

FICHE GUIDE

I. La modélisation virtuelle d'un skateboard (utilisation du logiciel edrawing)

- a) Ouvrir le fichier "skateboard" et l'enregistrer dans votre dossier "techno6".
- b) Présenter le skateboard sous cet angle en utilisant les outils suivants.
(rappel sur les principaux outils ----> page 6 et 7)



- zoom pour ajuster la taille, OU servez-vous de la molette de la souris



- rotation pour faire pivoter l'objet, OU maintenez la molette enfoncée tout en déplaçant la souris

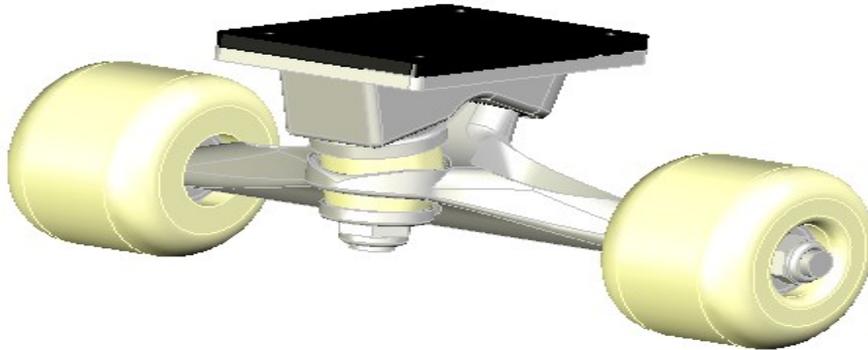


- c) Comme nous nous intéressons à la fonction technique "roulage", nous allons faire disparaître les éléments qui n'ont aucun rapport avec cette fonction.

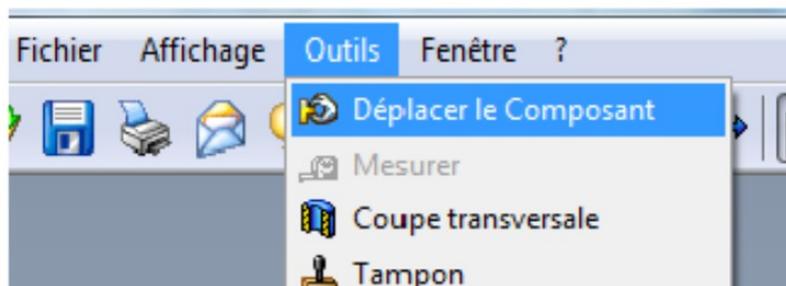
Méthode : cliquez avec le bouton droit sur le composant et choisir l'option « cacher ». Commencez par la planche puis opérer de la même manière pour le reste.

Note : il est possible de sélectionner une zone en dessinant un rectangle avec la souris, puis clic droit → cacher, et tous les composants de la zone sélectionnée disparaîtront

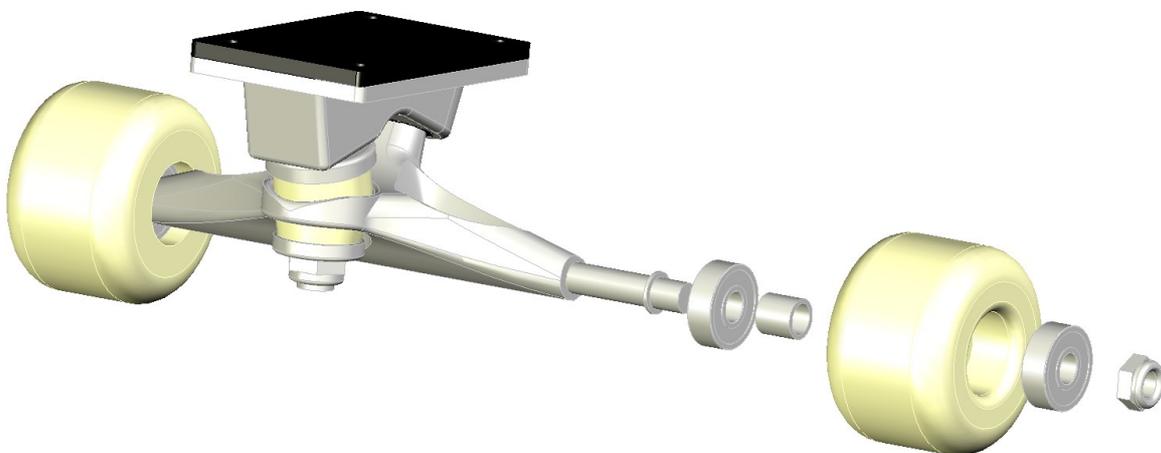
Ne garder que les roues et le truck.



d) Utilisons maintenant la commande "déplacer un composant" qui se trouve dans le menu "outils".



