

ԹՁՈՒԿ 2

ՇԱՂԱՓԱՅԻՆ և ԼԱՉԵՐԱՅԻՆ

ԹՎԱՅԻՆ ԿԱՌԱՎԱՐՄԱՆ ՀԱՍՏՈՑԻ ԿԱՐԳԱԲԵՐՄԱՆ ՁԵՌՆԱՐԿ BCNC ԾՐԱԳՐՈՎ

Համակարգիչը գործարկելուն պես բացում ենք bCNC ծրագիրը: Ծրագիրը գործարկելուց հետո ընտրում ենք սարքի հասցեն (Port- հիմնականում լինում է գրված .../usb2.0, COM3 և այլն) , սարքի հետ փոխանակման արագությունը (Baud 115200) և ծրագրի տեսակը (Controller GRBL1), ապա սեղմում ենք թողարկման կոճակը (Open): Այնուհետև ստուգում ենք հաստոցի շարժման ուղղությունները (← ⇒ ↑ ↓ ձախ ստեղն, աջ ստեղն, Pg Up, Pg Dn), եթե շարժման ուղղությունների մեջ կա անհամապատասխանություն, ապա օգտվում ենք հետևյալ աղյուսակից`

արժեք	X կորդինատի ուղղությունը	Y կորդինատ ուղղությունը	Z կորդինատի ուղղությունը	արժեք	X կորդինատի ուղղությունը	Y կորդինատ ուղղությունը	Z կորդինատի ուղղությունը
0	Ճիշտ է	Ճիշտ է	Ճիշտ է	4	Ճիշտ է	Ճիշտ է	Սխալ է
1	Սխալ է	Ճիշտ է	Ճիշտ է	5	Սխալ է	Ճիշտ է	Սխալ է
2	Ճիշտ է	Սխալ է	Ճիշտ է	6	Ճիշտ է	Սխալ է	Սխալ է
3	Սխալ է	Սխալ է	Ճիշտ է	7	Սխալ է	Սխալ է	Սխալ է

Այս դեպքում հաստոցը արդեն կարգավորված է և պետք չէ կորից արժեք ներմուծել

Ներքևի ձախ հատվածի (Command) պատուհանում ներմուծում ենք աղյուսակի համապատասխան արժեքը հետևյալն ձևաչափով` \$3=**արժեք** :

*Իդեալ Y առանցքի համար, այսինքն երբ սեղմում ենք վերև/ ներքև ստեղնը` ճիշտ է համարվում, եթե վերև ստեղնի դեպքում հաստոցի սեղանը գալիս է առաջ, իսկ ներքևի ստեղնը սեղմելիս հաստոցի սեղանը հետ է գնում:

