

Zaciatok programovania na

iTNC 530 HEIDENHAIN

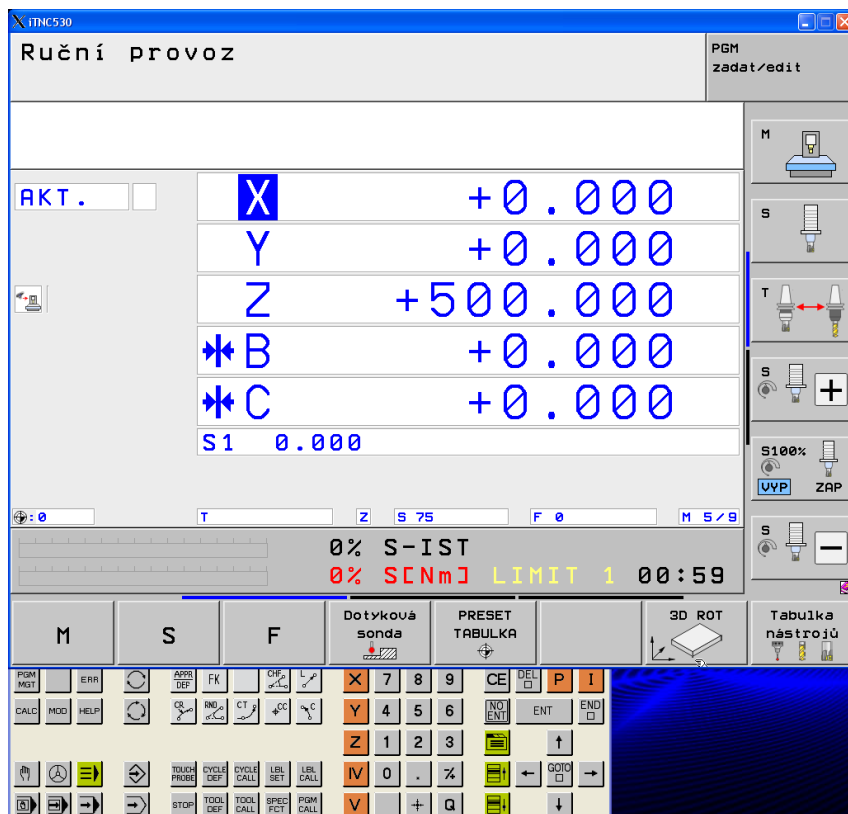
Poznamka : Tento navod bude vytvoreny pomocou **virtualnej** klavesnice .
Jej nastavenie je popisane v navode „ Instalacia a nastavenie Simulatora „ .
Samozrejme , mozete pouzit aj klavesnicu PC , podľa PDF suboru , ktorý je
v kazdej instalacke . Viac na <http://heidenhain.webnode.cz/> .

1. Spustite simulator :



- dvojklik na ikonu , ktoru mate na ploche PC ,
- alebo cez Start > Programy > HEIDENHAIN > iTNC530 > 340494 >
> Programming Station iTNC530 .

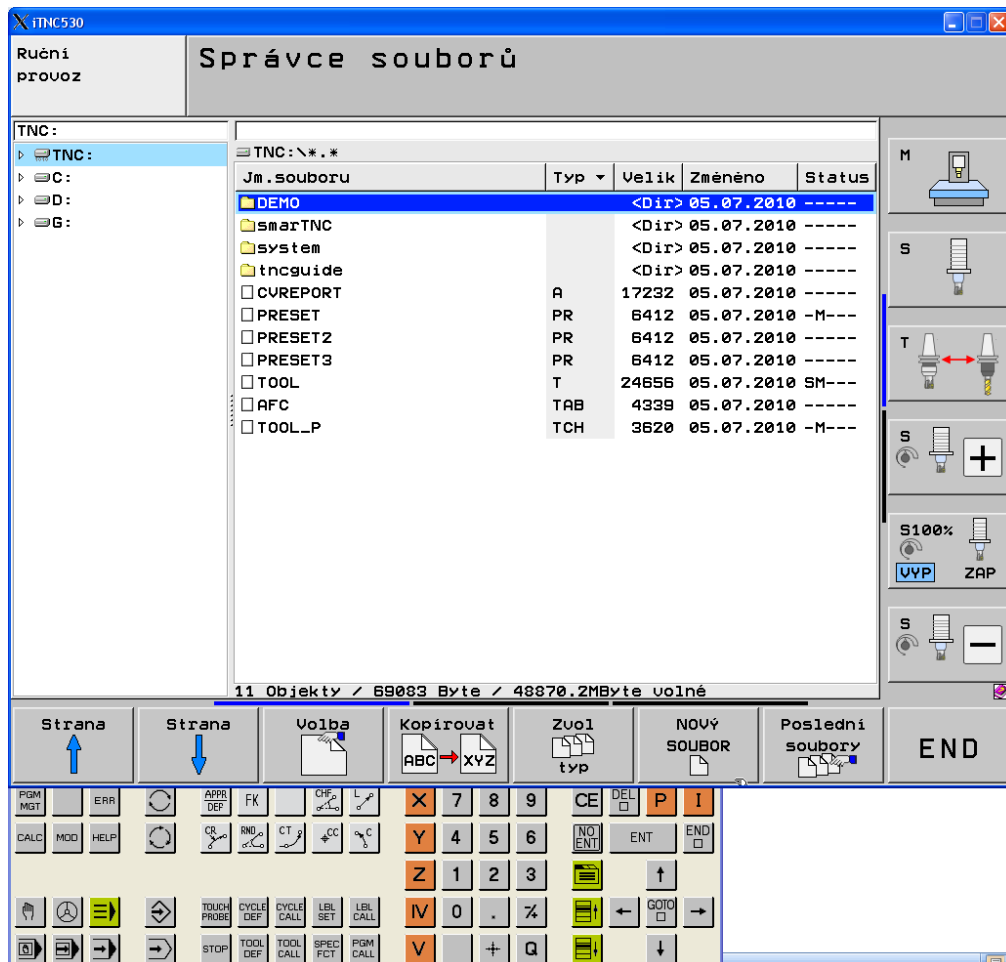
Zakladna obrazovka po spusteni a zruseni hlaseni (tlačítko CE) vyzerá takto .



