

Formación Básica UR – Galagar

Adrià Julià

Julio 2025



Agenda

Introducción UR

- 1. Nuestro producto
- 2. Arranque del robot
- 3. Navegación por pantalla
- 4. Configuración inicial
- 5. Mover el robot
- 6. Primer programa

Formación específica soldadura

- 1. Programación con UR
- 2. UR Caps

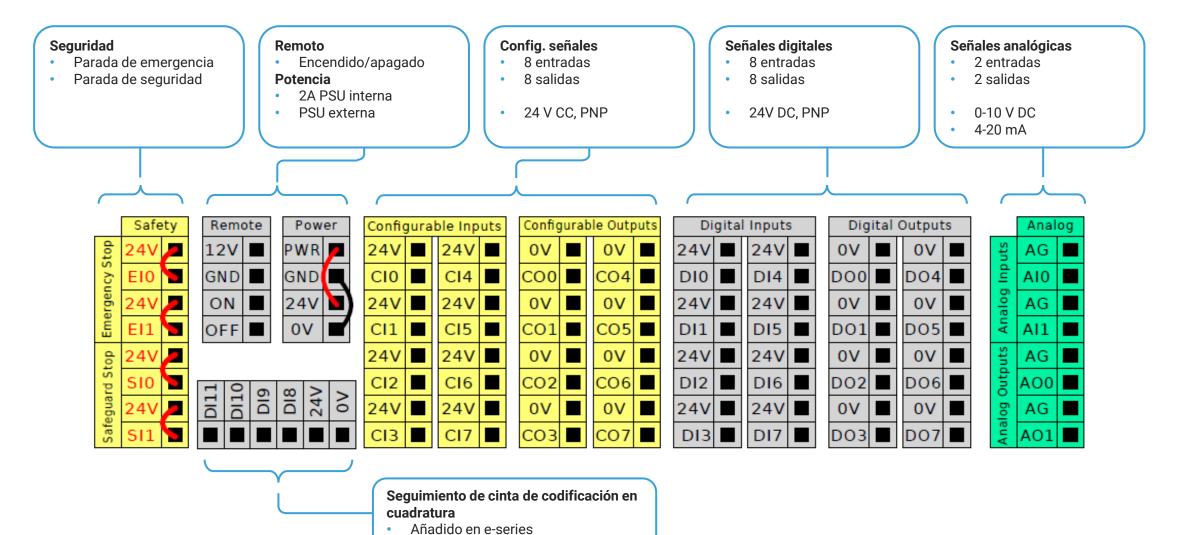






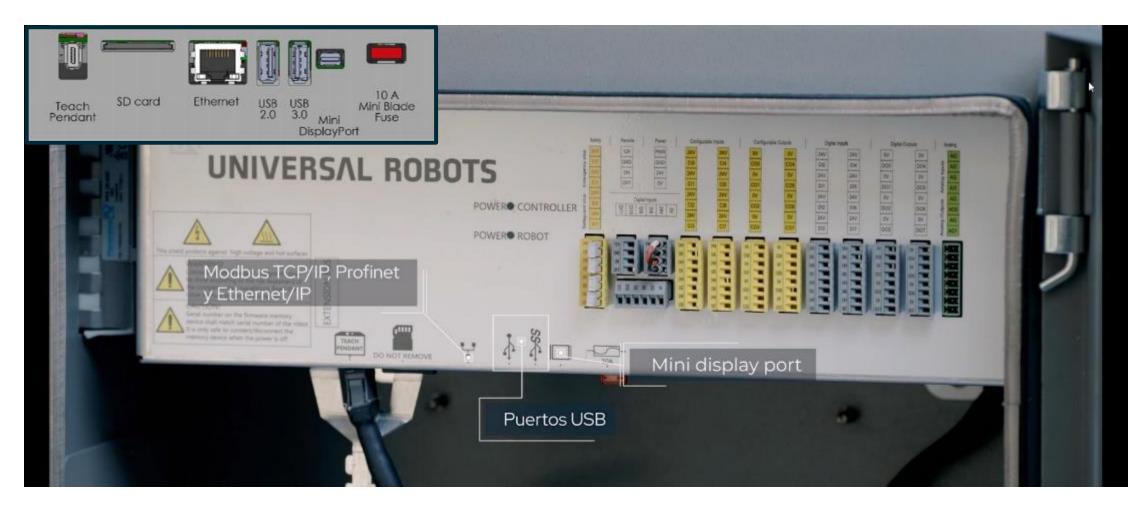


Nuestro producto. La controladora





Nuestro producto. La controladora





Nuestro producto. La consola de programación

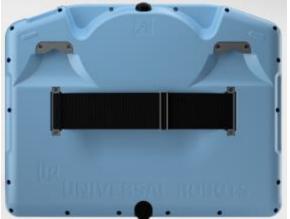
Consola estándar eSeries

 Botón de dos posiciones para habilitar el movimiento libre Freedrive.

Consola 3PE

- Botón habilitador de tres posiciones para movimientos y ejecuciones en manual y habilitación del movimiento libre Freedrive.
- Opcional en eSeries.
- Estándar en nueva generación UR Series





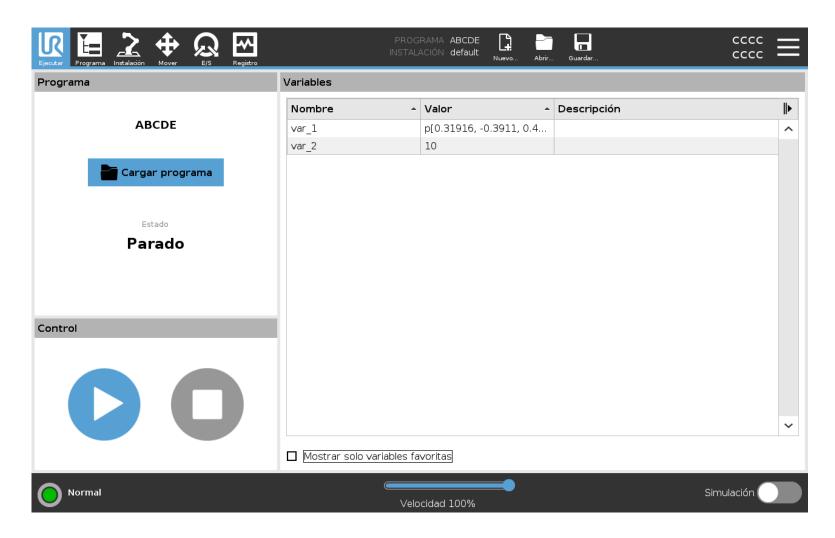




Navegación por pantalla. Ejecutar

La pestaña **Ejecutar** le permite realizar operaciones sencillas y supervisar el estado del robot.

Puede cargar, reproducir, pausar y detener un programa, así como supervisar variables.



