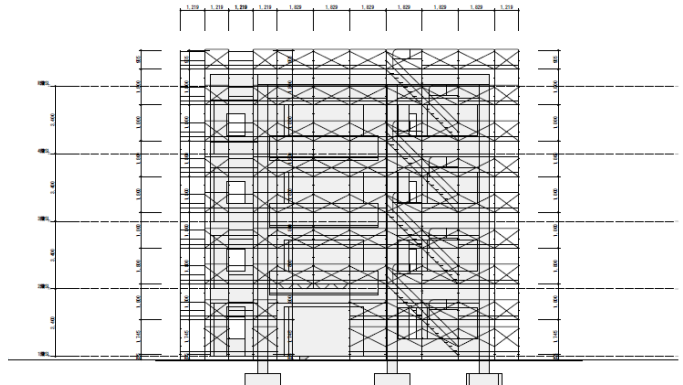
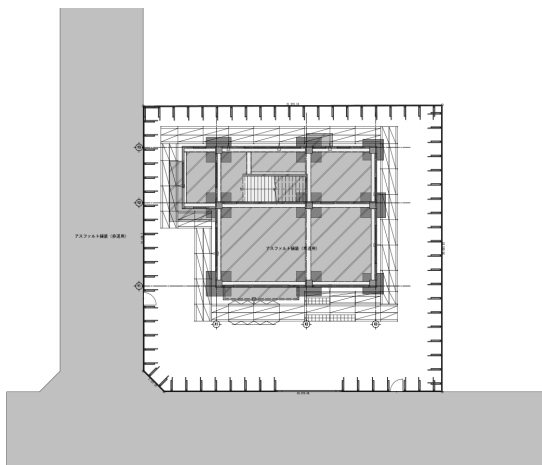
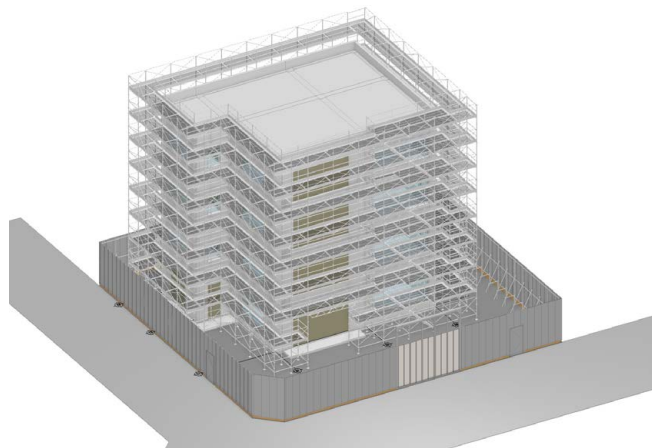

[仮設計画編]



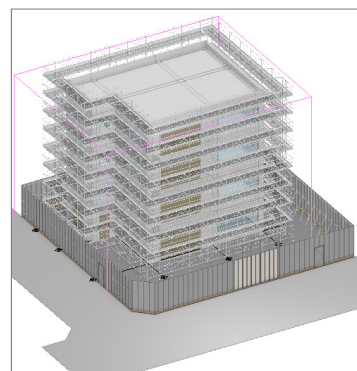
目次

1 足場の入力	3
1-1 躯体データの読み込み	3
躯体データを読み込む	3
3D ビューを確認する	4
1-2 仮囲いの入力	5
ワークフローを切り替える	5
仮囲いを入力する	6
仮囲い扉を入力する	7
ゲートを入力する	8
1-3 足場の入力	9
くさび式足場を入力する	9
2 仮設部材の入力	10
2-1 画面表示の設定	10
足場編集を開く	10
表示設定を変更する	11
2-2 仮設部材の入力	13
開口を入力する	13
階段を入力する	14
壁つなぎを入力する	15
シートを入力する	16
3 足場の編集	17
3-1 列の追加・接合	17
列を追加する	17
足場を接合する	18
補足 アサガオを入力する	21
補足 ブラケットを入力する	23

1 足場の入力

GLOBBE Architect の躯体、敷地周辺データを読み込んで、仮囲い、足場を入力しましょう。

※ この章の入力後のデータは「1-仮設マニュアル用-足場入力.GLCM」を参照してください。



1-1 躯体データの読み込み

躯体データを読み込む

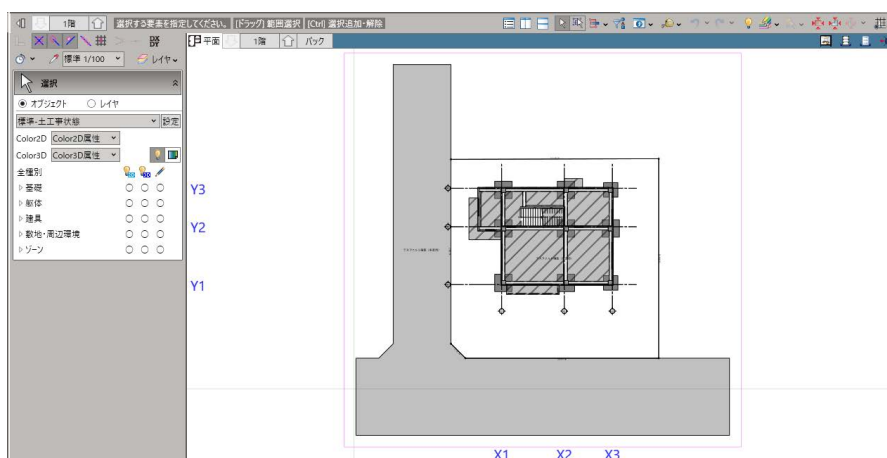
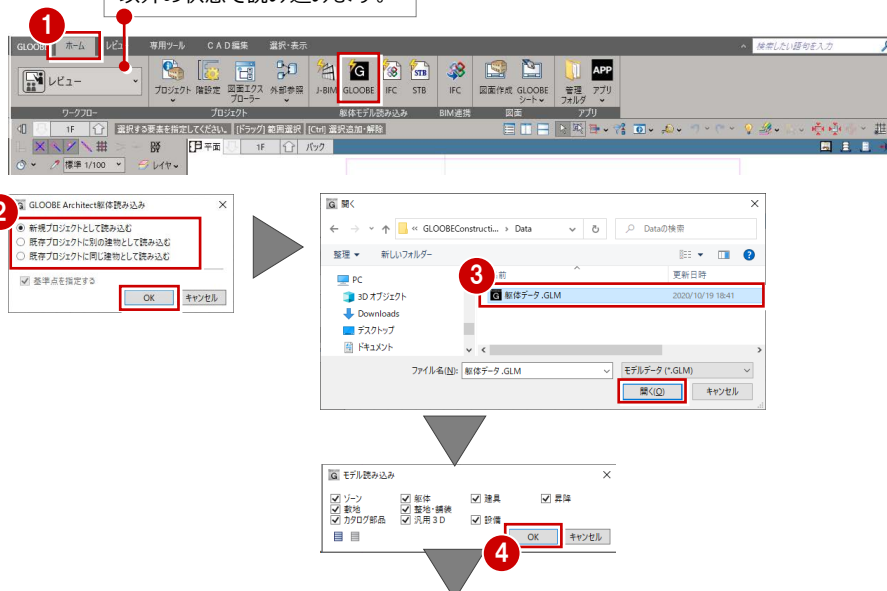
GLOBBE Architect の躯体、敷地周辺データを読み込みます。

- ① 「ホーム」タブをクリックして、「G」 「GLOBBE」を選びます。
- ② 「新規プロジェクトとして読み込む」が選択されていることを確認して、「OK」をクリックします。
- ③ ファイルを選択して、「開く」をクリックします。
- ④ 読み込むデータにチェックを付けて、「OK」をクリックします。データが読み込まれます。

※ J-BIM 施工図 CAD の躯体図データ、IFC データ、ST-Bridge ファイル (*.stb *.xml) も読み込み可能です。

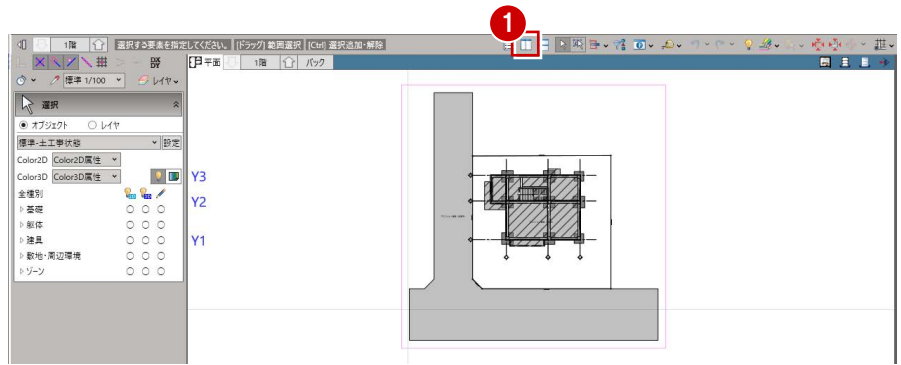


ワークフローは「仮設工事」以外の状態で読み込みます。



3D ビューを確認する

- 1 「左右に並べて表示」をクリックします。
平面ビューと3D ビューの2画面表示になります。

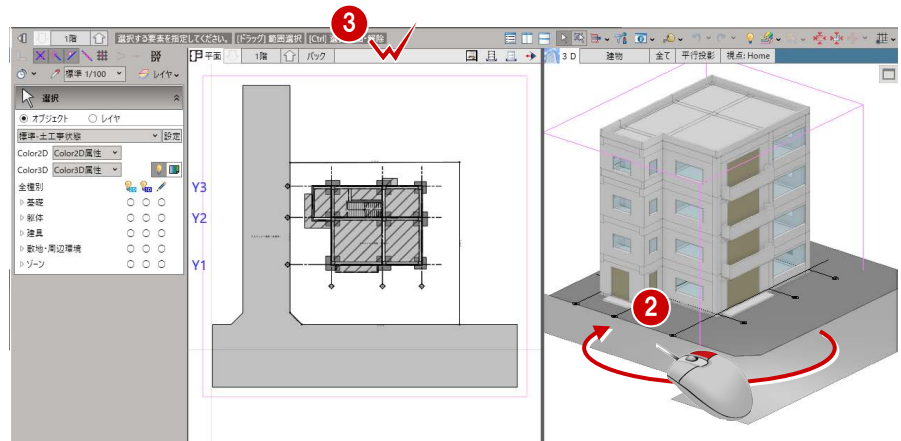


- 2 3D ビューでモデルを確認します。

マウスの右ボタンを押しながらドラッグすると回転、マウスのホイールボタンを押しながらドラッグすると移動が行えます。

- 3 確認が終了したら、平面ビューのツールバーをダブルクリックして最大化表示に戻しておきます。

※ 以降の操作においても、入力したデータを随時 3D ビューで確認しましょう。



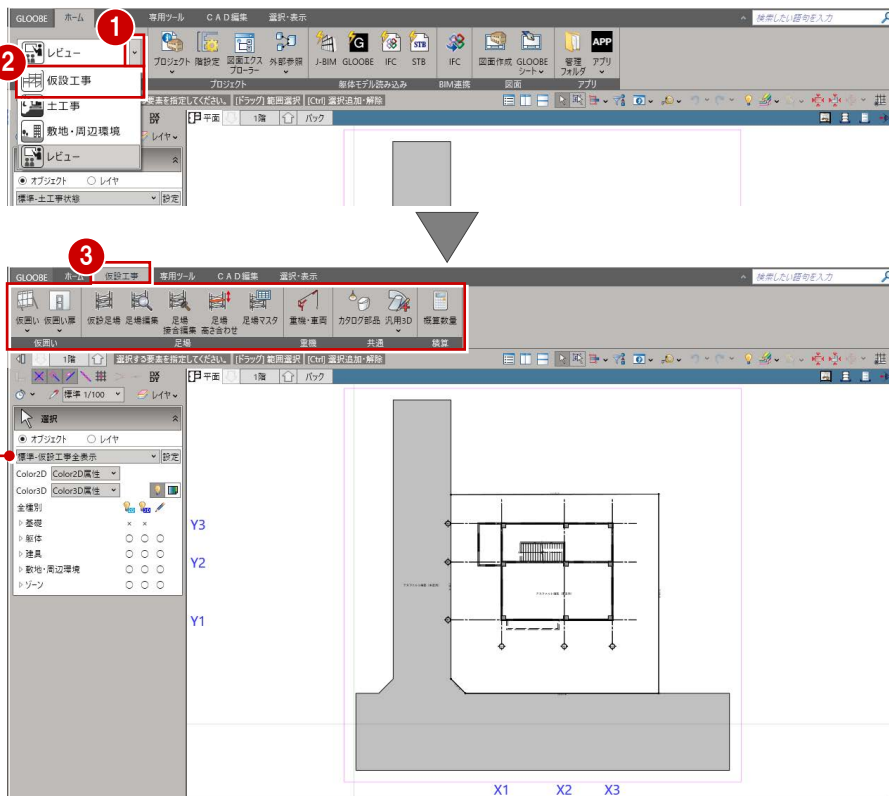
1-2 仮囲いの入力

ワークフローを切り替える

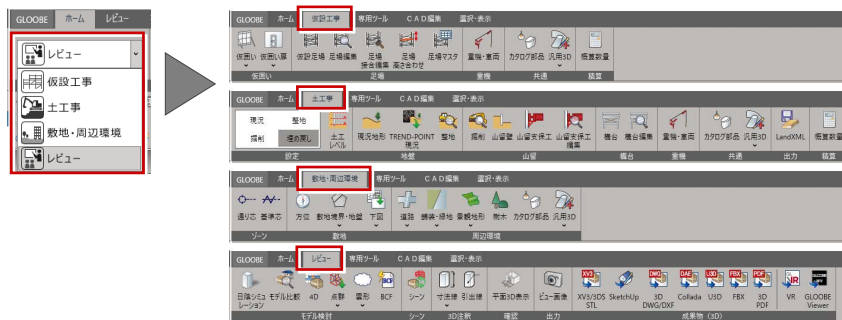
ワークフローを「仮設工事」に切り替えましょう。

- 1 ワークフローのプルダウンをクリックします。
- 2 一覧から「仮設工事」を選択します。
- 3 ワークフローが「仮設工事」に切り替わり、「仮設工事」のリボンタブが表示されます。