2. Stlačte EDIT  , pretože chcete **niečo** editovať .

3. Stlačte PGM MGT  , pretože chcete **editovať** (**vytvoriť**) program .

Toto je základná obrazovka pre editáciu programov . (ďalej len PGM)



Je rozdelená na dve časti .

Na pravo sú adresy PC , vľavo je otvorený vybraný adresár .

Pohybujete sa v ňom pomocou šípok (vľavo , vpravo , hore , dole)

a ENT - erom. (ďalej ENT)

Poznámka:

Po vytvorení PGM v TNC odporúčam skopírovať hotový PGM do PC .

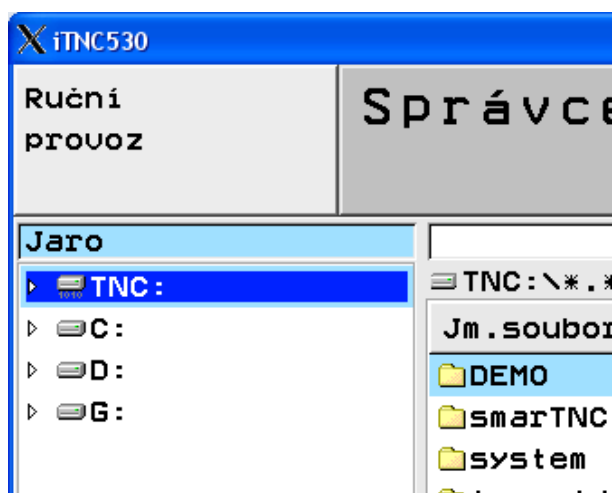
4. Vytvorte si vlastný adresar , ktorý **bude** v adresary **TNC**:

Sípkami nabehnite vlavo na adresar TNC: a napíšte názov adresára .

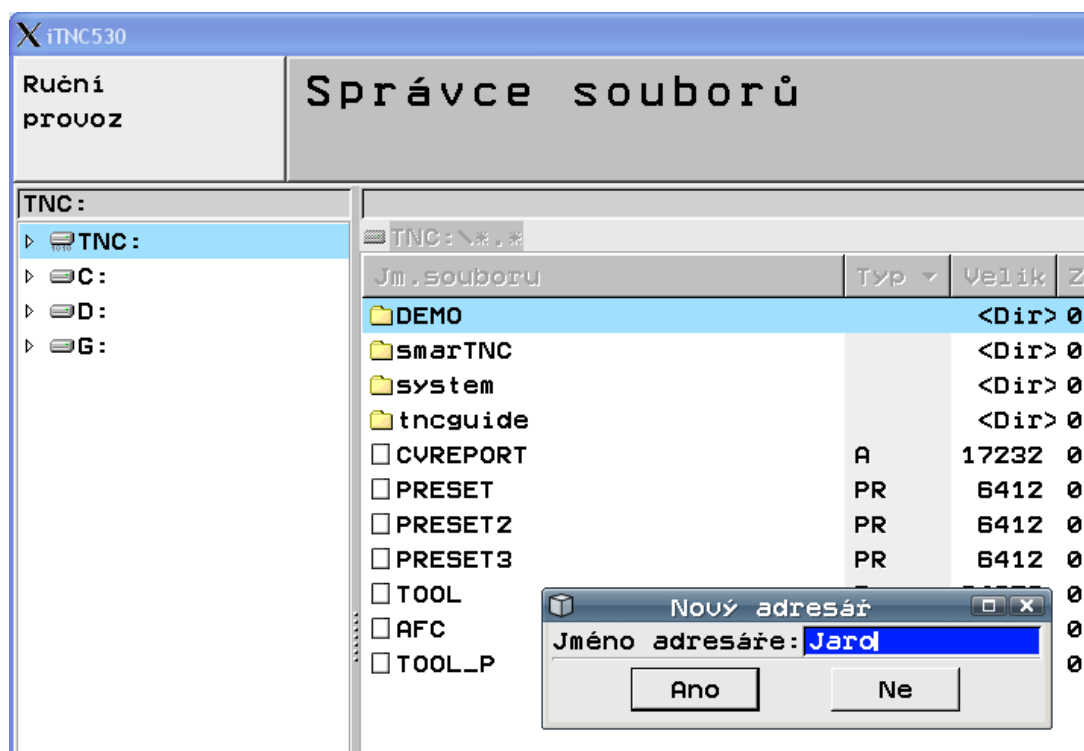
Akonáhle začnete písať , objavia sa vám to **nad** TNC:

Potvrdte ENT .

