

4. 基本的な編集-1

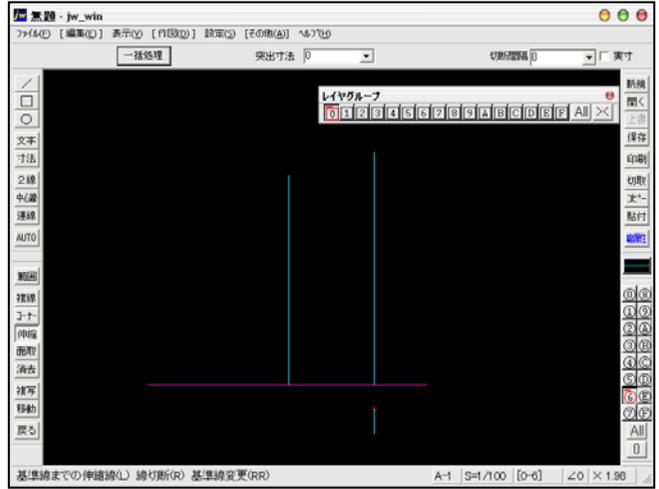
ここでは線の編集方法を見ていきましょう。

「(1-3)ツールバーを格納する」で設定した画面を使用して説明していきます。

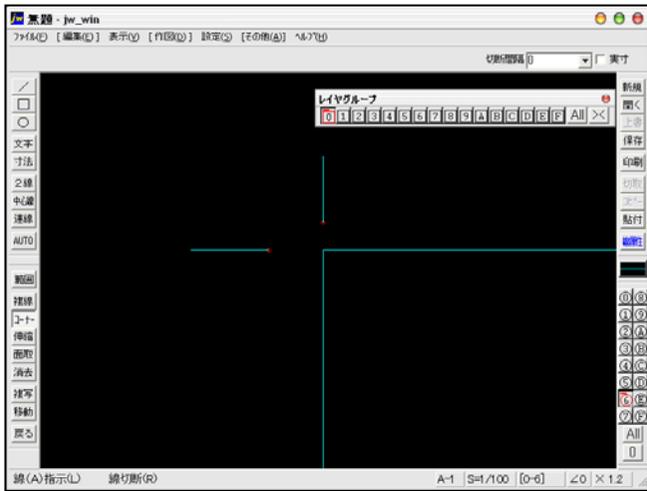
複線(平行線)



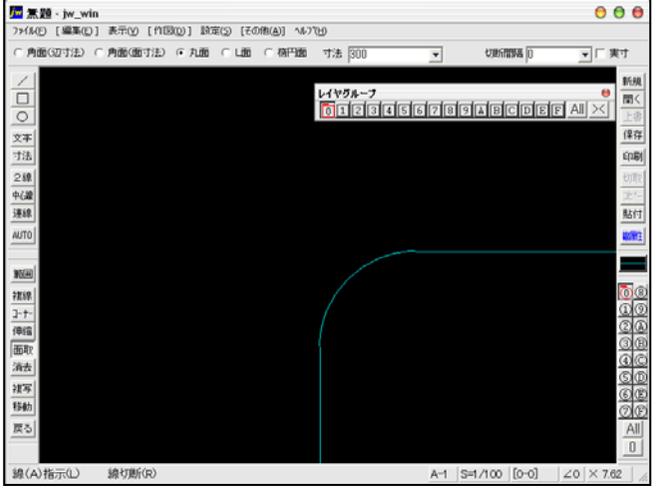
伸縮



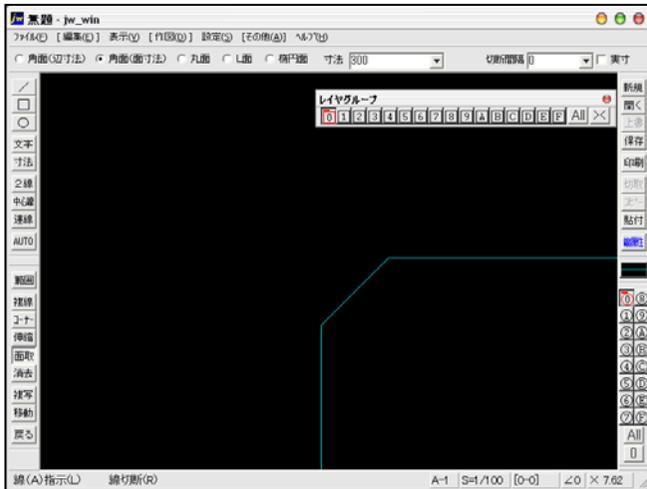
コーナー処理



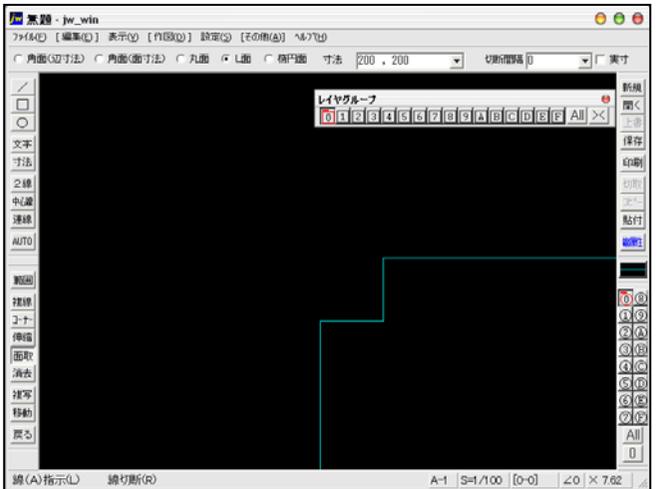
面取(丸面)



面取(角面)

