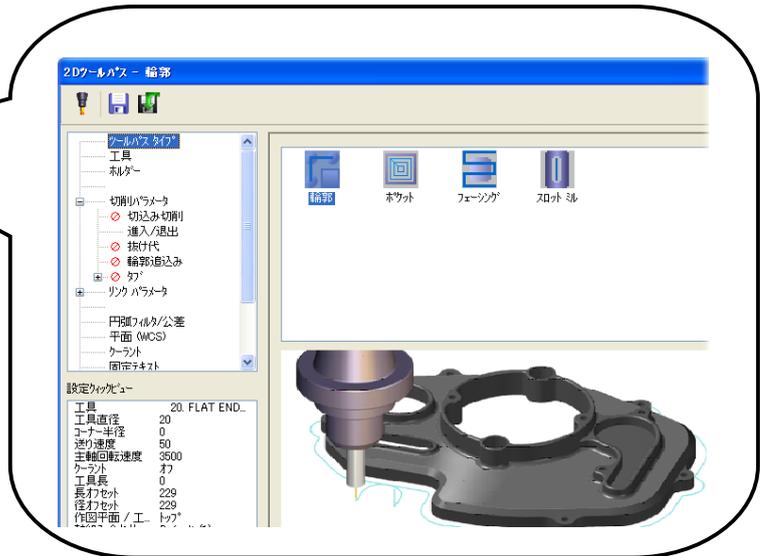


## 【4-3 / ツールパス選択】

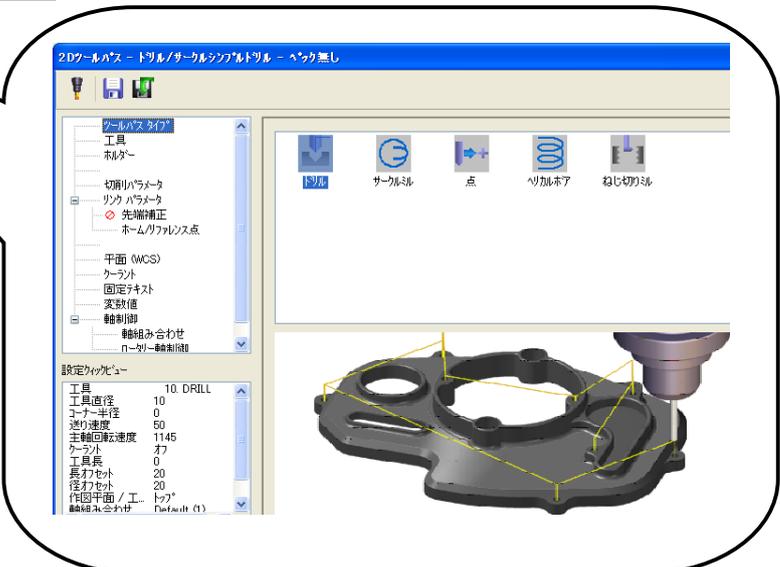
### ツリースタイル 2D ツールパスダイアログボックス

同タイプのツールパスを選択すると、共通のインターフェイスが現れます。インターフェイス内で、ツールパスの切替えも可能です。輪郭図形を選択するミリングタイプと、点選択を行なうドリルタイプに分かれます。

#### ミリングタイプツールパス



#### ドリルタイプツールパス



## ミリングタイプツールパス

共通パラメータを採用したことで、途中でツールパスの変更も可能です。

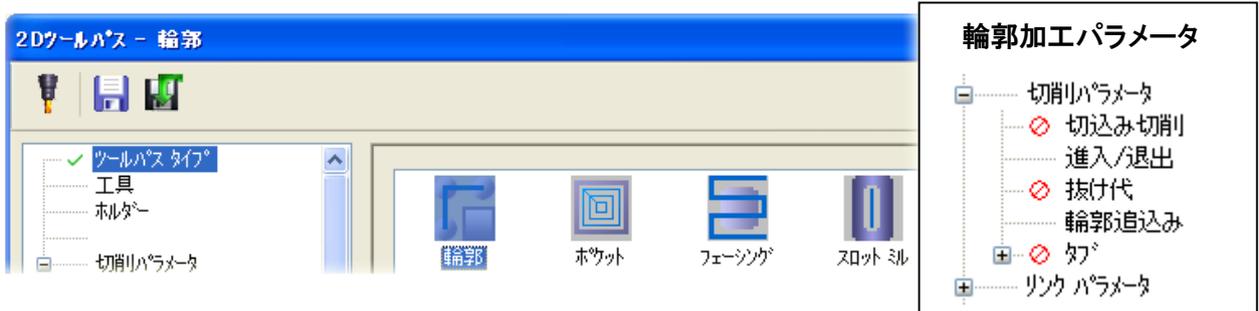
X3 までのパラメータでは、輪郭加工を設定した後でポケットツールパスに変更したい場合、改めてツールパスを選択して、図形を選びなおす必要がありましたが、このインターフェイスでは、その必要がありません。

① 輪郭、ポケット、フェーシング、スロットミルのいずれかを選択します。

② チェインマネージャが開き、加工する図形を選択します。



③ 始めに輪郭を選択すると、ツリータイプインターフェイスでは、輪郭がハイライトし、パラメータも輪郭加工をおこなう、そのものになります。



2Dツールパス - 輪郭

ツールパス タイプ  
工具  
ホルダー  
切削パラメータ

輪郭 ポケット フェーシング スロット ミル

輪郭加工パラメータ

- 切削パラメータ
  - 切込み切削
  - 進入/退出
  - 抜け代
  - 輪郭追込み
- タフ
- リンク パラメータ

④ 途中から、ポケットに変更すると、輪郭パラメータから、ポケットパラメータに切替ります。



2Dツールパス - ポケット

ツールパス タイプ  
工具  
ホルダー  
切削パラメータ

輪郭 ポケット フェーシング スロット ミル

ポケット加工パラメータ

- 切削パラメータ
  - 粗取り
  - 仕上げ
  - 切込み切削
  - 抜け代
- リンク パラメータ

⑤ ツールパスタイプを決定後、工具、ホルダーを設定します。