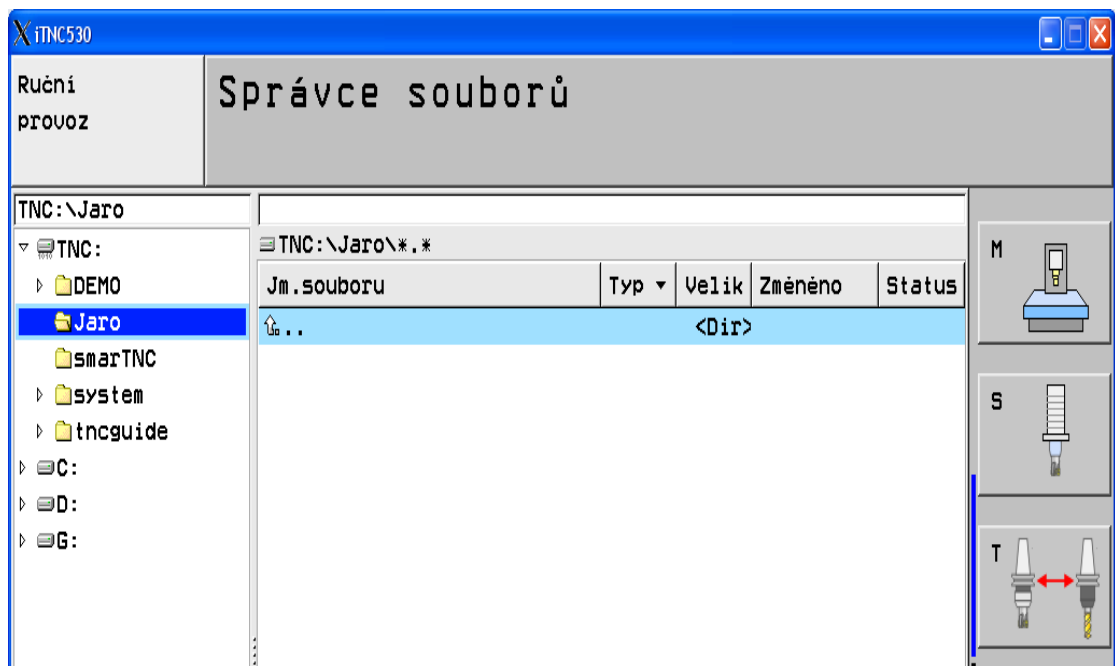
V mojom prípade to je Jaro , keďže sa tak volám ☺ . Nemusi to byť meno , je to na vás (meno , firma , projekt ,)



System sa vás opýta , či chcete vytvoriť tento adresar .



Klik na ANO , alebo ENT .



Vytvori sa vam nový adresar s názvom „Jaro “ , ktorý je zatiaľ prázdny .

Takýmto spôsobom môžete vytvoriť ľubovoľný počet adresárov a podadresárov .

Aj toho „Jara “ môžete rozporcovať na ďalšie podadresare ☺ .

5. A teraz si vytvorte názov PGM , ktorý bude v adresary „Jaro “ .

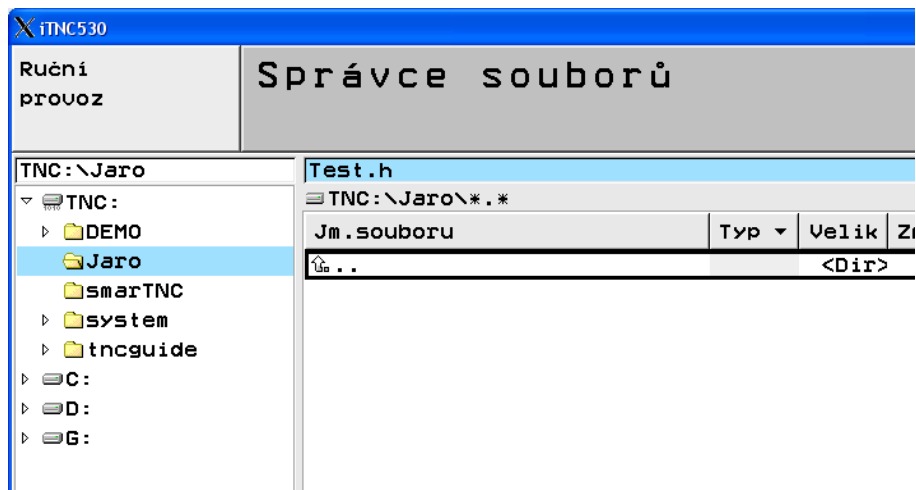
Všetky běžné programy vytvořené v „Heidne“ mají koncovku **.h**

Okrem toho su aj T , I , P , D , A , PNT , TCH , HU , HC , DXF , ale vy sa budete zaoberať **.h** . Može byť aj **.H** .

Šipkou nabehnete napravo v adresary a napíšete názov PGM .

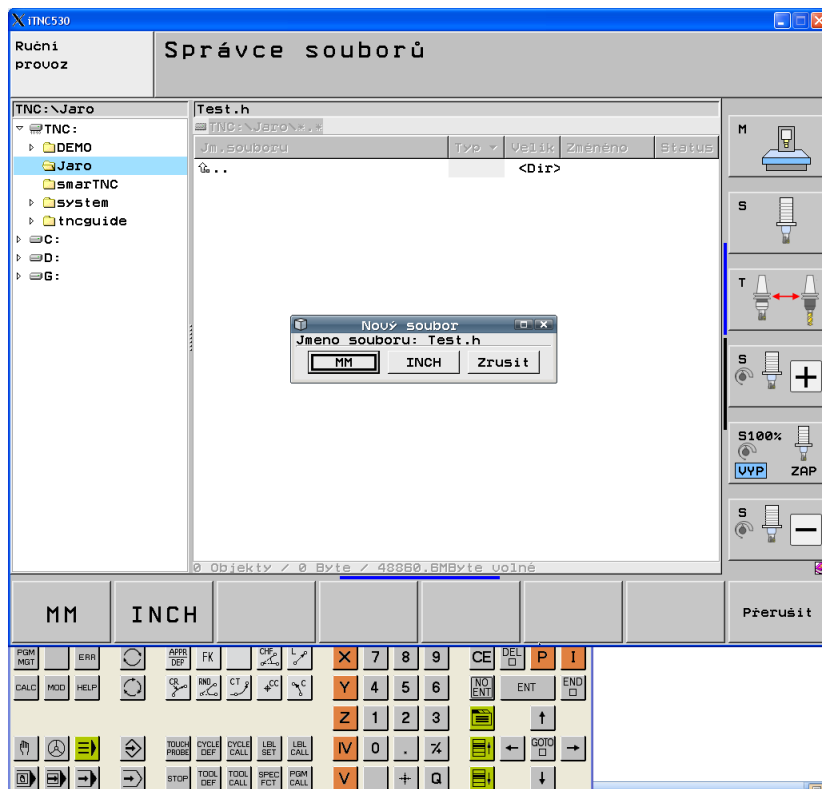
Na konci názvu pripíšete **.h** (bodka + h)

