
渡り顎加工に対応

【入力手順】

- 1、〔補助－マスター編集〕の「ホゾ仕口マスター」に渡り顎加工を登録する
物件で使用する渡り顎加工の形状情報を登録します。



- 2、〔初期仕様－物件設定〕の「物件概要」で仕口仕様名を選択する
物件で使用する「ホゾ仕口マスター」の仕様を選択します。



- 3、加工位置に渡り顎を配置する
「ホゾ仕口マスター」に登録した渡り顎を納まりに合わせて配置します。



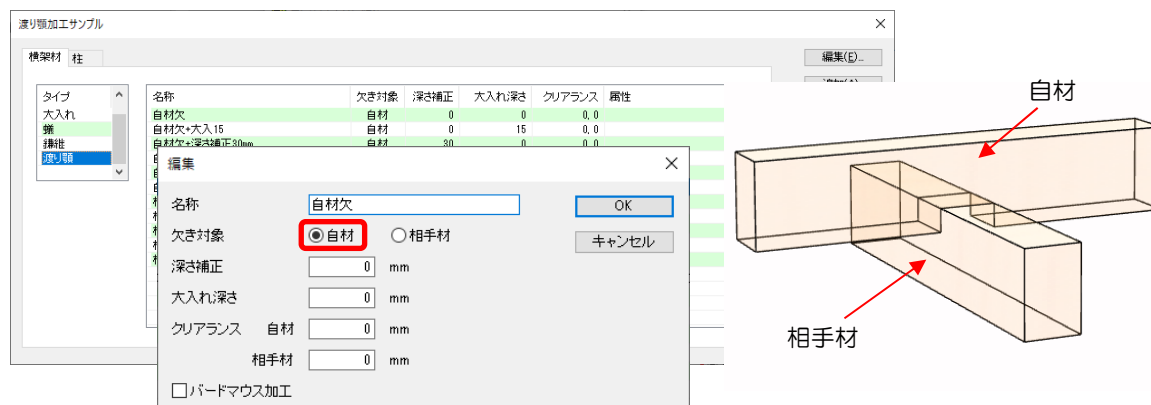
- 4、加工生成を実行する
加工生成を実行し、加工を決定します。

渡り顎加工に対応

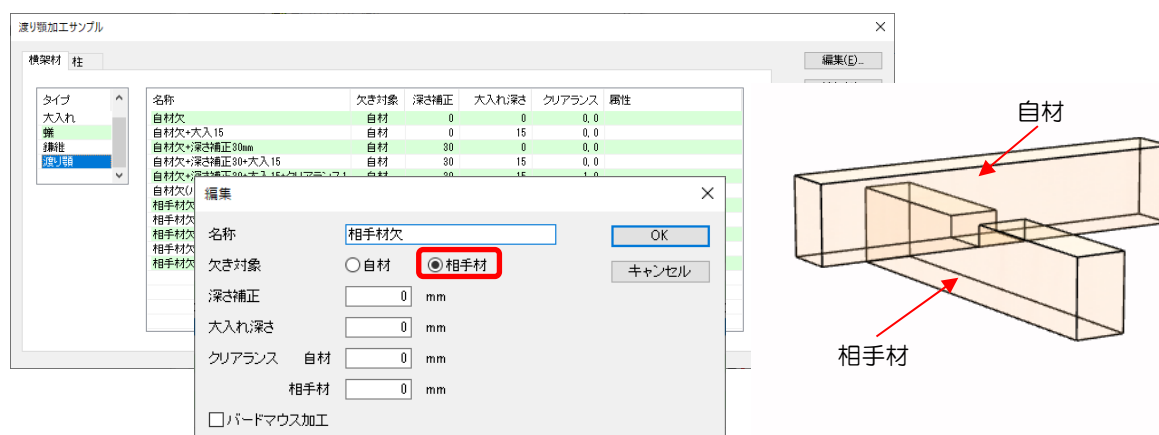
〔補助－マスター編集〕の「ホゾ仕口マスター」で渡り顎の登録を行います。

【登録例】

欠き対象：自材欠き

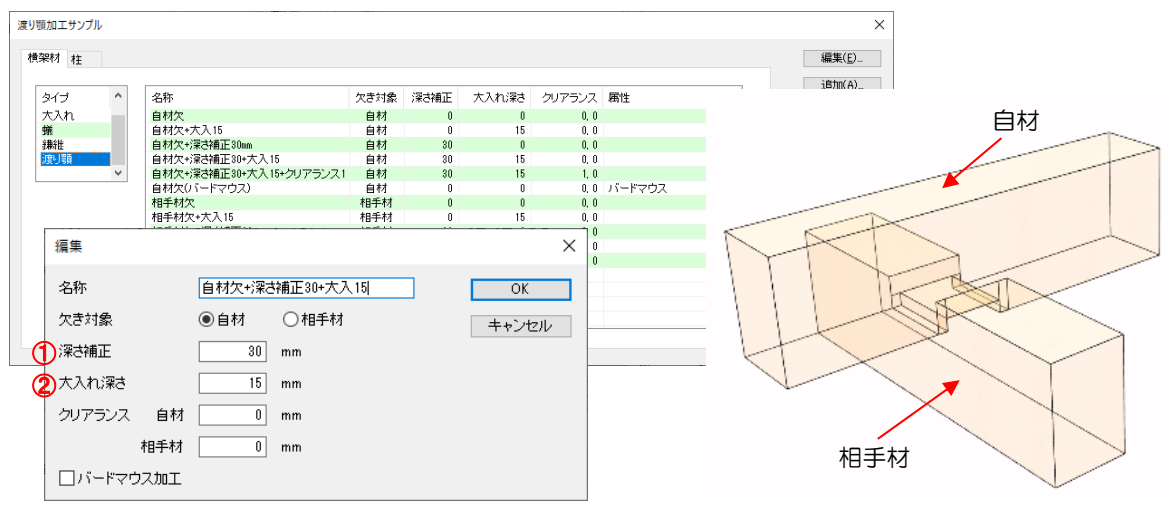


