「汎用オブジェクト(三面図)」の流れ

図面を三面図として配置し、[ホーム] タブの [汎用オブジェクト作成] からモデルを作成する操作を 説明します。

図面の読み込み

①-1 【TREND-CORE】を起動する

プログラムを起動します。





[閉じる] をクリックします。

新規作成	- 最近使用したファイル
🚯 工事情報からスタート	and the second second second
座標管理からスタート	
🧶 図面管理からスタート	
LandXMLファイルからスタート	
武蔵連携ファイルからスタート	
鯵 基本設計データファイルからスタート	
	 An and a second sec second second sec
	2

①-2 図面を読み込む

構造図を[図面管理]に読み込みます。

1	[土木] タブの [図面管理] をクリ	リックします。
	TREND-CORE ホーム 土木 モデル 読込 工事情報 座標管理 図面管理 注釈点 寸法線 引出線 土	 書込 C / エシミュレーション 施工計画
2	[ホーム] タブの [取込] をクリッ	ックします。
•	TREND-CORE ホーム 2 2 取込 リンク リンク 更新 回面 範囲 ④ 塗 第回 ● 第回 ●	 除縮尺設定 線形指定 DL・センター 指定 位
	L × ≪ ≁ \ 井 > 孫	
3	読み込むファイルを選択して[開	く] をクリックします。
	🧏 開く	×
	■ 開く ← → * ↑ □ « core > 【サンブル】実 、	 ✓ ひ
	 ○ 關く ← → ~ ↑ ○ < core > 【サンブル】実 、 整理 ▼ 新しいフォルダー 	 × ひ ○ (サンブル]実務例題500検索 IIII ▼ □ IIII ▼ □ IIII ▼ □
	 ○ 開く ← → × ↑ ○ « core > [サンブル]実 、 整理 ▼ 新しいフォルダー ■ PC 3 名前 	 ✓ ひ ○ (サンブル]実務例題5の検索 目目 ▼ □ ? 更新日時 僅類
	 ◎ 間く ☆ → ◇ ↑ ○ « core > [サンブル]実 、 翌理 ▼ 新しいフォルダー ② PC ③ 3D オブジェクト ● ダウンロード ● デスクトップ ○ ドキュメント ○ ビクチャ ○ ビクチャ ○ ビクチャ 	 ✓ び ○ (サンブル]実務例題500検索 ○ I目目 ▼ □ 2 ● 更新日時 僅類 2021/08/24 16:10 SFC
	 ○ 職く ← → 、 ↑ ○ « core > [サソブル]実 、 型理 、 新しいフォルダー ② PC ③ 3D オブジェクト ◆ ダウンロード ○ デスクトップ ○ ドキュメント ○ ビクチャ 図 ビデオ マアイル名(N): サンブル砂防堰堤.sfc 	 × ひ ク 「サンブル]実務例題50検索 単三 三 ご ご
4	 ○ 間く ← → 、 ↑ ○ « core → [サソブル]実 、 空理 、 新しいフォルダー ② PC ③ 3D オブジェクト ④ サンブル砂防爆堤.sfc ③ アイル名(N): サンブル砂防爆堤.sfc ファイル名(N): サンブル砂防爆堤.sfc 	
4	 ○ 開く ← → 、 ↑ ○ « core → [サソブル]実 、 ※ 型理 、 新しいフォルダー ● PC ③ 26前 ③ 3D オブジェクト ● ダウソロード ● ブウソワード ● デオスクトップ ○ ドキュメント ■ ビグチャ ■ ビデオ ▼ マアイル名(N): サンブル砂防堰堤.sfc 	
4	 ○ 開く ◆ → ◇ ↑ ○ « core » [サソブル]実 、 ※ 型理 ▼ 新しいフォルダー ● PC ③ 26前 ③ 3D オブジェクト ● ダウソロード ● デスクトップ ○ デスクトップ ○ ドキュメント ■ ビグチャ ■ ビデオ ▼ マイル名(N): サンブル砂防堰堤.sfc COK] をクリックします。 図面管理 × (1個の図面ファイルを追加しました。	

