



# Kurzanleitung

## Estlcam Ver.12 / G-Code Prozessor 3D



Dies ist eine Kurzanleitung zur Konfiguration des G-Code Prozessor 3D von CNC-Germany in der Software Estlcam Ver.12.

Mit den folgenden Screenshots sollte die Umsetzung kein Problem sein.

In dieser Anleitung sind nur die wichtigsten Einstellungen beschrieben, zudem beziehen sich die Maschineneinstellungen auf die NX-Reihe.

Der G-Code Prozessor muss angeschlossen und die Treiber korrekt installiert sein. Über dem Geräte-Manager wird angezeigt, über welchem COM-Port der Arduino kommuniziert.

Bei Fragen oder Anregungen gerne eine E-Mail an: [service@cnc-germany.de](mailto:service@cnc-germany.de)

\*\*\*\*\*  
CNC-Germany.de  
Bastian Schmidt – Einzelunternehmer  
Ernststraße 29-31  
D-58644 Iserlohn  
Tel.: +49 (0) 2374 – 92 470 23  
[service@cnc-germany.de](mailto:service@cnc-germany.de)  
[www.cnc-germany.de](http://www.cnc-germany.de)  
Ust-IdNr.: DE362038720  
\*\*\*\*\*

# 01. Grundeinstellungen

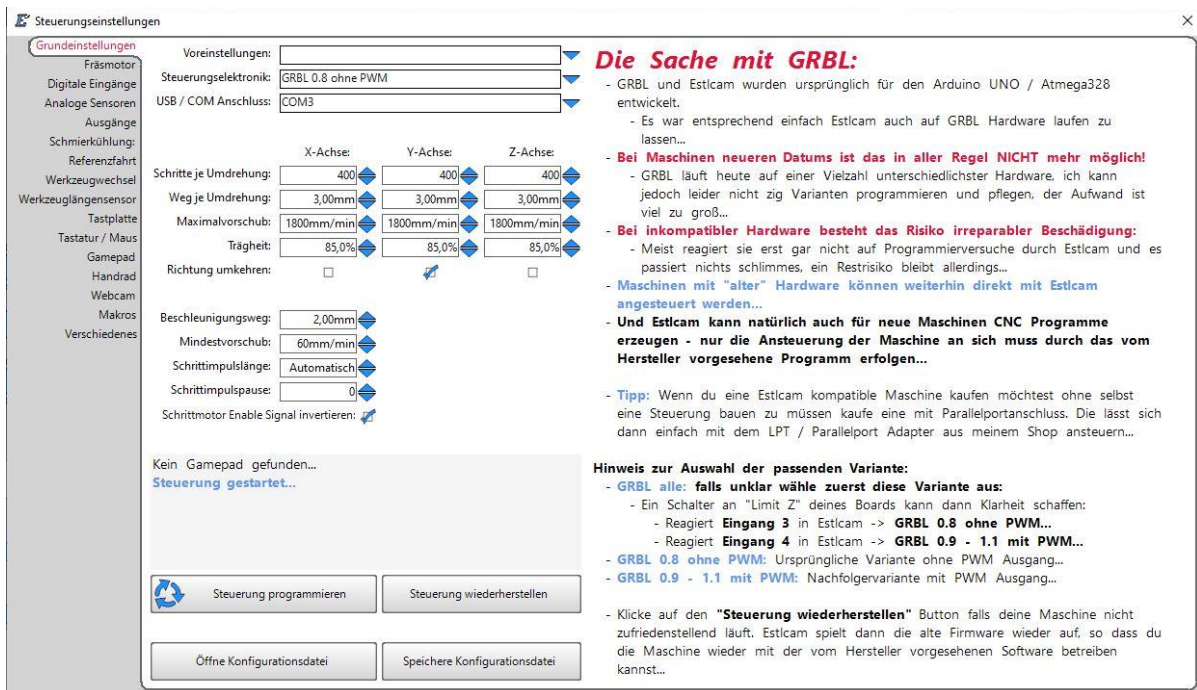


Abbildung 1: Estlcam 12 – Grundeinstellungen

**Steuerelektronik:** „GRBL 0.8 ohne PWM“

**USB / COM Anschluss:** Siehe im Geräte-Manager nach, auf welchem Port dein G-Code P. liegt.

**Schritte je Umdrehung:** Je Achse „400“

**Weg je Umdrehung:** Je Achse „3,00mm“

**Maximalvorschub:** Je Achse „1800mm/min“

**Trägheit:** Je Achse „85,0%“

**Richtung umkehren:** Die Maschine manuell fahren und nach Bedarf Häkchen setzen.

