



00 ランチャー

ツールの呼び出し方

メニューバーから SCP → SCPランチャー を立ち上げます

メニューバーから SCP → 施工計画ツール / ユーティリティ からも各ツールを起動できます



1 SCPランチャーを閉じる

2 ドラッグで任意の位置に配置が可能

3  クレーンツールのウィンドウを呼び出す

4  建機・車両ツールのウィンドウを呼び出す

5  仮囲い・ゲートツールのウィンドウを呼び出す

6  枠組足場ツールのウィンドウを呼び出す

7  仮設材ツールのウィンドウを呼び出す

8  山留めツールのウィンドウを呼び出す

9  切梁・腹起しツールのウィンドウを呼び出す

10  地盤アンカーツールのウィンドウを呼び出す

11  構台ツールのウィンドウを呼び出す

12  手摺ツールのウィンドウを呼び出す

13  本設部品ツールのウィンドウを呼び出す

14  柱梁配筋ツールのウィンドウを呼び出す

15  掘削形状ツールのウィンドウを呼び出す

16  体積表示・重量表示ツールのウィンドウを呼び出す

17  座標ツールのウィンドウを呼び出す

18  3D寸法線ツールのウィンドウを呼び出す

19  オブジェクト移動ツールのウィンドウを呼び出す

20  オブジェクト表示設定ツールのウィンドウを呼び出す



01 クレーン

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、「クレーン」のアイコンを選択します



クレーンのアイコンを選択します

作成方法

各項目を設定後、画面上で任意の位置をクリックしてクレーンを配置します



1 種別・名称で機種を選択します

2 配置するレイヤーを選択します

3 をクリック後、任意の位置にクレーンを配置します

< その他のダイアログ >

4 クレーン情報の表示・非表示切替

目線 3D上で現在の視点に合わせて表示が回転します

5 安全率の設定

表示される定格総荷重が変わります

6 ジブの取り付け（機種による）

7 クレーン作業半径の表示/非表示切替

8 作業半径の表示方向と角度幅の調整

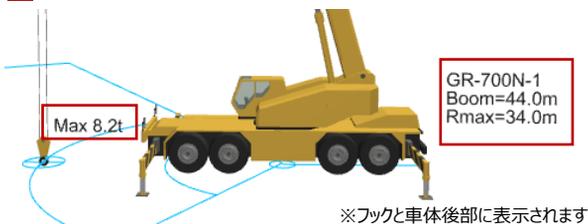
9 車両操作・フック座標設定画面の展開

クレーン操作は 内のボタンで行います（移動量は下部に表示）

10 揚重判定

揚重の可否や吊荷の作成などができます

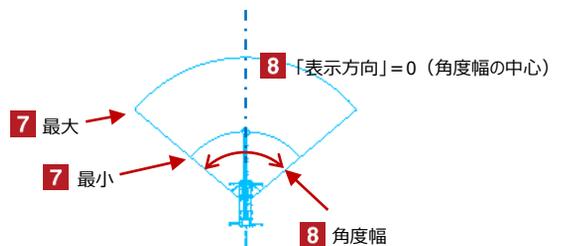
< 4 クレーン情報の表示/非表示の例 >



< 5 安全率の設定例 >



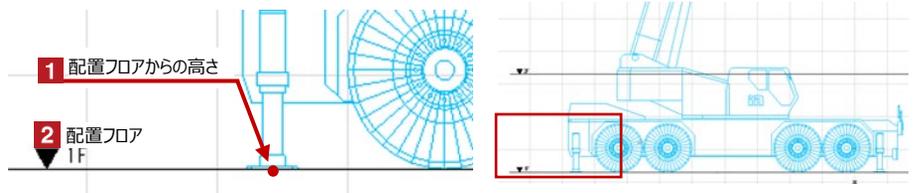
< 7 クレーン作業半径の表示/非表示 8 クレーンの方向調整の例 >





設置基準

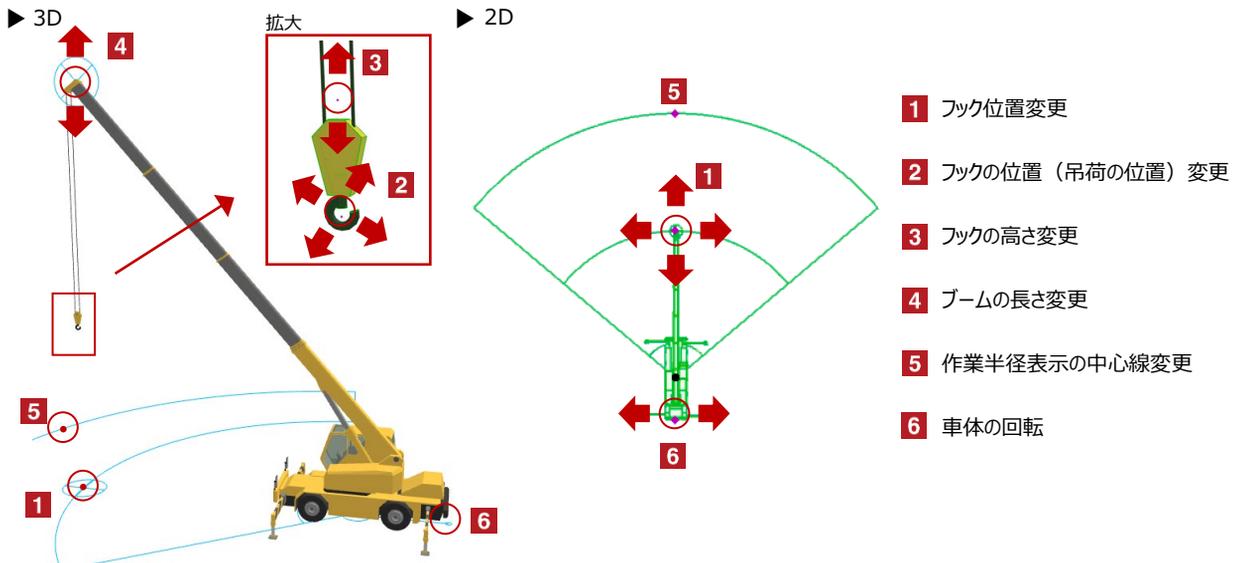
クレーンオブジェクトの設置基準高さは、アウトリガーの下端です



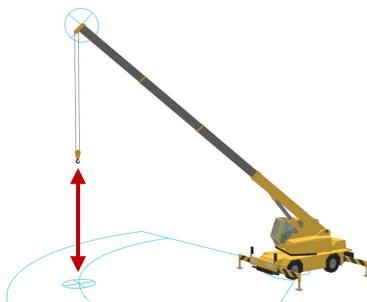
クレーンの姿勢変更

Hotspotをクリックすると、フックの位置・高さやブーム長さなどの個別の変更が可能です

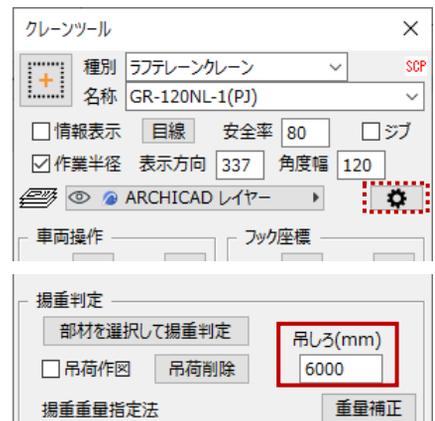
赤のHotspotをクリック→ペットパレットの [頂点を移動] で、クレーンの姿勢変更が可能です
 黒のHotspotをクリック→ペットパレットの [移動] で、クレーンの移動が可能です



< クレーンの基準点とフックの離隔距離の変更 >



基準点とフックの離隔距離は、クレーンツールのダイアログ内【吊しろ】で変更可能です
 吊しろはデフォルトで6000mm (小型移動式クレーンの場合は3000mm)

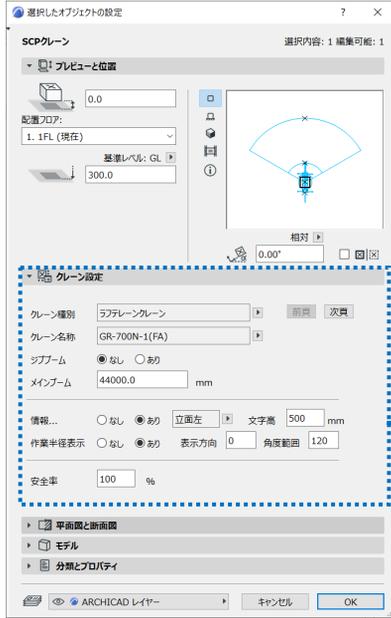




オブジェクトの設定

配置したクレーンを選択し、「オブジェクトの設定画面 (Ctrl+T)」で各種設定を変更します

【クレーンの各種設定 1ページ目/2ページ目】



▶ 共通 (1ページ目)



- 1 クレーン種別の選択
- 2 クレーン形式の選択
- 3 ジブブームの有無の設定 (機種による)
- 4 メインブームの長さ (角度優先の場合は角度) の設定
- 5 情報表示方向の変更
- 6 定格総荷重に掛ける安全率の設定

▶ タワークレーン



- 7 最大揚程長の切替え (タワークレーンのみ) [有効]にすると、規定された揚程範囲内にフックの移動を制限できます

▶ 水平式クレーン



- 8 ブームの長さの設定
- 9 ブームの傾斜角度の設定
- 10 マスト高さの設定

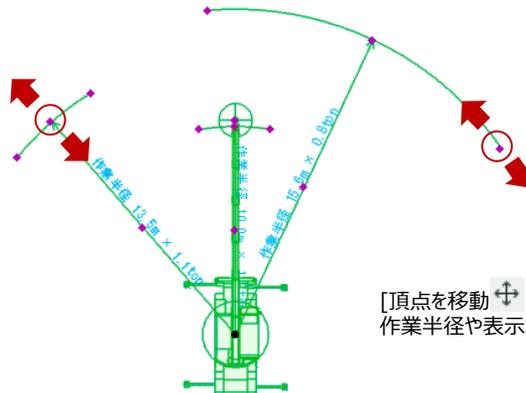
※ **次頁** をクリックするとページが切り替わります



▶ 共通 (2ページ目)



- 1 作業半径の表示数の設定
選択した数の設定項目が表示されます
- 2 作業半径の表示範囲の設定
- 3 作業半径文字の反転
を入れると作業半径の文字が反転します
- 4 2D画面上の作業半径の文字色設定



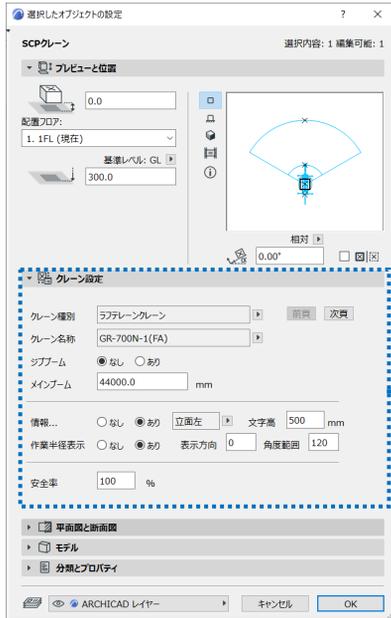
[頂点を移動 +] でHotspotを動かすと作業半径や表示範囲を移動できます



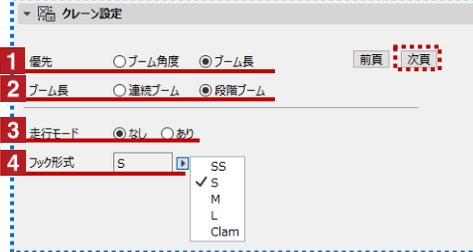
オブジェクトの設定

配置したクレーンを選択し、「オブジェクトの設定画面（Ctrl+T）」で各種設定を変更します

【クレーンの各種設定 3ページ目】



▶ ラフテレーンクレーン/オールテレーンクレーン/小型クレーン



※水平式クレーンでは表示されません

- 1 優先の設定
ブーム角度：フック移動時に角度を固定してブーム長を変化させます
ブーム長：フック移動時にブーム長を固定して角度を変化させます
- 2 ブーム長の設定
連続ブーム：ブームの段に関係なく調整します
段階ブーム：ブームの段ごとに調整します
※ブーム角度優先時は段階ブームの選択はできません
- 3 ブーム・アウトリガーの折りたたみ
[あり] にするとブーム・アウトリガーが折りたたまれ走行時の状態に変化します
- 4 フックサイズ・形式の選択

▶ クローラークレーン/クローラークレーン（タワー）



- 5 ブーム接地状態（組立モード）への切替
- 6 赤白ブームへの表示切替
- 7 太トラスへの表示切替
（トラスを目立たせたい場合）
- 8 フックサイズ・形式の選択
※クローラークレーン（タワー）にはありません

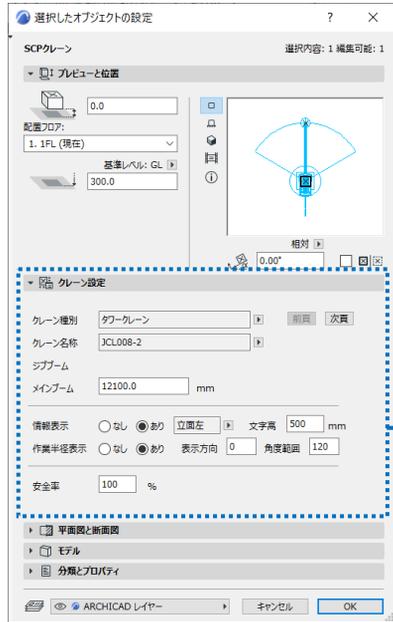
▶ タワークレーン



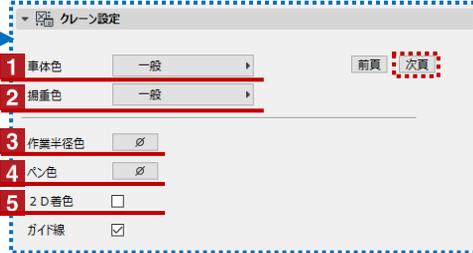
- 9 ベースの有無の設定
- 10 赤白ブームへの表示切替
- 11 太トラスへの表示切替
（トラスを目立たせたい場合）
- 12 段階マストの切替



【クレーンの各種設定 4ページ目/5ページ目】



▶ 共通 (4ページ目)

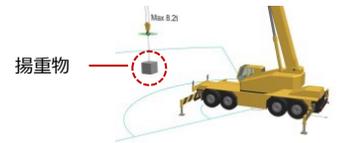


- 1 車体の色設定
- 2 揚重物の色設定
- 3 作業半径の表示色設定
- 4 2D画面上のクレーンの描画色設定
- 5 2D画面上の車体の着色

▶ 共通 (5ページ目)



- 1 揚重物の表示
揚重物のサイズを設定すると揚重物が表示されます



車両・フックの移動

クレーンの車体やフックの移動を行えます

編集したいクレーンを選択して操作してください



- 1 クレーンの車体の位置や高さを変更します
- 2 クレーンのフックの位置や高さを変更します
- 3 移動方向の基準変更
 を入れると3D上の視線方向を基準とした移動・回転が可能です
- 4 真下の要素に接地します
「接地」をクリックすると真下の要素に接地することができます
接地対象は[柱][梁][壁][床][屋根][シェル][モルフ][オブジェクト]です



揚重判定

指定した吊荷の揚重可否判定が行えます

クレーンツール

種別 ラフテレーンクレーン SCP

名称 GR-120NL-1(PJ)

情報表示 目線 安全率 90 ジブ

作業半径 表示方向 0 角度幅 120

ARCHICAD レイヤー

揚重判定

4 部材を選択して揚重判定 1 吊しろ(mm) 0

6 吊荷作図 7 吊荷削除

2 揚重重量指定法 重量補正

ビルディングマテリアル密度×体積

単位重量(ton/m³)×体積 7.90

重量直接指定(ton) 0.00

3 フック重量(ton) 0.00

吊治具等重量(ton) 0.00

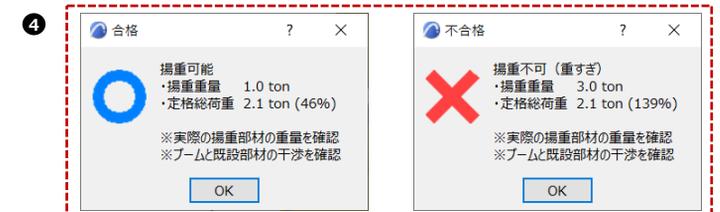
5 一括揚重判定 クリア ▶ :合格

※一括揚重判定は[表現の上書き]を使用しています。
判定結果が表示されない場合は[表現の上書き]を
[SCP揚重判定]に切り替えてください。

- 1 吊りしろを設定します
- 2 揚重判定に使用する吊荷重量をどのように算出するか指定します
[ビルディングマテリアル密度×体積]
ビルディングマテリアルに設定した密度に部材の体積を乗じた値を吊荷重量とします
[指定密度(ton/m³)×体積]
指定した密度に部材の体積を乗じた値を吊荷重量とします
[重量直接指定]
指定した数値を吊荷重量とします
重量補正 をクリックすると柱や梁などの要素単位で重量の補正が可能です。
(重量直接指定の場合は使用不可)

- 3 フック重量と吊り治具等の重量をそれぞれ指定します
※【個別に判定を行う場合は4】、【一括で揚重判定を行う場合は5】の操作をします

- 4 【個別に揚重判定を行う場合】
クレーンを選択した状態で[部材を選択して揚重判定]ボタンを押します
その後、部材を選択すると揚重判定結果が表示されます

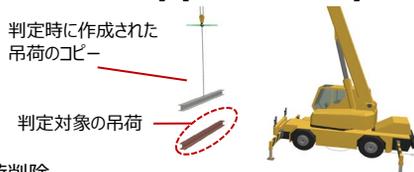


- 5 【一括揚重判定を行う場合】
判定後合格要素の表示カラーを設定し、揚重判定する要素とクレーンのみ表示した状態で[一括揚重判定]ボタンを押します。



< その他のダイアログ >

- 6 吊荷作図
チェックを入れると、揚重判定結果が「合格」もしくは「不合格(重すぎ)」のときに吊荷のコピーを作成します
※[不合格(重すぎ)]の場合、赤色の吊荷コピーが作成されます
※[不合格(遠すぎ)]、[不合格(高すぎ)]の場合、吊荷コピーは作成されません



吊りしろと吊荷位置は
設定画面で変更できます

吊荷設定

吊荷設定 前頁 次頁

吊しろ 4000.0

吊荷GDL名 30W50AB4 吊荷削除

吊荷位置調整 0.0 0.0 0.0 mm 0.00°

- 7 吊荷削除
揚重判定時に作成した吊荷のコピーを削除します



干渉チェック

ブームと既存躯体の干渉チェックが行えます

クレーンツール
×

+

種別

ラフクレーン

SCP

名称

GR-120NL-1(PJ)

情報表示 目線 安全率 90 シブ
 作業半径 表示方向 0 角度幅 120

ARCHICAD レイヤー

車両操作
 ↑ Z+ ← Z- ↓ 接地
 ↻ ↻

フック座標
 ↑ Z+ ← Z- ↓
 ↻ ↻ R- R+

視線方向基準
 移動量 1m,15° +[Shift]10m,45° +[Ctrl]0.1m,1°

揚重判定

部材を選択して揚重判定 吊しろ(mm) 0
 吊荷作図 吊荷削除

揚重重量指定法 重量補正
 ビルディングマテリアル密度×体積
 単位重量(ton/m³)×体積 7.90
 重量直接指定(ton) 0.00
 フック重量(ton) 0.00
 吊治具等重量(ton) 0.00

: 合格

2
ブームとの干渉チェック
クリア
5

1
警告距離 2000 mm
3
: 警告

接触距離 1000 mm
4
: 不合格

1 干渉チェックを行う判定閾値と判定色の設定をします
ブームの中心軸から指定した距離以内にある部材の判定ができ、[警告距離]と[接触距離]の2種類を設定できます

2 クレーンを選択した状態で「ブームとの干渉チェック」ボタンを押します
設定した距離に応じて各部材の材質が変更されます
[警告距離]

ブーム中心軸からの距離がこの値よりも近い部材は **3** で設定した材質に変更されます
[接触距離]

ブーム中心軸からの距離がこの値よりも近い部材は **4** で設定した材質に変更されます

5 干渉チェック結果のクリア

クリアボタンを押すと、干渉チェックで材質が変更された全ての部材が、元の材質に戻ります

8

smartCON Planner for Archicad26
 2023/02/09



02 建機・車両

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、「建機・車両」のアイコンを選択します

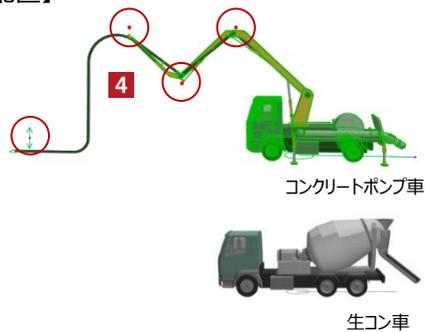


建機・車両のアイコンを選択します

作成方法

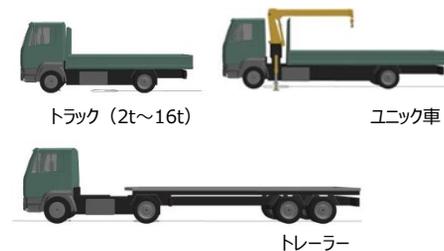
各項目を設定後、画面上で任意の位置をクリックして建機・車両を配置します

【コンクリート打設関連の建機・車両の配置】



- 1 形式・名称で機種を選択します
- 2 配置するレイヤーを選択します
- 3 配置ボタンをクリック後、任意の位置に建機・車両を配置します
- 4 アーム角度・ホース位置は、Hotspotで編集が可能です

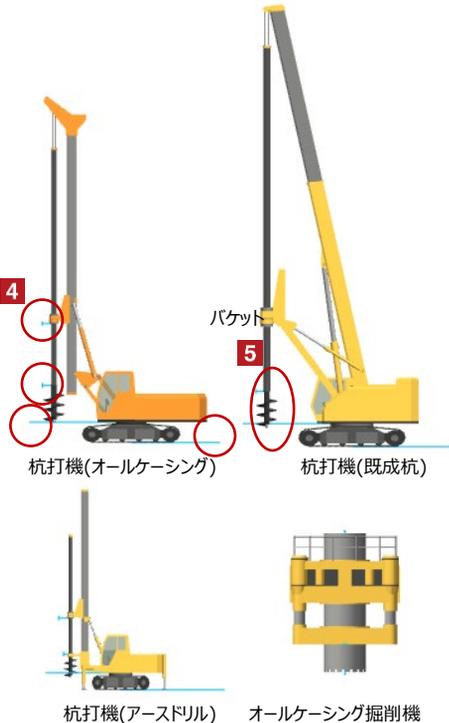
【運搬機械関連の車両の配置】



- 1 形式・名称で機種を選択します
- 2 配置するレイヤーを選択します
- 3 配置ボタンをクリック後、任意の位置に車両を配置します



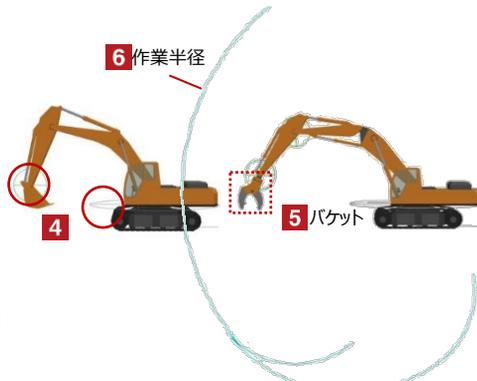
【山留め・杭・地盤改良の配置】



- 1 形式・名称で機種を選択します
- 2 配置するレイヤーを選択します
- 3 配置ボタンをクリック後、任意の位置に建機を配置します
- 4 シャフトの位置の調整や旋回角度は、Hotspotで編集が可能です
- 5 バケット種類の選択とバケット径の設定

< その他のダイアログ >

【掘削・解体関連の建機の配置】

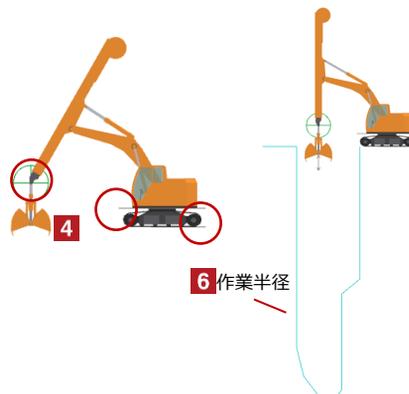


※バケット角度を編集するHotspotは建機配置後「オブジェクトの設定画面 (Ctrl+T)」から「自動バケット角度」を「なし」にすると表示されます

- 1 形式・名称で機種を選択します
- 2 配置するレイヤーを選択します
- 3 配置ボタンをクリック後、任意の位置に建機を配置します
- 4 アーム・旋回角度は、Hotspotで編集が可能です
- 5 バケット種類の選択
- 6 作業半径の表示/非表示切替

