

圖 4-17 完成“風”物件階層建構

### 建築物件階層建構過程

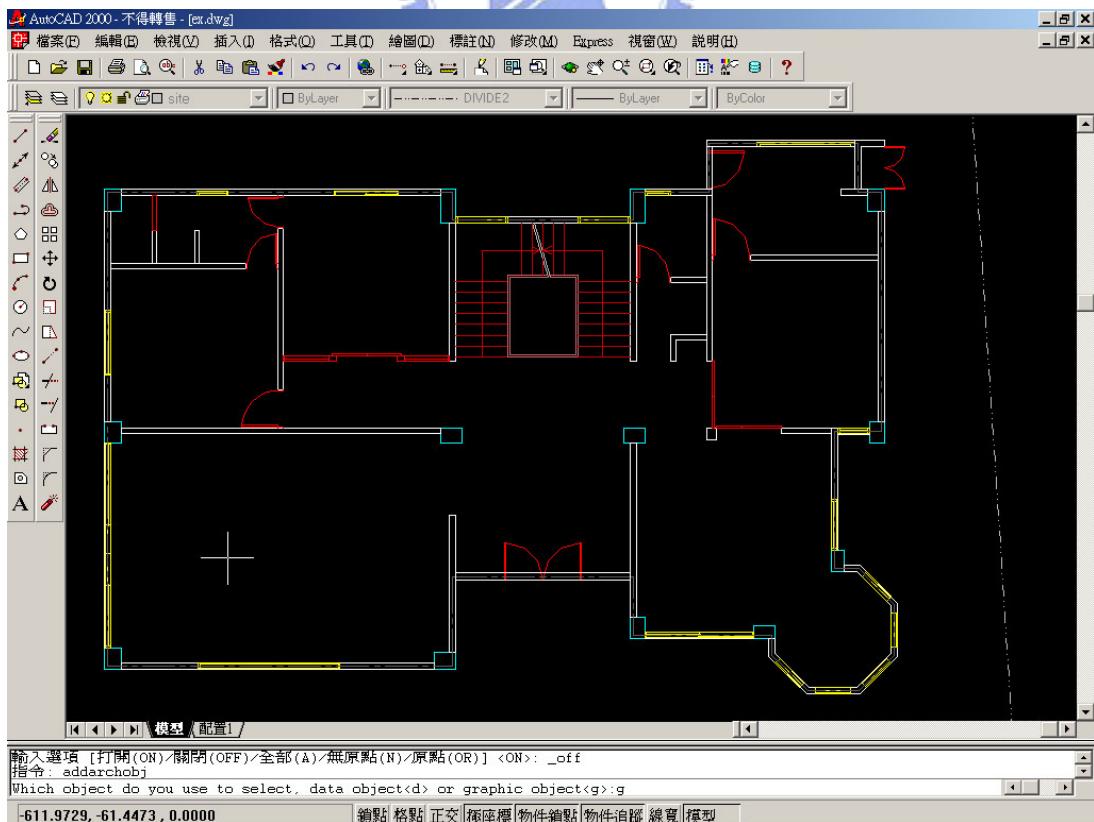


圖 4-18 以圖形選取方式加入建築物件進入階層架構

