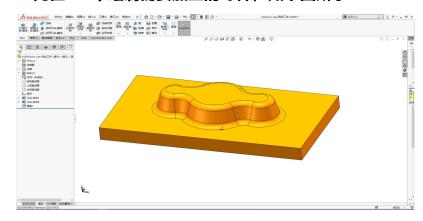
雕刻机编程解决方案

推荐使用**SOLIDWORKS**自带的插件**SOLIDWORKS CAM**进行刀路编程并生成NC程序,个人电脑可以使用SW破解版,公司电脑需要购买该插件模块,低成本方法也可以在公司使用不联网电脑安装SW和SOLIDWORKS CAM插件

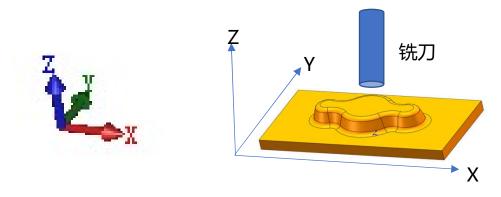
使用SW CAM的优势:在SW中建模,在SW中编刀路,在SW中直接转成NC程序,一个软件就可以完成全部操作,SW相对来说也常用,比较熟悉。

雕刻机随机带的精雕编程软件应该也是可以生成刀路,需要将模型转成.IGS等通用格式后导入,再进行一系列相关操作,比较麻烦。

solidworks建模→编刀路→模拟仿真→生成NC程序→导入雕刻机控制软件 的案例如下 一.先在SW中绘制需要加工的零件,如下图所示



建模时注意方向,以XY作为底面,以Z轴作为拉升方向,Z轴为铣刀方向,已经建模完成的或者.IGS文件和.STEP文件导入的零件通过旋转工具将工件旋转到如下图所示

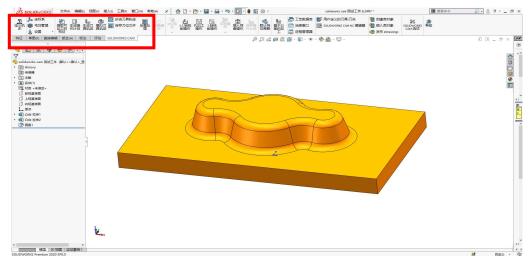


二.进入SOLIDWORKS CAM界面生成刀路

1.SOLIDWORKS CAM启动: SW→工具→插件→勾选SOLIDWORKS CAM



2.solidworks cam界面如下图所示



3.点击**定义机床**并选择MILL-Metric (代表三轴铣床)

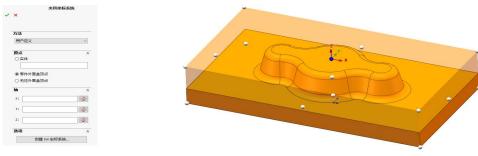




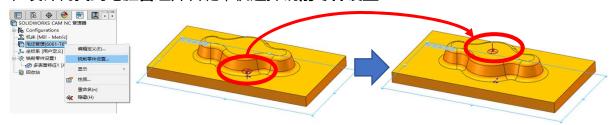
4.点击**毛胚管理**,根据实际毛胚大小和实际情况设置尺寸,材料选择。 *(演示案例可以* 选择大小刚好合适的毛胚,实际加工应该没有这种刚好合适的)



5.点击**坐标系**并按照下图设置坐标系,XY为底面,Z为铣刀方向 *坐标系尽量选择毛胚中心,最上方的位置,横向X,竖向Y,纵向Z,关系到后续加工时的"对刀"* 加工需要将工件装夹好,将刀移动刀程序原点位置,才开始加工,此时这个坐标系就能用上。



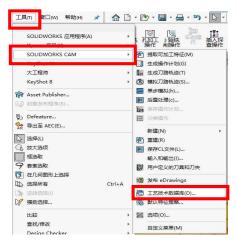
6.在设计树找到毛胚管理并右键单机选择铣削零件设置



如上图所示,需要把刀的方向从下改为上,实际铣床刀的方向也是在上方(单击最上方工件平面即可修改刀的方向)其实这个操作也叫设置 **安全Z平面**,后面用的上,选工件最表面7.在菜单栏点击**三轴铣削操作→区域间隙**(粗加工)→**刀具**(提前自定义好自己的刀具,软件自带了很多类型的刀具,但是与我们购买的刀具不一定相同)



