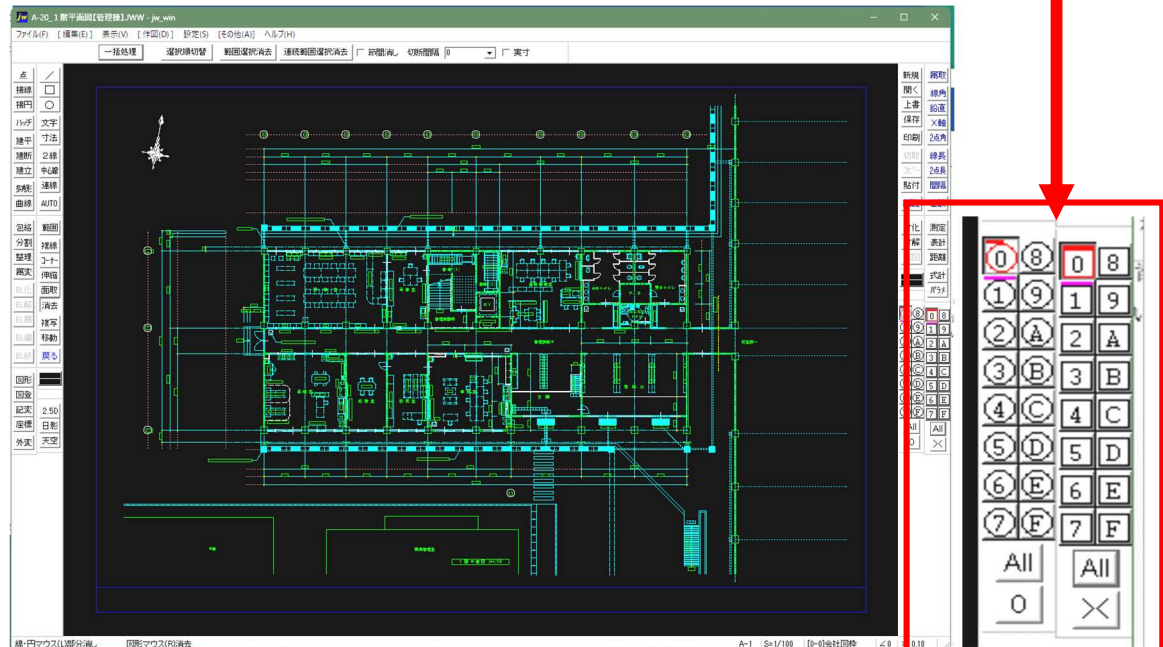


JWcad データを取り込んで、柱伏図作成(ラーメン構造)をする場合

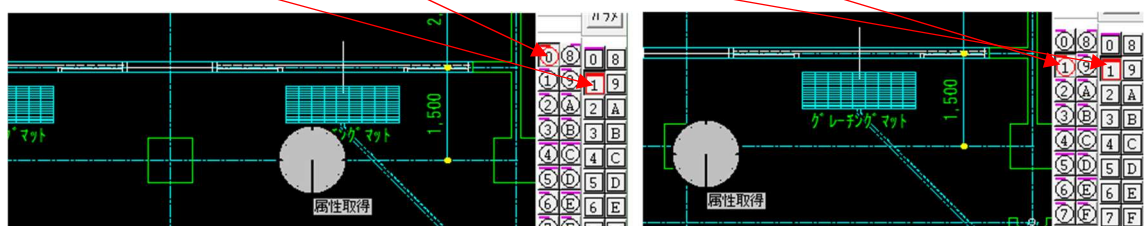
前回「通り芯」でレイヤとグループを説明しました。復習してみます。下画面のタイトルは「1 回平面図」、いわゆる意匠図です。「構造図」ではない、ですね。右下のレイヤ・グループ表で、全部が表示されているのが分かります。このレイヤ・グループから



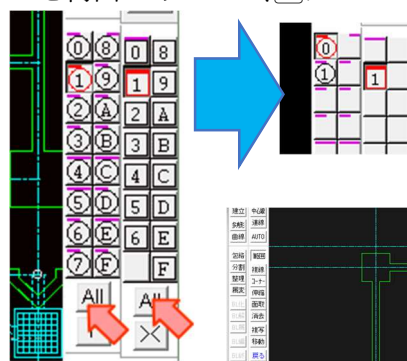
柱壁線のエリアと、通り芯のエリアを特定します。なぜ通り芯エリアも必要かと言うと、「基準点変更」の時に通り芯交点がないと貼り付け位置が決められないからです。

上の JWcad 画面の一部を拡大し、通り芯線にカーソルを合わせて真下にドラッグすると通り芯線が描かれているエリアが分かります。

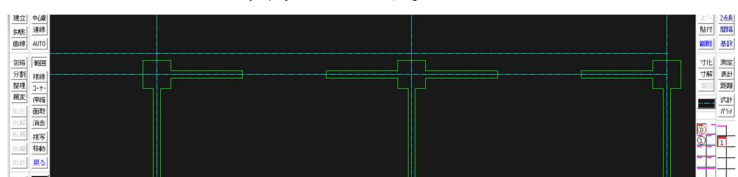
下図で、通り芯は①グループの①エリアに、柱線は①グループの①エリアに描かれています。



