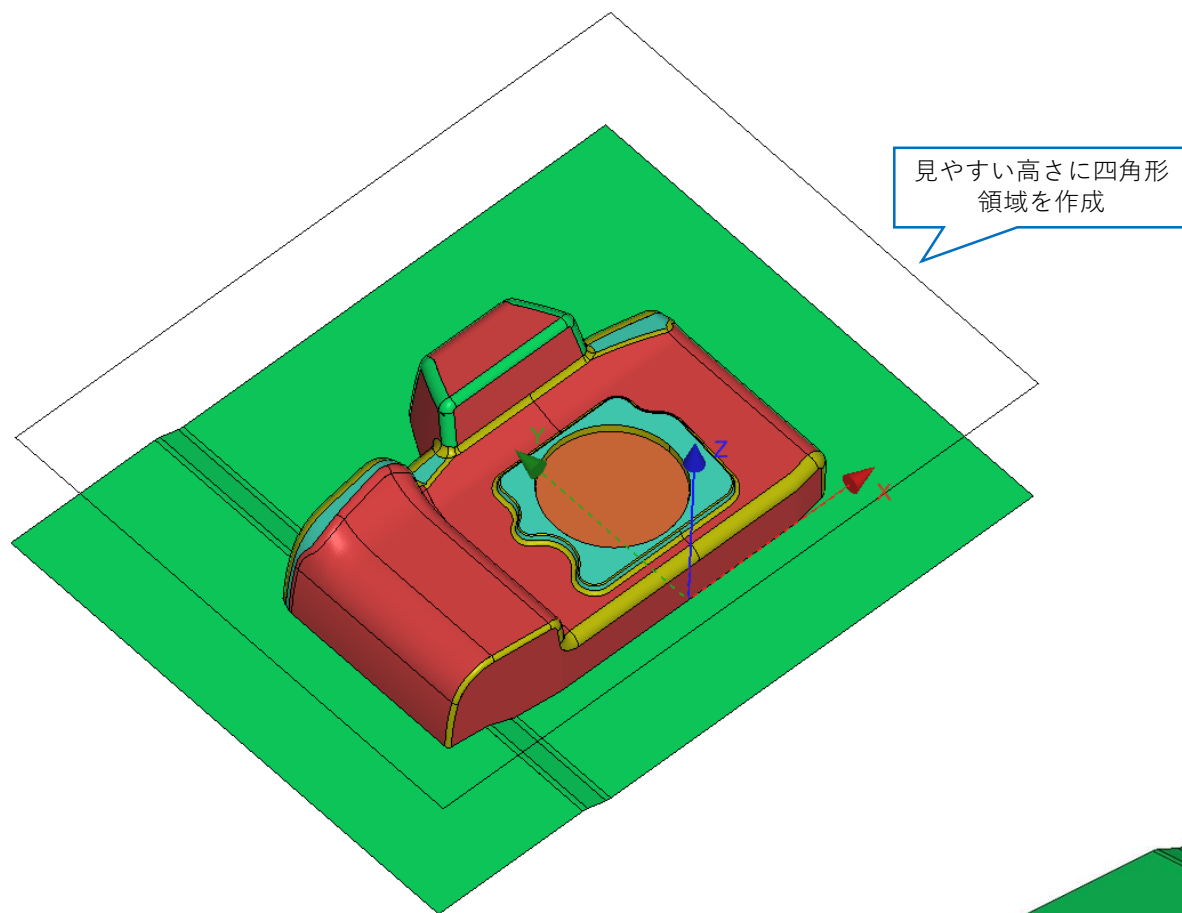


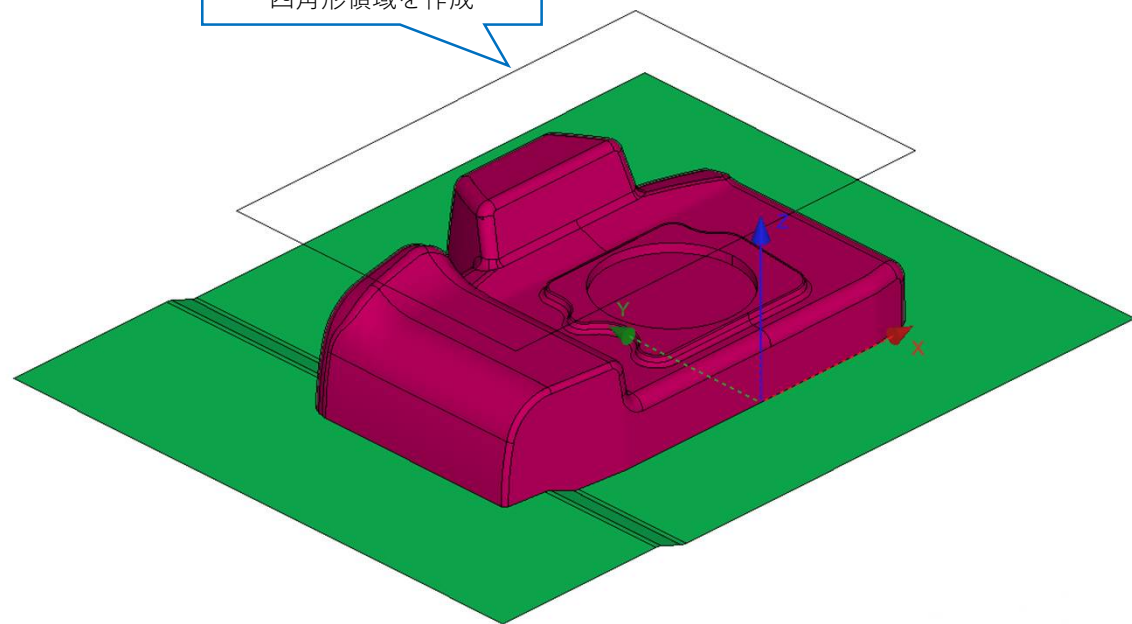
DEPOCAM の加工領域[境界] 作成機能が 高く評価されております

- ① ボックス境界・・・読込んだ3Dモデルの最外形を四角のボックスとして境界を検出出来ます。
- ② シルエット境界・・・加工したい任意の曲面を[Ctrlキー]を押しながら選択をします。
選択をしていく事によって、連続した任意の曲面の加工領域を検出出来ます。
DEPO V19 より、非常に大きな3Dモデルのシルエット境界検出の選択スピードが大幅にスピードアップしましたので、作業性が大きく向上しました。
3Dモデルに任意で色付けされている場合は、その色付けされた複数曲面のシルエット境界を色指定で検出する事が出来ます。
- ③ 手書き領域・領域(境界線)編集・・・任意で簡単に加工領域を作成する事が出来ます。
バージョンが上がる毎に、細かい機能が向上して、今では操作性・スピードがアップしました。
例えば、古い金型の修正仕事で曲面内のこの部分だけを加工したい場合にも利用が出来ます。
- ④ 緩斜面領域・・・3Dモデルの中で、任意で指定した角度[使用工具の入力も・・・] 低傾斜だけの加工領域を検出出来ます。
- ⑤ 境界をインポート・・・例えば、型設計 [CAD] 室の方から、この加工領域を という指定などが有る場合・・・
その領域を IGES で DEPO へ読込んで、加工領域として使用する事が出来ます。
- ⑥ 削り残し領域・・・前工具にて加工パスを作成した後、次の削り残し加工を作成する場合に・・・
前工具にて取りきれない削り残しの加工領域を検出出来ます。
DEPO V14 の頃より、削り残し加工においては この機能を使用せずに【削り残し加工】として直ぐに加工パスを作成出来る様になりました。バージョンを重ねる毎に領域検出の精度が向上しましたので、現在では先に削り残し領域を作成する事は無くなりました。
- ⑦ 工具接触領域・・・隣接した曲面の中で、任意の曲面だけに加工パスを作成したい場合に、隣接した曲面と指定した曲面に対して、[使用工具の種類・工具径における]⇒ 干渉チェックをした加工領域を検出出来ます。

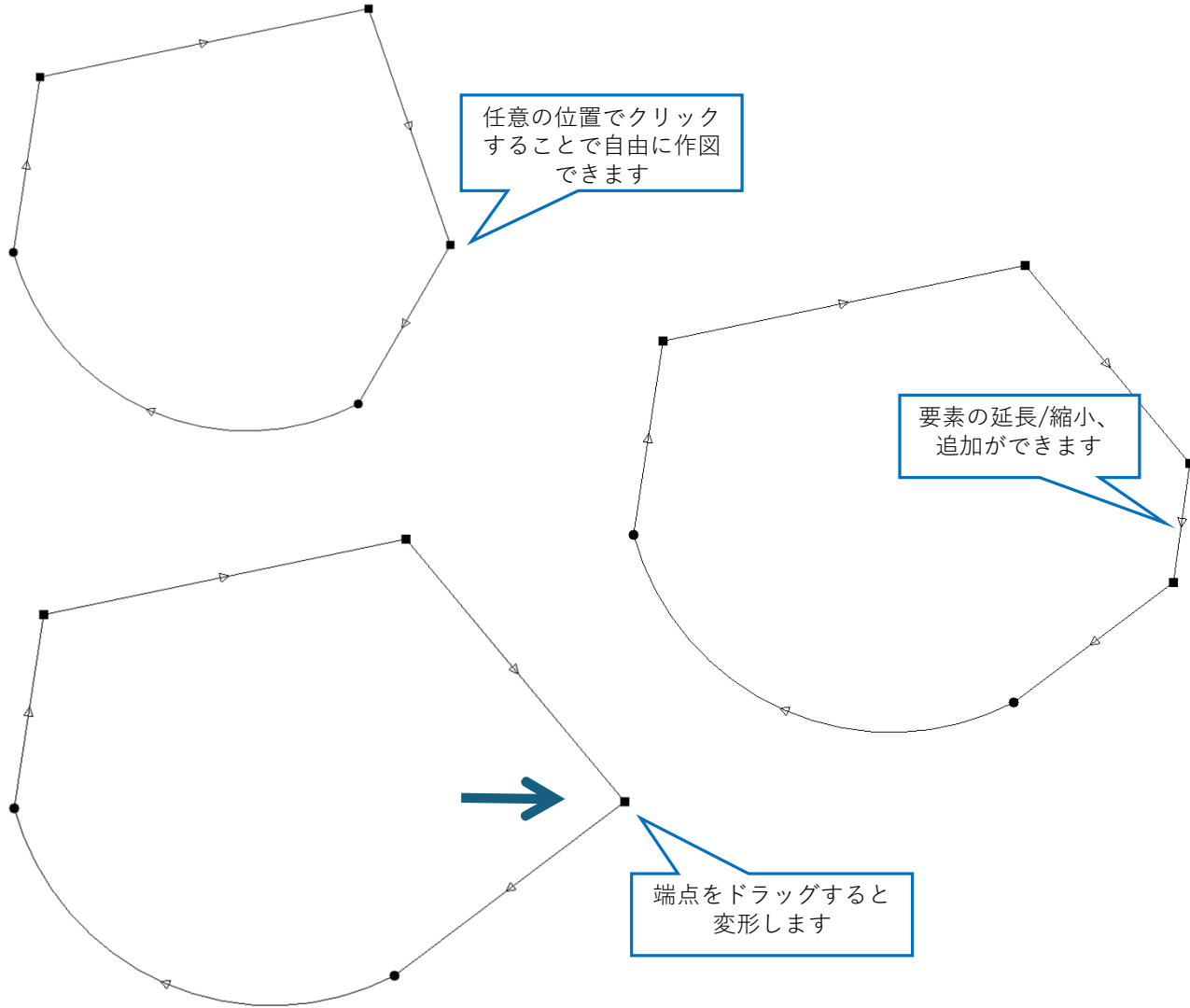
① ボックス境界



選択した曲面に対して、
その曲面がすべて収まる
四角形領域を作成



③ 手書き領域・領域(境界線)編集



手動数値入力による境界作成

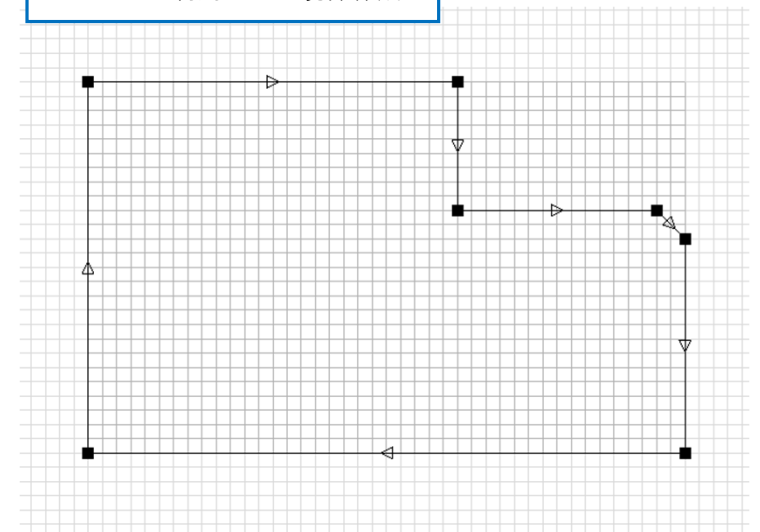
四角形境界 ? X

	最小	最大	OK
X:	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="1"/>	キャンセル
Y:	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="1"/>	

