

FICHES RESSOURCES SOLIDWORKS

Version 2001 +

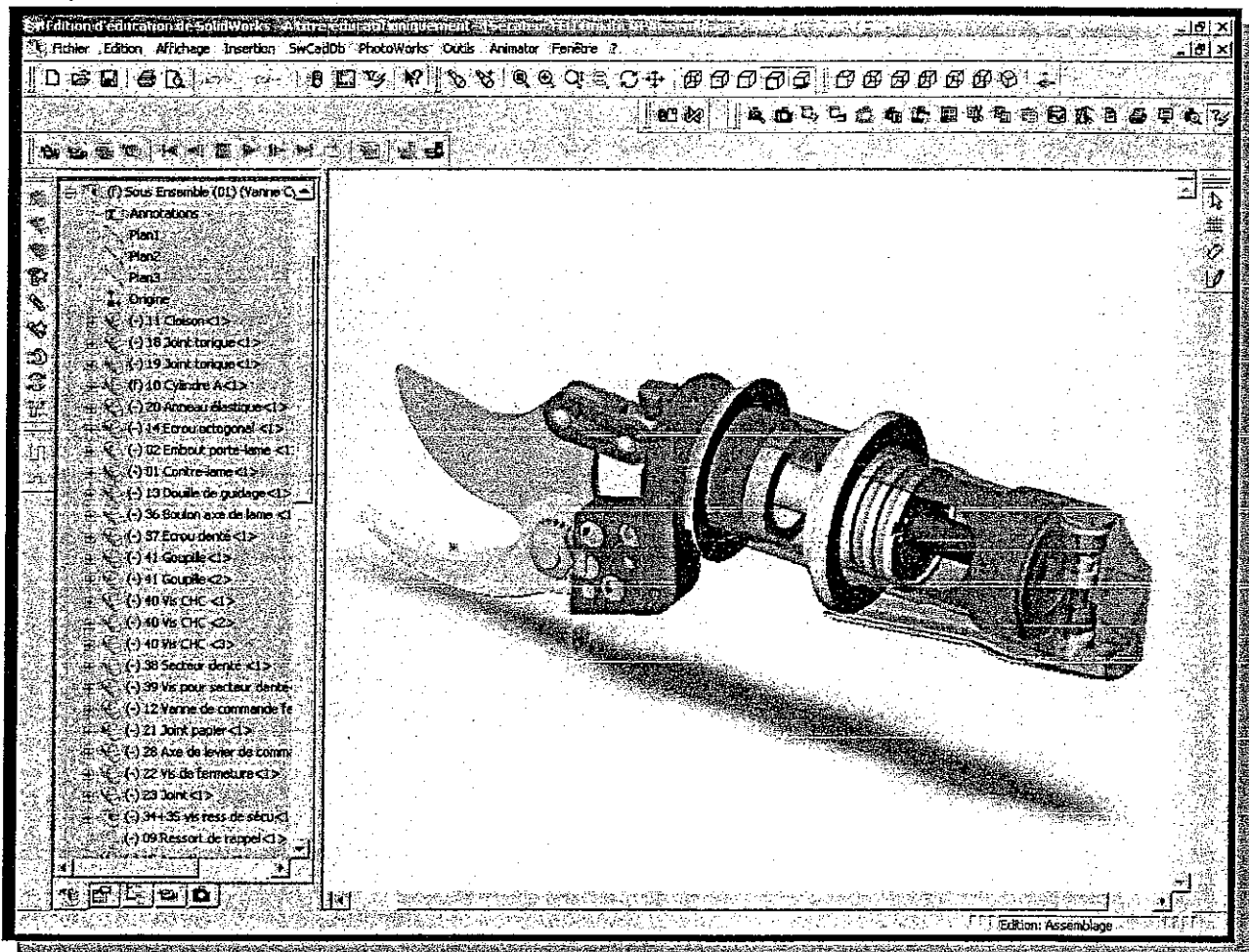
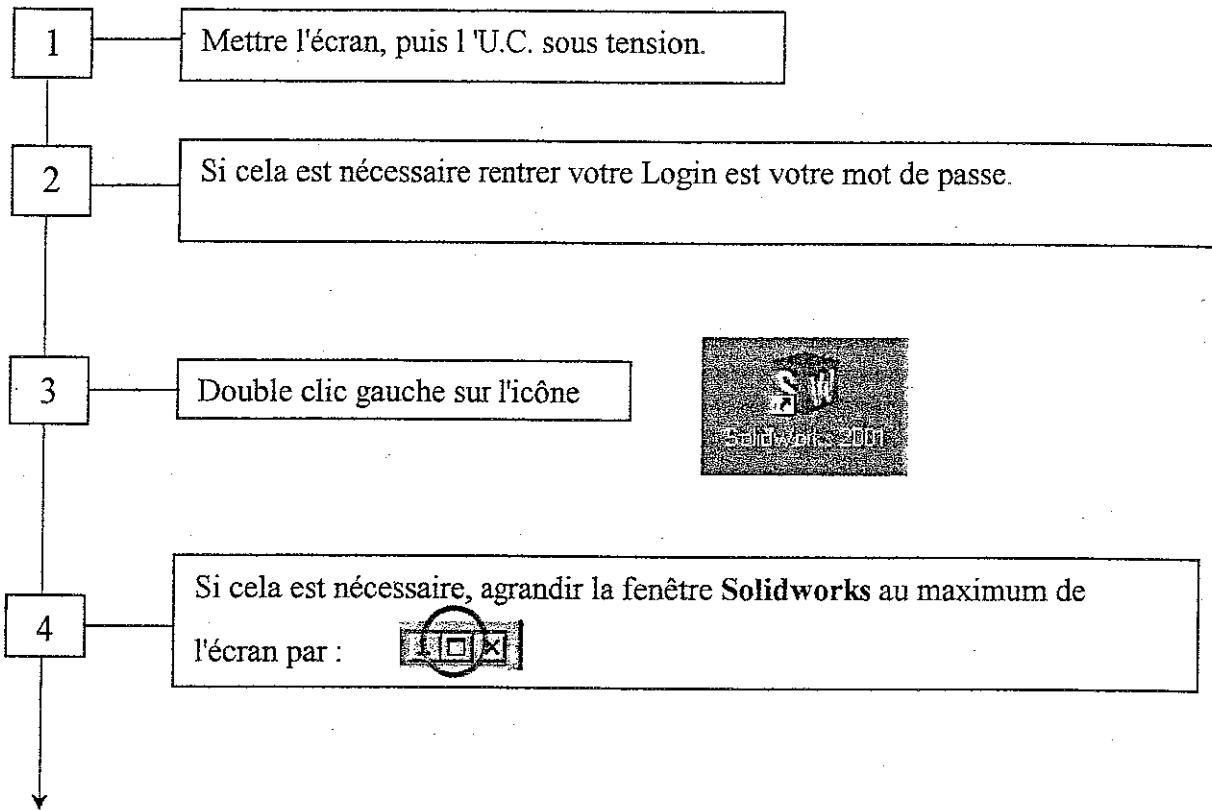


