



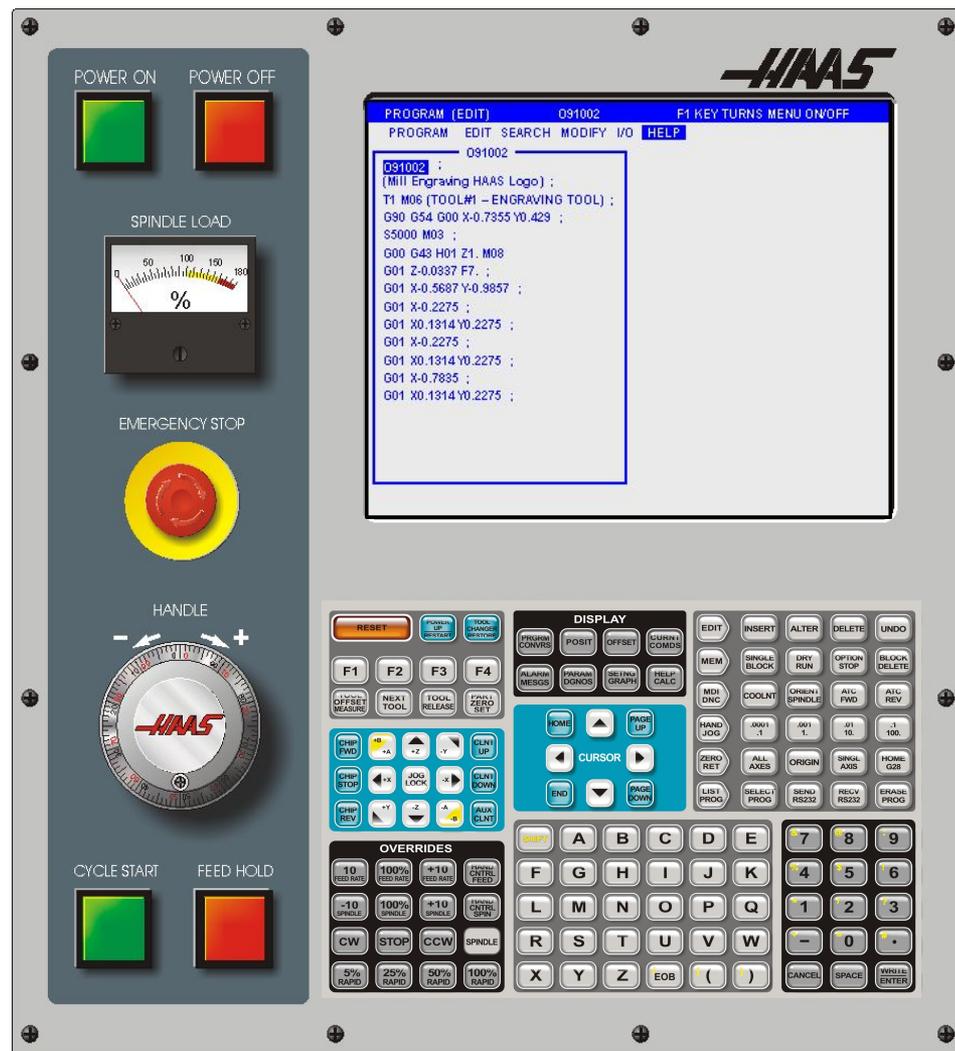
HAAS AUTOMATION TRAINING

PRESENTS



РЕЖИМ РЕДАКТИРОВАНИЯ

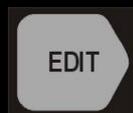
Панель HAAS





ПОЯСНЕНИЯ

НАЖМИТЕ



ТРИ РАЗА
ДЛЯ
ВЫВОДА
ЭТОЙ
СТАНИЦЫ

(Продолже
ние
на
следу
ющей
странице)

