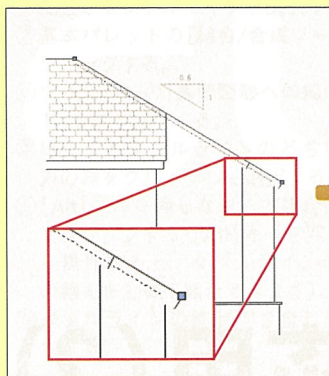
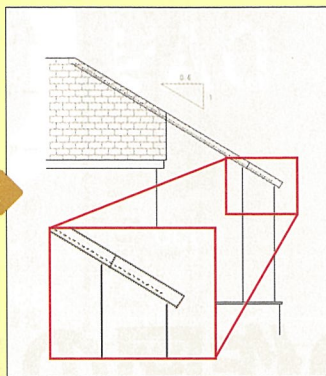


OFFSET_LINE_TEST.vwx (完成版: OFFSET_LINE_TEST_after.vwx)

BEFORE



AFTER

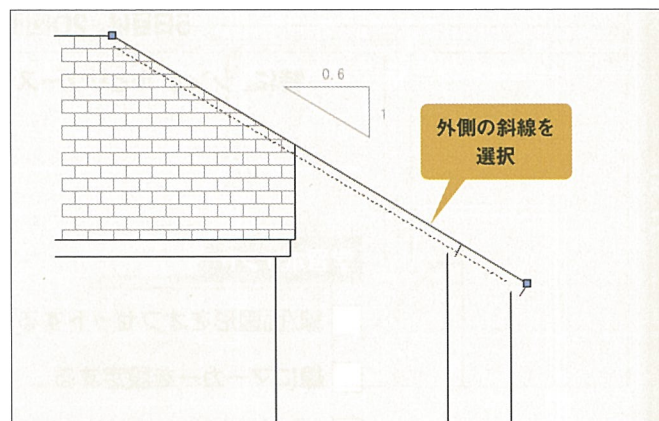


線を指定の距離だけ離れた位置に移動または複製する(オフセット)には、基本パレットの[オフセットツール]を使用します。水平線や垂直線だけでなく、斜線に対しても使用できます。元の線を残したままオフセットするには[複製とオフセットモード]、元の線を残す必要がない場合は[元図形をオフセットモード]を使用します。

斜線をオフセットする

屋根面の斜線を150mm内側にオフセットして、屋根袖部の斜線を作成します。

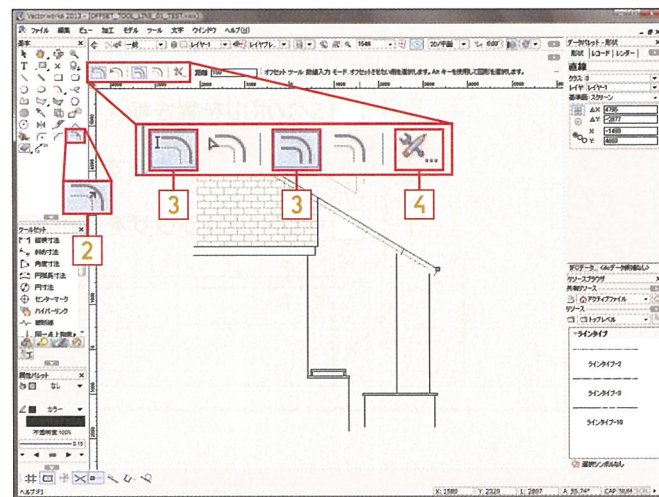
1 屋根面の斜線を選択する。



2 基本パレットの[オフセットツール]をクリックする。

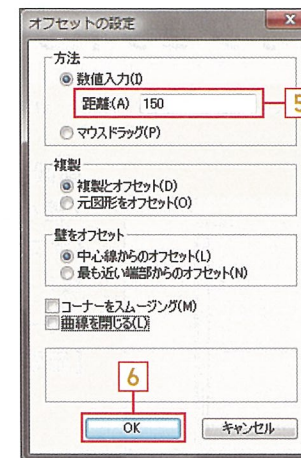
3 ツールバーの[数値入力モード]と[複製とオフセットモード]をクリックする。

4 ツールバーの[ツールの設定]をクリックする。[オフセットの設定]ダイアログが表示される。



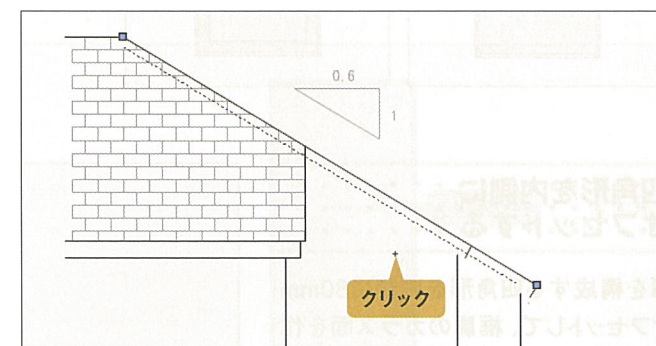
5 [方法]の[距離]にオフセット距離として「150」と入力する。

オフセット距離はツールバーの[距離]で指定することもできます。



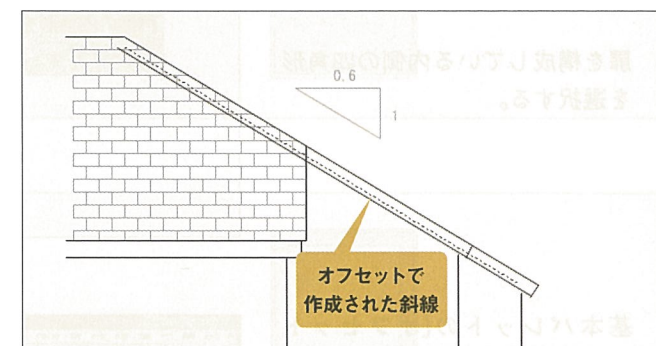
6 [OK]をクリックして、ダイアログを閉じる。

7 選択されている斜線の下側をクリックする。



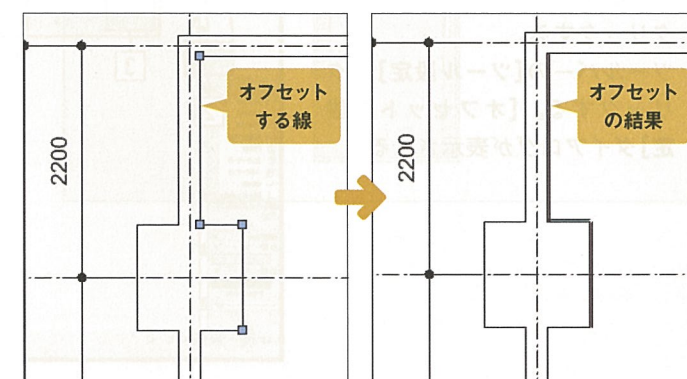
8 屋根面の斜線が下側にオフセットされ、屋根袖部となる斜線が作成される。

手順7で、屋根面の斜線の上側をクリックすると、斜線が上側にオフセットされます。



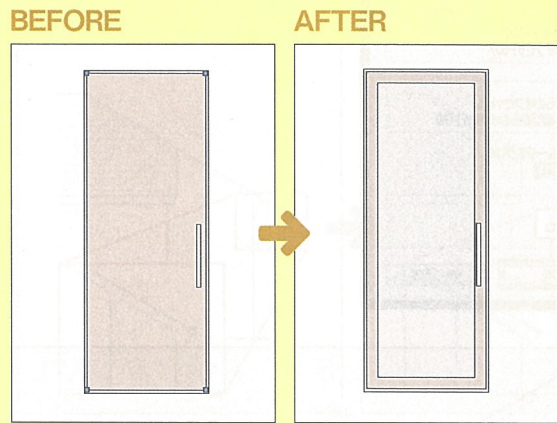
ポイント 複数の線をまとめてオフセットする

複数の線を選択して[オフセットツール]を使用すると、すべての線がクリックした側にまとめてオフセットされます。この方法を利用して、たとえば壁の仕上げ線を作成できます。



05-02 面図形をオフセットする

OFFSET_POLY_TEST.vwx (完成版: OFFSET_POLY_TEST_after.vwx)

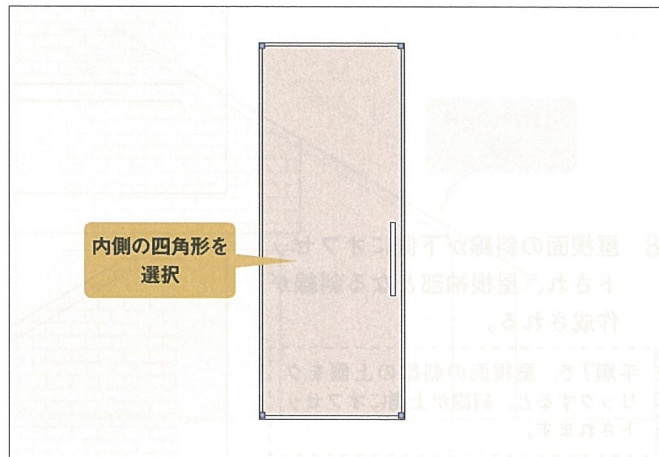


面図形を内側や外側に指定した距離で拡大/縮小(オフセット)するには、基本パレットの[オフセットツール]を使用します。元の図形を残したままオフセットするには[複製とオフセットモード]、元の図形を残す必要がない場合は[元図形をオフセットモード]を使用します。

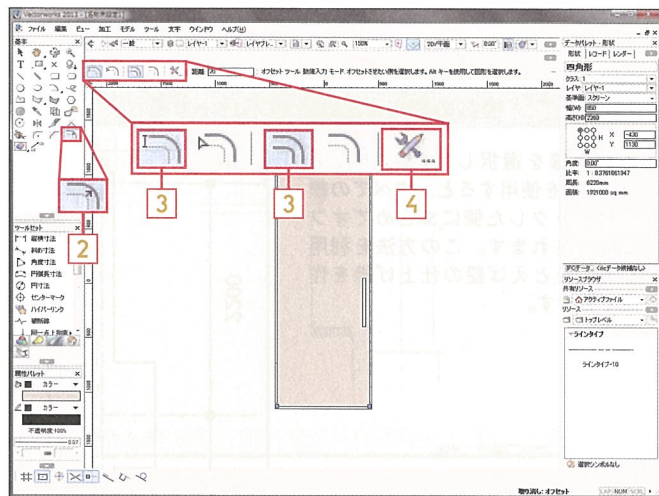
四角形を内側にオフセットする

扉を構成する四角形を内側に80mm オフセットして、框扉のガラス面を作成します。

1 扉を構成している内側の四角形を選択する。

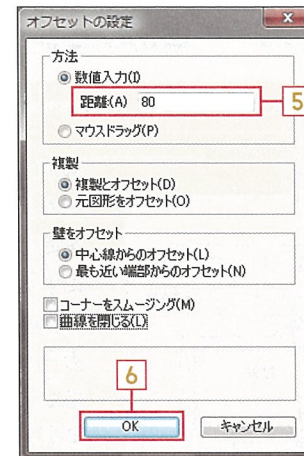


- 2 基本パレットの[オフセットツール]をクリックする。
- 3 ツールバーの[数値入力モード]と[複製とオフセットモード]をクリックする。
- 4 ツールバーの[ツール設定]をクリックする。[オフセットの設定]ダイアログが表示される。



