

USER'S VOICE

積算や打ち合わせにも3Dビューアが便利！ 積算から管理資料を活用した建方の計画まで、 REAL4で時間短縮！

金一産業株式会社

■S/Fシステムの初導入が2007年。そしてREAL4を2012年3月に導入。導入の背景を教えてくださいませんか？

社長…当社は場所がなく、工場の拡張ができません。でも、ソフトは場所がいらないし、工場拡張のようなリスクもかかりません。職人さんたちの高齢化が進む中、CADを使うことによって省力化を進め、スタッフの時間を少しでも軽減できたら、ということでもCADを活用してきたんです。入力にかかる時間が早くなつて、ほかのことに時間が使えるようになり、導入してよかったと感じています。

■REAL4の導入は、何がきっかけだったんですか？

山田部長…社長は普段から鉄構組合などの集まりに積極的に参加しておられて、そんな中で3Dの話聞いてこられて、工場の効率化のために導入してはどうか、ということになったんです。

■今、どう使っていますか？

積算連動で使っていて、管理資料も使っています。時と場合によってREAL4のデータはNC穴あけにも使っています。

管理資料は、例えば建方の計画、

重機やトラックの計画を立てるために建物の重量、一番重い柱1本当たりの重量を知って選別したいときなどに役立っています。あらためて考えると、積算から建方までREAL4を使っているといえますね。もしまだ汎用だけでやっていたとしたら、人間的にも時間的にもとても大変だったでしょうね。

■REAL4を使う中で、どう感じてもらえますか？

山田部長…CADの目的は、人が作業する領域をどれだけ減らせるか、どれだけ自動の部分強化できるかだと思っています。いろんなCADがある中、ドッドウエルのソフトが一番先端を走っていると思います。お世辞じゃなく、今考えられるCADソフトの中では、ほぼ完成に近いもので、と思っています。でも、私自身はまだその機能を100%使い切っていないとは思いますが。

■どういったものに重宝していますか？

山田部長…今は物件のほぼ100%にREAL4を用いています。近年は建物がどんどん複雑になっていて、お客さんとの打ち合わせのときにREAL4の3Dビューアの機能は便利だなあと実感しています。私たちはいただいた設計図を図面化

していくわけですが、設計図には実現不可能なところ、これで本当に納まるのかどうかというところはたくさんあります。意匠設計、構造設計、仕様の変更と進む中で食い違いの部分が起きてしまうんですね。設計図上、ここは人も通れない狭さになっていきます、と口頭で言っても、複雑であればあるほど、なかなか分かってもらえません。

でも、REAL4の3Dを紙に出して見せたり、メールで送ったりして説明するとお客さんが明確に理解してくださる。だから以前より早く図面を決定してもらえるようになりました。

私がこの仕事を始めた20年ぐらい前、この業界ではCADの原寸は認められていませんでした。でも、今やどこも原寸場はなくなりまして、やね。デジタル写真も認められていませんでした。今や画像も成績書もデータで、という時代。ずいぶん変わりましたね。

REAL4は見積もりにも使っています。入力がライナーのときよりも楽になりましたね。表入力が便利です。鉄骨の部材などが分からない概算見積もりを依頼されることが結構あり、そういうときにも便利です。

専用CADを使う割合は2倍に。時間は2分の1、3分の1に短縮

■専用CADと汎用CADを使う割合は、どう変わりましたか？

山田部長…以前と比べて専用を使う割合は2倍に増えたと思います。

■REAL4のどんな点が便利ですか？

山田部長…階またぎとか、便利ですね。初期のREAL4からバージョンアップを重ねる中で、どんどん良くなっていると感じています。

柱詳細図の機能もいいですね。

ただし、パッと見て分かる図面にするには、不要な情報が多く、そういうところは消して使っています。見易さを追及した図面にしようと思うので、どうしてもエイリスが必要なんです。