1-3 縮尺を設定する

寸法を計測し、図面に正しい縮尺を与えます。







①-4 範囲を設定する

図面の範囲を指定します。

EL211.50m EL211.50m

EL216.50m EL220.50m 1 1 1 1 1 EL224.50m EL216.50m EL220.50m

本堤正面図

以下の名称を「範囲名」として設定します。

OK

キャンセル



選択した範囲から読み取られた文字列が 候補として表示されます。



1)-5 基準点を設定する

3D ビュー上に配置するときの基準点を設定します。









EL209.0

1500

9200

6600



操作手順 1_9

10	[ホーム] タブの[閉し	じる] をクリックし	ます。	
	TREND-CORE ホーム			—
	🧋 🛃 📀 🔷 🟹	🖹 🔂 🔷 🗹	`₩ 🖳 🕂 📈	② 図面管理より
	取込 リンク 更新 削除 縮尺設定	矩形 多角形 削除 縮尺設定	線形指定 DL・センター 直接指定 位置方向指定 指定	1000 日にあってい こうしん しょうしん しょうしん しんしょう しんしょう しんしん しんしん しん
	図面	範囲	位置指定	読み込み元設定 閉じる

図面の配置

2-1 3D ビューに図面を配置する

3D ビューに図面を一括配置します。

1	[3D] をクリックし、3D ビューに切り替えます。
	^{★★#} 平ビューの切り 1
	→++×× 平直 / 〒 3 D
	「「「」「「「」」「「」「」「」「」「」「」「」「」「」「」」「」「」」
•	
2	「ホーム」タブの「三面図]-「一括]をクリックします。
4	
	TREND-CORE ホーム 土木 モデル 読込 書込 CAD編集 選択・表示 3D設計データ作成
	🖥 4X-978 🔨 🚯 🎓 🔿 💥 🖉 🧶 🦾 👌 🔷 🖾 🧇 🎼 🖕 🌭 👧 🎕 🚱 🍄 👫 👔
	103、下図 マ 方位 点群 地形 線形 横断線 道路 法面 凸凹地塗 主 堪造物 道路標示 横断編集 樹木 3D部品 汎用 部品 三面図 3DA面 三面図 プ
	下図 基本 土木構造 預町 部品 二面Ø
	正面図/側面図
_	
2	「木堤正面図〕を選択します
J	
Λ	
4	「正面凶に指定」をクリックします。
	TREND-CORE ホーム 三面図
	✓ X4 (未設定) × 1. 左側のツリーから図面または範囲を選択します。
	OK キャンセル 単 正面図に指定 本 堤 正 面 図 × 2,「OO図に指定」を押すと三面図の表示用に指定されます。 OK キャンセル (主設定) (主設定) (金銭)このガイドを表示しない。
	間じる 三面図の選択 ガイド 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1
	▲ 20 選択する要素を指定してください。 (ドラック) 範囲選択 [Ctrl] 選択追加・解除
	▶ ···· エビエエロロ 塗りつZL
	2: v
	16: •••••



[三面図] タブの [OK] をクリックします。

6	TREND-	CORE			
4		\mathbf{X}	→ 平面図に指定	本堤平面図	×
			🖲 正面図に指定	本堤正面図	×
	OK	ヤンセル	🕙 側面図に指定	本堤側面図	×
	閉	ja -		二回凶り選択	





12 30

📃 参照平面を登録する

平面図の位置をクリックします。

200.000 /1







平面図、正面図、側面図の位置が確定します。



③ 本堤の入力

③-1 形状をトレースする

本堤の形状をトレースします。





平面図の形状をトレースします。





側面図の形状をトレースします。



10 右クリックして [OK] をクリックします。 右クリック

		右クリック
$\left \right\rangle$	選択	
1	グループ選択	
	ОК	Enter
1	71720000	Loc
	戻る(B)	Backspace
7	元に戻す	Ctrl+Z
l	計測	•
- 🏄	表示パレットを開く	
9	再表示	F5
нŤч	全体フィット	
ŵ	選択フィット	

