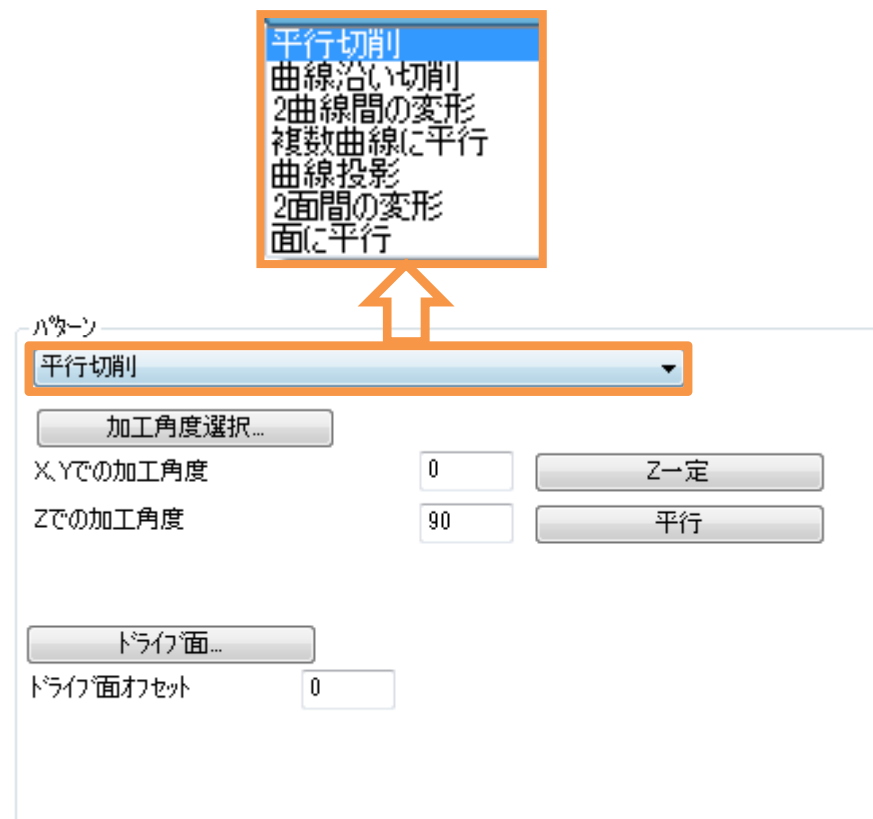

ローカル3X_加工パターン

加工パターン

- 加工パターンは7種類

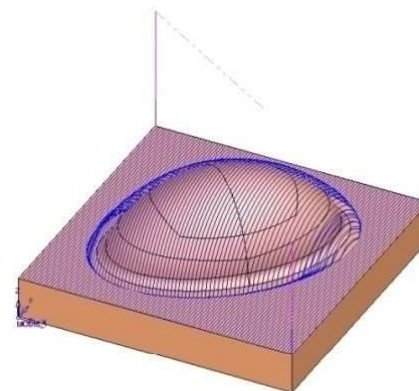
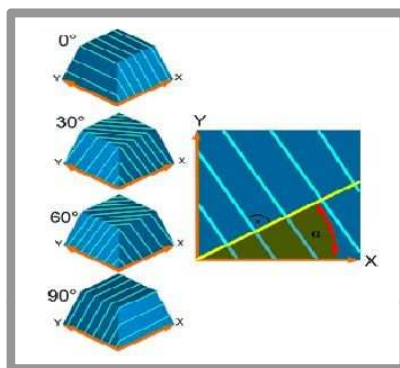
- 平行切削
- 曲線沿い切削
- 2曲線間の変形
- 複数曲線に平行
- 曲線投影
- 2面間の変形
- 面に平行



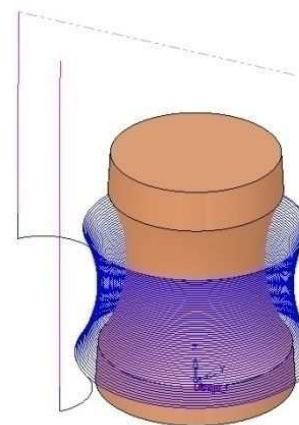
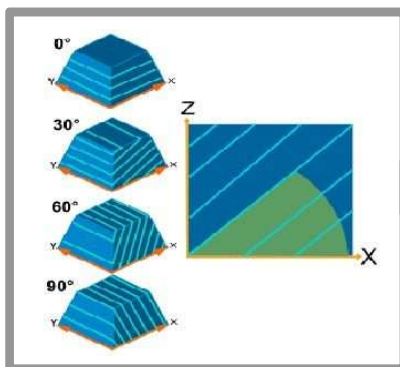
平行切削

