

Exakter Stopp oder konstante Geschwindigkeit

Welche Bewegungsart ist die richtige?

Exakter Stopp oder konstante Geschwindigkeit

Welche Bewegungsart für welche Anwendung?

Exakter Stopp wird immer dann genommen wenn es um Präzise Bauteile geht. Hier wird jeder Endpunkt einer Strecke genau angefahren und gestoppt, während mit der konstanten Geschwindigkeit eigentlich Bauteile gefertigt werden die mehr optischer Natur sind.

1. Eingabedaten, Segmente aus einer G-Code-Datei:

G64

Im Beispiel sehen wir 6 Segmente linearen Bewegung (G1)

In der Optimierungsphase wurden die 6 Eingangssegmente durch zwei Bögen ersetzt.

Die „Verrundung“ der Bewegung wurde unter Berücksichtigung der maximal zulässigen Abweichung von den Eingabedaten verbessert.

G64_2

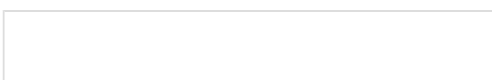
In den Allgemeinen Einstellungen können Sie die Parameter für den G64 einstellen. Im Fenster selber rechts können Sie sich in einer Simulation die Parameter anzeigen lassen.

G64-3

Einstellungen

Wir nutzen diese Funktion auch gerne für unser Teachprogramm, so können je nach Anzahl der markierten Punkte die Strecken verrundet werden.

Passende Produkte



Artikelnummer: SW10669.4

Schauen Sie sich das Video an:

[Video auf YouTube ansehen](#)

Revision #1

Created 2026-09-03 10:47:08 UTC by Admin

Updated 2026-09-04 18:49:09 UTC by Admin