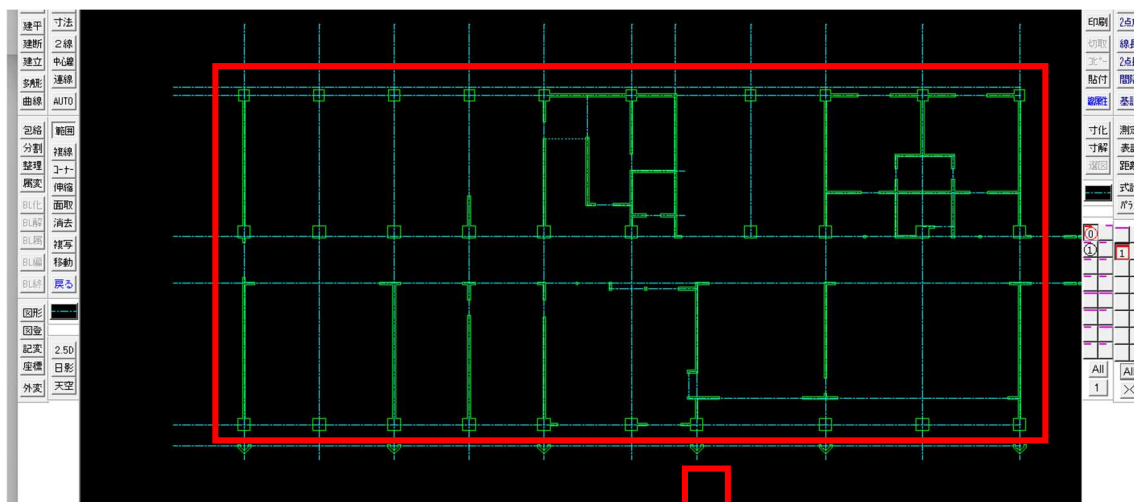
今度は左右の All を何回かクリックして、①グループの①エリアと①エリアだけ表示させます。



ここで、JWcad 画面のマウスカーソルを
作図領域に動かすと、
下図のように通り芯線と柱壁線だけが
表示されます。



JWcad の「右上ドラッグ」操作で全体を表示させ、「範囲」で下図のように囲みます。



選択範囲がピンクに変わりました。

ここで「基準点変更」をクリックします。



基準点は ココです。 右クリックです。さらに「コピー」で「クリップ ボード格納」完了です。

JWcad を長年使い慣れていれば、グループやエリアの書き込み、表示、参照などはもうすでにお分かりだと思います。

今回の取り扱い説明書では、「属性取得」を指し示す線を左クリックしたまま真下にドラッグする操作を中心としてご説明しております。

JW 画面上の<属性選択>では、線種・線色・などでも「属性取得」ができるようになっており、それらも参考にして下さい。

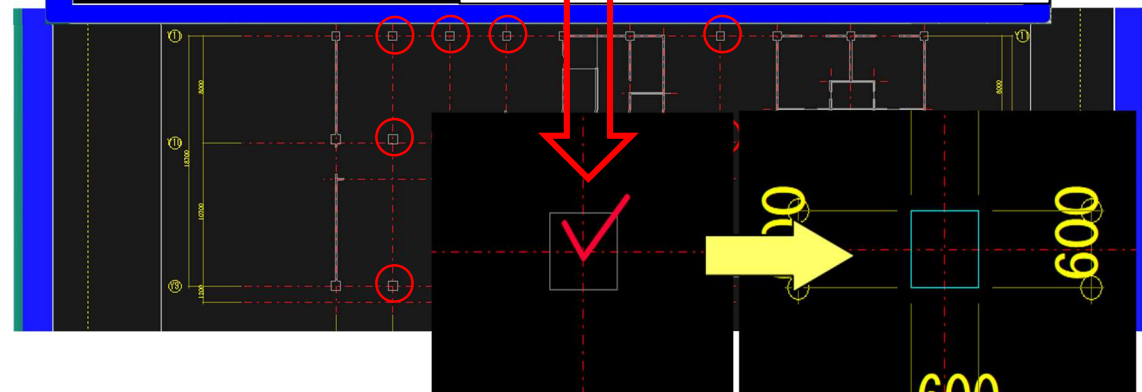
『松助くん』の画面です。<<JWcad>>→<新しく JWcad から取込>をクリック



