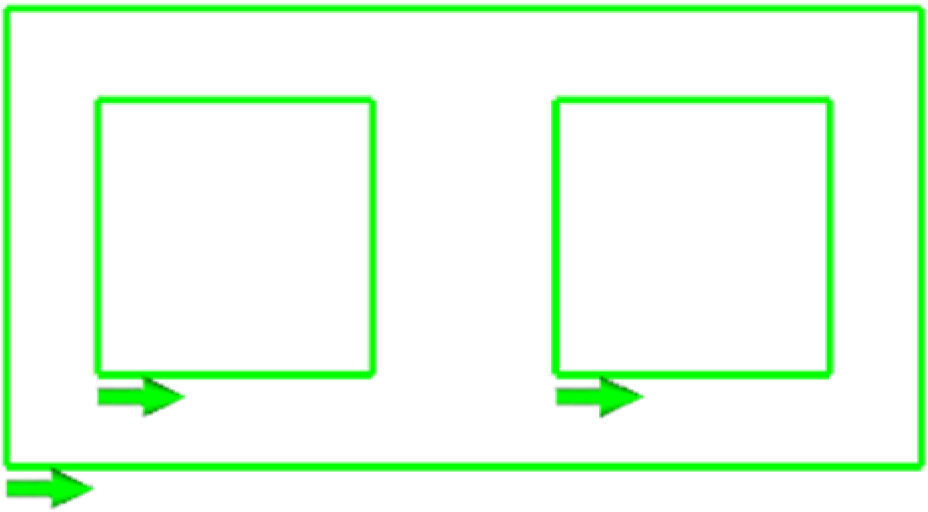
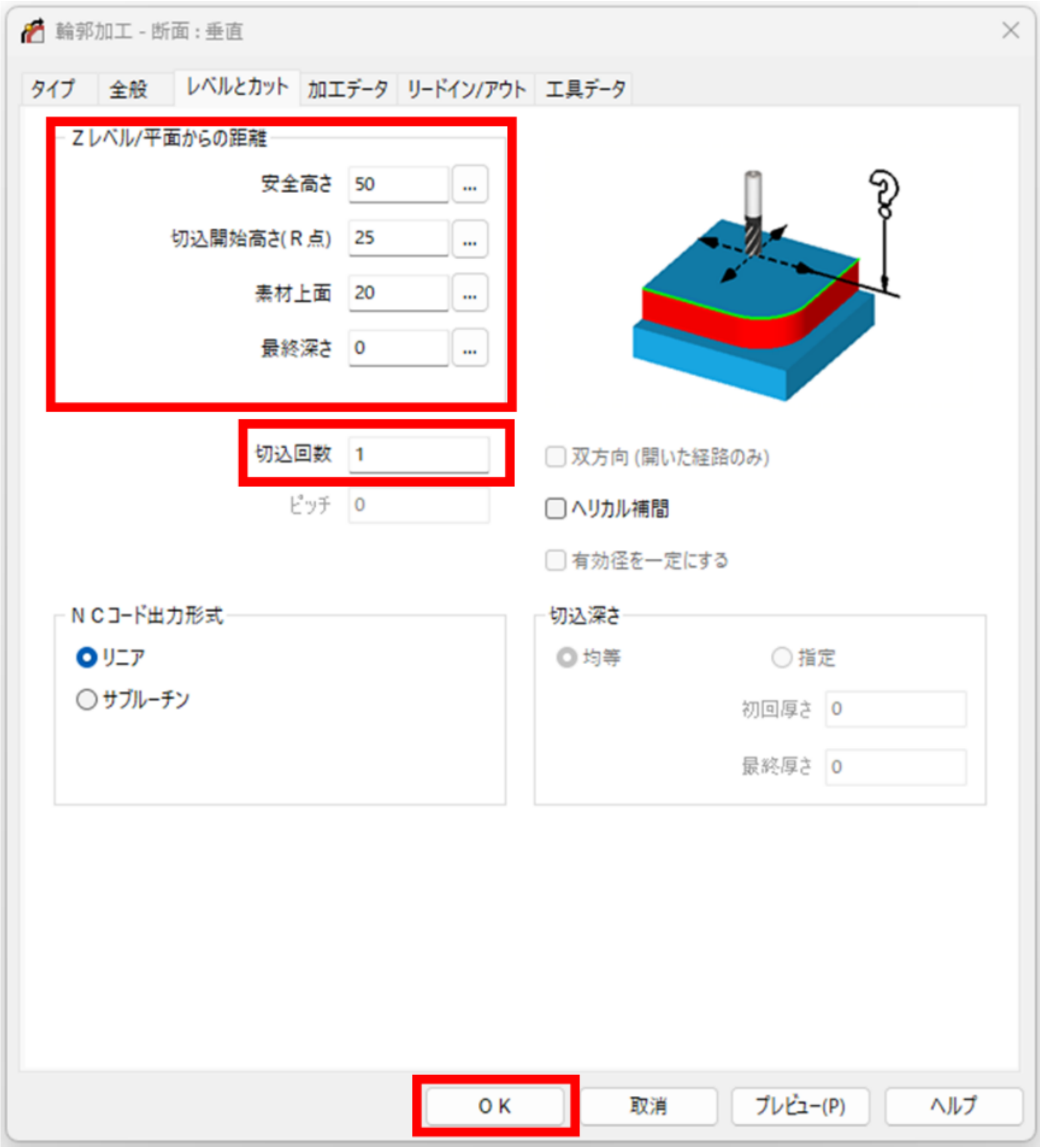