< その他のダイアログ >

【テレスコの配置】

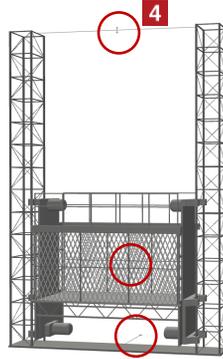


- 1 形式・名称で機種を選択します
- 2 配置するレイヤーを選択します
- 3 配置ボタンをクリック後、任意の位置に建機を配置します
- 4 アーム・旋回角度は、Hotspotで編集が可能です
- 5 掘削モードの切替
- 6 作業半径の表示/非表示切替

< その他のダイアログ >

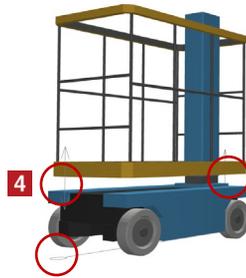


【工事用EVの配置】

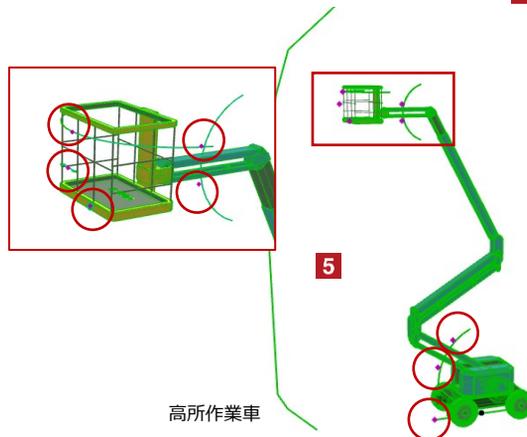


- 1 形式・名称で機種を選択します
- 2 配置するレイヤーを選択します
- 3 配置ボタンをクリック後、任意の位置に建機を配置します
- 4 ポスト高さやEVの位置や向きは、Hotspotで編集が可能です

【高所作業車の配置】



垂直昇降



高所作業車

- 1 形式・名称で機種を選択します
- 2 配置するレイヤーを選択します
- 3 配置ボタンをクリック後、任意の位置に建機を配置します
- 4 作業台の高さや車両の向きは、Hotspotで編集が可能です
- 5 アームや作業台の向きは、Hotspotで編集が可能です

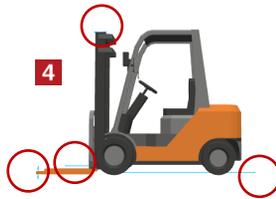


【その他(カニクレーン)の配置】



- 1 形式・名称で機種を選択します
- 2 配置するレイヤーを選択します
- 3 配置ボタンをクリック後、任意の位置に建機を配置します
- 4 ブーム・旋回角度は、Hotspotで編集が可能です

【その他(フォークリフト)の配置】

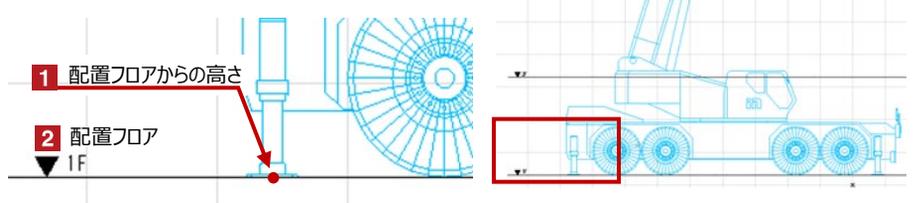


- 1 形式・名称で機種を選択します
- 2 配置するレイヤーを選択します
- 3 配置ボタンをクリック後、任意の位置に建機を配置します
- 4 リフトの高さ・角度・旋回は、Hotspotで編集が可能です



設置基準

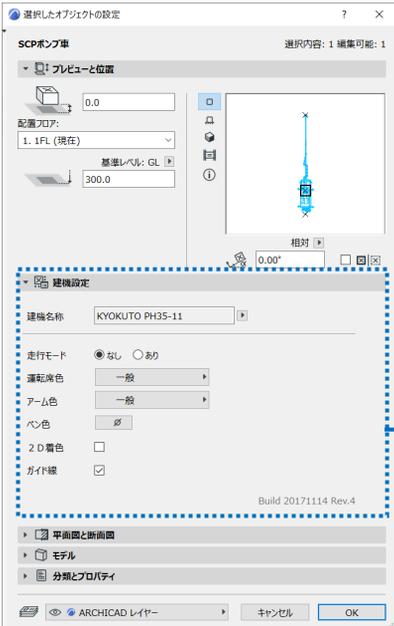
建機・車両オブジェクトの設置基準高さは、アウトリガー・車体の下端です



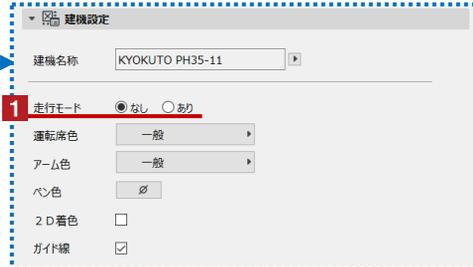
オブジェクトの設定

配置した建機・車両を選択し、「オブジェクトの設定画面 (Ctrl+T)」で各種設定を変更します

【建機ごとの設定】



▶ コンクリートポンプ車

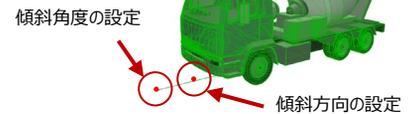


- 1 アームの折りたたみ
[あり] にするとアームが折りたたまれます

▶ 生コン車



- 2 シュートの排出方向の設定
- 3 傾斜地の設定
[あり] にすると車体前方に表示されるHotspotで、傾斜角度と傾斜方向の設定が可能です (3D表示のみ)

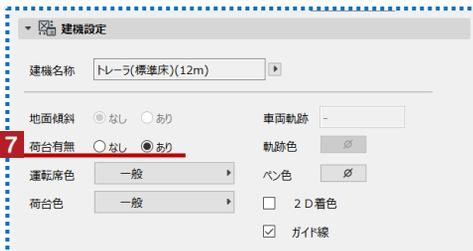


▶ トラック、ダンプ

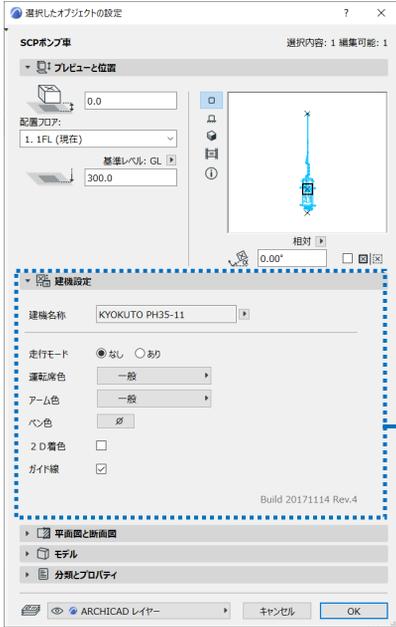


- 4 傾斜地の設定
- 5 荷台の上下 (ダンプのみ)
- 6 車両軌跡の表示/非表示切替

▶ トレーラー



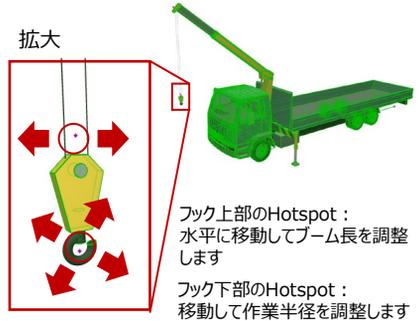
- 7 荷台の表示/非表示切替



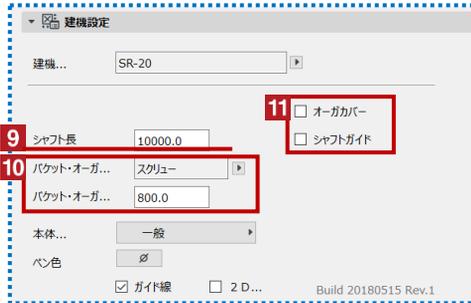
▶ ユニック車



- 8 ブーム・アウトリガーの折りたたみ [あり] にするとブーム・アウトリガーが折りたたまれます
 < ブーム長・作業半径の調整 >
 フックの上下にあるHotspotで調整します



▶ 山留め・杭・地盤改良



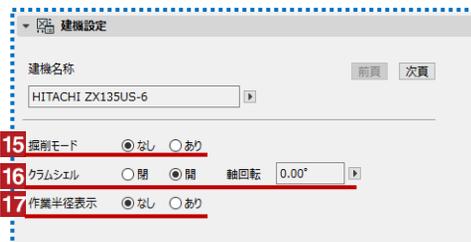
- 9 シャフト長さの設定
- 10 バケット・オーガの形式選択 直径の設定
- 11 オーガカバー・シャフトガイドの表示/非表示切替

▶ 掘削・解体建機

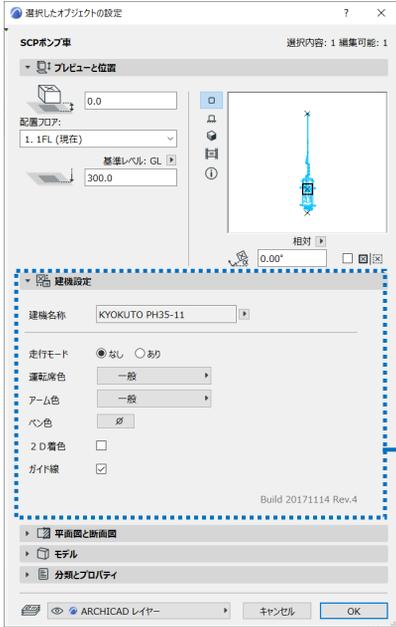


- 12 バケット角度の調節 [なし] にするとバケットの先に表示されます Hotspotで任意の角度に設定が可能です
- 13 排土ブレードの表示/非表示切替
- 14 バケット種類がニブラ・クラブシェルの場合の詳細設定

▶ テレスコ



- 15 掘削モードの設定 [あり] にするとアームが垂直になります
- 16 クラムシェルの開閉、方向の設定
- 17 作業範囲の表示/非表示切替



▶ 工事用EV

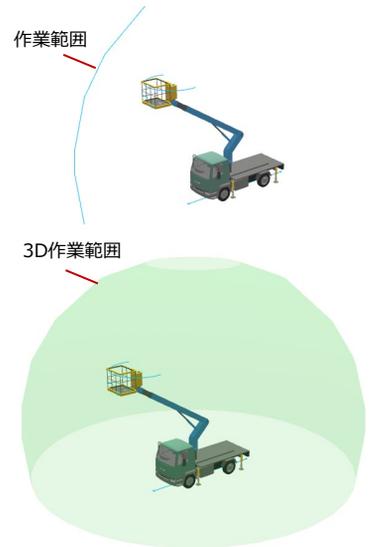


- 18 扉の開閉の設定
- 19 ポスト高さの設定
- 20 ケージの個数設定
- 20 ケージの個数設定

▶ 高所作業車



- 21 アーム折りたたみ
走行モードにを入れるとアームが折りたたまれます
- 22 作業範囲の表示/非表示切替
- 23 3D作業範囲の表示/非表示切替

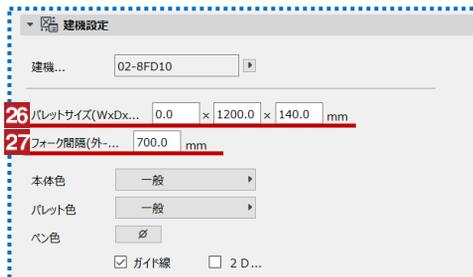


▶ カニクレーン



- 24 ブーム・脚の折りたたみ
走行モードにを入れるとブームと脚が折りたたまれます
- 25 脚の位置のリセット
デフォルトの位置に戻します

▶ フォークリフト



- 26 パレットのサイズの設定
- 27 フォーク間隔の設定



03 仮囲い・ゲート

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、「仮囲い・ゲート」のアイコンを選択します



仮囲い・ゲートのアイコンを選択します

作成方法

各項目を設定後、画面上で任意の位置をクリックして仮囲い・ゲートを配置します

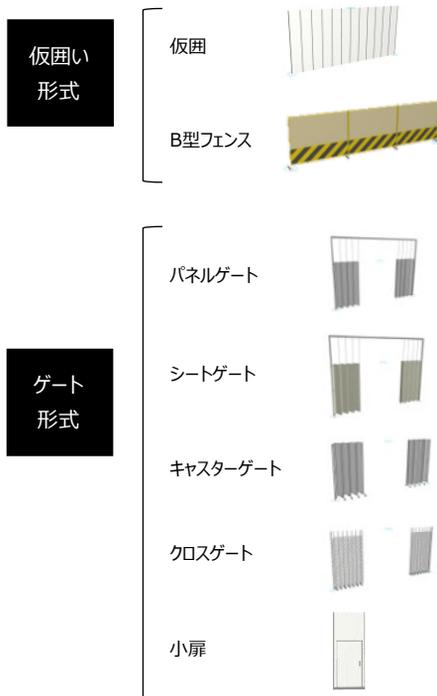


1 仮囲い/ゲート形式で種類を選択します

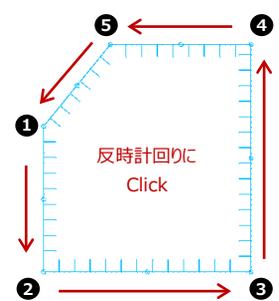
2 配置するレイヤーを選択します

3  をクリック後、任意の位置に反時計回りに配置します

< **1** 選択できる仮囲い・ゲート形式 >



< **3** 反時計回りに配置 >



※時計回りに作成すると控材が外側になります

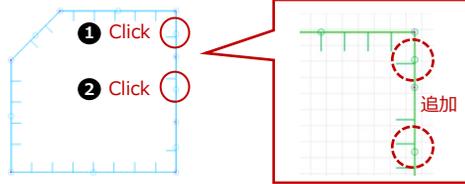


編集方法

作成した仮囲い・ゲートの分割や形式などの変更が可能です



- 1 仕様を変更したい範囲に頂点を追加します
- 2 連続に を入れると、連続で頂点の追加が可能になります



任意の位置に頂点を追加できます

- 3 仮囲い/ゲート形式を選択します
- 4  をクリック後、仕様を変更したい変更したい辺の midpoint (3Dでは上部) をクリックします

< その他のダイアログ >

- 5 地面の傾斜に合わせた頂点の高さ変更
Zに を入れると、地面の傾斜に合わせて頂点の高さ変更が可能になります (3Dで編集)
- 6 控材等の表示/非表示切替
- 7 ガイド線の表示/非表示切替
- 8 材質・ゲート設定画面の展開
- 9 仮囲い・ゲート高さの一括変更
- 10 仮囲い・ゲートのパネル材質と控材質の設定
- 11 ゲートの開放状態の変更

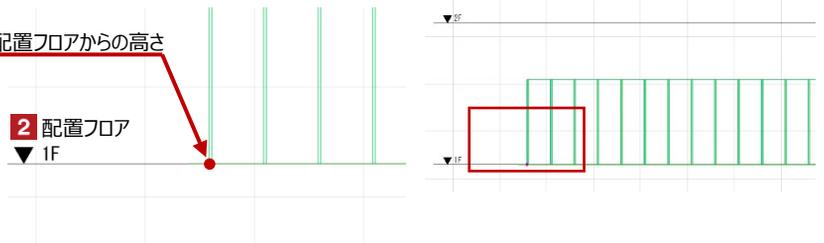
設置基準

仮囲い・ゲートオブジェクトの設置基準高さは、オブジェクトの下端です



- 1 配置フロアからの高さ

- 2 配置フロア
▼ 1F



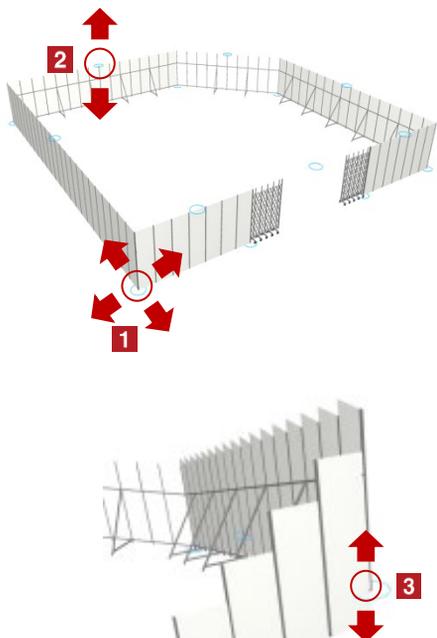


仮囲い・ゲートの形状変更

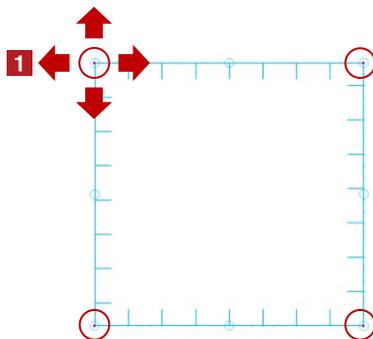
Hotspotをクリックすると高さや頂点位置などの個別の変更が可能です

赤のHotspotをクリック→ペットパレットの「頂点を移動」で開始点・終了点の移動が可能です

▶ 3D



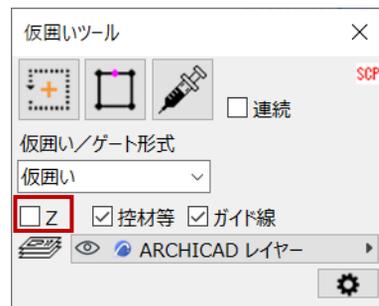
▶ 2D



1 頂点の移動

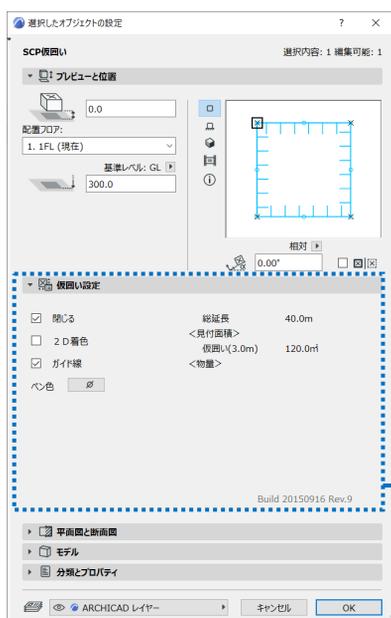
2 仮囲い・ゲートの高さ変更

3 頂点のレベル変更（傾斜地など）

Zに を入れるとレベル変更が可能になります

オブジェクトの設定

配置した仮囲い・ゲートを選択し、「オブジェクトの設定画面（Ctrl+T）」で各種設定を変更します



1 仮囲い・ゲートの始点と終点を閉じる

2 2D画面上の仮囲い・ゲートの着色

3 ガイド線の表示切替

4 2D画面上の仮囲い・ゲートの描画色設定

5 仮囲い・ゲートの情報



04 枠組足場

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、「枠組足場」のアイコンを選択します



枠組足場のアイコンを選択します

作成方法

各項目を設定後、画面上で任意の位置をクリックして枠組足場を配置します



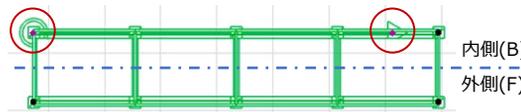
1 建枠幅 x 建枠高さ x スパン長さで形式を選択します
ジャッキ(150mm)に を入れると、150mmのジャッキが入った状態で配置されます

2 配置するレイヤーを選択します

3  をクリック後、任意の位置に配置します

① 開始点をClick(挿入基点)
開始点が挿入基点となります

② 終了点Click



※枠組足場は、設定したスパン長さの整数倍で作図されるため、終了点は必ずしも端部とは一致しません

4 連続に を入れると、連続して配置が可能になります
(作成されるオブジェクトは辺ごとに分かります)

< その他のダイアログ >

5 [ガイド線] [吸着スポット] [線描画]の表示/非表示切替

6 調整枠自動挿入処理
連続して配置した場合に、自動で調整枠の処理が可能になります

7 設定画面の切替
 で設定画面の切替が可能です

< 設定画面の種類 >

- 1) 新規作成
- 2) 形式変更
- 3) 建枠変更
- 4) オフセット設定
- 5) 足延長/ジャッキ設定
- 6) ブラケット設定
- 7) 筋違/手摺設定
- 8) アサガオ
- 9) 挿入/削除
- 10) 物量集計・他



編集方法

作成した枠組足場の形式や仕様の変更が可能です

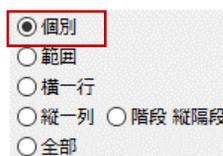
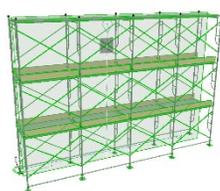
【形式変更】昇降階段の追加・最上部布板の削除・マグサの追加など



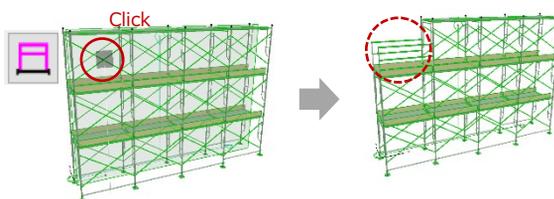
- 1** 編集範囲を指定します
配置した枠組足場を選択し、編集範囲（個別、範囲、横一行など）を指定します

個別：1マス単位で指定します（マスの中央付近をクリックします）
範囲：対角の2カ所をクリックして範囲を指定します
階段 縦隔段：昇降階段を一段置きに設置するときに指定します

枠組足場を選択



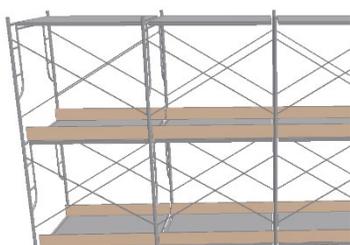
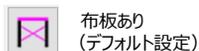
- 2** 形式を選択します
形式（   など）を選択後、形式を変更したい枠をクリックします



※ **1** で個別を指定した場合は
マスの中央付近をクリックします

< **2** 枠組足場形式の種類 >

▶ 布板・筋交いあり



▶ 開口部・マグサの有無

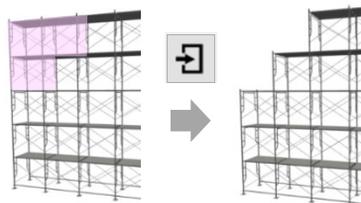


開口部

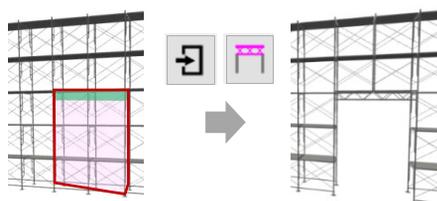


マグサの設置

例：最上段のセットバック



例：開口部マグサの設置





昇降階段の設置

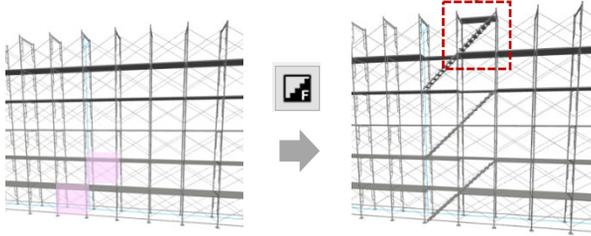


足場の外側に昇降階段を設置



足場の内側(挿入基点側)に昇降階段を設置

例：昇降階段の設置



※最上段が不要の場合は、昇降階段設置後に「布板筋違配置」や「手摺」などに変更します

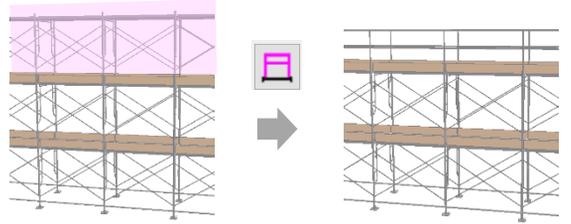
※上部に不要な布板がある場合は、7)筋違/手摺設定で非表示にして変更します

手摺の表示



建枠から手摺に変更

例：建枠から手摺に変更



【建枠変更】 スパン長の変更・建枠幅の変更など



1 配置した枠組足場を選択し、[建枠幅][建枠高][スパン]を変更します

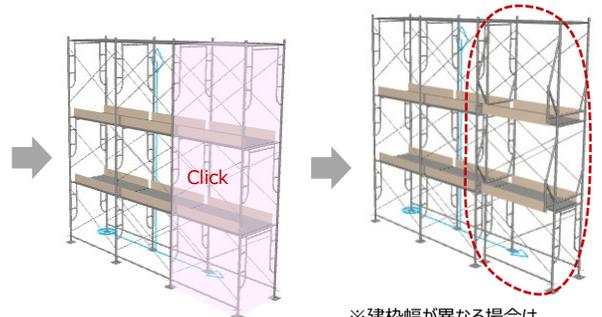
2 編集範囲を指定します

[建枠幅]など項目下にある[全部]を選択すると、枠組足場全体の[建枠幅]が変更されます
一番下の[全部]を選択すると、[建枠][建枠高][スパン]全てが変更されます

