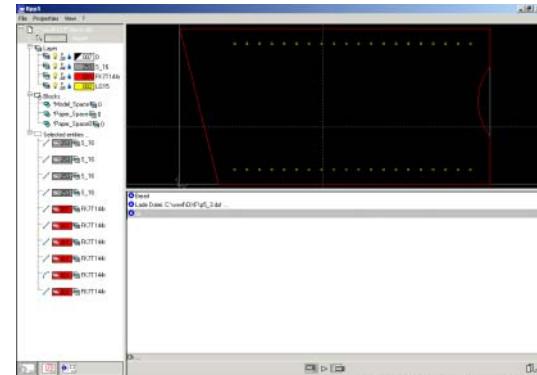


Постпроцессор с графической поддержкой конвертирует чертежи в формате CAD (автоматического проектирования) в программы woodWOP.

Спецификация	Значения
Операционная система Windows	NT 4.0 2000 98 XP
Исходные файлы	Файлы DXF в текстовом формате
Конечные файлы	Файлы MPR, начиная с WW4.0



T:\9882\474260\E0001SO.TIF

## Содержание:

<b>1</b>	<b>Функции и требования</b>	<b>2</b>
1.1	Требования к системе CAD .....	3
1.2	Требования к чертежам .....	4
<b>2</b>	<b>Работа</b>	<b>6</b>
2.1	Структура экрана .....	6
2.1.1	Графическая зона .....	7
2.1.2	Динамическая граница окна .....	7
2.1.3	Окно файлов DXF .....	8
2.1.4	Строка состояния .....	10
2.2	Контекст конвертирования.....	11
2.3	Выбрать контекст конвертирования.....	15
2.3.1	Создать контекст конвертирования .....	16
2.4	Открыть профиль конвертирования .....	17
2.5	Импортировать профиль конвертирования .....	18
2.6	Присвоение имен слоям чертежа (слоям, пленкам...).....	19
2.7	Конвертируемые макрокоманды woodWOP .....	20
2.7.1	Заготовка .....	21
2.7.2	Передача геометрической формы (линий контура).....	22
2.7.3	Вертикальное пиление, ширина паза - автоматически .....	22
2.7.4	Вертикальное пиление с указанием ширины паза .....	23
2.7.5	Пиление универсальное .....	24
2.7.6	Фрезерование вертикальное .....	25
2.7.7	Сверление вертикальное .....	26
2.7.8	Сверление горизонтальное .....	27
2.7.9	Плигональные линии .....	28
2.7.10	Вертикальная выборка гнезд .....	29
2.7.11	Выборка гнезд произвольной формы .....	29
2.7.12	Выборка горизонтальных гнезд .....	30
2.7.13	Сверление универсальное .....	31
2.7.14	Сверление снизу .....	32
2.7.15	Выборка гнезд снизу .....	33
2.7.16	Присосы .....	34
<b>3</b>	<b>Примеры файлов</b>	<b>35</b>
<b>4</b>	<b>Общая таблица - Postprocessor 5.0</b>	<b>36</b>

## 1 Функции и требования

Программа по определенным правилам конвертирует файлы в формате DXF в формат woodWOP (mpr). Эти правила объединяются в профиль конвертирования.

В базовой версии программы для передачи данных в формате DXF профиль конвертирования не может быть изменен. Однако предусмотрена возможность загрузки и использования профилей конвертирования, которые входят в комплект поставки.

В результате конвертирования создается файл woodWOP, имеющий все стандартные функции формата woodWOP.

**Указание:**

Предусмотрена возможность загрузки параметров (имен для слоев чертежа...) предыдущей версии (4.0) постпроцессора.

→ См. 2.5 Импортировать профиль конвертирования

**Указание:**

Созданные программы woodWOP должны быть проверены в системе woodWOP.



T:\9882\474260\E0100so.tif

## 1.1 Требования к системе CAD

Для конвертирования из формата DXF в формат woodWOP в качестве источника данных могут быть использованы любые системы CAD. Система CAD должна отвечать лишь следующим требованиям.

- Файлы CAD должны иметь возможность их преобразования в файлы формата DXF.
- Система CAD должна предусматривать возможность работы со слоями чертежа.
  - Слой
  - Пленки
  - ...
- Для обозначения слоев чертежа должна иметься возможность использования буквенно-цифровых значений.
- Для полного использования интерфейса CAD система CAD должна иметь возможность слияния элементов чертежа.
  - Использование блоков
  - Образование группировок

## 1.2 Требования к чертежам

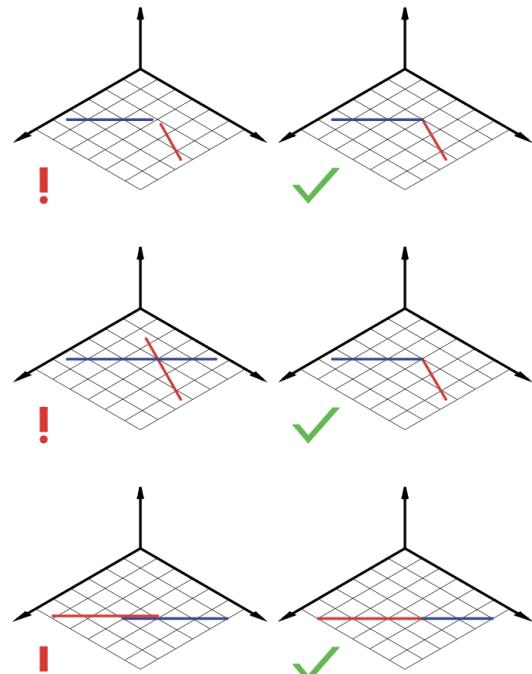
- Использовать подходящие элементы чертежа:
  - указания размеров, штриховки, текстовые подписи, .... не загружаются или загружаются только частично.
  - допустимые элементы:
- ➔ См. 2.7 Конвертируемые макрокоманды woodWOP
- ➔ См. 4 Общая таблица - Postprocessor 5.0
- Выполнить соответствующее распределение элементов чертежа по слоям чертежа.
  - Это позволяет определить, как будут интерпретированы те или иные элементы чертежа, и какие сведения будут переданы.
- Использование предварительно описанных блоков для создания определенных макрокоманд woodWOP.
  - Не допускается зеркальное отражение блоков. Все необходимые блоки входят в комплект поставки и представлены в виде файлов в форматах DXF и DWG.
- Чертежи в формате DXF должны быть выполнены в масштабе 1:1.



