



3D

間取り&3D
住宅デザインソフト

マイホーム
デザイナー
12

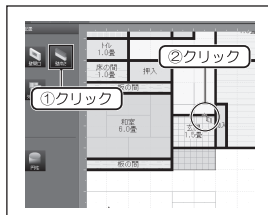
ユーザーズマニュアル

ユーザーズマニュアルの表記について

ユーザーズマニュアルでは、次の表記の決まりに基づいて説明しています。

画面について

操作手順に沿った画面に、クリックするメニューやボタン枠がついています。枠や画面のマウスカーソルに引き出し線がついており、操作内容が記載されています。



メモについて



機能を使用する上で注意しなければならないことや、操作に役立つ情報を記載しています。



その機能の関連情報の参照ページを記載しています。



注意事項を記載しています。

表記について

[] 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、キー名などは [] で囲んでいます。

「 」 入力情報などは 「 」 で囲んでいます。

マウスの操作について

ほとんどの操作はマウスでおこないます。マウスの操作方法について確認しておきます。



クリック

マウスの左ボタンを押してすぐにはなす操作です。



ダブルクリック

マウスの左ボタンをクリックしてすぐにはなし、間を空けずにその場所でもう1回クリックします。



右クリック

マウスの右ボタンを押してすぐにはなす操作です。



ドラッグ

マウスの左ボタンを押したままマウスを動かす操作です。



ドラッグ&ドロップ

操作対象を移動させるためにマウスカーソルを合わせてドラッグし、移動先でマウスボタンをはなす（ドロップする）操作です。

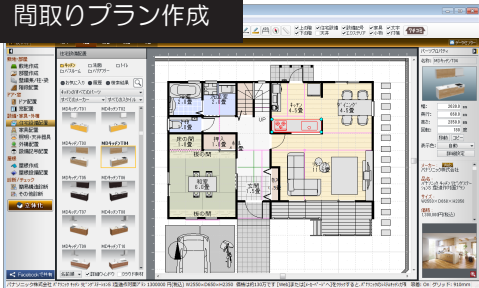
おことわり

本書で使用している画面は、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。

3D マイホームデザイナーとは

「3D マイホームデザイナー 12」は、間取りプランの作成や家のデザインはもちろん、耐震&省エネチェック、インテリア検討、ガーデニングなど、簡単な操作で安心・納得の家づくりをお手伝いする間取り& 3D 住宅デザインソフトです。

間取りプラン作成



敷地、部屋、建具、家具などをマウスで選んで配置。

立体イメージで確認



作成した間取りはボタンひとつで立体化。内装や外観を、あらゆる角度からチェックできます。

完成



立体イメージを確認したら、家具や壁紙、内外の装飾などを変更しながら理想のイメージに仕上げましょう。

住宅をいろいろな面からチェック

- 省エネ・安全性チェック
- ウォークスルー
- インテリアコーディネート診断

家づくりの情報をシェア

- スマートフォン/タブレットで見る
- Facebookに間取り図や3D画像を投稿

3D
マイホーム
デザイナー
12
クイックガイド

クイックガイドのご案内

パッケージに同梱の「クイックガイド」では、マイホームデザイナーの基本的な使い方を、流れにそってわかりやすくご説明しています。マイホームデザイナーで家づくりを始める際は、まずクイックガイドをご一読ください。

目次

巻頭

ユーザーズマニュアルの表記について	2
3Dマイホームデザイナーとは / クイックガイドのご案内	3
お使いになる前に	
メインメニューの各部名称とはたらき	8
「間取り画面」の各部名称	9
「3D画面」の各部名称	10
1 動作環境の確認	11
必要な動作環境	11
快適にお使いいただくためのご注意	11
2 セットアップ	12
セットアップをおこなう	12
3 ライセンス認証 (アクティベーション)	14
ライセンス認証について	14
ライセンス認証の操作	14
アンインストール時のライセンス認証について	15
ライセンス認証ができない場合 (再セットアップ時)	15
ライセンス認証に関するご注意	15
4 プログラムの更新 (アップデート)	16
アップデート方法	16
オンラインアップデートをおこなう	16
5 コンピューターの動作チェック	18
動作チェックウィザードを実行する	18
6 旧バージョンとの互換性について	19
マイホームデザイナーのファイルの種類	19
旧バージョンで作成したファイルを開く	19
作成したファイルを旧バージョンで開く	19
旧バージョンで作成したファイルを「12」で保存する	19
7 コンピューター入れ替え時の注意	20
入れ替えの手順	20
ライセンス認証について	20
[お気に入り] 素材や作成済みの m3d ファイルを新しいコンピューターで使うには	20
8 収録素材データご使用上の注意	21
収録されている実在製品の情報について	21
素材データに関する使用許諾事項	21
9 家づくりのヒント	22
みんなのクチコミ情報・事例を見る	22
10 操作で困ったときは	23
サポートナビを活用する	23
マニュアルを検索する	23
11 3Dマイホームデザイナー 12 を削除する	24
アンインストールをおこなう	24

第1章 間取り作成

1-1 間取り作成方法の選択と設定	26
設計モジュールを設定する	26
建物の高さを設定する	27
【天井高・階高と立体化される天井厚・壁厚について】	27
1-2 作図エリアの調整とコントロール	28
グリッドの分割数を切り替える	28
作図エリアの表示状態を調整する	29
1-3 敷地の作成	30
多角形の敷地を作成する	30
下絵画像を読み込む	31
下絵画像の傾き・寸法・位置を補正する	31
建べい率と容積率を設定する	31
1-4 部屋の作成	32
四角形の部屋を配置する	32

多角形の部屋を作成する	33
[部屋プロパティ] について	34
部屋の名称を移動する	35
畳数の表示単位を変更する	35
畳サイズ (モジュール) を変更する	35
部屋セットを配置する	36
【建べい率・容積率チェック】	36
1-5 壁の編集	37
壁を編集する	37
【壁編集プロパティ】と壁の編集例について	38
R壁を作成する	39
部屋の角を丸める	39
1-6 柱・梁の配置	40
柱を配置する	40
【柱プロパティ】について	40
【柱を利用して袖壁や腰壁を作成する】	40
梁を配置する	41
【梁プロパティ】について	41
【梁を利用してフラットな庇や棚を作成する】	41
1-7 階段の配置	42
階段を配置する	42
【階段プロパティ】について	43
【階段の詳細設定】	43
階段周りの壁を編集する	44
階段の下に部屋を作成する	45
階段のデザインを変更する	46
【階段安全性チェック機能について】	47
1-8 ドア・窓の配置	48
ドア・窓を配置する	48
【ドア・窓プロパティ】について	49
【キーボードでパーツを移動する】	49
【パーツの重なりを調整する】	49
1-9 パーツの配置	50
住宅設備・家具・外構・照明/パーツを配置する	50
間取り画面の【パーツプロパティ】について	51
照明/パーツを一括で配置する	52
設備記号を配置する	52
1-10 塀・アプローチの作成	53
塀を作成する	53
アプローチを作成する	54
多角形で外構形状を作成する	55
【間取り画面のパーツの表示 / 非表示切替】	55
1-11 屋根の作成	56
屋根の種類を設定する	56
軒先を編集する	57
【屋根の軒先の形状について】	57
棟瓦を設定する	58
【立体化される棟瓦の形状について】	58
【屋根プロパティ】について	59
1-12 寸法線・線・文字の入力	60
寸法線を表示する	60
線を入力する	60
多角形を入力する	61
文字を入力する	61
付箋を入力する	61
1-13 ファイルの保存と間取り図の印刷	62
ファイルを保存する	62
間取り図を印刷する	62
第2章 立体化 / 3Dデザイン	
2-1 間取りの立体化と3D画面の操作	64
間取りを立体化して外観を確認する	64

内観を確認する	65	【パーツやテクスチャの製品情報について】	97
【3D画面のパーツの表示 / 非表示切替】	65	3-2 テクスチャ・色の操作	98
壁の表示を切り替える	65	サイズや反復回数を指定してテクスチャを貼り付ける	98
屋根・天井の表示を切り替える	66	使用しているテクスチャや色を調べる	98
【天井の自動表示切替】	66	画像ファイルをテクスチャとして利用する	99
グリッドの分割数を切り替える	67	ウィザードを利用してテクスチャを作成する	100
3D画面のレイアウトを切り替える	67	色を作成する	102
パース図を拡大・縮小表示する	68	3-3 パーツの操作	103
パース図を水平・垂直方向に移動する	68	パーツにテクスチャや色を貼り付ける	103
パース図を回転する	68	【色を貼り付ける範囲について】	103
パース図を全体表示する	69	パーツや形状の「ハンドル」について	104
パース図を部分拡大する	69	「座標」と「原点」について	104
平面図・立面図を拡大・縮小表示する	70	パーツや形状の位置と座標値について	105
【マウスホイールによる画面操作】	70	パーツの回転方向について	105
2-2 視点の調整と登録	71	数値を指定して移動する	106
立ち位置を視線方向を指定して室内を眺める	71	数値を指定してコピーする	106
立ち位置を固定して周囲を見回す	71	隣接コピーする	106
指定した部屋の中に入る	72	パーツ階層について	107
画角を変更する	72	パーツを編集できる階層に移動する	108
平面図上のカメラをドラッグして視点を移動する	73	上のパーツ階層に移動する	108
パース図上で視線方向を変える	73	パーツを作成する	109
視点を登録・編集・削除する	74	パーツの配置基準点を調整する	110
2-3 外装材・内装材の変更	75	パーツをお気に入り登録する	110
外装・内装のスタイルを一括変更する	75	3-4 形状作成	111
【幕板の解除】	75	形状作成パレットを表示する	111
外壁材・屋根材・敷材を貼り付ける	76	形状作成ツールで形状を作成する	111
壁紙・床材・天井材を貼り付ける	77	【床・天井】 ツール	112
テクスチャや色を家・フロア・部屋に一齐に貼り付ける	78	【壁】 ツール	112
ドアや窓の枠の色を一齐に貼り替える	79	【屋根】 ツール	112
2-4 パーツの配置	80	【球】 ツール	113
パーツを配置する	80	【直方体】 ツール	113
3D画面の【パーツプロパティ】について	81	【円柱 / 円錐】 ツール	113
2-5 3Dパースの仕上げ	82	【角柱 / 角錐】 ツール	114
背景を設定する	82	【輪】 ツール	114
昼・夕・夜のイメージに切り替える	82	【回転体】 ツール	114
太陽光を設定する	83	【押し出し多角形】 ツール	115
照明器具の点灯・消灯を切り替える	83	【掃引体】 ツール	116
光源の明るさを調整する	84	【3D多角形】 ツール	117
【光源の種類】	84	【3D文字生成】 ツール	118
光源を追加する	85		
光源の位置を調整する	85		
【光源設定プロパティ】について	86		
【太陽光源と補助光源について】	86		
ドアや窓を開閉する	87		
2-6 ウォークスルー	88		
歩く軌跡を作成する	88		
階段を昇る軌跡を作成する	89		
軌跡を再生する	90		
軌跡を削除する	90		
【ウォークスルーの条件設定】	91		
【マウス操作でのウォークスルー】	91		
【方向パッドでのウォークスルー】	91		
2-7 ファイルの保存と3Dパースの印刷	92		
3Dパースを印刷する	92		
ファイルを保存する	92		
第3章 便利な操作 / 作り込み			
3-1 パーツパレットの操作	94		
パレットの分類リストを切り替える	94		
クラウド素材を使用する	95		
パーツのスタイルを絞り込む	95		
パーツをほかの分類へ移動・コピーする	96		
パーツを検索する	96		
		第4章 診断 / チェック	
		4-1 日当たりチェック	120
		日当たりをチェックする	120
		4-2 建築費概算 / 収納スペース診断	121
		建築費を概算する	121
		収納スペースを診断する	121
		4-3 インテリアコーディネート診断	122
		インテリアの好みを登録する	122
		インテリアのコーディネート診断する	123
		4-4 簡易構造診断	124
		簡易構造診断をはじめ	124
		耐力壁を配置する	125
		4-5 環境性能診断	126
		環境性能について学ぶ	126
		環境性能診断をおこなう	127
		4-6 電力量チェック	128
		消費電力量をチェックする	128
		LED照明にした場合の消費電力量を確認する	129
		【パーツの消費電力・待機電力を編集する】	129
		4-7 太陽光パネルシミュレーション	130
		太陽光パネルを配置する	130
		【太陽光パネル配置ガイドランスについて】	131
		太陽光発電システムの年間推移を見る	132

太陽光パネル導入費用の見積を作成する	133
4-8 色覚・白内障シミュレーション	134
【色覚・白内障シミュレーションについて】	134

第5章 見せる／楽しむ

5-1 立体化アクション	136
選んだアクションで立体化する	136
立体化アクションをビデオファイルに出力する	136
5-2 フロア全体の鳥瞰プレビュー	137
鳥瞰マルチビューで表示する	137
5-3 画像出力	138
間取り図を画像に出力する	138
3D パースを画像に出力する	138
3D パースを立体画像に出力する	139
3D パースを高画質出力する	140
5-4 ビデオファイル出力	141
ウォークスルーの軌跡をビデオファイルに出力する	141
5-5 フルスクリーン表示と 3D テレビ出力	142
3D パースをフルスクリーン・3D モードで出力する	142
ウォークスルーをフルスクリーン・3D モードで出力する	143
【3D モードでの 3D モニタ・テレビ出力について】	143
5-6 スマートフォン・タブレットで見る	144
3D データをサーバーにアップロードする	144
スマートフォンに閲覧用アプリをインストールする	145
アップロードした 3D データを見る	145
アップロードした 3D データを削除する	146
3D データと建設予定地の背景を合成する	146
5-7 Facebook へ投稿する	148
画像・コメントを投稿する	148

ユーザーサポート

ユーザーサポートについて	150
ユーザー新規登録・変更届	152
調査依頼書	153
索引	154

お使いになる前に

操作画面の各部名称	8
1 動作環境の確認	11
2 セットアップ	12
3 ライセンス認証（アクティベーション）	14
4 プログラムの更新（アップデート）	16
5 コンピューターの動作チェック	18
6 旧バージョンとの互換性について	19
7 コンピューター入れ替え時の注意	20
8 収録素材データご使用上の注意	21
9 家づくりのヒント	22
10 操作で困ったときは	23
11 3Dマイホームデザイナー 12 を削除する	24

メインメニューの各部名称とはたらき

お使いになる前に

メインメニューの各部名称とはたらき



間取りから新規作成

新しいファイルを作成するときにクリックします。間取り画面が起動します。

サンプルを開く



「間取り」をクリックして間取りサンプルを開きます。



「3D」をクリックして3Dサンプルを開きます。



既存のファイルを開く



「前回使用したファイルを開く」をクリックして前回作業していたファイルを開きます。



「ファイルを開く」をクリックして以前に作成したファイルを開きます。

お知らせ

メガソフトからのお知らせが表示されます。



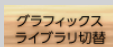
3Dモデリング

形状作成ツールでパーツを作成するときに利用します。3D画面が起動します。

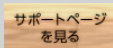


テクスチャ作成

画像ファイルを取り込んで、テクスチャや背景画像を作成するときに利用します。



3Dを処理するグラフィックスライブラリを切り替えます。



メガソフトサポートページを開いて、使い方やトラブルシューティングを閲覧できます。



インターネットに接続して最新のプログラムに更新します。



「3D マイホームアルバム」を開きます。



建築用語の解説ページを開きます。

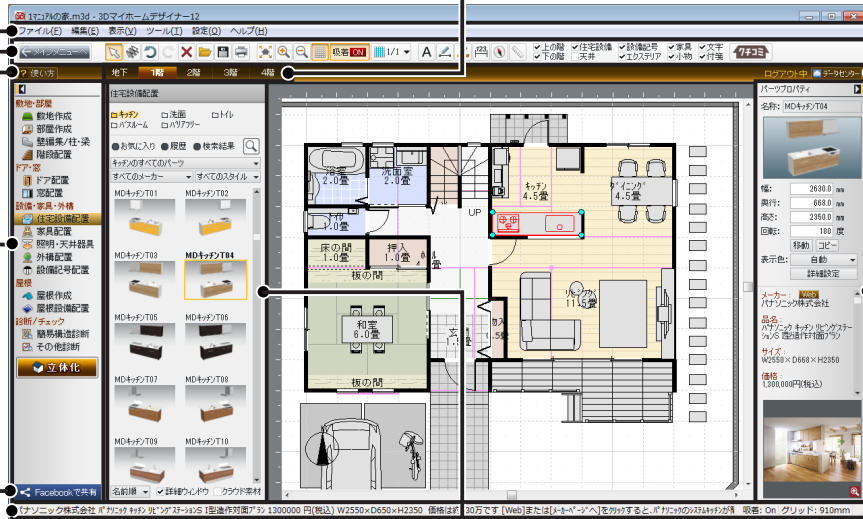
「間取り画面」の各部名称

メニューバー

搭載されている機能を利用できます。

フロアタブ

編集するフロアを切り替えるタブです。



ステータスバー

グリッド間隔や作業方法、パーツの情報などが表示されます。

パレット

選択したメニューや「ナビ」によって、作業に必要な素材、設定項目が表示されます。

「Facebook 共有」ボタン

作成した間取り図を Facebook に投稿します。

プロパティパレット

選択した要素の設定項目や詳細情報が表示され、編集できます。

マイホーム作成ナビ

「ナビ」ボタンを選択すると、作業内容に応じたパレットに切り替わります。

データセンターログイン

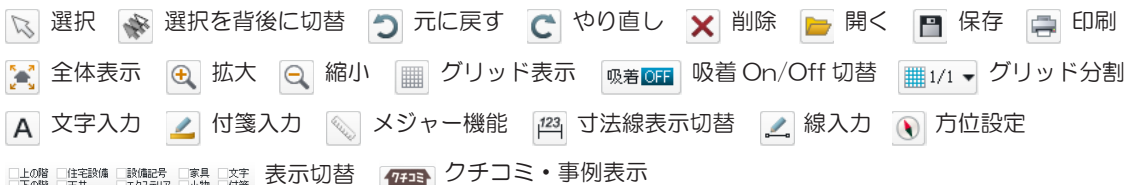
住宅素材ダウンロード「データセンター」にログインします。

「使い方」ボタン

サポート情報ページを開きます。

ツールバー

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。



お使いになる前に

「間取り画面」の各部名称

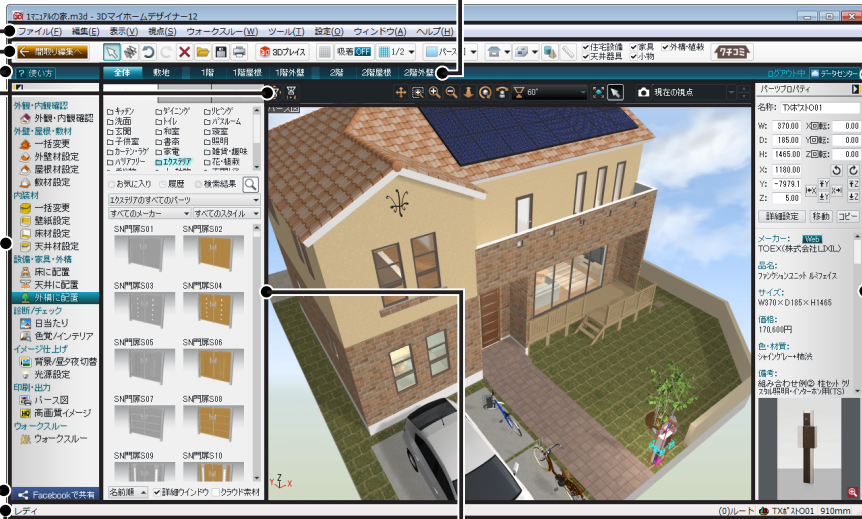
「3D画面」の各部名称

メニューバー

搭載されている機能を利用できます。

フロアタブ

編集するフロアを切り替えるタブです。



ステータスバー

グリッド間隔や作業方法、パーツの情報などが表示されます。

「Facebook 共有」ボタン

作成した3DパースをFacebookに投稿します。

マイホーム作成ナビ

「ナビ」ボタンを選択すると、作業内容に応じたパレットに切り替わります。

「使い方」ボタン

サポート情報ページを開きます。

パレット

選択したメニューや「ナビ」によって、作業に必要な素材、設定項目が表示されます。

プロパティパレット

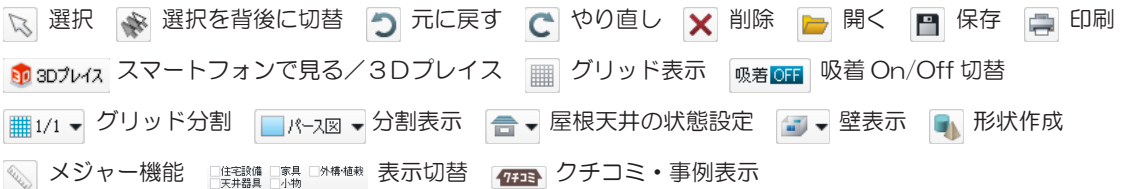
選択した要素の設定項目や詳細情報が表示され、編集できます。

データセンターログイン

住宅素材ダウンロード「データセンター」にログインします。

ツールバー

メニューの項目から、よく使う機能がボタンで表示されています。



視点変更ツール

作業画面の表示状態を切り替えるためのツールがボタンで表示されています。



1 動作環境の確認

必要な動作環境

対応OS	日本語オペレーティングシステム Windows 8.1/8/7/Vista/XP ※ Windows XP は Service Pack3 以上が必要 ※ Windows Vista は Service Pack2 以上が必要 ※ Windows 8.1/8 ではデスクトップアプリとして動作 ※ 64bitOS 上では 32bit アプリケーションとして動作
CPU	1GHz 以上
メモリ	1GB 以上
ハードディスク	4GB 以上
ディスプレイ	解像度 1280 × 768 以上 65536 色 (HighColor16bit) 以上
ビデオカード	DirectX モード : 32MB 以上のビデオメモリが必要 OpenGL モード : 特に制限なし ※ PixelShader3.0 対応ビデオカードを使用すると、3D画面で影付きで綺麗な表示が可能 ※ アンチエイリアス対応ビデオカードを使用すると、3D画面でなめらかな線の表示が可能
周辺機器	マウス必須 パッケージ版はセットアップ時に DVD-ROM ドライブが必要 一部機能を利用する際に、インターネット環境が必要

快適にお使いいただくためのご注意

- ・「3Dマイホームデザイナー 12」は、3D描画処理のため、多くのメモリを消費します。ほかのアプリケーションは、できるだけ終了させてからご使用ください。
- ・画面の色は、「最高 (32bit)」でご使用ください。
- ・グラフィックスライブラリは、「DirectX」「OpenGL」の2種類を用意しており、メインメニューの [グラフィックスライブラリ切替]、または3D画面の [設定] メニューの [グラフィックスライブラリ切替] から設定を変更できます。
- ・基本的には、「OpenGL」より「DirectX」の方が高速に動作しますが、安定性や表示精度などを含めると、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。

2 セットアップ

! セットアップを始める前に、ほかの Windows アプリケーション（ウイルス対策ソフトやスクリーンセーバーなどの常駐ソフトも含む）を終了させてください。正しくセットアップできない場合があります。

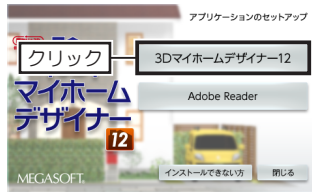
セットアップメニューが表示されない場合は、「コンピューター※」を開き、セットアップディスクが挿入されているドライブをダブルクリックしてください。

※ Windows XP は「マイコンピュータ」、Windows Vista は「コンピュータ」

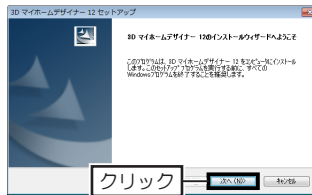
! デスクトップにはインストールしないでください。

セットアップをおこなう

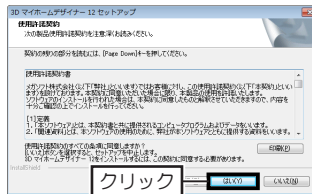
- 1 Windows を管理者権限でログインして起動しておきます。「3Dマイホームデザイナー 12」のセットアップディスクをドライブに挿入します。セットアップメニューが表示されます。



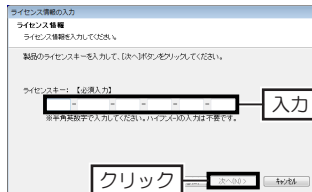
- 2 セットアップメニューの「3Dマイホームデザイナー 12」をクリックします。



- 3 「3Dマイホームデザイナー 12 のインストールウィザードへようこそ」が表示されます。「次へ」をクリックします。



- 4 「使用許諾契約」の内容をよくお読みいただき、同意していただける場合は「はい」をクリックします。

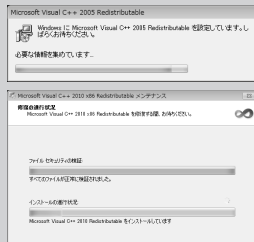


- 5 「ライセンス情報」が表示されます。セットアップディスクのケースに貼られているライセンスキーを半角英数で入力して「次へ」をクリックします。



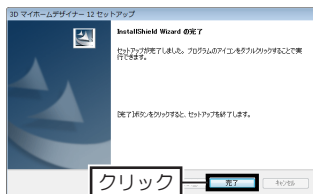
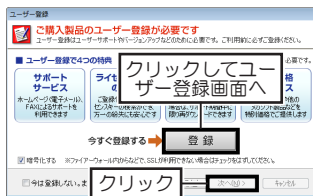
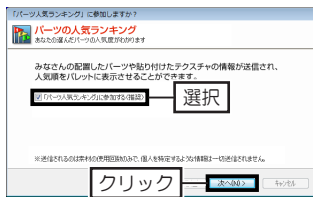
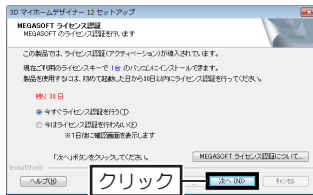
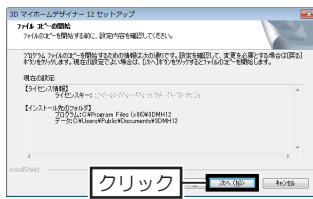
- 6 「インストール先の選択」が表示されます。インストール先を確認して「次へ」をクリックします。

コピーが開始された直後、「Microsoft Visual C++」のインストールがおこなわれますが、必要なファイルをインストールしていますので、問題ありません。



ライセンシ認証は13ページ

! ユーザーサポートを受けるには、ユーザー登録が必要です。
1製品(1ライセンスキー)につき1回、必ずユーザー登録をおこなってください。



7 「ファイルコピーの開始」が表示されます。設定内容を確認して[次へ]をクリックします。
インストールが開始されます。

8 コピーが終わると、「MEGASOFT ライセンス認証」が表示されます。インターネットに接続されていることを確認、[今すぐライセンス認証を行う]を選択して[次へ]をクリックします。ライセンス認証が終了したら[次へ]をクリックします。

9 『パーツ人気ランキング』に参加しますか?が表示されます。参加する場合はチェックボックスをオン、参加しない場合はチェックボックスをオフにして[次へ]をクリックします。

10 [ユーザー登録]が表示されます。[登録]をクリックします。
ご利用のブラウザ (Internet Explorer など) が起動し、ユーザー登録ページが表示されます。ユーザー登録をおこないます。

11 「InstallShield Wizard の完了」が表示されます。
[完了]をクリックしてセットアップを終了します。
セットアップ画面が閉じたら、セットアップディスクを取り出してください。

3 ライセンス認証（アクティベーション）

お使いになる前に

ライセンス認証（アクティベーション）

ライセンス認証について

ライセンス認証とは、ソフトウェアの不正コピーを防止し、正規に使用許可されたソフトウェアであることを確認するためのものです。

ライセンス認証の際に、個人情報をご提供いただく必要はありません。

また、これにより、ソフトウェアの利便性が損なわれることはありません。

セットアップ時、または初回起動時にライセンス認証を促す画面が表示され、コンピュータがインターネットに接続されていれば、自動でライセンス認証がおこなわれます。

インターネットに接続されていない場合は、電話でライセンス認証番号を取得します。

3Dマイホームデザイナー 12 は、1ライセンスにつき、使用できるコンピュータは1台です。複数のコンピュータで使用される場合は、使用される台数分のパッケージ、またはダウンロード版をご購入ください。

ライセンス認証の操作

⚠ 仮想 OS など、同じコンピュータ内でも、OS が異なる場合は、ライセンスが必要です。

インターネットが接続されている場合の手順です。

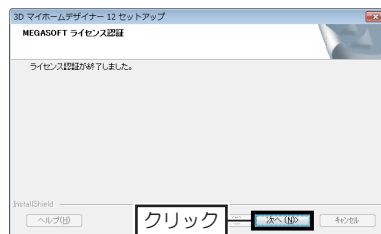
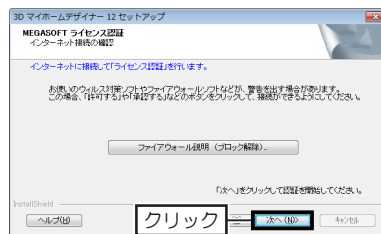
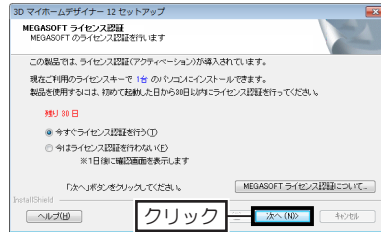
⚠ ウィルス対策ソフトやファイアウォールソフトなどが警告を出す場合は、[ファイアウォール説明(ブロック解除)] をクリックして解除の方法を確認し、接続できるように設定してください。

⚠ ライセンス認証をおこなわなかった場合、1日1回、ソフト起動時に認証を促す画面が表示されます。ライセンス認証は30日以内におこなってください。30日経過すると、起動できなくなります。

1 セットアップ時、または初回起動時にライセンス認証を促す画面が表示されます。
[今すぐライセンス認証を行う] に切り替えて [次へ] をクリックします。

2 「インターネット接続の確認」で、[次へ] をクリックします。
ライセンス認証がおこなわれます。

3 「ライセンス認証が終了しました」と表示されたら [次へ] をクリックします。
ソフト起動時にライセンス認証をおこなった場合は、[終了] をクリックします。



アンインストール時のライセンス認証について

プログラムのアンインストール (削除) をおこなう際、インターネットに接続された環境であれば、ライセンス認証番号の返還 (ライセンス認証の解除) が自動的におこなわれます。

一方、インターネットに接続されていない環境では、ライセンス認証番号の返還がおこなわれず、次回セットアップ時にライセンス認証ができません。

できるだけ、インターネットに接続された環境でアンインストールをおこなってください。

ライセンス認証ができない場合 (再セットアップ時)

アンインストール時に、ライセンス認証番号の返還をおこなわなかった場合や、ソフトウェアをアンインストールせずにフォルダごと削除したり、コンピューターをリカバリー (初期化)、譲渡したりした場合には、再セットアップ時にライセンス認証ができません。

必ずアンインストールし、ライセンス認証番号を返還してから再セットアップをおこなってください。

ライセンス認証に関するご注意

- ライセンス認証をおこなわない状態で、初回起動後 30 日を超えると、3Dマイホームデザイナー 12 を起動できなくなります。
- ライセンス認証とユーザー登録は異なるものです。
FAX ではライセンス認証はお受けできません。
お電話でライセンス認証番号を取得される場合は、インストールをおこなってからお電話ください。
- 1 ライセンスでコンピューター 1 台にのみインストールできます (使用許諾契約)。
次のような場合は、必ずアンインストールしてライセンス認証の解除をおこなってください。
 - ・ コンピューターを買い替える場合
 - ・ コンピューターを修理に出し、その間、別のコンピューターで 3D マイホームデザイナー 12 を使用する場合
 - ・ コンピューターをリカバリ、または Windows を再インストールする場合
 - ・ 何らかの理由で 3D マイホームデザイナー 12 を再セットアップする必要がある場合

なお、コンピューターのトラブルなどで、どうしてもアンインストールできなかった場合には、ライセンス認証窓口にお電話ください。

ハードディスクの切り替えや、デュアルブートなどで、3Dマイホームデザイナー 12 を 2 回以上セットアップする場合も、別途製品を購入する必要があります。

ライセンス認証専用窓口

電話 : 06-6386-6153

(対応時間 : 9:30 ~ 11:45 / 13:00 ~ 17:00) ※特別休業期間を除く全日

4 プログラムの更新（アップデート）

アップデート方法

アップデートは、次の3つの方法でおこないます。

1. オンラインアップデートのメッセージが表示されたときにおこなう

インターネットに接続しているコンピューターで使用している場合、ソフト起動時にメガソフトのサーバーに接続され、プログラムが最新であるかの確認が自動的におこなわれます。

最新のプログラムがある場合、オンラインアップデートの画面が表示されるので、画面の指示に従ってアップデートをおこないます。

2. メインメニューからおこなう

ソフト起動直後に表示される「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。

オンラインアップデートの画面が表示され、最新のプログラムがある場合はアップデートをおこないます。

3. アップデートページからプログラムをダウンロードしておこなう

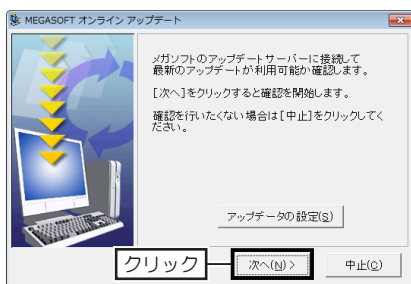
メガソフトホームページの「ダウンロード」コーナーの[アップデートファイル]から、「3Dマイホームデザイナー 12」のアップデートファイルをダウンロードし、ダウンロードしたアップデートファイルをダブルクリックしてアップデートをおこないます。

【3Dマイホームデザイナー 12 アップデートページ】

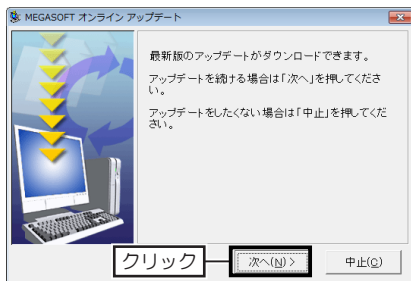
<http://www.megasoft.co.jp/update/3dmh12/>

⚠ アップデートを始める前に、ほかのWindowsアプリケーション（ウィルス対策ソフトやスクリーンセーバーなどの常駐ソフトも含む）を終了させてください。

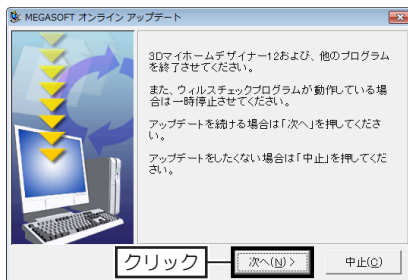
オンラインアップデートをおこなう



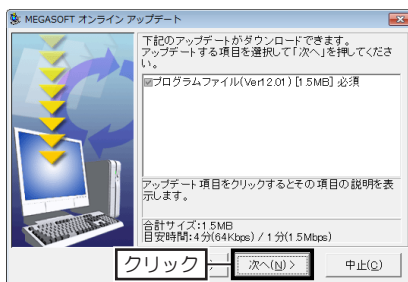
1 3Dマイホームデザイナー 12 を起動したときに、[MEGASOFT オンラインアップデート]が表示されたら [次へ] をクリックします。



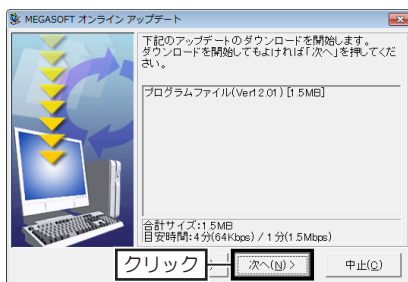
2 新しいアップデートプログラムがある場合は、更新プログラムが表示されるので、[次へ] をクリックします。



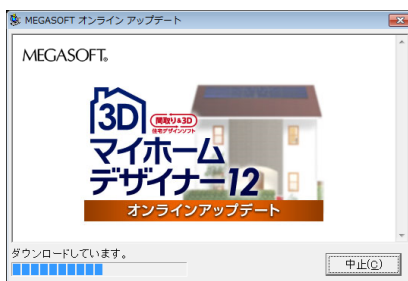
- 3 アプリケーションの終了を促すメッセージが表示されます。すべてのアプリケーションを終了して [次へ] をクリックします。



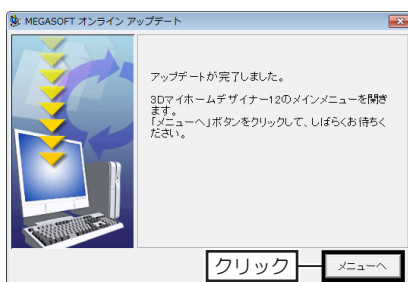
- 4 利用できるアップデートプログラムが表示されたら [次へ] をクリックします。



- 5 [次へ] をクリックします。アップデートプログラムのダウンロードが始まります。



- 6 アップデートプログラムのダウンロードが終了すると、インストールが始まります。



- 7 「アップデートが完了しました。」と表示されたら [メニューへ] をクリックします。

5 コンピューターの動作チェック

〔動作チェックウィザード〕が起動しない場合は、Windowsの〔スタート〕から〔すべてのプログラム〕→〔3Dマイホームデザイナー12〕→〔サポートツール〕を実行し、表示されたサポートツールの〔動作環境チェック〕をクリックします。

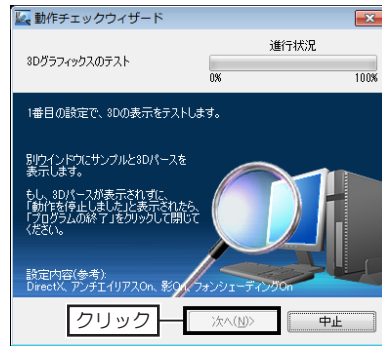
⚠ OSや搭載メモリ、画像解像度が動作環境を満たしていない場合は、メッセージが表示されて動作チェックがおこなえない場合があります。その場合は、〔中止〕をクリックして動作チェックを終了し、動作環境を調整するか、アンインストールして動作環境を満たしているコンピューターにインストールしてください。

〔サンプル〕と〔パース図〕が同じように表示されていない場合は、確認メッセージの〔いいえ〕をクリックします。別の設定で動作チェックがおこなわれます。

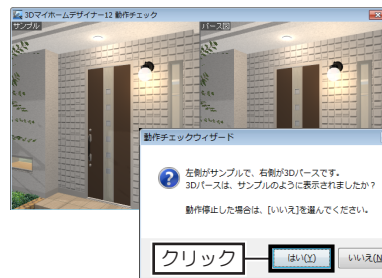
動作チェックウィザードを実行する



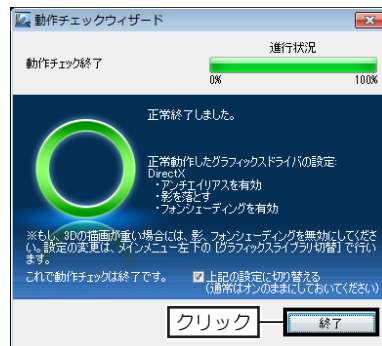
1 3Dマイホームデザイナー12を起動します。インストール後、初めて起動するときに〔動作チェックウィザード〕が起動します。



2 〔動作チェックウィザード〕の〔次へ〕をクリックします。コンピューターに搭載されているビデオカードを確認し、設定（利用）できるグラフィックスライブラリでチェックがおこなわれます。



3 結果が表示され、「サンプル」と「パース図」が同じように表示されていたら、確認メッセージの〔はい〕をクリックします。



4 〔動作チェックウィザード〕の〔終了〕をクリックして動作チェックを終了します。

6 旧バージョンとの互換性について

マイホームデザイナーのファイルの種類

3Dマイホームデザイナーの旧バージョン（『3DマイホームデザイナーPRO3/2004』以前）では、間取り画面で作成した情報を記録するMWD形式(*.mwd)と、3D画面で作成した情報を記録するM3D形式(*.m3d)の2種類のファイル形式に分かれておりましたが、「3Dマイホームデザイナー2005」以降では、間取り情報と3D情報が、ひとつのM3D形式(*.m3d)のファイルに保存されるように統一されています。

旧バージョンで作成したファイルを開く

■ M3D形式のファイル (*.m3d)

ファイルの互換性があり、問題なく開くことができます。

ただし、間取り画面から立体化すると、テクスチャや色などが変わってしまうことがあります。

また、「3DマイホームデザイナーPRO3」、「3Dマイホームデザイナー2004」以前の古いパーツが使われたファイルの場合、間取り画面では四角形の枠で表示されます。

■ MWD形式のファイル (*.mwd)

ファイルの互換性があり、問題なく開くことができます。

ただし、MWD形式のファイルには立体化に必要なテクスチャや色の情報が含まれていないため、「3Dマイホームデザイナー12」の初期設定の内容で立体化されます。

作成したファイルを旧バージョンで開く

「3Dマイホームデザイナー12」では、新しい機能やデータが追加されているため、旧バージョンで開いて編集するには、次のような制限があります。

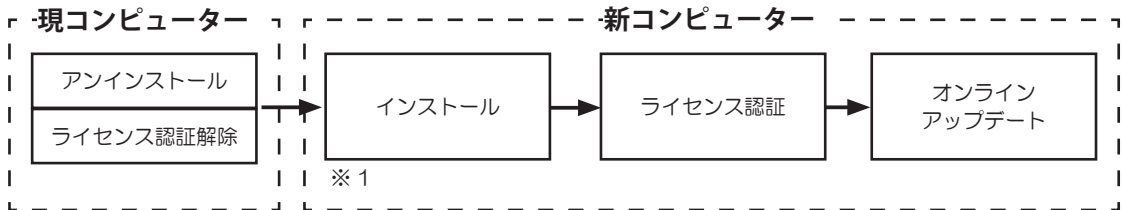
- ・スタイル設定した階段は、旧バージョンのスタイルで再立体化されます。
- ・箱型階段は、再立体化すると初期設定の階段の壁で立体化されます。
- ・塀、アプローチ、自由入力で作成した外構形状は、「ポーチ」の部屋に置き換わります。
- ・壁のテクスチャや色などが正しく表示されない場合があります。
- ・建具パーツを開いた状態で保存されたファイルは、建具パーツが元の（閉じた）状態で表示されます。
- ・テクスチャの半透明・反射の設定がなくなる場合があります。
- ・付箋はアイコンがなくなり、文字だけが表示されます。
- ・円や半円など、四角形以外の形状の窓が正しく立体化されない場合があります。
- ・パーツの中の光源設定、配置した耐力壁データはなくなります。
- ・4段右廻り90度 / 4段左廻り90度のU字階段が正しく表示されない場合があります。
- ・「折れ線軌跡入力」で作成された軌跡が正しく再生されない場合があります。

旧バージョンで作成したファイルを「12」で保存する

保存するとすべてM3D形式で保存され、「3Dマイホームデザイナー12」で作成したファイルと同じ仕様になります。

7 コンピューター入れ替え時の注意

入れ替えの手順



※1 インストール途中にユーザー登録画面が表示された際、すでに登録済みの場合は「今は登録しない」のチェックボックスをオン☑にして、次に進んでください。

ライセンス認証について

新しいコンピューターにインストールする前に、まず、これまでお使いのコンピューターにて、3Dマイホームデザイナー 12のアンインストールをおこなってください。インターネットに接続された環境であれば、ライセンス認証番号の返還（ライセンス認証の解除）が自動的におこなわれます。

一方、インターネットに接続されていない環境では、ライセンス認証番号の返還がおこなわれず、次回セットアップ時にライセンス認証ができません。コンピューターのトラブルなどで、どうしてもアンインストールできなかった場合には、ライセンス認証窓口（14 ページ参照）にお電話ください。

[お気に入り] 素材や作成済みの m3d ファイルを新しいコンピューターで使うには

パレットの [お気に入り] タブ内のパーツやテクスチャ素材は、以下のフォルダにあります。

- < Windows 8/7/Vista の場合 >
C:¥Users¥Public¥Documents¥3DMH12
- < WindowsXP の場合 >
C:¥Documents and Settings¥All Users¥Documents¥3DMH12
- 「PARTS」フォルダの中の「99Myprts」
- 「TEXTURE」フォルダの中の「99MYTX」
- ※各カテゴリに「99Myprts」が分かれています。

お手持ちの外付けハードディスクや USB メモリにコピーして、新しいコンピューターの対応するフォルダに移してください。

また、これまで作成した 3Dマイホームデザイナー 12 のファイル（.m3d）を引き続き使われる場合は、マイドキュメントなどご自身で保存したフォルダから、お手持ちの外付けハードディスクや USB メモリにコピーして、新しいコンピューターに移してお使いください。

8 収録素材データご使用上の注意

収録されている素材データは、各メーカーの2013年11月現在の改廃情報を元にデータ化したものです。

収録されている実在製品の情報について

「3Dマイホームデザイナー 12」に収録されている素材データの中には、住宅建材、住宅設備、家具、家電、ファブリックなどの関連メーカーの実在製品をベースにしたパーツやテクスチャが含まれており、プロパティに製品の名称・型番・金額・サイズなどの情報が登録されているものがあります。

製品データの多くは、実在製品情報をベースに制作しておりますが、色・質感・形状については、現物とすべて同じではありません。

バスルームパーツについては、実在製品に含まれる壁や建具等の部材は省略しております。

また、プロパティパレットに表示がある画像はイメージ写真です。協力メーカーでは、時期ごとに生産・販売の中止や価格の改定をされており、お客様が本ソフトをご利用されている期間中にも、製品の改廃がおこなわれます。

