

TP Console









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 » :

DA - 801 - Console - Dietrich's	AG : DICAM - Const	truction libre : 18.02 [x64]				1	- 0 ×
1 Fichier 2 Editer 9 Usinages 4 P	Points/Lignes & Co	tations 30 MOS 7 Systèmes Actif +	9 Vues/Coupes				YE YE
	AN 188 30		Vues	_			
	inostruction libre		1 Vues	۱.	¹ Orientation libre T		Affichage
			2		² Vue plan (XoY)		Configurations écran Barre icônes
			³ Affichage spécial	•	³ Vue verticale (YoZ)		Raccourcis davier Unités
			4 Lignes spéciales	•	4 Vue verticale (ZoX)		Voleurs limites
· 👻					5		Dessins 2D
			⁵ Travail en OpenGl	•	6 Plan quelconque		Computation des co
			⁶ OpenGL	0	7 Enregistrer/charger vue		Points Rotation
			7		Enrogistrally analysis vas	1	Sur point selectionne Centre de gravité
							Calibrer éoran
							Donnees pour theody
							D 🗶 🔞
					Menu (deroulant et	🎞 🗙 🖃
						unal man M9	🕞 💥 🛷
					l racco	urci par N°	🗈 🎽 😒
					navá	numórique	De 🔌 🚄
					(pave	numenque	📭 🉀 📑
							🔺 🎽 🕌
							😤 👗 🔟
		l lcôi	ies I				S 6
		1001			(= =
					Ou la "T	" du	
- 1	2 80					uu	
۲ 📥 ا	F QN			Y.	x clavie	er l	
1 14Eb	r i						
· · · <u>·</u>	de hitimart aus	u la mima nom					
	on onothers ave	ne transfer factor.					
Standard 💽 Tous	e les celques 💌	🎰 🧭 🖄 👫 🌮 🏷 🛛 Depuie	calque 💌				
						126180 K m CL	H 40*/ 50*/230*/ 0*

Avant de commencer l'exercice, assurez-vous que le système de coordonné soit bien positionné. Pour ça :



Clic gauche souris sur l'icône

qui se trouve à gauche de l'écran.



Normalement votre système de coordonné doit être orienté comme ça

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

- Pour changer l'<u>unité</u> de travail, touches **175** du pavé numérique.
- Pour changer le <u>sens de la molette de la souris</u>, touches **172** du pavé numérique puis aller dans « Sens de rotation roulette souris »
- Pour changer le <u>fond blanc de l'écran par un fond noir</u>, touches **172** du pavé numérique puis aller dans « Couleur du fond de l'écran »

回 Dietrich's

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

- <u>Annuler</u> une opération, touches **1 1 9** du pavé numérique.
- <u>Rétablir</u> une opération, touches **1101** du pavé numérique.
- Effacer une barre, touches 206 du pavé numérique.
- Effacer un assemblage, touches **3 1 4** du pavé numérique.
- <u>Visualiser en mode OpenGL</u> (mode avec texture), touches 9 6 du pavé numérique.
- Mesure, clic molette souris « mesures »

1. Positionnement du poteau :







Section constante		?	×
Barre Barre direction "Z" Barre direction "X" Barre direction "X" Barre direction "Y" B Plaque Acier Paneau Plaque Acier B. Paque Acier B. A.1 Pied de poteau : B.1 Ferrure : Paa de configuration	Clic gauche souris		
	Clic gauche souris		
	Paramètres Image		
ок	A	nnuler	

Complétez les champs comme ci-dessous !









2. Positionnement du chapeau :



Complétez les champs comme ci-dessous !

Section constante			? ×
Réf. Produit C24			
Type de barre / Description: 721 📔 Cha	apeau 🕈 🛅		
Longueur L:	1.5		
Largeur B:	0.1 🔤 👗		
Hauteur H:	0.15 🔤 📥		
Ajout longueur - au Début ZA:	0.000 🕅 📥		
Ajout longueur - à la Fin ZE:	0.000 🕅 📥		
Orientation	1 Parallèle X global ا		
Angle en plan suivant XoY GW:	0.0 🔤 👗		
Angle de pente suivant XoY NW:	0.0		
Point de position:	4 Coin4 ا		
Translation en X:	0.000 📾 👗		
Translation en Y:	0.025 🔤 📥	Chois	sir
Translation en Z:	-0.2 🔤 👗	Chois	
Rotation autour X:	0.000	Clic gauche	Structic E
Début raccord: Tenon - Tenon_	souris		
Fin raccord: Couper - Coupe	TVE		E
Position	Orienter	An	nuler







3. Positionnement du lien :



Complétez les champs comme ci-dessous !

Section constante		? ×
	+ 1 1 3	
Réf. Produit C24		
Type de barre / Description: 731 🖺 Lie	n 🕨 🖥	
Longueur L:	0 🖬 📥	
Largeur B:	0.1 🔤 👗	
Hauteur H:	0.15 🗖 📥	
Ajout longueur - au Début ZA:	0.000 🔤 📥	
Ajout longueur - à la Fin ZE:	0.000 🕅 📥	
Orientation	7 GW + NW 🗣	
Angle en plan suivant XoY GW:	0.0	
Angle de pente suivant XoY NW:	45 🔜 👗	
Point de position:	4 Coin4	
Translation en X:	0.000 🔜 📥	
Translation en Y:	0.025 🗖 📥	Choisir
Translation en Z:	0.65	structic
Rotation autour X:	0.000 🖩 📥	Clic gauche
Début raccord: Couper - Coup	e 🛛 😽 📳	souris
Fin raccord: Couper - Coup		
Position	Orienter	Annuler









4. Assemblage « Lien » contre « Poteau » :















Dietrich's



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



5. Assemblage « Lien » contre « Chapeau » :



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 2042 du pavé numérique.





Dietrich's



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



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



• Appel de la fonction « Fiches de taille » pour préparer les plans 2D, touches 1014 du pavé numérique.





• Appel du module « **PlanCad** » pour ouvrir les plans, touches **1011** du pavé numérique.





8. Impression

• Appel de la fonction « Impression » touches **1013** du pavé numérique.

Fin !