円形境界 ? X

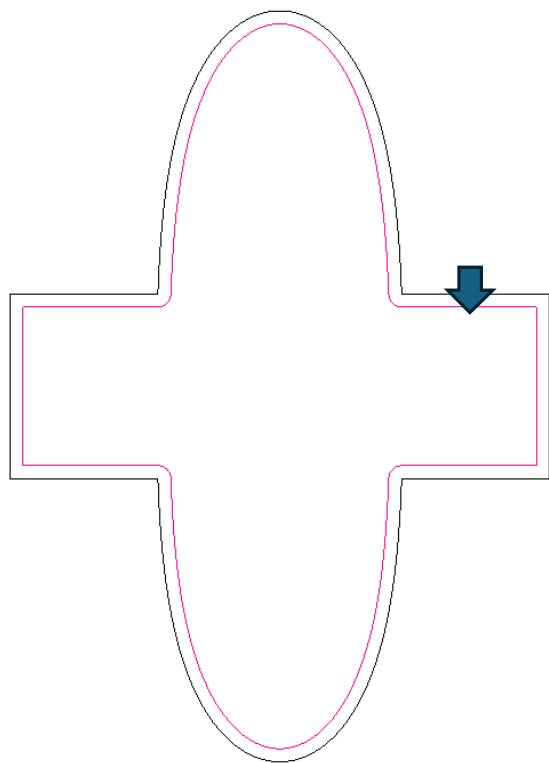
中心 (XY):	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>
半径:	<input type="text" value="1"/>	
OK		キャンセル

グリッドを利用したに境界作成

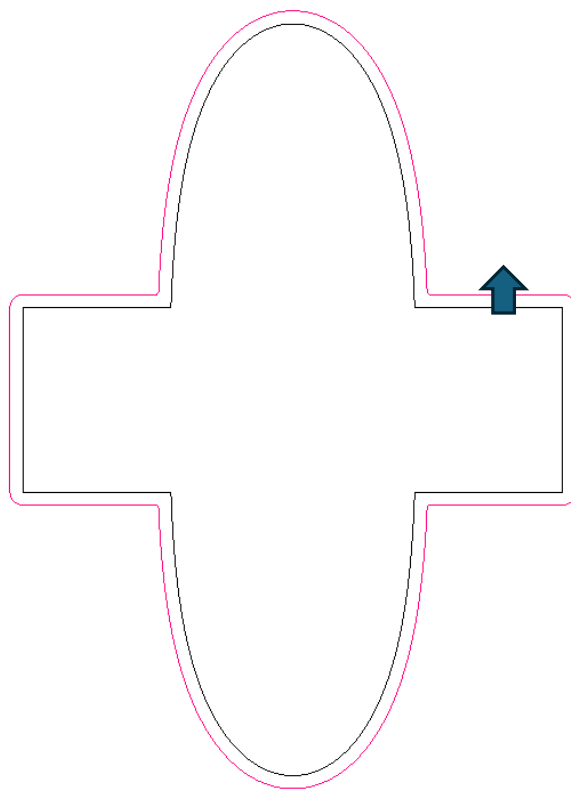


③ 手書き領域・領域(境界線)編集

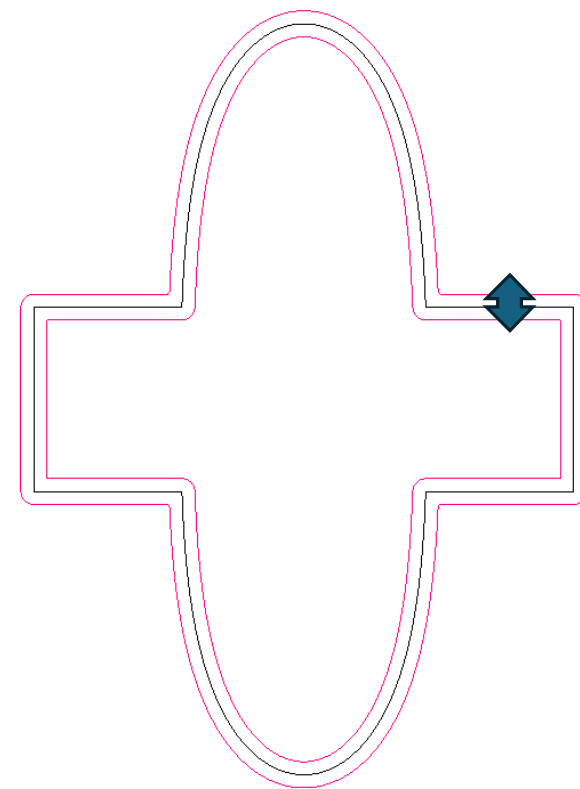
オフセット境界
(内側)



オフセット境界
(外側)

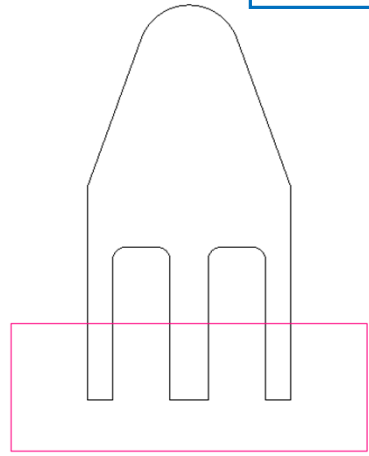


オフセット境界
(両側)

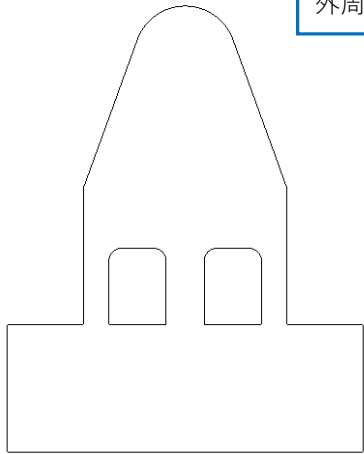


③ 手書き領域・領域(境界線)編集

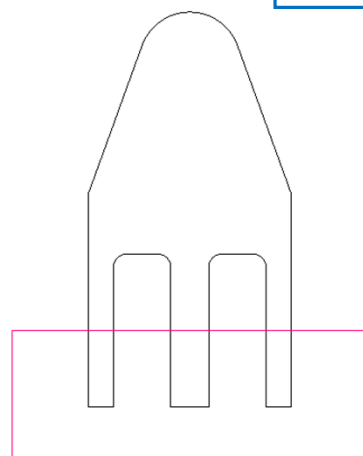
境界の合成 (和)



