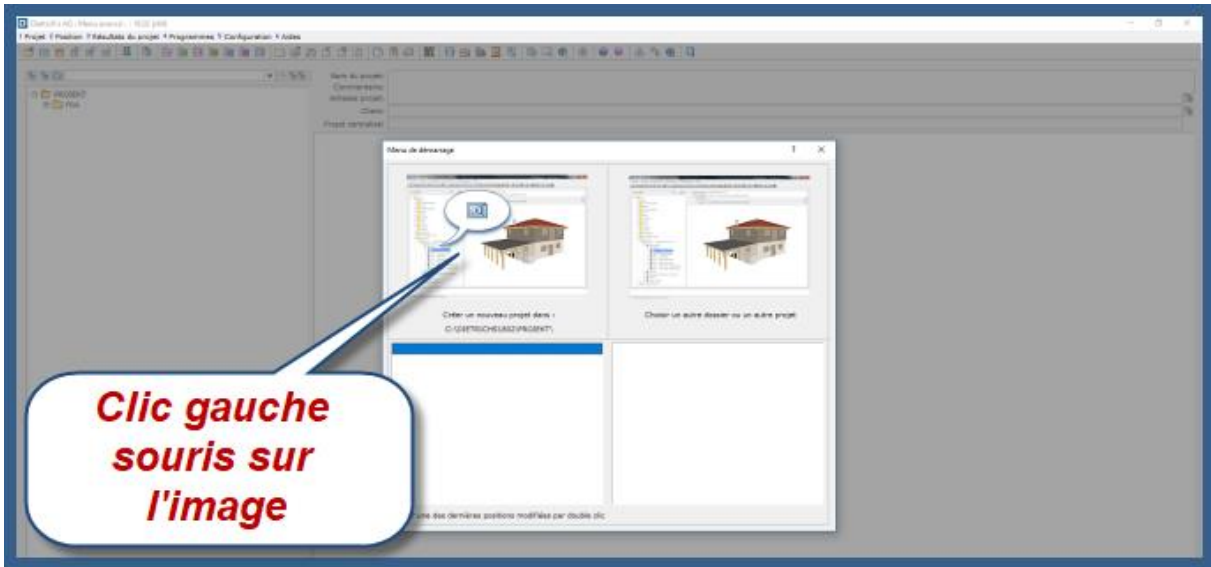


## *TP Console*

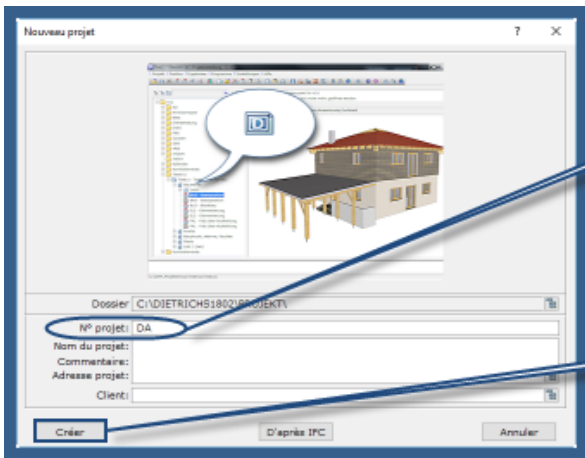




**Ouverture du logiciel par l'icône sur le bureau.**

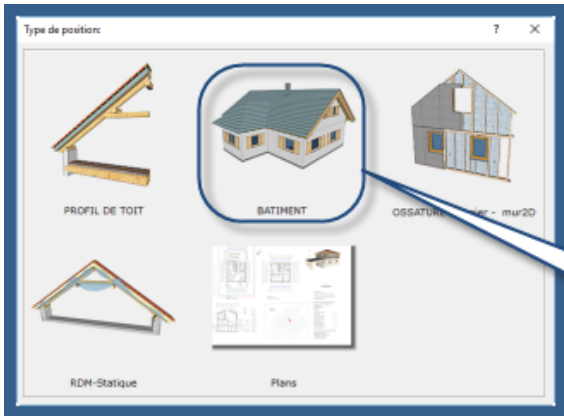


**Clic gauche souris sur l'image**

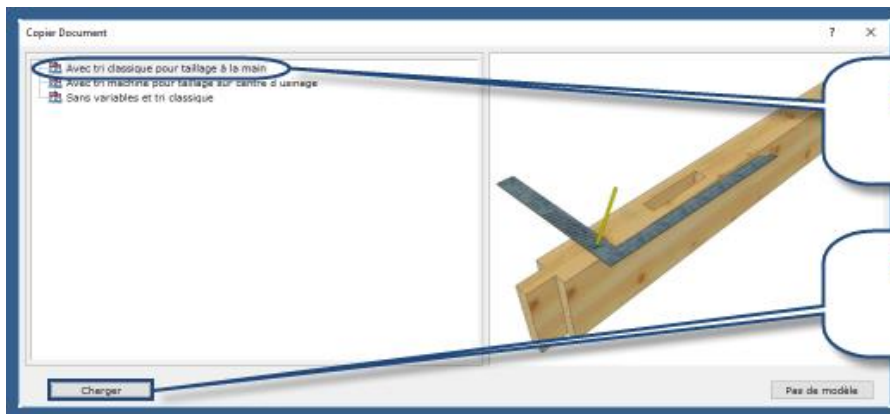


**Vos initiales**

**Clic gauche souris**

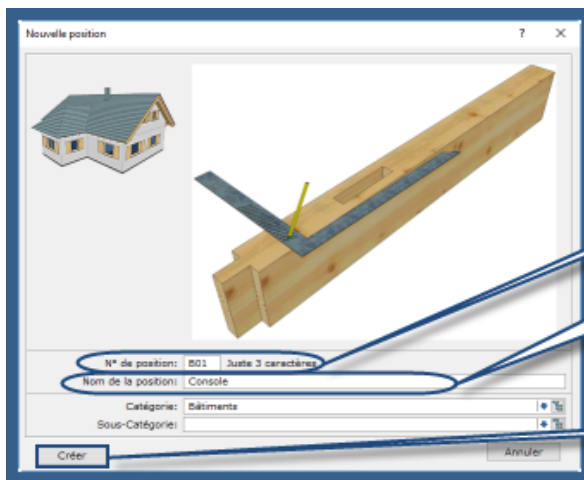


**Clic gauche souris**



**Clic gauche souris**

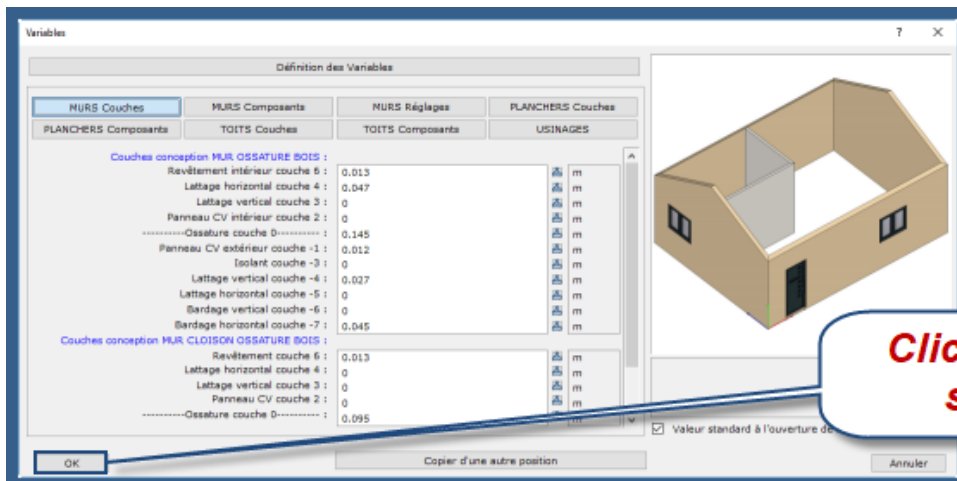
**Clic gauche souris**



**B01**

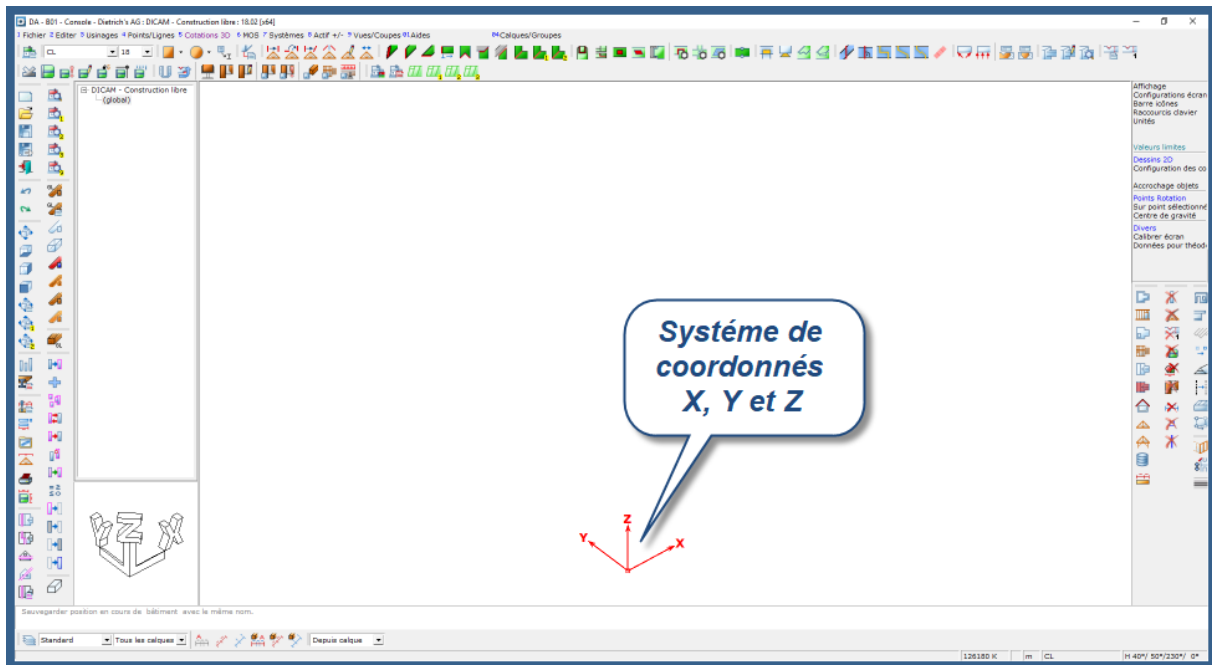
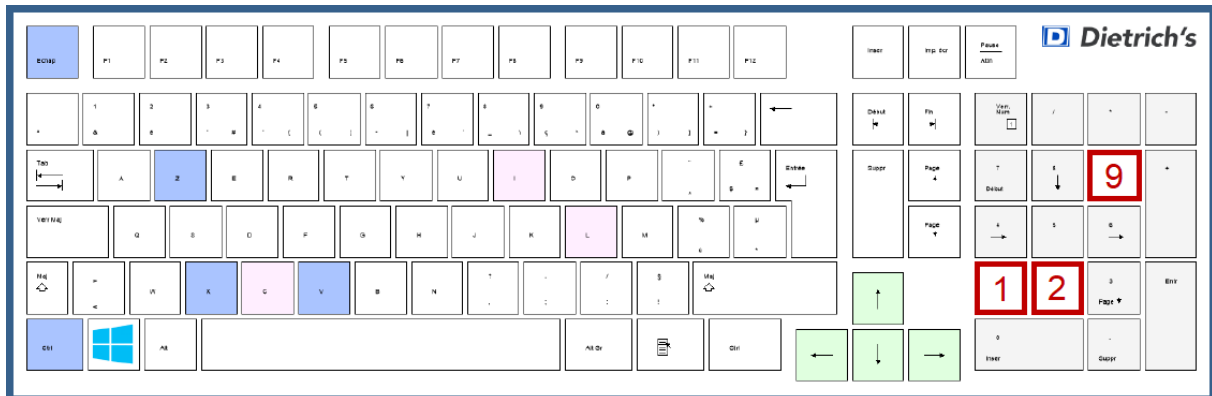
**Console**

