

～汎用作画編集編～

目次

汎用図形の作画を練習してみましょう

1. 開く
2. 線分（スナップ）
3. 文字
4. 注釈 表
5. 円（距離指定）
6. 平行寸法
7. 複写
8. プロパティ（スタイルの変更）
9. 選択削除
10. 塗り・ハッチング
11. 名前を付けて保存

マウスの使い方

1

…指示位置をクリック（左クリック）します。

1 右

…指示位置をマウス右ボタンでクリックします。

1 W

…指示位置をダブルクリック（左2回クリック）します。

1

…マウスを表示位置に近づけます。

1 Ctrl

… [Ctrl] キーを押しながらクリック（左クリック）します。

1 Shift

… [Shift] キーを押しながらクリック（左クリック）します。

1 右

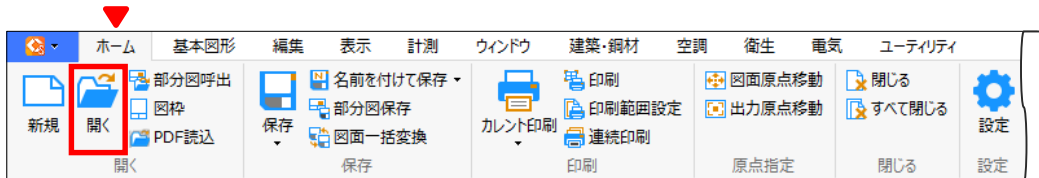
…マウス右ボタンをクリックしたまま移動します。

右ドラッグマウス移動

1. 図面を開きましょう

Operation

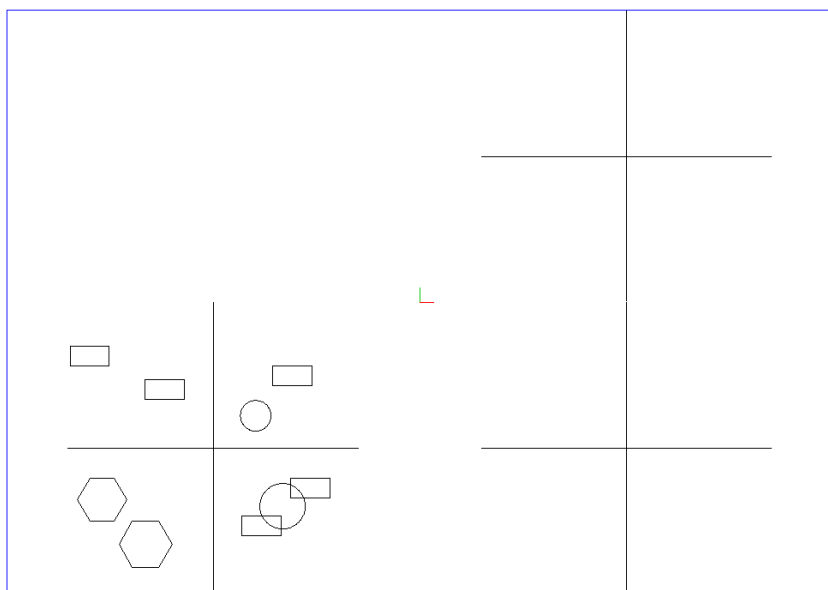
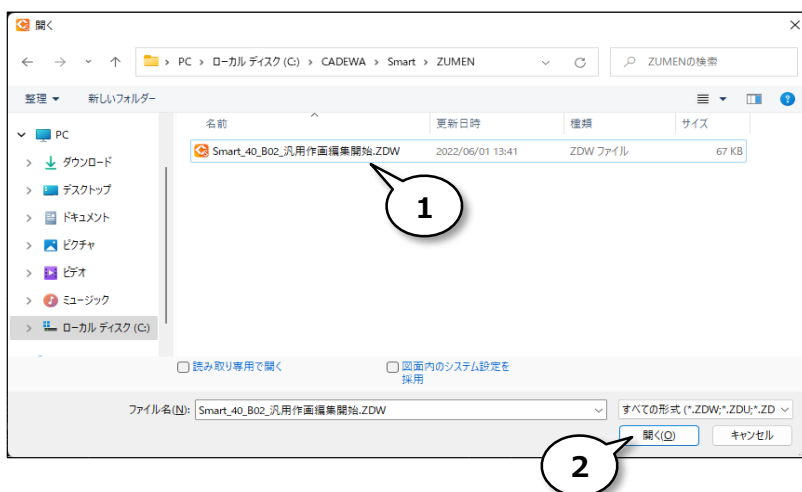
開く



使用する図面は
Smart_40_B02_汎用作画編集開始.ZDW

① 図面を選択します

② 開く

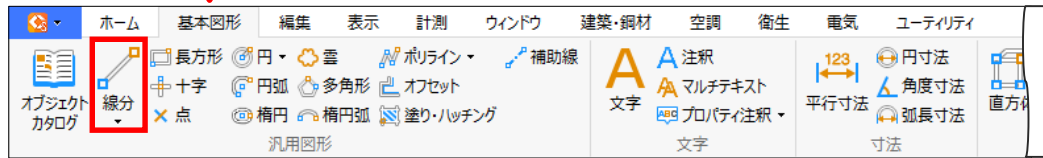


2.

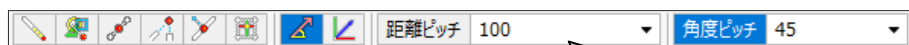
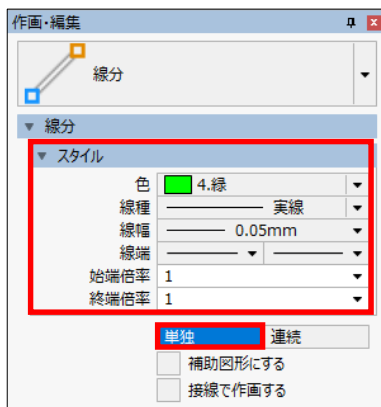
線分を作画してみましょう

Operation

線分



- ① 作画モード・スタイルを設定します



作画したいスタイル・モードに設定します。

長さや角度は「スナップ」を利用して指定します。

1

3

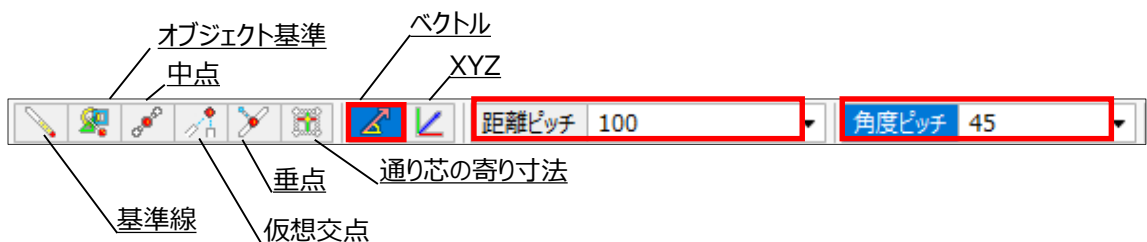
2

- ② 始点を指示してください
③ 終点を指示してください

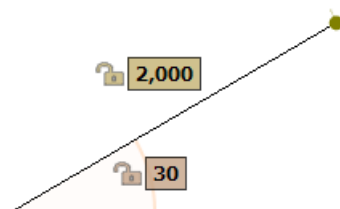
※図面左上の空いたスペースに作画しましょう

補足説明

スナップ



作画時の長さや角度は「スナップ」の「距離ピッチ」や「角度ピッチ」に従います。ONにすると設定した数値毎に距離、角度を確認しながら作画できます。(OFFにするとフリー作画になります。)
「ベクトル」表示ONにすると下のように、距離、角度を確認しながら作画できます。
また、「ベクトル」表示中に [F2] キーを押すと数値を直接入力できます。
(もしくは、[A] キー：角度、[D] キー：距離が入力できます。)



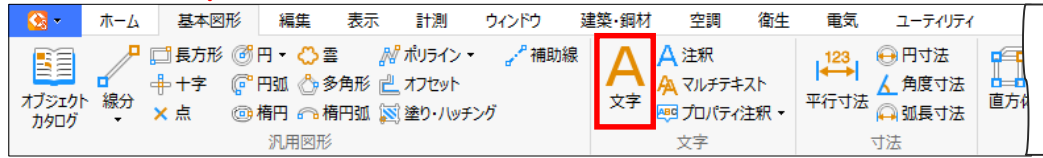
「ベクトル」表示ON

3.