### Указание:

При использовании профессиональной версии чертежи в формате DXF могут быть в любом масштабе.

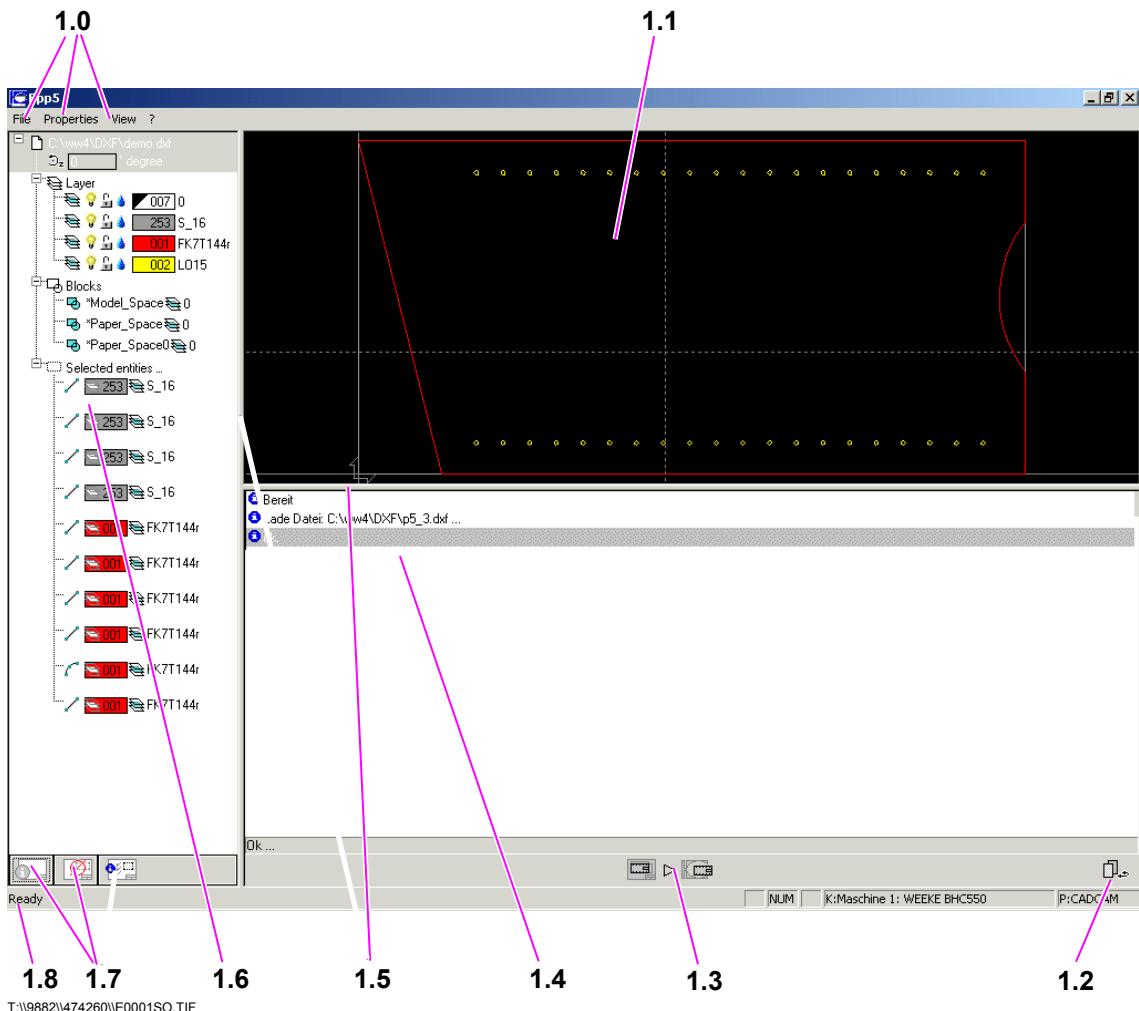
- Зачастую причиной неудовлетворительных результатов конвертирования, а также прерываний линий контура является неаккуратное выполнение чертежей.
- Для получения непрерывных линий контуров в woodWOP из геометрических форм файла CAD в них не должно быть пропусков и пересечений. Это достигается благодаря использованию функций фиксирования при составлении чертежей.
- Наложение нескольких элементов в одном слое чертежа может привести к неточностям и должно избегаться.



T:\9882\474260\E0102so.tif

## 2 Работа

### 2.1 Структура экрана



<b>1.0</b>	Выпадающие меню
<b>1.1</b>	Графическая зона
<b>1.2</b>	Переключить отображение в рабочей зоне (только в профессиональной версии)
<b>1.3</b>	Начать конвертирование
<b>1.4</b>	Рабочая зона: здесь выводятся сообщения либо отображается профиль конвертирования (только в профессиональной версии)
<b>1.5</b>	Динамическая граница окна
<b>1.6</b>	Окно файлов DXF
<b>1.7</b>	Опции отображения окна DXF
<b>1.8</b>	Строка состояния

### 2.1.1 Графическая зона

Здесь отображается геометрическая форма загруженного файла DXF.

Отдельные элементы чертежа на графике могут быть выделены при помощи мыши. Выделенные элементы при этом будут отображены в окне файлов DXF 1.6.

В профессиональной версии („Professional-Version“) в рабочей зоне может быть отображен профиль конвертирования. При выборе определенного эксперта или правила конвертирования происходит выделение соответствующих им элементов чертежа.

### 2.1.2 Динамическая граница окна

Размер окна файлов DXF, графической и рабочей зон может быть изменен при помощи мыши.

