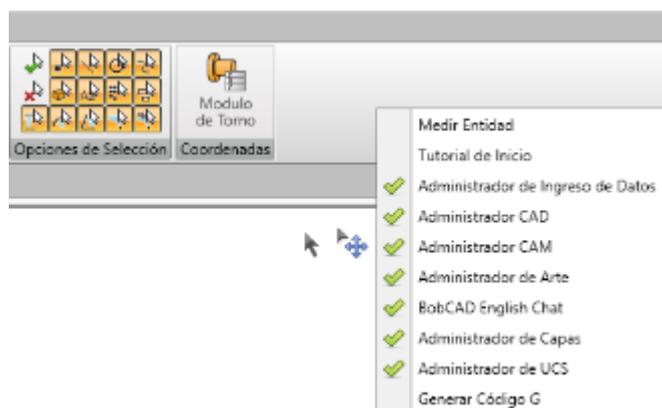


Cómo iniciar con BobCAD-CAM

En el siguiente tutorial encontraremos paso a paso cómo iniciar con nuestro BobCAD-CAM.

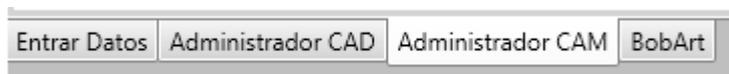
Personalizar menús

Todos los menús del programa se pueden manipular, podemos agregarlos, quitarlos, moverlos y anclarlos en diferentes áreas. Para agregar o quitar un menú, damos clic derecho en el área gris de la parte superior y seleccionamos aquellos que deseamos ver en nuestra pantalla, si queremos desagregar alguno basta con quitar su selección.



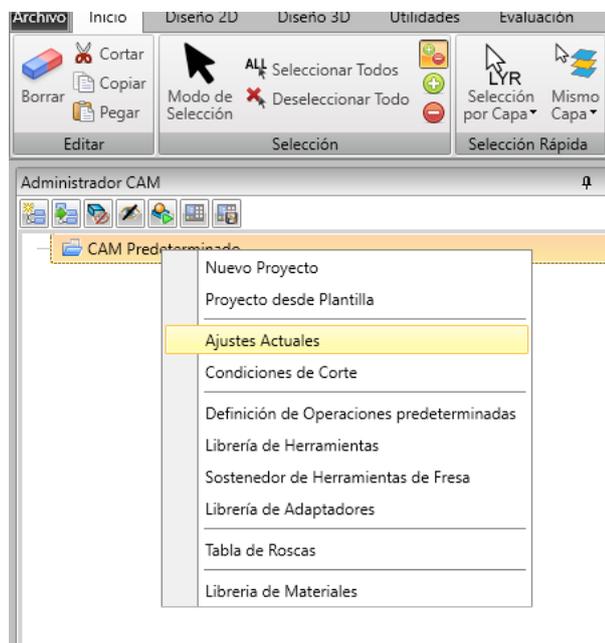
Menús predeterminados.

Cuando instalamos nuestro BobCAD-CAM tenemos algunos menús ya habilitados. En la parte izquierda, encontramos 4 menús. El primero es **Entrar datos**, nuestro administrador de ingreso de datos; luego tenemos el **Administrador CAD**, donde se va guardando el diseño; sigue el **Administrador CAM**, que nos muestra todo lo relacionado con el mecanizado; y por último tenemos nuestro Administrador de Arte (**BobART**) para operaciones artísticas.



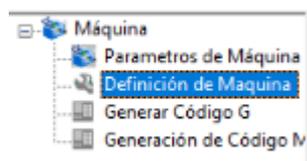
Administrador CAM

Vamos a ver un poco más en detalle nuestro menú de **Administrador CAM**, específicamente los **ajustes actuales**. Para ello, vamos al menú **Administrador CAM**, damos clic derecho en **CAM Predeterminado** y accedemos a la opción **Ajustes Actuales**.



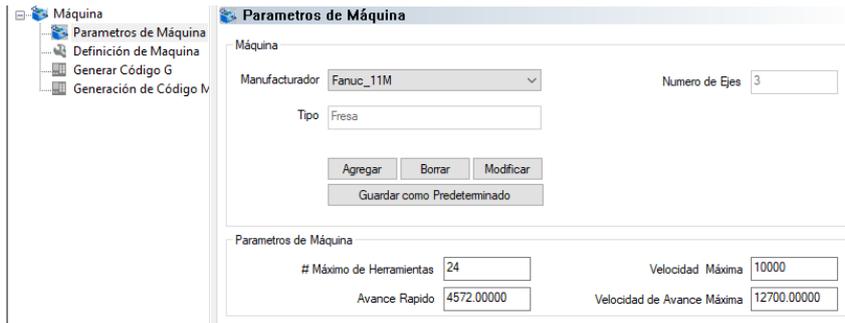
Ajustes Actuales

Dentro de los ajustes actuales encontramos 4 submenús, **Parámetros de máquina**, **Definición de Máquina**, **Generar Código G** y **Generación de Código Multi eje**.



