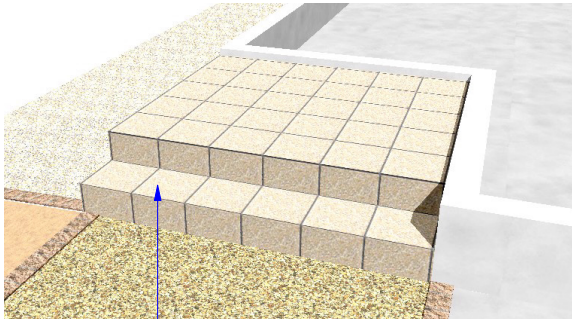


# 階段の設定をする

下の図を元に階段の設定をしましょう。



階段：300角タイル貼  
2段 GL±0~GL+300まで

階段をダブルクリックすると、設定画面(階段デザイナー)が起動します。  
高さ・段数・踏面幅・蹴上の仕上げが設定できます。

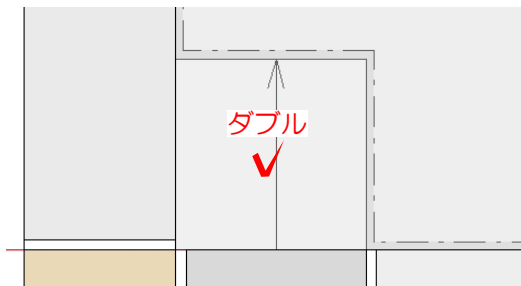


ユニット

レイヤは「ユニット」



ユニット



## 1 階段設定

階段の設定をします。

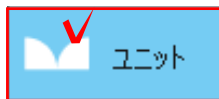


画面の拡大、縮小をして階段が大きく見えるようにしておきましょう。

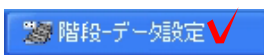
1-1 レイヤを「ユニット」にし、配置した階段をダブルクリックをします。



【ダブルクリックしても設定画面が表示されないときは・・・】



ユニット



階段データ設定

または



ON

何度もダブルクリックしてしまうと、設定画面が隠れてしまいます。ダブルクリックしたら少し待ちましょう。

《チェック1》

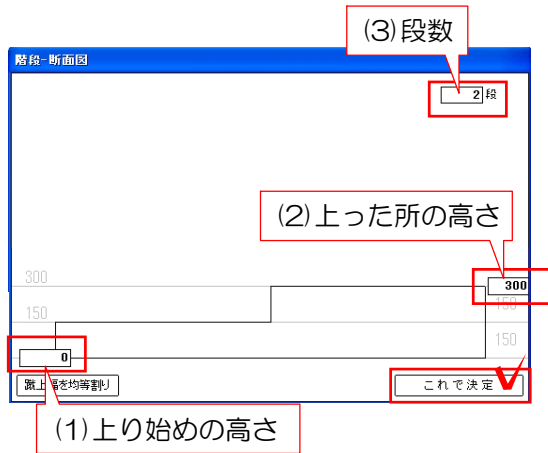
レイヤは「ユニット」になっていますか？  
それ以外のレイヤボタンが押されていると階段が選択できません。

