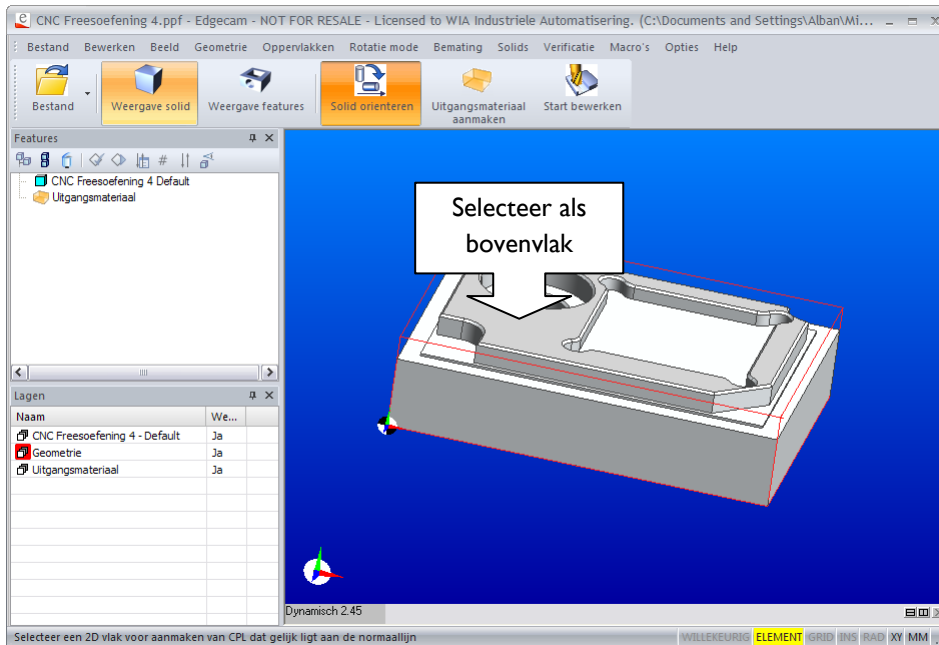


# Stappenplan

## 1. Solid oriënteren

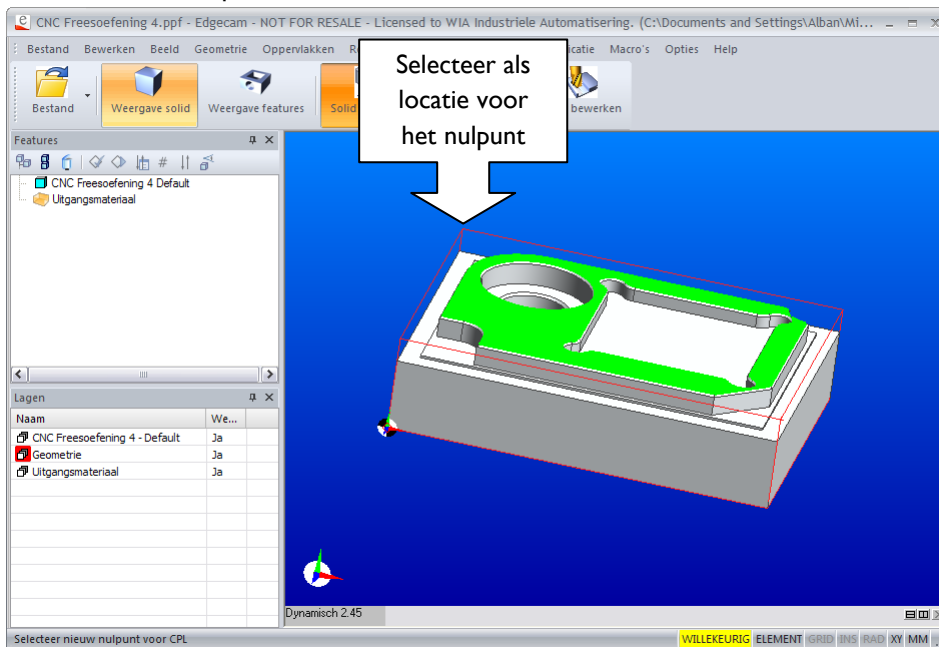
De optie Solid oriënteren wordt gebruikt om een nieuw nulpunt te maken die gebruikt gaat worden als initieelnulpunt. Deze handeling bestaat uit 2 opeenvolgende selecties:

- Het bovenvlak



Selecteer het bovenvlak zoals aangegeven met de groene pijl.