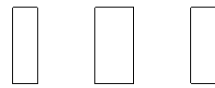
外周



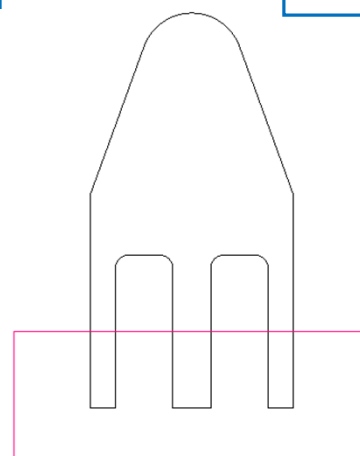
境界の合成 (積)



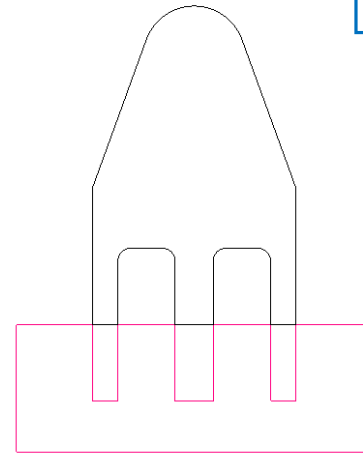
重複部のみ



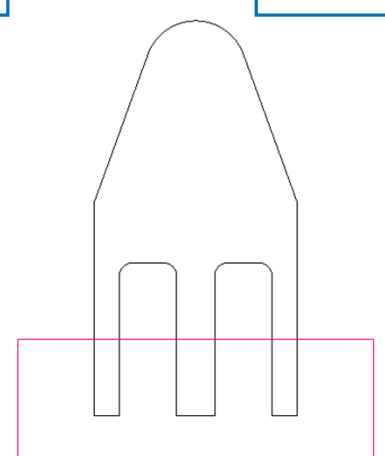
境界の合成 (差)



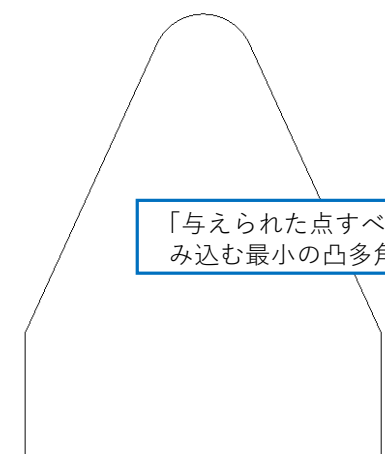
分割



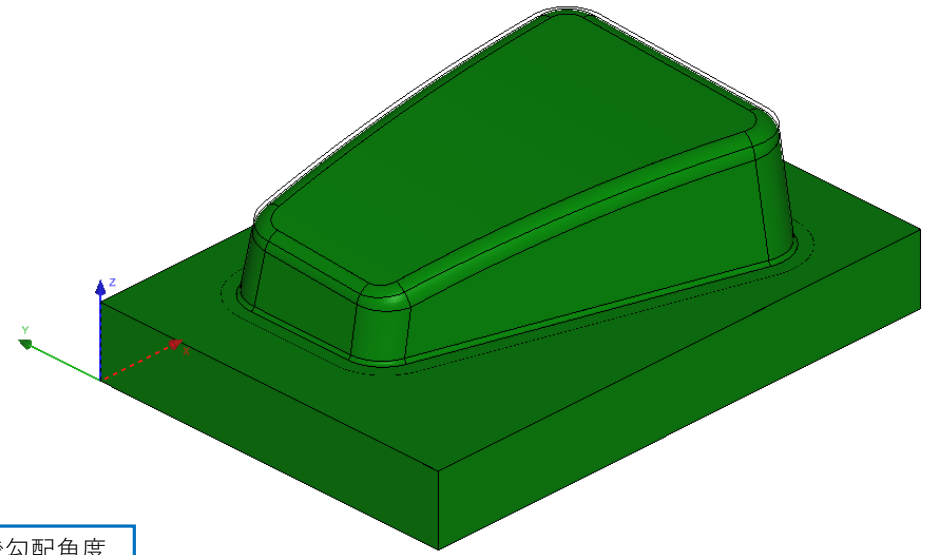
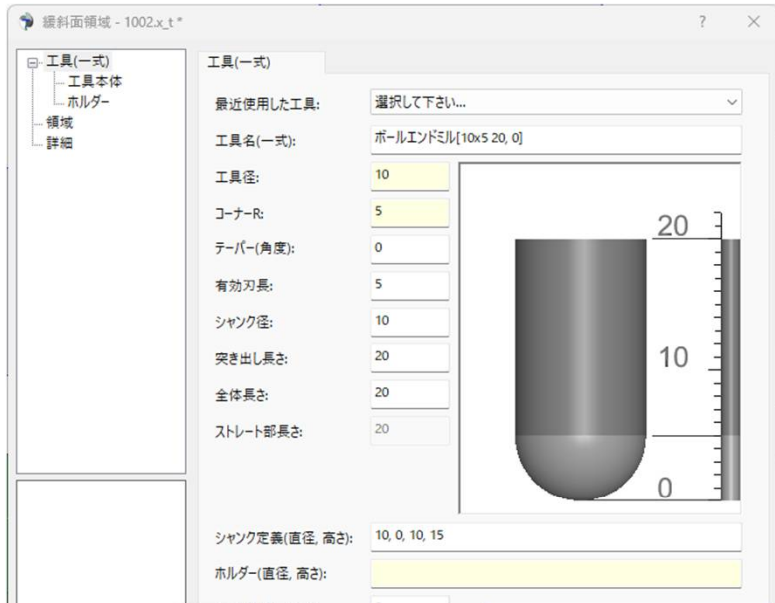
コンベックスハル



