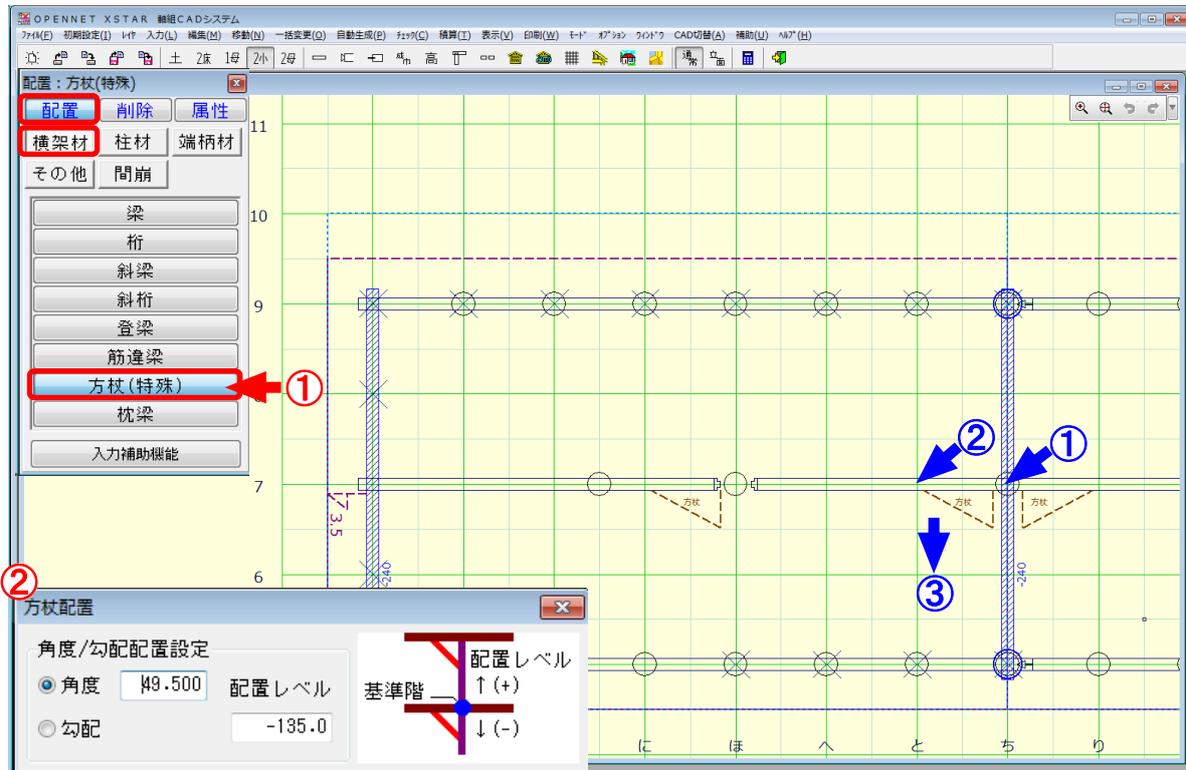


入力一方杖（特殊）



① 〔入力〕—〔要素：配置：横架材：方杖（特殊）〕を選択します。

② 「方杖配置」の画面が表示されます。

角度（または勾配）と配置レベルを指定します。

① 点目で基準となる柱をクリックします。

② 点目で登り方向を指定します。

③ 点目で表示方向を指定します。

