

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)

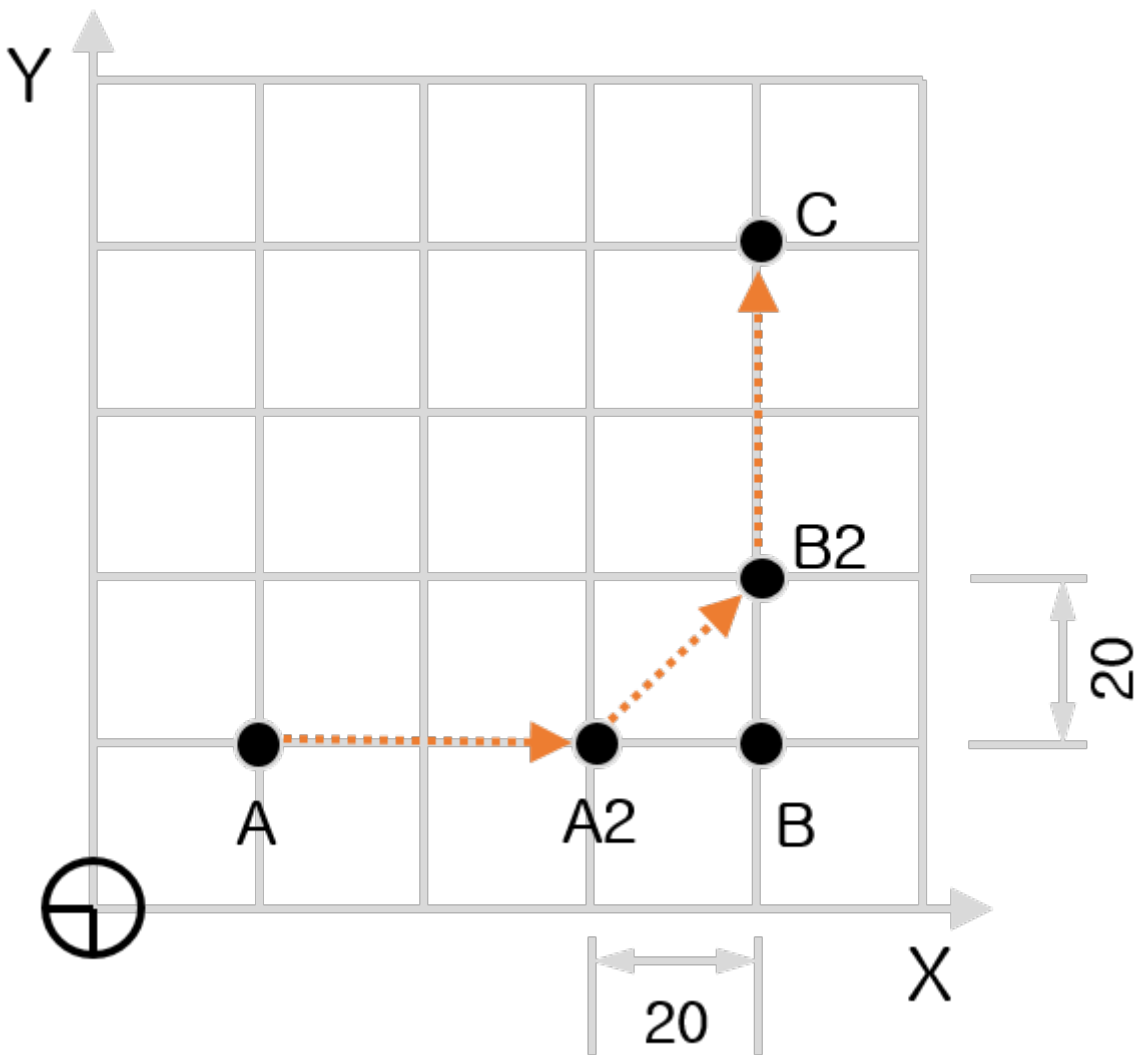
Summary

- 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 interface. On the left, a code editor window titled 'main.g' displays the following G-code program:

```

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

```

On the right, the 'Emulator' window shows a 2D coordinate system with a grid. The horizontal axis is labeled 'Ch 0' and the vertical axis is labeled 'Ch 1'. A red line represents the tool path, starting at the origin (0,0), moving to (100,0), then to (100,60), then to (20,60), then to (20,0), and finally back to (0,0). The corner at (20,60) is rounded, illustrating the effect of the 'C' (fillet) command in the G-code.