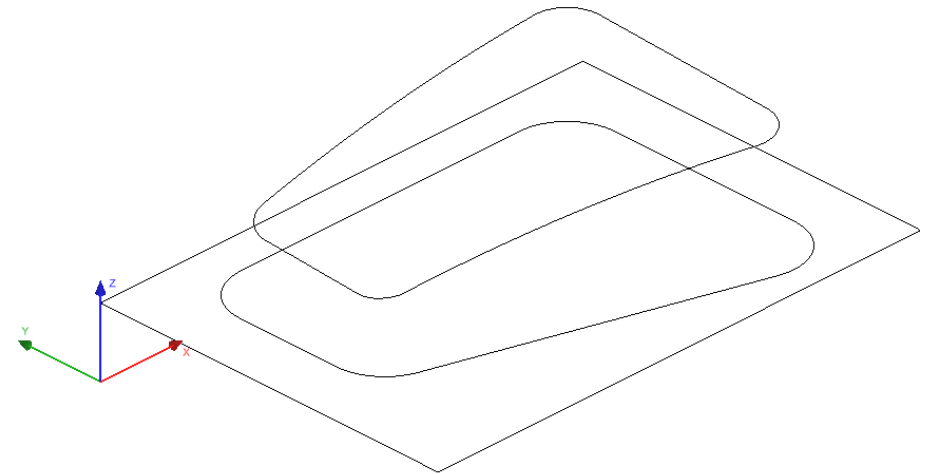
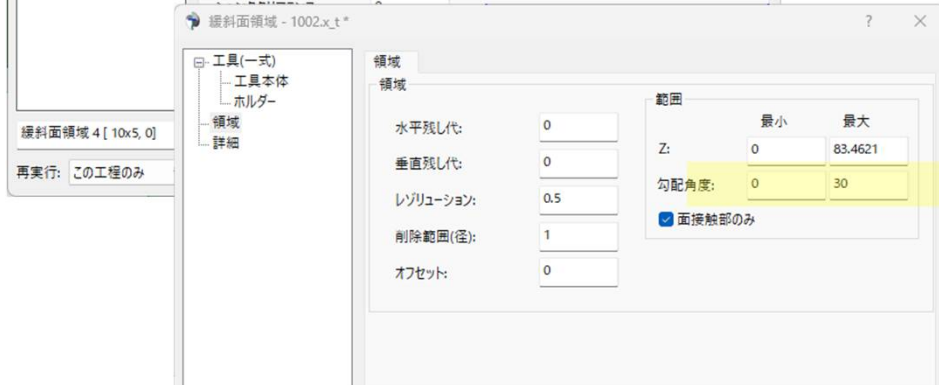
「与えられた点すべてを包み込む最小の凸多角形」