そのため、実際にその製品を購入される場合は、メーカーからカタログや資料を取り寄せるなど、最新の情報をご確認ください。

素材データに関する使用許諾事項

本ソフトに収録されている素材データを使用される場合、使用許諾事項を承諾・厳守していただく必要があります。

インストールの際にご同意いただく事項の内、「素材データ」に直接関係する事項を、特記事項として以下に記載します。

1. 本ソフトウェアに収録している3Dマイホームデザイナーシリーズで読み濃い可能な形式の素材（以下『素材データ』といいます）の元となる実在製品に関わるすべての情報についての著作権は、その情報の提供元であるメーカーに帰属します。
2. 素材データすべての著作権は、弊社に帰属します。
3. 弊社および協力メーカーは、お客様または第三者が素材データを使用した結果被った、直接的、間接的いかなる損害についても、保証、責任を負いません。
4. 本ソフトウェアに収録されている素材データの使用および本ソフトウェア内での編集は、本ソフトウェアをご購入いただき、ユーザー登録をしていただいた正規ユーザー様のみに限ります。
5. 本ソフトウェアに収録されている素材データの中で、実在製品の属性を登録しているものを本ソフトウェア内で編集した場合、その素材データを第三者に配布、使用させることはできません。また、属性登録のない素材データについても、データ形式の変更など軽微な加工を施しただけのものを、第三者に販売、配布することはできません。

9 家づくりのヒント

お使いになる前に

家づくりのヒント



みんなのクチコミ情報・事例を見る

間取り画面・3D画面から、新築・リフォーム経験者である「イエマガサポーター」のクチコミ情報・事例を参照できます。

こだわりのプランから失敗談まで情報満載！プランニングのヒントにご活用ください。



① クリック

1 ツールバーの「クチコミ」ボタンをクリックします。



2 お使いのブラウザにクチコミ情報・事例のカテゴリー一覧が表示されます。気になるカテゴリーをクリックして、ご覧ください。

家作り情報 Web マガジン「イエマガ」



土地探し・業者探しから、気になる間取り・収納といった住まい全般に関する情報提供はもちろん、イエマガサポーターのリアルな体験談など、さまざまな読み物コンテンツが用意されています。

「世界にひとつの自分らしい家」づくりを応援しています。(毎週水曜更新)

「イエマガ」⇒ <http://iemaga.jp>

10 操作で困ったときは

? 使い方 [使い方]

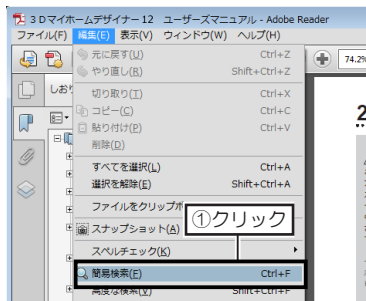
サポートナビを活用する

間取り画面・3D画面ともに、[使い方] ボタンをクリックすると、よくあるご質問や作り方のヒントといったサポート情報を参照できます。ご活用ください。



マニュアルを検索する

このユーザーズマニュアルに記載があるか探すには、巻頭の目次や巻末の索引から探す以外に、[検索] 機能を使って探すことができます。



1 マニュアルの表示画面 (Adobe Reader) のメニューから [編集] → [簡易検索] をクリックします。



2 画面右上のボックス内に検索したい単語を入力して、キーボードの [Enter] キーを押します。

旧バージョンで作成したファイル

- M3D 形式のファイル (*.m3d)
ファイルの互換性があり、問題なく開くことができます。ただし、間取り画面から**立体化**すると、テクスチャや色なまた、「3DマイホームデザイナーPRO3」、「3Dマイホームデザイナー」の場合、間取り画面では四角形の枠で表示されます。
- MWD 形式のファイル (*.mwd)

検索した単語は反転して表示されます。
キーボードの [Enter] キーを押すと、次の検索結果部分に移動します。

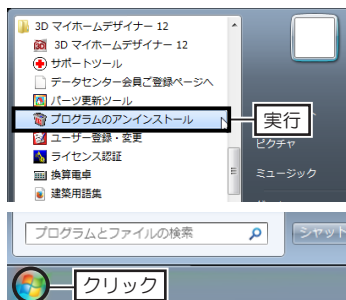
お使いになる前に

操作で困ったときは

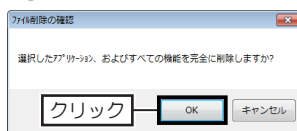
11 3Dマイホームデザイナー 12を削除する

アンインストールをおこなう

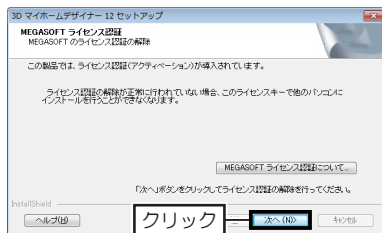
Windows 8/7/Vista の環境では、[ユーザーアカウント制御]が表示されるので、[はい] をクリックします。



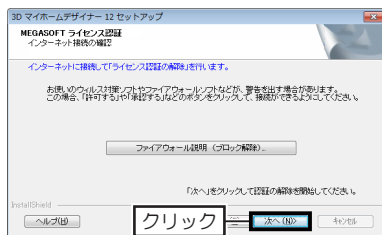
1 Windows の [スタート] から [すべてのプログラム] → [3Dマイホームデザイナー 12] → [プログラムのアンインストール] を実行します。



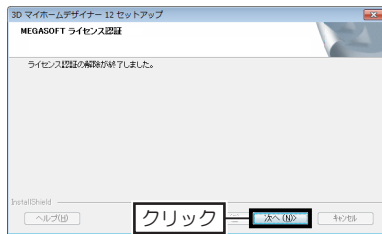
2 [ファイル削除の確認] が表示されたら [OK] をクリックします。



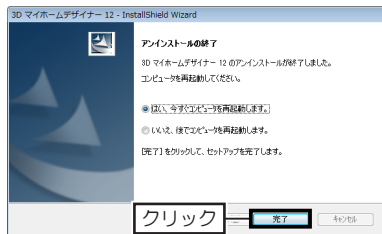
3 「MEGASOFT のライセンス認証の解除」が表示されたら、コンピューターがインターネットに接続していることを確認して [次へ] をクリックします。




4 「インターネット接続の確認」が表示されたら、コンピューターがインターネットに接続していることを確認して [次へ] をクリックします。



5 「ライセンス認証の解除が終了しました。」と表示されたら、[次へ] をクリックします。プログラムのアンインストールが始まります。



6 「アンインストールの終了」が表示されたら、[はい、今すぐコンピューターを再起動します] に切り替え、[完了] をクリックします。コンピューターが再起動したらアンインストールは終了です。

 インターネットに接続していない、またはライセンス認証の解除に失敗した場合は 14 ページ

第1章

間取り作成

- 1 間取り作成方法の選択と設定……26
- 2 作図エリアの調整とコントロール……28
 - 3 敷地の作成……40
 - 4 部屋の作成……32
 - 5 壁の編集……37
 - 6 柱・梁の配置……40
 - 7 階段の配置……42
 - 8 ドア・窓の配置……48
 - 9 パーツの配置……50
- 10 塀・アプローチの作成……53
 - 11 屋根の作成……56
- 12 寸法線・線・文字の入力……60
- 13 ファイルの保存……62

1-1 間取り作成方法の選択と設定



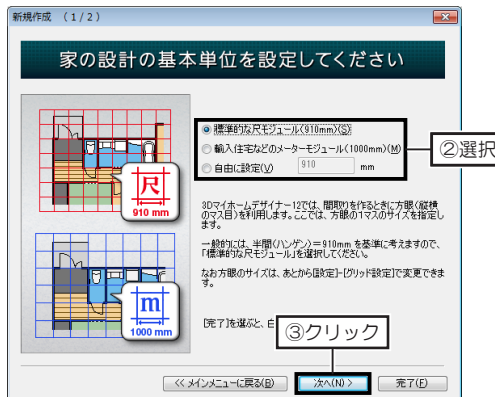
【間取りから新規作成】

設計モジュールを設定する

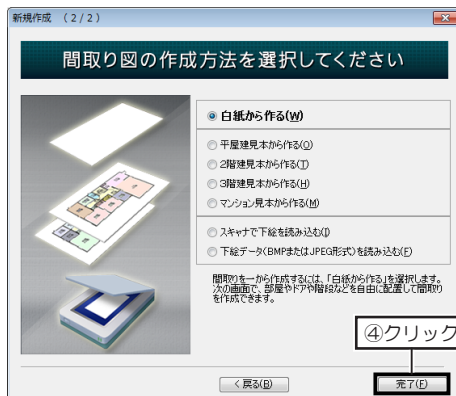
1 メインメニューの「間取りから新規作成」をクリックします。



2 「新規作成 (1/2)」で、設計の基本単位を選択して「次へ」をクリックします。



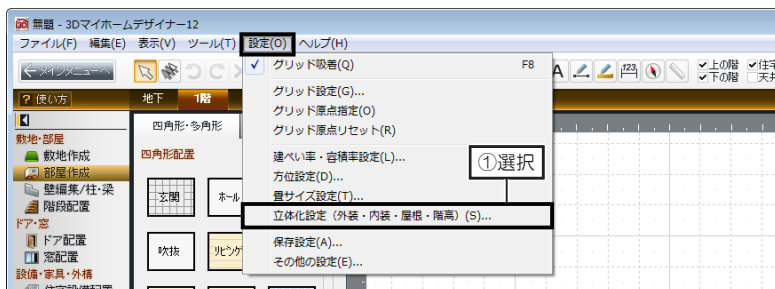
3 「新規作成 (2/2)」で、間取り画面の作成方法を選択して「完了」をクリックします。



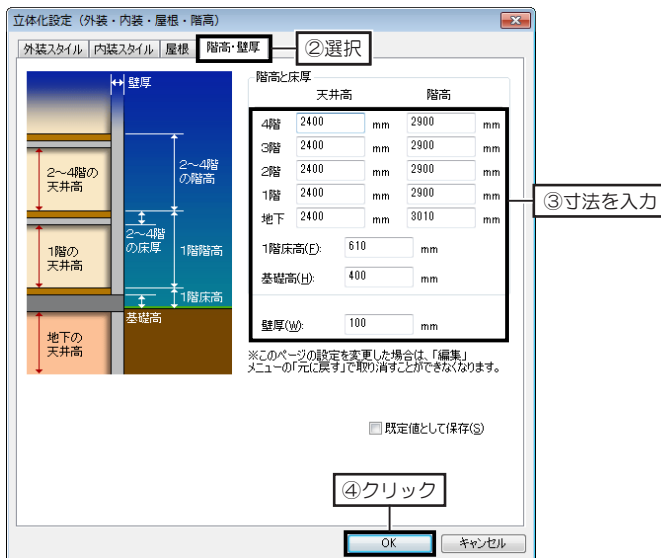
「モジュール」は、家を設計するときの基本となる寸法で、一般的には畳の短い辺の長さを指します。選択できる「モジュール」は、「尺モジュール」と「メーターモジュール」の2種類です。

建物の高さを設定する

- 1 [設定] メニューの [立体化設定 (外装・内装・屋根・階高)] を選択します。



- 2 [階高・壁厚] タブを選択します。立体化するときの [基礎高]、[1階床高]、各階の [天井高] と [階高]、[壁厚] に寸法を入力して [OK] をクリックします。

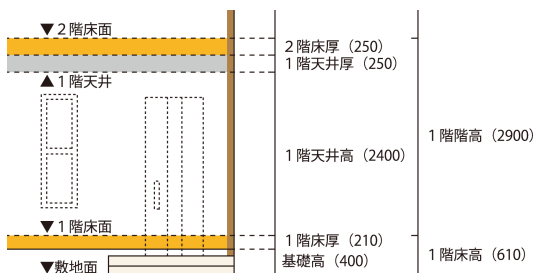


[天井高]、[階高] はフロア全体の設定です。個別の部屋の天井高、階高を変更するときは、[部屋プロパティ]で設定します。

部屋プロパティは 34 ページ

立体化後に天井高・階高・壁厚などの設定を元に戻す場合は、間取り画面に戻って [立体化設定 (外装・内装・屋根・階高)] で設定しなおします。

天井高・階高と立体化される天井厚・壁厚について



※ () は初期設定の数値

3Dマイホームデザイナーでは、[階高] から [天井高] を引いた厚みの 1/2 が、下階の天井厚と上階の床厚に割り当てられて立体化されます。例えば、初期設定の場合、1階の [階高] が「2900mm」、[天井高] が「2400mm」なので、その差である「500mm」の 1/2 である「250mm」が1階の天井厚、2階の床厚となります。

1-2 作図エリアの調整とコントロール

グリッドの分割数を切り替える



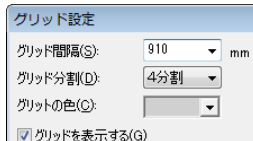
⚠ グリッド間隔を変更しても、作成中の部屋サイズそのものは変わりません。



1 ツールバーの [グリッド分割] をクリックし、切り替えたい分割数を選択します。



2 または、作図エリアの上部と左側のルーラーを右クリックします。右クリックすると、1/2 → 1/3 → 1/4 → 1/5 → 1/6 → 1/2 ... と切り替わります。



[設定メニュー]の [グリッド設定] からでも設定できます。表示された [グリッド設定] で、[グリッドの色] を変更すると、グリッド線の色が変更できます



グリッドに吸着するには

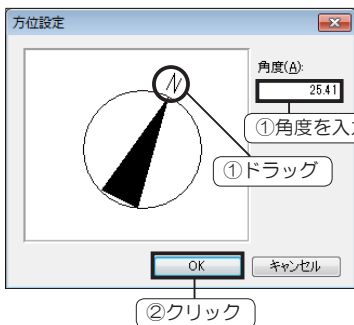
ツールバーの吸着を [吸着 ON] にすると、部屋のサイズを調整します。グリッドの交点のほか、マス目の中にある点 (グリッド分割点) に吸着します。



グリッドの表示/非表示を切り替えるには

ツールバーの [グリッド表示切替] をオフにすると、グリッドが非表示になります。

方位を設定する



作図エリアの左下に方位記号が表示されています。初期の状態では上方向が「北」に設定されています。以下の手順で変更できます。

- 1 ツールバーの [方位設定] を選択します。
- 2 [方位設定] で「角度」に数値を入力するか、方位記号を直接ドラッグします。
- 3 設定したら [OK] をクリックします。作図エリアの方位が変更されます。

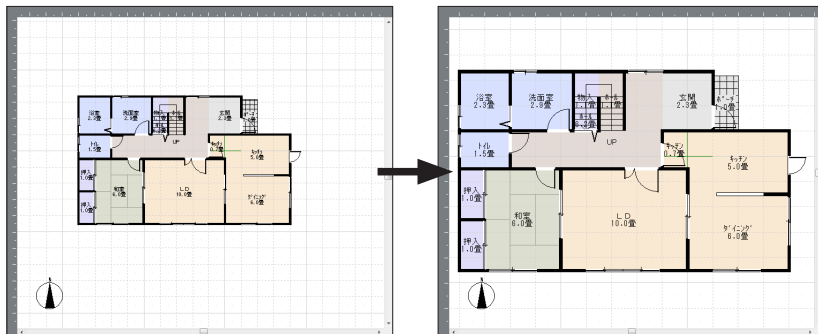
作図エリアの表示状態を調整する

作図エリア全体を表示するには
ツールバーの「全体表示」をクリックします。



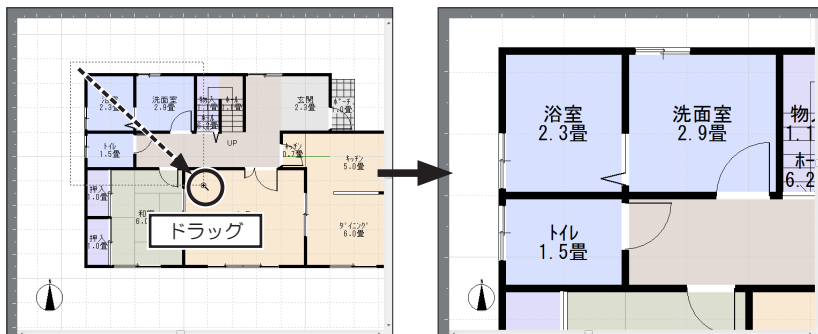
「全体表示」

部屋やパーツなどを選択した状態で「全体表示」をクリックすると、選択された部屋やパーツなどが全体表示されます。



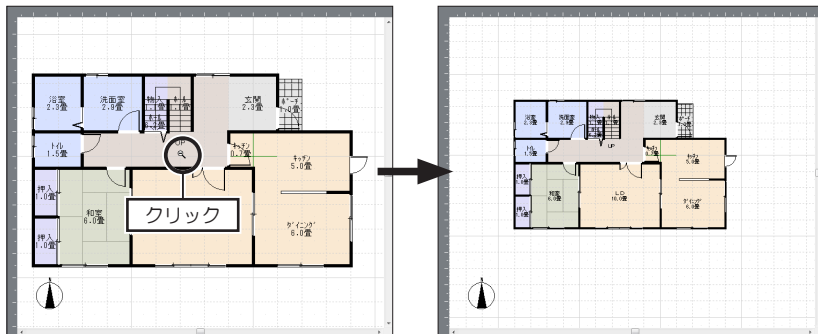
「拡大」

指定した範囲を拡大表示するには
ツールバーの「拡大」をクリックし、作図エリア上で拡大したい範囲をドラッグします。



「縮小」

作図エリアを縮小表示するには
ツールバーの「縮小」をクリックし、作図エリア上でクリックします。
クリックした位置を中心に縮小表示されます。



1-3 敷地の作成

敷地・部屋

敷地作成

部屋作成

①選択

多角形 [多角形]

頂点の入力を間違えたときは、**[BackSpace]** キーを押します。

次の頂点までの長さを指定して入力するときは、始点をクリック後、キーボードの **[+]** キーを押します。表示された **[相対座標値入力]** の **[X]** か **[Y]** に次の頂点までの長さを入力して **[OK]** をクリックします。

相対座標値入力	
X	2960 mm <input type="button" value="OK"/>
Y	0 mm <input type="button" value="キャンセル"/>

[X] は横方向、**[Y]** は縦方向となり、右/上方向は正の数値、左/下方向は負の数値を入力します。

[X] と **[Y]** を同時に入力することで斜めの頂点が入力できます。

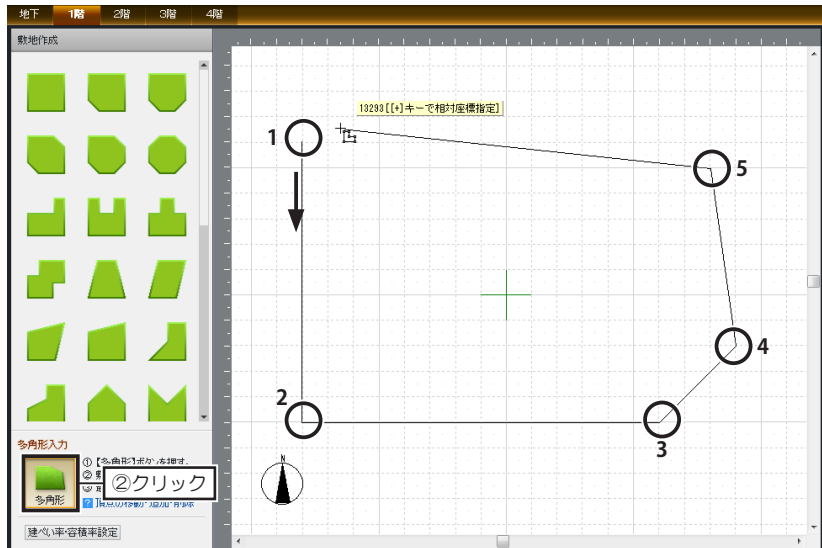
敷地の削除は **[Delete]** キーを押すか、ツールバーの **[削除]** をクリックします。



[削除]

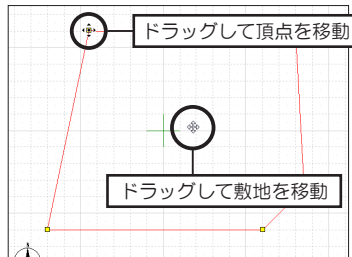
多角形の敷地を作成する

- パレットの **[多角形]** をクリックし、作図エリアで始点から順番に頂点をクリックします。
最後の頂点をクリック後、始点に戻ってクリックするか、右クリックします。

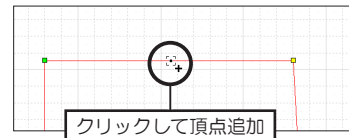


頂点を移動するには
ハンドルをドラッグします。

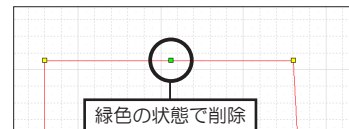
敷地を移動するには
敷地の内側をドラッグします。



頂点を追加するには
線（辺）の上でクリックします。

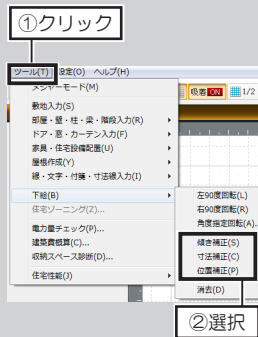


頂点を削除するには
ハンドルを選択して **[Delete]** キーを押すか、右クリックして **[頂点の削除]** を選択します。



読み込める画像ファイル

- ・ BMP形式 (*.bmp)
- ・ JPEG形式 (*.jpg)

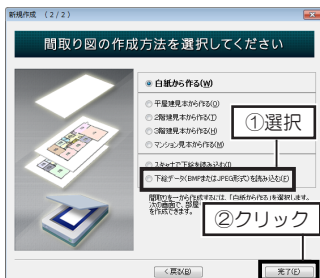


[ツール]メニュー

できるだけ画面を拡大した状態で作業すると、より正確に補正できます。

読み込んだ画像ファイルを削除するときは、[ツール]メニューの[下絵]からの[消去]をクリックします。

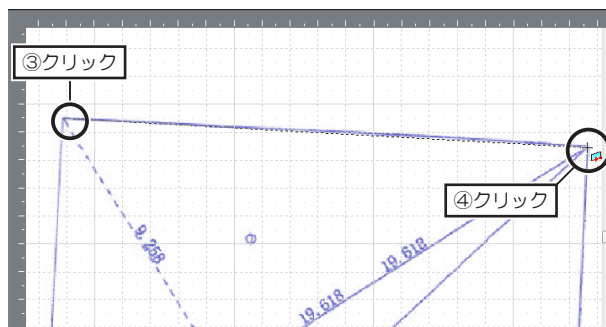
下絵画像を読み込む



- 1 読み込む下絵を画像ファイル (BMP形式またはJPEG形式) で用意します。
- 2 メインメニューの[間取りから新規作成]をクリックし、[新規作成 (2/2)] で「下絵データ (BMP形式またはJPEG形式)」を選択して[完了]をクリックします。

下絵画像の傾き・寸法・位置を補正する

- 1 [ツール]メニューの[下絵]から[傾き補正]をクリックし、下絵画像上で平行にしたい線の両端の2点を順にクリックします。クリックした2点が水平になるように補正されます。



- 2 [ツール]メニューの[下絵]から[寸法補正]をクリックし、下絵画像上で、寸法がわかっている両端の2点を順にクリックします。



- 3 [寸法補正]で、クリックした2点間の実寸を入力して[OK]をクリックします。クリックした2点間の数値を基準に、下絵画像全体が補正されます。

- 4 [ツール]メニューの[下絵]から[位置補正]をクリックし、敷地などが作成しやすいように、下絵画像上で、グリッドに合わせたい位置をクリックし、近くのグリッドの交点をクリックします。

建ぺい率と容積率を設定する

- 1 ナビの[敷地作成]を選択し、パレットの[建ぺい率・容積率設定]をクリックします。
- 2 [建ぺい率・容積率設定]で建設予定地の「建ぺい率」と「容積率」を入力して[OK]をクリックします。

1-4 部屋の作成

敷地・部屋

敷地作成

部屋作成

壁編集/柱・梁

階段配置 ①選択

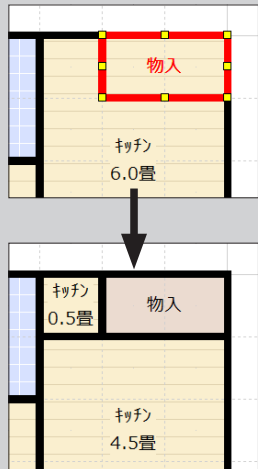
隙間やズレができないように、ツールバーの吸着を[吸着 ON]にします。



部屋の削除は [Delete] キーを押すか、ツールバーの[削除]をクリックします。

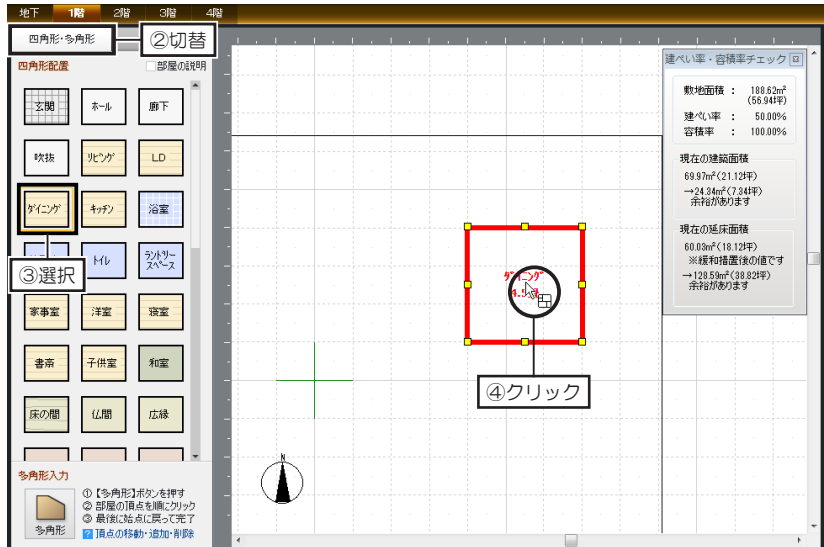


⚠ 部屋と部屋は、重ならないように配置します。四角形でない部屋を配置するときは、複数の四角形の部屋に分けて配置するか、多角形で部屋を作成してください。

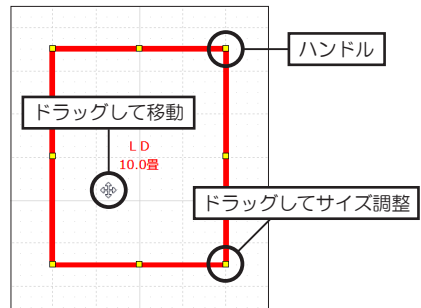


四角形の部屋を配置する

- 1 ナビの[部屋作成]を選択し、パレットを[四角形・多角形]タブに切り替えます。
- 2 パレットから配置したい部屋を選択して作図エリアでクリックします。

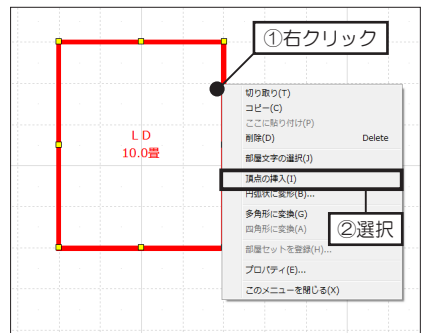


部屋のサイズを変更するには黄色のハンドルをドラッグします。



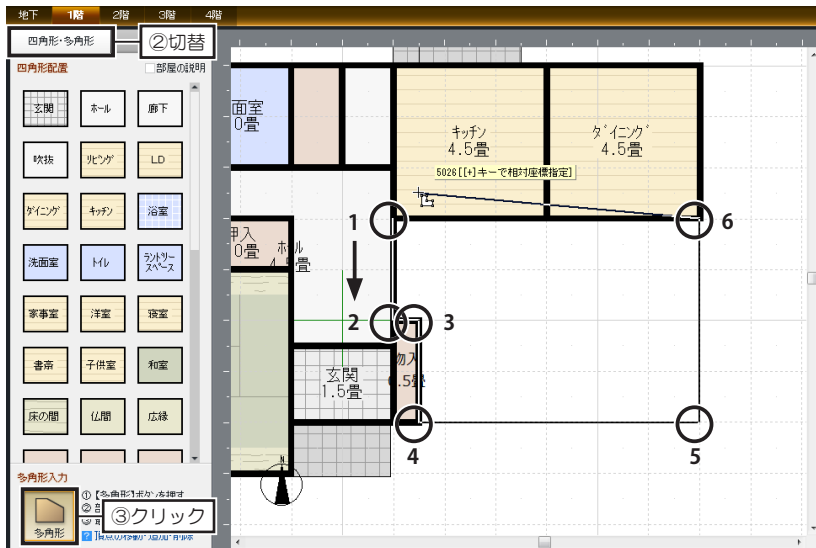
部屋を移動するには部屋の内側をドラッグします。

頂点を追加するには壁上を右クリックして[頂点の挿入]を選択します。

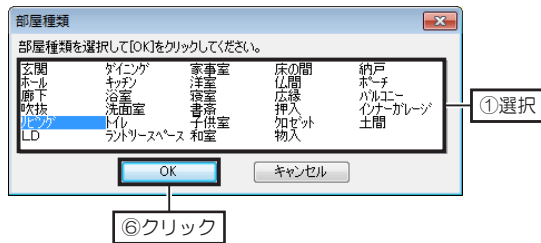


多角形の部屋を作成する

- 1 ナビの「部屋作成」を選択し、パレットを「四角形・多角形」タブに切り替えます。
- 2 作図エリアで、部屋の頂点を順番にクリックします。
最後の頂点をクリックしたら、始点（1点目）をクリックします。
または、最後の頂点をクリックしたら、右クリックします。



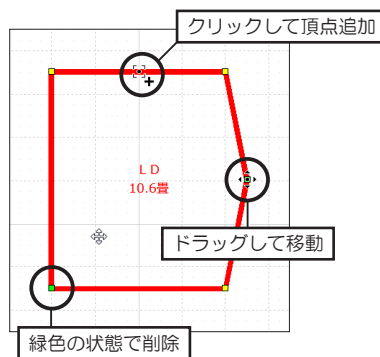
- 3 「部屋種類」で、作成したい部屋の種類を選択して「OK」をクリックします。



頂点を移動するには
ハンドルをドラッグします。

頂点を追加するには
壁の上でクリックします。

頂点を削除するには
ハンドルを選択して [Delete] キーを押すか、右クリックして「頂点の削除」を選択します。



敷地・部屋

敷地作成

部屋作成

壁編集/柱・窓

階段配置 ①選択

多角形 [多角形]

隙間やズレができないように、ツールバーの吸着を「吸着 ON」にします。

吸着 ON 1/2
[吸着切替 On/Off 切替]

頂点の入力を間違えたときは、[BackSpace] キーを押します。

次の頂点までの長さを指定して入力するときは、始点をクリック後、キーボードの「+」キーを押します。表示された「相対座標値入力」の「X」か「Y」に次の頂点までの長さを入力して「OK」をクリックします。

相対座標値入力
X: 2960 mm OK
Y: 0 mm キャンセル

「X」は横方向、「Y」は縦方向となり、右/上方向は正の数値、左/下方向は負の数値を入力します。「X」と「Y」を同時に入力することで斜めの頂点が入力できます。

部屋プロパティ

種類・サイズ・表示名

種類: LD

サイズ: 10畳縦 表示

名称: LD 表示

フォント

部屋名の位置変更

多角形に変換

床面積に算入

色・模様

模様: 水平

前景色:

背景色:

畳敷き: 畳なし

背景透明

立体化設定

床高: 0 mm

天井高: 2400 mm

幅木高: 100 mm

廻り縁高: 30 mm

腰壁高: 850 mm

腰壁見切高: 25 mm

「ポーチ」には「天井高」の設定はありません。

「バルコニー」は、「天井高」ではなく「手摺高」になります。

「ポーチ」、「バルコニー」は、「屋根をつける」のチェックボックスをオン にすると、屋根が自動生成されます。

立体化設定

床高: 300 mm

屋根をつける

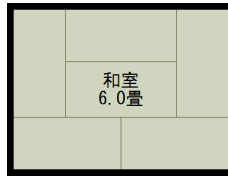
【部屋プロパティ】について

■種類・サイズ・表示名

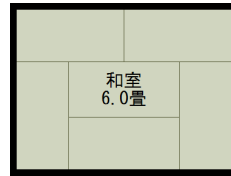
- 1 「サイズ」、[名称] の「表示」チェックボックスをオフ にして、サイズや名称を非表示にできます。
- 2 「名称」の文字を入力して、間取りに表示される部屋名を変更できます。
- 3 「サイズ」を「任意」に切り替え、[幅]、[奥行き] に数値を入力して、グリッドに沿わない部屋が作成できます。

■色・模様

- 1 「模様」のドロップダウンリストを切り替えて、部屋の模様を変更できます。
- 2 「色」のドロップダウンリストを切り替えて、色を変更できます。模様を設定している場合は、「前景色」と「背景色」を設定できます。
- 3 「和室」の部屋の場合は、「畳敷き」で畳の向きを変更できます。



パターン1



パターン2

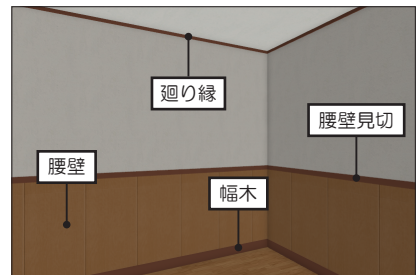
■立体化設定

- 1 部屋ごとに「床高」、「天井高」の寸法を設定できます。

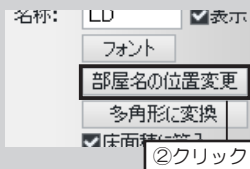
「ポーチ」の床高を変えて
ステップ状にした例



- 2 「幅木高」、「廻り縁高」、「腰壁高」、「腰壁見切高」のチェックボックスをオン にすると、チェックされた要素が自動的に立体化されます。
- 3 「幅木高」、「廻り縁高」、「腰壁高」、「腰壁見切高」に数値を入力して、立体化する高さを設定できます。



部屋の名称を移動する



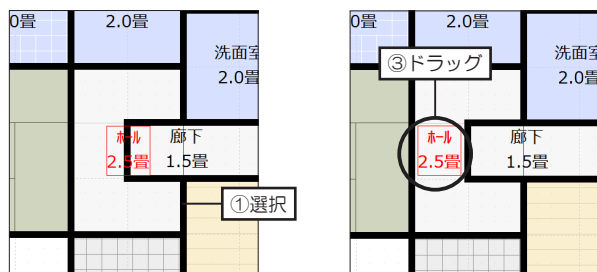
移動した名称を元の位置に戻すときは、ツールバーの「元に戻す」をクリックします。



[元に戻す]

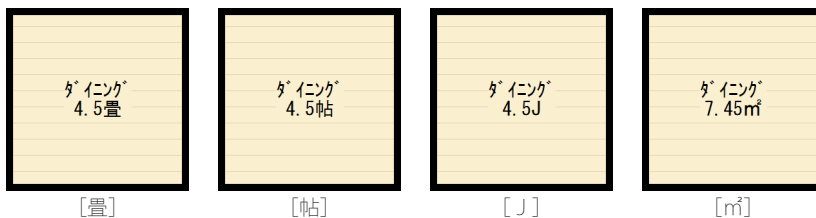
- 1 部屋を選択した状態にしてから、プロパティパレットの「部屋名の位置変更」をクリックします。
部屋の名称が赤い枠で囲まれた状態になります。

- 2 赤い枠で囲まれた部屋の名称をドラッグして移動します。



畳数の表示単位を変更する

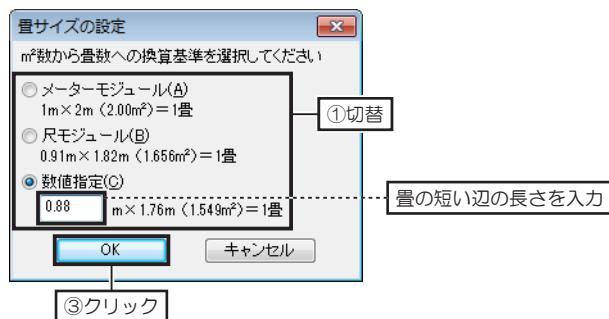
- 1 「表示」メニューの「畳 / 帖 / J / m²切替」から変更したい単位を選択します。



畳サイズ（モジュール）を変更する

- 1 「設定」メニューの「畳サイズ変更」を選択します。
- 2 「畳サイズの設定」で、「メートル／尺モジュール」のどちらかに切り替えるか、「数値指定」に切り替え、任意の数値を入力して「OK」をクリックします。

⚠ 畳サイズを変更しても、作成中の間取りのサイズは変わりません。



敷地・部屋

敷地作成

部屋作成

壁編集/柱・扉

階段配置 ①選択

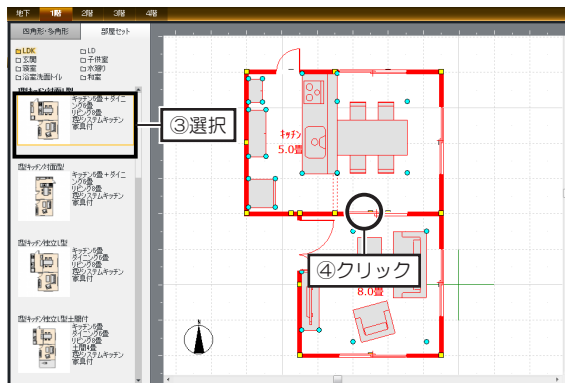
部屋セットの中に配置されている建具や家具などは、あとから変更できます。

部屋セットを配置する



1 ナビの【部屋作成】を選択し、パレットを【部屋セット】タブに切り替えます。

2 パレットで、配置したい部屋の分類リストを選択し、配置したい部屋セットを選択して作図エリアでクリックします。



3 配置した直後、部屋セットが選択された状態で右クリックして【右 / 左 90度回転】を選択して回転し、ドラッグで移動します。

建ぺい率・容積率チェック

建ぺい率・容積率チェック

敷地面積 : 156.60m²
(47.27坪)
建ぺい率 : 70.00%
容積率 : 400.00%

現在の建築面積

79.49m²(24.00坪)
→30.12m²(9.09坪)
余裕があります

現在の延床面積

140.86m²(42.37坪)
※緩和措置後の値です
→486.04m²(146.73坪)
余裕があります

敷地作成時に、建築予定地の建ぺい率と容積率を設定しておくことで、作成中の家の面積や、建ぺい率と容積率をチェックしながら間取りが作成できます。

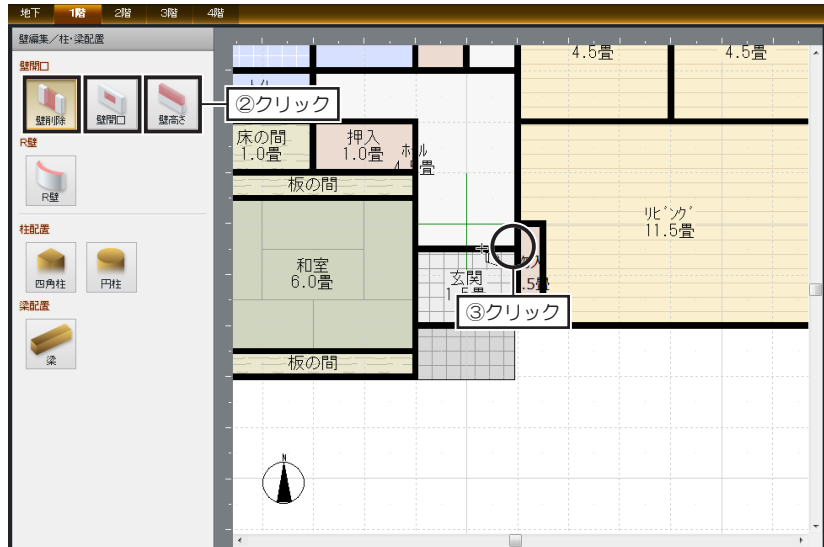
設定した数値を超えると、作成中の間取りの建築面積や延床面積の数値が赤色で表示されますので、間取りを調整します。

3Dマイホームデザイナーでは「建築面積」を各階を重ねて真上から見た最大面積、「延床面積」は各階の床面積の合計を単純計算しています。建築基準法に基づく正確な数値が表示されているわけではありませんので、あくまで目安としてご利用ください。

1-5 壁の編集

壁を編集する

- 1 ナビの [壁編集/柱・梁] を選択し、パレットの [壁削除]、[壁開口]、[壁高さ] をクリックします。
- 2 編集したい壁をクリックします。



敷地・部屋

- 敷地作成 ①選択
- 部屋作成
- 壁編集/柱・梁**
- 階段配置

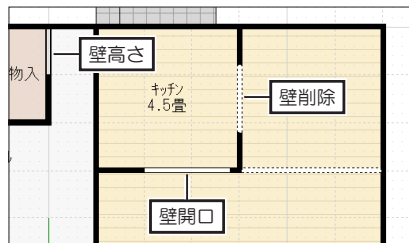
- 壁削除 [壁削除]
- 壁開口 [壁開口]
- 壁高さ [壁高さ]

壁編集の削除は **Delete** キーを押すか、ツールバーの [削除] をクリックします。

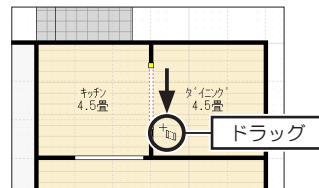


[削除]

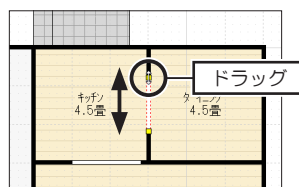
壁編集したときの表示



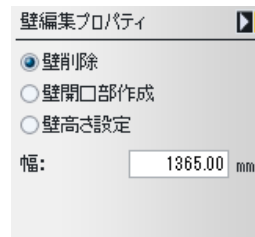
壁の一部分だけを編集するには編集したい範囲をドラッグします。



編集した壁の範囲を変更するにはツールバーの [選択] をクリックして選択モードにします。壁編集した部分を選択し、ハンドルをドラッグして変更します。



壁編集のサイズを編集するには [壁編集プロパティ] で数値を入力して編集します。



[選択]

壁編集プロパティ

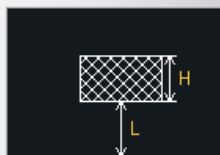
- 壁削除
 壁開口部作成
 壁高さ設定

幅: 1365.00 mm

壁編集プロパティ

- 壁削除
 壁開口部作成
 壁高さ設定

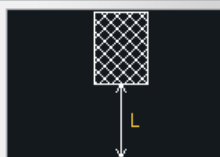
開口部幅: 1365.00 mm

開口高: H 750.00 mm
 下端から: L 910.00 mm
 既定値として保存

壁編集プロパティ

- 壁削除
 壁開口部作成
 壁高さ設定

幅: 910.00 mm



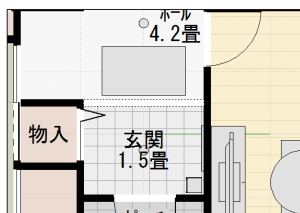
高さ: L 1200.00 mm

 既定値として保存

[壁編集プロパティ] と壁の編集例について

■壁削除のプロパティ

- 1 [幅] に数値を入力して壁編集の範囲を編集できます。

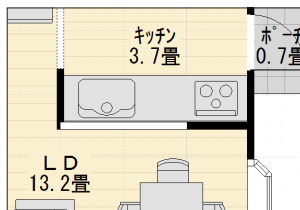


「玄関」と「ホール」の間の壁を削除した例



■壁開口のプロパティ

- 1 [開口部幅] に数値を入力して壁編集の範囲を編集できます。
- 2 [開口部高さ] に数値を入力して開口する高さを編集できます。
- 3 [壁下端からの高さ] に数値を入力して壁開口の配置高さを編集できます。

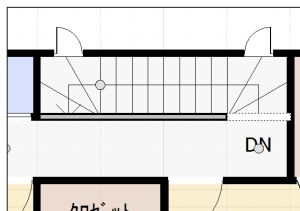


「キッチン」に開口部を設定した例



■壁高さのプロパティ

- 1 [幅] に数値を入力して壁編集の範囲を編集できます。
- 2 [高さ] に数値を入力して壁の高さを編集できます。

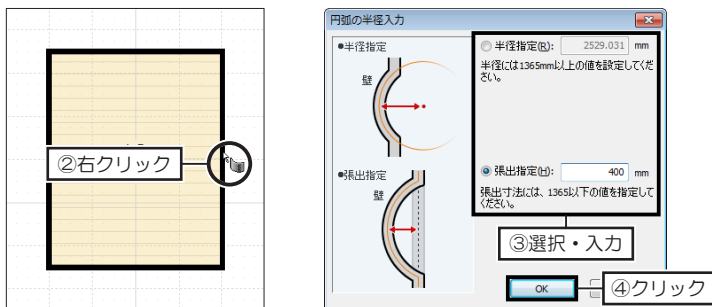


階段の手すりを作成した例

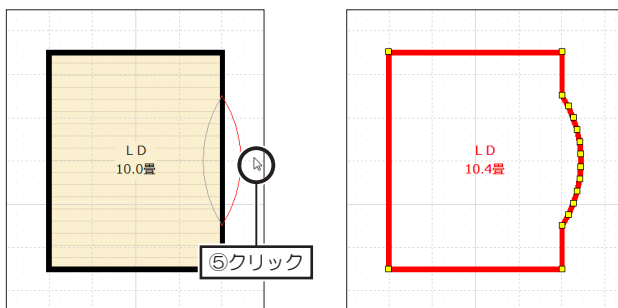


R壁を作成する

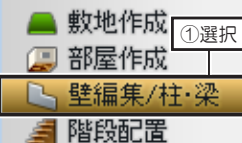
- 1 ナビの〔壁編集/柱・梁〕を選択し、パレットの〔R壁〕をクリックして編集したい壁をクリックします。
- 2 〔円弧状に変形〕で、〔半径指定〕または〔張出指定〕を選択し、数値を入力して〔OK〕をクリックします。