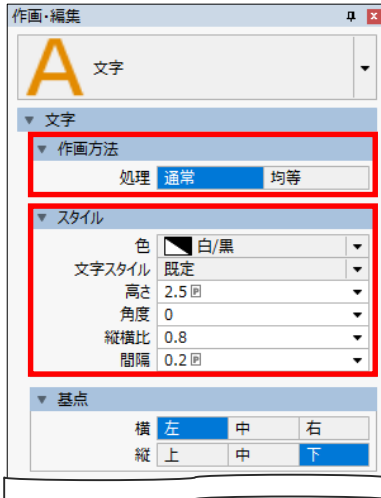
文字を作画してみよう

Operation

文字



- ① 文字を入力します
- ② 作画モード・スタイルを設定します
*処理：通常



富士通

- ③ 配置点を指示してください

※図面左上の空いたスペースに作画しましょう



文字入力後は「半角/全角」キーを押し、「ひらがな」入力から「半角英数」入力に戻しましょう。

補足説明

文字の作画と編集

文字のみ作画する場合は「文字」、引き出し線付き文字や枠付き文字は「注釈 表」、複数行の文字列の作画は「マルチテキスト」をご利用ください。

作画後の文字の編集は次の機能をご利用ください。

「プロパティ」：文字内容やスタイルの変更

「文字編集」：複数文字の内容変更や文字基点の変更（「文字基点変更」は、「文字編集」内の機能です。リボンから直接起動できます。

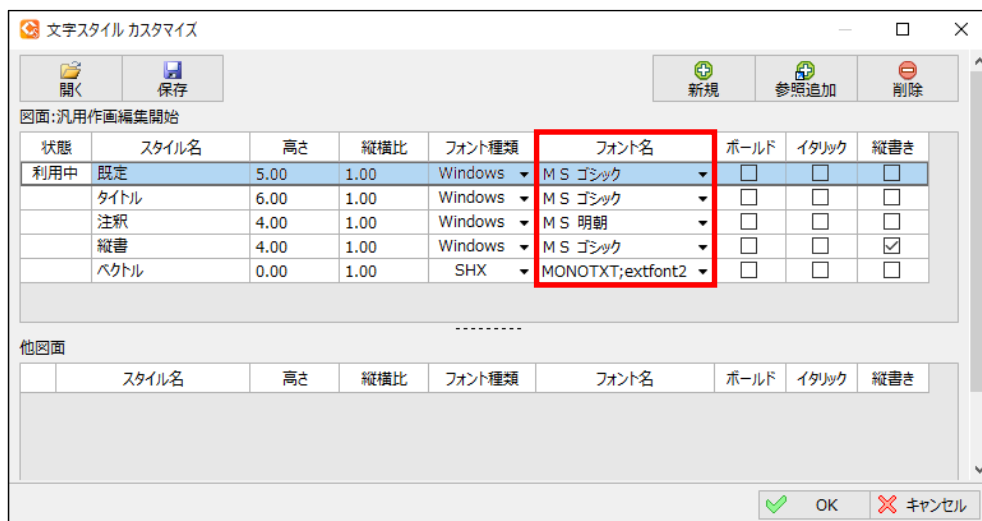
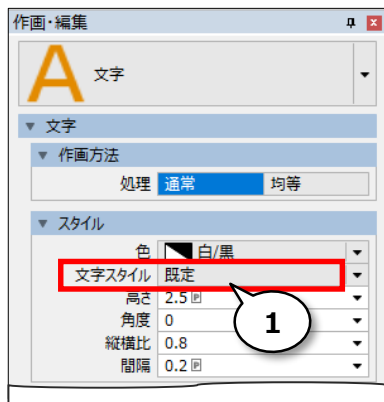
ただし、「注釈」「マルチテキスト」で作画した文字は、「文字基点変更」の対象外となります。）

「文字の検索と置換」：作画文字の検索や置換

「マルチテキスト編集」：マルチテキストで作画した文字の編集

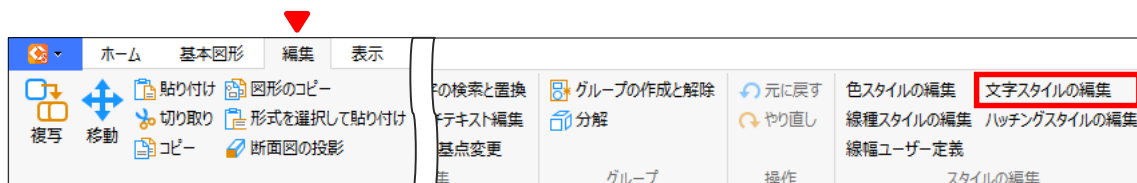
文字フォントについて

フォントは文字スタイルに割り当てられています。
文字スタイルの確認・編集は、スタイル名をクリックして表示される「文字スタイル カスタマイズ」で行います。



使用済みの文字スタイルに対し、割り当てフォントを変更すると、作図済み文字のフォントも変わります。
新しいフォントで文字を作図したい場合は、新規に文字スタイルを作成してご利用ください。

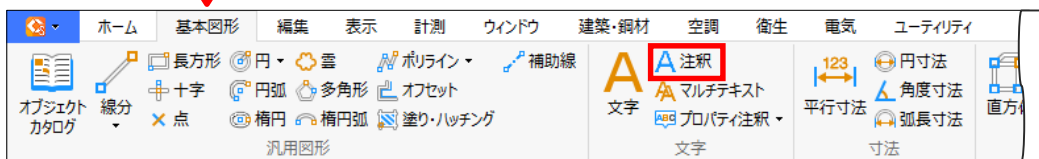
「文字スタイルカスタマイズ」画面はリボンから起動することもできます。



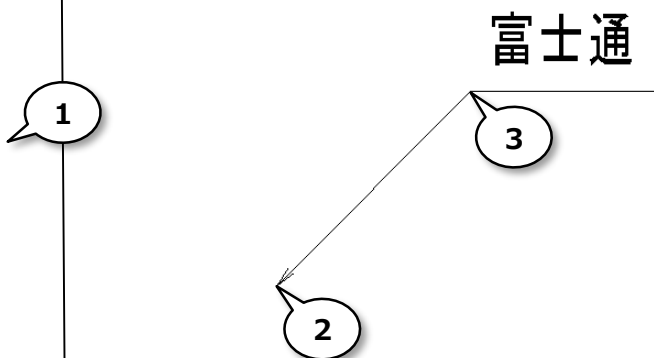
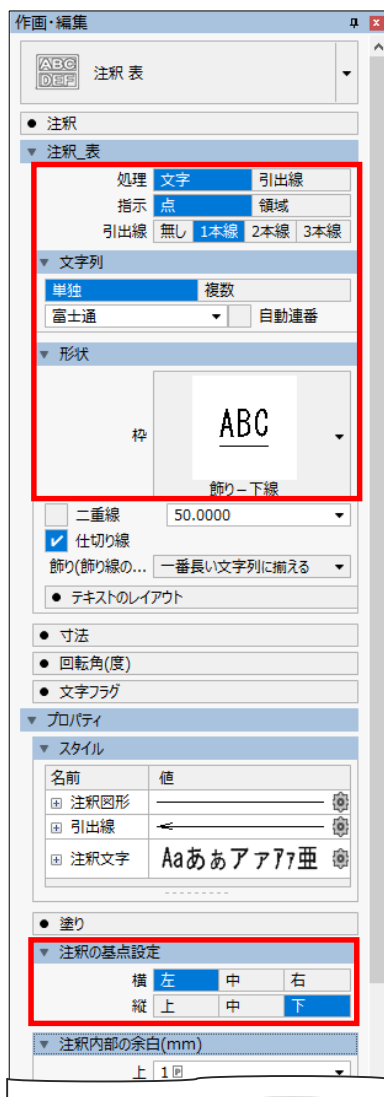
4. 注釈を作画してみよう