Activer cette fonction puis détacher tous les éléments afin d'obtenir une vue ressemblant à celle ci :



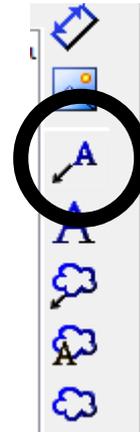
ATTENTION : les différents éléments doivent être alignés.

e) L'étape suivante de ce travail consiste à inscrire le nom des éléments que nous avons isolé.

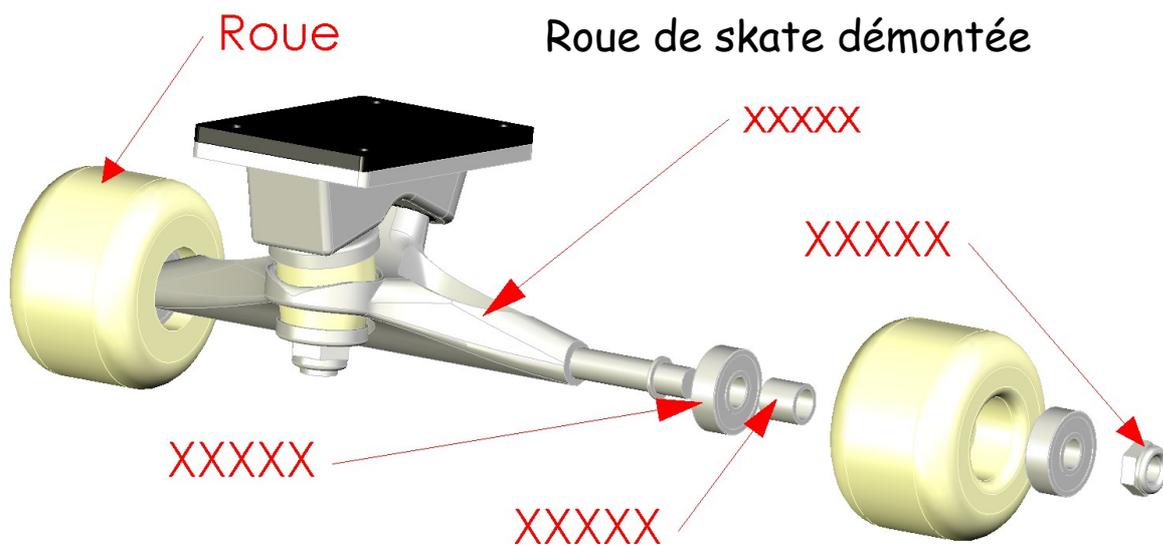
Pour cela, il faut utiliser la commande "marquage" en cliquant sur le petit crayon qui se trouve dans la barre d'outils à gauche.



Puis choisir l'outil « texte avec ligne d'attache »



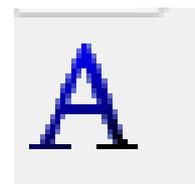
Votre travail doit se présenter ainsi : *XXXXX* doit être remplacé par le nom de d'un de ces éléments (*truck, roulement à billes, palier, écrou*).



NOM-Prénom-Classe

f) Inscrire à présent le titre « Roue de skate démontée » puis vos identités à un endroit de votre choix.

