



2 jours

PROGRAMME DE FORMATION

En présentiel

À distance

AUTOCAD 3D MODÉLISATION 3D ET VISUALISATION**OBJECTIFS DE FORMATION**

À l'issue de la formation, les participants seront capables de :

- Maîtriser les fonctions de bases
- Appliquer la modélisation de pièces simples

PARTICIPANTS

- Technicien, bureau d'étude

PRE-REQUIS

- Avoir des bases de dessin industriel

METHODES PEDAGOGIQUES

- Questionnaire de positionnement
- Formation action : le participant est acteur de sa formation et le formateur propose beaucoup d'exercices basés sur le contexte professionnel
- 1/3 de théorie et 2/3 de mises en pratique
- Les apports théoriques et méthodologiques seront illustrés par de nombreux exercices pratiques et mises en situation
- Échanges basés sur la pratique professionnelle des participants et du formateur
- Analyse de pratique, mises en situation sur des cas concrets pour permettre l'appropriation des méthodes et des outils
- Support individuel de formation

ÉVALUATION

- Évaluation formative réalisée par l'intervenant tout au long de la formation afin de mesurer les acquisitions et les progressions
- Évaluation des acquis

LES PLUS

- PAI : un plan d'actions individuel sera formalisé en fin de formation.
 - Programmes ajustables à vos attentes
 - Accompagnement personnalisé
 - Option démarche qualité :
- SQF – Suivi Qualité Formation : Synthèse détaillée et bilan du formateur.
- Cette formation est accessible à toute personne en situation de handicap, contact référent handicap au 02 43 61 08 47
 - Une expertise² de nos formateurs : technique et pédagogie active

PROGRAMME DE FORMATION**1. Configuration d'AutoCAD pour la 3D**

- L'environnement AutoCAD pour la 3D
- La grille 3D
- Espace de travail 3D
- Style visuel adapté

2. Naviguer dans le plan de travail 3D

- Utiliser l'orbite, l'orbite libre et continue
- Utiliser les vues prédéfinies

3. Les SCU

- Principe d'utilisation
- Modification du SCU (3 points / face / général...)
- Options d'affichage
- Le SCU dynamique

4. Conception 3D

- Principe de création
- Utilisation des primitives
- Maîtriser les polygones pour faciliter la 3D
- Utiliser le Gizmo d'un objet 3D (déplacer, Rotation, Echelle)
- Déplacement 3D
- Rotation 3D
- Extrusion
- Révolution
- Opérations Booléennes (union / soustraction / intersection)
- Lissage / Balayage
- Raccord 3D / Chanfrein 3D
- Modification via les faces et les arrêtes
- Utiliser les outils d'éditeurs de solides

5. Points de vue

- Présentation
- Disque de navigation SteeringWheel
- Viewcube
- Créations des caméras

6. Les styles visuels

- Présentation
- Création et manipulations
- Enregistrement

7. Produire des rendus

- Utilisation des matériaux et textures
- Glisser des matériaux directement sur les objets
- Utilisation des lumières
- Insérer et modifier des lumières dans une scène
- Choisir une qualité de rendu prédéfini
- Maîtriser la fenêtre de rendu

8. Animations

- Naviguer dans une scène
- Visite virtuelle
- Principe
- Réglages et Optimisation
- Créations d'images dans différents formats