※ 配置レベルと角度/勾配配置設定については次ページ以降を参照してください。



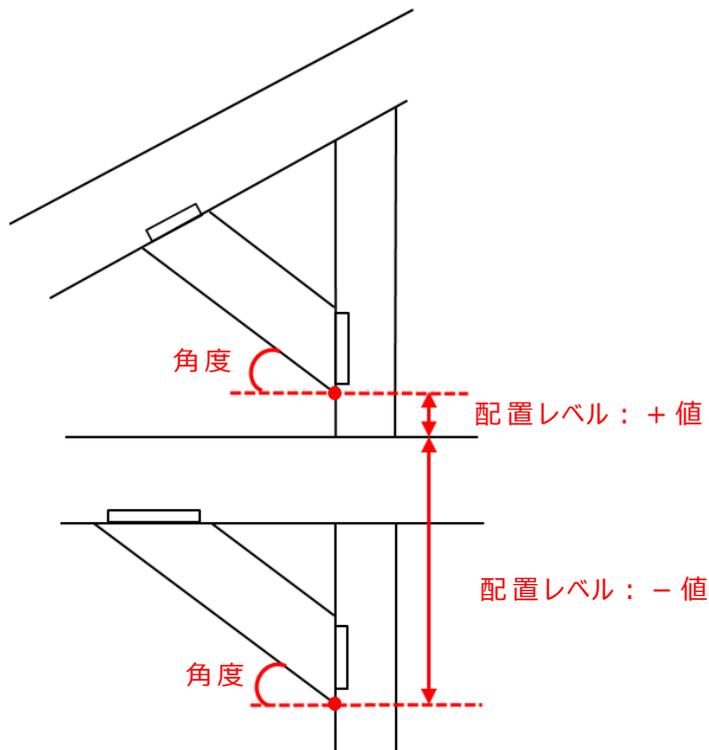
方杖の位置、長さは指定した角度と配置レベルから加工生成時に自動で決定されます。

## 入力方杖（特殊）

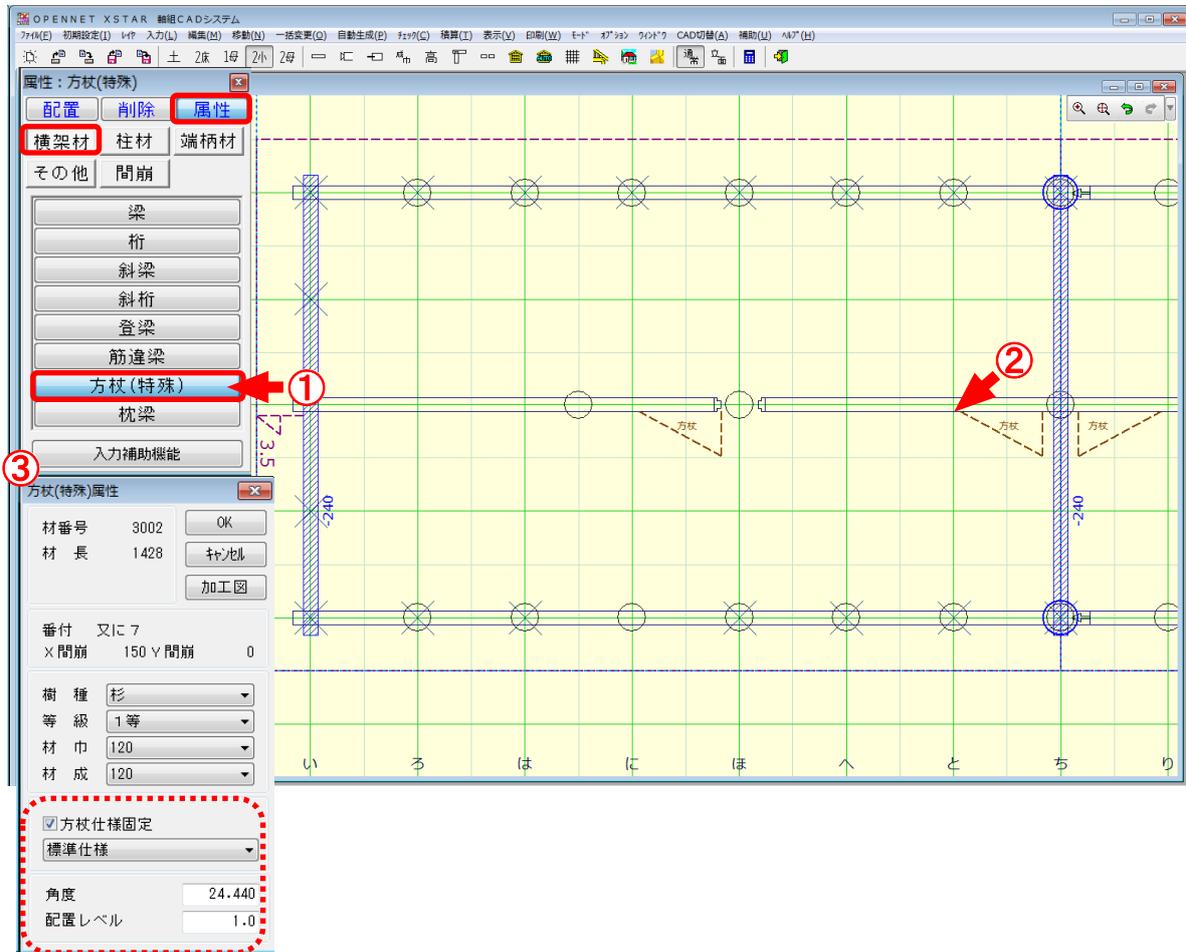
## ＜角度/勾配配置設定・配置レベルの基準について＞

配置レベルは方杖の下端の下面位置を指定します。