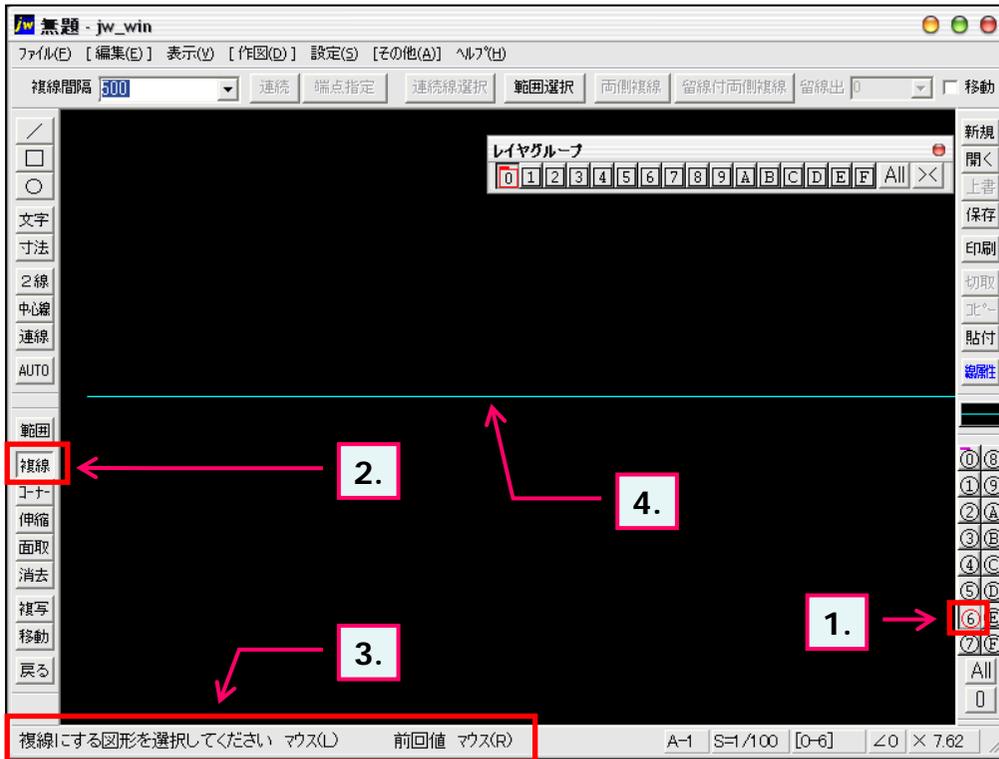


面取(L面)

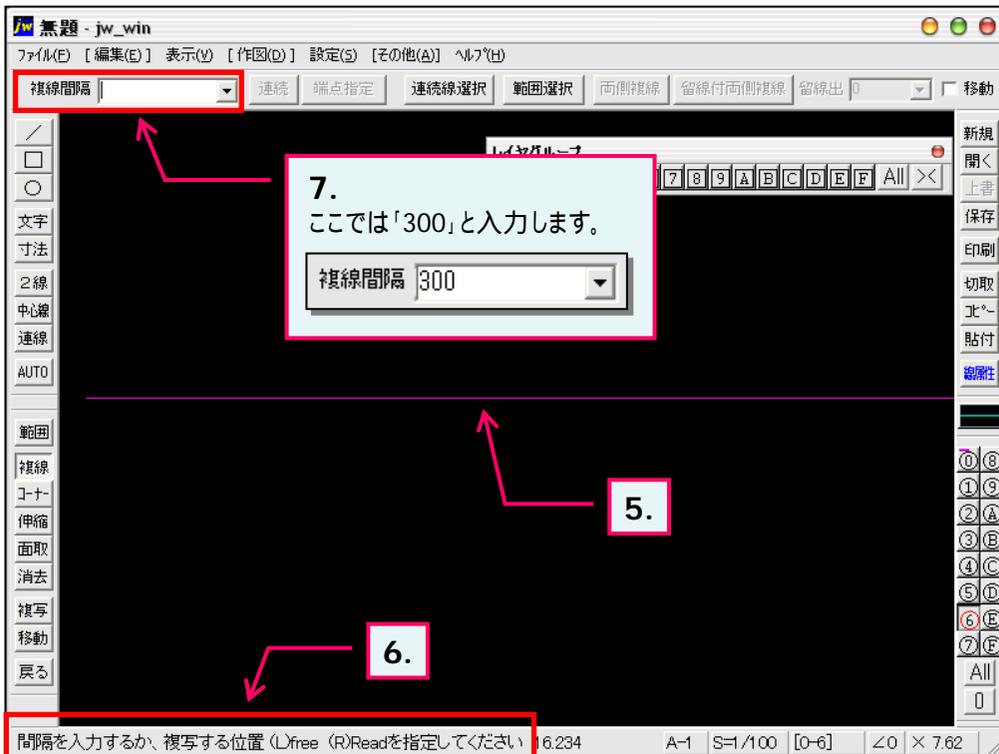


4-1(1). 基本的な線の編集 (複線-1)

ここでは複線(平行線)の描き方を見ていきましょう。



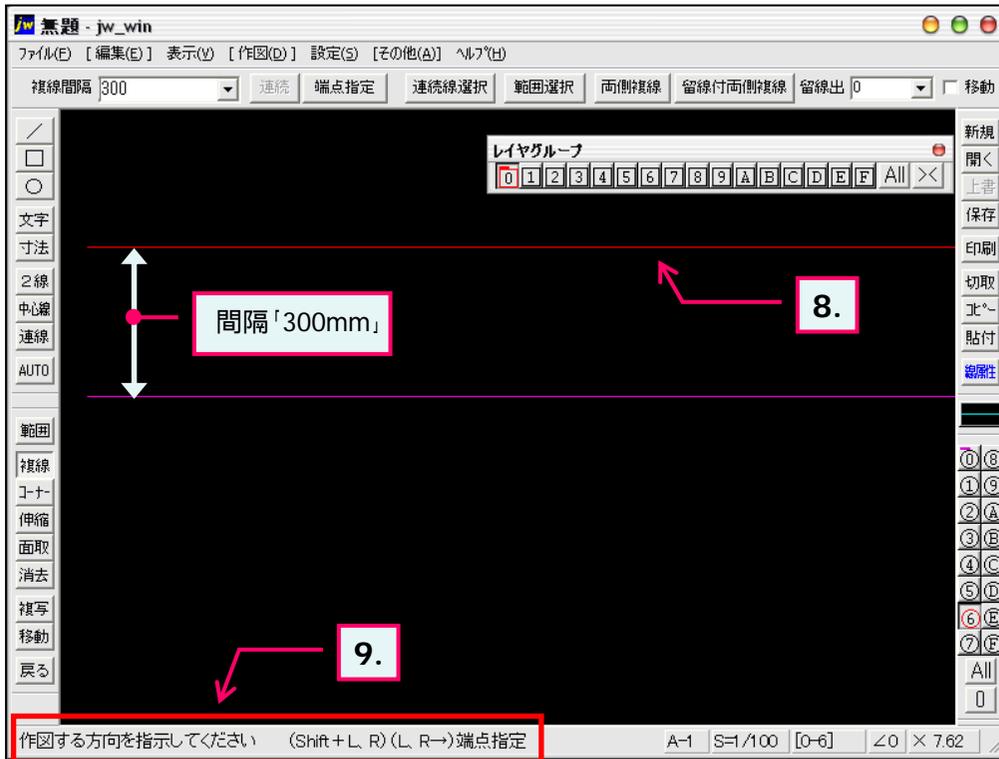
1. 複線を作図するレイヤを指定します。
2. ツールバー「編集(1)」の複線ボタンをクリックします。
(メニューバー 編集(E) 複線(F)又は、keyボード上の「F」キーを押しても選択できます。)
3. ステータスバーに表示されるヒントを確認。
4. 複線にする基準の線をマウス左ボタンで指示します。



5. 基準として指示すると線色が変わります。(選択色)
 6. ステータスバーに表示されるヒントを確認。
 7. 基準線との間隔を入力します。
- …次項へ続きます。

4-1(2). 基本的な線の編集 (複線-2)

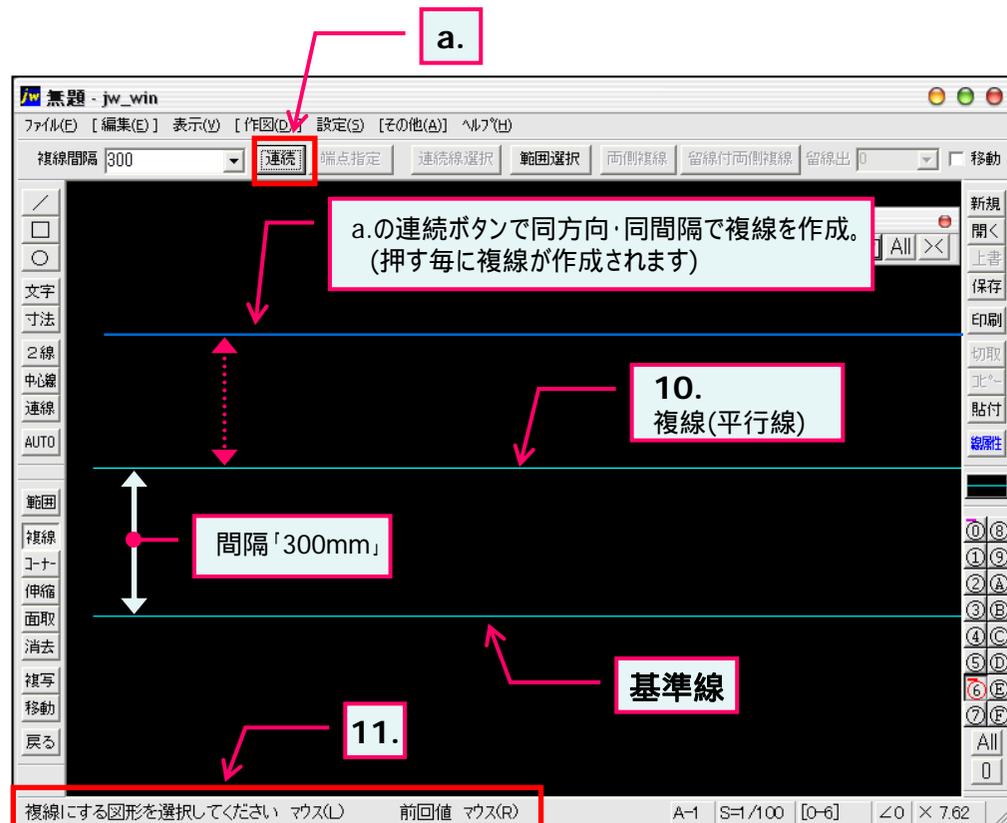
複線(平行線)-2



8. 基準線より300mm離れた平行線が仮表示線で表示されます。

💡 左図ではマウスを基準線より上方向に移動しています。下方向へ移動すると平行線(仮表示線)も基準線より下側へ表示されます。

9. ステータスバーに表示されるヒントを確認。
 (Shift+L,R)(L,R)端点指定と表示されていますが、ここでは必要ありませんので説明は省略いたします。



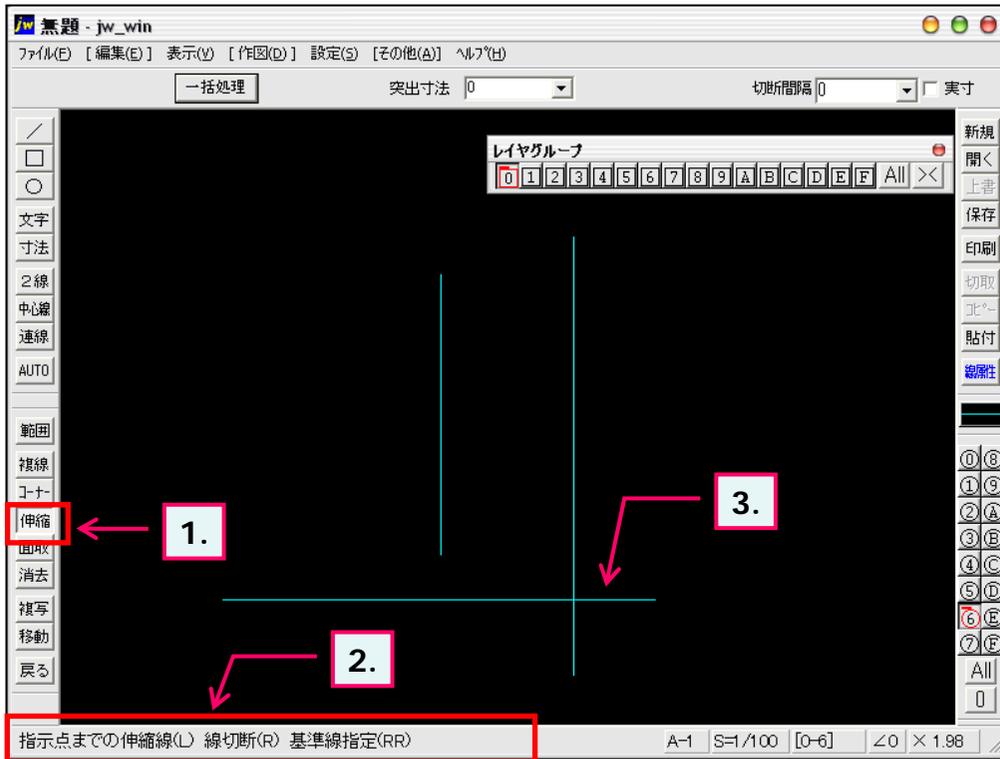
10. 基準線より上方向をマウス左ボタンクリックすることにより左図のように基準線より上部へ複線(平行線)が作成できました。

