



00_ランチャー

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 (P2)

4 建機・車両ツールのウィンドウを呼び出す (P9)

5 車両軌跡ツールのウィンドウを呼び出す (P16)

6 仮囲い・ゲートツールのウィンドウを呼び出す (P19)

7 クサビ式足場ツールのウィンドウを呼び出す (P22)

8 枠組足場ツールのウィンドウを呼び出す (P43)

9 仮設材ツールのウィンドウを呼び出す (P50)

10 山留めツールのウィンドウを呼び出す (P66)

11 切梁・腹起しツールのウィンドウを呼び出す (P70)

12 地盤アンカーツールのウィンドウを呼び出す (P75)

13 構台ツールのウィンドウを呼び出す (P77)

14 手摺ツールのウィンドウを呼び出す (P80)

15 本設部品ツールのウィンドウを呼び出す (P83)

16 柱梁配筋ツールのウィンドウを呼び出す (P85)

17 掘削形状ツールのウィンドウを呼び出す (P95)

18 体積表示・重量表示ツールのウィンドウを呼び出す (P98)

19 座標ツールのウィンドウを呼び出す (P101)

20 3D寸法線ツールのウィンドウを呼び出す (P103)

21 オブジェクト移動ツールのウィンドウを呼び出す (P105)

22 オブジェクト表示設定ツールのウィンドウを呼び出す (P106)

※アイコンをクリックすると、該当ページへ移動します



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



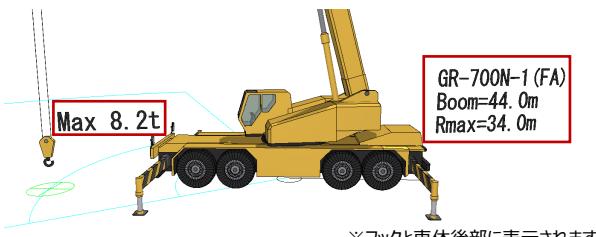
クレーンのアイコンを選択します

作成方法

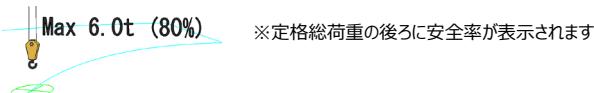
各項目を設定後、画面上で任意の位置をクリックしてクレーンを配置します



< ④ クレーン情報の表示/非表示の例 >



< ⑤ 安全率の設定例 >



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

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

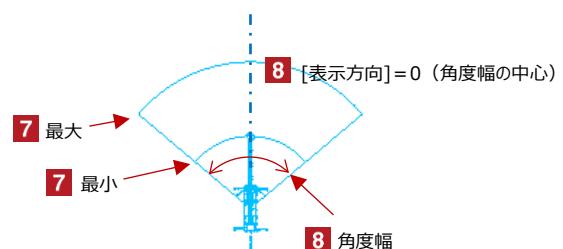
⑨ 車両操作・フック座標設定画面の展開

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

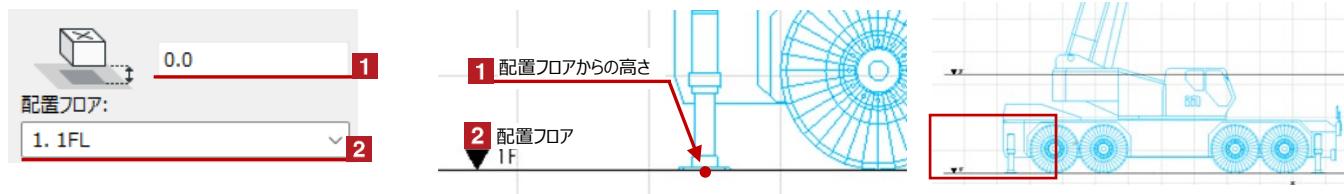
< ⑦ クレーン作業半径の表示/非表示 ⑧ クレーンの方向調整の例 >





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

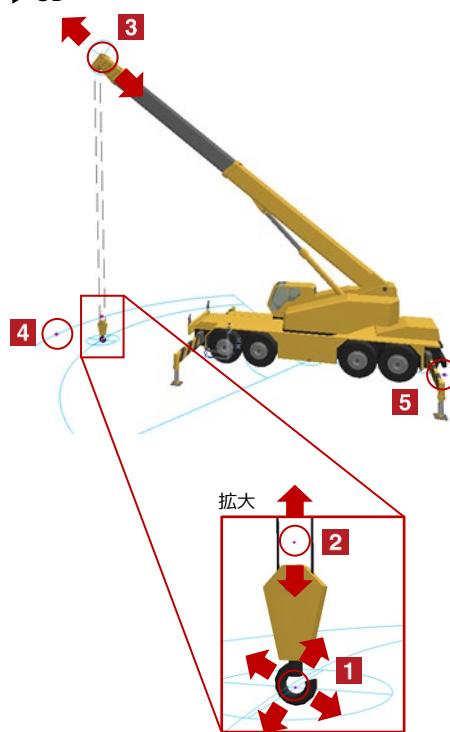


クレーンの姿勢変更

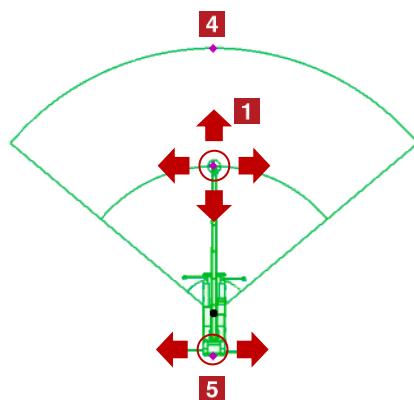
Hotspotをクリックすると、フックの位置・高さやブーム長さなどの個別の変更が可能です

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

▶ 3D



▶ 2D



① フックの位置（吊荷の位置）変更

② フックの高さ変更

③ ブームの長さ変更

④ 作業半径表示の中心線変更

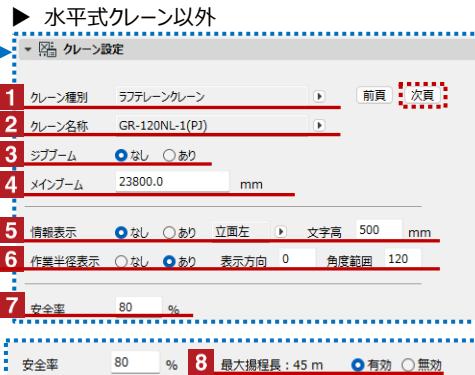
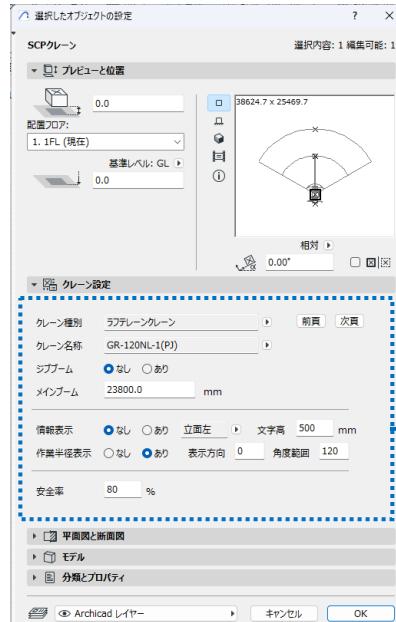
⑤ 車体の回転



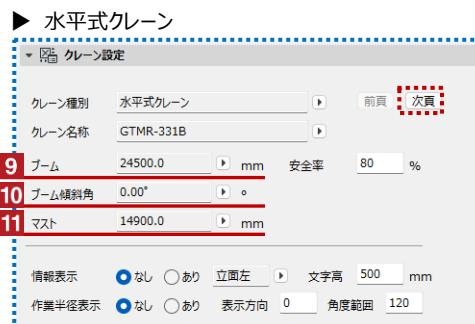
オブジェクトの設定

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

【クレーン設定 1ページ目】 ※ 次頁 をクリックするとページが切り替わります



- 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 作業半径の表示方向と角度幅の調整
- 7 定格総荷重に掛ける安全率の設定
- 8 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
ブックの移動を制限できます

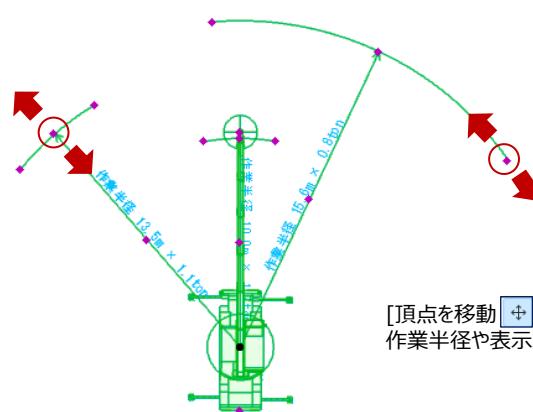


- 9 ブームの長さ
- 10 ブームの傾斜角
- 11 マスト高さ

【クレーン設定 2ページ目】



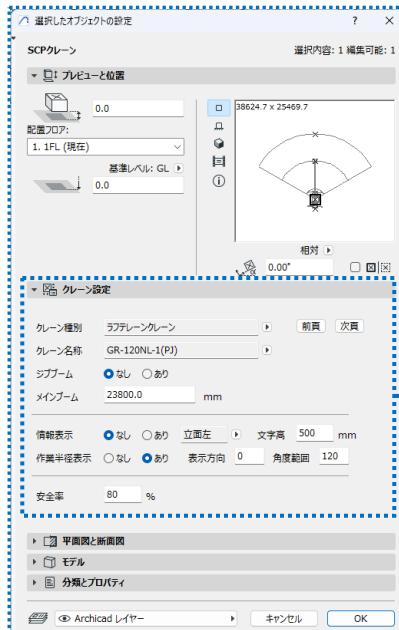
- 1 作業半径の表示数の設定
選択した数の設定項目が表示されます
- 2 作業半径の表示範囲の設定
- 3 作業半径文字の反転
を入れると作業半径の文字が反転します
- 4 2D画面上の作業半径の文字色設定



[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



【クレーン設定 3ページ目】



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

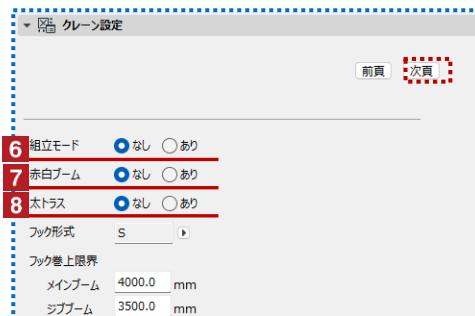
5 フック巻上限界の設定
(小型クレーンはジブブームのみ)

6 ブーム接地状態（組立モード）への切替

7 赤白ブームへの表示切替

8 太トラスへの表示切替
(トラスを目立たせたい場合)

► クローラークレーン・クローラー（タワー）クレーン



9 ベースの有無の設定

10 段階マストの切替





【クレーン設定 4ページ目】

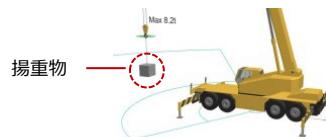


- 1 車体の色設定
- 2 揚重物の色設定
- 3 作業半径の表示色設定
- 4 2D画面上のクレーンの描画色設定
- 5 2D画面上の車体の着色

【クレーン設定 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
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



※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

- 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)

2 フック重量と吊り治具等の重量をそれぞれ指定します

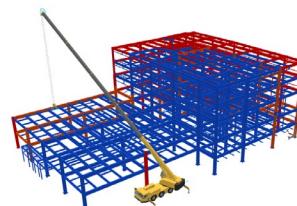
※【個別に判定を行う場合】は④、【一括で揚重判定を行う場合】は⑤ の操作をします

3 【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

4 【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

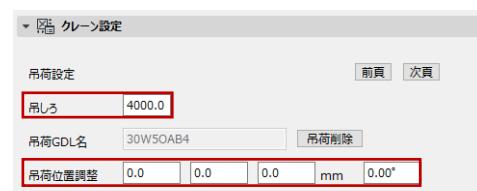


- 揚重判定をしたい要素とクレーンを表示
- [合格]ボタンで揚重可能要素の色を設定
- [一括揚重判定]ボタンを押す
- 揚重判定結果が表示される
※指定色以外の色
[オレンジ:揚重不可(重すぎ)][黄色:判定不可]
[元の材質:揚重不可(遠すぎ)]
- リセットする場合は [クリア] ボタンを押す

< 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「揚重可能」もしくは「揚重不可(重すぎ)」のときに吊荷のコピーを作成します
※[揚重不可(重すぎ)]の場合、赤色の吊荷コピーが作成されます
※[揚重不可(遠すぎ)]、[揚重不可(高すぎ)]の場合、吊荷コピーは作成されません

吊しろと吊荷位置は
設定画面で変更できます

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



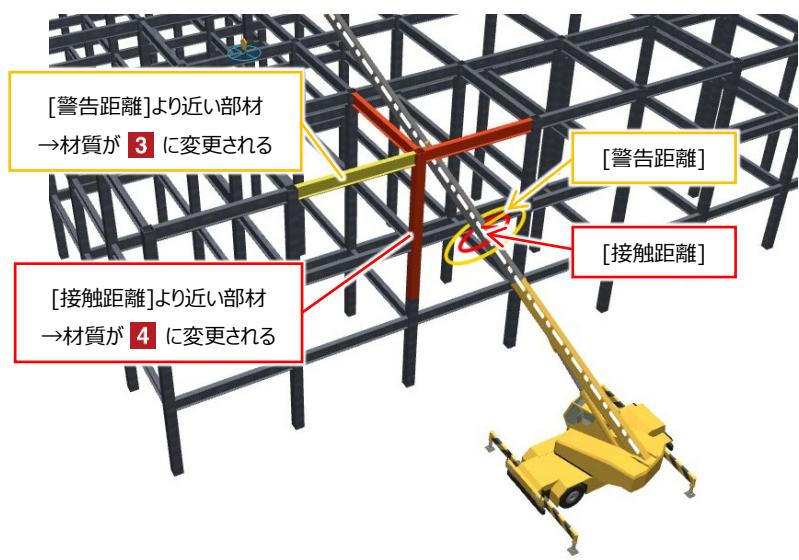
干渉チェック

ブームと既存躯体の干渉チェックが行えます



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



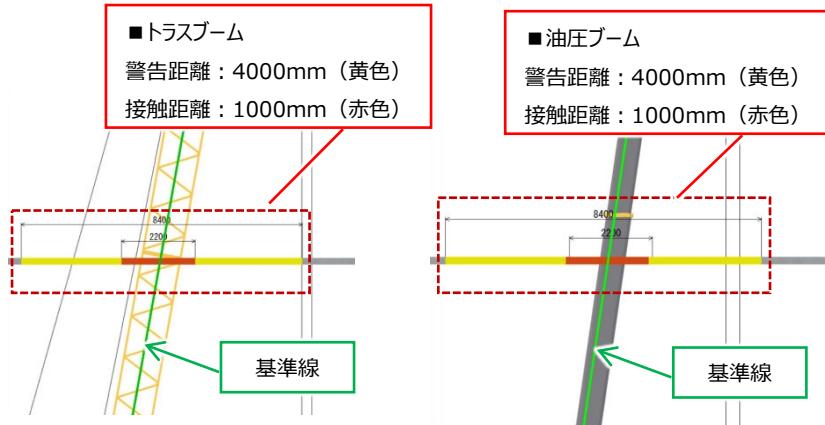
5 干渉チェック結果のクリア
[クリア]ボタンを押すと、干渉チェックで材質が変更された全ての部材が元の材質に戻ります

< 判定基準について >

判定距離(警告距離/接触距離)の基準はメインブームの基準線です

基準線の位置はトラスブームと油圧ブームで異なります

※対象物に太さがある場合、判定の着色範囲は指定距離よりも大きくなります





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

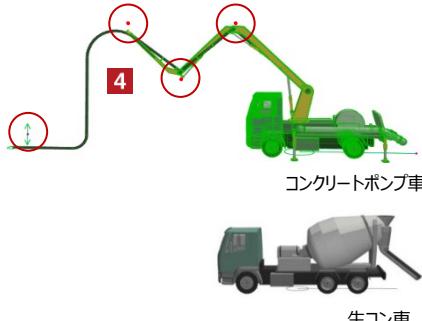


建機・車両のアイコンを選択します

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

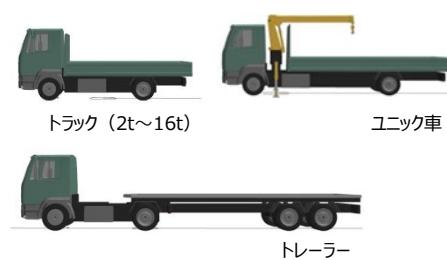
【コンクリート打設関連の建機・車両の配置】



生コン車

- 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・車両を配置します
- ④ アーム角度・ホース位置は、Hotspotで編集ができます

【運搬機械関連の車両の配置】



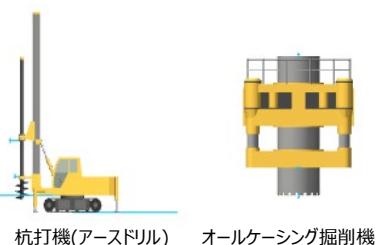
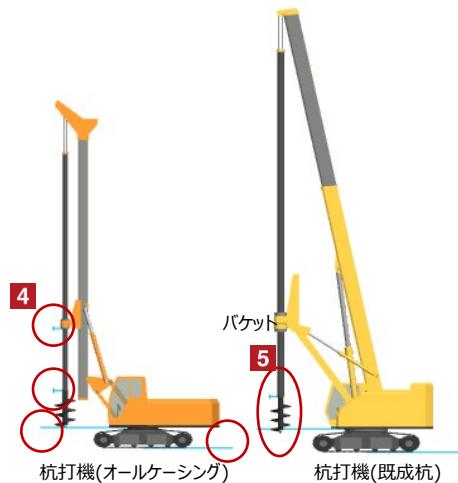
ユニック車

トレーラー

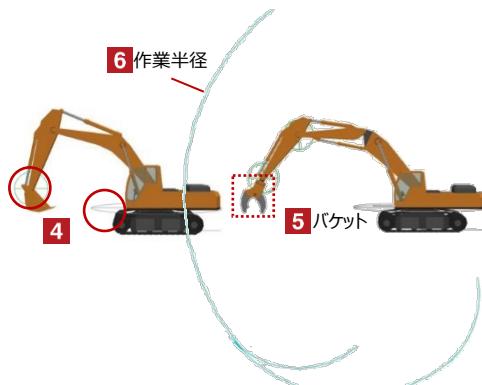
- ① 形式・名称で機種を選択します
- ② 配置するレイヤーを選択します
- ③ 配置ボタンをクリック後、任意の位置に車両を配置します



【山留め・杭・地盤改良の配置】

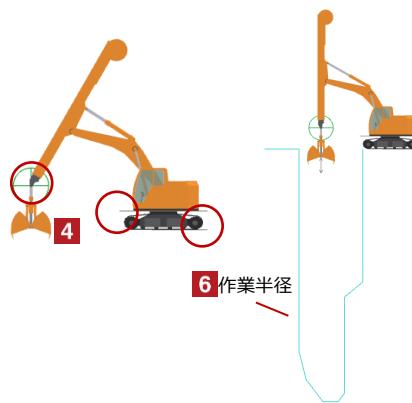


【掘削・解体関連の建機の配置】



※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

【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 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 >

- 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

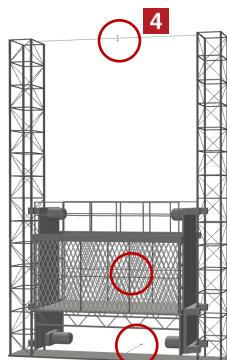
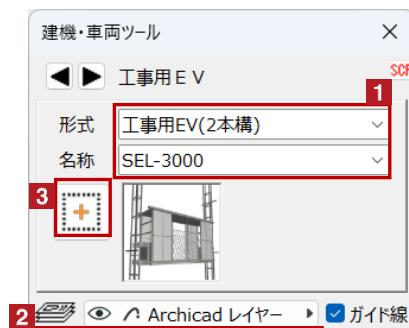
< その他のダイアログ >

- 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

- 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

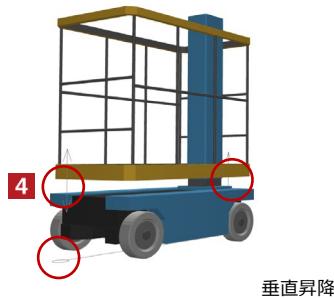


【工事用EVの配置】

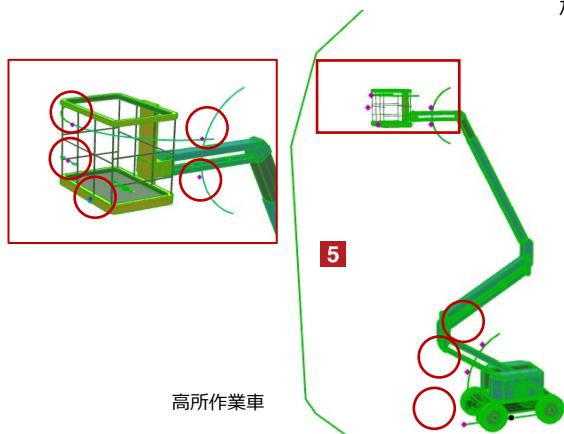


- 1 形式・名称で機種を選択します
- 2 配置するレイヤーを選択します
- 3 配置ボタンをクリック後、任意の位置に建機を配置します
- 4 ポスト高さやEVの位置や向きの調整は、Hotspotで編集が可能です

【高所作業車の配置】



- 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 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で編集ができます





【その他(カニクレーン)の配置】



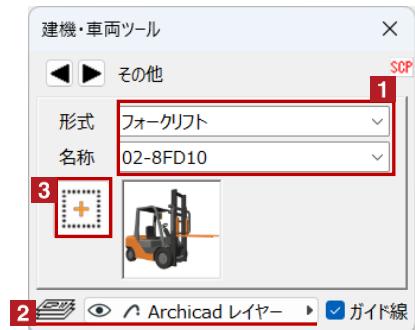
① 形式・名称で機種を選択します

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 ボーム・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

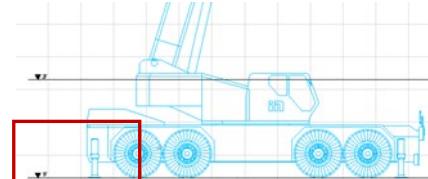
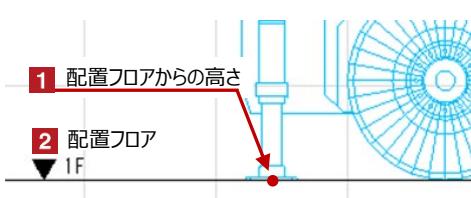
③ 配置ボタンをクリック後、任意の位置に建機を配置します

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



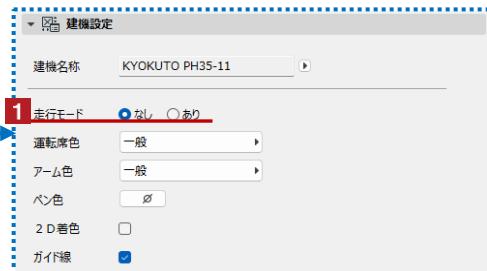
オブジェクトの設定

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】

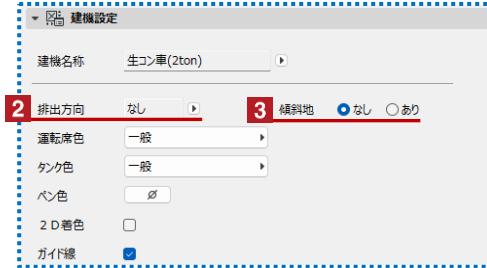


▶ コンクリートポンプ車



- 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

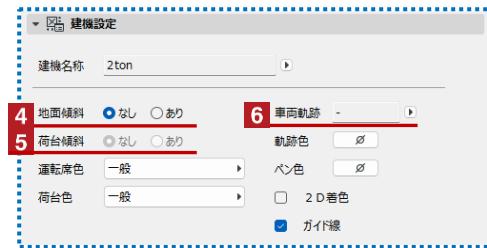
▶ 生コン車



- 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)

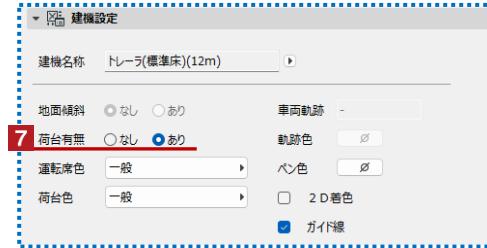


▶ トラック、ダンプ



- 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

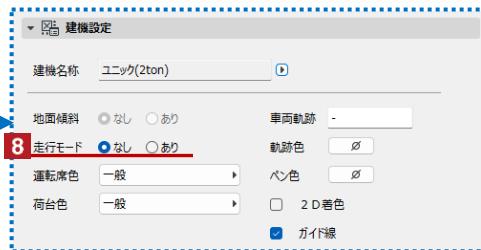
▶ トレーラー



- 7 荷台の表示/非表示切替**



▶ ユニック車

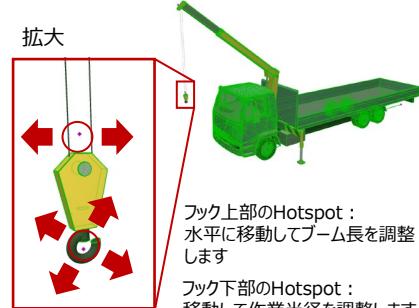


8 ブーム・アウトリガーの折りたたみ

[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
直徑の設定

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 排土プレードの表示/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

仮設設定

| | | | |
|--|------------|--|----|
| 形式名称 | SEL-3000 | 前頁 | 次頁 |
| 18 扉 | 閉 | 20 <input type="checkbox"/> ケージ2台 | |
| 19 ポスト高さ | 10000.0 mm | <input type="checkbox"/> 移動範囲描画 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> 段階ポスト高 | | <input checked="" type="checkbox"/> 名称表示 | |

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

► 高所作業車

建機設定

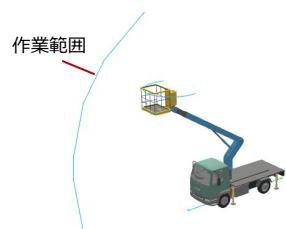
| | | |
|--|--|--|
| 建機名称 | Z-45JDC | |
| 21 <input type="checkbox"/> 走行モード | 22 <input checked="" type="checkbox"/> 作業範囲 | 23 <input checked="" type="checkbox"/> 3D作業範囲 |
| 積載荷重 227kg | | |
| 本体色 | 一般 | <input checked="" type="checkbox"/> ガイド線 |
| 作業台色 | 一般 | <input type="checkbox"/> 2D着色 |
| ベン色 | Ø | Build 20191111 Rev.1 |

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



3D作業範囲



► カニクレーン

建機設定

| | |
|--|--|
| 建機名称 | MC-285C-2 |
| 24 <input type="checkbox"/> 走行モード | 25 <input checked="" type="checkbox"/> 脚ホーム位置 |
| ブーム色 | 一般 |
| 脚色 | 一般 |
| ベン色 | Ø |
| <input checked="" type="checkbox"/> ガイド線 | <input type="checkbox"/> 2D着色 |

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

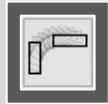
► フォークリフト

建機設定

| | |
|--|-------------------------------|
| 建機名称 | 02-8FD10 |
| 26 パレットサイズ(WxDxH) | 0.0 x 1200.0 x 140.0 mm |
| 27 フォーク間隔(外側) | 700.0 mm |
| 本体色 | 一般 |
| パレット色 | 一般 |
| ベン色 | Ø |
| <input checked="" type="checkbox"/> ガイド線 | <input type="checkbox"/> 2D着色 |