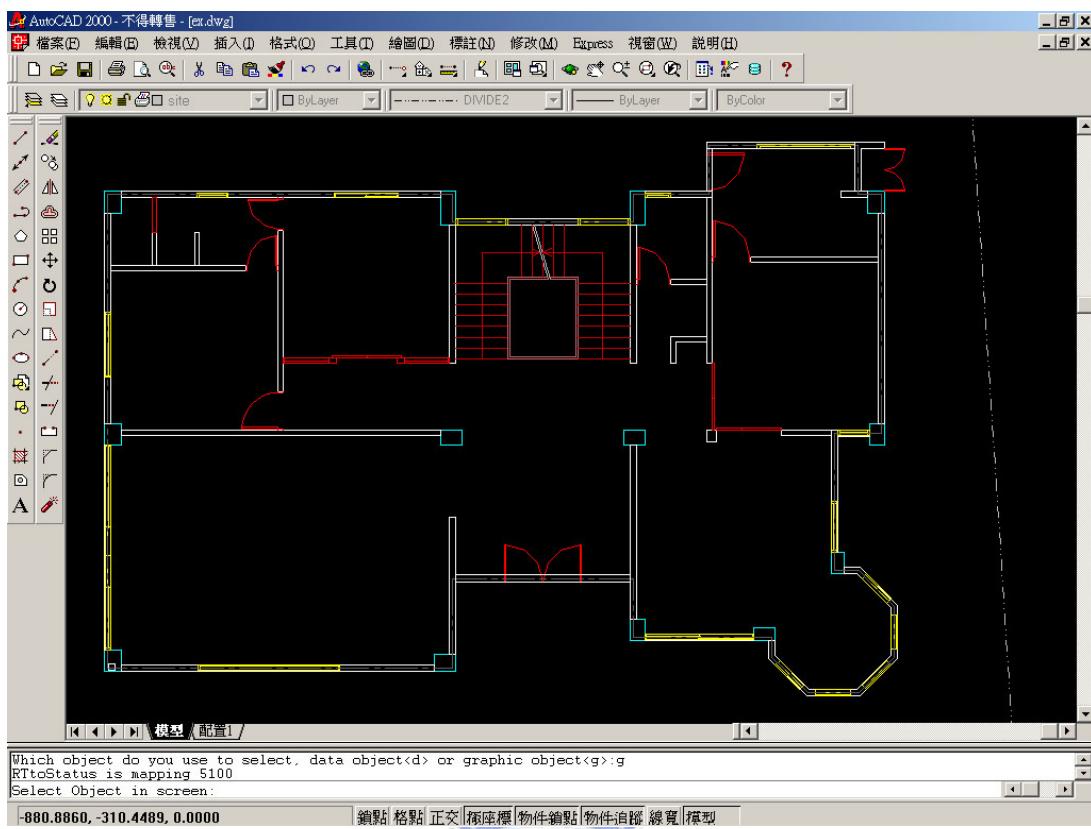


圖 4-19 選取建築外牆牆心線物件進入階層架構

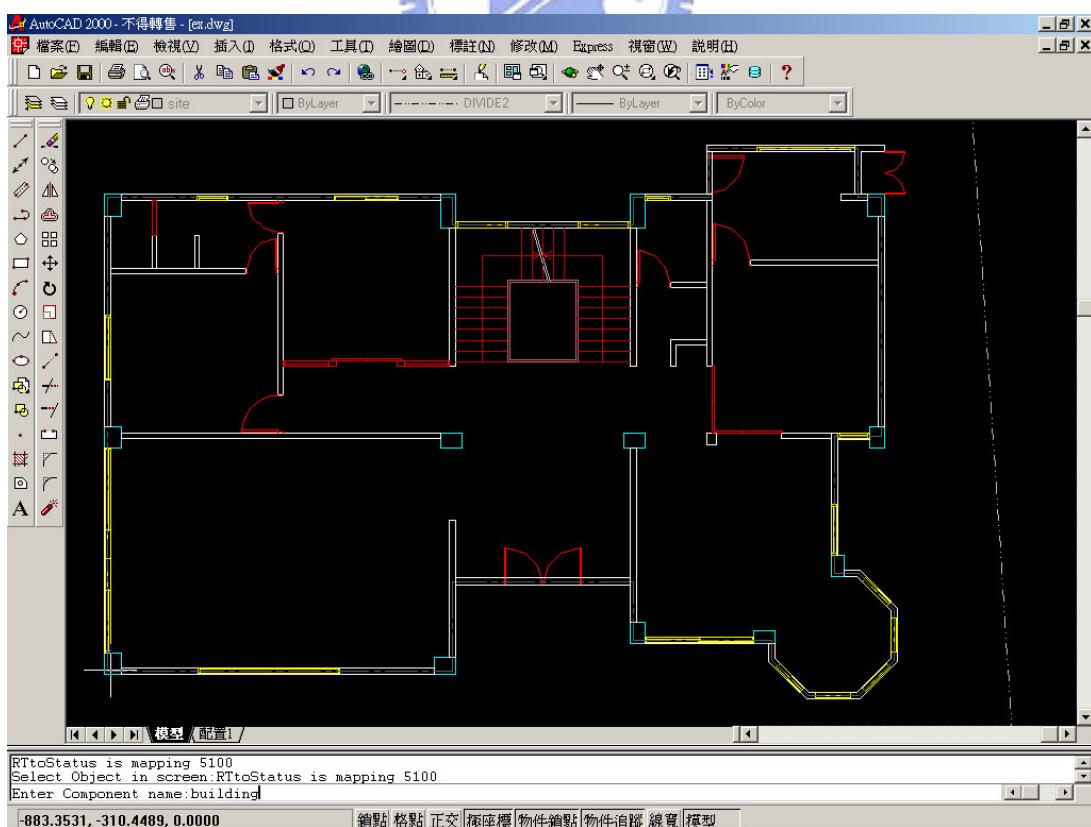


