

Formation AutoCAD 3D Approfondissement

Formation éligible au CPF, contactez-nous au 09.72.37.73.73 pour en savoir plus

Durée :	5 jours
Public :	Personnes disposant des connaissances Autocad 3D Initiation
Pré-requis :	Avoir suivi Autocad 3D Initiation ou maîtriser les connaissances équivalentes
Objectifs :	Réaliser des modélisations avancées et des rendus photo-réalistes.
Référence :	CAO386-F
Code CPF :	Nous contacter
Demandeurs d'emploi :	Financement CPF possible, contactez-nous au 09.72.37.73.73

Introduction

Rappel des différents points vus dans le module #01

Les Blocs 3D statiques et dynamiques / Références externes 3D

Blocs 3D

Création de Blocs 3D

Gestion des points d'insertions

Modification de blocs 3D

Particularités de l'éditeur de bloc en 3D

Créations de Blocs 3D Dynamiques

Paramètres et actions :

Visibilité

État d'inversion

Rotation

Alignement

Etc.

Atelier : création de blocs fenêtres et portes dynamiques

Références externes 3D

Intérêts des Xref 3D

Création / insertion

Édition de la Référence externe :

Dans le dessin

Dans l'original

Lier la référence externe

Atelier : création des éléments d'une cuisine en 3D et insertion dans la maison

Maillages : Création d'objets maillés et modifications de maillages

Primitifs maillés

Boîte maillée

Cylindre maillé

Cône maillé

Sphère maillée

Pyramide maillée
Biseau maillé
Tore maillé
Surface de révolution
Surface gauche
Surface réglée
Surface extrudée

Atelier : Création de surfaces maillées à partir de tracés

Édition d'objets maillés

Travail sur les sommets
Travail sur les arêtes
Travail sur les faces
Scinder les faces
Fusionner les faces

Atelier : Modeler les objets maillés

Conversions d'objets 3D en objets maillés

Convertir un solide en objet maillé
Convertir une surface en objet maillé
Lisser plus
Lisser moins
Affiner le maillage

Ajouter et supprimer des plis

Atelier : Options de maillage

Conversion d'objets maillés

Conversion d'objets maillés en solides
Conversion d'objets maillés en surfaces
Options de conversions

Atelier : Modéliser des éléments de salle de bains

Les matériaux, les lumières, les caméras et les rendus

Les matériaux

Navigateur de matériaux
Présentation du navigateur
Les types de matériaux par défaut
Présentation de l'éditeur de matériaux
Paramètres de réglages en fonction du type de matériau :

- Génériques
- Couleurs
- Textures
- Images
- Réfectivité
- Transparence
- Découpes
- Auto-éclairage
- Etc.

Création de matériaux et de textures

Application de matériaux à un solide
Application de matériaux à un calque
Créations de textures
Application de textures à des matériaux
Mappage de texture

Atelier : Appliquer des textures externes à une table en bois

Les lumières

Fonctionnement et types de lumières /ombres
Lumière naturelle : soleil
Choix de localisation : emplacement géographique
Orientation cardinale
Paramétrage de la date et de l'heure
Propriétés du soleil

Aucune ombres
Ombres sur le sol
Ombres complètes
Lumières artificielles :
Unités de mesure de la lumière : Lumen, Candela et Lux
Propriétés photométrique
Température de la lumière
Source ponctuelle
Source dirigée
Source distante
Lumière étoile
Positionnement et cible

Atelier : Appliquer des textures et mettre en lumière la cuisine

Camera et animation

Propriétés de la caméra par défaut
Paramétrage personnalisé :
Position
Point ciblé
Focale
Gestionnaire de vues
Enregistrement du réglage
Animation de camera d'après une trajectoire
Positionnement du point ciblé
Nombre d'images par seconde
Durée de l'animation
Choix du format video
Résolution

Atelier : Créer une ambiance lumineuse extérieure sur une maison et réaliser une animation.

Les rendus

Configuration de base
Qualité de rendu prédéfinis
Résolution
Exposition
Environnement
Présentation de la fenêtre de rendu
Menu
Informations

Atelier : Rendus simples d'éléments précédemment modélisés

Configuration de rendu avancée

Créer, paramétrer et enregistrer des vues
Qualité du rendu
Options générales
Lancer de rayons
Illumination indirecte
Diagnostic
Enregistrement de rendus

Atelier : Rendus de qualités « présentation » d'éléments précédemment modélisés

Cotations, coupes et présentations

Coupes Espace Objet

Coupes dans le ruban Solide
Créer un plan de coupe
Repositionner, orienter un plan de coupe
Activer ou désactiver la coupe
Générer une coupe
Création en qualité de bloc
Renommer la coupe

Vues enregistrées, présentations et cotations

Enregistrer des vues

Positionner les vues dans l'espace objets

Créer des détails (objet)

Créer des coupes (objet)

Créer des vues (papier)

Créer des vues projetées (papier)

Créer des coupes (papier)

Modifier l'apparence des vues

Modifier l'échelle des vues

Créer des styles de vues de coupes

Créer des styles de de vues de détails

Modifier les styles de coupes et de détails

Modifier le dessin

Mettre à jour les présentations

Atelier : Présentation sur plusieurs formats papier de la maison en exploitant les vues, les coupes, détails et projections