
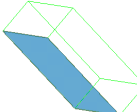
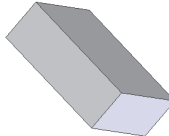

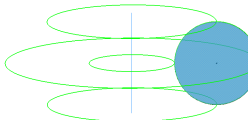


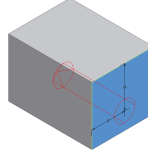
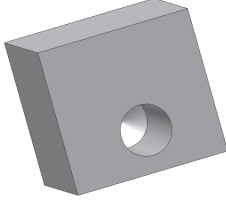

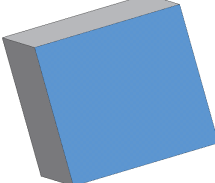
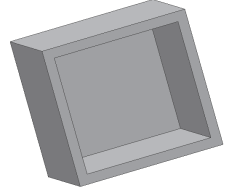

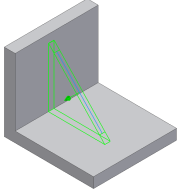
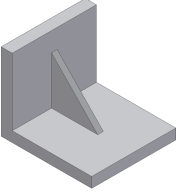

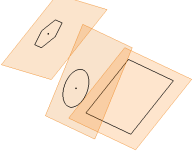
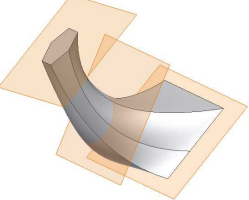

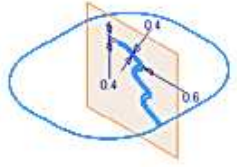


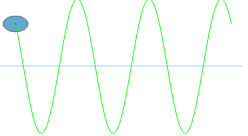


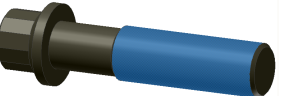




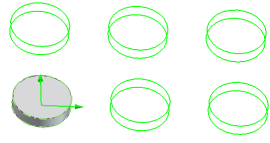
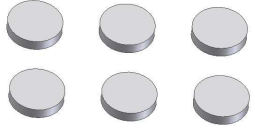

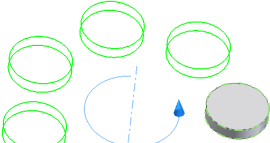
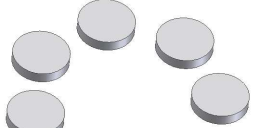



Annexe 1 Fonctions INVENTOR de dessin 3D

Fonctions de génération de volume


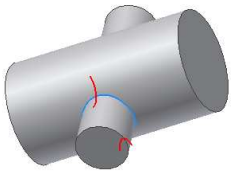
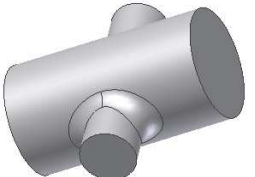
Nom/ (Name)	Icône/ Raccourci	Description	Entrées	Sortie	Exemple d'utilisation
Extrusion (Extrude)	 E	Création d'un volume cylindrique Permet d'ajouter de la profondeur à un <i>contour</i> .	 1 contour + 1 sens d'extrusion		Pièce prismatique, arbre, bossage Poche prismatique, lumière
Révolution (Revolve)	 R	Création d'un volume de révolution Permet de faire pivoter un <i>contour</i> autour d'une <i>axe</i> .	 1 contour + 1 axe de révolution		Cône, sphère Poche sphérique
Perçage (Hole)	 P	Permet de créer des <i>alésages</i> à partir d'une face de référence et de son centre.	 1 face de référence + 1 centre		Alésage Alésage + taraudage Alésage + lamage
Coque (Shell)		Permet d'enlever de la matière de la paroi interne d'une pièce et de créer ainsi une cavité avec des parois d'une épaisseur spécifique.	 1 face à retirer		Carter moulé Pièce plastique injectée


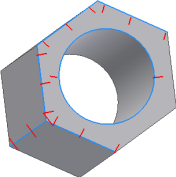
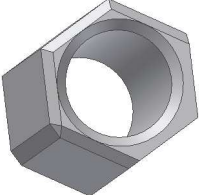

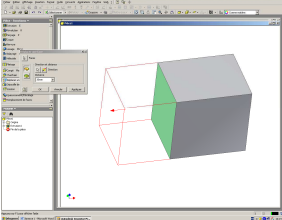
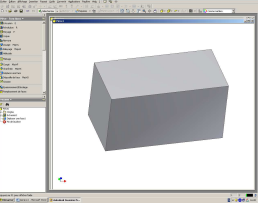

