住宅・建築プレゼンテーションソフト 3Dマイホームデザイナ-PRO8



3D住宅**リフォームデザイナー**

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。

間を空けずにその場所でもっ1回クリック

e.V

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。



③はなす

②動かす

①押す

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。

ソフトのご紹介

「3DマイホームデザイナーPRO8」「3D住宅リフォームデザイナー」「3Dインテリアデザイナー Neo2」は、簡単な操作で間取りプランから3DCGの外観・室内パース作成、施主への提案資料を 作成できる、プレゼンテーションソフトです。



主な機能の違い

	RC8 8 3D マイホームデザ イナー PRO8	R0 PRO 8 EX 8 8 8 8 30 マイホームデザ イナー PRO8EX	PRO8EX2 8 50 3D マイホームデザイ ナー PRO8EX2	2 2 3D インテリアデザ イナー Neo2	30日ま リフォーム デザイナー 3D 住宅リフォーム デザイナー
間取り/3D 作成機能	0	0	0	0	0
住宅検討機能	0	0	0		0
インテリア専用機能	— ※ 1	0	0	0	 ※ 1
リフォーム専用機能	 ※ 2	 ※ 2	0	 ※ 3	0
インターネットレンダリング機能	 ※ 4	0	0	0	 ※ 4

※1 インテリアオプション(別売)で機能追加が可能。

※2 リフォームオプション(別売)で機能追加が可能。

※3 PRO8EX2機能追加オプション(別売)で機能追加が可能。

※4 Optimage(別売)で機能追加が可能。

オプション製品について

🚺 オプション製品の登録方法は 20 ページ

対応のオプション製品を購入して、機能を追加できます。

■インテリアオプション(対象: 3D マイホームデザイナー PRO8、3D 住宅リフォームデザイナー)

折上げ・アーチ・勾配といった天井の装飾やニッチ・付け棚といった壁装飾など、「3D インテリアデザイナー Neo2」に搭載の室内装飾機能を追加できるオプション製品(専用パーツ・テクスチャが付属)。

■リフォームオプション(対象:3D マイホームデザイナー PRO8、PRO8 EX)

リフォーム前後の比較に使える「2画面リンク」機能や使い込んでいる風合いにパースを表示する「エイジング」 機能といった、「3D住宅リフォームデザイナー」に搭載のリフォーム提案に特化した機能を追加できるオプショ ン製品(専用パーツ・テクスチャが付属)。

■ PRO8EX2 機能追加オプション(対象:3D インテリアデザイナー Neo2)

高低差や傾斜のある敷地の作り込みや住宅の各種性能チェック機能、さらにリフォーム提案機能を含めた、「3D マイホームデザイナー PRO8 EX2」相当の機能を追加できるオプション製品(専用パーツ・テクスチャが付属)。

オプション製品はメガソフトショップにて販売しています。 http://eshop.megasoft.co.jp/ 機能について詳しくは、メガソフトのホームページをご覧ください。 http://www.megasoft.co.jp

マニュアルでの製品表記

このマニュアルは、「3DマイホームデザイナーPRO8」「3D住宅リフォームデザイナー」「3Dインテリア デザイナー Neo2」共通ユーザーズマニュアルです。 各機能・操作方法において、以下のように搭載製品を表記しています。





例えば、左図のような表記の場合、「3DインテリアデザイナーNeo2」には含まれない機能となります。

マニュアル内にある操作画面は「3DマイホームデザイナーPRO8 EX2」を使用しています。 このため、お使いのソフトによって、メニューやナビなど画面が一部異なります。

目次

巻頭

ソフトのご紹介	1
主な機能の違い / オプション製品について	2
マニュアルでの製品表記	3

お使いになる前に

ソフトの使い方	9
メインメニューの各部名称とはたらき	9
「間取り画面」の各部名称	10
	11
1 動作環境の確認	·12
必要な動作境境 <u> 地演にお使いいただくためので注音</u>	12
へ通にお戻い いったたく ためのシモ 上京	•12
セットアップをおこなう	13
3 ライセンス認証 (アクティベーション)	· 15
ライセンス認証について	15
ライセンス認証の操作	15
テノインストール時のフィセンス認証について	16
ライセンス認証に関するご注意	16
4 プログラムの更新 (アップデート)	· 17
アップデート方法	····17
オンラインアップデートをおこなう	17
5 コンピューターの動作チェック	· 19
動作ナエックワイサードを実行する	19
6 オフションの登録と解除	·20
オフションを豆球 9 る ······ オプションを解除する ······	20
7 パーツ更新ツールについて	. 77
新着データを自動ダウンロードする	22
8 プログラムを削除する	·23
アンインストールをおこなう	23
9 旧バージョンとの互換性について	·24
ファイルの種類・・・・・	24
旧バージョンで作成したファイルを開く	24
16 ショートカットキー一覧	·24
11 収録素材データご使用上の注音	·28
収録されている実在製品の情報について	28
素材データに関する使用許諾事項	28

第1章 間取りプランの作成

1-1 間取り作成方法と設定	30
設計モンユールを設定する	30 31
【天井高・階高と立体化される天井厚・壁厚について】	31
1-2 作業エリアのコントロール	32
グリッドの分割数を切り替える	32
ガイド線を作成する	32
作業エリアの表示状態を調整する・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	33
1-3 下絵読込	34
CAD データを読み込む	34
【CAD データ準備のポイント】	34
	25
CAD テータのレイヤ表示を切り替える	- 35
CAD テータのレイヤ表示を切り替える	35 35
CAD テータのレイヤ表示を切り替える CAD データを利用して部屋を作成する 下絵画像を読み込む	35 35 36
CAD データのレイヤ表示を切り替える CAD データを利用して部屋を作成する 下絵画像を読み込む 下絵画像の向きや傾きを補正する	35 35 36 36
CAD データのレイヤ表示を切り替える CAD データを利用して部屋を作成する 下絵画像の向きや傾きを補正する 下絵画像の寸法を補正する	35 35 36 36 37

1-4 敷地の作成	·38
多角形の敷地を作成する	38
	· 39
= 斜人刀で敷地を作成 9 る - 基準線の作成 = 斜 λ 力で動地を作成 オス - 二辺と垂線を指定	39
三斜入力で敷地を作成する - 三辺を指定	40
道路を設定する	41
道路の高低差を設定する	41
敷地の条件を設定する	42
敷地の高低差を作成する - 仮斜面	43
家のGLを設定する・・・・・	45
【[高低差プレビュー]の操作方法】	45
1-6 部屋の作成	·46
四角形の部屋を配置する	46
多角形の部屋を作成する	47
「部産ノロハテイ」に 2010 【モールディングの設定】	48
量数の表示単位を変更する ·····	49
畳サイズ (モジュール) を変更する	49
壁・柱の表示色を変更する	49
オリジナルの部屋の巴・侯様バターノを豆嫁する	50 51
17時の鈩崖をパレットに豆蔵がる	. 57
I-7 空の補未 時を短生する	· JZ
「壁編集プロパティ」と壁の編集例について	53
指定した壁の壁厚を変更する	54
家の外周の壁厚を一括変更する	54
R壁を作成する 部屋の魚を立める	55
	. E.C
1-0 任C 米 の 能 値	· 50
住を配置する 「柱プロパティ」について	56
【柱を利用して袖壁や腰壁を作成する】	56
梁を配置する	57
【架ノロバテイ】につい(「沙を利田」 フララットを広わ棚を作成する】	57
	. EO
1-9 床・大井の福果 中の一部に段美をつける	- 50
スロープを作成する	59
折り上げ天井を作成する	60
勾配天井を作成する	61
折り上げ大井や勾配大井に照明器具を配直する	62
天窓を配置する	63
【勾配天井の角度と照明器具について】	63
1-10 階段の配置	·64
階段を配置する	64
」階段ノロハテイ」について 「階段の詳細設定】	65
階段周りの壁を編集する	66
階段のデザインを変更する	67
オリジナルの階段を作成する	68
	- 69 - 7 0
	·/0
トア・窓を配直 9 る	70
建具を作成する	71
1-12 造作出窓の作成	·73
造作出窓を作成する	73
1-13 パーツの配置	·74
住宅設備・家具・外構・照明パーツを配置する	74
照明バーツを一括で配置する 記供記号を記号する	75
	75 76
【パーツやテクスチャの製品情報について】	77
クラウド素材を利用する・・・・・	78

パーツ表示数を増やす	78
パレットの分類リストを切り替える	79
パーツをサイズ・色・スタイルで絞り込む・・・・・	80
パーツをほかの分類へ 移動・コピーする	Q1
パーンをはかり力度(必須)コヒーダる	01
/ - / を快系 9 る	81
【間取り画面のハーツの表示/非表示切替】	81
1-14 オリジナルカーテンの作成	.82
	02
カーテンを1FR(9 つ	82
1-15 外構の作成	·84
堀を作成する	84
アプローチを作成する	85
ククローンで1月3月1日 タカビでは 堪形出たにさする	05
多内心 C 22 個心 化 ど 1 F 以 9 る 吉	00
世進人山一ノをYFRU9 る ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	85
1-16 屋根の作成	·86
屋根の種類を設定する	86
【斜線チェックについて】	86
軒先を編集する	87
【屋根の軒先の形状について】	87
と生成の中の100000000000000000000000000000000000	22
	00
「座板ノロハリイ」について	09
【下座を11F成9 るとざの頂只の12直について】	90
【「屋根作成刀イト」について】	90
棟丸を設定する	91
【立体化される棟瓦の形状について】	91
庇を作成する	92
1-17 部屋セットの登録・配置	·93
オリジナルの部屋セットを登録する ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	93
オリジナルの部屋セットを登録する	93 93
オリジナルの部屋セットを登録する	93 93
オリジナルの部屋セットを登録する 部屋セットを配置する 1-18 寸法線・文字の入力・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	93 93 • 94
オリジナルの部屋セットを登録する 部屋セットを配置する	93 93 • 94
オリジナルの部屋セットを登録する 部屋セットを配置する 1-18 寸法線・線・文字の入力・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	93 93 • 94 94 94
オリジナルの部屋セットを登録する 部屋セットを配置する 1-18 寸法線・線・文字の入力 寸法線を表示する 寸法線を作成する 線を入力する	93 93 • 94 94 94 95
オリジナルの部屋セットを登録する 部屋セットを配置する 1-18 寸法線・線・文字の入力・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	93 93 • 94 94 94 95 95
オリジナルの部屋セットを登録する 部屋セットを配置する	93 93 • 94 94 94 95 95 96
オリジナルの部屋セットを登録する 部屋セットを配置する 1-18 寸法線・線・文字の入力・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	93 93 • 94 94 95 95 96 96
オリジナルの部屋セットを登録する 部屋セットを配置する 1-18 寸法線・線・文字の入力 寸法線を表示する 寸法線を作成する 線を入力する 角度を等分する線を入力する 平行な補助線を入力する 平行な補助線を入力する 四を入力する 四を入力する	93 93 • 94 94 95 95 96 96 96
オリジナルの部屋セットを登録する 部屋セットを配置する 1-18 寸法線・線・文字の入力 寸法線を表示する 寸法線を作成する 線を入力する 角度を等分する線を入力する 平行な補助線を入力する 平行な補助線を入力する 四を入力する 四を入力する 空を入力する 四を入力する 四を入力する	93 93 • 94 94 95 95 96 96 96 97
オリジナルの部屋セットを登録する 部屋セットを配置する	93 93 • 94 94 95 95 96 96 96 97 97
オリジナルの部屋セットを登録する 部屋セットを配置する 1-18 寸法線・線・文字の入力 寸法線を表示する 寸法線を作成する 線を入力する 一角度を等分する線を入力する 平行な補助線を入力する 空を入力する 内を入力する 内を入力する マテを入力する (満変を入力する マテを入力する (満変を入力する	93 93 • 94 94 95 95 96 96 96 97 97
オリジナルの部屋セットを登録する 部屋セットを配置する 1-18 寸法線・線・文字の入力・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	93 93 • 94 94 95 95 96 96 96 96 97 97 • 98
オリジナルの部屋セットを登録する 部屋セットを配置する 1-18 寸法線・線・文字の入力・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	93 93 • 94 94 95 95 96 96 96 97 97 97 • 98
オリジナルの部屋セットを登録する 部屋セットを配置する 1-18 寸法線・線・文字の入力 寸法線を表示する 寸法線を作成する 線を入力する 一一 一一 中存な補助線を入力する 平行な補助線を入力する 平行な補助線を入力する 平行な補助線を入力する やまな入力する 一日 「割取り画面での移動・コピー シフトパッドでパーツを移動・コピー シフトパッドでパーツを移動・コピーする 数値を指定して移動・コピーする	93 93 •94 94 95 95 96 96 96 97 97 97 •98 98
オリジナルの部屋セットを登録する 部屋セットを配置する 1-18 寸法線・線・文字の入力 寸法線を存成する 寸法線を作成する 線を入力する 一角度を等分する線を入力する 平行な補助線を入力する 平行な補助線を入力する 四を入力する 一日を入力する 大字を入力する 1-19 間取り画面での移動・コピー シフトパッドでパーツを移動・コピー シフトパッドでパーツを移動・コピーする 数値を指定して移動・コピーする 隣接コピーする	93 93 •94 94 95 96 96 96 96 97 97 97 •98 98 99 100
オリジナルの部屋セットを登録する 部屋セットを配置する 1-18 寸法線・線・文字の入力・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	93 93 94 94 95 95 96 96 96 96 97 97 97 •98 98 99 100
オリジナルの部屋セットを登録する 部屋セットを配置する 1-18 寸法線・線・文字の入力・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	93 93 94 94 95 95 96 96 96 96 97 97 97 •98 98 99 100 100
オリジナルの部屋セットを登録する 部屋セットを配置する 1-18 寸法線・線・文字の入力・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	93 93 •94 94 95 96 96 96 97 97 97 •98 98 99 100 100 100
オリジナルの部屋セットを登録する 部屋セットを配置する 1-18 寸法線・線・文字の入力 寸法線を作成する 寸法線を作成する 線を入力する 角度を等分する線を入力する 平行な補助線を入力する 平行な補助線を入力する 四を入力する 1-19 間取り画面での移動・コピー シフトパッドでパーツを移動・コピー シフトパッドでパーツを移動・コピー シフトパッドでパーツを移動・コピー シフトパッドでパーツを移動・コピー シフトパッドでパーツを移動・コピー 第隣を沿定してお動・コピーする 隣接コピーする 間隔を指定してコピーする コピーチをクリックしてコピーする 反転コピーする	93 93 •94 94 95 96 96 96 97 97 97 •98 99 100 100 100 101
オリジナルの部屋セットを登録する 部屋セットを配置する 1-18 寸法線・線・文字の入力・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	93 93 •94 94 95 95 96 96 97 97 97 97 •98 98 99 100 100 100 101
オリジナルの部屋セットを登録する 部屋セットを配置する 1-18 寸法線・線・文字の入力 寸法線を表示する 寸法線を作成する 線を入力する 角度を等分する線を入力する 平行な補助線を入力する 平行な補助線を入力する 平行な補助線を入力する 四を入力する 大字を入力する 1-19 間取り画面での移動・コピー シフトパッドでパーツを移動・コピー シフトパッドでパーツを移動・コピーする 数値を指定して移動・コピーする 隣接コピーする 間隔を指定してコピーする コピー先をクリックしてコピーする 同コピーする 平行にコピーする マイローム	93 93 •94 94 95 95 96 96 97 97 97 •98 98 99 100 100 100 100 101
オリジナルの部屋セットを登録する 部屋セットを配置する 1-18 寸法線を線・文字の入力・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	93 93 •94 94 95 95 96 96 96 97 97 •98 98 99 100 100 100 100 101 101 101
オリジナルの部屋セットを登録する 部屋セットを配置する 1-18 寸法線・線・文字の入力・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	93 93 •94 94 95 95 96 96 96 97 97 • 98 98 99 100 100 100 101 101 101 101 101
オリジナルの部屋セットを登録する 部屋セットを配置する 1-18 寸法線・線・文字の入力・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	93 93 •94 94 95 95 96 96 96 97 97 •98 99 100 100 101 101 101 101 101 102 102
オリジナルの部屋セットを登録する 部屋セットを配置する 1-18 寸法線・線・文字の入力・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	93 93 94 94 95 96 96 97 97 •98 98 99 100 100 100 100 100 101 101 101 101

第2章 3Dパースのデザイン 2-1 立体化と3D画面の操作 …………

2-1 立体化と3 D画面の操作 ······	104
間取りを立体化して外観を確認する	104
【3D画面のパーツの表示 / 非表示切替】	104
内観を確認する	105
壁の表示を切り替える・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	105
屋根・天井の表示を切り替える	106
【あおり補正】 ・・・・・	106
グリッドの分割数を切り替える	••• 107
3D画面のレイアウトを切り替える	••• 107
パース図を拡大・縮小表示する	108
パース図を水平・垂直方向に移動する	108
パース図を回転する・・・・・	108
パース図を全体表示する	109
パース図を部分拡大する	109
平面図・立面図を拡大・縮小表示する	··· 110

	. 110
	- 110
2-2 視点の調整と登録	111
立ち位置を視線方向を指定して室内を眺める	111
立ち位置を固定して周囲を見回す	111
指定した部座の中に入る	112
回内を及史する 亚面図上のカメラをドラッグ」 ア姐占を移動する	112
十回因上のカメラをドラララして祝忌を移動する パース図上で相線方向を変える	113
れていていた。 「「」」の「「」」である。 「」」の「」」である。 「」」の「」である。 「」」の「」である。 「」」の「」である。 「」」の「」である。 「」」の「」である。 「」」の「」である。 「」」の「」である。 「」」の「」である。 「」」の「」である。 「」」の「」」の「」である。 「」」の「」」の「」である。 「」」の「」」の「」である。 「」」の「」」の「」である。 「」」の「」」の「」である。 「」」の「」」の「」である。 「」」の「」」の「」である。 「」」の「」」の「」である。 「」」の「」」の「」」の「」」の「」である。 「」」の「」」の「」」の「」」の「」の「」である。 「」」の「」」の「」」の「」」の「」の「」」の「」の「」である。 「」」の「」」の「」」の「」」の「」の「」である。 「」」の「」」の「」」の「」の「」の「」の「」の「」の「」の「」の「」の「」の「	114
	115
	115
外装・内装の人ダイルを一括変更する 【草たの知险】	115
【 奉奴の 解除】	115
外壁材・産根材・敷材を貼り付ける	117
至礼・木村・大井村を知り下りる テクスチャを家・フロア・部屋―客に貼り付ける	112
サイズや反復回数を指定してテクスチャを貼り付ける	110
使用しているテクスチャや色を調べる	119
画像ファイルをテクスチャとして利用する	120
色を作成する	121
2-4 −ッチや畑で辟を生飾	122
	122
	122
を装飾のプロパティについて	123
2-5 パーツを配置する	124
	12/
30両面の[パーツプロパティ] について	129
2-6 3 D 画面での移動・コピー	126
2030日回し())(1) コー	120
数値を指定して移動・コピーする	120
磁接コピーする	128
【「コピー」と「リンクコピー」の違い】	128
2-7 パーツの編集	129
パーツの階層について	120
パーツを編集できる階層に移動する・・・・・	130
上のパーツ階層に移動する・・・・・	130
パーツや形状の「ハンドル」について	131
「座標」と「原点」について	131
パーツや形状の位置と座標値について	132
バーツの回転方向について	132
バーツにテクスチャや色を貼り付ける	133
【色を貼り付ける範囲について】	123
【色を貼り付ける範囲について】 ドアや窓の枠の色を一斉に貼り替える・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	134
【色を貼り付ける範囲について】 ドアや窓の枠の色を一斉に貼り替える・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	134 134 135
【色を貼り付ける範囲について】 ドアや窓の枠の色を一斉に貼り替える・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	134
【色を貼り付ける範囲について】 ドアや窓の枠の色を一斉に貼り替える・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	134 135 135 135
【色を貼り付ける範囲について】 ドアや窓の枠の色を一斉に貼り替える・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	134 135 135 136 136
【色を貼り付ける範囲について】 ドアや窓の枠の色を一斉に貼り替える・・・・・ パーツの配置基準点を調整する・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	134 135 135 135 136 136
【色を貼り付ける範囲について】 ドアや窓の枠の色を一斉に貼り替える パーツの配置基準点を調整するパーツの配置基準点を調整する パーツをお気に入りに登録する	134 135 135 136 136 136 137
【色を貼り付ける範囲について】 ドアや窓の枠の色を一斉に貼り替える・・・・・ パーツの配置基準点を調整する・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	134 135 135 136 136 136 137 137
 【色を貼り付ける範囲について】 ドアや窓の枠の色を一斉に貼り替える パーツの配置基準点を調整する パーツをお気に入りに登録する 2-8 3Dを作り込むツール 形状作成パレットを表示する 形状作成パレットを表示する ド、天井】ツール [壁】ツール(I 棚] ツール [壁】 ツール 「球】 ツール 	 134 135 135 135 136 136 136 136 137 137 137 138
 【色を貼り付ける範囲について】 ドアや窓の枠の色を一斉に貼り替える パーツの配置基準点を調整する パーツをお気に入りに登録する 2-8 3Dを作り込むツール 形状作成パレットを表示する 形状作成ツールで形状を作成する [床・天井] ツール [壁] ツール/【棚] ツール [屋根] ツール [域] ツール [両方体】 ツール 	134 135 135 136 136 136 137 137 137 137 138 138
【色を貼り付ける範囲について】 ドアや窓の枠の色を一斉に貼り替える パーツの配置基準点を調整する パーツをお気に入りに登録する 2-8 3Dを作り込むツール 形状作成パレットを表示する 形状作成パレットを表示する 形状作成ツールで形状を作成する [床・天井]ツール [壁] ツール/[棚]ツール [屋根] ツール [直方体] ツール [百方体] ツール [四柱/円錐] ツール	133 134 135 135 136 136 137 137 137 138 138 138 138
【色を貼り付ける範囲について】 ドアや窓の枠の色を一斉に貼り替える パーツの配置基準点を調整する パーツをお気に入りに登録する 2-8 3Dを作り込むツール 形状作成パレットを表示する 形状作成パレットを表示する ド状作成ツールで形状を作成する [睦] ツール [壁】 ツール [屋根] ツール [直方体] ツール [百方体] ツール [角柱 / 円錐] ツール	134 135 135 135 136 136 136 137 137 137 138 138 138 138
【色を貼り付ける範囲について】 ドアや窓の枠の色を一斉に貼り替える パーツの配置基準点を調整する パーツをお気に入りに登録する 2-8 3Dを作り込むツール 形状作成パレットを表示する 形状作成パレットを表示する 形状作成ツールで形状を作成する [陸] ツール(棚] ツール [屋根] ツール [環根] ツール [両方体] ツール [角柱 / 角錐] ツール [輪] ツール [輪] ツール	133 134 135 135 136 136 136 136 137 137 137 137 138 138 138 138 139 139
【色を貼り付ける範囲について】 ドアや窓の枠の色を一斉に貼り替える パーツの配置基準点を調整するパーツの配置基準点を調整する パーツをお気に入りに登録する 2-8 3Dを作り込むツール 形状作成パレットを表示する 形状作成パレットを表示する 形状作成ツールで形状を作成する [床・天井] ツール [壁] ツール(棚] ツール [屋根] ツール [直方体] ツール [向方体] ツール [角桂 / 角錐] ツール [回転体] ツール	1334 134 135 135 136 136 136 137 137 137 137 138 138 138 139 139 139
【色を貼り付ける範囲について】 ドアや窓の枠の色を一斉に貼り替える パーツの配置基準点を調整するパーツをお気に入りに登録する	133 134 135 135 136 136 136 136 137 137 137 137 138 138 138 138 139 139 139 139
【色を貼り付ける範囲について】 ドアや窓の枠の色を一斉に貼り替える パーツの配置基準点を調整するパーツをお気に入りに登録する 2-8 3Dを作り込むツール 形状作成パレットを表示する 形状作成パレットを表示する 形状作成ツールで形状を作成する [床・天井] ツール [壁] ツール[棚] ツール [置寿体] ツール [直方体] ツール [面方体] ツール [回転体] ツール [回転体] ツール [回転体] ツール [神し出し多角形] ツール [福引(体] ツール	133 134 135 135 136 136 136 136 137 137 137 137 137 138 138 138 138 139 139 140 141
【色を貼り付ける範囲について】 ドアや窓の枠の色を一斉に貼り替える パーツの配置基準点を調整する パーツをお気に入りに登録する 2-8 3Dを作り込むツール 形状作成パレットを表示する 形状作成パレットを表示する ド状作成ツールで形状を作成する 「床・天井」ツール [壁] ツール [屋根] ツール [直方体] ツール [百方体] ツール [四桂/円錐] ツール [四転体] ツール [画転体] ツール [画転体] ツール [福] ツール [回転体] ツール [福] ツール [福] ツール [四転体] ツール [福] ツール [福] ツール [四転体] ツール [福] シール [福] ツール [四転体] ツール [福] シール [福] シール [四転体] ツール [福] シール [福] シール [四転本] ツール [福] シール [福] シール [福] シール [福] シール [福] ツール [福] ツール [福] ツール [福] ツール [四転本] ツール [福] ツール [四一下一一一 [四一下一 [四一下一 [四一下一 [四一下一 [四一下一 [四一下一 [四一下一 [四一下一 [四一下一 [四一下一 [四一下一 [四一下一 [四一下一 [四一下一 [四一下一 [四一下一 [四一下一 [四一下	133 134 135 135 136 136 136 137 137 137 137 137 138 138 138 139 139 140 141 142
【色を貼り付ける範囲について】 ドアや窓の枠の色を一斉に貼り替える パーツの配置基準点を調整する パーツをお気に入りに登録する 2-8 3Dを作り込むツール 形状作成パレットを表示する 形状作成パレットを表示する ド状作成ツールで形状を作成する [陸] ツール [壁] ツール [屋根] ツール [屋根] ツール [直方体] ツール [百方体] ツール [内柱 / 角錐] ツール [回転体] ツール [回転体] ツール [词転体] ツール [福引体] ツール [3D多角形] ツール [3D文字生成] ツール [133 134 135 135 136 136 136 137 137 137 137 138 138 138 138 139 139 139 140 141 142
【色を貼り付ける範囲について】 ドアや窓の枠の色を一斉に貼り替える パーツの配置基準点を調整する パーツをお気に入りに登録する 2-8 3Dを作り込むツール 形状作成パレットを表示する 形状作成パレットを表示する 形状作成ツールで形状を作成する [陸] ツール [壁】 ツール [屋根] ツール [屋根] ツール [国友体] ツール [百方体] ツール [西方体] ツール [西方体] ツール [西方体] ツール [両右! /角錐] ツール [面転体] ツール [回転体] ツール [回転体] ツール [週目体] ツール [引り体] ツール [3D文字生成] ツール [3D文字生成] ツール [3 (3) アレた & Starthulp データたパーツと! [3] アレーン	1334 134 1355 136 136 136 136 137 137 138 138 138 138 138 139 139 139 139 140 141 142 143
【色を貼り付ける範囲について】 ドアや窓の枠の色を一斉に貼り替える パーツの配置基準点を調整する パーツをお気に入りに登録する 2-8 3Dを作り込むツール 形状作成パレットを表示する 形状作成パレットを表示する 形状作成ツールで形状を作成する [床・天井] ツール [壁] ツール(棚] ツール [屋根] ツール [面方体] ツール [向柱 / 角錐] ツール [向柱 / 角錐] ツール [向転本] ツール [回転本] ツール [词転本] ツール [洞りム] ツール [洞り本] ツール [洞り本] ツール [3DS今角形] ツール [3D文字生成] ツール パーツを作成する 【3次元 DXF や SketchUp データをパーツとして利用する】	1334 134 135 135 136 136 136 137 137 137 137 138 138 138 139 139 140 141 142 143 144
【色を貼り付ける範囲について】 ドアや窓の枠の色を一斉に貼り替える パーツの配置基準点を調整する パーツをお気に入りに登録する 2-8 3Dを作り込むツール 形状作成パレットを表示する 形状作成パレットを表示する 形状作成ツールで形状を作成する [床・天井] ツール [壁] ツール/[棚] ツール [屋根] ツール [直方体] ツール [直方体] ツール [回転本] ツール [回転本] ツール [回転本] ツール [回転本] ツール [回転本] ツール [13D多角形] ツール [3Dタ角形] ツール [3D文字生成] ツール [3D文字生成] ツール [3文元 DXF や SketchUp データをパーツとして利用する] 2-9 テクスチャ・背景画像の作成	134 134 135 135 136 136 136 136 136 137 137 137 138 138 138 138 138 138 139 140 141 142 143 144
【色を貼り付ける範囲について】 ドアや窓の枠の色を一斉に貼り替える	134 134 135 135 135 136 136 136 136 136 137 137 137 137 137 137 138 138 139 139 139 140 141 142 143 144 145
【色を貼り付ける範囲について】 ドアや窓の枠の色を一斉に貼り替える パーツの配置基準点を調整する パーツをお気に入りに登録する 2-8 3Dを作り込むツール 形状作成パレットを表示する 形状作成パレットを表示する ド状作成ツールで形状を作成する [床・天井] ツール [壁] ツール/棚] ツール [屋根] ツール [直方体] ツール [百方体] ツール [百方体] ツール [西有体] ツール [四軒(十円錐] ツール [回軒(十円錐] ツール [回軒(十円錐] ツール [回軒(本] ツール [3D多角形] ツール [3D多角形] ツール [3D文字生成] ツール [3D文字生成] ツール [3D文字生成] ツール [3文元 DXF や SketchUp データをパーツとして利用する] 2-9 テクスチャ・背景画像の作成 ウィザードを利用してテクスチャを作成する	134 135 135 136 136 136 137 137 138 138 138 138 138 139 139 139 139 139 140 141 142 144 145 144 145
【色を貼り付ける範囲について】 ドアや窓の枠の色を一斉に貼り替える パーツの配置基準点を調整する パーツをお気に入りに登録する 2-8 3Dを作り込むツール 形状作成パレットを表示する 形状作成パレットを表示する ド、天井]ツール [壁]ツール/棚]ツール [屋根]ツール [回方体]ツール [西方体]ツール [四右体]ツール [四右体]サール [四右体]サール [回転体]ツール [回転体]ツール [回転体]ツール [回転体]ツール [回転体]ツール [個一位]を角形]ツール [個一位]を角形]ツール [3Dを角形]ツール [3Dを角形]ツール [3D文字生成]ツール [3D文字生成]ツール [3D文字生成]ツール [3D文字生で載]コンール パーツを作成する 【3次元 DXF や SketchUp データをパーツとして利用する】 2-9 テクスチャ・背景画像の作成 ウィザードを利用してテクスチャを作成する ウィザードを利用して背景画像を作成する	134 135 135 135 136 136 137 137 138 138 138 138 139 139 139 139 140 141 142 143 144 145 146 146 148 150