**Beschleunigungsweg:** „2,00mm“

**Mindestvorschub:** „60mm/min“

**Schrittpulslänge:** „Automatisch“

**Schrittpulspause:** „0“

**Schrittmotor Enable Signal invertieren:** „ja“

## 02. Digitale Eingänge

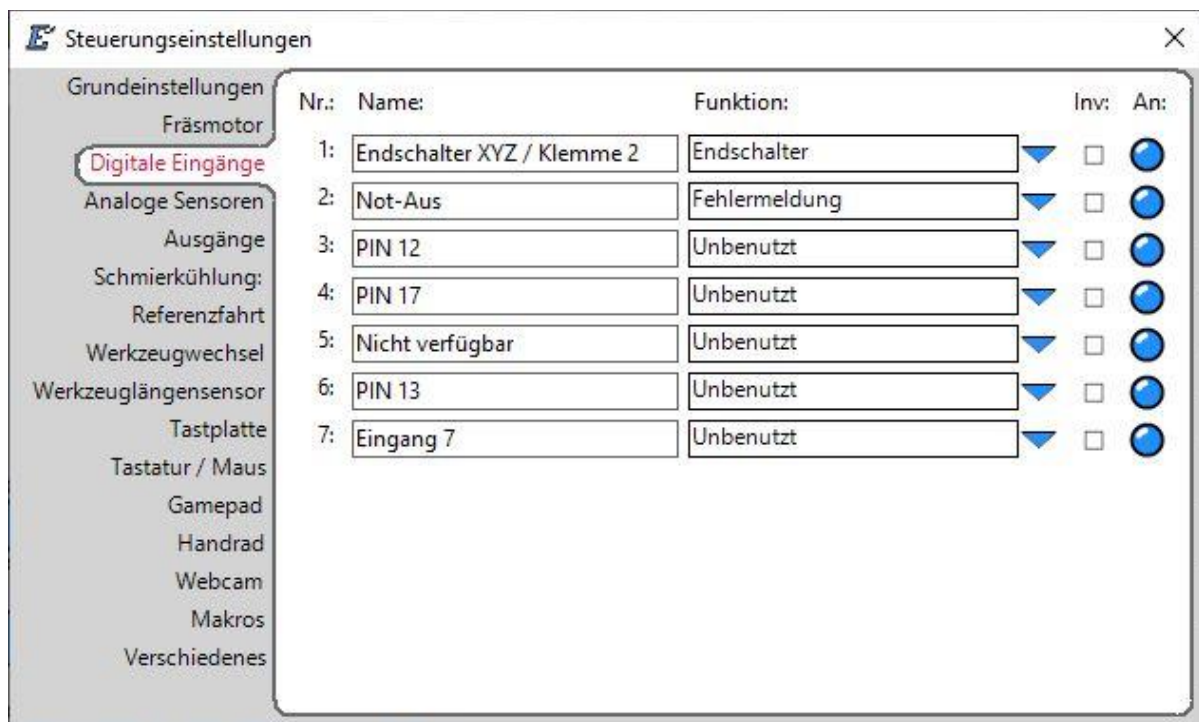


Abbildung 2: Estlcam 12 - Digitale Eingänge

## 03. Referenzfahrt

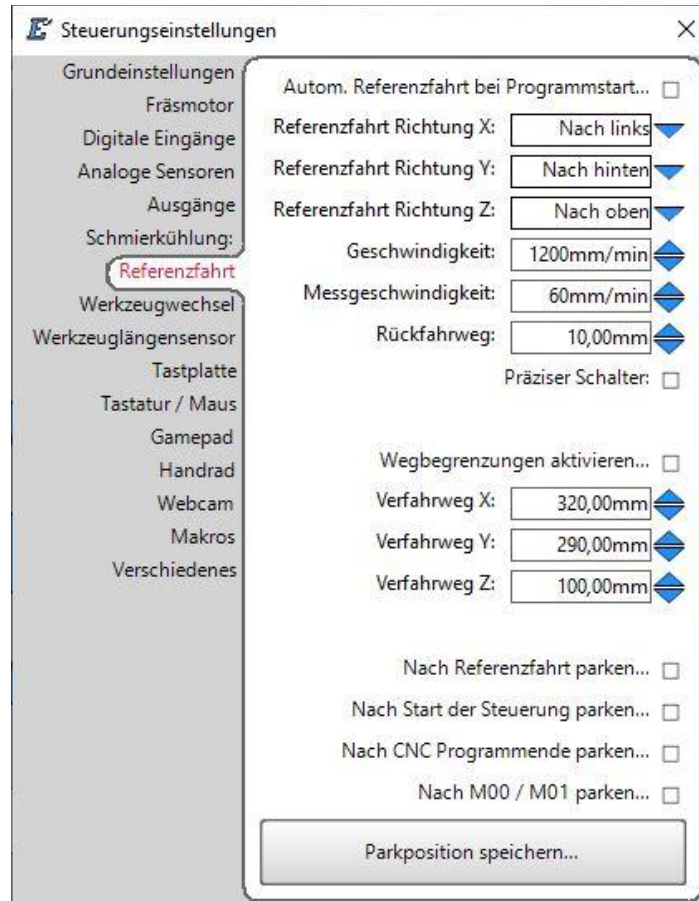


Abbildung 3: Estlcam 12 - Referenzfahrt

## 04. Tastplatte

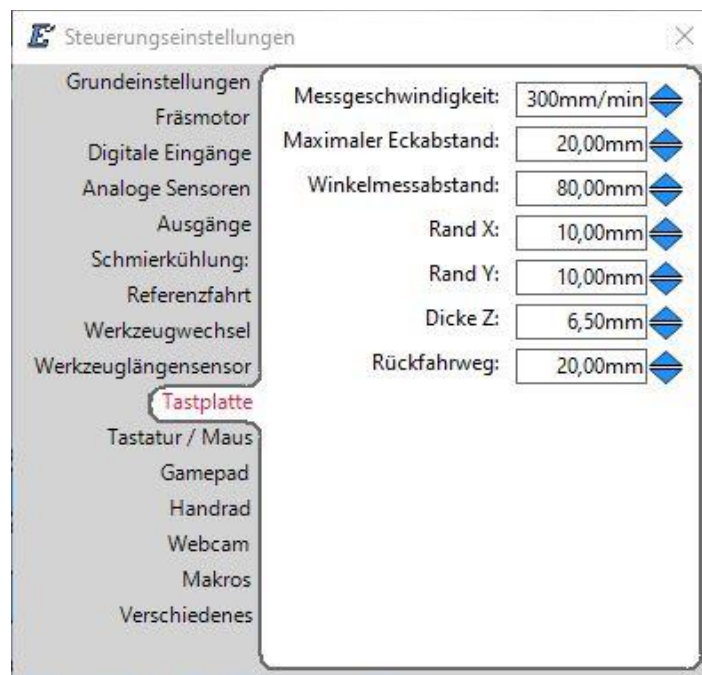


Abbildung 4: Estlcam 12 – Tastplatte

Nachdem die Einstellungen übernommen wurden, den Button „Steuerung programmieren“ unter dem Raiter „Grundeinstellungen“ klicken. So werden die Einstellungen auf den G-Code Prozessor übertragen und gespeichert.