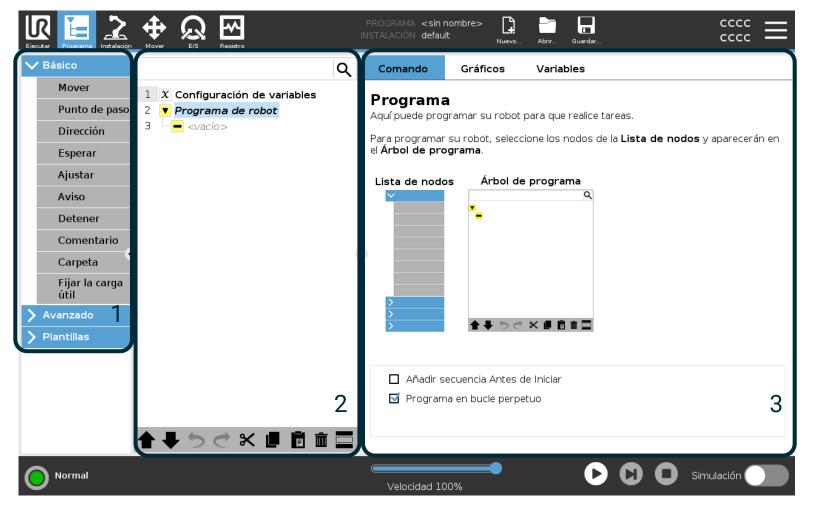


Navegación por pantalla. Programa

La pestaña **Programa** muestra el programa que se está modificando.

Tiene tres áreas diferenciadas:

- 1. Comandos rápidos
- 2. Árbol de programa
- 3. Configuración de comandos y visualización.



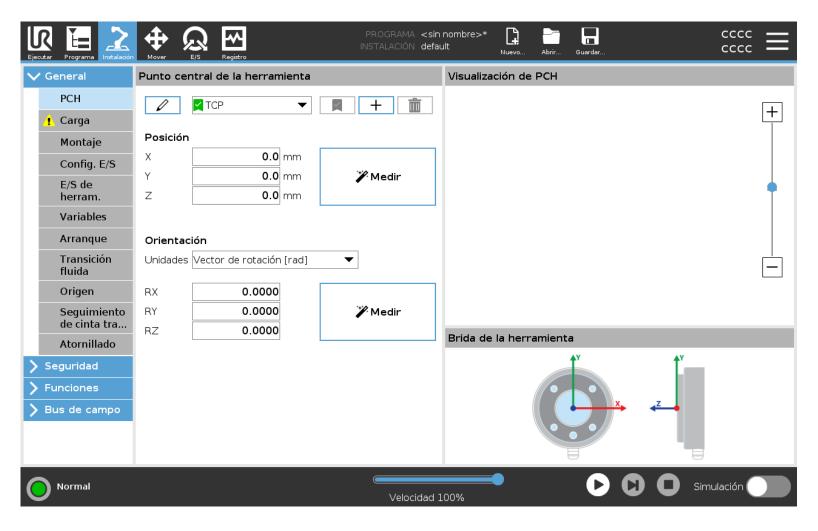


Navegación por pantalla. Instalación

La pestaña **Instalación** le permite configurar los ajustes que afectan al rendimiento general del robot y PolyScope.

Se establecen las condiciones de funcionamiento del robot, por ejemplo:

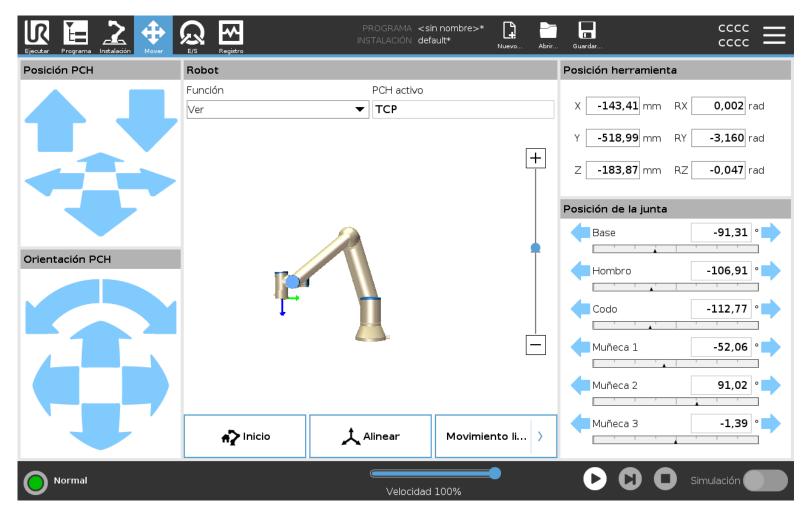
- 1. PCH y Carga
- Configuración de Entradas y Salidas
- 3. Parámetros de seguridad
- 4. Funciones y planos de trabajo
- 5. Conexiones vía Bus de Campo





Navegación por pantalla. Mover

En esta pantalla puede **mover** (poco a poco) el brazo robótico directamente, ya sea desplazando/rotando la herramienta del robot o moviendo una a una las juntas del robot.

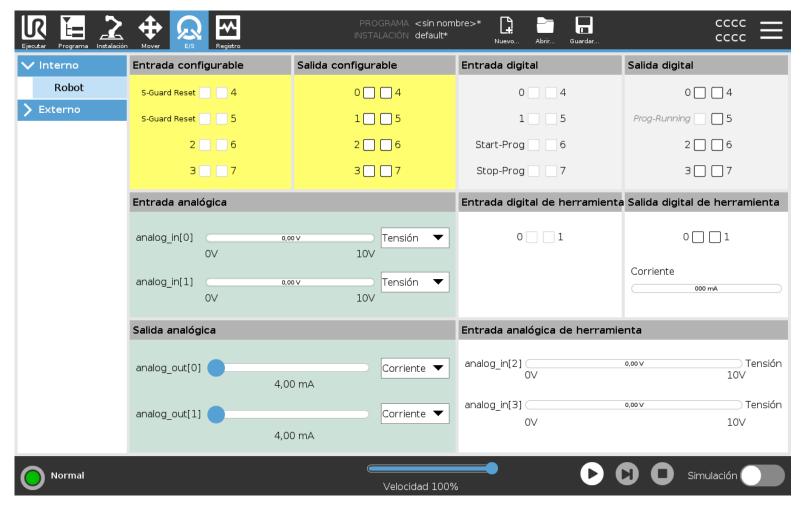




Navegación por pantalla. Entradas y Salidas

En esta pantalla se pueden supervisar y ajustar las señales de **Entradas y Salidas** (E/S) activas que proceden o van a la caja de control del robot.

La pantalla muestra el **estado actual** de las E/S, también incluso durante la ejecución del programa.