③-2 立体モデルを作成する

入力した面から、立体モデルを作成します。

[汎用オブジェクト作成] タブの [スイープ] をクリックします。

TREND-CORE	ホーム 土木	モデル 読	۵ <u>۵</u>	CAD編集	選択·表示	3D設計データ作成	汎用オブジ	江クト作成
🚺 วีอパティ			Z #	😿 🤔 t	デル移動 🛃	🗊 🖾 🎽	, 🖉 🗢	
🐈 基準点 ツール	柱体 板状体 ブロッ ・ ・ ・	ク 傾斜面 インボート ×	- T = 21-7	ッター 🥤 面	モデル iオフセット 高さ	モデル 位置 面の 回転 合わせ 接線 立休編集) 穴開け モデル 身 演算	素材 質感 三回 • マスタ リン

2 平面図の面をクリックして選択します。





任意の位置でクリックします。



正面図の面をクリックして選択します。





6

4



[汎用オブジェクト作成] タブの [モデル演算] をクリックします。

TREND-CORE	ホーム	土木	モデル	読込	書辺	∆ CA	D編集	選択·ヲ	長示	3D設	十データ作	■成		、、用オブ	ジェクトイ	F成	
ปี วีย/(ริส ประเพทง)					之 খ		9) モデル移動 / 部分移動						4	* **		
➡ 基準点 ツール	1生14 1(尺1人)	14 JU99 ~ 立体	1頃が山	1 J/N-F	/ 面	X1-7 ЛУ	, a	面オフセット	モテル高さ	モデル 回転 立体	1110回 合わせ は編集	面の 接着	八開	モテル 演算	茶付	夏感 マスタ ∨	三道 リス

8

[加工される立体] に、入力したモデルのどちらかをクリックして選択します。



9

[共通部分を取る立体] に、もう一方のモデルをクリックして選択します。



10 右クリックして [OK] をクリックします。

		右クリック
R	選択	
1	↓ グループ選択	
ĭ	ОК	Enter
	7 17 670(6)	Lat
	戻る(B)	Backspace
<	削除	Delete
3	切り取り	Ctrl+X
	בצ-	Ctrl+C
-	元に戻す	Ctrl+Z
0	■ やり直し	Ctrl+Y
	計測	•
4	🖇 表示パレットを開く	(
9	再表示	F5
нļ	▲ 全体フィット	
×3	■ 選択フィット	



再度、[汎用オブジェクト] タブの [スイープ] をクリックします。

TREND-CORE	ホーム	土木	モデル	読込	- A	c	CAD#	틖集	選択·ヲ	長示	3D設調	+データ作	成		汎用オブ	ジェクト作	F成	
🚺 วือパริง				READ	<u>∠</u> #			29 ₹ 20 =	デル移動		≇			ļ	4	雦	\bigcirc	
🐈 基準点	柱体 板状	体 ブロック	傾斜面	インポート	<i>~</i> <u>∎</u> 7	マイープ]ッター 、	a d	ッカイショル ロオフセット	モデル 高さ	モデル 回転	位置 合わせ	面の 接着	穴開け	モデル 演算	素材 ~	質感 マスタ ~	三面リス
ツール		立体									立体	「編集						

12

側面図の面をクリックして選択します。





14 [汎用オブジェクト作成] タブの [モデル演算] をクリックします。

TREND-CORE	ホーム	土木	モデル	読込	書注	2	CAD	扁集	選択·閉	長示	3D設	+データ作	成	(、汎用オブ	ジェクトイ	F成	
 プロパティ 登準点 ツール 	杜体 板状体	ブロック 立体	反 傾斜面	READ インポート	』 ▲ 面	全 スイープ	Д лу9-	**) Ø	モデル移動 部分移動 面オフセット	こう モデル 高さ	モデル 回転 立 (2	/ 位置 合わせ な編集	」 面の 接着	した 穴開	4 モデル 演算		質感 マスタマ マスタマ マスタマ マスタマ マスタマ マスタマ マスタマ マスタマ マスタマ マスタマン マスタマン マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター マスター 	三日の