**Clic gauche souris**



**Clic gauche souris**

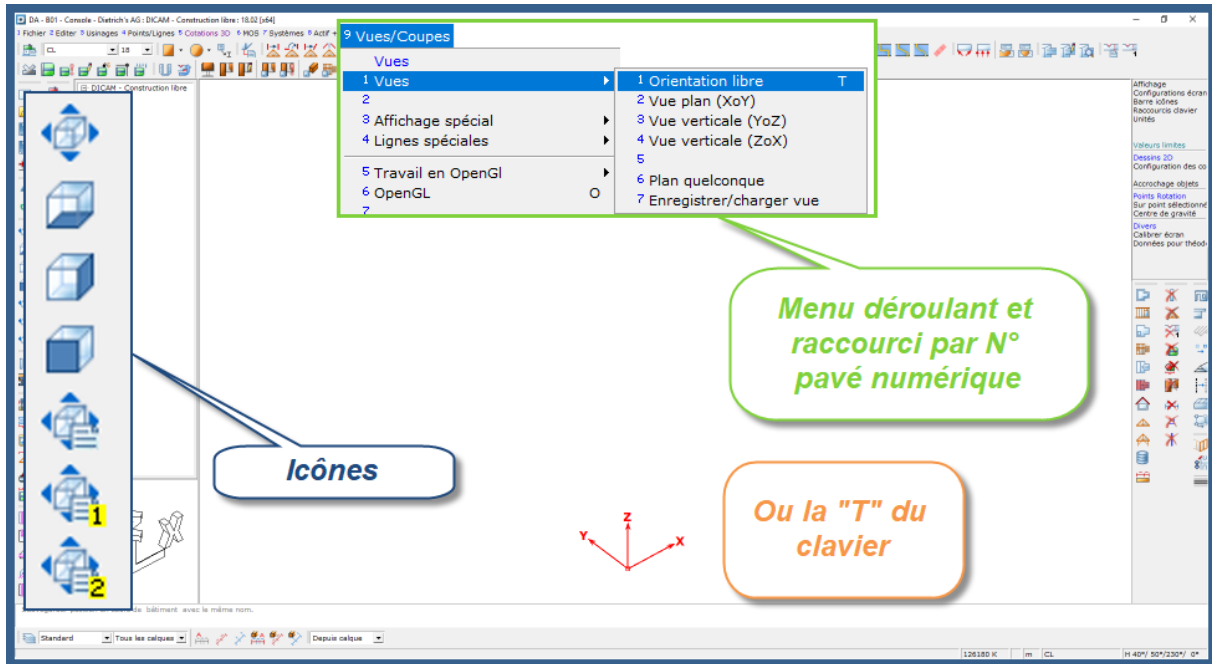
Nous allons nous diriger dans le module « **DICAM Construction libre** » pour réaliser cette console, pour cela taper les chiffres **1 2 9** du pavé numérique.



Pour accéder aux fonctions, 3 choix possibles :

- Les menus déroulants (lignes de texte en haut de l'écran) et raccourci par N° pavé numérique
- Les icônes (images en périphérie de l'écran)
- Les raccourcis clavier (touches du clavier), paramétrable à chaque utilisateur.

Prenons l'exemple de la fonction « **Orientation libre** » :

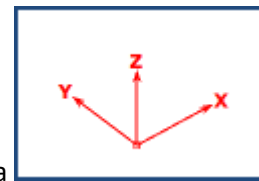


Avant de commencer l'exercice, assurez-vous que le système de coordonnées soit bien positionné.

Pour ça :



Clic gauche souris sur l'icône qui se trouve à gauche de l'écran.



Normalement votre système de coordonnées doit être orienté comme ça

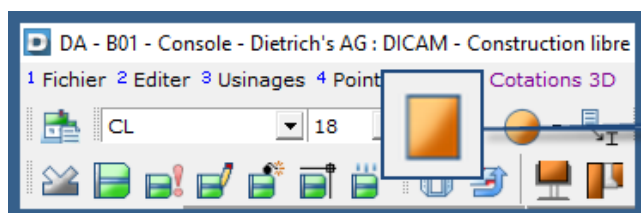
Quelques fonctions de configuration à connaître avant de commencer cet exercice :

- Pour changer l'unité de travail, touches **1 7 5** du pavé numérique.
- Pour changer le sens de la molette de la souris, touches **1 7 2** du pavé numérique puis aller dans « Sens de rotation roulette souris »
- Pour changer le fond blanc de l'écran par un fond noir, touches **1 7 2** du pavé numérique puis aller dans « Couleur du fond de l'écran »

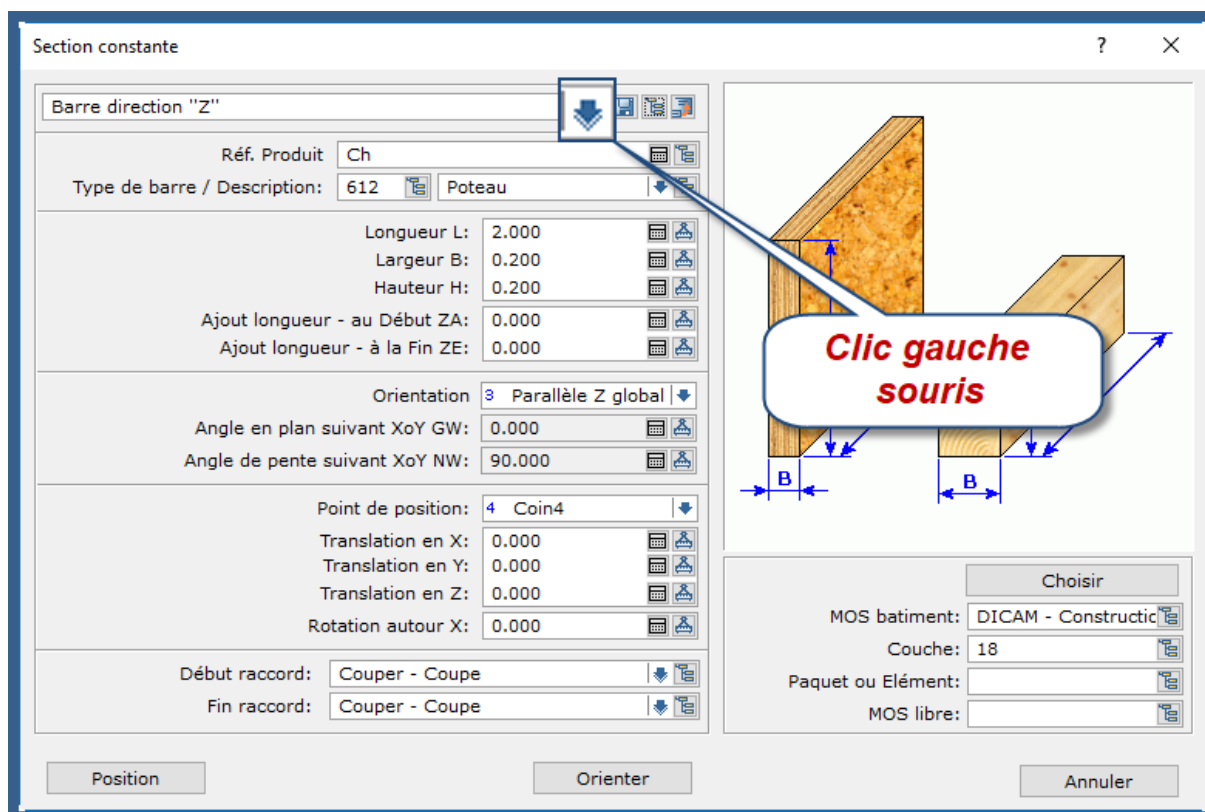
Quelques fonctions de travail à connaître avant de commencer cet exercice :

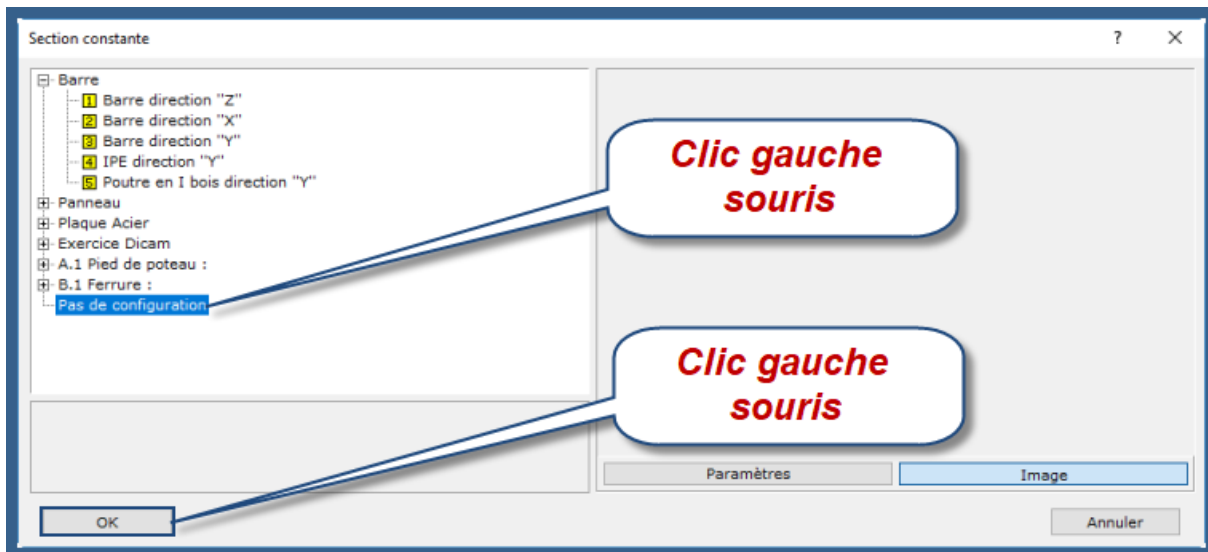
- Annuler une opération, touches **1 1 9** du pavé numérique.
- Rétablir une opération, touches **1 1 0 1** du pavé numérique.
- Effacer une barre, touches **2 0 6** du pavé numérique.
- Effacer un assemblage, touches **3 1 4** du pavé numérique.
- Visualiser en mode OpenGL (mode avec texture), touches **9 6** du pavé numérique.
- Mesure, clic molette souris « mesures »