26 パレットのサイズの設定

27 フォーク間隔の設定



03_車両軌跡

ツールの呼び出し方

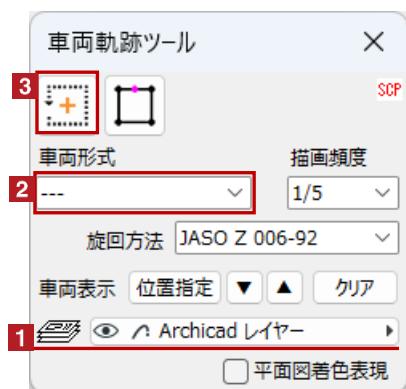
メニューバーからSCP→SCPランチャーを立ち上げ、「車両軌跡」のアイコンを選択します



車両軌跡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軌跡を描画します



① 配置するレイヤーを選択します

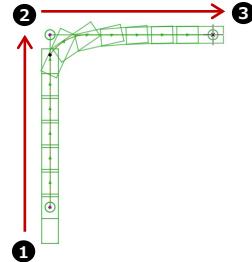
② 車両形式で任意の車両を選択します

③ をクリック後、車両の軌跡を描画します

< ② で選択できる車両 >

- 2ton
- 2ton-L
- 2ton-LL
- 4ton
- 4ton-L
- 4ton-LL
- 8ton
- 8ton-L
- 8ton-LL
- 16ton
- ダンプ(2ton)
- ダンプ(4ton)
- ダンプ(10ton)
- トレーラ(標準床)(12m)
- トレーラ(標準床)(16.5m)
- トレーラ(低床)(16.5m)
- ユニック(2ton)
- ユニック(4ton)
- ユニック(10ton)
- カスタム

< ③ の車両軌跡描画方法 >





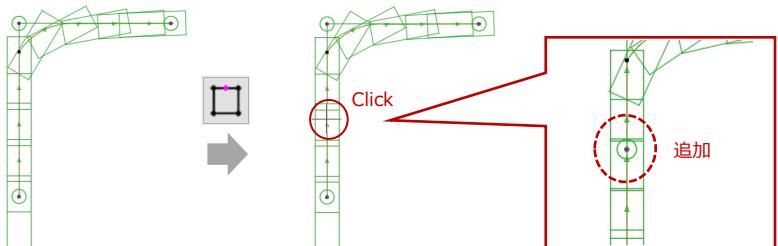
編集方法

作成した車両の軌跡や旋回方法を変更することができます

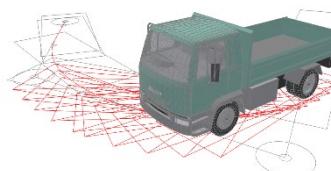


- 1** 軌跡を増やしたいところに頂点を追加します

車両軌跡を選択



< 車両軌跡表示の例 >



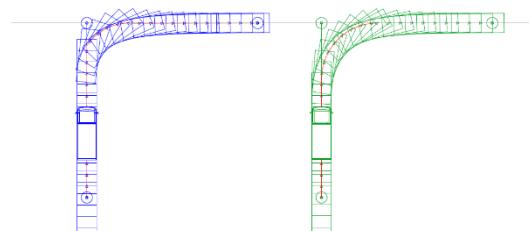
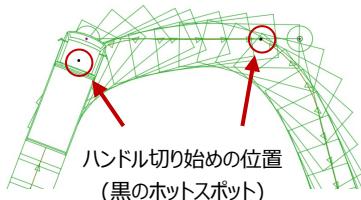
※作図時に軌跡が赤色に表示された場合
最小回転半径を超えていたため
頂点位置を編集してください

- 2** 軌跡の描画頻度を選択します

1、1/2、1/5、1/10
1の場合 約500mm間隔で軌跡が表示されます

- 3** 旋回方法の選択

車両軌跡ツールでは、JASO Z 006-92もしくはハンドル角0旋回を選択します



JASO Z 006-92

ハンドル角0旋回

※JASO Z 006-92は、ハンドル切り始めの位置でハンドルを全て切った状態で進み始めた車両軌跡です
※ハンドル角0旋回は、ハンドル切り始めの位置からハンドルを回しながら進み始めた車両軌跡です

- 4** 位置指定をクリックした後に、車両軌跡上のクリックした位置で

車両形式で選択した車両が表示されます

※カスタム設定された車両の軌跡では車両表示の機能が使用できません

- 5** 表示した車体を前後に動かします

- 6** 表示した車両を非表示にします

- 7** 平面図での着色表示切替



オブジェクトの設定

配置した車両軌跡を選択し、「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 車両の設定

2 旋回方法の設定

3 軌跡表示頻度の切替

4 カスタム車両の設定
[カスタム車両にコピー]をクリックすると車両の設定をカスタマイズしてより詳細な軌跡を設定することができます
必要に応じて変更ください

※カスタム設定された車両の軌跡では車両表示の機能が使用できません

5 メーカーのカタログ等に記載されている数値を参考に入力します

6 トレーラーの設定
カスタム車両をトレーラーで設定したい場合に有効にしトレーラー部分の数値を入力します
※この場合の[全長]はトラクタ部分の長さを表します（左図部）

7 運転席の色設定

8 荷台の色設定

9 2D画面上の車両の描画色設定

10 ガイド線の表示/非表示

11 2D着色のON/OFF

The screenshot shows the Archicad interface with several windows open. At the top left is the 'Object Settings' window for a selected vehicle track. To its right is the 'Vehicle Settings' dialog box, which includes fields for vehicle type (2ton), turn method (JASO Z 006-92), and track display frequency (1/2). Below this is another 'Vehicle Settings' dialog for a custom vehicle, showing dimensions like total length (4690.0) and wheelbase (2500.0). Further down is a detailed 'Trailer Settings' dialog for a trailer (standard bed) with fields for connection position and rear height. At the bottom is a color palette for vehicle components like the driver's seat and trailer body. A large green truck model is shown with red dashed lines and numbers 1 through 11 indicating specific measurement points and settings.



04_仮囲い・ゲート

ツールの呼び出し方

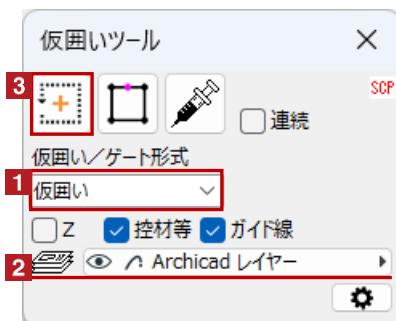
メニューバーからSCP→SCPランチャーを立ち上げ、「仮囲い・ゲート」のアイコンを選択します



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

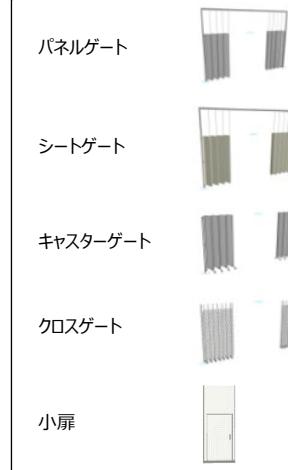
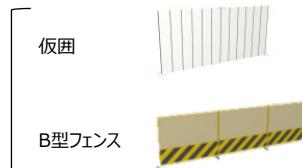


① 仮囲い／ゲート形式で種類を選択します

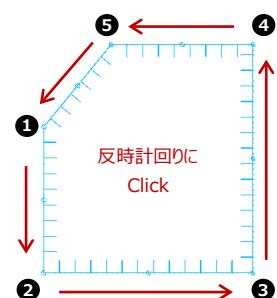
② 配置するレイヤーを選択します

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 >

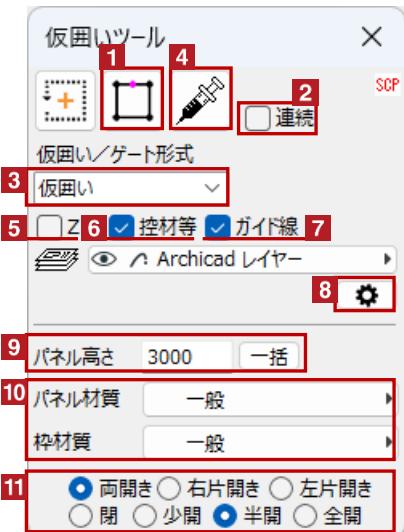


※時計回りに作成すると控材が外側になります

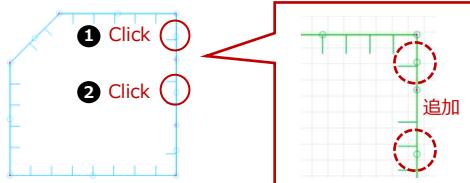


編集方法

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、仕様を変えたい変更したい辺の中点（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枠材質の設定
11 ゲートの開放状態の変更

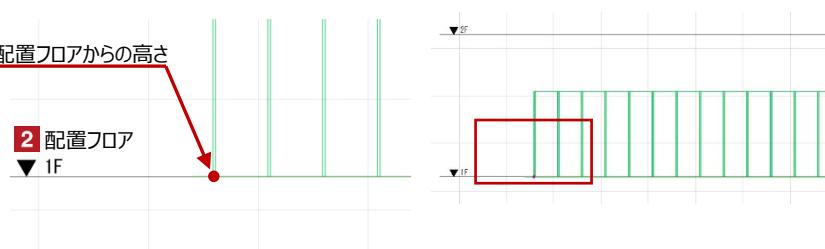
設置基準

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



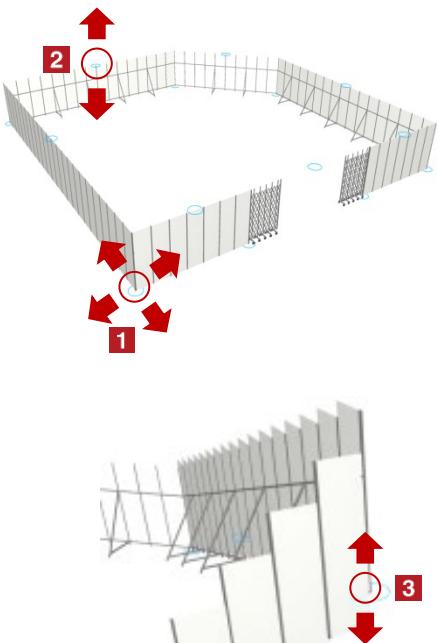


仮囲い・ゲートの形状変更

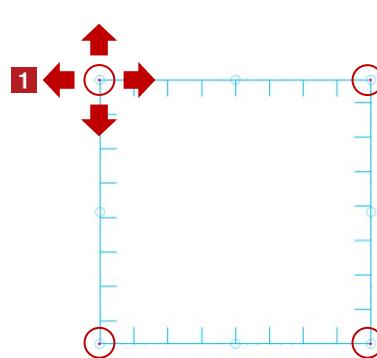
Hotspotをクリックすると高さや頂点位置などの個別の変更が可能です

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

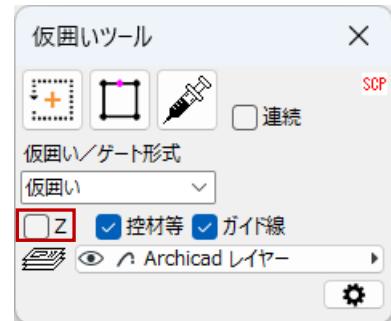


▶ 2D



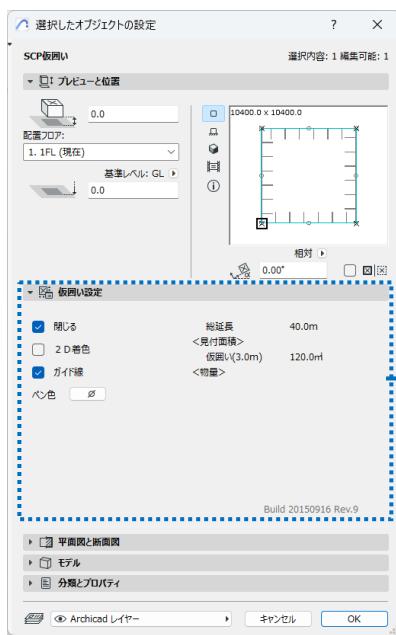
① 頂点の移動

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



05_クサビ式足場

ツールの呼び出し方

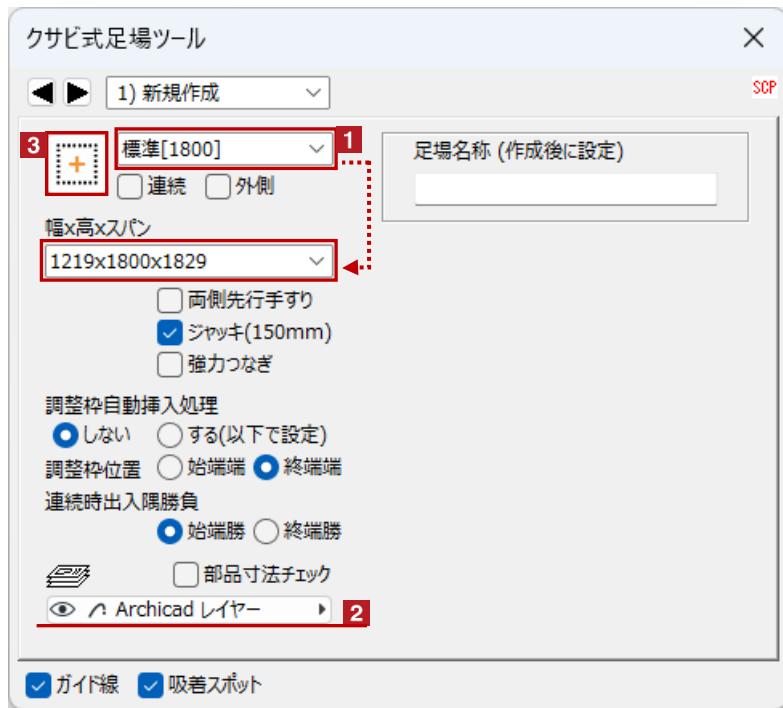
メニューバーからSCP→SCPランチャーを立ち上げ、「クサビ式足場」のアイコンを選択します



クサビ式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クサビ式足場を配置します



1 形式を選択します 形式を選択することによって、作成可能な寸法が連動して選択できます

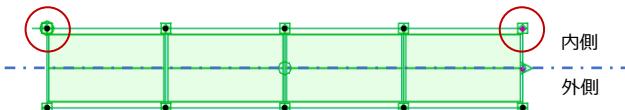
2 配置する足場のレイヤーを選択します

3 [+] を左クリック後、任意の位置に配置します

① 開始点をClick(挿入基点)

② 終了点Click

開始点が挿入基点となります





- 4** [連続]にを入れると、連続して配置が可能になります
(作成されるオブジェクトは辺ごとに分かれます)
[外側]にを入れると、マウスでクリックした位置が[足場の外側]になるように新規作成できます

- 5**
- ・両側先行手すり
 - OFF : 建物側は単管手すりになります
 - ON : 建物側は先行手すりになります
 - ※) 外側は常に先行手すり
 - ・ジャッキ (150mm)
 - OFF : 最下ユニットをジャッキなしで作図します
 - ON : 最下ユニットをジャッキありで作図します
 - ・強力つなぎ
 - OFF : 布板受けを通常つなぎで作図します
 - ON : 布板受けを強力つなぎで作図します

- 6** [ガイド線] [吸着スポット] の表示/非表示切替



7 調整枠自動挿入処理

しない：新規作成時のスパンが全て**1**で選択したスパンで統一されます

する：始点－終点のマウス左クリック間距離に最も近くなるような調整枠を始点もしくは終点に設置します

調整枠位置

始点端：調整枠を始点側に設置します

終点端：調整枠を終点側に設置します

連続出入隅勝負

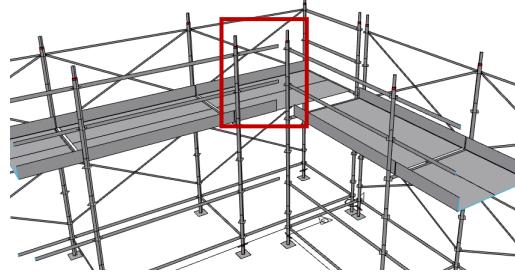
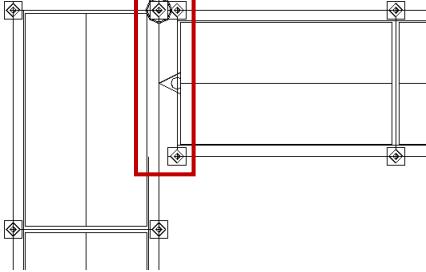
[連続]が[ON]で[調整枠自動挿入処理]を[する]に設定する事で機能します

※[外側]との併用はできません

始点勝：始点勝ちになるように自動調整されます

終点勝：終点勝ちになるように自動調整されます

コーナーでの接続部は[調整枠]で自動調整されますが、使用可能な寸法で収まらない前提の為、支柱の共有化処理は行われません



調整枠の寸法の関係で、実際には接続しておらず隙間があり、手すりも端部が宙に浮いた状態になる

8 設定画面の切替

1) 新規作成 もしくは **2) 一般部材編集** で設定画面の切替が可能です

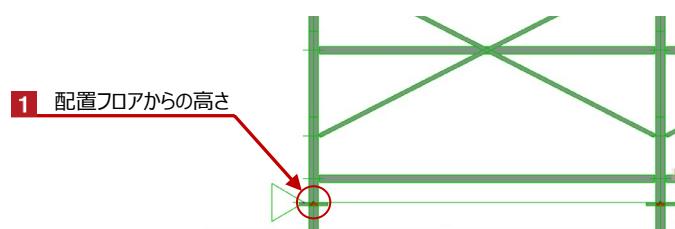
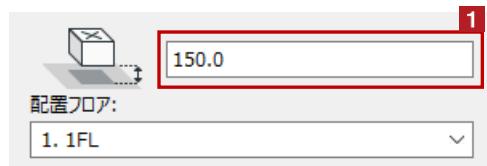
< 設定画面の種類 >

- 1) 新規作成
- 2) 一般部材編集
- 3) 階段/昇降・開口
- 4) グリッド編集
- 5) ブラケット・アサガオ
- 6) 補助・その他
- 7) 部品表



設置基準

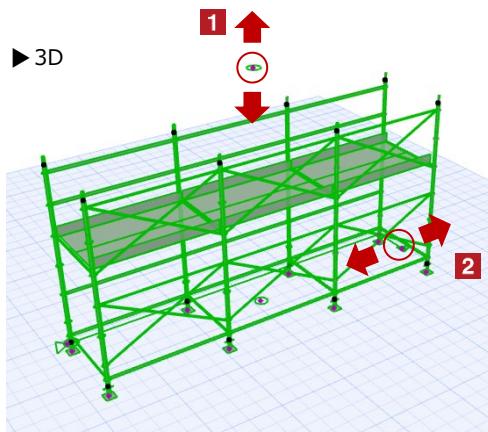
クサビ式足場オブジェクトの設置基準高さは、ジャッキの天端です



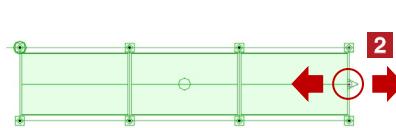
クサビ式足場の形状変更

Hotspotをクリックするとクサビ式足場の段数・スパンの個別の変更が可能です

赤のHotspotを左クリック→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を左クリック→ペットパレットの [移動] で足場の移動が可能です



► 2D



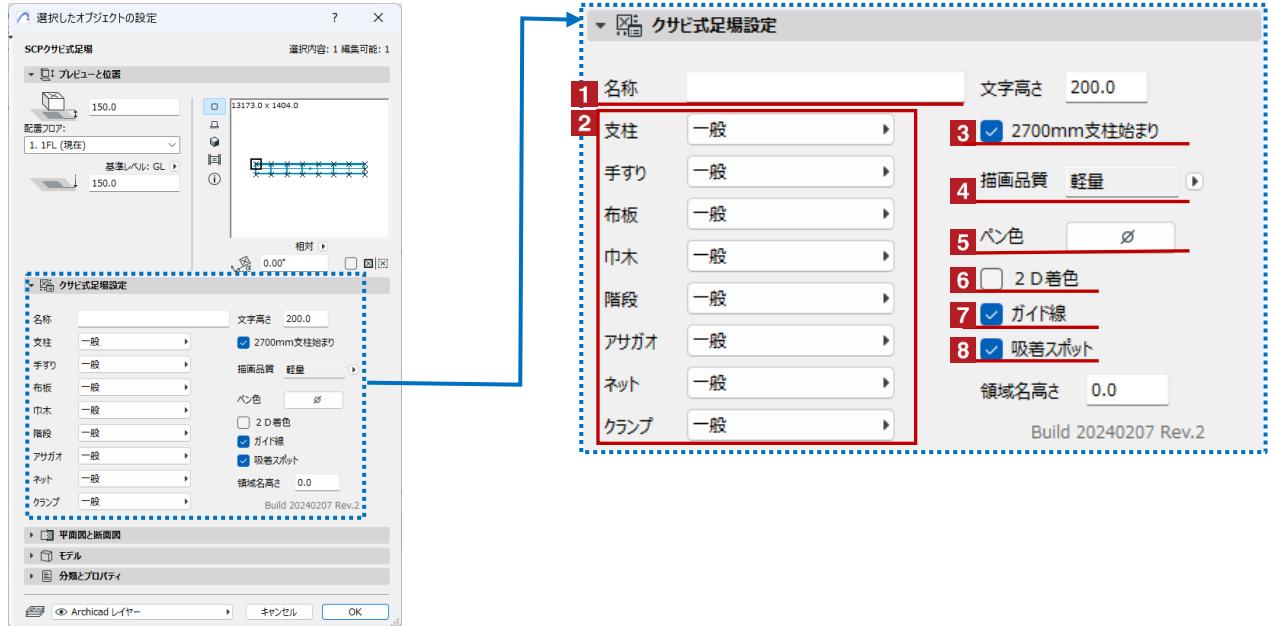
1 段数の変更

2 スパンの変更

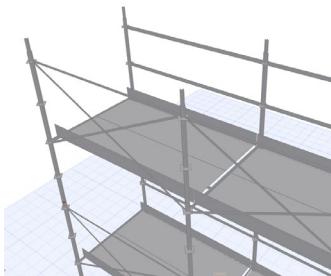


オブジェクトの設定

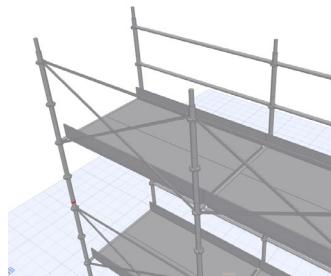
配置したクサビ式足場を選択し、「オブジェクトの設定画面（Ctrl+T）」で各種設定を変更します



- 1** 足場名称の入力
- 2** 部材毎の色の切替
- 3** 最下段の支柱継手位置を選択
- 4** 足場の描画品質の設定
 - ・解像度：[軽量]と[標準]から選択できる
※[軽量]がデフォルトの設定です



軽量モード



標準モード

軽量モード：体積(厚さ)のないパーツで構成されます
標準モード：体積のあるパーツ(ソリッド)で構成されます

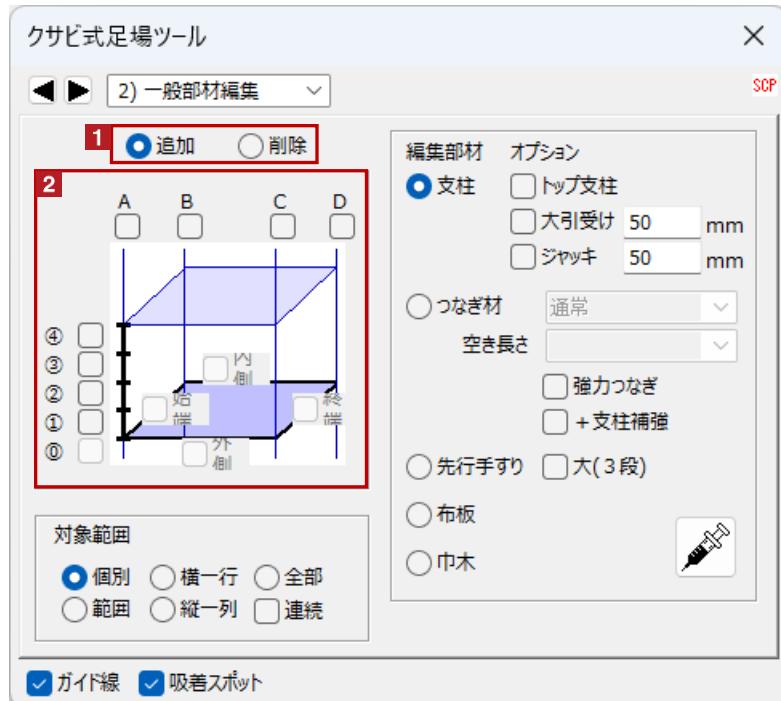
- 5** 2D画面上の足場の描画色設定
- 6** 2D画面上の枠組足場の着色
- 7** ガイド線の表示切替
- 8** 吸着スポットの切替



編集方法

作成したクサビ式足場の形式や仕様の変更が可能です

【一般部材編集】 配置した足場の部材を変更します

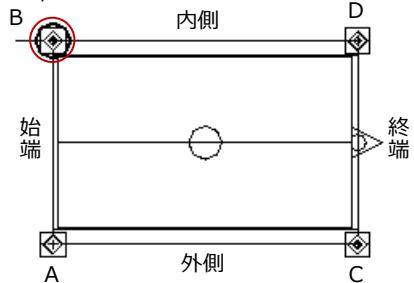


1 部材の編集形式を指定します

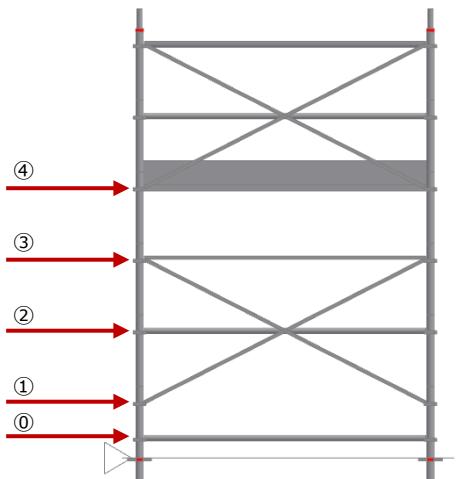
2 編集対象を選択します

された部分のみが編集の対象になります
[外側]で配置された場合でも編集対象は下画像と同じです

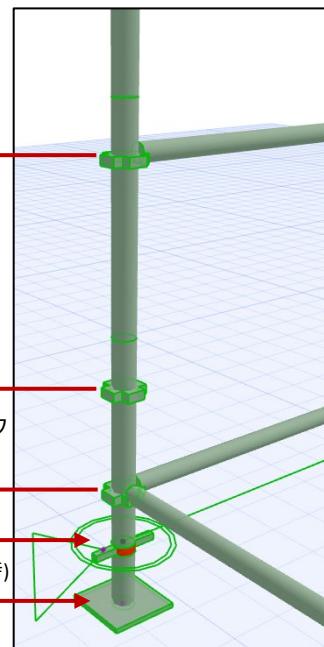
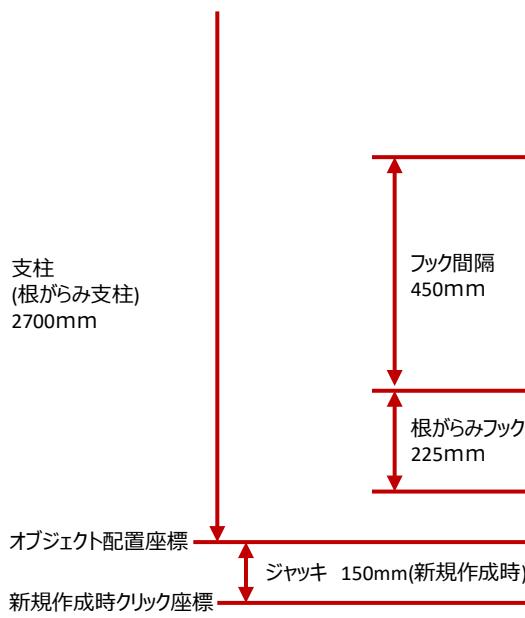
開始点/挿入基点