※基準レベル（階）からの高さを+ - で指定します。

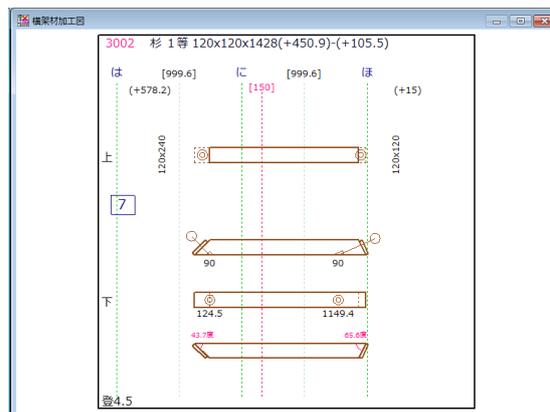


属性—方杖（特殊）

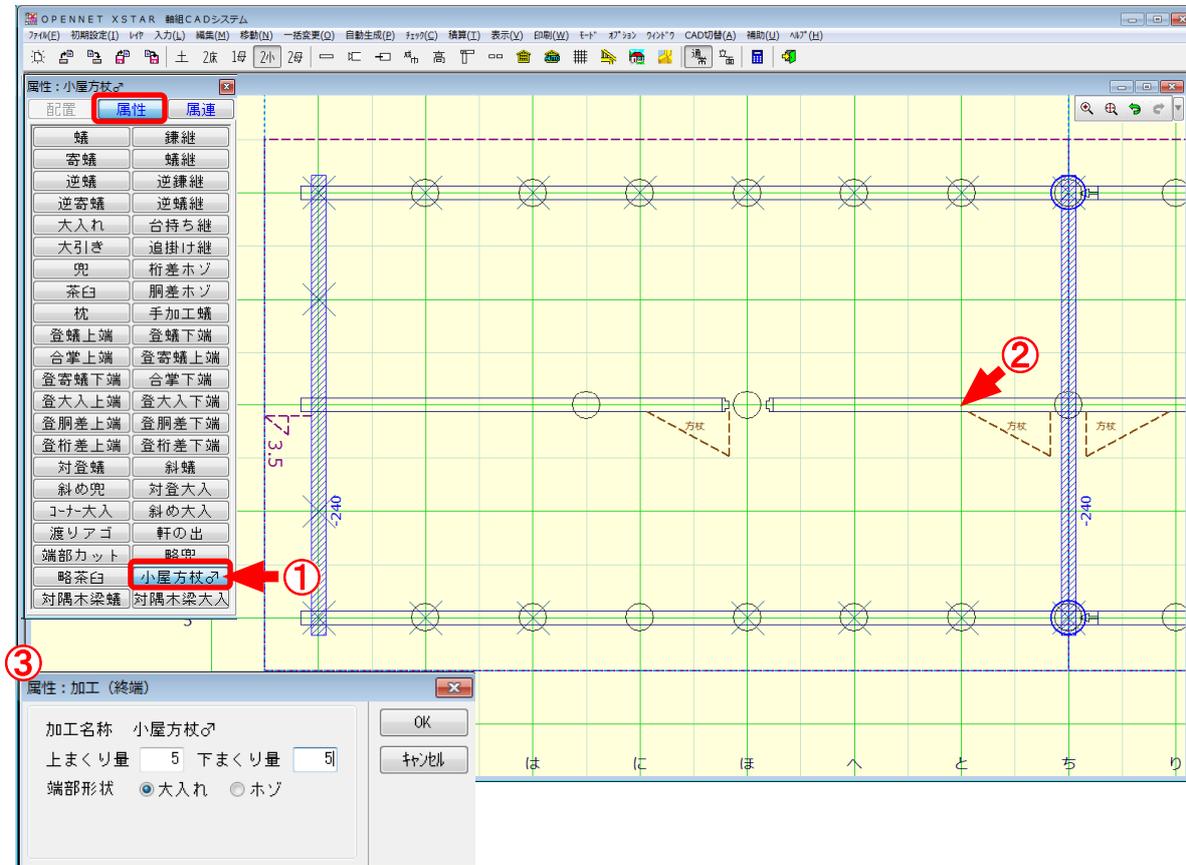


- ① 〔入力〕—〔要素：属性：横架材：方杖(特殊)〕を選択します。
- ② 方杖をクリックします。
- ③ 属性画面が表示されます。  
