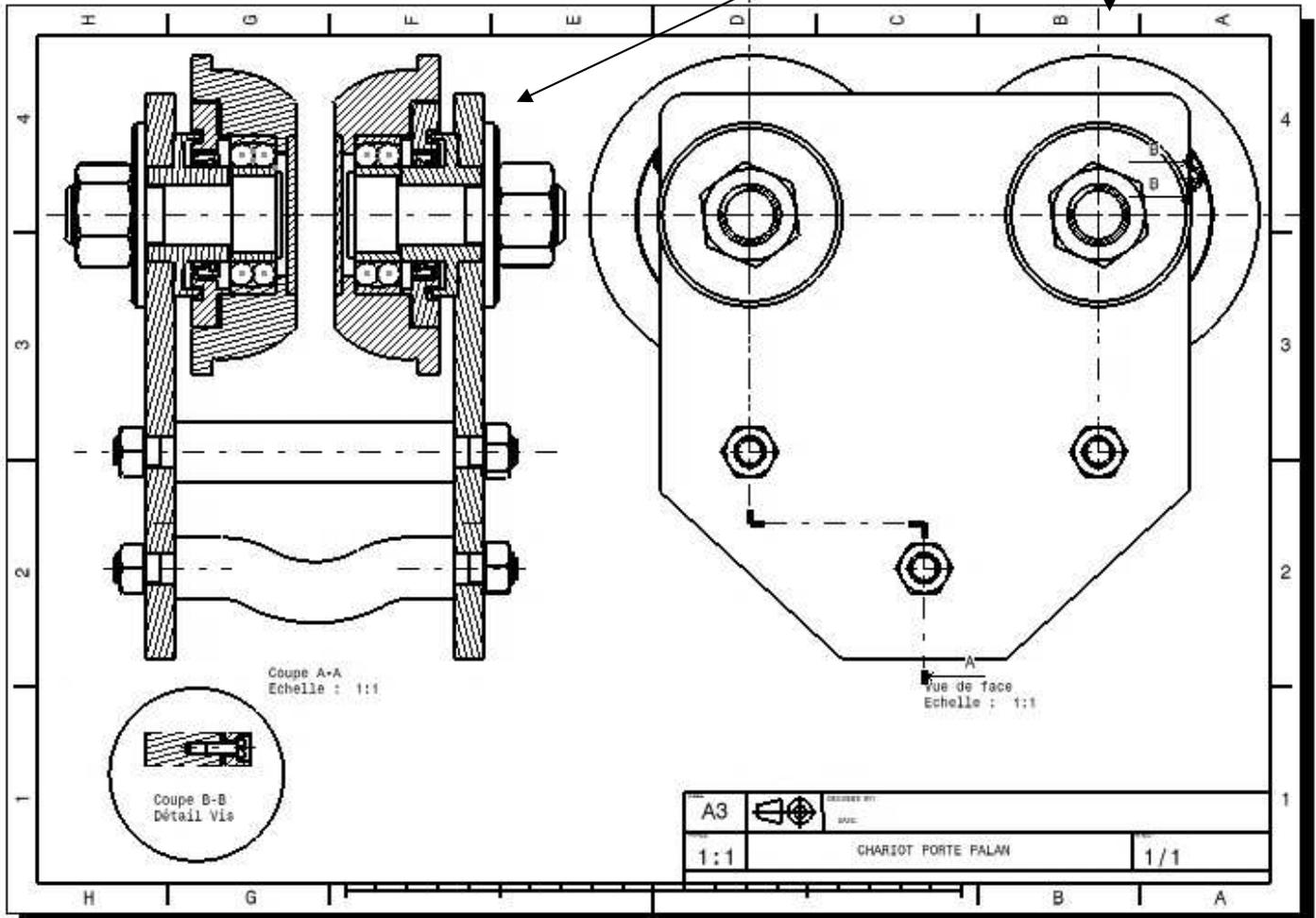


ETAPE 4 : *Mise en plan du mécanisme*

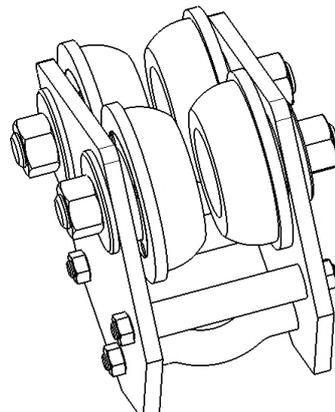
- OBJECTIF :**

L'objectif de cette étape consiste à représenter notre mécanisme suivant différentes vues et coupes afin d'en faire une impression sur une feuille de format A3.



Un cadre et un cartouche personnalisé sera mis en place.

-Une vue isométrique sera également imprimée sur une feuille de format A4 en complément :

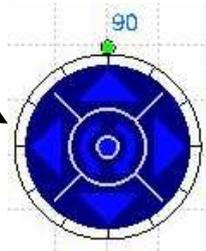


- **OUTILS et FONCTIONS NECESSAIRES :**

-Il est possible d'utiliser l'atelier DRAWING en ouvrant un nouveau fichier et en choisissant l'extension draw. Le logiciel ouvre une feuille blanche vide.



La vue de face est choisie à partir d'une visualisation 3D de l'assemblage final (vues multifenêtres nécessaires) en cliquant sur la face choisie comme étant celle retenue. L'atelier Drawing met alors en place un manipulateur afin d'échanger éventuellement d'orientation (flèches) avant la validation (point central du manipulateur).



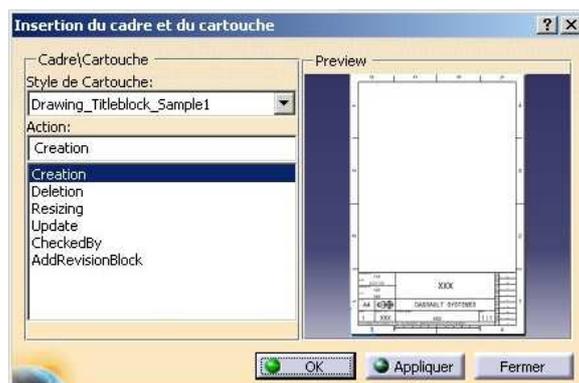
-Dans l'atelier Assembly Design, pour chaque pièce (*Propriétés*), il est nécessaire de cocher l'indication stipulant la représentation au niveau des vues (coupée ou non, avec traits d'axes, etc,..).



-La coupe brisée est définie en cliquant un point de départ puis le passage de la coupe, en terminant par le point d'arrivée (double cliques).

-En cliquant (bouton droit) sur la vue concernée et en sélectionnant *Propriétés*, il est possible de cocher « spécificités définies dans le 3D » afin de tenir compte des exigences demandées sur chaque pièce (pièce coupée ou non, etc,..).

-Le cartouche et le cadre sont construits dans un autre calque (accessible en cliquant *Edition+Calque du fond*) .



Il est possible de modifier ces deux éléments, construits par défaut, en ajoutant, déplaçant des entités.

En sélectionnant ***Edition+Calque des vues***, les vues sont sélectionnables de nouveau.

-Les fonctions de construction d'entités sont identiques aux fonctions de l'atelier SKETCHER

Il est possible de les utiliser pour habiller chaque vue (cercles des billes des roulements)



-Toute vue supplémentaire peut être ajoutée sur le même calque (ou sur un nouveau) :
vue isométrique, vue de dessus, détails, etc,...