TABLE DES MATIERES

- FICHE N° 1 : **Mise en service du Logiciel.**
- FICHE N° 2 : **Visualiser un dessin existant.**
- FICHE N° 3 : **La barre d'outil standard.**
- FICHE N° 4 : **La barre d'outil affichage.**
- FICHE N° 5 : **Manipuler une pièce.**
- FICHE N° 6 : **Visualiser le modèle 3D d'une pièce à partir d'un assemblage.**
- FICHE N° 7 : **Modifier une forme existante.**
- FICHE N° 8 : **Convertir des entités.**
- FICHE N° 9 : **Décaler des entités.**
- FICHE N° 10 : **Editer l'esquisse d'une forme.**
- FICHE N° 11 : **Changer la couleur d'une fonction ou d'une face.**
- FICHE N° 12 : **Réaliser des perçages complexes.**
- FICHE N° 13 : **Mise en plan suivant 3 vues standard.**
- FICHE N° 14 : **Mise en plan avec des vues nommées.**
- FICHE N° 15 : **Mise en plan avec des vues projetées.**
- FICHE N° 16 : **Créer une vue en coupe dans une mise en plan.**
- FICHE N° 17 : **Section sortie dans une mise en plan.**
- FICHE N° 18 : **Section rabattue dans une mise en plan.**
- FICHE N° 19 : **Vue de détail dans une mise en plan.**
- FICHE N° 20 : **Cotation d'une mise en plan.**
- FICHE N° 21 : **Imprimer une mise en plan**

