

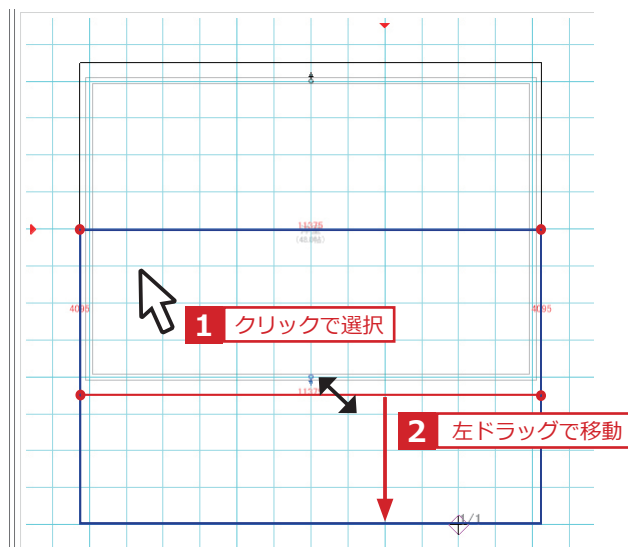
目次

辺の移動	2
軒の出変更	2
点の移動・追加	3
点の移動	3
点の追加	3
領域合成・領域切り取り・領域分割	4
領域合成	4
領域切り取り	5
領域分割	6
棟合わせ	7
高さ変更	8
一括勾配変更	9
軒樋の削除（全体・個別）	10
全体での設定	10
個別での設定	10
パラペット	11
太陽光パネル	12
連続入力	12
一括入力	12
トップライト（天窓）	13

手修正コマンド

辺の移動

- 1 任意の屋根をクリックします。
- 2 移動させたい辺にカーソルを合わせ、の表記になったことを確認して左ドラッグで変更します。



軒の出変更

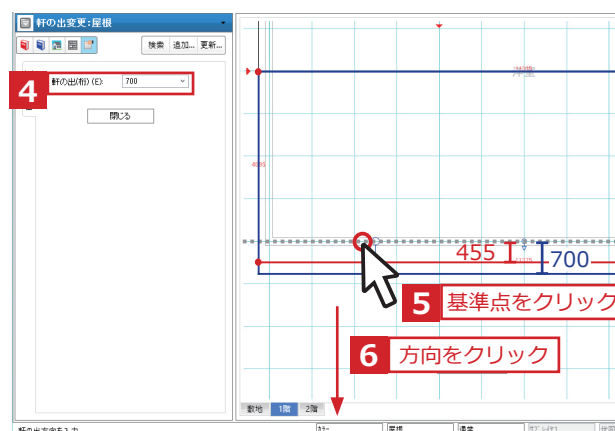
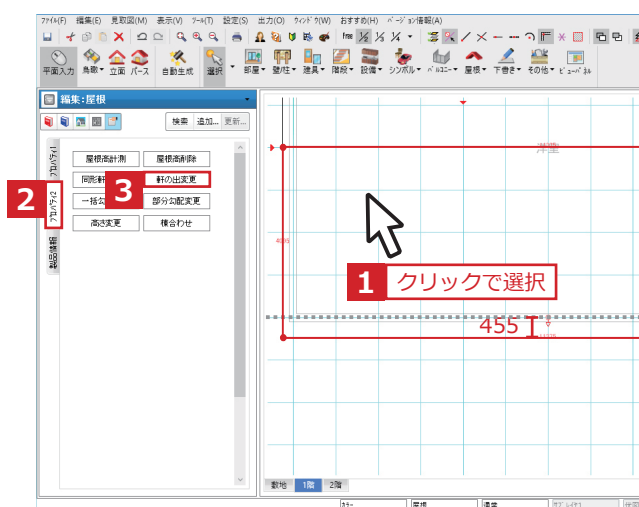
軒の出は辺の移動で変更することができます。

しかし、グリッド上に乗っていない場合などは数値指定して変更します。

- 1 任意の屋根をクリックします。
- 2 「プロパティ 2」より、3 「軒の出変更」をクリックし、4 軒の出の数値を入力します。
- 5 軒の出の基準点をクリックし、6 方向を指示します。

注意

平面入力画面での指示になります。
パースでは「軒の出変更」のボタンが出てきません。



点の移動・追加

点の移動・追加をして屋根を変形します。

■点の移動

- 1 任意の屋根をクリックします。
- 2 移動させたい点にカーソルを合わせるとカーソルの表記が **+** になります。
- 3 [**Ctrl**] を押しながら左ドラッグで移動します。

