずつ移動します。
- 微調整を行うには
 Shift キーを押したまま印キーを押します。グリッド間隔の 1/10 ずつ移動します。

回転

- Ctrlキーを押しながら←→を押すとZ軸周りに回転します。
 - ※ 矢印キーを押すたびに、Z軸周りに7.5°ずつ回転します。
 - 微調整を行うには Shift キーと Ctrl キーを押しながら矢印キーを押します。Z 軸周りに 1.5°
 ずつ回転します。

拡大/縮小

[Alt]を押しながら[↑]↓]を押すと、オブジェクト全体を2倍に拡大、もしくは 1/2 に縮小します。

数値入力で編集する

数値を入力して編集や配置を行うことができます。形状を選択すると、画面右側に表示されるプロパテ ィパレットで設定できます。 [基本形状入力(S)]-[床/天井(0)]

新規に床/天井を作成する機能です。



床の厚さは、[設定]メニューー[新規形状作成方法の設定]で指定した値になります。(
451
ページ)

✓ 作成した形状は直方体として扱われます。

直方体プロパティ

直方体の位置・大きさ・回転角を設定できます。 配置した形状を選択すると、画面右側にプロパティパレットが表示されます。

直方体プロパティ				
名称: 直方体				
を置		高さ ↓ 行		
幅:	2000.00	mm		
奥行:	2000.00	mm		
高さ:	2000.00	mm		
×座標:	0.00	mm		
Y座標:	0.00	mm		
Z座標:	1000.00	mm		
X軸角度:	0.00	度		
Y軸角度:	0.00	度		
Z軸角度:	0.00	度		
移動 コピー				

[直方体プロパティ]パレット

▶ 名称

直方体の名称を入力します。

▶ 幅・奥行・高さ

直方体の幅、奥行き、高さを数値で入力します

▶ X 座標 • Y 座標 • Z 座標

直方体の中心位置の X、Y、Z 座標値を入力します。

▶ X 軸角度 • Y 軸角度 • Z 軸角度

直方体のX軸、Y軸、Z軸方向のそれぞれの回転角を0°から360°の数値で入力します。

▶ 移動

X軸方向、Y軸方向、Z軸方向に距離を指定して移動します。

▶ コピー

X軸方向、Y軸方向、Z軸方向に距離、個数を指定してコピーします。

▶ ロック

チェックボックスをオン
■にすると、ドラッグで移動、回転、拡大縮小を行うことができなくなります。 これ以上編集せず、固定しておきたいオブジェクトはロックしておくと便利です。

[基本形状入力(S)]-[壁(1)]

新規に壁を作成する機能です。建物のドアや窓などの開口部のある壁を作成することができます。



 壁の高さ/厚さは、[設定]-[新規形状作成方法の設定]で指定した値になります。(
 451 ペ ージ)

壁プロパティ

壁の位置・大きさ・回転角、開口部の種類などを設定できます。 配置した形状を選択すると、画面右側にプロパティパレットが表示されます。



[壁プロパティ]パレット

これら7つは直方体プロパティと共通です。(山 383ページ)

- ▶ 名称
- ▶ 幅・奥行・高さ
- ▶ X 座標 Y 座標 Z 座標
- ▶ X 軸角度 · Y 軸角度 · Z 軸角度
- ▶ 移動
- ▶ コピー
- ▶ ロック
- ▶ 断面

断面部分に面を作成するかどうかを切り替えられます。チェックボックスをオンビにすると、下図の「断 面あり」のようになります。



複数の壁をつなぐ場合、「断面なし」の壁を利用すると、接合部など見えない部分に面を作らな
いようにできます。



▶ 壁の形状

■をクリックして、壁の形状を選択します。

- ・開口部なし
 窓やドアなどの開口部のない壁
- ・ドア開ロ
 ドア用の開口部のある壁
- ・窓開口
 窓用の開口部のある壁
 - 「ドア開口」、[窓開口]を選択した場合は、開口部の位置・大きさを次のパラメータで設定してください。

► W

開口部の幅

► H

開口部の高さ

► L

壁の左端から開口部までの長さ

► D

壁の下端から開口部までの高さ([窓開口]のみ設定が可能です。)

W、H、L、Dのパラメータは、プロパティウィンドウの平面図上でドラッグすることによって設定することもできます。開口部の四隅、各辺をドラッグするとその方向に拡大/縮小し、開口部の内側をドラッグすると開口部を移動させることができます。



マウスによる開口部の設定

▶ 内壁のオフセット

壁の左右端の断面形状を切り替えられます。チェックボックスをオン▼にすると内壁をオフセットできます。2つの壁面を直角に配置できるように、壁の左右端の断面形状を下図のように内側に向かって45°オフセットします。



内壁のオフセット(壁を上から見た状態)

オフセットすると、壁が若干縮みます。このため、直角に2枚の壁の両方にオフセットをかけると、2枚の壁の間に隙間が生じます。これをふさぐには、壁の幅を奥行の分だけ増やしてください。たとえば幅が5,000mm、奥行が100mmの壁にオフセットをかけたときは、幅を5,100mmに変更してください。



屋根プロパティ

屋根の位置・大きさ・回転角、屋根の種類などを設定できます。 配置した形状を選択すると、画面右側にプロパティパレットが表示されます。



- これら7つは直方体プロパティと共通です。(山 383ページ)
- ▶ 名称
- ▶ 幅・奥行・高さ
- ▶ X座標 Y座標 Z座標
- ▶ X 軸角度・Y 軸角度・Z 軸角度
- ▶ 移動
- ▶ コピー
- ▶ ロック
- ▶ 屋根の形状

▼をクリックして、屋根の形状を選択します。

・寄せ棟

寄せ棟形式の屋根

・切り妻

屋根上部の開口部の大きさを次のパラメータで設定できます。切り妻の場合、屋根の方向により入力で きる項目が変わります。

切り妻形式の屋根



► W

上部の開口部の幅

►H

上部の開口部の高さ

▶ 厚さ

切り妻の場合、屋根下端の厚さ

- ✓ 切り妻屋根を作成したとき、妻側の壁(三角形の壁)は自動的には作られません。必要な場合は、 [押し出し]形状を用いるか、[3D多角形プラグイン]で作成してください。
- ✓ 入母屋屋根を作成するには、寄せ棟の屋根の上に切り妻の屋根を乗せるようにして作成します。
- 極屋根(フラットな屋根)は、[屋根]形状では作成できません。[床・天井]ツールで描き、パラ メータの[Z]の値を変更して高さを調節すると作成できます。パラペットは[直方体]ツールで描 き、形状のパラメータを変更して作成します。
- 上流れの屋根は、[屋根]形状では作成できません。[床・天井]ツールで描き、パラメータの[Z] の値で高さを、[RX] [RY] [RZ]のいずれかで勾配を調整します。
- ボールト屋根(蒲鉾屋根)やドームは[回転体]形状のパラメータを変更すると作成できます。

[基本形状入力(S)]-[球体(3)]

新規に球体を作成する機能です。 楕円球や部分球を作成することができます。



球プロパティ

球の位置・大きさ・回転角、分割数などの各種パラメータなどを設定できます。 配置した形状を選択すると、画面右側にプロパティパレットが表示されます。



これら7つは直方体プロパティと共通です。(山 383ページ)

- ▶ 名称
- ▶ 幅・奥行・高さ
- ▶ X 座標・Y 座標・Z 座標
- ▶ X 軸角度 · Y 軸角度 · Z 軸角度
- ▶ 移動
- ▶ コピー
- ▶ ロック

▶ 断面

断面部分に面を作成するかどうかを切り替えます。

▶ 回転角一縦断面

-90°から 90°の範囲で上段に始角、下段に終角を指定して、球の一部分を作成することができます。 ウィンドウ上の赤い円弧をドラッグしても指定できます。

▶ 分割数 - 縦断面

球の縦断面の分割数を入力します。球の断面の分割数を変えることで、球を構成する面の数を変えるこ とができます。分割数を多くするほど球面がなめらかに見えます。

▶ 回転角一横方向

-360°から360°の範囲で上段に始角、下段に終角を指定して、球の一部分を作成することができます。 ウィンドウ上の赤い円弧をドラッグしても指定できます。

▶ 分割数一横断面

球の横断面の分割数を入力します。球の断面の分割数を変えることで、球を構成する面の数を変えるこ とができます。分割数を多くするほど球面がなめらかに見えます。

[基本形状入力(S)]-[直方体(4)]

新規に直方体を作成する機能です。



📫 「直方体プロパティ」383 ページ

[基本形状入力(S)]-[円柱/円錐(5)]

新規に円柱、円錐や円錐台を作成する機能です。



円柱/円錐プロパティ

円柱/円錐の位置・大きさ・回転角、分割数などを設定できます。 配置した形状を選択すると、画面右側にプロパティパレットが表示されます。

円柱/円錐プロパティ 🛛 🚺					
名称: 円柱	名称: <mark>円柱/円錐</mark>				
		↑ 高さ			
		▼ X直径			
√古怨・	00.0432				
\□1±• √古⁄忍•	2640.00	mm			
	0040.00	mm			
	3640.00	mm			
X)坐標:	0.00	mm			
Y座標:	0.00	mm			
Z座標:	1820.00	mm			
X軸角度:	0.00	度			
Y軸角度:	0.00	度			
Z軸角度:	0.00	度			
[移動 ✔断面	<u></u> コック			
回転					
始角:	0.00				
終角:	360.00				
分割数:	16	¥			
上面半径比	د»:				
	🛙 🗌	00 %			

これら7つは直方体プロパティと共通です。(山 383ページ)

- ▶ 名称
- ▶ 幅・奥行・高さ
- ▶ X 座標・Y 座標・Z 座標
- ▶ X 軸角度・Y 軸角度・Z 軸角度
- ▶ 移動
- ▶ コピー
- ▶ ロック

▶ 断面

断面部分に面を作成するかどうかを切り替えます。

▶ 回転角

下面に対しての回転角を-360°から360°の範囲で上段に始角、下段に終角を設定して、円柱/円錐の 一部分を作成することができます。プロパティ上の赤い円弧をドラッグしても指定できます。

▶ 分割数

面の分割数を入力してください。分割数を変えて、円柱/円錐を構成する面数を変えることができます。

▶ 上面半径比率

下面の半径に対する上面の半径の比率を0%から100%の範囲で指定します。

- 上面半径比率 0% : 円錐
- ・上面半径比率 100% : 円柱
- ・それ以外の場合 : 円錐台

[基本形状入力(S)]-[角柱/角錐(6)]

新規に角柱、角錐や角錐台を作成する機能です。



角柱/角錐プロパティ

角柱/角錐の位置・大きさ・回転角、分割数などを設定できます。 配置した形状を選択すると、画面右側にプロパティパレットが表示されます。

角柱/角	錐プロパティ	Þ			
名称: <mark>角</mark> 橋	名称: 角柱/角錐				
	←→ ±ā	ī			
Y直径 ノ		a t x 古怨			
+					
入旦1至: 1.11年(平)	3640.00	mm			
Y追径:	3640.00	mm			
高さ:	3640.00	mm			
—————————————————————————————————————	0.00	mm			
Y座標:	0.00	mm			
Z座標:	1820.00	mm			
X軸角度:	0.00	度			
Y軸角度:	0.00	度			
Z軸角度:	0.00	度			
	移動 □ ✔断面	<u></u> コック			
角数:	8				
上面半径	比率: 	100 %			

これら7つは直方体プロパティと共通です。(山 383ページ)

- ▶ 名称
- ▶ 幅・奥行・高さ
- ▶ X 座標 Y 座標 Z 座標
- ▶ X 軸角度 · Y 軸角度 · Z 軸角度
- ▶ 移動
- ▶ コピー
- ▶ ロック

▶ 断面

断面部分に面を作成するかどうかを切り替えます。

▶ 角数

面の角数を入力してください。角数を変えると、角柱/角錐を構成する面数を変えることができます。

▶ 上面半径比率

下面の半径に対する上面の半径の比率を0%から100%の範囲で指定します。

- ·上面半径比率 0% : 角錐
- ·上面半径比率 100% : 角柱
- ・それ以外の場合 : 角錐台

[基本形状入力(S)]-[輪(7)]

新規に輪を作成する機能です。



輪プロパティ

輪の位置・大きさ・回転角、分割数などを設定できます。 配置した形状を選択すると、画面右側にプロパティパレットが表示されます。

輪プロパテ	1	►
名称: 輪		
Y TELE		∎ ↓ ≞t
		→
X道径:	3640.00	mm
Y直径:	3640.00	mm
高さ:	910.00	mm
×座標:	0.00	mm
Y座標:	0.00	mm
Z座標:	455.00	mm
X軸角度:	0.00	度
Y軸角度:	0.00	度
Z軸角度:	0.00	度
	移動 🗆	ピー ロック
断面		
始角:	0.00	\frown
終角:	360.00	\checkmark
分割数:	8	
回転	0.00	_
始用:	0.00	\square
—	360.00	\downarrow
一分割数: 	16	
	J 	50 %

これら7つは直方体プロパティと共通です。(📫 383 ページ)

- ▶ 名称
- ▶ 幅・奥行・高さ
- ▶ X 座標 Y 座標 Z 座標
- ▶ X 軸角度 · Y 軸角度 · Z 軸角度
- ▶ 移動
- ▶ コピー
- ▶ ロック

▶ 断面

断面部分に面を作成するかどうかを切り替えます。

▶ 内径比率

輪の外径に対する内径の比率を0%から100%の範囲で指定します。

▶ 分割数 断面方向

断面方向の分割数を入力して、輪の面数を変えられます。

▶ 分割数 回転方向

回転方向の分割数を入力して、輪の面数を変えられます。

▶ 回転角 断面方向

輪の断面方向の回転角を、上段に始角、下段に終角をそれぞれ -360°から 360°の範囲で入力して、輪の一部分を切り取ることができます。

▶ 回転角 回転方向

輪の回転方向の回転角を、上段に始角、下段に終角をそれぞれ -360°から360°の範囲で入力することで、輪の一部分を切り取ることができます。

[基本形状入力(S)]-[回転体(8)]

新規に回転体を作成する機能です。

2次元の断面形状を軸周りに回転させて、3次元形状を作成することができます。



回転体

🥒 断面の編集は、[断面詳細]ウィンドウでおこないます。(🗳 402 ページ)

回転体プロパティ

回転体の位置・大きさ・回転角、分割数などを設定できます。 配置した形状を選択すると、画面右側にプロパティパレットが表示されます。


これら7つは直方体プロパティと共通です。(🛄 383 ページ)

- ▶ 名称
- ▶ 幅・奥行・高さ
- ▶ X座標 Y座標 Z座標
- ▶ X 軸角度 · Y 軸角度 · Z 軸角度
- ▶ 移動
- ▶ コピー
- ▶ ロック

▶ 断面

断面部分に面を作成するかどうかを切り替えます。

▶ 断面詳細

回転させる断面形状を編集することができます。(山)「断面詳細」402ページ)

▶ 分割数

回転体の分割数を入力してください。分割数を変えることで、回転体を構成する面数を変えられます。

▶ 回転角

回転方向について回転角(始角、終角)を設定し、回転体の一部分を作成することができます。 下面に対しての回転角を-360°から360°の範囲で上段に始角、下段に終角を指定して、回転体の一部 分を作成することができます。ウィンドウ上の赤い円弧をドラッグしても指定できます。

▶ 回転方向スムージング

回転方向の面を滑らかに見せるかどうかを設定できます。

• 0FF

回転方向の面を滑らかに見せません。

- ON

回転方向の面を滑らかに見せます。

ドームの作成

ドームは[回転体]で作成できます。たとえば下図のようなドームを作成するには、回転体のパラメータ と断面形状を下図のように設定します。



回転体形状で作成したドームのパラメータ(左)とドーム断面設定(右)

[基本形状入力(S)]-[押し出し(9)]

新規に押し出しを作成する機能です。

2次元の断面形状を断面に垂直な方向に引っ張って、3次元形状を作成することができます。



押し出しの断面は直接編集モードまたは詳細編集モードで編集します。

直接編集モード

形状を選択して[押し出し多角形プロパティ]の[頂点直接編集]をクリックします。



頂点が青の三角形に変わります。クリックして選択した頂点は黄緑色になります。 頂点を移動するにはドラッグします。 頂点を距離を指定して移動するには頂点を選択してキーボードの[+] キーを押します。 頂点を追加するには線上をクリックします。 頂点を削除するには頂点を選択してツールバーの[削除] ボタンをクリックします。 編集が終わったら[押し出し多角形プロパティ][完了] ボタンをクリックします。

断面編集モード

形状を選択して[押し出し多角形プロパティ]の[詳細編集]をクリックし[断面詳細]ウィンドウで 編集します。(単)「断面詳細」402ページ)

押し出し多角形プロパティ

押し出し形状の位置・大きさ・回転角、断面の有無などを設定できます。 配置した形状を選択すると、画面右側にプロパティパレットが表示されます。



これら7つは直方体プロパティと共通です。(📫 383 ページ)

- ▶ 名称
- ▶ 幅・奥行・高さ
- ▶ X 座標・Y 座標・Z 座標
- ▶ X 軸角度 · Y 軸角度 · Z 軸角度
- ▶ 移動
- ▶ コピー
- ▶ ロック

▶ 断面

断面部分に面を作成するかどうかを切り替えます。

▶ 頂点直接編集

クリックすると直接編集モードに切り替わります。

▶ 詳細編集

押し出す断面形状を編集することができます。(🍱「断面編集」 402 ページ)

[基本形状入力(S)]-[掃引体(A)]

新規に掃引体を作成する機能です。

2次元の断面形状を任意の軌道に沿って引っ張り、3次元形状を作成することができます。



掃引体

🥒 断面の編集は、[断面詳細]ウィンドウでおこないます。(🍱「断面詳細」 402 ページ)

掃引体プロパティ

掃引体形状の位置・大きさ・回転角、断面の有無などを設定できます。 配置した形状を選択すると、画面右側にプロパティパレットが表示されます。



これら7つは直方体プロパティと共通です。(山 383ページ)

- ▶ 名称
- ▶ 幅・奥行・高さ
- ▶ X 座標・Y 座標・Z 座標
- ▶ X 軸角度 · Y 軸角度 · Z 軸角度
- ▶ 移動
- ▶ コピー
- ▶ ロック
- ▶ 断面

断面部分に面を作成するかどうかを切り替えます。

▶ 断面形状

断面の形状を表示できます。

▶ 断面詳細

押し出す断面形状を編集することができます。(単「断面詳細」 402 ページ)

▶ 経路詳細/経路編集

掃引体の経路を編集することができます。

下図のような[経路詳細]ウィンドウが開き、経路を構成する折れ線が三面図に表示されます。 三面図上で、折れ線の構成点をドラッグすると点が移動できます。線の途中点をクリックすると新規に 点が作成されます。現在対象となっている点の番号と座標値が[経路詳細]ウィンドウ左のエリアに表示 されており、ここで直接数値入力することもできます。



[経路詳細]ウィンドウ

▶ 点

編集の対象とする構成点の番号を入力します。また、構成点をクリックするとその番号が表示されま す。

► X • Y • Z

編集の対象となっている構成点の座標値(X、Y、Z)を入力します。また、構成点を三面図上でドラッグして移動したり、新規作成したりするとその座標値が表示されます。

▶ スムーズ

現在対象となっている点をスムーズ化できます。その点における面の継ぎ目を滑らかに見せます。ス ムーズ化されている点は〇、そうでない点は×で示されます。

スムーズ化しても、面が実際に曲面になるわけではありません。陰影のつきかたを変えることにより、角を目立たないように処理し、曲面のように滑らかに見せる機能です。

▶ 削除

現在対象となっている点を削除できます。

多面体プロパティ

多面体形状の位置・大きさ・回転角、スムージングのオン/オフなどを設定できます。 配置した形状を選択すると、画面右側にプロパティパレットが表示されます。

✓ 形状をダブルクリックすると表示されるプロパティウィンドウでも属性を変更できます。

3 Dマイホームデザイナーでは、多面体を新たに作成することはできません。DXF 形式で読み込まれたデータは、多面体として扱われます。

多面体プロ	コパティ	▶
名称: <mark>オナ</mark>	<i>デジェク</i> ト01	
幅:	816.43	mm
奥行:	347.79	mm
高さ:	423.02	mm
X座標:	90.00	mm
Y座標:	-0.00	mm
Z座標:	0.00	mm
X軸角度:	0.00	度
Y軸角度:	0.00	度
Z軸角度:	0.00	度
移動 コピー ロック マスムーズ化 マ裏向き面を表示しない		

左: [多面体プロパティ]パレット/右: [多面体プロパティ] ウィンドウ

これら7つは直方体プロパティと共通です。(🍱 383 ページ)

- ▶ 名称
- ▶ 幅・奥行・高さ
- ▶ X 座標・Y 座標・Z 座標
- ▶ X 軸角度・Y 軸角度・Z 軸角度
- ▶ 移動
- ▶ コピー
- ▶ ロック

