

Table of Contents

면취, 코너	1
면취 (Chamfer)	1
코너 (Round)	2

면취, 코너

x 이어지는 직선 사이에 면취, 코너를 자동으로 삽입하는 기능입니다.

면취(Chamfer)

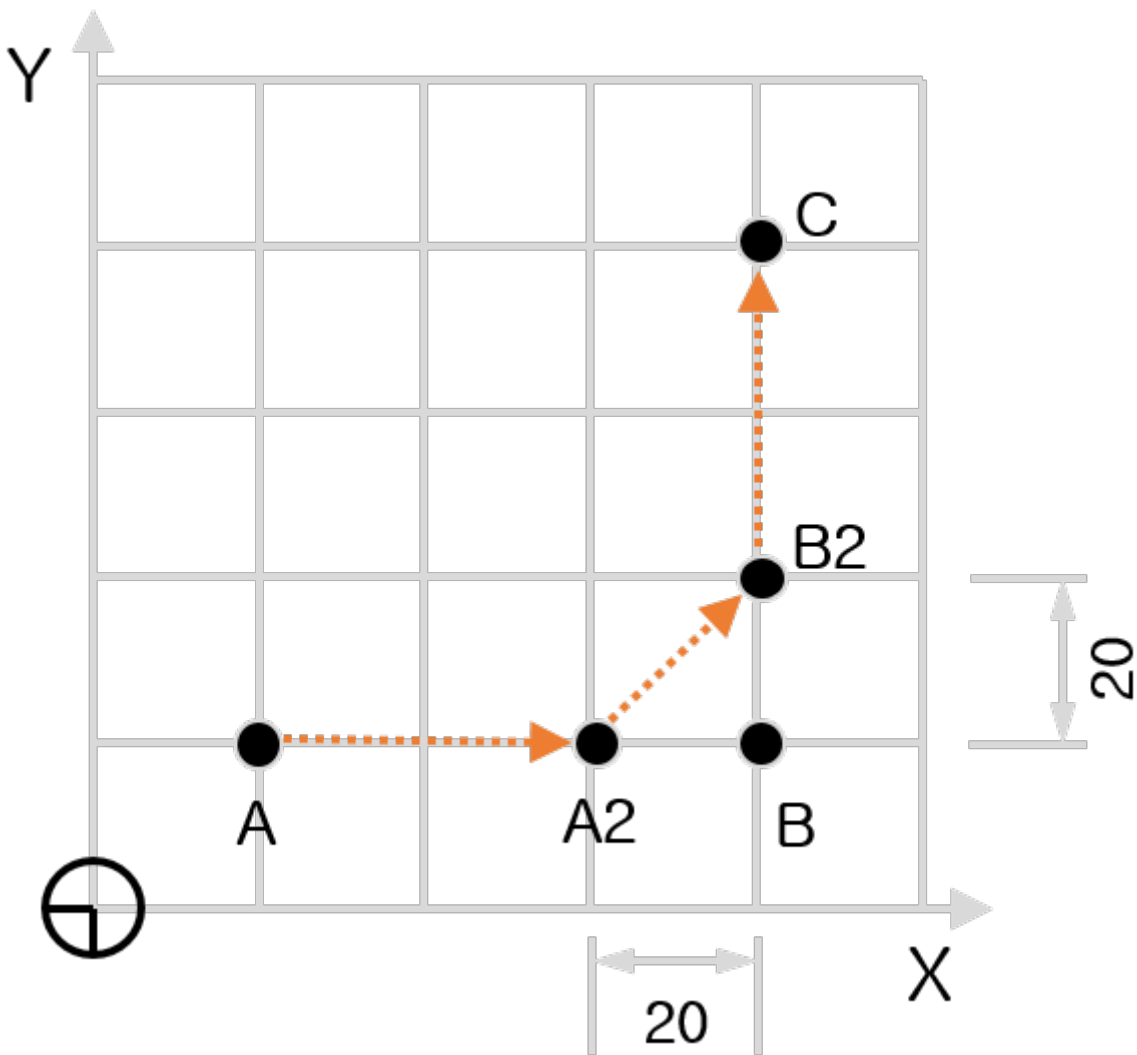
Summary

- 연결되는 두 직선의 교점으로부터 정해진 값만큼 떨어진 두 점을 잇는 새로운 직선을 삽입합니다.

