



14_柱梁配筋

ツールの呼び出し方

メニューバーからSCP→SCPランチャーを立ち上げ、「柱梁配筋」のアイコンを選択します



柱梁配筋のアイコンを選択します

作成方法

【柱配筋】 各項目を設定後、柱を選択して配置します

【柱配筋の設定】

柱梁配筋ツール

1 主筋径 D25

2 主筋本数

6	6	柱頭側
6	6	柱脚側
6	6	

寄せ筋あき 0.0 mm

3 かぶり

③ 40.0	④ 40.0	② 40.0
① 40.0		

4 ⑥ 柱頭かぶり 0.0 mm ⑦ 柱脚かぶり 0.0 mm

5 フープ径

① 上部パネルゾーン D13	ピッチ(mm) @ 200.0	高さ(mm) 1000.0
② 一般(Ho) D13	@ 200.0	
③ 下部パネルゾーン D13	@ 200.0	1000.0

6 主筋柱頭柱脚

柱頭フック 角のみ	余長 0 ×d
柱脚折曲げ定着 すべて	6 ×d 0 ×d
④ 上部オフセット 0.0 mm	
⑤ 下部オフセット 0.0 mm	

7 表示フロア 関連フロア

8 Archicad レイヤー

9 (Create button)

10 柱梁配筋ツールパレットの開閉

11 設定項目の登録

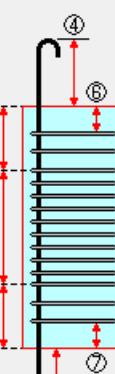
登録した内容はブルダウンメニューから選択でき、選択後設定を変更し[上書]をクリックすると変更が可能です

1 主筋径を選択します**2** 主筋本数と寄せ筋を設定します

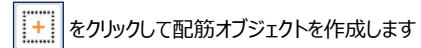
を入れると寄せ筋の設定ができます
[寄せ筋あき]で数値を指定します
リンクボタンを有効にすると柱頭側と柱脚側の本数をそろえることができます

**3** 各辺のかぶり厚さを設定します**4** 柱頭・柱脚から最初のフープまでのかぶり厚さを設定します**5** フープの径とピッチを設定します

リンクボタンでピッチをそろえることができます
[高さ]で上部と下部のパネルゾーンの範囲を指定できます

**6** 主筋柱頭柱脚

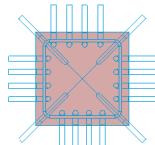
柱頭フックと柱脚の曲げ定着の設定ができます
d :鉄筋の呼び名
[上部・下部オフセット]で投影定着長さを設定します

7 表示フロアを設定します**8** 配置するレイヤーを設定します**9** 配筋を作成する柱を選択し（複数選択可）

確認 ? ×

選択中の柱への配筋を開始しますか？

OK Cancel





柱配筋の編集

配置した柱配筋オブジェクトを選択し、柱配筋ツールパレットで各種設定を変更します

柱梁配筋ツール

1 柱配筋編集

2 編集モード 符号 : C1 断面寸法 : b 1000 × D 1000
主筋(柱頭側) : 20-D25 主筋(柱脚側) : 20-D25

3 フープ設定 径 ピッチ(mm) 高さ(mm) かぶり(mm)
上部パネルゾーン D13 @ 200.0 1000.0 0.0
一般(Ho) D13 @ 200.0
下部パネルゾーン D13 @ 200.0 1000.0 0.0

4 主筋オフセット一括設定(mm) 余長(mm) 呼び径倍数
柱頭側 0.0 設定 375.0 ← 0 ×d 設定
柱脚側 0.0 設定 375.0 ← 0 ×d 設定

5

6 主筋端部一括設定 余長(mm) 呼び径倍数 折曲げ内法直径(D)
柱頭フック すべて 50.0 ← 0 ×d 2 ×d 一括設定
柱脚折曲げ定着 すべて 150.0 ← 0 ×d 2 ×d 一括設定

