



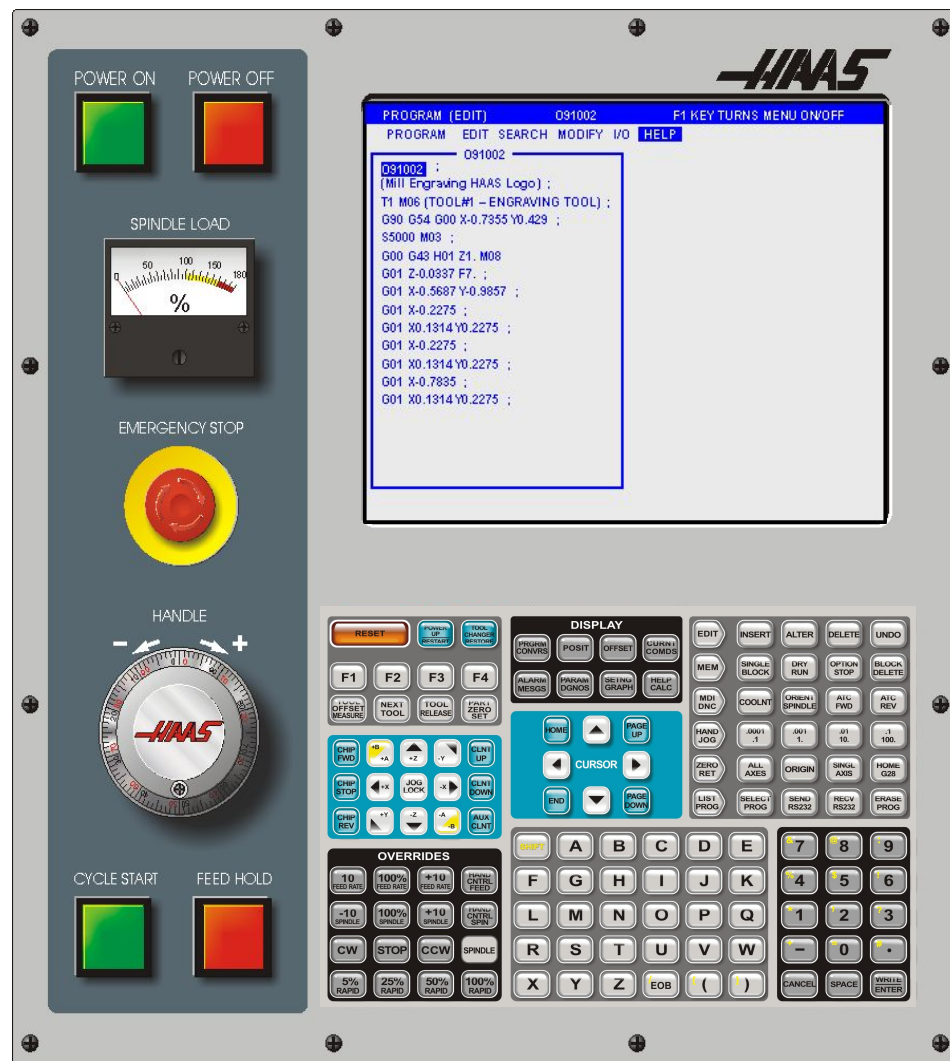
**HAAS AUTOMATION TRAINING**

**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

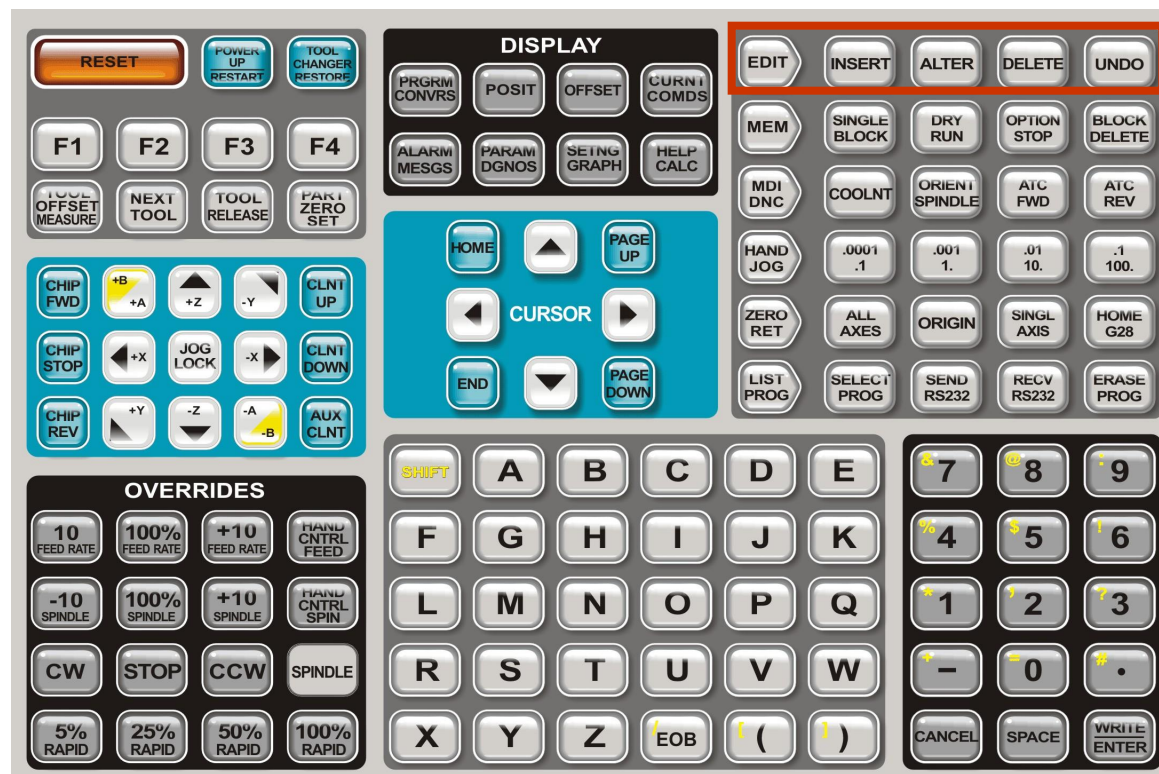
ся

