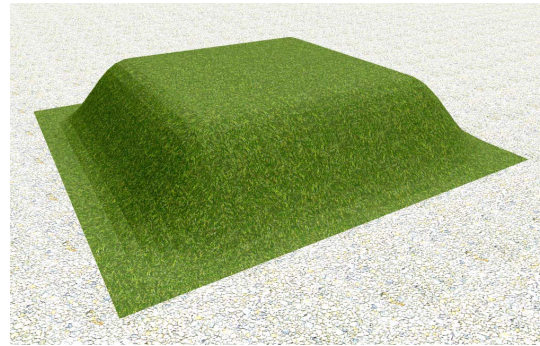
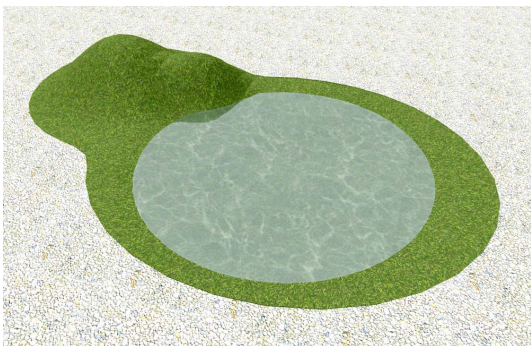
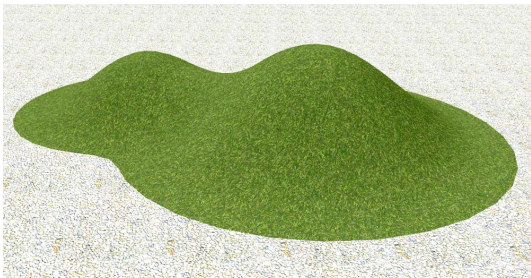
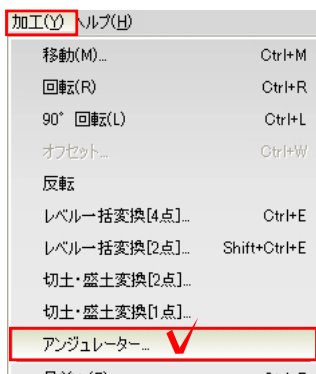
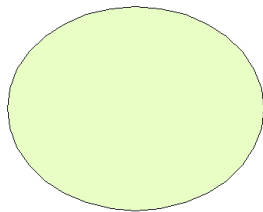


アンジュレーター

床に起伏を設定し、築山や池、盛土、刈り込んだ生垣などを作成する機能です。



レイヤは「ユニット」



① 起動

アンジュレーターを起動します。

①-1：補助線と床ユニットを使って、作成したい床の形状を作ります。

①-2：作成した床を選択し、画面上の「加工」メニューから「アンジュレーター」を選択します。

アンジュレーターが起動します。

② アンジュレーター画面説明

アンジュレーター画面の概要です。



詳しい操作説明はデジタルマニュアルの****を参照してください。

画面調整・閉じる

範囲が重なった部分の形状選択



結合

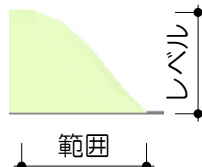


単独

レベル：
選択した図形の高さ

【立面図】

範囲：
高低差をつける距離
(2D画面水色の点線)



