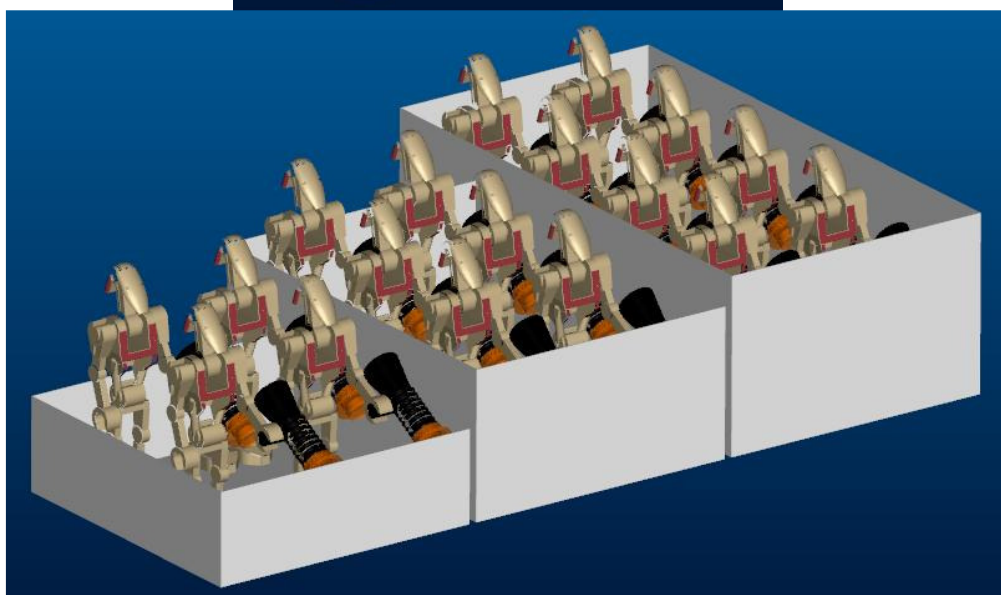
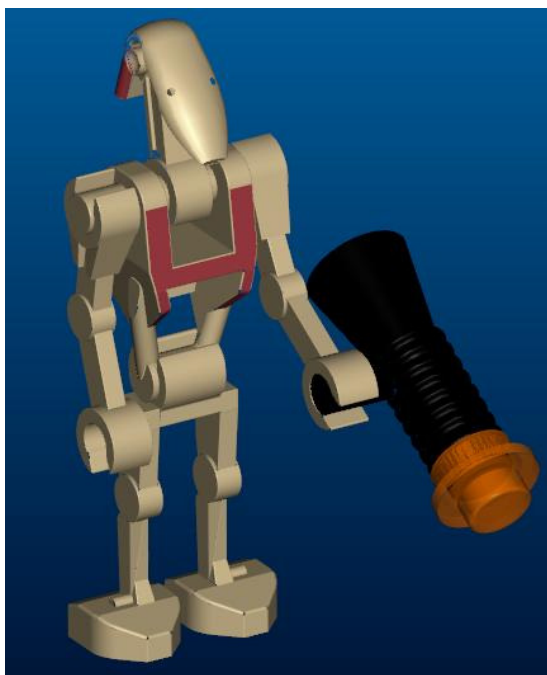


## Table de Nomenclature Mono niveau Pro/E

Pour l'exemple de nomenclature que je vais expliquer, j'ai pris le fichier : Battledroid du site : ProJURALPE :



Ce qui donne le tableau suivant :

