

Séquence 4

Comment l'architecture d'un système permet d'en appréhender le fonctionnement interne ?

IT+I2D



LYCÉE L'OISELET

Lecteur 3D pour l'analyse cinématique des mécanismes

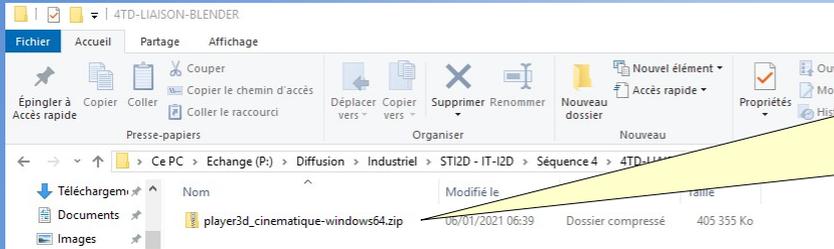


Projet Blender-EduTech (Blender/UPBGE for Technology Education)

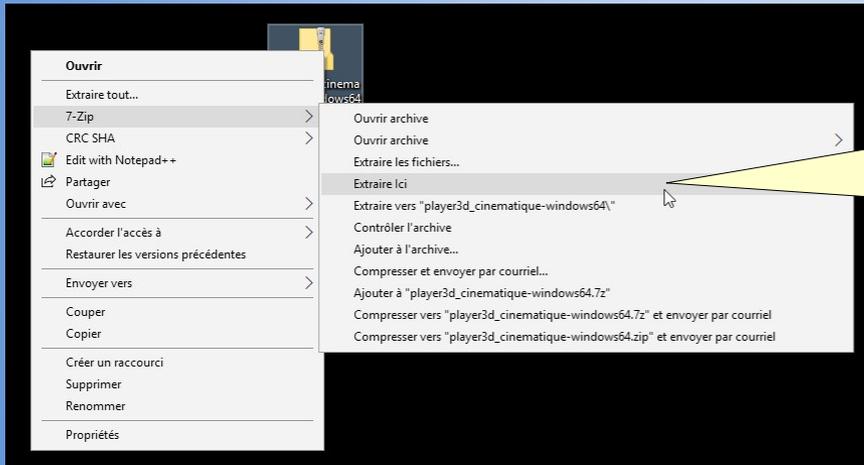
<https://gitlab.com/blender-edutech>

LECTEUR 3D POUR L'ANALYSE CINÉMATIQUE DES MÉCANISMES

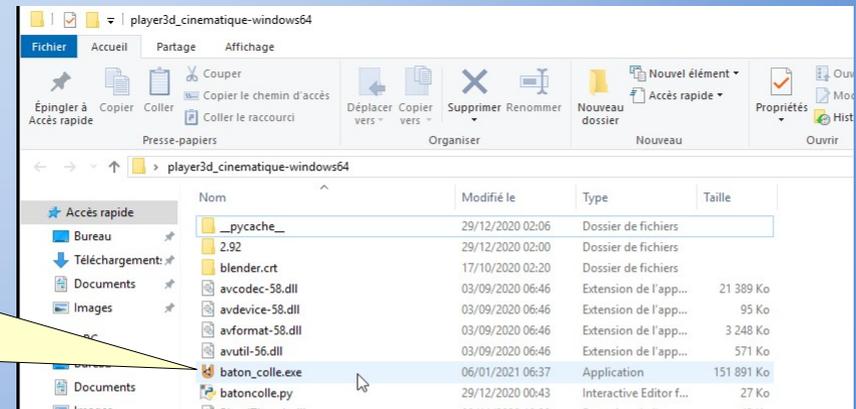
1 - Démarrer le lecteur



1 : Aller dans le répertoire réseau du TD puis copier l'archive Zip sur le bureau (glisser-déposer).



2 : Extraire les fichiers de l'archive : clic droit puis cliquer sur « 7-Zip » puis sur « Extraire ici ».



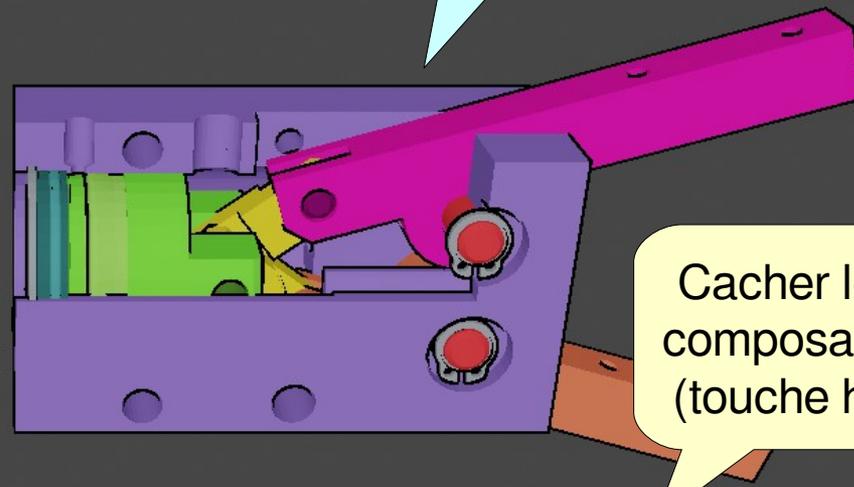
3 : Aller dans le répertoire créé et lancer le fichier exécutable correspondant au TD (double-clics).