- 3 壁の周辺にマウスカソールを移動すると、円弧を表す赤い線が表示されます。変形させる方向でクリックします。



敷地・部屋



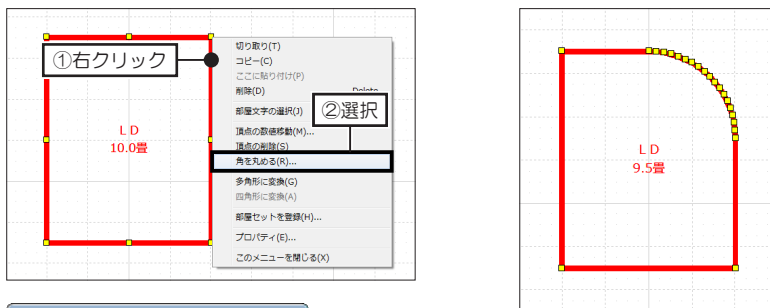
変形する範囲は、部屋の頂点と頂点の間です。特定の範囲を変形するとき、部屋の頂点を追加します。

部屋に頂点を追加する方法は 33 ページ

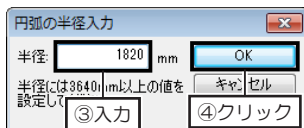
⚠ R壁には、幅の広いドアや窓は配置できません。

部屋の角を丸める

- 1 編集したい部屋を選択し、角の黄色のハンドルを右クリックして〔角を丸める〕を選択します。
- 2 〔円弧の半径入力〕で、〔半径〕に数値を入力して〔OK〕をクリックします。



操作を取り消すときは、ツールバーの〔元に戻す〕をクリックします。



1-6 柱・梁の配置

敷地・部屋

敷地作成 ①選択

部屋作成

壁編集/柱・梁

階段配置

四角柱 [四角柱]

円柱 [円柱]

柱プロパティ

サイズ

横: 200 mm

縦: 200 mm

移動 コピー

立体化設定

高さ設定方法:
自動(0から天井高まで)

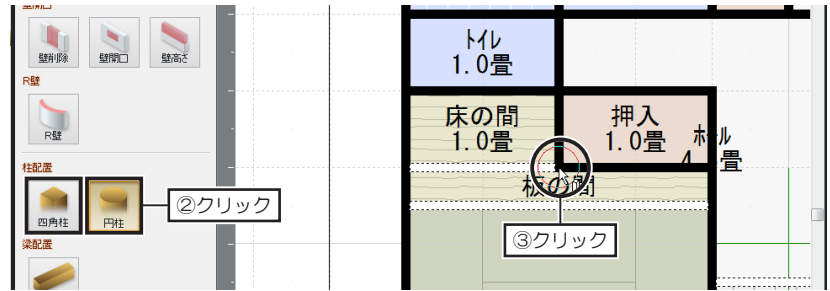
上端高: 0 mm

下端高: 0 mm

既定値として保存
出荷時の設定に戻す

柱を配置する

- 1 ナビの[壁編集/柱・梁]を選択し、パレットの[四角柱]または[円柱]をクリックして作図エリア上でクリックします。



柱のサイズを変更するには
[柱プロパティ] で数値を入力します。

[柱プロパティ] について

■サイズ

- 1 [横] と [縦] に数値を入力して柱自体のサイズを編集できます。

■立体化設定

- 1 配置直後は、[高さ設定方法] は「自動(0から天井まで)」が選択されており、床から天井までの高さで立体化されます。
- 2 [高さ設定方法] を「手動(上端・下端を指定)」に切り替え、[上端高] と [下端高] に数値を入力すると、設定した高さで立体化されます。

柱を利用して袖壁や腰壁を作成する

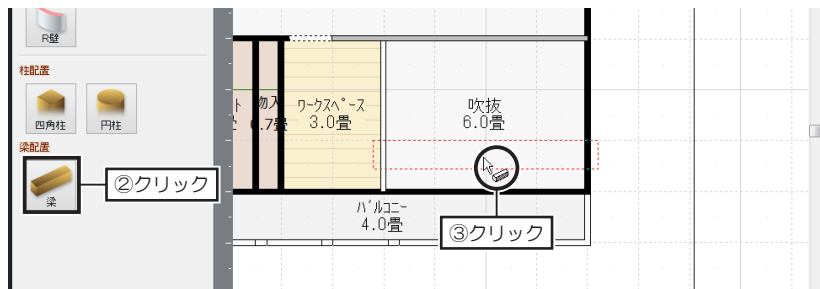


立体化イメージ

「四角柱」を利用して袖壁や腰壁を作成できます。
屋外に配置した柱は、エントランスなどに配置すると、外壁と同じような仕上げにできます。
配置した四角柱を選択し、[柱プロパティ]で、サイズの[横]と[縦]に、袖壁の幅と厚みの寸法を入力します。

梁を配置する

- 1 ナビの「壁編集/柱・梁」を選択し、パレットの「梁」をクリックして作図エリア上でクリックします。



ほかのナビに切り替えると、梁は非表示になります。表示させるときは、ツールバーの「天井」をオンにします。

上の階 住字設備 設備
 下の階 天井 エクス

梁プロパティ

サイズ

横: 3640 mm

縦: 182 mm

移動 コピー

立体化設定

高さ設定方法:

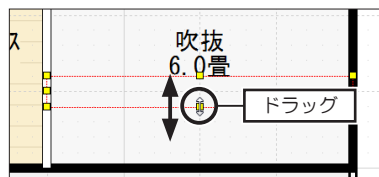
天井につける

梁高(梁成): 500 mm

床からの高さ: 0 mm

既定値として保存

出荷時の設定に戻す



梁のサイズを変更するには黄色のハンドルをドラッグします。または「梁プロパティ」で数値を入力します。

「梁プロパティ」について

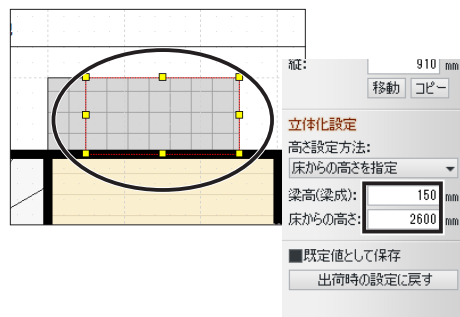
■サイズ

- 1 「横」と「縦」に数値を入力して梁自体のサイズを編集できます。

■立体化設定

- 1 「梁の高さ」に数値を入力して梁自体の高さを編集できます。
- 2 配置直後は、「高さ設定方法」は「天井につける」が選択されており、天井に接した状態で立体化されます。「高さ設定方法」を「床からの高さを指定」に切り替え、「床からの高さ」に数値を入力すると、設定した配置高で立体化されます。

梁を利用してフラットな庇や棚を作成する



立体化イメージ

「梁」を利用してフラットな庇や棚を作成できます。配置した梁を選択し、「梁プロパティ」で、サイズの「横」と「縦」に庇や棚の上面から見た寸法を入力します。「高さ設定方法」を「床からの高さを指定」に切り替え、「床からの高さ」に、配置高を入力します。

1-7 階段の配置

敷地・部屋

- 敷地作成
- 部屋作成 ①選択
- 壁編集/柱・梁
- 階段配置

家の中に階段を配置するときは、必ず部屋の上に配置してください。

部屋がないと、立体化したときに階段の周囲に壁、下に床がない状態になります。

階段を配置すると、上の階に昇るために、階段と同じサイズの「吹抜」の部屋がセットで配置されます。「吹抜」を基準にして、上の階を作成してください。必要に応じて、「吹抜」のサイズ、形を編集してください。

サイズを変更して危険マークが表示される場合は、階段の詳細を変更します。

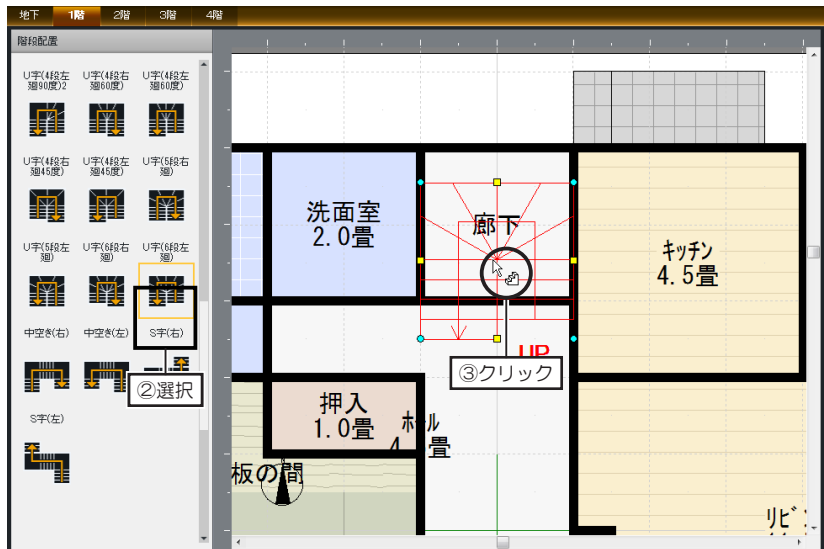
「危険マーク」は47ページ

階段の削除は [Delete] キーを押すか、ツールバーの [削除] をクリックします。

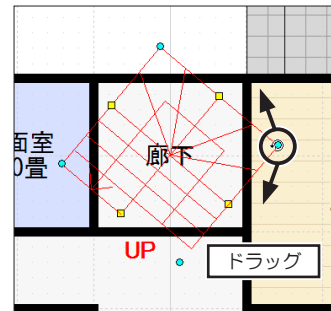


階段を配置する

- ナビの [階段配置] を選択します。
- パレットから配置したい階段を選択して部屋の上でクリックします。

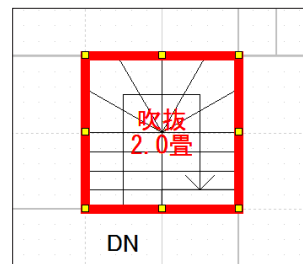
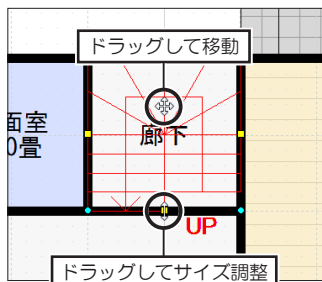


階段の方向を変更するには
水色のハンドルをドラッグして回転します。
配置した階段を右クリックして [右/左 90度回転] でも回転できます。



階段を移動するには
階段の内側をドラッグします。

階段のサイズを変更するには
黄色のハンドルをドラッグします。



上の階に自動的に「吹抜」が作成される



階段のデザイン変更は
46 ページ

[階段プロパティ] について

■段数

- 1 [総段数] や [直進部]、[上の段] や [下の段] などの スピンボタンをクリックするか、数字を入力して段数を編集できます。
- 2 廻り階段の場合、[廻り部] は「平坦（1段）」、「2段」、「3段」から選択できます。
- 3 廻り階段の場合、[左廻り] と [右廻り] を切り替えられます。
- 4 [カット表示] のチェックボックスをオン にすると、階段のシンボルが、9段目と10段目の間でカット表示されます。
- 5 [デザイン変更] をクリックして、立体化したときの階段のデザインを設定できます。

階段の詳細設定



■詳細設定

[詳細設定] をクリックして階段の詳細を設定できます。

- 1 [幅] [踏面] [蹴込み] [踊り場奥行] を編集できます。
- 2 「蹴上」「勾配」「蹴上×2+踏面」には、配置している階段のサイズや総段数から算出された数値が表示されています。
- 3 [高さ] を「降口のある部屋の床高」「固定高さ」「3階」「4階」に切り替えて、立体化される高さを編集できます。
「固定高さ」を選択した場合は、[上端高] [下端高] の数値を編集します。
[最上部は踏面] のチェックボックスをオン にすると、立体化時に最後の蹴上げが生成されません。
「降口のある部屋の床高」は、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。
- 4 [UP/DN表示] を「なし」「UP」「上ル」「上ル / 下ル」に切り替えて、間取り上の表示方法を変更できます。
- 5 ドラッグで回転できない角度の場合は、[回転角度] に数値を入力して回転できます。

敷地・部屋

敷地作成 ①選択

部屋作成

壁編集/柱・梁

階段配置



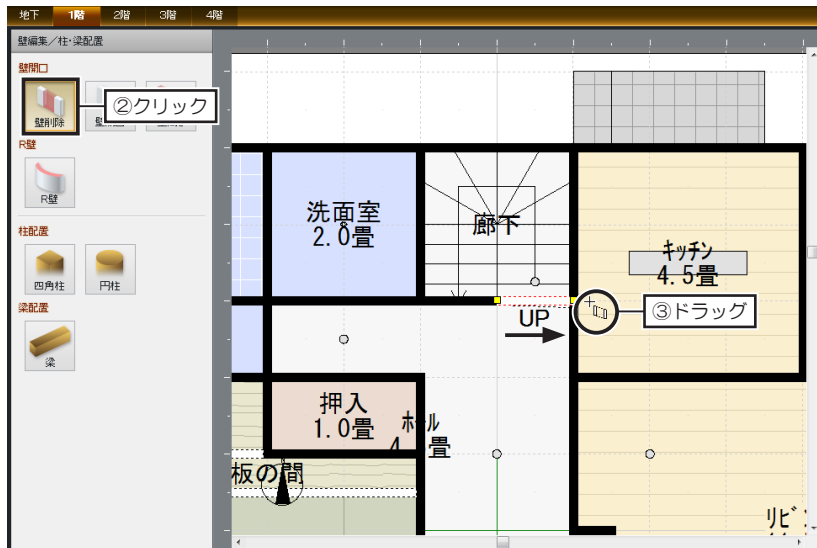
[壁削除]



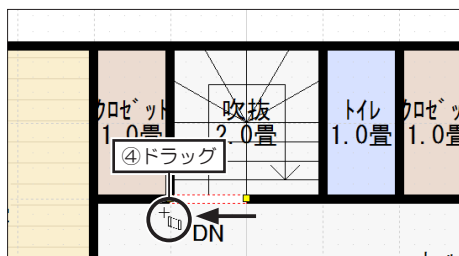
[壁高さ]

階段周りの壁を編集する

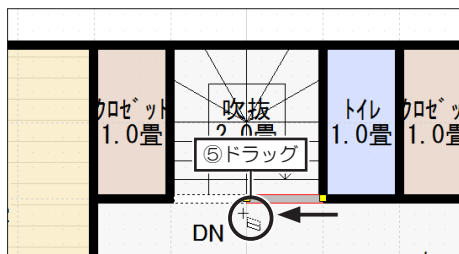
- 1 ナビの「壁編集/柱・梁」を選択し、パレットの「壁削除」をクリックします。
- 2 階段の昇り口に当たる壁をドラッグして削除します。
壁一面を削除するときはクリックして削除します。



- 3 フロアタブを「2階」など、階段を配置した上のフロアに切り替えます。パレットの「壁削除」をクリックし、階段の上に自動で作成された「吹抜」の降り口に当たる壁をドラッグして削除します。



- 4 パレットの「壁高さ」をクリックし、階段の上に自動で作成された「吹抜」の手すり壁に当たる壁をドラッグして壁の高さを設定します。

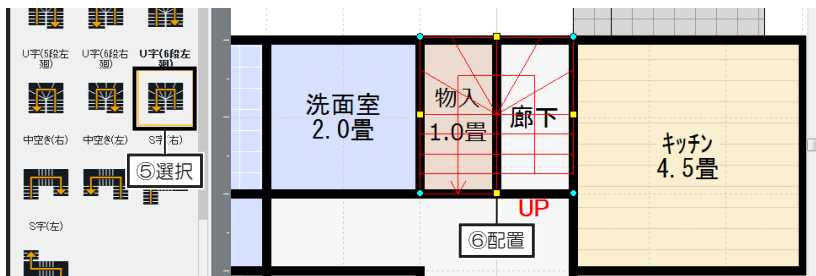


階段の下に部屋を作成する

- 1 ナビの「部屋作成」を選択し、パレットで「トイレ」や「物入」など、階段の下に作成したい部屋を選択して配置します。



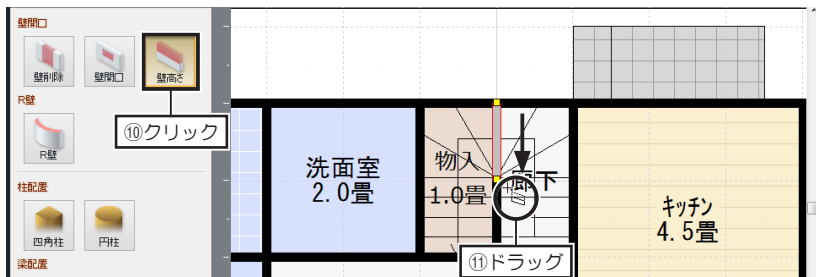
- 2 ナビの「階段配置」を選択し、パレットから配置したい階段を選択して配置します。



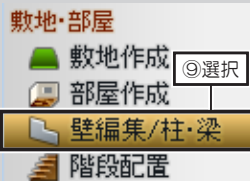
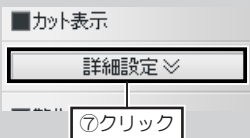
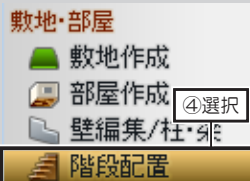
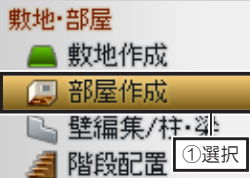
- 3 [階段プロパティ]の[詳細設定]をクリックし、「蹴上げ」の数値をメモします。



- 4 ナビの「壁編集 / 柱・梁」を選択し、パレットの「壁高さ」をクリックして階段と階段下の部屋がぶつかる壁をクリック、またはドラッグします。



- 5 設定した「壁高さ」を選択し、[壁編集]プロパティの[高さ]に、階段と壁がぶつかる高さを入力します。



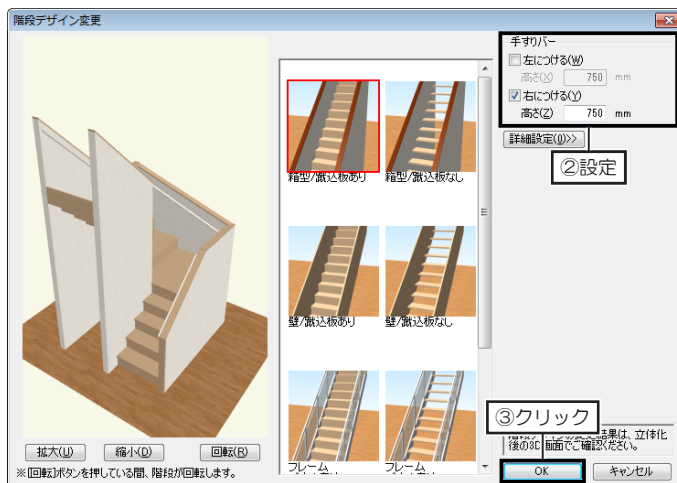
右図では、6段目が壁にぶつかるので、
高さ=蹴上げ×段数
= 207mm × 6 段
= 1242mm
となります。

階段のデザインを変更する



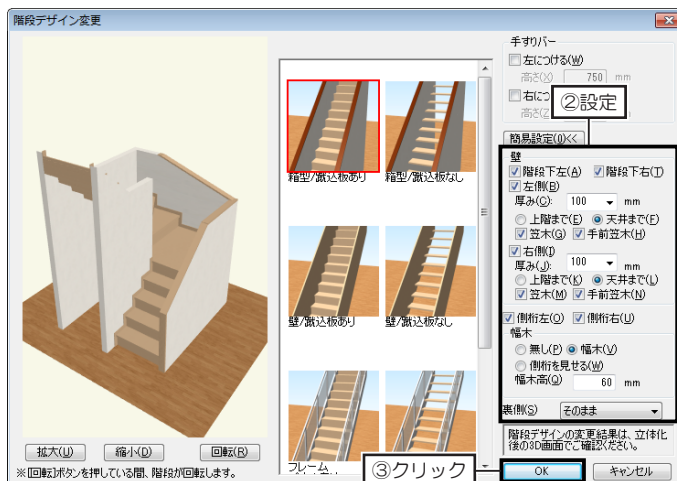
- 1 配置した階段を選択し、[階段プロパティ] の [デザイン変更] をクリックします。

- 2 [階段デザイン変更] で、変更したいデザインを選択し、手すりが必要な場合は、[手すりバー] の [左につける]、または [右につける] のチェックボックスをオン にして [OK] をクリックします。



- 3 さらにデザインを変更する場合は、[詳細設定] をクリックします。

- ・ 削除したい項目のチェックボックスをオフ にします。
- ・ 選択が必要な項目は、ラジオボタン を切り替えます。
- ・ [厚み] はプルダウンリストからサイズを選択します。
- ・ [幅木高] は数値を入力して編集します。



階段安全性チェック機能について

「3Dマイホームデザイナー 12」には、「階段安全性チェック機能」が搭載されています。この機能は、「住宅性能表示制度『等級3』」の基準に対して、配置した階段が「急勾配な階段ではないか」、「踏み面が狭くないか」など、階段の安全性が保たれているかをチェックする機能です。



「住宅性能表示制度『等級3』」を充たしていない階段を配置すると、階段に危険マークが表示されます。また、階段を配置したあと、[階段プロパティ] でサイズなどを編集したときに、安全性が保たれなくなったときにも危険マークが表示されます。

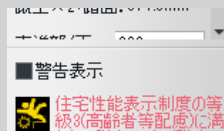


安全性を充たしていない項目を確認するには

配置した階段を選択し、[階段プロパティ]の[詳細設定]をクリックします。または、配置した階段をダブルクリックして[階段のプロパティ]を表示します。

設定している等級に触れる箇所に「*」が表示されています。

[階段プロパティ]の[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」を充たしていない場合でも、「危険マーク」は表示されません。



危険な項目「*」を確認

改善が必要な情報が表示される

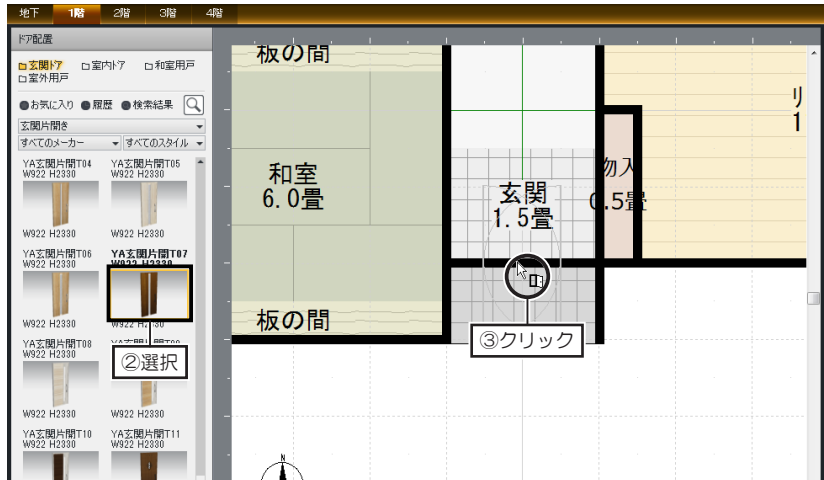
危険マークが表示されないように階段のサイズを編集します。

それに合わせて、階段の下の子部屋のサイズや、建具や壁編集の位置などを編集してください。

1-8 ドア・窓の配置

ドア・窓を配置する

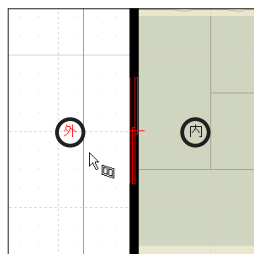
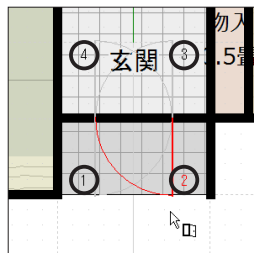
- 1 ナビの [ドア配置]、または [窓配置] を選択します。
- 2 パレットで、配置したいドア・窓の分類リストを選択し、ドア・窓を選択して配置したい壁の上でクリックします。



- 3 壁の周辺でマウスカーソルを移動すると、ドア・窓の開閉方向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。

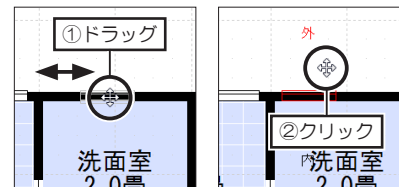
開閉方向について

「1」～「4」の数字や、壁に対して「外」か「内」か、開きたい方向をクリックします。



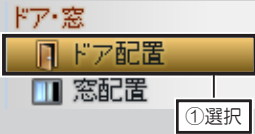
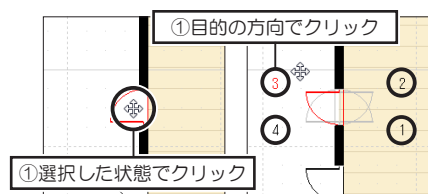
建具を移動するには

配置した建具をドラッグして移動し、開閉方向をクリックします。



建具の開閉方向を変更するには

配置した建具を選択し、もう一度クリックします。開閉方向を選択する状態 (赤い線) になるので、目的の方向でクリックします。



建具の削除は [Delete] キーを押すか、ツールバーの [削除] をクリックします。



建具のサイズや配置高さの変更は、[ドアプロパティ]、または [窓プロパティ] でおこないます。

【ドア・窓プロパティ】について

■サイズ・配置高さ

- 1 [幅]、[高さ] に数値を入力して、サイズを変更できます。
- 2 [床からの高さ] に数値を入力して、配置高さを変更できます。
- 3 [初期値に戻す] をクリックすると、建具パーツオリジナルのサイズ、配置高さに戻ります。

■移動・コピー

- 1 **移動** をクリックし、[数値移動] で [X方向] [Y方向] へ移動距離を入力してパーツを移動できます。
- 2 **コピー** をクリックし、[数値コピー]で[X方向][Y方向]へコピー先までの距離、[個数] を入力してパーツをコピーできます。

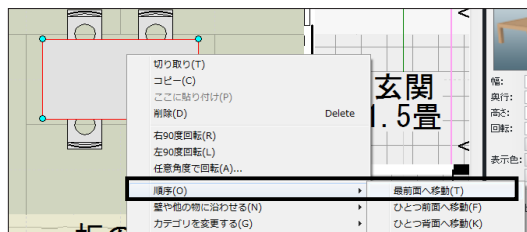


キーボードでパーツを移動する

パーツを選択した状態で、キーボードの **↑** **↓** **←** **→** の方向キーを押します。
 パーツが 100mm ずつ矢印の方向に移動します。

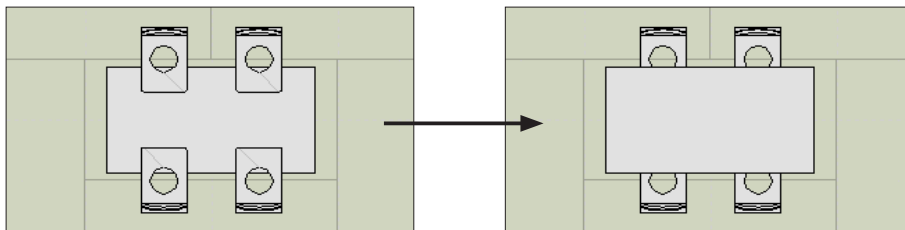
パーツを選択した状態でキーボードの **Ctrl** と **←** または **→** の方向キーを押します。
 パーツが左 / 右方向に 15 度ずつ回転します。

パーツの重なりを調整する



机と椅子など、パーツを重ねて配置するとき、パーツを配置した順番によって、パーツの重なりが逆に表示されます。そのときにパーツの重なりの変更できます。

重なり順を変更したいパーツを右クリックし、[順序] からそのパーツを表示したい順序を選択します。パーツが表示される順序が変更されます。



1-9 パーツの配置

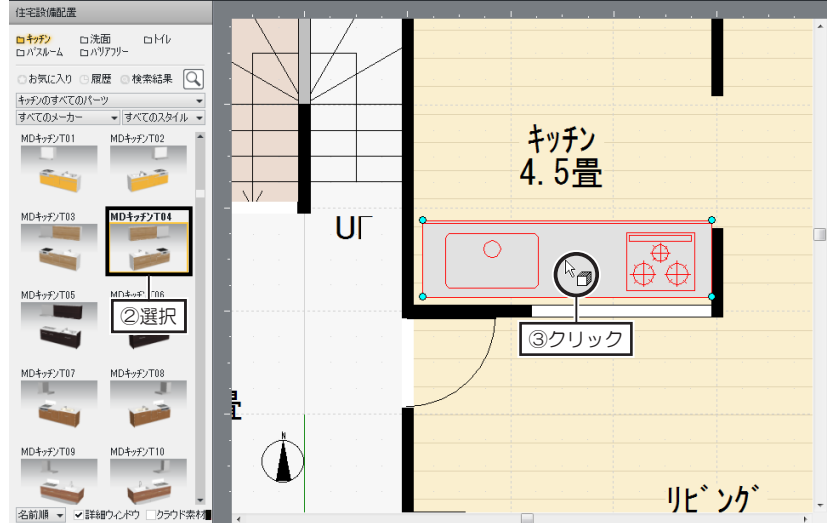
設備・家具・外構

- 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

①選択

住宅設備・家具・外構・照明パーツを配置する

- 1 ナビの [住宅設備配置]、[家具配置]、[照明・天井器具]、または [外構配置] を選択します。
- 2 パレットで、パーツの分類を選択し、配置したいパーツを選択して作図エリア上でクリックします。



右クリックして [右 90 度回転]、[左 90 度回転] でも回転できます。

パーツのサイズや配置高さなど変更は、[パーツプロパティ] でおこないます。

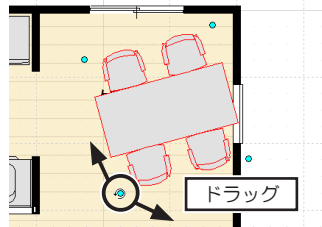
📖 パーツプロパティは 51 ページ

パーツの削除は [Delete] キーを押すか、ツールバーの [削除] をクリックします。



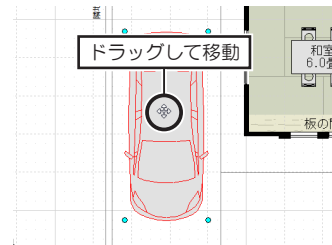
回転するには

水色の ⦿ ハンドルをドラッグします。15 度単位で回転します。



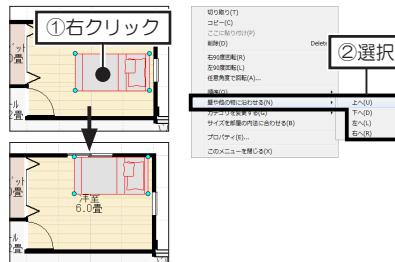
移動するには

パーツの中をドラッグして移動します。



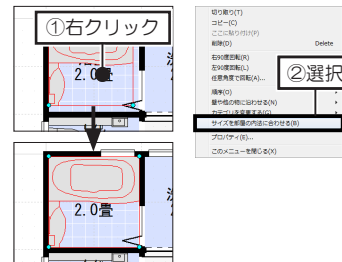
壁のほかのパーツに沿わせるには

パーツを右クリックして [壁や他の物に沿わせる] から方向を選択します。



システムバスを浴室に合わせるには

パーツを右クリックして [サイズを部屋の内法に合わせる] を選択します。



間取り画面の [パーツプロパティ] について

■サイズ・角度

- 1 [幅]、[奥行]、[高さ] に数値を入力してサイズを編集できます。
- 2 [回転] に数値を入力してパーツを回転できます。

■移動・コピー

- 1 **移動** をクリックし、[数値移動] で [X方向] [Y方向] へ移動距離を入力してパーツを移動できます。
- 2 **コピー** をクリックし、[数値コピー]で[X方向][Y方向]へコピー先までの距離、[個数] を入力してパーツをコピーできます。

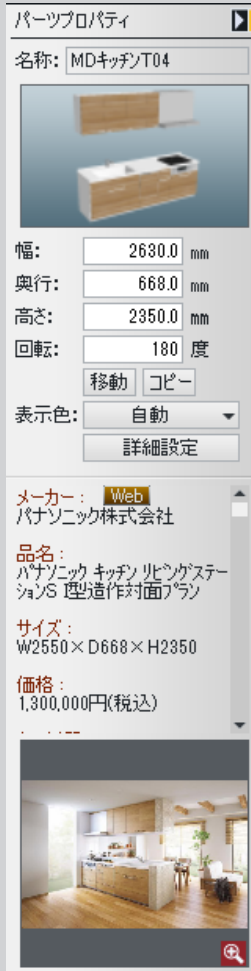
■表示色

- 1 [表示色] の [自動] をクリックして、シンボルの色を編集できます。

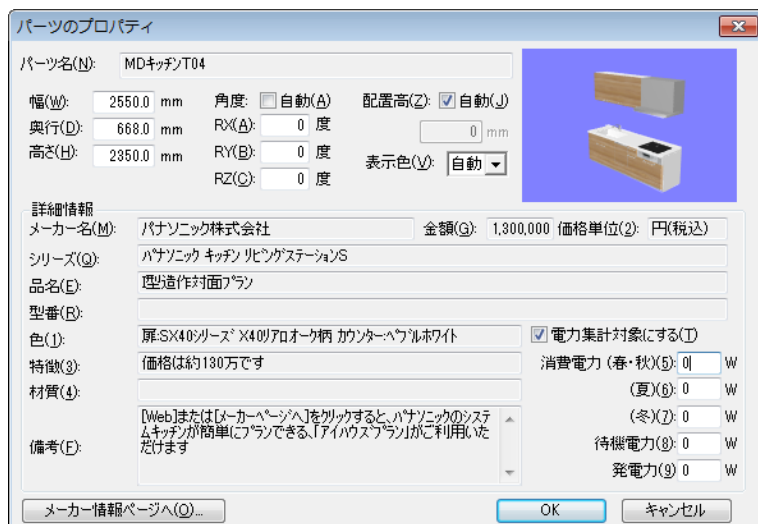
■詳細設定－ [パーツのプロパティ] ダイアログ

[詳細設定] をクリックすると、[パーツのプロパティ] ダイアログが表示されます。

- 1 [配置高] の [自動] のチェックボックスをオフ にし、数値を入力して配置高さを編集できます。
- 2 [角度] の [RX] は X 軸、[RY] は Y 軸、[RZ] は Z 軸に対する回転角度を表し、数値を入力してパーツを回転できます。
- 3 [電力集計対象にする] のチェックボックスを オンにし、[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。



電力集計は 128 ページ



設備・家具・外構

住宅設備配置

家具配置

照明・天井器具

外構配置

設備記号

一括配置

⚠️ [一括配置] をクリックすると、先に配置していた照明パーツが削除されません。

設備・家具・外構

住宅設備配置

家具配置

照明・天井器具

設備記号配置

⚠️ 「電柱 01」以外の設備記号は、間取り図のみの表示です。立体化してもパーツとして表示されません。

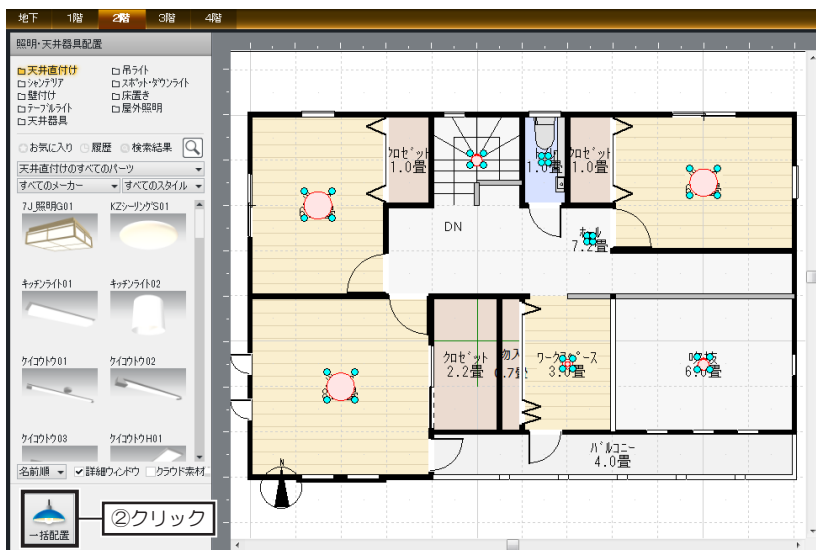
設備記号の削除は [Delete] キーを押すか、ツールバーの [削除] をクリックします。



[削除]

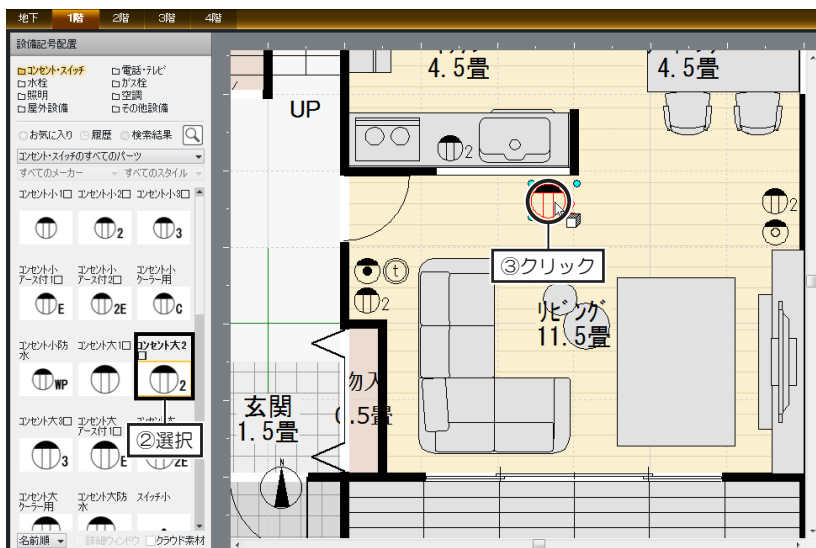
照明パーツを一括で配置する

- 1 ナビの[照明・天井器具]を選択し、パレットの[一括配置]をクリックします。確認メッセージが表示されたら [OK] をクリックします。



設備記号を配置する

- 1 ナビの [設備記号配置] を選択します。
- 2 パレットで、配置したい設備記号の分類リストを選択し、照明器具を選択して、部屋の上でクリックします。



1-10 塀・アプローチの作成

設備・家具・外構

住宅設備配置

家具配置 ①選択

照明・天井器具

外構配置

設備記号配置

塀 [塀]

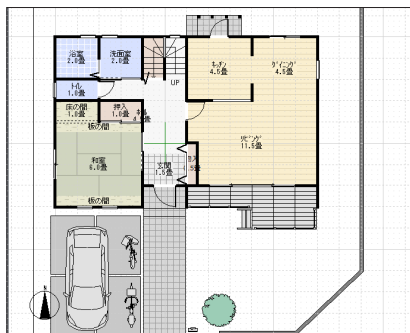
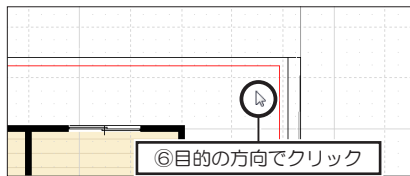
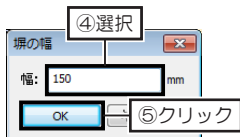
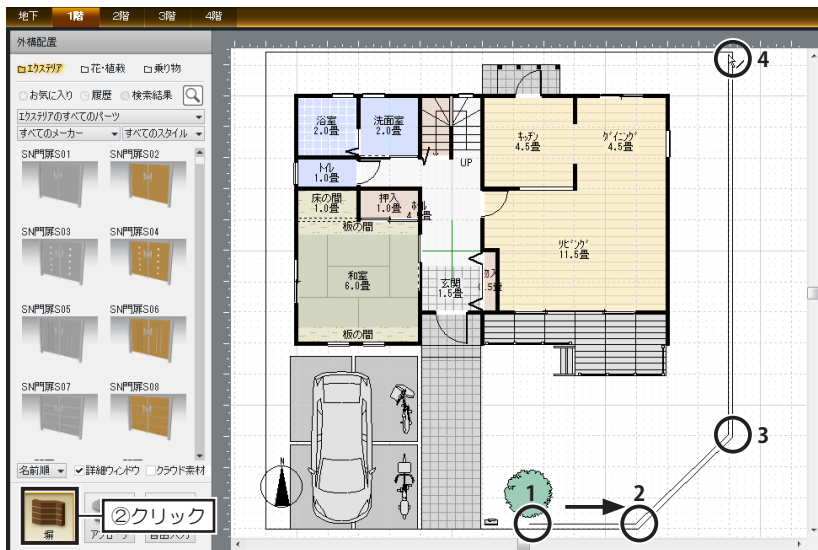
頂点の入力を間違えたときは、**[BackSpace]**キーを押します。

⚠ 塀は多角形で作成されます。
頂点を移動すると形が崩れてしまいます。

⚠ 塀は敷地の上に生成されます。

塀を作成する

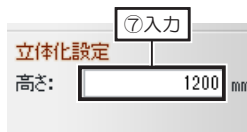
- 1 ナビの〔外構配置〕を選択し、パレットの〔塀〕をクリックします。
- 2 作図エリアで、始点から順番に頂点をクリックし、最後の頂点でダブルクリックして線を作成します。



- 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。目的の方向でクリックします。クリックした方向に、設定した厚みの塀が作成されます。

- 5 [外構形状プロパティ] の [高さ] に、立体化したときの塀の高さを入力します。



設備・家具・外構

住宅設備配置

家具配置 ①選択

照明・天井器具

外構配置

設備記号配置



[アプローチ]

外構形状は、部屋と同様に、「R壁に変形」、「角を丸める」で円弧状に変形できます。

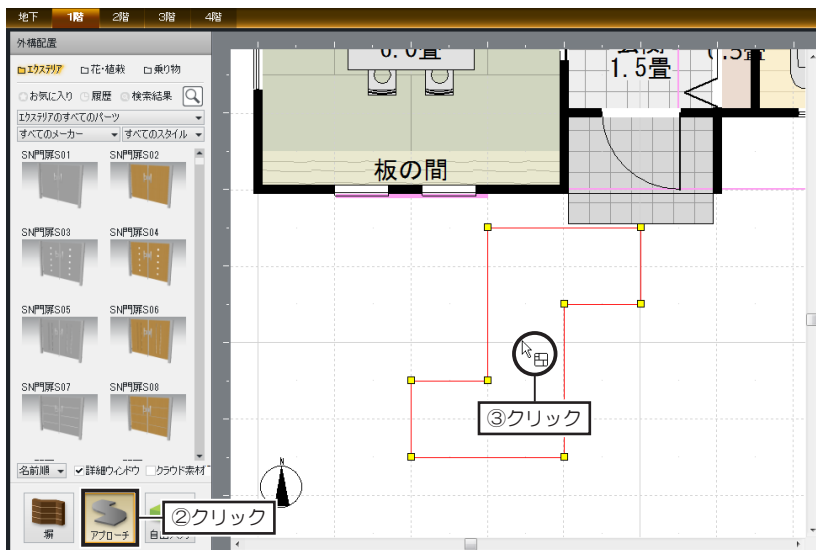
「R壁に変形」、「角を丸める」は39ページ

⚠ スロープなどの傾斜面は作成できません。3D画面でスロープパーツを配置してください。

⚠ 塀、アプローチの下端は敷地の上に生成されません。

アプローチを作成する

1 ナビの「外構配置」を選択し、パレットの「アプローチ」をクリックして作図エリア上でクリックします。



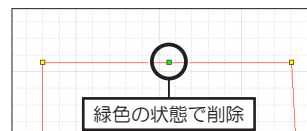
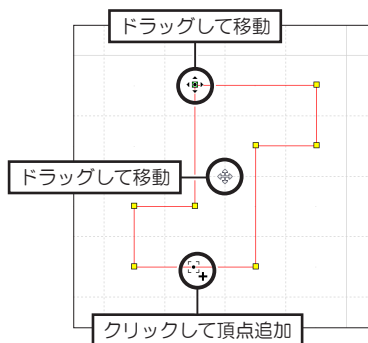
2 配置された基本形状の頂点を編集します。

頂点を移動するには
ハンドルをドラッグします。

頂点を追加するには
線（辺）の上でクリックします。

アプローチを移動するには
アプローチの中でドラッグします。

頂点を削除するには
ハンドルを選択して [Delete] キーを押すか、右クリックして「頂点の削除」を選択します。



3 [外構形状プロパティ] の「高さ」に、立体化したときのアプローチの高さを入力します。

設備・家具・外構

住宅設備配置

家具配置 ①選択

照明・天井器具

外構配置

設備記号配置



自由入力 [自由入力]

外構形状を作成する「アプローチ」と「自由入力」は、基本図形を編集するか、多角形で一から作成するかの違いで、立体化される形状は同じです。
作成しやすい機能で作成してください。

「アプローチ」の作成方法は 54 ページ

多角形で外構形状を作成する

- 1 ナビの [外構配置] を選択し、パレットの [自由入力] 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。



頂点を移動するには
ハンドルをドラッグします。

頂点を追加するには
線 (辺) の上でクリックします。



頂点を削除するには
ハンドルを選択して **Delete** キーを押すか、右クリックして [頂点の削除] を選択します。

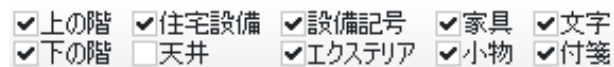
- 3 [外構形状プロパティ] の [高さ] に、立体化したときの高さを入力します。