3 をクリック後、変更したい枠をクリックします

※中間部のスパン長さを変更した場合、端部の位置が変わるため、スパン数が終了点を越える位置まで追加されます

枠組足場を選択し
建枠幅などを変更



※建枠幅が異なる場合は、境界となる段は拡幅枠となります

< その他のダイアログ >

4 配置した足場からの寸法コピー



を選択後、 をクリックしてコピーしたい足場の枠をクリックすると、スパンなどが1に反映されます

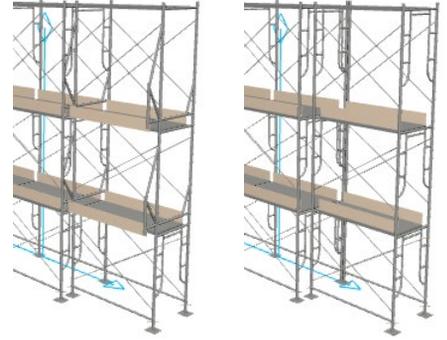


【オフセット設定】 建枠の追加



- 1 配置した枠組足場を選択し、[左右][前後]の移動量（マイナス可）を入力します
- 2 編集範囲を指定します
- 3  をクリック後、変更したい枠をクリックします

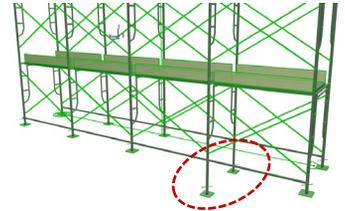
※クリックした枠の始点側に枠が追加されます
 ※オフセットを設定しない場合、拡張枠表現となります



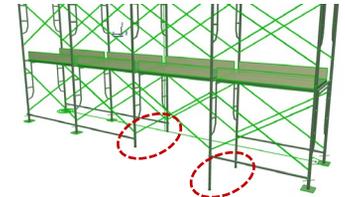
【足延長／ジャッキ設定】 ジャッキベースの有無・最下部の延長



- 1 足延長
配置した枠組足場を選択し、延長長さを入力後、編集範囲（個別・横一行）を指定し、
 をクリック後、伸縮したい枠をクリックします
※初期設定で表示されるジャッキベースの長さは、0です



- 2 ジャッキ設定
配置した枠組足場を選択し、ジャッキの有無、編集範囲（個別・横一行）を指定し、
 をクリック後、変更したい枠をクリックします



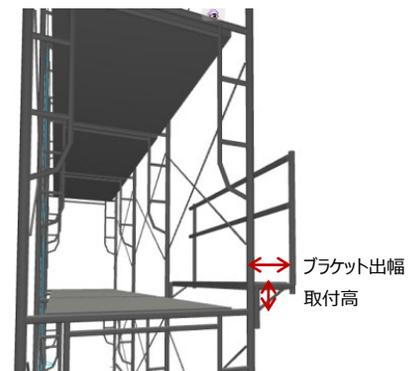
【ブラケット足場設定】 跳ね出し足場の設定



- 1 ブラケット出幅と取付高の設定
配置した枠組足場を選択し、[ブラケット出幅][取付高]を入力し、取付け方向を指定します
- 2 編集範囲を指定します
- 3  をクリック後、配置したい枠をクリックします

※削除する場合は[ブラケット出幅=0]、
 ブラケットの手摺を表示しない場合は
 [ブラケット出幅=-350]など[マイナス数値]とします

- 4 ブラケットの削除
 をクリック後、削除したいブラケットを配置した枠をクリックします

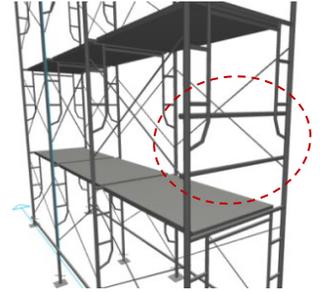




【筋違／手摺設定】 手摺の設置・エンドストッパーの設置など（始点・終点が基準）



- 1 筋違の設置（交差部など片側のみ表示用）
筋違を設置する側（内側・外側）を選択します
- 2 下棧の設置
下棧を設置する側（内側・外側）を選択します
- 3 巾木の設置
巾木を設置する側（内側・外側）を選択します
- 4 手摺の設置
手摺を設置する側（内側・外側）を選択します
エンドストッパーは始点側もしくは終点側を選択します
- 5 布板の設置
布板を設置する側（上・下）を選択します
- 6 編集範囲を指定します
- 7 各項目横の **set** をクリックした場合、
変更したい枠をクリックすると、その項目だけを変更できます
- 8 6の後に  をクリックした場合、
変更したい枠をクリックすると、まとめて全ての項目を変更できます

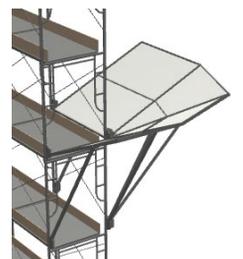
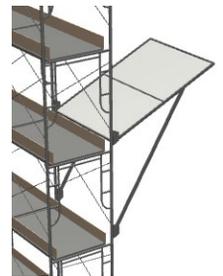


- 9 配置した足場からのコピー
 を選択後、 をクリックしてコピーしたい足場の枠をクリックすると、
設定が反映されます
- 10 リセット→チェックボックスをデフォルト状態へ、クリア→全てチェックなしに切り替えられます

【アサガオ】 アサガオの設置や設置したパーツの削除



- 1 アサガオを設置する位置を選択します
- 2 パネル角度を設定します
- 3 編集範囲を指定します
- 4  をクリック後、変更したい枠をクリックします
- 5 アサガオの削除
 をクリック後、削除したいアサガオを配置した枠をクリックします



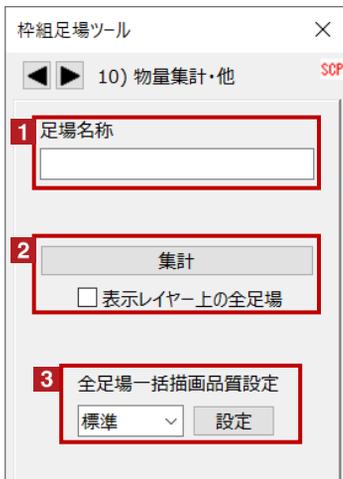


【挿入／削除】 追加設置や設置したパーツの削除



- 1 枠組足場の挿入または削除（縦一列）
- 2 枠組足場の挿入または削除（横一列）
- 3 端部枠の削除（始点・終点側枠）
複数オブジェクトの連結部に使用

【物量集計・他】 足場部材の集計、全足場一括描画品質設定

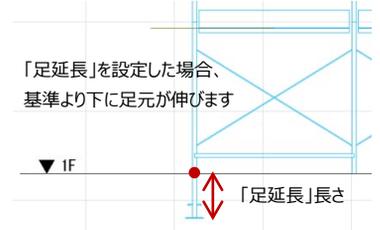
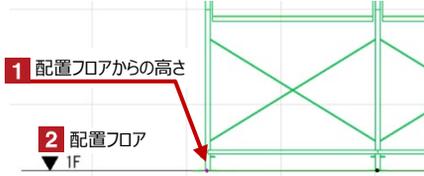


- 1 足場名称の入力（自由入力）
物量集計した際の足場名となります
- 2 物量集計（.csv形式で保存）
集計したい足場を個別に選択して「集計」をクリックします
 を入れると、表示レイヤー上の全足場一括集計も可能です
- 3 全足場一括描画品質設定
配置している全ての足場の描画を変更できます
標準・線画・ブロックから選択し「設定」をクリックします



設置基準

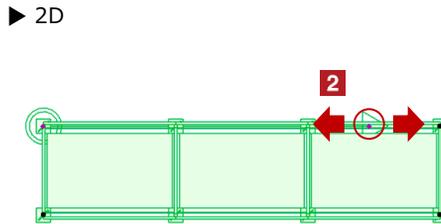
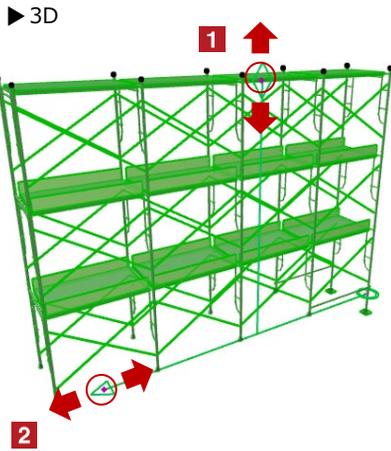
枠組足場オブジェクトの設置基準高さは、建枠の下端です



枠組足場の形状変更

Hotspotをクリックすると枠組足場の段数・スパンの個別の変更が可能です

赤のHotspotをクリック→ペットパレットの [頂点移動] で高さ方向・水平方向の開始点・終了点の変更が可能です
 黒のHotspotをクリック→ペットパレットの [移動] で枠組足場の移動が可能です



- 1 段数の変更
- 2 スパンの変更

オブジェクトの設定

配置した枠組足場を選択し、「オブジェクトの設定画面 (Ctrl+T)」で各種設定を変更します



- 1 足場名称の入力
- 2 枠色・布板色・巾木色・アサガオ色の切替
- 3 足場の描画品質の設定
- 4 2D画面上の枠組足場の描画色設定
- 5 2D画面上の枠組足場の着色
- 6 ガイド線の表示切替
- 7 吸着スポットの切替
- 8 端部L字接続部の幅の数値を設定します



05 仮設材

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、「仮設材」のアイコンを選択します

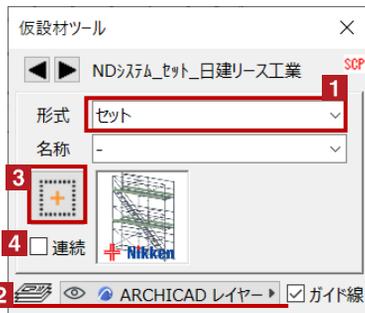


仮設材のアイコンを選択します

作成方法

各項目を設定後、画面上で任意の位置をクリックして仮設材を配置します

【NDシステム_セット_日建リース工業の配置】

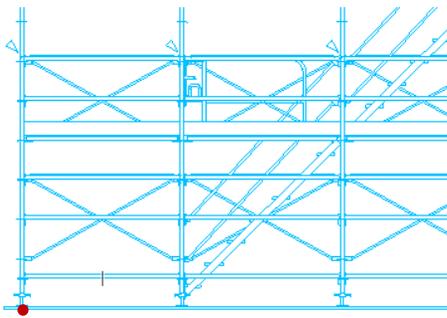


- 1 形式で種類を選択します
- 2 配置するレイヤーを選択します
- 3 配置ボタンをクリック後、任意の位置に配置します
- 4 連続に を入れると、連続して配置が可能になります

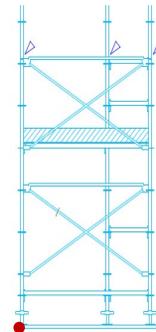
設置基準

NDシステム_セット_日建リース工業の設置基準高さです

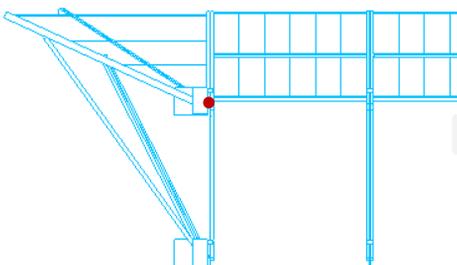
【NDシステム_セット】



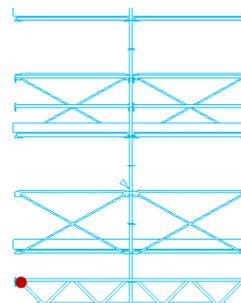
【NDシステム_コーナー片側調整セット】



【NDシステム_アルミ軽量アサガオセット】



【NDシステム_梁枠セット】





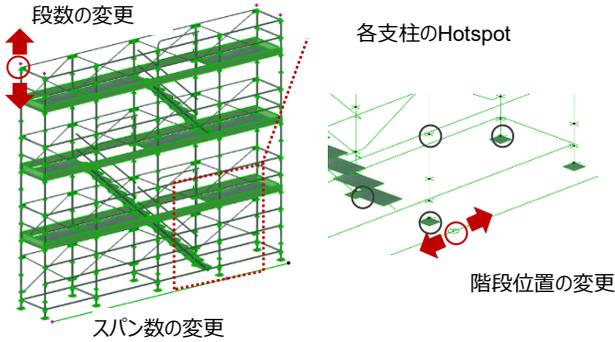
足場の形状変更

Hotspotをクリックすると、段数・スパン数の変更・躯体との離れなどの個別の変更が可能です

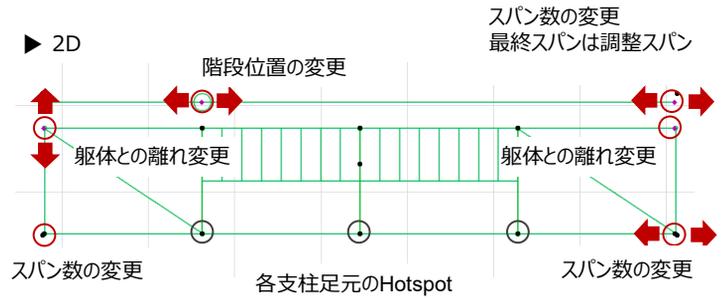
赤のHotspotをクリック→ペットパレットの【頂点を移動 】で、足場の形状変更が可能です
 黒のHotspotをクリック→ペットパレットの【移動 】で、足場の移動が可能です

【NDシステム_セット】

▶ 3D

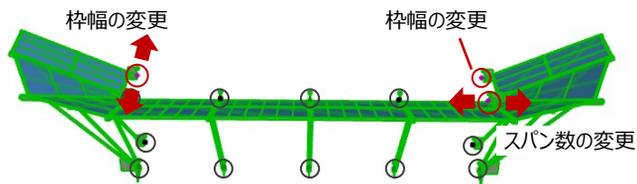


▶ 2D

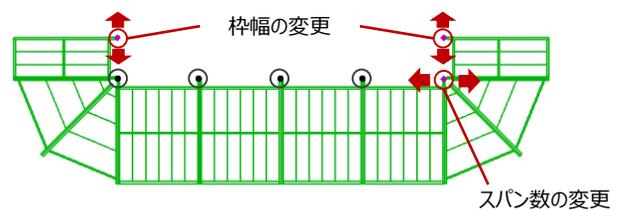


【NDシステム_アルミ軽量アサガオセット】

▶ 3D



▶ 2D



【NDシステム_コーナー片側調整(セット)】

▶ 3D



▶ 2D





足場の形状変更

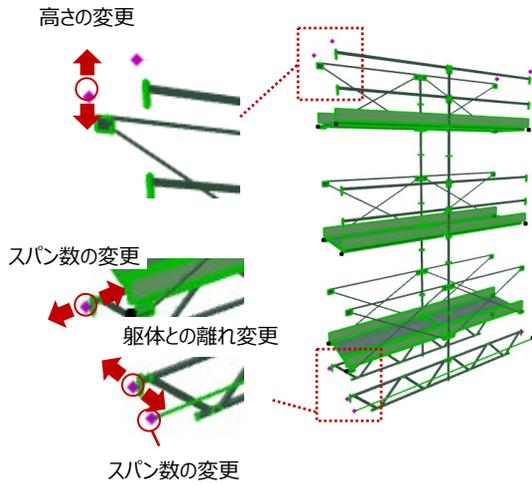
Hotspotをクリックすると、段数・スパン数の変更・躯体との離れなどの個別の変更が可能です

赤のHotspotをクリック→ペットパレットの [頂点を移動 ] で、足場の形状変更が可能です

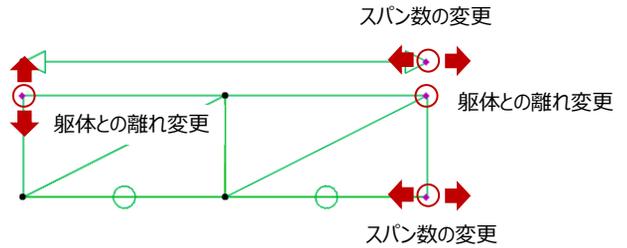
黒のHotspotをクリック→ペットパレットの [移動 ] で、足場の移動が可能です

【NDシステム_梁枠セット】

▶ 3D



▶ 2D

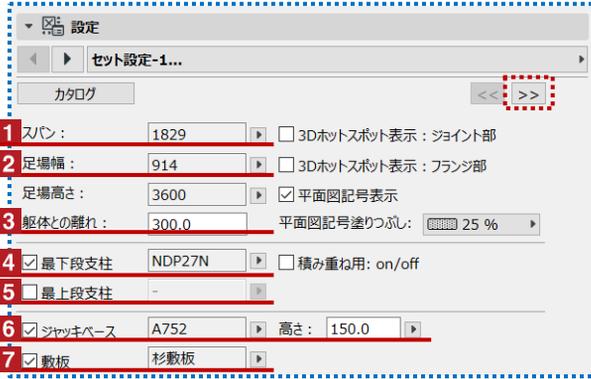




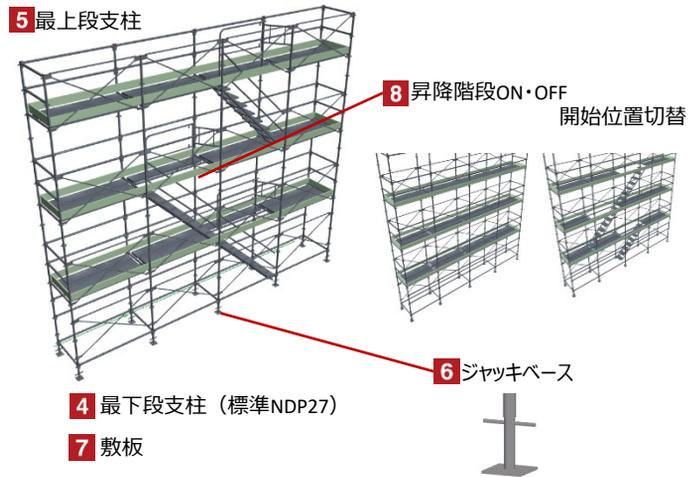
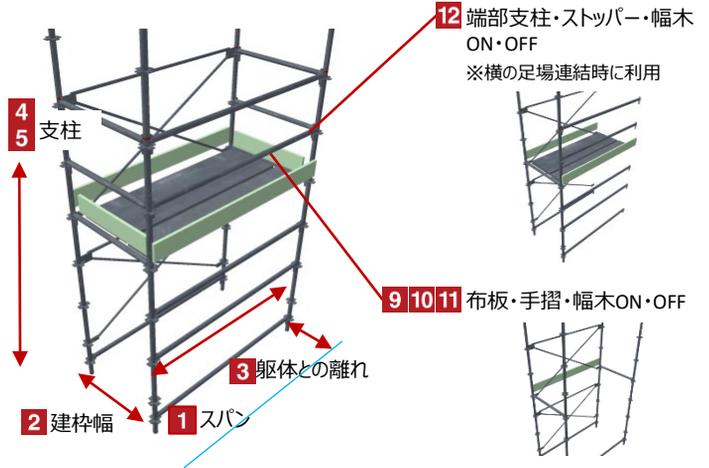
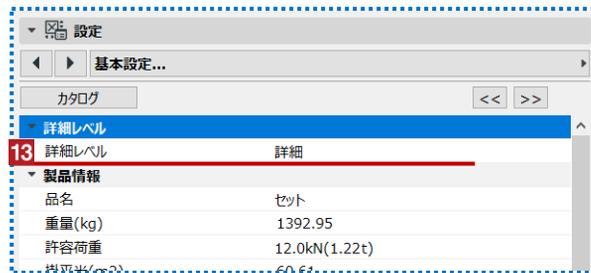
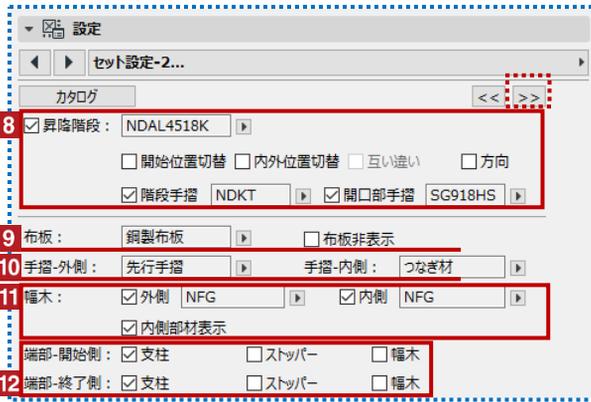
足場の設定

配置した仮設材を選択し、「オブジェクトの設定画面 (Ctrl+T)」で各種設定を変更します

【NDシステム_セットの設定】



※ >> をクリックするとページが切り替わります



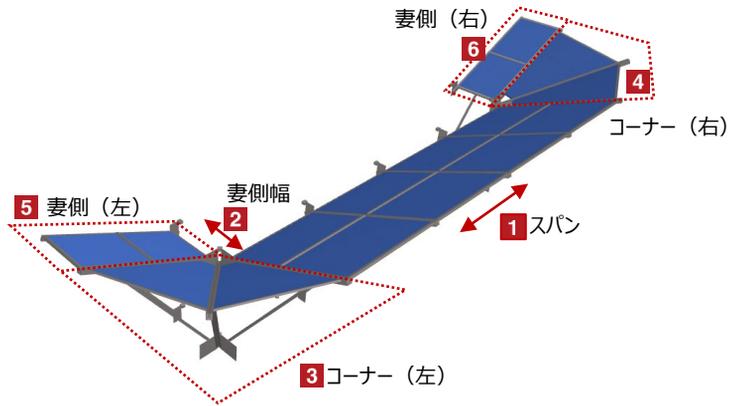
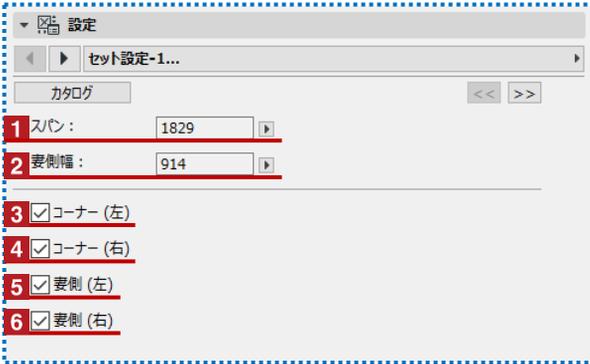
13 詳細レベル 簡易/詳細



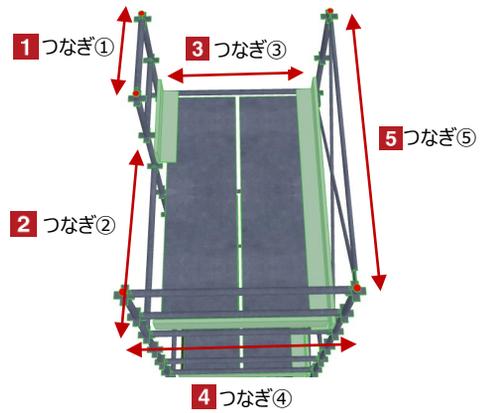
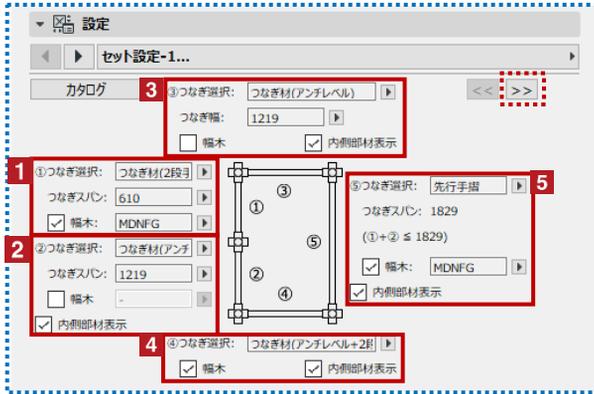
基準支柱 (NDP18or 36)



【NDシステム_アルミ軽量アサガオセット】



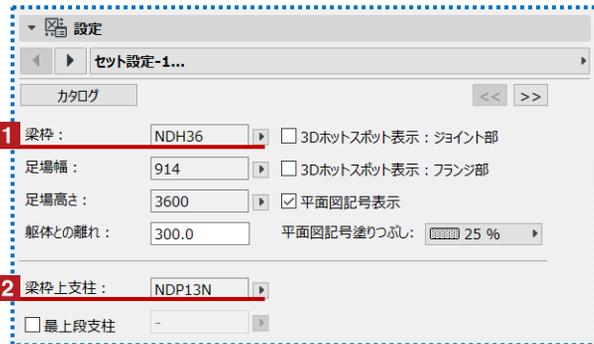
【NDシステム_コーナー片側調整セット】



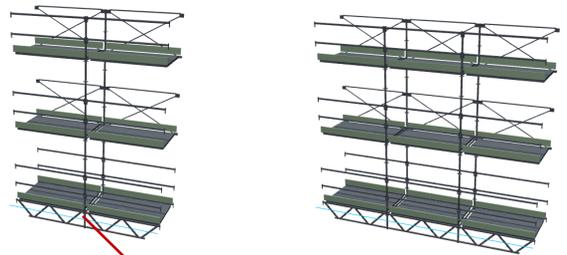
※ >> をクリックするとページが切り替わります
〔セット設定-2〕は基本的にはNDシステム_セットと共通

【NDシステム_梁枠セット】

※基本的にはNDシステム_セットと共通



1 梁枠のスパン数



2 梁枠上支柱



作成方法

各項目を設定後、画面上で任意の位置をクリックして仮設材を配置します

【NDシステム_単品_日建リース工業の配置】



- 1 形式と名称で種類を選択します
- 2 配置するレイヤーを選択します
- 3 配置ボタンをクリック後、任意の位置に配置します
- 4 連続に を入れると、連続して配置が可能になります

<選択できる部材> ※NDシステム_セット、NDシステム_梁枠と組み合わせて使えます

100角パイプ	つなぎ材	兼用幅木ND・MN	荷取りブラケット
梁枠 4スパン材	アップロック式鋼製布板(ペロ無)	単管	足場ブラケット
60×120角鋼管	アップロック式鋼製布板	合板敷板	上部取付プレート
60角パイプ	アップロック用コーナーステップ	合板足場板(幅木)	鋼製布板
AL長尺幅木コーナー部補助支柱	アルティメットキャスター	合板足場板	鋼製軽量足場板(幅木)
NDN用アルミハッチ付布板	アルミタラップ付布板	固定ベース	鋼製軽量足場板
NDアウトリガー	アルミ合金板(幅木)	垂直梯子	階段開口部手摺
ブラケット 350	アルミ合金板	壁つなぎ	階段幅木
伸縮ブレース	アルミ長尺幅木	大引受ジャッキ	足場階段手摺
伸縮ブラケット ホソ付	アルミ長尺幅木用クランプ	強力つなぎ材	ND1800専用階段手摺
R対応つなぎ材	クイックステップ	強力つなぎ材_1900	階段手摺_1900
R対応先行手摺	クイックステップ手摺	後付補剛材	アルミ階段枠
R対応鋼製布板	クランプ付伸縮ブラケット	拡幅ブラケット	アルミ階段枠(SW用)
アップロック式鋼製布板(セット)	コーナーステップ	拡幅ブラケット_1900	階段枠SW_1900
アップロック用コーナーステップ(セット)	コーナーステップSW	支柱	階段枠_1900
コーナーステップ(セット)	ジャッキベース	支柱_1900	階段枠受け
コーナーステップSW(セット)	セイフティウォーク	連結ホソ	隙間塞ぎ板
セイフティウォーク(セット)	幅木	支柱補強材	隙間隠し板
Sトップ支柱	トブ支柱	敷角	NKステージ
S支柱	ネット専用ブラケット	杉敷板	NKハンガー
梁枠4スパン(セット)	パイプステップ	杉敷角	
梁枠_1900	伸縮ブラケット	杉足場板(幅木)	
鋼製布板(セット)	C付伸縮ブラケット フリー	杉足場板	
階段枠(セット)	先行手すり	梁枠	
アルミ製表面用幅木	先行手摺_1900	梁渡し	



【鉄骨関連_日建リース工業の配置】



- 1 形式と名称で種類を選択します
- 2 配置するレイヤーを選択します
- 3 配置ボタンをクリック後、任意の位置に配置します
- 4 連続に を入れると、連続して配置が可能になります



NKステージ



NKハンガー



作成方法

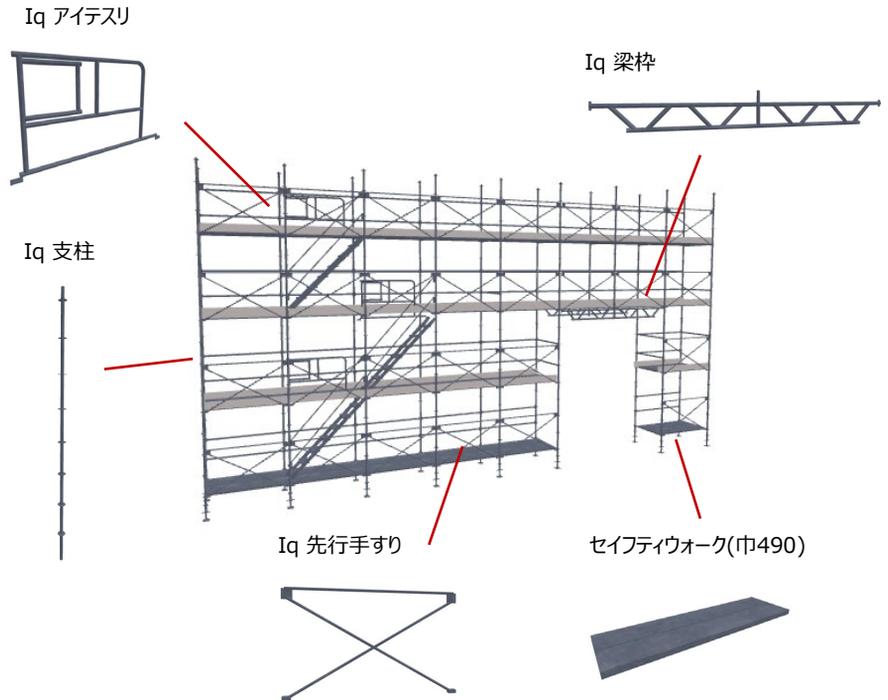
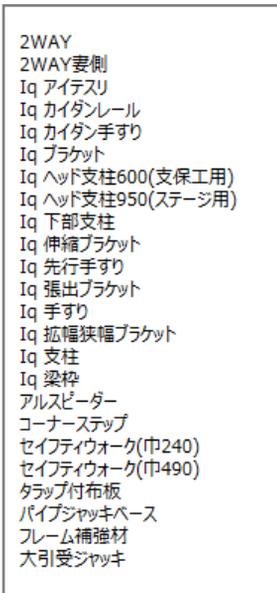
各項目を設定後、画面上で任意の位置をクリックして仮設材を配置します

【Iqシステム_単品_タカミヤの配置】



- 1 形式と名称で種類を選択します
- 2 配置するレイヤーを選択します
- 3 配置ボタンをクリック後、任意の位置に配置します
- 4 連続に を入れると、連続して配置が可能になります

<選択できる部材> ※単品パーツを組み合わせて足場を作成します





作成方法

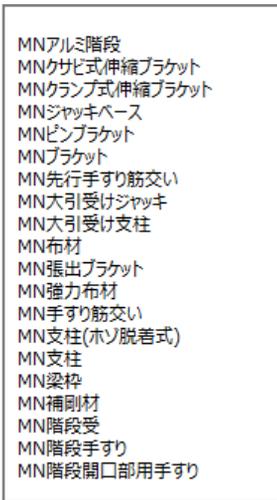
各項目を設定後、画面上で任意の位置をクリックして仮設材を配置します

【ミレニューム_アサヒ産業の配置】



- 1 形式と名称で種類を選択します
- 2 配置するレイヤーを選択します
- 3 配置ボタンをクリック後、任意の位置に配置します
- 4 連続に を入れると、連続して配置が可能になります

<選択できる部材> ※単品パーツを組み合わせて足場を作成します



MN階段開口部用手すり



IMN支柱



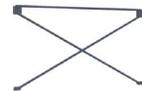
MN梁柵



MNアルミ階段



MN先行手すり筋交い

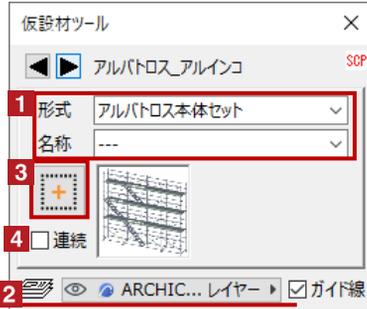




作成方法

各項目を設定後、画面上で任意の位置をクリックして仮設材を配置します

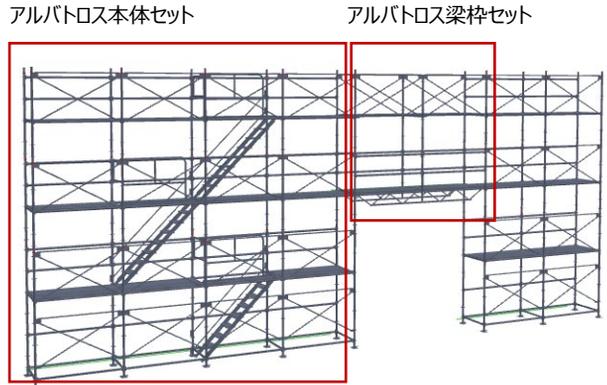
【アルパトロスの配置】



- 1 形式と名称で種類を選択します
- 2 配置するレイヤーを選択します
- 3 配置ボタンをクリック後、任意の位置に配置します
- 4 連続に を入れると、連続して配置が可能になります

＜選択できる部材＞ ※本体セット、梁枠セットと単品パーツを組み合わせて足場を作成します

アルパトロス本体セット	円形足場用伸縮手すり
アルパトロス梁枠セット	円形足場用先行手すり
アルミ朝顔(杉孝)	布材(杉孝)
アルミ朝顔	布材
本体セット(杉孝)	幅木(マルチボード)
梁枠セット(杉孝)	床付き布枠(杉孝)
荷受けフォーム(杉孝)	床付き布枠
荷受けフォーム	強化方杖(杉孝)
はね出しブラケット	強化方づえ
アウトリガー(杉孝)	拡幅狭幅ブラケット(杉孝)
アウトリガー	拡幅狭幅兼用ブラケット
アルミの中木(杉孝)	支柱(杉孝)
アルミハッチ式踏板	根がらみ支柱(杉孝)
クサビ足場用アルミ階段(杉孝)	根がらみ支柱
アルミ階段	梁枠(杉孝)
伸縮手摺150-310(杉孝)	荷重受梁(杉孝)
オフセット型伸縮手すり	荷重受け梁
調整カラー 60(杉孝)	クサビ足場用アルミの階段手摺枠(杉孝)
カラー材	開口ガード
中空ジャッキベース(杉孝)	階段受(杉孝)
タラップボード	階段受け
伸縮ブラケット(杉孝)	階段手摺(杉孝)
伸縮ブラケット	階段手すり
伸縮斜材	布板(杉孝)
先端くさびブラケット	隙間のない踏板
先行プレス(杉孝)	隙間のない踏板2
先行手すり	
曲線用布材(杉孝)	



開口ガード



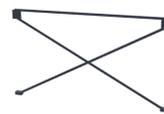
アルミ階段



伸縮ブラケット



先行てすり





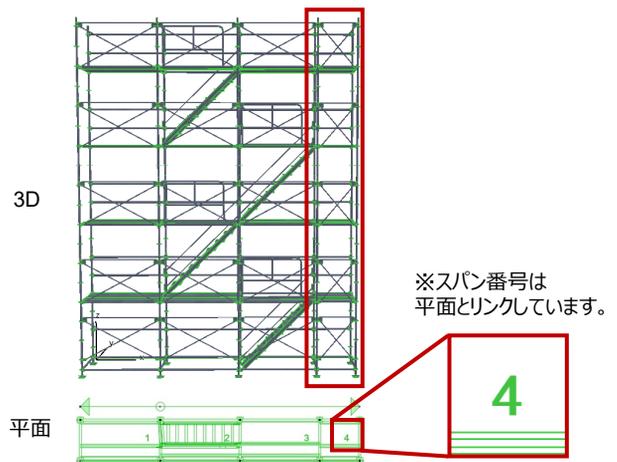
オブジェクトの設定

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

【アルバトロスのスパン変更】

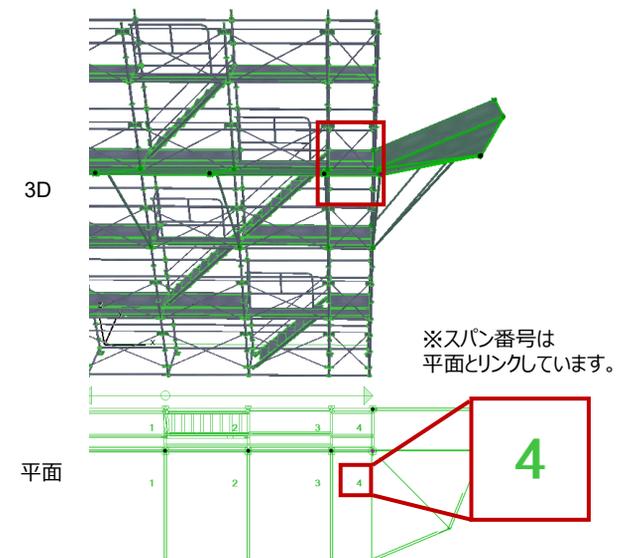
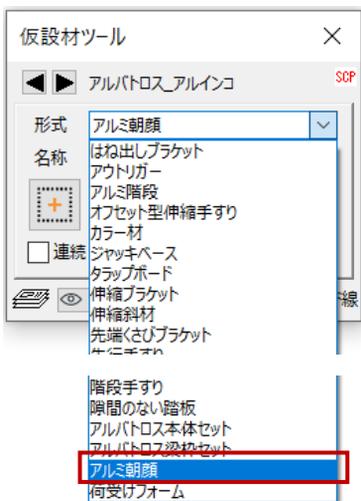


- 1 スパンを変更させたい足場を選択し、Ctrl+Tから設定を開きます。
- 2 「設定」-「間隔」を開きます。
- 3 プルダウンから、変更させたいスパンの番号を選択します。
※スパンの番号は、平面に表示されている数字とリンクしています。
- 4 変更させたいスパンの長さを選択し、「OK」をクリックします。



【アルバトロス-アルミ朝顔のスパン変更】

本体セットのスパン変更と同じく、アルミ朝顔のスパンもオブジェクト設定の同ページから変更できます。

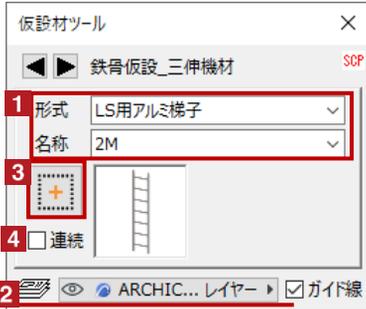




作成方法

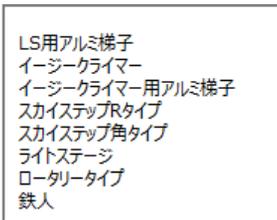
各項目を設定後、画面上で任意の位置をクリックして仮設材を配置します

【鉄骨_三伸機材の配置】



- 1 形式と名称で種類を選択します
- 2 配置するレイヤーを選択します
- 3 配置ボタンをクリック後、柱の中心に配置します
- 4 連続に を入れると、連続して配置が可能になります

<選択できる部材>

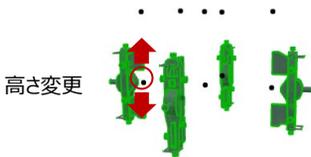


形状変更

Hotspotをクリックすると、配置位置や高さの変更が可能です

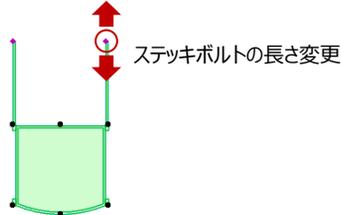
赤のHotspotをクリック→ペットパレットの [頂点を移動] で、[スカisstップR(角)タイプ]と[鉄人]の形状変更が可能です

▶ 3D



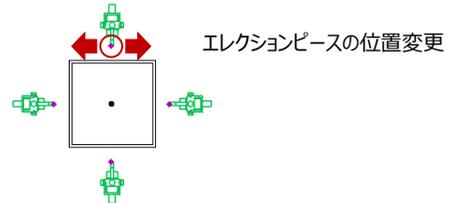
高さ変更

▶ 2D スカisstップR(角)タイプ



ステッキボルトの長さ変更

鉄人



エレクションピースの位置変更

オブジェクトの設定

配置した仮設材を選択し、「オブジェクトの設定画面 (Ctrl+T)」で各種設定を変更します



<共通事項>

- 1 品番を変更できます
- 2 材質を変更できます

<例：鉄人>

柱取付タイプ	角柱B
柱サイズ	1000.0
取付ピッチ	300.0

<その他>

選択したオブジェクトによって形状変更の設定があります



作成方法

各項目を設定後、画面上で任意の位置をクリックして仮設材を配置します

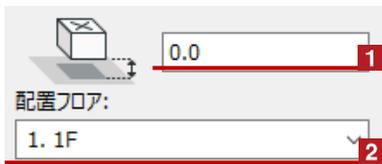
【スライド式荷取りステージの配置】



- 1 形式と名称で種類を選択します
- 2 配置するレイヤーを選択します
- 3 配置ボタンをクリック後、任意の位置に配置します
- 4 連続に を入れると、連続して配置が可能になります

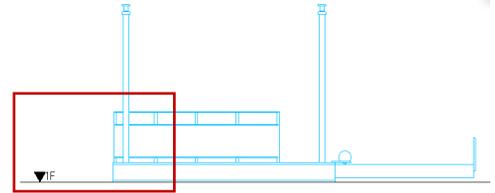
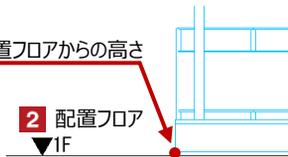
設置基準

仮設材の設置基準高さは、部品の下端です



1 配置フロアからの高さ

2 配置フロア
▼1F



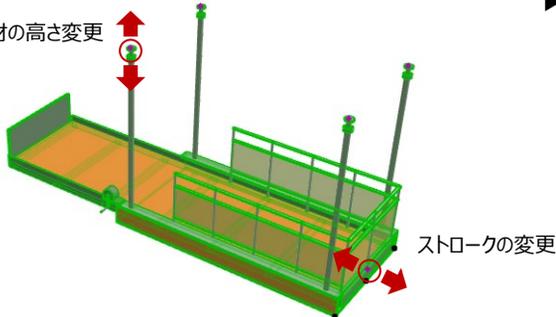
形状変更

Hotspotをクリックすると、ストロークや支持材の高さの変更が可能です

赤のHotspotをクリック→ペットパレットの [頂点を移動] で、荷台のストロークや支持材の高さの形状変更が可能です

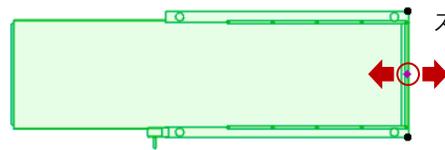
▶ 3D

支持材の高さ変更



▶ 2D

ストロークの変更

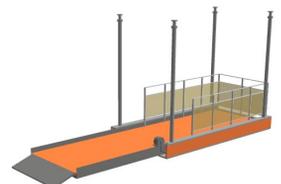


オブジェクトの設定

配置した仮設材を選択し、「オブジェクトの設定画面 (Ctrl+T)」で各種設定を変更します



- 1 チェックを外すと支持材の高さを個別に変更できます
- 2 チェックを入れると荷台の端部がスロープになります





作成方法

各項目を設定後、画面上で任意の位置をクリックして仮設材を配置します

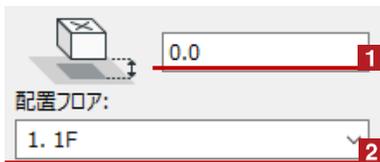
【伸縮作業通路①の配置】



- 1 形式と名称で種類を選択します
- 2 配置するレイヤーを選択します
- 3 配置ボタンをクリック後、任意の位置に配置します
- 4 連続に を入れると、連続して配置が可能になります

設置基準

仮設材の設置基準高さは、部品の下端です

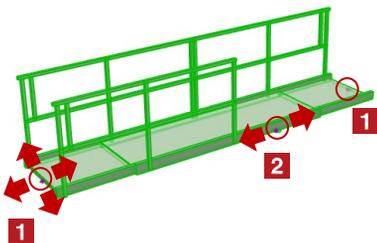


形状変更

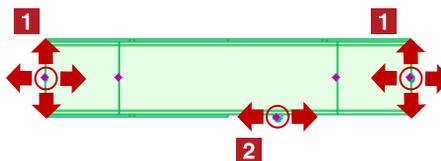
Hotspotをクリックすると、通路の長さ変更や開口の移動が可能です

赤のHotspotをクリック→ペットパレットの [頂点を移動] で、通路の長さや方向などの変更が可能です

▶ 3D



▶ 2D



- 1 通路の長さ・方向変更
[オブジェクトの設定]の[Z座標]に を入れると高さも変更可能になります
- 2 開口位置変更
[オブジェクトの設定]の[左/右開口]に を入れると表示されるHotspot
開口位置の変更が可能になります

オブジェクトの設定

配置した仮設材を選択し、「オブジェクトの設定画面 (Ctrl+T)」で各種設定を変更します



- 1 を入れると開口を作成します
- 2 を入れると始点/終点に手すりを作成します
- 3 を入れると端部の高さを変更できます



作成方法

各項目を設定後、画面上で任意の位置をクリックして仮設材を配置します

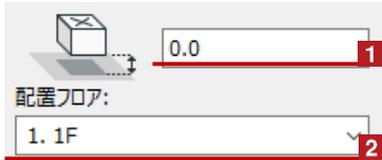
【伸縮作業通路②の配置】



- 1 形式と名称で種類を選択します
- 2 配置するレイヤーを選択します
- 3 配置ボタンをクリック後、任意の位置に配置します
- 4 連続に を入れると、連続して配置が可能になります

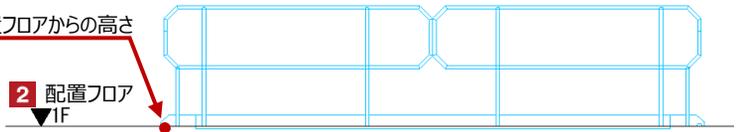
設置基準

仮設材の設置基準高さは、部品の下端です



1 配置フロアからの高さ

2 配置フロア

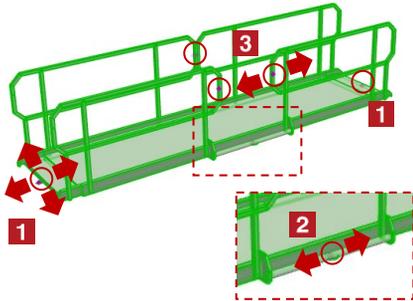


形状変更

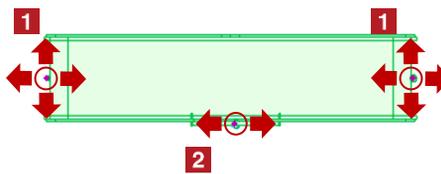
Hotspotをクリックすると、通路の長さ変更や開口の移動が可能です

赤のHotspotをクリック→ペットパレットの [頂点を移動] で、通路の長さや方向などの変更が可能です

▶ 3D



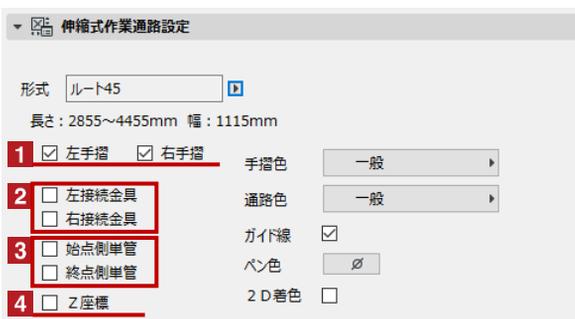
▶ 2D



- 1 通路の長さ・方向変更
[オブジェクトの設定]の[Z座標]に を入れると高さも変更可能になります
- 2 接続金具位置変更
[オブジェクトの設定]の[左/右接続金具]に を入れると表示されるHotspotで、接続金具の位置の変更が可能です
- 3 手摺の長さ変更
選択した形式によって表示位置は異なります

オブジェクトの設定

配置した仮設材を選択し、「オブジェクトの設定画面 (Ctrl+T)」で各種設定を変更します



- 1 を入れ手すりの表示/非表示変更します
選択した形式によって設定項目数が異なります
- 2 を入れると接続金具を作成します
- 3 を入れると始点/終点に手すりを作成します
- 4 を入れると端部の高さを変更できます



作成方法

各項目を設定後、画面上で任意の位置をクリックして仮設材を配置します

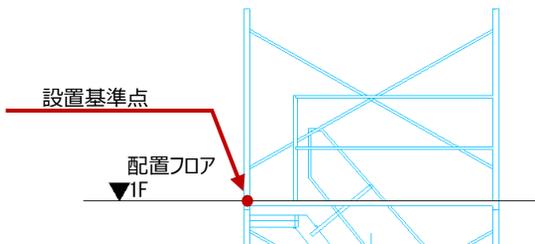
【伸縮作業通路②の配置】



- 1 形式と名称で種類を選択します
- 2 配置するレイヤーを選択します
- 3 配置ボタンをクリック後、任意の位置に配置します
- 4 連続に を入れると、連続して配置が可能になります

