

	Essential	Standard	Advanced	Ultimate
一般				
NCプログラム出力	•	•	•	•
NCコードのリスト表示	•	•	•	•
ポスト選択	•	•	•	•
プリンタ/プロッタ出力	•	•	•	•
読み込み	•	•	•	•
NCプログラム入力	•	•	•	•
イメージ(画像)入力	•	•	•	•
レポートデザイナー(*保守契約期間中のみ)	*•	*•	*•	*•
テンプレートを開く/保存			•	•
新フォント定義			•	•
プロジェクトマネージャ 挿入タブ		•	•	•
CAD入カトランスレータ				
DXF, DWG	•	•	•	•
IGES as Surfaces	•	•	•	•
IGES Healing	OPT	OPT	OPT	OPT
Rhino		•	•	•
STL		•	•	•
STEP		•	•	•
Google SketchUp		•	•	•
Postscript			•	•
Illustrator			•	•
PDF			•	•
IGES as Solids			•	•
ACIS, CADL, VDA, ANVIL			•	•
3D XYZ Points			•	•
Part Modeler			•	•
SolidWorks			•	•
Solid Edge			•	•
Autodesk Inventor			•	•
Parasolid			•	•
VISI			•	•
Spaceclaim			•	•
NX			OPT	OPT
Catia 4			OPT	OPT
Catia 5			OPT	OPT
Creo Parametrics			OPT	OPT
Input CAD - Solid Model Assemblies - Split into separate Part Files			•	•
CAD出カトランスレータ				
DXF, IGES	•	•	•	•
WMF, EMF			•	•
STL, VDA, Parasolid, Rhino, ACIS			•	•
表示				
プロジェクトマネージャ	•	•	•	•
ダイナミック3Dビュー	•	•	•	•
視線反転	•	•	•	•
シェーディング/ワイヤフレーム モード	•	•	•	•
ズーム(全画面/枠)	•	•	•	•
ズーム(マウススクロールホイール)	•	•	•	•
視線平行移動	•	•	•	•
視点移動(マウスミドルボタン)	•	•	•	•
限界領域設定	•	•	•	•
背景色変更	•	•	•	•

	Essential	Standard	Advanced	Ultimate
ビュー保存	•	•	•	•
指定ビュー	•	•	•	•
新規ビューウィンドウ	•	•	•	•
マルチビューウィンドウ	•	•	•	•
表示オプション				
素材切削アニメーション	•	•	•	•
断点表示	•	•	•	•
シングルステップ表示	•	•	•	•
両面表示	•	•	•	•
早送り表示	•	•	•	•
ツールホルダ表示	•	•	•	•
素材/フィクスチャ ソリッド表示	•	•	•	•
サーフェース レイヤ色表示	•	•	•	•
ソリッドボディ ワイヤフレーム表示	•	•	•	•
同期点表示	•	•	•	•
ツール角度表示	•	•	•	•
フィーチャー抽出された形状をレンダラー表示	•	•	•	•
Zレベル設定された形状をレンダラー表示	•	•	•	•
作図				
APS簡易作図	•	•	•	•
形状編集/リスト表示	•	•	•	•
補助線モード	•	•	•	•
テキスト作成/編集	•	•	•	•
ディジタイズ(オンスクリーン/タブレット)	•	•	•	•
直線/正四角形	•	•	•	•
円弧/円	•	•	•	•
正多角形/楕円	•	•	•	•
溝/穴	•	•	•	•
等間隔穴列	•	•	•	•
包括矩形	•	•	•	•
3Dポリライン	•	•	•	•
スプライン作成/編集	•	•	•	•
スプライン-直線円弧変換	•	•	•	•
形状にイメージ割付	•	•	•	•
インポリュート曲線	•	•	•	•
作図マクロレーコーダ	•	•	•	•
サーフェース作成/編集				
スキン(断面合成面)	•	•	•	•
スイープ(2曲線移動掃引)	•	•	•	•
スイープ(3曲線移動掃引)	•	•	•	•
バウンダリ(3曲線Coons)	•	•	•	•
バウンダリ(4曲線Coons)	•	•	•	•
ルールド(2曲線線織)	•	•	•	•
レボリュショナル(回転掃引)	•	•	•	•
フィレット(2面)	•	•	•	•
フィレット(3面)	•	•	•	•
押し出しサーフェス	•	•	•	•
フラットサーフェス	•	•	•	•
交差サーフェス分割	•	•	•	•
サーフェス制御点編集	•	•	•	•
トリム解除	•	•	•	•
延長	•	•	•	•
ファインダ	•	•	•	•

