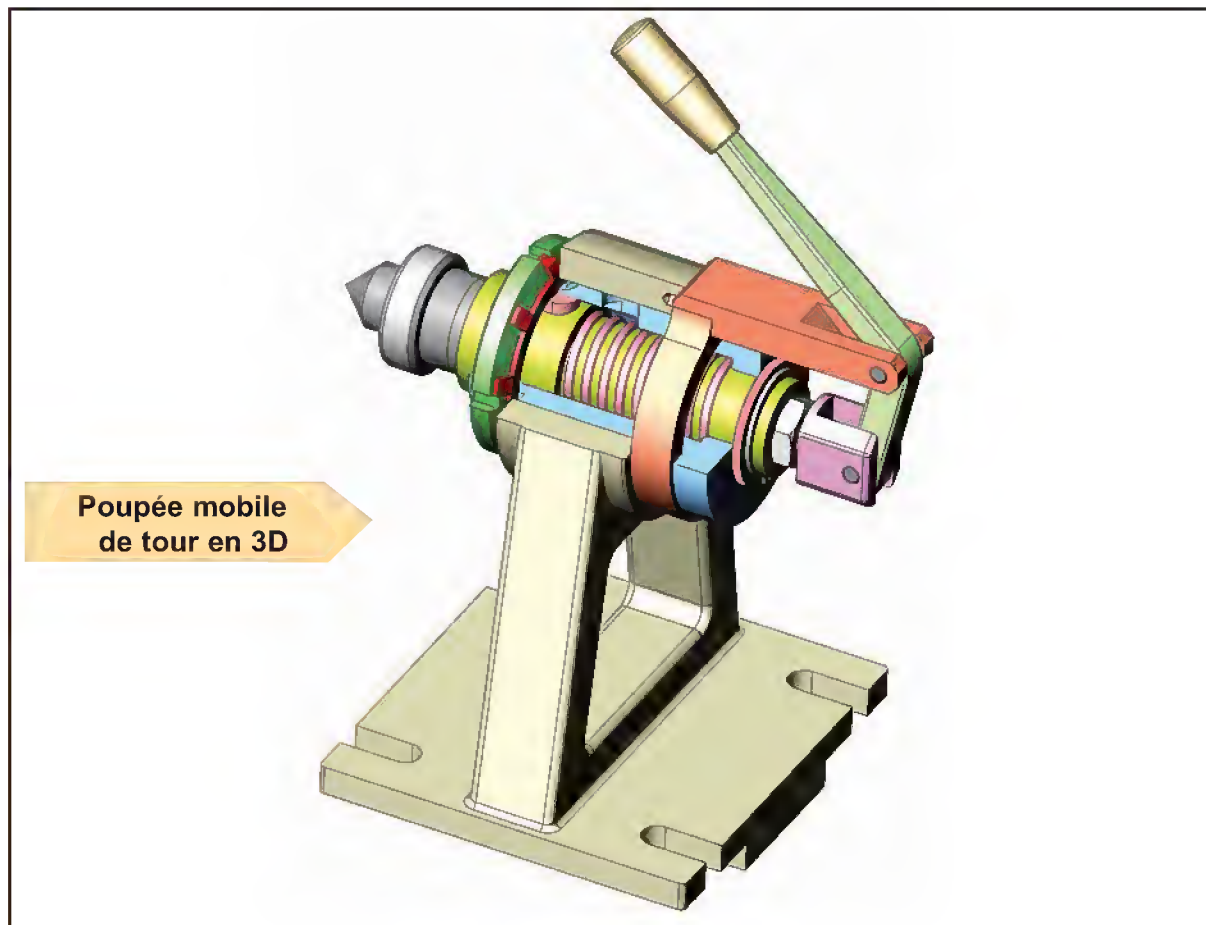


SYSTÈME TECHNIQUE : POUPÉE MOBILE DE TOUR

Présentation

Les dessins d'ensemble (3D) et (2D) représentent une poupée mobile de tour.

L'action de l'opérateur sur le levier (5) permet le recul du fourreau (17) qui porte la pointe. Lorsque le levier (5) est relâché, le ressort (12) agit pour avancer le fourreau.



9	1	Anneau élastique
8	1	Equerre
7	1	Ecrou
6	1	Axe de l'équerre
5	1	Levier
4	1	Axe de chape
3	1	Chape
2	1	Rondelle
1	1	Corps
Rep	Nb	Désignation

17	1	Fourreau
16	1	Clavette
15	1	Ecrou à encoches
14	1	Rondelle frein
13	1	Ressort
12	1	Poignée
11	1	Goupille
10	1	Guide
Rep	Nb	Désignation



B- Conception :

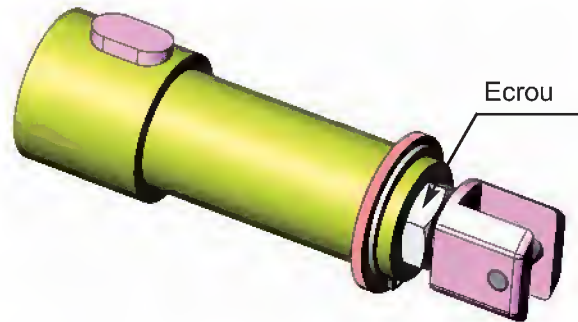
Compléter, directement sur le dessin d'ensemble de la poupée mobile :

- 1- La liaison fixe de la chape (3) avec le fourreau (17) par filetage ; utiliser un écrou pour le freinage.
- 2- La liaison fixe du guide (10) avec le corps (1) à l'aide d'un écrou à encoches et une rondelle frein.

C- Travail avec un modelleur 3D :

On demande de travailler sur le micro-ordinateur afin de compléter l'assemblage des pièces constituant la poupée mobile.