- 角度に合わせた平行パスを作成

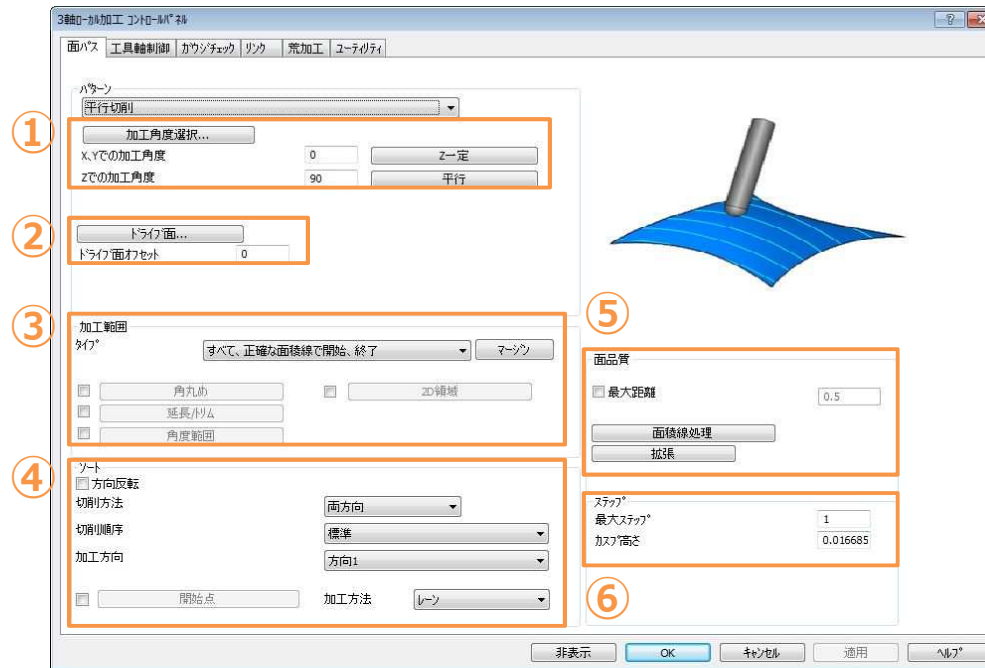
XYの角度加工



Zの角度加工（レベル加工）



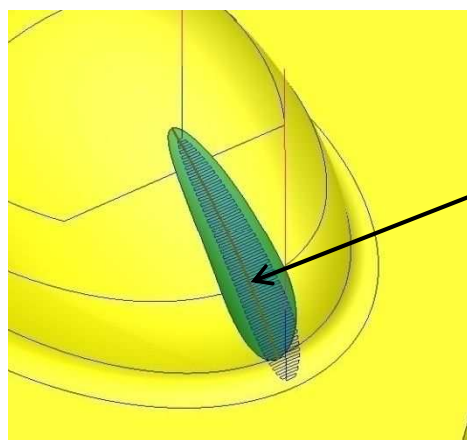
平行切削パラメータ



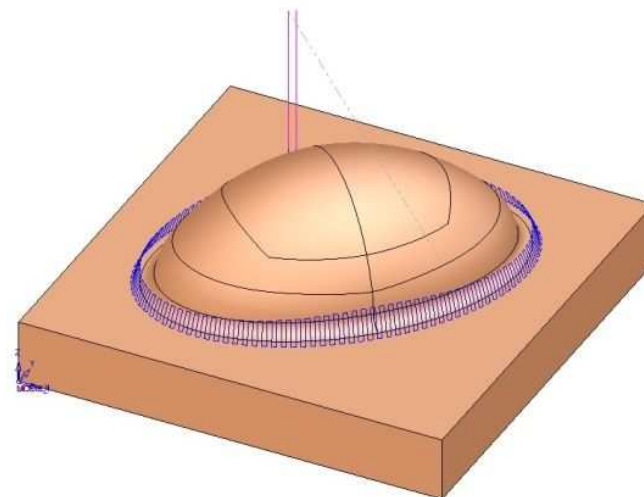
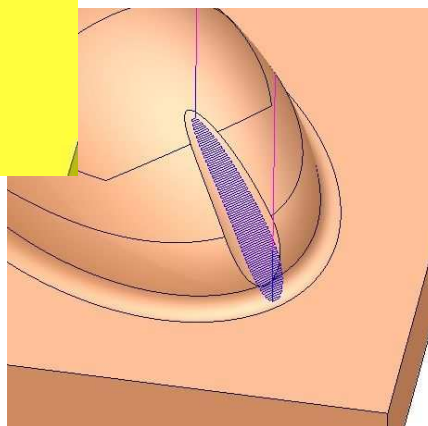
- ① 平行の角度入力設定
- ② ドライブ面(加工参照面)
オフセットも入力可能です。
- ③ 加工範囲
タイプとその他チェック項目にて
設定をします。
- ④ ソート
加工方法、加工順序、加工方向、
開始点などの設定をします。
- ⑤ 面品質（面公差ではありません）
軌跡節の調整をします。
- ⑥ ステップ
最大ステップ
カスプ高さ