## 1. Positionnement du poteau :

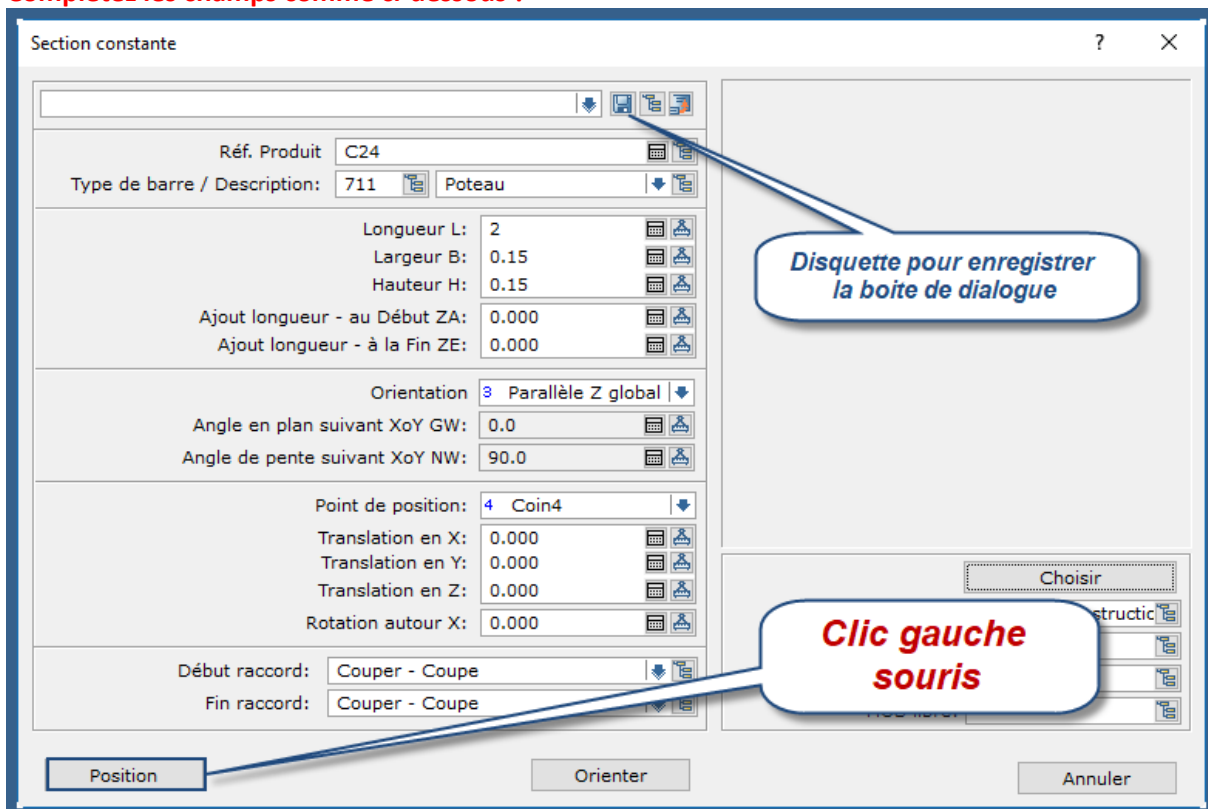


**Clic gauche  
souris**

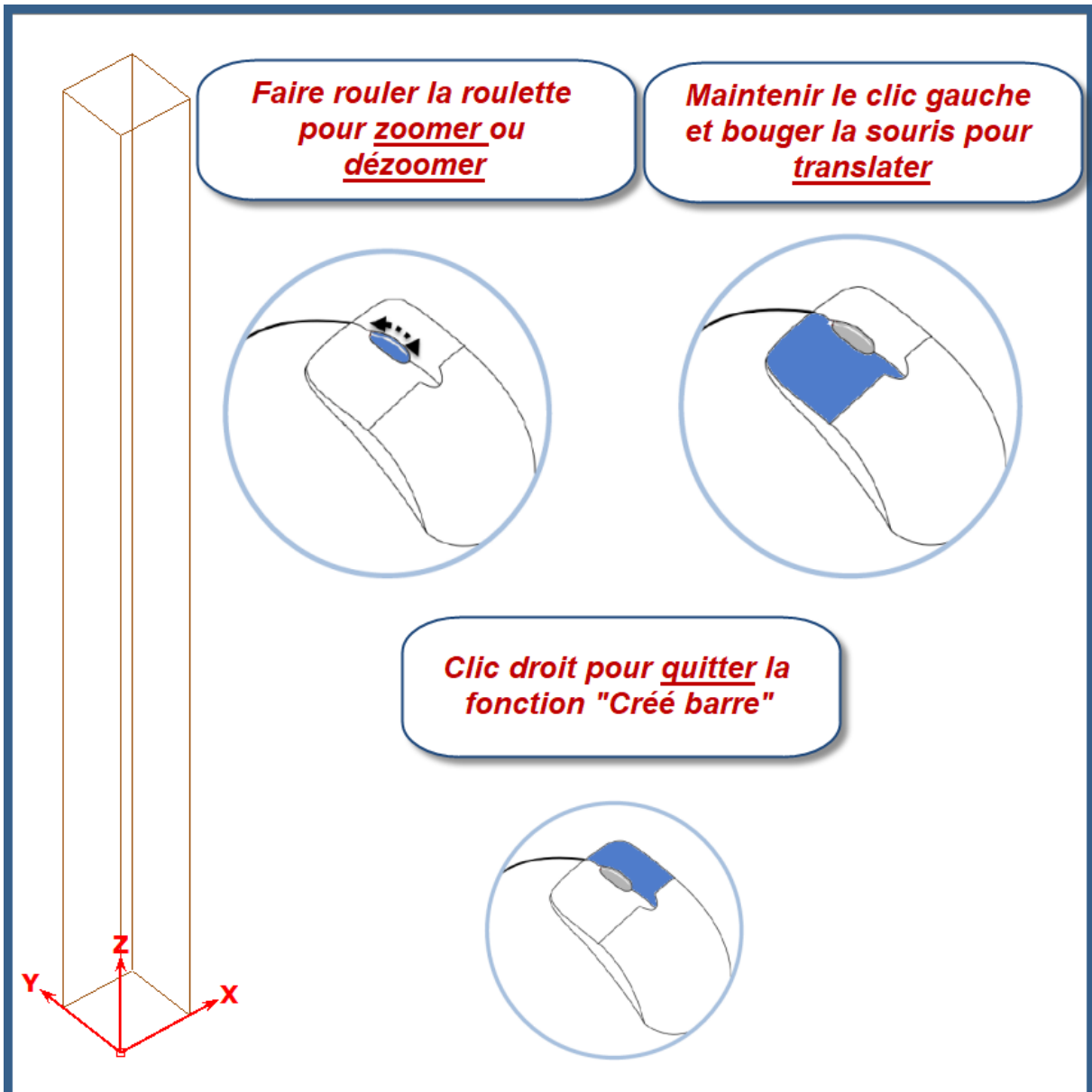
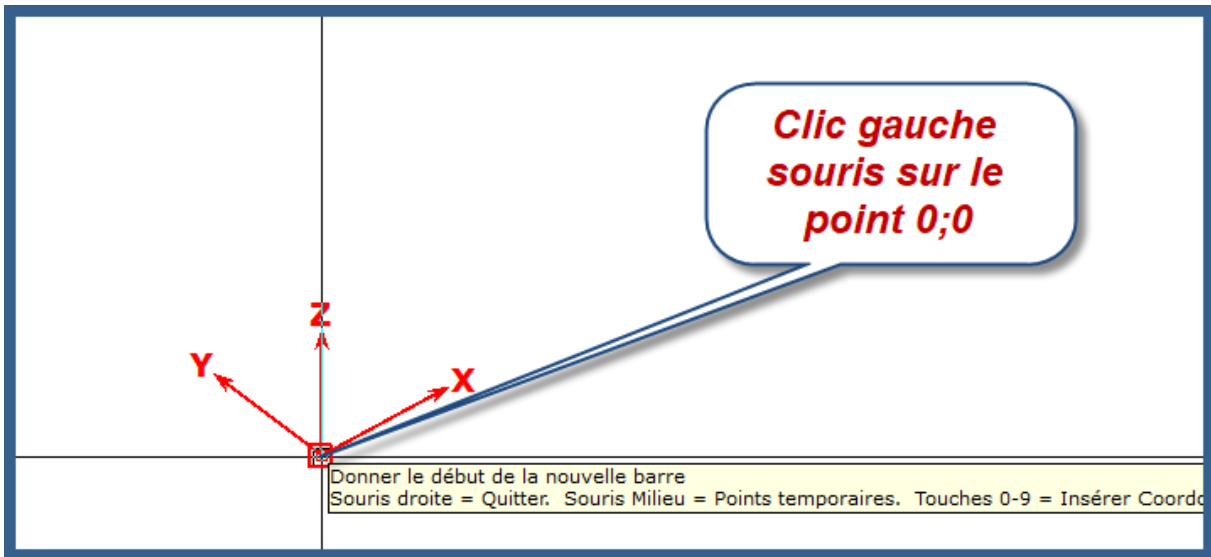




