



はじめに

「3Dマイホームデザイナー LS2」は、家づくりのノウハウを提供し、完成イメージを確かめることができる住宅デザインソフトです。

自分たちのライフスタイルや、家族構成に合わせた家、住みやすい家へのこだわりや関心ごとは、それぞれの家族で違うことと思います。

どのような間取りが自分たちに向いているのか、どのような家具が自分たちの暮らしに合っているのか、また安全性は十分なのかどうか、これらのことを見て建てる前に十分にシミュレーションできるよう、いろいろな機能をご用意しました。

部屋の配置を組み替えたり、家族ひとり一人の趣味・嗜好に適したおすすめパートの中から家具を置いてみたり、壁紙やカーテンを付け替えたりできます。

インテリアコーディネートや日当たり、構造のチェックができます。

また、3Dの家の中を歩き回って住み心地のシミュレーションもできます。

画面を印刷すれば、ビルダーに説明しにくい仕上げのイメージを簡単に伝えられます。

自分たちの世界にひとつの理想のマイホームを建てるために、ぜひこのソフトを思う存分使って、理想のマイホームを実現させてください。

そして、家族全員が家づくりに参加することで、家族のコミュニケーションがさらに深まることを心より願っております。

3Dマイホームデザイナー LS2 開発チーム一同



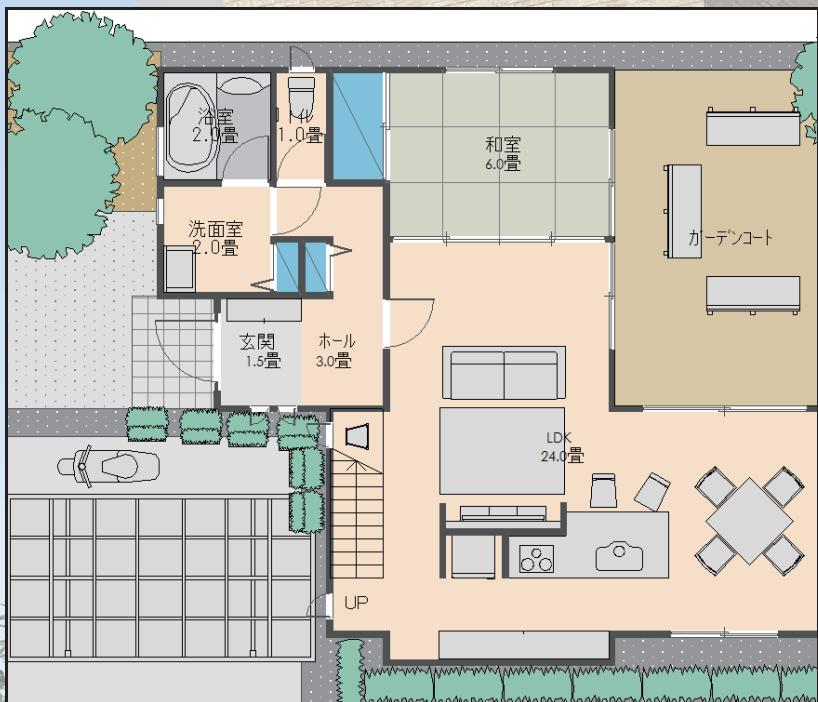
3Dマイホームデザイナーで 理想を現実に

簡単操作で理想の間取りを作成

部屋をパズル感覚で組み合わせていくだけで簡単に間取りプランが作成できます。

建具や家具の配置もマウス操作で思いのまま。

家族の要望を取り入れて、楽しく家づくりが始められます。



建てる前に何度も検討

「人生で一番大きな買い物」だからこそ、建ててから後悔したくない。

立体化した家の中を歩き回ったり、ドアの開き具合や家具の配置位置を検討したり、毎日の生活に大切な部分をシミュレーションできます。



家族みんなのイメージを立体化

作成した間取りプランがボタンを押すだけで立体の家になります。外壁の素材や、それぞれの部屋の壁紙などのイメージも、自由にデザインできます。
家族みんなの意見を取り入れたイメージがあれば、ビルダーとの打ち合わせもスムーズです。



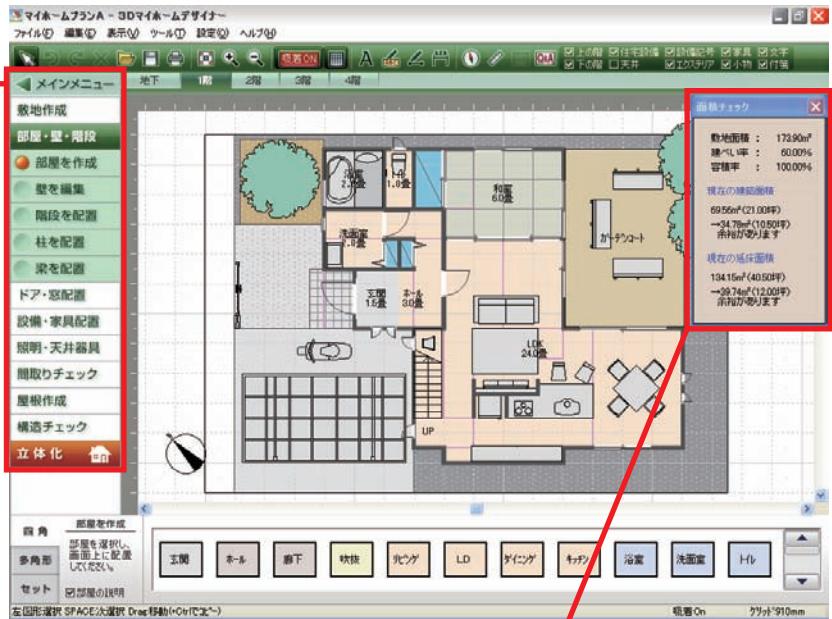
間取り画面でできること

間取りプランの作成は、マイホーム作成ナビに沿って操作します。選択したナビに応じて各パレットが用意されます。パレットから部屋や建具などを選択して図面上に配置していきます。詳細な設定は、配置した部屋などをダブルクリックして表示されるプロパティ画面を利用します。

部屋や建具を並べるだけで間取り図が完成

マイホーム作成ナビ

作業手順をナビゲーションします。選択したナビに応じてパレットや画面が用意されているので、簡単に操作できます。



部屋の配置

パレットから部屋を選択してクリックで配置します。
(☞39 ページ)



部屋セットを利用して作成

LDK や水廻り、和室など、あらかじめセットされた部屋プランが用意されています。
(☞40 ページ)



面積チェックウィンドウ

リアルタイムで「建築面積」と「延床面積」を確認できます。
(☞35 ページ)



【部屋の表示色を変更】

部屋の表示色や模様を変更して、見栄えのよい図面を作成できます。(☞44ページ)



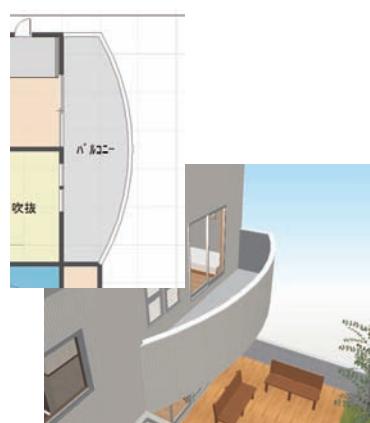
【幅木・廻り縁・腰壁・腰壁見切りの自動生成】

部屋ごとに設定するだけで、立体化時に自動的に生成されます。(☞42ページ)



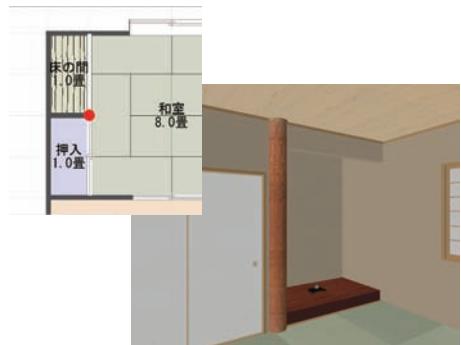
【壁の編集】

部屋と部屋の間の壁を削除したり、対面キッチンや床の間の下がり壁などを表現できます。また、作成した部屋の壁をR壁に編集できます。(☞45ページ)



【柱や梁の配置】

床柱や吹き抜けの梁なども配置できます。(☞53ページ)



【階段の配置】

40種類の階段が標準で収録されています。配置後に廻り部分の段数や、踏面の奥行きなどを設定できます。(☞49ページ)



【階段のデザイン変更】

配置した階段のデザインを設定できます。おしゃれな階段も簡単にデザインできます。(☞52ページ)



間取り画面でできること

ドアや窓の配置ができます

パレットからドアや窓を選択して配置します。

ドアや窓の開く方向も画面を見てクリックするだけです。(☞55ページ)



間取り図に設備・家具が配置できます

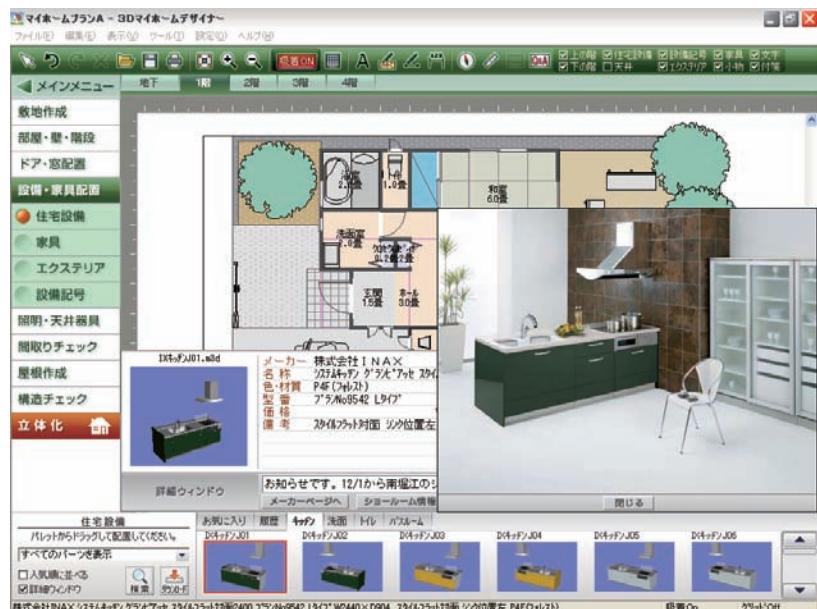
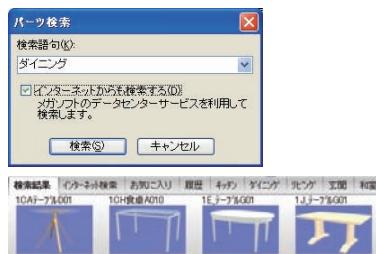
設備や家具、照明やエクステリアなどのパーツが配置できます。

配置したパーツは立体化されます。また、コンセントなどの設備記号も配置できます。(☞58ページ)

【パート検索】

収録パーツから必要なものを検索できます。

また、データセンターに対しても同時検索できます。(☞69ページ)



【パートをダウンロード】

メガソフトのデータセンターから、パーツやテクスチャの素材をダウンロードして配置できます。(☞69ページ)



付箋の貼り付け

図面に家族の要望やアイデアなどを付箋として貼り付けられます。(☞65ページ)



3D 画面でできること

作成した間取り図を立体化すると、3D で家の外観や内観を見る事ができます。

壁の模様を変更してみたり、部屋に小物を配置してみたり、昼・夕方・夜のイメージを見てみたり、3D の家の中を自由に歩いてみたり、実際の住み心地をバーチャルで体感できます。

立体化した家の外観・内観を確認

ワンクリックで立体化

完成した間取りをクリックするだけで立体化できます。(☞82 ページ)



部屋の中も一望

普通では確認できない視点でも、3D だと自由に確認できます。(☞85 ページ)



見たい場所もすぐに確認

マウスクリックするだけで部屋をさまざまな角度から確認できます。(☞111 ページ)



※コンピュータに搭載されているグラフィックボードの性能によっては、3D 画面に影を付けて表示できます。
詳しくは動作環境(22 ページ)でご確認ください。

外壁材や内装材の変更も簡単

(☞ 88 ページ)

あらかじめ用意されているスタイルで、外装や内装を一括で変更できます。
また、パレットから外壁材や屋根材、壁紙や床材など、個別に貼り付けられます。



立体化後にもパーツが配置できます

間取り画面で配置できない小物などのパーツを配置すれば、よりリアルなイメージに仕上がります。 (☞ 93 ページ)



家族に合ったインテリア診断ができます

インテリア診断

家族全員の好みを登録して、壁紙や配置された家具などが、家族の好みに合っているか診断できます。 (☞ 104 ページ)



窓から射しこむ日当たりをチェック

日当たりチェック

場所を指定して日当たりを時間でチェックできます。建てる前に窓のサイズや大きさを検討するのに便利です。 (☞ 105 ページ)



昼・夕方・夜のイメージが確認できます

背景設定

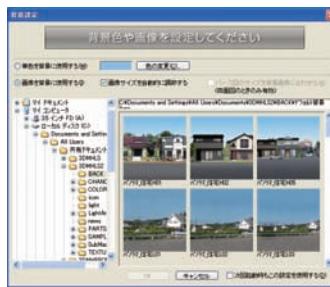
昼・夕・夜のそれぞれのボタンをクリックだけで、簡単にイメージが切り替わります。(☞97ページ)



光源や背景を設定してイメージ仕上げ

背景設定

パノラマ背景などの背景から選択して設定できます。(☞97ページ)



光源設定

季節・時間・場所を設定して太陽の光を調整したり、照明の明るさを調整できます。(☞98ページ)



高画質出力

光の反射や影を計算して、リアルな画像を作成できます。(☞100ページ)



立体化した家の中を歩くことができます



ほかにも楽しい機能や素材があります

オリジナルパートを作成

形状作成ツールを使ってパートや3Dの文字が作成できます。(☞125ページ)



背景・テクスチャの作成

建設予定地の写真やホームページからダウンロードした壁紙などを3Dマイホームデザイナーに登録できます。(☞114ページ)



ウォークスルー機能

歩きたい軌跡を登録して、自由に家の中を歩けます。ドアや窓の開き具合や家具の位置などがリアルに確認できます。(☞106ページ)

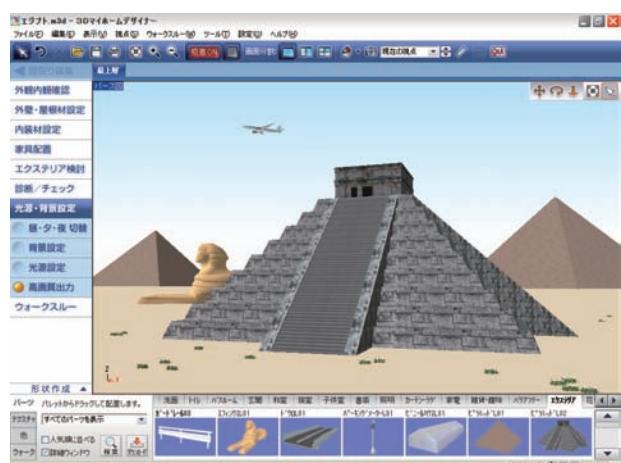
フォトフレームを作成

記念写真や画像データなどから、フォトフレームを作成できます。(☞131ページ)



世界が広がる楽しいパート

家に関係する以外にもさまざまなパートが収録されています。家以外にも楽しい3D空間を作成できます。



メインメニューの各部名称とはたらき

間取りからつくる



「間取りから新規作成」を選択すると、間取り画面が起動します。

サンプルを開く



「間取り」を選択すると間取りサンプルを開きます。



「3D」を選択すると3Dサンプルを開きます。

3Dマイホームデザイナー LS2

間取りをつくる



間取りから新規作成

サンプルを開く



間取り



3D

既存のファイルを開く

前回使用した
ファイルを開く

ファイルを開く

3Dモデリング



3Dモデリング

お知らせ

InAX、東リの新着データ127点追加しました。(11月12日 メガソフト データセンター 新着情報)

グランプリ賞金50万円!個性豊かな作品をお待ちしています。「3Dマイホームデザイナーコンテスト」応募受付中。
(10月22日 メガソフト マイホームデザイナー 情報)

島猫物語コレクション、新日軽、松下電工の新着データ301点追加しました。(9月11日 メガソフト データセンター 新着情報)

柏木工、カリモク家具、ソニー、大建工業、天童木工、東洋エクステリア、日本クラ、マルニ木工、村田合同の新着データ301点追加しました(9月11日 メガソフト データセンター 新着情報)

グラフィックス
ライブラリ切替

サポートページ
を見る

マイホーム
アルバム

オンライン
アップデート

建築用語集

閉じる

メガソフトからのお知らせが表示されます。

既存のファイルを開く

前回使用した
ファイルを開く

前回使用したファイルを開くを選択すると
前回作業していたファイルが開きます。

ファイルを開く

ファイルを開くを選択すると以前に作成し
たファイルが開きます。

さまざまな機能を起動して利用できます。
(次ページ参照)

さまざまな機能とはたらき

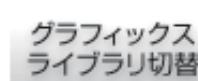


3D モデリング
3D 画面が起動します。
形状作成ツールを利用して、
積み木感覚でパーツを作成
できます。



フォトフレーム作成

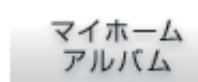
デジカメやスキャナから取り込んだ
写真を、お好みのフレームに入れて
3D のフォトフレームパーツを作成
できます。



3D 画面で使用するグラフィックス
ライブラリを切り替えます。

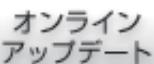
サポートページ
を見る

インターネットからメガソフトの
サポートページを開いて、製品の
使い方やトラブルシューティング
を見ることができます。



メガソフトのホームページで
公開している家づくりの記録
を自由に登録できるサイトを
開きます。

(ご利用無料)



インターネットを使って、
最新のプログラムに更新
できます。



建築用語集

建築のプロが使う、普段聞きなれない
建築用語を解説したページが開きます。

間取り画面の各部名称とはたらき

メニューバー

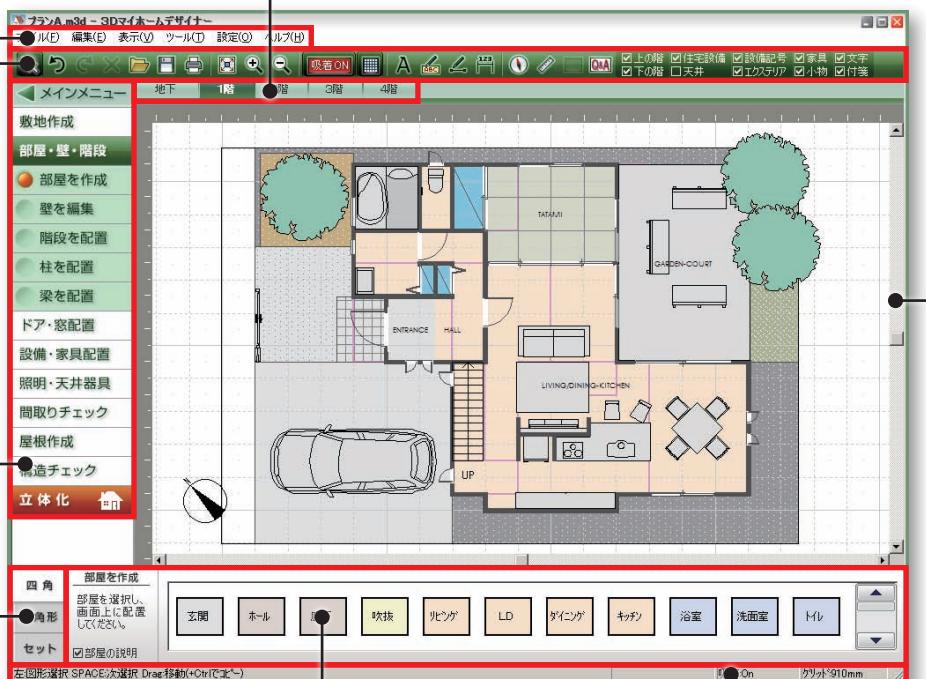
間取り画面のさまざまな機能をここから選択して利用できます。

フロアタブ

編集するフロアを切り替えるタブです。

スクロールバー

表示されている範囲を上下または左右に移動できます。



パレット選択タブ

パレットの種類を切り替えます。

パレット

選択中のメニュー や ナビによって、その作業に必要な各種設定項目が表示されます。

ステータスバー

グリッドや作業方法、各種パーツの情報が表示されます。

マイホーム作成ナビ

間取り作成の手順に従って並んでいる「ナビボタン」を選択するだけで、画面やツールが作業内容に合わせて切り替わります。

ツールバー

メニューの項目から、よく使う機能をボタンで表示しています。

各ボタンをクリックすると、メニューを開かずに機能を実行できます。



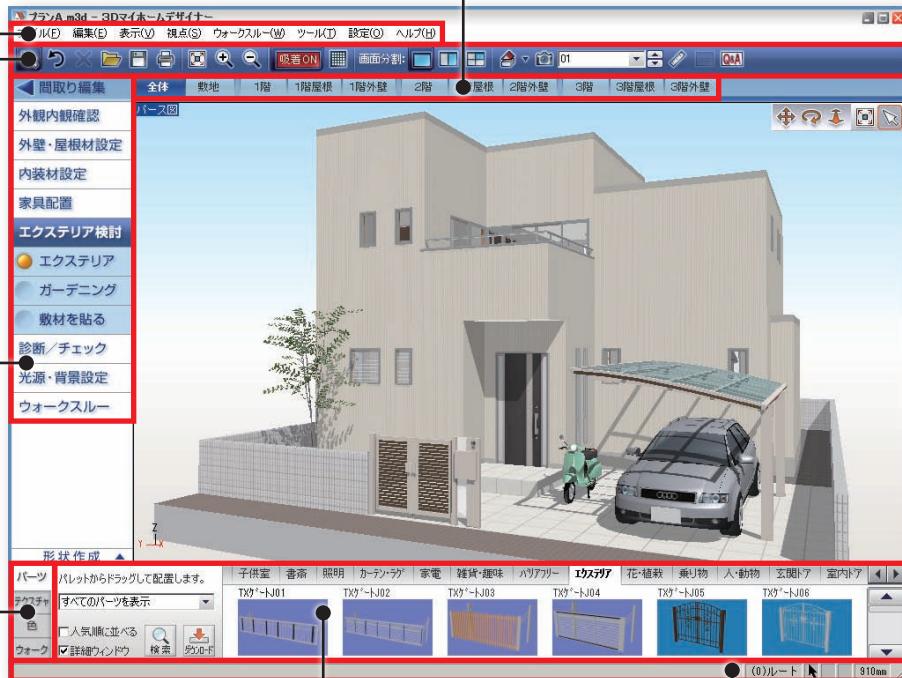
3D 画面の各部名称とはたらき

メニューバー

3D 画面のさまざまな機能を
ここから選択して利用できます。

フロアタブ

編集するフロアを切り替えるタブです。



パレット選択タブ

パレットの種類を切り
替えます。

パレット

選択中のメニュー や ナビによって、
その作業に必要な各種設定項目が
表示されます。

ステータスバー

グリッドや作業方法、
各種 パーツ の情報が
表示されます。

マイホーム作成ナビ

間取り画面から立体化したデータに外観・内観の設定をしたり、家具を配置したりする際には、
この「ナビボタン」を選択するだけで、画面やツールが作業に合わせて切り替わります。

ツールバー

メニューの項目から、よく使う機能をボタンで表示しています。

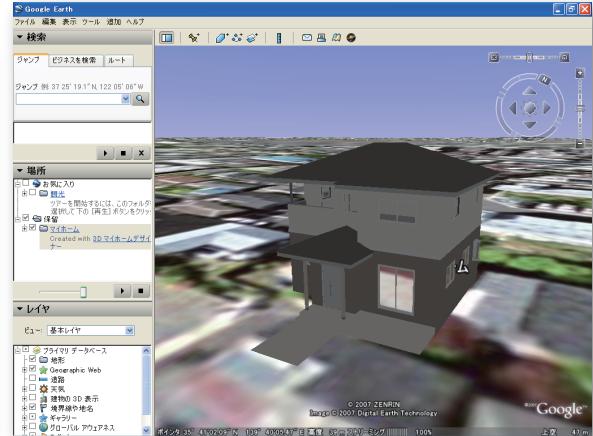
各ボタンをクリックすると、メニューを開かずに機能を実行できます。



Google Earth に作成した家を建てる

3D画面から、作成した住宅を簡単に「Google Earth（仮想の地球）」上に建てられます。

「Google Earth」上に建てた住宅はご家族で楽しめるほか、メールで送信して友人や知人もインターネットで見られます。



インターネットから家づくりに役立つ情報を入手

メガソフトオフィシャルサイトで公開されている『マイホームデザイナーで家づくり』、住まいのオンラインマガジン『イエマガ』には家づくりに関する情報が満載。ユーザーのみなさんが実現した夢のマイホームの事例集や家づくりの基本的な情報や役立つ情報で、家族みんなで家づくりを楽しんでください。

また、毎年開催される「3Dマイホームデザイナーコンテスト」に応募して、自慢の腕を競ってみてください。

▲マイホームデザイナーで家づくり

▲イエマガ

▲3Dマイホームデザイナーコンテスト

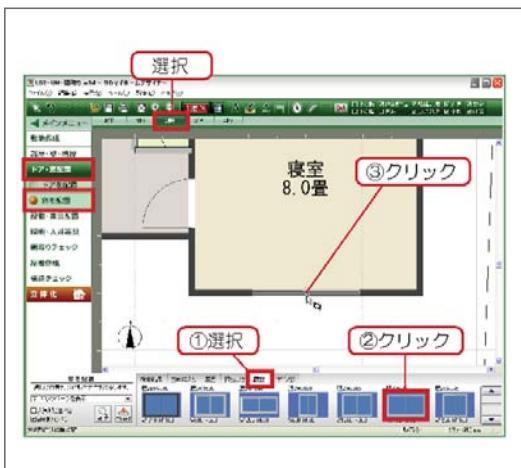
*ホームページのデザインや内容は随時更新されます。

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 やボタンに枠がついています。
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。

☞ その昨日の関連情報の参照ページを記載しています。

表記について

「 」 メニュー名、右クリックメニュー、入力情報などは「 」で囲んでいます。

[] 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。

マウスの操作について

3Dマイホームデザイナー LS2 では、ほとんどの操作をマウスでおこないます。ここでマウスの操作方法について確認しておきましょう。

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押してすぐはなし（クリックし）、間を空けずにその場所で同じ操作をもう1回繰り返します。

右クリック



マウスの右ボタンを押してすぐにはなす操作です。

ドラッグ マウスの左ボタンを押したままマウスを動かす操作です。



ドラッグ&ドロップ

操作対象を移動させるためにマウスの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。



目次

ユーザーズマニュアルの表記について	17
画面について	17
メモについて	17
表記について	17
マウスの操作について	17

お使いになる前に

動作環境の確認	22
必要な動作環境	22
快適にお使いいただくためのご注意	22
セットアップ	23
セットアップの準備	23
セットアップ方法	23
ライセンス認証（アクティベーション）	25
ライセンス認証について	25
ライセンス認証の操作	25
アンインストール時のライセンス認証について	26
ライセンス認証ができない場合 （再セットアップ時）	26
ライセンス認証に関するご注意	26
3Dマイホームデザイナー LS2 を最新の状態にする	27
オンラインアップデートをおこなう	27
動かしてみましょう	29
起動する	29
間取り画面を終了する	29
3D画面を終了する	29
メインメニューに戻る	29
旧バージョンとの互換性について	30
マイホームデザイナーのファイルの種類	30
旧バージョンで作成したファイルを 3Dマイホームデザイナー LS2 で開く	30
3Dマイホームデザイナー LS2 で作成した ファイルを旧バージョンで開く	30
旧バージョンで作成したファイルを3Dマイホーム デザイナー LS2 で保存する	30

第1章 間取り作成

1 間取りを作る準備	32
家の設計の基本となる単位と作成方法を決める	32
▶ ライフスタイルに合った間取りサンプルを選ぶ	33
▶ 天井高や階高を変更する	33
2 敷地を作成する	34

敷地に似た形をパレットから配置する	34
大きさや形、位置を調整する	34
頂点を追加／削除する	35
▶ 建べい率と容積率	35
▶ 頂点を入力して多角形の敷地を作成する	36
コラム 下絵を読み込んで敷地を作成する-1	37
コラム 下絵を読み込んで敷地を作成する-2	38
3 部屋を作成する	39
部屋を作成する	39
▶ 部屋の説明について	39
多角形の部屋を作成する	40
部屋セットを配置する	40
▶ グリッドの間隔や分割数を変更する	41
▶ 畳サイズを変更する	41
4 配置した部屋の詳細を編集する	42
幅木・腰壁・廻り縁を編集する	42
床高・天井高を編集する	42
部屋の名称の表示位置を移動する	43
サイズ・名称の表示／非表示を切り替える	43
部屋の名称を変更する	43
▶ 部屋の色や模様を変更する	44
5 壁を編集する	45
壁を削除する／開口部を作成する ▶ 壁の高さを調整する	45
▶ 壁の編集例	46
四角い部屋に頂点を追加して多角形にする	47
R壁を作成する	48
6 階段を配置する	49
階段を配置する	49
階段の方向を調整する	49
部屋のサイズを調整する	50
▶ 階段に壁が必要な場合	50
登り口／降り口の壁を削除する 手すり壁を作成する	51
▶ 階段の設定を変更する	51
コラム 階段のデザインを変更する	52
7 柱や梁を配置する	53
柱を配置する	53
梁を配置する	54
▶ 柱を利用して袖壁を作成する	54
8 ドアや窓を配置する	55
ドアを配置する	55
窓を配置する	56
▶ 配置したドア・窓のデザインや 配置高さを変更する	56
コラム 間取りの拡大／縮小表示と画面スクロール	57