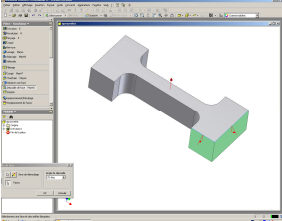
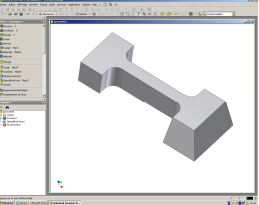

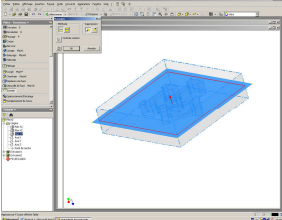
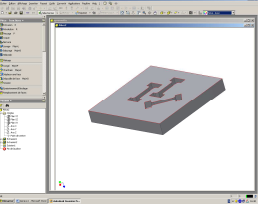
<p>Nervure (<i>Rib</i>)</p>		<p>L'outil nervure permet de créer des nervures (formes de support fermées à paroi fine) et des tirants (formes de support ouvertes à paroi fine)</p>	 <p>1 profile + 1 sens</p>		<p>Nervures Tirants</p>
<p>Lissage (<i>Loft</i>)</p>	 <p>Maj + L</p>	<p>L'outil lissage permet de raccorder les formes de <i>plusieurs contours</i> situés dans des <i>plans différents</i>. L'outil lissage permet l'utilisation d'une <i>courbe guide</i> entre les contours.</p>	 <p>Plusieurs contours (+ ligne guide)</p>		<p>Formes complexes : Tuyères, pot d'échappement</p>
<p>Balayage (<i>Sweep</i>)</p>	 <p>Maj + B</p>	<p>L'outil balayage permet de déplacer un <i>contour</i> le long d'une <i>trajectoire plane</i>. Il peut s'agir d'une boucle fermée ou ouverte n'appartenant pas au plan du contour.</p>	 <p>1 Contour + 1 Courbe</p>		<p>Câbles, fils, tuyaux, tubes Soufflets</p>
<p>Hélicoïdale (<i>Coil</i>)</p>		<p>La fonction hélicoïdale permet de déplacer un <i>contour</i> le long d'une <i>trajectoire en hélice</i>.</p>	 <p>1 Contour + Axe d'hélice</p>		<p>Ressorts Filetages</p>
<p>Filetage (<i>Thread</i>)</p>		<p>La fonction filetage permet de créer des <i>filetages et taraudages standard</i> à partir d'un arbre ou d'un alésage et d'une <i>norme</i>.</p>	 <p>1 surface cylindrique + paramètres ISO</p>		<p>Filetages Taraudages</p>


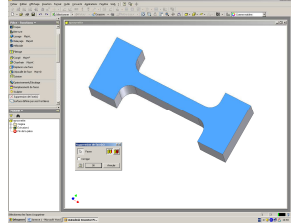
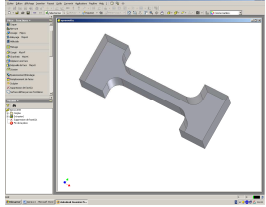

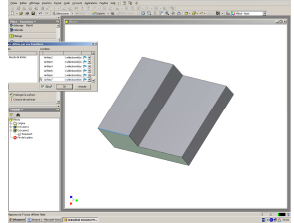
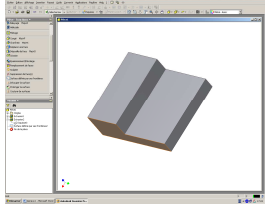

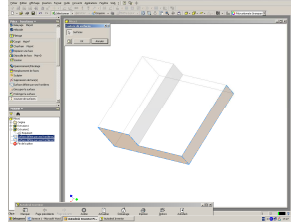
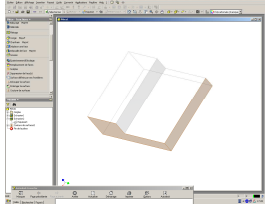

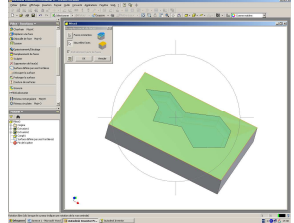
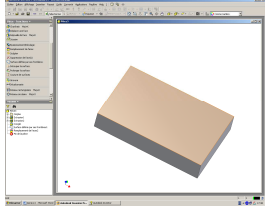
Fonction de duplication et de symétrie