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:

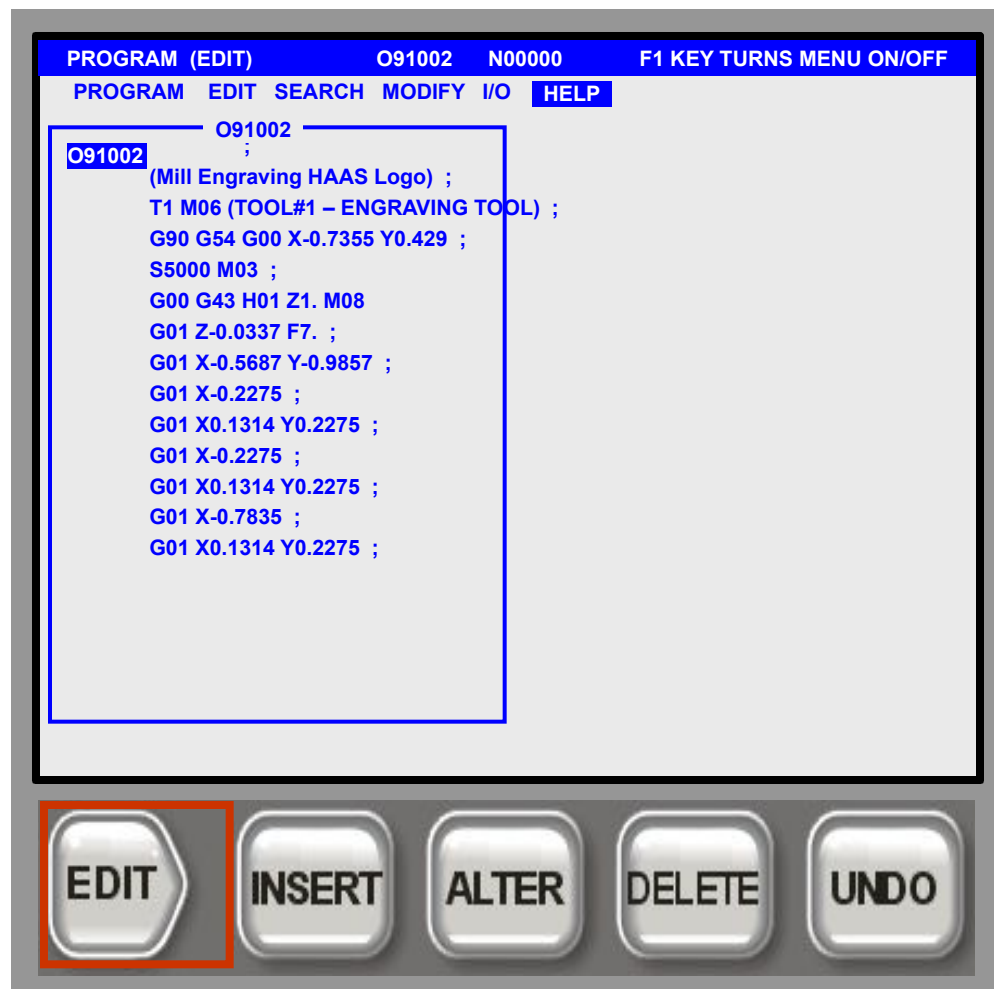
Кнопка Редактор:

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)







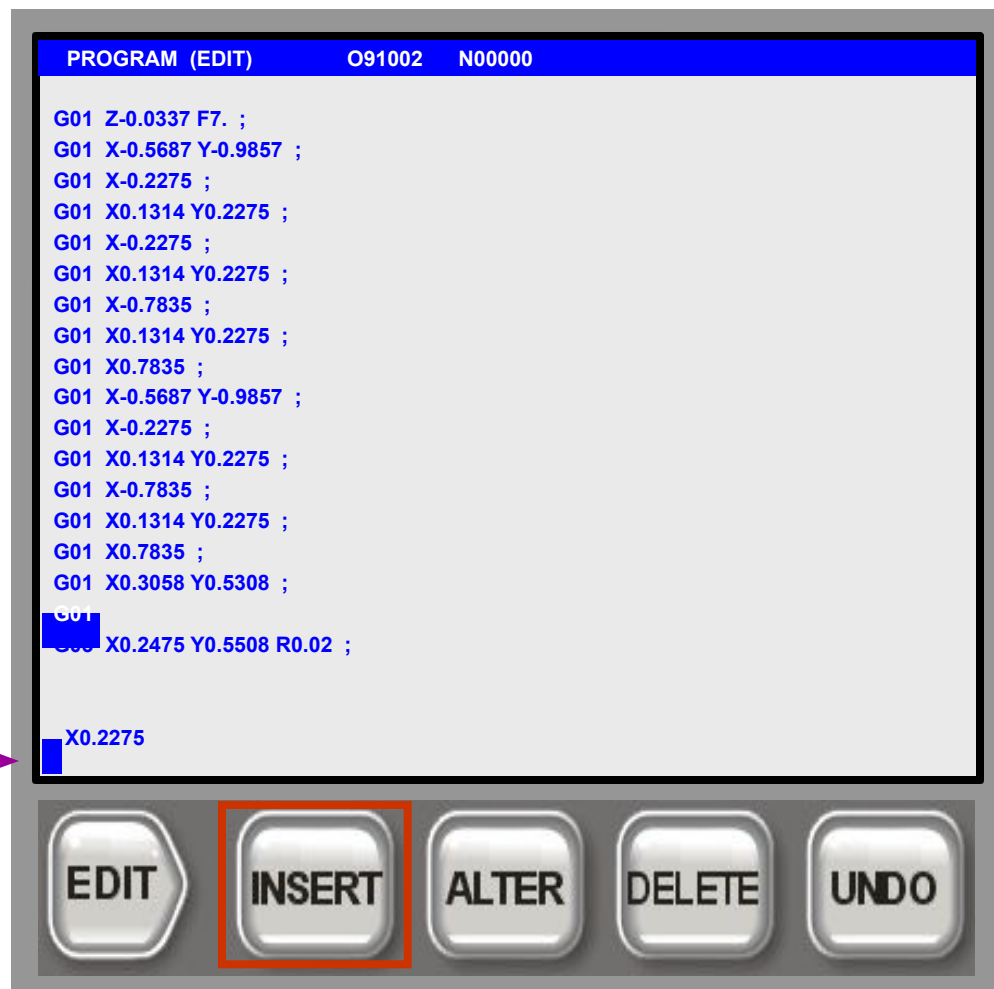