ワークフローを切り替えると、表示のテンプレートも切り替わります。



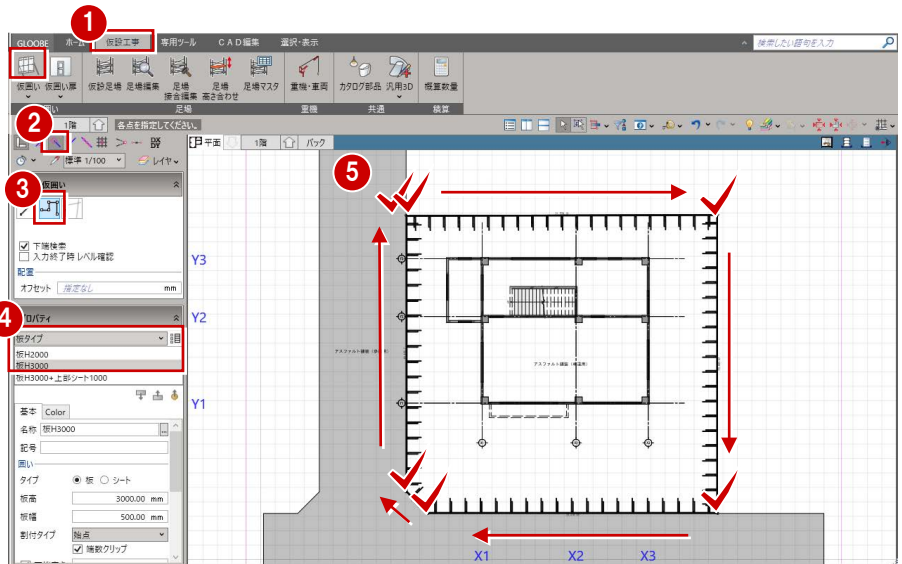
GLOBE Construction では、工事種別ごとにリボンコマンドをまとめています。ワークフローを選択して、工事種別リボンタブを切り替えます。



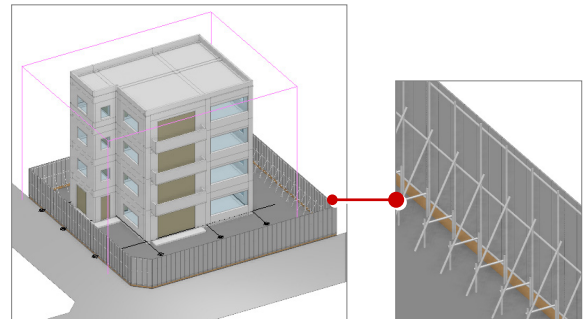
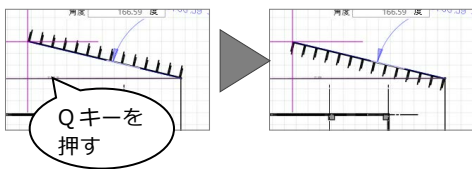
1 足場の入力

仮囲いを入力する

- 1 「仮設工事」タブをクリックして、「仮囲い」を選びます。
- 2 ピックモードを「端点」のみ ON にします。
- 3 入力モードを「連続線」に変更します。
- 4 テンプレートから「板タイプ」の「板 H3000」を選びます。
- 5 敷地の頂点を時計回りにクリックします。
最後に 1 点目と同じ位置をクリックします。
仮囲いが入力されます。

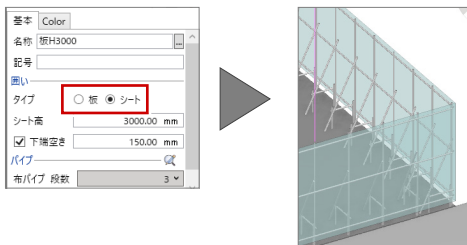


反時計回りで入力する場合は、入力中に「Q」キーを押すと、向きを反転することができます。

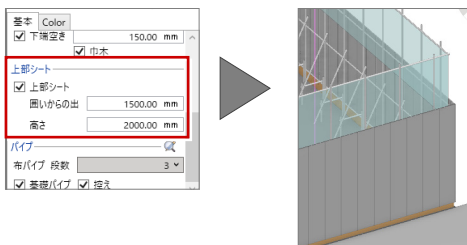


仮囲いをシートで囲うには

「囲い」の「タイプ」を「シート」にします。

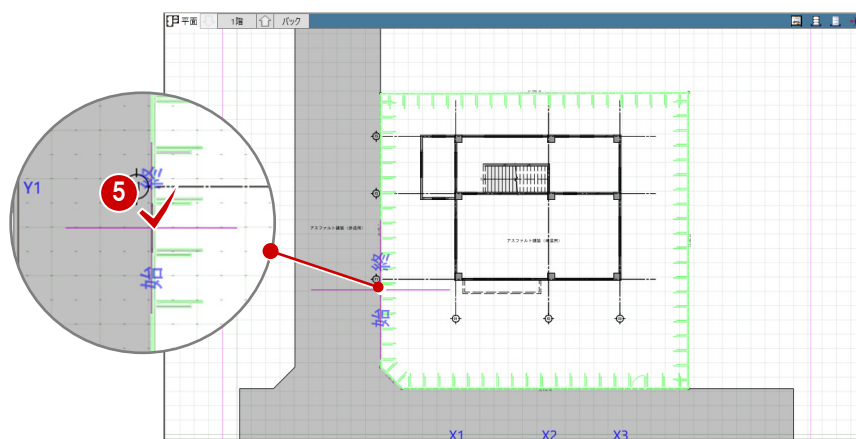
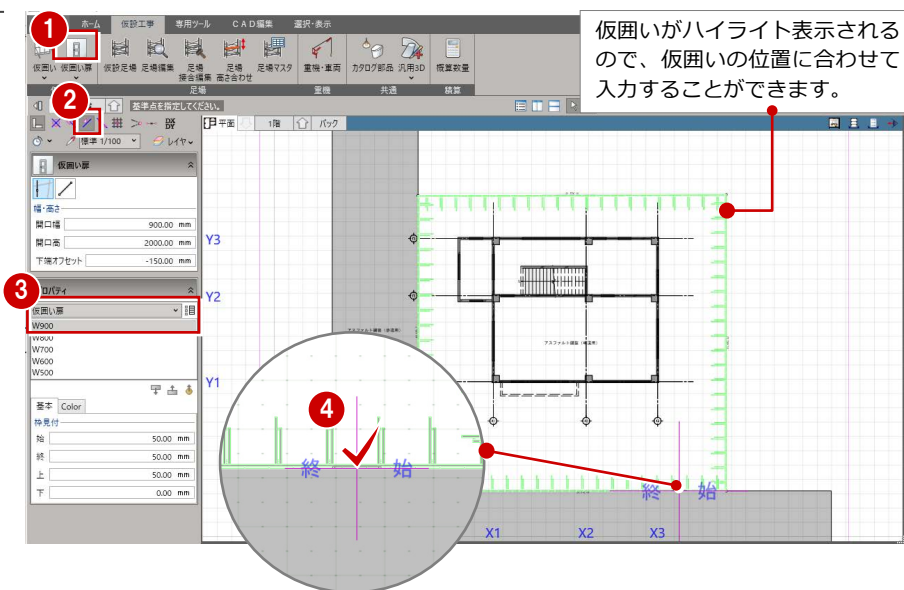


板タイプの仮囲いの場合、「上部シート」を ON にすると、仮囲いの上部にシートを取り付けることができます。

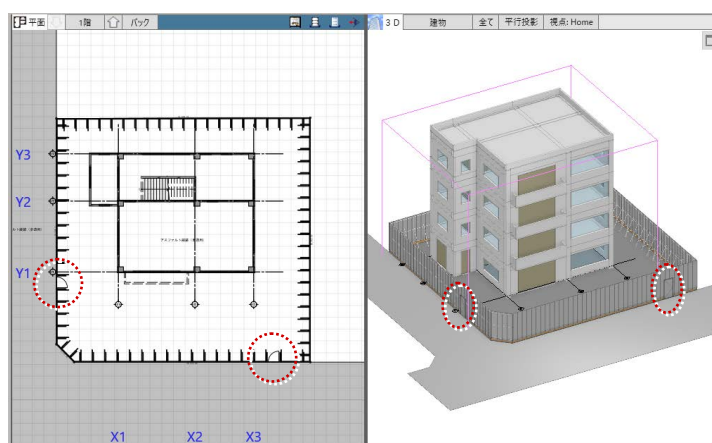
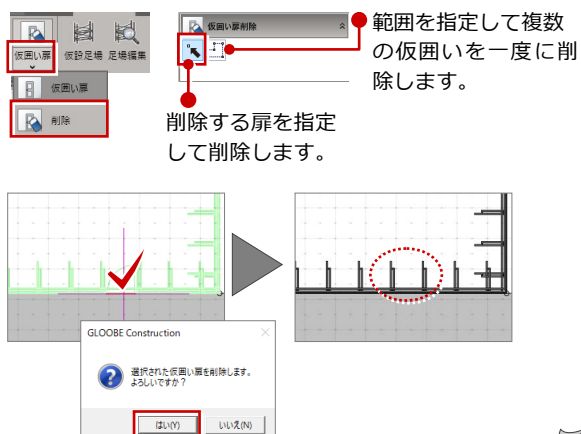


仮囲い扉を入力する

- 「仮囲い扉」を選びます。
- ピックモードの「線上」をONにします。
- テンプレートから「仮囲い扉」の「W900」を選びます。
- 扉を設置する対象の仮囲いがハイライト表示されるので、入力位置をクリックします。
- 同様に、もう1か所入力します。



入力した仮囲い扉を削除するには、「仮囲い扉」メニューの「削除」で削除することができます。



1 足場の入力

ゲートを入力する

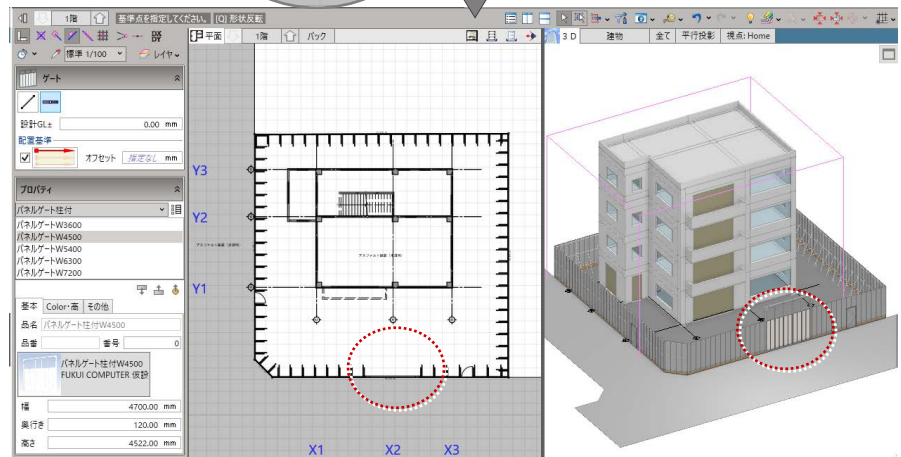
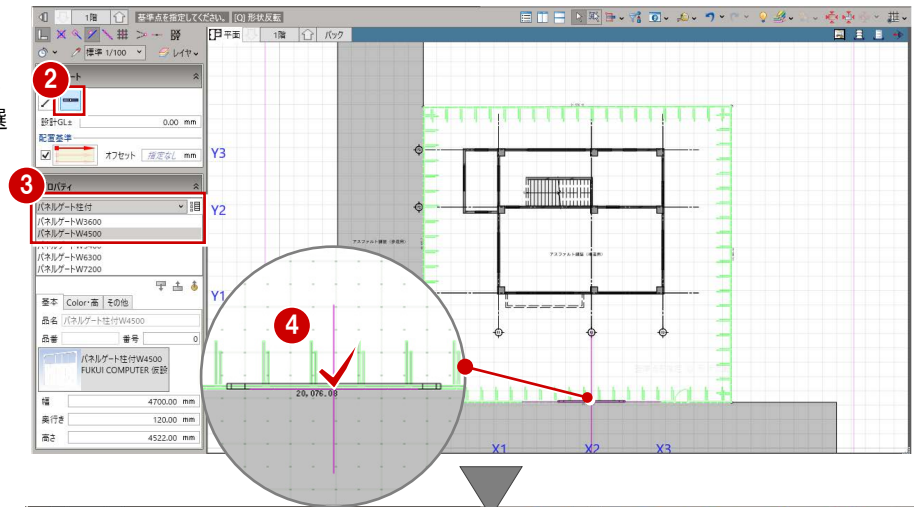
① 「仮囲い」メニューから「ゲート」を選びます。



