

3D表示

オブジェクトやスラブを傾斜に合わせたい

傾斜地のスラブやオブジェクトの傾斜調整をします。

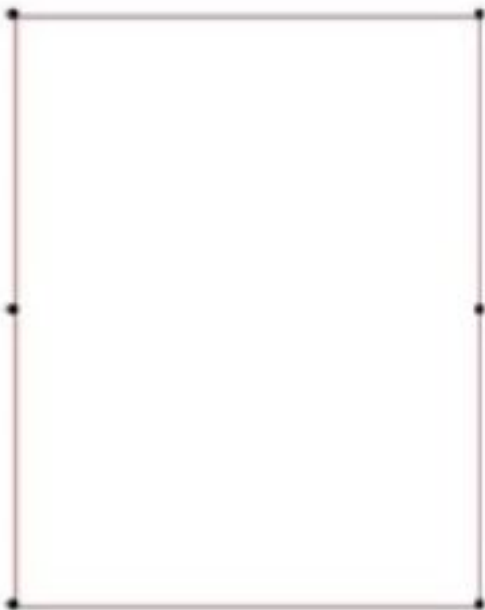
下図のような傾斜地を作成します。

①傾斜のあるメッシュを入力します。



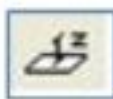
ツールボックス⇒3D作図⇒メッシュツール

をダブルクリックし、メッシュのデフォルト設定ダイアログを設定します。
(基準レベル：0 モデル：土 で設定)



矢印ツールで入力したメッシュを選択し、傾斜をつけたい辺上でクリックを長押しします。

下図ペットパレットが表示されますので、



のボタンをクリックします。

メッシュポイントの高さダイアログが表示されましたら、高さ500を入力しOKをクリックします。

3D表示

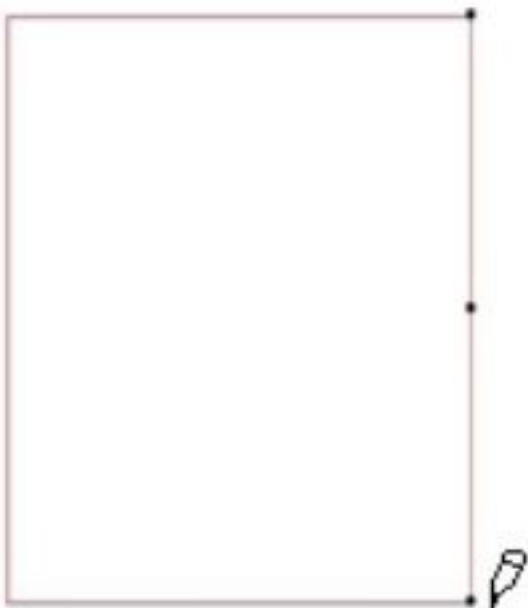
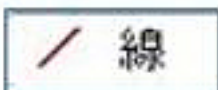


ベットバレット



傾斜のついたメッシュが入力できました。

②両端の縁石を入力します。
ツールボックス ⇒ 2D作図 ⇒
線ツールをクリックし、入力したメッシュの両端に沿って線を入力します。



3D表示

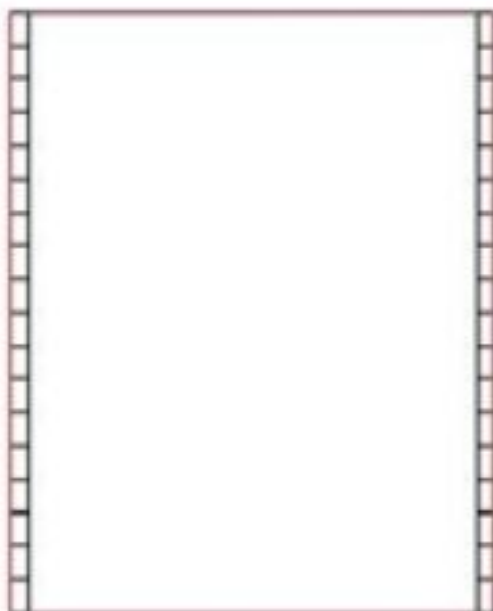
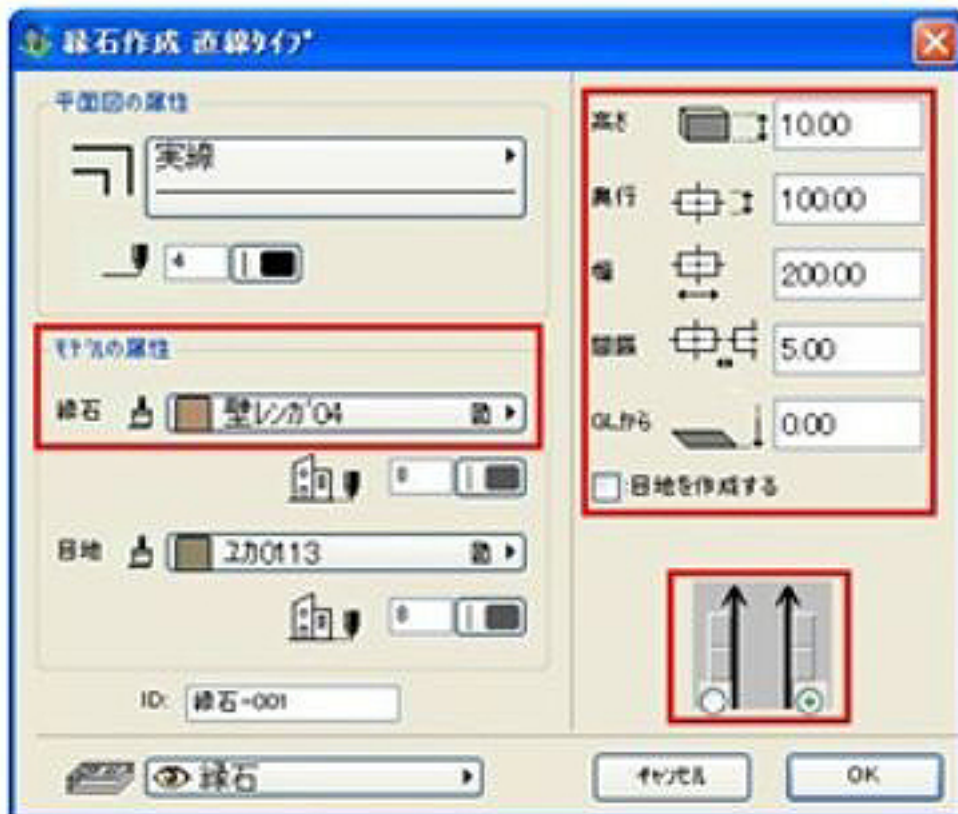
矢印ツールで入力した線を選択します。