- Locatie voor het nulpunt



Snap op een hoekpunt om de gewenste locatie van het nulpunt op te geven.

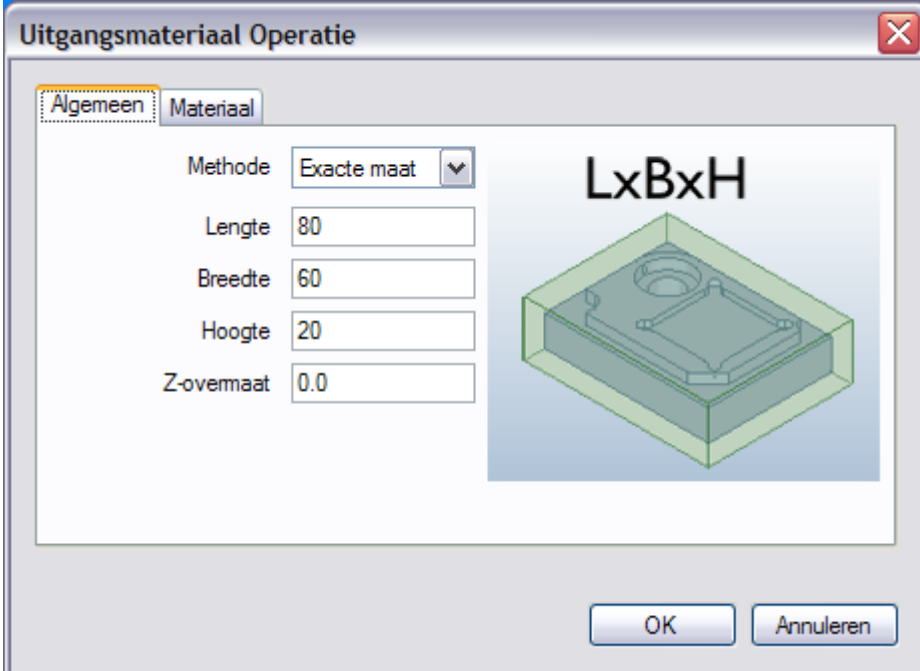
Als het niet lukt om het eindpunt te "snappen" kan het een oplossing zijn om op de tab-toets te drukken terwijl de cursor boven de gewenste locatie zweeft.

- Nadat deze stappen doorlopen zijn is het nulpunt geplaatst en is de featureherkenning uitgevoerd.

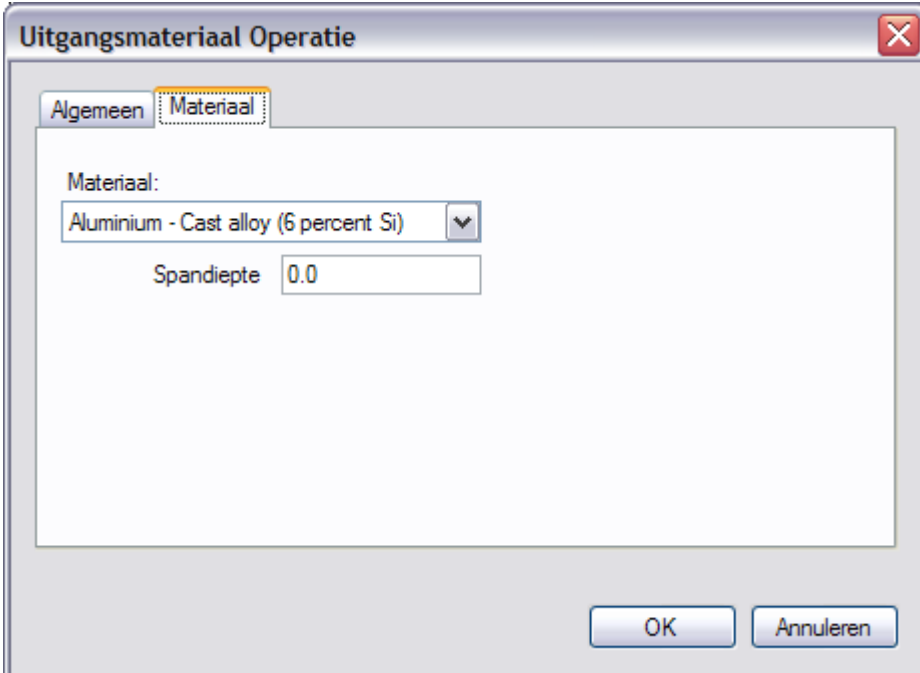
## 2. Uitgangsmateriaal aanmaken

Nadat de solid georiënteerd is wordt het uitgangsmateriaal aangemaakt met de StockOperatie:

- Geef de gewenste instellingen op:



The screenshot shows the 'Uitgangsmateriaal Operatie' dialog box with the 'Algemeen' tab selected. The 'Methode' dropdown is set to 'Exacte maat'. The dimensions are: Lengte: 80, Breedte: 60, Hoogte: 20, and Z-overmaat: 0.0. A 3D model of a rectangular block with a circular hole is shown on the right, labeled 'LxBxH'. The 'OK' and 'Annuleren' buttons are at the bottom right.



The screenshot shows the 'Uitgangsmateriaal Operatie' dialog box with the 'Materiaal' tab selected. The 'Materiaal' dropdown is set to 'Aluminium - Cast alloy (6 percent Si)'. The 'Spandiepte' is set to 0.0. The 'OK' and 'Annuleren' buttons are at the bottom right.

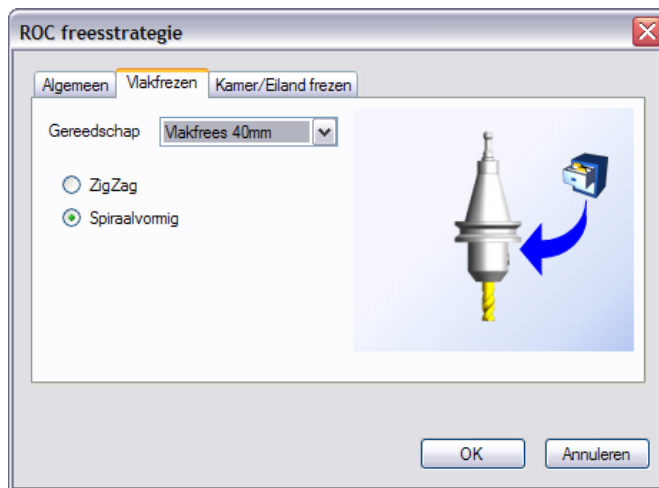
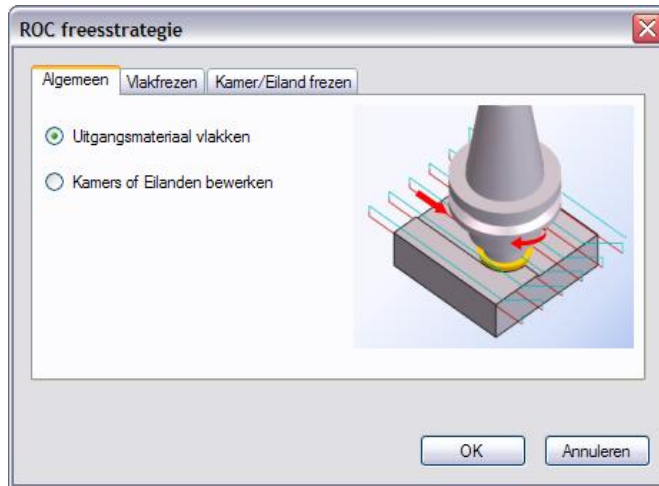
## 3. Start bewerken

Deze knop selecteert automatisch de postprocessor en activeert de bewerkomgeving.