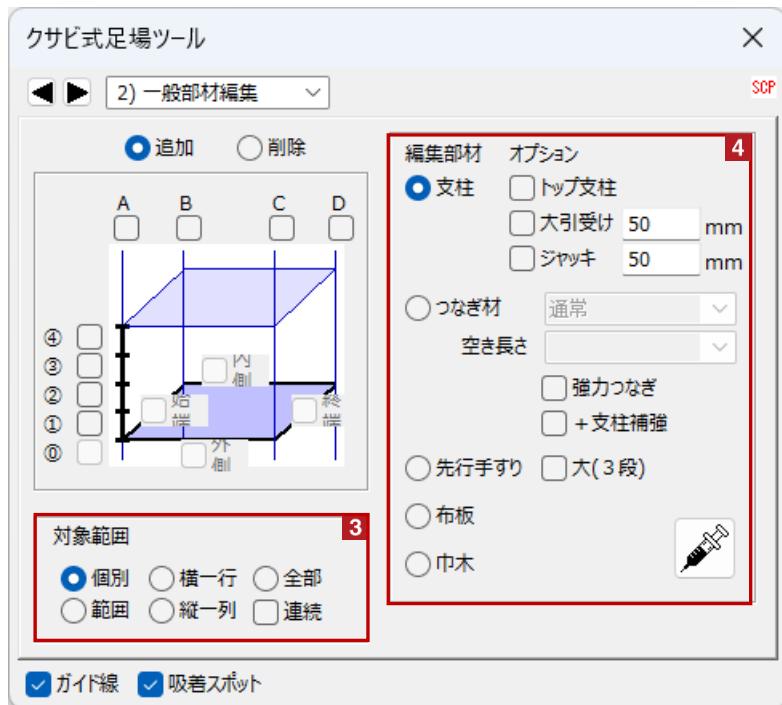


【編集対象】



【デフォルト寸法値】





3 対象範囲を指定します

個別 : 1マス単位で指定します

範囲 : マスを範囲指定します

横一行 : 選択した足場の横一列が対象になります

縦一行 : 選択した足場の縦一列が対象になります

全部 : 選択した足場全てが対象になります

連続 : 対象範囲が「全部」以外の時に併用して利用でき、連続して対象範囲を編集できます

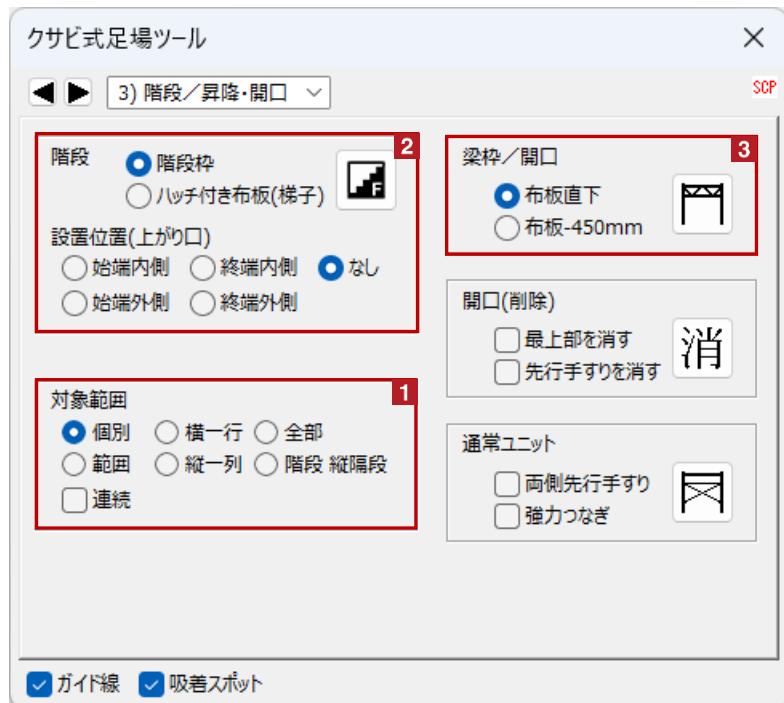
4 編集部材を指定します

編集、もしくは削除する部材の種類を指定します

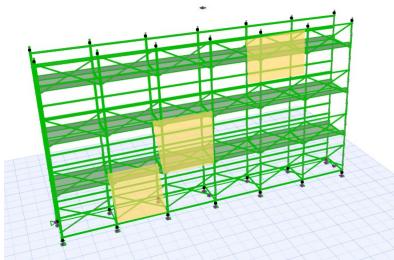
編集したい足場を選択した状態で、部材を指定し をクリックした後、任意の箇所をクリックします



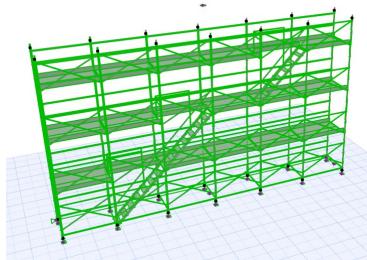
【階段/昇降・開口】 階段の設置・梁枠/開口の設置



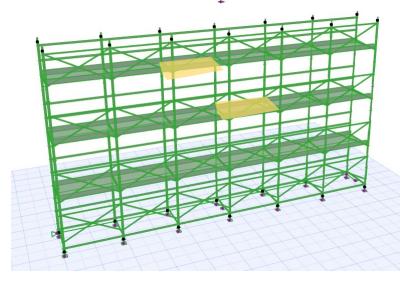
- 1 編集範囲を指定します
- 2 階段・梯子を設置します
部材種類と設置位置にチェックをつけ、部材を設置したい足場を選択します
[]をクリックした後、足場の部材を設置したい任意の箇所をクリックします
[なし]を選択し、対象範囲を指定すると階段を削除できます
※ 開口手すりと階段手すりは自動入力されます
※ 設置位置は[上がり口]の指定になります



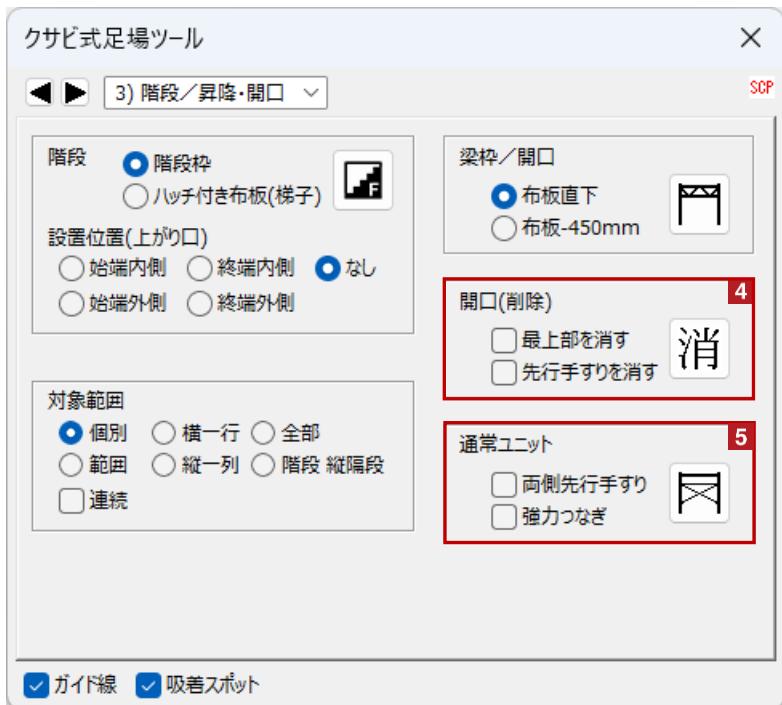
任意の箇所をクリック

通常階段枠
始点外側

- 3 梁枠/開口を設置します
梁枠を設置したい位置にチェックをつけ、部材を設置したい足場を選択します
[]をクリックした後、梁枠を設置したい任意の箇所をクリックします
※範囲指定した場合、指定箇所が開口となり、一番上の段に梁枠が追加されます



任意の箇所をクリック

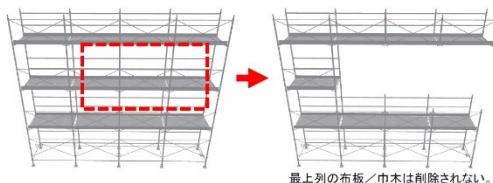


4 部材を削除し、開口を設けます

消をクリックした後、部材を削除したい任意の箇所をクリックします

- ・最上部を消す：選択範囲の最上列の4段目の布板／巾木を残すか消すかのオプションです

最上部を消す：OFF 先行手すりを消す：OFF

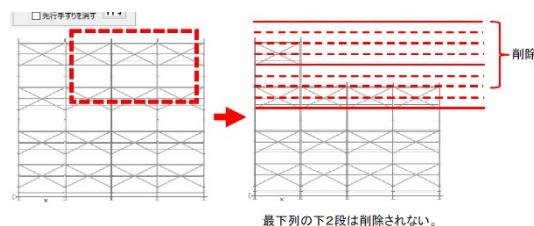


最上部を消す：ON 先行手すりを消す：OFF

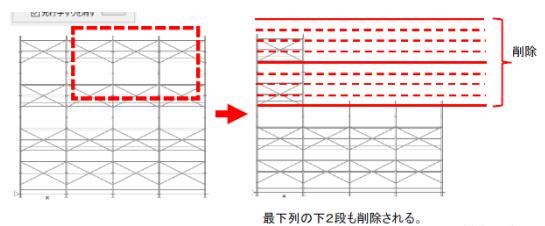


- ・先行手すりを消す：選択範囲の最下列の下2段を残すか削除するかのオプションです

最上部を消す：OFF 先行手すりを消す：OFF



最上部を消す：OFF 先行手すりを消す：ON



5 通常ユニットに戻します

削除をクリックした後、部材を変更したい任意の箇所をクリックします

- ・両側先行手すり：選択範囲の建物側を先行手すりにするか指定します（外側は常に先行手すり）

- ・強力つなぎ：選択範囲に強力つなぎを設置するか指定します



【グリッド編集】 足場の寸法を変更します



① 足場幅を変更します

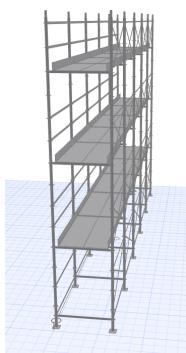
intの場合、[1219] [914] [610]から選択できます
mmの場合、[1200] [900] [602]から選択できます
※足場作成時の単位からは変更できません

[足場全体を変更(リセット)]ボタン

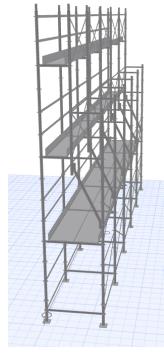
選択した足場の幅を指定値で統一します

[選択行より上もしくは下を変更]ボタン

選択した行よりも上(もしくは下)の全ての行の幅を指定値に変更します
幅が違うときに[揃える]側を指定します



全体が1219mm幅



2段目から上を610mmに縮小(内側揃え)



2 足場スパンを変更します

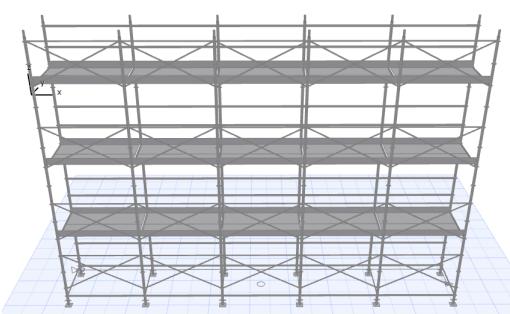
intの場合、[1829] [1524] [1219] [1120] [914] [709] [610] [457] [305] [153]から選択できます
mmの場合、[1800] [1500] [1200] [900] [602] [400] [300] [200] [150]から選択できます

[足場全体を変更(リセット)]ボタン

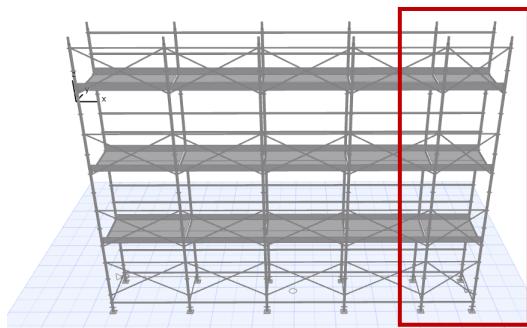
選択した足場のスパンを指定値で統一します

[選択列を変更]ボタン

選択した足場のスパンを指定値に変更します



全体が1829mmスパン



終端列のスパンを1219mmに調整



3 行・列の数を変更します

挿入： クリックした列(もしくは行)の位置に1列(もしくは1行)追加します
挿入された列(もしくは行)はクリックした列(もしくは行)のコピーになります

削除： クリックした列(もしくは行)を削除します
クリックした列(もしくは行)が削除され、その終端側(上側)の全部材が始端側(下側)に移動します

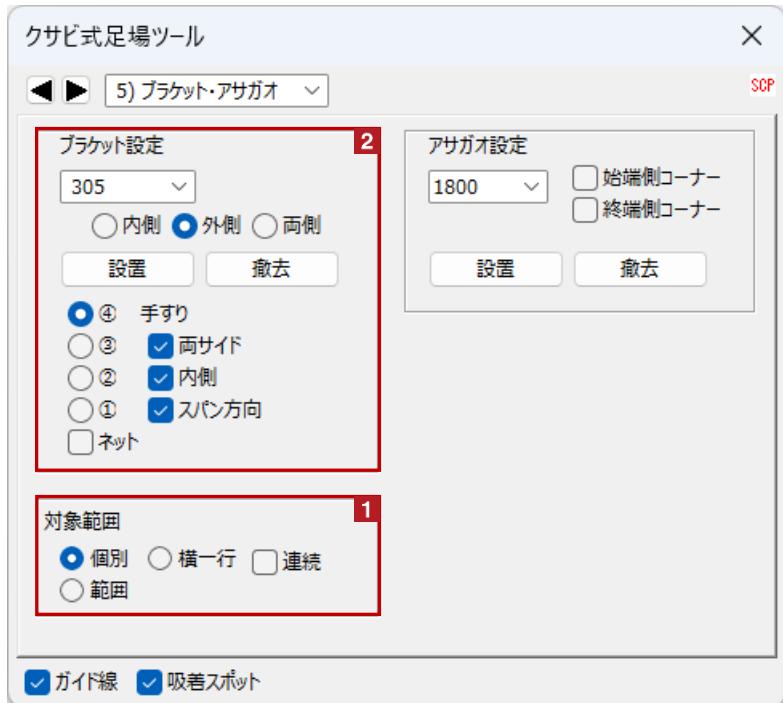
4 足場を二つに分割します

縦列分割： クリックした列の始端側で足場を二つに分割します
[境界パート]オプションで境界パート(支柱など)の取り扱いを指定します
始点側： 切断の境界の支柱などは 始点側になります(終点側の境界は支柱無し)
終点側： 切断の境界の支柱などは 終点側になります(始点側の境界は支柱無し)
両 方： 切断の境界の支柱などは 始点側、終点側の両方になります

横行切断： クリックした行の中間(先行手すり位置)で上下に分割します
※上下分割では[境界パート]は発生しません



【ブラケット・アサガオ】 ブラケット・アサガオの設置



1 編集範囲を指定します

2 ブラケットの設置・撤去を指定します

<ブラケットの設置・撤去方法>

- ① 配置する方向を[内側] [外側] [両側]から選択
- ② 配置するレベルを①②③④から選択
- ③ 手すりの配置位置を選択
- ④ 編集したい足場を選択した状態で、[設置]もしくは[撤去]を左クリックした後、任意の箇所を左クリック

| |
|--------------------------------|
| 手すり |
| <input type="checkbox"/> 両サイド |
| <input type="checkbox"/> 内側 |
| <input type="checkbox"/> スパン方向 |

手すり：なし

| |
|---|
| 手すり |
| <input checked="" type="checkbox"/> 両サイド |
| <input type="checkbox"/> 内側 |
| <input checked="" type="checkbox"/> スパン方向 |

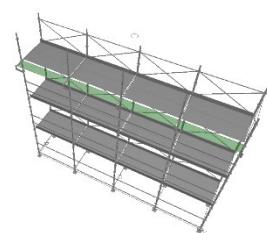
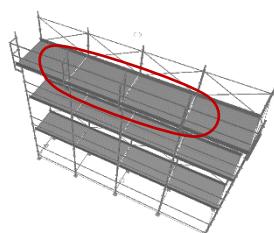
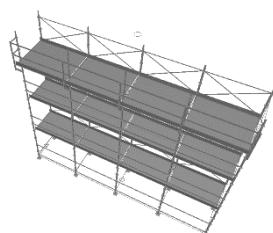
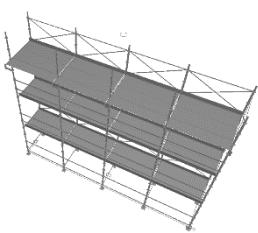
手すり：内側なし

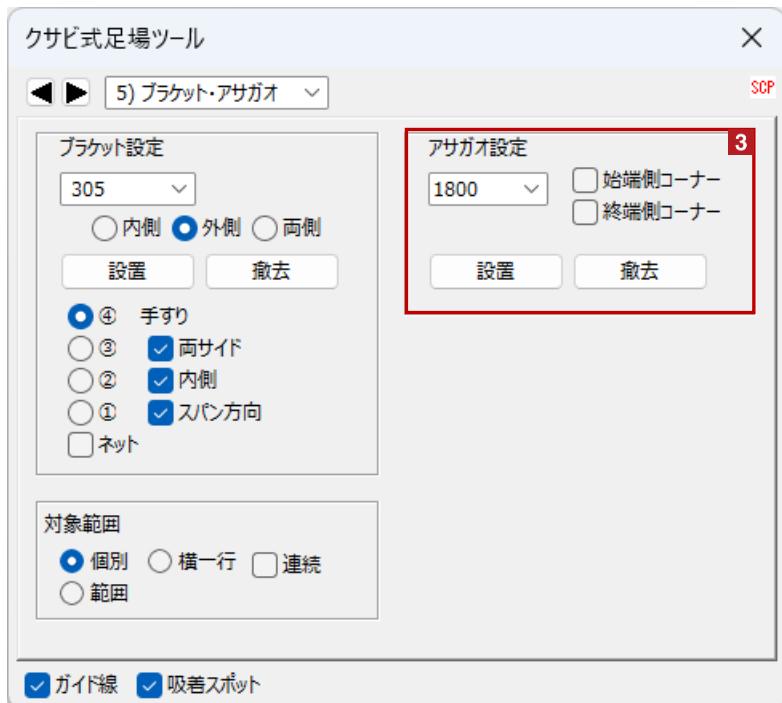
| |
|---|
| 手すり |
| <input checked="" type="checkbox"/> 両サイド |
| <input checked="" type="checkbox"/> 内側 |
| <input checked="" type="checkbox"/> スパン方向 |

手すり：内側あり

| |
|--|
| <input checked="" type="radio"/> ④ 手すり |
| <input type="radio"/> ③ <input type="checkbox"/> 両サイド |
| <input type="radio"/> ② <input type="checkbox"/> 内側 |
| <input type="radio"/> ① <input type="checkbox"/> スパン方向 |
| <input checked="" type="checkbox"/> ネット |

ネットあり



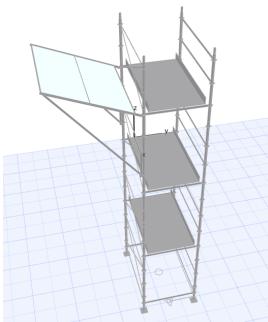


3 アサガオを設置します

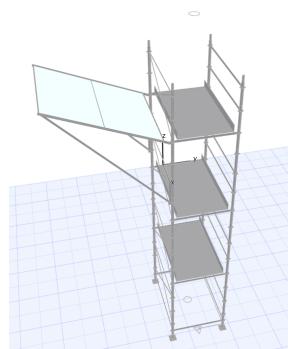
※アサガオの設置は[外側]のみです
サイズを[2300] [1800]から選択します

設置：選択したユニットに指定したサイズのアサガオを設置します

撤去：選択したユニットのアサガオを撤去します



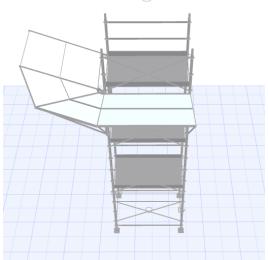
[1800]サイズ



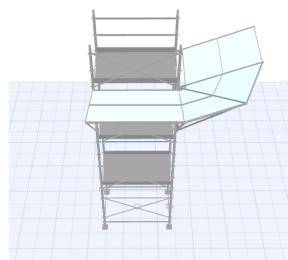
[2300]サイズ

[始点側コーナー]にチェックをいれて配置すると、選択したユニットの始点側にコーナーアサガオが設置されます

[終点側コーナー]にチェックをいれて配置すると、選択したユニットの終点側にコーナーアサガオが設置されます。



始点側コーナー



終点側コーナー



【補助・その他】墜落の危険箇所に手すりを設置します



1 編集範囲を指定します

2 選択した手すりを、編集範囲内で墜落の危険箇所に自動的に設置します

手すりと一緒に[つま先板]が設置されます

※対象ユニットに[布板]があり、右隣(もしくは左隣)のユニットに[布板]がない場合に手すりが設置されます

なし：設置した手すりを削除します

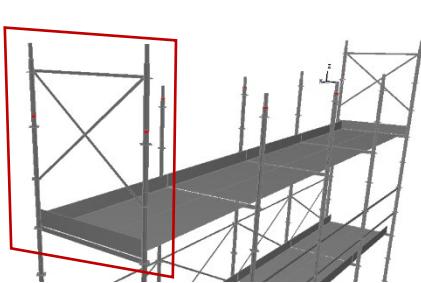
この際、[つま先板]は残ります

手すり×1：単管1本で手すりを設置します

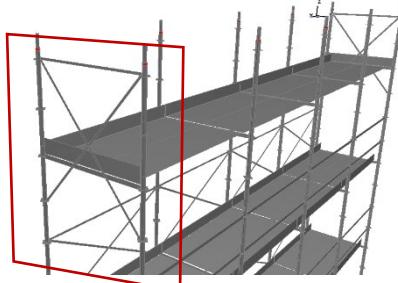
手すり×2：単管2本で手すりを設置します

先 行 手 す り : [固定部]が支柱の②につくように、2段の先行手すりが設置されます

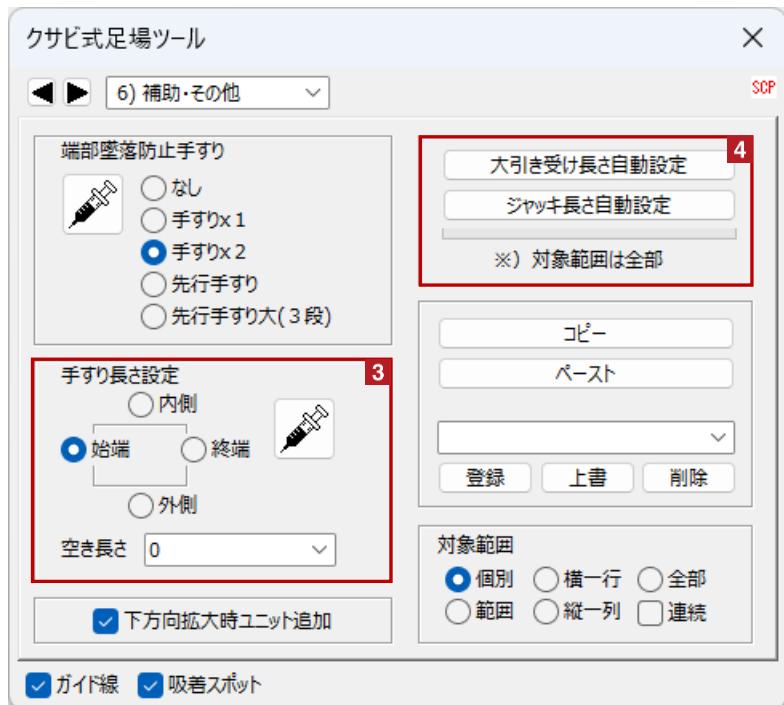
先行手すり 大(3段) : [固定部]が支柱の③につくように、3段の先行手すりが設置されます



先行手すり

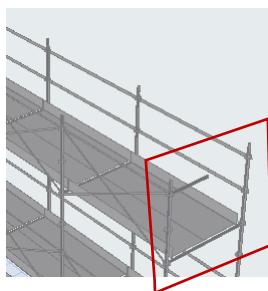


先行手すり 大(3段)

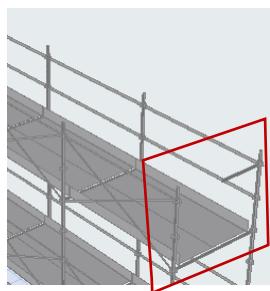


3 手すり空き長さを変更します

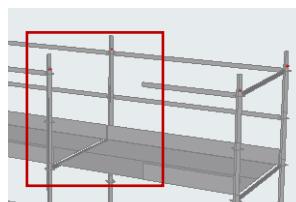
編集対象を指定し、手すり空き長さを[始点(内)側] [終点(外)側]から選択できます



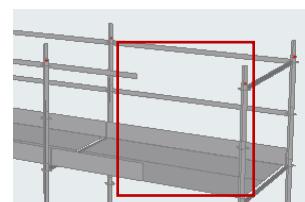
編集対象：終端
空き長さ：始点(内)側610



編集対象：終端
空き長さ：終点(外)側610



編集対象：外側
空き長さ：始点(内)側914

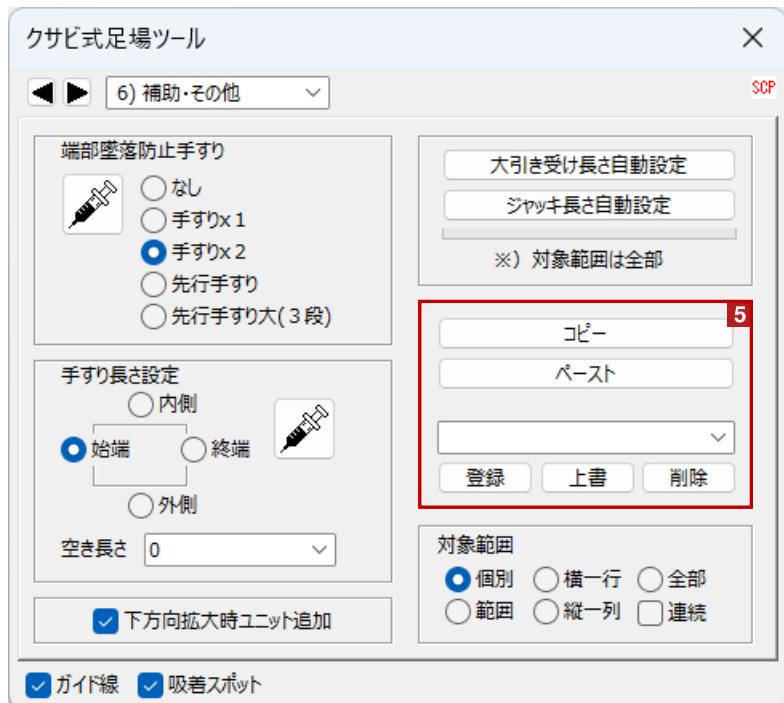


編集対象：外側
空き長さ：終点(外)側914

4 大引き受け・ジャッキの長さを自動で調整します

・大引き受け長さ自動設定：大引き受けの吸着スポット上にオブジェクトがある場合に、その高さまで長さを調整します
※大引き受けの調整長さは50mm～450mmです

・ジャッキ長さ自動調整：各ジャッキの長さを接地する長さに調整します
※ジャッキの調整長さは50mm～450mmです

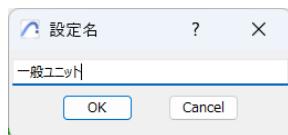
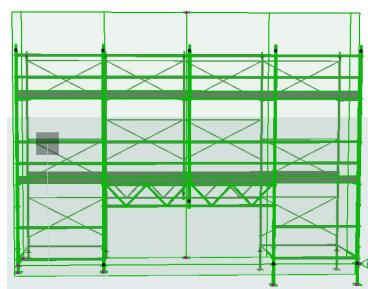
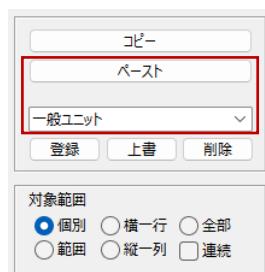


