

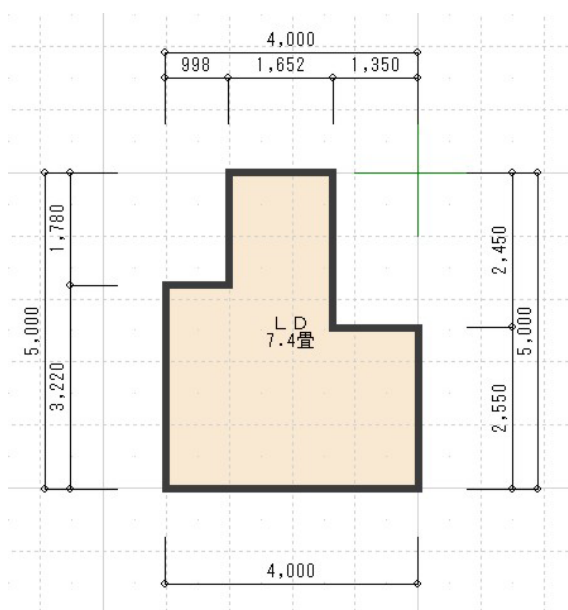
## 多角形の部屋を正確に作成する

対応バージョン: 3DマイホームデザイナーPRO6、PRO5、PRO4

3DマイホームデザイナーLS2、LS、2006、2005

下図の部屋のように、グリッドに沿わない寸法の部屋を作成する手順をご案内します。  
正確な寸法の四角部屋を隣に配置し、定規代わりに利用することにより、多角形の部屋を正確に作成することが可能です。

### ■ 完成図



### ■ 手順

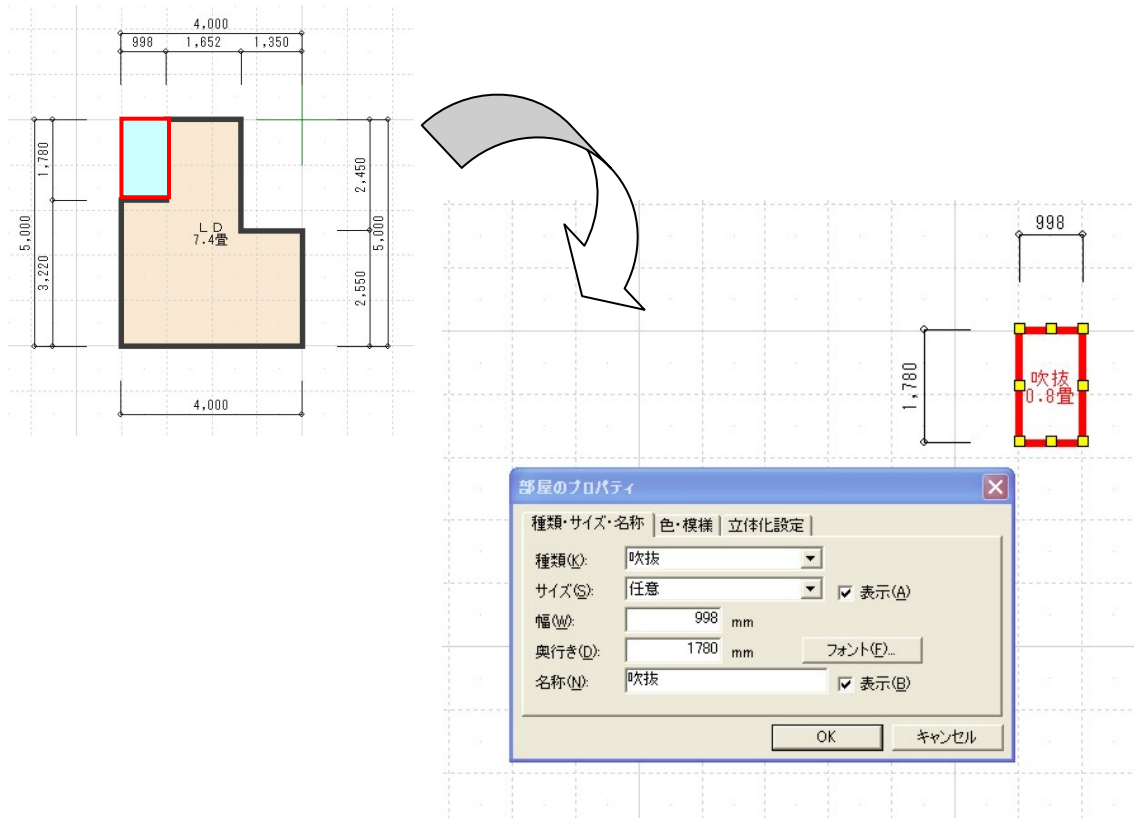
- ナビの **部屋作成** → **部屋作成** を選択します。くぼみ部分の寸法を得るために定規の代わりとなる四角部屋を正確に作ります。

