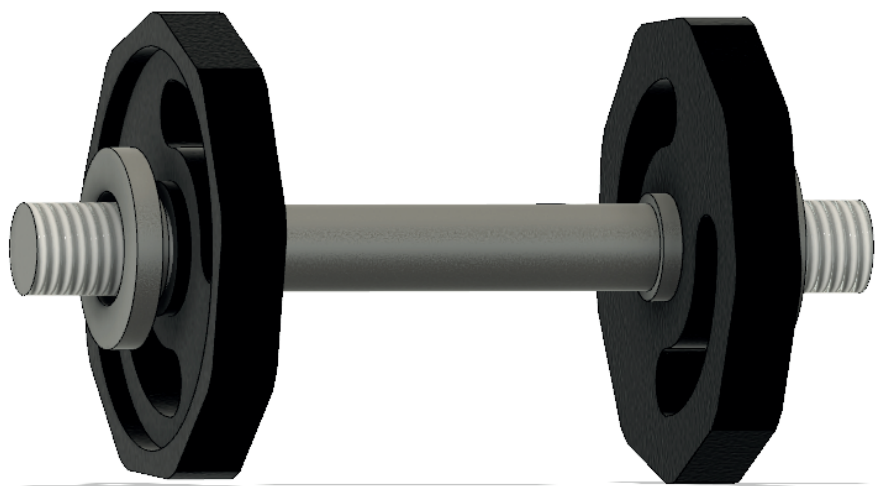
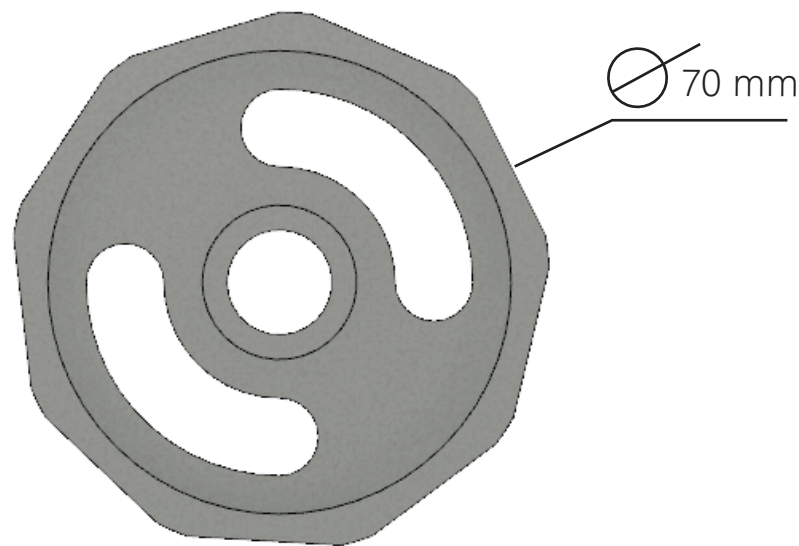


TRAYECTORIAS PARA FRESADO
EN FUSION 360

Diseñar el sólido a moldear

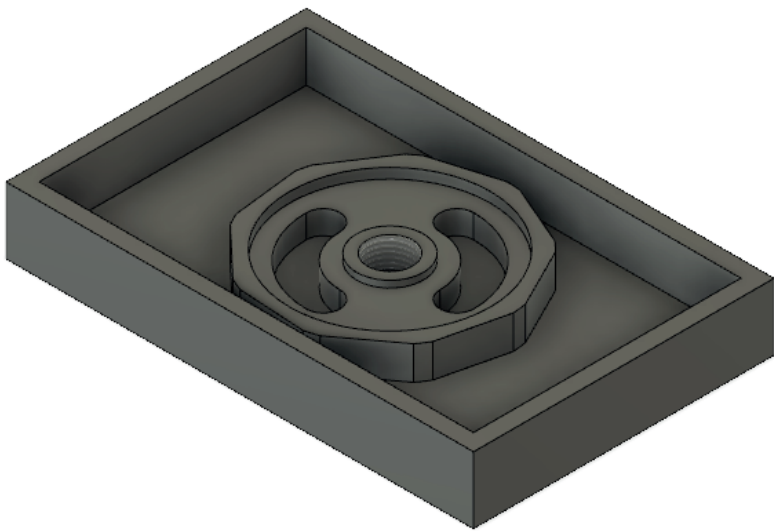


En esta oportunidad se quiso hacer el molde para un disco de mancuerna de peso fijo, de acero fundido. Para ello comenzaremos diseñando el disco en fusion 360, con las medidas requeridas.

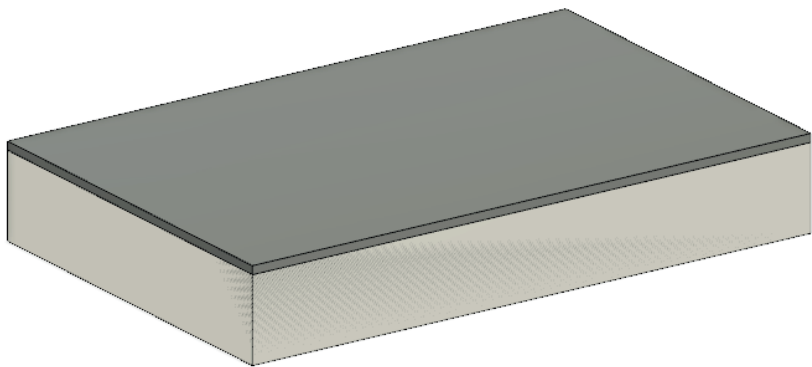


Añadir la base y las paredes al sólido

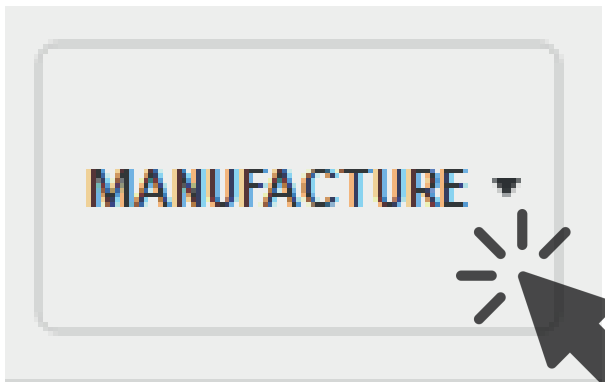
La base tiene medida de 90 x 140 x 5 mm con paredes de 15 cm altura y 5 mm de ancho.