昼・夕・夜のイメージに切り替える	50
太陽光を設定する	51
照明器具の点灯・消灯を切り替える	51
光源の明るさを調整する ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	52
【光源の種類】	52
光源を追加する	53
光源の位置を調整する	53
[光源設定プロパティ] について	54
【太陽光源と補助光源について】	54
ドアや窓を開閉する ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	55
2-11 ファイル保存と3 Dパースの印刷 15	6
3Dパースを印刷する	56
ファイルを保存する・・・・・ 15	56

第3章 シミュレーション&チェック

3-1 インテリア診断	158
インテリアの好みを登録する・・・・・	• 158
インテリアのコーディネートを診断する	• 159
収納スペースを診断する	• 159
3-2 日当たりチェック	160
日当たりをチェックする	• 160
	• 160
3-3 日影/ 科線ナエック	161
日影をチェックする	· 161
料線をナエックタる	· 161
3-4 太陽元ハイルシミュレーション	102
発電重の年間推移をナエツクする	· 162
↓ 「ネル配直刀1下について」 大陽光パネルを作成する	· 164
値斜架台付きの太陽光パネルを作成する	· 165
太陽光パネル導入費用の見積を作成する	· 167
3-5	168
3-5 簡易構造診断	168
3-5 簡易構造診断 簡易構造診断をはじめる 耐力壁を配置する	168 • 168 • 169
3-5 簡易構造診断 簡易構造診断をはじめる 耐力壁を配置する 3-6 環境性能診断	168 168 169 170
 3-5 簡易構造診断 簡易構造診断をはじめる 耐力壁を配置する 3-6 環境性能診断 環境性能調座について学ぶ 	168 · 168 · 169 169 170 · 170
 3-5 簡易構造診断 簡易構造診断をはじめる 耐力壁を配置する 3-6 環境性能診断 環境性能調座について学ぶ 環境性能を診断する 	168 · 168 · 169 170 · 170 · 171
 3-5 簡易構造診断 簡易構造診断をはじめる 耐力壁を配置する 3-6 環境性能診断 環境性能認断する 3-7 省エネルギーチェック 	168 · 169 · 169 170 · 170 · 171 172
 3-5 簡易構造診断 簡易構造診断をはじめる 耐力壁を配置する 3-6 環境性能診断 環境性能調座について学ぶ 環境性能を診断する 3-7 省エネルギーチェック 消費電力量をチェックする 	168 · 168 · 169 170 · 170 · 170 · 171 172 · 172
3-5 簡易構造診断 簡易構造診断をはじめる 耐力壁を配置する 3-6 環境性能診断 環境性能調座について学ぶ 環境性能を診断する 3-7 省エネルギーチェック 消費電力量をチェックする LED 照明にした場合の消費電力量を確認する	168 · 168 · 169 170 · 170 · 171 172 · 172 · 173
3-5 簡易構造診断 商易構造診断をはじめる 耐力壁を配置する 3-6 環境性能診断 環境性能診断する 3-7 省エネルギーチェック 消費電力量をチェックする LED 照明にした場合の消費電力量を確認する 【パーツの消費電力・待機電力を編集する】	168 • 168 • 169 170 • 170 • 171 172 • 172 • 173 • 173
 3-5 簡易構造診断・ 簡易構造診断をはじめる 耐力壁を配置する 3-6 環境性能診断 環境性能誘断する 3-7 省エネルギーチェック 消費電力量をチェックする LED 照明にした場合の消費電力量を確認する・ (パーツの消費電力・待機電力を編集する) 開口部の断熱・日射をチェックする 	168 • 169 170 • 170 • 170 • 171 172 • 172 • 173 • 173 • 174
3-5 簡易構造診断 簡易構造診断をはじめる 耐力壁を配置する 3-6 環境性能診断 環境性能講座について学ぶ 環境性能を診断する 3-7 省エネルギーチェック 消費電力量をチェックする LED 照明にした場合の消費電力量を確認する 【パーツの消費電力・待機電力を編集する】 開口部の断熱・日射をチェックする 3-8 面積・パーツ集計	168 · 168 · 169 170 · 170 · 171 172 · 173 · 173 · 174 175
 3-5 簡易構造診断 簡易構造診断をはじめる 耐力壁を配置する 3-6 環境性能診断 環境性能調座について学ぶ 環境性能構座診断する 3-7 省エネルギーチェック 消費電力量をチェックする LED 照明にした場合の消費電力量を確認する 【パーツの消費電力・待機電力を編集する】 開口部の断熱・日射をチェックする 3-8 面積・パーツ集計 内装・外装面積と使用パーツの一覧を出力する 	168 · 168 · 169 170 · 170 · 171 172 · 173 · 173 · 174 175 · 175
 3-5 簡易構造診断 簡易構造診断をはじめる 耐力壁を配置する 3-6 環境性能診断 環境性能調座について学ぶ 環境性能構座診断する 3-7 省エネルギーチェック 消費電力量をチェックする LED 照明にした場合の消費電力量を確認する 【パーツの消費電力・待機電力を編集する】 開口部の断熱・日射をチェックする 3-8 面積・パーツ集計 内装・外装面積と使用パーツの一覧を出力する 【面積に出力される情報について】 	168 · 168 · 169 170 · 170 · 170 · 171 172 · 173 · 173 · 174 175 · 175 · 175 · 176
 3-5 簡易構造診断 簡易構造診断をはじめる 耐力壁を配置する 3-6 環境性能診断 環境性能診断する 3-7 省エネルギーチェック 消費電力量をチェックする LED 照明にした場合の消費電力量を確認する 【 (「ーツの消費電力・待機電力を編集する】 開口部の断熱・日射をチェックする 3-8 面積・パーツ集計 内装・外装面積と使用パーツの一覧を出力する 【 面積に出力される情報について】 【 住覧・白内障シミュレーション】 	168 168 169 170 170 170 170 171 172 173 173 174 175 175 175 176 176 176

第4章 プレゼンテーションでの活用

4-1 スライドショー	178
登録した視点のスライドショーを再生する	· 178
スライドショーで再生する視点の順序を編集する	· 178
4-2 外観・内観ビュー	179
アクションを付けて立体化する	· 179
全フロアの内観を展開表示する	· 179
4-32 画面比較	180
リンクさせるファイルを設定する	• 180
視点を変更する	• 181
【ナビ、パレット表示の切り替え方法】	• 181
4-4 さまざまな3Dパースの表現	182
特殊効果でパース図を表示する・・・・・	• 182
家の断面を表示する	• 182
4-5 エイジング・単色表示	183

ハース図をエイシンク加工して表示する パース図を単色にして表示する	· 183 · 183
4-6 間取り図の画像出力	184
間取り図を画像に出力する	184
テイストを切り替えて画像出力する	184
4-7 3Dバースの画像出力 ······	185
パース図を画像に出力する・・・・・	• 185
【立体視用の画像形式で出力する】	• 185
レイトレースレンタリングで画像出力する	186
4-8 3Dパースのアレンジ出力	187
パース図をイラストアレンジして出力する	• 187
4-9 Optimage を利用した高画質出力	188
レンダリングサーバーに登録する	188
Optimage で高画質出力する	188
【Optimage「おまかせ光源設定」での高画質出力】	• 190
【追加レンダリングポイントの購入方法】	• 191
【購入したレンダリングポイントの追加方法】	• 191
4-10 立面図の印刷と出力	192
立面図を印刷する	192
印刷したい立面図の範囲を登録する・・・・・	• 193
範囲登録した立面図を印刷する	• 194
4-11 CAD データ出力	195
間取り図を2次元 CAD 出力する	• 195
立面図を2次元 CAD 出力する	• 196
パース図を3次元 DXF に出力する	• 197
4-12 Facebook への投稿	198
画像・コメントを投稿する	198
4-13 スマートフォン・タブレットの活用	199
3D データをサーバーにアップロードする	• 199
スマートフォンに閲覧アプリをインストールする	· 200
アップロードした 3D データを見る	. 200
	200
登録したデータにコメントをつける	· 200
登録したデータにコメントをつける 登録データを Facebook に投稿する	· 200 · 201 · 202
登録したデータにコメントをつける 登録データを Facebook に投稿するアップロードした 3D データを削除する 【「3Dマデレイン」の友料サービスについて】	· 200 · 201 · 202 · 202 · 203
登録したデータにコメントをつける 登録データを Facebook に投稿する アップロードした 3D データを削除する 【「3Dプレイス」の有料サービスについて】 【「3Dプレイス」を Windows で使う】	· 200 · 201 · 202 · 202 · 203 · 203
登録したデータにコメントをつける 登録データを Facebook に投稿する アップロードした 3D データを削除する 【「3Dプレイス」の有料サービスについて】 【「3Dプレイス」を Windows で使う】 4-14 ウォークフ ルー	· 200 · 201 · 202 · 202 · 203 · 203 · 203
登録したデータにコメントをつける 登録データをFacebookに投稿する アップロードした 3D データを削除する 【「3Dプレイス」の有料サービスについて】 【「3Dプレイス」をWindowsで使う】 4-14 ウォークスルー サイト ゆ いち 作 ポオス	· 200 · 201 · 202 · 202 · 203 · 203 · 203
登録したデータにコメントをつける 登録データをFacebookに投稿する アップロードした 3D データを削除する 【「3Dプレイス」の有料サービスについて】 【「3Dプレイス」をWindowsで使う】 4-14 ウォークスルー 歩く軌跡を作成する 階段を見る軌跡を作成する	· 200 · 201 · 202 · 202 · 203 · 203 · 203 204 · 204 · 204
 登録したデータにコメントをつける 登録データをFacebookに投稿する アップロードした 3D データを削除する 【「3Dプレイス」の有料サービスについて】 【「3Dプレイス」をWindowsで使う】 4-14 ウォークスルー 歩く軌跡を作成する 階段を昇る軌跡を作成する 軌跡を再生する 	· 200 · 201 · 202 · 203 · 203 · 203 204 · 204 · 205 · 205
登録したデータにコメントをつける 登録データをFacebookに投稿する アップロードした 3D データを削除する 【 3Dプレイス」の有料サービスについて】 【 3Dプレイス」をWindowsで使う】 4-14 ウォークスルー 歩く軌跡を作成する 階段を昇る軌跡を作成する 軌跡をビデオファイルに出力する	· 200 · 201 · 202 · 203 · 203 · 203 · 203 · 203 · 204 · 204 · 205 · 205 · 206
登録したデータにコメントをつける 登録データを Facebook に投稿する アップロードした 3D データを削除する 【 3Dプレイス」の有料サービスについて】 【 3Dプレイス」を Windows で使う】 4-14 ウォークスルー 歩く軌跡を作成する 階段を昇る軌跡を作成する 軌跡を削除する 軌跡を削除する	· 200 · 201 · 202 · 203 · 203 · 203 · 203 · 203 · 204 · 204 · 205 · 205 · 206 · 206
登録したデータにコメントをつける 登録データを Facebook に投稿する アップロードした 3D データを削除する 【 3Dプレイス」の有料サービスについて】 【「3Dプレイス」を Windows で使う】 4-14 ウォークスルー 歩く軌跡を作成する 階段を昇る軌跡を作成する 軌跡をビデオファイルに出力する 軌跡を削除する 【ウォークスルーの条件設定】	· 200 · 201 · 202 · 202 · 203 · 203 · 203 · 203 · 204 · 204 · 205 · 205 · 205 · 206 · 206 · 207
登録したデータにコメントをつける 登録データを Facebook に投稿する アップロードした 3D データを削除する 【5Dプレイス」の有料サービスについて】 【5Dプレイス」を Windows で使う】 4-14 ウォークスルー 歩く軌跡を作成する 階段を昇る軌跡を作成する 軌跡を削除する 【ウォークスルーの条件設定】 【マウス操作でのウォークスルー】	· 200 · 201 · 202 · 203 · 203 · 203 · 203 · 203 · 204 · 204 · 205 · 205 · 206 · 206 · 206 · 207 · 207
 登録したデータにコメントをつける 登録データをFacebookに投稿する アップロードした 3D データを削除する 【「3Dプレイス」の有料サービスについて】 【「3Dプレイス」をWindowsで使う】 4-14 ウォークスルー 歩く軌跡を作成する 階段を昇る軌跡を作成する 軌跡を相呈する 軌跡をビデオファイルに出力する 軌跡を削除する 【ウォークスルーの条件設定】 【マウス操作でのウォークスルー】 【コントロールパッドでのウォークスルー】 	 200 201 202 203 203 203 203 204 205 206 206 206 206 207 207 207
 登録したデータにコメントをつける 登録データをFacebookに投稿する アップロードした 3D データを削除する 【「3Dプレイス」の有料サービスについて】 【「3Dプレイス」をWindowsで使う】 4-14 ウォークスルー 歩く軌跡を作成する 階段を昇る軌跡を作成する 軌跡を削除する 【ウォークスルーの条件設定】 【マウス操作でのウォークスルー】 【マウス操作でのウォークスルー】 【コントロールパッドでのウォークスルー】 4-15 フルスクリーン・3Dテレビ出力 	 200 201 202 203 203 203 203 204 204 205 206 206 206 206 207 207 207 207 208
 登録したデータにコメントをつける 登録データをFacebookに投稿する アップロードした 3D データを削除する 【「3Dプレイス」の有料サービスについて】 【「3Dプレイス」をWindowsで使う】 4-14 ウォークスルー 歩く軌跡を作成する 階段を昇る軌跡を作成する 軌跡を相生する 軌跡を削除する 【ウォークスルーの条件設定】 【マウス操作でのウォークスルー】 【コントロールパッドでのウォークスルー】 4-15 フルスクリーン・3Dテレビ出力 パース図をフルスクリーン・3D モードで出力する 	 2000 2011 2022 2033 2034 2044 2055 2066 2076 2076 207 208 208
 登録したデータにコメントをつける 登録データをFacebookに投稿する アップロードした 3D データを削除する 【「3Dプレイス」の有料サービスについて】 【「3Dプレイス」をWindowsで使う】 4-14 ウォークスルー 歩く軌跡を作成する 幣酸を再る軌跡を作成する 軌跡を相除する 【ウォークスルーの条件設定】 【マウス操作でのウォークスルー】 【コントロールパッドでのウォークスルー】 4-15 フルスクリーン・3Dテレビ出力・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	2001 2012 2022 2022 203 203 204 205 205 205 206 207 207 207 207 208 207 208 207 208 207 208
 登録したデータにコメントをつける 登録データを Facebook に投稿する アップロードした 3D データを削除する 【「3Dプレイス」の有料サービスについて】 【「3Dプレイス」を Windows で使う】 4-14 ウォークスルー 歩く軌跡を作成する 幣段を昇る軌跡を作成する 軌跡を削除する 【ウォークスルーの条件設定】 【ウォークスルーの条件設定】 【マウス操作でのウォークスルー】 【コントロールパッドでのウォークスルー】 【コントロールパッドでのウォークスルー】 4-15 フルスクリーン・3D テレビ出力・ パース図をフルスクリーン・3D モードで出力する ウォークスルーをフルスクリーン・3D モードで出力する 【3D モードでの 3D モニタ・テレビ出力について】 	2011 2022 2022 2023 203 204 205 205 205 206 207 207 207 207 207 208 209 209 209 209 209
 登録したデータにコメントをつける 登録データを Facebook に投稿する アップロードした 3D データを削除する 【「3Dプレイス」の有料サービスについて】 【「3Dプレイス」を Windows で使う】 4-14 ウォークスルー 歩く軌跡を作成する 階段を昇る軌跡を作成する 軸跡を削除する 【ウォークスルーの条件設定】 【ウォークスルーの条件設定】 【マウス操作でのウォークスルー】 【コントロールパッドでのウォークスルー】 4-15 フルスクリーン・3Dテレビ出力・ パース図をフルスクリーン・3D テレビ出力する ウォークスルーをフルスクリーン・3D モードで出力する 【3D モードでの 3D モニタ・テレビ出力について】 4-16 プレゼンボードの作成 	2011 2022 2022 2023 203 203 204 205 205 205 206 207 207 207 207 207 207 208 209 209 209 209 209 209
 登録したデータにコメントをつける 登録データをFacebookに投稿する	 201 201 202 203 203 203 203 203 204 205 206 206 206 206 207 208 209 209 210 210
 登録したデータにコメントをつける 登録データをFacebookに投稿する アップロードした 3D データを削除する 【「3Dプレイス」の有料サービスについて】 【「3Dプレイス」をWindowsで使う】 4-14 ウォークスルー 歩く軌跡を作成する 階段を昇る軌跡を作成する 階段を昇る軌跡を作成する 軌跡をビデオファイルに出力する 軌跡を削除する 【ウォークスルーの条件設定】 【マウス操作でのウォークスルー】 【マウス操作でのウォークスルー】 【マウス操作でのウォークスルー】 【マウス操作でのウォークスルー】 【マウス操作でのウォークスルー】 【マウス操作でのウォークスルー】 【マウス操作でのウォークスルー】 【コントロールパッドでのウォークスルー】 【コントロールパッドでのウォークスルー】 4-15 フルスクリーン・3Dテレビ出力・ パース図をフルスクリーン・3Dテレビ出力・ パーをフレスクリーン・3Dモードで出力する 【3D モードでの 3D モニタ・テレビ出力について】 4-16 プレゼンボードの作成 プレゼンボードデザイナーを起動する 画像を挿入する 問知(四大和男子する) 	201 202 202 202 203 204 204 205 205 205 206 206 206 207 208 209 209 209 209 209 209 209 209 209 209
 登録したデータにコメントをつける 登録データをFacebookに投稿する アップロードした 3D データを削除する 【「3Dプレイス」の有料サービスについて】 【「3Dプレイス」をWindowsで使う】 4-14 ウォークスルー 歩く軌跡を作成する 階段を昇る軌跡を作成する 軌跡を削除する 【ウオークスルーの条件設定】 【マウス操作でのウォークスルー】 【マウス操作でのウォークスルー】 【マウス操作でのウォークスルー】 【マウス操作でのウォークスルー】 4-15 フルスクリーン・3Dテレビ出力 パース図をフルスクリーン・3D モードで出力する ウォークスルーをフルスクリーン・3D モードで出力する プレインボードアザイナーを起動する 画像を挿入する 間取り図を配置する パーマ 四を範疇する 	201 201 202 202 203 204 203 204 205 205 206 207 207 207 207 207 207 207 207 208 209 209 209 210 210 210 210 211
 登録したデータにコメントをつける 登録データをFacebookに投稿する アップロードした 3D データを削除する 【「3Dプレイス」の有料サービスについて】 【「3Dプレイス」をWindowsで使う】 4-14 ウォークスルー 歩く軌跡を作成する 階段を昇る軌跡を作成する 軌跡を削除する 【ウオークスルーの条件設定】 【マウス操作でのウォークスルー】 【マウス操作でのウォークスルー】 【マウス操作でのウォークスルー】 【マウス操作でのウォークスルー】 【マウス操作でのウォークスルー】 【マウス操作でのウォークスルー】 【コントロールパッドでのウォークスルー】 4-15 フルスクリーン・3Dテレビ出力 パース図をフルスクリーン・3D モードで出力する 【3D モードでの3D モッ・テレビ出力について】 4-16 プレゼンボードアがイナーを起動する 画像を挿入する 間取り図を配置する パース図を配置する パース図を配置する パース図を配置する パース図を配置する パース図を配置する 	201 201 202 202 203 204 203 204 205 205 206 207 207 207 207 208 209 209 209 209 209 210 210 210 211 211 211
 登録したデータにコメントをつける 登録データをFacebookに投稿する	2011 2022 2023 2024 2023 203 204 205 206 207 206 207 207 207 208 206 207 207 208 209 209 209 209 209 209 209 209 210 211 211 211 212 212
 登録したデータにコメントをつける 登録データをFacebookに投稿する アップロードした 3D データを削除する 【「3Dプレイス」の有料サービスについて】 【「3Dプレイス」をWindowsで使う】 4-14 ウォークスルー 歩く軌跡を作成する 階段を昇る軌跡を作成する 軌跡を削除する 【ウォークスルーの条件設定】 【ウォークスルーの条件設定】 【マウス操作でのウォークスルー】 【コントロールパッドでのウォークスルー】 【コントロールパッドでのウォークスルー】 4-15 プルスクリーン・3D テレビ出力・ パース図をフルスクリーン・3D モードで出力する 【3D モードでの 3D モニタ・テレビ出力について】 4-16 プレゼンボードデザイナーを起動する 面像を挿入する 間取り図を配置する パース図を配置する パース図を配置する パース図を配置する 次字・タイトルを作成する 線を作成する 	2011 2022 2022 2023 2024 2023 204 205 205 205 205 205 205 205 205 205 205
 登録したデータにコメントをつける 登録データを Facebook に投稿する	2011 2022 2022 2023 2024 2023 2024 2025 2025 2025 2025 2025 2025 2025
 	201 201 202 202 203 203 204 204 205 206 206 207 207 207 207 207 207 207 207 207 207
 登録したデータにコメントをつける 登録データをFacebookに投稿する アップロードした 3D データを削除する [「3Dプレイス」の有料サービスについて] 【「3Dプレイス」をWindowsで使う] 4-14 ウォークスルー 歩く軌跡を作成する 階段を昇る軌跡を作成する 軌跡をビデオファイルに出力する 軌跡をビデオファイルに出力する 軌跡を削除する (ウォークスルーの条件設定] 【マウス操作でのウォークスルー] (コントロールパッドでのウォークスルー] 4-15 フルスクリーン・3Dテレビ出力 パース図をフルスクリーン・3Dテレビ出力 パース図をフルスクリーン・3Dテレビ出力 イントロールパッドでのウォークスルー] 4-16 プレゼンボードの作成 プレゼンボードデザイナーを起動する 画像を挿入する 間取り図を配置する パース図を配置する パース図を能置する 別出線を作成する プレゼンボードを印刷する 	2011 2021 2022 2023 2033 204 205 206 206 207 207 207 207 207 207 207 207 207 207

ユーザーサポート

ユーザーサポートについて	216
ユーザー新規登録・変更届	218
調查依頼書	219
索引	220

お使いになる前に

- ソフトの使い方……8
- 操作画面の各部名称……9
- 1 動作環境の確認……12
 - 2 セットアップ……13
- 3 ライセンス認証(アクティベーション)……15
 - 4 プログラムの更新(アップデート)……17
 - 5 コンピューターの動作チェック……19
 - 6「オプション」の登録と解除……20
 - 7 パーツ更新ツールについて……22
 - 8 プログラムを削除する……23
 - 9 旧バージョンとの互換性について……24
 - 10 ショートカットキー一覧……26
 - 11 収録素材データご使用上の注意……28

ソフトの使い方

本ソフトでは、主に「間取り画面」と「3D画面」の2種類の作業画面を使います。 作業内容に合わせて、どちらかの画面で作業をおこないます。

Note::::::::::::::::::::::::::::::::::::	 敷地の作成 部屋の作成 住宅設備・家具の配置 建具の配置 階段の配置 屋根のデザイン 間取り図出力 太陽光パネルシミュレー ション など 	山 38 ページ 山 46 ページ 山 74 ページ 山 70 ページ 山 64 ページ 山 86 ページ 山 102 ページ 山 162 ページ
3 D 画面		
	 外装・内装のデザイン パーツの編集や作り込み 光源の設定 各種チェック(日当たり、 斜線、色覚) 立面図出力 高画質出力 ウォークスルー など 	 山 115 ページ 山 129 ページ 山 151 ページ 山 160 ページ 山 192 ページ 山 188 ページ 山 204 ページ

88 形っ い あっまっ

「メインメニュー」の各部名称



「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。

編集するフロアを切り替えるタブです。



お使いになる前に

「3 D 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。



1 動作環境の確認

必要な動作環境

対応OS	 日本語オペレーションシステム 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 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	パッケージ版:8GB 以上 ダウンロード版:12GB 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	OpenGL4 モード: OpenGL4.2 対応のビデオカードが必要 DirectX モード: 32MB 以上のビデオメモリが必要 OpenGL1 モード:特に制限なし ※ OpenGL4.2 対応のビデオカードを使用すると、3D画面でテクスチャの凹凸や 壁の隅のリアルな陰影表示が可能 ※ 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		

快適にお使いいただくためのご注意

- ・本ソフトは、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、「OpenGL4」「DirectX」「OpenGL1」の3種類を用意しております。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、「OpenGL1」より「DirectX」、「DirectX」より「OpenGL4」の方が高速に動作しますが、 安定性や表示制度などを含めると、どれが良いかはコンピューターによって異なります。 ご利用のコンピューターに合った設定をお選びください。

2 プログラムのセットアップ

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」

旧バージョンのソフトがイ ンストールされている場 合、旧バージョンの「お気 に入り」素材は、自動的に コピーされます。

セットアップをおこなう

Windowsを管理者権限でログインして起動しておきます。 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。





U	まD マイホームデザイナーPROMのインストールウィザードへようこ チ
	のですかしたがくたったりになった。 かったからのして、体行していない。





 セットアップメニューの製品名のボタン (例:3DマイホームデザイナーPRO8) をクリックします。

旧バージョンのソフト(※1)がインス トールされている場合は、[パーツ・テ クスチャ移行ツール]が表示されます。 旧バージョンで使用していたパーツやテ クスチャも使用する場合は、該当する製 品にチェックを入れ、[コピーする]を クリックします。

※1 3Dマイホームデザイナー PRO5 以降およびインテリアデザイナー Neo 以降の製品を指します。

- 3「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。



お使いになる前に

プログラムのセットアップ

3 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 ンピューター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。

本ソフトは、1ライセンスにつき、使用できるコンピューターは1台です。 複数のコンピューターで使用される場合は、使用される台数分の追加のライセン スをご購入ください。

ライセンス認証の操作

- 30 マイホームサイナーHOR セットアップ
 WORAGOT オイレンス開催
 WORAGOT オイレンス開催
 WORAGOT オイレンス開催
 COMBATL オーレンス開催
 COMBATL オーレンス
 COMBATL オーレンス
 COMBATL オーレン
 COMBATL オーレンス
 COMBATL オーレン
 COMBATL オーレンス
 COMBATL オーレンス
 COMBATL オーレンス
 COMBATL オーレン
 COMBATL オーレンス
 COMBATL オーレン
 COMBATL オーレンス
 COM
- 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。

- 「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。
- 「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。

 かん想 OS など、同じコ ンピューター内でも、OS が異なる場合は、追加ライ センスが必要です。

追加のライセンスは、**「メ** ガソフトショップ」でお求 めください。

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。

うイセンス認証をお 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。



3D マイホームデザイナーPF MEGASOFT ライセンス目	08 セットアップ 2番	×
ライセンス認証が終了しま	U.C.	
InstallShield	クリック	 L .

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。

ー方、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変換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、インストール後30日を超えると、 ソフト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ソフトを使用 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
- ・何らかの理由でソフト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、ソフトを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、ソフト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います。

【アップデートページ】 ※お使いの製品を選択してください。 http://www.megasoft.co.jp/support/update.html

オンラインアップデートをおこなう



 ソフトを起動したときに、 [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。

3 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。

プログラムの更新(アップデート)

 か 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。



17



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] → [お使いのソフト名] → [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。

動作チェックウィザードを実行する

2







「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。



- ソフトを起動します。
- 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。

[動作チェックウィザード]の[次へ]

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。

をクリックします。

お使いになる前に

- 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 「オプション」の登録と解除

オプション製品 「インテリアオプション」 「リフォームオプション」 「PRO8EX2 機能追加オプ ション」の登録方法です。 オプションを登録する

1 間取り画面または 3D 画面で [ヘルプ] メニューの [バージョン情報] を 選択します。



2 [オプション製品の登録] をクリックします。

バージョン情報	×
-	8DマイホームデザイナーPRO8 製品版
PRO	詳細パージョン: 8,08,0083 Copyright (C) 1998-2014 MEGASOFT Inc. Copyright (C) 1995-2014 TIS Inc. All rights reserved.
ライセンス キー:	Constantistication and the state of the stat
27	リック
<u> </u>	
この製品は、日本 製品の全部または 権の侵害となりま	国著作権法および国際条約により保護されています。この は→部を無断で複製したり、無断で複製物を頒布すると著作 すのでご注意ください。
	OK

Windows8 /7 /Vista 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。

ライセンスキーとオプショ ン専用素材のダウンロード については、オプション製 品のご購入後に「メガソフ トショップ」から届くメー ルもしくは証書でご確認く ださい。

3 ライセンスキーを半角英数で入力して〔登録〕をクリックします。

オプション製品の登録
ご購入いただいたオブション製品のライセンスキーを入力してください。
登録 キャンセル
[登録]ボタンをクリックしたあ :、ライセンス認証をおこないます。
オブション製品と図クリック
オプション製品はお使いの製品に機能や素材を追加できる製品です。
オプション製品について: http://www.megasoft.co.jp/3dmyhomepro8/price_listhtr

オプション製品には専用素材が付属しています。専用素材をインストールしていない方はインストールをおこなってください。

- オプションを解除する 間取り画面または 3D 画面で [ヘルプ] メニューの [バージョン情報] を 1 選択します。 🔜 無題 - 3DマイホームデザイナーPRO8 ファイル(F) 編集(E) 表示(V) ツール(T) 設定(O) ウィンドウ(A) ヘルプ(H) ユーザーズマニュアル(U)... F1 📂 🖹 🖶 🔤 🗦 1 6 リファレンスマニュアル(R)... ? 使い方 地下 1階 2階 385 4階 建築用語集(B)... K 四角形·多角形 インテリア用語集(T).. 部屋セット 下絵/敷地 SDKマニュアル(S)... ■ 下絵/CADレイヤ □部屋の謎明 💻 數地作成 メガソフトのWebページを表示(M) ■ 部屋 躯体 バージョン情報(A) □ 部屋作成 文明 木 - 112 雨下 ①選択 [オプション製品の解除]をクリックします。 2 バージョン情報 × 3DマイホームデザイナーPRO8 製品版 詳細パージョン: 8.0.8.0083 Copyright (C) 1998-2014 MEGASOFT Inc. Copyright (C) 1995-2014 TIS Inc. All rights reserved. ライセンス キー: Upper-boolder-broke-6907 - 68 PD-8123 ご利用中のオブション製品(L): インテリアオブション 2014/08/09 10:00 12:00 12:00 12:00 ②クリック 「
 『
 『
 マリオブション製品の登録(A)…
 『
 『
 『
 『
 マリオブション製品の解除(D)… この製品は、日本国著作権法あよび国際条約により保護されています。この 製品の全部また13一部を無断で視製したり、無断で視製物を頒布すると著作 権の侵害となりますのでご注意ください。 OK
- Windows8 / 7/ Vista 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。
- 3 解除するオプションを選択して、[解除]をクリックします。



「オプション」の登録と解除

7 パーツ更新ツールについて

「パーツ更新ツール」を利 用するには、データセン ターへの正会員登録が必要 です。

データセンターへの正会員 登録は、「ユーザー登録」、 「Optimage(別売)」の登 録とは別です。 本ソフトをお買い求めいただいたユーザー様には、メガソフトホームページで公 開されている住宅素材ダウンロードサイト「データセンター」を、1ヶ月間無料 でご利用いただけます。

データセンターをご利用の場合、「パーツ更新ツール」を利用して、データセンター に公開された新着パーツやテクスチャを、自動ダウンロードできます。

新着データを自動ダウンロードする

Windows の [スタート] から [すべてのプログラム] → [お使いのソフト 名] → [パーツ更新ツール] をクリックします。

▲ メガソフト パーツ更新ツール
データセンターに 新着データが追加されています。 ダウンロードしますか?
ダウンロードする クリック しない
3 Dマイホームデザイナー データセンターヘログイン
メールアドレス(M): パスワード(P): ●●●●●●●●●●●●●●●
マバスワードを覚えておく
この機能をご利用いただくには、「3Dマイホームデザー入力」 データセンター」への正会員登録が必要です。
<u>データセンターに登録する</u> バスワードを忘れた
じか クリック
メガソフト パーツ アップデータ 🗖 💷 💌
更新されたパーツのダウンロード
5144個のバーツをダウンロードしています。 (合計490.07MB、5%完了)
キャンセル

- 【メガソフト パーツ更新ツール】の [ダウンロードする]をクリックします。
- 3 [メガソフトデータセンターログイ ン]で、データセンターに登録され たメールアドレスとパスワードを入 カして [ログイン]をクリックしま す。

ログインすると、[メガソフト パー ツアップデータ] が表示され、デー タセンターから新着データのダウン ロードが始まります。

しばらくすると、ダウンロード中の 画面が最小化され、Windowsのタ スクバーにダウンロード中を表すア イコンが表示されます。

ダウンロードが終了すると、最小化 されたダウンロード画面が閉じ、タ スクバーのアイコンも消えます。

新着データのダウンロード 中でも、メインメニューの 各ボタンをクリックして、 ソフトを使用できます。

ダウンロードされた新着 データは、自動的に該当す る分類 (パレット) に保存 されます。

・ パーツやテクスチャ の検索方法は 81 ページ

8 プログラムを削除する

3D マイホームデザイナーPRO8

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) 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 16 ページ



アンインストールをおこなう

1 Windows の [スタート] から [す べてのプログラム] → [お使いのソ フト名] → [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。

プログラムを削除する

ファイルの種類

3Dマイホームデザイナーシリーズ(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シリーズ(PRO4、2005以降)、インテリアデザイナー Neoシリーズ、3D住宅リフォームデザイナーでは、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PRO8」「3DインテリアデザイナーNeo2」「3D住宅リフォームデザイナー」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

本ソフトで作成したファイルを、3Dマイホームデザイナーシリーズで開いて編集するには、次のような制限があります。

■「3DマイホームデザイナーPRO7」以前の旧バージョン、「インテリアデザイナー Neo」 で開いた場合

- ・ 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。
- ・ 柱の面色は、壁の面色で設定した色と同じ色で表示されます。
- ・ 屋根が自動生成の状態で、庇作成機能で作成した庇は、3D画面では表示されますが、間取り画面には表示されません。
- ・ 屋根を一面ずつ作成した状態で、庇作成機能で作成した庇は、3D画面、間取り画面ともに表示されますが、 再立体化すると屋根と同じ厚みで生成されます。
- ・ 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。
- ・ 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。
- ・ 間取り画面での敷地の三斜表示、日影チェックは表示されません。
- ・ 3D画面での斜線チェックの形状は表示されません。但し、「3DマイホームデザイナーPRO7」、「3D マイホームデザイナーPRO6」では再立体化すると表示されます。

旧バージョンとの互換性について

■「3DマイホームデザイナーPRO6」以前の旧バージョンで開いた場合

- ・ 壁厚変更されている壁は、3D画面では旧バージョンの初期設定の壁厚で立体表示され、間取り画面では 壁開口のシンボルで表示されます。
- ・ 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。
- ・ 映り込みが設定されているパーツは、設定が解除されて表示されます。
- ■「3DマイホームデザイナーPRO5」以前の旧バージョンで開いた場合
- ・ 敷地の高低差設定と道路設定で作成された形状は、3D画面では表示されますが、間取り編集に戻り再立 体化すると、敷地の高低差設定と道路設定の形状は削除されます。
- ・ 敷地高低差のあるデータを再立体化すると、敷地に配置されているパーツが浮く、または敷地の中にめり 込みます。
- ・ 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。
- ■「3DマイホームデザイナーPRO4」以前の旧バージョンで開いた場合
- ・ 間取り画面で配置した階段のうち、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。

このほか、旧バージョンに非搭載の機能で作成した箇所については、表示や編集が一部でき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保存する

保存するとすべて M3D 形式で保存され、本ソフトで作成したファイルと同じ仕様になります。

10 ショートカットキー一覧

■間取り画面・3D画面共通

■ 間取り画面

+-	コマンド	+-	コマンド
ファイル		編集	
Ctrl+N	新規作成	Ctrl]+8	壁や他のものに沿わせる一上へ
Ctrl+O	開く	Ctrl]+[2]	壁や他のものに沿わせる一下へ
Ctrl)+S	上書き保存	Ctrl]+4	壁や他のものに沿わせる一左へ
Ctrl)+[]	イメージ保存	Ctrl]+6	壁や他のものに沿わせる一右へ
Ctrl+P	印刷	Alt +矢印キー	隣接コピー
Ctrl+Q	メインメニューに戻る		
Alt + F4	終了	表示	
編集		PageUp	拡大モード
	 元に戻す	PageDown	縮小モード
		Shift キマウスホイー	拡大モードより拡大
	 切り取り	ル前方回転	
Ctrl+C	 コピー	その他	
Ctrl)+V	 貼り付け	Ctrl)+R	寸法線入力
Delete		F8	グリッド吸着
Ctrl+B	選択モード		グリッドの分割数ごとの移動
Ctrl]+U	選択解除		
Ctrl)+E	プロパティ表示		小平/JIU、 亜巨/JIU/0/検期
± _			<u>」してなハースト</u>
衣亦			
[Home]	王仲衣示 (回取り)/ すべての形状 (3D)		多用形切相刈崖悰旭人儿
Ctrl]+[Shift]+[G]	グリッド表示	多角形入力中に	多角形の座標入力
その他			
		Ctrl]+W	111年10
	コーザーブマニュアル		

■ 3 D画面

+-	コマンド	#	コマンド
パーツ		ツール・階層	
Ctrl]+G	パーツ配置基準点設定	Ctrl]+[Shift]+[M	メジャーモード
Ctrl]+L	ロック	Ctrl)+H	下層パーツの作成
Ctrl]+8	壁や他のものに沿わせる一奥へ(Y軸+)	Ctrl)+K	このパーツ階層へ移る
Ctrl+2	壁や他のものに沿わせる一手前へ(Y軸一)	Ctrl]+J	上のパーツ階層へ移る
Ctrl+6	壁や他のものに沿わせる一右へ(X軸+)	Ctrl]+[Shift]+[J]	最上層のパーツ階層へ移る
Ctrl]+[4]	壁や他のものに沿わせる一左へ(X軸一)	Ctrl]+[F11]	選択パーツを階層リストに追加
Ctrl +7	壁や他のものに沿わせる一上へ(Z軸+)	Ctrl]+F12	選択パーツの表示 / 非表示切替
Ctrl +1	壁や他のものに沿わせる一下へ(Z軸一)	その他	
編集		[F8]	グリッド吸着
Ctrl+D	リンクコピー	Ctrl +ドラッグ	回転ハンドル(水色)だけを 選択する
F2	壁穴開けモード	 	拡大/縮小ハンドル(黄色)
	テクスチャ設定		だけを選択する
		[<u>Shift</u>]+ドラッグ	原点小イノト(ヒノク)にり を選択する
) 隣接コピー	矢印キー (↑、↓、←、→)	グリッドの 1/2 の移動
表示			グリッドの 1/10 の移動
Ctrl]+Home	パース図		
Shift +Home	三面図	[<u>Ctrl</u>]+左右矢印キー (← →)	[境境設定]「販小回転用」の 1/2の回転
Ctrl]++	拡大モード		(初期設定では7.5°)
Ctrl]+[-]	縮小モード	[<u>Ctrl</u>]+[<u>Shift</u>] +左右矢印キー	[環境設定]「最小回転角」の 1/10の回転
Ctrl]+[F1]	スクロールモード		(初期設定では1.5°)
Ctrl]+[F2]	カメラドラッグモード	Ctrl +クリック	パーツの入れ替え
視点		Ctrl +W	間取り編集へ
Ctrl]+[F3]			
Ctrl]+[F9]	水平移動モード		
Ctrl]+[F4]	垂直移動モード		
Ctrl]+[F5]	ズームモード		
Ctrl]+[F6]	まわりを見るモード		
Ctrl + F7	まわりから見るモード		
Ctrl]+[F8]	画角変更モード		
Ctrl)+R	視点登録		

11 収録素材データご使用上の注意

収録されている実在製品の情報について

本ソフト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。

- 本ソフトウェアに収録している本ソフトウェアで読み込み可能な形式の素材 (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。
- 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。

収録素材デ

収録されている素材データ

は、ソフト発売時点での各

メーカー改廃情報を元に

データ化したものです。

お使いになる前に

第1章

間取りプランの作成

- 1 間取り作成方法と設定……30
- 2 作業エリアのコントロール……32
 - 3 下絵読込……34
 - 4 敷地の作成……38
- 5 三斜入力と道路・高低差設定……39
 - 6部屋の作成……46
 - 7壁の編集……52
 - 8 柱と梁の配置……56
 - 9 床・天井の編集……58
 - 10 階段の配置……64
 - 11 建具の配置……70
 - 12 造作出窓の作成……73
 - 13 パーツの配置……74
- 14 オリジナルカーテンの作成……82
 - 15 外構の作成……84
 - 16 屋根の作成……86
 - 17 部屋セットの登録・配置……93
 - 18 寸法線・線・文字の入力……94
- 19 間取り画面での移動・コピー……98
- 20 ファイル保存と間取り図の印刷……102





[間取りから新規作成]

「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。

設計モジュールを設定する

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。



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。

 [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。
 2 [階高 立体体 厚] (
 第

[壁厚] は建物全体の設定 です。 一部の壁の壁厚を変更する ときは、[**壁厚変更**] 機能 を利用します。

ページ

🛄 壁厚変更は 54 ページ

[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・階高と立体化される天井厚・壁厚について



本ソフトでは、[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。 第 1

音







[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。

グリッド設定			
グリッド間隔(<u>S</u>):	910	•	mm
グリッド分割(<u>D</u>):	4分割	-	
グリットの色(<u>C</u>):		•	
▼ グリッドを表示する(0	3)		

グリッドの分割数を切り替える

1

Ð		1/2 -	A 🖌 🔪 📇 🖊 線
4	階	1/1	
		1/2	
		1/3	- 切替
1		1/4	
	•	1/5	a se a se a
	-	1/6	



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

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。

ガイド線を作成する



ツールバーの[ガイド線表示切替] をオンにし、「ルーラー」の上を クリックします。ガイド線が作成 されます。

3 ● ● 田 囲 吸着 c [ガイド線表示切替]

ツールバーの吸着を [吸着 ON] にすると、ガイド線 の交点にも吸着します。

:		吸着 ON	1/2
[吸着切替 On/Off 切替]			

ツールバーの [ガイド線表 示切替]をオフにすると、 ガイド線が非表示になりま す。 **ガイド線を移動するには** マーカーをドラッグします。



ガイド線を削除するには

マーカーを選択して Delete キーを押 します。

数値指定して移動・コピーするには マーカーをダブルクリックし、[ガイ ド線のプロパティ]で、移動方向を選 択し、距離を入力して [移動] または [コピー] をクリックします。

作業エリアの表示状態を調整する



[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。





指定した範囲を拡大表示するには

作業エリア全体を表示するには

ツールバーの [拡大] をクリックし、作業エリア上で拡大したい範囲をドラッグ します。





作業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、作業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。



第 1 章









読み込める CAD データは 2次元 DXF データ (*.dxf)、 JW_CAD データ(*.jwc)です。

■ [位置補正]



[吸着切替 On/Off 切替]

読み込んだ CAD データを 削除するときは、パレット の**[下絵削除]**をクリック します。 <mark>▼下絵削除</mark>[下絵削除]

CAD データを読み込む



ナビの [下絵読込・CAD レイヤ] を選択し、パレットを [下絵読込] タブに切り替えます。



 パレットの[CAD]をクリックし、
 [CAD データ入力]で読み込み たい CAD データを選択して [開 く]をクリックします。

- 3 パレットの [位置補正] をクリックし、ツールバーの [グリッド吸着] をオンにします。
- 4 敷地などが作成しやすいように、読み込んだ CAD データ上で、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。



CAD データ準備のポイント

CAD データを読み込む前に、間取りを作成しやすいよう、次のポイントに注意して CAD 側でデータを整理しておいてください。

- ・敷地、各階の間取り、各階の屋根は、レイヤを分けておく。
- ・各階の間取り、各階の屋根は、レイヤを分けて重なるように描く。
- ・敷地の頂点に小さな丸印を付ける場合は、敷地の辺(線)と丸印は、別のレイヤに分けて描く。
- ・壁は壁芯だけを描く。または、複線の壁面と壁芯は、別のレイヤに分けて描く。
- ・そのほか、CAD データを必要最小限の情報だけに整理し、ファイルサイズを小さくしておく。


CAD	デー	タの	レイ	ヤ	表示	を切	リリ	替え	る
-----	----	----	----	---	----	----	----	----	---

er va	2階	3/皆	4階	_			
②切替		CADL/P		1.	 		
7 三斜1階 7 敷地1階 7 船備-家目地1	F		1-				P
国際撮の階						er.	1

2切替

三斜1隊

設備-家具地下 屋根2階

設備-家具1階 壁編集1階

敷地1階

融目の階

7.建具1階 7.柱1階 ナビの [下絵読込・CAD レイヤ] を選択し、パレットを [CAD レ イヤ] タブに切り替えます。

2 パレットに表示されたレイヤの チェックボックスをクリックし、 表示するレイヤは、チェックボッ クスをオン 図に、非表示にする レイヤは、チェックボックスをオ フ 回にします。

CAD データを利用して敷地を作成する

1,820 3,64

下絵/敷地
 ①選択
 回 下絵/CADD-1 で
 敷地作成
 約時 [多角形]



CAD データとグリッド線 が重なって見にくいとき は、ツールバーの【グリッ ド表示】をオフにします。

CAD データを利用して部 屋を作成するときは、【表 示】メニューの【壁厚反映 表示】を選択して壁厚をオ フにすると作成しやすいで す。 ▲ ナビの [敷地作成] を選択します。



パレットにタブがある製品は、[多 角形・三斜入力] タブに切り替え ます。

- 2 ツールバーの [グリッド吸着]をオンにします。
- 3 パレットの [多角形] をクリックし、読み込んだ CAD データの敷地の頂点 を順番にクリックします。

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。



下絵画像を読み込む

②切替



読み込める画像ファイルは次の2種類です。
 ・ビットマップ形式(*.bmp)
 JPEG 形式(*.jpq)

ファイルから下枢を読み込む	
● 上・・マイビクチャ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	٩
整理▼ 新しいフォルダー □ ▼ □	0
☆ (#12.0) 量 #9720-14 雪 #20第75# 電 #20第75.5 # ■ #20# ■ #20第75.5 # ■ #20# ■	
⇒ 5イブラリ ドキュメント	
ビクチャ	
■ ビデオ ▲ クリック	
ファイル名(性): ▼ 下絵フ *イル (*.bmp;*.dib;* 国<(Q) ▼ キャンセ/	•

- ナビの [下絵/CADレイヤ]を 選択し、パレットを [下絵読込] タブに切り替えます。
- パレットの [ファイル] をクリックし、[ファイルから下絵を読み込む] で読み込みたい画像ファイルを選択して [開く] をクリックします。

下絵画像の向きや傾きを補正する

1 パレットの [傾き補正] をクリックし、下絵画像上で、水平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。



下絵画像を左右 90 度に回 転するときは、パレットの

[左 90 度回転] または [右 90 度回転] をクリックし ます。

(糖糖) [傾き補正]



[/L 90 反凹判:

で右 咖喱回転 [右 90 度回転]

読み込んだ画像ファイルを 削除するときは、パレット の[下絵削除]をクリック します。 ▼ 下縦削除]

下絵読込

下絵画像の寸法を補正する



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。

⚠️ 画像ファイルのため、 完全には寸法は合いませ ん。

☞ [位置補正]

1 パレットの [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。





[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。

下絵画像の位置をグリッドに合わせる

 パレットの[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。



1-4 敷地の作成





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	
---------	--

×	2960	mm	OK
Ϋ́	0	mm	キャンセ

 [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。



多角形の敷地を作成する

ナビの [敷地作成] を選択します。



パレットにタブがある製品は、[多 角形・三斜入力] タブに切り替え ます。

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。



1-5 三斜入力と道路・高低差設定



三斜入力で敷地を作成する - 基準線の作成

1 地積測量図を用意し、その図面に表記されている情報をもとに、三斜入力で 敷地を作成します。







基準線を間違って入力した 場合は、基準線を選択し て [Delete] キーを押すか、 ツールバーの [削除] をク リックします。



26 MB		-178		
2切替	多角形·三斜	入力		
	→角形】ボタンを押る 地の頂点を順にクリ %に始らい更ってま	す。 - · !ック。 - ドア・		 +
敷地三斜入力用基準	線の配置		×)
基準線(敷地のいずれ	いかー辺)の長さと	角度を入力してくた	さい。	
長さ(止): 14.742	3	入力		
角度: ◎ 水平() ○ 垂直() ○ 任意()	D D 90	_度 —④選	訳	
※垂直	「がの度。時計回り	に指定します。		
	ОК	⑤クリッ	ク	

- 2 ナビの [敷地作成] を選択し、パ レットを [多角形・三斜入力] タ プに切り替えます。
- 3 パレットの[基準線入力]をクリックし、[敷地三斜入力用基準線の配置]で、基準線の[長さ]を入力し、[角度]を選択して[OK]をクリックします。





寸法の入力を間違えたとき は、ツールバーの【元に戻 す】をクリックします。 1

敷地三斜入力-3辺長さ

④クリック

OK



パレットの	[三辺]	をクリックし、	基準線の周辺でマウスカーソルを動た	ッし
て三角形の	方向を含	わせてクリック	クレます.	

三斜入力で敷地を作成する - 三辺を指定

ISINE SHIELEWAY					-		-	-	-	 		-		-	
 ●角形での入力 ● 【5 角形2 ボルンを押す。 ● 気がわり頂点を聴いカック。 ● 素材は防点を応用って用す。 ● 素材は防点に取って用す。 ● 満知は防点に取って用す。 															
たみました。 たままには、 たまま たままには、 たまま たままま たまままま たままま たまままま たまままま たまままま たまままま たまままままままま	על	ש:	7)	2	2)2	71,	<u>י</u> ו	15	2
															· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	(Ď								 					

C以外の2辺A、Bの長さを入力し てください。

<u>A</u>の長さ 11.284 Bの長さ 18.565

00長さ 14.74 ③入力

キャンセル

 2 [敷地三斜入力 - 3辺長さ]で、[A の長さ] と [Bの長さ] を「m」 単位で入力して [OK] をクリッ クします。

三斜入力で敷地を作成する - 二辺と垂線を指定

パレットの [二辺+垂線] をクリックし、基準線の周辺でマウスカーソルを 動かして三角形の方向を合わせてクリックします。





寸法の入力を間違えたとき は、ツールバーの【元に戻 す】をクリックします。

► ② ○ ×
[元に戻す]

道路を設定する





第 1 章

敷地の高低差を作成する - 水平面

ナビの [敷地作成]を選択し、パレットの [水平面]をクリックします。

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後、始点に戻ってクリックするか、右クリックします。

12600 【多角形】ボタンを押す。
 の 動地の頂占を順にかい。 12 1(a. (3) 8,6 9,8 認知・道路 ()3 2 ②クリック 水平面 建物の基準となる線(GL)の設定 GL設定 敷地条件設定

3 [高低差設定] で、[面の高さ] に高さを「m」単位で入力して [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。

地形を移動するには 地形の内側をドラッグします。



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。

頂点の入力を間違えたとき は、<mark>BackSpace</mark>キーを押しま す。 1

①選択

下絵/CADレーヤ

敷地作成

下絵/敷地

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。







[傾斜面(勾配)]

[傾斜面(3点高さ)]

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 <u> 送 2960</u>mm <u> 近 0</u>mm

 [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。

OK

キャンセ

高さを設定できるのは3点 までです。 曲面は作成できません。

地形の削除は **Delete** キー を押すか、ツールバーの **[削** 除] をクリックします。



敷地の高低差を作成する - 傾斜面

- 1 ナビの [敷地作成] を選択し、パレットの [傾斜面 (勾配)] または [傾斜面 (3 点高さ)] をクリックします。
- 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後、始点に戻ってクリックするか、右クリックします。3 [高低差設定] で、高さや勾配を設定して [OK] をクリックします。



[3点高さ]を選択した場合

[3点の高さを指定]で、高さを設定する3つの頂点のアルファベットを選択し、 [高さ]の入力ボックスをダブルクリックして高さを「m」単位で入力します。



[勾配]を選択した場合

[辺と勾配を指定] で、[勾配の基準となる辺] から、基準にする辺を選択し、[勾配] を「%」単位で入力します。





[高低差プレビュー]の操作方法について

ナビの「敷地作成」を選択すると、間取り画面の右上に「高低差プレビュー」が表示されます。 プレビューは、左上のツールボタンで操作します。







四角形の部屋を配置する

<u>躯体</u> 및 部屋作成 ■ 壁編集/柱・梁 ■ 床/天井維^{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。

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。



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。



躯体 🔲 部屋作成 壁編集/柱・梁 床/天井絹 ①選択 [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 2960 OK X mm 0 mm キャンセ <u>Y</u>: [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。

多角形の部屋を作成する ・ エビの「部屋作成」を選択し、パレットを「四角形・名句

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。



第 1 章



畳数の表示単位を変更する

部屋名移動	多角形変換
✔床面積に算り	へ フォント
色・模様	
_ 視標: 水平し	12 -

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[部屋名移動]をクリッ クすると、部屋の名称を移 動できます。



① 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。 [表示] メニューの [畳 / 帖 /J/ ㎡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

- ┫ [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、[メーター/R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。



壁・柱の表示色を変更する

┫ [表示]メニューの [壁・柱色設定]を選択します。

2 [壁・柱色設定] で、[壁 / 柱の面色]、[壁・柱の線色]、[建具開口部の色] を編集して [OK] をクリックします。



第 1 章

オリジナルの部屋の色・模様パターンを登録する



オリジナルの部屋をパレットに登録する

躯体	
📃 部屋作成	
🕒 壁編集/相	<u>†</u> ∙¥⊵_
🔄 床/天井綱	①選択
🕋 床/大井和	

[床面積に算入]のチェッ クボックスをオン ☑ にす ると、面積に含まれます。

 多角形入力 ① (ち角形:ポタンを押す。 ② 部屋の頂点を順にクリック。 ③ 教授は読点に長うに売了。 ③ 頂点の移動・追加・仰除 追加 ② クリック 	1	ナビの [部屋作成] を選択し、パ レットの [追加] をクリックしま す。
部屋登録プロパティ 種類・サイズ・名称 ●・提業 立体化設定 ファイル名(E): ワークスペース 種類(L): 洋室 サイズ(S): <	2	[部屋登録プロパティ]の[種類・ サイズ・名称] タブで、[ファイル] 名を入力し、[種類] と [サイズ] を設定します。 [名称] には、作業エリア上に配 置したときに表示させる文字を入 力します。
部屋登録プロパティ 種語・サイズ・名称 Ê・線構 立体化設定 複様(P): 水平01 ・ ブレビュー 背景色(P): ・ ・ ・ 背景色(P): ・ ・ 音景が明(D) 量数き(D): 量なし ・ ④ 設定	3	[色・模様] タブに切り替え、作 業エリア上に配置したときに表示 させる模様と色を設定します。
部屋登録プロパティ (本) 解盤・サイズ・名称 色・銀種 ① (本) (本) (() (*) (*)	4	[立体化設定] タブに切り替え、 立体化されるときの[床高]や[天 井高]を入力します。[幅木] や [廻り縁] などを生成させるとき は、チェックボックスをオン にし、高さを入力します。
地下 1階 2階 3階 4階 四角形・多角形 部屋セット , 1 四角形・多角形 部屋の説明 - 1 ○ 部屋 部屋の説明 - 1 · 1 <	5	設定が終わったら [OK] 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。 パレットの [お気に入り] の分類 に登録されます。







出荷時の設定に戻す

笠木

一笠

✔ 幅木

↓ 廻り緑

腰壁

腰壁見切り

立体化設定

壁を編集する

ナビの [壁編集/柱・梁] を選択し、パレットの [壁]、[壁削除]、[壁開口]、 [壁高さ] をクリックします。

2 ^{壁を追加}

マウスカーソルが壁入力モードに変わります。作業エリアで始点をクリックし、終点でダブルクリックか右クリックします。



壁を削除・開口・高さを設定

編集したい壁をクリックします。



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 から、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。



[壁プロパティ] について

- [幅] に数値を入力して壁の幅を編集できます。
- 2 入力直後は、[高さ]は「床から天井まで」が選択されています。「床から」 または「天井から」に切り替え、壁の高さの数値を入力してすると、設定した壁の高さで立体化されます。

3 [厚み] で壁芯を基準に [A 側] と [B 側] の壁厚の数値を入力します。

 4 [笠木] [幅木] [廻り縁] [腰壁] [腰壁見切り] 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部屋プロパティと同じ設定で自動的に 立体化されます。

[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

▲ [幅] に数値を入力して壁編集の範囲を編集できます。







第 1 章

壁の編集



[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

- ▲ [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





壁編集プロパティ

●壁開口部作成

1365

1365

●壁高さ設定

壁編集プロパティ

●壁高さ設定

開□高: H<mark>750</mark>

下端から: L 910

□既定値として保存 出荷時の設定に戻す

開口部幅:

● 壁削除
 ● 壁開□部作成

◎壁削除

幅:

mm

►

mm

mm

mm

1



OK

④クリック

CX

K 65

[元に戻す]

キャンセル

54



キャレセル

③入力

④クリック

[元に戻す]



2529.031 mm

400 mm

④クリック

壁の編集





114 ①選択
□
■ ■PD至TFAX
🕓 🕒 壁編集/柱·梁
🔤 床/天井編集
@ 角推 [四角柱]

₩ [円柱]

柱を配置する

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

| [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

- 配置直後は、[高さ設定方法]は「自動(O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。
- [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





「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

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。





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

[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

[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。

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 カします。

[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。





床の一部に段差を付ける

1 間取り画面で、ナビの [床 / 天井編集] を選択し、[床編集] パレットの [多 角形] 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。



段差を移動するには 内側をドラッグします。

頂点を移動するには

黄色のハンドルをドラッグします。

頂点を追加するには

辺の上でクリックします。





3 [段差プロパティ] で、床面の高さ を入力します。

躯体

■ 部屋作成 ①選択 ● 壁編集/柱・猟

🔤 床/天井編集

階段配置

Delete キーを押すか、 ツールバーの **[削除]** をク

[削除]

× 🗁 🖹 🖻

▲】 ◎角形 [多角形]

段差の削除は

リックします。





直進スロープの高低を表す ために、低い側から高い側 へ向いている矢印を表示し ています。

スロープを作成する

- 1 間取り画面で、ナビの [床 / 天井編集] を選択し、[床編集] パレットの [ス ロープ] をクリックします。
- **2** 作図エリアでスロープの頂点をクリックし、次に対角の頂点をクリックし、 適当な大きさのスロープを作成します。