▶ スムーズ化

多面体の面を滑らかな曲面に見せるかどうかを切り替えます。チェックボックスをオン☑にすると、面 が滑らかな曲線に見えるようにします。

スムーズ化しても、面が実際に曲面になるわけではありません。陰影のつきかたを変えることに より、角を目立たないように処理し、曲面のように滑らかに見せる機能です。

▶ 裏向き面の表示をしない

面には表裏があり、裏向きの面(箱の向こう側の面など)は通常は見えません。チェックボックスをオン

ン■にすると、裏向きの面を表示しなくなります。

チェックボックスをオン型にすると、裏向きの面を表示せず描画が若干高速化します。 ただし、裏表が逆転している場合もありますので、様子をみて設定します。

回転体/押し出し/掃引体の断面を編集する-断面詳細

断面の編集

回転体/押し出し/掃引体のプロパティパレットの[断面詳細]/[詳細編集]をクリックすると、[断面 詳細]ウィンドウが表示されます。断面形状を構成する折れ線が、編集画面に表示されます。



[断面詳細] ウィンドウ

編集画面の折れ線の構成点をドラッグすると点が移動します。

線の途中点をクリックすると新規に点が作成されます(追加モード)。編集の対象となっている点は赤 印で表示され、右側の[点]に点の番号が表示されます。点の番号を[点]に入力することでも対象の点を 切り替えます。

編集対象の点は複数同時に選択することができます。これによって複数の点を同時に移動する、などの 操作ができます。複数の点を選択するにはドラッグして囲むか、Ctrl キーを押しながら点をクリックし ていきます。

編集画面にはスクロールバーが付いており、これによって表示する範囲を変更することができます。 現在対象となっている点の番号と座標値がウィンドウ右のエリアに表示されており、ここで直接数値入 力することもできます。

▶ 点

編集の対象とする構成点の番号を入力できます。また、構成点をクリックするとその番号が表示されま す。

► X • Y

編集の対象となっている構成点の座標値(X、Y)を入力できます。 また、構成点をドラッグして移動したり、新規作成したりするとその座標値が表示されます。

▶ 等間隔に分割

🍱 「グリッド間隔」405 ページ

▶ 中心

▶_半径

🛄 「中心点で指定」「半径で指定」405 ページ

🖉 [断面詳細]ウィンドウのグリッドは「相対」です。(🛄 「グリッド間隔」406 ページ)

メニューとツールバーの機能は以下のとおりです。

[編集] - [元に戻す] 🎦

直前に行った操作を取り消して元に戻します。操作は1回だけ元に戻すことが可能です。

[編集]-[追加モード] 📐

線の途中をクリックすると新規に点を追加することができるモードになります。

[編集]-[選択モード] 📓

点の選択のみ可能で、線の途中をクリックしても新規に点を追加しないモードになります。

[編集]-[すべて選択] 🏌

画面上にある点がすべて選択状態になります。

[編集]-[すべて解除] 🤃

複数選択を解除します。

[編集]-[鏡面コピー] 🚇

端点を通る線を中心にすべての点を反転させた状態でコピーします。



[編集]-[回転]-[45 度]-[90 度]-[180 度]

選択された点を反時計周りにそれぞれ 45 度、90 度、180 度回転します。

△ 回転は2点以上選択した状態でないと使用できません。

[編集]-[回転]-[角度指定]

角度を入力するウィンドウが表示されます。適当な角度を入力してください。選択している点をその角 度だけ反時計周りに回転します。



△ 回転は2点以上選択した状態でないと使用できません。

[編集]-[回転]-[任意] 🕺

角度を示す線が編集画面上に現れ、マウスの移動によって角度を指定することができます。ダブルクリックすることにより、選択点の回転を実行します。

△ 回転は2点以上選択した状態でないと使用できません。

[編集]-[反転] 🚇

選択した点の端点を通る線を中心に折り返すように選択した点を反転させます。



[編集]-[削除] 🎹

現在対象となっている点(赤印)を削除します。

[編集]-[スムーズ設定] 🔰

現在対象となっている点(赤印)の部分を滑らかな曲面に見えるようにします。

スムーズ化しても、面が実際に曲面になるわけではありません。陰影のつきかたを変えることに より、角を目立たないように処理し、曲面のように滑らかに見せる機能です。

[編集]-[スムーズ解除] 💆

現在対象となっている点(赤印)の部分に角があるように見えるようにします。

[編集]-[グリッドに合わせる]

このボタンをクリックすると、現在対象となっている点(赤印)をドラッグする際に、点がグリッド(方眼)の交点の位置にくるようになります。 このボタンを戻すと点をグリッドに関係なくドラッグできるようになります。

[表示]-[拡大] 🍳

マウスカーソルの形が変わりますので、編集画面をクリックすると、その点を中心に拡大表示します。 操作をキャンセルするには右クリックしてください。

[表示]-[縮小] 🔍

マウスカーソルの形が変わりますので、編集画面をクリックすると、その点を中心に縮小表示します。 操作をキャンセルするには右クリックしてください。

[表示]-[全体表示] 🚇

すべての点が画面に収まるようにします。

[整列]-[直線に並べる]

選択中の点を、その端点同士を結ぶ直線上に等間隔に並べます。

- [整列] [等間隔に分割] にチェックをつけておくことによって、点の整列後の分割数を指定する ことができます。
- ▲ 整列は2点以上選択した状態でないと使用できません。

[整列] - [円弧に並べる] 🗎

選択中の点を、その端点同士を結ぶ円弧上に等間隔に並べます。円弧の半径の大きさは、マウスによって中心点を移動することで変更できます。



ダブルクリックすることによって、整列を実行します。

- [整列] [等間隔に分割] にチェックボックスをオン
 [空にすることによって、点の整列後の分割
 数を指定することができます。
- ℤ 円弧の向きを変えたい場合は、[整列]-[円弧設定]の[時計回り]と[反時計回り]を切り替えます。
- △ 整列は2点以上選択した状態でないと使用できません。

[整列] - [等間隔に分割]

チェックボックスをオン
■にすると、
[整列]-[直線に並べる]の実行で、いったん端点以外の点は消え、
[分割数]で指定した数で直線を再分割するように新たに点が作成されます。
チェックボックスをオフ
■にすると、選択した点をその端点を結ぶ直線状に等間隔に整列します。

✓ 編集画面右にある[等間隔に分割]を使っても同様に設定できます。

[整列]-[円弧設定]-[中心点で指定]

チェックボックスをオン型にすると、[整列] - [円弧に並べる]の実行で、最初に現れる円弧の直径を選択点の端点の長さとします。

✓ 編集画面右にある「中心」を使っても同様に設定できます。

[整列]-[円弧設定]-[半径で指定]

チェックボックスをオン■にすると、[整列] – [円弧に並べる]の実行で、最初に現れる円弧の大きさの 半径を指定できるようにします。半径はウィンドウ右下のテキストボックスで指定できます。

✓ 編集画面右にある「半径」を使っても同様に設定できます。

[整列]ー[円弧設定]ー[時計周り]

整列する点が時計周りに並ぶ方向に円弧を作成するようにします。

[整列]-[円弧設定]-[反時計周り]

整列する点が反時計周りに並ぶ方向に円弧を作成するようにします。

[オプション]-[グリッド間隔]

編集画面のグリッド(方眼)間隔を変更できます。

グリッド間隔	×
	0.0450
OK	キャンセル
[グリッ	ド間隔]

 「断面詳細]ウィンドウのグリッドは、「相対」です。
 例えば、3D画面で作成した基の形状が1辺1000mmの正方形だった場合、[断面詳細]ウィンド
 ウでの幅は-0.5から0.5で4グリッド分となるので、1グリッドは250mmになります。

[基本形状入力(S)]-[3D多角形]

3D多角形プラグインは、板状(厚み一定)の多角形形状を作成するための機能です。住宅の外壁形状 を作成したり、自作パーツの一部を作成したりするときに使います。

「押し出し」ツール([ツール]-[基本形状入力]-[押し出し])の機能と似ていますが、実寸での入力 が可能な点が異なります。また、複数の多角形形状を作成して、一度に立体化することもできます。CAD で作成した DXF や JWC データを読み込んで、それを下絵として多角形形状を作成することもできます。

一般的な注意事項、制限事項

3D多角形プラグインの一般的な注意事項、制限事項は以下のとおりです。

- 立体化できるのは多角形だけです。補助線、文字、寸法線や下絵([DXF ファイルを読み込む][JW_CAD ファイルを読み込む]で読み込んだデータ)は3D多角形プラグイン上のみで表示され、立体化はさ れません。
- ② 3D多角形プラグインは[押し出し][回転体][掃引体]の各ツールで使用する断面編集機能() 面の編集402ページ)と似ていますが、断面編集機能を置き換えるものではありません。そのため、 3D多角形プラグインで描いた断面を元に回転体や掃引体を作ることはできません。
- ③ 同上の理由で、回転体や掃引体の断面を3D多角形プラグインで編集することはできません。
- ④ 3D多角形プラグインで作成したデータを、間取り画面に取り込むことはできません。
- ⑤ 印刷機能はありません。
- ⑥ DXF 形式、JW_CAD 形式での出力はできません。

3D多角形プラグインの画面構成

3D画面の[ツール]-[基本形状入力]-[3D多角形]を選択すると、以下の画面が表示されます。



[3D多角形プラグイン]ウィンドウ

メニュー

3D多角形プラグインのさまざまな機能をここから選択して利用します。

 状況に応じて特定のメニュー項目を利用できないことがあります。その場合、項目名がグレーで 表示され、選択できない状態になります。

ツールバー

よく使う機能をボタンとして表示しています。

ボタンの機能がわからないときはマウスカーソルをボタンに合わせ、クリックせずにしばらくそのままにしておくと、簡単なヘルプ(チップヘルプ)が表示されます。

レイヤ切替タブ

[下絵][断面形状]のどちらのレイヤを編集対象にするかを切り替えます。通常は[断面形状]を使います。

レイヤ表示切替ボタン

[下絵][断面形状]のそれぞれを作図エリアに表示するかどうかを切り替えます。レイヤ表示ボタンがオレンジ色のときは表示状態、グレーのときは非表示状態です。

作図エリア

多角形を描く領域です。

垂直スクロールバー/水平スクロールバー 作図エリアの表示範囲を上下または左右に移動(スクロール)できます。

ステータスバー

3D多角形プラグインの現在の状態を示す部分です。機能の簡単な説明、入力・編集中の図形の座標値、 吸着のオン/オフ、グリッドの幅などが適宜表示されます。

ツールバーの機能

ツールバーボタンの機能の概略を示します。詳細は対応するメニュー項目の説明をご参照ください。

•	R.	選択	選択モードにします(📫 412 ページ)
•	ŝ	元に戻す	直前の操作を取り消します (📫 412 ページ)
•	C	やり直し	「元に戻す」を取り消します(🗳 412 ページ)
•	Ц	多角形入力	多角形(立体化する形状)を入力します(🗳 418 ページ)
•		断面追加	ウィザード形式で多角形を作ります (🗳 419 ページ)
•	đ,	厚み設定	多角形を立体化するときの厚みを設定します (🍱 420 ページ)
•	° 2,	補助線入力	補助線(折れ線)を入力します(🗳 420 ページ)
•	Α	文字入力	文字を入力します(📫 421 ページ)
•	۳	寸法線入力	寸法線を入力します(📫 421 ページ)
•		全体表示	全図形が見えるようにします (📫 413 ページ)
•	€	拡大	拡大モードにします (📫 413 ページ)
•	Q	縮小	縮小モードにします (📫 413 ページ)
•	吸	^{著 💽} 吸着	吸着のオン / オフを切り替えます (🗳 423 ページ)
•		グリッド表示	グリッド表示/非表示を切り替えます
•		距離測定	図面上の距離を測定します(🗳 422 ページ)
•	立在	^{本 化 ௴} 立体化	多角形を立体化します
•	++	シセル キャンセル	作業をキャンセルして3D画面に戻ります

作業の大まかな流れ

3D多角形プラグインを使用した作業の大まかな流れは以下のとおりです。

- ① ツールバーの[多角形入力]ボタン ^[1]をクリックして、多角形入力を開始します。
- ② 作図エリアで多角形を描きます。作図エリアでマウスをクリックすると、そこが多角形の頂点位置になります。最初の頂点の位置に戻ってクリックすると、多角形入力が終わります。多角形は作図エリア内のどこに描いても構いません。
- ③ ツールバーの[厚み設定]ボタン⁽³をクリックして、多角形を立体化したときの厚みを決めます。
- ④ ツールバーの[立体化]ボタン^{立体化} をクリックします。3D多角形プラグインが閉じ、多角形が 立体化されて3D画面に現れます。
- ⑤ 立体化された断面形状の位置や角度を調節します。大まかに移動するときはドラッグで移動させます。精密に合わせるときは断面形状をダブルクリックし、プロパティの数値を変更して位置や角度を決めます。

表示位置の調整

作図エリアの右および下にあるスクロールバーによって、表示されている範囲を上下または左右に移動 (スクロール)できます。また、図形が選択されていない状態で矢印キー (↓↓↓ →) を押すことに よっても、表示範囲を上下左右に移動できます。

表示の拡大と縮小

表示を拡大するには、ツールバーの[拡大]ボタン[●]をクリックしたあと、作図エリア上の拡大したい部 分をクリックします。作図エリアで続けてクリックすると拡大率が上がっていきます。拡大を中止する ときは右クリックします。縮小するには[縮小]ボタン[♀]を使います。

作図エリアの一部分を拡大するには、[拡大]ボタン[®]をクリックしたあと、作図エリア上で拡大したい 範囲の左上から右下までドラッグします。

すべての図形が見えるように縮小するには、作図エリアのなにもないところをクリックして図形選択を 解除したあと、「全体表示]ボタン¹¹¹をクリックします。

グリッド(方眼)を利用した入力

グリッド(方眼)と吸着機能を利用すると、マウスでフリーハンドの入力を行っても、多角形の頂点が 必ずグリッドの交点に作られるようになるので、ある程度正確に多角形の座標値を決めることができま す。

グリッドの幅を変更するには、[ツール]-[グリッド設定]を選んで、mm単位で指定します。

グリッドの表示/非表示を切り替えるには、ツールバーの[グリッド表示]ボタン^{||||}をクリックします。 ボタンが押し込まれているときが「グリッド表示オン」です。

吸着の有無(グリッド交点だけに頂点ができるようにするか、自由な位置にできるようにするか)を切り替えるには、[吸着]ボタン^{吸着} **い**をクリックします。

座標値を指定して入力

直前に指定した点からの相対座標(オフセット)を指定して多角形を描く場合は、以下のように操作します。

- ① ツールバーの[多角形入力]ボタン 🕒 をクリックして、多角形入力を開始します。
- ② 作図エリアの適当な位置でマウスをクリックして、1点目の位置を決めます。
- ③ キーボードのテンキー部分の++ーを押し、1点目の座標を(0,0)と考えたときの2点目の座標値 (オフセット)を入力して[OK]をクリックします。2点目が入力されます。



 ④ 上記③の手順を繰り返して、すべての頂点を入力します。座標値は、常に直前に指定した点からの 相対座標で指定します。たとえば5点目を入力するときは、4点目から見た座標値を入力します。
 ⑤ 作図エリアで右クリックして、多角形の形状を確定します。

多角形の選択と削除

入力した多角形を削除するには、まず選択状態にする必要があります。多角形の頂点にハンドル(黄色の四角)がついている場合は、すでに選択状態になっています。選択状態になっていない場合は、ツールバーの[選択]ボタン をクリックし、次いで多角形をクリックして選択状態にします。クリックする位置は多角形の周囲でも内部でもどちらでもかまいません。選択状態になったら、キーボードの Delete キーを押します。多角形が削除されます。

頂点の移動、追加、削除

入力した多角形の頂点を移動、追加、削除するには、まず多角形を選択状態にします。 頂点を移動するには頂点をドラッグします。 頂点を追加するには追加したい位置で右クリックし、[頂点の挿入]を選びます。 頂点を削除するには削除したい頂点を右クリックし、[頂点の削除]を選びます。

作図エリアでのドラッグ移動・コピー

ドラッグで図形を移動、またはコピーすることができます。

- ① 移動する図形を選択します。複数の図形を選択してもかまいません。
- ② 選択図形をドラッグします。
 - ④の操作でマウスボタンを放すまでは、元の箇所にも図形が残っています。マウスボタンを放す と元の図形が消えます。
 - 移動ではなくコピーする場合は、②の操作を行うとき、キーボードの[Ctrl]キーを押した状態で マウスのボタンを放すようにします。
 - 図形を元の位置から水平、垂直、または斜め 45 度の位置に移動する場合は、②の操作を行うとき、キーボードのShift キーを押し下げた状態でマウスのボタンを放すようにします。水平、垂直、または斜め 45 度の位置にコピーする場合は、キーボードのShift キーとCtrl キーの両方を押し下げた状態でマウスのボタンを放すようにします。

作図エリアでの頂点移動

ドラッグで多角形や補助線の頂点を移動することができます。

- ① 頂点移動したい多角形、または補助線を選択します。
- 移動したい頂点をドラッグします。
 - ドラッグ中にキーボードのShift キーを押したままにしておくと、辺を水平、または垂直に固定できます。

[ファイル]ー[新規作成]

図形をすべて削除し、[3D多角形プラグイン]起動時の状態に戻します。

△ [新規作成]は元に戻す(アンドゥする)ことができません。

[ファイル]-[DXFファイルを読み込む]

DXF 形式のファイルを、断面作成時の下絵として読み込みます。すべて下絵レイヤに読み込まれます。

💁 DXFファイルを訳	読み込む					X
ファイルの場所(1):	איגעבאיז 📄		•	G 🤌 📁	• •	
最近表示した場所						*
デスクトップ						
(<u>)</u> コンピューター						Ţ
くしょう しょう しょう しょう しょう しょう しょう しょう しょう しょう	ファイル名(N): ファイルの種類(T):	DXFファイル (*dxf)			 開((0) キャンセ 	
			詳細	設定(D)		

[DXF ファイルを読み込む] ウィンドウ

- この機能で読み込んだデータは、あくまでも「下絵」という扱いになります。つまり読み込んだ データをそのまま立体化できるわけではありません。立体化するには、読み込んだ下絵をなぞる ようにして多角形を入力する必要があります。
- 上記と同様に、この機能で3次元のDXF データを読み込んだとしても、それをそのまま立体化で きるわけではありません。3次元のDXF データは、Z座標の値がなくなった状態で[下絵]レイヤ に展開されます。
- 入力可能な DXF の図形の種類は以下のとおりです。 LINE(線)、CIRCLE(円)、ARC(円弧)、TEXT(文字)、POLYLINE(折れ線) また、さらに POLYLINE には制限があり、フィットカーブ(折れ線の途中に円弧が挿入されている形式)には対応していません。

[詳細設定]ボタンをクリックすると、DXF ファイル内の数値の単位を指定できます。

DXF入力詳細設定		X
座標単位 © メートル(M) © フィート(F)	 ● ミリメートル(L) ○ 数値(U) 	◎ インチ(D 1
初期設定に戻す(D) ОК	キャンセル
[DXF	入力詳細言	安定]

通常は[ミリメートル]のままで使用しますが、海外製の CAD で出力した DXF ファイルを読み込む 場合には[インチ]などに切り替えた方がよい場合もあります。どちらが適切かわからない場合に は、一度[ミリメートル]で読み込んでみて、[ツール]-[距離測定]機能で読み込んだ図面上のど こかの距離を測定してみます。距離が適切でない場合には、[ファイル]-[新規作成]でいったん 初期状態に戻してから、再度[ファイル]-[DXF ファイルを読み込む]を選択し、座標単位を[イ ンチ]などに変更してから再度読み込み直すようにします。

[ファイル]-[JW_CADファイルを読み込む]

JWC 形式のファイルを断面作成時の下絵として読み込みます。すべて下絵レイヤに読み込まれます。 操作方法および仕様は「CAD データ入力」(🍱 58 ページ) と同じです。

[ファイル]-[3D多角形プラグインでの変更を破棄して3D画面に戻る] ^{キャンセル}

3D多角形プラグインを閉じ、3D画面に戻ります。3D画面のデータは何も変更されません。

[ファイル]ー[立体化] ^{立体化} ↔

3D多角形プラグインを閉じ、入力された多角形を立体化して、3D画面に表示します。

[編集] - [元に戻す]

直前の操作を取り消します。

[編集]-[やり直し] 🎴

直前に行った「元に戻す」操作を取り消します。

[編集]-[切り取り]

選択図形をクリップボードに保存し、画面上からは削除します。

[編集]-[コピー]

選択図形をクリップボードにコピーします。

[編集] - [貼り付け]

クリップボードの内容を作図エリアに貼り付けます。

[編集]-[削除]

選択図形を削除します。

[編集] - [選択]

選択モードに切り替えます。

選択モードに切り替えた状態で作図エリア内の図形をクリックすると、その図形を選択できます。また、 作図エリア内でマウスをドラッグして範囲指定すると、その範囲に完全に含まれるか、一部分が含まれ る図形を選択できます。 すでに図形が選択されている状態で別の図形をクリックすると、最初選択されていた図形の選択状態が 解除され、クリックした図形が新しく選択状態になります。

また、
Shift キーを押したままの非選択状態の図形を次々とクリックしていくと、クリックした図形を すべて選択状態にすることができます。複数の図形が選択されている状態で、特定の1つの図形の選択 状態を解除するには、やはり Shift キーを押したままその図形をクリックします。

