version 13 R2015

Nouveautés KEYCREATOR V13



www.kubotekfrance.fr

Email : support@kubotekfrance.fr Kubotek France une division de Cadm Services 03/03/2015

SOMMAIRE

INFORMATIONS SUR L'INSTALLATION ET PARAMETRES KEYCREATOR v13 R2015	4
GENERALITES >KEYCREATOR 2015 > SYSTEMES 32 BITS et 64 BITS	5
SYSTEMES	5
FICHIER	6
TYPE DE FICHIER SUPPORTEES PAR KEYCREATOR v13 R2015	6
SELECTION	7
Sélection > chaînes	7
CREER	8
Créer > Formes sur Solides > Flanc de tolerie	8
ANIMATION	9
OUTILS > ANIMATION	9
Onglet Animation dans le fenêtre de contrôle	10
contrôle Affichage Animation	11
contrôle de l'Animation	12
Animation créer des contraintes	13
Outils > Animation > Créer des contraintes avec les fonctions :	13
Création des contraintes	13
Ensemble des contraintes disponibles	14
Détection de collision	15
Energie cinétique	15
contrôle environnement	16
OUTILS > ANIMATION > ANIMATION INTERACTIVE	16
Gestion ANIMATION	17
Export VIDEO ANIMATION	18
DEFINITION DIMENSION EDITION => DDE	19
Onglet Défintion Dimension Edition DDE	19
Création d'une pièce paramétrée	20
Description de la fenêtre DDE	20
contrôLe des Cotations via DDE	21

Kubotek France

Keycreator 2015 Version 13

Configuration du modèle via DDE	21
Gestion des Cotes via DDE	22
Création de familles de pièces via DDE	22
Module USINAGE ELECTRO-EROSION EDM	23
Trajet outil	23
MODIFIER	24
Modifier > Faces Dynamiques	24
Modifier >Topologie > Projeter un Profil	25
Modifier > Topologie > Coudre une face	26
DETAIL	27
Détail > Notes > Bulles	27
EDITER	28
EDITER > Entités > Réinitialise Rendu	28
OUTILS	29
Outils Maintenance > Nettoyer un Solide	29
Outils Maintenance > Nettoyer un Solide Outils > Options > Divers > Autorise Collecter Données	29 30
Outils Maintenance > Nettoyer un Solide Outils > Options > Divers > Autorise Collecter Données Outils > Eléments Mécaniques	29 30 31
Outils Maintenance > Nettoyer un Solide Outils > Options > Divers > Autorise Collecter Données Outils > Eléments Mécaniques Outils > Artisan Rendu Réaliste	29 30 31 32
Outils Maintenance > Nettoyer un Solide Outils > Options > Divers > Autorise Collecter Données Outils > Eléments Mécaniques Outils > Artisan Rendu Réaliste MISE EN PLAN	29 30 31 32 33
Outils Maintenance > Nettoyer un Solide Outils > Options > Divers > Autorise Collecter Données Outils > Eléments Mécaniques Outils > Artisan Rendu Réaliste MISE EN PLAN Mise en Plan > Révision Mise en Plan	29 30 31 32 33 33
Outils Maintenance > Nettoyer un Solide Outils > Options > Divers > Autorise Collecter Données Outils > Eléments Mécaniques Outils > Artisan Rendu Réaliste MISE EN PLAN Mise en Plan > Révision Mise en Plan COMPARE	29 30 31 32 33 33 33
Outils Maintenance > Nettoyer un Solide Outils > Options > Divers > Autorise Collecter Données Outils > Eléments Mécaniques Outils > Artisan Rendu Réaliste MISE EN PLAN Mise en Plan > Révision Mise en Plan COMPARE Keycreator > Compare	29 30 31 32 33 33 33 34 34
Outils Maintenance > Nettoyer un Solide Outils > Options > Divers > Autorise Collecter Données Outils > Eléments Mécaniques Outils > Artisan Rendu Réaliste MISE EN PLAN Mise en Plan > Révision Mise en Plan COMPARE Keycreator > Compare Compare > Compare Pièce	29 30 31 32 33 33 33 34 34 35
Outils Maintenance > Nettoyer un Solide Outils > Options > Divers > Autorise Collecter Données Outils > Eléments Mécaniques Outils > Artisan Rendu Réaliste MISE EN PLAN Mise en Plan > Révision Mise en Plan COMPARE Keycreator > Compare Compare > Compare Pièce Compare > Examine Vue	29 30 31 32 33 33 33 34 34 35 36
Outils Maintenance > Nettoyer un Solide Outils > Options > Divers > Autorise Collecter Données Outils > Eléments Mécaniques Outils > Artisan Rendu Réaliste MISE EN PLAN Mise en Plan > Révision Mise en Plan COMPARE Keycreator > Compare Compare > Compare Pièce Compare > Examine Vue Compare > Affiche Vue Synchronisée	
Outils Maintenance > Nettoyer un Solide Outils > Options > Divers > Autorise Collecter Données Outils > Eléments Mécaniques Outils > Artisan Rendu Réaliste MISE EN PLAN Mise en Plan > Révision Mise en Plan COMPARE Keycreator > Compare Compare > Compare Pièce Compare > Examine Vue Compare > Affiche Vue Synchronisée Compare > Affiche Vue Synchronise Vues	
Outils Maintenance > Nettoyer un Solide Outils > Options > Divers > Autorise Collecter Données Outils > Eléments Mécaniques Outils > Artisan Rendu Réaliste MISE EN PLAN Mise en Plan > Révision Mise en Plan COMPARE Keycreator > Compare Compare > Compare Pièce Compare > Comparer Pièce Compare > Examine Vue Compare > Affiche Vue Synchronisée Compare > Affiche synchronisé Vues AJOUT-PROGS	