**コツ** くぼみの寸法を押さえるため、定規となる寸法を正確に入力した四角部屋を用意します。  
※部屋プロパティの[サイズ]を「任意」にすると幅・奥行きの数値入力が有効になります。

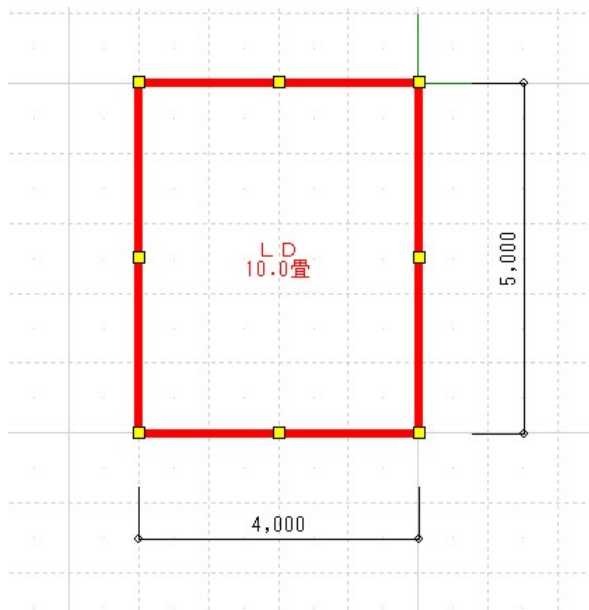
部屋のプロパティ

種類・サイズ・名称	色・模様	立体化設定
種類(O): 吹抜		
サイズ(S): 任意		<input checked="" type="checkbox"/> 表示(A)
幅(W): 1348 mm		
奥行き(D): 2450 mm		フォント(F)...
名称(N): 吹抜		<input checked="" type="checkbox"/> 表示(B)