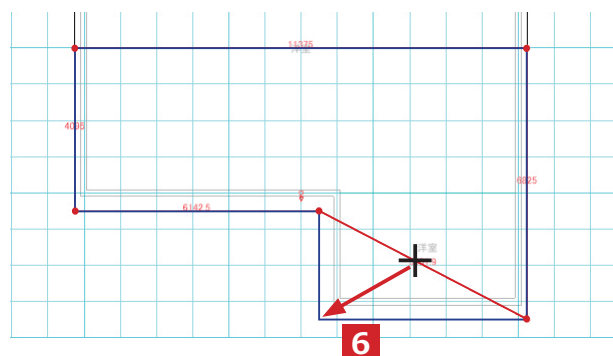
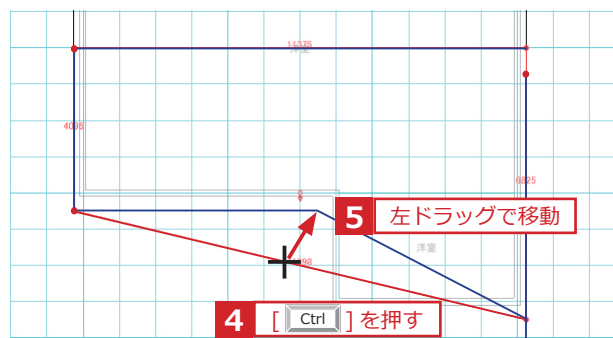
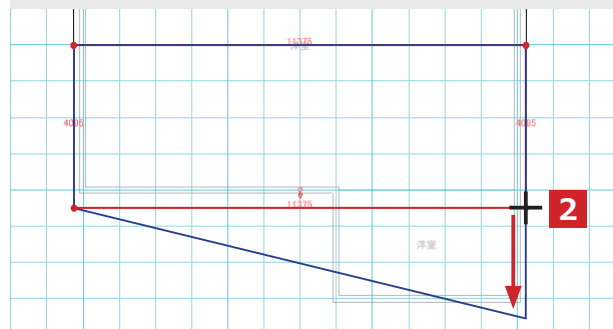
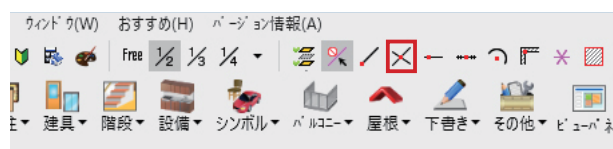
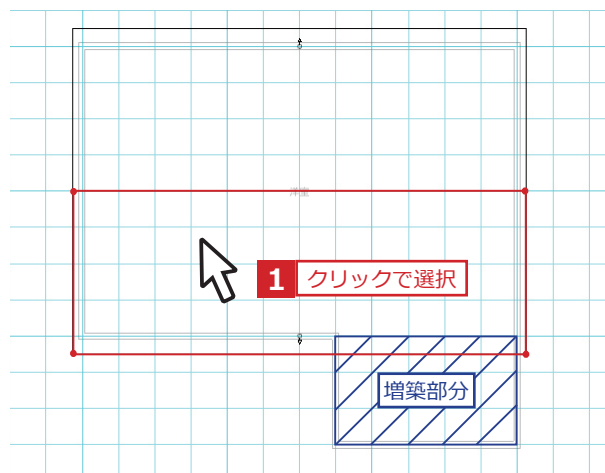
+ 補足

屋根を変形したい形にあらかじめ補助線を引いておきます。

「交点 」を押し込むと補助線の交点をマウスが認識します。

■点の追加

- 4 点を追加したい辺にカーソルを合わせ [**Ctrl**] を押すと、カーソルの表記が  から **+** になります。
- 5 左ドラッグで点を追加します。
- 6 同様に点を追加し、屋根を変形します。