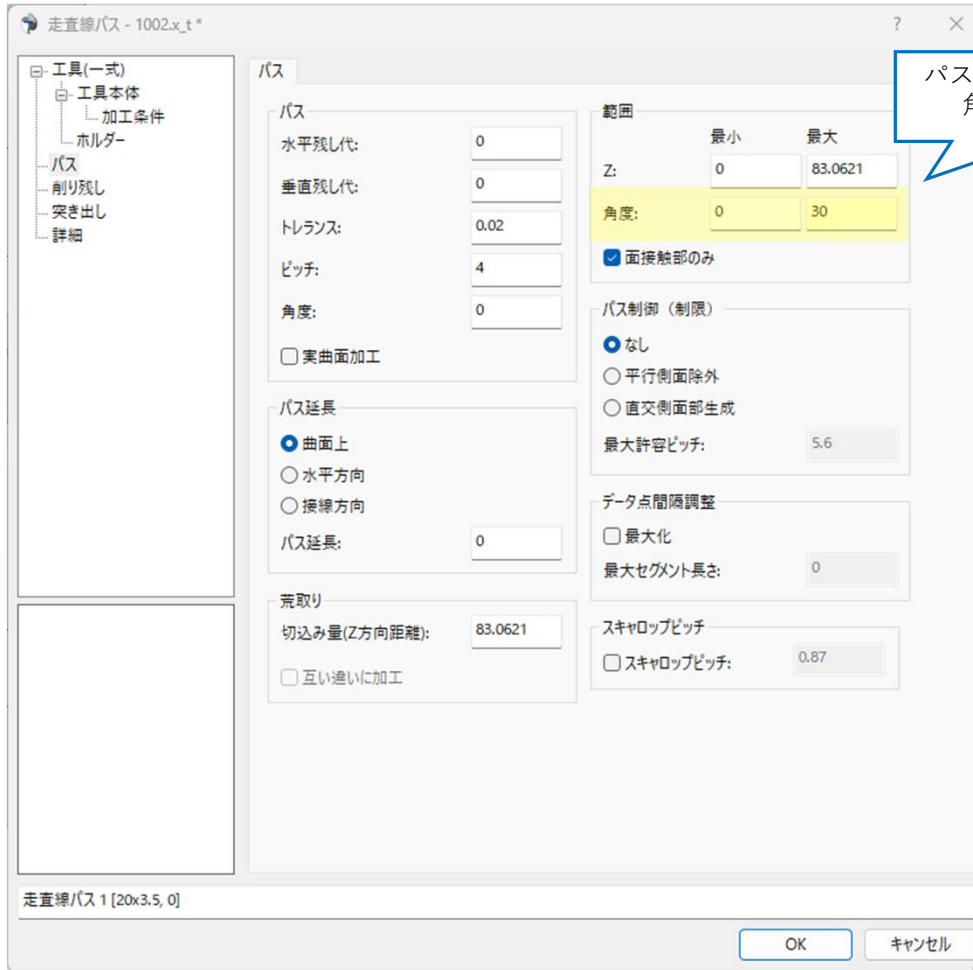
④ 緩斜面領域



R5ボールエンドミルで勾配角度
0° ~ 30° の緩斜面を加工する
領域は？

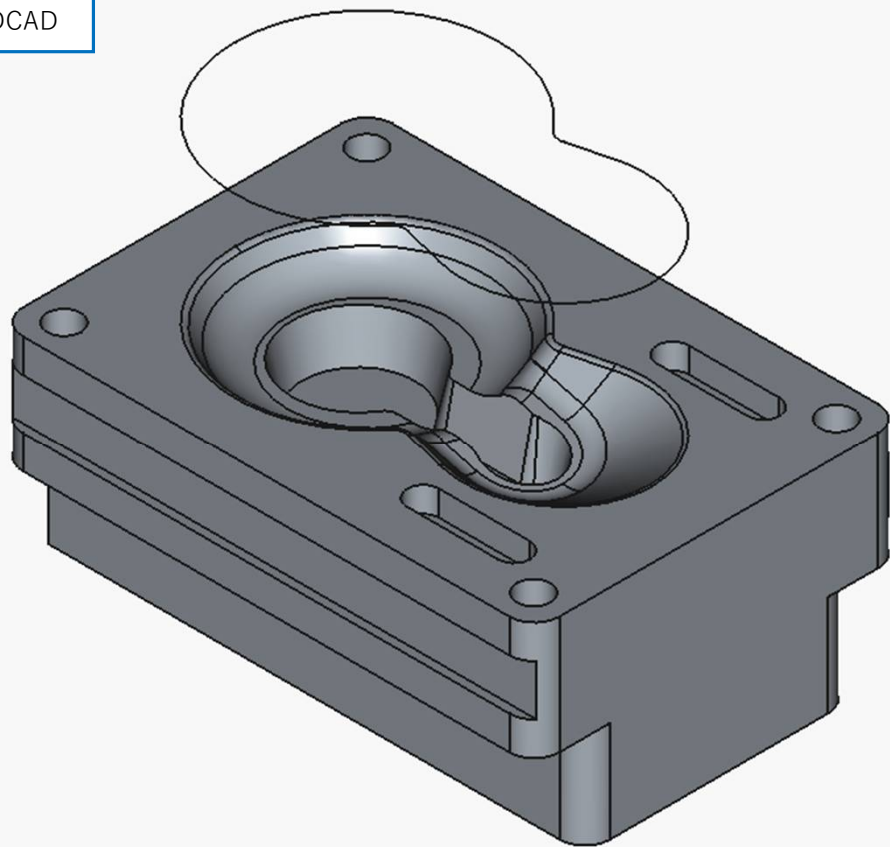


④ 緩斜面領域（代替方法）