[スローププロパティ]の[幅][高さ]に、立体化した時のサイズを入力します。



スロープの向きを変えるには

スロープを右クリックして [右 90 度回転] [左 90 度回転] [任意角度で回転] を選択 します。



「高さ1」は、スロープを敷地の上に作成した時はGLの高さに、部屋の中に作成した時は床の高さになります。





3 [スローププロパティ]の[高さ2] に、立体化したときのスロープの高 さを入力します。

躯体 🖳 部屋作成 🕧 選択 壁編集/柱·梁 3階 2階 4階 🔤 床/天井編集 床編集 天井編集 階段配置 1段 2段 368 折上げ天井の削除は ③クリック **Delete** キーを押すか、 ツールバーの [削除] をク 163 26 リックします。 1-2 う C × ┣ 📲 [削除] ①【多角形】ボタンを押す。 ② 頂点を順にクリック。 ③ 始点に戻って、天井編集の 種類を選択。 / 折上げ天井の段数を 多角形 [2段] [3段」に設定して シンボルに表示される点線 の幅は、「折上げ天井プロ パティ〕で設定するオフ サイズを変更するには セットとは連動していませ h_{\circ} 移動するには 折上げ天井のデザインは、 [垂直] [垂直飾り縁付] [傾 斜] [傾斜飾り縁付] [コー ブ照明用]から選択できま す。 デザイン: 垂直 垂直飾り縁付 化酿品 崎幹飾り縁付 コーブ照明用 段数: 1段目の51

アーチ天井、ドーム天井は [コーブ照明]が選択でき ます。

折上げ天井を作成する

間取り画面で、ナビの [床 / 天井編集] を選択し、パレットを [天井編集] 1 に切り替えます。パレットから折上げ天井の種類を選択して作成したい部屋 の上でクリックします。



黄色のハンドルをドラッグします。

内側をドラッグします。



[折上げ天井プロパティ]で、[デザイン]や[段数]を選択します。 段 / アーチ / ドーム部分の [幅]、 [奥行]、 [高さ] を入力して編集します。

デザイン: 重直	 源をつける	
段数: 2段	-	
1段目のサイズ	•	
幅:	2189.688 mm	
奥行:	1592.5 mm	
高さ:	75 mm	
2段目のサイズ	:	
オフセット:	75 mm	
高さ:	75 mm	
折上		

デザイン: なし マ光		
幅:	2000	mm
奥行:	3000	mm
高さ:	480	mm

アーチ天井 / ドーム天井



[影付き] オフ

勾配天井を作成する

躯体

🖲 部屋作成 ①選択

[影付き] オン

間取り画面で、ナビの [床 / 天井編集] を選択し、パレットを [天井編集] 1 に切り替えます。パレットから勾配天井を選択して作成したい部屋の上でク リックします。





間取り画面では、配置されているパー

ツールバーの [影付] のチェックボッ クスをオン 🔽 にすると表示され、オ フ
同
にすると非表示になります。

設備·家具·外構
🖉 住宅設備 📆
<u>周</u> 家具配置
📑 照明·天井器具
👤 外構配置
🗊 設備記号配置

「折上げ天井」に配置した 照明器具は、設定した折上 げ段数の[高さ]に合わせ て配置されます。

「勾配天井」に配置した照 明器具は、配置した位置 が、勾配天井に対して、ど れぐらいの高さであるかを 自動的に計算して配置され ます。

折上げ天井や勾配天井に照明器具を配置する

▲ 間取り画面で、ナビの [照明・天井器具] を選択します。

「折上げ天井」や「勾配天井」の飾り天井が青い線で表示されます。

パレットで、配置したい照明器具の分類リストを選択し、配置したい照明器 具をクリックして、飾り天井の上でクリックします。

2階 照明·天井器具配置 I.VT I.V宜 ■天井直付け 畳 Λ シャンテツノ 壁付け 板の間 床置き 屋外昭明 天井器具 お気に入り 🕒 履歴 * 種類 玄関 6 ②クリック 1.5骨 ③クリック … 折上し \cap 名前順 2列 □ 55水素材 ✔詳細 板の間 - 任和憲



「折上げ天井」に配置した照明器具



「勾配天井」に配置した照明器具

折り上げ天井のコーブ照明について





[光源をつける] の設定をオンにして 「Optimage」で高画質出力した場合

[折上げ天井プロパティ]で、[デザイン]を「コーブ照明用」に設定すると、 [光源をつける]のチェックボックス がオン ☑ になり、コーブ照明が作成 されます。

「Optimage」で高画質出力すると、 間接光が表現されます。

① コーブ照明はパース図上では 表現されません。

天窓を配置する

1

屋根		①選択
- 14	屋根作成	
Ŵ	屋根設備	記置

間取り画面で、ナビの[屋根設備配置]を選択し、パレットで分類リストの[天窓]を選択し、配置したい天窓をクリックして、屋根の上でクリックします。

2階 3階 1階 4階 屋根設備配置 ②選択 # ■天窓 * 種類 天窓R05 W1380 H440 天窓R04 W1080 H440 セット .0畳 洋室 天窓R07 ₩630 H590 天窓R06 W405 H590 6.0畳 ④クリック 天窓R0 天窓R08 W780 H590 ③クリック ホール 2畳 天窓R10 W1380 H590 天窓R11 W405 H890 п <u>、</u>ルユ 0.5畳 2列 - 27月 - 271 - 2 E Р 見積比較 配置ガイド パネル作成

[幅]、[奥行] を入力して サイズを編集できます。

[移動] をクリックして数 値移動できます。 [コピー] をクリックして コピーできます。



2 [天窓プロパティ]で、[屋根・天 窓開口]をクリックして開口方法 を設定します。

立体化イメージ

勾配天井の角度と照明器具について



勾配天井に配置した照明器具は、配置した天 井高に合わせて配置されますが、照明器具の 角度は床面に平行な状態で配置されます。

シーリングやダウンライトなど、天井に直接 配置する照明器具は、角度の調整が必要です。

[パーツプロパティ]の[X回転]、または[Y 回転]に角度を入力し調整します。 勾配天井の角度は、屋根勾配と同じ数値です。 第 1 章







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。

屋外に階段を配置するとき は、分類リストの [外階段] を選択してください。

内階段を配置すると、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。



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。

2 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]または[任意角度で回転]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



[階段プロパティ] について

■段数

- [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。



/ 🚰 💯 ブリイノ変更

詳細設定 🏼

簡易設定 <</td>910

227.5

mm

mm

度

20

]カット表示

幅:

高さ

踏面:

蹴込み:

踊り場奥行: 910 蹴 F:207mm

自動(上の階まで)

上端高: 2900

最上部は踏面 UP/DN表示: UP/DN →

非対称時の段数差を

踊り場側に持つ

下端高: 0

回転角度:0

蹴上×2+踏面:641.8mm

勾配:42.3度

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

1

[詳細設定]をクリックして階段の詳細を設定できます。

[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。
 - [最上面は踏面]のチェックボックスをオン 図 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。

躯体	<u>郭</u> 层作式	1	選択
	<u> </u>	È∙¥	ж.
hh 3	床/天井編 階段配置	湃	



┫ 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。



階段のデザインを変更する



2

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

屋外階段の場合は、「外階 **段**] タブに切り替えてくだ さい。



[階段のデザイン変更] 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。





階段デザイン変更



オリジナルの階段を作成する



躯体

💻 部屋作成

床/天井編集|

階段配置

67 ページ

68

階段安全性チェック機能について

本ソフトには、「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」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。



危険度は、「住宅性能表示制度」の「等級1」~「等級5」の5段階 でチェックできます。

設定している等級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。

L字(右) L字(左) L字(4)4右 動 通加 福朝 階紀(3)777)-基準: 今秋3



チェック基準を設定するには

初期設定では、「住宅性能表示制度『等級3』」に設定されています。 等級は、階段パレットの[階段バリアフリー基準]で切り替えます。

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。











建具の削除は Delete キー

を押すか、ツールバーの「削

う C × 🖕 📲 🖡

[削除]

または**[窓プロパティ**] で

おこないます。

除]をクリックします。

ドア・窓を配置する

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。



第 1 章

建具の配置

建具のサイズや配置高さの 変更は、**[ドアプロパティ]**、

70


[ドア・窓プロパティ] について

■サイズ・配置高さ

┫ [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 [出荷時の設定に戻す]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、[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。

建具を作成する

- 1 ナビの [ドア配置]、または [窓配置] を選択し、パレットの [建具作成] をクリックします。
- **2** [建具作成] の「サイズ設定」で、作成したい建具の [種類] を選択し、[サ イズ] を入力して [次へ] をクリックします。



ドアを作成する場合

第 1 章



ドアの[引違い戸]、[片引 き戸]、[折れ戸] では、扉 の枚数を選択します。

窓の[引違い窓]では、「掃 出し」か「腰窓」のタイプ と窓の枚数を選択します。

窓の [装飾窓] では、窓の タイプを選択します。 正面から向かって右側に取 手、引手があるものとして 設定します。 実際の建具の向きは、建具 を配置するときに開閉方向 を決定します。 3

色・テクスチャは、次の部 分に貼り付けられます。

- ドア…窓、扉面、窓枠、
 取手、引手、クローザー
- ・窓…窓枠、窓、ガラス

[両面を同じにする]の
 チェックボックスをオン
 ☑ にした状態で色・テク
 スチャを貼り付けると、裏
 面にも同じ色・テクスチャ
 が貼り付けられます。

ドアを作成する場合は、「ドアのオプション」で、取手や窓、クローザーの 有無やサイズ、取付位置を設定します。

建具作成 ドアのオブション ドワにつける駅手・引手の確認、ドワに空を付ける場合は、空の位置を設定してください、厚が保設ある場合は、 正行面から見て未端の単の設定をおったない、特別の単は自動的に設定されます。(※親子ドワに親ドアの設定をおったいます。) ☑ 取手·引手(P) 正面から見る(G) + 🖸 🌲 😫 取手001 1 取手002 下(A): 950 mm 右(」): 75 mm ✓窓1(M) **▼**窓2(Q) rilli 1 幅(19) 120 mm 幅公: 120 mm 応うる 797 mm 高(D): 797 mm 高(出): 297 mm 左(<u>K</u>): 左(1): 297 mm 下(山): 1077 mm 下(火): 140 mm ▽窓枠をつける(B) ※扉がらは永出した場合、窓は作成されません。 ▼ ドアクローザー(D) ⑥クリック ④ タイプ1(E) ○ \$172(E) < 戻る(B) 次へ(N) > キャンセル ⑤設定

4「色・テクスチャの設定」で、建具の色味を設定します。 パレットから選択し、プレビューの貼り付けたい部分をクリックします。



5 「商品情報の入力、建具の保存」で、[ファイル名]を入力し、建具パーツを 保存する [大分類] および [小分類] を選択します。 入力したら [保存] をクリックします。

作成した建具パーツが、パレットの指定した分類に表示されます。

建具を保存	7、建具の1+14 します。		
ァイル名(E):	01片開き戸	※必須(全角6文字/半角12文字以内)	
	※保存すると、左右の間 パレットには、作成しま	骨を(引き)勝手がある建具は、左右両方が自動的に作成されます。 ∋雑具のサムネイルが表示されます。	
保存先の分類	液指定 ※必須		
大分類(1):	室内17	 小分類(2) 室内片開き 	
1744(85)			
2+0219111 ※信報を入	力する場合のみ下記項	目に記入してください。	
メーカー名()	<u>st</u>):	特徴(E)	*
シリーズ(S):			w
品名(<u>T</u>):		材質(_):	
型촣(P):		(備考(N):	A
色(0):			π.
金額(<u>R</u>):	Ħ	※「」「。」「:」(全角半角両方)および「-」(全 ※カ欠カナは【メーカー名】の項目では全角半り 半角のみが入力できます。	:角のみ)は入力できません。 角両方、それ以外の項目は

1-12 造作出窓の作成







[幅]、[出寸法]、[開口部 高さ]は、外壁側から見た 出す法を入力します。 そのため、「幅」と「出寸 法]には壁厚、[開口部高さ] には底厚とカウンターの厚 みを加えた寸法を入力しま す。

底厚は「100mm」、カウン ターの厚みは「30mm」で 立体化されます。



造作出窓を作成する

側面図

(1)選択

庇勾配(T):

開口部高さ(日): H: 1050 mm

壁下端からの高さ(し): 850 mm

クします。

進作出窓のプロパティ

立体化設定 色·模様

正面図

[造作出窓のプロパティ]の[立 -x Ì 2 体化設定]タブで、出窓の[幅] や「出寸法」、「庇の出」や「庇勾 T: 4.00 寸(21.80度) 配] などの数値を入力し、出窓や

リックします。

庇の形状を選択して [OK] をク

間取り画面で、ナビの [窓配置] を選択し、パレットの [造作出窓] をクリッ

作図エリアで、配置したい位置で 3 クリックします。



の[削除]をクリックしま す。





立体化イメージ

B C C C C C C C C C C C C C C C C C C C		1	1			
山窓 ∎■魔 = = ●●						
	-					
ANDC (* Anala) (1) 類 ・メーカー ・ .						
イズ * スタイル -	J					
	-				1.0	
85 H1170 W1690 H570						
				内	_	外
	-					1
要窓S13 ST腰窓S14	-	IJĘ	ング			y
90 H770 W1690 H970		<u>iī.</u>	5畳	_		
	-				③クリ	ック
						16 X R
王堂: M V4 研究S01						
7090						
					10 10 IN	
Ethono VAIEthono	-			 _		
E2502 TABE2505 00 H1170 W1600 H1170 ▼	N					
順 - 2列 りラが素材 ✔詳細 -						

▲ パレットから配置したい窓を選択し、作成した出窓の壁に配置します。

第 1

音







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業エリ ア上でクリックします。



回転するには

水色の 〇 ハンドルをドラッグしま す。15 度単位で回転します。



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。





移動するには

パーツの中をドラッグして移動しま 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。



右クリックして【右 90 度 回転】、[左 90 度回転】、[任 意角度で回転】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。



照明パーツを一括で配置する



/!\ [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

設備·家具·外構

≞ 家具配置

🌒 外構配置

💿 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

[削除]

× 📂 🖹 🖡

す。

C

🖉 住宅設備配置

▲ 照明·天井 ①選択

す。

- 翻譯 [一括配置]

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

▲ 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、設備記号を選択し て、部屋の上でクリックします。





間取り画面の[パーツプロパティ]について

■サイズ・回転角度

- [W] にはパーツの「幅」、[H] にはパーツの「高さ」、[D] にはパーツの「奥行」が表示されています。
 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。
 - また、 をクリックすると、パーツが左に 90 度回転、 をクリックすると、パーツが右に 90 度回転します。
- 3
 をクリック: 左側にある形状
 をクリック: 右側にある形状
 - ▼▼ をクリック:奥にある形状 ▼ をクリック:手前にある形状 に沿うようにパーツが移動します。

■表示色

▲ [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。

■移動・コピー

- をクリックし、[移動] で [X方向へ] [Y方向へ] に移動距離を入力 してパーツを移動できます。
- ■ビ をクリックし、[数値コピー]で[X方向][Y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。

■詳細設定ー [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[屋根に沿わせる]のチェックボックスをオン 図 にすると、屋根勾配に沿った角度に回転して配置しなおされます。
 [RX]はX軸、[RY]はY軸、[RZ]は乙軸に対しての回転角度を表し、

[RX]はX軸、[RY]はY軸、[RZ]はZ軸に対しての回転角度を表し、 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。

パーツのプロパテ	- 7		×
パーツ名(N): D	キッチンN15		
幅(W): 2711 奥行(D): 901 高さ(H): 2371	00 mm 配置高(2): 「目動(」) RX(A): 0 度 00 mm 0 mm RY(B): 0 度 50 mm 角度: □屋根(おわせる0 RZ(C): 0 度		l
詳細情報 メーカー名(<u>M</u>):	表示色(V): 自動 ▼ 9.077/1設定(5) INAX(株式会社LDXL) 金額(G):	価格単位(2): 生産終了	
シリーズ(Q):	システムキッチン グランピアッセ		1
品名(E):	理以外ルフラット対面 2700mm		
型番(<u>R</u>):			
色(1):	扉:P6W(ホペーセリンホワイト)	☑ 電力集計対象にする(工)	
特徴(<u>3</u>):	豊富なプランで極上の暮らしを楽しむためのリヒツクキッチン	消費電力 (春·秋)(<u>5</u>): 0	W
材質(4):		(夏)(6): 0	W
	929位置右	(冬)(7): 0	W
備考(F):		待機電力(8):0	W
_	-	発電力(9)0	W
メーカー情報ペ	-ÿ^(O)	OK キャンセル	

パーツやテクスチャの製品情報について

本ソフトには、大手有名メーカーの実在している製品データを多数含む、パーツ、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パ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。

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

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

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ご登録ください。

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。

クラウド素材を使用する



洋室 6.0骨

- パレットからパーツを作業画面に ドラッグすると、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 カしてログインします。
- ダウンロードが始まります。
 ダウンロードが完了すると、パー ツが配置されます。

パーツ表示数を増やす



 パレット下部で列数を切り替える と、パレットに表示されるパーツ の数が変わります。



和雇 書所 雑貨・趣明 人・動物

> ^{加セット} 1.0畳

ホール 7.2畳∎

[2列]



[3列]



[4列]

パーツの配置

79

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。

「種類」が小分類にあたり、選択すると、 その小分類に該当するパーツが表示されま ਰ_

「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。

[詳細ウィンドウ] 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。

[詳細ウィンドウ]を表示しないようにするときは、パレット下部の [詳細]の チェックボックスをオフ 📃 にします。



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。





↓ お気に入りに登録は

山 パーツの検索は81

135 ページ

ページ



第 1 章

パーツをサイズ・色・スタイルで絞り込む

サイズで絞り込む

[*サイズ]をクリックしてサイズを選択します。パレットに表示されているパー ツの中から、そのサイズに該当するパーツが絞り込まれて表示されます。 「カスタム」を選択してサイズを入力すると、任意のサイズで絞り込んで表示し ます。





色で絞り込む

[*スタイル]をクリックしてカラー系統名を選択します。パレットに表示されているパーツの中から、そのカラー系統に該当するパーツが絞り込まれて表示されます。





スタイルで絞り込む

[*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。





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。

山 インテリアの好みの 登録方法は 158 ページ



間取り画面のパーツの表示 / 非表示切替

間取り画面では、「住設」「家具」「天井」「外構」「小物」に属するパーツ、「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。



[上階] [下階] 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。







シ作載 [カーテン作成]

- カーテンを作成する
- 1 ナビの [カーテン配置] を選択し、パレットの [カーテン作成] をクリック します。[カーテン作成] の内容を確認して [次へ] をクリックします。



2 「窓イメージの設定」で、カーテンを取り付ける窓イメージを選択して [次へ] をクリックします。

			ができます。	
使用中 掃出し窓 腰	窓 デザ化)窓		正面から見る(G)	+01
】推2W3045 掃窓R035	ダウル上下ステンH02 構スへり窓R0 ルーパー窓R14 総スランH04L]		
提出し窓(引達4秋) 中称34722 外糖34722 内酸白系 バチージ合わせの参考と	窓のサイズと位置 幅(い): 高さ(1): 床からの高さ(1): 元のサイズに戻す(8) してフレビューされますが、カーテンとー	8510 mm 2230 mm 0 mm 特徴に1条存はされま	të hoo	

3 「デザインの設定」で、カーテンの種類、開閉状態、取り付け方を設定して [次 へ]をクリックします。





第 1 章







篇 [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、アプローチの下端は「GL設定」で設定されているレベルから生成(立体化)されます。

GL 設定は 45 ページ

塀、アプローチの配置高を 変更する際は [GL からの高 さ]を入力します。

塀を作成する

▲ 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 作業エリアで、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。









- [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。

立体化設定	77	、カ		
GLからの高さ:			0	mm
高さ:		1	200	mm

	アプローチを作成する	
設備·家具·外構	1 ナビの [外構配置] を選択し、パレットの) [アプローチ] をクリックします。
▲ 家具配置 ①選択 ▼照明·天井茹良 ● 外構配置	2 <u> <u> </u> </u>	作図エリア上でクリックし、配置 された基本形状の頂点を編集しま す。
 ● 設備記号配置 ● (アプローチ) 	立体化設定 ③入力 GLからの高さ: 0 mm 高さ: 50 mm	[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	多角形で外構形状を作成す	3
☑ 任·毛設備配置 ▲ 家具配置 ①選択	1 ナビの [外構配置] を選択し、パレットの	の [自由入力] をクリックします。
	編 アプローチ (金山入力) (2クリック) 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	作業エリアで、始点から順番に頂 点をクリックし、最後の頂点でダ ブルクリックして多角形を作成し ます。
	立体化設定 GLからの高さ: 0 mm 高さ: 10 mm	[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。
	スロープ作成	PRO8 EX EX2 インテリア リフォーム
編 デカーチ 自由入力 通由入力	1 作図エリア上でスロープの頂点をクリック し、適当な大きさのスロープを作成します [スローププロパティ]の[幅][奥行](します。	クし、次に対角の頂点をクリック す。 こ、立体化した時のサイズを入力
スローブブロ/「②入力 サイズ・表示名 幅: 3640 mm 奥行: 2730 mm コピー 移動	立体化設定 高さ1: 高さ2: 立体化設定 高さ2: 100 mm 気配:2:1度 高さ2: こ100 mm 高さ2: こ100 mm 高さ1: こ100 mm 高さ2: こ100 mm 高さ1: こ100 mm 高さ2: こ100 mm るこ	プロパティ]の[高さ2]に、立 きのスロープの高さを入力しま プの高低を表すために、低い側から ている矢印を表示しています。 スロープを敷地の上に作成した時
	「業産外はGL/室内は床高」」はGLの高さに、 なります。	叩座の中にTFI兆した时は杯り向さに

🚺 GL 設定は 45 ページ

外構の作成

第 1 章







部屋が配置されている階の 屋根設定ボタンだけをク 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。

上 屋根プロパティは 89
 ページ



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]



軒先を編集する

▲ ナビの [屋根作成]を選択します。







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



屋根の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。





🔺 地面に対して勾配をもった軒

屋根を一面ずつ作成する



屋根面を一から作成しなお すときは、自動生成されて いた屋根面をすべて選択し て **Delete** キーを押すか、 ツールバーの **[削除]** をク リックして削除してくださ い。





 必ず1点目と2点目 が軒先になるようにクリッ クしてください。 正しく作成しないと、立体 化したときに、屋根の傾斜 方向がおかしくなります。

頂点の入力を間違えたとき は、<mark>BackSpace</mark>キーを押しま す。

基準位置をクリックせずに 右クリックした場合は、軒 先から基準位置までの距離 と軒桁の高さを指定できま す。



ナビの [屋根作成] を選択し、パ レットで、一面ずつ作成したい階 の屋根設定ボタンをクリックして [手動(1面ずつ)] をクリックし ます。

確認メッセージが表示されたら [はい]をクリックします。 自動生成された屋根面が、一面ず つ編集できるようになります。



- 2 パレットの [手動屋根] をクリックします。 地面と水平になる軒先の両端が1点目と2点目になるように、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。
- 基準位置(屋根を取り付ける壁) をクリックします。
 [屋根面の設定]で、[勾配]と[GL からの基準位置の高さ]を入力し て[OK]をクリックします。





第

1 章

下屋を作成するときの頂点の位置について

「段違い屋根」の下屋や「棟違い屋根」の下棟屋根、「入母屋」の入り屋根など、下屋を作成するときは、外 壁側に接する屋根面の頂点を、壁芯ではなく、外壁面に沿わせて作成する必要があります。 屋根面の頂点が壁芯に沿っていると、立体化したときに妻壁が自動生成されず、空洞になってしまいます。 屋根面の頂点を外壁面に沿わせるには、「頂点の数値移動」機能を利用します。



- 1. 先に、下屋の外壁側の頂点を、壁芯に沿って作成しておきます。
- 2. 外壁側の頂点をクリックし、頂点が黄緑色 □ になっ た状態で右クリックして [頂点の数値移動] を選択し ます。
- 3. [数値移動] で、[X方向] [Y方向] に移動距離を入 カして [OK] をクックします。壁芯から外壁面に移 動するので、移動距離は、壁厚の 1/2 の数値です。

[X 方向]は左/右方向、[Y 方向]は上/下方向です。 右・上方向に移動するときは正の数値、左・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。

壁厚が「100mm」の場合、移動距離は「50mm」です。

4. 外壁側の頂点を、[頂点の数値移動] で、すべて外壁 面に沿わせます。

「屋根作成ガイド」について



屋根伏せ図を描いたことがない、勾配と軒 桁の高さの関係がわからない方のために、 「屋根作成ガイド」が搭載されています。 パレットの [屋根作成ガイド]をクリック すると、屋根面の作成方法や軒桁の計算方 法、「大屋根」や「棟違い」、「入母屋」な どの屋根伏せ図の作成例を閲覧できます。



- 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 自動屋根の場合は、[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。
- 3 手動屋根の場合は、[手動屋根プロパティ]で[屋根スタイル設定]をクリックし、[O階屋根]タブ内にある「棟瓦を生成する」のチェックボックスをオン ▼ にして、瓦の種類を選択します。

3 [屋根プロパティ]で[屋根スタイル設定]をクリックし、[棟瓦・棟瓦板等] の[変更]をクリックし、立体化したときの棟瓦の色またはテクスチャを設 定して[OK]をクリックします。



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。



第

1 章



地下	1階	2階	3階	4階	
屋根作成	ŝ			4	
屋根種類	腿狠	②切	替	_	

1 ナビの [屋根作成] を選択し、庇 を作成するフロアタブに切り替え ます。

2 パレットの [庇作成] をクリックします。

3 [庇のプロパティ]で、[幅]、[高さ]、[庇勾配]、[庇の出]、[軒天厚] に数 値を入力し、[軒天井]の形状を選択して[OK]をクリックします。

	J
幅(W): W: 1000 mm G.からの高さ(U): H: 5600 mm 屁力配(T): T: 2.00 寸(11.31度) 庇の出(E): E: 600 mm 軒天井(C): 水平軒天 ▼ 軒天厚(A): A: 100 mm 鼻隠し(N): ● 傾斜 ● 鉛直 OK (④20):	- ③設定

4	配置したい壁の位置でクリックします。
---	--------------------

星根作成		 	! .
星根種類選択	洋室		
4階 🔂 寄せ棟 🗸	6 0 一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一	 	
318 🗋 🔀 👳 👘	0. V <u>H</u>	1 - 1 - 1	
2階 一 手動(1面ずつ) -		 	
1階 🗋 🕅 寄せ棟 🗸			
		 <u> </u>	
底作成 手動屋根 作成中止 2 屋根作成ガイド			
軒のタイプを軒ごとに変更する場合		CH	③クリック
変更したい階の「屋根種類選択ポタン」を押し て、リストからし <mark>くまし、軒切替</mark> を選択します。			
図面上の変更したい軒の■・▲マークをク リックして軒を切り替えます。 			
料線制限の確認 制限を超える箇所は 🛛 が	() 吹扳	 · · ·	
表示されます。	6.0畳	1 I I I	

LT 底作成 [庇作成]

屋根

▲ 屋根作成

◇ 屋根設備配置

①選択

[GLからの高さ] には、GL から庇を外壁に取り付ける 位置までの高さを入力しま す。

[庇の出] には、外壁面からの出寸法を入力します。

第 1 章

1-17 部屋セットの登録・配置



▲ [保存する場所]は「99 お気に入り」から変更しな いでください。

[**コメント**] に入力した情 報は、部屋セットのサムネ イルの右側に表示されま す。

登録した部屋セットを削除 するときは、部屋セットの サムネイルを右クリックし て**[削除]**を選択します。

オリジナルの部屋セットを登録する

1 部屋セットとして登録したい部屋・建具・家具などを複数選択し、右クリックして[部屋セットを登録]を選択します。



- 2 [名前を付けて保存] で、[ファイル名] に部屋セットの名前を、[コメント] に部屋セットの情報を入力して [OK] をクリックします。
- 3 登録された部屋セットは、分類リストの [お気に入り] に登録されます。

部屋セットを配置する



- 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。
- 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]または[任意角度で回転]を選択して回転し、マウスドラッグで移動します。 第 1 章

躯体		
	部屋作成	
-	壁編集/村	‡•¾
5	床/天井編	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。







[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。

 自動で表示した場合、 450mm 未満の寸法線に は、数値が表示されません。

自動表示された寸法線は、 1つずつ選択でき、編集で きます。

不要な寸法線を削除する ときは Delete キーを押す か、ツールバーの [削除] をクリックします。



/ 作成した寸法線は、 部屋を編集しても更新され ません。 寸法線の引出線をドラッグ して編集してください。

寸法線を表示する

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。



寸法線を作成する

[ツール] メニューの [線・文字・付箋・寸法線入力] から [寸法線入力] を選択します。

寸法線が自動的に表示されます。

寸法を計測したい2点をクリックします。 2

マウスカーソルを動かし、引出し線の方向と長さが決まったらクリックしま す。



寸法線を編集するには

ッチン 5畳

ハンドルをドラッグします。



寸法線のフォントや線を編集するには 「寸法線プロパティ」で編集します。



線を入力する



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。





頂点を移動するには ハンドルをドラッグします。



折れ線を入力する

- 1 ツールバーの [線入力切替] をクリックし、[折れ線] を選択します。 マウスカーソルが線入力モードに変わります。
- 2 作業エリアで、折れ線の頂点をクリックします。 終点でダブルクリック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。



角度を等分する線を入力する

- 1 ツールバーの [線入力切替] をクリックし、[等分線] を選択します。 操作説明の内容を確認して [OK] をクリックします。
- 2 基準にする2本の線をクリックし、[分割数]で何等分にするか、数字を入



寸法線・線・文字の入力



[折れ線入力]

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。



[等分線入力]