領域合成・領域切り取り・領域分割

■ 領域合成

複数の領域を1つに合成します。

1「編集」から2「領域合成」をクリックします。

合成したい屋根をクリックします。

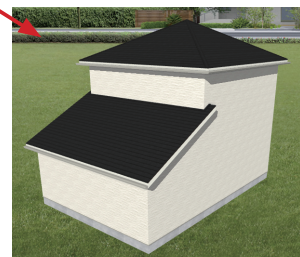
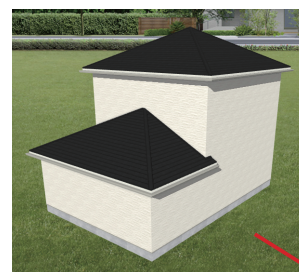
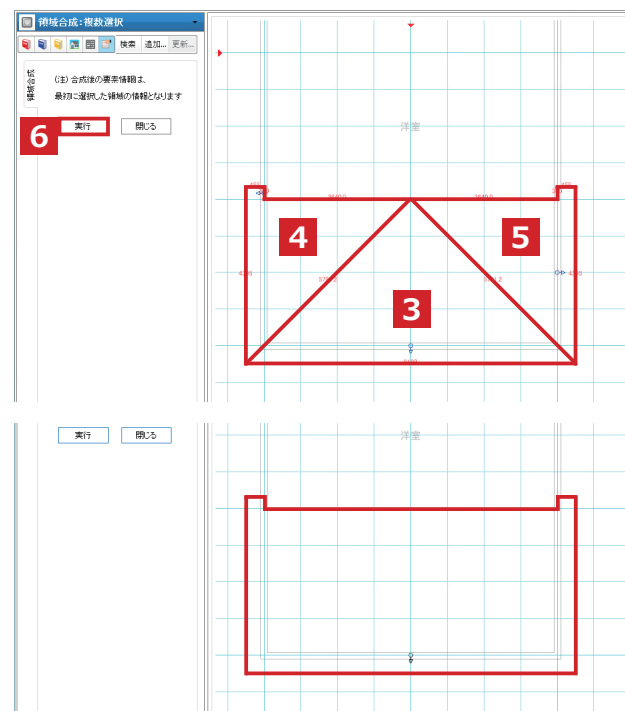
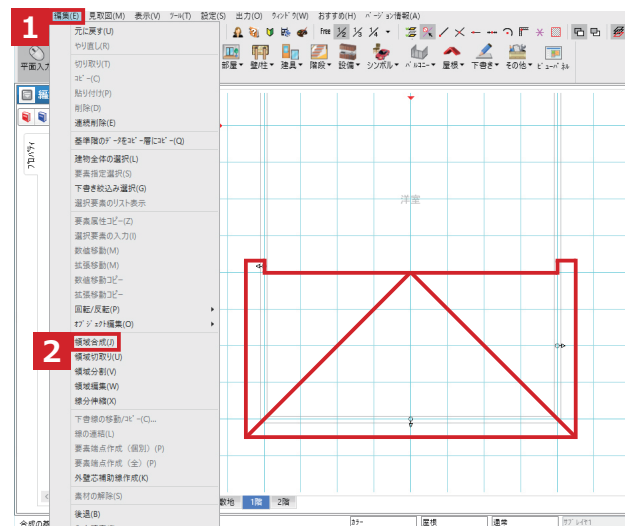
(3, 4, 5)

6画面左の「実行」をクリックします。

+ 補足

選択する要素のプロパティ情報が異なる場合、最初を選択した要素の情報が優先されます。

最初を選択した屋根の流れ方向に統一され合成されました。



■領域切り取り

領域の一部を切り取ります。

1「編集」から2「領域切り取り」をクリックします。

3 変形したい屋根をクリックします。

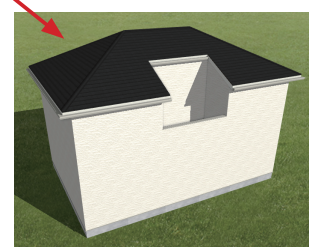
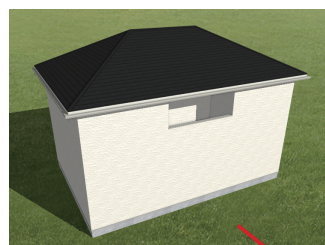
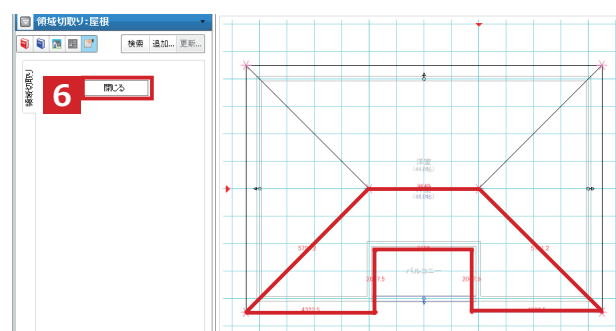
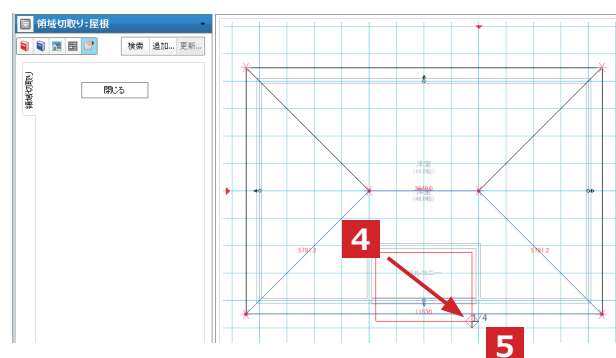
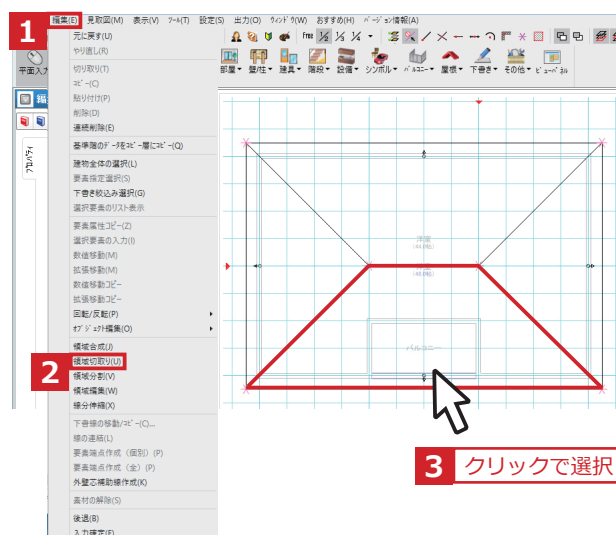
切り取る領域を2点指示します。(4, 5)