自定义刀具操作:工具→SOLIDWORKS CAM→工艺技术数据库→铣削加工→用户自定 义的刀具 (在自定义界面编辑好刀具参数保存即可)





8.点击特征→创建特征→并选择所有的面



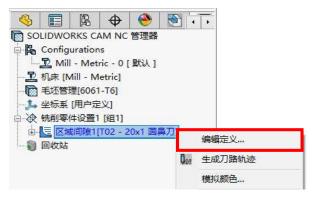


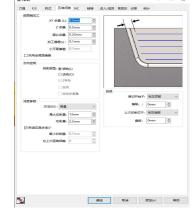




9.在设计树找到**区域间隙**→右键点击**编辑定义,**并在设置界面设置加工参数。*也可以使用默认的参数,但是加工效果好不好就另一回事了。参数的选择需要尝试,暂时不用提供的数据数据*

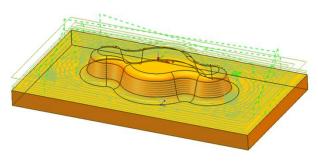
供详细的合适的参数。





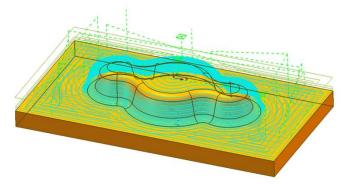
10.设置好加工参数后右键点击区域间隙→选择生成刀路轨迹



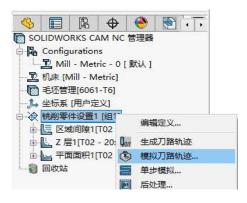


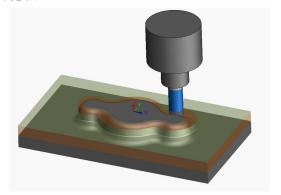
11.以上只是粗加工,还需要重复以上步骤,设置精加工等刀路。。。(这里不作介绍)



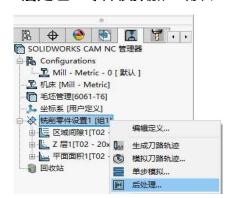


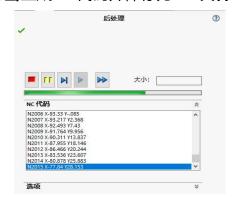
12.模拟刀路:完成刀路编程后需要模拟确认





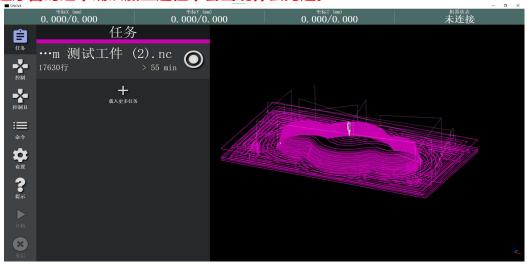
13.后处理:零件模拟加工确认OK后进行后处理,生成NC代码并保存为.txt文件





14.将保存的.txt文件的后缀直接改成.nc,并导入到雕刻机控制软件CNCV4.exe中运行加工。如下图所示,CNCV4可以成功导入SW生成的NC程序

由于工件加工涉及到原点、对刀、换刀、工件夹持等操作,因此使用SW生成的NC 程序暂时还不确认加工过程中会出现什么问题。



15.关于加工时的"对刀"以及"原点"说明



如上图所示,在编辑刀路时,应该在NC栏里设置原点,勾选**自动安全Z平面**并设置安全 距离(根据实际情况设置参数),同时**起点在原点**和**返回原点**必须勾选。

当你设置距离为自动安全Z平面25mm时,刀具的其实位于毛胚中心正上方25mm处,即为刀具的原点。此时装夹毛胚到工作台上,手动将雕刻机的刀具移动到毛胚正中心的上方,然后缓慢将刀具下降,直到接触到工件表面,然后抬升25mm,即完成对刀,此时刀具也在程序设定的原点位置。

同样由于勾选了<mark>返回原点</mark>,第一刀程序完成加工后会将刀具移动到毛胚中心上方25mm处,此时就可以进行换刀操作,换完刀后的第二刀程序也是从这个位置作为起始点开始加工 所以在编程的时候记得设置好自己的刀具"原点",不然在加工的时候无法对刀。

