

Systèmes complets pour l'usinage du cuir



Your first choice in digital cutting.

Avantages de l'usinage du cuir avec un système de coupe numérique

Flexible

Les cutters Zünd offrent à l'utilisateur une flexibilité maximale. Des peaux entières sont coupées de façon aussi économique que des matières en rouleaux. Grâce au flux de travail numérique, la géométrie de coupe peut être ajustée à la dernière seconde.

Efficace

Les cutters Zünd font figure de référence en termes de vitesse et d'efficacité. Les algorithmes d'imbrication développés de façon autonome maximisent le rendement du matériau et optimisent les coûts de production.

Fiable

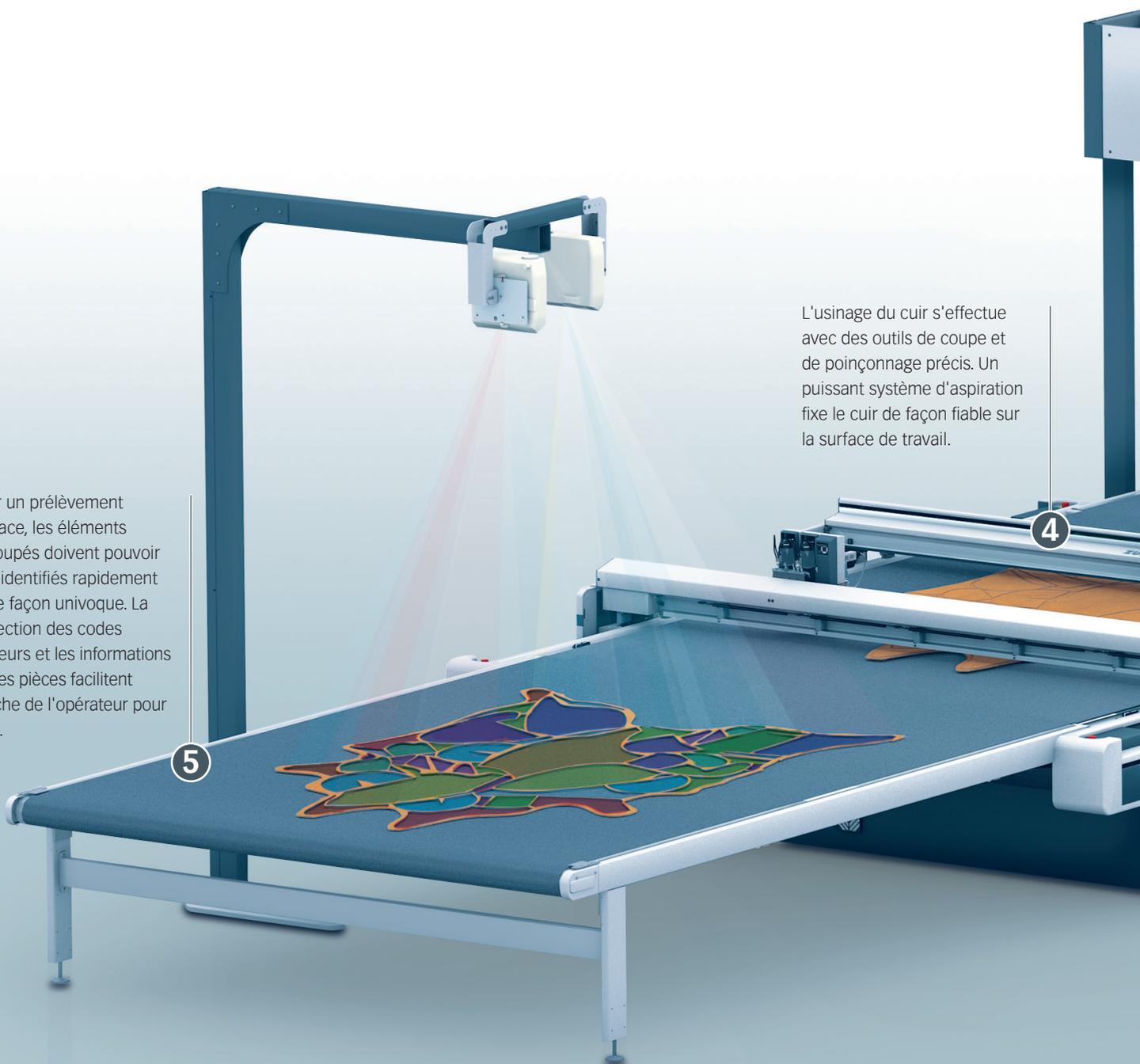
Avec leur fiabilité proverbiale, les solutions de découpe Zünd sont à la pointe de la technologie. Dans l'environnement industriel, elles démontrent toute leur efficacité. Les cutters hautement automatisés sont prédestinés pour une utilisation autonome dans le travail par roulement.

Pour un prélèvement efficace, les éléments découpés doivent pouvoir être identifiés rapidement et de façon univoque. La projection des codes couleurs et les informations sur les pièces facilitent l'attribution de l'opérateur pour le tri.

5

L'usinage du cuir s'effectue avec des outils de coupe et de poinçonnage précis. Un puissant système d'aspiration fixe le cuir de façon fiable sur la surface de travail.

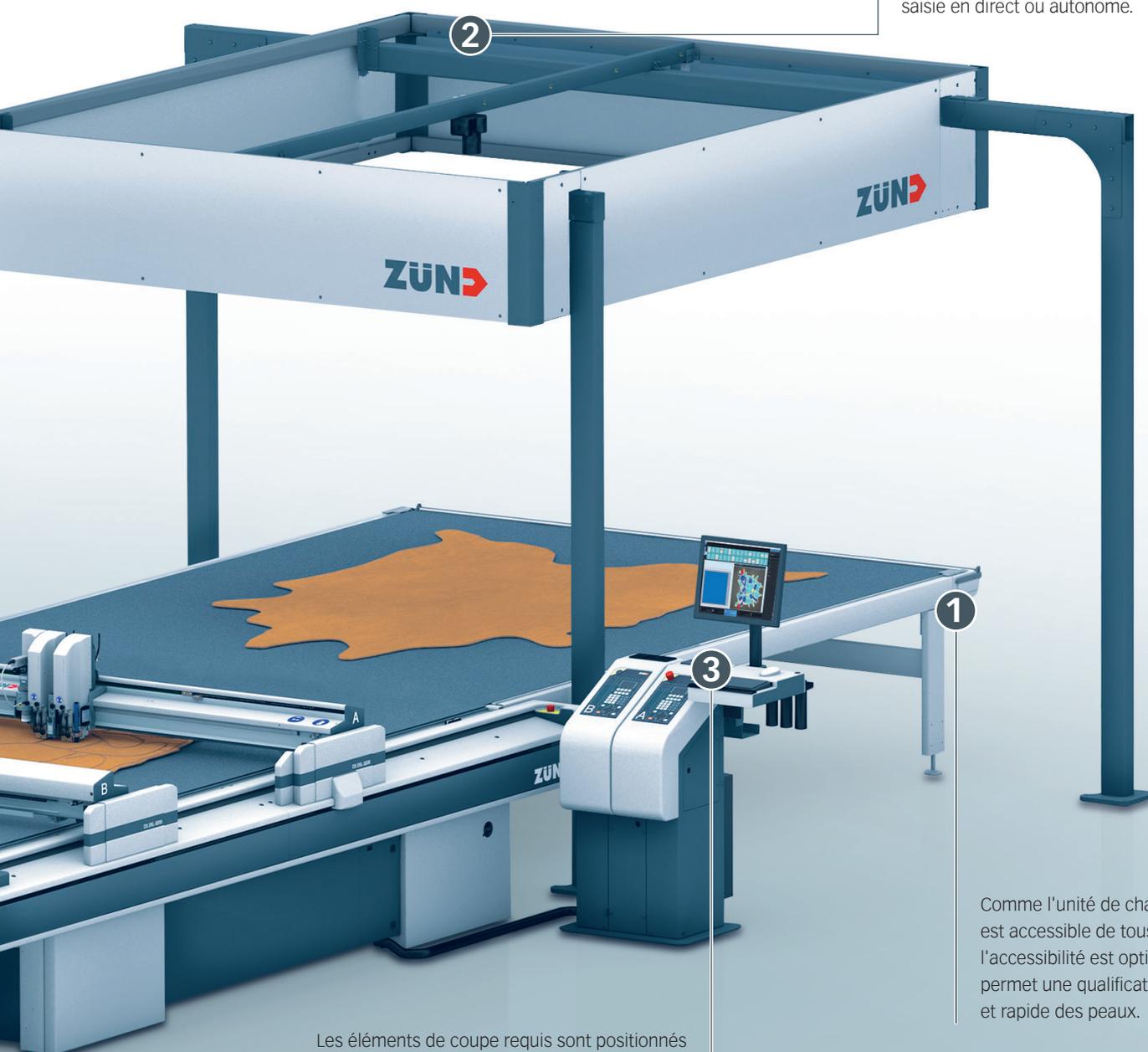
4



Usinage efficace du cuir dans le flux de travail numérique de coupe



Une caméra détecte la peau à usiner. Les zones de qualité tracées initialement et les erreurs dans le cuir sont automatiquement décelées. Le système prend en charge la saisie en direct ou autonome.