ДЕЙСТВИЯ

КЛАВИШИ

ИНСТРУКЦИИ

ИНФОРМАЦИЯ

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ИНФОРМАЦИЯ

*Для перемещения по
презентации*

*нажмите
на левую кнопку мыши
или нажмите **<ENTER>**.*

*Для выхода нажмите **<ESC>**.*



РЕЖИМ

Этот материал
позволит Вам
ознакомить

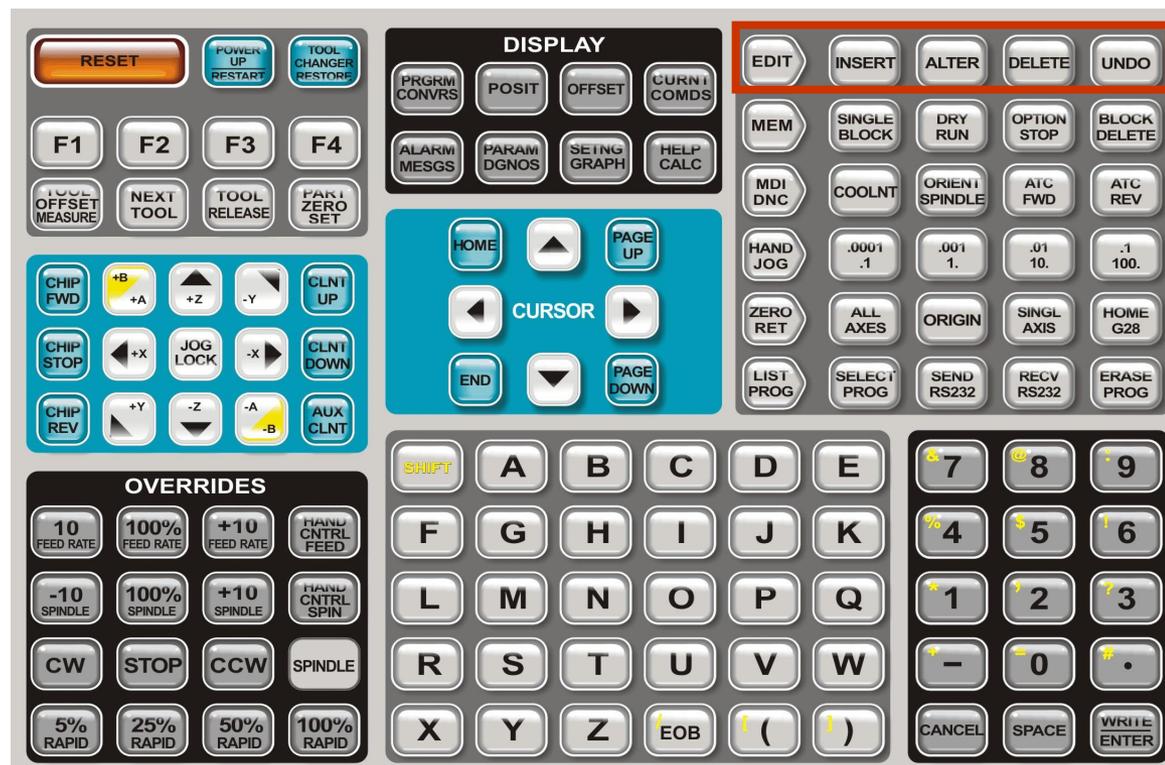
ся

с Режимом
Редактирования
системы
управления
Haas





Местоположение кнопок Редактирования





Кнопки

Редактирования



РЕДАКТОР :

ВСТАВИТЬ :

ПЕРЕМЕСТИТЬ :

УДАЛИТЬ :

ОТМЕНИТЬ :

Нажатие на кнопку РЕДАКТОР загрузит текущую программу для редактирования.

Вы также можете использовать СПИСОК ПРОГРАММ или MDI/DNC для выбора программы для редактирования.



Кнопка Редактор:

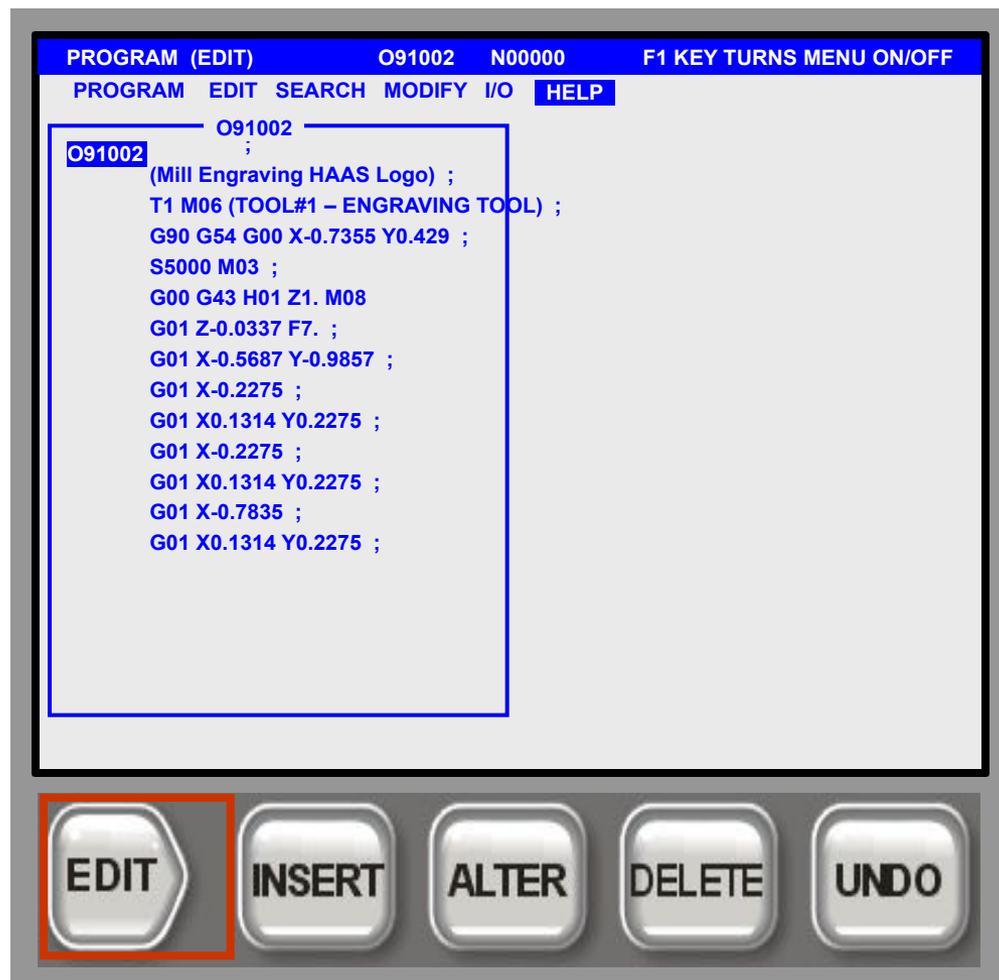
Кнопка Редактор:

Выберите программу, которую вы хотите редактировать

Нажмите **<EDIT>** для перехода в Расширенный Редактор.

Расширенный редактор выполняется как отдельный модуль.

Нажмите **<PRGRM CONVR>** для перехода в “Нормальный” Режим Редактирования (Большой Формат)