- 5** 選択した1ユニットの設定をコピーして、指定の位置に貼り付けます
コピー対象は1ユニットです

登録 : コピーした状態で登録をクリックすると任意の名称で保存しておくことができます
上書き : コピーした状態で上書きをクリックすると選択している既存の登録設定が上書きできます
削除 : 登録した設定を削除できます

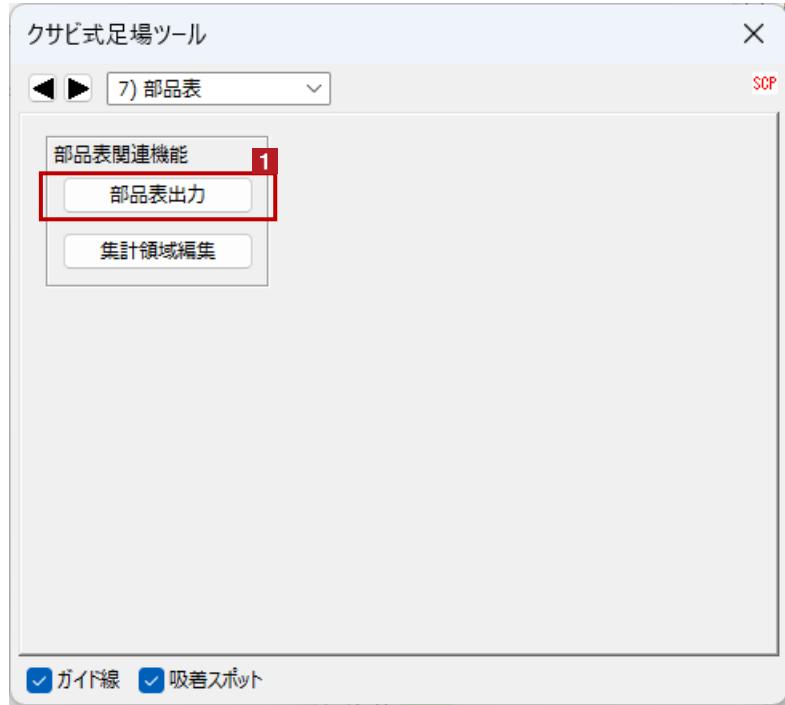
<登録した設定の呼び出し方法>

- ① 足場を選択します
- ② 登録した設定を表示した状態で[ペースト]をクリックし
足場の貼り付けたい位置をクリックします
- ③ 足場の貼り付けたい位置をクリックします



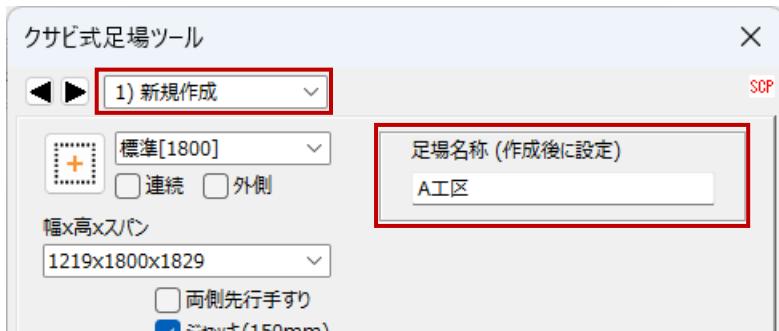


【部品表】 足場の数量を集計します

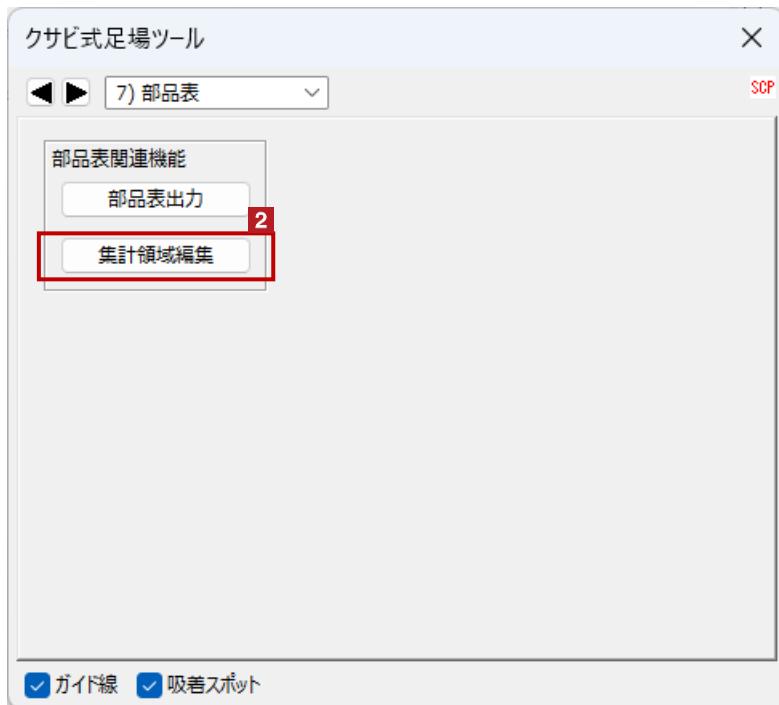


- 1 足場の部材数量を出力します
表示レイヤーの足場のみ集計されます

足場を選択し、[1)新規作成]の[足場名称 (作成後に設定)]で名称を設定すると名称毎に集計されます



※ [集計領域編集]で領域を設定した場合、[領域編集モード]が有効になっている（3Dや立面図で領域が表示されている）足場については、領域ごとに部材表を出力できます
出力したい領域が表示されていることを確認して[部材表出力]を行ってください
領域名がない場合は部材表では空欄となります

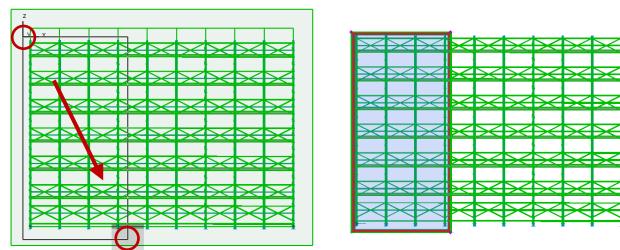


2 1つの足場内で領域ごとの数量を集計できます

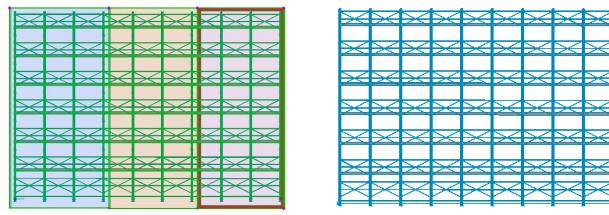
<領域の設定方法>



- ① 足場を選択し、[領域編集モード]を有効にします
- ② 必要な領域名を入力します
- ③ 設定する領域のオプションボタンを有効にします
- ④ [新規領域]をクリックし、3Dや立面上で領域を指定します



- ⑤ オプションボタンを切替え[新規領域]をクリックし領域を指定します
[領域編集モード]を無効にすると領域は非表示になります



[領域編集モード]ON

[領域編集モード]OFF

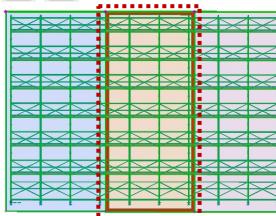


<その他の操作方法>



1 領域の選択と切替

クリック選択 を有効にしクリックした領域が選択されます
をクリックすると選択領域が切り替わります



選択した領域は赤枠で囲われます

2 選択した領域の削除

3 領域の変更

クリック選択 を使用して3Dや立面図上で色を変更する領域を選択します
変更したい領域のオプションボタンを有効にし[色変更]をクリックします

4 領域の選択解除

5 領域の入替え

オプションボタンを有効にし ▲ ▼ をクリックします

6 領域のコピー

設定した領域を別の足場へコピー & ペーストします

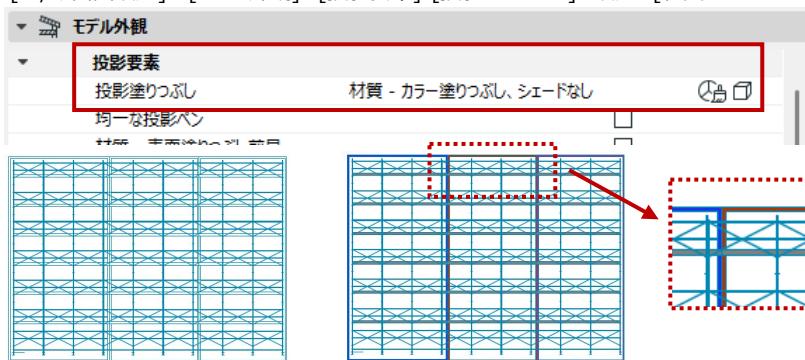
① コピーする足場を選択し [領域編集モード] を有効にして copy をクリックします

② ペーストする足場を選択し [領域編集モード] を有効にして paste をクリックします

<領域を立/断面図での表示切替方法>

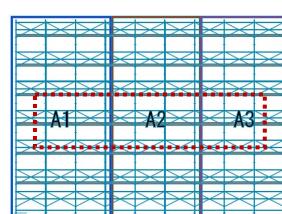
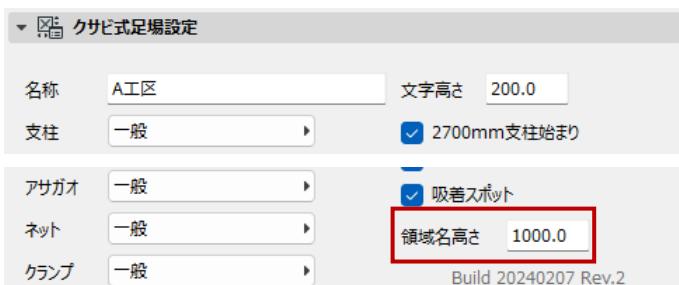
領域色の表示

[立/断面図設定]内[モデル外観]の[投影要素]-[投影塗りつぶし]の設定を[材質-カラー塗りつぶし、シェードなし]などに切り替えます



領域名の表示

足場を選択し[クサビ式足場設定]の[領域名高さ]を変更します





<領域の集計ルールについて>

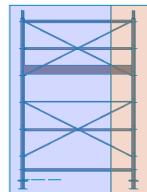
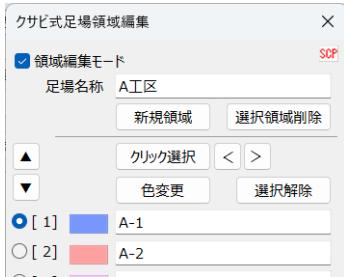
部材は足場名称ごとに集計され、その中で領域が設定されているものは領域名ごと、設定されていないものは空欄のまま集計されます
領域の集計ルールについては以下となります

【部材が複数の領域に含まれる場合】

1 : 部分的に複数領域に含まれる部材の取り合い

【支柱を除く】部材の50%以上を含んだ領域のみに含まれる

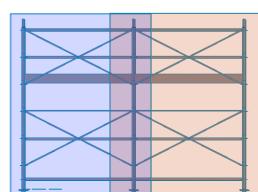
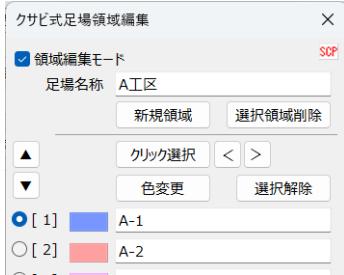
【支柱のみ】支柱の最下点を含む場合は1/3以上、含まない場合は2/3以上の部材を含んだ領域のみに含まれる



右側の支柱以外はA-1
右側の支柱のみA-2

2 : 重複させた領域に含まれる部材の取り合い

重複された領域の部材は、序列が上（数字が若い）の領域に含まれる

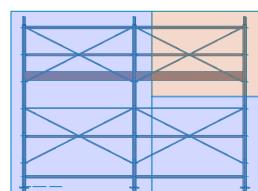
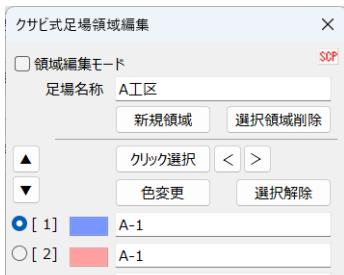


中央の支柱を含む左1スパンはA-1
他右側部材はA-2

【足場の名寄せ】

1 : 1つの足場の中で領域の名前を同じにした場合

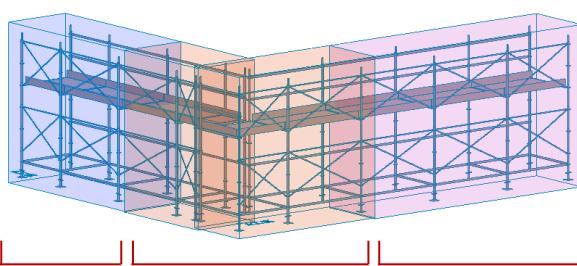
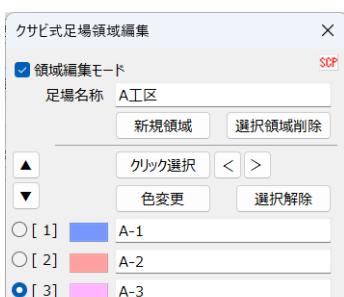
領域が分かれても、領域名を基準に同じ領域として集計される



全てA-1

2 : 複数の足場の間で、足場の名前を同じにした場合

別の足場でも、足場名称を基準に同じ足場として集計される





06_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×建枠高さ×スパン] 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
終了点は必ずしも端部とは一致しません

※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れます)
- < 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

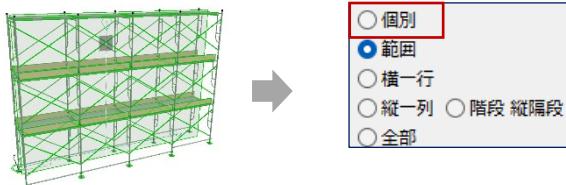
配置した枠組足場を選択し、編集範囲（個別、範囲、横一列など）を指定します

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

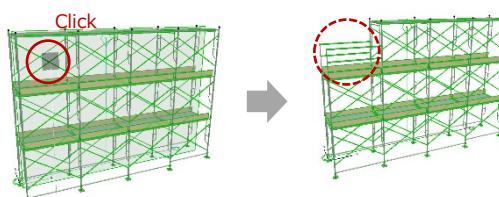
階段 縦隔段：昇降階段を一段置きに設置するときに指定します

枠組足場を選択



2 形式を選択します

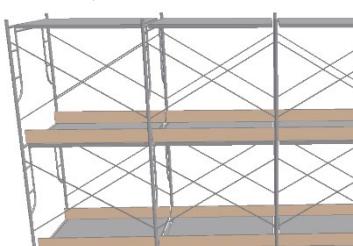
形式（□ □ □ など）を選択後、形式を変更したい枠をクリックします

※ 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

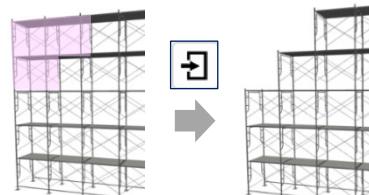
布板あり
(デフォルト設定)



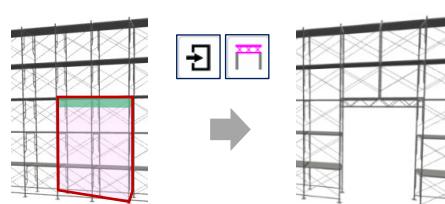
▶ 開口部・マグサの有無

開口部 マグサの設置

例：最上段のセットバック

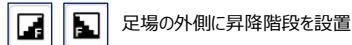


例：開口部マグサの設置





▶ 昇降階段の設置

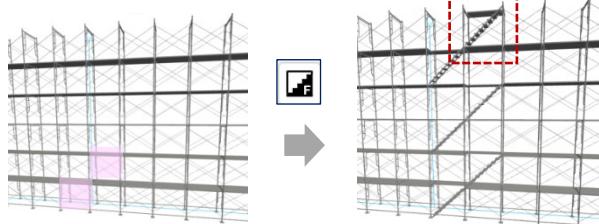


足場の外側に昇降階段を設置



足場の内側(挿入基点側)に昇降階段を設置

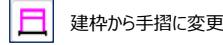
例：昇降階段の設置



※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

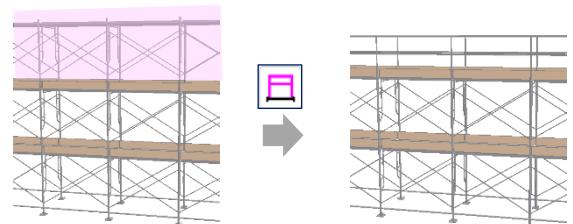
※上部に不要な布板がある場合は、[7)筋違/手摺設定]で非表示にして変更します

▶ 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

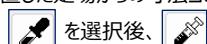
※中間部のスパン長さを変更した場合、端部の位置が変わるために、スパン数が終了点を超える位置まで追加されます

枠組足場を選択し
建枠幅などを変更

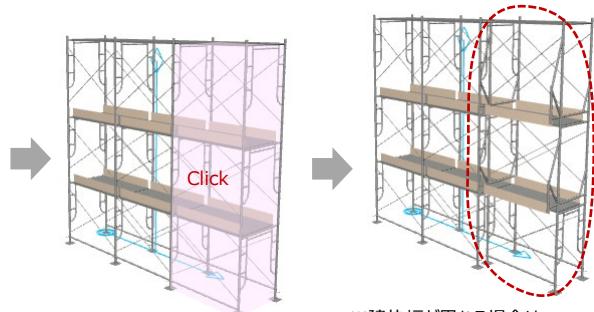


< その他のダイアログ >

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



※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



【オフセット設定】建枠の追加



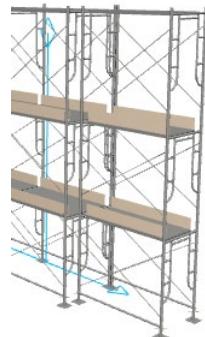
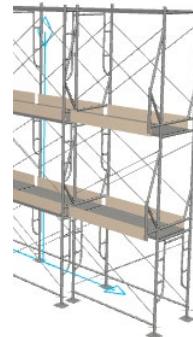
① 配置した枠組足場を選択し、[左右][前後]の移動量（マイナス可）を入力します

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、拡幅枠表現となります



【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

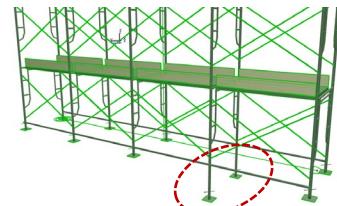


① 足延長

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

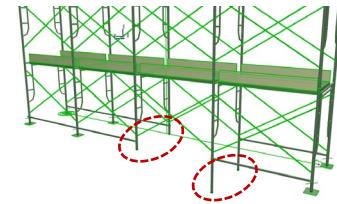
※初期設定で表示されるジャッキベースの長さは、[0]です



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

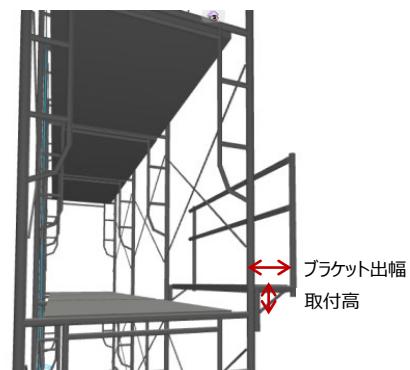
② 編集範囲を指定します

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

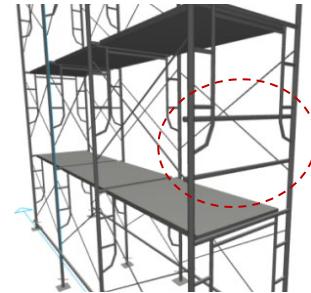
をクリック後、削除したいブラケットを配置した枠をクリックします



【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）



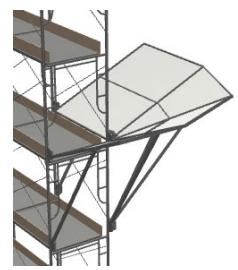
- 1 筋違の設置（交差部など片側のみ表示用）
筋違を設置する側（内側・外側）を選択します
- 2 下桟の設置
下桟を設置する側（内側・外側）を選択します
- 3 巾木の設置
巾木を設置する側（内側・外側）を選択します
- 4 手摺の設置
手摺を設置する側（内側・外側）を選択します
エンドストッパーは始点側もしくは終点側を選択します
- 5 布板の設置
布板を設置する側（上・下）を選択します
- 6 編集範囲を指定します
- 7 各項目横の [set] をクリックした場合、
変更したい枠をクリックすると、その項目だけを変更できます
- 8 6の後に [pencil] をクリックした場合、
変更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

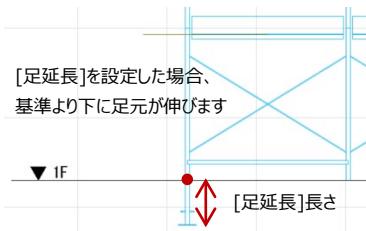
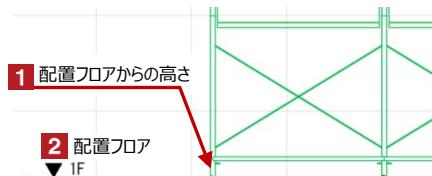
配置している全ての足場の描画を変更できます

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

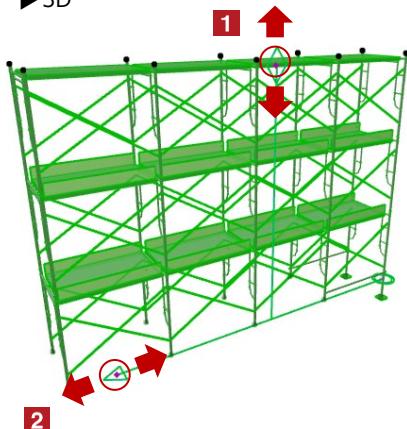


枠組足場の形状変更

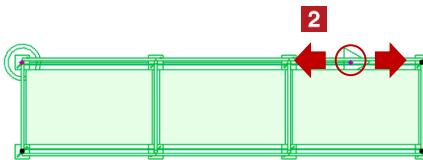
Hotspotをクリックすると枠組足場の段数・スパンの個別の変更が可能です

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

▶ 3D



▶ 2D

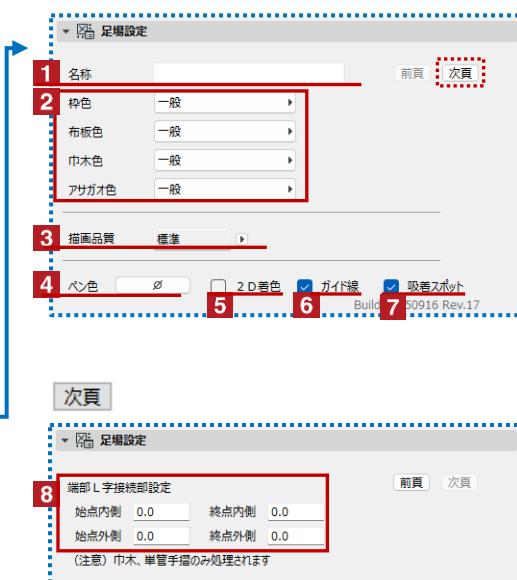
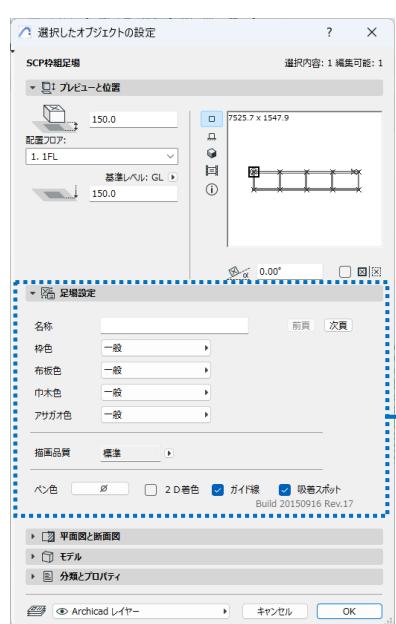


① 段数の変更

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



07_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

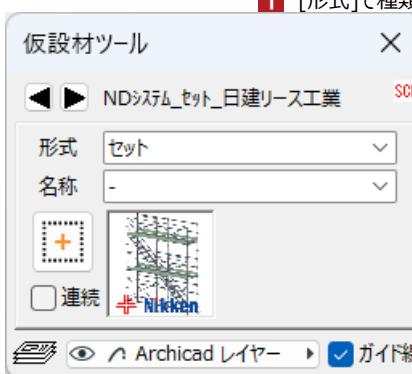
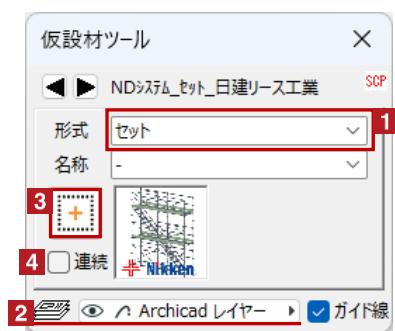


仮設材のアイコンを選択します

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

—を選択します

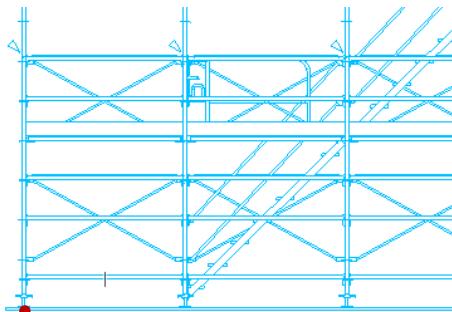
後、任意の位置に配置します

を入れると、連続して配置が可能になります

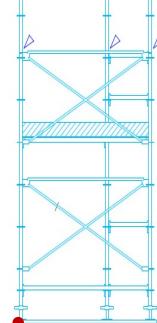
設置基準

NDシステム_セット_日建リース工業の設置基準高さです

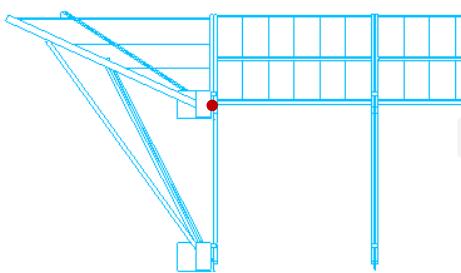
【NDシステム_セット】



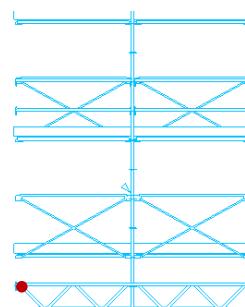
【NDシステム_コーナー片側調整セット】



【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】





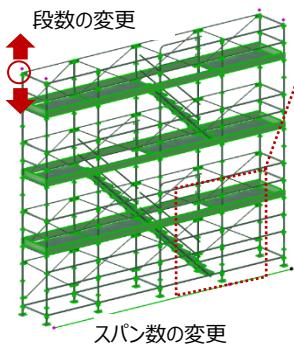
足場の形状変更

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

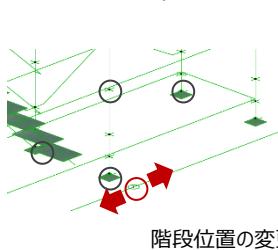
赤のHotspotをクリック→ペットパレットの【頂点を移動 】で、足場の形状変更が可能です
黒のHotspotをクリック→ペットパレットの【移動 】で、足場の移動が可能です

