

# VERICUT 7.0

**Einfach(er), besser & schneller**

**VERICUT 7.0 bietet enorme Performance-Steigerungen, die Ihnen große Zeitersparnisse bringen. Schwerpunkt-mäßig wurde besonders auf Code Optimierung und Kundenwünsche eingegangen.**

## Verbesserung der Benutzeroberfläche

Unser Ziel: Reduzierung der Anzahl von Pop-up-Dialogen bei der täglichen Arbeit mit VERICUT. Keine Verwirrungen mehr durch die "OK", "Anwenden" und "Abbruch" Buttons. Resultat: Noch nie war das erstellen eines neuen Projektes in VERICUT einfacher. Objekte aus den ehemaligen Pop-Up-Dialogen sind im neuen Projektbaum integriert, in dem jetzt alle neuen Projekte konfiguriert werden können. Auch der Komponentenbaum wurde in den Projektbaum integriert. Er kann aber optional auch versteckt werden – ganz auf Ihre Anforderungen angepasst. Das Projektmenü ist jetzt deutlich übersichtlicher, da viele Menüaktionen jetzt im Projektbaum integriert sind.

Diese Verbesserungen bedeuten für Sie: Mehr Übersicht, mehr Zeit und weniger Streß!

## Verbesserte Bewegungsabläufe durch neue Algorithmen

Die Bewegungsverarbeitung in VERICUT 7.0 ist komplett neu! In die Optimierung des internen VERICUT Codes wurden tausende Entwicklungstunden investiert. Das Ergebnis ist die bisher schnellste und genaueste Bewegungs-Simulation, sie zeigt wie VERICUT die Maschinenbewegungen auf Grund der NC-Daten berechnet und animiert. Alle Ansichten sind nun koordiniert und Werkzeugbilder konsistent. Kollisionstoleranzen und Bewegungsdarstellungen sind unabhängig. Sind Travel-Limits gesetzt, wird die Simulation mit "klemmenden" Achsen fortgesetzt. Verletzungen werden dabei in rot dargestellt. Ein 5-Achs NC-Satz ist jetzt eine Bewegung und Simulationszeiten werden durch effizientere Berechnungen verkürzt. Es ist jetzt möglich VERICUT mitten in einem NC-Satz anzuhalten. Pause stoppt VERICUT sofort. Die "Busy" Lampe leuchtet gelb, wenn mitten in einem NC-Satz gestoppt wird und grün,

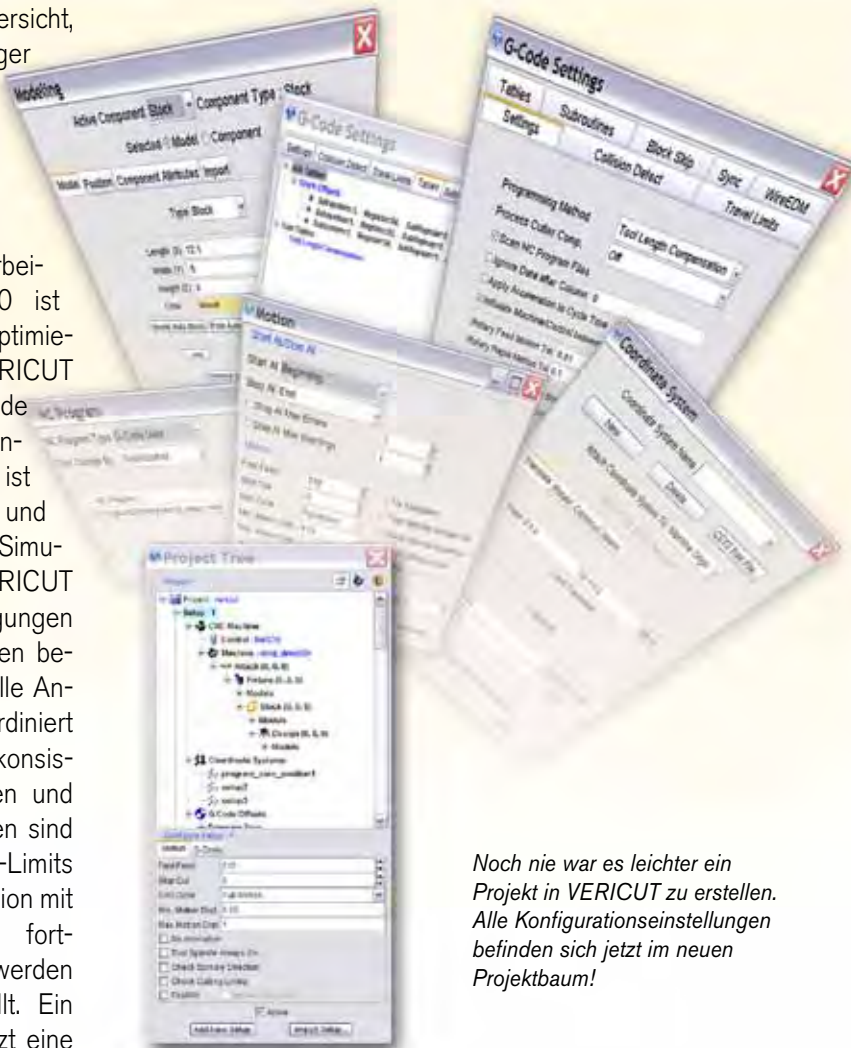
wenn die Bearbeitung am Ende eines Satzes gestoppt wurde. Durch drücken des Einzelsatz-Icons wird die Bearbeitung bis zum Ende des aktuellen NC-Satzes fortgesetzt, wenn innerhalb eines Satzes angehalten wurde und bis zum Ende eines Zyklus fortgesetzt, wenn innerhalb eines Zyklus gestoppt wurde. Durch klicken der rechten Maustaste auf