Operation

注釈 表



- ① 作画モードを設定します
 *処理：文字 *指示：点
 *引出線：1本線
 *文字列：単独、富士通と入力
 *枠：飾り-下線
 *横：左、縦：下



※図面左上の空いたスペースに作画しましょう

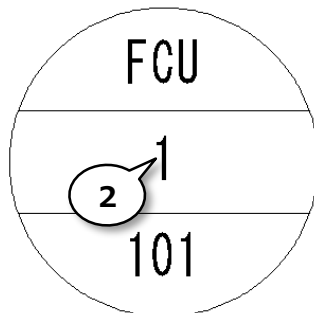
- ② 引き出し点を指示してください

- ③ 配置点を指示してください

- ① 作画モード・スタイルを設定します
- *引出線：無し *文字列：複数
 - *列数：1 行数：3
 - *1行目：FCU 2行目：1 3行目：101
を入力
 - *枠：円、*「仕切り線」をON
 - *横：中、縦：中



1



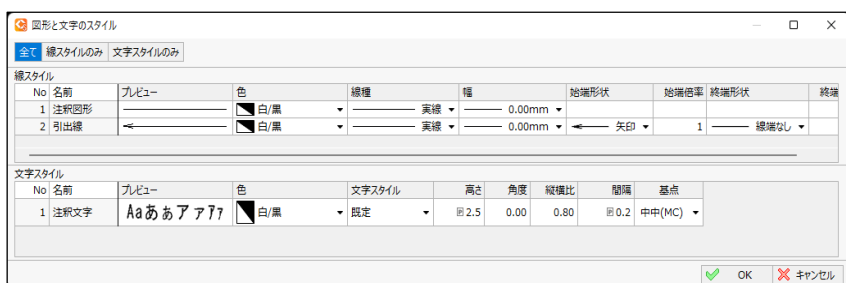
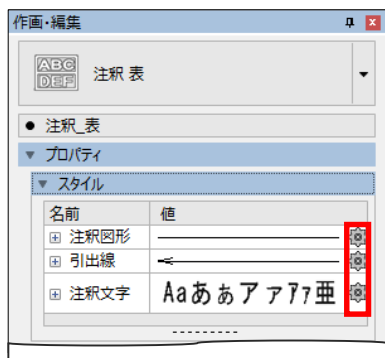
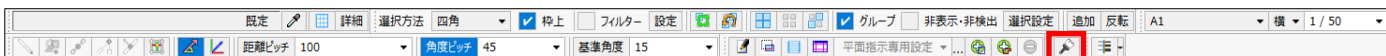
- ② 配置点を指示してください

※図面左上の空いたスペースに作画しましょう



スタイル設定

作画編集パネルに「」マークのあるスタイルは  アイコンからもスタイル設定画面を表示できます。



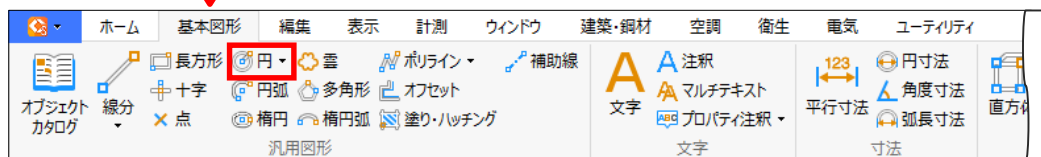
1

5.

距離を測った位置に円を作画してみましょう

Operation

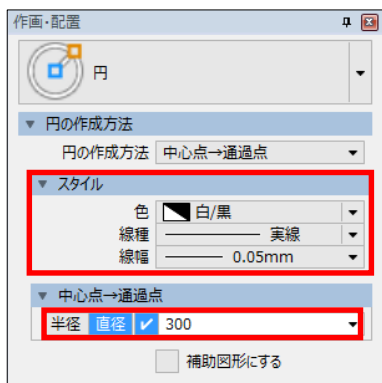
円



① 「ベクトル」「距離ピッチ」をONにします

② 作画モード・スタイルを設定します

*直径：300

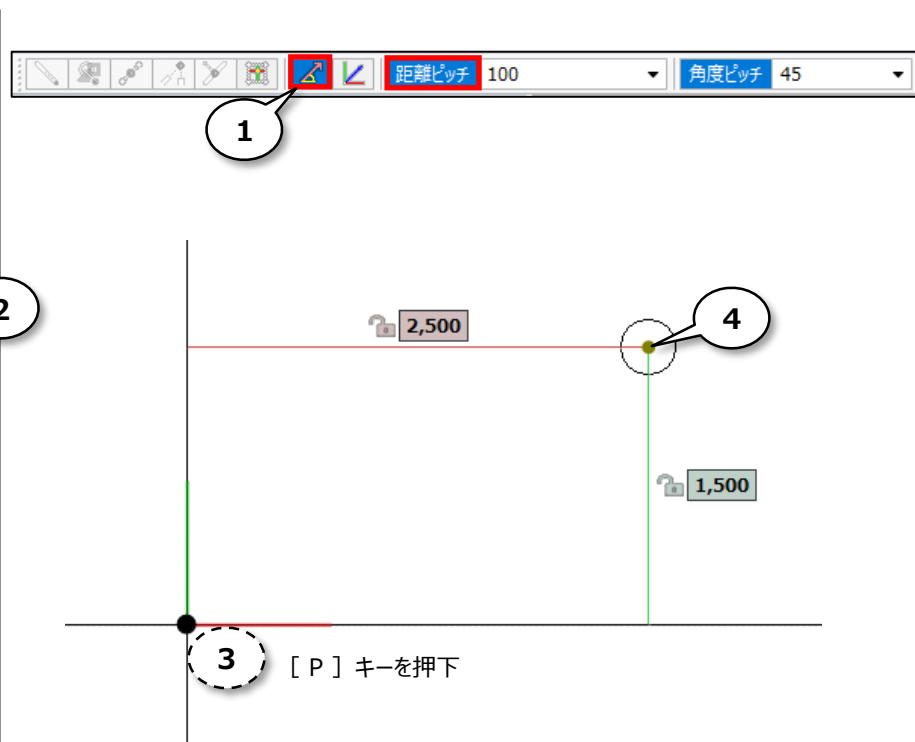


③ 距離計測する基準位置を指定します

*マウスを中点（[/] マークが表示される）に移動し [P] キーを押す

④ 円の中心点を指示してください

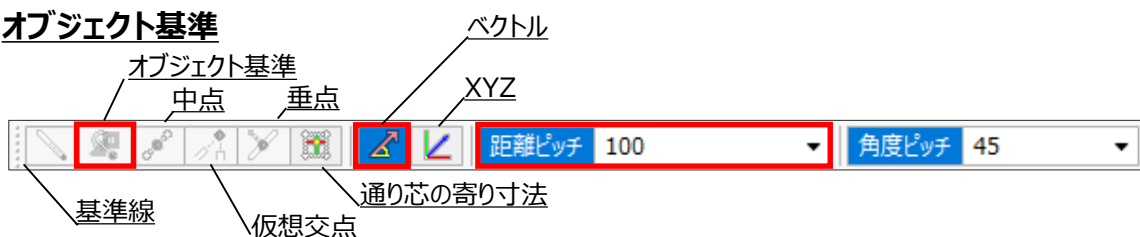
*XY距離を確認しながらクリック



※図面右上の十字を使って作画しましょう

補足
説明

オブジェクト基準



[P] キーを押すと、「スナップ」の「オブジェクト基準」をONにした状態になり、近くの検出点を基準点として距離が表示されます。

解除するには、「オブジェクト基準」をOFFにするか、もしくは [Esc] キーを押します。

また、「XYZ」表示中に [F2] キーを押すと数値を直接入力することができます。（もしくは、[X] キー：X値、[Y] キー：Y値、[Z] キー：Z値が入力できます。入力箇所は [Tab] キーで切り替わります。）