**Complétez les champs comme ci-dessous !**

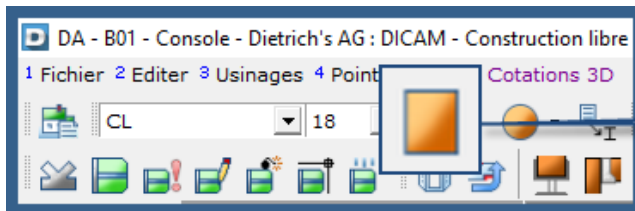


## Dietrich's



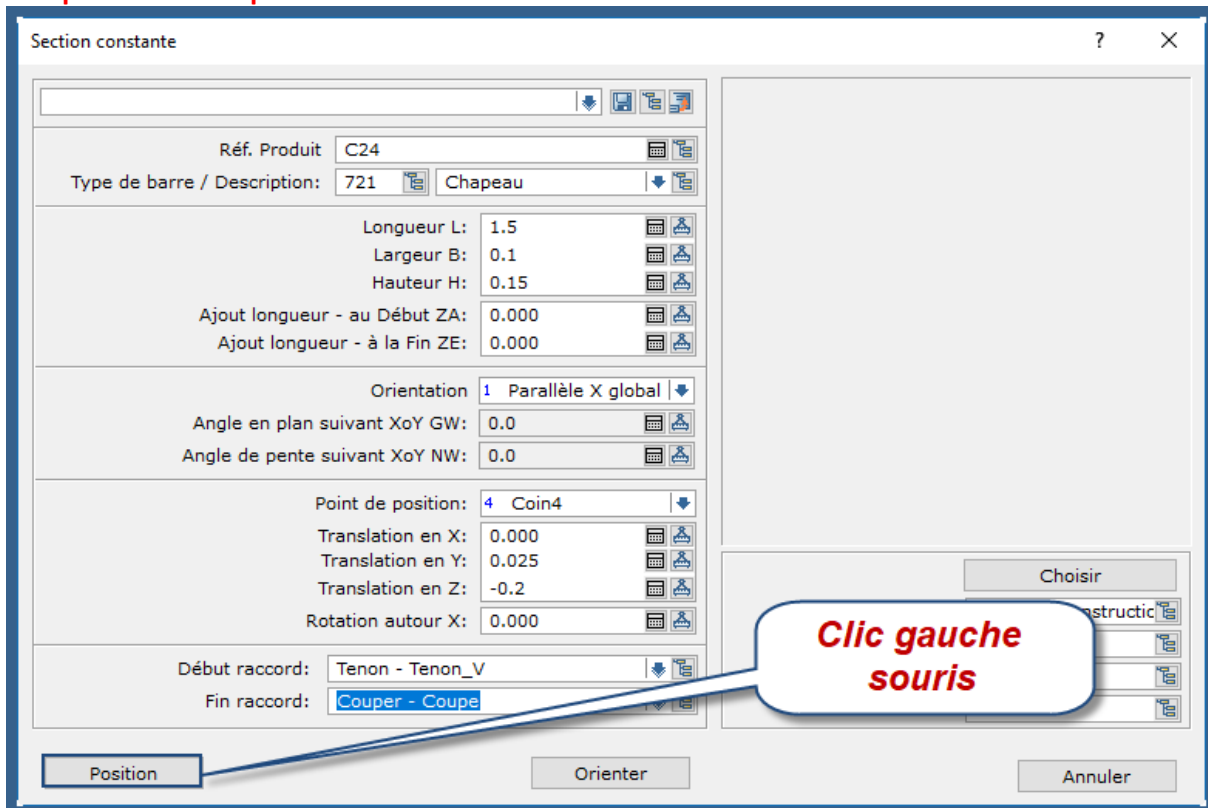


2. Positionnement du chapeau :

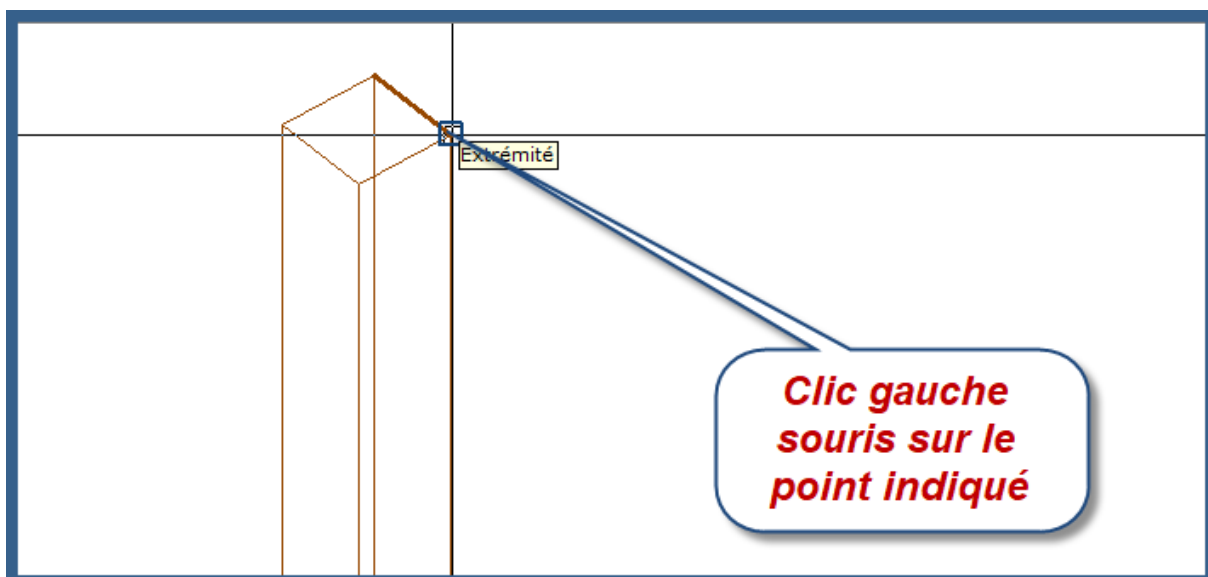


**Clic gauche souris**

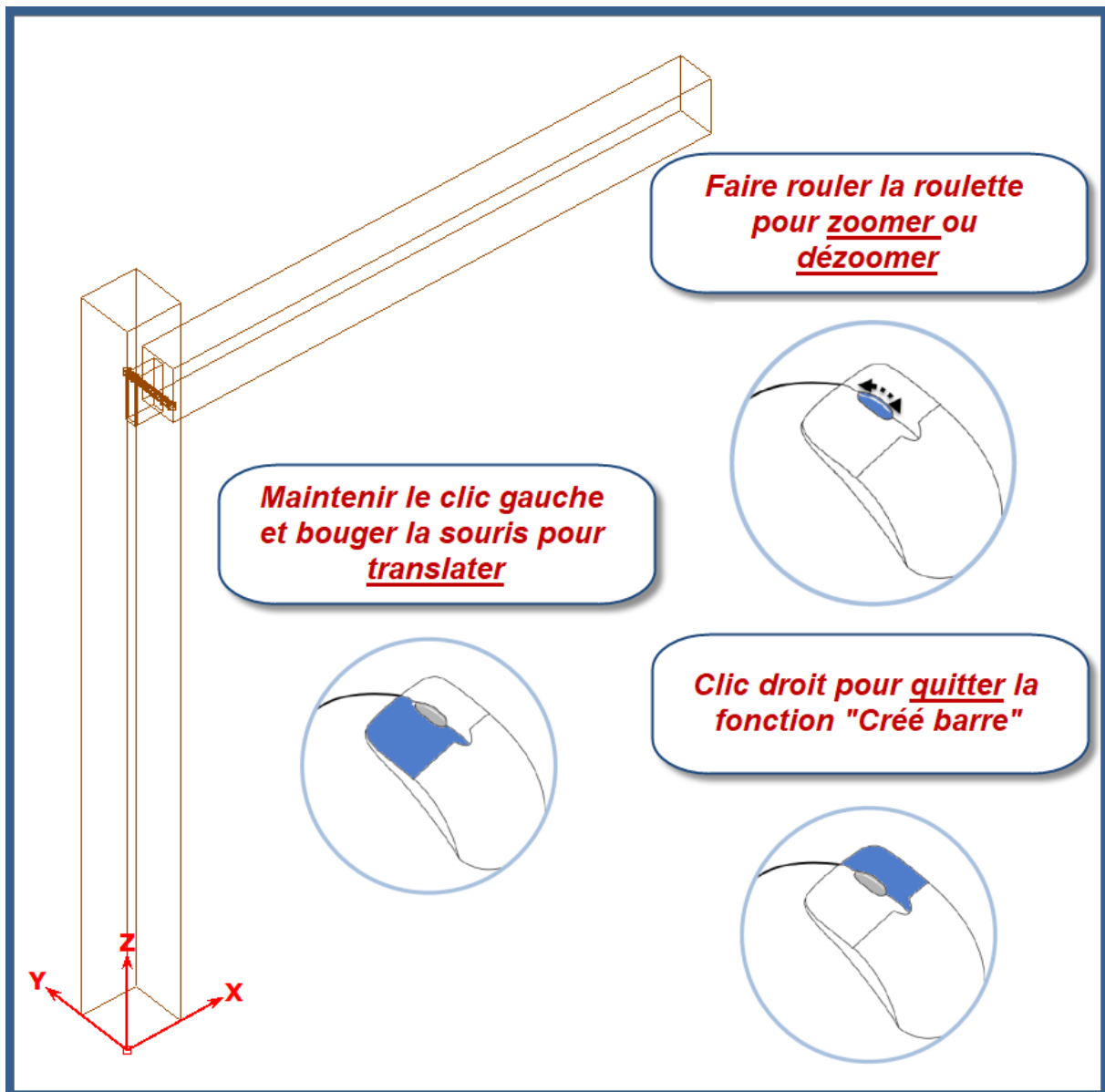
Complétez les champs comme ci-dessous !