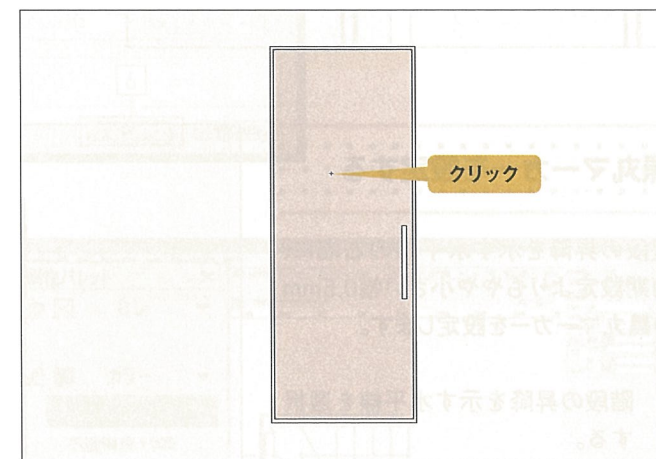
5 [方法]の[距離]にオフセット距離として「80」と入力する。

オフセット距離はツールバーの[距離]で指定することもできます。



6 [OK]をクリックして、ダイアログを閉じる。

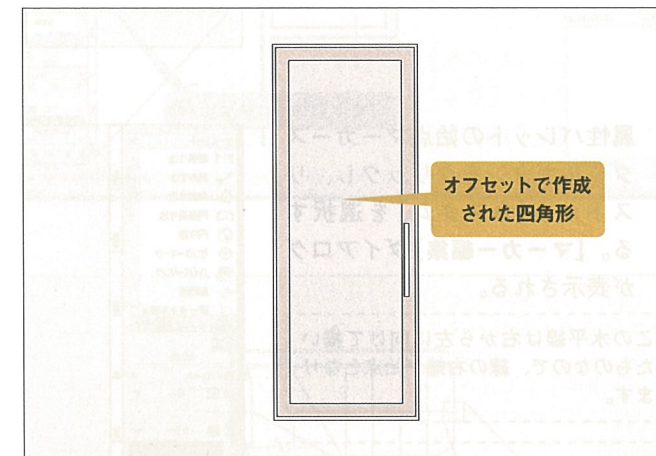
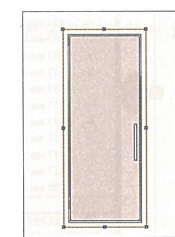
7 選択している四角形の内側をクリックする。



8 手順1で選択した四角形を内側に80mmずつ縮小した四角形が作成される。

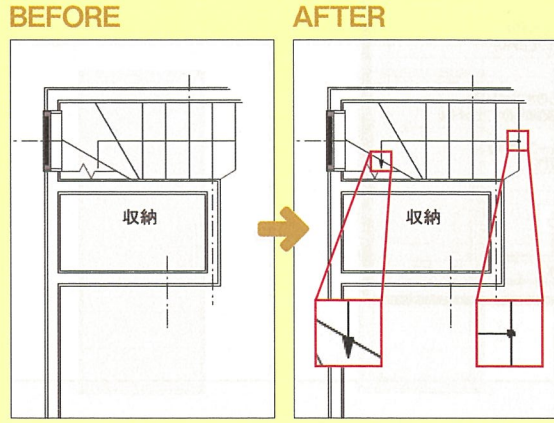
図では、わかりやすいようにオフセットで作成された四角形の色を変えています。

手順7で四角形の外側をクリックすると、図のように外側にオフセットされます(わかりやすいようにアウトラインのみをしています)。



05-03 線にマーカを設定する

LINE_MARK_TEST.vwx (完成版: LINE_MARK_TEST_after.vwx)



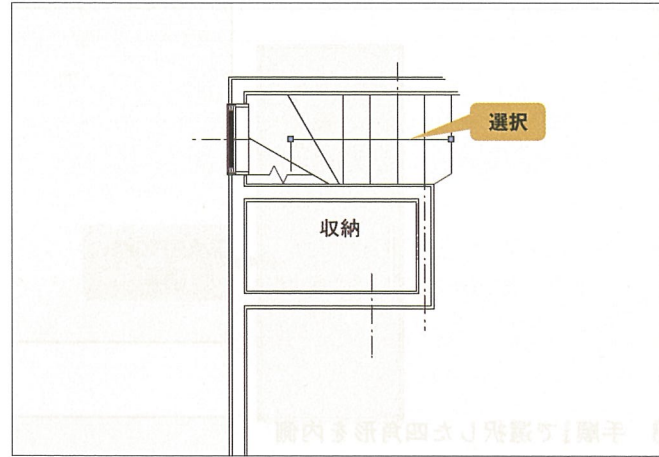
属性パレットを使用して、線の端点に丸や矢印などのマーカを設定できます。始点と終点を同じマーカにすることも、別々のマーカにすることもできます。

Vectorworksにはさまざまな種類のマーカがあらかじめ用意されていますが、必要に応じて、マーカの大きさや色などを変更できます。

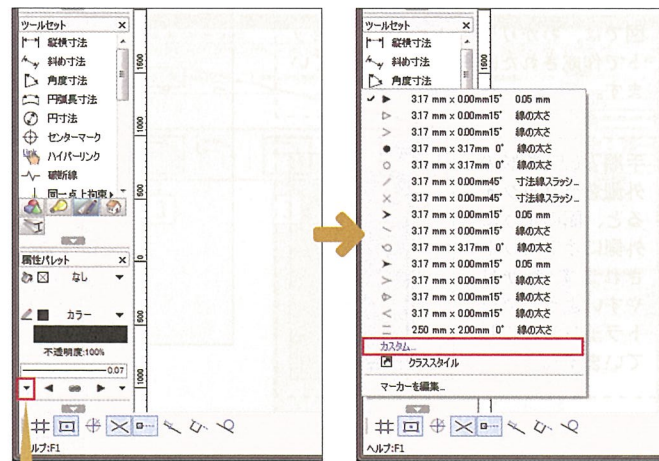
黒丸マーカを設定する

階段の昇降を示す水平線の右端に、初期設定よりもやや小さい幅0.5mmの黒丸マーカを設定します。

1 階段の昇降を示す水平線を選択する。



2 属性パレットの始点マーカスタイルボタンをクリックし、リストから[カスタム]を選択する。[マーカ編集]ダイアログが表示される。



始点マーカスタイルボタン

この水平線は右から左に向けて描いたものなので、線の右端が始点となります。

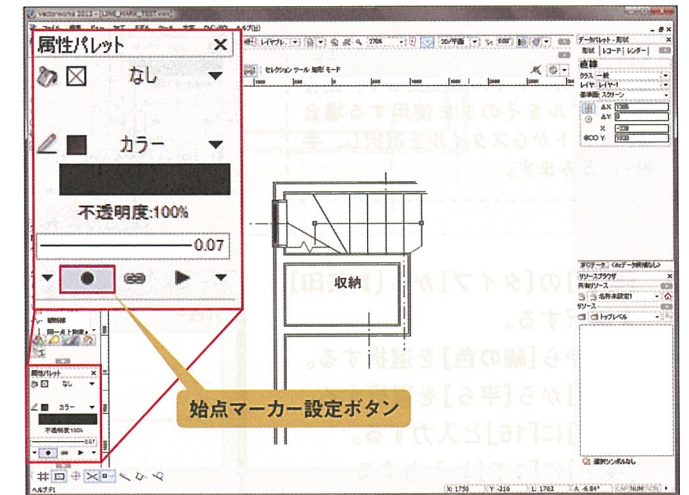
マーカのスタイルを変更せず、既存のスタイルをそのまま使用する場合は、リストからスタイルを選択し、手順7に進みます。

- [形状]の[タイプ]から[●丸]を選択する。
- [面]から[線の色]を選択する。
- [長さ]と[幅]に[0.5]と入力する。
- [OK]をクリックして、ダイアログを閉じる。

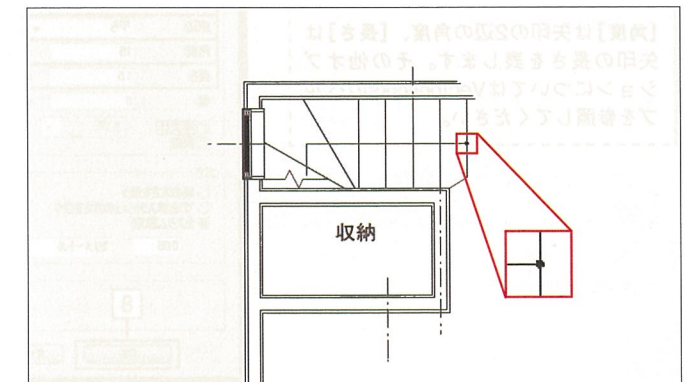


7 水平線を選択した状態で、属性パレットの始点マーカ設定ボタンをクリックする。

手順3~6で黒丸マーカを選択したため、始点マーカ設定ボタンには[●]と表示されています。



8 水平線の右端に黒丸マーカが設定される。

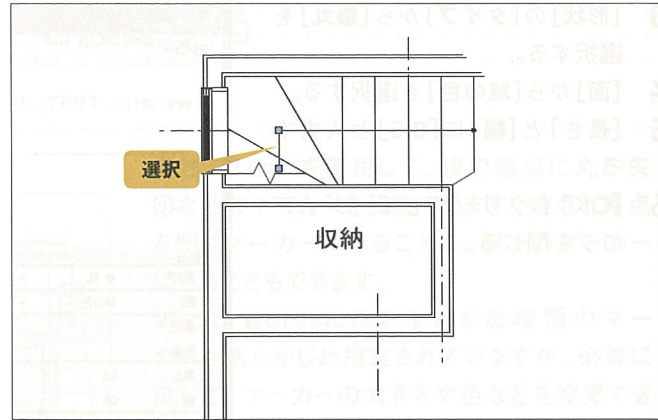


(続く)