6「閉じる」をクリックします。

⚠ 注意

領域をドーナツ型に切り取ることはできません。

領域切り取りの端の部分は、屋根よりもはみ出すように囲ってください。



■ 領域分割

領域を分割することができます。

自動生成で屋根を作成し不要な部分がある場合、分割して削除することができます。

1 「編集」 から 2 「領域分割」 をクリックします。

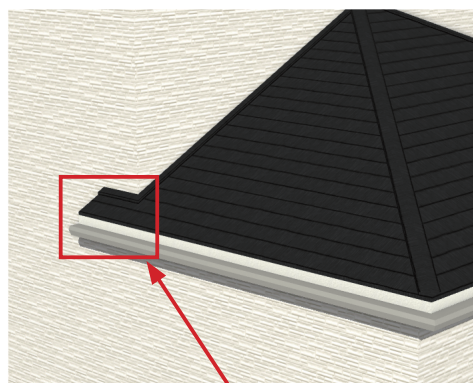
3 任意の屋根をクリックします。

分割したいラインを 2 点指示します。
(4 , 5)

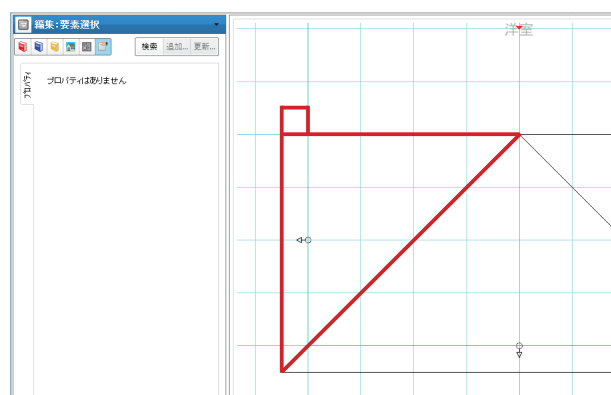
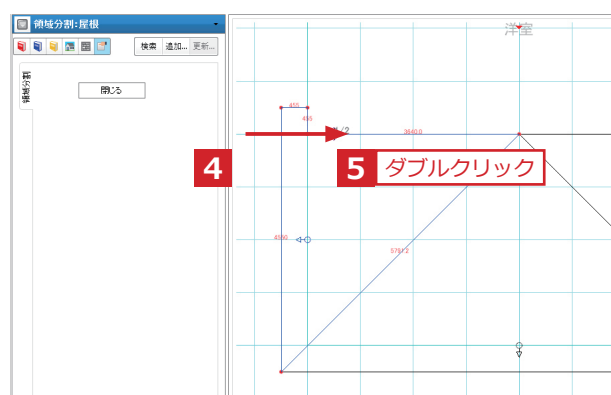
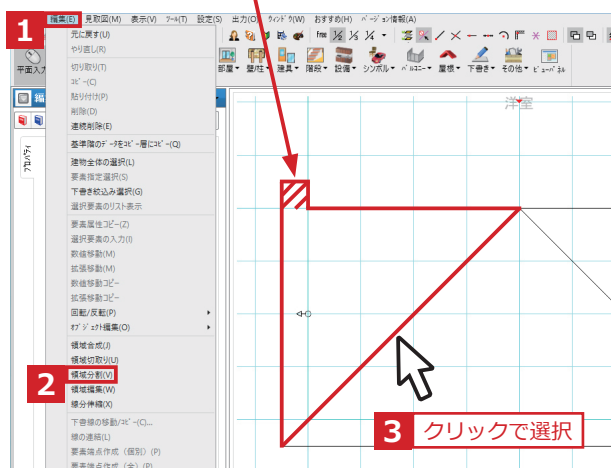
+ 補足