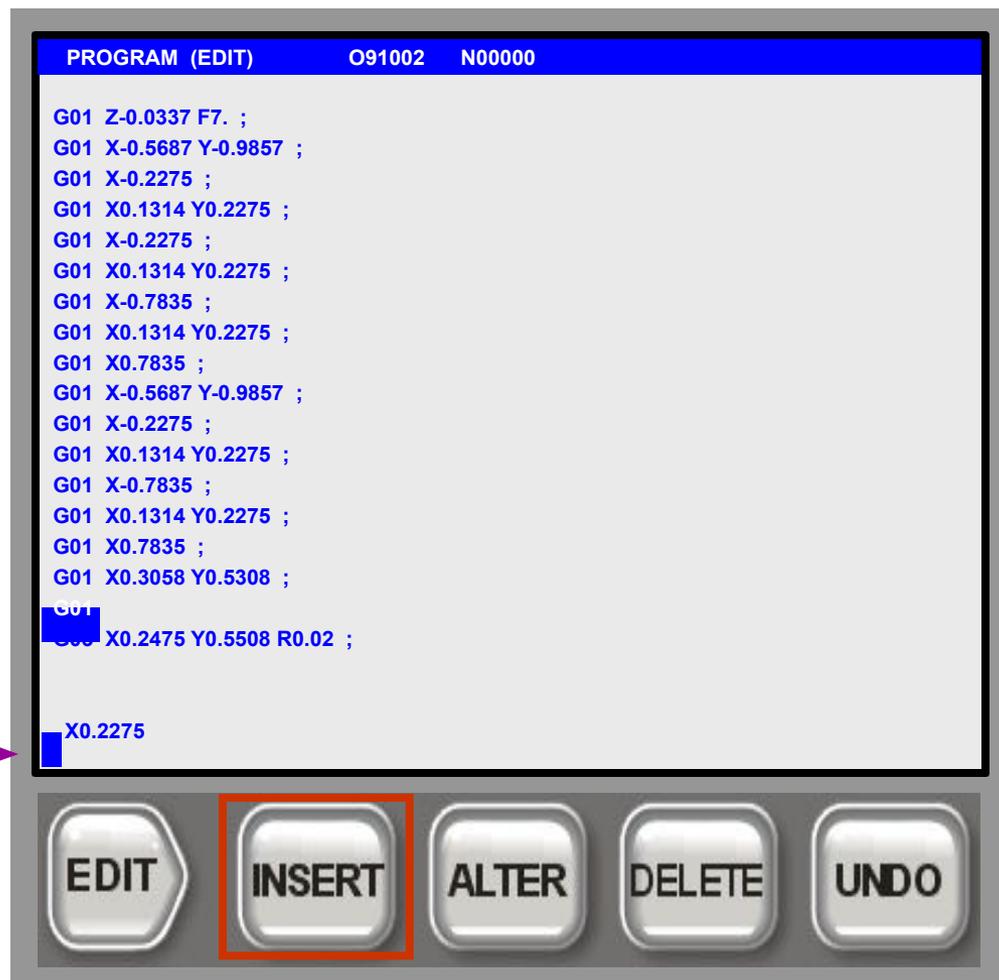
Кнопка Вставить :

Кнопка Вставить:

Используется для перемещения текста из строки ввода в текст программы после позиции курсора.

Также может перемещать блоки кода из одной части программы в другую.

В режиме **Редактирование Блока** (рассматривается позже) вы можете выбрать блок в одной программе и вставить его в другую программу.





Кнопка Вставить :

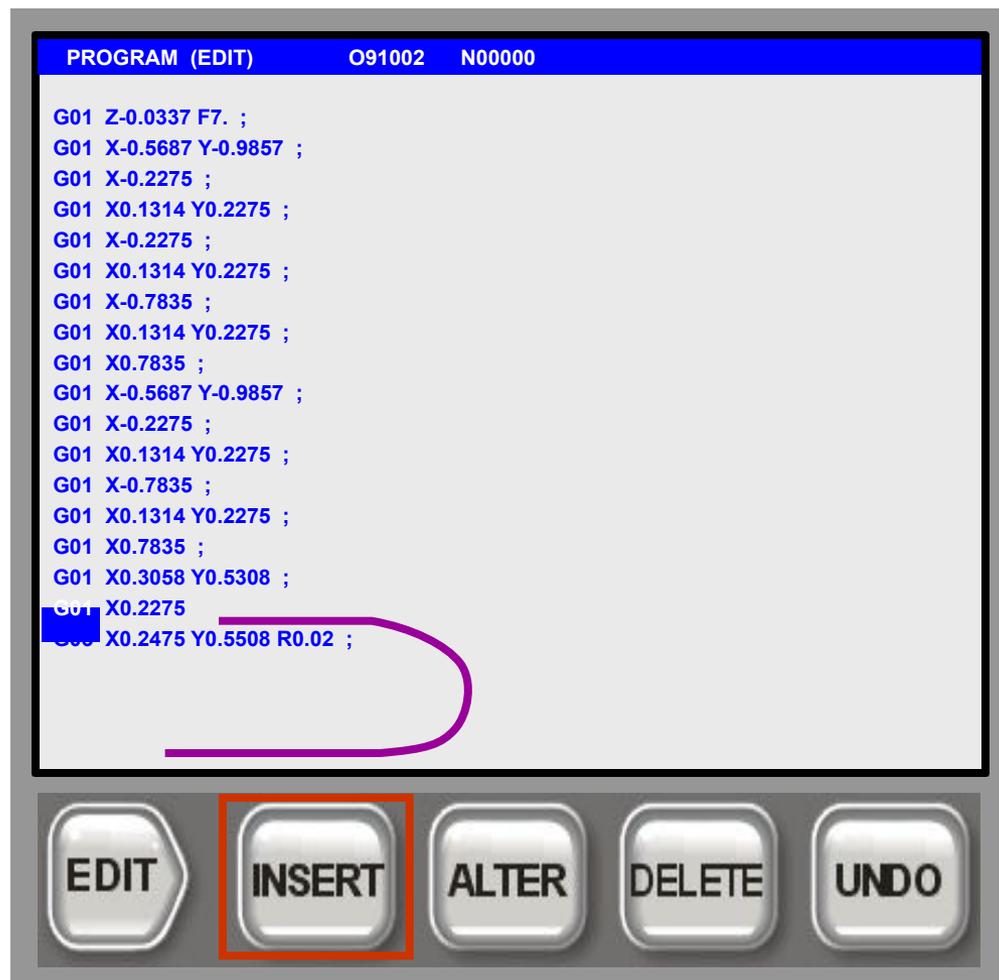
Кнопка Вставить:

Используется для перемещения текста из строки ввода в текст программы после позиции курсора.

Также может перемещать блоки кода из одной части программы в другую.