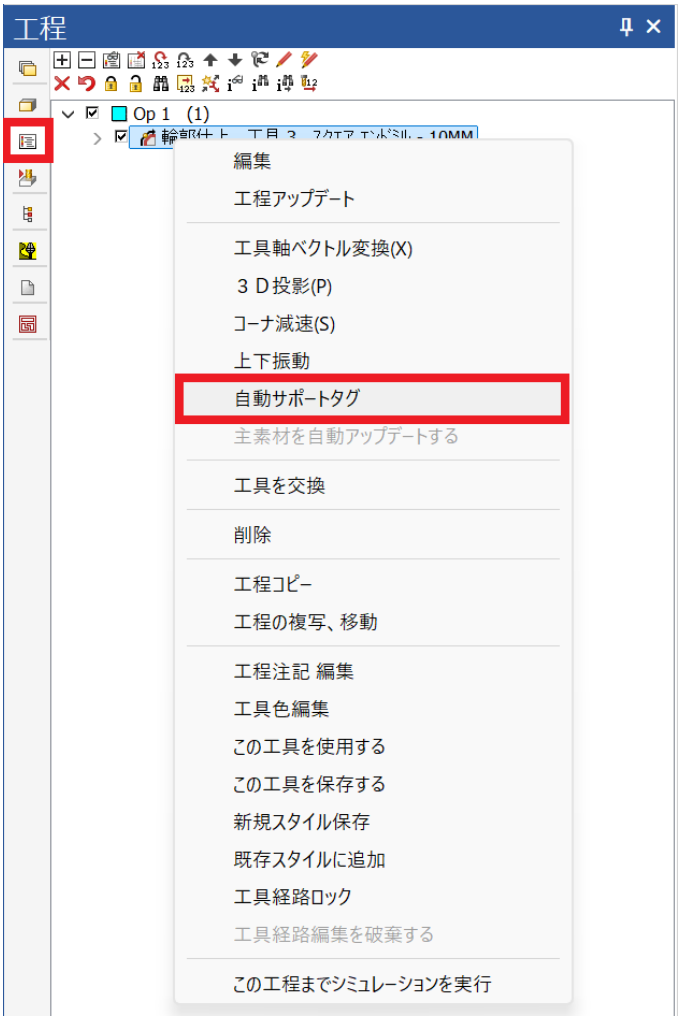