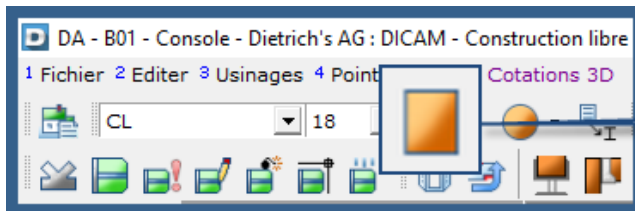
**Clic gauche souris**



**Clic gauche souris sur le point indiqué**

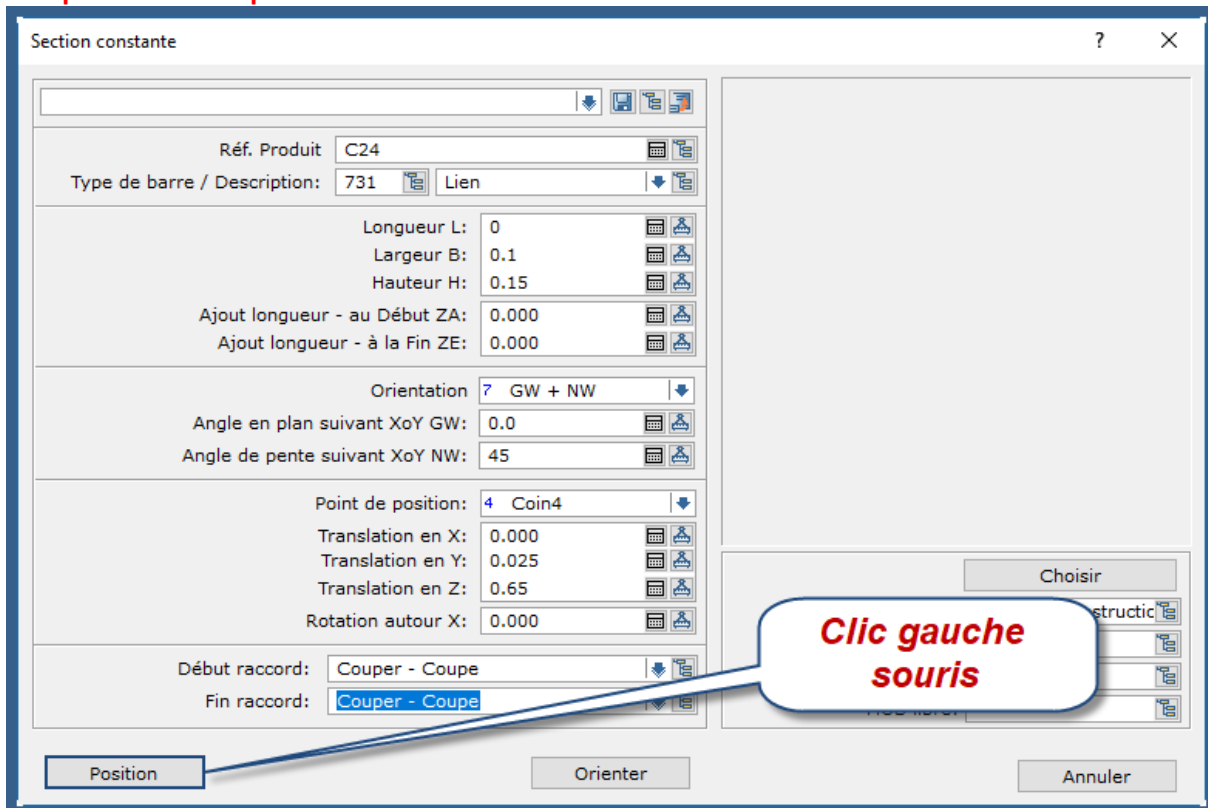


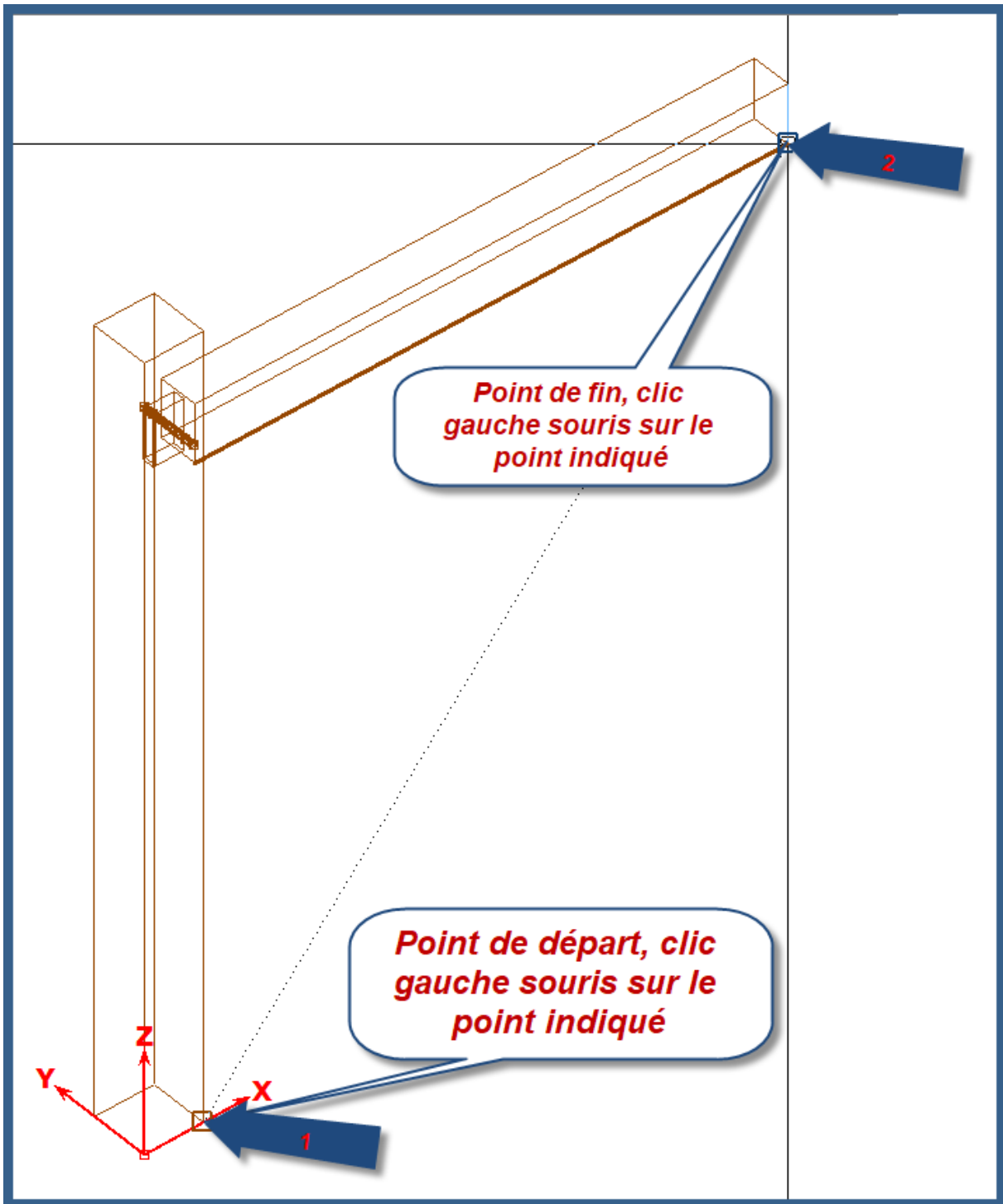
3. Positionnement du lien :

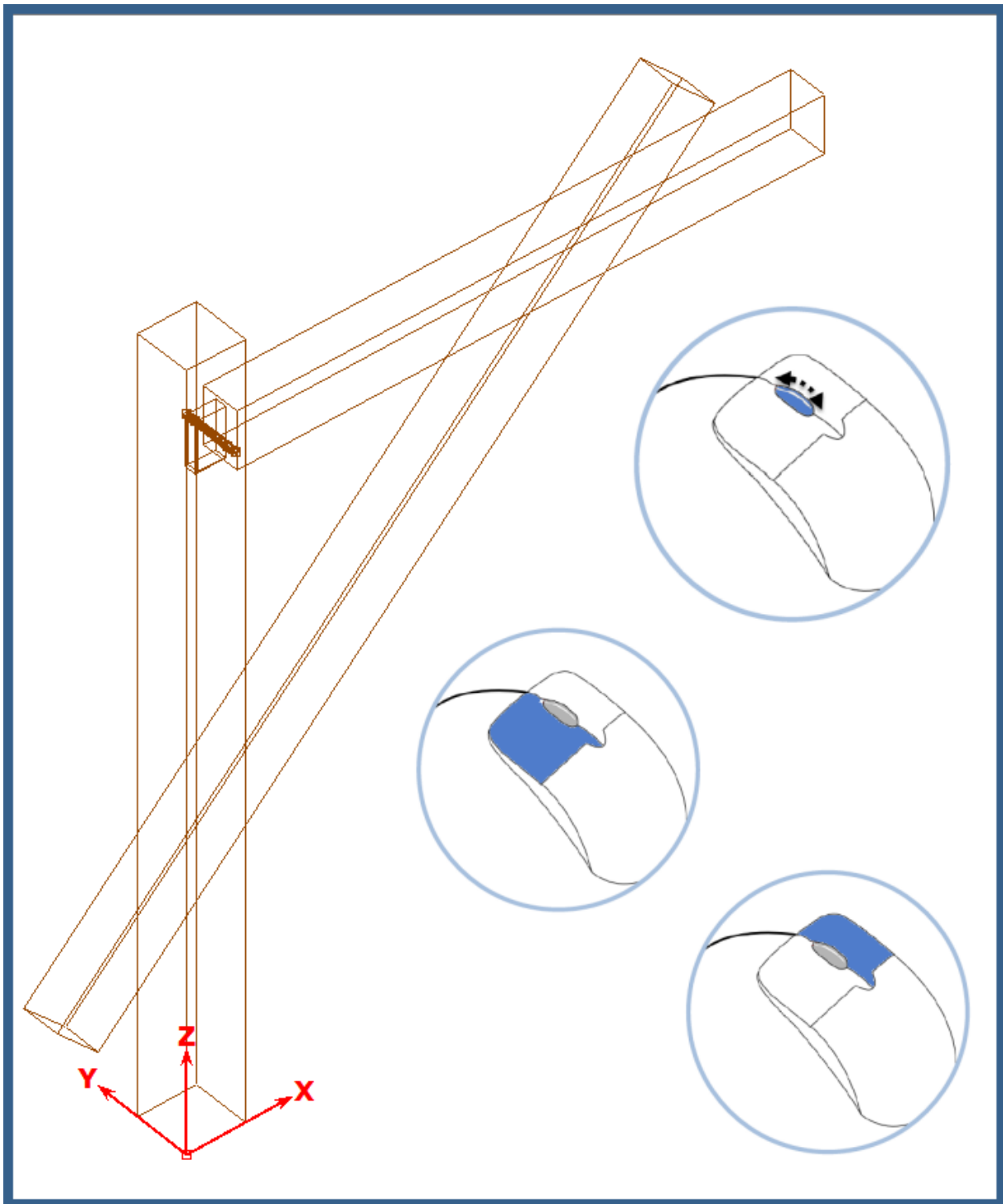


**Clic gauche  
souris**

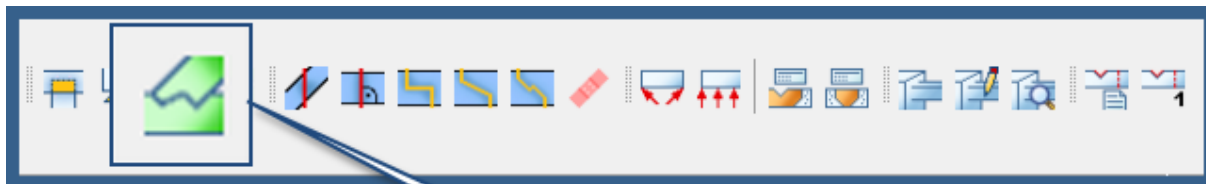
Complétez les champs comme ci-dessous !