1 点目はクリック、2 点目はダブルクリックで完了になります。

分割できたら不要な部分は削除します。



不要な部分



便利機能

棟合わせ

屋根の棟が合っていないと、屋根から壁が飛び出したり、外壁が屋根まで立ち上がらなかったりすることがあります。

その場合、自動で棟を合わせることができます。

1 棟を合わせたい屋根を選択します。
「プロパティ 2」の 2「棟合わせ」をクリックします。

3 変更したくない項目にチェックを入れます。

4 基準となる屋根をクリックし、

5 「実行」をクリックします。

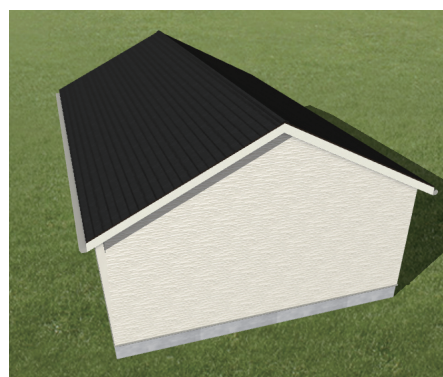
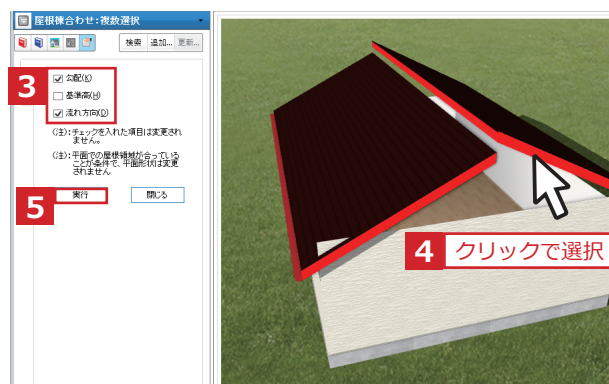
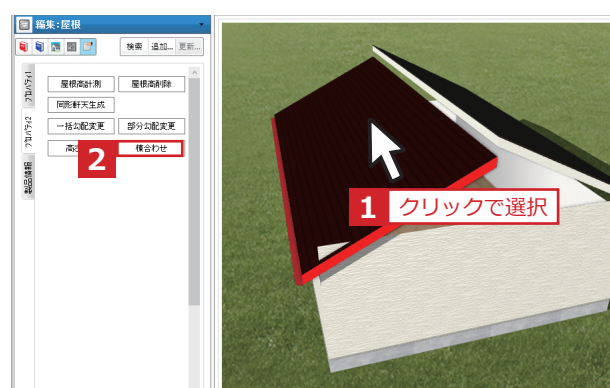
棟が合いました。

+ 補足

棟が合っていない場合は棟から軒高基準点までの距離が等しくないことが考えられます。詳しくは、屋根入力ルールをご確認ください。

+ 補足

棟合わせができない場合は、
・「勾配」「基準高」「流れ方向」すべてにチェックが入っている
・平面（屋根伏）でズレている 等
が考えられます。

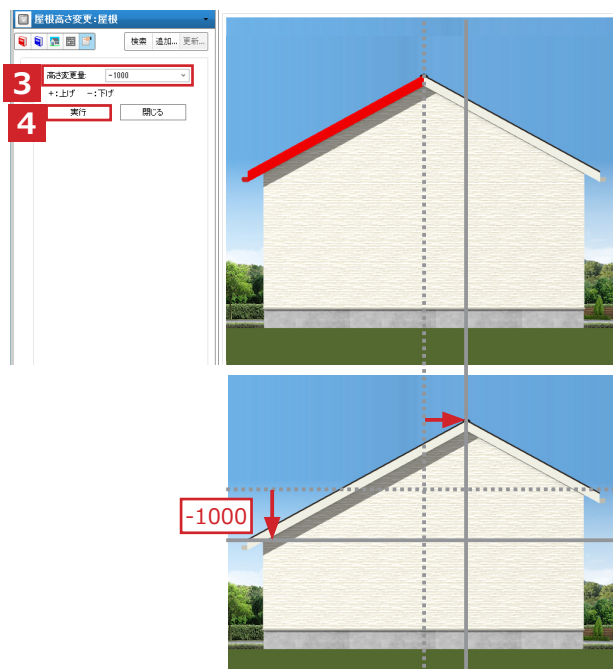
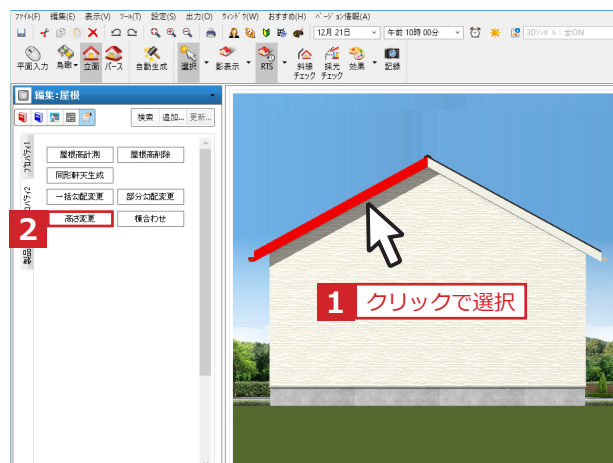