– Page 3

INFORMATIONS SUR L'INSTALLATION ET PARAMETRES KEYCREATOR V13 R2015

- Le format de fichiers CKD créé en version 13, est différents des versions précédentes et ne pourront être relus par celle-ci.
- Les fichiers créés avec les versions précédentes sont reconnus par Keycreator 13 (cadkey, keycreator 3 à 10()
- Keycreator13 s'installe dans un répertoire différent et n'interfère pas avec les versions précédentes.
 - C:\Keycreator64.13 => 64 bits
 - C:\Keycreator13 => 32 bits
- Utiliser l'option paramètres à Exporter et à Importer pour récupérer vos fichiers de configuration (environnement, modèle (CKT), KXL, cotations ...)
- Cette option vous permet de retrouver tous vos paramètres de la version précédente (raccourcis, affichage, cotation, imprimante etc...)

Outils > Options > Paramètres à exporter de la version précédente > puis indiquer un nom de fichier et un répertoire de stockage (accessoirement ceci vous permet également de faire une sauvegarde de vos paramètres)

Paramètres à Exporter	×
Indure le Fichier Clavier dans Archive	ОК
✓ Inclure le fichier Environnement dans Archive	Quitte
✓ Inclure le fichier Configuration dans Archive	<u>A</u> ide
1 Indure tous les fichier KAL enregistres dans Archive	

Après installation de la nouvelle version utiliser la commande ci-dessous pour récupérer vos paramètres.

Outils > Options > Paramètres à Importer

Si vous n'utilisez pas cette fonction ou si vous réalisez une première installation :

Dans Outils > Options > Onglet démarrage ou divers pensez à indiquer vos fichiers de configurations

GENERALITES > KEYCREATOR 2015 > SYSTEMES 32 BITS ET 64 BITS

Nouveau Nom pour cette version 13 soit > KEYCREATOR 2015

SYSTEMES

Version poste autonome ou version poste client

- ✓ Version 64 bits C:\Keycreator64.13 => 64 bits
 - Recommendation
 - Windows 7 / 8 Pro
 - o Intel I7
 - Mémoire 16 Go
 - Carte Graphique Nvidia 1Go Ram ou plus
 - o Souris avec roulette ou 3D connexion, 3D mouse

Version 32 bits

2 bits C:\Keycreator13 => 32 bits

Minimum supporté

- Windows vista (32-64 bits)
- Windows 7 ou 8 (32-64 bits)
- Processeur requis par le système d'exploitation
- o Mémoire 8 Go
- Carte graphique sans minimun
- Les 2 versions sont fournies et sont au choix de l'utilisateur.
- Une licence commune à la version 32 et 64 bits

