

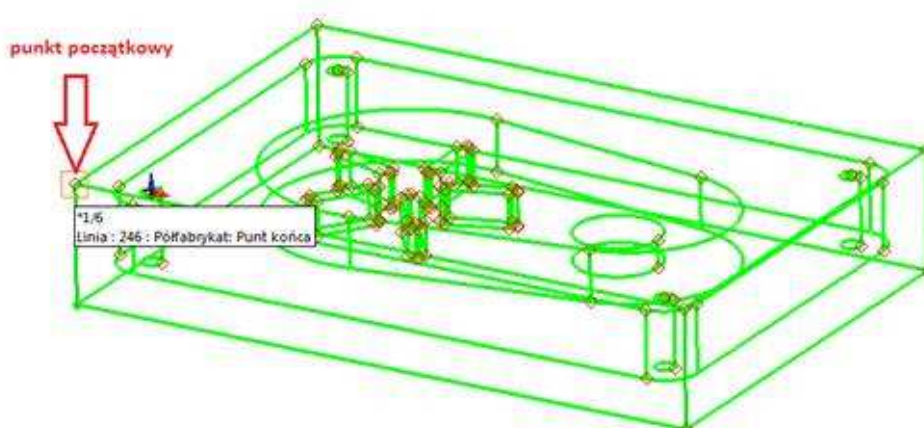
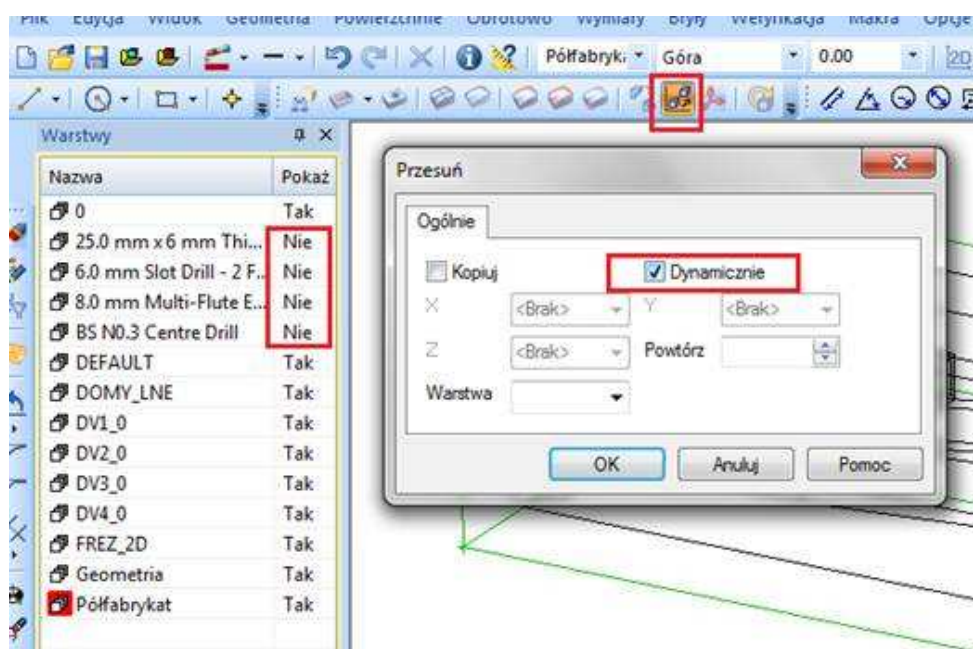
Przestawianie Zera. Wstawianie imadła.

Jeśli chodzi o ustawienie ZERA na półfabrykacie i wczytanie imadła najlepiej to wykonać na początku, aczkolwiek jeśli wykorzystujemy obróbki 3 osiowe można później jeszcze dokonać zmian.

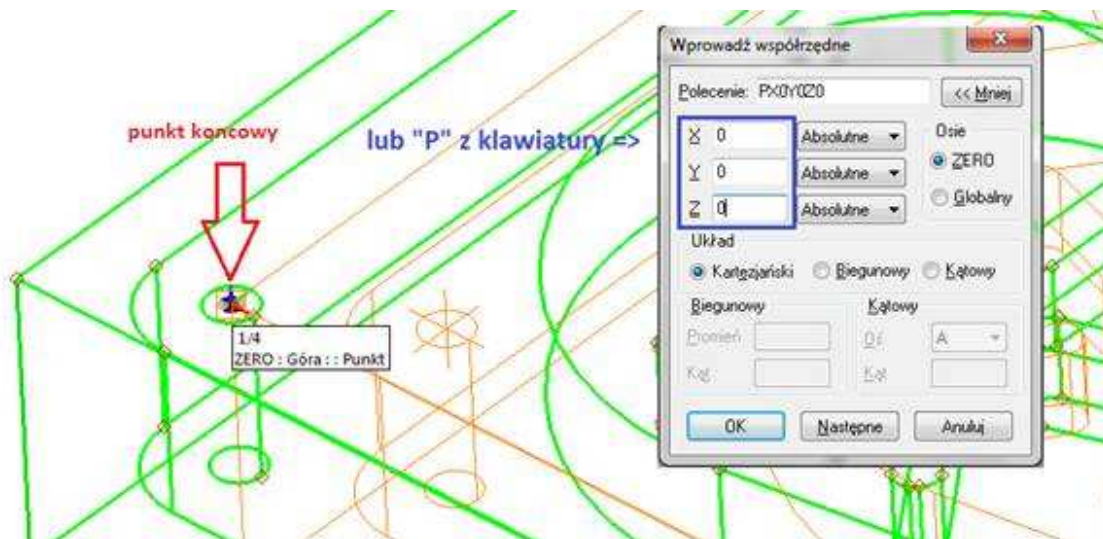
USTAWIENIE ZERA:

W przypadku gdy mamy już wygenerowane ścieżki wyłączamy warstwy z ścieżkami narzędzi. Jeśli mamy pościągnane zakresy lub inne krawędzie z bryły zostawiamy je widoczne aby też były przesunięte względem zera.