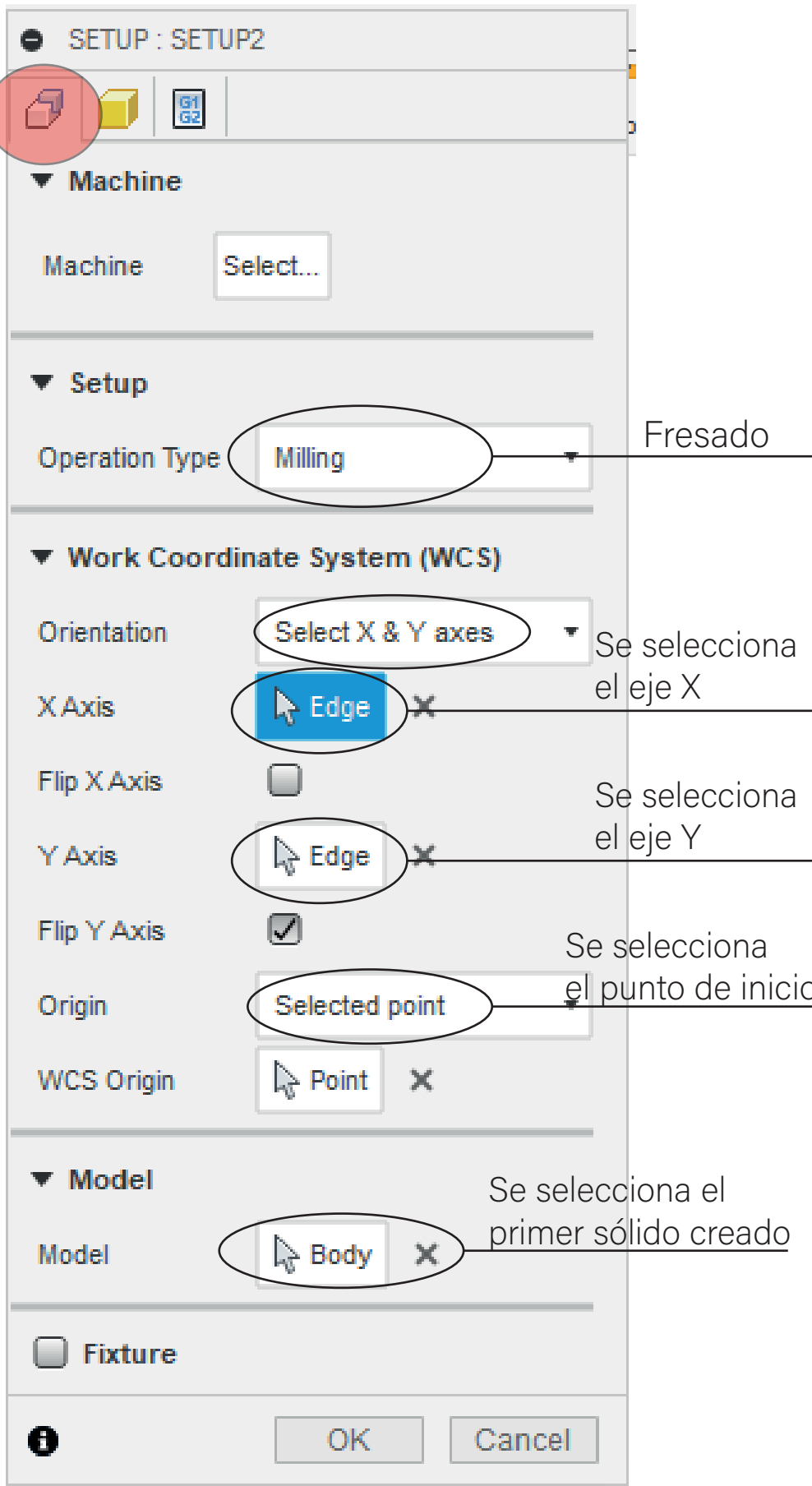
Se genera un nuevo sólido rectangular sobre el anterior con las siguientes dimensiones 90 x 140 x 22 mm



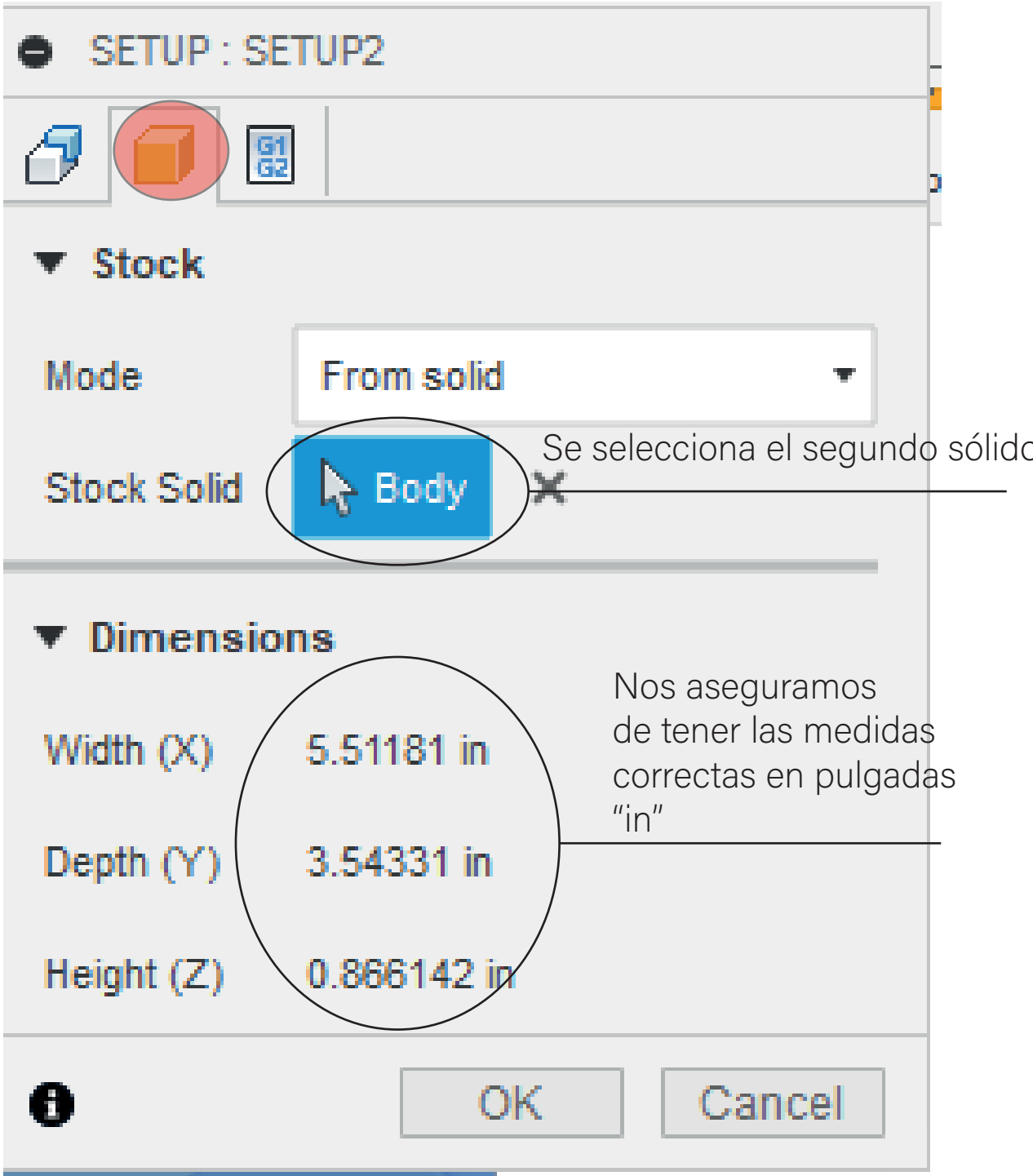
El modelo se traslada a MANUFACTURA



Buscamos la opcion "Set up" y creamos un "New Setup"