圖 4-20 定義階層物件名稱為 building

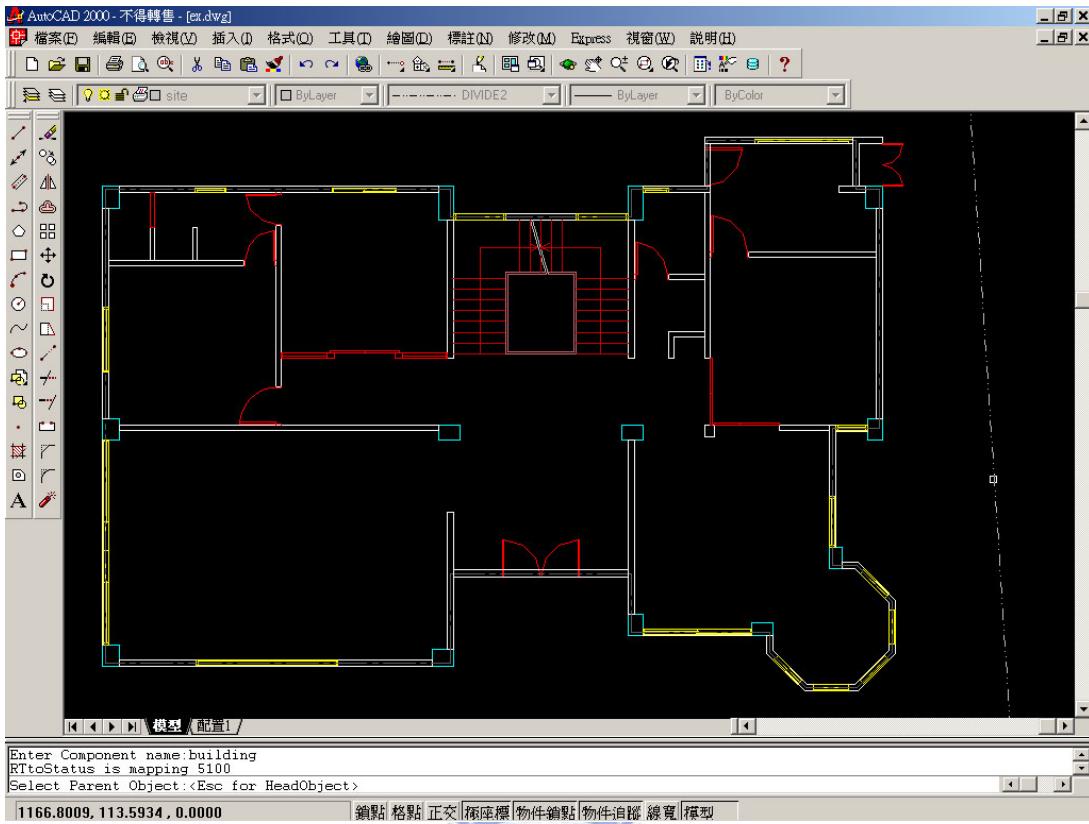


圖 4-21 選取 site 物件作為父階層