基準にできる線は、

- ・ 敷地、 高低差設定の辺
- ・ 部屋の壁 (壁芯)
- ・柱、梁の辺
- ・屋根面の辺
- ・線、多角形の辺
- ・建具を除くパーツシン ボルの辺

です。





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。



面の塗りつぶしや、枠の種 類や色の編集は、【円プロ パティ】の[模様]、[色]、[線 種]、[線色] でおこないま す。

▲ 入力した円の頂点を 移動すると多角形に変換さ れます。

平行な補助線を入力する

1 ツールバーの [線入力切替] をクリックし、[平行補助線] を選択します。 操作説明を確認して [OK] をクリックします。

2 基準にする線(辺)をクリックし、[基準線と距離を入力]で何mm離すか、 数字を入力して [OK] をクリックします。

3 基準線に対して、入力した距離を表す赤い線が表示されます。 目的の方向でクリックします。



多角形を入力する

- 1 ツールバーの [線入力切替] をクリックし、[多角形] を選択します。 マウスカーソル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。



円を入力する

- ツールバーの [線入力切替] をクリックし、[円] を選択します。
- **2** [円入力] ダイアログで円の縦と横のサイズを入力します。
 - マウスカーソルに入力する円が表示されますので、入力する場所でクリック します。



文字を入力する

1

2 A 文字 [文字入力]

ツールバーの「線入力切替」をクリックし、「文字入力」を選択します。

[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 2 性情報を設定して [OK] をクリックします。

作業エリア上で、配置したい位置でクリックします。 3



付箋を入力する

1

3

ツールバーの [線入力切替] をクリックし、[付箋] を選択します。

- [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。 2 [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。
 - 作業エリア上で、配置したい位置でクリックします。





		床	暖	房	設	置	

第 1 章





シフトパッドでパーツを移動・コピーする

パーツを選択すると表示されるシフトパッドを使って、パーツの移動やコピーをおこなえます。

2

します。

クします。

します。

▲ 移動・コピーしたいパーツを選択します。

[X]:左/右方向
 [Y]:上/下方向
 です。
 右・上方向に移動/コピー
 するときは正の数値、左・
 下方向に移動/コピーする
 ときは負(マイナス)の数
 値を入力します。

コピーの間隔を「0」mm と入力すると、隙間なく パーツがコピーされます。

形状に沿わせるには、移動 距離に「0」と入力します。





■隣接コピー



■離して沿わせる

9			
	①選択	③クリ	ック
			×
	離して沿わせる		x⇒ î
	②入力		



2 シフトパッドでリストから [隣接 コピー]を選択し、コピーの間隔 を入力します。

シフトパッドでリストから [数値

移動]を選択し、移動距離を入力

クリックした回数、移動を繰り返

3 移動したい方向のボタンをクリッ

3 コピーしたい方向のボタンをク リックします。

> クリックした回数、コピーを繰り 返します。



- 2 シフトパッドでリストから [離して沿わせる]を選択し、沿わせる 形状からの距離を入力します。
- **3** 沿わせたい方向のボタンをクリックします。

パーツが指定した方向にある形状 に沿うように移動し、入力した距 離分間隔があきます。

数値を指定してパーツを移動する



- 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** [数値移動] で、[X方向] [Y方向] に移動距離を入力して [OK] をクッ クします。

[Y]:上/下方向 です。 右・上方向に移動/コピー するときは正の数値、左・ 下方向に移動/コピーする ときは負(マイナス)の数 値を入力します。

[X]:左/右方向



数値を指定してパーツをコピーする



 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。

[X]:左 / 右方向

[Y]:上/下方向

です。

右・上方向に移動/コピー するときは正の数値、左・ 下方向に移動/コピーする ときは負(マイナス)の数 値を入力します。 2 [数値コピー] で、[X方向] [Y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 [OK] をクリックします。



隣接コピーする

1

選択したオブジェクトを、 間隔を空けずにコピーする 機能です。

(Alt) + (↑, (↓), (→), (→) で も隣接コピーできます。 コピー元を選択し、[編集] メニューの [特殊コピー] から [隣接コピー] のコピー したい方向を選択します。



間隔を指定してコピーする

1 コピー元を選択し、[編集] メニューの[特殊コピー] から[間隔コピー] を選択 します。

[間隔コピー] にパーツ同士の間隔と、全体の個数を入力して [OK] をクリックします。



コピー先をクリックしてコピーする

1 コピー元を選択し、[編集] メニューの[特殊コピー] から[2点指示コピー] を 選択します。

コピー元の基準点をクリックし、コピー先をクリックします。



2 右クリックして、終了します。

選択したオブジェクトから どれぐらいの間隔を空け、 全体を個数を指定してコ ピーする機能です。

第 1 章

間取り画面での移動・コピー

[X方向]は横方向、[Y方向] 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。

[個数]には、コピー後の 全体の個数を入力します。

コピー元とコピー先を指示 してコピーする機能です。

反転コピーする

グリッド線や入力した線を 対称軸に、反転してコピー する機能です。

1 コピー元を選択し、[編集] メニューの[特殊コピー] から[反転コピー] を選択します。

2 [反転軸指定の方法] で、グリッド線の縦/横軸、補助線のボタンをクリックし、対象にするグリッド線の縦/横軸、または線をクリックします。



指定した線に対して平行にコピーする

指定した線と垂直に交わる 方向に沿って移動した位置 にコピーする機能です。

基準にできる線は、

- ・敷地、高低差設定の辺
- ・ 部屋の壁(壁芯)
- ・柱、梁の辺
- ・屋根面の辺
- ・線、多角形の辺
- ・建具を除くパーツシン ボルの辺

です。

[X方向]は横方向、[Y方向] 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。

- 1 □ピー元を選択し、[編集] メニューの[特殊□ピー] から[平行□ピー] を選択します。
- **2** [平行コピー] で、距離、個数を入力して [OK] をクリックします。 基準にしたい線をクリックした後、コピーしたい方向をクリックします。



配列コピーする

- 1 □ピー元を選択し、[編集] メニューの[特殊□ピー] から[配列□ピー] を選択します。
- 2 「配列コピー」で、距離、個数を入力して [OK] をクリックします。

配列コピー 区方向: 1820 Y方向: 1820 X/個数(A): 2 Y/個数(B): 2 ①入力



間取り画面での移動・コピ

第 1 章

1-20 ファイル保存と間取り図の印刷





別のファイル名で保存す るときは、「ファイル」メ ニューの「名前を付けて保 存すを選択し、「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。



/ 「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。

▲ 間取り図の画像出力 は184ページ

ファイルを保存する

- ツールバーの [保存] をクリックします。 1
 - 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。
- [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 2 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。

記名前を付けて保	存			×
(保存する場所(]):	📗 マイ ドキュメント		- GØ 🕫 [
最近表示した場所		①選択	-	
デスクトップ				
ライブラリ				
▲ コンピューター		②入力]	③クリック
	ファイル名(<u>N</u>):	山田郡ブラン01	-	保存(S)
ネットワーク	ファイルの種類(工):	[M3D7 ⁻ -9(*.m3d)	-	**>セル
	1メンド(<u>C</u>):			
		A T		

間取り図を印刷する

- ツールバーの [印刷] をクリックします。 1
 - または、「ファイル」メニューの「印刷」を選択します。
- [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 2
 - [OK] をクリックします。 ED局I × プリンタ ②クリック OK プリンタ名: SHARP MX-2610FN SPDL2-c ▼ プロパティ(P) キャンセル 192 168 1 23 术一卜名: 用紙] グリッドを印刷(G) 印刷イメージ サイズ(S): A3 + 方向: ◎ 縦(0) ◎ 棤(A) レイアウト すべての階(1ページにすべて収める) 11¹²⁴ -縮尺 方法: ◎ 自動設定(E) ◎ ユーザー設定(U) 縮尺: 1 / 100 🚔 現定値として保存(D) ①設定 方向: ○ 縦(Q) ● 横(A) レイアウト 階ごとに印刷するときは[レイアウ 1階の3 ト]を「〇階のみ」を選択します。

第 1 章

第2章

3 Dパースのデザイン

- 1 立体化と3D画面の操作……1O4
 - 2 視点の調整と登録……111
 - 3 外装材・内装材の変更……115
 - 4 ニッチや棚で壁を装飾……122
 - 5 パーツを配置する……124
- 63D画面での移動・コピー……126
 - 7 パーツの編集……129
 - 83Dを作り込むツール……136
- 9 テクスチャ・背景画像の作成……146
 - 10 3 Dパースの仕上げ……150
- 11 ファイル保存と3Dパースの印刷……156

立体化と3D画面の操作 2-1





3D画面のパーツの表示 / 非表示切替



3D画面では、「住宅設備」「家具」「外構・植栽」「天井器具」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。

内観を確認する



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

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。



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。

第2章







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。

壁の表示を切り替える



視点変更ツールの[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。







[手前の壁を非表示]



[すべての壁を非表示]



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[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。

屋根・天井の表示を切り替える



 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。



[屋根・天井を表示]



[屋根・天井を半透明]



[屋根・天井を非表示]



「あおり補正」オン
グリッドの分割数を切り替える



 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。

3 D画面のレイアウトを切り替える

/8 - 8 - 78 - **合** [分割表示]

及着 OFF 🏢 1/1 - 📃 二さ

[グリッド分割]

1/4 -	<u> </u>	= 😵
2階外壁	□パース図	
		001
		「海市」
	日 三面図	
	₩ 四面図	

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。



[三面図 (左平面図·立面図)]



[二面図(左平面図)]



[二面図(下平面図)]



[三面図 (右平面図·立面図)]



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。



「移動]

. Q ↓ Q ? ∑ 0

[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。

 $\oplus \mathbb{Q} \otimes \mathbb{Q}$

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。
 カース図上で、上方向にドラッグします。パース図が縮小表示します。
- **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

- [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

- [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。





[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。 **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。



パース図を部分拡大する



- 【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。







第 2 章

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。

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

- ▲ [視点変更ツール]の[見回す]をクリックします。
 - マウスカーソルが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。

2	:	₩ 60° -	⊼ ⊼ ⊮ ⊻	
		[画角変更]		

初期設定では「60°」に設 定されています。 [立つ位置と見る方向を決 める] で室内に移動した ときは「80°(内観標準)」 に切り替わります。

指定した部屋の中に入る

1 パース図上で、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



 【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。





注視点を固定してカメラを 移動するには、ツールバー の[注視点固定]をクリッ クします。



注視点を移動するには、平 面図上にある赤色の二重丸 をドラッグします。



平面図上のカメラをドラッグして視点を移動する

【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。
 マウスカー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。



第2章

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。



💼 現在の視点 🚽

現在の視点 [視点リスト]

	現在の視点 保存時の現点 長年前から 東面前から 北市から45 2階注注室 2階皆から45 2階注注室 2階皆を近っ 7 間留かられら45 2階皆を見 2階皆を見 2階皆を見 2階皆を見 2階皆を見 2階皆を見 2階皆を見 2階皆を見 2階皆を見 2階皆を見 2階皆を見 2階皆を見 2階皆を見 2階であり 2階での 2階であり 2 2階であり 2 2階であり 2 2階であり 2 2階であり 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	
視点編集・	削除	×
視点名を通 視点を確久 2階すり、寝子 キタイング 2階の「シング 2階の「か	離釈してください。 275ときは「ブレビュー」 ってください がからリビング 72ペース つないドッグ	OK ブレビュー(P) キャンセル 一番上へ移動(D) トへ移動(E)

 視点登録
 ①入力
 ×

 視点名を入力してください
 2階勝下から見下ろす

 OK
 キャンセル

 ②クリック

名前の変更(<u>E</u>)

視点削除(D)

- 2 [視点登録]で、視点名を入力して 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



外壁・屋根・敷材
🔬 一括変更
🏂 外壁材設定
💩 屋根材設 ①選択
内装
内装 💽 一括変更
内装 ■ 一括変更 ■ 壁紙設定
内装 ● 一括変更 ● 壁紙設定 ● 床材設定
内装 ● 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でとに貼り付ける方法は 118ページ

壁紙・床材・天井材
を部屋ごとに貼り付ける方
法は 117 ページ

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 内装の変更するとき、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。



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。

小型"屋板" 规树 ①選択
🔊 一括変更
👌 外壁材設定
🔔 屋根材設定
💩 敷材設定

外壁材・屋根材・敷材を貼り付ける

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、[高低差設 定]や、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。

🚺 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118

ページ

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。



ー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 図 にしてから貼り付けま す。



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 ■ 20 をクリックすると、模 様や目地が拡大・縮小します。



第2章

-+×+		
	+*	①選択
	一括安史	
	壁紙設定	
	床材設定	
	天井材設	定
	壁装飾	

壁紙・床材・天井材を貼り付ける

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。





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。



テクスチャの向きを変えるには

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



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。





第 2 章

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 118ページ



小 「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。

壁装飾

家・フロア・部屋のテクスチャや色を一斉に貼り付ける

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

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、一斉に貼り付けられます。



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。



サイズや反復回数を指定してテクスチャを貼り付ける





- 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 [パレット設定ーテクスチャ]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]に貼り付ける反 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]に貼り付けサイズ 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

▲ 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。

- マウスカーソルがテクスチャ・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。





第2章

2 [スポイト]

[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

[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。

けられます。

[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。

画像ファイルをテクスチャとして利用する

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。

[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。 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。



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。





				1階外聲
	テクスチャ	7	色	\$
□ 外壁材 □ 内装材 □ カーテン・布 □ 敷材	□ 外部床 □ 床材 □ 材質 □ 添景	□璧 □天 □屋	紙 井材 根材	パース図
お気に入り (快来和本 (快来和本)	○ 使用中	0履		
* 種類	× *;	к-д-	~	
* サイズ	*2	スタイル	~	-
いが 100万				

第2章

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 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。

 [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。

第2章

- 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。







配置した壁装飾の幅・奥行・ 高さは、プロパティで変更 します。

↓ ↓ 壁装飾のプロパティ は 123 ページ



▲ 壁装飾は、形状作成 の[壁]ツールで作成した 壁には配置できません。



立面図でも頂点の直接編集 が可能です。

開口・ニッチ・突き出しを配置する

ナビの [壁装飾]を選択します。パレットから形を選んでクリックし、パース図の壁をクリックして配置します。



多角形の開口・ニッチ・突き出しを配置する





配置済みの壁装飾を編集するには



ナビの[壁装飾]を選択します。 パレットから壁装飾の種類を選 択して、[多角形]をクリックし ます。

2 パース図の壁で頂点を順番にク リックします。 最後の頂点をクリックしたら、ダ ブルクリックまたは始点(1 点目) をクリックします。

編集したい壁装飾をクリックして、プロパティの[頂点直接編集]をクリックします。

頂点のハンドル をドラッグして断 面図を編集し、終わったら [完了] を クリックします。



壁装飾のプロパティについて

■開口プロパティ

■ニッチプロパティ

┫ [幅][高さ]に数値を入力して、寸法を変更できます。

2 [配置高]に数値を入力して、開口の配置位置を設定できます。

3 [アーチ高]に数値を入力して、アーチ部分の寸法を変更できます。

4 [項点直接編集]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 集できます。

5 [枠をつける]のチェックボックスをオンにすると、[厚み]に入力された 数値の枠が付きます。

[幅][奥行][高さ][アーチ高]に数値を入力して、寸法を変更できます。



幅:	500.00	mm
奥行:	150.00	mm
高さ:	150.00	mm
配置高:	600.00	mm
厚み:	30.00	mm
頂点		
頁	点直接編集	
	言羊糸田	編集

|ッチや棚で壁装飾

3 [アーチ高]に数値を入力して、アーチ部分の寸法を変更できます。

[配置高]に数値を入力して、ニッチの配置位置を設定できます。

- **4** [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 集できます。
- 5 [枠をつける]のチェックボックスをオンにすると、[厚み]に入力された 数値の枠が付きます。

■突き出しプロパティ

- ▲ [幅][奥行][高さ][厚み]に数値を入力して、寸法を変更できます。
- 2 [配置高]に数値を入力して、突き出しの配置位置を設定できます。
- **3** [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 集できます。

2-5 パーツを配置する





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。



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。



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。

移動するには

パーツの中をドラッグして移動しま



18-	ーツプロパラ	ī≺	Þ
名称	: ジテンジ	∳S02	
w:	698.00	X回転:	0.00
D:	1450.00	Y回転:	-0.00
н:	947.00	Z回転:	180.00
X:	-4095.0	[S C
Y:	-4550.0	TEV TY	TZ I
z:	-595.00	^{™ Λ} ±Υ	±Ζ
	餘肥設定	移動	76-

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。



パーツプロパティ
名称: MDキッチンR04
W: 2630.00 X回転: 0.00
D: 690.00 Y回転: 0.00
H: 2350.00 Z回東云: 180.00
X: 2275.00 う さ
Y: 1858.00 +Y +Z
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 キッチンリヒンゲステー ションL-class 理道作対面プ ラン
サイズ: W2630×D690×H2350
(価格: 1,800,000円(税込)
色・材質: 扉LS30シリーズS30ベージュ カウンターネオミスティホワイト
🊺 座標値、回転方向の 詳しい説明は 132 ページ
💭 移動、コピーの詳し

3 D 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

- [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 移動 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 コピー 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。



シフトパッドでパーツを移動・コピーする

パーツを選択すると表示されるシフトパッドを使って、パーツの移動やコピーを おこなえます。

移動・コピーしたいパーツを選択します。

です。 右・奥・十方向に移動/コ ピーするときは正の数値、 左・手前・下方向に移動/ コピーするときは負(マイ ナス)の数値を入力します。

[X]:左/右方向

[Z]:上/下方向

[Y]:手前/奥方向

シフトパッドに表示される 方向ボタンは、パース図/ 平面図/立面図のいずれの 画面でパーツを操作してい るかで自動的に切り替わり ます。

コピーの間隔を「0」mm と入力すると、隙間なく パーツがコピーされます。

形状に沿わせるには、移動 距離に「0」と入力します。



③クリック

③クリック

■隣接コピー

■離して沿わせる

①選択

隣接コピー

2入力

①選択

離して沿わせる 🚽

2入力

500.00 mm 間隔

シフトパッドでリストから[数値 移動]を選択し、移動距離を入力 します。

EX

EX2

3 移動したい方向のボタンをクリッ クします。

クリックした回数、移動を繰り返 します。



- シフトパッドでリストから [隣接 2 コピー]を選択し、コピーの間隔 を入力します。
- コピーしたい方向のボタンをク 3 リックします。

クリックした回数、コピーを繰り 返します。



- **2** シフトパッドでリストから [離し て沿わせる]を選択し、沿わせる 形状からの距離を入力します。
- 3 沿わせたい方向のボタンをクリッ クします。

パーツが指定した方向にある形状 に沿うように移動し、入力した距 離分間隔があきます。



第2章

数値を指定して移動する



X方向へ

Y方向イ

7方向/

移動

現在位置から

②入力

0.00 mm

-800 mm

0.00 mm

移勧(M)

キャンセル

③クリック

- 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。



[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。

[コピー元とコピー先をリ ンクさせる] をオンにして コピーすると、リンクコ ピーされます。

山「リンクコピー」は 128 ページ

数値を指定してコピーする







- 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 Att と方向キー(t/)/(-) 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。



傾いているパーツでも隣接 コピーできます。



「コピー」と「リンクコピー」の違い





「コピー」は、選択したパーツをそのままコピーする方法 です。

コピーすると、コピー元の形状やパーツ情報がすべて複製 されます。

見かけは同じでも、独立した別々のパーツになるので、コ ピー元、またはコピー先を編集しても、互いに影響はあり ません。

「リンクコピー」は、同じパーツを数多く配置するときに、 メモリの消費を少なくしてコピーする方法です。

リンクコピーすると、コピー元の配置情報だけを複製し、 コピー元のパーツ情報を共有します。

そのため、コピー元、またはコピー先の色、テクスチャを 編集すると、リンクコピーされたパーツが一斉に変わりま す。

また、パーツ階層に移動して形状を編集、または削除する と、リンクコピーされたパーツが一斉に変わります。

2-7 パーツの編集





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。

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。 第 2 章



[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

[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。



||羊糸田1書車反 メーカー名(<u>M</u>): シリーズ(Q): チェア(椅子) 品名(E): 型番(R):

1

「座標」と「原点」について



操作 画面には、 「X」 「Y」 「Z」の 座標軸があります。

黄色のハンドルはサイズ変更

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、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 135 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。





右側面図 I #

原点

第2章

パーツや形状の位置と座標値について



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 回転] [RX] に数値を入力 「X 軸」を回転軸にして回転します。

18-	パーツプロパティ			
名称	፣፡ ከሥላር	01		
w:	1920.00	XDŧz:	10.00	
D:	3600.00	Y回転:	0.00	
н:	1390.00	Z回転:	0.00	
X:	0.00		5 C	

[Y 回転] [RY] に数値を入力 「Y 軸」を回転軸にして回転します。

パーツプロパティ 🕨				
名称	። ከሥላር	201		
w:	1920.00	X回転:	0.00	
D:	3600.00	Y回転:	-10.00	
Н:	1390.00	Z回転:	0.00	
Х:	0.00		5 C	

[Z回転] [RZ] に数値を入力

「Z軸」を回転軸にして回転します。

パーツプロパティ 🚺				
名称: Dル7Q01				
w:	1920.00	X⊡≢र्टः	0.00	
D:	3600.00	Y回転:	0.00	
н:	1390.00	Z回転:	20.00	
Х:	0.00	[S C	

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。

パーツのプロパティ

≣¥£₽!法報/

メーカー名(M):

バーツ名(N): チェアA010

幅()): 430.00

與行(D): 550.00

高さ(日): 950.00

× 0.00

<u>Y</u>: 0.00

<u>Z</u>: 0.00

ロック(L) 図表示(S) 間層のフトに表示

☑ マウスドラッグでサイズと傾きの変更を可能にする

[パーツのプロパティ]

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。

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。



パーツにテクスチャや色を貼り付ける

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] タブ、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。



ドアや窓の枠の色を一斉に貼り替える

内装	1
💕 一括変更	
🔲 壁紙設定	
🔔 床材設定	
📄 天井材設 🗍 選択	
🔄 壁装飾	

△ 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、 収録されているノンブラン ドの建具パーツ、「MD室 内片開 S01」や「YA 掃窓 S01」 な ど、「S」「T」「U」 がついている建具パーツ、 「建具作成機能」で作成し た建具パーツです。 収録されている建具パーツ 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。

全体	敷地	1階	1階屋根	1階外
パーツ	②切春	▋╤	色	ر <u>ھُ</u> ، کُ
 □赤系_A □ 黄系_B □ 禄系_D □ 青系_D □ モ/知 □ ビバッド 	□赤系_B □禄系_A □書系_A □紫系_A □紫系_A	□赤系_C □緑系_B □書系_B □紫系_B □ガラス □ * 透明	□ 黄系_A □ 緑系_0 □ 青系_0 □ 紫系_0 □ 発光	<u> </u>

- 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。



各を貼り付けると、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、一斉に貼り付けられます。





パーツの配置基準点を調整する



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。

山 パーツの原点は 131 ページ 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。

パーツ配置基準点設定				×	
バーツの原点の位置を調整します - 左右方向(X軸):		0.000		OK	④クリック
 ○ 中心 ○ 市(Y軸): ○ 中心 ○ 奥(Y軸+) 	○ 壬==== / / / / / / / / / / / / / / / / /	0 0.00	○動かさない	プレビュー(り) 元に戻す(リ)	
上下方向(Z軸): ◎ 中心 ◎ 上端(Z軸+)	◎ 下端(Z≢≜-)	◎ -400.00	◎ 動かさない	3設定]

パーツをお気に入りに登録する



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。

① [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。 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。

🔡 お気に入りに登録	绿					×
(保存する場所(]):	99Myprts		•	G 🖻 🖻	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
最近表示した場所						
デスクトップ						
ライブラリ						
派 コンピューター			③入力]	④クリ	ック
マントワーク	ファイル名(N): ファイルの種類(I):	ダイニングセット.m8d M3Dデータ(*m3d)			 保存(S) キャンセル 	
	⊐x2+©:			*		





[3 D多角形] と**[3 D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142、143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。

▲ 各形状作成ツールは 137~143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

- [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。 マウスカーソルが、クリックした形状作成モードに変わります。
- 平面図上で、ドラッグして範囲を指定します。
- 2 半面図上で、ドラッグして範囲を指定し 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] ツールで 作成した形状は、間取り画 面には反映されません。



▲ [壁] ツール / [棚] ツールで作成した形状は、 間取り画面には反映されま せん。



[屋根] ツールで作成
 した形状は、間取り画面に
 は反映されません。

[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。

直方体プロ	コパティ				
名称: 直方	名称: 直方体				
「「「		高さ ↓ 行			
幅:	3000.00	mm			
奥行:	4000.00	mm			
高さ:	100.00	mm			
X座標:	-0.00	mm			
Y座標:	0.00	mm			
Z座標:	50.00	mm			
X軸角度:	0.00	度			
Y軸角度:	0.00	度			
Z軸角度:	0.00	度			
	10 6L -				



壁/棚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。

壁プロパテ	í				
名称: 壁					
開口:窓開口					
幅:	4000.00	mm			
奥行:	100.00	mm			
高さ:	2400.00	mm			
X座標:	-1750.00	mm			
Y座標:	0.00	mm			
Z座標:	1200.00	mm			
※軸角度:	0.00	度			
Y軸角度:	0.00	度			
Z軸角度:	-90.00	度			

第 2 章

-90.00

1500.00 mm

750.00 mm 1250.00 mm

1000.00 mm

移動 コピー マ町面 ロック

□内壁のオフセット

珊瑚度:

W:





を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。

球プロパテ	1	Þ
名称: 球 (\$	
中 横断征 Y直径		▲ 高さ
X直径:	1000.00	mm
Y直径:	1000.00	mm
高さ:	500.00	mm
×座標:	722.95	mm
Y座標:	-1854.87	mm
Z座標:	0.00	mm
X軸角度:	0.00	度
Y軸角度:	0.00	度
Z軸角度:	45.00	度





[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。

直方体プロパティ 🕨 🕨					
名称: 直7	名称: 直方体				
人福					
幅:	1000.00	mm			
奥行:	1000.00	mm			
高さ:	250.00	mm			
X座標:	1875.00	mm			
Y座標:	-500.00	mm			
Z座標:	125.00	mm			
X軸角度:	0.00	度			
Y軸角度:	0.00	度			
Z軸角度:	0.00	度			
	10.61				

[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。



移動 コピー 断面 □ロック 始角: 0.00 終角: 270.00 分割数: 16 上面半径比率:

[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。

輪プロパティ 🕨				
名称: <mark>輪</mark>				
Y直径 断面 回転方向 高さ X直径				
X直径:	1021.39	mm		
Y直径:	1038.99	mm		
高さ:	303.90	mm		
X座標:	1081.52	mm		
Y座標:	366.24	mm		
Z座標:	151.95	mm		
X軸角度:	0.00	度		
Y軸角度:	0.00	度		
Z軸角度:	0.00	度		

移動 コピー ▼断面 □ロック 断面 始角: 0.00 終角: 360.00 分割数: 8 回転 始角: 0.00 終角: 270.00 分割数: 16 内径比率:

3Dを作り込むツール

第2章



[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 同にする と、上面と下面がなくなり、 枠だけの状態になります。

I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。

[形状作成ツールバー]の[押し出し]をクリック。

作業エリアで、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。





頂点を追加するには 線(辺)上をクリックします。



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。

頂点を削除するには ハンドルを選択して [Delete] キー を押します。

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。

[掃引体] ツール

ツールです。

して範囲を指定します。

¥ ¥ 4

①ドラッグ

編集(E) 表示(V) 盛列(M) オプション(Q) い **ト に** ら 中 小 音 | **10 10** | |||||| の の 座|

AAA

S-A

断面詳細

経路詳細

上面図

断面

指定した範囲の形状が作成されます。

形状作成ツールバ

🗇 - 🕂 🛞 🗨 🔍 🜲 🕥 😨 🏆 60° - 👯 🔪 🙆 現在の視点

Z.

②クリック

ブレビュー

元に戻す

キャンセル

Y: -0.507

分割数:

○ 中心
 ○ 半径

0.023



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 お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。



 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。

あおり補正

×

4

頂点を追加するには

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

[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

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。

経路	洋細	×
点	6	OK
X	631.30	プレビ: -(P)
Y:	148.02	④クリック
Z:	286.81	7776/1
	スムーズ	『月余(<u>D</u>)



[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。

[多角形入力]

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。

相対周	座標値入力		
×	2960	mm	ОК
<u>Y</u> :	0	mm	キャンセ

[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。

[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。

[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。

[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、 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。





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。







作成した断面図をダブルクリック 3 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。


ツールバーの [立体化] をクリックします。 4 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。 1 [3D文字生成プラグイン] が起動します。
- 2 [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。

🗾 3 D文字	生成プラク	ザイン			×	②クリック
文字(<u>C</u>):	ABCDEFC	à			OK キャンセル	
フォント(E):	Times Ne	w Roman		•]
文字セット(日): 欧文			•		
		AaBb	YyZz			
文字高(山):	500	▼ mm	■太字(B)			
文字厚(<u>T</u>):	100	▼ mm	■ 斜(本(1)			

3Dを作り込むツール

第2章

0123456789

▲ 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。

パーツを作成する



リンクコピー(D)

貼り付け(P)

右90度回転(R)

左90度回転(L)

ロック(L) グループ化(G) グループ解除(B)

任意角度で回転(A) 全体を表示(W) ここに視線を移動(V) プロパティ(E)... テクスチャ設定(T)... 色設定(M)... パーツの光源設定(P)... パーツの光源設定(P)... リパーツ配置基準点設定(G)... 動作設定(N)...

カテゴリを変更する(G 5)選択

削除(A)

- 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 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。

パーツの作成が終わったら、
 Ctrlキーを押しながら形状をクリックして全て選択します。
 全て選択した状態で右クリックして[グループ化]を選択するとパーツ化されます。



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。

は 135 ページ

「名前を付けて保存」

は 102 ページ

「グループ解除」を選択す

ると、複数の形状が個別に

選択できる状態になりま

す。

4 パーツを選択状態にし、右クリックして [お気に入りに登録]を選択してパレットに登録します。

5 [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。

3次元 DXF や SketchUp データをパーツとして利用する

ほかの3D モデリングソフトで作成した3次元 DXF データ (*.dxf) や「SketchUp」で作成されたデー タ(*.skp)を読み込んでパーツとして利用できます。



三 無題 - 3D住宅リフォームデザイナー

新規作成(N)...