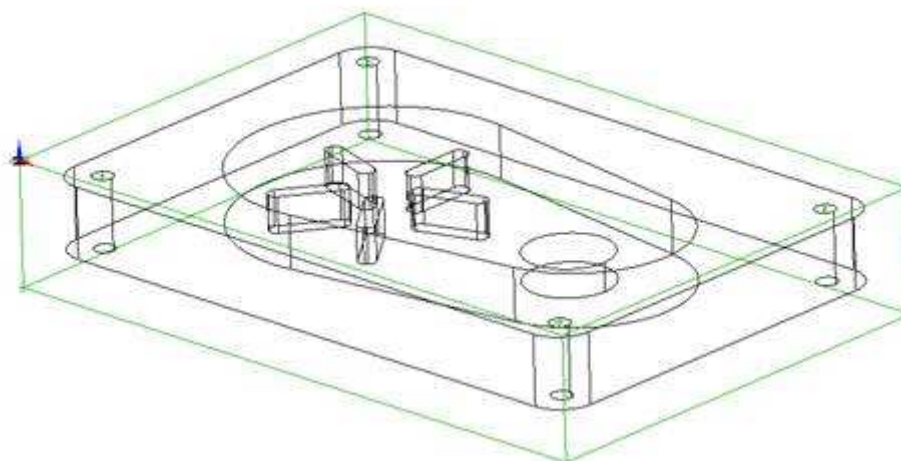
1. Przesunięcie zera do narożnika – wybieramy polecenie **Przesuń** z opcją **DYNAMICZNIE**, zaznaczamy przeciągnięciem całość jako elementy do przesunięcia, jako **punkt początkowy (1)** wybieramy narożnik półfabrykatu, a **punkt docelowy (2)** początek układu współrzędnych



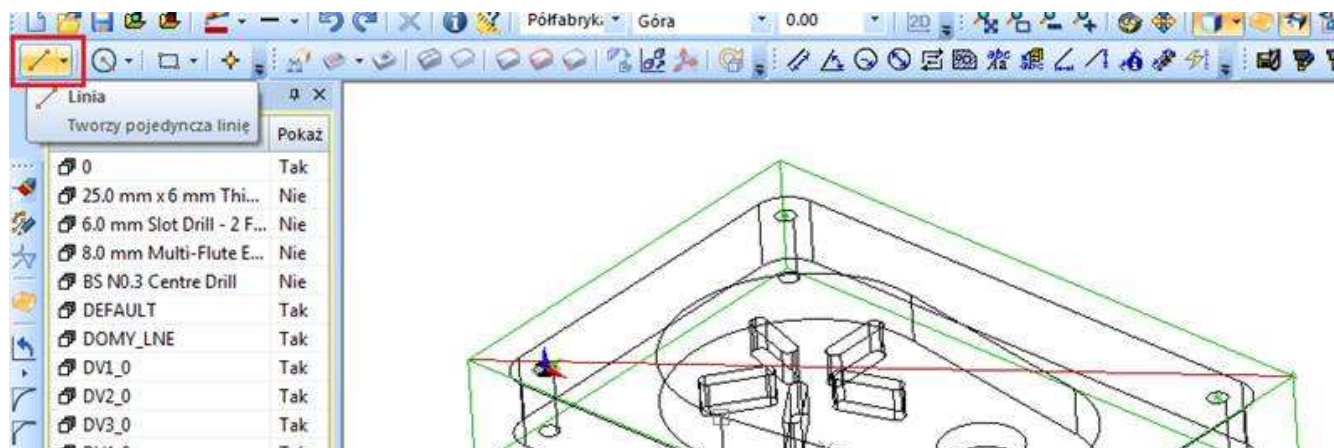
2

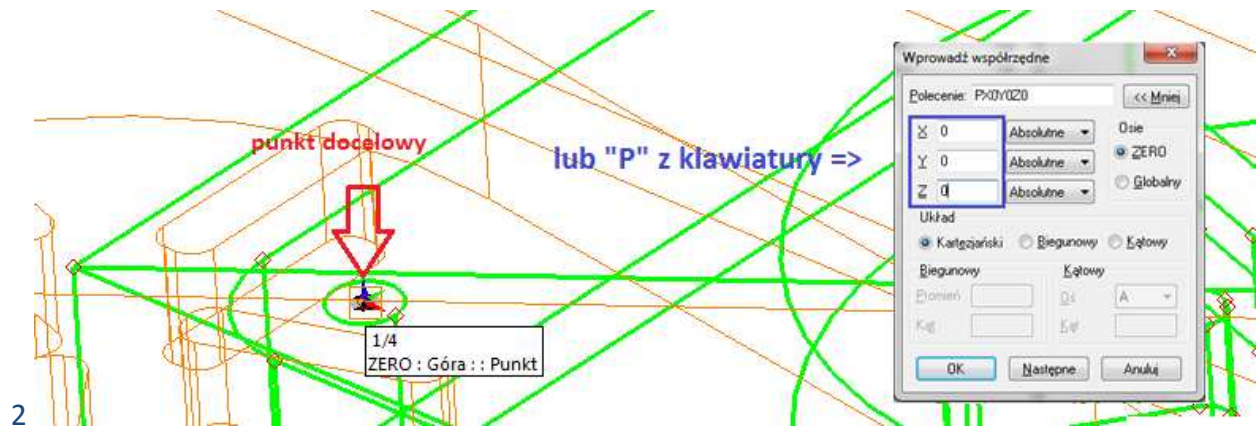
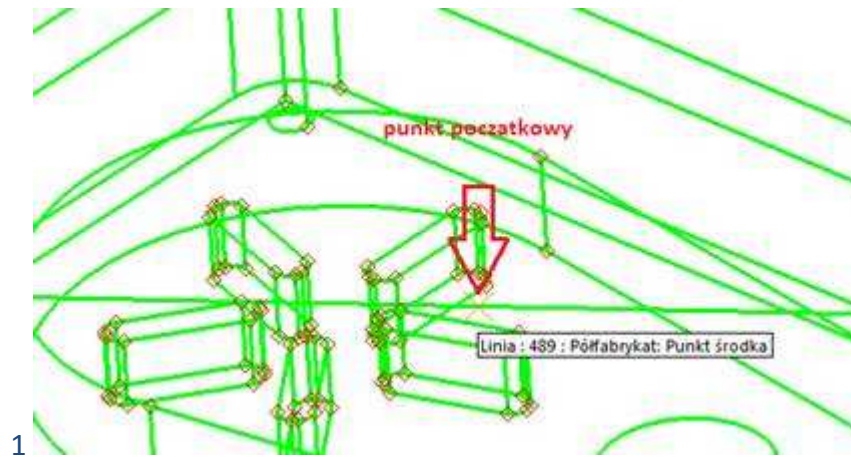