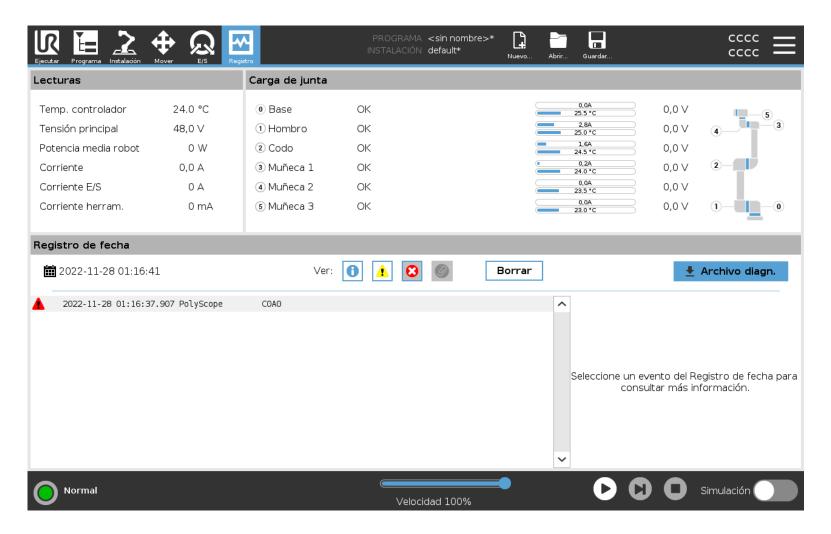


Navegación por pantalla. Registro

La pestaña de **Registro** muestra información sobre el brazo robótico y la Caja de control.

Sirve para hacer un **diagnóstico** del estado del robot.

Permite exportar un **Archivo de diagnóstico** que contiene información
útil para el diagnóstico, reproducción y
resolución de problemas

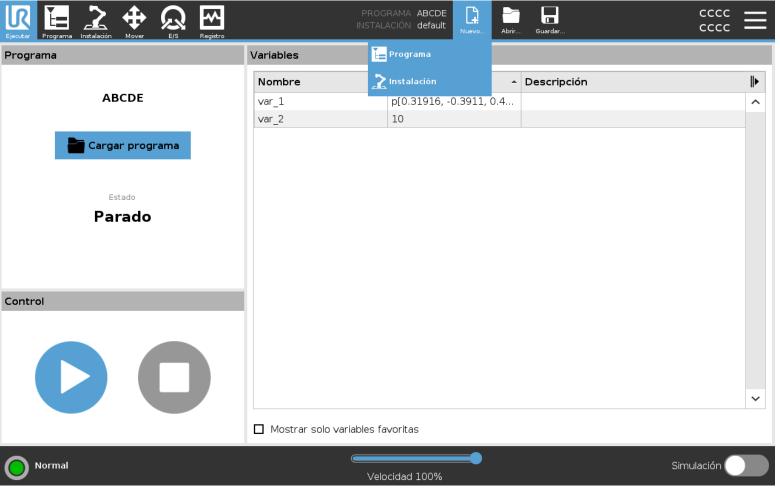




Navegación por pantalla. Gestor de programas

El Gestor de programas e instalaciones hace referencia a tres iconos que le permiten crear, cargar y guardar programas e instalaciones: **Nuevo...**, **Abrir...** y **Guardar...**



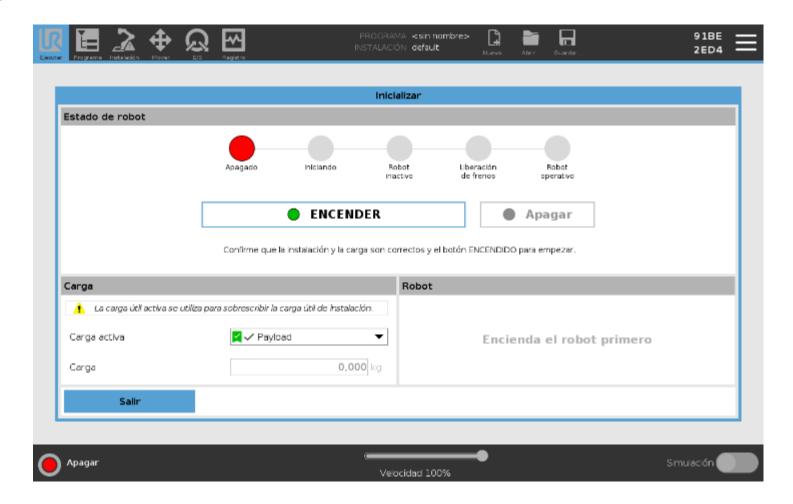




Arranque del robot



Hacer clic en **ON** o **ENCENDER** para alimentar las juntas.

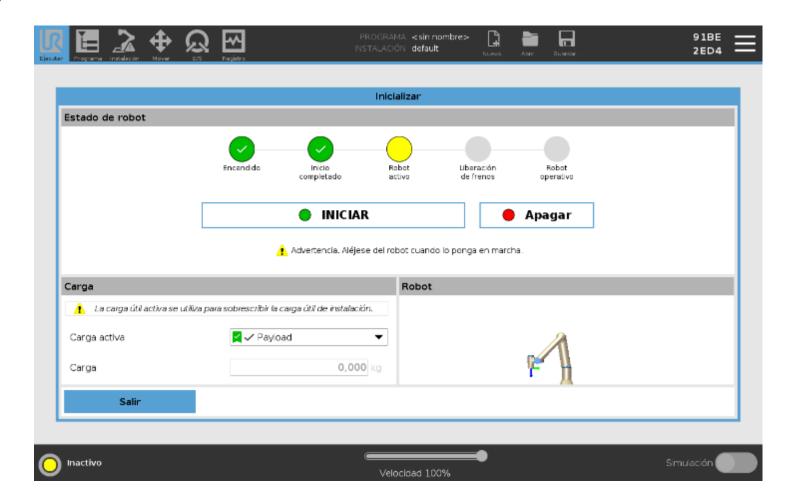




Arranque del robot



Hacer clic en **INICIAR** para liberar frenos y completar la secuencia de arranque del robot.

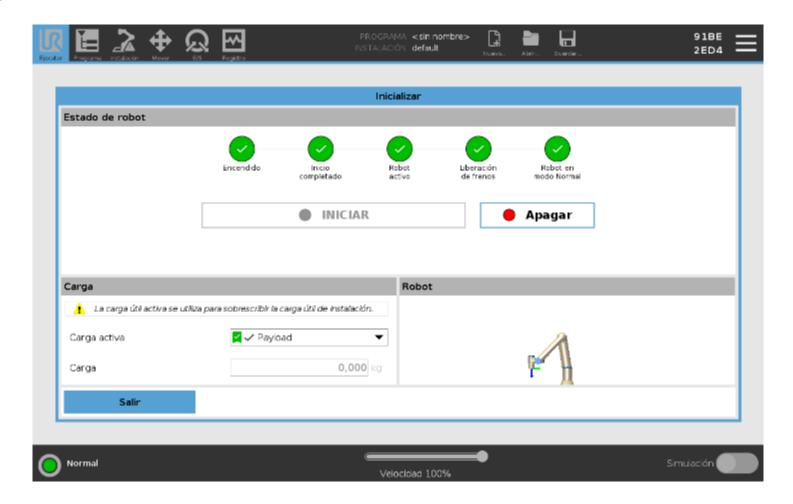




Arranque del robot



Robot completamente iniciado.