パーツを読み込む(G)

スクリプトを開く(C).

名前を付けて保存(A). 現在の階層をパーツ登録...

上書き保存(S)...

イメージ保存(I)

印刷(P) メール送信(M)... プレゼンボードデザイナーを起動(V)...

SketchUpデータを読み込む

整理 ▼ 新しいフォルダ・

☆ お気に入り 🏽 ダウンロード

📷 ライブラリ ◎ ドキュメント

ー 置 ピクチャ

圖 ビデオ

よ) ミュージック

■ デスクトップ

1回 最近表示した場所

ファイル名(N): EKTROP sofa.skp

聞く(0).



2. [ファイル] メニューの [パーツを読み込 む]から「3次元DXFを読み込む」、ま たは [SketchUp データを読み込む] を 選択します。

 読み込むファイルを選択して「開く」を クリックします。

> 読み込める 3 次元 DXF データの 3D オブ ジェクトは「3DFACE」「3D多角形(ポリ ライン) |「3D メッシュ |「INSERT | 「BLOCK」の形式です。

読み込んだパーツをドラッグして位置や 4. 方向を調整します。

> 読み込んだパーツは、プロパティパレッ トでサイズを編集したり、テクスチャや 色を貼り付けられます。 また、「パーツ配置基準点」を設定したり、 「お気に入り」に登録できます。

> 読み込んだパーツには、間取り画面で表 示されるシンボルがありません。 間取り画面では四角形で表示されます。



ファイル(F) 編集(E) 表示(V) 視点(S) ウォークスルー(W) ツール(T) 設定(O) ウィンドウ(A) ヘルプ(

Ctrl+N pbd

Ctrl+O

Ctrl+S

③選択

▼ 4, SKPの検索

④クリック skp(*. kp)

聞く(0) ▼ キャンセル

M3Dパーツを読み込む(M)

3次元DXFを読み込む(D)..

データセンターに接続(の

SketchUpデータを読み込む(S)

(2) 選択



ウィザードを利用してテクスチャを作成する

1



1)選択

展ファイルを聞く

の 最近表示した場所

1 デスクトップ

34750 (人) コンピューター

() ネットワーク

ファイル名(並 ファイルの種類(①)

面传72

ファイルの場所(0:) ラクスチャ用画像

「スキャナから読み込み」(S) TWAIN対応機器から画像を 読み込みます。

.

①選択

- 次へ(N0 >>

②クリック

×15xx 2クリックト

[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。

EX2

- [テクスチャ・背景作成 ステップ 2 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。
- [テクスチャ・背景作成 ステップ 3 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。
- [ファイルを開く] で、画像ファ Δ 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。

[テクスチャ・背景作成 ステップ 5 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。

第2章

/ 【 スキャナからから読 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。





第 2 章

ウィザードを利用して背景画像を作成する



画像の入力方法を選択してください。

②クリック

「ファイルから読み込み」(F)

ハードディスクに保存したデ ジカメのデータやCD-ROMか らファイルを読み込みます。

「スキャナから読み込み」(S) TWAIN対応機器から画像を 読み込みます。

- (n) >>

①選択

背景を作成します。

- [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。
- 「テクスチャ・背景作成 ステップ 1]で、「背景画像を作成します」 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。

背景画像に利用できる画像 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。





4 [開く] で、デジカメなどで撮影 された写真データが保存されてい る場所を選択し、使用する写真 データを選択して[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を 編集して[次へ]をクリックします。



この設定を既定値にする 初期値に調

テクスチャ・背景画像の作成

第2章

2-10 3 Dパースの仕上げ





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。

背景を設定する

↑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。



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。





①選択

切替前の状態に戻す

[切替前の状態に戻す]



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。

太陽光を設定する



- ナビの[日当たり/斜線]を選択し、パレットを[日当たりチェック]に切り替えます。
- 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ます。





1

[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。

照明器具の点灯・消灯を切り替える

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。



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。 はない。 品のが









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 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。







[光源設定プロパティ] について

■種類・色・光量

| [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、「O~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「O度」にして反時計回りで指定した角度です。 「O~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。

ドアや窓を開閉する

ドアや窓以外にも、動作が 設定されているパーツでも マウスカーソルが変わりま す。 1 パース図で、ドアや窓の上にマウスカーソルを移動します。 マウスカーソルが ◎の形になります。







目的の状態になったら [設定] を クリックします。





印刷·出力 ①選択 ■ 平面図・立面図	3 D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。
 E パース図 D 高画質イメージ 	全体 熟地 1階 1階/4 バース図出力 アレジ出力 空 図 サイズ パース図と同じ パース図 サイズ: パース図と同じ パース図 電像出力 「日 頃 (2) ワリック 2) ワリック
[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。	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。 1 など、必要な項目を設定して [印刷] をクリックします。
* ► 圓 = 조 [保存]	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。

保存していない場合は、**[名** 前を付けて保存] が表示さ

A前を付けて保存す る方法は 102 ページ

れます。

第3章

シミュレーション&チェック

- 1インテリア診断……158
- 2日当たりチェック……160
- 3日影/斜線チェック……161
- 4 太陽光パネルシミュレーション……162
 - 5 簡易構造診断……168
 - 6環境性能診断……170
 - 7 省エネルギーチェック……172
 - 8 面積・パーツ集計……175



第 3 章









日差しの移動を再生



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。

3-3 日影/斜線チェック





 このチェック機能は、 簡易的なチェックです。
 あくまでも目安としてご利 用ください。

[**測定面**] について 家の GL を基準にして測定 位置の高さを「m」で入力 します。

[北緯]の入力について [日影図設定]で、[地図か ら緯度を調べる]をクリッ クし、[緯度・経度取得]で、 建築予定地の住所を入力し て[検索]をクリックしま す。地図が検索地に変わっ たら[OK]をクリックし ます。

日影をチェックする **1** ^{間取り画面にて、ナビの[日}

間取り画面にて、ナビの[日影チェック]を選択します。

2 パレットの [時刻日影図]、または [等時間日影図] をクリックし、 [日影図 設定] で、条件を設定して [計算開始] をクリックします。
第80
第96







✓ 5m/10m規制ライン表示
★ 日影図を削除

日影図を消すには パレットの[日影図削除]をクリックします。

診断/チェック 日当たり/斜線 健 色覚/インテリア ①選択

斜線規制範囲は、間取り画 面で、敷地作成時に設定し た敷地条件に基づいて表示 されます。









 3D 画面にて、ナビの[日当たり / 斜線]を選択し、パレットを[斜 線確認]に切り替え、パレットの [斜線確認]をクリックします。 斜線規制範囲が表示されます。 3-4 太陽光パネルシミュレーション



屋根	①選択
屋根伯	脉
- 🐟 屋根部	儲配置

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89ページ

↓ 方位の設定方法は 42 ページ

発電量の年間推移をチェックする



- 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。
- **2** パレットから配置したいパネルを選択して屋根面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。

1





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 発電量の数値」が加算されます。 シミュレーション地点を設定して 発電量を計算しなおします。 [地点を変更する]をクリックし ます。

4 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。



第3章

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。

5

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。 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。

太陽光発電システム 🛛	予想発電量の年間推移	
は 開光発電システム 現在の年間発電量 2133 km 2133 km 2155	予想発電量の年間推修	

6 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。

パネルの最大出 <参考> 札	5力温度係数(A): 幌における温度補正	-0.45 %/℃	変更
	月平均気温	温度補正係数	
1月	-4.6 °C	1.03	
2月	-4.0 °C	1.02	
3月	-0.1°C	1.01	
4月	6.4 °C	0.98	
5月	12.0 °C	0.95	
6月	16.1 °C	0.93	
7月	20.2 °C	0.92	
8月	21.7 °C	0.91	
9月	17.2 °C	0.93	
10月	10.8 °C	0.96	
11月	4.3 °C	0.99	
12月	-1.4 °C	1.01	
※ 気温が低 発電効率	5い冬場には温度補正 率が良くなります。	E係数が大きくなり、	

[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。

変更後 [OK] をクリックすると、 折線グラフに反映されます。

「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 るための解説が表示されます。 このガイドを参考にして太陽光パ ネルを配置してください。



4 [セルのパターン設定]で、〔横〕タブ、または〔縦〕タブに切り替え、一覧 から設定したいパターンをクリックし、モジュールの表面をクリックします。 パターンを設定したら〔次へ〕をクリックします。



5 [商品情報の入力、太陽光パネルの保存]で、[ファイル名]を入力し、保存 先の分類を選択します。

モジュール1枚当たりの発電力と、必要に応じて詳細情報を入力します。 入力したら[保存]をクリックします。

作成した太陽光パネルが、パレットの指定した分類に表示されます。

4662 P	45PUUI	※必須(至円6) ※要	(平/年月12又平以八)		
大分類(1):	1875 102200	· 発	rman 泉rmovim+ee (電力(3): 155 W/モジュール1枚		
- 小分類(2):	屋根の世用	• 1	 55W × モジュール1枚 = 発電力合調	# 166W	
1871889					
************************************	する場合のみ下記項	目に記入してください	۱.		
メーカー名(団)			特徴(E):	A	7
シリーズ(<u>S</u>):				-	
晶名(I):			材質(_):		
型番(P)			(儒考(N):	A	7
20)				-	<u>.</u>
金額(<u>B</u>)	H				
%r_Jr, Jr; J(全角半角両方)および)「-」(全角のみ)は	入力できません。		
※カタカナは[5	メーカー名]の項目でに	ま全角半角両方、そ 1991月4日 井ノコ	れ以外の項目は半角のみが入力できます。		

傾斜架台付きの太陽光パネルを作成する





第 3 章



屋根作成

①選択

屋根

保存後、パレットが保存先

の分類に変わり、作成した

太陽光パネルが表示されま

す。

2 [傾斜架台の設定]で、一覧から傾斜架台を付ける基のモジュールを選択し、 モジュールの枚数、取り付け角度、架台のデザインとサイズを入力して[次 へ]をクリックします。



3 [色の設定] で、[金属] タブ、またはほかのタブに切り替え、一覧から貼り 付けたい色をクリックし、架台上の貼り付けたい部品(場所)をクリックし ます。

色を貼り付けたら [次へ]をクリックします。

太陽光パネル作成

4



[商品情報の入力、太陽光パネルの保存]で、[ファイル名]を入力し、保存 先の分類を選択します。

モジュール1枚当たりの発電力と、必要に応じて詳細情報を入力します。 入力したら[保存]をクリックします。

作成した太陽光パネルが、パレットの指定した分類に表示されます。

7917ABAEX	MSP002s	×03	(全角6文字/半角12文字以内)		
保存先の分類	陡指定 米必须		発電用計算用の情報		
大分類(1):	エクステリア	-	発電力(3): 155 W/モジュ	一儿 相欠	
小分類(2):	屋根の世用	-	155W × モジュール6枚 = 発行	電力合計 930W	
IX SHIAS					
※情報を入	力する場合のみ下記	項目に記入	してください。		
メーカー名(<u>M</u>).		特徴(<u>E</u>):	*	
シリーズ(<u>S</u>):				w	
品名①			材質(L)		
型番(P):			(儒考(N):	*	
€(<u>0</u>)				w	
金額(B)		н			
全额(B) ※「」「。」「: ※カタカナは	」(全角半角両方)お。 :〔メーカー名]の項目1	円 よび「-」(全) ごは全角半角	りのみ)は入力できません。 1両方、それ以外の項目は半角のみが入力でき	52.70	

色が貼り付けられる箇所 は、次の部品です。 ・土台(ベース) ・支柱

•

・アレイ

第3章

太陽光パネル導入費用の見積を作成する ナビの [屋根設備配置] を選択し、 屋根 1 ①選択 パレットの [見積比較] をクリッ 屋根作成 名前順 🔍 2列 🔍 🔹 🤈 5分素材 🖌 詳細 クします。 屋根設備配置 [システム導入費用の見積もり比 2クリック N-TANEDX 配置ガイド 見積比較 較]が表示されます。 [見積比較] 見結比較 [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。 1000 システム導入費用の見積もり比較 登録方法 × システム導入費用の見積もり比較 ●新規登録(№) ④選択 要者などからもらった見積もり情報を複数登録し、経済効果や投資回収年数を比較できます。 ◎ 再利用して登録化 ---- 見積もりを登録してください ---▼ 新規登録(N)... 編集(E) | 削除(D)... 見積もり例の 見積もり例の 見積もり例の モジュール数 枚 0 見積もり比較 送手ジュール出い ③クリック 年間予想発電量 44-19 11(所(円) 料量 余額(円) 太陽電池モジュー 太陽電池モジュール 太陽電池モジュール ラックシステム パワーコンディショナー 招続箱 昇圧揺続ユニット パワーチーター ⑤クリック パリーモ_3-売電用メーター 分電盤 OK キャンセル 設置工事費 その他の諸費用 [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] 3 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 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 Δ 助金設定]をクリックして ます。 20 システム導入費用の見積もり比較 条件を設定します。 システム導入費用の見積もり比較 ・10直列2系統 ・太陽光発電システム機器(業証:10年 ・自然交響補償:10年 (備者・丁重保格:0年) 業者などからもらった見稿もの情報を複数登録し、経済効果や投資回収年初を比較できます。 A社見稽 ▼ 新規登録(N)... 編集(E) | 削除(D)... モジュール数 総モジュール出力 20 枚 3.72 kW 見積もり比較 ⑥クリック 補助金融定(S) 年間予想発電量 3921 kWh 仕様 多結晶タイプ 単価(円) 数量 全額(円) 107800 20 2,156,000 太陽電池モジュール 太陽電池モジュール 太陽電池モジュール うっかステム パワーンディショナー 揺続箱 昇圧揺続ユニット パワーモニター 売電用メーター 分電盤 聖풍 X 補助全約7 傾斜屋根設置 支換効率948 屋内外用掲続ユニット 155304 155,304 330,000 35,000 *** 最大3つの辅助金(国・都道府県・市区町村)を併用できます。 自治(市がらの補助金の有無は、都道府県・市区町村によって異なり ますので、必要に応じて入力してください。 330000 35000 4.7インチカラー液晶 125000 125,000 13,700 国からの補助金 1kWあたり(A): 4.80 万円 読置工事費 その他の諸費用 補助金対象システム:公称最大出力(8) 10.00 kW未満 ※初期値は平成23年度の補助金制度を元に設定しています。 自治体的心脏防余 [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 📝 5 ■都道府県 1kwあたり(C): 0.00 万円 上限額(D): 万円 にして [OK] をクリックします。 ■市区町村 1kwあたり(E): 0.00 万円 上限額(E): 万円 [経済効果と投資回収年数の比較] が表示されます。 初期職業定に戻す(1) ОК ++>セル 2015年1月1日の日本部の比較 見積もりの比較 × 見積もりを並べて、経済効果や投資回収年数を比較します。 見積もりテータを選択してください。 ※最大3つまで ム計見務 B社見積 C社見積 モジュール数 総モジュール出力 年間発電量 (※1)自己消費量 売電量 10年目まで システム 4.56 kW 4977 kWh/s 3.72 kW 3921 kWh/3 5.18 kW 5455 kWh/年 ▼ A計見積 = A-B 202,110 円/年 01年1月10 B'=B×24円 C'=C×42円 137,682 円/年 182,034 円/4 ✓ B社見積 ⑦オン 経済効果 (※2)自己消費分 (※3)売電分 11年目以降 ✓C社見積 30,000 H/7# 180,920 H/7# 30,920 H/7# 30,920 H/7# 2,972,020 H 438,000 H 23,500 H 3,433,520 H -548,100 H C'=C. B'+C' B'=B×24円 C'=C×24円 101,682 円/年 94,104 円/年 146,034 円/年 119,448 円/年 (※2)自己消費分 (※3)売電分 設備費 設置工事費 その他の諸費用 36,000円/年 58,104円/年 2,815,004円 396,000円 51,600円 3,262,604円 36,000 円/年 88,448 円/年 8,327,260 円 420,000 円 68,060 円 3,815,320 円 貝秸包 一見精もり例(3) -0+0+0 初期投資 © ©=(@+©)×1.05 © ©+Ø -1,305,585 円 2,635,228 円 税込金额 2,296,984 [4] 3,029,691 比較できる見積もりは、最 実質負担額 2,781,052 円 2.118.424 円 2,416,341 円 5年6 (※4)パワーコンディショナー交換 🕨 10年6 1,430,014 円 -741,604 円 -271,084 円 199,435 円 669,955 円 -1,770,502 円 -759,952 円 -105,352 円 549,248 円 1,203,848 円 大3つまでです。 -596,001 円

OK

8クリック

キャンセル

お演回収
 (※4)パワーコンディショナー交換 > 20年後
 (※4)パワーコンディショナー交換 > 20年後
 (※4)

自己消費量・電力単価を変更する(E)...

投資した費用を回収できるのは・

1,238 FF 598,478 FF 1,195,718 FF

14.9 年後

15.8 年後

契約によって異なります。 で計算しています。

OK

17.8 年後

※11 6人本版で準備しない体制度が目在ですが、重要の電力使用最少ない場合は、深心してたない。 ※21 信心消費や加え、現ないておんを買うからか、電力豊康市・目入増払され、ご客部に営力会社との際によった ※21 行気やいの信息単単価は、船がのの時間は国家運動に発していました認識、実体部に同じた社社し、 ※41 印年ごとはパワーンテインコナーを交換することを想要といれ得る、の年目に国際全観から代金を基づよいています。

第3章





	簡易構造診断をはじめる
<u>診断/出力</u> <u> し</u> 簡易構造診断 <u> 日影チェック</u> こ その他診 ①選択	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。 「●の時着を断たしのます」 「●の時着を断たしのます」 「●の時着を断たしのます」 「●の事着を断たしのます」 「●の事業を断成でいたりた 「●の事業の意味を構想でありませ、 「●の事業の意味を思想が見ないためたます。 「●のまたはためを見たいます。 ●のまたは、 「●のままであります。 ●のまたのであります。 ●のまた、 ●のまたのであります。 ●のまであります。 ●のまのままのまります。 ●のま
	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。
	開展構造総約 - 総総状況 全体: 不足(0.00) 不足(0.00) 全体:: 不足(0.00) 不足(0.00) 全体:: 不足(0.00) 第四部がどで制力整が定く変わいと対は、制力 第四部がどで制力整な空で変わいと対は、制力 不足(0.00) 不足(0.00) 不足(0.00) (二管 極率 石岡の(二部) 不足(0.00) 不足(0.00) 不足(0.00) (二管 極率 石岡の(二部) 「不足(0.00) (二) 「公) (二) 「不足(0.00) (二) 「不足(0.00) (二) 「公) (二) 「四) (四) 「四) <
	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。 ※デーン・「シーン・ジャーン・「シーン・ジャーン・「シーン・ジャーン・ジャーン・ジャーン・ジャーン・ジャーン・ジャーン・ジャーン・ジャ

耐力壁を配置する

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。



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。

 への診断は、あくまでも簡易の診断です。

 本格的な計算は、専用アプリケーションでおこなってください。

 [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。



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。 耐力壁を配置するごとに、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。











第3章

3-7 省エネルギーチェック







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 173 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。

消費電力量をチェックする

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。

C N	\$ 春·秋 💁 🔿	夏寧冬					詳細設定	(D)		年間消費雷力量
招	バーツ名	照明器具	消費電力	使用時間	待機電力	待機時間	電力量			THE OFF
188	MDセンジン台R05		30₩	24h	- 0W	0h	720Mb			70 682
182	DO:274110502		350W	24h	0W	0h	8400Wh			75,002 kW
2階	DE)ステムトイレS02	_	350W	24h	0W	0h	8400Wh			
1階	DUN'74-4512	-	200W	24h	0W	0h	4800Wh			
1階	MDキッチンR04	-	1450W	24h	0W	0h	34800Wh			TT11 T1
階	MS冷蔵庫Q03		350W	24h	0W	0h	8400Wh			石油量に換算
1階	シーリング106	蛍光灯 ·	· 24₩	24h	0W	0h	576Wh			約 7,379 0
2階	ダウンライトH01	蛍光灯 ·	· 12W	24h	0W	0h	288\\h		/	
nitt	b/h1-571-001	95-44-PT	1900	246	0147	06	100556			
				※春・秋は	Eアコンの消費	電力を計算(こ含めません			CO2排出量に換算
E ₹]あたりの消費電力量 R・秋: 223.224k	wh/8	夏: 223.2	34kWh/日	÷	: 215.6	74kWh/日			約 19,554 k

[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。



	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」 り替えます。	」を「LED」に切				
	「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、				
	「中国海貨電力重」に計算結果が反映されより。					
	南小型デュック					
	ロノリェノエンノ 季節にとに含意気機器の一日の使用時間を設定して代さい。					
	● 頁 総 ≈ ○ 目 総 ≈ ○ 目 総 ≈ ○ 目 総 ≈ ○ 目 総 ≈ ○ 目 に に に に に に に に に に に に に に に に					
	相 ノイーン名 照明語具 消費者/ 使用時間 待線者① 存線時間 電力量 ● 間					
「日熟灯」に切り替えると、 白熱灯での消費電力量が確	11日 140-147-75-184 - 15500/ 56 9W 199 725000 11日 140-747-784 - 15500/ 54 9W 199 725000 11日 140-747-784 LED → 122W 56 9W 196 128000 11日 140-747-784 128 0 → 128 140 140 140 140 140 140 140 140 140 140					
認できます。	(MR かか)たんしの1 150 - 500 米市・秋江アコンの清智堂力を計算に含めません。 米帯・秋江アコンの清智堂力を計算に含めません。 約98,564 kg					
	日あたりの肖教電力量 春・秋: 53.262k Wh/日 夏: 144.377k Wh/日 冬: 136.817k Wh/日 年間子想電気料金					
[一括交換前に戻す]をク						
リックすると、「照明器具」	※標準取得の照					
が元 (蛍光灯) に戻ります。	①選択					
	日あたりの消費電力量 春·秋: 53.262kWh/日 夏: 144.377kWh/日 冬: 136.817kWh/日	年間消費電力量				
	LED 一括交換シミュレーション ● LED ◎ 蛍光灯 ◎ 白熱灯 一括交換前に戻す	34 895				
	「LED] 選択時	34,033 kWh				
	ー日あたりの消費電力量 寿・牧: 56.452k Wh/日 夏: 190.474k Wh/日 冬: 186.694k Wh/日	年間消費雷力量				
	☐ LED-括交換シミュレーション					
	● LED ● 量光灯 ● 由熱灯 ■ 括交換前に戻す	44,109 kWh				
	[
	一日あたりの消費電力量					
	春·秋: 192.460kWh/日 夏: 696.374kWh/日 冬: 688.814kWh/日	年間消費電力量				
	LED ─ 括交換シミュレーション ○ LED ○ 蛍光灯 ◎ 白熱灯	150 310				
	「白勢灯」選択時	139,310 kWh				

パーツの消費電力・待機電力を編集する

パーツのプロパラ	4	-×
パーツ名(N): P	7/L*N06	
幅(<u>W</u>): 144 奥行(<u>D</u>): 30 高さ(<u>H</u>): 78	10 mm 配置高(2): 自動(4) RX(A): 0 度 10 mm 400 mm RY(B): -0 度 30 mm 角度: 屋根(ごわわせる(0 RZ(C): -90 度	
詳細模報	表示色(V): 自動 - シンボル設定(S)	
メーカー名(団):	パイオニア株式会社 金額(G): 722.5	
シリーズ(の):	ata ta kiring a shikata kiri	
品名(E):	7.7% (77)C KURU 7-7 ///77 ////	
型番(<u>R</u>):	PDP-5010HD PDK-1S29A	
色(1):	黒	◎ 電力集計対象にする(1)
特徴(<u>3</u>):		消費電力 (春·秋)(5):441 W
材質(4):		(夏)(<u>6</u>): 441 W
	7 ラス マテレビ KUROPDP-5010HD 50V型とテーフ ルトッフ スタン 🗸	(冬)(7): 441 W
(備者(F):	NPDK-1529A00組み合わせ	待機電力(8):0 W
	-	発電力(9)0 W

[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。

[電力集計対象にする] のチェックボックスを V 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。

第 3 章

省エネルギーチェック

	開口部の断熱・日射をチ	ェックする
診断/出力 ☑ 簡易構造 ①選択	1 ナビの [その他診断] を選択し、パレレます。	レットの [省エネチェック] をクリック
ごまた (19) (19) (19) (19) (19) (19) (19) (19)	 番エネルギー性チェック(1/5) 設計 なの者エネルギー性チェック(1/5) た地域の会社を認られていたない。 ・地域の分岐道体道(水でない。 ・地域の分岐道体道(水でない。) ・地域の分岐(1) また) またが、 また) またが、 での者でのない ・セルー ・ログロック ・ログロッ ・ログ ・ログロック ・ログロック ・ログロック ・ログロック ・ログロック ・ログロック ・ログ ・ログ	2 [省エネルギー性チェック(1/5)] で、[地域区分]を選択します。 また、[都道府県] と [市町村] を選択して [次へ] をクリックし ます。
	(次への) ■ 間じる() (二)	3 [省エネルギー性チェック(2/5)] で、[屋根] や [天井] などのタ ブごとに、断熱性能の [施工法]、 [断熱材]、[断熱材厚さ] を設定 して [次へ] をクリックします。
	(前へ回) (水心)> 開にる仏 (方) 選択 (万) (万) (万) (日本) (日本)(本)(水(水), (日本)(本)(水(水), (日本)(水(水), (日本)(水(水), (日本)(本)(本)(水(水), (日本)(水(水), (日本)(水(水), (日本)(水(水), (日本)(本)(本)(水(水), (日本)(水(水), (日本)(水(水), (日本)(水(水), (日本)(本)(本)(水(水), (日本)(水(水), (日本)(水(水), (日本)(水(水), (日本)(本)(水(水), (日本)(水(水), (日本)(水(水), (日本)(水(水), (日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)(日本)	4 [省エネルギー性チェック(3/5)] で、[建具一覧]から建具を選択し、 [断熱性能] タブで熱貫流率、[日 射遮蔽性能] タブで日射進入率を 設定して[次へ] をクリックしま す。
	# : 其間窓 # : 其間窓 # : 其間窓 # : 「「「「間窓」 # : 「「」「「間」」 # : 「」「「間」」 # : 「」「「間」」 # : 「」」 # : 「」 # : 」 # :] # :	 5 [省エネルギー性チェック(4/5)] で、結露防止について [防湿層]、 [通気層]の条件を設定して[次へ] をクリックします。
		6 [省エネルギー性チェック(5/5)] で、チェックした結果を印刷する [プリンタ] と [印刷部数] を設 定して [印刷] をクリックします。
	電 エネルギー性チェック(4/5)	名エネルギー性チェックは果 (設計内容説明書)の印刷を行います。
	図 屋根・外軸(3巻5) 号 移動(3 () () () () () () () () () () () () ()	※印刷用紙は4幅を使用していたい。 ※記載回春(仕上表、連具表、短計回知ど)は出力さず (12クリック) (前への) 印刷(2) 開いる(3)

- [省エネルギー性チェック(2/5)] 3 で、[屋根] や [天井] などのタ ブごとに、断熱性能の[施工法]、 [断熱材]、[断熱材厚さ]を設定 して [次へ] をクリックします。
- 4 [省エネルギー性チェック(3/5)] で、[建具一覧]から建具を選択し、 「断熱性能」タブで熱貫流率、「日 射遮蔽性能〕タブで日射進入率を 設定して [次へ] をクリックしま す。
- 5 [省エネルギー性チェック(4/5)] で、結露防止について [防湿層]、 [通気層]の条件を設定して「次へ] をクリックします。
- [省エネルギー性チェック(5/5)] 6 で、チェックした結果を印刷する [プリンタ] と [印刷部数] を設 定して [印刷] をクリックします。

省エネルギー性チ	エック (5/5)	×
省エネルギー性チェ プリンター	ック結果(設計内容説明書)の印刷を行います。	_
プリンター名	Brother HL-5450DN series	-
場所:	₽_192.168.1.21 70パティ(₽)	
印刷唐8数 部数(<u>C</u>): 1	▲ 部 □部単位で印刷(○)	
※ED劇用紙は ※記載図書く1		
	< 前へ(P) 印刷(P) 開じる	2



面積に出力される情報について

- ■「naisou.csv」 内装関係で出力される項目は次のとおりです。 階数、部屋名、床面積[m]、天井面積[m]、壁面積[m]、開口部面積[m]、部屋総周長[m]、 ドア・掃出し窓、下がり壁総幅[m]
- ■「gaisou.csv」 外装関係で出力される項目は次のとおりです。 階数、外壁面積[m]、外壁部建具・開口面積[m]、外壁総周長(バルコニーを含む)[m]、 屋根水平投影面積[m]、屋根勾配[寸]、パラペット見付面積[m]
- /! 面積・長さの算定は、有効桁数小数点以下3桁です。4桁目は切り捨てられます。 勾配が異なる屋根を作成している場合は、[屋根勾配]の項目には「勾配が混在します」と出力されます。

175

色覚・白内障シミュレーション



白内障の方や色覚特性を持つ方の見え方をシミュレー ションし、危険な箇所がないか確認できる機能です。

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。

全体	敷地		1階	1階屋根	1
色覚·白P	内障チェック	$\left \cdot \right $	切替	診断	ষ্ট্
色覚シミュ	レーション				バー

- 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 W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. [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. 確認後はチェックボックスを 🔲 オフにします。