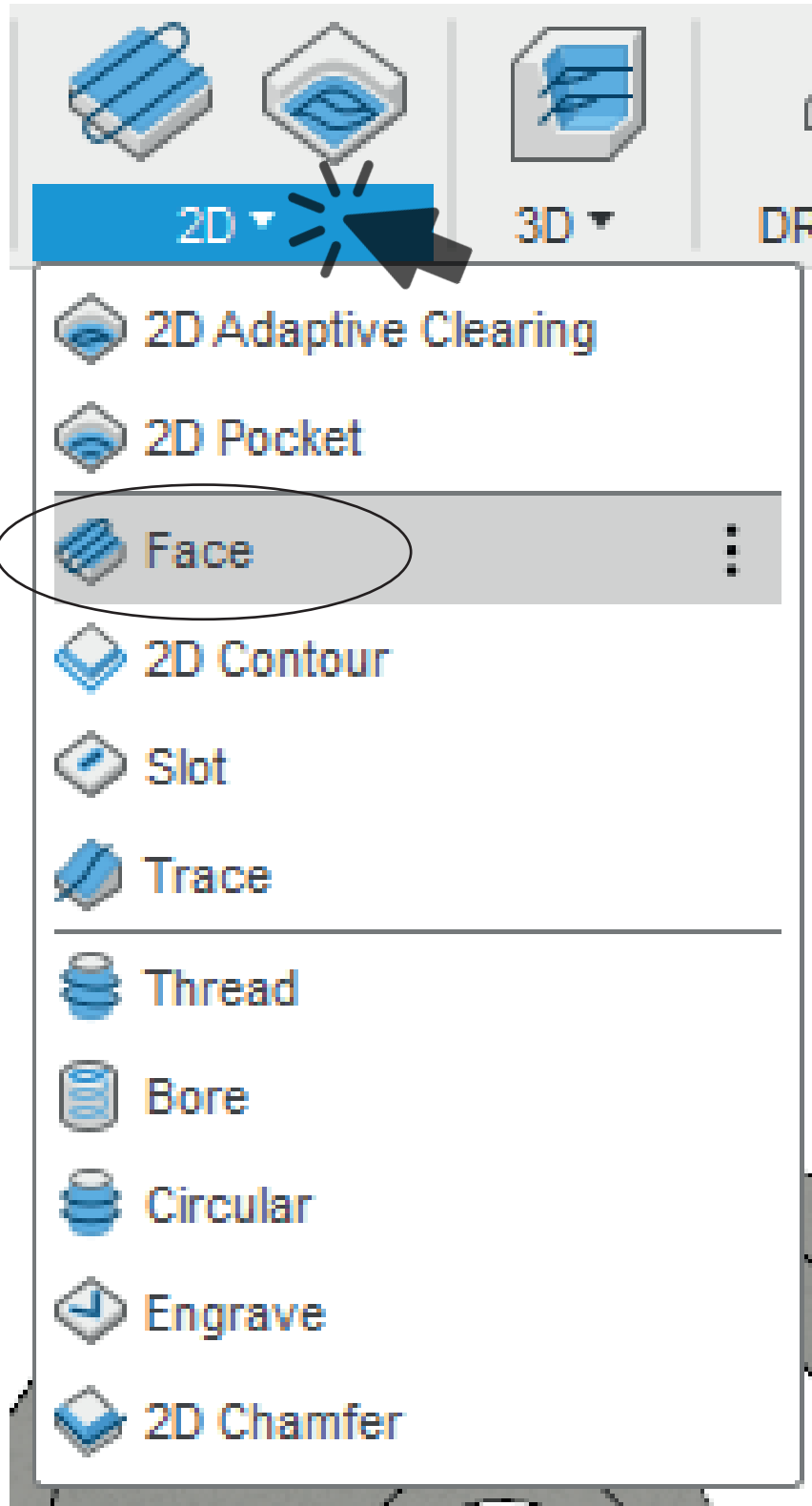


Pasamos a la segunda pestaña

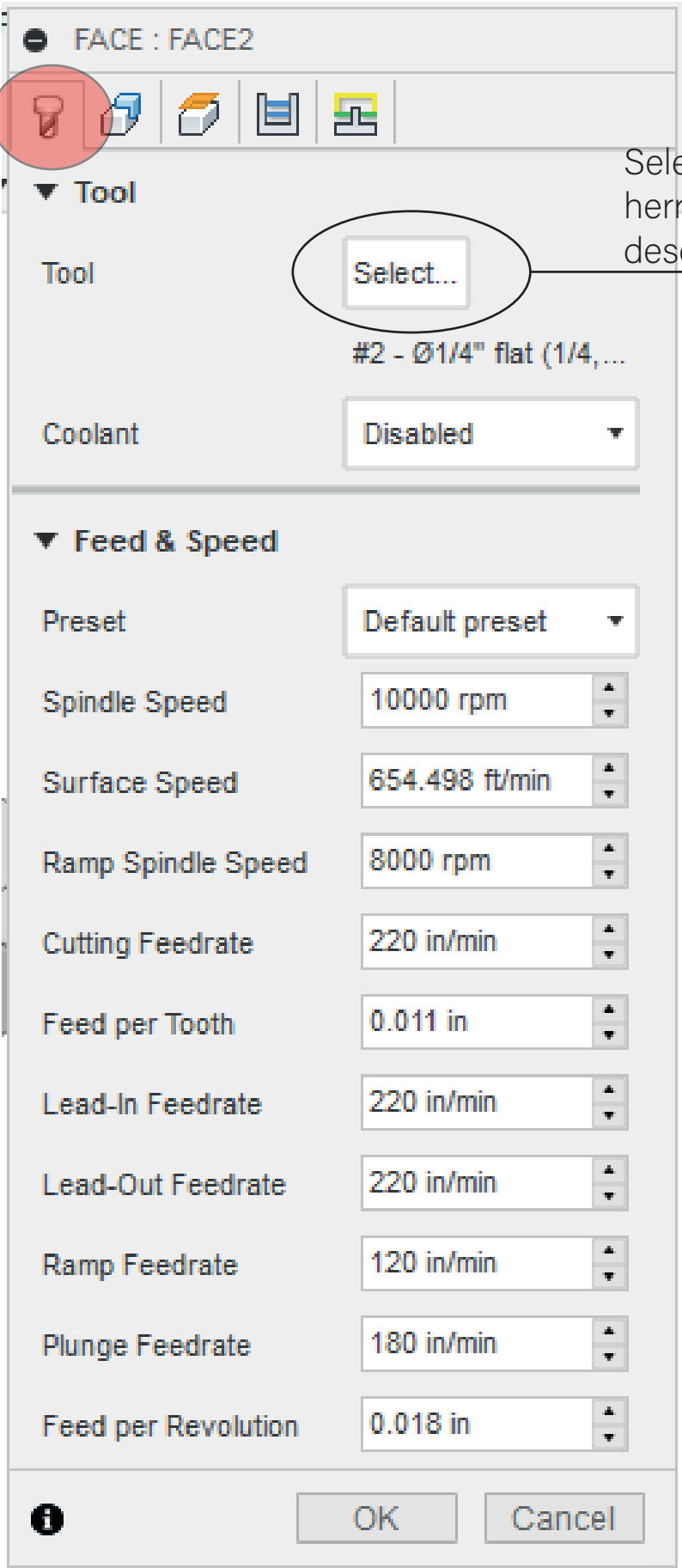


Damos "Ok" y cerramos Setup

Vamos a las Trayectoria 2D y seleccionamos "Face"

