敷地-建物

土量計算(システムアップ機能)

物件作図後に搬出・搬入土量を計算することができます。
鋤取り調整・埋戻し調整を行う事で精度の高い計算を行えます。

【RIKCAD9】
メニューバー[敷地-道路]＞[土量計算パレットを表示]をクリック

【RIKCAD8】
メニューバー[敷地-建物]＞[土量計算パレットを表示]をクリック

土量計算パレットが表示されます。

① 「造成前土量」（メッシュ）を作図する際の注意点
② 作図した「造成前土量」を取得し計算結果を行います
③ 「鋤取り調整」「埋戻し・盛土調整」した値をクリアします
④ 鋤取り範囲×鋤取りレベルの値をベース土量から引きます
⑤ 作図済の要素のうち鋤取りを行う要素を選択し面積取得します
⑥ 選択した要素領域の鋤取りレベルを入力します
⑦ 埋戻し・盛土範囲×埋戻しレベルの値をベース土量に加えます
⑧ 作図済の要素のうち埋戻しを行う要素を選択し面積取得します
⑨ 選択した要素領域の埋戻しレベルを入力します⑩
搬出土量・搬入土量の算出結果を表示します
⑪ 土量計算を行う際の基準となる各種設定を行います



(c) 2024 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2024-03-28 17:43:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=36&id=784&artlang=ja

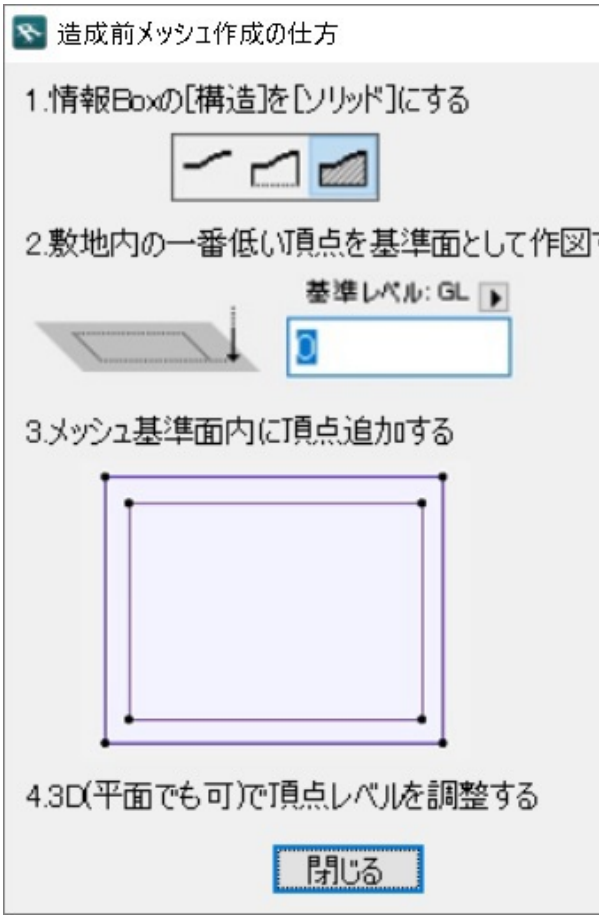
敷地-建物

造成前土量（メッシュ）作図方法

1. メッシュツールを選択し、作図前に情報BOXの［構造］モードを 右図のように、一番右（中身あり）を選択します。
※体積を取得するためです。

2. 造成前の敷地頂点のうち、一番低いレベルを基準面レベルとして 敷地領域をポイントしていき、メッシュの作図を行います。

3. マウンド状にする場合は、右図のようにメッシュ領域内に頂点
追加を行い、高さを与えていきます。
（関連項目：メッシュ状にメッシュポイントを追加する）



環境設定

- 設計GL
敷地領域内で「メッシュ」や「スラブ」等で入力されていない領域のレベルをこの値として判断し土量の計算を行います。

- 敷地レイヤ
通常の作図要素（スラブ・メッシュ・柱等）は下面レベルを仕上げレベルとして取得し「造成前土量」との比較を行います。
ただし、ここで設定しているレイヤに作図した要素は上面を仕上げレベルとして取得します。