### 2.1.3 Окно файлов DXF

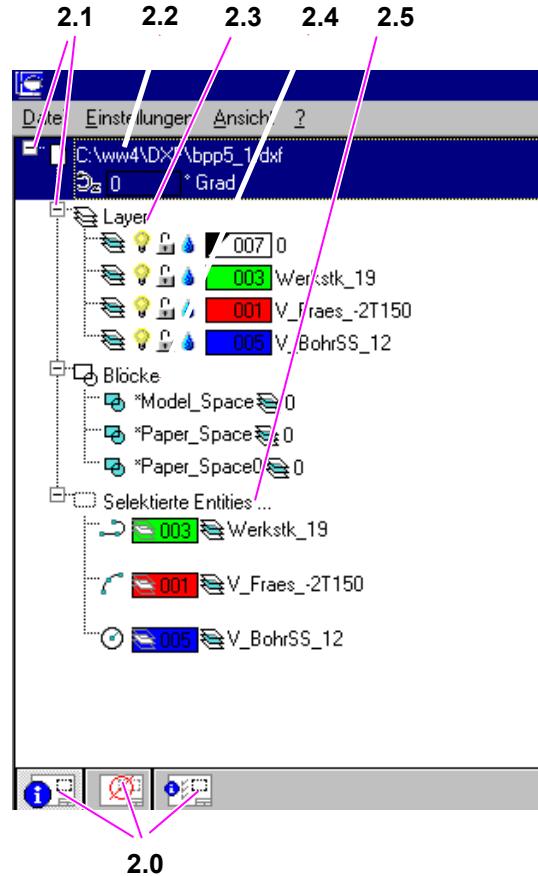
В окне файлов DXF отображаются следующие параметры файла в формате DXF.

- Имя и каталог **2.2**
- Слои чертежа (слои, пленки...) **2.3**
- Блоки с указанием данных, таких как тип элемента и цвет **2.4**
- Выделенные объекты **2.5**



#### Указание:

При нажатии по символу разворачивания **2.1** открывается соответствующий раздел.



Режим отображения окна файлов DXF может изменяться при помощи кнопок **2.0**:

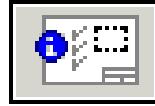
- Включить/отключить автоматическую актуализацию выбранных элементов чертежа.  
На состояние „Aus“ («Выкл.») указывает неактивный символ.



- Выделить выбранные элементы чертежа в окне файлов DXF.



- Выполнить остальные настройки для окна файлов DXF.



- Активированные функции указываются в окне файлов DXF.

- 
- Extended Entity Data
  - Block attribute
  - Object coordinate system
  - Prominent points
  - Punkte P0, P1

T:\9882\474260\E0107so.tif

## 2.1.4 Страна состояния

В строке состояния отображаются тексты подсказок.

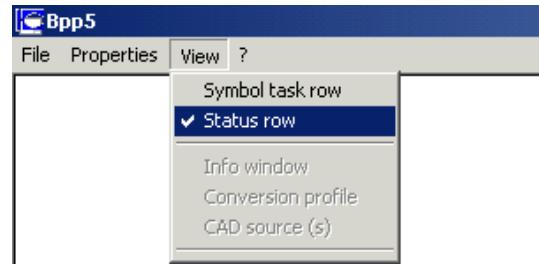


<b>3.0</b>	Состояние и текст подсказки к выпадающим меню
<b>3.1</b>	Текущий контекст конвертирования
<b>3.2</b>	Текущий профиль конвертирования



### Указание:

Строка состояния может быть включена или отключена через выпадающее меню.

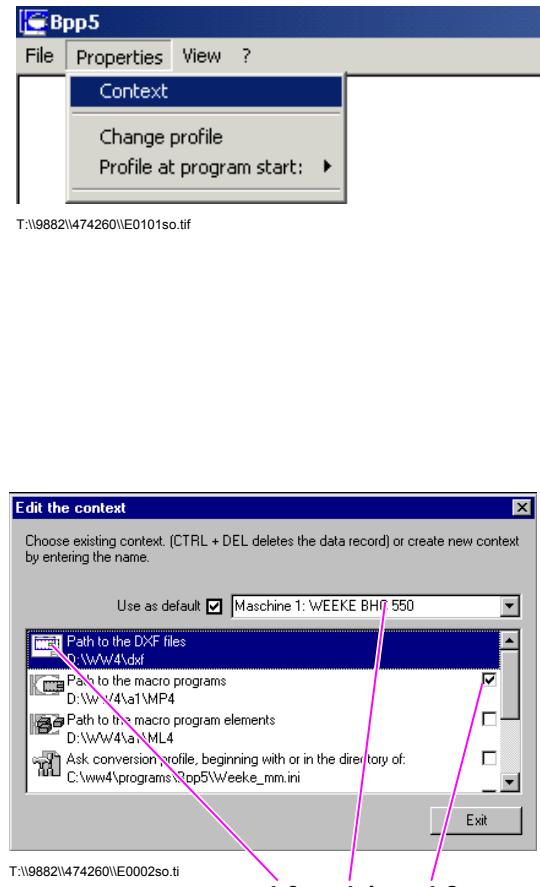


## 2.2 Контекст конвертирования

В контексте конвертирования указываются различные предварительно заданные параметры настройки. К примеру, здесь может быть задан каталог, в который будет записана программа woodWOP после конвертирования.

Контекст конвертирования **4.1** состоит из нескольких параметров. Эти параметры настроек могут быть изменены путем двойного нажатия по соответствующему символу **4.0**.

- Путь к файлам DXF.  
⇒ При открытии исходных файлов CAD их выбор будет начат из указанного каталога.
  
- Путь к макропрограммам.  
⇒ В этом каталоге записываются программы woodWOP после их конвертирования. Отмеченный контрольный переключатель **4.2** позволяет выбирать новую папку при каждом конвертировании.



- Путь к элементами макропрограмм  
⇒ В этом каталоге сохраняются элементы макропрограмм, как, например, полигональные линии и компоненты. Отмеченный контрольный переключатель позволяет выбирать новую папку при каждом конвертировании.
- Запросить профиль конвертирования, начиная с/в каталоге  
⇒ Будет использован указанный профиль конвертирования. Активированный контрольный переключатель позволяет выбирать новый профиль при каждом конвертировании.
- Показывать окно состояния при конвертировании?  
⇒ Будет использована указанная настройка. Отмеченный контрольный переключатель позволяет при каждом новом конвертировании выбирать, будет ли показано окно состояния или нет.

