

## 2D操作

# 壁のハッチングの色を変えたい/壁のハッチングを変えたい (RIKCAD7以降)

平面図のハッチング、立面図のハッチング、それぞれで操作が異なります。  
詳細は以下をご確認下さい。

[平面図のハッチングを変更する方法](#)

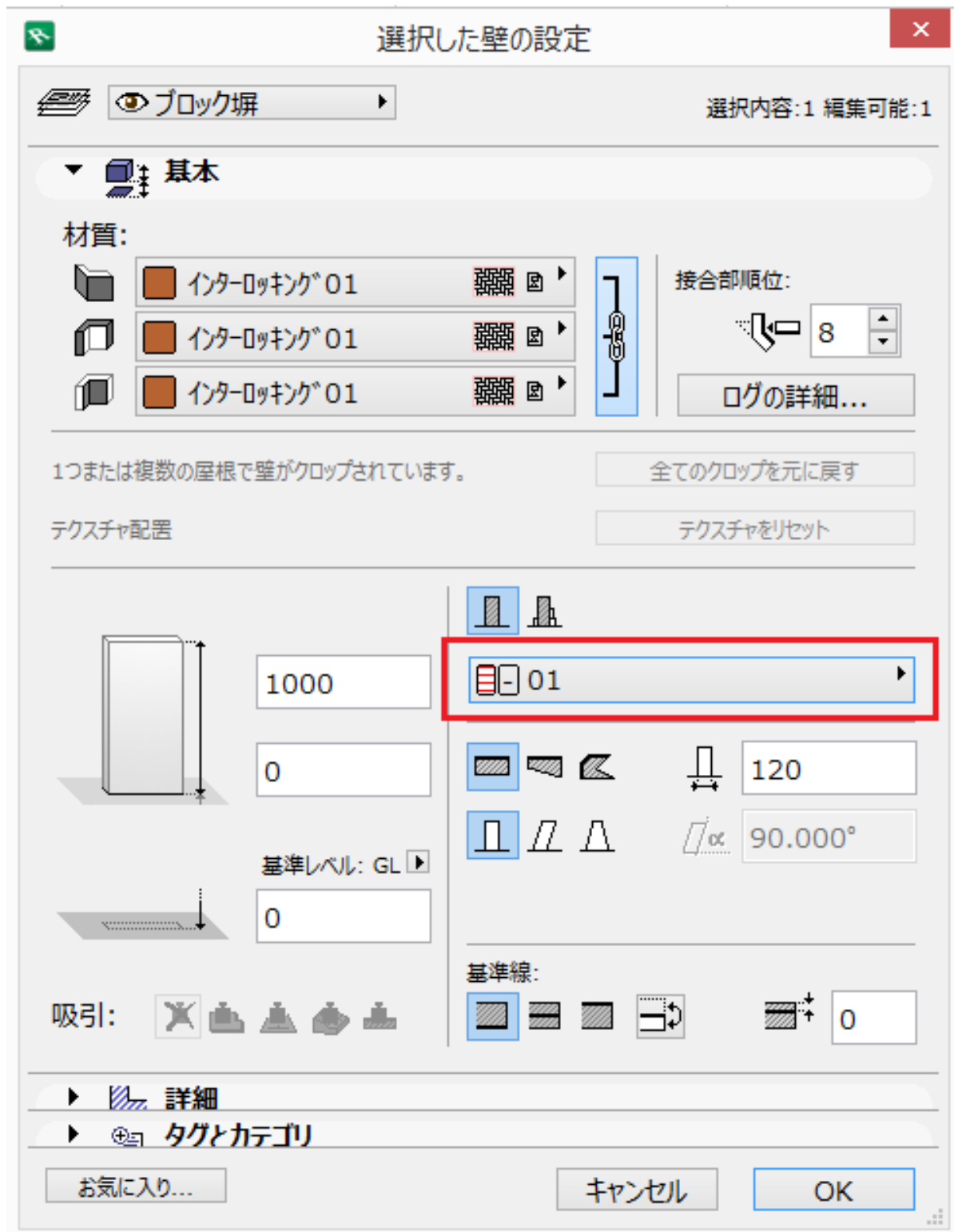
[立面図のハッチングを変更する方法](#)