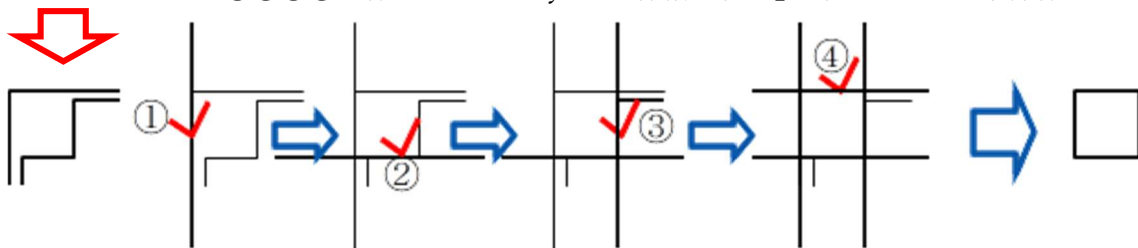
「松助くん」画面に、JWcad の、柱壁線が貼り付けられました。しかし、「松助くん」から見れば、単なる線の集まりで、個別の柱を決める作業が必要です。



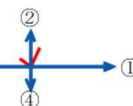
下図の、○で囲まれた柱は、すでに四角形になっています。これらは、四角形の中心あたりをクリックするだけで四角形柱になります。



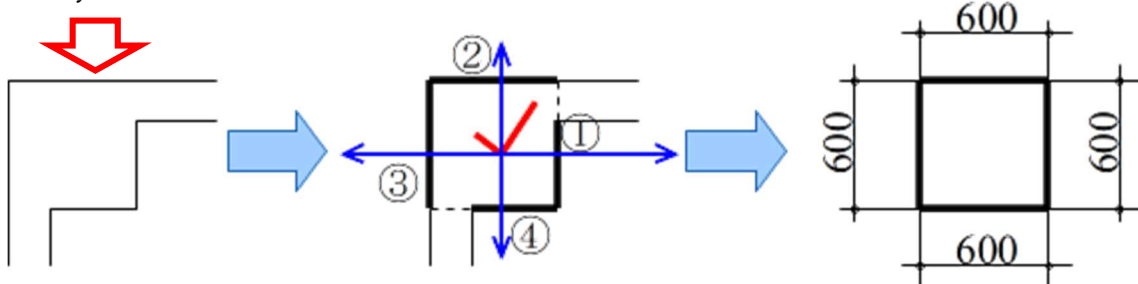
単なる四角形でないモノもいっぱいあります。そもそもの『松助くん』の基本操作は下のような場合、①②③④と線をクリックして「JWcad 線指示終了」で柱決定、が基本操作です。



でも、これでは4回クリックが必要で、かなりの手間です。『松助くん』では、前ページの四角形のように、1クリックでラーメン柱が決定ができるよう工夫されています。柱の領域内の、クリックする点から、放射される4本の線をイメージして下さい。