設置基準

仮設材の設置基準高さは、最上段の踏み板の上端です

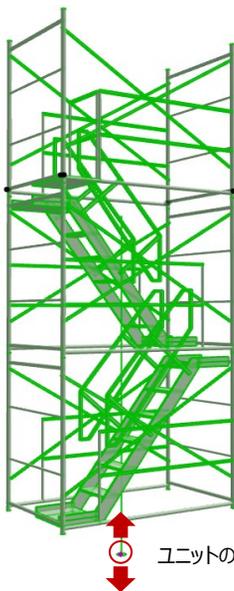


形状変更

Hotspotをクリックすると、段数の変更が可能です

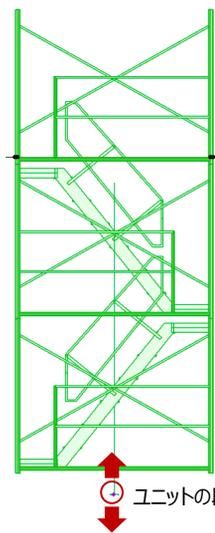
赤のHotspotをクリック→ペットパレットの【頂点を移動 】でユニットの段数の変更が可能です

▶ 3D



ユニットの段数変更

▶ 2D(断面図)



ユニットの段数変更



オブジェクトの設定

配置した仮設材を選択し、「オブジェクトの設定画面 (Ctrl+T)」で各種設定を変更します

▼ 仮設昇降ユニット設定

種別: EL-2110 [前頁] [次頁]

1 支持ビーム: なし [幅: 100mm] [高: 200mm]

枠色: 一般

階段色: 一般

支持鋼材色: 一般 描画設定: 標準

屋根色: 一般 屋根: なし

ペン色: 2D着色 ガイド線

Build 20201012 Rev.1

※ [次頁] をクリックするとページが切り替わります

▼ 仮設昇降ユニット設定

2 階段入替 転落防止柵 3 [前頁] [次頁]

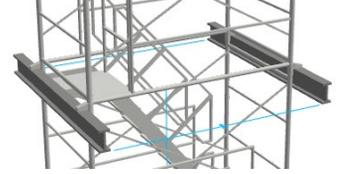
4 解放指定 [全解放] [全閉鎖]

最上部: 両側閉鎖

2: 両側閉鎖

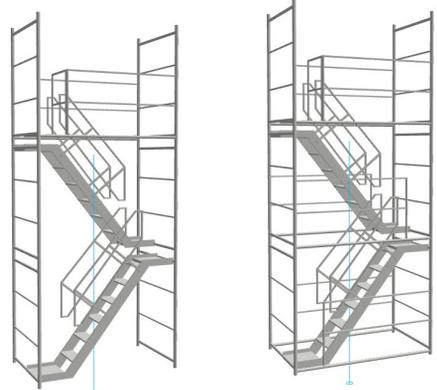
3: 両側閉鎖

1 支持ビームの有無と取付位置、サイズを設定します



2 階段の位置を入れ替えます

3 最上段以外の転落防止柵の表示/非表示を切り替えます



転落防止柵の非表示

転落防止柵の表示

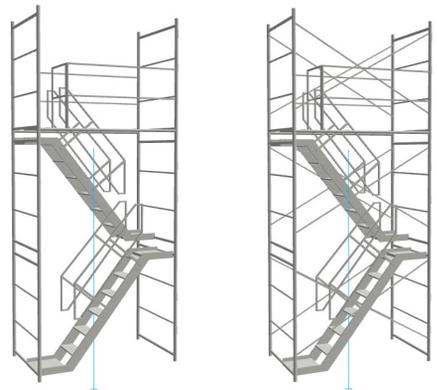
4 プレースの表示/非表示を切り替えます
全体での設定と段ごとの設定が可能です

解放指定 [全解放] [全閉鎖]

最上部: 両側閉鎖 [両側閉鎖] [両側開放] [前側解放] [後側解放] [両側解放]

2: 両側閉鎖 [両側閉鎖] [両側開放] [前側解放] [後側解放] [両側解放]

3: 両側閉鎖 [両側閉鎖] [両側開放] [前側解放] [後側解放] [両側解放]



全開放

全閉鎖



06 山留め

ツールの呼び出し方

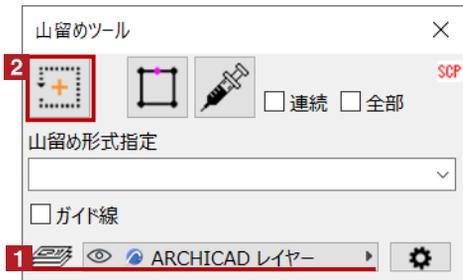
メニューバーからSCP→SCPランチャーを立ち上げ、「山留め」のアイコンを選択します



山留めのアイコンを選択します

作成方法

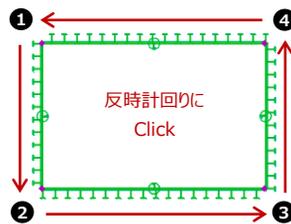
配置レイヤーを選択後、画面上で任意の位置を反時計回りにクリックして山留めを配置します



1 配置するレイヤーを選択します

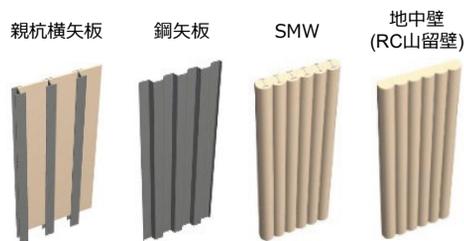
2  をクリック後、任意の位置に反時計回りに配置します

< **2** 反時計回りに配置 >



※時計回りに作成すると矢板面が外側になります

< 作成できる山留め種類 >



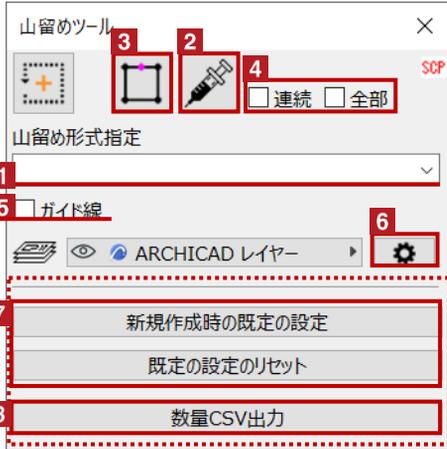
※新規配置の際は、「定義番号1（親杭横矢板）」で作成されます



編集方法

作成した山留めの定義番号や仕様などの変更が可能です

新規配置の際は、[定義番号1（親杭横矢板）]で作成されます。定義番号を変更する場合は、辺ごとに指定が可能です



1 山留定義番号の変更

変更したい山留めを選択し、定義番号を指定します

定義番号ごとに山留の形式などを設定できるので、設定が同じ辺ごとに定義番号を指定します

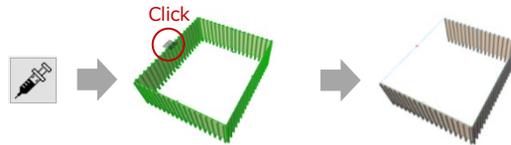


※各定義の仕様は、[オブジェクト設定画面 (CTRL+T)]から変更・登録が可能です。

2 仕様を変更する辺の選択

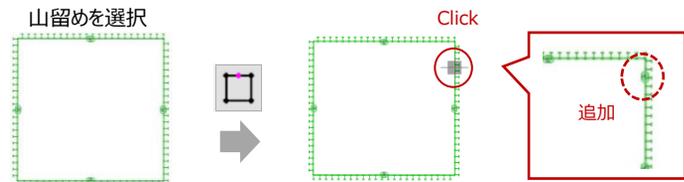


をクリック後、山留定義や仕様を変更したい辺上をクリックします



※山留定義を [0) -] に指定すると山留めが非表示になります
ガイド線を表示し、別の定義番号を指定すると表示されます。

< その他のダイアログ >

3 頂点の追加 (4 連続に を入れると、連続で頂点の追加が可能になります)

4 変更の連続処理（連続）・一括処理（全部）の指定

5 ガイド線の表示/非表示の切替

6 新規作成時の既定設定・数量CSV出力の展開

7 設定内容を新規作成時の設定に登録

山留めを選択し[新規作成時の既定の設定]をクリックすると、選択した山留めの定義内容を新規作成時の項目として設定できます
[既定の設定のリセット]をクリックすると新規作成時の設定がデフォルトに戻ります

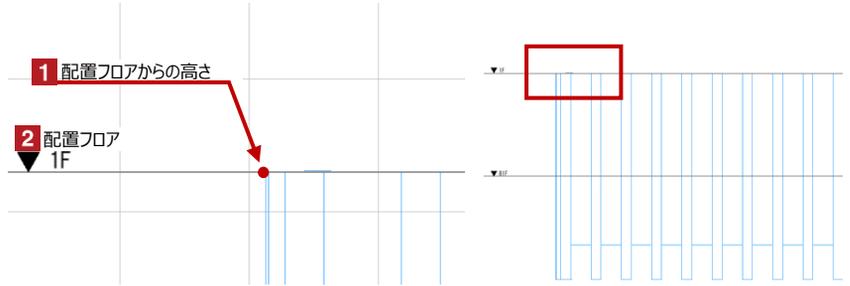
8 数量CSV出力

選択した山留の数量CSV出力が可能です



設置基準

山留めオブジェクトの設置基準高さは、オブジェクトの上端です

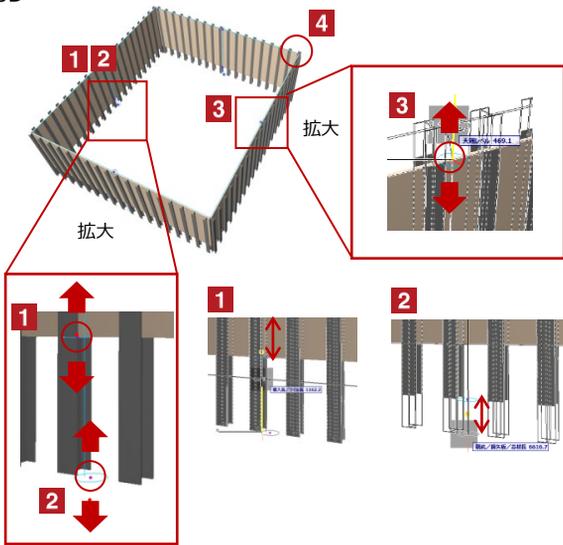


山留の形状変更

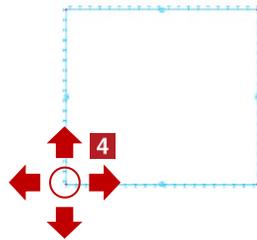
Hotspotをクリックすると、山留めの長さやレベル、頂点の位置の個別の変更が可能です

赤のHotspotをクリック→パレットの「頂点を移動」で山留めの長さ、レベル変更が可能です

▶ 3D



▶ 2D

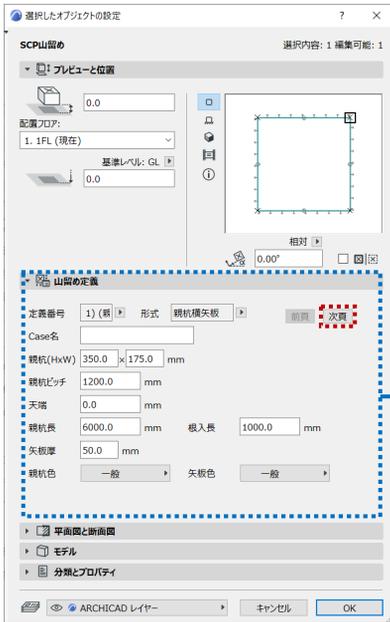


- 1 矢板下端の長さの変更
- 2 芯材の長さの変更
- 3 天端レベルの変更
- 4 頂点位置の移動



オブジェクトの設定

配置した山留めを選択し、「オブジェクトの設定画面 (Ctrl+T)」で各種設定を変更します



定義番号を選択し、山留めの種類を指定します



山留めの仕様を変更します (選択した形式により1頁目のみ設定項目が変わります)

▶ 親杭横矢板



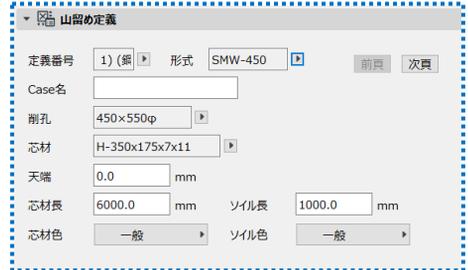
▶ 鋼矢板



▶ 地中壁



▶ SMW



※ [次頁] をクリックするとページが切り替わります



- 1 床付けレベルの設定
[同一]: 全ての掘削深さが同一の場合に利用します
[個別]: 部分ごとに掘削深さが異なる場合に利用します

※どの山留め形式を選択しても[次頁]には[床付け面積][文字高][文字色][ペン色][2D着色][ガイド線]が表示されます

※ [次頁] をクリックするとページが切り替わります



- 2 数量表示
床付け設定をすると、見付面積が表示されます



07 切梁・腹起

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、「切梁・腹起し」のアイコンを選択します

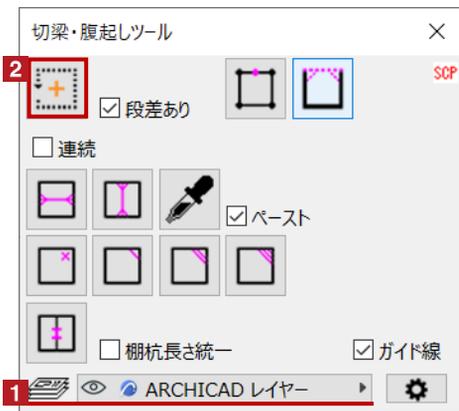


切梁・腹起しのアイコンを選択します

作成方法

配置レイヤーを選択後、画面上で任意の位置を反時計回りにクリックして切梁・腹起しを配置します

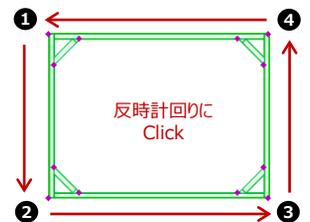
【腹起しの新規配置】



1 配置するレイヤーを選択します

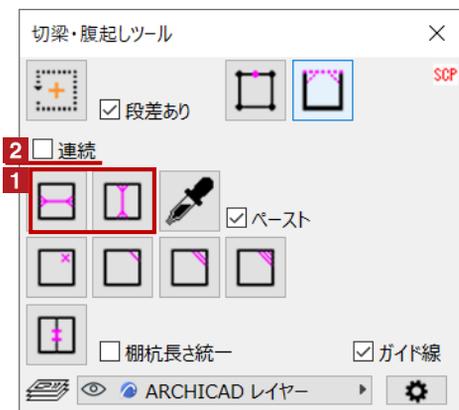
< 2 反時計回りに配置 >

2 をクリック後、任意の位置に反時計回りに配置します

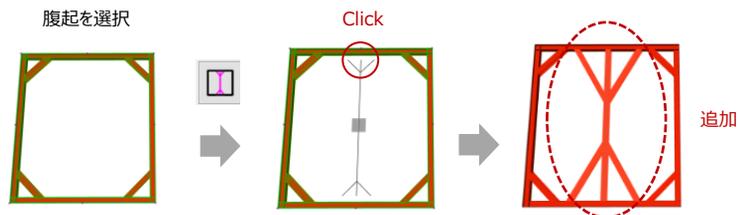


※時計回りに作成すると内側と外側が逆転し、火打が形成されません

【切梁の追加】



1 配置した腹起しを選択し、切梁を から選び、配置したい位置をクリックします



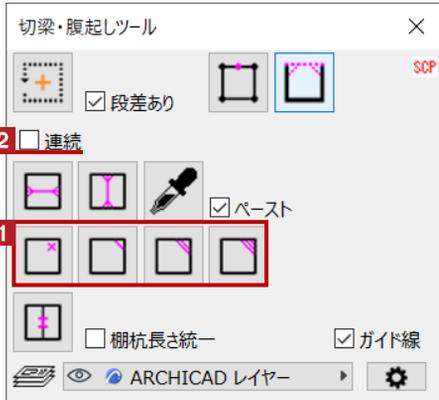
2 連続に を入れると、切梁を連続で配置可能です。配置後、[Esc]を押して解除します



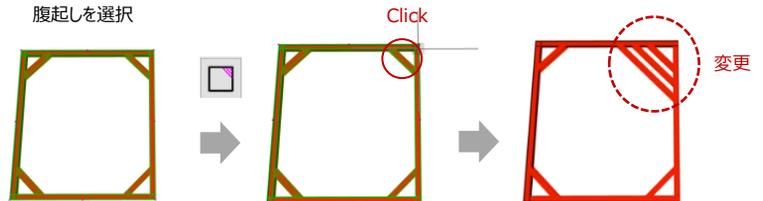
編集方法

作成した切梁・腹起しの本数や角度、端部の調整が可能です

【火打の変更】

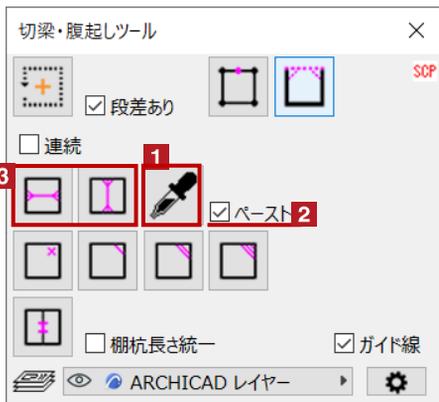


- 1 配置した腹起しを選択し、火打を から選び、変更したい火打をクリックします

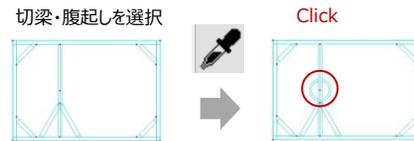


- 2 連続に を入れると、火打を連続で変更可能です。配置後、[Esc]を押して解除します

【マーク・編集した切梁のコピー】 指定した切梁と同じ設定で新規の切梁を作成

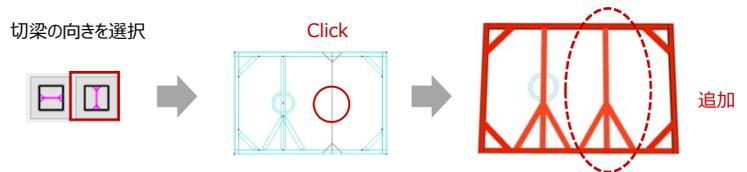


- 1 配置した切梁・腹起しを選択し、 をクリック後、設定をコピーしたい切梁をクリックします

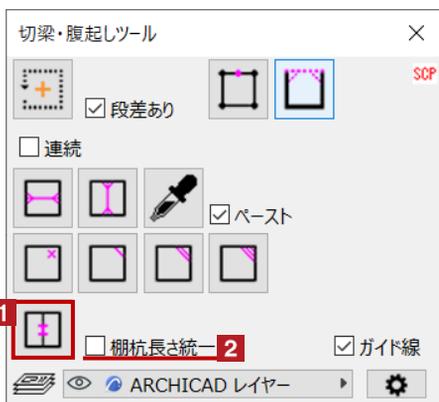


- 2 ペーストに を入れます

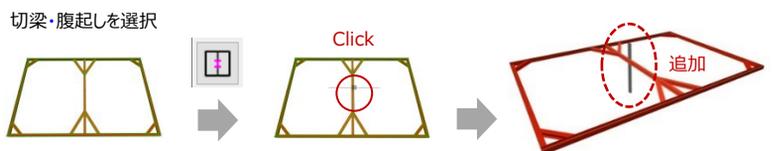
- 3 作成する切梁の向きを から選択し、追加したい位置をクリックします



【棚杭の追加】



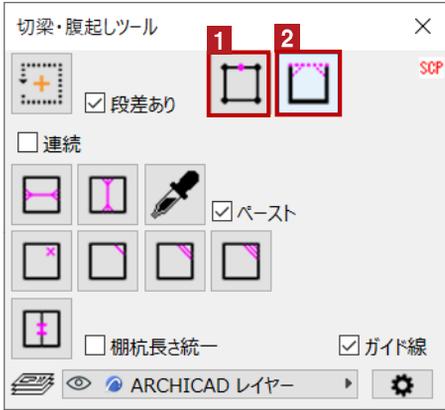
- 1 配置した切梁・腹起しを選択し、 をクリック後、棚杭を追加したい位置をクリックします



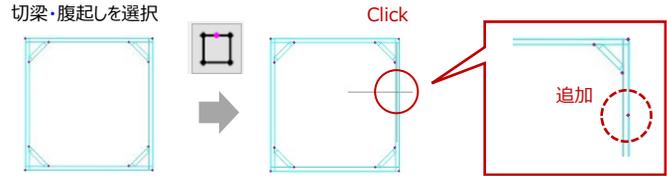
- 2 棚杭長さ統一に を入れると全ての棚杭が最初に配置したものの長さ揃い、追加作成する棚杭の長さも統一されます



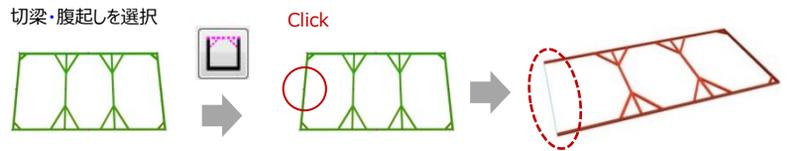
【腹起の頂点追加・非表示】



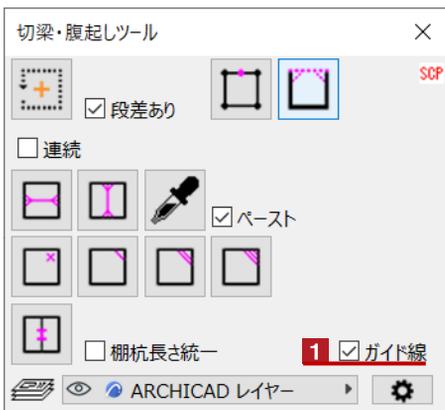
- 1** 腹起しの頂点追加
配置した切梁・腹起しを選択し、 をクリック後、頂点を追加したい位置をクリックします
頂点を追加することで形状の修正が可能になります



