



Aansturing Freesmachine

Stage verslag
Sens2Sea

Olaf Goudriaan

Geert Mosterdijk
TINSTG05
Wessel Oele, Renee van Dorn
1071349
2025 - 2026

Contents

1	Voorwoord	2
2	Context	2
2.1	Het bedrijf	2
2.2	Opdracht	2
2.3	Scope	2
2.4	Requirements	3
2.4.1	De kop van de machine moet over drie bewegingsassen bewegen.	3
2.4.2	De kop kan materiaal verwijderen en/of toevoegen.	3
2.4.3	De positie van de kop wordt bepaald door sensoren.	3
2.4.4	Er kan g-code worden uitgevoerd met de machine.	4
2.4.5	De code moet modulair zijn	4
2.4.6	De kop van de machine moet over twee rotatie assen bewegen	4
3	Stakeholders	4
3.1	Geert Mosterdijk	4
3.2	P.G.M. van der Klugt	4
3.3	Medewerkers	5
3.4	CoE HRTech	5
4	Analyse	5
4.1	Closed loop	5
4.2	Encoders	5
4.2.1	Incrementele encoder	5
4.2.2	Absolute encoder	6
4.2.3	Lineaire encoder	6
5	Ontwerpen	7
5.1	Tekeningen en diagrammen	7
6	Test Rapport	7
6.1	De kop van de machine moet over drie assen bewegen	7
6.1.1	Acceptatiecriteria:	7
6.1.2	Testopstelling	7
6.1.3	Instructies	7
6.1.4	Verwacht resultaat	7
6.1.5	Waarnemingen	7
7	Aanbevelingen	7
8	Bronnen	8
9	Bijlagen	8
9.1	Bijlage test code	8
10	Changelog	8

1 Voorwoord

Dank gaat uit naar alle mensen die hebben meegeholpen aan deze stage. De medewerkers, begeleiders en andere mensen die hebben meegeholpen. Dit was een leerzame periode waarin veel geleerd is.

beter maken?
hoe???

2 Context

2.1 Het bedrijf

De stage heeft plaatsgevonden bij het bedrijf Sens2Sea. Sens2Sea is een klein bedrijf dat gevestigd is op het RDM terrein. Het bedrijf heeft een kavel in het innovation dock. Sens2Sea ontwikkelt radar technologieën voor sectoren zoals de scheepsvaart en andere maritieme sectoren. Het bedrijf wordt geleid door Geert Mosterdijk. Het bedrijf heeft maar een paar medewerkers. Deze zijn gespecialiseerd in hun vak gebieden zoals: electronica en software. Verder lopen er bij Sens2Sea een aantal studenten stage van verschillende opleidingen.

2.2 Opdracht

Sens2Sea is bezig met radar technologie. Radar is een technologie dat radiogolven gebruikt om de afstand, snelheid en richting van objecten te bepalen. Radar kan gebruikt worden in goed en slecht weer. Hierdoor is het uitstekend om objecten te detecteren in sectoren zoals de scheepsvaart. Ook kan radar technologie gebruikt worden om de zeebodem in kaart te brengen en om olievlekken te detecteren.

Sens2Sea is nu bezig met pulsradar technologie. Hiervoor wilt Sens2Sea parabool antennes gebruiken. Deze antennes zorgen ervoor dat de radiogolven gebundeld worden. Door de bundeling van deze golven worden de signalen versterkt. Dit zorgt ervoor dat het beeld een betere resolutie heeft. Deze antennes zijn niet te verkrijgen in alle maten. Deze zouden custom op maat gemaakt moeten worden. Dit is alleen relatief tot standaard geproduceerde maten een stuk duurder. Daarom wilt Sens2Sea hun eigen antennes maken met een 3D freesmachine. Machines die al op de markt zijn en groot genoeg zijn met een werkgrote van 4m x 1m x 0.4m, kosten tienduizenden euro's. Dit vind Sens2Sea te duur en daarom is deze opdracht er om de aansturing van een 3d freesmachine te maken.

2.3 Scope

Om een freesmachine aan te sturen zijn er al opensource projecten zoals GRBL. Deze projecten voldoen niet aan de eisen omdat Sens2Sea wilt dat de software en hardware makkelijk aanpassbaar is. De freesmachine moet over een afstand van 4 meter nauwkeurig

kunnen werken. Hiervoor moet de aandrijving en locatie bepaling gescheiden worden. Dit is niet het geval met deze opensource software zoals GRBL. Bij deze systemen bepaalt het systeem de positie van de kop door de stappen te tellen die de motoren moeten uitvoeren. Het probleem hiervan is dat de motoren een stap kunnen verspringen waardoor de vorm van de antenne wordt veranderd. Hierom wilt Sens2Sea dat de positie van de kop door sensoren wordt bepaald.