【NDシステム_セット】

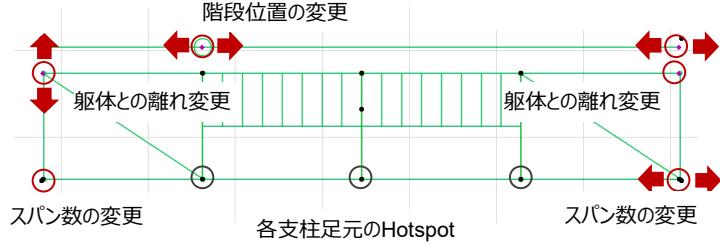
▶ 3D



各支柱のHotspot

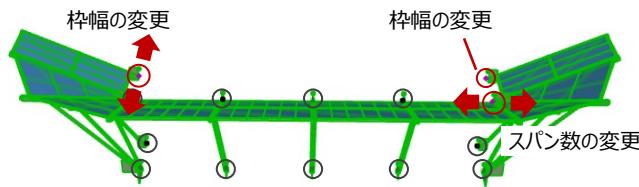


▶ 2D

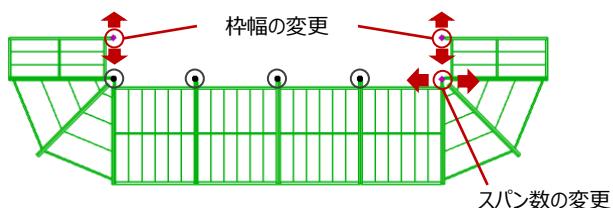


【NDシステム_アルミ軽量アサガオセット】

▶ 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

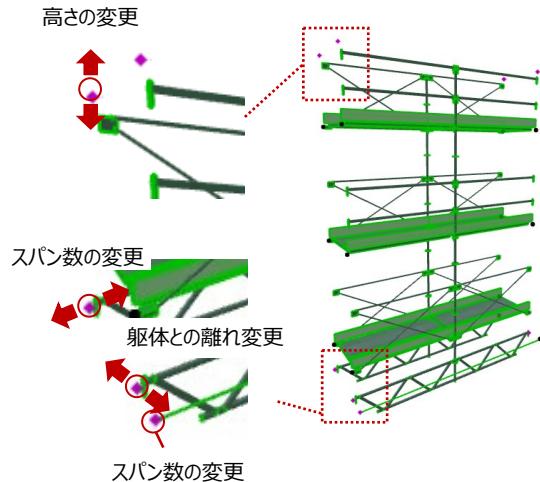
Hotspotをクリックすると、段数・スパン数の変更・軸体との離れなどの個別の変更が可能です

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

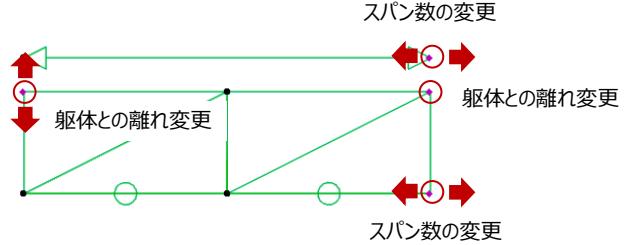
黒のHotspotをクリック→ペットパレットの【移動 】で、足場の移動が可能です

【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】

設定

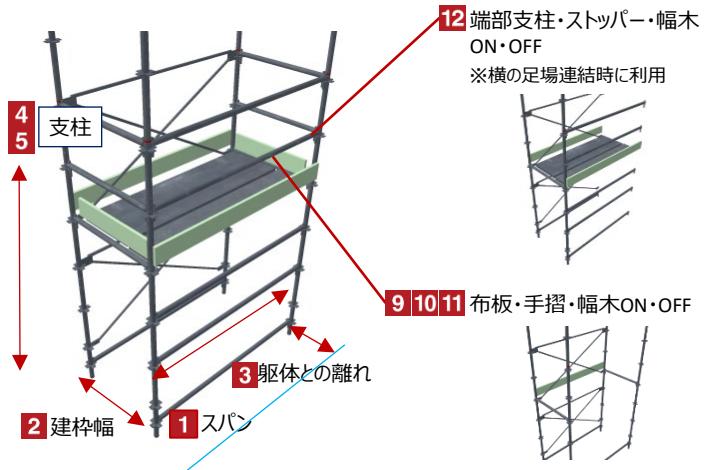
セッティング

カタログ

スパン : 1829
足場幅 : 914
足場高さ : 3600
躯体との離れ : 300.0
最下段支柱 : NDP27N
最上段支柱 : -
ジャッキベース : A752
敷板 : 杉敷板

3Dホットスポット表示 : ジョイント部
3Dホットスポット表示 : フランジ部
平面図記号表示
平面図記号塗りつぶし: 25 %

※ <> をクリックするとページが切り替わります



設定

セッティング

カタログ

昇降階段 : NDAL4518K
開始位置切替
内外位置切替
互い違い
方向
階段手摺 : NDKT
間口部手摺 : SG918HS

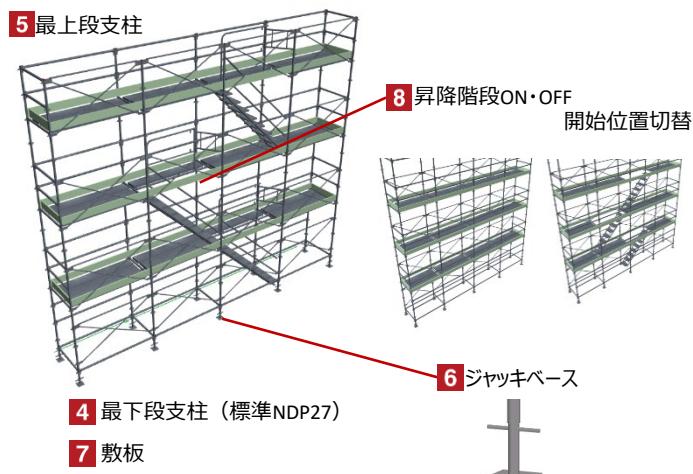
布板 : 銅製布板
手摺-外側 : 朱行手摺
手摺-内側 : つなぎ材

幅木 : 外側 : NFG
内側 : NFG
内側部材表示

端部-開始側 : 支柱
端部-終了側 : 支柱

ストッパー
幅木

端部-終了側 : 支柱
ストッパー
幅木



設定

追加設定...

カタログ

詳細レベル

ビューセット

すべてのビューを統一

13 詳細レベル

表示設定
2Dスパン表示
3Dカラー設定
オブジェクト情報

13 詳細レベル 簡易/詳細
※【ビュー設定】を【すべてのビューを統一】に切り替えると変更可能





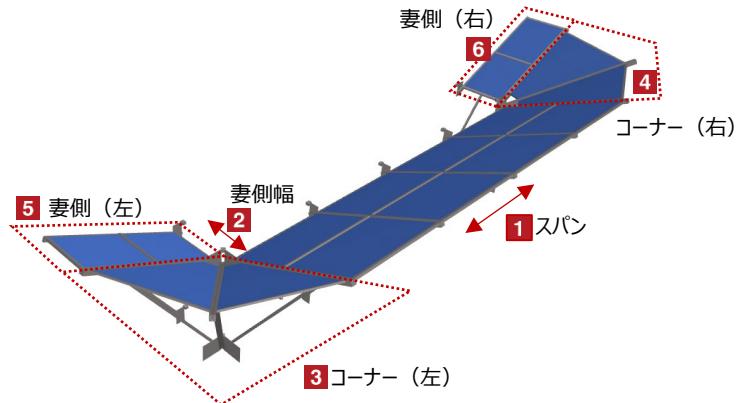
【NDシステム_アルミ軽量アサガオセット】

設定 セット設定-1...

1 スパン: 1829
2 妻側幅: 914

3 コーナー(左)
4 コーナー(右)
5 妻側(左)
6 妻側(右)

連続配置用



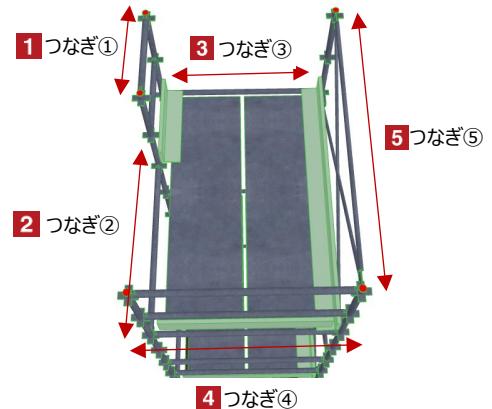
【NDシステム_コーナー片側調整セット】

設定 セット設定-1...

カタログ 3 つなぎ選択: つなぎ材(アンチレベル)
つなぎ幅: 1219
幅木 内側部材表示

1 つなぎ選択: つなぎ材(2段目)
つなぎスパン: 610
幅木 MDNFG
2 つなぎ選択: つなぎ材(アンチ)
つなぎスパン: 1219
幅木 -
4 つなぎ選択: つなぎ材(アンチレベル+2段)
幅木 内側部材表示

※ <> 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

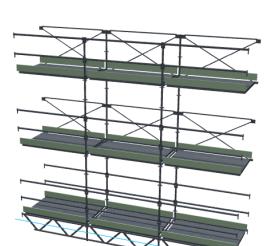
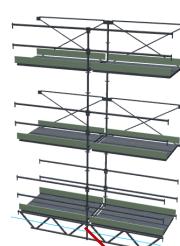
設定 セット設定-1...

カタログ

1 梁枠: NDH36 3Dホットスポット表示: ジョイント部
足場幅: 914 3Dホットスポット表示: フランジ部
足場高さ: 3600 平面図記号表示
躯体との離れ: 300.0 平面図記号塗りつぶし: 25 %

2 梁枠上支柱: NDP13N 最上段支柱

1 梁枠のスパン数



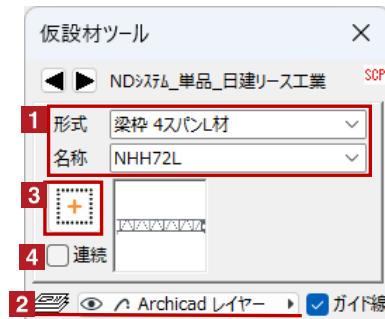
2 梁枠上支柱



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/その他_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 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

【NDシステム_単品】

梁枠 4スパン材
NDN用アルミレッチ付布板
NDアウトリガー
ブレケット 3 5 0
伸縮フレース
伸縮ブラケット ホゾ付
R対応つなぎ材
R対応先行手摺
R対応鋼製布板
アップロック式鋼製布板(セット)
セイフティウォーカ(セット)
Sトップ支柱
S支柱
梁枠 4スパン
梁枠_1900
鋼製布板(セット)
階段枠(セット)
アルミ製妻面用幅木
つなぎ材
アップロック式鋼製布板(ペロ無)
アップロック式鋼製布板
ジャッキベース

【その他_単品】

トップ支柱
先行手すり
兼用幅木ND・MN
強力つなぎ材
後付補剛材
拡幅ブラケット
支柱
連結ホゾ
支柱補強材
梁枠 2スパン用
梁渡し
荷取りブラケット
階段幅木
ND1800専用階段手摺
ND1900専用階段手摺
アルミ階段枠
階段受け
単管
鋼製布板
NKステージ
NKハンガー

100角パイプ
60角パイプ
AL長尺幅木コーナー部補助支柱
60×120角钢管
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(セット)
コーナーステップSW(セット)
アルミ製妻面用幅木
アップロック用コーナーステップ
アルティメットキャスター
アルミタップ付布板
アルミ合金板(幅木)
アルミ合金板
アルミ長尺幅木
アルミ長尺幅木用クランプ
クイックステップ
クイックステップ手摺
クランプ付伸縮ブラケット
コーナーステップ
コーナーステップSW
セイフティウォーカ
幅木
ネット専用ブラケット
パイプステップ

伸縮ブラケット
C付伸縮ブラケットフリー
兼用幅木ND・MN
合板敷板
合板足場板(幅木)
合板足場板
固定ベース
垂直梯子
壁つなぎ
大引受ジャッキ
敷角
杉敷板
杉敷角
杉足場板(幅木)
杉足場板
足場ブラケット
上部取付プレート
銅製軽量足場板(幅木)
銅製軽量足場板
階段開口部手摺
足場階段手摺
アルミ階段枠(SW用)
隙間塞ぎ板
パイプステップ

コーナーステップ
(セット)

強力つなぎ材



伸縮ブラケット



先行手摺



大引受ジャッキ



NKステージ



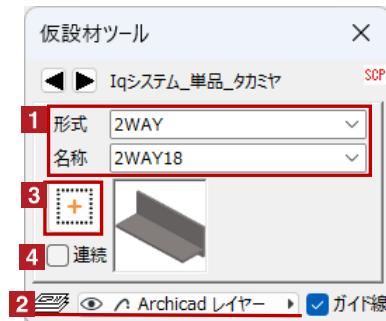
NKハンガー



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】



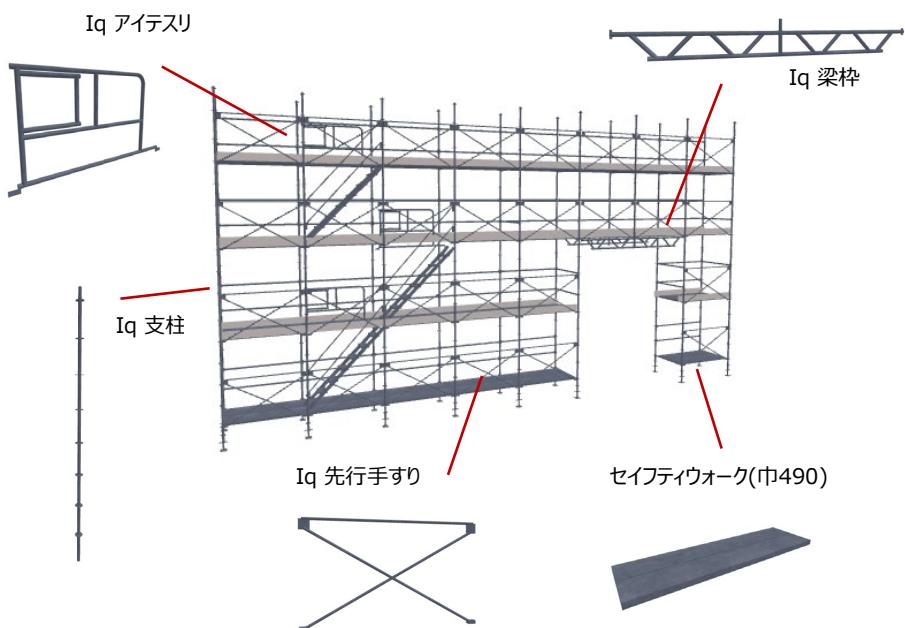
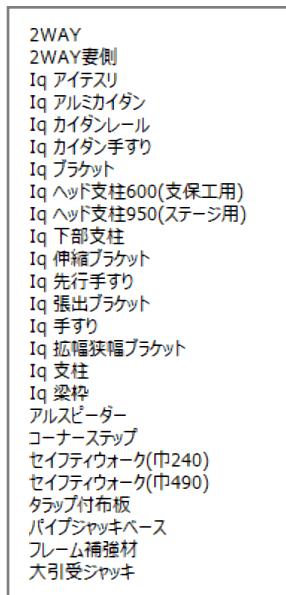
① [形式]と[名称]で種類を選択します

② 配置するレイヤーを選択します

③ 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



※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

【アルバトロスの配置】



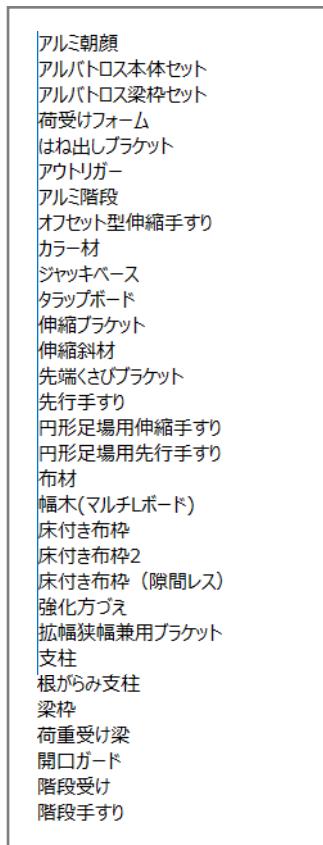
① [形式]と[名称]で種類を選択します

② 配置するレイヤーを選択します

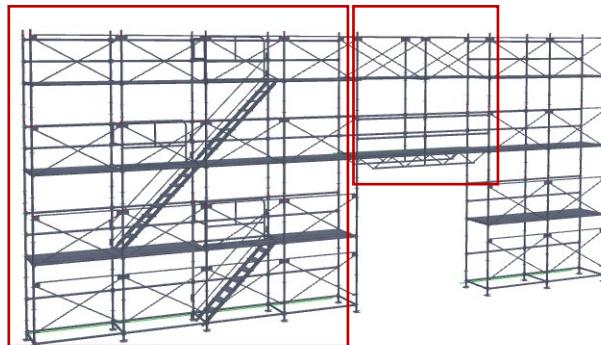
③ をクリック後、任意の位置に配置します

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



アルバトロス本体セット



開口ガード



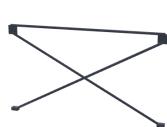
アルミ階段



伸縮ブラケット



先行てすり





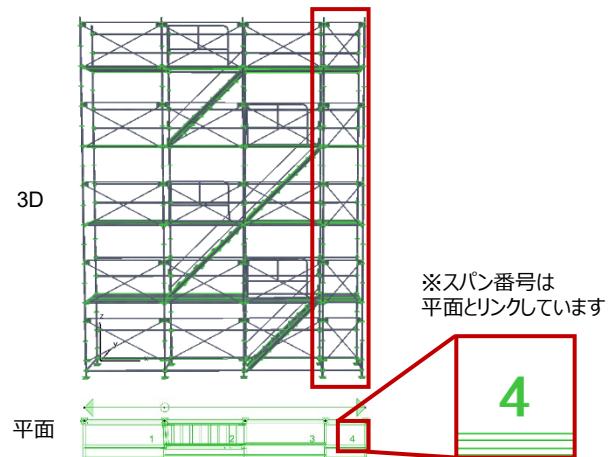
オブジェクトの設定

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】

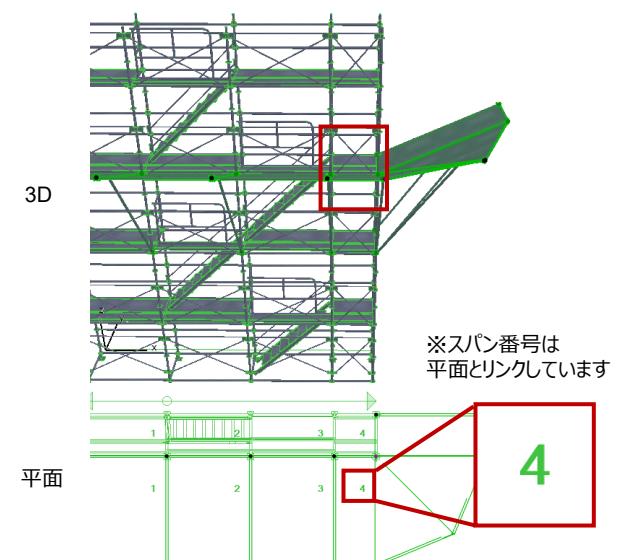
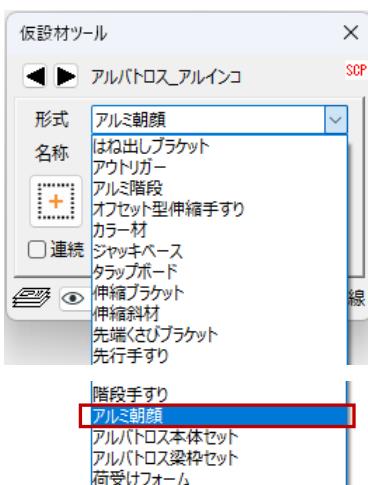


- 1 スパンを変更させたい足場を選択し、Ctrl+Tから設定を開きます
- 2 [設定]-[間隔]を開きます
- 3 プルダウンから、変更させたいスパンの番号を選択します
※スパンの番号は、平面に表示されている数字とリンクしています
- 4 変更させたいスパンの長さを選択し、[OK]をクリックします



【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

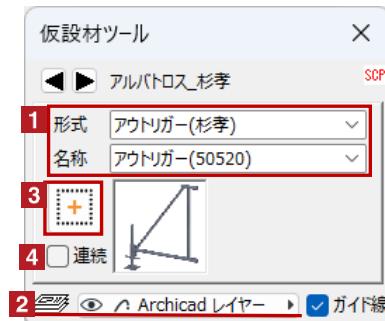




作成方法

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

【アルバトロス_杉孝の配置】



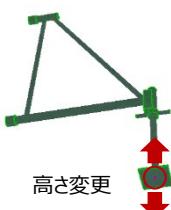
<選択できる部材>

| | | |
|-----------------|---------------|---------------------|
| アウトガード(杉孝) | 先行プレス(杉孝) | 荷重受梁(杉孝) |
| アルミの印木(杉孝) | 曲線用布材(杉孝) | ケサビ足場用アルミの階段手摺枠(杉孝) |
| アルミハッチ式踏板 | 曲線用先行手摺1829 | 階段受(杉孝) |
| ケサビ足場用アルミ階段(杉孝) | 布材(杉孝) | 階段手摺(杉孝) |
| 伸縮手摺150-310(杉孝) | 布板(杉孝) | 床付き布枠(杉孝) |
| 調整カラー 60(杉孝) | 強化方杖(杉孝) | アルミ朝顔(杉孝) |
| 中空ジャッキベース(杉孝) | 拡幅狭幅ブラケット(杉孝) | 本体セット(杉孝) |
| 伸縮ブラケット(杉孝) | 支柱(杉孝) | 梁枠セット(杉孝) |
| 伸縮斜材 | 根がらみ支柱(杉孝) | 荷受けフォーム(杉孝) |
| 先端くさびブラケット | 梁枠(杉孝) | |

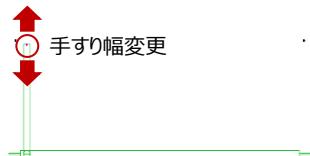
形状変更

Hotspotをクリックすると、配置位置や高さの変更が可能です

▶ 3D アウトリガー(杉孝)



▶ 2D アルミ階段の手摺枠(杉孝)

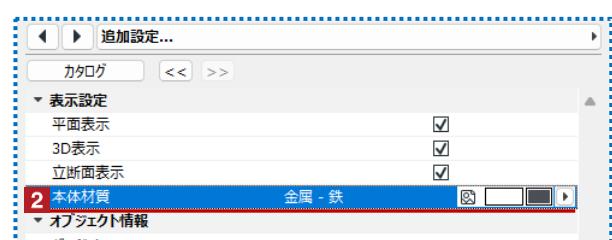
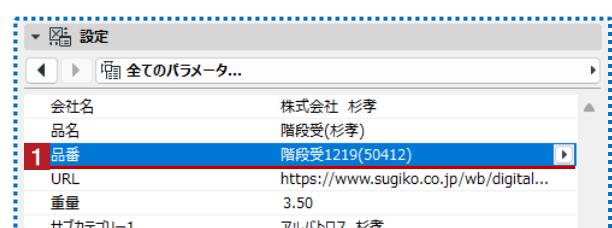


アルミハッチ式踏板



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

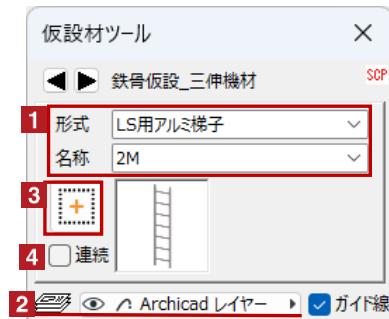
2 材質を変更できます



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】



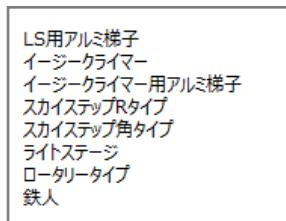
① [形式]と[名称]で種類を選択します

② 配置するレイヤーを選択します

③ 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

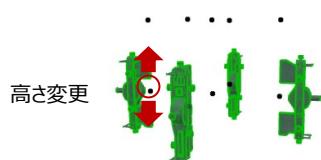
<選択できる部材>



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

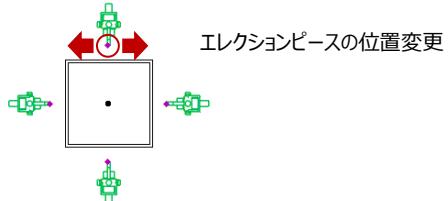
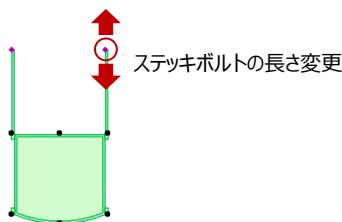
▶ 3D



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

▶ 2D スカイステップR(角)タイプ

鉄人



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

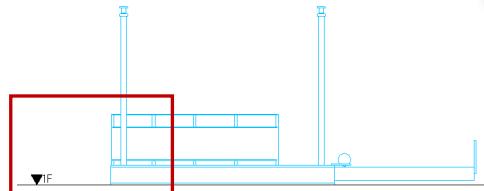
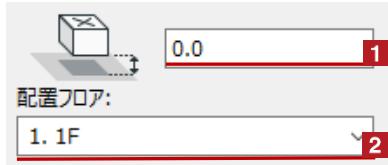
② 配置するレイヤーを選択します