# Кнопка Вставить :

## 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 :

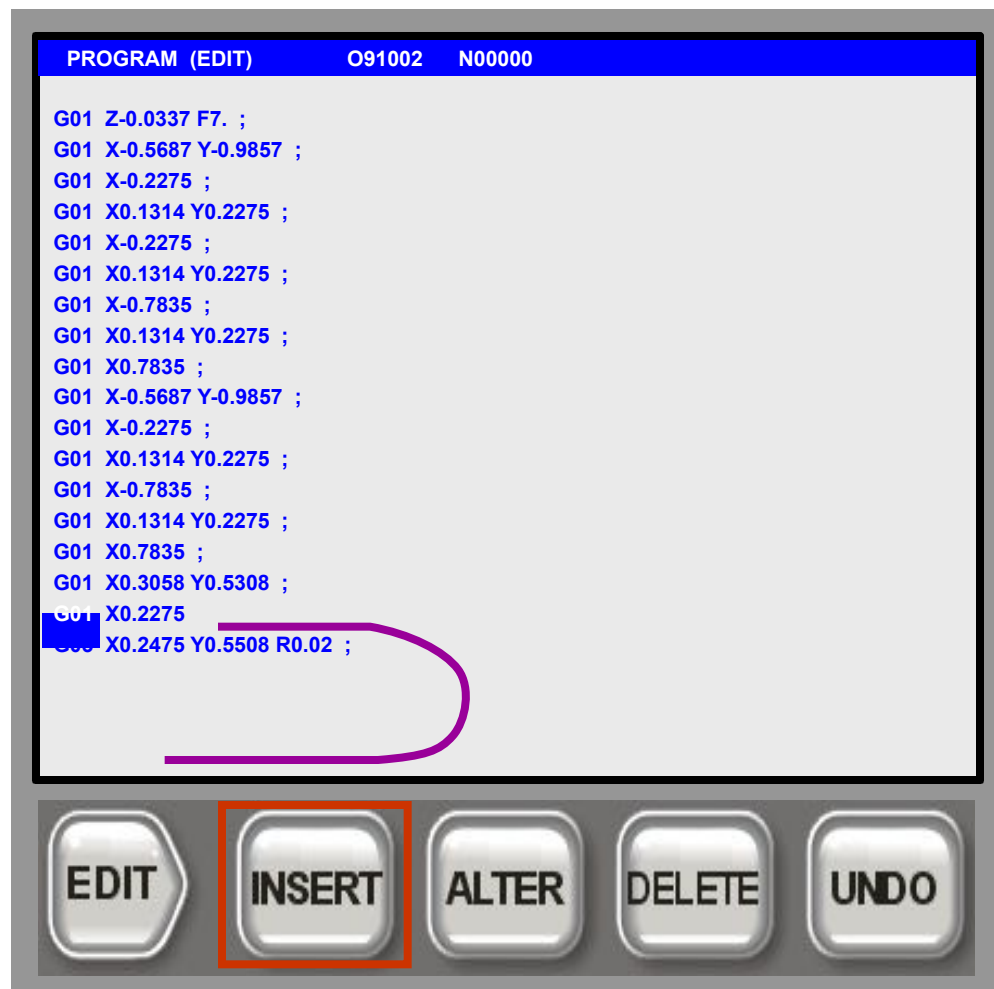
## Кнопка Вставить:

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.