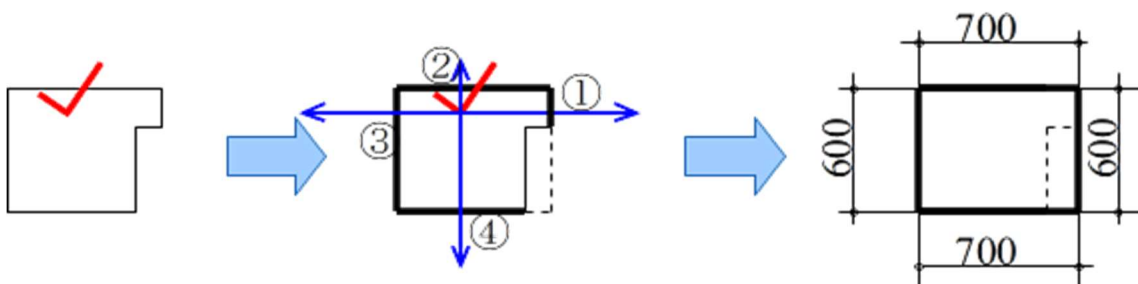


この JW データでは、4本の放射線と交わる線を繋いで、1個のラーメン柱を決定します。



このような JW データで、クリック位置が上にズレると、下右のような寸法違いの柱ができます。

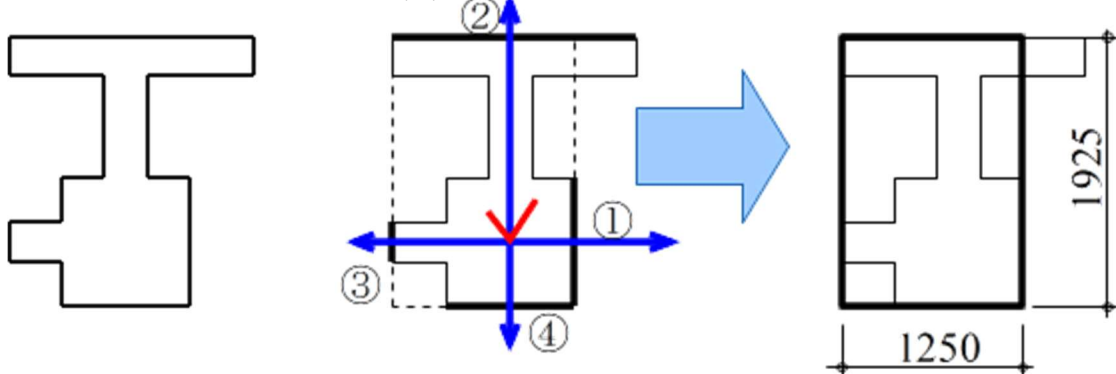
右クリックで取り消せます



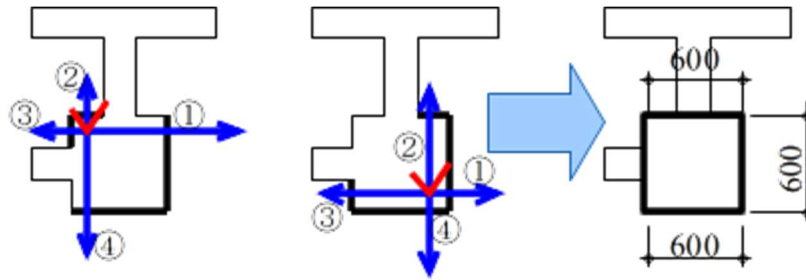
下の場合、

この位置でクリックすると、

とんでもないことになります..



この位置でも、さらにこの位置でも ちゃんと作図できます。

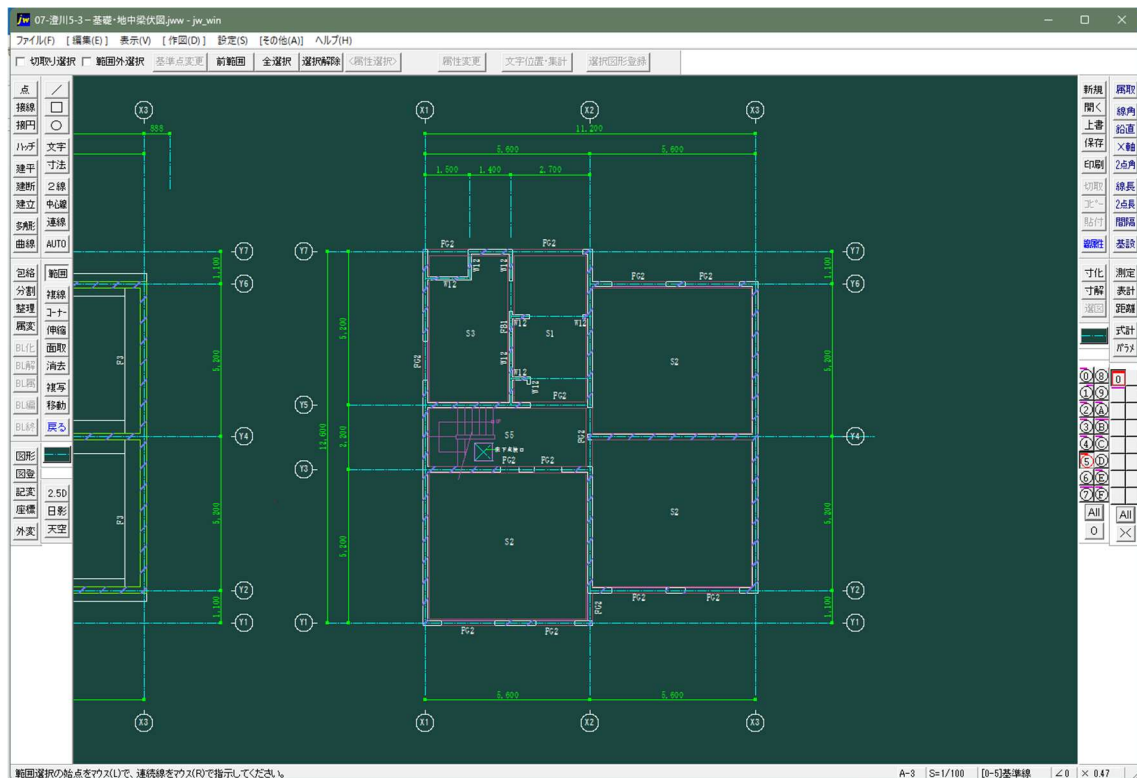


柱領域 1 クリックで、四角形柱作図の要領はご理解いただけましたでしょうか？

うまく柱が作図できたら、<JW 領域指示終了>で『松助くん』画面に戻り、<柱名称>など、を続けます。また、<<JWcad>>→<保存してある JWcad データ>で、いつでも JWcad データ取り込み画面を呼び出すことができるようになっています。