- Запустить woodWOP по завершении конвертирования?

⇒ Будет использована указанная настройка. Отмеченный контрольный переключатель позволяет при каждом новом конвертировании выбирать один из следующих параметров.

- **Nein 5.0 (Нет):**

Создается программа MPR с именем чертежа в формате DXF.

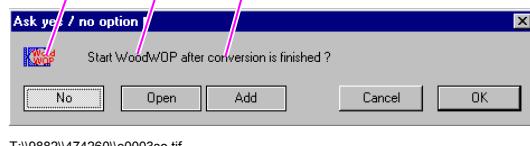
- **Öffnen 5.1 (Открыть):**

Создается программа MPR с именем чертежа в формате DXF, которая затем открывается в программе woodWOP.

- **Hinzufügen 5.2 (Добавить):**

Созданная программа MPR добавляется в программу MPR, которая на текущий момент была открыта в woodWOP. Это соответствует команде программы woodWOP „Datei Hinzufügen“ («Добавить файл»).

**5.0      5.1      5.2**



- Поменять длинные имена файлов на имена с максимальным количеством знаков 8.  
⇒ Будет использована указанная настройка. Отмеченный контрольный переключатель позволяет при каждом новом конвертировании устанавливать необходимые настройки.

Пример:

При выборе Nein (Нет):

⇒ C:\WW4\A1\Mp4\Длинное\_Имя\_Программы.mpr

При выборе Ja (Да):

⇒ C:\WW4\A1\Mp4\Длинное\_Имя\_Программы.mpr



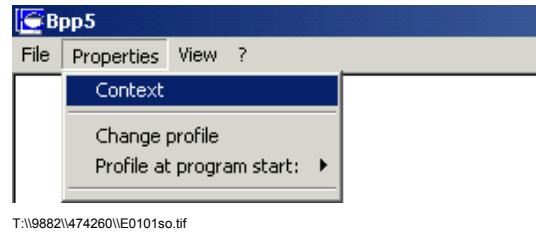
**Указание:**

Можно создать несколько контекстов конвертирования.

Можно также установить, какой из контекстов будет использован в первую очередь после запуска программы.

## 2.3 Выбрать контекст конвертирования

- Открыть контекст конвертирования

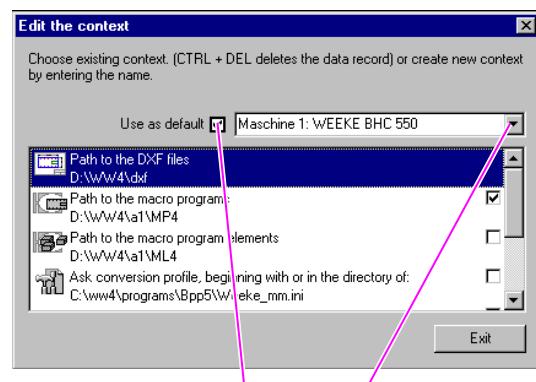


- Для выбора необходимого контекста нажать кнопку со стрелкой 6.1.



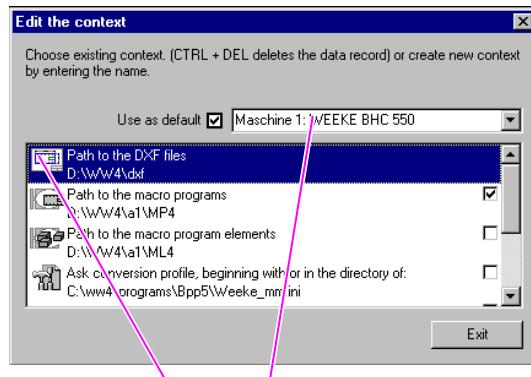
### Указание:

Если активирован контрольный переключатель 6.0, то выбранный контекст будет использоваться при каждом запуске программы.



### 2.3.1 Создать контекст конвертирования

- Нажать по текущему **7.1** контексту.
- Ввести имя для нового контекста и подтвердить при помощи **CE**.
- Подтвердить последующий запрос.
  - ⇒ Будет создан контекст с указанным именем, при этом могут быть выполнены необходимые настройки.
- Двойным нажатием активировать необходимую настройку **7.0** и изменить ее. При закрытии окна выдается запрос о сохранении изменений.

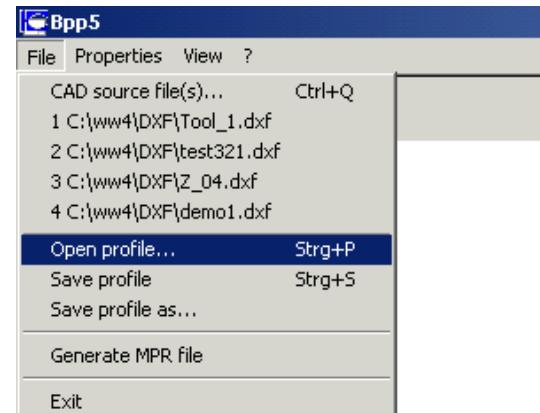


T:\9882\474260\E0101so.tif

## 2.4 Открыть профиль конвертирования

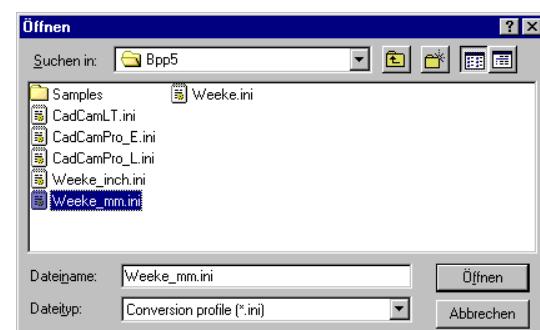
Для возможности использования постпроцессора необходимо загрузить профиль конвертирования.

- Открыть профиль конвертирования



T:\9882\474260\E0111so.tif

- В следующем диалоговом окне может быть выбран один из имеющихся профилей.



