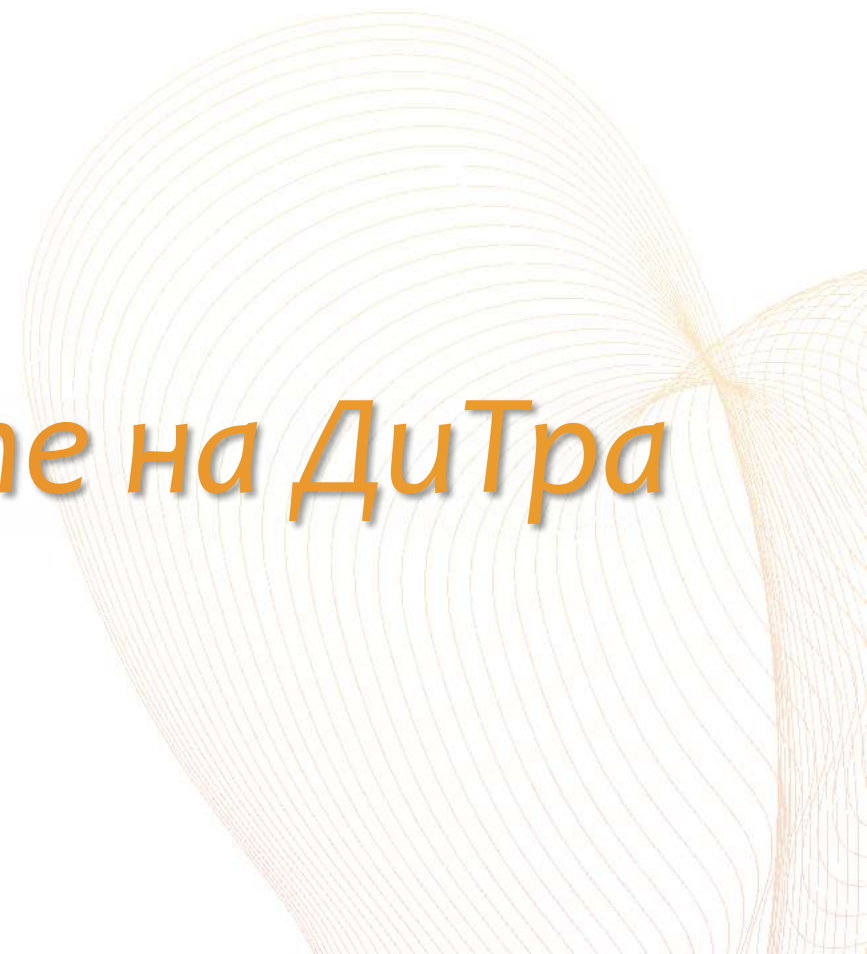




# *XXI среща на приятелите на ДиТра*



## Eureka Robot

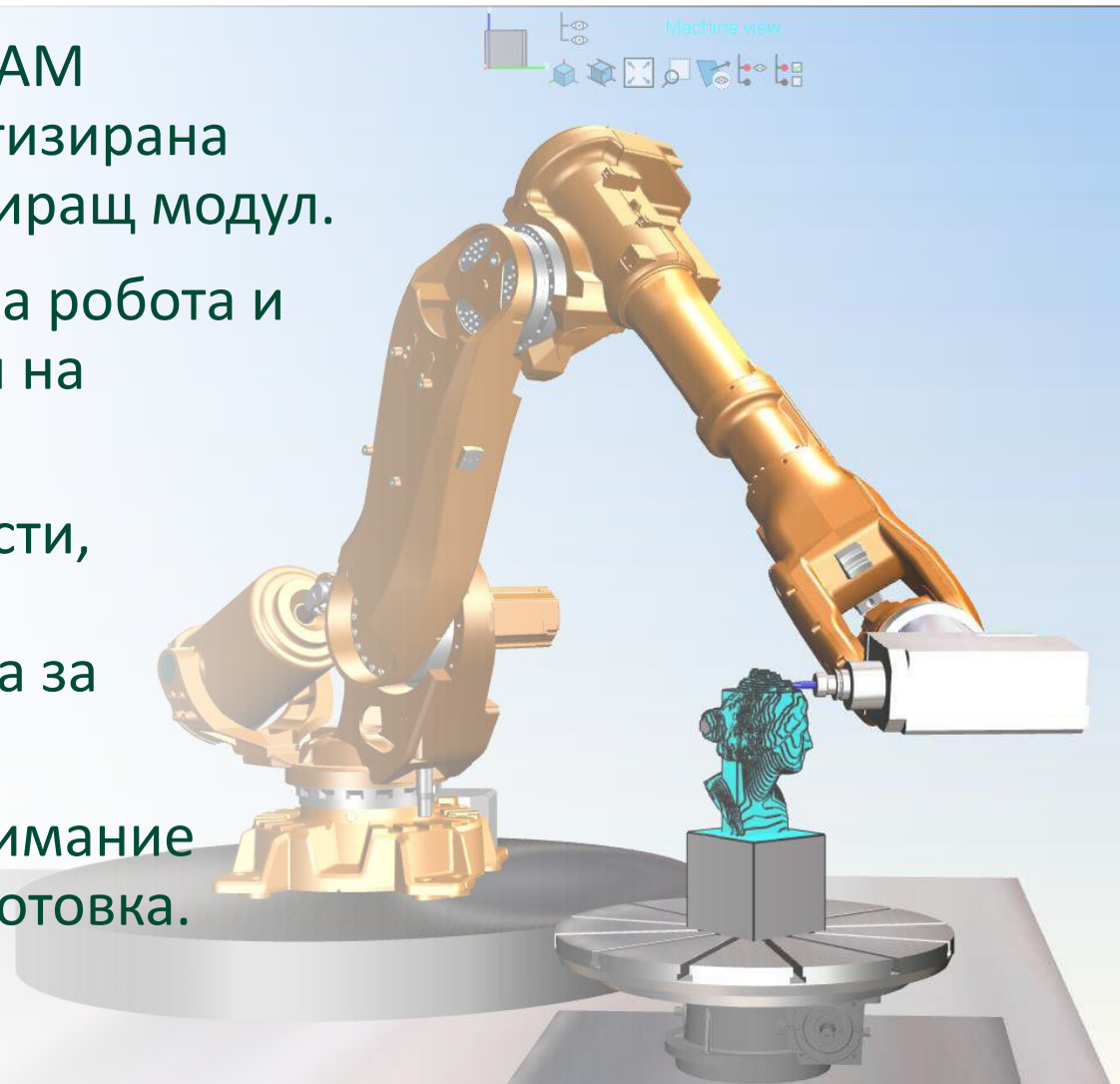
Интеграция с CAMWorks и реализация с работи на **FANUC**

Огнян Каравасилев, Иван Петков, Румен Димитров (Fanuc България)



# Защо Eureka Robot?

- **Eureka Robot** конвертира APT код, генериран от САМ системата, в програма за 6 или повече осна роботизирана клетка, като използва специализиран постпроцесиращ модул.
- **Eureka Robot** калкулира оптималните движения на робота и допълнителните оси и симулира всички елементи на обработката.
- **Eureka Robot** открива проблеми, като сингулярности, колизии, достигане на лимити по осите и др. и предлага мощни и лесни за използване средства за отстраняването им.
- **Eureka Robot** открива колизии, като взема под внимание всички елементи на клетката и обработваната заготовка.





# Какво може Eureka Robot?

- Реалистична 3D симулация на цялата роботизирана клетка
- Симулация на отнемания материал в реално време
- Оптимизация на движенията на робота и допълнителните оси
- Откриване и отстраняване на колизии, сингулярности и достигане на лимити по осите
- Поддръжка на големи инструментални пътища, съдържащи **милиони точки**
- Интерактивно редактиране на траекториите
- Поддръжка на всички видове кинематика на робота и допълнителните устройства





# Интегрирано решение за управление на работи



## Моделиране или импорт на 3D геометрия

- Подготовка на 3D модела за обработка
- Закрепващи приспособления
- Заготовка



## Създаване на цялостния технологичен процес

- Технологични операции
- Избор на стратегии
- Избор на инструменти
- Избор на режими на рязане



## Създаване на програмата за работа

- Генериране на оптималните движения
- Реалистична симулация
- Отстраняване на проблемите
- Постпроцесиране



# Как работи това решение?

**Иван Петков**

Експерт Техническа поддръжка,  
ДиТра





# И още за **FANUC** и роботите

**Румен Димитров**

Инженер продажби,

Fanuc България



**FANUC**

XXI среща на приятелите на ДиТра



 CAMWorks  Eureka **FANUC**

**Благодарим за вниманието!**

