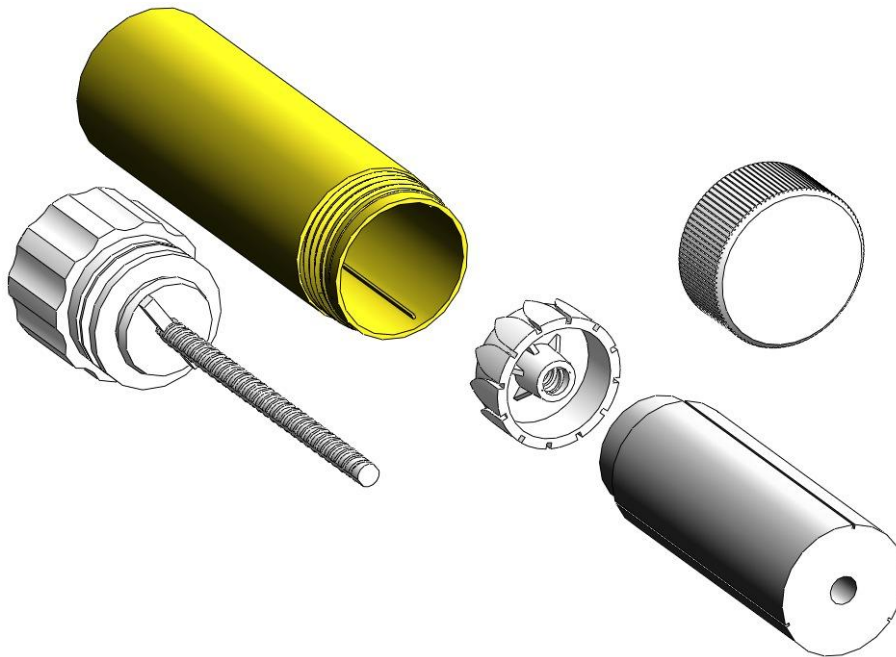


BATON-COLLE.

On se propose de faire la simulation cinématique du bâton-colle

1 Indiquer le nom (*bouchon, colle, bouton, corps, support*) de chaque pièce et regrouper les pièces appartenant à la même classe d'équivalence.



2 Lancer sous SW l'ensemble « bâton-colle », puis ajouter le module méca3D.

21 Cacher la pièce inutile (le bouchon).

22 Définir les pièces (corps, bouton, SE colle).

23 Définir les liaisons (pivot, glissière et hélicoïdale)

24 Analyse \ calcul mécanique \ étude cinématique :

- Définir le mouvement d'entrée : pivot entre le bouton et le corps $N = 25 \text{ tr/min}$

- Définir le mouvement de sortie :

25 Les résultats :

- Faire la simulation cinématique
- Tracer la courbe de la vitesse de sortie de la colle
- Déterminer la valeur de cette vitesse

26 retrouver la valeur de la vitesse par le calcul sachant que le pas de la vis est de 5mm.