PARTIE CONCEPTION

REALISATION DU DESSIN

1.01. LANCER LE PROGRAMME



\rightarrow Pour créer un nouveau document



OU



 \rightarrow Pour ouvrir un document existant



Puis rechercher votre fichier dans votre répertoire

1.02. UTILISER LES ICONES



1.03. PARAMETRER LE DESSIN

 \rightarrow Vous déterminerez la largeur et la longueur de votre pièce à réaliser

 \rightarrow Pour des raisons d'usinage et de mise en position, vous ajouterez 5 mm à chaque côté de la pièce, soit :

- Votre largeur + 10 mm
- Votre longueur + 10 mm

 \rightarrow Pour l'épaisseur, si elle n'est pas indiquée, vous mesurerez l'épaisseur du matériau donné au pied à coulisse (pour information : ABS bicouche = 1,6 mm et PVC expansé = 3 mm)





1.04. ENREGISTRER LE TRAVAIL

 \rightarrow Pour enregistrer le travail la première fois



 \rightarrow Pour enregistrer les modifications



1.05. REALISER UN RECTANGLE

 \rightarrow Vous désirez réaliser un rectangle de 30 (longueur X) x 20 mm (hauteur Y)





→ Avec la saisie numérique



Cliquez à nouveau sur SAISIE NUMERIQUE



35 et la valeur de Y = 25 et validez **OK**, puis cliquez avec la souris sur le point à l'écran

Explications :

Pour X : 5 + 30 = 35Pour Y : 5 + 20 = 25

1.06. REALISER UN POLYGONE

→ Vous désirez réaliser un polygone de 8 cotés avec un rayon de 10 mm



Dans l'onglet **POLAIRE**, entrez la distance 10 et validez **OK**, puis cliquez avec la souris sur le point à l'écran

1.07. REALISER UN CERCLE

 \rightarrow Vous désirez réaliser un cercle de rayon de 10 mm



1.08. REALISER UN ARC

\rightarrow Vous désirez réaliser un arc de rayon de 10 mm







N.B. : Pour obtenir d'une forme différente, il suffit de modifier le distance (valeur positive ou négative)

N.B. : La forme de l'arc dépend de la troisième valeur.

1.09. REALISER UNE POLYLIGNE

→ Vous désirez réaliser une polyligne (plusieurs lignes continues)



N.B. : Pour terminer une polyligne, cliquez sur le bouton droit de la souris



<u>N.B.</u> Pour terminer une polyligne, cliquez sur le bouton droit de la souris

1.10. REALISER UNE COURBE



<u>N.B.</u>: Pour terminer une courbe, cliquez sur le bouton droit de la souris

Abs	olu Re	latif Polaire		
ſ	х	35	mm	
	Y	10	mm	
	Z		mm	
_				
		UK	Annuler	Aide

Dans l'onglet **ABSOLU**, entrez la troisième valeur de X = 35 et de Y = 10 et validez **OK**, puis cliquez avec la souris sur le point à l'écran

<u>N.B.</u>: Pour terminer une courbe, cliquez sur le bouton droit de la souris

1.11. PLACER UN POINT

 \rightarrow Vous désirez tracer un point



\rightarrow Avec la souris



\rightarrow Avec la saisie numérique



1.12. REALISER UN CONGE

 \rightarrow Vous avez un rectangle et vous désirez réaliser un congé de rayon 5 mm



N.B.: En cas de problème, le congé n'apparaissant pas, vous devez retracer votre rectangle, car vous avez cliqué 2 fois sur le premier point en le construisant

1.13. ECRIRE UN TEXTE

\rightarrow Vous désirez écrire un texte



Avec le bouton droit de la souris, repositionnez votre texte.



1.14. MODIFIER UN TEXTE

 \rightarrow Vous désirez modifier un texte



1.15. REALISER UNE ROTATION

 \rightarrow Vous désirez effectuer une rotation



Voici le résultat :



1.16. REALISER UNE TRANSLATION

 \rightarrow Vous désirez effectuer une translation



1.17. REALISER UNE SYMETRIE

\rightarrow Vous désirez effectuer une symétrie



1.18. MODIFIER L'ECHELLE

 \rightarrow Vous désirez modifier l'échelle d'une pièce



1.19. MODIFIER LES PROPRIETES

 \rightarrow Vous avez dessiné une pièce et vous désirez en modifier les propriétés



1.20. ASSOCIER / DISSOCIER DES OBJETS

 \rightarrow Vous avez dessiné une pièce complexe avec des congés, courbes, rectangle ... et vous désirez :

- soit associer les objets pour mieux les déplacer
- soit dissocier les objets pour effectuer des modifications



1.21. EFFACER UN OBJET

 \rightarrow Vous avez dessiné une pièce et vous désirez l'effacer



1.22. QUITTER LE PROGRAMME

 \rightarrow Si vous n'avez pas déjà enregistré votre travail, reportez-vous à la fiche ENREGISTRER LE TRAVAIL

 \rightarrow Sinon, suivez la procédure suivante :