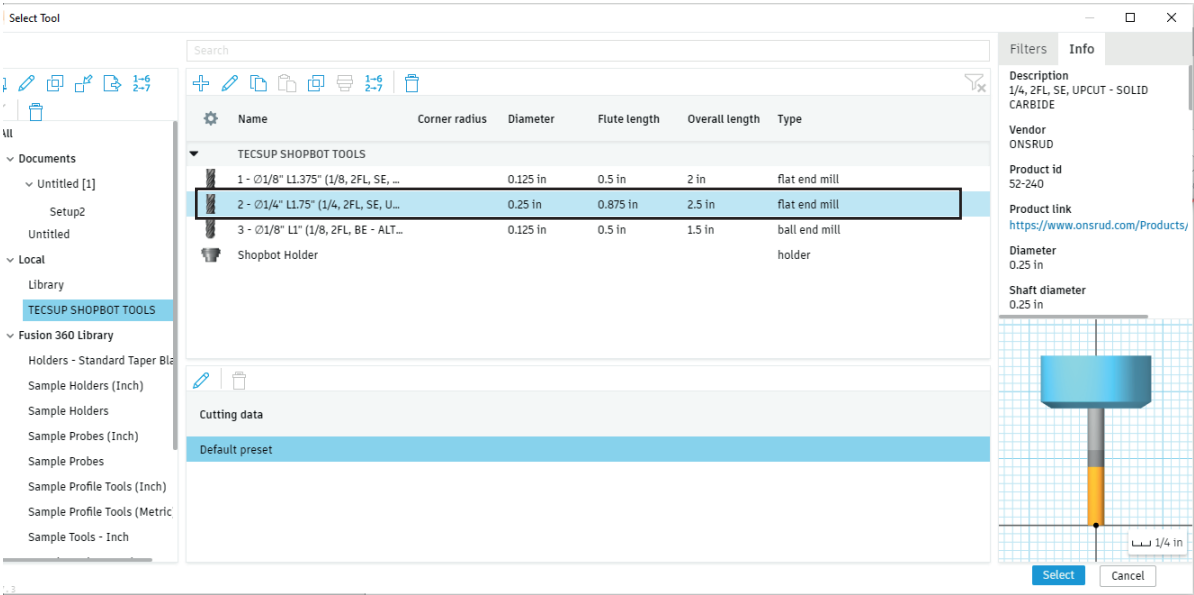


En la primera pestaña editamos la Herramienta o Tool que vamos a usar

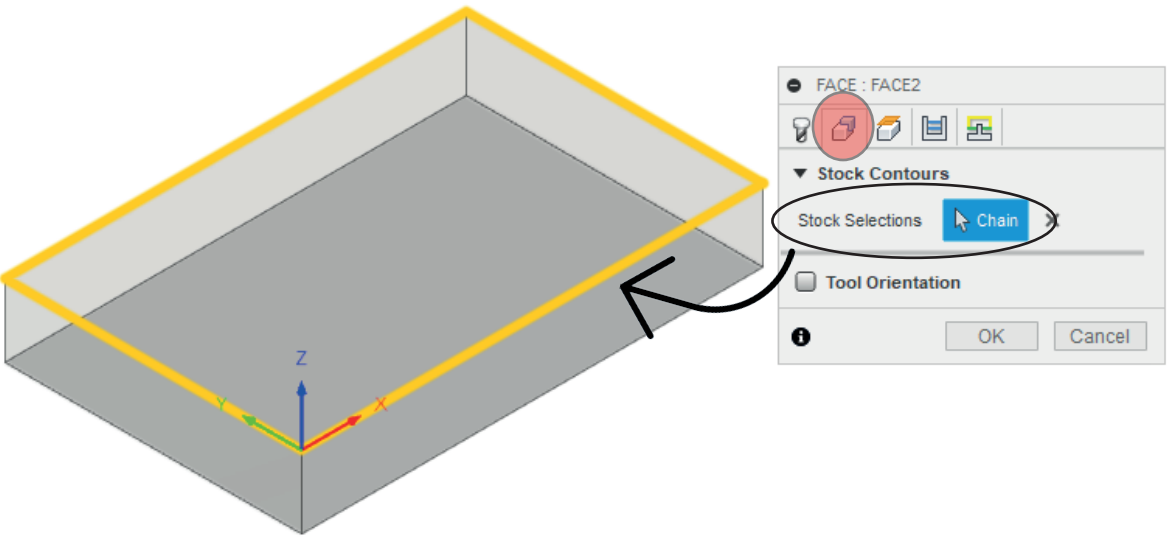


Seleccionamos la herramienta que deseamos usar

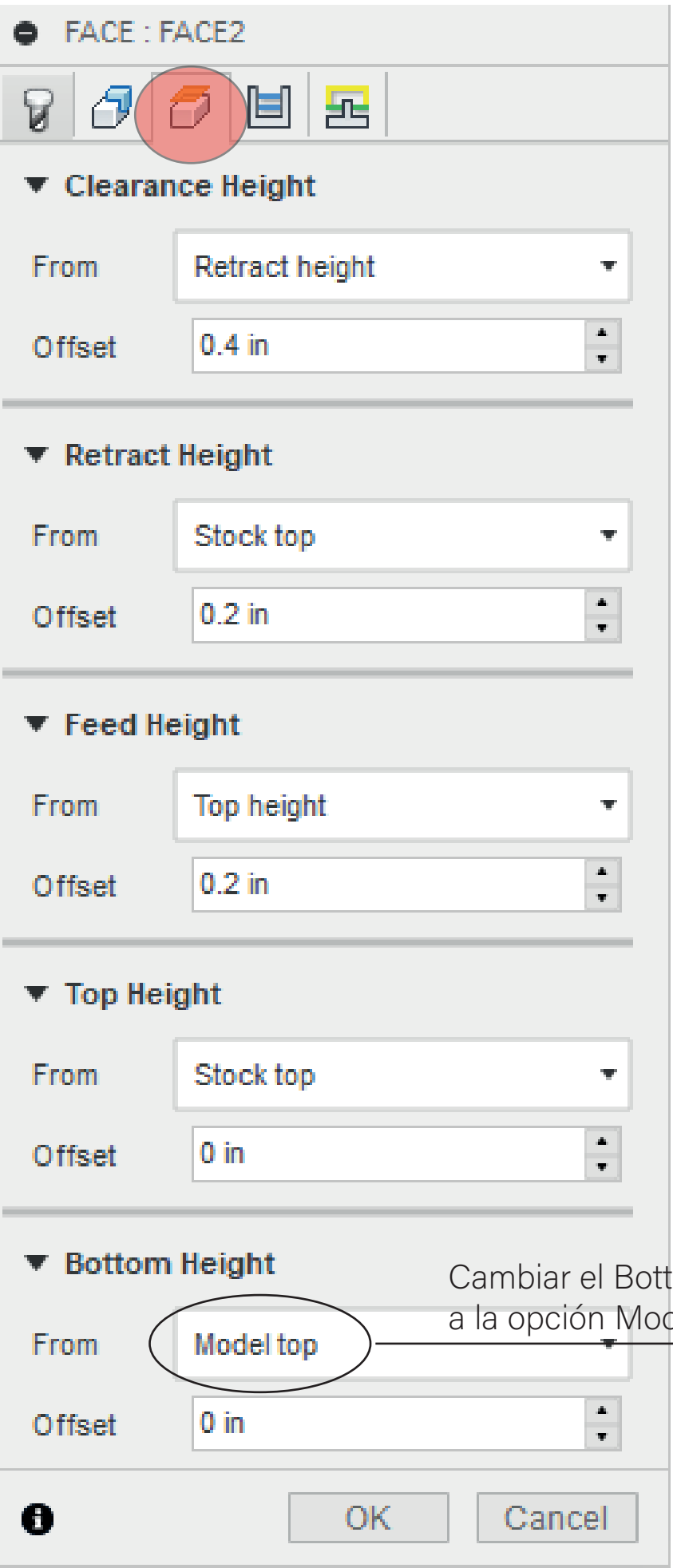
Se abrirá una ventana con opciones de herramientas, usamos la Herramienta Local de "TECSUP SHOPBOT TOOLS" - (1/4" L1.75") de punta plana