欠き対象：相手材欠き

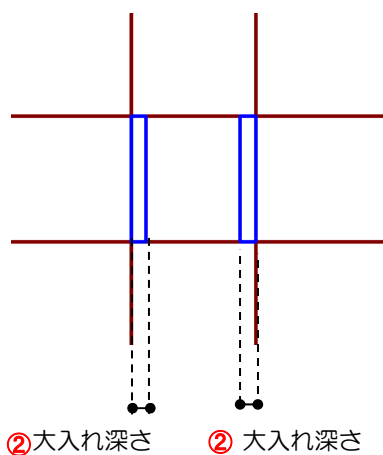


渡り顎加工に対応

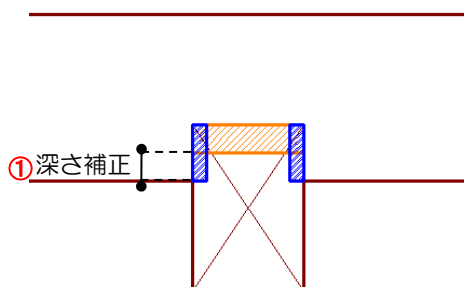
欠き対象：自材、深さ補正：30、大入れ深さ：15



＜上から見た図＞

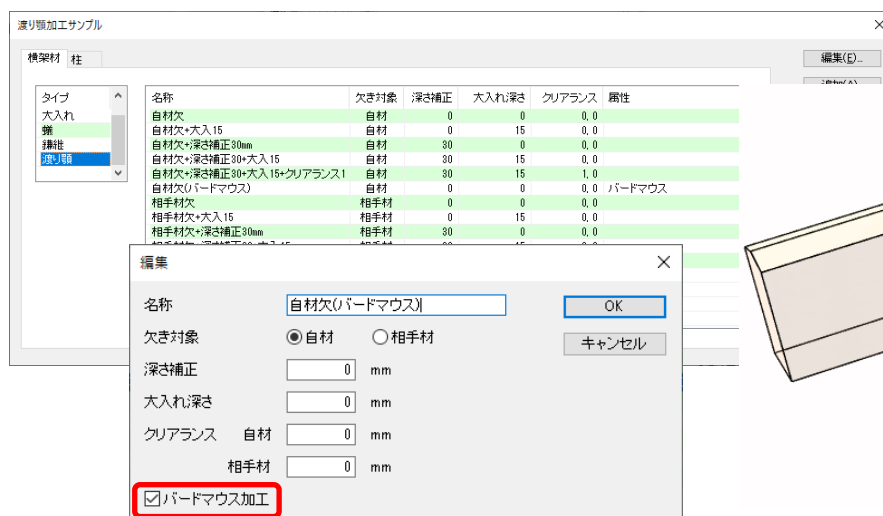


＜側面から見た図＞



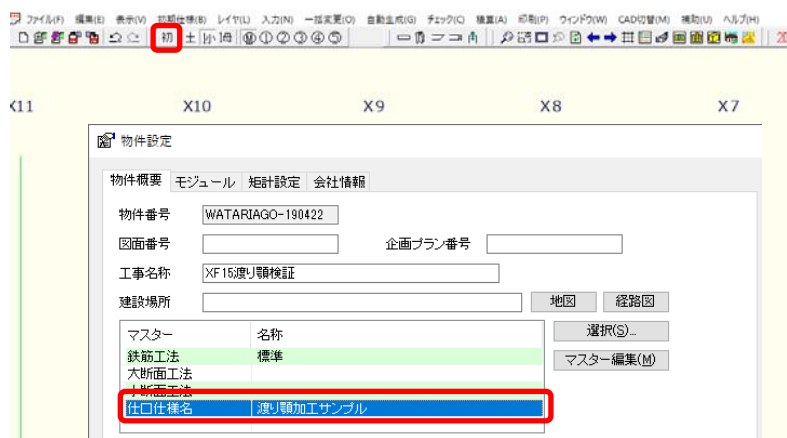
渡り顎加工に対応

欠き対象：自材、バードマウス加工



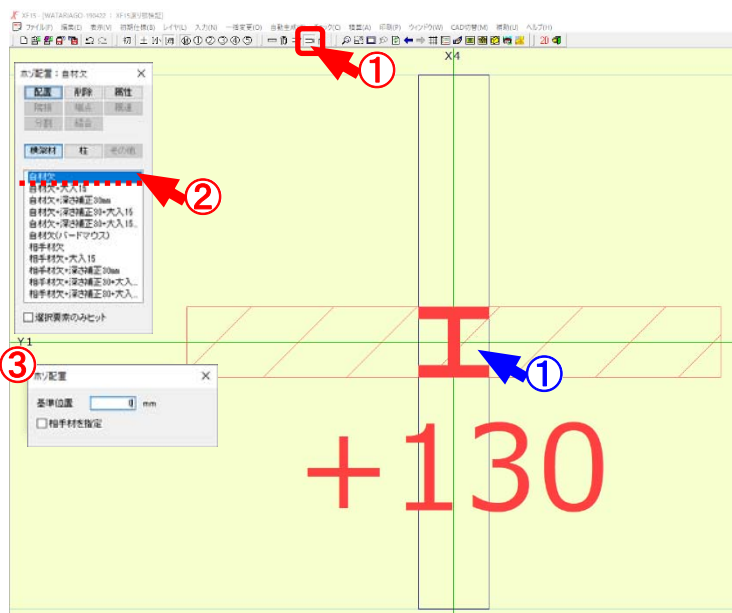
【仕口仕様名の選択】

〔初期仕様－物件設定〕の「物件概要－仕口仕様名」で登録した「ホゾ仕口マスター」の仕様を選択します。



渡り顎加工に対応