高さ変更

棟を合わせたまま、高さを変更します。
斜線制限等により屋根の高さの見直しが必要
なときに便利です。

1 高さを変更したい屋根を選択します
「プロパティ 2」の 2「高さ変更」をクリッ
クします。

3 高さ変更量を入力し、4「実行」を
クリックします。



一括勾配変更

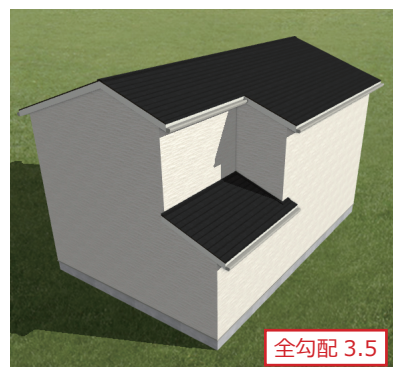
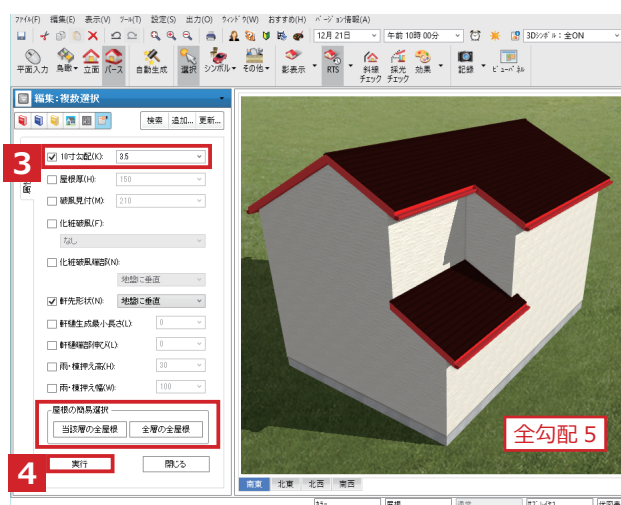
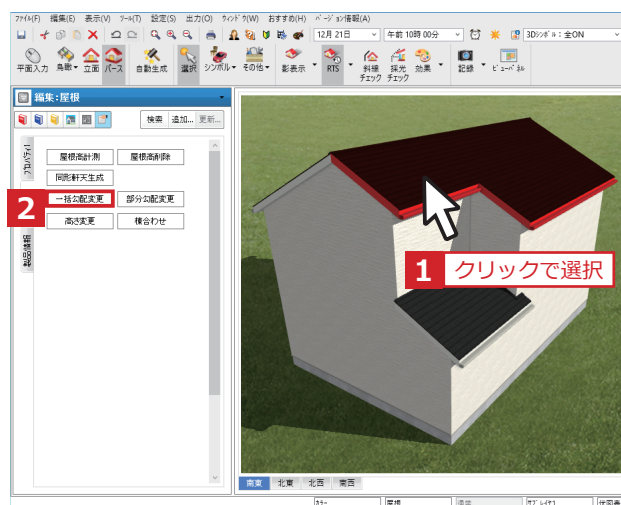
一括で屋根の勾配を変更します。

1 屋根をクリックします。
「プロパティ 2」の 2 「一括勾配変更」をクリックします。

3 「10 寸勾配」の項目に任意の数値を入力し、
4 「実行」をクリックします。

+ 補足

プロパティの「屋根の簡易選択」より、「当該層の全屋根」か「全層の全屋根」かを選択することができます。



屋根関連

軒樋の削除（全体・個別）

■全体での設定

- 1 「設定」の2 「建物共通情報」をクリックします。
- 3 「立面 / パース関係」タブより
- 4 「軒樋詳細設定」の「軒樋を表現する」のチェックをはずし、5 「OK」をクリックします。