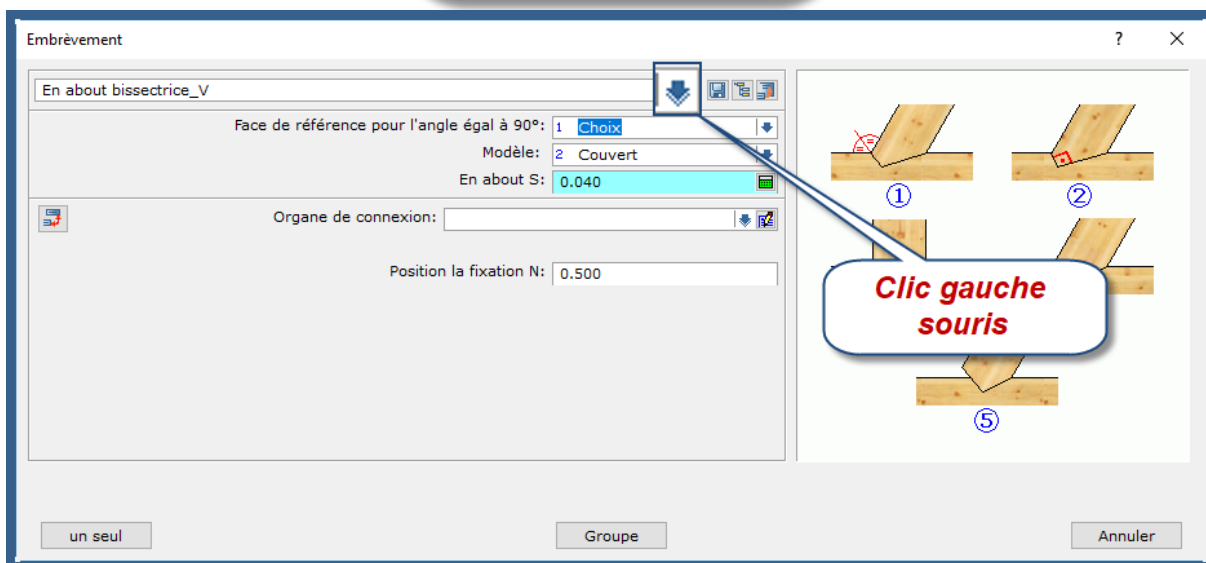




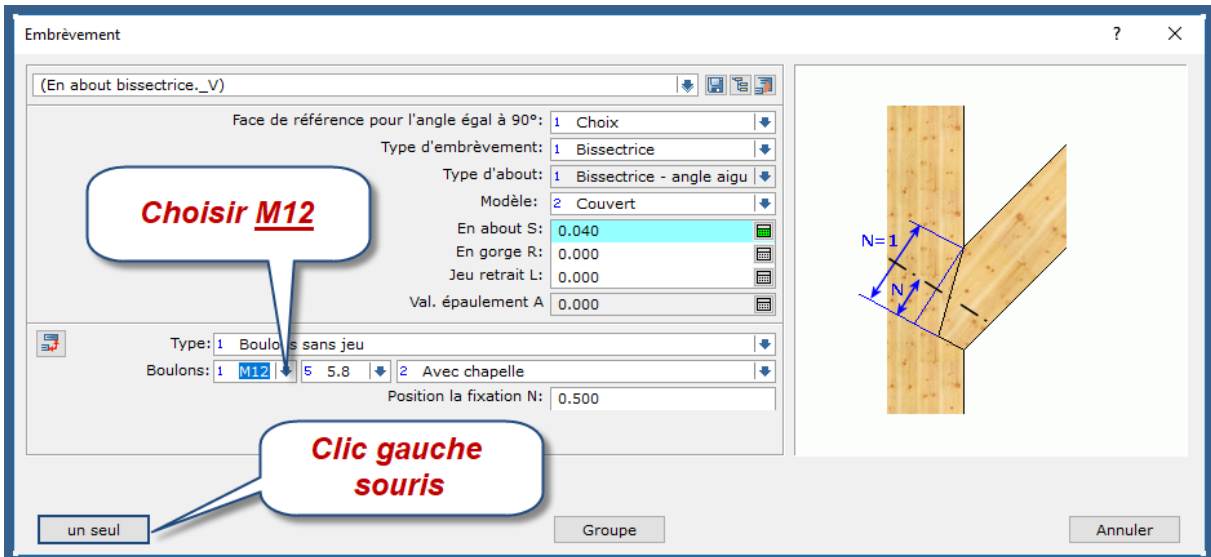
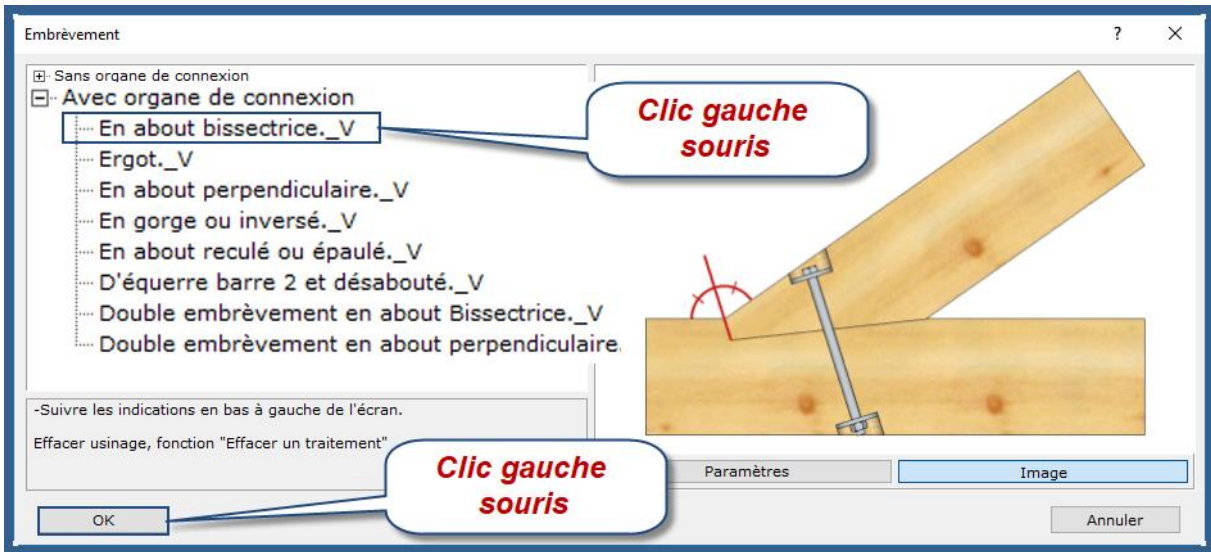
4. Assemblage « Lien » contre « Poteau » :

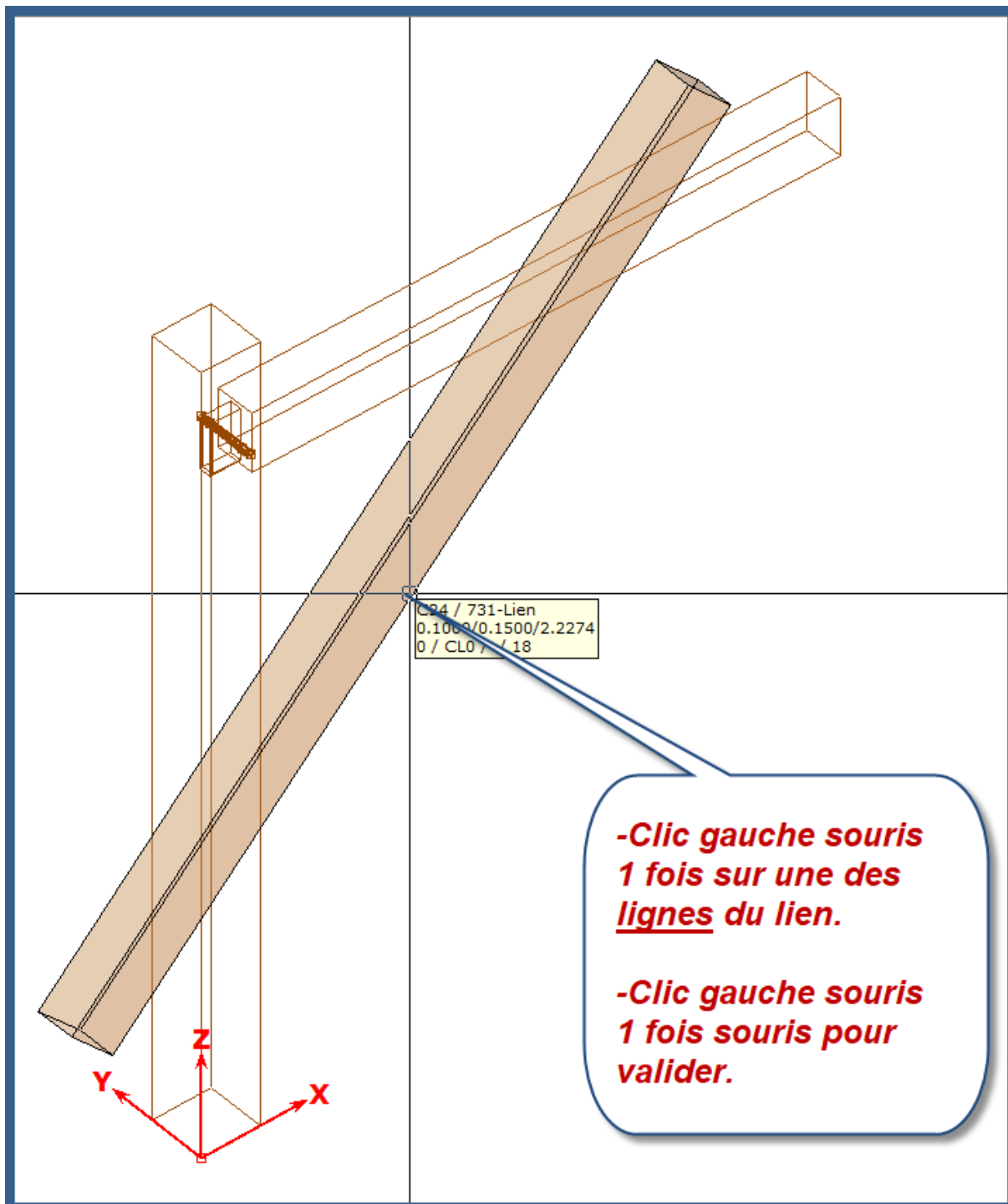


**Clic gauche  
souris**

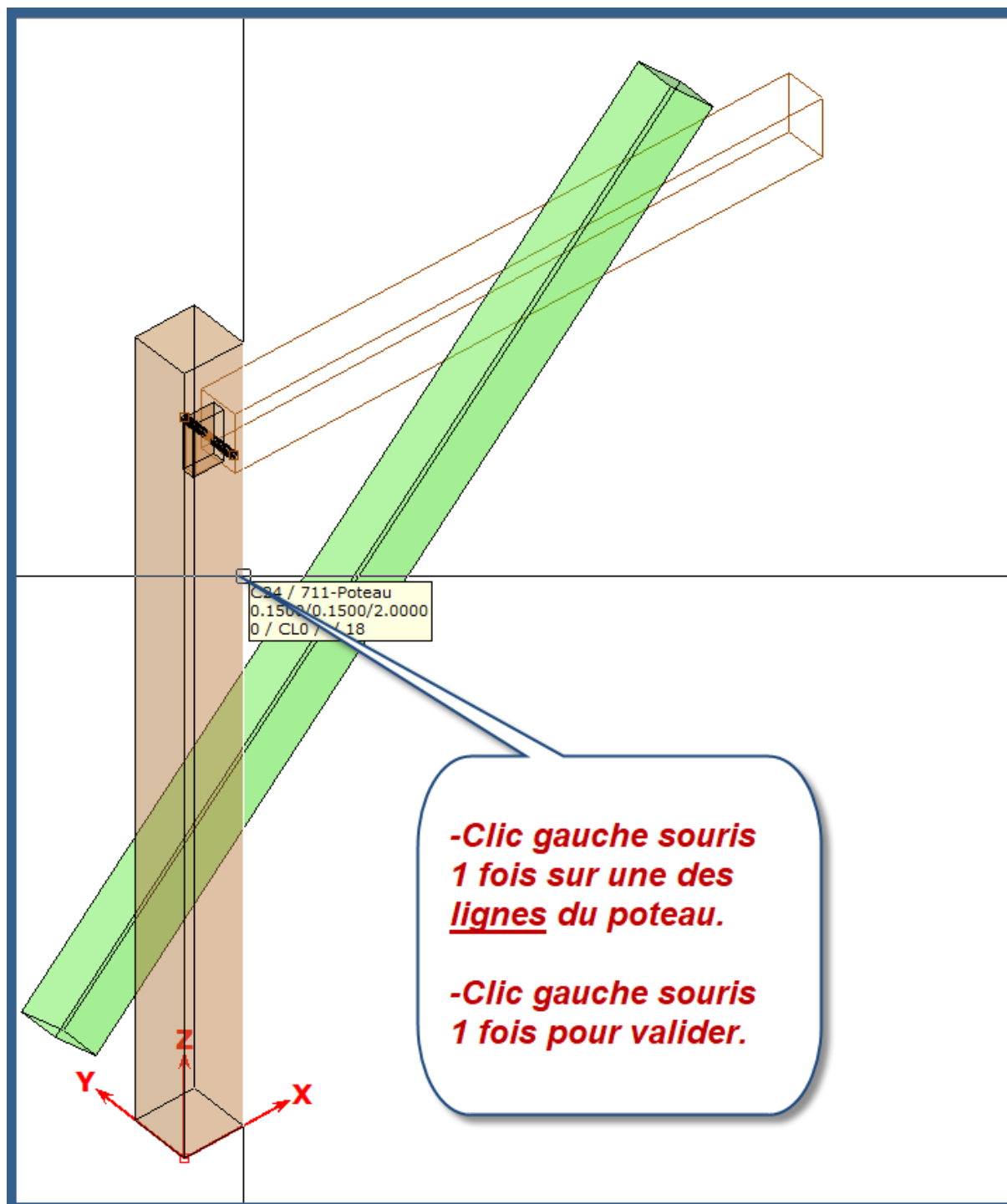


**Clic gauche  
souris**





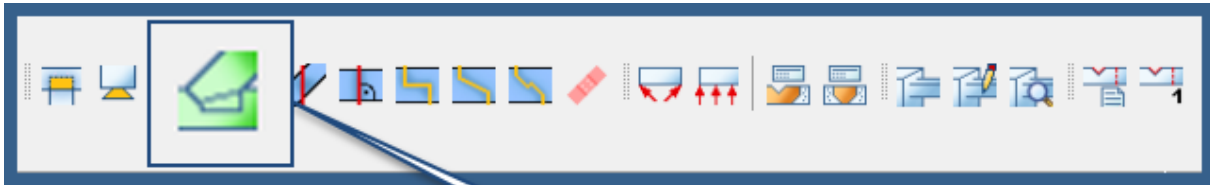




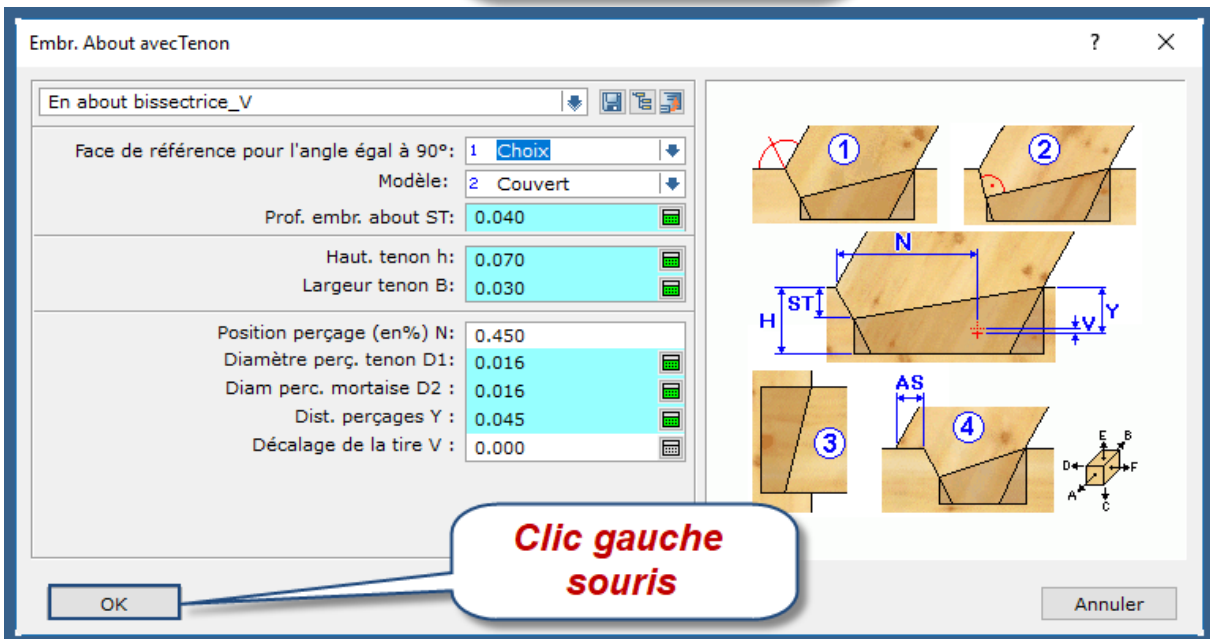
***Vous pouvez visualiser la réalisation de l'assemblage entre le « lien » et le « poteau » !***

## **Dietrich's**

### 5. Assemblage « Lien » contre « Chapeau » :



**Clic gauche  
souris**

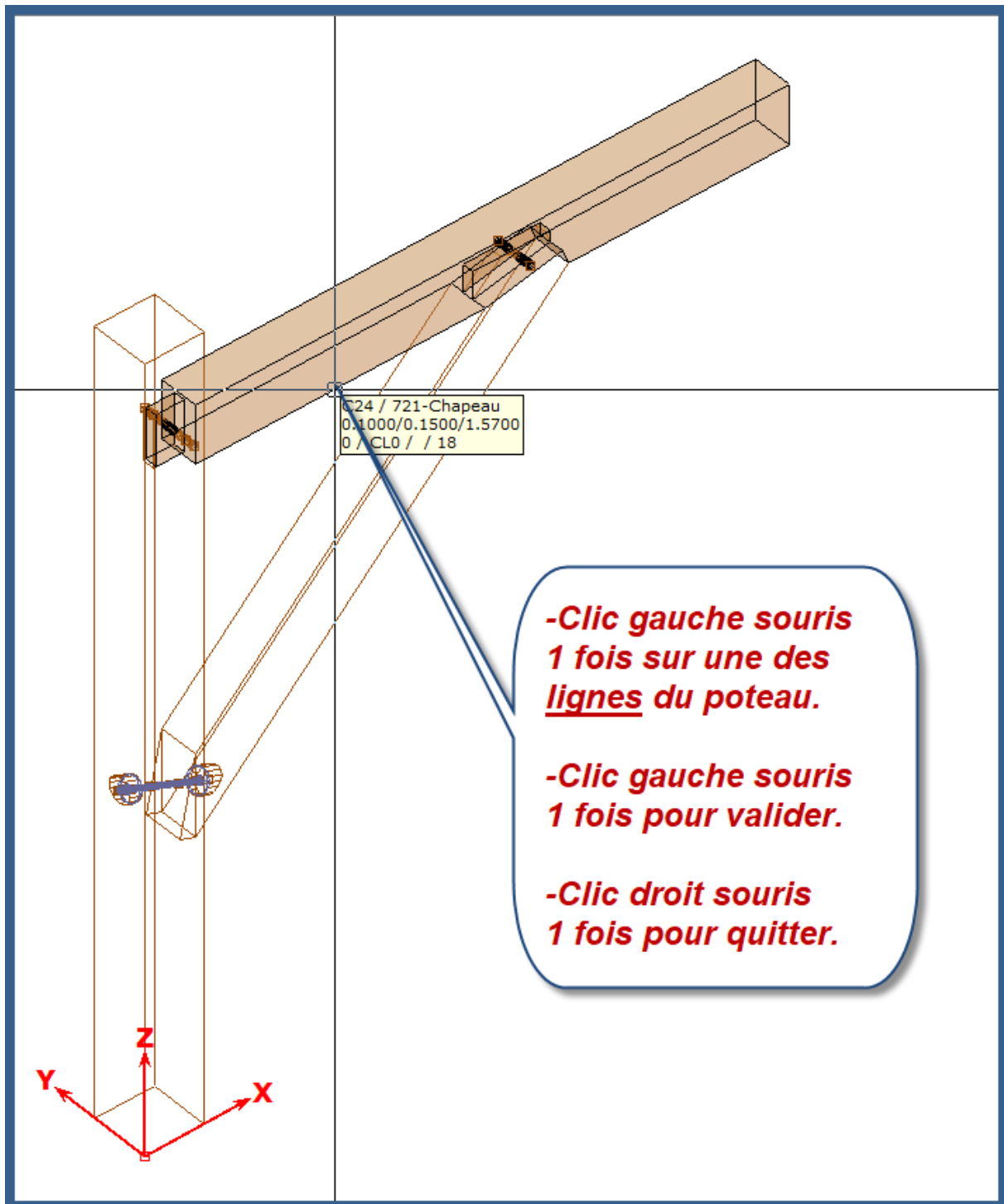


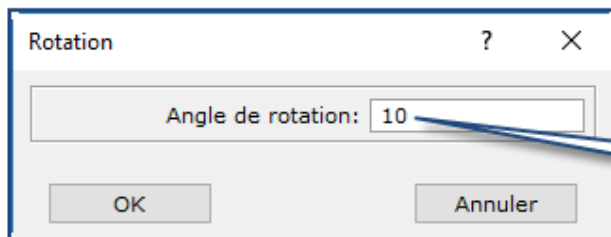
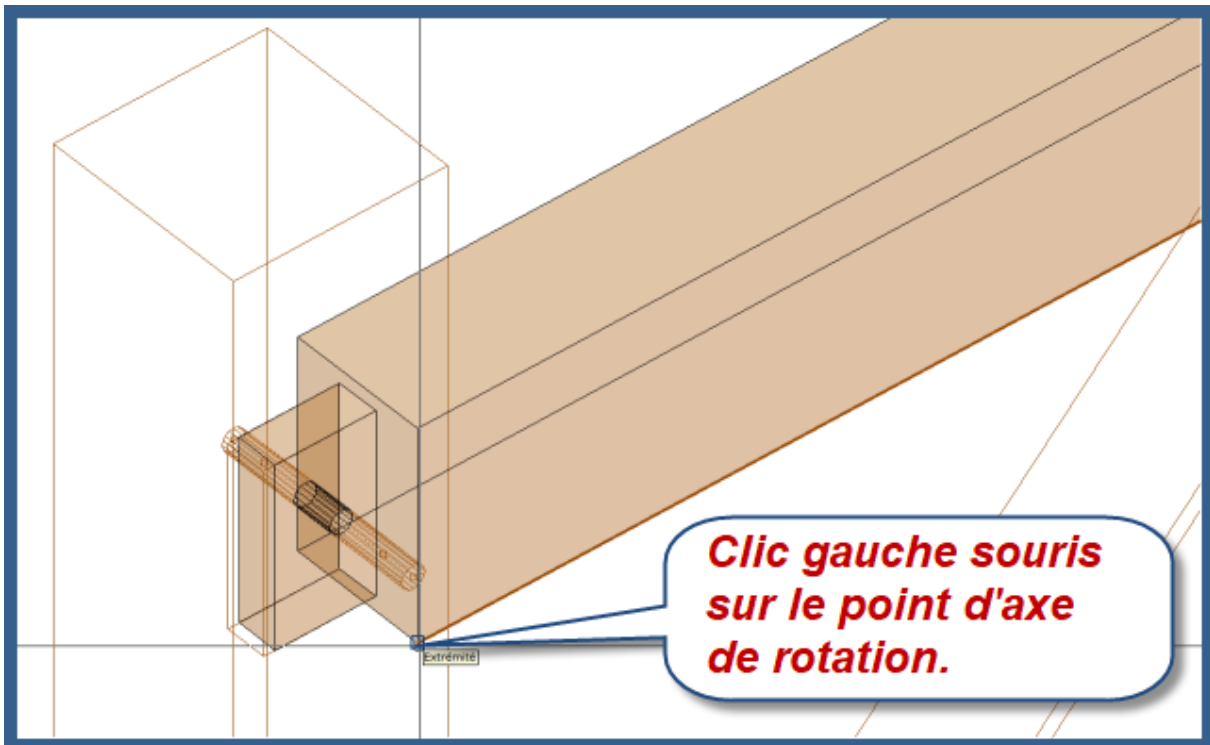
**Clic gauche  
souris**

*Même procédure que l'étape précédente avec lien et poteau.*

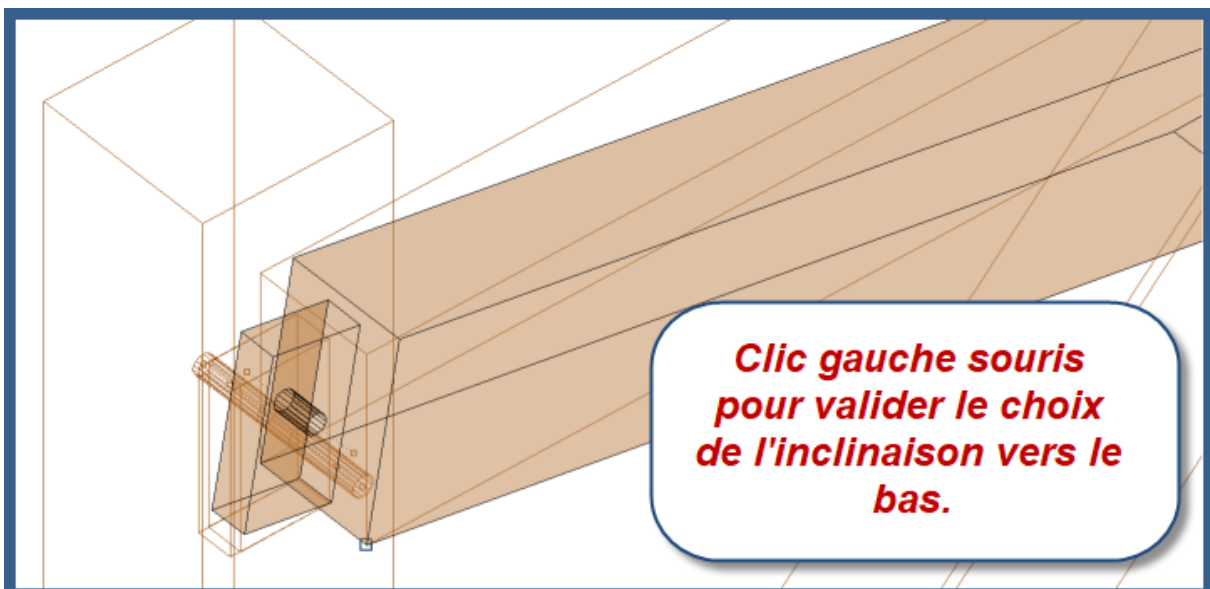
6. Inclinaison du chapeau

- Appel de la fonction « Rotation autour de l'axe Y » touches **2 0 4 2** du pavé numérique.