選択を解除するには、[編集]-[選択解除]を選ぶか、作図エリア内の図形のないところでクリックします。

[編集]-[選択解除]

図形の選択状態をすべて解除します。

[編集]-[すべて選択]

カレントレイヤ(レイヤ切替タブで選択されているレイヤ)上のすべての図形を選択状態にします。

[表示]-[拡大] 🏻 🍳

図面を拡大表示します。

クリックでの拡大

図面上でクリックすると、クリックした点が画面の中心になるように拡大表示されます。

- クリックによる拡大は繰り返し行えるようになっています。拡大率が不足している場合は図面上でのクリックを繰り返します。そのたびに拡大率が上がります。
- クリックによる拡大を行っている間(マウスカーソルの形が になっている間)は、図形の選択ができません。図形を選択するには、ツールバーの[選択]ボタン をクリックするか、作図エリア内で右クリックして選択モードに切り替えてから図形をクリックします。

ドラッグ(範囲指定)での拡大

図面上でマウスをドラッグして範囲指定すると、ドラッグした範囲が画面いっぱいに表示されます。

✓ ドラッグによる拡大を行った直後は、自動的に選択モードに切り替わります。

[表示]-[縮小] 🔍

図面を縮小表示します。

図面上でクリックすると、クリックした点が画面の中心になるように縮小表示されます。

- クリックによる縮小は繰り返し行えるようになっています。縮小率が不足している場合は図面上でのクリックを繰り返します。そのたびに縮小率が上がります。
- クリックによる縮小を行っている間(マウスカーソルの形が^Qになっている間)は、図形の選択ができません。図形を選択するには、ツールバーの[選択]ボタン^トをクリックするか、作図エリア内で右クリックして選択モードに切り替えてから図形をクリックします。

[表示]-[全体表示] 🔛

図面に描かれている図形がすべて見えるように表示します。

図形が選択されている状態で¹⁰をクリックすると、選択図形が画面いっぱいに表示縮小は繰り 返し行えるようになっています。縮小率が不足している場合は図面上でのクリックを繰り返しま す。そのたびに縮小率が上がります。

[表示]-[他レイヤを薄く表示]

選択されているレイヤの図形を通常色で表示し、他のレイヤの図形は薄い色で表示する機能です。[他 レイヤを薄く表示]の項目の前にチェックマークがついているときの機能がオンになっています。メニ ューからこの項目を選ぶたびに[他レイヤを薄く表示]のオン/オフが切り替わります。オフにすると、 すべてのレイヤの図形が通常色(濃い色)で表示されます。

[移動]-[2点指示移動]

移動元と移動先の2点を指示して方向と距離を決め、選択図形を移動する機能です。

- ① 移動する図形を選択します。複数の図形を選択してもかまいません。
- ② [移動]-[2点指示移動]を選択します。
- ③ 動元の基準点でクリックします。
- ④ 移動先の点でクリックすると、図形が移動します。

[移動]-[回転移動]-[右 90 度回転]

選択図形を右に90度回転させます。

✓ 複数図形を回転させると、各図形は各々の位置で回転するのではなく全体が回転します。

[移動]-[回転移動]-[左 90 度回転]

選択図形を左に90度回転させます。

[移動]-[回転移動]-[180 度回転]

選択図形を180度回転させます。

ℤ 複数図形を回転させると、各図形は各々の位置で回転するのではなく全体が回転します。

[移動]-[回転移動]-[角度指定回転]

回転の中心および回転の角度を指定して、選択図形を移動する機能です。

- ① 移動する図形を選択します。複数の図形を選択してもかまいません。
- ② [移動]-[回転移動]-[角度指定回転]を選択します。
- ③回転方法を設定して、[OK]をクリックします。



[回転方法の指定]

④ 回転の中心を図面上で指定する場合は、さらに回転の中心点でクリックします。図形が指定角度回転されます。

[移動]-[反転移動]-[左右反転]

選択図形を左右反転します。

- ✓ 複数図形を反転すると、各図形が各々の位置で反転するのではなく、全体が左右反転されます。
- 文字を反転した場合は位置だけが反転され、文字の形自体は反転しません(鏡文字にはなりません)。このため、文字1つだけを左右反転した場合は図面上の変化は発生しません。

[移動]-[反転移動]-[上下反転]

選択図形を上下反転します。

- ℤ 複数図形を反転すると、各図形が各々の位置で反転するのではなく、全体が上下反転されます。
- 文字を反転した場合は位置だけが反転され、文字の形自体は反転しません(鏡文字にはなりません)。このため、文字1つだけを上下反転した場合は図面上の変化は発生しません。

[移動]-[反転移動]-[軸指定反転]

入力した線やグリッド線を対称軸として、選択図形を鏡に映したように移動する機能です。利用できる 線は、グリッド、補助線、多角形の外形線のいずれかです。

- ① 移動する図形を選択します。複数の図形を選択してもかまいません。
- ② [移動]-[反転移動]-[軸指定反転]を選択します。
- ③反転軸の種類をクリックします。



[反転軸指定の方法]

④ 軸となる線またはグリッド線をクリックします。図形が反転移動されます。

[移動]-[数値移動]

X方向(右方向が+)およびY方向(上方向が+)の間隔を指定して、選択図形を移動する機能です。

① 移動する図形を選択します。複数の図形を選択してもかまいません。

- ② [移動]-[数値移動]を選択します。
- ③ 移動条件を設定して[OK]をクリックします。図形が移動します。



[コピー]ー[隣接コピー]

選択図形をすぐ右、すぐ上などにコピーする機能です。図形を選択したあと、[Ctrl]を押したまま矢印キ ー (1 ↓ ← →) を押すことによっても、隣接コピーを行うことができます。

[コピー]ー[2点指示コピー]

コピー元とコピー先の2点を指示して方向と距離を決め、選択図形をコピーする機能です。

- ① コピーする図形を選択します。複数の図形を選択してもかまいません。
- ② [コピー]-[2点指示コピー]を選択します。
- ③ コピー元の基準点でクリックします。
- ④ コピー先の点でクリックすると、図形がコピーされます。

✓ さらに別の場所でクリックすると、その点をコピー先としてコピーが行われます。

⑤ 右クリックして、2点指示コピーを終了します。

[コピー]ー[回転コピー]

回転の中心および回転の角度を指定して、選択図形を指定した回数だけコピーする機能です。

- ① コピーする図形を選択します。複数の図形を選択してもかまいません。
- ② [コピー]-[回転コピー]を選択します。
- ③回転方法を設定して、[OK]をクリックします。



[回転方法の指定]

④ 回転の中心を図面上で指定する場合は、さらに回転の中心点でクリックします。図形がコピーされます。

[コピー]ー[反転コピー]

入力した線やグリッド線を対称軸として、選択図形を鏡に映したようにコピーする機能です。利用でき る線は、グリッド、補助線、多角形の外形線のいずれかです。

- ① コピーする図形を選択します。複数の図形を選択してもかまいません。
- ② [コピー]-[反転コピー]を選択します。
- ③反転軸の種類をクリックします。



④ 軸となる線またはグリッド線をクリックします。図形が反転コピーされます。

✓ 文字を反転すると位置だけが反転され、文字の形自体は反転しません(鏡文字にはなりません)。

[コピー]ー[数値コピー]

X 方向(右方向が+)および Y 方向(上方向が+)の間隔を指定して、選択図形を指定した回数コピー する機能です。

- ① コピーする図形を選択します。複数の図形を選択してもかまいません。
- ② [コピー]-[数値コピー]を選択します。
- ③ コピー条件を設定して[OK]をクリックします。図形がコピーされます。



[コピー]ー[配列コピー]

2行3列、5行2列などのように、選択図形を行列状に(縦横両方に)コピーする機能です。

① コピーする図形を選択します。複数の図形を選択してもかまいません。

- ② [コピー]-[配列コピー]を選択します。
- ③ コピー条件を設定して[OK]をクリックします。図形がコピーされます。



[ツール]ー[断面形状の多角形入力] 🕒

多角形を入力します。

立体化すると、この機能で入力した多角形に厚みがついたものが3D画面に表示されます。

- ① [ツール]-[断面形状の多角形入力]を選択します。
- ② 多角形の開始点でクリックします。多角形の頂点を順にクリックして指示し、最後の頂点でダブル クリックすると多角形の入力が完了します。
 - 最後の頂点でクリックしたあと右クリック、という手順でも多角形の入力が完了します。または、 最後の頂点でクリックしたあと最初の頂点に戻ってクリック、という手順でも多角形の入力が完 了します。
 - 多角形の入力中に、頂点を誤った位置に入力してしまったら、キーボードの Backspace キーを押します。1点前に戻って入力をやり直すことができます。
 - 多角形の入力直後は、多角形の頂点に黄色の四角いマーク(ハンドル)が付いています。これは、 多角形が選択状態になっていることを示しています。 選択状態のまま他の作業をしてもまったく支障はありませんが、気になる場合は作図エリアのな にもない場所(図形や文字のない場所です。グリッド(方眼)はあってもかまいません)でクリ ックします。選択が解除されて黄色のハンドルが消えます。
 - 初期状態では吸着がオンになっているため、多角形の頂点はグリッドの交点上にしかできません。 自由な位置に頂点を作りたい場合は、ツールバーの ^{吸着} こ をクリックして吸着をオフにして から多角形を描いてください。
 - 必 吸着をオフにしてフリーハンドで描いているときでも、Shift キーを押しながらクリックしてい くと、多角形の辺を水平・垂直・斜め 45 度のいずれかで固定できます。
 - 多角形の頂点位置を正確に数値で指定したい場合は、「座標値入力」と「相対座標値入力」の2 つの方法を使用できます。「座標値入力」では、3D多角形プラグインの原点位置(赤色のX軸 と青色のY軸が交わる位置)を(0,0)とした座標値で入力できます。 「座標値入力」を使用する場合は、上述の②の手順でマウスをクリックする代わりに、キーボー

ドの Enter キーを押します。すると [座標値入力] ウィンドウが現れるので、ここで座標値を入力 して [OK]をクリックすると頂点位置の指示が行えます。これを繰り返してすべての頂点の座標 値を指定したら、作図エリアで右クリックして多角形入力を完了します。「相対座標値入力」で は、直前に指定した位置からの相対位置(たとえば多角形の4点目の位置を指定するときは、3 点目の位置を(0,0)とした座標値)で入力できます。

「相対座標値入力」を使用する場合は、上述の②の手順でマウスをクリックする代わりに、キー ボードの + キーを押します(ただし、「相対座標値入力」は1点目の指示には使えないことに注 意します。1点目はクリックで位置を決めるか、Enter キーの「座標値入力」で位置を決めてく ださい)。すると[相対座標値入力]ウィンドウが現れるので、ここで前点からの相対座標値を入 力して[OK]をクリックすると頂点位置の指示が行えます。これを繰り返してすべての頂点の座 標値を指定したら、作図エリアで右クリックして多角形入力を完了します。なおクリック、座標 値入力、相対座標値入力の3つの方法を混在させて使うこともできます。 <u>[ツール]-</u>[断面形状追加ウィザード] 🖻

ウィザード形式(質問に答えていく形式)で三角形、長方形、台形、五角形を入力します。

- ① [ツール]-[断面形状追加ウィザード]を選択します。
- ② 三角形、長方形、台形、五角形の4種類から希望の形状を選択して[次へ(N)]をクリックします。
 (※以下、「台形」を選択したものとして説明します。他の形状でも操作法はほぼ同じです)



③ 各部のサイズを設定して[次へ(N)]をクリックします。

断面形状追加ウィザード	サイズ設定	<u> </u>	×
名	部のサイズ	を指定してくだ	さい
\leftarrow $#2 \rightarrow$	H1:	500	mm
\uparrow	W1:	1000	mm
ні /	W2:	500	mm
	厚み:	100	mm
¥ <u>⊢</u> ₩1 →→	Z位置:	0	mm
<< 戻る(P) //次へ	(N) >>	_ キャン	teil –

🖉 サイズの数値を入力しても、左側の絵は変わりません。

④ [完了(N)]をクリックします。指定した形状が作図エリアに配置されます。

断面形状追加ウィザード	-X
断面形状の設定を受け付けました。 「完了」ボタンを押すと、設定した形状を追加します	-,
< <p>(<< 戻る(P) 完了(N) >>> キャコー</p>	ンセル

⑤ 必要に応じて、配置された図形をドラッグして位置を移動します。

<u>[ツール]-[</u>プロパティ] 👊

多角形を立体化するときの厚みを設定します。

- ① [ツール]-[厚み設定]を選択します。
- ② 厚みなどをを入力して[OK]をクリックします。設定した形状で多角形が立体化されるようになります。

多角形のプロパティ	×
面種(A): なし 面色(O): 線種(S): 線色(C): マ	
厚み: 100 mm Z位置: 0 mm	1厚み 之位置
面取り	
© tsl.	
 面取り 	面寸法。
◎ 上面の辺	
◎上面と下面の辺	新市図
 全部の辺 	
面寸法: 5 mm	
() くうう ()	$\leftarrow \rightarrow$
·臨· 10 mm	幅 断面図
□スムーズ化	
OK =+	ゃンセル
[多角形のプロ	パティ]

[ベベル]には+の寸法を入力すると下面が広くなる方向のテーパに、-の寸法を入力すると下面が狭くなる方向のテーパ(逆テーパ)になります。

[ツール]-[補助線入力] 🔼

補助線(折れ線)を入力します。 断面多角形の作図の補助としたり、図面に注釈を入れたりする目的で使用できます。

- ① [ツール]-[補助線入力]を選択します。
- ② 補助線(折れ線)の開始点をクリックします。入力したい多角形の頂点を順にクリックしていき、 最後の頂点でダブルクリックします。
 - ✓ 補助線は立体化されません(3D画面には現れません)。
 - // 補助線をダブルクリックすると表示される[線種]ウィンドウで、補助線の色と線種を変更できます。

<u>[ツ</u>ール]-[文字入力] A

文字を入力します。

図面に注釈・注記を入れる目的などで使用できます。

- ① [ツール]-[文字入力]を選択します。
- ② 入力したい文字を[文字列]の欄に記入し、その文字のフォント、サイズなどの条件を設定して[OK] をクリックします。

文字		-
文字列(S):		1
フォント(F):	MS 明朝]
サイズ(Z):	10 👻	
色(C):	•	
角度(A):	0度 ▼	
文字属性:	□斜体(1) □太字(B) □下線(U)	
	OK キャンセル	
	文字	

- ③ 文字を配置したい場所でクリックします。文字が入力されます。
 - 文字は立体化されません(3D画面には現れません)。文字を3D化したいときは、「3D文字生 成プラグイン」を使用します。
 - 文字をダブルクリックすると表示される[文字]ウィンドウで、文字内容やフォント、サイズ、色、 文字角度などを変更できます。
 - フォントには日本語 TrueType フォントだけが使用できます。欧文フォントや、TrueType 以外の フォントは使用できません。
 - 文字サイズを100倍した数値が、図面上での実寸になるとお考えください。たとえば文字サイズ を10に設定して文字を入力すると、文字の高さが実寸でほぼ1000mm(初期状態の1グリッド分) になります。
 - 文字を縦書きにしたいときは、先頭に@が付加されているフォント(たとえば「@MS 明朝」)を選択し、角度を-90度に設定します。

[ツール]-[寸法線入力] 💾

2 点間の横方向、縦方向、または斜め方向の距離を示す寸法線を入力します。

- ① [ツール]-[寸法線入力]を選択します。
- ② 距離を計測する2点をクリックします。
- ③ マウスを上か下の方向に移動すると横方向の距離を、左か右に移動すると縦方向の距離を、[Shift]キ ーを押すと斜め方向の距離を計測します。希望の状態になったらクリックして寸法線を確定します。

 - ✓ 寸法線をダブルクリックすると表示される[寸法線]ウィンドウで、寸法文字やフォント、サイズ、 色などを変更できます。

[ツール]ー[距離測定] 一

マウスで折れ線状の経路を描くと、その長さを測定する機能です。測定した結果を図面に書き込むこともできます。

① [ツール]-[距離測定]を選択します。

② 測定する経路を指示します。
 2 点間の距離測定を行う場合は、まず始点をクリックし、次に終点でダブルクリックすると測定結果が表示されます。
 折れ線状の経路測定を行う場合は、折れ線を描く要領で通過点を順にクリックして指示したあと、
 終点でダブルクリックすると測定結果が表示されます。

距離測定結果		
測定結果:		
4.000 m		
文字入力(1)	キャンセル	
[距離測定結果]		

- ③ 測定結果を画面で確認するだけの場合は、[キャンセル]をクリックします。測定結果を図面に書き込む場合は[文字入力(I)]をクリックすると表示される[文字]ウィンドウ([ツール]-[文字入力]を選んだときと同じもので、文字の設定を行って[OK]をクリックし、文字記入位置でクリックします。
 - 作図エリアで補助線(折れ線)を選択している状態で をクリックすると、その補助線の長さが 測定され、[距離測定結果] ウィンドウがすぐに表示されます。この場合は経路入力の必要はあ りません。

[ツール]-[角度測定]

マウスで3点指定すると、1点目と2点目を結ぶ線と、2点目と3点目を結ぶ線の成す角度を測定する 機能です。測定した結果を図面に書き込むこともできます。

- ① [ツール]-[角度測定]を選択します。
- ② マウスで3点クリックすると、測定結果が表示されます。

角度測定結果	×	
測定結果:		
45.000°		
文字入力(1)	キャンセル	
角度測定結果		

③ 測定結果を画面で確認するだけの場合は、[キャンセル]をクリックします。 測定結果を図面に書き込む場合は[文字入力(I)]をクリックすると[文字]ウィンドウ([ツール]ー [文字入力]を選んだときと同じもの)が表示されるので、文字の設定を行って[OK]をクリックし、 文字記入位置でクリックします。 [ツール] - [吸着] ^{吸着} 💷

吸着のオンとオフを切り替えます。吸着がオンの場合は、マウスで図面上の位置を指定したとき、近く に以下のものがあればちょうどその位置を指定したものと見なされます(つまり以下のものに「吸着」 します)。

- ・グリッドの交点
- ・多角形の頂点
- ・補助線の頂点
- ・下絵の線の頂点
- ・補助線や多角形の辺、下絵の線の交点

[ツール]-[グリッド設定]

グリッド(方眼)間隔と、画面上にグリッドを表示するか否かを設定します。

- グリッドの表示/非表示だけを切り替えるときは、ツールバーの[グリッド表示]ボタン=も利用できます。
- グリッド間隔が非常に狭いときや、図面が小さく縮小されているときなど、作図エリアがグリッド線で埋め尽くされそうな場合には自動的にグリッドが表示されなくなります。このような場合にはグリッド間隔を設定し直すか、図面を拡大します。

[ツール]ー[グリッド原点指定]

図面上の特定の位置にちょうどグリッドの交点がくるように、グリッドをずらす機能です。

- ① [ツール]-[グリッド原点指定]を選択します。
- ② 新しいグリッド交点の位置でクリックします。

[ツール]ー[グリッド原点リセット]

[ツール]-[グリッド原点指定]で変更したグリッド位置を元に戻します。

[ヘルプ]-[バージョン情報]

[3D多角形プラグイン]のバージョンを確認できます。 3DマイホームデザイナーPRO8自体のバージョンとは別になりますのでご注意ください。

右クリックメニューの操作

作図エリアで右クリックしたときに表示されるメニューから使える機能は以下のとおりです。

[ここに貼り付け]

[編集]-[貼り付け]と同様にクリップボードの内容を作図エリアに貼り付けますが、このときほぼ右ク リックメニューと同じ位置に貼り付けるようにします。

[整列]-[左を揃える]

複数の図形を選択しているとき、それらの図形の左端が揃うように移動させます。

[整列]-[左右中央を揃える]

複数の図形を選択しているとき、それらの図形の左右方向の中央が揃うように移動させます。

[整列]-[右を揃える]

複数の図形を選択しているとき、それらの図形の右端が揃うように移動させます。

[整列]-[上を揃える]

複数の図形を選択しているとき、それらの図形の上端が揃うように移動させます。

[整列]-[上下中央を揃える]

複数の図形を選択しているとき、それらの図形の上下方向の中央が揃うように移動させます。

[整列]-[下を揃える]

複数の図形を選択しているとき、それらの図形の下端が揃うように移動させます。

[整列]-[左から右へ並べる]

複数の図形を選択しているとき、それらの図形に左右方向の重なりが生じないように並べます。

この機能と[上を揃える][上下中央を揃える][下を揃える]を組み合わせると、横一列に並べることができます。

[整列]-[上から下へ並べる]

複数の図形を選択しているとき、それらの図形に上下方向の重なりが生じないように並べます。

この機能と [左を揃える] [左右中央を揃える] [右を揃える] を組み合わせると、縦一列に並べることができます。

[プロパティ]

選択図形の色や線種、フォントなどのプロパティを変更します。変更できる内容は図形種類によって異 なります。複数の種類の図形が一緒に選択されているとき(たとえば多角形と文字が選択されていると きなど)は、この機能は使用できません。同じ種類の複数の図形が選択されているときは、どのプロパ ティを変更するかを選ぶことができます。たとえば多角形の線種や線色は元のままにしておいて、面色 だけを共通にすることができます。複数の多角形を選択しているときに、その面色だけを共通にする手 順を以下に示します。