Serveur licence flottante

Recommendation

- Windows Serveur 2012 64 bits
- Version courante Internet Explorer, Firefox, Chrome

Minimum supporté

- Windows Serveur 2008-2012 32 ou 64 bits
- Windows 7 ou 8 Pro (32 ou 64 bits)
- o TCP/IP V4 ou V6, V4/V6 mixte
- Internet explorer 9

➡ TYPE DE FICHIER SUPPORTEES PAR KEYCREATOR V13 R2015

Format	Sens	Version supportées KC 13	Assemblage	Depuis KC 12
ACIS	Import Export	<mark>1.5 - R25</mark>	NON	R24
CATIA V4	Import Export	<mark>4.1.9 - 4.2.4</mark>	NON	Pas de Changt
CATIA V5	Import Export	<mark>V5 R2 - V5 R24</mark>	OUI	R23
DWG/DXF	Import	Toutes versions jusqu'a 2015	NON	2014
	Export	R12, R13, R14,2000-2015	NON	2013
IGES	Import Export	Toutes versions jusqu'a 5.3	OUI	Pas de Changt
Autodesk Inventor	Import	Part Files: 6 - 11, 2008 -2015	OUI	2014
		Assembly Files: 11, 2008 - 2014		2014
Parasolid	Import	<mark>10.0 - 26.0</mark>	OUI	25
	Export	<mark>12.0 - 26.0</mark>	OUI	25
Pro/E	Import	<mark>16 - 2001, Wildfire 1 – 5, Creo 1.0</mark>	OUI	Wilfire 4
Solidworks	Import	<mark>98 - 2013</mark>	OUI	2012
STEP	Import/Export	AP203, AP214	OUI	Pas de Changt
Unigraphics	Import	<mark>11 - 18, NX 1 – 8.5</mark>	OUI	NX 8

Kubotek France

Page 6

Keycreator 2015 Version 13

SELECTION

SELECTION > CHAINES

L'option [Chaîne] lors de la sélection de courbe dans le menu de chaînage a été amélioré avec plusieurs nouvelles options de bascule.

	Barre de conversation	n 🔀
Unique Chaîne Fenêtre Polygo	Groupe Plan Tout Aff Dernier	Stoc Sél Entrée Retour Echap
Sélectionner le profil(s) 2D fermés		
		_
	Barre de conversation	n 📩
Courbe Circuit Pattern	Direct Rapide Repéte CPln Q	Retour Echap

Ces 4 nouvelles options permettent de changer la configuration définie dans différent menus.

Toutes ces options peuvent être combinées

[Direct] Permet d'indiquer la direction de chainage et l'entité limite de chaînage. Outils > Options > Sélection



[Rapide] Permet de sélectionner automatiquement un contour en cliquant sur une entité, la configuration se trouve dans <u>Outils > Options > Sélection</u>ou dans <u>Editer > Paramètres</u> <u>systèmes > Chaînage Rapide</u>

[Répète] Permet de continuer la sélection après avoir déjà sélectionner un contour avec l'option [Rapide]



CREER > FORMES SUR SOLIDES > FLANC DE TOLERIE

L'option flanc de tôlerie permet d'animer dynamiquement la modification d'un flanc à partir des valeurs par défaut saisie dans la fenêtre des options.



Différents trièdres apparaissent et permette de changer l'angle, la longueur, la position en sélectionnant les axes voulus.

Angle pliage	90	ОК			
Rayon pliage	20	Annuler <u>A</u> ide		-	
Long. flanc	30				
Longueur a Longueur v	u fianc ers extérieur pli				
O Longueur D	épliage				
Facteur-K	∨ 0.5				
✓ Largeur flar	ic 20			ZC	
Créer encod	the de pli				
Largeur	3				
Profondeur	6			1926	
Fin: 🖲 Arro	ondi 🔿 Carré				
Pas d'offset	: de pli				V
Offset par r	ayon de pli ayon de pli + Epaisseur				
Onsetpart		_ 1	•		
Pli par face		~			
		/			
			70		
			ZU ZU		
			XCTC		
			DY Ang = 120.000000		

0

OUTILS > ANIMATION

Les solides sélectionnés peuvent être attribués à un mouvement de vitesse le long ou autour d'un axe pour une quantité de temps spécifié pour aider les utilisateurs à visualiser ou communiquer l'action de leur conception.



