

## 【Vcarve Pro操作マニュアル(基本)】

### 【データについて】

持ち込みデータ形式は「.ai」「.dxf」が望ましい。「.pdf」はデータ内容が線としてを認識できれば加工可能。データは必ず、加工する木材のサイズの枠線も必要です。データは横長で作成してください。

### 【手順1】～データ設定～

デスクトップにデータを貼り付けます。

\*USBなどの外部ディスクからのデータ読み込みはできません



### 【手順2】

①デスクトップ上の「Vcarve Pro ShopBot Edition」を開く。

②「スタートアップタスク」の「既存のファイルを開く」からデスクトップに保存したデータを開いてください。



### 【手順3】

このピンのマークをクリックすると設定画面が閉じます

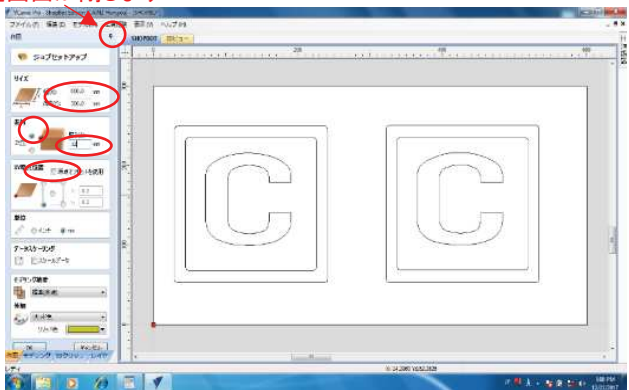
①「サイズ」を加工する木材のサイズに変更をします。

②加工する木材の厚みを「素材」の欄に入力をする。Zゼロ位置は上面で設定をします。

③「原点オフセットを使用」のチェックボックスをはずす。

④単位を「mm」に設定します。

⑤「④」まで確認ができたなら、「OK」を押します。



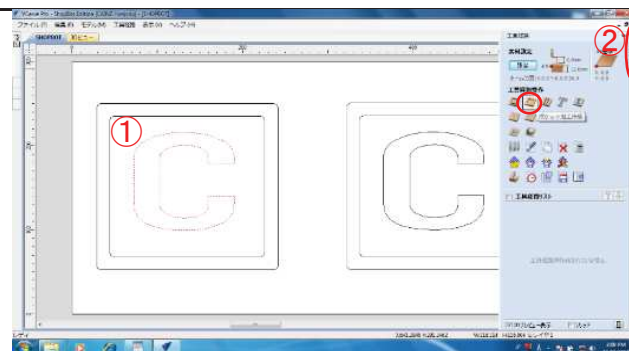
### 【手順4】～ポケット加工～

例:「C」の内側を3ミリポケット加工します。

①加工したい線を選択します。(ピンクの点線に変わります)