11. ステータスバーに表示されているヒントを確認。

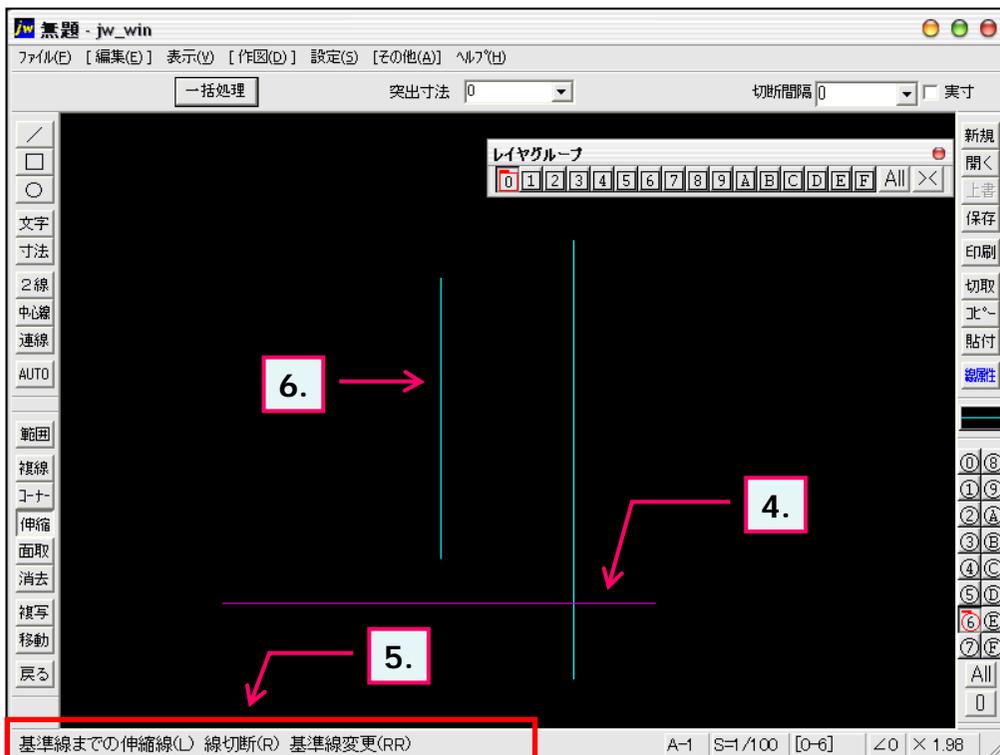
基準線をマウス右ボタンで指示することにより前回値(この場合は300)の間隔で複線を作成できます。また、a.の「連続」ボタン押す毎に同方向・同間隔に複線を作成することができます。

4-2(1). 基本的な線の編集 (伸縮-1)

ここでは線の伸縮方法を見ていきましょう。(直線に対しての伸縮-1)



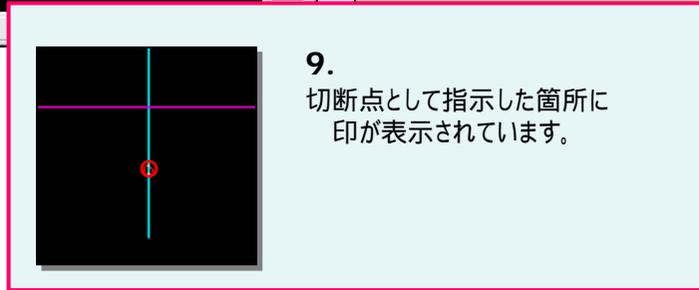
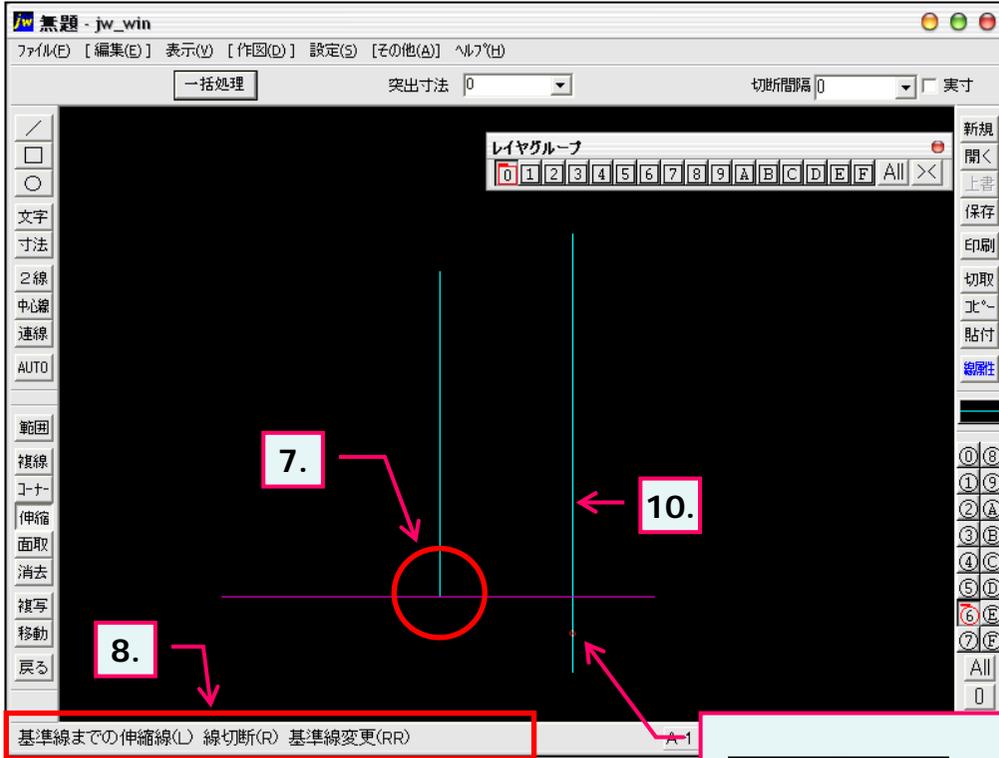
1. ツールバー「編集(1)」の伸縮ボタンをクリックします。(メニューバー 編集(E) 伸縮(T)又は、keyボード上の「T」キーを押しても選択できます。)
2. ステータスバーに表示されるヒントを確認。
3. 伸縮の基準となる線をマウス右ボタンでダブルクリックして指示します。基準線指定(RR)