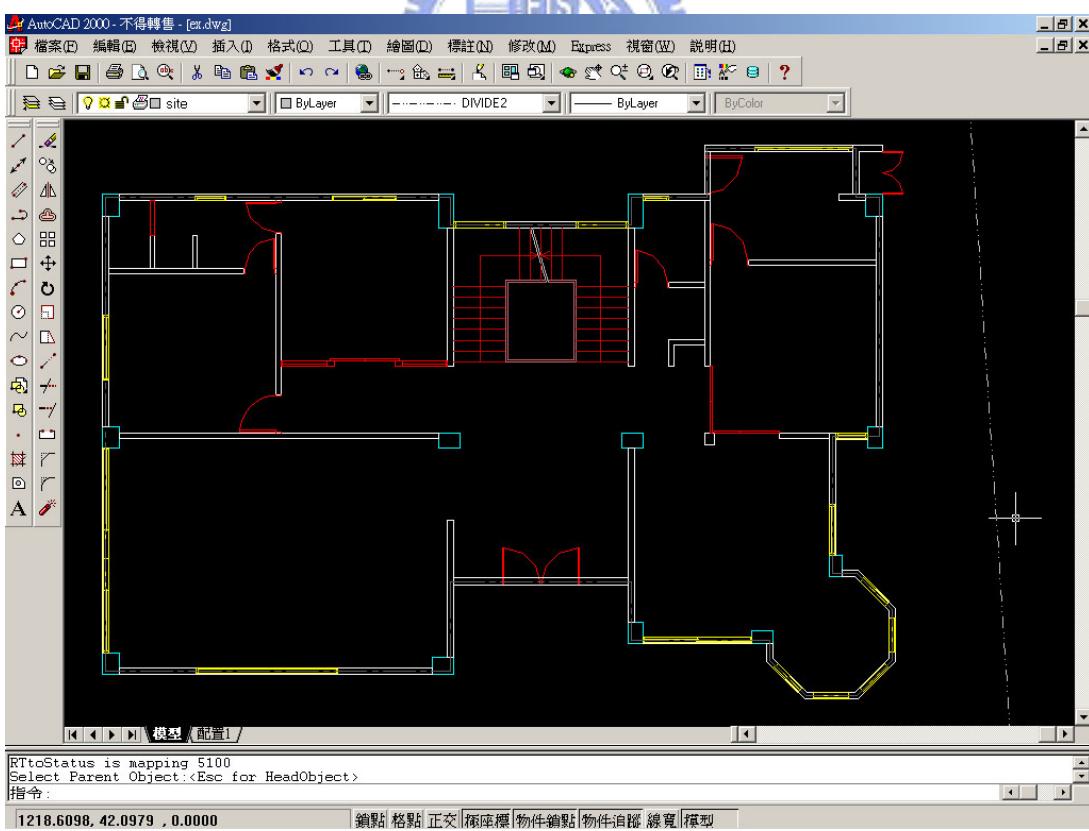


圖 4-22 完成 building 階層物件之建立

接下將柱、牆、門等建築物件依序建構出完整的階層架構。