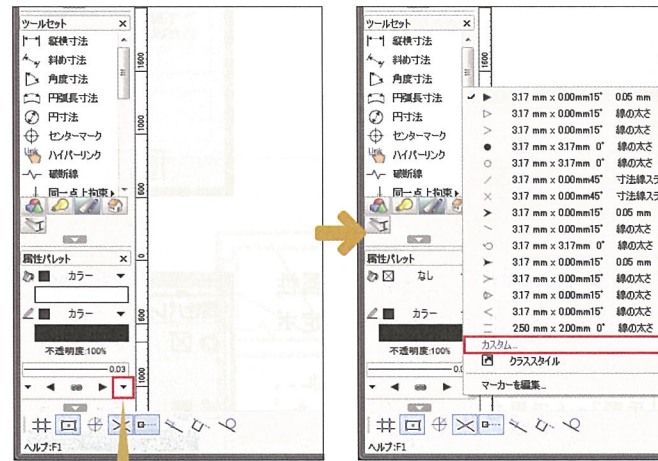
矢印マーカを設定する

階段の昇降を示す垂直線の下端に、初期設定よりもやや小さい長さ1.5mmの矢印マーカを設定します。

1 階段の昇降を示す垂直線を選択する。



2 属性パレットの終点マーカスタイルボタンをクリックし、リストから[カスタム]を選択する。[マーカ編集]ダイアログが表示される。

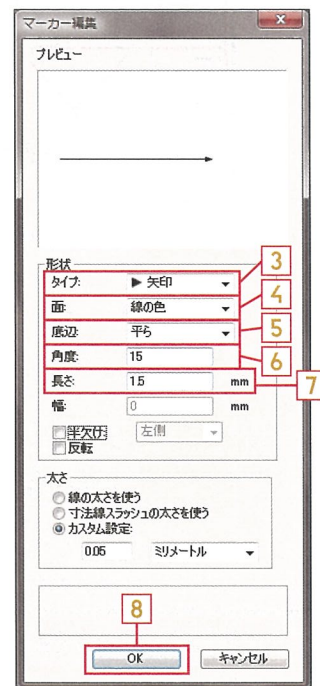


終点マーカスタイルボタン

この水平線は上から下に向けて描いたものなので、線の下端が終点となります。

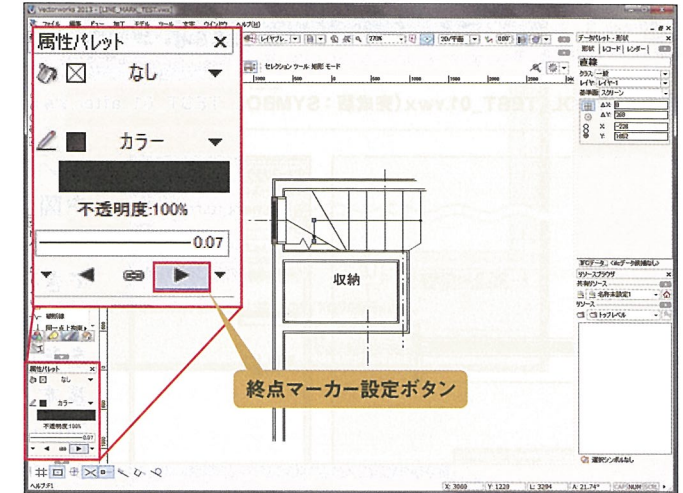
マーカのスタイルを変更せず、既存のスタイルをそのまま使用する場合は、リストからスタイルを選択し、手順9に進みます。

- 3 [形状]の[タイプ]から[▶矢印]を選択する。
- 4 [面]から[線の色]を選択する。
- 5 [底辺]から[平ら]を選択する。
- 6 [角度]に「15」と入力する。
- 7 [長さ]に「1.5」と入力する。
- 8 [OK]をクリックして、ダイアログを閉じる。

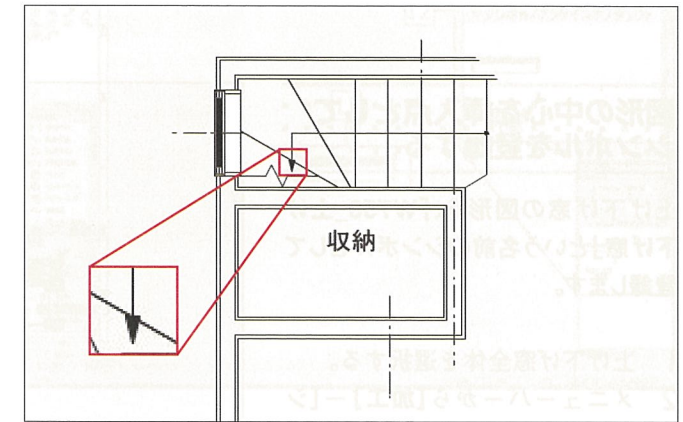


[角度]は矢印の2辺の角度、[長さ]は矢印の長さを表します。その他オプションについてはVectorworksのヘルプを参照してください。

9 垂直線を選択した状態で、属性パレットの終点マーカ設定ボタンをクリックする。

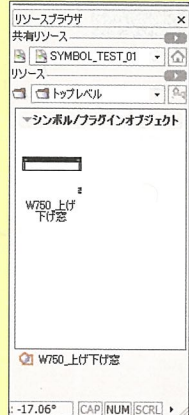
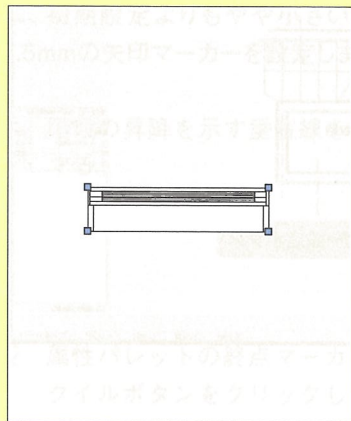


10 垂直線の下端に矢印マーカが設定される。



05-04 シンボルを登録する

SYMBOL_TEST_01.vwx (完成版: SYMBOL_TEST_01_after.vwx)

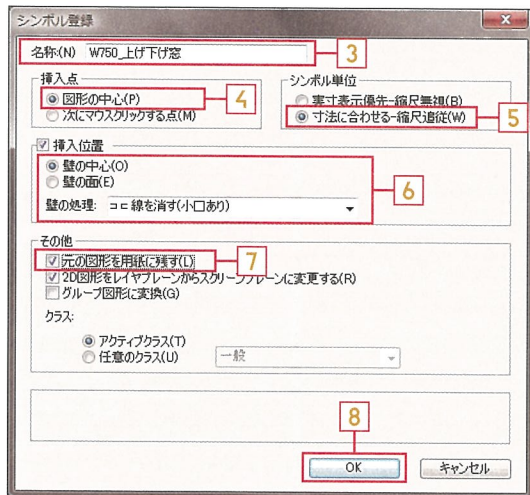
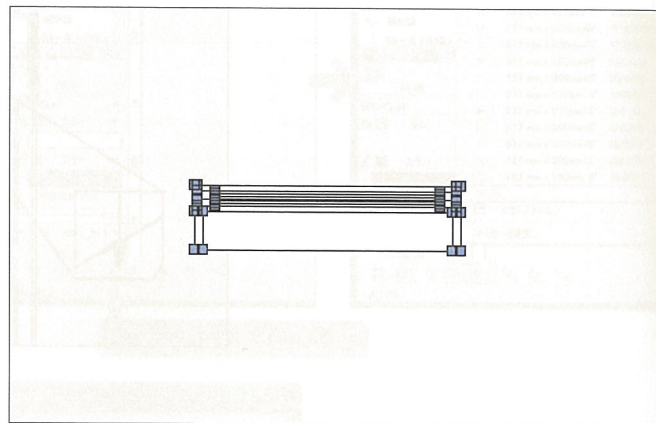


シンボルとは、建具などを構成する複数の線や図形を1つにまとめて、同じ図面ファイル内または別の図面ファイル内で効率的に再利用できるようにしたものです。シンボルはグループに似ていますが、リソースブラウザ(P.174を参照)で管理されるリソースの一種であり、基本パレットの[シンボルツール]を使用して図面に配置できます。シンボルの登録には[シンボル登録]コマンドを使用します。後で配置するときのために、挿入点と挿入位置を設定する必要があります。

図形の中心を挿入点としてシンボルを登録する

上げ下げ窓の図形を、「W750_上げ下げ窓」という名前のシンボルとして登録します。

- 1 上げ下げ窓全体を選択する。
- 2 メニューバーから[加工]—[シンボル登録]を選択する。[シンボル登録]ダイアログが表示される。
- 3 [名称]に「W750_上げ下げ窓」と入力する。
- 4 [挿入点]の[図形の中心]を選択する。
- 5 [シンボル単位]の[寸法に合わせる—縮尺追従]を選択する。
- 6 [挿入位置]の[壁の中心]を選択し、[壁の処理]から[線を消す(小口あり)]を選択する。
- 7 [その他]の[元の図形を用紙に残す]にチェックを入れる。
- 8 [OK]をクリックして、ダイアログを閉じる。



手順4の設定により、図形の中心が挿入点となります。その他のオプションの機能については、Vectorworksのヘルプを参照してください。


- 9 [シンボル登録]ダイアログの[フォルダの指定]リストで現在の図面ファイル(SYMBOL_TEST_01.vwx)が選択されていることを確認する。

ここで選択したファイルのシンボルフォルダにシンボルが保存されます。

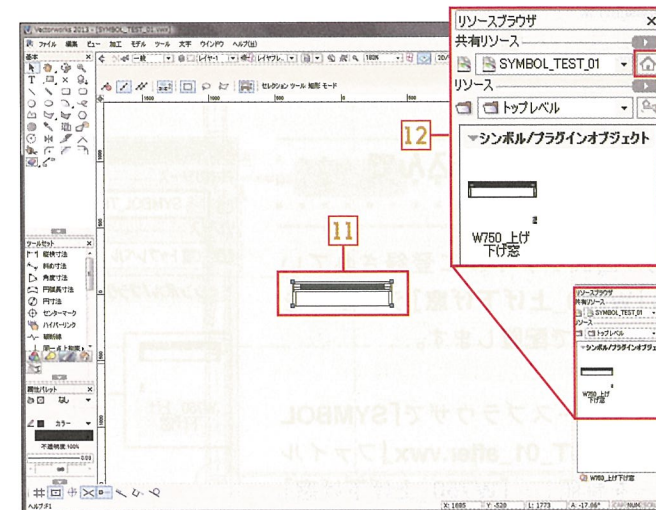
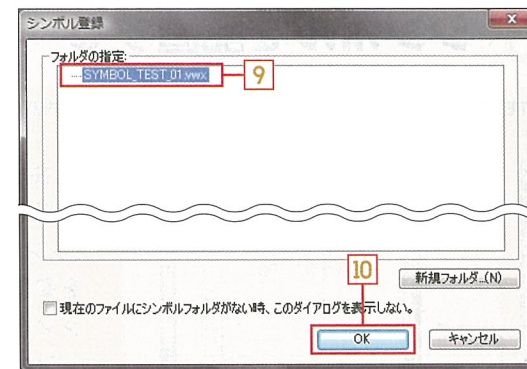
- 10 [OK]をクリックして、ダイアログを閉じる。

