ドア(β)

目的

ドアローダーを起動して、各種ドアの種類を配置します。

マイプロパティでIMPORTすることで、マイプロパティの画面で建具表の形式で表示・編集が可能です。
ファイルはこちらからダウンロードしてください。

制限

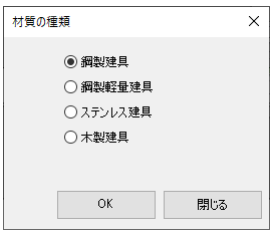
動作ビュー	選択対象図形	実行前/後選択	BooT.oneテンプレート必須
平面図,立面図,3D図	–	–	–

手順

1. [ドア（β）]をクリックする。

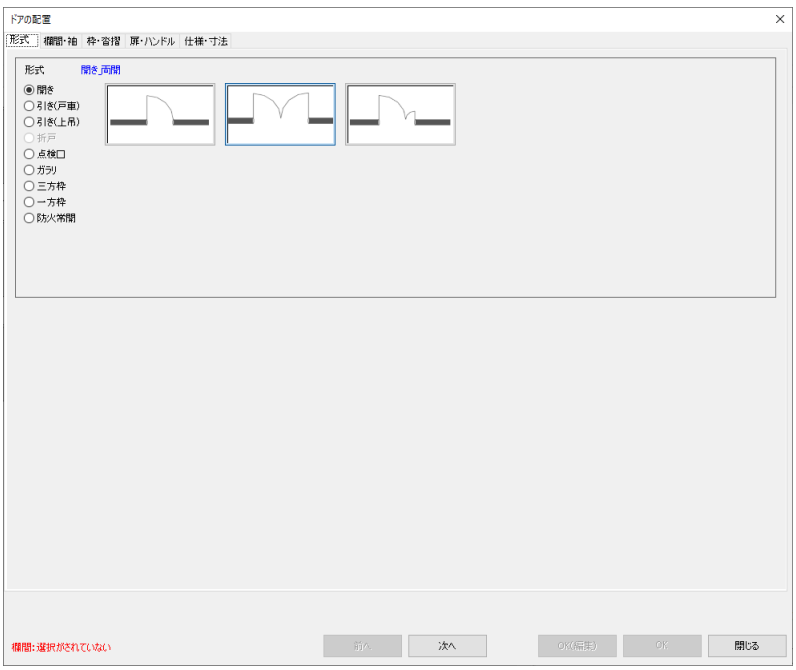
2. ①材質の種類→②形式→③欄間・袖→④枠・沓摺→⑤仕様・寸法→⑥扉・ハンドルの順に選択・入力し、壁にドアを配置する。

①



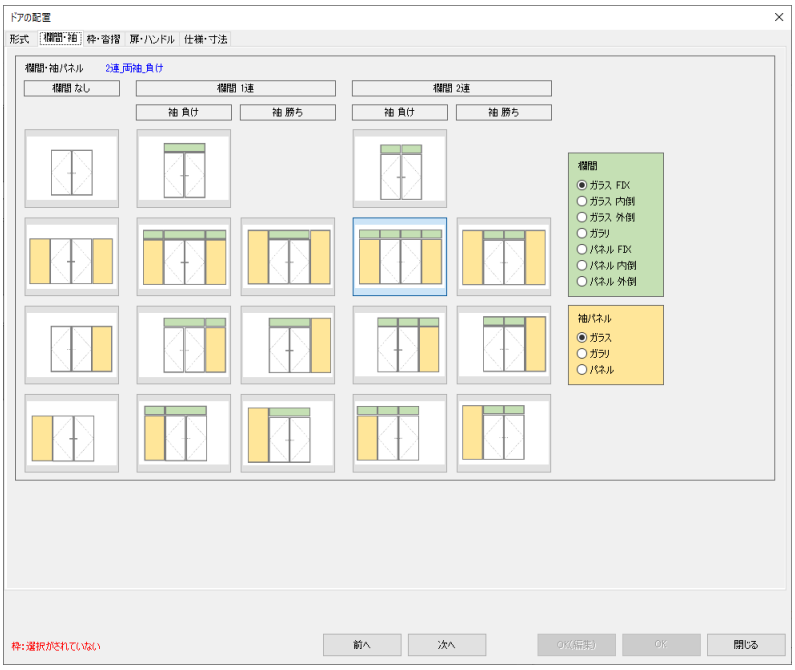
「OK」ボタンで、選択した材質の種類でドアの配置画面へ遷移します。
「閉じる」または「×」ボタンはキャンセル扱いとします。

