

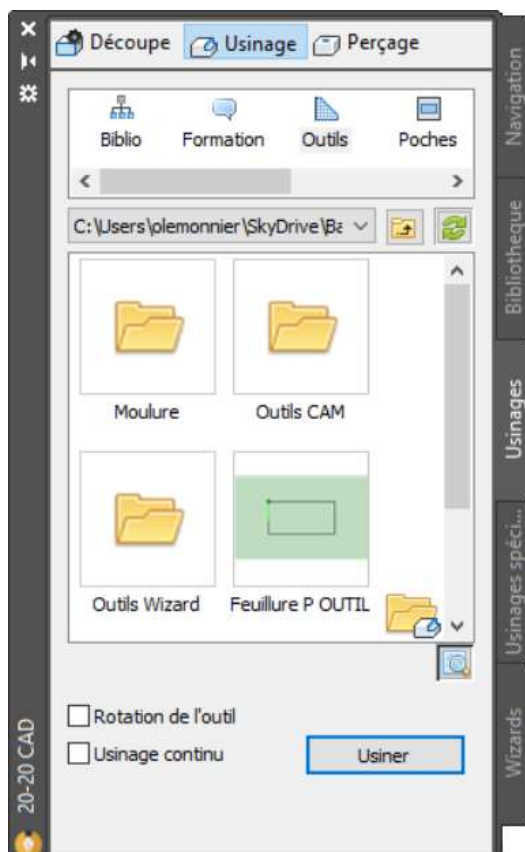
LES USINAGES

Comment faire un usinage

Création d'un outil

1. Se placer en vue de dessus, puis, dessiner le profil de l'outil (la forme du copeau enlevé) avec une polyligne fermée dont le point de fermeture est sur un angle droit sur l'axe de rotation.
2. A partir du ruban **Accueil > Usinage**, lancer la commande  **Profil d'outil**.
3. Sélectionner la polyligne de l'outil, valider avec **Entrée**.
4. Sélectionner le point d'origine de l'outil (point par lequel l'outil suivra la trajectoire d'usinage).
5. Sélectionner un deuxième point pour définir l'axe de rotation de l'outil.
6. Choisir le chemin de stockage de l'outil. Nommer l'outil. Enregistrer.

Usiner une pièce



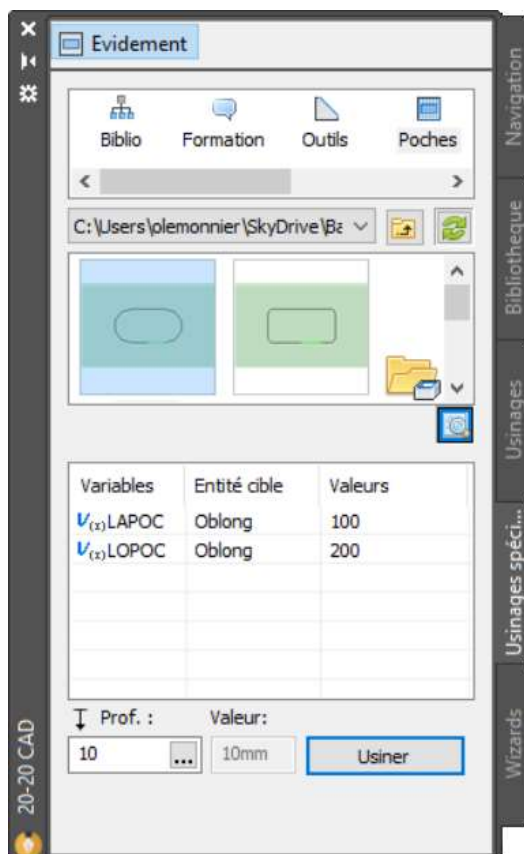
1. A partir du ruban **Accueil > Usinage**, lancer la commande  **Usinage**.
2. Dans la liste, choisir un outil, puis, cliquer sur le bouton **Usiner**.
3. Sélectionner la pièce à usiner, valider avec **Entrée**.
4. Sélectionner la face (une seule face !) perpendiculaire à l'axe de rotation de l'outil, valider avec **Entrée**.
5. Sélectionner la ou les trajectoires (en rouge) que doit suivre l'outil, valider avec **Entrée**.