曲線沿い切削

- ドライブ面に対してリード曲線に交差する
切削パスを作成



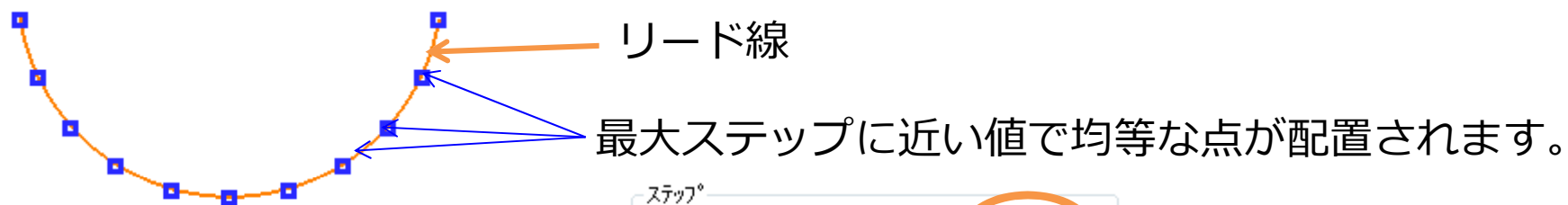
リード曲線
曲線に対して入力した角度で交差するパス



曲線沿い切削

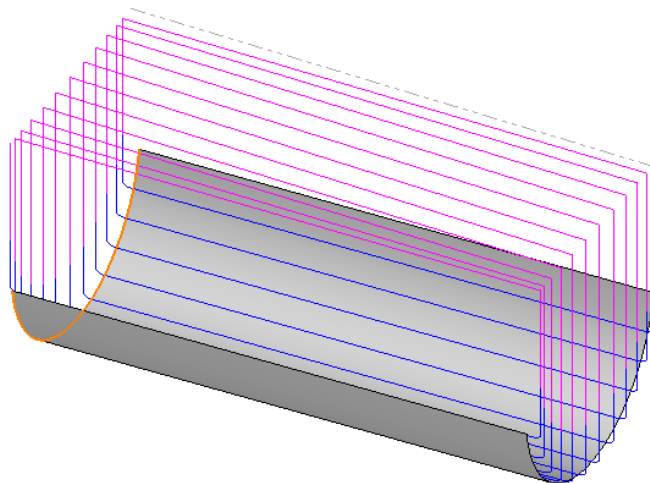
パスの作成方法

設定したリード線に対して最大ステップ値の点が配置されます。



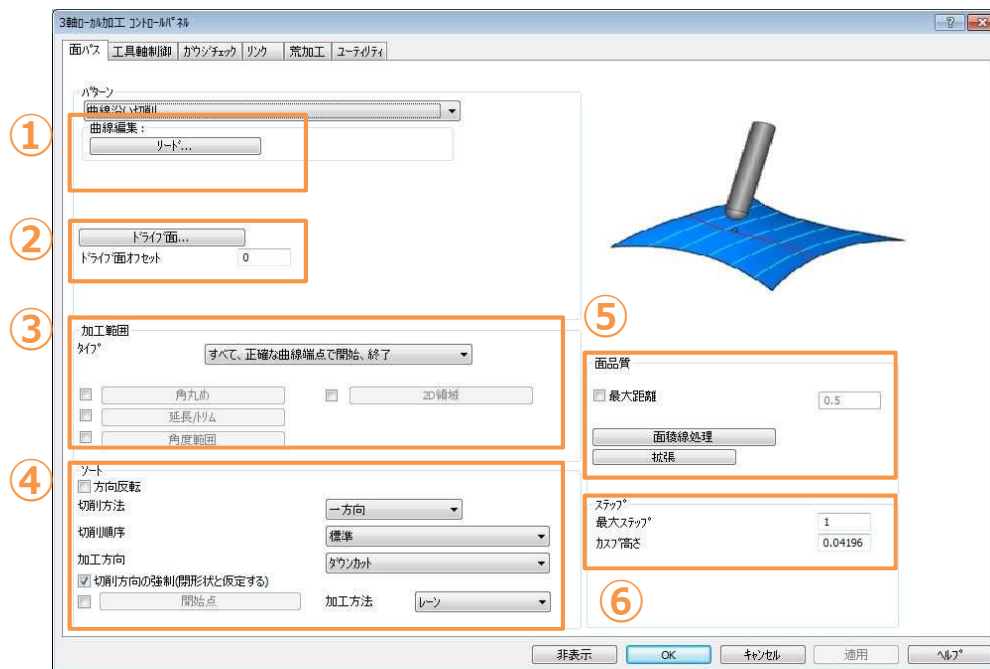
ステップ°
最大ステップ°
カスプ高さ

0.2
0.00200



リード線に直交し、点配置された地点のパスが作成されます

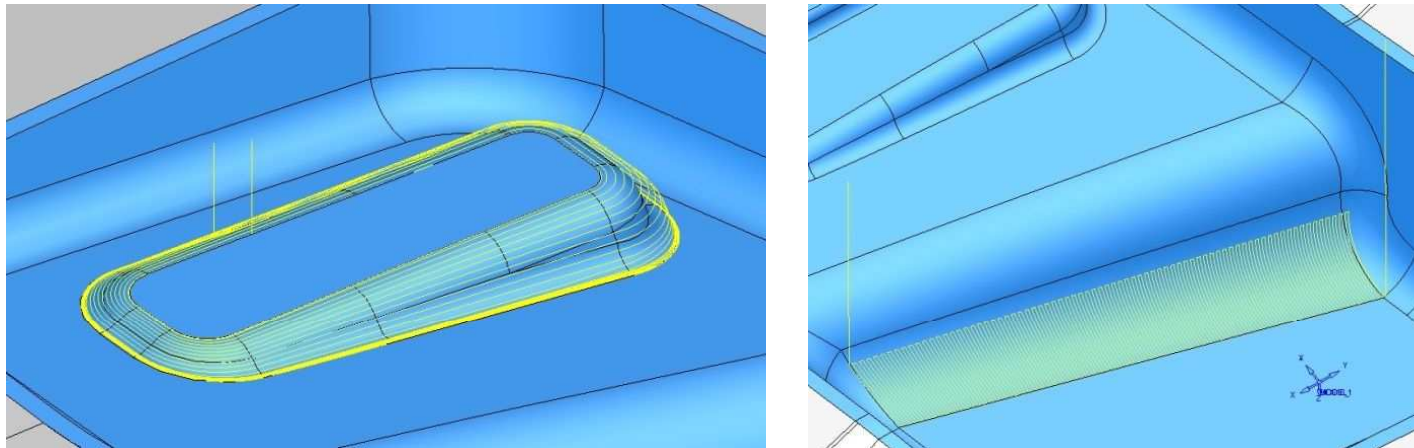
曲線沿い切削パラメータ



- ① リード曲線の設定
- ② ドライブ面(加工参照面)
オフセットも入力可能です。
- ③ 加工範囲
タイプとその他チェック項目にて
設定をします。
- ④ ソート