7 余長個別設定(柱頭・柱脚自動判別) 個別設定 個別削除 □連続

平面図編集設定
編集断面指定
柱頭 柱脚
 かぶり
端部表示設定
 柱頭フック
 柱脚折曲げ定着

辺表示(編集)設定
③
④ ②
①

3D編集設定
 長さ
 水平位置
 フック・折曲げ定着
 パネルゾーン範囲
 フープ表示

柱主筋個別色設定
一般

 連続

解像度 (0 : 線描画) 8

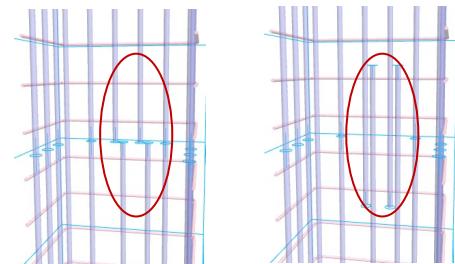
Archicad レイヤー

1 ページ切替え**2** 編集モードの切替え

[柱配筋編集]ページでの変更は柱配筋オブジェクトごとに行います（複数選択不可）
編集するオブジェクトを選択しを入れて各種設定を変更します

3**4** 主筋オフセットの一括設定

柱頭/柱脚の数値を入力し[設定]をクリックします

5 柱頭と柱脚の鉄筋位置がずれている場合に
柱頭側および柱脚側の鉄筋の長さを変更できます**6** 主筋端部の一括設定

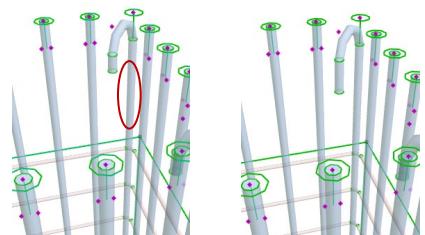
柱頭フック/柱脚の曲げ定着の対象を選択し、[余長]と[折曲げ内法直径]を設定して[一括設定]をクリックします

7 余長の個別設定

[6]で数値を入力して[個別設定]をクリックし、変更する主筋をクリックします

[連続]にを入れると、余長の個別変更を連続して実行できます

※余長部分ではなく主筋根本をクリックします





柱配筋の編集設定

柱配筋は編集する要素が多いため必要な要素のみ表示して編集します

赤のHotspotをクリック→ペットパレットの【頂点を移動 】で、主筋などの形状変更が可能です
黒のHotspotをクリック→ペットパレットの【移動 】で、配筋の移動ができます

1 平面図編集設定

- 編集断面指定
 - 柱頭
 - 柱脚
- かぶり
- 端部表示設定
 - 柱頭フック
 - 柱脚折曲げ定着

2 辺表示(編集)設定

3 その他

4 3D編集設定

- 長さ
- 水平位置
- フック・折曲げ定着
- パネルゾーン範囲
- フープ表示

5 柱主筋個別色設定

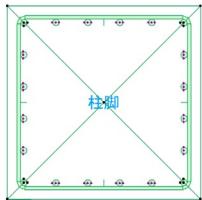
- 一般
- 設定
- 全クリア
- 連続

解像度 (0 : 線描画) 8

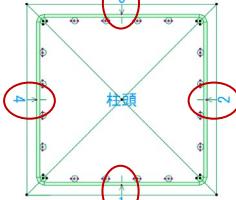
1 平面図で表示するHotspotなどを調整します

[編集断面指定]で柱頭側か柱脚側か表示する位置を指定し、チェックボックスを切り替えて編集に必要な要素を表示します

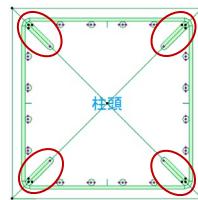
柱頭/柱脚



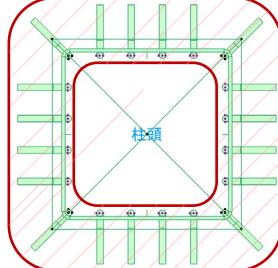
かぶり表示



柱頭フック表示

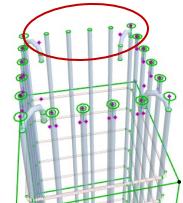


柱脚折曲げ定着表示



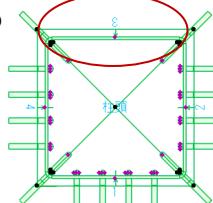
2 各辺の要素の表示非表示を切り替えます（円柱の場合はありません）

▶ 3D



Hotspotが非表示になります

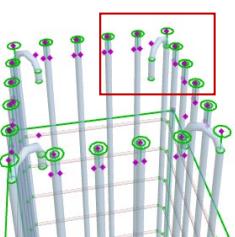
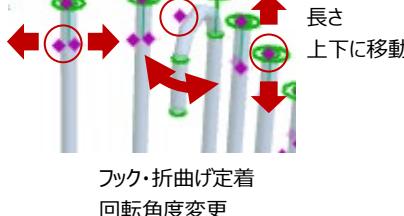
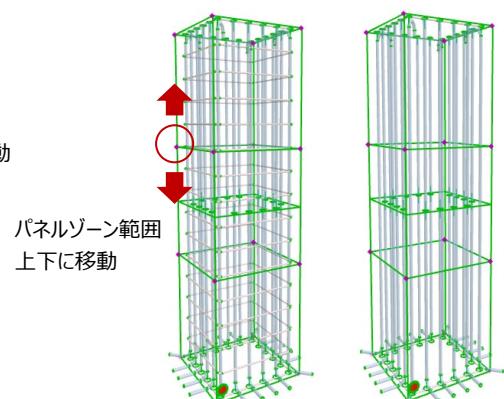
▶ 2D