[積] をクリックします。

[加工される立体] に、どちらかのモデルをクリックして選択します。



17 [共通部分を取る立体] に、もう一方のモデルをクリックして選択します。



18 右クリックして [OK] をクリックします。

		右クリック
197 - ST	選択 グループ選択	
	OK	Enter
•	戻る(B) 削除	Backspace Delete
*	切り取り コピー	Ctrl+X Ctrl+C
7	元に戻す 計測	Ctrl+Z
<i>∰</i>	表示パレットを開く 再表示 全体フィット	F5
н <u>т</u> и	選択フィット	

19

[汎用オブジェクト作成] タブの [閉じる] をクリックします。

TREND-CO	RE ホーム 土木 モデル 読む	と 書込 CAD編集 選択・表示	3D設計データ作成	汎用オブジェクト作成	0
🕕 วือเกิร	r 🔊 🖉 🎵 🞘 🎆	S 線 🎒 🕢 🦥 モデル移動 🥌	🔊 🗐 🖉	, 🖉 🗳 🧱 🚫 🐴	
😽 基準点	柱体 板状体 ブロック 傾斜面 インポート	一 面 スイーブ カッター ガ 面 オフセット 高さ	モデル 位置 面の 回転 合わせ 接着) 穴開け モデル 素材 質感 三面図 計 演算 🖌 マスタ〜 リスト	平面表現 平面表現 閉じる リセット
ツール	立体		立体編集		平面 閉じる

③-3 **立体の色を変更する**

本堤の 3D 色を変更します。

[ホーム] タブの [汎用] – [汎用オブジェクト色設定] をクリックします。 TREND-CORE T-L モデル 読込 書込 CAD編集 選択·表示 3D設計データ作成 土木 🐴 イメージ下図 R ŠØ 🚣 🎥 加 隆 🗇 🐁 👌 🔷 🔊 5 7 1 🔁 T 🗹 👻 方位 点群 地形 增断線 道路 法面 凸凹地盤 土 構造物 道路標示 橫断編集 樹木 3D部品 汎用 部品 三面図 3DA面 三面 潮:// ▼ 3D下図 ~ 下図 基本 土木構造 樯断 汎用 ✓ 選択する要素を指定してください。 [ドラッグ] 範囲選択 [Ctrl] 選択追加・解除 📝 汎用オブジェクト作成 📙 🎓 🗙 🔍 🗡 🔪 拱 🗁 --- 💥 🛷 3 D 平行投影 視点: Home 点群 > 汎用オブジェクト配置 🕑 🖌 🧷 標準 🖌 🍠 レイヤ 🗸 編集 深 選択 â 汎用オブジェクト編集 王道正面開 ◎ オブジェクト ○ レイヤ ◎ 3Dレイヤ 🕥 汎用オブジェクト色設定 初期値 ▶ 設定 ○○○ 汎用オフジェクト合成 2D色 2D色属性 💙 💡 🔳 🤊 / 汎用オブジェクト分解 3D色 3D色属性 > 🖌 🔓 😭 🖌 全種別 変換 汎用オブジェクト 000 17 汎用オブジェクト変換 三面図 000 ②➡① 専用オブジェクト変換





色を選択し、[OK] をクリックします。

🔮 色設定		×
←種類	ーサンプ	JU
◉ 単色		
単色		
標準色		
透過·標準色		
その他		
塗りつぶしなし		
任意の色		
コレクション	ОК	キャンセル

③-4 立体の高さを変更する

本堤の配置高を修正します。

0	1	[赤—	L]	タブ	`の [i	高さ	一括雾	5更] を	クリッ	っしま	す。										
Υ	ホーム	±+	ŦŦ	11.	読込	書込	C A	D編集	選択	r表示	3D設訂	汁データ作成											
~		1	1	5	Š		1	2	\diamond	S		- 	4	-		5				2	2	×,y	িষ্ঠা
	方位	点群 、	地形 ~	線形 、	橫断線 ❤	道路 ~	法面 ~	凸凹地盤 ~	± •	構造物 、	道路標示 ~	橫断編集	樹木	3D部品 、	汎用	部品	三面図	3DA面	三面図 リスト	プレゼン データ作成	シーン	座標 一点補	高さ : 一括変更
			基本					土木材	構造			横断				部品				プレ	ゼン		