T:\9882\474260\E0112so.tif

- ⇒ Выполняется загрузка выбранного профиля. В поле состояния указывается имя профиля конвертирования **8.0**.



8.0



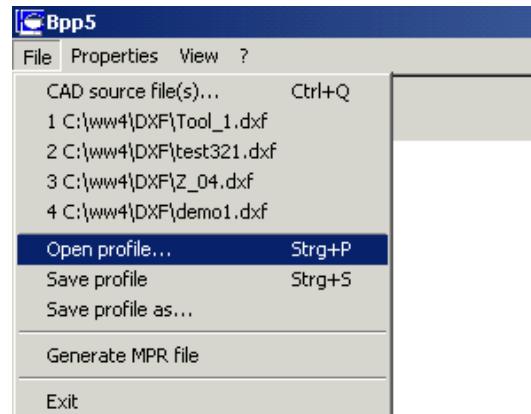
### Указание:

Профессиональная версия позволяет создавать новые профили и индивидуально настраивать их.

## 2.5 Импортировать профиль конвертирования

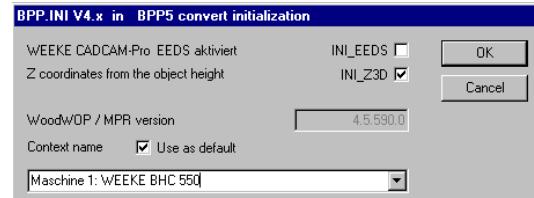
Предусмотрена возможность загрузки параметров (названий слоев чертежа...) предыдущей версии (4.0) постпроцессора.

- Открыть файл bpp.ini версии 4.0



T:\9882\474260\E0114so.tif

- В соседнем окне выполнить необходимые настройки и нажать OK для подтверждения.



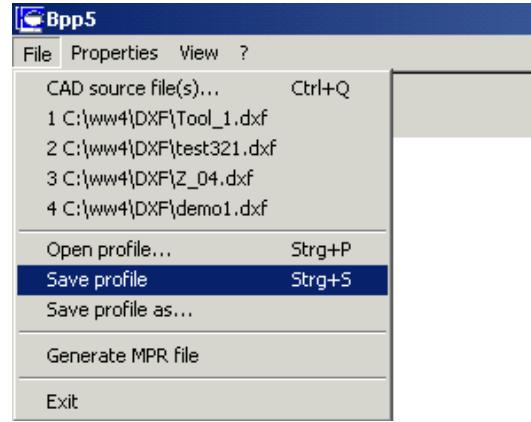
T:\9882\474260\E0115so.tif

- Сохранить профиль



### Указание:

- Теперь необходимо открыть сохраненный профиль для того, чтобы он указывался в строке состояния.
- Теперь обозначения слоев вашего чертежа будут соответствовать настройкам импортированного файла bpp.ini.



T:\9882\474260\E0111so.tif

## 2.6 Присвоение имен слоям чертежа (слоям, пленкам...)

Имена слоев чертежа состоят из кодов, буквенных указателей, чисел и знаков подчеркивания.

Числа без знака подчеркивания, следующие за кодом слоя чертежа, как правило, указывают режим обработки.

Числа без знака подчеркивания, следующие за буквенным указателем, указывают его значение.

Для указания десятичных чисел вместо знака запятой ( , ) используется знак подчеркивания ( \_ ).

**Пример:** UNI\_Saeg0\_19\_2W44\_5

- Код UNI\_Saeg0 обозначает универсальное пиление в режиме 0.
- Числовое значение 19\_2 означает: глубину 19,2 (мм / дюйм).
- Буквенный указатель: W используется для обозначения угла поворота.
- Числовое значение 44\_5 обозначает угол поворота, равный 44,5°.



### Указание:

Общая таблица по присвоению имен слоям чертежа (Layercodes – коды слоев) представлена в данной документации.

➔ См. 4 Общая таблица - Postprocessor  
5.0

## 2.7 Конвертируемые макрокоманды woodWOP

В нижеприведенных таблицах представлены списки конвертируемых макрокоманд woodWOP.

Для обозначения слоев чертежа (слоя, пленки ...) допускается использовать немецкие и английские обозначения. В списках сначала указывается немецкое обозначение, а затем английское. Не допускается использовать смешанные обозначения.



### Указание:

Таблицы упорядочены в соответствии с тем, в какой последовательности выполняется обработка в программе woodWOP.

С целью общего описания слоев чертежа вместо числовых значений в фигурных скобках указываются термины woodWOP.  
<Термины woodWOP>, включая фигурные скобки, могут быть заменены на числовые значения.

Общий пример:

UNI\_Saeg<режим>\_<глубина>W<угол поворота>

Пример с использованием числовых значений:

UNI\_Saeg0\_19\_2W44\_5

### 2.7.1 Заготовка

Слой чертежа	Werkstk_<толщ. готовой заготовки> ProcPart_<толщ. готовой заготовки>
Элементы CAD	Прямоугольник из четырех линий или ломаной линии (прямых)
Результат	<ul style="list-style-type: none"><li>Габаритные размеры заготовки задаются путем растягивания прямоугольника.</li><li>Толщина заготовки определяет числовое значение в имени слоя чертежа.</li></ul>

## 2.7.2 Передача геометрической формы (линий контура)

Слой чертежа	Geometrie_<позиция Z> Geometry_<позиция Z>
Элементы CAD	линия, ломаная, кривая, круг, эллипс, сплайн
Результат	<ul style="list-style-type: none"><li>Линия контура создается без макрокоманды обработки.</li><li>Координата Z линии контура определяет числовое значение в имени слоя чертежа.</li></ul>
Указание	Эллипсы и сплайны при конвертировании сводятся друг к другу посредством сегментов дуг и линий. Отклонения от заданной геометрии очень незначительны.