Hotspotと各辺の主筋が非表示になります

3 柱頭と柱脚の主筋が同じ場合はチェックを入れます

4 3Dで表示するHotspotを変更します

水平位置
辺に平行に移動フープ表示
フープの表示・非表示

5 主筋の色を個別に変更します

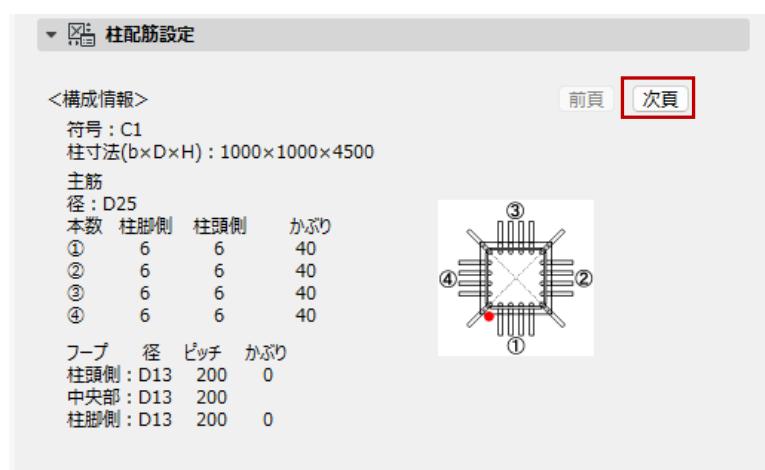
色を指定し[設定]を選択して変更する主筋をクリックします



- 1 クリックするとすべての柱梁配筋オブジェクトの編集モードが解除されます
※複数のオブジェクトが編集モードになるとデータが重くなります
- 2 鉄筋の解像度の設定
頂点数を選択し[設定]をクリックします
数字が小さいほどデータが軽くなります
表示・非表示関係なくすべての配筋オブジェクトの設定が変わります
- 3 柱・梁配筋の材質（表示色）設定
色を変更する対象を選択し(表示しているすべての配筋オブジェクトか選択部材)、材質を選択して[設定]をクリックすると指定した要素の色が変わります
- 4 基点マーカーの表示・非表示を変更します
表示・非表示関係なくすべての配筋オブジェクトの設定が変わります

オブジェクトの設定

配置した柱配筋オブジェクトを選択し、「オブジェクトの設定画面(Ctrl+T)」で各種設定を変更します



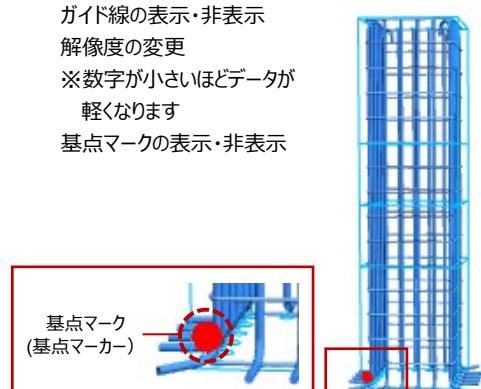
※ [次頁] をクリックするとページが切り替わります



- 1 主筋などの材質とペンカラーを変更します
主筋（柱脚、柱頭、角）フープ（一般、パネルゾーン）それぞれ変更できます
※変更しても輪郭の色が変わらない場合は[平面図と断面図]の[シンボル]/[オブジェクトペンの上書き]をOFFにしてください

