

彫刻用CAMには仕事の内容と目的に応じて三段階のグレードがあります。

ソフトウェア	極楽彫 II	極楽彫 Premium10	ArtEsper
対応OS	Windows 7/10 32/64bit	Windows10 64bit	Windows10 64bit
ファイル入力	art(極楽彫で保存したファイルのみ)	すべてのartCAMファイル	すべてのartCAMファイル
ビットマップ(画像)	bmp, gif, jpg, jpeg, tif, tiff, pcx, tga	bmp, gif, jpg, jpeg, tif, tiffpng, dib, rle, jpe, jfif, emf, wmf, .ico	bmp, gif, jpg, jpeg, tif, tiffpng, dib, rle, jpe, jfif, emf, wmf, .ico
ベクトル(線画)	DWG, DXF, ai, eps	DWG, DXF, ai, eps, PDF	DWG, DXF, ai, eps, PDF
レリーフ(3Dモデル)	×	art, rlf, stl, igs, ige, iges, stp, step, sldprt, prt, dwg, dxf, 3ds, u3d, obj, dmt, dgk, sat, fic, catpart, catproduct, pfm, elt, prt, ipt, x_t, xmt_txt, 3dm, x_b, xmt_bin, psmodel, ddx, ddz, sm, par, scdoc, vda	art, rlf, stl, igs, ige, iges, stp, step, sldprt, prt, dwg, dxf, 3ds, u3d, obj, dmt, dgk, sat, fic, catpart, catproduct, pfm, elt, prt, ipt, x_t, xmt_txt, 3dm, x_b, xmt_bin, psmodel, ddx, ddz, sm, par, scdoc, vda
ベクトル巻き付け機能	なし	○	○
レイヤ機能	なし	ベクトル(線画)	ベクトル(線画)
		ビットマップ(画像)	ビットマップ(画像)
			レリーフ
レリーフ機能	なし	ベクトルまたはビットマップの領域からレリーフを作成	ベクトルまたはビットマップの領域からレリーフを作成
		形状を掃引してレリーフを作成	形状を掃引してレリーフを作成
		3Dモデルをインポートして配置	3Dモデルをインポートして配置
		高さの変更	高さの変更
		スムージング、オフセット	スムージング、オフセット
		オス/メスの反転	オス/メスの反転
		抜け勾配の追加	抜け勾配の追加
		STLファイルとして保存	STLファイルとして保存
シミュレーション	標準画質	4段階の画質調整可	4段階の画質調整可
シミュレーション結果保存	×	×	レリーフデータとして保存
2D・3Dビュー	拡大・縮小・回転表示(シェーディング)	拡大・縮小・回転表示(シェーディング)	拡大・縮小・回転表示(シェーディング)
2D加工	輪郭加工, 領域加工, すくい彫り, ベベル加工, 彫刻, ドリル加工, ベクトル加工, 凸凹加工	輪郭加工, 領域加工, すくい彫り, ベベル加工, 彫刻, ドリル加工, ベクトル加工, 凸凹加工	輪郭加工, 領域加工, すくい彫り, ベベル加工, 彫刻, ドリル加工, ベクトル加工, 凸凹加工
3D加工	×	レリーフ加工	レリーフ加工
	×	フィーチャー加工	フィーチャー加工
	×	等高線荒加工	等高線荒加工
	×	×	3D切抜き加工
	×	×	3D削り残し加工

<パソコン> 必須仕様と推奨仕様

必須仕様	機種	DOS/V機 (MAC非対応)
	OS	Windows 10 (64bit)
推奨仕様	その他	OpenGL, USBポート
	CPU	Core i3以上 (AMD互換CPUは不可)
	メモリー	2GB以上
	VGA	NVIDIA Geforce系を特に推奨します

<対応制御機器>

メーカー	コントローラ
FANUC	0M, 11M, 16M, 16i, 30i 他
MELDAS	E320, M70, M800 他
MIMAKI	MEシリーズ, NC5, NC5SK 他
Roland	PNCシリーズ, MDXシリーズ 他
GRAVO	IS200, 400, 600シリーズ
SODIC	MC430, MC640, MC650, TT 他
SHINX	20ZX SNC制御, FANUC仕様 他

NC STUDIO, Mach 3 などのCNCにも対応しています。

※本ソフトウェアは高度な加工パス演算を行うため、なるべく高性能なパソコンをご使用ください。
※お客様のご要望に合わせたBTOパソコンのご用意も可能ですので何なりとご相談ください。
(弊社製ソフトウェアの動作検証済み)

ショールームのご案内 営業時間 9:30~17:30 (土日祝日を除く)