配置高がわかる任意の位置をクリックします。





[絶対高指定]の[基準高]に配置高を入力し、[OK]をクリックします。





[OK] をクリックします。



④ 重直壁の入力

④-1 垂直壁正面図を配置する

[垂直壁正面図]を 3D ビュー上に配置します。





8 配置高がわかる任意の位置をクリックします。 ▼3D 平行投影 視点: Home 点群





[絶対高指定]の[基準高]に配置高を入力し、[OK]をクリックします。

🔮 高さ一括変更	×
変更の基準となる高さを選択し、数値を	を入力します。
変更前の高さ	
基準高 0.000 m	◎ 基準高 209.580 m
	相対高(ΔZ)指定
	◎移動高 209.580 m
ОК	キャンセル



[OK] をクリックします。 TREND-CORE ×



11

[垂直壁正面図]を選択します。



操作手順 4_3

移動基準点をドラッグして移動します。

12 13

ドラッグしながら Tab キーを 2 回押し、[角度]に[270]と入力します。



1 4 右クリックして [選択] をクリックします。

		右,	リック
1	4_		
ì	R	選択	
	100		
		キャンセル(C)	Esc
		削除	Delete
	Ж	切り取り	Ctrl+X
	4	วピー	Ctrl+C
	Þ	スポイト	
		計測	•
	7	フィルタ	
	<i></i>	表示パレットを開く	
	9	再表示	F5
	μį́r	全体フィット	
	ŵ	選択フィット	
	A	選択要素非表示	

④-2 本堤平面図の位置を調整する

[本堤平面図]の配置高を10m下げて、垂直壁の下端高よりも低くします。

0	[ホーム] タブの [高さ一括変更] をクリックします。																			
1	ī-4	1.4	Σ≓	ΊL	読込	書込	C	A D 編集	選打	尺·表示	3D設	計データ作成								
~	١	-	1	5	} ð		1	2	\diamond	<u>S</u>		The second se	-	-		M				
	方位	点群	地形 ~	線形 ▼	橫断線 ▼	道路	法面	凸凹地盤 ~	÷	構造物 ~	道路標示 ~	橫断編集	樹木	3D部品	汎用	部品	三面図	3DA面	三面図	プレゼン データ作成
			基本					土木	構造			横断				部品				プレセ

-

プレゼ

高さ 括変更



[本堤平面図]を選択します。





[本堤平面図] 上の任意の位置をクリックします。



[相対高(ΔZ)指定] の [移動高] に数値を入力し、[OK] をクリックします。





④-3 形状をトレースする

垂直壁の形状をトレースします。





平面図の形状をトレースします。





右クリックして [OK] をクリックします。

		右方	リック
6	1 1	選択 グループ選択	
ľ		ОК	Enter
		戻る(B)	Backspace
		計測	•
	9	表示ハレットを開く 再表示	F5
	ý.	全体フィット 選択フィット	



側面図の形状をトレースします。



10 右クリックして [OK] をクリックします。 右クリック

		• <u> </u>	
4		選択 グループ選択	Ì
		ОК	Enter
1	2	戻る(B) 元に戻す	Backspace
		計測	•
	2 9	表示パレットを開く 再表示	F5
	ļ r∰r Ir∰r	全体フィット 選択フィット	

④-4 立体モデルを作成する

入力した面から、立体モデルを作成します。

[汎用オブジェクト作成] タブの [スイープ] をクリックします。

TREND-CORE	ホーム	土木	モデル	読込		0	CAD編	i集 選択·表	辰示	3D設計	汁データ作成	戎		汎用オブ	ジェクト作	成	
🚯 วือパティ			4	READ	Z #		70	🥙 モデル移動					ļ	4	雦	\bigcirc	R
🖶 基準点	柱体 板状	体 ブロック	傾斜面	インポート	— 7	スイープ	179-		ー モデル 高さ	ー モデル 回転	位置合わせ	 面の 接着	穴開け	モデル	素材	質感 マスタマ	三面リフ
ツール		立体							HOC.	立体	[編集]	154.70					