【軒樋あり】

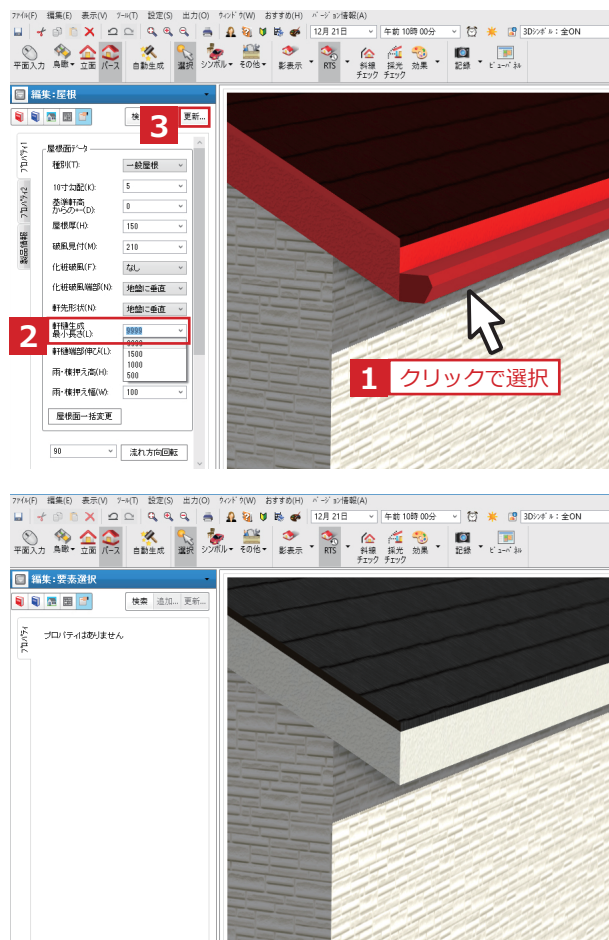
【軒樋なし】

■個別での設定

- 1 軒樋を表現しない屋根をクリックします。
- 「軒樋生成最小長さ」を2 「9999」に変更し
- 3 「更新」をクリックします。

➕ 補足

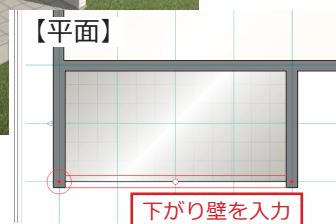
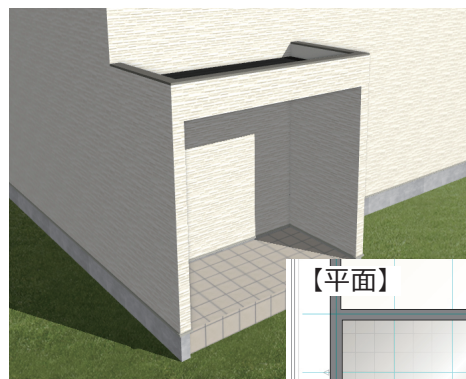
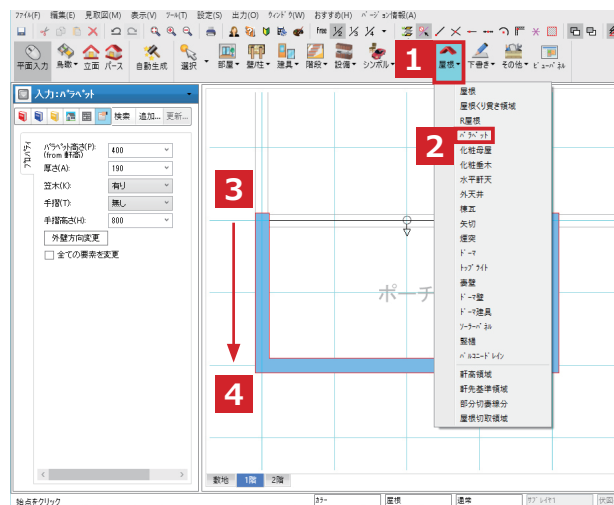
「9999」にしても軒樋が表示される場合、選択した屋根の軒先の長さが「9999」以上の場合が考えられます。その場合は「99999」など、軒先の長さ以上の数値へ変更してください。



パラペット

パラペットを入力する場合は、屋根を壁芯で入力し、そのライン上にパラペットを入力します。

- 1 「屋根」 から 2 「パラペット」 をクリックします。
- 屋根に沿ってパラペットを入力します。
(3, 4)

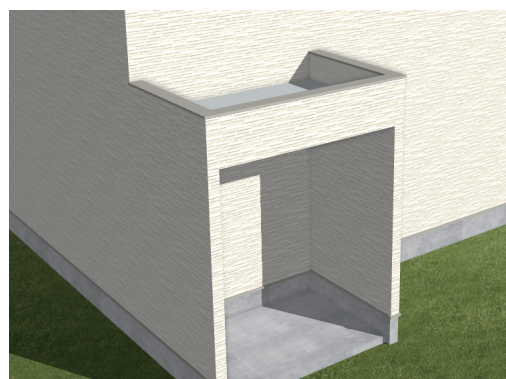
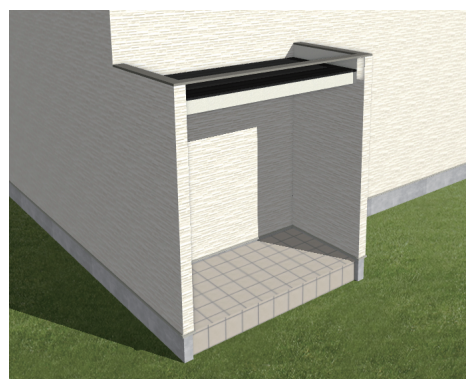