Wynik przesunięcia

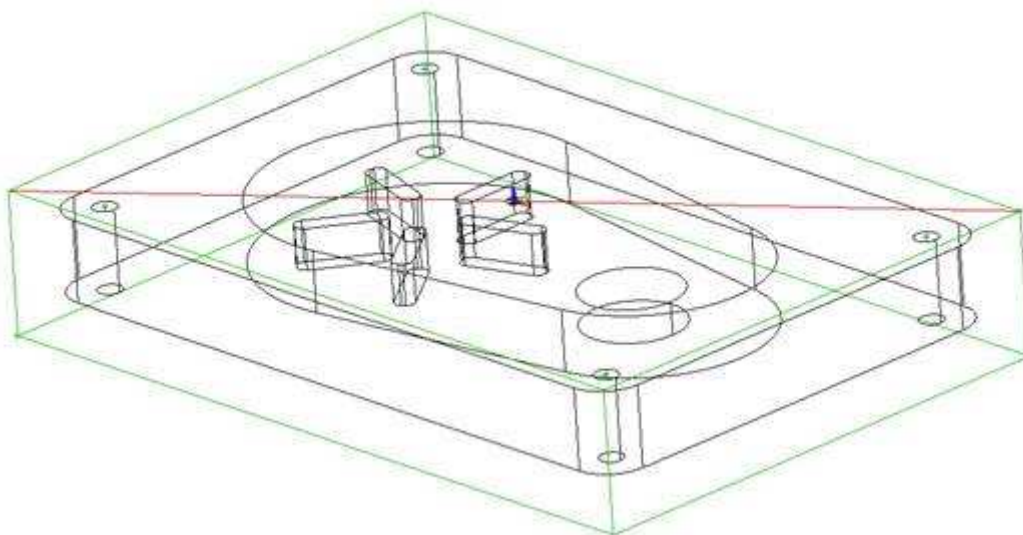


- Przesunięcie zera na środek półfabrykatu – najpierw wybieramy polecenie **Linia pojedyncza** i rysujemy przekątną pomiędzy narożnikami półfabrykatu, a następnie wybieramy polecenie **Przesuń** z opcją **DYNAMICZNIE**, zaznaczamy przeciągnięciem całość jako elementy do przesunięcia, jako **punkt początkowy** wybieramy środek wyrysowanej przekątnej, a **punkt docelowy** początek układu współrzędnych

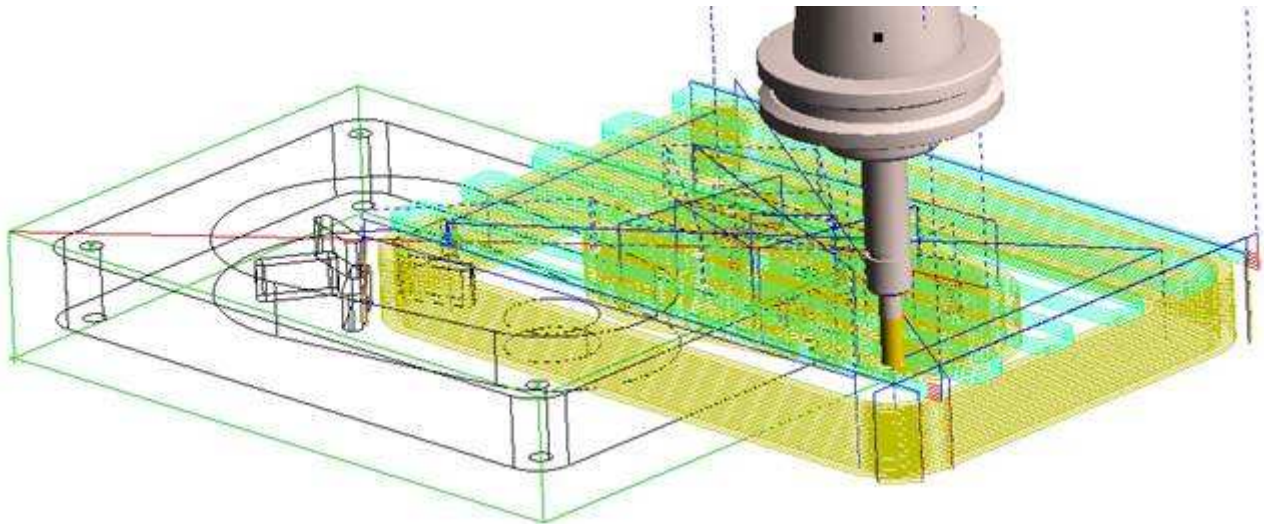




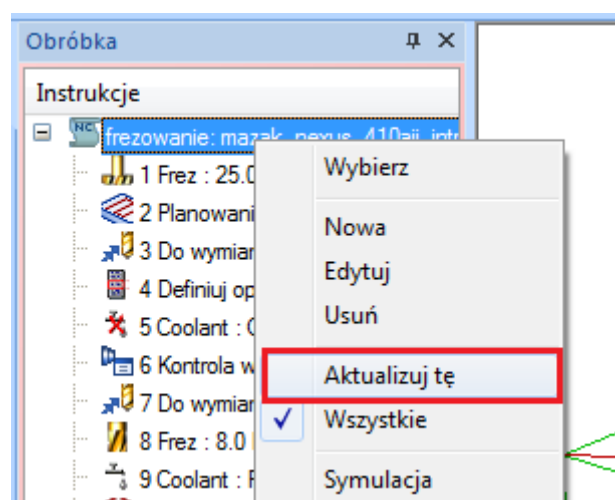
Wynik przesunięcia



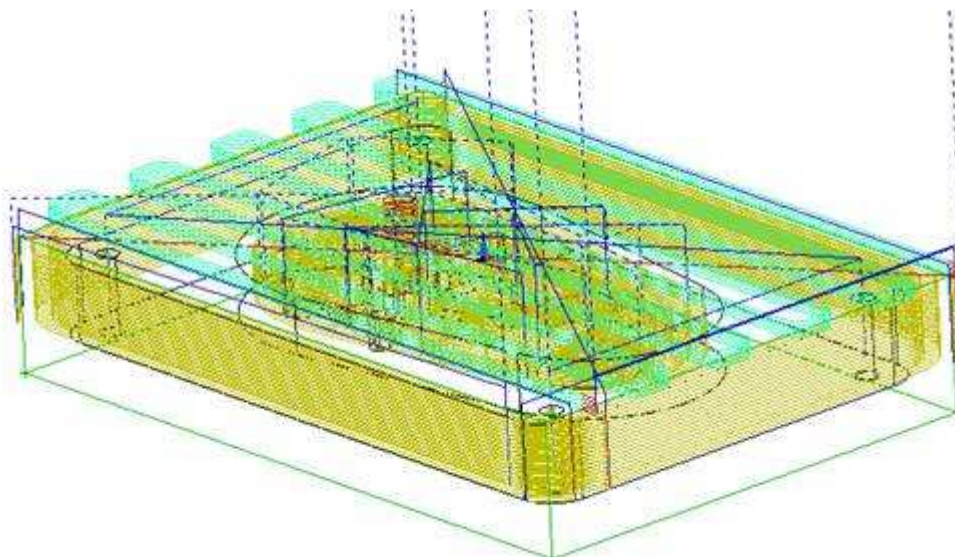
Przekątna, która potrzebna była do ustawienia zera może być usunięta bądź ukryta na warstwie. Po przesunięciu zera musimy jeszcze przejść do OBRÓBKII i zaktualizować ścieżki narzędzi