③ 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

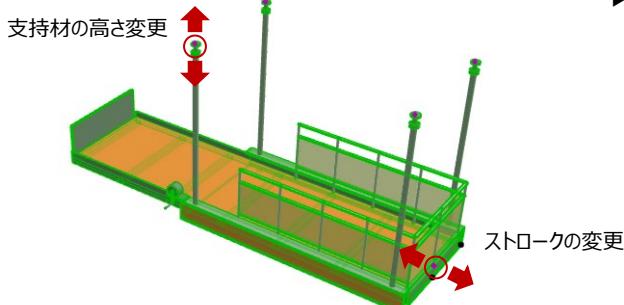


形状変更

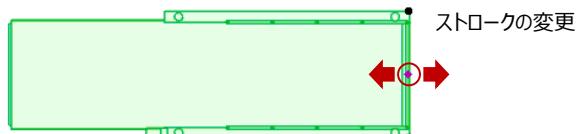
Hotspotをクリックすると、ストロークや支持材の高さの変更が可能です

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



▶ 2D



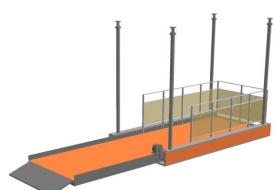
オブジェクトの設定

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

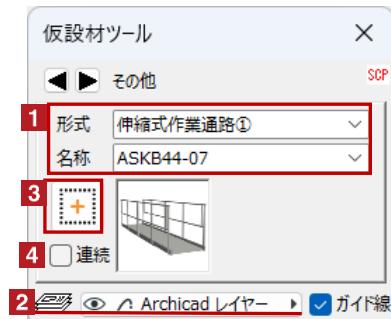




作成方法

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

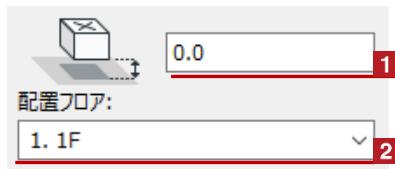
2 配置するレイヤーを選択します

3 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

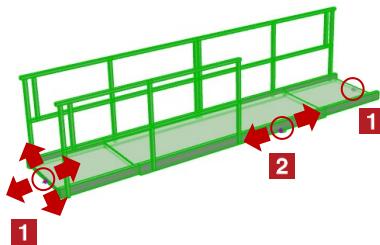


形状変更

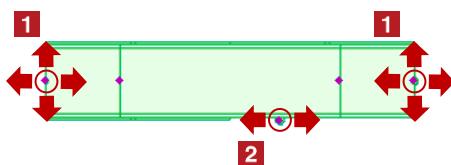
Hotspotをクリックすると、通路の長さ変更や開口の移動ができます

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できます

▶ 3D



▶ 2D



1 通路の長さ・方向変更

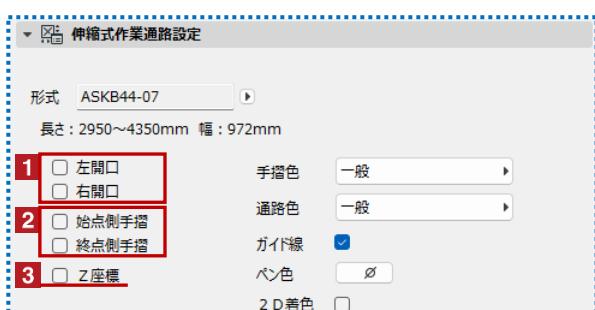
[オブジェクトの設定]の[Z座標]に を入れると高さも変更可能になります

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

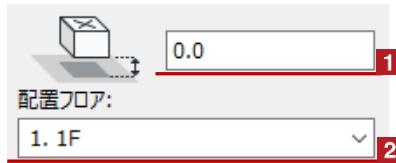
2 配置するレイヤーを選択します

3 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

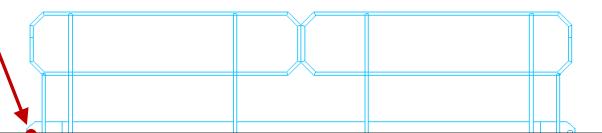
設置基準

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

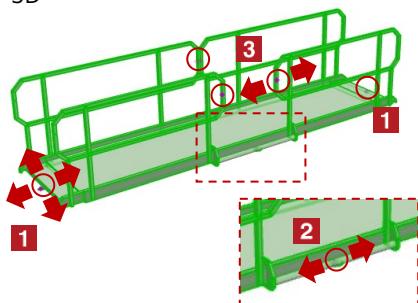


形状変更

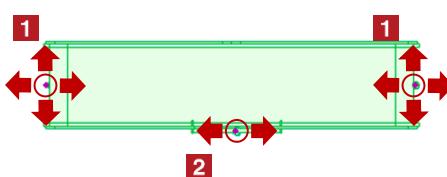
Hotspotをクリックすると、通路の長さ変更や開口の移動が可能です

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

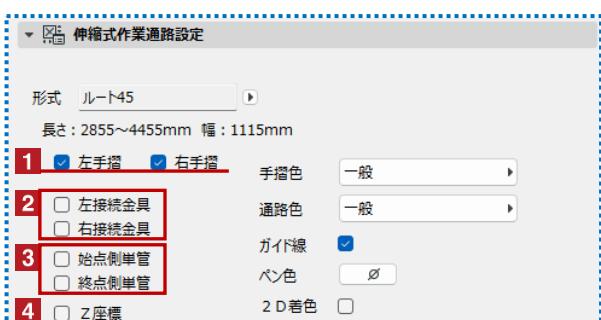
[オブジェクトの設定]の[左/右接続金具]にを入れると表示されるHotspotで、接続金具の位置の変更が可能になります

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

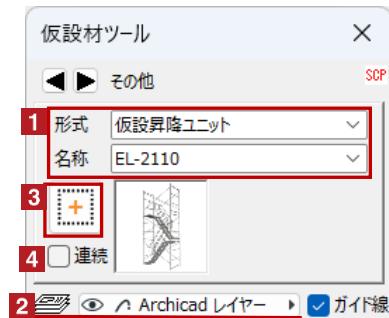
1 を入れ手すりの表示/非表示変更します
選択した形式によって設定項目数が異なります2 を入れると接続金具を作成します3 を入れると始点/終点に手すりを作成します4 を入れると端部の高さを変更できます



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

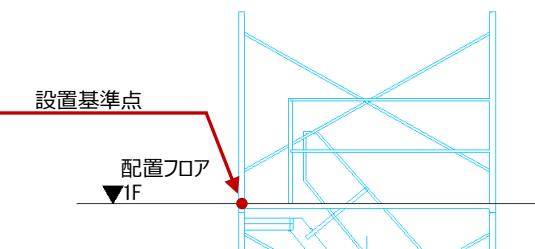
2 配置するレイヤーを選択します

3 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

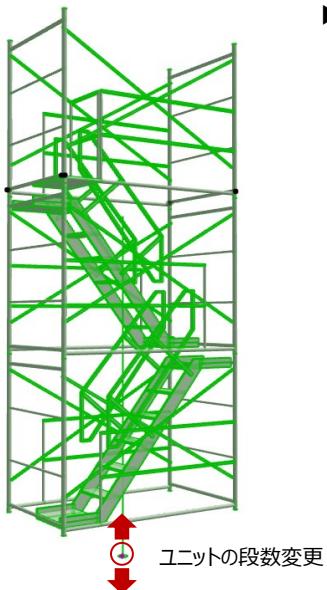


形状変更

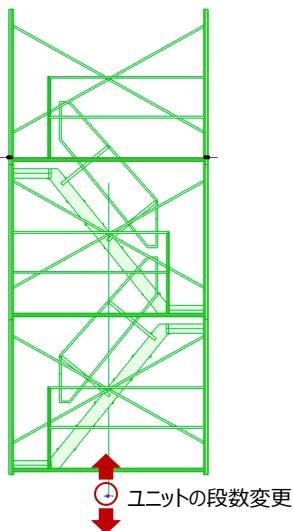
Hotspotをクリックすると、段数の変更が可能です

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



▶ 2D(断面図)



ユニットの段数変更

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

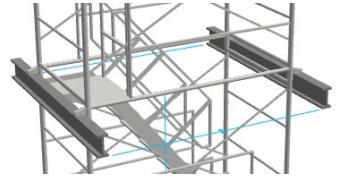
| | | | |
|---------|---------|---------|--|
| 種別 | EL-2110 | 前頁 | 次頁 |
| 1 支持ビーム | なし | 幅 100mm | 高 200mm |
| 枠色 | 一般 | | |
| 階段色 | 一般 | | |
| 支持鋼材色 | 一般 | 描画設定 | 標準 |
| 屋根色 | 一般 | 屋根 | なし |
| ペン色 | Ø | □ 2D着色 | <input checked="" type="checkbox"/> ガイド線 |

※ 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

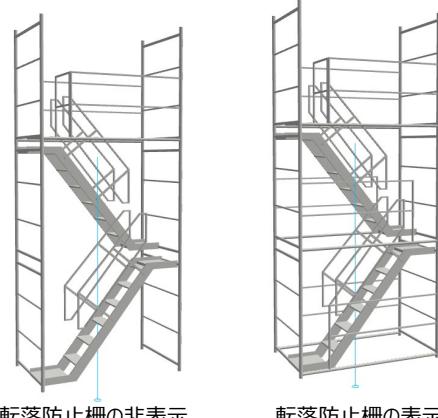
| | | | | |
|--|---|---|----|----|
| 2 <input type="checkbox"/> 階段入替 | <input checked="" type="checkbox"/> 転落防止柵 | 3 | 前頁 | 次頁 |
| 4 解放指定 | | | | |
| 最上部 : <input type="radio"/> 全解放 <input checked="" type="radio"/> 全閉鎖 2 : <input type="radio"/> 全解放 <input checked="" type="radio"/> 全閉鎖 3 : <input type="radio"/> 全解放 <input checked="" type="radio"/> 全閉鎖 4 : <input type="radio"/> 全解放 <input checked="" type="radio"/> 全閉鎖 | | | | |

- 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

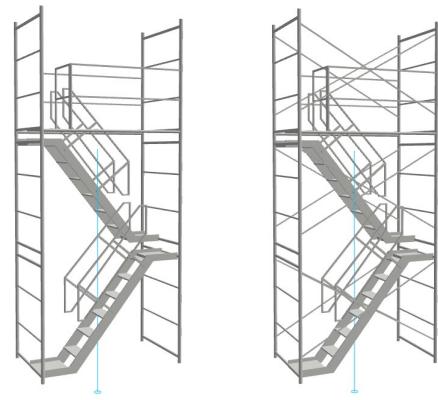
- 3 最上段以外の転落防止柵の表示/非表示を切り替えます



- 4 ブレースの表示/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 : | <input type="radio"/> 全側閉鎖 | <input checked="" type="radio"/> 全側閉鎖 | |
| 2 : | <input type="radio"/> 全側閉鎖 | <input type="radio"/> 前側開放 | |
| 3 : | <input type="radio"/> 全側閉鎖 | <input type="radio"/> 奥側開放 | |
| 4 : | <input type="radio"/> 全側閉鎖 | <input type="radio"/> 全側開放 | |





08_山留め

ツールの呼び出し方

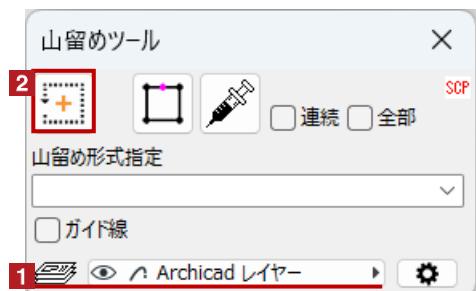
メニューバーからSCP→SCPランチャーを立ち上げ、「山留め」のアイコンを選択します



山留めのアイコンを選択します

作成方法

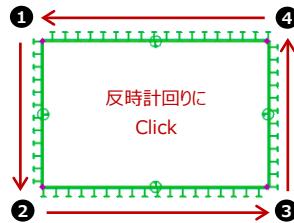
配置レイヤーを選択後、画面上で任意の位置を反時計回りにクリックして山留めを配置します



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 >



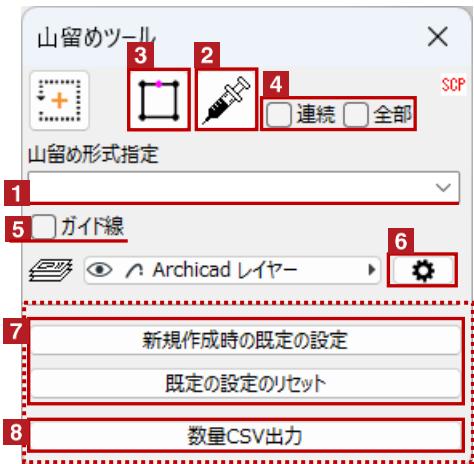
※新規配置の際は、[定義番号1（親杭横矢板）]
で作成されます



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

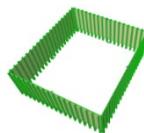


1 山留定義番号の変更

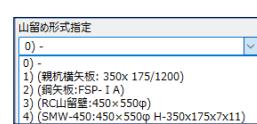
変更したい山留めを選択し、定義番号を指定します

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

山留めを選択



山留定義を指定

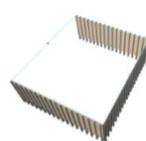
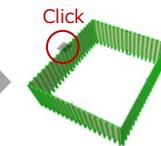


※各定義の仕様は、[オブジェクト設定画面 (CTRL+T)]から変更・登録が可能です

2 仕様を変更する辺の選択



[編集] 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

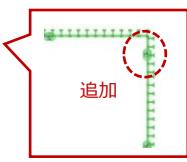
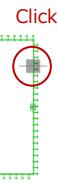
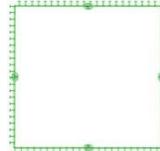


※山留定義を [0) -]に指定すると
山留めが非表示になります
ガイド線を表示し、別の定義番号を
指定すると表示されます

< 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)

山留めを選択



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

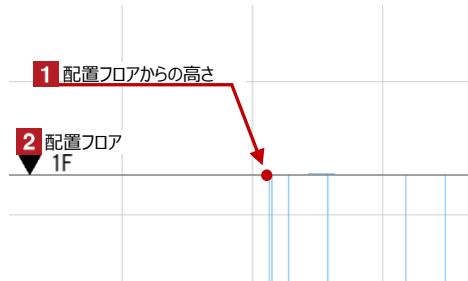
8 数量CSV出力

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

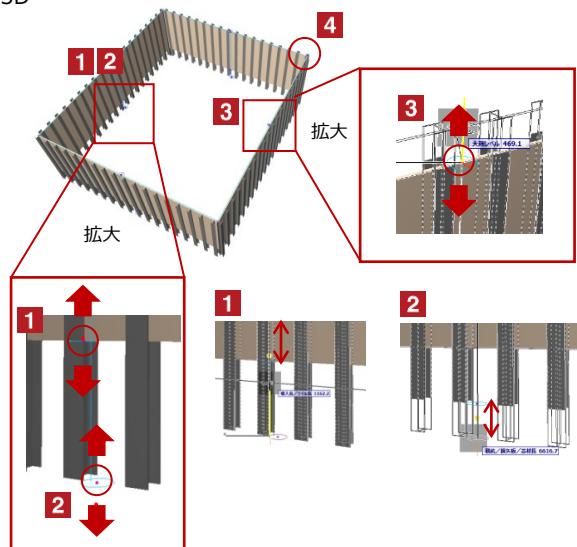


山留の形状変更

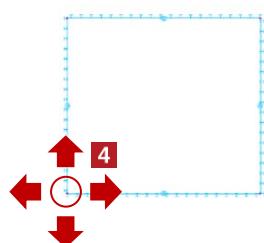
Hotspotをクリックすると、山留めの長さやレベル、頂点の位置の個別の変更が可能です

赤のHotspotをクリック→ペットパレットの [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

左側の「オブジェクトの設定」ダイアログで山留めを選択。右側の「山留め定義」リストで種類を選択。

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

各形式の「山留め定義」画面で詳細設定を行います。

- 親杭横矢板**: 親杭(HxW) 350.0 × 175.0 mm, 親杭ピッチ 1200.0 mm, 天端 0.0 mm, 親杭長 6000.0 mm, 矢板厚 50.0 mm, 矢板色 一般
- 鋼矢板**: 形式 FSP-I A, 天端 0.0 mm, 矢板長 6000.0 mm, 矢板色 一般
- 地中壁**: 削孔 450×550φ, 天端 0.0 mm, ソイル長 1000.0 mm, ソイル色 一般
- SMW**: 削孔 450×550φ, 芯材 H-350x175x7x11, 天端 0.0 mm, 芯材長 6000.0 mm, 芯材色 一般

※ [次頁] をクリックするとページが切り替わります

1 床付け設定

床付け設定画面で、文字高 200, ベン色 一般, 2D着色, ガイト線を選択。

※ [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

床付け設定すると、見付け面積が表示されます。

| Case名 | 形式 | 見付け面積 (m ²) | 鋼材長 (m) | ソイル長 (m) |
|-------|-------|----------------------------|------------|-------------|
| 1 | 親杭横矢板 | 30.0 | 6.0 | -- |
| 1 | 親杭横矢板 | 30.0 | 6.0 | -- |
| 1 | 親杭横矢板 | 30.0 | 6.0 | -- |
| 1 | 親杭横矢板 | 30.0 | 6.0 | -- |



09_切梁・腹起し

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

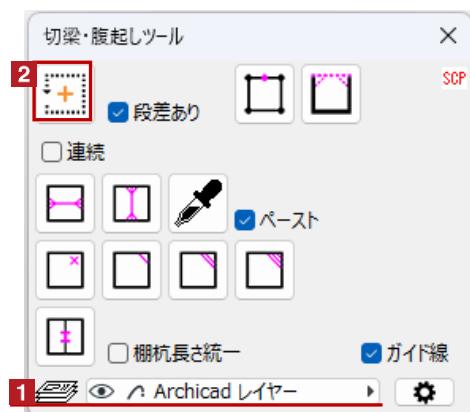


切梁・腹起しのアイコンを選択します

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

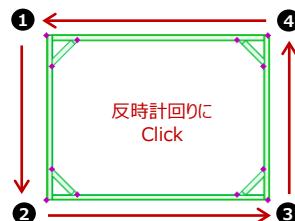
【腹起しの新規配置】



① 配置するレイヤーを選択します

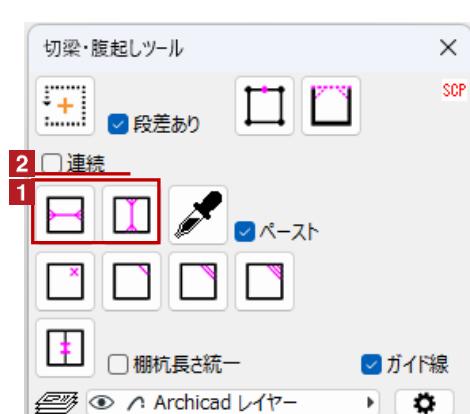
② をクリック後、任意の位置に反時計回りに配置します

< ② 反時計回りに配置 >

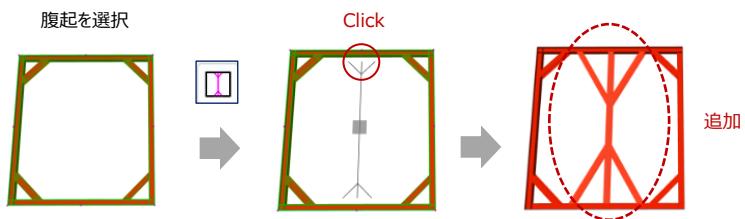


※時計回りに作成すると内側と外側が逆転し火打が形成されません

【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

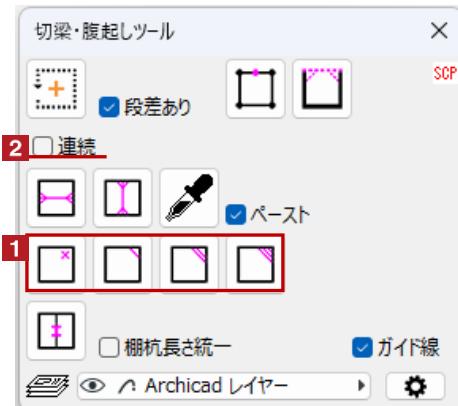
② [連続]に を入れると、切梁を連続で配置可能です。配置後、[Esc]を押して解除します



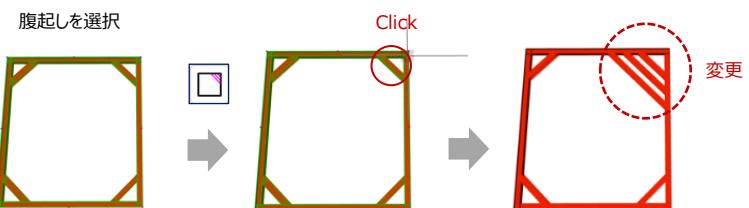
編集方法

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

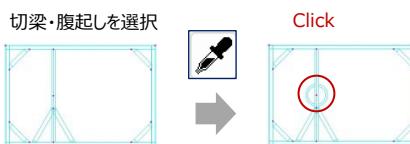


② [連続]に [] を入れると、火打を連續で変更可能ですが配置後、[Esc]を押して解除します

【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

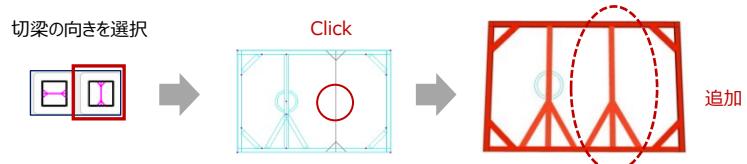


① 配置した切梁・腹起しを選択し、[] をクリック後、設定をコピーしたい切梁をクリックします

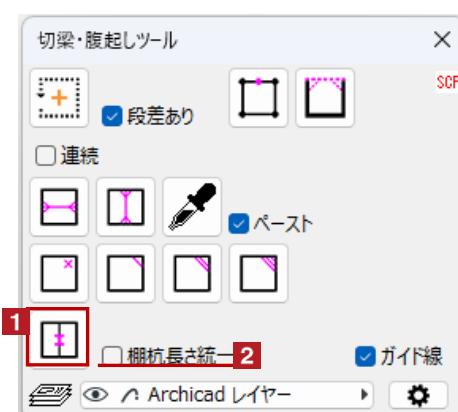


② [ペースト]に [] を入れます

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

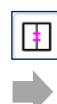


【棚杭の追加】



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

切梁・腹起しを選択



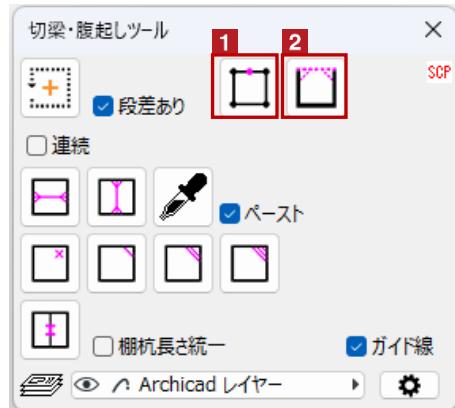
Click



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と長さが統一され、追加作成する棚杭の長さも統一されます



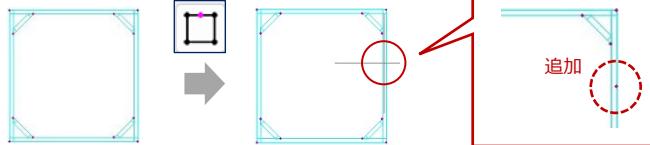
【腹起の頂点追加・非表示】



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

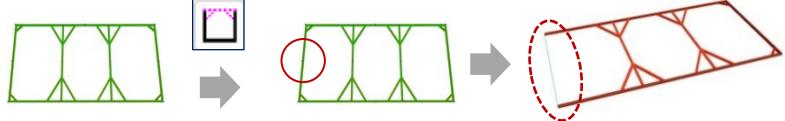
切梁・腹起しを選択



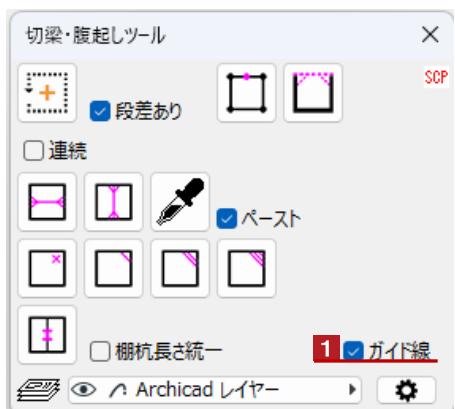
② 腹起しの非表示

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

切梁・腹起しを選択

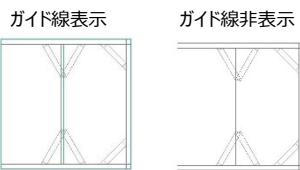


【ガイド線の表示・非表示切替】

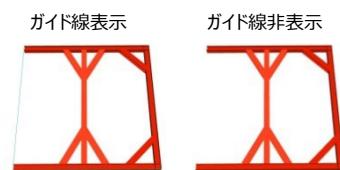


① ガイド線の表示/非表示切替

▶ 2D



▶ 3D





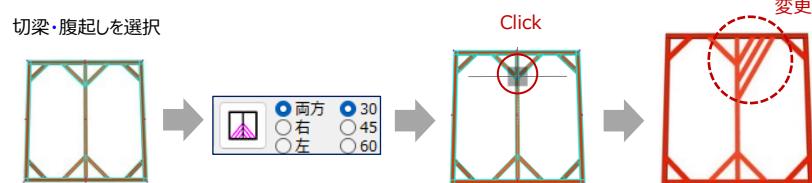
【火打の本数、角度、端部の設定】



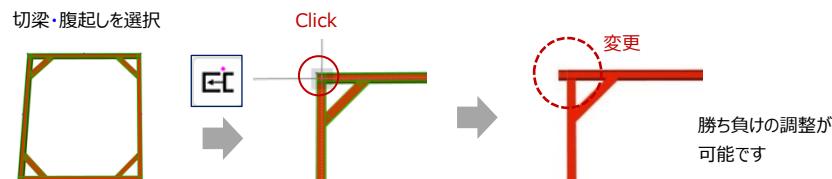
- 1** 火打の本数、角度、端部設定画面の展開
[設定] をクリックすると、 が展開します

2 火打の本数、角度の設定

配置した切梁・腹起を選択した状態で、編集範囲（両方・右・左）、角度（30・45・60）を指定し、火打本数 を選び、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・腹起を選択し、端部の勝ち負け 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・腹起を選択し **腹起し上下入替** をクリックすると腹起しの上下が入れ替えます



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



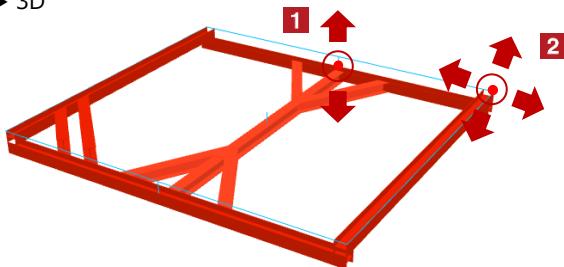


位置変更

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

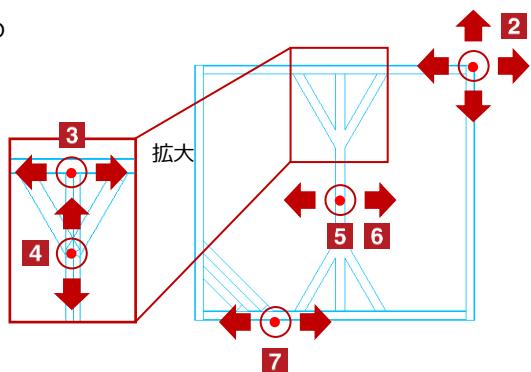
4 切梁・火打の位置変更

5 切梁の位置変更

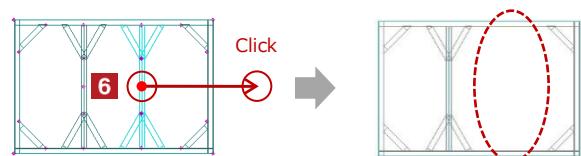
6 切梁の削除

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

▶ 2D

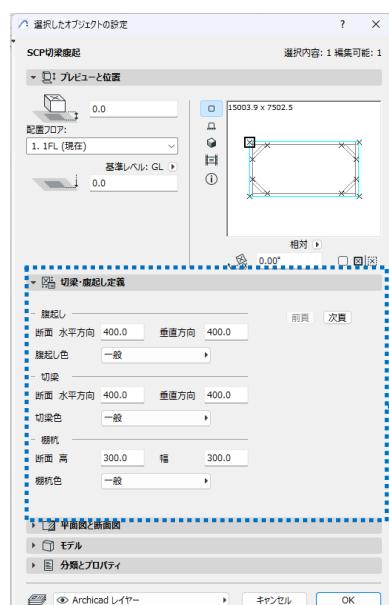


7 腹起しの火打の位置変更



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



10_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

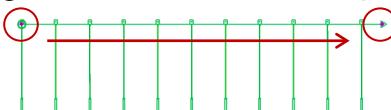
配置レイヤーを選択後、画面上で任意の位置をクリックして地盤アンカーを配置します



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

① 開始点Click



② 終了点Click

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

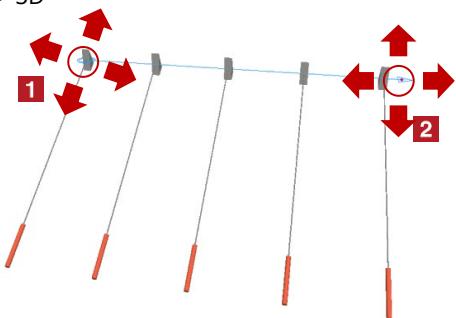


開始・終了の位置変更

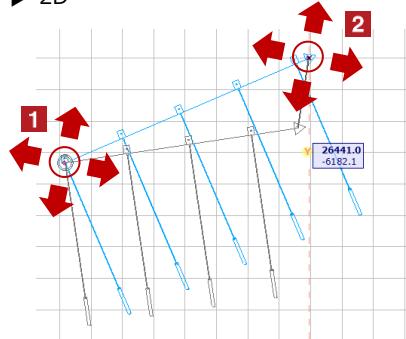
Hotspotをクリックすると、地盤アンカーの開始点・終了点の移動が可能です

赤のHotspotをクリック→ペットパレットの【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



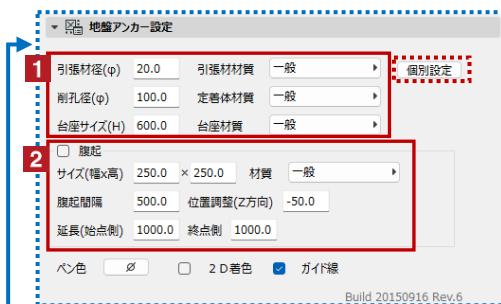
① 開始点の位置変更

② 終了点の位置変更

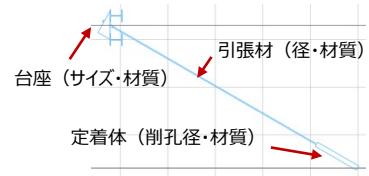


オブジェクトの設定

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



① アースアンカーの仕様設定（共通）



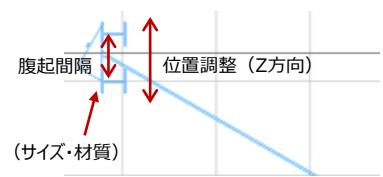
※ [個別設定] をクリックすると段数と各段の仕様設定画面に切り替ります

段数の指定 (max7段)