---

### 【平面図のハッチングを変更する方法】

RIKCAD7より、壁の平面図のハッチングや色は、「ビルディングマテリアル」より変更します (下記赤枠内)

## 2D操作



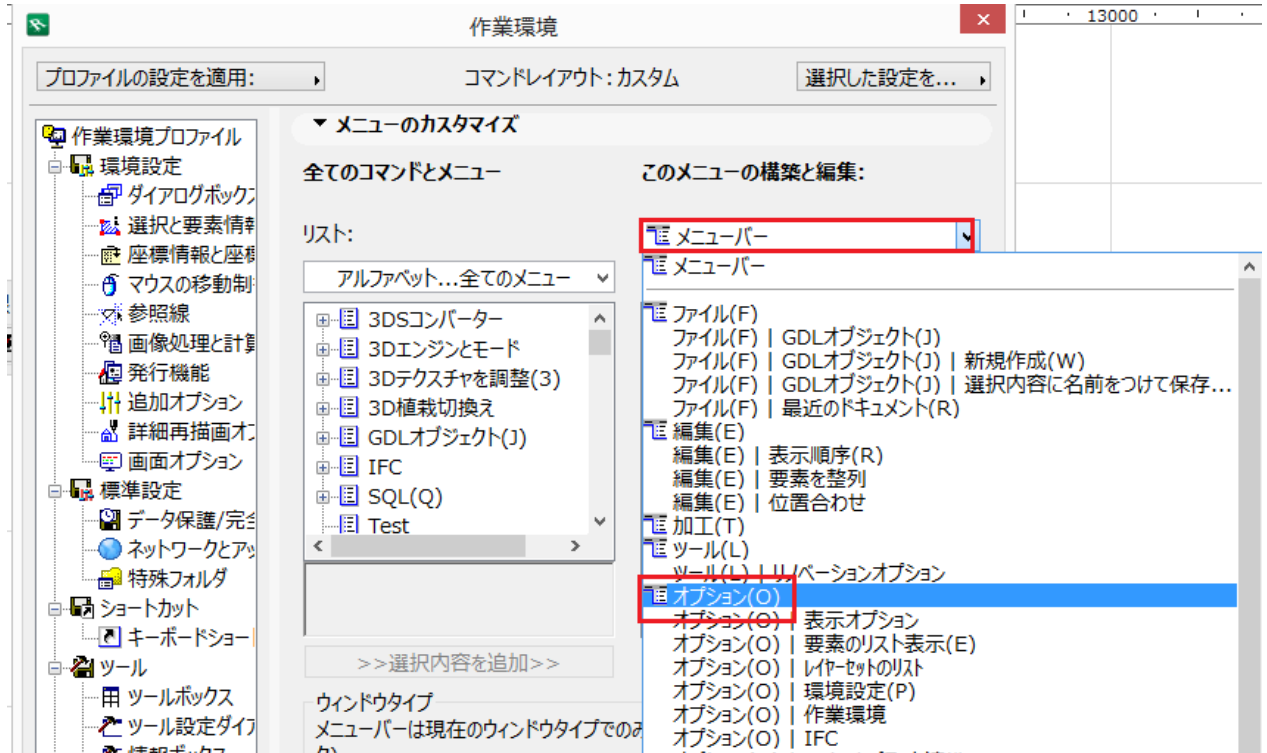
壁のハッチングの色変更、及び、追加は下記をご確認下さい。