- 2 [1]で設定した材質やペンカラーを一括で初期化します

- 3 平面図の着色
ガイド線の表示・非表示
解像度の変更
※数字が小さいほどデータが軽くなります
基点マークの表示・非表示

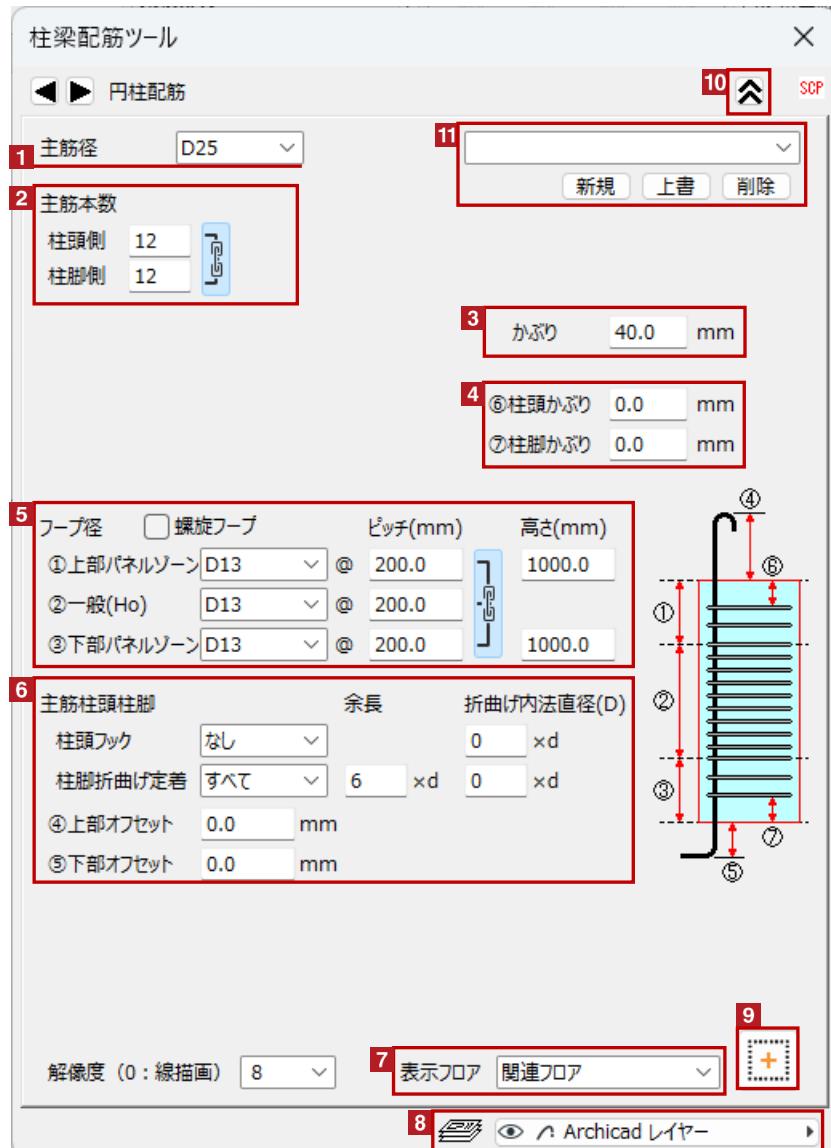




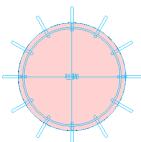
作成方法

【円柱配筋】各項目を設定後、柱を選択して配置します

【円柱配筋の設定】



- 1 主筋径を選択します
- 2 主筋本数と寄せ筋を設定します
リンクボタンを有効にすると柱頭側と柱脚側の本数をそろえることができます
- 3 かぶり厚さを設定します
- 4 柱頭・柱脚から最初のフープまでのかぶり厚さを設定します
- 5 フープの径とピッチを設定します
リンクボタンでピッチをそろえることができます
[高さ]で上部と下部のパネルゾーンの範囲を指定できます
[螺旋フープ]にチェックを入れると螺旋フープを作成できます（配置後の変更はできません）
- 6 主筋柱頭柱脚
柱頭フックと柱脚の曲げ定着の設定ができます
d:鉄筋の呼び名
[上部・下部オフセット]で投影定着長さを設定します
- 7 表示フロアを設定します
- 8 配置するレイヤーを設定します
- 9 配筋を作成する円柱を選択し（複数選択可）
- 10 柱梁配筋ツールパレットの開閉
- 11 設定項目の登録
登録した内容はプルダウンメニューから選択でき、選択後設定を変更し[上書]をクリックすると変更が可能です





円柱配筋の編集

配置した円柱配筋オブジェクトを選択し、柱梁配筋ツールパレットで各種設定を変更します

柱梁配筋ツール

1 円柱配筋編集

2 編集モード 符号 : C1 断面寸法 : D 1000
主筋(柱頭側) : 12-D25 主筋(柱脚側) : 12-D25

3 フープ設定 径 ピッチ(mm) 高さ(mm) かぶり(mm) 螺旋フープ
上部パネルゾーン D13 @ 200.0 1000.0 0.0
一般(Ho) D13 @ 200.0
下部パネルゾーン D13 @ 200.0 1000.0 0.0