それでは、壁構造の RC 住宅の場合の「壁柱」を JWcad データから取り込んでみます。

JWcad のファイル名は「壁構造基礎・地中梁伏図」です。



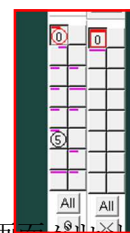
ここで、「線にカーソル→真下にドラッグ」という「属性取得」操作を行います。

「通り芯線」の「属性取得」操作で、通り芯エリアは 0 グループの 5 エリア

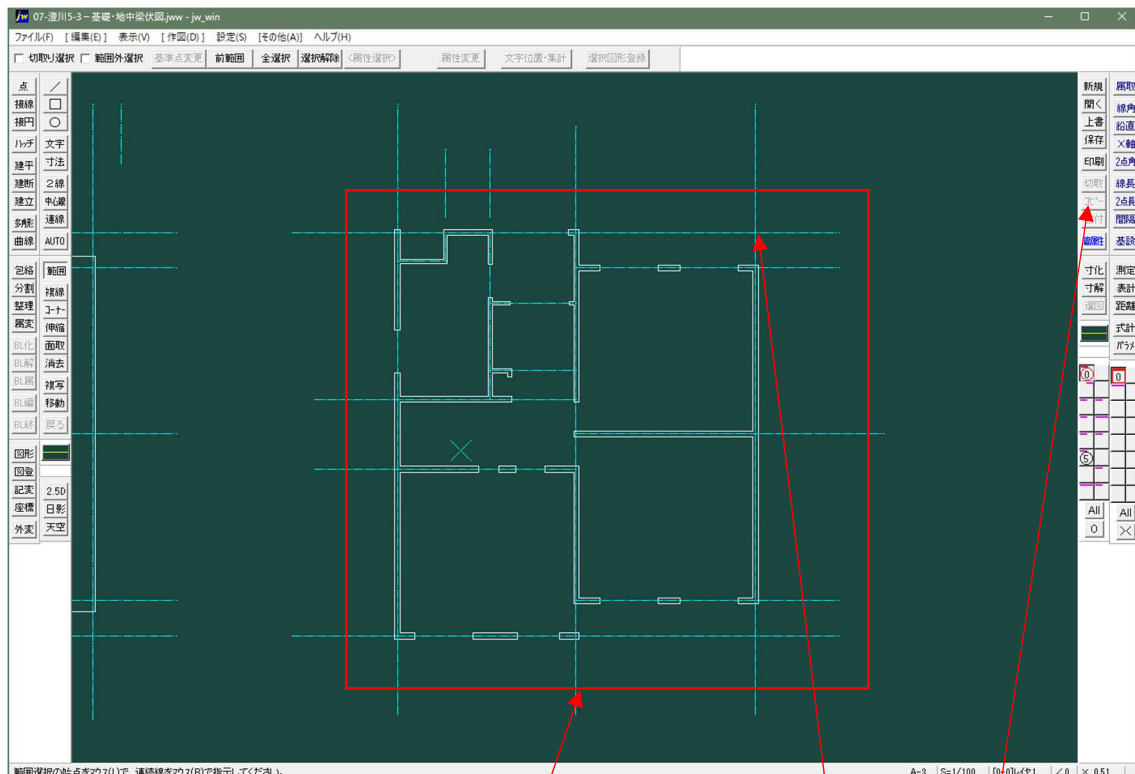
「柱線」の「属性取得」操作で、壁柱エリアは 0 グループの 0 エリアと判明

しました。「左右 All」クリックで、グループ 0 の 0 エリアと 5 エリアを有効とします。

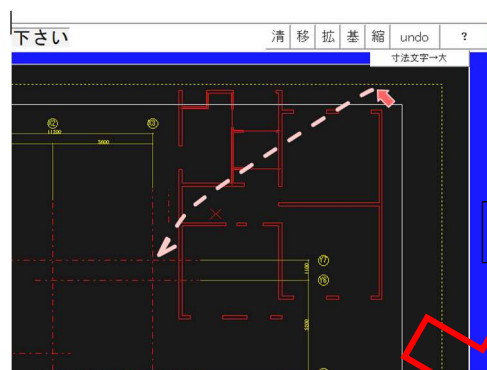
JWcad では「グループ」「エリア」表示を変更し、マウスカーソルを作図画面に移動して画面が拡大さ