- 2** 腹起しの非表示
配置した切梁・腹起しを選択し、 をクリック後、非表示にしたい腹起しをクリックします
辺ごとに腹起しの非表示が可能です



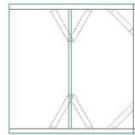
【ガイド線の表示・非表示切替】



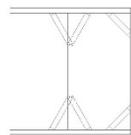
- 1** ガイド線の表示/非表示切替

▶ 2D

ガイド線表示

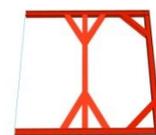


ガイド線非表示

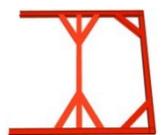


▶ 3D

ガイド線表示

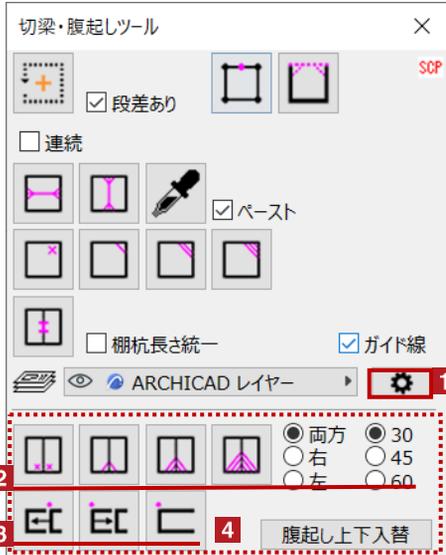


ガイド線非表示





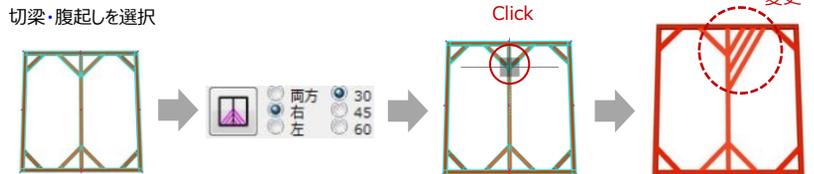
【火打の本数、角度、端部の設定】

**1** 火打の本数、角度、端部設定画面の展開

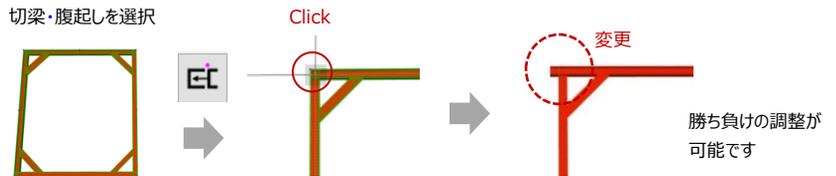
⚙️ をクリックすると、 が展開します

2 火打の本数、角度の設定

配置した切梁・腹起しを選択し、火打本数 、編集範囲（両方・右・左）、角度（30・45・60）を指定し、変更したい火打側の切梁をクリックします

**3** 端部の調整

配置した切梁・腹起しを選択し、端部の勝ち負けを を指定し、変更したい端部をクリックします

**4** 腹起し上下の入替

配置した切梁・腹起しを選択し をクリックすると腹起しの上下が入替ります



設置基準

切梁・腹起しオブジェクトの設置基準高さは、オブジェクトの上端です

**1** 配置フロアからの高さ**2** 配置フロア 1F

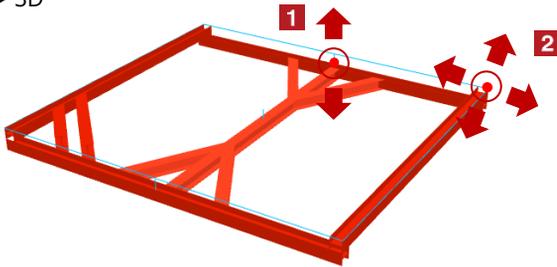


位置変更

Hotspotをクリックすると、切梁などの個別の移動が可能です

赤のHotspotをクリック→ペットパレットの[頂点を移動]で切梁の位置変更などが可能です

▶ 3D



1 腹起しのレベル変更

2 ポイントの位置変更

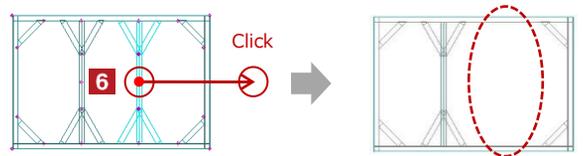
3 切梁端点の位置変更

4 切梁・火打の位置変更

5 切梁の位置変更

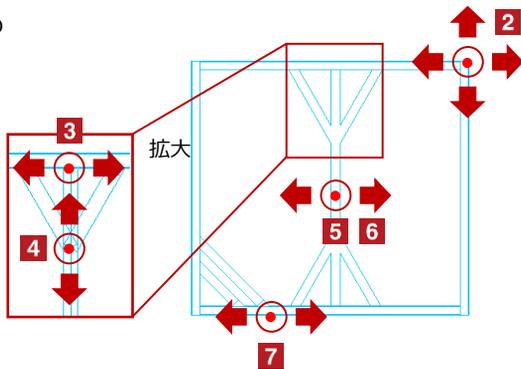
6 切梁の削除

切梁や棚杭を削除するには切梁中央のHotspotを移動し、腹起しの外でクリックします



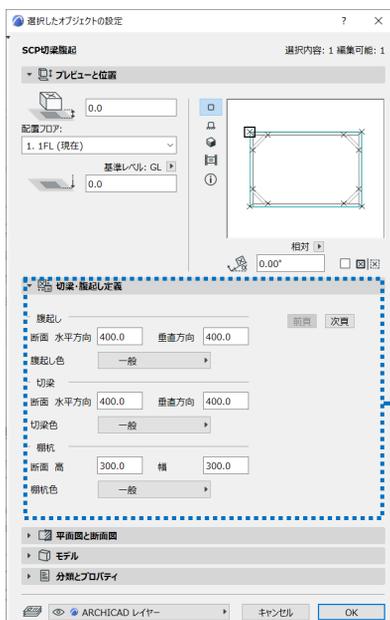
7 腹起しの火打の位置変更

▶ 2D



オブジェクトの設定

配置した切梁・腹起しを選択し、「オブジェクトの設定画面 (Ctrl+T)」で各種設定を変更します



1 腹起しの設定

2 切梁の設定

3 棚杭の設定



4 切梁・腹起しの描画色設定

5 2D画面上の切梁・腹起しの着色

6 ガイド線の表示切替



08 地盤アンカー

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、「地盤アンカー」のアイコンを選択します



地盤アンカーのアイコンを選択します

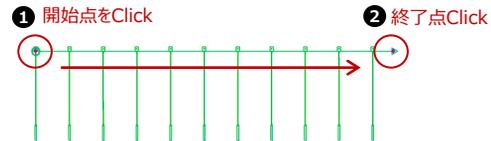
作成方法

配置レイヤーを選択後、画面上で任意の位置をクリックして地盤アンカーを配置します



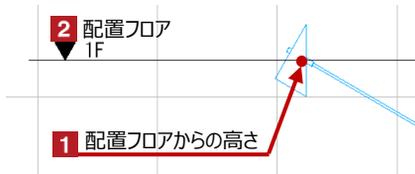
1 配置するレイヤーを選択します

2 をクリック後、任意の位置に地盤アンカーを配置します



設置基準

地盤アンカーオブジェクトの設置基準高さは、アンカー台座の中央です

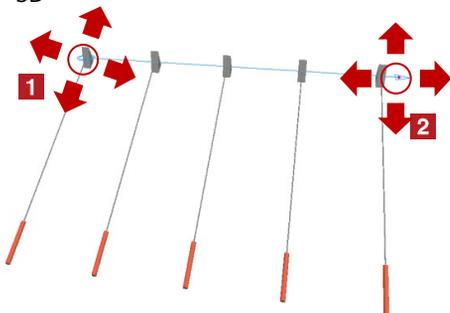


開始・終了の位置変更

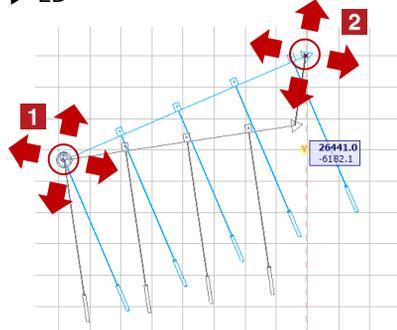
Hotspotをクリックすると、地盤アンカーの開始点・終了点の移動が可能です

赤のHotspotをクリック→パレットの「頂点を移動」で地盤アンカーの開始点・終了点の位置変更が可能です

▶ 3D



▶ 2D



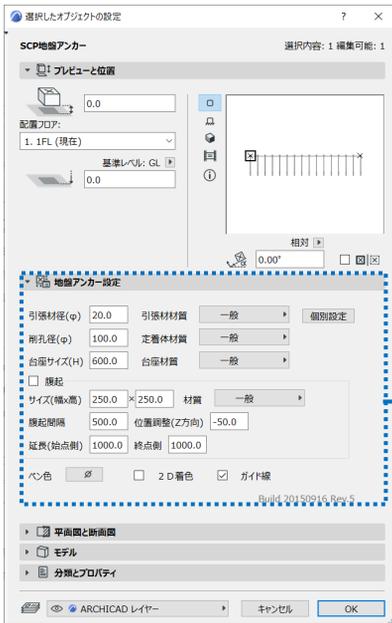
1 開始点の位置変更

2 終了点の位置変更



オブジェクトの設定

配置した地盤アンカーを選択し、「オブジェクトの設定画面 (Ctrl+T)」で各種設定を変更します

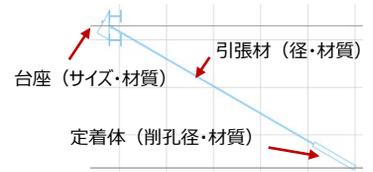


※ **個別設定** をクリックすると段数と各段の仕様設定画面に切り替ります

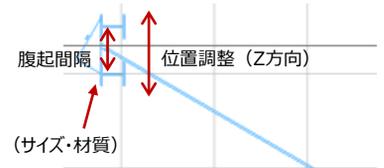


設置レベル
開始点からのオフセット

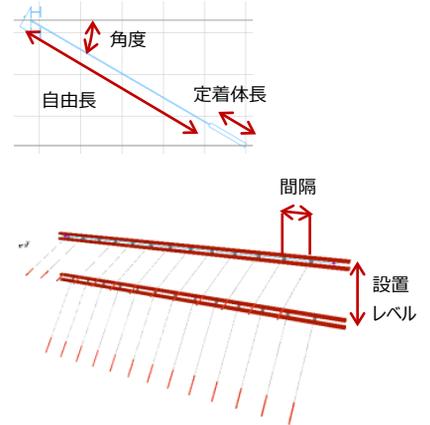
1 アースアンカーの仕様設定 (共通)



2 腹起の表示設定



3 アースアンカーの仕様設定 (各段個別)





09 構台

ツールの呼び出し方

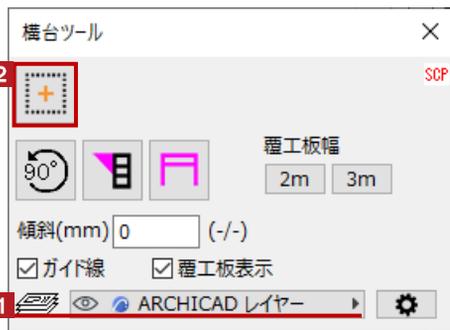
メニューバーからSCP→SCPランチャーを立ち上げ、「構台」のアイコンを選択します



構台のアイコンを選択します

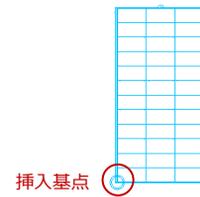
作成方法

配置レイヤーを選択後、画面上で任意の位置をクリックして構台を配置します



1 配置するレイヤーを選択します

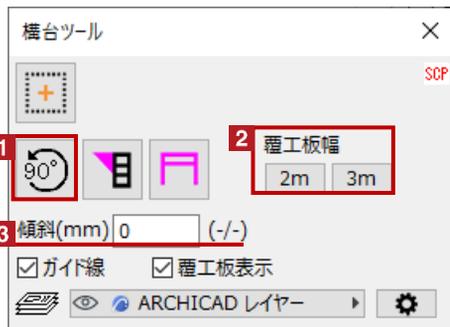
2 をクリック後、任意の位置に構台を配置します



※新規配置の際は、デフォルトの大きさと作成されます

編集方法

作成した構台の配置や仕様などの変更が可能です



1 構台の回転

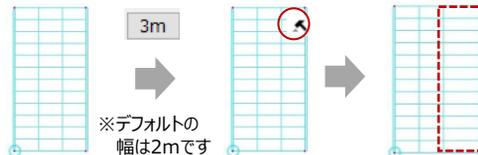
配置した構台を選択後、 をクリックします
構台を選択



回転
※挿入基点を基準に回転します

2 覆工板幅の変更

配置した構台を選択し、覆工板幅（2m、3m）を指定後、変更したい列をクリックします
構台を選択



変更

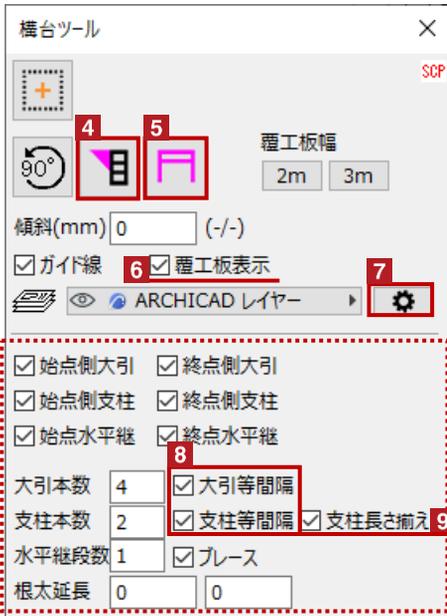
※デフォルトの幅は2mです

3 傾斜数値の変更

配置した構台を選択し、傾斜高さを入力します
構台を選択

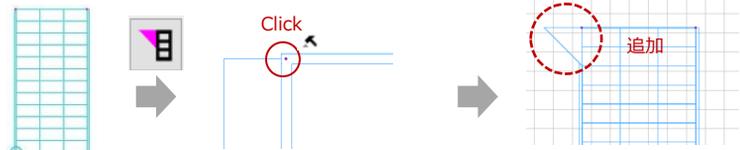


※挿入基点を±0として傾斜します



- 4** コーナーデッキの追加
配置した講台を選択し、 をクリック後、コーナーデッキを追加したい角のHotspotをクリックします

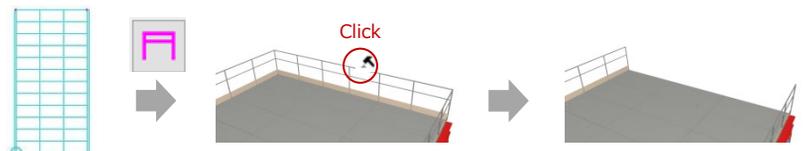
構台を選択



※同じ操作で追加したコーナーデッキを消すことが可能です

- 5** 手摺の削除
配置した講台を選択し、 をクリック後、削除したい手摺をクリックします

構台を選択



※同じ操作で削除した手摺を追加することが可能です

- 6** 覆工板の表示/非表示切り替え
大引、支柱、プレースなどを編集する際に便利です

▶ 2D



▶ 3D

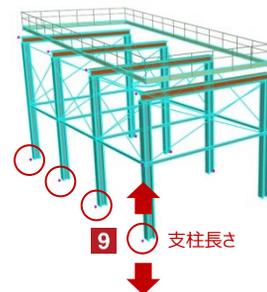
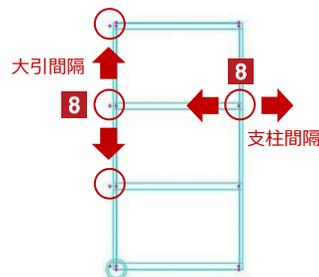


< その他のダイアログ >

- 7** 覆工板表示・詳細設定画面の展開
 をクリックすると、 が展開します

- 8** 大引間隔・支柱間隔の個別設定
 を外すとHotspotが表示され、大引・支柱間隔の個別編集が可能になります（2Dで編集）

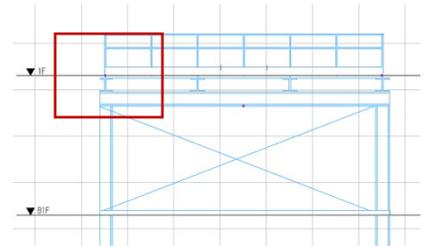
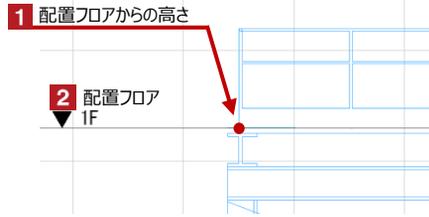
- 9** 支柱長さの個別設定
 を外すとHotspotが表示され、支柱長さの個別編集が可能になります（3Dで編集）





設置基準

構台オブジェクトの設置基準高さは、覆工板の天端です

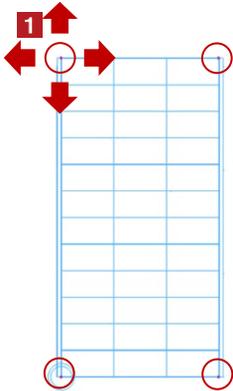


構台の面積・支柱脚長さ変更

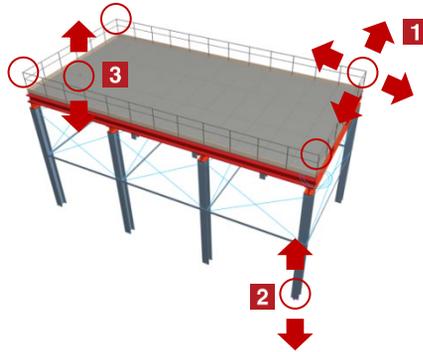
Hotspotをクリックすると、構台の面積、長さなどの変更が可能です

赤のHotspotをクリック→ペットパレットの「頂点を移動」で構台の支柱位置などの変更が可能です

▶ 2D



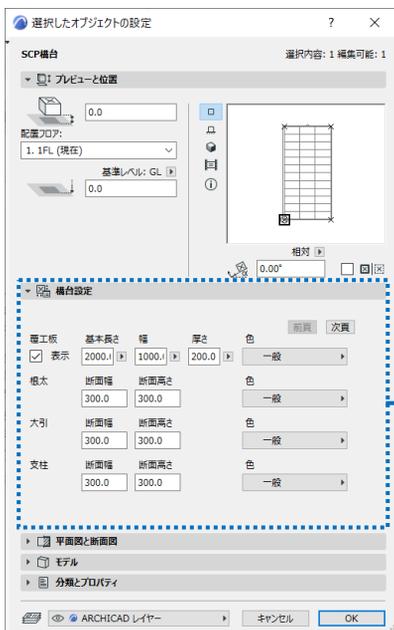
▶ 3D



- 1 構台の面積（覆工板枚数）変更
- 2 支柱脚の長さ変更
- 3 傾斜の変更

オブジェクトの設定

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



- 1 覆工板の設定
- 2 根太の設定
- 3 大引の設定
- 4 支柱の設定
- 5 ブレースの設定
- 6 手摺の設定
- 7 2D画面上の構台の描画色設定
- 8 2D画面上の構台の着色
- 9 ガイド線の表示切替



10 手摺

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、「手摺」のアイコンを選択します



手摺のアイコンを選択します

作成方法

各項目を設定後、画面上で任意の位置を反時計回りにクリックして手摺を配置します



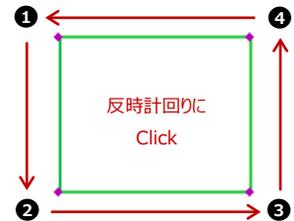
1 手摺形式で種類を選択します

2 配置するレイヤーを選択します

3  をクリック後、反時計回りに配置します

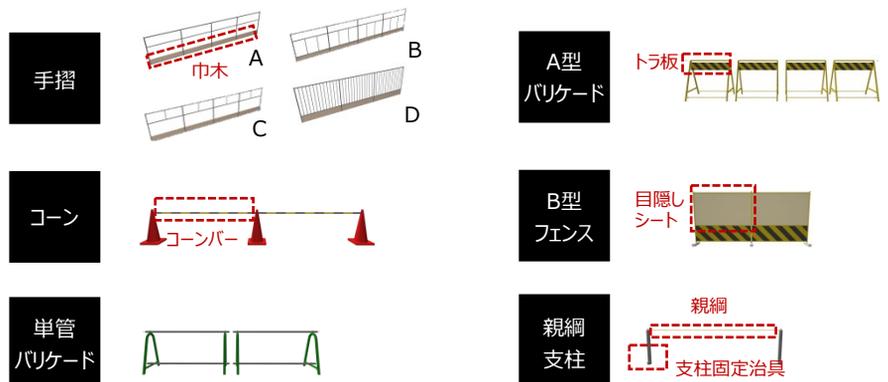
4 を入れると手摺の巾木やコーンのコーンバーなどが表示されます

< 3 反時計回りに配置 >



※時計回りに作成すると、巾木等に を入れた際に、仮囲の控え、親網支柱の支柱固定治具の向きが外側になります

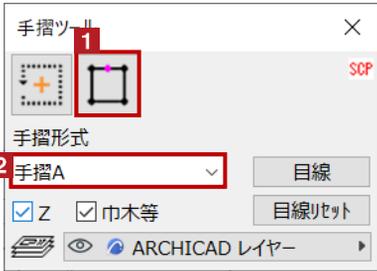
< 4 巾木等の手摺形式別の表示例 >



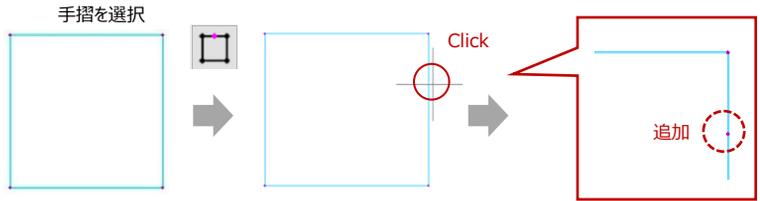


編集方法

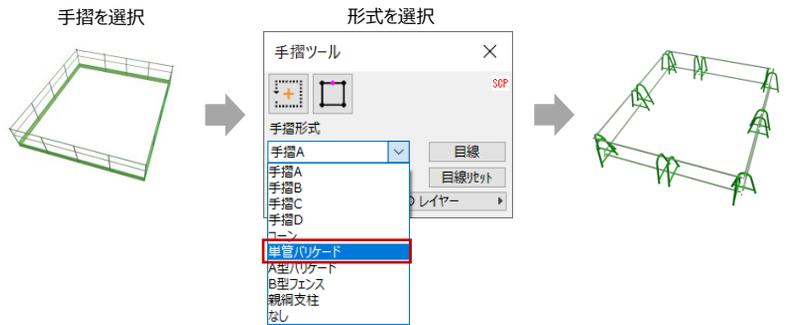
配置した手摺の形式変更が可能です



- 1 頂点の追加
変更したい手摺を選択し、 をクリック後、頂点を追加したい位置をクリックします

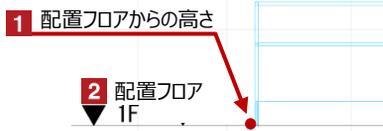


- 2 手摺の形式変更
変更したい手摺を選択し、手摺形式を変更します



設置基準

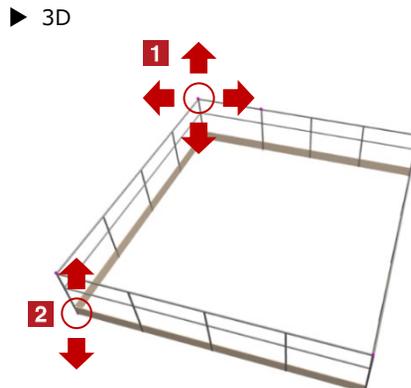
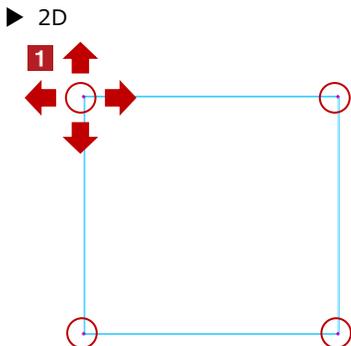
手摺オブジェクトの設置基準高さは、オブジェクトの下端です



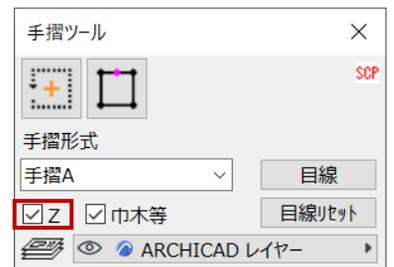
手摺の長さ・高さ変更

Hotspotをクリックすると、手摺の長さ、高さの個別の変更が可能です

赤のHotspotをクリック→パレットの [頂点を移動] で手摺の長さ、高さ変更が可能です



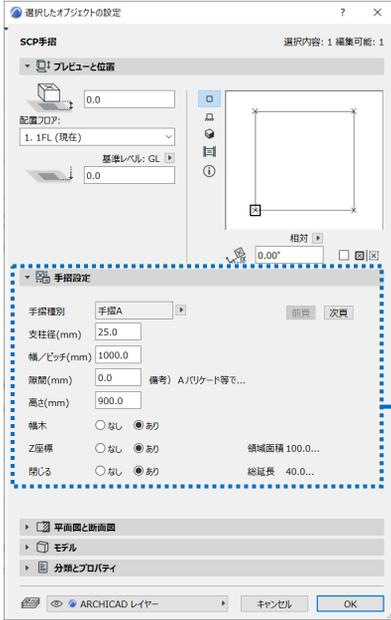
- 1 手摺の長さ変更
- 2 手摺の高さ変更
Zにを入れると手摺の足元に表示されるHotspotで、頂点の高さ方向の変更が可能になります





オブジェクトの設定

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



1 手摺種別 手摺A

2 支柱径(mm) 25.0

幅/ピッチ(mm) 1000.0

間隔(mm) 0.0 (備考) A/バリエーション等で有効

高さ(mm) 900.0

3 幅木 なし あり

4 Z座標 なし あり

5 閉じる なし あり 総延長 19.9 m

6 基本色 一般

補助色 一般

7 領域塗りつぶし

塗りつぶし色 一般

8 ペン色 〇

9 2D着色

10 メモ記入 なし 文字高さ 500.0

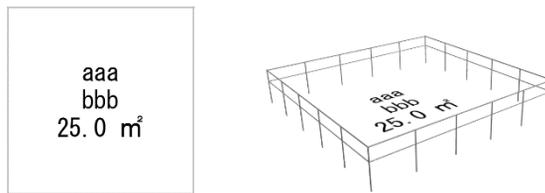
- 1** 手摺種別の切替
- 2** 手摺の寸法設定
- 3** 巾木の設定
- 4** 端点の高度変更
- 5** 閉じる
[あり]にすると始点と終点をつなぎます

- 6** 手摺の材質設定
- 7** 手摺の領域塗りつぶし
手摺の内側に塗りつぶしを作成します

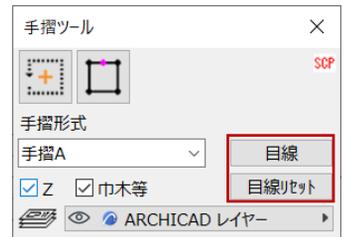
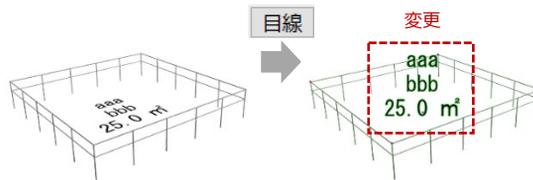