その他のモード

「基準線」：基準角度となる線分を指定します。

「中点」：点検出時、このボタンをONにすると、その後指示した2点の中点が検出点になります。

「通り芯の寄り寸法」：通り芯からマウス位置までの距離を表示します。

解除するには、「通り芯の寄り寸法」をOFFにします。

「垂点」：指示した点から指示したオブジェクトにおろした垂点を検出点にします。

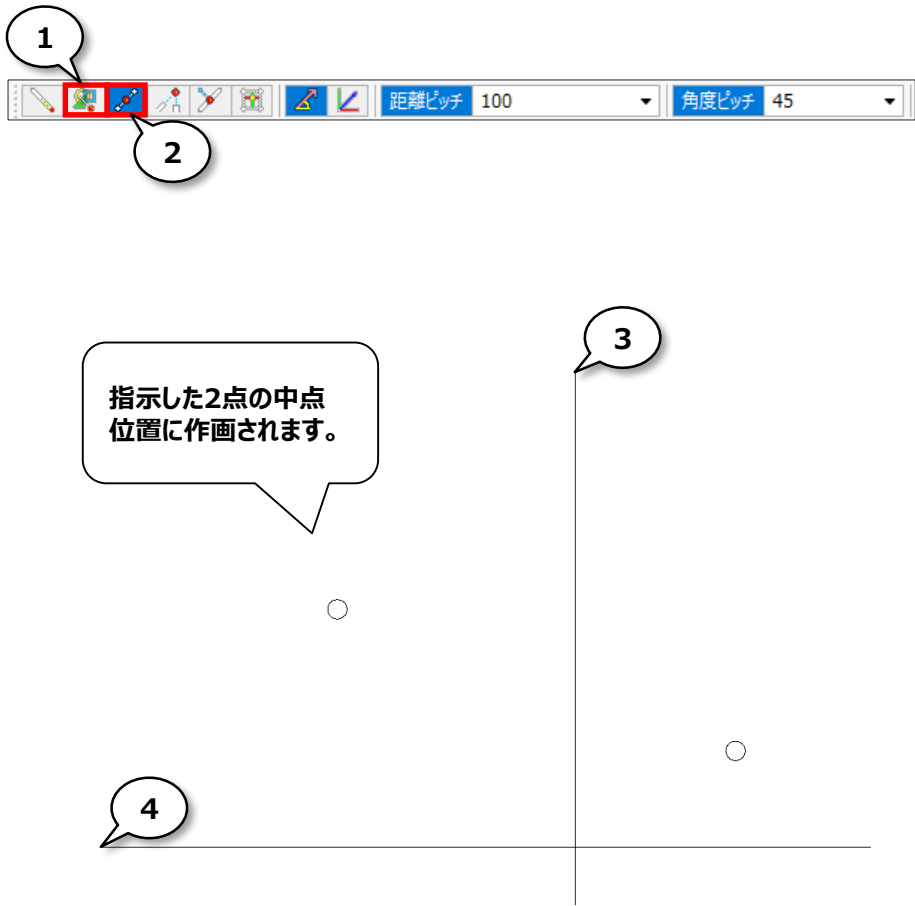
「仮想交点」：指示した2つのオブジェクトの交点を検出点にします。

①「オブジェクト基準」をOFFにします

②「中点」をONにします

③ 中点のうち、1点目を指示します
*十字の垂直線の上側をクリック

④ 中点のうち、2点目を指示します
*十字の水平線の左側をクリック



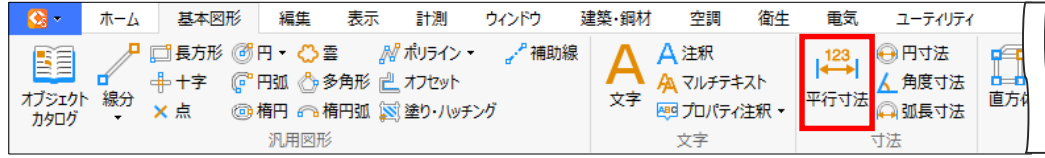
※図面右上の十字を使って作画しましょう

6.