Akonáhle začnete písať , objaví sa vám to **nad** TNC: \ Jaro *. *



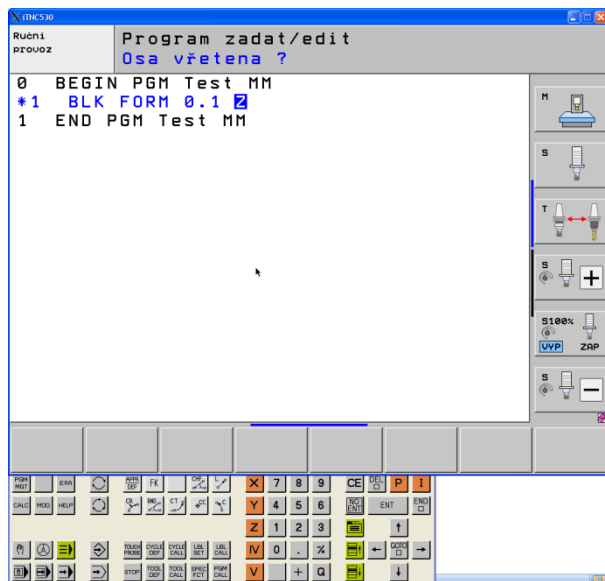
Potvrdíte to ENT .

Nabehne vami tato obrazovka , v ktorej sa system pyta , ci chcete programovat v milimetroch , alebo palcoch .



My pracujeme v mm , takže to aj odklikneme .

A nakoniec máte začiatok programu .



Ako prve treba vypisat v akej osi pracuje vreteno a velkost polotovaru –

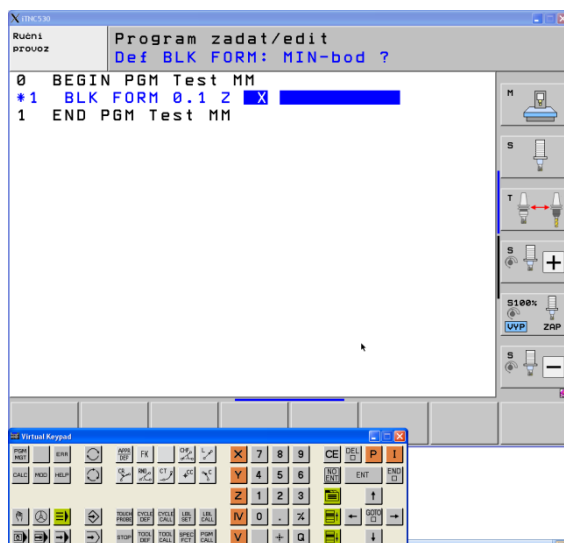
- BLK = blok form (polotovary).

Tento system ma vyhodu , ze je na principe **dialogu** , co znamena , ze na vsetko sa vas spyta . Otazky su hore v okne .

Ako prva otazka je , **Osa vretena ?** .

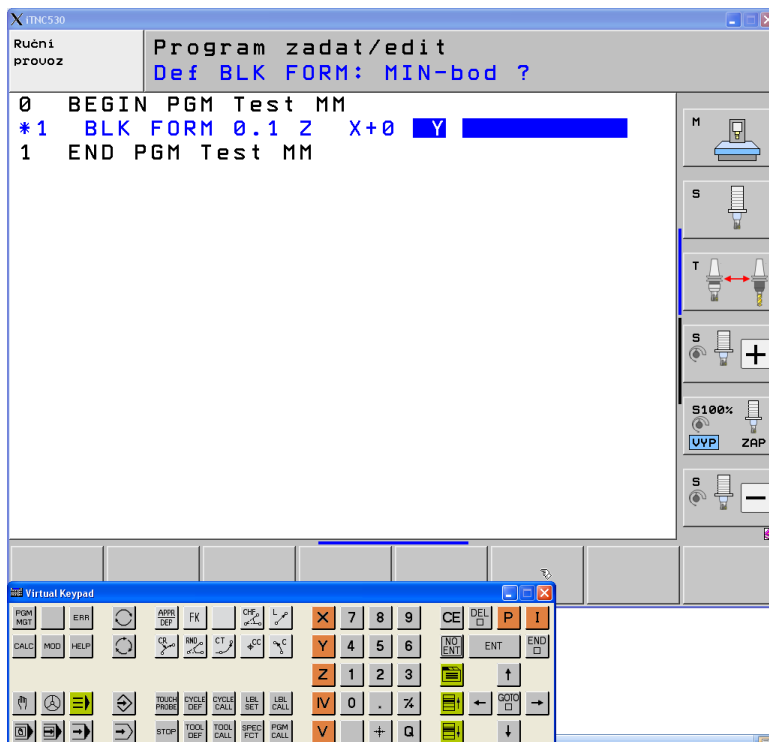
Tam nemate problem , lebo skoro vzdy to je Z . Ale musite to potvrdit ENT .