- 8** 2D画面上の手摺の描画色設定
- 9** 2D画面上の手摺りの着色

- 10** メモ記入の設定
メモの記入、面積の表示ができます。



変更したい手摺を選択し、手摺ツールのウィンドウの[目線]をクリックすると表示方向を変更できます [目線リセット] でデフォルトの位置に戻ります





11 本設部品

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、「本設部品」のアイコンを選択します



本設部品のアイコンを選択します

作成方法

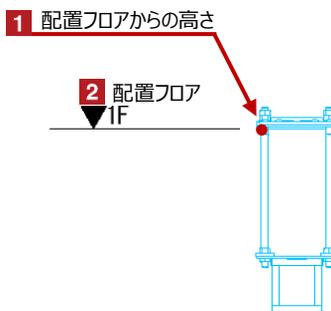
各項目を設定後、画面上で任意の位置をクリックして本設部品を配置します



- 1 形式・名称で機種を選択します
- 2 配置するレイヤーを選択します
- 3  をクリック後、任意の位置に配置します
- 4 連続に を入れるとハイベースを連続で配置できます
- 5 配置時もしくはハイベース選択時に を切り替えるとベースプレートの表示有無を切り替えられます

設置基準

ハイベースオブジェクトの設置基準高さは、ベースプレートの下端です





ハイベースの形状変更

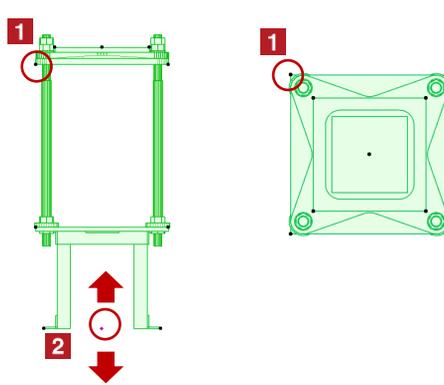
Hotspotをクリックすると、フックの位置・高さやブーム長さなどの個別の変更が可能です

赤のHotspotをクリック→ペットパレットの [頂点を移動] で、架台の下端長さを変更可能です
 黒のHotspotをクリック→ペットパレットの [移動] で、ハイベースの移動が可能です

▶ 3D



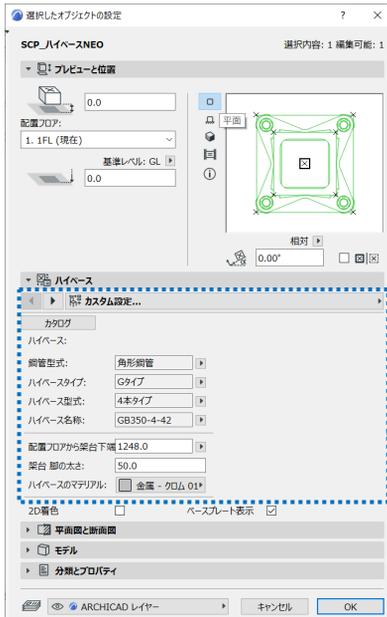
▶ 2D



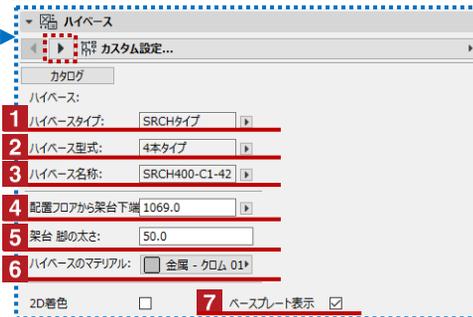
- 1 ベースプレート下端 (配置基準点)
- 2 配置フロアから架台の下端長さの変更

オブジェクトの設定

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

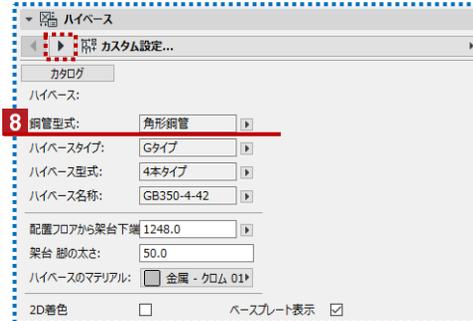


【SRCスーパーハイベースの各種設定】



- 1 ハイベースタイプの設定
- 2 ハイベース型式の設定
- 3 ハイベース名称の設定
- 4 配置フロアから架台下端までの高さ
- 5 架台の脚の太さ
- 6 材質の設定
- 7 ベースプレートの表示/非表示切替

【ハイベースNEOの各種設定】

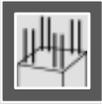


- 8 鋼管型式の設定

※ ▶ をクリックするとページが切り替わります



- 9 円周分割数の設定
分割数を減らすとデータが軽くなります



12 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

柱配筋

1 主筋径 D25

2 主筋本数

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 ピッチ(mm) 高さ(mm)
① 上部パネルゾーン D13 @ 200.0 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 余長 折曲げ内法直径(D)
柱頭フック 角のみ 0 x d
柱脚折曲げ定着 すべて 6 x d 0 x d
④ 上部オフセット 0.0 mm
⑤ 下部オフセット 0.0 mm

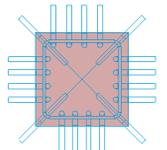
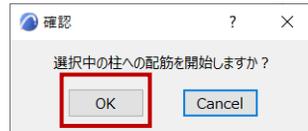
7 表示フロア 配置フロア

8 ARCHICAD レイヤー

- 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
 リンクON リンクOFF
- 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)
 をクリックして配筋オブジェクトを作成します

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。





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**

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)**

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	375.0	← 0 × d
柱脚側 0.0	375.0	← 0 × d

5

6 **主筋端部一括設定**

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
柱脚折曲げ定着 すべて	150.0	← 0 × d	2 × d

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

その他
 柱頭・柱脚主筋連動

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

柱主筋個別色設定
一般
設定 全クリア
 連続

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 フープの径やピッチの設定

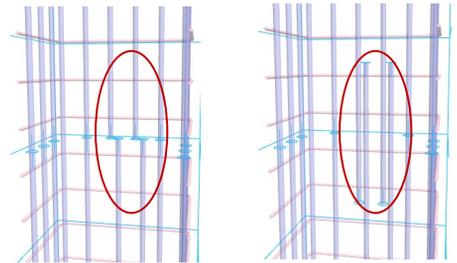
[高さ]: 上部・下部パネルゾーンの範囲設定
[かぶり]: 柱頭・柱脚から最初のフープまでのかぶり厚

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

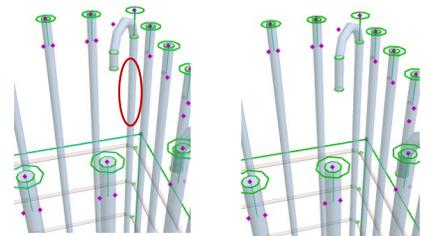
柱頭フック/柱脚の曲げ定着の対象を選択し、[余長]と[折曲げ内法直径]を設定して[一括設定]をクリックします

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

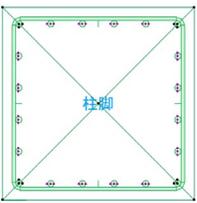
柱配筋は編集する要素が多いため必要な要素のみ表示して編集します

赤のHotspotをクリック→ペレットパレットの [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→ペレットパレットの [移動] で、配筋の移動が可能です

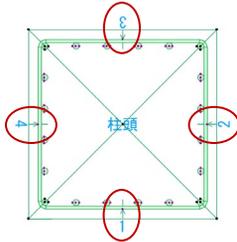
1 平面図で表示するHotspotなどを調整します

[編集断面指定]で柱頭側か柱脚側が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

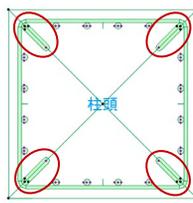
柱頭/柱脚



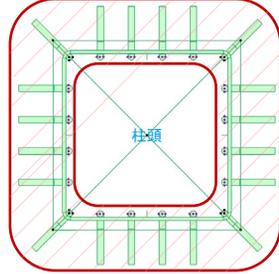
かぶり表示



柱頭フック表示

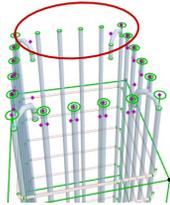


柱脚折曲げ定着表示



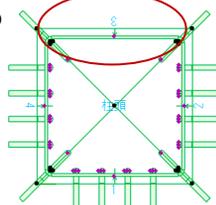
2 各辺の要素の表示非表示を切り替えます (円柱の場合はありません)

▶ 3D



Hotspotが非表示になります

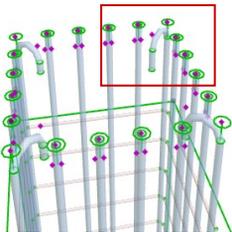
▶ 2D



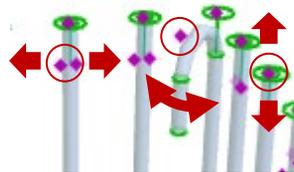
Hotspotと各辺の主筋が非表示になります

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



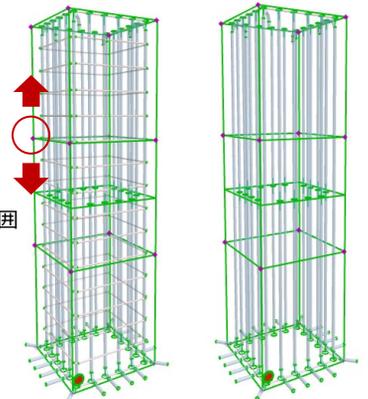
長さ
上下に移動

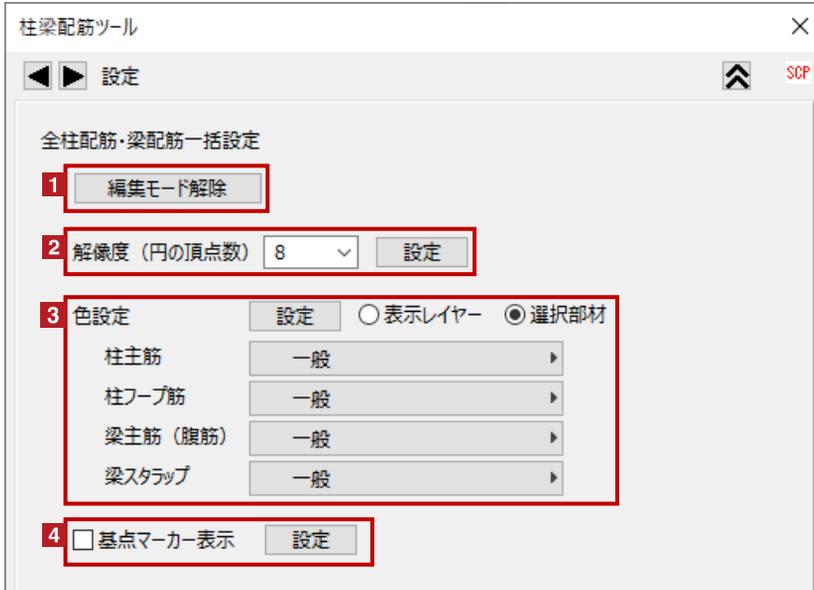
パネルゾーン範囲
上下に移動

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

フープ表示
フープの表示・非表示

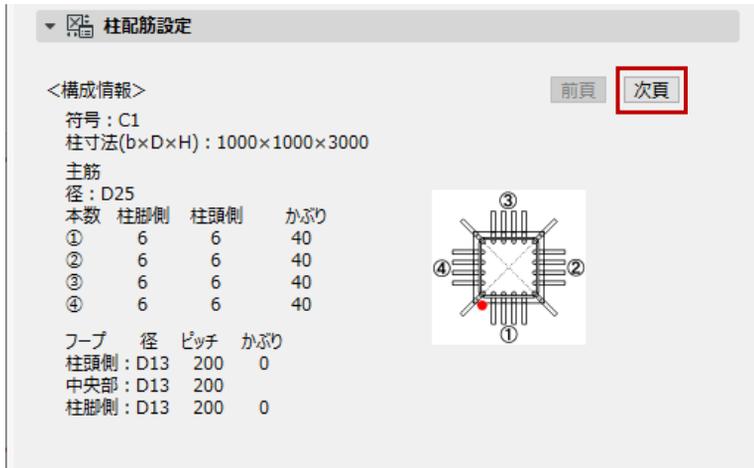




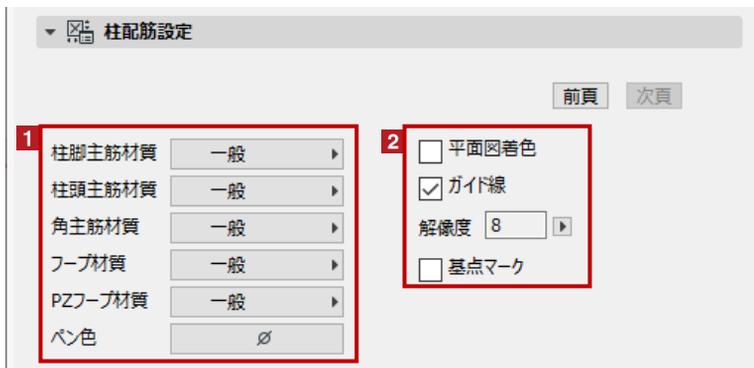
- 1 クリックするとすべての柱梁配筋オブジェクトの編集モードが解除されます
※複数のオブジェクトが編集モードになるとデータが重くなります
- 2 鉄筋の解像度の設定
頂点数を選択し[設定]をクリックします
数字が小さいほどデータが軽くなります
表示・非表示関係なくすべての配筋オブジェクトの設定が変わります
- 3 柱・梁配筋の材質（表示色）設定
色を変更する対象を選択し(表示しているすべての配筋オブジェクトが選択部材)、材質を選択して[設定]をクリックすると指定した要素の色が変わります
- 4 基点マーカの表示・非表示を変更します
表示・非表示関係なくすべての配筋オブジェクトの設定が変わりま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

オブジェクトの設定

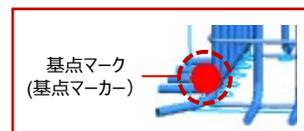
配置した柱配筋オブジェクトを選択し、「オブジェクトの設定画面(Ctrl+T)」で各種設定を変更します



※「次頁」をクリックするとページが切り替わります



- 1 主筋などの色を変更します
主筋（柱脚、柱頭、角）
フープ（一般、パネルゾーン）ペン色の変更
※ペン色を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 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】

柱梁配筋ツール

円柱配筋

1 主筋径 D25

2 主筋本数
柱頭側 12
柱脚側 12

3 かぶり 40.0 mm

4 ⑥柱頭かぶり 0.0 mm
⑦柱脚かぶり 0.0 mm

5 フープ径 螺旋フープ
①上部パネルゾーン D13 @ 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

6 主筋柱頭柱脚 余長 折曲げ内法直径(D)
柱頭フック なし 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 配置フロア

8 ARCHICAD レイヤー

9

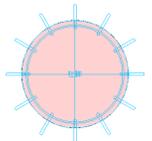
10 SCP

11 新規 上書 削除

- 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
 リンクON リンクOFF
- 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)
 をクリックして配筋オブジェクトを作成します

確認 ? ×

選択中の円柱への配筋を開始しますか ?



- 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)	<input type="checkbox"/> 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)

	柱頭側	柱脚側	余長(mm)	呼び径倍数
	0.0	0.0	375.0	← 0 ×d

5

6 主筋端部一括設定

	柱頭フック	柱脚折曲げ定着	余長(mm)	呼び径倍数	折曲げ内法直径(D)
	なし	なし	50.0	← 0 ×d	2 ×d

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

その他 柱頭・柱脚主筋連動

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

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

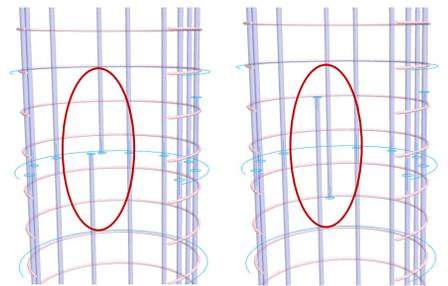
[高さ]: 上部・下部パネルゾーンの範囲設定
[かぶり]: 柱頭・柱脚から最初のフープまでのかぶり厚
[螺旋フープ]: 螺旋フープの切替

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

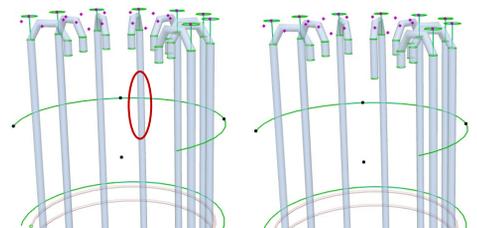
柱頭フック/柱脚の曲げ定着の対象を選択し、[余長]と[折曲げ内法直径]を設定して[一括設定]をクリックします

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



※円柱配筋のそ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】

柱梁配筋ツール

1 主筋径(上端) D25
主筋径(下端) D25

2 始点側端部 中央部 終点側端部
上端筋 10-D25 10-D25 10-D25
下端筋 10-D25 10-D25 10-D25

3 段のあき 0.0 mm

4 上 40.0
左 40.0 右 40.0
下 40.0

5 端部定着長さ
直線定着長さ 500.0 mm
余長 0 × d
折曲げ内法直径(D) 4 × d

6 スタップ径 D13
ピッチ 200.0 200.0 200.0 mm

7 腹筋径 D16 本数 1 × 2

8 表示フロア 配置フロア

9 ARCHICAD レイヤー

10 ハンチ部鉄筋形状設定
端部形状 ハンチ起点形状 1 / 6.00 以下で折曲法
折曲法 定着長さ 30 d

11 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

12 SCP

13 新規 上書 削除

1 主筋径を選択します
リンクボタンを有効にすると上端と下端の主筋径をそろえることができます



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 柱梁配筋ツールパレットの開閉

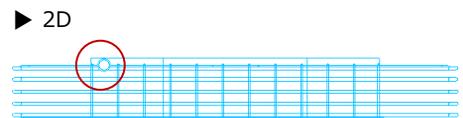
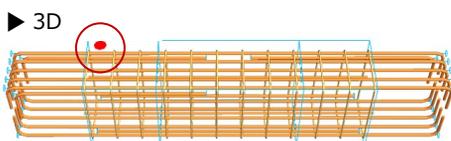
13 設定項目の登録

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

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





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

柱梁配筋ツール
×

1 ◀▶ 梁配筋編集

2 編集モード

符号: G1 断面寸法: b 800 × D 1000

	始点側端部	中央部	終点側端部
上端筋	10-D25	10-D25	10-D25
下端筋	10-D25	10-D25	10-D25
スタラップ	D13@200	D13@200	D13@200
腹筋	D16-1x2		

3 編集断面 編集段

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

4 スタラップピッチ(mm)

始点側	200.0
中央部	200.0
終点側	200.0

5 主筋端部編集 始点側 終点側

定着全長(mm) 500.0 設定

直線定着長さオフセット(mm) 0.0 一括設定

余長設定(mm) 0.0 一括設定 個別設定

連続

6 その他

定着全長固定モード

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

スタラップ表示(3D)

主筋スタラップ吸着

7 ハンチ起点部定着長さ(d) 0 設定

8 梁主筋個別色設定

- 設定 全クリア

連続

ARCHICAD レイヤー

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れ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

非表示

一段目編集断面表示

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

長さ方向表示

垂直方向表示

4 スタラップの間隔を設定

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
余長を個別に変更する場合は[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

主筋移動時連動 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
スタラップ表示 スタラップの表示・非表示を切替えます
主筋スタラップ吸着 スタラップから離れた最外端の主筋を、スタラ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 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

端部領域範囲表示

68

smartCON Planner for Archicad26
2023/02/09



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→ベットのHotspot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→ベットのHotspotの【移動 】で、配筋の移動が可能です

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

編集段

上1段

スタップピッチ(mm)

始点側 200.0

中央部 200.0

終点側 200.0

主筋端部編集 始点側 終点側

定着全長(mm) 500.0

直線定着長さオフセット(mm) 0.0

余長設定(mm) 0.0

連続

平面図編集断面 始点断面 中央断面 終点断面

断面幅(mm) 400.0

断面編集 かぶり 段間隔 余長

その他

定着全長固定モード

主筋移動時連動

端部領域範囲編集

段毎に長さを揃える

スタップ表示(3D)

ハンチ起点部定着長さ(d) 0

梁主筋個別色設定

連続

柱梁配筋ツール

編集モード

符号: G1 断面寸法: b 800 x D 1000

上端筋	10-D25	10-D25	10-D25
下端筋	10-D25	10-D25	10-D25
スタップ	D13@200	D13@200	D13@200
腰筋	D16-1x2		

編集断面

始点側 中央部 終点側

スタップピッチ(mm) 500.0

長さ方向 始点側 200.0

水平方向 中央部 200.0

垂直方向 終点側 200.0

余長編集 余長設定(mm) 0.0

連続

その他

定着全長固定モード

主筋移動時連動

端部領域範囲編集

段毎に長さを揃える

スタップ表示(3D)

ハンチ起点部定着長さ(d) 0

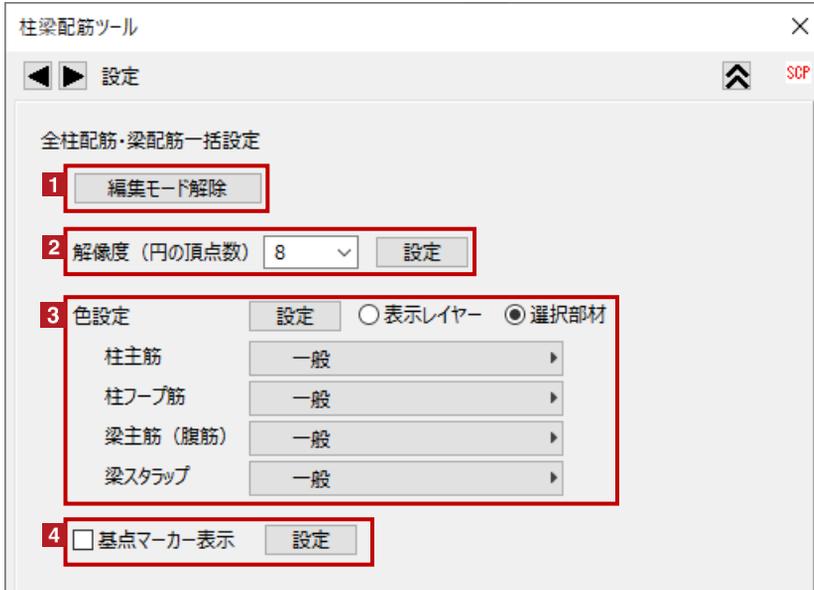
梁主筋個別色設定

連続

1 平面図で表示するHotspotなどを調整します
 【編集段】で段を選択すると平面図に表示されます
 編集する位置に関連する断面を表示します

69

smartCON Planner for Archicad26
 2023/02/09



- 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
- 4 基点マーカ表示・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



※「次頁」をクリックするとページが切り替わります



- 1 主筋などの色を変更します
主筋（始点、中央、終点、角）、スタップ、腹筋、ベン色をそれぞれ変更できます
※ベン色を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]/[オブジェクトベンの上書き]をOFFにしてください
- 2 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



13 掘削形状生成

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、「掘削形状」のアイコンを選択します



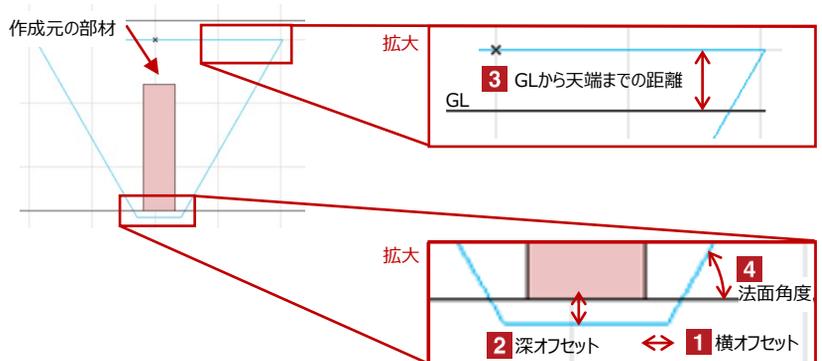
掘削形状のアイコンを選択します

作成方法

各項目を設定後、選択した部材の掘削形状を生成します



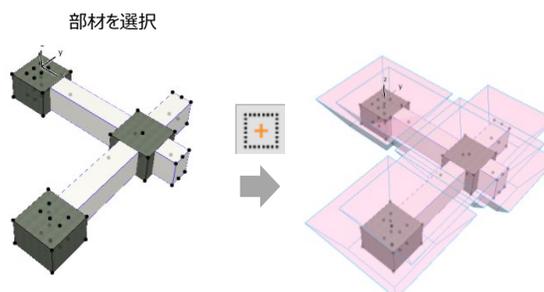
- 1 横オフセット（躯体側面から法戻までの距離）を設定します
- 2 深オフセット（躯体底面から床付け面までの距離）を設定します
- 3 GLから、生成する掘削形状の天端レベルを設定します
- 4 法面の角度を設定します