|       |                   |              |                            |                               |     |      |
|-------|-------------------|--------------|----------------------------|-------------------------------|-----|------|
| 14    | KIT DE LIVRAISON  |              | -                          |                               | 1   | U    |
| 13    | EMBALLAGE 3       |              | -                          |                               | 1   | U    |
| 12    | EMBALLAGE 2       |              | -                          |                               | 1   | U    |
| 11    | EMBALLAGE 1       |              | -                          |                               | 1   | U    |
| 10    | CARTON H500       |              | -                          |                               | 1   | U    |
| 9     | CARTON 3          |              | -                          |                               | 1   | U    |
| 8     | CARTON 2          |              | -                          |                               | 1   | U    |
| 7     | BATTLEDROID BODY  | WHKFDDBFJ    | TITANE                     | EMPIRE - DARK VADOR PROPRIETY | 18  | U    |
| 6     | BATTLEDROID LEGS  | ERZTB        | STAINLESS STEEL            | EMPIRE - DARK VADOR PROPRIETY | 18  | U    |
| 5     | BATTLEDROID       | R2D2XX       | SPACE COMPOSITE            | EMPIRE - DARK VADOR PROPRIETY | 18  | U    |
| 4     | BATTLEDROID HEAD  | KKGHLHOHH    | NICKEL                     | EMPIRE - DARK VADOR PROPRIETY | 18  | U    |
| 3     | BATTLEDROID LIGHT | XSODSD       | GLASS                      | EMPIRE - DARK VADOR PROPRIETY | 18  | U    |
| 2     | BATTLEDROID GUN   | TRTH         | ADAMENTIUM + STRONG TITANE | EMPIRE - DARK VADOR PROPRIETY | 18  | U    |
| 1     | BATTLEDROID ARMS  | BRJYJY       | ADAMENTIUM                 | EMPIRE - DARK VADOR PROPRIETY | 36  | U    |
| INDEX | DESIGNATION       | CODE ARTICLE | MATIERE                    | Fournisseur                   | QTE | UNIT |



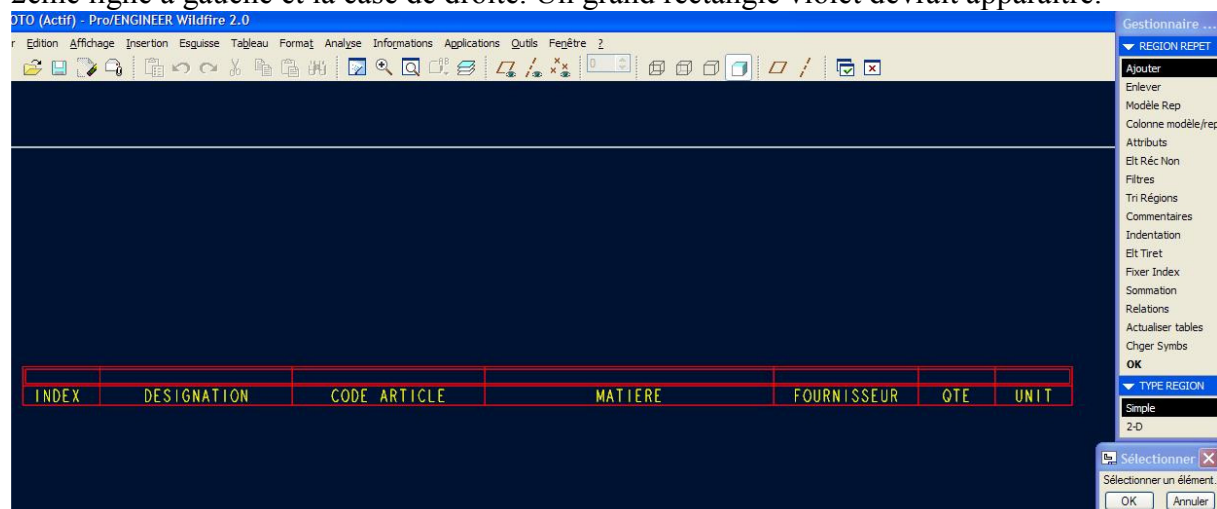
Note : j'ai choisis de simplifier un peu en entrant simplement la désignation, le code ref du produit, la matière et fournisseur. Ces paramètres comme je l'ai dit précédemment devons déjà se trouver dans chacune des pièces. Les valeurs index, Qté et Unit sont des « paramètres système » que nous allons afficher.

## 2<sup>ème</sup> étape :

Dans cette étape, nous allons créer les variables à l'aide de la région de répétition donc aller dans « tableau/région de répétition »:



Un menu apparaît, faite ajouter/simple et cliquer la case de la 2eme ligne à gauche et la case de droite. Un grand rectangle violet devrait apparaître.



C'est cette fonction violette qui va permettre d'afficher les paramètres des pièces en fonction des info que nous y mettrons donc :

Dans la case au dessus de index cliquer 2 fois dessus. Un menu apparaît. Choisissez :

« rpt/index ». Même chose pour la case au dessus de QTe : « rpt/qty ».

Pour les colonnes désignation/code article/matière/fournisseur : il faut entrer la commande suivant en cliquant 2 fois dessus : « asm/mbr/User defined ». lorsque vous cliquer sur le dernier mot, Pro/e vous demande donc le nom du paramètre sue vous avez entrer dans vos pièces. Réécrivez donc le même paramètre.