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 ;
```

X0.7226

EDIT INSERT **ALTER** DELETE UNDO

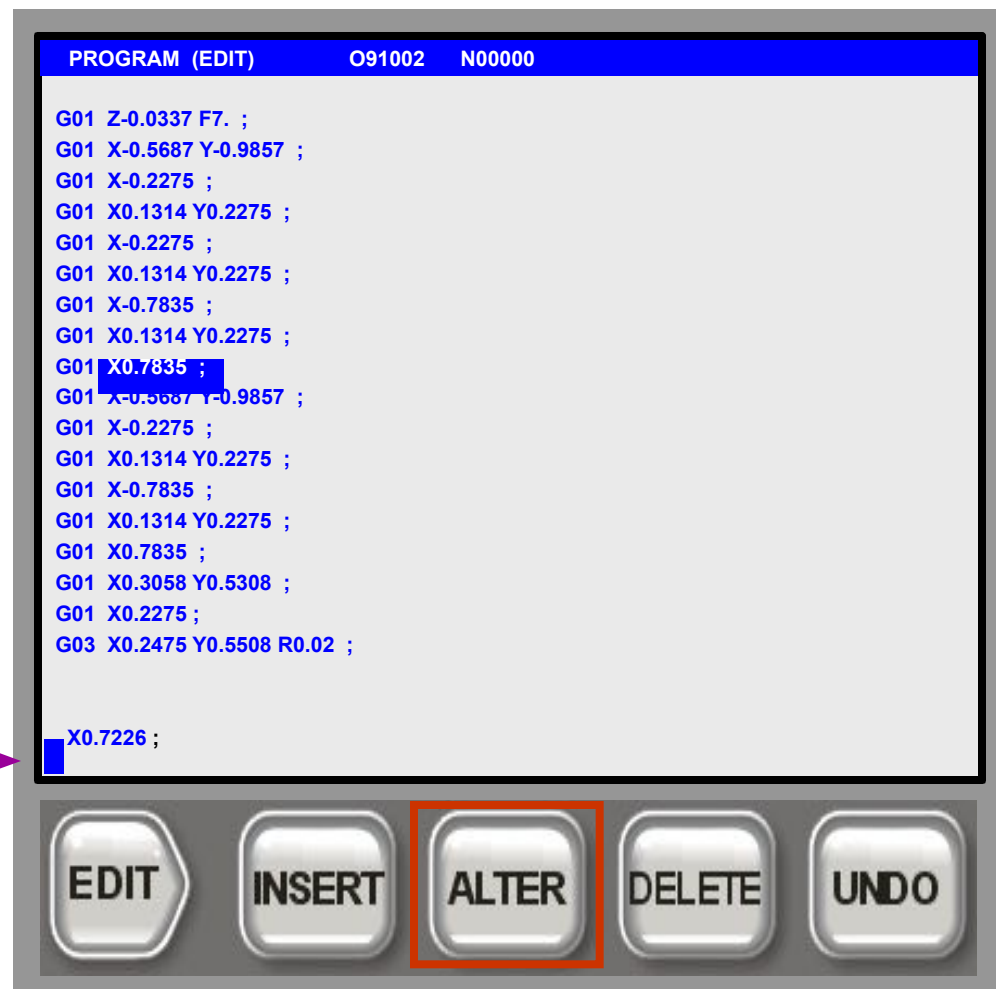


# Кнопка Заменить :