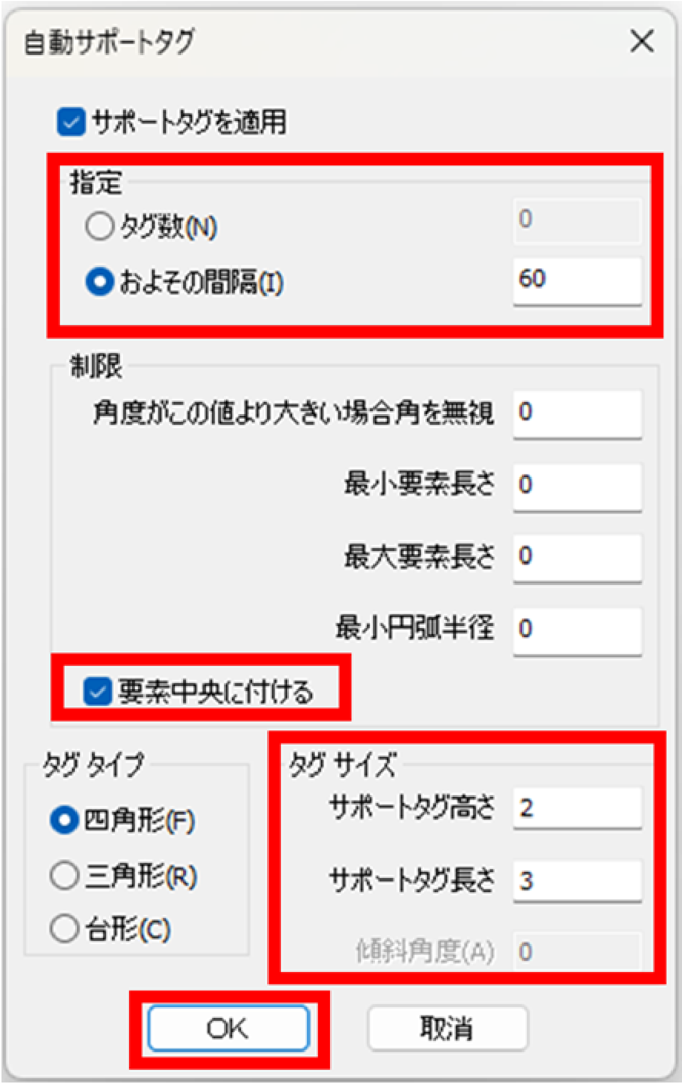

輪郭加工 - 断面：垂直
タイプ
全般
レベルとカット
加工データ
リードイン/アウト
工具データ
Ｚレベル/平面からの距離
安全高さ
50
切込開始高さ(Ｒ点)
25
素材上面
20
最終深さ
0
切込回数
1
ピッチ
0
双方向 (開いた経路のみ)
ヘリカル補間
有効径を一定にする
ＮＣコード出力形式
リニア
サブルーチン
切込深さ
均等
指定
初回厚さ
0
最終厚さ
0
ＯＫ
取消
プレビュー(P)
ヘルプ

