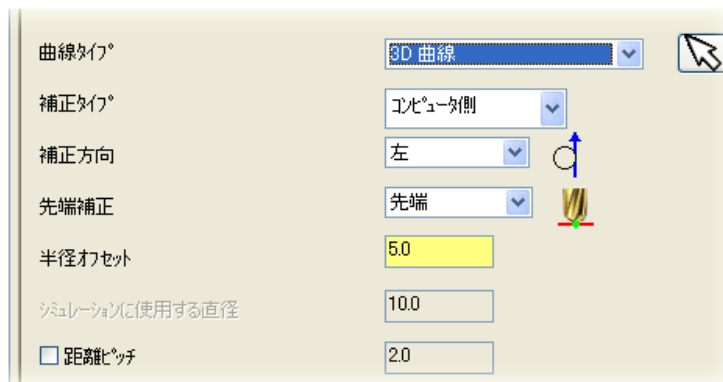
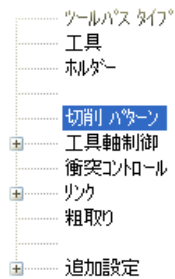


ツールパス⇒複合軸⇒クラシック⇒5 軸輪郭

[5 軸輪郭パラメータ]



曲線タイプ = 3D 曲線、面エッジ-全部、面エッジ-単一

輪郭ツールパス経路の基準になる、曲線タイプを、3 つの中から選択します。

3D 曲線 : 平面上の 2D 曲線、3D で作成された曲線を選択します。

面エッジ - 全部 : 選択サーフェイス全てのエッジを基準にします。

面エッジ - 単一 : 選択サーフェイスの一部を基準にします。

補正タイプ = コンピュータ側、制御機、コンピュータ側と制御機側、両方向リバース、オフから選択

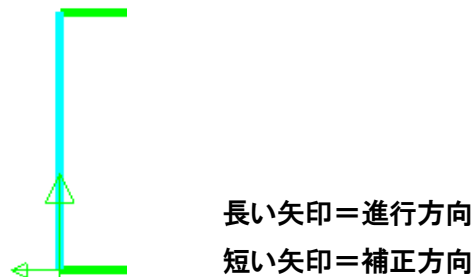
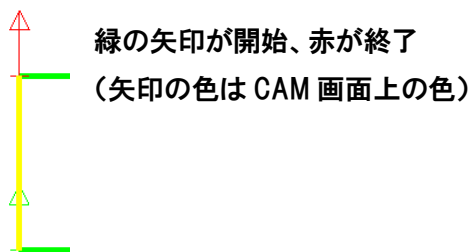
コンピュータ側 : 選択した要素に対して、工具半径分、オフセットされた位置にツールパスを作成します。半径オフセットが、0 に設定された場合は、補正タイプをオフにした場合と変わりません。

制御機 : ツールパスは、要素上に工具センターが乗るように作成されます。実際に出力される NC も要素上の座標になり、補正番号(D)が出力されるようになります。(ポスト上で)

オフ : 選択した要素上にツールパスが作成されます。

補正方向 : 指示した要素に対して、左、右、どちらに工具をオフセットするか指定します。

チェーン選択時の進行方向が重要です。



半径オフセット : コンピュータ側で設定した場合に、工具半径分の距離を入力すると、ラインの横に沿って工具が移動する形になります、オフセット量は自由に設定することができます。