平面図の面をクリックして選択します。





正面図の面をクリックして選択します。





[汎用オブジェクト作成] タブの [モデル演算] をクリックします。

6

TREND-CORE	ホーム	土木	モデル	読込	書辺	∆ CAD	編集	選択·矛	長示	3D設訂	十データ作	成		乳用オブ	ジェクトイ	F成	
 プロパティ 登準点 ツール 	杜体 板状体	ブロック 立体	反 傾斜面	READ シンボート	<mark>、</mark> 線 一面	🍰 🔏 スイーブ カッタ-	🧐 स 🎻 ह	Eデル移動 部分移動 面オフセット	こう モデル 高さ	モデル 回転 立体	/// 位置 合わせ 編集	」 面の 接着	いた開	 モデル 演算 	素材 ・	質感 マスタマ	三面リス

8

[加工される立体] に、入力したモデルのどちらかをクリックして選択します。



9

[共通部分を取る立体] に、もう一方のモデルをクリックして選択します。





11

再度、[汎用オブジェクト作成] タブの [スイープ] をクリックします。

TREND-CORE	ホーム	土木	モデル	読込	ā	с	AD編	課 選打	₹·表示	3D設	計データ作	■成		汎用オブ	「ジェクト作	下成	
🚺 วือパริง			1	READ	Z # [谷 モデル移 (剤) 部八493	th 🛃				P	4	雦	\bigcirc	
🖶 基準点	柱体 板状(体 ブロック	傾斜面 化	ンポート	a 🖉	スイープ	ッター ~	 ・ ・ ・	" モデル ット 高さ	モデル 回転	位置 合わせ	面の 接着	穴開け	モデル 演算	素材 ~	質感 マスタ ~	三面 リフ
ツール		立体			_					立体	本編集						

12

側面図の面をクリックして選択します。



13 任意の位置でクリックします。 ⟨₱ 3 D 平行投影 視点: Home 点群 │ 8 2.0.7 anr <u>11.211.500</u> EL-214.55m 1200 S EL212.08m マウスを動かし、先にモデル 演算をおこなったオブジェクト を覆うような位置でクリックし て確定します。 距離を指定 Ctrl 区切りON 区切り OFF -距離 77275.015 mm 13

14 [汎用オブジェクト作成] タブの [モデル演算] をクリックします。 TREND-CORE ホーム 土木 モデル 読込 書込 CAD編集 選択·表示 3D設計データ作成 汎用オブジェクト作成 14 プロパティ 前 二ア 校 裕子
 「「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「」
 「 🛃 🗊 🖾 🎽 4 6 モデル 演算 素材 質感 三面 * マスタ リス 😽 基準点 立体 ツール 立体編集

15 16

[積] をクリックします。

[加工される立体] に、どちらかのモデルをクリックして選択します。



17 [共通部分を取る立体] に、もう一方のモデルをクリックして選択します。



18 右クリックして [OK] をクリックします。 右クリック

	\mathbb{R}	選択	
^	€}	グループ選択	
U	9	ОК	Enter
		〒3(1)	Paskanasa
		庆ら(B)	васкѕрасе
	\diamond	削除	Delete
	Ж	切り取り	Ctrl+X
	P ₁	コピー	Ctrl+C
	5	元に戻す	Ctrl+Z
		計測	•
	<i>3</i>	表示パレットを開く	
	0	再表示	F5
	н ў ч	全体フィット	
	1	選択フィット	

19

[汎用オブジェクト作成] タブの [閉じる] をクリックします。

TRENI	D-CORE	ホーム	土木	モデル	読込	書調	<u>ک</u>	CAD編	集 選択·ヲ	長示	3D設	計データ作	成		汎用オブ	ジェクトイ	下成			6	0
 プロ 	ロパティ				READ	乙粮			🧐 モデル移動	_				P	4		\bigcirc		R		X
₩ ±	準点	柱体 板状	体 ブロック	傾斜面	インポート	🥭 面	スイープ	カッター 、	御 前分移動 御 面オフセット	モデル 高さ	モデル 回転	位置 合わせ	面の 接着	穴開け	モデル 演算	素材 ~	質感 マスタ ~	三面図 リスト	平面表現	平面表現 リセット	閉じる
ツ-	-JJ		立体								立体	「編集							Ŧ	·面	閉じる