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□0p 1□□



［サポートタグを適用］にチェックを入れます。

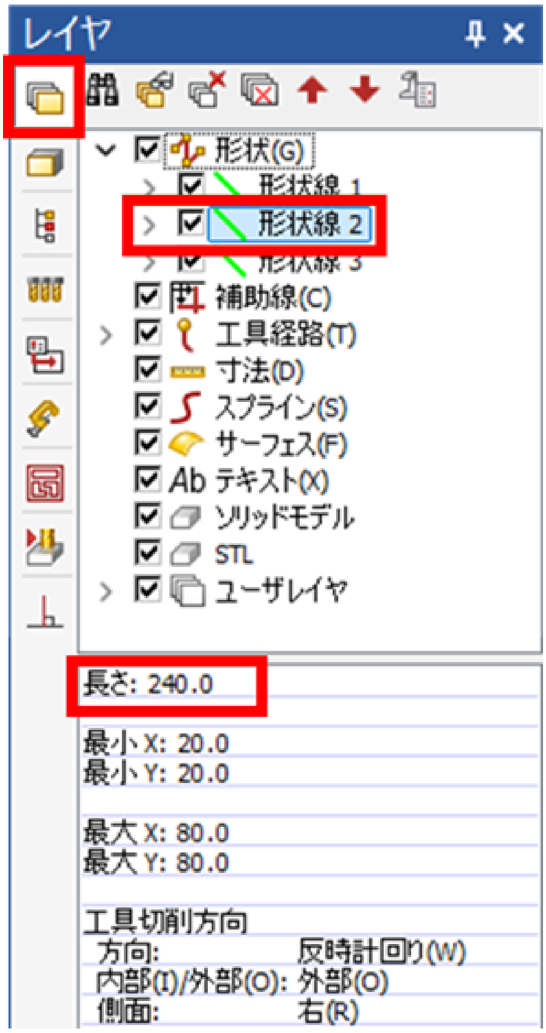
設定は下図の通りです。


自動サポートタグ
サポートタグを適用
指定
タグ数(N) 0
およその間隔(I) 60
制限
角度がこの値より大きい場合角を無視 0
最小要素長さ 0
最大要素長さ 0
最小円弧半径 0
要素中央に付ける
タグ タイプ
四角形(F)
三角形(R)
台形(C)
タグ サイズ
サポートタグ高さ 2
サポートタグ長さ 3
傾斜角度(A) 0
OK
取消

[illegible]

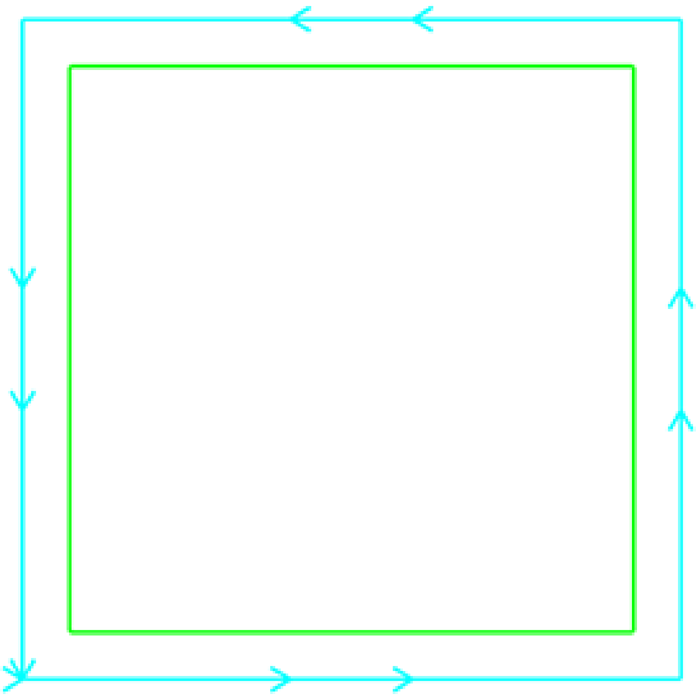
[illegible]

[illegible]