Format

- G01 X_Y_C_

Description



- A → A2 → B2 → C 이송 시 면취 미사용

```
G90
G01 X20 Y20 //(원점 → A)
G01 X60      //(A → A2)
G01 X80 Y40 //(A2 → B2)
G01 Y80      //(B2 → C)
```

- A → A2 → B2 → C 이송 시 면취 사용

```
G90
G01 X20 Y20 //(원점 → A)
G01 X80 C20 //(A → B2, 면취 적용)
G01 Y80      //(B2 → C)
```

Example

The screenshot shows a CNC emulator window titled 'Emulator'. On the left, a code editor displays a G-code program named 'main.g' with 15 lines of code. On the right, a 2D grid shows the tool path for this program. The path is a closed polygon with vertices at (0,0), (20,20), (60,20), (80,40), (80,80), and (20,80). The horizontal axis is labeled 'Ch 0' and the vertical axis is labeled 'Ch 1'. The origin is marked with '0 0000'.

```
main.g
1  O123456
2
3  M98 P1000
4  M02
5
6  P1000
7
8  G90 F5
9  G01 X20Y0
10 G01 X100 C20
11 G01 Y60 C20
12 G01 X0 C20
13 G01 Y0 C20
14 G01 X20Y0
15
```

코너 (Round)

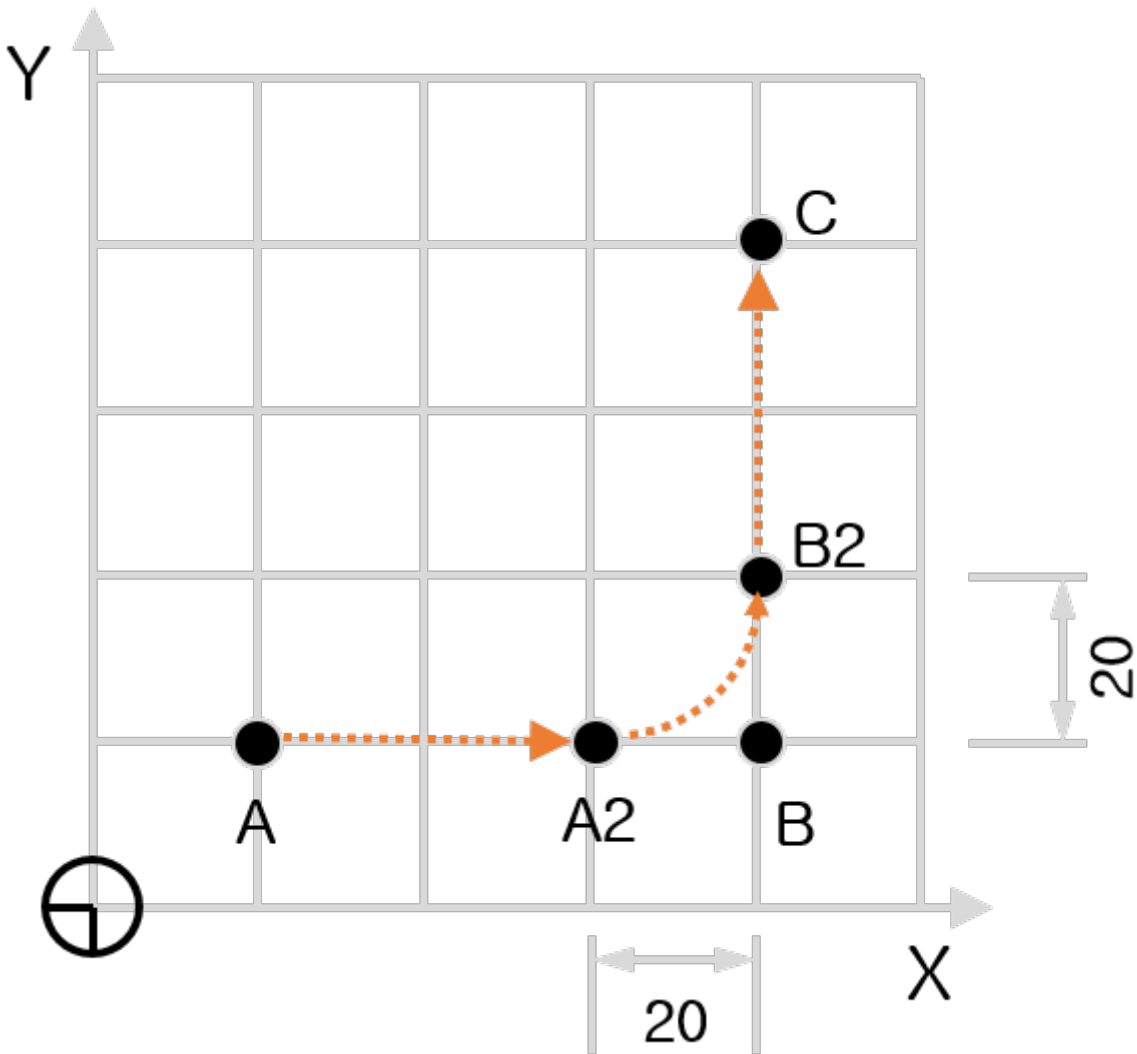
Summary

- 연결되는 두 직선의 교점으로부터 정해진 값만큼 떨어진 두 점을 잇는 새로운 곡선을 삽입합니다.

