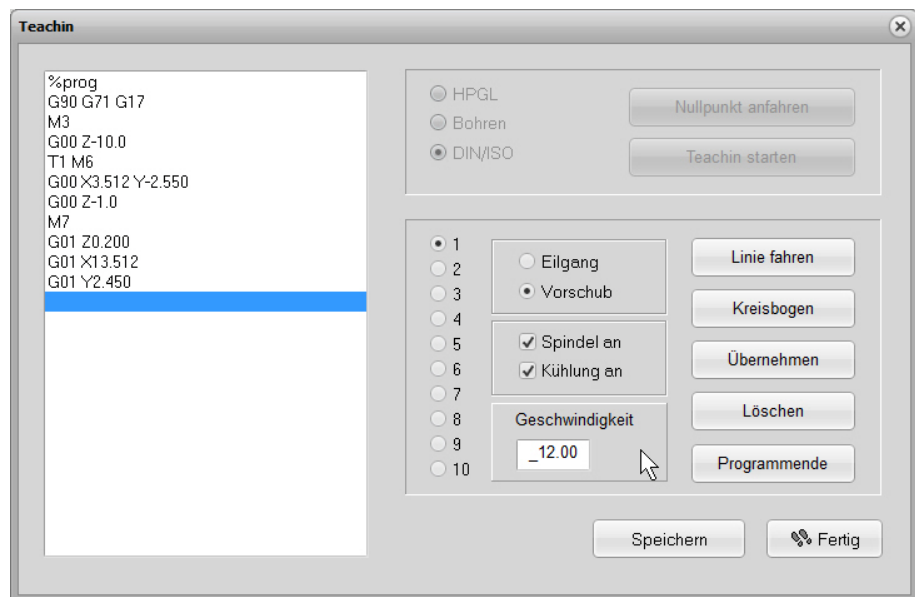


SONDERFUNKTIONEN-TEACHIN

Mithilfe der Funktion TEACHIN können einfache Programme in verschiedenen Formaten durch Anfahren der Positionen oder Abfahren von Konturen erstellt werden.



Sonderfunktion Teachin

Programme interaktiv erzeugen

Im Teachin-Fenster befindet sich links das Programmfenster, in dem das neu erzeugte Programm angezeigt wird. Im oberen Teil sind die Aktionen vor dem eigentlichen Teachin-Prozeß aktivierbar.

Das große Fenster rechts zeigt alle verfügbaren Aktionen wie etwa das Wählen von Werkzeugen, das Einstellen der Geschwindigkeiten, das Bedienen der Spindel und Kühlung und bietet die Möglichkeit, verschiedene Konturformen zu erzeugen.

Je nach gewähltem Datenformat sind nicht immer alle Befehle möglich. Beim HPGL-Format machen z.B. die Befehl zum Schalten von Spindel und Kühlung keinen Sinn.

*Teachin Schritt
für Schritt*

Schrittweises Vorgehen beim Teachin :

1. Referenzfahrt durchführen und Teachin-Funktion aufrufen
2. Gewünschtes Datenformat festlegen und Nullpunkt durch Anfahren bestimmen
3. Teachin-Prozeß starten. Dabei wird automatisch der Programmkopf angelegt und im Programmfenster gezeigt.
4. Anschließend können Sie so viele Konturelemente entweder durch Anfahren der neuen Linienenden oder durch Definition von Kreispunkten erzeugen, wie für das gewünschte Programm nötig sind. Auch Werkzeugwechsel und Leerfahrten zu neuen Einstichstellen sind möglich.
5. Ein Klick auf Programmende erzeugt automatisch den Programmschluß.
6. Das neu erzeugte Programm sollte vor Verlassen der Funktion zur Archivierung gespeichert werden.

Mögliche Aktionen während des Teachin-Prozesses sind :

<i>Linie fahren</i>	Hierbei wird eine neue Position angefahren und diese dann entweder als Leerfahrt mit Eilgeschwindigkeit oder eingetaucht mit Vorschubgeschwindigkeit angefahren. Es können mehrere Linien nacheinander geteacht werden und die Funktion wird erst verlassen, wenn keine weitere Bewegung stattgefunden hat.
<i>Kreisbogen</i>	Das Teachin eines Kreisbogens erfolgt immer mit drei Punkten, wobei der Anfangspunkt die aktuelle Position ist. Zunächst wird ein beliebiger Punkt auf dem Kreisbogen angefahren und zuletzt der Endpunkt. Aus diesen drei Punkten kann eindeutig der Kreisbogenbefehl erzeugt werden.
<i>Übernehmen</i>	Fügt die aktuelle Position an die Stelle des Cursorbalkens in das Programm ein.
<i>Löschen</i>	Löscht die Zeile, auf der der Cursorbalken gerade steht. Damit lassen sich auch zurückliegende Befehle löschen und korrigieren.
<i>Programmende</i>	Fügt die nötigen Befehle des Programmendes ein und schließt somit das neu erzeugte NC-Programm ab.

Neue Befehle werden immer an der aktuellen Cursorposition eingefügt. Damit ist es problemlos möglich, auch an zurückliegenden Stellen vergessene Aktionen nachzuholen.