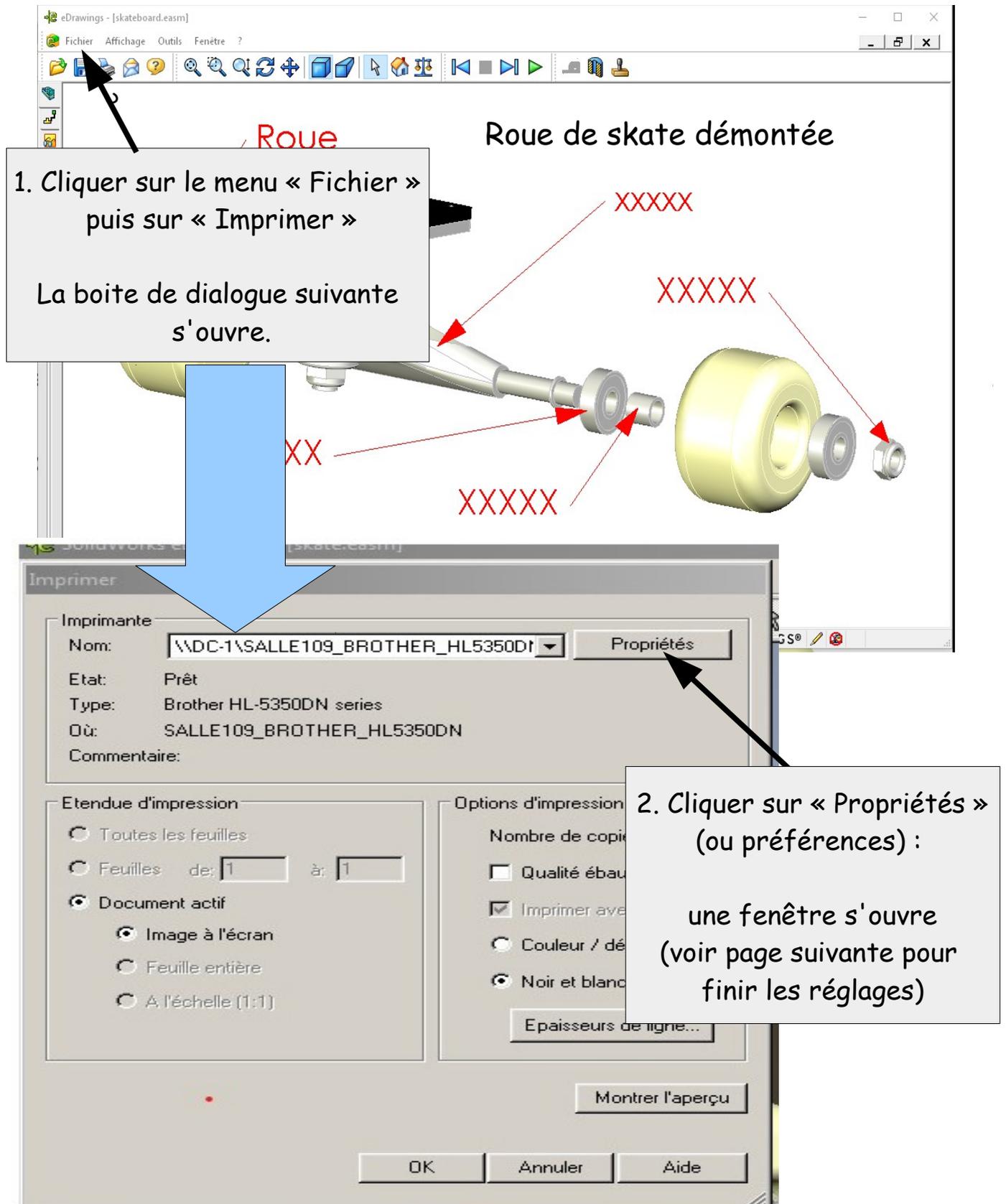
Pour cela, cliquer sur le petit crayon puis choisir l'outil "texte"



g) Enregistrer votre travail dans votre dossier « Techno6 ».

II. Impression de votre travail.

1^{ère} étape : accéder à l'imprimante.



1. Cliquer sur le menu « Fichier » puis sur « Imprimer »

La boîte de dialogue suivante s'ouvre.

Roue

Roue de skate démontée

XXXXXX

XXXXXX

XX

XXXXXX

Imprimer

Imprimante

Nom: \\DC-1\SALLE109_BROTHER_HL5350DN

Etat: Prêt

Type: Brother HL-5350DN series

Où: SALLE109_BROTHER_HL5350DN

Commentaire:

Propriétés

Etendue d'impression

Toutes les feuilles

Feuilles de: 1 à: 1

Document actif

Image à l'écran

Feuille entière

A l'échelle (1:1)

Options d'impression

Nombre de copie

Qualité ébauche

Imprimer avec

Couleur / dé

Noir et blanc

Epaisseurs de ligne...