加工方法、加工順序、加工方向、
開始点などの設定をします。
- ⑤ 面品質（面公差ではありません）
軌跡節の調整をします。
- ⑥ ステップ
最大ステップ
カスプ高さ

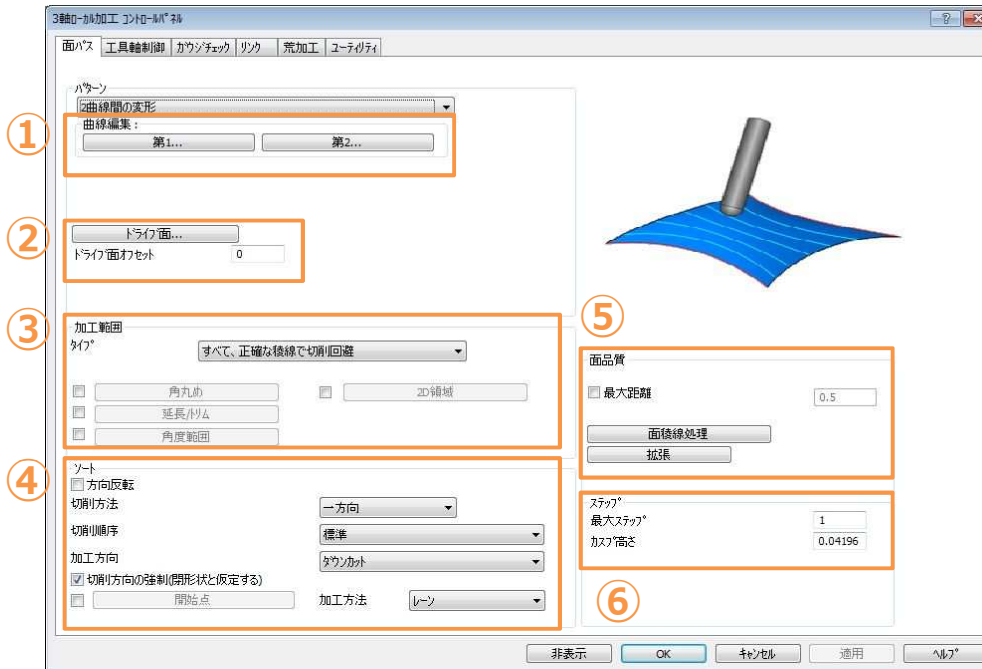
2 曲線間の変形

- 2本の参照線から切削パスを作成



ドライブ面の面質・面数がきれいであること、
2 曲線の稜線の数などが同数、などがきれいなパス作成の
ポイントになります。

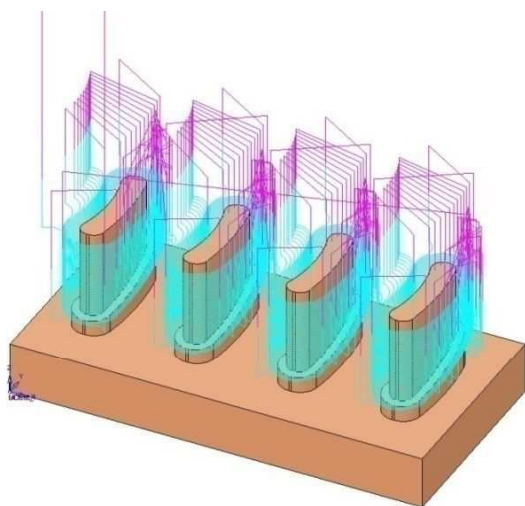
2 曲線間の変形パラメータ



- ①第1曲線と第2曲線の設定
(各1本ずつ)
- ②ドライブ面(加工参照面)
オフセットも入力可能です。
- ③加工範囲
タイプとその他チェック項目にて
設定をします。
- ④ソート
加工方法、加工順序、加工方向、
開始点などの設定をします。
- ⑤面品質 (面公差ではありません)
軌跡節の調整をします。
- ⑥ステップ
最大ステップ
カスプ高さ