В режиме Редактирование Блока

(рассматривается позже) вы можете выбрать блок в одной программе и вставить его в другую программу.



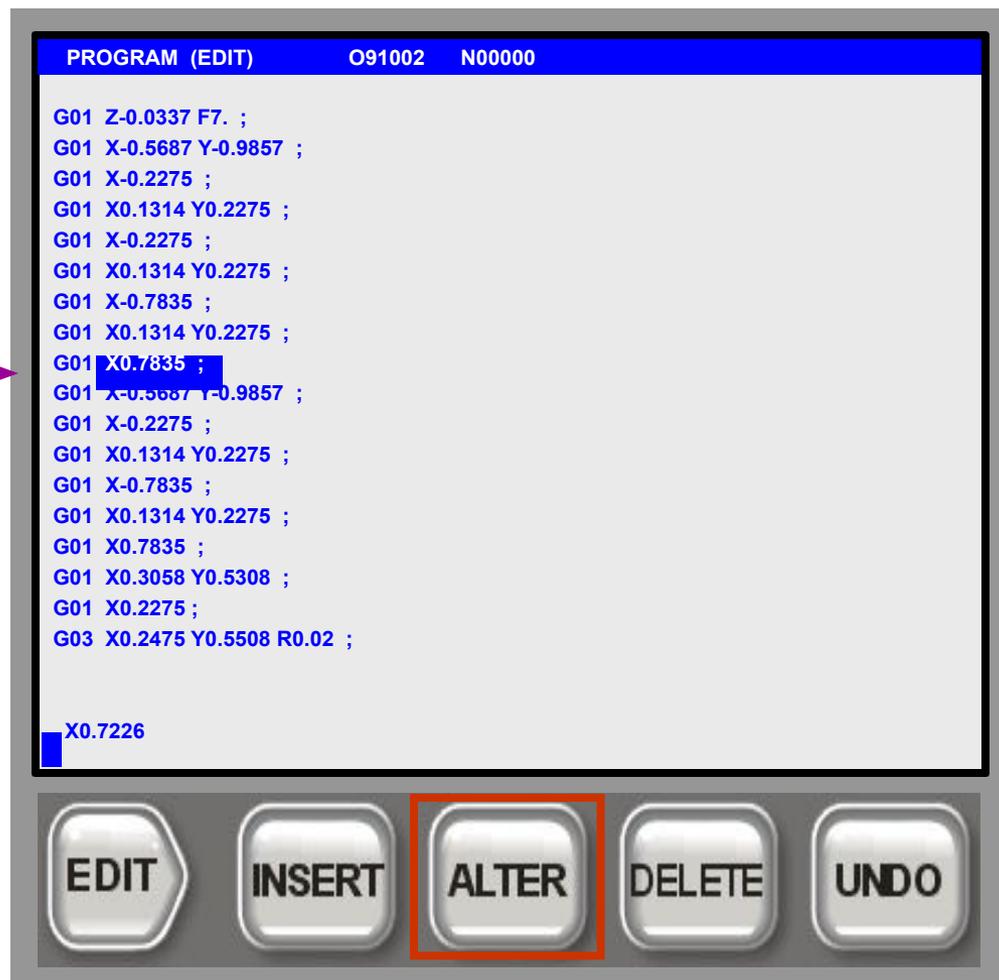


Кнопка Заменить :

Кнопка **Заменить** :

Используется для замены выделенного курсором текста на текст из строки ввода.

В режиме **Редактирование Блока** можно переместить блок программы из одного места в другое.



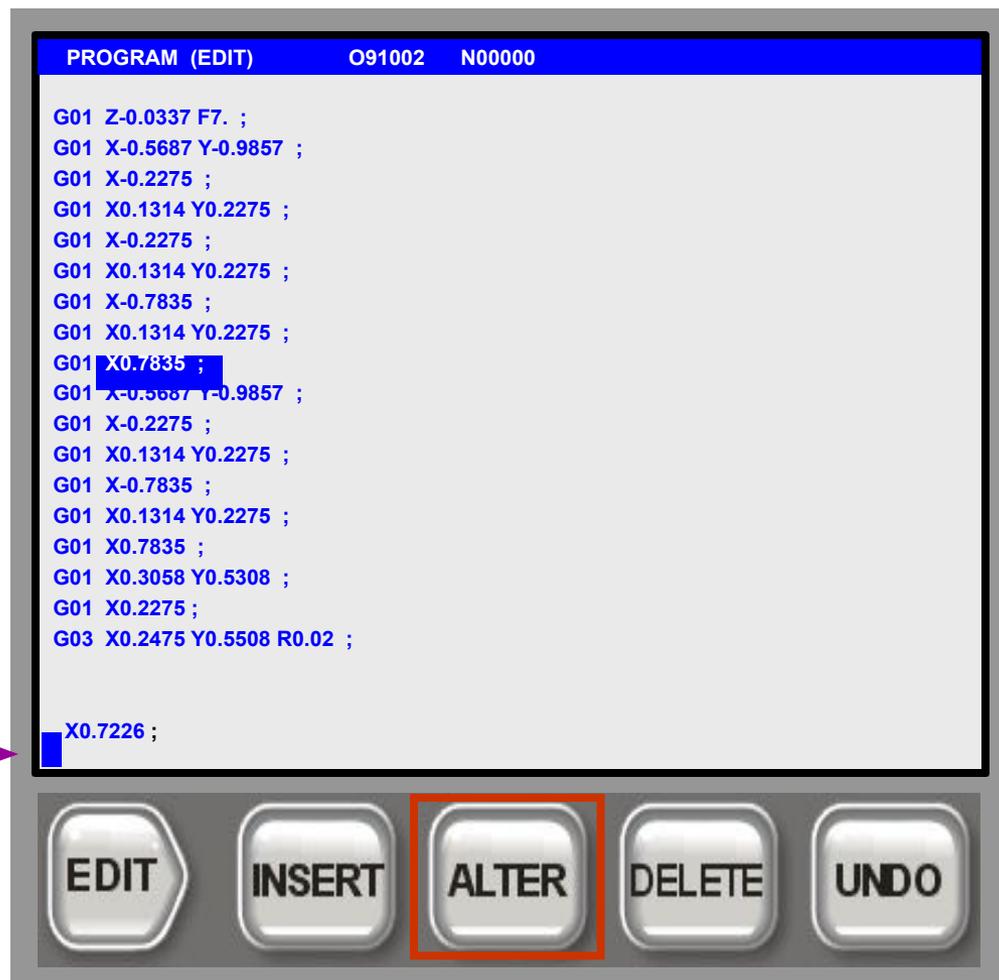


Кнопка Заменить :

Кнопка **Заменить** :

Используется для замены выделенного курсором текста на текст из строки ввода.