das Einzelsatz-Icon erscheinen zusätzliche Auswahlmöglichkeiten. Diese erlauben einen Sprung in, über oder an das

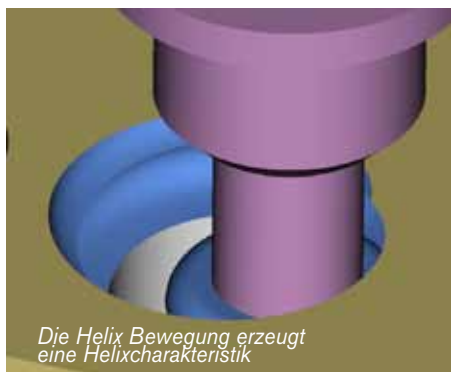
Fortsetzung >>

## CGTech Deutschland GmbH

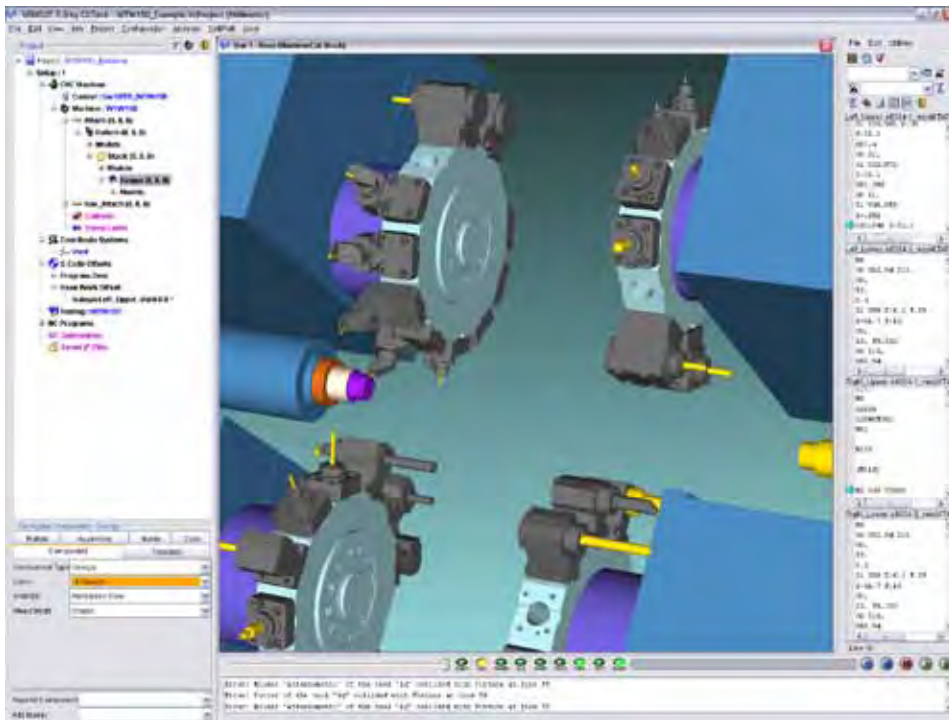
Neusser Landstr. 384  
50769 Köln  
Tel: (+49) 221 979960  
Fax: (+49) 221 9799628  
E-mail: info.de@cgtech.com



*Noch nie war es leichter ein Projekt in VERICUT zu erstellen. Alle Konfigurationseinstellungen befinden sich jetzt im neuen Projektbaum!*



Die Helix Bewegung erzeugt eine Helixcharakteristik



Dialog-Fenster wurden zusammengefügt und machen VERICUT jetzt noch übersichtlicher und einfacher zu bedienen!

Ende eines Unterprogramms. Sie haben jetzt noch mehr Kontrolle über die Bohrzyklen. Optionen für "Komplett" & "Einfach" fügen die gleiche Zykluszeit hinzu ändern aber nur die Darstellung der Bewegungen. "Keine Bewegung" bedeutet Materialabtrag ohne Animation aber mit Zeitberechnung. "Ignorieren" überspringt den Zyklus ohne Zeitberechnung. Bohr-, und Tascenzyklen können jederzeit gestoppt und wieder bis zum Ende fortgeführt werden. Drehzyklen hingegen fordern den Anwender auf den Zyklus zu beenden, oder zum Ende zu springen.



