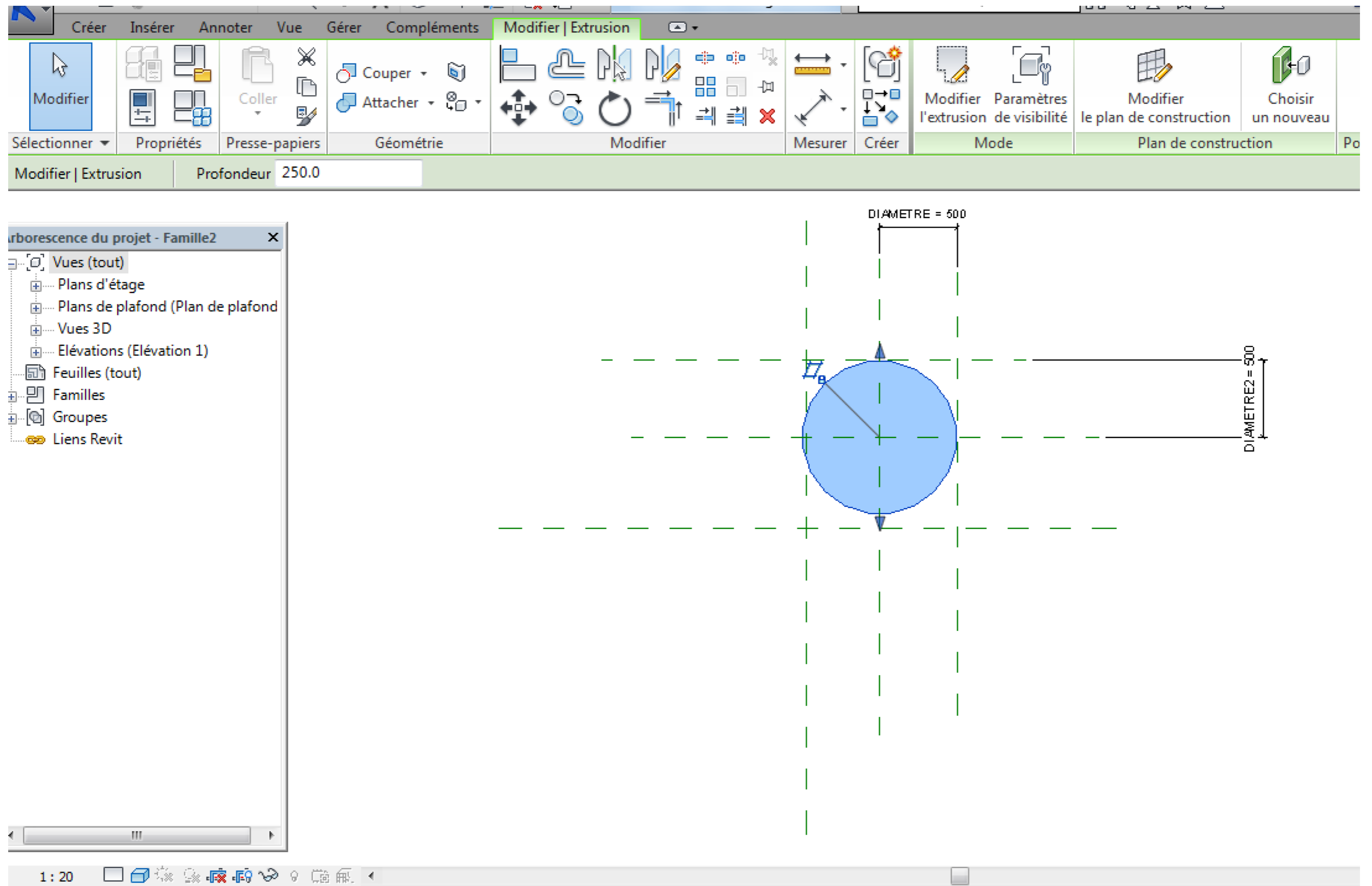
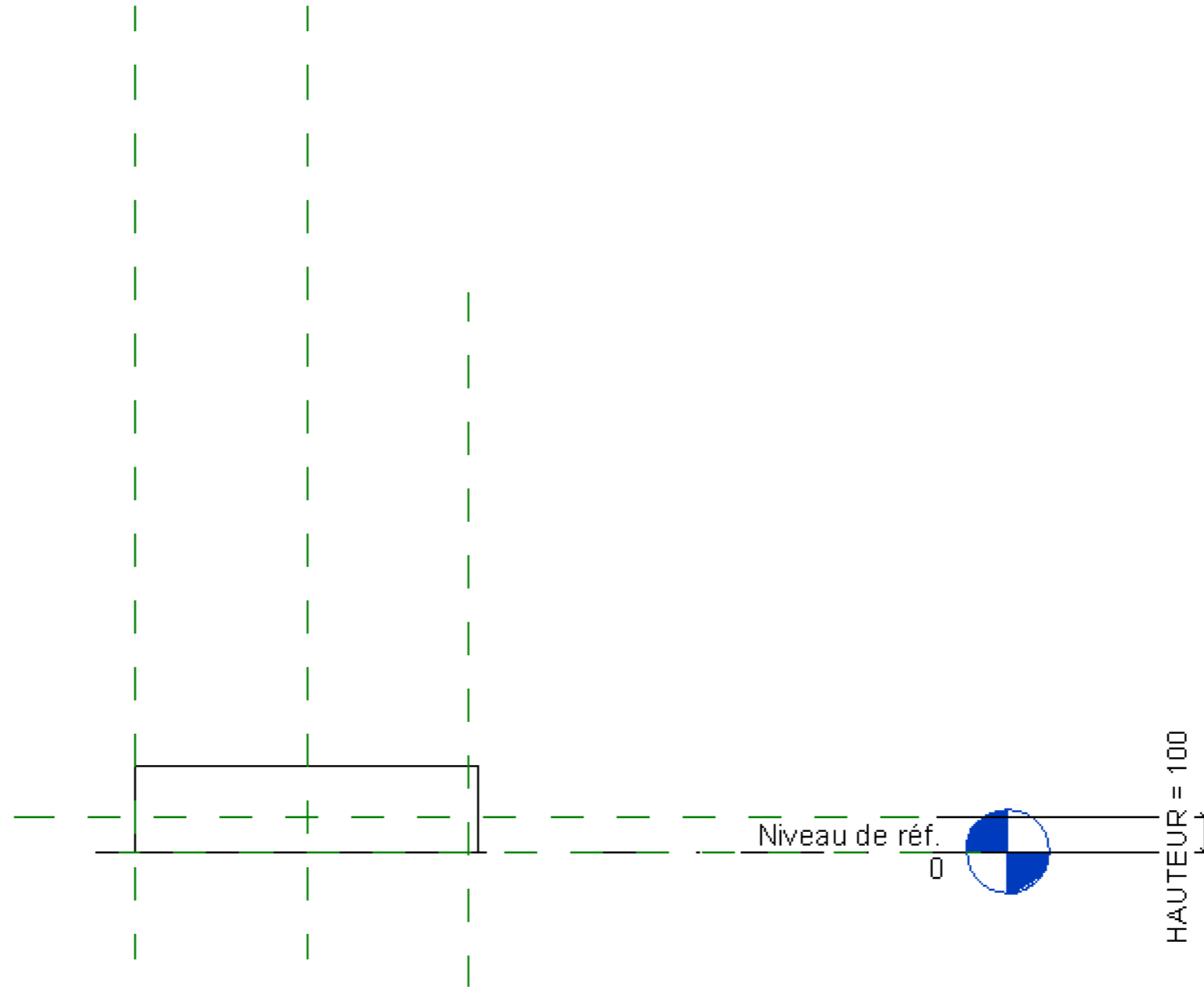