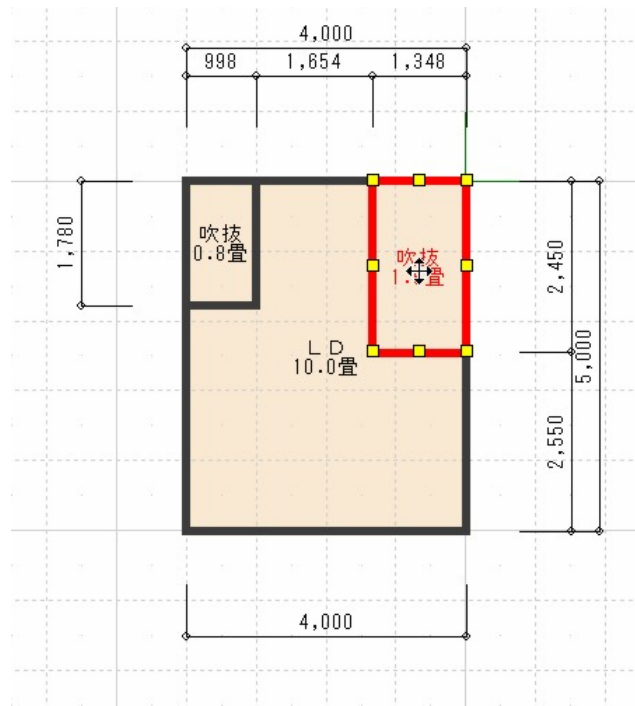
OK キャンセル



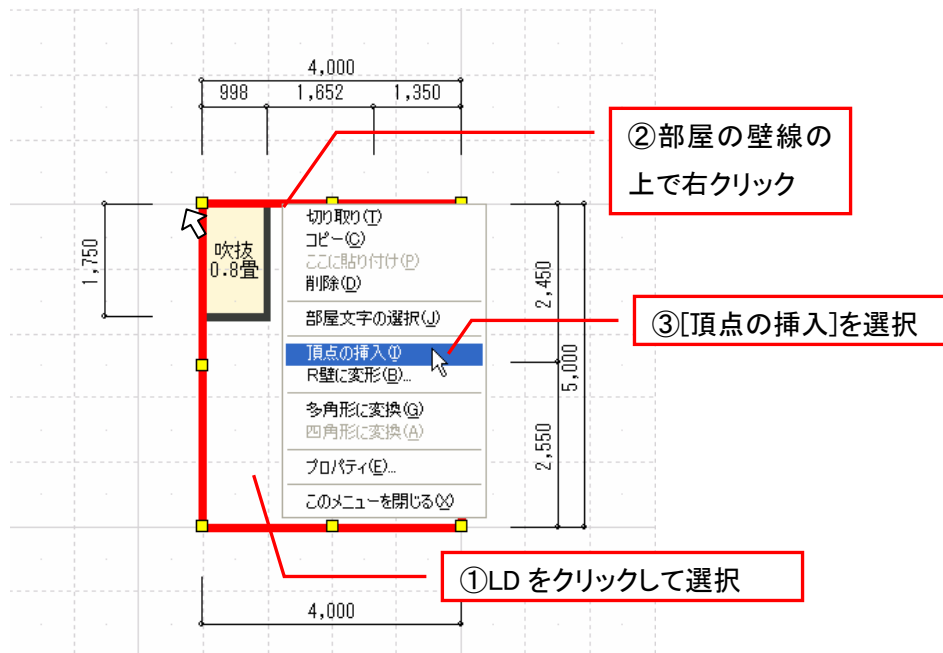
2. 多角形の部屋の最大の幅・奥行き寸法と同じ部屋を配置します。



3. 定規として用意しておいた部屋をそれぞれ配置します。



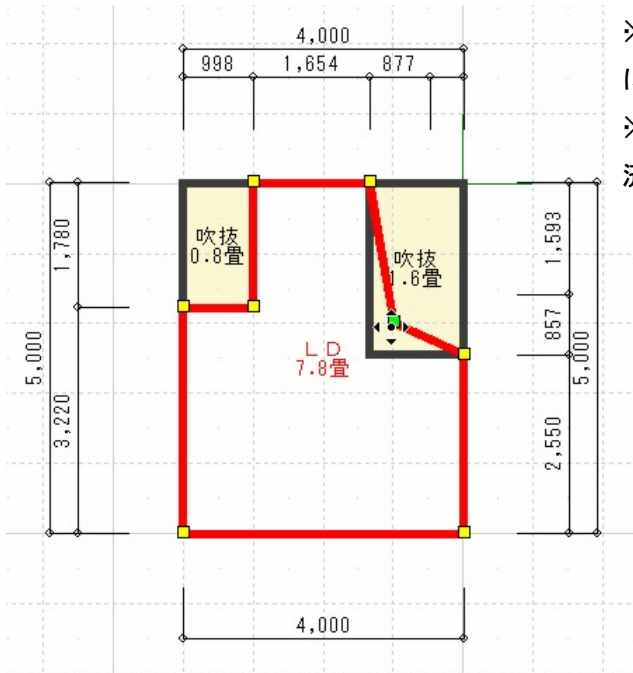
4. 定規となる部屋に合わせてLDの部屋に頂点を追加して多角形の部屋を作ります。



※ 頂点の追加は、壁線の上をクリックして必要な頂点を追加します。

※ [頂点の挿入]以外にも[多角形]タブに切り替えて、最初から[多角形]で部屋の頂点をトレースして行く方法もあります。

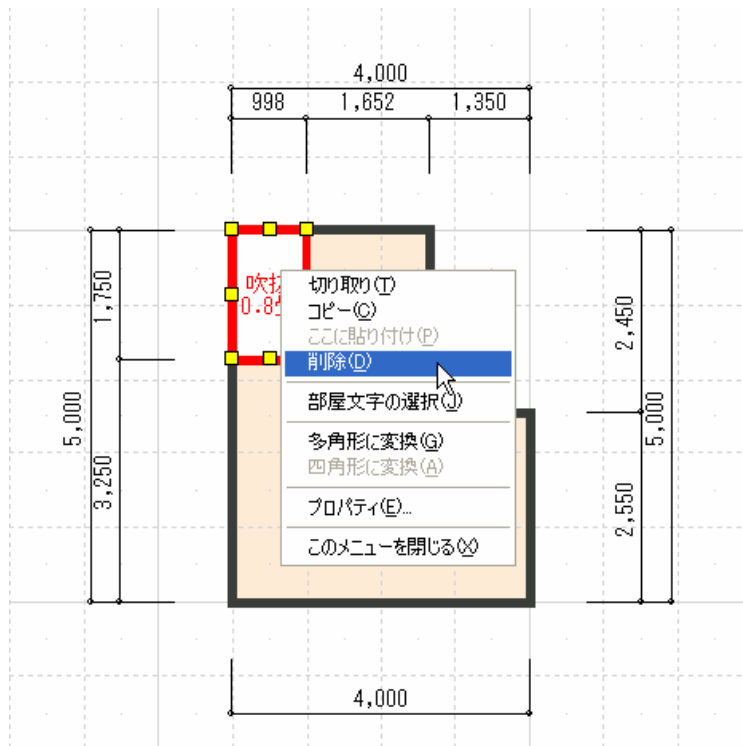
5. 頂点を追加・移動しながら定規の部屋の角にあわせ移動します。



※ 頂点の移動する際には、必ず、[吸着 ON] にします。

※ [吸着 ON]しているとグリッドの外に配置済みの部屋の角に対しても吸着します。

6. 定規とした部屋を削除して完成です。



以上