Cliquer sur les 2 images ci-dessous pour visualiser une animation via Youtube



Kubotek France

Page 9

Keycreator 2015 Version 13

ONGLET ANIMATION DANS LE FENETRE DE CONTROLE

Couches 🗑 Pièces Réf 🔞 Je	ux Couche	e 💡 Formes	🎯 Matières 🔛 DDE 🐷 A	nimation
	_			
ia drait da la souria normat d'affi		anu aantaxti	ial qui parmat at da gárar l'a	nimation
ic droit de la souris permet d'ani	cher un n		iei dui permet et de gerer i a	
Constraints			14	
			8	
Autoriser la collision entr			(°)	
Inverser				/
🖃 🗹 Vitesse Angulaire				
······ Vitesse moteur	1000		D. Contraintes	
Force Moteur	100		Divot	Activater toutes
🖃 🗹 Limite Angulaire				
Angle Minimum	30			Desactiver toutes
Angle Maximum	60			Créer Dossier
Pivot			VITESS	Ci
Autorier la collision entr			VI	Supprimer
Viteres Annulaire			FO	Reno <u>m</u> mer
Vitesse Angulaire	0			
Force Moteur			Ar	Calculer Animation
			Ar	Animation Interactive
Angle Minimum	0		Pivot	Animation interactive
Angle Maximum	360		Autori	Créer contraintes
E Pivot			Invers	
• Pivot			Uitess	E <u>t</u> endre
🛅 Animation Bodies	Dépla	Collision	Vit	Réduire
	~		Fo_	
LDrlink	✓		11	
Cylinder				
	✓			
LSupplink	✓			/
			Angle N	laximum 360
			Pivot	
			Autoriser la	<u>Activer</u>
			Inverser	<u>E</u> diter
			Vitesse Ang	u Supprimer
			VITESSE	2 2 appriller
				Reno <u>m</u> mer
				Créer Dossier
			Angle N	A Calcular Animation
			Pivot	
			😑 🚞 Animation Bodies	Animation Interactiv
			RDrlink	Créer contraintes
			LDrlink	
		>	Cylinder	Etendre
🖌 C 🗑 Pi 🔞 Je 💡 F 🖓	M 🔛	🗷 A	RSupplink	
			I Compliab	Réduire

Kubotek France

- Page 10

Keycreator 2015 Version 13

CONTROLE AFFICHAGE ANIMATION

L'animation s'affiche en cliquant sur le bouton Animation dans la fenêtre de Keycreator et l'utilisateur continue d'avoir un accès complet aux commandes zoom, Déplacement et les contrôles de rotation de sorte que le mouvement peut être consulté sous n'importe quel angle.



CONTROLE DE L'ANIMATION

Le mouvement peut être rejoué, arrêté et avancé ou reculé manuellement dans le temps pour permettre une étude attentive et une compréhension claire.

		MINT 090
Animat	ion 💌	
Temps de calcul Configuration		
Temps courant 5	Animation	
Arrêt pour collision	Refaire	
Repositionner les piéces au départ à la sortie	Arrêter	
0	Durée 5	
Sauver	Annuler Appliquer Aide	

Animation	×
Temps de calcul Configuration Interface Images par seconde Images par seconde <	
Simulation Simulation intervalle Image: Gravité 9.80665 Amortissement linéair 0.25	
Collision Autorise concavité 1	
Sauver Annuler Appliquer Aide	

ANIMATION CREER DES CONTRAINTES

L'interaction des solides reliés à un mécanisme peuvent être créé via le menu : Outils > Animation

OUTILS > ANIMATION > CREER DES CONTRAINTES AVEC LES FONCTIONS :

CREATION DES CONTRAINTES

Assigner les contraintes choisies sur les pièces choisies.

Ces contraintes ne sont pas des contraintes de positionnement de pièces mais des contraintes d'animation.

Les pièces du mécanisme doivent être dans leur position de départ.

- 1. Choisir la pièce INDEPENDANTE
- 2. Choisir la pièce DEPENDANTE

Automatiquement un label est créé avec le nom de la contrainte pour indiquer que la contrainte existe.



