

Assemblage

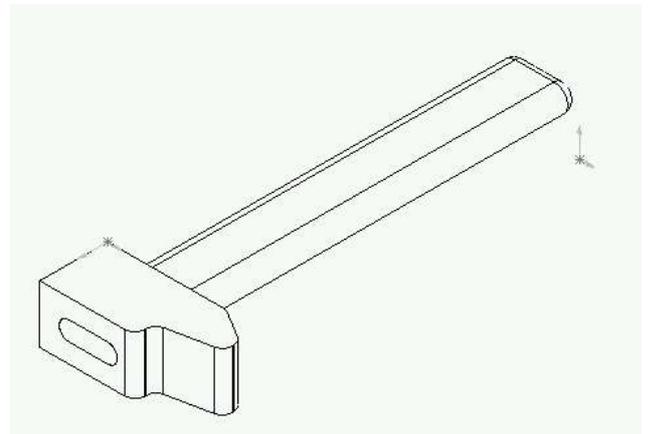
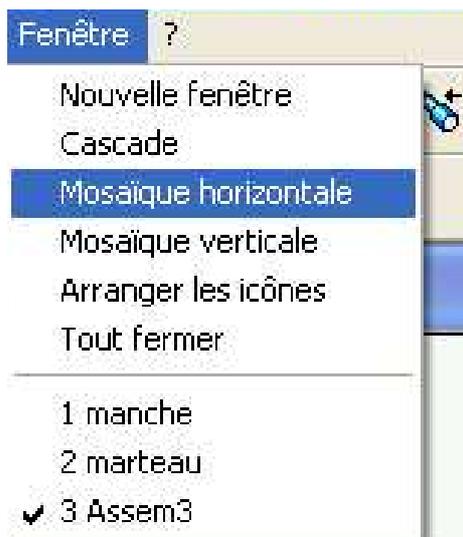
Objectif(s) de la séance : découverte d'un logiciel

Etre capable d'assembler un manche et une tête de marteau (Voir dessin ci-contre) à l'aide d'un modèle volumique en utilisant les fonctions :

- Contrainte: **Coïncident** et **Cocentriques**
- Déplacer le composant

A- DEMARRER SOLIDWORKS POUR CREER UN ASSEMBLAGE :

- 1- Lancer le logiciel Solidworks : **Démarrer** puis **sldworks**
- 2- Cliquer sur **Nouveau document**
- 3- Cliquer sur l'icône **Assemblage** puis sur **OK**

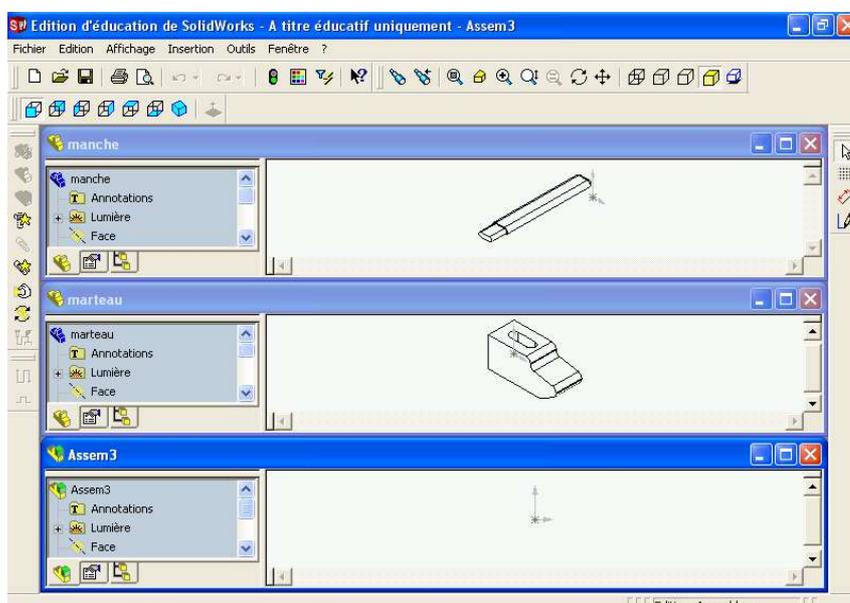


B- OUVERTURE DES DESSINS DES DIFFERENTES PIECES (MARTEAU ET MANCHE) :

- 4- Cliquer sur **Fichier** puis sur **Ouvrir**
- 5- Déplacer vous dans l'arborescence pour ouvrir le fichier suivant:
 - **manche.SLDPRT**
- 6- Recommencer les étapes 4 et 5 pour ouvrir le deuxième fichier suivant:
 - **marteau.SLDPRT**

- 7- Cliquer sur **Fenêtre** puis **Mosaïque horizontale**

Vous devez obtenir l'écran ci-contre.