## 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.



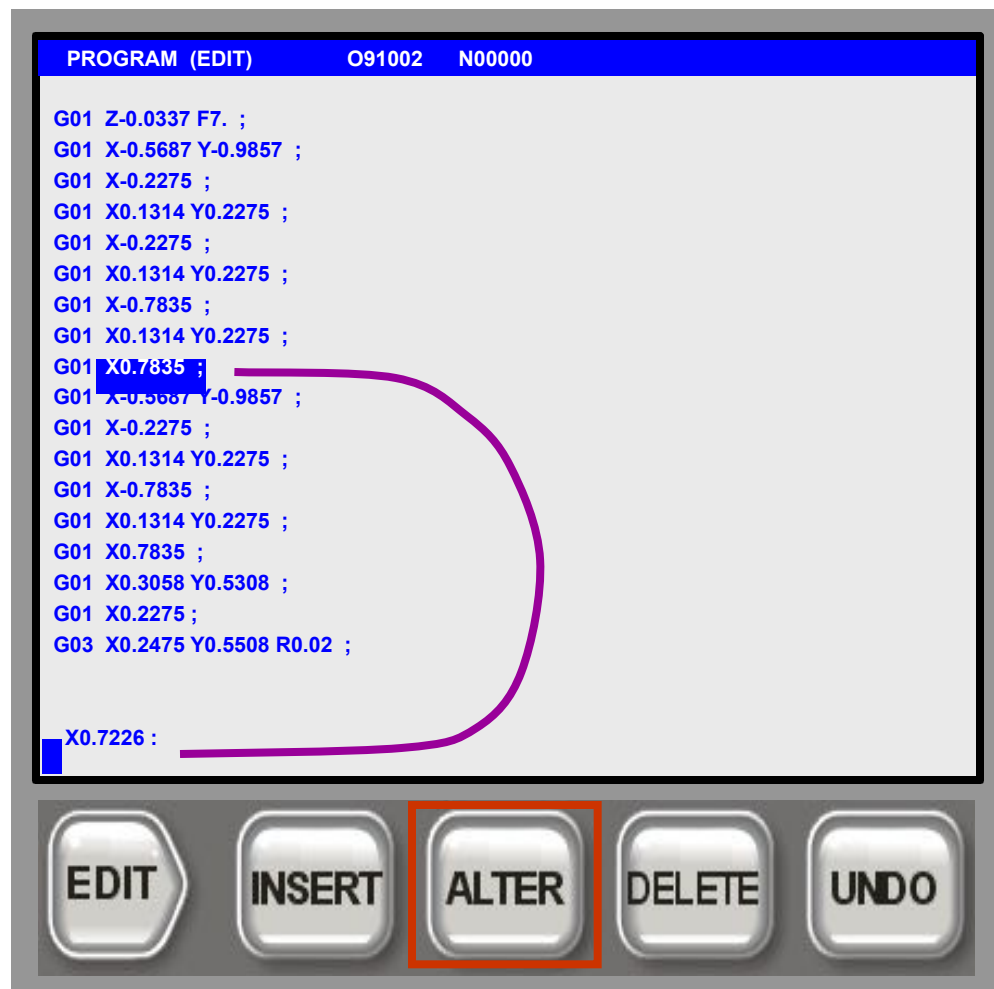


# Кнопка Заменить :

## 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.



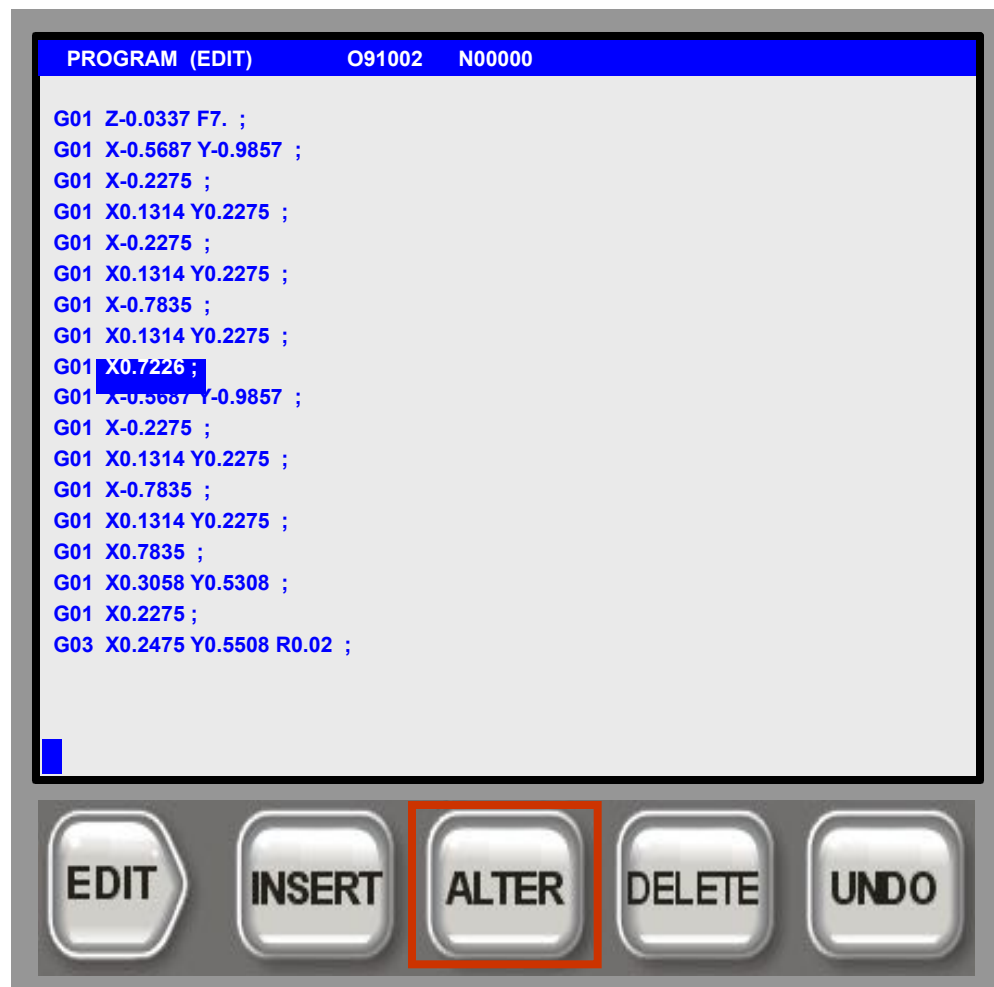


# Кнопка Заменить :