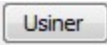
Comment faire une poche ou évidement

Création d'une poche

1. Se placer en vue de dessus, puis, dessiner le profil de poche (la forme de la matière à enlever) avec une **polyligne** fermée dont le point de fermeture est le point de départ de l'usinage.
2. A partir du ruban **Accueil > Usinage**, lancer la commande  **Profil de poche**.
3. Sélectionner la polyligne, valider avec **Entrée**.
4. Sélectionner le point d'origine de la poche (point par lequel la poche sera insérée).
5. Choisir le chemin de stockage de la poche. Nommer la poche. Enregistrer.

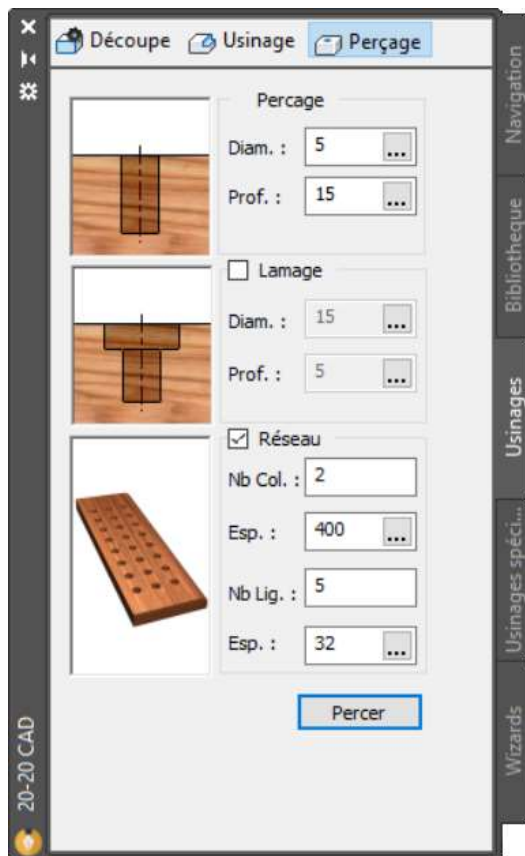
Evider une pièce

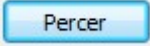


1. A partir du ruban **Accueil > Usinage**, lancer la commande  **Poche**.
2. Dans la liste, choisir un profil de poche.
3. Entrer les paramètres de dimensions, puis, cliquer sur .
4. Sélectionner la pièce à usiner, valider avec **Entrée**.
5. Sélectionner la face (une seule face !) à évider, valider avec **Entrée**.
6. Sélectionner un point de référence pour positionner la poche, valider avec **Entrée**.
7. Positionner la poche, via coordonnées ou accrochages.
8. Orienter la poche en cliquant sur le bouton gauche de la souris, valider avec **Entrée**.

