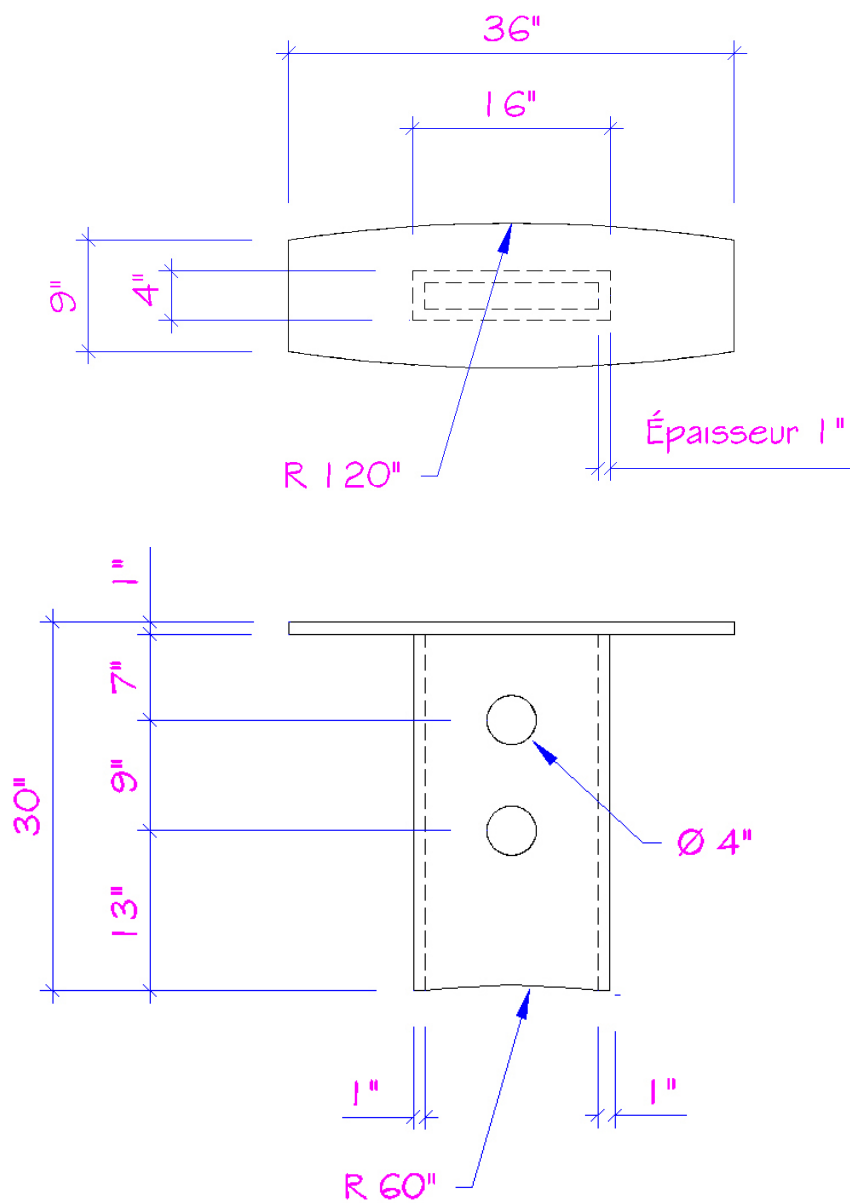


EXERCICE 16 – CONSOLE

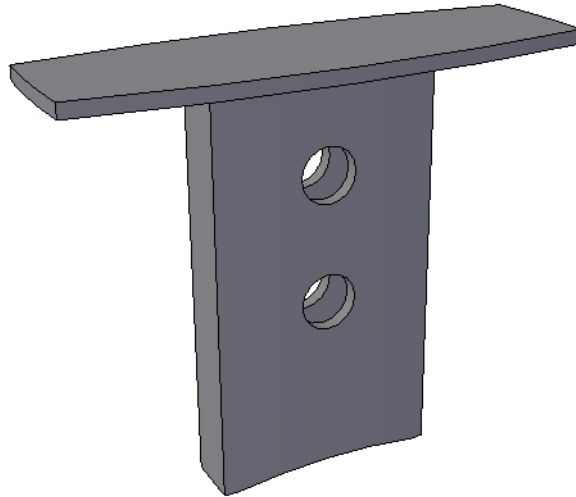
Créez un fichier nommé Console2.dwg.

Créez une feuille de travail et des calques qui permettront de dessiner les principales vues orthogonales ainsi que la perspective d'une console.

Commencez le travail avec une vue en plan. Voici les dimensions de la console :



Vous devriez obtenir un meuble qui a cette apparence.



Générez les trois vues orthogonales à l'aide de la commande Solprofil.

Préparez une mise en page de trois fenêtres flottantes, format 11" × 17".

Placez les trois vues orthogonales dans les fenêtres adéquates et sélectionnez l'échelle qui permet d'imprimer aussi grand que possible. Assurez-vous que les vues sont placées selon les standards vus au module 07.

À l'aide du Design Center, récupérez un style de cote fractionnaire qui vous permettra d'ajouter toutes les cotes nécessaires pour la fabrication de ce meuble.

Placez les cotes de rayons et de diamètres comme on l'a vu au module 12.

Dans la quatrième fenêtre, préparez une perspective et activez le style visuel conceptuel.

Ajoutez un cadre, votre nom et l'échelle d'impression sur votre page (pas besoin de cartouche).

Imprimez la feuille et enregistrez votre fichier XXXX_16 Console.dwg. XXXX représente les quatre premiers caractères de votre code permanent.

