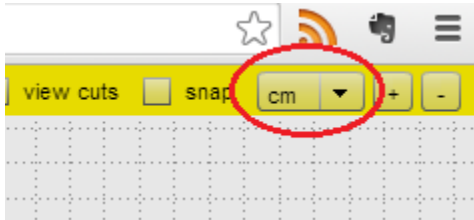


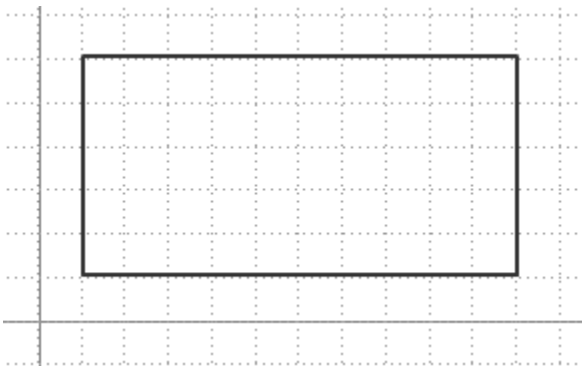
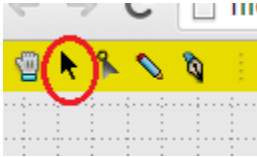
Demo FAB LAB SHAPEOKO

MakerCAM

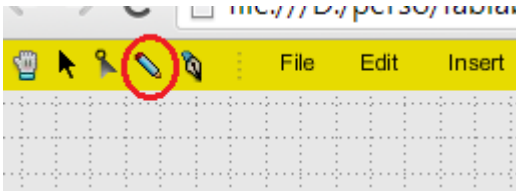
- 1) Demarrer makercam.com
- 2) Sélectionner le INCH -> CM



- 3) Menu Insert / Rectangle 10 sur 5
- 4) Recentrer sur l'origine (zoom-out avec la molette de la souris, cliquer sur la flèche, sélectionner le rectangle pour le déplacer)

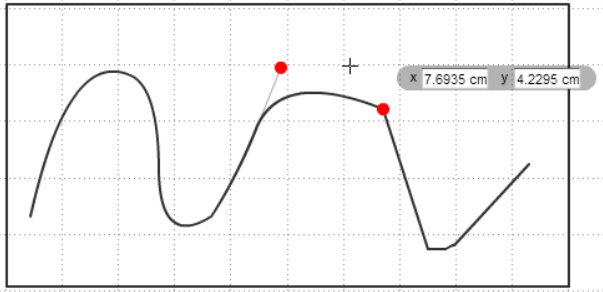


- 5) Choisir Crayon pour dessiner dans le rectangle à l'aide de la tablette Wacom



- 6) Corriger si besoin avec l'outil, exemple :





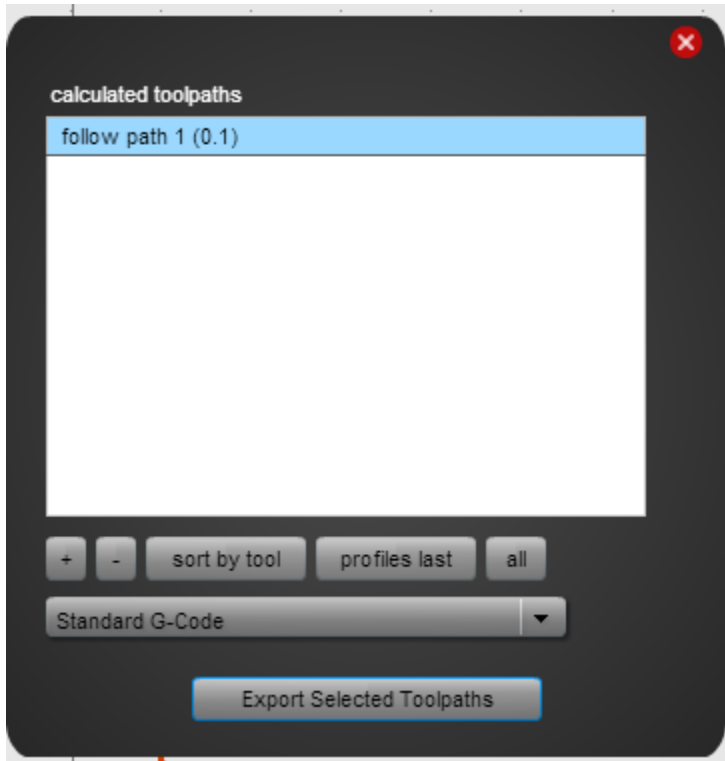
- 7) Sauvegarder Menu File / Save SVG
- 8) Sélectionner l'ensemble rectangle et le dessin
- 9) Menu CAM / Follow path operation, entrer les paramètres puis OK :

A screenshot of a software dialog box titled 'Follow path operation'. The dialog has a dark background and a red 'X' button in the top right corner. It contains the following fields and values:

Parameter	Value
name	follow path 1
tool diameter (mm)	1
target depth (mm)	-1
safety height (mm)	4
stock surface (mm)	0
step down (mm)	-1
feedrate (mm/minute)	400
plunge rate (mm/minute)	100

At the bottom of the dialog is an 'OK' button.

- 10) Menu CAM /Calculate All
- 11) Menu CAM/Export Gcode (cliquer sur « all », ensuite Export Selected Toolpath, sauvegarder le fichier, exemple « jolidessin.nc »)



Dans le terminal

- 1) `/home/fabmanager/shapeoko`
- 2) `./truncate_enhanced.py jolidessin.nc => résultat jolidessin-truncated.nc`

GRBL Controller `/home/fabmanager/shapeoko/grblhoming`

Réglage X0 Y0 Z0 -> à faire dans la mise en place de la démo

1. Réglage X0 Y0 Z0 -> à faire dans la mise en place de la démo
 - a. G91 – passer en relatif
 - b. G0 X<distance en mm> Y<distance en mm> ou alors pour aller plus vite G1 X<distance en mm> Y<distance en mm> F500
 - c. G1 Z<distance en mm> + réglage avec les flèches pour écrire sur la feuille
 - d. Une fois le stylo écrit, on fait G1 Z1 F100 => c'est notre X0Y0Z0
 - e. Reseter Arduino (petit bouton a cote de la prise USB), cela fait sauvegarder la position.
- 2) Choisir e ficher jolidessin-truncated.nc
- 3) Démarrer
- 4) Normalement GRBL connait la position du stylo, donc on peut recommencer un autre dessin