9	システムキッチンや家具を配置する	58
	システムキッチンやシステムバスなどの	
	住宅設備を配置する	58
	配置位置を調整する	59
	家具を配置する	60
	▶ 複数のパーツを選択する	60
	▶ キーボードでパーツの位置を調整する	60
	▶ パーツのサイズを変更する	61
	▶ 配置した家具の重なりを調整する	61
	カーテンを配置する	62
	▶ 窓の開閉方向とカーテンの取り付け位置について	62
	門扉や樹木、車などを配置する	63
	コンセントやスイッチなどの設備記号を配置する	63
	▶ 間取り画面の表示内容を切り替える	63
	照明器具を一括配置する	64
	照明器具を個別に配置する	64
	コラム 付箋メモを貼る	65
10	建具・家具パレットを使いこなす	66
	パーツを選ぶ	66
	配置したパーツの履歴を見る	67
	よく使うパーツを「お気に入り」タブにコピーする	67
	スタイルで分類されたパーツを表示する	67
	▶ インテリアの好みを登録する	68
	パーツを検索する	69
	パーツをダウンロードする	69
	コラム パレットの自動アップデートについて	70
	コラム パーツやテクスチャの製品名、 品番、金額などについて	71
11	間取りをチェックする	72
	建築費を概算する／収納スペースを診断する	72
	チェック結果を印刷する	72
12	屋根を作成する	73
	屋根の種類を選択する	73
	軒の方向を切り替える	74
	▶ 屋根の形状の表示方法について	74
	▶ ポーチやバルコニーに屋根をつける	76
	▶ 屋根の詳細を設定する	76
13	構造をチェックする	77
	構造についての基礎を学ぶ	77
	耐力壁を配置する	77
	簡易構造診断をおこなう	78
14	間取りを保存／印刷する	79
	間取りを保存する	79
	間取りを画像ファイルとして保存する	79
	間取りを印刷する	80

第2章 外装や内装をデザインする

1	間取りを立体化する	82
	間取りを立体化する	82
2	外観・内観を確認する	83
	外観を確認する	83
	[ズーム] でパース図を拡大／縮小表示する	83
	[移動] で家を水平／垂直方向に移動させる	84
	[回転] で家を回転させる	84
	内観を確認する	85
	[全体表示] で部屋を画面内に全体表示する	85
	部屋の中に入ってみる	86
	▶ どこからどこを見ているか確認する	86
	▶ 3D 画面のレイアウトの切り替え	87
	▶ 平面図・立面図の拡大／縮小表示とスクロール	87
3	外装・内装の仕上げ材を変更する	88
	外壁・屋根材のスタイルを一括変更する	88
	内装材を一括変更する	88
	外壁材や屋根材をフロアや面ごとに変更する	89
	屋根材を変更する	89
	▶ 幕板を解除する	89
	壁紙を部屋ごとに変更する	90
	床材を部屋ごとに変更する	90
	▶ テクスチャのサイズを変更する	90
	天井材を貼る	91
	幅木や廻り縁に色をつける	91
	コラム 画像ファイルをテクスチャとして使う	92
4	家具を追加する／入れ替える	93
	床に家具を配置する	93
	▶ キーボードを使ってパーツを移動／回転する	93
	天井に照明器具を配置する	94
	▶ パーツのサイズや位置を調整する	94
	パーツを入れ替える	95
	▶ 立面図でパーツを選択する	95
5	外構を仕上げる	96
	エクステリアやガーデニングのパーツを配置する	96
	敷材を貼る	96
6	光源や背景を設定してパース図を仕上げる	97
	暁の光、夕方の光、夜の光に切り替える	97
	背景を設定する	97
	太陽光の位置を設定する	98
	▶ テՓօլրտ光源と補助光源について	98
	補助光源を設定する	99
	照明器具の点灯／消灯を切り替える	99
	パース図から高画質イメージを作成する	100
	高画質出力した画像を印刷する	100

7	3D データを保存／印刷する	101
	3D データを保存する	101
	パース図を画像ファイルとして保存する	101
	3D データを印刷する	102
<hr/>		
第3章 いろいろな角度から家を検討してみる		
1	インテリアコーディネートを診断する	104
	インテリアのコーディネートを診断する	104
2	日当たりをチェックする	105
	日当たりをチェックする	105
3	ウォームスルーで家中を歩く	106
	軌跡（ウォームスルーの道順）を作成する	106
	直線階段を昇って2階へ移動する	107
	U字階段を昇って2階へ移動する	107
	軌跡を再生する	108
	軌跡を削除する	108
	歩きながらドアや窓を開ける	109
	歩きながら上下左右を見回す	109
	▶ ウォームスルーの条件を設定する	110
	▶ マウスを利用して歩く	110
	▶ コントロールパッドを利用して歩く	110
4	気に入った視点を登録する	111
	立つ位置と見る方向を指定して室内を眺める	111
	▶ 画角を変更する	111
	カメラをドラッグして見る位置や方向を変更する	112
	パース図で視線方向を指定する	112
	視点を登録・呼び出す・削除する	113
5	デジカメ写真で背景を作る	114
	背景画像を作成する	114
	▣ 住宅ローン概算の使用方法	116
<hr/>		
付録 3Dでパーツや家を作りこむための応用操作		
1	パーツの構造とパーツ階層	118
	[食卓] パーツの構造を確認する	118
	[ダイニングセット] の構造を確認する	119
2	パーツを編集してお気に入りに追加する	120
	ソファセットを編集できる階層に移動する	120
	パーツを入れ替えたり位置を調整する	120
	パーツを追加する	121
	色をつける	121
	上のパーツ階層へ戻る	121
	パーツの配置基準点の位置を設定する	122
	編集したソファセットをお気に入りに追加する	122
3	パーツを自由にコントロールする	123
	パーツの「ハンドル」について	123
<hr/>		
	「座標」と「原点」について	123
	パーツの位置と座標値について	124
	パーツの回転方向について	124
4	形状作成ツールでできること	125
	形状作成ツールでできること	125
	[床・天井]・[壁]・[壁穴あけモード]・	
	[屋根] ツール	126
	[直方体]・[球] ツール	127
	[円柱・円錐] ツール	127
	[角柱・角錐] ツール	127
	[輪] ツール	128
	[回転体] ツール	128
	[押し出し] ツール	128
	[掃引体] ツール	129
	[3D多角形] ツール	129
	[3D文字生成] ツール	129
	▣ 塀の作成方法	130
5	フォトフレームを作成する	131
	フォトフレームウィザードを起動する	131
	額装したい写真を選択します	131
	フォトフレームのデザインを選択する	132
	名前を付けて [お気に入り] タブに保存する	132
<hr/>		
ユーザーサポート		
	マイホームデザイナーを削除する	134
	収録素材データご使用上の注意	135
	収録されている実在製品の情報について	135
	収録されている素材データに関する使用許諾事項	135
	ユーザーサポート	136
	ユーザー登録について	136
	サポートセンターにお問い合わせいただく前に	136
	サポートセンターにお問い合わせの際は	136
	サポートセンターお問い合わせ先	137
	ライセンスキーについて	137
	セットアップディスクの交換について	137
	ユーザー登録変更届	138
	調査依頼書	139

お使いになる前に

動作環境の確認	22
セットアップ	23
ライセンス認証（アクティベーション）	25
3Dマイホームデザイナー LS2 を最新の状態にする	27
動かしてみましょう	29
旧バージョンとの互換性について	30

動作環境の確認

3Dマイホームデザイナー LS2をお使いいただくには、次の環境が必要となります。
ご使用になるパソコンなどの環境をご確認の上、セットアップをおこなってください。

必要な動作環境

CPU	1GHz 以上
対応 OS	日本語版オペレーションシステム Windows Vista/XP/2000 ※ Windows XP/2000 は Service Pack2 以上 ※ Macintosh には非対応 ※ Virtual PC などエミュレータには非対応 制限ユーザーでの使用条件 Window XP/Vista : 管理ユーザーでインストールすれば、制限ユーザーも使用可能 簡易ユーザー切替機能に対応 Windows 2000 : Administrator 権限でインストールすれば、User 権限でも使用可能
メモリ	Windows Vista は 1GB 以上、Windows XP は 512MB 以上、 Windows 2000 は 256MB 以上
ハードディスク	2.5GB 以上
ディスプレイ	解像度 1024 × 768 以上、65536 色 (HighColor16bit) 以上
グラフィックスボード	DirectX モードで使用する場合は 32MB 以上のビデオメモリが必要 ※ グラフィックスライブラリを「Direct3D 9.0c の機能を利用する」で使用する場合は、DirectX 9.0c/Pixel Shader3.0 対応のグラフィックスボードが必要
周辺機器	CD-ROM ドライブ (セットアップ時)、マウス

快適にお使いいただくためのご注意

- 3Dマイホームデザイナー LS2 は、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 (32 ビット)」でご使用ください。
- グラフィックスライブラリは「DirectX」と「OpenGL」の2種類を用意しており、メインメニューの [グラフィックスライブラリ切替] から切り替えできます。
基本的には「DirectX」の方が高速に動作しますが、安定性や表示精度などを含めると、どちらが良いかはコンピュータによって異なります。
- ご利用のコンピュータに合った設定をお選びください。

セットアップ

セットアップの手順と注意事項について説明します。

セットアップの準備

- ・セットアップディスクのケースをお手元にご用意ください。
- ・セットアップを始める前に、ほかのすべての Windows アプリケーション（ウィルスチェック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。ほかのアプリケーションが起動していると、正しくセットアップができない場合があります。終了方法については、各アプリケーションのマニュアル等を参照してください。
- ・3Dマイホームデザイナーシリーズの旧バージョンをご使用の環境に、3Dマイホームデザイナー LS2 をセットアップする場合は、先に旧バージョンの3Dマイホームデザイナーをアンインストールすることをお勧めいたします。

セットアップ方法



- 1** Windows を起動した状態で、「3Dマイホームデザイナー LS2」のセットアップディスク 1 をドライブに挿入します。
セットアップ画面が表示されます。

セットアップメニューが表示されない場合は、デスクトップの【マイコンピュータ】をダブルクリックし、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。

- 2** セットアップメニューの【3Dマイホームデザイナー LS2】をクリックします。

旧バージョンがインストールされている場合、【お気に入りの移行】が表示されます。移行する場合は【はい】をクリックします。

旧バージョンのアンインストールを促すメッセージが表示されます。ハードディスクの空き容量が少ない場合はアンインストールをお勧めします。

旧バージョンをアンインストールしなくても問題はありません。

- 3** セットアッププログラムが起動したら【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 CDケースに記載の [ライセンスキー] を英数半角で入力し、[次へ] をクリックします。

6 インストール先を確認して [次へ] をクリックします。

7 設定内容を確認して [次へ] をクリックし、インストールを開始します。

途中 [次のディスクを挿入] が表示されたら、セットアップディスク2をドライブに挿入します。

8 セットアップが進み、ファイルのコピーが終わると3DマイホームデザイナーLS2を起動するためのショートカットアイコン作成の確認が表示されます。

作成する場合は [はい] をクリックします。

9 ライセンス認証の案内が表示されます。インターネットに接続されている場合は、[今すぐライセンス認証を行う] を選択して [次へ] をクリックし、ライセンス認証をおこないます。

☞ ライセンス認証については 25 ページ

10 [ユーザー登録] が表示されます。インターネットに接続されている場合は、「登録する」をクリックし、メガソフトホームページから登録をおこないます。

ユーザーサポートを受けられるにはユーザー登録が必要です。

ユーザー登録は「ユーザー登録はがき」でもご登録いただけます。

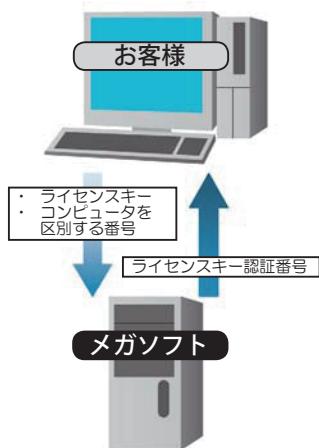
11 [ユーザー情報の入力] が表示されます。お使いになる方のお名前と、法人の場合は会社名を入力します。

12 [完了] をクリックしてコンピュータを再起動します。再起動したらセットアップが完了です。

ライセンス認証（アクティベーション）

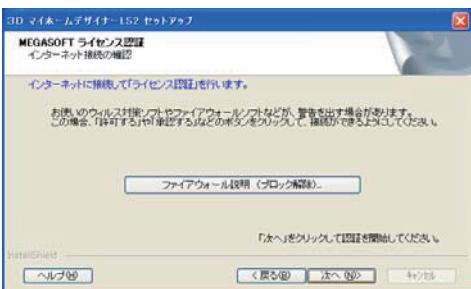
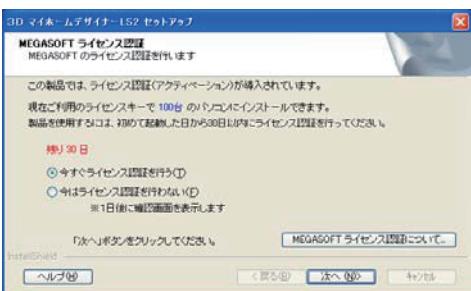
3Dマイホームデザイナー LS2 では、正規ユーザー様の権利を擁護するため、ライセンス認証（アクティベーション）が導入されています。

ライセンス認証について



ライセンス認証の操作

お使いのコンピュータがインターネットに接続されている場合、次のように認証がおこなわれます。



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。認証は短時間でおこなえ、その際に個人情報をご提供いただく必要はありません。また、これによりソフトウェアの利便性が損なわれることはありません。

セットアップ時、または初回起動時にライセンス認証を促す画面が表示され、コンピュータがインターネットに接続されている場合は、認証の手続きは自動的におこなわれます。

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

3Dマイホームデザイナー LS2 は、1ライセンスにつきご利用になられるコンピュータは1台です。複数のコンピュータで使用される場合は、必要台数分のパッケージをご購入ください。

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] を選択して [次へ] をクリックします。

コンピュータがインターネットに接続されていない場合は、電話でメガソフトからライセンス認証番号を入手できます。

2 画面の指示に従って [次へ] をクリックします。ライセンス認証が始まります。

お使いの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があります。その際は、[ファイアウォール説明 (ブロック解除)] をクリックしてブロック解除の方法を確認し、接続できるように設定します。



3 [次へ] をクリックします。ライセンス認証の手続きを終了します。

セットアップ時に認証をおこなわなかった場合、一日一回起動時に認証を促す画面が表示されます。

ライセンス認証は初回起動時から 30 日以内に必ずおこなってください。30 日を超えると、3D マイホームデザイナー LS2 を起動できなくなります。

アンインストール時のライセンス認証について

プログラムのアンインストール（削除）をおこなう際、インターネットに接続された環境であれば、ライセンス認証番号の返還（ライセンス認証の解除）が自動的におこなわれます。一方、インターネットに接続されていない環境では、自動的にはおこなえません。できるだけ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がおこなえなかった場合や、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、コンピュータを譲渡したりした場合には、再セットアップでができないことがあります。

必ずアンインストール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

- ライセンス認証を受けていない状態で、インストール後 30 日を超えると、3D マイホームデザイナー LS2 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。
ユーザー登録カードや FAX ではライセンス認証はお受けできません。ご了承ください。
お電話でライセンス認証番号を取得される場合は、3D マイホームデザイナー LS2 のインストールをおこなってからお電話ください。
- 3D マイホームデザイナー LS2 は、1 ライセンスでコンピュータ 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。
 - コンピュータを買い替えるとき
 - コンピュータを修理に出し、その間、別のコンピュータで 3D マイホームデザイナー LS2 を使用するとき
 - 何らかの理由で 3D マイホームデザイナー LS2 を再セットアップする必要がある場合
 なお、コンピュータのトラブルなどで、どうしてもアンインストールできない場合には、認証窓口にお電話ください。
- ハードディスクの切り替えやデュアルブートなどで、3D マイホームデザイナー LS2 を 2 度以上セットアップする場合も、セットアップのたびにライセンス認証が必要です。

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

3Dマイホームデザイナー LS2 を最新の状態にする

インターネットに接続しているコンピュータで3Dマイホームデザイナー LS2 を使用している場合、オンラインアップデートで3Dマイホームデザイナー LS2 を最新の状態にできます。定期的にオンラインアップデートすることで、より安定した最新のプログラムをご使用いただけます。

オンラインアップデートは2つの方法でおこないます。

- ・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で3Dマイホームデザイナー LS2 を使用している場合、メインメニューが表示されるときにメガソフトのサーバーに接続され、自動的にプログラムが最新かどうかの確認がおこなわれます。

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、アップデートをおこなつてください。

- ・メインメニューからおこなう。

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えます。

オンラインアップデートをおこなう

- 1 オンラインアップデートの画面が表示されたら【次へ】をクリックします。

アップデートをおこなう前に、すべてのアプリケーションを終了させてください。
【アップデータの設定】をクリックすると、インターネットへの接続方法が設定できます。



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





3 アプリケーションの終了を促すメッセージが表示されます。すべてのアプリケーションを終了して【次へ】をクリックします。
表示されるウィンドウの指示に従って操作します。

4 「3Dマイホームデザイナー LS2 のアップデートが完了しました。」と表示されたら【閉じる】をクリックします。

動かしてみましょう

3Dマイホームデザイナー LS2 の起動方法と終了方法を説明します。

起動する



- 1** デスクトップの3DマイホームデザイナーLS2 の をダブルクリックします。
- 2** メインメニューから目的の作業をクリックして起動します。

間取り画面を終了する



- 1** 間取り画面の「ファイル」メニューの「3Dマイホームデザイナー LS2 の終了」を選択します。
または、間取り画面右上の をクリックします。

3D画面を終了する



- 1** 3D画面の「ファイル」メニューの「3Dマイホームデザイナー LS2 の終了」を選択します。
または、3D画面右上の をクリックします。

メインメニューに戻る



- 1** 「ファイル」メニューの「メインメニューに戻る」を選択します。

旧バージョンとの互換性について

旧バージョンで作成したファイルを3Dマイホームデザイナー LS2 で読み込んだり、3Dマイホームデザイナー LS2 で作成したファイルを旧バージョンで読み込む場合の互換性について説明します。

マイホームデザイナーのファイルの種類

3Dマイホームデザイナーの旧バージョン（PRO 3、2004 以前）では、次の2種類のファイル形式がありました。

- ・ MWD 形式（ファイル拡張子が『*.m3d』 間取り画面で作成した情報を記録するためのファイル）
- ・ M3D 形式（ファイル拡張子が『*.m3d』 3D画面で作成した情報を記録するためのファイル）

3Dマイホームデザイナー 2005 以降では、間取り情報と3D情報が、ひとつのM3D 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3Dマイホームデザイナー LS2 で開く

■ 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 PRO 3、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 LS2 の初期設定の内容で立体化されます。

また、3Dマイホームデザイナー PRO 3、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。

3Dマイホームデザイナー LS2 で作成したファイルを旧バージョンで開く

3Dマイホームデザイナー LS2 では、新しい機能やデータが追加されているため、旧バージョンで開くことはサポートしておりません。

開くには以下のようない制限があります。

- ・ 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。
- ・ 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。
- ・ 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。
- ・ 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。
- ・ パーツの中の光源設定はなくなります。
- ・ 配置した耐力壁データはなくなります。

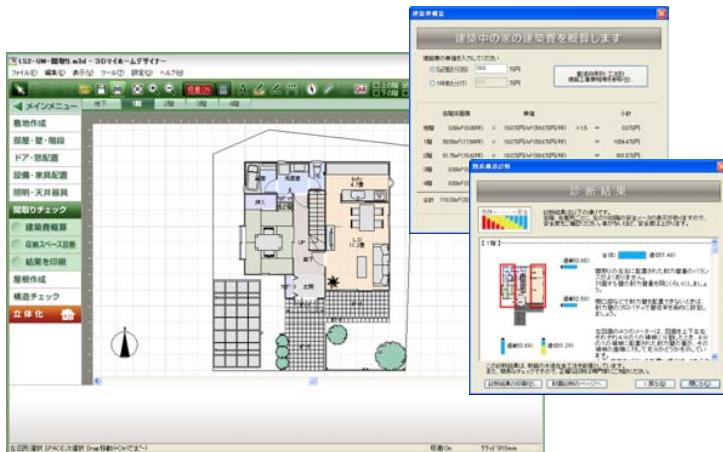
旧バージョンで作成したファイルを3Dマイホームデザイナー LS2 で保存する

- ・ 3Dマイホームデザイナー LS2 で保存するとすべて M3D 形式で保存され、3Dマイホームデザイナー LS2 で作成したファイルと同じ仕様になります。

第1章

ノードの基本操作

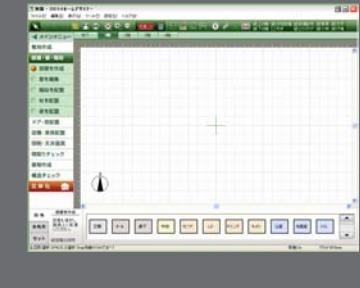
1	間取りを作る準備	32
2	敷地を作成する	34
3	部屋を作成する	39
4	配置した部屋の詳細を編集する	42
5	壁を編集する	45
7	柱や梁を配置する	53
8	ドアや窓を配置する	55
9	システムキッチンや家具を配置する	58
10	建具・家具パレットを使いこなす	66
11	間取りをチェックする	72
12	屋根を作成する	73
13	構造をチェックする	77
14	間取りを保存／印刷する	79



1

間取りを作る準備

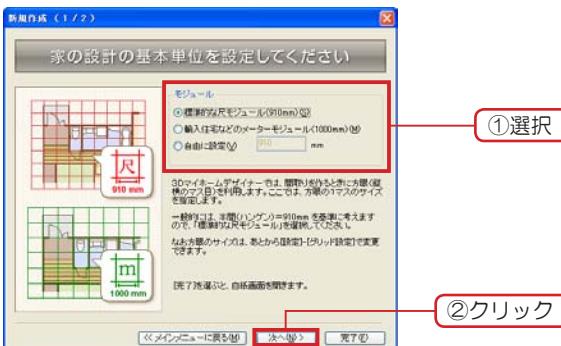
新しく間取りを作成するときは、最初に設計の基本となる寸法の単位と作成する方法を決めます。



家の設計の基本となる単位と作成方法を決める

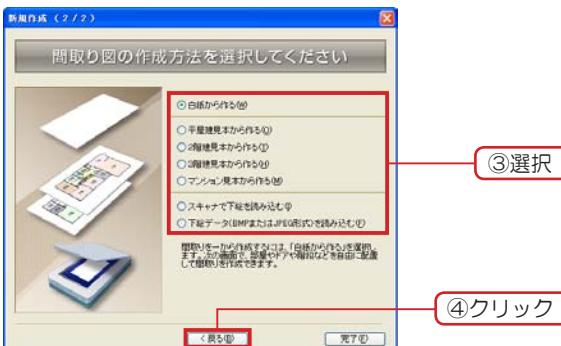


1 メインメニューの をクリックします。



2 [新規作成 (1/2)] で家の設計の基本単位を選択し、[次へ] をクリックします。

「基本単位」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。



3 [新規作成 (2/2)] で間取りの作成方法を選択し、[次へ] をクリックします。

作成方法は以下の3種類から選べます。

- ・「白紙から作る」は、白紙から自由に間取りを作成したいときに選択します。
- ・「～見本から作る」は、見本に手を加え手軽に間取りを作成するときに選択します。
- ・「下絵を読み込む」は、基になる間取り図があるときに選択します。

下絵を読み込む方法は37-38ページ

ライフスタイルに合った間取りサンプルを選ぶ



ライフスタイルや広さの条件に合った間取りサンプルを利用して、手軽に間取りを作成できます。

1. メインメニューの【サンプルを開く】でをクリックします。



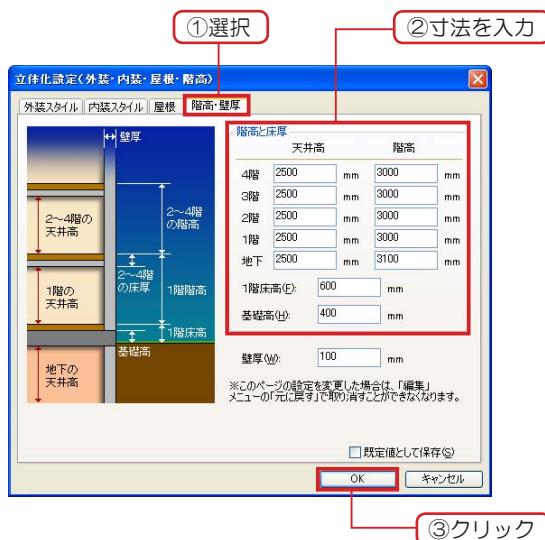
2. 【広さや向きで選ぶ】または【ライフスタイルで選ぶ】タブを選択します。

3. 間取りサンプルの絞込条件を選択します。条件に合った間取りが画面右に表示されます。

4. 間取り図をクリックします。下のボックスに間取りの説明が表示されます。説明をもとに間取りを選択します。

5. [開く] をクリックします。間取り画面が開きます。サンプルをもとに、間取りの編集をおこないます。

天井高や階高を変更する



間取りを立体化するときの天井高、階高、1階床高、基礎高、壁厚の設定を変更するときは、「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。

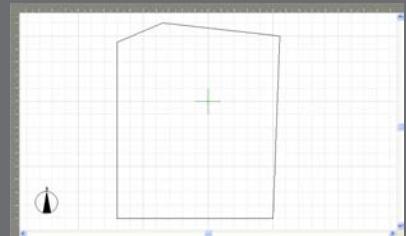
- [階高・壁厚] タブを選択し、寸法を入力して[OK] をクリックします。

立体化後に階高・壁厚の設定を元に戻す場合は、再び間取り画面に戻って「立体化設定（外装・内装・屋根・階高）」で設定しなおします。

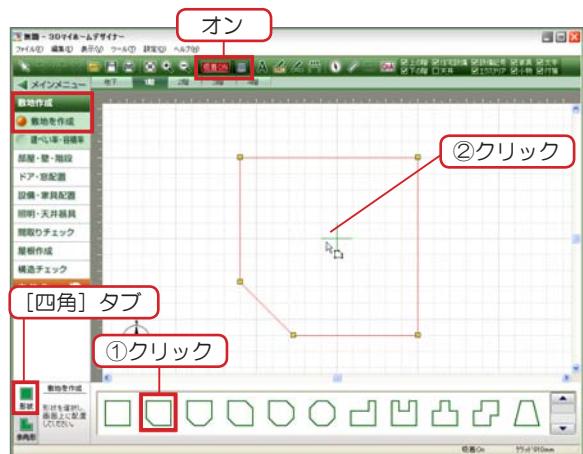
2

敷地を作成する

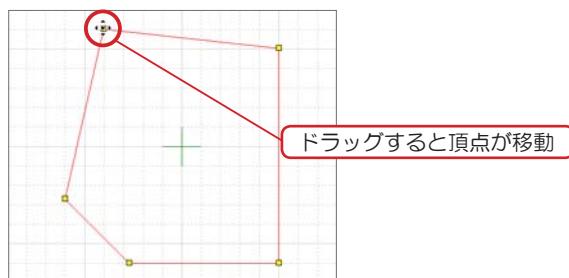
敷地を作成しておくと「敷地のどこに家を建てるか」、「どのくらいの大きさの家が建てられるか」などを確認しながら間取りを作成できます。



敷地に似た形をパレットから配置する



大きさや形、位置を調整する



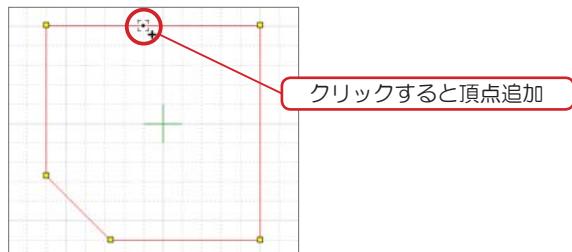
- ナビの **敷地作成** を選択します。
 - パレットの [四角] タブを選択し、パレットで実際の敷地に似た形をクリックして作図エリアでクリックします。

A diagram showing a 2D grid of nodes. A central node is highlighted with a black dot and a white center. It has four red arrows pointing towards it from the top, bottom, left, and right, representing its neighbors. The grid is composed of pink lines and nodes, with one node in the bottom-right corner having a red bracket labeled L_2 pointing to it.

