

ASTER - Utilisation du simulateur

Paramétrage

Le paramètre machine n°105 active le simulateur.

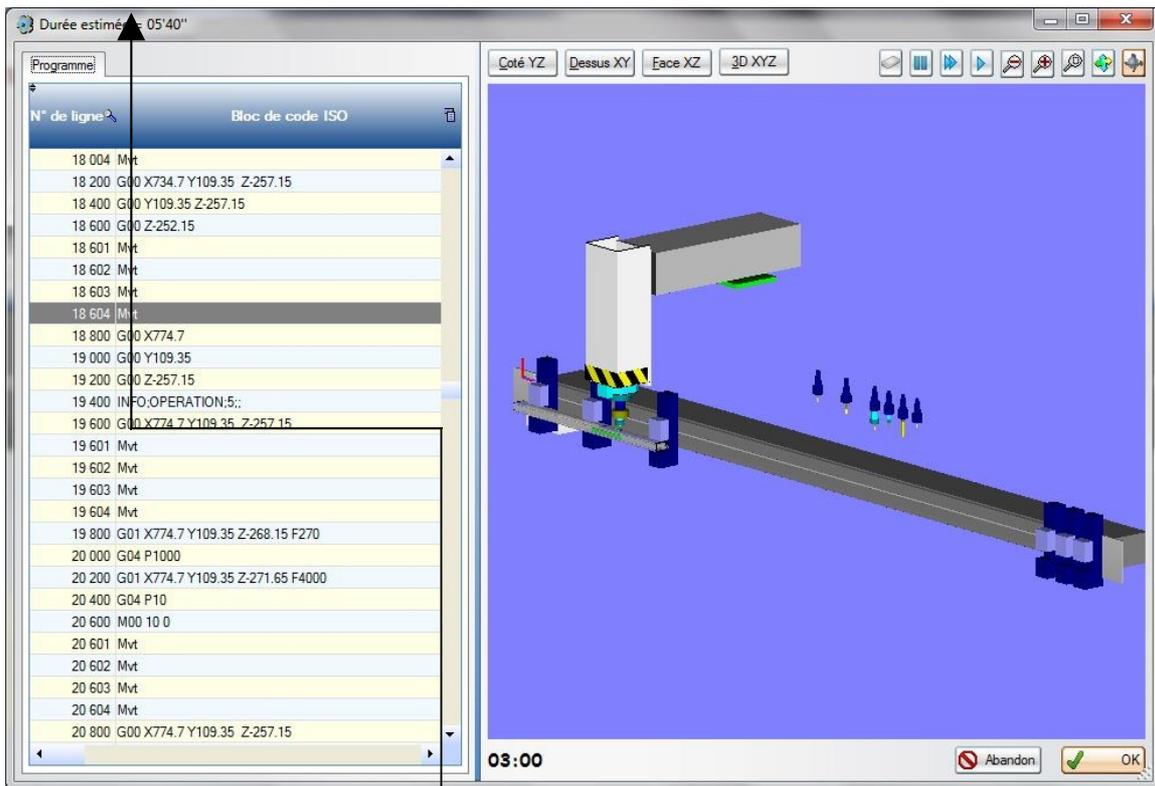
Catégorie	Sous Catégorie	Numero	Libelle	
Logiciel				
	Personnalisation			
	Préparation du progra			
		100	Mode de travail: 1=Ordre du lot, 2=Sélection par code à barres	1
		101	Affichage de la gamme (0=non, 1=oui)	0
		102	Préparation de la fiche de fabrication (0=non, 1=oui)	1
		103	Affichage des instructions de chargement (0=non, 1=oui)	1
		104	Valide le mode 'série'	1
		105	Simulation du programme (0=non, 1=oui)	1
		110	Retour au parking X avant chargement (0=non, 1=oui)	0
		111	Contrôle la fermeture du capot au DICY (0=non, 1=oui)	1
		112	Buzzer en fin de cycle (0=non, 1=oui)	0
		113	Regroupe l'évacuation de la pièce N et le chargement de la pièce N+1 (0=non, 1=oui)	1
		114	Synchro PC/ELCO (0=Cht outil, 1=Cht outil et face, 2=OP, N=N lignes)	1
	Code à barres			

Si le paramètre machine n°105 vaut zéro, les programmes préparés sont envoyés directement à la machine.

S'il vaut 1, le programme est simulé à l'écran avant d'être envoyé à la machine.

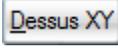
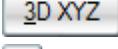
Les paramètres machine N°1250 à 1254 permettent de définir les vitesses maximales des axes X, Y, Z, A (positionnement angulaire) et U (navette). Ces vitesses sont utilisées par le simulateur pour évaluer le temps d'usage.

Utilisation



Durée approximative du programme.
Programme machine en code ISO.

Lorsque qu'on sélectionne une ligne du programme, la machine est représentée dans la partie droite. Le chronomètre indique le temps d'usinage depuis le début du cycle.

-  : Vue des côtés.
-  : Vue de dessus ou dessous.
-  : Vue de face ou arrière.
-  : Vue en 3D, chaque clic équivaut à ¼ de tour.
-  : Sélection des éléments représentés (table, étaux, butées...)
-  : Mise en Pause de la simulation.
-  : Lancement de la simulation en avance rapide ou normale.
-  : Zoom arrière et Zoom avant.
-  + souris: Zoom sur une zone.
-  + souris: Translation.
-  + souris: Rotation.
-  : Quitte la fenêtre sans lancer l'usinage.
-  : Quitte la fenêtre et lance l'usinage.