En la segunda pestaña editamos el Stock Contours y seleccionamos el contorno del segundo sólido creado



Pasamos a la siguiente pestaña



Cambiar el Bottom Height a la opción Model Top

Pasamos a la siguiente pestaña

FACE : FACE2

Passes

Tolerance: 0.0004 in

Pass Direction: 0 deg

Pass Extension: 0 in

Stock Offset: 0 in

Stepover: 0.225 in

Direction: Both ways

From Other Side: ☐

Use Chip Thinning: ☐

Multiple Depths

Maximum Stepdown: 0.125 in

Both Sides: ☐

Finishing Step: ☐

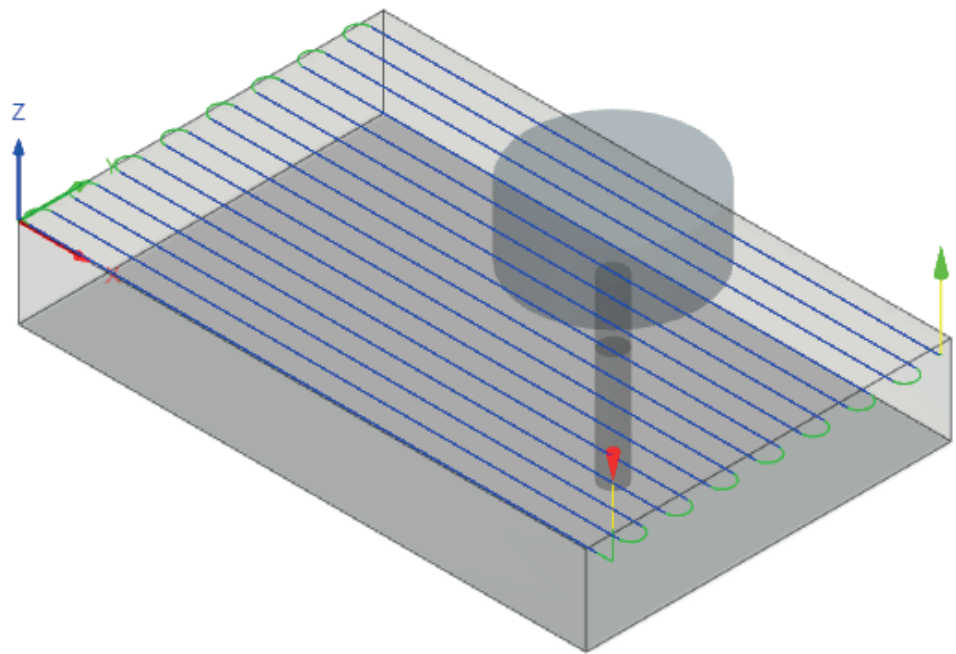
Use Even Stepdowns: ☐

Stock to Leave: ☐

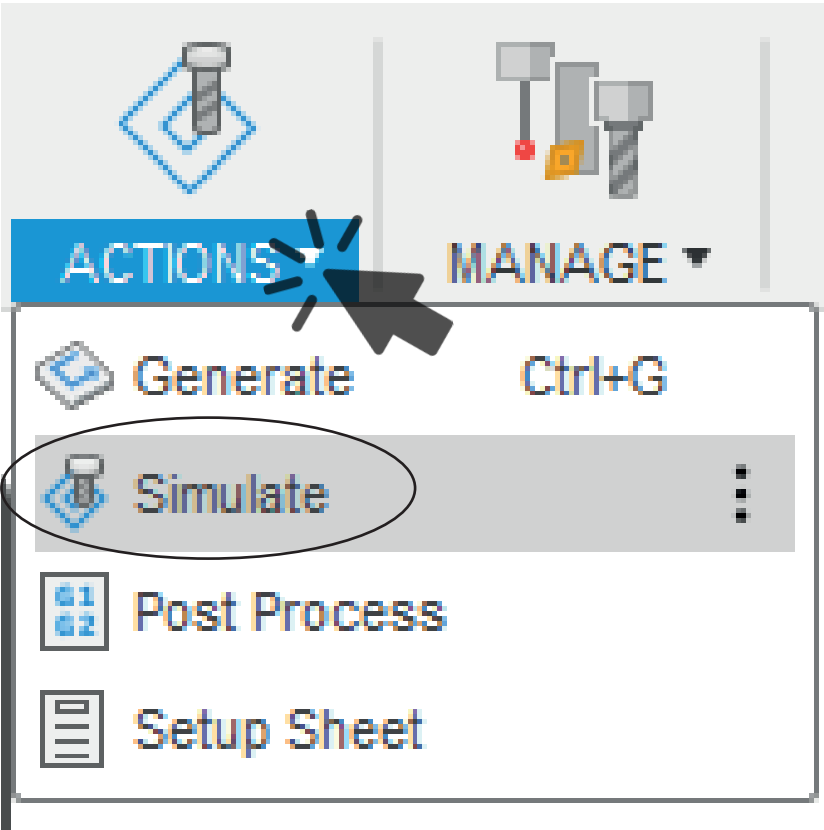
OK Cancel

Damos "Ok" y cerramos "Face"

Al dar aceptar aparecerán las trayectorias en 2D de nuestra Herramienta



Buscamos la opción "Actions" y hacemos click en "Simulate"