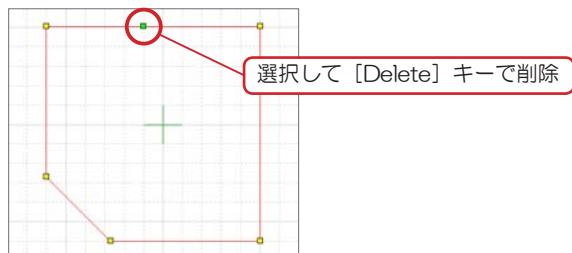
- 1 敷地の頂点にある黄色い □（ハンドル）をドラッグします。頂点の位置を移動できます。
 - 2 敷地の内側にマウスカーソルを合わせてドラッグします。敷地を移動できます。

敷地を削除するときは、敷地を選択してキーボードの [Delete] キーを押します。ツールバーの  [削除] をクリックしても削除できます。

頂点を追加／削除する



1 敷地を選択して線の上でクリックします。頂点が追加されます。



2 頂点をクリックしてハンドルの色が緑の状態のときにキーボードの [Delete] キーを押します。選択した頂点を削除できます。

画面表示の拡大／縮小やスクロールする方法は 57 ページ

建ぺい率と容積率

建ぺい率・容積率設定

建ぺい率・容積率を入力してください

①入力

建ぺい率 60 (%)	=	建築面積 敷地面積	× 100
容積率 200 (%)	=	延床面積 敷地面積	× 100

現在の敷地面積 : 95.60m²(28.83坪)
 現在の建築面積 : 0.00m²(0.00坪)
 現在の延床面積 : 0.00m²(0.00坪)

②クリック

OK キャンセル

ナビの 敷地作成 建ぺい率・容積率 を選択し、[建ぺい率・容積率設定] のボックスに建築予定地の [建ぺい率] と [容積率] を入力して [OK] をクリックします。

間取り画面に [面積チェック] が表示され、作成中の家の面積や、建ぺい率と容積率をチェックしながら間取りを作成できます。

作成中の間取りの建築面積や延床面積が設定した値を超えて、数値が赤色で表示された場合は、間取りを調整します。

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

面積チェック

敷地面積 : 147.19m ²
建ぺい率 : 60.00%
容積率 : 200.00%
現在の建築面積
0.00m ² (0.00坪)
→88.31m ² (26.66坪)
余裕があります
現在の延床面積
0.00m ² (0.00坪)
→294.38m ² (88.87坪)
余裕あります

頂点を入力して多角形の敷地を作成する

頂点を順番にクリックして自由に多角形の敷地を作成できます。



1. パレットの [多角形] タブを選択します。



2. パレットの [多角形] ボタンをクリックして作図エリアで始点から順番に頂点をクリックします。
3. 最後に始点に戻ってクリックします。多角形の敷地が作成できます。

☞ 敷地や頂点の移動、追加、削除の方法は
34-35 ページ
☞ 下絵をもとに敷地を作成する方法は
37-38 ページ

下絵を読み込んで敷地を作成する -1

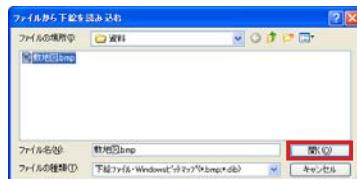
スキャナで読み込んだ敷地図面などの画像データを下絵にして敷地を作成できます。

下絵を読み込みます

- 読み込む下絵を画像形式（BMP または JPEG 形式）ファイルで用意します。
- メインメニューの【新規作成】をクリックし、【新規作成（2／2）】で【下絵データ（BMP または JPEG 形式）を読み込む】を選択して【完了】をクリックします。（図 1）
- 用意した下絵を指定して【開く】をクリックします（図 2）。間取り画面に下絵が表示されます（図 3）。ナビの **敷地作成**

敷地作成 を選択します。

図 2



【新規作成（2／2）】で「スキャナで下絵を読み込む」を選択します。スキャナから直接下絵を読み込みます。

下絵の向きや傾きを調整します

- 大きく回転させる場合は、「ツール」メニューの「下絵」から「右 90 度回転」／「左 90 度回転」を選択、または「角度指定」を選択します。15 度単位で回転します。（図 4）
- 傾きを調整するときは、「ツール」メニューの「下絵」から「傾き補正」を選択し、水平にしたい線の両端（図 5 の A, B）をクリックします。A 点と B 点が水平になります。

下絵を拡大／縮小表示したり、スクロールする方法は 57 ページ

図 1

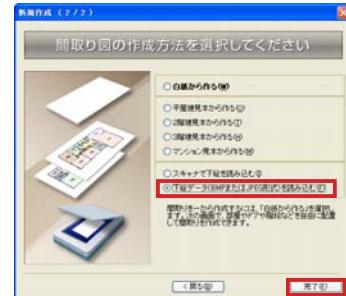


図 3

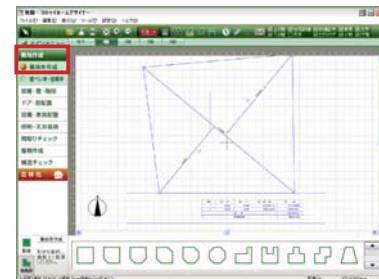


図 4

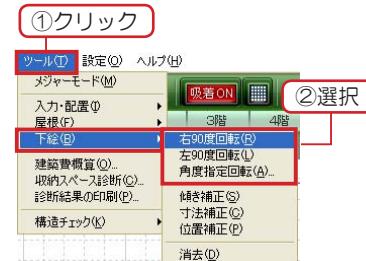
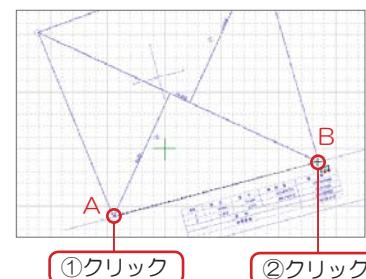


図 5



下絵を読み込んで敷地を作成する -2

下絵の寸法を補正します

1. 「ツール」メニューの「下絵」から「寸法補正」を選択します。
2. 寸法がわかっている線の両端（図6のC点、D点）をクリックします。[寸法補正]にC-D間の寸法(実寸)を入力して[OK]をクリックします。（図7）

図6

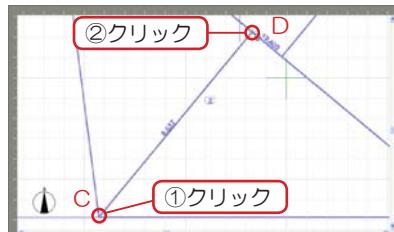


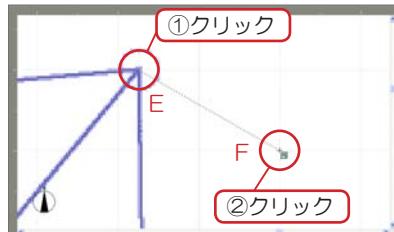
図7



下絵の位置をグリッドに合わせます

1. 「ツール」メニューの「下絵」から「位置補正」を選択します。
2. グリッドと位置を揃えたい点（図8のE点）をクリックし、近くのグリッドの交点（図8のF点）をクリックします。E点とF点が重なるように調整されます。

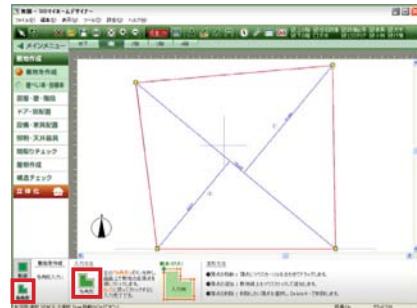
図8



[多角形] 入力で下絵をもとに敷地を作成します

1. パレットの「多角形」タブを選択します。
2. 「多角形」ボタンをクリックし、下絵をもとに頂点を順番にクリックして敷地を作成します。
3. 最後に始点に戻るか、または、最後の頂点をクリックした後で右クリックします。敷地作成が完了します。

図9



敷地を作成したら、下絵を削除します

「ツール」メニューの「下絵」から「消去」を選択します。

下絵を読み込んだだけでは、敷地データとはなりません。立体化する前に、敷地を作成する必要があります。

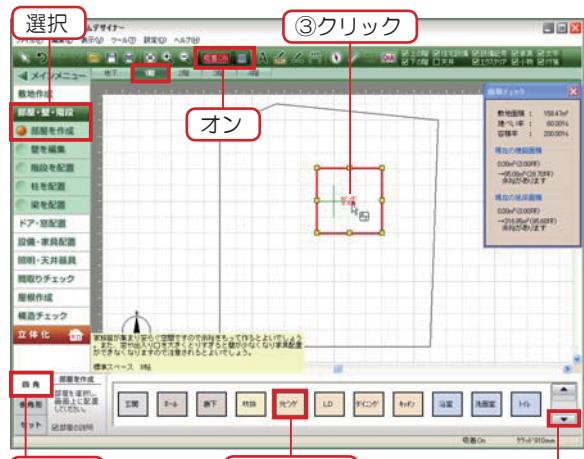
3

部屋を作成する

部屋を配置して間取りを作ります。大きさを変更したり、多角形の部屋を作成できます。家具や建具つきの部分間取りプランも用意されています。



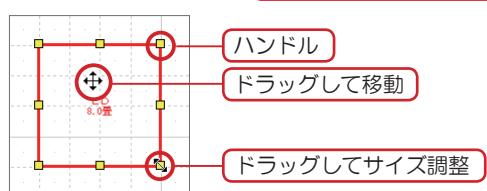
部屋を作成する



- 1 ナビの **部屋・壁・階段** を選択し、**部屋を作成** をクリックして配置する階を選択します。パレットから部屋の種類を選択し、作図エリアでクリックして配置します。フロアタブを切り替えて各階に部屋を配置します。

隙間ができないように、グリッド吸着をオンにして部屋を配置してください。

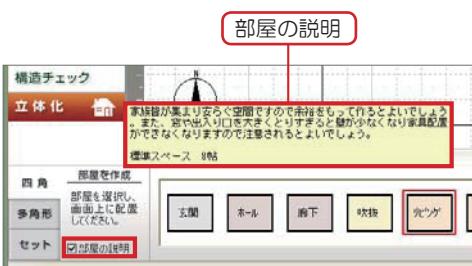
配置した部屋を削除するときは、部屋を選択してキー ボードの [Delete] キーを押します。ツールバーの [削除] をクリックしても削除できます。



- 2 部屋の大きさは黄色のハンドル **■** をドラッグして変更します。部屋の内側をドラッグして移動します。

ツールバーの **[上の階]**、**[下の階]** のチェックボックスがオンのときは、上の階の間取りがピンクの線で、下の階の間取りがグレーの線で表示されます。

部屋の説明について



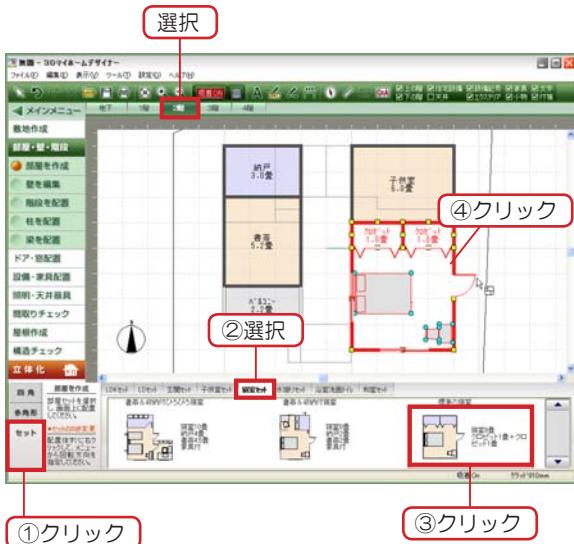
パレットの部屋をクリックします。**[部屋の説明]** が表示されます。**[部屋の説明]** はマウスカーソルが説明ウィンドウの上にある間、開いています。マウスカーソルが説明ウィンドウから外れると自動で閉じます。

[部屋の説明] を表示しないようにするときは、パレット左下の **[部屋の説明]** のチェックボックスをクリックしてオフ にします。

多角形の部屋を作成する



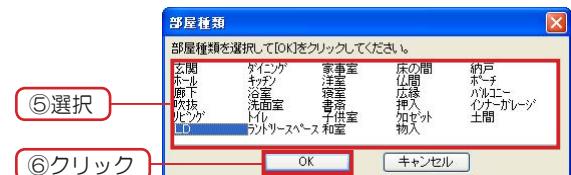
部屋セットを配置する



1 パレットの【多角形】タブを選択します。

2 【多角形】ボタンをクリックし、作図エリアで部屋の頂点を順番にクリックします。最後に始点に戻ってクリックします。

3 【部屋種類】で部屋の種類を選択して【OK】をクリックします。



部屋を作成するときは、必ず【グリッド吸着】をオンにしてください。オフにして部屋を作成すると部屋と部屋の間に隙間ができます。

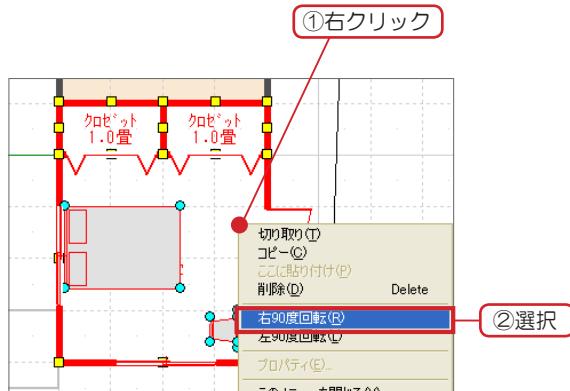
1 パレットの【セット】タブを選択します。

2 タブから部屋の種類を選択します。パレットの部屋セットをクリックして作図エリアでクリックします。

部屋セットを配置した直後に、まだ部屋セットが選択された状態のまま右クリックして方向を変更できます。

☞ 41ページ手順3

部屋セットの向きや配置されている建具・家具などは、後で変更できます。

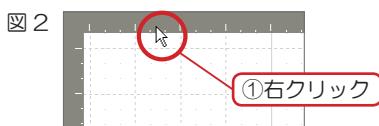
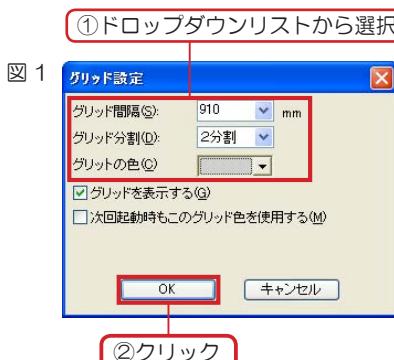


3 配置した直後に、部屋セットが選択されている状態で右クリックし、「右／左 90 度回転」を選択します。部屋セットが右／左方向に 90 度回転します。

部屋をまとめて選択するときは、「[選択]」をクリックして作図エリアの何も配置していない場所から斜めにドラッグします。ドラッグした範囲にかかる部屋や建具、家具などがまとめて選択されます。



グリッドの間隔や分割数を変更する



グリッド吸着がオン になっているとき、部屋のサイズを調整します。ハンドルがグリッドの交点のほかにマス目の中にある点（グリッド分割点）に吸着します。グリッドの分割数を変更します。グリッドの 1/3 や 1/4 の分割点に吸着できます。

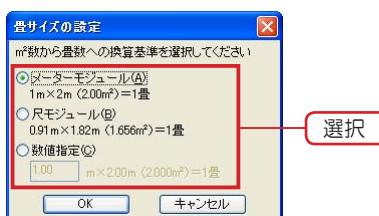
- ・[設定] メニューの「グリッド設定」を選択します。
- ・グリッド間隔やグリッド分割数を選択して [OK] をクリックします。

グリッドの分割数は、作図エリアの上と左側にある定規の部分（ルーラー）を右クリックしても変更できます。

- ・ルーラーを右クリックします。分割数が 1/2、1/3、1/4、1/6 の順に切り替わります。

グリッド間隔を変更しても、部屋のサイズそのものは変わりません。

畠サイズを変更する



畠数表示のための換算基準を変更できます。

- ・[設定] メニューの「畠サイズ設定」を選択します。
- ・モジュールの種類を選択するか、または数値を入力して [OK] をクリックします。

畠サイズを変更しても、部屋のサイズそのものは変わりません。

4

配置した部屋の詳細を編集する

部屋ごとに [部屋のプロパティ] で幅木・腰壁・廻り縁などの設定や、床高・天井高の変更、間取り図での部屋の名称の変更などができます。



幅木・腰壁・廻り縁を編集する

1 配置した部屋をダブルクリックし、[部屋のプロパティ] の [立体化設定] タブを選択します。

2 [幅木] / [廻り縁] / [腰壁] / [腰壁見切]などのチェックボックスをオン にします。チェックをつけたものが立体化したときに自動生成されます。

浴室・和室・床の間・仏壇・押入・物入・ポーチ・バルコニー・土間以外の部屋は、高さ 100mm の幅木が設定されています。

腰壁に変更するときは、部屋ごとに [部屋のプロパティ] で設定してください。

床高・天井高を編集する

1 配置したポーチ（または部屋）をダブルクリックし、[部屋のプロパティ] の [立体化設定] タブを選択します。

2 ポーチでの場合は [床高] を入力して [OK] をクリックします。ポーチが入力した高さになります。

◀ 床の異なる 2 つのポーチを配置して階段状にした例（わかりやすくするために、低い高さのポーチに白い色をつけています。）

部屋の名称の表示位置を移動する

図 1

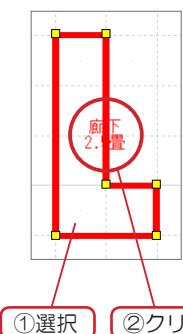
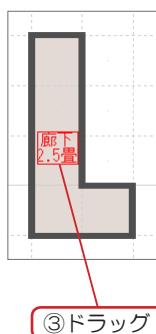


図 2



1

部屋を選択します。次に、部屋の名称をクリックします。(図 1)

2

部屋の名称が四角で囲まれた状態になったら、ドラッグして位置を調整します。(図 2)

サイズ・名称の表示／非表示を切り替える



[サイズ] を非表示にした例



1

部屋をダブルクリックし、[部屋のプロパティ] の [種類・サイズ・名称] タブを選択します。

2

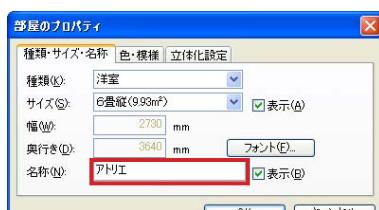
[サイズ] / [名称] の [表示] をクリックしてチェックボックスをオフ にします。[サイズ] / [名称] が非表示になります。

[種類] のプルダウンメニューで部屋の種類を選択すると、配置した部屋の種類を変更できます。

部屋の名称を変更する



[名称] に入力した室名が表示される



1

部屋をダブルクリックし、[部屋のプロパティ] の [種類・サイズ・名称] タブを選択します。

2

[名称] のボックスに名前を入力します。表示される名前が入力した名前に変更されます。

部屋の色や模様を変更する



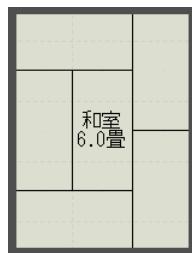
色や模様の設定例

配置した部屋をダブルクリックして、[部屋のプロパティ] の [色・模様] タブで、配置した部屋の表示色や模様を変更できます。

[模様] の種類を選択し、[前景色] (模様の線の色) と [背景色] (下地の色) をカラーパレットでクリックして選択します。



[パターン1] の模様



[パターン2] の模様

和室をダブルクリックし、[部屋のプロパティ] の [色・模様] タブの [畳敷き] で模様の種類を選択します。畳の目地方向を変更できます。

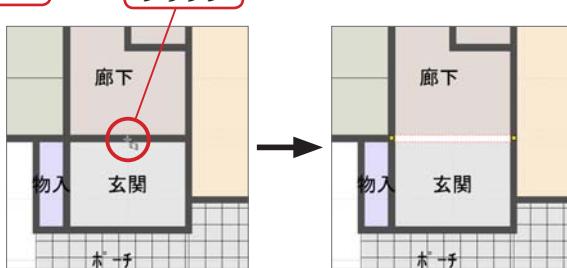
5

壁を編集する

必要な無い壁を削除したり、壁の一部に開口部を作成したり、高さを設定して手すり壁に編集できます。



壁を削除する／開口部を作成する／壁の高さを調整する



1 ナビの **部屋・壁・階段** を選択します。

パレットから目的に合った壁編集ボタンをクリックし、作図エリアで編集したい壁をクリックします。

編集した壁を元に戻すには、編集した部分を選択してキーボードの [Delete] キーを押します。

第1章

5

壁を編集する



[壁削除] で玄関と廊下の壁を削除了した例

図 1

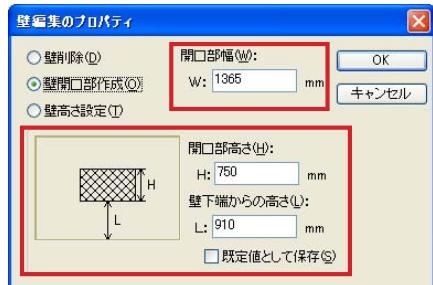


図 2



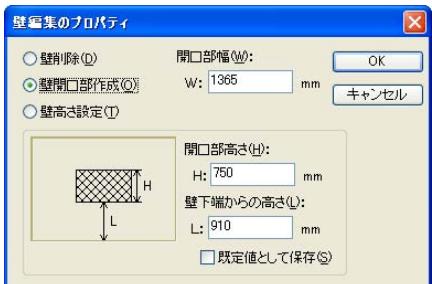
2 壁の一部分だけを編集したい場合は、パレットの壁編集ボタンをクリックし、作図エリアで編集したい範囲をドラッグします。(図 1)

3 すでに編集してある部分の範囲を変更するときは、 [選択] をクリックしてから壁編集してある部分を選択し、ハンドルをドラッグします。(図 2)



4 編集したところをダブルクリックし、「壁編集のプロパティ」の「開口部幅」【開口部高さ】【壁下端からの高さ】などに寸法を入力して開口寸法を変更できます。

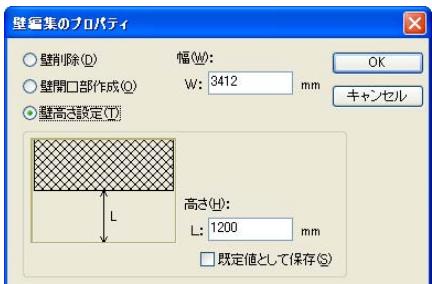
壁の編集例



[壁開口] でキッチンに開口部を設けた例



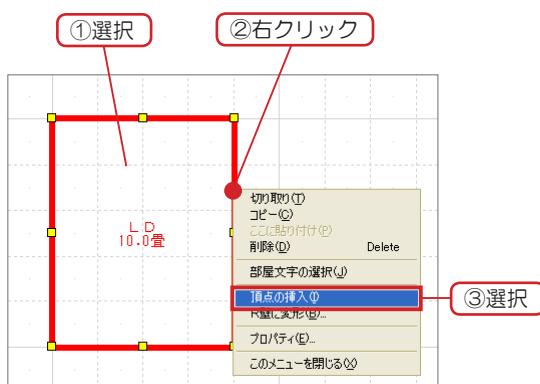
[壁開口] で床の間に下がり壁を作成した例



[壁高さ] で階段の手すり壁を作成した例

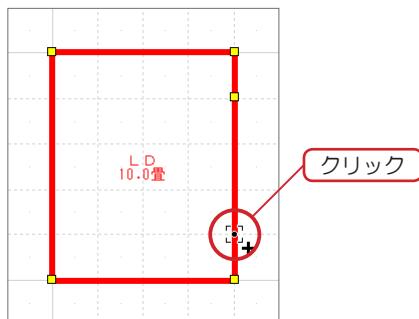
[壁開口] では、キッチンなどの開口部を作成するだけでなく、[開口部高さ] や [壁下端からの高さ] を設定して床の間などの下がり壁を作成できます。

四角い部屋に頂点を追加して多角形にする



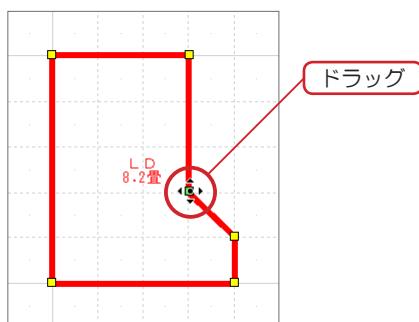
1 編集したい部屋を選択し、頂点を追加したい壁の上で右クリックします。

右クリックメニューの「頂点の挿入」を選択します。



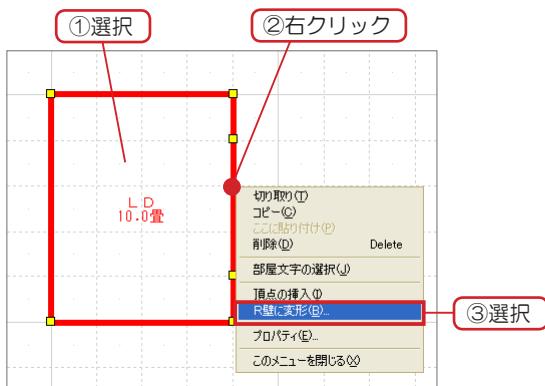
2 頂点が追加された部屋は「多角形の部屋」になります。2点目からは壁の上でクリックして頂点を追加します。

頂点を削除するときは、頂点を選択（ハンドルの色が緑色になった状態に）してキーボードの [Delete] キーを押します。



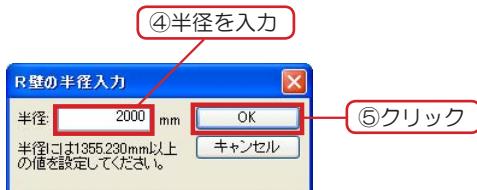
3 頂点をドラッグして移動して、部屋の形を整えます。

R壁を作成する

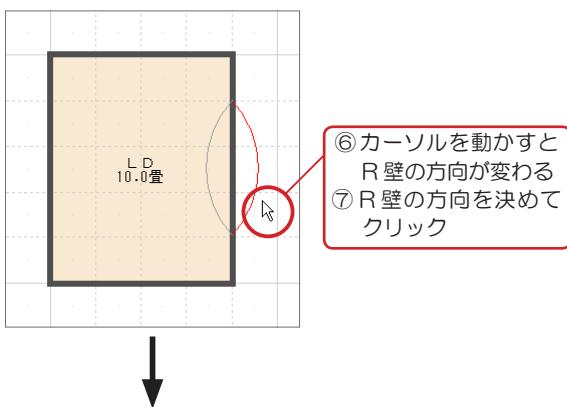


1 R壁を作成する部屋を選択します。変形したい壁の上で右クリックし、右クリックメニューの「R壁に変形」を選択します。

パレットの [R壁] タブを選択するとR壁の作成方法が表示されます。



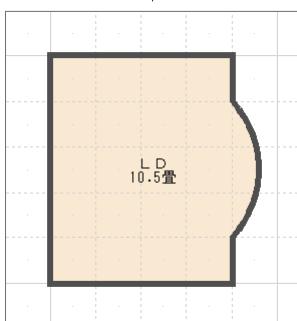
2 [R壁の半径入力] に半径の寸法を入力して [OK] をクリックします。



3 変形させる壁の周りでマウスカーソルを動かします。赤い線で表示されたRの方向が変わります。赤い線がR壁を作りたい方向になったときにクリックして方向を決定します。

R壁には幅の広いドアや窓は配置できません。

- 操作を取り消して元の状態に戻したいときは、ツールバーの「元に戻す」ボタンをクリックします。
- 元に戻した操作をやり直したいときは、ツールバーの「やり直し」ボタンをクリックします。



6

階段を配置する

階段を配置し、昇降口や手すり壁を編集して仕上げます。
配置した階段のサイズや段数、デザインなどを設定できます。

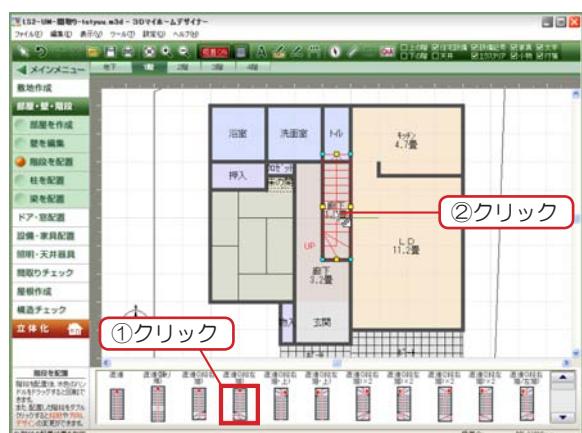


階段を配置する



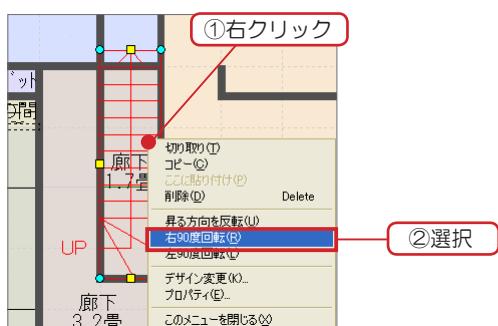
- 1 階段を配置する場所に廊下やホールなどの部屋を配置しておきます。

階段は、必ず廊下などの部屋の上に配置します。



- 2 ナビの **部屋・壁・階段** を選択します。
パレットから階段を選択して部屋の上でクリックします。

階段の方向を調整する



- 1 配置した階段を右クリックして「右／左 90 度回転」を選択します。右／左方向に 90 度回転します。

配置した階段を削除するときは、階段を選択してキーボードの [Delete] キーを押します。

部屋のサイズを調整する



- 1 配置した階段を選択してキーボードのスペースキーを押します。選択対象が切り替わって階段を配置してる部屋が選択されます。
部屋の角のハンドルをドラッグして部屋のサイズを階段に合わせます。

グリッド吸着がオンのときに部屋の角のハンドルをドラッグします。階段のサイズに合うように部屋のサイズを調整できます。



- 2 階段と隣接する部屋のサイズを調整して部屋と部屋が重ならないように間取りを作成します。



- 3 フロアタブを [2階] に切り替えます。階段の上に自動で配置された吹抜とほかの部屋が重ならないように2階の間取りを調整します。

階段の上には自動で吹抜が作成されます。吹抜に部屋が重なっていると、階段がふさがってしまいます。

階段に壁が必要な場合



階段の下に空間ができる



階段の下を収納にした場合

配置した階段を立体化した場合、階段の側面には壁がなく、下に空間ができる。

階段の側面に壁が必要な場合、または階段の下にトイレや収納が必要な場合は、階段と同じ大きさの部屋を配置します。

登り口／降り口の壁を削除する・手すり壁を作成する



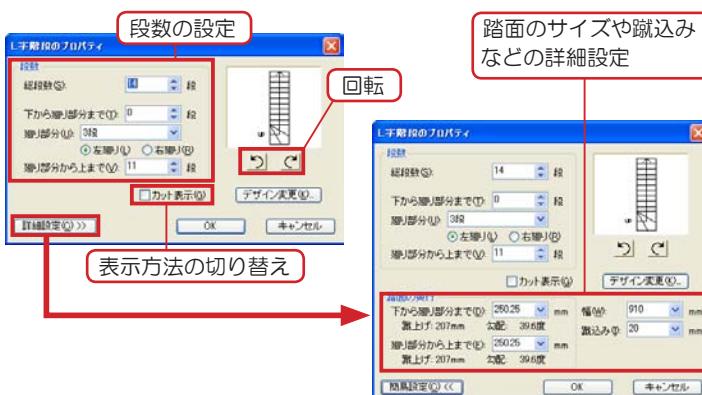
1 ナビの **部屋・壁・階段** を選択します。

2 パレットの [壁削除] をクリックし、階段の登り口の壁をクリックします。壁の一部だけを削除するときはドラッグして範囲を指定します。

3 フロアタブで [2階] を選択し、階段の降り口の壁を削除します。

4 パレットの [壁高さ] をクリックし、手すり壁にする壁をクリックします。壁の一部だけを編集するときはドラッグして範囲を指定します。

階段の設定を変更する



配置した階段をダブルクリックし、[階段のプロパティ] で階段の段数や登る方向を設定できます。

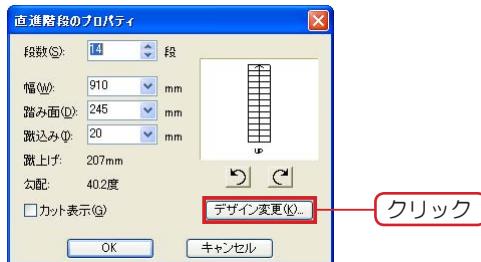
[詳細設定] をクリックして階段の段幅、踏面や蹴り場の奥行きなどの詳細を設定できます。

[デザイン変更] をクリックして階段のデザインを変更できます。

階段のデザインを変更する方法は 52 ページ

階段のデザインを変更する

[階段のプロパティ] で階段に手すりバーをつけたり、フレームやパネルを取り付けるなど、デザインを変更できます。



クリック



- 配置した階段をダブルクリックし、[階段のプロパティ] の [デザイン変更] をクリックします。

- [階段デザイン変更] の [手すりバー] で [右／左につける] のチェックボックスをオン にします。手すりバーがつきます。手すりバーの高さを変更するときは [高さ] のボックスに高さを入力します。
- デザインの一覧でデザインを選択します。フレームやパネル、蹴込み板の有無を選択できます。