② 入力方法を「1点」に変更します。

③ テンプレートから「パネルゲート柱付」の「パネルゲート W4500」を選びます。

④ 入力位置をクリックします。



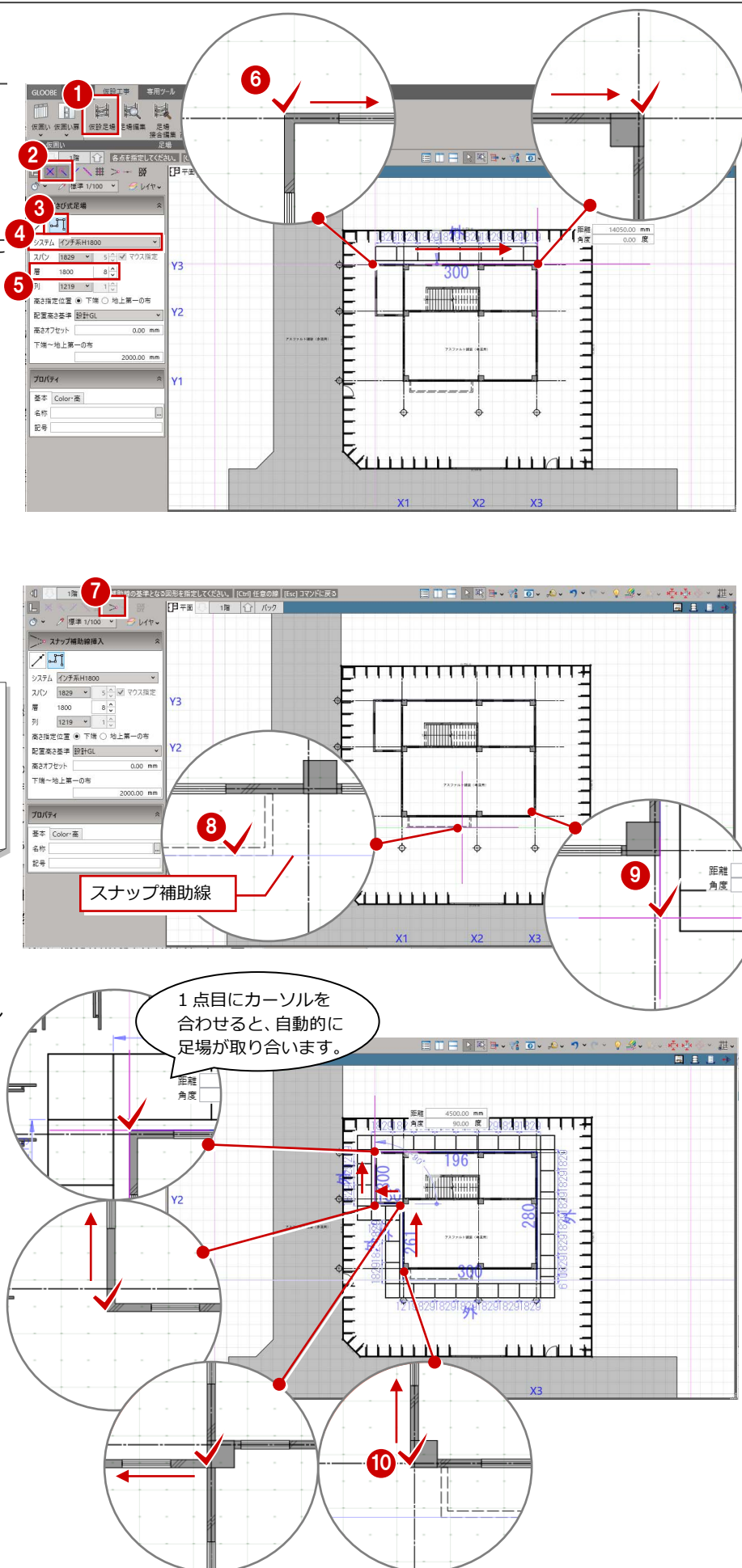
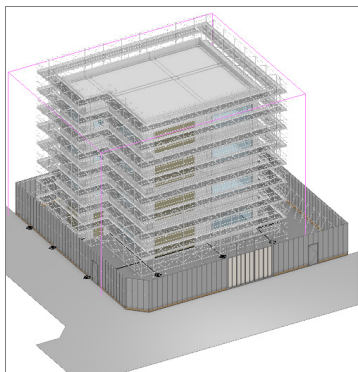
1-3 足場の入力

くさび式足場を入力する

- ① 「仮足場」を選びます。
- ② ピックモードの「交点」「端点」をONにします。
- ③ 入力方法を「連続線（離れ自動）」に変更します。
※「連続線（離れ自動）」で入力すると、躯体からの離れを300mm以内で自動調整してスパンを割り当てます。
- ④ 「システム」は「インチ系 H1800」を選択します。
- ⑤ 「層」を「8」に変更します。
- ⑥ 右図のように、躯体の角をクリックします。
- ⑦⑧ 「スナップ補助線」をONにして、バルコニーの外面をクリックして補助線を作成します。

スナップ補助線を利用すると、オブジェクトの入力中にコマンドを割り込ませて、既存の線の延長上にある点を簡単につかめるようになります。
アイコンをクリックする他に、Xキーを押しても機能します。

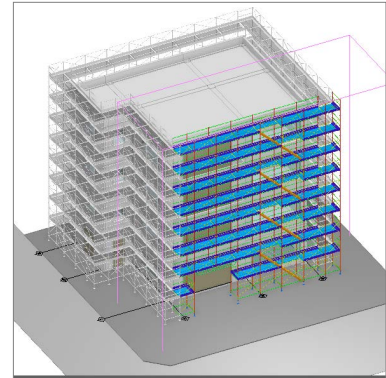
- ⑨ 躯体の面のラインと補助線上の交点をクリックします。
- ⑩ 同様に躯体の角をクリックして、最後に1点目と同じ位置にカーソルを合わせ、足場が取り合う位置でクリックします。



2 仮設部材の入力

入力した足場に開口や階段、壁つなぎなど仮設部材を入力していきましょう。

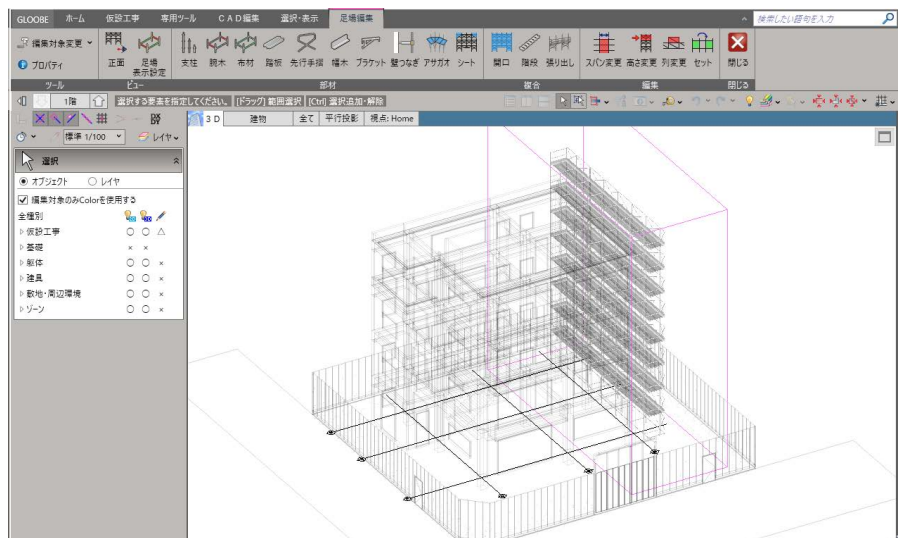
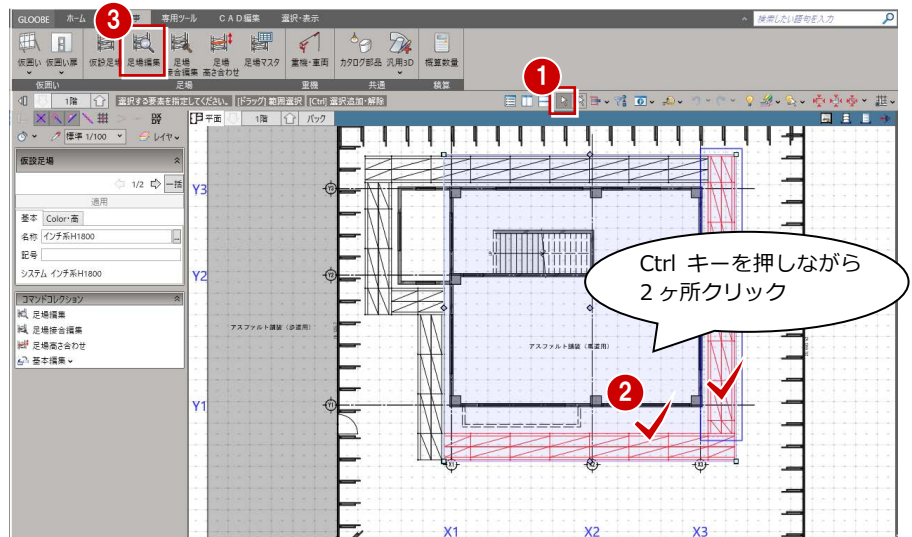
※ この章の入力後のデータは「2-仮設マニュアル用-部材入力.GLCM」を参照してください。



2-1 画面表示の設定

足場編集を開く

- ① 「選択」をクリックします。
- ② Ctrl キーを押しながら東側と南側の足場をクリックして、同時選択します。
- ③ 「足場編集」をクリックします。足場編集タブが開き、足場編集専用のコマンドが表示されます。



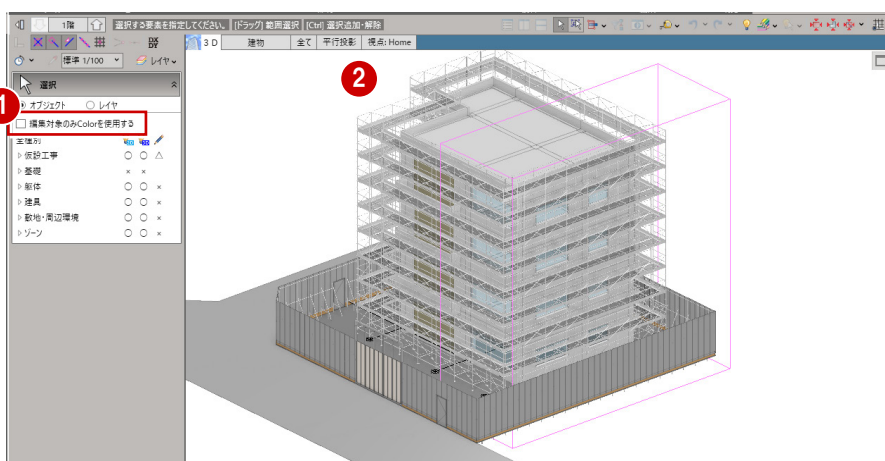
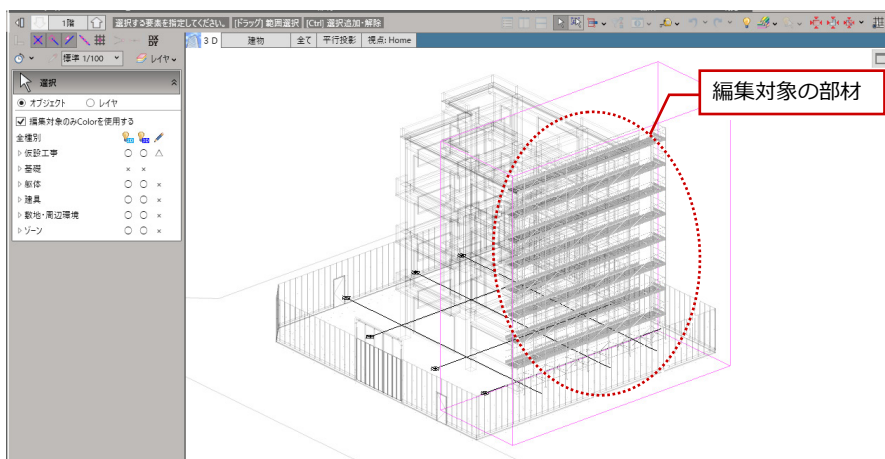
表示設定を変更する