En Simulate editamos nuestras preferencias de visualización

SIMULATE

Display Info Statistics

Tool: Holder

Transparent: ☐

Programmed Point: ☐

Toolpath

Show points: ☐

Mode: All toolpath

Stock

Mode: Standard

Colorization: Operation

Material: Ceramic

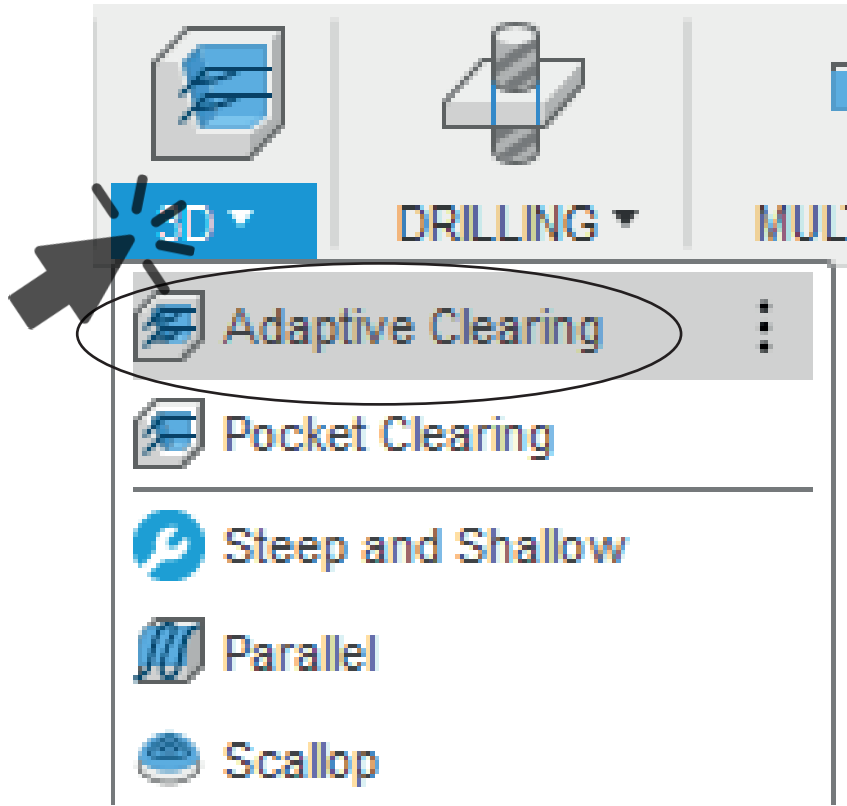
Transparent: ☐

Stop on collision: ☐

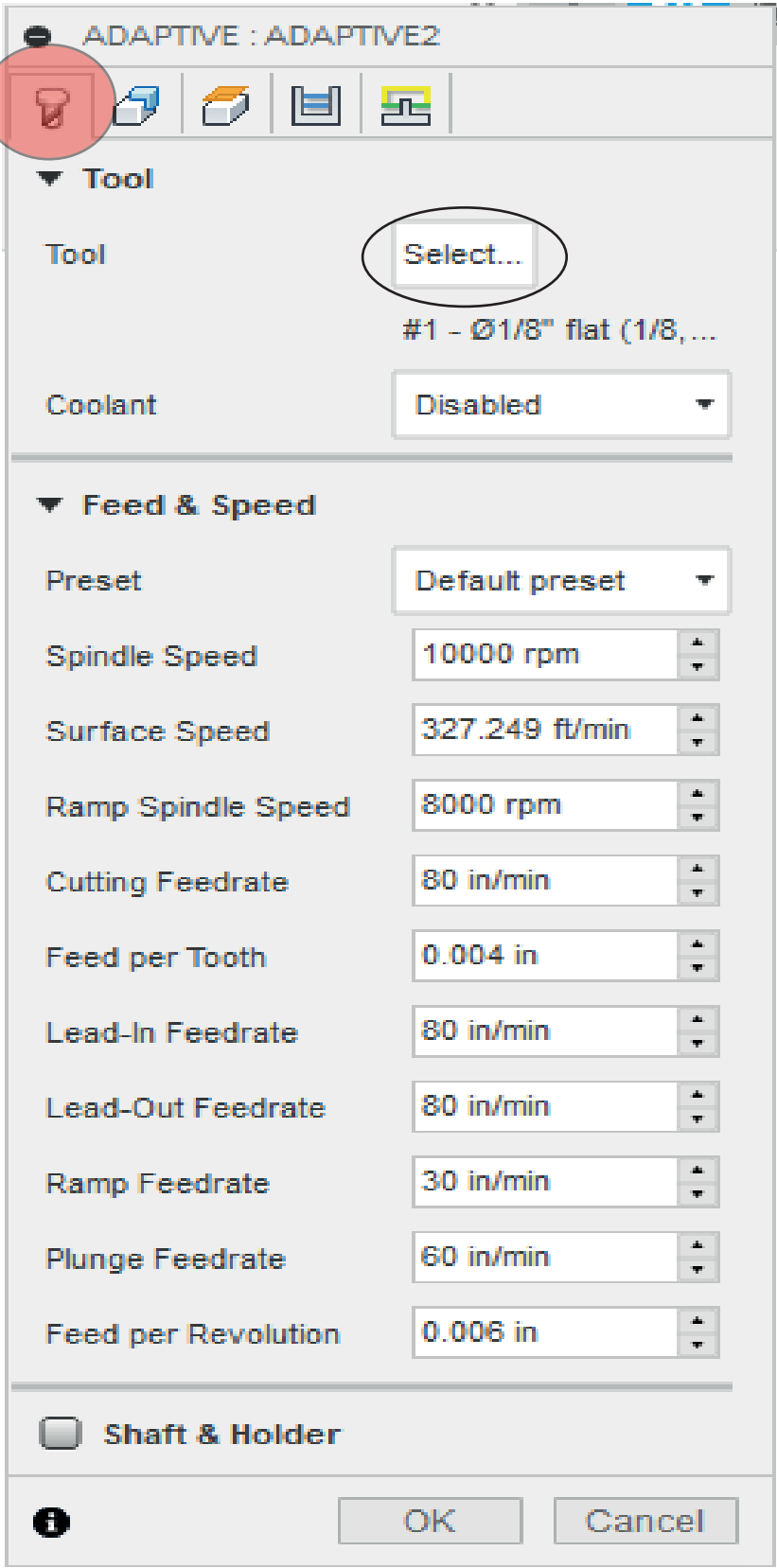
Close

Damos "Ok" y cerramos "Simulate"

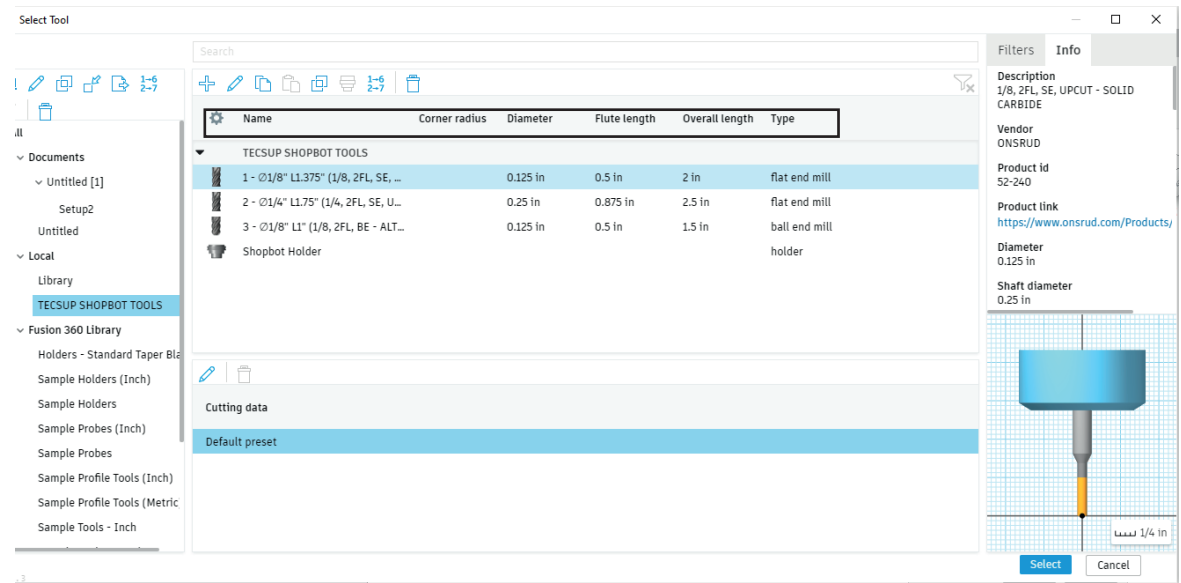
Vamos a las Trayectoria 3D y seleccionamos "Adaptive Clearing"