① 複数の多角形を選択した状態で、作図エリアで右クリックし、[プロパティ]を選びます。

② [面色を変更する]のチェックボックスをオン型にして、面色を変更し、[OK]をクリックします。

多角形のプロパティ		X
面種を変更する(A)	なし	•
🔄 面色を変更する(0)		I .
📃 線種を変更する(S)		- •
🔲 線色を変更する(C)		•
🔲 厚みを変更する(T)	100	mm
📃 Z位置を変更する(Z)	0	mm
- 🖸 面取りを変更する(M)		
● なし		
 面取り ④ 上面の辺 上面と下面の辺 全部の辺 	Ē	町寸法
面寸法:	5 mm	
© ペペル 慎: 1	0 mm	幅断面図
🔲 スムーズ化を変更する()	+) 🗆 スムー	-ズ化
ОК	+ +)	ンセル
「線積	●・ 面利	重]

多角形の面色が変わります。面色以外は元のままになります。

この機能で多角形の色を変えても、立体化後にその色が反映されるわけではありません。あくまでも3D多角形プラグイン上での効果にとどまります。

[頂点の挿入]

多角形、または補助線に頂点を増やします。たとえば四角形を五角形にすることができます。

- ① 頂点を増やしたい多角形または補助線を選択します。
- ② 頂点を増やしたい辺の上で右クリックします。[頂点の挿入]を選択して頂点を追加します。
 - 必ず辺上で右クリックします。頂点の上や多角形の内部で右クリックすると、[頂点の挿入]が 使えません。
- ③ 増えた頂点のハンドル(黄色の四角)をドラッグして、目的の位置に移動します。

[頂点の数値移動]

多角形、または補助線の頂点を移動します。このとき頂点の移動量を数値で指定して、正確に移動する ことができます。

- ① 頂点を移動したい多角形または補助線を選択します。
- ② 移動したい頂点の上で右クリックします。必ず頂点の上で右クリックします。多角形の内部や辺の 上で右クリックすると、[頂点の数値移動]が使えません。
- ③ [頂点の数値移動]を選び、移動量をmm単位で入力して[OK]をクリックします。X方向は右が正、Y 方向は上が正になります。左方向や下方向に移動したい場合は、それぞれマイナスの値を入力します。



[頂点の削除]

多角形、または補助線の頂点を削除します。

- ① 頂点を削除したい多角形または補助線を選択します。
- ② 削除したい頂点の上で右クリックします。必ず頂点の上で右クリックします。多角形の内部や辺の 上で右クリックすると、[頂点の削除]が使えません。
- ③ [頂点の削除]を選びます。頂点が削除されます。
 - 多角形の場合は、三角形になると、もうそれ以上は頂点を削除できません。補助線の場合は、線になると、もうそれ以上は頂点を削除できません。

[円弧状に変形]

多角形、または補助線の辺を、半径を指定して円弧状に変形します。

- ① 辺を円弧状に変形したい多角形または補助線を選択します。
- ② 変形したい辺の上で右クリックします。必ず辺の上で右クリックします。多角形の内部や頂点の上で右クリックすると、[円弧状に変形]が使えません。
- ③ [円弧状に変形]を選び、円弧の半径を入力して[OK]をクリックします。変形前の辺の長さの半分 以下の半径を指定することはできません。

円弧の半径ノ	い	×	
半径:	500 mm	OK	
半径には500 を設定してく	Imm以上の値 ださい。	キャンセル	
分割数:	12		
[円弧の半径入力]			

④ 元の辺の両側にグレーの円弧と赤の円弧が表示されます。ここでは円弧を元の辺のどちら側につくるかを指定します。元の辺と交差するようにマウスカーソルを移動させると赤の円弧とグレーの円弧が入れ替わるので、赤い方が希望の側に来たらクリックして確定します。

▲ 角をアールにする(面取りする)機能ではありません。

その他の右クリックメニュー 以下の機能は[編集] [移動] [コピー]メニューのものと同じです。 [切り取り] (↓ 412 ページ) [コピー] (↓ 412 ページ) [隣接コピー] (↓ 416 ページ) [回転・反転] (↓ 416 ページ)

立体化後の操作

立体化後の多角形は、3 D画面では水平に置かれますので、立てて使うのであれば垂直になるように回転させる必要があります。多角形をダブルクリックして[パーツのプロパティ]ウィンドウを表示させ、 RX の値を 90 にして[OK]をクリックすると(正面を向いた形で)垂直になります。側面を向いた形に するには、[パーツのプロパティ]ウィンドウで、さらに RZ の値も 90 にします。 なお立体化後の多角形は、3 D画面ではパーツと同じ扱いになりますので、操作方法の詳細については パーツの操作方法(1 パーツのプロパティ」 301 ページ)をご参照ください。

[基本形状入力(S)]-[3D文字生成]

3D文字生成プラグインは、立体的な文字を作成するための機能です。作成した文字を板状のものに乗 せて看板のように使ったり、プレゼンテーション用の立体的なロゴを作ったりすることができます。



▶ 文字

立体化する文字内容を入力します。

▶ フォント

立体化時に使用するフォントを選択します。使用できるフォントは TrueType フォントのみです。

▶ 文字高

文字の高さを実寸(mm単位)で入力します。

ここでいう「実寸」とは、3D空間内でのサイズという意味です。たとえば高さ900mm、幅3000mmの看板に貼り付けるための文字を作っているのであれば、文字高には数百 mm 程度のサイズを指定することになります。

▶ 文字厚

文字を立体化したときの厚みを実寸(mm単位)で入力します。 看板に貼り付けるための文字を作っているのであれば、文字厚には数十 mm 程度のサイズを指定するこ とになります。

▶ 斜体

文字を斜体(イタリック体)にするときはチェックボックスをオン図にします。

▶ 太字

文字を太字(ボールド)にするときはチェックボックスをオン図にします。

設定が終了したら[OK]をクリックします。立体化された文字が3D画面に現れます。[キャンセル]を クリックすると3D画面に戻ります(立体文字は現れません)。

3 D文字を編集する

立体化後の3D文字は、3D画面では水平に置かれますので、看板などに使うのであれば垂直になるように回転させる必要があります。3D文字をダブルクリックして[パーツのプロパティ]ウィンドウを表示させ、RXの値を90にして[OK]をクリックすると(正面を向いた形で)垂直になります。側面を向いた形にするには、[パーツのプロパティ]ウィンドウで、さらにRZの値も90にします。 また、3D文字には、「直方体」ツールや「球」ツールで作った形状と同様、色を付けたり、テクスチャを貼ったりすることができます。







間取り画面から立体化した3Dデータに対して、パレットに表示される内装 スタイルの中から選択して、内壁材や床材、天井材の模様や色を一括変更し ます。

① 3 D画面で基本形状を使って作成した壁や床などは、内装一括変更は 反映されません。

[使用中の色パレットを編集(C)]

パレットの「使用中」タブに表示される色の変更や作成を行う機能です。色の編集作業は、通常は画面 下部に表示されているパレット上でおこないますが、パレットなしで使用される場合にも、このメニュ ーから色編集を行うことができます。

🛄 「色パレット」263 ページ

[色ファイルの一括作成(B)]

現在、色パレットの[使用中]タブにある色を一括して色ファイルに変換する機能です。

① 色パレットの[使用中]タブが選択されていないとき、パレットが表示されていないときには、色 一括作成メニューは選択できません。

色ファイルの一括作成	— ×
保存するフォルダ	
Color	^
▶ 01赤系_A	
▶ 02赤系_B	
ⅠⅠ 03赤系_C	
□ 04黄系_A	
₩ 05黄系_B	
🐌 06緑系_A	
▶ 07緑系_B	
↓ 08緑系_C	-
フォルダー(F): Color	
新しいフォルダーの作成(N) OK キャンセ	//
ファイルの一括作成]ウィン	ィドウ

▶ フォルダ

変換した色ファイルを保存するフォルダを選択します。

▶ ドライブ

色ファイルを保存するドライブを指定します。

▶ フォルダの作成(M)

選択されているフォルダの直下に新しいフォルダを作成します。

► 0K

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

[インテリア診断(I)] ナビー色覚/インテリア

部屋の内装を、内装材や配置されたパーツなどのバランスから診断します。

メニューかナビから「インテリア診断」を選択するとインテリア診断説明ウィンドウが表示されます。



- ② パース図上で、診断を行ないたい部屋をクリックします。
- ③ 誰の部屋かを選択します。

インテリア診断	
どなたの部屋です	けか?
MEGASOFTさん、(クラシック、・シック)	
このリストに名前がない場合は、「1人追加」	
ボタンをクリックし、好みを登録してください。	1人追加
キャンセル	`次へ(N) >

- リストに名前がない場合は診断が行えません。一人追加をクリックして、好みのスタイルを登録します。(単「インテリアの好みを登録する」49ページ)
- ④ 内装や配置されたパーツから、スタイルをチェックします。

ィンテリア診断 インテリアコーディネート診断結果	
イメージ比率 ナチュラル 9000 = キュート 1000 = エレカント 000 = カン・3アル 000 = シック 0000 = ジック 0000 = フジック 000 = モチン 000 =	
☆☆☆☆☆ MEGASOFTさんの診断結果 ☆☆☆☆☆ × インテリアは、IIIま"ナチュラル"に統一されていますが、MEGASOFTさんの好みのクラシ ック、シックとは違うようです。 「壁・床・天井村」を「クラシック、シック」に変更してはいかがですか?	•
スタイル別のパーツの詳細は以下のようになっています。 ナチュラル ・壁・床 キュート ・ 天井村 開じる	Ŧ

診断される内装材や、パーツはメガソフトから提供されているものに限ります。自作されたパー ツは診断対象になりません。 [日当たりチェック(C)] ナビ-日当たり/斜線

季節ごとの、指定ポイントの日当たりを確認します。



▶ 季節

クリックして日当たりチェックをおこなう季節を設定します。

▶ 所在地

日当たりチェックをおこなう(建設予定地の)都道府県を設定します。

▶ 時刻

スライダーをドラッグして、太陽光源の時刻を設定します。

▶ 再生

クリックすると4時から20時までの太陽光源の変移を確認できます。

▶ リピート

太陽光源の変移を繰り返します。もう一度クリックすると解除します。

▶ [光源をチェック前に戻す]

日当たりチェックをおこなう前に光源状態に戻します。
▶ 地点指定

設定した季節、所在地に対して、特定の位置の日当たりをチェックできます。

- ① パレットで[季節]と[所在地]を選択し、[地点指定]をクリックします。
- ② [地点指定]をクリックしてから、平面図上でチェックしたい位置をクリックします。
- ③ [地点指定] ウィンドウで、クリックしたポイントの高さを入力して[OK]をクリックします。

高さを指定して、OKボタンを押してください。 高さ(出): 1200 mm	地点指定	×
高さ(出): 1200 mm	高さを指定して、0	Kボタンを押してください。
OK キャンセル	:(日)ち高	1200 mm
	ОК	キャンセル

- 「高さ]には地面からの高さを入力します。何も変更していない場合、1階の床面は地面から 610mm、 2 階の床面は 3510mm になります。テーブルの上面などの日当たりをチェックする場合は、床面 の高さに床からテーブルの上面までの高さをプラスした寸法を指定してください。 初期値ではクリックした位置の床面の高さが表示されます。
- ⑤ 指定した場所と条件から、日の出/日の入りの時刻、日照量、日照時間と日影時間が表示されます。

[斜線チェック(U)] ナビー日当たり/斜線

敷地の設定や道路の状態から、建物の斜線規制を確認します。半透明の範囲が斜線制限内のエリアです。 ここからはみ出した部分は、斜線制限に引っ掛かっている可能性がありますので、屋根の形状を見直す などの対策を行ってください。



- 斜線チェックを行うには、間取り画面で敷地や道路の入力と、敷地設定を行っておく必要がります。
 す。
- 敷地の範囲をメッシュ状に分割して、各点状でのチェックを行っています。形状によっては、正確ではない表示がされる場合があります。
- 二 このチェックは、簡易的に制限をチェックする機能です。正確な診断は、専用の斜線チェックソ フトをお使いください。

パーツ階層とは

パーツの階層構造

形状を組み合わせると、何らかの意味のある物体(自転車、テレビなど)を作成できます。この作成した物体を「パーツ」と呼びます。複数の形状とパーツ(子パーツ)を組み合わせたり、パーツ同士を組み合わせたりして、さらに大きなパーツを作成することもできます。

たとえば自転車は、次のような階層構造で構成することができます。それぞれの階層を「パーツ階層」 と呼びます。



パーツ階層の例

「自転車」というパーツは、サドル(押し出し形状)、「フレーム」パーツ、「タイヤ」パーツ、「ハンド ル」パーツを組み合わせて作成されています。また、例えば「フレーム」パーツは、複数のパイプ(円 柱形状)を組み合わせて作成されています。

| パーツ階層と座標系

パーツも形状と同様に X 軸/Y 軸/Z 軸の座標系を持っています。パーツも形状と同様にその親となる パーツの座標系を使って3次元位置で表され、配置位置/軸周りの回転角/大きさを指定して配置でき ます。その親のパーツはさらにその親のパーツの座標系で表されます。この規則は、すべてのパーツの 親子関係に当てはまります。

例えば、「部屋」の中の机の上に花瓶に入れられた花が置いてある場合、「花」パーツは、「花瓶」パー ツに固有の座標系で表され、「花瓶」パーツは「机」パーツの座標系で表されています。「机」パーツは 「部屋」の座標系で配置されています。



あるパーツ階層に含まれるパーツの配置位置を変更すると、そのパーツに含まれる階層は一体となって 移動します。つまり、「机」パーツを移動すると、その上に乗っている「花瓶」パーツや「花」パーツ は、「机」パーツと一緒に移動します。

パーツの編集

パーツは、配置された状態では他の形状と全く同様に扱うことができます。

下図は、ある階層の例です。円錐台、六角錐、椅子が配置してありますが、皆同様にクリックで選択で き、移動/回転/拡大縮小による配置が行えます。しかし、編集が可能なのは、その階層のすぐ下に配 置された形状とパーツのみです。パーツ自身の形状を編集する場合は、そのパーツの階層に移動する必 要があります。

🖉 形状とパーツを総称してオブジェクトと呼びます。

例えば、下図のダイニングセットパーツは、ダイニングセット全体の大きさを変えることはできますが、 食卓だけの大きさを変えることはできません。食卓パーツの大きさを変えるには「パーツ階層 1」に、 天板の形状を変更するには「パーツ階層 2」に移動する必要があります。



| パーツの仕組み

■ パーツが持っている情報

- パーツは、以下の情報を持っています。
 - ・親のパーツ階層における位置情報
 - ・パーツを構成する子パーツ
 - ・パーツを構成する形状
 - ・属性情報
 - ・リンクファイル情報
 - ·動作情報
 - ・動作伝播ルート情報
 - ・センサー情報

インスタンスグループ

パーツが持つ情報の中で、パーツの実体である形状はひとまとめにして管理されており、これを「イン スタンスグループ」と呼びます。



パーツの仕組み

パーツのコピーとリンクコピー

同じパーツを複数個配置するとき、次の2種類のコピー方法が利用できます。

パーツのコピー

選択したオブジェクトやパーツをそっくりコピーする方法です。

貼り付けを行うと、コピー元のパーツ配置情報、インスタンスグループ、子パーツがすべて複製されます。



見かけは同じでも、独立した別々のオブジェクトとなるので、コピー元/コピー先共、片方にどんな編 集を加えてももう片方のパーツには、全く影響しません。

パーツのリンクコピー

同じパーツを複数配置するときに、メモリの消費を少なくしてコピーする方法です。 リンクコピーしたパーツを貼り付けすると、配置情報のみ複製し、パーツの実体であるインスタンスグ ループは複製されずに、コピー先とコピー元で共有されます。



インスタンスグループを共有しているため、コピー元かコピー先のどちらかで、色、テクスチャに変更 を加えると、もう一方のパーツにも反映されます。

[下層パーツの作成(N)]

現在表示中の階層の下に、新しい階層(子階層)を作成する機能です。 階層を作成すると、階層の名前を設定するウィンドウが表示されます。階層名を入力すると、表示を作 成した新しい階層へ移動します。



[新規パーツの作成] ウィンドウ

[このパーツ階層へ移る(D)]

パーツが選択されている時、そのパーツの階層(子階層)へ移動する機能です。

必 階層を移動する際、表示中の階層の視点情報は記憶されます。再びこの階層を表示すると、最後にこの階層を表示していた時の視点位置が再現されます。

[上のパーツ階層へ移る(J)]

現在表示中のパーツ階層から、すぐ上のパーツ階層(親階層)へ移動する機能です。

✓ 親の階層へ移ると、元のパーツ階層が選択状態になります。

必 階層を移動する際、表示中の階層の視点情報は記憶されます。再びこの階層を表示すると、最後にこの階層を表示していた時の視点位置が再現されます。

[最上層のパーツ階層へ移る(T)]

現在表示中のパーツ階層から、最上層のパーツ階層(ルート階層)へ移動する機能です。

- 階層を移動する際、表示中の階層の視点情報は記憶されます。再びこの階層を表示すると、最後にこの階層を表示していた時の視点位置が再現されます。
- [視点]-[視点登録]を行うときと、[その他]-[光源設定]で光源を追加するときは、事前にこの 機能で最上層のパーツ階層へ移動しておく必要があります。

[選択パーツを階層リストに追加(L)]

パーツを選択した状態で、このメニューを選択してチェックボックスをオンビにすると、フロア切り替 えタブに、そのパーツのタブが表示されます。

ℤ 再びこのメニューを選択すると、タブを消すことができます。

[選択パーツの表示・非表示切替(V)]

現在選択中のパーツ階層の表示/非表示を切り替える機能です。メニューにチェックが付いているとそのパーツは「表示パーツ」となり、チェックが付いていないと「非表示パーツ」となります。

「表示パーツ」は状態にかかわらず常に表示されますが、「非表示パーツ」は[表示]-[屋根・天井(非 表示階層)の状態設定]の設定により、表示/半透明/非表示が切り替わります。

- 非表示のパーツを表示に切り替えるには、[表示]-[屋根・天井(非表示階層)の状態設定]で「すべて表示」もしくは「半透明」を選び、画面上で見える状態にした後、そのパーツを選択して、チェックボックスをオン屋にしてください。
- パーツプロパティウィンドウでもパーツの表示/非表示を切り替えることができます。(単「パ ーツのプロパティ」301 ページ)
- △ [設定]-[環境設定]-[グリッド・単位・階層]タブにある「階層リストの動作を簡単なモード(フロア切替モード)にする」にチェックボックスをオン■にすると、この機能は使えなくなります。

[パーツ階層図(K)]

パーツの階層をツリー構造図で表示し、この中でオブジェクトを操作することができます。また、光源 や視点も一覧表示されます。



- ℤ パーツ階層図上で、パーツや形状、光源などはアイコンで表示されます。
- 現在、表示中の階層はパーツアイコンが青色で表示され、選択しているパーツはパーツアイコン が赤色で表示されます。
- パーツ階層図上でクリックしたパーツ、形状、光源などは、名称部分の背景が青色で表示され、 パーツ階層図内での操作対象であることを示します。
- パーツ階層図上で表示される階層を制御することができます。パーツ階層図上のアイコンをダブ ルクリックするか、アイコンの左側の+-をクリックすると、その階層より下の階層の表示の展 開/省略を切り替えることができます。



表示する階層の省略と展開

[編集]-[選択状態にする(S)]

パーツ階層図上で操作対象となっているオブジェクトを選択状態にすることができます。

選択状態にできるオブジェクトは、現在表示中のパーツ階層の直下にあるパーツおよび形状に限られます。

[編集]-[編集(A)]

パーツ階層図上で操作対象となっている項目を編集するウィンドウを開くことができます。 オブジェクト(パーツ、形状)を選択した場合は、さらにサブメニューが表示され、設定できる項目を 選択することができます。ここから開く編集ウィンドウの操作は、各ウィンドウの説明を参照します。

[編集]-[切り取り(X)]

パーツ階層図上で操作対象となっているオブジェクトを切り取る機能です。 切り取られたオブジェクトはコンピューターに記憶され、[貼り付け]で配置することができます。

[編集]-[コピー(C)]

パーツ階層図上で操作対象となっているオブジェクトをコピーする機能です。 コピーされたオブジェクトはコンピューターに記憶され、[貼り付け]で配置することができます。

[編集]-[リンクコピー]

同じパーツを複数配置するときに、メモリの消費を少なくしてコピーする方法です。 (単「リンクコピー」436ページ)

[編集]-[貼り付け(P)]

[切り取り]、[コピー]でコンピューターに記憶されたオブジェクトを配置する機能です。 次に[切り取り]、[コピー]を行うまで、何度でも貼り付けを行うことができます。

[編集]-[削除(D)]

パーツ階層図上で操作対象となっているオブジェクトを削除する機能です。 削除されたオブジェクトはコンピューターに記憶されず、[貼り付け]では配置することができません。

[編集]-[名前の編集(N)…]