仕口配置（渡り顎）



① 渡り顎は〔入力 - ホゾ〕から配置を行います。

② 配置する加工を選択します。

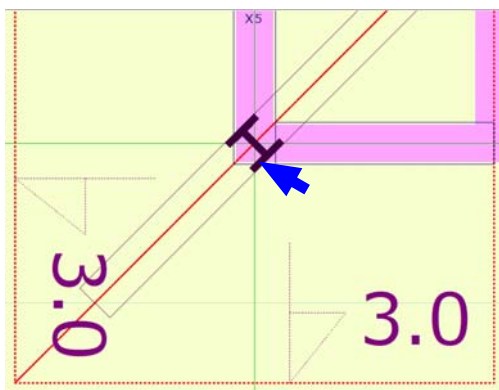
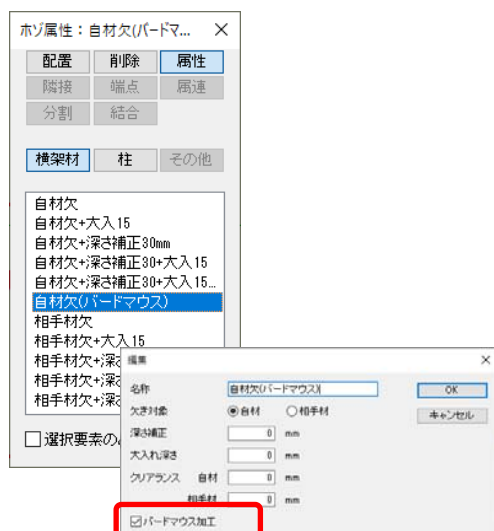
③ 基準位置を設定します。

※ 深さ補正で設定した値がセットされます。

① 加工配置位置を 1 点ヒットすると渡り顎が配置されます。

<バードマウス>

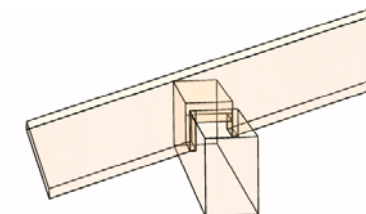
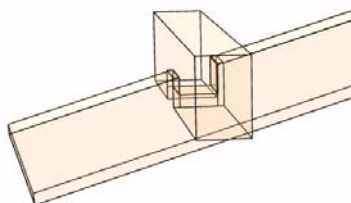
「バードマウス加工」で登録した渡り顎を配置すると、バードマウス加工の入力ができます。



渡り顎加工に対応

- 登梁と水平材の納まりに渡り顎を配置することもできます。

＜登梁と水平母屋＞



＜登梁と転ばし母屋＞