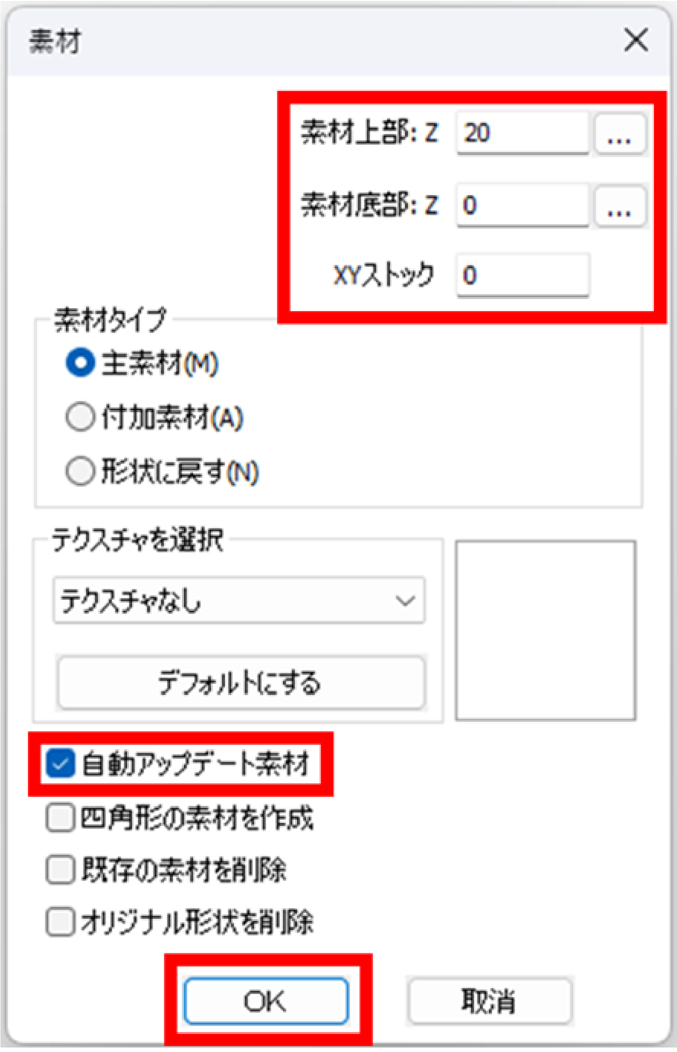
レイヤ
形状(G)
形状線 1
形状線 2
形状線 3
補助線(C)
工具経路(T)
寸法(D)
スプライン(S)
サーフェス(F)
Ab テキスト(X)
ソリッドモデル
STL
ユーザレイヤ
長さ: 240.0
最小 X: 20.0
最小 Y: 20.0
最大 X: 80.0
最大 Y: 80.0
工具切削方向
方向: 反時計回り(W)
内部(I)/外部(O): 外部(O)
側面: 右(R)

□0K□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□



□□□□□Z□□□□□/□□□Z□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

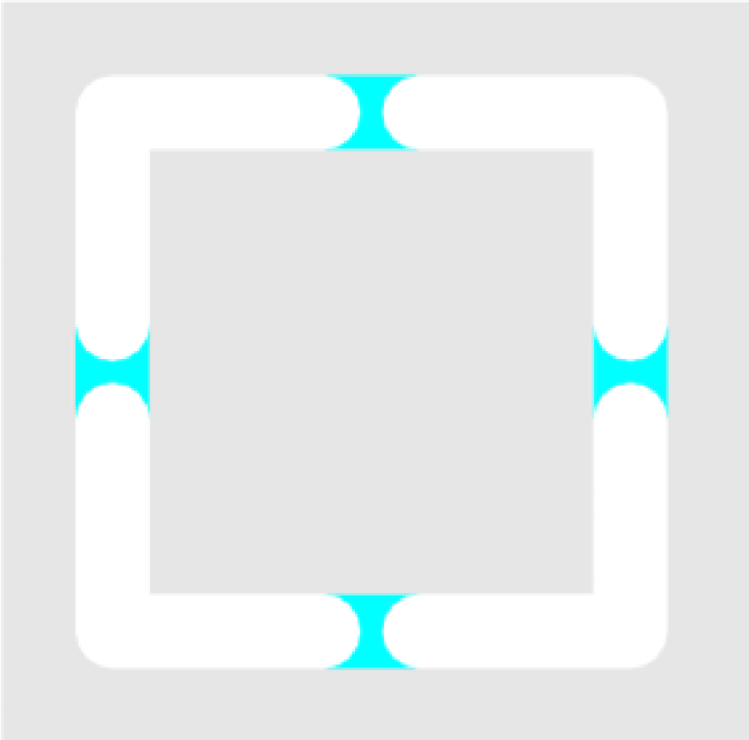
□□□□□□□□□□□


素材
素材上部: Z
20
...
素材底部: Z
0
...
XYストック
0
素材タイプ
主素材(M)
付加素材(A)
形状に戻す(N)
テクスチャを選択
テクスチャなし
デフォルトにする
自動アップデート素材
四角形の素材を作成
既存の素材を削除
オリジナル形状を削除
OK
取消

