

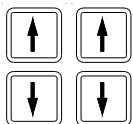


Uso del simulador

Una vez editado todo el programa CNC, es necesario comprobar si la geometría deseada de la pieza es correcta así como no hay errores de ejecución. A este punto no pueden ser errores sintácticos de lenguaje CNC por el momento de edición el CNC no permite introducir funciones inexistentes o mal escritas o mal usadas.

La simulación o la ejecución de un programa CNC se realiza desde el bloque donde se encuentra el cursor, por lo que se debe posicionar el cursor en el primer bloque del programa, mediante las teclas:

CURSOR PAGE



Otra manera más rápida es pulsar RESET.  El cursor se posiciona en el primer bloque.

La secuencia de pulsaciones para simular un programa CNC es:



1 Se pulsa la tecla de AUX GRAPH

2 Se pulsa [GRAPH] y aparece la pantalla de definición de la ventana gráfica. (Fig.590)

3 Se pulsa el softkey [GRAPH] accediendo a la ventana gráfica de simulación. (Fig.588)



4 Se pulsa el softkey [EXE] o [PRGM], y la tecla OUTPT START, obteniéndose la simulación gráfica de la figura 587.



F:100% S:100%

PARAMETRO GRAFICO 00596 N0005

LONGITUD PIEZA W = 10.000
DIAMETRO PIEZA D = 50.000

PARADA GRAFI N = 9999
BORRA AUTO A = 1
LIMITE L = 0

CENTRO GRAFICO X = -5.000
Z = -77.000
ESCALA S = 2.326
GRAPHIC MODE M = 0

NO. _

EDIC

GRAPH G. PRM AMPLIA NORMAL AUX. >

Fig-0589 Pantalla de definición de ventana gráfica.

F:100% S:100%

S 2.326 00596 N0005
X 0.000
Z 0.000

EDIC

GRAPH G. PRM AMPLIA NORMAL AUX.

Fig-0588 Pantalla de simulación gráfica.

En caso de producirse algún error durante la simulación se debe de volver al modo EDICION, encontrando el cursor en el bloque en donde se ha producido la alarma.

F:100% S:100%

S 2.326 00596 N0120
X 77.000
Z 77.000

EDIC

GRAPH G. PRM AMPLIA NORMAL AUX.

Fig-0587 Simulación.

F:100% S:100%

S 2.326 00596 N0120
X 77.000
Z 77.000

EDIC

GRAPH G. PRM AMPLIA NORMAL AUX.

Fig-0586 Dimensiones de la ventana gráfica.

En la pantalla de definición de ventana gráfica de la figura 0589 las coordenadas W, D longitud diámetros de la pieza definen respecto del origen pieza la esquina superior derecha de la ventana gráfica y las coordenadas X, Z la esquina inferior izquierda de la ventana gráfica. Esto se refleja en la figura 586.