■REAL4への要望については？

山田部長…希望としては、入力画面



山田部長

が汎用のエイリスに直結するようなシステムが組めないかなあ…と。汎用はもういいじゃないかというのがやはり理想ですね。文字の位置、寸法線の配置とか、REAL4の画面上だけで全てできてしまう、REAL4で見える画面がそのまま施工図として出てくる。施工図に3Dビューアを貼り付けられるとか。これができたら最高ですね。お客さんにとっても、製造する方たちにとっても。この業界では今、現場でも製造でも、若い人が入ってもすぐやめてしまい、全般的に高齢化が進んでいます。当社も同様で、だからこそ、製造する方たちが図面を見て、大事なところがパッとすぐ見て分かるようにしたいんです。大事などころは字を大きくする、出力したときに色づける、とか。ややこしい細かい書き込みがあるよりも、すぐ分かるものにした方がいいです。

図面が詳細であるほどいいかというと、造る側にとつて、それはNG。難しいところも必要最低限の情報だけが造り手の頭にスッと入る。それが一番の理想です。私自身、それを目指してやっているんですが、これがなかなか難しい。でも、理想を指してやっついていかないと未来につながりません。

■ライナーのときには、文字の重なりや寸法線の位置とか、以前はデーター修正後に再作図した際には、汎用で修正してしまいましたが、REAL4では、編集した状況が自動的に再現される図面編集機能が付きましました。その点はいかがですか？

山田部長…それはまだ使っていないんです。REAL4の機能を100%使いきっていないというのは、造っている最中に寸法の変更と

いうようなことは多く、データーを修正するより汎用のエイリスで修正したほうが早いと思い、図面編集機能は使っていないんです。今後はできればもっとREAL4の機能を使っていきたいですね。

でも当初は汎用1本でやっていたことを考えると、REAL4は本当に便利です。当時、複雑な3Dチックな鉄板になると、補助線などを全部立ち上げて寸法や型紙を出していたんです。今はそういうこともREAL4でやれるわけですからね。

以前は自分でやらなくなると忘れてしまふんじゃないかという抵抗感があつたんですが、今や3DCADの時代。僕のようなアナログ人間も抵抗感はなくなりました。時間的には2分の1、3分の1に短縮でき、その時間を他のことに使えるようになった。ただ、間違いやすいところのチェックはやはり大事ですね。

■データージョックのインフォメーションセンターについてはいかがですか？



加工図担当の二人

これぐらいの規模ならこれぐらいの材料というのはおよその察しがつくので、概算部材を入れて見積もりをしています。以前は電卓と手書きで拾いだしをして重量積算をしていましたが、概算見積りをする上でも、REAL4に入力して重量明細が出る時間を以前と比べると、REAL4の方が早いと感じることがよくあります。また、出した重量が合っているかの確認チェックも簡単です。積算で一番怖いのはモレ。REAL4だと、そこにあるべき部材が入っているかどうか、チェックできる。手で拾いだした積算書だと、数も数えないといけない、寸法も見ないといけない、部材の単重は合っているのか。それを考えるとREAL4の方が早いですね。それに、概算見積もりするとき、3Dで、こういう建物になりますよ、と見せて説明できる。便利です。

REAL4の3Dは工場にとつても分かりやすくいいですね。今、工場の平均年齢は450代。作り手がパッと見てすぐに理解できるよう、細かい書き込みがあるより、必要最低限の情報にしぼった加工図が必要なんです。そこで3Dを出力して渡したりしているんです。

山田部長…ファックスやメールで質問しています。対応が早くていいですね。説明も分かりやすく、感謝しています。

■今後に向けてひとこと。

山田部長…ライナーを使ったときに、いいシステムだというのは分かりました。だからREAL4も今以上のものになると思います。今後もドックウエルのシステムも使い続けたいので、汎用を使わないですむことを目標に、このまま進化していった方がいいです。

社長…若手が毎日使いこなしてくれて助かっています。でも、まだ人間が確認しなければいけないところは多いなと感じています。この仕事は早さだけでなく、正確じゃないといけません。もっと簡単に使えるといいですね。それ以外は大変満足しています。

■金一産業株式会社

代表取締役社長 國金寿男

546-0024 大阪府大阪市東住吉区公園南矢田 4-7-15

TEL 06-6691-6045

M グレード

初期導入：2007/3/28

REAL4：2012/3/2 導入、TYPE3 (5tS 造)

その他 S/F システム：見積積算