## 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.





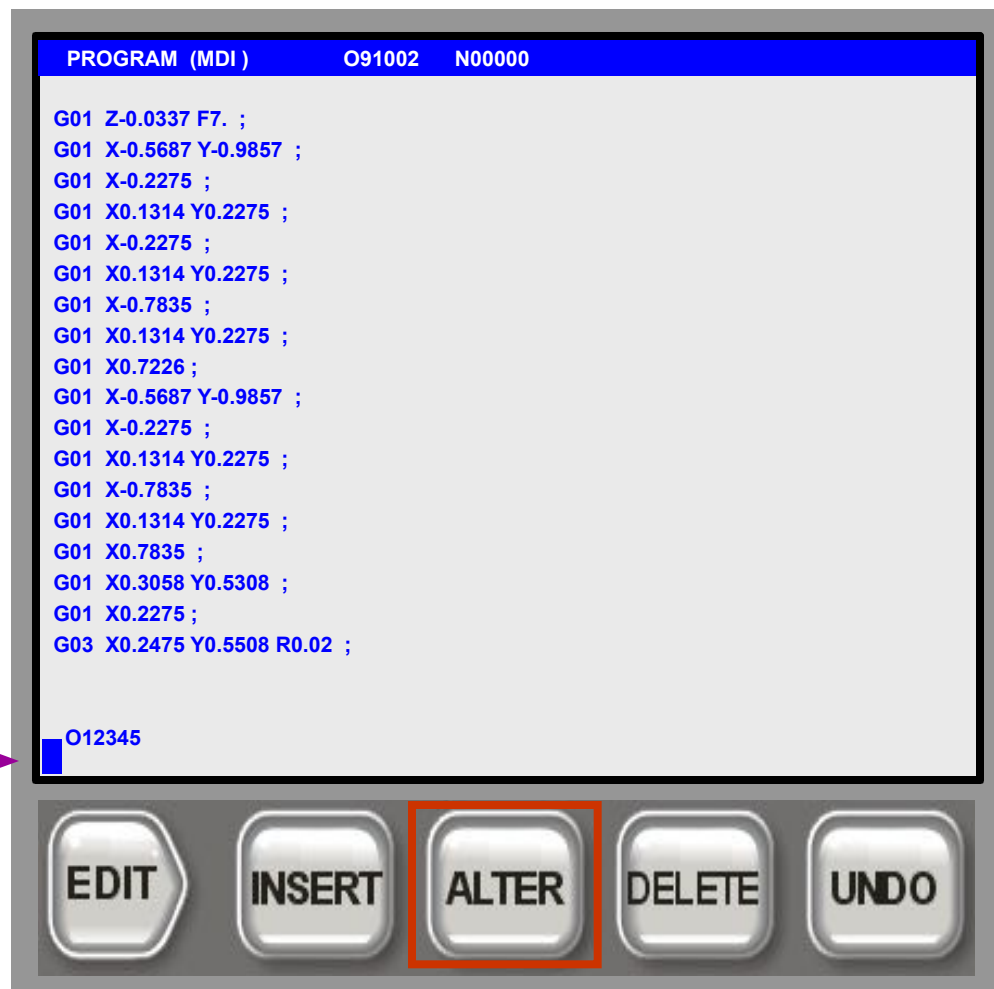
# Кнопка Заменить :

## Кнопка **Заменить** :

Для сохранения программы из режима MDI в список программ.

Введите новое имя программы O12345;  
(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.