れます。下のように通り芯と壁柱の線だけが現れます。なんと都合のいいことです。

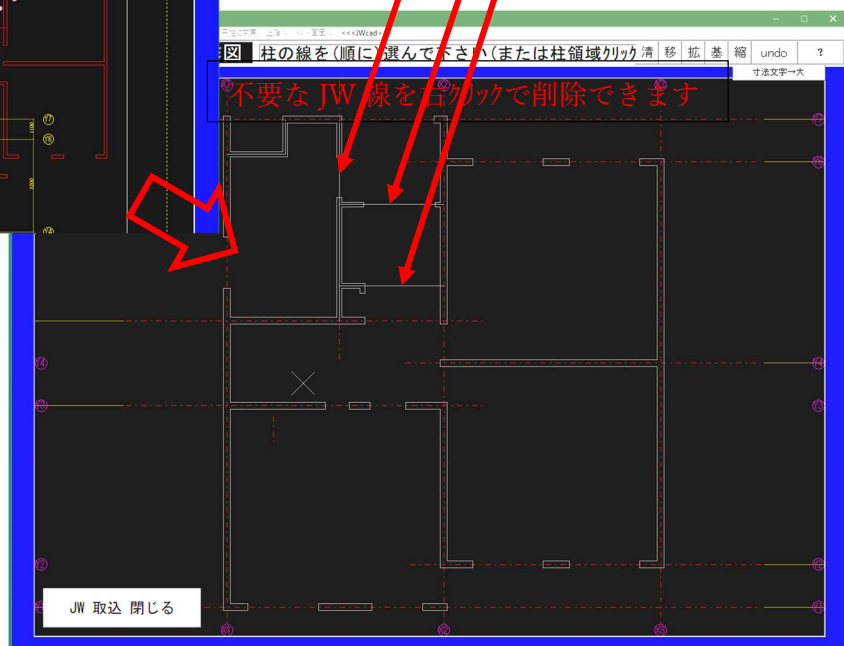


0グルの⑤エリアに通り芯があります。『松助くん』の通芯貼り付けは終わったことにします。壁柱0グルの0エリアを編集可能にし、「範囲」で囲んで、基準点をココにし、コピークリック。

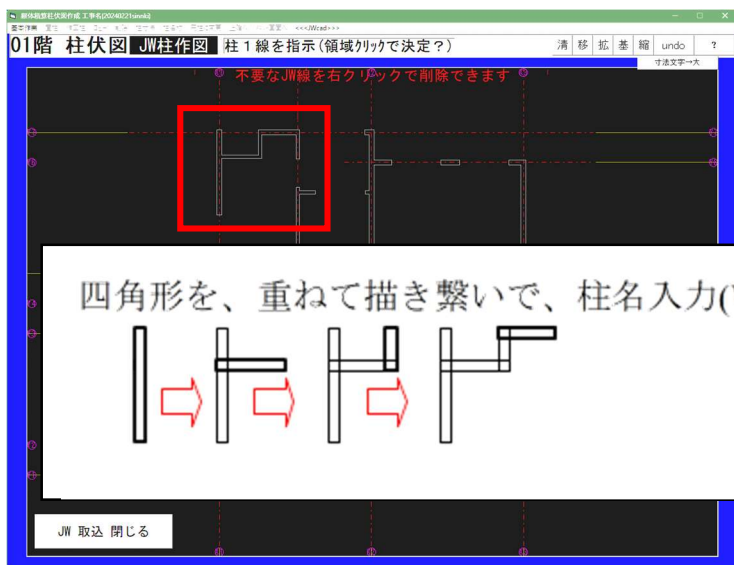


JWcad で決めた基準点に貼り付けます。

下図のように壁柱を張り付けることができました。不要な JW 線は右クリックで削除できます。



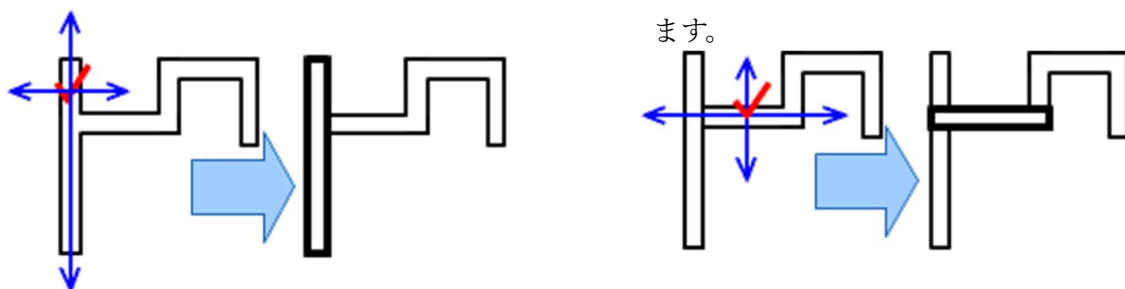
それでは、画面の左上の部分の説明します。そもそも、この壁柱は、



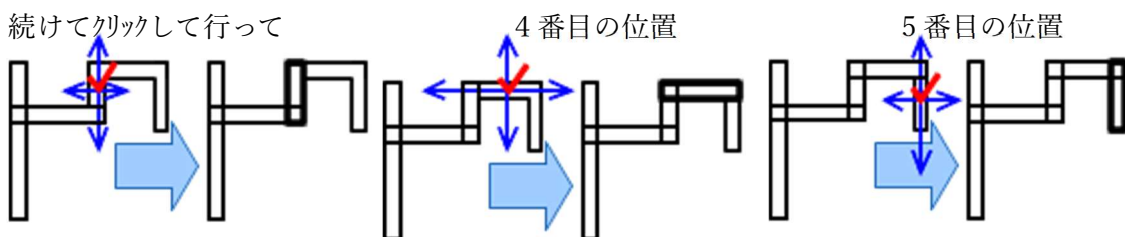
四角形を、重ね描き継いで
柱名称（例→WC1 など）
を入力すると合成されます。

線を追いかけてクリックして、四角形を作るのが基本操作ですが、上の場合は四角形1つ作るのに「指示終了」も含めて5回×5で25回クリックが必要で、ずいぶん手間がかかります。そこで以前の4放射線の機能を使います。『松助くん』画面を拡大して