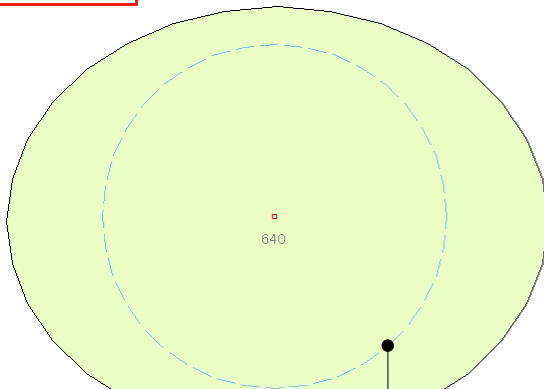
アンジュレーター



レベル
640

範囲
1040

2D設定画面

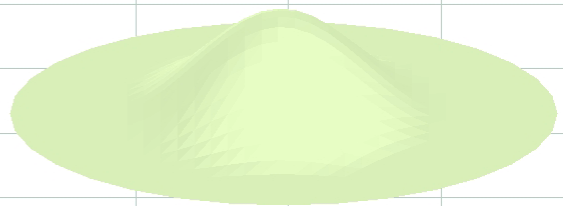


- 頂点 (レベルが指定できる点)
- - - 範囲
- 平らな面

パース表示調整：

縦で高さ、横で左右の角度を調整します。

3D確認画面



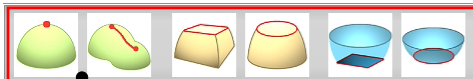
3D図形の表示方法



ワイヤーフレーム



レンダリング



OK キャンセル

起伏形状の選択：2D図形へドラッグで配置



頂点1点



頂点複数



上面が平らな多角形



上面が平らな円形



下面が平らな多角形



下面が平らな円形

3D図形の密度：細・中・粗から選択

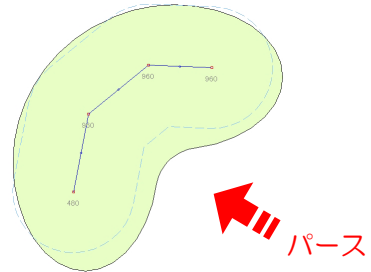
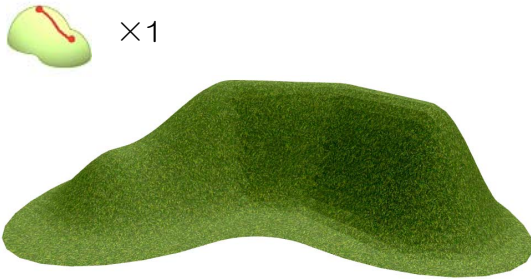
※通常は「中」に設定。形状が複雑でない限り調整の必要はありません。

※「細」にすると形状が詳細に形成されますが、データが重くなります。

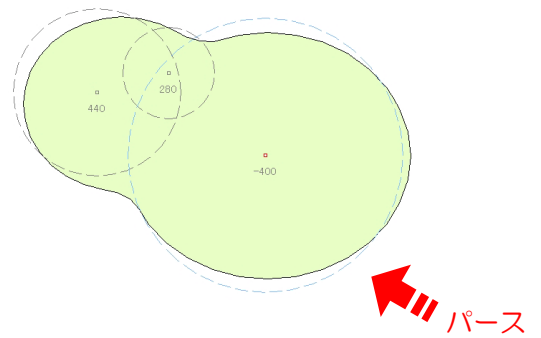
③ 作成例

アンジュレーターを使って作成した床の例を紹介します。

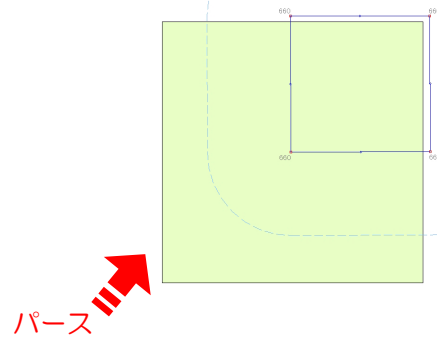
③-1：「尾根」を1つ配置し、各頂点に高さを入力。



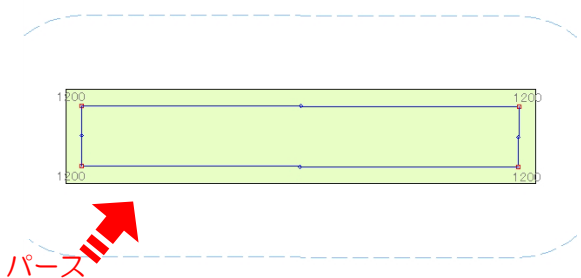
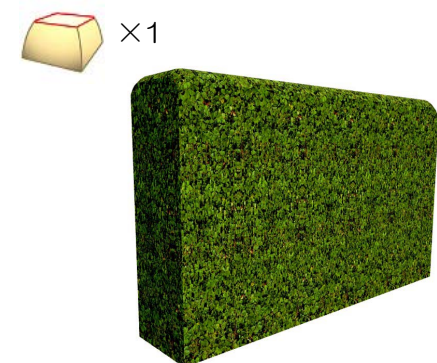
③-2：高さの異なる「点」を3つ配置。池にしたい場所は高さを「-」に設定し、基にした床を水面として利用します。



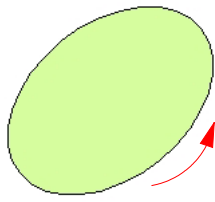
③-3：「上面が平らな多角形」を1つ配置。好みの高さ、効果範囲を設定します。



③-4：「上面が平らな多角形」を1つ配置。生垣の高さにレベルを設定し、範囲を広めに設定します。



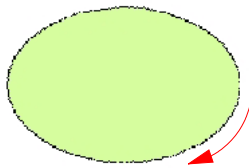
アンジュレーターで作成後…



回転



再度アンジュレーターで設定すると…



元の角度に戻る



上に移動

レベル変更



元のレベルに戻る

④ 仕様

アンジュレーターの機能に関する注意事項です。

作成後の図形を

- ・回転
- ・レベル変更

した後にダブルクリックで再度設定を行うと、それぞれを変更する前に戻ります。

再度設定しなおしてください。