De scope omvat het scheiden van de aandrijving en locatie bepaling van de machine. Daarnaast het aanpassen of herschrijven van GRBL om deze te laten werken met de sensoren. Ook de hardware aansturen/aansluiten hoort bij de scope.

2.4 Requirements

Hieronder zijn de requirement te vinden. Om deze op te stellen is moscow gebruikt. Moscow verdeelt de requirements op in Must, Should, Could en Won't. Hiernaast zijn de requirements functioneel en niet functioneel.

2.4.1 De kop van de machine moet over drie bewegingsassen bewegen.

De kop van de machine moet over de x, y, z assen kunnen bewegen. (Functioneel) (MUST)

Acceptatie: De requirement is voltooid als de kop over de drie assen heen en weer kan bewegen.

Userstory: Als opdrachtgever wil ik dat de machine zich kan verplaatsen over de x, y en z bewegingsassen.

2.4.2 De kop kan materiaal verwijderen en/of toevoegen.

De kop van de machine kan materiaal verwijderen en/of toevoegen. (Functioneel) (MUST)

Acceptatie: De requirement is voltooid als de kop materiaal kan toevoegen of verwijderen.

Userstory: Als opdrachtgever wil ik dat de machine materiaal kan verwijderen of kan toevoegen aan het model.

2.4.3 De positie van de kop wordt bepaald door sensoren.

De positie van de kop van de machine moet bepaald kunnen worden doormiddel van sensoren. (Functioneel) (MUST)

Acceptatie: De requirement is voltooid als de locatie van de kop van de machine bepaald wordt door een sensor.

Userstory: Als opdrachtgever wil ik dat de machine de positie van de kop bepaald doormiddel van een sensor om de nauwkeurigheid te garanderen.

2.4.4 Er kan g-code worden uitgevoerd met de machine.

De machine kan een g-code bestand uitvoeren dat deze gestreamd krijgt via een seriële verbinding. (Functioneel) (MUST)

Acceptatie: De requirement is voltooid als er een g-code bestand uitgelezen en uitgevoerd kan worden door de machine via een seriële verbinding.

Userstory: Als opdrachtgever wil ik een g-code bestand kunnen laten uitvoeren door de machine.

2.4.5 De code moet modulair zijn

De code van het prototype moet modulair zijn waardoor er gemakkelijk delen vervangen kunnen worden. Bijvoorbeeld andere soorten actuatoren en sensoren toevoegen / vervangen. (Functioneel) (MUST)

Acceptatie: De requirement is voltooid als de code van de machine modulair is en niet afhangt van andere stukken code.

Userstory: Als opdrachtgever wil ik gemakkelijk onderdelen kunnen vervangen en toevoegen aan de machine, zonder het hele systeem om te gooien.

2.4.6 De kop van de machine moet over twee rotatie assen bewegen

De kop van de machine moet over twee rotatie assen kunnen bewegen (Functioneel) (SHOULD)

Acceptatie: De requirement is voltooid als de kop van de machine over twee rotatie assen kan bewegen.

Userstory: Als opdrachtgever wil ik graag dat de machine over twee rotatie assen kan draaien om een mooie parabool te maken.

3 Stakeholders

3.1 Geert Mosterdijk

Geert is de opdrachtgever. Hierom heeft hij veel belang bij het project heeft alle zeggenschap over hoe dingen gebeuren. Het prototype is voor Geert.

3.2 P.G.M. van der Klugt

Peter is de collega van Geert. Zijn belang is bij dat het project soepel verloopt en dat er een werkend product komt. Tevens is hij expert op het gebied van regel systemen en andere algoritmes.

veranderen

3.3 Medewerkers

Medewerkers van het bedrijf die expert zijn op bepaalde gebieden zoals electronica en software hebben veel invloed op het project omdat deze bepalen of de manier die voorgesteld wordt acceptabel is.

3.4 CoE HRTech

CoE HRTech is de investeerder voor het project. Deze partij zorgt voor uitbetaling en heeft dus belang over dat het project goed gaat.

4 Analyse

4.1 Closed loop

In het begin van de stage is er een oplossing gevonden die te gebruiken is zonder de code van GRBL aan te passen. Dit is in de vorm van closed loop encoders. Deze encoders zitten vast aan de achterkant van de motoren en compenseren meteen de fouten als deze gemaakt worden door de motoren. Dit vindt Sens2Sea geen oplossing omdat zij dan afhankelijk zijn van de encoder die de fabrikant levert. Het systeem dat Sens2Sea wilt is een systeem dat aan te passen is indien meer nauwkeurigheid nodig is. Hiervoor moet de aansturing en locatie bepaling gescheiden worden.