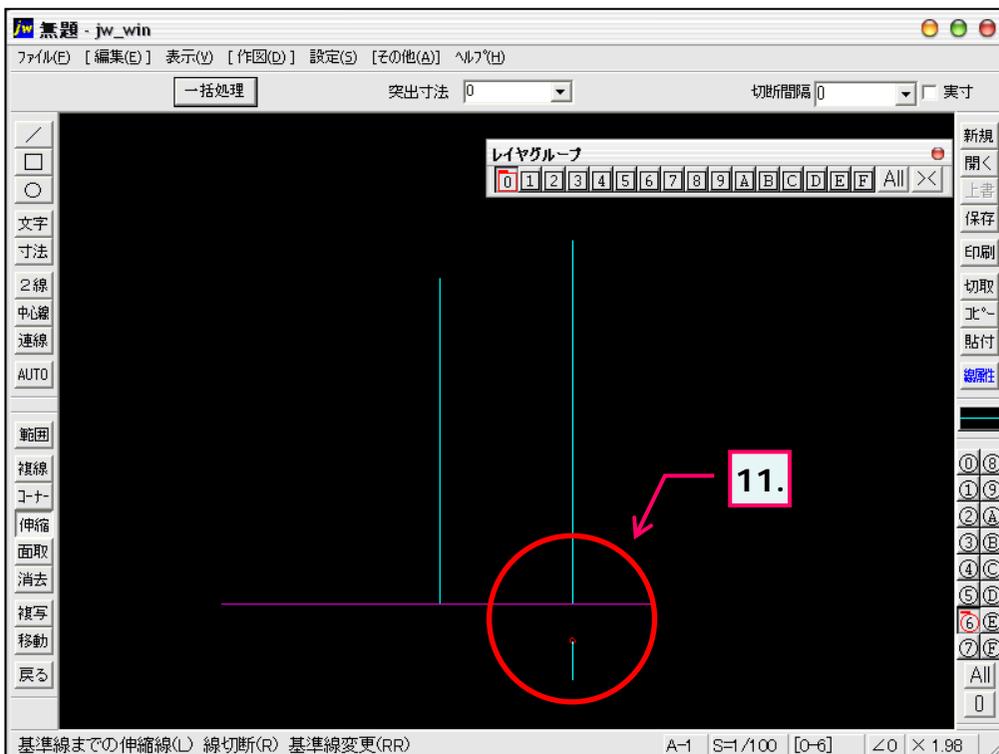
4. 基準線として指示すると線色が変わります。(選択色)
 5. ステータスバーに表示されるヒントを確認。別の線をマウス右ボタンでダブルクリックすることにより基準線を変更できます。
 6. 伸縮する線をマウス左ボタンで指示します。伸縮線(L)
- ...次項へ続きます。

4-2(2). 基本的な線の編集 (伸縮-2)

線の伸縮 (直線に対しての伸縮-2)