- ほぐし率
鋤取り土量の増加量を算出する際の掛け率です。

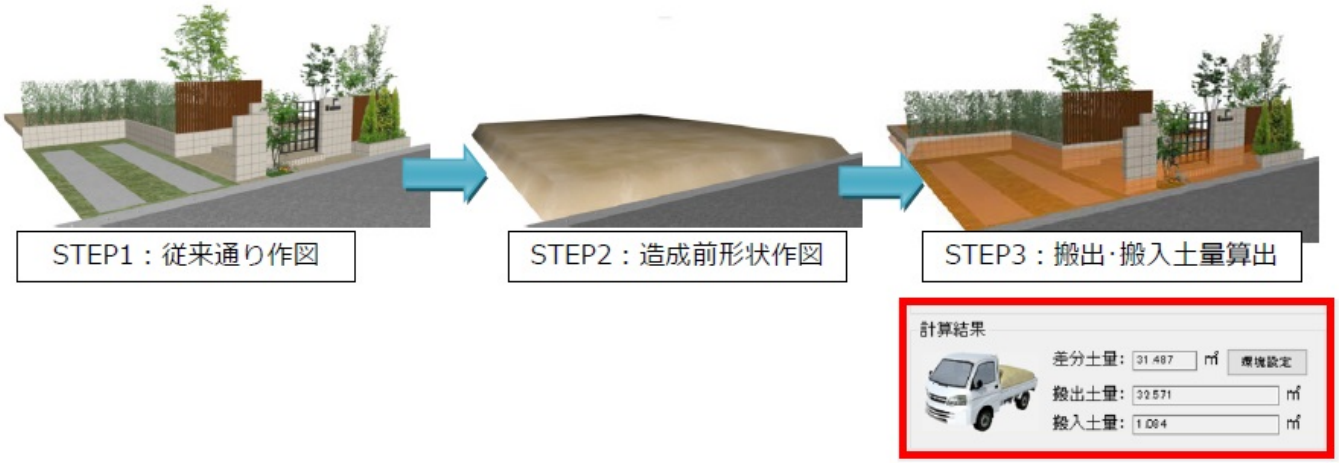


(c) 2024 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2024-03-28 17:43:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=36&id=784&artlang=ja

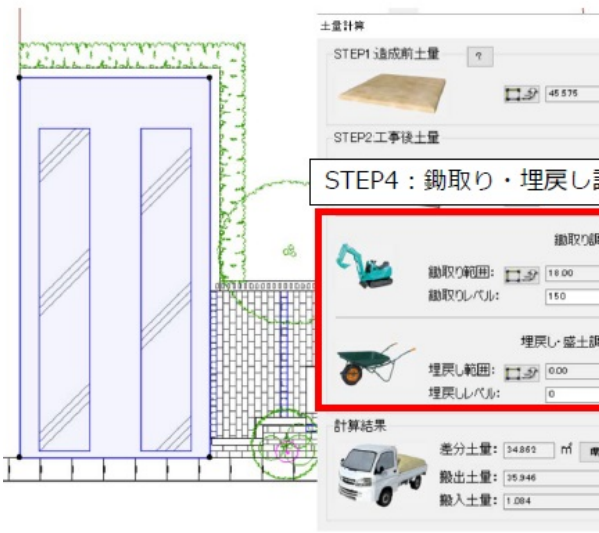
敷地-建物

- 締固め率
  埋戻し・盛土土量の減少率を算出する際の掛け率です。

- 計測ピッチ
  敷地領域内（造成前土量メッシュ領域内）と作図後データのレベル差を取得する際のピッチになります。



追加で“ 鋤取り ”箇所の土量を指示する場合は、作図要素の土間面を選択し、［工事後土量欄］の「鋤取り範囲×鋤取りレベル」の値を - ボタンで調整することが可能です。（STEP4）
※埋戻し・盛土調整も同様です。



システムアップ機能・・・・システムプラン加入ユーザー様専用機能です。

関連項目
・メッシュ上にメッシュポイントを追加する

一意的なソリューション ID: #1783

(c) 2024 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2024-03-28 17:43:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=36&id=784&artlang=ja

敷地-建物

製作者: ヘルプデスク
最終更新: 2020-04-16 16:58

(c) 2024 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2024-03-28 17:43:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=36&id=784&artlang=ja