

MODUL 3.1 | OFFLINE BASIC

Zielgruppe:	Zukünftige Offline Programmierer
Voraussetzungen:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Schweißkenntnisse (empfehlenswert) ▪ igm Roboterprogrammierung (K5 oder K6) <p>Es sind keine speziellen Vorkenntnisse für Computerprogrammierung erforderlich</p>
Schulungsziele:	Offline Programmierung auf igm Offline Programmiersystem
Sprachen:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Deutsch ▪ Englisch
Schulungsdauer:	3 Tage
Schulungszeiten:	Wochentags (ausgenommen Freitag), 08:00 bis 16:30 Uhr
Teilnehmerzahl:	min. 1 Person, max. 5 Personen
Preis:	<p>auf Anfrage</p> <p>inkl.: Dokumentation (elektronisch), Bewirtung und lokalem Transport</p> <p>exkl.: Hotel, Frühstück und Abendessen</p> <p>Ein Hotel kann von igm organisiert werden, bitte kontaktieren Sie uns bei Bedarf</p>

Schulungsinhalt	RTi4xx K5	RTe4xx K6
Grundlagen und Überblick, aushändigen der Schulungsdokumentation	X	X
Grundlagen in 3DsMax <ul style="list-style-type: none"> ▪ Werkzeugleiste, selektieren und bewegen, rotieren, ausrichten, Objektfang, Sperren, TCP auswählen ▪ Szenenbrowser, Objektnamen, verknüpfen ▪ Hierarchie Tab (Pivot, Sperren) 	X	X
Bewegen in einer 3D Umgebung <ul style="list-style-type: none"> ▪ Koordinaten und Offset ▪ Referenzkoordinatensystem 	X	X
Importieren von Werkstücken <ul style="list-style-type: none"> ▪ Konvertierungsskript ▪ Setzen des Drehpunktes (Pivot) ▪ Farbe 	X	X
igm Skripte in 3DsMax	X	X
Kollisionserkennung (Full-collision Objekt)	X	X
3DsMax Dialog	X	X
"Seam Creator"	X	X
Praktisches Training	X	X