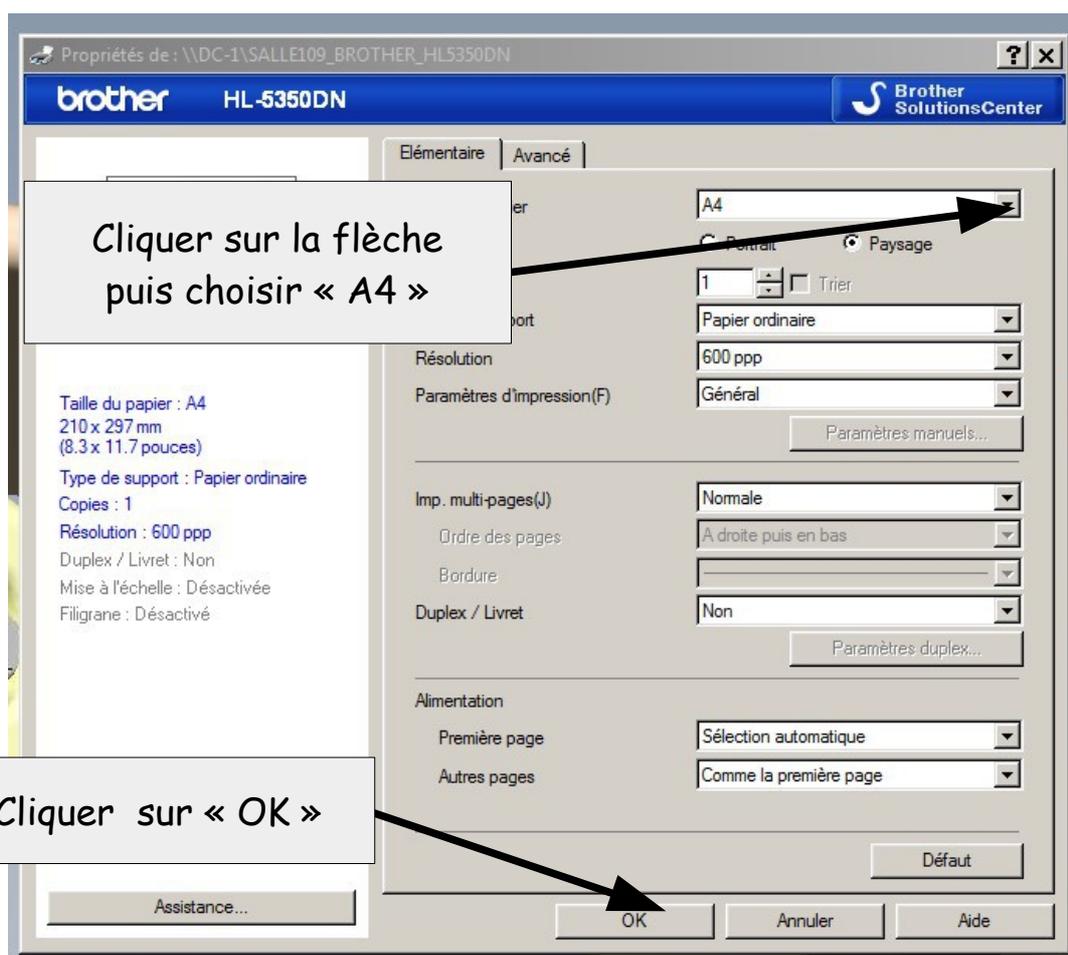
Montrer l'aperçu

OK Annuler Aide

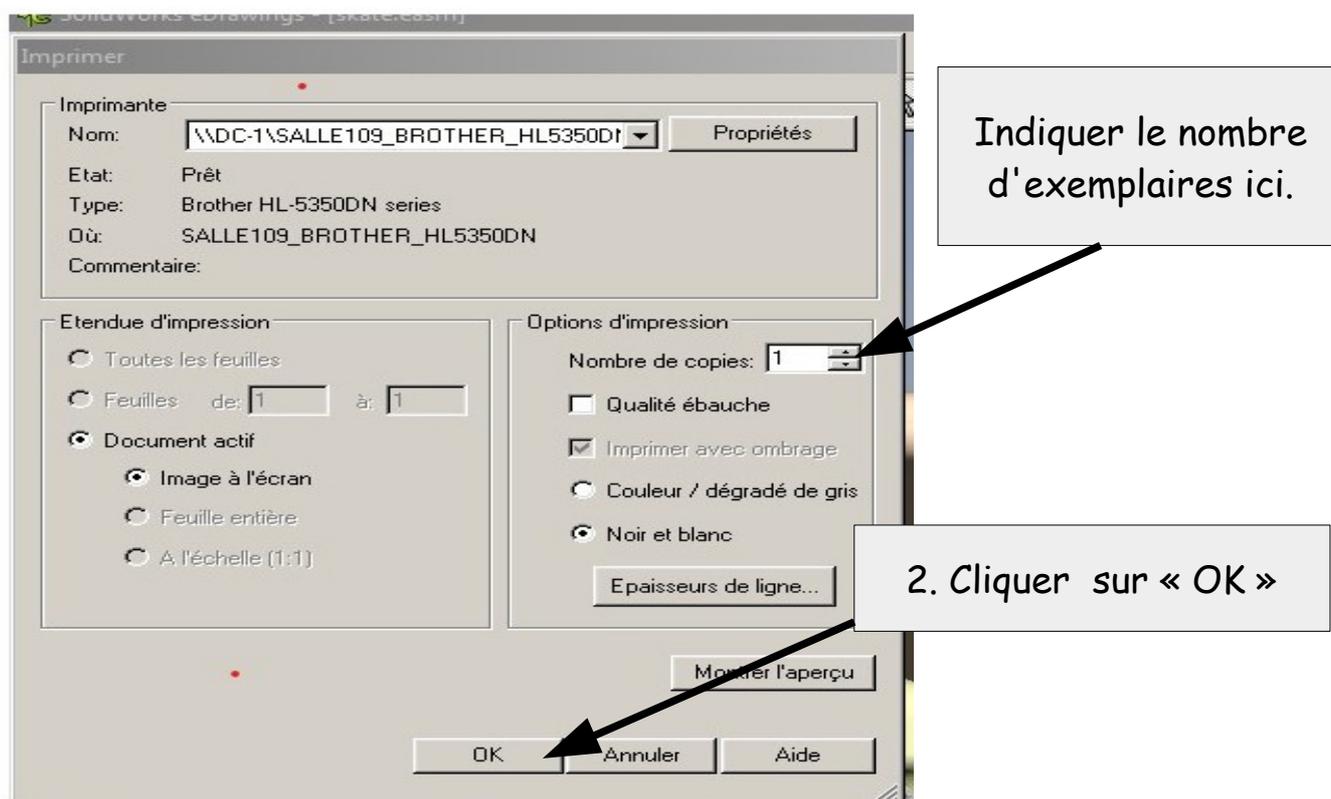
2. Cliquer sur « Propriétés » (ou préférences) :

une fenêtre s'ouvre (voir page suivante pour finir les réglages)