Klikamy prawym na sekwencji i wybieramy **Aktualizuj tę**



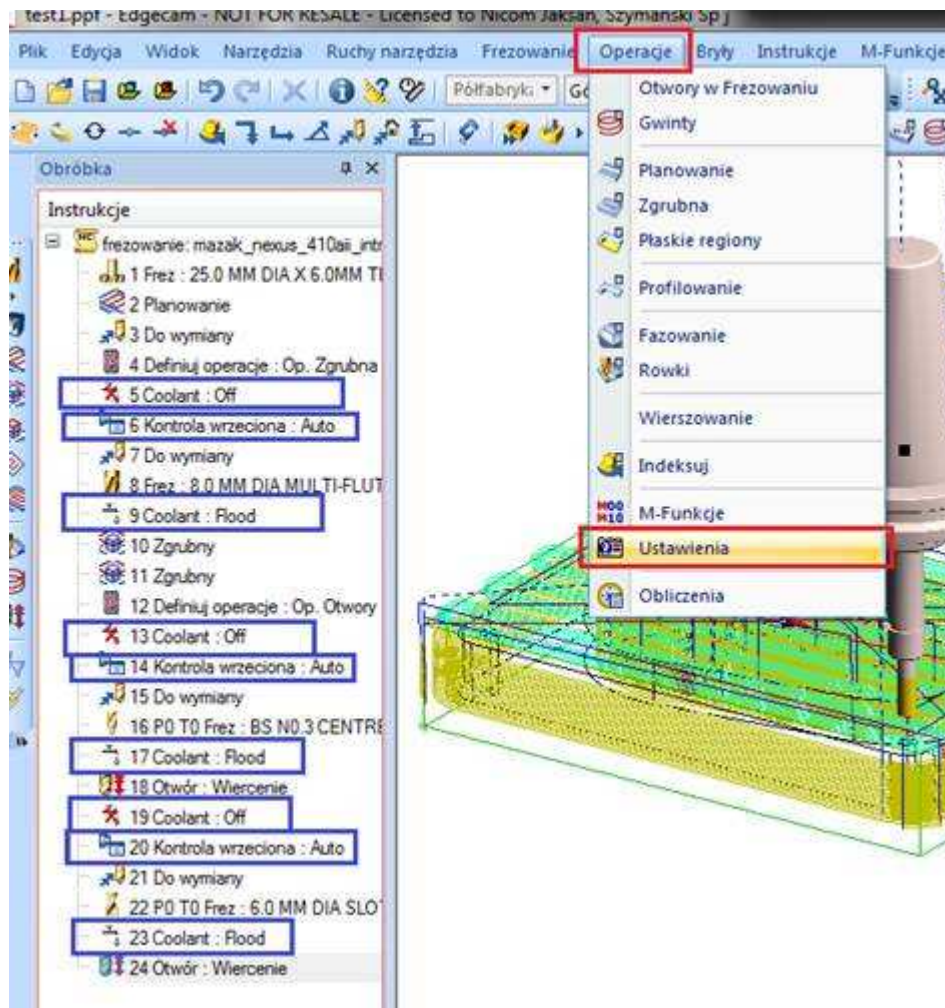
Po przeliczeniu ścieżek:



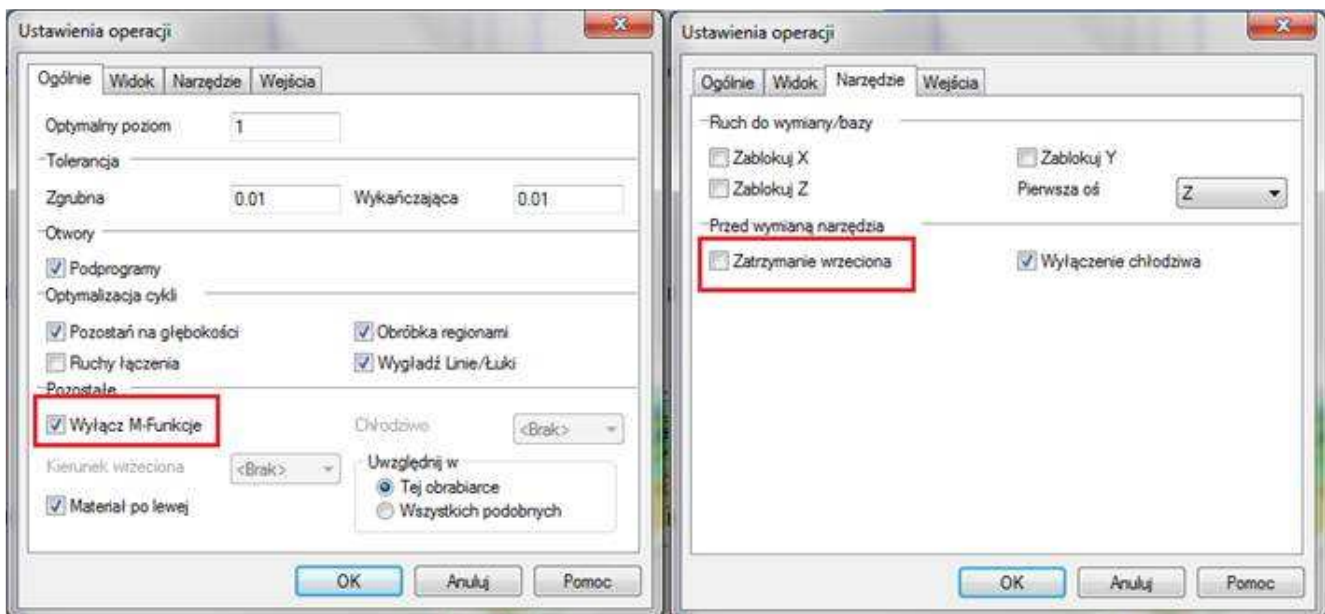
Dodatkowo w tym przypadku musimy jeszcze edytować obróbki i pozmieniac wcześniej zdefiniowane poziomy obróbki, ponieważ zero zostało przesunięte również w osi Z. Jeśli przesunięcie byłoby tylko w osiach X i Y wystarczy zaktualizować Sekwencję.

KORZYSTANIE Z OPREACJI.

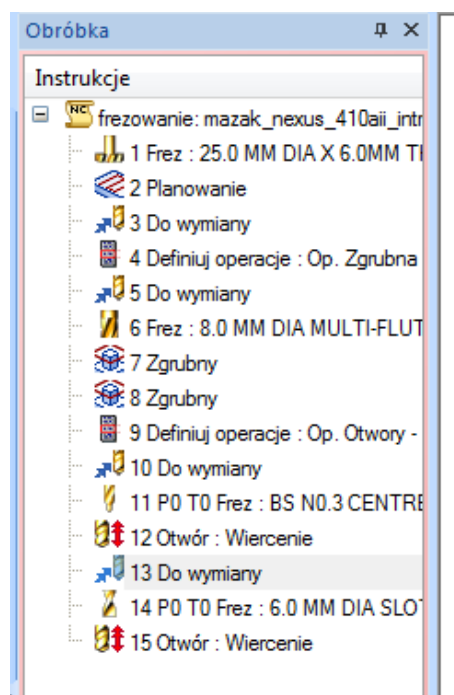
Postprocesor jest tak napisany że nie trzeba włączać i wyłączać chłodziwa oddzielnie, gdy korzystamy z operacji jest to robione z automatu ale mamy możliwość to wyłączyć w **Ustawieniach operacji**:



Zaznaczamy **Wyłącz M Funkcje** na zakładce Ogólne i odznaczamy **Zatrzymanie wrzeciona** na zakładce Narzędzie



