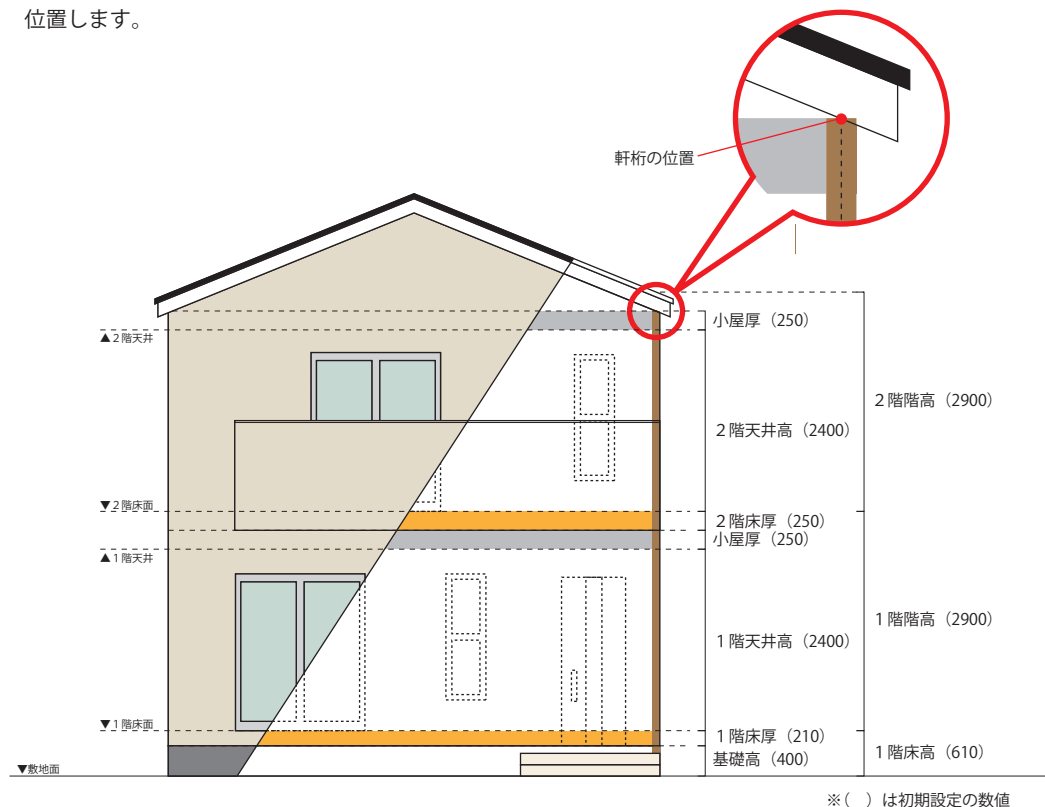


【軒高の位置について】

3Dマイホームデザイナーでは、軒高の位置は小屋厚の上端の壁芯に位置します。



【軒高について】

3Dマイホームデザイナーでは、軒高は「1階床高」と各階の「天井高」「階高」から計算されます。初期設定では次の数値となります。

1階の軒高 = [1階床高] + [1階天井高] + 小屋厚 = 3260mm

2階の軒高 = [1階床高] + [1階階高] + [2階天井高] + 小屋厚 = 6160mm

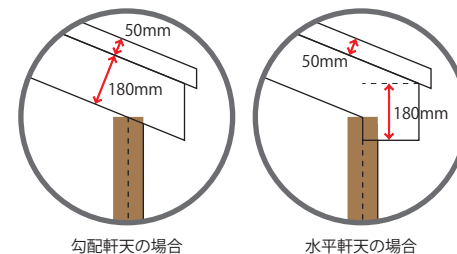
3階の軒高 = [1階床高] + [1階階高] + [2階階高] + [3階天井高] + 小屋厚 = 9060mm

4階の軒高 = [1階床高] + [1階階高] + [2階階高] + [3階階高] + [4階天井高] + 小屋厚 = 11960mm

屋根を「一面ずつ作成」で作成している場合、軒高の変更は屋根面をダブルクリックして表示された「屋根のプロパティ」の「軒桁の高さ」を変更してください。

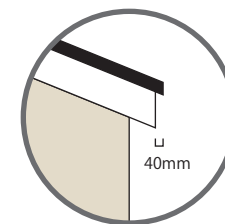
【屋根面と軒天の厚さについて】

3Dマイホームデザイナーでは、立体化される屋根面と軒天の厚さは、右の図のように立体化されます。軒天の厚さは「設定」メニューの「立体化設定（外装・内装・屋根・階高）」の「屋根」タブで設定できますが、屋根面の厚さは変更できません。



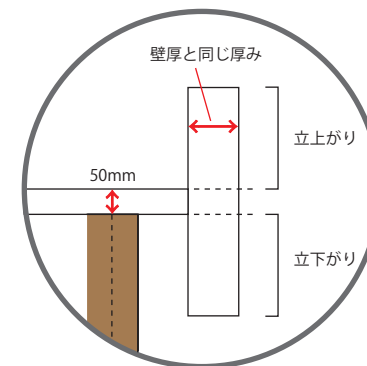
【屋根の軒先について】

「自動生成」で屋根を立体化した場合、軒天が軒先の先端より少し内側に立体化されます。3Dマイホームデザイナーでは、軒天の先端と軒先の先端の差は「40mm」で立体化されます。



【陸屋根の厚みについて】

3Dマイホームデザイナーでは、立体化される陸屋根の屋根面とパラペットの厚み、パラペットの立上がりと立下がりの開始地点は右の図のように立体化されます。



【バルコニーの壁の高さ】

3Dマイホームデザイナーでは、バルコニーは床厚から立体化されます。2階にバルコニーを配置した場合、実際に立体化されるバルコニーの壁の高さは、[バルコニーの手摺高] + [2階床厚] = 1200 (初期設定) + 250 = 1450mm となります。

バルコニーの手摺高には、立体化時に自動生成される厚さ 25mm の笠木の高さも含まれます。