
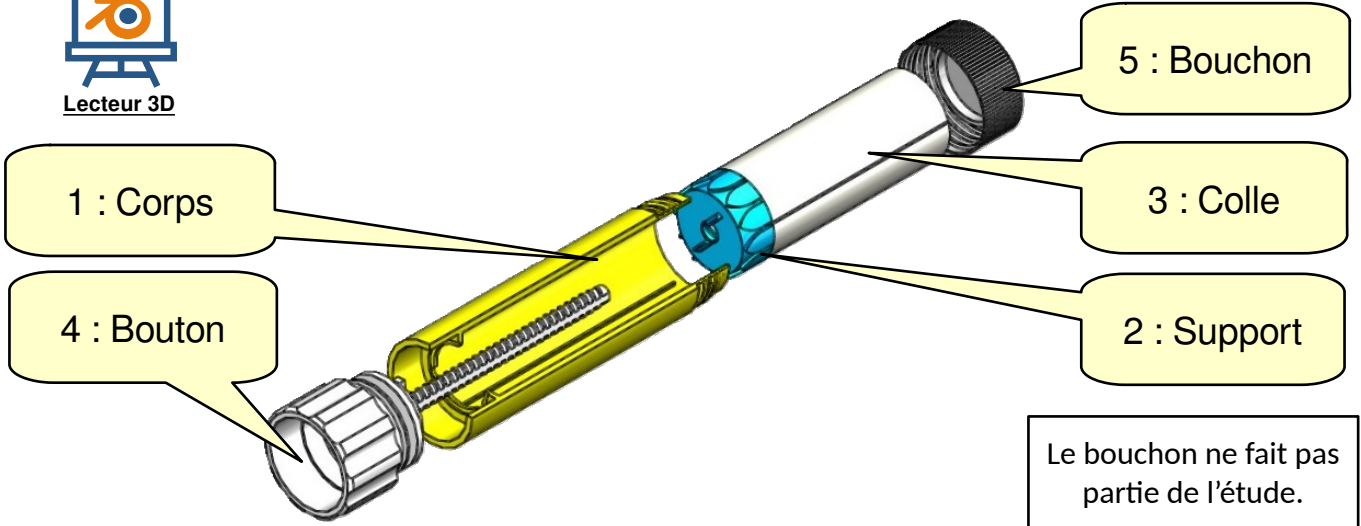
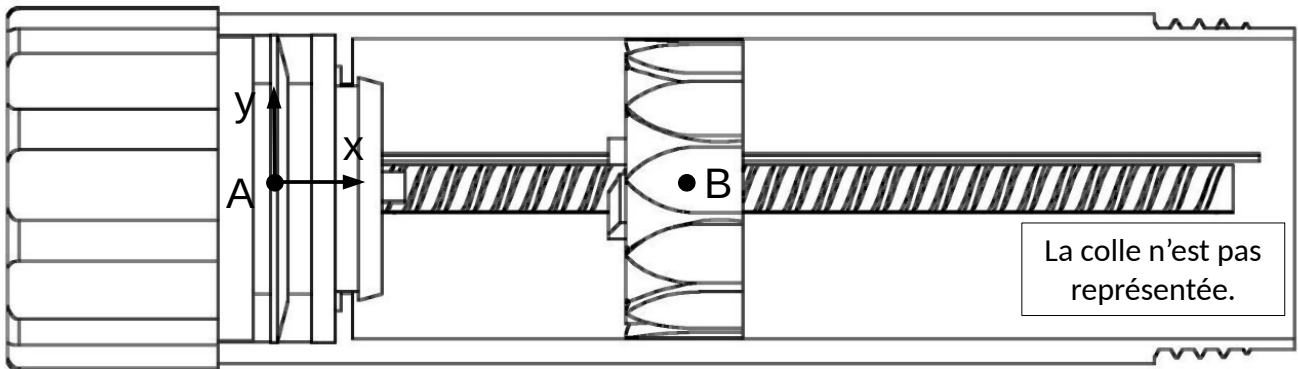
 <p>4A - COLLE</p>	<p>Séquence 4 « Comment mettre en mouvement les composants d'un système ? »</p>	<p>Activité I2D</p>
	<p>Étude cinématique du bâton de colle</p>	<p>Champs spécifiques : </p>
	<p>4A-COLLE.odt</p>	<p>20/11/2023</p>



1. DÉFINITION DES CLASSES D'ÉQUIVALENCE

Faire valider la définition des classes d'équivalence par l'enseignant sur le lecteur 3D avant de mettre le dessin en couleur.



Définition des classes d'équivalence :

2. GRAPHE DE LIAISON

3. IDENTIFICATION DES LIAISONS

Au niveau du nom de la liaison préciser le point du centre et l'axe de la liaison. (par exemple : Liaison pivot glissant de centre A et d'axe y)

Liaison entre :

Nom et symbole 2D :

Degrés de liberté	
Tx	Rx
Ty	Ry
Tz	Rz

Liaison entre :

Nom et symbole 2D :

Degrés de liberté	
Tx	Rx
Ty	Ry
Tz	Rz

Liaison entre :

Nom et symbole 2D :

Degrés de liberté	
Tx	Rx
Ty	Ry
Tz	Rz

4. SOLUTIONS CONSTRUCTIVES :

4.1 Entre le corps et le bouton

La liaison entre le corps et le bouton comporte un arrêt en translation. **Expliquer** comment est réalisé cet arrêt **en dessinant un croquis** de la solution constructive.

Solution constructive de l'arrêt en translation entre le corps et le bouton

Quel est l'intérêt de cette solution ?

4.2 Entre le corps et le support

La liaison entre le corps et le support comporte un arrêt en rotation. **Expliquer** comment réaliser cet arrêt **en dessinant un croquis** de la solution constructive.

Solution constructive de l'arrêt en translation entre le corps et le bouton

5. CHAÎNE CINÉMATIQUE