【RIKCAD8以降の場合】[下記5.](#)からを参照

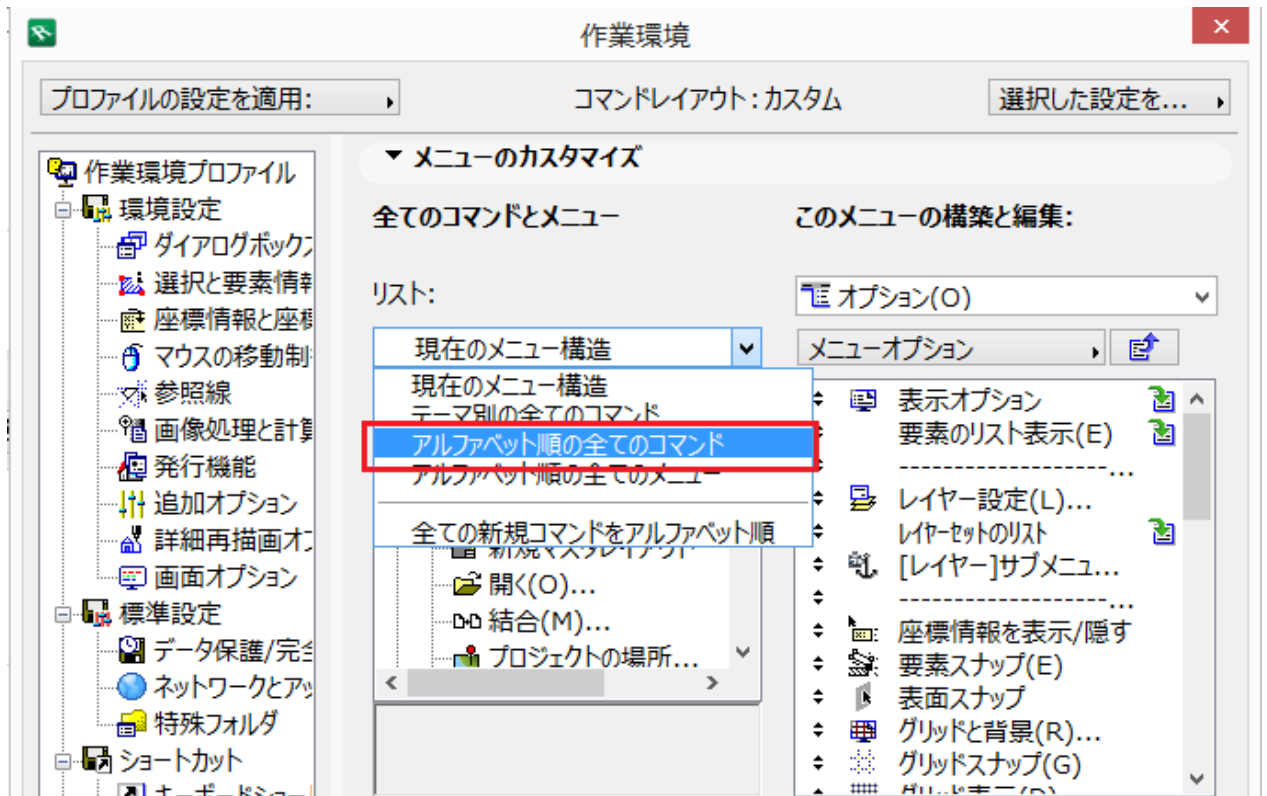
【RIKCAD7の場合】[下記1.](#)からを参照

## 2D操作

1. メニューバーオプション > 作業環境 > メニューバーをクリックします。
2. 画面右側 [ メニューバー ] をクリックし、[ オプション ] を選択します。



