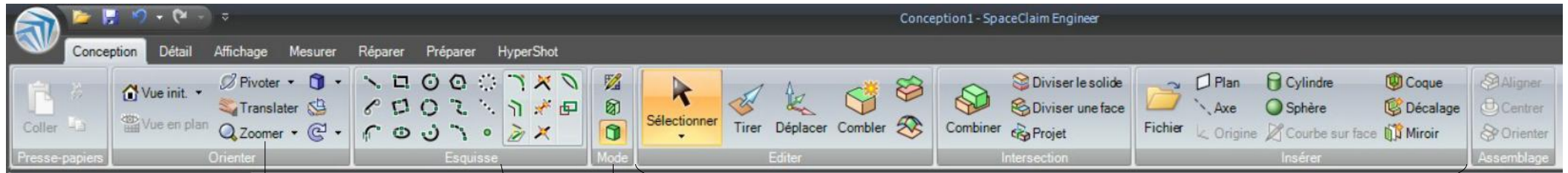


# L'onglet "Conception"



Outils de manipulation graphique

- Rotation
- Translation
- Zoom
- Choix des vues


























Mode esquisse  
Mode section  
Mode 3D

Outils de travail  
en mode esquisse

Outils de  
modélisation 3D

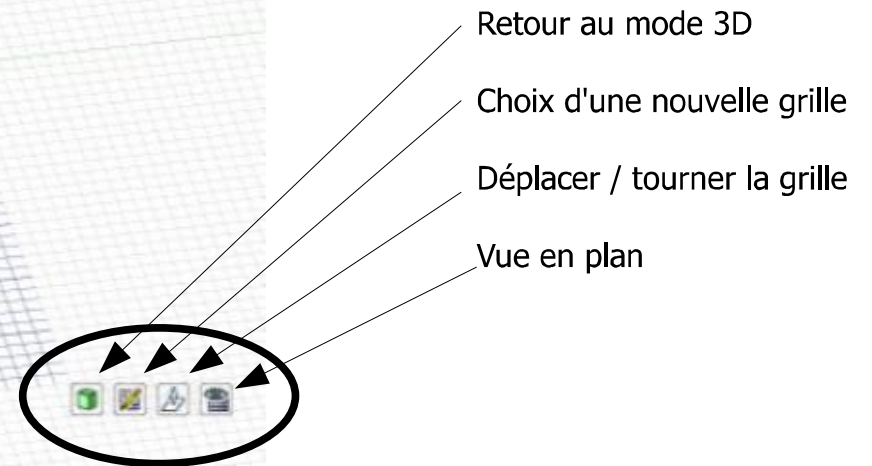
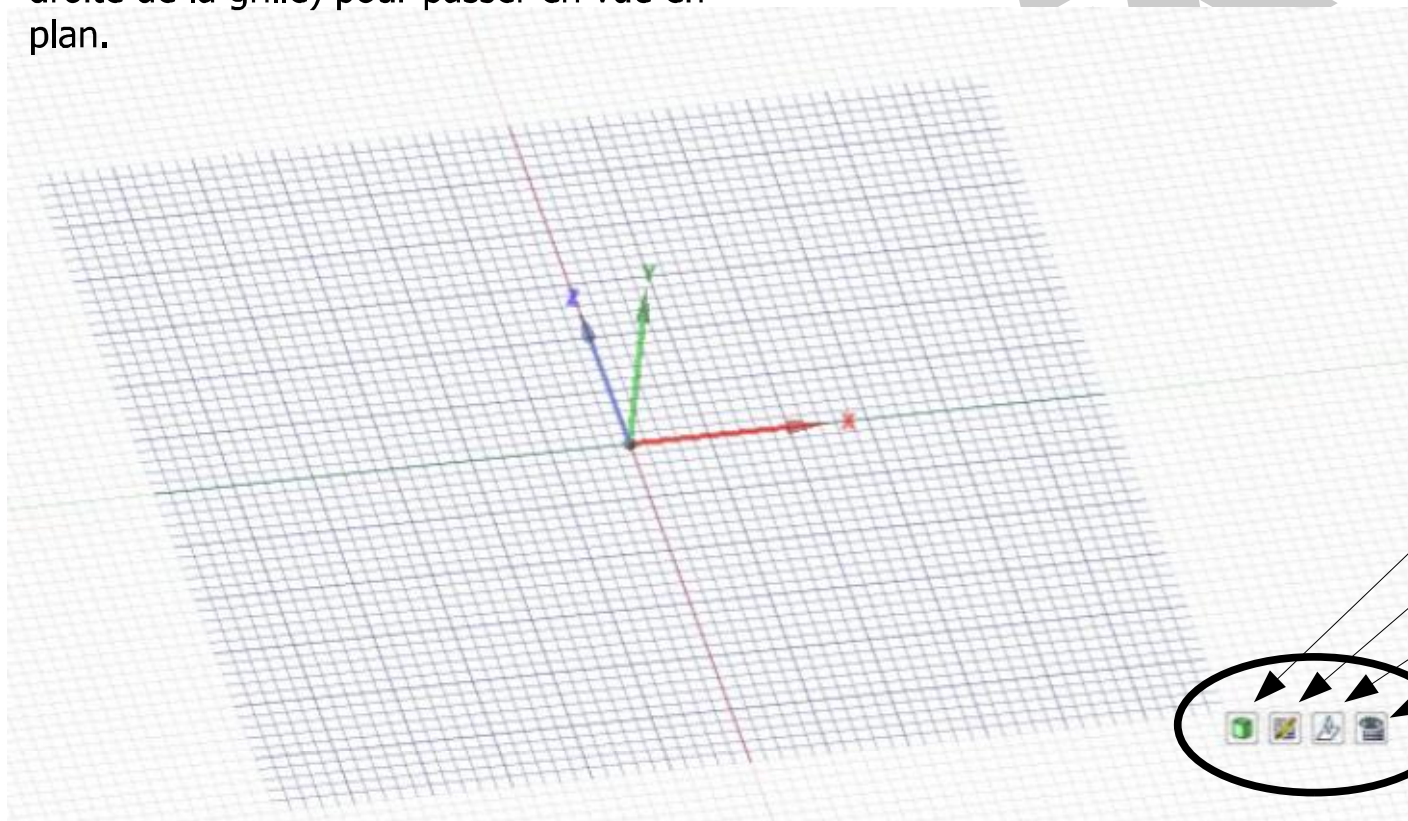
# Utilisation de la souris