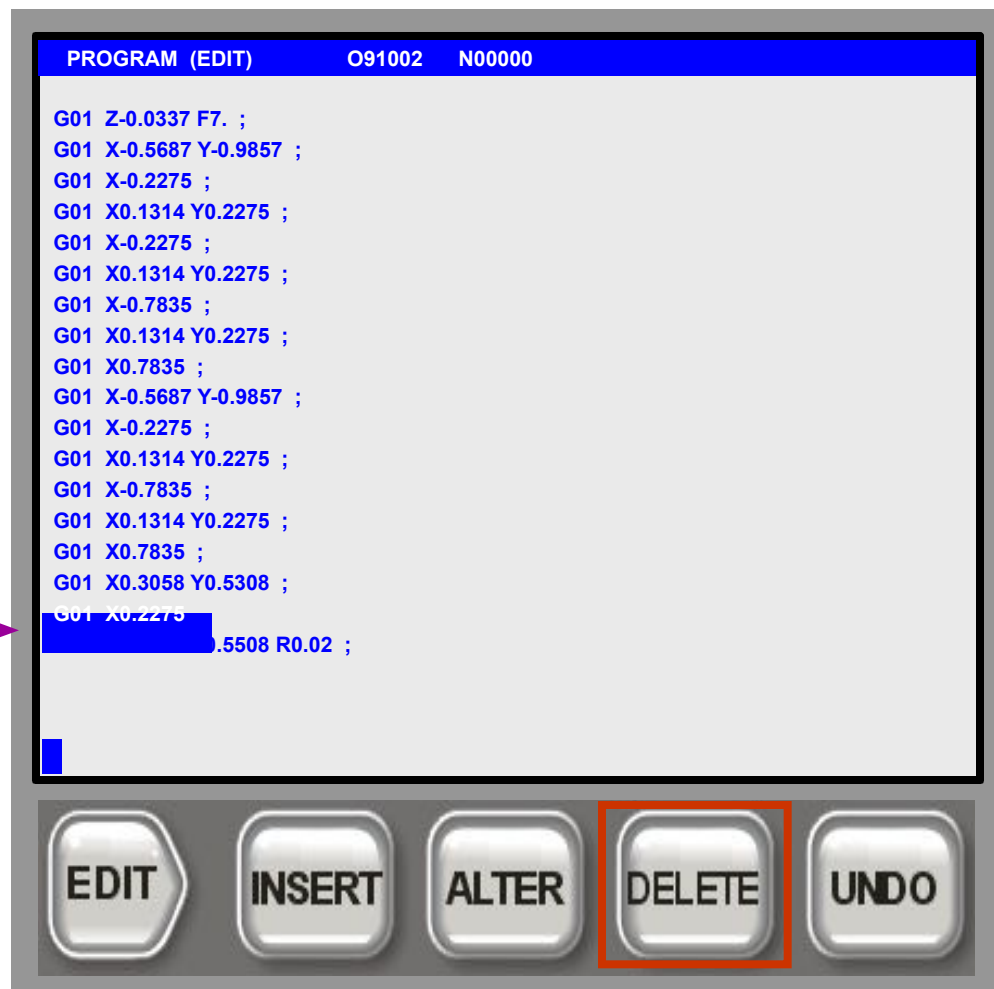
# Кнопка Удалить :

## 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.







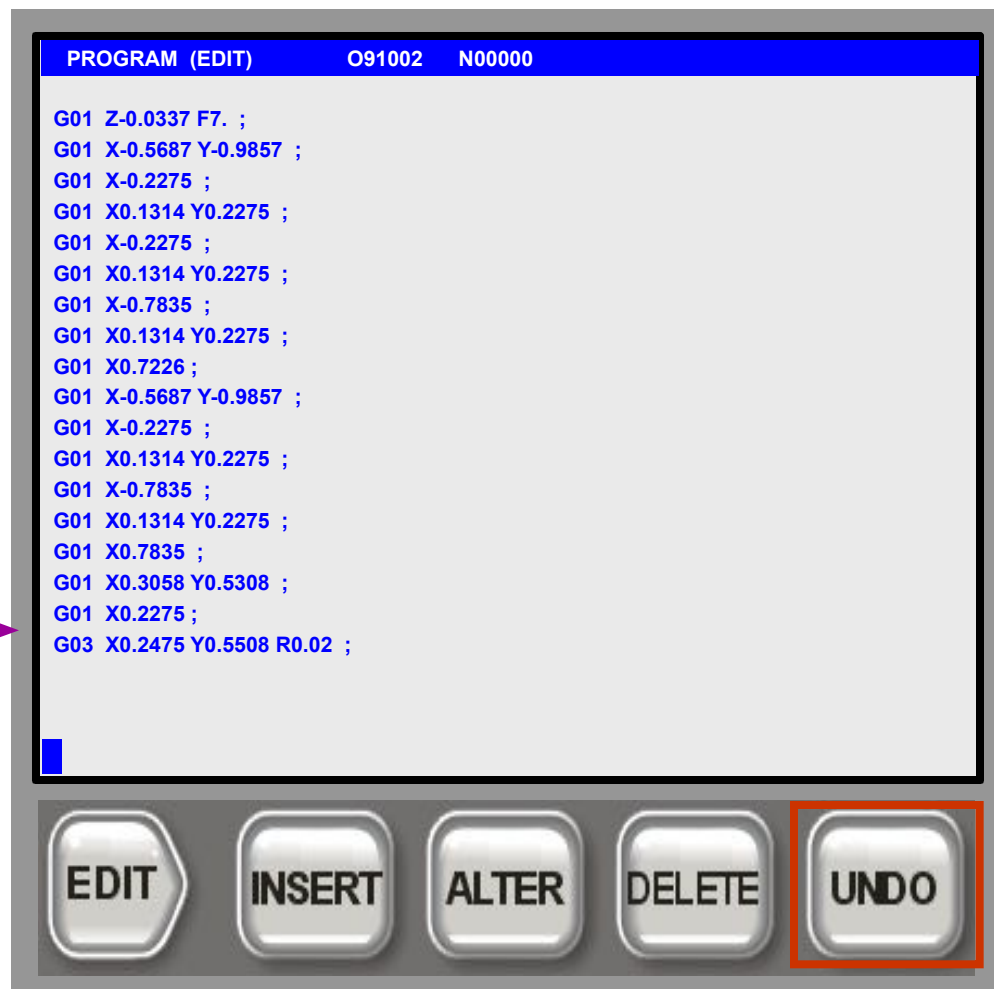
