



MANUAL DE USO

GENERANDO EL ARCHIVO

Todos los archivos deberán estar en Illustrator 8 (.AI)

Crear una carpeta con nombre y apellido dentro de :
Dropbox- 02_ROUTER CNC- 00_Alumnos

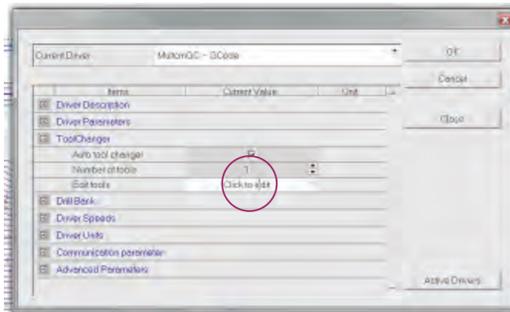
- 1 Crear un nuevo documento en EnRoute y definir el tamaño de la madera. En milímetros. (Ej. 2440x1220)



- 2 Importar archivo a EnRoute. (File-Import)

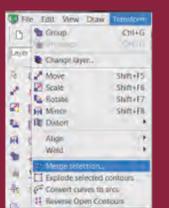


La Router es de una sola fresa, por lo que se debe de editar la fresa a utilizar en Set Up-Machine Type-ToolChanger- Y añadir la fresa.



Si las líneas de la figura son rosas:
Transform-Merge Selection

Si esta agrupado:
Transform-Ungroup



- 3 Si el archivo incluye un **DESVASTE** esto debe realizarse primero. Las instrucciones para desvaste y corte son las mismas, lo único que cambia es el comando y la profundidad de corte.

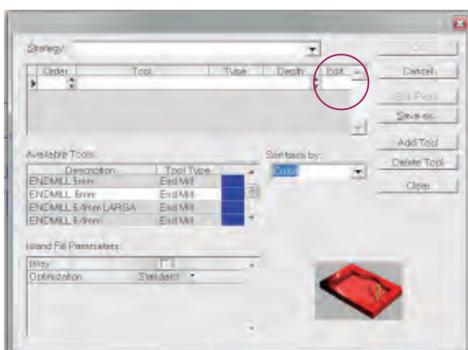
- + Seleccionar todo lo que es desvaste e ir al comando Island Fill:



- + Seleccionar todo lo que es corte e ir al comando Routing Offset



Se abrirá un recuadro en donde se debe seleccionar la fresa que se utilizará. Después de esto, se deberá dar click en el recuadro bajo Edit.
Se abrirá una nueva ventana.



Lo primero por definirse es Depth, donde en Final Depth deberá indicarse la profundidad a la que va el corte o desvaste. Si es corte debe agregarse un centímetro más.



Lo primero por definirse es Depth, donde en Final Depth deberá indicarse la profundidad a la que va el corte o desvaste. Si es corte debe agregarse un centímetro más.



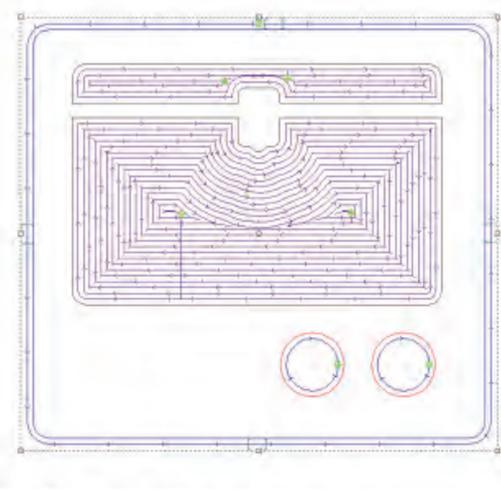
Por último en Feeds and Speeds, Feed Rate debe estar en 200, Plunge Rate en 100 y Spindle en una velocidad entre 14,500 y 15,000.



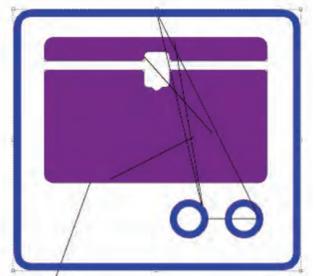
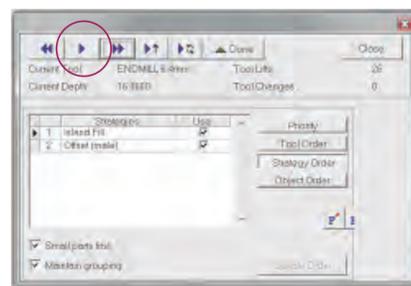
Si es corte:

Una vez definidos los parámetros dar click en OK para regresar al recuadro inicial. Ahí se deberá de buscar en la parte inferior la opción "With Bridges" Donde se deberá indicar que son de 4 mm en ancho y alto. Se deberá habilitar la opción: Manual.

Después, volverá a la pantalla con la pieza, donde se deberá poner los puentes en donde se crea necesario para que la pieza no se suelte. siempre procurando que sea en líneas rectas. Generalmente 4 puentes por objeto.



- 4 Una vez definido esto, ir al símbolo:  Dar play y adelante para ver la simulación. Cuando se finalice, presionar Done.



- 5 Siempre debe iniciarse por el desvaste (si tiene) y si no se empieza por ahí entonces deberás de ir al icono  Priority order, y poner el icono Island Fill sobre el Routing offset.

- 6 Volver a correr la simulación y después generar el archivo en:

