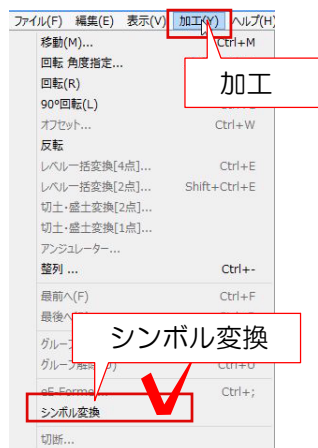
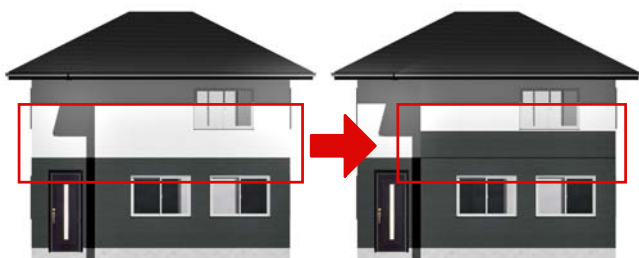


建物壁の一部に違うテクスチャを貼る方法②

建物の2階の途中まで1Fの外壁が貼られている場合の作成方法です。

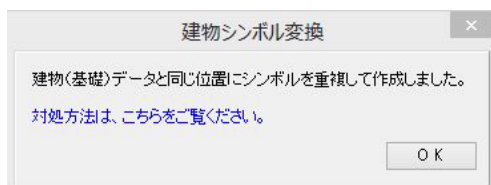


建物デザイナーを起動する

① 建物デザイナーで窓・屋根など建物を作成します。

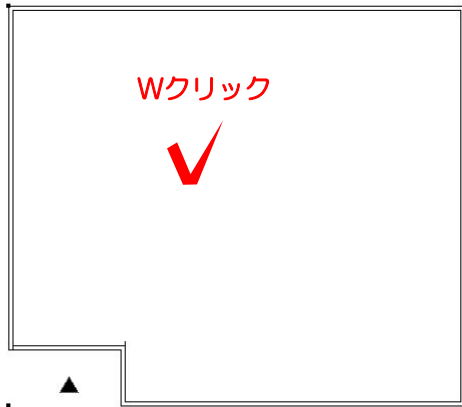
② 作成した建物の基礎を選択して、加工からシンボル変換を選択します。

③ 「建物（基礎）データと同じ位置にシンボルを重複して作成しました。対処方法は、こちらをご覧ください。」とメッセージが表示されるのでOKを選択します。

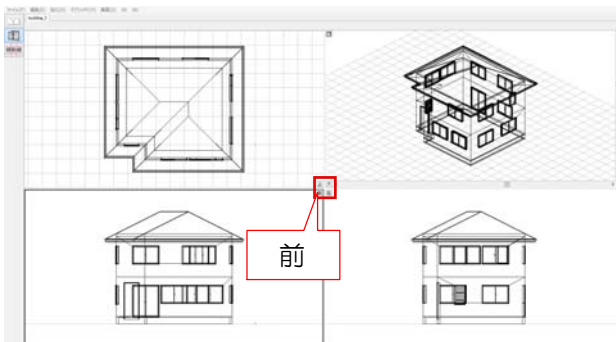




④ ユニットのレイヤを選択して、シンボル変換された建物の上でWクリックします



⑤ Wクリックすると、eE-Formerの4画面で建物が表示されます。真ん中の「前」を選択して大きく表示します。

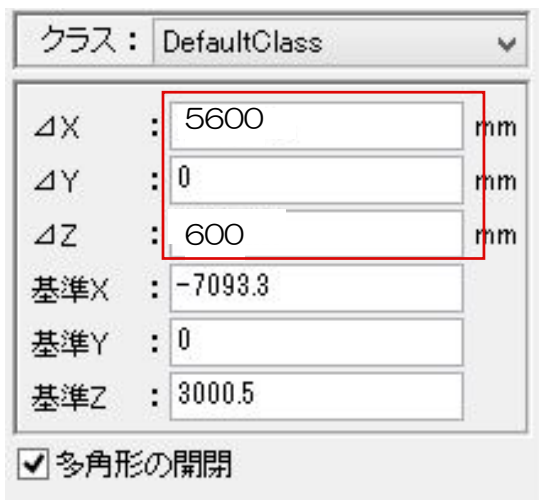
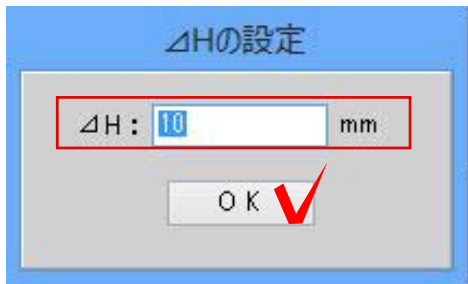
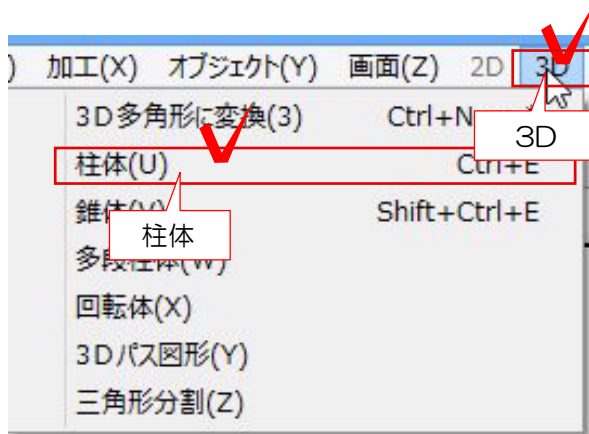
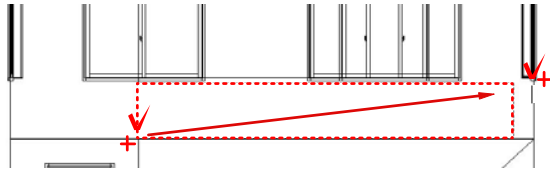