2^{eme} étape : configurer l'imprimante



3^{eme} étape : valider l'impression



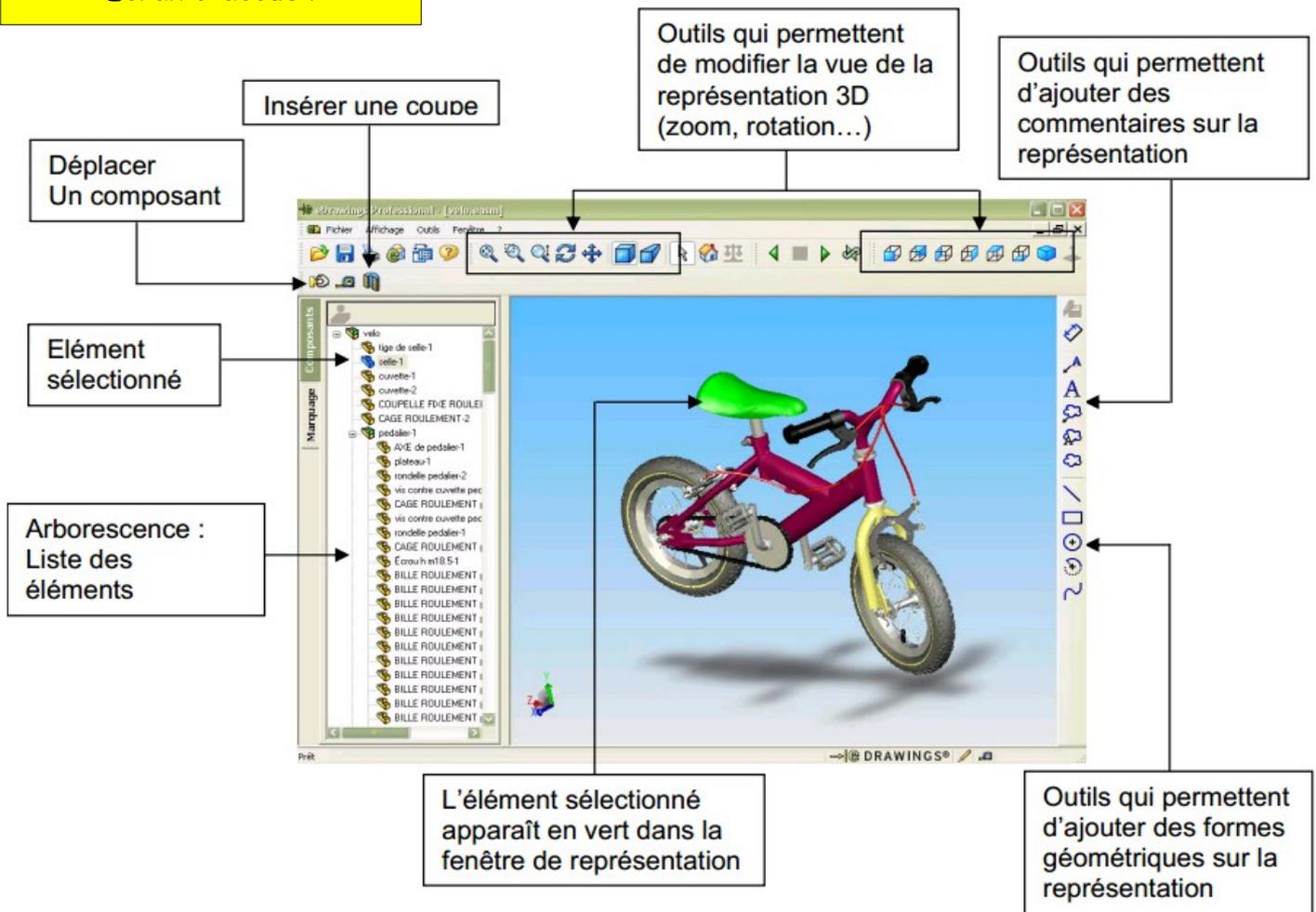
III. LE LOGICIEL EDRAWING

A- Présentation générale.

Edrawing est un logiciel de modélisation présentant une représentation 3D d'un objet technique.

Il permet de modifier la vue de cet objet (rotation, zoom, coupe, commentaire....) mais également de visualiser chaque élément séparément en pratiquant un démontage virtuel.

Ecran d'accueil



B- Les outils principaux.

1) Pour connaître le nom des différents éléments, cliquer sur ce bouton



- Cliquer ensuite sur le nom d'un élément, cet élément change de couleur sur la maquette numérique.

2) Pour observer l'objet technique sous différents angles, cliquer sur ces boutons



3) Pour démonter l'objet, cliquer sur ce bouton puis sélectionner un élément : faire glisser la souris pour le déplacer

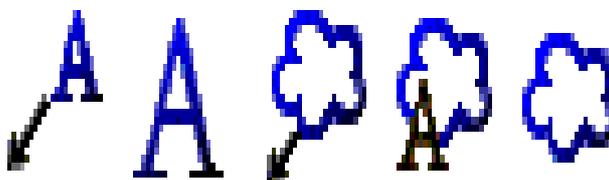
- Son nom est en surbrillance dans la zone de marquage.



4) Pour effectuer le marquage des différentes pièces, cliquer sur ce bouton



- Utiliser de préférence l'outil "texte avec ligne d'attache".



e- Pour revenir au départ, cliquer sur ce bouton



f- Pour changer la taille des commentaires cliquer sur le menu « Outils » puis « Options ». Dans la fenêtre ouverte, choisir l'onglet « Marquage ».