

Séquence : 08

Document : TP02

Lycée Dorian

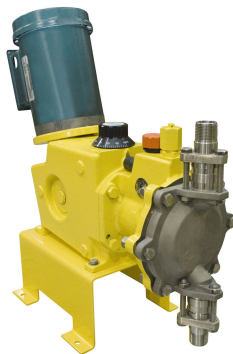
Renaud Costadoat

Françoise Puig



Avec Correction

Moulage



Référence	S08 - TP02
Compétences	Conc1-C4: Approche Produit-Matériau-Procédé Réa-C1.1: Procédés d'obtention des pièces brutes Réa-C1.2: Procédés d'obtention des surfaces par enlèvement de matière Réa-C2: Mise en place d'un processus de fabrication Com2-C4: Outils de communication
Description	Conception d'une pièce moulée.
Système	Pompe Milroyal

1 Définition du modèle

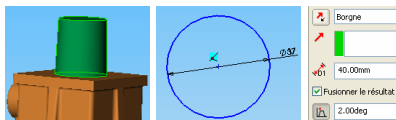
Le point de départ est la représentation du corps de pompe pour ajouter les portées de noyau.

Etapas de Construction

Copier le fichier du corps et **donner** lui le nom : MODELE.

Supposer par la suite que les barres d'outils nécessaires ont été activées et que la case « Saisir la Cote » a été cochée.

1. Création d'un bossage

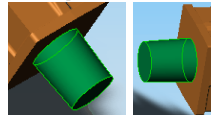


2.

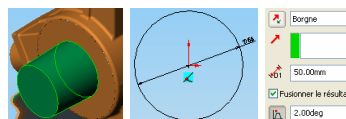
En vue Perspective, **sélectionner** la face supérieure du cylindre. **Cliquer**

Tracer un cercle de $\Phi 37$. Dans la seconde barre de menus, **développer** Fonctions, puis **cliquer** Base/Bossage extrudé. **Entrer** la hauteur 40. **Indiquer** la valeur de l'angle de dépouille 2 °.

3. Création des 2 autres bossages identiques. Répétez les opérations précédentes pour les 2



autres faces supérieures des blocs-cylindre.



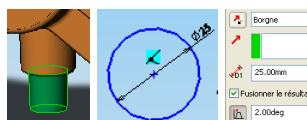
4. Création d'un bossage.

En vue Perspective, **sélectionner** la face latérale indiquée et **cliquer**

Tracer un cercle de $\Phi 56$.

Dans la seconde barre de menus, **développer** Fonctions, puis **cliquer** Base/Bossage extrudé.

Entrer la hauteur 50. **Indiquer** la valeur de l'angle de dépouille 2 °.

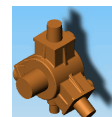


5. Création d'un bossage

En vue Perspective, **sélectionner** la face inférieure indiquée. **Cliquer**

Tracer un cercle de $\Phi 25$. Dans la seconde barre de menus, **développer** Fonctions, puis **cliquer** Base/Bossage extrudé. **Entrer** la hauteur 25. **Indiquer** la valeur de l'angle de dépouille 2 °.

Il est possible de modifier la couleur en cliquant avec le bouton droit sur le nom de la pièce dans l'arborescence, puis Apparence / Couleur.



2 Définition des noyaux

Créer le noyau relatif au corps de pompe.

Utiliser les fonctions élémentaires de création d'un objet.

Etapes de Construction

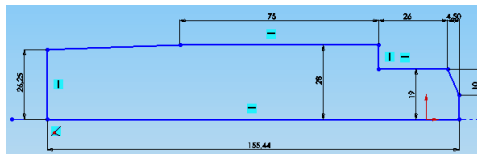
Supposer par la suite que les barres d'outils nécessaires ont été activées et que la case « Saisir la Cote » a été cochée.

Sauvegarder de temps en temps (nom CORPS).

Appuyer sur les touches « Ctrl + N », puis OK pour créer une nouvelle pièce.


1. Création d'un corps de révolution.

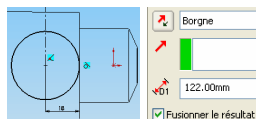
Dans l'arbre de création, **sélectionner** Plan de Face, puis **cliquer** .



Tracez le profil indiqué.

Dans la seconde barre de menus, **développer** Fonctions, puis **cliquer** Bossage/ Base avec révolution. **Entrer** 360°

2. Création d'un bossage. Dans l'arbre de création, **sélectionner** Plan de Dessus, puis **cliquer** .

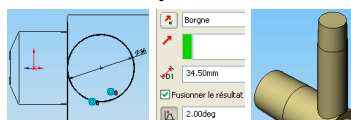


Tracer le cercle indiqué.

Dans la seconde barre de menus, **développer** Fonctions, puis **cliquer** Base/Bossage extrudé.

Entrer la hauteur 122. (Borgne)

3. **Sélectionner** la face supérieure du cylindre nouvellement créé, puis **cliquer** .



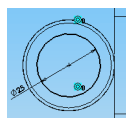
Tracer le cercle indiqué.

Dans la seconde barre de menus, **développer** Fonctions, puis **cliquer** Base/Bossage extrudé.

Entrer les valeurs indiquées.