⚠ 注意

パラペットの下に部屋か壁の要素がないとパースで見たときに透けてしまいます。本来壁がつかない箇所は下がり壁を入力します。

+ 補足

意匠的な表現でよければ、屋根 + パラペットではなく、バルコニーで表現することもできます。
その場合、上部の階層を 1 つ増やし、(1 階玄関上ならば 2 階) バルコニーを入力します。

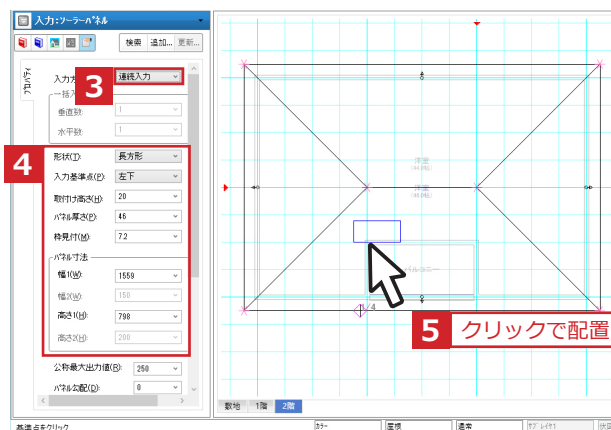
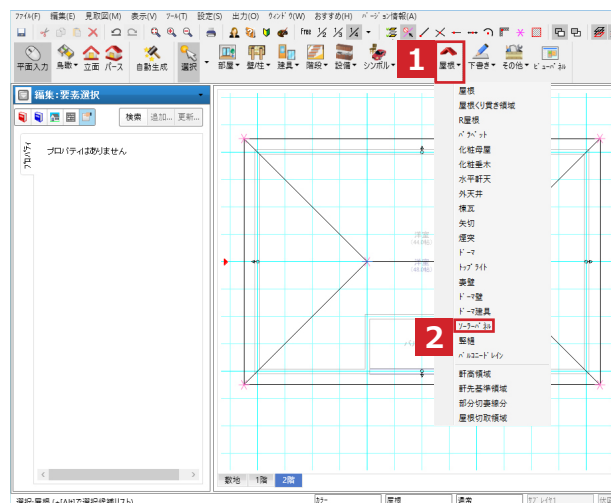


太陽光パネル

太陽光パネルは入力方法が2つあります。

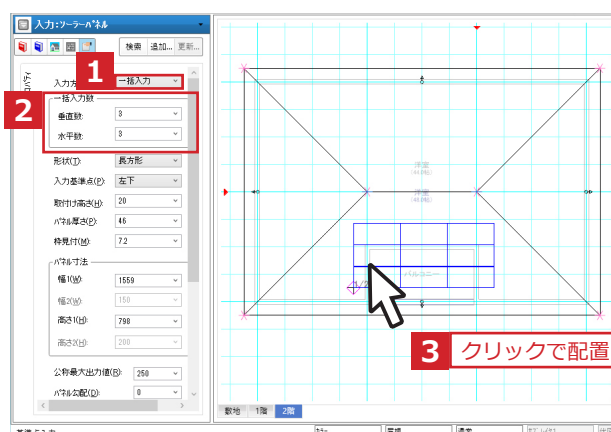
■連続入力

- 1 「屋根」から2 「ソーラーパネル」をクリックします。
- プロパティで入力方法を3 「連続入力」にし、
- 4 形状やサイズを設定します。
- 5 クリックで配置します。



■一括入力

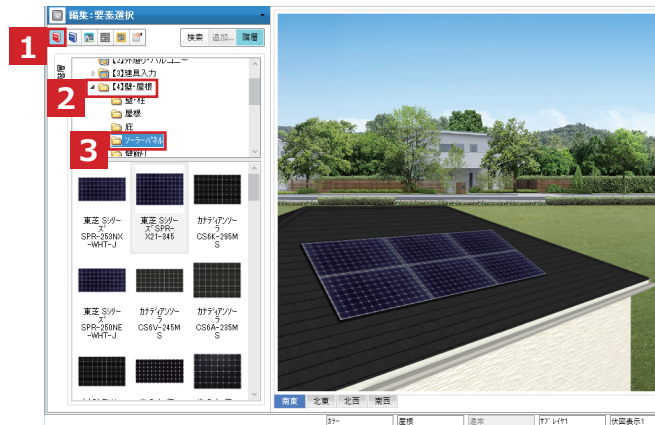
- プロパティで入力方法を1 「一括入力」にし、
- 2 「一括入力数」に枚数を入力します。
- 3 クリックで配置します。



+ 補足

あらかじめサイズが設定されている各種メーカーのソーラーパネルを入力することもできます。

1「赤辞書」の2「【4】壁・屋根」の3「ソーラーパネル」から任意のものを選択し、入力します。



トップライト (天窗)

1「屋根」から2「トップライト」をクリックします。

3プロパティでサイズを設定します。

4クリックで配置します。