4 主筋オフセット一括設定(mm) 余長(mm) 呼び径倍数 **5**
柱頭側 0.0
柱脚側 0.0

6 主筋端部一括設定 余長(mm) 呼び径倍数 折曲げ内法直径(D)
柱頭フック なし 50.0 ← 0 ×d 2 ×d 一括設定
柱脚折曲げ定着 なし 150.0 ← 0 ×d 2 ×d 一括設定

7 余長個別設定(柱頭・柱脚自動判別) 個別設定 個別削除 連続

平面図編集設定
編集断面指定
 柱頭 柱脚
 かぶり
端部表示設定
 柱頭フック その他
 柱脚折曲げ定着 柱頭・柱脚主筋運動
3D編集設定
 長さ
 水平位置
 フック・折曲げ定着
 パネルゾーン範囲
 フープ表示
円柱主筋個別色設定
 一般 設定 全クリア
 連続
解像度 (0 : 線描画) 8

Archicad レイヤー

1 ページ切替え**2 編集モードの切替え**

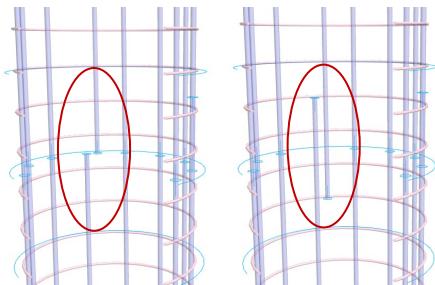
[円柱配筋編集]ページでの変更は円柱配筋オブジェクトごとに行います（複数選択不可）
編集するオブジェクトを選択しを入れて各種設定を変更します

3 フープの径やピッチの設定

[高さ] : 上部・下部パネルゾーンの範囲設定
[かぶり] : 柱頭・柱脚から最初のフープまでのかぶり厚
[螺旋フープ] : 螺旋フープの切替

4 主筋オフセットの一括設定

柱頭/柱脚の数値を入力し[設定]をクリックします

5 柱頭と柱脚の鉄筋位置がずれている場合に
柱頭側および柱脚側の鉄筋の長さを変更できます**6 主筋端部の一括設定**

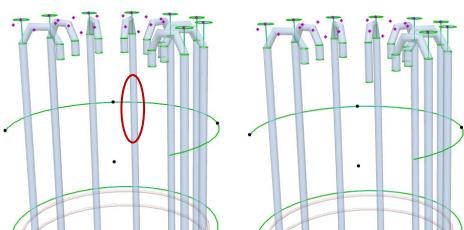
柱頭フック/柱脚の曲げ定着の対象を選択し、[余長]と[折曲げ内法直径]を設定して[一括設定]をクリックします

7 余長の個別設定

[6]で数値を入力して[個別設定]をクリックし、変更する主筋をクリックします

[連続]にを入れると、余長の個別変更を連続して実行できます

※余長部分ではなく主筋根本をクリックします



※円柱配筋の他の編集については[柱配筋の編集設定](3、4ページ)を参照ください



作成方法

【梁配筋】各項目を設定後、梁を選択して配置します

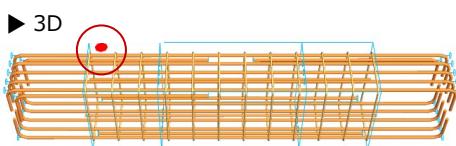
【梁配筋の設定】



作成基準

梁配筋の [始点] [終点]について

梁配筋の始点・終点は梁オブジェクト作成時の入力方向によって決まります
作成した梁配筋の始点側には始点マークの○が表示されます



- 1 主筋径を選択します
リンクボタンを有効になると上端と下端の主筋径をそろえることができます
 リンクON リンクOFF
- 2 主筋の設定
主筋本数が切替わる位置を選択し各段の主筋本数を設定します
- 3 主筋の各段のあき
- 4 各辺のかぶり厚さを設定します
- 5 端部定着長さを設定します
- 6 スタップの径とピッチを設定します
ピッチは[2]の[位置]に連動します
- 7 腹筋の径と本数を設定します
- 8 表示フロアを設定します
- 9 配置するレイヤーを設定します
- 10 ハンチ部鉄筋形状の設定が可能です
※ハンチ部鉄筋形状作成に対応するのはマルチセグメントで構成された梁のみです
- 11 配筋を作成する柱を選択し（複数選択可）
 をクリックして配筋オブジェクトを作成します
- 12 確認ダイアログ
選択中の梁への配筋を開始しますか？
OK Cancel
- 13 柱梁配筋ツールパレットの開閉
- 14 設定項目の登録
登録した内容はブルダウメニューから選択でき、選択後設定を変更し[上書]をクリックすると変更ができます