Druha otazka je , **Definicia minimalneho bodu v osi X ?**



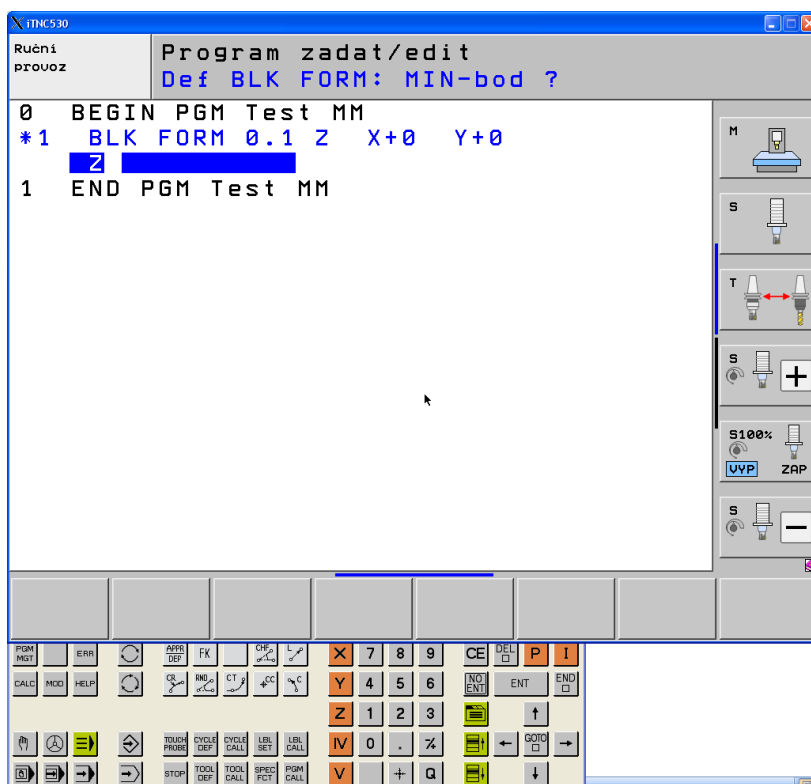
Napisete 0 (nulu) a ENT .

Tretia otazka je **Definicia minimalneho bodu v osi Y ?**



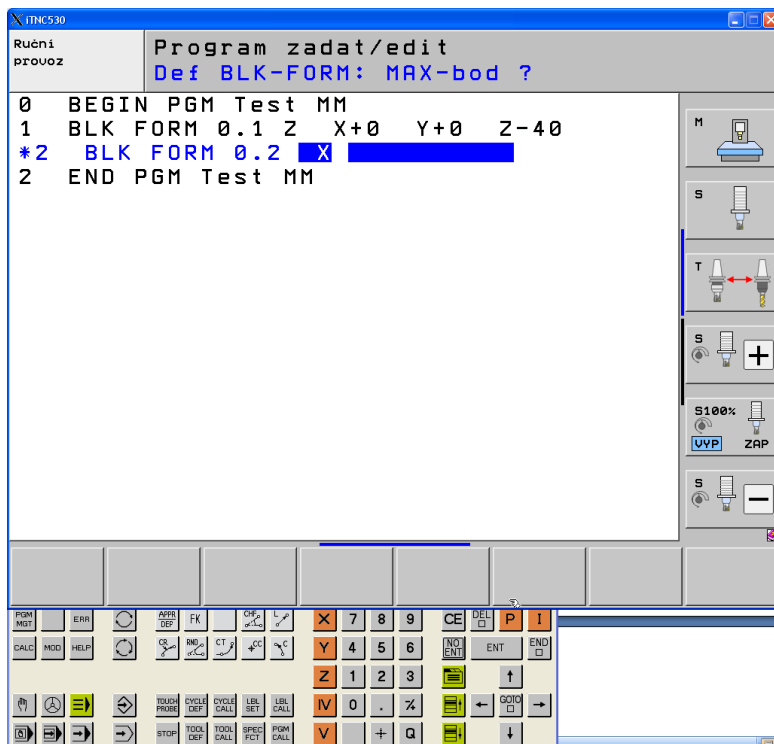
Napisete 0 (nulu) a ENT.

Stvrta otazka je, Definicia minimalneho bodu v osi Z?



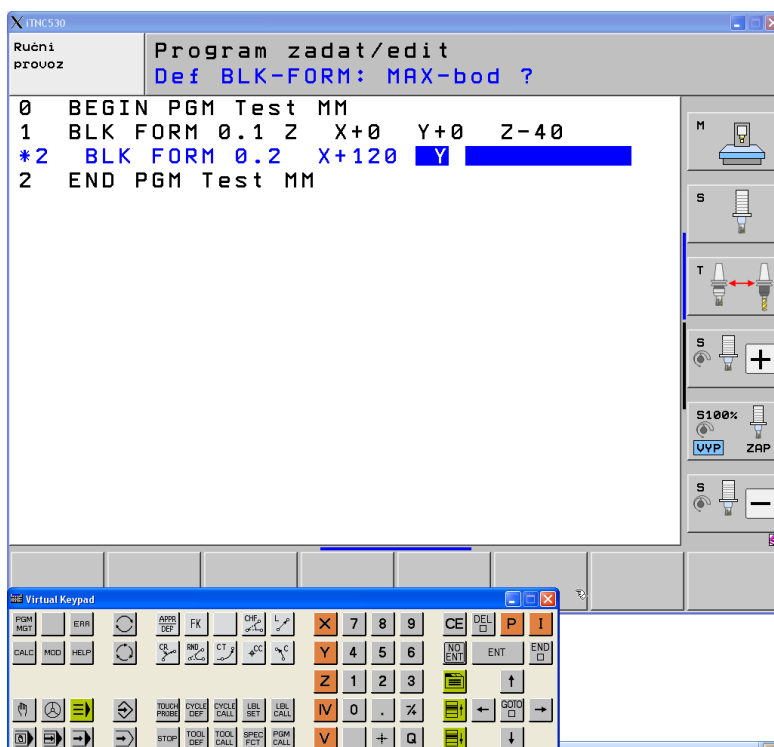
Napisete -40 (minus 40) a ENT.