4. Création d'un bossage

Dans l'arbre de création, **sélectionner** Plan de Dessus, puis **cliquer** .

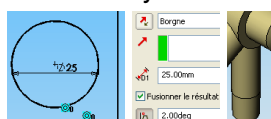


Tracer le cercle indiqué.

5. Dans la seconde barre de menus, **développer** Fonctions, puis **cliquer** Base/Bossage extrudé.

Entrer la hauteur 86. (Borgne)

Sélectionner la face inférieure du cylindre nouvellement créé, puis **cliquer** .



Tracer le cercle indiqué.

Dans la seconde barre de menus, **développer** Fonctions, puis **cliquer** Base/Bossage extrudé.

Entrer les valeurs indiquées.

6. Création des 2 derniers bossages.

Une solution revient à les créer par copie.

Dans la seconde barre de menus, **développer** Fonctions, puis **cliquer** Répétition circulaire. **Se**



placer en perspective pour sélectionner les éléments.

Vous pouvez modifier la couleur en cliquant avec le bouton droit sur le nom de la pièce dans l'arborescence, puis Apparence / Couleur



3 Définition du moule

Z **Créer** le moule relatif au corps de pompe.

Utiliser les fonctions élémentaires de création d'un objet.

Etapas de Construction

Supposer par la suite que les barres d'outils nécessaires ont été activées et que la case « Saisir la Cote » a été cochée.

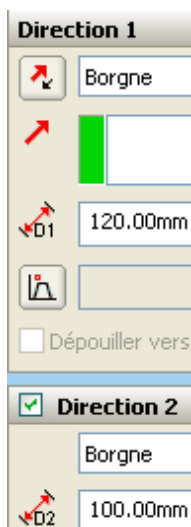
Sauvegarder de temps en temps (nom CORPS).

Appuyer sur les touches « Ctrl + N », puis OK pour créer une nouvelle pièce.

1. Création du conteneur.

Dans l'arbre de création, **sélectionner** Plan de Face, puis **cliquer** .

Tracez un carré de 300x300.



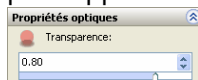
Il faut tenir compte du modèle qui va être placé.

Le plan de face va servir de plan de joint, mais il n'est pas un plan de symétrie.

Entrer ce qui est indiqué. **Observer** le résultat en vue de droite par exemple.

Afin de placer correctement le modèle dans le moule, **donner** une certaine transparence au moule.

Avec le bouton droit de la souris, **cliquer** dans l'arborescence sur Boite, puis Apparence / Couleur. **Entrer** 0,80.



Pour assurer la coïncidence des plans de joint lors de l'assemblage, **créer** un plan dans le plan de face.

Cliquer dans la seconde barre de menus Géométrie de Référence / Plan.

Sélectionner le plan de face et **indiquer** une distance 0mm (cela peut paraître redondant, mais en fait cela facilitera la sélection lors des contraintes d'assemblage).

Sauvegarder le dessin : nommez le Boite par exemple.

2. Création du moule.

Ouvrir les dessins Corpsmodele et Boite. **Les réduire** en cliquant sur l'icône de réduction en haut de chaque fenêtre.

Appuyer sur les touches « Ctrl + N », puis OK pour créer un assemblage temporaire.

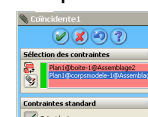
Insérer d'abord la Boite, puis CorpsModele en cliquant dans la seconde barre de menus sur « Insérer des Composants ».

Placer nettement CorpsModele en dehors de la Boite.


Il faut maintenant positionner le modèle dans le moule en indiquant la coïncidence des plans respectifs.

Dans la seconde barre de menus, **cliquer** Contraintes. Dans l'arborescence, **sélectionner** les Plan1 de Boite et de Corpsmodele. (On assurera ainsi la coïncidence des plans de joint)

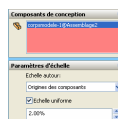
Se placer en vue de face, **déplacer** ensuite Corpsmodele dans Boite. (On ne peut pas déplacer le premier objet inséré qui sert de référence)



3. Dans l'arborescence, avec le bouton droit, **cliquer** Boite, puis **Editer** la pièce.

Dans la barre de menus, **cliquer** Insertion / Fonctions / Empreinte  ou Insertion / Moules / Empreinte.

Sélectionner Corpsmodele dans l'arborescence et **indiquer** un facteur de retrait de 2%. (En fait, cela dépend du matériau utilisé)



4. Création des demi-moules.

Sélectionner plan1, **cliquer** Couper la pièce.

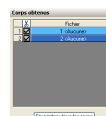
Dans la barre de menus, **cliquer** Insertion / Moules / Fractionner .



5. Enregistrer les pièces

Il faut maintenant enregistrer les pièces obtenues, **cocher** les cases indiquées.

Renommer les moules « mouleINF »et « mouleSUP ».



6. Assemblage final.

Le travail va consister maintenant à créer un nouvel assemblage dans lequel il faudra placer, dans l'ordre :

- le moule inférieur,
- le noyau,
- le moule supérieur.

Il est évident qu'une réalisation complète nécessite de prévoir le chemin de coulée, les événements, les masselottes d'alimentation.