MISE EN SERVICE DU LOGICIEL




le Logiciel SOLIWORKS est prêt :

- A créer une nouvelle pièce.
- A créer un assemblage
- A créer une mise en plan
 - Avec 3 vues standard
 - Avec des vues nommées
 - Avec des coupes
 -
- A visualiser un dessin (pièce ou ensemble) existant.
-

VISUALISER UN DESSIN EXISTANT

1

Cliquer **Ouvrir**  dans la barre d'outil standard ou Le menu déroulant Fichier, puis Ouvrir.

La boîte de dialogue **Ouvrir** apparaît

2

Sur la ligne **Explorer** faire apparaître le dossier souhaité

Sur la ligne **Type** choisir le type de fichier :

3

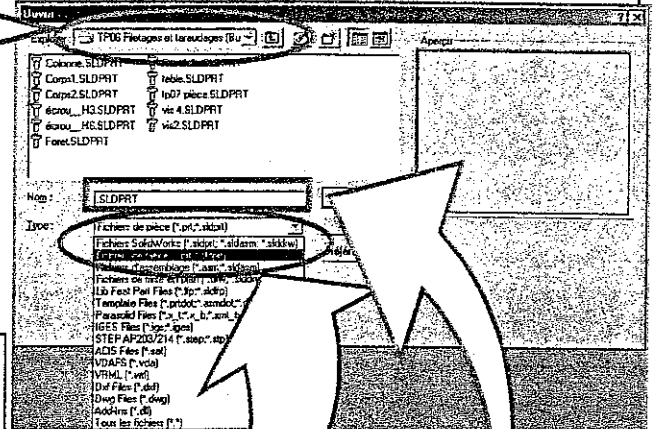
- .sldprt pour un fichier pièce.
- .sldasm pour un assemblage.
- .slddrw pour une mise en plan.

4

Sur la ligne **Nom** faire apparaître le nom du fichier à visualiser pris dans la liste de la fenêtre du dessus.