方杖仕様、角度、配置レベルの確認、変更を行います。

<加工図>

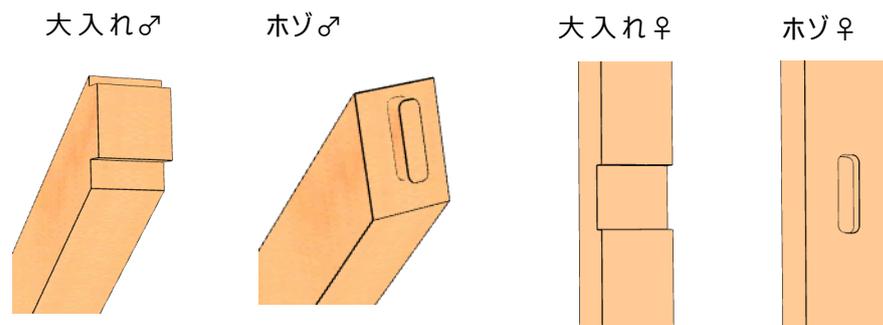


加工—小屋方杖♂



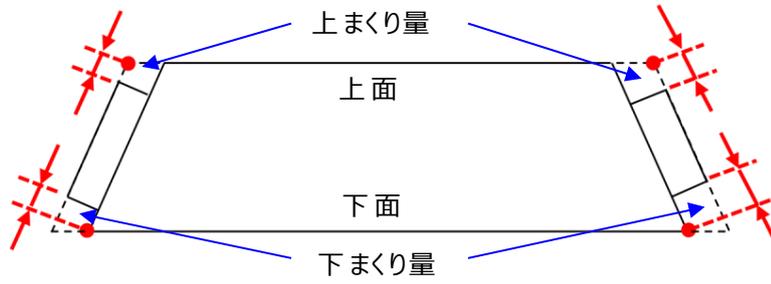
- ① 〔入力〕—〔加工：属性：小屋方杖♂〕を選択します。
- ② 方杖の端部をクリックします。
- ③ 属性画面が表示されます。  
端部形状、上まくり量、下まくり量を変更します。

