

Catia - Les bases

Réf. : FT-DAO-CATB-FC

Durée formation : 5 jours - 35 heures

Objectifs : Maîtriser les bases du logiciel Catia. Savoir créer et modifier des objets 3D.

Public : Dessinateurs produits, dessinateurs industriels, concepteurs produits, ingénieurs ayant une expérience dans l'étude de produits et de leur mode de conception.

Pré requis : Maîtriser l'environnement Windows et les bases du dessin technique traditionnel.

Méthode pédagogique : Formation présentielle individuelle ou en groupe avec un formateur. L'échange est favorisé et encouragé par des temps de synthèse et de question réponse. Alternance théorie et pratique. Les apports méthodologiques sont illustrés d'exemples puis concrétisés à partir d'une recherche collective sur l'application possible en situation.

Déroulement de la formation : Mise à disposition d'une salle de formation équipée d'ordinateurs, licences à jour, de vidéo-projecteur, de tableau blanc. Accueil du/des stagiaire(s) 15 minutes avant le démarrage de la formation autour d'un café.

Suivi : **Avant la formation**, le participant est invité à compléter un **questionnaire d'évaluation avant formation**. Il pourra être audité par le formateur et/ou le conseiller commercial. **En début de formation**, le participant est invité à exprimer ses attentes afin de valider l'adéquation entre les objectifs individuels et de formation. Ces attentes seront reprises lors de la séquence d'évaluation de la formation pour relever, en tour de table, le niveau d'atteinte exprimé par le participant ainsi que sa satisfaction vis-à-vis du contenu et du déroulement de la formation. Une **fiche d'évaluation «à chaud»** sera remplie par le stagiaire. Un **compte-rendu de formation** sera rédigé par le formateur à l'issue de la formation. Une **fiche de suivi «post-formation»** sera remplie par le stagiaire 3 mois après la formation afin de vérifier l'utilité de celle-ci.

Validation : Une attestation de fin de formation sera remise à l'issue de la formation.

1. PRINCIPES DE BASE

- Paramétrer et créer un premier objet 3D.
- Manipuler et gérer l'environnement.

2. INITIATION A L'ESQUISSE

- Concevoir des esquisses et mettre sous contraintes géométriques et dimensionnelles.
- Modifier des profils et cotation.
- Maîtriser la notion d'esquisse.

3. LA CONCEPTION 3D VOLUMIQUE

- Créer et modifier des solides.
- Utiliser des fonctions: Extrusion, poche, révolution, gorge, trou, nervure, rainure, lissage, dépouille, congé, chanfrein, coque, surépaisseur.
- Concevoir et modifier des pièces.

4. L'ASSEMBLAGE

- Créer un assemblage.
- Analyser et modifier des contraintes.
- Créer et gérer des contraintes.
- Extraire la nomenclature.

5. LA MISE EN PLAN

- Ouvrir un modèle plan 2D.
- Obtenir des coupes.
- Obtenir les projections planes à partir d'un modèle 3D.
- Modifier et corriger des vues automatiques, cotation/ annotations.
- Créer et agencer des vues auxiliaires.