5

Cliquez sur **Ouvrir**



LA BARRE D'OUTIL STANDARD

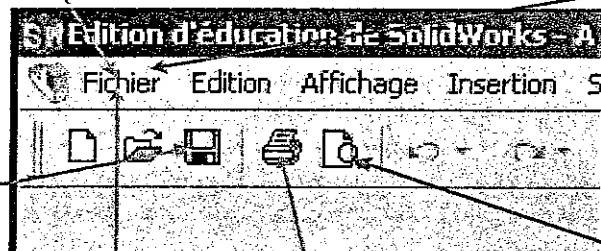
Enregistrer un fichier

Visualiser avant d'imprimer

Cliquez Fichier,
Enregistrer

OU

Cliquez l'icône

Cliquez Fichier,
Aperçu avant
impression

OU

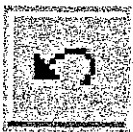
Cliquez l'icône

Imprimer

OU

Cliquez l'icône

Cliquez Fichier, Impression

Annulation

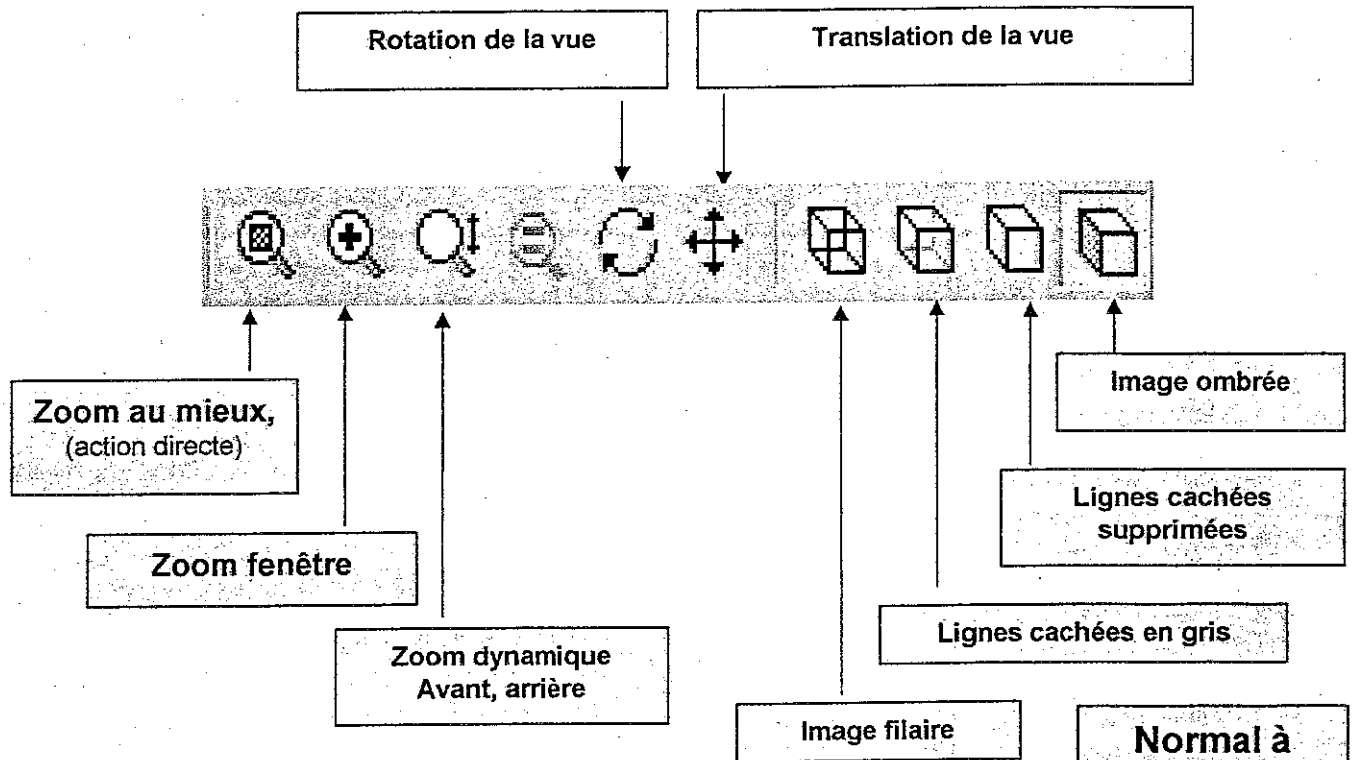
En cliquant sur le bouton **Annuler**, vous pouvez annuler les dix dernières opérations effectuées.

VISUALISER UNE PIECE SUIVANT DIFFERENTS POINTS DE VUES

Le modèle 3D en cours de réalisation ou de modification est présent à l'écran

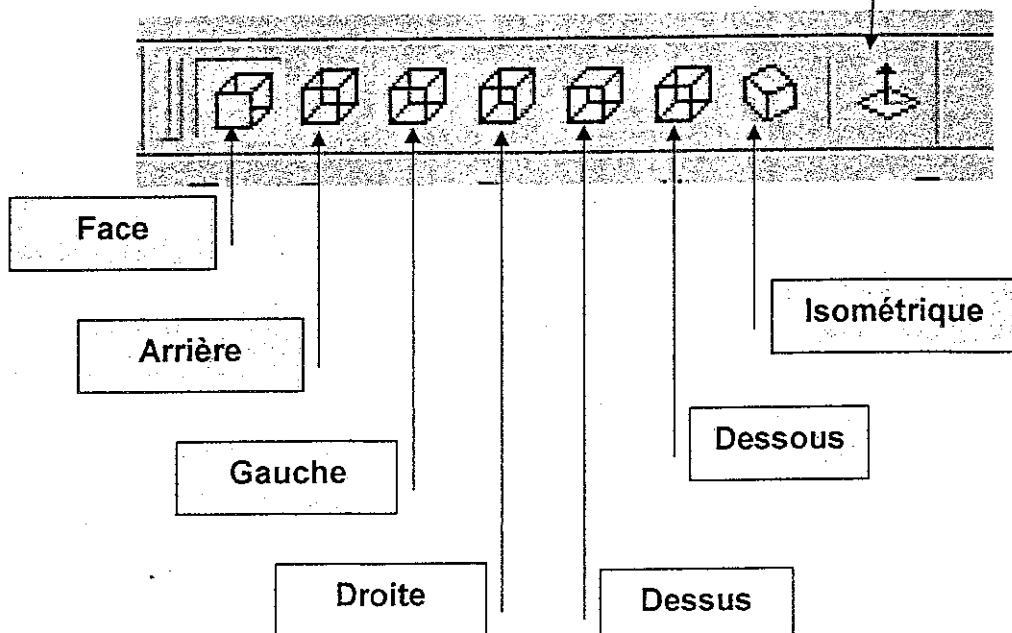
Exploiter la barre des outils d'affichage.