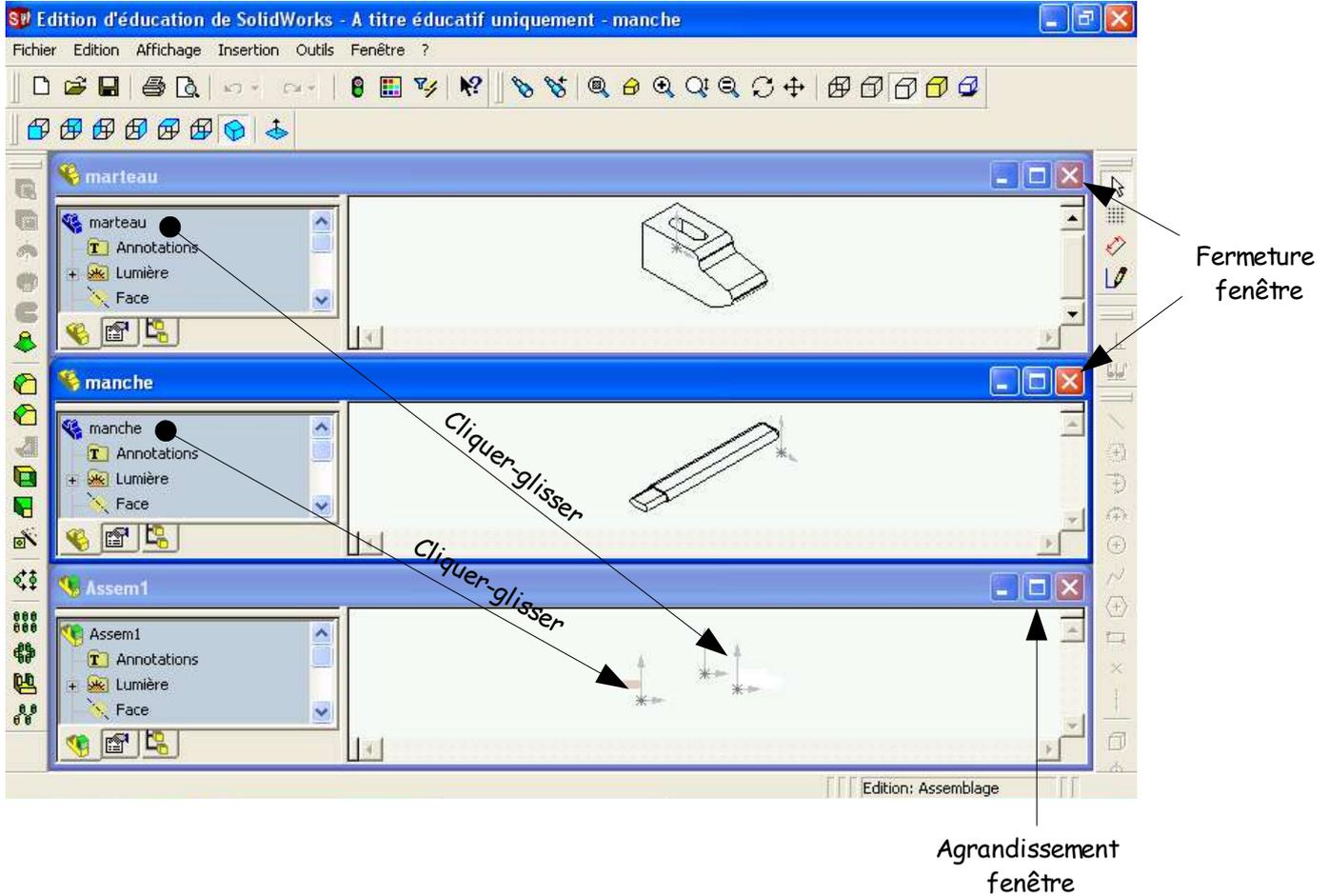


C- INSERTION DES PIECES (MARTEAU ET MANCHE) DANS L'ASSEMBLAGE:

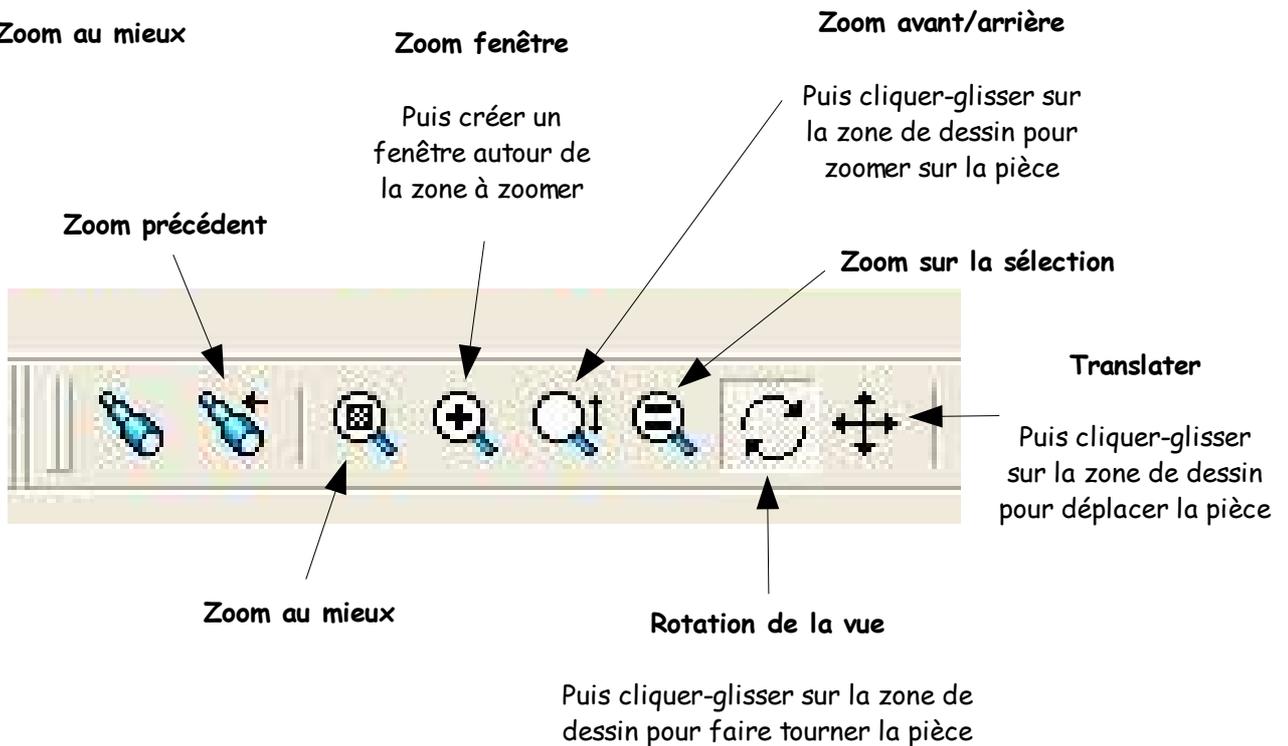
8- Cliquer sur **marteau** de la fenêtre **marteau** puis sans relâcher glisser vers le fenêtre **Assem1**

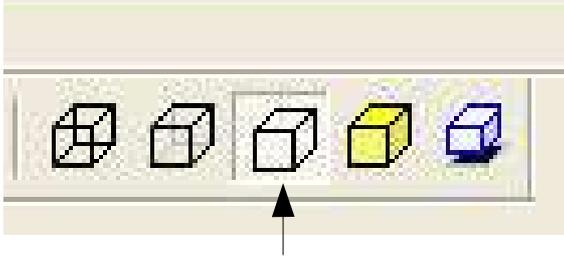
9- Recommencer l'étape 8 pour insérer la pièce **manche** dans l'assemblage **Assem1**

10- Fermer les fenêtres **manche** et **marteau** et agrandir la fenêtre **Assem1**



11- Cliquer sur **Zoom au mieux**





Lignes cachées supprimées (LCS)