デザインの設定



階段のデザインをフレーム・パネルあり・蹴込みありに設定した例

階段の右に手すりバーをつける設定にした例

- 間取りを立体化して3D画面で階段のデザインの変更結果を確認できます。

3D画面で確認した後で階段のデザインを変更するときは、間取り画面に戻って設定しなおしてください。

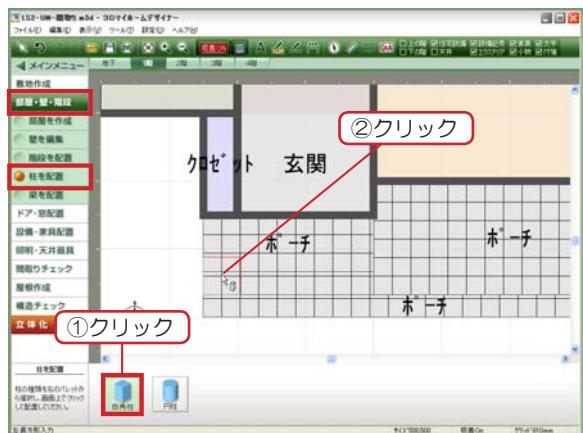
7

柱や梁を配置する

柱や梁を配置します。柱の高さは自動で天井の高さに設定されています。柱や梁のサイズは、配置後に寸法指定して変更できます。



柱を配置する



- 1** ナビの **柱を配置** を選択します。
パレットの [四角柱] または [円柱] をクリックし、作図エリアでクリックします。

配置した柱を削除するには、柱を選択してキーボードの [Delete] キーを押します。



- 2** 配置した柱をダブルクリックします。



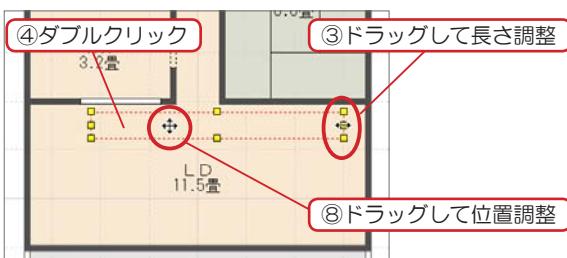
- 3** [柱のプロパティ] に柱の寸法を入力して [OK] をクリックします。ドラッグして柱の位置を調整します。

柱の高さは、床から天井までの高さに自動設定されています。任意の高さに設定するときは、[柱のプロパティ] の [高さ設定方法] で [手動 (下端と上端を指定)] を選択し、寸法を入力します。

梁を配置する



- 1 ナビの [部屋・壁・階段] を選択します。パレットの [梁] をクリックし、作図エリアでクリックします。



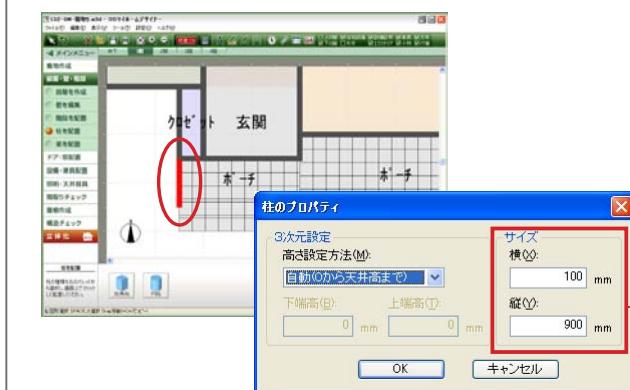
- 2 配置した梁をドラッグして位置を調整します。黄色のハンドルをドラッグしてサイズを調整できます。



- 3 配置した梁をダブルクリックして [梁のプロパティ] に梁の寸法を入力して [OK] をクリックします。

ナビを切り替えると、梁は非表示になります。

柱を利用して袖壁を作成する



[四角柱] を配置してダブルクリックし、[柱のプロパティ] で壁の幅と長さの寸法を入力します。袖壁として利用できます。柱を利用して袖壁にすると基礎も自動で作成されるので、エントランスなどで使用すると、外壁と同じような見た目に仕上がりります。

壁のサイズを入力

8

ドアや窓を配置する

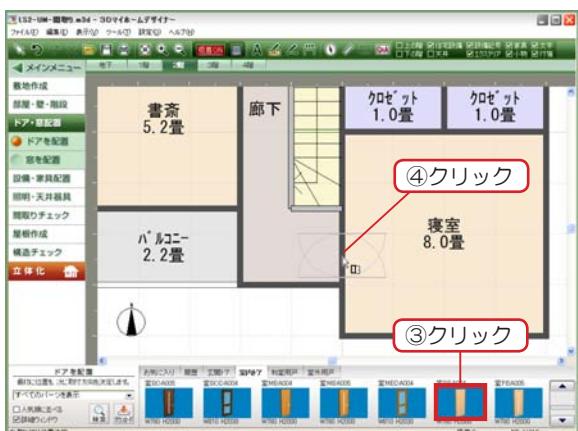
ドアや窓は、デザインを検討しながら個別に配置します。建具は開閉方向やサイズを変更したり、後で他のデザインの建具に入替えることもできます。



ドアを配置する



- 1** ナビの **ドア・窓配画** を選択します。
ドアの種類のタブを選択し、サブメニューでドアの分類を選択します。



- 2** パレットからドアを選択し、ドアを配置する壁をクリックして配置します。

パレットのパーツをクリックすると [詳細ウィンドウ] が表示されます。[詳細ウィンドウ] はマウスカーソルがウィンドウから外れると自動で閉じます。
☞ 詳細ウィンドウを表示しないようにする方法は 66 ページ

- 3** マウスカーソルを動かしてドアの開閉方向が目的の方向（赤い線で表示）になったらクリックします。

配置したドア／窓を削除するには、削除したいドア／窓を選択してキーボードの [Delete] キーを押します。

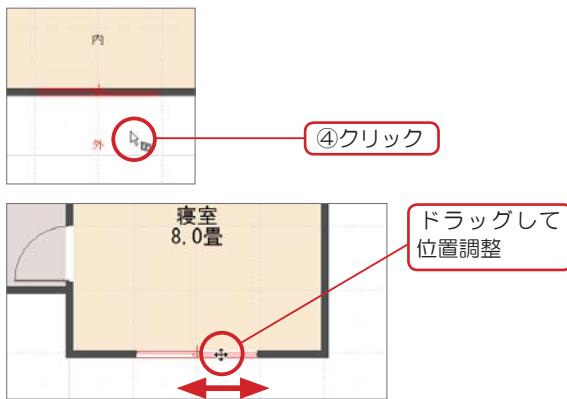
窓を配置する



1 ナビの [ドア・窓配置] を選択します。窓の種類のタブを選択し、サブメニューで窓の分類を選択します。

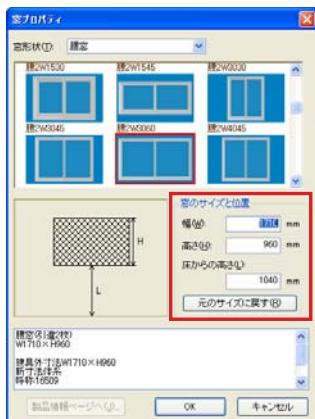
2 パレットから窓をクリックし、窓を配置する壁をクリックして配置します。
マウスカーソルを動かしてドアの開閉方向が目的の方向（赤い線で表示）になったらクリックします。

配置した窓／ドアの開閉方向を変更するときは、変更する窓／ドアを選択し、もう一度クリックします。マウスカーソルを動かしてドアの開閉方向を決定します。



3 窓／ドアの位置を調整するときは、窓／ドアを選択してドラッグします。
位置を微調整するときは、[グリッド吸着] をオフ [吸着OFF] にしてからドラッグします。

配置したドア・窓のデザインや配置高さを変更する

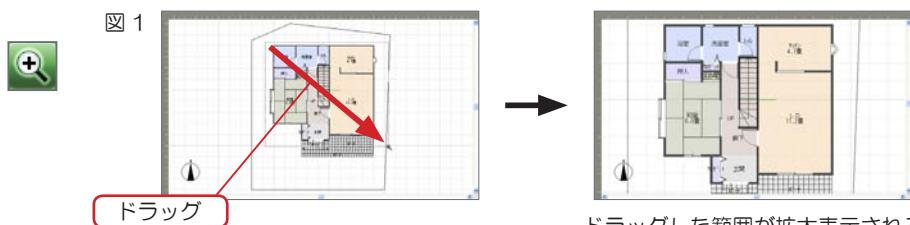


- ドアや窓の配置高さとサイズは自動設定されています。配置高さやサイズを変更するときは、配置したドア／窓をダブルクリックして [ドア／窓プロパティ] でサイズや位置を設定します。
- 配置したドアや窓のデザインを変更するときは、[ドア／窓プロパティ] でドア／窓形状を選択し、一覧からデザインを選択します。入替えた建具は、はじめに配置してあった建具と同じサイズで配置されます。新しく変更した建具のオリジナルのサイズにするときは [元のサイズに戻す] をクリックします。

間取りの拡大／縮小表示と画面スクロール

間取りの拡大／縮小表示

- 部屋や建具を選択して [全表示] をクリックします。選択した部屋や建具が作図エリアに全体表示されます。何も選択していない状態で [全表示] をクリックした場合は、間取り全体が表示されます。
- [拡大] をクリックし、拡大表示したい範囲をドラッグして拡大表示します（図 1）。
- [縮小] をクリックし、作図エリアでクリックします。クリックした位置を中心に縮小表示されます。



ドラッグした範囲が拡大表示される

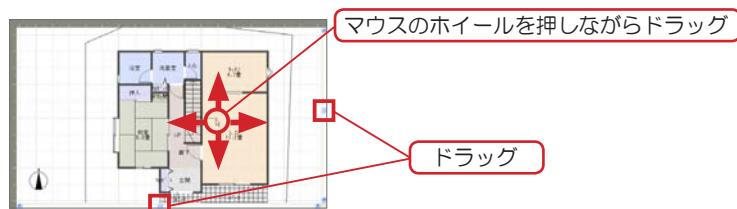
作図エリアでマウスのホイールを前方向に回転します。マウスカーソルの位置を中心に間取りが拡大表示されます（図 2）。ホイールを後ろ方向に回転します。マウスカーソルの位置を中心で縮小表示されます（図 3）。



マウスのホイールを前方向に回転させる

間取りのスクロール

- 作図エリアの右端にあるスクロールボタンの[▲]や[▼]をクリックしたり、つまみをドラッグして画面をスクロールします。
 - マウスのホイールを押しながらドラッグしても、画面をスクロールできます。
- ※ マウスの種類や設定によっては、拡大／縮小表示およびスクロールできないものがあります。



9

システムキッチンや家具を配置する

キッチン・トイなどの設備や、ソファ・ベッドなどの家具、門扉・樹木などのエクステリアなどを間取りに配置します。間取りを立体化すると、配置した家具なども立体化されます。

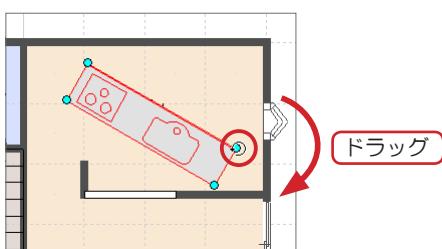


システムキッチンやシステムバスなどの住宅設備を配置する



- 1** ナビの **設備・家具配置** を選択し、**住宅設備** を選択し、フロアタブで配置する階を選択します。
パレットから配置したいキッチンを選択し、作図エリアでクリックして配置します。

配置したパートを削除するには、削除するパートを選択してキーボードの [Delete] キーを押します。

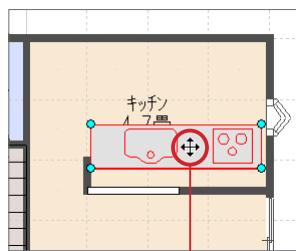


- 2** パーツを選択し、水色のハンドルをドラッグします。15 度単位でパーツが回転します。



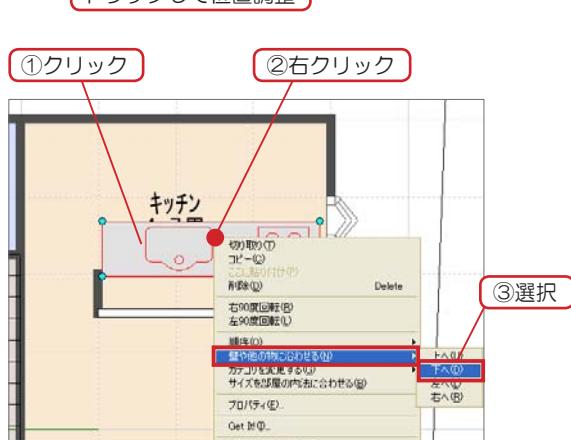
- 3** パーツを右クリックして「右／左 90 度回転」を選択します。パーツが右／左方向に 90 度回転します。

配置位置を調整する



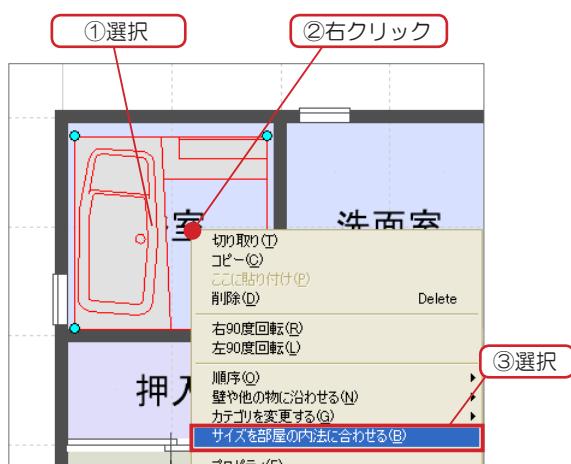
1 パーツをドラッグして位置を移動します。

配置位置を微調整するときは、グリッド吸着をオフにします。

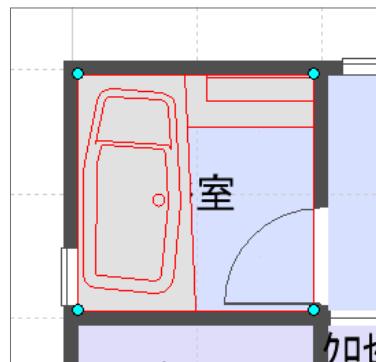


2 パーツを右クリックして「壁や他の物に沿わせる」から「下へ」を選択します。間取りでパートの下方向にある壁や他のパートに沿って配置されます。

配置したパートを壁にピッタリと配置したいときに「壁や物に添わせる」機能を利用すると便利です。



3 システムバスを配置して右クリックし、「サイズを部屋の内法に合わせる」を選択します。部屋の内側の寸法に合うようにパートのサイズが調整されます。



ユニットバスが部屋の内法にぴったりのサイズになる

家具を配置する



- 1 ナビの **設備・家具配置** を選択し、フロアタブで家具を配置するフロアを選択します。
- 2 パレットから家具を選択し、作図エリアでクリックして配置します。
- 3 配置した家具をドラッグして位置や角度を調整します。

☞ パレットの使い方は 66 ページ

複数のパーツを選択する

机と椅子など、複数のパーツをまとめて選択して移動させたり、90 度回転させることができます。キーボードの [Shift] キーを押したまま選択したいパーツを順にクリックします。複数のパーツを選択した状態でドラッグしてまとめて移動できます。複数のパーツを選択した状態で、右クリックして「右／左 90 度回転」を選択します。右／左方向に 90 度回転します。

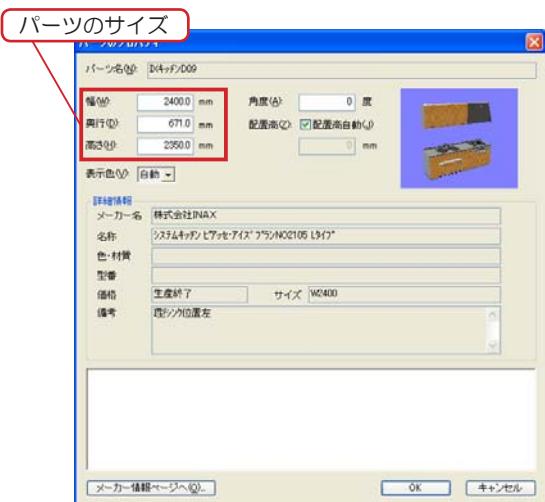
[Shift] キーを押したままクリック

キーボードでパーツの位置を調整する

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

パーツを選択した状態でキーボードの [Ctrl] と [←] または [→] のキーを同時に押します。パーツが左／右方向に 15 度ずつパーツが回転します。

パーツのサイズを変更する



配置したパーツをダブルクリックして[パーツのプロパティ]で寸法を入力します。パーツのサイズを変更できます。パーツのサイズは、立体化後に3D画面でも変更できます。

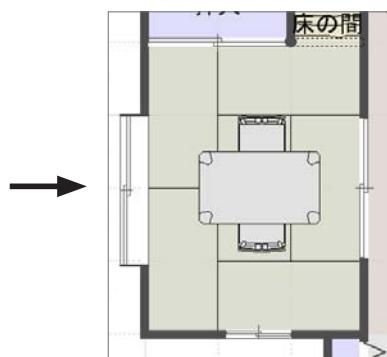
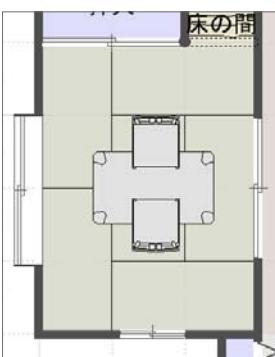
配置した家具の重なりを調整する



椅子と机など、パーツが重なって配置されているときに、パーツの重なりの順序を変更できます。

パーツを右クリックして「順序」を選択し、そのパーツを表示したい順序を選択します。

[最前面へ] を選択します。そのパーツが一番手前に表示されます。



カーテンを配置する



1 ナビの **設備・家具配置** を選択します。

フロアタブでカーテンを配置するフロアを選択します。

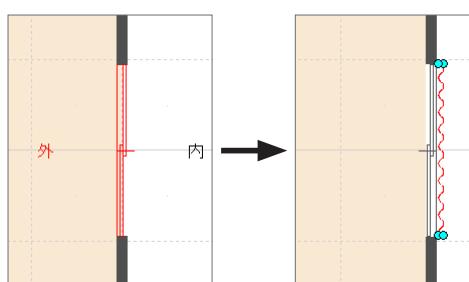
2 パレットの [カーテン・ラグ] タブからカーテンを選択して窓の内側でクリックします。



3 カーテンが配置され、窓のサイズに合わせて方向やサイズ、配置位置が自動で調整されます。

配置したカーテンを削除するときは、カーテンを選択してキーボードの [Delete] キーを押します。

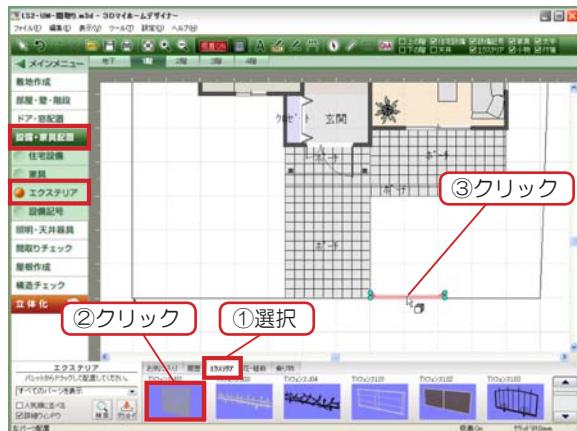
窓の開閉方向とカーテンの取り付け位置について



カーテンの取り付け位置は、窓を配置するときに設定する内側／外側の設定を基準にして窓の内側に自動配置されます。

カーテンを配置するときに、窓の外側や窓から離れた場所でクリックした場合、[バーツ配置高さ] の設定ウィンドウが表示されます。その場合は [キャンセル] をクリックしてから配置したカーテンを削除して配置しなおしてください。

門扉や樹木、車などを配置する



コンセントやスイッチなどの設備記号を配置する



1 ナビの **設備・家具配置** エクステリア を選択します。

2 パレットからエクステリアパーツを選択し、作図エリアでクリックして配置します。
配置したパーツをドラッグして位置や方向を調整します。

1 ナビの **設備・家具配置** 設備記号 を選択します。

2 パレットから記号を選択し、作図エリアでクリックして配置します。
配置した記号をドラッグして位置や方向を調整します。

設備記号は間取り画面でのみ表示されます。3D画面には反映されません。

間取り画面の表示内容を切り替える

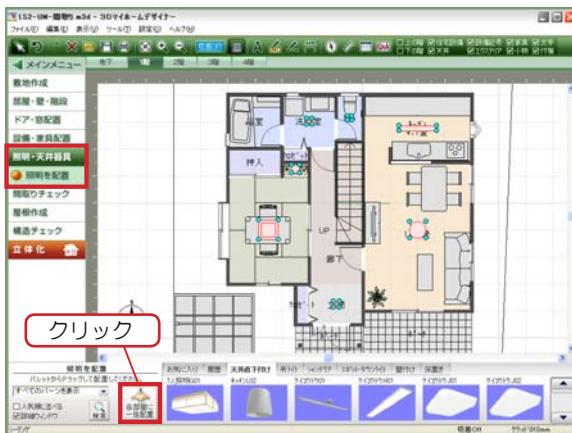
間取り画面は「住宅設備」「天井」「設備記号」「エクステリア」「家具」「小物」「文字」「付箋」の分類ごとに表示／非表示の切替ができます。

ツールバーのチェックボックスをオン にします。その分類のパーツや記号が表示され、オフ にすると非表示になります。

<input checked="" type="checkbox"/> 上の階	<input checked="" type="checkbox"/> 住宅設備	<input checked="" type="checkbox"/> 設備記号	<input checked="" type="checkbox"/> 家具	<input checked="" type="checkbox"/> 文字
<input type="checkbox"/> 下の階	<input type="checkbox"/> 天井	<input type="checkbox"/> エクステリア	<input type="checkbox"/> 小物	<input type="checkbox"/> 付箋

【上の階】【下の階】のチェックボックスのオン／オフを切り替えます。上の階の間取りと下の階の間取りを表すピンクとグレーの線の表示／非表示が切り替わります。

照明器具を一括配置する



1 ナビの **照明・天井器具** を選択します。

2 パレットの [各部屋に一括配置] をクリックします。間取りの各部屋に自動で照明器具が配置されます。

照明器具を個別に配置する



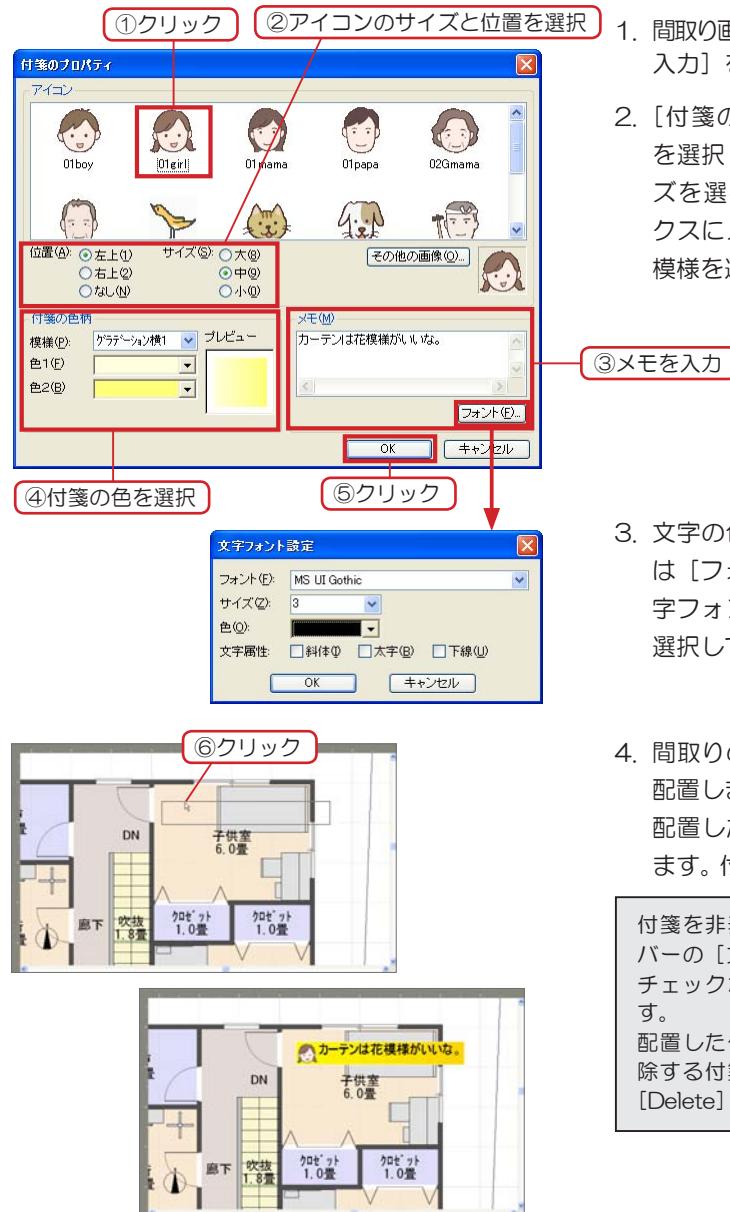
1 ナビの **照明・天井器具** を選択し、フロアタブで照明器具を配置する階を選択します。

2 パレットから照明を選択し、作図エリアでクリックして配置します。
配置したパーツをドラッグして位置や方向を調整します。

照明器具の一括配置を実行すると、それ以前に配置した照明器具はすべて消去されます。
一括配置を利用するときは、照明器具の追加や入替えは一括配置後におこなってください。

付箋メモを貼る

アイコン付の付箋メモを間取りに貼ることができます。付箋メモはツールバーの文字・付箋の表示切替で表示／非表示を切り替えます。



1. 間取り画面でツールバーの [付箋入力] をクリックします。

2. [付箋のプロパティ] でアイコンを選択し、アイコンの位置とサイズを選択します。[メモ] のボックスにメモを入力し、付箋の色や模様を選択します。

③メモを入力

3. 文字の色やサイズを変更するときは「フォント」をクリックし、「文字フォント設定」でサイズや色を選択して[OK]をクリックします。

4. 間取りの上でクリックして付箋を配置します。

配置した付箋をダブルクリックします。付箋の内容を変更できます。

付箋を非表示にするときは、ツールバーの「文字・付箋の表示切替」のチェックボックスをオフ します。

配置した付箋を削除するときは、削除する付箋を選択してキーボードの [Delete] キーを押します。

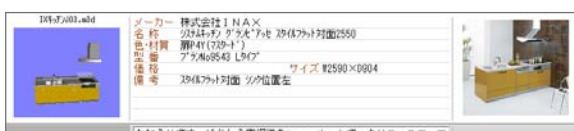
10 建具・家具パレットを使いこなす



パートを選ぶ



サムネイル：クリックすると【詳細ウィンドウ】が表示される



1 ナビの【ドア・窓配置】、【照明・天井器具】、【設備・家具配置】などを選択します。パートパレットが表示されます。

2 パレットのタブをクリックします。サブメニューで【小分類】のメニューが表示されます。小分類の種類をクリックします。選択した分類のパートがパレットに表示されます。「すべて」を選択します。選択したタブのすべてのパートが表示されます。

3 パレット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、パートのメーカー やデザインの詳細を確認できます。【詳細ウィンドウ】を表示しないようにするには、パレットの左部にある【詳細ウィンドウ】のチェックボックスをオフ [] にします。

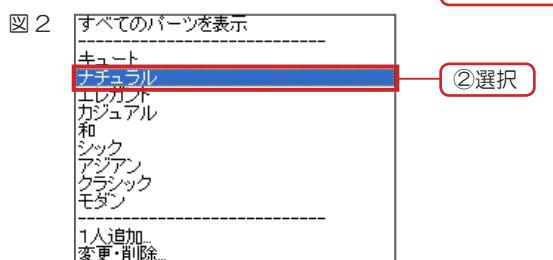
配置したパートの履歴を見る



よく使うパートを【お気に入り】タブにコピーする



スタイルで分類されたパートを表示する



1 [履歴] タブを選択します。最近使用したパートが 30 個表示されます。古いパートは記録された順に自動で削除されます。

1 パレットで、登録したいパートを右クリックし、リストから「他の分類にコピー」を選択します。

2 [パートを他の分類へコピー] の [大分類] で「お気に入り」を選択して [コピー] をクリックします。[お気に入り] タブにコピーされます。

1 パレット左のプルダウンメニューの ▾ をクリックし(図 1)、リストからスタイルを選択します(図 2)。

2 選択したイメージのパートだけがパレットに表示されます。

インテリアの好みを登録してある場合は、プルダウンメニューで名前を選択します。おすすめのパートがパレットに表示されます。

☞ インテリアの好みを登録する方法は 68 ページ

パレット左の「人気順に並べる」のチェックボックスをオンにします。メガソフトが保有しているパートの利用状況の統計データをもとに、人気の高いものから順に表示されます。

インテリアの好みを登録する

豊富なパーツやテクスチャを効率よく利用できるように、登録者の嗜好に合わせてパーツやテクスチャを表示させる機能があります。

この機能を利用するときは、事前に家に住む人の好みを登録しておきます。登録した内容からその人の好みの傾向を分析し、その結果に合わせてパレットの表示が変わります。



クリック



クリック



名前を入力



言葉を選択



クリック

1. 3D画面でナビの [診断／チェック] を選択します。

2. パレットの [インテリアの好みを登録] をクリックします。

間取りや3D画面のパレットの左部のプルダウンメニューで「1人追加」を選択しても登録を開始できます。

3. 設定画面の2ページ目で [追加] をクリックします。

4. 次の画面のボックスに名前を入力します。この名前はパレットで誰の好みに合わせるのか選択するために使われます。

5. 画面の質問項目にしたがって好きな言葉を選択し、[次へ] をクリックします。登録者におすすめのインテリアのイメージスタイルが表示されます。

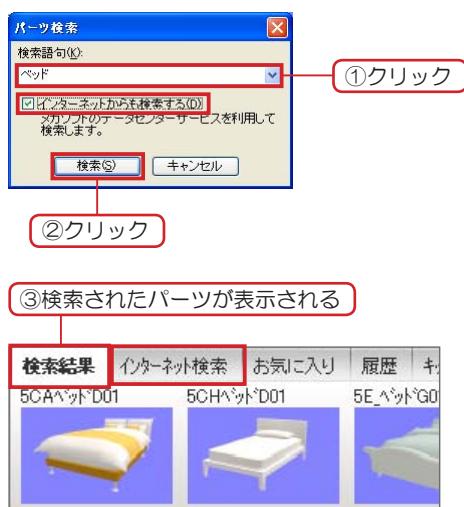
パーツやテクスチャ、色などを選ぶときにこれを参考にできます。

6. [OK] をクリックします。インテリアの好みの登録が終了します。

外装・内装を住む人の好みに合ったスタイルに一括変更することもできます。

好みのスタイルに一括変更する方法は88ページ

パーツを検索する



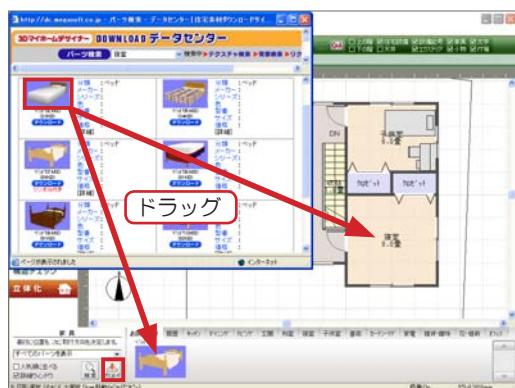
1 パレットの をクリックします。

2 [パーツ検索] にキーワードや型番を入力します。[インターネットから検索する] のチェックボックスをオン にした場合、インターネットに接続してマイホームデザイナーの「データセンター」からも同時に検索できます。