④-5 立体の色を変更する

垂直壁の 3D 色を変更します。



3

色を選択し、[OK] をクリックします。

🔮 色設定	×
∈ 種類	
● 単色	
単色	-
標準色	
透過·標準色	
その他	
塗りつぶしなし	
任意の色	
コレクション OK キャンセノ	L

⑤ 水叩きの入力

⑤-1 参照平面を登録する

[本堤正面図]を参照平面として登録します。





参照平面として、[本堤正面図]をクリックして選択します。





3 右クリックして [選択] をクリックします。

		右クリック							
3	À	選択							
	. I	/// / ABUN							
		キャンセル(C)	Esc						
	7	元に戻す	Ctrl+Z						
	ß	スポイト							
	7	最近使ったコマンド 汎用オブジェクト色設定							
		計測	•						
	7	วานจ							
	4	表示パレットを開く							
	0	再表示	F5						
	ų,	全体フィット							





⑤-2 三面図の表示を設定する

[本堤正面図] をクリックして選択します。

三面図の投影面表示を変更します。



5

[垂直壁正面図]をクリックして選択します。



[投影面を表示する] を OFF にします。

[図面を単色表示する]を ON にし、色を選択します。



5-3 形状を入力する

水叩きの形状を入力します。

1	[ホーム]タブの[汎用]-[汎用オブジェクト作成]をクリックします。	
-		
	 ページア図 アロ 方位 点群 地形 線形 積断線 道路 法面 ロローマー 生 構造物 道路標示 積断編集 樹木 3D 部品 	
	下図 基本 土木構造 ① 選択する要素を指定してください。 [ドラッグ] 範囲選択 [Ctul] 選択追加・解除	 汎用 汎用オブジェクト作成
	□ 「 × ヘ / ↑ 、 田 > 映 (F 3 D 平行投影 視点: Home 点群)	200 汎用オブジェクト配置
	適用	パーパノシェクト編集 汎用オブジェクト色設定
	基本 <u>リンク</u> ユーザー 識別	汎用オブジェクト合成
	分類 標準 🗸	入一 汎用オブジェクト分解
	名称 重直壁正面図 3DL/セ ■ ♀ え オブジェクト ~ 🗃	変換
	ė	□ 第四十丁ジェクト変換
	投影面を表示する	2 専用オブシェクト変換
2	平面ビューで [参照平面] をクリックし、参照平面を開きます。	
3	[汎用オブジェクト作成] タブの [ブロック] – [ブレンド体] をクリックし	ます。
	TREND-CORE ホーム 土木 モデル 読込 書込 C A D 編集 選択・表示 3D 設計データ作成 汎用が	†ブジェクト作成
	• Files 🗊 🖉 🛷 🐺 🖄 🖾 🖓 👘 Files 🐉 💕 📮 🏄 🖉 🥞	n 🧱 🚫 🍕
	+ 臺準点 柱体 板状体 フロック 傾斜面 インボート ── 面 スイーフ カッター モデル モデル 位置 面の 穴開け モデノ ・	レ 素材 質感 三面 [▼ マスタマ リス
	◎ オブジェクト ○ レイヤ ◎ 3Dレ	
	☑ 対象部材のみ色を表現する 3 球体	
	全種別 ブレンド体 三面図 ジレンド体	
	<u> 立体文字 </u>	



本堤側の断面形状を指定します。





6 右クリックして [OK] をクリックします。

		石	ウリック
6	A 2	選択 グII,_プ弾ਸ	
Ĭ		ОК	Enter
T		ヤヤノゼル(し)	ESC
		戻る(B)	Backspace
		計測	•
	4	表示パレットを開く	
	P	再表示	F5
	ŵ	全体フィット	
	÷	選択フィット	