②



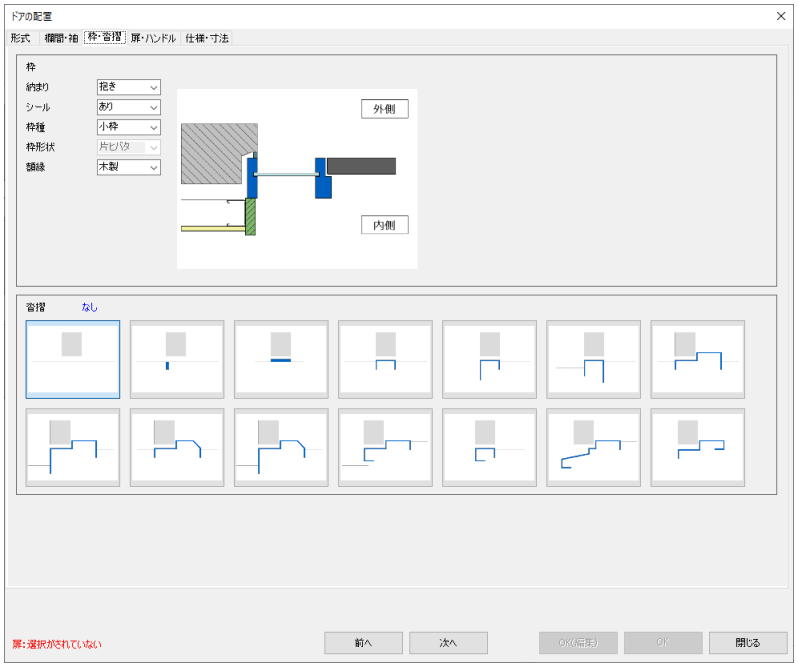
形式の設定を行います。
「タブ」または「前へ」「次へ」ボタンで画面遷移します。
形式の画像をダブルクリックすると、選択と同時に次のタブに画面遷移します。
「閉じる」または「×」ボタンはキャンセル扱いとします。
画面左下に赤色で未設定の項目を表示します。未設定の項目がなくなった際に、「OK」「OK(編集)」ボタンは有効表示となります。

③



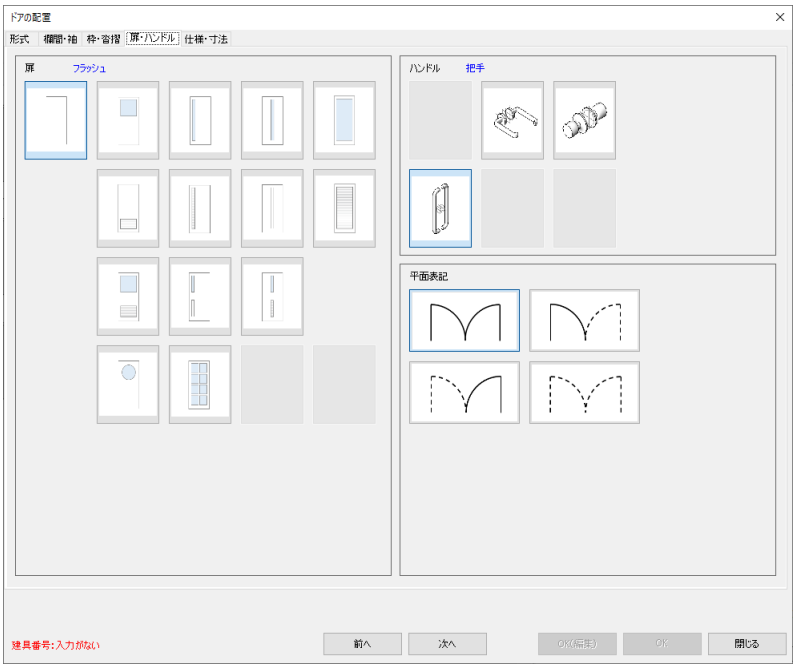
欄間・袖の設定を行います。
画像をダブルクリックすると、選択と同時に次のタブに画面遷移します。