3 [検索] をクリックします。検索結果は「検索結果」タブに表示されます。[インターネット検索] タブには「データセンター」から検出したパーツが表示されます。

[検索結果] や [インターネット検索] タブのパーツは、ほかのタブのパーツと同様に間取りに配置できます。
[インターネット検索] タブから配置したパーツは、「データセンター」からダウンロードされて [お気に入り] タブに登録されます。

パーツをダウンロードする



1 パレットの をクリックします。Web ブラウザが起動して「データセンター」のページが開きます。

2 「データセンター」の検索画面で種類や分類項目を選択します。検索されたパーツが表示されます。

3 検索結果に表示されたパーツの画像を作図エリアまたはパレットにドラッグします。ダウンロードを確認するウィンドウで [OK] をクリックするとダウンロードを開始します。

ダウンロードしたパーツは、ナビで [家具] を選択している場合は [家具] パレット、[住宅設備] を選択している場合は [住宅設備] パレットの [お気に入り] タブに自動登録されます。ダウンロードしたパーツは間取り画面、3D 画面のどちらでも利用できます。

「データセンター」のご利用には、会員登録が必要です。
個人会員はパソコン 1 台、法人会員は 2 台まで同時に「データセンター」をご利用いただけます。
会員登録は、ひとつのライセンスキーに対して 1 回のみおこなえます。

ダウンロードしたパーツにはシンボルが設定されていないパーツがあります。シンボルが設定されていないパーツを配置すると四角形のみの表示となります。このようなパーツは、立体化後に 3D 画面で配置してください。

パレットの自動アップデートについて

3Dマイホームデザイナー LS2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6ヶ月間無料でご利用いただけます。

インターネットに接続していれば、データセンターから新作家具や建材のパーツ、壁紙などのテクスチャが自動的にパレットに追加されます。

データセンターから自動的にパーツやテクスチャを追加するには、データセンターへの会員登録が必要です。

新着の住宅素材があれば、3Dマイホームデザイナー LS2を起動した際に、メインメニューとは別に更新情報のメッセージが表示されます。



- [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。

- データセンターへのログイン画面が表示されるので、データセンターご登録時のメールアドレスとパスワードを入力し、**ログイン** をクリックします。

ログイン後、データセンターから住宅素材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、テ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。ダウンロード終了後、最小化されたダウンロード画面が閉じ、ダウンロード中を表すアイコンも消えます。

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マイホームデザイナーで作業できます。

パーツやテクスチャの製品名、品番、金額などについて

マイホームデザイナーには、大手有名メーカーの実在する製品データを多数含む約3200点の3Dパーツ、約1800点のテクスチャが収録されています。

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

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



テクスチャには「MTBファイル形式^(※2)」を採用しており、属性情報のほかに、テクスチャを貼り付ける際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るようになっています。

^{※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)巻末の「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、バンブマッピング(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」時にバンブマッピング・透明度・反射率の効果が反映されます。

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

記号	メーカー名	記号	メーカー名	記号	メーカー名
DK	大建工業	MD	松下電工	SY	ソニースタイル
EL	エレコム	MG	村田合同	TK	タカラスタンダード
HK	日比谷花壇	MN	マルニ木工	TL	東リ
IX	I NAX	NH	ニチハ	TM	天童木工
KD	クボタ松下電工外装	PI	パイオニア	TT	TOTO
KM	カリモク家具	SE	住江織物	TX	東洋エクステリア
KS	川島織物セルコン	SG	サンゲツ	YA	YKKAP
KW	柏木工	SN	新日軽	YL	ヤマハリビングテック
KY	コクヨファニチャー	ST	三協立山アルミ		
LY	リリカラ	SW	サンウェーブ		

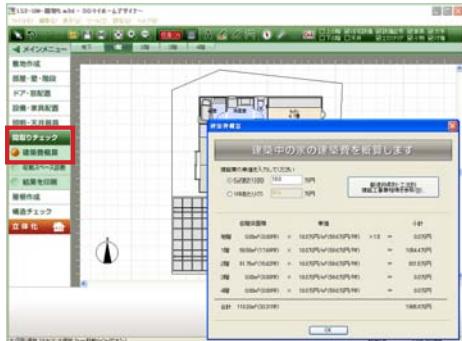
11

間取りをチェックする

完成した間取りは「建築費概算」「収納スペース診断」の2つの機能でチェックできます。

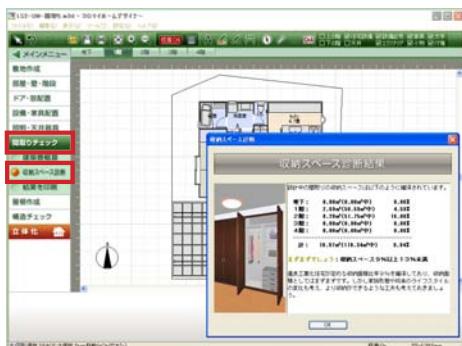


建築費を概算する／収納スペースを診断する



- 1** ナビの [間取りチェック] を選択します。建築費の単価を入力すると建築費が算出されます。

[建築費概算] 機能は、あくまでも目安としてご利用ください。



- 2** ナビの [間取りチェック] を選択します。収納スペース診断結果が表示されます。

収納スペースとは、部屋の「押入」「クロゼット」「物入」「納戸」を指します。

チェック結果を印刷する

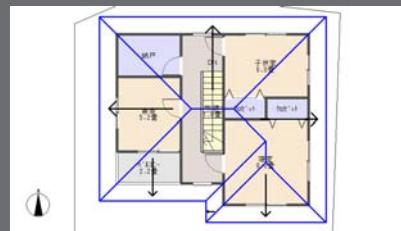


- 1** ナビの [間取りチェック] を選択します。
2 [診断結果の印刷] の [印刷対象] で、印刷したい診断結果のチェックボックスをオン にして [OK] をクリックします。

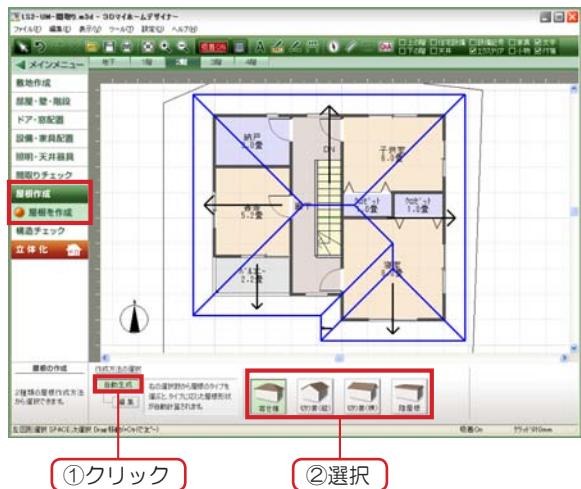
印刷されるチェック結果は「その時点での」チェック結果となります。診断後に間取りを変更して [結果を印刷] すると、印刷されるのは変更後の間取りの診断結果になります。

12 屋根を作成する

パレットから屋根の種類を選択するだけで、自動的に屋根が生成されます。また、自動生成された屋根の軒の方向を部分的に変更できます。



屋根の種類を選択する



- 1 ナビの **屋根作成** を選択します。
- 2 パレットの [自動生成] をクリックして屋根の種類を選択します。

- ・ 屋根は作図エリアに青い線で表示されます。
- ・ フロアタブで表示したい階を選択すると、各階に生成された屋根が表示されます。



寄せ棟



切り妻(横)



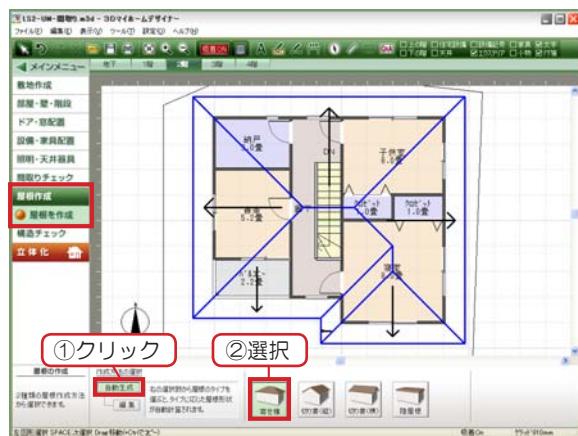
切り妻(縦)



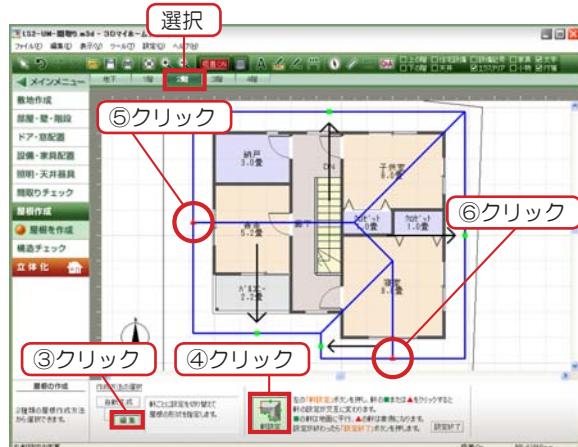
陸屋根



軒の方向を切り替える



1 ナビの **屋根作成** を選択します。パレットの [自動生成] をクリックし、基本となる屋根の種類を選択します。



2 パレットの [編集] をクリックします。パレットが切り替わったら [軒設定] をクリックし、屋根の **■「地面に平行な軒」** と **▲「地面に対して勾配を持った軒」** をクリックして切り替えます。

屋根の形状の表示方法について

■で表示されている軒は、立体化したときに地面に平行に作成されます。

■ 地面に平行な軒



▲で表示されている軒は、立体化したときに地面に対して勾配を持った軒に作成されます。

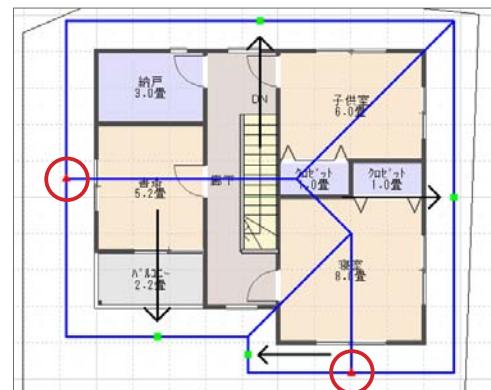
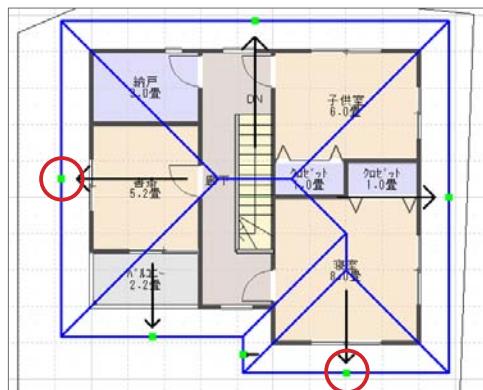
▲ 地面に対して勾配を持った軒



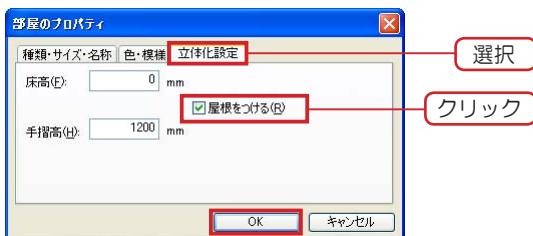


ほかの階にも屋根が生成されている場合は、フロアタブで表示する階を切り替えて〔軒設定〕をクリックし、屋根の 「地面に平行な軒」と 「地面に対して勾配を持った軒」をクリックして切り替えます。

編集が終了したら〔設定終了〕をクリックします。



ポーチやバルコニーに屋根をつける



ポーチやバルコニーには、屋根がつかない設定になっています。

屋根をつける場合は、ポーチ／バルコニーをダブルクリックして [部屋のプロパティ] の [立体化設定] タブを選択します。

[屋根をつける] のチェックボックスをオン します。屋根が自動生成されます。

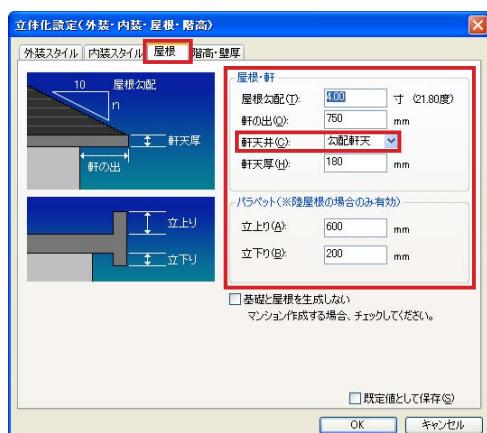


何も設定しない場合は、バルコニーには屋根は作成されない



バルコニーに屋根をつけた例

屋根の詳細を設定する



屋根の形状の変更は、間取り画面でおこないます。間取り画面の「設定」メニューから「立体化設定(外装・内装・屋根・階高)」を選択し、[屋根] タブを選択します。

[屋根勾配] [軒の出] [軒天厚] の変更は、それぞれのボックスに寸法を入力します。

[軒天井] の形状は下の3種類から選択できます。特に設定していない場合は「勾配軒天」で立体化されます。

屋根の形状で [陸屋根] を選択している場合は、[バラット] の [立上り] [立下り] の寸法を変更できます。



「通常」に設定した軒天井の例



「勾配軒天」に設定した軒天井の例



「水平軒天」に設定した軒天井の例

13 構造をチェックする

耐力壁、荷重、バランスのチェックを行い、問題点をみつけて解決策をアドバイスする機能です。耐力壁を配置して、簡易構造診断をおこないます。



構造についての基礎を学ぶ



耐力壁を配置する



- ナビの **構造チェック** を選択します。

- パレットの **ワンポイント講座** をクリックします。
タイトルをクリックして構造について学習できます。

- パレットの耐力壁をクリックし、間取りで配置する壁をクリックします。各階に耐力壁を配置します。

耐力壁を削除するには、削除する耐力壁を選択してキーボードの [Delete] キーを押します。
階段などと重なってうまく耐力壁を選択できないときは、耐力壁の上でクリックしてキーボードのスペースキーを押します。選択対象が順番に切り替わります。

簡易構造診断をおこなう



1

すべての階に耐力壁を配置したら、パレットの
をクリックします。

[簡易構造診断] の画面が表示されたら、内容
を確認して [次へ] をクリックします。

[詳細設定] をクリックしてチェックの詳細を設定でき
ます。

詳細を設定して [次へ] をクリックします。手順2の
地域を選択する画面になります。

2

家を建築する地域を選択し、[次へ] をクリッ
クします。

3

診断結果が表示されます。表示された内容を参
考にし、耐力壁の配置位置や間取りを変更して
再度構造チェックをおこないます。

耐力壁の配置数が多ければ安全というわけではありま
せん。バランスよく配置すると安全な構造になります。

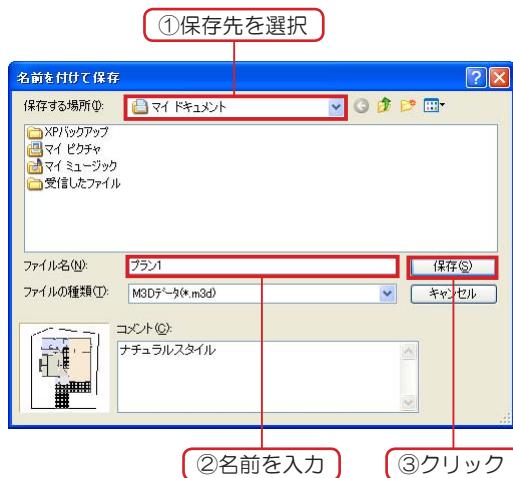
あくまでも簡易チェックですので、本格的な計算は専
門家にご相談ください。

14 間取りを保存／印刷する

作成した間取りは M3D (*.m3d) や画像ファイルとして保存できます。また、間取りに配置された家具や設備、エクステリア、設備記号などの表示項目を選択して印刷できます。



間取りを保存する



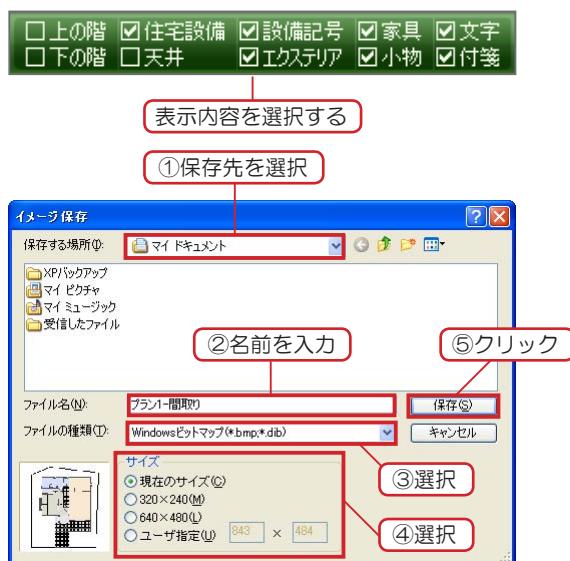
1 ツールバーの [保存] をクリックします。

2 [名前をつけて保存] でファイルの保存場所を選択し、間取りの名前を入力します。[コメント]には、間取りに関するメモを入力します。

3 [保存] をクリックします。

別の名前で保存するときは、「ファイル」メニューの「名前をつけて保存」を選択し、別の名前を入力して保存します。

間取りを画像ファイルとして保存する



1 ツールバーの表示切替で表示する内容を選択し、間取りを画像ファイルとして保存したい状態に整えます。

2 「ファイル」メニューの「イメージ保存」を選択し、[イメージ保存] でファイルの保存場所を選択して画像の名前を入力します。

3 ファイルの種類、画像のサイズを選択して [保存] をクリックします。

保存できるファイル形式は「*.bmp」、「*.jpg」、「*.emf」です。

間取りを印刷する



1 ツールバーの表示切替で表示する内容を選択して、間取り画面を印刷したい状態に整えます。

2 をクリックします。



3 [印刷] の各項目の内容を設定します。印刷されるときのイメージが [印刷イメージ] に表示されます。

縮尺を指定する場合は [ユーザー設定] をクリックして縮尺を設定します。

4 [OK] をクリックすると印刷が始まります。

第2章

マイホームデザイナーの基本操作

外装や内装をデザインする

- | | |
|-----------------------|-----|
| 1 間取りを立体化する | 82 |
| 2 外観・内観を確認する | 83 |
| 3 外装・内装の仕上げ材を変更する | 88 |
| 4 家具を追加する／入れ替える | 93 |
| 5 外構を仕上げる | 96 |
| 6 光源や背景を設定してパース図を仕上げる | 97 |
| 7 3Dデータを保存／印刷する | 101 |



1

間取りを立体化する

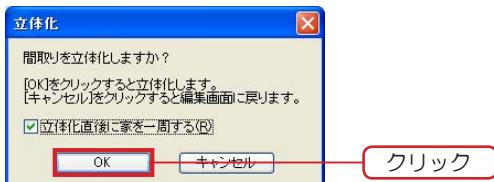
作成した間取りを立体化します。間取りを修正するときは間取り画面に戻って修正します。



間取りを立体化する



1 ナビの **立体化** をクリックします。



2 確認のメッセージが表示されたら、[OK] をクリックします。



3 間取りが立体化されると、自動的に家の周りを一周します。

[立体化] ウィンドウの [立体化直後に家を一周する] チェックボックスをクリックしてオフにした場合、立体化直後に家を一周する設定を解除できます。

2

外観・内観を確認する

立体化した家の周りを一周して、さまざまな角度から家の外観や各部屋の間取り、建具などを確認します。



外観を確認する



- 1 ナビの [外観内観確認] を選択します。
パレットの をクリックします。家が一周します。

間取りの変更や壁の編集、建具の変更をするときは、ナビの [間取り編集] をクリックして間取り画面に戻ります。

[ズーム] でパース図を拡大／縮小表示する



- 1 [視点変更ツール] の [ズーム] をクリックして、縮小表示するときは、パース図で上方にドラッグします。



- 2 拡大表示するときは、下方向にドラッグします。

[移動] で家を水平／垂直方向に移動させる



- 1 [視点変更ツール] の [移動] をクリックして、パース図で上下左右にドラッグします。ドラッグした方向に家が移動します。

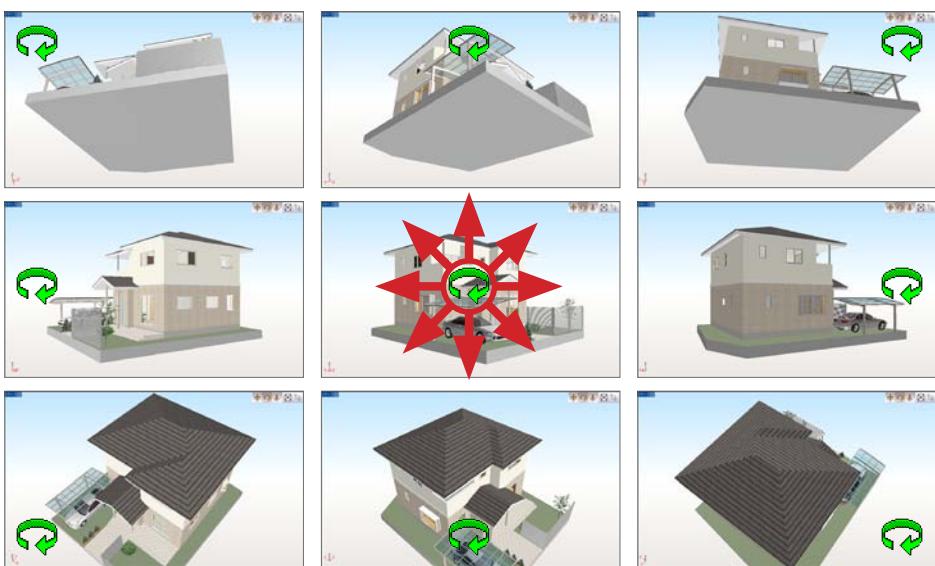
視点変更を終了して家やパーツなどを選択するときは [選択] ボタンをクリックしてからおこないます。

[回転] で家を回転させる



- 1 [視点変更ツール] の [回転] をクリックして、パース図でドラッグします。家が回転します。

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



内観を確認する



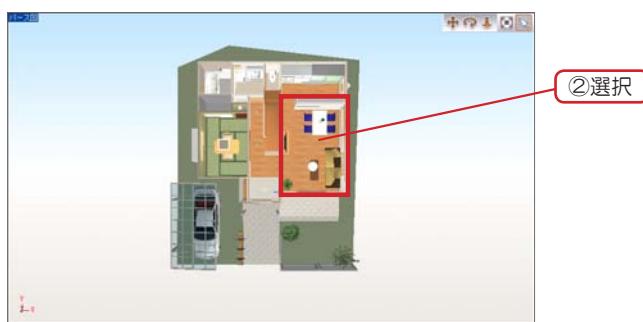
1 ナビの **外観内観確認** **内観を見る** を選択します。

2 フロアタブで表示する階を切り替えて各階の内観を確認します。

[全体表示] で部屋を画面内に全体表示する



1 [選択] をクリックし、大きく表示したい部屋を選択します。



②選択



2 [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。選択した部屋が画面全体に表示されます。

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、家が全体表示されます。



部屋の中に入つてみる



1 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。

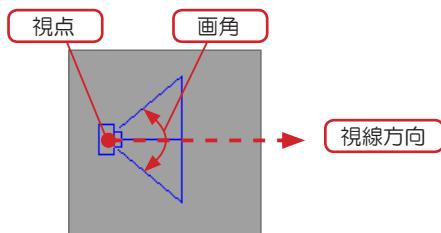


2 パース図が、部屋の左手前方向から見た室内の眺めに変わります。

パース図をもとの真上から見た状態に戻すときは、ナビの【外観を見る】を選択して、一度視点を外観に切り替えた後、もう一度ナビの【内観を見る】を選択します。

☞ 視点や視線方向を指定して家や室内を眺めたり、気に入った視点を登録する方法は 111 ページ

どこからどこを見ているか確認する



どこからどこを見ているか確認する時は、3D 画面のレイアウトを二面図表示に切り替えます。

☞ 3D 画面のレイアウトを切り替える方法は 87 ページ

視点（どこから見ているか）と視線方向（どこを見ているか）は青いカメラの絵で平面図に表示されます。

3D画面のレイアウトの切り替え

3D画面を切り替えるときは、ツールバーの [パース図表示]、[二面図表示]、[四面図表示] をクリックします。平面図や立面図でも、パートの選択、移動、サイズ調整などができます。

また、四面図表示にしたとき、立面図の [西 東] や [南 北] の方位をクリックします。立面図の表示方向が切り替わります。

（参考）立面図でパートを選択する方法は 95 ページ



パース図表示



二面図表示



四面図表示



立面図の表示方向
切り替えボタン

平面図・立面図の拡大／縮小表示とスクロール

図 1

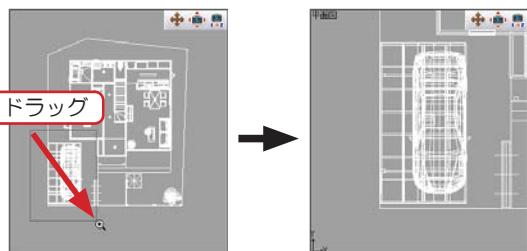
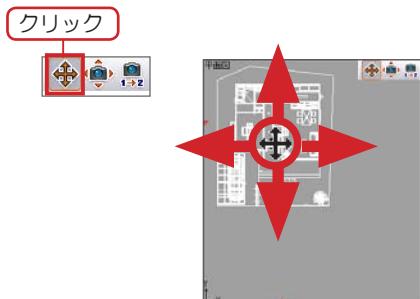


図 2



- 平面図や立面図で拡大表示するときは、ツールバーの [拡大] をクリックして拡大表示する範囲をドラッグします。（図 1）
- [縮小] をクリックして平面図または立面図上でクリックします。クリックした位置を中心にして縮小表示されます。
- [スクロール] をクリックし、平面図または立面図上でドラッグしてスクロールします。（図 2）
- マウスで拡大／縮小表示するときは、マウスのホイールボタンを前後に回転させます。
- マウスでスクロールするときは、マウスのホイールボタンを押したまま平面図または立面図上でドラッグします。

※ マウスの種類や設定によっては、拡大／縮小表示やスクロール操作ができないものがあります。

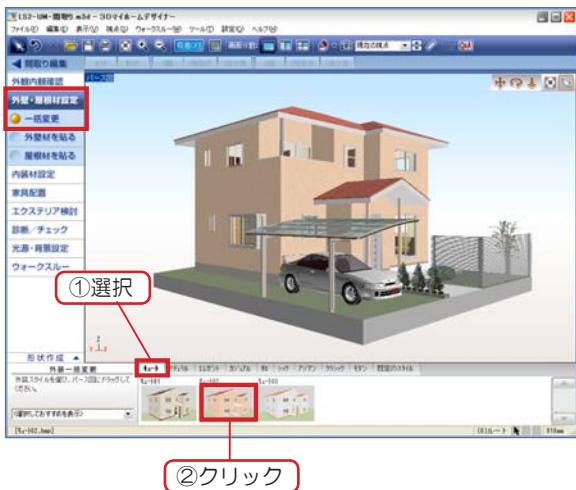
3

外装・内装の仕上げ材を変更する

外装や内装のスタイルを選んで家全体の仕上げ素材（テクスチャ）を一括変更したり、部屋や面ごとにテクスチャを変更できます。



外壁・屋根材のスタイルを一括変更する



1 ナビの **外壁・屋根材設定** | **一括変更** を選択します。

2 パレットから変更したいスタイルを選択します。選択したスタイルに変更されます。

外壁材や屋根材、内装材は部屋や面ごとにも変更できます。

外壁材や屋根材をフロアや面ごとに変更する方法は 89 ページ
内装材を部屋や面ごとに変更する方法は 90 ページ

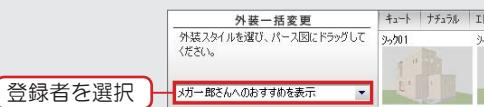
内装材を一括変更する



1 ナビの **内装材設定** | **一括変更** を選択します。

2 パレットの [対象] で [部屋ごと] または [家全体] を選択します。内装スタイルを選択し、パース図で部屋をクリックして貼りつけます。

住む人のインテリアの好みを登録している場合は、パレットで登録者を選択します。その人の好みを最も反映したタブが選択された状態で表示されます。好みを反映した別の候補のタブは青色で表示されます。



インテリアの好みを登録する方法は 68 ページ

外壁材や屋根材をフロアや面ごとに変更する

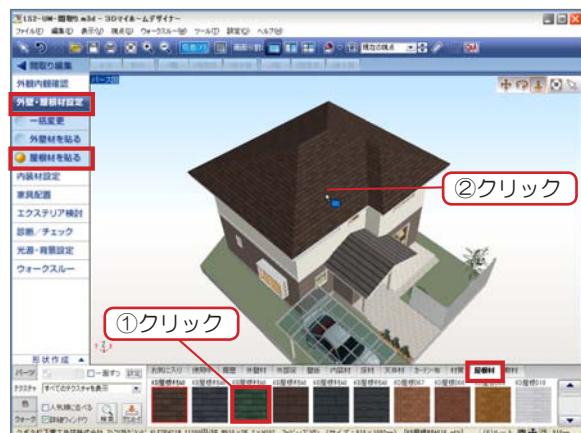


1 ナビの **外壁・屋根材設定** **外壁材を貼る** を選択します。

2 テクスチャパレットから外壁材を選択し、パース図の外壁をクリックして貼りつけます。

外壁を一面ずつ貼るときは、テクスチャパレットの「一面ずつ」のチェックボックスをオンにしてからテクスチャを貼ります。

屋根材を変更する



1 ナビの **外壁・屋根材設定** **屋根材を貼る** を選択します。

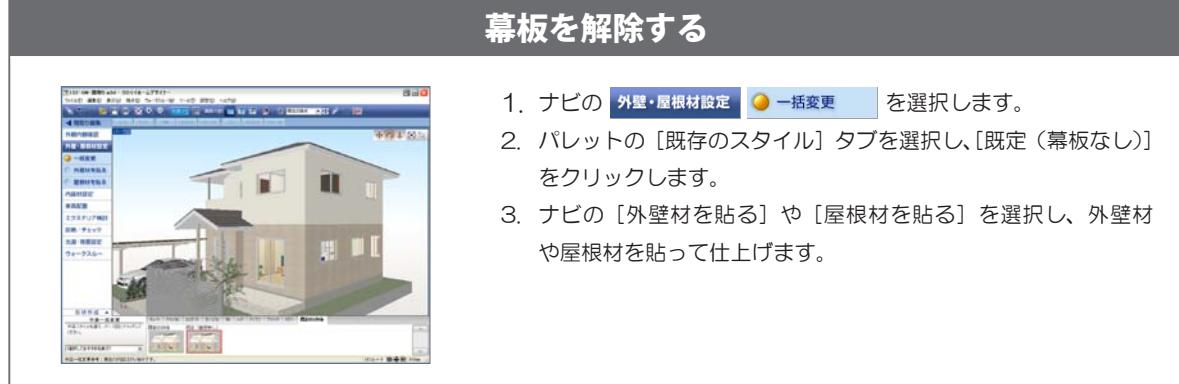
2 テクスチャパレットから屋根材を選択し、パース図の屋根をクリックして貼りつけます。