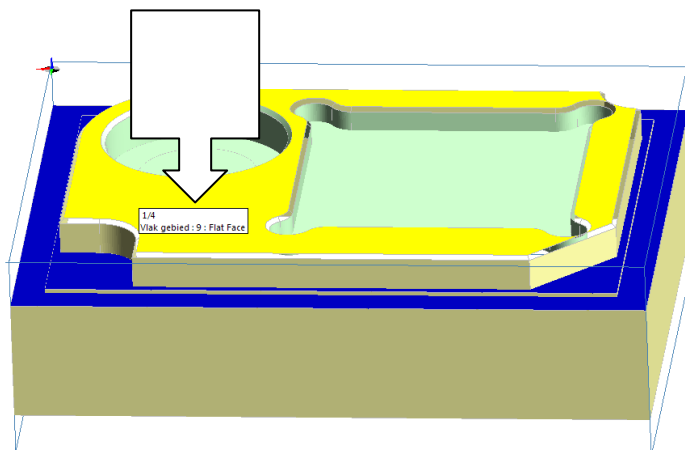
#### 4. Bewerk features

De bewerk features knop wordt gebruikt om gereedschapbanen te programmeren.

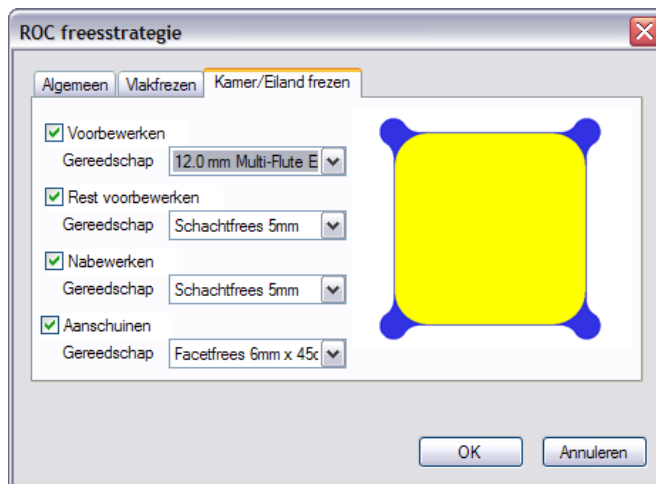
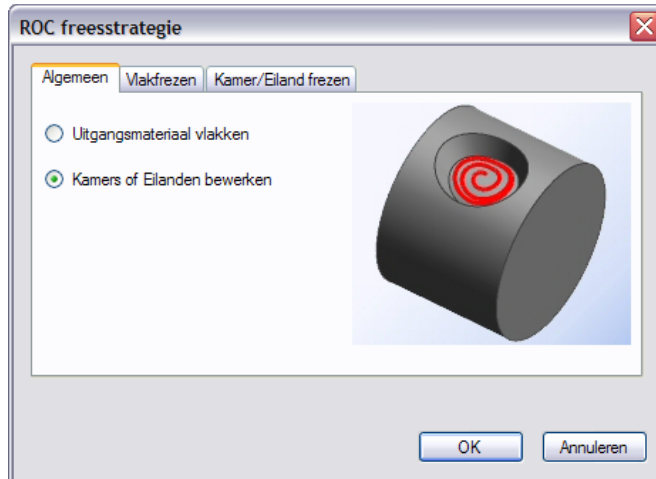
- o *Vlakken van de solid*



Selecteer de blauwe platvlak feature zoals hieronder weergegeven is (op de screenshot geel ipv blauw) en bevestig de selectie met de rechter muisknop:



o *Bewerken van een kamer of eiland*

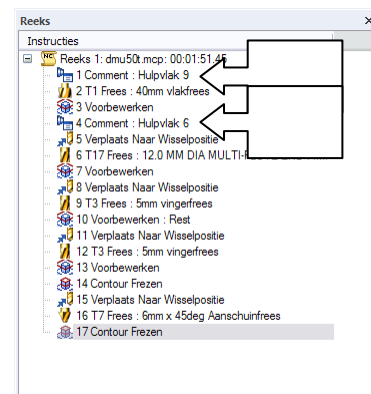


Kies de gewenste freesbewerkingen:

- Vorbewerken – Deze handeling verwijdert zoveel mogelijk materiaal in zo min mogelijk tijd.
- Rest vorbewerken – Als de frees gebruikt bij het vorbewerken niet in alle hoekjes en gaatjes kan komen kan het rest materiaal verwijderd worden met een kleinere frees.  
Deze optie alleen gebruiken als dit echt nodig is, in dit geval enkel voor de rechthoekige kamer met de vreemde hoekjes.
- Nabewerken – Deze optie zal de bodem van de feature nabewerken en daarna met radiuscorrectie de wanden nafrezen.
- Aanschuinen – met een conische frees wordt er een afschuining aan de feature gemaakt.