梁配筋の編集

配置した梁配筋オブジェクトを選択し、梁配筋パレットで各種設定を変更します



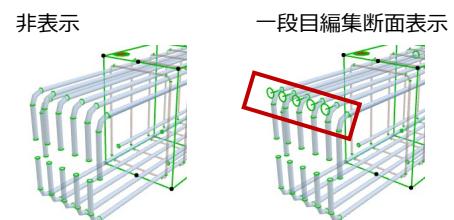
1 ページ切替え

2 編集モードの切替え

[梁配筋編集]ページでの変更は梁配筋オブジェクトごとに行います（複数選択不可）
編集するオブジェクトを選択しを入力して各種設定を変更します

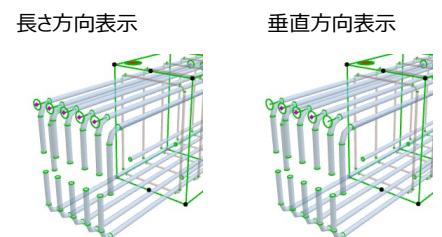
3 編集断面の表示切替え

[編集段]で編集する段を選択し、[編集断面]で表示する断面と編集する要素のHotspotを表示します



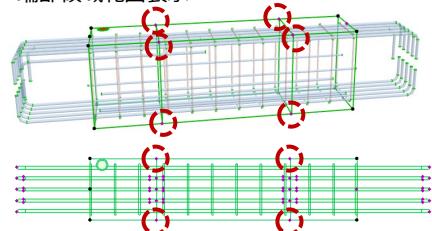
長さ方向、水平方向のチェックを入れると、編集用のHotspotが表示されます

[長さ方向]と[垂直方向]はHotspotが重なるため片方ずつ表示して修正します



4 スタッップの間隔を設定

端部領域範囲表示



5 主筋端部の長さの設定

変更する端部を有効にし、変更項目の数値を入力して[設定]もしくは[一括設定]をクリックします

余長を個別で変更する場合は「余長設定」に長さを入力し「個別設定」を選択した後に変更する主筋の根本をクリックします

[連続]にを入れると余長の個別変更を連続して実行できます

6 定着全長固定モード

有効にするとすべての主筋の定着全長を同時に変更できます

主筋移動時運動 有効にすると始点、中央、終点などの主筋を同時に移動できます

端部領域範囲編集 有効にすると端部の領域にHotspotが表示され範囲を変更できます

段毎に長さを揃える 個別に設定した定着長さを同じ長さに変更できます

スタッップ表示 スタッップの表示・非表示を切替えます

主筋スタッップ吸着 スタッップから離れた最外端の主筋を、スタッップに接するよう移動します

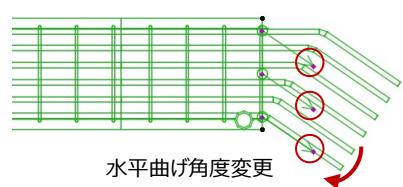
7 ハンチ起点の定着長さの設定

8 水平曲げの形式設定

曲げ方の形式を[主筋間隔を維持][梁端で曲げる][曲げ先に垂直位置]から選択できます

9 主筋の色を個別に変更します

色を指定し[設定]を選択して変更する主筋をクリックします





梁配筋の編集設定

梁配筋は編集する要素が多いため必要な要素のみ表示して編集します

赤のHotspotをクリック→ペットパレットの【頂点を移動 \oplus 】で、主筋などの形状変更が可能です
 黒のHotspotをクリック→ペットパレットの【移動 \leftrightarrow 】で、配筋の移動ができます

編集断面

始点側

中央部

終点側

長さ方向

水平方向

垂直方向

余長編集

主筋端部編集

始点側
 終点側

定着全長(mm)

直線定着長さオフセット(mm)

余長設定(mm)

連続

その他

定着全長固定モード

かぶり
 段間隔
 余長

主筋移動時連動

端部領域範囲編集
 端部範囲25%

段毎に長さを揃える

スラップ表示(3D)

主筋スラップ吸収

ハンチ起点部定着長さ(d)

水平曲げ(始点側)

水平曲げ(終点側)

解像度 (0:線描画)

断面幅(mm)