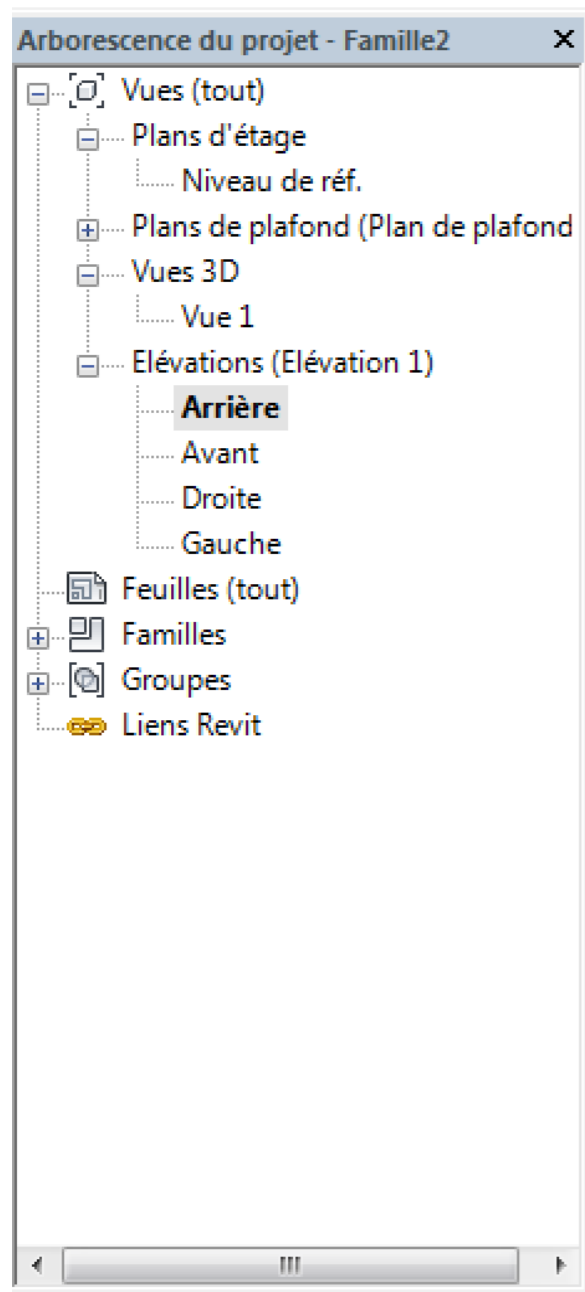
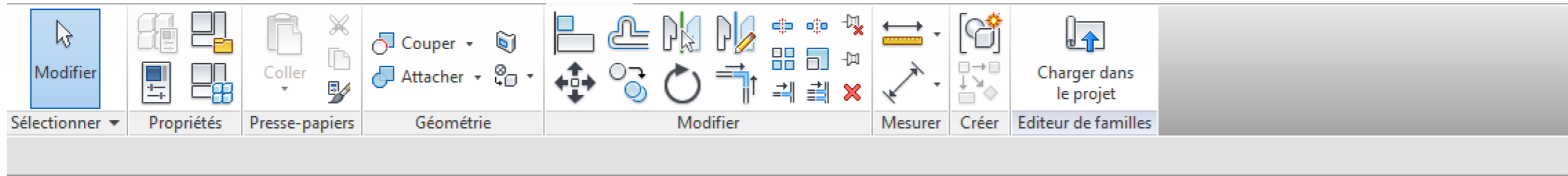