パーツ、インスタンスグループ、形状の名称を変更する機能です。

名前の編集				
1階外雪	ŧ			
(OK	キャンセル		
名前の編集				

[編集]-[パーツ階層図を閉じる(Q)]

パーツ階層図を閉じます。

ドラッグでコピー/移動

パーツやインスタンスグループ、形状をドラッグして移動やコピー([Shift]キーを押しながら)ができます。

- ▲ パーツはそのパーツ自体の下の階層にコピーしたり移動したりはできません。
- インスタンスグループはインスタンスグループを持っていないパーツ階層にのみコピーや移動 ができます。

[階層]-[下層パーツの作成(H)]

現在選択中のパーツ階層の下に新しいパーツ階層を作成する機能です。 表示は、作成された新規階層に移動します。

[階層]-[最上層のパーツ階層へ移る(T)]

最上層のパーツ階層を表示する機能です。

[階層]-[上のパーツ階層へ移る(J)]

現在表示中の階層のすぐ上のパーツ階層を表示する機能です。

[階層]-[このパーツ階層へ移る(K)]

パーツ階層図上で操作対象となっているパーツ階層を表示する機能です。

[表示項目(D)]

パーツ階層図に表示する項目を設定できます。表示項目の一覧に含まれる項目が、パーツ階層図のツリーに表示されます。非表示項目の一覧に含まれる項目は、パーツ階層図のツリーには表示されません。

>

現在、パーツ階層図に表示されている項目を表示されないようにする機能です。 表示項目一覧の中から非表示にしたい項目をマウスで選択し>をクリックすると、非表示項目一覧に移 動し、パーツ階層図に表示されなくなります。

▶ <

現在、パーツ階層図に表示されていない項目を表示されるようにする機能です。 非表示項目一覧の中から表示したい項目をマウスで選択しくをクリックすると、表示項目一覧に移動し、 パーツ階層図に表示されるようになります。

\blacktriangleright

すべての項目をパーツ階層図に表示されないようにする機能です。 >>をクリックすると、すべての項目が非表示項目一覧に移動し、パーツ階層図に表示されなくなります。

▶ <<

すべての項目をパーツ階層図に表示されるようにする機能です。

<<をクリックすると、すべての項目が表示項目一覧に移動し、パーツ階層図に表示されるようになります。



表示項目の追加

非表示項目を編集するには、パーツやインスタンスグループを選択し、[編集]-[編集]のサブメニューで該当する項目を選ぶと編集できます。

[最新情報(R)]

パーツ階層の最新情報を取得し直し、再描画します。この作業には時間がかかることがあります。



背景設定	昼・夕・夜ワンタッチ切替
● 単色	
◎ 画像 すべて	参照
空BML05	空BML13 个
199 - 194 -	
空景01	空景A001
空景A002	空景A003
空景A004	ハ°ノラマ_空H01
*	
パ ^ッ /ラマ_空H02	パノラマ_空H03
✔画面のサイズを自動	的に調節する
ハーム300サイスを (四面図のみ有効)	
この設定を既定値に	する初期値に戻す
[背景設定]パレット

▶ 単色

背景を指定した色で塗りつぶします。

▶ 画像

リストから選択した背景を表示します。

▶ 参照

画像ファイルを背景として開きます。

▶ 画面のサイズを自動的に調節する

パース図の表示範囲に自動的に合わせて背景画像を表示します。

▶ パース図のサイズを背景画像に合わせる(A)

パース図のウィンドウサイズを画像のサイズに自動的にフィットさせるかどうかを切り替えます。

▶ この設定を規定値にする

このチェックボックスをオン
「にした場合は、変更した背景色が次回からのデフォルト色になります。

▶ 初期値に戻す

設定を初期値に戻します。

[光源設定(L)] ナビー光源設定

光源設定では光を発する太陽や電球に合わせ、光源の種類、色、光のおよぼす効果の設定をします。 光源にはあらかじめ用意されているデフォルト光源、補助光源のほか後から光源の追加や削除ができま す。光源ごとにそれぞれ点灯・消灯できます。

デフォルト光源および補助光源の2つの光源が、あらかじめ作成されています。補助光源は、デフォルト光源が照らさない物体の裏側などを照らし、より自然に見えるような働きをします。

光源設定		
場所 ●全体光源 ● 逆加光源 ● 逆間 ● 小格光源 ● 小浴室 ● ジ浴室 ● ジ浴室 ● ジ浴室 ● ジ浴室 ● ジャール ● ジャール ● ジェ ● ジ		
▼ シーリンケ*A003	 光源 →覧(L): ⑦で点灯 「本陽光源 「補助光源 「補助光源2 ③ シーリング46 ⑦ シーリング47 ⑦ シーリング	OK キャンセル 元に戻す(U) 読み込み(R)
光源追加 光源削除 名称変更 設定登録 設定読込	名称変更(N)	±>=>=の」の↓Cの↓CV… 登録(₩)…

[光源設定]パレット/[光源設定]ウィンドウ

▶ 場所 (パレットのみ)

チェックボックスのオン/オフを切り替えると、フロア・部屋ごとに光源のオン/オフを切り替えられ ます。部屋を選択すると[光源名]に配置されている光源が表示されます。

- ℤ 初期状態では[デフォルト光源][補助光源]が1つずつ自動的に作成されています。
- ② 設定を変更した後、光源を切り替えると、その時点で設定が登録されます。
- ✓ 各光源のオン/オフは光源名のチェックボックスによっておこないます。

点灯(チェックボックスがオン**型**の状態) 光源を点灯した状態にします。画面上には、黄色で表示されます。

- パース図上では一度にオンにできる光源の数は、1部屋あたり、野外の光源(デフォルト 光源/補助光源/補助光源2)を含めて8個までです。
- 高画質出力では一度にオンにできる光源の数は、デフォルト光源/補助光源も含み16個 までです。

消灯(チェックボックスがオフ**の**状態)

光源を消灯した状態にします。画面上には、青色で表示されます。

オフになっている光源のパラメータをウィンドウで変更することはできますが、画面には
 反映されません。

▶ 光源名/光源一覧

チェックボックスのオン/オフを切り替えると、光源のオン/オフを切り替えられます。光源を選択す ると画面右側のプロパティパレットで属性を確認、変更できます。

▶ 光源追加/追加

新規の光源を追加できます。表示されるウィンドウで新規名称を入力します。

▶ 光源削除/削除

表示中の光源を削除します。

▶ 名称変更

選択した光源の名称を変更します。

▶ 光源位置から見る

▶ 設定登録/登録

現在3D画面で使用している光源一式(デフォルト光源、補助光源・・・)に名前をつけて登録します。

▶ 設定読込/登録

登録されている光源を読み込むことができます。

▶ OK

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

▶ 元に戻す

ウィンドウを開いた時の設定に戻します。

光源の属性を変更する 光源設定プロパティ 光源設定プロパティ 光源設定 × 光源一覧(L): 📝 で点灯 明るさも位置・方向他 OK 種類·色·光量 種類·色·光量 ▼太陽光源 . 種類(K): 点光源 キャンセル • 光源名:太陽光源 光源名: シーリンゲA003 ☑ 補助光源 元に戻す(U) 明るさ(V): ------ 42 種類: 種類: 点光源 **V** //°レット(C)... 色温度: 🗾 昼白色 色温度: 🗾 ユーザー指 ✓ シーリング^{*}46 光の色 🔽 ダウンライトH03 色相(H): -fft 32 60 明るさ: 42 **追加(A)...** 肖邶余(D).. 彩度(S); -0-14 環境光: 1...... 50 0 読み込み(R)... 名称変更(N). 環境光(E): []--0 登録(W)... hr 光源位置から見る(B) 角度·位置 角度·位置 仰角: -35.00 方向: -115.00 仰角: -90.00 方向: -180.00 光源設定 X 光源一覧(L): 📝 で点灯 明るさ・色 位置・方向 他 OK 照射角: 90.0 ▼太陽光源 Â 仰角(J): 方向(I): 太陽方向指定 キャンセル y: 90.00 ☑ 補助光源 0.00 位置: X 1365.00 元に戻す(U) ☑補助光源2 マレンケ46 マシーリンケ46 Y -682.502875.00 👿 ダウンライトH03 位品 X -4005.0 90.00 **追加(A)...** 削除(D)... 減衰: 減衰: 減衰(中) Y: 455.0 読み込み(R)... 名称変更(N) Z: 5785.0 太陽光源の影しましー 太陽光源の影目訪し中 一光源位置から見る(B) マレンダリング時に影を作る ▼レンダリング時に影を作る 光源位置から見る 光源設定 × 光源一覧(L): 📝 で点灯 明るさをし位置・方向他 OK ▼太陽光源 * 減衰(M): 減衰(弱) ▼ キャンセル ▼補助光源 一元に戻す(U) ☑ 補助光源2 レンダリング時に影を作る(G) V)-U 影のI 訪いし(S): 中 🚽 ▼ シーリング46 👿 ダウンライトH03 **追加(A)...** 肖耶余(D). 読み込み(R)... 名称変更(N).] 光源位置から見る(B)

▶ 種類

▼をクリックして、光源のタイプを選択します。

・平行光源

太陽の光のようにどの場所にも平行に照らされる光です。

平行光源

画面上では光のさす方向を直線で表します。本来、光源の位置は無限遠方にあると考えますが、直線 上の光のさす側の適当な位置に球を表示しています。下図のように、球側から矢印の方向に向かって 光がさします。



画面上での平行光源の表現

• 点光源

電球の光のように、指定した位置から全方位に広がる光です。 画面上では光源の位置に球を表示しています。全方向に光を照射するので、方向はありません。

۲

画面上での点光源の表現

スポットライト
 懐中電灯のような指向性を持った光です。



画面上では光源の位置を表す半球と、光のあたる方向と範囲を表す円錐で表しています。



▶ 色温度/光の色

白熱電球の黄色っぽい光、蛍光灯の青白い光など、光の色を、[色相(H)]、[彩度(S)]、[明るさ(V)]の 各要素で設定します。設定はスライダーをスライドするか、数値で入力します。



HSV イメージテーブル

・「色相」は、0(赤)~(90 黄色)~(180 青緑)~(270 青紫)~359 の範囲で設定します。

- ・「彩度」は、色の鮮やかさを0(くすみ)~100(鮮やか)の範囲で設定します。
- ・「明るさ」は色の明るさを0(暗い)~100(明るい)の範囲で設定します。



▶ 明るさ

明るさを0%から100%の範囲で設定します。

▶ 環境光

光源から直接光が届かない場所でも、真っ暗ではなくぼんやりと明るく見えます。このような光を環境 光と呼びます。環境光は、光源の色に対する強さを0%から100%の範囲で設定します。



環境光を変えた場合の見栄えの変化

環境光は光源側だけでなく、オブジェクト側にも設定があります。実際のオブジェクトの描画色は、[オブジェクトの色]×[オブジェクト色の暗部の明るさ]×[光源の色]×[光源の環境光]の値を元に、視点位置や光源位置を考慮されて計算されます。従って、[オブジェクト色の暗部の明るさ]か光源の[環境光]が「0」の場合、光が当たらない部分の色は真っ黒になります。



▶ 仰角(J)

▶ 方向(I)

平行光源またはスポットライトの光の向きをテキストエリアに数値を入力して角度で指定します。

仰角メーター・方向角メーターの針をドラッグしたり、設定したい針の位置でクリックしたりして、仰角・方向角を変更することもできます。

▶ 位置 X, Y, Z

光源(点光源、スポットライト)の位置を三次元の(X, Y, Z)座標値で指定します。

▶ 照射角

スポットライトの広がり角度を0°~90°の範囲で設定します。

▶ 太陽方向指定

平行光源の場合に季節、時刻、所在地のパラメータを元に、太陽の方向を計算し配置します。

太陽方向指定				
季節	⑨春·秋(F) ◎夏(S) ◎冬(W)			
時刻(工):	10 • 時ごろ			
所在地(<u>P</u>):	東京 ▼			
OK キャンセル				
上阳十台长台				

太陽方向指定

▶ 減衰(M)

光源からの距離に応じた減衰が設定できます。

をクリックすると設定できる以下の4種類の設定がリスト表示されます。

- ・なし
- ・減衰(弱)
- ・減衰(中)
- ・減衰(強)

▶ 太陽光源の影

影のぼかしの強度を設定できます。。

をクリックすると設定できる以下の4種類の設定がリスト表示されます。

- ・ぼかしなし
- ・ぼかし弱
- ・ぼかし中
- ・ぼかし強

▶ レンダリング(高画質出力)時に影を作る(G)

選択した光源からの光で影をつくる、つくらないを設定できます。

設定メニュー





影なし

⚠ この設定の結果は、高画質出力時にのみ表現されます。

光源の位置をマウスで設定する

光源の位置や方向を三面図およびパース図上の光源をドラッグして設定することができます。



・平行光源

球のあたりをドラッグすると方向および仰角を変更できます。



平行光源の設定

・点光源

球のあたりをドラッグすると位置を変更できます。



点光源の設定

スポットライト
 半球のあたりをドラッグすると位置を変更できます。



スポットライトの移動

円錐の辺のあたりをドラッグするとスポットライトの照射方向および仰角を変更できます。



スポットライトの方向/仰角の変更

円錐の底面の中心付近を、スポットライトの照射方向にドラッグするとスポットライトの広がり角度 を変更できます。



スポットライトの広がり角度の変更

[グリッド吸着(G)]

[グリッド吸着]のオン/オフ切り替えを行う機能です。

「グリッド吸着]とはマウスを使ってオブジェクトの移動や編集を行うときに、グリッドに沿わせるように設定する機能です。

[重力あり(F)]

オブジェクトの移動をマウスで行う時に、重力のあり/なし切り替えを行う機能です。チェックを付け ると、下にあるオブジェクトに沿った状態で配置されます。

- 配置しようとしているオブジェクトの原点から下方向にオブジェクトがあるかどうかを判定していますので、配置する位置によってはうまくオブジェクトの上にのらない可能性があります。 また、下にオブジェクトが見つからない場合は、重力なしの状態になります。
- オブジェクトの原点位置で沿わせますので、原点が下端にないオブジェクトは下のオブジェクトの上にきちんとのらない可能性があります。

[新規形状作成方法の設定(N)]

新たに形状を作成するときの作成方法を設定できます。



[形状作成方法の設定] ウィンドウ

▶ 3面図ドラッグ時の高さ

上面図においてドラッグで形状を作成するときの、高さの設定を切り替えます。

高さ固定

右にある数値エリアに入力した値で形状が配置されます。

・壁のデフォルト高さと同じ

あらかじめ壁の高さとして設定されている数値で形状が配置されます。 (単)「壁プロパティ」384ページ)

・底面の長い辺と同じ 三面図においてドラッグで指定した底面の長い辺値で形状が配置されます。

・底面の短い辺と同じ 三面図においてドラッグで指定した底面の短い辺の値で形状が配置されます。

・底面の辺の長さの平均値

三面図においてドラッグで指定した底面の辺の長さの平均値で形状が配置されます。

▶ 壁の高さ/厚さ

三面図上で壁を作成するときの、高さと厚さを設定します。

▶ パース図でもこの設定を使う

チェックボックスをオン■にすると、パース図上で、幅をマウス操作で指定するだけで壁を描くことができます。 チェックボックスをオフ■にすると、直方体の形状作成と同様に、幅・奥行・高さをマウス操作で指

プェックホックスをオン■にすると、直力体の形状作成と同様に、幅・契打・同さをマウス保住で指 定できます。

▶ 床/天井の厚さ

三面図上で床を作成するときの、厚さを設定します。

▶ パース図でもこの設定を使う

チェックボックスをオンビにすると、パース図上で、幅・奥行をマウス操作で指定するだけで床/天 井を描くことができます。

チェックボックスをオフ■にすると、直方体の形状作成と同様に、幅・奥行・高さをマウス操作で指 定できます。

▶ 配置基準位置の設定

[配置基準位置の設定] ウィンドウが表示されます。(🛄 452 ページ)

► OK

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

[配置基準位置の設定(A)]

[ファイル]-[パーツを読み込む]でパーツを読み込むときや、[ツール]-[基本形状入力]で新たに形状 を作成するときに基準とする平面を設定できます。

- 「形状作成法の設定]ウィンドウからも[配置基準位置の設定]ウィンドウを呼び出すことができます。



[配置基準位置の設定] ウィンドウ

配置基準面上に配置

形状を新規作成したり、パーツを読み込んだりしたときに配置される位置を設定できます。

▶ X-Y 平面(上面図での配置)

上面図上で形状を作成したり、パーツをドロップしたりした場合の配置高さ(Z座標値)を指定します。 「上/下」の指定はそれぞれこの配置基準面の上/下に配置することを示します。

▶ X-Z 平面(正面図での配置)

正面図上で形状を作成したり、パーツをドロップしたりした場合の配置位置(Y座標値)を指定します。 「手前/奥」の指定はそれぞれこの配置基準面の手前/奥に配置することを示します。

▶ Y-Z 平面(側面図での配置)

側面図上で形状を作成したり、パーツをドロップしたりした場合の配置位置 (X 座標値)を指定します。 「左/右」の指定は、この配置基準面の左/右に配置することを示します。

配置基準位置と配置方向は、正面図/側面図/上面図上の画面左及び下に△印で表示されています。
 す。



▶ 他のオブジェクトにくっつけて配置

この項目を選択すると、[パーツを読み込む]でドラッグを行った際に、パーツを近くにあるオブジェクトにくっつけて配置することができます。

正面図、側面図、上面図でドロップした場合には、それぞれ Y 軸、X 軸、Z 軸方向にあるオブジェクト にくっつけるように配置できます。

「他のオブジェクトにくっつけて配置」が選択されている場合:

例えば次図において、上面図のアの位置でドロップすると、Z 軸方向にオブジェクトが検索され、正 面図の机の上に配置されます。上面図イの位置の場合は、床の上に配置されます。

「配置基準面上に配置」が選択されている場合:

例えば[X-Y 平面(上面図での配置)]の設定が「高さ2.500」、「下」となっている時では、上面図ウの位置にドロップすると正面図ウのように設定した基準面(高さ2.500)の下にぶら下がるように配置されます。





ドロップ位置と配置の例

► OK

設定を適用してウィンドウを閉じます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

[パース図上移動方向(D)]

パース図上でドラッグしたときの移動方向を設定することができます。

・X-Y 方向

XY 平面に平行にオブジェクトを移動させる機能です。パース図左下の座標軸 XY が赤色で表示されます。

・X-Z 方向

XZ 平面に平行にオブジェクトを移動させる機能です。パース図左下の座標軸 XZ が赤色で表示されます。

・Y-Z 方向

YZ 平面に平行にオブジェクトを移動させる機能です。パース図左下の座標軸 YZ が赤色で表示されます。

[環境設定(E)]

[グリッド・単位・階層]

パース図、三面図でのグリッドと長さの単位の設定、階層リストのモードが設定できます。

環境設定			×
視界 ケリッド・階層	フォク 保存	ブ シェーディング	その他 りォークスルー
グリッド間隔	910.0		
最小回転角	15.0	*	
🔽 座標軸を表示	i		
	LL / Jacob Mill Shi a		T 101-17
▼ 階層リストの	の作を間単なモート	-()口/切替	モートルにする
		ОК	キャンセル
四4本:11. 亡 1	Γ μ ι μ		光/上 D比反

[環境設定]-[グリッド・単位・階層]

▶ グリッド間隔

グリッドの間隔を指定します。

▶ 最小回転角

最小回転角を指定します。

▶ 座標軸を表示

三面図、パース図に座標軸を表示します。

▶ 長さの単位

長さの単位を切り替えます。単位によってパラメータ入力の小数点以下の表示桁数が変わります。

- ・ミリメートル (1桁:0.0)
- ・センチメートル (2桁:0.00)
- ・メートル (4桁:0.0000)
- ・インチ (2桁:0.00)

- 作成途中で単位を変更しても、変換はされません。(例:5000mm で図形作成後、単位をmに切り 替え→5000mの図形)

▶ 階層リストの動作を簡単なモード(フロア切替モード)にする

チェックボックスをオン
■にするとフロアタブの動作が、パーツ配置がしやすいフロア切替モードになります。

このスイッチの情報は、3D画面終了時にはクリアされます。3D画面起動時には、間取り画面 で家を作成した場合、もしくは間取り画面で作成した家を含むデータファイルを開いた場合には 常にフロア切替モード、その他の場合は常にフロア切替モードでない状態になっています。

[保存]

保存に関する設定ができます。



[環境設定]-[保存]

▶ 保存フォルダ

[ファイル]メニューの[開く][名前をつけて保存][現在の階層を開く]を開いたときに、表示されるフォルダを設定します。

・プログラム起動時に「マイドキュメント」に戻す
 プログラムを起動した直後は必ず[マイドキュメント]が開きます。

・プログラムを終了しても前回フォルダを覚え続ける

プログラム終了時のフォルダを記憶し、次回起動時にもそのフォルダが開きます。

▶ 自動保存を行う

チェックボックスをオン**ビ**にすると、指定した間隔ごとに自動保存が行われます。停電やその他の事故 が起こった後に作業内容をある程度まで復元することができます。

▶ 自動保存の間隔

自動保存を行う間隔を設定します。

[シェーディング]