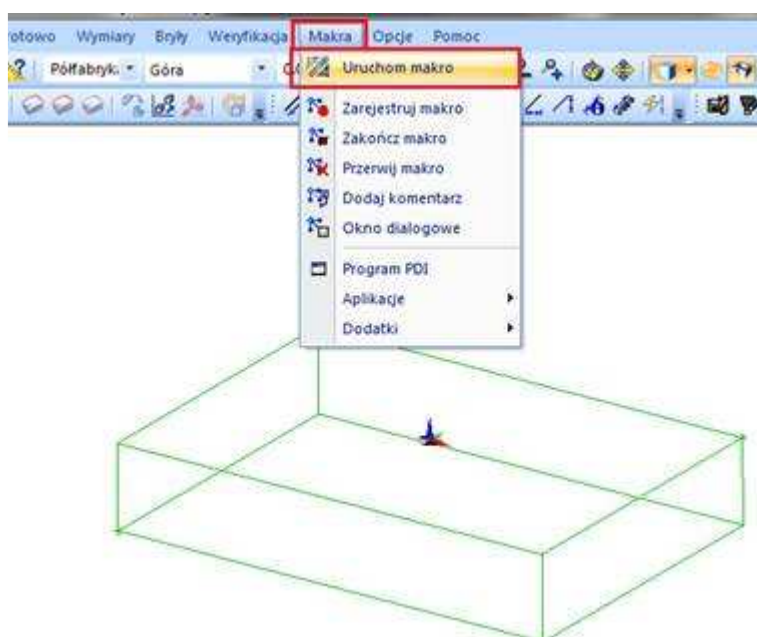
Czasem Edgecam pamięta że zmieniliśmy te ustawienia a czasem musimy je ustawić na nowo. Jeśli nie mamy porzbijanych operacji wystarczy zaktualizować Sekwencję a jeśli mamy już je rozbite musimy usunąć te polecenia ręcznie. Finalnie ma wyglądać następująco:

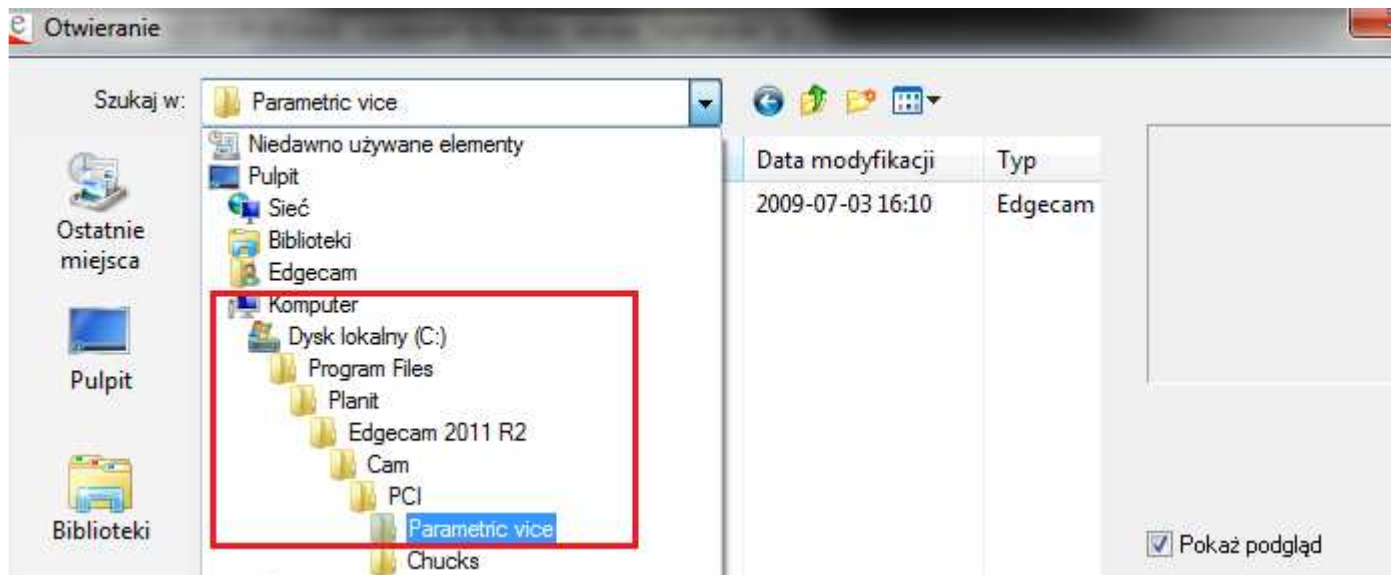


Polecenie **Kontrola wrzeciona: Auto** w kodzie wygeneruje zatrzymanie obrotów i będziemy mieć informacje o błędzie