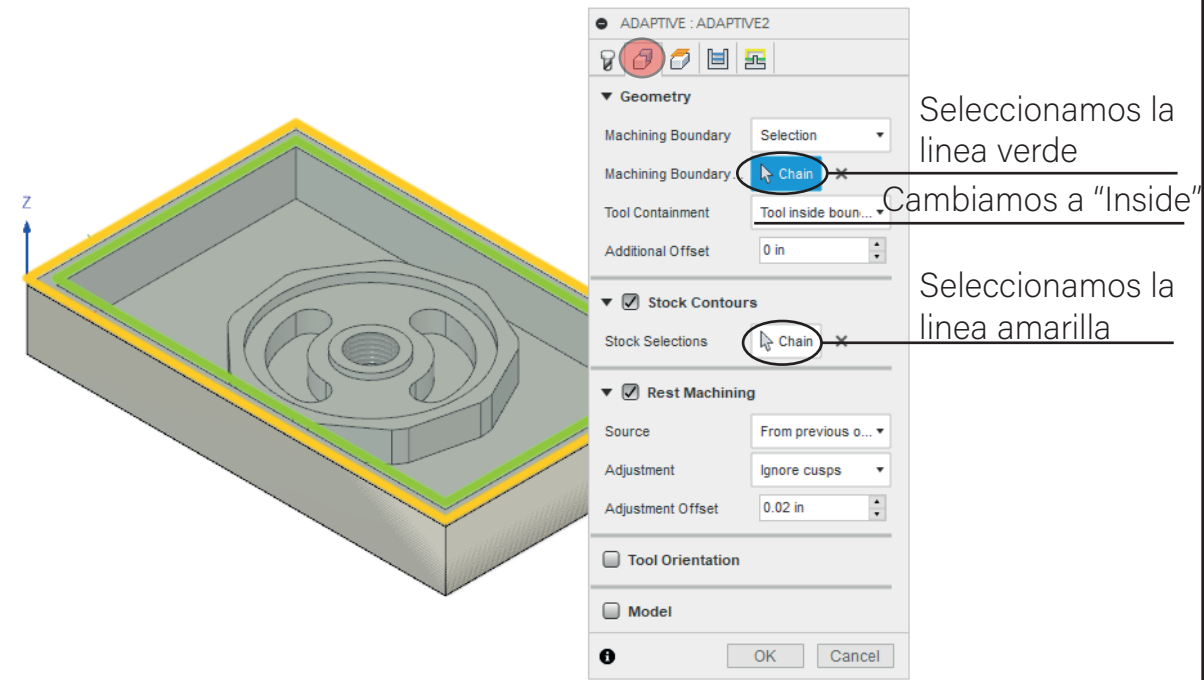
En la primera pestaña editamos la herramienta en Tool “Selection”



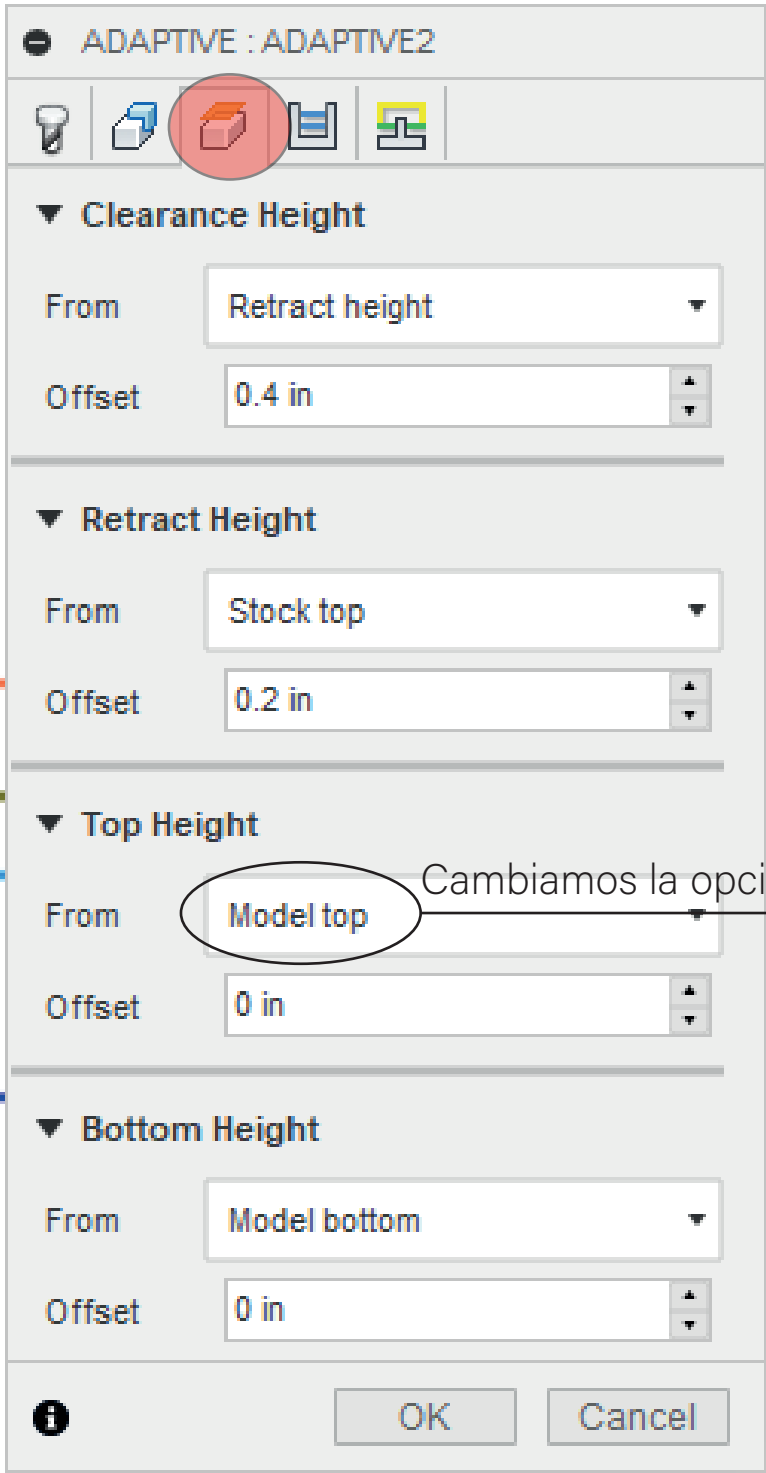
Usamos la Herramienta Local de “TECSUP SHOPBOT TOOLS” - (1/8” L1.375”) de punta plana