Les éléments de coupe requis sont positionnés pour un rendement optimal du cuir. Si nécessaire, l'arrangement des éléments peut être visualisé directement sur la peau à l'aide d'un projecteur.

Comme l'unité de chargement est accessible de tous les côtés, l'accessibilité est optimale. Ceci permet une qualification simple et rapide des peaux.

Composants matériels modulaires pour un rendement client maximal



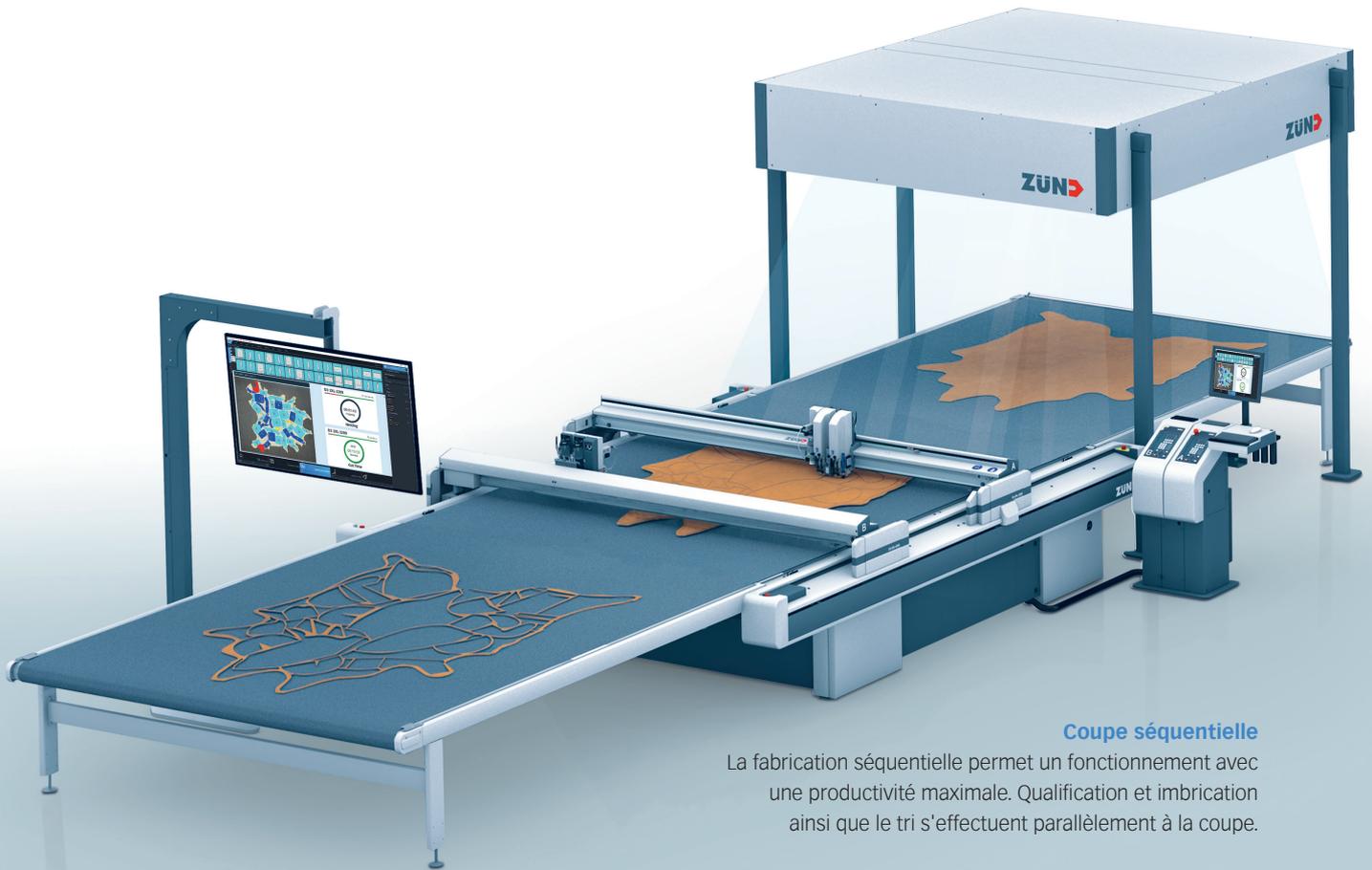
Découpe en zones

Pendant la coupe, la surface de travail concernée est automatiquement verrouillée. Pendant ce temps-là, la peau suivante peut déjà être préparée, qualifiée et imbriquée dans les zones libres, marquées en vert.