3. リストを [ アルファベット順の全てのコマンド ] に変更します。

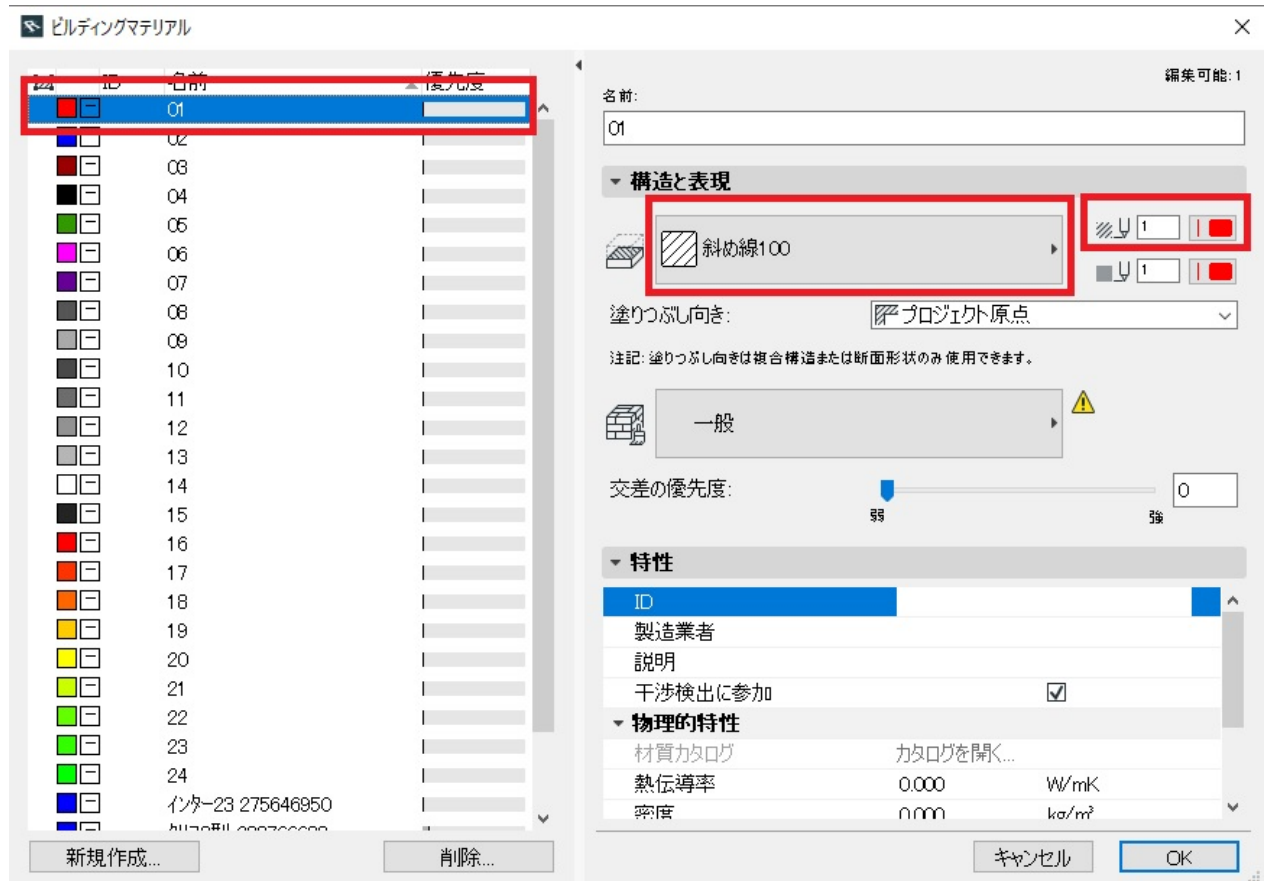


## 2D操作

4. 下図の赤枠内から [ ビルディングマテリアル ] を選択し、 [ 選択内容を追加 ] をクリック。  
OKで画面を閉じます。

## 2D操作

5. メニューバーオプションの中から追加された [ ビルディングマテリアル ] をクリックします。
6. 左側のリストから選択し、右側のハッチングやペンカラーの変更を行います。



7. ハッチングの色またはハッチングを変更する壁を選択し、右クリック [ 選択した壁の設定 ] を開きます。  
下図の赤枠内から変更したビルディングマテリアルの項目を選択して、OKで閉じてください。

## 2D操作

選択した壁の設定

ブロック塀

選択内容:1 編集可能:1

基本

材質:

インターロッキング® 01

インターロッキング® 01

インターロッキング® 01

接合部順位:

8

ログの詳細...

1つまたは複数の屋根で壁がクロップされています。

全てのクロップを元に戻す

テクスチャ配置

テクスチャをリセット

1000

0

基準レベル: GL

0

01

120

$\alpha$  90.000°

基準線:

0

吸引:

詳細

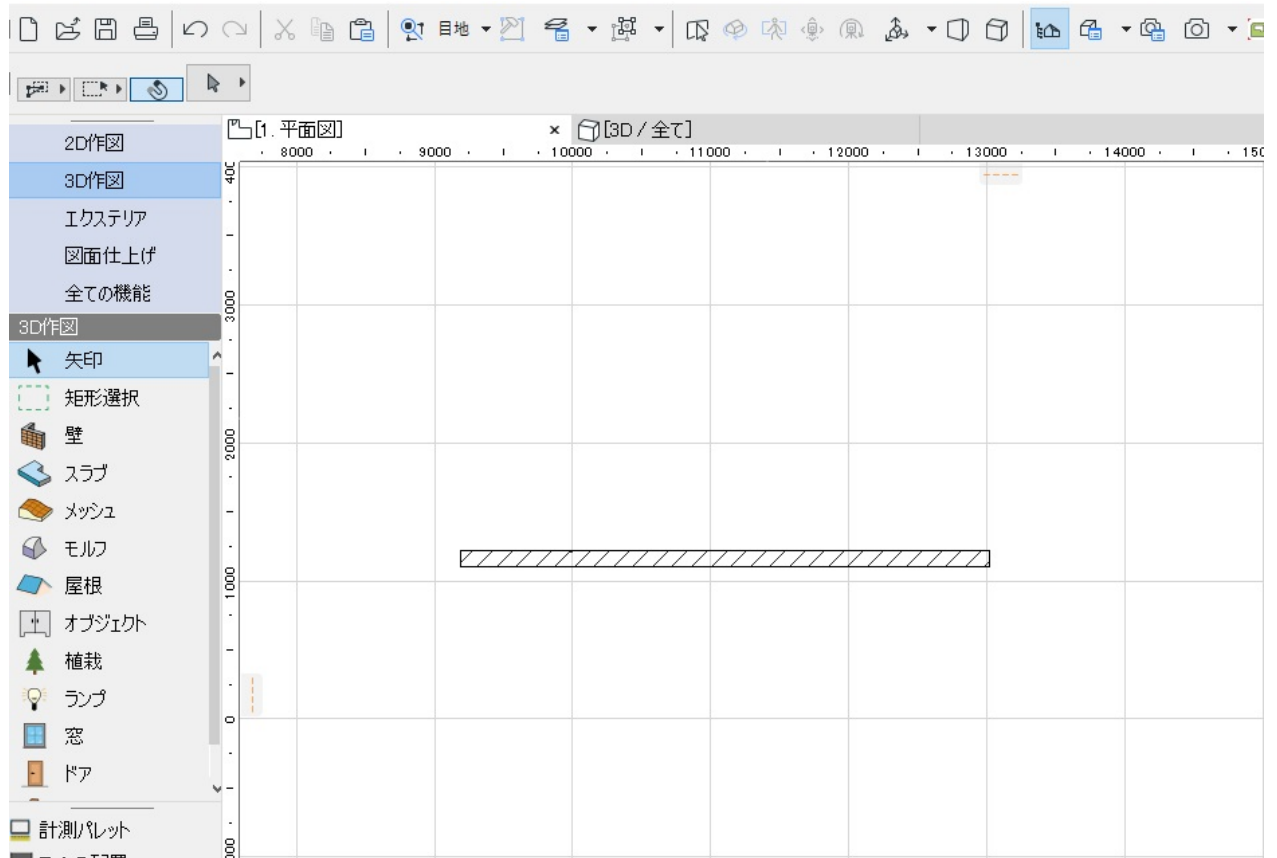
タグとカテゴリ

お気に入り...