Et pour finir dans la colonne « unit », cliquer sur la case au dessus et faite bouton droit propriété. Nous allons simplement entrer un texte : « U » comme unitaire. Ce ne variera pas mais sera répéter « X » fois le nombre de composant dans l'assemblage.

Donc voici ce que nous obtenons :

| ent.indx | asm.mbr     | DESIGNATION  | asm.mbr.code | asm.mbr.matiere | asm.mbr.fabriquant | qte  | U |
|----------|-------------|--------------|--------------|-----------------|--------------------|------|---|
| INDEX    | DESIGNATION | CODE ARTICLE | MATIERE      | FOURNISSEUR     | QTE                | UNIT |   |

Pour l'heure ne faite pas attention au texte des variables qui débordent des colonnes, vous les réajusterez plus tard en fonction de la longueur de votre texte.

Dernier petit ajustement avant de vérifier si cela fonctionne. Sinon voici ce que ça donne :

| 7     | BATTLEDROID LIGHT | XSQDSD       | GLASS                      | EMPIRE - DARK VADOR PROPRIETY |     |      | U |
|-------|-------------------|--------------|----------------------------|-------------------------------|-----|------|---|
| 6     | BATTLEDROID GUN   | TRTH         | ADAMENTIUM + STRONG TITANE | EMPIRE - DARK VADOR PROPRIETY |     |      | U |
| 5     | BATTLEDROID ARMS  | BRJYJY       | ADAMENTIUM                 | EMPIRE - DARK VADOR PROPRIETY |     |      | U |
| 4     | BATTLEDROID ARMS  | BRJYJY       | ADAMENTIUM                 | EMPIRE - DARK VADOR PROPRIETY |     |      | U |
| 3     | BATTLEDROID LEGS  | FRZTR        | STAINLESS STEEL            | EMPIRE - DARK VADOR PROPRIETY |     |      | U |
| 2     | BATTLEDROID HEAD  | KKGHLHOHH    | NICKEL                     | EMPIRE - DARK VADOR PROPRIETY |     |      | U |
| 1     | BATTLEDROID BODY  | WHKFDDBFJ    | TITANE                     | EMPIRE - DARK VADOR PROPRIETY |     |      | U |
| INDEX | DESIGNATION       | CODE ARTICLE | MATIERE                    | FOURNISSEUR                   | QTE | UNIT |   |

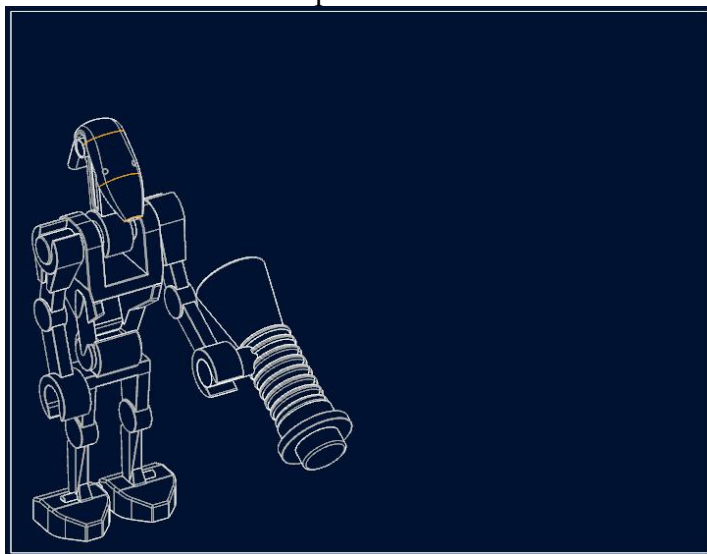
La quantité n'apparaîtra pas ! Tout simplement parce que, par défaut la table est réglé sur l'affichage de tous les composants : la valeur « doubles ». Donc une ligne par composant même si vous avez 20 fois le même composant. Pro/e considère qu'il n'y a pas lieu d'afficher la valeur numérique... Et oui il pense très loin le petit logiciel d'où certainement beaucoup de casse tête.

Re-cliquez dans tableau/région de répétition, cliquer sur « attribut » et modifier la valeur « doubles » en « pas doubles ». Faite Ok et voila nous sommes prêt à vérifier si cela fonctionne dans une mise en plan d'assemblage bien sûr.