- 11 上げ下げ窓のシンボルが作成される。

手順7で[元の図形を用紙に残す]にチェックを入れたため、元の図形がシンボルに置き換えられて、図面領域に表示されます。チェックを外した場合は、元の図形が削除されます。

- 12 リソースブラウザのホームボタンをクリックし、現在の図面ファイルに「W750_上げ下げ窓」シンボルが登録されていることを確認する。

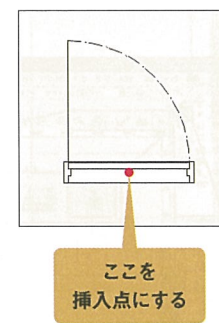
リソースブラウザとホームボタンについてはP.174を参照してください。



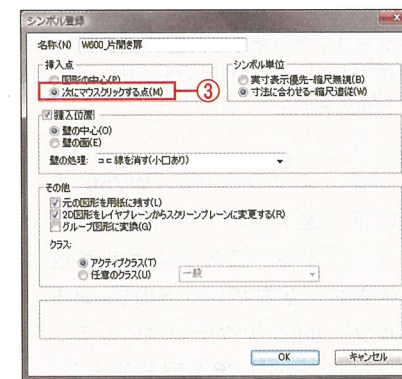
ポイント シンボル登録時に挿入点をクリックで指定する

右に示す片開き扉のような図形をシンボルとして登録する場合は、図形全体の中心ではなく、くつずりの長方形の中心を挿入点にすると、壁の中心に扉枠の中心を合わせることができます。手順は次のようになります。

- ① シンボルにする図形を選択。
- ② メニューバーから[加工]—[シンボル登録]を選択。
- ③ [シンボル登録]ダイアログの[挿入点]で[次にマウスクリックする点]を選択。その他オプションを適宜設定して[OK]をクリックする。
- ④ スクリーンヒントを利用して、くつずりの長方形の中心をクリックする。
- ⑤ 上記の手順9以降と同様にして、シンボルを登録する。

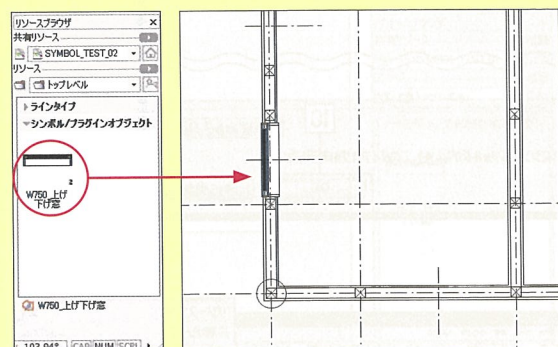


ここを挿入点にする



05-05 シンボルを配置する

SYMBOL_TEST_02.vwx, SYMBOL_TEST_01_after.vwx (完成版: SYMBOL_TEST_02_after.vwx)

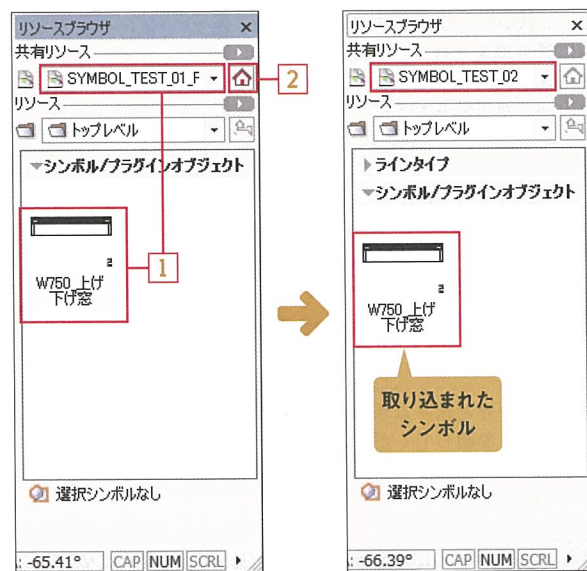


現在の図面ファイルまたは他の図面ファイルに登録されているシンボルを、基本パレットの[シンボルツール]とリソースブラウザ(P.174を参照)を使用して図面に配置できます。同じシンボルを図面に複数配置する場合は、1つのシンボルデータを複数箇所から参照する形になるため、個別の図形として作成するよりも図面ファイルのサイズを小さく抑えられます。

シンボルを取り込んで配置する

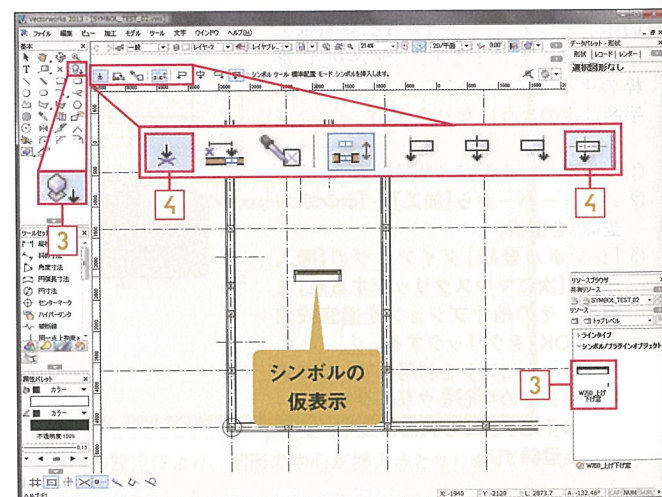
他の図面ファイルに登録されている[W750_上げ下げ窓]シンボルを取り込んで配置します。

- リソースブラウザで「SYMBOL_TEST_01_after.vwx」ファイルを参照し、[W750_上げ下げ窓]シンボルを取り込む。
- リソースブラウザのホームボタンをクリックして、[W750_上げ下げ窓]シンボルが現在の図面ファイルに取り込まれていることを確認する。



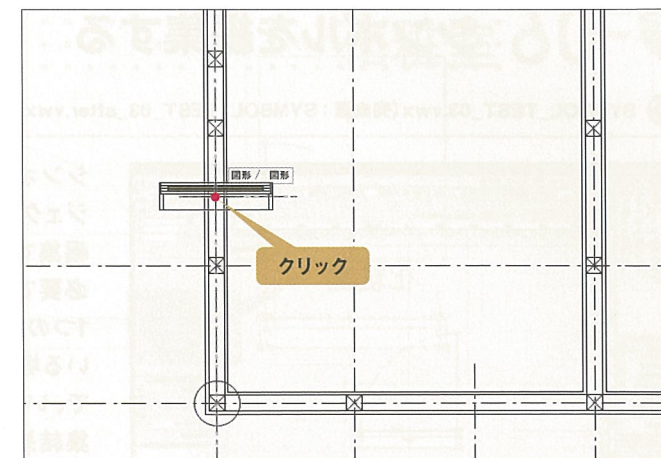
リソースブラウザでの外部ファイルの参照とリソース取り込みについてはP.175を参照してください。

- リソースブラウザの[W750_上げ下げ窓]シンボルをダブルクリックする。このシンボルが選択され、基本パレットの[シンボルツール]がアクティブになる。
- ツールバーの[標準配置モード]と[シンボル挿入点モード]をクリックする。カーソル付近にシンボルが仮表示される。



- 通り芯と建具用芯の交点にカーソルを合わせ、クリックして確定する。

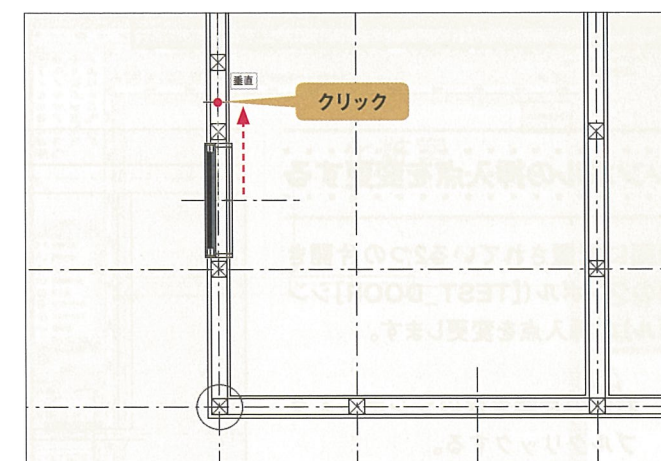
シンボルの仮表示は、カーソルの動きに合わせて移動します。手順4で[シンボル挿入点モード]を選択しているため、シンボルの挿入点がカーソル位置に重なります。



- [Shift] キーを押しながらマウスを垂直上方向に移動して、シンボルの仮表示を90°回転させる。クリックして確定する。

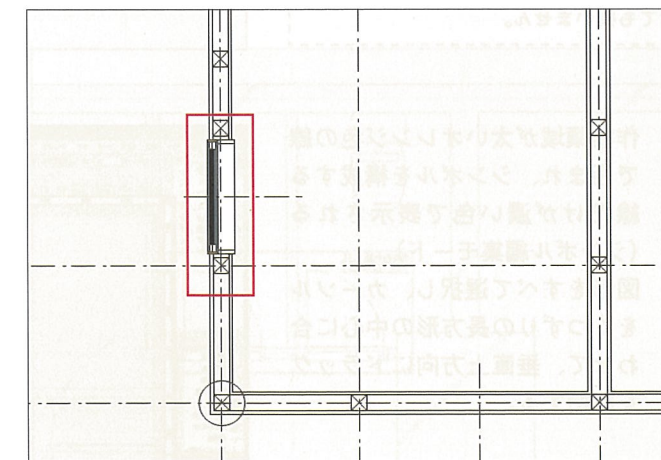
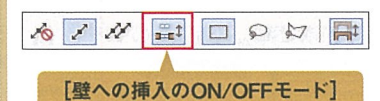
シンボルを回転させる必要がない場合は、手順5と同じ点をもう一度クリックします。

シンボルの配置後も[シンボルツール]はアクティブな状態を保つので、連続してシンボルを配置できます。連続して配置しない場合は、基本パレットの[セクションツール]に戻します。



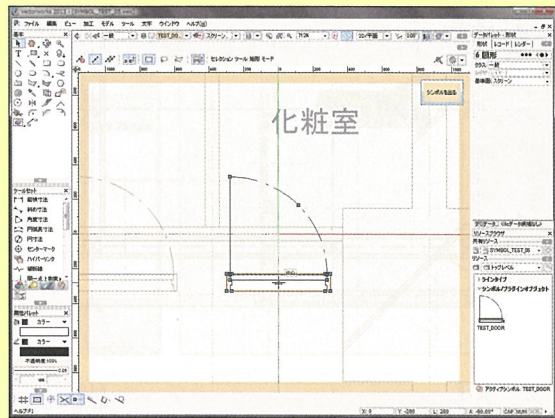
- シンボルが配置される。

この例の壁はダブルラインで作成されているため、窓のシンボルを配置しても、壁に自動的に開口部が作成されることはありません(シンボルの面が塗りつぶされているので、壁の線が隠れて見えるだけです)。自動的に開口部ができるようにするには、壁を[壁ツール]で作成しておき、シンボル配置時に[シンボルツール]のツールバーで[壁への挿入のON/OFFモード]を選択します。



