

Séquence 4

*Comment mettre en mouvement les composants
d'un système ?*

I2D

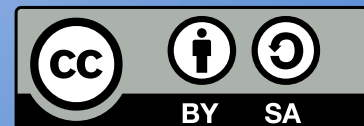


Lycée PRAVAZ

Lecteur 3D pour l'analyse cinématique des mécanismes

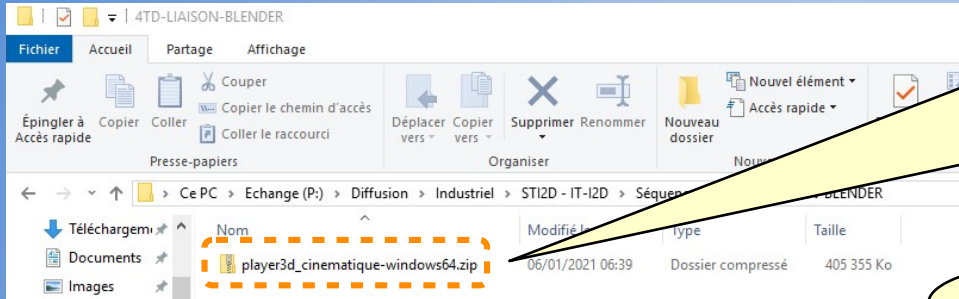
LA FORGE

des communs
numériques
éducatifs

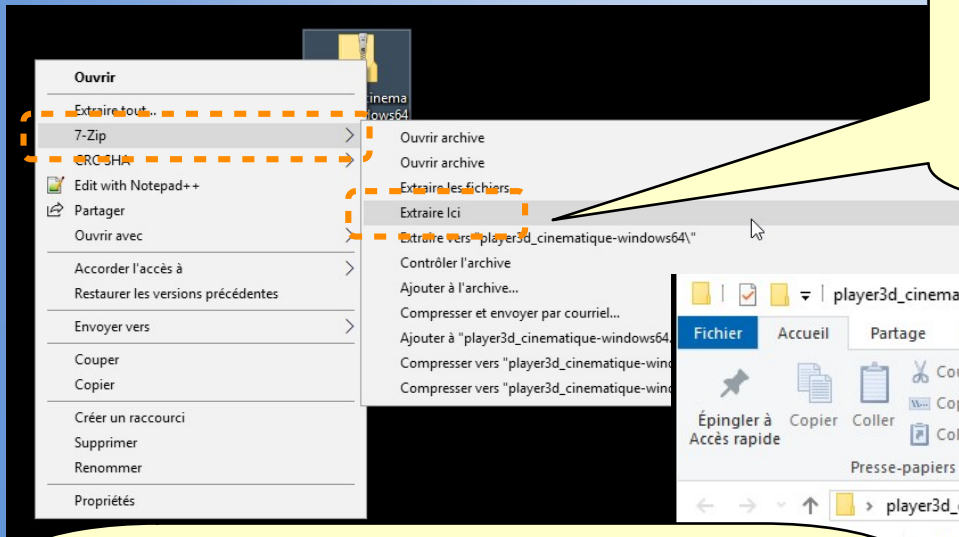


LECTEUR 3D POUR L'ANALYSE CINÉMATIQUE DES MÉCANISMES

1 - Démarrer le lecteur

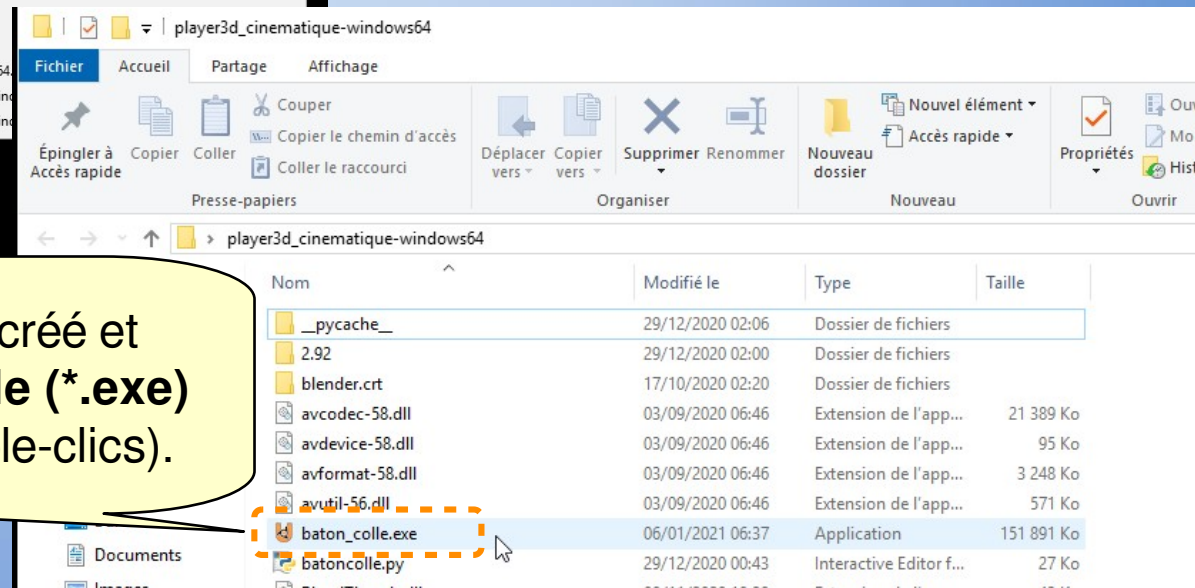


1 : Aller dans le répertoire réseau du TD puis copier l'**archive Zip** sur le bureau (glisser-déposer).



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

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



2 - Interface du lecteur

Le mécanisme en fonctionnement