**Valeur à saisir 10 degrés !**

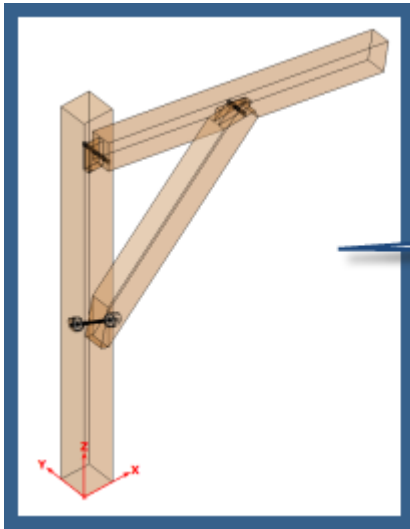


**Remarque, les assemblages ont suivi la modification malgré à l'inclinaison du chapeau !**

## **Dietrich's**

### 7. Plans fiches de taille

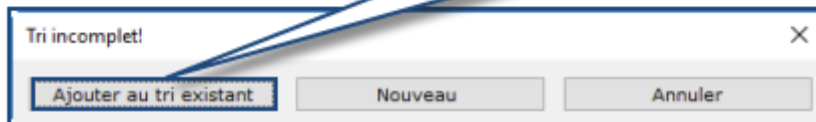
- Appel de la fonction « **Activation des barres** » touches **8 2** du pavé numérique.



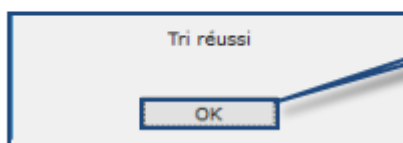
**Barres activées**

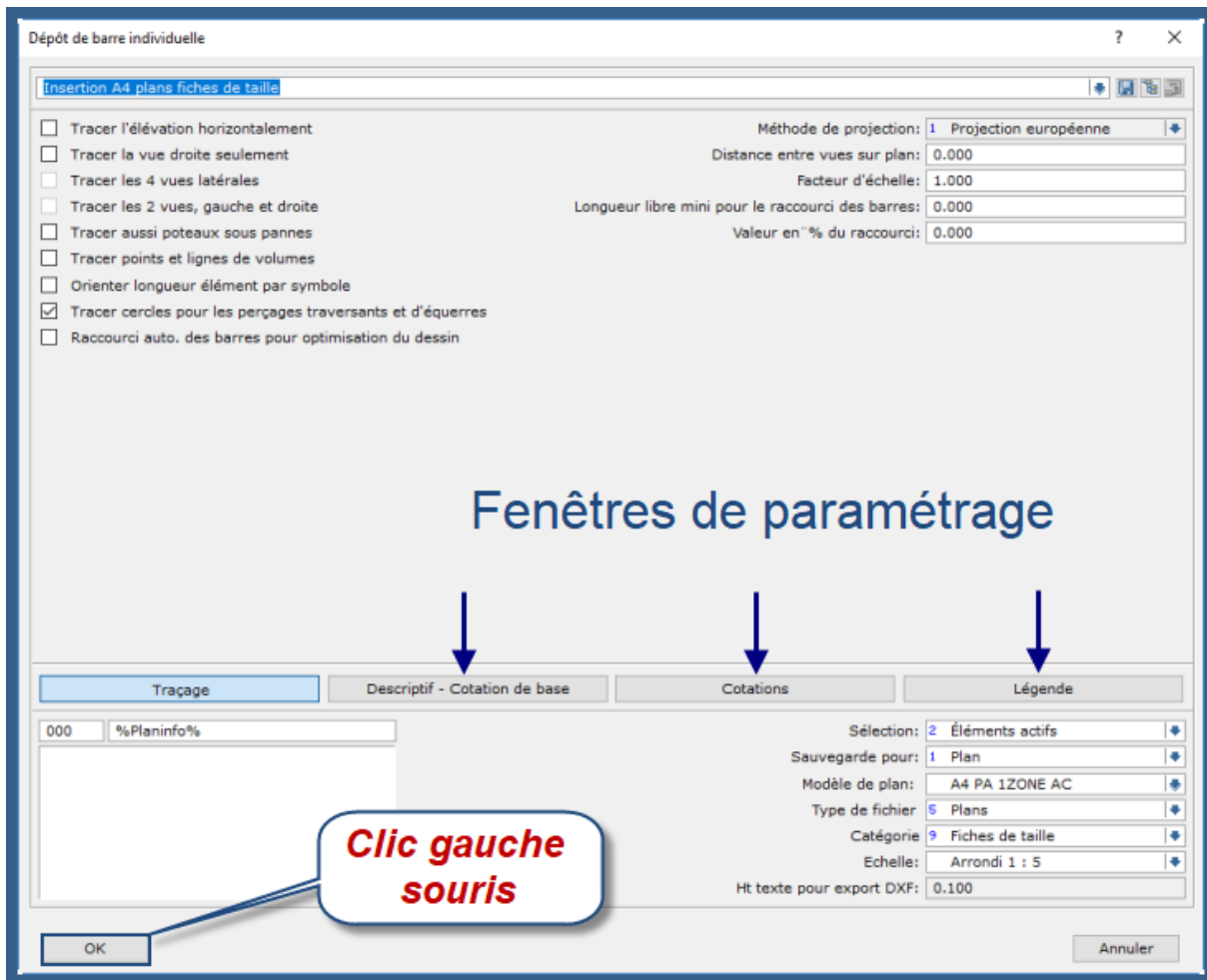
- Appel de la fonction « **Fiches de taille** » pour préparer les plans 2D, touches **1 0 1 4** du pavé numérique.

**Clic gauche  
souris**



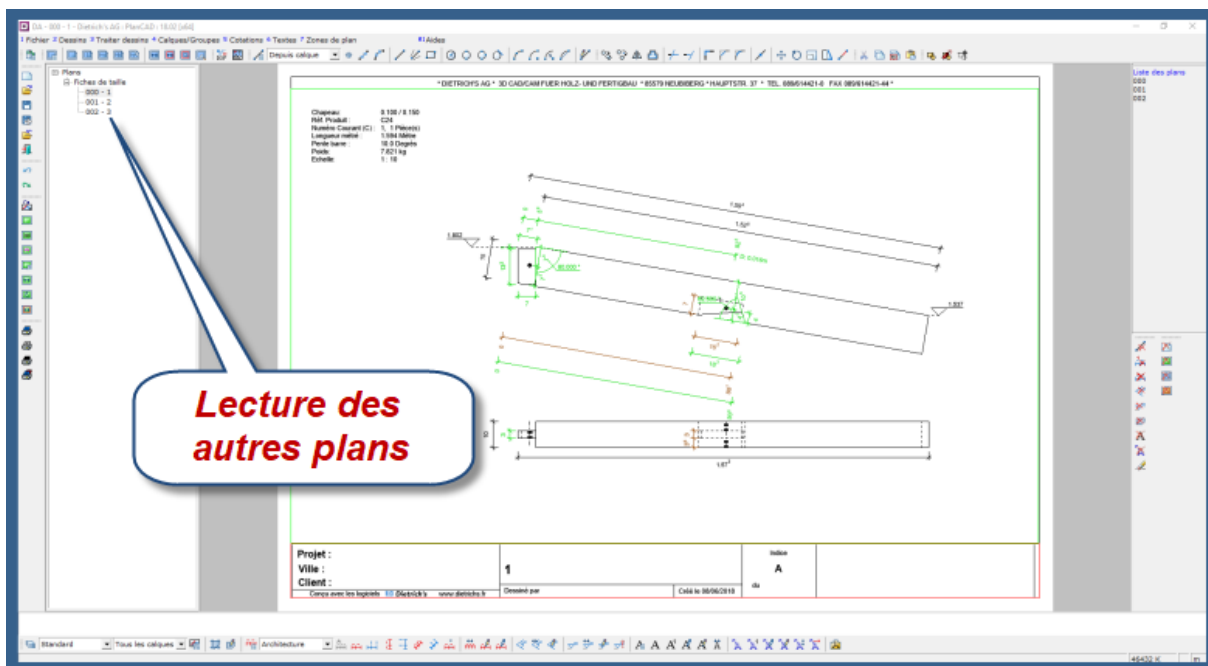
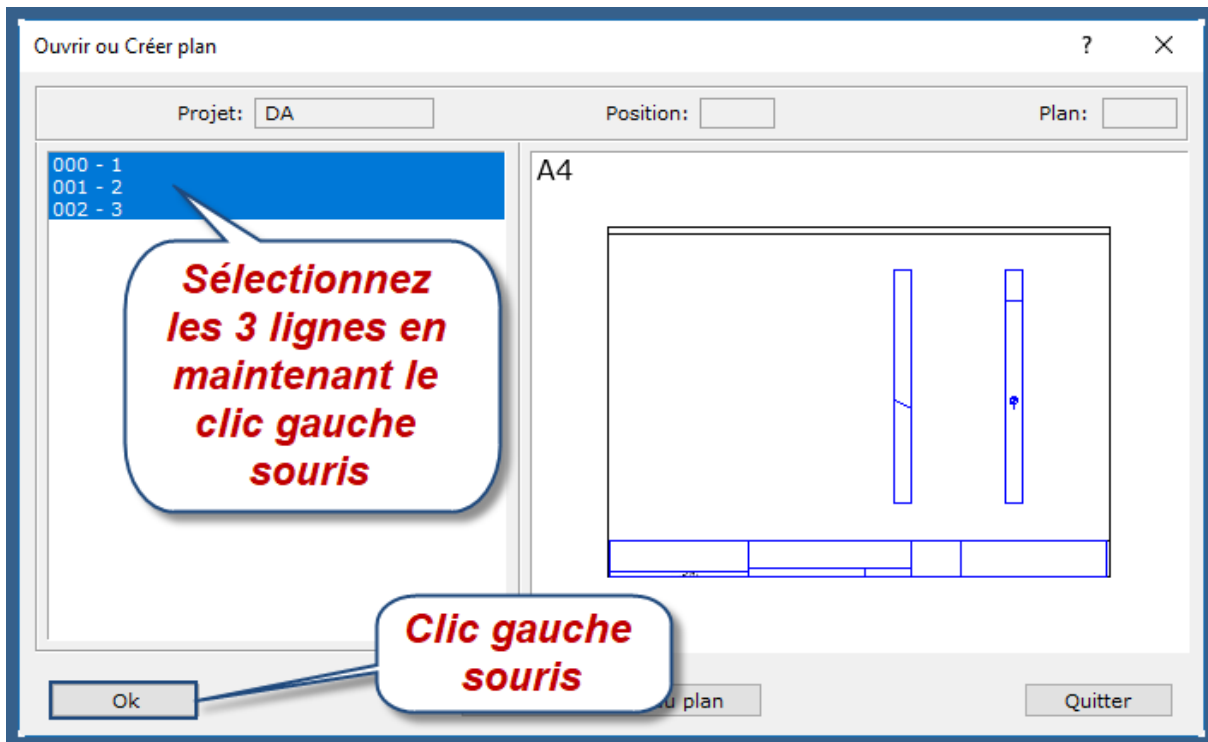
**Clic gauche  
souris**





- Appel du module « **PlanCad** » pour ouvrir les plans, touches **1 0 1 1** du pavé numérique.





## 8. Impression

- Appel de la fonction « Impression » touches **1 0 1 3** du pavé numérique.

**Fin !**