В режиме **Редактирование Блока** можно переместить блок программы из одного места в другое.



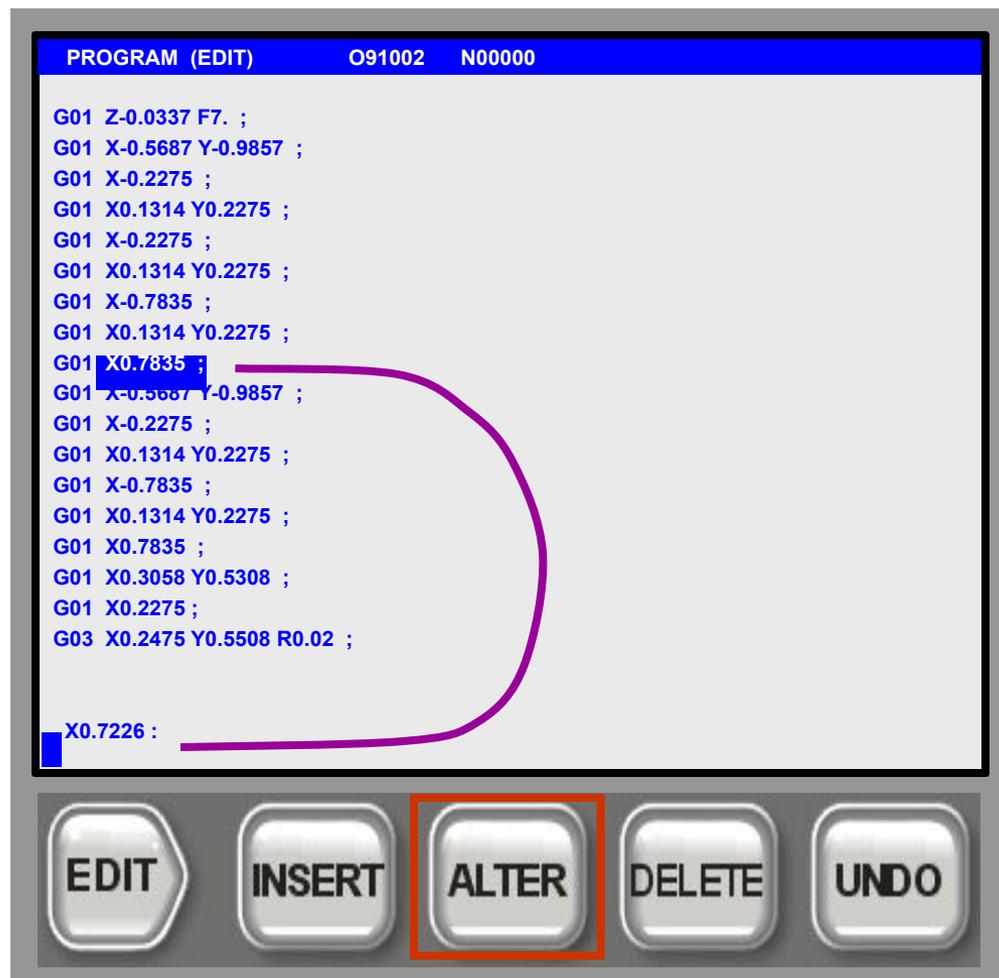


Кнопка Заменить :

Кнопка **Заменить** :

Используется для замены выделенного курсором текста на текст из строки ввода.

В режиме **Редактирование Блока** можно переместить блок программы из одного места в другое.