□□□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□



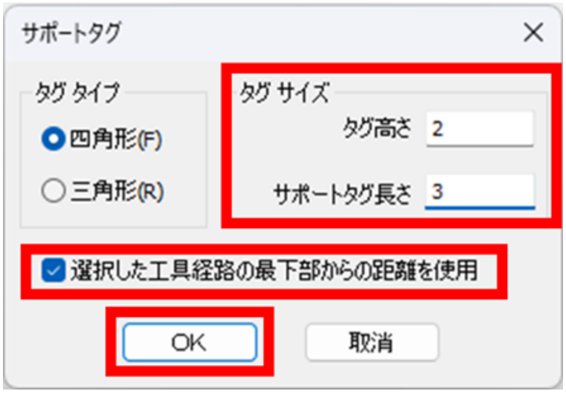
[illegible]

[illegible]
[illegible]

それ以外は前回と同じ設定で、輪郭加工を作成してください。

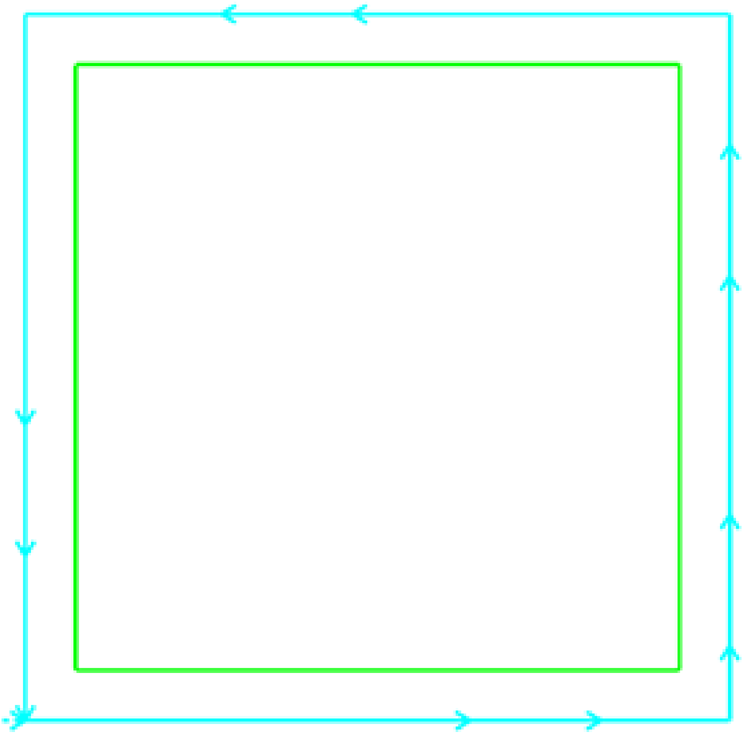
［リボンバー｜加工｜特殊編集｜加工編集］をクリックし、［サポートタグ］を選択してください。

設定は下図の通りです。



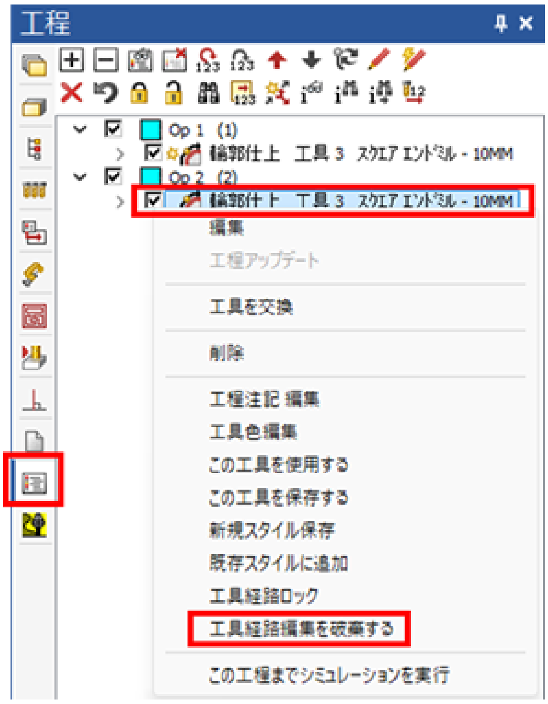
サポートタグ
タグ タイプ
四角形(F)
三角形(R)
タグ サイズ
タグ高さ 2
サポートタグ長さ 3
選択した工具経路の最下部からの距離を使用
OK
取消