《チェック2》

画面下のタスクバーに「階段データ設定」が表示されていますか？表示されている場合は、クリックしましょう。

階段の設定画面が表示されます。

**断面図**



階段の高さ・段数を設定します。

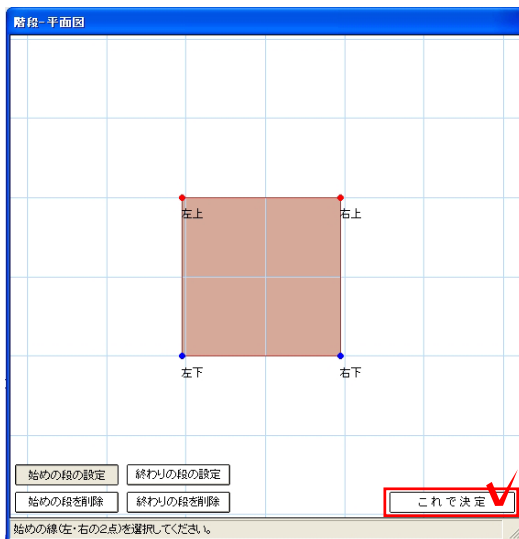
「断面図」で階段の上り始めの高さ、階段を上った所の高さ、段数を設定します。

1-2 作成したい階段は  
 上り始めの高さ：GL±0→(1)  
 上った所の高さ：GL+300→(2)  
 段数：2段→(3)

(1)(2)(3)の順番で数値を入力します。  
 入力したら、「これで決定」をクリックします。

次の工程に進みます。

**階段方向設定**



階段の向きを設定します。

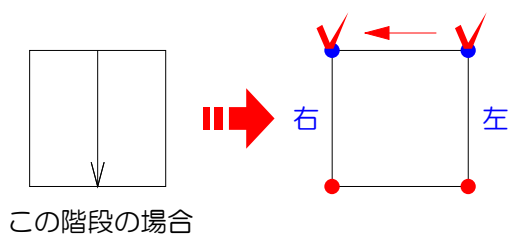
「階段方向設定」で階段の向きを設定します。  
 大抵の場合は特に設定をせず、そのまま進みます。