- 1- Charger le logiciel modelleur 3D.
- 2- Ouvrir le fichier « **ens-fourreau** » du dossier de travail (C:\Poupée de tour). Ce fichier définit la classe d'équivalence C.
- 3- A partir du dossier de travail ajouter l'écrou hexagonal au sous ensemble C. Utiliser la commande « insérer des composants » depuis :
 - le bouton de la barre d'outils
 - « Assemblage ».



ou – menu déroulant :

Insertion

Composant



Pièce/Assemblage existant...

- 4- Ajouter les conditions géométriques nécessaires (coaxialité, coïncidence, ...) pour la mise en place de l'écrou inséré.

Utiliser la commande « contrainte » depuis :

- le bouton de la barre d'outils « Assemblage ».

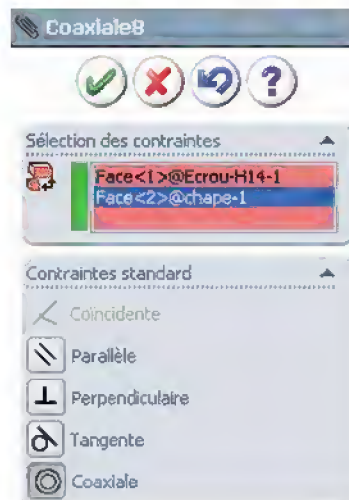
ou - menu déroulant :



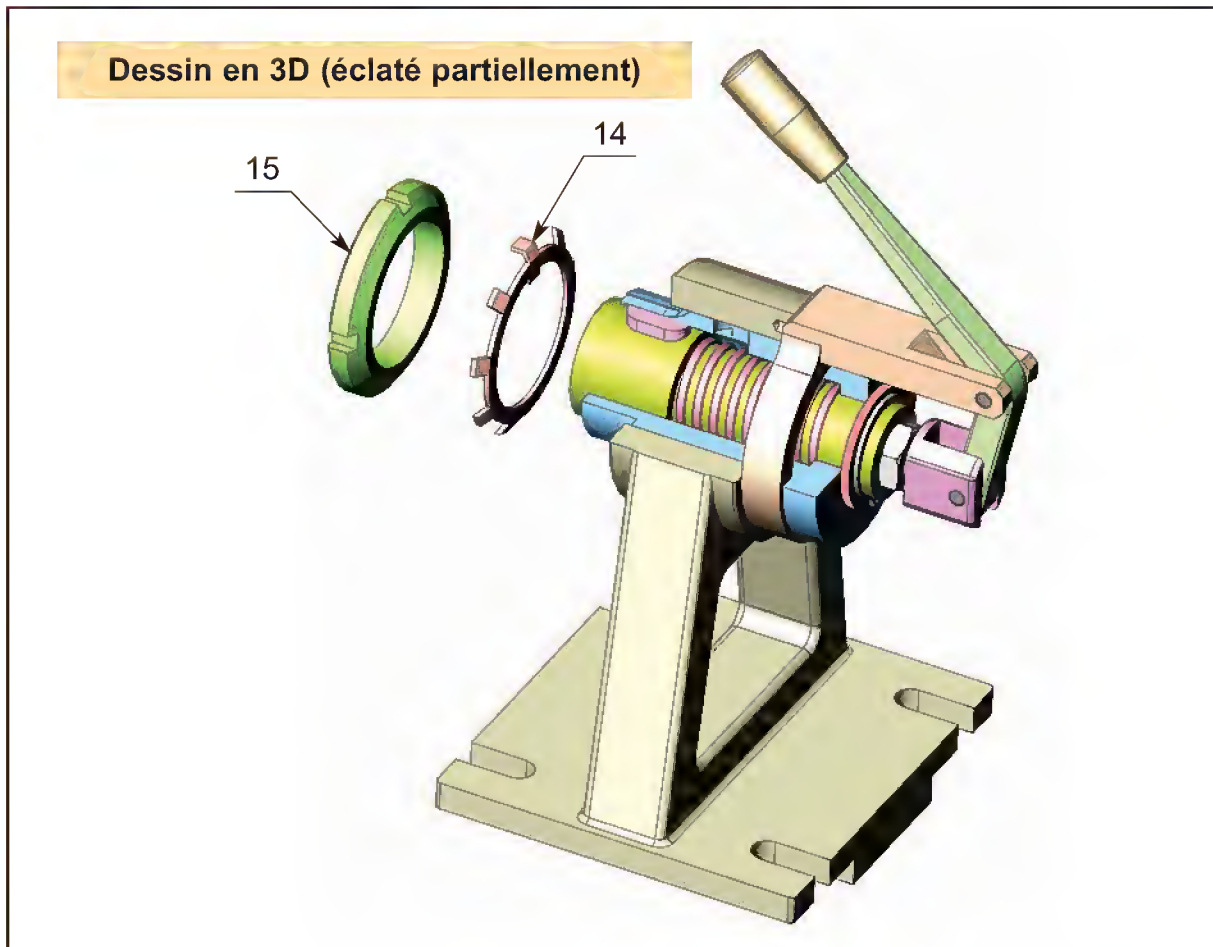
Insertion



Contrainte...



- 5- Ouvrir le fichier type assemblage de l'ensemble « poupée mobile».
- 6- Utiliser la commande « insérer des composants » pour ajouter dans l'ordre la rondelle frein et l'écrou à encoches.



- 7- Utiliser la commande « contrainte » pour ajouter les conditions géométriques nécessaires (coaxialité, coïncidence, parallélisme...) pour la mise en place des pièces insérées.
- 8- Colorier les pièces insérées en utilisant la commande « Editer la couleur » depuis :
le bouton de la barre d'outils « Standard ».



- 9- Terminer le travail par l'enregistrement du fichier.