



Durée : 3 jours



Pré-requis

- Connaissance de dessin industriel souhaitable



Public

Tous publics



Objectifs

- Travailler en trois dimensions
- Modifier un modèle existant
- Agencer des produits dans une implantation client
- Les principaux thèmes abordés sont : le dessin en 2D, la modélisation en 3D, l'organisation d'un fichier, la mise en page.



Modalités d'évaluation

- Attestation de fin de formation
- Evaluation des acquis de la formation par le formateur tout au long de la formation



Moyens pédagogiques et techniques

- 1 station de travail par personne, 6 personnes maximum par session
- Questionnaire d'évaluation des connaissances et des besoins en amont de la formation et/ ou un audit téléphonique
- Alternance d'exposés théoriques et de mise en situation sur des cas sélectionnés par l'intervenant ou des cas d'entreprises
- Remise d'un support de cours



Principales compétences visées en fin de formation

- Savoir élaborer des projets complets en 3D
- Savoir animer des modèles 3D
- Savoir créer des plans / Coupes en 2D



Formations complémentaires

- Réaliser des projets complexes (Perfectionnement)



PROGRAMME

❖ Initiation au dessin 2D

- Créer des géométries 2D dans un environnement 3D
- Créer des surfaces à partir de lignes
- Créer des surfaces à partir de cercles
- Créer des surfaces à partir de polygones
- Créer des surfaces à partir d'arcs
- Créer des surfaces à partir de traits à main levée
- Comprendre l'adhérence des géométries

❖ Initiation à la modélisation 3D

- Créer un modèle en trois dimensions
- Visualiser un modèle en trois dimensions
- Montrer l'interaction des géométries 3D
- Créer une géométrie à l'aide de l'outil pousser/tirer
- Déplacer les entités géométriques
- Maintenir les géométries coplanaires
- Connecter et générer des formes
- Verrouiller une inférence
- Générer une forme géométrique rapidement

❖ Faire un premier projet

- Créer un modèle pas après pas : outil sélection, décaler
- Créer un modèle miroir
- Créer une matrice
- Appliquer un matériau
- Créer un texte 3D
- Importer des modèles du 3D Warehouse
- Utiliser un style paramétré Les groupes et les composants
- Utiliser les groupes et les composants
- Connaître les différences entre les groupes et les composants
- Créer un composant
- Comprendre le comportement des composants
- Créer des bibliothèques de composants
- Comprendre les effets d'une mise à l'échelle sur des composants
- Comprendre l'explorateur de composants
- Chercher et télécharger des composants

❖ Modéliser à partir des photos d'images

- Modéliser depuis une photo : photo adaptée
- Appliquer une texture à partir d'une image
- Prélever une texture
- Comprendre l'explorateur de matériaux
- Utiliser l'outil suivez-moi
- Importer un composant

❖ Faire une présentation

- Appliquer un style
- Modifier unstyle
- Choisir un point de vue de camera
- Modifier le champ angulaire
- Choisir une perspective
- Créer une scène
- Gérer les scènes
- Exporter une image
- Exporter une vidéo

❖ Réaliser son premier projet

- Mise en pratique des connaissances acquises sur un exemple du stagiaire ou fourni par le formateur