Coupe en continu

Dans ce flux de travail, les éléments de coupe sont directement imbriqués manuellement sur le plateau. Les peaux déjà enregistrées peuvent être directement coupées.



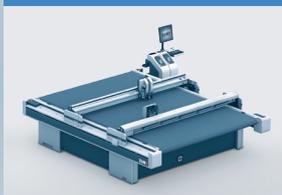


Coupe séquentielle

La fabrication séquentielle permet un fonctionnement avec une productivité maximale. Qualification et imbrication ainsi que le tri s'effectuent parallèlement à la coupe.

Chaque système complet est basé sur un cutter numérique Zünd. Grâce aux différents composants optionnels comme les systèmes de projection, les extensions de cutter et les caméras, il est possible de créer des systèmes complets sur mesure pour l'usinage du cuir.

BASE



Cutter numérique Zünd



COMPOSANTS OPTIONNELS



Extension du Cutter



Systèmes de capture



Supports pour écran d'affichage



Systèmes de projection

Excellente qualité de détection de la matière pour un rendement parfait du cuir

En outre du contour extérieur, les zones de qualité marquées précédemment et les défauts du matériau peuvent être détectés avec précision.

Détection autonome

Les zones de qualité sont tracées sans contact avec un stylet numérique. Ce type de saisie sert à la préparation du processus autonome et est adapté aux peaux qui ne nécessitent pas de marquage physique.

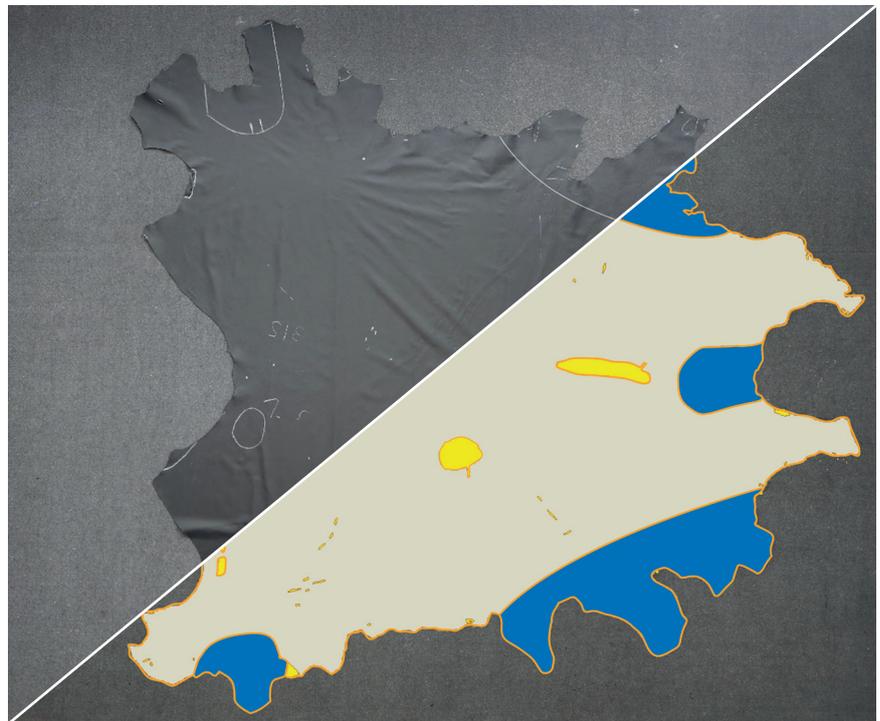
Détection en direct

L'intelligence optique permet de détecter directement les peaux marquées sur le cutter. Le traitement ultérieur s'effectue ensuite en direct.

Création interactive du matériau

À l'aide de projecteurs, la peau peut être marquée rapidement et de façon flexible. Ceci garantit principalement pour les stratégies interactives d'imbrication un travail simple et intuitif.