1-3 表示された画面に●が2つ、●が2つあるのを確認してください。

1-4 ●が始めの段の横幅、●が階段一番奥の横幅です。作成したい階段とそれぞれの幅が異なっている時は、画面左下の「削除」をしてから「設定」をします。

1-5 「これで決定」をクリックし、次の工程に進みます。

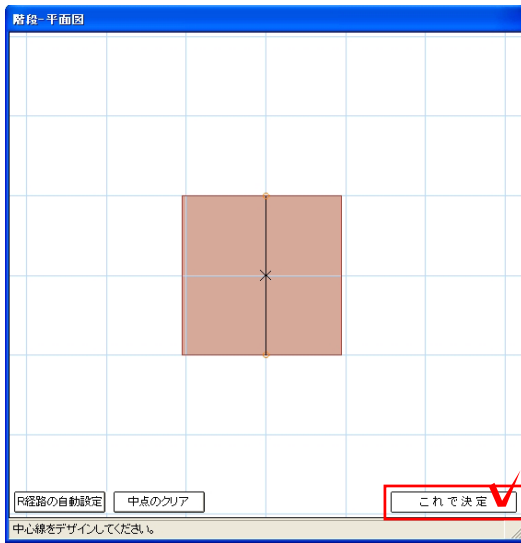
**【階段の始め・終わりの幅を設定する】**



「設定」をする時は、進行方向に向かって左・右の順に頂点をクリックします。

クリックする順番を間違えると、この先の設定がうまくいきません。進行方向を確認してから指定しましょう。

### 経路設定



階段の経路を設定します。

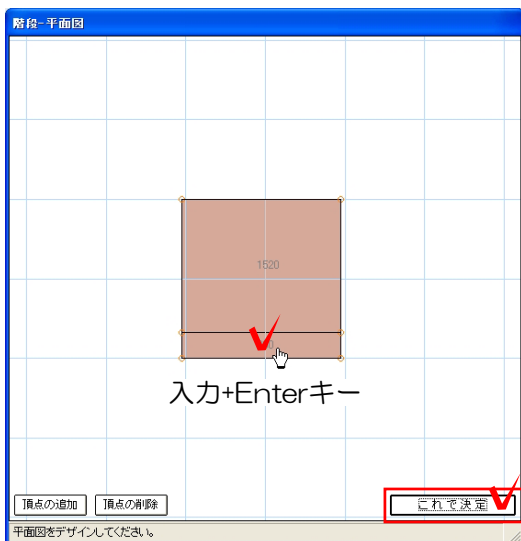
「経路設定」で人が通る経路の設定をします。大抵は設定をせず、そのまま進みます。

1-6 階段の中央に表示されている線の上を人が歩くラインだと考えてください。形状が複雑な階段でなければ、設定をせずにそのまま進みましょう。

設定をする場合は、ライン中央にある×をドラッグすると、線の形状を変形することができます。


1-7 「これで決定」をクリックし、次の工程に進みます。

### 踏面設定



踏面を設定します。

「踏面設定」で階段1段分の踏面幅を設定します。

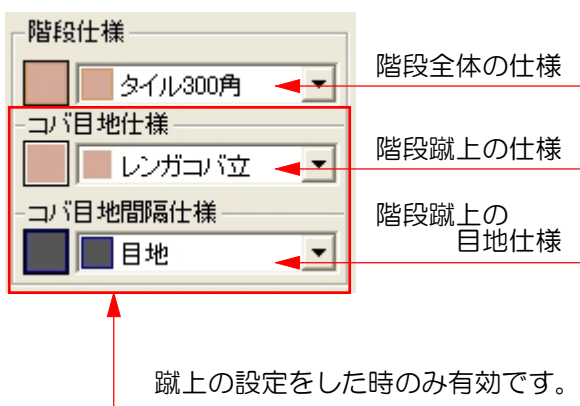
1-8 指定した踏面の数値にマウスを合わせ、 になったらクリックします。

1-9 数値入力欄が表示されたら、指定したい数値を入力してEnterキーを押します。

1段目の踏面幅：300  
で設定します。

1-10 各段の幅が指定できたら、「これで決定」をクリックし、次の工程に進みます。

### 仕上げ



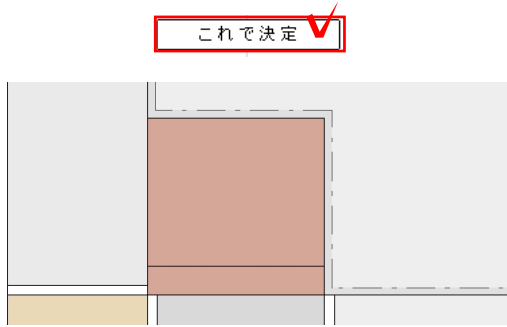
蹴上の仕上げや目地を設定します。

「仕上げ」で蹴上の仕上げや目地、階段の仕様を選択します。

階段の仕様

1-11 階段の仕様は初めに選択した階段ユニットの仕様になっています。変更したい場合は、右の▼をクリックして変更しましょう。

階段仕様：300角タイル  
で設定します。



1-12 指定できたら、「これで決定」をクリックします。

階段の設定ができました。

保存しましょう。

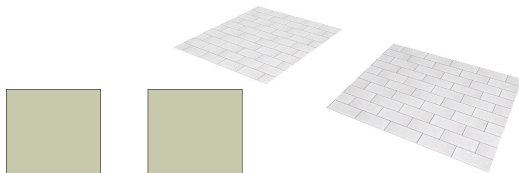


参考 [階段]を検索

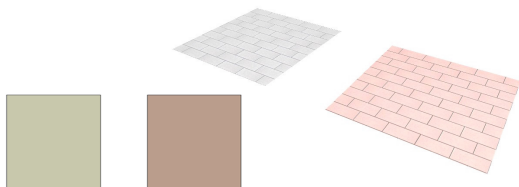


### 【仕様とは・・・】

仕様が同じだと・・・  
同じ素材の仕上がりになります。



仕様を変えると・・・  
違う素材の仕上がりになります。



作図をする時に必ず設定する項目です。オーセブンCADでは図形に割り当てる素材のことを「仕様」と呼びます。ユニットの中にはあらかじめ仕様が割り当てられています。必要があればこの仕様を変えて、違う素材として設定をします。

※仕様の変更方法は各ユニットによって異なります。

※仕様名は実際の仕上材と一致するものではありません。希望する仕様がない場合は、他の仕様で代用しましょう。