- ◆ Pour sélectionner :

|  <b>Sélectionner</b>   |   |   |
|---|---|---|
|  Simple-clic<br>Cliquez pour sélectionner un objet   |  +  Sélectionne tous les objets inclus dans la sélection  |  + Glisser inverse sélection |
|  Double-clic<br>Alterne la sélection entre Face / Arrête / Boucle  |  +  Sélectionne tous les objets croisant la sélection   |  + Glisser ajoute sélection  |
|  Triple-clic<br>Sélectionne toutes les faces d'un corps  |  Tourner<br>Affiche en surbrillance les objets cachés sous le curseur  |   |
|  +  Ajoute ou supprime un objet à la sélection                               |  + Glisser<br><ul style="list-style-type: none"> <li>• Cliquer pour le menu contextuel</li> <li>• Glisser lance les commandes définies</li> </ul>   |   |
|  +  Sélectionne tous les objets entre la sélection originale et cet objet |  Utiliser l'outil de sélection lasso pour limiter la propagation des faces et arrêtes sélectionnées  |   |
|  +  Sélectionne un guide ou une référence (en bleu)                       |  +  +  Active / Désactive l'affichage des entités non sélectionnées, pour clarifier la sélection |   |
|   |  Pour sortir de l'outil courant et retourner à la sélection  |   |