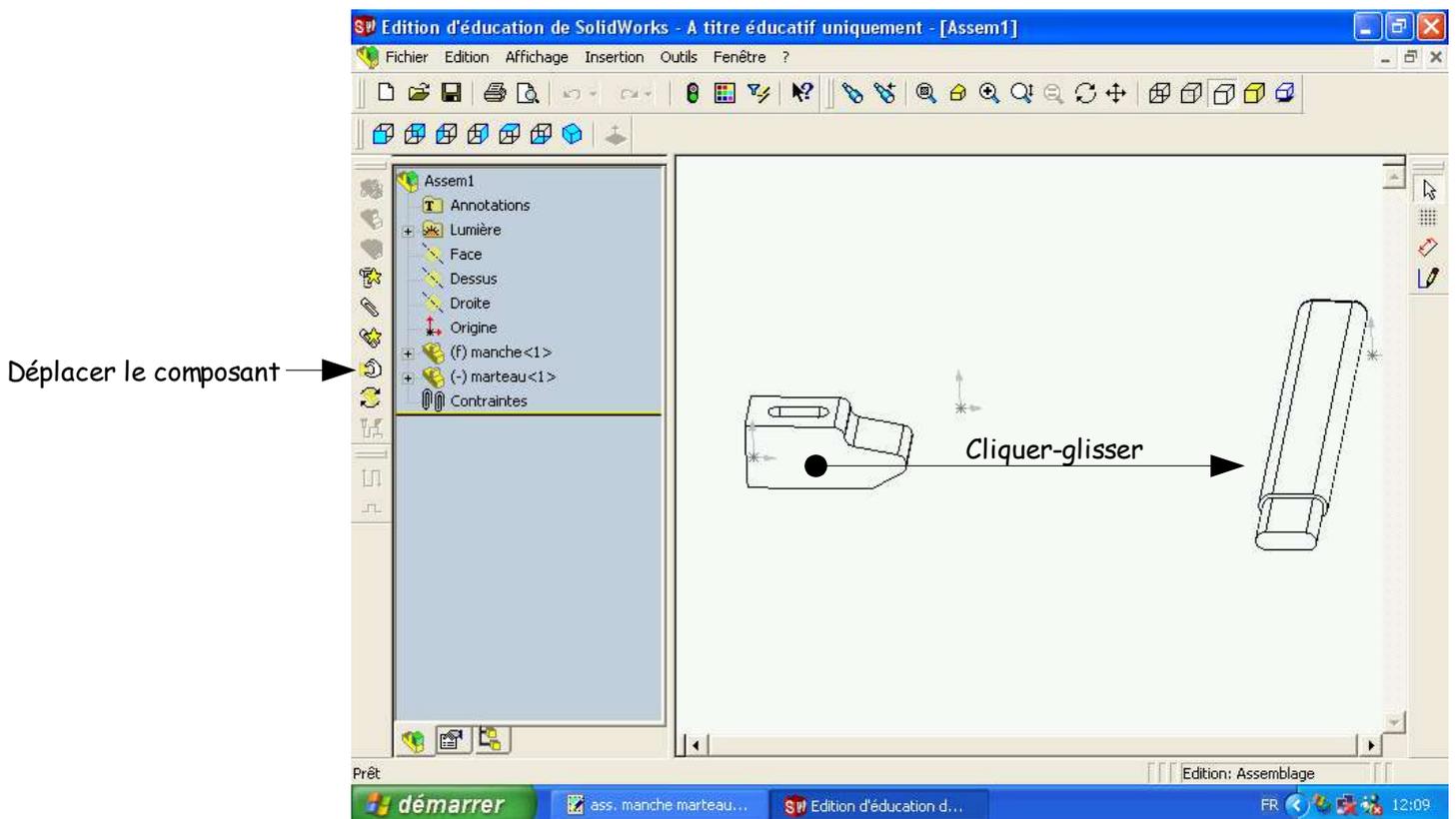
Il est temps à présent de sauvegarder votre travail :

- Cliquer sur **Fichier** puis **Enregistrer sous...**
- Sélectionner le répertoire indiqué par le professeur
- Nommer votre fichier **ass. manche marteau**
- Cliquer sur **Enregistrer**

D- DEPLACER LE MARTEAU :