\*加工の順序は「ポケット加工(彫刻)」⇒「輪郭(カット)」の順に行います。  
「輪郭」加工は「内側」⇒「小さいパーツ」⇒「大きいパーツ」

②右側の「工具経路」のタブをクリックし、「工具経路操作」の中から「ポケット加工作成」を選択します。



### 【手順5】

①切削深さを入力します。

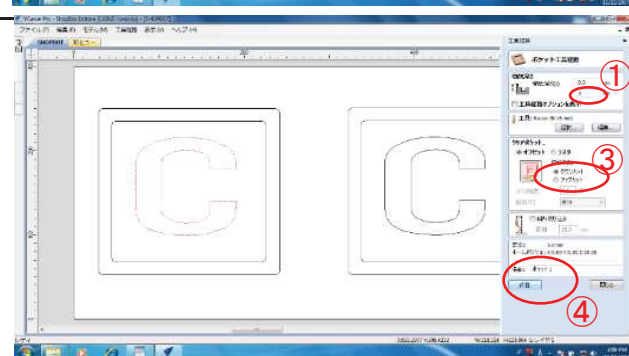
\*開始深さ(D)は「0」で設定してください。

②工具を選択します。

\*基本設定は「6mm ストレートビット」です。変更する場合は店舗係員にお尋ねください。

③クリアポケットを「ダウンカット」で設定します。

④名前を入力し、計算を押します。



### 【手順6】

①プレビューを確認します。

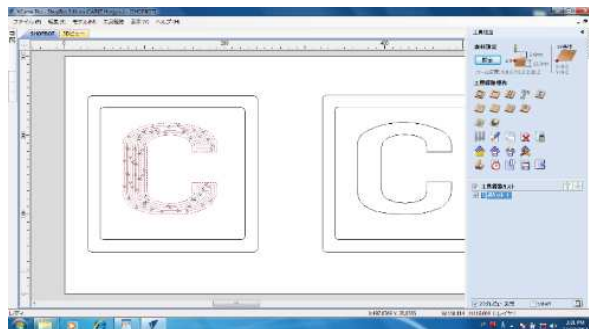
\*「加工経路をプレビュー」を押すと加工後のイメージ図に変わります。

②加工イメージを確認したら、「閉じる」を押します。

③次の加工をするために、タブを「SHOPBOT」に戻します。



★工具経路が作成された箇所はビットが動く経路図が表示されます。



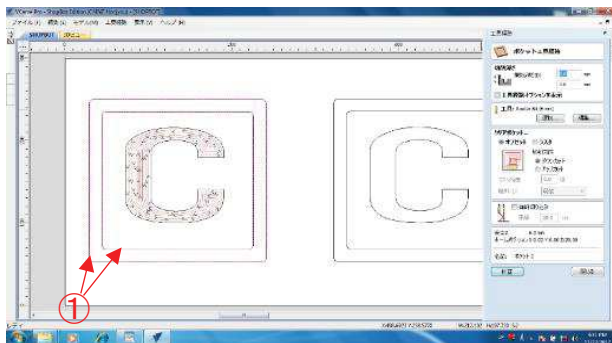
### 【手順7】

例：四角の枠を3ミリの深さでポケット加工します。

①一番外の四角の線を選択し、[Shift]キーを押したまま、内側の四角の線を選択します。

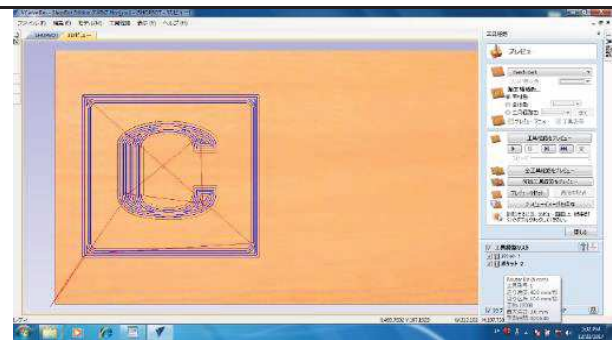
\*この加工は線と線で囲まれた内側をポケット加工します。

②「【手順5】」と同様に深さを設定しますし、名前をつけて計算をします。



### 【手順8】

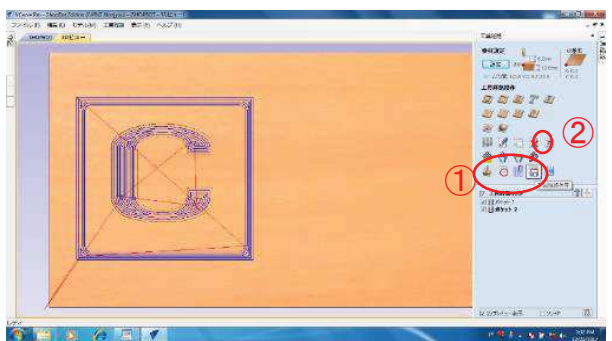
加工経路をプレビューで確認したら、【手順6】と同じように、元の画面に戻します。



### 【手順9】～経路の保存～

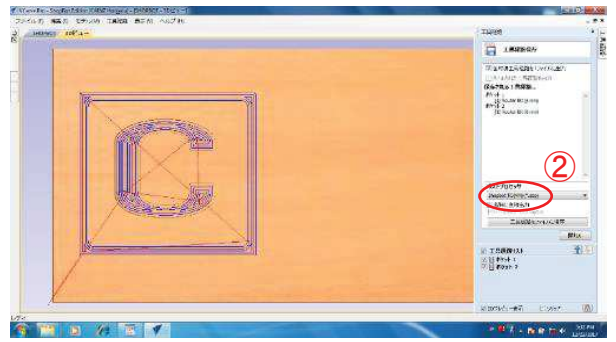
①「工具経路リスト」で必要な加工を選択(チェック)します。

②「工具経路操作」の「工具経路保存」を選択します。



### 【手順10】

- ①保存される工具経路があっているかを確認します。
- ②「ポストプロセッサ」が(MM)表示になっているかを確認します  
\*「インチ」と「ミリ」の設定が選択できますが、「ミリ」を選択。
- ③「①・②」を確認したら、「工具経路をファイルに保存」を選択します。