# Кнопка Отменить :

## 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 ;
```

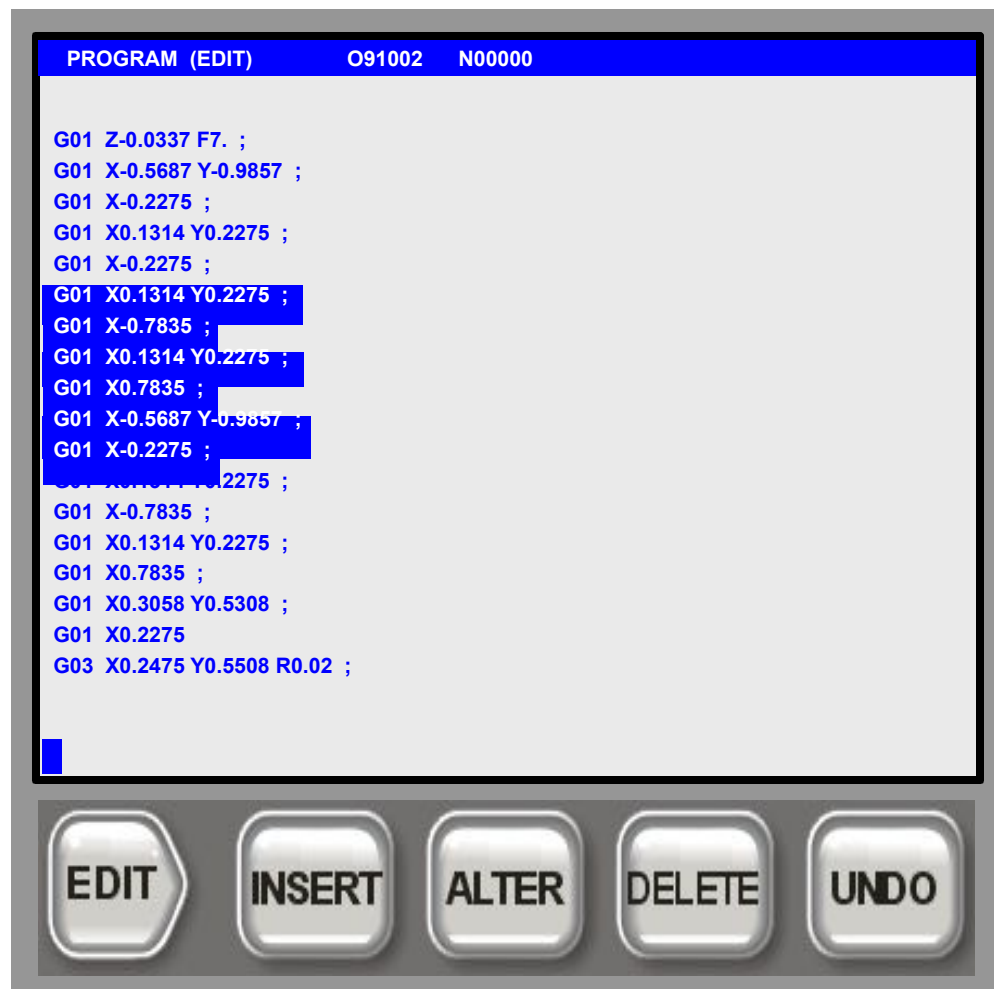
EDIT INSERT ALTER DELETE UNDO



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