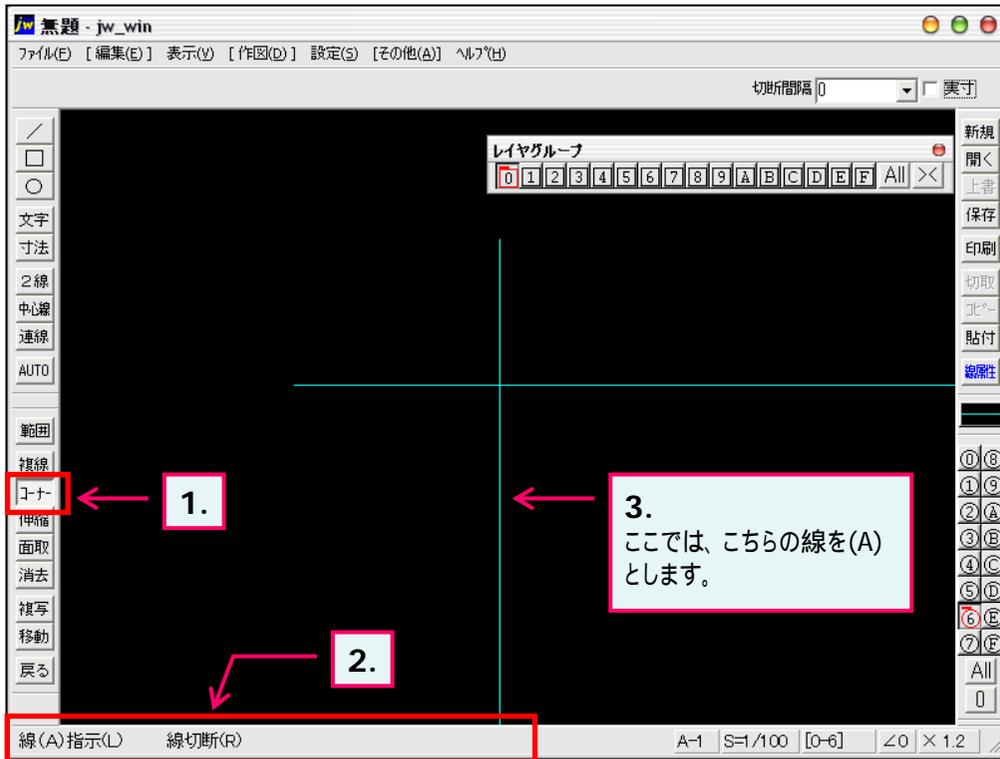


11. 図のように10.で指示した線が9.で指示した箇所以下を残して基準線まで伸びました。



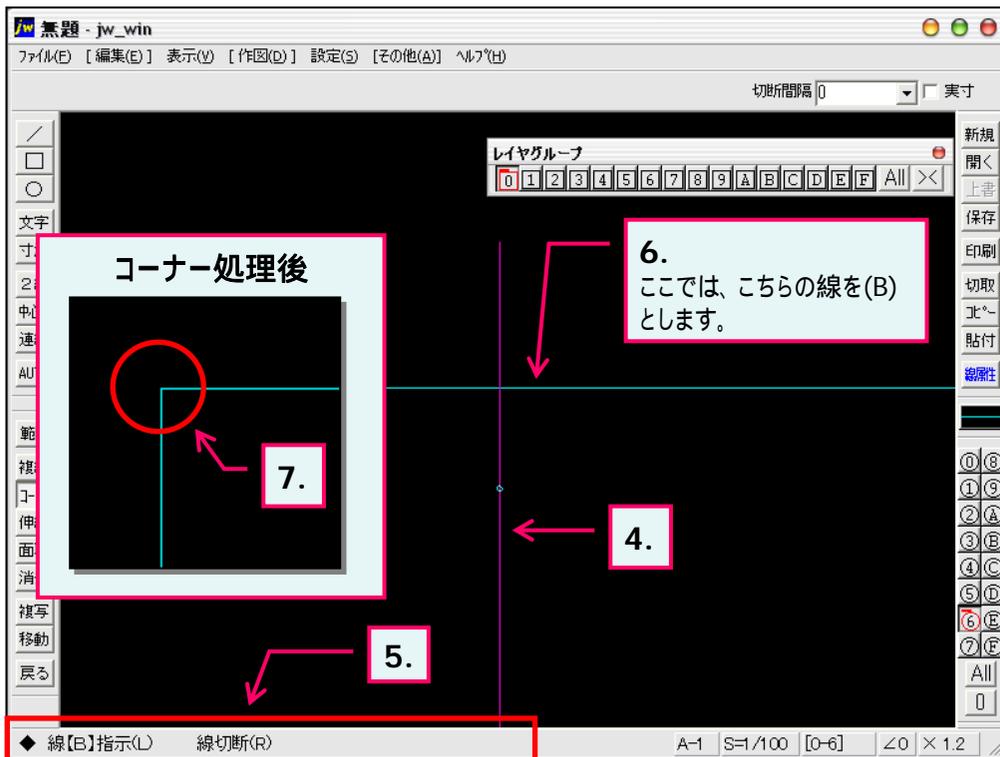
4-3(1). 基本的な線の編集 (コーナー処理-1)

ここではコーナー処理の方法を見ていきましょう。



1. ツールバー「編集(1)」のコーナーボタンをクリックします。
(メニューバー 編集(E) コーナー処理(A)又は、keyボード上の「V」キーを押しても選択できます。)
2. ステータスバーに表示されるヒントを確認。
3. コーナー処理する線の1辺をマウス左ボタンでクリックして指示します。
線(A)指示(L)

💡 線の指示はコーナー処理後に残す側の方をクリックします。



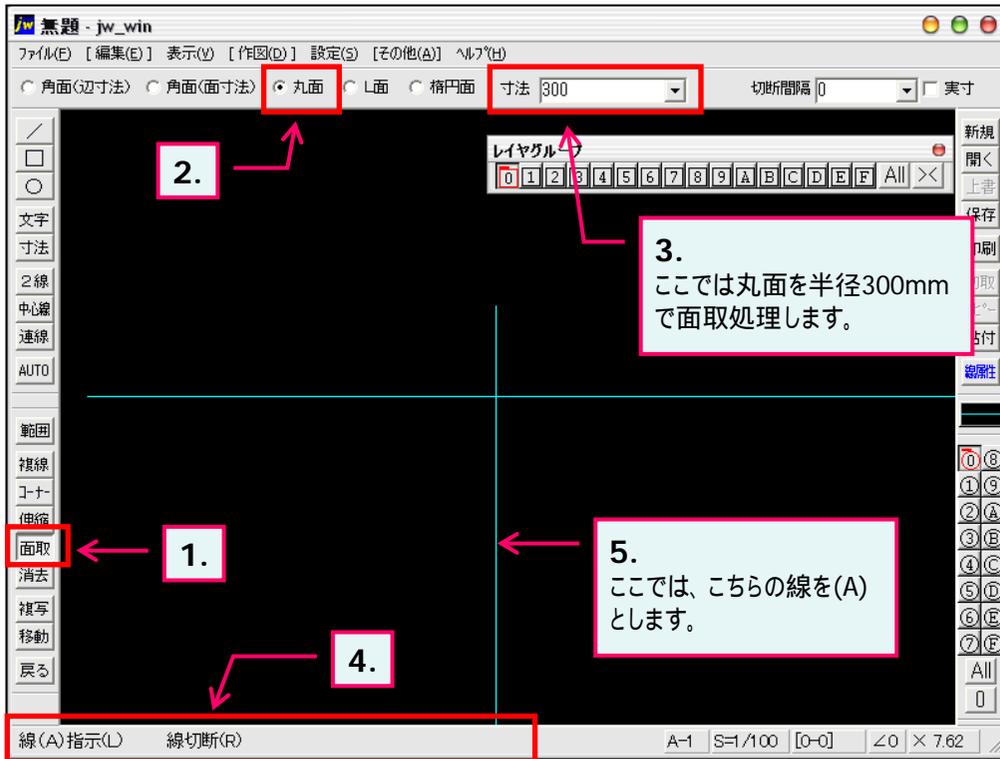
4. 3.で指示した線色が変わります。(選択色)
5. ステータスバーに表示されるヒントを確認。
6. コーナー処理するもう片方の線をマウス左ボタンでクリックして指示します。
線(B)指示(L)
7. 図のようにコーナー処理がおこなわれました。



