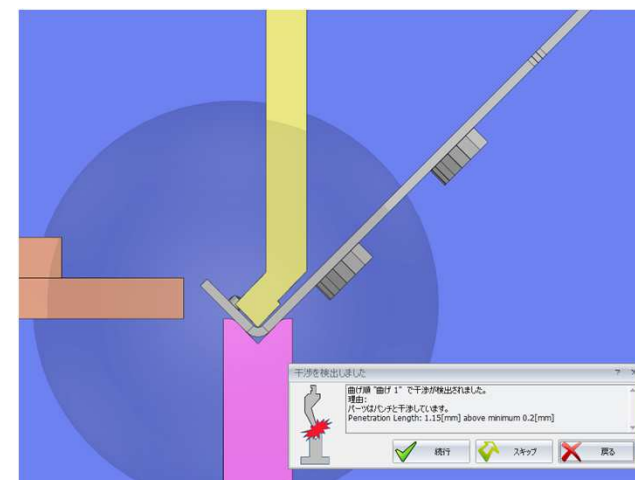
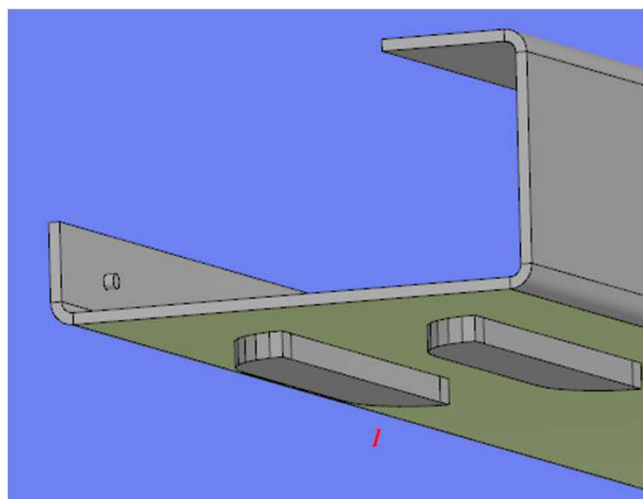
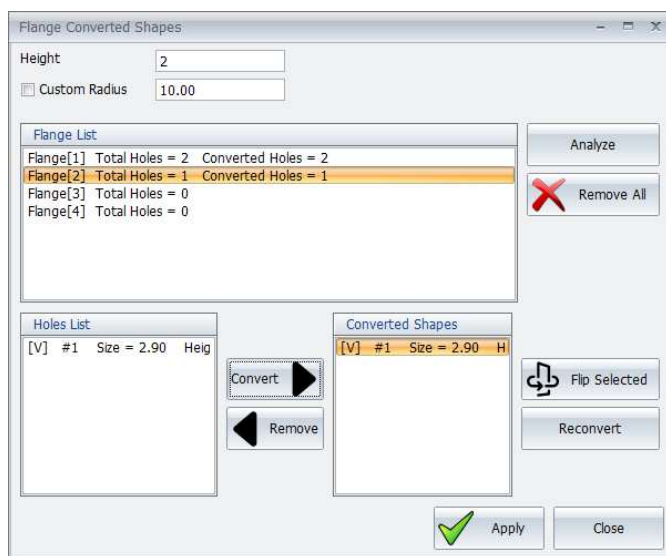