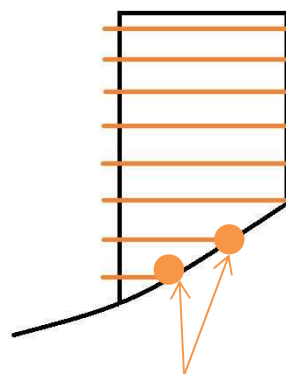
複数曲線に平行

- 複数の曲線を参照し切削パスを作成

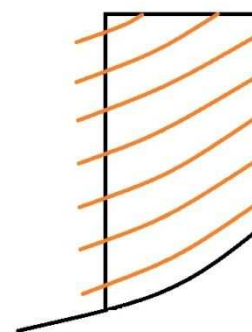


ドライブ面に基準線のオフセットされたパスが作成されるため、底面の稜線などを基準に設定すると立ち壁と底面のアプローチ痕が減少し仕上がりが向上します。

上基準にパス作成する リブの底稜線を基準にした場合

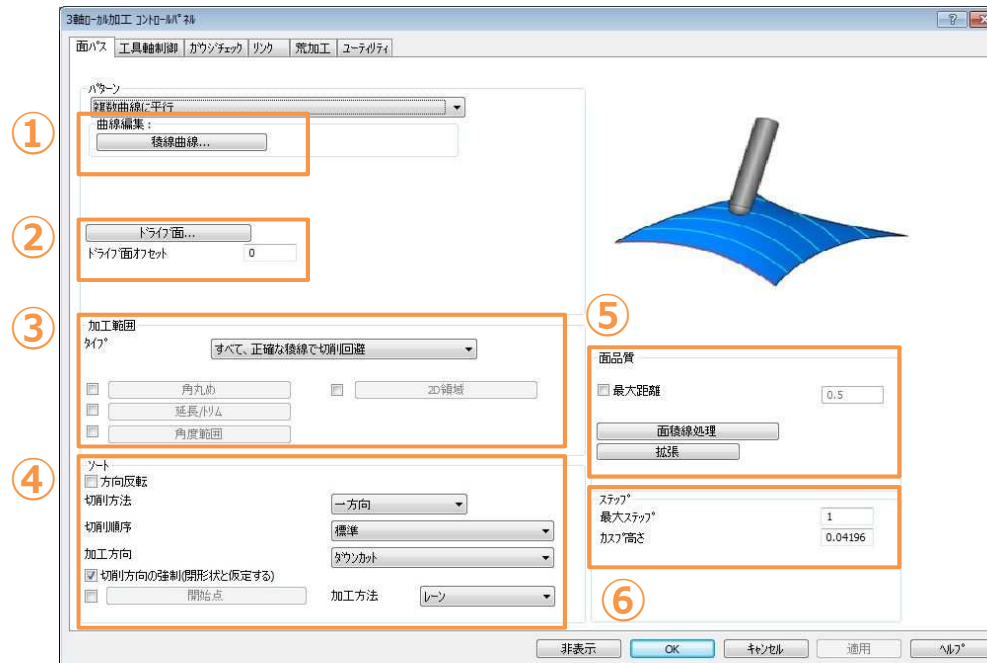


アプローチ痕になる



アプローチ痕なし

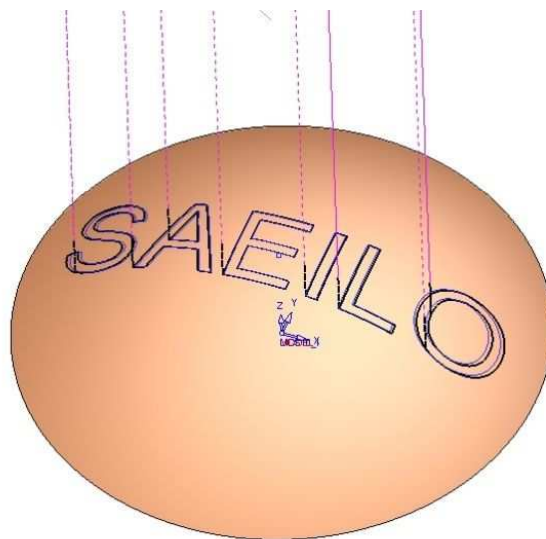
複数曲線に平行パラメータ



- ①稜線曲線の設定(複数設定可能)
- ②ドライブ面(加工参照面)
オフセットも入力可能です。
- ③加工範囲
タイプとその他チェック項目にて
設定をします。
- ④ソート
加工方法、加工順序、加工方向、
開始点などの設定をします。
- ⑤面品質（面公差ではありません）
軌跡節の調整をします。
- ⑥ステップ
最大ステップ
カスプ高さ