1 - L'esercitazione consiste a faire una lampa con 3 elementi diversi - La base dove si attaccano gli elementi e diversi pezzi di legno che hanno diverse altezze
Prima Dobbiamo creare il piani di riferimento della basa che è un circolo. Quindi facciamo un diametro di 50 cm



2- Dopo, possiamo iniziare a disegnare la nostra forma di base, con l'oggetto che si chiama «estruzione».

Per questo progetto di lampada, abbiamo bisogno di designare una forma che si vede in «Elevazione» e dopo si mette la profondità, si crea il nostro oggetto.



3 - Dopo quando abbiamo la nostra forma di base, dobbiamo fare diverse altezze del oggetto - perciò dobbiamo andare su «new» nel cartella «family types» per cambiare le parametriche del oggetto. Dopo salviamo la nostra nuova famiglia.

Créer Insérer Annoter Vue Gérer Compléments Modifier

Modifier

Sélectionner

Propriétés

Famille: Modél

C...

G... Normal

St...

C... Utiliser le di

D...

A...

Aide des propriétés Appliquer

Types de familles

Nom: []

Paramètre	Valeur	Formule	Verrouiller
Cotes			
DIAMETRE	500.0	=	<input type="checkbox"/>
DIAMETRE2	500.0	=	<input type="checkbox"/>
HAUTEUR	100.0	=	<input type="checkbox"/>
Données d'identification			

Types de familles

Nouveau...

Renommer...

Supprimer

Paramètres

Ajouter...

Modifier...

Supprimer

Déplacer vers le haut

Déplacer vers le bas

Ordre de tri

OK Annuler Appliquer Aide

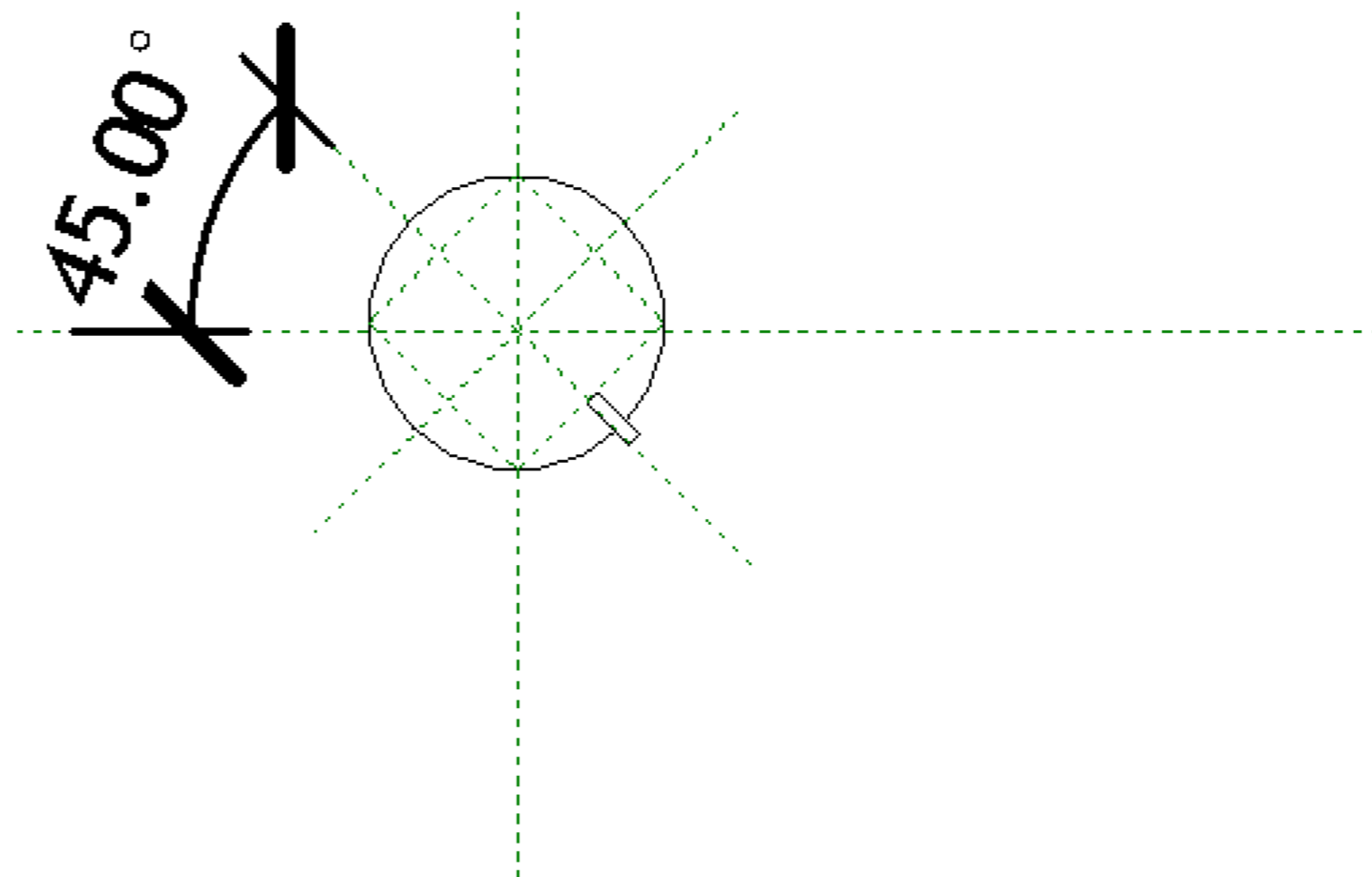
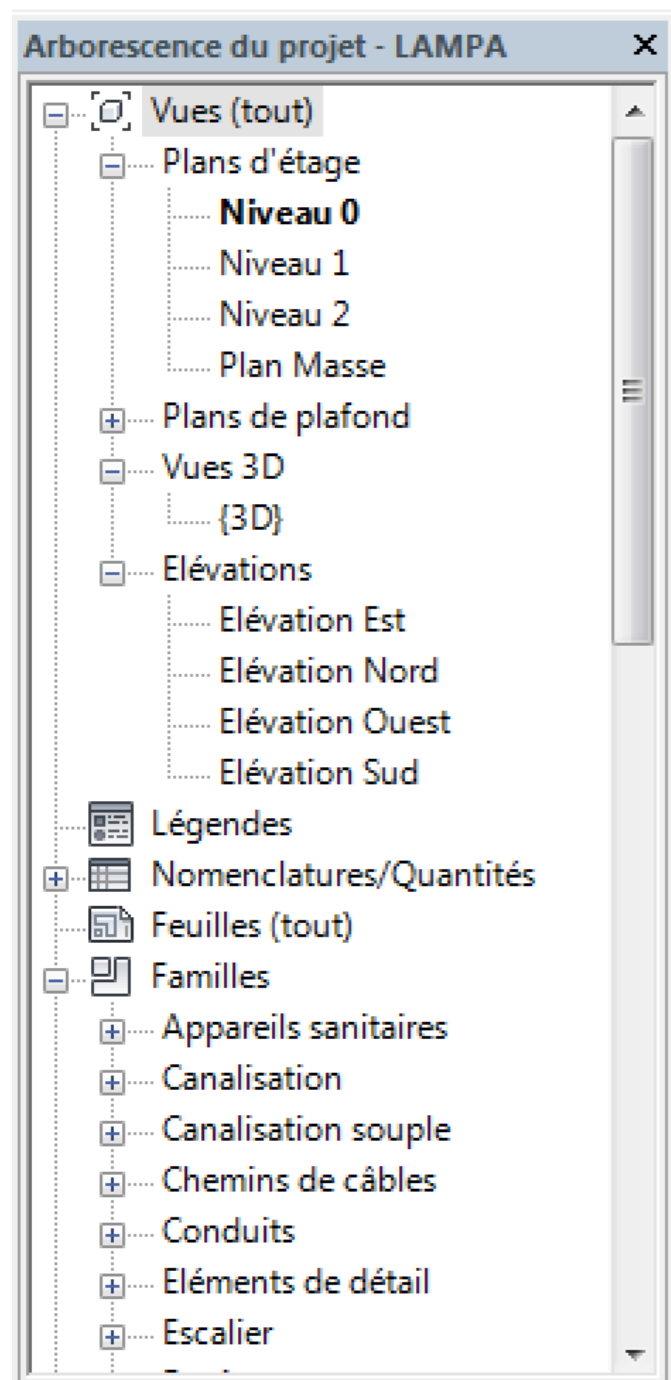
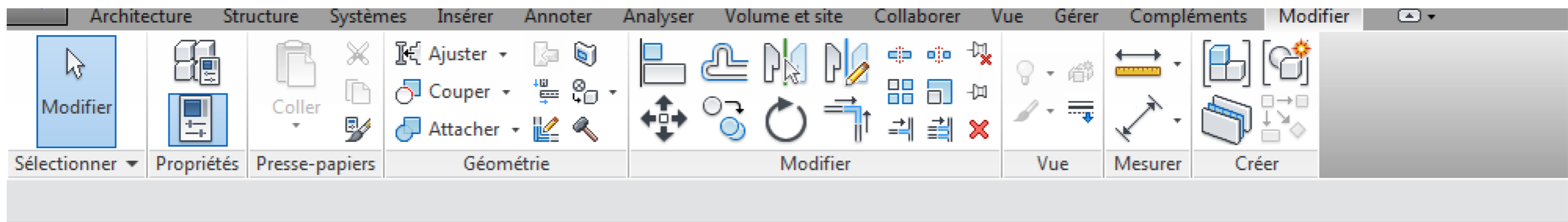
Mesurer Créer Editeur de familles

