

# DESSIN 3 D ==> AUTODESK FUSION\_360

## COURS 67 ==> Balle de golf

Tutoriel réalisé en pdf d'une vidéo. Merci a son créateur  
<https://www.youtube.com/watch?v=1MWcKvHuK30>



### 1) Ouvrez Fusion 360

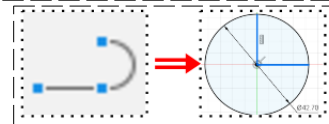
- **Orientez** le plan de travail sur le plan **AVANT**

### 2) Créez une Nouvelle Esquisse

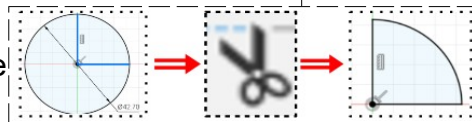
- **Tracez** un **Cercle centré** sur le centre des axes
  - Diamètre = 42,70 mm



- **Tracez** une **Ligne verticale** du centre des axes au cercle
- **Tracez** une **Ligne horizontale** du centre des axes au cercle

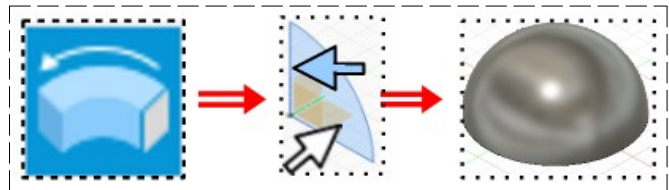


- **Sélectionnez** l'outil **Modifier / Ajuster**
  - **Supprimez** la partie du cercle inutile
- **Terminer l'esquisse**



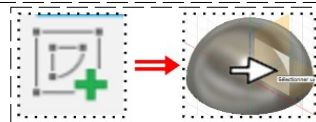
### 3) Faites une Révolution

- **Sélectionnez** l'outil **Créer / Révolution**
  - Contour = **Sélectionnez l'esquisse**
  - Angle = 360°
  - Opération = **Nouveau corps**
- **OK**

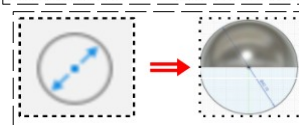


### 4) Créez une Nouvelle Esquisse sur le plan AVANT

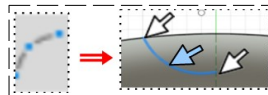
- **Tracez** un **Cercle centré** sur l'origine des axes
  - Diamètre = 42,70 mm



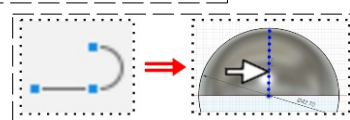
- **Tracez** une **Ligne de construction verticale** du centre des axes au cercle



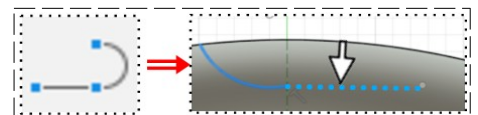
- **Tracez** un **Arc trois points** au sommet



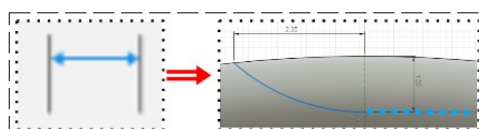
- **Tracez** une **Ligne de construction** Horizontale de l'extrémité droite de l'arc vers la droite



- **Appliquez** une contrainte de **Tangence** entre l'arc et la ligne



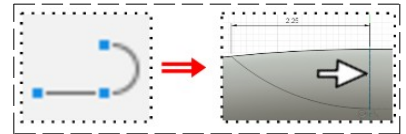
- **Cotez** la position de l'arc
  - Hauteur = 1 mm
  - Longueur = 2,25 mm



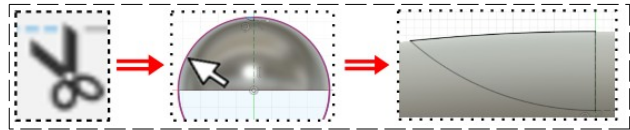
# DESSIN 3 D ==> AUTODESK FUSION\_360

## COURS 67 ==> Balle de golf

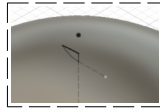
- Tracez une Ligne verticale du bas de l'arc au haut de la pièce