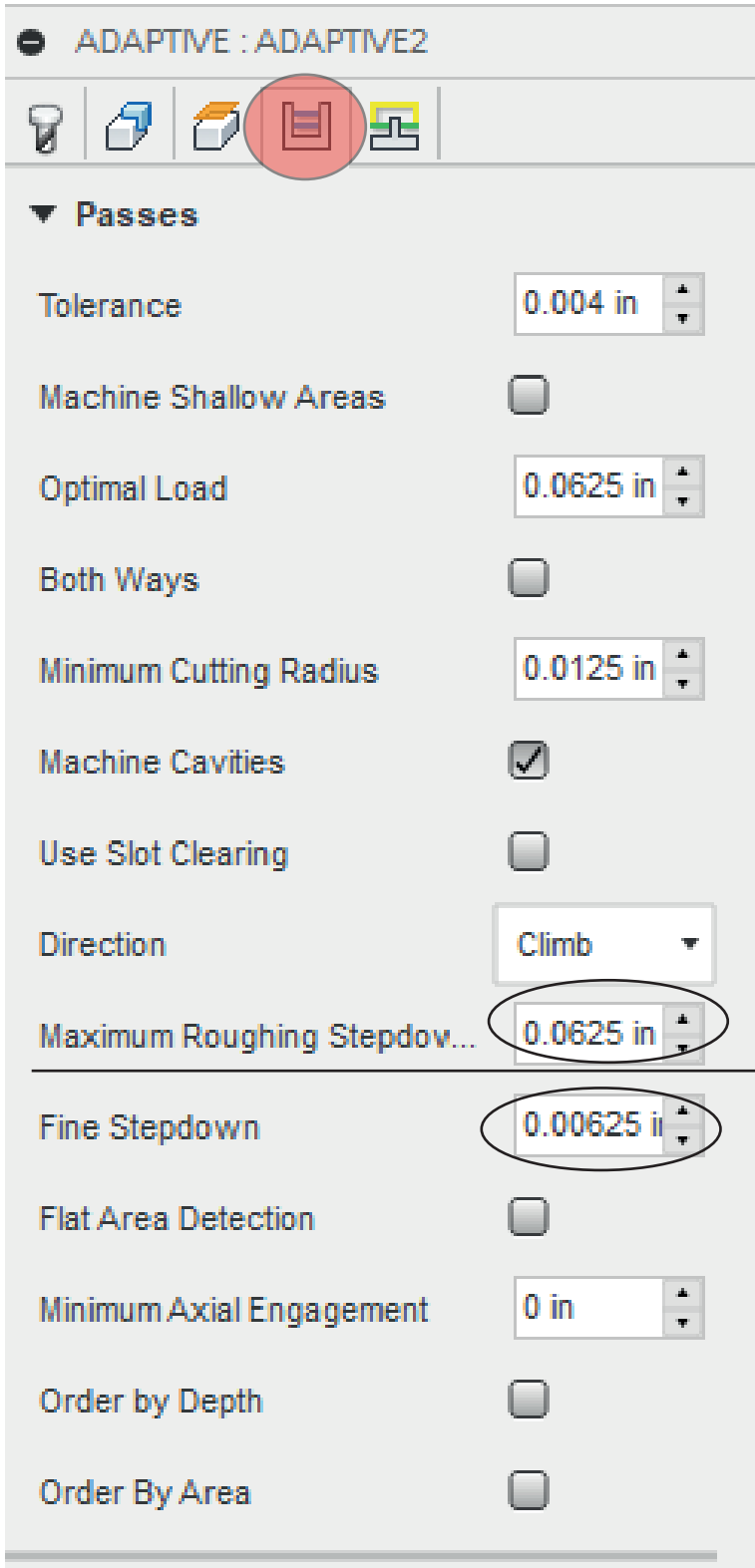
Cambiamos a la siguiente pestaña



Cambiamos a la siguiente pestaña



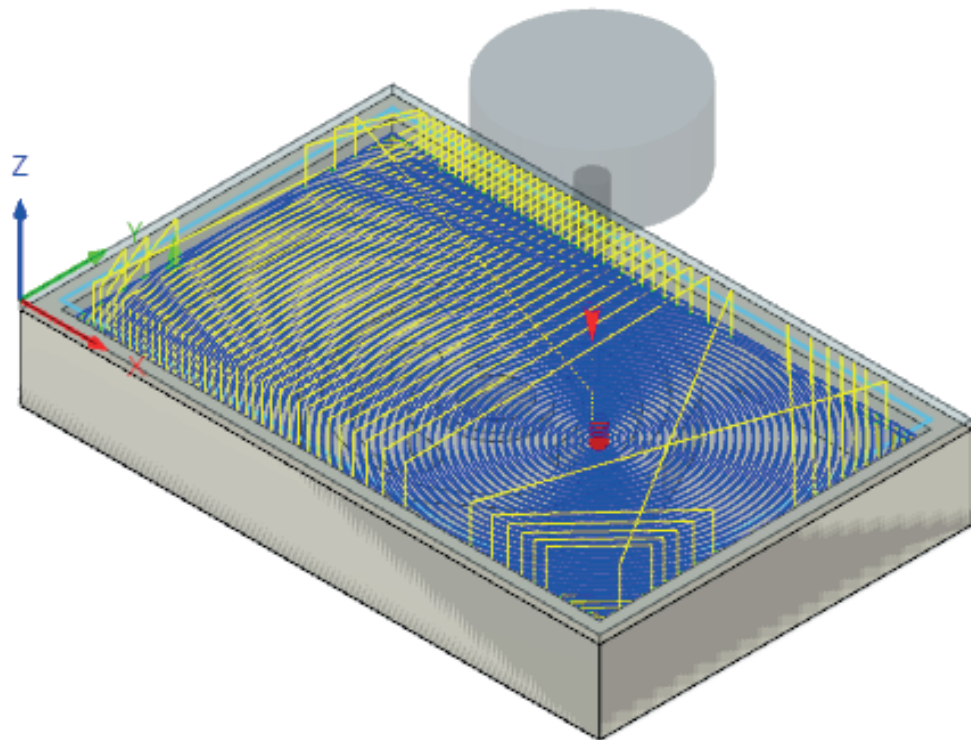
Damos “Ok” y cerramos “Adaptative”



Se calcula el 50% del diámetro de la herramienta 0.125 x 0.5

Damos “Ok” y cerramos “Adaptative”

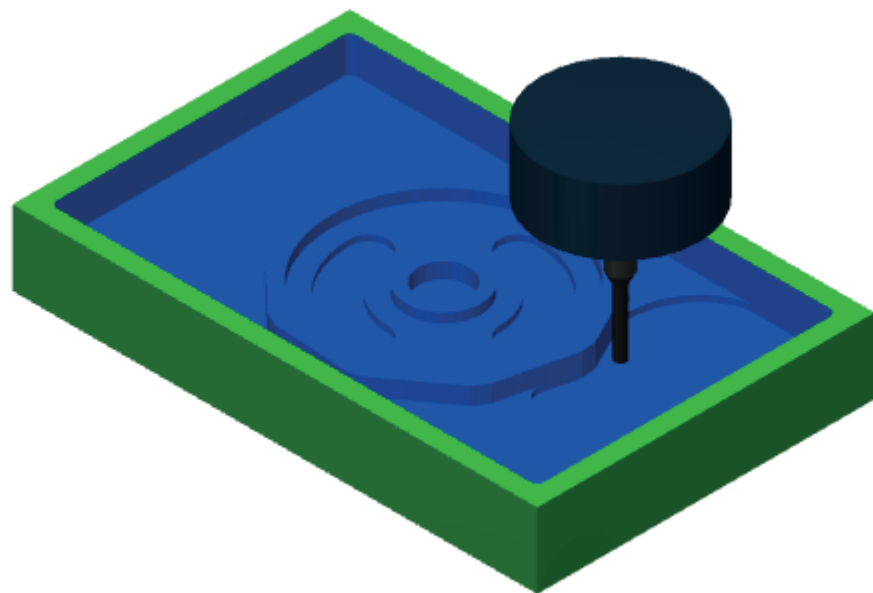
Al dar aceptar aparecerán las trayectorias 3D de nuestra Herramienta



- * Rojas por donde ingresa la herramienta
- * Azul por donde recorre la herramienta
- * Amarillas representa el Retract de la herramienta

Esperamos a que cargue el "Adaptative %"

Damos click a "Simular"



VISUALIZACIÓN DE LA SIMULACIÓN

