

SOLIDWORKS INITIATION



PUBLIC	➤ Responsables, architectes, ingénieurs, techniciens, dessinateurs, concepteurs de dessins en bureaux d'études impliqués dans la réalisation et la modification de plans.
DUREE	➤ 5 jours = 28 heures
OBJECTIF	➤ <ul style="list-style-type: none">• Découvrir l'interface de l'outil Solidworks• Appliquer les trois fonctions génératrices du volume• Evaluer les principales fonctions orientées métier• Créer des pièces, des assemblages et de mises en plan associées
PREREQUIS	➤ Bonnes connaissances d'un système d'exploitation graphique.

PROGRAMME

1. Introduction à l'interface et à l'esquisse 2D et 3D

- Les options de réglage du système et du document de travail.
- Géométries de référence, plans, axes, vues standard et isométrique.
- Création et techniques d'esquisses.
- La cotation d'esquisses.
- La modification des entités d'esquisses, copie, déplacement, rotation, échelle, symétrie.

2. Modélisation et fonctions 3D

- Les fonctions de modélisation par Extrusion, révolution, lissage et balayage.
- Les fonctions de modélisation par ajout ou enlèvement de matière.
- Les fonctions de création de raccords, de chanfreins, de coques, de nervures, de dépouilles.
- les fonctions de création de réseaux rectangulaire et de réseaux polaire.
- Les fonctions de création de perçages simples et de perçages avec l'assistant.

3. Créer et modifier un assemblage 3D

- Insertion de pièces dans un assemblage.
- Déplacement, rotation des composants et contraintes de positionnement dans l'assemblage.
- Création de pièces et édition des composants de l'assemblage.
- Détection des interférences.
- Création et utilisation des éclatés.
- Analyse de l'arbre de création dans les assemblages.

4. Mise en plan

- Création et modification de mise en plan 2D avec deux feuilles.
- Création de vues standards, projetées, en coupe et des vues de sections.
- Insérer des cotes pour la pièce et l'assemblage.
- Savoir coter un dessin aux normes.
- Mise en place des données de nomenclature et cartouche.
- Personnalisation des cadres/des cartouches.

5. Rendu réaliste et animation

- Créer et modifier une scène avec des matériaux.
- Créer et modifier une scène avec de la lumière.
- Créer et modifier une scène avec des décalques.
- Développer des mouvements de composant avec plusieurs pièces à partir d'une clé et d'images clés.

6. Conditions pédagogique :

- 1 poste par personne
- Evaluation technique d'acquisition des connaissances pré et post formation
- De nombreux exercices d'application sont vus tout au long de la journée
- Formation diplômante
- Remise d'un support de cours Formation certifiante dans le cadre du CPF
- PROGRAMME dans le cadre du CPF