Cuir marqué sur la surface de travail



Matériau enregistré dans MindCUT

Puissantes fonctions d'imbrication pour une efficacité maximale

Zünd offre le flux de travail adapté à chaque stratégie d'imbrication qu'elle soit manuelle ou totalement automatisée.

Imbrication automatique autonome

Pour une efficacité maximale, plusieurs tâches sont distribuées sur des peaux différentes.

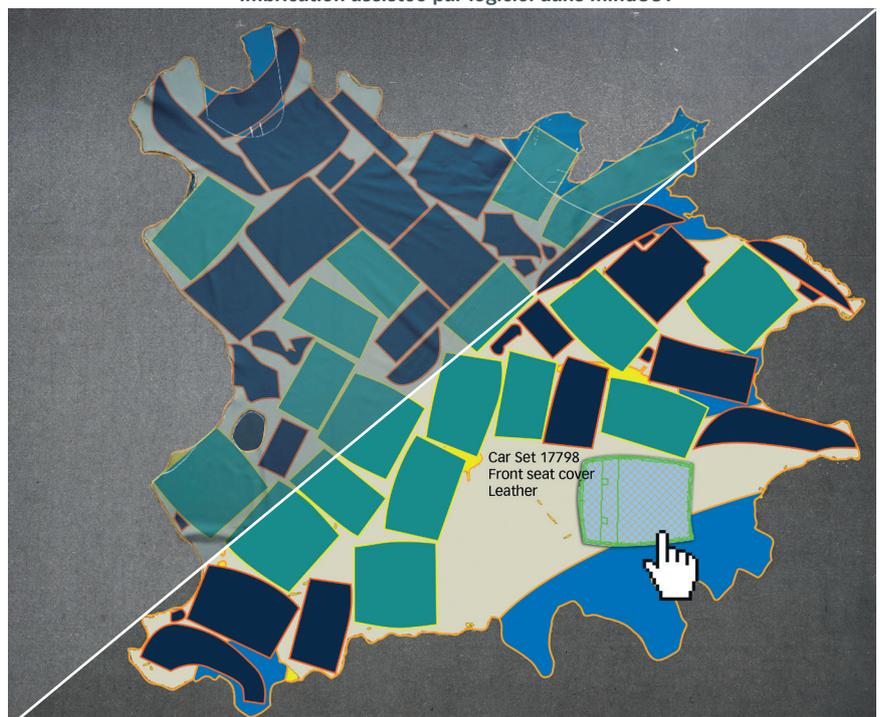
Imbrication en direct automatique

Les éléments de coupe sont imbriqués de façon totalement automatique. La prise en compte des zones de qualité définies permet une exploitation maximale de la peau en cuir.

Imbrication interactive

Les éléments de coupe sont placés manuellement. Les algorithmes de tri accélèrent et simplifient le tri et le positionnement des pièces.

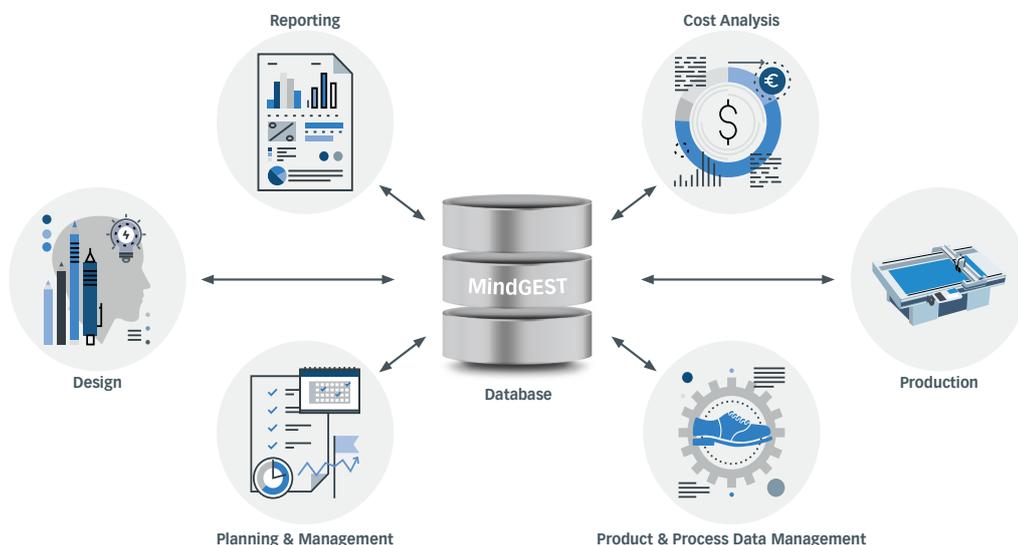
Imbrication assistée par logiciel dans MindCUT