05-06 シンボルを編集する

SYMBOL_TEST_03.vwx(完成版: SYMBOL_TEST_03_after.vwx)



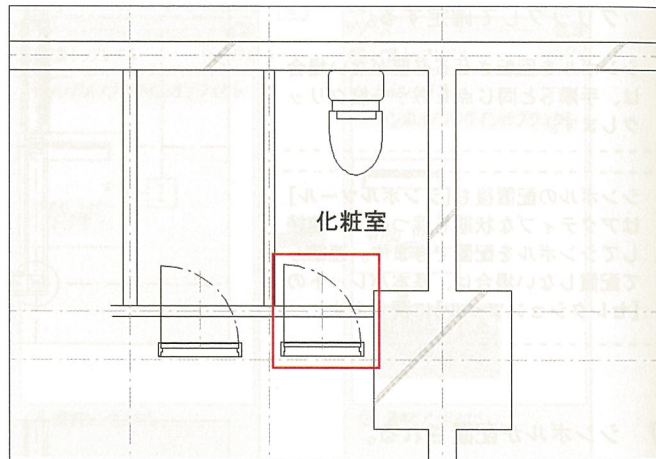
シンボルとして登録した図形は、1つのオブジェクトと見なされます。シンボル内の図形を編集するには「シンボルに入る」という操作が必要です。1つの図面内に同じシンボルを複数配置している場合、シンボルは互いにリンクしているため、いずれかのシンボルを編集すると、その編集結果が他のシンボルにも反映されます。

シンボルの挿入点を変更する

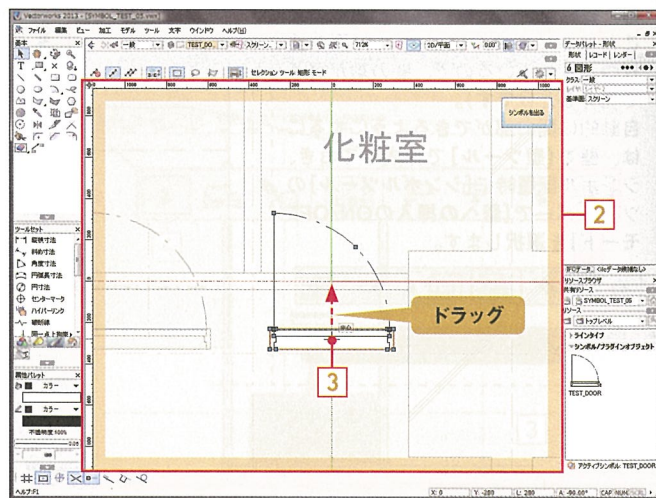
図面に配置されている2つの片開き扉のシンボル([TEST_DOOR]シンボル)の挿入点を変更します。

- 1 右側の片開き扉のシンボルをダブルクリックする。

シンボルを選択してメニューバーから[加工]—[グループに入る]を選択しても構いません。

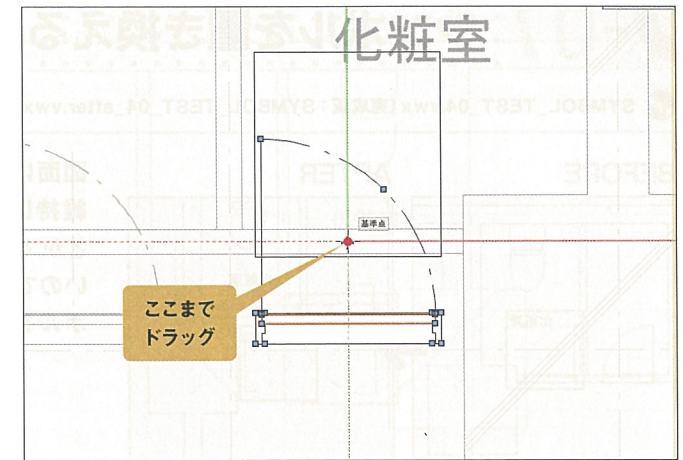


- 2 作業領域が太いオレンジ色の線で囲まれ、シンボルを構成する線だけが濃い色で表示される(シンボル編集モード)。
- 3 図形をすべて選択し、カーソルをくつずりの長方形の中心に合わせて、垂直上方向にドラッグを開始する。

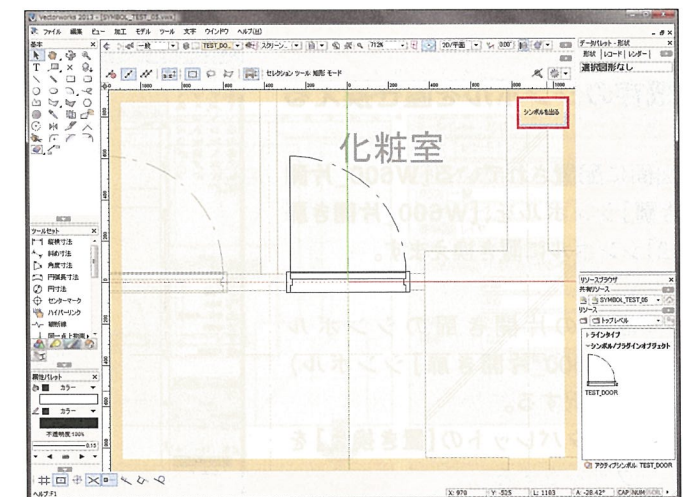


- 4 緑色と赤色で示されている軸の交点(基準点)までドラッグする。

緑色と赤色で示されている軸の交点は、シンボルの基準点(挿入点)を表します。

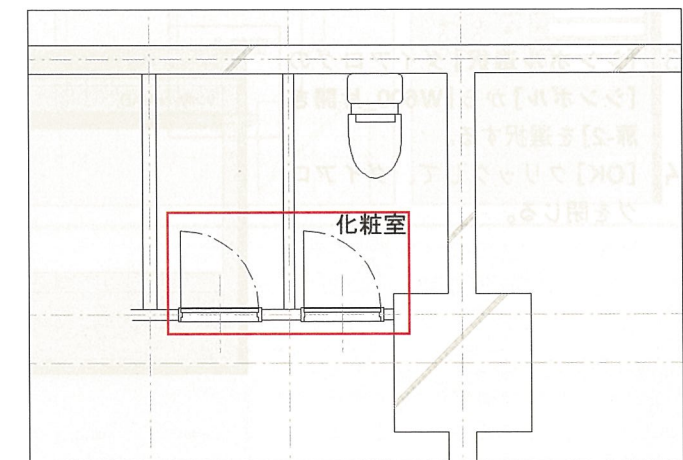


- 5 片開き扉が全体的に上に移動し、くつずりの中心がシンボルの基準点(挿入点)になる。[シンボルを出す]ボタンをクリックして、シンボル編集モードを終了する。



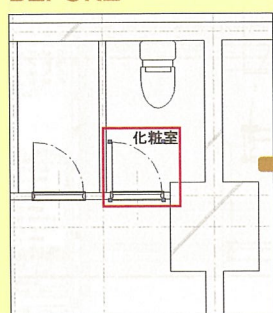
- 6 シンボルの挿入点を変更した結果、片開き扉が壁の上に配置される。もう一方の片開き扉の位置も同時に変更されていることを確認する。

正確には、シンボルとはリソースブラウザに登録されているシンボル定義を基にして、その分身を図面に配置したものです。シンボル同士は互いにリンクしているため、いずれかを編集すると、すべてのシンボルに編集結果が適用されます。1つのシンボルだけを編集したい場合は、シンボルをグループに変換します(P.169を参照)。

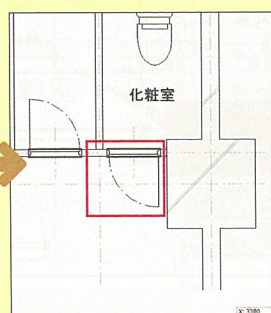


SYMBOL_TEST_04.vwx (完成版: SYMBOL_TEST_04_after.vwx)

BEFORE



AFTER

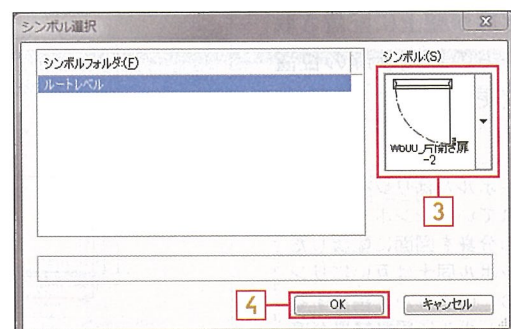
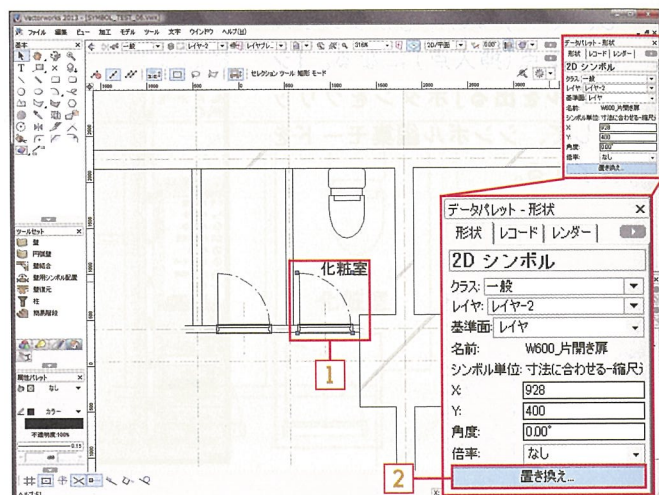


図面に配置したシンボルを、挿入点の位置を維持したままで、他のシンボルに置き換えることができます。挿入点を指定し直す必要がないので、古いシンボルを削除してから別のシンボルを配置するよりも効率的です。

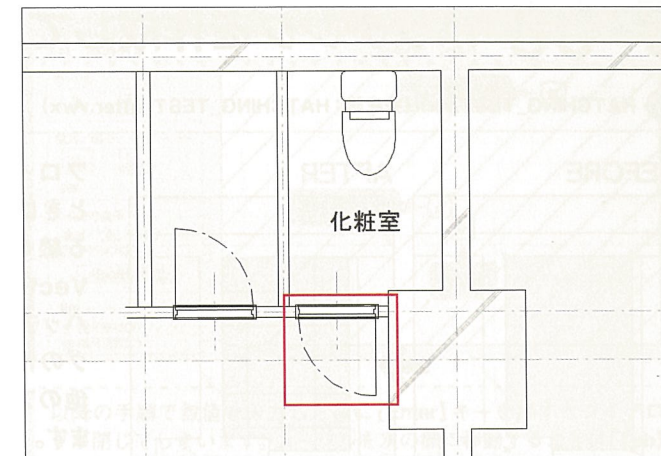
既存のシンボルを置き換える

図面に配置されている[W600_片開き扉]シンボルを、[W600_片開き扉-2]シンボルに置き換えます。

- 1 右側の片開き扉のシンボル ([W600_片開き扉] シンボル) を選択する。
- 2 データパレットの [置き換え] をクリックする。
- 3 [シンボル選択] ダイアログの [シンボル] から [W600_片開き扉-2] を選択する。
- 4 [OK] クリックして、ダイアログを閉じる。