Effacer le label et la contrainte disparait.

Une couche de stockage pour stocker ces labels est créée et permet d'afficher ou pas les contraintes.

Par défaut vous pouvez définir la couche de stockage dans le menu : Outils > Options > Elément Mécanique



 Soustraire automatiquement au solide
Representation Vue Coté
◯ Elevation
Section
Options d'assemblage de PARTsolutions
Solide Classique
Référence interne
Référence externe
Contraintes Animation
Couche 2

ONTRAINTES DISPONIBLES

ENSEMBLE DES CON	IRAINIES DISPONIBLES	
Articulation		Animation Contraint
Anteolation	Articulation	

Mouvement

Fixer

.

Courbe de points

Engrenage

Pignon et Crémaill

Joint Universel

		Animatio	on Contrainte	×
	Articulation Pivot Mouvement Fixer Courbe de point Engrenage PIGNON & CREMAILLERE	Position de Bas Autorise collisions e Vitesse Angulaire	entre solides contraints	
	in Joint Universel	Force Moteur	90	
			1;2 Editer	
		Limite Angulaire		
ère		Limite basse	0	
		Limite haute	0	
		ОК	Appliquer Annuler <u>A</u> ide	



Kubotek France







Keycreator 2015 Version 13 Page 14

DETECTION DE COLLISION

Des options permettent d'arrêter l'animation si une collision est détectée en mettant en évidence les organes concernés. C'est une aide pour le contrôle des problèmes dans le complexe mouvement 3D d'une conception à travers son amplitude de mouvement.



ENERGIE CINETIQUE

Les collisions entre les pièces respectent les contraintes assignées, **changent** de façon appropriées l'énergie cinétique et se rapprochent du résultat dans le monde réel d'un tel impact/contact.



CONTROLE ENVIRONNEMENT

Les effets de la gravité et les coefficients **d'amortissement** peuvent être appliqués à des organes du système pour simuler davantage les conditions de fonctionnement de la conception à l'étude.

OUTILS > ANIMATION > ANIMATION INTERACTIVE

Pour les tests moins structurés des mécanismes, les utilisateurs peuvent déplacer dynamiquement une pièce sélectionnée le long ou autour d'un axe unique afin de voir comment le reste du système va réagir.

Cliquer sur la contrainte que vous voulez tester puis un trièdre s'affiche, vous pouvez choisir l'axe de déplacement ou utiliser la souris. Lorsque la limite possible de la contrainte est atteinte, le mécanisme se met trembler.





GESTION ANIMATION

L'onglet d'animation fournit une liste des contraintes utilisées avec redénomination, changement des valeurs, et des options pour désactiver temporairement les contraintes pour les tests. Un second arbre pour les organes impliqués dans l'animation permet la redénomination, la fusion, l'organisation des répertoires, et la désactivation rapide de calcul de mouvement et de collision pour l'optimisation et les tests.





Permet d'exporter au format AVI l'animation suivant les contraintes.

		Enregistrer sous	x
Enregistrer dans :	퉬 Image	✓ Ø Ø №	
Emplacements récents Bureau Bibliothèques	Kubotek France Sauterelle.avi	Générer fichier AVI Cancel Hauteur 829 Maintenir Ratio d'aspect Débit 4000 kbps	
Q Réseau	Nom du fichier : Type :	Kubotek France Sauterelle-assemblage.avi AVI Fichier (*.avi) Annule Options Aide	rer F

ONGLET DEFINITON DIMENSION EDITION DDE

Un onglet permet d'accéder à la gestion du paramétrage des cotations pilotantes. L'accés se fait en cliquant sur le gestionnaire de couches.

6

🛛 🝯 Couches 🛛 🗑 Pièces F	éf 📲 Jeux Couche 🛛 💡 Formes	🎯 Matieres 🛛	🔛 DDE 🛛 😂	Animation

Cet onglet DDE permet de définir le paramétrage des cotations de la pièce et ensuite de créer différentes variantes des pièces 3D suivant les variables, conditions et formules.



La saisie des cotes à paramétrer s'effectue depuis les cotations réalisées sur la pièce.