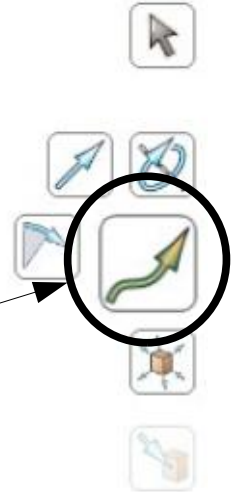
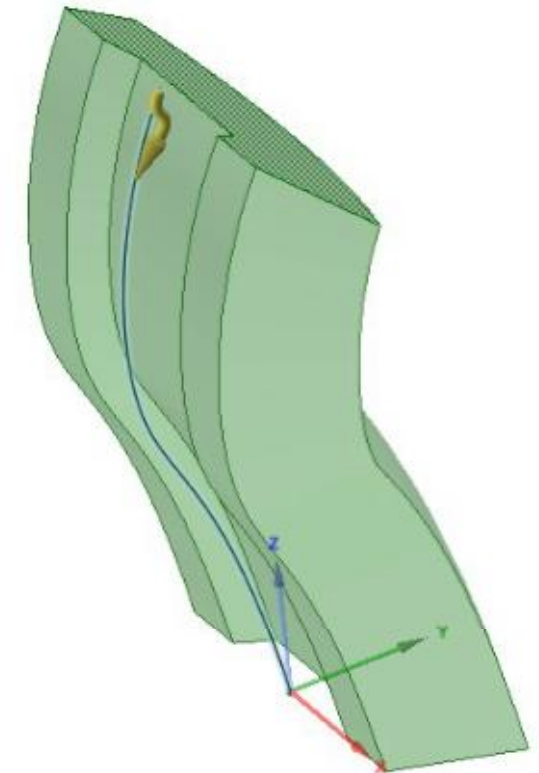
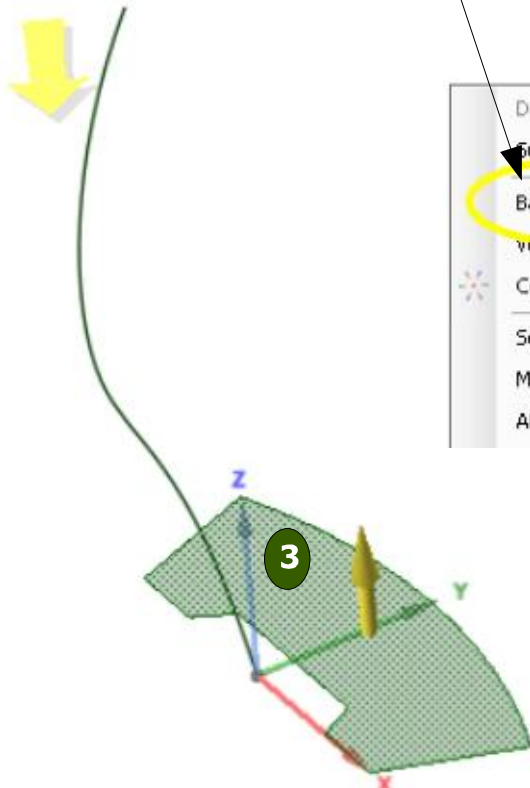
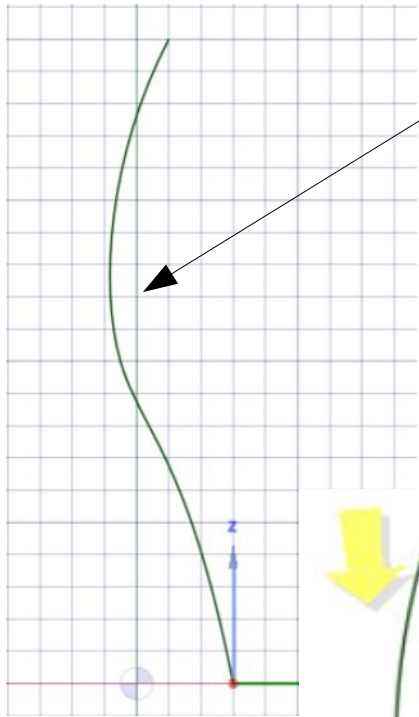
# Création d'une esquisse

- ♦ Passer sur l'onglet "Conception"
- ♦ Sélectionner le mode "Esquisse"
- ♦ Si une face d'un objet a été sélectionnée au préalable, le plan d'esquisse s'aligne sur cette face.
- ♦ Utiliser la touche "V" (ou l'icône en bas à droite de la grille) pour passer en vue en plan.