	Essential	Standard	Advanced	Ultimate
エッジ抽出		•	•	•
STLに変換		•	•	•
形状／ツールパス編集				
アンドゥ	•	•	•	•
リドゥ	•	•	•	•
クリップボード	•	•	•	•
形状取り出し(カット,エリア削除,クロップ,和,差,積,全交差, ループ, パネリング)	•	•	•	•
分断／結合	•	•	•	•
距離で分断	•	•	•	•
トリム／延長	•	•	•	•
距離で延長	•	•	•	•
丸め、面取り	•	•	•	•
オフセット	•	•	•	•
データ変更	•	•	•	•
形状のレイヤ分離	•	•	•	•
配列、スケーリング、ストレッチ、スキュー	•	•	•	•
2D 移動／複写／ミラー／回転	•	•	•	•
2Dトランスフォーム	•	•	•	•
グループ化／グループ解除	•	•	•	•
3D 移動／複写／ミラー／回転	•	•	•	•
自動 2D／3D モード	•	•	•	•
開始点設定	•	•	•	•
手動／自動加工順設定	•	•	•	•
形状の自動レイヤ分類	•	•	•	•
3D				
加工形状選択	•	•	•	•
ターニング素材選択	•	•	•	•
作業空間設定	•	•	•	•
ローカル軸を水平に設定	•	•	•	•
サブスピンドルシフト設定	•	•	•	•
形状Zレベル設定	•	•	•	•
断面作成	•	•	•	•
3Dパーツ回転	•	•	•	•
地平面に投影	•	•	•	•
加工面反転	•	•	•	•
3Dポリライン編集	•	•	•	•
3D投影 - 3軸	•	•	•	•
サーフェースに貼付 - 3軸	•	•	•	•
形状周りに巻き付け - 3軸	•	•	•	•
ソリッドへの投影 - 3軸	•	•	•	•
ソリッドへの巻き付け - 3軸	•	•	•	•
ミル素材設定	•	•	•	•
形状Zレベル設定高さ編集	•	•	•	•
3D投影 - 4／5軸	•	•	•	•
サーフェースに貼付 - 4／5軸	•	•	•	•
形状周りに巻き付け - 4／5軸	•	•	•	•
作業平面				
作業平面 一覧／選択	•	•	•	•
2軸ターニング	•	•	•	•
外周面を平面展開	•	•	•	•
作業空間の切断面	•	•	•	•
X, Y軸とする2直線	•	•	•	•
既存の形状	•	•	•	•

	Essential	Standard	Advanced	Ultimate
現在の平面に平行		•	•	•
選択中作業平面に垂直		•	•	•
平面を反転		•	•	•
選択平面の新原点追加		•	•	•
作業平面リスト		•	•	•
点群を含む最適平面		•	•	•
要素ベクトルの直交面		•	•	•
ビューの直交面		•	•	•
作業原点設定		•	•	•
作業平面プロパティ		•	•	•
作業平面順序変更		•	•	•
作業平面取り消し		•	•	•
2軸旋盤加工 (サブスピンドル)		•	•	•
ソリッドモデルフェース指定		•	•	•
ソリッドモデルフェースから平面展開		•	•	•
ユーティリティ				
距離/角度表示	•	•	•	•
座標値表示	•	•	•	•
半径値表示	•	•	•	•
XYZ同座標	•	•	•	•
スナップ	•	•	•	•
自動スナップ	•	•	•	•
点列から直線円弧に変換	•	•	•	•
自動輪郭閉じ	•	•	•	•
重複線削除	•	•	•	•
パーツのブリッジ結合		•	•	•
隣接した円の連結		•	•	•
アンドゥ		•	•	•
リドゥ		•	•	•
特種操作				
ユーザレイヤ	•	•	•	•
APS(システム)レイヤ	•	•	•	•
寸法	•	•	•	•
ハッチング	•	•	•	•
線種設定	•	•	•	•
線種変更	•	•	•	•
ラインプロパティ	•	•	•	•
パーツ非表示	•	•	•	•
パーツ全表示	•	•	•	•
寸法移動		•	•	•
拡大		•	•	•
パラメトリックスケッチ(幾何拘束)				
固定		•	•	•
水平		•	•	•
垂直		•	•	•
長さ		•	•	•
半径		•	•	•
一致		•	•	•
直角		•	•	•
正接		•	•	•
距離		•	•	•
角度		•	•	•
等しい半径		•	•	•

