QuickNC



bij het selecteren van een bewerking moet altijd vooraf een paneel en een zijde geselecteerd worden.

Van hieruit wordt de rest bepaald.

Dit wordt bij de eerste bewerking aan de hand van screenshots duidelijk gemaakt, dit is echter van toepassing op alle soorten bewerkingen:

Boren

1. boren





wand + wandzijde selecteren

Enkel
Kies wand om beslag op toe te voegen (\ldots)
Enkel
Kies wandzijde om beslag op toe te voegen

Het werktuig dat de bewerking moet uitvoeren kan men bepalen aan de hand van 2 factoren:

-Werktuigdiameter:



-Werktuig zoals in de bib bepaalt:



Ook voor de (boor)diepte heeft men 2 keuzes:

-Vanaf de bovenzijde gemeten (zijde geselecteerd om het beslag op toe te voegen)

	₽
 T = Ø = 8 	₹ (mm)
Z = 6	(mm)
	 T = Ø = 8 Z = 6

-Vanaf de onderzijde (diepte door de plaat) hierbij berekend Korpus zelf hoe geboord moet worden aan de hand van de dikte van het materiaal waar de bewerking op moet komen-> Zt = diepte + dikteplaat

VW:		Ŧ
Ø?	Г = N =8	3 (mm)
		<u> </u>
	Z = 6	(mm)
Zt z z	t = 24	(mm)
Diepte tov. de or	nderzijde	

Wat ook steeds terug komt zijn de aanhaakpunten van de bewerkingen op de plaat:



Cursor = bewerking hangt vast aan de cursor ElmEinde = Element-einde = hier selecteert de cursor enkel eindes van lijnen ElmMid = Element-midden = hier selecteert de cursor enkel de midden van lijnen LangsElm = Langszijde-element = hierbij kan een bepaalde afstand op de gekozen lijn ingegeven worden. VlakMid = hierbij wordt van het midden van de plaat uit gegaan

Bij deze bewerkingen kan men nog eens een verschuiving meegeven in de x en y as.

2. Rijboring starthoek



deze bewerking heeft al meerdere instelmogelijkheden waaronder de hoek (in stappen van 90°) van de rijboring. Hier heeft de rijboring een vaste start-afstand en een lengte afhankelijk van de tussenafstand (hier 32) en het aantal boringen (hier 2)



Na aanpassing van enkele instellingen kan men onderstaand beeld bekomen



3. Rijboring parallel



dit is een functie die de rijboring parallel met een zijde start, graden zijn niet instelbaar maar de afstanden van de boringen zijn flexibeler en instelbaar door op de onderstaande knop te drukken



hier ziet u slechts 1 van de 3 instellingen die geheel naar eigen wens zijn in te vullen.

4. Rijboring start + einde



de meeste vrijheid geeft deze functie, hier staat wel tegenover dat u minder automatische bepalingen heeft maar bijna alles is mogelijk zoals zichtbaar in onderstaande tekeningen



Kamerfrezen

1. Kameren



men kan selecteren of men een rechthoekig gat of een cirkel wil kameren

Cursor ElmEinde ElmMid LangsElm VlakMid
Enkele Qnc operatie definiëren Dx = 0
$VW:$ \emptyset ? \emptyset \emptyset \emptyset \emptyset \emptyset \emptyset
Freesgat
B = 110 $L = 280$ $R = 40$ $A = 0$ $T = 0$ $T = 0$ $T = 0$ $T = 0$
Uitruimen Eerst uitruimen
Cursor ElmEinde ElmMid LangsElm VlakMid
Enkele Qnc operatie definiëren $Dx = 0$ Dy = 0 Dy = 0 T
vw:
$ \overrightarrow{\mathcal{O}} = 18 $
Freesgat
Z = 19 (mm)
Uitruimen Eerst uitruimen