🖶 基準点

ツール

立体





⑤-4 立体の色を変更する

水叩きの 3D 色を変更します。

[ホーム] タフ	ブの [汎用]	- [汎用フ	ブジェク	ト色設定] をク	リック	します。		
TREND-CORE T-4	土木 モデル	読込 書;	込 CAD編集	選択·表示 3D設	計データ作成			
 イメージ下図 イメージ下図 下図 方 			🕨 🐀 🝰 路 法面 凸凹地塑		「「「」」	人 ない 3D部品	⑦ ↓ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
図 3D下図 ¥ 下図	、 、 基本		±7	 、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、	横断	~	<mark>、</mark> 、、	- J
□ 選択する要素を指定	してください。 [ドラッグ] 第	范囲選択 [Ctrl] 選拔	に かいのま かいの	17. N. B.K			Эл яля	ヨオブジェクト作成
□ TF × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	## > ₩ <i>∯</i> レイヤ -	参照半面 表示設	正 参照十国: 参照十	· 💷 1 🔜 👘		-	🔊 ял	ヨオブジェクト配置
深 選択	*						編集	
◎ オブジェクト ○ レイヤ 《	ン 3Dレイヤ	_					7(7)) У.Л.Я П	3オノシェクト編集 3オブジェクト毎設定
初期値	▶ 設定							オブジェクト会成
2D色 2D色属性 > 3D色 3D色属性 >								コイブジェクト分解
全種別	 20 20 20 						変換	1/1 / J = 71 /J m
参照平面 汎用オブジェクト							Га ял	オブジェクト変換
三面図	000				-		専用	オブジェクト変換

2 入力した水叩きをクリックして選択します。





色を選択し、[OK] をクリックします。

🔮 色設定		×
←種類	サンブ	μ
◎ 単色		
単色		
標準色		
透過·標準色		
その他		
塗りつぶしなし		
任意の色		
コレクション	ОК	キャンセル

⑤-5 位置・形状を修正する

水叩きの位置と形状を修正します。





本堤平面図



移動先の基準点をクリックします。



7 ± 21002 [327] ± 21002
右クシュ
キャンセル(C) Esc ◆ 削除 Delete
初期期 Ctrl+X □ビー Ctrl+C
→ アLF展考 Ctrl+2 ア オポイト 計測 →
マ フィルタ 多 表示パレットを開く の 声声ー
 [3D] をクリックし、3D ビューのみの表示に切り替えます。 ビーの切り 3D エーーのみの表示に切り替えます。
9 三面図以外のオブジェクトを選択します。
③ D 平行投影 視点: Home 点群
Ctrl キーなどで、複数選択します

10 [コマンドコレクション]の[汎用オブジェクト合成]をクリックします。





[OK] をクリックします。



12

[ホーム] タブの [汎用] – [汎用オブジェクト編集] をクリックします。





砂防堰堤をクリックします。



14 [汎用オブジェクト編集] タブの [スイープ] をクリックします。

TREND-CORE	ホーム 土木	モデル	読込	<u> </u>	A D 編集	ᆴ 選択·表	示	3D設計データ作	成		汎用オブ	ジェクト編	集	
📵 プロパティ		7 🔁 🛛	T N			🌶 モデル移動		*		P	4	雦	\bigcirc	
🖶 基準点	柱体 板状体 ブロ]ック 傾斜面 イ ~	ンポート 🥭	_産 スイープ	୬⁄୨- ⁶	『 部分移動 『 面オフセット]	モデル 高さ	ー・・ モデル 位置 回転 合わせ	 面の 接着	穴開け	モデル 演算	素材	質感 マスタ >	三面
ツール	1	之体						立体編集						

15

水叩きの本堤側の面をクリックして選択します。





本堤の中あたりでクリックします。







[汎用オブジェクト編集] タブの [閉じる] をクリックします。

TREND-COR	E ホーム 土木 モデル 読込	合込 合込 CAD編集 選択・表示	3D設計データ作成	汎用オブジェクト編集	—
🗊 วือパティ	🔊 🖉 🎵 衬 🖏	5 線 🎒 🕢 🦉 モデル移動 🥌	🔊 🗐 🖉	, 🖉 👙 🧱 🚫	
🖶 基準点	柱体 板状体 ブロック 傾斜面 インポート	一 面 スイーブ カッター ガ 面 オフセット 高さ	・ モデル 位置 面の 回転 合わせ 接着) 穴開け モデル 素材 質感 三面図 音	平面表現 平面表現 閉じる リセット
ツール	立体		立体編集		平面 閉じる