第3章

 概算する単位に切り替え、単価を入力すると 建築費が計算されます。 あくまでも目安としてご利用ください。 新方エンフ 「ご」「選択」」」」」」」 ()選択」」」」」」」 ()選択」」」」」」」」 ()選択」」」」」」」 ()選択」」」」」」」 ()選択」」」」」」」 ()選択」」」」」」」 ()選択」」」」」」」 ()選択」」」」」」」 ()選択」」」」」」」」 ()選択」」」」」」」」」 ()選択」」」」」」」」」 ()選択」」」」」」」」」 ()選択」」」」」」」」」」」」 ()選択」」」」」」」」」」」 () 選択」」」」」」」 () 選択」」」」」」」 () 選択」」」」」」 () 選択」」」」」」 () 選択」」」」」」 () 選択」」」」」 () 選択」」」」」 () 選択」」」」」 () 選択」」」」」 () 選択」」」」」 () 選択」」」」」 () 選択」」」」 () 選択」」」」 () 選択」」」」 () 選択」」」」」 () 選択」」」」」 () 選択」」」」」 () 選択」」」」」 () 選択」」」」 () 選択」」」」」 () 選択」」」」 () 認知」」」 () 認知」」 () 認知」」<	建築	陸費の概算	PRO8 EX EX2
診断/出力	概算する単位に切り替え、単価を入力すると 建築費が計算されます。 あくまでも目安としてご利用ください。	^{建築費板算} 設計中の家の建築費を構	
1 2 2 2 3 0 0 1 1 0 0 1 0	診断/出力 [2] 簡易構造[①選択] [2] 日影手示の201	建築費の単価を入力してください ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	都道府県別 建築工事費相場を参照(E) 面積・パーツ集計出力(E)
建築費概算 1階 77.42m ² (23.37年) × 18.0万円/m ² (59.6万円/4F) = 11938.7万円 [建築費概算] 1階 77.42m ² (23.37年) × 18.0万円/m ² (59.6万円/4F) = 1192.8万円 地域ごとの建築費単価を参照するには、[都 道府県別 建築工事費相場を参照]をクリッ クします。 3階 0.00m ² (0.00年) × 18.0万円/m ² (59.6万円/4F) = 0.0万円	 ■ この ■ この ■ この ■ この ■ この ■ この ■ この ■ この 	各階床面積 単価 1000m2(0001年) × 180万円/m2(596万円/1年)	小計 × 15 = 00万円
[建築費概算] 3% 0.00m²(0.004P) × 180万円/m²(596万円/HP) = 1005万円 地域ごとの建築費単価を参照するには、[都 道府県別 建築工事費相場を参照]をクリッ クします。 64 140.36m²(42.37P) = 0.05万円	建築費板算	1階 77.42m²(23.37年) × 18.0万円/㎡(59.6万円/年) 2階 63.09m²(10.00H平) × 18.0万円/㎡(59.6万円/年)	= 1393.7万円
地域ごとの建築費単価を参照するには、「都 道府県別 建築工事費相場を参照]をクリッ クします。 0K	[建築費概算]	2 m 02.50m (15.00年) × 10.05円/m (55.05円/1年) 3階 0.00m ² (0.00年) × 18.0万円/m ² (59.6万円/1年) 4際 0.00m ² (0.00年) × 18.0万円/m ² (59.6万円/1年)	= 0.0万円 = 0.0万円
迫 加 宗 加	地域ごとの建築費単価を参照するには、「都	合計 140.36m²(42.37坪)	
	垣加宗加 建柴工争負怕场を奓照」をクリッ クします。	結果の印刷(P) OK	



プレゼンテーションでの活用

- 1 スライドショー……178
- 2 外観・内観ビュー……179
 - 3 2画面比較……180
- 4 さまざまな3Dパースの表現……182
 - 5 エイジング・単色表示……183
 - 6 間取り図の画像出力……184
 - 73Dパースの画像出力……185
 - 83Dパースのアレンジ出力……187
- 9 Optimage を利用した高画質出力……188
 - 10 立面図の印刷と出力……192
 - 11 CAD データ出力……195
 - 12 Facebook への投稿……198
- 13 スマートフォン・タブレットの活用……199
 - 14 ウォークスルー……204
 - 15 フルスクリーン・3Dテレビ出力……208
 - 16 プレゼンボードの作成……210

4-1 スライドショー




4-2 外観・内観ビュー





第 4 章







パース図を全体表示にする

には [パース図を全体表示

にする]のチェックボック

スをオンマにします。

 2 [2 画面リンク 画面選択] で、[このファイルを複製する]、[複数起動中のファ イルから指定する]、[既存ファイルを開く] を選択して [OK] をクリック

3D 画面にて、ツールバーの [2 画面リンク] をクリックします。

リンクさせるファイルを設定する



1



3 [このファイルを複製する] を選択した場合は、現在開いているファイルを 複製して開きます。

[複数起動中のファイルから指定する]を選択した場合は一覧からファイル を選択してください。

[既存ファイルを開く]を選択した場合は、開くファイルを選択してください。

■「複数起動中のつ	ファイルから指定する]を	選んだ場合
◎ 複数起動中のファイルオ	いら指定する	
C:¥Users¥ ¥Doc C:¥Users¥ ¥Doc	uments¥ブラン8.m3d uments¥フランA.m3d	③選択
■[既存ファイルな	を開く]を選んだ場合	
■ 0-0729 ② P42x2ト 量 5977 ■ 5977	④クリック	

聞く(0) キャンセル



2 画面をリンクした状態で [間取り編集へ] ボタンを クリックするとリンクが解 除されます。

2 画面をリンクすると、ナ ビ、パレットが非表示にな ります。表示させるには 】をクリックします。



視点を変更する

「視点変更ツール」は 108 ページ

礼 視点リストについて

は114ページ



8 8 4 💼 現在の視点

いずれかのパース図の視点を変更するともう片方のパース図も同じ視点にな 2 ります。

登録視点に変更する

[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 1 えたい視点名を選択します。



両方のパース図の視点が切り替わ ります。

ナビ、パレット表示の切り替え方法

pbd

ナビが最小化になった状態

をクリックするごとにパレットの表示状態が切り替わります。

ナビとパレットが表示された状態

置 無題 - 3DマイホームデザイナーPRO8 1 無題 - 3DマイホームデザイナーPRO8 ファイル(E) 編集(E) 表示(Y) 視点(S) ウォークスルー(W) ツー ファイル(E) 編集(E) 表示(Y) 視点(S) ウォークスルー(W) ツ・ り編集へ 間取り編集へ pbd × 全体 全体 8 8 2 Ŵ ◆ 内観確認 ● 外観・内観確認 壁・屋根・動材 15-■ UD3+ 和室 書斎 一括変更 外壁材設定 ٠ 雜貨·應 屋根材設定 數材設定

ナビ最小化、パレットが隠れた状態









特殊効果は、複数の効果を

パース図を元の状態に戻す

ときは、チェックボックス

組み合わせられます。

をオフ回にします。

1 3D 画面にて、ツールバーの [特殊効果] をクリックします。

2 [特殊効果] で、表現したい効果のチェックボックスをオン 図 にして [OK] をクリックします。



特殊効果でパース図を表示する



[輪郭線強調] + [ホワイトモデル]

[ワイヤーフレーム]

家の断面を表示する

- 3D 画面にて、ツールバーの [特殊効果] をクリックします。
- **2** [特殊効果] で、[断面] 効果のチェックボックスをオン 🔽 にして [OK] をクリックします。
 - 平面図で、断面を作成する位置と奥行きの位置をクリックします。
 - パース図が断面表示に切り替わります。





[断面表示] による特殊効果





手前の断面位置の幅が、 パース図で表示される表示 サイズに影響します。 この幅が狭いと大きく、広 いと小さく表示されます。

[断面]表示は、ほかの特 殊効果と組み合わせて表示 できます。 [輪郭線強調]と組み合わ せると効果的です。

4-5 エイジング・単色表示

1





エイジングの設定は、ファ イルを開き直した時も有効 になっています。設定を解 除するには、チェックボッ クスをオフ [こします。

パース図をエイジング加工して表示する

3D 画面にて、ナビの [エイジング / 単色] を選択します。



2 パレットで、[エイジング]の チェックボックスをオン ☑ にし て、エイジングのレベルを設定し ます。



単色の設定は、ファイルを 開き直した時も有効になっ ています。設定を解除する には、チェックボックスを オフ □ にします。

パース図を単色にして表示する

▲ 3D 画面にて、ナビの [エイジング / 単色] を選択します。



2 パレットで、[単色] のチェック ボックスをオン ▼ にして、[モ ノクロ] か [セピア調] をクリッ クします。

リフォーム前を再現するパーツ

2 層式の洗濯機、板塀、箱風呂といった ー昔前の設備・テクスチャを収録。 エイジング効果と併用して、リフォーム 前のイメージをリアルに再現することが できます。



4-6 間取り図の画像出力



保存できるファイル形式 は、ビットマップ (*.bmp)、 JPEG (*.jpg)、PNG (*.png)、 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。

12、簡易構造診断

日影チェッの選択

その他診断

診断/出力

2

間取り図を画像出力する

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。

イメージ保存			_	×
保存する場所①	🎚 作業ファイル		- 0 ¢ 🖻 🗆	-
Ca	名前		更新日時	種類
最近表示した場所		検索条件に一ばする別	目はありません。	
-		①選択	2	
デスクトップ				
ライブラリ			_	
100		③入	カー	
	<			•
	ファイル名(N):	山田邸ブラン01_1階間取りbmp	•	(条存(S)
ネットワーク	ファイルの種類①	Windowsどりトマップ(*bmp.*dib)	•	キャ セル
94	×			
16 0	風径のサイズ(≦)		(4	シリック
	320×240(<u>M</u>) 540×490(1)	(2)選択		
<u> </u>	1- 1102(U) 683			

[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。

テイストを切り替えて画像出力する



- 間取り画面で、ナビの[図面装 飾/出力]をクリックします。
- 2 パレットで [テイストを変えて 出力]を選択し、テイストの選 択肢をクリックすると間取り図 面に選択したテイストが反映さ れます。

[図面装飾プロパティ] で、表示色や線色など必要に応じて変更します。

図面内の文字に関する設定は、[フォント]ボ タンをクリックして、[文字フォント設定]内 で変更します。

4 パレットの [画像出力] をクリックし、[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。

第 4 章



3

文字フォント設定

サイズ(Z):

角度(A):

⊕(∩)·

フォント(F): HGP散科書体

文字属性: 図斜体()) 回太字(B) 回下線(U)

OK キャンセル

■ 既定値として保存 出荷時の設定に戻す

3 Dパースの画像出力 4-7



印刷·出力 ①選択 四個 平面図・立面図	1 3D画面で、パース図を出力したい被 を選択します。	見点に調整しておき、ナビの [パース図]
■ パース図 ■ 高画質イメージ	生ます 地のと い日 い日本目状 パース図出力 (空) 客 出力サイズ パース図と同じ サイズ: パース図と同じ 858 × 590 ビクセル	2 て [画像出力] をクリックします。
保存できる画像ファイルの 形式は、 ・ビットマップ (* hmn)・		
• JPEG (*.jpg)	<u>③クリック</u>	
• PNG (*.png)		
・赤青メガネ用ビットマッ		
プ(*.bmp)		
・ 赤 青 メ ガ ネ 用 JPEG		
(*.jpg)		3 [イメージ保存] で、[保存する場
・3D テレビ・携帯用マル	名前 更新日時 種類 2010年1日 検索条件に一数する項目はありません。	● 所] と [ファイルの種類] を選択
チピクチャ(*.mpo)	④選択	し、[ファイル名] を入力して [保
です。	デスクトップ 第1750 第1750	存] をクリックします。
	المركزي المركز الم	
	マッイルを位い、山田称プランペリ外間かゆ	

パース図を画像出力する

立体視用の画像形式で出力する

) フルハイビジョンテレビ向け(1920×11

5選択 ###300x480XU 地對:/320x240XW ##(U) 1883 × 93

⑦クリック

イメージ保存の際、「ファイルの種類」で「赤青 眼鏡用ビットマップ /JPEG]を選択すると、赤 青眼鏡をかけて立体視可能な画像として出力でき ます。

また、[3Dテレビ・携帯用マルチピクチャ (*.mpo)]を選択すると、3D表示に対応したテ レビや携帯電話、ゲーム機で読み込める MPO 形 式でも出力できます。

赤青眼鏡用イメージ保存の設定画面

サイズ 現在のサイズ(C)
 満品質(1280×
 ワイド(720×48)
 標準(640×48)

出力サイズが 1920×1880ビクセルお大声い場合、OpenGL モードで出力します。 現在のモード:DirectX || 第に OpenGL モードで出力する(A)





■ ピクチャ

フォルダーの非表

8設定

フリノン語が正…

FORI

9クリック

×

⑤選択

😸 ビデオ ミュージック ファイル名(N): 外観パース.bmp ファイルの種類(T): ビットマップファイル (*.bmp)



印刷プレビュー

印刷倍率

110 🚔 🐒

印刷方法の設定

◎ そのまま印刷

◎ 間引いて印刷





保存(S)

6入力

⑦クリック

• ×

-0

キャンセル

ρ

[印刷プレビュー]で、印刷倍率 5 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。

4-8 3 Dパースのアレンジ出力



[輪郭線] の色は、[線色] のカラーピッカーをクリッ クして設定できます。

[用紙サイズで指定]を選 択したときは、[解像度]、 [余白]を設定できます。

保存できる画像ファイルの 形式は、

- ・ビットマップ(*.bmp)
- JPEG (*.jpg)
- PNG (*.png)

です。

パース図をイラストアレンジして出力する



 3D画面で、ナビの[アレンジ出 力]を選択し、パレットを[アレ ンジ出力]に切り替えます。

インテリア

EX

EX2

- 2 パレットで、[アート効果]を選択し、タッチの強弱、輪郭線、明るさ、コントラストのつまみをドラッグして設定します。
- 3 [出力サイズ]の[指定方法]を、[用 紙サイズで指定] か [ピクセル数 で指定] に切り替え、サイズを入 カして [アレジ開始] をクリック します。

【アレンジ結果】にイメージが表示されます。
 [画像出力】をクリックして画像ファイルに保存します。
 [印刷】をクリックして印刷します。



4-9 Optimage を利用した高画質出力



「**Optimage」**はオプション製品です。

パスワードに設定できる文 字数は、半角英数で6~ 50字です。

Optimage サーバーに
 登録するメールアドレスと
 パスワードは、1つのライ
 センスキーに対して1種類
 です。
 同じメールアドレスとパス
 ワードを、違うライセンス
 キーで登録しないでください。

登録すると、あとから登録 したライセンスキーにポイ ントが合算されます。

レンダリングサーバーに登録する

1 Windows の [スタート] から [すべてのプログラム] → [お使いのソフト 名] → [メガソフトレンダリングサービス Optimage] → [メガソフトレ ンダリングサービス Optimage] を選択します。



- 2 [インターネットレンダリング サービス Optimage に登録]で、 [初めてご利用の方]をクリック します。
- **3** Optimage サーバーにログインするためのメールアドレスとパスワードを 入力して[登録]をクリックします。



Optimage で高画質出力する

1 3D 画面で、ナビの [高画質イメージ] を選択し、[レンダリング方法選択] で、[Optimage] を選択して [次へ] をクリックします。





[レンダリングしながら、 編集する] のチェックボッ クスを ⑦ オンにすると、 「Optimage」でレンダリン グ中でもソフトで編集作業 ができます。



第 4 章

Optimage「おまかせ光源設定」での高画質出力

プログラム側で用意している屋外・室内の光源設定で、簡単にレンダリングできます。









- [レンダリング方法選択]で、[Optimage]を 選択して[次へ]をクリックし、次の画面で[お まかせ光源設定]を選択して[次へ]をクリッ クします。
- 2. [おまかせ光源設定]で、[屋外の光源イメージ]、
 [背景・室内照明]を選択して[次へ]をクリックします。
- 【おまかせ光源設定】で、【室内照明の色】、【光 源の明るさ】を選択して【次へ】をクリックし ます。
- Optimage のログイン画面で、Optimage サー バーに登録したメールアドレスとパスワードを 入力して[ログイン]をクリックします。
- 5. [レンダリング設定] で、レンダリング方法や レンダリングサイズなどを設定し、[テスト] をクリックしてテストレンダリングをおこない ます。
- レンダリングの結果に問題がなければ、ツール バーの[レンダリング開始]をクリックしてレ ンダリングを開始します。
- 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。
- 8. 画面の [×] をクリックして終了します。

[レンダリングしながら、編集する]をオフ 🗌 に している場合、[おまかせ光源設定] で終了方法が 表示されます。

終了方法を選択して [OK] をクリックします。

追加レンダリングポイントの購入方法



- 1.「Optimage」のログイン画面で、[ポイントの購入]をクリックします。
- Internet Explorer」など、ご利用のブラ ウザが起動し、「メガソフトショップ」の ページが開きます。
- 3.「メガソフトショップ」で、「Optimage 追 加レンダリングポイント」を購入してくだ さい。

メガソフトショップ http://eshop.megasoft.co.jp/

残りポイントを確認するときは、ログイン画 面の [ポイントの追加] をクリックしてくだ さい。

「Optimage 追加レンダリングポイント」は、 お近くの家電量販店や販売会社でもお買い求 めいただけます。

購入したレンダリングポイントの追加方法



- 1.「Optimage」のログイン画面で、[ポイントの追加]をクリックします。
- 2. [ポイントを追加] で、追加ポイント購入 後に発行されたポイントキーを入力して [ポイントの追加] をクリックします。

4-10 立面図の印刷と出力





②選択

🛃 バース図

🎹 高画質ィ

立面図を印刷する



- 3D画面で、ナビの[背景/昼 夕夜切替]を選択し、パレットを [背景設定]に切り替えます。 パレットを[単色]に切り替え、 背景を白色に設定します。
- 2 ナビの [平面図・立面図] を選択し、パレットで出力したい立面図を選択して [印刷・画像出力] を クリックします。
- 3 [平面図・立面図を印刷]で、[用紙]、[縮尺]、[出力する図面]、[出力方法] など、必要な項目を設定して[印刷]をクリックします。
 画像ファイルに出力するときは、[画像出力]をクリックし、[保存する場所]、
 [ファイルの種類]、[保存サイズ]を選択し、[ファイル名]を入力して[保存]をクリックします。

1



[出力方法] で、[線画にす る] と[陰線消去する] の チェックボックスをオン ☑ にした場合は、線画の 立面図が印刷できます。

印刷したい立面図の範囲を登録する



- 3D画面で、[ファイル] メニュー の[印刷]から [立面図の出力範 囲]を選択します。 [範囲指定立面図出力]で、内容 を確認して [次へ] をクリックし ます。
- [立面図の出力範囲]で、[登録] をクリックします。

切断面(赤い線)と表示範 囲(青い線)は、ドラッグ して位置を調整できます。

平面図で、切断面を作成する位置の両端をクリックします。 3 そのままマウスカーソルを動かして断面を表示する範囲をクリックします。 範囲を決定したら「出力範囲登録」の「次へ」をクリックします。



- 断面表示されたパース図に表示された赤い枠をドラッグして範囲を調整しま 4 す。



立面図の印刷と出力

登録した出力範囲は、【範 囲指定立面図を印刷]の[出 力する図面範囲]で、登録 した名前を選択して印刷で きます。

登録した出力範囲を削除す るときは、**[出力範囲一覧]** で名前を選択して**[削除]** をクリックします。

立面図の出力範囲

<出力範囲一覧>

01

範囲を選択し、[印刷・出力]をクリックしてください。

登録(B) 編集(E) 削除(D)

印刷・画像出力 CADデータ出力

範囲指定立面図を印刷

②クリック

-

立面図の出力範囲	×	5
この出力範囲を登録します。 名前を入力してください。 リビング・ダイニング新面 ⑦入力		•
		ック

[出力範囲登録]の[次へ]をクリッ クし、[立面図の出力範囲] に登 録する出力範囲の名前を入力して [登録] をクリックします。

6 [出力範囲一覧] に登録した出 力範囲が表示されたら ▲ をク リックして [立面図の出力範囲] を閉じます。

範囲登録した立面図を印刷する

③クリック

⑨クリック

E.E.

印刷·出力(P) キャンセル

IRE

1 ナビの [平面図・立面図]を選択し、パレットの [範囲指定]を選択して [印刷・画像出力]をクリックします。

2 [範囲指定立面図を印刷] で、[出力する図面範囲] を登録した印刷範囲に切 り替えます。

3 [用紙]、[縮尺]、[出力方法]、[出力対象] など、必要な項目を設定して[印 刷]をクリックします。

 名前创: Brother HL-54500N series ホート: P_192.168.1.21 プロ/57/(2) 井子 ホ白 中ゴ(双): ▲4 中し: 1: 0: 10 mm 市場防(の高き: 3(2) ● 株(2) 市石(2): 10 mm 市 (2): 10 mm 市 (2): 10 mm 市 (2): 10 mm 10 mm<th>リンタ</th><th></th><th></th><th></th><th></th><th>- Juca-</th>	リンタ					- Juca-
オート: P_192.163.1.21 プリ/(ティ(P) 用紙 ・ ・ サイズ(2): A4 ・ 日昭秋(の信令: ・ 叙(2) 「日昭秋(の信令: ・ 叙(2) 「日昭秋(の信令: ・ 叙(2) 「日昭秋(の信令: ・ 叙(2) 「日田秋(の信令: ・ 叙(2) 「日田秋(日本) ・ (2) 「日田秋(日本) (2) (2) 「日田秋(日本) (3) (2) 「日本) (3) (3) 「日本) (3) <td>S前(N): Br</td> <th>rother HL-5450</th> <th>DDN series</th> <td></td> <td>•</td> <td></td>	S前(N): Br	rother HL-5450	DDN series		•	
用紙 サイズ(2): 4 (1): 000(向き: 02(1) ● 横(2) 個尺 02(日空研与設定(2): 100 mm 石(2): 100 mm A(2): 100 mm A	¢−ト: IP_	_192.168.1.21	1	70/	°ティ(₽)	
サイズ②: ▲4 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	HE			余白		
印刷の尚注: 叙() ● 神(2) 存尺 参照行動設定() 高尺2-サー設() 高尺2-サー設定() 高尺2-サー設定() 高尺2-サー設定() 高尺2-サー設() 高尺2-サー設() 高尺2-サー設() 高尺2-サー設() 高尺2-サー設() 高元2-サー) 高元2-サー設() 高元2-サー設() 高元2-サー設() 高元2-サー設() 高元2-サー) 高元2-サージ() 高元2-サー) 高元2-サージ() () 	トイズ(Z): A	44	•	上①:	10 mm	ITA (PATEMEN
福尺	1周の向き:	◎ 縦(1)	◎ 横(2)	下(8):	10 mm	
* 新尼自動設定(2) (和尺:1/30) 右(2): 10 mm UD 745(20-54/2-2/56) ① 東北(1): 10 mm HEID(2): (12/2-54/2-2/56) ① 東熱(2)) 編集:自座的(2) HEID(2): (12/2-54/2-2/56) ① 東熱(2)) 編集:自座的(2) HEID(2): (12/2-54/2-2/56) ① 東熱(2)) 編集:自座的(2) HEID(2): (12/2-54/2-2/56) ② 東京(4) HEID(2): (12/2-54/2-2/56) ② 東京(4) HEID(2): (12/2-54/2-2/56) ③ (12/2-2/56) ③ (12/2-2/56) ③ (12/2-2/56) ④	沢			左心:	10 mm	
出力する認識範囲 範囲(3): 「シング・ダイニング防菌 ● 全級(3)」編集:自発的(3) 出力方法: 出力対象(修動物の必要形で) 一寸法線は力する(3) 一般がし、 温秋/トーツ(6) 一線画にする(3) 一般化 (2) 星根(3) 二酸パトーツ(7) 一般場合でする(3) 小屋根の(2) 星根(3) 二酸パトーツ(7) 一般場合でする(3) 小屋根の(2) 星根(3) 二酸パトーツ(7) 分付り)・単一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一	● 縮尺自動影 ● 縮尺フーザ	設定(3) 新一設定(4) 縮	尺:1/30 🗼	右(R):	10 mm	
範囲(ム): リビンダ・ダイニング防御・● 塗井(公…) 編集:前段(Δ)…) 出力方法: 出力対象(線画中のの-強柄可) 「寸法線を出力する(Δ): 一型数(4)(Δ): 一型数(4)(Δ): 一型数(4)(Δ): 一型数(4)(Δ): 一型数(4)(Δ): 一型数(4)(Δ): 一型(4)(C: (2)(2)(4)(2)(2)(2)(2)(2)(2)(2)(2)(2)(2)(2)(2)(2)	力する図面新	範囲				
出力方法 出力対象(線画物の必選択で) 「 寸法線を出力する() 「数地(g) 「道路(g) 「量かパーツ(g) 「繰鶴にする(g) 「気にない) 足を振のじ用パーツ(g) 「量に付よっ。 ジイトル ジイトルを印刷する(g) 「マニュアルの家(作業の5) 「 「フニュアルの家(作業の5) 「 「 「 「 」 「 」 「 」 「 」 」 」 「 」 」 」 」 、 」 、 」 、 、 、 、 ・ 、 、 、 、 、 、 、	範囲(A): IJ	バング・ダイニン	り断面 🔻 🖻	緣(⊻) 編集	·肖邶徐(Y)	
タイトル 図タイトルを印刷する② 1マニュアルの家作業の5 (5)クリック	 カ方法 寸法線を出 線画にする() 隠線消去 	3力する(D) (S) 去する(H)	 出力対象(線画時 図数地(G) 図 躯体(G) 図 躯体(G) ※屋根の世用パ 	初み選択可) 道路(U) 月 屋根(Q) 日 ツは「屋根」に含	星外パーツ(E) 宮内パーツ(I) さまれます。	
左から(5): 5 mm 上から(6): 3 mm フォント設定(E) 配置位置(2): 用紙(0円央 ▼	イトル]タイトルを印. 左から(5):	1月する(X) 1 5 mm	マニュアルの家[作業 上から(6):	.05] 3 mm フォン	▶設定(E)	



▲ 範囲指定して出力す るときは、寸法線を表示で きません。



뢷 平面図·立面図

印刷・出力

4-11 CADデータ出力



間取り図を2次元 CAD 出力する



間取り画面で、[ファイル] メ ニューの [CAD データ出力] を 選択します。

保存できるファイル形式 は、

・2次元 DXF 形式(*.dxf) ・JW_CAD 形式(*.jwc)

です。

2 [CAD データ出力] 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。

1

- **3** [詳細設定] をクリックし、出力する CAD データの詳細を設定して [OK] をクリックします。
- ▲ [CAD データ出力] の [保存] をクリックします。



立面図を 2 次元 CAD 出力する



独自にプリセットを設定す る場合は、読み込むアプリ ケーションの制限などを確 認してください。

独自に設定したプリセット を登録するときは、[登録] をクリックします。

パース図を3次元 DXF に出力する

 3D画面で、[ファイル] メニューの [エクスポート] から [3D DXF 形式 で保存] を選択します。

- **2** [M3D→DXF 変換] で、[変換設定読み込み] をクリックします。
 - [ファイルを開く]で、出力した3次元DXFデータを読み込むアプリケーションの設定(プリセット)を選択して[OK]をクリックします。
- 3 [M3D→DXF変換] で、[DXF変換] をクリックします。



4 [名前を付けて保存] で、保存する場所を選択し、[ファイル名] を入力して [保存] をクリックします。





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

[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。

- <complex-block>
- 4 Энденский (Соляне Ваниенский) Энденский (Соляне Ваниенс

- 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 初回に Facebook との連携設定を おこないます。[Facebook ヘログ 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。
 - [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。
- 5 問取り画面から投稿の場合は問取り図、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





「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。

第 4 章

4-13 スマートフォン・タブレットの活用





「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」からダウロードして ください。

▲ 「3D プレイスビュー ア」は、予告なく新機能の 追加、機能強化されます。

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 レイスビューア」のオンラ インマニュアルをご覧くだ さい。

スマートフォンに閲覧アプリをインストールする

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 プレイスビューア(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。

 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プレイスビューア」、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プレイスビューア」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



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

- 【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。





第 4 章 登録したコメントは、[コ メント] をタップして確認 することもできます。



[コメント編集] をタップ すると、コメントを編集す ることができます。

[コメント削除] をタップ するとコメントを削除でき ます。

- 登録したデータにコメントをつける
- 1 スマートフォンで、「3Dプレイスビューア」を起動し、登録したデータを 表示させます。

2

3

Δ



- III. SoftBank 🙃 22:12 ③タップ キャンセル コメント 登録 イトルを入力 2入力 ☆123 あ か さ × は ABC た な ま や 6 改行 ا ھ ~^ わ **、。?!**

3D 画面のコメントをつけたい場

コメント入力画面で、[タイトル]、

[登録者名]、[コメント]を入力

3D 画面の青い丸印をタップする

[コメント追加]をタップすると コメントの返信を入力できます。

とコメントが表示されます。

して、[登録] をタップします。

所を長押しします。

お使いのメールソフトの メール作成画面が表示され ます。

メールの送信方法などはお 使いのメールソフトのヘル プなどをご確認ください。

登録デー	タをメー	ルで送信する
------	------	--------



- データ登録完了後の[Facebook への投稿/メールの送信]で、 [メールで送信する]をクリック します。
- 2 メール作成画面で宛先、件名、本 文を入力して送信します。

Facebook へ登録する には、Facebook のアカウントが必要です。

[投稿場所] は、「自分の ウォール」と参加している グループから選択できま す。

[公開範囲]は、[全体公開]、 [すべての友達]、[自分の み]から選択できます。 [公開範囲]は自分のウォー ルに投稿するときのみ選択 できます。

登録データを Facebook に投稿する

データ登録完了後の「Facebook Facebookへ投稿/メールで送信 1 への投稿/メールの送信]で、 登録したデーダをFacebookへ投稿したり、メール ①クリック [Facebook への投稿]をクリッ クします。 Facebookへ投稿する メールで送信する 閉じる • * 2 [メールまたは電話番号][パス f Facebook ワード] を入力して Facebook 3DプレイスピューアでFacebookアカウントを利用するにはログインしてください。 メールまたは電話器 ヘログインします。 2入力 ログインしたままにす パスワードを忘れた場合はこちら Facebookに登録 ログイン キャンセル ⑤クリック Facebook 投稿 リフォーム3Dモデルの情報 投稿コメントの入力、[投稿場所]、 3 データ名:○○様プラン
 登録者名:△×工務店
 データ登録目時:2012年10月10日 2120 [投稿範囲]を選択して、[投稿] ③入力 њぺ-ў: キメガリフト ギリフォームデザイナー ギルワブレイス をクリックします。 投稿规范 自分のウォール ④選択 公開網 全体公開 111

アップロードした 3D データを削除する

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。



日郎ブラン01

②オン

○○時計 東発育

③クリック

削除(D) キャンセル(C)

- **2** [スマートフォンで見る/3Dプ レイス] でエリアを選択します。
- 3 [登録済みデータの削除]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] が表示されたら [OK]
 をクリックします。
 [キャンセル]、または [×] をク
 リックして閉じます。

「3Dプレイス」の有料サービスについて

「3D プレイス」には、3D データの登録先として、誰でも閲覧できる「オープンエリア」と、閲覧者 を指定できる「クローズドエリア」があります。

「オープンエリア」は、無料でご利用いただけますが、 登録できる 3D データ数と期限があります。

有料サービスをご利用いただくと、「オープンエリア」 に登録できる3Dデータ数や期間が増やせることに 加え、閲覧者を指定できる「クローズドエリア」を利 用でき、施主(案件)ごとに3Dデータを登録でき、 アクセスコードにより閲覧者を制限できます。 さらに、「3Dプレイスビューア」で間取り図を表示 できる機能などがご利用いただけます。



■「オープンエリア」と「クローズドエリア」の違い

	オー	・プンエリア	クローズドエリア
	無料サービス	有料サービス	有料サービス
登録できる 3D データ数	最大 10 個	最大 200 個	最大 200 個
登録できる期間	14日間	最大 365 日	最大 365 日
閲覧者の指定	×	×	0
間取り表示	×	0	0
QR コードからのデータ表示	×	×	0
		0	0
		(データごとに設定)	(データごとに設定)
フォルダ作成	×	×	0
利用料金(データの登録)	無料	有料	有料
利用料金(データの閲覧)	無料	無料	無料

有料サービスを利用するには、「利用期間ライセンス(別売)」が必要です。「利用期間ライセンス」は、 「メガソフトショップ」で購入してください。

ご購入いただく「利用期間ライセンス」により、登録できる 3D データ数、期間が異なります。

Windows で「3Dプレイスビューア」を使う

スマートフォンやタブレットだけでなく、Windows パソコンでも「3Dプレイスビューア」を使って 3Dデータを閲覧できます。Windows パソコン用の3Dプレイスビューアはメガソフトのホームペー ジよりダウンロードできます。

3D プレイスビューア Windows 版ダウンロード http://www.megasoft.co.jp/update/3dplace win/

4-14 ウォークスルー



印刷・出力 皐 平面図・立面図 記 バース図 ①選択 画 高画質イメーレ 秋 ウォークスルー	 3D画面で、ナビの[ウォークスルー]を選択し、パレットの[軌跡作成] をクリックします。 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。
₩₩ ■ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	
R存される軌跡名は「軌跡	■ 「 動跡作成 」で 目の 高さを 設定し、

歩く動跡を作成する

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。



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 <

へ 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。

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。





階段を昇る軌跡を作成する



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。

「L字階段」や「U字階段」、 「S字階段」や「中あき階段」 といった廻り階段の場合 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。

▲ 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 [視点変更ツール]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。





軌跡を再生する



第 4 章





▲ 軌跡の作成方法は 204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。

 Ŷ 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。

軌跡をビデオファイルに出力する



- 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。

🔤 動画ファイル出力		×
保存する場所(1): 📄 マイ ビデ	t 🗸 🗘 🖓	·
最近表示した場所	③遅択	Î
デスクトップ		E
รัส สาวีสา		
	⑤入力	
6設足 名(1)	玄関からリビングへwww	(#FS) (アクリック)
ネットワーク ファイルの種類	(①: Windows Media ビデオファイル(*swmv)	• ++>/t/l
出力する軌跡(E): 軌跡01	•	
サイズ(S): 標準(大きさ640×480, b	ビットレート:2.99Mbps) ・	
出力時間 0 秒~ 142	わ 1秒間のコマ数(1): 15 コマ (1)(251)	
		it.