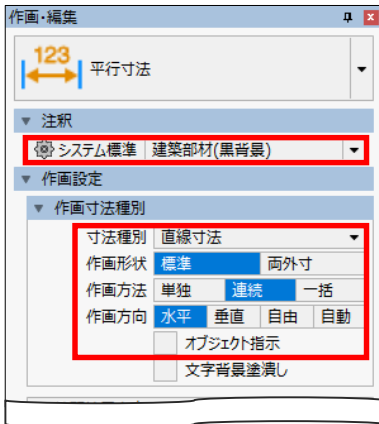
寸法を作画してみよう

Operation

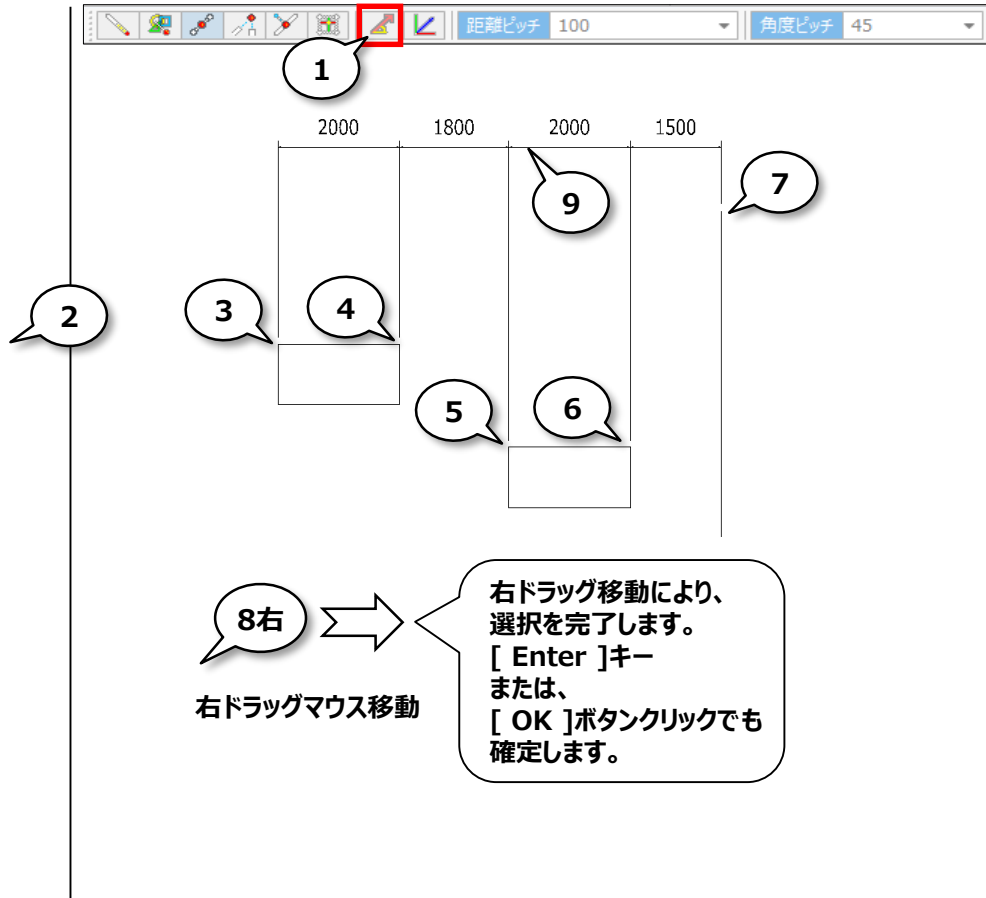
平行寸法



- ① 「ベクトル」をOFFにします
- ② 作画モードを設定します
 - *プリセット：建築部材（黒背景）
 - *作画形状：標準
 - *作画方法：連続
 - *作画方向：水平
 - *「オブジェクト指示」をOFF



- ③ 始点を指示してください
- ④～⑦ オブジェクト指示をしてください
- ⑧ 右 選択完了
- ⑨ 寸法位置を指示してください



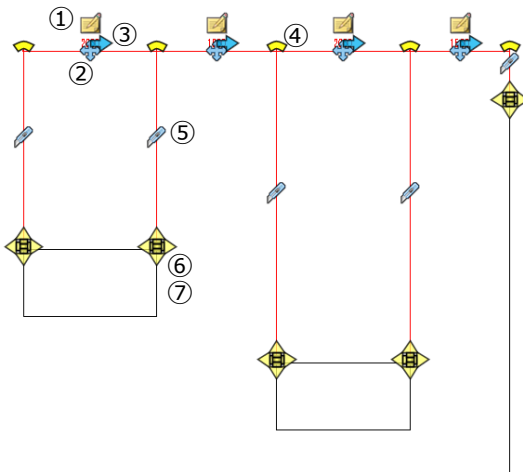
右ドラッグマウス移動

右ドラッグ移動により、
選択を完了します。
[Enter]キー
または、
[OK]ボタンクリックでも
確定します。

補足 説明

寸法の変更

寸法の変更はハンドル状態から行います。（ハンドル状態にするには、全てのコマンドを終了してください。）
クリックすると以下の操作が行えます。



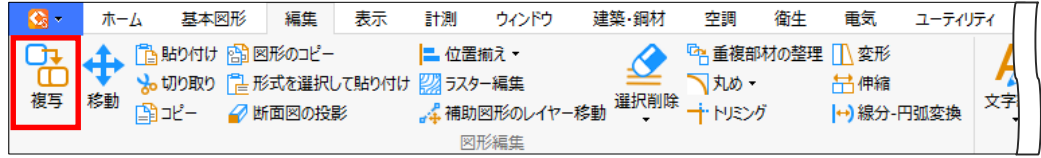
- ① 寸法値入力：寸法の変更ができます
- ② 寸法の位置を変更できます
- ③ 寸法の文字の位置を変更できます
- ④ 寸法線の追加ができます
- ⑤ 寸法線の削除ができます
- ⑥ 横矢印で引出線の位置を変更できます
- ⑦ 縦矢印で引出線の長さを変更できます

7

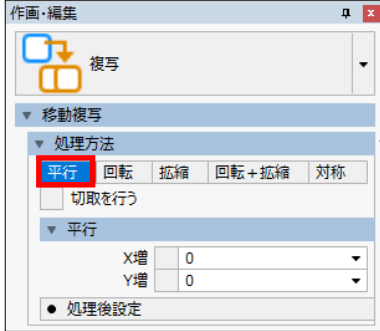
図形を複写してみましょう

Operation

複写



- ① 複写方法を設定します
*処理方法：平行



- ② 複写するオブジェクトを選択してください

- ③ 選択範囲の終点を指示してください

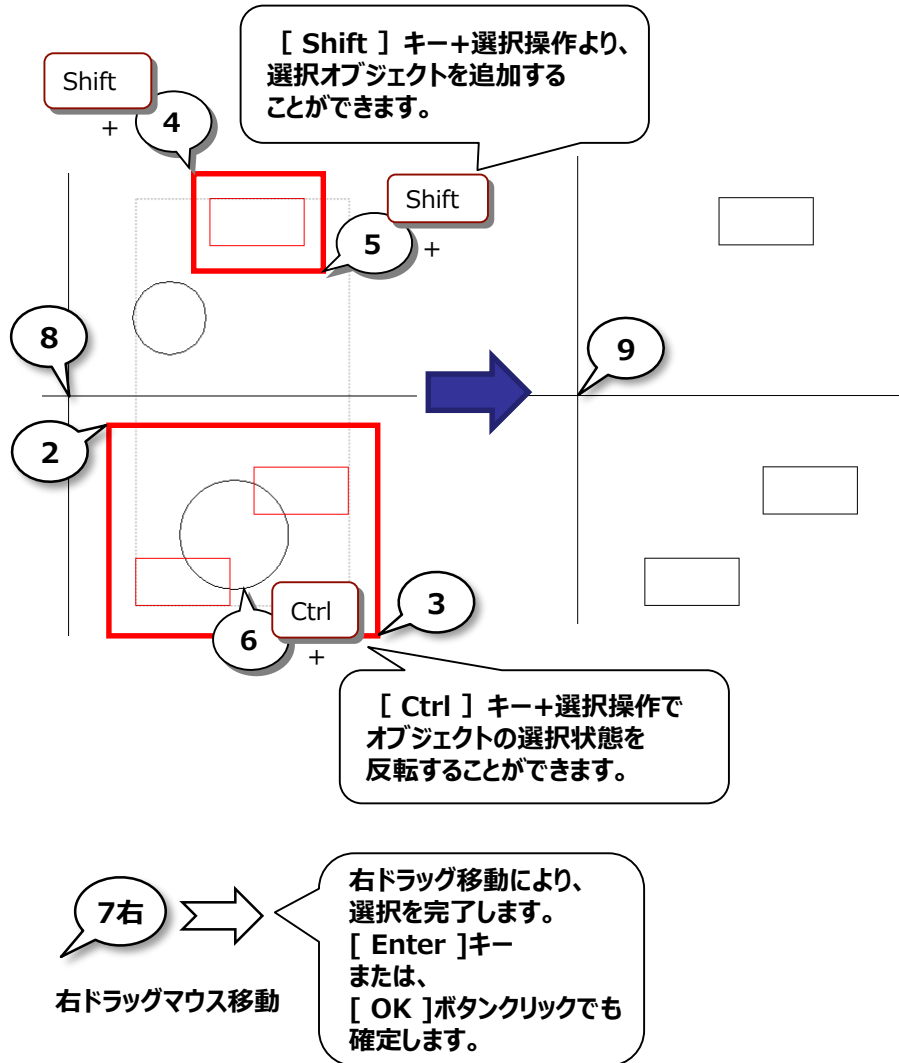
- ④⑤ 追加するオブジェクトを選択します
*[Shift]キーを押したまま範囲を選択

- ⑥ 選択解除するオブジェクトを選択します
*[Ctrl]キーを押したままオブジェクトを選択

- ⑦ 右 選択完了

- ⑧ 処理元原点を指示してください

- ⑨ 処理先原点を指示してください



オブジェクト選択の基本

オブジェクトの選択は次の方法で行います。
 オブジェクト上でクリック：単独選択
 オブジェクトのないところでクリック：範囲選択始点

キーを押しながら操作すると、追加選択、選択の反転が行えます。

[Shift] キー + 選択操作：必ず枠選択を開始、選択オブジェクトの追加

(選択ツールバーの「追加」ボタンONにすることでも追加選択が行えます。)