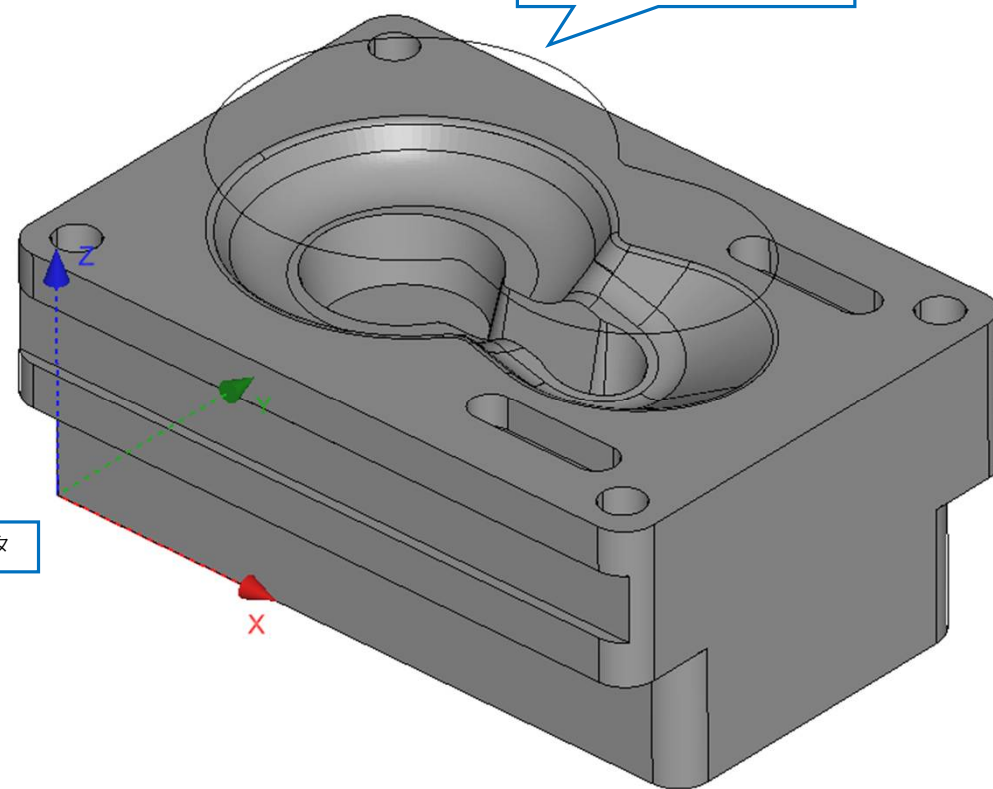
⑤ 境界をインポート

3DCAD



DEPOCAM

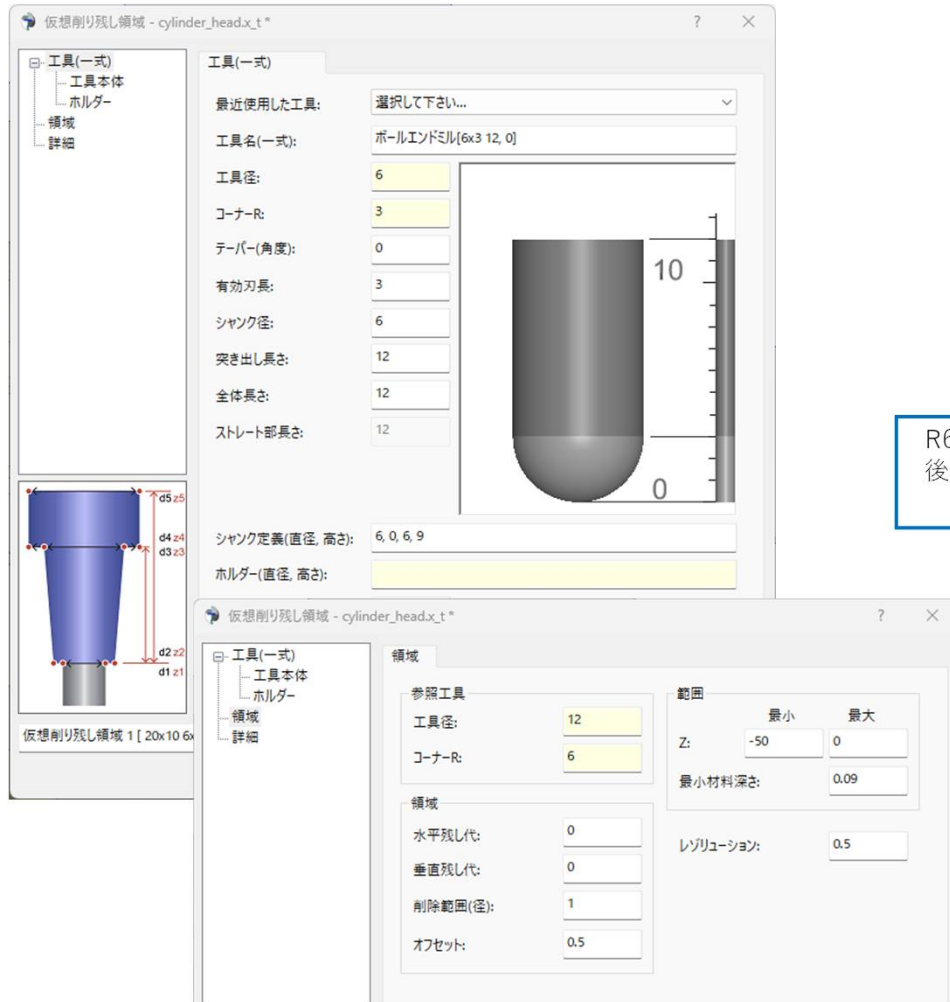
3DCADで作図した曲線を
領域として使用できます



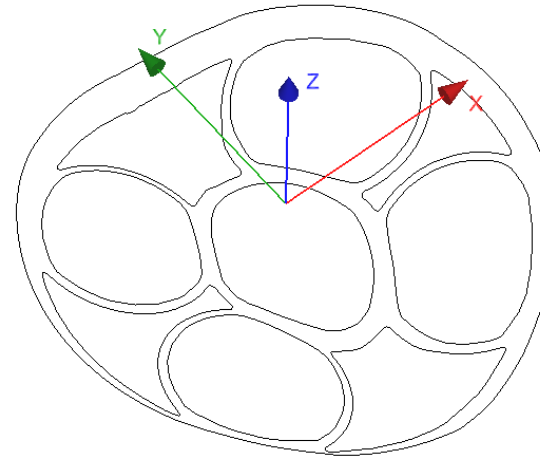