断面編集

始点断面

かぶり
 段間隔
 余長

中央断面

かぶり
 段間隔
 余長

終点断面

かぶり
 段間隔
 余長

断面幅(mm)

断面編集

始点側

かぶり
 段間隔
 余長

中央部

かぶり
 段間隔
 余長

終点側

かぶり
 段間隔
 余長

長さ方向

かぶり
 段間隔
 余長

水平方向

かぶり
 段間隔
 余長

垂直方向

かぶり
 段間隔
 余長

余長編集

かぶり
 段間隔
 余長

その他

定着全長固定モード

かぶり
 段間隔
 余長

主筋移動時連動

端部領域範囲編集
 端部範囲25%

段毎に長さを揃える

スラップ表示(3D)

主筋スラップ吸収

ハンチ起点部定着長さ(d)

水平曲げ(始点側)

水平曲げ(終点側)

解像度 (0:線描画)

断面幅(mm)

断面編集

始点側

かぶり
 段間隔
 余長

中央部

かぶり
 段間隔
 余長

終点側

かぶり
 段間隔
 余長

長さ方向

かぶり
 段間隔
 余長

水平方向

かぶり
 段間隔
 余長

垂直方向

かぶり
 段間隔
 余長

余長編集

かぶり
 段間隔
 余長

その他

定着全長固定モード

かぶり
 段間隔
 余長

主筋移動時連動

端部領域範囲編集
 端部範囲25%

段毎に長さを揃える

スラップ表示(3D)

主筋スラップ吸収

ハンチ起点部定着長さ(d)

水平曲げ(始点側)

水平曲げ(終点側)

解像度 (0:線描画)

断面幅(mm)

断面編集

始点側

かぶり
 段間隔
 余長

中央部

かぶり
 段間隔
 余長

終点側

かぶり
 段間隔
 余長

長さ方向

かぶり
 段間隔
 余長

水平方向

かぶり
 段間隔
 余長

垂直方向

かぶり
 段間隔
 余長

余長編集

かぶり
 段間隔
 余長

その他

定着全長固定モード

かぶり
 段間隔
 余長

主筋移動時連動

端部領域範囲編集
 端部範囲25%

段毎に長さを揃える

スラップ表示(3D)

主筋スラップ吸収

ハンチ起点部定着長さ(d)

水平曲げ(始点側)

水平曲げ(終点側)

解像度 (0:線描画)

断面幅(mm)

断面編集

始点側

かぶり
 段間隔
 余長

中央部

かぶり
 段間隔
 余長

終点側

かぶり
 段間隔
 余長

長さ方向

かぶり
 段間隔
 余長

水平方向

かぶり
 段間隔
 余長

垂直方向

かぶり
 段間隔
 余長

余長編集

かぶり
 段間隔
 余長

その他

定着全長固定モード

かぶり
 段間隔
 余長

主筋移動時連動

端部領域範囲編集
 端部範囲25%

段毎に長さを揃える

スラップ表示(3D)

主筋スラップ吸収

ハンチ起点部定着長さ(d)

水平曲げ(始点側)

水平曲げ(終点側)

解像度 (0:線描画)

断面幅(mm)

断面編集

始点側

かぶり
 段間隔
 余長

中央部

かぶり
 段間隔
 余長

終点側

かぶり
 段間隔
 余長

長さ方向

かぶり
 段間隔
 余長

水平方向

かぶり
 段間隔
 余長

垂直方向

かぶり
 段間隔
 余長

余長編集

かぶり
 段間隔
 余長

その他

定着全長固定モード

かぶり
 段間隔
 余長

主筋移動時連動

端部領域範囲編集
 端部範囲25%

段毎に長さを揃える

スラップ表示(3D)

主筋スラップ吸収

ハンチ起点部定着長さ(d)

水平曲げ(始点側)

水平曲げ(終点側)

解像度 (0:線描画)

断面幅(mm)

断面編集

始点側

かぶり
 段間隔
 余長

中央部

かぶり
 段間隔
 余長

終点側

かぶり
 段間隔
 余長

長さ方向

かぶり
 段間隔
 余長

水平方向

かぶり
 段間隔
 余長

垂直方向

かぶり
 段間隔
 余長

余長編集

かぶり
 段間隔
 余長

その他

定着全長固定モード

かぶり
 段間隔
 余長

主筋移動時連動

端部領域範囲編集
 端部範囲25%

段毎に長さを揃える

スラップ表示(3D)

主筋スラップ吸収

ハンチ起点部定着長さ(d)

水平曲げ(始点側)

水平曲げ(終点側)