3Dビューで操作がしやすいように、表示設定を変更します。

表示対象を変更する

現在編集対象の足場のみ3Dビューに表示されています。コーナー部分など表示されていない他の部材との確認がしやすいように、他の部材も表示させましょう。

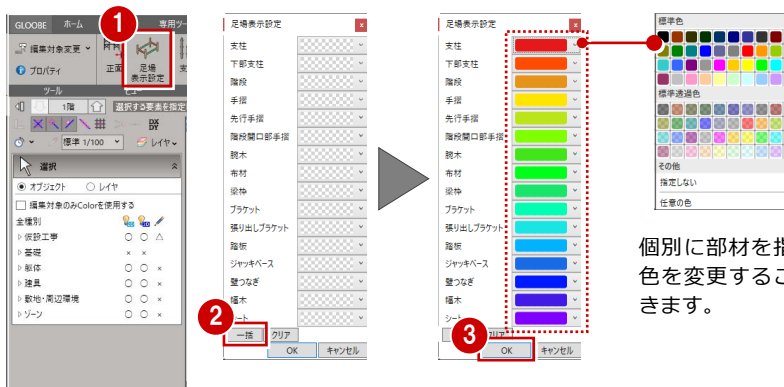
- 1 「編集対象のみ Color を使用する」をOFFにします。
- 2 編集対象の足場以外のデータも表示されるようになります。



表示色の設定を変更する

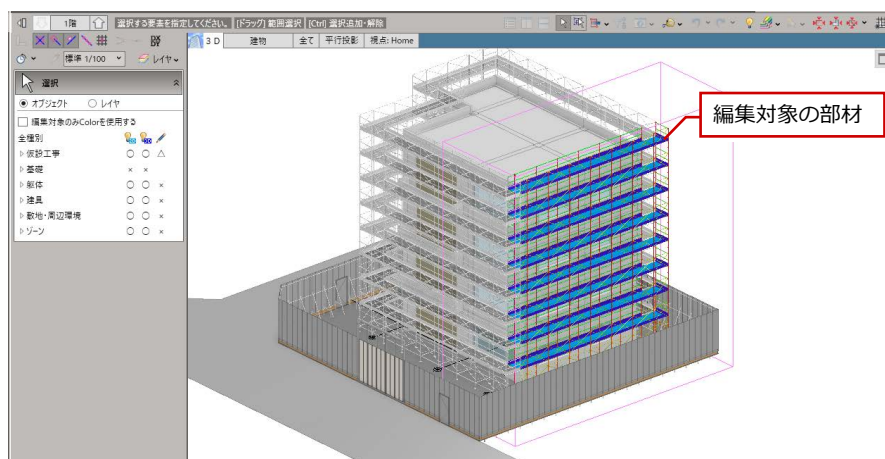
全体の足場の中でも、編集対象となっている足場がわかるように、編集対象の足場の各部材に色を付けて表示しましょう。

- 1 「足場表示設定」をクリックします。
- 2 ダイアログの「一括」をクリックします。
全ての部材に初期値で設定されている色がセットされます。
- 3 「OK」をクリックします。



個別に部材を指定して色を変更することもできます。

編集対象となっている部材に色が付きます。

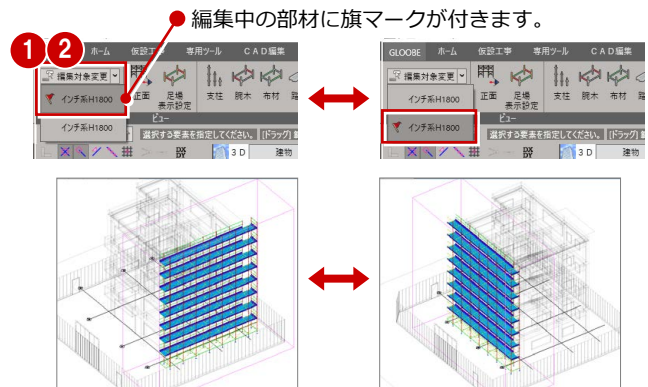


編集対象を変更する

編集対象を複数選んだ状態で「足場編集」を開いた場合、「編集対象変更」で対象を切り替えることができます。

プルダウンから変更する

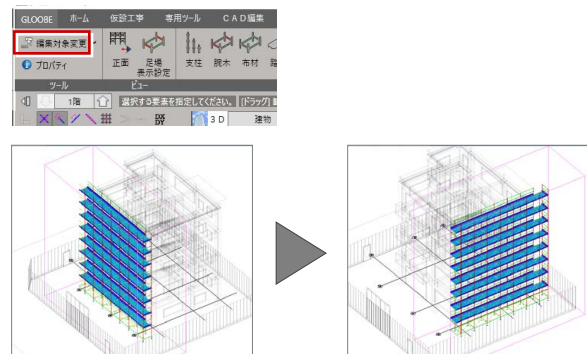
- ① 「編集対象変更」の右の「v」をクリックします。
- ② 一覧から対象とする足場を変更します。



「編集対象変更」をクリックして変更する

※ 編集対象が 2 つの場合

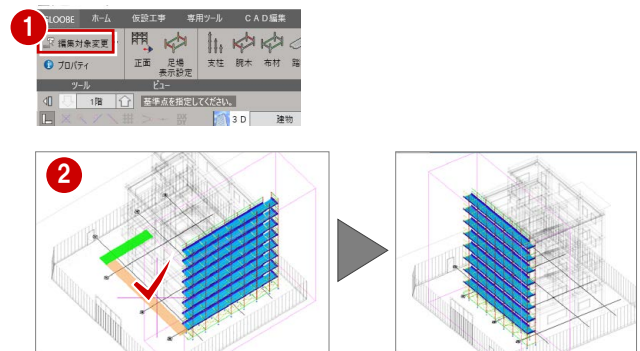
「編集対象変更」をクリックすると、対象部材を切り替えることができます。



カーソルで対象部材を指定して変更する

※ 編集対象が 3 つ以上の場合

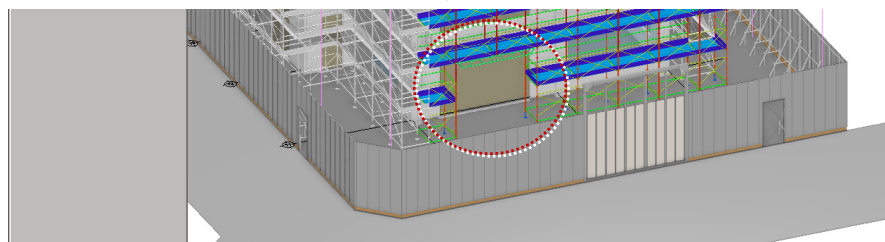
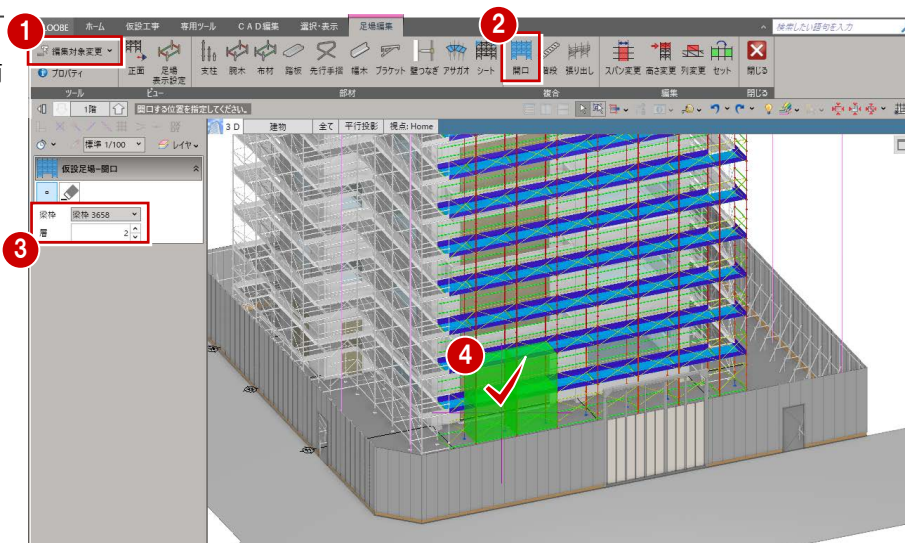
- ① 「編集対象変更」をクリックします。
- ② カーソルを対象とする部材に合わせて、
■色の表示のときにクリックすると対象が切り替わります。



2-2 仮設部材の入力

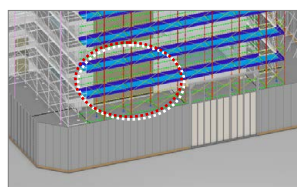
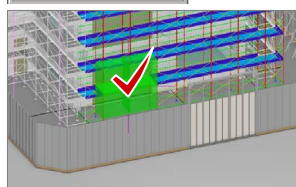
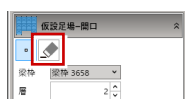
開口を入力する

- ① 「編集対象変更」をクリックして、南側の足場を編集対象に変更します。
- ② 「開口」を選びます。
- ③ 梁枠の長さを「3658」、層の高さを「2」に設定します。
- ④ ボックスの位置に合わせて開口をクリックします。



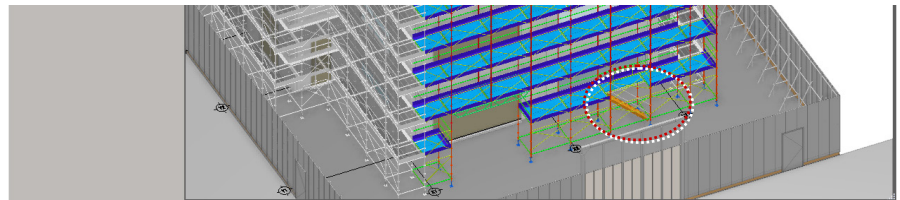
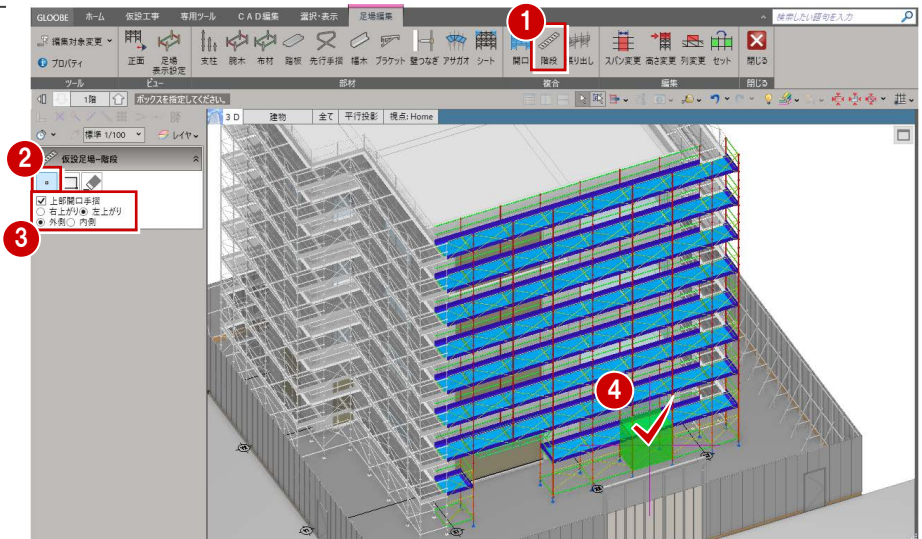
開口した部分を元に戻す