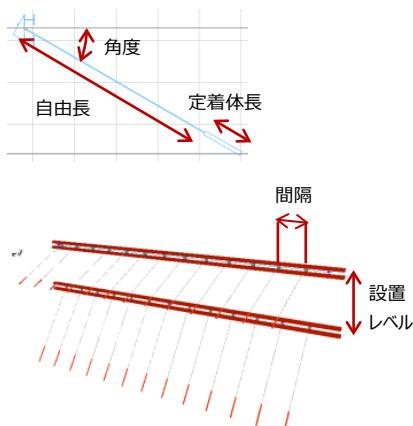


開始点からのオフセット
設置レベル

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）





11_構台

smartCON
Planner
for ARCHICAD

ツールの呼び出し方

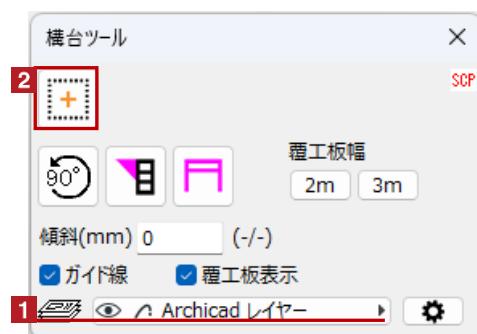
メニューバーからSCP→SCPランチャーを立ち上げ、「構台」のアイコンを選択します



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

插入基点

※新規配置の際は、
デフォルトの大きさで
作成されます

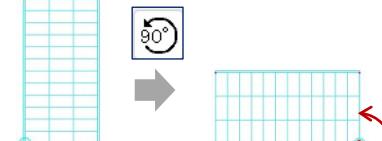
編集方法

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

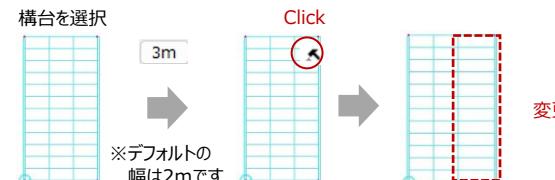


回転

※插入其点を其准に回転します

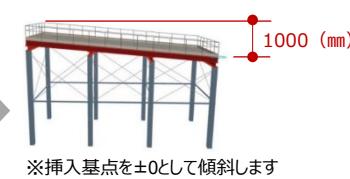
2 覆工板幅の変更

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。



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



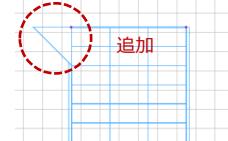


- 4 コーナーデッキの追加**
配置した講台を選択し、をクリック後、コーナーデッキを追加したい角のHotspotをクリックします

構台を選択



Click



※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



Click



Click



※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**

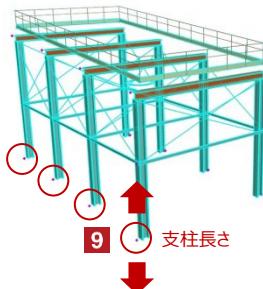
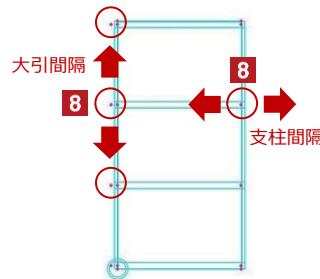
をクリックすると、が展開します

- 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**

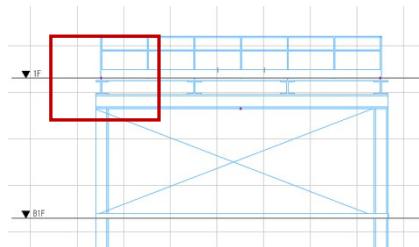
を外すとHotspotが表示され、支柱長さの個別編集が可能になります（3Dで編集）





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

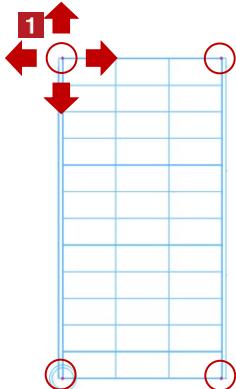


構台の面積・支柱脚長さ変更

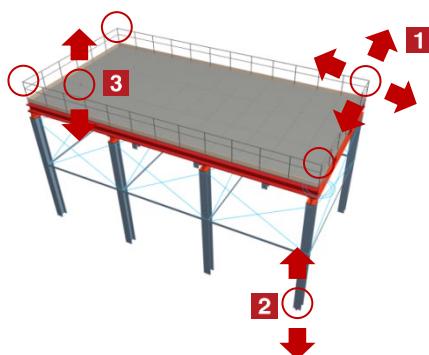
Hotspotをクリックすると、構台の面積、長さなどの変更が可能です

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



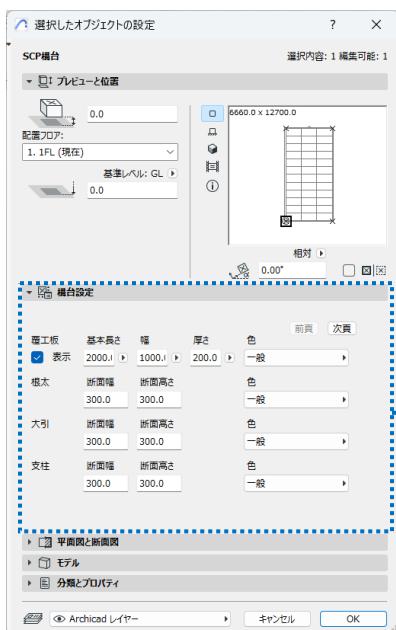
1 構台の面積（覆工板枚数）変更

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



12_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

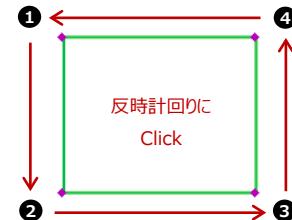
各項目を設定後、画面上で任意の位置を反時計回りにクリックして手摺を配置します



① 手摺形式で種類を選択します

< ③ 反時計回りに配置 >

② 配置するレイヤーを選択します

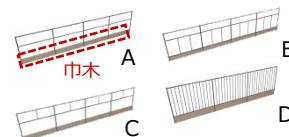


③ [] をクリック後、反時計回りに配置します

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

※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、親綱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 >



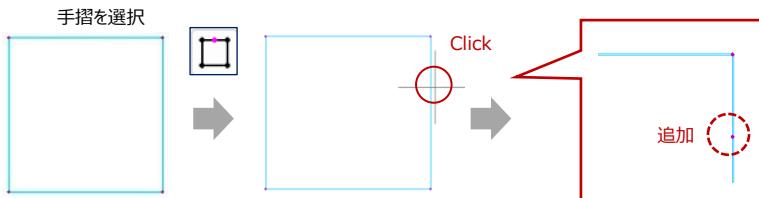


編集方法

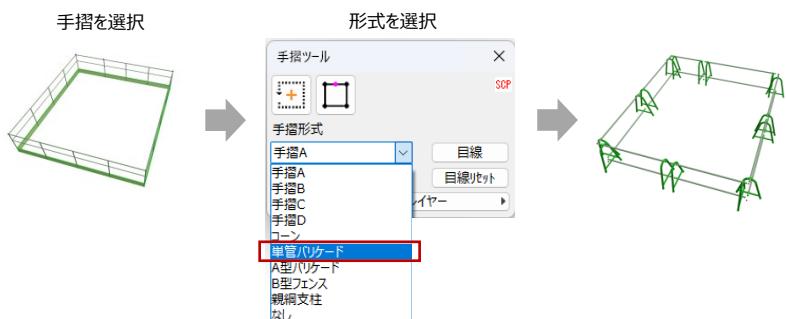
配置した手摺の形式変更が可能です



- 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

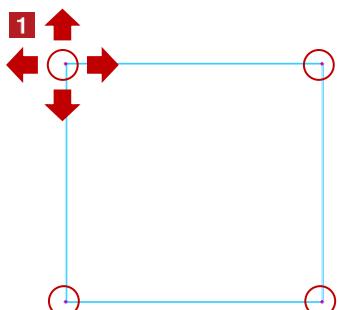


手摺の長さ・高さ変更

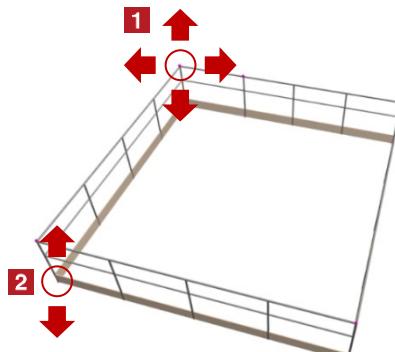
Hotspotをクリックすると、手摺の長さ、高さの個別の変更が可能です

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

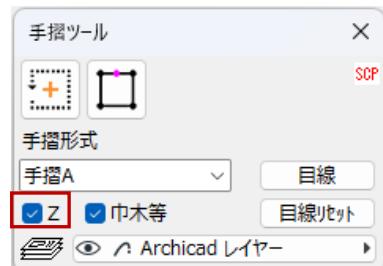
▶ 2D



▶ 3D

**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

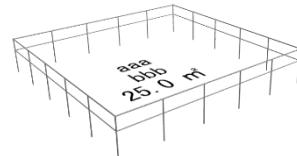
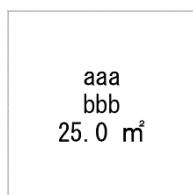
- 6 手摺の材質設定
- 7 手摺の領域塗りつぶし
手摺の内側に塗りつぶしを作成します



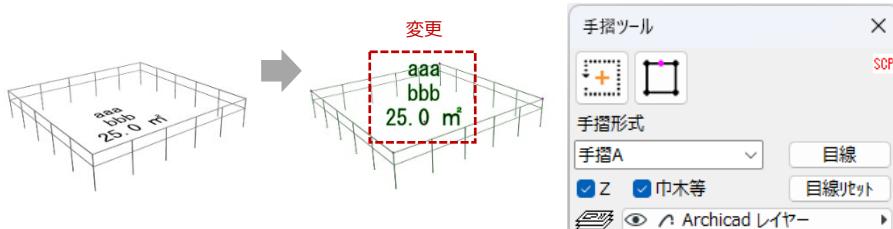
- 8 2D画面上の手摺の描画色設定
- 9 2D画面上の手摺りの着色

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、手摺ツールのウインドウの **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





13_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

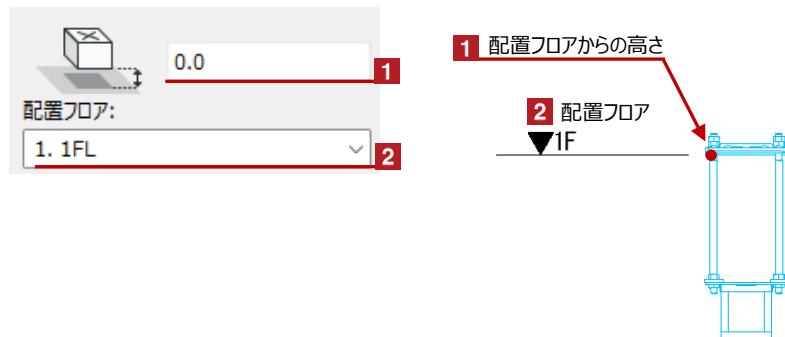
各項目を設定後、画面上で任意の位置をクリックして本設部品を配置します



- 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表示形式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

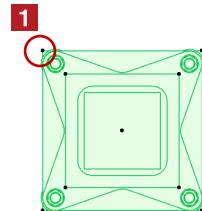
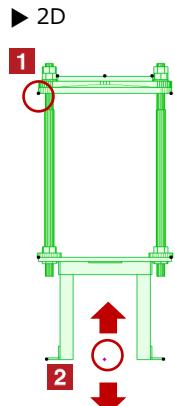
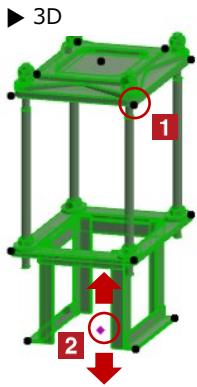




ハイベースの形状変更

Hotspotをクリックすると、架台の下端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、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

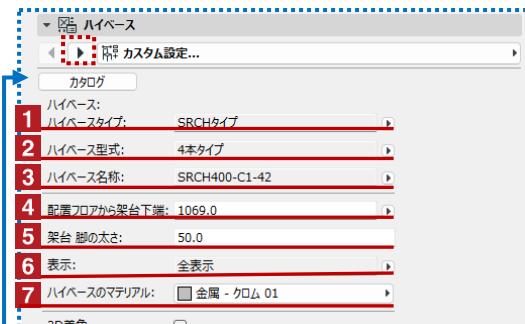
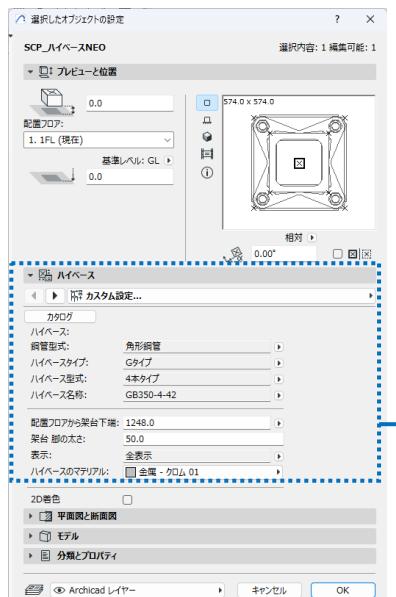


- 1 ベースプレートの下端（配置基準点）
2 配置フロアから架台下端までの高さの変更

オブジェクトの設定

配置したハイベースを選択し、「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 脚の太さ
6 表示切替
7 材質の設定

【ハイベースNEOの各種設定】

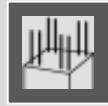


- 8 鋼管型式の設定

※ 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



14_柱梁配筋

**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、「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

| | | |
|---|---|-----|
| 6 | 6 | 柱頭側 |
| 6 | 6 | 柱脚側 |
| 6 | 6 | |

寄せ筋あき 0.0 mm

3 かぶり

| | | |
|--------|--------|--------|
| ③ 40.0 | ④ 40.0 | ② 40.0 |
| ① 40.0 | | |

4 ⑥ 柱頭かぶり 0.0 mm
⑦ 柱脚かぶり 0.0 mm

5 フープ径

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

6 主筋柱頭柱脚

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

7 表示フロア 関連フロア

8 Archicad レイヤー

9

10 柱梁配筋ツールパレットの開閉

11 設定項目の登録

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

1 主筋径を選択します

2 主筋本数と寄せ筋を設定します

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

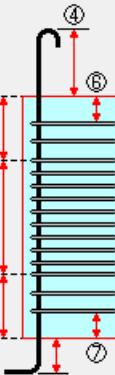


3 各辺のかぶり厚さを設定します

4 柱頭・柱脚から最初のフープまでのかぶり厚さを設定します

5 フープの径とピッチを設定します

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



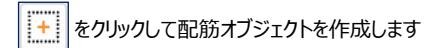
6 主筋柱頭柱脚

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

7 表示フロアを設定します

8 配置するレイヤーを設定します

9 配筋を作成する柱を選択し（複数選択可）

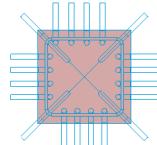


10 確認

選択中の柱への配筋を開始しますか？

OK

Cancel





柱配筋の編集

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

柱梁配筋ツール

1 柱配筋編集

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

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

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

5

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

7 余長個別設定(柱頭・柱脚自動判別) 個別設定 個別削除 □連続

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

辺表示(編集)設定
③
④ ②
①

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

柱主筋個別色設定
一般

 連続

解像度 (0 : 線描画) 8

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

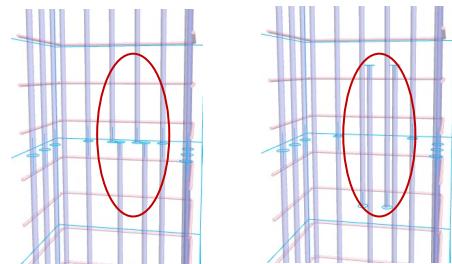
[高さ] : 上部・下部パネルゾーンの範囲設定
[かぶり] : 柱頭・柱脚から最初のフープまでのかぶり厚

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

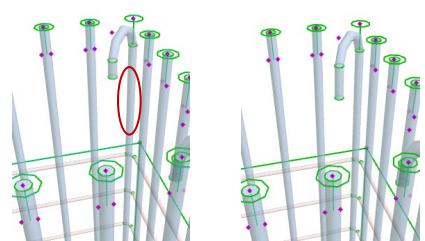
柱頭フック/柱脚の曲げ定着の対象を選択し、[余長]と[折曲げ内法直径]を設定して[一括設定]をクリックします

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

1 平面図編集設定

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

2 辺表示(編集)設定

3 その他

4 3D編集設定

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

5 柱主筋個別色設定

- 一般
- 設定
- 全クリア
- 連続

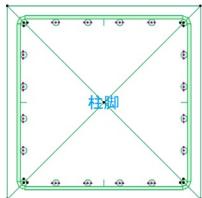
解像度 (0 : 線描画)

右側に拡張されたツールボックスには、各編集機能の詳細設定が表示されています。

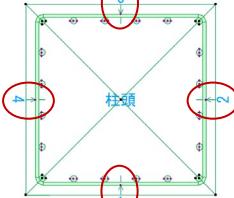
1 平面図で表示するHotspotなどを調整します

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

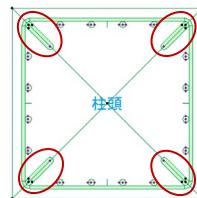
柱頭/柱脚



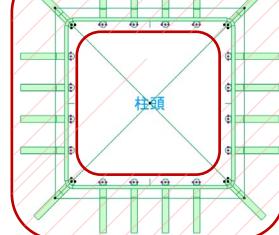
かぶり表示



柱頭フック表示

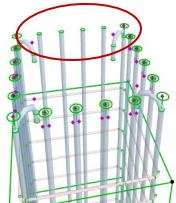


柱脚折曲げ定着表示



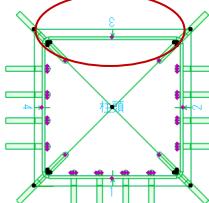
2 各辺の要素の表示非表示を切り替えます（円柱の場合はありません）

▶ 3D



Hotspotが非表示になります

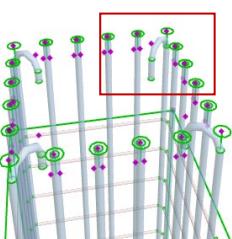
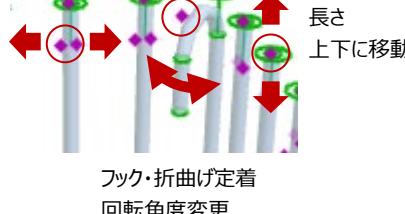
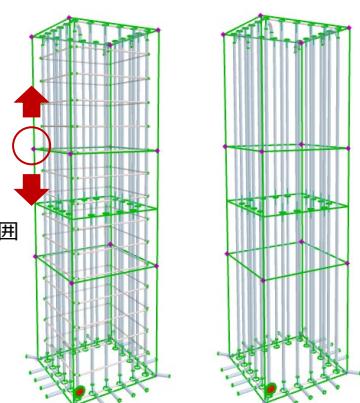
▶ 2D



Hotspotと各辺の主筋が非表示になります

3 柱頭と柱脚の主筋が同じ場合はチェックを入れます

4 3Dで表示するHotspotを変更します

水平位置
辺に平行に移動パネルゾーン範囲
上下に移動

5 主筋の色を個別に変更します

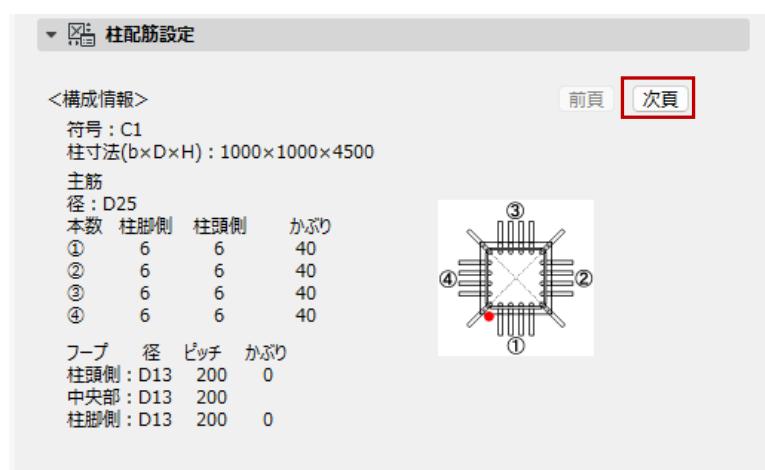
色を指定し[設定]を選択して変更する主筋をクリックします



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

オブジェクトの設定

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



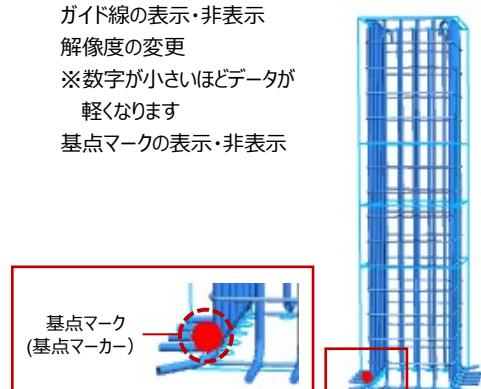
※ [次頁] をクリックするとページが切り替わります



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

- 2 [1]で設定した材質やペンカラーを一括で初期化します

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

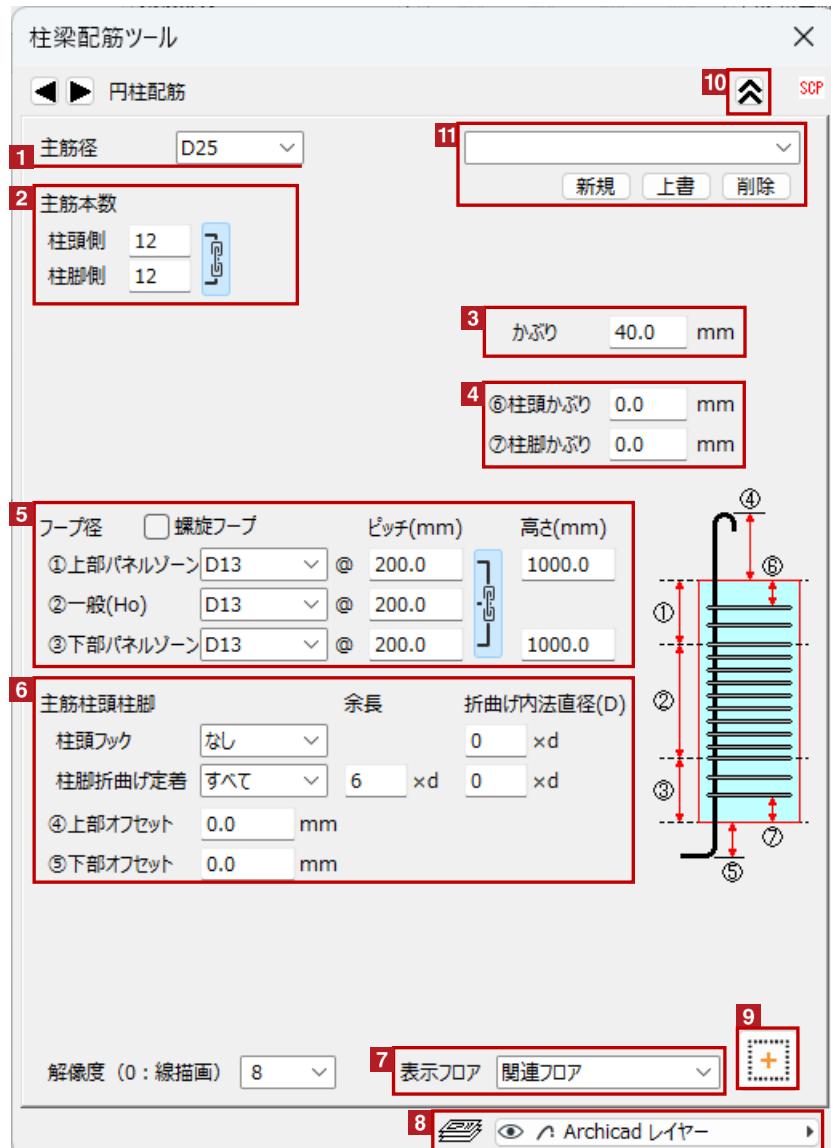




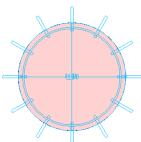
作成方法

【円柱配筋】各項目を設定後、柱を選択して配置します

【円柱配筋の設定】



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





円柱配筋の編集

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

柱梁配筋ツール

1 円柱配筋編集

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

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

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

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

7 余長個別設定(柱頭・柱脚自動判別) 連続

平面図編集設定
編集断面指定
柱頭 柱脚
 かぶり
端部表示設定
 柱頭フック その他
 柱脚折曲げ定着 柱頭・柱脚主筋運動

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

円柱主筋個別色設定

 連続

解像度 (0 : 線描画) **8**

Archicad レイヤー

1 ページ切替え**2 編集モードの切替え**

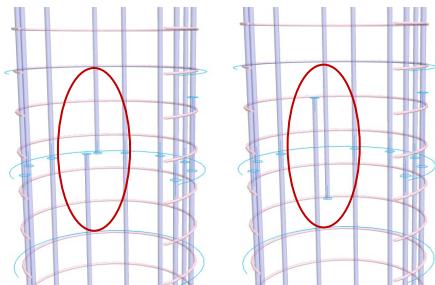
[円柱配筋編集]ページでの変更は円柱配筋オブジェクトごとに行います（複数選択不可）
編集するオブジェクトを選択しを入れて各種設定を変更します

3 フープの径やピッチの設定

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

4 主筋オフセットの一括設定

柱頭/柱脚の数値を入力し[設定]をクリックします

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

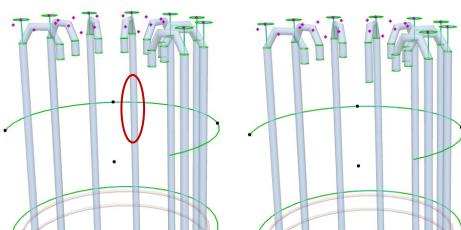
柱頭フック/柱脚の曲げ定着の対象を選択し、[余長]と[折曲げ内法直径]を設定して[一括設定]をクリックします