## 2.7.3 Вертикальное пиление, ширина паза - автоматически

Слой чертежа	V_Saeg<режим>_<глубина> V_Saw<режим>_<глубина>
Элементы CAD	Линии или ломаные (прямые)
Результат	<ul style="list-style-type: none"><li>Для каждой линии и элемента ломаной создается отдельная макрокоманда пиления.</li><li>Середина толщины пильного полотна проходит по обозначенным линиям и ломанным.</li><li>Расположение режимов в списке соответствует порядку обработки в программе woodWOP.</li></ul> <p>Режим 0: Пропил необходимой глубины в начальной и конечной точках Режим 1: Пропил необходимой длины Режим 2: Пропил необходимой длины + припуск по длине</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Глубина пропила определяется числовым значением в имени слоя чертежа.</li></ul>

## 2.7.4 Вертикальное пиление с указанием ширины паза

Слой чертежа	V_Saeg<режим>D_<глубина> V_Saw<режим>D_<глубина>
Элементы CAD	Две параллельных линии на каждый пропил <ul style="list-style-type: none"><li>Для каждой пары линий создается отдельная макрокоманда. Расстояние между линиями составляет ширину пропила.</li><li>Расположение режимов в списке соответствует порядку обработки в программе woodWOP.</li></ul>
Результат	Режим 0: Пропил необходимой глубины в начальной и конечной точках Режим 1: Пропил необходимой длины Режим 2: Пропил необходимой длины + припуск по длине <ul style="list-style-type: none"><li>Глубина пропила определяется числовым значением в имени слоя чертежа.</li></ul>
Указание	Прочие нежели линии элементы (например, ломаные или мультилинии) не могут быть обработаны!

## 2.7.5 Пиление универсальное

Слой чертежа	Uni_Saeg<режим>_<глубина>W<угол поворота> Uni_Saw<режим>_<глубина>A<угол поворота>
Элементы CAD	Линия или ломаная (прямые) <ul style="list-style-type: none"><li>• Для каждой линии и элемента ломаной создается отдельная макрокоманда пиления.</li><li>• Середина толщины пильного полотна проходит по обозначенным линиям и ломаным.</li><li>• Расположение режимов в списке соответствует порядку обработки в программе woodWOP.</li></ul>
Результат	<p>Режим 0: Пропил необходимой глубины в начальной и конечной точках</p> <p>Режим 1: Пропил необходимой длины</p> <p>Режим 2: Пропил необходимой длины + припуск по длине</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Глубина и угол поворота пропила определяется числовым значением в имени слоя чертежа.</li><li>• Место запуска по оси Z автоматически устанавливается по уровню толщины готовой заготовки (_BSZ).</li></ul>

## 2.7.6 Фрезерование вертикальное

<b>Слой чертежа</b>	V_Fraes_<размер Z>T<номер инструмента> V_Trim_<размер Z>T<номер инструмента>
<b>Элементы CAD</b>	линия, ломаная, кривая, круг, эллипс, сплайн
<b>Результат</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Линии контура передаются с координатой Z = 0.</li><li>Для каждой линии контура создается отдельная макрокоманда „Kontur Fräsen“ («Фрезерование контура») с вертикальным подводом и отводом без корректировки радиуса инструмента.</li><li>Размер Z и номер инструмента определяются числовым значением в имени слоя чертежа.</li></ul>
<b>Указание</b>	Эллипсы и сплайны при конвертировании сходятся друг к другу посредством сегментов дуг и линий. Отклонения от заданной геометрии очень незначительны.

## 2.7.7 Сверление вертикальное

Слой чертежа	V_Bohr<режим>, V_Bohr<режим>_<глубина> V_Drill<режим>, V_Drill<режим>_<глубина>
Элементы CAD	Круг
Результат	<ul style="list-style-type: none"><li>Центр круга определяет позицию сверления.</li><li>Диаметр круга определяет диаметр сверления.</li><li>Расположение режимов в списке соответствует порядку обработки в программе woodWOP.</li></ul> <p>LS: Сверление глухого отверстия, медленно - быстро (<b>Langsam – Schnell</b>), с указанием глубины SS: Сверление глухого отверстия, быстро – быстро (<b>Schnell – Schnell</b>), с указанием глубины LSL: Сверление сквозного отверстия, медленно – быстро – медленно (<b>Langsam - Schnell – Langsam</b>) SSS: Сверление сквозного отверстия, быстро – быстро – быстро (<b>Schnell - Schnell – Schnell</b>)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Глубина глухих отверстий определяется числовым значением в имени слоя чертежа.</li></ul>

## 2.7.8 Сверление горизонтальное

<b>Слой чертежа</b>	H_Bohr_<позиция Z> H_Drill_<позиция Z>
<b>Элементы CAD</b>	Блок H_Bohr Блок H_Drill
<b>Результат</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Место вставки блока определяет позицию сверления по X/Y.</li><li>Позиция сверления по оси Z определяется числовым значением в имени слоя чертежа.</li><li>Изменение размера по направлению оси X определяет глубину сверления.</li><li>Изменение размера по направлению оси Y определяет диаметр сверления.</li><li>Ориентация блока по плоскости X/Y чертежа определяет направление сверления.</li></ul>
<b>Указание</b>	Блоки H_Bohr либо H_Drill в виде файлов в форматах DXF и DWG представлены в качестве примеров и входят в комплект поставки. Они маркируются в соответствии с изменением размеров по осям X и Y.

## 2.7.9 Плигональные линии

Слой чертежа	Poly_<глубина>NM<имя>
Элементы CAD	линия, ломаная, кривая, круг, эллипс, сплайн
Результат	<ul style="list-style-type: none"><li>Созданные полигональные линии сохраняются в папке элементов макропрограмм. Путь к элементам макропрограмм указан в контексте конвертирования. → см. 2.2 Контекст конвертирования</li><li>Файл полигональной линии может быть сохранен и добавлен в woodWOP только в том случае, если ему было присвоено &lt;имя&gt; (допускаются только числа).</li><li>Разные полигональные линии на чертеже в формате CAD должны располагаться на разных слоях чертежа, так как в противном случае они не смогут быть определены и сохранены.</li><li>Глубина фрезерной обработки определяется числовым значением в имени слоя чертежа.</li></ul>
Указание	По техническим причинам для имен полигональных линий могут использоваться исключительно числа.