### 環境物件階層建構結果檢驗

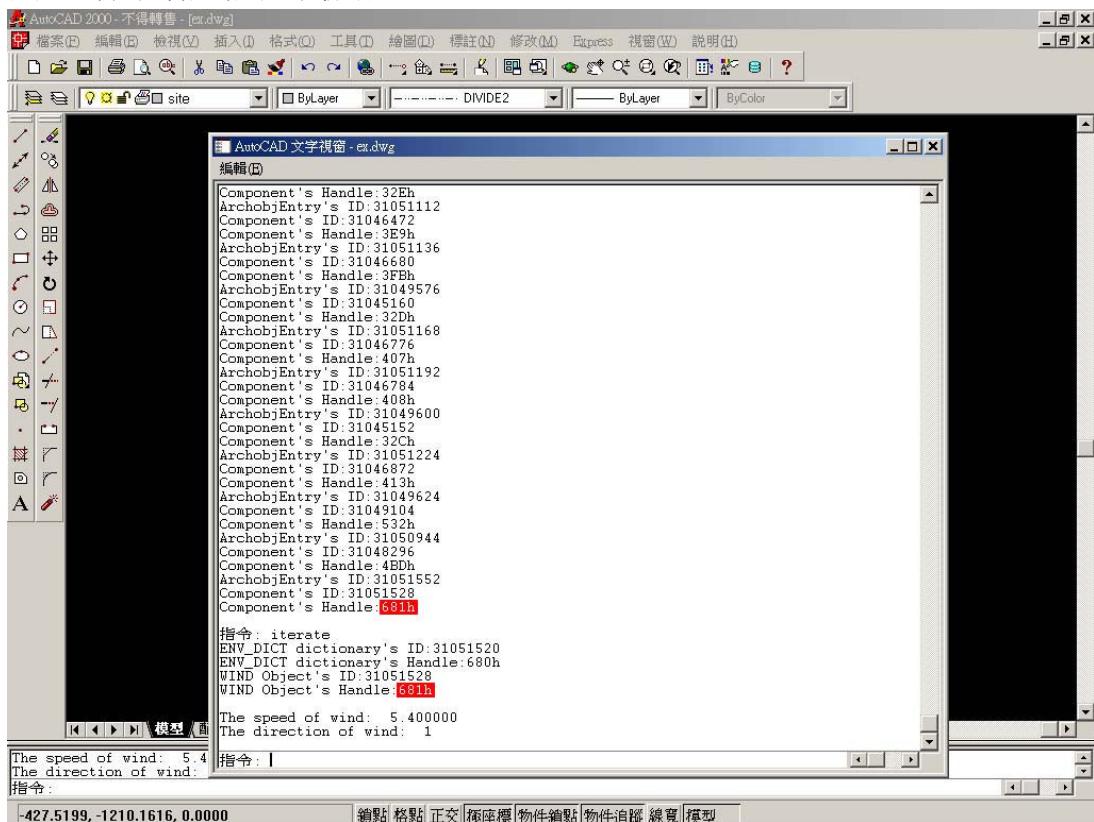


圖 4-23 列出階層架構及原有環境物件比較，可發現環境物件存在於階層架構中  
建築牆心線物件階層建構結果檢驗