■東京ショールーム

JR山手線 神田駅南口 歩7分
日比谷線小伝馬町駅 歩4分
JR総武本線 新日本橋駅 歩5分



東京都千代田区岩本町1-2-9 TLビル

03-3851-4048 FAX03-3851-4037

メールでのお問い合わせ、資料請求は
info@tecnologic.jp
価格表のダウンロード、動画の再生は
https://tecnologic.jp



■広島ショールーム

JR広島駅 歩10分



広島市南区松川町3-29 珠寶ビル

082-262-1931 FAX082-263-0968

株式会社 **テクノロジック**

Art Esper

3D CADCAM ENGRAVE



サブスクリプション等の固定費無し
買い取りライセンスで無期限に運用



極楽彫 10 PREMIUM



ArtCAM から 極楽彫 まで

旧システムの保存データも活かして
使い慣れた基本操作体系も変わらない

株式会社 **テクノロジック**

プロの業務に求められる高い効率と完璧なレベルの仕上がり両立出来る彫刻システムです！！

ソフトは目的に合わせて三段階のグレードから選択できます

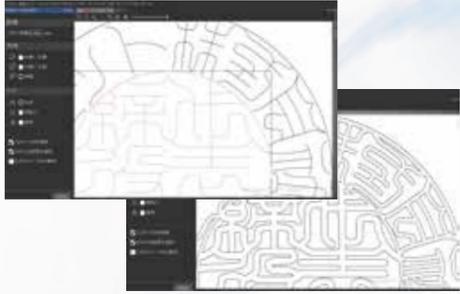
全グレード 極楽彫II除く ArtEsperのみ タイトルの背景色でその機能を持つグレードが区別されています。

多様な外部データ読み込み



イラストやCG、CAD、写真画像などの多様なソースからスムーズで確実なデータの取込みが出来ます。

線文字等の両側オフセット



中心線だけで構成された独自の書体は分解や部分的な編集が簡単で、長体や平体、扇体にしたときにも線幅一定のアウトラインに一括オフセットできます。

工業製品から工芸作品まで



使用出来る工具が豊富で円弧と直線だけでなくベジェカーブをそのままツールパスに出来る為、一般のCAD/CAMと違う工芸志向もあります。

オンスクリーンマニュアル



作業の途中で操作手順などを確認したい時には「？」アイコンをクリックするだけで選択中の機能に関する詳しい日本語のマニュアルが開きます

ウィンドウズ書体の活用



TrueType書体だけでなく、文字間隔がより最適にレイアウトできるOpenType書体も利用出来ます。

データチェックと自動修正



フォントやインポートベクトルデータ等の交差や重複、未接続部位を自動サーチして見つけた破綻を色分け表示し、さらに指定する単位の範囲内で自動修正します。

オフセットと駆け上がり



印章、社章、封蝋印、ホットスタンプ、刻印焼き印、ホットスタンプ等を極細先端径のテーパ刃を複数本使って、字数に制限なく微細凸文字加工が簡単に行えます。

立体表示のシミュレーション



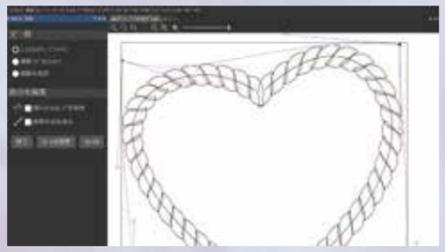
使用工具が実際に材料を彫刻した結果をワンタッチで三次元表示できるシミュレーション機能と加工時間予測機能が標準搭載されています。

粗い原稿からも輪郭抽出



手書きの原稿や古い書籍や印譜等もイメージスキャナで取り込んで、ビットマップ修正と輪郭の抽出が出来ます。

加工目的に特化した作図機能



デザインからツールパスまでワンストップで生成処理する事が目的の 数値化だけに依存しない先進的な作図機能が、使い込むほどに無駄を省いて生産性を飛躍的に高めます。

工具定義とテンプレート



工具定義に加え、素材に応じて一度設定した加工条件はいつでも呼び出せるテンプレートとして保存できますから、工具選択と同時に条件設定なしにいつでもだれでも同じ仕上りで加工することを可能にしています。

拡張性の高いポスト



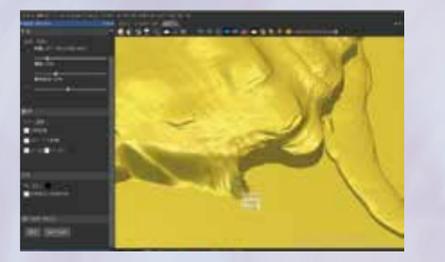
既存のNC機や将来増設する機械にも対応出来るよう、ポストプロセッサを複数から選択できる出力機能が有るので、加工業務を拡張する際に便利です。

断面形状定義の盛り上げ



文字や閉図形の輪郭はそのZ断面を形状定義するだけで簡単に盛り上げ彫り下げ、平面落とし等の3D形状に立体化できます。

3D レタッチ



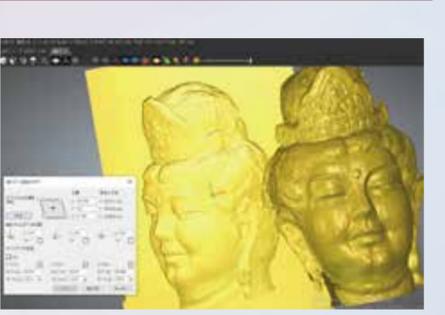
3D スキャンのデータなどで不要な段差などを滑らかにしたり穴を埋めたりの修正作業がマウス操作だけで簡単に行えます。

