

Sculpter et usiner le bois - niveau 2

Pré-requis

Connaissance de base sur les matériaux (type de bois ou de plastiques).

Validation de la formation usinage 2D Shopbot.

Savoir dessiner en 3D.

Public cible

Opérateur ou bureau d'étude désireux de produire des pièces de prototype ou de petites séries dans des matières tendres (MDF, bois, POMC, Corian...).

Objectifs

Etre capable de créer un chemin d'usinage adapté pour de l'usinage 3D sous Fusion 360

Etre capable de configurer la fraiseuse et fixer sa pièce pour lancer un usinage 3D en de bonnes conditions.

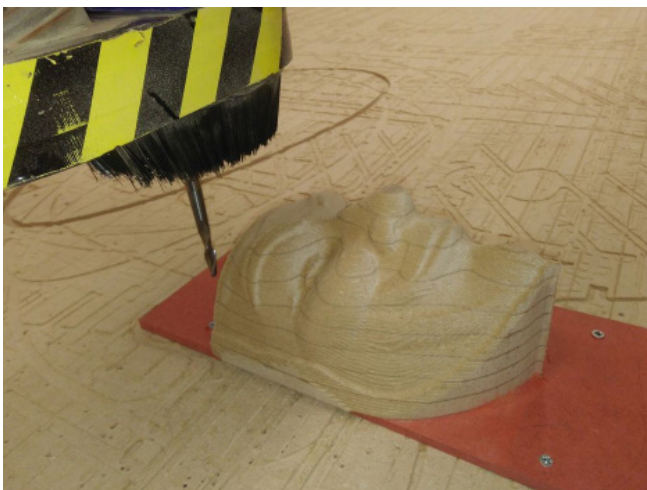
Méthode pédagogique

Pendant la formation, nos formateurs donnent les informations théoriques et démontrent le processus ou l'opération à réaliser.

Chaque participant est ensuite amené à reproduire les gestes ou l'opération. Cette formation s'appuie essentiellement sur le learning by doing qui facilite les apprentissages.

Nos formations se déroulent en groupe de 6 participants maximum.

Les acquis sont évalués en fin de formation.



Moyens techniques

L'organisme de formation est doté de :

- une salle de cours équipée d'un vidéoprojecteur ;
- une salle informatique avec des PC équipés de logiciels professionnels ;
- un atelier bois x-cave.

Un support de formation sera remis à chaque participant.

Programme

Déterminer si un fichier est usinable ou non

- Comprendre la notion de zone de fixation, de dépouille, et de hauteur utile.

Choisir et mettre en place son positionnement machine

- Apprendre à fixer une pièce dans la machine.
- Apprendre le retournement et les types de bridage.

Choisir les outils et les vitesses de coupe

- Découvrir les catalogues fournisseur.
- Se familiariser avec les catalogues machines.
- Apprendre à trouver l'information importante sur chaque outil/type d'outil.

Sélectionner et mettre en œuvre la fonction d'ébauche et de finition des usinages 3D sous Fusion 360 - HSM

- Comprendre la différence entre une ébauche et une finition.
- Apprendre à déterminer le type d'ébauche et le type de finition est adapté à la pièce, à sa matière et au rendu souhaité.

Etre à l'aise avec l'interface homme-machine du logiciel ShopBot

- Savoir démarrer la machine.
- Apprendre à positionner la pièce d'origine au même endroit que le fichier informatique.