2 - Interface du lecteur

La nomenclature du mécanisme

Le mécanisme en fonctionnement

- | | |
|----------------------|--------------------|
| 1 : Corps | 13 : Joint piston |
| 2 : Piston | 14 : Joint bouchon |
| 3 : Doigt sup. | 15 : Circlips 1 |
| 4 : Doigt inf. | 16 : Circlips 2 |
| 5 : Bielle sup. | 17 : Circlips 3 |
| 6 : Bielle inf. | 18 : Circlips 4 |
| 7 : Bouchon | 19 : Circlips 5 |
| 8 : Axe piston | |
| 9 : Axe doigt sup. | |
| 10 : Axe doigt inf. | |
| 11 : Axe bielle sup. | |
| 12 : Axe bielle inf. | |



Cacher le composant (touche h)

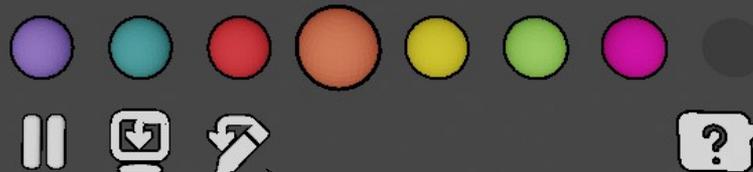
Palette de couleurs pour colorier les composants (touche de 1 à 7)

Jouer / Arrêter l'animation (touche espace)

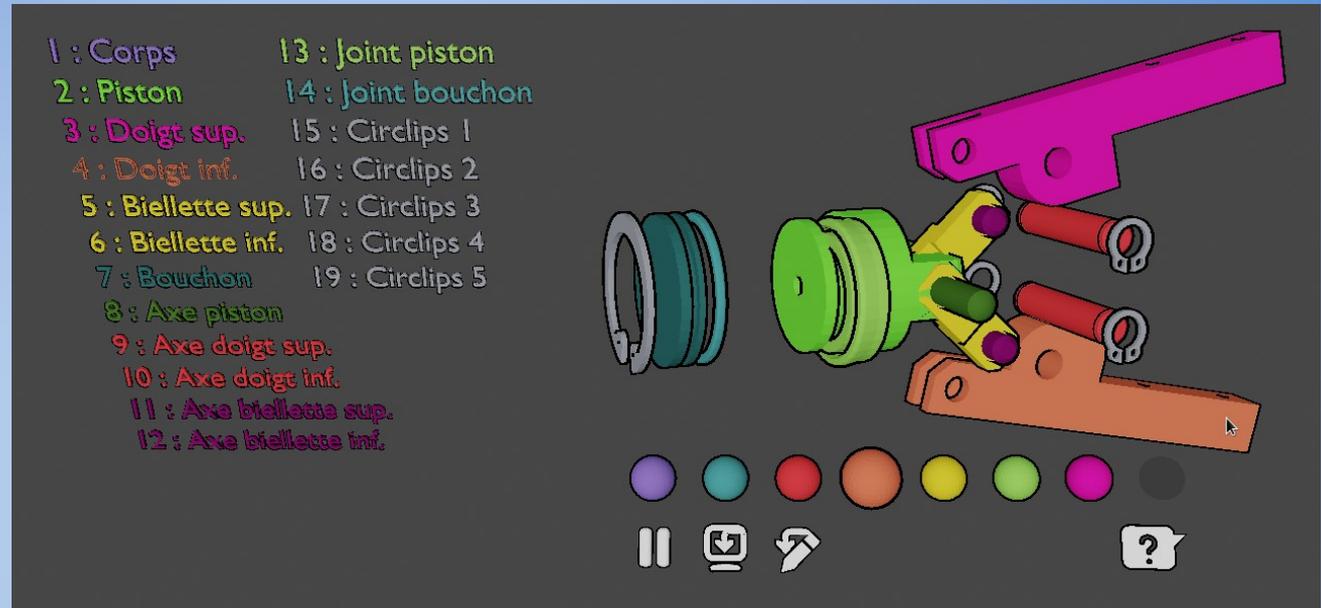
Remise à zéro de la vue (touche début)

Remise à zéro de la colorisation

Page d'aide



3 - Manipulation du mécanisme



Le **bouton du centre** sert à **manipuler** le mécanisme :

- Clic centre : rotation du mécanisme (orbit)
- Clic centre + maj : déplacement du mécanisme (pan)
- Clic centre + ctrl : zoom
- Molette : zoom

Le **bouton du gauche + maj** sert à **éclater** le mécanisme.