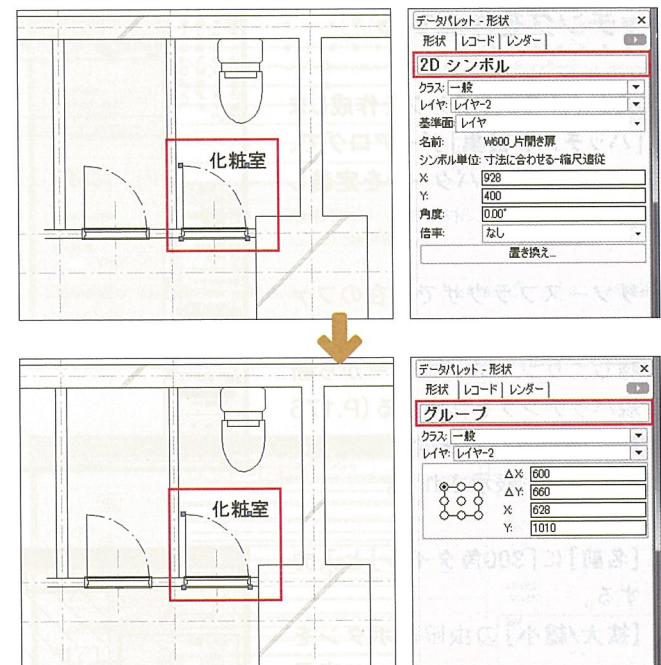
- 5 シンボルが置き換えられる。



ポイント シンボルをグループに変換する

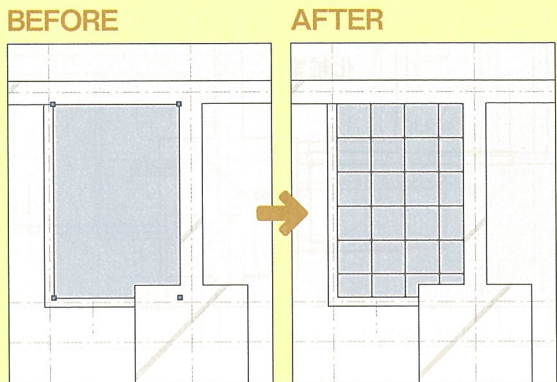
配置しているシンボルの1つを他のシンボルから切り離して編集したい場合は、グループに変換します。変換後のグループを編集しても、他のシンボルに影響が及ぶことはありません。グループに変換する手順は次のとおりです。

- ① 配置されているシンボルを選択する。
- ② メニューバーから [加工] - [グループ] (または [加工] - [変換] - [グループに変換]) を選択する。
- ③ シンボルがグループに変換される (データパレットに「グループ」と表示される)。



05-08 ハッチングを作成して適用する

HATCHING_TEST.vwx (完成版: HATCHING_TEST_after.vwx)



フローリングやタイルの表記を作成するときは、ハッチングを利用すると、連続する線のパターンを効率的に描画できます。Vectorworksにあらかじめ用意されているハッチングを利用するほか、独自のハッチングの作成が可能です。作成したハッチングを他のファイルに取り込んで利用することもできます。

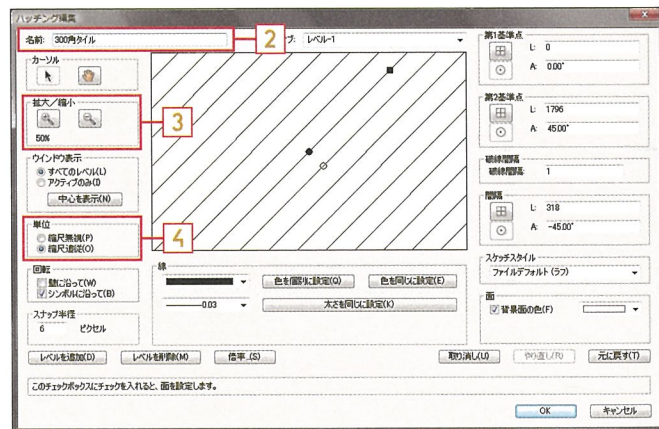
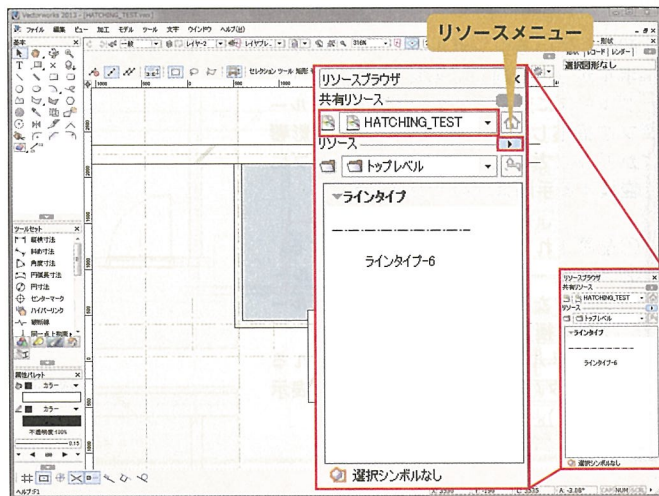
ハッチングを作成する

300角タイルのハッチングを作成します。[ハッチング編集]ダイアログで、縦横の線から成るパターンを定義します。

1 リソースブラウザで現在のファイルが選択されていることを確認し、リソースメニューから新規ハッチングを作成する(P.176を参照)。**[ハッチング編集]**ダイアログが表示される。

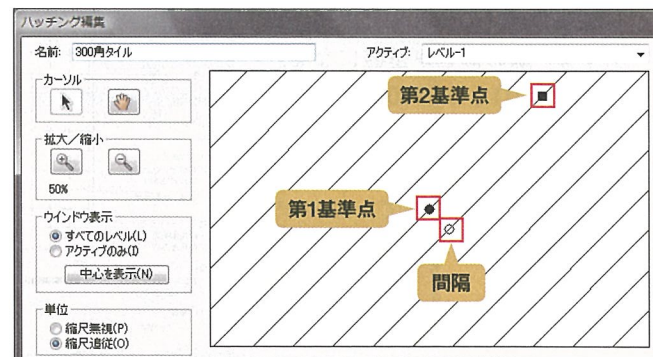
- 2 **[名前]**に「300角タイル」と入力する。
- 3 **[拡大/縮小]**の虫眼鏡ボタンをクリックして、プレビュー表示を見やすい大きさに調整する。
- 4 **[単位]**の**[縮尺追従]**を選択する。

[縮尺追従]を選択すると、縮尺の異なるファイルにハッチングを取り込んだときに、取り込み先の縮尺に合わせて自動調整されます。



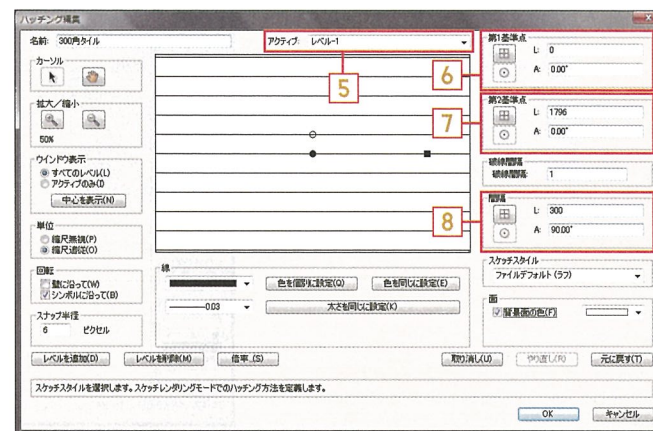
ハッチングのレベル1に、タイル状のハッチングを構成する水平線を定義します。

水平線の傾きと間隔を設定するために、第1基準点(線を描き始める位置)、第2基準点(線を書き終わる位置)、間隔(線同士の間隔)という3つの要素を指定します。図に示すように、各要素の位置関係はダイアログのプレビュー領域に●、■、○という記号で表示されるので、設定の結果を視覚的に確認できます。



以降の手順で数値を入力した後に[Enter]キーを押すとダイアログが閉じてしまいます。カーソルを次の欄に移動するときは[Tab]キーを使用してください。

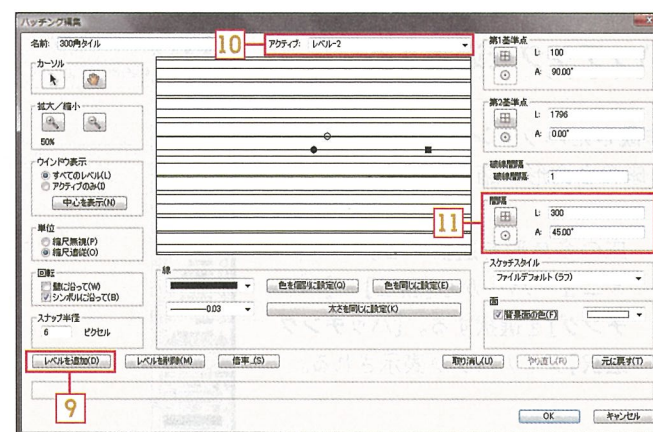
- 5 **[アクティブ]**に「レベル-1」と表示されていることを確認する。
- 6 **[第1基準点]**の**[L]**と**[A]**に「0」と入力する。
- 7 **[第2基準点]**の**[A]**に「0」と入力する。線の傾きが水平になる。
- 8 **[間隔]**の**[A]**に「90」、**[L]**に「300」と入力する。水平線が300間隔で描かれるようになる。



水平線が定義できたので、次は新しいレベルを追加して、そこに垂直線を定義します。

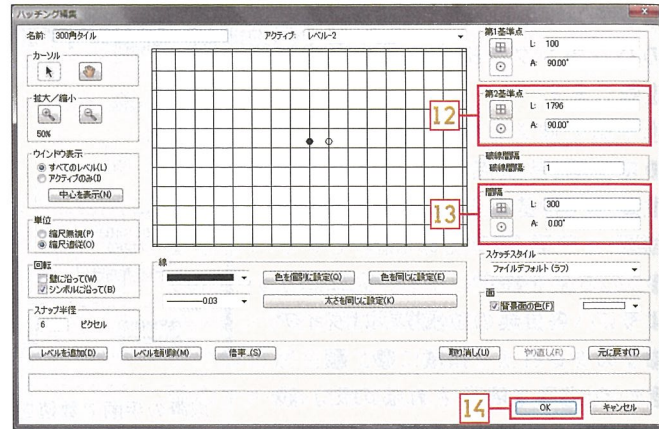
- 9 **[レベルを追加]**ボタンをクリックする。
- 10 **[アクティブ]**に「レベル-2」と表示され、プレビューに新たな線が追加される。
- 11 **[間隔]**の**[A]**に「45」と入力する。