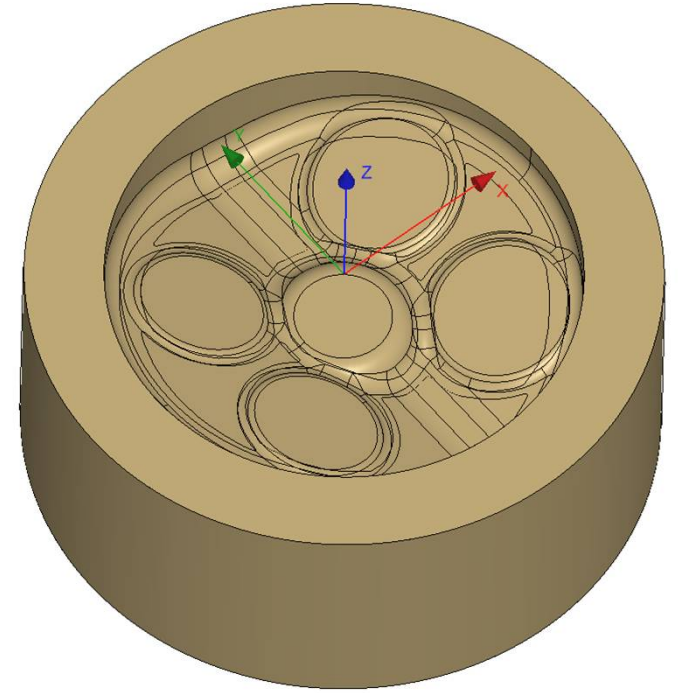
IGESデータ



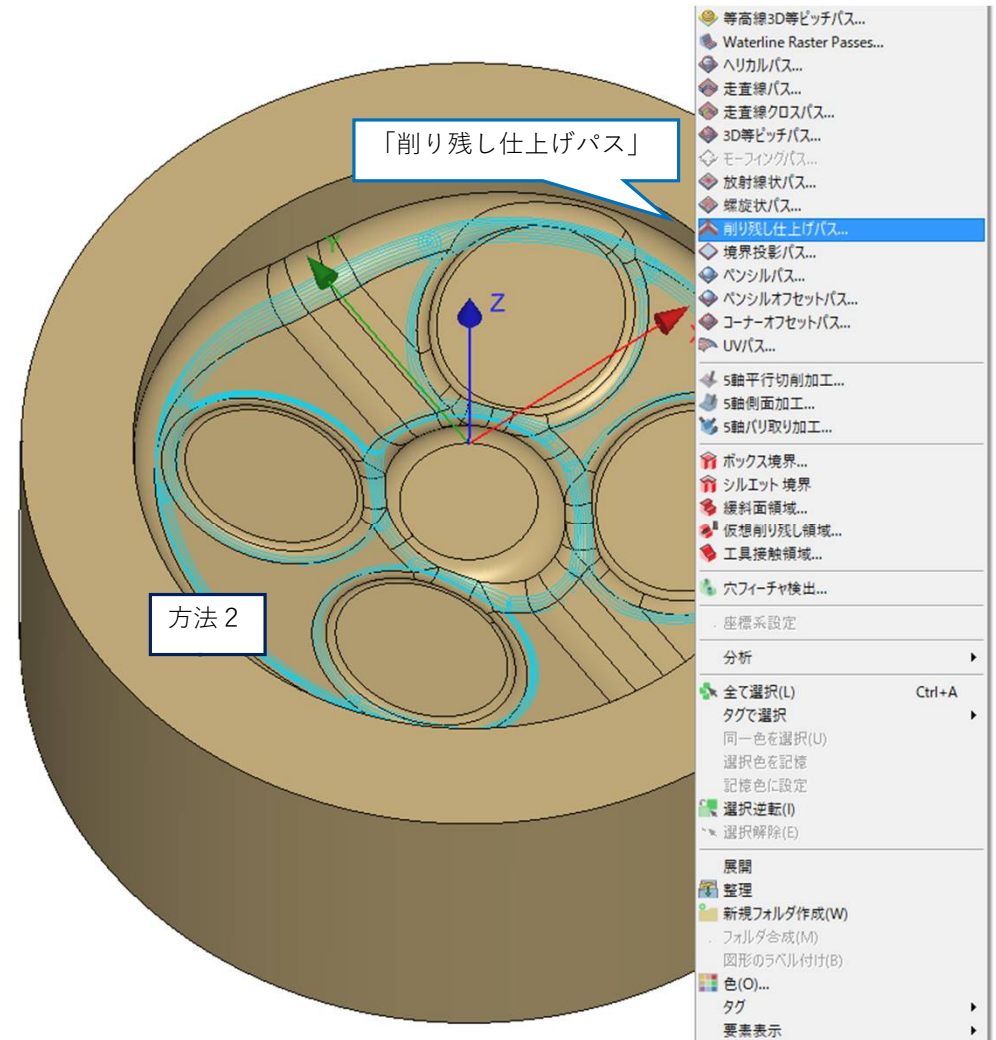
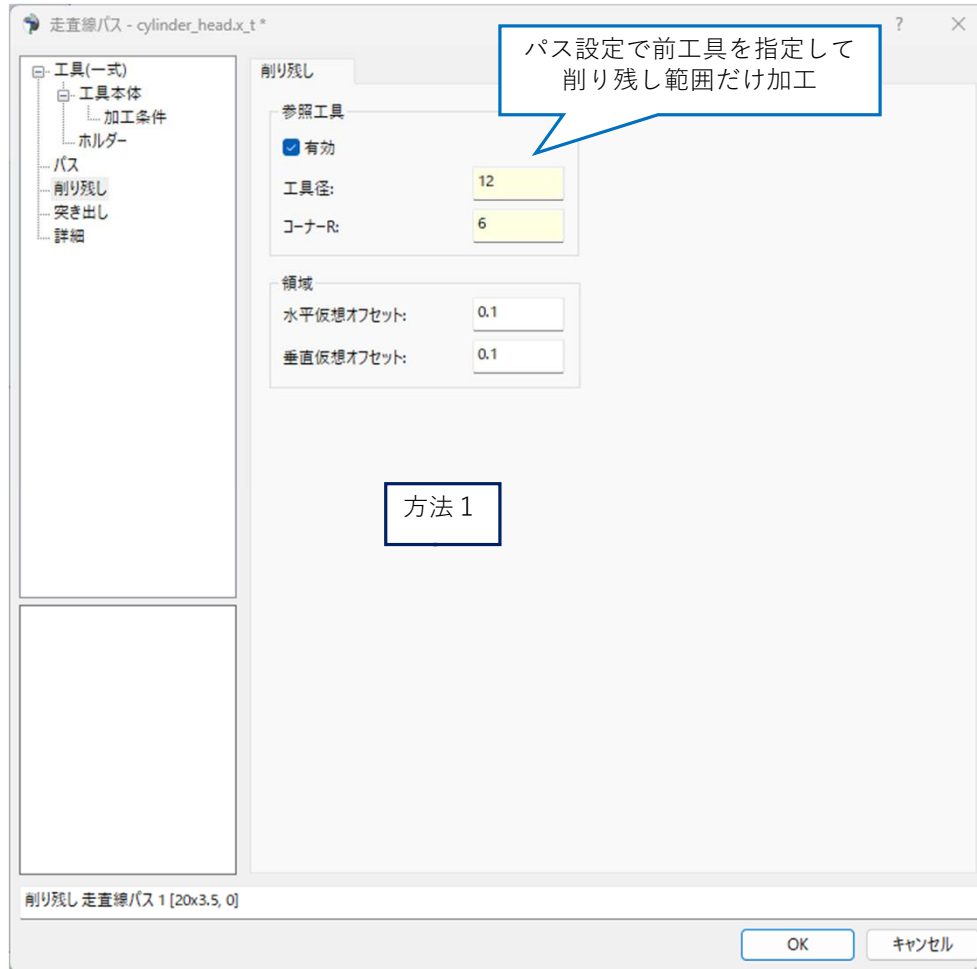
⑥ 削り残し境界