間取り画面のパーツの表示 / 非表示切替

間取り画面では、「住宅設備」「家具」「天井」「エクステリア」「小物」に属するパーツ、「設備記号」、「文字」、「付箋」の表示 / 非表示の切り替えができます。

ツールバーのチェックボックスをオン にすると表示され、オフ にすると非表示になります。

作業しやすいように、表示 / 非表示を切り替えてください。



[上の階] [下の階] のチェックボックスをオン にすると、上の階の間取りがピンク色の線、下の階の間取りがグレー色の線で表示されます。

1-11 屋根の作成

屋根

屋根作成

屋根設備配設

①選択

部屋が配置されている階の屋根設定ボタンだけがクリックできます。

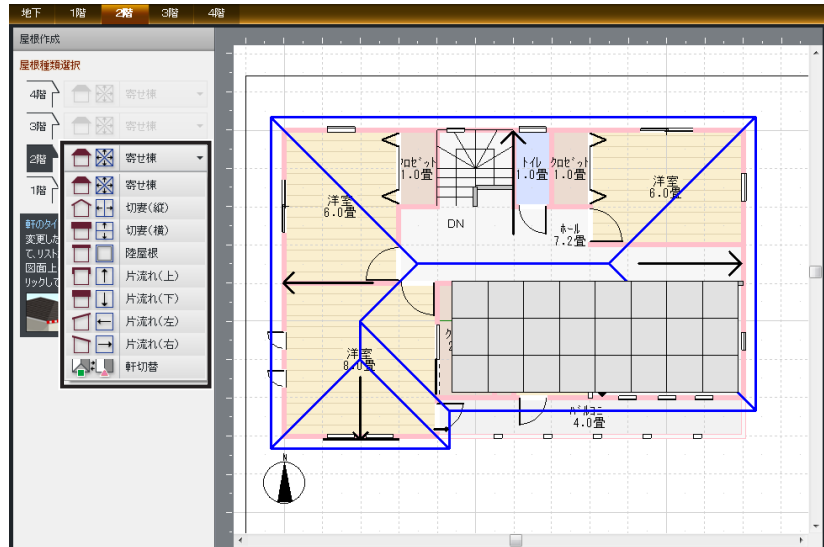
屋根は作図エリアに青い線で表示されます。屋根の種類は階ごとに設定できます。

軒天の種類や勾配、軒の出などの編集は、【屋根プロパティ】でおこないます。

📖 屋根プロパティは 59 ページ

屋根の種類を設定する

- 1 ナビの「屋根作成」を選択します。
- 2 パレットで、屋根を設定する階の屋根設定ボタンをクリックして種類を選択します。



【寄せ棟屋根】



【切り妻屋根】

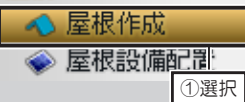


【陸屋根】



【片流れ屋根】

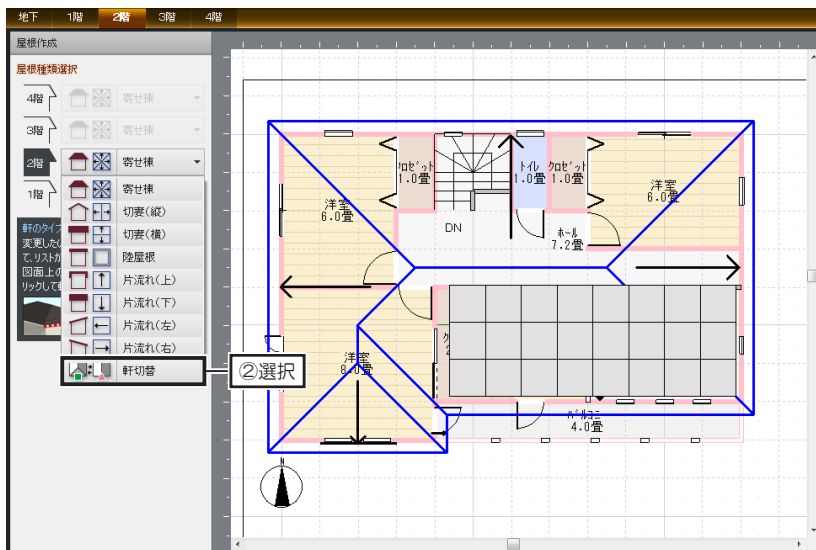
屋根



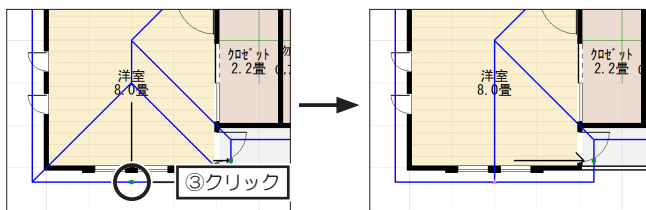
⚠ 軒切替後、「寄せ棟屋根」など、屋根の種類を選択すると、軒切替が無効になります。

軒先を編集する

- 1 ナビの「屋根作成」を選択します。
- 2 編集したい階の屋根設定ボタンをクリックして「軒切替」をクリックします。

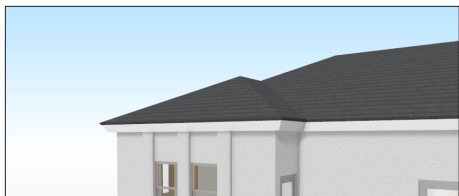


- 3 屋根の軒先の線に表示された ■ と ▲ をクリックして、軒先の形状を切り替えます。

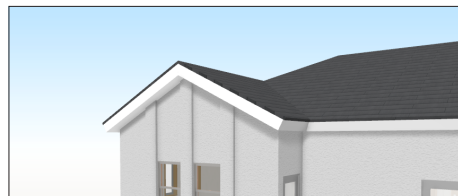


立体化される軒先の形状について

- で表示される軒は、立体化したときに地面に平行に生成されます。
- ▲ で表示される軒は、立体化したときに地面に対して勾配をもった軒に生成されます。

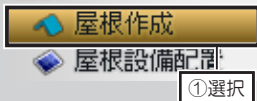


■ 地面に平行な軒



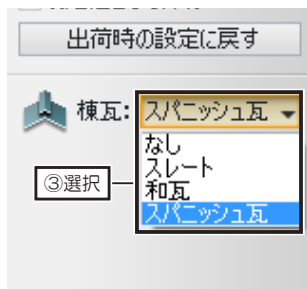
▲ 地面に対して勾配をもった軒

屋根



⚠ 棟瓦を設定できるのは、「寄せ棟屋根」「切り妻屋根」です。「片流れ屋根」「陸屋根」には設定できません。

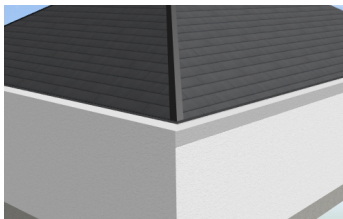
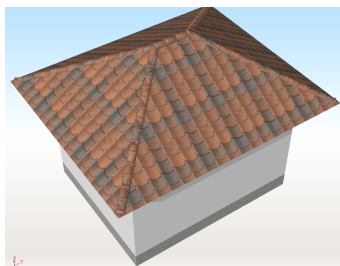
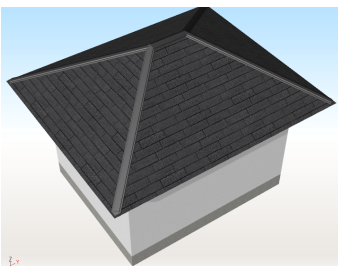
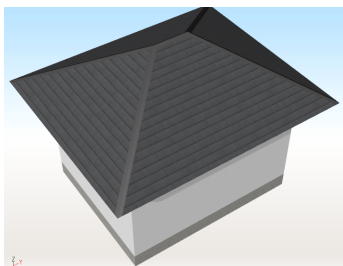
棟瓦を設定する



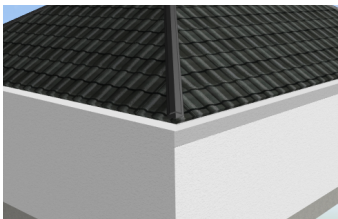
- 1 ナビの「屋根作成」を選択し、棟瓦を設定するフロアタブに切り替えます。
- 2 [自動屋根プロパティ] で、[棟瓦] のプルダウンリストからスタイルを選択します。

立体化される棟瓦の形状について

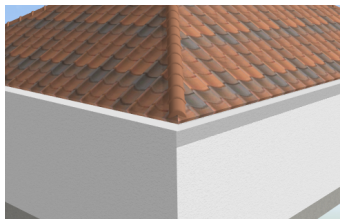
棟瓦を設定した場合、棟部分に、次のような形状で立体化（自動生成）されます。



[スレート]



[和]



[スパニッシュ]

[屋根プロパティ]について

1 [軒天] は「軒天なし」、「勾配軒天」、「水平軒天」から選択できます。



[軒天なし]

[勾配軒天]

[水平軒天]

2 [勾配] の スピンボタンをクリックするか、数字を入力して勾配を編集できます。

3 [A] は軒天の厚みです。数値を入力して編集できます。

4 [B] は軒先から基準位置までの距離です。壁芯から軒先までの距離で設定します。数値を入力して編集できます。

5 [鼻隠し] は [傾斜] と [鉛直] から選択できます。
[傾斜] は屋根勾配に対して垂直、[鉛直] は地面に対して垂直な鼻隠しです。

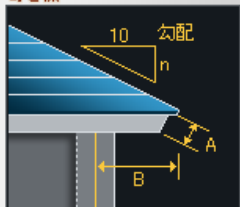


[傾斜] の鼻隠し

[鉛直] の鼻隠し

2階自動屋根プロパティ

寄せ棟



軒天: 勾配軒天

勾配: 5.00 寸

(度)

A: 150 mm

B: 300 mm

鼻隠し: 傾斜 鉛直

■既定値として保存

出荷時の設定に戻す

ポーチやバルコニーに屋根をつける



ポーチやバルコニーは、屋根がつかない設定になっています。屋根をつける場合は、配置したポーチ／バルコニーの[部屋プロパティ]で[屋根をつける]のチェックボックスをオン にすると、屋根が自動生成されます。

立体化設定

床高: 300 mm

■屋根をつける

1-12 寸法線・線・文字の入力



[寸法線表示切替]

寸法線は、配置した部屋に対して自動表示されます。自動表示された寸法線は、部屋を編集すると自動的に更新されます。

⚠ 450mm 未満の寸法線には、数値が表示されません。

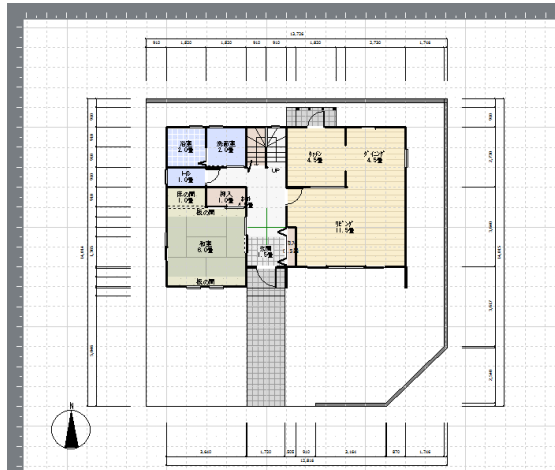


[線入力]

線の種類や色の編集は、[線プロパティ]の[線種]、[線色]でおこないます。

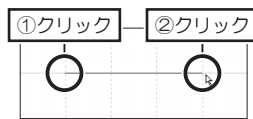
寸法線を表示する

- 1 ツールバーの[寸法線表示切替]をクリックしてオンにします。作成した間取り図(部屋)に対して自動的に寸法線が表示されます。

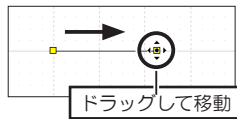


線を入力する

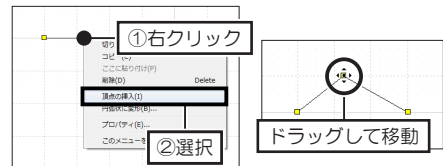
- 1 ツールバーの[線入力切替]をクリックし、[線]を選択します。マウスカースオルが線入力モードに変わります。
- 2 作図エリアで、始点と終点をクリックします。



頂点を移動するには
ハンドルをドラッグします。



折れ線にするには
線上を右クリックして[頂点の追加]を選択して頂点を追加し、追加した頂点をドラッグして移動します。



面の塗りつぶしや、枠の種類や色の編集は、[多角形プロパティ]の[模様]、[色]、[線種]、[線色]でおこないます。



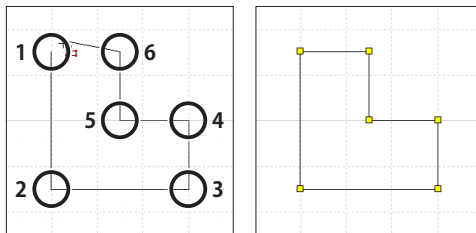
[文字入力]



[付箋入力]

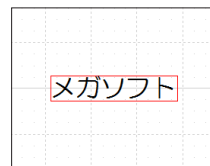
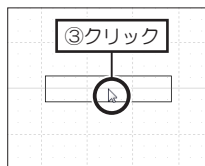
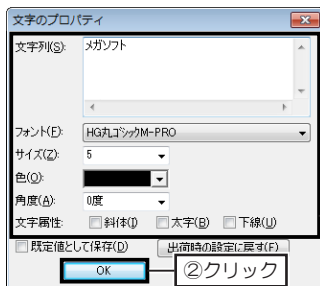
多角形を入力する

- 1 [ツール]メニューの[線・文字・付箋・寸法線入力]をクリックし、[多角形入力]を選択します。マウスポインタが多角形入力モードに変わります。
- 2 作図エリアで、頂点を順番にクリックします。
最後の頂点をクリックしたら、始点(1点目)をクリックします。



文字を入力する

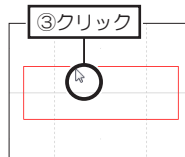
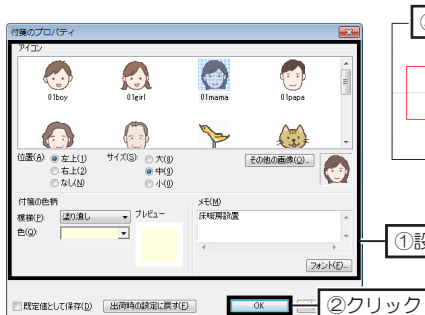
- 1 ツールバーの[文字入力]をクリックします。
[文字]で、[文字列]に文字を入力し、[フォント]や[サイズ]などの属性情報を設定して[OK]をクリックします。
- 2 作図エリア上で、配置したい位置でクリックします。



①設定

付箋を入力する

- 1 ツールバーの[付箋入力]をクリックします。
[付箋のプロパティ]で、アイコンの種類、位置とサイズを選択します。
[メモ]にコメントを入力し、付箋の色や模様を選択して[OK]をクリックします。
- 2 作図エリア上で、配置したい位置でクリックします。



①設定

1-13 ファイルの保存と間取り図の印刷



【保存】

別のファイル名で保存するとき、【ファイル】メニューの【名前を付けて保存】を選択し、【ファイル名】に別の名前を入力して保存します。

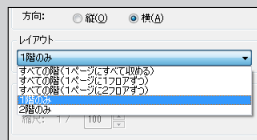
初期設定の【保存する場所】は、「マイドキュメント」です。



【印刷】

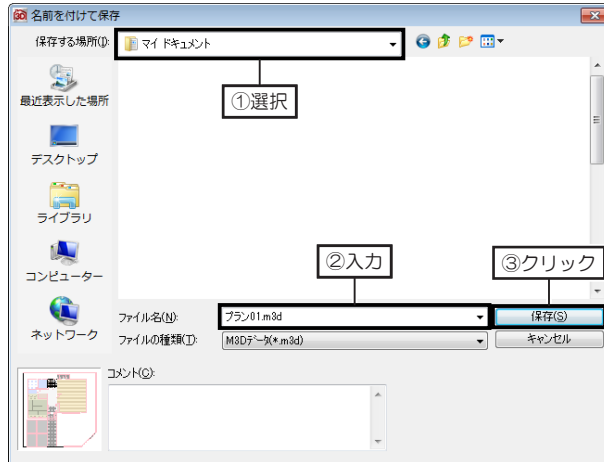
⚠️【縮尺】が【自動設定】のときは、設定した用紙サイズ・向きに収まる縮尺に自動計算されます。【ユーザー指定】で設定した場合、設定した用紙サイズ・向きに収まらない場合は、正常に印刷されません。

階ごとに印刷するとき、【レイアウト】を「○階のみ」を選択します。



ファイルを保存する

- 1 ツールバーの【保存】をクリックします。
または、【ファイル】メニューの【名前を付けて保存】を選択します。
- 2 【名前を付けて保存】で、【保存する場所】を選択し、【ファイル名】を入力します。【コメント】には、ファイルに関するメモなどを入力して【保存】をクリックします。



間取り図を印刷する

- 1 ツールバーの【印刷】をクリックします。
または、【ファイル】メニューの【印刷】を選択します。
- 2 【印刷】で、用紙のサイズや方向、印刷したいレイアウト、縮尺を設定して【OK】をクリックします。



第2章

立体化／3D デザイン

- 1 間取りの立体化と3D画面の操作……64
 - 2 視点の調整と登録……71
 - 3 外装材・内装材の変更……75
 - 4 パーツの配置……80
 - 5 3Dパースの仕上げ……82
 - 6 ウォークスルー……88
 - 7 ファイルの保存……92

2-1 間取りの立体化と3D画面の操作

その他診 ①選択

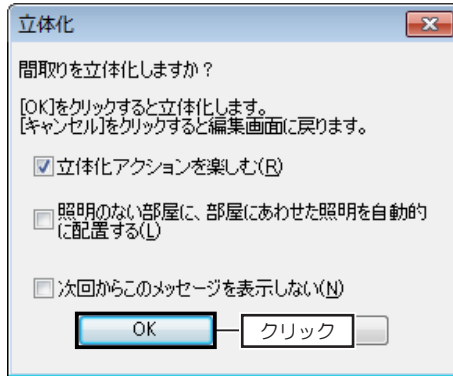


「立体化アクションを楽しむ」をオフ にしたときは、立体化直後にアクションは付きません。

「照明のない部屋に、部屋に合わせて照明を自動的に配置する」をオン にしたときは、該当する部屋に照明が自動配置されます。

間取りを立体化して外観を確認する

- 1 ナビの「立体化」を選択します。
確認メッセージが表示されたら、「OK」をクリックします。



- 2 間取りが立体化されます。
ナビの「外観・内観確認」、パレットの「外観確認」タブが自動的に選択され、いずれかの立体化アクションで立体化します。



「立体化アクション」は 136 ページ



立体化アクションを停止するにはパレットの「停止」ボタンをクリックします。

別のアクションで立体化するには「動作選択」でアクションを選択し、パレットの「再生」ボタンをクリックします。

外観・内観確認

外観・内観確認

① 選択

間取り画面で作成しているフロアに応じて、[地下][1階][2階][3階][4階]のフロアタブが有効になります。

内観を確認する

- 1 ナビの「外観・内観確認」を選択し、パレットを「内観確認」タブに切り替えます。
フロアタブの「1階」が選択され、屋根と天井が非表示になります。



- 2 フロアタブを「2階」や「3階」などに切り替え、作成したフロアの内観を確認します。



3D画面のパーツの表示 / 非表示切替

- 住宅設備
- 家具
- 外構・植栽
- 天井器具
- 小物

3D画面では、「住宅設備」「家具」「外構・植栽」「天井器具」「小物」に属するパーツの表示 / 非表示の切り替えができます。ツールバーのチェックボックスをオン にすると表示され、オフ にすると非表示になります。作業しやすいように、表示 / 非表示を切り替えてください。



[壁表示]

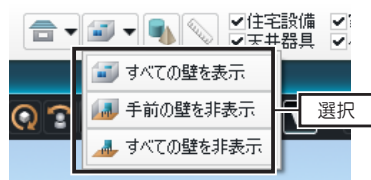
ナビの [外観・内観確認] を選択してパレットの [内観確認] タブに切り替えたとき、ナビの「内装材」,[床に配置]を選択したときは、自動的に [手前の壁を非表示] に切り替わります。



[屋根・天井の状態設定]

ナビの [外観・内観確認] を選択してパレットの [内観確認] タブに切り替えたとき、ナビの [壁紙設定]、[床材設定]、[床に配置] を選択したときは、自動的に [屋根・天井を非表示] に切り替わります。

壁の表示を切り替える



[すべての壁を表示]



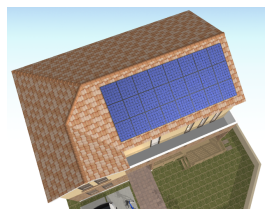
[手前の壁を非表示]



[すべての壁を非表示]

- 1 ツールバーの [壁表示] の [▼] をクリックし、リストから壁の表示状態を選択します。

屋根・天井の表示を切り替える



[屋根・天井を表示]



[屋根・天井を半透明]



[屋根・天井を非表示]

- 1 ツールバーの [屋根・天井の状態設定] の [▼] をクリックし、リストから屋根・天井の表示状態を選択します。

天井の自動表示切替



[天井面より視線が下の状態]



[天井面より視線が上の状態]

屋根・天井の表示状態を [屋根・天井を非表示] に設定していても、天井面に対して、視線が水平より下になると、自動的に天井が表示されます。

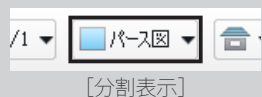
逆に、天井面に対して、視線が水平より上になると、天井は非表示になります。

グリッドの分割数を切り替える



- 1 ツールバーの「グリッド分割」の「▼」をクリックし、リストから切り替えたいグリッド分割を選択します。

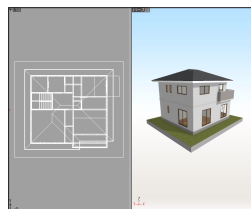
3D画面のレイアウトを切り替える



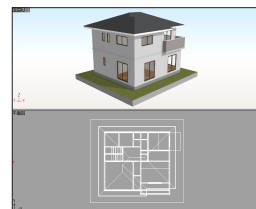
- 1 ツールバーの「分割表示」の「▼」をクリックし、リストから切り替えたい画面レイアウトを選択します。



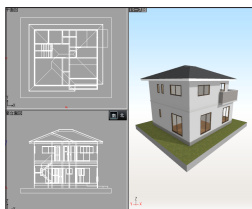
[パース図]



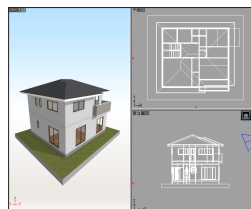
[二面図 (左平面図)]



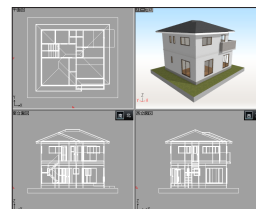
[二面図 (下平面図)]



[三面図 (左平面図・立面図)]



[三面図 (右平面図・立面図)]



[四面図]



[ズーム]

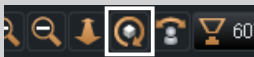
家やパーツなどを選択するときは、ツールバー、または視点変更ツールの[選択]をクリックして選択モードに切り替えます。



[選択]



[移動]

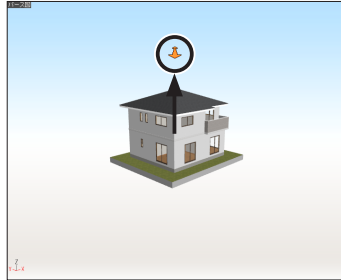


[回転]

パーツや部屋などを選択した状態で回転すると、選択されているパーツや部屋などを中心に回転します。

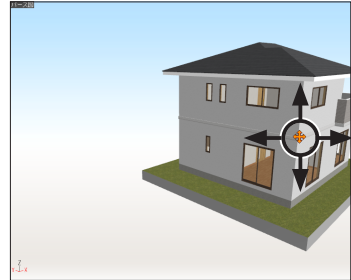
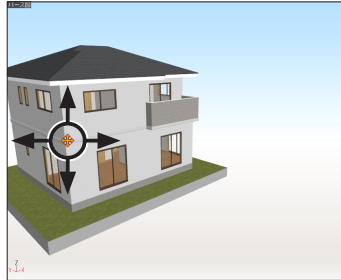
パース図を拡大・縮小表示する

- 1 [視点変更ツール] の [ズーム] をクリックします。マウスカーソルがズームモードに変わります。
- 2 パース図上で、上方向にドラッグします。パース図が縮小表示します。
パース図上で、下方向にドラッグします。パース図が拡大表示します。



パース図を水平・垂直方向に移動する

- 1 [視点変更ツール] の [移動] をクリックします。マウスカーソルが移動モードに変わります。
- 2 パース図上で、上下左右にドラッグします。ドラッグした方向にパース図が移動します。



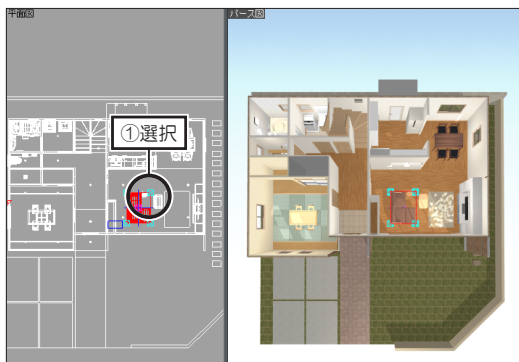
パース図を回転する

- 1 [視点変更ツール] の [回転] をクリックします。マウスカーソルが回転モードに変わります。
- 2 パース図上で、上下左右にドラッグします。ドラッグした方向にパース図が回転します。

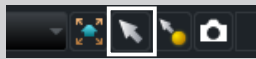
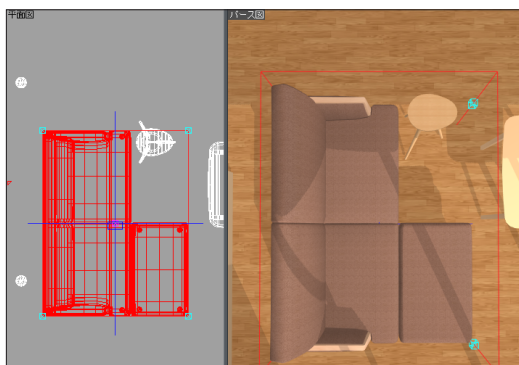


パース図を全体表示する

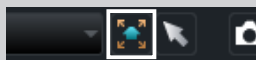
- 1 [選択] をクリックし、パーツや部屋を選択します。



- 2 [視点変更ツール] の [家または選択パーツの全体を画面に表示] をクリックします。選択したパーツや部屋が画面全体に表示されます。



[選択]



[家または選択パーツの全体を画面に表示]

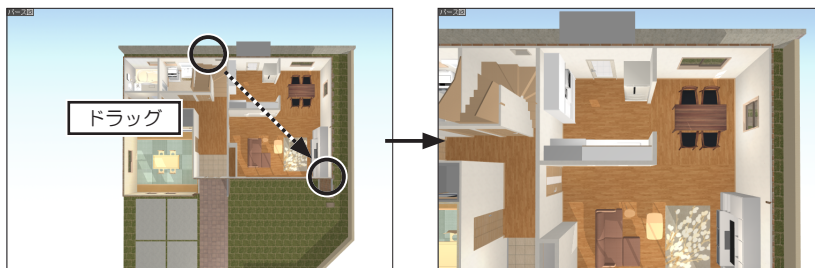
何も選択しない状態で [家または選択パーツの全体を画面に表示] をクリックすると、家全体が表示されます。



[部分拡大]

パース図を部分拡大する

- 1 [視点変更ツール] の [部分拡大] をクリックします。マウスカーソルが部分拡大モードに変わります。
- 2 パース図上で、部分拡大したい範囲をドラッグします。ドラッグした範囲のパース図が拡大表示します。





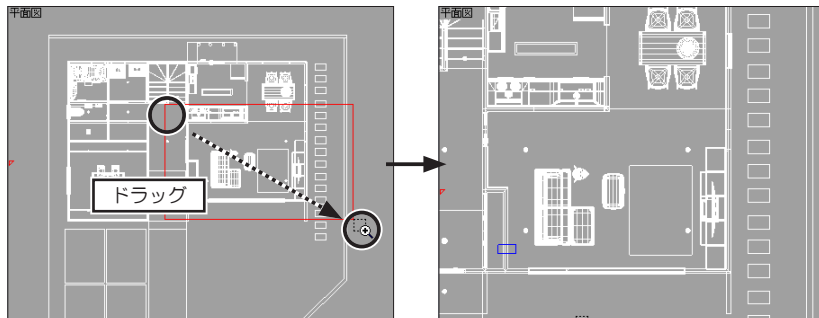
[拡大]



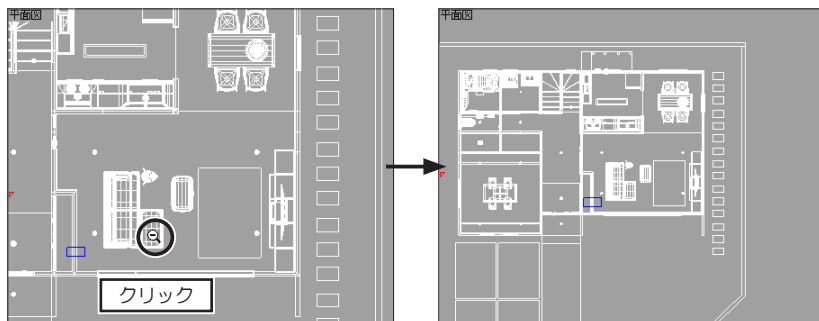
[縮小]

平面図・立面図を拡大・縮小表示する

- 1 [視点変更ツール] の [拡大] をクリックします。
マウスマウスカーソルが拡大モードに変わります。
- 2 平面図上、または東 / 西立面図・南 / 北立面図上で拡大したい範囲をドラッグします。
ドラッグした範囲の平面図、立面図が拡大表示します。



- 4 [視点変更ツール] の [縮小] をクリックします。
マウスマウスカーソルが縮小モードに変わります。
- 5 平面図上、または東 / 西立面図・南 / 北立面図上でクリックします。
クリックした位置を中心に、平面図、立面図が縮小表示します。



マウスホイールによる画面操作



四面図上でマウスホイールを後方に回転すると縮小し、前方に回転すると拡大します。



四面図上でマウスホイールを押して上下左右にドラッグすると、ドラッグした方向に移動します。



パース図上で右クリックボタンを上下左右にドラッグすると、ドラッグした方向に回転します。

2-2 視点の調整と登録



[立つ位置と
見る方向を決める]

視線と視線方向は、平面図
に青色のカメラマークで表
示されます。

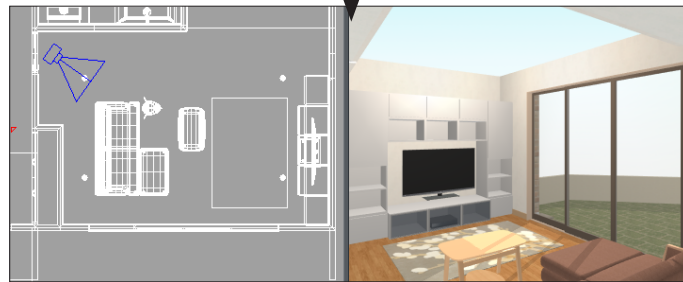
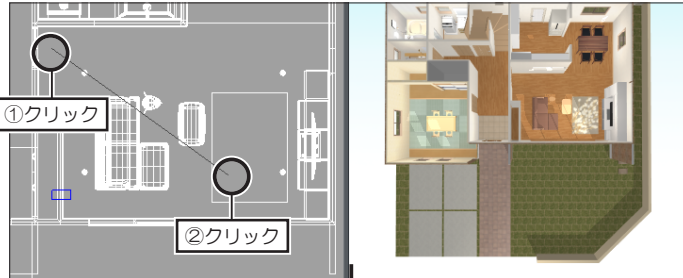


[見回す]

立ち位置を視線方向を指定して室内を眺める

- 1 [視点変更ツール] の [立つ位置と見る方向を決める] をクリックし、平面図上で、視点位置（どこから見るのか）をクリックし、次に視線方向（どこを見るのか）をクリックします。

指定した視点位置から見たパース図に切り替わります。



立ち位置を固定して周囲を見回す

- 1 [視点変更ツール] の [見回す] をクリックします。マウスマーカーが周囲を見回すモードに変わります。
- 2 パース図上で、上下左右にドラッグします。視点位置は固定されたまま、首を回して眺めるようにパース図が回転します。



「この部屋の中に入る」メニューが有効な部屋は、「玄関」、「リビング」、「LD」、「ダイニング」、「キッチン」、「家事室」、「洋室」、「寝室」、「書斎」、「子供室」、「和室」、「インナーガレージ」、「土間」です。

選択した部屋の左手前に視点が移動します。



初期設定では「60°」に設定されています。

「立っ位置と見る方向を決める」は71ページ

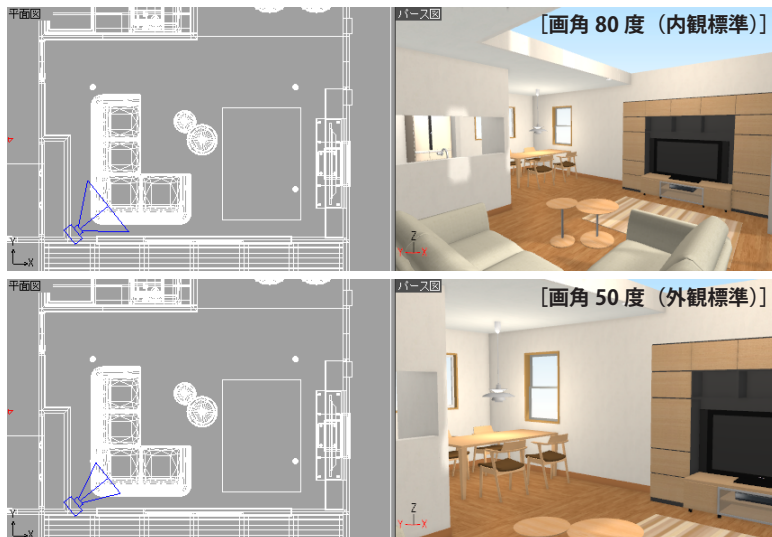
指定した部屋の中に入る

- 1 パース図または平面図上で、入りたい部屋の上で右クリックして「この部屋の中に入る」を選択します。
部屋の左手前方向から見たパース図に切り替わります。



画角を変更する

- 1 「視点変更ツール」の「画角変更」の「▼」をクリックし、リストから切り替えたい画角を選択します。



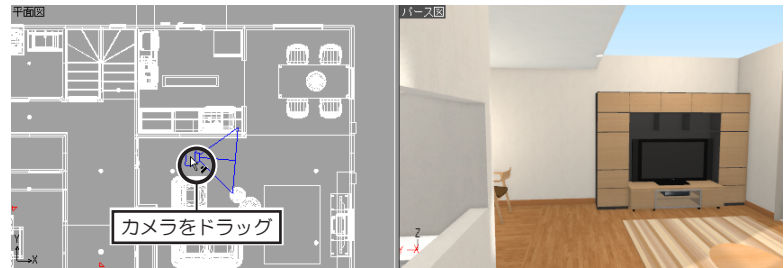


[平面図ドラッグで
カメラを移動]

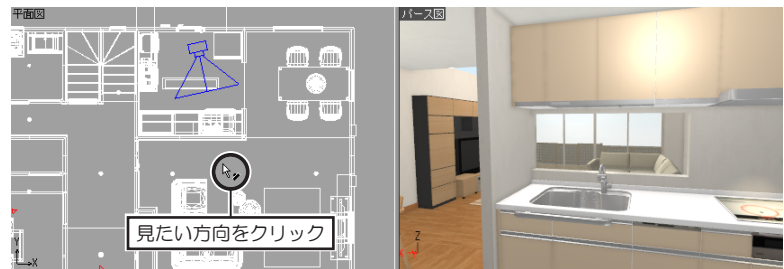
平面図上のカメラをドラッグして視点を移動する

1 [視点変更ツール] の [平面図ドラッグでカメラを移動] をクリックします。
マウскарソルがカメラ移動モードに変わります。

2 平面図上で、カメラの本体部分をドラッグします。
視点位置（どこから見るのか）が移動します。

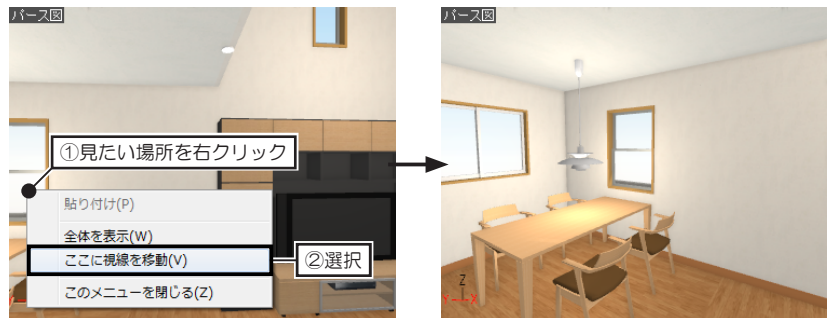


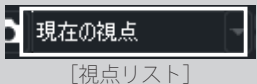
3 カメラ移動モードのまま、平面図上で、見たい方向をクリックします。
視線方向（どこを見るのか）が移動します。



パース図上で視線方向を変える

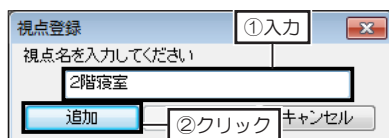
1 パース図上で、見たい場所を右クリックして [ここに視線を移動] を選択し
ます。
視線方向が、右クリックした場所に切り替わります。



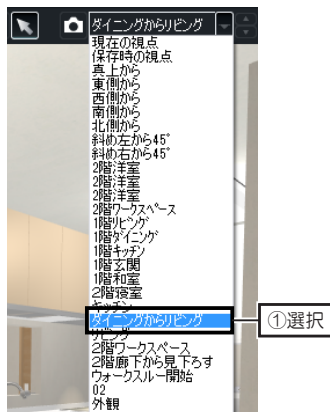


視点を登録・編集・削除する

1 パース図を、登録したい視点（アングル）に調整し、[視点変更ツール] の [視点登録] をクリックします。

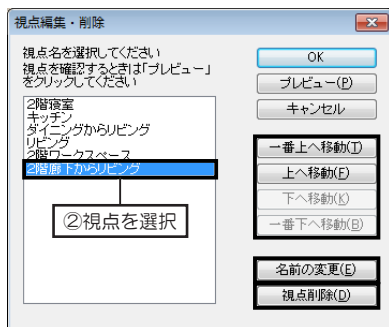


2 [視点登録] で、視点名を入力して [追加] をクリックします。視点が登録され、視点リストに視点名が追加されます。



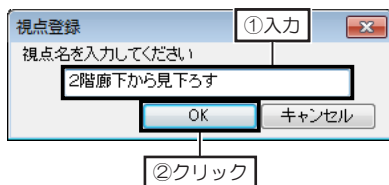
3 登録した視点に切り替えるときは、[視点変更ツール] の視点リストの [▼] をクリックし、リストから切り替えたい視点名を選択します。

4 登録した視点名の変更したり削除したりするときは、[視点変更ツール] の視点リストの [▼] をクリックし、リスト最下行にある [視点編集・削除] を選択します。

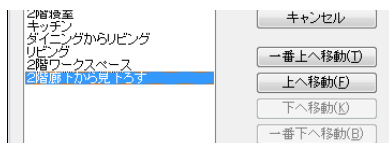


5 視点リストの表示順を変更するときは、[視点編集・削除] で、リストから移動したい視点名を選択して [一番上へ移動] [上へ移動] [下へ移動] [一番下へ移動] をクリックします。

6 視点を削除するときは、[視点編集・削除] で、リストから削除したい視点名を選択して [視点削除] をクリックします。



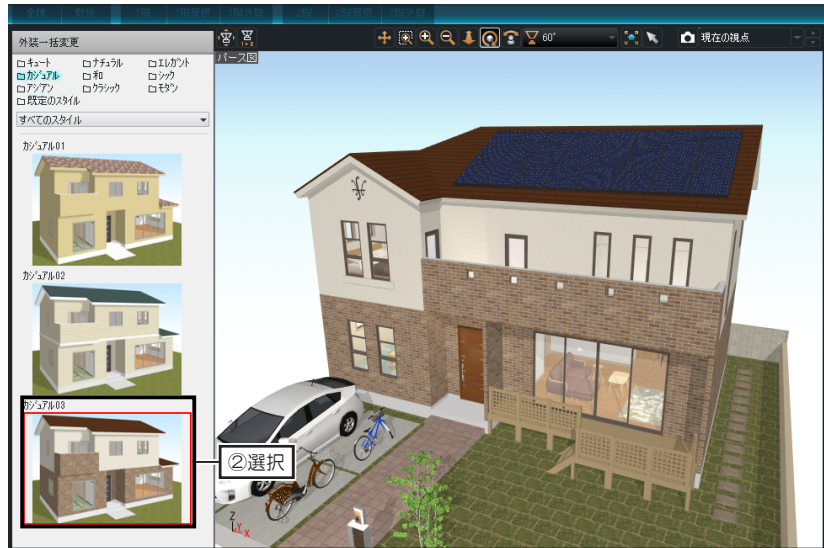
7 視点名を変更するときは、[視点編集・削除] で、リストから変更したい視点名を選択して [名前の変更] をクリックし、[視点登録] で、変更したい視点名を入力して [OK] をクリックします。



2-3 外装材・内装材の変更

外装・内装のスタイルを一括変更する

- 1 外装を変更するときは、ナビの「外壁・屋根・敷材」の「一括変更」、内装を変更するときは、ナビの「内装材」の「一括変更」を選択します。
- 2 パレットで、スタイルを選択し、パレットに表示されたスタイルから変更したいスタイルを選択します。



- 3 内装を変更するとき、パレットの「対象」を「部屋ごと」に切り替えたときは、パレットのスタイルを選択したあと、パース図上で、変更したい部屋をクリックします。

外壁・屋根・敷材

一括変更

外壁材設定

屋根材設定 ①選択

敷材設定

内装材

一括変更

壁紙設定

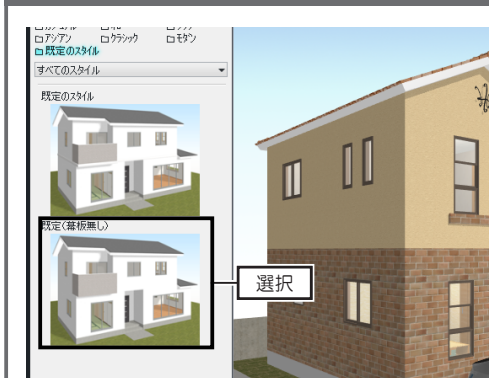
床材設定 ①選択

天井材設定

外壁材や屋根材をフロアごとに貼り付ける方法は76ページ

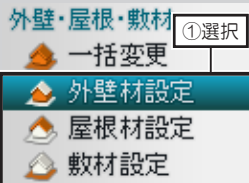
壁紙・床材・天井材を部屋ごとに貼り付ける方法は77ページ

幕板の解除



1. ナビの「外壁・屋根・敷材」の「一括変更」を選択します。
2. パレットで、「既定のスタイル」を選択して「既定（幕板なし）」をクリックします。
3. ナビの「外壁材設定」、または「屋根材設定」を選択し、外壁材や屋根材を貼り付けます。

⚠️ 先に外壁材や屋根材を貼り付けたあとに「既定（幕板なし）」をクリックすると、貼り付けていた外壁材や屋根材が既定のスタイルに戻ります。



外壁材・屋根材・敷材を貼り付ける

- 1 外壁材を貼り付けるときは、ナビの〔外壁材設定〕を選択します。
屋根材を貼り付けるときは、ナビの〔屋根材設定〕を選択します。
敷材を貼り付けるときは、ナビの〔敷材設定〕を選択します。
- 2 パレットで、貼り付けたい外壁材や屋根材の分類リストを選択し、テクスチャを選択して、貼り付けたい外壁や屋根、敷地をクリックします。

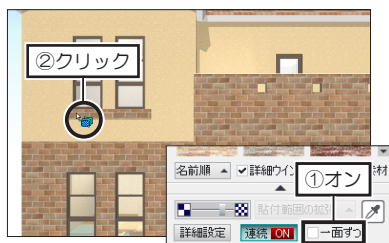


間取り画面で、外構に〔塀〕、〔アプローチ〕を作成している場合は、1つずつ敷材を貼り付けます。

テクスチャを連続して貼り付けるにはパレットを **連続 ON** にしてから貼り付けます。



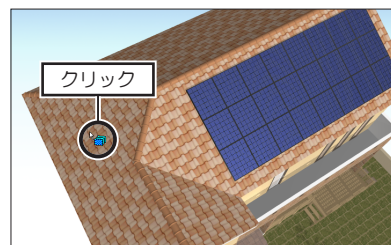
一面ずつ貼り付けるにはパレットの〔一面ずつ〕のチェックボックスをオン にしてから貼り付けます。



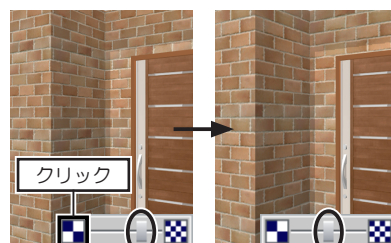
家、またはフロア全体に、一斉にテクスチャや色を貼り付ける方法は78ページ

屋根材の貼り付け

屋根と棟瓦は別々に貼り付けられます。



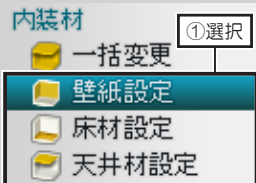
模様や目地を拡大・縮小するにはテクスチャを貼り付けた直後に、パレットの をクリックすると、模様や目地が拡大・縮小します。