Piata otazka je, Definicia maximalneho bodu v osi X?



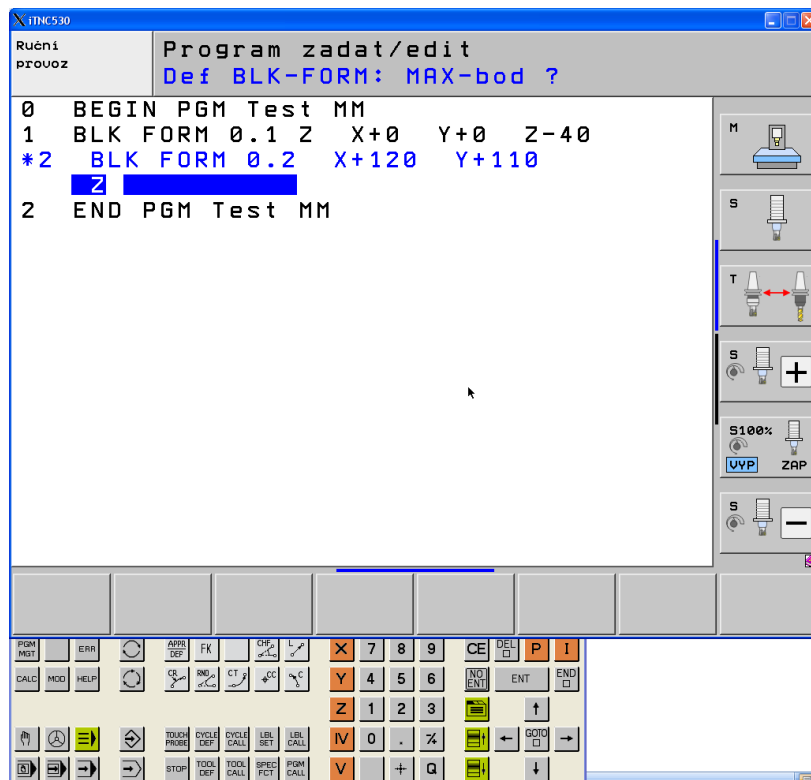
Napisete 120 a ENT .

Siesta otazka je , [Definicia maximalneho bodu v osi Y ?](#)



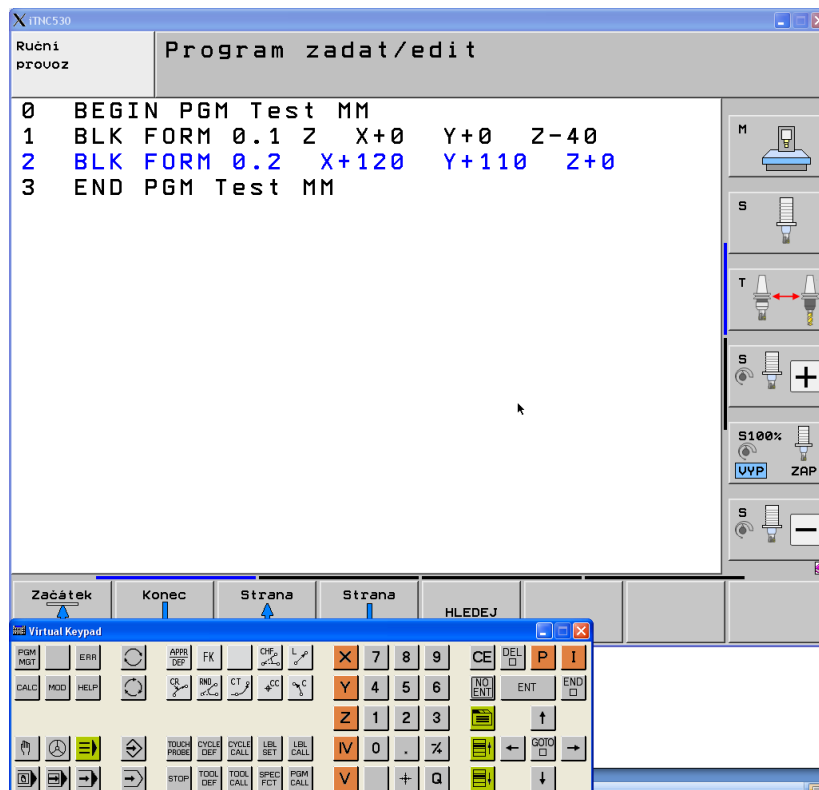
Napisete 110 a ENT .

Siedma otazka je , [Definicia maximalneho bodu v osi Z ?](#)



Napisete 0 (nulu) a ENT .

A to je vsetko pre definiciu polotovaru . Ziadna dalsia otazka „nezaznela“ .

