



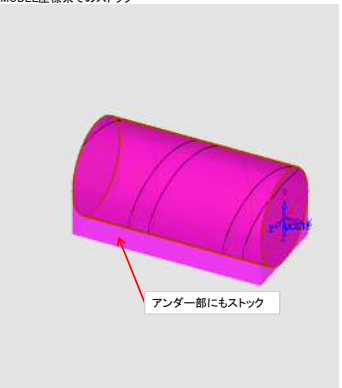
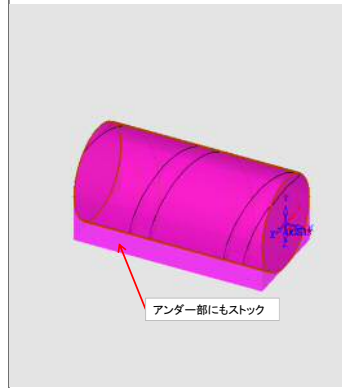
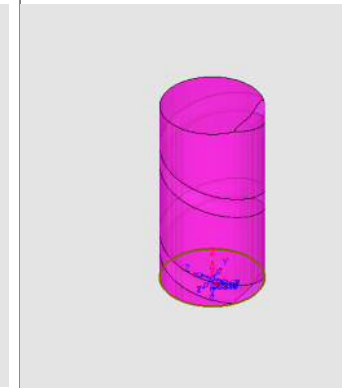
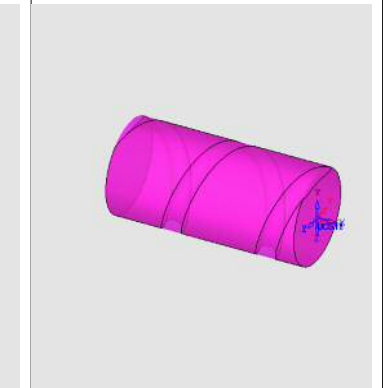
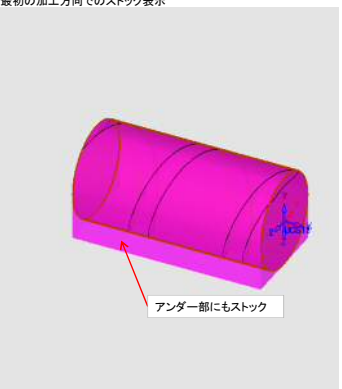
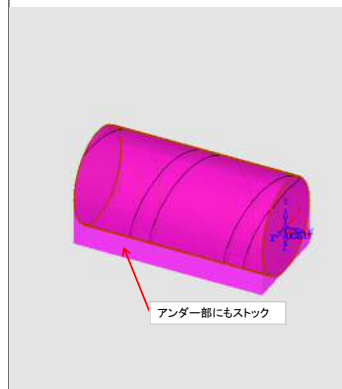
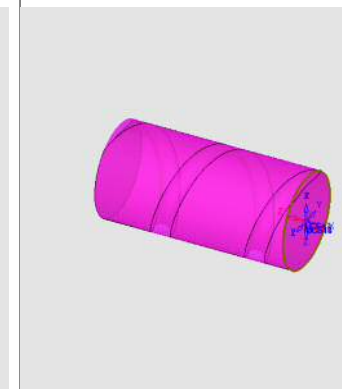
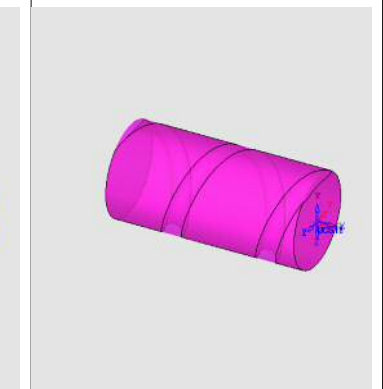
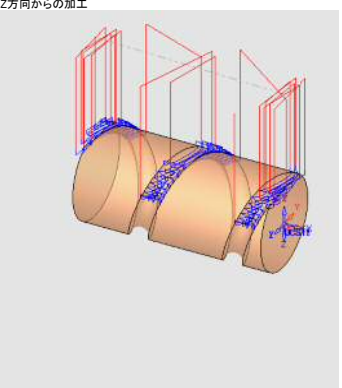
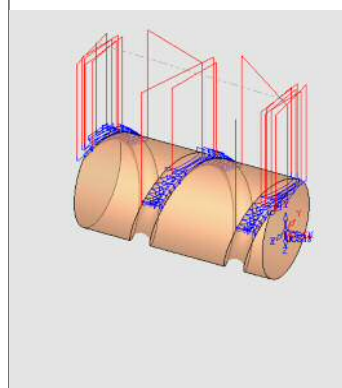
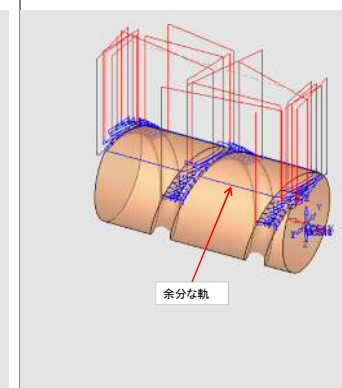
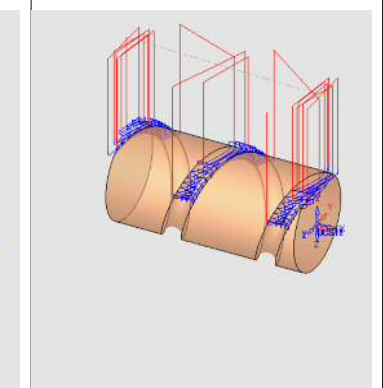