Charger dans le projet

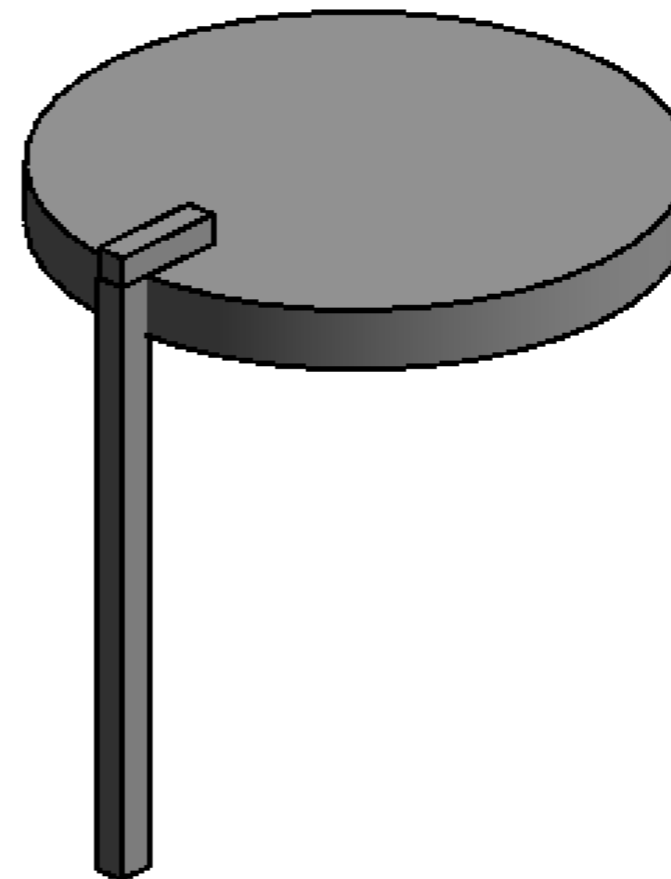
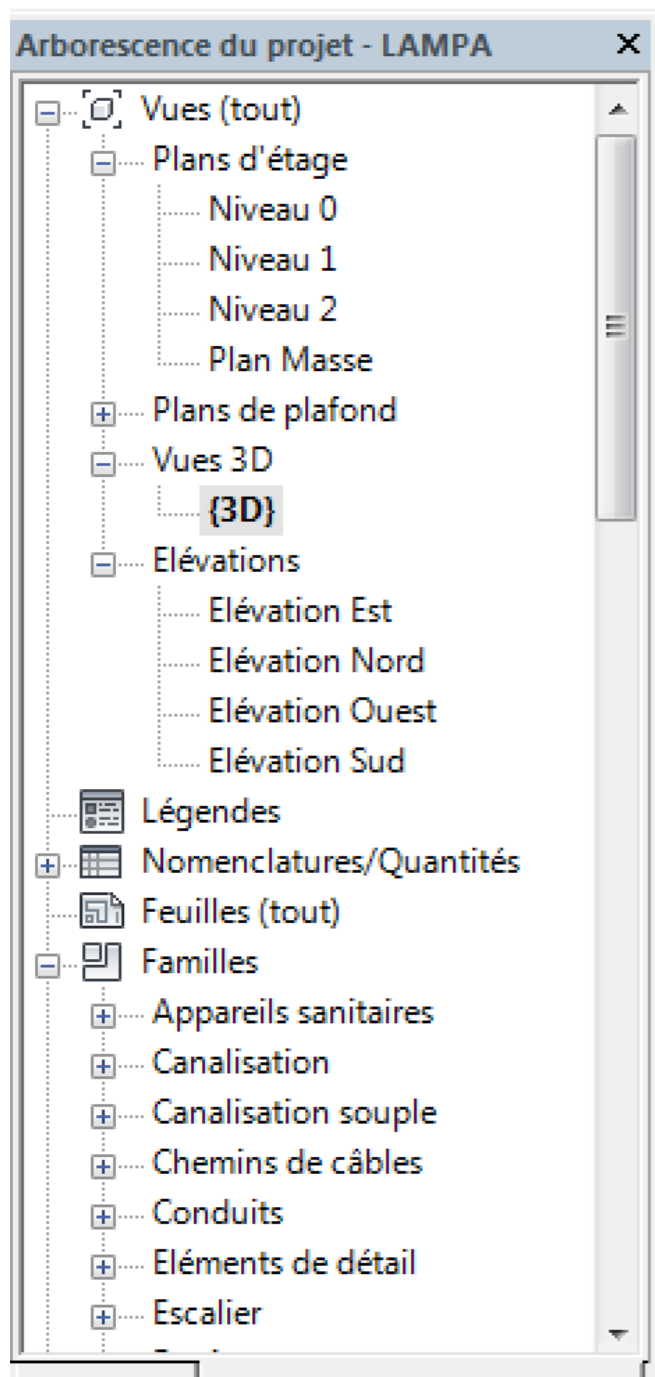
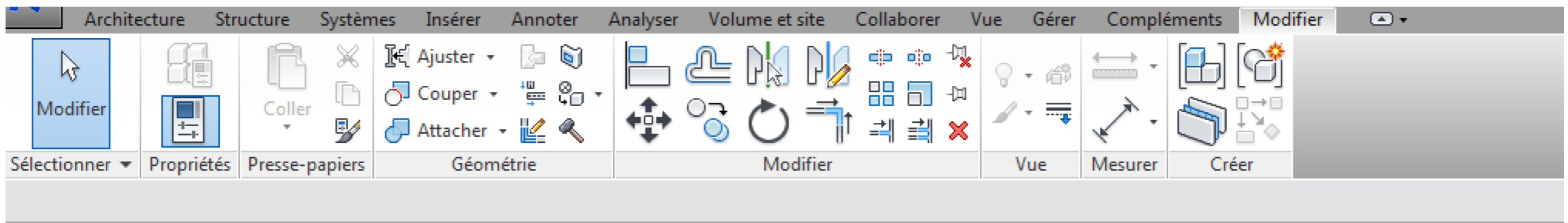
DIAMETRE = 500