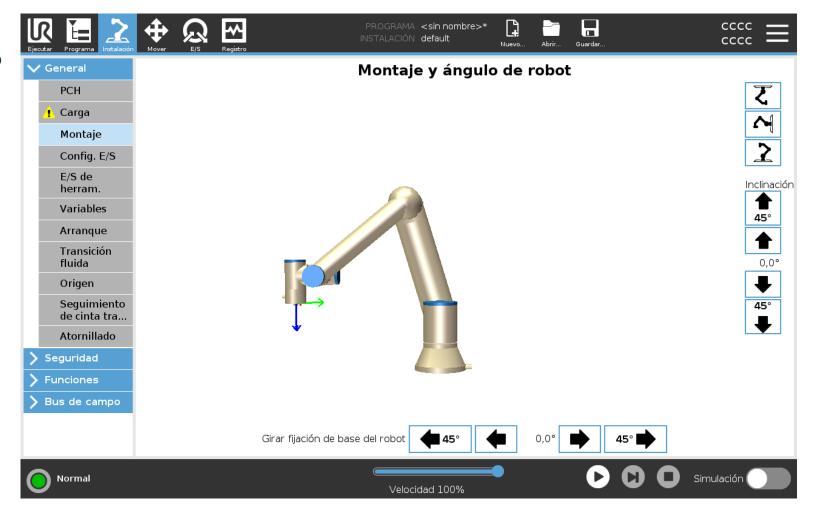




Configuración inicial. Montaje

Se debe especificar el **montaje** del brazo robótico en la pestaña **Instalación**. Sirve para dos fines:

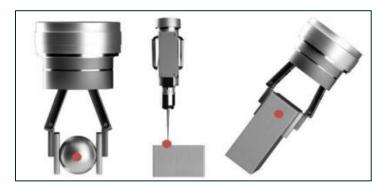
- 1. Hacer que el brazo robótico aparezca correctamente en la pantalla.
- 2. Comunicar al controlador la dirección de gravedad.



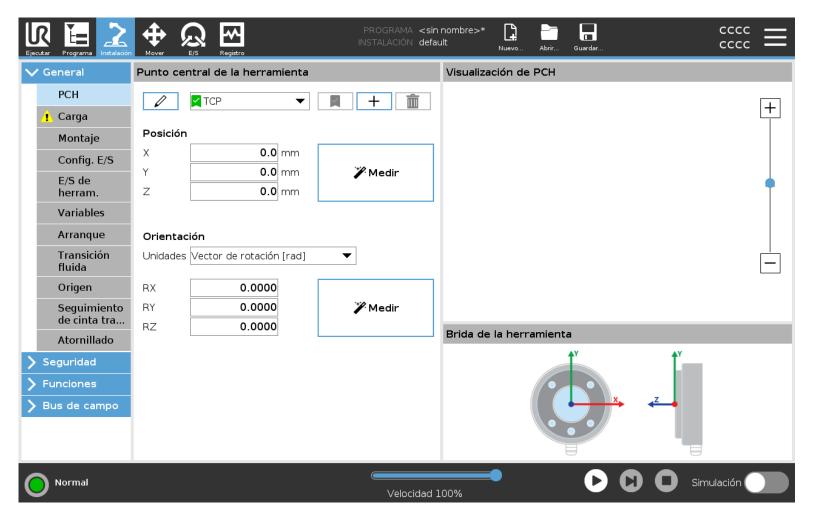


El **Punto Central de Herramienta (PCH)** puede ubicarse encontrando el (los) punto(s) de contacto entre la herramienta y la pieza de trabajo.

El PCH se encuentra en el centro de los puntos de contacto.

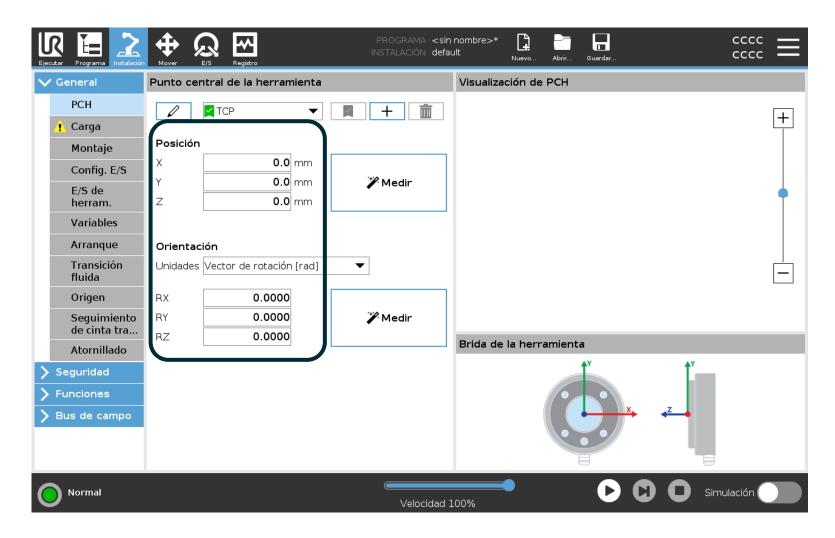


Contiene una **Posición** y una **Orientación** relacionadas con el centro de la brida de salida de la herramienta.



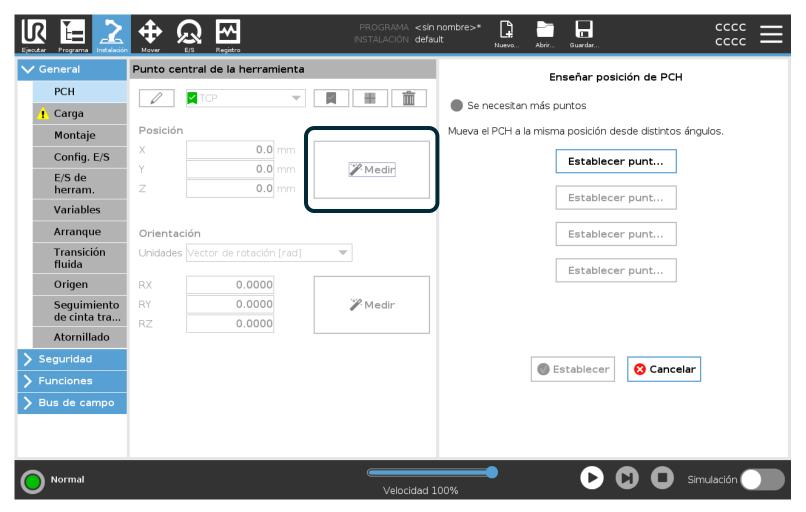


Se pueden introducir los datos si son conocidos.