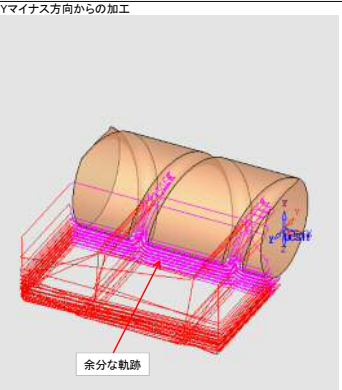
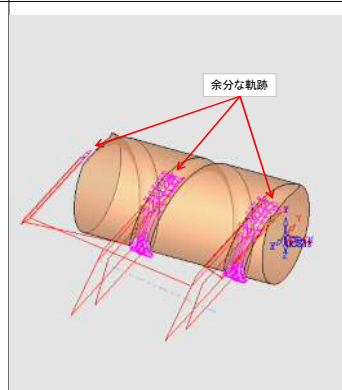
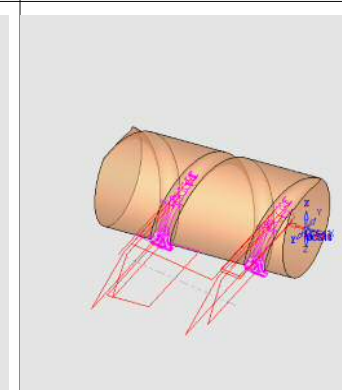
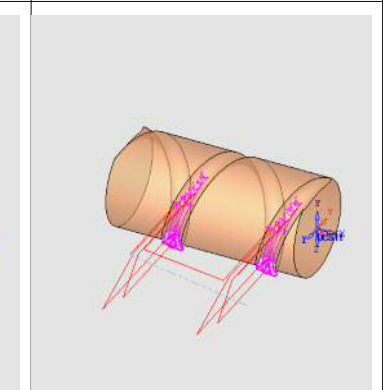
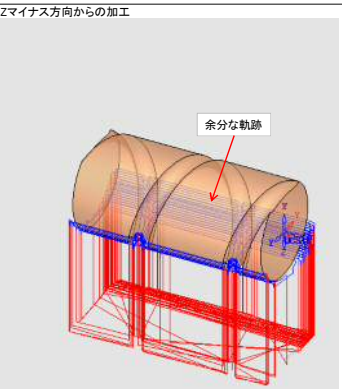
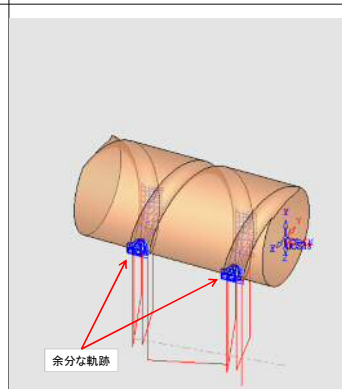
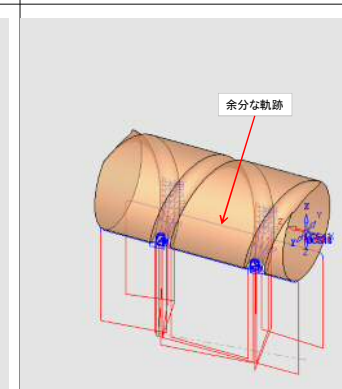
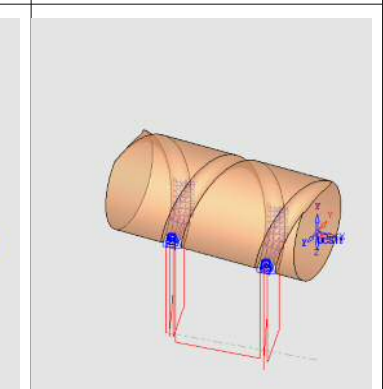
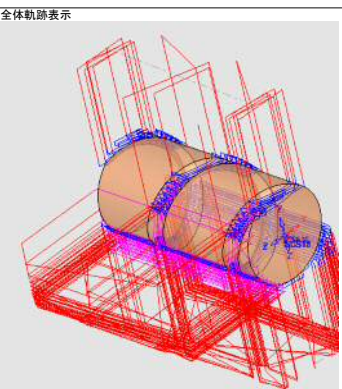
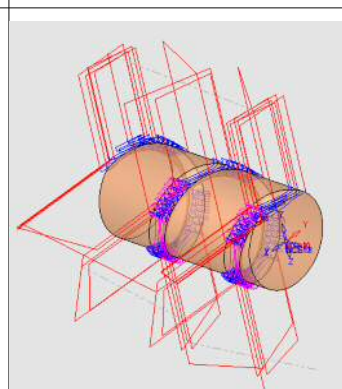
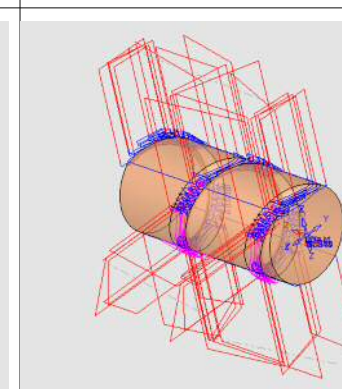
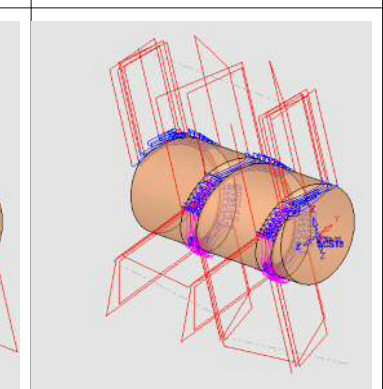


