INITIATION A LA PROGRAMMATION ISO OU CONVERSATIONNEL SUR MACHINE-OUTILS A COMMANDE NUMÉRIQUE

Usinage

DURÉE
3 à 5 jours selon vos prérequis et vos objectifs

INTERVENANT
Formateur expert en usinage

PRÉ-REQUIS

- Aucun pré-requis nécessaire

PUBLIC CONCERNÉ

Personnel technique amené à utiliser en sécurité des équipements d'usinage conventionnel

Opérateur, régleur sur machines-outils, agent de maintenance, responsable de production, chef d'atelier

FANUC fraisage / tournage ISO et Manual guide

SIEMENS fraisage ShopMill / tournage ShopTurn

HEIDENHAIN fraisage

MAZAK fraisage /tournage programmation Mazatrol

OBJECTIFS

A l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :

- Réaliser un programme simple de tournage ou fraisage (à définir)

SARL H2 Formation
105 RUE DES MOURETTES, 26000 VALENCE
www.h2formation.fr

contact@h2formation.fr
Tel : 04 86 84 21 13

Enregistrée sous le numéro **84260374026**. Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'Etat.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Travaux pratiques sur machine à commande numérique tournage ou fraisage accompagnés d'apports théoriques

Simulateur de programmation ou pupitre machine

ÉVALUATION & VALIDATION

Connaissances et compétences évaluées à partir de QCM et mises en situation

Attestation des acquis de la formation

SARL H2 Formation
105 RUE DES MOURETTES, 26000 VALENCE
www.h2formation.fr

contact@h2formation.fr
Tel : 04 86 84 21 13

Enregistrée sous le numéro **84260374026**. Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'Etat.

CONTENU DE LA FORMATION

- Structure d'un programme
- Les axes de programmation
- L'origine programme
- Coordonnées des points de programmation
- Les différents codes de base
- Programmation des vitesses de rotation et d'avance travail
- Programmer une trajectoire linéaire
- La correction de rayon
- Programmer une trajectoire circulaire
- Programmer un rayon automatique
- Programmer un chanfrein par calcul ou fonction automatique
- Programmer des opérations d'usinage de base
- Réaliser, simuler, corriger, valider son programme sur simulateur ou écran graphique machine
- Exercices de programmation