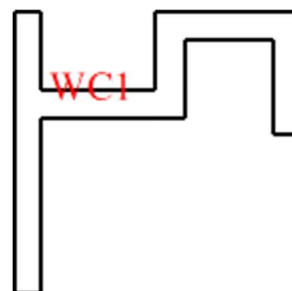
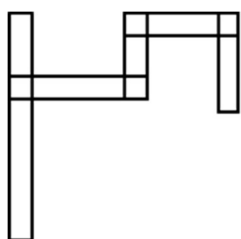
この位置でクリックすると、ここで四角形決まり。 ここでクリックすると、ここで四角形決まり。



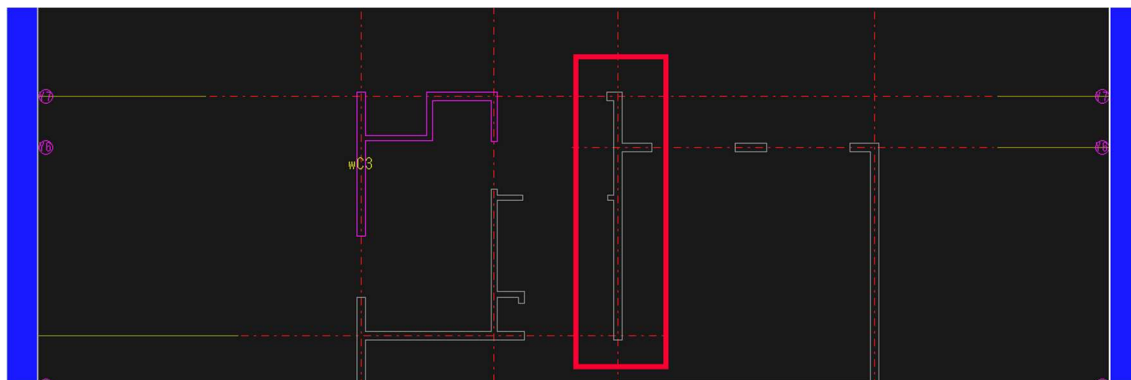
続けてクリックして行って



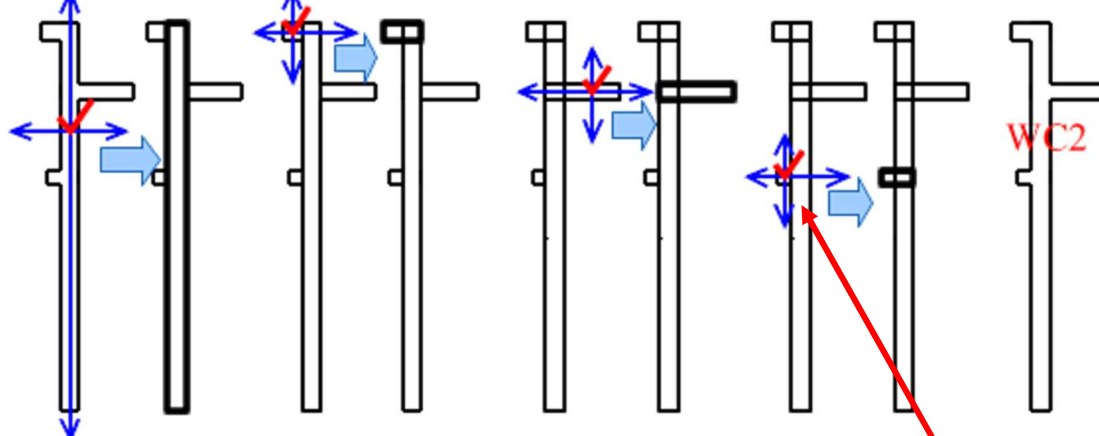
ここで、<JW 領域指示終了>として、<柱名称>で WC1 などと入力すると自動的に合成されます。