	Essential	Standard	Advanced	Ultimate
等しい長さ			•	•
平行			•	•
同心円			•	•
中点			•	•
ドラッグ			•	•
Zレベル拘束			•	•
拘束表示			•	•
作業平面拘束			•	•
拘束全て削除			•	•
変数全て削除			•	•
自動拘束			•	•
変数編集			•	•
パラメータ			•	•
式			•	•
パラメータ／式の順序設定			•	•
編集インポート			•	•
拘束を含む図面を挿入			•	•
パラメトリックルール			•	•
ソリッドモデル フィーチャ抽出				
自動抽出			•	•
ドリル穴検出			•	•
展開平面の穴抽出			•	•
穴面取り抽出			•	•
エッジ指定輪郭抽出			•	•
面指定輪郭抽出			•	•
平面貫通輪郭検出			•	•
ノコギリ加工用エッジ			•	•
面からサーフェース作成			•	•
面の輪郭を作業平面に投影する			•	•
Zレベル分割			•	•
3Dエッジ抽出			•	•
面の輪郭エッジ抽出			•	•
エッジを延長し上下面に輪郭作成			•	•
ソリッドボディ外形抽出			•	•
旋削外形抽出			•	•
ソリッドモデルツール				
面オフセット			•	•
穴埋め			•	•
包括作業空間作成			•	•
穴として検出された輪郭を削除する			•	•
形状Zレベル再設定			•	•
ビュー反転			•	•
視線に垂直			•	•
パーツ自動回転			•	•
パーツ回転			•	•
面に色付け			•	•
フェース色付(スポイド／バケツ)			•	•
面／エッジ／ポイント情報			•	•
パーツ検査／修復			•	•
STLツール				
STLをポリラインに変換		•	•	•
STLを削除		•	•	•
STLをスライス		•	•	•

	Essential	Standard	Advanced	Ultimate
フェースの色を反転		•	•	•
3Dエッジ抽出		•	•	•
エッジを選択中作業平面に投影		•	•	•
STLを囲む四角形を作図		•	•	•
一般加工				
スタイル	•	•	•	•
工具 定義/編集	•	•	•	•
ねじ定義	•	•	•	•
工具交換位置設定	•	•	•	•
工具交換位置へ移動	•	•	•	•
切削方向	•	•	•	•
閉形状の開始点の自動設定	•	•	•	•
自動早送り位置決め選択	•	•	•	•
素材設定		•	•	•
ユーザー定義コード挿入		•	•	•
開要素 設定/解除		•	•	•
上下タレット 同期輪郭 荒加工 & 仕上げ加工		•	•	•
旋盤加工(基本)				
端面加工	•	•	•	•
荒加工	•	•	•	•
ポケット加工	•	•	•	•
仕上げ加工	•	•	•	•
溝加工	•	•	•	•
ねじ切り	•	•	•	•
CL ドリリング	•	•	•	•
CL タッピング	•	•	•	•
手動加工	•	•	•	•
突っ切り加工	•	•	•	•
アプローチ/リトラクト	•	•	•	•
C軸加工				
Y軸作業領域を設定		•	•	•
Y軸作業領域を回転		•	•	•
輪郭加工(全形状)		•	•	•
輪郭加工(選択)		•	•	•
輪郭加工(一部)		•	•	•
輪郭加工(垂直断面)		•	•	•
ポケット加工(全形状)		•	•	•
ポケット加工(選択)		•	•	•
ポケット加工(垂直断面)		•	•	•
ポケット加工(切り残し部)		•	•	•
ポケット加工に輪郭加工を追加		•	•	•
3D彫刻加工		•	•	•
手動ツールパス		•	•	•
アプローチ/リトラクト		•	•	•
ドリル/タップ加工		•	•	•
ドリル/タップ加工(自動Z)		•	•	•
面取り(穴加工)		•	•	•
面取り(穴加工 自動Z)		•	•	•
輪郭加工(傾斜断面)		•	•	•
輪郭加工(自動Z)		•	•	•
ポケット加工(自動Z)		•	•	•
切り残し部輪郭加工		•	•	•
ヘリカル補間		•	•	•