ツールボックス[エクステリア] ⇒ 補助パレット ⇒ 縁石作成
(もしくは、メニューバーの作図⇒補助⇒縁石作成) をクリック。



下図のダイアログが開いてきます。
縁石の材質やサイズ、目地の有無、縁石の作成方向などを設定してOKをクリックします。

3D表示



縁石が入力されました。

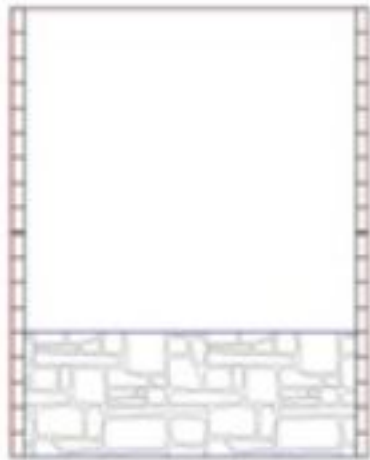
③石貼りを入力します。

ツールボックス ⇒ 3D作図 ⇒
スラブツール

3D表示



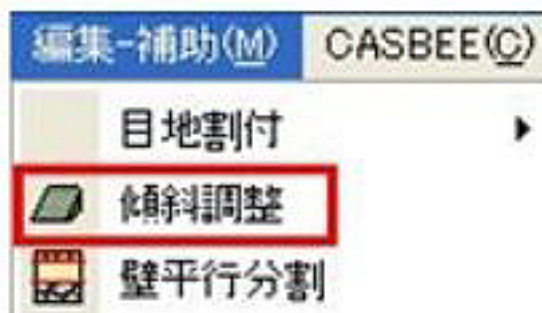
をクリックし、メッシュの面の上にスラブを入力します。



今の時点での3D画面



- ④ 入力した縁石とスラブの傾斜調整をします。
ツールボックス ⇒ 3D作図の補助パレット ⇒ 傾斜調整
(もしくは、メニューバーの編集－補助⇒傾斜調整) をクリック。

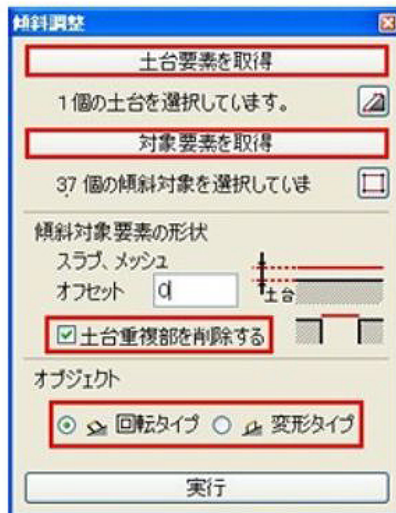


下図のダイアログが開いてきます。

3D表示



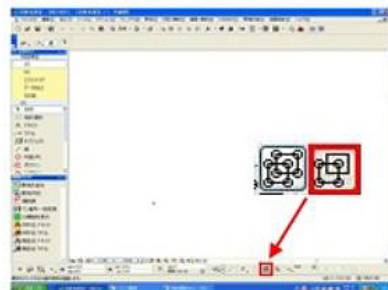
1、矢印ツールでメッシュを選択し、土台要素を取得をクリックします。



2、矢印ツールでスラブと縁石を選択し、※グループ化の一時解除をし、対象要素を取得をクリックします。

3、土台重複部を削除するのチェックを入れます。

4、今回は回転タイプを選択して、実行をクリックします。



スラブと縁石が傾斜調整されました。
3D画面でご確認下さい。



※グループ化の一時解除をしておかなければ、傾斜調整ができませんので、必ず解除してから行ってください。

関連項目

- [傾斜調整](#)

一意的なソリューション ID: #1141
製作者: 亀田
最終更新: 2015-11-21 10:32