

# PROGRAMMATION CONVERSATIONNELLE HEIDENHAIN

Apprenez l'utilisation du conversationnel HEIDENHAIN



## Présentation de la formation

### Objectifs pédagogiques

- Manier la commande numérique.
- Programmer des pièces simples d'après des plans, en langage conversationnel.

### Méthodes pédagogiques

Exercices pratiques.

### Moyens d'évaluation

Quiz final d'évaluation

### Profil du formateur

Formateur expert technique dans le domaine, intervenant dans des missions de conseil et d'assistances techniques en entreprise.

### Personnel concerné

Opérateurs sur MOCN.

### Prérequis

Aucun prérequis techniques

Ref : 276

DISPONIBLE EN INTRA

## SESSION EN 2024

### Cluses

⌘ 28h - 2165 € HT

→ date à venir pour cette session

## CONTACTS

### Renseignements inscription

Service Formation  
+33 (0)970 820 591  
formation@cetim.fr

### Renseignements techniques

Eric calvo  
+33 (0)970 821 680  
sqr@cetim.fr

### En situation de handicap ?

Consulter notre référent handicap pour étudier la faisabilité de cette formation à  
referent.handicap@cetim.fr

## Programme de la formation

- Maniement
  - > Affichage de positions et définition du zéro pièce.
  - > Tableau de preset.
  - > Franchissement des marques de référence.
  - > Clavier et écran TNC
  - > Gestion des fichiers (répertoires, création, copie, effacement, protection).
  - > Simulation graphique.
  - > Transfert de données entre TNC et PC avec TNCremo.
  - > Systèmes de palpage 3D en mode manuel.
- Programmation
  - > Corrections de rayon d'outil 2D et 3D.
  - > Systèmes de coordonnées cartésiennes et polaires.
  - > Fraisage de contours simples et complexes.
  - > Cycles fixes d'usinage pour le perçage et le fraisage.
  - > Cycles fixes de conversions de coordonnées (décalage, rotation etc.).
  - > Cycles fixes de motifs d'usinage.
  - > Cycles fixes de palpage pièce et outil.
  - > Techniques de programmation (sous-programmes et répétitions).
  - > Notions de programmation FlexK.
  - > Plan incliné ou fonctions PLANE.



Cette formation



Même thématique