④



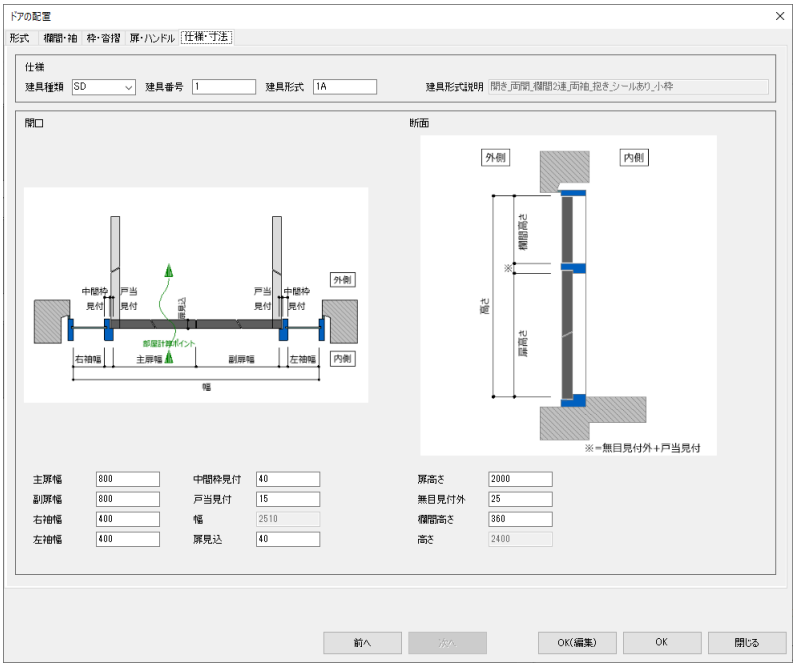
枠・沓摺の設定を行います。
沓摺の画像をダブルクリックすると、選択と同時に次のタブに画面遷移します。

⑤

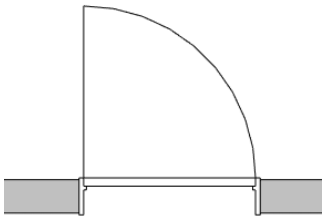


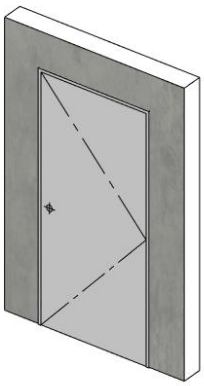
扉・ハンドルの設定を行います。

⑥



仕様・寸法の設定を行います。
「OK」ボタンでドアを作成し、配置を促します(キャンセルはEscキーを押下)。
「OK(編集)」ボタンの場合は、建具編集が開きます。
「閉じる」または「×」ボタンはキャンセル扱いとします。





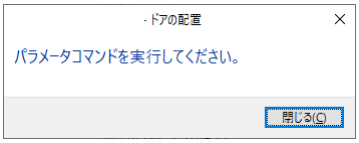
詳細

コマンドの仕様
・ドアローダーの画面の設定により、選択した種類に応じて扉、沓摺などを結合してドアファミリを構築します。
・ドアを選択した状態でドアコマンドを実施すると作成済みのドアの編集動作となります。

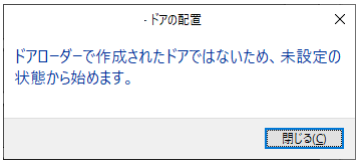
・作成可能なドアタイプは以下の通りです。
鋼製建具
　開き戸(片開、両開、親子)、引き戸(戸車、上吊)、点検口、ガラリ、三方枠、一方枠、防火常開
軽量鋼製建具
　開き戸(片開、両開、親子)、引き戸(戸車、上吊)
ステンレス建具
　開き戸(片開、両開、親子)、引き戸(戸車、上吊)、ガラリ、三方枠、一方枠
木製建具
　開き戸(片開、両開、親子)、引き戸(戸車、上吊)、折戸、ガラリ、三方枠、一方枠

制限事項

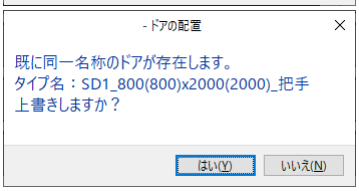
・初めてドアコマンドを実行する際は、パラメーターコマンドを実行しておく必要があります。



・旧ドアローダーで作成したドアを選択してドアコマンドを実行すると、確認のダイアログを表示し、ドアローダーにて新規にドアを作成する動作となります。



・ドア作成後、再度同一のドアを作成した場合、確認のダイアログを表示します。
「いいえ」の場合は、タイプ名の末尾に番号を付加したドアを作成します。



・ドア編集動作時、ドアの材質を変更した場合、確認のダイアログを表示し、ドアローダーにて新規にドアを作成する動作となります。