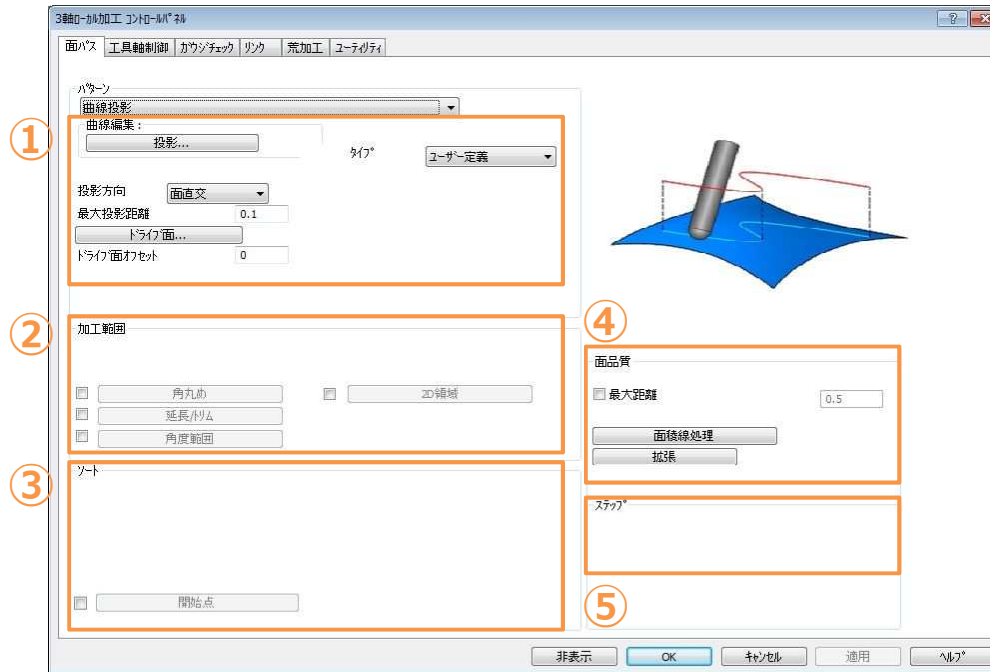
曲線投影

- ドライブ面に参照曲線を投影し、
その投影線に沿った切削パスを作成



ケガキ・文字加工に最適です。

曲線投影パラメータ



①次ページ参照

②加工範囲

タイプとその他チェック項目にて設定をします。

③ソート

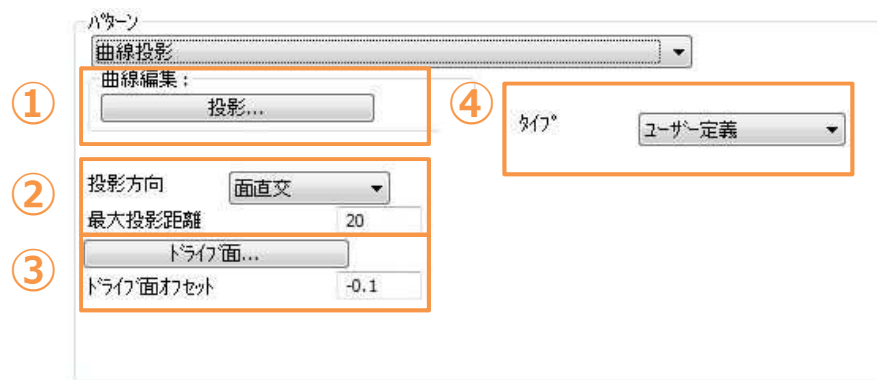
加工方法、加工順序、加工方向、開始点などの設定をします。

④面品質（面公差ではありません）
軌跡節の調整をします。

⑤ステップ

最大ステップ
カスプ高さ

曲線投影パラメータ

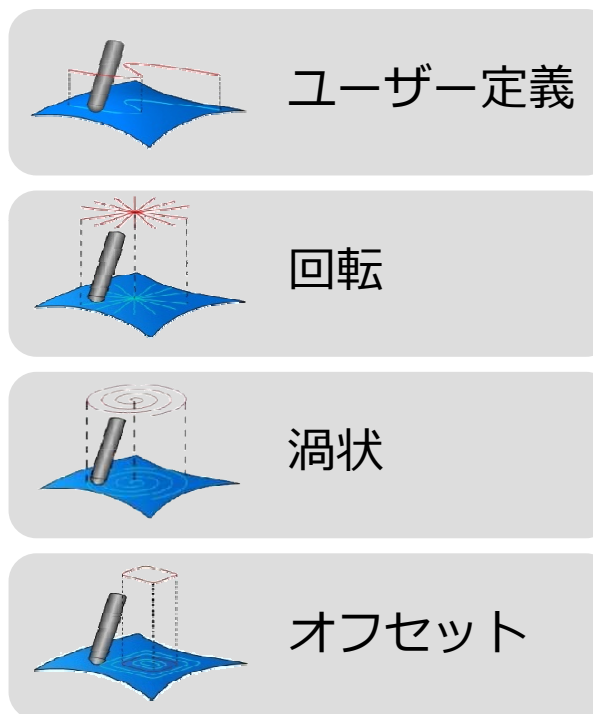


① 投影曲線の設定
(ユーザー定義、オフセットのみ)