[Ctrl] キー + 選択操作：選択オブジェクトの反転 (選択状態のものは選択解除、未選のものは選択に。)

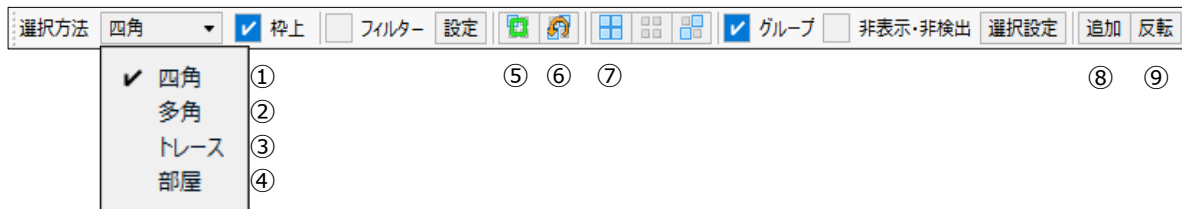
(選択ツールバーの「反転」ボタンONにすることでも反転選択が行えます。)

次候補の選択

マウスをオブジェクトに近づけると、検出状態のオブジェクトは色が変わります。
 複数のオブジェクトが重なっている場合、[Tab] キーで次の候補に切り替えることが出来ます。

オブジェクトの選択方法

オブジェクトの選択には次のような方法があります。



- ①「四角」：四角形で範囲選択します。
- ②「多角」：多角形で範囲選択します。
- ③「トレース」：トレースで選択します。ダクトやケーブルラックなどは「トレース」選択が便利です。
(ルート全体／区間指示／方向指示が選択できます。)
- ④「部屋」：作画済の部屋を指示し、指示された部屋の範囲内にあるオブジェクトを選択します。
- ⑤「同選択」：指示したオブジェクトと、同じ名称のオブジェクトを選択します。
- ⑥「再選択」：前回選択したオブジェクトを再度選択状態にします。
- ⑦「全選択」：図面に作画されているオブジェクトを全て選択します。
- ⑧「追加」：ONにしている間、追加選択を行います。「反転」をONにするとOFFに変わります。
- ⑨「反転」：ONにしている間、反転選択を行います。「追加」をONにするとOFFに変わります。

オブジェクトの選択解除

画面上何も無いところでマウス右クリックすると、選択を解除します。
 ([Esc] キーを押すことでも選択を解除できます。)

8.

作画済オブジェクトのスタイルを変更してみましょう

Operation

プロパティ

ガイドメッセージ上で右クリックし、全てのコマンドを終了

右クリック

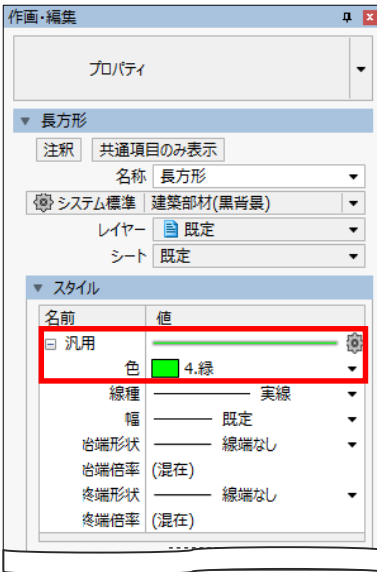
複製 キャンセル 処理先原点を指示して下さい

① 作画済みの長方形をクリックします

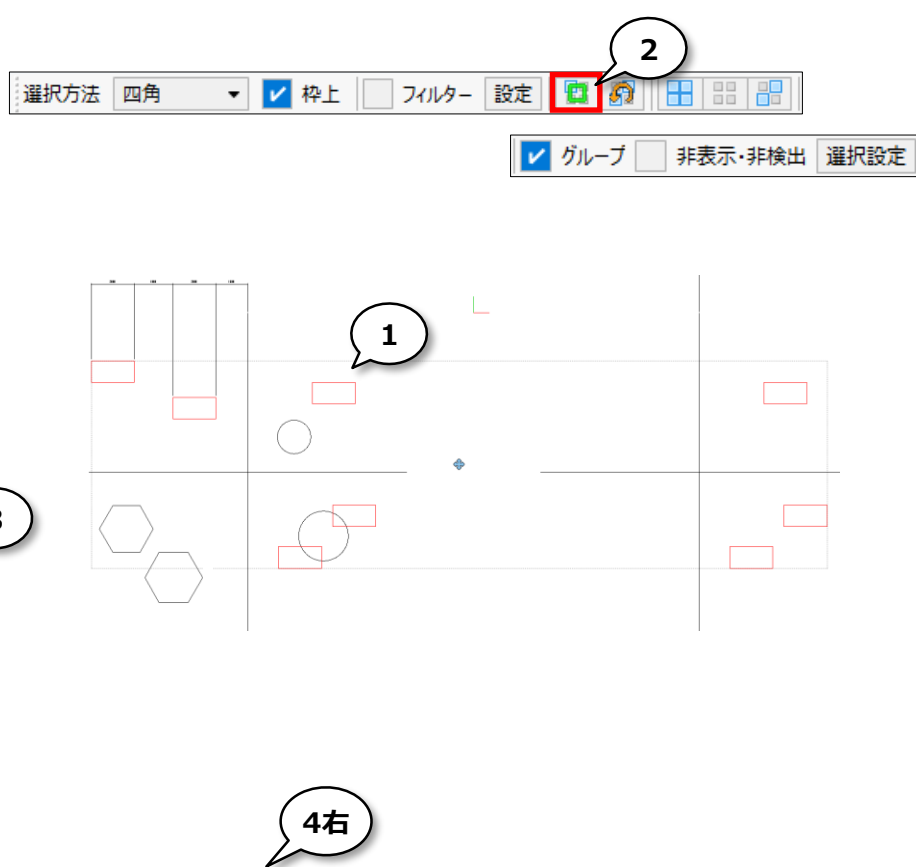
② 「同選択」ボタンをクリックします

③ 作画スタイルを変更します

*スタイル：色「4.緑」




④ 右 選択解除



補足説明


スタイル変更方法について

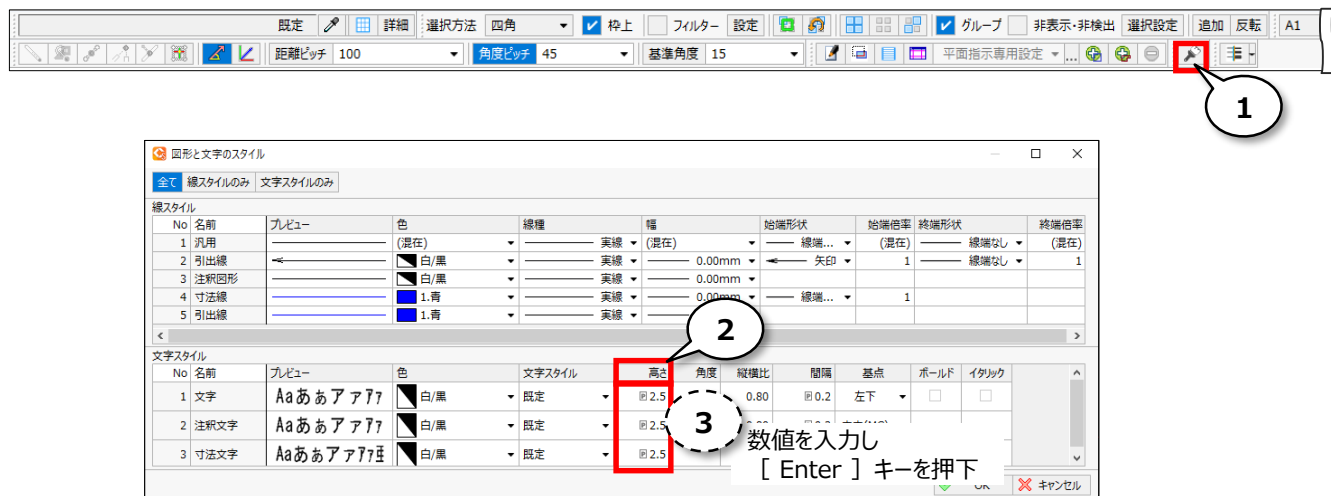
作画済みオブジェクトのスタイル変更は、プロパティ以外に  をクリックして表示される「図形と文字のスタイル」画面でも行えます。