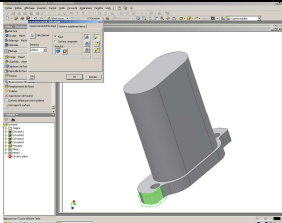
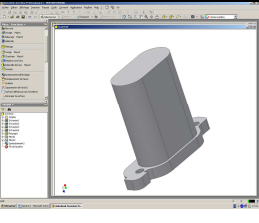
Nom/ (Name)	Icône/ Raccourci	Description	Entrées	Sortie	Exemple d'utilisation
Réseau rectangulaire (Rectangular pattern)	 Maj + R	La fonction réseau rectangulaire permet de <i>dupliquer</i> des fonctions 3D ou un solide entier ou des éléments de construction (point, plan, axe) <i>suivant une ou deux direction ou le long d'une trajectoire</i> .	 1 ou X éléments + 1 ou 2 directions Ou une trajectoire		Réseau d'entailles, de fentes Réseau de perçage
Réseau circulaire (Circular pattern)	 Maj + O	La fonction réseau circulaire permet de <i>dupliquer</i> des fonctions 3D ou un solide entier ou des éléments de construction (point, plan, axe) <i>autour d'un axe</i> .	 1 ou X éléments + 1 axe + 1 angle		Réseau d'entailles, de fentes Réseau de perçage
Symétrie (Mirror)	 Maj + M	La fonction symétrie permet de <i>dupliquer</i> des fonctions 3D ou un solide entier ou des éléments de construction (point, plan, axe) <i>en les symétrisant par rapport à un plan</i> .	 1 ou X éléments + 1 plan de symétrie		Pièces symétriques

Fonctions d'habillage

Nom/ (Name)	Icône/ Raccourci	Description	Entrées	Sortie	Exemple d'utilisation
Congé (Fillet)	 Maj + F	La fonction congé place des <i>arrondis</i> au niveau de <i>l'intersection entre deux surfaces</i> . Vous pouvez créer des congés à <i>rayon constant</i> ou <i>variables</i> et des congés de différentes tailles en une seule opération.	 1 ou X intersections		Congés Raccords Arrondis

<p>Chanfrein (<i>Chamfer</i>)</p>	 Maj + K	<p>La fonction chanfrein permet de biseauter les arêtes de pièces. Les chanfreins peuvent être placés à une distance et à un angle fixe ou variable par arête de chaque face.</p>	 1 ou X arêtes		<p>Chanfreins</p>
<p>Déplacer une face (<i>Move face</i>)</p>	 	<p>La fonction permet de déplacer une ou plusieurs faces sur un solide de base ou une fonction en spécifiant une distance et une direction ou en déplaçant un plan par rapport à des coordonnées spécifiques.</p>	 1 ou X faces + 1 direction		<p>Modifications</p>
<p>Dépouille de face (<i>Face draft</i>)</p>	 Maj + D	<p>La fonction permet d'appliquer une dépouille aux faces spécifiées d'une fonction. Indiquez le sens de démoulage de la pièce et l'angle de dépouille.</p>	 1 direction + 1 ou X faces		<p>Pièce de fonderie</p>
<p>Scission (<i>Split</i>)</p>	 	<p>La fonction permet de scinder une pièce et d'en supprimer un côté. Le cas échéant, vous pouvez scinder une ou plusieurs faces, puis appliquer une dépouille aux faces sélectionnées.</p>	 1 surface + 1 direction		<p>Moules d'injection</p>

<p>Suppression de face (Delete face)</p>		<p>La fonction permet de supprimer une face, un bloc ou une cavité de pièce et de convertir automatiquement cette pièce en surface.</p>	 <p>1 ou X faces</p>		<p>Création de surfaces</p>
<p>Zone de contour (Boundary patch)</p>		<p>La fonction crée une surface définie par ses frontières en générant une surface plane ou 3D à l'intérieur du contour spécifié.</p>	 <p>1 contour fermé</p>		<p>Extraire une surface d'un volume</p>
<p>Coudre des surfaces (Stitch surface)</p>		<p>La fonction permet de coudre des surfaces ensemble pour qu'elles forment une surface composée.</p>	 <p>2 ou X surfaces adjacentes</p>		<p>Combiner des surfaces</p>
<p>Remplacement de face (Replace face)</p>		<p>La fonction permet de remplacer une ou plusieurs faces de pièce par une autre face. Il doit y avoir une intersection complète entre la pièce et la nouvelle face.</p>	 <p>2 faces</p>		<p>Fermer des poches</p>

<p>Épaissement/ Décalage (<i>Thicken/ Offset</i>)</p>		<p>La fonction permet augmenter ou réduire l'épaisseur des faces d'une pièce ou d'une surface composée ou bien décale une surface par rapport à une face de pièce ou une surface.</p>	 <p>1 ou X faces</p>		<p>Bossage</p>
---	---	---	---	---	----------------