Après la définition des paramètres s'affiche les noms, les valeurs et la commande Calculer tout permet d'exécuter le paramétrage.

Name	Actual _ Formu	a	
Knuckle			
CO Top	0.328		\vee
Cower .	0.328		
Forward	0.391		
	17. AL		
Command Va	lue		
			0 328
Command	Lower		D.OLO
Value	0.328000		
Comment		*	
		*	0.326
		thus Usin	
U OK	Sop	help	
C		-	

DESCRIPTION DE LA FENETRE DDE



Les dimensions enregistrées dans l'onglet DDE fournit également un mécanisme pour vérifier rapidement si les valeurs mesurées des dimensions clés ont changées.

Les couleurs indiquent l'état de la cote suivant la couleur

- Vert = Cotation correspond à la cote
- Rouge = Valeur différente de la cote réelle

Formula	Actual Value	Comment
3.00	3	hold this dim to 3.00
3.00	3.83313	hold this dim to 3.00
	Formula 3.00 3.00	FormulaActual Value3.0033.003.83313

CONFIGURATION DU MODELE VIA DDE

L'onglet DDE peut être utilisé pour faire des ajustements de déplacement des faces reliées entre elles et modifier les côtes pilotantes en fonction de la dimension.



Les utilisateurs ayant une expérience de la programmation de base peuvent utiliser l'onglet DDE pour ajouter des variables, des formules et des conditions afin de configurer les limites du modèle de pièce.

L'édition des commandes pilotantes, des variables, des pauses et des dossiers peuvent être facilement renommés, réordonnés et désélectionnés pour gagner du temps et de l'organisation pour travailler avec les données.





CREATION DE FAMILLES DE PIECES VIA DDE

Les fonctions DDE permettent de générer à partir d'une pièce type toute une gamme de pièces pour ensuite les intégrer via le copier/coller au sein d'un mécanisme.



MODULE USINAGE ELECTRO-EROSION EDM

Keycreator a été élargi avec un nouveau module optionnel pour la programmation des machines filaire EDM.

TRAJET OUTIL

Générer le chemin d'outils 2 axes EDM (électro érosion) dans Keycreator pour ouvrir ou fermer un profil plan sélectionné à partir du filaire ou de la géométrie solide.



Utilisation de l'option constante de cône qui est une stratégie efficace pour couper poinçon ou des cavités dans une plaque.



MODIFIER > FACES DYNAMIQUES

La fonction Face Dynamique reconnaît si la ou les faces sélectionnées sont avec un congé constant et affiche la valeur du rayon, un axe et une info bulle s'affiche.





Cliquer sur l'axe pour pouvoir modifier la valeur du rayon, le rayon est modifié, vous pourrez l'augmenter jusqu'à la valeur maximum possible.

L'option info-bulle doit être active, le menu contextuel s'affiche après un clic droit sur l'axe

	XForm	1	
	Offert		
	Offset		
1	Raccord	3	
	Rayon de courbe 📃 🕨		Rayon de courbe
	Incrément Translation (= 5)		Delta rayon jonction
J	info-bulle		
	Options		

4		
	XForm	
	Offset	L
J	Raccord	SU0 1
	Rayon de courbe	
	Incrément Translation (= 5)	2
J	info-bulle	ľ
	Options	
	 <	XForm Offset Raccord Rayon de courbe Incrément Translation (= 5) info-bulle Options

L'option rayon de courbe permet de choisir d'indiquer un nouveau rayon ou valeur Delta (offset) du rayon en cours.

La fonction de projection d'un profil ou empreinte a été étendue pour choisir une face de solide au lieu de toutes les faces du solide. Cette option permet de limiter uniquement le profil qui se projette sur la face sélectionnée.





MODIFIER > TOPOLOGIE > COUDRE UNE FACE



DETAIL > NOTES > BULLES

Une nouvelle option bulle permet d'avoir un double repérage et un incrément différent pour chaque repérage.





Kubotek France

Page 27 Keycreator 2015 Version 13

EDITER > ENTITES > REINITIALISE RENDU

Cette fonction permet de réinitialiser un solide après différentes analyses :



OUTILS MAINTENANCE > NETTOYER UN SOLIDE

Les faces redondantes sont des faces qui sont communes à 2 solides, parfois la fusion de ces faces lors du nettoyage d'un solide peut entrainer des anomalies de modélisation.

