

UGS Solid Edge Version 17 et +

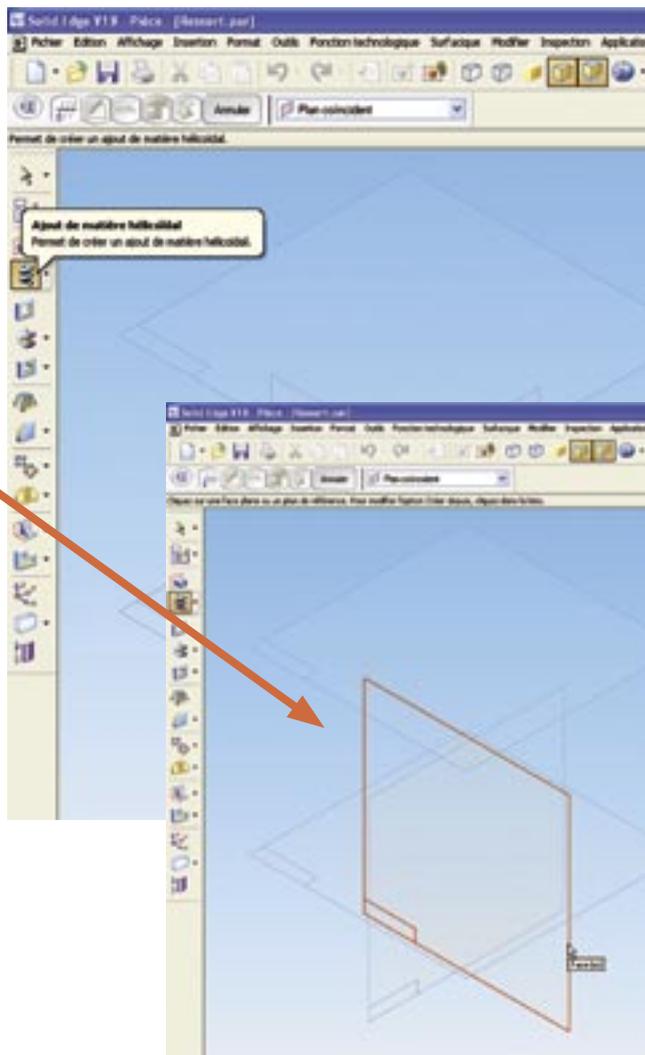
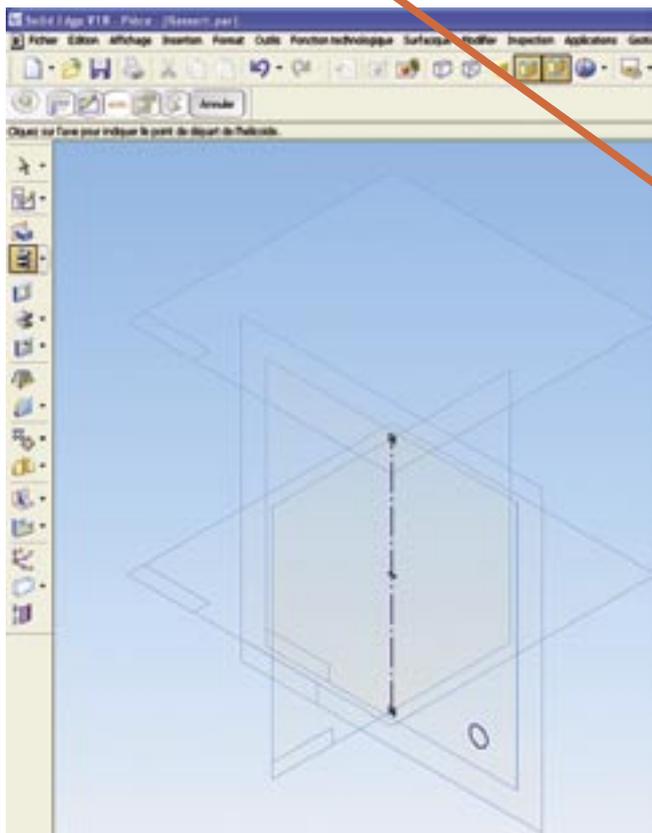
Création d'un ressort ajustable en une seule commande dans Solid Edge

A partir de 2 plans horizontaux définis nous allons construire un ressort, puis le rendre ajustable pour pouvoir l'utiliser en tant que pièce ajustable dans un ensemble.

Fonction ajout de matière hélicoïdale

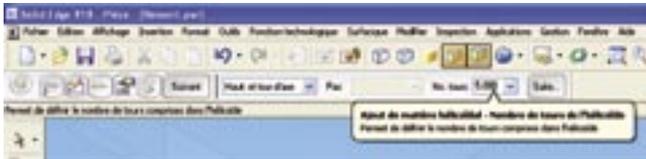
Sélectionnez cette option pour démarrer la création du ressort.

Puis choisissez le plan vertical dans lequel on va tracer l'axe et le profil du ressort.



On trace dans le plan l'axe et on place le profil du ressort, ici un cercle de 8 mm de diamètre.

Puis on choisit les options du ressort, ici défini par une hauteur et un nombre de tour (5).



Pour définir la hauteur, on choisit l'option De/A



Puis on clic sur les 2 plans horizontaux et on obtient le ressort, qui s'ajuste correctement aux plans de limitation.



Rendre le ressort ajustable

Pour faire en sorte que la longueur du ressort puisse s'adapter dans les ensembles dans lesquels il sera inséré, on le rend ajustable à partir de l'outil Pièce Ajustable. Il suffit de cliquer sur la cote de la longueur qui apparaît dans la boîte de dialogue et qu'on nomme « longueur ressort » pour plus de clarté. Le ressort est désormais ajustable. Sa forme longueur s'adaptera aux pièces adjacentes quand il sera utilisé dans des ensembles mécaniques.



Utilisation d'un ressort ajustable dans un assemblage

Dans l'exemple illustré, lors du placement du ressort dans l'assemblage, il suffit d'indiquer que les faces hautes et basses du ressort coïncident avec les faces du piston. Par la suite, si on déplace une plaque, les ressorts s'adaptent automatiquement. On simule ainsi beaucoup mieux le comportement réel.