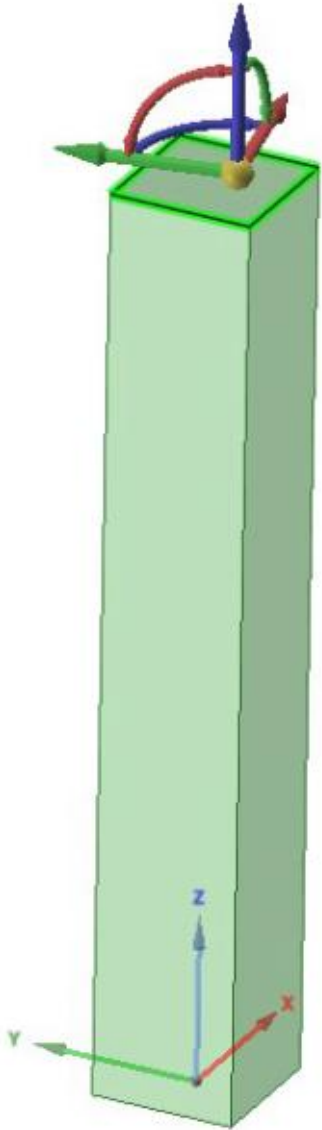


# Faire une forme par balayage

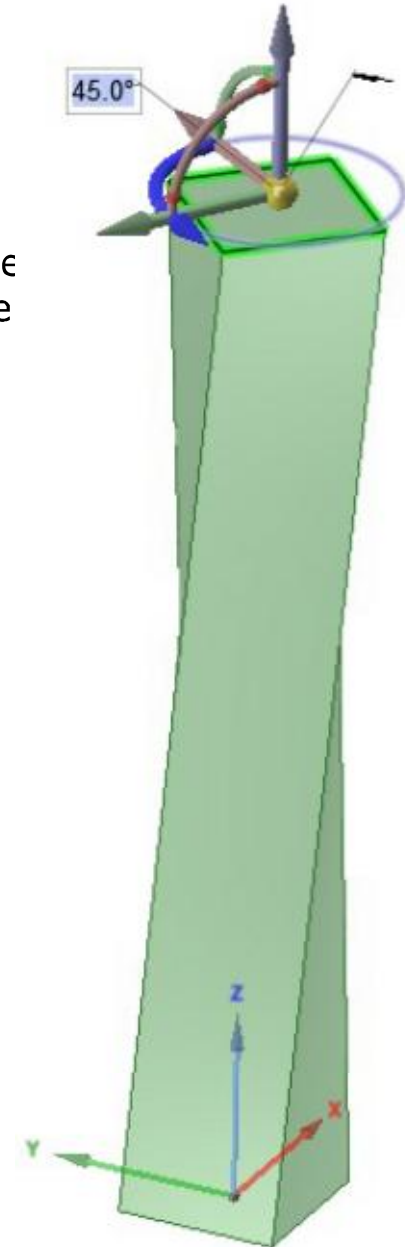
- 1 - dans un plan d'esquisse, dessiner la courbe guide.
- 2 - dans un autre plan d'esquisse dessiner la forme à balayer
- 3 - passer en mode 3D, puis avec l'outil "Tirer" sélectionner la face à balayer
- 4 - Dans les icônes à droite de l'écran, sélectionner la fonction "Balayage"
- 5 - Sélectionner alors la courbe guide, qui apparaît en bleu
- 6 - déplacer la souris pour extruder la forme par balayage ou faire clic droit > balayage complet



# Vriller un objet



- ◆ Procéder comme pour faire tourner une face, mais au lieu de sélectionner la face, sélectionner les arêtes périphériques de cette face (par double clic sur une des arêtes de la face)