### 【手順11】

- 「file name」を英数字で入力し、「Desktop」に保存をします。  
\*日本語で入力することはできません。

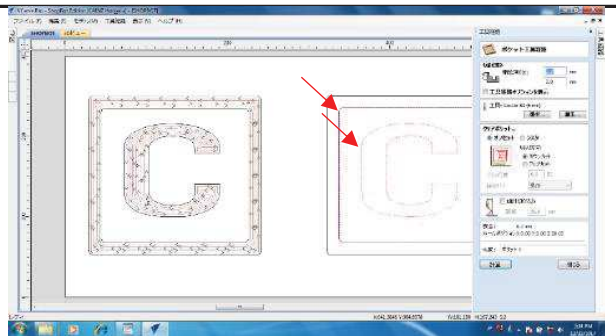


### 【手順12】～ポケット加工2～

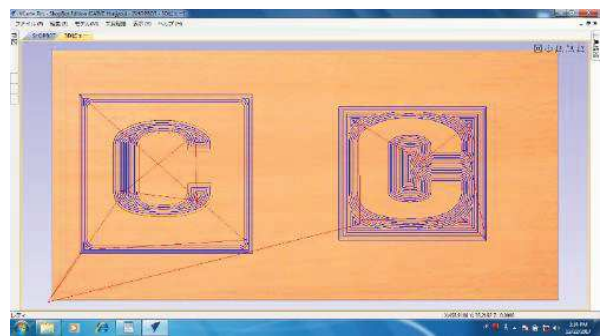
例：Cの周りを3ミリの深さポケット加工します。

\*Cを浮き彫り加工仕上げ

- ①内側の四角を選択します。
- ②[Shift]を押したまま、「C」を選択します。
- ③「【手順5】」と同様にポケット加工の設定を行います。



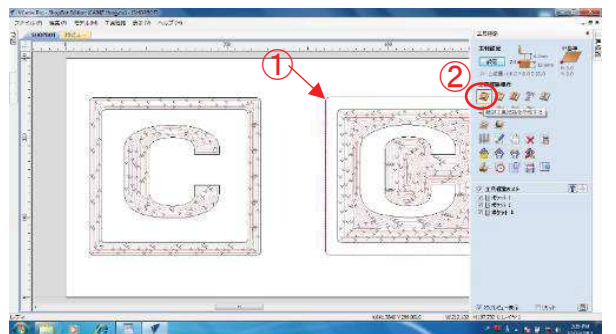
- ④プレビューを確認したら、【手順6】と同様に元の画面に戻しま



### 【手順13】～輪郭加工(カット)～

例：右側の浮き彫り加工した図形を切り取ります。

- ①切り取る線を選択する。(該当の線がピンクに変わります)
- ②「工具経路操作」の「輪郭工具経路を作成する」を選択する。



### 【手順14】

①「切削深さ」を設定します。開始深さ(D)は「0」で設定し、切削深さ(C)に板の厚さよりも「0.5ミリ」大きい数値を入力します。

\*板と同じ厚みではぎりぎり切り取れません。

②工具を選択する。

\*基本設定は6mmストレートビットです。変更する際は係員にお尋ねください。

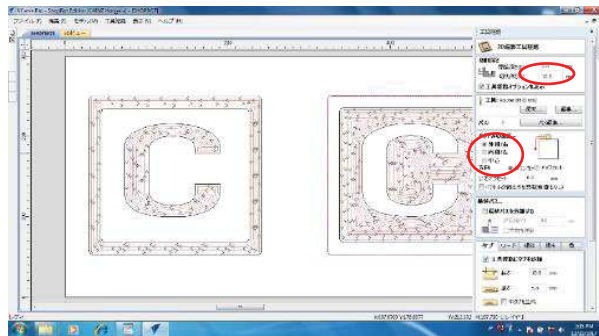
\*パス回数はあらかじめ設定されています。変更が必要な場合は係員にお尋ねください。

③「ベクトルの加工」の加工方向を選択します。

\*線の外側・・・図形が線の大きさどおりに仕上がります。

\*線の内側・・・図形が線の大きさよりビットのサイズ分小さく仕上がります。

\*線の中心・・・図形が線の大きさよりビットのサイズの半分小さく仕上がります。



### 【手順15】～輪郭加工(タブの設定)～

\*加工中のパーツが動くのを防ぐために輪郭加工をする場合は必ず設定してください。パーツが動くと加工の失敗はもちろん、ビットの破損・機械の破損・破片の飛散による怪我につながります。