코너 (Round)

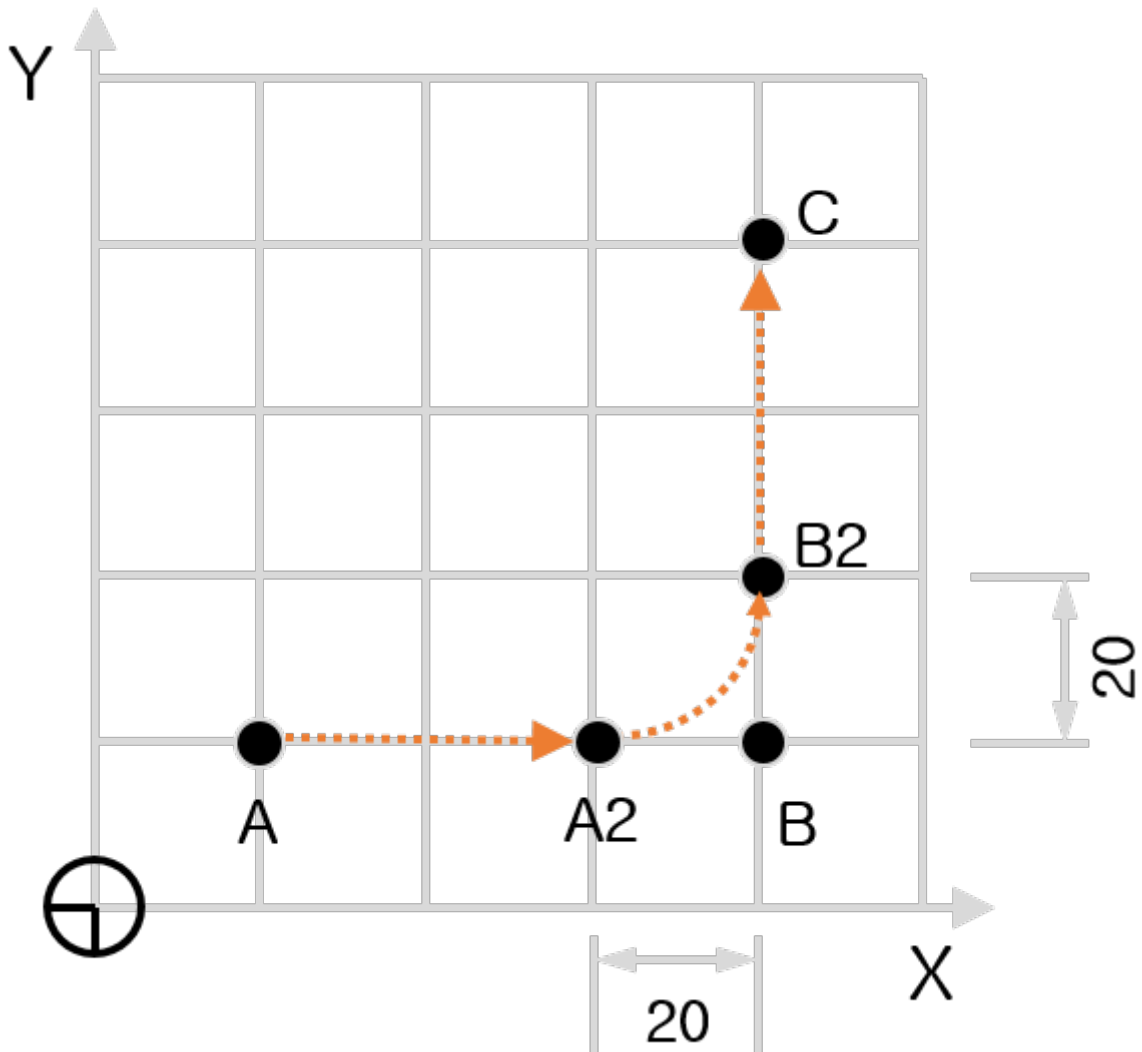
Summary

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

Format

- G01 X_Y_R_

Description



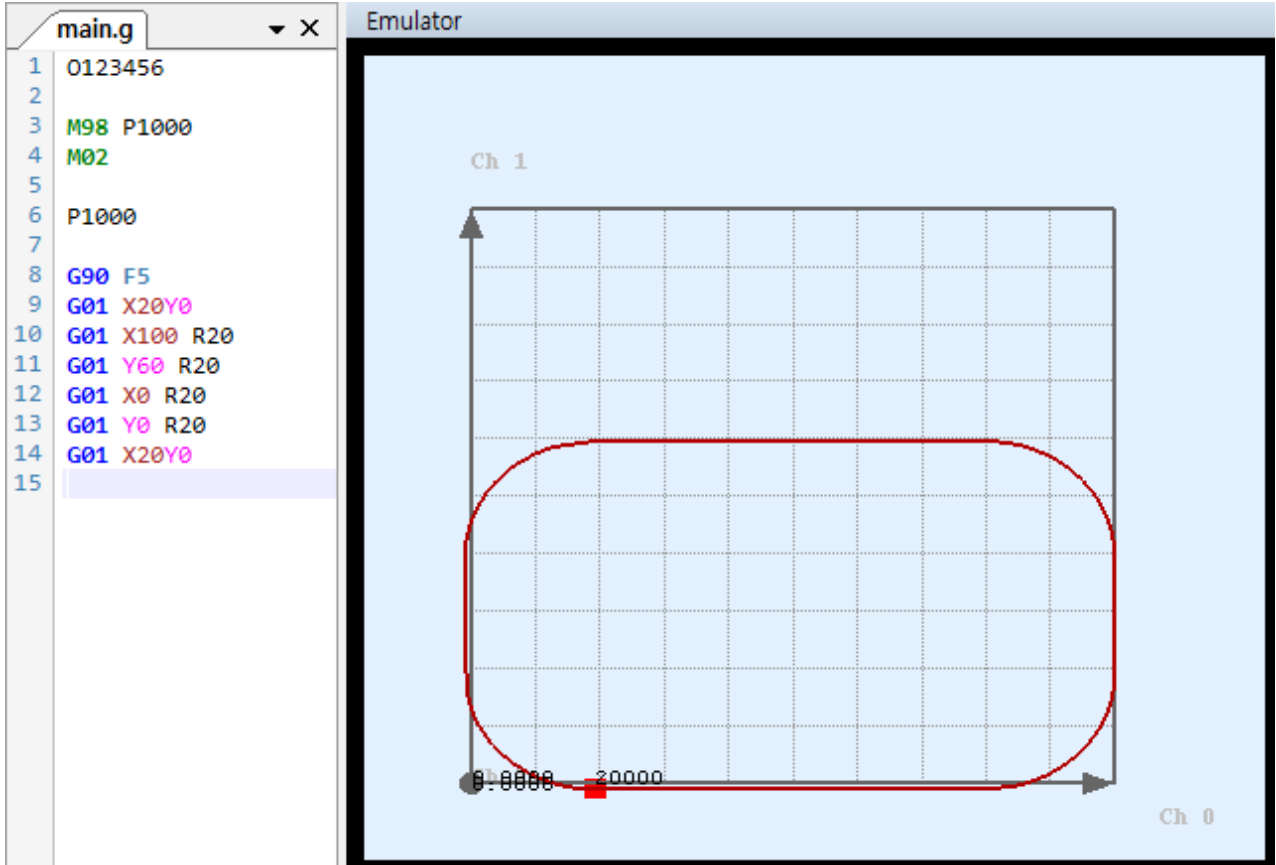
- A → A2 → B2 → C 이송 시 코너 미사용

```
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.co.kr/info/> - -

Permanent link:
http://comizoa.co.kr/info/doku.php?id=platform:gcode:20_desc:20_gcode:01_g01_cr&rev=1596009941

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