② 投影方向
(X,Y,Z,直線,面直交)
面直交の場合最大投影距離を入力してください。
タイプによって選択できる投影方向が異なります。

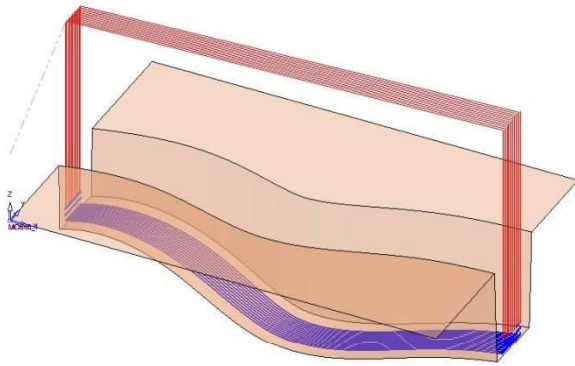
③ ドライブ面(加工参照面)
オフセットも入力可能です。

④ タイプ

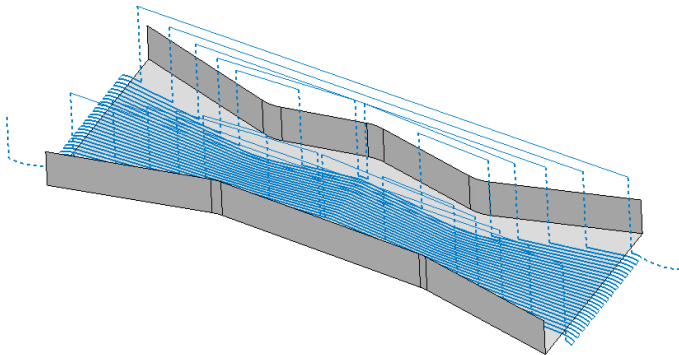


2 面間の変形

- 2つの参照面から切削パスを作成



溝加工などに有効的です。

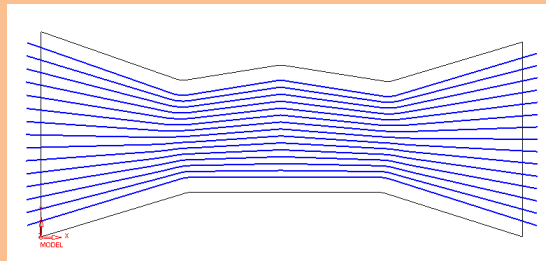


第1、第2曲面共に複数面選択
できます。
同数面にするとギャップが
生まれずよりきれいな軌跡に
なります。

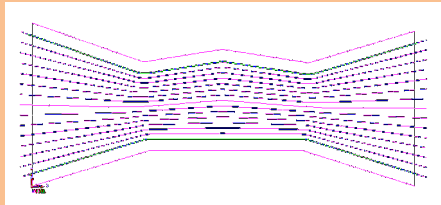
2 面間の変形

切削パスの比較

2 面間の変形

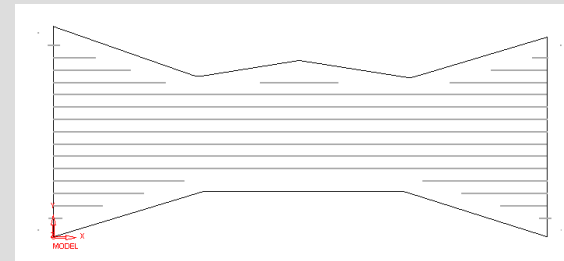


- ・ 中間曲線（ピンク）と
設定基準面からの工具半径オフセット
（グリーン）基準にパス作成。



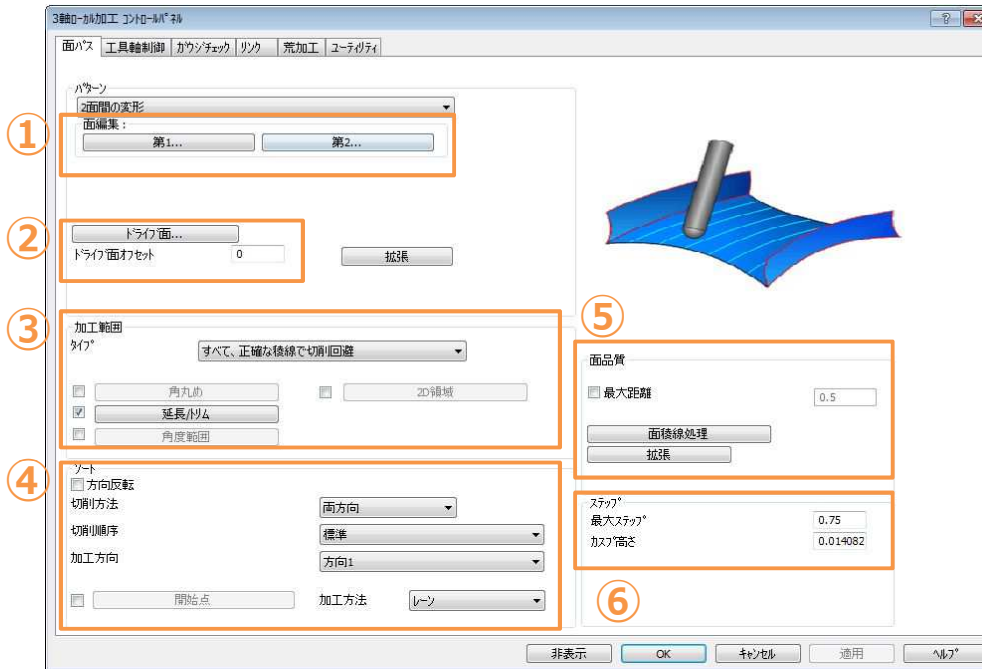
- ・ 可変ステップ
- ・ 立ち壁からのアプローチが少ない。

平行切削



- ・ 均一な平行ステップ
同じ範囲で工具が当たらない。
- ・ 一定方向のパス
- ・ 立ち壁に対してのアプローチが多い。