Comme elles peuvent conduire à la modélisation de problèmes, il est recommandé de nettoyer les faces redondantes. Cependant, certaines faces classées comme redondantes sont intentionnellement crées et doivent être préservés. Pour répondre à ce besoin de l'option de fusion des faces sélectives dans outils> Maintenance> Nettoyer un solide a été amélioré avec l'option « Sélection des face à exclure de la fusion ».



Cette option lorsqu'elle activée permet de faire parvenir des informations sur l'utilisation de Keycreator. Ces informations anonyme sont transmises via http à Kubotek usa afin de savoir les commandes les plus utilisées.

Cette option lorsqu'elle est cochée lors de l'installation « Autorise l'envoi de données Anonymes » permet d'analyser les commandes utilisées (Données de la barre historique – Durée de la session – Version windows)

Par exemple : 35 % des utilisateurs utilisent la fonction UNION BOOLEENNE

Cette option peut être activé ou désactivée via le menu **Outils > options > Divers** puis cocher ou décocher « Autoriser Keycreator à collecter des données Anonymes »

	Configurer les Options	×
Démarrage Képertoire Sauvegarde	Précision décimal pour exportation de fichiers 10	
Affichage Performance Carte Graphique	Nouvelle Piece Modéle	
⊡ Imprime/Trace	C: KeyCreator64. 13.5 (CKT (Default.ckt	
	Répertoire C: \KeyCreator64.13.5 \Cache	Choisir
Entités Solidifier	Durée Maximum pour fichiers c <u>a</u> ches (jours) 0	
⊡ · Position/Sélection	Taille Maximum pour fichier <u>s</u> Cache (Mo) 0	
Position	Nombre Maximum de fichiers caches	
 Affichage Performance Carte Graphique Imprime/Trace Defaut Active mémoire cache fichiers CKD pour fichiers non-natifs Effacer C:\KeyCreator64.13.5\CKT\Default.ckt Active mémoire cache fichiers CKD pour fichiers non-natifs Effacer C:\KeyCreator64.13.5\Cache Active mémoire cache fichiers caches Durée Maximum pour fichiers caches (jours) Position Solides Elément Mécanique KXL Nombre Maximum de process Active lecture fichiers multi-process lors d'Assemblages Externes Nombre Maximum de process Re-activer tous les messages d'info désactivés 	5	
Elément Mécanique KXL	Nombre Maximum de process 1	
Divers Analyze Options	Configurer les Options × Précision décimal pour exportation de fichiers 10 Incrément minimum Polyligne 0.1 Nouvelle Piece Modéle 0.1 C: \KeyCreator64.13.5\CKT\Default.ckt Active mémoire cache fichiers CKD pour fichiers non-natifs Effacer Répertoire C: \KeyCreator64.13.5\Cache Durée Maximum pour fichiers caches (jours) 0 0 Taille Maximum pour fichiers caches 0 0 Ngmbre Maximum de fichiers caches 0 1 Re-activer tous les messages d'info désactivés 1 1 Re-activer tous les messages d'info désactivés 1 1 Activer la Touche Rapide 1 Matoriser KeyCreator à collecter des données (anonymes) 0 1 Désactiver les raccourcis utilisant ALT dans les champs éditions 1 1	
··· Options Secondaires	Activer la Touche Rapide	^
ECO Page	Autoriser KeyCreator à collecter des données (anonymes)	
	Désactiver les raccourcis utilisant ALT dans les champs éditions	TC

OUTILS > ELEMENTS MECANIQUES

OK

Annuler

Aide

Editer..

Des informations sur les éléments insérés dans un mécanisme s'affiche à l'emplacement Engrenage Ch du curseur dans une bulle d'information. <u>C</u>rémaillère m Pour que ces informations apparaissent il faut activer l'option : Créer un objet (Elément mécanique) Ressort 19 A S Pignon Roulements <u>C</u>haine Configuration Attributs Roulement Style <u>R</u>oulement Créer un objet (élément mécanique) <u>Ax</u>e ✓ Utiliser les mêmes unités que le fichier piéce Unités Millimètres U. Roulement (Bearing) Couche=5 Type Balle OD 38.1 Elem Ø 6 Représentation OHaut Solide 🔿 Coté



Déplacer..