手順11で入力する値は、「90」または「0」以外の値であれば何でも構いません。これは手順12で**[第2基準点]**の**[A]**に対して「90」を入力するための準備です(各要素の**[A]**に同じ値を入力することはできないため、一時的に他の値に変更しています)。

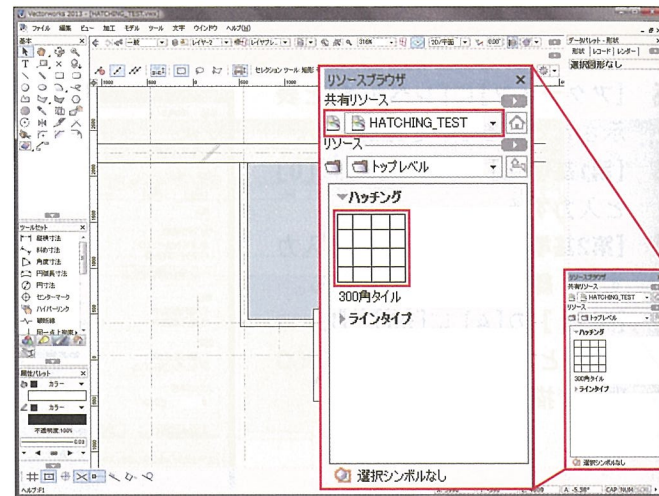


(続く)

- 12 [第2基準点]の[A]に「90」と入力する。線の傾きが垂直になる。
- 13 [間隔]の[L]は「300」のまま、[A]に「0」と入力する。垂直線が300間隔で描かれるようになる。
- 14 [OK]をクリックして、ダイアログを閉じる。



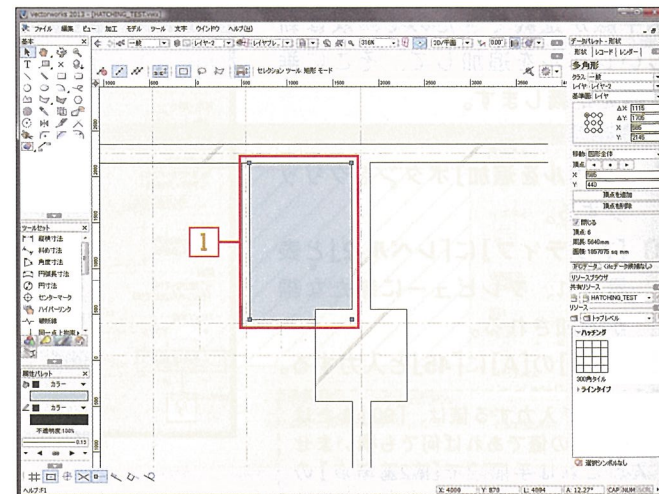
- 15 リソースブラウザに[300角タイル]というハッチングが作成されたことを確認する。



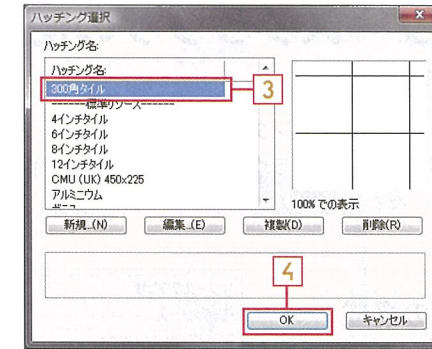
ハッチングを適用する

作成したハッチング[300角タイル]を床の多角形に適用します。

- 1 床の多角形を選択する。
- 2 メニューバーから[加工]—[ハッチング]を選択する。[ハッチング選択]ダイアログが表示される。



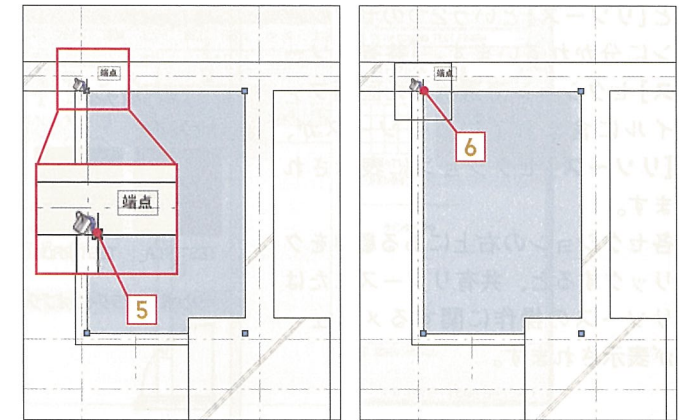
- 3 [ハッチング名]から[300角タイル]を選択する。
- 4 [OK]をクリックして、ダイアログを閉じる。



- 5 カーソルがバケツの形状になるので、多角形の左上隅をクリックする。

クリック位置はどこでも構いませんが、ここではタイル割を左側基準とするために左上隅を指定しています。

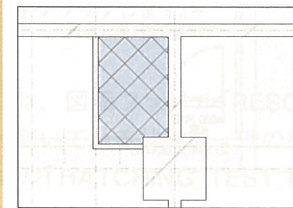
- 6 角度を決定するための基準枠が表示される。ここではハッチングに角度を与えないので、手順5と同じ点をクリックする。



- 7 ハッチングが多角形に沿って適用される。

ハッチングは線のグループです。グループを解除すると、個別の線となります。


手順6で角度を変更する場合は、カーソルを斜め方向に移動して基準枠の角度を変更し、クリックして確定します。下図はハッチングを45°回転した場合の適用結果です。



05-09 リソースブラウザの使い方


リソースブラウザは、シンボル、ラインタイプ(線種)、ハッチング、テクスチャといった各種要素(リソース)を管理する場所です。リソースブラウザでは、現在の図面で作成したリソースを利用できるだけでなく、他のファイルからデータを取り込んだり、リソースを編集したりできます。

リソースブラウザの構成

リソースブラウザは[共有リソース]と[リソース]という2つのセクションに分かれています。[共有リソース]セクションで選択した図面ファイルに含まれているリソースが、[リソース]セクションに表示されます。各セクションの右上にある  をクリックすると、共有リソースまたはリソースの操作に関するメニューが表示されます。




現在の図面ファイルのリソースを表示する

現在の図面ファイルに登録されているリソースを表示するには、[共有リソース]セクションのリストから、現在開いている図面ファイルの名前を選択します。リストから選択する代わりに、ホームボタン  をクリックしても構いません。

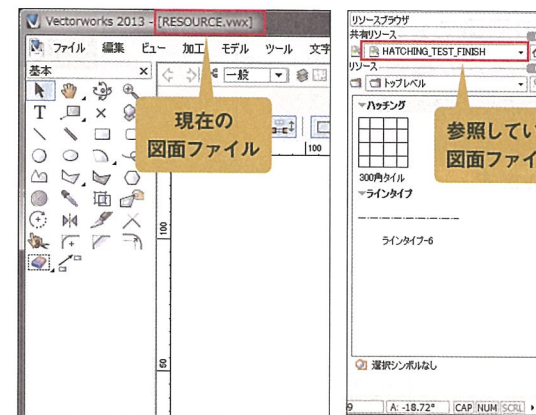
[共有リソース]セクションに表示されるファイル名と、現在開いている図面ファイルの名前が一致していることを確認してください。ファイル名が一致していない場合は、他の図面ファイルを参照している状態です(詳しくは次項を参照)。



他の図面ファイルを参照する

他の図面ファイルのリソースを参照するには、[共有リソース]セクションの  をクリックし、メニューから[ファイルを開覧]を選択し、目的の図面ファイルを開きます。参照している図面ファイルの名前が[共有リソース]セクションに表示され、その図面ファイル内のリソースが[リソース]セクションに表示されます。


[共有リソース]セクションに表示されるファイル名と、現在開いている図面ファイルの名前が一致していないことを確認してください。

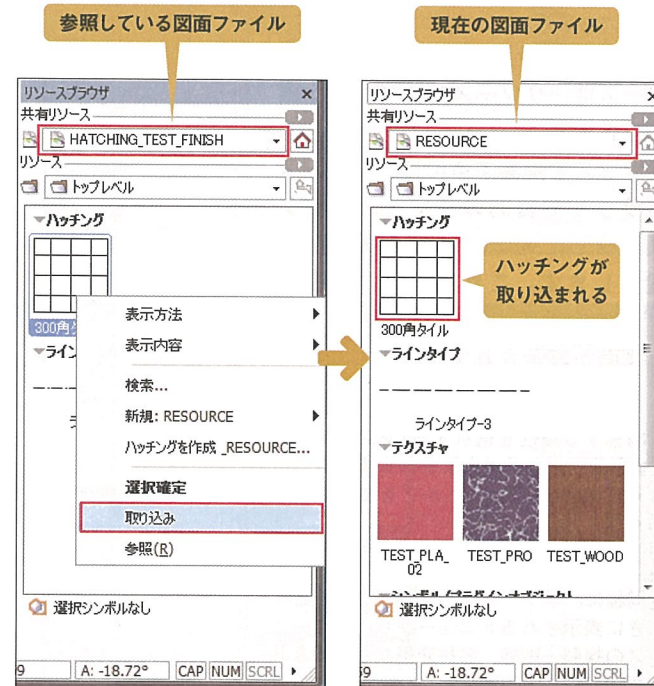


他ファイルからリソースを取り込む

リソースブラウザで参照している他ファイルから現在の図面ファイルにリソースを取り込むには、目的のリソースを右クリックして[取り込み]を選択します。


シンボルを取り込むときは、[シンボルの取り込み]ダイアログが表示されるので、取り込み先を選択して[OK]をクリックします。

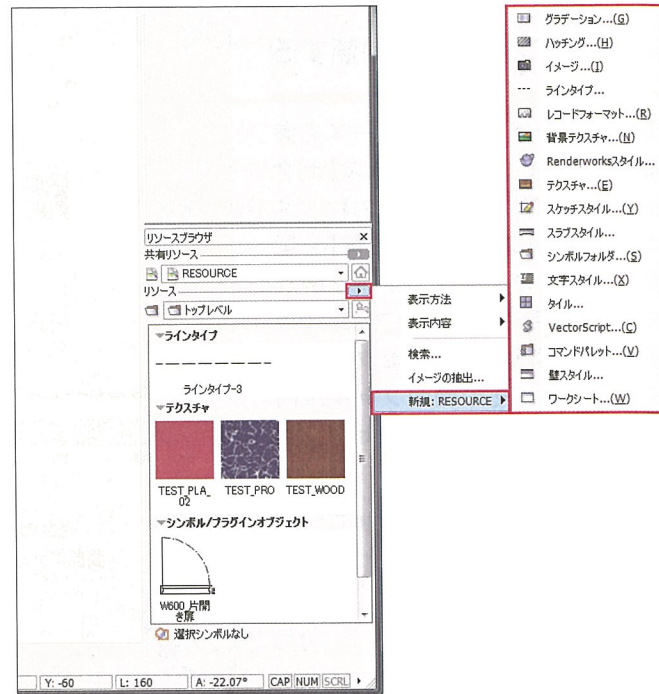
図は、図面ファイル「RESOURCE」を開いている状態で、他の図面ファイル「HATCHING_TEST_FINISH」からハッチング[300角タイル]ハッチングを取り込む方法を示しています。取り込み後にホームボタン  をクリックすると、現在の図面ファイルに[300角タイル]が取り込まれていることを確認できます。