「線の伸縮」と同様に、マウス右ボタンで線を切断することで線の1部を残したままコーナー処理することができます。

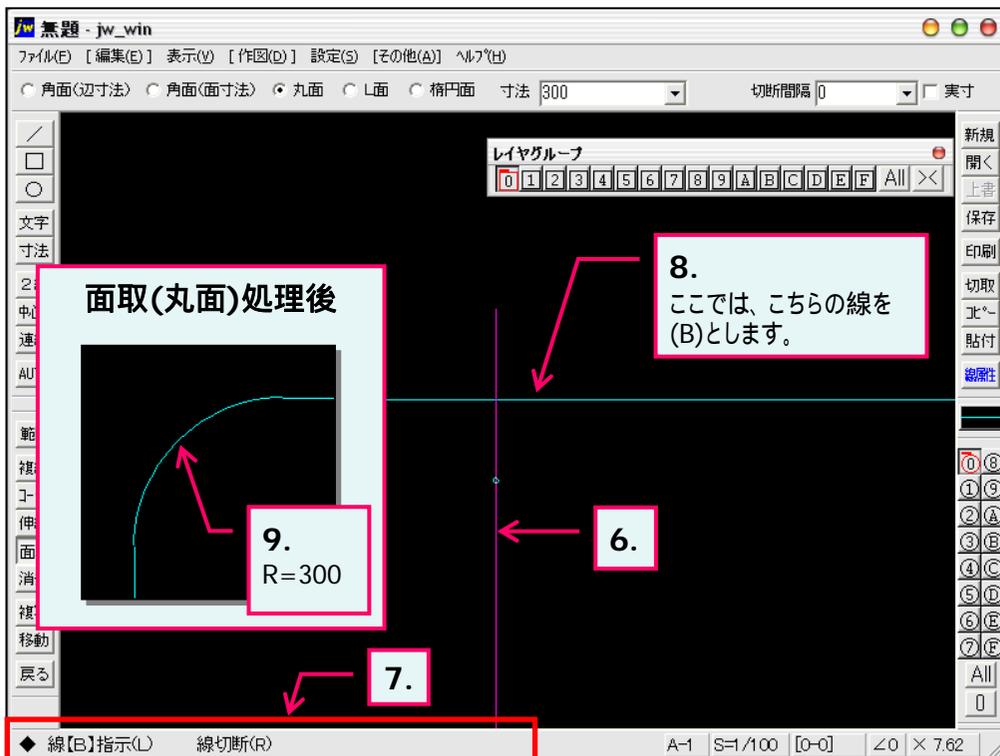
4-4(1). 基本的な線の編集 (面取-1)

ここでは面取(丸面)の方法を見ていきましょう。



1. ツールバー「編集(1)」の面取ボタンをクリックします。
(メニューバー 編集(E) 面取(M)又は、keyボード上の「R」キーを押しても選択できます。)
2. 丸面にチェックを入れます。
3. 寸法(丸面面取の半径)を入力します。
4. ステータスバーに表示されるヒントを確認。
5. 面取する線の1辺をマウス左ボタンクリックして指示します。
線(A)指示(L)

💡 線の指示は面取の処理後、残す側の方をクリックします。



6. 5.で指示した線色が変わります。(選択色)
7. ステータスバーに表示されるヒントを確認。
8. コーナー処理するもう片方の線をマウス左ボタンクリックして指示します。
線(B)指示(L)
9. 図のように半径300mmの丸面で面取処理がおこなわれました。



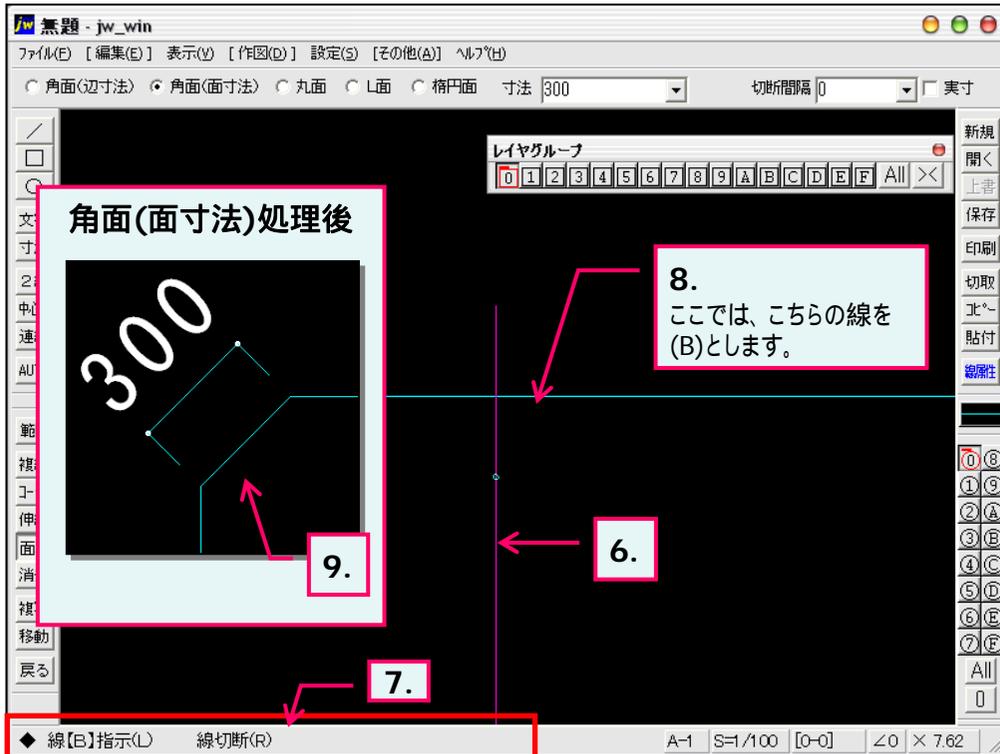
「線の伸縮・コーナー処理」と同様に、マウス右ボタンで線を切断することで線の1部を残したまま面取処理することができます。

4-4(2). 基本的な線の編集 (面取-2)

ここでは面取(角面)の方法を見ていきましょう。

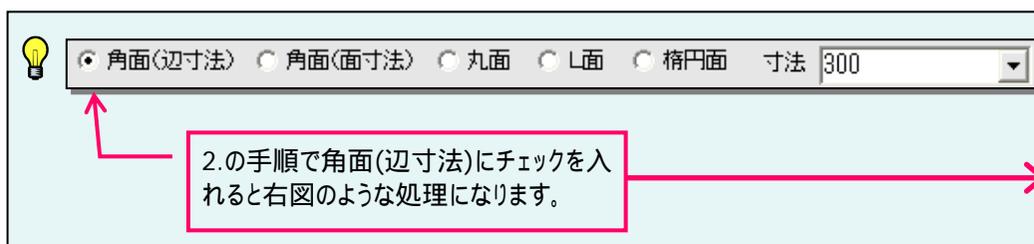
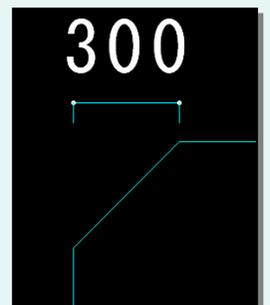