壁紙・床材・天井材を貼り付ける

1 壁紙を貼り付けるときは、ナビの「壁紙設定」を選択します。
床材を貼り付けるときは、ナビの「床材設定」を選択します。
天井材を貼り付けるときは、ナビの「天井材設定」を選択します。

2 パレットで、貼り付けたい壁紙や床材、天井材の分類リストを選択し、テクスチャを選択して、貼り付けたい壁や床、天井をクリックします。



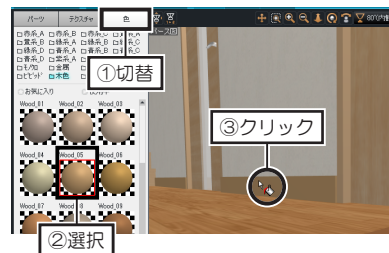
天井材の貼り付け

ナビの「天井材設定」を選択すると、自動的に天井が表示されます。



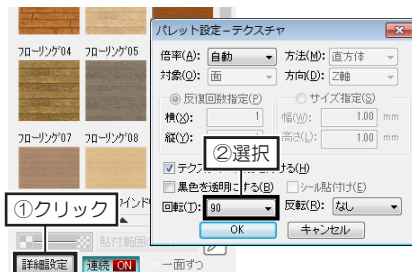
色を貼り付けるには

色パレットに切り替え、幅木や廻り縁などに色を貼り付けられます。

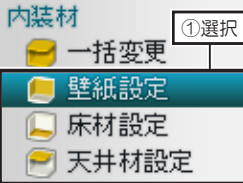
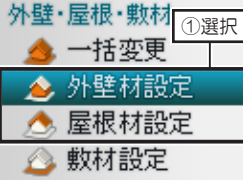


テクスチャの向きを変えるには

パレットの「詳細設定」をクリックし、「テクスチャ設定」の「回転」を「90度」「180度」「270度」に設定してから貼り付けます。



家、フロア、または部屋全体に、一斉にテクスチャや色を貼り付ける方法は78ページ



⚠ 「外壁・屋根材・敷材」、
「内装材」以外のナビが選
択されている場合は、この
機能は利用できません。

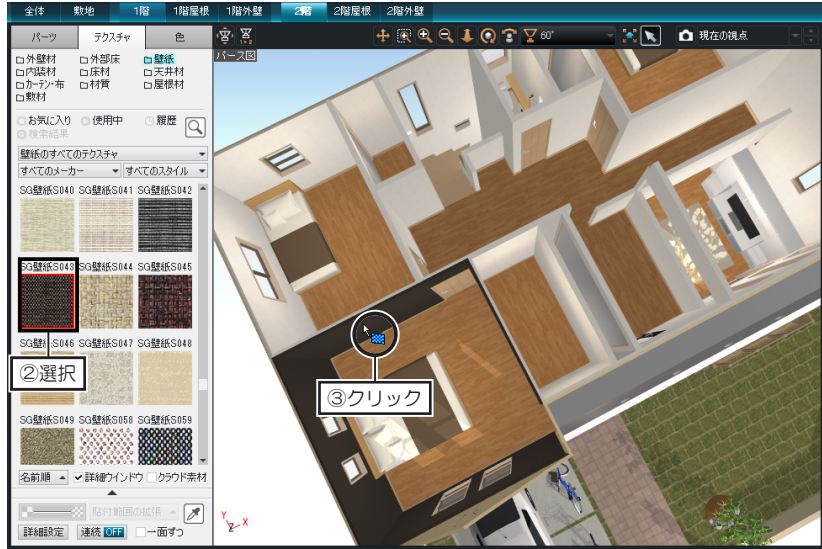
貼付範囲を間違えたとき
は、ツールバーの「元に戻
す」をクリックします。



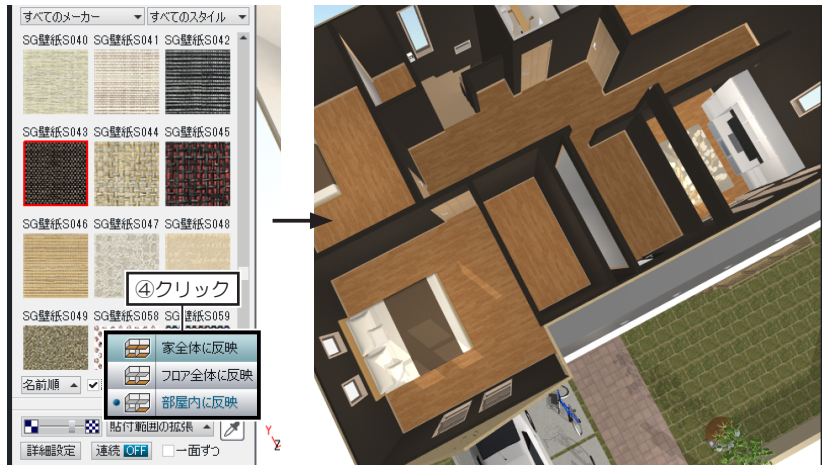
[元に戻す]

テクスチャや色を家・フロア・部屋に一齐に貼り付ける

- 1 外壁材を貼り付けるときは、ナビの「外壁材設定」を選択します。
屋根材を貼り付けるときは、ナビの「屋根材設定」を選択します。
壁紙を貼り付けるときは、ナビの「壁紙設定」を選択します。
床材を貼り付けるときは、ナビの「床材設定」を選択します。
天井材を貼り付けるときは、ナビの「天井材設定」を選択します。
- 2 パレットで、貼り付けたいテクスチャや色の分類リストを選択し、テクスチャや色を選択して、貼り付けたい部分をクリックします。



- 3 テクスチャを貼り付けると、パレットの「貼付範囲の拡張」が有効になります。
[貼付範囲の拡張] をクリックし、外壁・屋根材の場合は、[家全体に反映]、
または [フロア全体に反映] をクリックします。
内装材の場合は、[家全体に反映]、[フロア全体に反映]、または [部屋内に
反映] を選択します。
貼り付けたテクスチャが、選択した範囲に、一齐に貼り付けられます。



ドアや窓の枠の色を一齐に貼り替える

内装材

- 一括変更
- 壁紙設定
- 床材設定
- 天井材設定

⚠ 色パレットの「対象」が「形状」になっていることを確認してください。

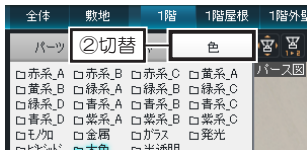
⚠ ナビの「外壁・屋根材」、「内装材」以外を選択した場合は、「貼付範囲の拡張」が有効になりません。

⚠ 「貼付範囲の拡張」の対象となる建具パーツは、収録されている「MD室内片開S01」や「YA掃窓T02」など、「S」「T」がついている建具パーツ、一部のノンブランドの建具パーツです。

収録されている建具パーツやデータセンターに公開されている「室内片開A_R01」や「掃窓R01」など、「R」が付いている建具パーツは、一部のみ対応しています。

「Q」「O」など、アルファベット順で前の建具パーツは対象外です。

貼付範囲を間違えたときは、ツールバーの「元に戻す」をクリックします。



1 ナビの「壁紙設定」を選択し、パレットを「色」タブに切り替えます。

2 パレットで、貼り付けたい色の分類リストを選択し、色を選択して、貼り付けたいドアや窓の枠をクリックします。

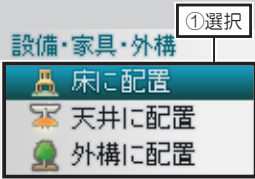


3 色を貼り付けると、パレットの「貼付範囲の拡張」が有効になります。「貼付範囲の拡張」をクリックし、「家全体に反映」、「フロア全体に反映」、または「部屋内に反映」を選択します。

貼り付けた色が、選択した範囲のドア・窓の枠に、一齐に貼り付けられます。



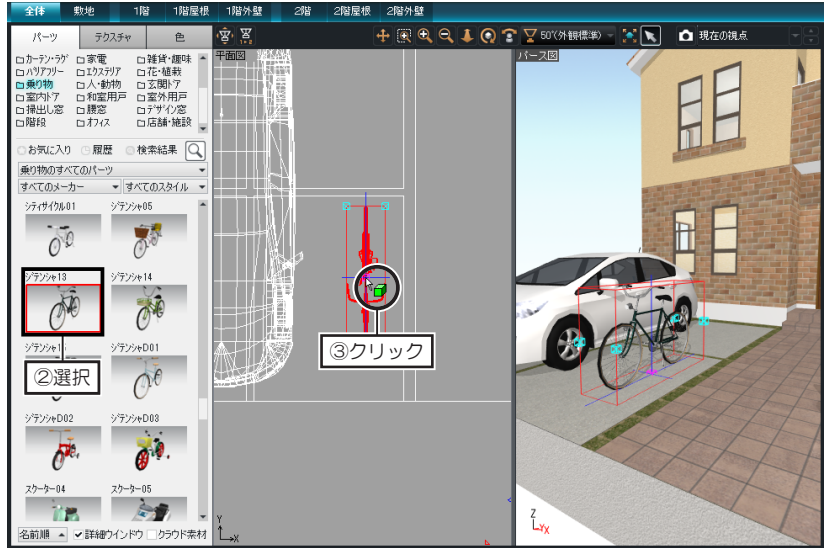
2-4 パーツの配置



三面図、四面図表示の場合は、東/西立面図、南/北立面図にも配置できます。

パーツを配置する


- 1 室内の床や壁に配置するときは、ナビの「床に配置」を選択します。
天井にパーツを配置するときは、ナビの「天井に配置」を選択します。
屋外にパーツを配置するときは、ナビの「外構に配置」を選択します。
- 2 パレットで、配置したいパーツの分類リストを選択し、配置したいパーツをクリックして平面図、またはパース図の配置したい位置でクリックします。




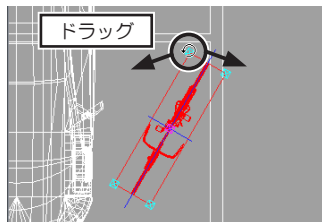
パーツの削除は **[Delete]** キーを押すか、ツールバーの **[削除]** をクリックします。



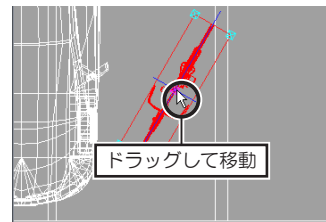
[削除]

 パーツにテクスチャや色を貼り付ける操作方法は 103 ページ

回転するには
水色の  ハンドルをドラッグします。15度単位で回転します。



移動するには
パーツの中をドラッグして移動します。



サイズを変更するには
[パーツプロパティ] の [W] [D] [H] の数値を編集します。

配置高さを変更するには
[パーツプロパティ] の [Z] の数値を編集します。











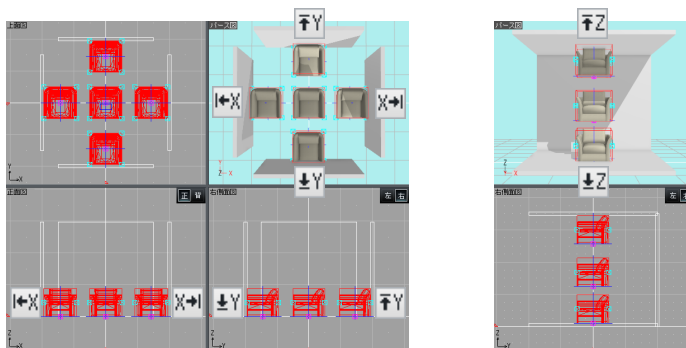
3D画面の [パーツプロパティ] について

■名称・サイズ



- 1 [名称] にはパーツ名が表示されています。
入力してパーツ名を編集できます。
- 2 [W] にはパーツの「幅」、「D」にはパーツの「奥行」、「H」にはパーツの「高さ」が表示されています。
入力してパーツのサイズを編集できます。

■座標値・回転角度

- 1 [X] [Y] [Z] にはパーツが配置されている座標値が表示されています。
[X] は X 軸、[Y] は Y 軸、[Z] は Z 軸を表します。
入力してパーツの位置を移動できます。
- 2 [X 回転] [Y 回転] [Z 回転] にはパーツの回転角度が表示されています。
[X 回転] は X 軸方向の角度、[Y 回転] は Y 軸方向の角度、[Z 回転] は Z 軸方向の角度が表示されています。
入力してパーツを回転できます。
- 3  をクリックすると、パーツが左に 90 度回転します。
 をクリックすると、パーツが右に 90 度回転します。
- 4  をクリックすると、パーツが左側にある形状に沿うように移動します。
 をクリックすると、パーツが右側にある形状に沿うように移動します。
 をクリックすると、パーツが奥にある形状に沿うように移動します。
 をクリックすると、パーツが手前にある形状に沿うように移動します。
 をクリックすると、パーツが上部にある形状に沿うように移動します。
 をクリックすると、パーツが下部にある形状に沿うように移動します。



■移動・コピー

- 1  をクリックし、[移動] で [X 方向へ] [Y 方向へ] [Z 方向へ] を移動距離を入力してパーツを移動できます。
- 2  をクリックし、[数値コピー] で [X 方向] [Y 方向] [Z 方向] にコピー先までの距離、[個数] を入力してパーツをコピーできます。

パーツプロパティ

名称: MDキッチンT04

W: 2630.00 X回転: 0.00

D: 668.00 Y回転: 0.00

H: 2350.00 Z回転: 180.00

X: 2287.90

Y: 1870.00

Z: 0.00

詳細設定 移動 コピー

メーカー: Web
パナソニック株式会社


品名:
パナソニック キッチンリビングステーションS 型造作対面タイプ

サイズ:
W2630×D668×H2350

価格:
1,300,000円(税込)

色・材質:
扉-SX40シリーズ×40アロオー
ク柄 カウンター-ベクルホワイト



 座標値、回転方向の
詳しい説明は 105 ページ

2-5 3Dパースの仕上げ

背景を設定する

- 1 ナビの「背景 / 昼夕夜切替」を選択し、パレットを「背景設定」に切り替え、使用したい背景画像をクリックします。



イメージ仕上げ

背景/昼夕夜切替

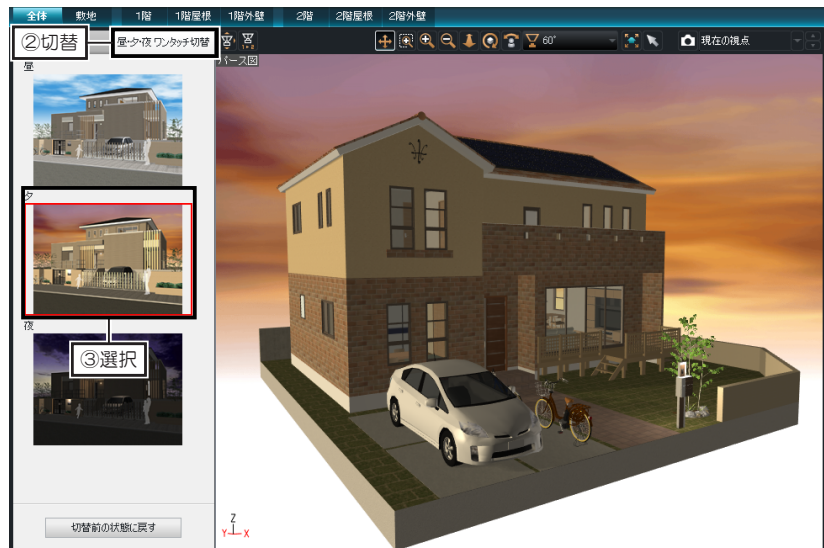
光源設定

①選択

背景を色で設定する場合は、[単色]に切り替えて色を設定してください。

昼・夕・夜のイメージに切り替える

- 1 ナビの「背景 / 昼夕夜切替」を選択し、パレットを「昼・夕・夜ワンタッチ切替」に切り替え、[昼]、[夕]、[夜]のうち、切り替えたいイメージをクリックします。



イメージ仕上げ

背景/昼夕夜切替

光源設定

①選択

切り替え前のイメージに戻すには、[切替前の状態に戻す]をクリックします。

切替前の状態に戻す

[切替前の状態に戻す]

太陽光を設定する

診断/チェック

日当たり

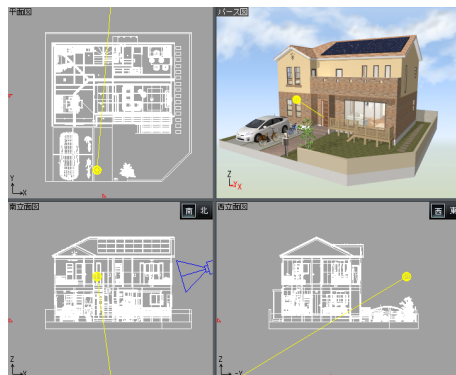
色覚/インテリア

①選択

光源を切り替える前の状態に戻すときは「光源をチェック前に戻す」をクリックします。



- 1 ナビの「日当たり」を選択します。
- 2 パレットで、季節と所在地を選択し、「時刻」のつまみをドラッグして設定したい時刻に合わせてます。



照明器具の点灯・消灯を切り替える

イメージ仕上げ

背景/昼夜夜可変

光源設定

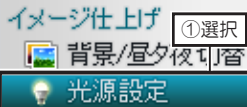
①選択

「場所」のフロアや部屋名のチェックボックスをオフ にすると、そのフロアや部屋に配置されているすべての照明器具が消灯します。

- 1 ナビの「光源設定」を選択し、パレットの「場所」を切り替えたい照明器具が配置されている部屋を選択します。



- 2 パレットで、「光源名」に表示されている照明器具のチェックボックスをオフ にします。照明器具が消灯します。チェックボックスをオン にします。消灯した照明器具が点灯します。

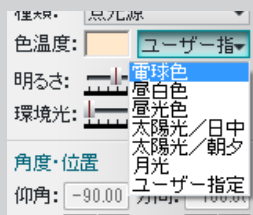


光源の明るさを調整する

- 1 ナビの「光源設定」を選択し、パレットの「場所」を切り替えたい照明器具が配置されている部屋を選択します。
- 2 「光源名」で、調整したい照明器具を選択します。



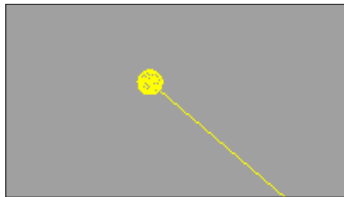
【色温度】のリストを切り替えて光源の色を変更できます。



- 3 「光源設定プロパティ」で、「明るさ」のつまみをドラッグします。または数値を「0～100」の間で入力します。

光源の種類

「3D マイホームデザイナー」の光源には、次の3種類があります。
【光源設定プロパティ】で、「種類」を切り替えて設定します。



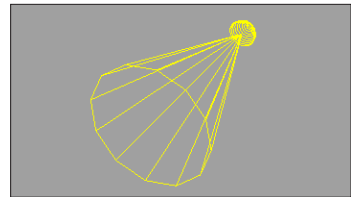
「平行光源」

太陽光源のように、どの場所にも平行な光が当たります。



「点光源」

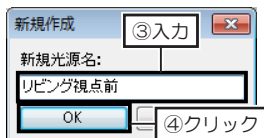
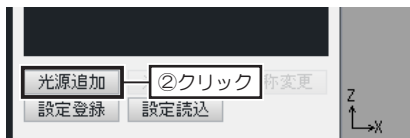
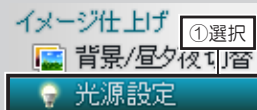
電球のように、光源を中心に全方向に光が当たります。



「スポットライト」

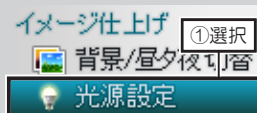
光源から限定された方向と範囲に光が当たります。

光源を追加する



- 1 ナビの [光源設定] を選択します。
- 2 パレットで、[光源追加] をクリックし、[新規作成] の [新規光源名] に光源名を入力して [OK] をクリックします。
[光源名] に入力した名前の光源が追加されます。
- 3 [光源設定プロパティ] で、[種類] や [色温度]、[明るさ] などを編集します。

光源の位置を調整する



- 1 ナビの [光源設定] を選択し、パレットで調整したい照明器具や追加した光源などを選択します。
選択した照明器具の光源が赤色で表示されます。

- 2 四面図上で、赤色になった光源をドラッグして位置を調整します。

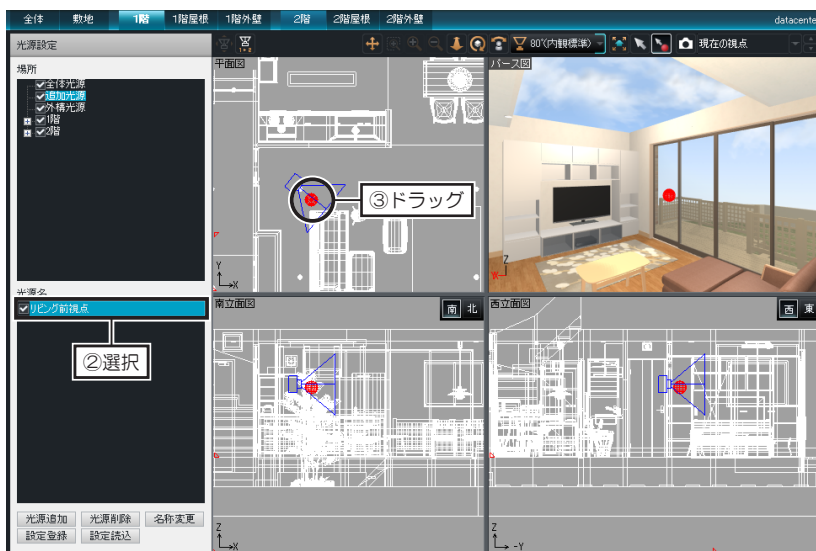
光源移動を終了するときには、ツールバー、または [視点変更ツール] の [選択] をクリックします。



ツールバーの [選択]



視点変更ツールの [選択]



光源設定プロパティ

種類・色・光量

光源名: シーリング28

種類: 点光源

色温度: ユーザー指定

明るさ: 42

環境光: 0

角度・位置

仰角: -90.00 方向: -180.00



照射角: 90.00

位置: X 4550.00

Y 3185.00

Z 5785.00

減衰: 減衰(中)

太陽光源の影: ぼかし中

レンダリング時に影を作る光源位置から見る

[光源設定プロパティ] について

■種類・色・光量

- 1 [種類] は、「平行光源」「点光源」「スポットライト」から選択できます。
- 2 [色温度] は、「電球色」「昼白色」「昼光色」「太陽光 / 日中」「太陽光 / 朝夕」「月光」「ユーザー指定」から選択できます。
「ユーザー指定」を選択した場合は、[色設定] で編集したい色を選択します。
- 3 [明るさ] は、つまみをドラッグするか、「0～100」の数値を入力して設定できます。
- 4 [環境光] は、光源から直接光が届かない場所でも明るく照らす設定です。
つまみをドラッグするか、「0～100」の数値を入力して設定できます。
環境光を上げすぎると、ハレーションを起こしたようになります。

■角度・位置

- 1 [仰角] は、水平方向を基準にした上下方向の角度です。
「90～-90」の数値を入力するか、仰角メーターの針をドラッグします。
- 2 [方向] は、東方向を「0度」にして反時計回りで指定した角度です。
「0～360」の数値を入力するか、方向メーターの針をドラッグします。
- 3 [照射角] は、「スポットライト」光源の照射角度です。
「0～90」の数値を入力します。
- 4 [X] [Y] [Z] には、光源が配置されている座標値が表示されています。
[X] はX軸、[Y] はY軸、[Z] はZ軸を表します。
入力して光源の位置を移動できます。

太陽光源と補助光源について



[太陽光源] = ON

[補助光源] [補助光源2] = ON



[太陽光源] = ON


[補助光源] [補助光源2] = OFF

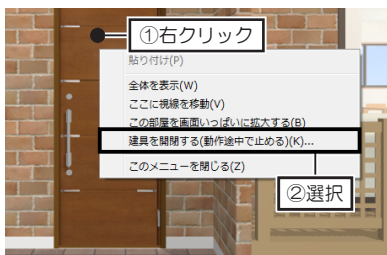
「太陽光源」は、太陽を模した光源で、太陽のようにどの場所でも平行に照らします。


「補助光源」「補助光源2」は、太陽光源に対して、弱い光で補助的に照射する光源で、太陽光源の光が直接当たらない側が暗くなりすぎないように「反射光」のような役割をする光源です。

ドアや窓以外の、動作が設定されているパーツでもマウскарソルが変わります。

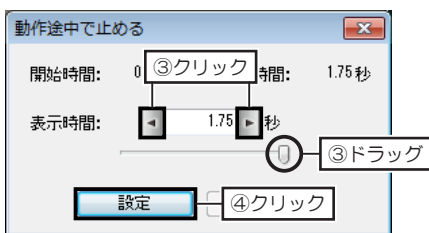
ドアや窓を開閉する



- 1 パース図で、ドアや窓の上にマウскарソルを移動します。マウскарソルが  の形になります。



- 2 マウскарソルが  の状態で右クリックして「建具を開閉する(動作途中で止める)」を選択します。

設定した動作を解除するときには、[解除] をクリックします。



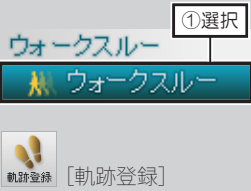
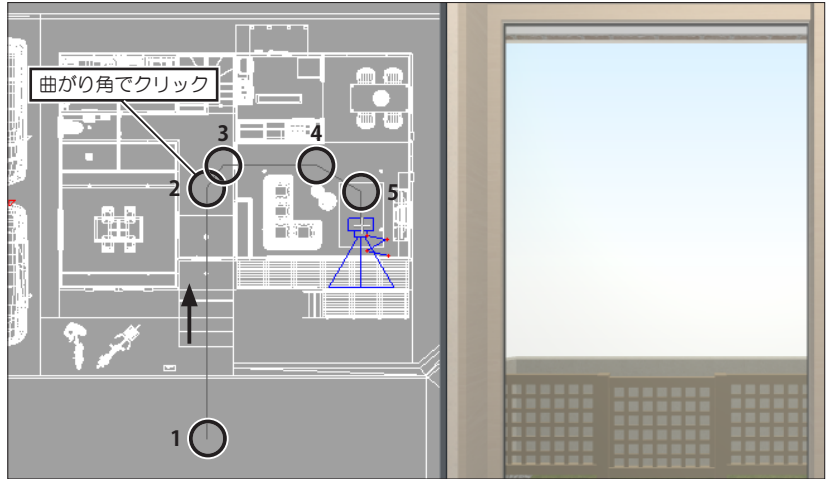
- 3 「動作途中で止める」で、「表示時間」のつまみをドラッグします。または  か  をクリックします。設定中、表示時間に応じてパース図の建具の開閉状態が変化します。目的の状態になったら「設定」をクリックします。



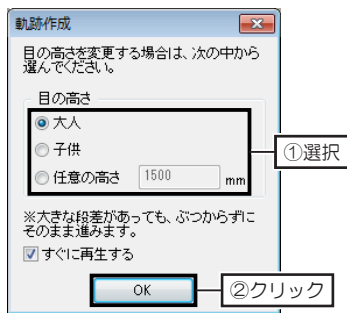
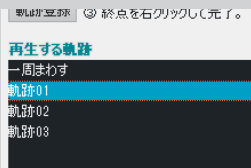
2-6 ウォークスルー

歩く軌跡を作成する


- 1 ナビの[ウォークスルー]を選択し、パレットの[軌跡登録]をクリックします。
- 2 平面図で、ウォークスルーの開始地点から順に、曲がり角でクリックして歩く道順（軌跡）を作成します。
最後の地点をクリックしたら、右クリックします。

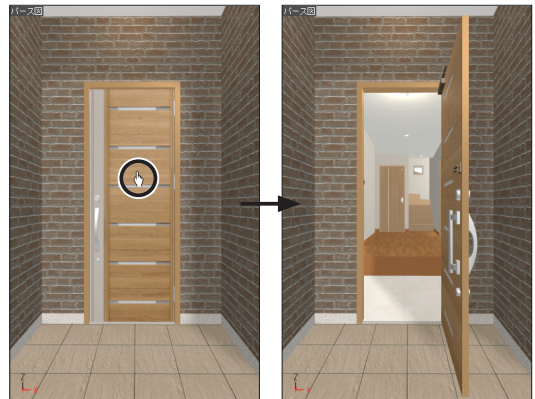


保存される軌跡名は「軌跡 01」「軌跡 02」…と連番で保存されます。



- 3 [軌跡作成] で目の高さを設定し、[すぐに再生する]のチェックボックスをオン にして [OK] をクリックします。
パレットの [再生する軌跡] に作成した軌跡が保存されるのと同時に、軌跡が再生されます。

再生中に建具を開けるには軌跡再生中にドアや窓にマウスカーソルを合わせると、カーソルが  に変わります。そのときにドアや窓をクリックすると開閉します。



ウォークスルー

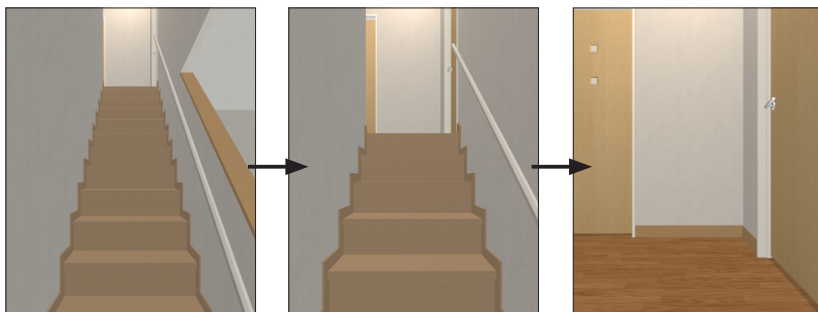
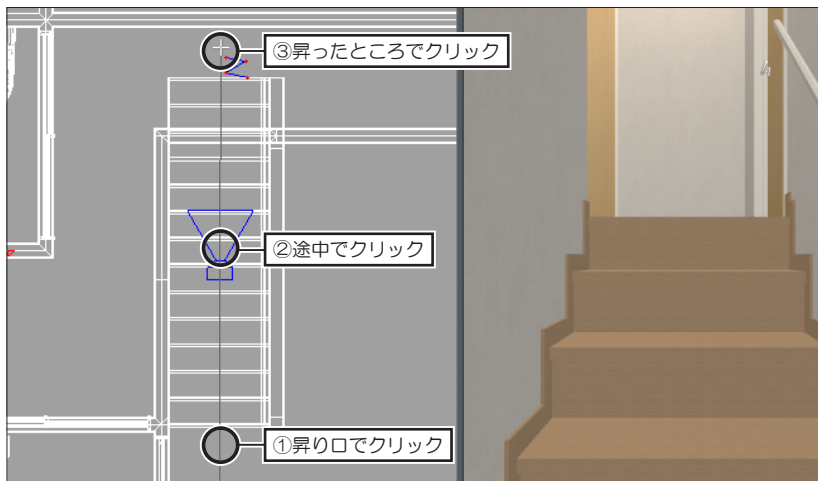
①選択

ウォークスルー

階段を降りる軌跡を作成するときは、降り口の直前から順に、昇るときと逆の順序でクリックします。

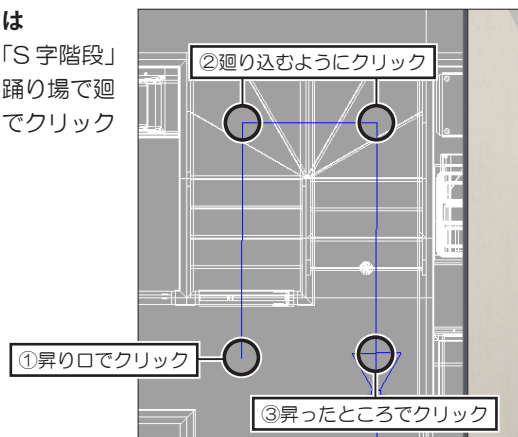
階段を昇る軌跡を作成する

- 1 ナビの「ウォークスルー」を選択し、フロアタブを「1階」に切り替えます。
- 2 パレットの「軌跡作成」をクリックし、階段の昇り口までの軌跡を作成します。
- 3 階段の昇り口の直前でクリックし、次に階段の途中でクリック、続けて階段を昇りきった場所でクリックします。



廻り階段の軌跡を作成するには

「L字階段」や「U字階段」、「S字階段」や「中あき階段」の場合は、踊り場で廻り込んで昇るように曲がり角でクリックします。



ウォークスルー

①選択

ウォークスルー

軌跡を再生する

- 1 ナビの「ウォークスルー」を選択し、パレットの「再生する軌跡」で、再生したい軌跡名を選択して「再生」をクリックします。

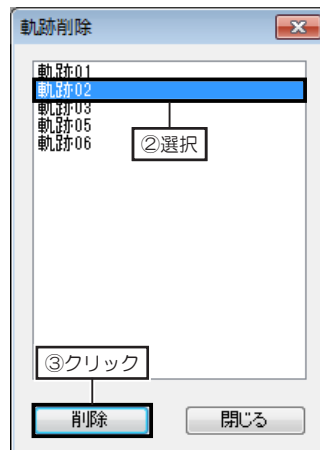


軌跡を削除する

- 1 「ウォークスルー」メニューの「軌跡削除」を選択します。



- 2 「軌跡削除」で、削除したい軌跡名を選択して「削除」をクリックします。



ウォークスルーの条件設定

マウスや方向パッドを利用してウォークスルーするときは、パレットで目の高さや昇れる高さなどの条件を設定します。



- ・「目の高さ」
ウォークスルーするときの視線（目線）の高さです。
[大人] では 150cm、[子供] では 80cm、[車いす] では 100cm に設定されています。
- ・「昇れる高さ」
ウォークスルーのときに昇れる段差の高さです。ウォークスルー中に設定高さより高い段差があると前に進めなくなります。
[車いす] では 2cm に設定されています。
- ・「目の高さ」「昇れる高さ」「上下角」「画角」の▲▼をクリックするか、数値を直接入力して設定を変更します。

マウス操作でのウォークスルー

マウスを利用してウォークスルーする場合は、次のようなマウス操作をおこないます。

- 左クリック クリックした位置まで歩きます。
- 右クリック その場でクリックした方向を向きます。
- ドア/窓をクリック ドア/窓を開きながらドア/窓の前まで歩きます。
- [Shift] キー+ドア/窓をクリック 移動しないでその場でドア/窓を開きます。
- 左ボタンを押して上/下方向へドラッグ 前進/後退します。ドラッグし続けると歩き続けます。
- 右ボタンを押して上/下方向へドラッグ その場で 30 度上/下を向きます。
- 右ボタンを押して左/右方向へドラッグ その場で 90 度左/右を向きます。

方向パッドでのウォークスルー

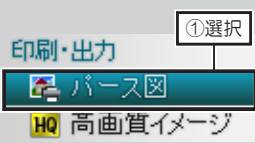
方向パッド操作



【ウォークスルーパレット】の方向パッドでもウォークスルーできます。各ボタンをクリックして操作します。

1. 前進
2. 後退
3. 右回転
4. 左回転
5. 右斜め前進
6. 右斜め後退
7. 左斜め前進
8. 左斜め後退
9. 右に平行移動
10. 左に平行移動

2-7 ファイルの保存と3Dパースの印刷



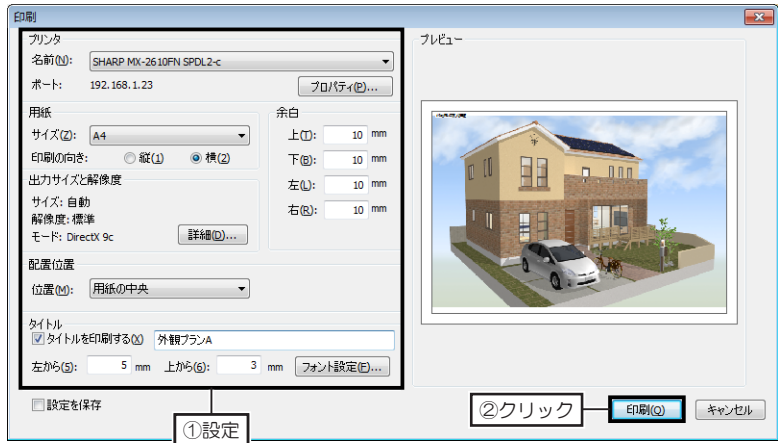
3Dパースを印刷する

- 1 パース図を印刷したい視点に調整しておき、ナビの[パース図]を選択します。



- 2 パレットの[印刷]をクリックします。


- 3 [印刷] で、[用紙]、[出力サイズと解像度]、[余白]、[配置位置]、[タイトル] など、必要な項目を設定して [印刷] をクリックします。



[タイトルを印刷する] のチェックボックスをオン にすると、タイトルを入力して印刷する位置を指定できます。



保存していない場合は、[名前を付けて保存] が表示されます。

 名前を付けて保存する方法は 62 ページ

ファイルを保存する

- 1 ツールバーの[保存]をクリックします。
間取り画面で保存したファイルに上書き保存されます。

第3章

便利な操作／作り込み

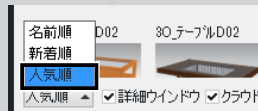
- 1 パーツパレットの操作……94
- 2 移動・コピー操作……98
- 3 テクスチャ・色の操作……100
- 4 パーツの作成・編集……103
- 5 3D パースを作り込むツール……110

3-1 パーツパレットの操作

📖 お気に入りに登録は
110 ページ

📖 パーツの検索、ダウ
ンロードは 96 ページ

パレット下部で【人気順】を選択すると、メガソフトが収集しているパーツの利用状況の統計データをもとに、人気（利用頻度）の高いパーツから順に表示されます。



パレットの分類リストを切り替える



パレット上部に表示されている[キッチン] や [ダイニング] などのリストを「大分類」と呼びます。「大分類」を選択すると、その大分類に該当するパーツがパレットに表示されます。

「大分類」下に表示されている [キッチンのすべてのパーツ] のプルダウンリストを「小分類」と呼びます。「小分類」を選択すると、その小分類に該当するパーツが表示されます。

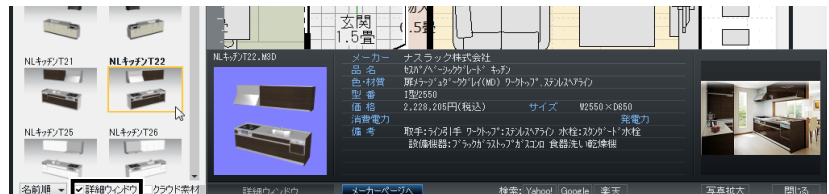
「お気に入り」は、[お気に入りに登録] 機能で登録したパーツや、「データセンター」のホームページからダウンロードしたパーツが保存されている分類です。

「履歴」を選択すると、最近使用したパーツの履歴が 30 個表示されます。


「検索結果」は、パーツを検索したときに有効になります。

パレット下部「クラウド素材」のチェックボックスがオン の場合、「データセンター」にあるパーツもパレットに表示されます。

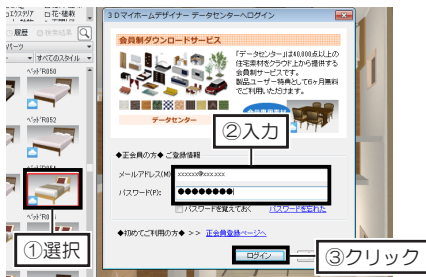
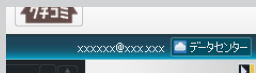
パーツのサムネイルをクリックします。【詳細ウインドウ】が表示され、パーツのメーカーやデザインなどの情報を確認できます。【詳細ウインドウ】を表示しないようにするときは、パレット下部の【詳細ウインドウ】のチェックボックスをオフ にします。



クラウド素材を使用する

パーツパレットで  マークのついているパーツは、クラウド素材です。クラウド素材を使用するには、データセンターの正会員登録が必要です。まだの場合は、データセンターのホームページより登録ください。

データセンターにログイン済みの場合は、すぐにダウンロードが始まります。ログインしているかどうかは画面右上に表示されます。



1 パレットでサムネイルをクリックすると、データセンターのログイン画面が表示されます。メールアドレスとパスワードを入力してログインします。




2 ダウンロードの確認画面が表示されます。「OK」をクリックすると、ダウンロードが始まります。



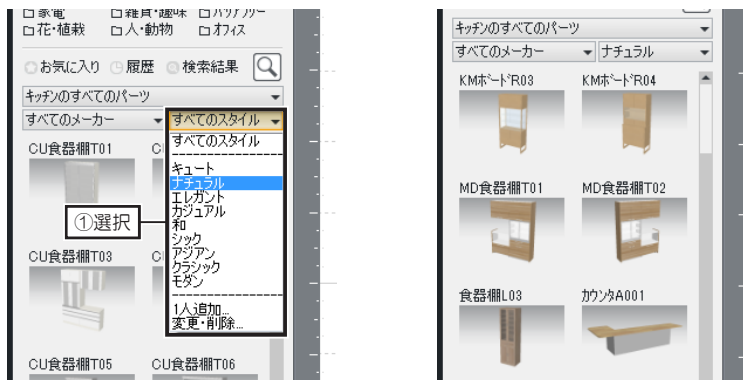
3 ダウンロードが完了すると、パーツが配置されます。

パーツのスタイルを絞り込む

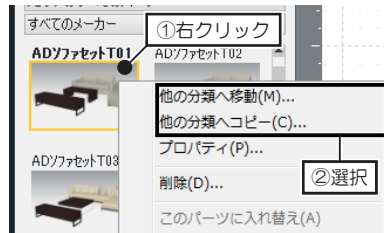
インテリアの好みを登録している場合は、プルダウンメニューの名前を選択すると、パレットに、おすすめのパーツが表示されます。

 インテリアの好みの登録方法は 122 ページ

1 パレット中ほどに表示されている [すべてのスタイル] をクリックしてスタイルを選択します。パレットに、選択している [大分類] と [小分類] によって表示されているパーツの中から、そのスタイルに該当するパーツが絞り込まれて表示されます。

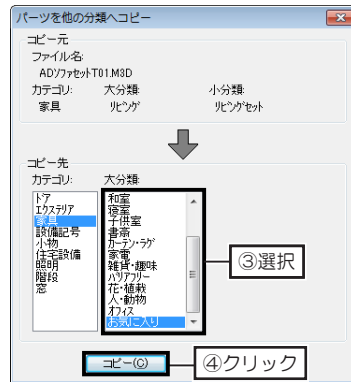


パーツをほかの分類へ移動・コピーする

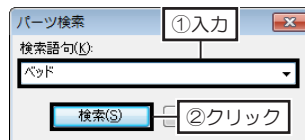


- 1 移動したいパーツのサムネイルを右クリックして [他の分類へ移動]、または [他の分類へコピー] を選択します。

- 2 [パーツを他の分類へ移動]、または [パーツを他の分類へコピー] で、移動・コピー先の大分類と小分類を選択して [移動]、または [コピー] をクリックします。



パーツを検索する



- 1 パレットの [検索] をクリックし、[パーツ検索] で、[検索語句] にキーワードや型番などを入力して [検索] をクリックします。



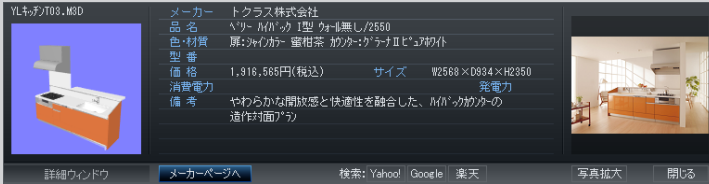
- 2 検索終了後、分類リストの [検索結果] が選択され、パレットに検索結果が表示されます。

パーツやテクスチャの製品情報について

「3Dマイホームデザイナー 12」には、大手有名メーカーの实在している製品データを多数含む、7,600点以上の3Dパーツ、2,700点以上のテクスチャが収録されています。

これらのパーツやテクスチャには、製品の名称、品番、金額といった属性情報（※1）がデータ内に登録されています。

パーツやテクスチャのプロパティで属性情報を確認したり、製品情報のホームページを参照できます。また、属性情報はパレットに並んでいるパーツやテクスチャを選択することによって、詳細ウィンドウや画面最下段のステータスバーにも表示されます。



テクスチャには「MTB ファイル形式（※2）」を採用しており、属性情報のほかに、テクスチャを貼り付けるときの最適なサイズ情報もデータ内に登録されています。

これにより、テクスチャを貼る壁や床などをクリックするだけで、最適なサイズに貼り付けられます。

※1 メーカーの製品は改廃される可能性があります。詳しくはユーザーズマニュアル（本書）巻頭の「収録素材データご使用上の注意」をご覧ください。

※2 MTB 形式テクスチャはマイホームデザイナーオリジナルのファイル形式で、バンプマッピング（表面の凹凸を疑似的に表現し質感を与える技法）の度合いや、透明度や反射率が設定されているテクスチャもあります。