## 2.7.10 Вертикальная выборка гнезд

Слой чертежа	V_Tasche_<глубина> V_Pocket_<глубина>
Элементы CAD	Блок: V_Tasche Блок: V_Pocket
Результат	<ul style="list-style-type: none"><li>Вертикальные гнезда отображаются при помощи блоков с прямоугольной горизонтальной проекцией.</li><li>Место вставки блоков определяет позицию центра гнезда на плоскости X/Y.</li><li>Изменение размера блока по оси X определяет длину гнезда. Изменение размера по оси Y определяет ширину гнезда.</li><li>Угол вставленного блока определяет угол поворота гнезда.</li></ul>
Указание	Блоки V_Tasche либо V_Pocket в виде файлов в форматах DXF и DWG представлены в качестве примеров и входят в комплект поставки. В центре они маркируются буквой "V" в качестве символа для вертикальных гнезд. Угловые радиусы не могут быть определены на чертеже в формате CAD.

## 2.7.11 Выборка гнезд произвольной формы

Слой чертежа	F_Tasche_<глубина> F_Pocket_<глубина>
Элементы CAD	линия, ломаная, кривая, круг, эллипс, сплайн
Результат	<ul style="list-style-type: none"><li>Изображенные на чертеже геометрические формы вносятся в список линий контура woodWOP по координате Z = 0.</li><li>Макрокоманда „Freiformtasche“ («Гнездо произвольной формы») присваивается образованной линии контура.</li><li>Глубина гнезда определяется числовым значением в имени слоя чертежа.</li></ul>
Указание	Эллипсы и сплайны при конвертировании сводятся друг к другу посредством сегментов дуг и линий. Отклонения от заданной геометрии очень незначительны.

## 2.7.12 Выборка горизонтальных гнезд

<b>Слой чертежа</b>	H_Tasche_<позиция Z>H<высота> H_Pocket_<позиция Z>H<высота>
<b>Элементы CAD</b>	Блок: H_Tasche Блок: H_Pocket
<b>Результат</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Место вставки блоков определяет позицию X/Y центра гнезда на плоскости X/Y.</li><li>Координата Z центра гнезда определяет первое числовое значение в имени слоя чертежа.</li><li>Значение числа после буквы «Н» в имени слоя чертежа определяет высоту гнезда по направлению Z.</li><li>Изменение размера блока по оси X определяет глубину гнезда.</li><li>Изменение размера блока по оси Y определяет длину гнезда.</li><li>Стрелка на блоке указывает направление фрезерного инструмента во время обработки.</li></ul>
<b>Указание</b>	Блоки H_Tasche либо H_Pocket в виде файлов в форматах DXF и DWG представлены в качестве примеров и входят в комплект поставки. В центре они маркируются буквой "Н" в качестве символа для горизонтальных гнезд.

### 2.7.13 Сверление универсальное

<b>Слой чертежа</b>	Uni_Bohr_W<угол поворота> Uni_Drill_A<угол поворота>
<b>Элементы CAD</b>	Блок: Uni_Bohr Блок: Uni_Drill
<b>Результат</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Место вставки блока определяет позицию X/Y сверления на плоскости X/Y.</li><li>В направлении оси Z позиция сверления автоматически устанавливается на уровне поверхности заготовки (_BSZ).</li><li>Значение числа в имени слоя чертежа определяет угол поворота сверла.</li><li>Изменение размера блока по оси X определяет глубину сверления.</li><li>Изменение размера блока по оси Y определяет диаметр сверления.</li></ul>
<b>Указание</b>	Блоки Uni_Bohr либо Uni_Drill в виде файлов в форматах DXF и DWG представлены в качестве примеров и входят в комплект поставки. В центре они маркируются словом "Uni" в качестве символа для универсальных отверстий.

## 2.7.14 Сверление снизу

<b>Слой чертежа</b>	U_Bohr_<глубина сверления> U_Drill_<глубина сверления>
<b>Элементы CAD</b>	Блок: U_Bohr Блок: U_Drill
<b>Результат</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Место вставки блока определяет позицию X/Y сверления на плоскости X/Y.</li><li>Значение числа в имени слоя чертежа определяет глубину сверления.</li><li>Стрелка на блоке указывает направление движения консоли агрегата во время обработки.</li><li>Изменение размера блока по оси X определяет диаметр сверления.</li></ul>
<b>Указание</b>	Блоки U_Bohr либо U_Drill в виде файлов в форматах DXF и DWG представлены в качестве примеров и входят в комплект поставки. В центре они маркируются буквой "U" в качестве символа для обработок сверлением снизу.

## 2.7.15 Выборка гнезд снизу

Слой чертежа	U_Tasche_<глубина фрезерования> U_Pocket_<глубина фрезерования>
Элементы CAD	Блок: U_Tasche Блок: U_Pocket
Результат	<ul style="list-style-type: none"><li>Место вставки блока определяет позицию X/Y центра гнезда на плоскости X/Y.</li><li>Значение числа в имени слоя чертежа определяет глубину фрезерования (если смотреть снизу).</li><li>Стрелка на блоке указывает направление движения консоли агрегата во время обработки.</li><li>Изменение размера блока по оси X определяет длину гнезда.</li><li>Изменение размера блока по оси Y определяет ширину гнезда.</li><li>Угол вставленного блока определяет угол гнезда.</li></ul>
Указание	Угловые радиусы не могут быть определены на чертеже в формате CAD. Блоки U_Tasche либо U_Pocket в виде файлов в форматах DXF и DWG представлены в качестве примеров и входят в комплект поставки. В центре они маркируются буквой "U" в качестве символа для выборки гнезд снизу.