パース図上で図形をドラッグしたときの表示方法を設定できます。

環境設定				E
視界	77	tグ		その他
ケリット・階層	保存	シェーディン	r 📘	ウォークスルー
面の分割(300~)	00000mm)	1000	mm単{	立
🔲 非表示パーツ	の影を落とす			
ドラッグ時のバー	ス図の表示:			
シェイディング、	テクスチャともに	コオン(標準)		-
ウォークスルー時	的バース図の	表示:		
常にシェイディン	ダ、テクスチャ	、影ともにオン	/(標準)	
三面図とバース	の同期:			
ドラッグ移動中、	常に他の図面	こ反映(標準))	•
		ОК		キャンセル
	完一シ	·	ディ	シグ

▶ 面の分割 (300mm~100000mm)

パース図の表示において、光源からの光がオブジェクト面に当たる際に光の影響を計算する最小単位を 設定します。この数値を小さくすると光が当たる面の表現はより緻密に計算されるので、きれいに表示 されます。

数値を小さくしすぎるとパース図の描写に時間がかかり、ソフトおよびパソコンの動作速度に大きく影響します。数値を小さく変更する時には、現在の設定値より少しずつ数値を小さくするよう変更し、操作性にストレスを感じない範囲で設定します。

▶ 非表示パーツの影を落とす

チェックボックスをオン図にすると、非表示設定のパーツにも影を落とします。(〇〇)「選択パーツの表示・非表示切替」437ページ)

▶ ドラッグ時のパース図の表示

ドラッグ時のパース図上での表示を切り替えます。

- ・シェーディング、テクスチャともにオン(標準)
 ドラッグ中でも図形をシェーディング(面ごとに陰影を付けて表示)し、かつテクスチャを貼り付けて表示します。動作はもっとも低速になりますが、表示状態はもっとも自然です。
- ・シェーディングのみオン

ドラッグ中は、図形をシェーディング表示しますがテクスチャは貼り付けません。動作は少し速く なります。

・ワイヤーフレーム(描画省略しない)

ドラッグ中は、図形をワイヤーフレーム(線画)で表示します。動作はかなり高速になりますが、 線のみで表示されるため、思うようにドラッグするには若干の慣れが必要です。

・ワイヤーフレーム(形状を一部省略)

ドラッグ中は、図形をワイヤーフレーム(線画)で表示します。さらに、複雑な形状を単純な直方体で省略表示します。動作はさらに高速になります。ある程度3Dマイホームデザイナーの操作に 慣れた方で、複雑な住宅を制作される方におすすめします。 ワイヤーフレーム(パーツを一部省略)
 ドラッグ中は、図形をワイヤーフレーム(線画)で表示します。さらに、パーツ単位で単純な直方体で省略表示します。動作はもっとも高速になりますが、大きく省略されて描画されるため、ドラッグ中に形状がまったく表示されないこともあります。

▶ ウォークスルー時のパース図の表示

- 常にシェーディング、テクスチャともにオン(標準)
 ウォークスルー中は常に図形をシェーディング(面ごとに陰影を付けて表示)し、かつテクスチャを貼り付けて表示します。ウォークスルーは住宅の内外の様子を把握するのが目的ですから、通常はこれを選択します。
- ・ウォークスルー時にも上の設定を用いる ウォークスルー中の表示状態を[ドラッグ時のパース図の表示]と同じにします。
- ▶ 三面図とパース図の同期
 - ドラッグ移動中、常に他の図面に反映(標準)
 三面図上もしくはパース図上で図形をドラッグすると、ドラッグ中の様子がすぐに他の図面に反映 されます。
 - ドラッグ移動終了後に他の図面に反映
 ドラッグ移動終了後に他の図面に反映されます。表示は速くなります。

[ウォークスルー]

ウォークスルーに関する設定ができます。

環境設定		—
視界	フォグ	その他
ケリット・階層	保存 シェーディ	リゲ ウォークスルー
ウォークスルーの持 左クリックでそこま	新作方法: で進む、右クリックでそち	らを見る(標準) ▼
「環境設定	?]ー[ウォー	-クスルー]

- ▶ ウォークスルーの操作方法
 - ・クリックでそこまで進む、右クリックでそちらを見る(標準)
 - パース図でクリックすると、そこまで進みます。ドアや窓をクリックすると、ドア・窓を開いてそ こまで進み、開いた方を見ます。ドアや窓を、Shiftキーを押しながらクリックすると、そこまで 進まずにその場でドア・窓を開閉します。パース図で右クリックすると、そちらを見ます。パース 図で左ドラッグすると、上方向なら前進、下方向なら後退、左方向なら少しずつ左を向き、右方向 なら少しずつ右を向きます。右ドラッグすると、左方向なら左 90 度を、右方向なら右 90 度を、上 方向なら上 30 度を、下方向なら下 30 度を見ます。

ドラッグ操作ークリックで動作開始、ダブルクリックでワープ

パース図でドアや窓をクリックすると、その場でドア・窓を開閉します。パース図で左ドラッグすると、上方向なら前進、下方向なら後退、左方向なら少しずつ左を向き、右方向なら少しずつ右を 向きます。パース図で左ダブルクリックすると、ダブルクリックした個所まで進みます。

・ドラッグ操作ーダブルクリックで動作開始、ワープ機能なし
 パース図でドアや窓を左ダブルクリックすると、その場でドア・窓を開閉します。パース図で左ド
 ラッグすると、上方向なら前進、下方向なら後退、左方向なら少しずつ左を向き、右方向なら少し
 ずつ右を向きます。

[視界]

パース図での視界を設定できます。

環境設定				— ×
<u>ケリット・階層</u> 視界	保存フ) ಶಿಷ-ಕ್ ಚಿರ	ング	ウォークスルー その他
 視界の範 現在の視界 	囲を固定する の範囲			
4911.30 ④ 視界の範	mm ~ [] (囲を自動調整	29497.94 する	mm	
視界の下限 4911.30	値 mm			
☑ 視界エリア?	を表示する			
L		0	K	キャンセル
Ŧ	景谙設'	定一社	界	

▶ 視界の範囲を自動調整する

存在する図形をすべて表示できるように自動的に視界を調整します。[現在の視界の範囲]には、自動調 整された視界の範囲が表示されます。また自動調整後の near は[視界の下限値]に指定した値よりも小 さくなりません。

▶ 視界の範囲を固定する

[現在の視界の範囲]に near と、far を指定できるようになります。距離 near より近くにある図形、または距離 far より遠くにある図形は表示されません。

 視点から物体が見えるようになる位置までの距離(視点に近い側の限界)を「near」、物体が見 えなくなるまでの距離(視点から遠い側の限界)を「far」と呼んでいます。

ℤ 通常は[視界の範囲を自動調整する]に設定しておくのが便利です。

▶ 視界エリアを表示する

チェックボックスをオン図にするとカメラから視界の方向と画角を示す三角形を描きます。

[フォグ]

フォグの設定ができます。

現実の世界により近づけるために、フォグ(霧)をかけることにより、遠くのほうにいくにつれてぼん やりとかすんだように見せることができます。

環境設定			X
^{ケリット・} 階層 視界	保存 シェ フォグ	:-ディング	ウォークスルー その他
濃さの変化のしかか ◎ フォグなし ◎ パターン1 ◎ パターン2 ◎ バターン3	L: 濃 霧のの 湯 薄	 近 距離	
フォグの濃さ: ① 薄く	0 濃<		
		OK	キャンセル

環境設定ーフォグ

▶ 濃さの変化のしかた

距離に応じたフォグの濃さの変化のしかたを設定します。

- フォグなし
 フォグをかけません。
- ・パターン1 ~パターン3
 フォグをかけます。[パターン 1]~[パターン 3]は、距離が遠くなるにつれ、図のようなカーブで フォグが濃くなっていきます。
- グラフィックライブラリを DirectX に設定している場合は、[パターン 2] [パターン 3] は選択できません。



▶ フォグの濃さ

[パターン 2]および[パターン 3]は、濃さを 0.0~1.0 の範囲で設定します。値が大きくなるにつれて濃くなります。0.0 では、フォグがかかりません。

[その他]

操作に対する確認ウィンドウを表示するかどうかを切り替えることができます。



▶ ブラウザからのドラッグ時:

自動的にダウンロードを開始する

チェックボックスをオンIIにすると、WEB ブラウザからパーツやテクスチャをドラッグでダウンロー ドする際に、確認ウィンドウで[OK]を押さなくても、ドロップと同時にダウンロードが開始される ようになります。___

チェックボックスをオフ■にすると、確認ウィンドウで[OK]をクリックするまではダウンロードが 始まらなくなります。

ダウンロード	
ダウンロードしますか?	ОК
□ 次回から自動的にダウンロードを開始する	キャンセル

▶ 間取り再編集時 :

編集確認を行う

チェックボックスをオン♥にすると、間取りの再編集を行う際に確認のウィンドウが表示されます。 チェックボックスをオフ■にすると、編集確認ウィンドウが表示されず、すぐ間取り画面に戻ります。

確認	×
間取り画面に戻ります	
□ 次回からこのメッセージを表示しない(N)	
(北い(Y) (ハンズ(N)	

① 間取り画面で作成した家の中にパーツを置いたり、テクスチャを貼ったりしたあとで間取りを再 編集し、再度立体化しても、間取りの再編集前に3D画面で配置したパーツやテクスチャを可能 な限り保持します。しかし、旧バージョンで立体化し、パーツやテクスチャを配置して保存した データを開いた場合には、次のような制限がありますのでご注意ください。

・3 Dマイホームデザイナー2000、PRO、PRO4000の場合:
 家の間取りを再編集すると、家の中に配置したパーツやテクスチャがすべて削除されてしまいます。

・3Dマイホームデザイナー2002、2004、PRO2、PRO3の場合: テクスチャがすべて削除されてPRO8に用意されているスタイルで立体化されます。

・3 Dマイホームデザイナー2005、2006、PRO4の場合: 一部のテクスチャがPRO8に用意されているスタイルに置き換わり立体化されます。

▶ ナビとの連動:

・インテリジェンスナビ

ナビを移動した際、自動的にそのモードに適した視点や表示に切り替えます。

・固定ナビ

・ナビ切り替えと連動してウィンドウ分割状態を変える ナビの選択と連動して、ウィンドウの分割状態を変更します。

・ナビ切り替えと連動して視点位置を変える ナビの選択と連動して、視点の位置を変更します。

▶ 操作方法ガイドを表示

各[操作ガイド]ウィンドウの表示/非表示を設定します。

[操作ガイド]ウィンドウの[次回からこのメッセージを表示しない(N)]のチェックボックスをオン▼にした時、このチェックボックスはオフ■になります。再び操作ガイドウィンドウを表示したい場合には チェックボックスをオン▼にします。

▶ カメラや軌跡の描画が乱れる時チェックします

カメラの移動などで画面の描画がおかしくなる場合にはチェックボックスをオン図にします。

[グラフィックスライブラリ切替(L)]

▲ 「グラフィックスライブラリ」31 ページ

ヘルプメニュー

[ユーザーズマニュアル(U)]

ユーザーズマニュアルを表示します。

[リファレンスマニュアル(R)]

リファレンスマニュアル(今ご覧のマニュアル)を表示します。

[メガソフトのWEBページを表示(M)]

メガソフトの WEB ページを表示します。

- ・サポート情報ページ
- ・「建築パース.com」のページ
- ・素材データダウンロード「データセンター」のページ
- ・「イエマガ」のページ
- ・「3Dマイホームアルバム」のページ
- ・「ビルダーサーチ」のページ
- ・3DマイホームデザイナーPRO8のページ
- ・ユーザー登録・変更
- ・メガソフトのトップページ

[バージョン情報(A)]

3 Dマイホームデザイナー PRO8のバージョン情報を表示します。

サポートサービスへのお問い合わせの際には、必ず現在のバージョンをご確認の上お知らせください。

第6章 追加機能

地形簡易作成ウィザード

地形簡易作成ウィザードでは、凹凸のある地形を作成することができます。 作成した地形に色をつけたり、テクスチャを貼ったりすると、現実感のある地形を作成できます。また、 間取り画面で作成した家と地形データを合成することもできます。

ウィザードの起動

メインメニューの[追加機能]にある[地形作成]を選択すると、ウィザードが起動します。

地形の大きさを決める(ステップ1)

最初に地形の大きさや最小/最高の高度、地形を作成するためのメッシュの大きさを設定します。

◆ 地形簡易作成ウィザード ステップ(1/2)	×
以下のパラメータを開催こ入力してください。 設定が終わったら「次へ>」を押してください。 パーツ名: エレベーショングリッド1	
地形の大きさ: 幅 (2種+方向): 100 m 奥行(2種)・方向): 100 m 地形の高度(2種): 最小高度: 0 m 最大高度: 25 m	
メッシュ間隔: メッシュ数: X軸方向: 5 m X軸方向: 20 Y軸方向: 5 m Y軸方向: 20	
★ ₩200 <戻る 次へ>	

地形簡易作成ウィザード(ステップ1/2)

▶ パーツ名

地形にパーツ名を設定します。

▶ 地形の大きさ

作成する地形の幅と奥行を設定します。3D画面で、幅はX軸+方向、奥行はY軸+方向に設定されま す。

▶ 地形の高度(Z軸)

作成する地形の最も高い地点の高度と、最も低い地点の高度を設定します。次のステップではこの範囲 内で高度の設定をおこないます。

▶ メッシュ間隔

本ウィザードでは、地形をメッシュに区切ってその格子点ごとに高度を指定していきます。ここでは、 X軸方向(幅)、Y軸方向(奥行)それぞれについて、メッシュの間隔を指定します。

▶ メッシュ数

指定した地形の大きさとメッシュ間隔にしたがって、メッシュ数が表示されます。

- メッシュ数が多すぎると3D画面でメモリ不足により読み込めなくなることがあります。その際は、メッシュ間隔の値を大きくし、メッシュ数を減らして、地形を作成しなおします。
- ▶ 次へ

次のステップに進みます。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。

地形の起伏を設定する(ステップ2)

地形メッシュの各点の高度を設定します。



地形簡易作成ウィザード(ステップ2/2)

▶ 高度設定エリア

地形を真上からみた図が表示されています。青色でメッシュを表示しています。メッシュの格子点をク リックして、[高さ]の数値を入力し、[セット]をクリックして、各点の高度を設定します。 高度によって、色分け表示されます。

▶ 高度色

高度による色分けの凡例が表示されます。

▶ 拡大

拡大表示できます。

▶ 縮小

縮小表示できます。

▶ 全体表示

地形全体が表示されます。

▶ メッシュオン/オフ

メッシュの表示/非表示が切り替わります。

▶ 全選択

すべての点が選択されます。

▶ 全解除

すべての点の選択が解除されます。

▶ アンドゥ

最後の高度設定を元に戻すことができます。

▶ 高度変更の範囲

指定した点の高さに応じて、周囲の点も連動して高度設定を行うかどうかを切り替えます。

・指定した点のみ

指定した点のみ、高度を変更できます。



指定点の高さを与えて作成された地形

·範囲円内連動

マウスで選択した点の高さを設定すると、その点を中心に[範囲円半径]で指定した範囲(高度設定エ リア上では点線で表示されています)内の点も、連動して高度設定されます。選択した点は、[高さ] で設定した数値にセットされ、範囲円内の点は、選択した点からの距離が離れるに従い増分が少なく なるように自動的にセットされます(増分はサインカーブになります)。

・範囲円半径

範囲円(点線の円)の半径を設定できます。







・点の複数選択

マウスをドラッグすると、ドラッグした範囲の点を一度に選択し、高度設定することができます。

△ 複数選択された状態では、範囲円内連動を指定しても選択中の点のみ高度が設定されます。





複数選択で、高さを与えて作成された地形

▶ 高度設定

- ・選択メッシュ点(X,Y)
 選択中の点のメッシュ位置(X,Y)が表示されます。
- 選択位置(X,Y)
 選択中の地点(X,Y)が表示されます。
- ・高さ

選択中の点に設定する高さを入力します。(セットをクリックするまで設定されません)

- セット
 選択中の点の高さに、[高さ]で設定した数値をセットします。
- ▶ 完了

ウィザードの設定を完了して、3D画面に戻ります。作成された地形が表示されます。

▶ 戻る

前のステップに戻ります。

▶ キャンセル

設定を適用せずにウィンドウを閉じます。
地形を滑らかな曲面にする

作成された地形の曲面を滑らかにするには、3D画面で以下の操作をおこないます。

- ① 成された地形を選択し、[ツール(T)]-[このパーツ階層へ移る(D)]で下の階層に移ります。
- ② 形形状を選択して、[編集(E)]-[プロパティ(E)…]を選択します。
- ③ [面体パラメータ設定]ウィンドウで、「スムーズ化」のチェックボックスをオン型にして、[OK]を クリックします。

多面体	プロパティ	1				×
形状名	3 多角形/	ッチ	-		ロック	ОК
幅	1000.0	×	0.0	R×	0.00	プレビュー(P)
奥行	1000.0	Υ	0.0	RY	0.00	一に戻す(U)
高さ	1000.0	z	0.0	RZ	0.00	キャンセル
V 7	ムーズ化		🔳 裏向き	面を表	示しない	

[多面体パラメータ設定]



スムーズ化した地形

作成した地形の編集

ウィザードで作成したパーツを3D画面上で選択し、メニューから[編集(E)]-[プロパティ(E)…]を選択した時には、[パーツのプロパティ]ウインドウ上で[ウィザード(I)]ボタンが有効になります。

(ーツのプロパテ・	1					
パーツ名(<u>N</u>):	エレベーショングリ	ノッド1				ОК
幅(<u>W</u>):	100000.0	X	0.0	RX(<u>A</u>):	0.00	プレビュー(P)
奥行(<u>D</u>):	100000.0	Ϋ́:	0.0	RY(<u>B</u>):	0.00	一元に戻す(U)
高さ(日):	10000.0	<u>Z</u> :	0.0	RZ(<u>C</u>):	0.00	キャンセル
📄 ロック(L	.) 🛛 📝 表示(S)	📄 階層リ	ストに表示(T)	📄 集計対象	にする(K)	光源設定(J)
📃 マウスド	"ラッグでサイズと	傾きの変更を	可能にする	、映りえ	ኢንታ(5)	_ ウィザード(D
詳細情報						
メーカー名(<u>M</u>):						
シリーズ(Q):						
品名(E):						
型番(<u>R</u>):						
色(1):						
金額(<u>G</u>):				価格単位	(2):	
特徴(3):						
材質(4):						
備考(<u>F</u>):				^	雷力量集計	+ 赤行う(V)
				2世	書雷力(通知	E) 0.0 W
				~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	- <u>-</u>	E): 0.0 W
					(4	₹): 0.0 W
				- 発	電力:	0.0 W
1 also 14++12 - 4	27. (0)					
メーカー'情報べ~	->^(0)					

[パーツのプロパティ]

現在の形状情報が地形作成ウィザードに渡され、ステップ2の画面が表示されます。 ここで現在の形状からの修正を行い、[完了]ボタンをクリックすると、修正後の地形が配置されます。

- ① ウィザードで作成したパーツは、いったん削除してから再作成されます。形状情報はウィザード に渡されますが、テクスチャや色などのその他の情報はクリアされます。
- 地形作成ウィザードで作成した地形の上に、間取り画面で作成した家を合成する場合には、地形 作成ウィザードで作成した地形を選択し、[編集(E)]-[お気に入りに追加(R)…]を使って、いっ たんユーザーパーツとして保存しておきます。そののち、[ファイル(F)]-[メインメニューに戻 る(B)]でメインメニューを表示し、[間取りから作る]-[新規作成]を選んで間取り画面を起動し、 家のデータを作ります。間取りの立体化後、ユーザーパーツに保存した地形をドラッグアンドド ロップで配置すると、地形と家を両方含んだデータを作成できます。家と地形の位置や高さが合 わない場合には、地形を選択して[編集(E)]-[プロパティ(E)…]を選び、位置や高さの調整を行 ってください。

## 多階層ウィザード

#### 概要

多階層ウィザードは、20 階建てまでの建築物を作成するのに適した階層の設定(各階の高さや建築物の 大まかなサイズなど)を行うための機能です。画面の数値を設定していくだけで階層設定ができます。

このウィザードでは階層の設定のみをおこないます。立体化後に現れるのは敷地と基礎だけで、 その他の部分(躯体など)は床/天井ツールや壁ツール、直方体ツールなどを組み合わせて一つ ずつ作っていく必要があります(L)「基本形状入力」379ページ)。

#### 使用方法

#### ウィザードの設定

メインメニューの[追加機能]から[多階層]ウィザードを起動すると、以下の画面が現れます。



これから作成する建築物の階数や各所のサイズを指定します。

#### ▶ 階層数

建築物の階の数を1~20までの範囲で入力します。

#### ▶ 1 階床高

建築物の1階の床高をmm単位で入力します。階層の高さを自動で設定します。

立体化後に3D画面で基礎部分に形状を追加するには、[基礎・敷地]階層に切り替えた上、床ツ ールまたは直方体ツールで形状を作成し、その後に高さを調整する必要があります。

#### ▶ 各階天井高

天井の高さを nm 単位で入力します。

天井の高さを途中の階から変更することもできます。たとえば1階から5階までは天井高2800mm、6階 以上は2500mm、のような設定もできます。以下に変更例を示します。