マイホームデザイナーでは「高画質出力」時にバンプマッピング・透明度・反射率の効果が反映されます。

パレットに並んでいるパーツやテクスチャの上に表示されるファイル名には、メーカー名を識別する記号がファイル名の先頭に付加されています。

※下表は『記号』順で表記

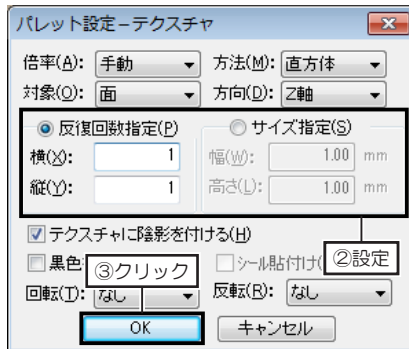
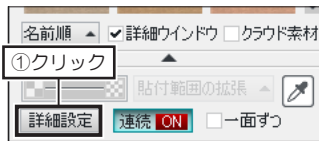
記号	メーカー名	記号	メーカー名	記号	メーカー名
AD	アイテック	LP	ルイスポールセン	SI	シモンズ
AW	朝日ウッドテック	LY	リリカラ	SN	新日軽 [(株) LIXIL]
CH	カンディハウス	MD	パナソニック	ST	三協アルミ
CU	クリナップ	MK	丸二金属製作所	SW	サンウエーブ [(株) LIXIL]
DK	大建工業	MN	マルニ木工	SY	ソニーストア
EL	エレコム	MS	パナソニック	TB	東芝
HK	日比谷花壇	NH	ニチハ	TK	タカラスタンダード
HL	日本フクラ	NL	ナスラック	TL	東リ
IX	I N A X [(株) LIXIL]	PB	パブリック	TM	天童木工
KD	ケイミュー	PI	パイオニア	TX	トステム [(株) LIXIL]
KM	カリモク家具	PM	パモウナ	TT	TOTO
KS	川島織物セルコン	PU	パラマウントベッド	TX	T O E X [(株) LIXIL]
KW	柏木工	RW	リッツウエル	TY	TIME & STYLE
KY	コクヨファニチャー	SE	住江織物	YA	YKK AP
KZ	コイズミ照明	SG	サンゲツ	YL	トクラス

3-2 テクスチャ・色の操作

サイズや反復回数を指定してテクスチャ貼り付ける

【反復回数指定】は、貼り付け対象の1面に対して、入力した反復回数で貼り付けられます。

【サイズ指定】は、入力したサイズで連続して貼り付けられます。



1 テクスチャパレットに切り替え、パレットの【詳細設定】をクリックします。

2 【パレット設定-テクスチャ】で、【倍率】を「手動」に切り替え、【反復回数指定】か【サイズ指定】を選択します。

【反復回数指定】を選択した場合は、【横】、【縦】に反復回数を入力して【OK】をクリックします。【サイズ指定】を選択した場合は、【幅】、【高さ】にサイズを入力して【OK】をクリックします。

3 パレットで、貼り付けたいテクスチャの分類リストを選択し、テクスチャを選択して、貼り付けたい部分をクリックします。

使用しているテクスチャや色を調べる

1 テクスチャ、または色パレットで、【スポイト】をクリックします。マウスポインターがテクスチャ・色検索モードに変わります。

2 パース図上で、調べたい壁や床などをクリックします。

パレットの分類が【使用中】に切り替わり、検索したテクスチャ、または色が選択された状態で表示されます。



【スポイト】

【使用中】に表示されたテクスチャ・色は、収録されているテクスチャ・色と同じように、選択して貼り付けられます。



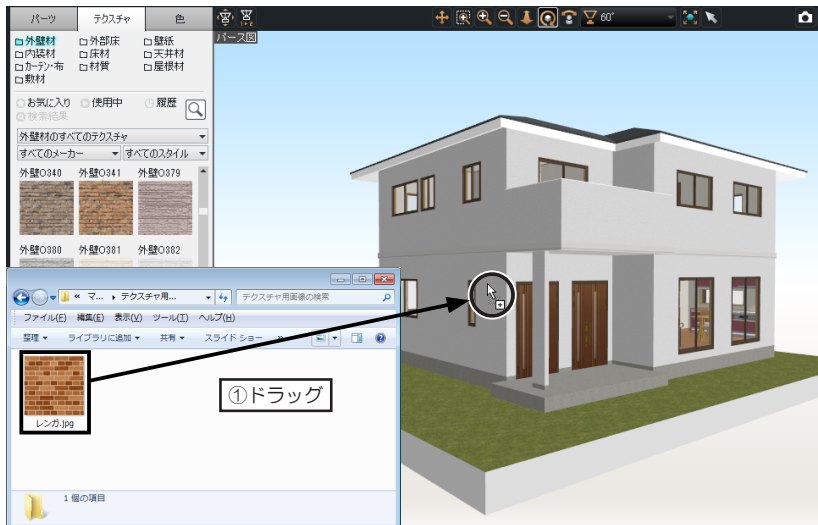
利用できる画像ファイルは、「*.BMP」「*.JPG」「*.GIF」の形式です。

⚠ 画像ファイルのカラーモードが「CMYK」のJPEGファイルは利用できません。カラーモードを「RGB」に変換してください。

画像ファイルをテクスチャとして利用する

デジカメで撮影した写真や、インターネットからダウンロードした画像ファイルを、そのままパース図にドラッグしてテクスチャとして利用できます。

- 1 「BMP」「JPEG」「GIF」形式の画像ファイルが保存されているフォルダを開いておき、貼り付けたい画像ファイルを、直接パース図にドラッグします。



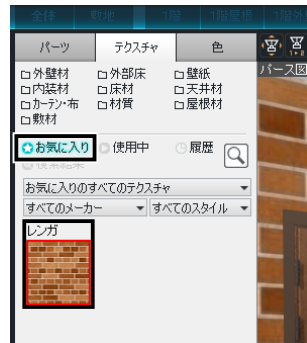
[反復回数指定] には、貼り付け対象に対して、何回反復して貼り付けるかを設定します。

貼り付け対象に対して、設定した反復回数だけ画像が貼り付けられます。

[サイズ指定] には、画像を貼り付けるときの [幅] と [高さ] のサイズを設定します。

設定したサイズで連続して画像が貼り付けられます。

- 2 [テクスチャ設定] で、[反復回数指定]、または [サイズ指定] を選択し、反復回数、またはサイズを入力して [OK] をクリックします。ドラッグした場所に画像が貼り付けられ、[お気に入り] の分類にテクスチャとして登録されます。



⚠ [スキャナから読み込み]を選択する場合は、スキャナがTWAIN対応であるか確認してください。

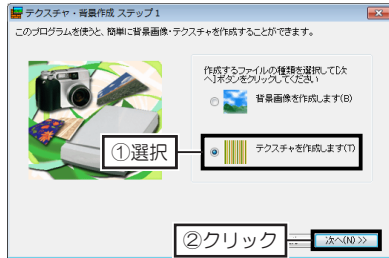
テクスチャに利用できる画像ファイルのファイル形式は、「BMP (*.bmp)」、「JPEG (*.jpg)」、「GIF (*.gif)」です。

⚠ 画像ファイルのカラーモードが「CMYK」のJPEGファイルは利用できません。カラーモードを「RGB」に変換してください。

ウィザードを利用してテクスチャを作成する



1 [ツール]メニューの[テクスチャ・背景作成]を選択します。「テクスチャ・背景作成ウィザード」が起動します。



2 [テクスチャ・背景作成 ステップ1]で、[テクスチャを作成します]を選択して [次へ] をクリックします。



3 [テクスチャ・背景作成 ステップ2]で、[ファイルから読み込み]を選択して [次へ] をクリックします。



4 [ファイルを開く]で、画像ファイルが保存されている場所を選択し、使用する画像ファイルを選択して [開く] をクリックします。



5 [テクスチャ・背景作成 ステップ3]で、読み込んだ画像の角度と、画像の利用範囲を編集して [次へ] をクリックします。

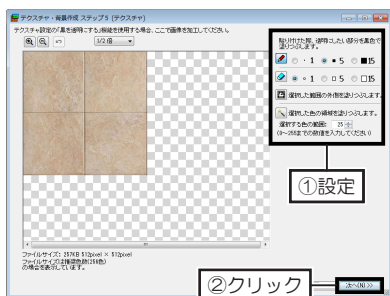
透明の設定が必要ない場合は、[ステップ5] はそのまま [次へ] をクリックして飛ばします。

[ステップ5] で、透明したい部分を黒色で設定した場合は、[黒色を透明にする] のチェックボックスをオン にします。

⚠ 「保存する場所」は「99MYTX」です。保存する場所は変更しないでください。



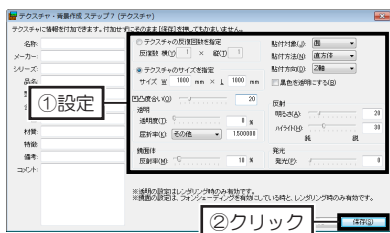
- 6 [テクスチャ・背景作成 ステップ4] で、テクスチャパレットで表示されるサムネイルのサイズを編集して [次へ] をクリックします。



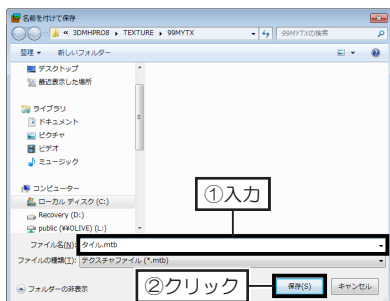
- 7 [テクスチャ・背景作成 ステップ5] で、透明にしたい部分を黒色で塗りつぶして [次へ] をクリックします。



- 8 [テクスチャ・背景作成 ステップ6] で、色のバランスを編集して [次へ] をクリックします。



- 9 [テクスチャ・背景作成 ステップ7] で、情報を入力します。貼り付けるときの反復回数やサイズ、表面設定などを設定して [保存] をクリックします。

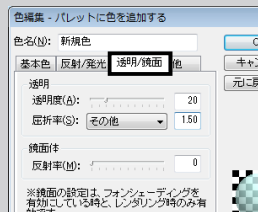


- 10 [名前を付けて保存] で、[ファイル名] を入力して [保存] をクリックします。テクスチャパレットの [お気に入り] に保存されます。

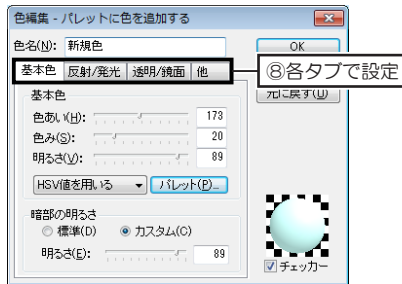
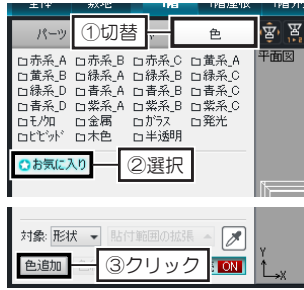
作成した色は、選択した分類リストの中に保存されます。

つや消しや光沢を表現するときは、[反射/発光] タブに切り替え、反射や発光の強さを設定します。

半透明や鏡面にするときには、[透明/鏡面] タブに切り替え、透明度や反射率を設定します。



色を作成する



1 パレットを [色] タブに切り替えます。

パレットで、色を登録したい分類リストを選択し、[色追加] をクリックします。

2 [色編集・パレットに色を追加する] で、[基本色] タブを選択して [パレット] をクリックします。[色の設定] で、カラーピッカーをクリックして色を選択して [OK] をクリックします。

3 [基本] タブで、[色あい][色み][明るさ] のつまみをドラッグするか、数値を入力して色を編集します。[反射/発光] タブで、反射や発光の強さを編集します。[透明/鏡面] タブで、透明度や反射率を編集します。

4 [他] タブに切り替え、[色名] と [色ファイル名] の両方に、作成した色の名前を入力して [OK] をクリックします。選択した分類リストに色が追加されます。

3-3 パーツの操作

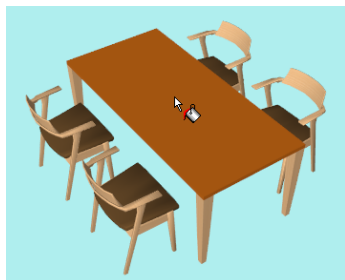
パーツにテクスチャや色を貼り付ける

- 1 室内に配置されているパーツの場合は、ナビの「床に配置」を選択します。屋外に配置されているパーツの場合は、ナビの「外構に配置」を選択します。
- 2 パレットを「テクスチャ」または「色」タブに切り替え、貼り付けたいテクスチャ、または色を選択し、パーツの貼り付けたい場所をクリックします。



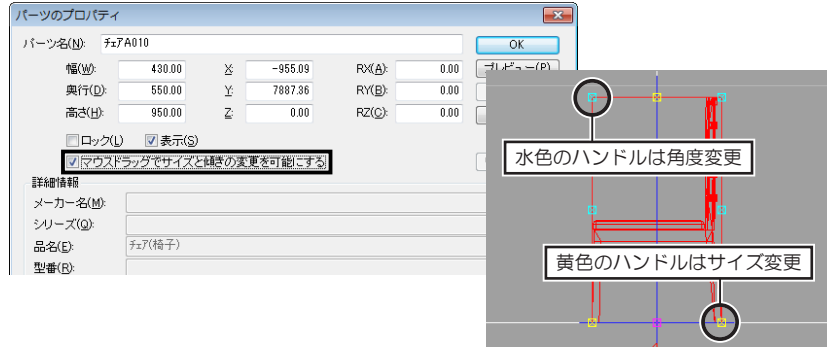
色を貼り付ける範囲について

色を貼り付けるとき、パレット下の「対象」の選択により、貼り付けられる範囲が変わります。下図は、ダイニングセットのパーツに対して「対象」を「形状」「要素」「全体」で貼り付けた例です。「形状」の場合は、天板（クリックした形状）にだけ貼り付けられます。「要素」の場合は、チェア、またはテーブルという要素に貼り付けられます。「全体」の場合は、ダイニングセットのパーツ全体に貼り付けられます。




パーツや形状の「ハンドル」について

- 1 配置されているパーツをダブルクリックします。
[パーツのプロパティ] が表示されます。
- 2 [パーツのプロパティ] で、[マウスドラッグでサイズと傾きの変更を可能にする] のチェックボックスをオン にして [OK] をクリックします。
パーツを選択したときに、表示される水色のハンドルの数が増え、さらに黄色のハンドルが表示されます。
ハンドルをドラッグすることで、次の編集ができます。

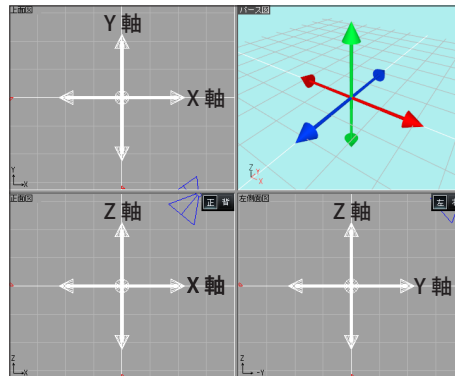
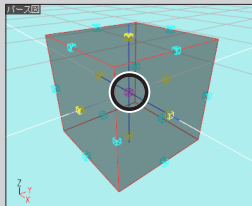


「座標」と「原点」について

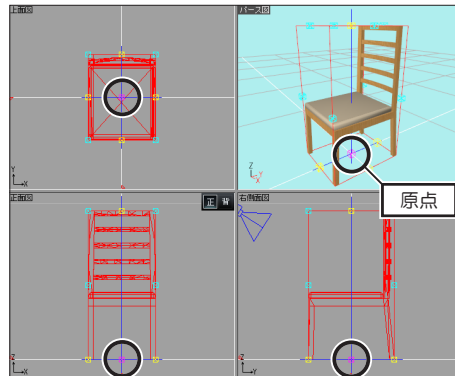
パーツ、または形状1つに対して「原点」は1つで、パーツによって「原点」の位置は異なります。

 パーツの「原点」の位置編集は 110 ページ

形状作成ツールの「押し出し多角形」、「3D多角形」、「3D文字生成」以外で作成した形状の「原点」は、その形状の中心にあり、固定です。

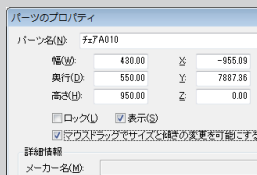


操作画面には、「X」「Y」「Z」の座標軸があります。
グリッド線を表示したとき、太い線で表示されているのが座標軸です。
座標は、パーツや形状の位置を決めるときの指標になるものです。



パーツや形状を選択して表示されるピンク色のポイントは、そのパーツや形状の「原点」です。
パーツや形状の位置は、「座標」の中でのパーツや形状の「原点の位置」を示します。

パーツや形状の位置と座標値について



[パーツのプロパティ]



プロパティパレット、または [パーツのプロパティ] にある [X] [Y] [Z] に表示されているのが「座標値」です。

[X] [Y] [Z] に表示されている座標値が、そのパーツや形状の「原点」が配置されている座標値です。

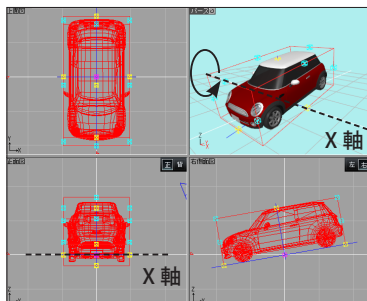
この数値を変更すると、パーツや形状の位置を移動できます。

パーツの回転方向について

プロパティパレットには、[X 回転] [Y 回転] [Z 回転]、[パーツのプロパティ] には、[RX] [RY] [RZ] という、パーツや形状の回転角度を設定できる項目があります。

この数値（角度）を編集してパーツを回転できます。

X 軸方向の回転は、パーツや形状を正面から見て、手前 / 奥方向への回転です。手前方向は正の数値、奥方向は負（マイナス）の数値を入力します。

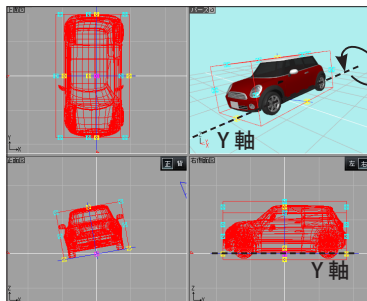


[X 回転] [RX] に数値を入力

「X 軸」を回転軸にして回転します。



Y 軸方向の回転は、パーツや形状を正面から見て、左 / 右方向への回転です。右方向は正の数値、左方向は負（マイナス）の数値を入力します。

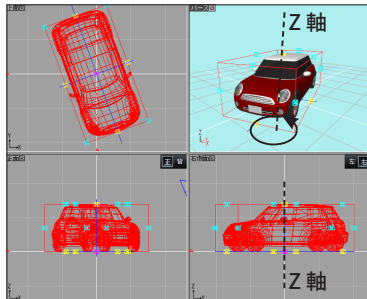


[Y 回転] [RY] に数値を入力

「Y 軸」を回転軸にして回転します。



Z 軸方向の回転は、パーツや形状を上面から見て、左 / 右方向への回転です。左方向は正の数値、右方向は負（マイナス）の数値を入力します。



[Z 回転] [RZ] に数値を入力

「Z 軸」を回転軸にして回転します。



[X] は左/右方向、[Y] は手前/奥方向、[Z] は上/下方向です。

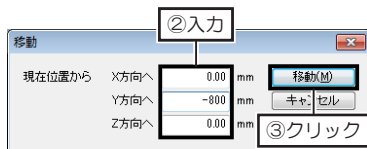
右・奥・上方向に移動するときは正の数値、左・手前・下方向に移動するときは負（マイナス）の数値を入力します。

[X] は左/右方向、[Y] は手前/奥方向、[Z] は上/下方向です。

右・奥・上方向にコピーするときは正の数値、左・手前・下方向にコピーするときは負（マイナス）の数値を入力します。

傾いているパーツでも隣接コピーできます。

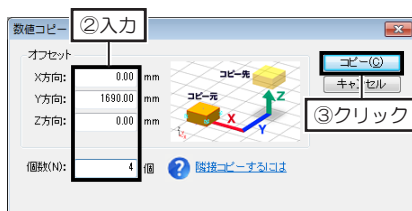
数値を指定して移動する



1 移動したいパーツを選択し、[パーツプロパティ]の[移動]をクリックします。

2 [移動]で、[X方向へ][Y方向へ][Z方向へ]を移動距離を入力して[移動]をクリックします。

数値を指定してコピーする



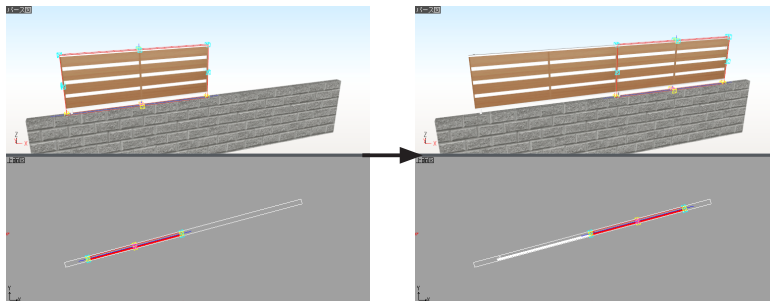
1 コピーしたいパーツを選択し、[パーツプロパティ]の[コピー]をクリックします。

2 [数値コピー]で、[X方向][Y方向][Z方向]にコピー先までの距離を入力します。
[個数]にコピーする個数を入力して[コピー]をクリックします。

隣接コピーする

1 コピーしたいパーツを選択し、キーボードの[Alt]と方向キー（↑/↓/←/→）を同時に押します。

押した方向キーの方向に、隙間なくパーツがコピーされます。



パーツ階層について

パーツには「階層」があり、複数の階層が集まってパーツを構成しています。収録されているダイニングセットのパーツを使って説明します。

この説明で使用しているダイニングセットパーツは「食卓 Q02」です。



「このパーツ階層へ移る」は 108 ページ

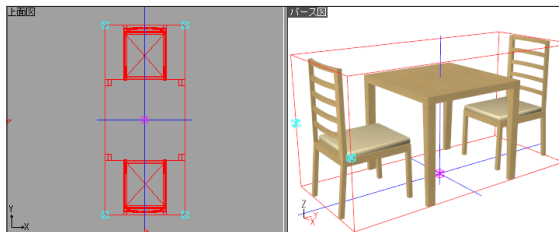
1 つ上の階層へ戻るときは、[ツール]メニューの[上のパーツ階層へ移る]を選択します。

「パーツ階層 2」から「テーブルセット (最上層)」のように、パーツ階層を飛び越して戻るときは、[ツール]メニューの[最上層のパーツ階層へ移る]を選択します。

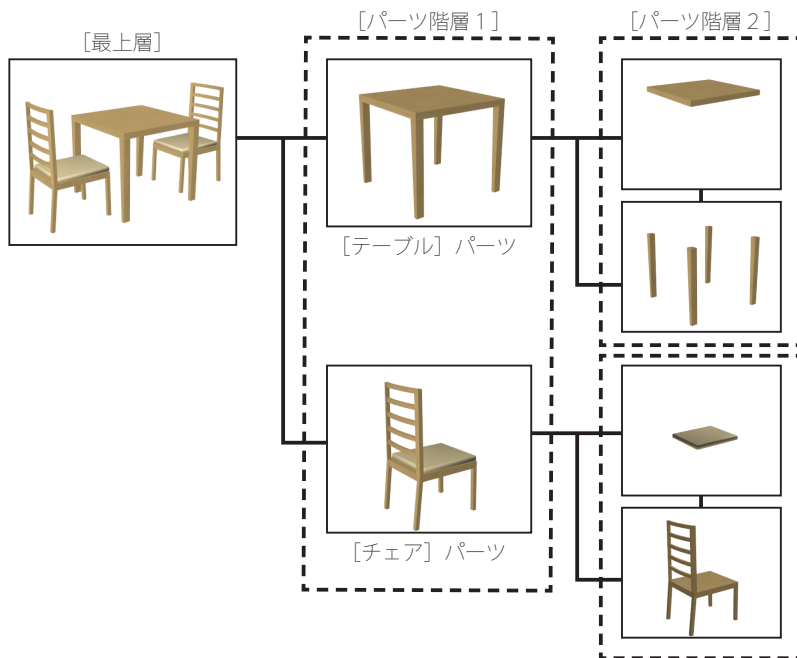


「上のパーツ階層へ移る」は 108 ページ

パーツを構成している形状や「パーツ階層」は、パーツごとに異なります。



- 1 配置したダイニングセットを選択し、右クリックして [このパーツ階層へ移る] を選択します。
図の [パーツ階層 1] に移動したことになります。
- 2 テーブルをクリックします。テーブルだけが選択され、編集できます。
同様に、チェアも 1 脚ずつ選択でき、それぞれ編集できます。
- 3 次に、テーブルを選択し、右クリックして [このパーツ階層へ移る] を選択します。
図の [パーツ階層 2] に移動したことになります。
- 4 テーブルの天板をクリックします。天板だけが選択され、編集できます。
同様に、脚も選択でき、編集できます。



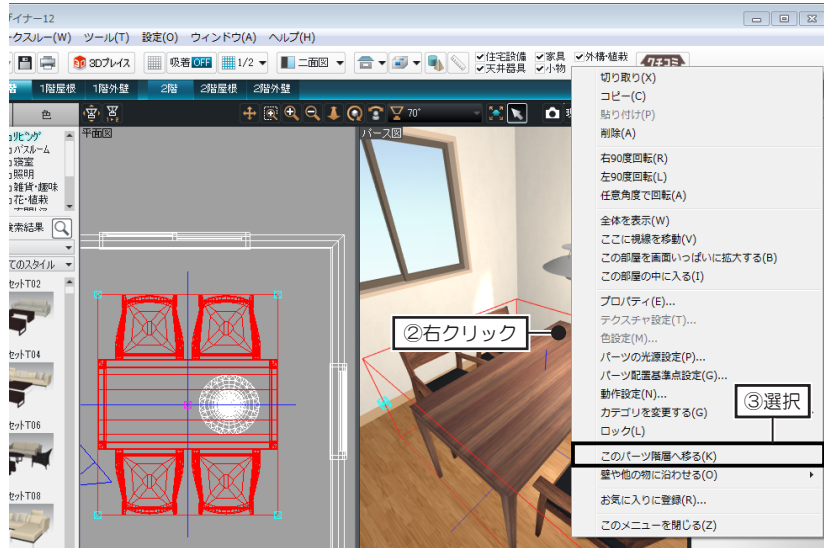
このように、「ダイニングセット」というパーツは、「テーブル」パーツと「チェア」パーツからできており、さらに「テーブル」や「チェア」は、それぞれ複数の「形状」からできていることがわかります。



【ツール】メニューの「このパーツ階層へ移る」でも階層を移動できます。

パーツを編集できる階層に移動する

- 1 室内に配置されているパーツの場合は、ナビの「床に配置」を選択します。屋外に配置されているパーツの場合は、ナビの「外構に配置」を選択します。
- 2 編集したいパーツを選択して右クリックし、「このパーツ階層へ移る」を選択します。



上のパーツ階層に移動する

- 1 【ツール】メニューの「上のパーツ階層へ移る」を選択します。

【ツール】メニューの「最上層のパーツ階層へ移る」を選択すると、最上層（フロアタブの「全体」）の階層に移動します。



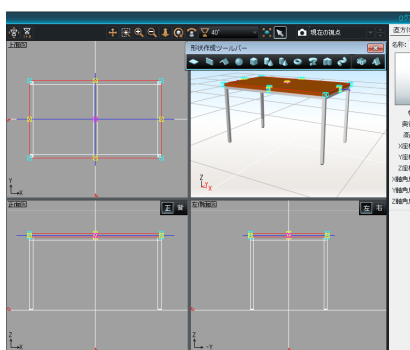
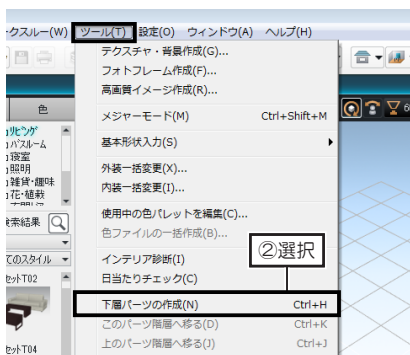
パーツを作成する

作成したいパーツに応じて、さらに「下層パーツの作成」でパーツ階層を作成してください。

「パーツ階層」は 107 ページ

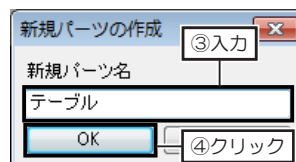
「お気に入りの登録」は 110 ページ

「名前を付けて保存」は 62、92 ページ



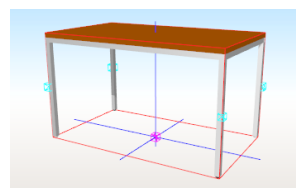
1 メインメニューの「3Dモデリング」をクリックします。
3D画面が起動します。

2 3D画面で、「ツール」メニューの「下層パーツの作成」を選択し、「新規パーツの作成」で、パーツ名を入力して「OK」をクリックします。



3 ツールバーの「形状作成」をクリックし、形状作成ツールを使って、パーツを作成します。


4 パーツの作成が終わったら、「ツール」メニューの「上のパーツ階層へ移る」を選択します。
複数の形状で作成したパーツ化されます。




複数の形状が、1つのパーツとして選択できるようになる。

5 パーツを選択状態にし、右クリックして「お気に入りの登録」を選択してパレットに登録します。

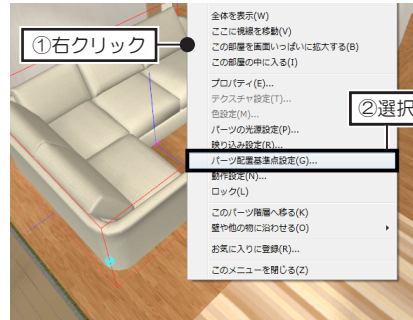
6 「ファイル」メニューの「名前を付けて保存」を選択して保存します。

 パーツの原点は 104 ページ

 [保存する場所] は「99Myprts」です。保存する場所は変更しないでください。

登録したパーツは、パレットの [お気に入り] 分類に保存され、ほかのパーツと同じように配置できます。

パーツの配置基準点を調整する

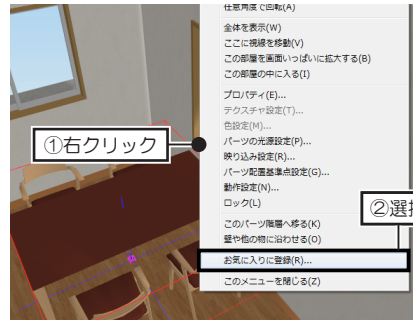


1 配置されているパーツを選択して右クリックし、[パーツ配置基準点設定] を選択します。

2 [パーツ配置基準点設定] で、パーツの原点 (ピンク色のポイント) の位置を、パーツのどこに設定するか選択して [OK] をクリックします。



パーツをお気に入りに登録する



1 パーツを選択して右クリックし、[お気に入りに登録] を選択します。

2 [お気に入りに登録] で、ファイル名を入力して [保存] をクリックします。



3-4 形状作成



「3D多角形」と「3D文字生成」は、ウィザードが起動します。

「3D多角形」、「3D文字生成」は117ページ

パース図や、三面図・四面図で表示される立面図でもドラッグして作成できます。

形状作成ツールにより、プロパティパレットの編集項目は異なります。

⚠ [下層パーツの作成]を行わずに作成した形状は、間取り画面には反映されません。([3D多角形][3D文字]は除く。)

📖 パーツの作成方法は109ページ

📖 各形状作成ツールは112～118ページ

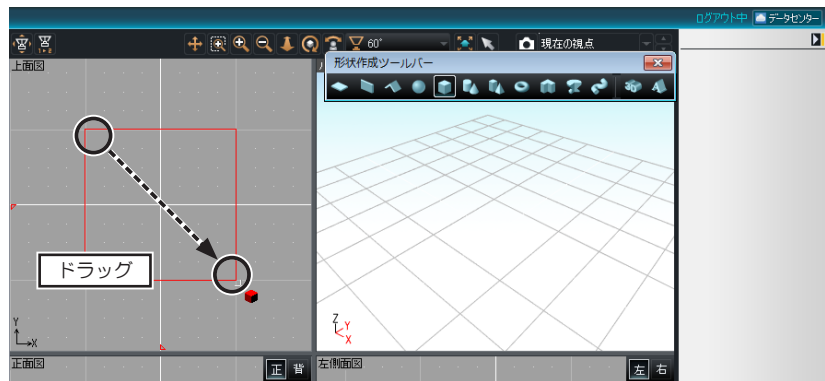
形状作成パレットを表示する

- 1 ツールバーの「形状作成」をクリックします。
[形状作成ツールバー]が表示されます。

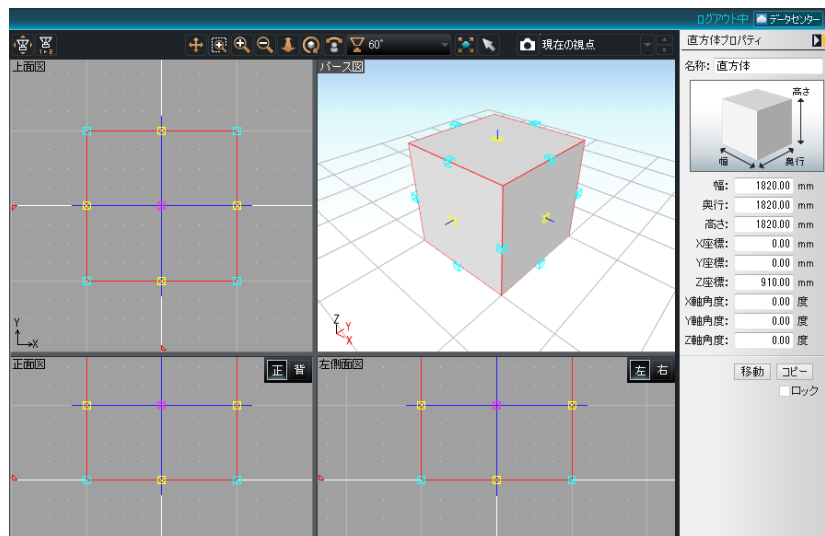


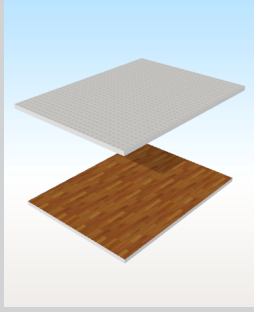
形状作成ツールで形状を作成する

- 1 [形状作成ツールバー]で、作成したいツールボタンをクリックします。マウスマウスカーソルが、クリックした形状作成モードに変わります。
- 2 平面図上で、ドラッグして範囲を指定します。
指定した範囲の形状が作成されます。



- 3 作成された形状を選択し、プロパティパレットで、形状のサイズや断面の設定などを編集します。





[床・天井] ツール



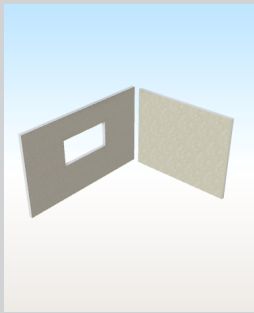
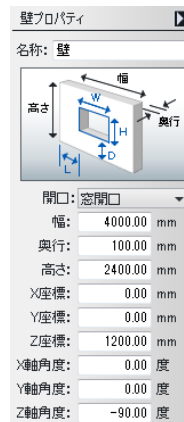
床・天井を作成するツールです。
[直方体プロパティ] で、[幅]
[奥行] [高さ] を入力してサイズを編集
できます。



[壁] ツール



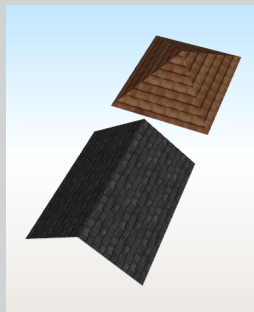
壁を作成するツールです。
[壁プロパティ] で、[幅] [奥行]
[高さ] を入力してサイズを編集できま
す。
[開口] を「ドア開口」、または「窓開口」
に切り替えて、開口部を設定できます。



[屋根] ツール



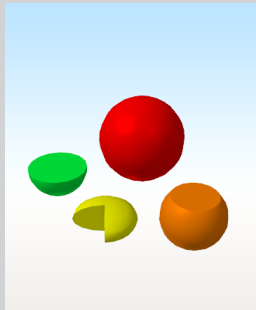
屋根を作成するツールです。
[屋根プロパティ] で、[幅] [奥
行] [高さ] を入力してサイズを編集で
きます。
[タイプ] を「寄せ棟」、または「切り妻」
に切り替えられます。



[球] ツール



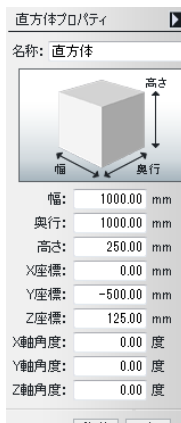
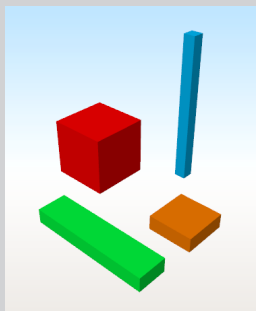
球体を作成するツールです。
[球プロパティ] で、サイズを編集したり、角度を設定して部分球にしたり、断面の有無を設定できます。



[直方体] ツール



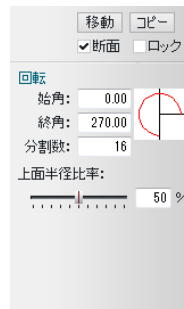
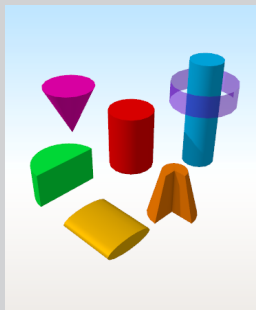
直方体を作成するツールです。
[直方体プロパティ] で、サイズを編集できます。

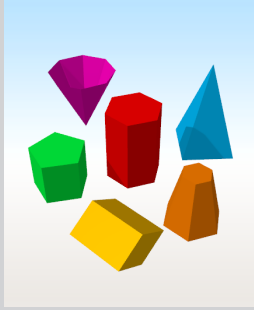


[円柱 / 円錐] ツール



円柱・円錐・円錐台を作成するツールです。
[円柱 / 円錐プロパティ] で、サイズを編集したり、円の角度や上面半径比率を編集したり、断面の有無を設定できます。



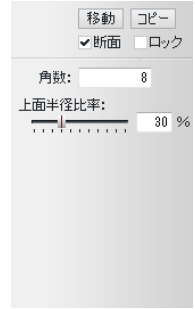


【角柱 / 角錐】 ツール



角柱・角錐・角錐台を作成するツールです。

【角柱 / 角錐プロパティ】で、サイズを編集したり、三角柱や四角柱などの角数を設定したり、上面半径比率を編集したり、断面の有無を設定できます。



【輪】 ツール



ドーナツのような輪を作成するツールです。

【輪プロパティ】で、サイズを編集したり、輪の角度や内径比率を編集したり、断面の有無を設定できます。



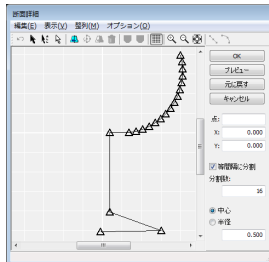
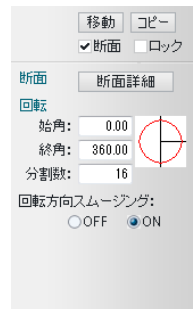
【回転体】 ツール

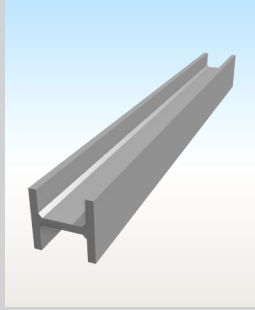


編集した断面を回転させて形状を作成するツールです。

【回転体プロパティ】で、サイズを編集したり、回転角度を編集したり、断面の有無を設定できます。

【断面詳細】をクリックして断面を編集できます。





断面は、上面図、正面図（背面図）、左側面図（右側面図）で作成できます。
パース図では、断面は作成できません。

【押し出し多角形プロパティ】の【断面】のチェックボックスをオフ にすると、上面と下面がなくなり、枠だけの状態になります。

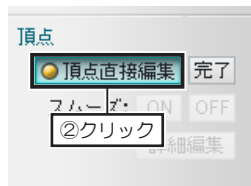
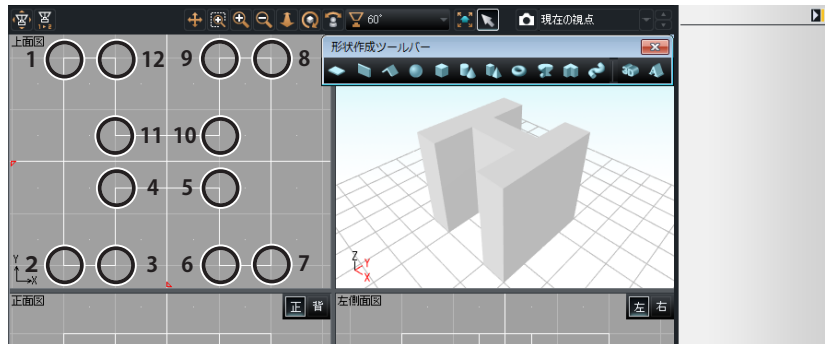
頂点を選択した状態で、【押し出し多角形プロパティ】の【スムーズ】を【ON】にすると、その頂点がスムーズになります。


【押し出し多角形】 ツール

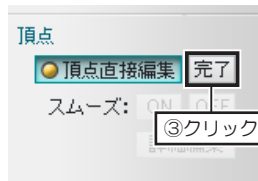


編集した断面を、一方向に押し出した形状を作成するツールです。

- 1 【形状作成ツールバー】の【押し出し】をクリックします。
平面図上で、視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断面を作成します。



- 2 【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、頂点のハンドル  をドラッグして断面図を編集します。
- 頂点を追加するには
線（辺）上をクリックします。

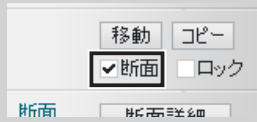


- 3 断面図の編集が終わったら、【押し出し多角形プロパティ】の【完了】をクリックします。
- 頂点を削除するには
ハンドルを選択して【Delete】キーを押します。



パース図や、三面図・四面図で表示される立面図でもドラッグして作成できます。

「[掃引体プロパティ]」の「[断面]」のチェックボックスをオン にすると、上面と下面がふさがります。



! 曲がる経路を作成するときは、頂点を追加して滑らかに曲がるようにしてください。
コーナーがきついと、断面がねじれてしまいます。

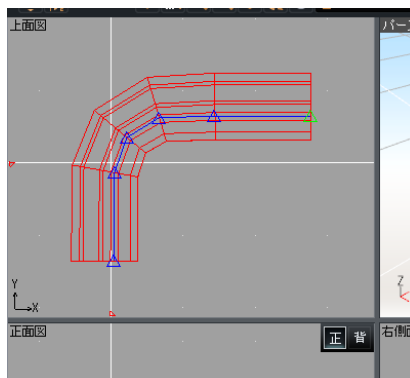
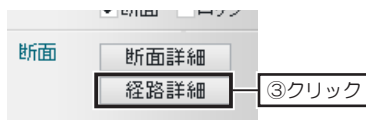
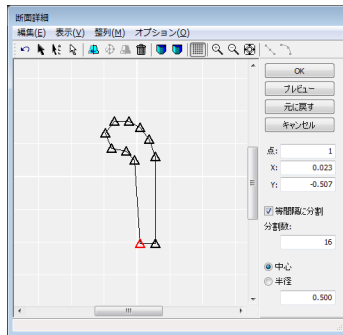
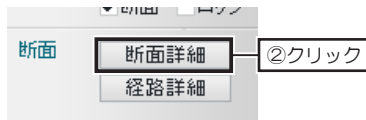
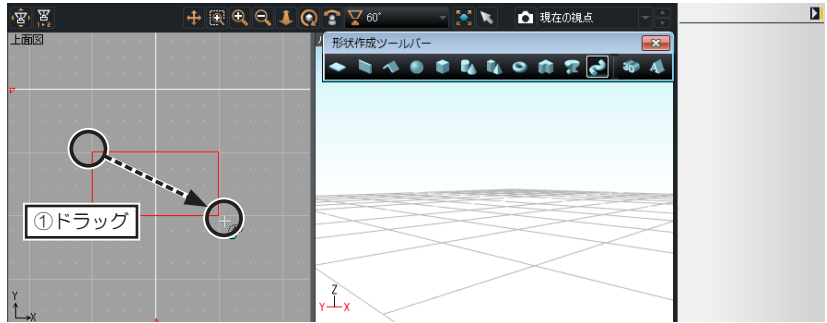
ハンドルを選択した状態で、「[経路詳細]」の「[スムーズ]」をクリックにすると、その頂点がスムーズになります。


「[掃引体] ツール



編集した断面を、任意の経路に沿って引っ張りながら形状を作成するツールです。


- 1 「[形状作成ツールバー]」の「[掃引体]」をクリックし、平面図上で、ドラッグして範囲を指定します。
指定した範囲の形状が作成されます。

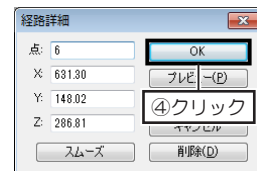


- 2 「[掃引体プロパティ]」の「[断面詳細]」をクリックし、「[断面詳細]」で、頂点のハンドル  をドラッグして断面図を編集します。
断面図の編集が終わったら「[OK]」をクリックします。

頂点を追加するには
線（辺）上をクリックします。

頂点を削除するには
ハンドルを選択して「[Delete]」キーを押します。

- 3 作成された形状を選択し、「[掃引体プロパティ]」の「[経路詳細]」をクリックします。
平面図・立面図に、始点と終点の青い線が表示されます。
ハンドル  をドラッグして経路を編集します。
経路の編集が終わったら、「[経路詳細]」の「[OK]」をクリックします。