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。

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

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。
- 「登れる高さ」
 ウォークスルーのときに登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」「登れる高さ」「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

す。

方向パッドでのウォークスルー



[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

4-15 フルスクリーン・3 Dテレビ出力

フルスクリーン表示/3 Dテレビ出

② 左ドラッグ:
 回転

日 左ダブルクリック



パース図をフルスクリーン・3D モードで出力する

1



フルスクリーン表示設定

③オン

で表示

左右分割方元

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。

- 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。
- [フルスクリーン表示/3Dテレ] 3 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。
- [3Dモード出力設定]で、[3D 4 モードウ体視設定〕の「視差」と [奥行]を調整して[次へ]をクリッ クします。

「マウス・キーボードによる視点 5 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 回にして、 フルスクリーン表示機能だ けをお使いください。

第

4

音



╺╴╺

🐣 昭小 (遠ざかる)

フルスクリーン表示 キャンセル

☞ 左回戦

フルスクリーン表示を終了するには、キーボードの[ESC]キーを押してください。

⑧クリック



3D モードでの 3D モニタ・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。
- ・ お子様のご利用には、保護者の方が十分にお気を付けください。

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





デザイナーを起動]

▲ 本書では、「プレゼン ボードデザイナー」でよく 使われる機能について説明 しています。 さらに詳しい操作方法につ いては、「プレゼンボード デザイナー」の「ヘルプ] メニューの「プレゼンボー ドデザイナーのヘルプ]を ご覧ください。

プレゼンボードデザイナーを起動する

1



用紙のサイズ -

420mm × 297mm

-

•

-

2)選択

A3(措)

用紙の背景

✓ 背景を印刷

キャンセル

用紙の外の色

用紙の背景

③クリック

OK

画像を挿入する

間取り画面、または3D画面で、 ツールバーの [プレゼンボードデ ザイナーを起動] をクリックしま す。

- 2 「プレゼンボードデザイナー」の 作業メニューで、[ひな形を元に 作成する]、または[白紙の状態 から作成する]をクリックします。
- 3 [白紙の状態から作成する]を選 択した場合は、[用紙の設定]で、 用紙サイズと色を選択して [OK] をクリックします。

- ▲
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 <
- 読み込める画像ファイルの ファイル形式は、
 ビットマップファイル (*.bmp)
 メタファイル (*.wmf)
 拡張メタファイル(*.emf)
 2次元 DXF ファイル (*.dxf)
 JPEG ファイル (*.jpg)
 TIFF ファイル (*.tif)
 PNG ファイル (*.png)
 です。

▲ 透過している画像は、 透過部分が白色で読み込ま れます。







- ツールバーの [画像] をクリック します。
- 2 [画像ファイルを開く] 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。
- 3 挿入した画像を選択し、ハンドル をドラッグしてサイズを調整します。 画像の内側をドラッグして移動します。



寸法線付きの間取り図を配 置したい場合は、間取り画 面で寸法線を表示した状態 で「プレゼンボードデザイ ナー」を起動してください。

パレットに表示されている間取り図は、画像ファイルになっています。
 プレゼンボードデザイナー」では編集できません。
 間取り画面で編集してから、「プレゼンボードデザイナー」を起動しなおしてください。

間取り図を配置する

- 1 ツールバーの [間取り図] をクリックし、画面右側のパレットから間取り図 を選択して作業エリアにドラッグします。
- **2** 配置した間取り図を選択し、ハンドルをドラッグしてサイズを調整します。 ハンドルをドラッグしている間、縮尺が表示されます。



パース図を配置する

1

- ツールバーの [パース図] をクリックし、画面右側のパレットからパース図 を選択して作業エリアにドラッグします。
- 寸法線付きの立面図を配置 したい場合は、間取り画面 で寸法線を表示した状態 で「プレゼンボードデザイ ナー Iを起動してください。

[パース図]

888

- 立面図は、間取り図と同様 に、ハンドルをドラッグし ている間、縮尺が表示され ます。
- 2 配置したパース図を選択し、ハンドルをドラッグしてサイズを調整します。





図形を作成する

ツールバーの [多角形]、[四角]、 または [扇形] をクリックします。

[多角形]は、作業エリアで、頂 点をクリックして図形を作成しま す。

> [四角形] [扇形] は、作業エリア で、範囲をドラッグして図形を作 成します。

> 「扇形」は、範囲をドラッグ後、 さらにドラッグしての扇の角度を 設定します。

- 3 パレットで、[線色]、[線種]、[線 太さ]、[塗りつぶし] などを編集 します。
 - ツールバーの [タイトル]、また は [文字] をクリックします。
- 2 パレットで、フォントやサイズ、 文字色などの属性情報、文字枠の 線種や色などを設定します。
- [文字]は、作業エリアで、タイ トル・文字を配置する範囲をド ラッグします。
- 4 [文字] の場合は、入力モードに 変わります。カーソルが点滅した 状態で、文字を入力します。 文字の入力が終わったら、文字枠 の外側でクリックします。 [タイトル] は、「タイトルの文字・ 形状編集〕で、タイトルを入力し、 タイトルの形状を選択して [OK] をクリックします。



212

す。

プレゼンボードの作成

第 4 章



3 (

フォント

字間

行間

 \odot

引出線を作成する



1 **折れ線** [折れ線]

ハンドルをドラッグして頂 点の位置を編集できます。



- ツールバーの [直線]、または [折 1 れ線]をクリックします。
- 2 [直線] は、作業エリアで、ドラッ グします。

[折れ線]は、作業エリアで、始 点から順にクリックし、終点でダ ブルクリックします。

3 パレットで、[線色]、[線種]、[線 太さ]、[始点形状]、[終点形状] を編集します。

abc 引出線 [引出線]

文字を入力しなおすとき は、文字枠をダブルクリッ

クし、入力モードに切り替

わってから入力しなおしま

引出線のハンドルをドラッ

グして頂点の位置を編集で

す。

きます。







- ツールバーの [引出線] をクリッ クします。
- **2** パレットで、フォントやサイズ、 文字色などの属性情報、文字枠や 引出線の線種や太さ、色などを設 定します。
- 作業エリアで、引出線の先端、コー 3 ナーと順に頂点でクリックし、終 点でダブルクリックします。
- 4 文字枠が表示されます。カーソル が点滅した状態で、文字を入力し ます。 文字の入力が終わったら、文字枠 の外側でクリックします。

第 4 章

プレゼンボードの作成

プレゼンボードを印刷する	
🗅 😅 🖬 🚨 🔄 📵 🔍 📍 ツールバーの [印刷] をクリックします。	
 [印刷] 2 [印刷]で、[プロパティ]をクリックし、プリン イズや方向などを設定します。 3 ^[印刷範囲]や[印刷部数]を設定して [OK] 3 	ッタのプロパティで用紙のサ モクリックします。
印刷 ブリンター名(M): Prother HL-5450DN series ブ焼: 準備完了 種類: Brother HL-5450DN series 場所: P_192.188.121 コメント: HL-5450DN LAN 「中刷師師」 「中刷師師」 ・ すべて(A) ページ指定(g) 「ページ指定(g) 「ページカら(E) 「 ポージまで(T) 「 違択した部分(S) 〇 パージまで(T) ① ③クリック ③クリック	INF7(P) ①設定 (ルへ出力(L)
プレゼンボードを保存する	
ツールバーの[保存]をクリッ 日田豊 - ブレゼンボードデザイナー 1 ファ パーにの パーの パーの	イル] メニューの [名前を [保存] を選択します。
上豊産保(S) Ibility Ibility <thibility< th=""> <thibility< th=""> <thibility< th=""></thibility<></thibility<></thibility<>	
2 [名前を付けて保存] で、保存する場所を選択し [保存] をクリックします。	[ファイル名] を入力して
□ ライブラリ □ ドキュメント	
■ ビクテヤ ■ ビデオ → ミュージック ・	

4
ユーザーサポート

- ユーザーサポートについて……216
- ユーザー新規登録・変更届……218
 - 調查依頼書……219
 - 索引……220

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 れます。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)、操作画面の [ヘルプ] メニューにある [ユーザーズマニュアル]、 および [リファレンスマニュアル]
- ・ サポート情報 … http://www.megasoft.co.jp/support/3d/

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、サポートツールとお電話にて 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]

• ソフトの詳細バージョン: [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内お使いのソフトのサポート情報にある「サポート調査依頼」に必要事項をご入力の上、送信し てください。

【サポート情報】 http://www.megasoft.co.jp/support/3d/

■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¥3DMHPR08 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] ― [ソフト名※] ― [サポートツール] を実行します。 ※ 例) 3D マイホームデザイナー PRO8
- 2. 表示された [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. お使いのソフト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。

■電話でのお問い合わせ

下記時間帯に受け付けております。 なお、サポートセンターの番号は、ユーザー登録完了時にお送りするメールに表記しております。

 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 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					
■ライセンスキー		(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。				
∎ž	登録形態 L	個人/法人				
	■住所	Ŧ				
	■会社名					
新	■部署名					
	■氏名					
	■メールアドレス		-			
	■連絡先	TEL:	FAX :			
	■メールお知らせ	製品の使いこなし情報や限定販売など、お得な情報をメールでお送りします。(後から変更可能です。)				
		メールでのお知らせを 受け取る / 受け取らない				
	■住所	Ŧ				
	■会社名					
	■部署名					
	■氏名					
	■メールアドレス					
	■連絡先	TEL :	FAX :			
■仿	睛考		·			
※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 3 Dマイホームデザイナー 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ご登録いただけます。 http://www.megasoft.co.jp/entry/

調査依頼書

■購入年月日	西暦	年	月	Β				
■製品名								
■ライセンスキー	(記入のない場合は	に対応でき	ません)					
	※セットアップディ	ィスクのケー	え、または [ノ	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								
■メールアドレス								
■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	刡 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. Windows 7 Windows XP	1 (32b (32bit	oit / 64 / 64bit)	bit) •) • Wi	Windows 8 ndows Vista	(32bit a (32bi	t / 64 t / 64	bit) • bit) •
■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	Β

■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。

索引

数字・アルファベット

2画面リンク)
3D画面	
グリッド分割・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	1
パース図の拡大/縮小表示・移動 108	ŝ
分割表示の切り替え 107	1
平面図・立面図の拡大/縮小表示 110)
3D多角形ツール 142)
3Dデータ	
印刷	5
保存	j
3Dテレビ	ŝ
3Dプレイス)
Facebook に投稿する)
メールで送信する	
3D文字生成ツール	5
3次元 DXF 197	/
CADデータ	
CAD データの準備	F
位置補正	ŧ.
下絵読み込み34	ŧ.
部屋作成	;
レイヤの表示	;
Facebook に投稿	ŝ
GL (建物の基準となる線) 設定45	;
OpenGL 12)
Optimage (オプティマージュ)	
おまかせ光源設定)
高画質出力	ŝ
追加レンダリングポイントの購入 191	
レンダリングサーバーへの登録 188	ŝ
レンダリングポイントの追加	
R壁55)
SketchUp	,

あ

あおり補正
アプローチを作成する85
アレンジ出力
アンインストール
家または選択パーツの全体を画面に表示 … 109
位置補正
一括配置
照明器具
一括変更
外壁・屋根
内装材
色
色をつける
色の作成
使用している色
貼り付ける範囲
印刷
3Dパース・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・156
アレンジ結果
間取り
高画質イメージ・・・・・ 186
立面図
インストール ······13
インテリアオプション
1 / / / / / / / / 20

インテリアコーディネート診断	159
インテリアの好みの登録	158
ウォークスルー ・・・・・	204
階段を昇る ・・・・・	205
軌跡の再生	205
軌跡の削除	206
軌跡(道順)の作成	204
方向パッドの利用・・・・・	207
条件設定	207
ドアや窓を開ける	204
昇れる高さ	207
マウスによる移動操作	207
目の高さ	207
エイジング加工	183
エクステリアパーツの配置	124
円柱 / 円錐ツール	138
马入力	96
甲し出し多角形ツール	140
斤上げ天井・・・・・	60
デージンジー 近れ線入力	05
// い/// ///// / / / / / / / / / / / / /	95 17
ין ללפילליענייי.	·· 17

か

カーテン作成ウィザード ・・・・・・・・・・・・	82
外観の確認)4
外構形状	
アプローチ	85
自由入力	85
塀	84
が 直進スロープ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	85
階高	31
階段	
安全性チェック機能	69
降り口 ····································	66
回転	64
サイズの調整 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	<u></u> 54
削除	54
段数や昇る方向などの設定	55
デザインの変更	67
昇り口	56
配置	54
方向の調整	54
回転	
階段	54
/ 4, 12</td <td>24</td>	24
バーツの回転方向	32
回転体ツール・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 13	39
ガイド線の作成	32
外壁材	
貼り付け	16
面ごとに変更	16
外壁・屋根材の一括変更	15
画角	12
家具	
配置	24
床に配置	24
拡大表示	
間取り	33
角柱 / 角錐ツ―ル ・・・・・11	39
画像ファイル	
下絵として読み込む・・・・・・・・・・・・・・・・・・	36

傾き補正
壁
R壁の作成
開口部の作成
削除
袖壁
高さの調整
追加
編集例
壁厚
壁厚の変更
外周一括変更
壁ツール・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・137
壁の表示方法の切り替え 105
画面のスクロール
簡易構造診断
間隔コピー
環境性能診断
軌跡
再生
削除
作成
基礎高
基本単位
球ツール・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 138
旧バージョンとの互換性
クラウド素材
グリッド分割
傾斜面の作成44
形状作成ツール
建築費
概算
建築工事費相場
x_2)(c=)() < (i = //)
建心(1字)
建ペい率······42 高画質出力
建ペい率・・・・・・・・・・・・・・・・・42 高画質出力 Optimage による出力・・・・・・188
建ペい率・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
建ペい率・・・・・42 高画質出力 Optimage による出力・・・・・188 レイトレースレンダリングで出力・・・・・・186 光源 明スナの調整 152
建ペい率・・・・・42 高画質出力 42 のptimage による出力・・・・・・188 レイトレースレンダリングで出力・・・・・・186 光源 明るさの調整・・・・・・・152 位置の調整・・・・・・・153 152
建ペい率・・・・・42 3 高画質出力 0ptimage による出力・・・・・・188 レイトレースレンダリングで出力 186 光源 明るさの調整 152 位置の調整 153 153 通知 153 153
建ペい率・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
建ペい率・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
建ペい率 42 高画質出力 0ptimage による出力 188 レイトレースレンダリングで出力 186 光源 明るさの調整 152 位置の調整 153 種類 152 詳細設定 154 太陽光源 154 太陽光の設定 151
建ペい率・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
建ペい率 42 高画質出力 0ptimage による出力 188 レイトレースレンダリングで出力 186 光源 明るさの調整 152 位置の調整 153 種類 152 詳細設定 154 太陽光源 154 太陽光源 153 道加 153 道灯・消灯の切り替え 151
建ペい率 42 高画質出力 0ptimage による出力 188 レイトレースレンダリングで出力 186 光源 152 位置の調整 152 位置の調整 152 詳細設定 154 太陽光源 154 太陽光の設定 151 追加 153 点灯・消灯の切り替え 151 昼・夕方・夜の光への切り替え 150
建ペい率 42 高画質出力 0ptimage による出力 188 レイトレースレンダリングで出力 186 光源 明るさの調整 152 位置の調整 153 種類 152 詳細設定 154 太陽光の設定 151 追加 153 点灯・消灯の切り替え 151 昼・夕方・夜の光への切り替え 150 補助光源 154
建ペい率 42 高画質出力 0ptimage による出力 188 レイトレースレンダリングで出力 186 光源 明るさの調整 152 位置の調整 153 種類 152 詳細設定 154 太陽光源 153 点灯・消灯の切り替え 151 追加 153 点灯・消灯の切り替え 150 補助光源 154 構造 154
建ペい率 42 高画質出力 0ptimage による出力 188 レイトレースレンダリングで出力 186 光源 明るさの調整 152 位置の調整 153 154 末陽光の設定 151 154 太陽光の設定 151 153 点灯・消灯の切り替え 151 昼・夕方・夜の光への切り替え 154 構造 簡易構造診断 168
建ペい率 42 高画質出力 0ptimage による出力 188 レイトレースレンダリングで出力 186 光源 明るさの調整 152 位置の調整 153 154 東類 152 154 太陽光源 154 154 太陽光の設定 151 151 追加 153 点灯・消灯の切り替え 151 昼・夕方・夜の光への切り替え 150 154 構造 簡易構造診断 168 耐力壁の配置 169
建ペい率・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
建ペい率 42 高画質出力 0ptimage による出力 188 レイトレースレンダリングで出力 186 光源 明るさの調整 152 位置の調整 153 種類 152 詳細設定 154 太陽光源 154 太陽光の設定 151 追加 153 点灯・消灯の切り替え 151 昼・夕方・夜の光への切り替え 150 補助光源 154 構造 簡易構造診断 168 耐力壁の配置 169 高低差設定 敷地 43
建ペい率・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
建ペい率・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
建へい率 42 高画質出力 0ptimage による出力 188 レイトレースレンダリングで出力 186 光源 明るさの調整 152 位置の調整 153 種類 152 詳細設定 154 太陽光源 154 太陽光源 154 太陽光源 151 違い 153 点灯・消灯の切り替え 151 昼・夕方・夜の光への切り替え 150 補助光源 154 購造 簡易構造診断 商局構造診断 168 耐力壁の配置 169 高低差設定 敷地 敷地 43 道路 41 高低差プレビュー 45 勾配天井 61
建ペい率 42 高画質出力 Optimage による出力 188 レイトレースレンダリングで出力 186 光源 明るさの調整 153 種類 153 種類 152 詳細設定 154 太陽光源 154 太陽光源 154 太陽光源 151 直加 153 点灯・消灯の切り替え 151 昼・夕方・夜の光への切り替え 150 補助光源 154 構造 簡易構造診断 商低差設定 敷地 敷地 43 道路 41 高低差プレビュー 45 勾配天井 61
建ペい率 42 高画質出力 Optimage による出力 188 レイトレースレンダリングで出力 186 光源 明るさの調整 152 位置の調整 153 種類 153 種類 154 太陽光源 154 太陽光源 154 太陽光源 154 太陽光源 151 昼・夕方・夜の光への切り替え 150 補助光源 154 構造 簡易構造診断 商品差設定 敷地 敷地 43 道路 41 高低差プレビュー 45 勾配天井 61 腰壁見切 48

さ

MZC	
C 1	I IVT"
	112717

削除
アンインストール
敷地
下絵
J貝只 ······ 38,43,47,140,141 ドア ······ 70
10 31 31 31 31 31 31 31 31 31 31 31 31 31
中/重
~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
三斜入力
三辺
二辺と垂線
色覚・白内障シミュレーション
動地
GL(建物の基準となる線)設定45
移動
形の調整 ・・・・・ 38,43
傾斜面の作成44
高低差設定
削除
作成
三科人刀
朱竹の改正 42 タ色形の動地 20
50月100歳地 50 百占の追加
组织方向 ······ 111
下給
(AD データの読み込み
削除
視点
画角の変更
削除
視点変更ツール
登録
立つ位置と見る方向を決める
編集
呼び出し
科線制限
科禄ナエック
住宅設備の配置
- 収納スペース診断
収録系材テータご使用上の注意
縮小表示
同取り
ショートガットキー一頁
省上ネナエック
消賀電刀重のナエック ······ 1/2
照明器具 77
一指配直 ····································
天井に配置
点灯・消灯の切り替え
診断
インテリアコーディネート
簡易構造診断
収納スペース・・・・・ 159
日影チェック
日当たり
スイッチの配置
数值移動

数値コピー
スポイト
スロープ
寸法線
寸法補正
セットアップ
設備記号の配置
泉入力
全体表示
パース図
間取り
帚引体ツール・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
告作出窓
相対座標値入力
た

太陽光パネル
傾斜架台付き太陽光パネルの作成 165
大陽光パネルの作成
大陽光パネル配置ガイダンス 163
二〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇
102
耐刀壁
削除
配置
多角形
敷地
部屋
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
2月11日11日11日11日11日11日11日11日11日11日11日11日11日
建具作成リイリート・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
配置
配置高やサイズの変更
単色表示
断熱・日射のチェック
新面表示
調本体語書 210
前直依根音 219 20 42 47 140 141
」 貝点の追加
直方体ツール・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・138
データセンター
テクスチャ
画像ファイルを使う
使用しているテクスチャ
テクスチャ作成ウィザード
110,117
110,134 主一世ノブの亦再 110
表示サイスの変更
天井
折上げ天井
勿配手井
衣示切省 ······ 106
大井高
天井材を貼る
天窓
ドア
開閉方向
削除
作成
1F/30 可罢
10回 //U 動作理点 10
- 劉作環児 ・・・・・12

等分線の作成
道路
高さ設定41
道路設定
全削除
特殊効果
特殊コピー
どこからどこを眺めているか

な

内観の確認	105
内装材の一括変更	115
日影規制	·· 42
日影チェック ・・・・・	161
日射のチェック	174
二面図表示	107
軒	
勾配軒天	·· 89
水平軒天	·· 89
方向の切り替え	·· 87

は

パース図	
移動	108
回転	108
拡大・縮小表示	108
高画質イメージの作成 186,	188
全体を画面に表示	109
部分拡大	109
パース図表示	107
/^_'/	
位置と座標値	132
位置の調整	124
, トのパーツ階層へ移る	130
お気に入りに登録	135
回転	124
回転方向	132
壁や他の物に沿わせる	125
クラウド素材・・・・・	· 78
原点	131
構造	129
このパーツ階層へ移る	130
サイズや位置の調整	125
座標	132
製品名、品番、金額など	·77
ダウンロード・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	· 78
パーツ階層	129
配置基準点	135
配置履歴の参照	· 79
ハンドル	131
部屋の内法に合わせる	· 74
編集	129
間取り図での表示色の変更 48,50,	184
パーツ検索・・・・・	· 81
パーツの作成・・・・・	144
背景	
設定	150
背景作成ウィザード	148
	135
	101
	101

柱	ŝ
袖壁に代用	ŝ
配置	ŝ
幅木	3
色をつける	7
梁	7
貼付範囲の拡張	4
バルコニーの屋根	3
181.001	
「お気に入り」・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	9
クラウド素材・・・・・	ŝ
スタイル別表示)
パーツ検索	1
履歴	9
反転コピー	1
ハンドル	1
日当たりのチェック)
底····································	2
ビデオファイルの作成	5
付箋メモ・・・・・	7
プレゼンボードの作成	C
印刷	4
画像の挿入)
線の入力	3
図形の作成	2
タイトルの作成	2
/ (一ス図の配置	1
引出線の作成	3
保存	1
間取り図の配置	1
文字の作成	2
フルスクリーン表示	3
フロアタブ	5
平行コピー	1
平行補助線の作成	5
塀を作成する84	1
部屋	
色・模様パターンの登録50)
オリジナルの部屋の登録	1
用を丸める)
リイス・名称の衣示/非衣示	5
的际 40 作成 41	5
注細の編集	2
頂点の追加	7
天井高	3
部屋セットの配置	3
間取り図に表示する色や模様の変更48	3
名称の表示位置49	9
名称の変更48	3
床高48	3
部屋セットの登録	3
方位の設定42	2
ボーチ	_
階段状のボーチ	3
屋根 ······48	3
補助光源 ····· 154	1
	_
3Uアータ 150 2Dパーフを両角 kl アロケ 100	5
30/1一人を凹縁としし休仔	נ ר
	~

間取りを画像として保存 ……………………… 184

ホワイトモデル	••••••	182
---------	--------	-----

ま

幕板の解除
窓
削除
作成
配置
間取り
CAD データの利用34
印刷
拡大表示
画像ファイルとして保存
縮小表示
スクロール ······33
寸法線の入力94
全体表示
テイストの切り替え
日影チェック・・・161
表示内容の切り替え
保存
面積・バーツ集計出力 1/5
立体化
廻り縁48
色をつける
棟瓦
面積・パーツ集計出力
モールディング48

や・ら・わ

屋根	
下屋	C
自動生成	6
手動作成	8
種類8	6
詳細設定	0
軒	-
軒先の編集	5
庇を作成する	ċ
ポーチやバルコニーの屋根4	2
棟瓦を設定する	1
屋根面の作成8	8
屋根材の変更	6
屋根ツール	7
屋根・天井の表示方法の切り替え 10	6
ユーザーサポート	6
ユーザー登録	e
ユーザー新規登録・変更届	8
床・天井ツール	7
床材を部屋ごとに変更	7
床高	8
容積率	2
用途地域	5
四面図表示	5
ライヤンスキー ······ 21	ŕ
ライセンフ 認証 (アクティベーション)	6
フロインフトール時	-
フレイレスト フレヴ	6
サビフロノックは	¢
ノイビノへ応証がてきない場合・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	C
<u>U</u> 1#1L	2

立面図 印刷 192 出力 196 範囲の登録 193 リフォームオプション 20 輪郭線強調 182 リンクコピー 128 隣接コピー 100,128 輪ツール 139

索引

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 PRO8、3D インテリアデザイナー Neo2、3D 住宅リフォームデザ イナー ユーザーズマニュアル

2014年8月29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。

● SketchUp ^M スケッチング ソフトウェア ©2011, Trimble Inc.

● SketchUp は、Trimble Inc.の商標です。

● Google Code [™] オープン ソース デベロッパー サイト ©2011, Google Inc.

● Google Earth™ 地図サービス Copyright©2010, Google Inc.

● web サービス by Yahoo! JAPAN

● Facebook は、Facebook Inc. の商標または登録商標です。

● 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/).

Boost Software License, Version 1.0

• Copyright 2012 the V8 project authors. All rights reserved.

● 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。

MEGASOFT®