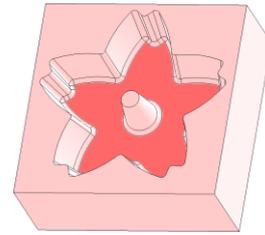


平坦部の加工方法の比較

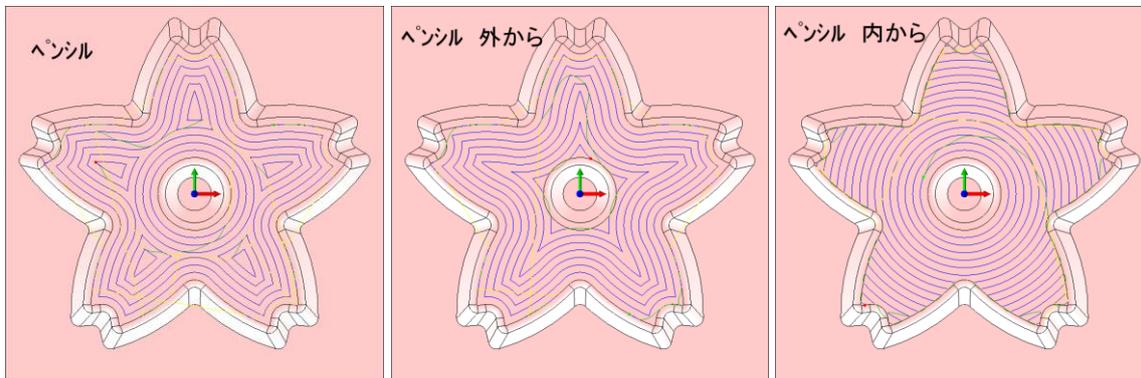
加工例として 右の底面を加工します。
後に述べるものほど複雑な設定が必要です。



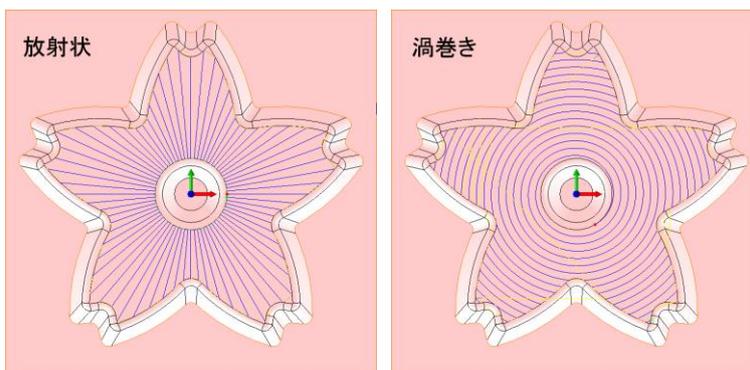
平坦部加工でよく使われる 3 種の操作です。平坦部とスキヤロップは似ています。



ペンシル加工は「モデル」の内側コーナー形状に沿ってオフセットしたパスを生成します。
次の 3 種では「モデル」を変更して、認識される内側コーナーを変更しています。
加工範囲などで指定された範囲に、チェック面で干渉しないパスが生成されます。



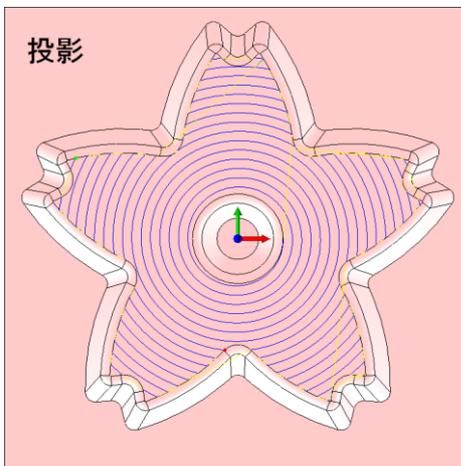
放射状と渦巻きは、特徴的なパスを生成します。



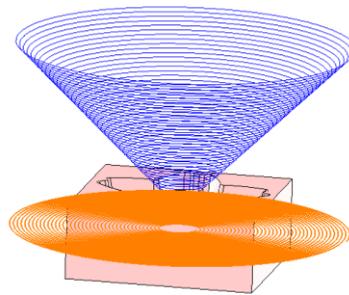


面沿いは、作成した面の方向に沿ったパスを生成します。ロフトやスイープで作成した面も作成した面が平面になれば、平面の軸方向のパスが常に生成されます。

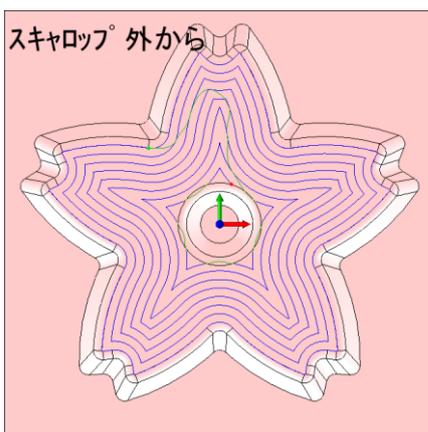
これは走査線と（ピッチの指定方法違う点を除いて）同じパスとなります。



投影は、2次元スケッチ、3次元スケッチなどのカーブ、エッジをモデルに投影したパスを生成します。

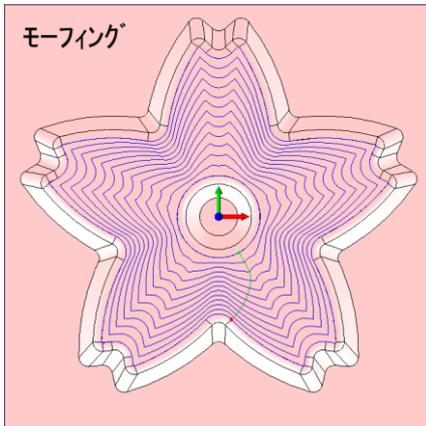


ヘリカルスパイラルカーブを作成し、それをスケッチでエンティティ変換して、投影の輪郭で選択。



スキャロップで加工境界を、桜の形状にしました。桜の形状でパスが生成されます。

内側の円錐台を加工しないように、チェック面で指定しています。



スケッチ外周（桜の形状）と スケッチ内円（円錐台の底R尻）の2個のスケッチの間にパスを生成します。

パスページの「モーフィングモード」を最短にすると輪郭のスケッチの奇数番目から偶数番目に向けて「最短」となる変化をします。（したがって、奇数番目と偶数番目を入れ替えるとパスが変わります）

図のような一周する輪郭の場合、「最短」を選択すると内と外の対応が整えられます。

モーフィングは、パスの向きや輪郭の選択方法などに「コツ」が必要です。

各操作のパスの向きや、パスの引き上げなどを制御するには、パスページとリンクページの設定を行います。

例えば、ペンシル加工では、

パスページに 切り上げ切り下げ加工、方向(一方向、逆方向、両方向)、内側／外側

リンクページに セーフ距離、退避動作無効最大距離、進入、退出

の設定項目があります。

作成 2012-06-17 テクノジャパン(有)