※深さ方向へのオフセットは、部材の底面の法線方向への長さになるように作図されます



- 5 配置するレイヤーを選択します
- 6 作成元となる部材を選択し、 をクリックします



※作成元の部材は、複数選択が可能です

※掘削オブジェクトは部材ごとに個別の掘削形状を作成します



掘削形状ツール

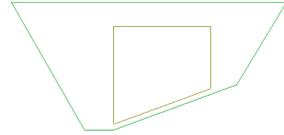
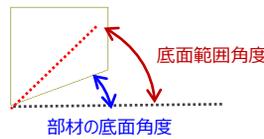
横寸セット(mm)	500	SCP
深寸セット(mm)	110	
GL(mm)	0	
7 法面角度(°)	60	
ARCHICAD レイヤー		
8 底面範囲(°) ±	45	
9 <input checked="" type="checkbox"/> 頂点丸め 基準角度(°)	60	

< その他のダイアログ >

7 底面範囲・頂点丸め基準角度 設定画面の展開

8 底面範囲

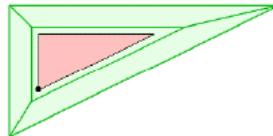
設定した角度以下 ($\leq \pm 0^\circ$) までの底面範囲になります
この範囲を超える傾斜面には掘削形状が作成されません



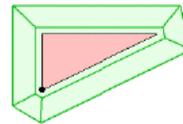
底面範囲内の傾斜
→掘削形状が作成されます

9 頂点丸め 基準角度

チェックなし



チェックあり

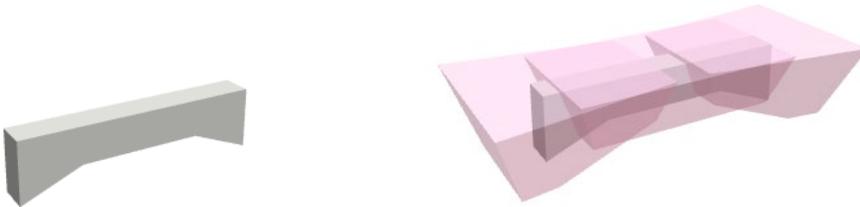


編集方法

作成された掘削オブジェクトの編集例

【底面の高さが異なる場合】

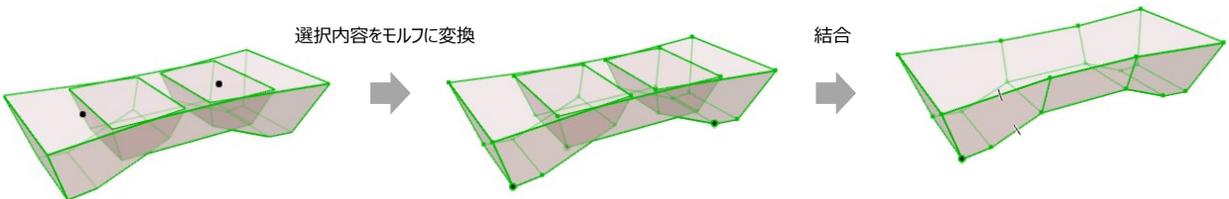
底面の形状が異なるオブジェクトの場合は、底面ごとに個別に掘削形状が作成されます



【1つのオブジェクトとして編集する場合】

①複数の掘削オブジェクトを選択し、右クリック[選択内容をモルフに変換]をクリックします

②変換されたモルフを選択したまま、右クリック[プール演算]-[結合]をクリックします



【稜線の表示例】

平面図上で稜線を表示する場合は[材質上書き]を[ガラス-シンプル]に変更します

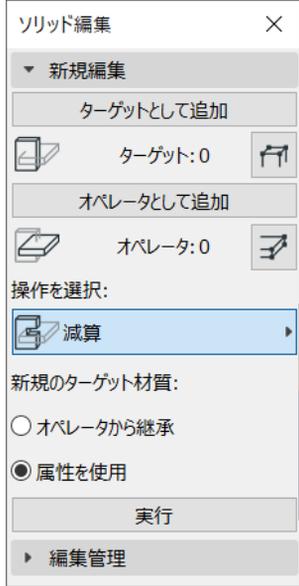




活用例

ソリッド編集を利用し、掘削モデルを作成します

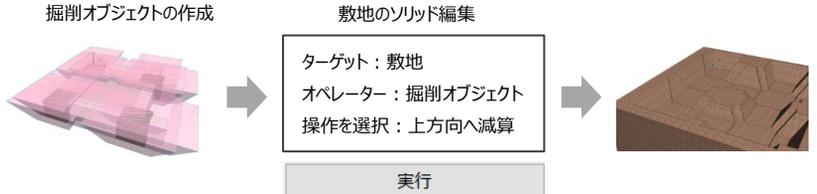
メニューバーから[デザイン]→[ソリッド編集]を立ち上げます



【根切モデルの作成】

手順1) 掘削オブジェクトの作成

手順2) 敷地のソリッド編集
[敷地]をターゲット、[掘削オブジェクト]をオペレータとし、[上方向へ減算]します



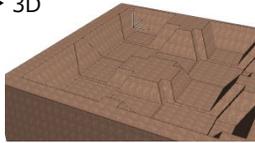
手順3) 敷地をモルフィ化

敷地を選択し右クリック[選択内容をモルフに変換]をクリックします

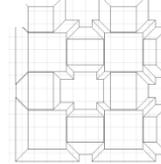
- ※ 根切りモデルをモルフィ化することで、3D上で根切り底・法面の設定、2D上で法面形状の表示などが可能となります
- ※ 一度モルフィ化すると掘削前の操作には戻せませんのでご注意ください

< 根切りモデルの完成 >

▶ 3D



▶ 2D



※ 2D表示では、モルフィ化せずに3Dドキュメントを活用することも可能です

【掘削数量モデルの作成】

手順1) 掘削オブジェクトの作成と敷地のコピー

掘削オブジェクトを作成後、敷地をコピーして2つにし、敷地①、敷地②とします。

手順2) 敷地①のソリッド編集とモルフィ化

[敷地①]をターゲット、[掘削オブジェクト]をオペレータとし、[上方向へ減算]し根切モデルを作成後モルフィ化します

敷地①のソリッド編集

ターゲット: 敷地①
オペレーター: 掘削オブジェクト
操作を選択: 上方向へ減算

手順3) 敷地②のソリッド編集

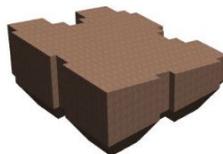
[敷地②]をターゲット、[敷地①]をオペレータとし[減算]します

敷地②のソリッド編集

ターゲット: 敷地②
オペレーター: 敷地①
操作を選択: 減算

< 掘削数量モデルの完成 >

▶ 3D



※敷地が傾斜している場合にも有効です
※体積表示ツールで体積を表示すると数量を表示することが可能です

掘削数量305.71m³



14 体積表示・重量表示

smartCON
Planner
for ARCHICAD

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、「体積表示」のアイコンを選択します



体積表示・重量表示のアイコンを選択します

作成方法

① 選択部材の体積・重量を確認する方法

体積表示ツール ×

6 + 名称 SCP

C1: 5

文字高(mm) 200

1 ARCHICAD レイヤー

2 体積算出方法(新規作成時に指定)

選択された要素の体積の合計

ゾーンもしくはモルフと
重なる体積の合計

3 重量計算方法(新規作成時のみ指定)

ビルディング材料密度×体積

単位重量(ton/m³)×体積

2.30

4 表示内容

体積 体積(重量)

重量 重量(体積)

集計対象の表示

目線 目線リセット 全て

1 体積表示オブジェクトを配置するレイヤーを選択します

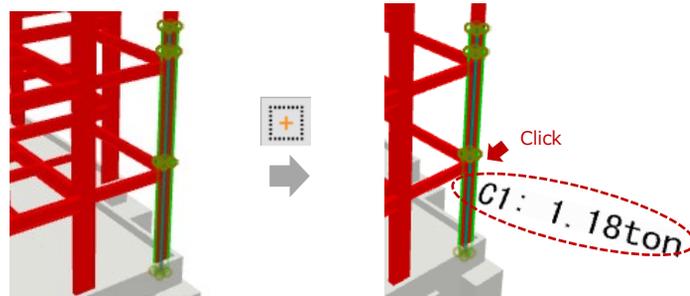
2 [選択された要素の体積の合計]を選択します

3 [重量計算方法]を選択します
[単位重量×体積]では単位重量を指定して計算ができます
プルダウンメニューより基準となるビルディング材料の選択が可能です

4 表示内容を選択します

5 必要に応じて数値の前に表示する名称を入力します

6 体積を求める部材を選択し + をクリック後、
体積を表示させたい位置をクリックします
部材は複数選択可能です





作成方法

② 指定範囲と重なった部材の体積・重量を確認する方法

体積表示ツール

7 名称 SCP

6 1工区CON:

文字高(mm) 200

2 ARCHICAD レイヤー

3 体積算出方法(新規作成時に指定)

選択された要素の体積の合計

ゾーンもしくはモルフと
重なる体積の合計

4 重量計算方法(新規作成時のみ指定)

ビルディングマテリアル密度×体積

単位重量(ton/m³)×体積

2.30

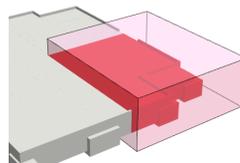
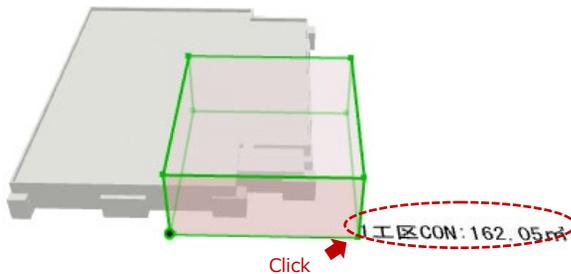
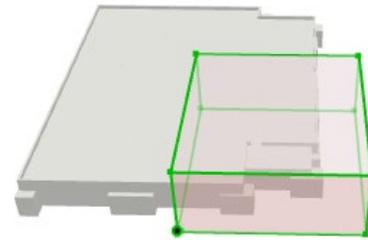
5 表示内容

体積 体積(重量)

重量 重量(体積)

目線 目線リセット 全て

- 1 あらかじめ、ゾーンツールもしくはモルフツールで体積を求める範囲を作成します
- 2 体積表示オブジェクトを配置するレイヤーを選択します
- 3 [ゾーンもしくはモルフと重なる体積の合計]を選択します
- 4 [単位重量×体積]のみ使用できます
単位重量を指定します
プルダウンメニューより基準となるビルディングマテリアルの選択が可能です
- 5 表示内容を選択します
- 6 必要に応じて数値の前に表示する名称を入力します
- 7 1 で作成したゾーン(モルフ) を選択したまま  をクリック後、体積を表示させたい位置をクリックします



対象はゾーンやモルフと重なった範囲のみ
※要素は切断されません



編集方法

配置した体積表示オブジェクトの表示内容や表示方向の変更が可能です

体積表示ツール ×

名称 SCP

C1:

文字高(mm) 200 1

ARCHICAD レイヤー

体積算出方法(新規作成時に指定)

選択された要素の体積の合計

ゾーンもしくはモルフと
重なる体積の合計

重量計算方法(新規作成時のみ指定)

ビルディング材料密度×体積

単位重量(ton/m³)×体積

2.30

2 表示内容

体積 体積(重量)

重量 重量(体積)

3 集計対象の表示 4

5 目線 目線リセット 全て

- 1** 文字高さの変更
変更したい体積表示オブジェクトを選択し、文字高を指定します
体積表示オブジェクトを選択



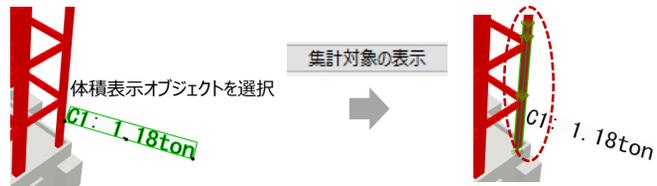
- 2** 表示内容の変更
変更したい体積表示オブジェクトを選択し、表示内容を指定します
体積表示オブジェクトを選択



- 3** 計算結果の更新
更新したい体積表示オブジェクトを選択し、 をクリックします
算出対象部材や対象範囲のモルフなどの形状を変更した場合に使用します



- 4** 集計対象の表示
確認したい体積表示オブジェクトを選択し、**集計対象の表示** をクリックします
対象の部材もしくは指定範囲が選択されます



- 5** 表示方向の変更
変更したい体積表示オブジェクトを選択し、**目線** をクリックします
目線リセット でデフォルトの位置に戻ります





15 座標表示

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、「座標表示」のアイコンを選択します



座標表示のアイコンを選択します

作成方法

各項目を設定後、画面上で任意の地点の座標を表示します

座標表示ツールは、予め作成した原点を基点とした3次元座標値を3Dおよび2D上に表示する機能です



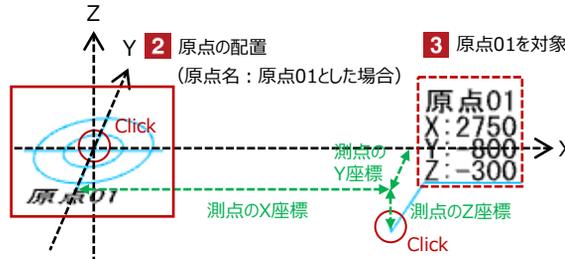
1 配置するレイヤーを選択します

2 任意の原点名（例：原点01）を入力し、（原点配置ボタン）をクリック後、任意の地点に原点を配置します

3 配置した原点名を選択してから、測点名を入力し（下段は枝番付き測点名）

（測点配置ボタン）をクリック後、任意の地点に測点座標を表示します

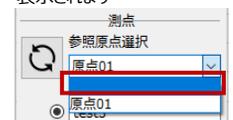
※CSVで出力するため、原点名、測点名には「,」（カンマ）を使用しないでください。



3 原点01を対象とした測点座標の表示

※ 9 に を入れると原点名が表示されます

※ 3 の原点選択時に空白を選択した場合は、ARCHICADの原点を対象とした測点座標が表示されます



< その他のダイアログ >

4 下段の測点名の次の枝番を表示します。

5 連続に を入れると座標を連続で配置できます。

6 表示する文字サイズの設定

7 表示する座標系の選択

8 座標表示方向の選択

9 座標オブジェクトの表示位置変更

を入れると吹き出し線の終点を基準に左側に座標オブジェクトを表示します（デフォルトは右側）

10 測点座標への原点名の表示・非表示切替

を入れると、測点座標に原点名が表示されます

11 測点座標へのXYZの表示・非表示切替

を入れると、測点座標にXYZが表示されます

12 現在の視点に合わせた表示の回転（3Dのみ）

クリックすると、3D上で現在の視点に合わせて表示が回転します



編集方法

配置した測点座標オブジェクトの表示内容の変更や座標のエクスポートなどが可能です

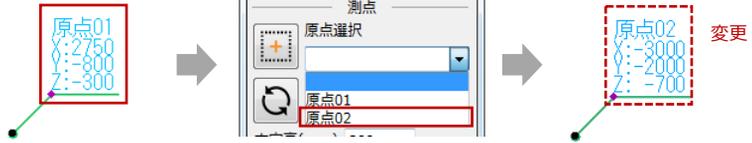


1 対象とする原点の変更

測点座標オブジェクトを選択し、原点を変更します

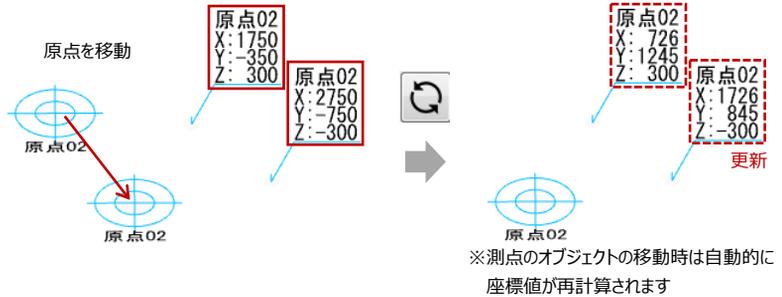
測点座標オブジェクトを選択

対象とする原点を変更



2 原点移動後の計算結果の更新

原点を移動後、[リフレッシュ] をクリックすると、移動した原点を対象とした測点座標値が全て再計算されます



3 座標のエクスポート/インポート

座標エクスポートを押すと配置した座標をcsv形式で出力できます。csvファイルを読み込んで図面内の原点や測点の更新、および新規作成ができます。csvファイルには(Global)と(Local)がありますが、必ず (Global)と書かれた項目の数値を変更します。[参照原点]に別の原点名を入力すると、測点の原点を変更できます

[原点]	x(Global)	y(Global)	z(Global)				guid	
原点01	1937.4	3682.1	300				EADC0862-DE1B-491D-ADE8-6194A2E56EA0	
[測点]	x(Global)	y(Global)	z(Global)	x(Local)	y(Local)	z(Local)	参照原点	guid
test1	9069.9	-2000	3000	7132.5	-4921.6	0	原点01	02405BCB-5F3D-4BD4-B515-85DCE19B2C70
test2	6359	3682.1	300	4421.6	0	0	原点01	845DB636-1456-4BD4-A868-4C625DAF646C

設置基準

座標オブジェクトの設置基準は、配置時にクリックした位置です

配置フロアは、2Dで作成した場合は[当該フロア]に、3Dで作成した場合は[1F (フロア番号=1)]になります

< 原点の表示例 >

▶ 2D



▶ 3D



< 測点座標の表示例 >

▶ 2D



▶ 3D





16 3D寸法線

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、「3D寸法線」のアイコンを選択します



3D寸法線のアイコンを選択します

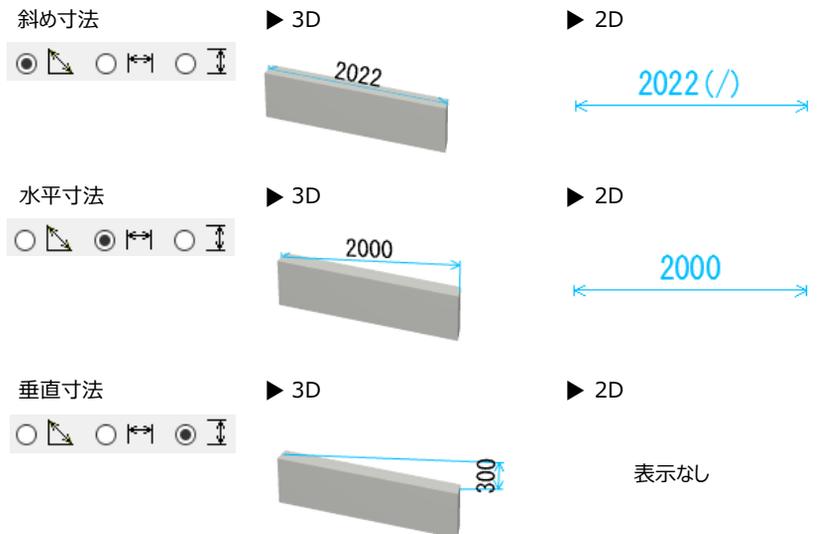
作成方法

部材を選択し各項目を設定後、寸法を計測する位置をクリックします



- 1 文字の高さを設定します
- 2 作成タイプを選択します
- 3 配置するレイヤーを選択します
- 4  をクリック後寸法を計測する位置をクリックします

< 作成タイプについて >



- 5 を入れると、平面図で表示されます
- 6 現在の視点に合わせた表示の回転（3Dのみ）
クリックすると、3D上で現在の視点に合わせて表示が回転します

※寸法オブジェクトは、単独のオブジェクトです。作成時に参照した部材を修正しても、追従しません。



3D寸法線の形状変更

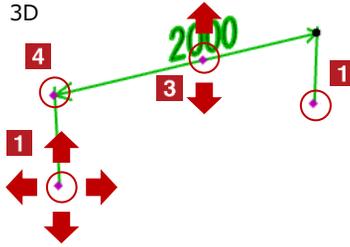
Hotspotをクリックすると、寸法線の長さや引き出し線の位置などの変更が可能です

赤のHotspotをクリック→ペレットパレットの [頂点を移動] で、3D寸法線の引出し線などの変更が可能です
 黒のHotspotをクリック→ペレットパレットの [移動] で、3D寸法線の移動が可能です

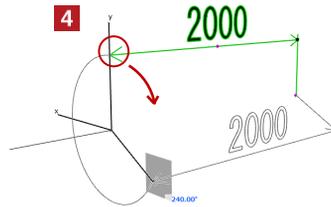
▶ 2D



▶ 3D

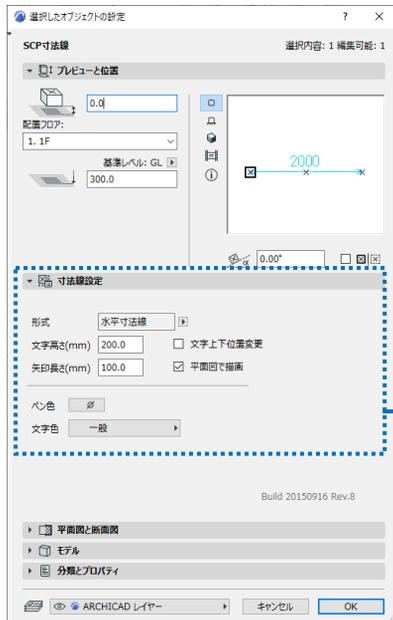


- 1 寸法線の長さ変更
- 2 引出し線の位置変更 (2D)
- 3 引出し線の位置変更 (3D)
- 4 寸法線の回転



オブジェクトの設定

配置した3D寸法線を選択し、「オブジェクトの設定画面 (Ctrl+T)」で各種設定を変更します



- 1 作成タイプの切替
- 2 寸法値の高さ設定
- 3 寸法線の矢印のサイズ設定
- 4 寸法値の上下位置変更
- 5 平面図での表示切替
 を入れると平面図で表示されます
- 6 2D画面上の寸法の描画色設定
- 7 寸法値の表示色設定



17 オブジェクト移動

ツールの呼び出し方

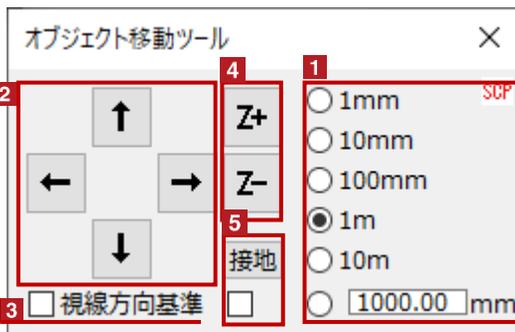
メニューバーからSCP→SCPランチャーを立ち上げ、「オブジェクト移動」のアイコンを選択します



オブジェクト移動のアイコンを選択します

作成方法

移動したいオブジェクトを選択後、ツールパレットのボタンでオブジェクトを移動します



1 移動したいオブジェクトを選択し移動量を設定します

2 矢印をクリックし移動します

3 [視線方向基準]をクリックすると現在の視点に合わせて移動します

4 高さ方向に移動します

5 真下の要素に接地します

オブジェクトを選択し、 を入れた後に **接地** をクリックすると真下の要素に接地することができます



接地対象は[柱][梁][壁][床][屋根][シェル][モルフ][オブジェクト]です
0.1m*0.1m以上の開口がある場合は接地できない場合があります



18 オブジェクト表示設定

smartCON
Planner
for ARCHICAD

ツールの呼び出し方

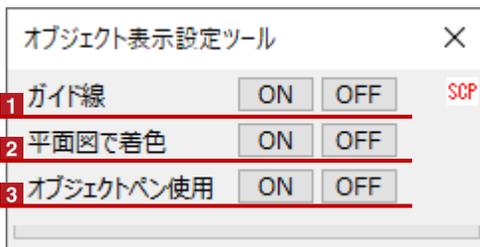
メニューバーからSCP→SCPランチャーを立ち上げ、「オブジェクト表示設定」のアイコンを選択します



オブジェクト表示設定のアイコンを選択します

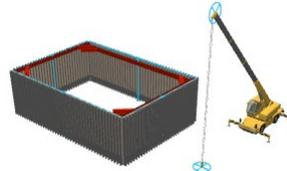
作成方法

配置された全てのSCPオブジェクトの表示設定を変更できます

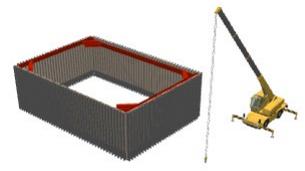


1 SCPオブジェクトのガイド線のON/OFFを設定します

<ON>

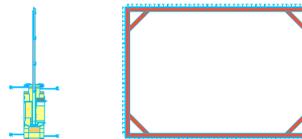


<OFF>

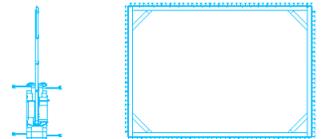


2 SCPオブジェクトの平面図で着色のON/OFFを設定します

<ON>

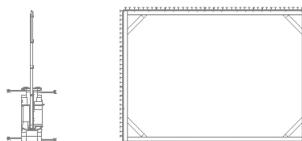


<OFF>



3 SCPオブジェクトのオブジェクトペンのON/OFFを設定します

<ON>



<OFF>