また、「ユーティリティ」-「プリセット変更」を使用すると、指定したプリセットに合わせたスタイル変更が行えます。複数の図形や文字をまとめて変更する場合は、次ページのような方法があります。

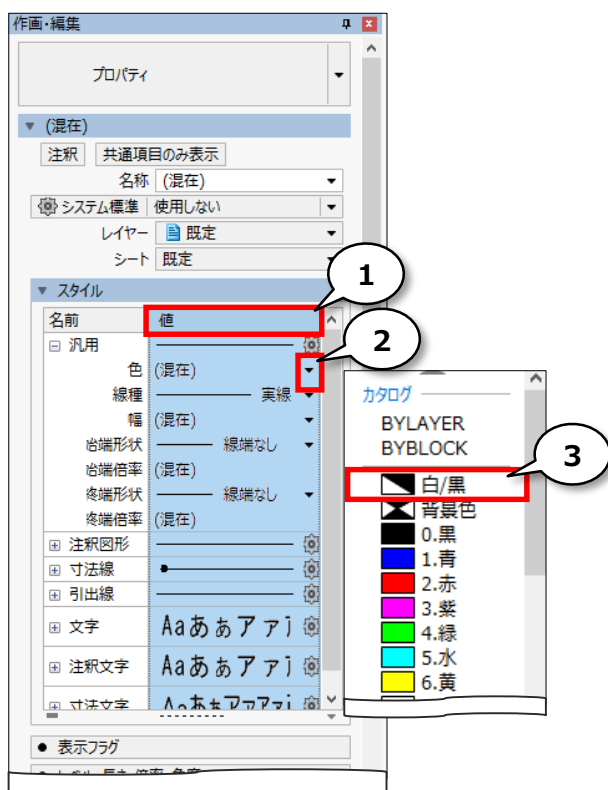


スタイル変更方法について（続き）

- ・文字の高さをまとめて変更する方法
変更したいオブジェクトを選択後、 をクリックします。
変更したい項目タイトル「高さ」をクリックすると、「高さ」列が全て選択されます。
変更後の文字高さを入力して [Enter] キーを押すと、選択列全ての値が変更されます。



- ・図形と文字のスタイルをまとめて変更する方法
変更したいオブジェクトを選択後、プロパティのスタイルを表示します。
タイトル「値」をクリックすると、全オブジェクトの値が変更対象になります。
色を選択すると、選択した全てのオブジェクトの色が変わります。

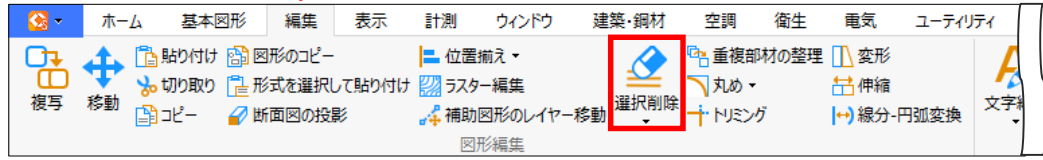


9.

選択削除をしてみましょう

Operation

選択削除



条件指定してオブジェクトを選択します。

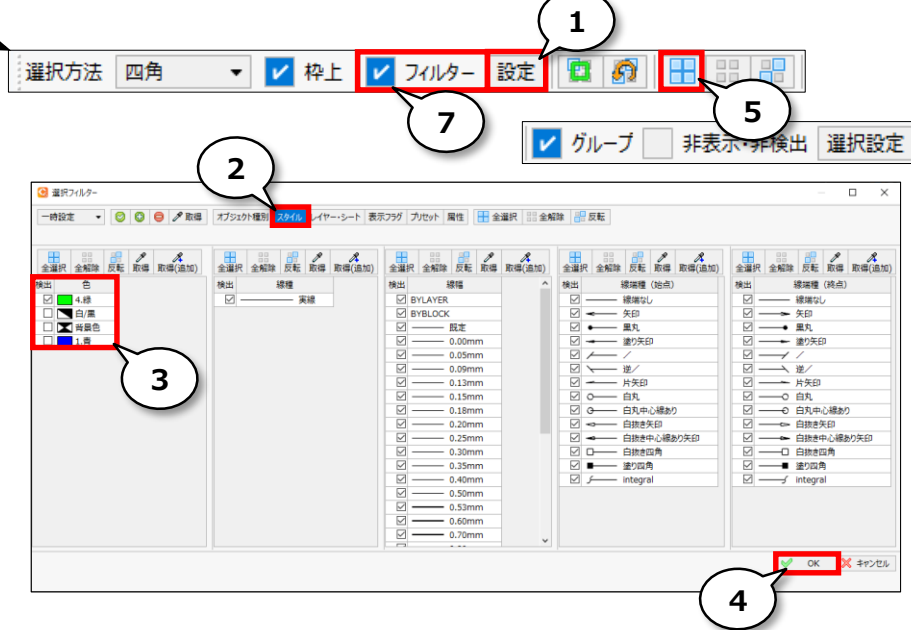
① 「設定」ボタンをクリックします

② 選択フィルターを設定します
*「スタイル」をON

③ 色「4.緑」以外のチェックをOFFにします

④ 「OK」をクリックします

⑤ 「全選択」をクリックします



⑥ 右 選択完了

⑦ 「フィルター」のチェックをOFFにします

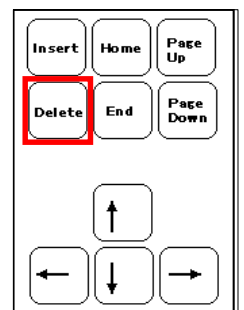
右ドラッグマウス移動

右ドラッグ移動により、
選択を完了します。
[Enter]キー
または、
[OK]ボタンクリックでも
確定します。

補足
説明

その他の削除方法

[Delete] キーを押すと「単独削除」が起動し、指示したオブジェクトを削除できます。
再度 [Delete] キーを押すと [Delete] モードが解除されます。



10. 塗り・ハッチングを作画してみましょう

Operation

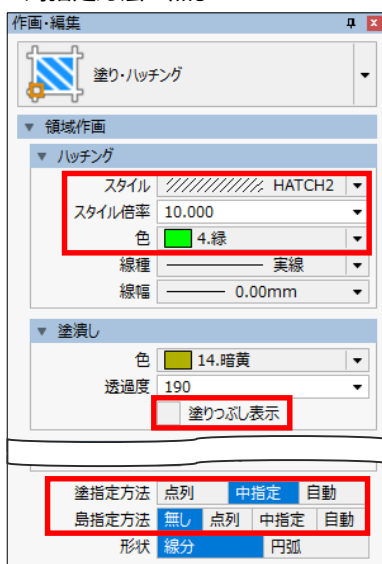
塗り・ハッチング



ハッチングを作画します。

① ハッチングのスタイルを設定します

- *スタイル：HATCH2
- *スタイル倍率：10
- *色：4.緑
- *「塗りつぶし表示」をOFF
- *塗指定方法：中指定
- *島指定方法：無し



1

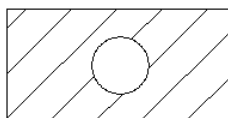
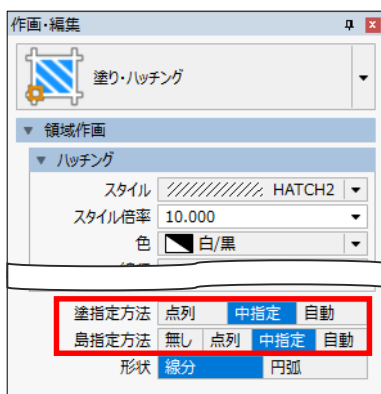
2