Version15 新機能

① パーツ上の3D形状のサポート

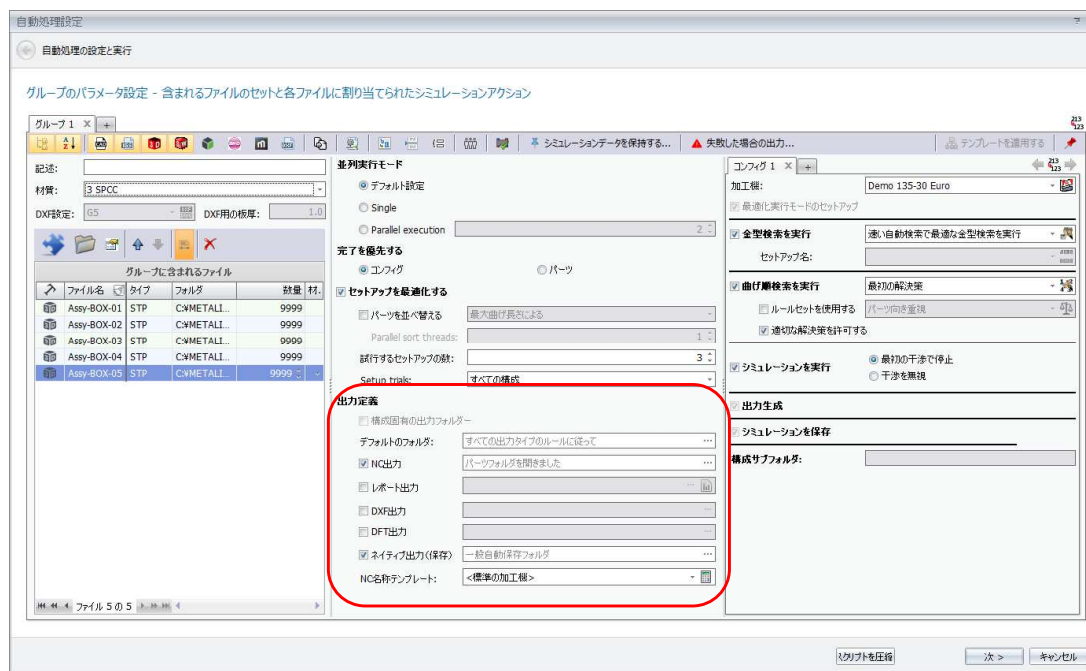
曲げプロセスの衝突検出に含めて、穴の3D形状への変換をサポートするようになりました。
この変換は、「フランジ追加フィーチャー」ダイアログを使用してツールで実行されます。



② バッチ処理用の特定の出力フォルダ

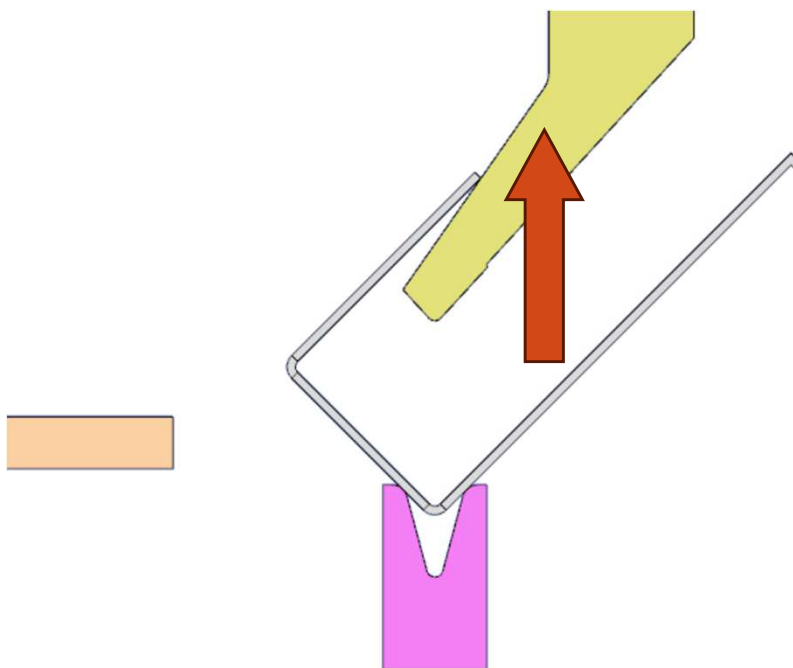
バッチ処理用に特定の出力定義を構成できるようになりました。

1. 自動処理設定画面で [構成固有の出力フォルダ] オプションを有効にします。
2. デフォルトの出力フォルダとサブフォルダ名を参照して選択します。
3. 各構成のファイルは異なるサブフォルダの下にあります。

