



Formation au logiciel : Catia V5-V6 Niveau 1 Contenu technique détaillé de la formation

Moyens pédagogiques : Méthodes démonstratives sous forme de présentation, simulations et exercices pratiques. Chaque point abordé durant la formation fait l'objet de manipulations et d'exercices d'applications. Méthode TTL (teach to learn). Bilan de compétence. Test. Sessions de TPs de réalisations liés aux projets professionnels des stagiaires assistées par le (s) formateur (s). En fin de stage : Aperçu des dernières nouveautés logicielles et évolutions technologiques dans les domaines concernés. Ressources pédagogiques disponibles : plus de 100 000 tutoriaux vidéo accessibles. Salles informatisées équipées en licences logicielles pour l'éducation / connexion web haut débit / accessoires audiovisuels. Sessions en studio d'enregistrement et tournages vidéo en plateau et en extérieur (pour les formations audiovisuelles).

Pré requis :

Connaitre les bases de Windows et avoir une vue globale de la 3D.

Public concerné :

Concepteurs, maquetistes, designers, dessinateurs, dessinateurs en bureaux d'études....

Objectif du stage :

Le stagiaire doit être capable de produire un projet en 3D en utilisant les fonctionnalités de Catia

Programme du stage

Interface utilisateur :

Barre de menu

Barre de productivité atelier

Barre de Productivité

Production :

Création d'objets Solide (Part Design)

Gestion de l'espace de Travail

Gestion de la souris (Zoom, Pan, Rotation, Zoom Tout...)

Gestion du style d'affichage et multiple

Option Cacher/Afficher

Configuration des unités et Styles

Gestion de l'arbre de construction

a) Préparer l'esquisse :

Ligne, cercle, rectangle, Spline.....

Contrainte Géométrique et de positionnement

Arrondi et chanfrein

Ajuster, prolonger.....

Déplacer, copier miroir.....

Gestion des outils d'esquisse

b) Utiliser les fonctions

Extrusion et enlèvement de matière

Révolution

Gorge

Trou

Nervure et enlèvement de matière

Combinaison

Multi-Section

Réseau et symétrie

Congés et chanfreins

Dépouilles

Filetage et Taraudage

Plan de référence, axe de référence, point de référence

Assemblage :

Création d'un assemblage (Assembly Design)

- Insertion d'objets 3D et de nouveaux objets
- Positionnement des objets par manipulation
- Positionnement des objets par contrainte (Parallélisme, distant, coaxialité, perpendicularité...)
- Relation inter-géométrique
- Système d'axe et Eléments de Références
- Opération de matières sur assemblage
- Protection d'assemblage
 - Coupe 3D sur assemblage
- Gestion des lumières et création de rendu

Impression :

Création d'un Plan à partir d'objets 3 ou d'assemblage (Drafting)

- Insertion de la vue Principale
- Création automatique de vues orthogonales
- Coupes et section
- Repères et nomenclatures
- Cotation et Annotation
- Echelles, cartouche et Format du papier d'impression

Méthodologie et moyens pédagogiques :

- Un support de cours vidéo
- Un poste par personne
- Alternance autoévaluation, approche théorique et exercice d'application.
- Théorie 60 %, pratique 40 %