⑥ 赤い斜線の部分に面を作成します。



⑦ 右上のツールパレットの中にある四角形ツールを選択します。





⑧ +のカーソルの時に左下から右上をクリックして四角形を描きます。

※今回は左下から右上と指定しましたが、クリックする順番は建物の形が違くと変わる場合があります。

⑨ 左上の3Dから柱体を選択します。

⑩ 厚みを付けてOKを選択します。

※例：10

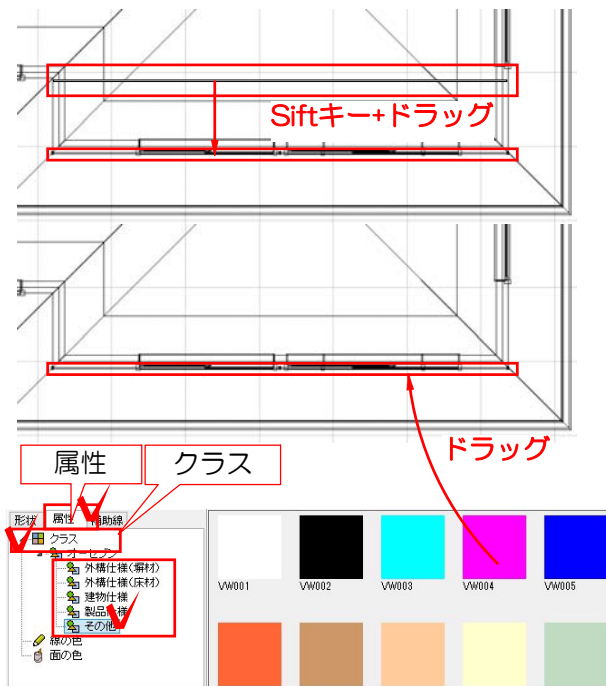
あまり厚すぎると前に出すぎてしまうため薄めに作成してください。

⑪ 右上のデータパレットでXとZに数値を入れると正確な寸法で四角形を描けます。

※ X=幅 Z=高さ

見る方向によって異なります。

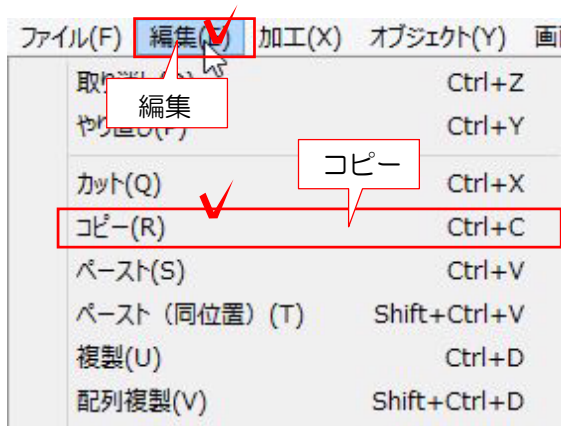
⑫ 右上の上を選択して視点を上からに変更します。



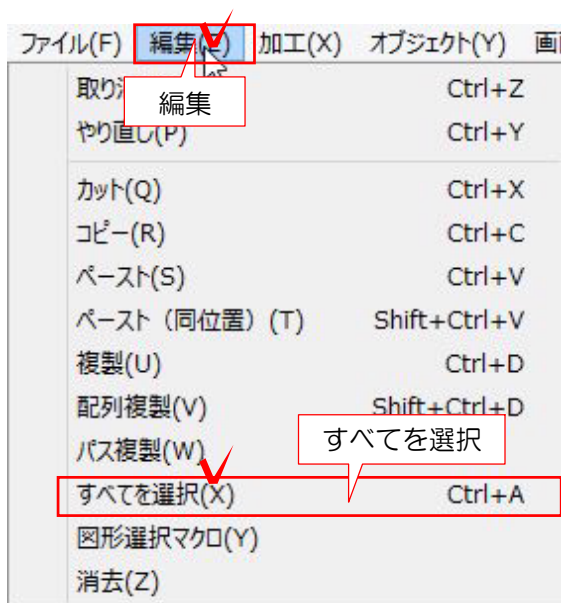
⑬ 壁から離れた位置に図形が配置されるので、キーボードのSiftキーを選択しながら壁の前までドラッグで移動します。

⑭ 左下の属性からクラスを選択し使用していない仕様を選択して、作成した図形にドラッグします。

※今回はその他のVW004を選択しています



⑮ 編集から配置した図形をコピーします



⑯ 建物が重複すると重たくなるため、作成した図形以外を編集からすべてを選択してBackspaceで図形を削除します。



- ⑰ 先程コピーした図形を編集からペースト (同位置) で配置します。



- ⑱ 右下のOKで完成です。