Nom: CERCLE

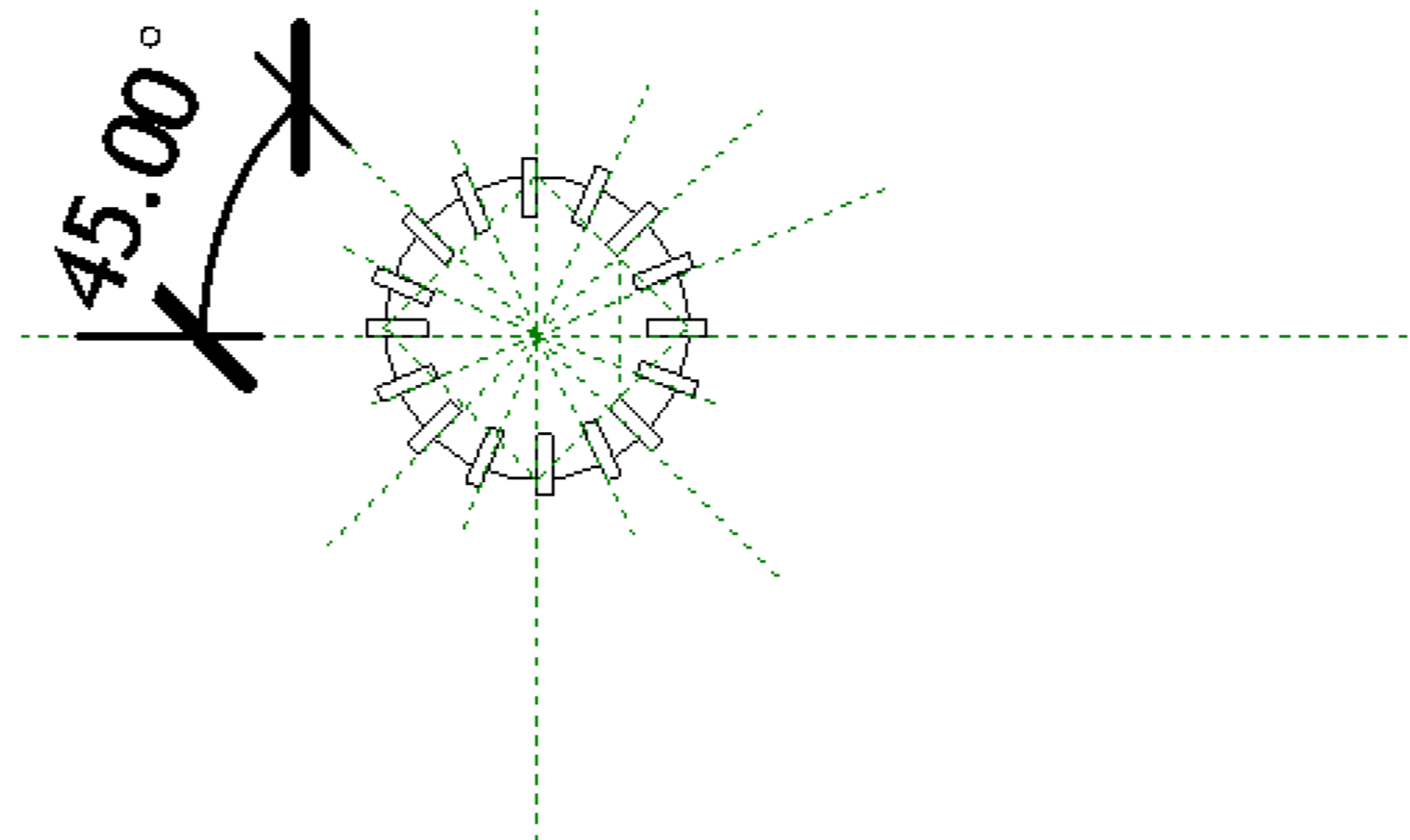
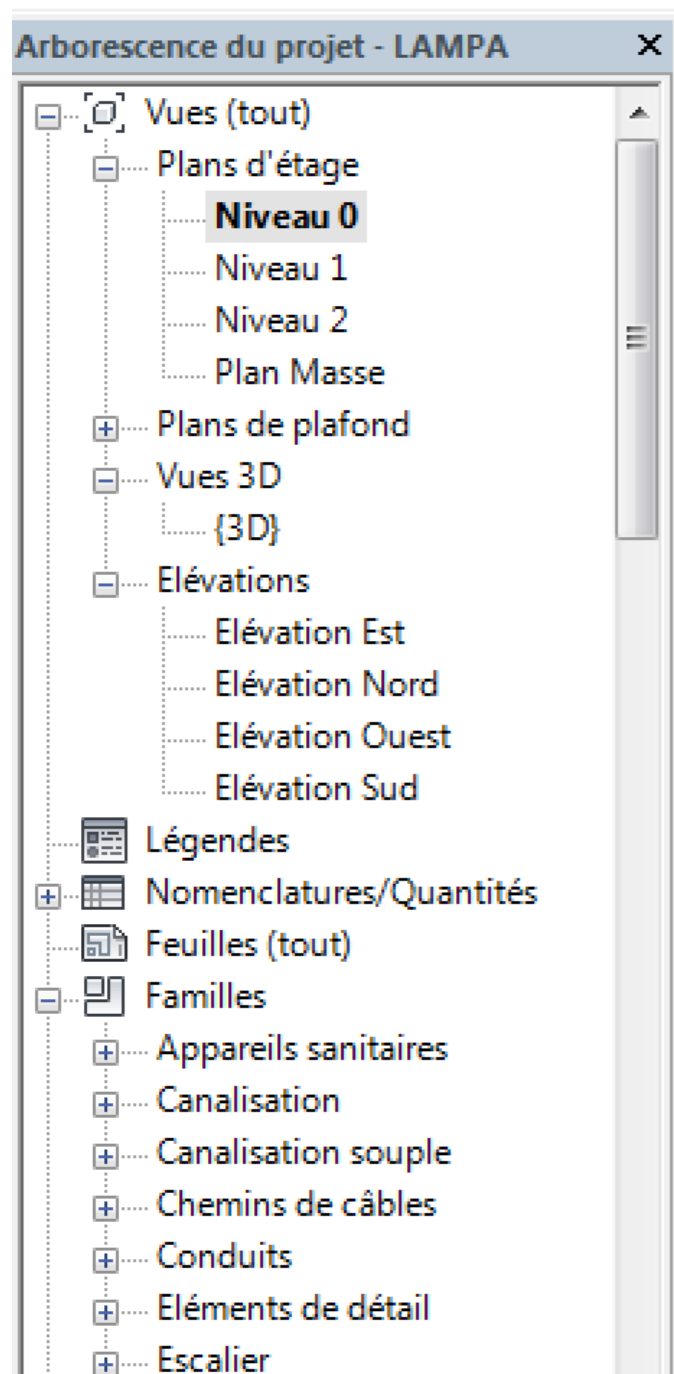
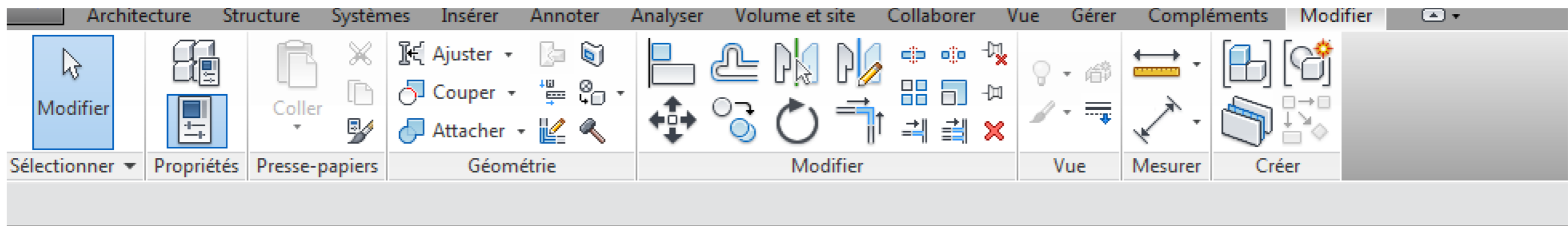
OK Annuler