次は、JWcad から『松助くん』に、下のように貼り付けた壁柱です。

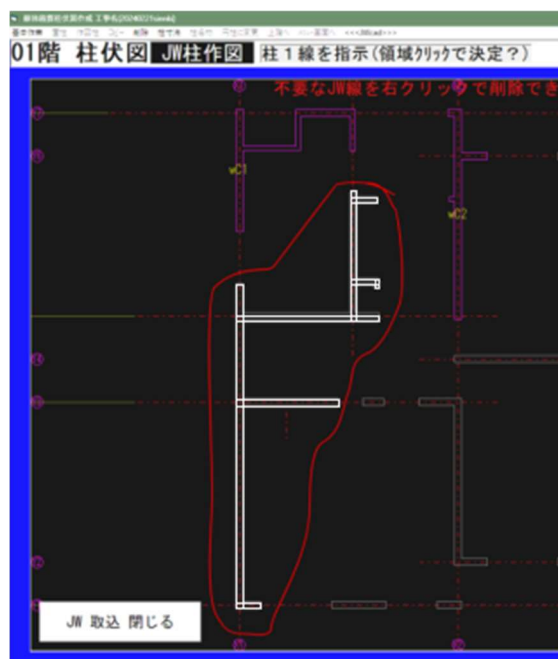


1 縦長の四角 2 頂上の四角 3 まん中の四角 4 その下 終了→名称 WC2 で合成

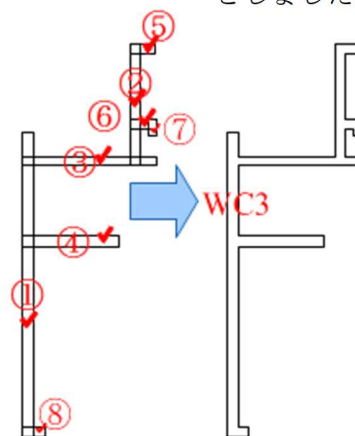


細かい操作が必要なので、『松助くん』画面を拡大します。最後の小さい突起は、うまく領域が決まらないときは1、線を順に追いかけて、「線指示終了」で四角を決めて下さい。

次は、下のような壁柱です。「松助くん」の壁柱は 32 角形までです。今回は 28 角形です。

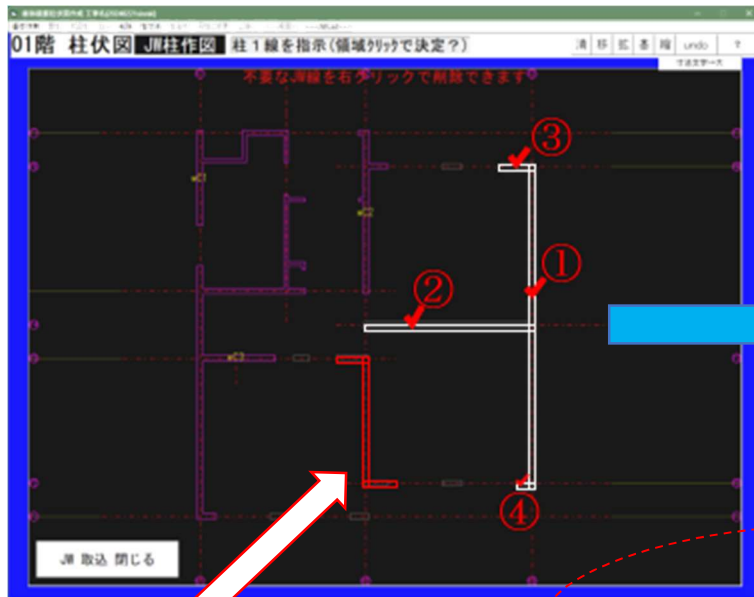


下のような順序で、名称入力「WC3」としました。



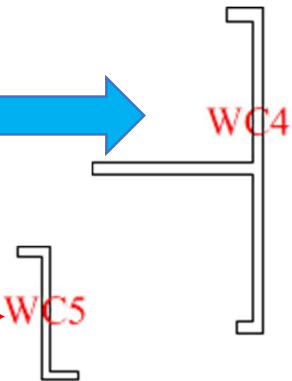
うまく合成できましたか？

下の、左へ横倒しの山型の壁柱は4四角形4つです。①②③④と4回クリックで



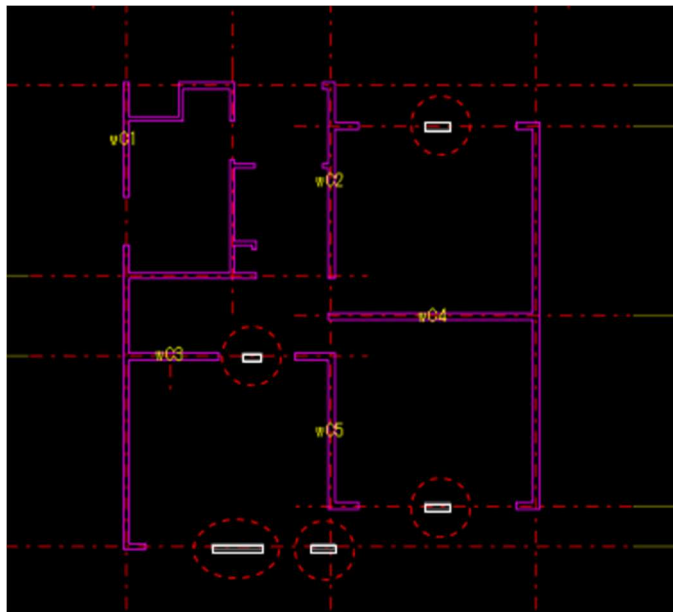
＜W領域指示終了＞

「柱名称入力」→WC4 とし
合成します。



次はZ字型の壁柱です。これは四角形3つですね。3回クリックして「柱名称入力」→WC4
として合成します

下の画面で、四角形が5か所、残っています。これも四角の領域をクリックするだけで



四角形柱が決まります。

これまでは、複数の四角形を合成
してからの「壁柱」なので、
壁柱の名称「WC?」と聞いてき
ましたが、単なる四角形だと
『松助くん』はラーメン柱と思って
「C?」と聞いてきます。そのまま
「C2」などすると警告されます。
これらの5つの柱も、
ゼットイ「壁柱」ですので
強制的に W をクリックします。