解像度 (0:線描画)

断面幅(mm)

断面編集

始点側

かぶり
 段間隔
 余長

中央部

かぶり
 段間隔
 余長

終点側

かぶり
 段間隔
 余長

長さ方向

かぶり
 段間隔
 余長

水平方向

かぶり
 段間隔
 余長

垂直方向

かぶり
 段間隔
 余長

余長編集

かぶり
 段間隔
 余長

その他

定着全長固定モード

かぶり
 段間隔
 余長

主筋移動時連動

端部領域範囲編集
 端部範囲25%

段毎に長さを揃える

スラップ表示(3D)

主筋スラップ吸収

ハンチ起点部定着長さ(d)

水平曲げ(始点側)

水平曲げ(終点側)

解像度 (0:線描画)

断面幅(mm)

断面編集

始点側

かぶり
 段間隔
 余長

中央部

かぶり
 段間隔
 余長

終点側

かぶり
 段間隔
 余長

長さ方向

かぶり
 段間隔
 余長

水平方向

かぶり
 段間隔
 余長

垂直方向

かぶり
 段間隔
 余長

余長編集

かぶり
 段間隔
 余長

その他

定着全長固定モード

かぶり
 段間隔
 余長

主筋移動時連動

端部領域範囲編集
 端部範囲25%

段毎に長さを揃える

スラップ表示(3D)

主筋スラップ吸収

ハンチ起点部定着長さ(d)

水平曲げ(始点側)

水平曲げ(終点側)

解像度 (0:線描画)

断面幅(mm)

断面編集

始点側

かぶり
 段間隔
 余長

中央部

かぶり
 段間隔
 余長

終点側

かぶり
 段間隔
 余長

長さ方向

かぶり
 段間隔
 余長

水平方向

かぶり
 段間隔
 余長

垂直方向

かぶり
 段間隔
 余長

余長編集

かぶり
 段間隔
 余長

その他

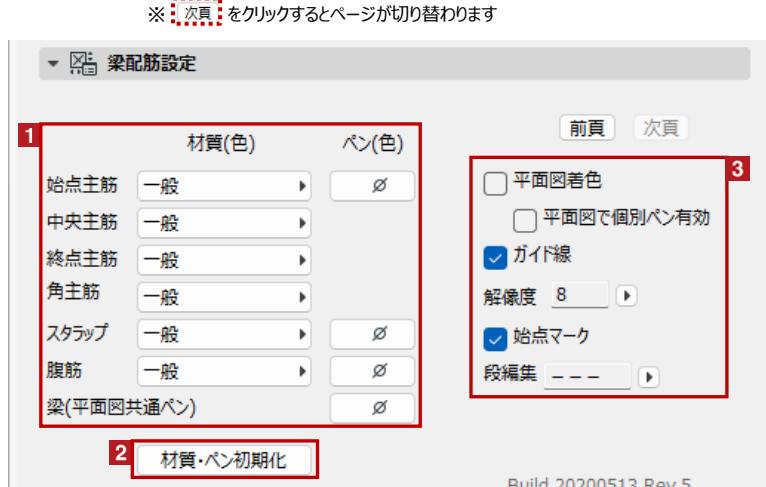
定着全長固定モード

かぶり



- クリックするとすべての柱梁配筋オブジェクトの編集モードが解除されます
※複数のオブジェクトが編集モードになるとデータが重くなります
- 鉄筋の解像度の設定
頂点数を選択し[設定]をクリックします
数字が小さいほどデータが軽くなります
表示・非表示関係なくすべての配筋オブジェクトの設定が変わります
- 柱・梁配筋の材質（表示色）設定
色を変更する対象を選択し(表示しているすべての配筋オブジェクトが選択部材)、材質を選択して[設定]をクリックすると指定した要素の色が変わります
- 基点マーカーの表示・非表示を変更します
表示・非表示関係なくすべての配筋オブジェクトの設定が変わります

オブジェクトの設定 配置した梁配筋オブジェクトを選択し、「オブジェクトの設定画面(Ctrl+T)」で各種設定を変更します



- 主筋などの材質とペンカラーを変更します
主筋（始点、中央、終点、角）、スタラップ
腹筋、それぞれ変更できます
※変更しても輪郭の色が変わらない場合は[平面図と断面図]の[シンボル]/[オブジェクトペンの上書き]をOFFにしてください
- [1]で設定した材質やペンカラーを一括で初期化します
- 平面図の着色
ガイド線の表示・非表示
解像度の変更
※数字が小さいほどデータが軽くなります
始点マークの表示・非表示