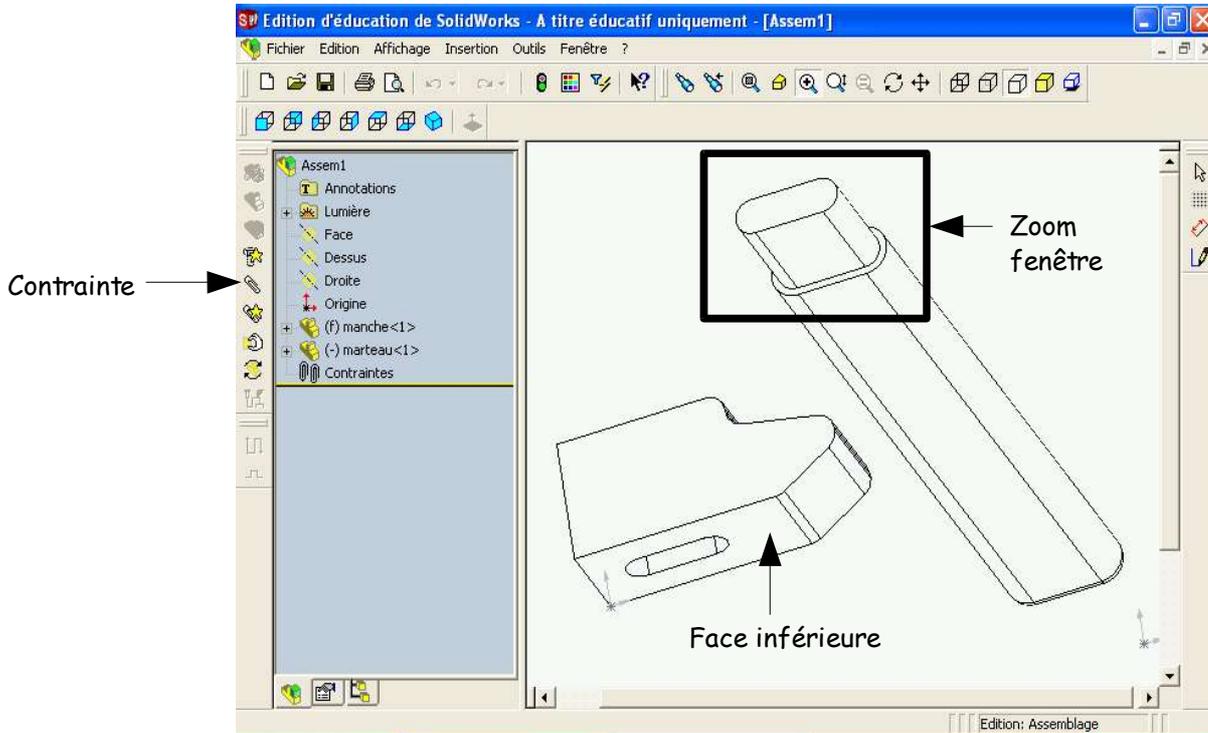
13- Cliquer sur **Déplacer le composant**

14- Cliquer sur la tête de marteau puis sans relâcher glisser la vers le manche



15- Cliquer sur **Zoom au mieux**

16- Cliquer sur **Rotation de la vue** (voir page 2) afin d'obtenir l'écran suivant:



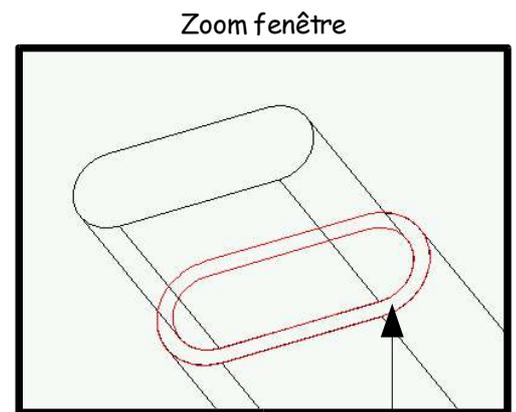
E- AJOUT DE CONTRAINTES :

17- Cliquer sur l'icône **Contrainte**

18- Cliquer sur la face inférieure de la tête de marteau

19- Effectuer un **Zoom fenêtre** (voir page 2) sur l'extension du manche

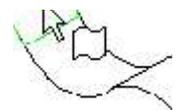
20- Taper sur **Echap** puis sélectionner la surface comme indiqué ci-contre