- Supprimer la partie inférieure du cercle



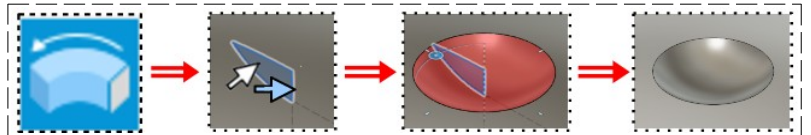
- Terminer l'esquisse



### 5) Faites une Révolution

- Sélectionnez l'outil Créer / Révolution

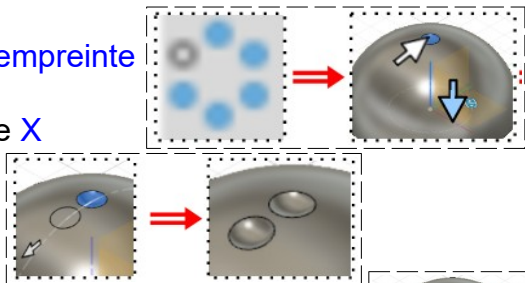
- Contour = Sélectionnez l'esquisse
- Angle = 360°
- Opération = Couper



- OK

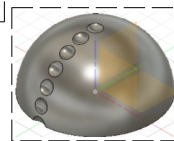
### 6) Sélectionnez la fonction Créer / Réseau / Réseau circulaire

- Type = Circulaire
- Type d'objet = Faces
- Objet = Sélectionnez l'empreinte
- Affichez les Origines
- Axe = Sélectionnez l'axe X
- Répartition = Partiel
- Angle = 15°
- Quantité = 2



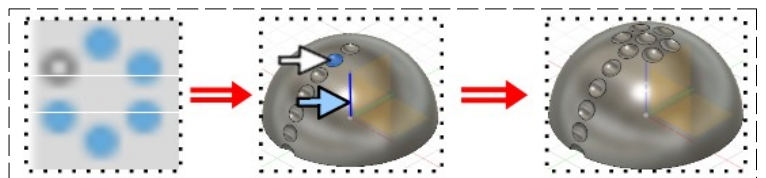
- OK

### 7) Répétez cette opération à 30°, 45°, 60°, 75°, 90° (5)



### 8) Sélectionnez la fonction Créer / Réseau / Réseau circulaire

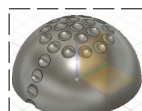
- Type = Circulaire
- Type d'objet = Faces
- Objet = Sélectionnez la 2<sup>e</sup> empreinte
- Affichez les Origines
- Axe = Sélectionnez l'axe Z
- Répartition = Complet
- Quantité = 6



- OK

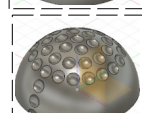
### 9) Répétez cette opération

- Objet = Sélectionnez la 3<sup>e</sup> empreinte
- Quantité = 12



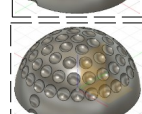
- OK

- Objet = Sélectionnez la 4<sup>e</sup> empreinte
- Quantité = 18



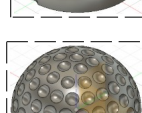
- OK

- Objet = Sélectionnez la 5<sup>e</sup> empreinte
- Quantité = 21



- OK

- Objet = Sélectionnez la 6<sup>e</sup> empreinte
- Quantité = 24

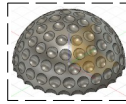


- OK

## DESSIN 3 D ==> AUTODESK FUSION\_360

### COURS 67 ==> Balle de golf

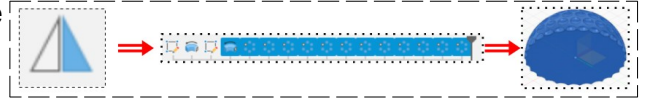
- Objet = **Sélectionnez** la 7<sup>e</sup> empreinte
- Quantité = 27



• OK

10) **Sélectionnez** la fonction **Créer / Symétrie/Miroir**

- Type d'objet = **Faces**
- Objet = **Sélectionnez** toutes les opérations de réseau circulaire dans la barre de progression (14)



- Plan de symétrie = **Sélectionnez** la **face inférieure** de l'objet

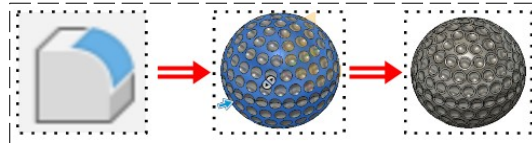


11) **Ajoutez** des **Congés**

- Arêtes/Faces/Fonctions = **Sélectionnez** les **deux faces** (sans les empreintes)

- Valeur des congés = 1 mm

• OK



12) **Sélectionnez** la fonction **Modifier / Apparence**

- Sélectionnez **Plastique / ABS blanc**
- Faites glisser** la couleur sur les deux parties

• **Fermer**



13) **Exportez** le fichier **67-Balle de golf.f3d** dans votre dossier Essais

14) **Fermez** Fusion 360 **sans l'enregistrer**