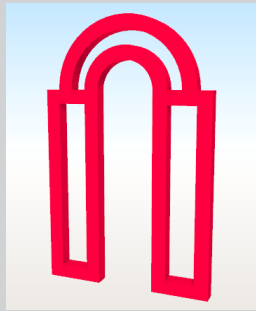


[3D多角形] ツール



[3D多角形プラグイン] で作成した断面に、厚みを設定して形状を作成するツールです。

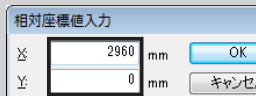
- 1 [形状作成ツールバー] の [3D多角形] をクリックします。
[3D多角形プラグイン] が起動します。
- 2 [3D多角形プラグイン] で、ツールバーの [多角形入力] をクリックし、作図エリアで頂点を順番にクリックします。
最後の頂点をクリックしたら、始点 (1 点目) をクリックします。



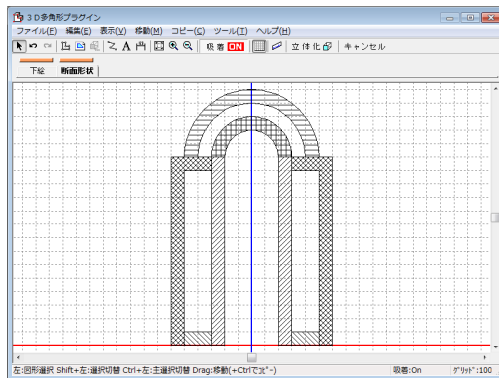
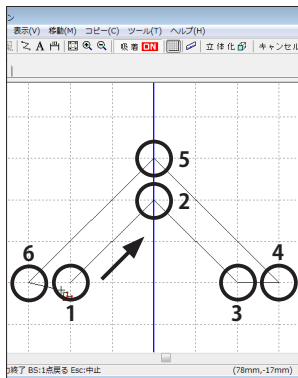
[多角形入力]

[3D多角形プラグイン] では、複数の断面を作成して立体化できます。

次の頂点までの長さを指定して入力するときは、始点をクリック後、キーボードの [+] キーを押します。表示された [相対座標値入力] の [X] か [Y] に次の頂点までの長さを入力して [OK] をクリックします。

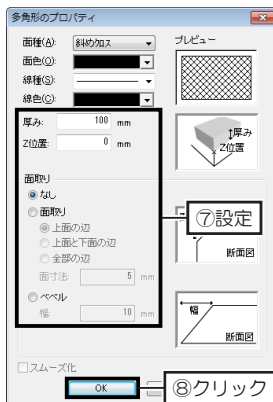
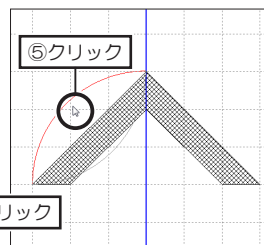
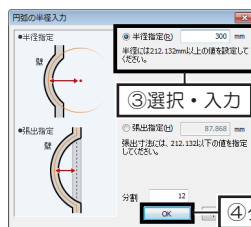
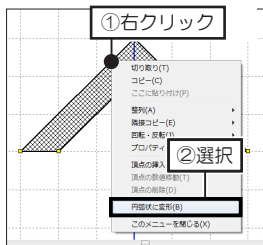


[X] は横方向、[Y] は縦方向となり、右 / 上方向は正の数値、左 / 下方向は負の数値を入力します。
[X] と [Y] を同時に入力することで斜めの頂点が入力できます。



円弧の断面を作成するには

線 (辺) 上を右クリックして [円弧状に変形] 選択し、[円弧の半径入力] で半径、または張出の数値を入力して [OK] をクリックし、円弧にする方向をクリックします。

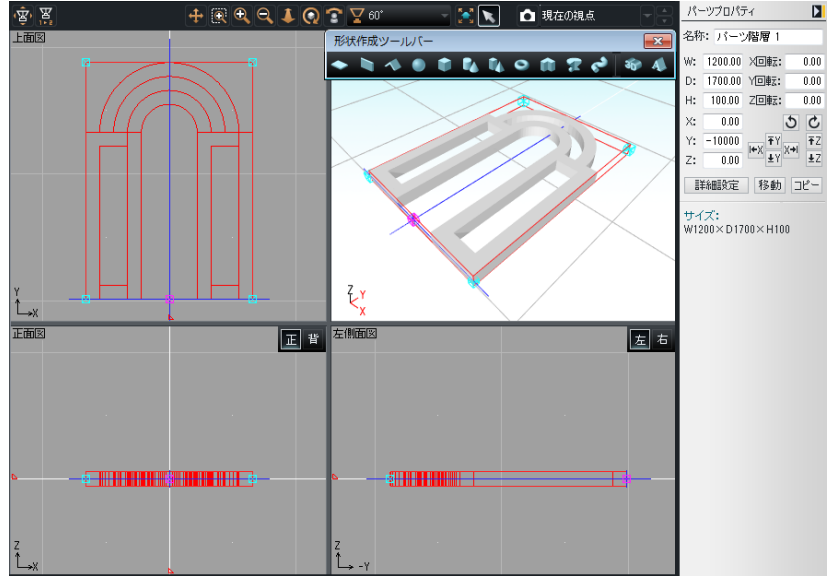


- 3 作成した断面図をダブルクリックし、[多角形のプロパティ] で、立体化したときの [厚み]、[面取り] を設定して [OK] をクリックします。



[立体化]

- 4 ツールバーの [立体化] をクリックします。
3D画面に戻り、作成した断面図を上から見た状態で立体化されます。



[3D文字生成] ツール



[3D文字生成プラグイン] で入力した文字に、厚みを設定して3D文字を作成するツールです。

[3D文字生成プラグイン] で、フォント、文字の高さと厚みを設定できます。

- [形状作成ツールバー] の [3D文字生成] をクリックします。
[3D文字生成プラグイン] が起動します。
- [3D文字生成プラグイン] で、[文字] に立体化したい文字を入力し、[フォント]、[文字高]、[文字厚] を設定して [OK] をクリックします。
3D画面に戻り、文字を上から見た状態で立体化されます。

⚠ 3D文字は、一筆書きのように立体化されます。そのため、交差する文字は、一部隙間が開いた状態で立体化されます。



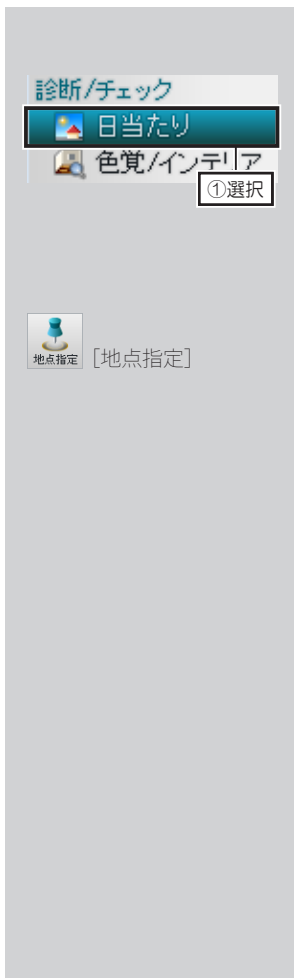
第4章

診断／チェック

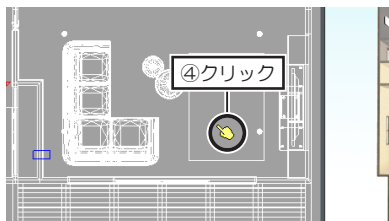
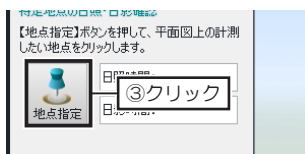
- 1 日当たりチェック……120
- 2 建築費概算／収納スペース診断……121
- 3 インテリアコーディネート診断……122
 - 4 簡易構造診断……124
 - 5 環境性能診断……126
 - 6 電力量チェック……128
- 7 太陽光パネルシミュレーション……130
- 8 色覚・白内障シミュレーション……134

4-1 日当たりチェック

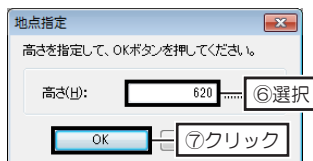
日当たりをチェックする



- 1 3D画面にて、ナビの「日当たり」を選択します。
- 2 パレットで、季節と所在地を選択します。
- 3 パレットで、「地点指定」をクリックします。
操作説明画面の内容を確認して「OK」をクリックします。
- 4 フロアタブをチェックしたい階に切り替え、平面図で、日当たりをチェックしたい場所をクリックします。



- 5 「地点指定」で、「高さ」に地面からの高さを入力して「OK」をクリックします。
パレットにチェック結果が表示されます。



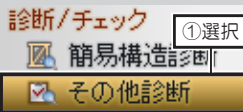
リアルタイムに日当たりをチェック



チェック結果の枠内にある「再生」ボタンをクリックすると、太陽光源が移動を始めるとともにパース図上の日影もリアルタイムで変化します。

また時刻のバーをドラッグすると、太陽光源の方向（黄色い線）が変化します。

4-2 建築費概算／収納スペース診断

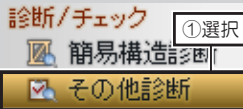


[建築費概算]

⚠ あくまでも目安としてご利用ください。

地域ごとの建築費単価を参照したいときは、[都道府県別 建築工事費相場を参照] をクリックします。

[結果の印刷] をクリックして計算結果を印刷できます。



[収納スペース診断]

診断対象になる部屋は、

- ・「押入」
- ・「クロゼット」
- ・「物入」
- ・「納戸」

です。

[結果の印刷] をクリックして診断結果を印刷できます。

建築費を概算する

- 1 間取り画面にて、ナビの [その他診断] を選択し、パレットの [建築費概算] をクリックします。
- 2 [建築費概算] で、概算する単位に切り替え、単価を入力します。建築費が計算されます。

各階床面積	単価	小計
地階 0.00㎡(0.00坪) × 18.0万円/㎡(59.6万円/坪) × 1.5 =		0.0万円
1階 77.42㎡(23.37坪) × 18.0万円/㎡(59.6万円/坪) =		1393.7万円
2階 62.93㎡(19.00坪) × 18.0万円/㎡(59.6万円/坪) =		1132.8万円
3階 0.00㎡(0.00坪) × 18.0万円/㎡(59.6万円/坪) =		0.0万円
4階 0.00㎡(0.00坪) × 18.0万円/㎡(59.6万円/坪) =		0.0万円
合計 140.36㎡(42.37坪)		2526.5万円

収納スペースを診断する

- 1 ナビの [その他診断] を選択し、パレットの [収納スペース診断] をクリックします。作成した間取りに対して、収納スペースの診断結果が表示されます。

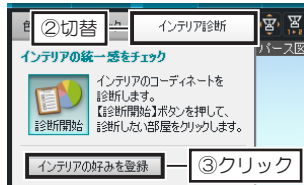
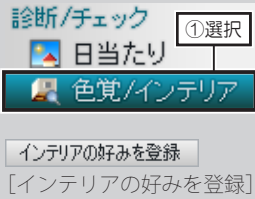
地下:	0.00㎡(0.00㎡中)	0.00%
1階:	5.37㎡(77.42㎡中)	6.95%
2階:	8.28㎡(62.93㎡中)	13.16%
3階:	0.00㎡(0.0㎡中)	0.00%
4階:	0.00㎡(0.0㎡中)	0.00%
計:	13.65㎡(140.36㎡中)	9.73%

まずまずでしょう：収納スペース9%以上13%未満

優良工業化住宅が定める取納面積比率9%を確保しており、取納面積としてはまずまずです。しかし家族形態や将来のライフスタイルの変化も考え、より取納ができるような工夫も考えておきましょう。

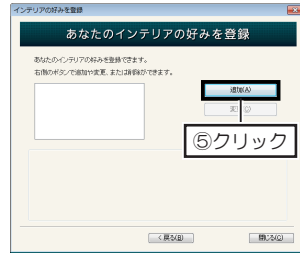
4-3 インテリアコーディネート診断

インテリアの好みを登録する

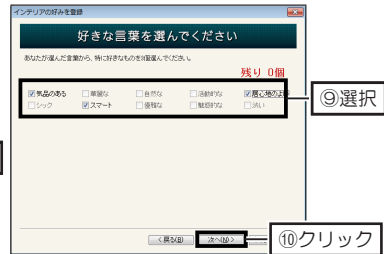
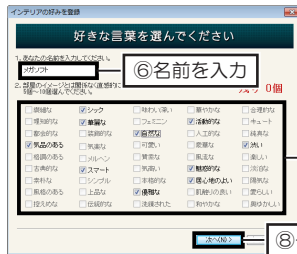


1 3D画面にて、ナビの[色覚/インテリア]を選択し、パレットを[インテリア診断]に切り替え、パレットの[インテリアの好みを登録]をクリックします。

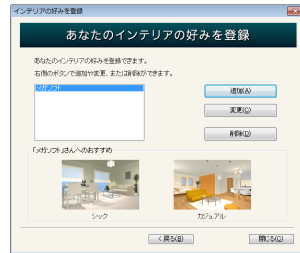
2 「インテリアの好みを登録」で内容を確認して[次へ]をクリックし、次の画面で[追加]をクリックします。



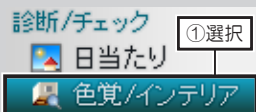
3 「好きな言葉を選んでください」で、名前を入力します。
5～10個、好きな言葉のチェックボックスを オンにして[次へ]をクリックします。
次の画面で、特に好きな言葉3個のチェックボックスを オンにして[次へ]をクリックします。



4 「あなたの好みは…」におすすめスタイルの結果が表示されます。
[OK] をクリックします。
「インテリアの好みを登録」に戻り、入力した名前が追加されます。
[閉じる] をクリックします。



インテリアのコーディネート診断する

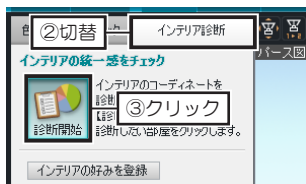


① 選択
インテリアの好みを登録する方法は 122 ページ

指定した部屋の内装材や、その部屋に配置されているパーツのスタイルをチェックします。

ただし、自作したパーツは判定対象にはなりません。

登録していない場合は、[一人追加] をクリックして登録してください。

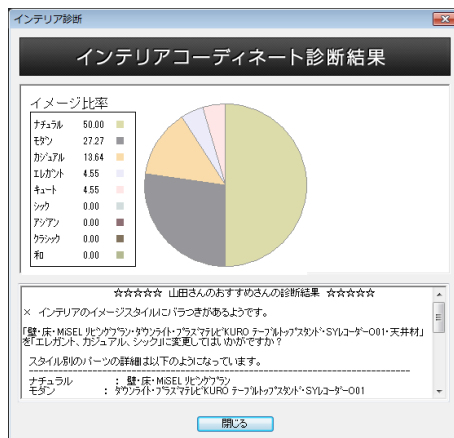
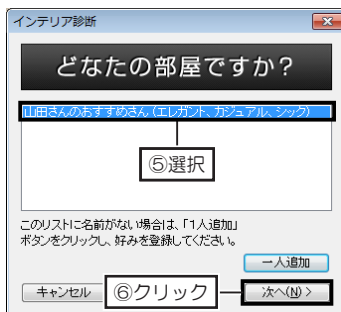


1 ナビの [色覚 / インテリア] を選択し、パレットを [インテリア診断] に切り替え、パレットの [診断開始] をクリックします。

2 パーツ図で診断する部屋をクリックします。



3 「どなたの部屋ですか？」で、診断したい名前を選択して [次へ] をクリックします。
診断結果とアドバイスが表示されます。
内容を確認したら [閉じる] をクリックします。



4-4 簡易構造診断

診断/チェック

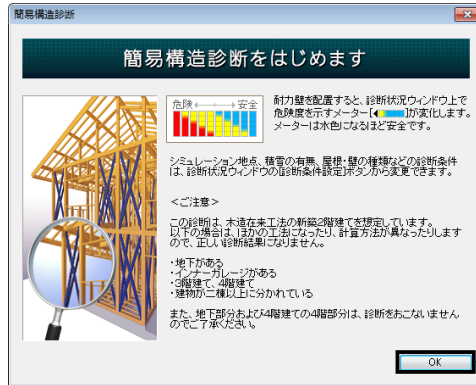
簡易構造診断

その他診断

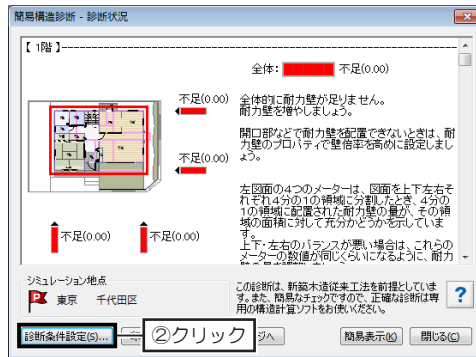
①選択

簡易構造診断をはじめめる

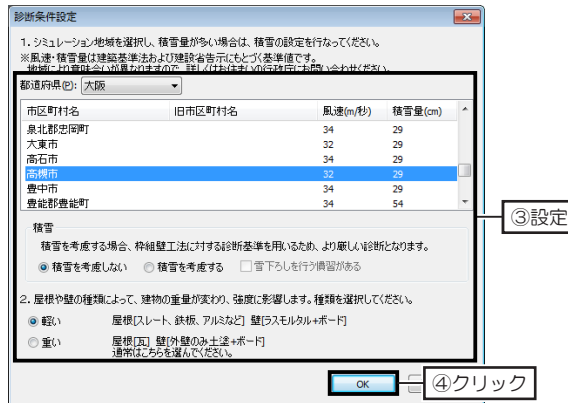
1 間取り画面にて、ナビの「簡易構造診断」を選択し、簡易構造診断についての説明を確認して「OK」をクリックします。



2 「簡易構造診断 - 診断状況」で、「診断条件設定」をクリックします。



3 「診断条件設定」で、シミュレーションする地点や積雪、屋根・壁の条件を設定して「OK」をクリックします。




耐力壁配置の考え方などは「ワンポイント講座」にて解説しています。

ワンポイント講座

講座を見る

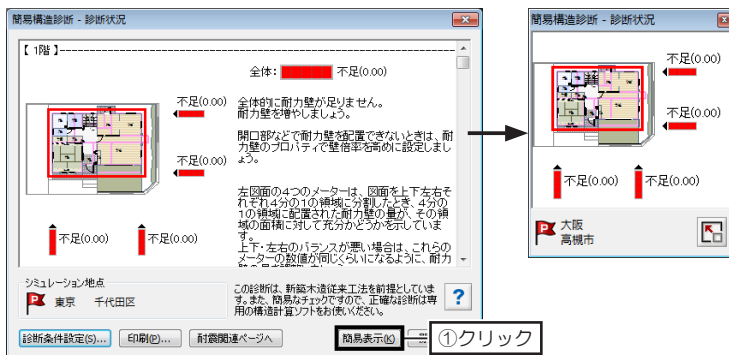
耐力壁配置の考え方について解説しています。

[講座を見る]

簡易表示された「診断状況」を元のサイズにもどすときは、 をクリックします。

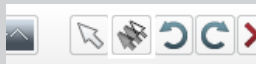
耐力壁を配置する

- 1 [簡易構造診断 - 診断条件] の [簡易表示] をクリックします。診断状況が小さい画面にたたまれます。




耐力壁の壁倍率を変更するときは、配置した耐力壁を選択し、[耐力壁プロパティ] で変更します。

配置した耐力壁が、階段などと重なって、うまく選択できないときは、ツールバーの [選択を背後に切替] をクリックするか、キーボードの [スペース] キーを押すと、選択対象が切り替わります。

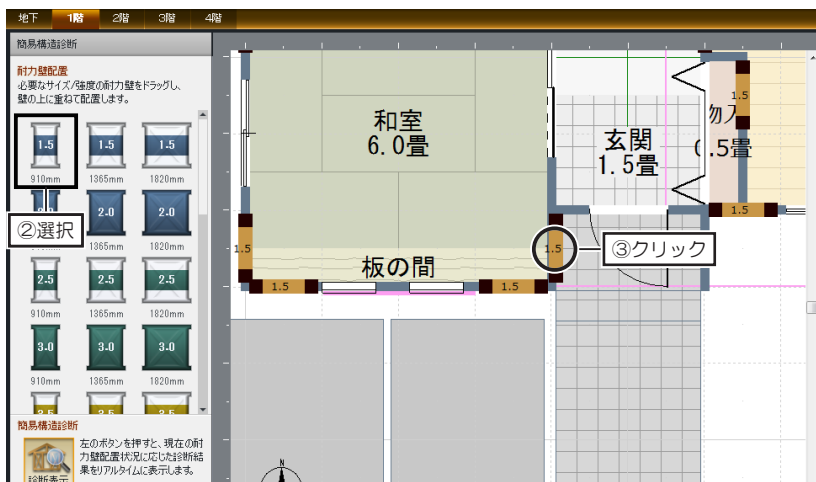


[選択を背後に切替]

配置した耐力壁は、ナビの [部屋作成] - [壁編集 / 柱・梁]、ナビの [建具] - [ドア / 窓配置] を選択したときにも表示されます。

 この診断は、あくまでも簡易の診断です。本格的な計算は、専門家に相談ください。

- 2 パレットから耐力壁をクリックし、配置する壁をクリックします。耐力壁を配置することにより、診断結果が更新されます。更新されたメーターやコメントを確認しながら、耐力壁を配置していきます。



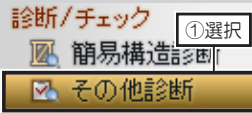
- 3 耐力壁の配置、診断が終わったら、[簡易構造診断 - 診断条件] を元のサイズに戻し、[印刷] をクリックして印刷します。終了するときは [閉じる] をクリックします。



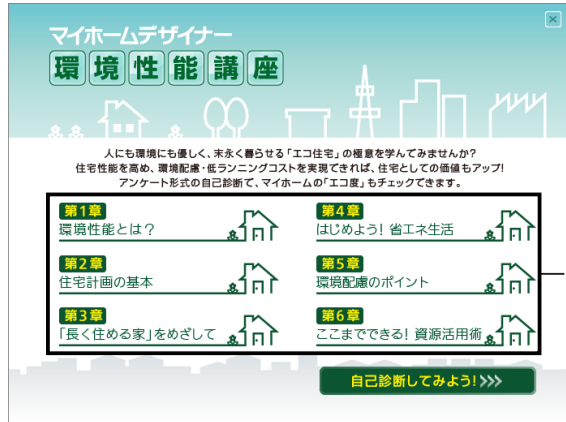
4-5 環境性能診断

環境性能について学ぶ

- 1 間取り画面にて、ナビの「その他診断」を選択し、パレットの「環境性能講座」をクリックします。
環境性能講座のメインメニューが表示されます。



[環境性能講座]



- 2 [第1章] ~ [第6章] をクリックします。
環境性能講座について学習できます。



環境性能診断をおこなう

1 [環境性能講座]の[自己診断してみよう]をクリックします。

2 [環境性能診断]をクリックし、「初期設定」で、必要な情報を入力します。必要な情報を入力、設定したら[診断をはじめます]をクリックします。



3 設問画面が表示されます。当てはまる項目にチェックを入れて[次へ]をクリックします。

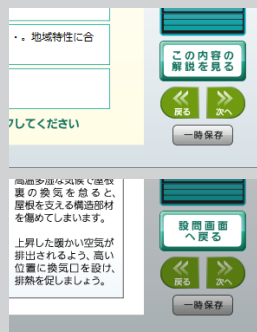
4 最後に[確認]が表示されたら[診断結果を出力する]をクリックします。

5 「診断結果」が表示されます。

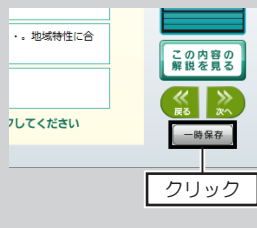


設問内容が判らないときは、[この内容の解説を見る]をクリックして、解説ページで確認してください。

設問画面に戻るときは、[設問画面へ戻る]をクリックします。



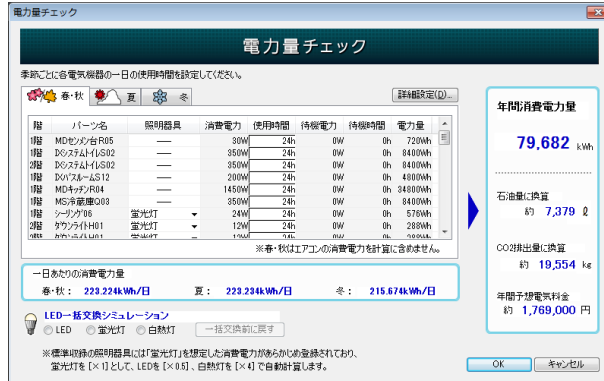
途中で診断を終了するとき、[一時保存]をクリックして入力情報を保存し、設問ページ右上の[×]をクリックして終了します。



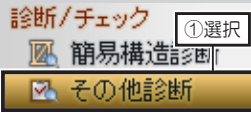
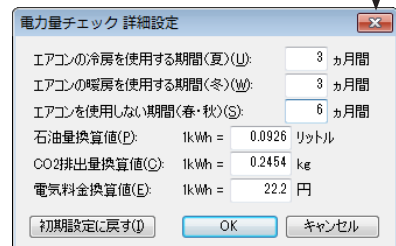
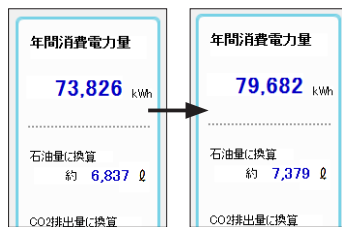
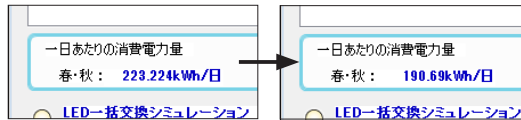
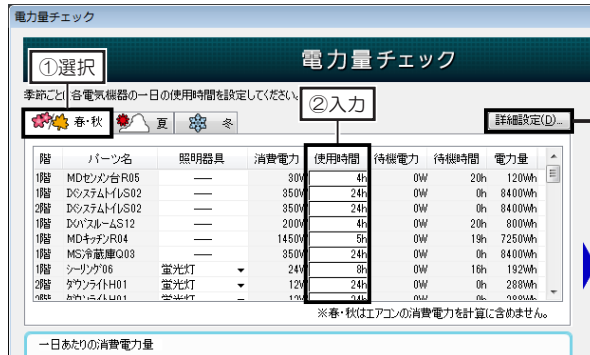
4-6 電力量チェック

消費電力量をチェックする

- 1 間取り画面にて、ナビの「その他診断」を選択し、パレットの「電力量チェック」をクリックします。
「電力量チェック」が表示され、「パーツ名」には集計対象になっているパーツが表示されます。



- 2 「春・秋」、[夏]、[冬]の各季節のタブで、「使用時間」に数値を入力します。入力した数値によって、「待機時間」が自動計算され、「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。



[電力量チェック]

📖 パーツの集計対象の設定は 129 ページ

本製品に収録されている「キッチン家電」「空調」「テレビ」「AV 機器」「電話」「照明器具」「屋外設備」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。

[パーツのプロパティ] で、消費電力を編集している照明パーツの「照明器具」欄は、「ユーザー指定」が選択されています。編集していない「照明器具」欄は、「蛍光灯」に設定されています。

📖 一括で「照明器具」の種類を変更して計算する方法は 129 ページ

[詳細設定] をクリックして、通年・夏・冬の期間や CO2 排出量換算値などを設定できます。

LED 照明にした場合の消費電力量を確認する

1 「電力量チェック」で、「LED一括交換シミュレーション」を「LED」に切り替えます。

「照明器具」の種類がすべて「LED」に変わり、「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。

「白熱灯」に切り替えると、白熱灯での消費電力量が確認できます。

「一括交換前に戻す」をクリックすると、「照明器具」が元(蛍光灯)に戻ります。

[LED] 選択時

[蛍光灯] 選択時

[白熱灯] 選択時

パーツの消費電力・待機電力を編集する

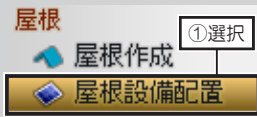
[パーツプロパティ] の [詳細設定] をクリックします。または配置されているパーツをダブルクリックします。[パーツのプロパティ] が表示されます。

[パーツのプロパティ] で、[消費電力 (春・秋/夏/冬)]、[待機電力] を編集できます。

[電力集計対称にする] のチェックボックスをオン にすると、そのパーツは[電力量チェック]の集計対象になります。

4-7 太陽光パネルシミュレーション

太陽光パネルを配置する



太陽光パネルに登録されている発電量は、JIS規格(C8918)に基づいた公称最大出力の数値です。

太陽光パネルシミュレーションは、屋根勾配や方位の設定を考慮しています。

屋根勾配の設定方法は59ページ

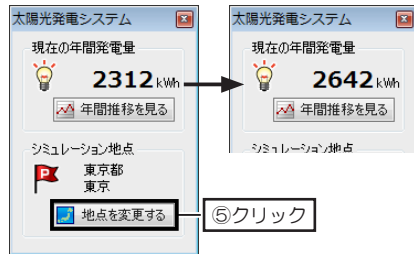
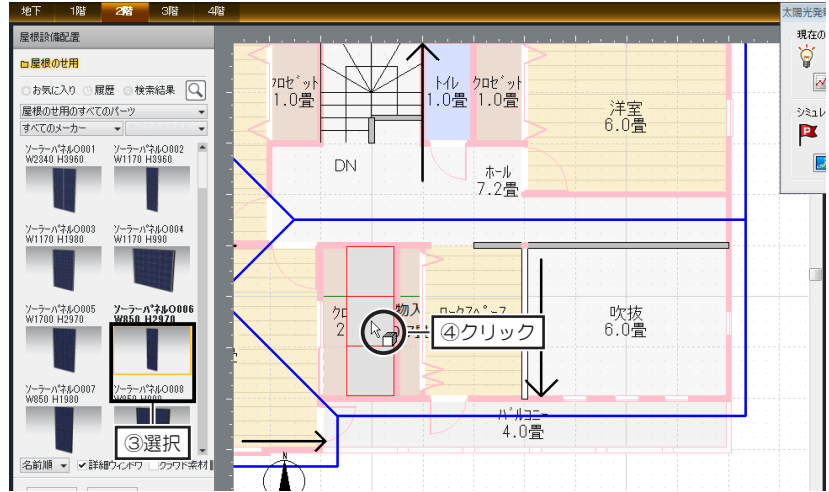
方位の設定方法は28ページ

シミュレーション結果は、実際の導入効果を保証するものではありません。目安としてご利用ください。太陽光パネルシミュレーションでは、「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/財団法人日本気象境界」の全国801地点の日射量データを用いて発電量を算出しています。

太陽光パネルの削除は「Delete」キーを押すか、ツールバーの「削除」をクリックします。

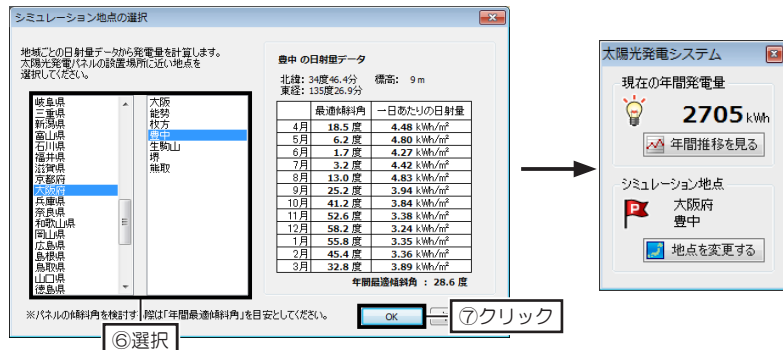


- 間取り画面にて、ナビの「屋根設備配置」を選択し、太陽光パネルを配置するフロアタブに切り替えます。
- パレットから配置したいパネルを選択して屋根の上でクリックします。屋根の勾配に自動的に沿うように配置されます。



- パネルには発電量が登録されており、配置するごとに「現在の年間発電量」が加算されます。シミュレーション地点を変更するには、「地点を変更する」をクリックします。

- 「シミュレーション地点の選択」で、都道府県と建設予定地から近い地点を選択して「OK」をクリックします。「現在の年間発電量」の数値が、選択した地点を反映した数値に変わります。



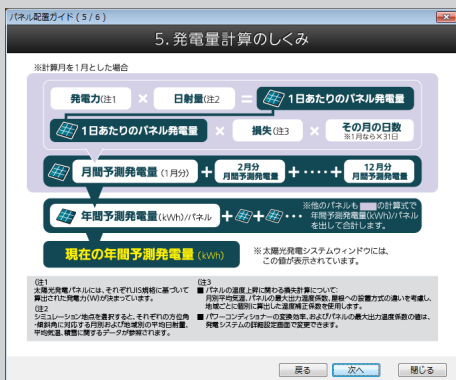
太陽光パネル配置ガイドについて



パレットの「配置ガイド」をクリックすると、太陽光パネルを配置するためのガイドが表示されます。ガイドを参考にして太陽光パネルを配置してください。



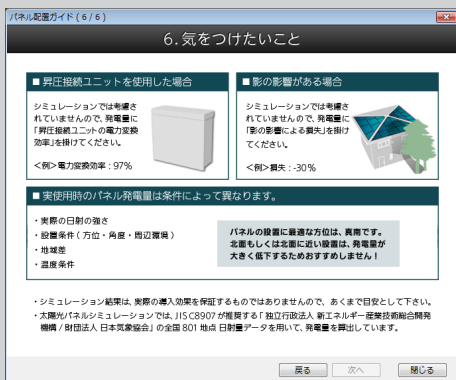
「ガイドンス1」では、太陽光発電にはどのような設備が必要か、家のどこに設定するかなど、太陽光発電の仕組みを説明しています。



「ガイドンス2」では、太陽光パネルによって、日中に発電された電気を家庭内で消費し、残った電気は電力会社に売るなどの、電機の使い方を説明しています。

「ガイドンス3」では、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を説明しています。

「ガイドンス4」では、屋根の形状に対してどのような太陽光パネルを配置するかを説明しています。

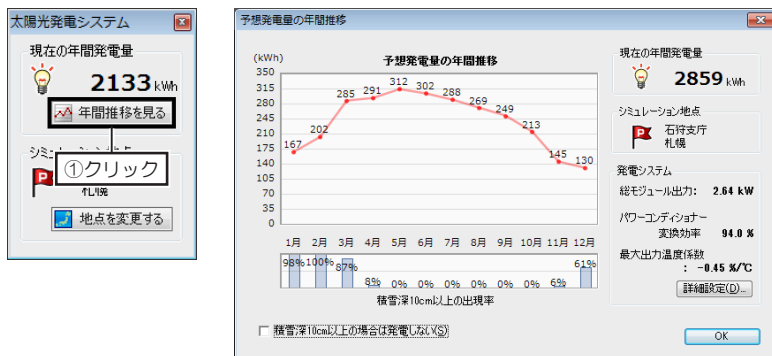


「ガイドンス5」では、設定した地域の平均日射量に対して、配置した太陽光パネルの数量、1日の発電量や損失などを考慮するなどして計算される、太陽光パネルの発電量の計算方法を説明しています。

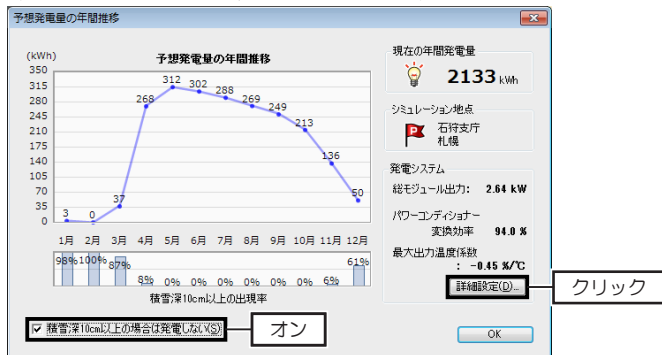
「ガイドンス6」では、太陽光パネルを配置するにあたっての注意点を説明しています。この太陽光パネルシミュレーションでは、昇圧接続ユニットによる電力変換効率や、壁の影響が考慮されていません。年間発電量に対して、「電力変換効率」や、影による「損失」をかけてください。

太陽光発電システムの年間推移を見る

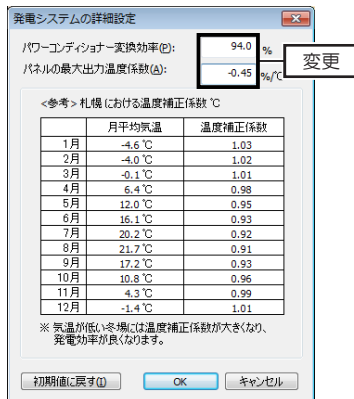
- 1 [太陽光発電システム] ウィンドウの [年間推移を見る] をクリックします。
[予想発電量の年間推移] が表示され、配置された太陽光パネルの枚数、シミュレーション地点から年間の予想発電量の推移が折れ線グラフで表示されます。



- 2 積雪量の多い地域の場合、[積雪深 10cm 以上の場合は発電しない。] のチェックボックスをオン にします。
年間の予想発電量の推移も変わり、折れ線グラフに反映されます。



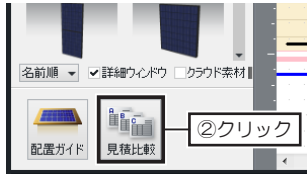
- 3 [詳細設定] をクリックします。
[発電システムの詳細設定] が表示され、[パワーコンディショナー変換効率] と、[パネルの最大出力温度係数] の数値を変更できます。



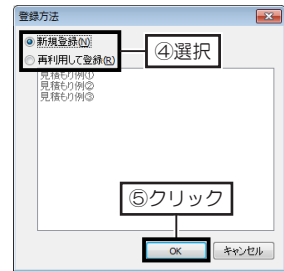
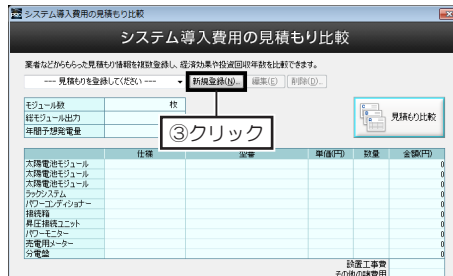


太陽光パネル導入費用の見積を作成する

1 ナビの「屋根設備配置」を選択し、パレットの「見積比較」をクリックします。
 「システム導入費用の見積もり比較」が表示されます。

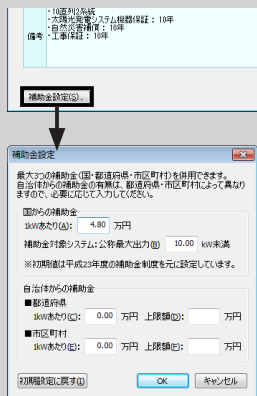


2 「新規登録」をクリックし、登録方法を選択して「OK」をクリックします。

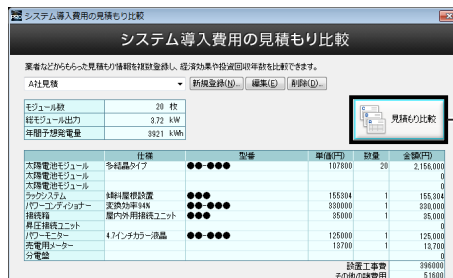


3 「見積もり登録・編集」で、見積もり名や各設備の「仕様」、「型番」、「単価」などを入力し、「完了」をクリックします。

国や自治体からの補助金制度が受けられる場合は、「補助金設定」をクリックして条件を設定します。

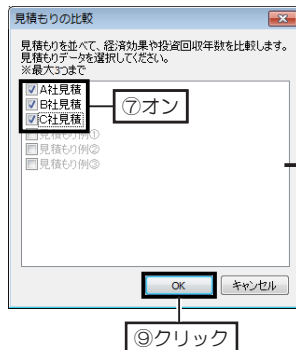


4 作成した複数の見積もりを比較するときは、「見積もり比較」をクリックします。



5 「見積もりの比較」で、比較したい見積もり名のチェックボックスをオンにして「OK」をクリックします。
 「経済効果と投資回収年数の比較」が表示されます。

比較できる見積もりは、最大3つまでです。

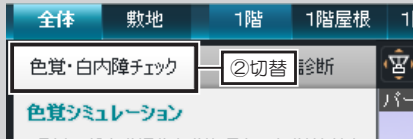


	A社見積	B社見積	C社見積
システム	モジュール数 24枚 総出力 3.24kW	モジュール数 24枚 総出力 4.55kW	モジュール数 27枚 総出力 5.18kW
年間発電量	3911 kWh/年	4977 kWh/年	5455 kWh/年
経済効果	1500 kWh/年	1500 kWh/年	1500 kWh/年
初期投資	197,849円/年	192,834円/年	202,110円/年
11年目以降	94,104円/年	115,445円/年	120,920円/年
10年間の投資回収	2,118,424円	2,416,341円	2,781,052円
投資回収年数	17.8年	14.8年	15.8年

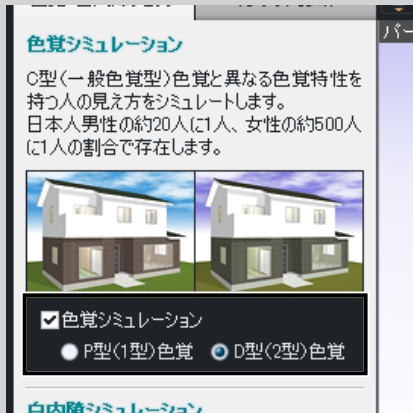
色覚・白内障シミュレーションについて

「3D マイホームデザイナー 12」では、立体化した家が白内障の方や、色覚特性を持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を搭載しています。

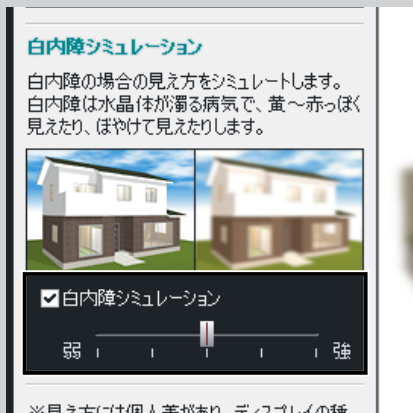
家を建てる前に、危険な箇所がないか確認できます。



1. 3D画面にて、ナビの【色覚 / インテリア】を選択し、パレットを【色覚・白内障チェック】に切り替えます。



2. パレットで、【色覚シミュレーション】のチェックボックスをオン にし、【P型(1型)色覚】か【D型(2型)色覚】をクリックします。



3. パレットで、【白内障シミュレーション】のチェックボックスをオン にし、白内障のレベルを設定します。



4. チェックを終えたら、チェックボックスをオフ にします。

第5章

見せる／楽しむ

- 1 立体化アクション……136
- 2 フロア全体の鳥瞰プレビュー……137
 - 3 印刷／画像出力……138
 - 4 ビデオファイル出力……141
 - 5 3Dテレビで見る……142
- 6 スマートフォン・タブレットで見る……144
 - 7 Facebook で投稿する……148

5-1 立体化アクション



出力できる動画ファイルの形式は「Windows Media ビデオファイル (*.wmv)」、「AVI ファイル (*.avi)」です。

⚠ フレーム数が多いと、保存に時間がかかることがあります。
保存を中止するときは、[Esc] キーを押します。

⚠ 2GB 以上の AVI ファイルは出力できません。
[出力時間] を分割するなどして、動画ファイルを分割して出力してください。

選んだアクションで立体化する



1 ナビの「[外觀・内観確認]」を選択し、パレットを「[外觀確認]」に切り替えます。

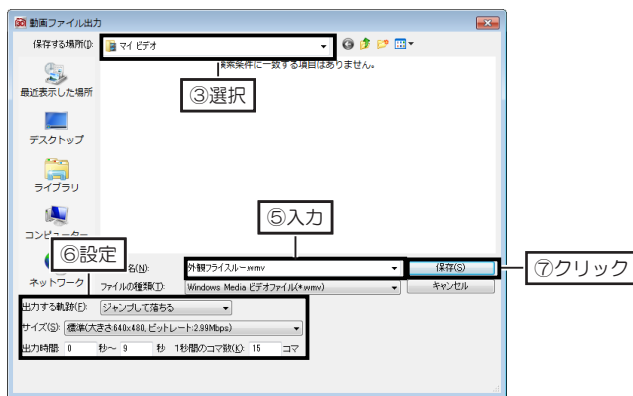
2 パレットの「[立体化アクション]」で、動作を選択して再生ボタンをクリックします。
立体化ムービーが開始されます。

立体化アクションをビデオファイルに出力する



1 ナビの「[外觀・内観確認]」を選択し、パレットを「[外觀確認]」に切り替え、パレットの「[立体化アクション]」で、「[MOVIE]」ボタンをクリックします。

2 「[動画ファイル出力]」で、「保存する場所」と「ファイルの種類」を選択し、「[ファイル名]」を入力します。
「[出力する軌跡]」で、出力したい動作を選択し、「[サイズ]」や「[出力時間]」など、必要な項目を設定して「[保存]」をクリックします。

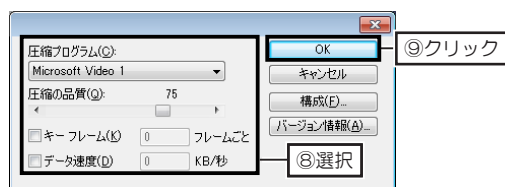


3 「Windows Media ビデオファイル (*.wmv)」で出力する場合は「[コーデック]」を、「AVI ファイル (*.avi)」で出力するときは「[圧縮プログラム]」や「[圧縮の品質]」を設定して「[OK]」をクリックします。