Format

- G01 X_Y_R_

Description



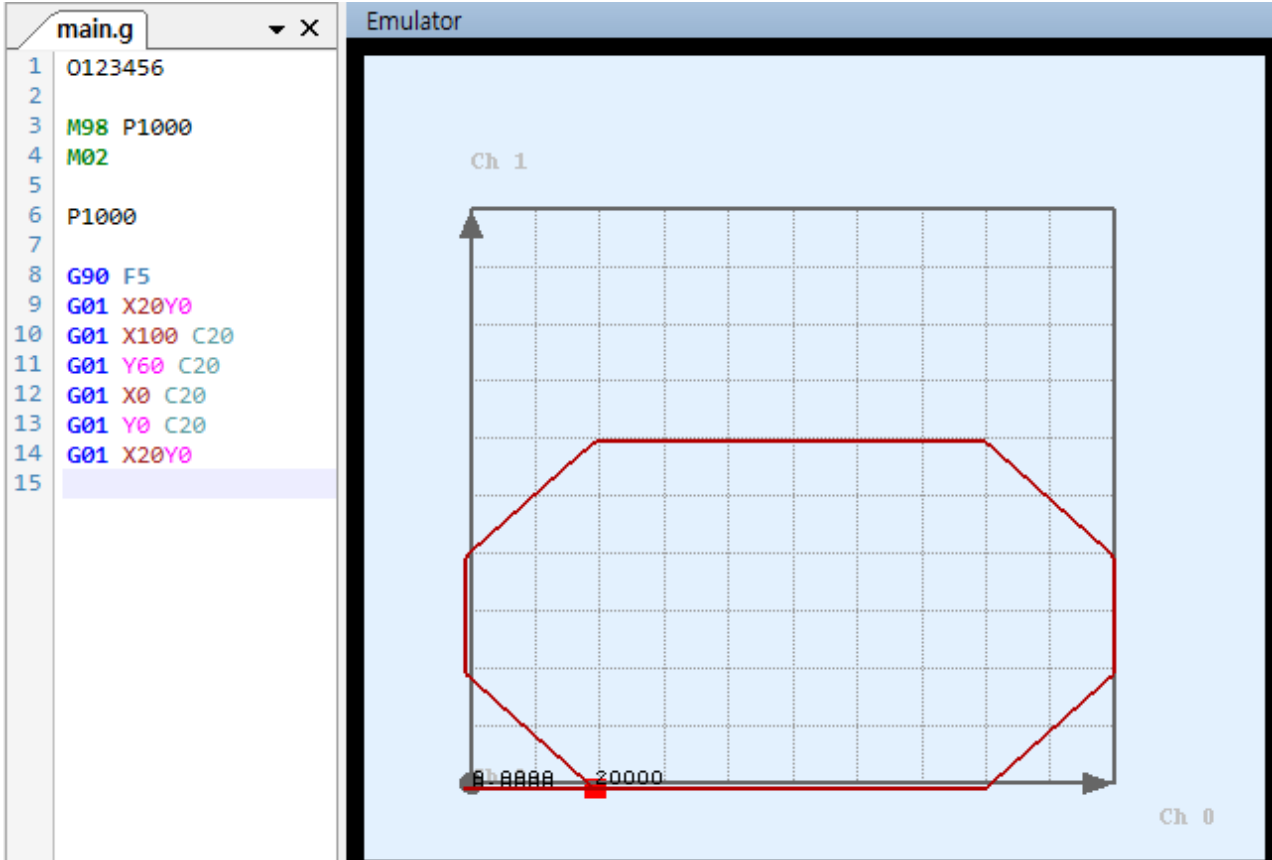
- A → A2 → B2 → C 이송 시 코너 미사용

```
G90
G01 X20 Y20      //(원점 → A)
G01 X60          //(A → A2)
G03 X80 Y40 R20  //(A2 → B2)
G01 Y80          //(B2 → C)
```

- A → A2 → B2 → C 이송 시 코너 사용

```
G90
G01 X20 Y20 //(원점 → A)
G01 X80 R20 //(A → B2, 코너 적용)
G01 Y80 //(B2 → C)
```

Example



From:
<http://comizoa.com/info/> - -

Permanent link:
http://comizoa.com/info/doku.php?id=platform:gcode:20_desc:20_gcode:01_g01_cr&rev=1596009923

Last update: **2024/07/08 18:22**