開口した部分を元に戻すには、「足場開口解除」をクリックして、元に戻す開口を指定します。

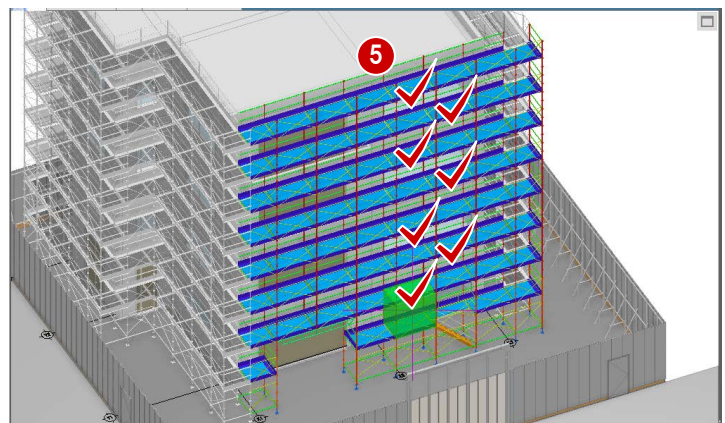


階段を入力する

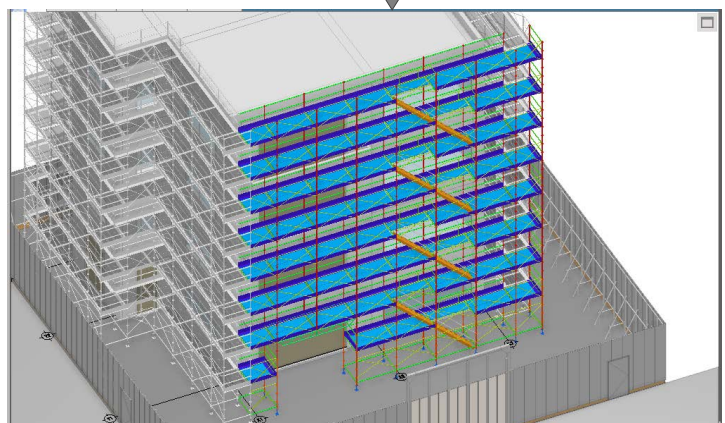
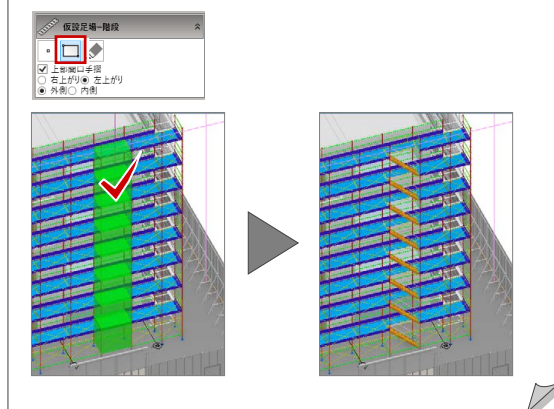
- ① 「階段」をクリックします。
- ② 入力モードが「階段」であることを確認します。
- ③ ここでは「左上がり」をONにします。
- ④ ボックスの位置に合わせて階段を追加する位置をクリックします。階段が入力します。



- ⑤ 同様に、右図のように階段を入力します。



「階段（連続）」では、各層に同じ向きの階段をまとめて追加することができます。

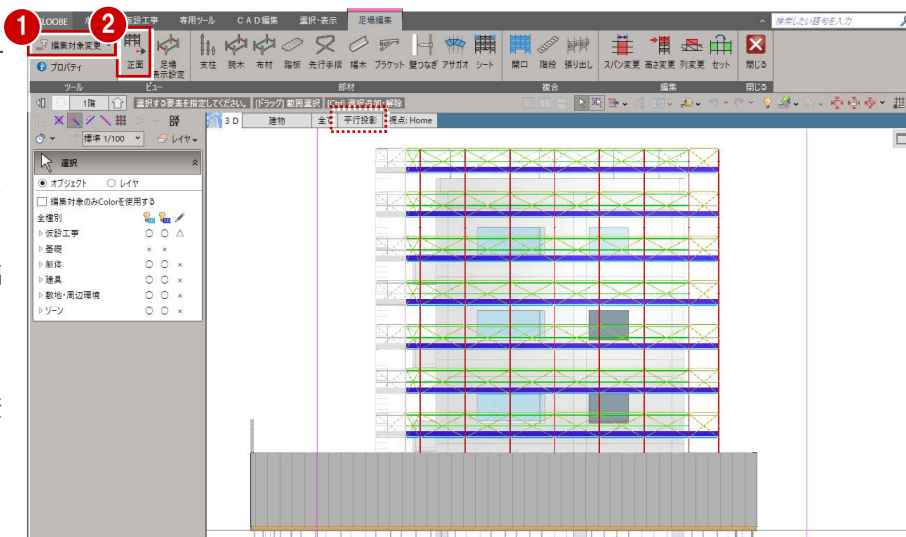


壁つなぎを入力する

3D ビューの視点を切り替える

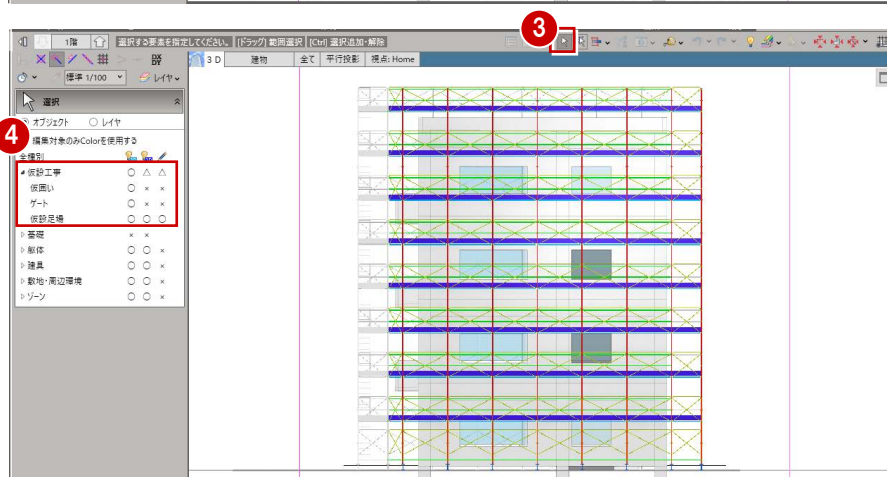
編集する仮設足場外側の正面全体が見えるように3Dビューの視点を切り替えます。

- 1 「編集対象変更」をクリックして、編集対象を東側の足場に変更します。
- 2 「正面」をクリックします。
3Dビューの描画が「平行投影」に変わり、仮設足場外側の正面全体が見える視点到り替わります。



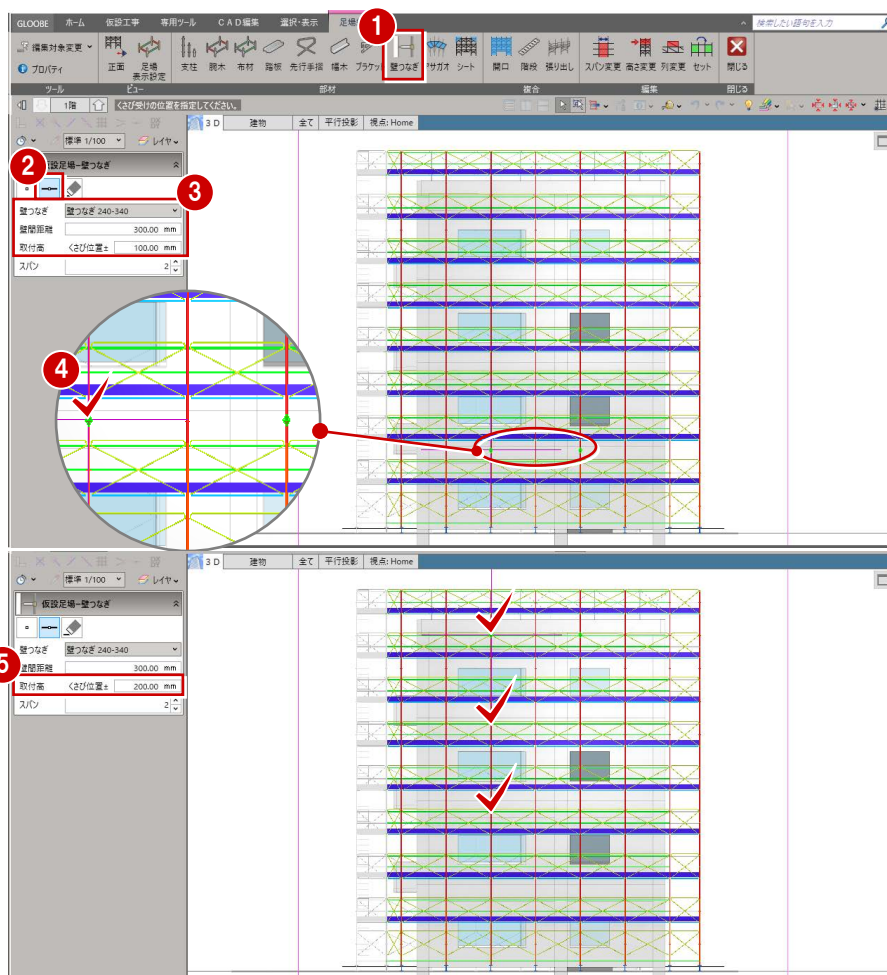
足場全体が見えるように仮囲い、ゲートを非表示にしましょう。

- 3 「選択」をクリックします。
- 4 表示パレットの一覧から、「仮設工事」の「仮囲い」「ゲート」の3D表示をOFFにします。
仮囲いとゲートが非表示になり、足場全体が見えるようになります。



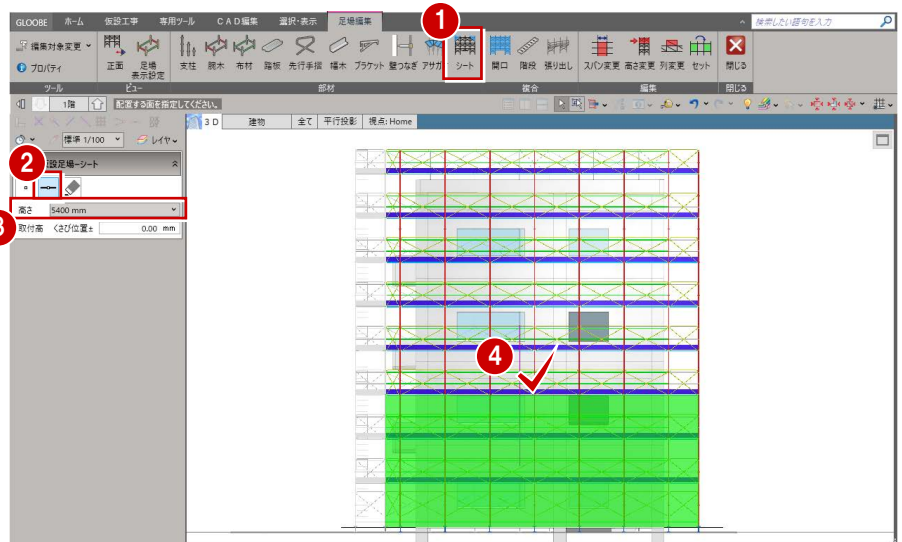
壁つなぎを一括入力する

- 1 「壁つなぎ」をクリックします。
- 2 入力モードを「連続」に変更します。
- 3 「壁つなぎ」を「壁つなぎ 240-340」、「取付高」を「くさび位置±100」に変更します。
- 4 右図のように、2階SL付近の壁つなぎを追加する支柱のくさび位置をクリックします。
横一列に壁つなぎが追加されます。
- 5 同様に、3階、4階、R階のSL付近は「取付高」を「200」に変更して、手摺のくさびの位置に入力します。

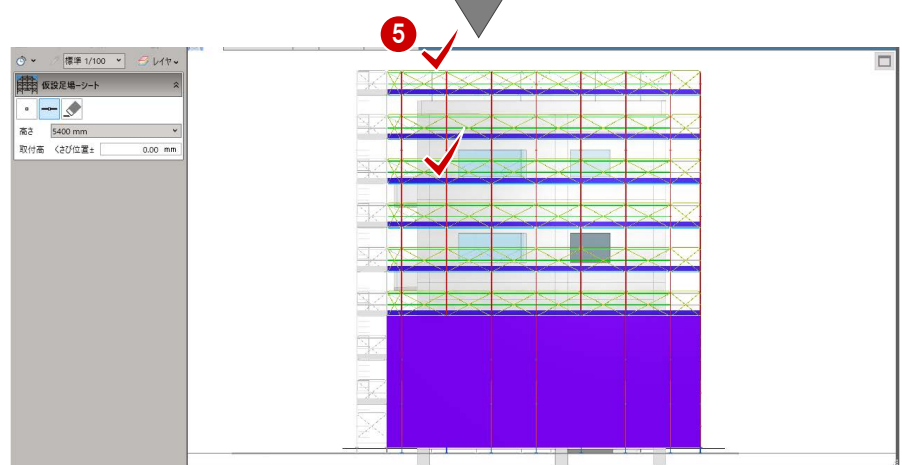
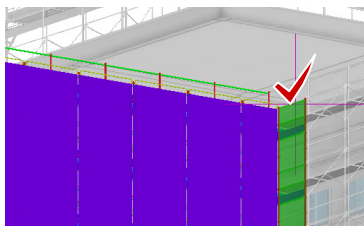