4.2 Encoders

Encoders zijn er in verschillende soorten. Hieronder worden de encoders genoemd. Na het voorleggen aan de opdrachtgever heeft deze de incrementele encoder gekozen omdat deze meer vrijheid biedt dan de andere encoders.

4.2.1 Incrementele encoder

Incrementele Encoders zijn encoders die pulsen geven als de as is gedraaid. De resolutie van deze encoders wordt afgedrukt in PPR (pulsen per rotatie). Door de pulsen te tellen die uit de output(s) komen kun je de locatie en eventueel snelheid bepalen. Als deze encoders meerdere uitgangen heeft, wordt de resolutie van deze encoders beter. Als een encoder 2 uitgangen heeft kan de encoder in 4x resolutie werken. Dit is omdat op de schijf van deze encoders fases in verschuiving staan. Hierdoor kan de richting ook bepaald worden door de sequentie te volgen die de encoder loopt zoals te zien is in figure 1. Door de sequentie door te lopen in een richting kan de richting bepaald worden.

figure 1

A	B
0	0
1	0
1	1
0	1

Figure 1: Encoder sequentie

Interrupts Omdat deze encoders signalen versturen wanneer er een rotatie plaatsvindt, is de locatie niet op te vragen. Hiervoor kunnen er interrupts gebruikt worden. Deze gaan af wanneer er een signaal plaatsvindt. Een interrupt is een signaal dat de computer vertelt dat die moet stoppen waar die mee bezig is en een specifiek stuk code moet uitvoeren. Omdat deze encoders per rotatie een x aantal pulsen afgeeft is het belangrijk om te weten of een arduino zoveel interrupts kan verwerken. Hiervoor is een test gedaan. De code is te vinden bij de bijlagen. Voor deze test is gekeken hoeveel interrupts de arduino per seconde registreert om een beeld te geven of deze optie realistisch is.

code bijlagen

Op tijdstip 1: 09:36:47.772 waren er 848785 interrupts geweest.
 Op tijdstip 2: 09:36:53.204 waren er 1484065 interrupts geweest.
 Dit betekent dat er in 5.432 seconde 635280 interrupts zijn geweest.
 $5.432/635280 = 116951$ interrupts per seconde.

4.2.2 Absolute encoder

Een absolute encoder geeft voor elke hoek van de as een unieke code. Deze encoders bepalen door de as op een bepaalde manier te encoden tussen welke hoeken de as zich bevindt. Deze encoders slaan de rotatie op in een register en deze is uit te lezen door een microcontroller via een protocol zoals SPI. Het aantal bits bepaaldt de nauwkeurigheid van deze encoder. Er zijn ook absolute encoders die naast de hoek, ook het aantal revoluties bijhouden.

4.2.3 Lineaire encoder

Lineaire encoders bepalen op een zelfde manier als incrementele encoders de locatie. Deze sensoren zijn minder flexibel dan andere encoders omdat deze een vaste lengte hebben voor een vooraf gedefinieerde afstand.

5 Ontwerpen

5.1 Tekeningen en diagrammen

6 Test Rapport

In dit plan worden de eisen/requirements van het prototype gestest om te kijken of ze behaald zijn.

Work in progress

6.1 De kop van de machine moet over drie assen bewegen

6.1.1 Acceptatiecriteria:

Deze test is voltooid als de kop van de machine kan bewegen over de 3 bewegingsassen (x, y ,z).

6.1.2 Testopstelling

Deze test kan alleen op de machine worden uitgevoerd. Benodigd is:

1. Testopstelling.
2. Handleiding

work in progress

6.1.3 Instructies

1. Volg de handleiding om de machine aan te zetten.
2. Upload een simpel stuk gcode om te machine over alle 3 de assen te laten bewegen.

6.1.4 Verwacht resultaat

Het verwachte resultaat is dat de kop van de machine beweegt naar het punt uit de instructies.

6.1.5 Waarnemingen

waarnemingen invullen

7 Aanbevelingen

aanbevelingen toevoegen

8 Bronnen

1. <https://nl.wikipedia.org/wiki/Radar>
2. https://en.wikipedia.org/wiki/Incremental_encoder
3. https://en.wikipedia.org/wiki/Rotary_encoder

9 Bijlagen

9.1 Bijlage test code

Bijlage toevoegen

10 Changelog

Datum	verandering
1-12-2025	Begonnen met stage verslag maken van losse documenten
10-12-2025	Feedback verwerkt van studenten