Comment faire une grille de perçages

1. A partir du ruban **Accueil > Usinage**, lancer la commande  **Perçage**.

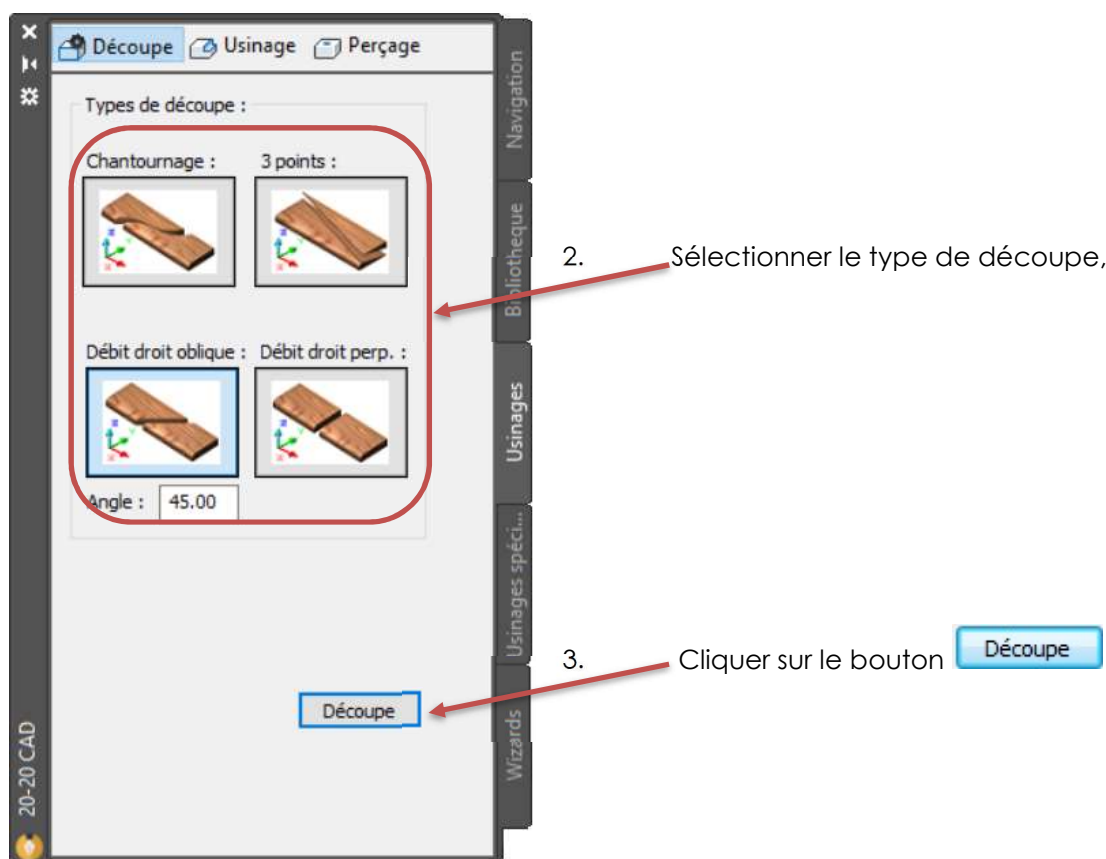


2. Entrer les paramètres de dimensions, puis cliquer sur .
3. Sélectionner la pièce à percer, valider avec **Entrée**.
4. Sélectionner la face à percer (une seule face !), valider avec **Entrée**.
5. Sélectionner le point de référence de la pièce pour positionner les perçages, en **cliquant**.
6. Cliquer sur le sommet Z (bleu) pour orienter l'axe X de la grille de perçages, valider avec **Entrée**.
7. Positionner la grille de perçages en entrant des coordonnées (@50,100) ou par accrochage.

Info : La plupart des perçages d'assemblage sont effectués à l'aide de quincailleries.

Comment faire une découpe

1. A partir du ruban **Accueil > Usinage**, lancer la commande  **Découpe**.



Chantournage (trajectoire)	3 points	Débit droit oblique Débit droit perpendiculaire
Sélectionner la ou les pièces à découper, valider avec Entrée .	Sélectionner la ou les pièces à découper, valider avec Entrée .	Sélectionner la ou les pièces à découper, valider avec Entrée .
Sélectionner la trajectoire (polyligne) de découpe, valider avec Entrée .	Sélectionner le 1 ^{er} point, le 2 ^{ème} , puis le 3 ^{ème} , en cliquant .	Sélectionner la face (perpendiculaire à la scie), valider avec Entrée .
Supprimer la chute.	Supprimer la chute.	Sélectionner le point de référence (passage de scie), en cliquant .
		Cliquer avec le bouton gauche de la souris pour faire pivoter la scie, valider avec Entrée .
		Supprimer la chute.