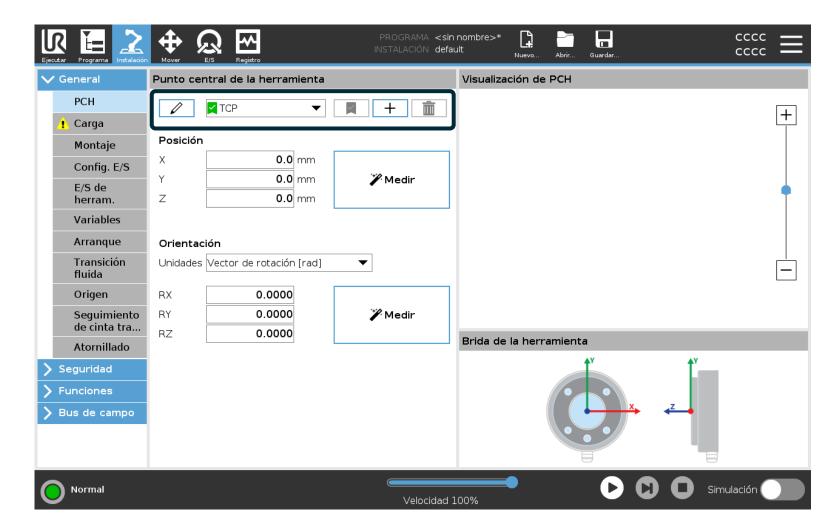
El robot puede hacer el cálculo del PCH mediante el botón **Medir** que habilita una pantalla para **configurar 4 puntos** que definan el PCH de forma automática.





Se puede:

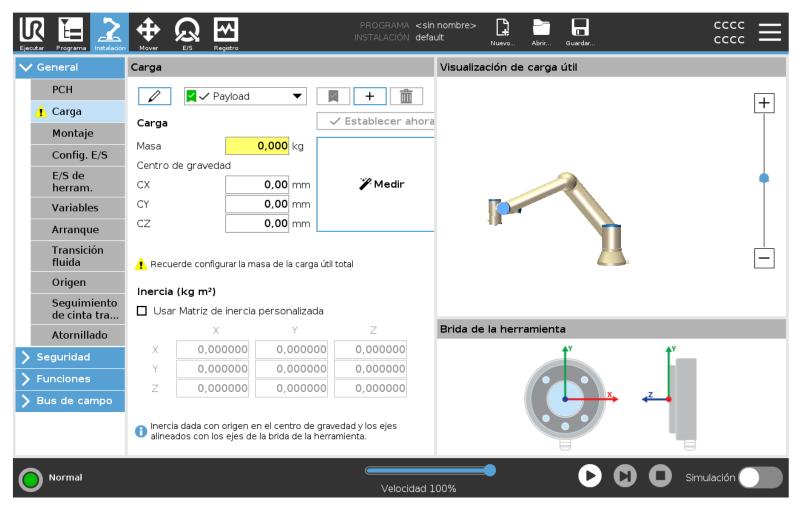
- Añadir varios TCPs
- 2. Eliminar TCPs
- 3. Editar el nombre
- 4. Marcar un TCP como predeterminado.





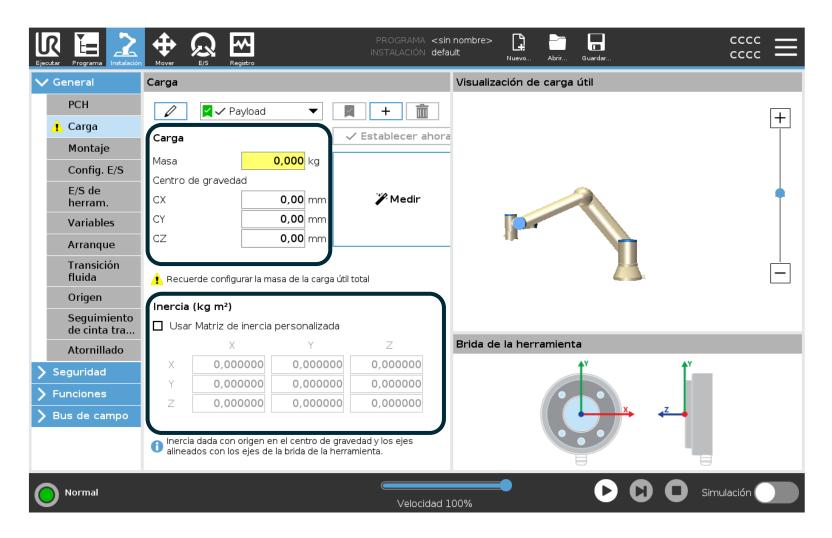
Se debe configurar para el óptimo funcionamiento del robot:

- La carga útil: el peso que manipula el robot incluyendo la herramienta.
- El Centro de Gravedad: el punto geométrico alrededor del cual se reparte de forma equivalente la masa.
- La Inercia: introduciendo la matriz de inercia de la carga del robot.



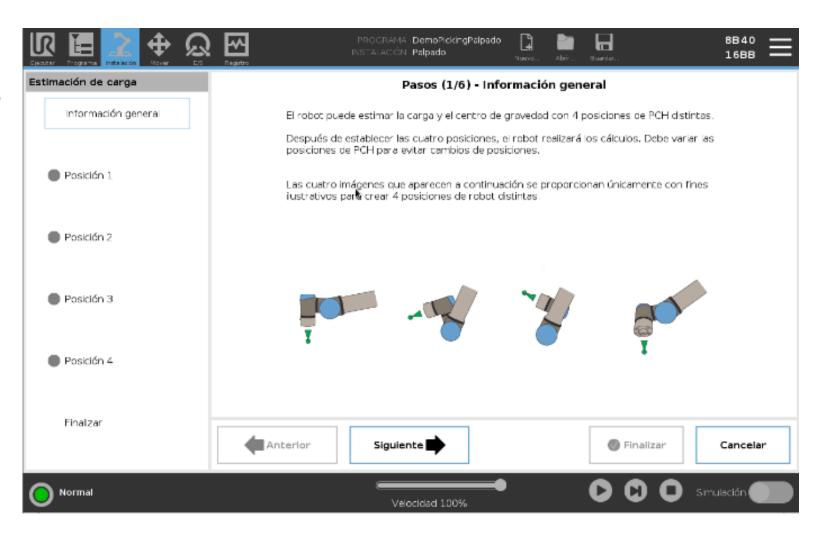


Se pueden introducir los datos si son conocidos.





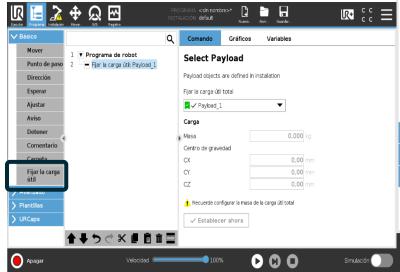
El robot puede hacer el cálculo de la Carga y el Centro de Gravedad mediante el botón **Medir** que habilita una pantalla para **configurar 4 puntos** que definan la carga útil y su centro de gravedad de forma automática.