■ Windows Media ビデオファイルの場合



■ AVI ファイルの場合



5-2 フロア全体の鳥瞰プレビュー

鳥瞰マルチビューで表示する



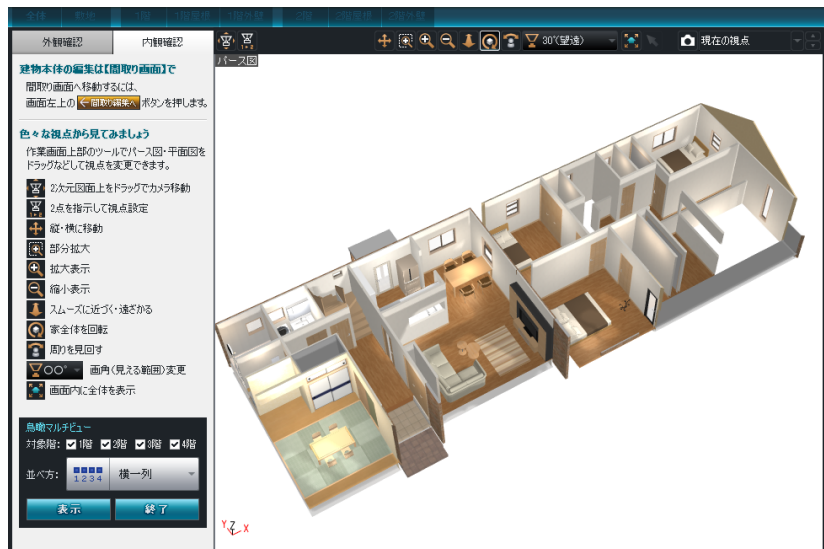
対象階のチェックボックスをオフ にすると、鳥瞰マルチビューでは表示されません。



1 ナビの「外観・内観確認」を選択し、パレットを「内観確認」タブに切り替えます。

2 パレットで、「鳥瞰マルチビュー」の並べ方を選択します。

3 表示させる対象階のチェックボックスをオン にして「表示」をクリックします。
鳥瞰マルチビューが開始されます。

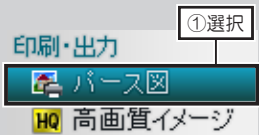


4 「終了」をクリックします。
鳥瞰マルチビューが終了し、内観確認状態に戻ります。

5-3 画像出力

保存できるファイル形式は、ビットマップ (*.bmp)、JPEG (*.jpg)、拡張メタファイル (*.emf) です。

Microsoft Office の「Word」や「Excel」など、ほかのアプリケーションに保存した画像を挿入する場合は、「拡張メタファイル (*.emf)」で保存してください。拡大縮小したときに文字が粗くならない特徴があります。

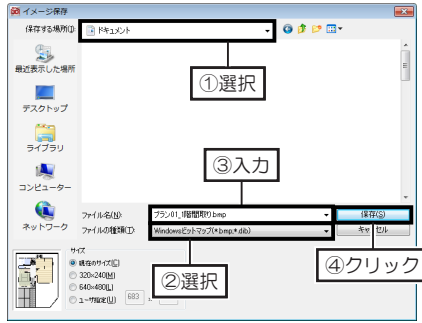


保存できるファイル形式は、ビットマップ (*.bmp)、JPEG (*.jpg)、赤青メガネ用ビットマップ (*.bmp)、赤青メガネ用 JPEG (*.jpg)、3D テレビ・携帯用マルチピクチャ (*.mpo) です。

「赤青メガネ用ビットマップ (*.bmp)」、赤青メガネ用 JPEG (*.jpg)、「3D テレビ・携帯用マルチピクチャ (*.mpo)」の保存は 139 ページ

間取り図を画像に出力する

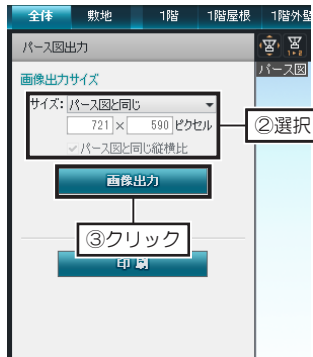
- 1 間取り画面で、間取り図を出力したいフロアタブに切り替えます。
[ファイル] メニューの [イメージ保存] をクリックします。



- 2 [イメージ保存] で、[保存する場所] と [ファイルの種類]、[サイズ] を選択し、[ファイル名] を入力して [保存] をクリックします。

3D パースを画像に出力する

- 1 3D画面で、パース図を出力したい視点に調整しておき、ナビの [パース図] を選択します。



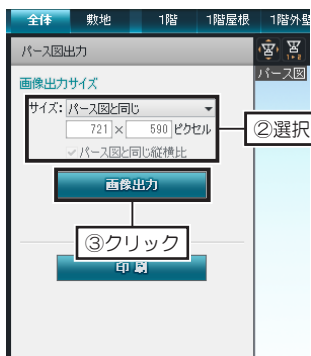
- 2 パレットで、出力サイズを設定して [画像出力] をクリックします。



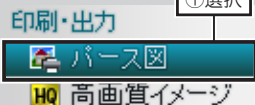
- 3 [イメージ保存] で、[保存する場所] と [ファイルの種類] を選択し、[ファイル名] を入力して [保存] をクリックします。

3D パースを立体画像に出力する

1 パース図を、出力したい視点に調整しておき、ナビの [パース図] を選択します。



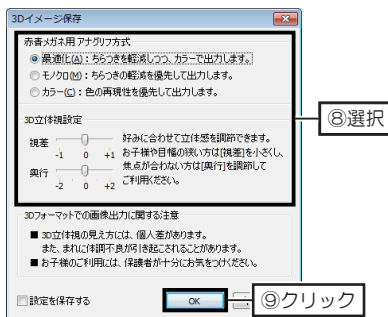
2 パレットで、出力サイズを設定して [画像出力] をクリックします。



「3D テレビ・携帯用マルチピクチャ (*.mpo)」は、3D 表示に対応したテレビや携帯、ゲーム機で読み込める画像ファイル形式です。



3 [イメージ保存] で、[保存する場所] を選択し、[ファイルの種類] を、「赤青メガネ用ピットマップ/JPEG」に切り替えます。[ファイル名] を入力して [保存] をクリックします。



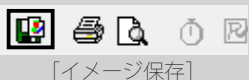
4 [3D イメージ保存] で、アナログ形式や視差などを設定して [OK] をクリックします。

設定をやり直すときは、[やり直し] をクリックします。作業を終了して 3D 画面に戻るときは、[キャンセル] をクリックします。

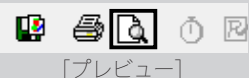


5 プレビューに問題がなければ、[保存] をクリックします。

⚠ 高画質イメージ出力中は3D画面の操作はできません。



保存できる画像ファイルの形式は「ビットマップファイル(*.bmp)」と「JPEGファイル(*.jpg)」です。



3D パースを高画質出力する

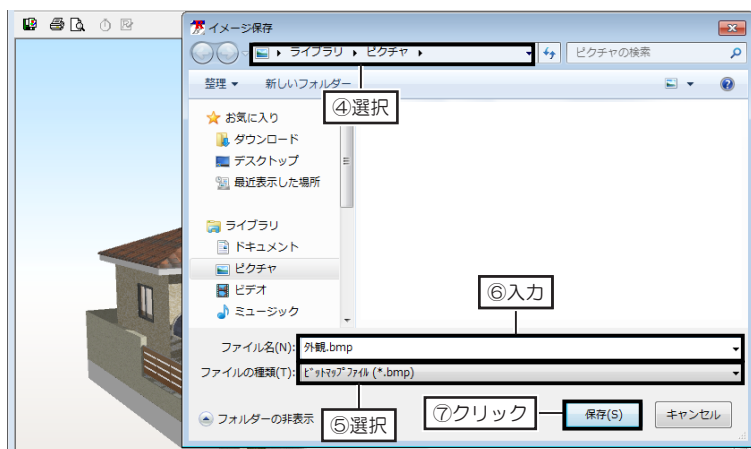
- 1 3D パースは表示されている状態で出力されるので、表示を調整しておきます。
- 2 ナビの「高画質イメージ」を選択します。



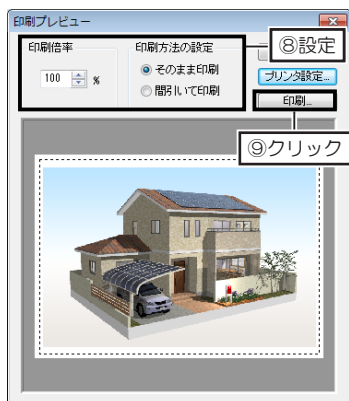
- 3 「高画質出力」で出力サイズを指定して「OK」をクリックします。レンダリングが開始されます。

高画質イメージ出力が終了すると、「高画質イメージ出力が完了しました。」と表示されます。「OK」をクリックします。

- 4 画像ファイルに保存するときは、「高画質イメージ保存」のツールバーの「イメージ保存」をクリックし、保存する場所と「ファイルの種類」を選択し、ファイル名を入力して「保存」をクリックします。



- 5 印刷するときは、「高画質イメージ保存」のツールバーの「プレビュー」をクリックします。



- 6 「印刷プレビュー」で、印刷倍率と印刷方法を設定し、プレビューに表示された画像をドラッグしてレイアウトを調整し、「印刷」をクリックします。

5-4 ビデオファイル出力



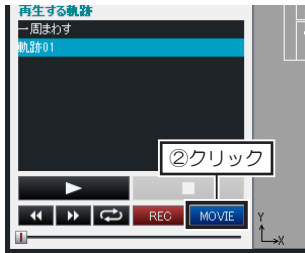
軌跡の作成方法は 88
～ 89 ページ

出力できる動画ファイルの
形式は「Windows Media
ビデオファイル (*.wmv)」、
「AVI ファイル (*.avi)」です。

⚠ 軌跡の時間が長かっ
たり、フレーム数が多かっ
たりすると、保存に時間が
かかります。
保存を中止するときは、
[Esc] キーを押します。

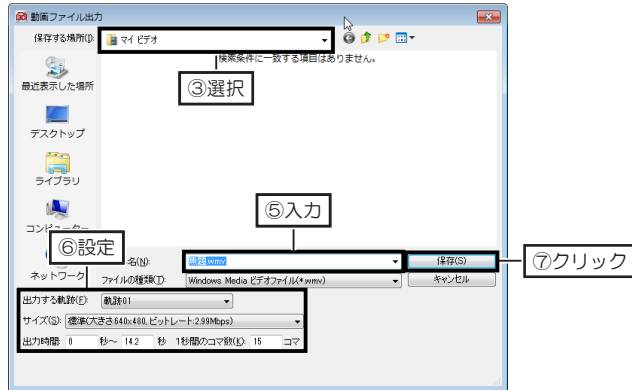
⚠ 2GB 以上の AVI ファ
イルは出力できません。
[出力時間] を分割するな
どして、動画ファイルを分
割して出力してください。

ウォークスルーの軌跡をビデオファイルに出力する



1 3D画面で、ナビの「ウォークスルー」を選択し、パレットの「MOVIE」をクリックします。

2 「動画ファイル出力」で、「保存する場所」と「ファイルの種類」を選択し、「ファイル名」を入力します。
「出力する軌跡」で、出力したい軌跡名を選択し、「サイズ」や「出力時間」など、必要な項目を設定して「保存」をクリックします。



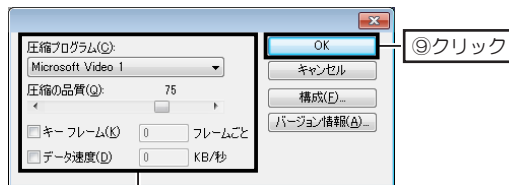
3 「Windows Media ビデオファイル (*.wmv)」で出力する場合は「コーデック」を、「AVI ファイル (*.avi)」で出力するときは「圧縮プログラム」や「圧縮の品質」を設定して「OK」をクリックします。

■ Windows Media ビデオファイルの場合



⑨クリック

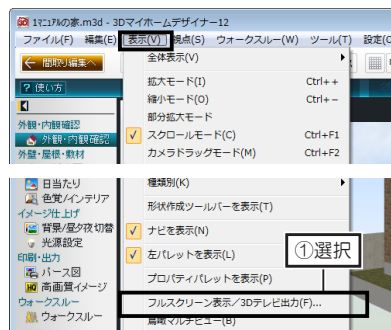
■ AVI ファイルの場合



⑧選択

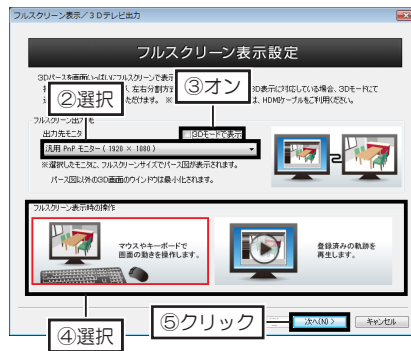
5-5 フルスクリーン表示と3Dテレビ出力

3D パースをフルスクリーン・3D モードで出力する

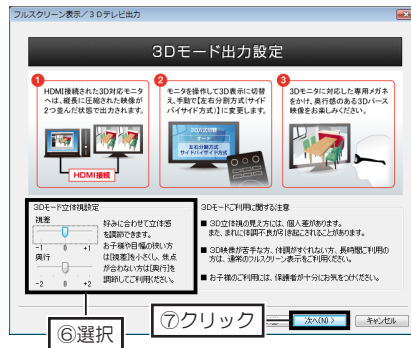


1 サイドバイサイド方式の3D 対応モニタ・テレビと、パソコンを HDMI ケーブルで接続します。

2 3D 画面で、[表示]メニューの[フルスクリーン表示 /3D テレビ出力] を選択します。



3 [フルスクリーン表示 /3D テレビ出力] で、[出力先モニタ] を接続されている3D 対応モニタ・テレビに切り替えます。
[3D モードで表示] のチェックボックスをオン にします。
[フルスクリーン表示時の操作] の [マウスやキーボードで画面の動きを操作します] を選択して[次へ] をクリックします。



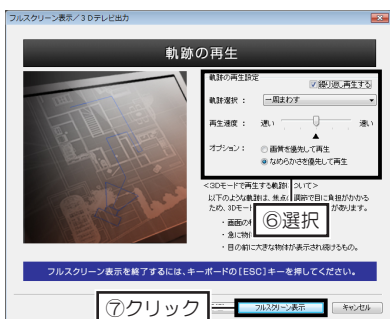
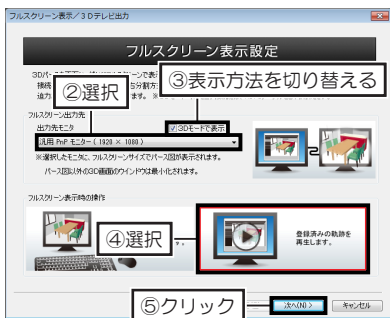
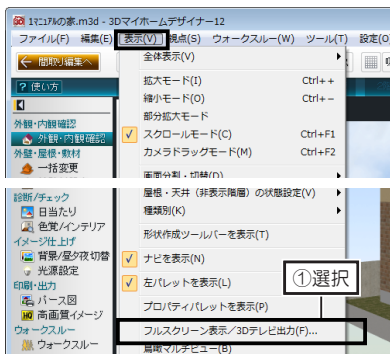
4 [3D モード出力設定] で、[3D モード立体視設定] の [視差] と [奥行] を調整して[次へ] をクリックします。



5 [マウス・キーボードによる視点操作] の内容を確認して [フルスクリーン表示] をクリックします。
3D モニタ・テレビをサイドバイサイド方式の3D 表示に切り替えます。

3D 対応モニタ・テレビでない場合は、[3D モードで表示] をオフ にして、フルスクリーン表示機能だけをお使いください。

ウォークスルーをフルスクリーン・3Dモードで出力する



- 1 サイドバイサイド方式の3D対応モニター・テレビと、パソコンをHDMIケーブルで接続します。
- 2 3D画面で、[表示]メニューの[フルスクリーン表示/3Dテレビ出力]を選択します。
- 3 [フルスクリーン表示/3Dテレビ出力]で、[出力先モニター]を接続されている3D対応モニター・テレビに切り替えます。
[3Dモードで表示]のチェックボックスをオンにします。
[フルスクリーン表示時の操作]の[登録済の軌跡を再生します]を選択して[次へ]をクリックします。
- 4 [軌跡の再生]で、軌跡を選択し、[再生速度]や[オプション]を選択して[フルスクリーン表示]をクリックします。

3D対応モニター・テレビでない場合は、[3Dモードで表示]をオフにして、フルスクリーン表示機能だけをお使いください。

[繰り返し再生する]のチェックボックスをオンにすると、軌跡を繰り返し再生します。

3Dモードでの3Dモニター・テレビ出力について

■ 3Dモードをご利用の際は、次の点にご注意ください。

- 3D立体視の見え方には、個人差があります。
- 3D映像が苦手な方、体調がすぐれない方、長時間ご利用の方は、通常のフルスクリーン表示をご利用ください。
- おお客様の御料には、保護者が十分にお気を付けてください。

■ 次のような軌跡は、焦点の調整で目に負担がかかるため、3Dモードでの再生には適さないことがあります。

- 画面の移り変わりが速すぎるもの。
- 急に物体が飛び出してくるもの。
- 目の前に大きな物体が表示され続けるもの。

■ モニター・テレビの3D表示の切替方法は、ご利用もモニター・テレビの説明書をご覧ください。

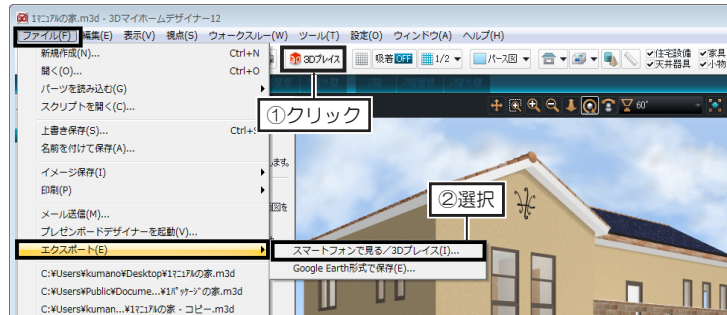
5-6 スマートフォン・タブレットで見る

3D データをサーバーにアップロードする

- 1 3D画面でアップロードするデータを開いた状態で、ツールバーの「3Dプレイス」をクリックします。または「ファイル」メニューの「エクスポート」から「スマートフォンで見る/3Dプレイス」を選択します。



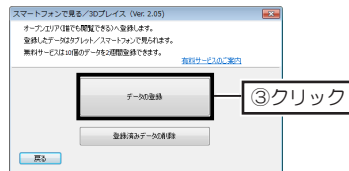
[スマートフォンで見る / 3Dプレイス]



- 2 [スマートフォンで見る /3Dプレイス] で、無料サービスの「オープンエリア」をクリックします。



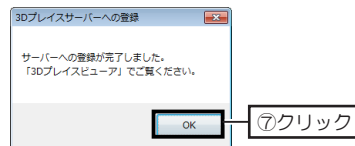
- 3 [データの登録] をクリックします。



- 4 [登録者名] と [データ名] を入力し、[背景] を選択して [登録] をクリックします。登録完了のメッセージが表示されたら [OK] をクリックします。



- 5 登録完了のメッセージが表示されたら [OK] をクリックします。



「3Dマイホームデザイナー12」では「オープンエリア」の無料サービス部分の利用が可能です。有料サービスは、業務用「3DマイホームデザイナーPRO7」以降の製品でご利用いただけます。

[背景] を [昼] [夕] [夜] のいずれかに切り替えた場合は、[昼] [夕] [夜] の背景画像でアップロードされます。

サーバーへの登録後、Facebookへの投稿、メールの送信ができます。

スマートフォンに閲覧用アプリをインストールする

「iPhone」、「iPad」、「iPod touch」は、「App Store」からダウンロードしてください。

「Android」スマートフォン、タブレットは、「Google play」からダウンロードしてください。

⚠ 「3D プレイビューア」は、予告なく新機能の追加、機能強化されます。

スマートフォンやタブレットでアップロードした 3D データを閲覧するには、専用の「3D プレイビューア（無料）」が必要です。ダウンロードサイトからダウンロードしてください。

- 1 スマートフォンまたはタブレットで、アプリがダウンロードできるサイトを開き、「3D プレイビューア」、または「メガソフト」で検索します。検索結果に表示された「3D プレイビューア」をインストールします。



アップロードした 3D データを見る



- 1 スマートフォン、またはタブレットで、「3D プレイビューア」を起動します。

回転は、画面上をドラッグします。

移動は、2本の指で画面上をドラッグします。

ズーム（拡大／縮小）は、画面上をピンチアウト／ピンチインします。

詳しい操作方法は、「3D プレイビューア」のオンラインマニュアルをご覧ください。

- 2 [オープンエリア] の一覧から、閲覧したい 3D データを選択します。3D データがダウンロードされて表示されます。

- 3 回転、移動、ズーム、視点切替などをおこなって、内容を確認します。



3D画面に何も表示、配置されていないときは、[スマートフォンで見る/3Dプレイス]は選択できません。

ファイルを開くか、パーツを配置してから操作してください。

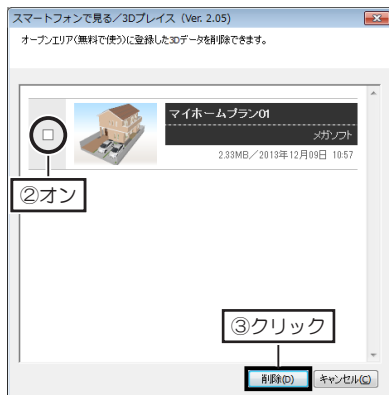
アップロードした3Dデータを削除する

- 1 3D画面で、[ファイル]メニューの[エクスポート]から[スマートフォンで見る/3Dプレイス]を選択します。



- 2 [スマートフォンで見る/3Dプレイス]で、[オープンエリア]をクリックします。

- 3 [登録済み3Dデータの削除]をクリックします。



- 4 [登録済み3Dデータの管理]で、削除したい3Dデータのチェックボックスをオンにして[削除]をクリックします。

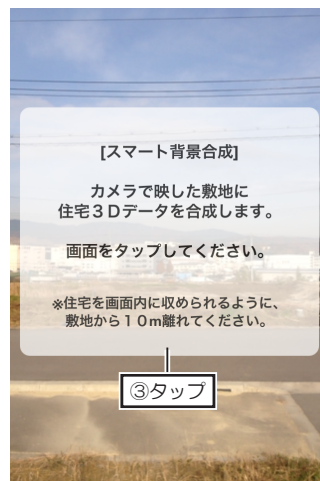
- 5 [削除確認]が表示された[OK]をクリックします。
[登録済み3Dデータの管理]の[キャンセル]、または[×]をクリックして閉じます。

3Dデータと建設予定地の背景を合成する

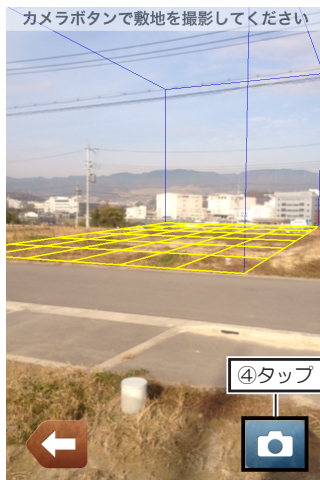
⚠ 「Android」スマートフォン・タブレットでは、背景合成機能は利用できません。

「iOS4.3」以上の「iPhone」、または「iPad」、「iPod touch」をご利用の場合、アップロードした3Dデータとカメラ機能で撮影した背景画像を合成できます。

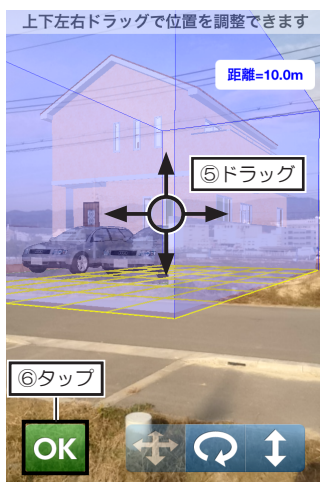
- 1 スマートフォンで、「3Dプレイスビューア」を起動します。
一覧から背景と合成したい3Dデータを選択しておきます。
- 2 [登録・送信]から[スマート背景合成]をタップします。
背景撮影モードに切り替わります。



黄色のグリッド線は、3Dデータの地面ラインを表しています。
青いガイド線は、3Dデータ全体の範囲を表しています。




- 3 表示された黄色のグリッド線と青いガイド線を目安にし、[カメラ]をタップして撮影します。
撮影した背景画像の上に、3Dデータが合成して表示されます。



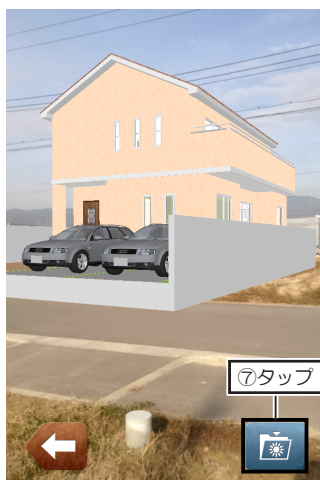
- 4 撮影した敷地と、3Dデータの位置が合わないときは、画面をタップします。
編集モードに切り替わります。
3Dデータをドラッグして位置を調整します。

間取り画面で、正しい方位に設定していると、「iPhone」、「iPad」、「iPod touch」に搭載されている方位、ジャイロ機能により、撮影した敷地の方位と3Dデータの方位が一致します。

 方位の設定方法は 28 ページ

間取り画面で方位を設定していない場合は、[回転]をタップしてから3Dデータをドラッグし、撮影した敷地と方位を合わせてください。

[回転]をタップすると、[自動/手動]に切り替わります。



- 5 敷地と3Dデータの位置を調整したら [OK] をタップします。
[イメージ保存] をタップします。
カメラロールに合成画像が保存されます。

5-7 Facebook へ投稿する

画像・コメントを投稿する

作成した間取り図や3Dパースをコメントと共に Facebook に投稿できます。

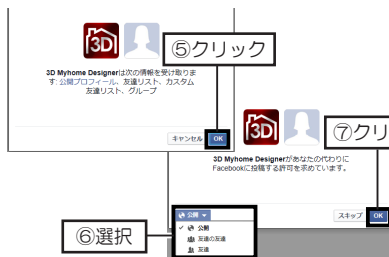
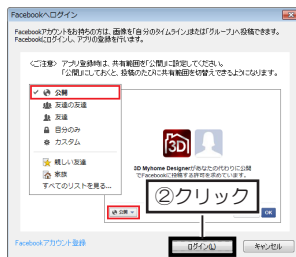


[Facebook で共有]

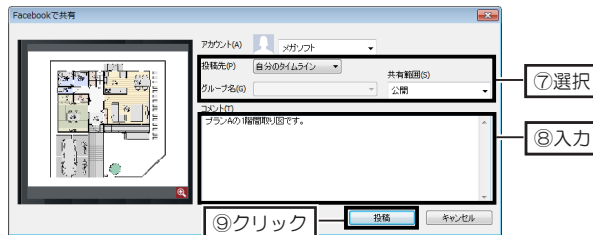
連携設定後は、手順2から4の画面は表示されません。手順5からの手順で投稿してください。

Facebook のアカウントをお持ちでない場合は、Facebook ログイン画面にある「Facebook に登録」から登録のうえ、連携設定をおこなってください。

⚠ 「公開」以外の共有範囲に設定した場合、投稿時に共有範囲を「公開」に切り替えることはできません。ご注意ください。



5 間取り画面から投稿の場合は間取り図、3D画面から投稿の場合は3Dパースがプレビューされます。投稿先と共有範囲を選択し、コメント（任意）を入力して [投稿] をクリックします



1 間取り画面または3D画面のナビにある、「Facebook で共有」ボタンをクリックします。

2 初めに Facebook との連携設定をおこないます。[Facebook へログイン] の [ログイン] をクリックします。

3 Facebook のログイン画面にて、ログイン情報を入力し、[ログイン] をクリックします。

4 [Facebook の情報受け取り] で内容を確認して [OK] をクリックします。続いて [共有範囲の設定] で左下のプルダウンで共有範囲を「公開」に切り替えて [OK] をクリックします。

6 「投稿しました」というメッセージ画面が表示されます。Facebook を開くと投稿が確認できます。

ユーザーサポート

ユーザーサポートについて……150

ユーザー新規登録・変更届……152

調査依頼書……153

索引……154

ユーザーサポートについて

ユーザー登録について

ユーザーサポートをご利用いただくには、お客様のユーザー登録が必要です。
セットアップ時にユーザー登録をおこなわれなかった場合は、次の方法で登録してください。

※ユーザー登録とライセンス認証は、別のお手続きです。

■ユーザー登録する

メガソフトホームページ (<http://www.megasoft.co.jp/entry/>) を開くか、デスクトップに作成されている [メガソフトユーザー登録・変更] のショートカットをダブルクリックします。オンラインの [ユーザー登録] ページが表示されません。必要事項を入力して登録してください。

または、本書巻末の「ユーザー登録・変更届」をコピーし、必要事項を入力してFAXをお送りください。

■登録内容を変更する

移転や法人登録のご担当者の変更による登録内容の変更が生じた場合は、メガソフトホームページ (<http://www.megasoft.co.jp/entry/>)、本書巻末の「ユーザー新規登録・変更届」にて変更手続きをおこなってください。

※お電話による「ユーザー登録」のお手続きは承っておりません。

※個人から法人登録、法人から個人登録への登録変更はできません。

※ソフトウェアを転売、および譲渡することはできません。

ライセンスキーを紛失するとセットアップできません。「パッケージ版」の場合はセットアップディスクのケース、「ダウンロード版」の場合はご購入時のメールを大切に保管しておいてください。

サポートセンターにお問い合わせいただく前に

次を参考に、操作手順や操作画面をもう一度ご確認ください。

- 操作方法について … ユーザーズマニュアル (本書)、「3Dマイホームデザイナー 12」画面の [ヘルプ] メニューにある [ユーザーズマニュアル]
- サポート情報 … <http://www.megasoft.co.jp/support/3dmh12/>

サポートセンターをご利用いただくには、ユーザー登録が必要です。

サポートセンターへのお問い合わせ

サポートセンターへは、メガソフトホームページの「サポート調査依頼フォーム」とFAX、サポートツールからお問い合わせいただけます。

お問い合わせの際は、次の内容をご確認ください。

- ライセンスキー：セットアップディスクのケースか、[ヘルプ] メニューの [バージョン情報]
- 「3Dマイホームデザイナー 12」の詳細バージョン：[ヘルプ] メニューの [バージョン情報]

■メガソフトホームページの「サポート調査依頼フォーム」からのお問い合わせ

メガソフトホームページの「3Dマイホームデザイナー 12」サポート情報にある「サポート調査依頼」に必要な事項をご入力の上、送信してください。

【3Dマイホームデザイナー 12 サポート情報】 <http://www.megasoft.co.jp/support/3dmh12/>

■FAXでのお問い合わせ

本書巻末の「調査依頼書」をコピーし、必要事項をご記入の上、FAXをお送りください。

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は、次の内容を必ずご記入ください。

【コンピューターの動作環境】

- お使いのコンピューターのメーカー名、型番、OS のバージョン（サービスパックなども含む）
- CPU、メモリ容量、ハードディスク容量
- コンピューターに搭載されているビデオカードのメーカー名、型番、ドライバのバージョン
- インストール先 例) C:\Program Files\3DMH12 など
- プリンターのメーカー名、型番（印刷時に関するトラブルの場合）

【現在の状況】

- エラーメッセージが表示された場合…表示内容を控えて、どのような操作をすると表示されたか。
- 何らかの操作で異常が発生した場合…どの画面で、どのような操作をすると発生したか。
- 以前は正常だったが異常が発生した場合…直前にインストールしたソフトや操作手順など。
- その他（併用ソフト、ほかに起動しているセキュリティソフトなど常駐ソフト）

■サポートツールからのお問い合わせ

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は、次の手順で「サポートツール」からお問い合わせください。

1. Windows の [スタート] から [すべてのプログラム] — [3D マイホームデザイナー 12] — [サポートツール] を実行します。
2. 表示された [3D マイホームデザイナー 12 サポートツール] の [ログ取得] にチェックを入れて [閉じる] をクリックします。
3. 「3D マイホームデザイナー 12」を起動してエラーを再現します。
4. エラーが再現した時点で、もう一度 [サポートツール] を実行します。
5. 表示されたサポートツール内の [情報をサポートセンターに送信] をクリックします。
6. 表示された [問い合わせ内容] で、「お名前」と「通信欄」を入力し、[画面キャプチャも送る]、[ログも送る] にチェックを入れて [メールソフト起動] をクリックします。
7. メールソフトが起動し、メールの新規作成画面が表示されるので、そのまま送信します。

電話でのサポートは行っておりません。予めご了承ください。

メガソフトサポートセンター

〒530-0015 大阪市北区中崎西 2-4-12 梅田センタービル 11 階

受付時間：月曜～金曜 9:30～11:45/13:00～17:00

休 日：土曜・日曜・祝日、夏季休業、年末年始休業、および特別休業

※メール、FAX での回答は、上記受付時間内とさせていただきます。

※お客様の個人情報は、本人確認およびその他サポートを目的としてお伺いするものです。

詳しくは弊社のプライバシーポリシーをご覧ください。(http://www.megasoft.co.jp/privacy/)

※次のような場合は、サポート対象外となります。

- ユーザー登録をされていない方
- 本製品で保証していない動作環境でのお問い合わせ
- 他社製品に関するお問い合わせ
- 製品の非公開の仕様に関するお問い合わせ
- サポート休日、および出張を伴うサポートの依頼
- お客様の直接お持ち込みによるサポート依頼

セットアップディスクの交換について

本製品は、厳重な品質管理、および検査を致しておりますが、セットアップディスクに不都合が生じた場合は、次の要領で交換いたします。

1. 本製品お買い上げから 30 日以内に、材料、あるいは製造上の不備により、セットアップディスクに不具合が生じた場合、無料交換させていただきます。
2. お買い上げから 30 日を過ぎた場合、または不都合の原因が本製品以外に起因する場合（不適切な扱いによる破損など）は、有償交換とさせていただきます。

FAX:06-6131-5081

〒 530-0015
大阪市北区中崎西 2-4-12 梅田センタービル 11 階
メガソフト株式会社
3Dマイホームデザイナー 12 ユーザー登録係 行

※弊社ホームページからもユーザー登録、変更がおこなえます。

<http://www.megasoft.co.jp/entry/>

新規登録の場合は、「ライセンスキー」と「新」の欄をご記入ください。

登録変更の場合は、すべての項目をご記入ください。

ユーザー新規登録・変更届

■製品名		3Dマイホームデザイナー 12	
■ライセンスキー		(ご記入のない場合はお手続きできません) ※セットアップディスクのケース、または【ヘルプ】メニューの【バージョン情報】をご確認ください。	
新	■住所	〒	
	■会社名		
	■部署名		
	■氏名		
	■E-mail		
	■連絡先	TEL :	FAX :
旧	■住所	〒	
	■会社名		
	■部署名		
	■氏名		
	■E-mail		
	■連絡先	TEL :	FAX :
■備考			
※個人登録から法人登録への変更、法人登録から個人登録への変更はできません。 ※ソフトウェアの転売、および譲渡はできません。			

FAX:06-6147-2764

〒530-0015
大阪市北区中崎西 2-4-12 梅田センタービル 11 階
メガソフト株式会社
3Dマイホームデザイナー 12 サポートセンター 行

※サポートをご利用いただくには、ユーザー登録が必要です。

弊社ホームページから登録いただけます。 <http://www.megasoft.co.jp/entry/>

調査依頼書

■購入年月日	西暦 年 月 日	
■ライセンスキー	(ご記入のない場合はご対応できません) ※セットアップディスクのケース、または[ヘルプ]メニューの[バージョン情報]をご確認ください。	
■会社名		
■部署名		
■氏名		
■E-mail		
■連絡先 FAX 番号	FAX :	
■詳細バージョン	Ver. ※[ヘルプ]メニューの[バージョン情報]をご確認ください。	
■ご使用のコンピューター	メーカー名 :	型番 :
■ビデオカード	メーカー名 :	型番 :
■CPU/ 搭載メモリ	CPU :	搭載メモリ :
■Windows の種類	Windows 8.1 (32bit / 64bit) ・ Windows 8 (32bit / 64bit) ・ Windows 7 (32bit / 64bit) ・ Windows Vista (32bit / 64bit) ・ Windows XP	
■プリンター	メーカー名 :	型番 :
■購入店 / 購入年月日	店名 :	西暦 年 月 日
■お問い合わせ内容	※エラーの場合は、発生するようになった操作手順など、状況が再現できるよう、具体的にご記入ください。	

ユーザーサポート

調査依頼書

索引

数字・アルファベット

3D画面	
グリッド分割	67
平面図・立面図の拡大／縮小表示	70
平面図・立面図のスクロール	70
レイアウトの切り替え	67
3D多角形ツール	117
3Dデータ	
印刷	92
保存	92
3Dテレビ	142
3Dプレイス	144
3D文字生成ツール	118
Facebookへ投稿	148
LED	
一括交換シミュレーション	129
OpenGL	11
R壁	39

あ

アップデート	16
アプローチを作成する	54
アンインストール	24
家または選択パーツの全体を画面に表示	69
位置補正	31
一括配置	
照明器具	52
一括変更	
外壁・屋根	75
内装材	75
色	
色をつける	77, 103
色の作成	102
使用している色	98
貼り付ける範囲	103
印刷	
3Dパース	92
間取り	62
高画質イメージ	140
インストール	12
インテリアコーディネート診断	122
インテリアの好みの登録	122
ウォークスルー	88
階段を昇る	89
軌跡の再生	90
軌跡の削除	90
軌跡(道順)の作成	88
軌跡を動画として出力	141
方向パッドの利用	91
条件設定	91
ドアや窓を開ける	98
昇れる高さ	81
マウスによる移動操作	91
目の高さ	91
エクステリアパーツの配置	80
円柱／円錐ツール	113
押し出し多角形ツール	115
オンラインアップデート	16

か

外観の確認	64
外構形状	
アプローチ	54
自由入力	55
塀	53
階高	27
階段	
安全性チェック機能	47
降り口	44
回転	42
サイズの調整	42
削除	42
段数や昇る方向などの設定	43
デザインの変更	46
昇り口	44
配置	42
方向の調整	42
回転	
階段	42
パーツ	50, 80
パーツの回転方向	105
回転体ツール	114
外壁材	
貼り付け	76
面ごとに変更	76
外壁・屋根材の一括変更	75
画角	72
家具	
配置	50, 80
床に配置	80
拡大表示	
間取り	29
角柱／角錐ツール	114
画像ファイル	
下絵として読み込む	31
テキストチャットとして使う	99
傾き補正	31
下層パーツの作成	109
壁	37
R壁の作成	39
開口寸法	38
開口部の作成	38
削除	37, 38
高さの調整	38
袖壁	40
編集例	38
壁厚	27,
壁厚の変更	27
壁ツール	112
壁の表示方法の切り替え	66
画面のスクロール	29, 68
簡易構造診断	124
環境性能診断	126
軌跡	
再生	90
削除	90
作成	88, 89
基礎高	27
基本単位	26
球ツール	113

旧バージョンとの互換性	19
クラウド素材	95
グリッド分割	28, 67
形状作成ツール	111
建築費	
概算	121
建築工事費相場	121
建ぺい率	31
高画質出力	140
光源	
明るさの調整	84
位置の調整	85
種類	84
詳細設定	86
太陽光源	86
太陽光の設定	83
追加	85
点灯・消灯の切り替え	83
昼・夕方・夜の光への切り替え	82
補助光源	86
構造	
簡易構造診断	124
耐力壁の配置	125
腰壁	34
腰壁見切	34
コンセントの配置	52
コンピューター入れ替え時の注意	20

さ

削除	
3Dマイホームデザイナー 12	24
敷地	30
下絵	31
頂点	30, 33, 54, 55, 115, 116
ドア	48
部屋	32
窓	48
サポートナビ	23
座標	105
色覚・白内障シミュレーション	134
敷材を貼る	76
敷地	
移動	30
形の調整	30
削除	30
作成	30
下絵から作成	31
条件の設定	31
相対座標値入力	30
多角形の敷地	30
頂点の追加	30
視線方向	73
下絵	
読み込み	31
削除	31
補正	31
視点	71
画角の変更	72
気に入った眺めの登録	74
削除	74
視点変更ツール	71
登録	74

立つ位置と見る方向を決める	71
ドラッグによる変更	73
編集	74
呼び出し	74
住宅設備の配置	50
収納スペース診断	121
収録素材データご使用上の注意	21
縮小表示	
間取り	29
消費電力量のチェック	128
照明器具	
一括配置	52
個別配置	50
天井に配置	80
点灯・消灯の切り替え	83
診断	
インテリアコーディネート	122
簡易構造診断	124
収納スペース	121
日当たり	120
スイッチの配置	52
数値移動	106
数値コピー	106
スポイト	98
スマートフォンで見る	144
寸法線	60
寸法補正	31
セットアップ	12
設備記号の配置	52
線入力	60
全体表示	
パース図	69
間取り	29
掃引体ツール	116
袖壁	40

た

太陽光パネル	
太陽光パネル配置ガイダンス	131
配置	130
太陽光発電システム	
見積もり比較	133
耐力壁	
削除	125
配置	125
多角形	
敷地	30
部屋	33
畳	
サイズの設定	35
向きの変更	34
建具	
開閉する(動作途中で止める)	87
開閉方向の変更	48
配置	48
配置高やサイズの変更	49
タブレットで見る	144
鳥瞰マルチビュー	137
調査依頼書	153
頂点の追加	30, 33, 54, 115, 116

直方体ツール	113
データセンター	95
テクスチャ	
画像ファイルを使う	99
使用しているテクスチャ	98
テクスチャ作成ウィザード	100
貼る	76, 77
貼付範囲の拡張	78, 79
表示サイズの変更	98
天井	
自動表示	66
表示切替	66
天井高	27, 34
天井材を貼る	77
ドア	
開閉方向	48
削除	48
配置	48
配置高やサイズの変更	49
動作環境	11
特殊コピー	106
どこからどこを眺めているか	71

な

内観の確認	65
内装材の一括変更	75
二面図表示	67
軒	
勾配軒天	59
水平軒天	59
方向の切り替え	57

は

パース図	
全体を画面に表示	69
回転	68
拡大・縮小表示	68
高画質イメージの作成	140
水平/垂直方向への移動	68
部分拡大	69
パース図表示	67
パーツ	
位置と座標値	105
位置の調整	50, 80
色/テクスチャの貼り付け	103
上のパーツ階層へ移る	108
お気に入り追加	110
回転	50, 80
回転方向	105
壁や他の物に沿わせる	81
原点	104
構造	107
このパーツ階層へ移る	108
サイズや位置の調整	51, 81
座標	104
製品名、品番、金額など	97
ダウンロード	95
パーツ階層	107
配置基準点	110
配置履歴の参照	94
ハンドル	104

部屋の寸法に合わせる	50
編集	107
間取り図での表示色の変更	51
パーツ検索	96
背景	
スマート背景作成	146
設定	82
配置基準点の設定	110
柱	40
幅木	34
色をつける	77
梁	41
貼付範囲の拡張	78, 79
バルコニーの屋根	34
バレット	
【お気に入り】	94
スタイル別表示	95
パーツ検索	96
【履歴】	94
ハンドル	104
日当たりのチェック	120
ビデオファイルの作成	141
付箋メモ	61
フルスクリーン表示	142
フロアタブ	65
塀を作成する	53
部屋	
角を丸める	39
サイズ・名称の表示/非表示	34
削除	32
作成	32
詳細の編集	34
頂点の追加	32, 33
天井高	27, 34
部屋セットの配置	36
間取り図に表示する色や模様の変更	34
名称の表示位置	35
名称の変更	34
床高	34
ポーチ	
階段状のポーチ	34
屋根	34
補助光源	86
保存	
3Dデータ	92
3Dパースを画像として保存	138
間取り	62
間取りを画像として保存	138

ま

幕板の解除	75
窓	
削除	48
配置	48
間取り	
印刷	62
拡大表示	29
画像ファイルとして保存	138
縮小表示	29
スクロール	29
寸法線の表示	60

全体表示	29
表示内容の切り替え	55
保存	62
立体化	64
廻り縁	34
色をつける	77
棟瓦	58

や・ら・わ

屋根	
自動生成	56
種類	56
詳細設定	59
軒	57
ポーチやバルコニーの屋根	34
棟瓦を設定する	58
屋根材の変更	76
屋根ツール	112
屋根・天井の表示方法の切り替え	66
ユーザーサポート	150
ユーザー登録	150
ユーザー新規登録・変更届	152
床・天井ツール	112
床材を部屋ごとに変更	77
床高	27, 34
容積率	31
四面図表示	67
ライセンスキー	150
ライセンス認証 (アクティベーション)	14
アンインストール時	15
再セットアップ時	15
ライセンス認証ができない場合	15
立体化	64
立体化アクション	136
隣接コピー	106
輪ツール	114

memo

【参考文献】

CASBEE™ すまい [戸建] 評価マニュアル (2007年版) 財団法人 建築環境・省エネルギー機構編
住宅の省エネルギー基準と計算の手引き 財団法人 建築環境・省エネルギー機構編
住宅の省エネルギー基準の解説 財団法人 建築環境・省エネルギー機構編
実践性能表示住宅の設計と申請 木造軸組工法編 青木正昴著
基本の「家づくり」百科 関谷真一著
コンパクト 建築設計資料集成〈住居〉 日本建築学会編
よくわかる最新住宅建築の基本と仕組み 大野隆司著

3Dマイホームデザイナー 12 ユーザーズマニュアル

2014年1月18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©2014 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。
- Facebook は Facebook, Inc. の商標または登録商標です。
- Android および Google Play (旧 Android マーケット) は、Google Inc. の商標または登録商標です。
- 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
- 3D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。