1. 前項と同様にツールバー「編集(1)」の面取ボタンをクリックします。
2. 角面(面寸法)にチェックを入れます。
3. 寸法(面の部分)を選択、または数値を入力します。
4. ステータスバーに表示されるヒントを確認。
5. 面取する線の1辺をマウス左ボタンクリックして指示します。
線(A)指示(L)



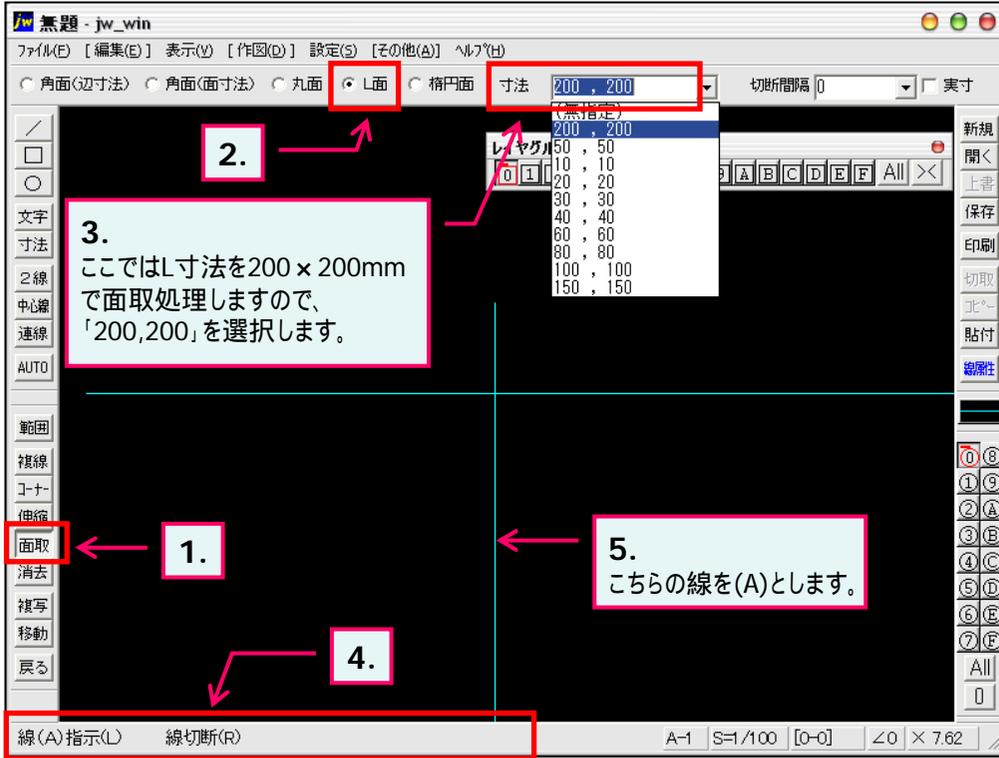
6. 5.で指示した線色が変わります。(選択色)
7. ステータスバーに表示されるヒントを確認。
8. 面取処理するもう片方の線をマウス左ボタンクリックして指示します。
線(B)指示(L)
9. 図のように面寸法300mmで面取処理がおこなわれました。

角面(辺寸法)処理後

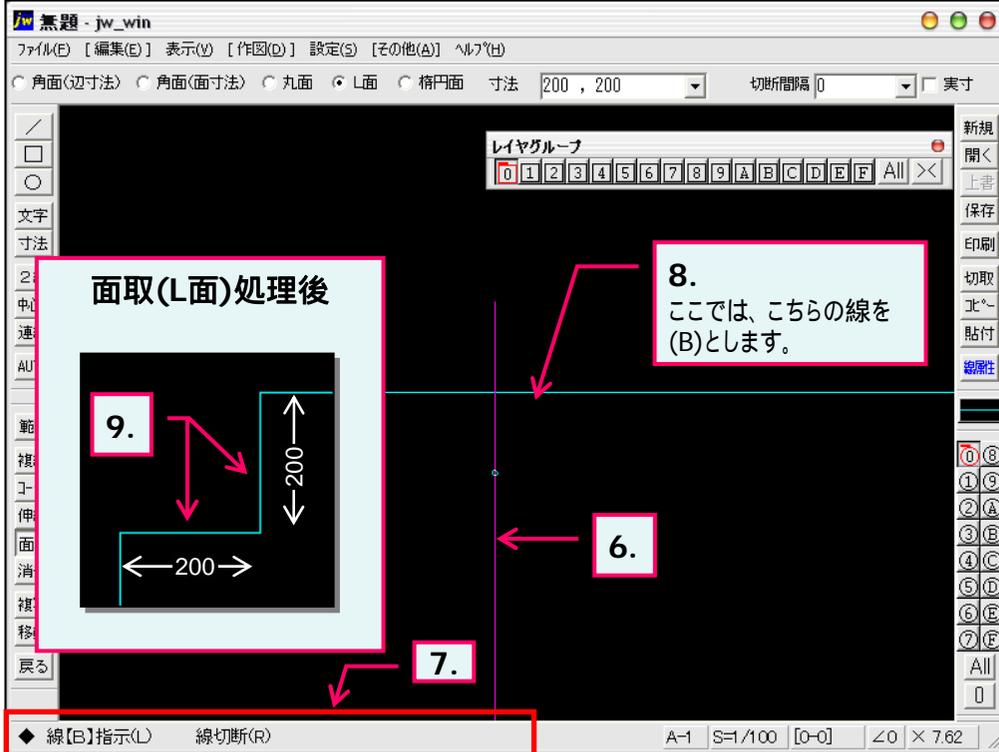


4-4(3). 基本的な線の編集 (面取-3)

ここでは面取(L面)の方法を見ていきましょう。



1. 前項と同様にツールバー「編集(1)」の面取ボタンをクリックします。
2. L面にチェックを入れます。
3. 寸法を選択、または数値を入力します。
4. ステータスバーに表示されるヒントを確認。
5. 面取する線の1辺をマウス左ボタンクリックして指示します。線(A)指示(L)



6. 5.で指示した線色が変わります。(選択色)
7. ステータスバーに表示されるヒントを確認。
8. 面取処理するもう片方の線をマウス左ボタンクリックして指示します。線(B)指示(L)
9. 図のようにL面寸法200×200mmで面取処理がおこなわれました。