キャンセル

OK

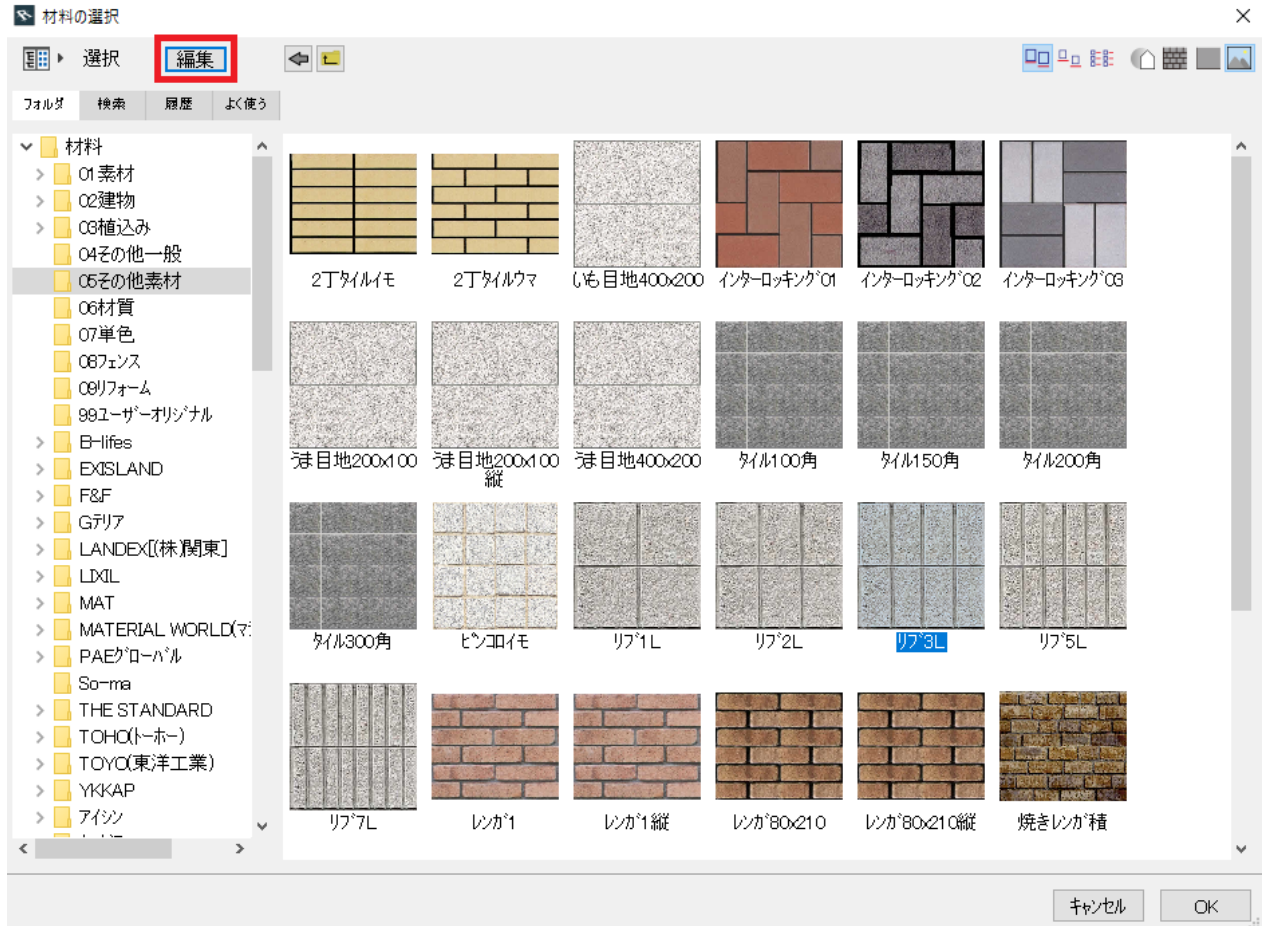
# 2D操作



## 【立面図のハッチングを変更する方法】

- ・まず、材料の選択画面にて、材料を選択し、左上「編集」ボタンをクリック


# 2D操作




- ・材料の編集画面にて、「ベクトルハッチング」欄にて、「ハッチング」、「ペンの色」を変更し、「OK」で画面を閉じます。




## 2D操作

 Rif 3L ×

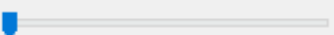


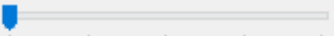
エンジン設定:  
ベーシックエンジン ▼ 共有...

**▼ 効果**


表面カラー: 


透過

透過率:  0

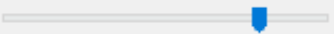
減衰量:  0


放射:

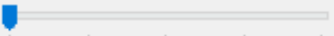
減衰量:  0

放射カラー: 


反射


環境:  80

拡散:  90



光沢:  0

鏡面

鏡面:  0

鏡面反射カラー: 


**▼ ベクトルハッチング**


 Rif 3L ▶ 要素ペン 4  塗りつぶし編集...


注記:  
3Dベクトルハッチングは断面図、立面図、3Dドキュメント、3Dベクトルエンジンで表示されます。

**▼ テクスチャ**


Rif 3L.jpg (256 × 256)



 400

 400

☒ 元の比率を維持

 0.000°

アルファチャネル効果

☐ 表面

☐ 環境

☐ 反射

☐ 拡散

☐ バンプマッピング

☐ 透過

# 2D操作

製作者: 大木本

最終更新: 2022-03-29 11:16