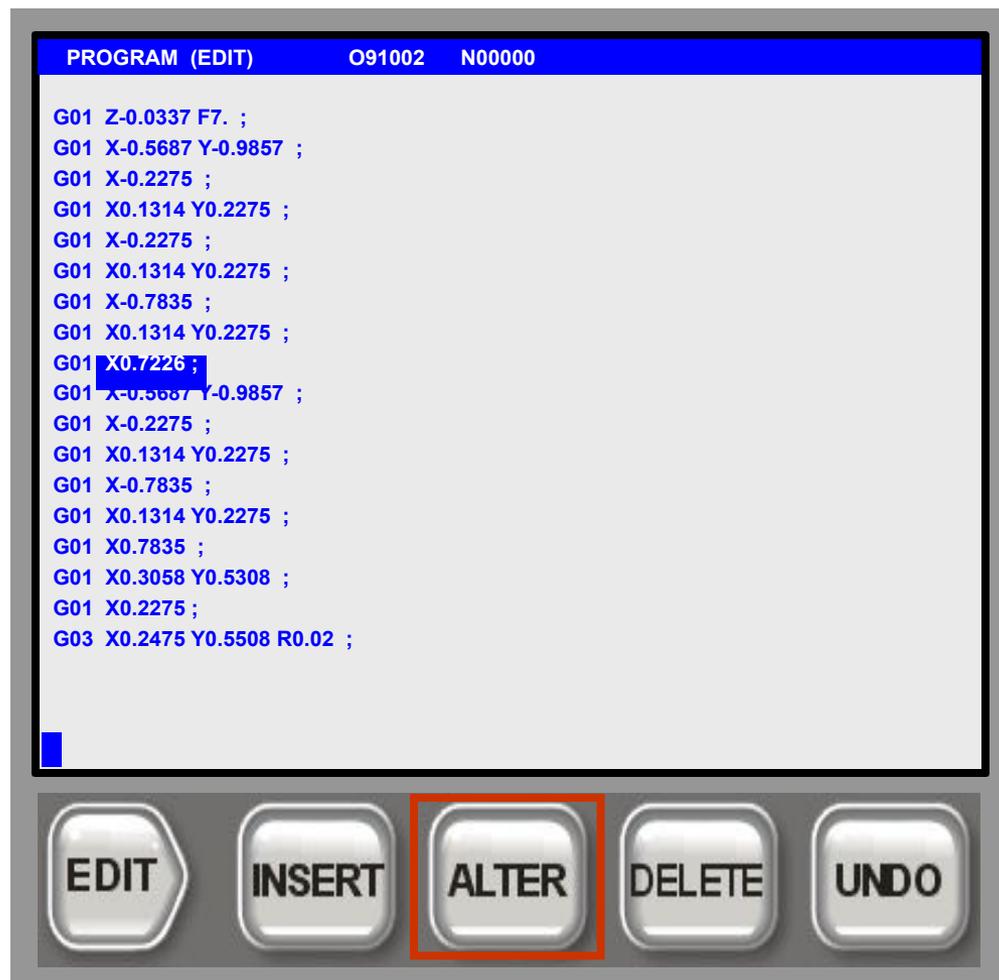


Кнопка Заменить :

Кнопка **Заменить** :

Используется для замены выделенного курсором текста на текст из строки ввода.

В режиме **Редактирование Блока** можно переместить блок программы из одного места в другое.





Кнопка Заменить :

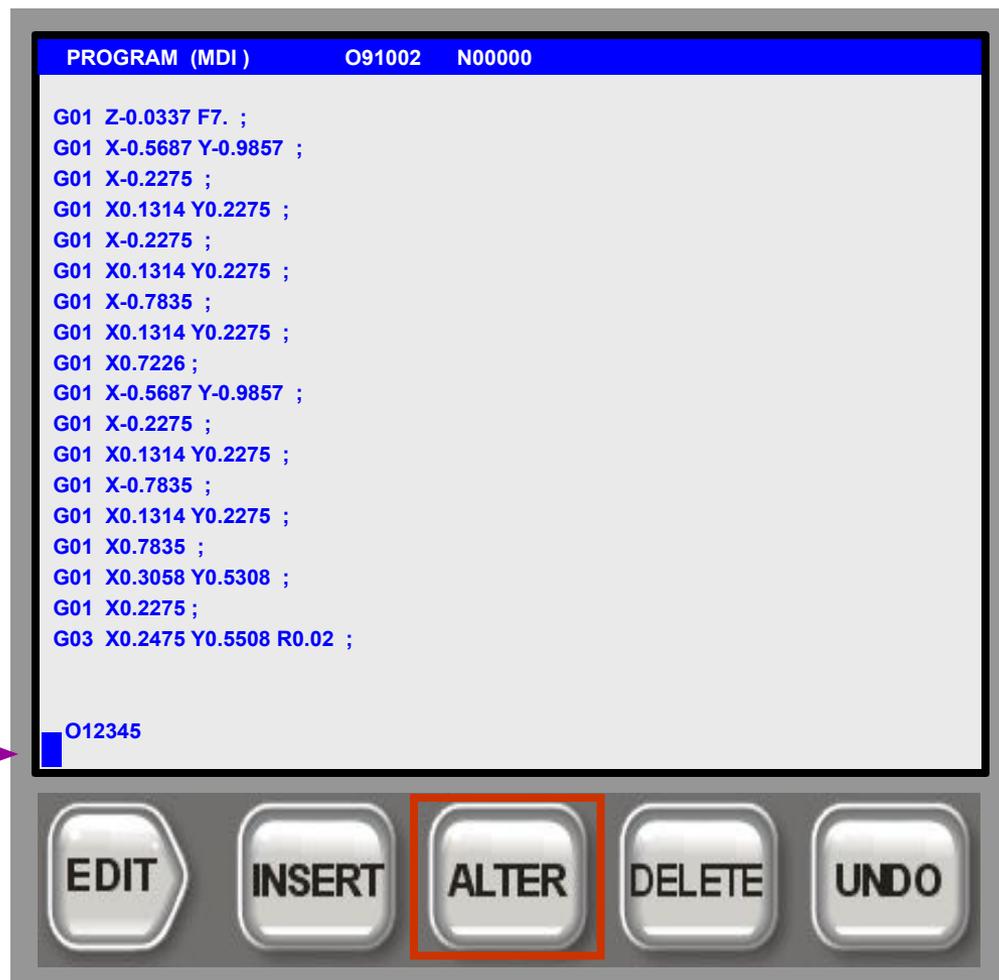
Кнопка **Заменить** :

Для сохранения программы из режима MDI в список программ.

Введите новое имя программы Oxxxxx;
(одно из неиспользованных) в строку ввода и затем нажмите **<ALTER>**

ПРИМЕЧАНИЕ:

Экран MDI будет очищен, но программа будет сохранена в списке программ под заданным номером.