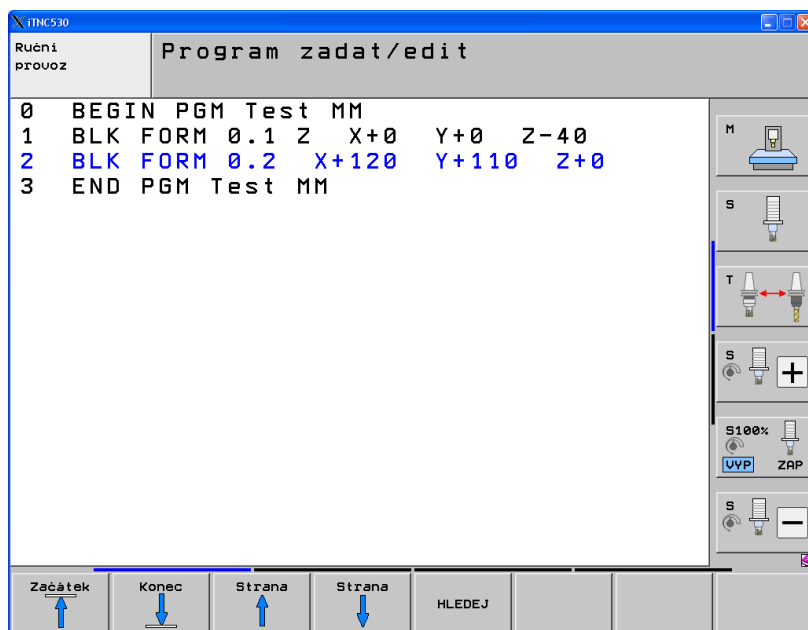


6. Teraz si „rozdelime“ obrazovku na dve casti .

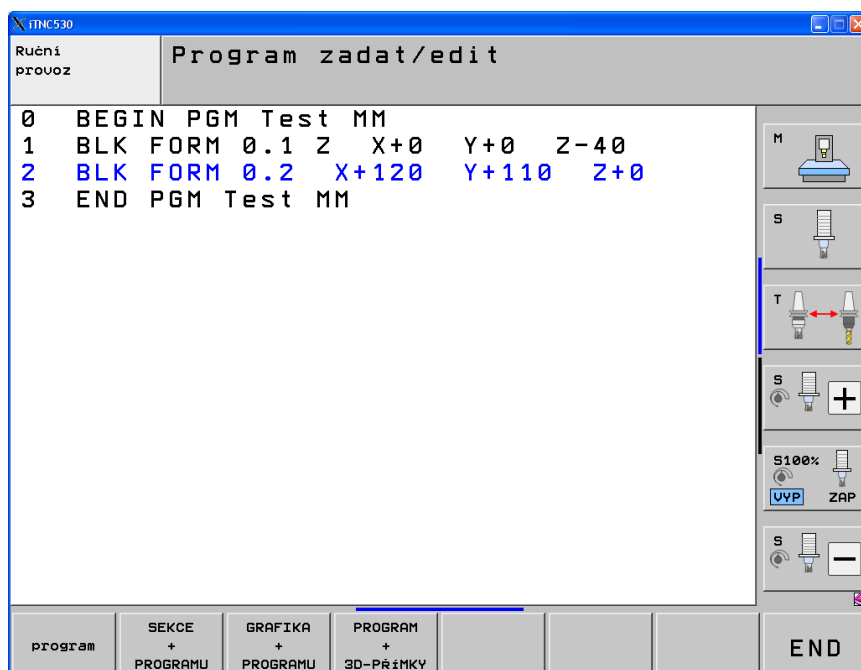


Stlacte tlačitko . Služi na prepínanie režimov lišty softklavesových tlačidiel .

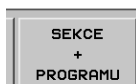
Softklavesy su tlačitka po okrajoch obrazovky simulátora .



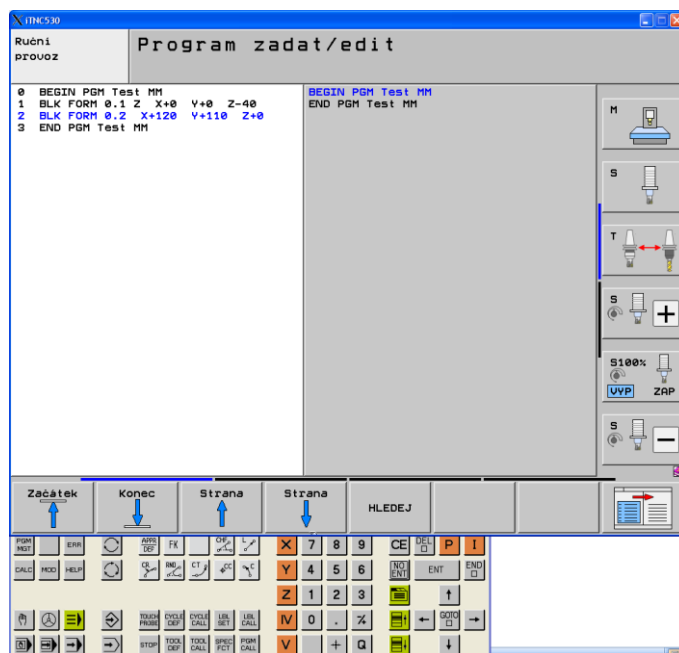
Zmenila sa vam spodna lista ,



kde vyberiete SEKCE + PROGRAMU



. Obrazovka sa vam rozdelila .

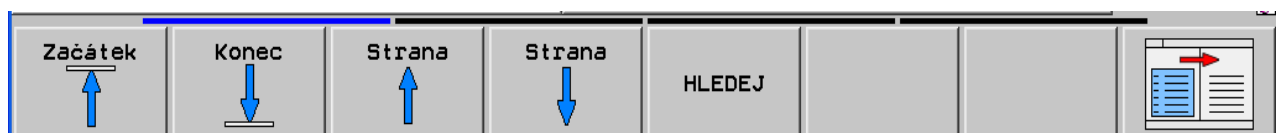


7. A mozete pokracovat v tvorbe PGM.

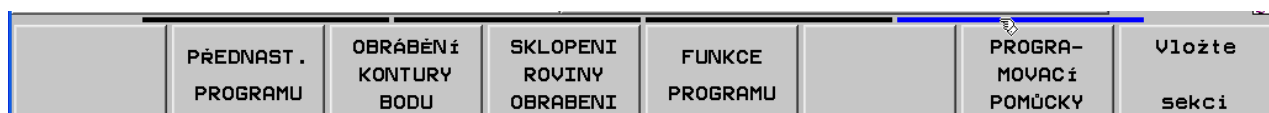
Poznamka: pri pisani textov , znakov , popripade cisel pouzivajte klavesnicu PC , ale nie numericku klavesnicu .