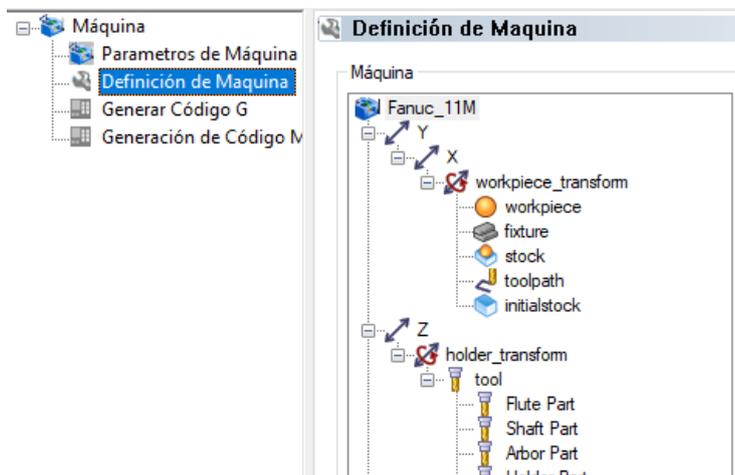
Parámetros de máquina

Esta opción, nos permite definir qué tipo de máquina estamos trabajando (tres ejes, cuatro ejes, etc.) y todos los parámetros correspondientes a esta. Podemos crear una nueva máquina y guardarla como predeterminada. Además, nos permite modificar la cantidad máxima de herramientas que se están utilizando, el avance de movimiento rápido máximo que se va a trabajar, la velocidad máxima de movimiento y velocidad máxima de giro.



Definición de Máquina

Si tenemos el software para **Cuarto Eje Pro**, **Quinto Eje Pro** o **Torno Fresador** vamos a poder construir nuestra máquina en esta opción, agregando los STL de la máquina.



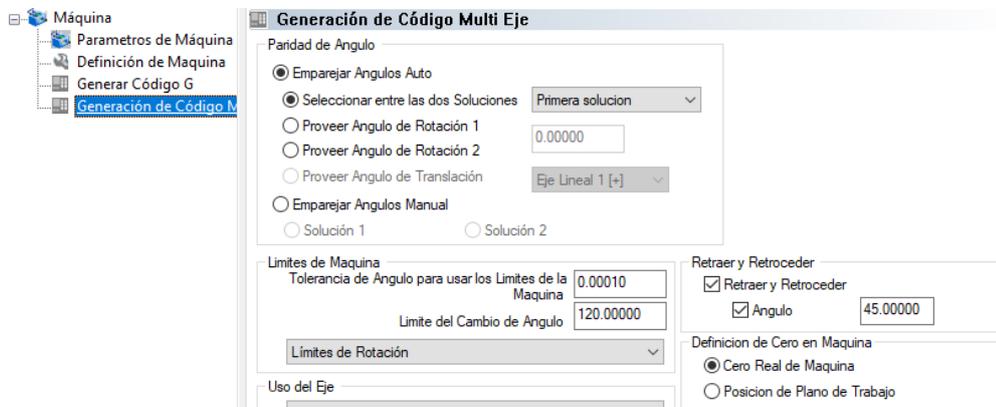
Generar Código G

En esta opción vamos a seleccionar qué post-procesador vamos a utilizar. Primero vamos a la opción **Origen de Post Procesador**, le damos clic a seleccionar y seguimos la ruta **Local Disk (C:) => BobCAD-CAM Data => BobCAD-CAM V32** (o la versión que tengan) => **Posts => Mill** (o la máquina que tengan) y seleccionamos el folder dando clic en el botón select folder. Ahora vamos a la opción **Definir Post Procesador**, seguimos la misma ruta y seleccionamos el **post procesador** que queremos utilizar.



Generación de Código Multi eje

La información en esta opción recomendamos no modificarla, en caso de requerir una modificación nuestros técnicos la realizarán.



Descargar Post-procesador.

Con la adquisición del BobCAD-CAM ustedes recibieron un total de 4 correos, uno de estos es la información de post procesado. Recuerden de seguir las **instrucciones** paso a paso de cómo descargar su post procesador o cómo pedir cualquier modificación. También, pueden acceder a la página <https://clasescadcam.com/nivel-2> y seguir paso a paso el procedimiento recomendado.