外壁や柱に色をつけるときは、パレットを色パレットに切り替えます。

外装や内装に色をつける方法は 91 ページ

幕板を解除する

1. ナビの **外壁・屋根材設定** **一括変更** を選択します。
2. パレットの「既存のスタイル」タブを選択し、「既定（幕板なし）」をクリックします。
3. ナビの「外壁材を貼る」や「屋根材を貼る」を選択し、外壁材や屋根材を貼って仕上げます。



壁紙を部屋ごとに変更する



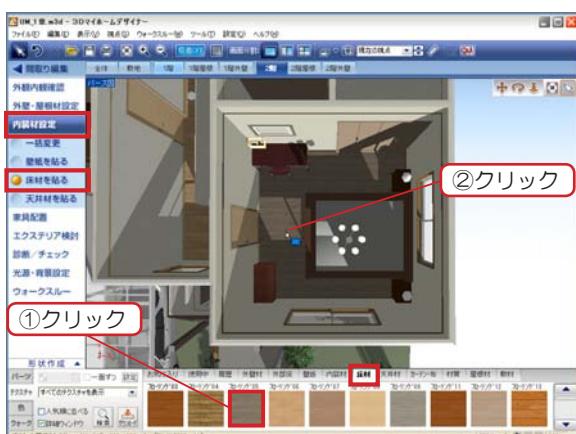
1 ナビの **内装材設定** を選択します。

2 テクスチャパレットから壁紙を選択し、部屋の壁をクリックして貼りつけます。

壁紙を一面ずつ貼るときは、テクスチャパレットの [一面ずつ] のチェックボックスをオンにしてからテクスチャを貼ります。

3 フロアタブを切り替えて、各階の壁紙を貼り替えます。

床材を部屋ごとに変更する

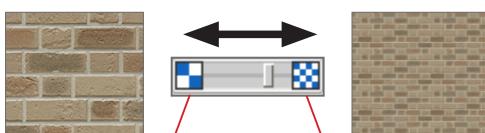


1 ナビの **内装材設定** を選択します。

2 テクスチャパレットから床材を選択し、部屋の床をクリックして貼りつけます。

3 フロアタブを切り替えて、各階の床材を貼り替えます。

テクスチャのサイズを変更する



テクスチャを貼った直後に、パレットの をクリックすると模様が大きくなり、 をクリックすると模様が小さくなります。

天井材を貼る



1 ナビの **内装材設定** **天井材を貼る** を選択します。

2 テクスチャパレットから天井材を選択し、部屋の天井をクリックして貼りつけます。

和室の床柱にテクスチャを貼るときは、テクスチャパレットの【材質】タブをクリックして、小分類から【床柱】を選択します。

3 フロアタブを切り替えて、各階の天井材を貼り替えます。

幅木や廻り縁に色をつける



1 ナビの **内装材設定** **壁紙を貼る** を選択します。

2 パレットを [色] タブに切り替えます。パレットの [対象] を [形状] に変更します。

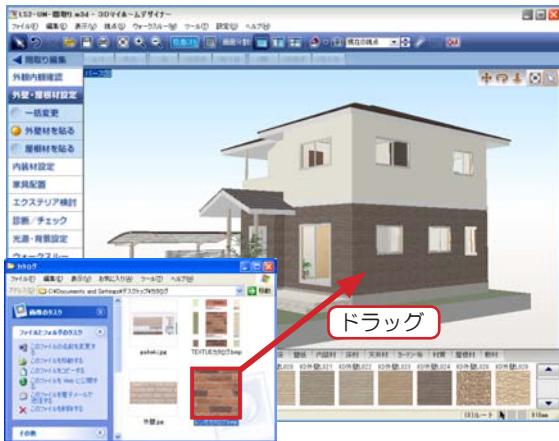
3 パレットから色を選択し、幅木や廻り縁をクリックして色をつけます。

色をつける直前の状態に戻すときは、色をつけた直後にツールバーの【元に戻す】をクリックします。

画像ファイルをテクスチャとして使う

デジカメやスキャナで取り込んで、「*.BMP」や「*.JPG」形式でパソコンに保存してある画像ファイルを、そのままパース図にドラッグして家に貼り付けることができます。

図 1



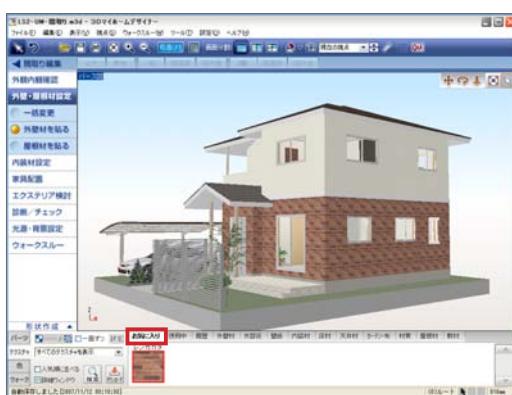
ドラッグ

図 2



サイズを設定

図 3



1 「*.BMP」や「*.JPG」形式で保存してある画像ファイルのフォルダをデスクトップに表示しておきます。貼り付けたい画像ファイルを、フォルダから直接パース図にドラッグします。(図 1)

2 [テクスチャ設定] の [反復回数指定] または [サイズ指定] を選択し、反復回数やサイズの設定値を入力して [OK] をクリックします。(図 2)

[サイズ指定] では、画像を実物と仮定して [幅] と [高さ] のサイズを設定します。

作例のレンガのテクスチャの場合、レンガ積みの1段の高さを100mmと仮定して、約6段があるので [サイズ指定] の [高さ] を「600」mmに、画像は正方形なので [高さ] も「600」mmに設定しています。

3 家にテクスチャが貼られます。貼り付けた画像は、マイホームデザイナーのテクスチャと同じ形式で [お気に入り] タブに登録されます。(図 3)

4

家具を追加する／入れ替える

家具や小物、カーテンなどを配置してインテリアを仕上げます。



床に家具を配置する



- 1** ナビの **家具配置** を選択し、フロアタブで配置する階を選択します。

家具を配置する部屋を選択して [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。

- 2** パレットから家具を選択し、部屋の床をクリックして配置します。

3D画面で配置したパーツは、間取り画面にも反映されます。

- 3** 配置した家具をドラッグして位置や方向を調整します。

- 4** 壁などに沿わせて配置するときは、選択したパーツを右クリックして「壁や他の物に沿わせる」の沿わせたい方向を選択します。

パーツをダウンロードする方法は 69 ページ

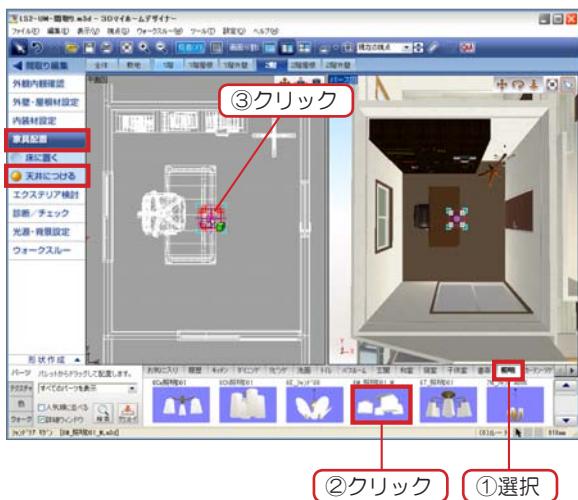
キーボードを使ってパーツを移動／回転する

パーツの位置や角度を微調整をするときは、キーボードを使って移動／回転できます。

- ・ 移動 (1/2 グリッド分)
[→]、[←]、[↑]、[↓] の矢印キーで、矢印の方向にグリッドの 1/2 ずつ移動します。

- ・ 移動 (1/10 グリッド分)
[→]、[←]、[↑]、[↓] の矢印キーで、矢印の方向にグリッドの 1/10 ずつ移動します。
- ・ 回転 (15 度)
[Ctrl] キーを押しながら [→]、[←] の矢印キーを押すと、矢印の方向に 15 度ずつ回転します。

天井に照明器具を配置する



1 ナビの **家具配置** **天井につける** を選択し、フロアタブで配置する階を選択します。配置する部屋を全体表示します。

2 パレットから照明を選択し、平面図で配置する位置をクリックして配置します。ドラッグして角度や位置を調整します。

ナビの **[天井につける]** を選択していないと、照明器具パーツは床に配置されます。

照明器具パーツには光源が設定されています。明るさの調整などを起こしたり、点灯のオン／オフを切り替えるときは **[光源設定]** ウィンドウを利用します。

98 ページ

パートのサイズや位置を調整する

パートをダブルクリックするか、パートを選択してツールバーの [プロパティ] をクリックすると [パートのプロパティ] が表示されます。

図 1



- ・ [幅]、[奥行]、[高さ]
寸法を入力してパートのサイズを変更できます。

- ・ [X]、[Y]、[Z]
パートの原点（ピンクのポイント）の位置を座標の数値で指定できます。

原点については 123 ページ

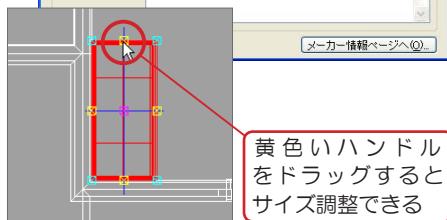
- ・ [RX]、[RY]、[RZ]
パートを X 軸、Y 軸、Z 軸を回転軸にして回転させる角度を「-360」度から「+360」度まで指定できます。

座標と回転軸については 124 ページ

- ・ [マウスドラッグでサイズと傾きの変更を可能にする]
チェックボックスをオン にします。パートに黄色いハンドルが表示され、ドラッグでのサイズ変更が可能になります。

- ・ [ロック]
チェックボックスをオン にします。パートを操作できないようにロックできます。

図 2



パーツを入れ替える



- 1 変更したいパーツを選択します。
- 2 パレットで入れ替えたいパーツを右クリックして「このパーツに入れ替え」を選択します。

パーツを入れ替えるとき、ピンクのポイント（原点）が位置の基準となります。

屋根・天井の表示／非表示を切り替えるときは、ツールバーの【屋根・天井の状態設定】をクリックします。



選択した家具が入れ替わる

立面図でパーツを選択する

パーツが重なっているときは次の順序で目的のパーツを選択します。



1 立面図でパーツが重なっている部分をクリックします。

2 キーボードの【スペース】キーを押します。押す度に、選択対象が順番に切り替わります。

選択を解除するときは、ツールバーの【選択】をクリックするか、または作図エリアの何もない場所をクリックします。

クリックした後に
スペースキーを押す

5

外構を仕上げる

庭に植木やガーデン家具などを配置したり、敷地に石や芝を敷いてエクステリアを整えます。



エクステリアやガーデニングのパーツを配置する



- エクステリアにパーツを配置するときは、ナビの **エクステリア検討** **エクステリア** を選択します。ガーデニングのパーツを配置するときは、ナビの **エクステリア検討** **ガーデニング** を選択します。

- パレットでパーツを選択し、平面図またはペース図の敷地をクリックして配置します。

屋根や木の陰になる場所にパーツを配置するときは、敷地に一度配置してから平面図で位置を調整します。

- 水色のハンドルをドラッグして方向を調整します。パーツの内側をドラッグして位置を調整します。

パーツサイズの調整は 94 ページ

敷材を貼る



- ナビの **エクステリア検討** **敷材を貼る** を選択します。

- パレットで敷材を選択し、ペース図の敷地をクリックします。

6

光源や背景を設定して パース図を仕上げる

できあがった家に背景をつけたり、太陽光の位置を設定したりします。家を高画質で出力すると、色や陰影がよりリアルに表現されます。



昼の光、夕方の光、夜の光に切り替える



1 ナビの **光源・背景設定** を選択します。

2 パレットのイメージ画像をクリックします。
パース図が昼／夕／夜の光や背景に変わります。

光や背景を切り替えの直前の状態に戻すときは、パレットの [切り替え前の状態に戻す] をクリックします。

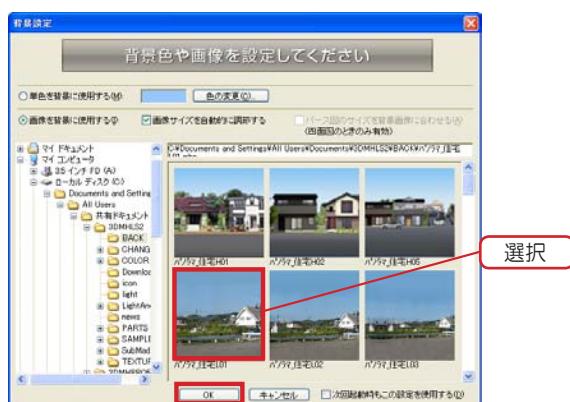
昼・夕・夜のイメージに切り替えた後、ナビを切り替えた場合は、背景や室内の光の設定は手動で戻してください。

背景を元のグラデーションに戻すには、[背景設定] の背景画像リストで [デフォルト背景] を選択します。

室内の光の状態を元に戻すには、[光源設定] の [光源一覧] リストで各光源のチェックボックスをオフにします。

照明器具の点灯／消灯の切り替え方法は 99 ページ

背景を設定する



1 ナビの **光源・背景設定** を選択します。

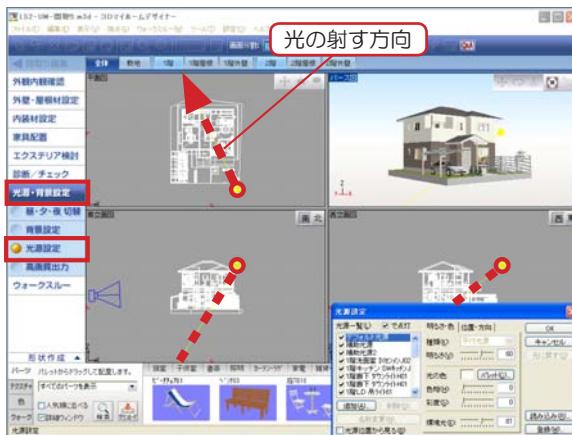
2 [背景設定] で使用したい背景画像を選択して [OK] をクリックします。

デジカメで撮った写真を背景に加工できます。

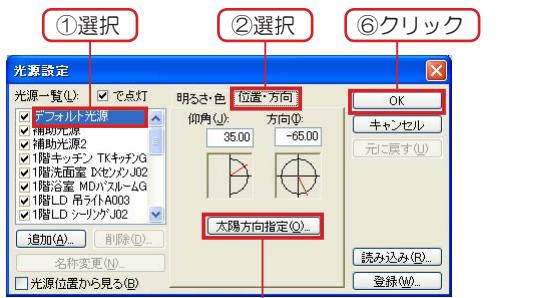
デジカメ写真で背景を作成する方法は 114 ページ



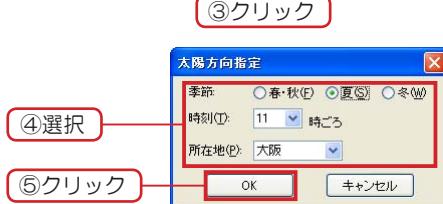
太陽光の位置を設定する



1 ナビの [光源・背景設定] [光源設定] を選択します。[光源設定] が表示され、四面図に光の射す方向を示す黄色の球と線が表示されます。



2 [光源設定] の [光源一覧] で「デフォルト光源」を選択します。[位置・方向] タブを選択し、[太陽方向指定] をクリックします。



3 [太陽方向指定] で [季節]、[時刻]、[所在地] を選択して [OK] をクリックします。

デフォルト光源と補助光源について



[デフォルト光源] = ON
[補助光源] = ON



[デフォルト光源] = ON
[補助光源] = OFF

- 「デフォルト光源」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」はデフォルト光源に対して弱い光で補助的に照射する光で、デフォルト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する「反射光」のような光です。

補助光源を設定する



②黄色い球をドラッグして方向や仰角を調整

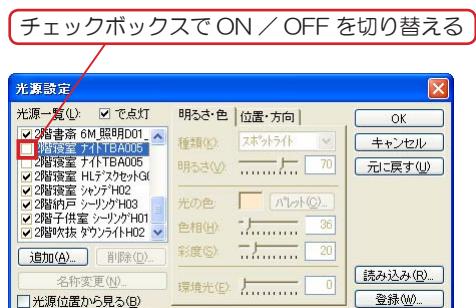


①選択

照明器具の点灯／消灯を切り替える



選択している光源



チェックボックスで ON / OFF を切り替える

1 [光源設定] の [光源一覧] で「補助光源」を選択します。四面図に「補助光源」の光の射す方向を示す黄色い球と線が表示されます。

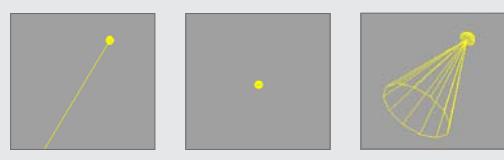
2 黄色い球をドラッグして、「デフォルト光源」に対して反対側から家に光を照射するように、方向を調整します。

「デフォルト光源」と「補助光源」については98ページ。

1 [光源設定] の [光源一覧] で切り替えたい光源を選択します。四面図に選択した光源が黄色で表示されます。

2 選択した光源のチェックボックスをクリックし、オフ にして消灯します。チェックボックスを ON にして点灯します。消灯している光源は青色で四面図に表示されます。

光源の種類は「平行光源」「点光源」「スポットライト」の3種類があります。



平行光源

点光源

スポットライト

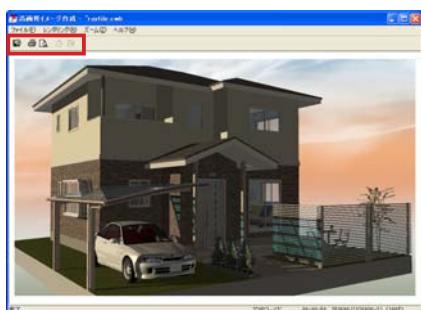
パース図から高画質イメージを作成する



1 パース図がそのままの状態で出力されるので、パース図の表示を調整しておきます。

2 ナビの [光源・背景設定] [高画質出力] を選択します。[高画質イメージ作成] で出力サイズを選択して [OK] をクリックします。

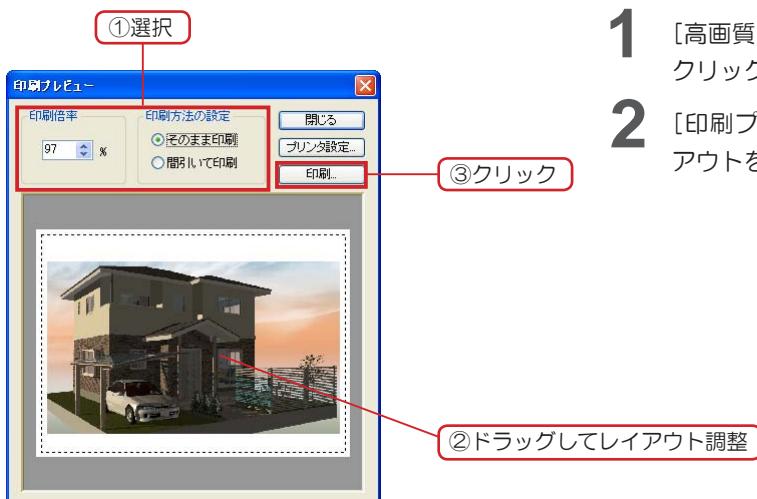
高画質イメージの作成にかかる時間は、設定された光源の数や作成されたファイルのサイズによって異なります。



3 [高画質イメージ] の [イメージ保存] をクリックし、ファイル名とファイルの種類を設定して [保存] をクリックします。

高画質イメージの出力を中断するときは [レンダリング中止] をクリックします。出力を再開するときは [レンダリング再開] をクリックします。
[高画質出力] を終了するときは、ウィンドウの [×] ボタンをクリックすると、3D 画面に戻ります。

高画質出力した画像を印刷する



1 [高画質イメージ作成] の [プレビュー] をクリックします。

2 [印刷プレビュー] で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。

7

3D データを保存／印刷する

作成した 3D データは、間取りと同じ M3D 形式のデータ (*.m3d) で保存します。パースや平面図、立面図を画像データとして保存したり、印刷できます。



3D データを保存する

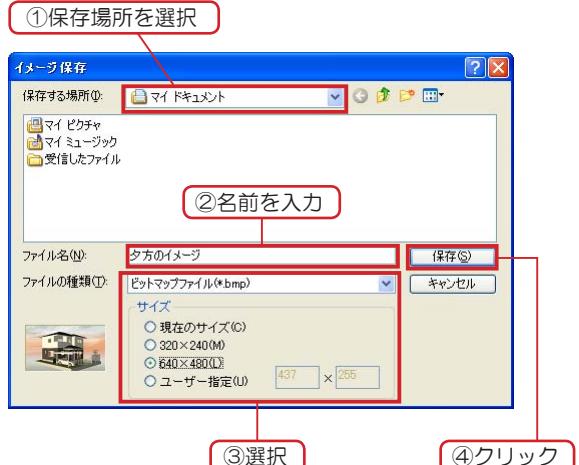


- ツールバーの [上書き保存] をクリックします。間取り画面で保存したファイルに上書き保存されます。

間取り画面で保存していない場合は、[名前をつけて保存] が表示されます。ファイル名を入力して保存します。

名前をつけて保存する方法は 79 ページ

パース図を画像ファイルとして保存する



- パース図に表示されているそのままの状態で保存されるので、パース図の角度や大きさなどを調整しておきます。

「ファイル」メニューの「イメージ保存」から「パース図」を選択します。

- [イメージ保存] でデータの保存場所を選択し、ファイル名を入力します。ファイル形式やサイズを選択して [保存] をクリックします。

保存できる画像ファイルの形式は BMP ファイル (*.bmp)、JPEG ファイル (*.jpg) です。

3D データを印刷する



1 パース図が表示されているそのままの状態で印刷されるので、パース図の角度や大きさを調整しておきます。

2 ツールバーの [印刷] をクリックします。

3 [印刷] で必要な項目を設定し、[OK] をクリックします。

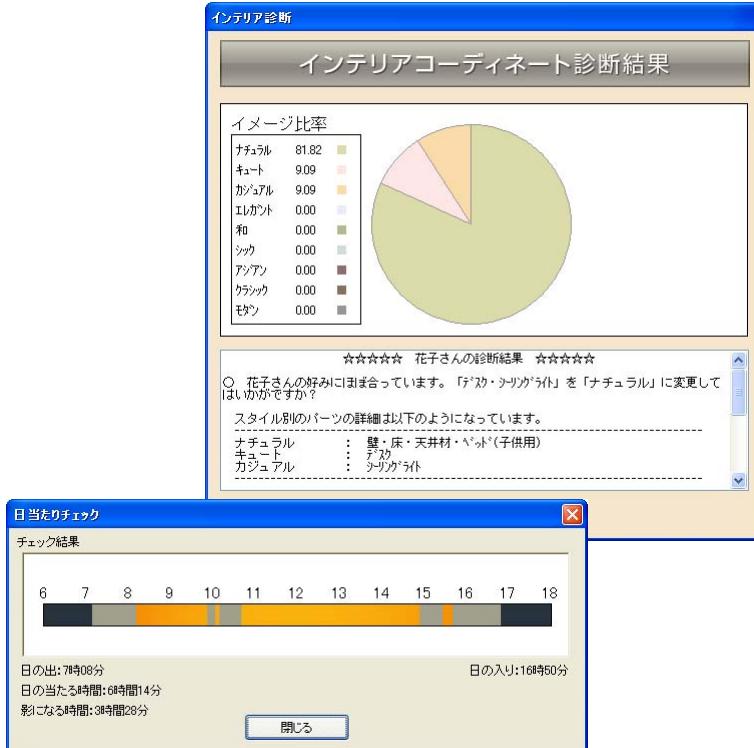
パース図にタイトルを印刷する場合は、[タイトルを印刷する] のチェックボックスをオンにして、タイトルを入力します。

3D 画面を四面図表示に切り替えてから「ファイル」メニューの「印刷」や「イメージ保存」を選択します。平面図や立面図をイメージ保存や印刷できます。

第3章

いろいろな角度から
家を検討してみる

- 1 インテリアコーディネートを診断する 104
- 2 日当たりをチェックする 105
- 3 ウォークスルーで家の中を歩く 106
- 4 気に入った視点を登録する 111
- 5 デジカメ写真で背景を作る 114

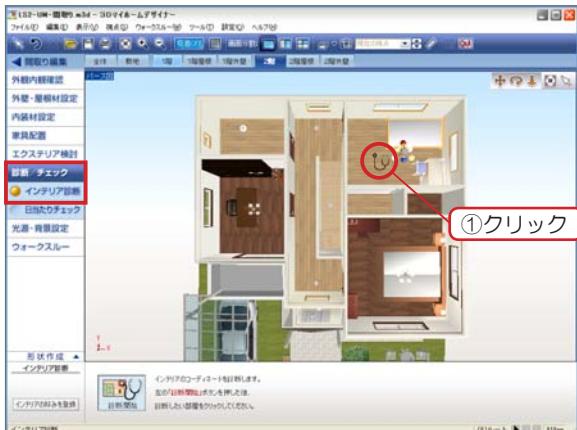


1 インテリアコーディネート を診断する

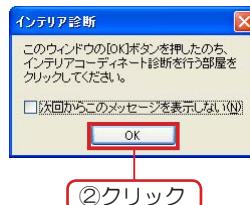
部屋の内装材や配置した家具などのコーディネートのバランスを診断できます。



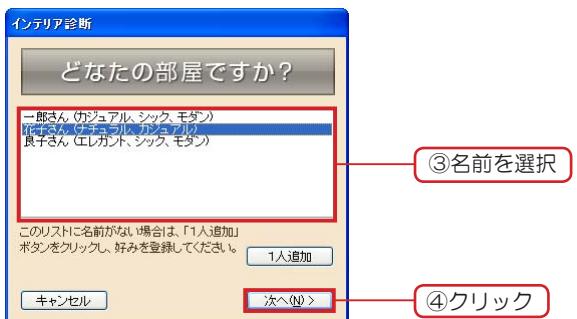
インテリアのコーディネートを診断する



1 ナビの [診断 / チェック] や [インテリア診断] を選択します。確認のウィンドウが表示されたら [OK] をクリックし、パース図で診断する部屋をクリックします。



2 リストからこの部屋を利用する人を選択して
[次へ] をクリックします。



登録の中から選択できます。登録していない場合は、
[1人追加] をクリックして登録します。

【参考】インテリアの好みを登録する方法は 68 ページ



3 診断結果が表示されます。イメージの異なる内装材や家具などがあればアドバイスが表示されます。

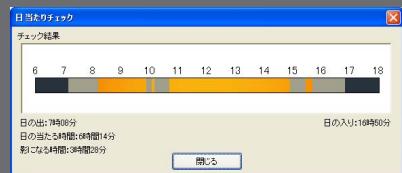
内容を確認して、[閉じる] をクリックします。

指定した部屋の内装材や、その部屋に置かれたパーツのスタイルをチェックします。ただし、自作した家具は判定の対象外となります。

2

日当たりをチェックする

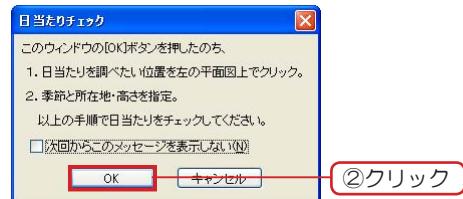
季節を指定して、部屋の中や庭の指定した場所の日当たりをチェックできます。



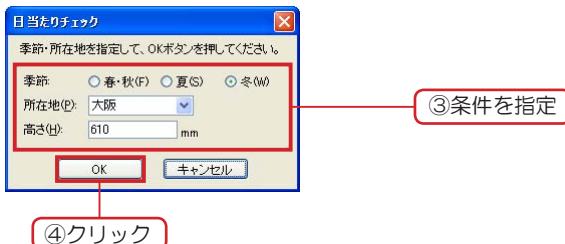
日当たりをチェックする



- 1 ナビの [診断／チェック] を選択します。
確認ウィンドウが表示されたら、[OK] をクリックします。



- 2 フロアタブで診断したい階を選択し、平面図で日当たりをチェックする場所をクリックします。



- 3 [季節] [所在地] を選択し、[高さ] には地面からの高さを入力して [OK] をクリックします。



- 4 チェック結果が表示されます。
内容を確認したら [閉じる] をクリックします。

チェック結果を参考に、必要に応じて建具や部屋の配置などを変更します。部屋や建具の配置などを変更する場合は、間取り画面に戻って変更します。

3

ウォークスルーで家の 中を歩く

ウォークスルーの軌跡作成機能を使って、完成した家の
中を歩けます。作成した軌跡は自動保存されるので、何
度でも再生できます。



軌跡（ウォークスルーの道順）を作成する



1 ナビの **ウォークスルー** を選択します。

2 平面図に家の間取り全体が表示されるように調整し、パレットの [画角] で画角を設定して [立つ位置と見る方向を決める] をクリックします。



3 平面図で、ウォークスルーの開始点から順に曲がり角でクリックしながら、歩く道順（軌跡）を作成します。

最後の地点でクリックしたら、右クリックして [軌跡作成] を終了します。

4 [軌跡の再生] で目の高さを選択し、[OK] をクリックして軌跡を再生します。作成した軌跡は自動的に保存されます。

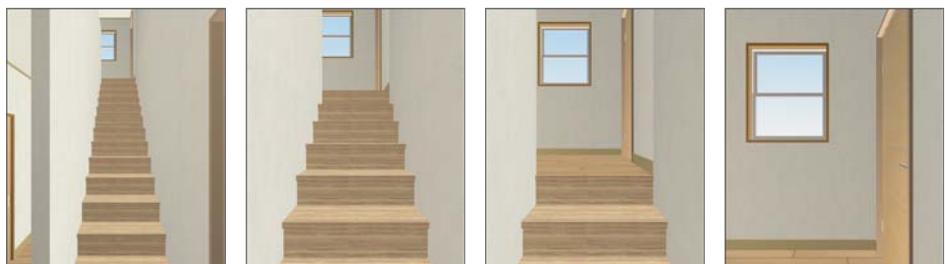
作成した軌跡を再生するときは、ドアや大きな段差があってもそのまま前進します。

直線階段を昇って 2 階へ移動する

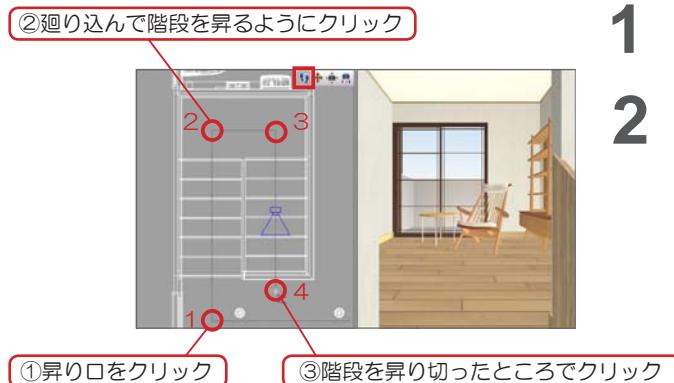


- 1 フロアタブで [1 階] を選択して軌跡作成し、階段の昇り口でクリックします。
 - 2 そのまま階段の途中でクリックし、次に階段を昇った先でクリックします。軌跡は階段を昇って2階へ移動します。