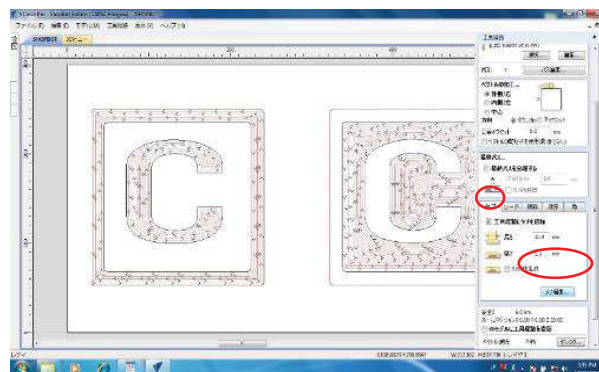
①「工具経路にタブを追加」のチェックボックスにチェックを入れます。

②タブの長さ・厚みを設定します。

\*木材が厚い場合やパーツが大きい場合にタブが小さすぎると加工中に破損する場合があります。

③タブの追加を押します。

\*この段階ではまだタブは設定されていません。



### 【手順16】

①タブの固定値を入力します。

\*パーツの大きさに合わせて、数値を変更します。

②「タブの追加」を押します。

③自動的にタブが配置されます。

\*ノコギリで切り取るため、コーナーや狭い箇所にタブが設定されている場合は、タブ上をドラッグして移動させます。

\*タブ上をクリックすると削除できます。

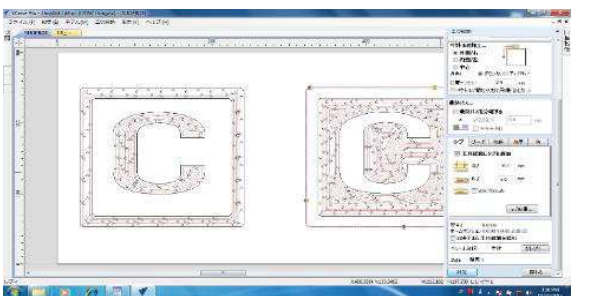
\*タブがない線上でクリックするとタブが設定されます。

④タブが設定できたら「閉じる」を押します。



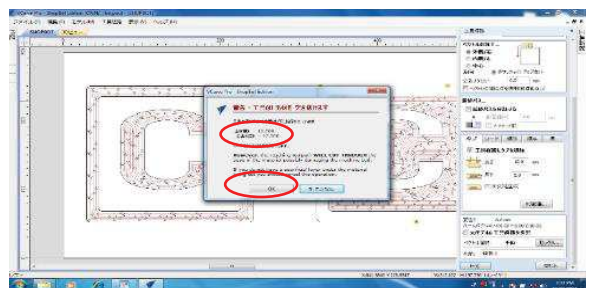
### 【手順17】

①名前をつけて、「計算」を押します。



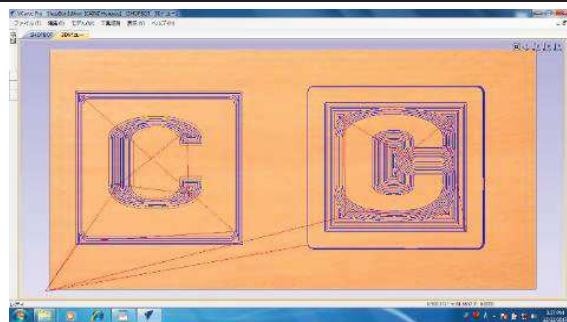
②「警告」画面が出ます。

工具の深さと板の厚みを確認し、設定したとおりであれば、「OK」を押します。

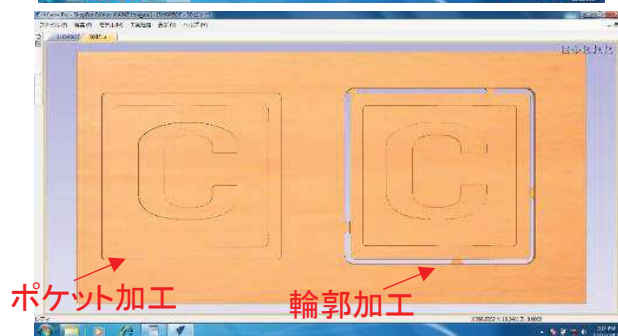


### 【手順18】

①プレビューを確認します。



②全経路プレビューを確認し、タブがついているか、切り取られているかを確認します。



### 【手順19】～経路保存2～

①「工具経路リスト」より、必要な加工経路にチェックを入れて、工具経路保存を選択します。

②「【手順10】」「【手順11】」と同様の操作をして、保存をします