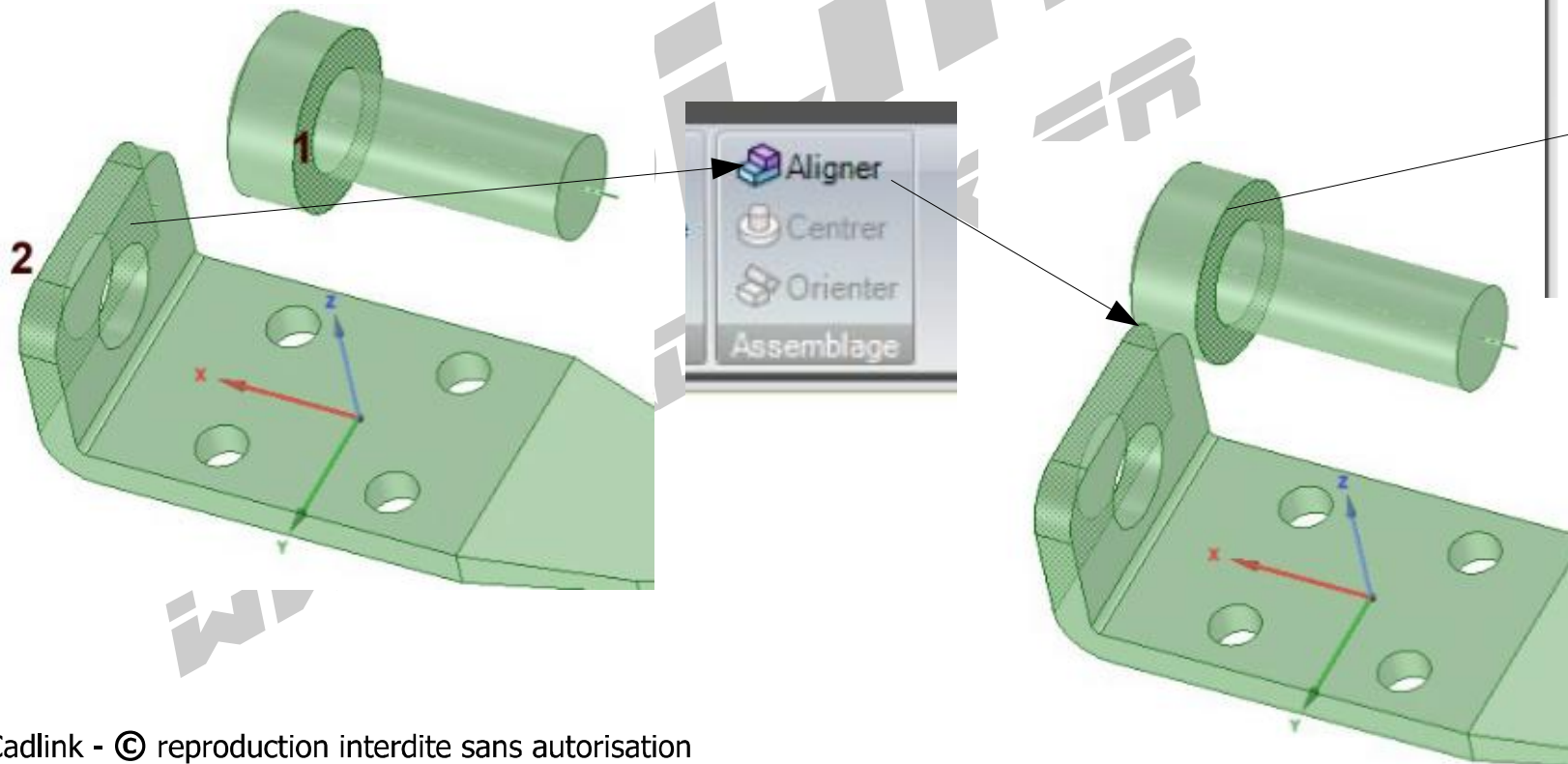
# Evider la pièce pour faire une coque

- ◆ Sélectionner l'outil "Coque" du menu "Insérer"
- ◆ Sélectionner la face à évider et saisir la valeur de l'épaisseur
- ◆ Les faces et arêtes externes apparaissent bleutées : une modification de ces faces entraîne la modification de la face interne pour conserver l'épaisseur



# Aligner des objets

- ♦ Sélectionner les faces (planes) à aligner de 2 solides placés dans des composants séparés.  
Attention l'ordre de sélection des faces est importante : la 1ere face sélectionnée est alignée sur la 2nde.
- ♦ Cliquer alors sur l'outil "Aligner"
- ♦ Le premier composant sélectionné est positionné sur le même plan que le second
- ♦ La relation d'assemblage apparaît dans le panneau "Structure"



# Les options de SpaceClaim

- ◆ Propriétés du document