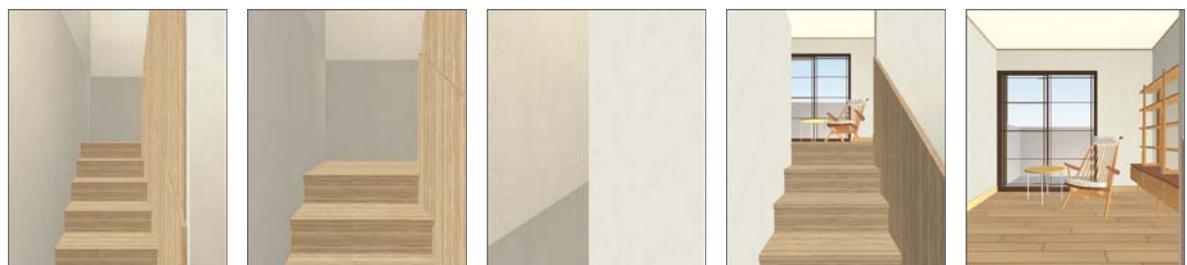
階段を降りるときは、降り口から順に、昇るときと逆の順序でクリックします。



U字階段を昇って2階へ移動する



- 1 フロアタブで〔1階〕を選択して軌跡作成し、階段の昇り口でクリックします。
 - 2 そのまま階段の途中でクリックしてU字階段を廻り込んで上がるよう、曲がり角でクリックします。階段を昇りきったところでクリックします。軌跡は階段を昇って2階へ移動します。



軌跡を再生する



1 ナビの **ウォームスルー** [自動再生] を選択します。

2 [自動再生] で再生する軌跡を選択し、[OK] をクリックします。
パレットの を使っても軌跡の再生を操作できます。

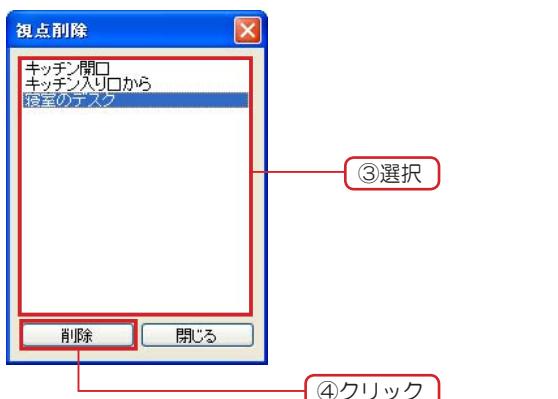


軌跡を削除する



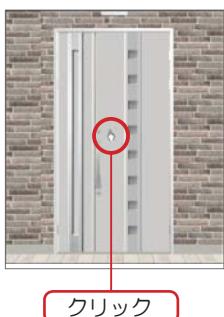
1 「ウォームスルー」メニューの「軌跡削除」を選択します。

ウォームスルーが開始になっていると軌跡削除を選択できません。その場合は、「ウォームスルー」メニューの「終了」を選択してから操作します。



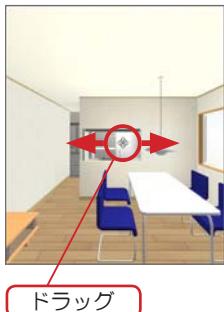
2 [軌跡削除] で削除する軌跡を選択し、[削除] をクリックします。

歩きながら ドアや窓を開ける

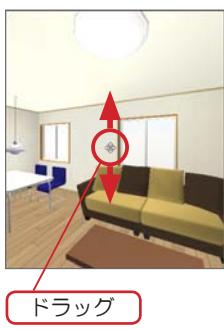


1 軌跡の再生中にパース図のドア／窓をクリックします。ドア／窓が開きます。

歩きながら上下左右を見回す



1 軌跡の再生中、ペース図でマウスカーソルが
◆ のときに左／右にドラッグします。視線が
左／右を向きます。マウスのボタンを離すと視
線は進路方向に戻ります。



2 軌跡の再生中、パース図でマウスカーソルが
◆ のときに上／下にドラッグします。視線が
上／下を向きます。

ウォークスルーの条件を設定する

マウスやコントロール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] はウォークスルーで進むときの視線（目線）の高さです。[大人] では 150cm、[子供] では 80cm、[車いす] では 100cm に設定されます。

[登れる高さ]は登ることのできる段差の高さです。[車いす]では2cmに設定されます。ウォークスルー中に[登れる高さ]より高い段差のところにくると、前へ進めなくなります。

[目の高さ] [登れる高さ] [上下角] [画角] の▲をクリックして、自由に条件を設定できます。

マウスを利用して歩く

マウスを利用して自由に家の中を歩けます。

- 左クリック クリックした位置まで歩きます。
 - 右クリック その場でクリックした方向を向きます。
 - ドア／窓をクリック ドア／窓の前まで歩き、ドア／窓を開きます。
 - [Shift] キー + ドア／窓をクリック その場でドア／窓を開きます。
 - 左ボタンを押して上／下方向へドラッグ 前進／後退します。ドラッグし続けると歩き続けます。
 - 右ボタンを押して上／下方向へドラッグ その場で 30 度上／下を向きます。
 - 右ボタンを押して右／左方向へドラッグ その場で 90 度右／左を向きます。

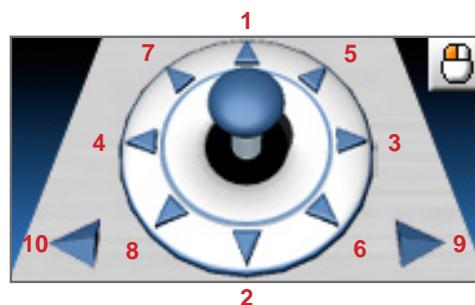
コントロールパッドを利用して歩く

パレットのコントロールパッドを利用してウォークスルーを操作できます。ウォークスルーパレットの



 「[コントロールパッドに切り替える]」をクリックします。コントロールパッドに切り替わります。

ジョイスティックの▲のボタンを押して操作します。



- 前進
 - 後退
 - 右回転
 - 左回転
 - 右斜め前進
 - 右斜め後退
 - 左斜め前進
 - 左斜め後退
 - 右に平行移動
 - 左に平行移動

4

気に入った視点を登録する

3D画面では、立つ位置や見る方向を指定して外観や室内の眺めをすばやく切り替えられます。気に入った眺めは、登録しておくと必要なときにすぐに表示できます。



立つ位置と見る方向を指定して室内を眺める



1 ツールバーの [二面図表示] をクリックして画面を二面図表示に切り替えます。

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

視点位置と視線方向は平面図に青いカメラで表示されます。

視点位置と視線方向については 86 ページ



指定した場所から見た
景色が表示される

画角を変更する



画角 50 度



画角 80 度

「視点」メニューの「望遠／広角」を選択し、サブメニューから角度を選択して画角を変更できます。画角が大きいほど広い範囲が見えますが、あまり大きな角度になるとパース図がゆがんで見えます。

カメラをドラッグして見る位置や方向を変更する



- 1 視点変更ツールの [平面図 ドラッグでカメラを移動] をクリックしてパース図でカメラの本体部分をドラッグし、視点位置（どこから見るのか）を移動します。
- 2 ガオンの状態のまま平面図で見たい場所をクリックして視線方向を切り替えます。

パース図で視線方向を指定する



- 1 パース図で見たい場所を右クリックし、「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・呼び出す・削除する

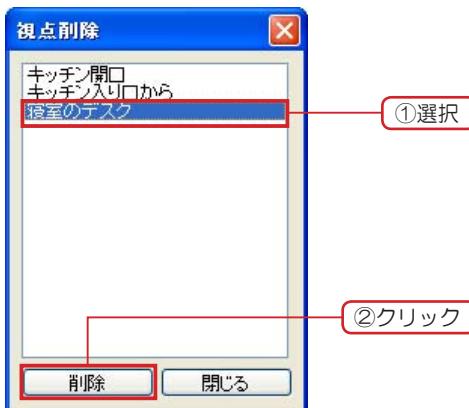


1 パース図が気に入った視点になっている状態のときに、ツールバーの をクリックします。

2 [視点登録] に視点の名前を入力して [追加] をクリックします。



3 登録した視点を呼び出すときは、ツールバーの 視点リストの ▾ をクリックし、リストから呼び出したい視点を選択します。



4 登録した視点を削除するときは、「視点」メニューの「視点削除」を選択します。[視点削除] のリストから削除する視点の名前を選択して [削除] をクリックします。

5

デジカメ写真で背景を作る

家の建築予定地や素材サンプルなどをデジタルカメラやスキャナから読み込んで、背景画像やテクスチャに加工して利用できます。



背景画像を作成する

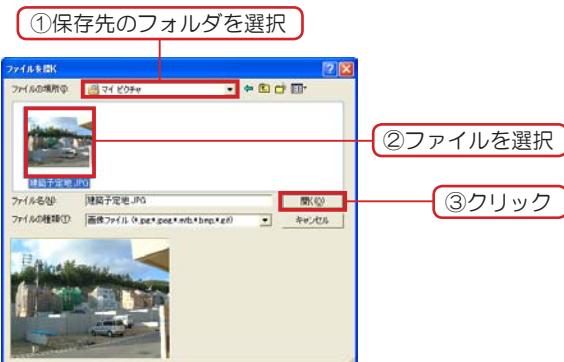


- 1 背景画像に加工する写真のデータを用意しておきます。
3D画面で「ツール」メニューの「テクスチャ・背景作成」を選択します。



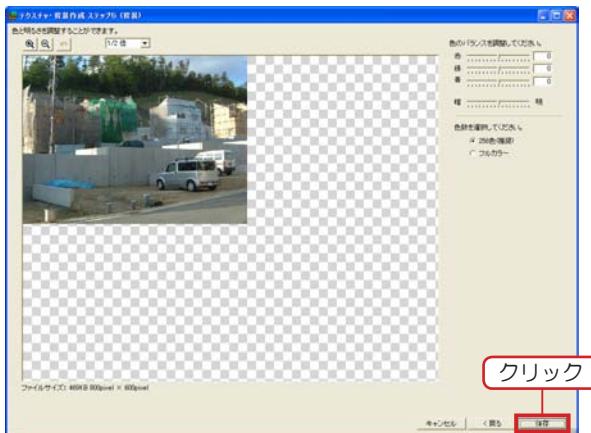
- 2 [テクスチャ・背景作成 ステップ 1] で「背景画像を作成します」を選択し、[次へ] をクリックします。

- 3 ステップ 2 で、画像ファイルを読み込む方法を選択します。ここではデジカメで撮影した写真を使用するので [ファイルから読み込み] を選択します。
[次へ] をクリックします。



- 4 [ファイルを開く] の [ファイルの場所] で画像データを保存してある場所を選択し、ファイルから使用するデータを選択して [開く] をクリックします。

デジカメやスキャナの操作については、ご使用の機器のマニュアルを参照してください。



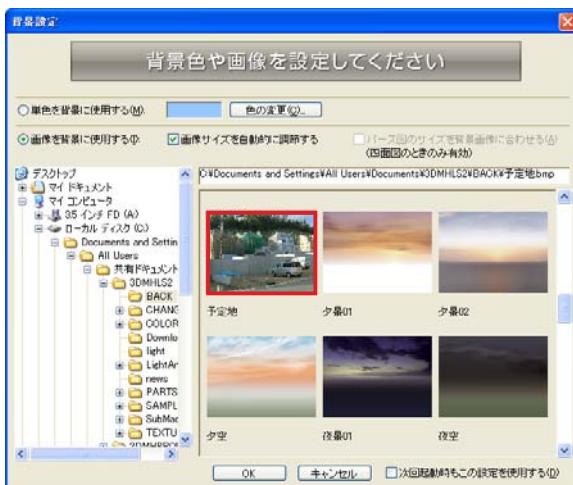
5 ステップ3～5で、読み込んだ画像の角度やサイズ、色や明るさを調整します。ステップ5までの設定を完了したら【保存】をクリックします。



6 【名前を付けて保存】の【ファイル名】に背景の名前を入力して【保存】をクリックします。【テクスチャ・背景作成】で【はい】をクリックしてメインメニューに戻ります。

保存する場所はマイホームデザイナーの【BACK】というフォルダです。

①名前を入力
②クリック



7 背景を設定する家のデータ（M3Dデータファイル）を開きます。

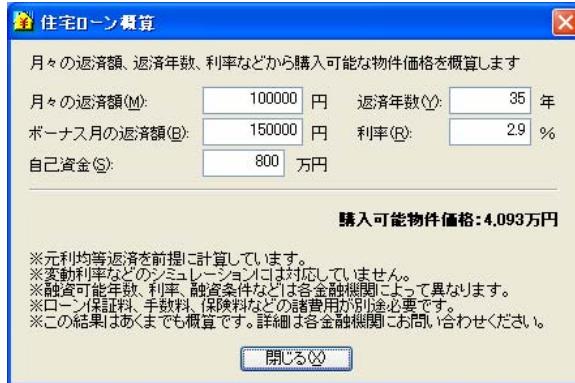
ナビの **光源・背景設定** の **背景設定** を選択し、【背景設定】で作成した背景を選択します。
背景に合わせて家の角度や大きさを調整します。



住宅ローン概算の使用方法

住宅ローン概算プログラムでは、月々の返済額や利率などから、購入可能な物件価格の目安を逆算できます。

1. デスクトップの「スタート」ボタンをクリックし、「すべてのプログラム」—「3Dマイホームデザイナー LS2」—「住宅ローン概算」をクリックします。
2. 「月々の返済額」に毎月住宅ローンに割り当てる金額を入力します。
3. 「ボーナス月の返済額」に1回のボーナスから住宅ローンに割り当てる金額を入力します。
4. 「自己資金」に頭金として支払える自己資金の金額を入力します。
5. 「返済年数」に返済年数を入力します。
6. 「利率」に利用するローンの利率を入力します。
利率は銀行など、各金融機関にお問い合わせください。
7. 購入可能な物件価格の概算が、「購入可能物件価格」に表示されます。



変更したい項目がある場合は、目的の項目に移動し、数値を再入力します。
変更するたびに「購入可能物件価格」が再計算されます。
シミュレーションを終了するには、[閉じる] をクリックします。

付 錄

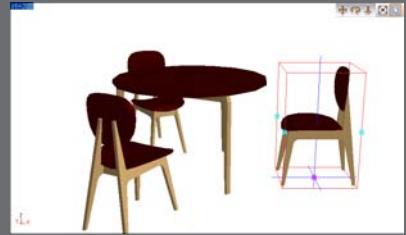
3Dで。パーツや家を作りこむための応用操作

- | | |
|----------------------------|-----|
| 1 パーツの構造とパーツ階層 | 118 |
| 2 パーツを編集してお気に入りに追加する | 120 |
| 3 パーツを自由にコントロールする | 123 |
| 4 形状作成ツールでできること | 125 |
| 5 フォトフレームを作成する | 131 |



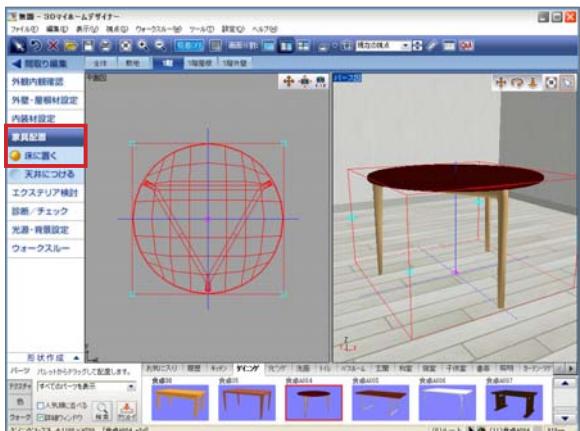
1 パーツの構造と parts階層

部屋に配置したテーブルは、[天板] や [脚] などの複数の「形状」からできています。これらは階層構造によりまとめられ、1 個の家具として移動やサイズ変更などが行なえる [テーブル] パーツとなります。



[食卓] パーツの構造を確認する

図 1



- 1 部屋に配置した食卓を選択し、ドラッグします。食卓全体が1つのパーツとして移動します。(図 1)
- 2 食卓を選択し、「ツール」メニューから「このパート階層へ移る」を選択します。
- 3 食卓の天板をクリックします。
天板だけが選択され、ドラッグした場合、天板だけが移動します。(図 2 - パーツ階層 1)
- 4 食卓の脚をクリックします。
脚だけが選択され、ドラッグした場合、脚だけが移動します。(図 2 - パーツ階層 1)

図 2

[食卓] パーツ



パート階層 1

手順 3～4 の操作で、食卓パーツは天板と脚からできていることがわかります。

[天板] と [脚] は、上の階層で [食卓] パーツとなり、ひとまとめりの形状として移動やサイズ変更などがおこなえます。(図 2)

このように、パーツは複数の形状が階層構造により1つにまとめられています。

パーツを構成している形状や階層構造は、パーツごとに異なります。

元の階層へ戻るときは、「ツール」メニューの「上のパート階層へ移る」を選択します。

[ダイニングセット] の構造を確認する

図 3

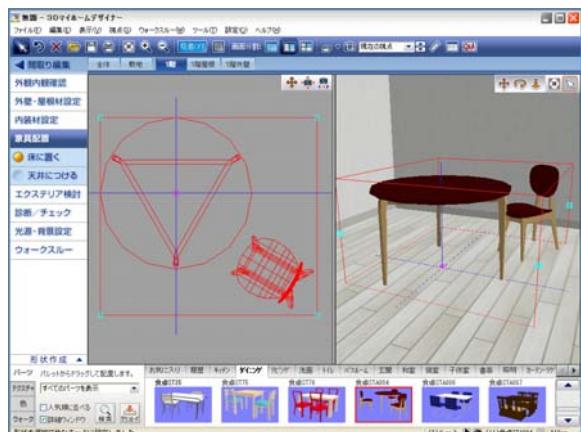
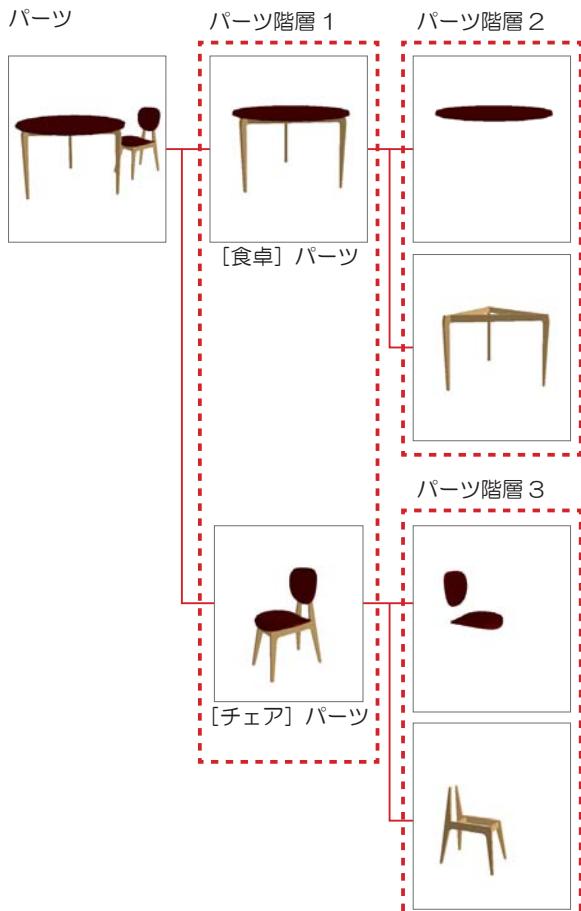


図 4

[ダイニングセット]



1 部屋に配置したダイニングセットを選択し、ドラッグします。ダイニングセット全体が1つのパートとして移動します。

2 ダイニングセットを選択し、「ツール」メニューから「このパート階層へ移る」を選択します。

3 食卓をクリックします。
食卓だけが選択され、ドラッグした場合、食卓だけが移動します。(図 4 - パーツ階層 1)

4 食卓を選択し、「ツール」メニューから「このパート階層へ移る」を選択します。

5 食卓の天板をクリックします。
天板だけが選択され、ドラッグした場合、天板だけが移動します。(図 4 - パーツ階層 2)

手順 2～3 の操作で、[ダイニングセット] パーツは、[食卓] パーツと [チェア] パーツの複数のパートからできていることがわかります。手順 4～5 の操作で、[食卓] や [チェア] は、さらにそれぞれ複数の「形状」からできていることがわかります。(図 4)

[パート階層 1] に移動すると、次のような操作がおこなえます。

- ・[食卓] や [チェア] の位置を変更する
- ・[食卓] や [チェア] の方向を変更する

さらに [食卓] を構成する [パート階層 2] に移動すると、次のような操作がおこなえます。

- ・食卓の [脚] や [天板] それぞれのサイズを変更する
- ・食卓の [脚] や [天板] それぞれの形状を変更する

パートを選択して「ツール」メニューから「このパート階層へ移る」を選択すると、すぐ下の階層に移動できます。

元の階層へ戻るときは、「ツール」メニューの「上のパート階層へ移る」を選択します。

2

パートを編集してお気に入りに追加する

配置したパートを編集してオリジナルのパートを作り、お気に入りタブに追加しておけば、いつでも編集したパートを配置できます。



ソファセットを編集できる階層に移動する



- 1 3D画面でナビの **家具配置** を選択し、パレットからソファセットを部屋に配置します。
- 2 配置したソファセットを選択し、「ツール」メニューの「このパート階層へ移る」を選択します。

パーツの構造とパート階層については 118 ページ

付録

2

パートを入れ替えたり位置を調整する



- 1 パーツを入れ替えるときは、パース図で変更したいパートを選択し、パレットで入れ替えるパートを右クリックして「このパートに入れ替え」を選択します。
- 2 パーツをドラッグして位置や方向を調整します。

パーツを追加する



- 1 パーツパレットから配置するパーツを選択し、平面図またはペース図でクリックします。パートをドラッグして位置や方向を調整します。

グリッドを目安にして作業したい場合はツールバーの「[グリッド表示]」をオンにしてグリッドを表示してください。

色をつける



- 1 パレットの「色」タブを選択します。

- 2 パレットの「対象」で「形状」を選択します。
パレットから色を選択して色をつけるパートをクリックします。

パートにテクスチャを貼るときは、パレットの「テクスチャ」タブを選択し、パレットの「対象」で「形状」を選択してテクスチャを貼ります。

上のパート階層へ戻る



- 1 パーツの編集作業が完了したら、「ツール」メニューの「上のパート階層へ戻る」を選択します。

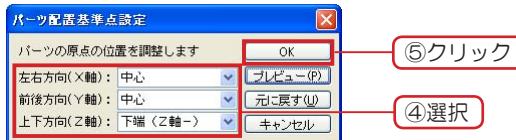
パートの配置基準点の位置を設定する



1 編集したパートセットを選択状態にして「編集」メニューの「パート配置基準点設定」を選択します。

2 [パート配置基準点設定] でパートの原点（ピンクのポイント）の位置をどこに設定するか選択して [OK] をクリックします。
ここでは [左右方向 (X軸)] = 「中心」、[前後方向 (Y 軸)] = 「中心」、[上下方向 (Z 軸)] = 「下端 (Z 軸 -)」を選択しています。

☞ パートの原点については 123 ページ



編集したソファセットをお気に入りに追加する



1 パートを選択状態にして「編集」メニューの「お気に入りに追加」を選択します。

2 [お気に入りに登録] の [ファイル名] に編集したパートの名前をつけて入力し、[保存] をクリックします。

[お気に入り] タブに追加したパートは、パートパレットの [お気に入り] タブに登録され、他のパートと同様に配置できます。



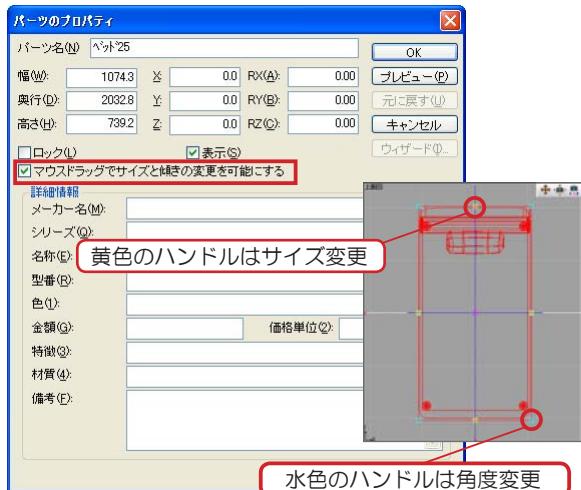
3

パートを自由にコントロールする

パートを選択したときに表示される「ハンドル」や「ポイント（原点）」、座標軸の関係を理解すると、より正確にパートを配置できます。



パートの「ハンドル」について



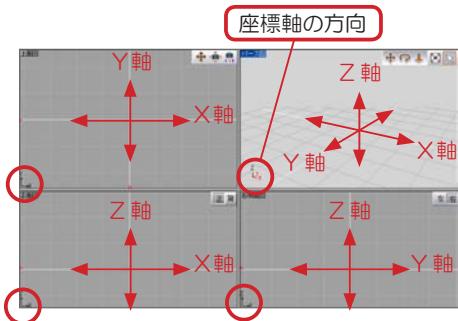
[パートのプロパティ] の [マウスドラッグでサイズと傾きの変更を可能にする] のチェックボックスをオン にします。パートを選択したときに、水色や黄色のハンドルが表示されます。

[パートのプロパティ] は、配置したパートをダブルクリックすると表示されます。

ハンドルを操作して次のような編集がおこなえます。

- ・[水色のハンドル]
ドラッグしてパートの方向を変更できます。
- ・[黄色のハンドル]
ドラッグしてパートのサイズを変更できます。

「座標」と「原点」について

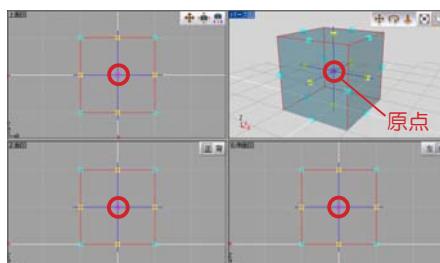
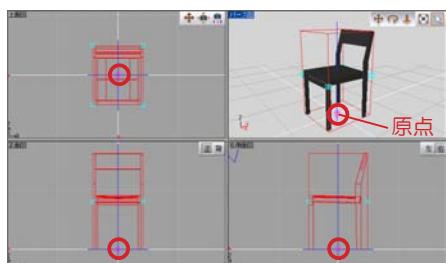


3D画面には[X] [Y] [Z]の座標軸があり、グリッドと一緒に表示される太い白線が座標軸です。座標はパートの位置を決めるときの指標になるものです。

座標軸の方向は作図エリアの左下に表示されます。

パートや形状を選択して表示されるピンクのポイントは、選択したパートや形状の「原点」です。

「パートや形状の位置」は、「座標」の中でのパートや形状の「原点の位置」のことです。



パートの位置と座標値について

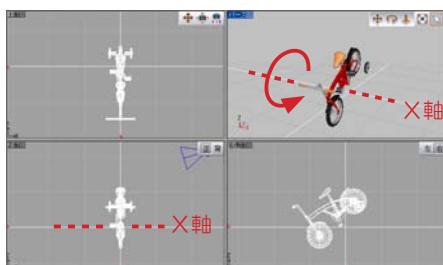


[パートのプロパティ] を表示すると、[X] [Y] [Z] の設定項目があります。

この座標値がパートや形状の「原点」の位置です。この数値を変更すると、「原点」(パートや形状) の位置を変更できます。

パートの原点の位置は [パート配置基準点設定] (☞
122 ページ) で変更できますが、形状作成ツールで作成した直方体や球などの「形状」の原点は形状の中心にあって、位置を変更することはできません。

パートの回転方向について

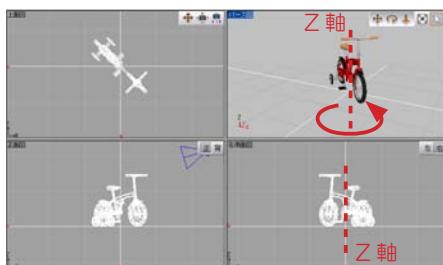


[パートのプロパティ] の [RX] [RY] [RZ] はパートの回転角度を表します。この数値（角度）を変更してパートの角度を変更できます。

- [RX] に角度を入力します。[X 軸] を回転軸にしてパートが回転します。



- [RY] に角度を入力します。[Y 軸] を回転軸にしてパートが回転します。



- [RZ] に角度を入力します。[Z 軸] を回転軸にしてパートが回転します。



4

形状作成ツールでできること

マイホームデザイナーには、立体化した家をさらにつくり込むために「形状作成」ツールが搭載されています。ツールを利用して積み木感覚で家の細部をつくり込んで、パーツを作成できます。