### 3<sup>ème</sup> étape :

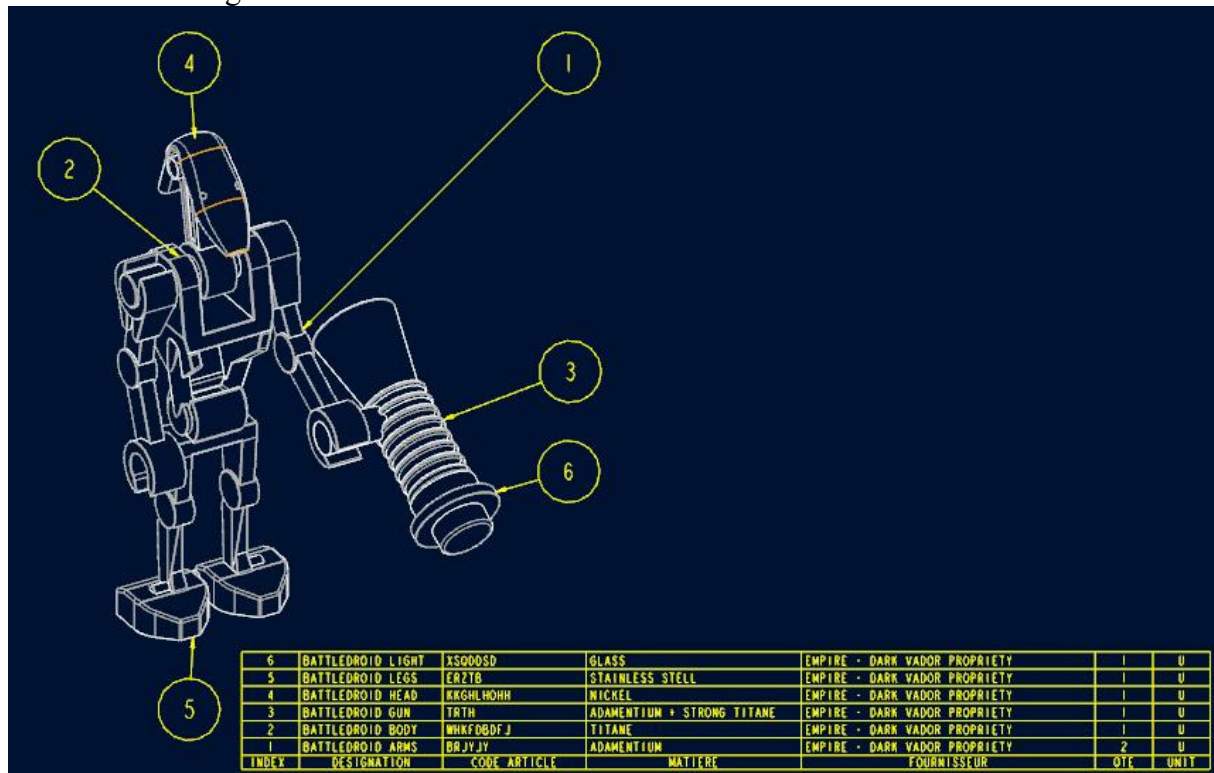
Maintenant, il faut donc enregistrer la table dans un répertoire afin de pouvoir le récupérer à chaque fois. Donc il faut d'abord activer le tableau que nous venons de créer et cliquer sur tableau/Enregistrer la table/comme fichier table. (Attention à bien l'activer sinon le menu reste grisé).

Créer donc une mise en plan avec votre modèle 3D.





Cliquer sur tableau/insertion/table. Allez récupérer la table précédemment enregistrer et coller la dans la mise en plan. Normalement toutes les variables ont du être prise en compte comme sur l'image :



Ensuite, il n'y a plus qu'à placer les bulles de nomenclature en automatique (allez dans le menu bulles de nomenclature/définir une région (cliquer sur la région de répétition de la table)/créer bulle/par vue. Cliquer sur la vue du 3D et voilà tout s'affiche. Dans cet exemple les 2 bras sont identiques donc il ne montre qu'une bulle mais vous pouvez aussi afficher une bulle pour chaque bras en choisissant par composant et non par vue.

### Conclusion :

Beaucoup d'étapes sont nécessaire pour créer une simple table mais pouvoir combiner les paramètres de chaque pièce et les afficher et non plus les retaper à la main fait gagner du temps. De plus pro/e s'occupe du détail de la quantité donc plus d'erreur de frappe et la valeur change automatiquement lorsqu'on ajoute ou enlève un même composant.