シートを入力する

- ① 「シート」 をクリックします。
- ② 入力モードを「連続」に変更します。
- ③ ここでは「高さ」を「5400」に設定します。
- ④ シートを追加するくさびの高さ位置をクリックします。
- ⑤ 同様に、高さや位置を調節しながらシートを入力しましょう。



側面にはシートが追加されていないので、個別で入力が必要です。

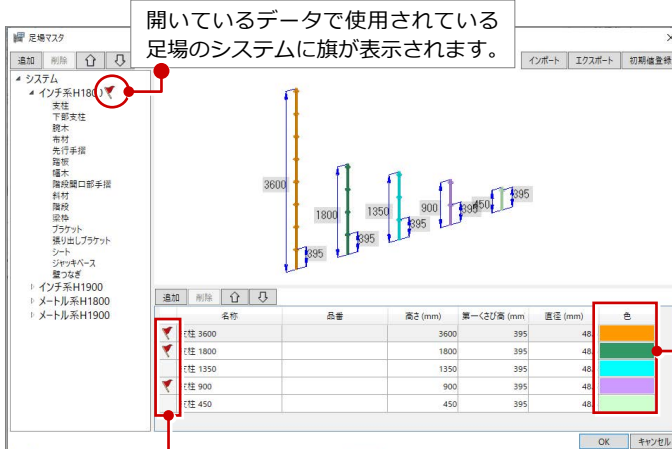


足場マスタを編集する

「足場マスタ」をクリックすると、足場の各部材の寸法を設定して登録・編集することができます。



開いているデータで使用されている足場のシステムに旗が表示されます。



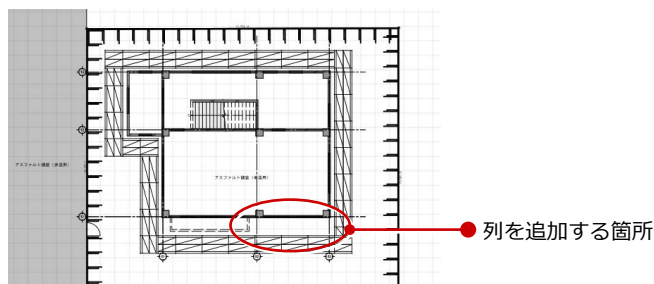
3D ビューに表示する各部材の色を設定します。

開いているデータで使用されている足場の部材に旗が表示されます。

3 足場の編集

南側のバルコニーの横に足場を一行追加して、コーナ部の接合編集を行いましょう。

※ 開始用データとして「1-仮設マニュアル用-足場入力.GLCM」を使用しています。
この章の入力後のデータは「3-仮設マニュアル用-足場追加・接合.GLCM」を参照してください。

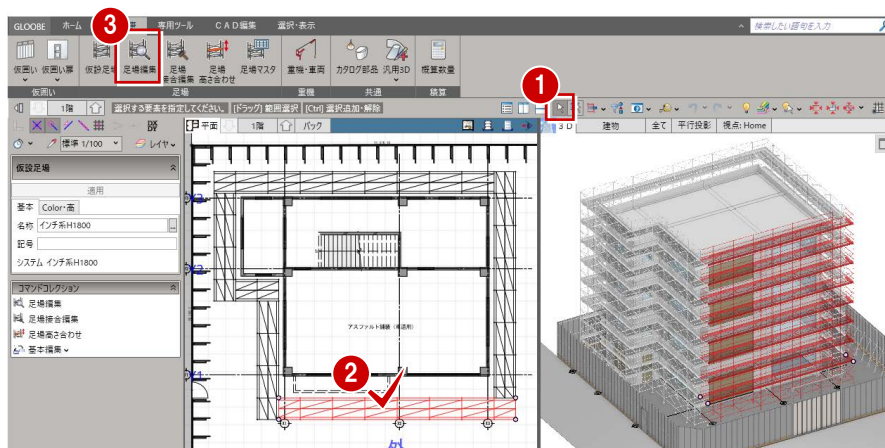


3-1 列の追加・接合

列を追加する

南側のバルコニーの横に、足場を一行追加します。

- ①② 南側の足場を選択します。
- ③ 「足場編集」をクリックします。



- ④ 3D ビューで建物を回転して、足場を追加する側が見える位置に変更します。

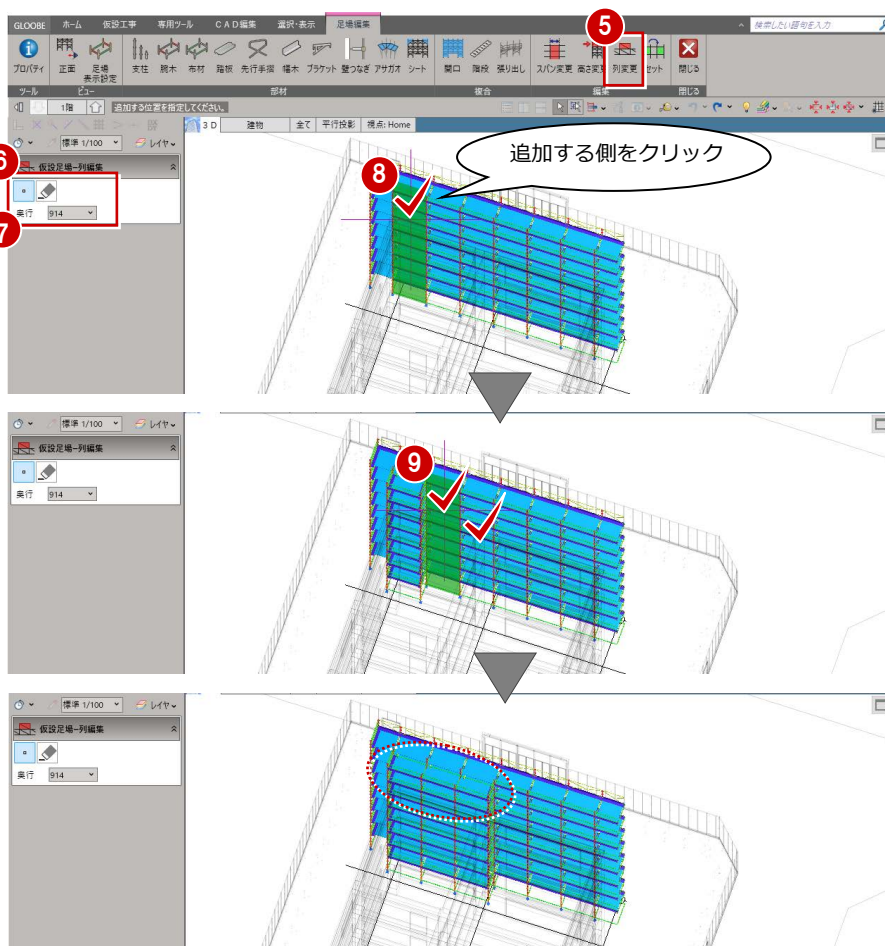
- ⑤ 「列変更」をクリックします。

- ⑥ 入力方法が「1点」であることを確認します。

- ⑦ 「奥行」を「914」に変更します。

- ⑧ 追加する列にカーソルを合わせて、ハイライト表示されている状態でクリックします。
指定した列に追加されます。

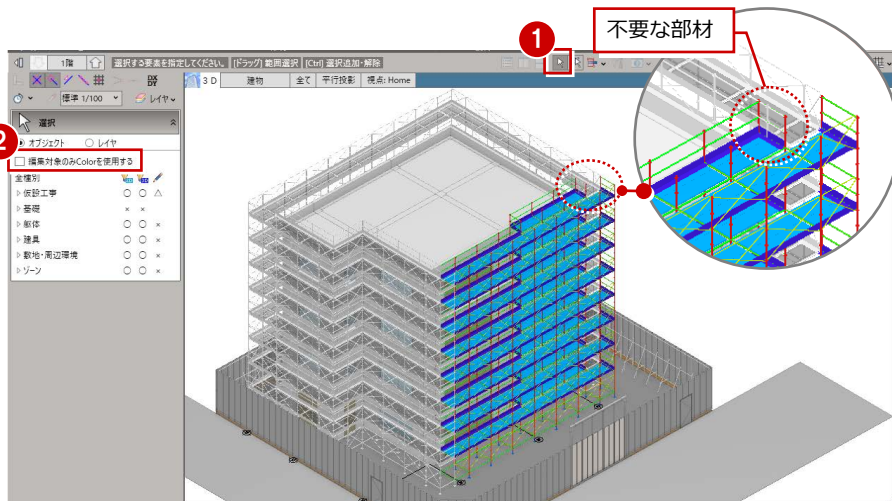
- ⑨ 同様に隣の2列も追加します。



足場を接合する

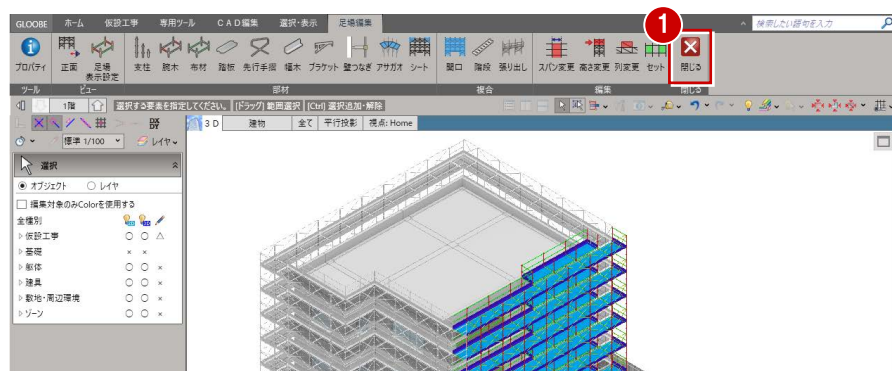
「選択」をクリックして「編集対象のみColorを使用する」をOFFにすると、追加した列と東側の足場のコーナー部に不要な手摺や幅木が作成されていることがわかります。

接合編集を行って、不要な部材を削除しましょう。



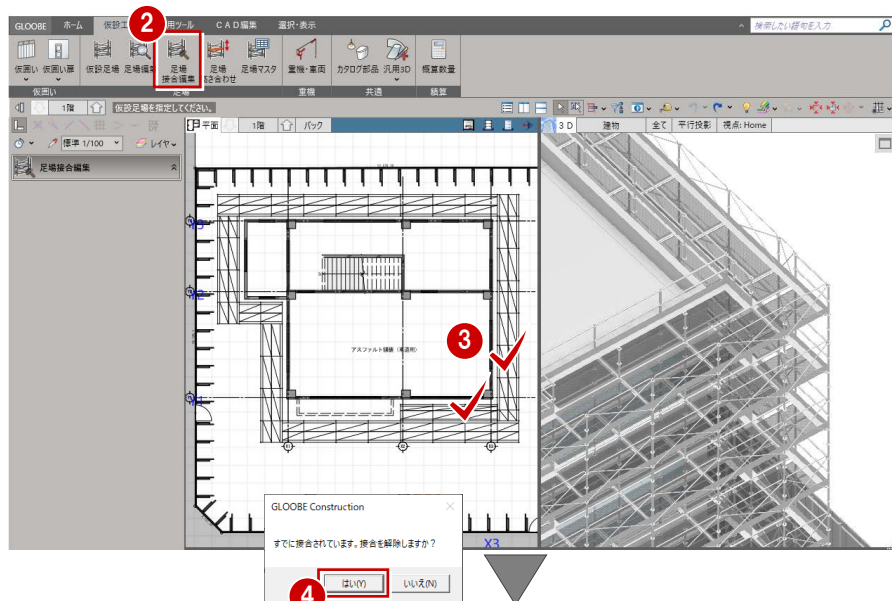
接合を解除する

① 「閉じる」をクリックして、足場編集画面を閉じます。

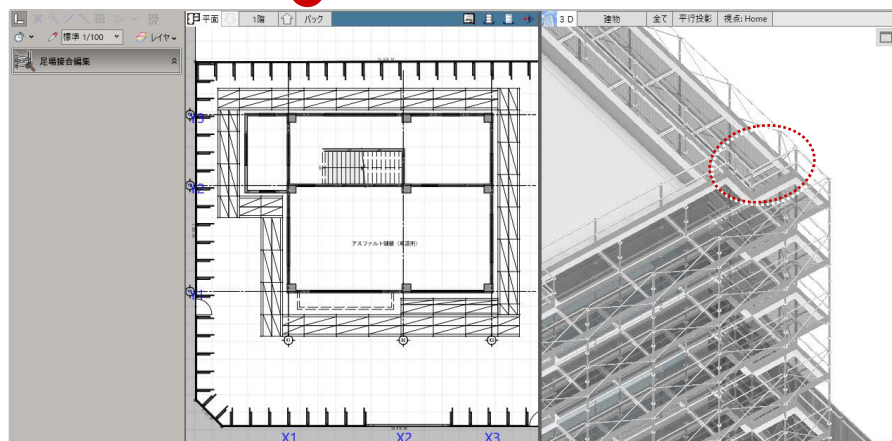


列を追加する前に接合されていたコーナー部の接合を解除します。

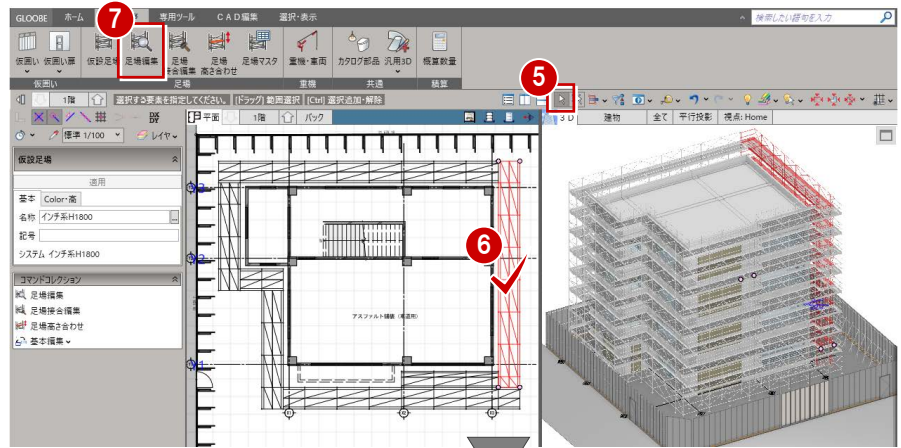
- ② 「足場接合編集」をクリックします。
- ③ コーナー部の足場をそれぞれクリックします。



