PIÈCE DE REVOLUTION
LA TOUPIE

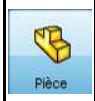
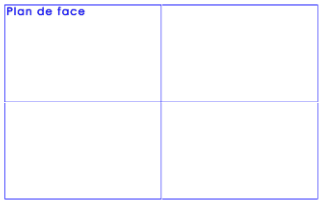
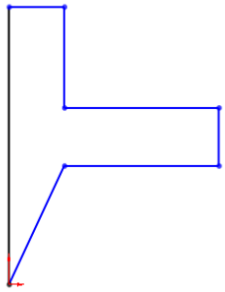
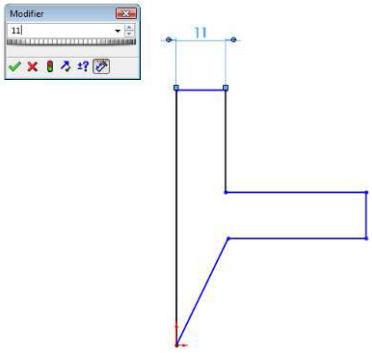
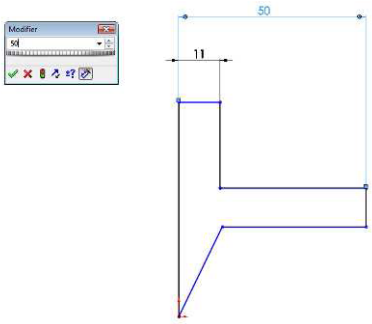
FICHE GUIDE

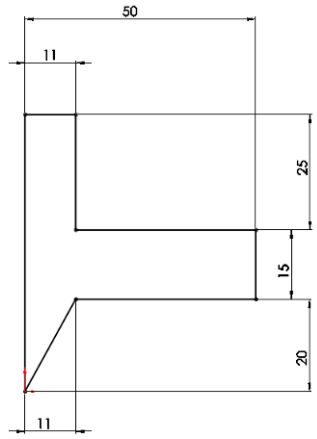
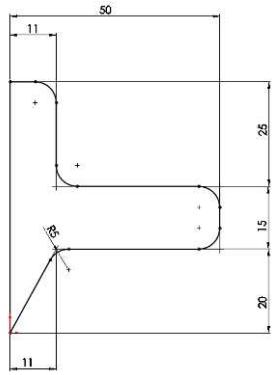
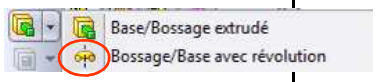
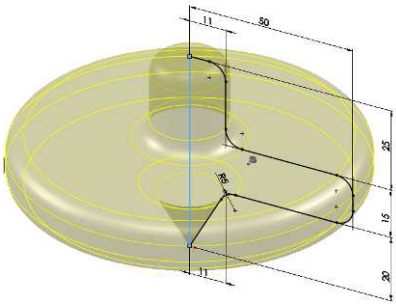
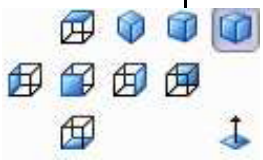
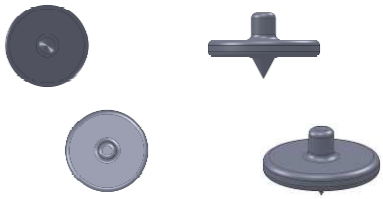
OBJECTIF :
après ce travail tu dois être capable de :

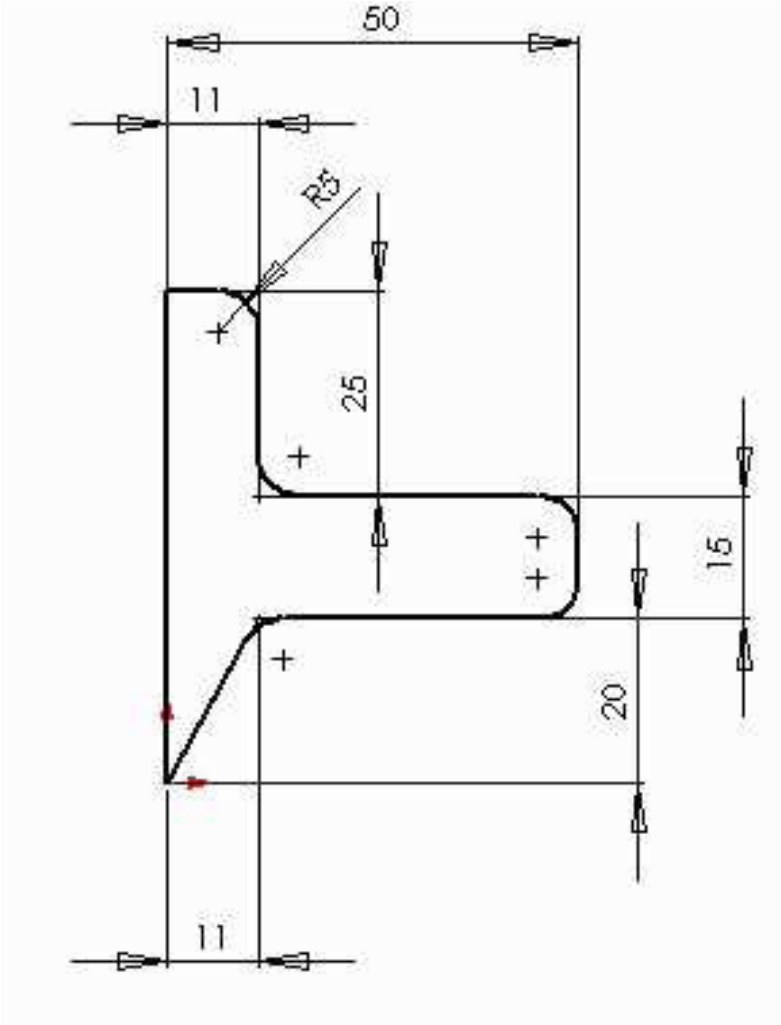
- Dessiner une pièce de révolution avec le logiciel de CAO en 3D SolidWorks