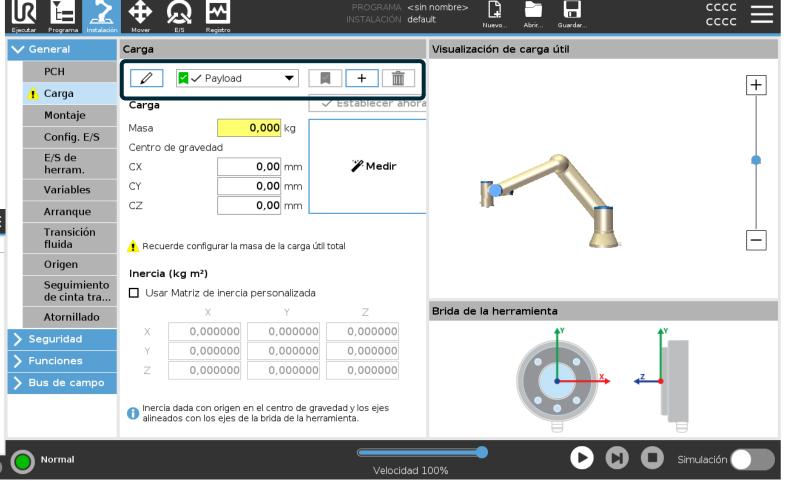




Puede **definir varias cargas útiles**, y alternar entre ellas en su programa.

Esto es **clave** en las aplicaciones de recoger y colocar, por ejemplo, en las que el robot recoge y suelta un objeto.



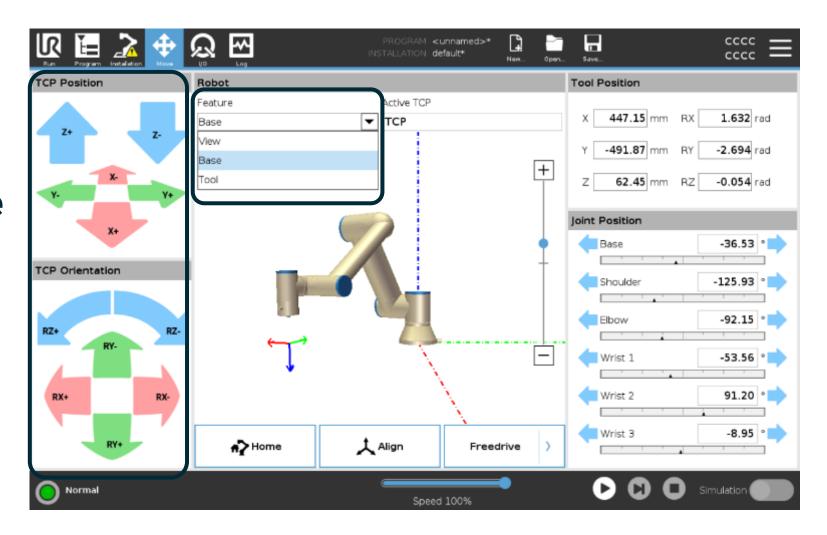




Mover el robot. Jogging

Mover el robot pulsando las flechas.

En relación al **Feature** o la **Función** seleccionado.





Mover el robot. Jogging

Mover cada articulación por separado.





Mover el robot. Introducción de coordenadas

Mover el robot a la posición exacta deseada.





Mover el robot. Introducción de coordenadas

Modificar

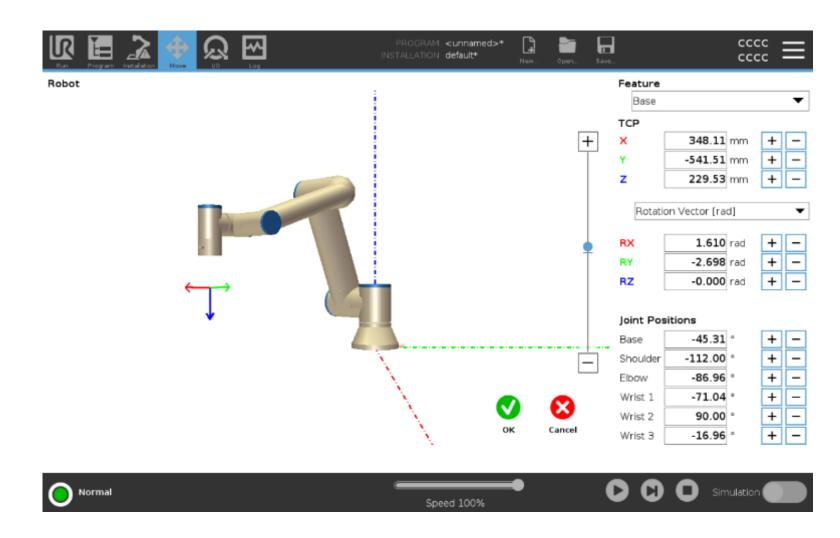
- Valor absoluto
- Sumar/restar al valor

Posiciones de la junta

Valor angular en grados.

Posición de la herramienta

- Valor cartesiano en mm
- Definir unidad de rotación



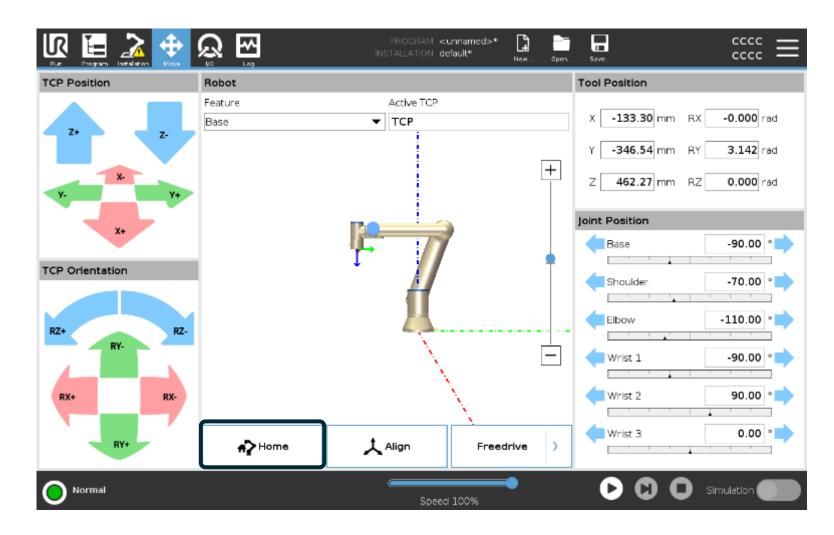


Mover el robot. Inicio

INICIO es una posición de retorno definida por el usuario

Una vez definido está disponible en:

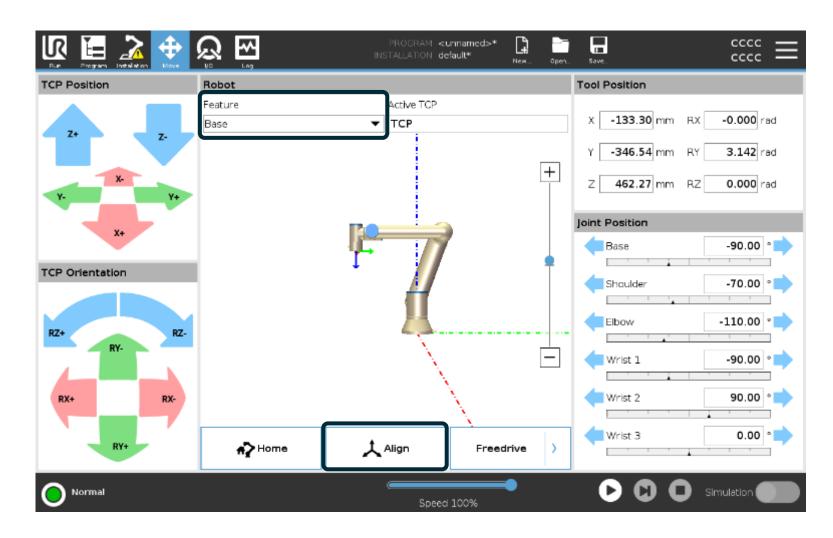
- La pestaña Mover
- En el árbol de programa





Mover el robot. Alinear

El botón **Alinear** permite mover el robot hasta alinear la **coordenada Z** de la Herramienta con la coordenada Z de la función seleccionada.



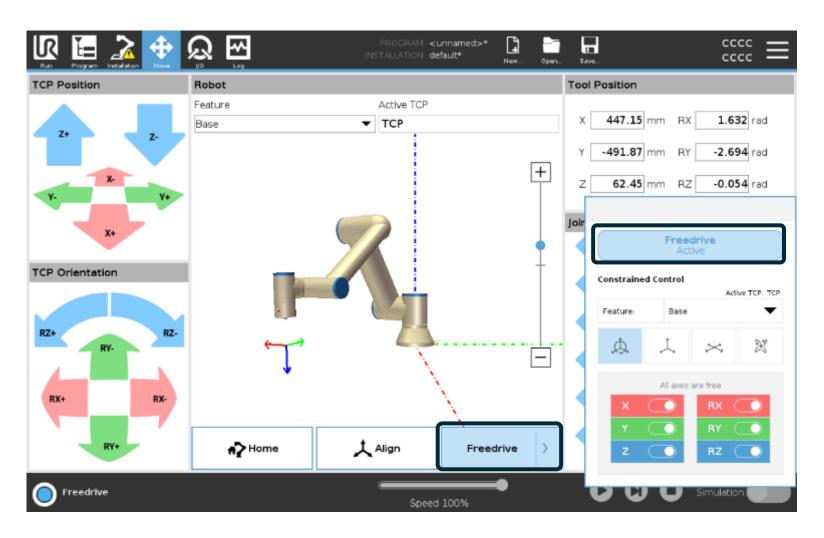


Mover el robot. Freedrive

El modo **Freedrive** libera los frenos del robot para moverlo fácilmente.

Se puede **activar** con el botón trasero de la **Teach Pendant** o por **pantalla**.

Se pueden **restringir** direcciones y rotaciones según convenga.





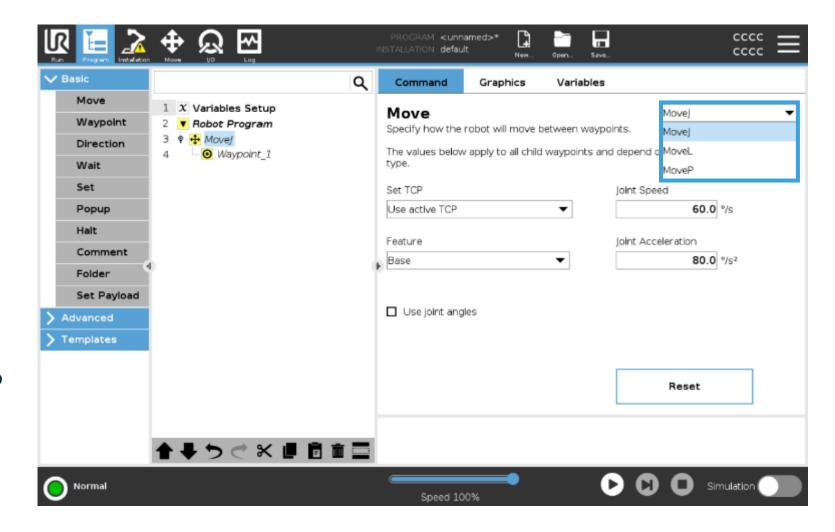
Mover el robot. Tipos de movimiento

MoveJ: mueve el PCH a través de rotaciones coordinadas/simultáneas de las juntas

MoveL: mueve el PCH linealmente entre puntos de paso

MoveP: mueve el PCH linealmente con velocidad constante

MoveC: puede añadirse a un **MoveP** para hacer un movimiento circular/arco





Mover el robot. Tipos de movimiento

Movimiento articular / juntas MoverJ

> Los movimientos cercanos a una singularidad son posibles

"Transición" es posible

No hay velocidad PCH constante en "Transición"

Sin movimiento lineal

Movimiento lineal MoverL

Los movimientos cercanos a una singularidad no son posibles

"Transición" es posible

No hay velocidad PCH constante en "Transición"

Movimiento del proceso MoverP

Los movimientos cercanos a una singularidad no son posibles

"Transición"
compartida insertada
automáticamente y
absolutamente
necesaria en un MoveP

Velocidad PCH constante en "Transición"



Movimiento circular MoveC

Tiene que estar dentro de un MoveP

Se le deben marcar dos puntos: Via_Point y End_Point

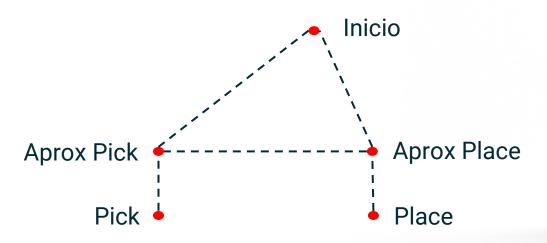


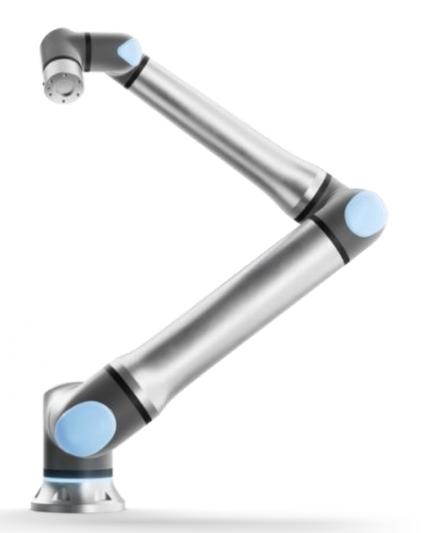
Primer programa. Pick and Place

Instrucciones:

Tipos de movimientos

Esperar 2s en Pick y Place





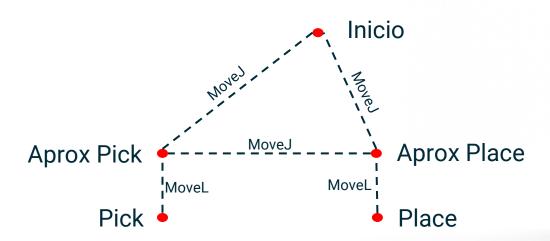


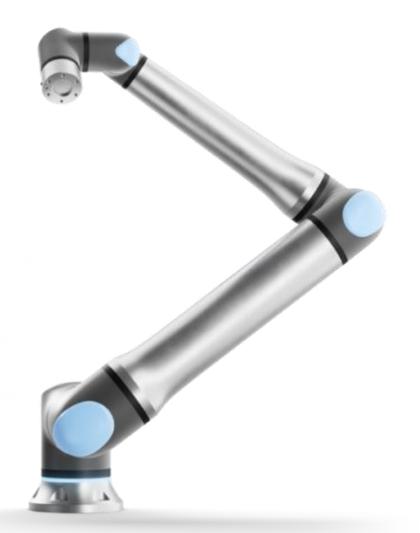
Primer programa. Pick and Place

Instrucciones:

Tipos de movimientos

Esperar 2s en Pick y Place

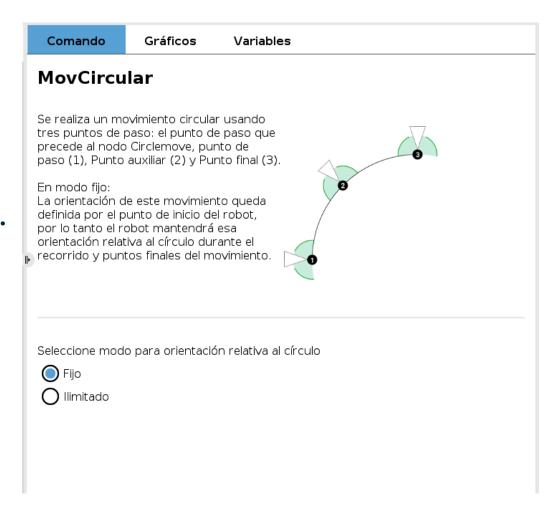






Programación con UR

- Conceptos clave:
- ☐ Establecer PCH y Orientación.
- Movimientos MoveP (y MoveC).
- Modo Orientación del Move C

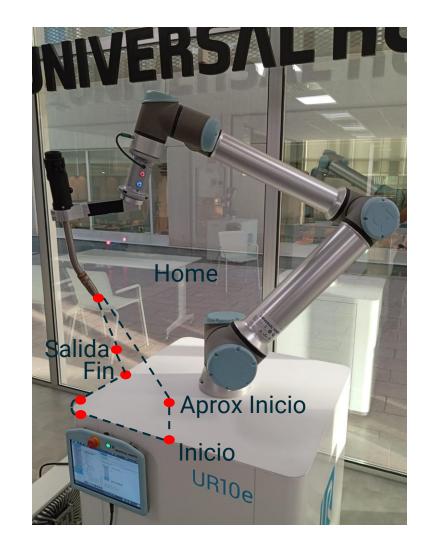




Primer programa. Soldadura

Instrucciones:

- Soldadura en tres tramos
 - Acercamiento
 - Soldadura lineal 1
 - Soldadura circular
 - ☐ Soldadura lineal 2
 - Salida

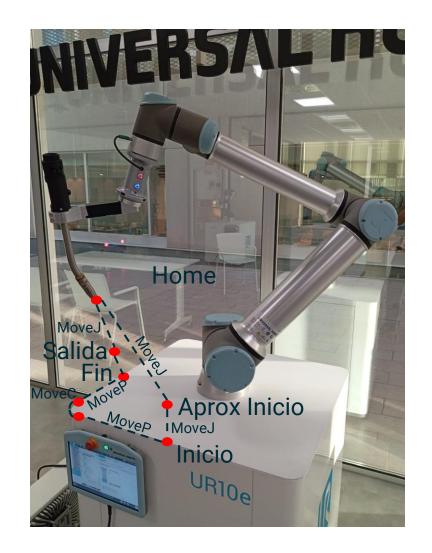




Primer programa. Soldadura

Resolución:

- Movimientos de soldadura con MoveP (y MoveC).
- MoveC con modo de orientación Ilimitado.
- Movimientos exteriores con MoveJ.





Segundo programa. Soldadura

Instrucciones:

- ☐ Soldadura punteada (Stitch):
 - Soldar 4 tramos rectos.
 - ☐ Longitud tramo soldadura: 5 mm.
 - Distancia entre tramos: 20 mm.



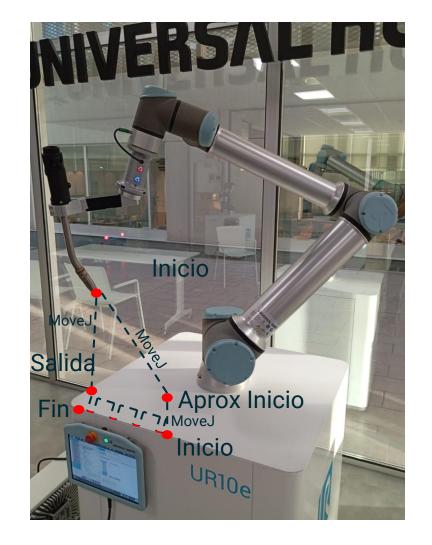




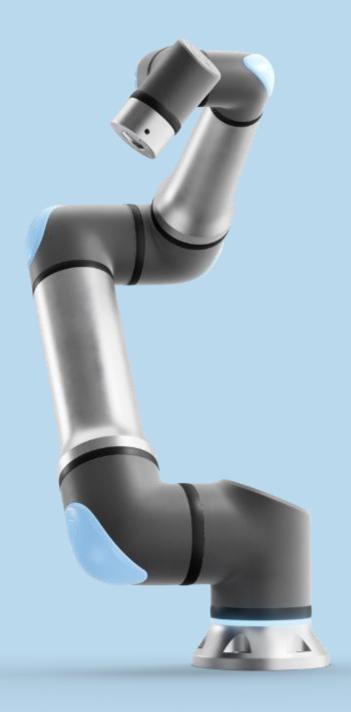
Primer programa. Soldadura

Resolución:

- Movimientos de soldadura con puntos relativos.
- Comando dirección.







Thank you

Let's change the world!