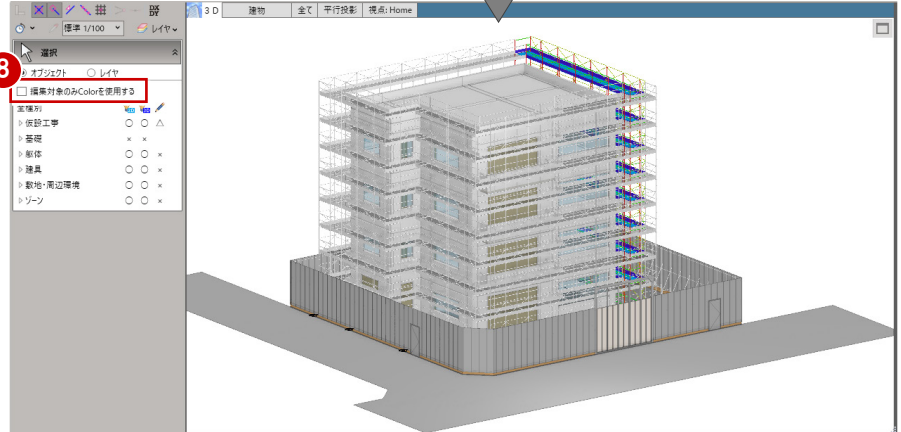
④ 確認画面で、「はい」をクリックします。
接合されていた足場が解除されます。



- 5 6 東側の足場を選択します。
- 7 「足場編集」をクリックします。

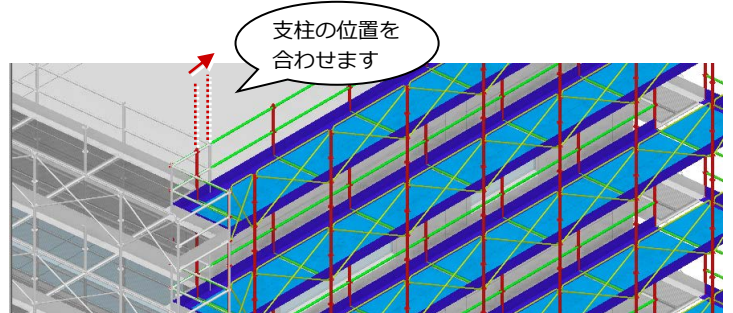


- 8 「編集対象のみ Color を使用する」を OFF にします。

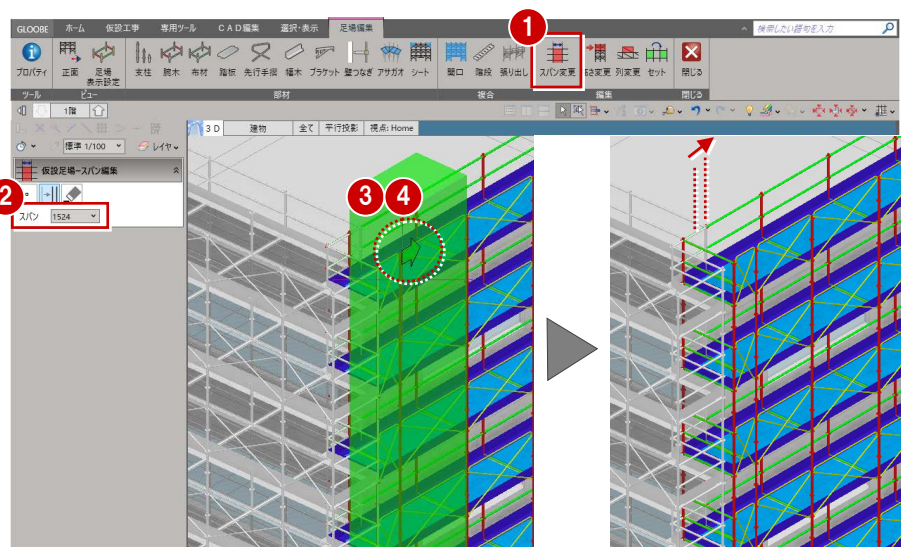


スパンを変更する

スパンを変更して、コーナー部の支柱の位置を合わせます。

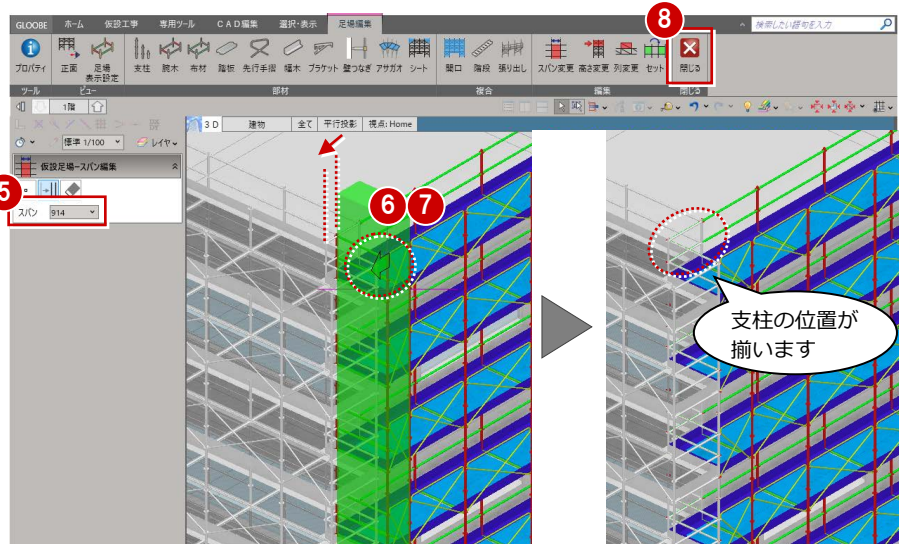


- 1 「スパン変更」をクリックします。
- 2 スパンを「1524」に変更します。
- 3 長さを変更するスパンにマウスを移動します。
- 4 矢印の向きを確認し、支柱を移動する方向をクリックします。



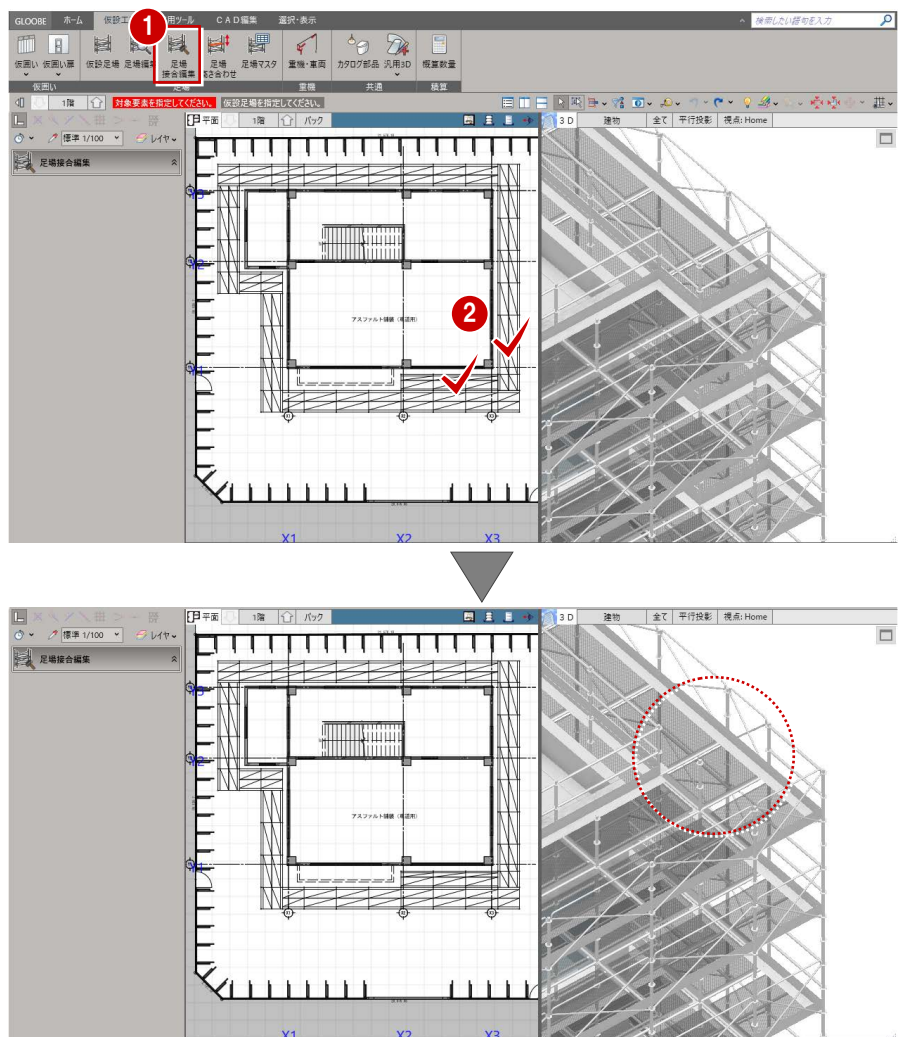
3 足場の編集

- 5 続けて、スパンを「914」に変更します。
- 6 長さを変更するスパンにマウスを移動します
- 7 矢印の向きを確認し、支柱を移動する方向をクリックします。
- 8 「閉じる」をクリックします。



足場を接合する

- 1 「足場接合編集」をクリックします。
- 2 コーナー部の足場をそれぞれクリックします。
コーナー部の手摺や幅木が取り除かれます。

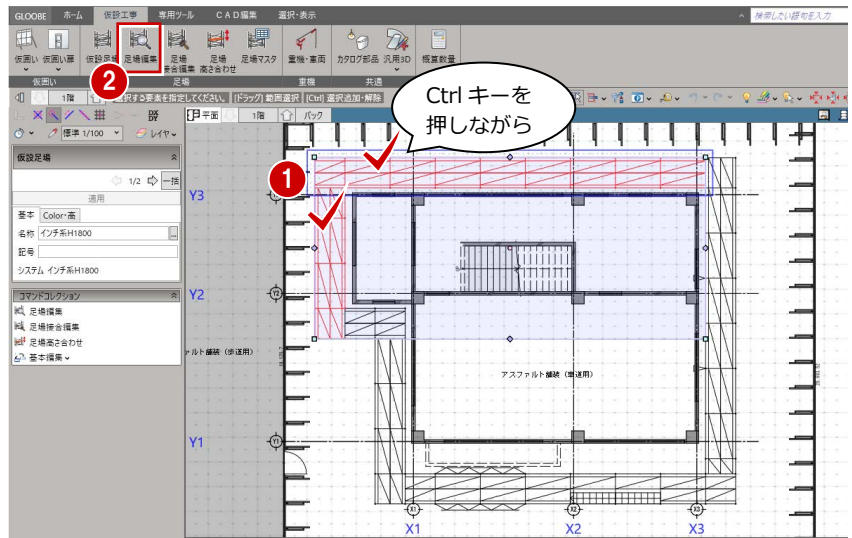


補足 アサガオを入力する

GLOBE Construction では、くさび受けの位置の高さにアサガオを入力することができます。

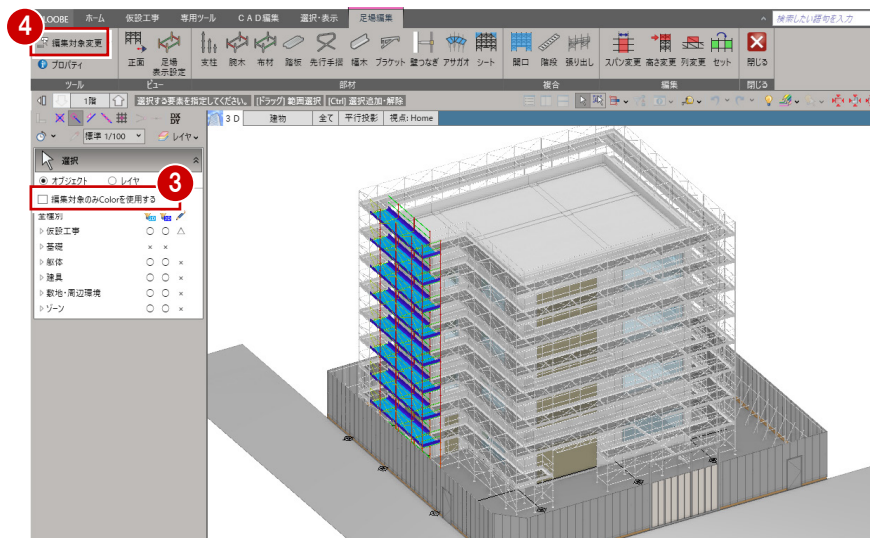
※ この章の入力後のデータは「4-仮設マニュアル用-アサガオ入力.GLCM」を参照してください。