Ta tâche sera de :

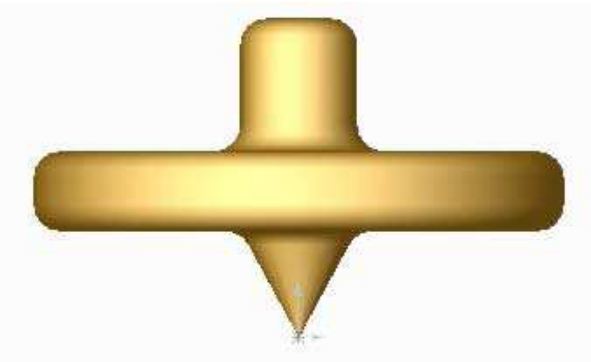
1. Redessiner une toupie.

Etapes	Procédures	Icone	Ecran
Lancer le logiciel Solidworks puis créer un nouveau doc de type pièce	Cliquer sur Fichier, Nouveau, Pièce.		
Créer une nouvelle esquisse	Cliquer sur «nouvelle esquisse» Cliquer sur plan de face dans la fenêtre principale		
Tracer Le profil de la pièce	Cliquer sur l'icône Ligne (à droite de l'écran) Réaliser le contour de la pièce avec des mesures approximatives en partant de l'origine.		
Réaliser la 1 ère côte	Cliquer sur l'icône cotation intelligente. Cliquer sur le trait supérieur. Positionner la côte au dessus du dessin. Rentrer la valeur 11mm		
Réaliser la 2 ème côte	Cliquer sur le trait de droite puis celui de gauche Positionner la côte au dessus du dessin. Rentrer la valeur 50mm		

Etapes	Procédures	Icone	Ecran
Réaliser le reste des côtes	Réaliser le reste des côtes de la même manière.		
Ajouter les congés (arrondis) de 5 mm de rayon	Cliquer sur l'icône Congé Régler la valeur du rayon à 5 mm Cliquer sur les arêtes à modifier Les congés sont créés automatiquement Fermer la fenêtre Congé d'esquisse		
Extruder le profil	Cliquer sur l'icône  Bossage/Base avec révolution Sélectionner le trait vertical (axe de symétrie de la toupie) Valider en cliquant sur ✔ L'objet apparaît en 3D		
Manipuler la vue	Maintenir le bouton central de la souris. Faire pivoter la pièce en bougeant la souris. Sauvegarder votre travail		
Changer de vue	Cliquer sur les différents icône ci-contre et observer les incidences 		



NB : Tous les arrondis sont de rayon 5mm



PIÈCE DE REVOLUTION
LA LAMPE

FICHE GUIDE

OBJECTIF :
après ce travail tu dois être capable de :

- Dessiner une pièce de révolution avec le logiciel de CAO en 3D SolidWorks

Ta tâche sera de :

1. Trouver une forme innovante pour la lampe de poche
2. La dessiner avec le logiciel de CAO3D Solidworks

Etapes	Procédures	Icone	Ecran
Lancer le logiciel Solidworks puis ouvrir un fichier existant	Cliquer sur Fichier, Ouvrir et aller rechercher le fichier esquisse de lampe dans l'arborescence des fichiers.		
Modifier une esquisse	A l'aide des icônes d'esquisse, réaliser le pour-tour de la lampe.		
Coter le profil	Coter le contour.		
Extruder le profil	Cliquer sur l'icône Bossage/Base avec révolution Sélectionner l'axe de symétrie de la lampe Valider en cliquant sur L'objet apparaît en 3D		