Afficher / cacher le répertoire local de la pièce

La nomenclature du mécanisme

serrure_biometrique

- 1 : Coffre
- 2 : Poignée
- 3 : Carré
- 4 : Noix
- 5 : Plaque
- 6 : Têtière
- 7 : Pêne

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

Cacher le composant (touche h)

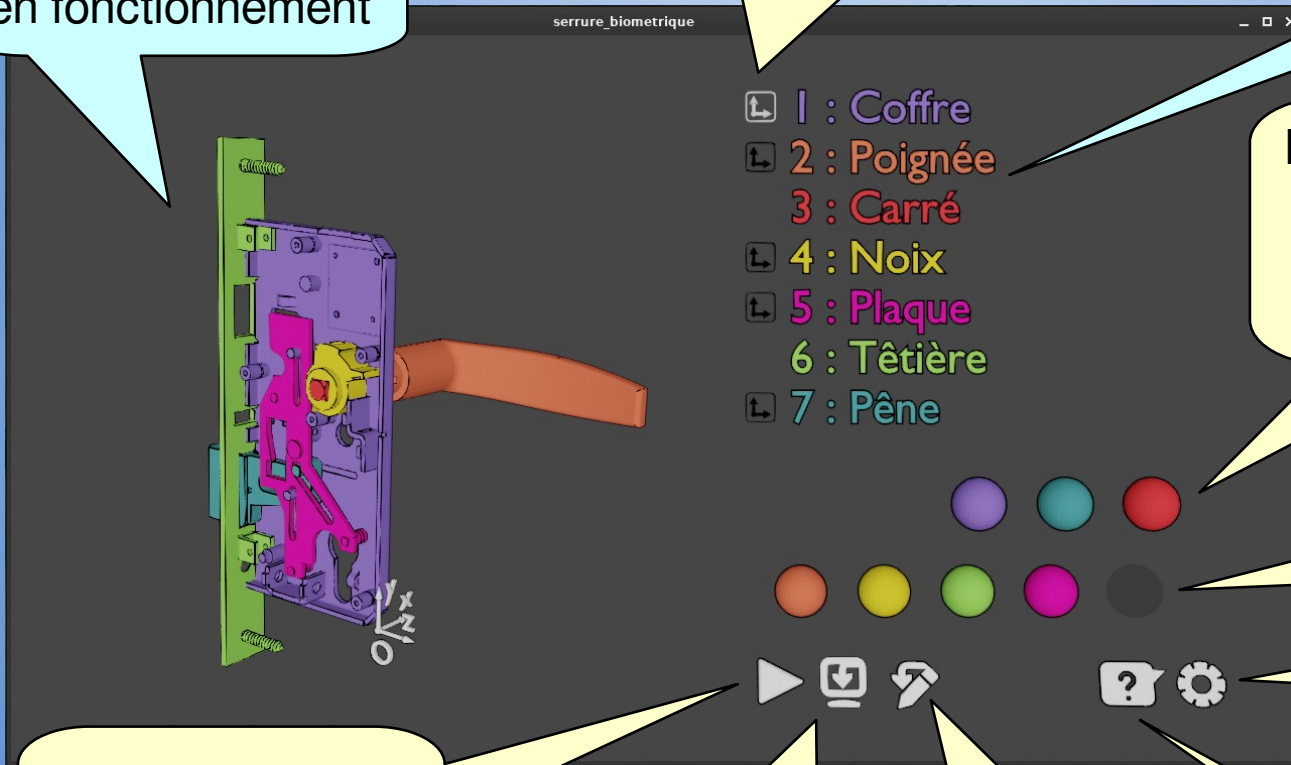
A propos

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)
 - dans le centre : rotation autour des deux axes du plan de la vue courante
 - en dehors du cercle : rotation autour de l'axe normal de la vue courante
- Clic centre + maj : déplacement du mécanisme (pan)
- Clic centre + ctrl : zoom
- Molette : zoom

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