

# 3D Experience – TP 01 Bride :

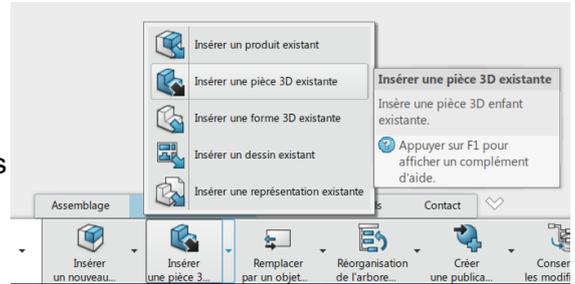
## 3-Insérer une pièce, visualiser

### 1. Insertion du socle :

#### 1.1. Recherche du socle

La première pièce à insérer est le socle. Le fichier correspondant se trouve dans l'espace de collaboration *Librairie-CPI*. En effet nous n'avons pas parlé que rapidement de cet espace lors de la première activité. Cet espace public vous permet de récupérer des pièces, assemblages, etc... que les professeurs ont mis à votre disposition.

Sélectionnez l'onglet *Edition de produit \ Insérer une pièce 3D existante*



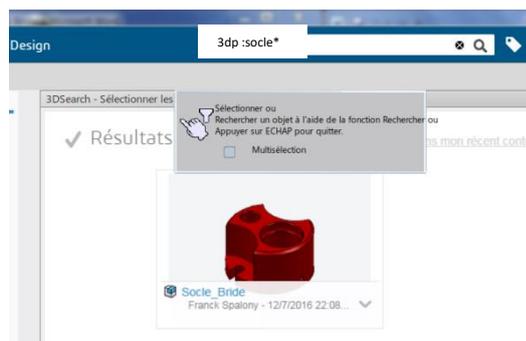
Sélectionnez alors la racine de l'arborescence *VotreId-bride A.1*



Une fenêtre de recherche d'objet s'ouvre :

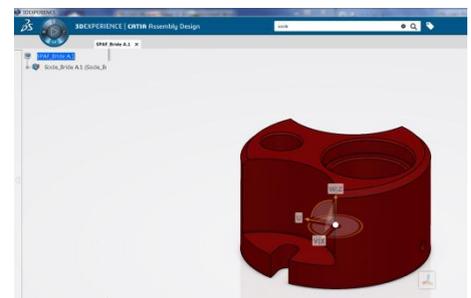


Faites alors une recherche de la pièce socle : « 3dp :socle\* » dans l'espace de travail Librairie CPI

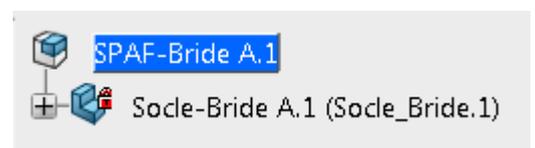


#### 1.2. Insertion du socle

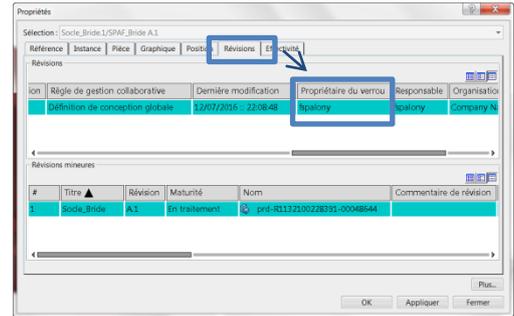
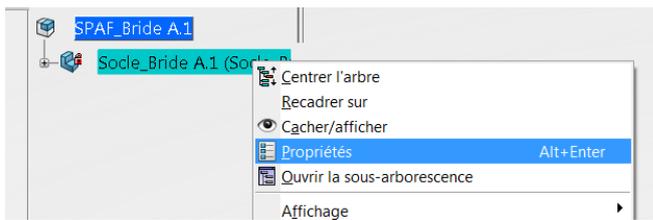
Cliquez alors sur *Socle-Bride*. Celui-ci apparait au centre de la fenêtre.



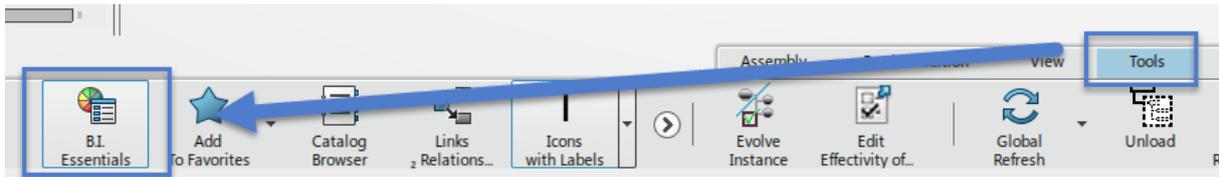
Vous remarquerez sur le nom du fichier, dans l'arborescence, un cadenas rouge. Cela indique que la pièce a été réservée (verrouillée).



Pour connaître, le propriétaire du verrou, faites un clic droit sur *Socle-bridge* dans l'arborescence puis dans la fenêtre qui s'ouvre consultez l'onglet Révisions.



Une autre méthode qui permet de visualiser graphiquement les différents propriétaires, dans le cas d'un assemblage de pièces par exemple est d'utiliser B.I. Essentials

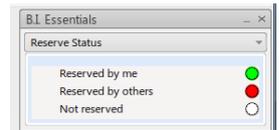


Dans la fenêtre qui s'ouvre, sélectionnez reserve status.

La couleur verte indique la ou les pièces que vous avez verrouillées,

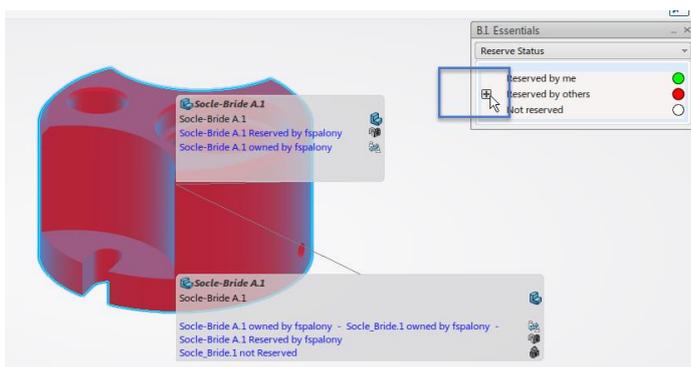
La couleur rouge indique les pièces verrouillées par d'autres utilisateurs,

La couleur blanche indique les pièces qui n'ont pas été verrouillées.



Ceci peut s'avérer très pratique dans un assemblage contenant de nombreuses pièces.

Cliquez sur le + à côté de "verrouiller par les autres" afin de faire apparaître le nom des propriétaires.



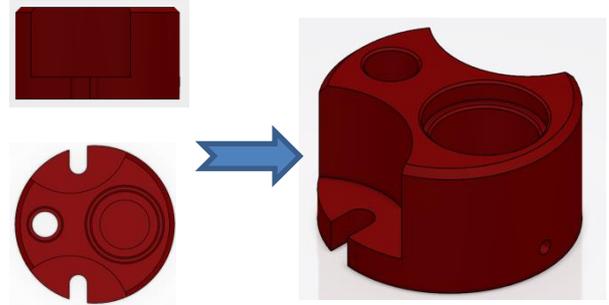
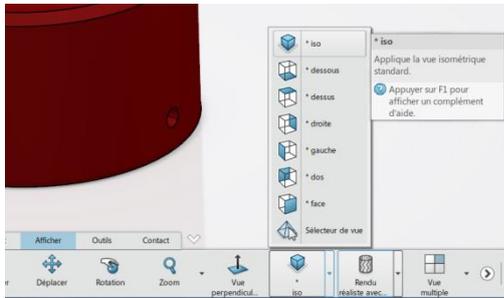
## 2. Visualisation et orientation du socle :

### 2.1. Visualisation du socle

#### 2.1.1. Affichage en vue isométrique

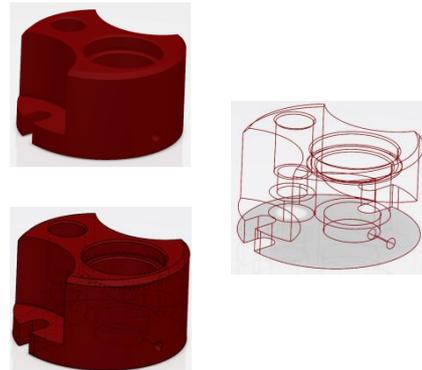
Pour afficher l'assemblage en vue isométrique, sélectionnez l'onglet Afficher puis *iso*.

Faites des tests pour le visualiser en vue de dessus, face, etc... puis finir par l'afficher en vue isométrique.



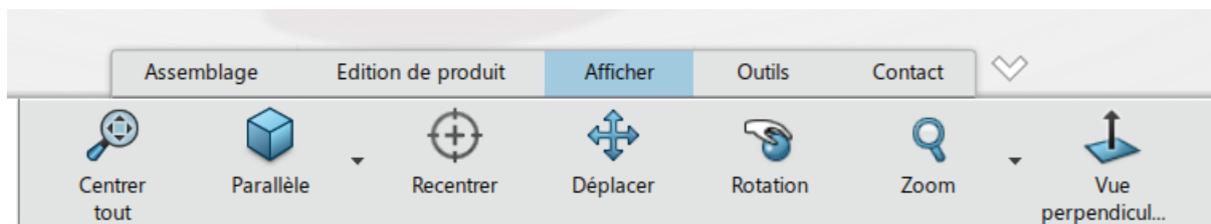
#### 2.1.2. Affichage avec différents rendus

Pour afficher le socle sous différents rendus, sélectionnez l'onglet Afficher puis sélectionnez view modes.



### 2.1.3. Déplacement, rotation, zoom à l'aide des outils d'affichage

Il est possible de faire tourner le socle et déplacer notre point de vue en utilisant les outils rotation, déplacer, zoom de l'onglet " Afficher ".



Pour déplacer le point de vue, il suffit de cliquer sur Déplacer puis de sélectionner un point sur la fenêtre et de déplacer la souris tout en gardant le clic gauche enfoncé.

Testez ces différents outils.

Ces outils sont très pratiques mais il faut sélectionner l'onglet Afficher à chaque fois que l'on souhaite changer le point de vue.

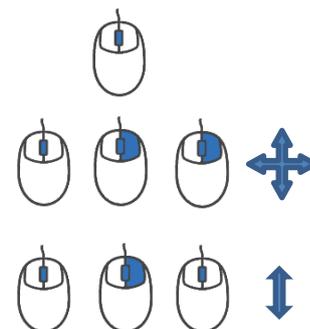
Il existe une solution obligatoire avec la souris.

### 2.1.4. Manipulation de la souris pour avoir un autre point de vue sur le socle

Pour translater la zone graphique : maintenez la molette de la souris puis déplacez la souris.

Pour tourner dans la zone graphique : maintenez la molette de la souris et maintenez le bouton de droite (ou de gauche) enfoncé puis déplacez la souris

Pour zoomer dans la zone graphique : maintenez la molette de la souris et cliquez sur le bouton de droite puis déplacez la souris tout en maintenant la molette



### 2.1.5. Manipulation de l'arbre de construction

Il est possible également de manipuler l'arbre de construction.

Pour zoomer l'arbre de conception, sélectionnez une branche de l'arbre. Un voile léger se superpose au socle.

Utilisez alors la même méthode que pour zoomer la pièce.

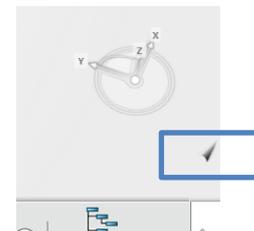
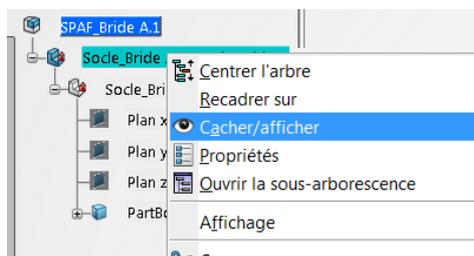
Pour quitter le zoom, sélectionnez de nouveau une branche de l'arborescence.

Il est possible de déplacer l'arborescence en maintenant la molette de la souris puis en déplaçant la souris.



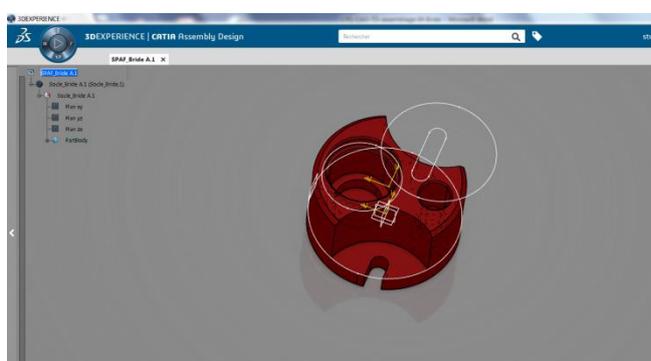
### 2.1.6. Comment cacher le socle

Pour cacher une pièce, cliquez dans l'arbre de construction sur la pièce sélectionnez Cacher/Afficher



Pour visualiser les objets cachés, sélectionnez le coin de la feuille en bas à droite de l'écran.

La zone graphique des objets cachés s'affiche.



Pour le faire réapparaître, faites la démarche inverse.

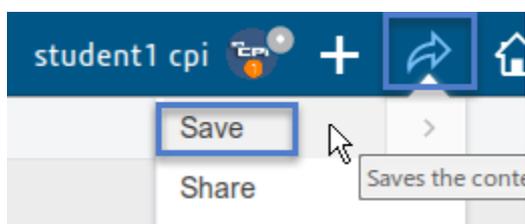


Sélectionnez toujours l'élément à cacher depuis l'arbre de construction.

## 3. Enregistrement :

### 3.1. Enregistrement de l'assemblage.

Pour cela sélectionnez le menu " Share " puis enregistrer



Une fenêtre apparaît en bas à droite de l'écran vous indiquant l'enregistrement en cours.

### 3. Ce que vous devez maîtriser :

A la fin de ce chapitre, vous devez être capable de :

- ✓ Insérer une pièce ou un produit existant dans un assemblage,
- ✓ Vérifier qu'une pièce est réservée ou verrouillée,
- ✓ Identifier l'auteur du verrou,
- ✓ Manipuler la souris pour Zoomer, déplacer et tourner dans la zone graphique,
- ✓ Cacher une pièce,
- ✓ Visualiser les objets cachés.
- ✓ Réserver un assemblage.