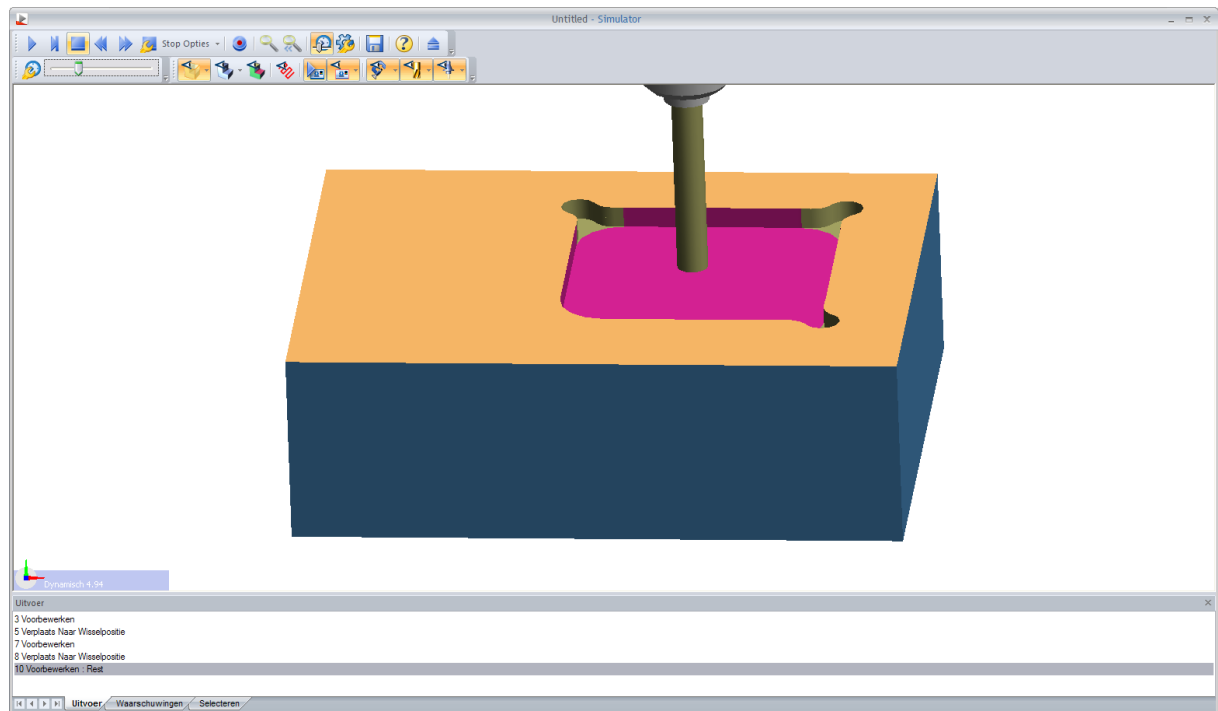
Selecteer de gewenste feature en bevestig met de rechter muisknop.

In de reeks komen diverse bewerkingen te staan, deze zijn automatisch gegenereerd maar kunnen evt met de hand aangepast worden als hier behoefte voor is. Iedere feature die bewerkt wordt is in de reeks weergegeven als een comment.



## 5. Simuleer bewerkingen

De geprogrammeerde bewerkingen worden gesimuleerd in de simulator



Sluit de simulator af alvorens door te gaan!

## 6. Genereer code

Met deze knop worden de gereedschapbanen omgezet in een NC-code die door de freesbank gelezen kan worden.

Deze wordt opgeslagen in dezelfde map als waar het edgecam bestand is opgeslagen.

```
...  
37 L M3 M9  
38 L X+21.472 Y-0.954 F MAX  
39 L Z+50 F MAX  
40 L Z+1.5 B+0.0 C+0.0 F MAX  
41 L Z+0.5 F764  
42 L X+13.336 Y-0.607  
43 CC X+13.317 Y-4.032  
44 C X+10.085 Y-2.897 DR+  
45 L X+9.727 Y-3.906  
46 CC X-2.306 Y+1.07  
47 C X+9.251 Y-4.93 DR-  
48 L X+8.845 Y-5.625  
49 L X+8.584 Y-6.015  
50 CC X-0.113 Y+0.115  
...
```