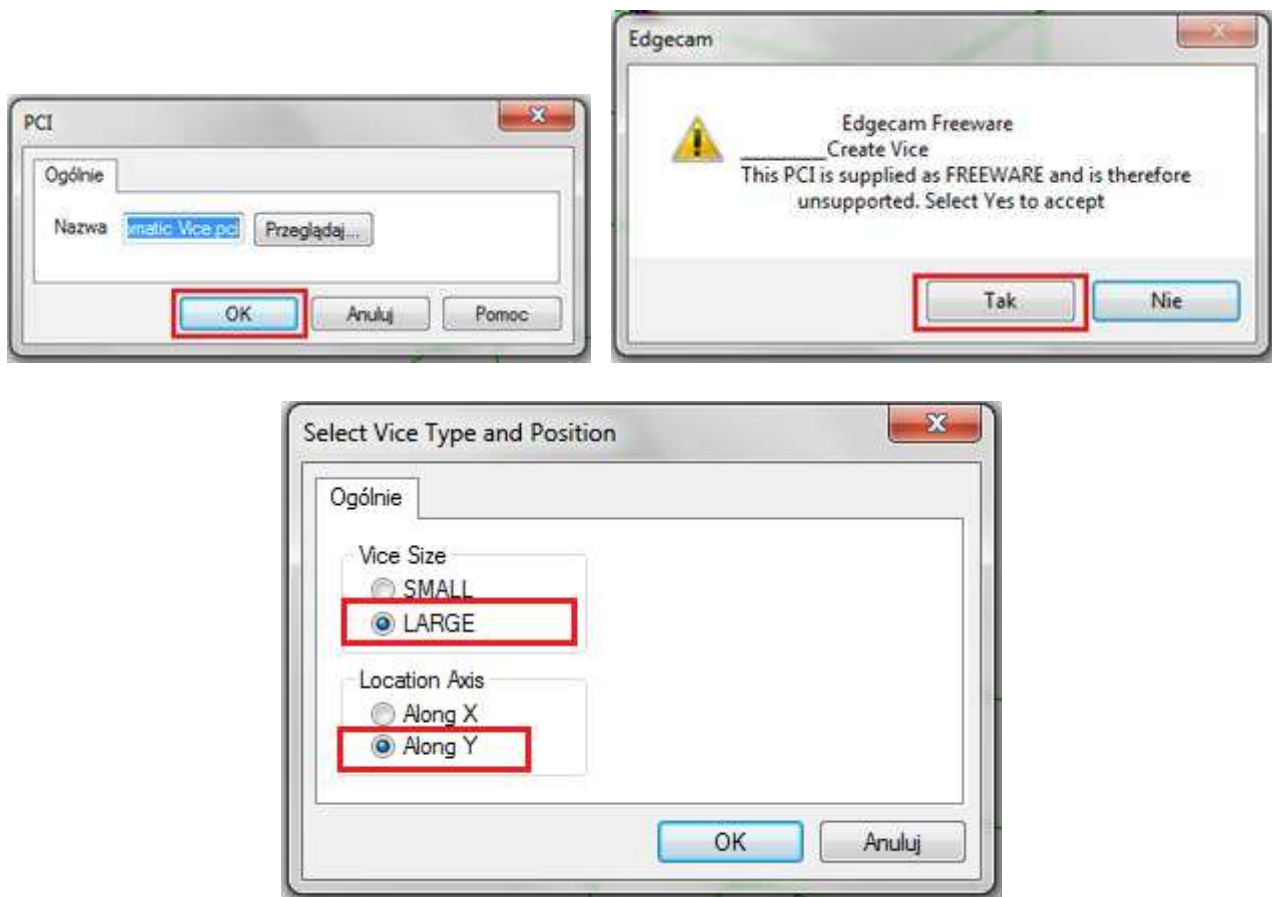
WCZYTANIE IMADŁA

Aby wczytać imadło to w środowisku Modelowania zostawiamy widoczną tylko warstwę z PÓŁFABRYKATEM a następnie wybieramy menu **MAKRO->Uruchom makro** i na dysku C:\ wskazujemy ścieżkę do folderu z imadłem

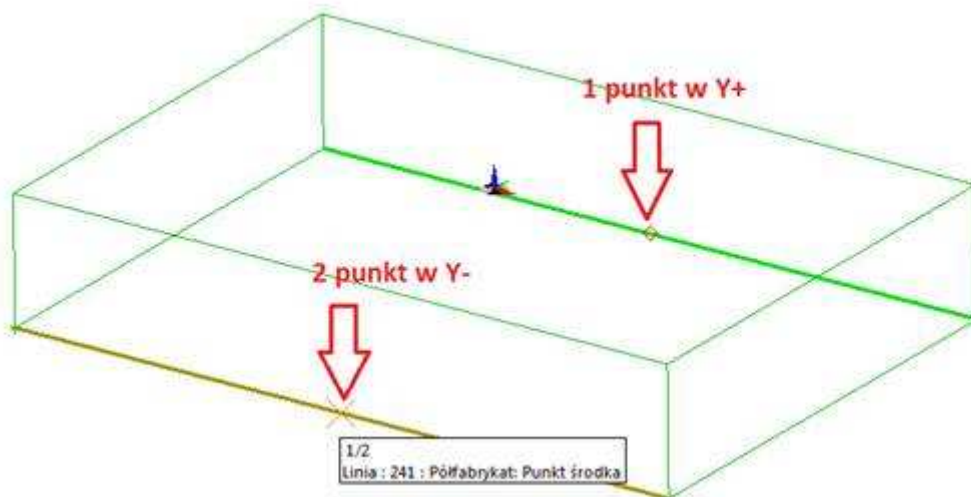




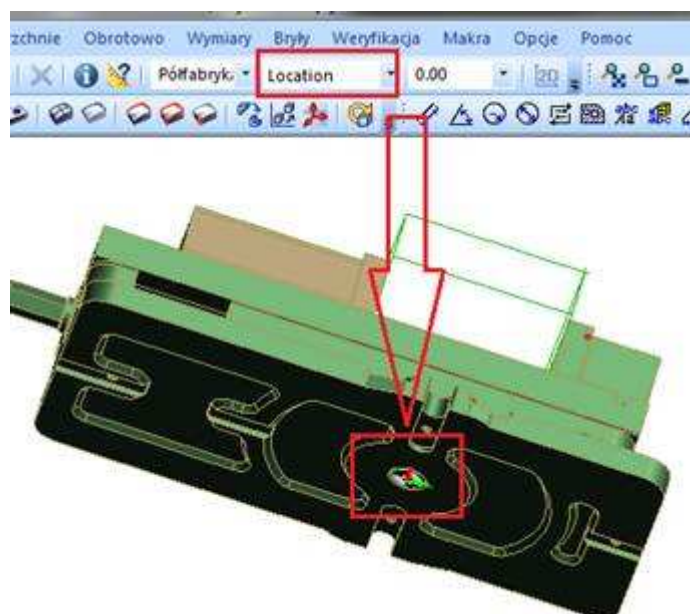
A następnie



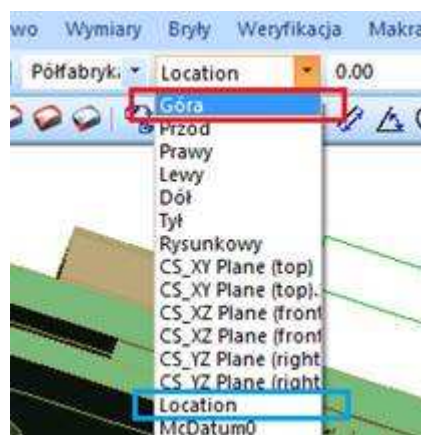
Następnie musimy wskazać 2 punkty na jaki wymiar jest rozsunięte imadło: opcja **Along X** – imadło rozwierane w osi X, opcja **Along Y** – imadło rozwierane w osi Y, Pierwszy wskazany punkt to szczeka stała a drugi szczeka ruchoma