Cliquer sur l'icône pour prendre la commande et agir sur le modèle dans la zone graphique avec le bouton gauche enfoncé.



Exploiter la barre des vues standards.

Cliquer sur l'icône : le point de vue s'affiche.



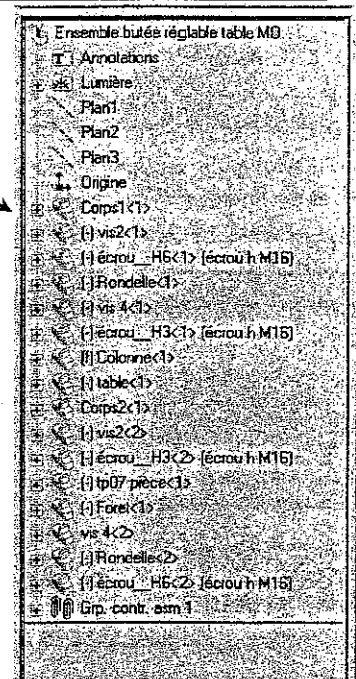
VISUALISER LE MODELE 3D D'UNE PIECE A PARTIR D'UN ASSEMBLAGE

Le modèle 3D de l'ensemble contenant la pièce que vous voulez visualiser est ouvert et présent à l'écran.

1

Dans l'arbre de création, clic droit sur le nom de la pièce à visualiser
Exemple: corps1