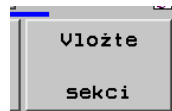
Najskor si pomenujte nastroj .

Nad softklavesami sa nachadzaju , jedno modre (aktivne) a niekoľko ciernych (neaktivnych) „ pásikov “ . Pocet zavisi na aktualnom rezime .



Myšou sa priblizte k poslednemu , pokiaľ sa vam nevysvieti symbol ruky a kliknite na to .

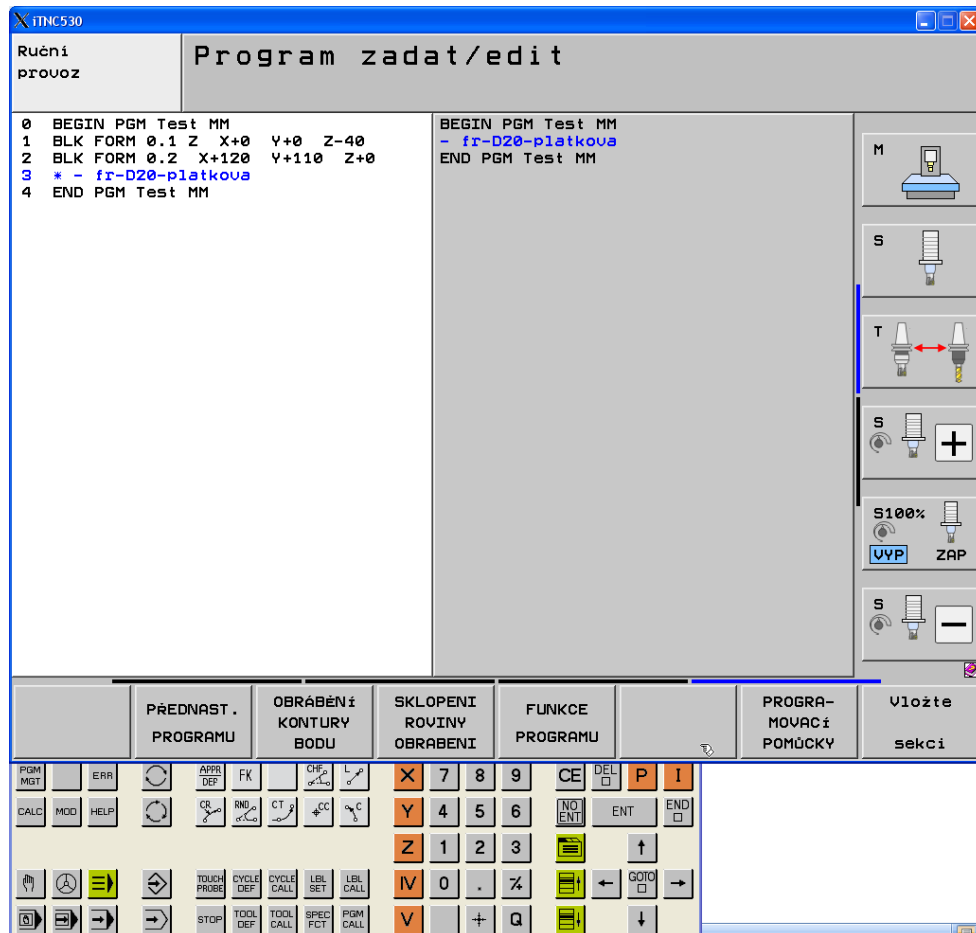




Potom kliknite na posledne , „ Vložte sekci „ .

A napiste nazov nástroja napr. fr-D20-platkova a stlacte END .

Vsimnite si , ze to iste sa vam objavilo aj v pravo .



Teraz vyvolate nástroj . Stlacte TOOL CALL .

Znovu tu mate dialog .

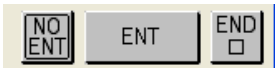
Prve je **cislo nástroja** , napiste 10 a ENT .

Druhe je **os nástroja** , iba potvrdte ENT .

Tretie je **otacky vretena** , napiste 4000 a ENT .

Stvrte je **posuv frezovania** , napiste 500 a ENT .

Piate je pridavok na dlzku nastroja (DL) , ktory momentalne nepotrebuje ,

tak slacte NO ENT  .

Sieste je pridavok na polomer nastroja (DR) , napiste 0,1 a ENT .

Siedme je pridavok na polomer nastroja 2 (DR 2) , stlacte NO ENT .

To je vsetko pre vyvolanie nastroja . Tuto vetu uz stroj vykona .

Vymeni sa nastroj vo vretene so zadanymi parametrami , ale este sa netoci .

Napiste M13 .

Znamena to spustenie pravotocivych otacok vretena so zapnutim chladenia .

A teraz uz pisete samotny program . V podstate na vsetko su tlacitka a dialog .

Pozrite si program Test.h na stranke <http://heidenhain.webnode.cz/> sekcia Download a skuste ho napisat do simulatora .

To je na zaciatok vsetko .

Dufam , ze vam to pri prvom programe aspon trochu pomohlo . Keby ste mali nejake otazky , prosim kontaktujte ma .