- 1 Ctrl キーを押しながら、右図の足場をクリックして複数選択します。
- 2 「仮設工事」タブの「足場編集」をクリックします。

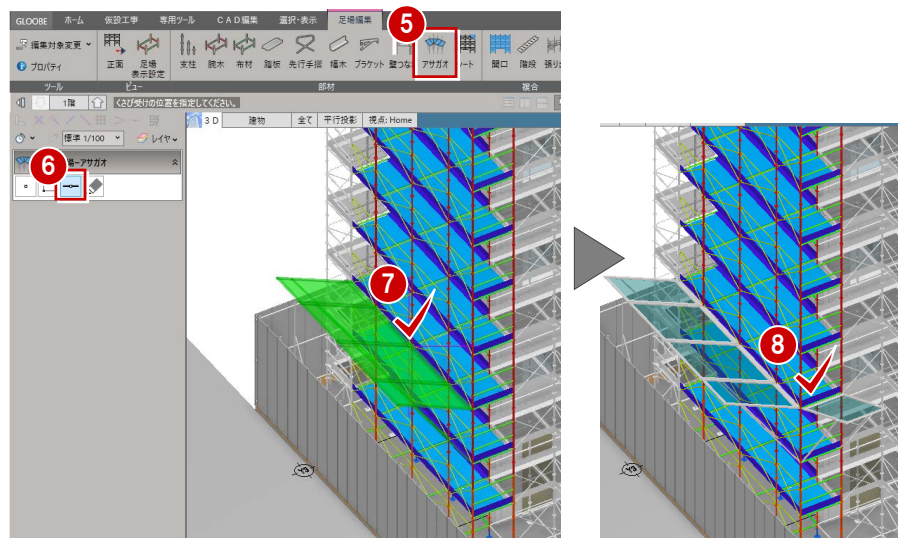


- 3 「編集対象のみ Color を使用する」を OFF にします。

- 4 「編集対象変更」をクリックして、西側の足場を編集対象にします。

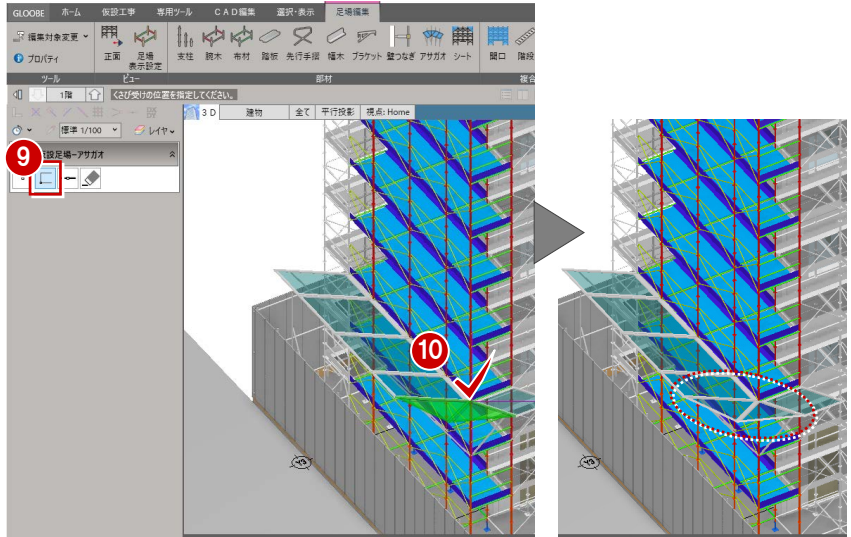


- 5 「アサガオ」をクリックします。
- 6 入力モード「連続」に変更します。
- 7 アサガオを追加するくさび受けの位置をクリックします。
- 8 同様に側面にも追加します。



9 入力モードを「1点（コーナー）」に変更します。

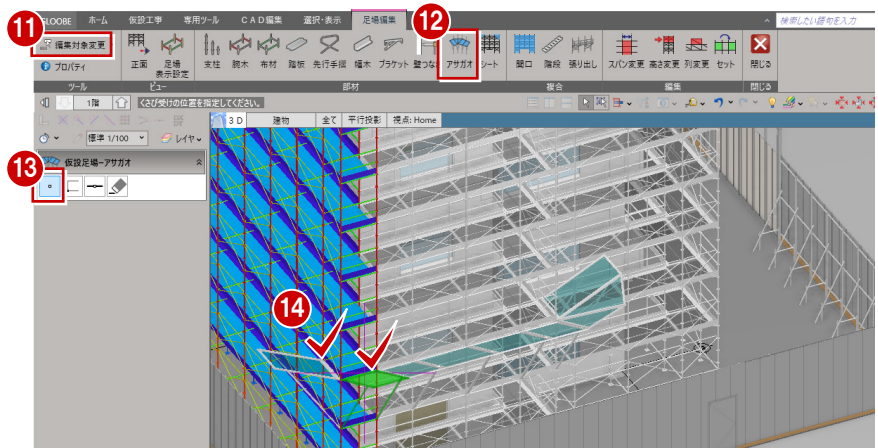
10 コーナー部のくさび位置をクリックします。



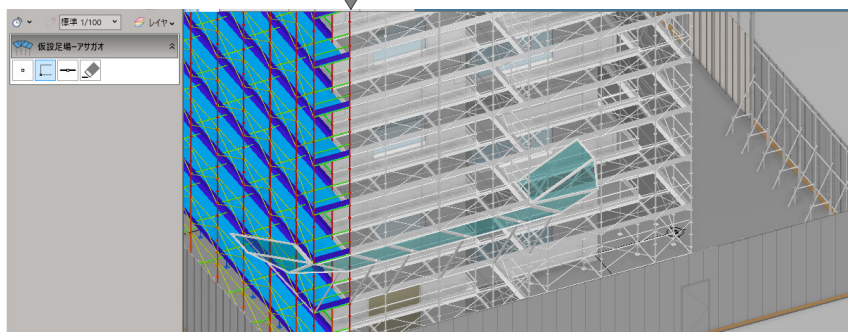
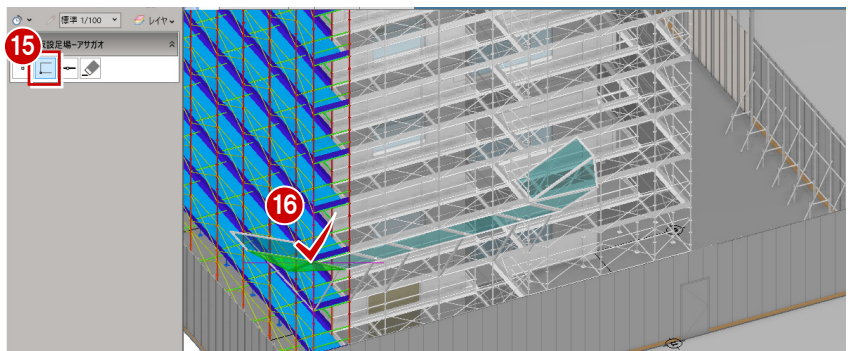
11 「編集対象変更」をクリックして、北側の足場を編集対象にします。

12 「アサガオ」をクリックします。

13 14 入力モードを「1点」に変更し、右図のように2か所追加します。



15 16 入力モードを「1点（コーナー）」に変更し、コーナーに追加します。



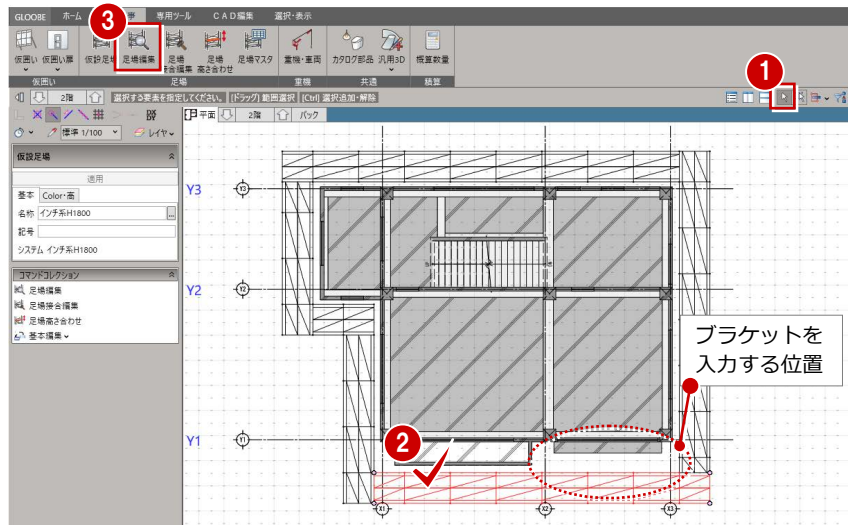
補足 ブラケットを入力する

仮設足場の支柱にブラケット、布板を追加します。

※ 開始用データとして「5-仮設マニュアル用-ブラケット入力前.GLCM」を使用しています。
この章の入力後のデータは「6-仮設マニュアル用-ブラケット入力後.GLCM」を参照してください。

1 2 南側の足場を選択します。

3 「足場編集」をクリックします。



4 ブラケットをクリックします。

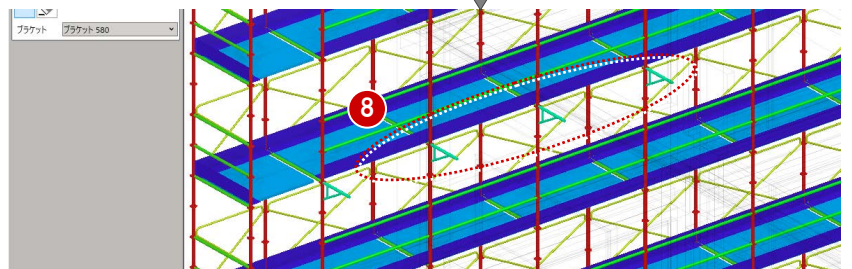
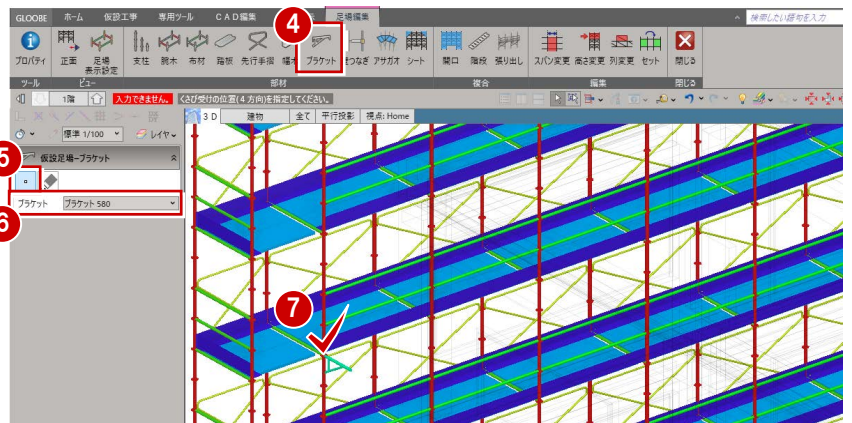
5 入力モードが「1点」であることを確認します。

6 追加するブラケットの仕様を選択します。

7 アサガオを追加するくさびの位置をクリックします。
支柱のくさび位置に取り付けられます。

※ ブラケットの向きは、支柱から4方向を指定できます。

8 同様にブラケットを配置します。



9 踏板をクリックします。

10 入力モードが「1点」であることを確認します。

11 追加する位置をクリックします。

