

Formation AutoCAD 3D Approfondissement

■ Durée :	5 jours (35 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	2 495,00 € HT (standard) 1 996,00 € HT (remisé)
■ 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.
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	CAO386-F
■ Note de satisfaction des participants:	5,00 / 5
■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73

■ **Modalités d'accès :**

Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.

■ **Délais d'accès :**

Variable selon le type de financement.

■ **Accessibilité :**

Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Introduction

Rappel des différents points vus dans le module #01

Les Blocs 3D statiques et dynamiques

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

Réflectivité

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 photométriques

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

Caméra

Propriétés de la caméra par défaut

Paramétrage personnalisé :

Position

Point ciblé

Focale

Gestionnaire de vues

Enregistrement du réglage

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 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

Passage de la certification (si prévue dans le financement)