

## Conception en contexte

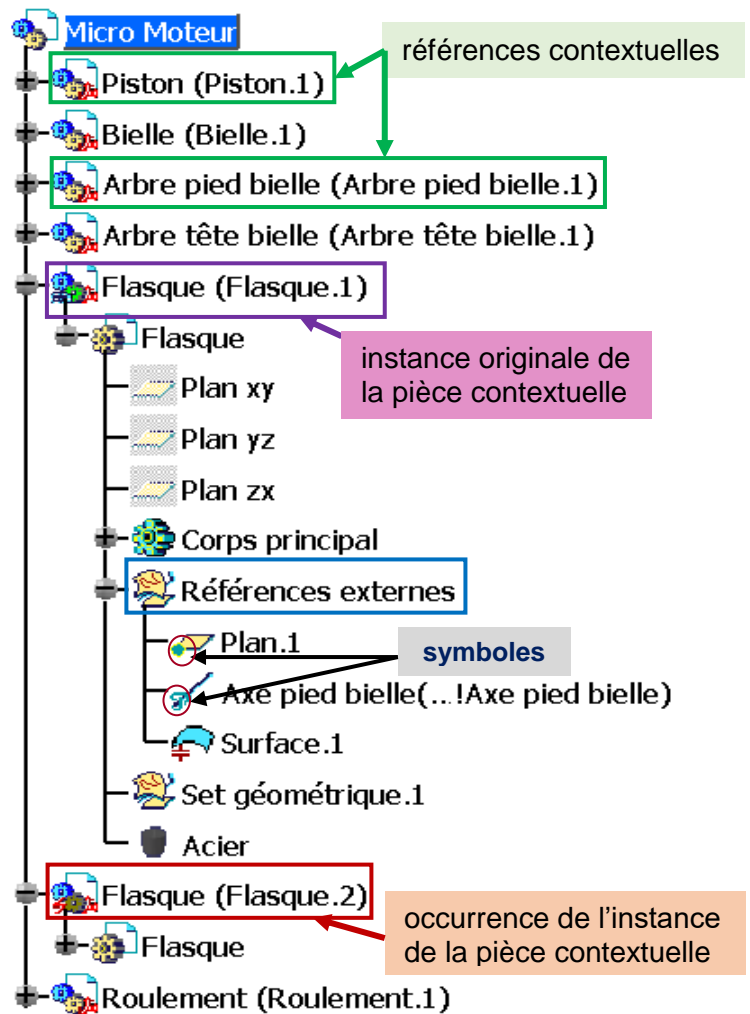
La conception en contexte est une technique qui permet de créer une nouvelle pièce dans un contexte d'assemblage. La création de cette nouvelle pièce s'appuie sur les éléments géométriques fonctionnels (plans, surfaces, esquisses, etc.), ainsi que paramétriques, issus des autres composants de l'assemblage générant ainsi des « Références Externes ».

Si la référence externe change de position ou de forme, les éléments associés se mettent à jour.




Lorsque des références externes sont utilisées, le statut courant du lien s'affiche dans l'arbre à l'aide de *symboles* associés à la géométrie référencée ainsi qu'aux pièces contextuelles.

Une *pièce contextuelle* est définie comme étant une pièce dont la géométrie est pilotée par une autre pièce au sein de l'assemblage.

La *référence contextuelle* identifie le composant sur lequel repose la géométrie externe d'une instance. L'*instance originale* (ou de définition) indique le composant principal de la pièce contextuelle.



Chaque instance dupliquée à partir de l'instance originale conserve un lien avec la référence. L'arborescence distingue les symboles associés aux icônes des différents types d'instances :

- L'instance d'origine :  (symboles : chaîne bleue + engrenage vert)
- Les instances contextuelles secondaires :  (symboles : éclair rouge + engrenage marron)
- Les instances contextuelles secondaires, lorsque le contexte n'est pas la racine de l'assemblage :  (symboles : flèche verte + engrenage blanc).