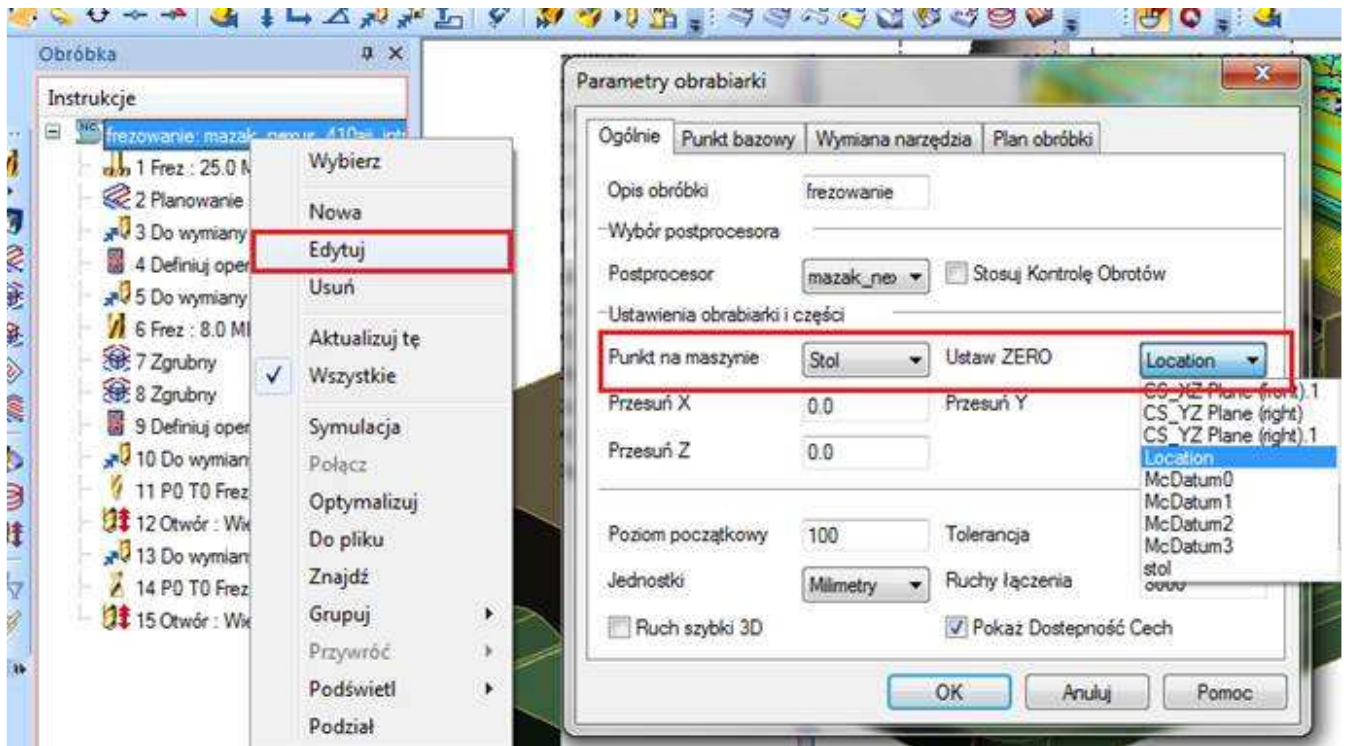
Po wczytaniu imadła z automatu tworzy się też dodatkowe ZERO **Location** na dnie imadła, posłuży nam ono do stawienia imadła z detalem względem grafiki maszyny



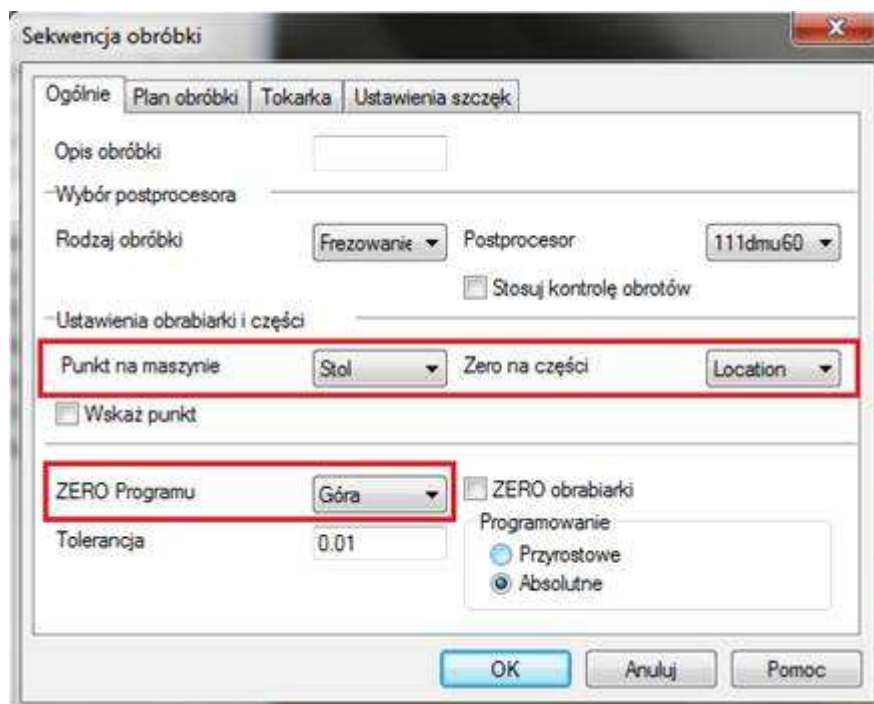
Na pasku narzędzi ustawiamy ponownie AKTYWNE ZERO **Góra**



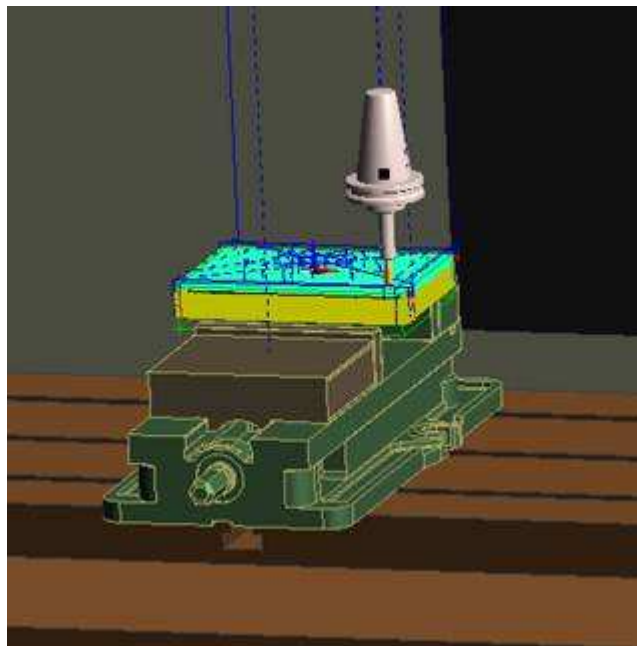
Po wczytaniu imadła przechodzimy do środowiska OBRÓBK I edytujemy SEKWENCJĘ gdzie ustawiamy ZERO LOCATION jako ZERO CZĘŚCI