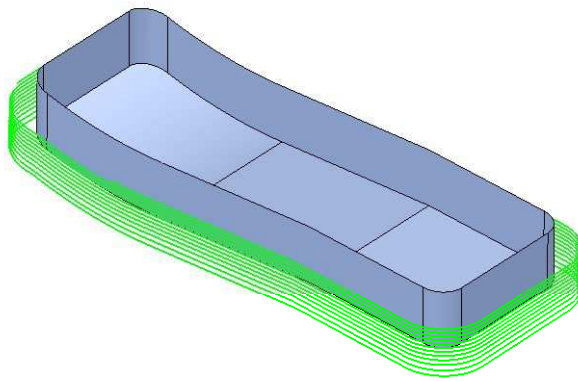
2 面間の変形パラメータ



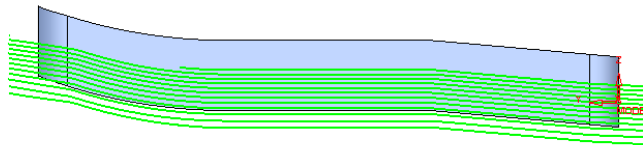
- ①第 1 曲面と第 2 曲面の設定
(各複数設定可能)
- ②ドライブ面(加工参照面)
オフセットも入力可能です。
- ③加工範囲
タイプとその他チェック項目にて
設定をします。
- ④ソート
加工方法、加工順序、加工方向、
開始点などの設定をします。
- ⑤面品質 (面公差ではありません)
軌跡節の調整をします。
- ⑥ステップ
最大ステップ
カスプ高さ

面に平行

- 参照面に平行な切削パスを作成

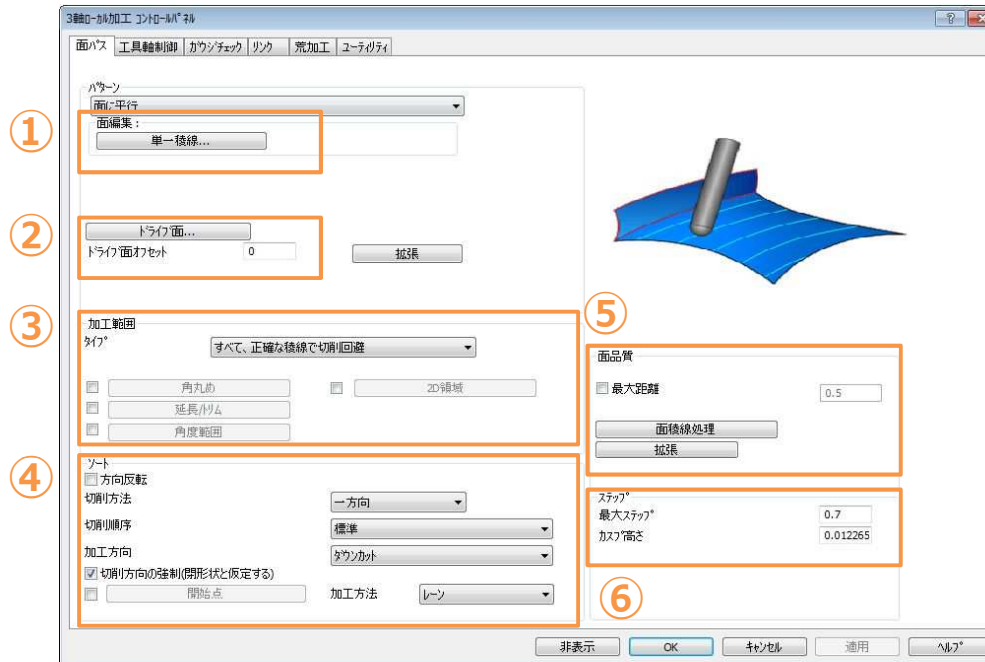


「複数曲線に平行」という加工パターンがありますがその参照が面になる手続き。



曲線基準にパス作成が出来るので
底面が曲面や段差がある場合
底のパスがエアーカットになってしまう
ことがあります。こちらの加工パターンを
使用するとエアーカットなく作成して
いただくことができます。

面に平行パラメータ



- ① 単一稜線設定(複数設定可能)
- ② ドライブ面(加工参照面)
オフセットも入力可能です。
- ③ 加工範囲
タイプとその他チェック項目にて
設定をします。
- ④ ソート
加工方法、加工順序、加工方向、
開始点などの設定をします。
- ⑤ 面品質（面公差ではありません）
軌跡節の調整をします。
- ⑥ ステップ
最大ステップ
カスプ高さ