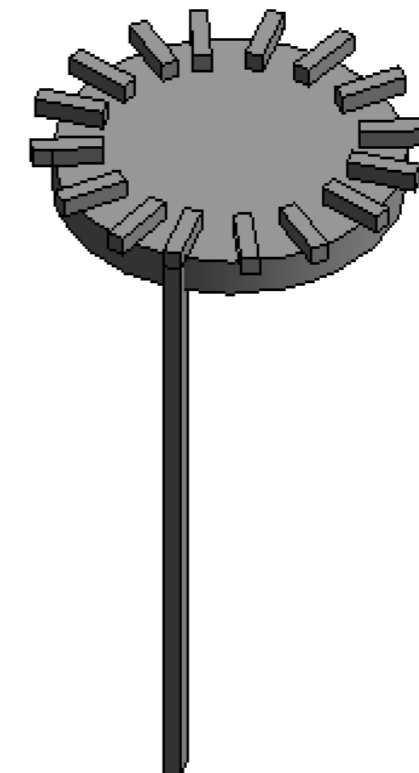
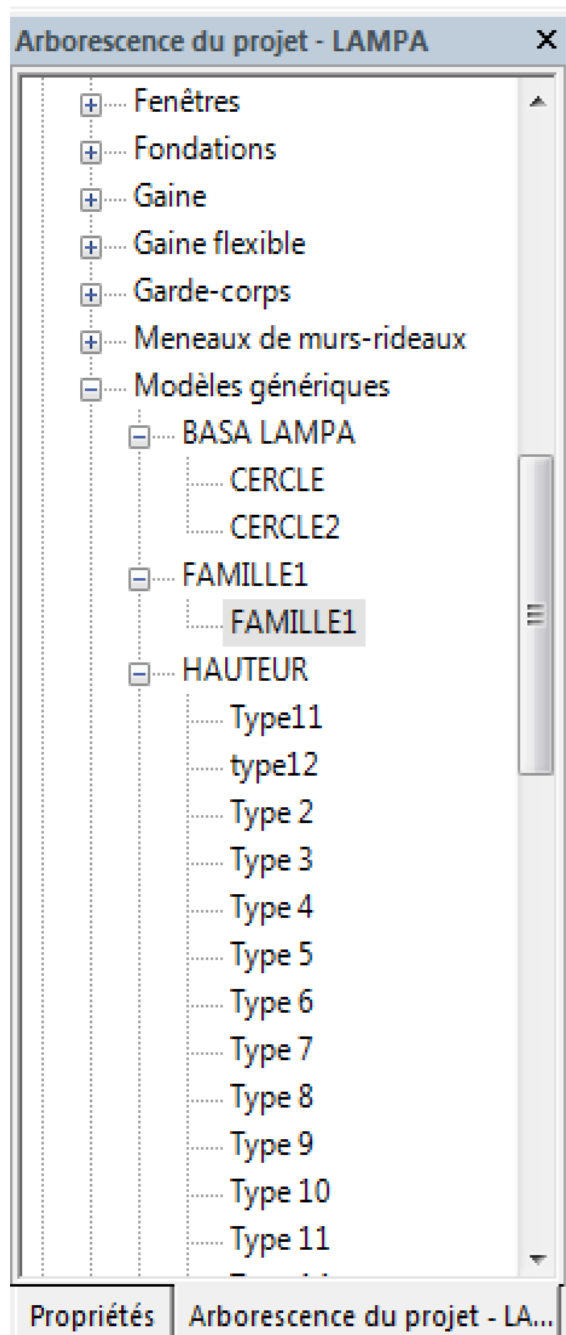
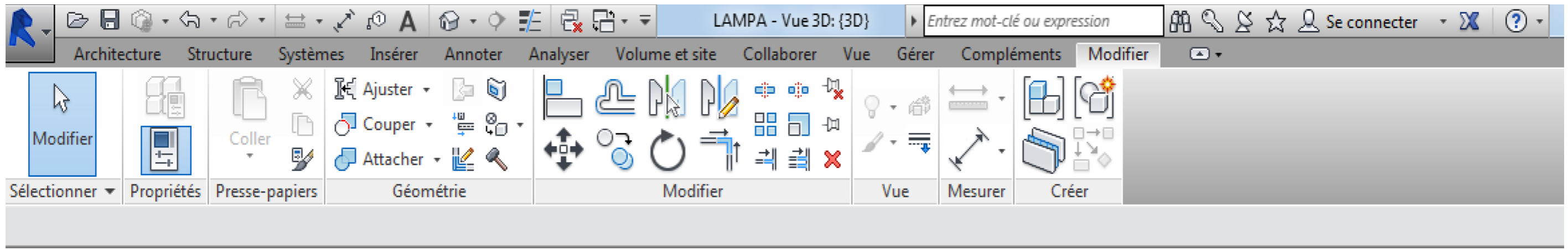


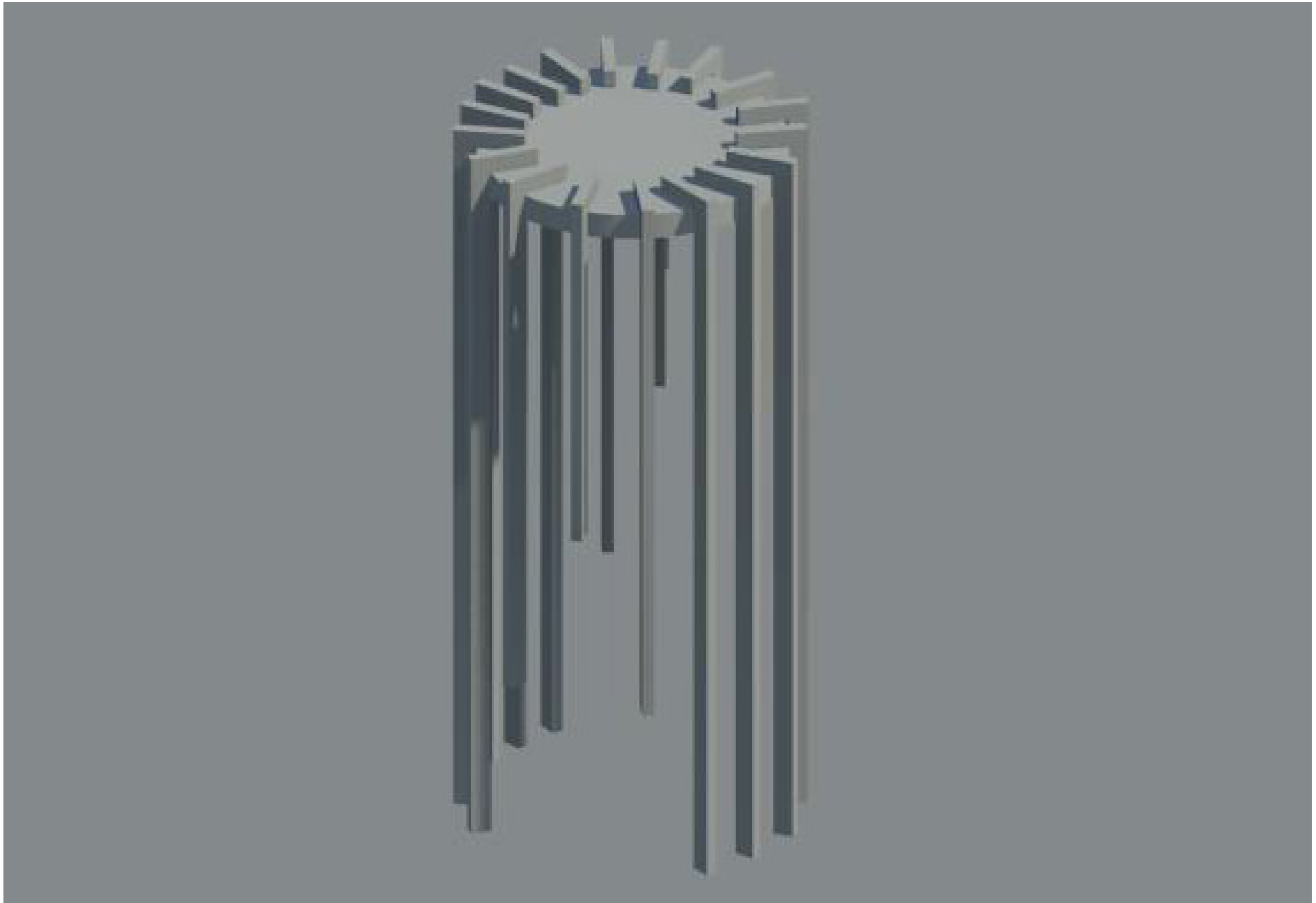
4 - Dopo quando abbiamo le nostre famiglie di oggetto, apriamo un nuovo progetto per caricare loro, perciò dobbiamo cliccare su «Load Family»