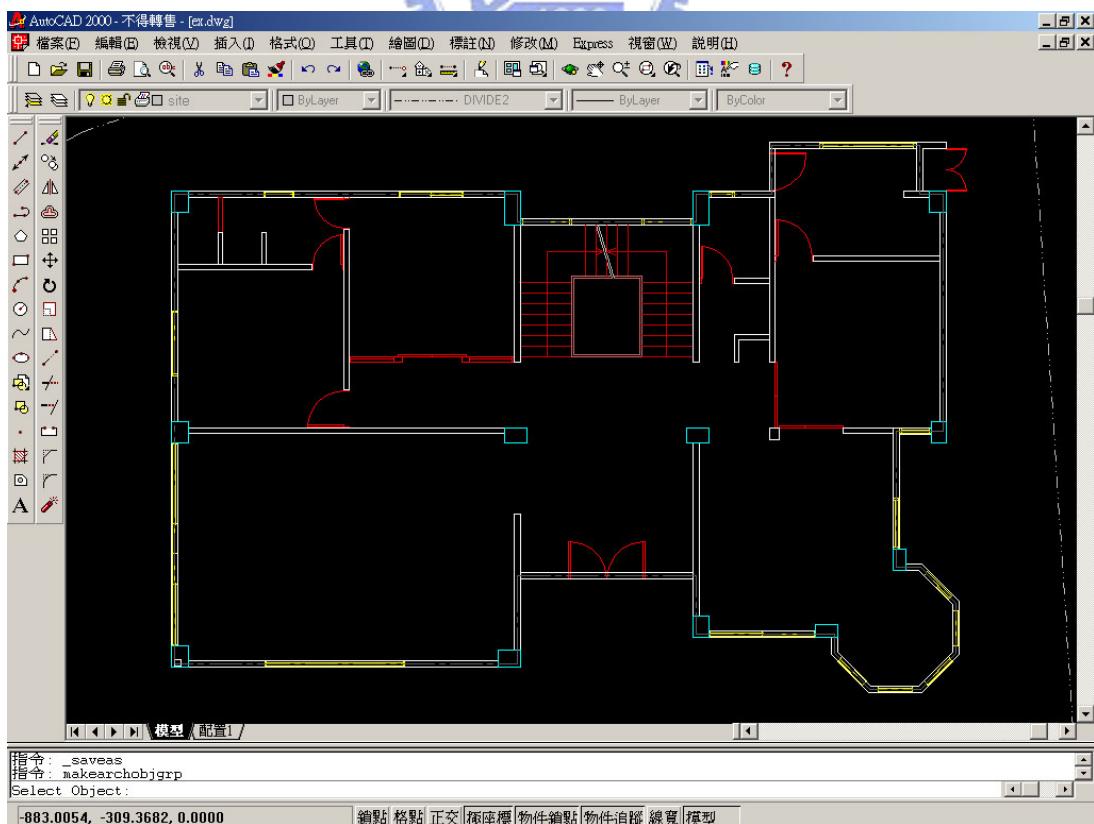


圖 4-24 運用階層架構選取牆心線來群組物件

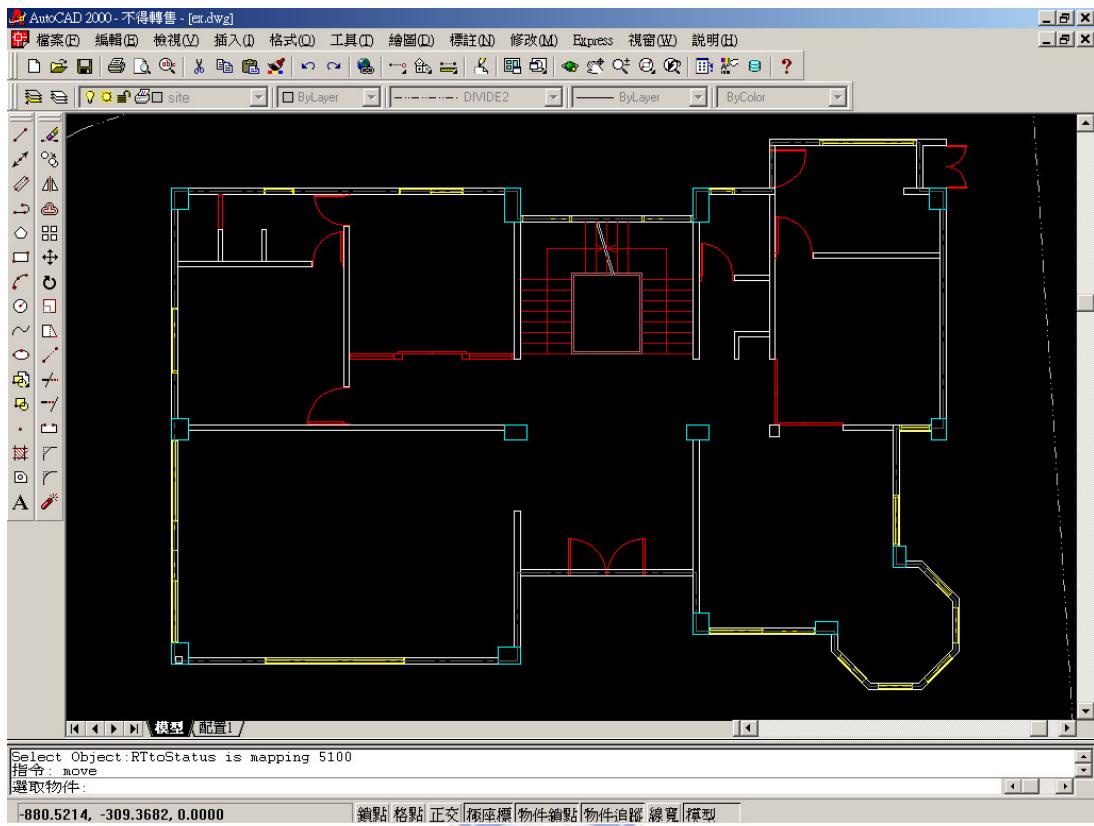


