

# LOGICIEL SolidWorks

## 1. CREER UNE NOUVELLE PIECE

☞ 1. Cliquer sur l'icône



située sur le bureau de Windows.

☞ 2. Dans le menu **Fichier** sélectionner **Nouveau...** (ou dans la barre d'outil standard, cliquer sur ). Dans la boîte de dialogue, double cliquer ensuite sur **Pièce**.

☞ 3. La fenêtre de travail s'ouvre. L'agrandir pour profiter pleinement de la surface de l'écran.

☞ 4. Pour améliorer le confort de travail ainsi que la productivité, installer des barres d'outils (menu Affichage → Barres d'outils) et notamment celle des

**Vues standard**



## 2. CREER ET DESSINER DES ESQUISSES

La génération de volumes passe nécessairement par le dessin d'esquisses. Une esquisse est obligatoirement dessinée dans un plan.

☞ 1. Sélectionner un plan qui peut être l'un des plans prédéfinis (face, dessus, droite), une face d'un volume existant ou tout autre plan préalablement défini.

☞ 2. Dans la barre d'outils **Esquisse**  (cette barre d'outils est affichée par défaut verticalement à droite de l'écran), sélectionner l'outil **Esquisse** .

☞ 3. La barre d'outils **Outils d'esquisse** s'affiche alors (cette barre d'outils est affichée par défaut verticalement à droite de l'écran) :



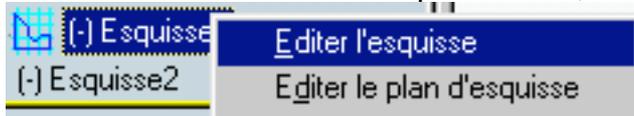
☞ 4. Le passage du pointeur de la souris sur les outils affiche leur fonction. Choisir l'outil désiré.

☞ 5. Tracer grossièrement l'esquisse puis l'ajuster finement en imposant des **cotes** (outil ) ou des **relations** ( Horizontale,  Verticale,  Fixe, etc.) disponibles dans le **PropertyManager**.

- ☞ 6. Pour pouvoir générer des formes symétriques ou des formes de révolution, il est nécessaire d'intégrer dans l'esquisse une **ligne de construction** (  ).
- ☞ 7. Pour quitter une esquisse en prenant en compte les opérations effectuées, cliquer sur l'icône  située dans le coin en haut et à droite de la fenêtre ou sur l'outil **Reconstruire**  de la barre d'outils **Standard**.

### 3. MODIFIER UNE ESQUISSE

- ☞ 1. Sélectionner l'esquisse à modifier  (-) Esquisse1 dans l'arbre du **Feature-Manager** en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris.
- ☞ 2. Dans le menu contextuel qui s'affiche, choisir **Editer l'esquisse** :



- ☞ 3. Effectuer les modifications.
- ☞ 4. Pour quitter une esquisse en prenant en compte les opérations effectuées, cliquer sur l'icône  située dans le coin en haut et à droite de la fenêtre ou sur l'outil **Reconstruire**  de la barre d'outils **Standard**.

### 4. SAISIR DES VOLUMES

Les volumes sont créés à partir de l'utilisation de **fonctions**.

- ☞ 1. Sélectionner une esquisse  (-) Esquisse1 dans l'arbre du **Feature-Manager**.
- ☞ 2. Selon le contexte du dessin, une ou plusieurs fonctions sont disponibles dans la barre d'outil des **Fonctions** (*cette barre d'outils est affichée par défaut verticalement à gauche de l'écran*) :

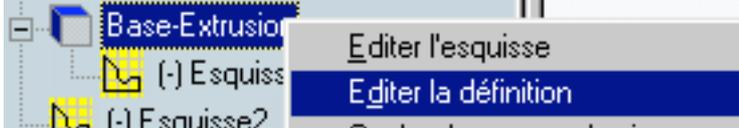


- ☞ 3. Le passage du pointeur de la souris sur les fonctions disponibles affiche leur nom. Sélectionner la fonction désirée et paramétrer ensuite ses options dans le **PropertyManager**.
- ☞ 4. Pour quitter le **PropertyManager** en prenant en compte le paramétrage effectué, cliquer sur l'icône  .
- ☞ 5. Sélectionner d'autres esquisses et/ou objets et/ou fonctions afin de définir complètement toutes les formes de la pièce.

## 5. MODIFIER UNE FONCTION

☞ 1. Sélectionner la fonction à modifier  **Base-Extrusion** dans l'arbre du **FeatureManager** en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris.

☞ 2. Dans le menu contextuel qui s'affiche, choisir **Editer la définition** :



☞ 3. Effectuer les modifications dans le **PropertyManager**.

☞ 4. Pour quitter le **PropertyManager** en prenant en compte les modifications effectuées, cliquer sur l'icône .

## 6. VISUALISER LE RESULTAT

Les effets de rendu à l'écran et d'orientation de la vue peuvent être obtenus en cliquant sur l'une des icônes des barres d'outils suivantes :

☞  : effet de rendu (*barre d'outils **Affichage***) ;

☞  : zooms et orientation de la vue ;

☞  : vues standard (*barre d'outils **Vues standard***) ;

☞  : vue normale à un plan ou une face (*pratique pour dessiner une esquisse*).

## 7. SAUVEGARDER LE TRAVAIL

Penser à sauvegarder régulièrement le travail effectué.

## 8. AIDE EN LIGNE

Il est possible d'obtenir de nombreux renseignements sur l'utilisation, les objets ou les fonctions du logiciel grâce :

☞ à l'outil **Qu'est-ce que c'est ?**  ;

☞ à l'aide en ligne que l'on peut atteindre avec le bouton  présent dans toutes les fenêtres.