21- Cliquer sur **Zoom au mieux**



Si l'objet pointé est une surface, un drapeau doit apparaître



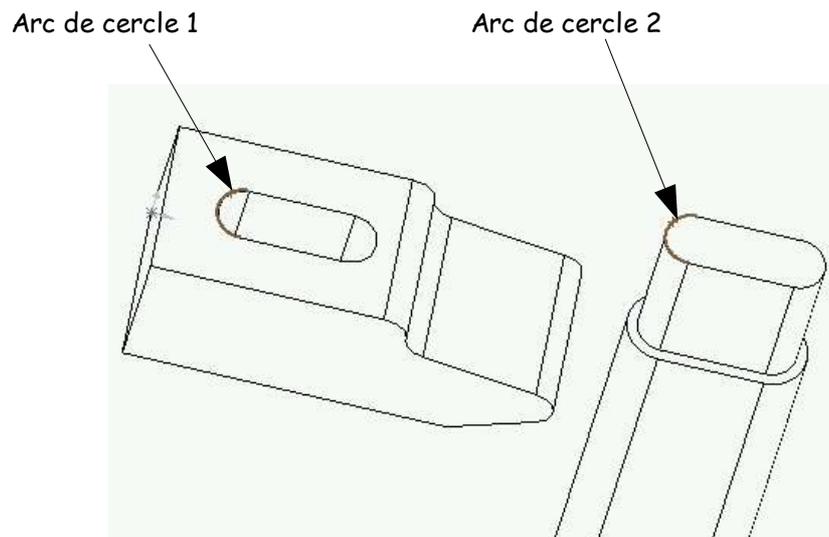
22- Cliquer sur **Coïncident**

23- Valider en cliquant sur

E- AJOUT DE CONTRAINTES (SUITE):

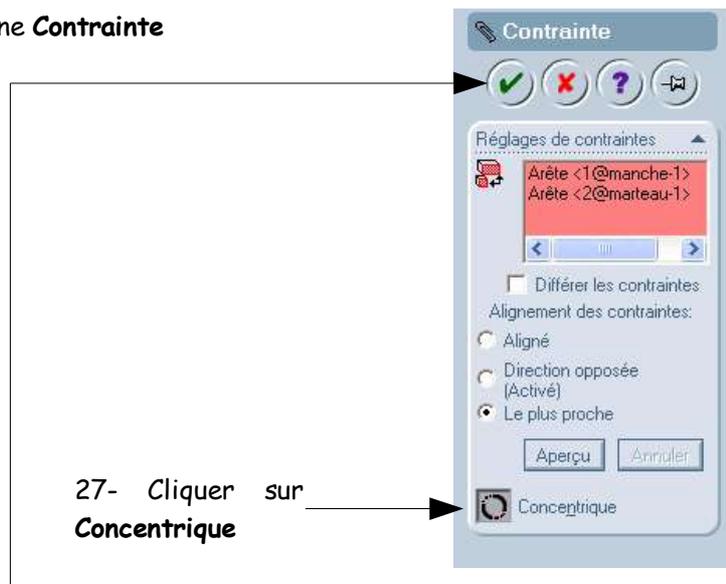
5/5

24- Effectuer un **Zoom au mieux**, une **Rotation de la vue** puis un **Zoom fenêtre** pour obtenir l'écran suivant:



25- Cliquer sur **Sélectionner** puis tout en maintenant la touche **Ctrl** appuyé, cliquer sur l'arc de cercle 1 puis l'arc de cercle 2 comme indiqué ci dessus

26- Cliquer sur l'icône **Contrainte**

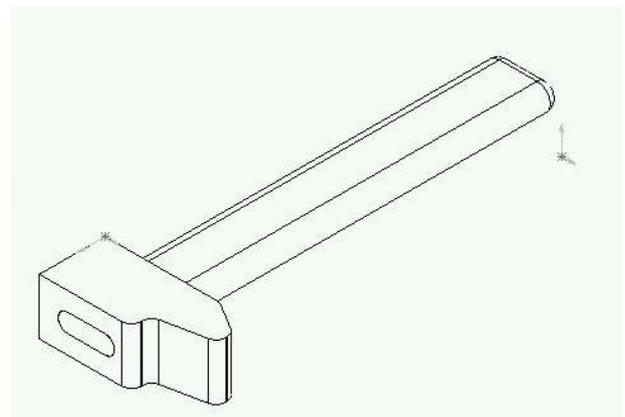
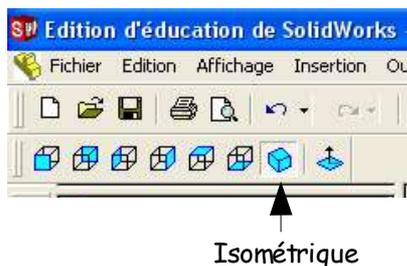


27- Cliquer sur **Conceptrique**

28- Valider en cliquant sur

F- RESULTAT OBTENU:

29- Cliquer sur **Isométrique**



Enregistrer votre travail: Fichier puis Enregistrer