Filaire 3D

OUTILS > ARTISAN RENDU REALISTE

Le module (option) KeyCreator Artisan de rendu réaliste contient une interface utilisateur mise à jour afin de coïncider avec KeyCreator 2015.

Les sources de lumière KeyCreator s'exportent maintenant dans le module Keycreator Artisan.



Charge Artisan Rendu-Réaliste Mise à jour Artisan





Kubotek France

Page 32 Keycreator 2015 Version 13

MISE EN PLAN > REVISION MISE EN PLAN

Une option permet de choisir l'export que du plan 2D sans le modèle 3D. Cette option « Export des plans éclatés dans fichier permet de n'exporter que le plan 2D sans les surlignages des cotes indiquant que le plan 2D n'est plu relier au modèle 3D.

	Révision des plans					
Nom de la Nouvelle M-Plan 1 Révision A						
Description	Export plans	xport plans avec fonction Eclate donc que le fichier 2D				
Export des pla dans fichier(s)	ns éclatés	Fichier 2D PDF (*.pdf) Fichiers DWG (*.dwg) Fichiers DXF (*.dxf) Design Files (*.ckd)				
C:\Users\Jean-yves\Documents\CK-Prt\A-KC13-5						



Kubotek France

Keycreator 2015 Version 13

KEYCREATOR > COMPARE

Keycreator Compare a été amélioré et est maintenant un outil que l'on trouve en standard dans Keycreator 2015, faisant de Keycreator le premier et seul système CAO qui peut importer , éditer et comparer des dizaines de fichiers de CAO natifs (DXF, DWG, IGES, STEP, CATIA, PRO/E, UNIGRAPHICS ...) produits à partir d'autres systèmes.



Utiliser le logiciel de CAO KeyCreator Compare est un moyen facile d'identifier graphiquement et automatiquement, les changements de données des modèles et ensuite de générer un rapport automatisé au format PDF.



Compare Report



COMPARE > COMPARER PIECE



Les 2 fichiers sont chargés et s'affichent dans 2 fenêtres cote à cote

Une fenêtre et s'affiche avec 4 onglets qui indique l'état de la comparaison.

Si l'un des onglet apparaît en rouge cela indique que des éléments sont différents entre les pièces.



L'onglet COMPARE affiche les informations sur les faces qui posent probléme et s'affiche en vert dans le fichier ORIGINE=EST et s'affiche en rouge dans la copie = ETAIT

Différences	Valeur	Baisser
🖃 🦰 Répertoire principal	0 (4)	
😑 🛅 Modifié	0	
Faces connectéés 1	0	
📩 🗖 Modifié	2 (4)	
🖃 🫅 Faces connectéés 1	2	
🕀 🛃 Face solide.57		
🕀 🎼 Face solide.41		
\end{split} 🛃 Arête circulaire / solide		
🛓 🛃 Arête circulaire / solide		



La commande Examine vue affiche les 2 piéces superposées avec les indications de differences.



Les pièces s'affichent en mode transparence afin de bien visualiser les écarts entre la piece d'origine et la copie.

COMPARE > AFFICHE VUE SYNCHRONISÉE

Permet d'afficher les 2 piéces avec la même vue en même temps

COMPARE >AFFICHE SYNCHRONISE VUES

Permet de synchroniser l'affichage des 2 piéces lorsque l'option "Affichage Synchronisée Vues" n'a pas été activée.



Kubotek France

Page 36 Keycreator 2015 Version 13

AJOUT-PROGS > DEVELOPPEMENT CONE ET CYLINDRE

s [Ajou	t-Progs 🖉 🗾 🛩			
×.		Mise à plat CONE ou CYLINDRE	릂	Mise à plat CONE ou CYLINDRE	F
9	CDE	Ouvrir CDE		+ ++ ·* ··· ITM + ···	

Un nouveau programme dans la bibliothèque des programmes CDE est inclus : « FlatPipe.cde »

Il permet de développer les surfaces cylindrique et conique d'une maniéré rapide et précise.

Les entités générées sont des lignes, arcs, splines.