形状作成ツールでできること

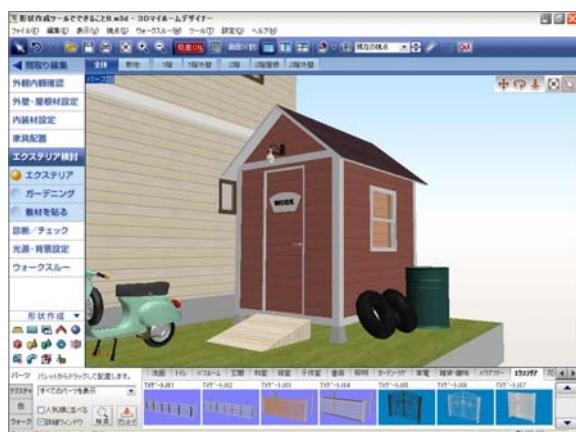
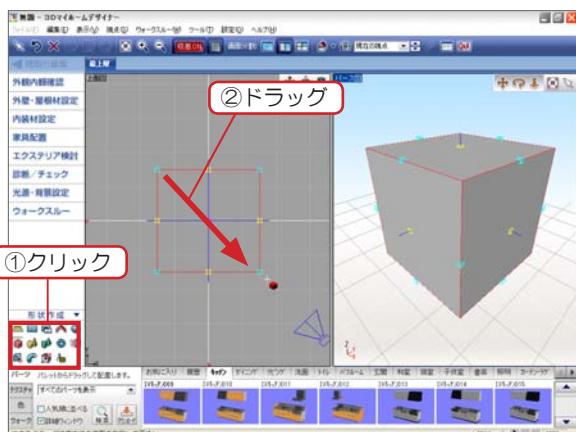


1

[形状作成] ツールを使うには、ナビの [形状作成] をクリックして表示された形状作成パレットから選択するか、「ツール」メニューの「基本形状入力」から目的の形状メニューを選択します。

2

形状作成パレットや形状メニューから使用するツールを選択し、作図エリアでドラッグします。作成した形状をダブルクリックして[プロパティ]を開き、厚み・高さ・断面の形状などを設定して形状を編集します。



形状作成ツールを組み合わせて作成したガレージ小屋

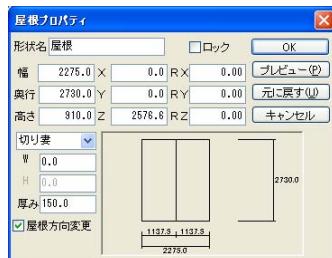
[床・天井]・[壁]・[壁穴あけモード]・[屋根] ツール



壁プロパティ



屋根プロパティ



床 / 天井を作成するツールです。[直方体プロパティ] でサイズ調整できます。

壁を作成するツールです。ドアや窓の開口部のある壁を作成できます。[壁プロパティ] でサイズ調整や開口部が設定できます。

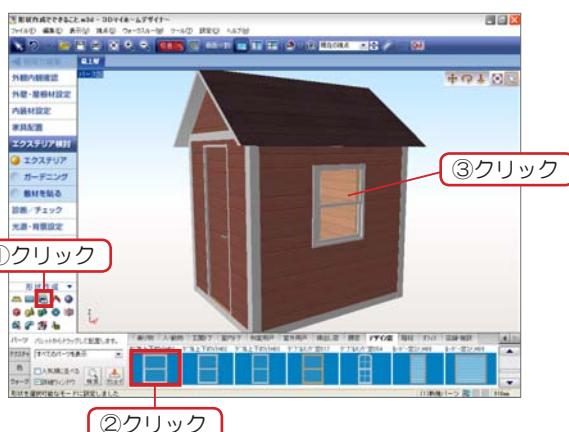
屋根をつくるツールです。[屋根プロパティ] でサイズ調整や屋根の形を選択できます。

[壁] ツールで作成した壁に、開口部を開けながらドア / 窓を配置できます。

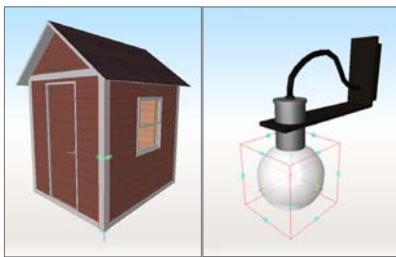
1. をクリックします。

2. パレットからドア / 窓を選択し、壁をクリックして配置します。

壁穴あけモードは、壁1枚に対して1ヶ所しか穴をあけられません。



[直方体]・[球] ツール



直方体を作成するツールです。[直方体プロパティ] でサイズ調整できます。



球体を作成するツールです。[球プロパティ] で楕円形や部分球に編集したり、断面の有無を設定したりできます。

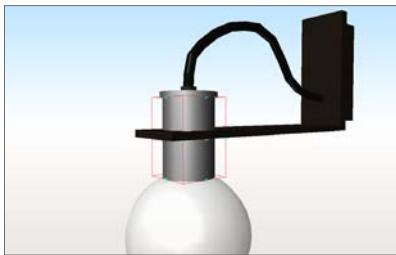
直方体プロパティ

直方体プロパティ	
形状名	直方体
<input type="checkbox"/> ロック	<input type="checkbox"/> OK
X幅	110.0 X 910.0 RX 0.00 [プレビュー(P)]
奥行	110.0 Y -1137.5 RY 0.00 [元に戻す(U)]
高さ	2200.0 Z 1100.0 RZ 0.00 [キャンセル]

球プロパティ

球プロパティ	
形状名	球体
<input type="checkbox"/> ロック	<input type="checkbox"/> OK
X直径	120.0 X 0.0 RX 0.00 [プレビュー(P)]
Y直径	120.0 Y -270.0 RY 0.00 [元に戻す(U)]
Z直径	120.0 Z -83.8 RZ 0.00 [キャンセル]
底面	16 分割
横断面	16 分割
始角	80.00
終角	-80.00
断面	<input checked="" type="radio"/> 無し <input type="radio"/> 有り
始角	0.00
終角	360.00

[円柱・円錐] ツール

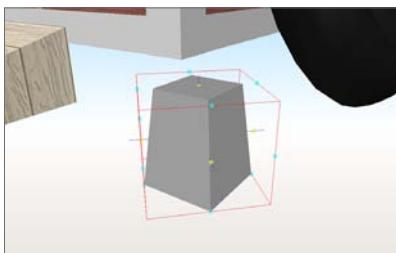


円柱、円錐、円錐台を作成するツールです。[円柱 / 円錐プロパティ] で円の角度、上面半径比率、断面の有無などを設定できます。

円柱 / 円錐プロパティ

円柱/円錐プロパティ	
形状名	円柱/円錐
<input type="checkbox"/> ロック	<input type="checkbox"/> OK
X直径	50.0 X 0.0 RX 0.00 [プレビュー(P)]
Y直径	50.0 Y -270.0 RY 0.00 [元に戻す(U)]
高さ	75.0 Z -1.2 RZ 0.00 [キャンセル]
上面半径比率	100 %
分割数	16
始角	0.00
終角	360.00
断面	<input checked="" type="radio"/> 無し <input type="radio"/> 有り

[角柱・角錐] ツール

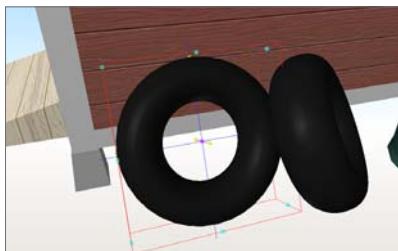


角柱、角錐を作成するツールです。[角柱 / 角錐プロパティ] で三角柱、四角柱、六角柱などの角数、上面比率、断面の有無などが設定できます。

角柱 / 角錐プロパティ

角柱/角錐プロパティ	
形状名	角柱/角錐
<input type="checkbox"/> ロック	<input type="checkbox"/> OK
幅	227.5 X 910.0 RX 0.00 [プレビュー(P)]
奥行	227.5 Y -1137.5 RY 0.00 [元に戻す(U)]
高さ	200.0 Z 100.0 RZ -45.00 [キャンセル]
角数	4
上面比率	75 %
断面	<input type="radio"/> 無し <input checked="" type="radio"/> 有り

[輪] ツール

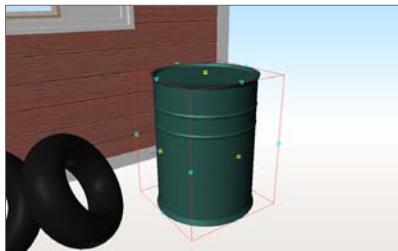


ドーナツのような輪を作成するツールです。[輪プロパティ]で輪の内径比率や角度、断面の有無などを設定できます。

輪プロパティ



[回転体] ツール

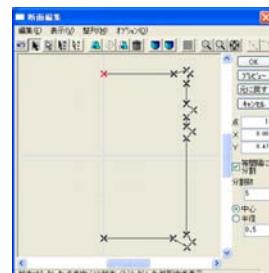


編集した断面を回転して形状を作成するツールです。[回転体プロパティ] の [断面編集] で断面形状を編集します。回転角度、断面の有無などを設定できます。

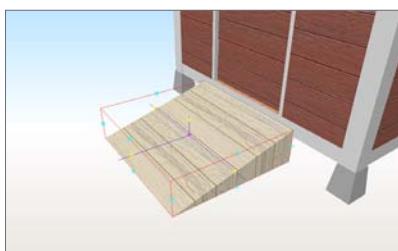
回転体プロパティ



断面編集



[押し出し] ツール

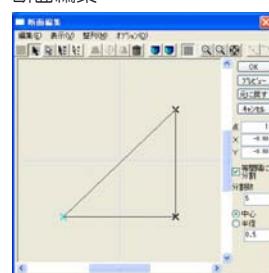


断面を一方向に押し出した形状を作成するツールです。[押し出しプロパティ] の [断面編集] で断面形状を編集します。断面の有無が設定できます。

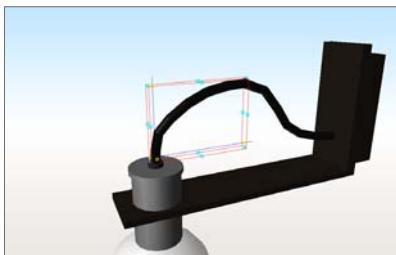
押し出しプロパティ



断面編集



[掃引体] ツール

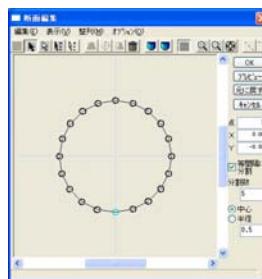


編集した断面形状を任意の軌道に沿って引っ張りながら形状を作成するツールです。[掃引体プロパティ] の [断面編集] で断面形状を編集し、[経路編集] で引っ張る軌道を編集します。

掃引体プロパティ



断面編集



経路編集

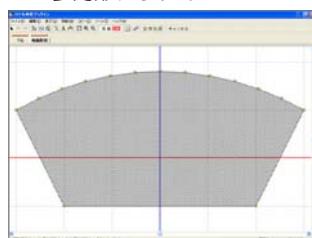


[3D多角形] ツール



一定の厚み（板上や棒状）の多角形を作成するツールです。[3D多角形プラグイン] で作図した断面に厚みを設定して立体化します。断面形状は寸法が設定できるので、建築物の一部など精度の高い形状を作成できます。

3D多角形プラグイン



[3D文字生成] ツール



入力した文字に一定の厚みを持たせて立体文字を作成するツールです。[3D文字生成プラグイン] で文字を入力し、フォント、サイズ、スタイルが選択できます。立体化後に [パーティプロパティ] でサイズの変更もできます。

3D文字プラグイン



塀の作成方法



低い塀の上にフェンスを配置した例

1. ナビの **エクステリア検討** [エクステリア] を選択します。

2. **形状作成 ▲** をクリックします。
形状作成パレットの [壁] をクリックし、平面図上でドラッグします。

3. できた壁をダブルクリックし、[壁プロパティ] の [高さ] に塀の高さ、[奥行き] または [幅] に厚みを入力します。[Z] に高さの 1/2 の寸法を入力して [OK] をクリックします。

形状作成ツールで作成した塀の原点は形状の中心にあるので、例えば [高さ] を「1400」mm に設定した場合、[Z] には「700」mm と入力します。
① 原点と座標については 123 ページ

4. 平面図で位置や長さを調整します。

5. パレットの [テクスチャ] タブを選択します。テクスチャパレットからテクスチャを選択し、塀をクリックしてテクスチャを貼り付けます。

6. 低い塀を作成して塀の上にフェンスのパーツを配置するときは、[パーツ] タブを選択します。パーツパレットからフェンスを選択して塀の上でクリックして配置します。

5

フォトフレームを作成する

デジカメで撮影した写真などのお気に入りの画像ファイルを額装して、作成した家に配置できます。



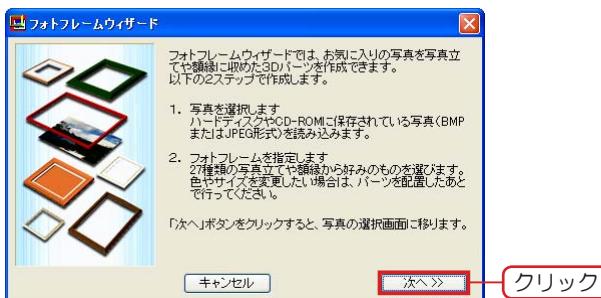
フォトフレームウィザードを起動する



1

額にしたい画像ファイルを用意しておきます。

メインメニューの [フォトフレーム作成] をクリックします。



2

[フォトフレームウィザード] が起動したら、操作手順を確認して [次へ] をクリックします。

額装したい写真を選択します



1

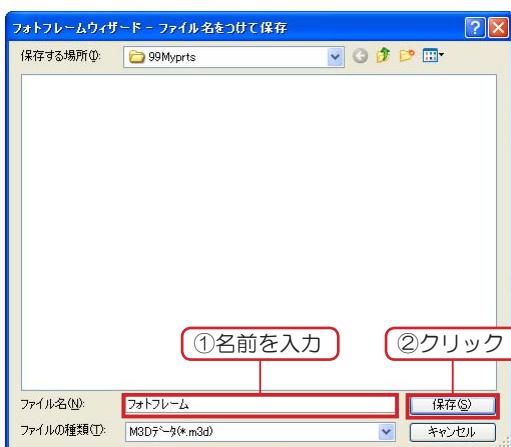
[写真データの選択] で額にしたい画像ファイルを選択して [開く] をクリックします。

フォトフレームのデザインを選択する



- 1 [フォトフレームの選択] でフォトフレームのデザインを選択して [次へ] をクリックします。

名前を付けて [お気に入り] タブに保存する



- 1 [ファイル名をつけて保存] の [ファイル名] に作成したフォトフレームの名前を入力し、[保存] をクリックします。

- 2 確認ウィンドウで [終了] をクリックします。作成を続ける場合は [もう一つ作成] をクリックします。

保存したフォトフレームは、パーツパレットの [お気に入り] タブに追加され、家具パーツなどと同様に家に配置できます。

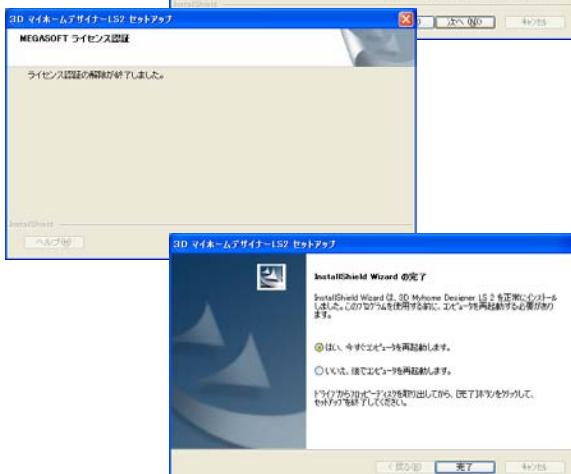
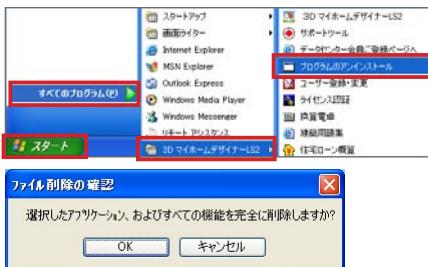


ユ ー ザ ー サ ポ ー ト

マイホームデザイナーを削除する	134
収録素材データご使用上の注意	135
ユーザーサポート	136
ユーザー登録変更届	138
調査依頼書	139

マイホームデザイナーを削除する

3Dマイホームデザイナー LS2 をハードディスクから削除(アンインストール)する方法について説明します。



1 デスクトップの [スタート] をクリックし、「すべてのプログラム」—「3Dマイホームデザイナー LS2」—「プログラムのアンインストール」を選択します。

2 [ファイルの削除] が表示されたら [OK] をクリックします。

3Dマイホームデザイナー LS2 の削除が始まります。

共有ファイルの削除を要求する画面が表示され、削除するかどうか判断がつかない場合には「いいえ」をクリックします。

3 「MEGASOFT ライセンス認証」が表示されたら、コンピュータ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。ライセンス認証を解除します。

☞ インターネット環境でない、ライセンス認証の解除に失敗した場合は 25 ページ

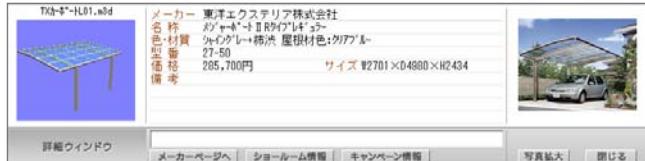
4 「InstallShield Wizard の完了」が表示されたら「はい、今すぐコンピュータを再起動します」が選択していることを確認し、[完了] をクリックします。コンピュータが再起動したら「3D マイホームデザイナー LS2」の削除は終了です。

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

3Dマイホームデザイナー LS2 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、ファブリック関連メーカーの実在製品をベースにした3D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。

素材データの多くは、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、現物とまったく同じではありません。



※ 収録データは、各メーカーの2007年8月現在の改廃情報を元にデータ化したものです。

バスルームについては、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。また詳細ウィンドウの右側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、ある時期ごとに生産・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、協力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の上、お申し込みください。

収録されている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うち、「素材データ」に直接関係する事項を、特記事項として以下に記載します。

1. 本ソフトウェアに収録している3Dマイホームデザイナーシリーズで読み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す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協力メーカーに帰属します。
2. 素材データすべての著作権は、弊社に帰属します。
3. 弊社および協力メーカーは、お客様または第三者が素材データを使用した結果被った、直接的、間接的な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。なお、3Dマイホームデザイナーシリーズ以外のソフトウェアで使用できる3次元形式への変換も禁じます。

索引

数字・アルファベット

3 D 画面	52
平面図・立面図の拡大／縮小表示	87
平面図・立面図のスクロール	87
レイアウトの切り替え	87
3 D データ	102
印刷	102
保存	101
R 壁	48
削除	48
配置	48
照明器具	64
一括変更	88
スタイル選択による方法	88
色をつける	91
印刷	80
3 D データ	102
高画質イメージ	100
診断結果	72
間取り	80
インテリアコーディネート診断	104
インテリアの好みの登録	68
ウォータースルー	106
U 字階段を見る	107
階段を見る	107
軌跡の再生	108
軌跡の削除	108
軌跡（道順）の作成	106
コントロールパッドの利用	110
上下左右を見回す	109
条件設定	110
ドアや窓を開ける	109
登れる高さ	110
マウスによる移動操作	110
目の高さ	110
エクステリアパーツの配置	96
オンラインアップデート	27
カ	27
ガーデニングパーツの配置	96
カーテン	96
削除	62
取り付け位置	62
配置	62
外観の確認	83
外構	96
階高	33
階段	51
降り口	51
階段を配置した部屋の選択操作	50
回転	49
壁が必要な場合	50
削除	49

段数や登る方向などの設定	51
デザインの変更	52
手すりバーの設定	52
登り口	51
配置	49
方向の調整	49
回転	49
階段	49
下絵	37
バーツ	58
バーツの回転方向	124
外壁材	89
変更	89
面ごとに変更	89
外壁・屋根材の一括変更	88
画角	86
家具	60
配置	60
床に配置	93
拡大表示	57
間取り	57
画像ファイルをテクスチャとして使う	92
壁	45
R 壁の作成	48
開口寸法	46
開口部の作成	45
削除	45
袖壁	54
高さの調整	45
編集した壁を元に戻す	45
編集例	46
壁厚	33
壁紙を部屋ごとに変更	90
画面のスクロール	57
簡易構造診断	78
軌跡	29
再生	108
削除	108
作成	106
基礎高	33
起動	29
基本単位	32
旧バージョンとの互換性	30
グリッドの間隔と分割数	41
形状作成ツール	125
建築費	72
概算	72
建築工事費相場	72
建ぺい率	35
光源	98
太陽光の位置の設定	98
デフォルト光源	98
昼、夕方、夜の光への切り替え	97
補助光源	98
構造	78
簡易構造診断	78
耐力壁の配置	77
ワンポイント講座	77
腰壁	42
腰壁見切	42
コンセントの配置	63

さ

削除	34
3 D マイホームデザイナー LS2..	134
敷地	38
下絵	38
頂点	35
ドア	55
部屋	39
窓	55
座標	123
サポートセンターお問い合わせ先	137
敷材を貼る	96
敷地	34
移動	34
形の調整	34
削除	34
作成	34
下絵から作成	37
多角形の敷地	36
頂点の追加	35
視線方向	86, 112
下絵	37
位置の補正	38
回転	37
傾き補正	37
グリッドに合わせる	38
削除	38
寸法の補正	38
読み込み	37
視点	86
気に入った眺めの登録	111
画角の変更	111
削除	113
視点登録	113
視点変更ツール	111
立つ位置と見る方向を決める	111
ドラッグによる変更	112
呼び出し	113
住宅設備の配置	58
住宅ローン概算	116
収納スペース診断	72
結果の印刷	72
終了	29
3 D 画面の終了	29
間取り画面の終了	29
メインメニューに戻る	29
収録素材データご使用上の注意	135
縮小表示	57
間取り	57
樹木の配置	63
照明器具	64
一括配置	64
個別配置	64
サイズや位置の調整	94
天井に配置	94
診断	104
インテリアコーディネート	104
簡易構造診断	78
収納スペース	72
日当たり	105
間取り	72
シンボル	69

スイッチの配置	63
セットアップ	23
設備記号の配置	63
全体表示	
パース図	85
間取り	57
袖壁	54
<hr/>	
た	
耐力壁	
削除	77
配置	77
多角形	
敷地	36
部屋	40
畳サイズの設定	41
調査依頼書	139
頂点の追加	35
データセンター	69, 70
テクスチャ	71
画像ファイルを使う	92
貼る	89, 90, 91
表示サイズの変更	90
天井材を貼る	91
天井高	33, 42
ドア	
開閉方向	55
開閉方向の変更	56
削除	55
デザインの変更	56
配置	55
配置高やサイズの変更	56
動作環境	22
どこからどこを見ているか	86
<hr/>	
な	
内観の確認	85
内装材の一括変更	88
二面図表示	87
軒	
勾配軒天	76
水平軒天	76
方向の切り替え	74
<hr/>	
は	
パース図	
家または選択パートの全体を画面に表示	85
回転	84
拡大・縮小表示	83
画像ファイルとして保存	101
高画質イメージの作成	100
視線方向の指定	112
水平／垂直方向への移動	84
パース図表示	87
パート	
位置と座標値	124
位置の調整	59
入れ替え	95
上のパート階層へ移る	121
お気に入りに追加	122
回転	58
回転方向	124
重なりの調整	61
壁や他の物に沿わせる	59
キーボードによる位置の調整	60, 93
原点	123
構造	118
このパート階層へ移る	120
サイズの変更	61
座標	123
製品名、品番、金額など	71
ダウンロード	69
パート階層	118
配置基準点	122
配置履歴の参照	67
ハンドル	123
複数のパートの選択	60
部屋の寸法に合わせる	59
編集	120
立面図での選択	95
パート検索	69
背景	
背景の設定	97
背景画像をデジカメ写真から作成	114
配置基準点の設定	122
柱	53
幅木	42
色をつける	91
梁	54
バルコニーの屋根	76
バレット	
[お気に入り] タブ	67
自動アップデート	70
スタイル別表示	67
パート検索	69
パートの選択	66
[履歴] タブ	67
ハンドル	123
日当たりのチェック	105
フォトフレームウィザード	131
付箋メモ	65
フロアタブ	50
塀の作成方法	130
部屋	
サイズ・名称の表示／非表示	43
削除	39
作成	39
詳細の編集	42
説明の表示	39
多角形の部屋	40, 47
畳の目地方向	44
天井高	42
部屋セットの配置	40
部屋間取り図に表示する色や模様の変更	44
名称の表示位置	43
名称の変更	43
床高	42
ポーチ	
階段状のポーチ	42
屋根	76
補助光源	
設定	99
点灯／消灯の切り替え	99
保存	
3Dデータ	101
パース図を画像として保存	101
間取り	79
間取りを画像として保存	79
<hr/>	
ま	
幕板の解除	89
窓	
開閉方向の変更	56
削除	55
デザインの変更	56
配置	56
配置高やサイズの変更	56
間取り	
印刷	80
拡大・縮小表示	57
拡大表示	57
画像ファイルとして保存	79
縮小表示	57
スクロール	57
全体表示	57
保存	79
間取りチェック	72
立体化	82
表示の内容の切り替え	63
間取りサンプル	
ライフスタイルに合った間取りサンプルを選ぶ	33
廻り縁	42
色をつける	91
門扉の配置	63
<hr/>	
や～わ	
屋根	
作成	73
自動生成	74
種類	73
詳細設定	76
軒	74
ポーチやバルコニーの屋根	76
屋根材を面ごとに変更	89
ユーザーサポート	136
ユーザー登録	136
ユーザー登録変更届	138
床材を部屋ごとに変更	90
床高	33, 42
容積率	35
四面図表示	87
ライセンスキー	137
ライセンス認証（アクティベーション）	25
アンインストール時	26
再セットアップ時	26
ライセンス認証ができない場合	26
立体化	82

Credit

Producer : 津田 格【MEGASOFT】

Development Director : 京谷さつき【MEGASOFT】
Technical Director : 平井文子【MEGASOFT】
Art Director : 平井清隆【MEGASOFT】
Contents Design Director : 中尾浩子【MEGASOFT】
Quality Assurance Director : 佐々木靖弘【MEGASOFT】
Sales Director : 寺本雅彦【MEGASOFT】
Assistant Director : 奥 秀之, 櫻井祥史【MEGASOFT】

Development Manager : 平井孝幸【TIS】
Development Leader : 鈴木善幸【TIS】
Programmers : 佐々木靖弘, 上村 寛, 王 金秀【MEGASOFT】
中川純子, 村中俊明【TIS】

Madori Adviser : 小池康壽【KASOUKEN】

Contents Designers : 花村美有紀, 中島祥重, 平野貴之, 文屋 誠【MEGASOFT】
北口知美, 薮原美紀, 中谷幸一
田中龍志 坂本吉弘【NITECO ZUKEN】, 桧垣恵子【P-i-Ce】
Overseas Production Company : 平井孝幸 髙 貴昭【TIS】
Phạm Minh Hải, Nguyễn Trí Dũng, Nguyễn Hồng An,
Vũ Thị Thơ【FPT Software】
Hoàng Quốc Khánh, Lê Ngọc Duyên,
Khổng Minh Phương【FPT Arena】

Meister : 横手 博, 野内 健, 井上信也

Tester : 中村満明, 岡村 学, 平井佳世, 三沢希三子

User Interface Design : 平井清隆【MEGASOFT】

Manual Director : 奥 秀之【MEGASOFT】
User's Manual Writer : 庄司美智子【SHIJISHIN DESIGN OFFICE】
User's Manual Design : 坂本 真【WORLD WORD】
Reference Manual Writer : 櫻井祥史【MEGASOFT】

Web Designer : 藤井久美【MEGASOFT】

Sales Manager : 吾妻恭臣【MEGASOFT】

Internet & Database System : 南出成崇, 森田 勇【MEGASOFT】

Datacenter Director : 高尾英樹【MEGASOFT】

Cooperation Company : 伊藤 圭, 養父寛子, 出口優子【DAIKEN】
田中 裕, 倉井真理【ECOL SYSTEM】
田中章裕, 高野一輝【ELECOM】
竹野雅之【HUKLA】
大脇一浩, 永松明子【INAX】
古川 博, 村上和己【KARIMOKU】
秋田千晶【KASHIWA】
藤岡義也, 石川真木子【KAWASHIMASELKON】
福田祥啓【KMEW】
高橋麻子【KOKUYO FURNITURE】
村上 実【LILYCOLOR】
土井康宏, 寅丸健造【MARUNI】
恩地善之助, 山内俊明【Matsushita Electric Industrial Co., Ltd.】
福井博健, 藤井 紀【Matsushita Electric Works, Ltd.】
松原一徳【MURATA GODO】
野田英樹【NICHIIHA】
石川 大【PIONEER】
寺澤和之【SANGETSU】
駒 義人, 野口貴史, 蜂谷正美【SANKYOTATEYAMA ALUMI】
八木基治, 馬場直人, 坂本真由美【SHINNIKKEI】
木谷一智, 今井信祐, 西山昌利【Sony Style (Japan)】
有本勝美, 箱部 亨, 高本謙一【SUMINOE】
久保田幸男【SUNWAVE】
井筒大輔【TAKARA STANDARD】
須藤賢一【TENDO】
長廻 悟, 佐藤一樹, 西口裕子【TOEX】
寺西啓一, 榎木 梢【TOLI】
渡辺康雄, 水谷徹也, 藤井孝雄, 今井智一【TOSTEM】
南山佳宏, 藤田健史【TOTO】
市川和幸, 水島和幸【YAMAHA LIVINGTEC】
宮島文夫, 中田 刚, 那須恵美子, 大室智子【YKK AP】

Special Thanks to : 吉田満恵
中村直美
川口剛史
平井智子
江守由美子
滝原清香
井上朋子
菊池江利
菅原友也

Our Families…

3Dマイホームデザイナー LS2 ユーザーズマニュアル

2008年1月1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

〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-38 西谷東急ビル

TEL : 06-6386-7410 FAX : 06-6386-9983

著作権 : Copyright©2007 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 T I S 株式会社の登録商標です。
- Windows, DirectX は Microsoft Corporation の登録商標です。
- OpenGL は Silicon Graphics Inc. の登録商標です。
- Google Maps™ 地図サービス Copyright©2007, Google Inc.
- Google Earth™ 地図サービス Copyright©2007, Google Inc.
- 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。
- 3 D マイホームデザイナー® Copyright©1996-2007, MEGASOFT Inc.
- CyberWalker®Copyright©1995-2006,TIS Inc.
- UNLHA32.DLL Copyright©Micco
- IJG JPEG Library Copyright©1991-1998, Thomas G.Lane
- zlib Copyright©1995-1998, Jean-loup Gailly and Mark Adler
- 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
- This product includes software developed by the Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>).