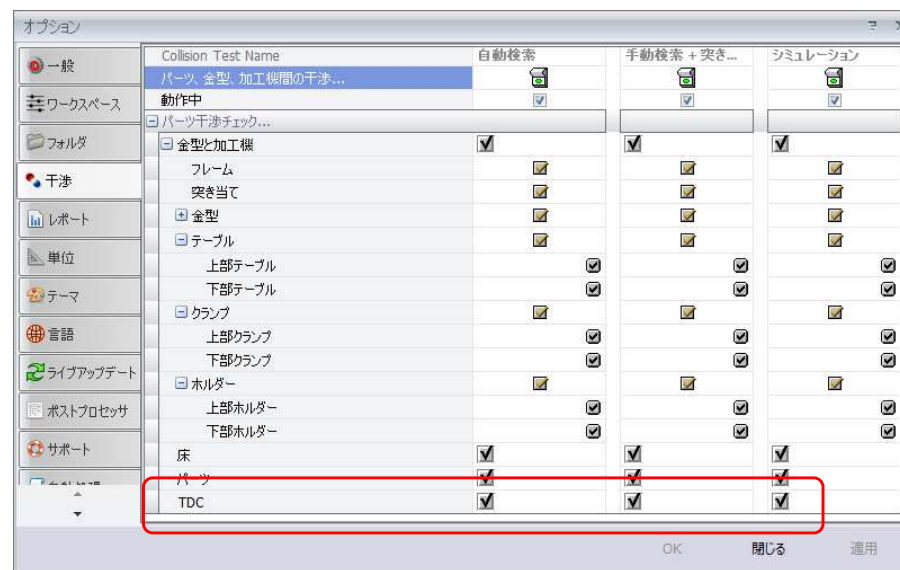


③ パンチ上昇時の衝突の検出

パンチがパーツに衝突すると、上部テーブルの上向きの動きが停止します。



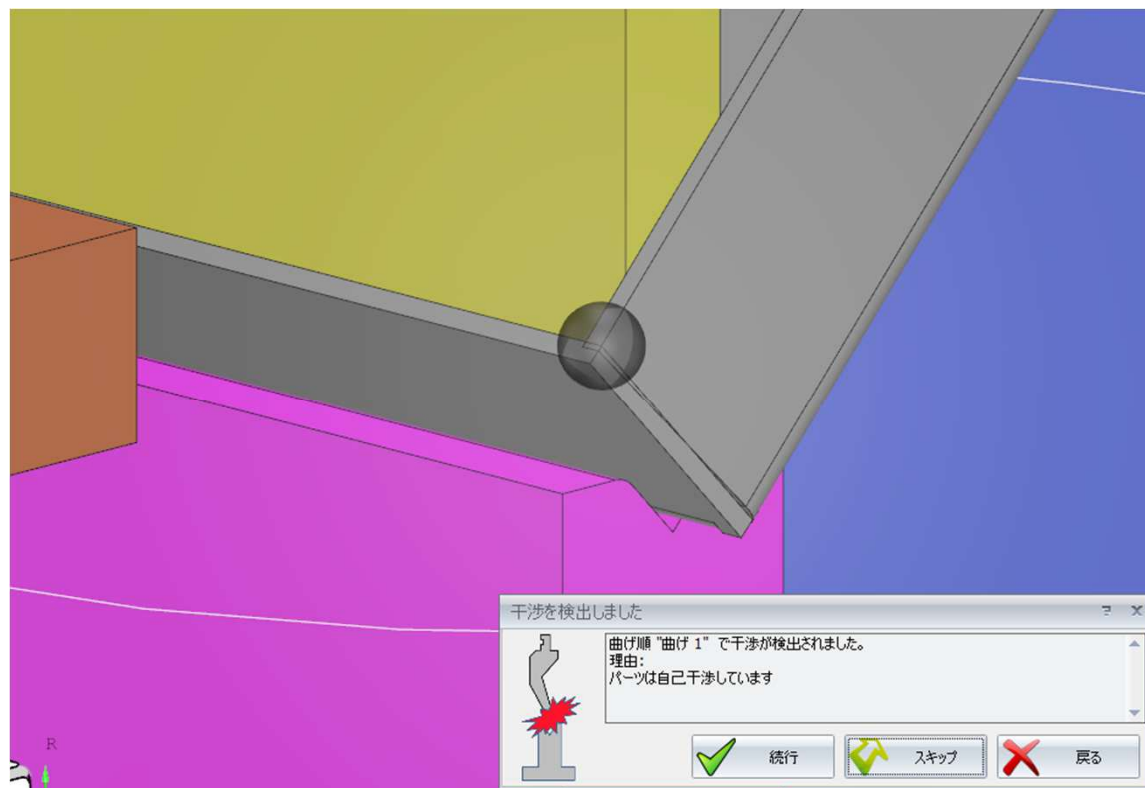
この機能を有効にするには、[オプション] ダイアログの [干渉] タブで TDC チェックを有効にします。



④ 部品自体との衝突の検出

パーツ間での干渉が検出されるようになりました。

たとえば、スプリングバックによって直交するフランジ間で衝突が発生した場合は。



⑤ ヘミングダイにてパーツを移動する

干渉を避けるためにパーツをヘミングダイ内で移動できるようになりました。

1. ヘミングの後曲げ(潰し)を右クリックします。
2. スライダーを移動して適切な位置にあわせることができます。

