屋根伏図



汎用コマンドの「変形」メニューの「領域合成」を使って、屋根 の領域を合成できます。



「変形」メニューから「領域合成」を選びます。

ß	領域+·-	4	領域変形	合就
Ð	領域合成	ħ.	伸縮	● 剤除
	領域分割	₽.	部分移動	
Ø	分割		領域現取	
Ŀ	パック			



合成する2つの領域をクリックします。

※ 合成する領域が 2 つ以上ある場合は、Ctrl キーを押しながら 2 つ目以降の領域をクリックします。 指定を終えたら、ポップアップメニューの「OK」をクリックします。

優先する領域をクリックします。

ここでは、勾配などの属性を引き継ぐ屋根をクリックします。



4 屋根の領域合成後は、各屋根線の属性が適切ではなくなるため、「編集」メニューの「屋根線属性設定」 の「屋根線個別変更」で、各屋根線の属性を変更します。

日間		屋根を クリック 4		屋根線個別多	_{変更} ? ×
Ý	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓			屋根情報一覧 001: 枝木 002: けらば 003: 軒先 004: けらば	線爾性 その他 軒先 けらば
			3		勝柄木 谷妻下谷 御屋 御 取 合 い 谷 君 屋 橋 ()
				OK ▽ 選択された屋根	1756月82 中止 に実璧を配置する
		······································			