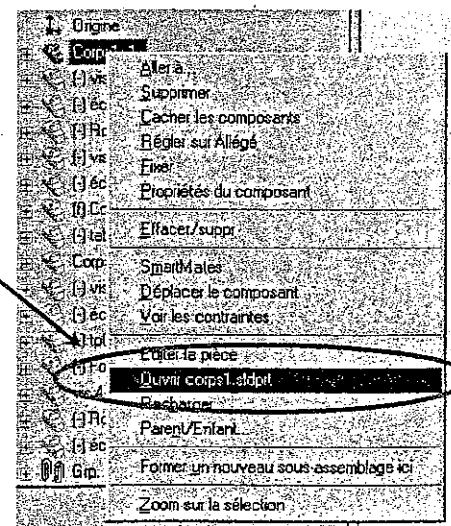
Un menu contextuel apparaît



2

Dans le menu contextuel cliquer sur Ouvrir
"nom de la pièce" . sldprt

La pièce sélectionnée apparaît à l'écran



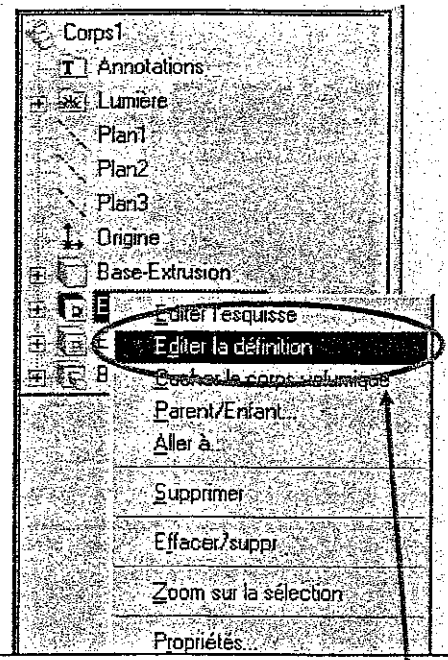
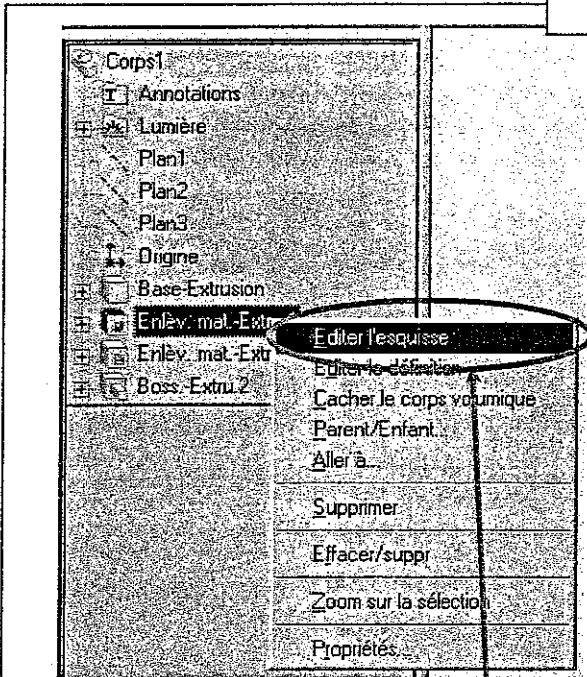
MODIFIER UNE FORME EXISTANTE

Le modèle 3D à modifier est présent à l'écran.

- 1 Sur l'image 3D repérer avec le curseur la forme à modifier en cliquant avec le clic de gauche.
Sur le modèle 3D la forme devient verte,
Dans l'arbre de création l'icône devant le nom de la forme devient bleu.
- 2 Dans l'arbre de création, clic droit sur le nom de la forme.

Un menu contextuel apparaît

OU



- 3 Cliquer sur **Editer l'esquisse** pour modifier la forme de base
Par exemple: le diamètre d'un cylindre, L et l pour un parallélépipède rectangle

- 3 Cliquer sur **Editer la définition** pour modifier l'extrusion
Par exemple : la longueur d'un cylindre, la hauteur pour un parallélépipède rectangle

- 4 Dans l'esquisse, double clic sur les cotes des dimensions à modifier
Puis modifier les valeurs

- 4 Dans la boîte de dialogue **Extrusion** modifier le type ou la profondeur

- 5 Valider et fermer l'esquisse par

- 3 Cliquer sur OK

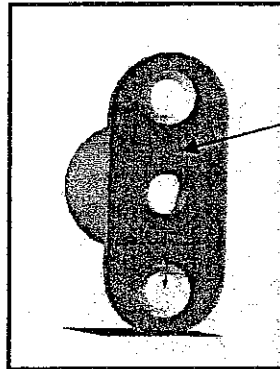
La modification s'effectue

CONVERTIR DES ENTITES

Vous pouvez créer des entités d'esquisse en projetant dans une esquisse une arête, une face, une courbe, un contour de la pièce existante.

1 — Ouvrir une esquisse sur un plan ou une face de la pièce existante.

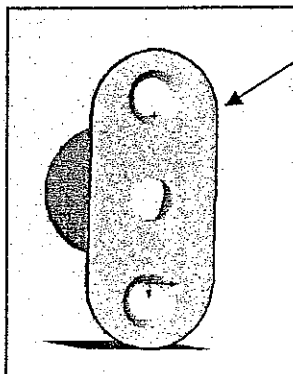
2 — Sélectionner une ou des arêtes, une face, de la pièce existante



Sélection de la face de la pièce afin de récupérer le contour dans la nouvelle esquisse

3 — Cliquez sur Convertir les entités dans la barre d'outils « Outils d'esquisse »

4 — Le contour de la surface sélectionnée est converti en entités dans la nouvelle esquisse.

