

## Treinamento

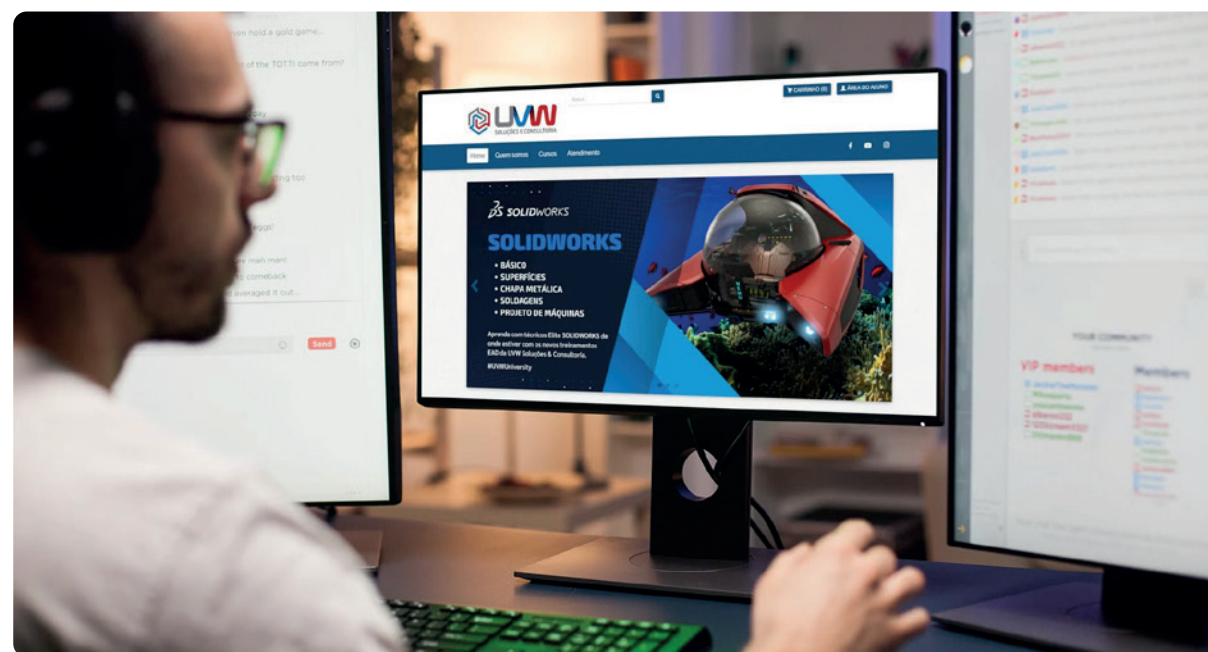
# SOLIDWORKS Essencial

**Carga horária – 32h (4 dias)**

**Descrição –** O treinamento SOLIDWORKS Essencial ensina como usar o software de automação de projeto mecânico SOLIDWORKS para criar modelos paramétricos de peças e montagens e como fazer desenhos dessas peças e montagens.

**Pré-requisitos –** Indica-se o conhecimento em projetos mecânicos e experiência com o sistema operacional Windows®.

**Indicado para –** Projetado para usuários que desejam se tornar produtivos em criar modelos de peças, montagens e detalhamentos paramétricos. O treinamento oferece experiência prática e é porta de entrada para outros treinamentos SOLIDWORKS.



# Conteúdo do treinamento

## Básico do SOLIDWORKS e interface do usuário

- O usuário explora a interface do SOLIDWORKS, caixas de diálogo, menus e atalhos. Aprende sobre referência de arquivos no momento da abertura e o que é intenção de projeto.

## Introdução ao esboço

- O usuário aprende a criar esboço, passando pela escolha do plano, criação das linhas, relações e dimensões.

## Modelando peças básicas

- O usuário modela uma peça, definindo qual o melhor esboço para iniciar, aplicando um ressalto e, em seguida, criando algumas edições, como furos e filetes. O estudo conclui com um detalhamento básico da peça criada.



## Simetria e inclinação

- Criação de uma peça utilizando inclinação e simetria. Utiliza as arestas do modelo para criar recursos de corte e comandos de aparagem.

## Padrões

- Comandos que copiam detalhes do modelo de forma, linear, circular e acionados por esboço. Geometrias de referências para criação de novos padrões e espelhamentos.

## Recurso de revolução

- Criação de uma peça utilizando recursos de revolução e varredura. Neste estudo também é aplicado material ao modelo, visualizando suas propriedades físicas e, em seguida, criada uma simulação utilizando o SOLIDWORKS SimulationXpress.

# Introdução ao esboço

## Casca e nervuras

- Modelagem e edição de uma peça utilizando recursos de casca e nervura. Novas formas de filete e recursos finos também são vistos neste estudo.

## Editando: Reparos

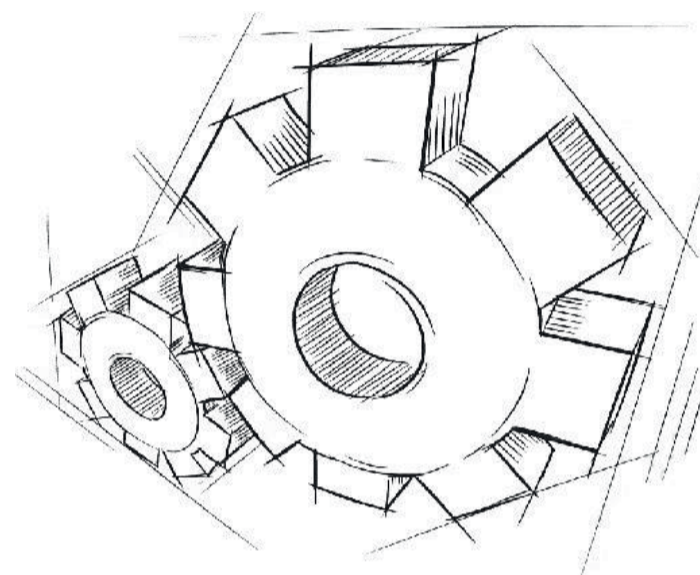
- Editando modelo com erros de reconstrução, localizando os erros, definindo por onde começar e corrigindo esboços e recursos.

## Editando: Alteração de projeto

- Editando o modelo para alterar o projeto utilizando os recursos existentes. Compartilhando esboços, reordenando recursos, copiando informações e substituindo entidades.

## Configurações

- O usuário aprende a criar, editar e modificar configurações de peças para ter variações na geometria dos componentes. Estratégias para modelagem e biblioteca de recursos são vistos neste capítulo.



## Variáveis globais e equações

- Utilizando variáveis globais e equações para vincular dimensões da peça e garantir intenção de projeto na modelagem.

## Detalhamento

- Detalhamento com mais informações, como seções, vistas de detalhe, adição de anotações, textos e edição do formato da folha.

## Montagem ascendente

- Criação de montagem utilizando peças existentes. Conceitos importantes como posicionamento do primeiro componente, graus de liberdade, estados do componente, inserir novos componentes, mover um componente e como posicionar novas peças da montagem são vistas neste capítulo.

## Utilizando montagens

- Utilizando uma montagem no SOLIDWORKS e extraindo informações como propriedades de massa, interferências, verificação de folgas, criação de vistas explodidas e criação de detalhamento com balões e lista de material.