< 端部形状 >

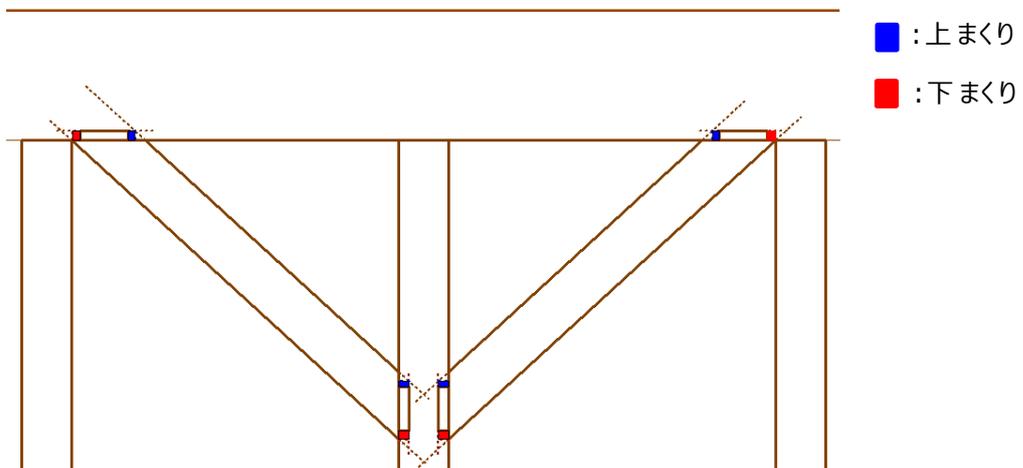


加工—小屋方杖♂

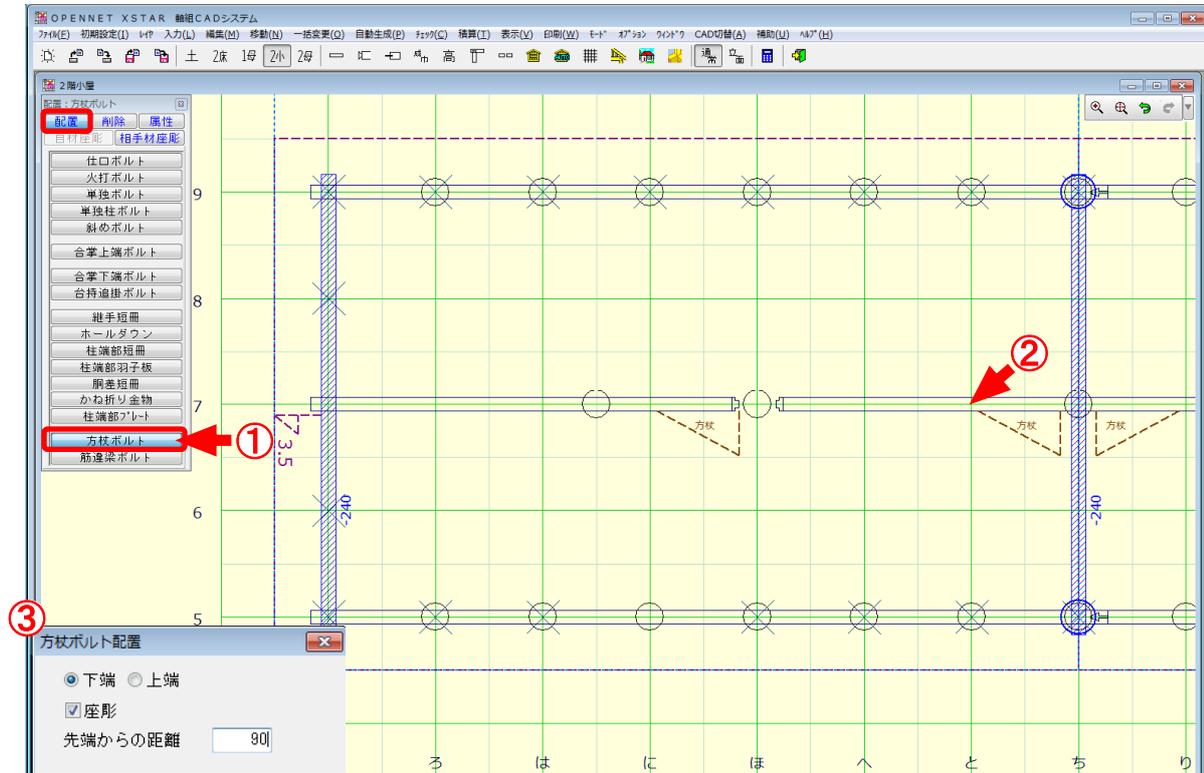
<まくり量>



◆参考図



ボルト—小屋方杖♂



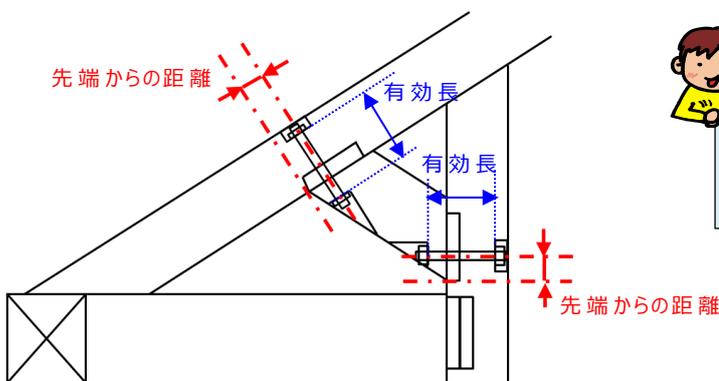
① [入力]—[ボルト：配置：方杖ボルト]を選択します。

② 方杖をクリックします。

③ 「方杖ボルト配置」の画面が表示されます。

配置位置（上端・下端）、先端からの距離、座彫有無を指定します。

※ 座彫は相手材に対する座彫有無の指定です。自材の座彫は無条件で「有」になります。