Bepaling van het freesgat aan de hand van de in te vullen velden

- -B = breedte van de uitsnijding
- -L = lengte van de uitsnijding
- -R = radius van de hoeken (let op dat dit niet kleiner is dan de helft van de freesdiameter)
- -A = hoek van de uitsnijding op het paneel
- 2. *Kameren start* + *hoek*



het zij-menu kan vanaf deze functie te vol lijken door de extra functie "uitruimen", door op de functie toetsen te drukken kan men de submenu's sluiten en extra plaats creëren.

vw:		₹
Ø?	$\bigcirc T = $ $\bigcirc \varnothing = \boxed{18}$	₹ (mm)
Freesgat:	(L = 280 B = 500 R = 40)) (Zt = 19)
	Uitruimen: Niets	
* A * C * C	C = 32	a (mm)
* Dmin	n = 2	•

uitgeklapt kan dit er zo uitzien:



op het uitruimen en het freesgat instellen na, werkt dit zoals bij de boringen, evenals de volgende functies







Ecp is een afkorting die staat voor EasyCamPatroon (een freespatroon dat afstamt van een tekening in een Cad-programma waarop freeslijnen zijn geplaatst)

de toepassing van deze ECP's werkt zoals boringen.

Enkel toepasbaar in 2D !

Groeven zagen



submenu na selecteren wand

vw:		•
Ø?	 T = Ø = 125 	₹ (mm)
	Ø = 20 Ext1 =	₹ (mm)
Ø	Ext2 =	ə (mm)
A	A0 = 0° WZ = Tegenwijze	▼
\square		
Zt +	Z = 0.2 Zt = 18.2	(mm)
1 ~1⊘		

- Eerste icoon kan je weer selecteren of je met de diameter van de zaag werkt of met een bepaalde tool.

- Tweede icoon kan je de breedte van de groef instellen maar ook als je er op klikt uit de center van de groef rekenen of van linkse of rechtse zijde.



"Ext1" en "Ext2" zijn de lengtes van de groef vanuit de midden (aanhaakpunt) "A" staat voor de hoek van de groef in het materiaal (uitvoering hiervan op de machine is door de mogelijkheden van de machine beperkt)

- Derde icoon kan je de hoek van de bewerking verder instellen

A	A0 =	90°	•
()	WZ =	Tegenwijzerzin	•
(\uparrow)			

"A0" geeft 4 basis richtingen aan, "WZ" werkt in combinatie met de hoek die boven in het menu wordt ingevuld (in dit geval 15°)



door tussen "wijzerzin" en "tegenwijzerzin" te wisselen ziet men vanuit welke hoek er gerekend wordt

Tegenwijzerzin:



Wijzerzin:



Volgende functies zijn hetzelfde opgebouwd als voorgaande bewerkingen







Volgende instellingen zijn mogelijk:



- in/uitduiken lineair, onder een hoek of parallel

- zijde-bepaling op het paneel (vanaf Korpus v9)



- instelling werktuig, referentiezijde, diepte in materiaal en radiuscorrectie



- instellen van in en uitloop

links icoon \rightarrow inloop (type aanpasbaar door erop te klikken)

rechts icoon \rightarrow uitloop (aanpasbaar)

midden icoon \rightarrow HS = veilige hoogte boven werkstuk

- A = in/uit frees onder hoek
- L = veilige afstand zijde werkstuk





vw:	
Ø?	
H = 50 IL (mm)	
Aspect = 1	
A = 270	
Horizontaal aligneren = Midden 🔹	
Vertikaal aligneren = Midden 👻	, All
tertype Tr Comic Sans MS abcdeABC - B I	
trsrghxhxtx	11 ^{51 3}
Z = 2	
∠ ↓ ♥	
	Z Y
	K.×

allereerst werktuig instellen

tekst toevoegen:



H = hoogte tekst Aspect = "uitrekken" van de tekst A = hoek van de tekst

alligneren bepaald het aanhaakpunt van de tekst en is in 2 richtingen instelbaar.

Diepte in het werkstuk is ook weer op 2 manieren te bepalen zoals bij vorige bewerkingen



Tenslotte kan je elke QuickNC bewerking aanpassen of verwijderen