7 余長の個別設定

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

[連続]にを入れると、余長の個別変更を連続して実行できます

※余長部分ではなく主筋根本をクリックします



※円柱配筋のその他の編集については[柱配筋の編集設定](87、88ページ)を参照ください



作成方法

【梁配筋】各項目を設定後、梁を選択して配置します

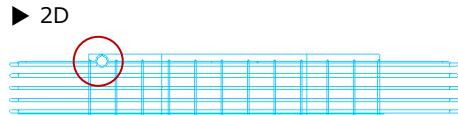
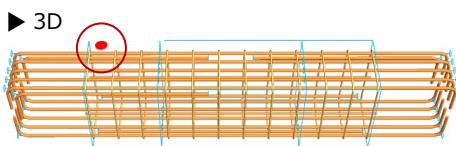
【梁配筋の設定】



作成基準

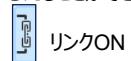
梁配筋の [始点] [終点]について

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



1 主筋径を選択します

リンクボタンを有効にすると上端と下端の主筋径をそろえることができます



リンクON



リンクOFF

2 主筋の設定

主筋本数が切替わる位置を選択し各段の主筋本数を設定します



3 主筋の各段のあき

4 各辺のかぶり厚さを設定します

5 端部定着長さを設定します

6 スタップの径とピッチを設定します
ピッチは[2]の[位置]に連動します

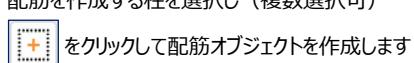
7 腹筋の径と本数を設定します

8 表示フロアを設定します

9 配置するレイヤーを設定します

10 ハンチ部鉄筋形状の設定が可能です
※ハンチ部鉄筋形状作成に対応するのはマルチセグメントで構成された梁のみです

11 配筋を作成する柱を選択し（複数選択可）



12 柱梁配筋ツールパレットの開閉

13 設定項目の登録

登録した内容はブルダウメニューから選択でき、選択後設定を変更し[上書]をクリックすると変更ができます



梁配筋の編集

配置した梁配筋オブジェクトを選択し、梁配筋パレットで各種設定を変更します



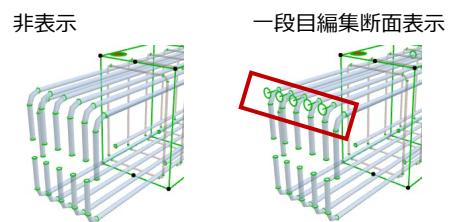
1 ページ切替え

2 編集モードの切替え

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

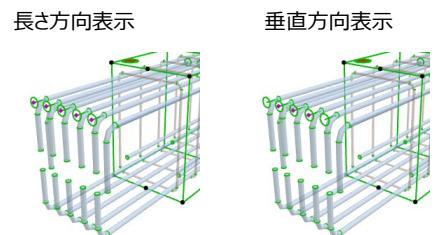
3 編集断面の表示切替え

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



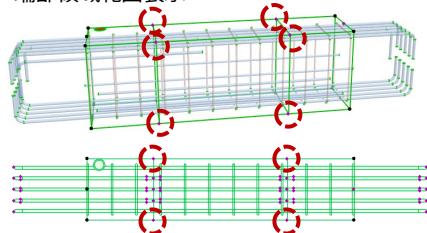
長さ方向、水平方向のチェックを入れると、編集用のHotspotが表示されます

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



4 スタッップの間隔を設定

端部領域範囲表示



5 主筋端部の長さの設定

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

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

[連続]にを入れると余長の個別変更を連続して実行できます

6 定着全長固定モード 有効にするとすべての主筋の定着全長を同時に変更できます

主筋移動時運動 有効にすると始点、中央、終点などの主筋を同時に移動できます

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

段毎に長さを揃える 個別に設定した定着長さを同じ長さに変更できます

スタッップ表示 スタッップの表示・非表示を切替えます

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

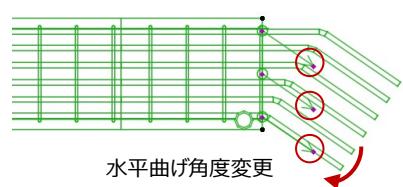
7 ハンチ起点の定着長さの設定

8 水平曲げの形式設定

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

9 主筋の色を個別に変更します

色を指定し[設定]を選択して変更する主筋をクリックします





梁配筋の編集設定

梁配筋は編集する要素が多いため必要な要素のみ表示して編集します

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

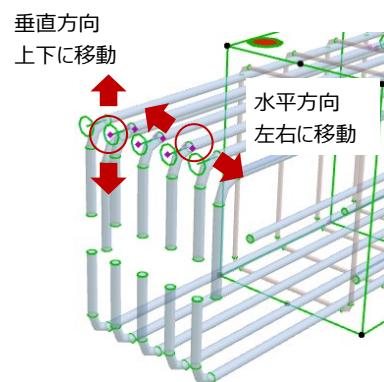
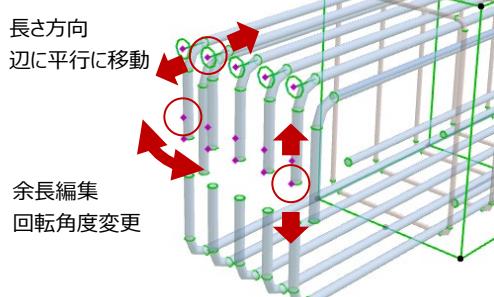
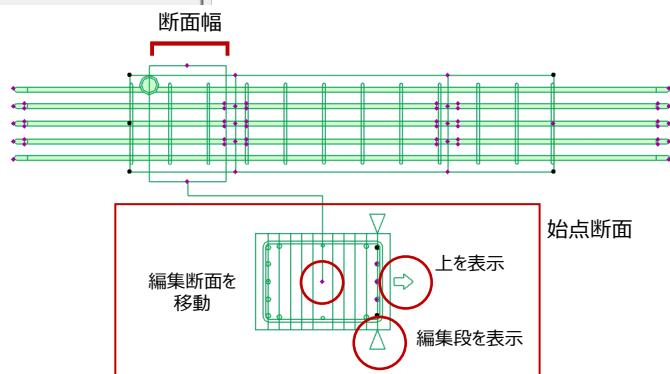
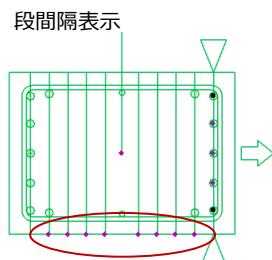
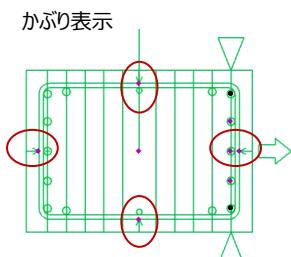
The screenshot shows the 'Column Reinforcement Tools' dialog box and several other panels:

- Column Reinforcement Tools Dialog:**
 - Span Selection:** Shows 'Edit Segment' selected.
 - Primary Steel End Edit:** Includes 'Start Side' and 'End Side' checkboxes, 'Span Length (mm)' input (500.0), 'Offset (mm)' input (0.0), and 'Excess Length (mm)' input (0.0).
 - Other Options:** Includes 'Span Length Fixed Mode', 'Move Primary Steel during Movement', 'Span Area Range 25%', 'Length per Span', 'Strap Display (3D)', and 'Primary Steel Strap Absorption'.
 - Span Area Selection:** Shows 'Edit Start Span' selected.
 - Span Area Settings:** Includes 'Span Length (mm)' input (400.0), 'Horizontal Curvature (Start Side)' dropdown, 'Horizontal Curvature (End Side)' dropdown, and 'Line Thickness' dropdown (8).
- Left Panel:** Shows 'Span Selection' and 'Span Area Selection' sections.
- Right Panel:** Shows detailed reinforcement information for a column section G5, including bars D-25, 6-25, and stirrups D13@200.

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





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 基点マーカーの表示・非表示を変更します
表示・非表示関係なくすべての配筋オブジェクトの設定が変わります

オブジェクトの設定

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



1 主筋などの材質とペンカラーを変更します
主筋（始点、中央、終点、角）、スタラップ
腹筋、それぞれ変更できます
※変更しても輪郭の色が変わらない場合は[平面図と断面図]の[シンボル]/[オブジェクトペンの上書き]をOFFにしてください

2 [1]で設定した材質やペンカラーを一括で初期化します

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



15_掘削形状生成

**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、「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

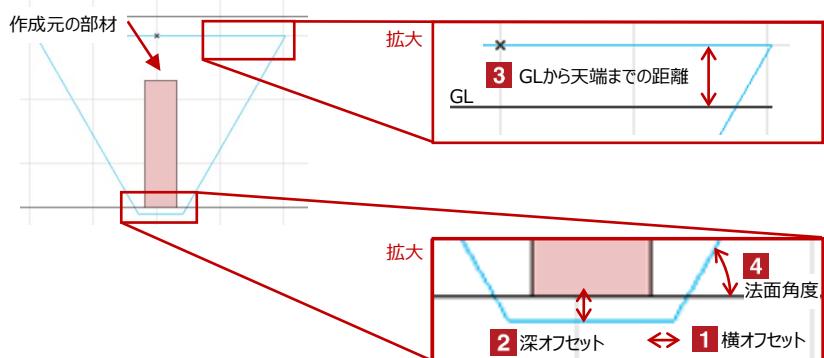


1 横オフセット（軸体側面から法尻までの距離）を設定します

2 深オフセット（軸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

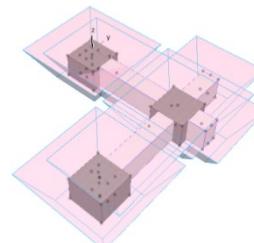
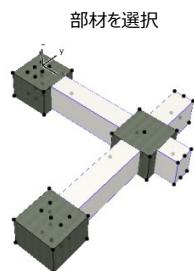


※深さ方向へのオフセットは、部材の底面の法線方向への長さになるように作図されます



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

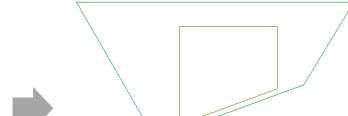
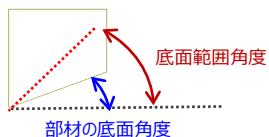
※掘削オブジェクトは部材ごとに個別の掘削形状を作成します



< 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**

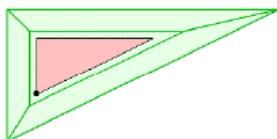
設定した角度以下 ($\leq \pm 0^\circ$) までが底面範囲になります
この範囲を超える傾斜面には掘削形状が作成されません



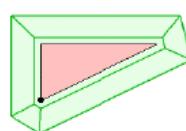
底面範囲内の傾斜
→掘削形状が作成されます

9 頂点丸め 基準角度

チェックなし



チェックあり

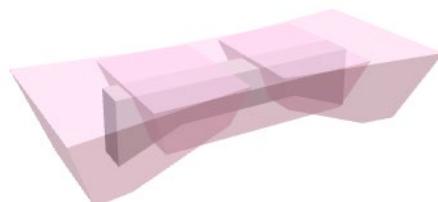


編集方法

作成された掘削オブジェクトの編集例

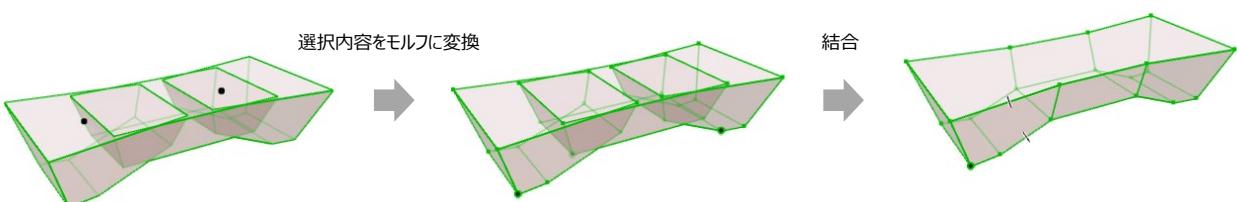
【底面の高さが異なる場合】

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



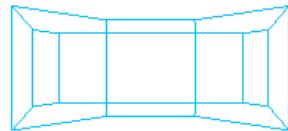
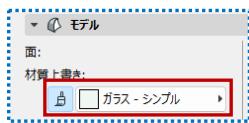
【1つのオブジェクトとして編集する場合】

- 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[ボール演算]-[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



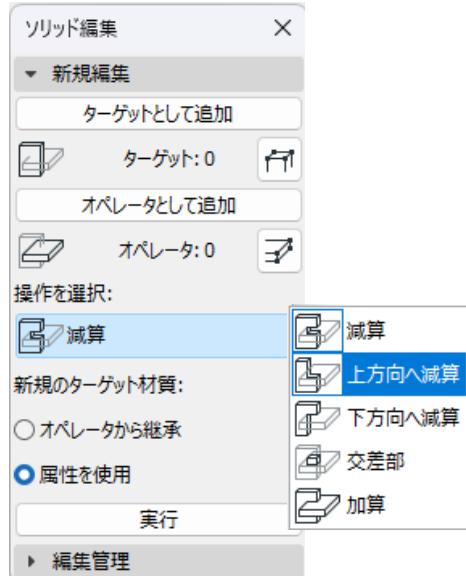


活用例

ソリッド編集を利用して、掘削モデルを作成します

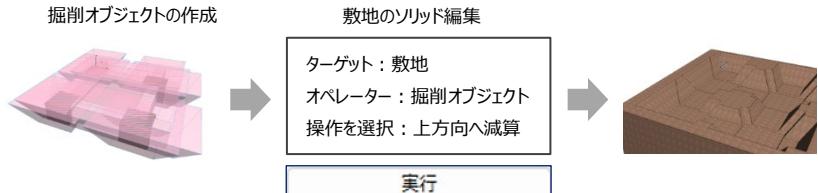
メニューバーから[デザイン]→[ソリッド編集]を立ち上げます

【根切りモデルの作成】



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

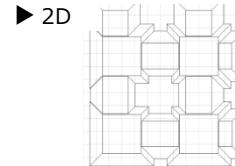
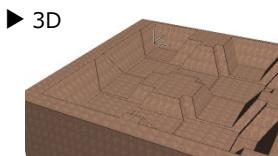


手順3) 敷地をモルフ化
敷地を選択し右クリック[選択内容をモルフに変換]をクリックします

※ 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 >



※ 2D表示では、モルフ化せずに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]し根切りモデルを作成後モルフ化します

敷地①のソリッド編集

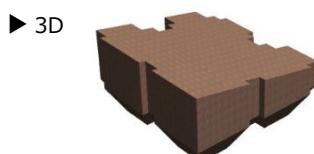
ターゲット：敷地①
オペレーター：掘削オブジェクト
操作を選択：上方向へ減算

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 >



※ 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
数量を表示することが可能です

掘削数量 305.71 m³



16_体積表示・重量表示

ツールの呼び出し方

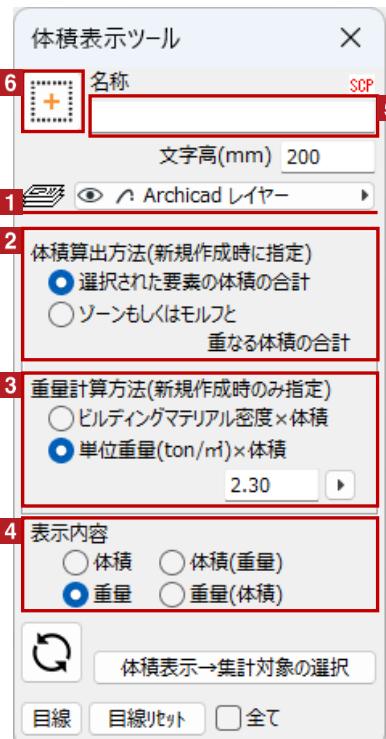
メニューバーからSCP→SCPランチャーを立ち上げ、「体積表示」のアイコンを選択します



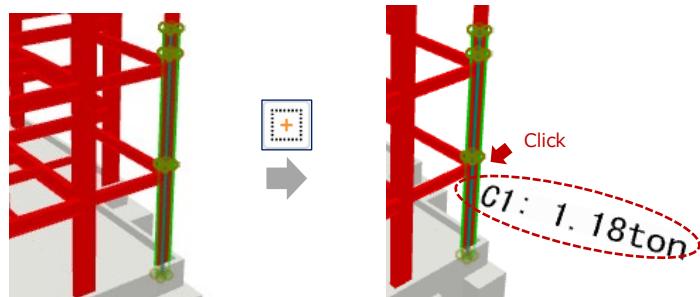
体積表示・重量表示のアイコンを選択します

作成方法

① 選択部材の体積・重量を確認する方法



- 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マテリアルの選択が可能です
- 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 対象となる部材を選択し をクリック後、
体積表示オブジェクト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



- ※ [デザインオプション]と[リノベーション]を使用している場合は、集計結果が正確に出ない場合がありますので以下の手順でご使用ください
- ① 平面図の【デザインオプション】もしくは【リノベーション】の設定と3Dウインドウでの設定を同じ設定にします
 - ② 3Dウインドウ上で体積表示ツールを新規作成や更新をしてください
- ※ 【デザインオプション】や【リノベーション】を設定していない要素については平面図で使用できます



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



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

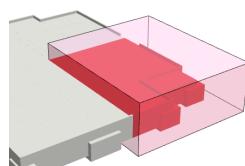
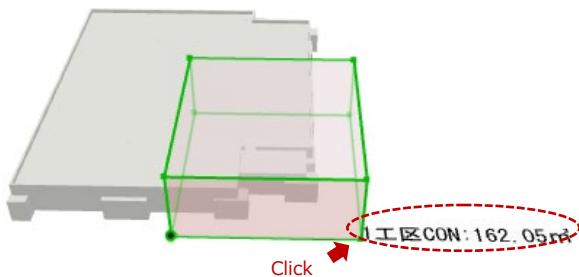
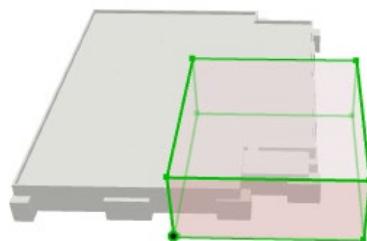
単位重量を指定します

ブ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 8 をクリック後、
体積表示オブジェクトを表示させたい位置をクリックします

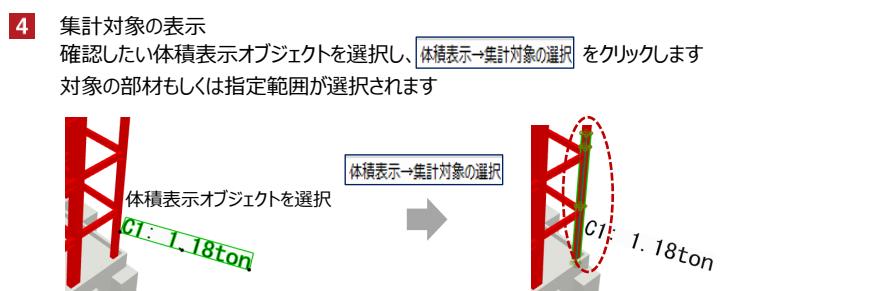
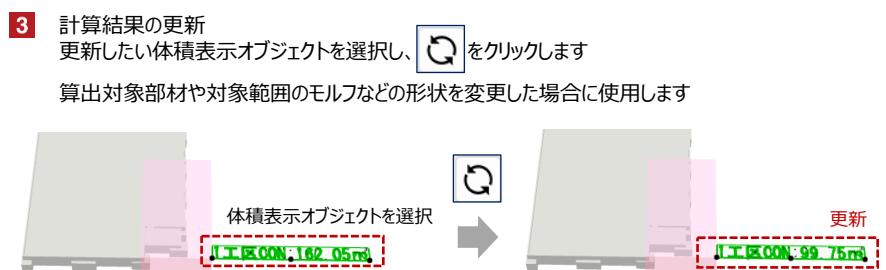
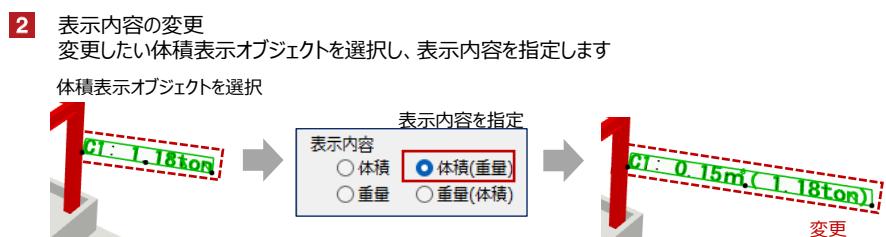
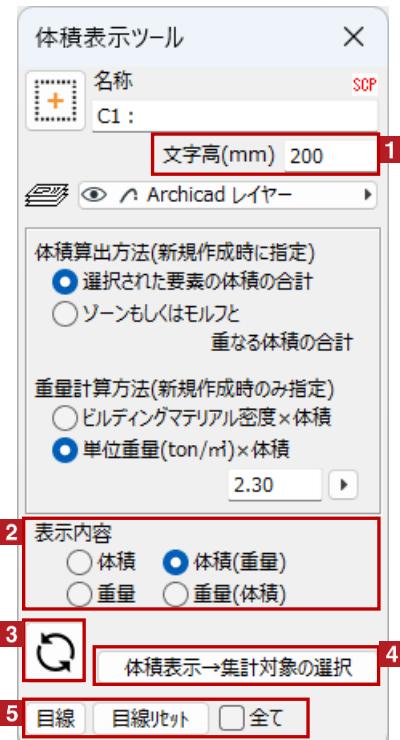


対象はゾーンやモルフと重なった範囲のみ
※要素は切断されません



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





17_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



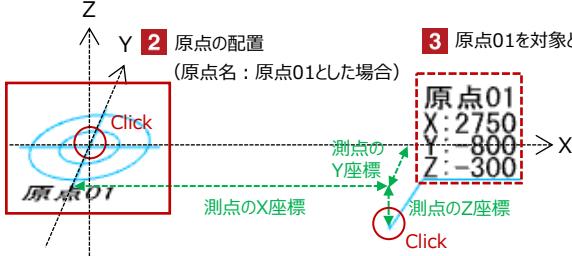
1 配置するレイヤーを選択します

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

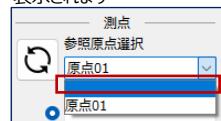
3 配置した原点名を選択してから、測点名を入力し（下段は枝番付き測点名）

（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

※ 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

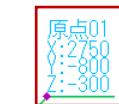
配置した測点座標オブジェクトの表示内容の変更や座標のエクスポートなどが可能です



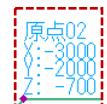
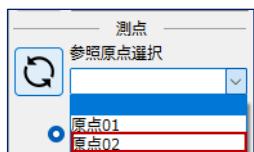
1 対象とする原点の変更

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



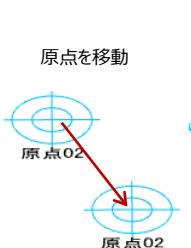
対象とする原点を変更



変更

2 原点移動後の計算結果の更新

原点を移動後、 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



更新

※測点のオブジェクトの移動時は自動的に座標値が再計算されます

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

配置プロアは、2Dで作成した場合は[当該プロア]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

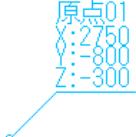


▶ 3D



< 測点座標の表示例 >

▶ 2D



▶ 3D





18_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

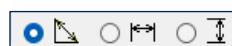
部材を選択し各項目を設定後、寸法を計測する位置をクリックします



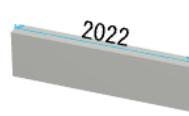
- 1 文字の高さを設定します
- 2 小数点以下の桁数を選択します
- 3 作成タイプを選択します
- 4 配置するレイヤーを選択します
- 5 をクリック後寸法を計測する位置をクリックします

< 作成タイプについて >

斜め寸法



▶ 3D



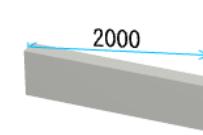
▶ 2D



水平寸法



▶ 3D



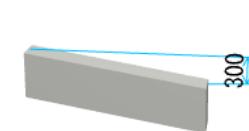
▶ 2D



垂直寸法



▶ 3D



▶ 2D

表示なし

- 6 を入れると、平面図で表示されます

- 7 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

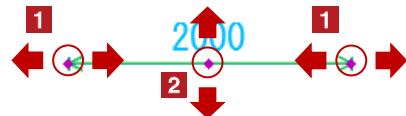


3D寸法線の形状変更

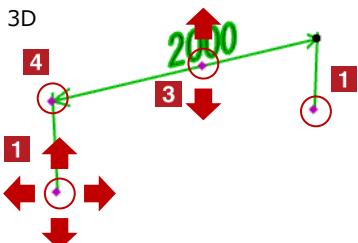
Hotspotをクリックすると、寸法線の長さや引き出し線の位置などの変更が可能です

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

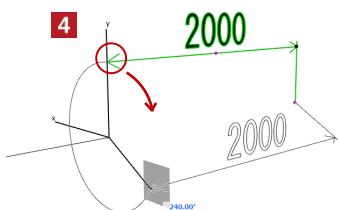
▶ 2D



▶ 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
[形式固定]のを外すと変更できます
- ② 小数点以下桁数の設定
- ③ 区切りコンマの表示切替
- ④ 寸法値の高さ設定
- ⑤ 寸法値の上下位置変更
- ⑥ 寸法線の矢印のサイズ設定
- ⑦ 平面図での表示切替
- ⑧ 2D画面上の寸法の描画色設定
- ⑨ 寸法値の表示色設定



19_オブジェクト移動

ツールの呼び出し方

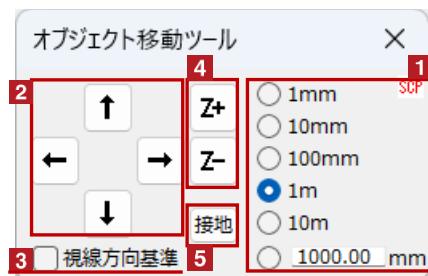
メニューバーからSCP→SCPランチャーを立ち上げ、「オブジェクト移動」のアイコンを選択します



オブジェクト移動のアイコンを選択します

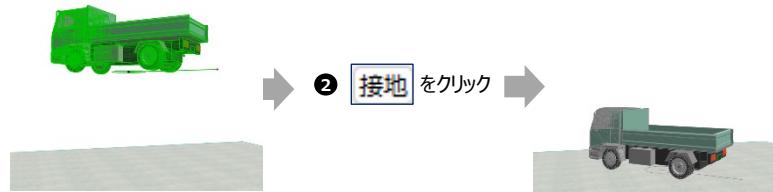
作成方法

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

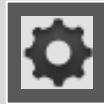


- 1 移動したいオブジェクトを選択し移動量を設定します
- 2 矢印をクリックし移動します
- 3 [視線方向基準]をクリックすると現在の視点に合わせて移動します
- 4 高さ方向に移動します
- 5 真下の要素に接地します
オブジェクトを選択し、[接地]をクリックすると
真下の要素に接地することができます

- ① オブジェクトを選択



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



20_オブジェクト表示設定

ツールの呼び出し方

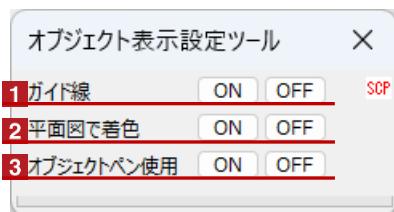
メニューバーからSCP→SCPランチャーを立ち上げ、「オブジェクト表示設定」のアイコンを選択します



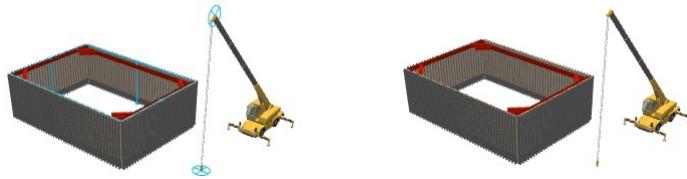
オブジェクト表示設定のアイコンを選択します

作成方法

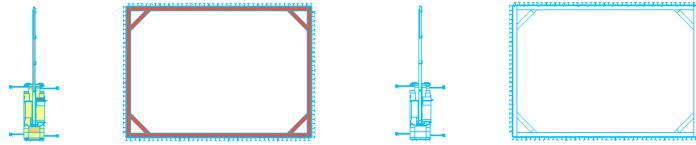
配置された全てのSCPオブジェクトの表示設定を変更できます



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>