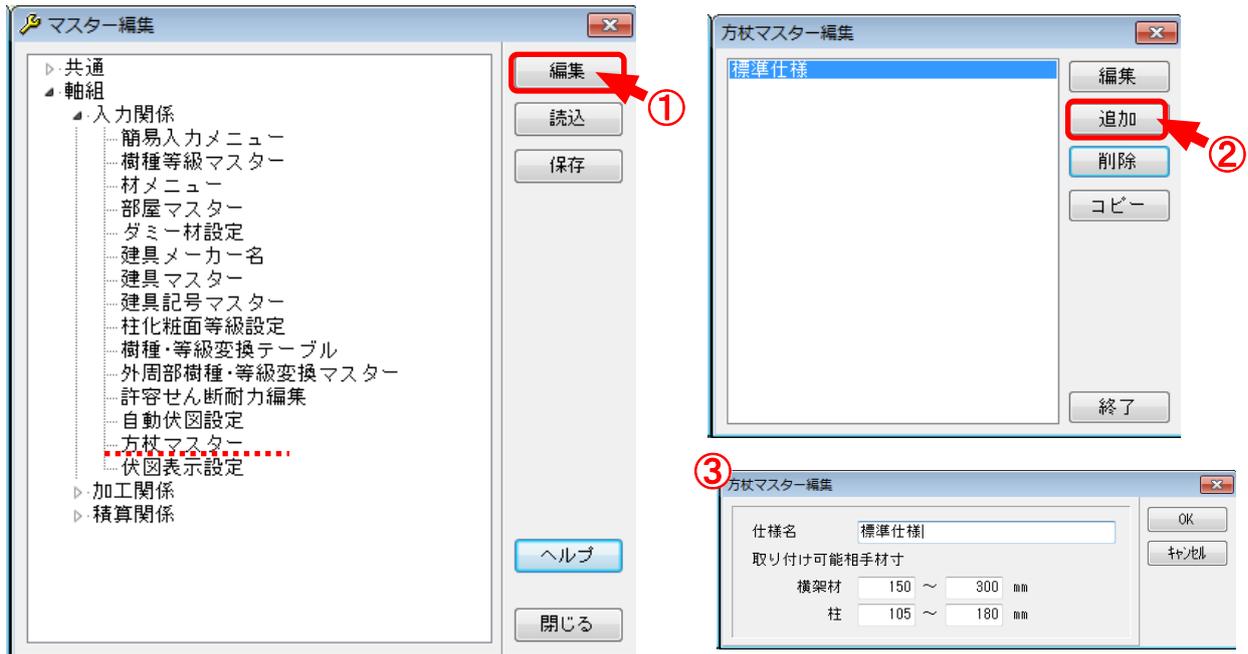
方杖の先端（方杖の外面）からの距離を指定します。



ボルトの有効長は加工生成時に自動で決定されます。

方杖ボルトの商品を積算する場合は決定した有効長を金物積算マスターに登録し、紐づけしてください。

マスター編集—方杖マスター



- ① 「方杖マスター」を選択し、「編集」をクリックします。
- ② 「方杖マスター編集」画面が表示されます。  
「追加」をクリックします。
- ③ 「方杖マスター編集」画面が表示されます。  
仕様名を入力し、取り付け可能相手材寸を設定します。



取り付け可能相手材寸で設定された範囲外の材に方杖が取り付けの場合、  
加工生成時にエラーが表示されます。