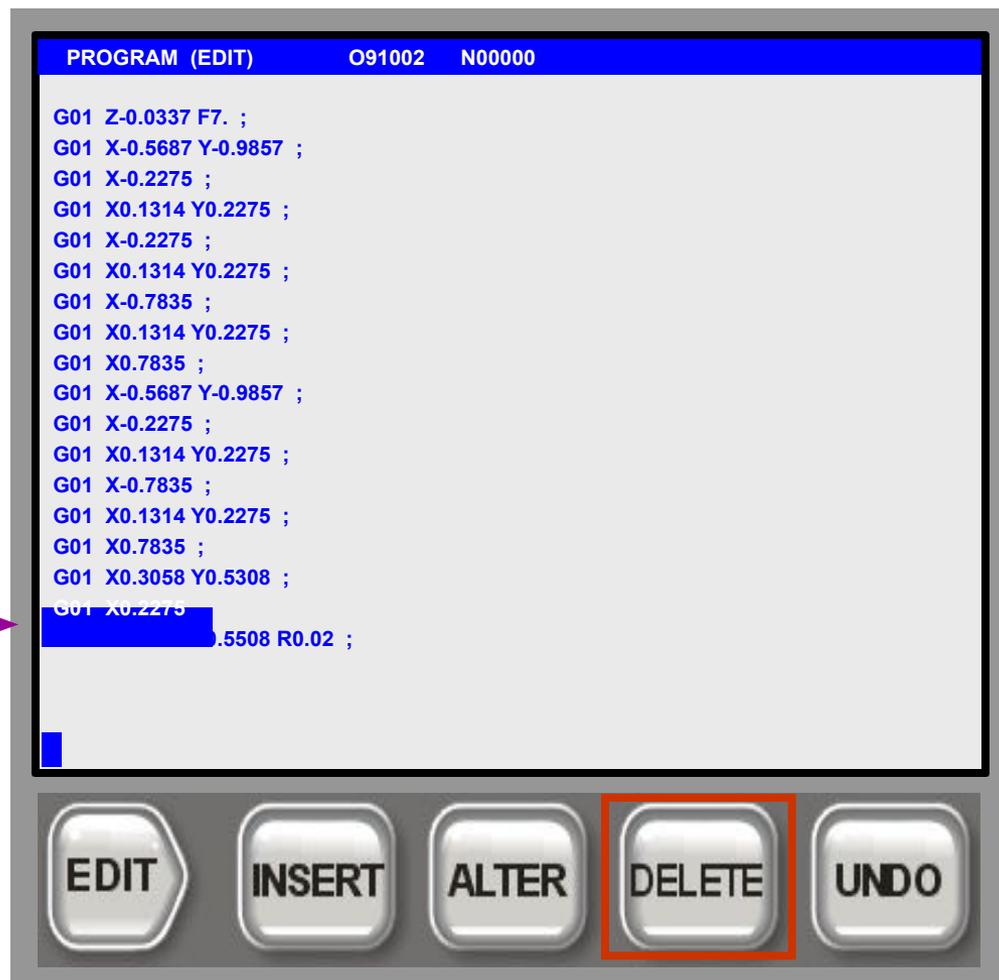
Кнопка Удалить :

Кнопка Удалить:

Используется для
удаления
выделенного
элемента.

В режиме
**Редактирование
Блока** может
использоваться для
удаления указанного
блока.

Может
использоваться для
удаления элемента
сообщения на Экране
Сообщений.





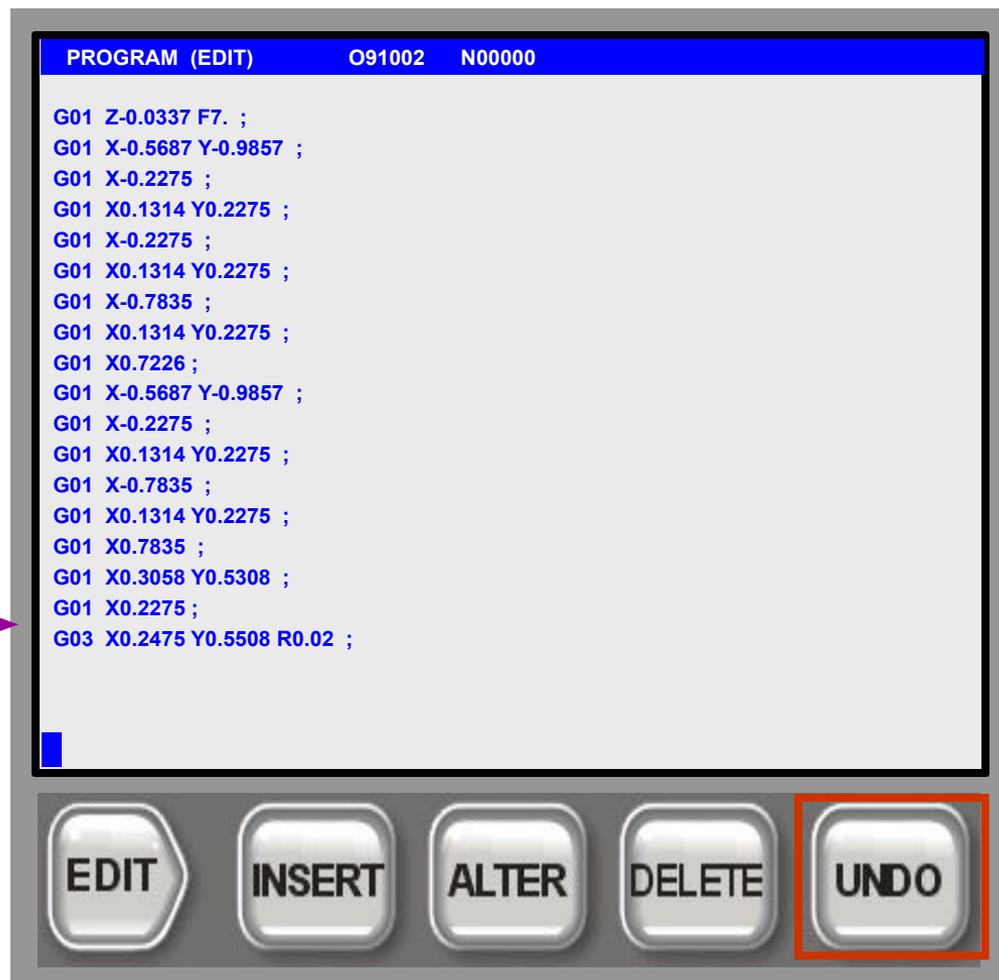
Кнопка Отменить :

Кнопка Отменить:

Используется для отмены до 10 последних операций редактирования.

Не позволяет отменять команды блочного редактирования.

В режиме **Редактирование Блока** вы можете применять операции редактирования к нескольким строкам кода. Допустимы операции копирования, перемещения и удаления блока.





В режиме
Расширенного
Редактора Нажмите
<F2> для задания
начала блока, затем
переместитесь ниже
и Нажмите <F2>
снова для
определения конца
блока для
редактирования.