## 2.7.16 Присосы

<b>Слой чертежа</b>	Sauger_G<код присоса> Cup_S<код присоса>
<b>Элементы CAD</b>	Блок: Sauger_G_117x117, Sauger_G_120x50, Sauger_G_125x75, Sauger_G_150x30 Блок: Cup_S_117x117, Cup_S_120x50, Cup_S_125x75, Cup_S_150x30
<b>Результат</b>	Присосы изображены на чертеже в формате CAD в виде блоков. Техника обработки данных устанавливает ограничения для определения присосов на чертежах CAD: Конвертирование может быть выполнено только для присосов на гладких столах (без позиционирования присосов на консолях). Могут быть обработаны и переданы в woodWOP только коды тех присосов, которые указаны в имени слоя чертежа. Размеры присосов не могут быть переданы из чертежа CAD.
<b>Особенности</b>	Так как наряду с позициями вставки и углами поворота блоков выполняется лишь передача кодов присосов, то для присосов из чертежа CAD в программе woodWOP должно быть выполнено соответствующее определение их параметров. Фактические размеры присосов, включая безопасные расстояния, определяются только в программе woodWOP для соответствующих кодов присосов ! Блоки CAD для присосов с размерами, указанными в их именах, представлены в качестве примеров. Безопасное расстояние составляет 35 мм. Они представлены в форматах DXF и DWG в качестве примеров и входят в комплект поставки. В центре на них указываются их размеры.

### 3 Примеры файлов

При установке программного обеспечения в папку инсталляции копируются различные примеры файлов.

#### Папка Bpp5

В этой папке находятся примеры файлов, которые могут быть использованы в качестве профилей конвертирования (\*.ini).

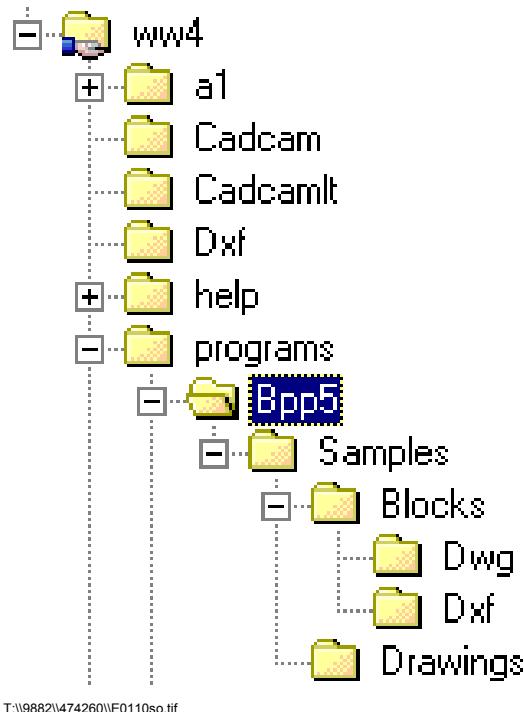
- Weeke\_milimeter.ini
  - Weeke\_inch.ini
  - CadCamPro\_E.ini
- Файл „CadCamPro\_E“ необходимо загрузить в том случае, если используются EED (Расширенные данные примитива).
  - В противном случае в качестве профиля конвертирования следует загрузить файл „Weeke\_milimeter.ini“ / „Weeke\_inch.ini“.

→ См. 2.4 Открыть профиль конвертирования

#### Папка Blocks (Блоки)

В папке „Blocks“ содержатся все необходимые блоки для чертежей в формате CAD. Эти блоки записаны в форматах DXF и DWG и используются для создания определенных макрокоманд woodWOP.

→ См. 4 Общая таблица - Postprocessor 5.0



## 4 Общая таблица - Postprocessor 5.0



### Указание:

Таблица упорядочена в соответствии последовательностью обработки программой woodWOP.

<b>Макрокоманда woodWOP</b>	<b>Слой чертежа (слой, пленка...) немецкий</b>	<b>Слой чертежа (слой, пленка...) английский</b>	<b>Допустимые элементы CAD</b>
Заготовка	Werkst&klt;толщ. готовой заготовки>	ProcPart<толщ. готовой заготовки>	Линия, ломаная
Геометрическая форма	Geometrie <позиция Z>	Geometry<позиция Z>	линия, ломаная, кривая, круг, эллипс, сплайн
Линия контура			
Пиление вертик. Ширина паза – автоматически	V_Saeg<режим>_<глубина>	V_Saw<режим>_<глубина>	Линия или ломаная (прямые)
Пиление вертик. с указанием ширины паза	V_Saeg<режим>D_<глубина>	V_Saw<режим>D_<глубина>	По две параллельных линии на каждую макрокоманду
Пиление универсальное	Uni_Saeg<режим>_<глубина>W<угол поворота>	Uni_Saw<режим>_<глубина>A<угол поворота>	Линия или ломаная (прямые)
Фрезерование вертик.	V_Fraes_<размер Z>T<номер инструмента>	V_Trim_<размер Z>T<номер инструмента>	линия, ломаная, кривая, круг, эллипс, сплайн
Сверление вертикальное	V_Bohr<режим> V_Bohr<режим>_<глубина>	V_Drill<режим> V_Drill<режим>_<глубина>	Круг
Сверление горизонтальное	H_Bohr_<позиция Z>	H_Drill_<позиция Z>	Блоки: H_Bohr, H_Drill
Полигональные линии	Poly_<глубина>NM<имя -только номера>	Poly_<глубина>NM<имя -только номера>	линия, ломаная, кривая, круг, эллипс, сплайн
Вертикальная выборка гнезд	V_Tasche_<глубина>	V_Pocket_<глубина>	Блоки: V_Tasche, V_Pocket
Гнездо произвольной формы	F_Tasche_<глубина>	F_Pocket_<глубина>	линия, ломаная, кривая, круг, эллипс, сплайн
Выборка горизонтальных гнезд	H_Tasche_<позиция Z>H<высота>	H_Pocket_<позиция Z>H<высота>	Блоки: H_Tasche, H_Pocket
Сверление универсальное	Uni_Bohr_W<угол поворота>	Uni_Drill_A<угол поворота>	Блоки: Uni_Bohr, Uni_Drill
Сверление снизу	U_Bohr_<глубина сверления>	U_Drill_<глубина сверления>	Блоки: U_Bohr, U_Drill

Выборка гнезд снизу

U\_Tasche\_&lt;глубина сверления&gt;

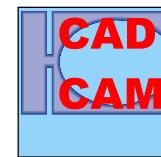
U\_Pocket\_&lt;глубина сверления&gt;

Блоки: U\_Tasche,  
U\_Pocket

Допускается также использование  
«старых» кодов слоев.



Постпроцессор 5.0 Basic



4.7.4



8.3

**9-882-47-4260** RUS12.DOC



38 / 38