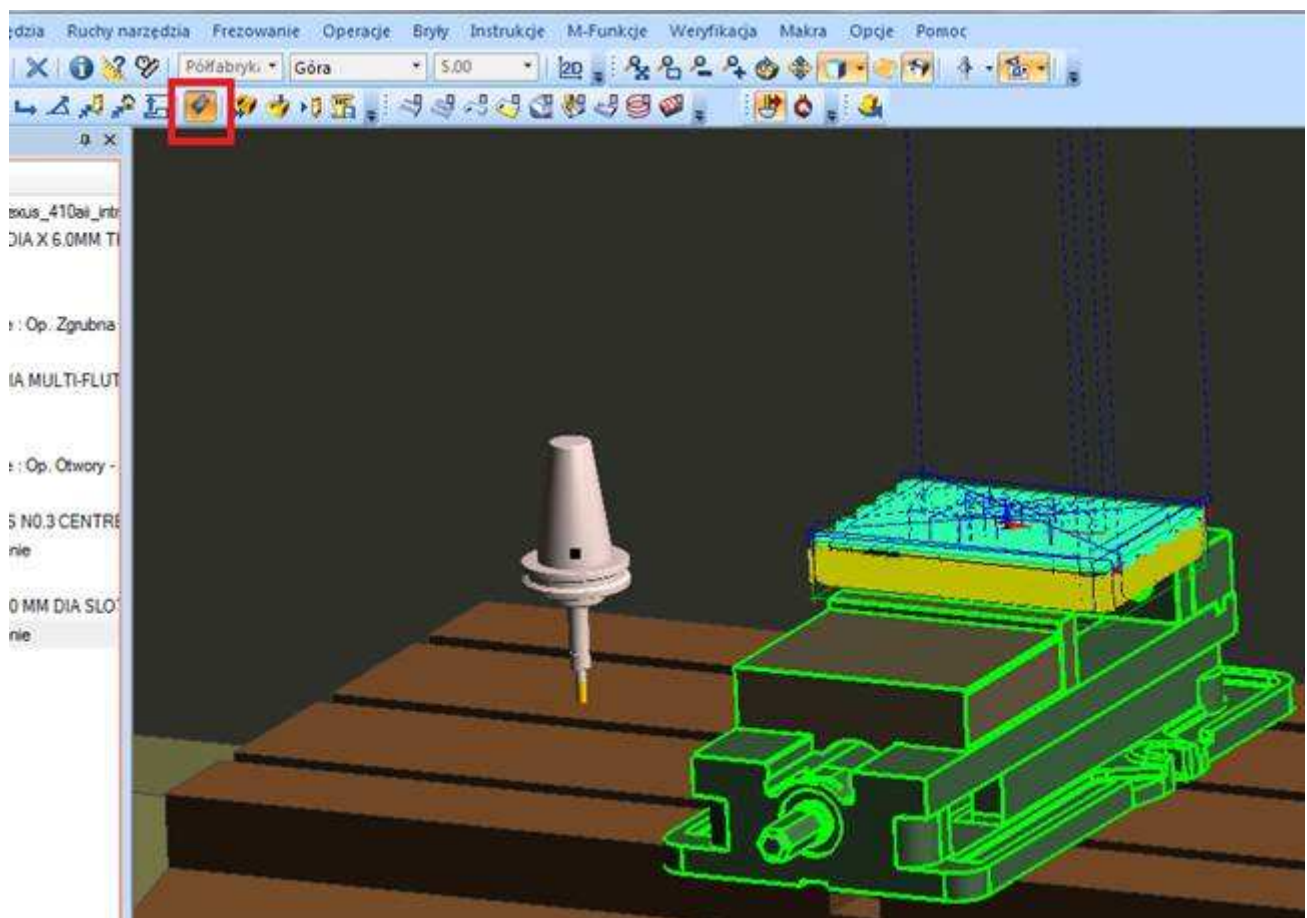
W przypadku gdy imadło jest wczytane i po raz pierwszy przechodzimy do obróbki lub tworzymy kolejną sekwencję wybieramy to już od razu na karcie sekwencji



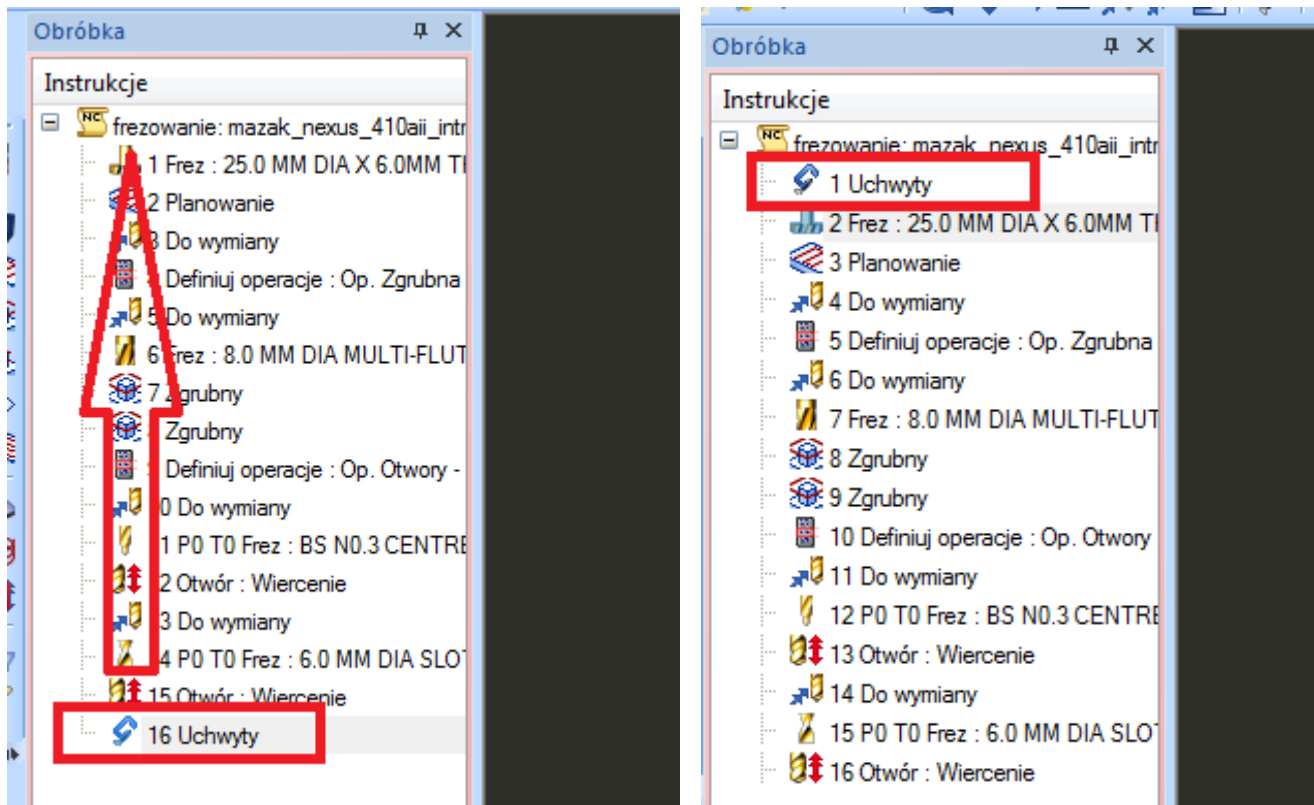
Wynik ustawienia imadła



Aby imadło było widoczne w symulacji i były wykrywane kolizje musimy w środowisku obróbki zdefiniować **uchwyty do dodania**, po wskazaniu 2 elementów imadła edycją będzie się pytał o uchwyty do usunięcia, nic nie wskazujemy i akceptujemy



Polecenie ze zdefiniowanymi uchwytami przesuwamy na początek sekwencji, aby imadło było widoczne w symulacji od początku



SYMULACJA