Imbrication manuelle assistée par la projection des pièces

Gestion produits et processus MindGEST

MindGEST vous permet de combiner la planification de tâches, la mise en forme, la production et l'établissement de comptes-rendus pour ne jamais perdre de vue vos coûts. Les données produits et processus peuvent être utilisées à chaque phase du processus de production:



MindCUT Model Importer

Importation et classification de données géométriques ainsi que le traitement ultérieur automatique selon les règles définies individuellement.

MindGEST PDM Database

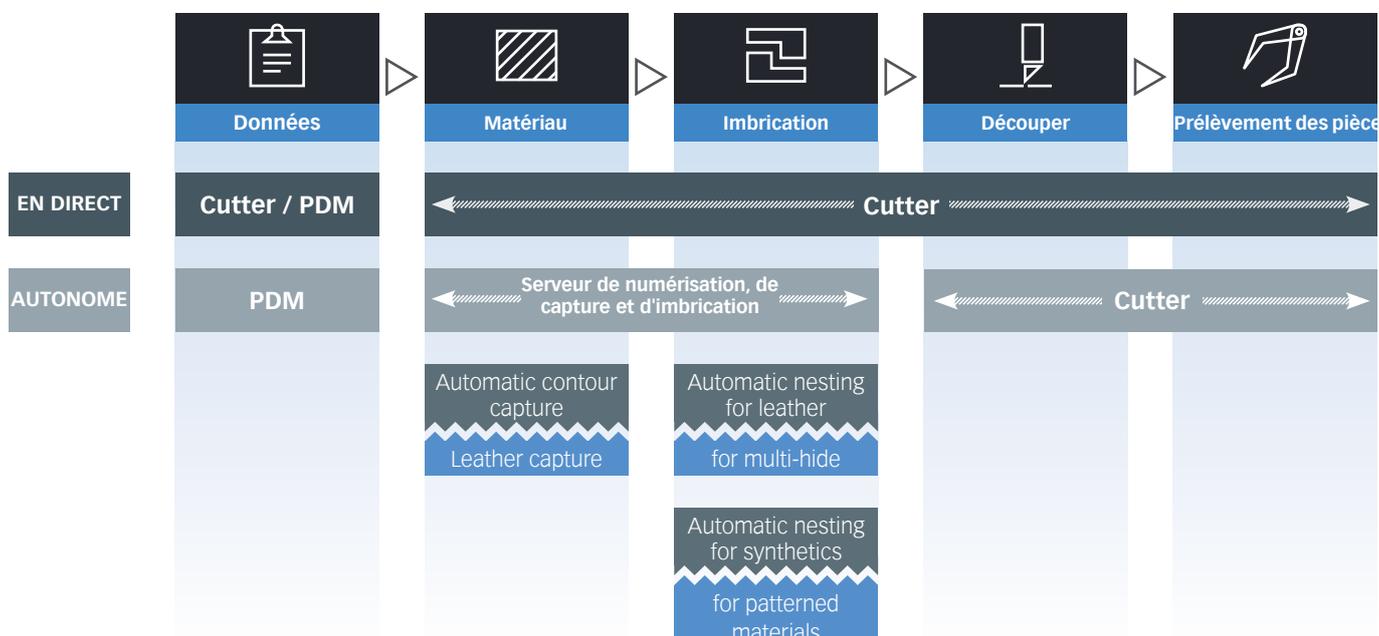
Base de données pour l'enregistrement de matériaux numérisés, d'imbrications, contours de découpe, etc.

MindGEST PDM Explorer

Accès à la banque de données MindGEST à partir d'un poste de travail externe/supplémentaire.

Modules logiciels modulaires pour exigences individuelles

La structure du logiciel Mind est modulaire. Le pack de base MindCut Studio Production contient toutes les fonctions essentielles pour les différentes phases de processus d'usinage des textiles. Les différentes options complémentaires permettent de créer des packs individuels logiciels adaptés aux besoins spécifiques du client.



Zünd Systemtechnik AG
Industriestrasse 8
CH-9450 Altstätten
T +41 71 554 81 00
info@zund.com
www.zund.com