② 塗領域を指示してください

補足説明

島指定について

塗り、ハッチングを行う領域の中に、一部塗りやハッチングを作画しない領域がある場合は、「島指定」をご利用ください。



塗り潰しを作画します。

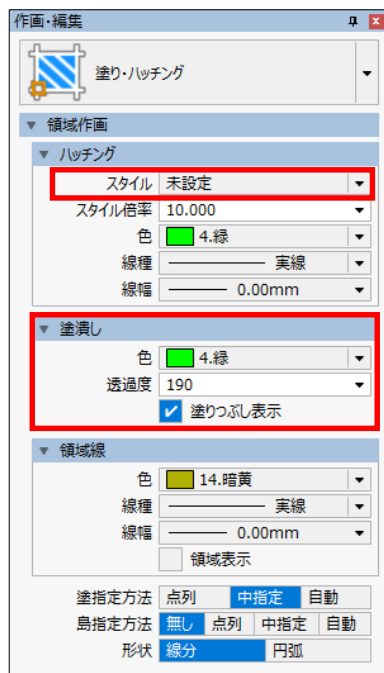
① 塗り潰しのスタイルを設定します

*スタイル：未設定

*色：4.緑

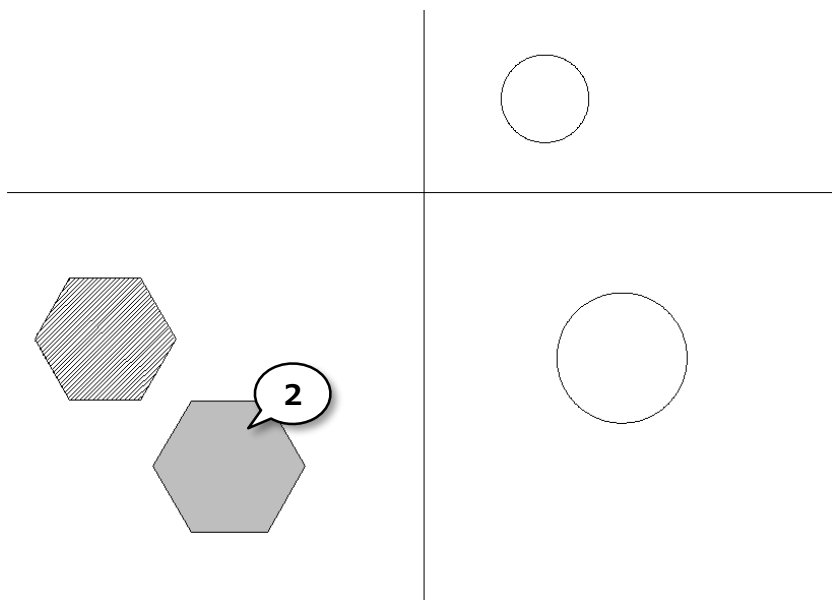
*透過度：190

*「塗りつぶし表示」をON



1

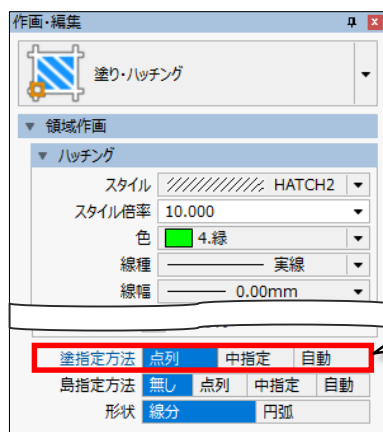
② 塗領域を指示してください



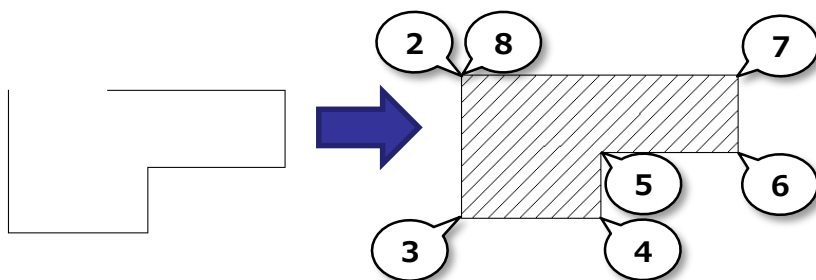
補足説明

塗指定方法について

閉じられていない範囲に作画する場合や、「中指定」「自動」でうまく作画できない場合は、「点列」での作画をお試しください。



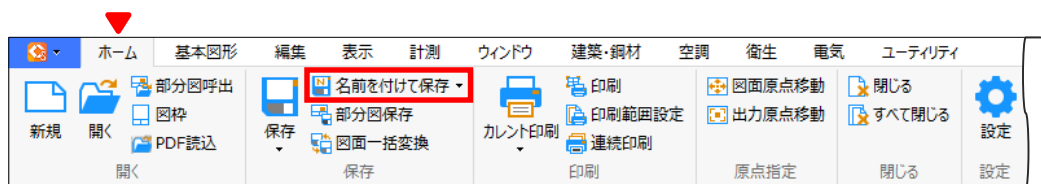
1



11. 図面を保存してみましょう

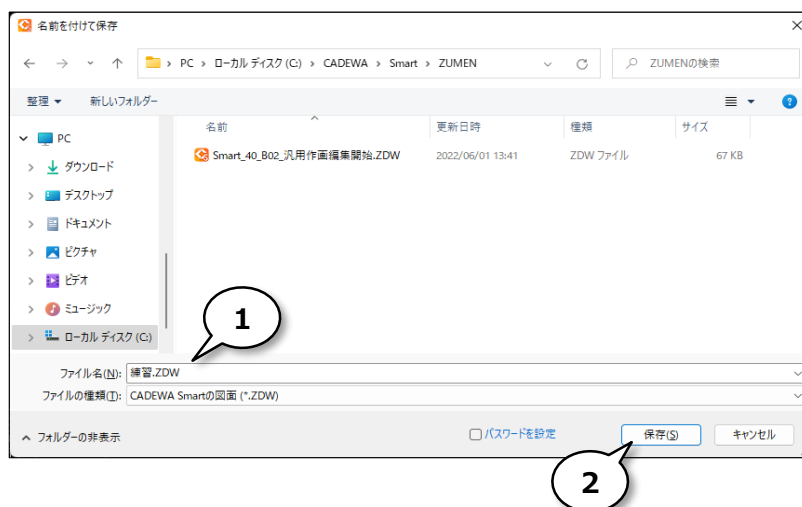
Operation

名前を付けて
保存



① ファイル名を入力します
*練習.ZDW

② 保存



補足
説明

ZDW形式で保存する

作画、編集したファイルは、必ずCADEWA Smartの図面形式(ZDW)で保存しておきます。
器具や配線、配管、ダクトなどCADEWA Smartで作画した部材には、独自の情報が付加されています。
DXF/DWG/JWWなどの形式で保存する場合も、ZDW形式で最終データを保存した後、保存し直しましょう。

