

- Techniques et technologies - informatique

Carlier Thiebaut

Objectifs

Au terme de l'apprentissage, l'étudiant sera capable de :

- maîtriser les différentes fonctions du programme ;
- modéliser virtuellement les pièces, objets et élaborer des ensembles qu'il aura conçus dans le cadre de ses projets d'atelier design ;
- réaliser la mise en plan en 2 dimensions des ensembles et pièces qu'il aura créés, réaliser un éclaté et éditer une nomenclature ;
- créer des fichiers d'export pour la réalisation de rendus graphiques ou pour l'impression 3D via des procédés de prototypage rapide.

Contenu

Rappel de prise en main du programme et réalisation d'exercices de base en classe :

- Réalisation d'une esquisse initiale.
- Apprentissage du module de surfaces complexes.
- Utilisation du module de conception d'ensembles (assemblages)
- Principe de préparation du fichier d'assemblage (création de squelettes, réalisation d'assemblage à partir d'un fichier multicorps)
- Principe du dessin en contexte.
- Exportation de fichiers dans d'autres formats.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Le cours se donne en présentielle.

L'apprentissage du programme se fait par la réalisation d'exercices en classe.

L'avancement dans les exercices permet d'améliorer la maîtrise du programme et des différents ateliers

Mode d'évaluation pratiqué

L'évaluation repose sur:

Une cote de présence et de participation en classe. (5%)

Une cote sur l'ensemble des exercices réalisés en classe. (25%)

L'évaluation finale reposera sur :

- un exercice combinant les différentes fonctions et ateliers à réaliser en classe (40%)
- la mise en plan du projet de fin d'année à réaliser dans Solidworks (30%)

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours