

FUSION 360°

PUBLIC Designers, architectes, menuisiers, graphistes ...

PRÉ-REQUIS Être à l'aise en informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows). Avoir des connaissances en CAO ou DAO est un plus.

DURÉE 35 heures (5 jours)

OBJECTIFS Apprendre les bases de la modélisation volumique, surfacique et polygonale. Savoir modéliser un objet en 3d et produire différents livrables : vues 3d photoréalistes, plans PDF, plans dxf, fichiers pour l'impression 3d...

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation

DÉCOUVRIR L'INTERFACE

- Les différents espaces de travail
- Le navigateur
- Les coordonnées cartésiennes (sur les plans x,y,z)
- Les préférences
- La navigation 3d
- Les modes d'affichage
- L'historique de la conception
- Les différents modes d'affichages
- Le panneau de données : le stockage des fichiers et des versions antérieures, import de fichier, le travail collaboratif.

LES OUTILS DE MODÉLISATION 3D

- Créer une esquisse sur un plan de référence
- Les outils de dessin
- Les outils de modification
- Les outils de transformation
- Les outils de réseaux
- Les contraintes géométriques
- Les cotes d'esquisse
- Dessiner à partir d'un canevas
- Créer une esquisse à partir d'un DXF ou d'un SVG
- Les plans de construction
- Outils 3D volumiques et surfaciques : l'outil extrusion, l'outil lissage, l'outil balayage, La modification des volumes créés

IMPORTER ET EXPORTER DES OBJETS 3D ASSEMBLÉS

- Paramétrer les imports et exports au moyen d'outils d'insertion et de chargement
- Importer et exporter un élément 3D

LA CRÉATION DE TEXTURES 3D

- Avec l'outil tuyau et la copie en réseau
- Avec l'outil gravure

LES FONCTIONS PARAMÉTRIQUES

- Créer une feuille de paramètre
- Créer un modèle paramétrique

LE MODE MAILLAGE

- Insérer un maillage
- Convertir un maillage en corps

- Convertir un corps en maillage
- Redimensionner et réduire le maillage

LA CRÉATION DE COMPOSANT À PARTIR DE CORPS

- L'utilité des composants
- La différence entre corps et composant
- Outil de liaison

LE MODE RENDU PHOTORÉALISTE

- Textures et environnements
- Les modes de rendu

LA CRÉATION D'ANIMATION

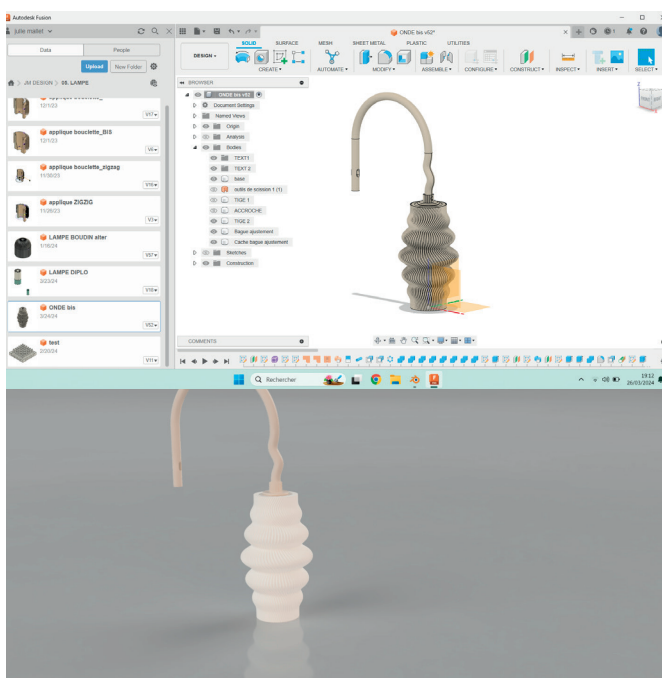
- Création d'un scénario
- Les outils d'animation
- La publication de l'animation

LA CRÉATION DE PLANS COTÉS EN MODE DESSIN

- Les modes d'affichages en plans et vues projetées
- Les outils d'annotations et de cotations
- Création d'un cartouche
- Exporter des plans au format PDF, DXF...

EXPORTER DES FICHIERS

- stl pour l'impression 3d
- obj, step...



Lieu de la formation : 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

Nombre de stagiaires (si en session) : 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur