

⚠ Important : si ce n'est pas fait, afficher l'origine de l'assemblage (menu *Affichage/Origines*)

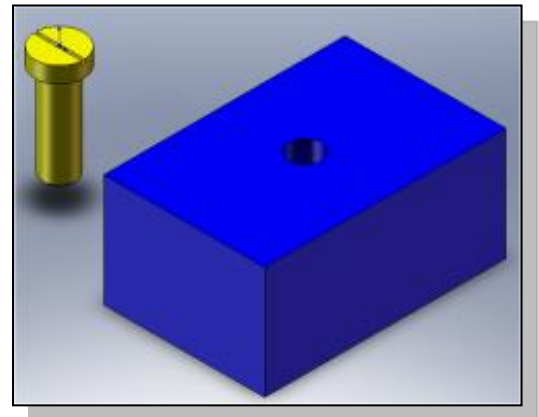
➤ **Fichier/Nouveau.../Assemblage**

- ☞ Sur la partie gauche de l'écran, dans l'étiquette *Pièce/Assemblage à insérer*, cliquer sur le bouton *Parcourir*
- ☞ Chercher la pièce nommée **Corps** dans votre répertoire personnel, la sélectionner
- ☞ Cliquer sur *Ouvrir*
- ☞ Dans la fenêtre de travail, amener le pointeur de la souris sur l'origine puis cliquer

➤ **Vues standard/Isométrique**

➤ Menu **Insertion/Composant/Pièce/Assemblage existant...**

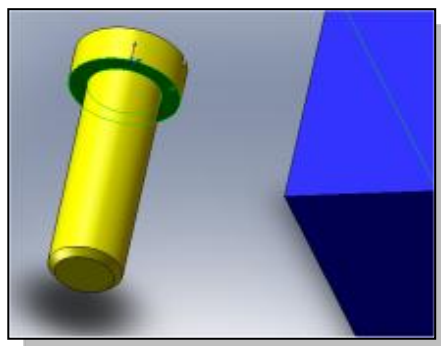
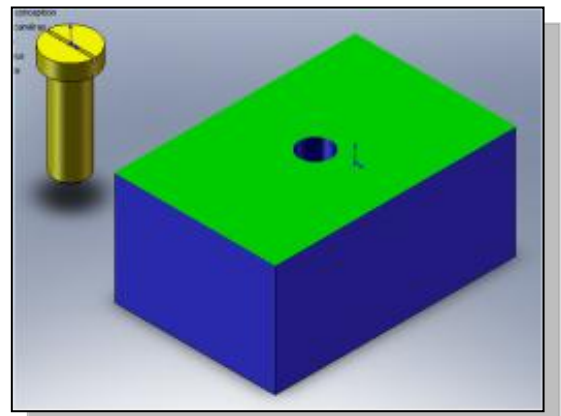
- ☞ Sur la partie gauche de l'écran, dans l'étiquette *Pièce/Assemblage à insérer*, cliquer sur le bouton *Parcourir*
- ☞ Chercher la pièce nommée **Vis** dans votre répertoire personnel, la sélectionner
- ☞ Cliquer sur *Ouvrir*
- ☞ Dans la fenêtre de travail, amener le pointeur de la souris en dehors du Corps (en haut à gauche par exemple, comme ci-contre)
- ☞ Cliquer pour positionner la Vis



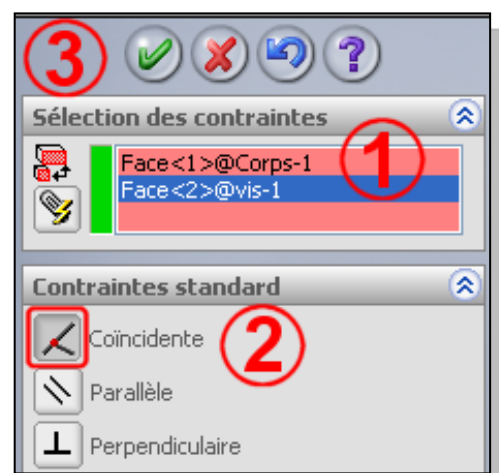
➤ **Assemblage/Contrainte**



- ☞ Sélectionner la face percée de la pièce **Corps** (la bleue, voir ci-contre)
- ☞ En cliquant sur la molette de la souris, puis, tout en maintenant la molette cliquée, faire pivoter l'ensemble de façon à voir le dessous de la tête de la **Vis**
- ☞ Sélectionner la face du dessous de la tête de la vis (voir la face sélectionnée ci-dessous, de couleur verte)



- ☞ Sur la gauche de l'écran, dans l'étiquette *Sélection des contraintes*, vérifier que les informations ci-contre soient présentes (repère①)
- ☞ Sur la gauche de l'écran, dans l'étiquette *Contraintes standard*, sélectionner *Coincidente* (repère②), puis valider la contrainte à l'aide de la coche OK (repère③).

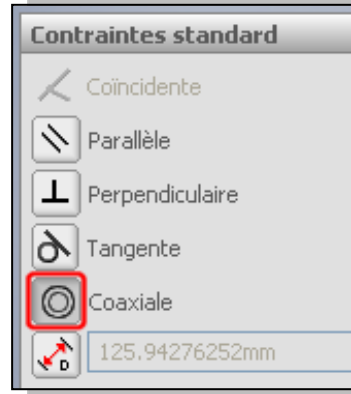
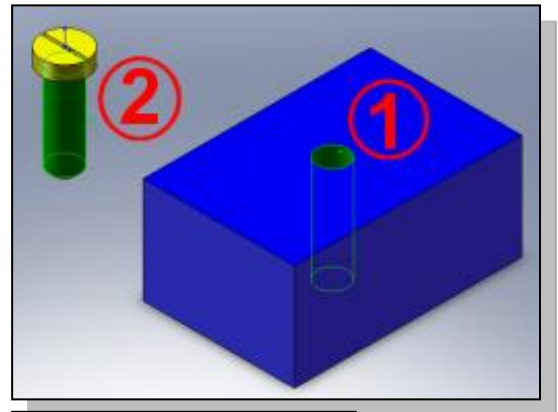


Vues standard/Isométrique

- ☞ Sélectionner le perçage de la pièce **Corps** (repère①)
- ☞ Sélectionner le grand cylindre de la pièce **Vis** (repère②)

Voir ci-contre

- ☞ Sur la gauche de l'écran, dans l'étiquette *Contraintes standard*, sélectionner *Coaxiale*, puis valider la contrainte à l'aide de la coche OK.



Vues standard/ Isométrique

- **Enregistrer le fichier** dans votre répertoire personnel avec le nom **Corps+Vis**.

Un défi ?

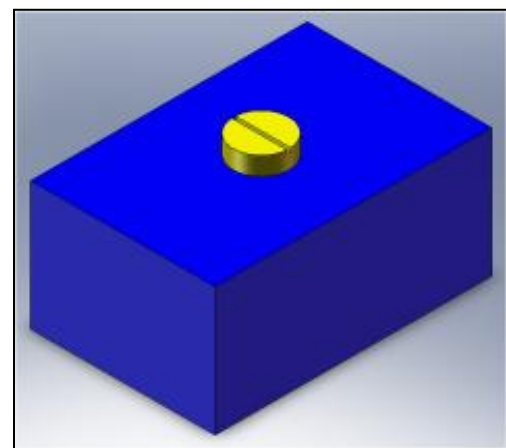
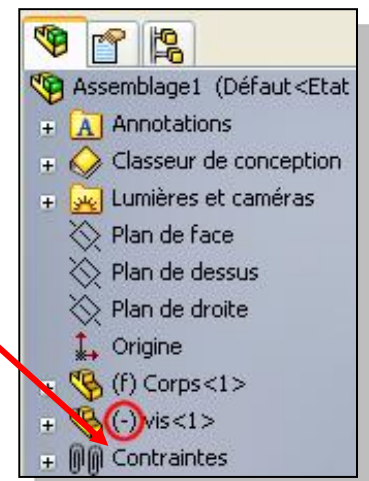
La vis semble ne plus pouvoir bouger mais en réalité, elle peut encore tourner sur elle-même. SolidWorks nous donne cette information grâce à la présence du signe (-) devant le nom de la pièce vis dans l'arbre de création.

Pour s'en convaincre, il suffit de :

➤ Assemblage/Déplacer le composant

- ☞ Cliquer sur la vis, maintenir cliquer puis essayer de déplacer la vis ; elle tourne sur elle-même.

Le but de ce défi est d'ajouter la contrainte nécessaire pour résoudre ce problème (une seule contrainte est nécessaire).



Assemblage obtenu en fin d'activité