[illegible]0K[illegible]0p 2[illegible]
[illegible]



[illegible]
[illegible]

[illegible]0p 2[illegible]
[illegible]

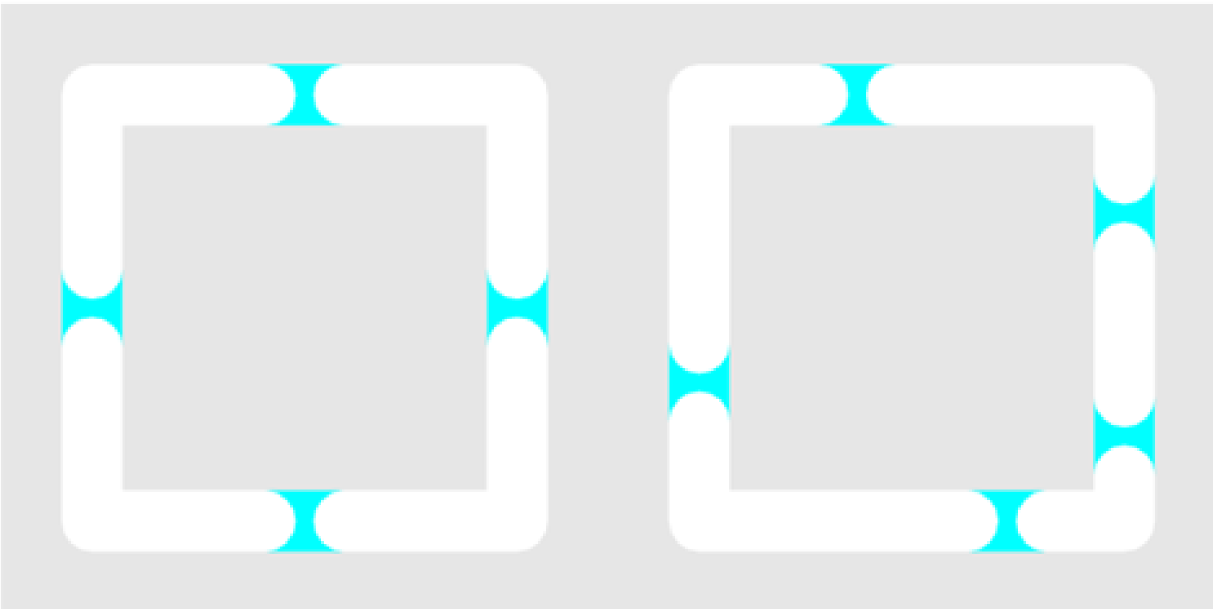

工程
Op 1 (1)
輪郭仕上 工具 3 ｽｸｴｱ ｴﾝﾄﾞﾐﾙ - 10MM
Op 2 (2)
輪郭仕上 工具 3 ｽｸｴｱ ｴﾝﾄﾞﾐﾙ - 10MM
編集
工程アップデート
工具を交換
削除
工程注記 編集
工具色編集
この工具を使用する
この工具を保存する
新規スタイル保存
既存スタイルに追加
工具経路ロック
工具経路編集を破棄する
この工程までシミュレーションを実行

[illegible] 0K [illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]



[illegible]

［自動サポートタグ］で多めにタグを作成します。

不用なタグを［サポートタグ削除］で削除します。

この方法だと、工程の編集が可能なままになりますので便利です。

以上になります。