

TP 04 ESQUISSE 3D

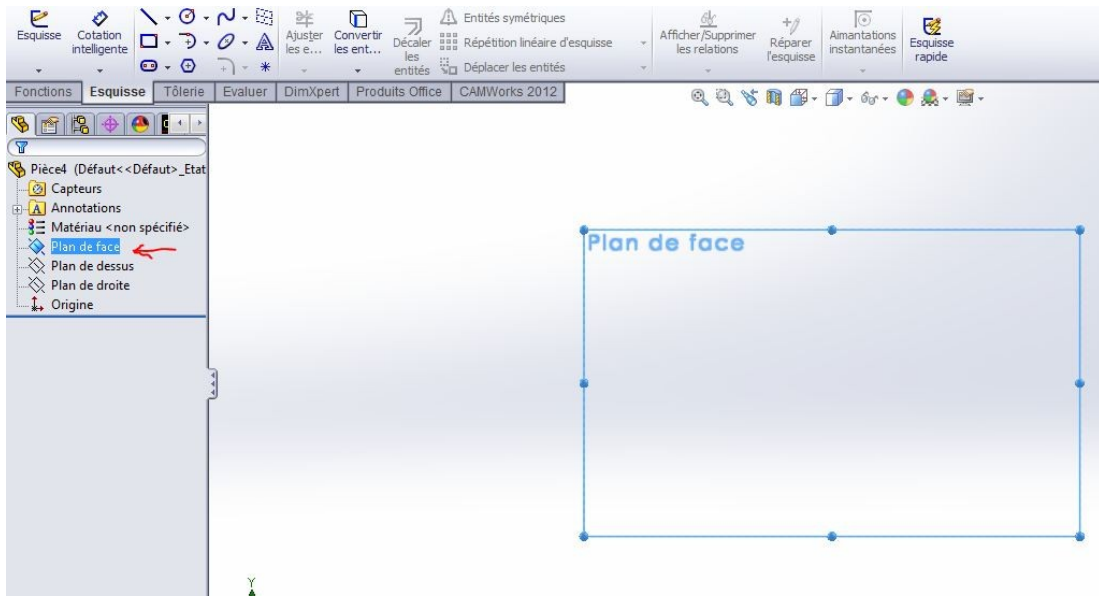
الهدف :

- استعمال الاداة Esquisse 3D لرسم الاجسام المعقدة الناتجة عن تمديد مساحة وفق مسار محدد
- استعمال الاداة Bossage/Base balayé للحصول على الجسم

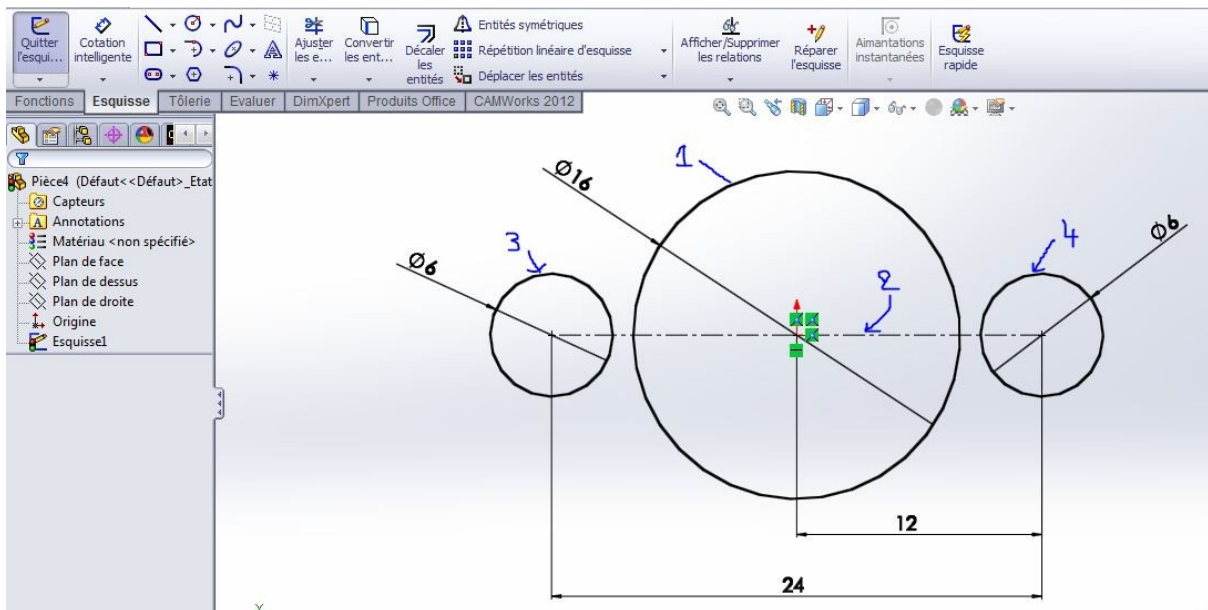
مراحل الرسم :

اولا: رسم مقطع الجسم المراد الحصول عليه

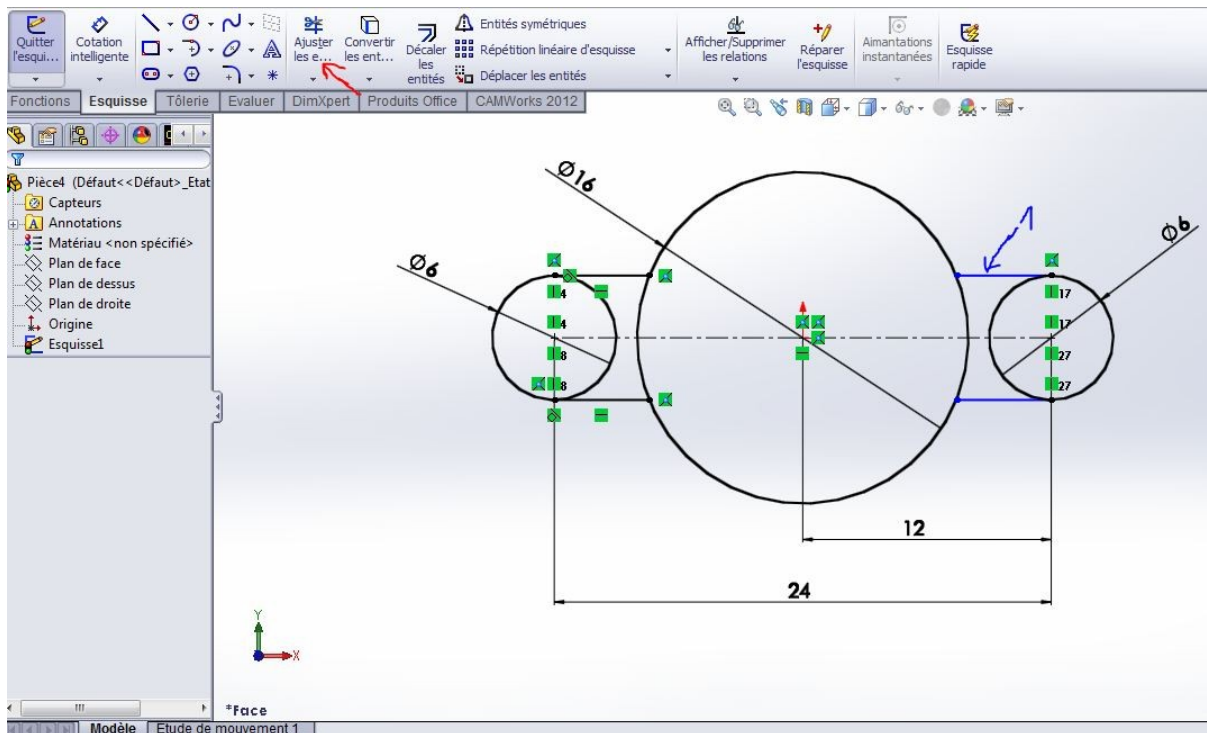
- بعد فتح البرنامج Solidworks و اختيار انشاء قطعة جديدة يتم اختيار المستوي الامامي plan de face للرسم



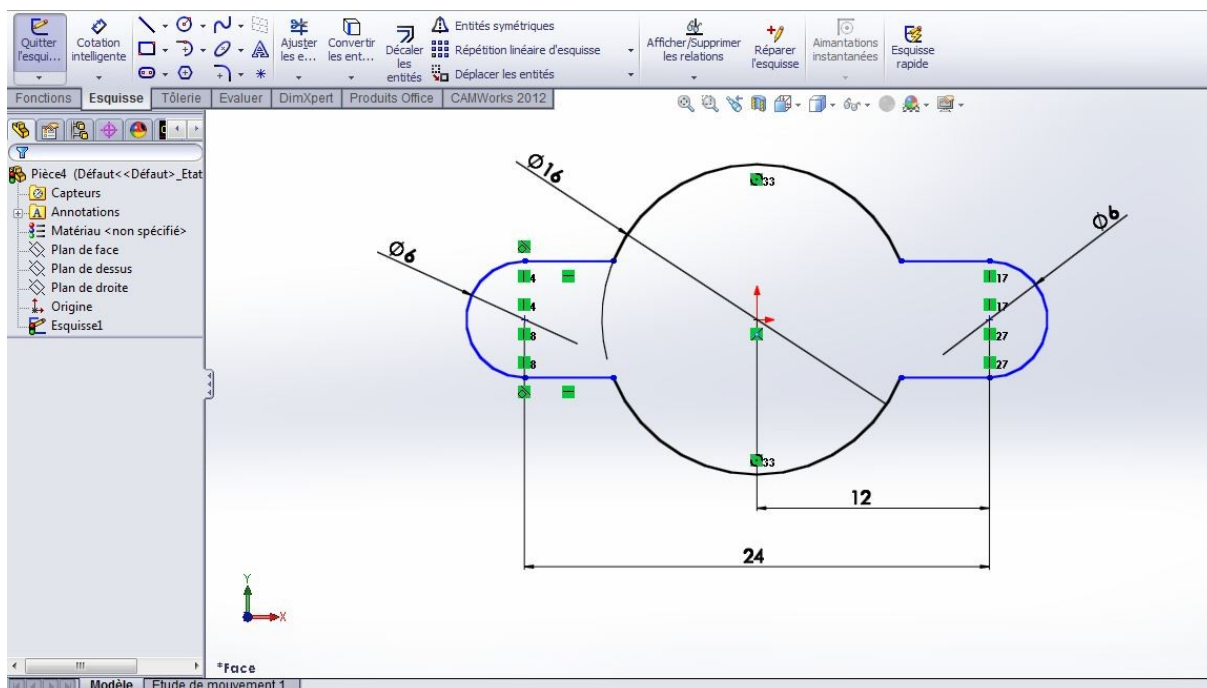
- رسم الأشكال الآتية بمقاييسها (كيفية الرسم قدمت في الأعمال التطبيقية السابقة). و لتجنب بعض التعقيدات للمطلبة يرجى اخذ مبدأ المعلم (ملون بالاحمر) كمركز للدائرة الكبيرة.



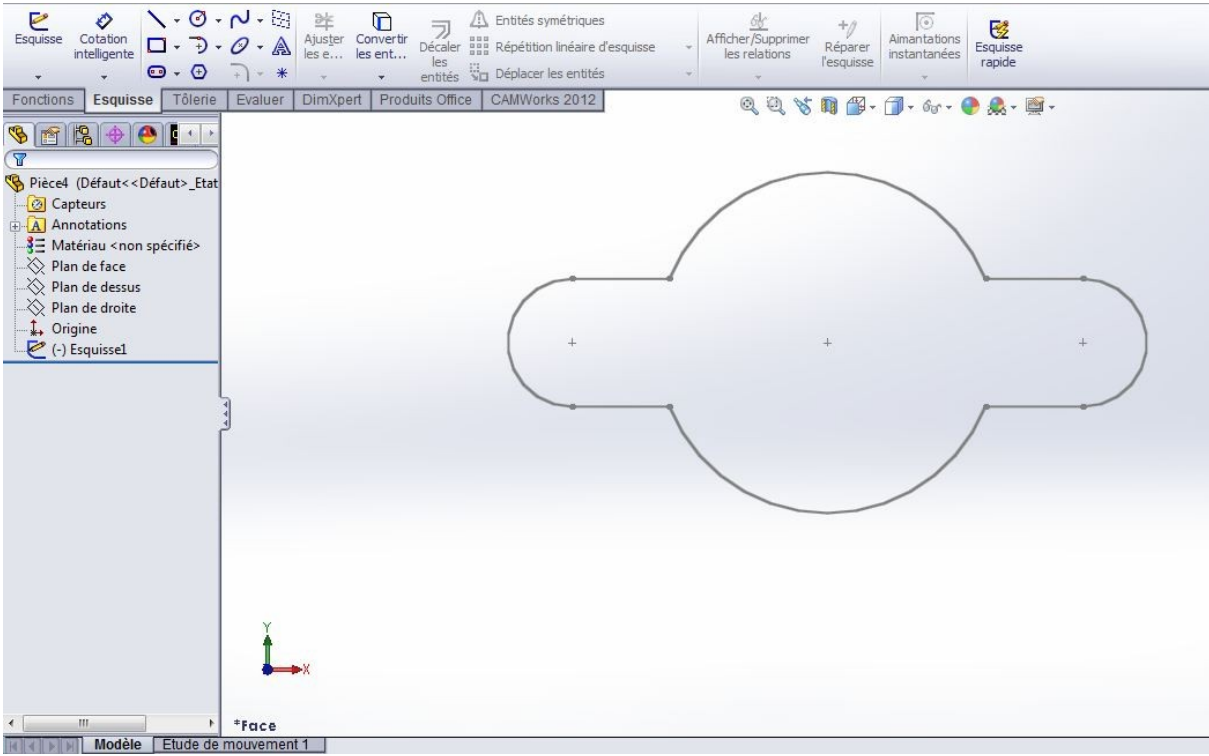
Ajuster les entités - توصيل الدوائر فيما بينها بواسطة خطوط افقية كما هو مبين في الشكل, و استعمال الاداة



Ajuster les entités - بعد استعمال الاداة نتحصل الشكل الاتي:

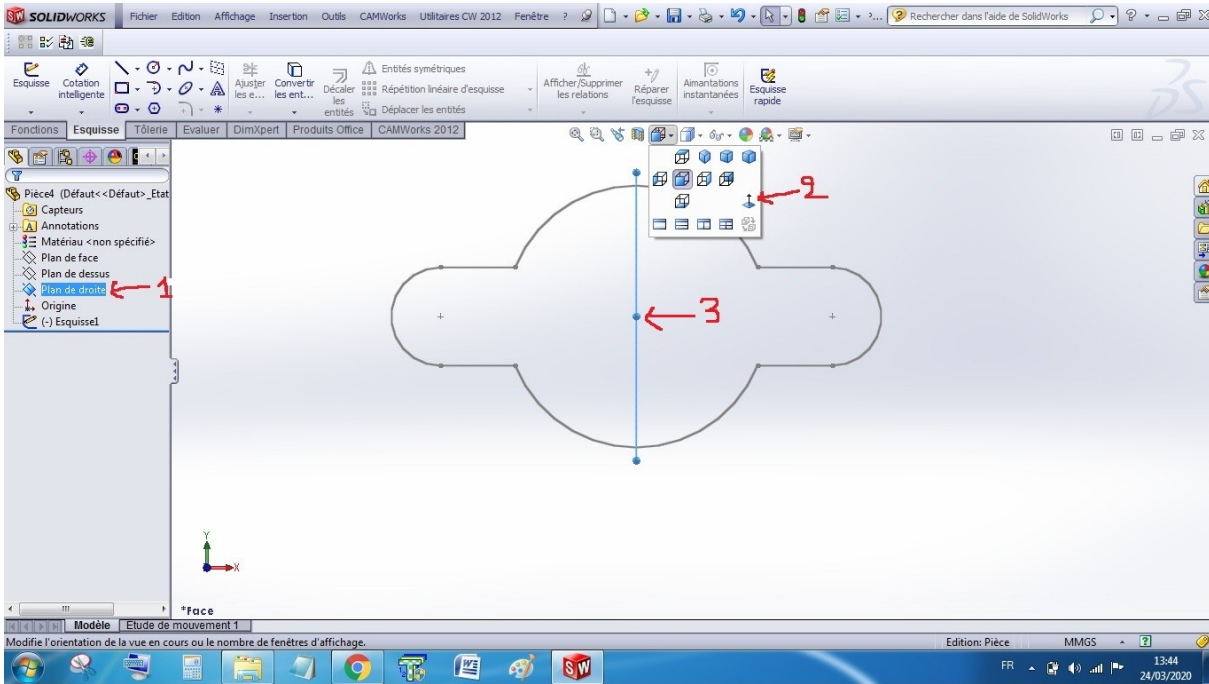


الموجودة على يمين شاشة العمل للخروج من الرسم. فيصبح لون الرسم رمادي. - الضغط على



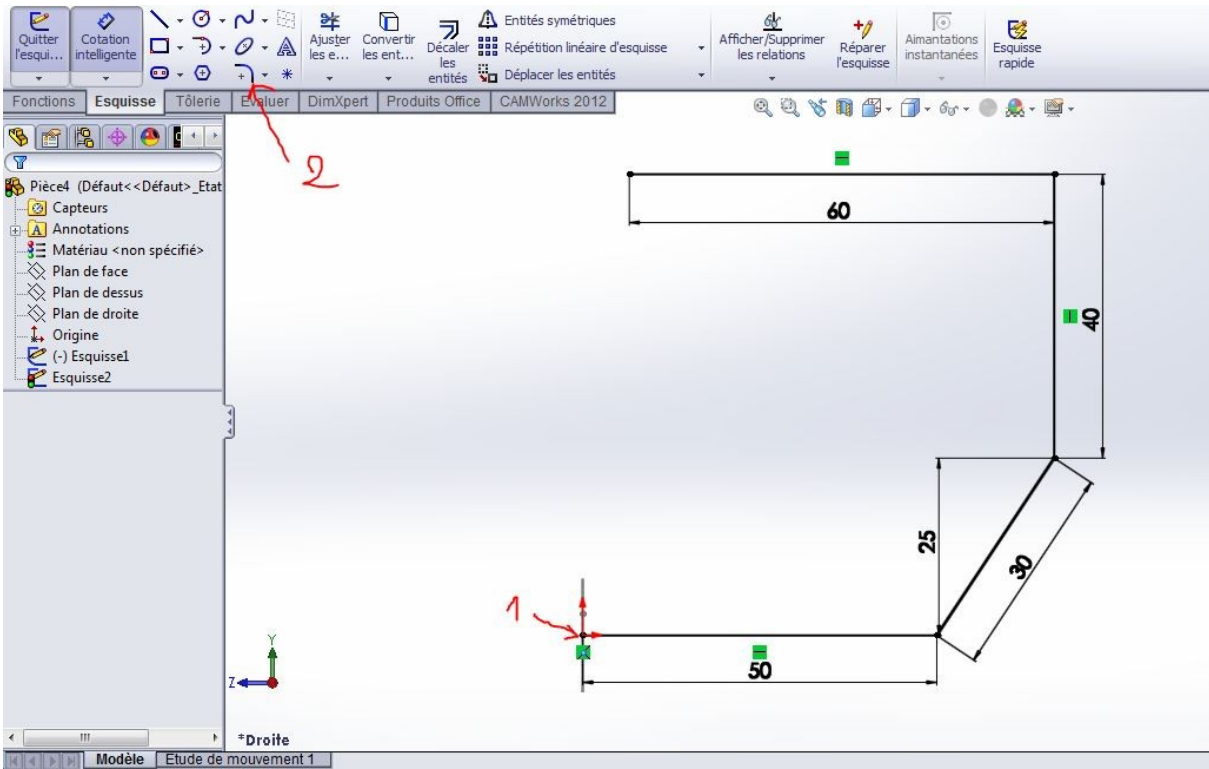
ثانيا : رسم المسار الذي سيتم وفقه تمديد المقطع

- في الجهة اليسرى اختر المستوي الايمن 1 --- Plan de Droite
- تاكد بان المستوي يمر بمركز الدائرة الكبيرة المبينة برقم 3. لان مركز الدائرة سيكون مباد انطلاق المسار
- اضغط على الخاصية Normal à المبينة برقم 2

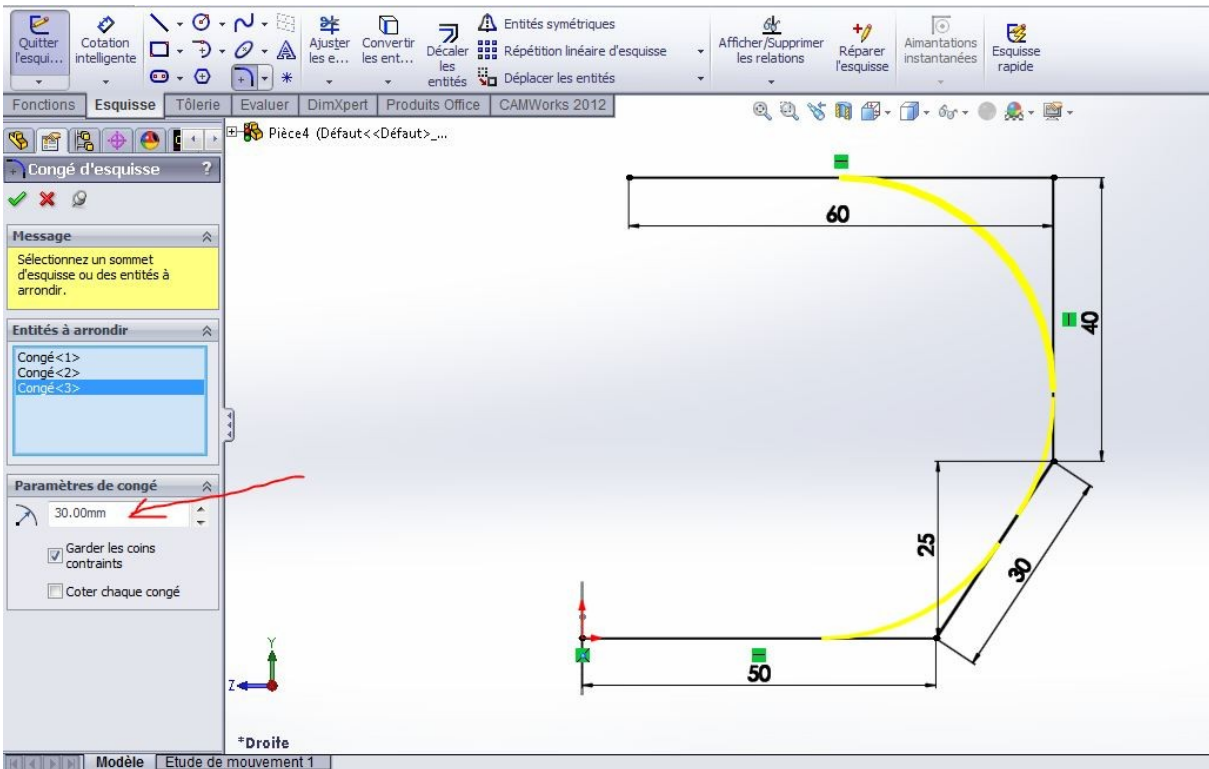


- ارسم المسار المبين في الشكل الآتي ثم

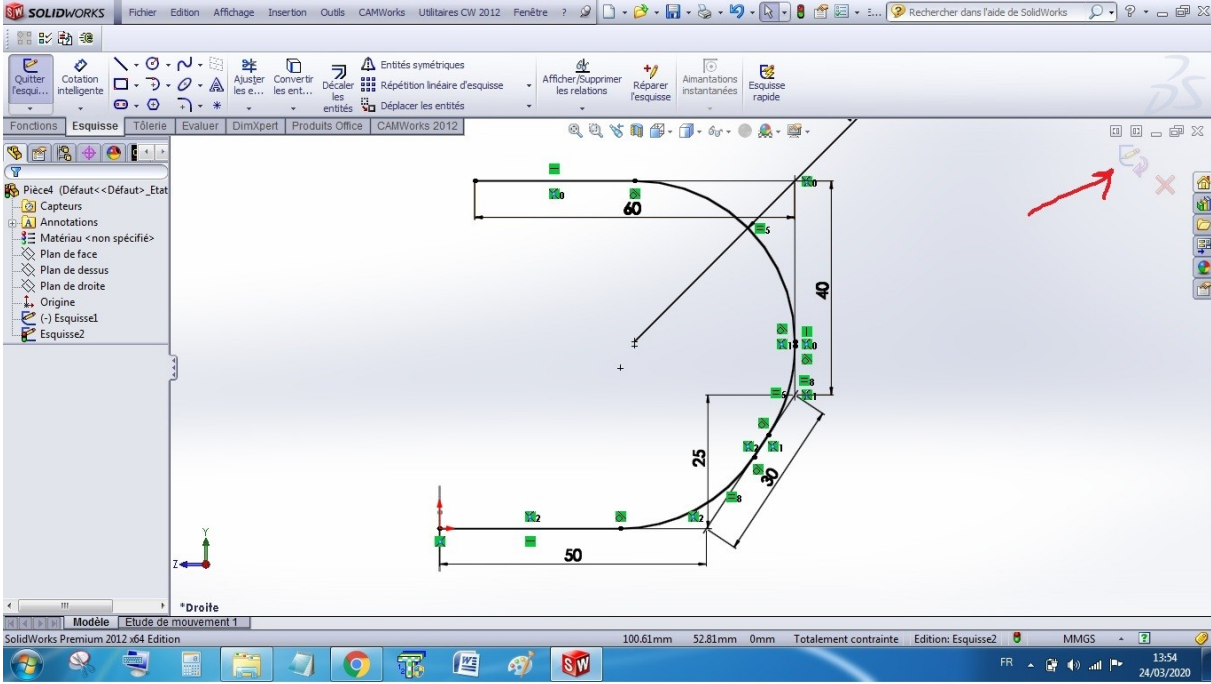
- استعمل الخاصية Congé d'esquisse المبينة برقم 2,




- - استعمل الخاصية Congé d'esquisse بنصف قطر يساوي 30 مم

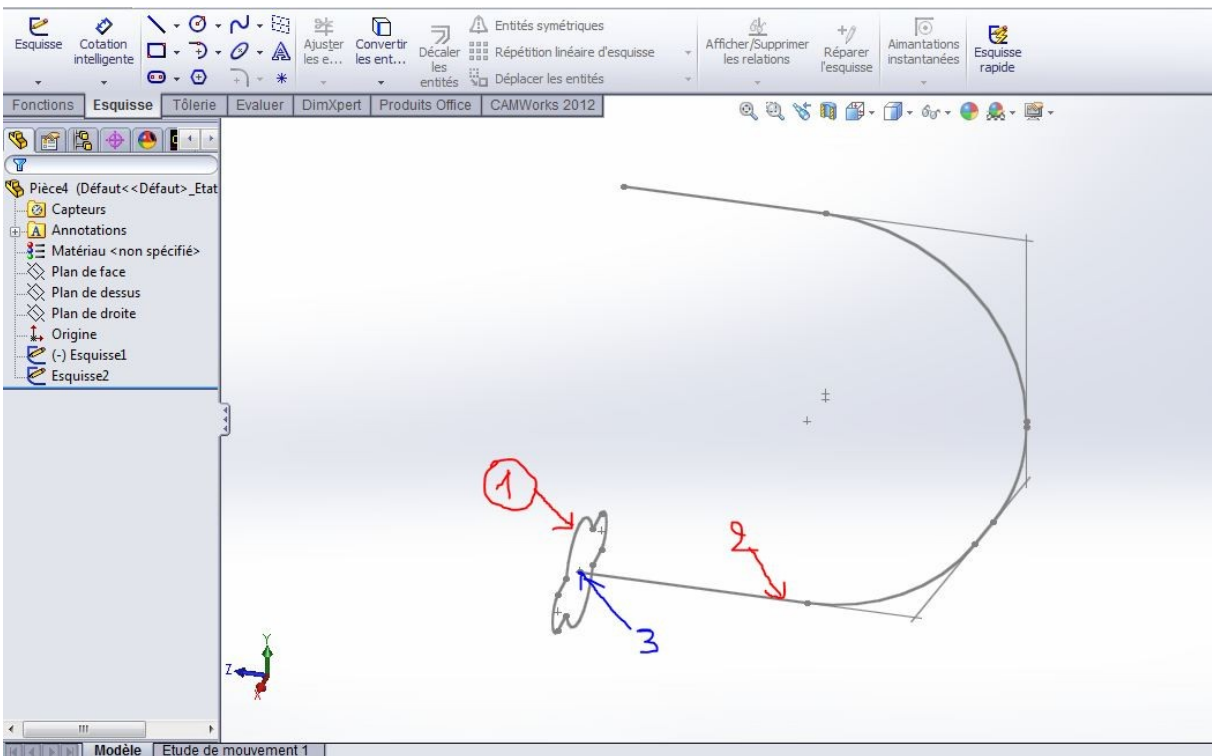


- بعد استعمال الخاصية Congé d'esquisse نحصل على الرسم التالي

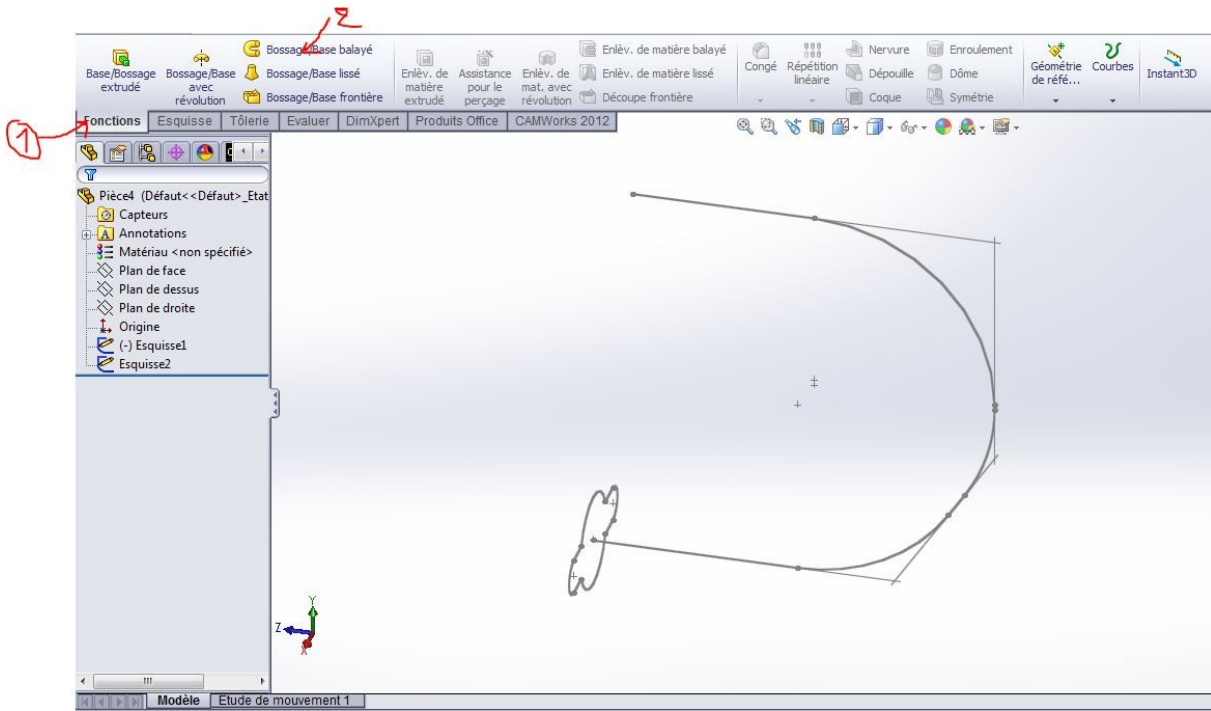


- الضغط على  الموجودة على يمين شاشة العمل للخروج من الرسم. فيصبح لون الرسم رمادي.

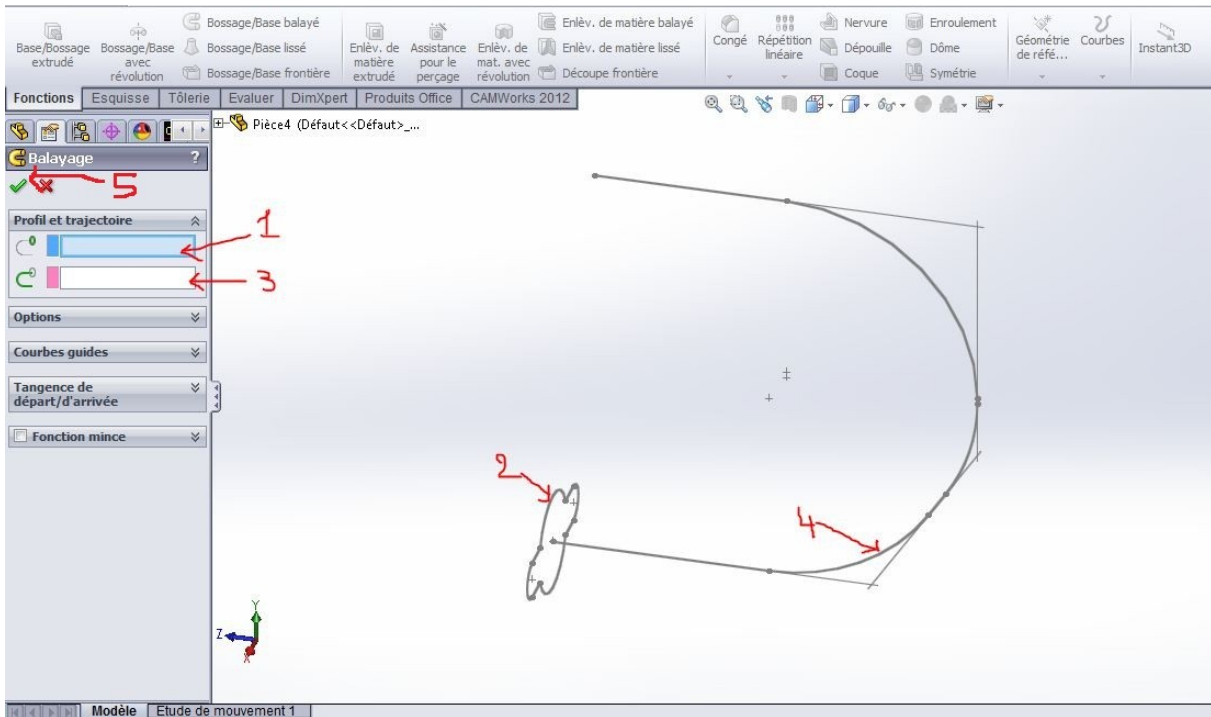
- نلاحظ ان المقطع رقم 1 يقع في مستوى و المار 2 يقع في مستوي اخر حيث مستوى المقطع يكون عمودي على مستوى المسار. كذلك نلاحظ ان بداية المسار 3 هي مركز الدائرة الكبيرة للمقطع. الان سنقوم بتمديد المساحة او المقطع 1 وفقا للمسار 2 للحصول على الجسم



- لذلك نستعمل الاداة Bossage/Base balayé (المبينة برقم 2) الموجودة في النافذة Fonction (المبينة برقم 1)



- عند الضغط على الاداة Bossage/Base balayé نحصل على النافذة المبينة في الرسم على الجهة اليسرى
 - نضغط على الرقم 1 لاختيار المقطع ثم نختار المقطع 2 ، بعدها نضغط على الرقم 3 لاختيار المسار 4 و نثبت الاجراء بالضغط على 5.



- نحصل على