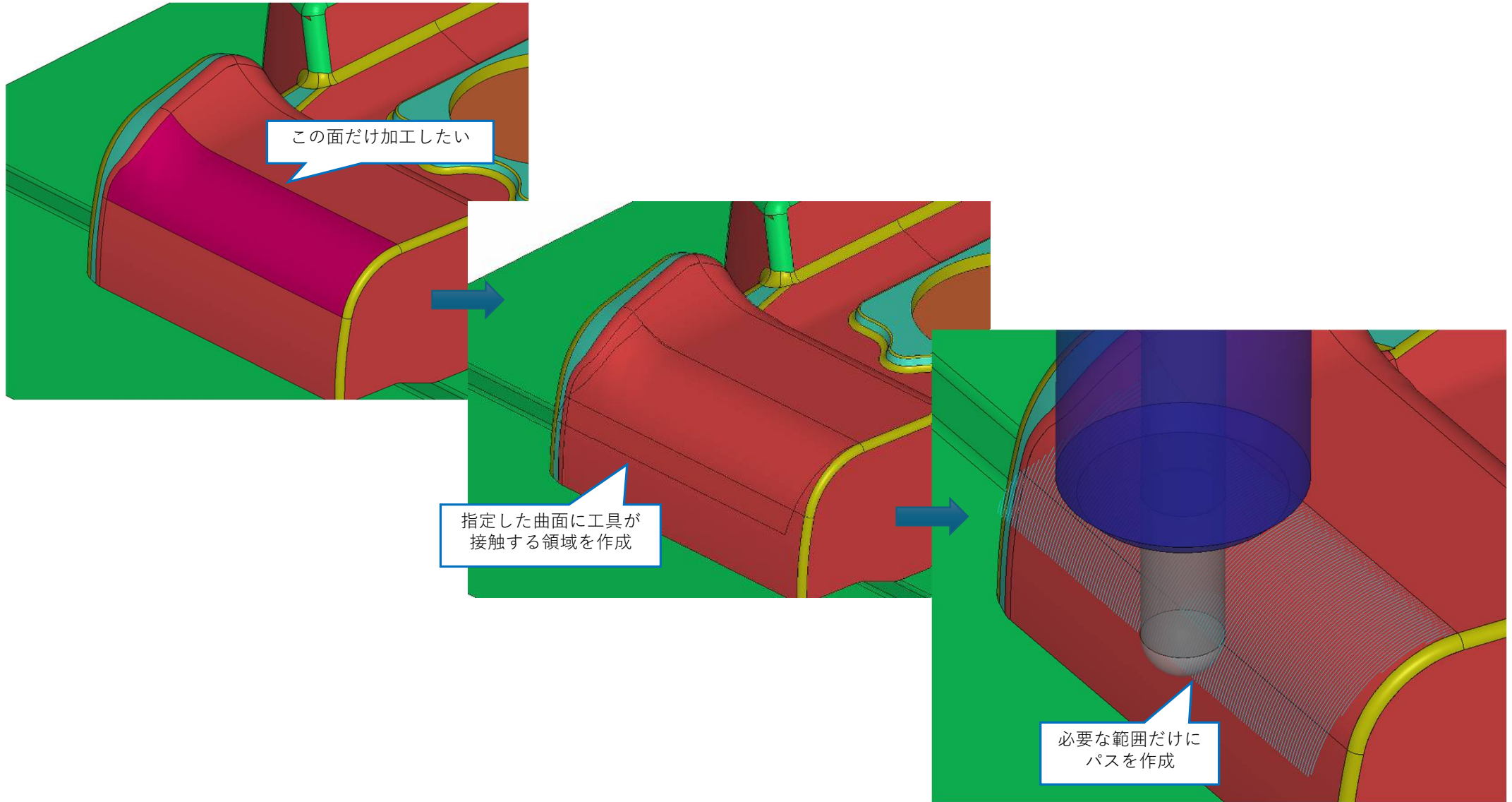
R6ボールエンドミルで加工した後に、R3ボールエンドミルでの削り残し領域は？



⑥ 削り残し領域（代替方法）



⑦ 工具接触領域



⑦ 工具接触領域（代替方法）