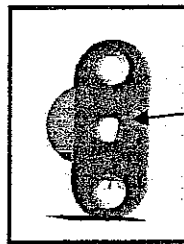


DECALER DES ENTITES

Vous pouvez créer des décalages de courbe d'esquisse d'une distance spécifiée, à partir d'une ou plusieurs entités d'esquisse sélectionnées ou à partir d'arêtes d'un modèle.

1 Ouvrez une esquisse sur un plan ou sur une face de la pièce existante.

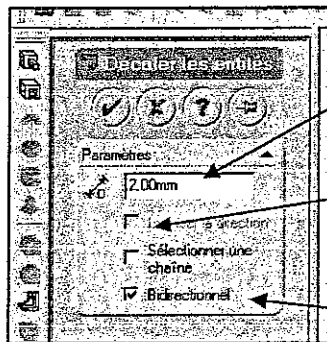
2 Sélectionnez les arêtes ou une face



Exemple : Sélection de la face de la pièce afin de récupérer le contour avec décalage dans la nouvelle esquisse

3 Cliquez sur Décaler les entités dans la barre d'outils « Outils d'esquisse »

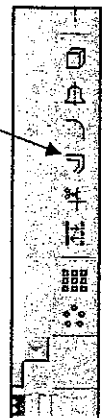
4 Renseignez le PropertyManager




Réglez une valeur pour la distance de décalage

Sélectionnez inverser la direction pour changer la direction d'un décalage

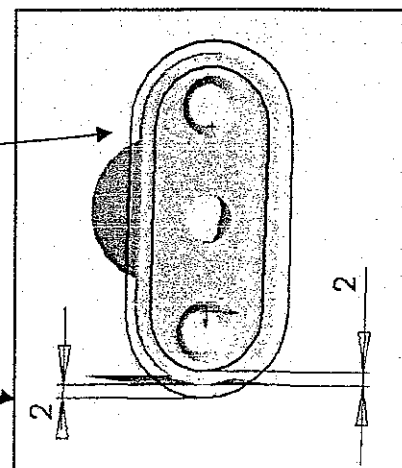
Sélectionnez **Bidirectionnel** pour créer des entités décalées dans deux directions.



5 Cliquez sur 

Entités décalées dans deux directions

On peut changer la valeur du décalage en double-cliquant la cote.



EDITER L'ESQUISSE D'UNE FORME

Le modèle 3D est présent à l'écran.

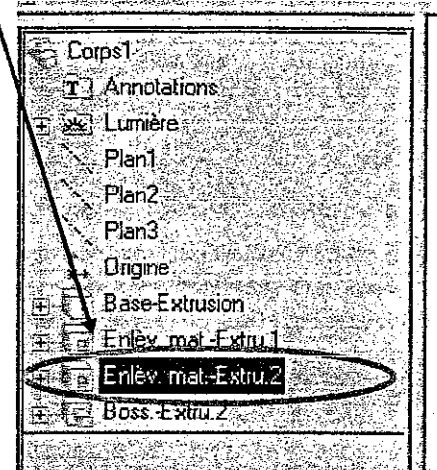
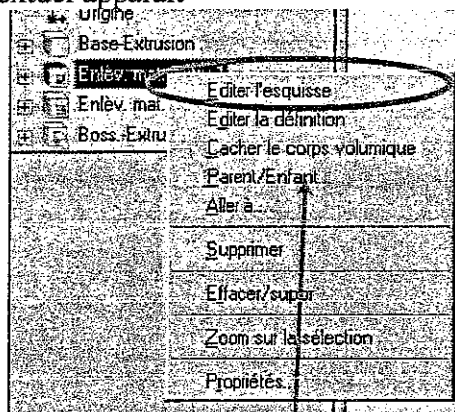
1

Dans l'arbre de création sélectionner une forme

2

Clic droit sur le nom de la forme

Un menu contextuel apparaît



3

Cliquer sur **Éditer l'esquisse**

L'esquisse apparaît

4

Visualiser, modifier l'esquisse en fonction des besoins

5

Valider et fermer l'esquisse en cliquant sur 