В 40 символьном
редакторе Нажмите
<F1> для
определения начала
блока и Нажмите
<F2> для задания
конца блока.

Для отмены
выделения блока
Нажмите <UNDO>



```
PROGRAM (EDIT)      O91002  N00000

G01 Z-0.0337 F7. ;
G01 X-0.5687 Y-0.9857 ;
G01 X-0.2275 ;
G01 X0.1314 Y0.2275 ;
G01 X-0.2275 ;
G01 X0.1314 Y0.2275 ;
>G01 X-0.7835 ;
G01 X0.1314 Y0.2275 ;
G01 X0.7835 ;
G01 X-0.5687 Y-0.9857 ;
G01 X-0.2275 ;
G01 X0.1314 Y0.2275 ;
G01 X-0.7835 ;
G01 X0.1314 Y0.2275 ;
G01 X0.7835 ;
G01 X0.3058 Y0.5308 ;
G01 X0.2275
G03 X0.2475 Y0.5508 R0.02 ;
```

EDIT INSERT ALTER DELETE UNDO



В режиме
Расширенного
Редактора Нажмите
<F2> для задания
начала блока, затем
переместитесь ниже
и Нажмите <F2>
снова для
определения конца
блока для
редактирования.

В 40 символьном
редакторе Нажмите
<F1> для
определения начала
блока и Нажмите
<F2> для задания
конца блока.

Для отмены
выделения блока
Нажмите <UNDO>



PROGRAM (EDIT) O91002 N00000

```
G01 Z-0.0337 F7. ;  
G01 X-0.5687 Y-0.9857 ;  
G01 X-0.2275 ;  
G01 X0.1314 Y0.2275 ;  
G01 X-0.2275 ;  
G01 X0.1314 Y0.2275 ;  
G01 X-0.7835 ;  
G01 X0.1314 Y0.2275 ;  
G01 X0.7835 ;  
G01 X-0.5687 Y-0.9857 ;  
>G01 X-0.2275 ;  
G01 X0.1314 Y0.2275 ;  
G01 X-0.7835 ;  
G01 X0.1314 Y0.2275 ;  
G01 X0.7835 ;  
G01 X0.3058 Y0.5308 ;  
G01 X0.2275 ;  
G03 X0.2475 Y0.5508 R0.02 ;
```

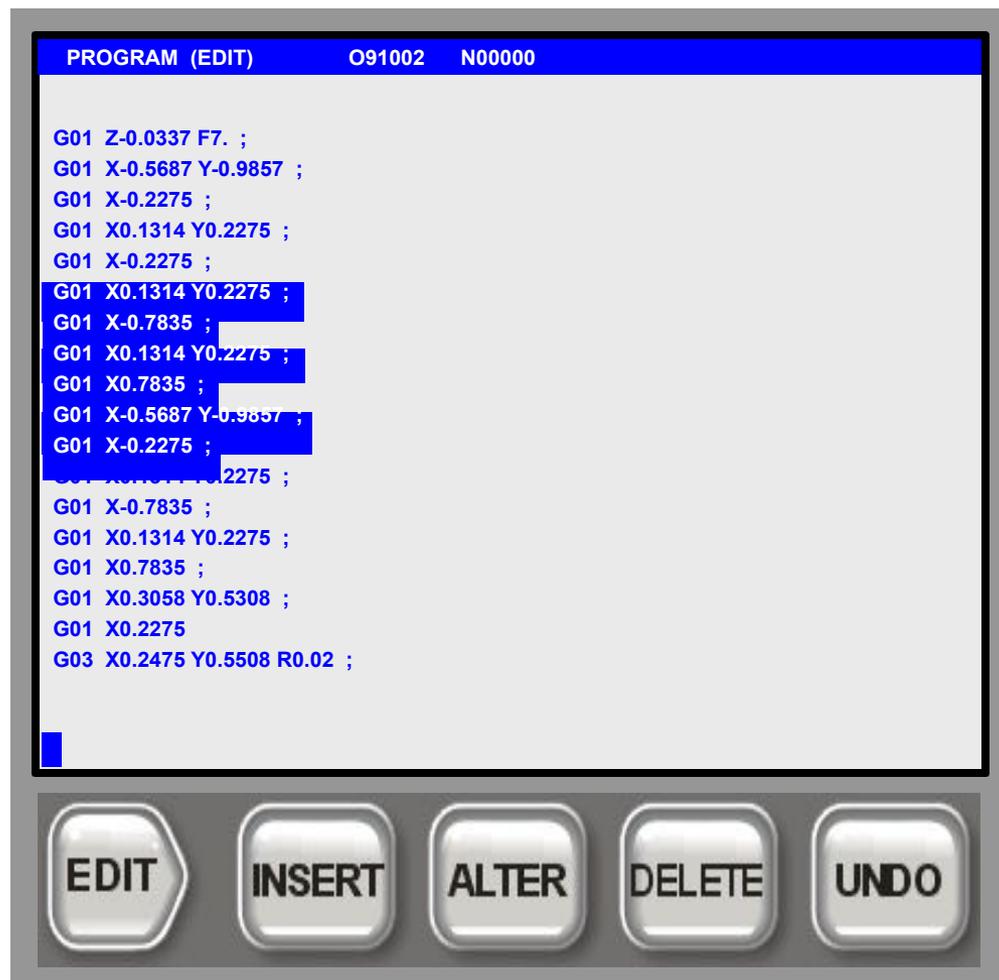
EDIT INSERT ALTER DELETE UNDO



В режиме
Расширенного
Редактора Нажмите
<F2> для задания
начала блока, затем
переместитесь ниже
и Нажмите <F2>
снова для
определения конца
блока для
редактирования.

В 40 символьном
редакторе Нажмите
<F1> для
определения начала
блока и Нажмите
<F2> для задания
конца блока.

Для отмены
выделения блока
Нажмите <UNDO>





Prepared by Haas Automation
Training Department
Oxnard, CA 93030