

## INFOGRAPHIE - SOLIDWORKS

### 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.

### 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.

### 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.

#### Objectifs

Maîtriser les principales fonctionnalités du logiciel **Solidworks** pour réaliser des créations. Créer des pièces et assemblages et mises en plan associées

#### Public

Technicien, dessinateur, responsable de bureau d'études, architectes, architecte d'intérieur, professionnels du bâtiment, paysagiste, urbaniste et toute personne amenée à utiliser Solidworks

#### Prérequis

Connaissance Windows.  
Savoir lire un plan et avoir les notions de base en dessin technique.

#### TP

Nombreux TP (esquisse, modélisation, conception, vue d'ensemble, vue éclatée, Les participants peuvent apporter leurs propres documents

### 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.

### 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.