新しいリソースを作成する

リソースブラウザで管理されるリソース(ハッチング、イメージ、テクスチャ、シンボルなど)は、リソースブラウザのメニューから作成できます。

リソースを作成するには、リソースブラウザの[リソース]セクションの  をクリックし、メニューから **[新規:(現在の図面ファイル名)]** を選択し、リソースの種類を選択します。これにより、各種リソースの作成ダイアログまたは編集ダイアログが表示されます。



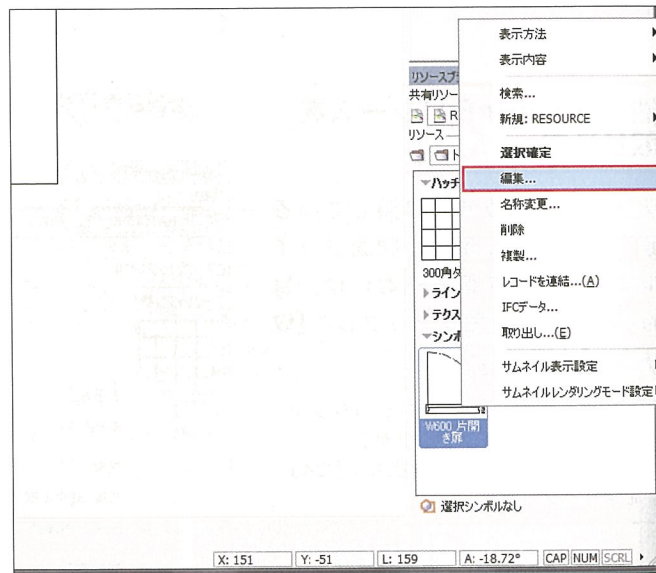
リソースを編集する

リソースブラウザで管理されるリソースは、リソースブラウザから編集できます。

リソースを編集するには、リソースブラウザで目的のリソースを右クリックし、メニューから **[編集]** を選択します。これにより、各種リソースの編集ダイアログまたは編集画面が表示されます。

シンボルを編集するときは、最初に、編集する属性を選択する **[シンボル編集]** ダイアログが表示されます。詳しくはVectorworksのヘルプを参照してください。

同様に、リソースを右クリックしたときに表示されるメニューから、リソースの複製、削除、名称変更などができます(現在の図面ファイルに含まれるリソースの場合のみ)。

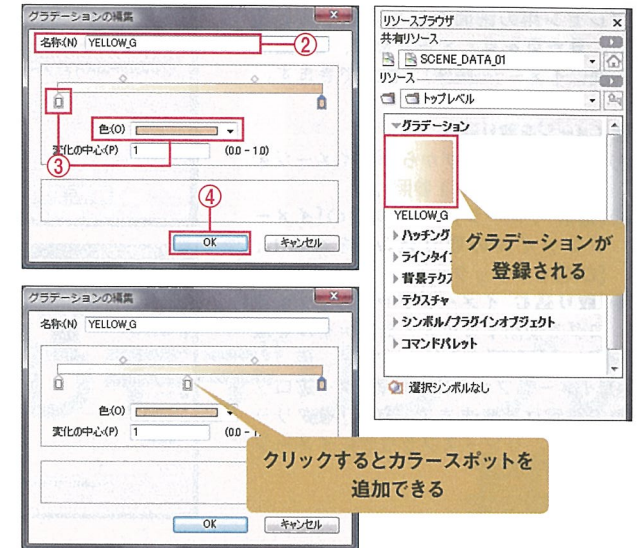


ポイント 2D図形にグラデーションを設定する

プレゼン用の図面などを作成するとき、見た目を良くするために、2D図形の面にグラデーションを設定できます。

■グラデーションを作成する

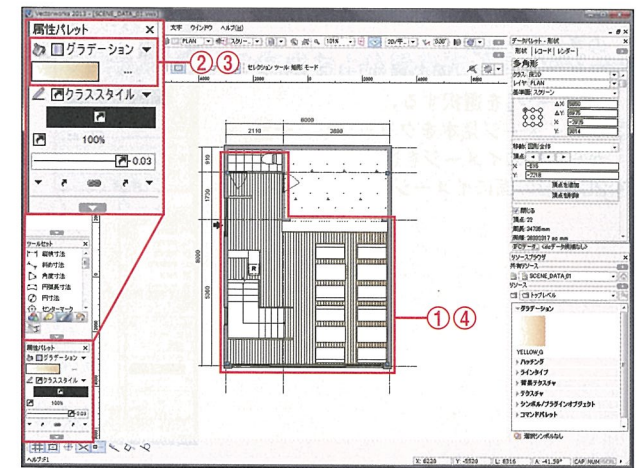
- ①リソースブラウザから新規グラデーションを作成する(P.176を参照)。
- ② **[グラデーションの編集]** ダイアログの **[名称]** に任意の名前を入力する。
- ③ それぞれのカラースポットを選択し、**[色]** から任意の色を選択する。
- ④ **[OK]** をクリックして、ダイアログを閉じる。リソースブラウザにグラデーションが登録される。



3色以上のグラデーションを作成したい場合は、**[グラデーションの編集]** ダイアログのグラデーションバーの下をクリックして、カラースポットを追加します。

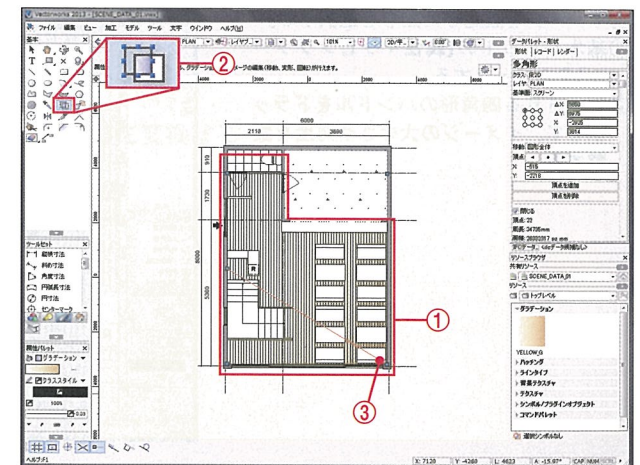
■2D図形の面にグラデーションを設定する

- ①2D図形を選択する(図では床の多角形を選択)。
- ②属性パレットの **[面の属性]** リストから **[グラデーション]** を選択する。
- ③下のグラデーション見本をクリックし、一覧から目的のグラデーションを選択する。
- ④2D図形の面にグラデーションが設定される。



■グラデーションの方向や距離を調整する

- ①グラデーションを設定した図形を選択する。
- ②基本パレットの **[属性マッピングツール]** をクリックする。
- ③表示される赤いガイドラインの端点をドラッグして、グラデーションの方向や距離を調整する。

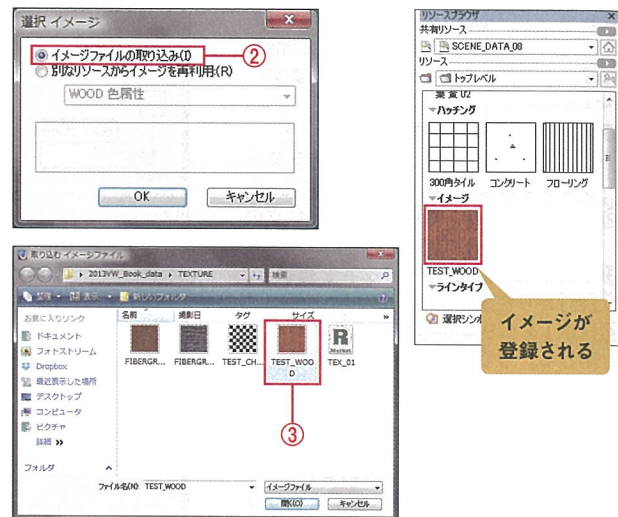


ポイント 2D図形にイメージを設定する

プレゼン用の図面などを作成するときに、見た目を良くするために、2D図形の面にイメージ(画像)を設定できます。

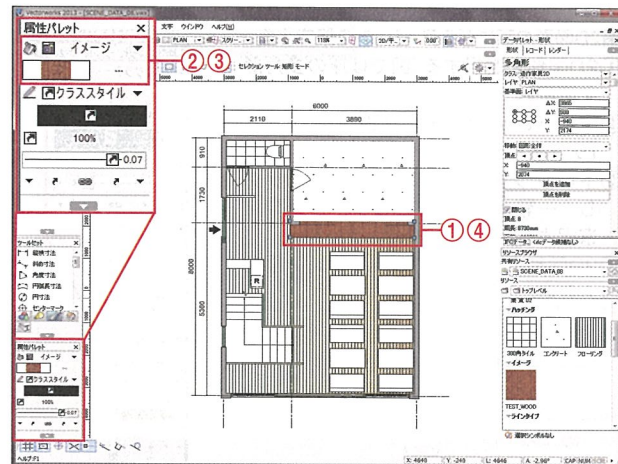
■イメージを取り込む

- ① リソースブラウザから新規イメージを作成する(P.176を参照)。
- ② [選択 イメージ]ダイアログの[イメージファイルの取り込み]を選択し、[OK]をクリックする。
- ③ [取り込む イメージファイル]ダイアログで使用するイメージファイルを選択し、[開く]をクリックする。
- ④ [イメージファイルの情報]ダイアログの設定はそのまま、[OK]をクリックする。リソースブラウザにイメージが登録される。



■2D図形の面にイメージを設定する

- ① 2D図形を選択する(図ではカウンターの多角形を選択)。
- ② 属性パレットの[面の属性]リストから[イメージ]を選択する。
- ③ 下のイメージ見本をクリックし、一覧から目的のイメージを選択する。
- ④ 2D図形の面にイメージが設定される。



■イメージの大きさや角度を調整する

- ① イメージを設定した図形を選択する。
- ② 基本パレットの[属性マッピングツール]をクリックする。
- ③ 表示される四角形のハンドルをドラッグして、イメージの大きさや角度を調整する。