部 多階層ウィ	ザード					X
階層数:		20	階	1階床高	450	mm
- 各階天井高 -						
1	階から	5	-	階まで	2700	mm
6	階から	20	•	階まで	2500	mm
	階から		-	階まで	2700	mm
	階以上				2700	mm
単ケートわ		_				
**	15			床厚	100	mm
	10 r	n		天井厚	100	mm
興行	10 1	n		壁厚	100	mm
_建物				グリッド幅	1000	mm
幅	10 r	n			,	
奥行	10 r	n	[	OK	キャンセ	JL JL
	-		<u> </u>	<u>+</u> =/	The second s	

天井高変更例

[〇〇階まで]や[〇〇階以上]の欄がグレーになっているときは、その部分の天井高指定は無視されます。

- ここで指定した数値は、立体化時の階層設定に反映される他、立体化後に3D画面で[壁]形状を 作成するときの既定の高さとしても使われます。なお3D画面では壁は床と天井の両方に食い込んで作成していくことになるため、[壁]形状の既定の高さは低層階の天井高+床厚+天井厚(上図の場合なら2800+100+100=3000mm)となります。3D画面での[壁]形状の既定の高さを確認するには、立体化後に3D画面の[設定]メニューから[新規形状作成方法の設定]を選択し、 [高さ/厚さ]の[高さ]の欄をごらんください。(山)「新規形状作成方法の設定」451ページ)
- 上図のように途中の階から天井高を変更したとしても、3 D画面での「壁」形状の既定の高さは、 階層を切り替えたときに自動的に切り替わるわけではありません。たとえば上図のように天井高 を設定した場合、3 D画面の「壁」形状の既定の高さは常に 3000mm に設定されており、階層を 6 階以上に切り替えても自動的には変わりません。壁の既定の高さを変更するには、立体化後に 3 D画面の[設定]メニューから[新規形状作成方法の設定]を選択し、[壁の高さ/厚さ]の[高 さ]の欄を変更します。

#### ▶ 敷地

敷地の幅と奥行きをm単位で入力します。

#### ▶ 建物

建築物の幅と奥行きをm単位で入力します。

#### ▶ 床厚

床の厚さをmm単位で入力します。立体化時の階層設定に反映される他、立体化後に3D画面で[床]形 状を作成するときの既定の厚さとなります。

#### ▶ 天井厚

天井の厚さをmm単位で入力します。立体化後の階層設定に反映されます。

#### ▶ 壁厚

壁の厚さを mm 単位で入力します。立体化後に3D画面で[壁]形状を作成するときの既定の厚さとなり ます。

#### ▶ グリッド幅

3D画面での方眼のサイズをmm単位で入力します。

通常は 910 mm (尺モジュール)や 1000 mm (メーターモジュール)を入力します。

設定が終了したら[OK]をクリックします。敷地と基礎が3D画面に現れます。 [キャンセル]をクリックすると多階層ウィザードを中断し、メインメニューに戻ります。

#### 階層を利用して建築物を作成する

[OK]をクリックすると、3D画面が開き、敷地と基礎が現れます。またグリッド間隔、壁や床の厚さ などが設定されるほか、建築物を作るためのガイドとなるパーツ階層が自動的に設定されます。



自動で作成されるパーツ階層の例

階層には以下の7種類があります。階層は3D画面のフロアタブ、または階層リストで切り替えることができます。

1) 最上層

建築物の全貌を見るときに使います。

- エクステリア
   建築物の外構を作成するときに使います。
- 3)屋根 建築物の最上部に屋根をつけたり、屋上を作ったりするときに使います。
- 4) 〇〇階天井 天井を作るときに使います。
- 5) 〇〇階インテリア 各階に家具や什器を設置するときに使います。
   6) 〇〇階間取り
  - 各階の床と壁を作るときに使います。
- 7)基礎・敷地 敷地や基礎を作るときに使います。

建築物は、基本的には下階から上階の順で作っていきます。まず[1階間取り]階層に切り替え、[床]ツ ールで床を描き、[壁]ツールで壁を描きます。次に[1階インテリア]階層に切り替え、パーツを利用し て1階の家具・什器類を配置します。次に[1階天井]階層に切り替え、[床]ツールで天井を描きます。 2階以上についても同様の操作を繰り返して、建築物をつくっていきます。 形状作成ツールの使用法については、それぞれの項目をご参照ください。

(単「基本形状入力」379ページ)

## 家を作る準備ウィザード

メインメニューの[追加機能]にある[家を作る準備]を選択すると、3階建てまでの住宅を作成するのに 適した階層の設定(各階の高さや家の大まかなサイズなど)を行うウィザードが起動します。各ステッ プの設問に答え、数値を設定していくだけで、階層の設定ができます。

このウィザードでは、階層の設定のみをおこないます。部屋単位で間取りを設計したい場合は間 取り画面での作成をお勧めします。[家を作る準備]ウィザードは、主に3Dマイホームデザイナ ーの以前のバージョンとの互換性を保持するために搭載されていますが、部屋単位で設計するの ではなく、床や壁、天井などを個別に1枚ずつ入力していく必要がある場合にもご活用いただけ ます。

#### 構造の選択(ステップ 1/4)

これから作成する家の構造を4つの選択肢の中から選択します。

- ・3階建て住宅
- ・2階建て住宅
- ・平屋
- ・マンション(一戸分)



構造の選択(ステップ1/4)

設定が終了したら[次へ]ボタンをクリックします(ステップ2/4に進みます)。

[キャンセル]をクリックすると[家を作る準備]を中断し、3 DマイホームデザイナーPRO8へ戻ります([新規作成]と同様になります)。

#### 敷地と建物の大きさの設定(ステップ2/4)

これから作成する家の敷地と建物の大きさを指定します。

#### ▶ 敷地の大きさ

敷地の幅と奥行きをm単位で入力します。面積が坪数(m)で表示されます。

#### ▶ 建物の大きさ

建物の幅と奥行きをm単位で入力します。面積が坪数(m)で表示されます。

▶ 作業グリッドサイズ

建物の基準となるサイズです。

通常は 910 mm(一間)や 1000 mm(1メートル)を入力します。



設定が終了したら[次へ]ボタンをクリックします(ステップ3/4に進みます)。

[戻る]ボタンをクリックするとステップ1/4に戻ります。

[キャンセル]をクリックすると「家を作る準備」を中断し、3DマイホームデザイナーPRO8へ戻り ます。(「新規作成」と同様になります)

#### 壁厚、床厚などの設定(ステップ3/4)

これから作成する家の壁や床の厚さ、床から天井までの高さなどを指定します。

#### ▶ 壁の厚さ

作成する壁の厚さ mm 単位で入力します。基本画面上で[壁]形状を作成するときのデフォルト厚さとな ります。

#### ▶ 床 (天井) の厚さ

作成する床(天井)の厚さ mm 単位で入力します。基本画面上で[床]形状を作成するときのデフォルト 厚さとなります。

#### ▶ 床から天井までの高さ

作成する床 (天井) の厚さ mm 単位で入力します。基本画面上で[壁]形状を作成するときのデフォルト 高さとなります。

実際には、壁は床に食い込んで作成されるため、ここで入力した高さ+床の厚さ×2となります。

#### ▶ 地面から1階までの高さ(基礎部分)

作成する家の基礎部分の高さを入力します。階層の高さを自動で設定します。



壁厚、床厚などの設定(ステップ3/4)

基礎部分の形状の作成は、[床]形状もしくは[直方体]形状で行い、その後に高さを調整する必要があります。

設定が終了したら[次へ]ボタンを押します。(ステップ4/4に進みます) [戻る]ボタンをクリックするとステップ2/4に戻ります。 [キャンセル]をクリックすると[家を作る準備]を中断し、3DマイホームデザイナーPRO8へ戻りま す([新規作成]と同様になります)。

#### 確認(ステップ4/4)

ステップ1/4から3/4で設定した数値がすべて表示されます。



確認(ステップ4/4)

設定内容に誤りがあれば[戻る]ボタンをクリックし、前の画面に戻って修正します。確認したら[完了] ボタンをクリックします。

[キャンセル]を押すと[家を作る準備]を中断し、3DマイホームデザイナーPRO8へ戻ります。([新 規作成]と同様になります)

「目安となる家を表示する]のチェックボックスをオン「にして[完了]ボタンをクリックすると、 家を作成するための目安となる家を表示します。この家を参考にしながら、新たに家を作成する ことができます。



#### 家を作成する

[完了]ボタンをクリックして基本画面に戻ると、[家を作る準備をする]の各ステップで設定した条件に 従い、グリッド間隔や壁や床の厚さなどが設定されます。

また、家を作るためのガイドとなるパーツ階層も自動的に設定されます。



自動で作成されるパーツ階層の例

# 付録

## 描画の仕組み

現実の世界では、近くの物は大きく、遠くの物は小さく見えたり、霞んで見えたりします。 見る向きによっては別のものが隠れて見えたり、少し歩くとこれまで隠れて見えなかったものが見えて きたりします。

3DマイホームデザイナーPRO8でも3次元空間に配置したオブジェクトの中を歩き回って、現実世界により近い感覚で仮想の世界を楽しむことができます。

3次元空間に配置したオブジェクト(物体)は、オブジェクトの色、視点位置(空間を見ている場所と 見ている方向)、光源位置などを考慮して、画面上に描画されます。

#### 平行投影と透視投影

3次元空間を2次元の画面上へ描画するには、「視点の位置に仮想のスクリーンを置いて3次元空間を 投影する」ということをおこないます。

投影の方法には、平行投影と透視投影があります。



#### 平行投影

平行投影は、オブジェクトをスクリーンに対して平行に投影します。遠くにある物体も、近くにある物体も同じ大きさで表示され、遠近感はありません。 3DマイホームデザイナーPRO8の3面図(正面図、側面図、上面図)や一般的な CAD の画面にはこの投影法が使われています。

#### 透視投影

透視投影は、オブジェクトをスクリーンの反対側にある視点に向かって投影します。 遠くにある物体は小さく、近くにある物体は大きく表示されるため遠近感があります。 3DマイホームデザイナーPRO8のパース図の画面には、この投影法が使われています。

#### Zバッファ

現実の世界では、物体が前後(奥行きの方向に)に置いてある場合、奥に置いてある物体は手前にある 物体に隠れて見えないことがあります。

3 Dマイホームデザイナー P R O 8 ではこのようなオブジェクトの前後関係を反映した描画を「Z バッファ」という方法で実現しています。



図のように3つのオブジェクト A, B, C が空間内に置かれています。 例えば、奥行き方向に空間を10分割し、手前から0、1、…9までの値を割り振ります。0から9ま での値が Z 値です。また、スクリーンと同じドット数の大きさのメモリを Z バッファに確保し、一番遠 いところの Z 値(この場合は9)を初期値としてセットしておきます。



初期状態のZバッファ

オブジェクトAを描画します。

オブジェクトの奥行き(Z値)を計算し、スクリーン上の点ごとにZバッファの値と比較をおこないます。

これから書こうとしている点の Z 値の方が小さければ、スクリーンにその点を書きます。 同時に Z バッファにも新しい Z 値を書き込みます。

9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
9	9	9	4	3	3	4	9	9	9
9	9	9	4	3	3	4	9	9	9
9	9	9	4	3	3	4	9	9	9
9	9	9	4	3	3	4	9	9	9
9	9	9	4	3	3	4	9	9	9
9	9	9	4	3	3	4	9	9	9
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
						2	Ζバ	ッフ	ファ

オブジェクトA描画後のZバッファとスクリーン

次にオブジェクトBを描画します。

オブジェクトBは、オブジェクトAより奥にあり、一部隠れています。その部分は、Z値がZバッファの値より大きいために、スクリーンには描画されません。



オブジェクト B 描画後の Z バッファとスクリーン

最後にオブジェクトCを描画します。

オブジェクトCは、オブジェクトA、Bより手前にあり、一部オブジェクトAをおおい隠しています。 すべての点のZ値がZバッファの値より小さく、オブジェクトCはオブジェクトAを上書きして完全に 描画されます。



#### レイトレーシング

3DマイホームデザイナーPRO8では、Zバッファ法の他に「レイトレーシング」という描画手法を 採用しています。

#### 影や屈折、反射などの表現

現実の世界では、太陽をはじめ、蛍光灯などさまざまな光が存在します。物体には陰影が付き、さらに 地面や机の上、壁などに影を作ります。また、ガラスのように透けた物体では、向こう側にある物が屈 折して見えたり、手前の物が反射して映り込んだりしています。

Z バッファ法では、光源と物体の表面の色だけで描画を行い、陰影は表現できますが、影や屈折、反射 については表現ができません。

3DマイホームデザイナーPRO8では、レイトレーシングという方法を用いて、他の物体に落ちる影、 屈折、反射などを計算した画像を作成することができます。

#### レイトレーシングとは

レイトレーシング(Ray Tracing)とは、光線追跡法と呼ばれ、視点からスクリーン(描画するイメージを投影する面)を通して見た画像を、スクリーン上の1点1点に対して計算で求めていく方法です。 (実際の処理から考えると「視線探索法」とか「逆光線追跡法」といった方が正しいかもしれません)

#### レイトレーシングの基本

視点からスクリーン上の1点に引いた直線(「レイ」と呼びます。光線のことです)を延長し、物体に ぶつかったところの物体表面の色を求めます。



#### 鏡があった場合

たまたまレイがぶつかった物体が鏡であれば、レイは反射し、別の物体にぶつかったところの色を求めます。



#### 透明体があった場合

たまたまレイがぶつかった物体がガラスのような透明な物体であれば、レイは屈折して進み、ガラスの 向こう側にある物体にぶつかります。また、一部はガラス表面で反射し、別の物体にぶつかります。



#### 影の計算

レイが物体とぶつかった時、その物体表面の色を計算します。その際、物体とレイとの交点の位置から 光源が見えるかどうかを調べます。交点と光源を結んだ線上に他の物体がなければ、光源からの光が当 たっており、途中に他の物体があれば、その物体で光が遮られており、影になります。



## 索引

#### 2

2点指示コピー6	8
2点指示視点設定 34	2

#### 3

3D DXF形式で保存	293
3 D多角形	407
3 D多角形プラグイン	407
3 Dテレビ出力	335
3 Dプレイス	294
3 D文字生成	427
3次元DXFを読み込む	275
3次元空間の表示	326

## Α

ADXファイル出力	

### С

CADデータ出力	60,	292
CADデータ入力		58
CADレイヤパレット		79

### D

DirectX	32
DirectX診断ツール	33

#### G

GLから基準位語	置の高さ	
Google	Earth形式で保存	<u>-</u>

#### L

L字階段......123

## Μ

M3Dパーツを読み込む	 274
	 211

### 0

OpenGL1.0	 						 											. 3	32
OpenGL4	 	•				•	 	•			•						•	. 3	31

#### R

RIKCAD形式で保存	294
R壁に変形	107

#### S

Sket	c h U p	
S字階段		126

#### υ

U字階段	 	 	 . 124

### Ζ

Zバッファ		0
-------	--	---

## あ

あおり補正	. 342
アプローチ	. 162
アレンジ出力	. 288
アンインストール	10
アンチエイリアス	17
アンビエントオクルージョン	31

### 61

家を作る準備ウィザード473
位置補正
一面ずつ作成169
移動モード
イメージ保存
色温度
色設定
色パレット
色ファイルの一括作成429
色編集
印刷
隠線消去
インテリア診断

インテリアの好みを登録		49
-------------	--	----

## う

上の階	75
上のパーツ階層へ移る	436
ウォークスルー	348
映り込み設定	314

## え

エクスポート	. 291
円柱	. 129
円柱/円錐プロパティ	. 391

## お

お気に入りに登録3	16
押し出し多角形プロパティ 39	98
踊り場付き直進階段12	22
折上げ天井1:	34
オンラインアップデート	36

## か

外構配置	154
外観確認	271
外構形状配置	162
外装一括変更	428
階高	236
階段安全性チェック	127
階段デザイン変更	. 72
階段配置	115
階段バリアフリー基準	127
回転体プロパティ	395
ガイド線74,	241
画角	340
画角変更モード	341
拡大モード	. 74
角柱/角錐プロパティ	392
家具配置	154
飾り天井	133
下層パーツの作成	436
傾き補正	204
カーテン作成	148
カーテン配置	141
壁・柱色設定	. 78
壁厚	236
壁厚一括変更	115
壁厚反映表示	. 78
壁厚変更	114
壁開口入力	109
壁削除入力	109
壁高さ入力	109
壁プロパティ	384
壁や他のものに沿わせる	157

壁や他の物に沿わせる	71
壁や他の物に沿わせる	315
カメラドラッグモード	329
画面構成(3D画面)	250
画面構成(間取り画面)	40
簡易構造診断	212
間隔コピー	67
環境光	447
環境性能講座	216
環境設定	454
換算電卓	25

### き

キーフレーム	319
基準位置	. 171
軌跡作成	355
軌跡作成(タイムスケール方式)	356
軌跡編集	356
基本形状入力	. 379
吸着	. 221
球プロパティ	. 389

## <

屈折率	269
グラフィックスライブラリ	. 31
グリッド	. 74
グリッド吸着	451
グリッド原点指定	222
グリッド原点リセット	222
グリッド設定	221

## 17

傾斜架台1	86
形状作成ツールバー3	335
現在の階層をパーツ登録2	277
建築費概算	211
建ぺい率・容積率チェックウィンドウ	79

## Ξ

効果音
広角
高画質イメージ作成378
光源設定
高度地区
勾配天井
このパーツ階層へ移る436

## さ

最上層のパーツ階層へ移る	436
サポートツール	9

三射求積表																																				9	4
-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	---