圖 4-25 執行 move 指令並選取牆心線階層物件

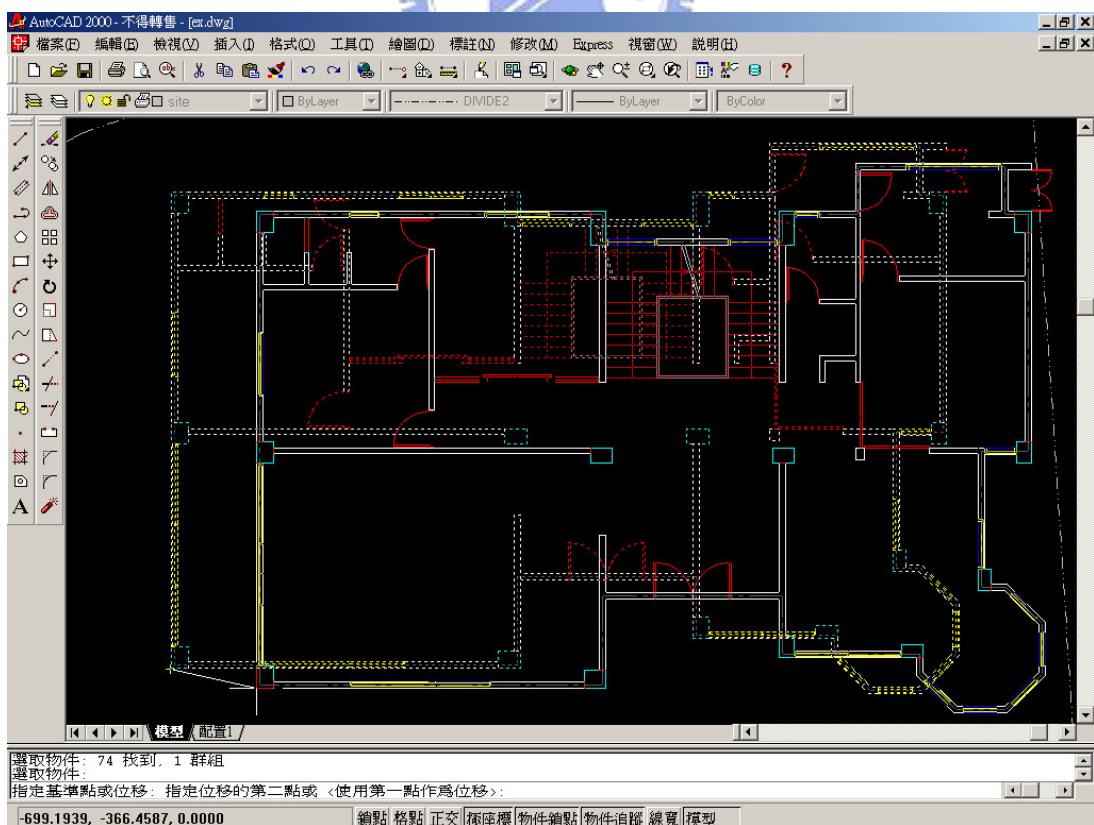


圖 4-26 此時可發現移動的不僅是牆心線，而是牆心線以下所有物件