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		ž.		1	U
12	EMBALLAGE 2				1	Ű
11	EMBALLAGE I				1	U
10	CARTON H500		+			U
9	CARTON 3					U
8	CARTON 2		1. H			U
1	BATTLEDROID BODY	WHKFDBDFJ	TITANE	EMPIRE - DARK VADOR PROPRIETY	18	U
6	BATTLEDROID LEGS	ERZTB	STAINLESS STELL	EMPIRE - DARK VADOR PROPRIETY	18	Ų
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	XSODDSD	GLASS	EMPIRE - DARK VADOR PROPRIETY	18	U
2	BATTLEDROID GUN	TRTH	ADAMENTIUM + STRONG TITANE	EMPIRE - DARK VADOR PROPRIETY	18	U
	BATTLEDROID ARMS	BRJYJY	ADAMENTIUM	EMPIRE - DARK VADOR PROPRIETY	36	U
INDEX	DESIGNATION	CODE ARTICLE	MATIERE	FOURNISSEUR	QTE	UNIT

<u>1ere étape :</u>

On peut créer les tables aussi bien dans les formats que dans les mises en plan donc sous Pro/E, faite créer un nouveau fichier de type format. Donner un nom quelconque au fichier.

Cliquer sur tableau/insertion/table:



Ensuite : cliquer sur ascendant/à droite/par Carac Num. Cela permet de définir le nombre de colonne, la taille et surtout le nombre de ligne qui est de 2 seulement (une ligne de texte et une autre de variable). De plus généralement, les bom dans les mises en plans se propagent vers le haut d'où le terme « ascendant ».

Voici ce que nous obtenons :

Maintenant entrons donc le texte comme dans l'exemple suivant et faisons un peu de mise en page du texte :

tif) - Pro/ENGINEER Wildfire 2.0	📕 Style de texte 🛛 🔀
Affichage Insertion Esguisse Tableau Format Analyse Informations Applications Qutils Fenêtre 2	Copier de
] 🍞 🔓 🝈 🗛 🛛 🖓 🍳 🔍 🖉 🗶 🛵 🗱 💷 🖉 🗗 🗇 🖊 🖊	Nom du style Default
	Texte existant Sélectionner le texte
	Caractère
	Police Infont
	Hauteur 0.156250 Défaut Angle d'inclinaison 0.000000
	Epaisseur 0.000000 V Défaut Soulignement
	Facteur de largeur 0.800000 Défaut
	Note/cote
	Horizontal Centre V Interligne 0.500000 V Défaut
	Verticale Milieu 💉 🗌 Symétrie
	Angle 0.000000 Interrompre le hachurage
	Couleur Marge 0.150000
	OK Annuler Appliquer Réinitialiser
INDEX DESIGNATION CODE ARTICLE MATIERE	

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 dis précédemment devrons déjà se trouver dans chacune des pièces. Les valeurs index, Qté et Unit sont des « paramètres système » que nous allons afficher.

2^{ème} étape :

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

Ta <u>b</u> leau	Forma <u>t</u>	Analyse	Inform				
Insertion							
Selectionner							
Copier	table						
<u>D</u> étruire le contenu							
Eusion							
Restaurer les cellules							
Définir	l' <u>o</u> rigine	de la rotati	ion				
Tourn	er						
Affich	age des li	gnes					
Haute	ur et larg	eur					
Régior	n de répé	tition					
Bulles	de nomer	ndature					
Pagine	Br						
Enreg	istrer la ta	able	•				

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.

oto (Acui) - pro/engineek wildlife 2.0						Gestionnaire
r <u>E</u> dition <u>A</u> ffichage <u>I</u> nsertion Es <u>g</u> uisse Ta <u>b</u> leau	Format Analyse Informations Applications	<u>O</u> utils Fe <u>n</u> être <u>?</u>				▼ REGION REPET
₩ ½ ∽ ~ ∰ ₽ € 	- "H I I Q Q C". # 4		J 🛛 / 🕞 🛛			Ajouter Enlever Modèle Rep Colonne modèle/rep Attributs
						Elt Réc Non Filtres Tri Régions Commentaires Indentation Elt Tiret Fixer Index Sommation Relations Actualiser tables Chger Symbs
INDEX DESIGNATION	CODE ARTICLE	MATIERE	FOURNISSEUR	OTE	UNIT	OK TYPE REGION Smple 2-D Selectionner X Selectionner un élément. OK Annuler

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 :

 Indexist
 DESIGNATION
 asm.mbr.code
 asm.mbr.matiere
 asm.mbr.fabriquapt.gty
 U

 INDEX
 DESIGNATION
 CODE ARTICLE
 MATIERE
 FOURNISSEUR
 OTE
 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 :

)TO (Actif)	TO (Actif) - Pro/ENGINEER Wildfire 2.0						
Edition Affichage Insertion Esguisse Tableau Format Analyse Informations Agolications Qutils Fenêtre 2							
i 🔁 🔛	DA BOOK	X 🖪 🖪 🙀 🔽 🯵		i ppo n p / 🗖 🗵			Attributs 🔻
	the stand					39	ATTR REGION
							Doubles
							Pas Doubles
							PasDbl/Niv
							Récursive
1	BATTLEDROID LIGHT	XSQDDSD	GLASS	EMPIRE - DARK VADOR PROPRIETY		U	Non Récursive
6	BATTLEDROID GUN	TRTH	ADAMENTIUM + STRONG TITANE	EMPIRE - DARK VADOR PROPRIETY		U	Nb Ligne Min
5	BATTLEDROID ARMS	BRJYJY	ADAMENTIUM	EMPIRE - DARK VADOR PROPRIETY			Cont Index
4	BATTLEDROID LEGS	ER7TR		EMPIRE - DARK VADOR PROPRIETY			Recommencer
2	BATTLEDROID HEAD	KKGHLHOHH	NICKEL	EMPIRE - DARK VADOR PROPRIETY		Ŭ	Attach Pièce
1	BATTLEDROID BODY	WHKFDBDFJ	TITANE	EMPIRE - DARK VADOR PROPRIETY		U	Attach Comp
INDEX	DESIGNATION	CODE ARTICLE	MATTERE	FOURNISSEUR	OIE		Information sur les
							Pas d'information su
							ОК

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.

<u>3^{ème} étape :</u>

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.