円筒面のストック作成と軌跡作成

<p>円筒ストック横方向-1(横円筒).elt</p> <p>NCマシナリソフト</p>  <p>円筒面を面によるストックで作成 ・3軸ストックなのでアンダー部もストック状態になる</p>	<p>円筒ストック横方向-2(横円筒-各方向).elt</p> <p>NCマシナリソフト</p>  <p>各加工軸方向で円筒面を面によるストックで作成 ・3軸ストックなのでアンダー部もストック状態になる ・各軸で加工済みの残りストックは無視されるので余分な軌跡が発生する</p>	<p>円筒ストック横方向-3(縦円筒).elt</p> <p>NCマシナリソフト</p>  <p>円筒を縦にしてストック作成</p>	<p>円筒ストック横方向-4(横円筒STL).elt</p> <p>NCマシナリソフト</p>  <p>横の円筒をSTLに書き出し、それを「ファイルから」でストック定義 ・精度的に一番良い</p>
<p>MODEL座標系でのストック</p>			
			
<p>最初の加工方向でのストック表示</p>			
			
<p>Z方向からの加工</p>			
			
<p>Yマイナス方向からの加工</p>			
			
<p>Zマイナス方向からの加工</p>			
			
<p>全体軌跡表示</p>			
			
<p>全体軌跡表示(早送り表示無し)</p>			