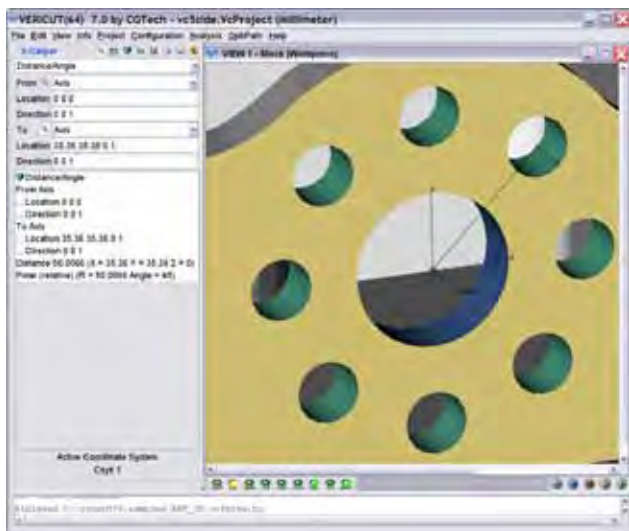
### Kollisionserkennung

Alle Kollisionseinstellungen werden in einer Kollisionstabelle im Projektbaum konfiguriert. Konfigurationen aus den Versionen 5.x und 6.x sind aufwärtskompatibel und können in 7.0 eingelesen werden.

Durch diesen einen zentralen Ort für Kollisionsprüfungen werden Mehrfachprüfungen ausgeschlossen. Alle bisherigen Funktionen bleiben erhalten. Außerdem können jetzt Sicherheitsabstandszonen zum Rohteil definiert werden. In der Log-Datei werden Verletzungen des Sicherheitsabstandes sowie tatsächliche Kollisionen unterschiedlich dargestellt.

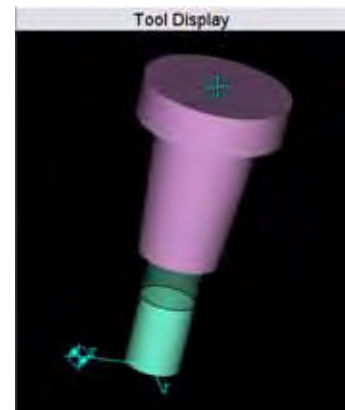
### CAM Integration

VERICUT kann NX-Part Dateien einlesen, wenn NX auf dem gleichen Rechner installiert wurde. NX Parts können direkt in VERICUT, oder über eine NX-VERICUT Schnittstelle eingelesen werden. Die CATIA V5-to-VERICUT Schnittstelle wurde mit vielen zusätzlichen Funktionen zur Werkzeugverwaltung verbessert. Werkzeuge aus einem Template können nun mit neuen Werkzeugen gemischt werden. Optional können alle Werkzeuge in einer Werkzeugbibliothek abgelegt und CATIA-referenzierte STL-Modelle verwendet werden. Weitere neue Möglichkeiten sind z.B. Angabe von Modelltoleranzen für Roh-, Fertigteil und Spannmittel. Außerdem merkt sich die Schnittstelle auf Wunsch auch die letzten vorgenommenen Einstellungen.



## Weitere Erweiterungen & Verbesserungen

- VERICUT ist jetzt offiziell Vista kompatibel
- Option zum automatischen Setzen des Arbeitsverzeichnisses auf das Projektverzeichnis
- Miniaturbilder werden optional erzeugt und angezeigt.
- Sichtbare Koordinatensysteme werden in Reports angezeigt.
- Beim Anlegen eines neuen Setups wird der Name des aktuellen Setups automatisch inkrementiert
- Option für 'minimale Ausspannlänge': Nicht verringern!
- Polar-Messung im X-Caliper
- X-Caliper Markierungen der Messung bleiben erhalten
- Maschinenabbild wird in Dateiauswahldialog gespeichert und dargestellt
- Eine frei konfigurierbare Toolbar bietet die Möglichkeit individuell Icons zu laden, entfernen und zu platzieren



In Version 7 wird der Werkzeugschaft dunkler dargestellt und der Verfahrpunkt kann überall relativ zur Achse des Fräswerkzeuges liegen.

CGTech ist immer über Anregungen, Ideen oder Verbesserungsvorschläge dankbar. Alleine in VERICUT 7.0 wurden mehr als 400 Kundenwünsche berücksichtigt. CGTech® mit Hauptsitz in Irvine, Kalifornien (USA) ist Marktführer in der Softwaretechnologie für CNC-Maschinensimulationen, -prüfung und -optimierung. Seit der Gründung im Jahre 1988, hat sich unser innovatives Softwareprodukt VERICUT zum Industriestandard in über 55 Ländern in zahlreichen Branchen wie Luft & Raumfahrt- und Automobilindustrie, Formenbau, Medizin...entwickelt