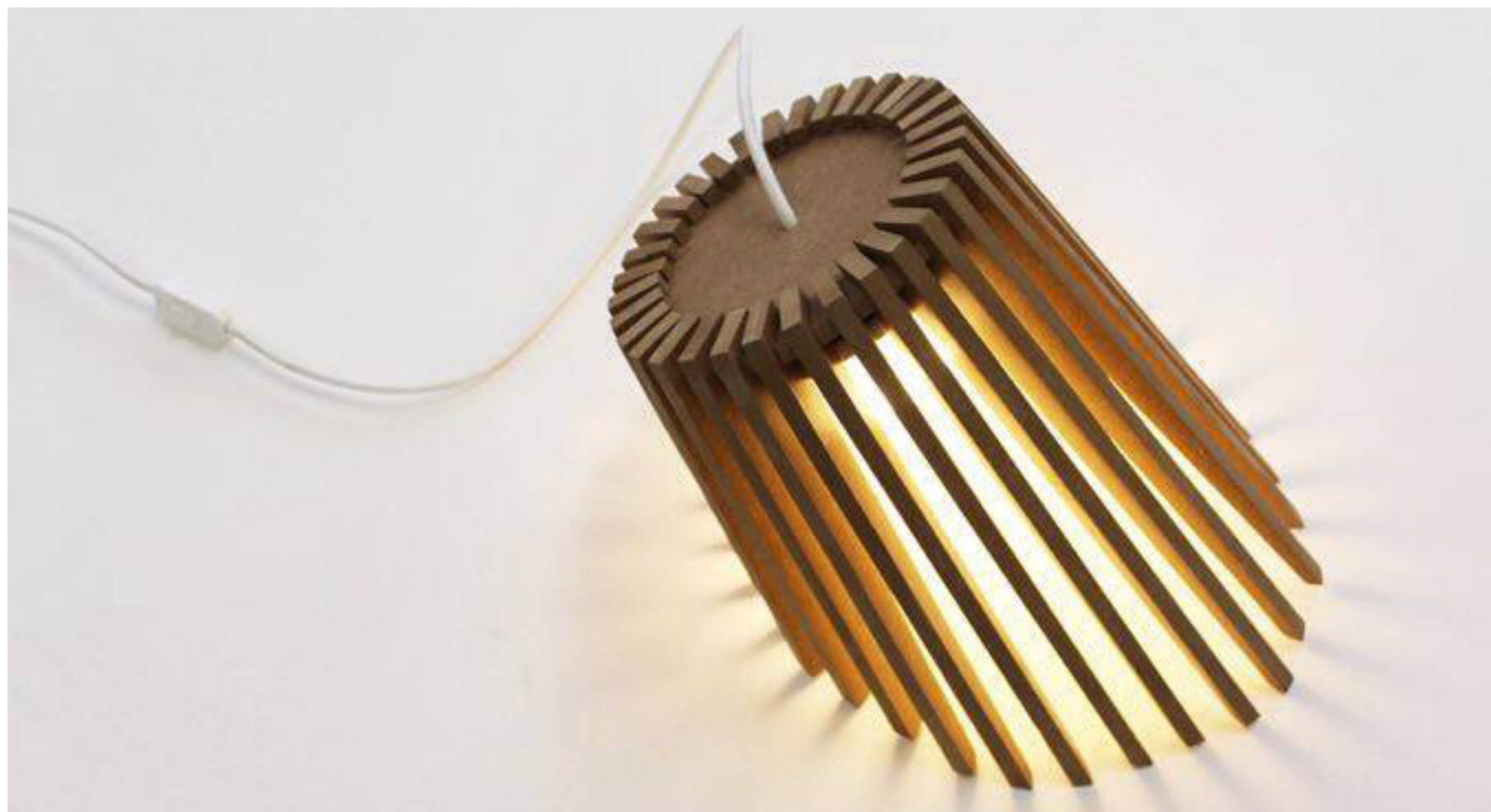
5 -Finalmente quando abbiamo tutte le nostre elemento del progetto, possiamo fare una combinazione di tutte gli oggetti che compongono il nostro progetto di lampa, seguendo la grilla di riferimento.







Dopo possiamo fare il rendering della lampa.



La Lampa di riferimento