	Essential	Standard	Advanced	Ultimate
スパイラル追い込み		•	•	•
ポケット加工 (傾斜断面)		•	•	•
3軸スプライン/ポリライン加工		•	•	•
輪郭加工 (プロファイル断面)		•	•	•
ポケット加工 (プロファイル断面)		•	•	•
ポケット加工 (ウェーブフォーム)		•	•	•
開要素のオーバーラップ量設定		•	•	•
穴加工		•	•	•
穴加工 (自動Z)		•	•	•
穴ポケット加工		•	•	•
穴ポケット加工 (自動Z)		•	•	•
3Dアプローチ/リトラクト		•	•	•
特殊アプローチ		•	•	•
スレッドミーリング			+	+
4/5軸スプライン/ポリライン加工		•	•	•
ダブルライン5軸加工		•	•	•
C軸 3Dサーフェス加工				
Z等高線荒加工 (ウェーブフォーム)		•	•	•
3軸		•	•	•
交差線沿い加工		•	•	•
4軸 (Z軸回り), 工具はZ軸に対して固定角度		•	•	•
4軸 (X/Y軸回り)		•	•	•
5軸加工		•	•	•
ツールサイドカット (スワーフ加工)		•	•	•
C軸 3Dサーフェス加工方法				
走査線		•	•	•
円筒面沿い走査線		•	•	•
パラメータ線		•	•	•
Z等高線		•	•	•
オフセット投影		•	•	•
放射線		•	•	•
渦巻き		•	•	•
切残し加工		•	•	•
ドライブカーブ		•	•	•
平坦部オフセット		•	•	•
ヘリカルZ		•	•	•
カスプ一定		•	•	•
等高線+オフセット複合加工		•	•	•
等高線 - 急斜面		•	•	•
走査線 - 緩斜面		•	•	•
走査線 - 急斜面		•	•	•
円筒面回り仕上げ		•	•	•
3D STL加工				
Z等高線荒加工		•	•	•
3軸		•	•	•
3D STL加工方法				
走査線		•	•	•
3Dソリッド加工				
Z等高線荒加工		•	•	•
3軸		•	•	•
4軸 (Z軸回り), 工具はZ軸に対して固定角度		•	•	•
4軸 (X/Y軸回り)		•	•	•
5軸加工		•	•	•

	Essential	Standard	Advanced	Ultimate
C軸 3Dソリッド加工方法				
Z等高線			•	•
走査線			•	•
オフセット			•	•
放射線			•	•
渦巻き			•	•
切残し加工			•	•
ドライブカーブ			•	•
平坦部			•	•
ヘリカルZ			•	•
円筒面沿い走査線			•	•
カスプー定			•	•
平坦部オフセット				•
等高線 - 急斜面				•
走査線 - 緩斜面				•
走査線 - 急斜面				•
円筒面回り仕上げ				•
加工データ編集				
工程順変更	•	•	•	•
加工条件変更	•	•	•	•
工程クイックエディタ	•	•	•	•
編集(プロジェクトマネージャ)	•	•	•	•
特別編集マネージャ(プロジェクトマネージャ)	•	•	•	•
工程アップデート(関連づけ)	•	•	•	•
工程アップデート(プロジェクトマネージャ)	•	•	•	•
工程コピー(プロジェクトマネージャ)	•	•	•	•
工程複写と移動(プロジェクトマネージャ)	•	•	•	•
早送り変更	•	•	•	•
アプローチ/リトラクト位置変更	•	•	•	•
工具パス逆行		•	•	•
送り速度編集		•	•	•
任意点高さ変更		•	•	•
ポケット開始点設定		•	•	•
自動サポートタグ			•	•
コーナー減速			•	•
3D工具経路をヘリカル円弧に変換			•	•
ツール傾斜角度編集				•
5軸ツールパス編集				•
5軸ツールパススムージング				•
C軸 工具軸ベクトル変換				
割り出し方向変換				•
3軸				•
4軸(X/Y軸回り)				•
5軸加工				•
点通過変換				•
軸通過変換				•
境界制限				•
法線制御				•
サーフェスに垂直				•
ソリッドモデルボディに垂直				•
ソリッドモデルフェイスに垂直				•
クランプ/フィクスチャ				
クランプ/フィクスチャ定義		•	•	•

	Essential	Standard	Advanced	Ultimate
クランプ/フィクスチャ移動			•	•
クランプ/フィクスチャ編集			•	•
初期位置設定			•	•
機械設定				
機械設定 開く/保存			•	•
機械設定削除			•	•
既定機械設定/解除			•	•
機械設定 (メインスピンドル & サブスピンドル)			•	•
タレットと工具				
ソリッド工具			•	•
ソリッドタレット (リニア, ロータリー, ATC)			•	•
シミュレーション				
シェーディングシミュレーション	•	•	•	•
ソリッドシミュレーション		•	•	•
断面作成		•	•	•
フル機械シミュレーション			•	•
VBAアプリケーション (VBA)				
アドイン オン/オフ	•	•	•	•
マクロ実行	•	•	•	•
VBAプロジェクト実行	•	•	•	•
VBAプロジェクト編集			•	•
新規プロジェクト作成			•	•
VBAポスト編集			•	•
組み込みVBAエディタ			•	•
OPT:有償オプション +:アドイン				