### ι

シェーディング表示       332         視界       339         四角柱       129         色覚シミュレーション       333         敷地高低差設定       89         敷地に成       81         敷地三斜入カー3辺長さ       93         敷地三斜入カー高さと2辺の長さ       93         敷地三斜入カー高さと2辺の長さ       93         敷地三斜入カー高さと2辺の長さ       93         敷地三斜入カー高さと2辺の長さ       93         敷地三斜入カー高さと2辺の長さ       92         敷地入力       81         時刻日影図       218         視線方向       74         視線方向       75         視点位置       340         マの階       75         視点位置       340         視点変更ツール       254         視点空酸・ハール       254         視点空酸・ハール       254         視点のでび出し       346         斜線チェック       175, 432         住宅性能       212         住宅性能       212         住宅性能表示制度       127         住宅設備配置       163         収納スペース診断       211         重力あり       451         縮小スペース診断       211         重力あり       76         背細ウィンドウ       52         使用	シーケンシャル	. 17
視界       339         四角柱       129         色覚シミュレーション       333         敷地高低差設定       89         敷地に成       81         敷地三斜入カー3辺長さ       93         敷地三斜入カー高さと2辺の長さ       93         敷地三斜入カー高さと2辺の長さ       93         敷地三斜入カー高さと2辺の長さ       93         敷地三斜入カー高さと2辺の長さ       93         敷地三斜入カー高さと2辺の長さ       93         敷地大作設定       222         敷地入力       81         時刻日影図       218         視線方向       75         視点位置       340         下の階       75         視点位置       340         視点変更ツール       254         視点変夏ツール       254         視点呼び出し       346         斜線チェック       175、432         住宅性能       212         住宅性能表示制度       127         住宅設備配置       154         健宅リーン概算       26         自由入力       163         収納スペース診断       211         重力あり       451         縮小モード       74         種類別       76         省エネルギー性チェック       208         詳細ウィンドウ       52         使用中の色パレ	シェーディング表示	332
四角柱	視界	339
色覚シミュレーション333敷地高低差設定89敷地作成81敷地三斜入カー3辺長さ93敷地三斜入カ用基準線の配置92敷地条件設定222敷地入力81時刻日影図218視線方向340下の階75視点位置340視点数値設定342視点変更ツール254視線チェック175視線212住宅性能212住宅性能212住宅性能212住宅世能表示制度127住宅設備配置154住宅ゾーニング205住宅ローン概算26自由入力163収納スペース診断211重力あり451縮小モード74種類別76省エネルギー性チェック208詳細ウィンドウ52使用中の色パレットを編集429消費電力160照明・天井器具配置154照明器具154照明器具154照明器具154照明器具154照明器具154照明器具154照明器具154照明器具154照明器具161新田形式作成方法の設定451	四角柱	129
敷地高低差設定         89           敷地作成         81           敷地三斜入カー3辺長さ         93           敷地三斜入カー高さと2辺の長さ         93           敷地三斜入カ用基準線の配置         92           敷地条件設定         222           敷地入力         81           時刻日影図         218           視線方向         340           下の階         75           視点位置         340           下の階         75           視点位置         340           視点数値設定         342           視点登録         340           視点変更ツール         254           視点呼び出し         346           斜線         223           斜線チェック         175, 432           住宅性能         212           住宅性能表示制度         127           住宅設備配置         154           住宅ゾーニング         205           住宅ローン概算         26           自由入力         163           収納スペース診断         211           重力あり         451           縮小モード         74           種類別         76           省エネルギー性チェック         208           詳細ウィンドウ         52           使用中の色パレットを編集         429	色覚シミュレーション	333
敷地年成         81           敷地三斜入カー高さと2辺の長さ         93           敷地三斜入カ用基準線の配置         92           敷地条件設定         222           敷地入力         81           時刻日影図         218           視線方向         340           下の階         75           視点位置         340           花の階         75           視点位置         340           視点数値設定         342           視点登録         340           視点変更ツール         254           視点呼び出し         346           斜線         223           斜線チェック         175, 432           住宅性能         212           住宅性能表示制度         127           住宅設備配置         154           住宅ゾーニング         205           住宅ローン概算         26           自由入力         163           収納スペース診断         211           重力あり         451           縮小モード         74           種類別         76           省エネルギー性チェック         208           詳細ウィンドウ         52           使用中の色パレットを編集         429           消費電力         160           照明・天井器具配置         154 </td <td>敷地高低差設定</td> <td>. 89</td>	敷地高低差設定	. 89
敷地三斜入カー高さと2辺の長さ         93           敷地三斜入カ用基準線の配置         92           敷地条件設定         222           敷地入力         81           時刻日影図         218           視線方向         340           下の階         75           視点位置         340           花の階         75           視点位置         340           視点数値設定         342           視点変員         346           視点変更ツール         254           視点呼び出し         346           斜線         223           斜線チェック         175, 432           住宅性能         212           住宅性能表示制度         127           住宅設備配置         154           住宅ゾーニング         205           住宅ローン概算         26           自由入力         163           収納スペース診断         211           重力あり         451           縮小モード         74           種類別         76           省エネルギー性チェック         208           詳細ウィンドウ         52           使用中の色パレットを編集         429           消費電力         160           照明・天井器具配置         154           54         161 <td>敷地作成</td> <td>. 81</td>	敷地作成	. 81
敷地三斜入力ー高さと2辺の長さ         93           敷地三斜入力用基準線の配置         92           敷地条件設定         222           敷地入力         81           時刻日影図         218           視線方向         340           下の階         75           視点位置         340           下の階         75           視点位置         340           マの階         75           視点位置         340           視点数値設定         342           視点変更ツール         254           視点変更ツール         254           視線チェック         175, 432           住宅性能         212           住宅性能表示制度         127           住宅設備配置         154           住宅ゾーニング         205           住宅ローン概算         26           自由入力         163           収納スペース診断         211           重力あり         451           縮小モード         74           種類別         76           省エネルギー性チェック         208           詳細ウィンドウ         52           使用中の色パレットを編集         429           消費電力         160           照明器具一括配置         161           新規形状作応方法の設定         151 <td>敷地三斜入力-3辺長さ</td> <td>. 93</td>	敷地三斜入力-3辺長さ	. 93
敷地三斜入力用基準線の配置         92           敷地入力         81           時刻日影図         218           視線方向         340           下の階         75           視点位置         340           下の階         75           視点位置         340           視点数値設定         342           視点登録         344           視点変更ツール         254           視線チェック         175,432           住宅性能         212           住宅性能         212           住宅性能表示制度         127           住宅設備配置         154           住宅ゾーニング         205           住宅ローン概算         26           自由入力         163           収納スペース診断         211           重力あり         451           縮小モード         74           種類別         76           省エネルギー性チェック         208           詳細ウィンドウ         52           使用中の色パレットを編集         429           消費電力         160           照明器具一括配置         161           新規形状作成方法の設定         151	敷地三斜入力-高さと2辺の長さ	. 93
敷地条件設定222敷地入力81時刻日影図218視線方向340下の階75視点位置340視点数値設定342視点登録346視点変更ツール254視点呼び出し346斜線223斜線チェック175, 432住宅性能212住宅性能表示制度127住宅設備配置154住宅ゾーニング205住宅ローン概算26自由入力163収納スペース診断211重力あり451縮小モード74種類別76省エネルギー性チェック208詳細ウィンドウ52使用中の色パレットを編集429消費電力160照明器具一括配置161新規形状作成方法の設定451	敷地三斜入力用基準線の配置	. 92
敷地入力81時刻日影図218視線方向340下の階75視点位置340視点数値設定342視点変頭ツール254視点呼び出し346斜線223斜線チェック175, 432住宅性能212住宅性能表示制度127住宅設備配置154住宅ワーン概算26自由入力163収納スペース診断211重力あり451縮小モード74種類別76省エネルギー性チェック208詳細ウィンドウ52使用中の色パレットを編集429消費電力160照明米具一括配置154照明器具一括配置161新規形状作成方法の設定161	敷地条件設定	222
時刻日影図       218         視線方向       340         下の階       75         視点位置       340         視点数値設定       342         視点変録       346         視点変更ツール       254         視点呼び出し       346         斜線       223         斜線チェック       175, 432         住宅性能       212         住宅性能表示制度       127         住宅設備配置       154         住宅ゾーニング       205         住宅ローン概算       26         自由入力       163         収納スペース診断       211         重力あり       451         縮小モード       74         種類別       76         省エネルギー性チェック       208         詳細ウィンドウ       52         使用中の色パレットを編集       429         消費電力       160         照明器具一括配置       154         照明器具一括配置       161         新規形状作成方法の設定       451	敷地入力	. 81
視線方向340下の階75視点位置340視点数値設定342視点登録346視点変更ツール254視点呼び出し346斜線223斜線チェック175,432住宅性能212住宅性能表示制度127住宅設備配置154住宅ゾーニング205住宅ローン概算26自由入力163収納スペース診断211重力あり451縮小モード74種類別76省エネルギー性チェック208詳細ウィンドウ52使用中の色パレットを編集429消費電力160照明・天井器具配置154照明器具一括配置161新規形状作成方法の設定451	時刻日影図	218
下の階	視線方向	340
<ul> <li>視点位置</li></ul>	下の階	. 75
<ul> <li>視点数値設定</li></ul>	視点位置	340
視点登録346視点変更ツール254視点呼び出し346斜線223斜線チェック175,432住宅性能212住宅性能212住宅世龍表示制度127住宅設備配置154住宅ゾーニング205住宅ローン概算26自由入力163収納スペース診断211重力あり451縮小モード74種類別76省エネルギー性チェック208詳細ウィンドウ52使用中の色パレットを編集429消費電力160照明・天井器具配置154転明器具一括配置161新規形状作成方法の設定451		342
視点変更ツール254視点呼び出し346斜線223斜線チェック175,432住宅性能212住宅性能212住宅世能表示制度127住宅設備配置154住宅ゾーニング205住宅ローン概算26自由入力163収納スペース診断211重力あり451縮小モード74種類別76省エネルギー性チェック52使用中の色パレットを編集429消費電力160照明・天井器具配置154新規形状作成方法の設定451	視点登録	346
<ul> <li>視点呼び出し</li></ul>	視点変更ツール	254
斜線       223         斜線チェック       175,432         住宅性能       212         住宅性能       212         住宅性能表示制度       127         住宅設備配置       154         住宅ゾーニング       205         住宅ローン概算       26         自由入力       163         収納スペース診断       211         重力あり       451         縮小モード       74         種類別       76         省エネルギー性チェック       208         詳細ウィンドウ       52         使用中の色パレットを編集       429         消費電力       160         照明・天井器具配置       154         照明器具一括配置       161         新規形状作成方法の設定       451	視点呼び出し	346
斜線チェック       175,432         住宅性能       212         住宅性能表示制度       127         住宅設備配置       154         住宅ゾーニング       205         住宅ローン概算       26         自由入力       163         収納スペース診断       211         重力あり       451         縮小モード       74         種類別       76         省エネルギー性チェック       208         詳細ウィンドウ       52         使用中の色パレットを編集       429         消費電力       160         照明・天井器具配置       154         照明器具一括配置       161         新規形状作成方法の設定       451	斜線	223
住宅性能212住宅性能表示制度127住宅設備配置154住宅ゾーニング205住宅ローン概算26自由入力163収納スペース診断211重力あり451縮小モード74種類別76省エネルギー性チェック208詳細ウィンドウ52使用中の色パレットを編集429消費電力160照明・天井器具配置154照明器具一括配置161新規形状作成方法の設定451		
住宅性能表示制度 127 住宅設備配置 154 住宅ジーニング 205 住宅ローン概算 26 自由入力 163 収納スペース診断 211 重力あり 451 縮小モード 74 種類別 76 省エネルギー性チェック 208 詳細ウィンドウ 52 使用中の色パレットを編集 429 消費電力 160 照明・天井器具配置 154 照明器具一括配置 161 新規形状作成方法の設定 451	斜線チェック	432
住宅設備配置154住宅ゾーニング205住宅ローン概算26自由入力163収納スペース診断211重力あり451縮小モード74種類別76省エネルギー性チェック208詳細ウィンドウ52使用中の色パレットを編集429消費電力160照明・天井器具配置154照明器具一括配置161新規形状作成方法の設定451	斜線チェック	432 212
住宅ゾーニング 205 住宅ローン概算 26 自由入力 163 収納スペース診断 211 重力あり 451 縮小モード 74 種類別 76 省エネルギー性チェック 208 詳細ウィンドウ 52 使用中の色パレットを編集 429 消費電力 160 照明・天井器具配置 154 照明器具一括配置 161 新規形状作成方法の設定 451	斜線チェック175, 住宅性能 住宅性能表示制度	432 212 127
住宅ローン概算26自由入力163収納スペース診断211重力あり451縮小モード74種類別76省エネルギー性チェック208詳細ウィンドウ52使用中の色パレットを編集429消費電力160照明・天井器具配置154照明器具一括配置161新規形状作成方法の設定451	<ul> <li>斜線チェック</li></ul>	432 212 127 154
自由入力163収納スペース診断211重力あり451縮小モード74種類別76省エネルギー性チェック208詳細ウィンドウ52使用中の色パレットを編集429消費電力160照明・天井器具配置154照明器具一括配置161新規形状作成方法の設定451	<ul> <li>斜線チェック</li></ul>	432 212 127 154 205
収納スペース診断211重力あり451縮小モード74種類別76省エネルギー性チェック208詳細ウィンドウ52使用中の色パレットを編集429消費電力160照明・天井器具配置154照明器具一括配置161新規形状作成方法の設定451	斜線チェック175,住宅性能住宅性能表示制度住宅設備配置住宅ゾーニング住宅ローン概算	432 212 127 154 205 . 26
重力あり451縮小モード74種類別76省エネルギー性チェック208詳細ウィンドウ52使用中の色パレットを編集429消費電力160照明・天井器具配置154照明器具一括配置161新規形状作成方法の設定451	斜線チェック175,住宅性能住宅性能表示制度住宅設備配置住宅ゾーニング住宅ローン概算自由入力	432 212 127 154 205 . 26 163
縮小モード74種類別76省エネルギー性チェック208詳細ウィンドウ52使用中の色パレットを編集429消費電力160照明・天井器具配置154照明器具一括配置161新規形状作成方法の設定451	斜線チェック175,住宅性能住宅性能表示制度住宅設備配置住宅ゾーニング住宅ローン概算自由入力収納スペース診断	432 212 127 154 205 . 26 163 211
種類別	斜線チェック175,住宅性能	432 212 127 154 205 . 26 163 211 451
省エネルギー性チェック208詳細ウィンドウ52使用中の色パレットを編集429消費電力160照明・天井器具配置154照明器具一括配置161新規形状作成方法の設定451	斜線チェック175,住宅性能	432 212 127 154 205 . 26 163 211 451 . 74
詳細ウィンドウ	斜線チェック175,住宅性能	432 212 127 154 205 . 26 163 211 451 . 74 . 76
使用中の色パレットを編集	斜線チェック175,住宅性能	432 212 127 154 205 . 26 163 211 451 . 74 . 76 208
消費電力160 照明・天井器具配置154 照明器具一括配置161 新規形状作成方法の設定 451	斜線チェック175,住宅性能(住宅性能表示制度)住宅設備配置(住宅ジーニング)住宅ローン概算(日由入力)自由入力(日本)収納スペース診断(日本)重力あり(日本)縮小モード(日類別)省エネルギー性チェック詳細ウィンドウ(日本)	432 212 127 154 205 . 26 163 211 451 . 74 . 76 208 . 52
照明・天井器具配置	斜線チェック175,住宅性能(住宅性能表示制度)住宅設備配置(住宅ジーニング)住宅ローン概算(日由入力)自由入力(ローン概算)自由入力(ローン概算)富力あり(ローン概算)縮小モード(ローンモー)種類別(ローンドウ)詳細ウィンドウ(ローンドロ)使用中の色パレットを編集	432 212 127 154 205 . 26 163 211 451 . 74 . 76 208 . 52 429
照明器具一括配置161 新規形状作成方法の設定 451	斜線チェック175,住宅性能175,住宅性能表示制度175,住宅性能表示制度175,住宅ジーニング175,住宅ジーニング175,住宅シーン概算175,自由入力175,収納スペース診断175,重力あり175,縮小モード175,種類別175,省エネルギー性チェック175,詳細ウィンドウ175,使用中の色パレットを編集175,消費電力175,	432 212 127 154 205 . 26 163 211 . 76 208 . 52 429 160
新規形状作成方法の設定 451	斜線チェック175,住宅性能	432 212 127 154 205 . 26 163 211 451 . 74 . 76 208 . 52 429 160 154
	斜線チェック175,住宅性能	432 212 127 154 205 . 26 163 211 451 . 74 . 76 208 . 52 429 160 154 161
新規作成	斜線チェック175,住宅性能(住宅性能表示制度)住宅設備配置(住宅ジーニング)住宅ローン概算(日由入力)自由入力(日本)収納スペース診断(日本)重力あり(日本)縮小モード(日本)種類別(日本)省エネルギー性チェック(日本)詳細ウィンドウ(日本)詳細ウィンドウ(日本)原明・天井器具配置(日本)照明器具一括配置(日本)新規形状作成方法の設定	432 212 127 154 205 . 26 163 211 451 . 74 . 76 208 . 52 429 160 154 161 451
真北	<ul> <li> 斜線チェック</li></ul>	432 212 127 154 205 . 26 163 211 451 . 74 . 76 208 . 52 429 160 154 161 451 . 53
	<ul> <li> 斜線チェック</li></ul>	432 212 127 154 205 . 26 163 211 451 . 74 451 . 53 223
ミン・ギル 弘中 150	斜線チェック175,住宅性能(住宅性能表示制度)住宅設備配置(住宅ジーニング)住宅ローン概算(白白入力)自由入力(ローン概算)自由入力(ローン概算)富力あり(ローン概算)縮小モード(ローン概算)縮小モード(ローン概算)諸細ウィンドウ(ローンボー性チェック)詳細ウィンドウ(ローンボー性チェック)詳細ウィンドウ(ローロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロ	432 212 127 154 205 . 26 163 211 451 . 74 . 76 208 . 52 429 160 154 161 451 . 53 223

## す

垂直移動モード	341
水平移動モード	341
数値移動	316
数値コピー	68
ズームモード	341
スキャナから下絵を読み込む	58
スクリプトを開く	276
スタートメニュー	. 9
すべての壁を非表示	334

すべての壁を表示	334
スポットライト	446
スマートフォンで見る	294
スライドショー	336
寸法線	199
寸法線自動入力	199
寸法補正	204

## ŧ

設備記号配置	154
全体表示	. 74
選択パーツの表示・非表示切替	437
選択パーツを階層リストに追加	437
選択モード	. 70
線入力	190

## Ę

掃引体プロパティ	. 399
造作出窓作成	. 147
ソーラーパネル	. 178
測定条件表	. 220
その他の設定	. 238

## た

太陽光発電システム	 182
太陽光発電システムウィンドウ	 . 79
太陽光パネル作成	 185
耐力壁	 212
多階層ウィザード	 470
多角形入力	 190
	 . 79
畳サイズ設定	 227
建具一括配置	 142
建具作成	 142
建具を開閉する	 324
多面体	 401
断面	 332
断面形状追加ウィザード	 419
断面詳細	 402

## ち

地形簡易作成ウィザード	464
注視点	340
鳥瞰マルチビュー	338
直進階段	120
直方体プロパティ	383

## 

ツールバー	(3D画面)	253
ツールバー	(間取り画面)	. 41

## τ

テクスチャ・背景作成 36	3
テクスチャ作成 36	3
テクスチャ設定 30	4
テクスチャパレット 25	9
手前の壁だけ非表示 33	4
天空率チェック 22	0
点光源	6
天窓	9
電力集計対象 16	0
電力量チェック 20	6

## Ł

『ア配置	136
り画ファイル出力	360
₣級	127
り作設定	318
り作伝播ルート	324
り作途中で止める	324
透視投影	479
₩■■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■<	190
發明度	269
路設定	. 87
持殊⊐ピー	. 67

## な

内観確認	271
内装一括変更 4	28
中空き階段1	25

## 12

日影図	218
日影倍率表	220
任意角度で回転	71
人気順に並べる	48

## 0

軒先から基準位置までの距離	171
軒別設定	168

## lt

バージョン情報	240
パース図上移動方向	454
パース図を印刷	279
パース図をサムネイルの比率にする	331
パーツ階層	433
パーツ階層図	438
パーツ更新ツール	. 10
パーツテクスチャ移行ツール	9

パーツの光源設定	313
パーツのプロパティ(3D画面)	301
パーツ配置基準点設定	314
パーツパレット(3D画面)	258
パーツパレット (間取り画面)	47
パーツ表示色	79
パーツを読み込む	274
	2/4
バードウェアアフラビフレース	251
	004 070
月京11F成	010 110
月京設正	44Z
	183
配直基準位直の設定	452
配列コピー	. 69
白内障シミュレーション	333
発光	268
鼻隠し	168
梁	131
範囲指定立面図	284
反射	268
反転コピー	. 68
バンプマップ	. 31

## び

日当たりチェック	431
庇作成	176
左90度回転	. 71
昼・夕・夜ワンタッチ切替	272

## ঠ্য

ファイルから下絵を読み込む	58
フォグ	159
フォトフレーム作成3	376
フォンシェーディング	32
複数視点	20
付箋入力1	96
フライスルー	354
フルスクリーン表示3	335
プレゼンボードデザイナー10,	66
プログレッシブ	17

#### ゝ

HR. 160
平行光源
平行コピー69
平行線入力190
平行投影
平行補助線
平面図・立面図を印刷282
部屋セットを登録55
部屋配置
部屋表示色

## Æ

方位設定 望遠					 		 	•	 •		 226 341
<u>主</u> 処 方向パッド 但在記句	 	•••	•		 		 	•	 •		 352
休存設定 ホワイトモデル表示	 	•••	•	 	   	•••	  	•	  •	•••	  332

## ŧ

窓配置	136
まわりから見るモード	341
まわりを見るモード	341

## н

右90度回転																		71	I
見積比較																	1	84	1

## හ්

メインメニュー	28
メール送信 6	5, 290
メジャー	80
メジャーモード	378
面積・パーツ集計出力 6	1, 291

## ŧ

文字入力	79,	194
モジュール		185

## や

屋根・天井(非表示階層)の状態設定	334
屋根作成	164
屋根に配置	178
屋根の手動作成	170
屋根プロパティ	387

#### IJ

立体化設定	
立面図の出力範囲	
輪郭線強調表示	
リンクコピー	
リンクファイルの設定	
隣接コピー	

## れ

レイトレースレンダリング	11
レンダリング用ファイルの出力	291

## ろ

## わ

ワイヤーフレーム表示	332
輪プロパティ	393
ワンポイント講座	212

3DマイホームデザイナーPRO8 リファレンスマニュアル 2013年4月19日初版発行 製作 : メガソフト株式会社 発行者 : メガソフト株式会社 〒530-0015 大阪市北区中崎西 2-4-12 梅田センタービル 11 階 著作権 : Copyright©2013 MEGASOFT Inc. 本製品のプログラムおよびマニュアルの複写、転載を禁止します。 本製品の内容は、予告なしに変更することがあります。 ● マイホームデザイナーは、メガソフト株式会社の登録商標です。 ● CyberWalker は、TIS株式会社の登録商標です。 ● Windows, DirectX は、Microsoft Corporation の登録商標です。 ● Windows Media™ は、米国 Microsoft Corporation の米国、およびその他の国における商標です。 ● OpenGL は、米 Silicon Graphics Inc.の登録商標です。 ● iPhone, iPad, iPod touch,および App Store は、米国および他の国々で登録された Apple Inc.の商標です。 ● SketchUp[™] スケッチング ソフトウェア©2011. Google Inc. ● Google SketchUp は、Google Inc.の商標です。 ● Google Code™ オープン ソース デベロッパー サイト©2011, Google Inc. ● Google Earth™ 地図サービス Copyright©2010, Google Inc. ● web サービス by Yahoo! JAPAN ● 3 Dマイホームデザイナー® Copyright©1996-2010, MEGASOFT Inc. ● CyberWalker® Copyright©1995-2010, TIS Inc. ● IJG JPEG Library Copyright©1991-1998, Thomas G.Lane ● libpng 1.0.2 Copyright©1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc. ● libpng 1.0.2 Copyright©1996, 1997 Andreas Dilger ● libpng 1.0.2 Copyright©1998 Glenn Randers-Pehrson ● zip32j, zip32 Copyright©1990-2006, Info-ZIP. All rights reserved. ● 7-zip Copyright©1999-2012, Igor Pavlov. • This product includes software developed by the Apache Software Foundation (http://www.apache.org/). ● その他記載されている会社名、商品名は各社の商標または登録商標です。