レリーフのレイヤー編集



ベクトルやビットマップの多層構成に加えて、ArtEsperではレリーフを部分ごとにレイヤー分けして個別に編集と移動、合成することが出来ます。

立体モデルのレリーフ化



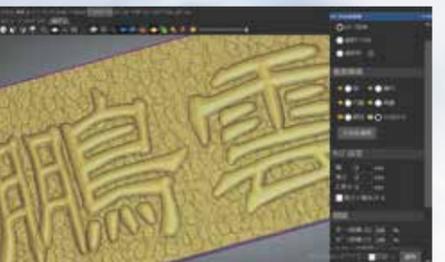
三次元CADやCGの立体形状でもレリーフの一部として貼り付け方向を調整しながら、高さだけ圧縮してレリーフ化出来ます。

濃淡⇔高低への自動変換



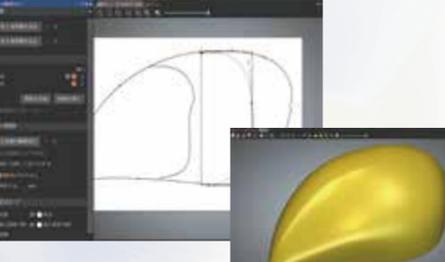
ハイトマップのグレースケールから3Dレリーフに変換したり、画面上の3Dモデルを2Dグレースケール画像に、ワンタッチで変換出来ます。

エンボス貼り付け



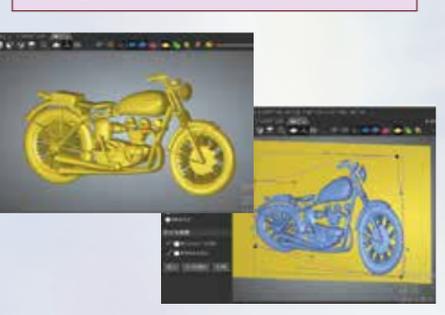
背景などの指定した部分に、ほかの画像から作成したエンボスやテキストパターンなどをシームレスに貼り付けることができます。

二曲線掃引モデリング



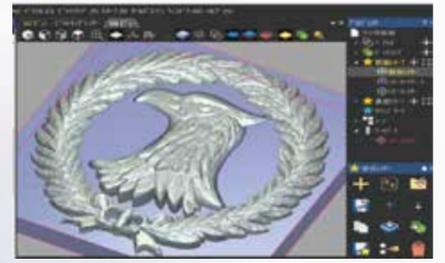
複数の二次元曲線を指定することでさまざまな立体形状を直感的に作成できる、便利で高機能のサーフェスマデラーが標準搭載されています。

STL エクスポート



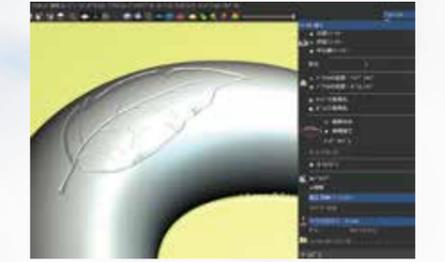
外部ソフトに渡したり、3Dプリンタで成形するために片面だけのレリーフからミラー反転コピーによって、STL形式の3Dデータを全面出力する事が出来ます。

3Dモデルのインポート



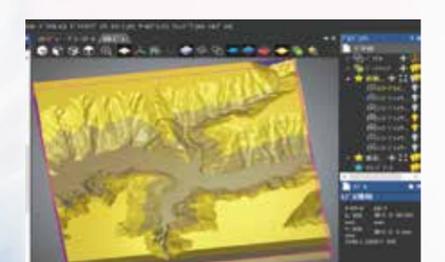
3D CADやCGで作成したモデル及び3Dスキャナーで読み取った三次元の形状データはインポートして凹凸面に加工及び追加編集が出来ます。

フューチャー加工



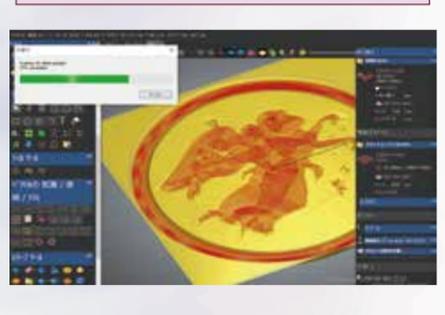
インポートデータを含める3Dモデルに駆け上がりのパスや領域塗りつぶしパスを自動投影して彫刻する、独自のCAM機能が今後の新しい業務にも役立ちます。

3Dモデルのスライス分割



加工機のZコラム方向に収まりきらない三次元モデルは必要な分割数にスライスして加工の工程も分割する事が出来ます。

金型用の高精度CAM



2Dの刃型彫刻から3Dの射出成型型まで、0.1ミクロン単位の高精度パスで刃物が欠損しないストレスフリーの演算出力してくれます。