



AutoCAD 3D & Rendu

Durée	Participants
3 jours (21h)	1 à 4 maximum
Public concerné et pré-requis	Organisation
Toutes personnes amenées à travailler sur la création et/ou la modification de plans existants. Maîtriser les fonctionnalités de base d'AutoCAD 2D.	Les cours ont lieu de 9h00 à 12h30 et de 13h30 à 17h00 Formation sur mesure ou en intra, nous contacter pour définir les dates.
Moyens pédagogiques	Moyens permettant le suivi de l'exécution et des résultats
<ul style="list-style-type: none">* Réflexion de groupe et apports théoriques du formateur* Travail d'échange avec les participants sous forme de réunion-discussion* Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle* Validation des acquis par des exercices de synthèse* Alternance entre apports théoriques et exercices pratiques (en moyenne 30 et 70%)* Remise d'un support de cours* Assistance post-formation d'une durée d'1 an sur le contenu de la formation via notre adresse mail ddemartinho@gmail.com	<ul style="list-style-type: none">* Feuille de présence signée en demi-journée* Evaluation des acquis tout au long de la formation* Questionnaire de satisfaction* Attestation de stage à chaque apprenant* Positionnement préalable oral ou écrit* Evaluation formative tout au long de la formation* Evaluation sommative faite par le formateur

Moyens techniques en présentiel

Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation, équipée d'ordinateurs, d'un vidéoprojecteur et d'un tableau blanc.

Moyens techniques des classes à distance

A l'aide d'un logiciel comme Teams, Zoom... un micro et éventuellement une caméra pour l'apprenant, suivez une formation en temps réel et entièrement à distance. Lors de la classe en ligne, les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur.

Les formations en distanciel sont organisées en Inter-Entreprise comme en Intra-Entreprise. L'accès à l'environnement d'apprentissage (support de cours) ainsi qu'aux preuves de suivi et d'assiduité (émargement, évaluation) est assuré.

Les participants recevront une convocation avec lien de connexion.

Pour toute question avant et pendant le parcours, une assistance technique et pédagogique est à disposition auprès de notre équipe, par téléphone au 07 82 75 14 60 ou par mail à ddemartinho@gmail.com



DEMARTD
24 boucle de la colonne de MERTEN
57360 AMNEVILLE
Tél. 07 82 75 14 60
ddemartinho@gmail.com

Profil Formateur	Accessibilité
Nos formateurs sont des experts dans leurs domaines d'intervention. Leur expérience de terrain et leurs qualités pédagogiques constituent un gage de qualité.	Les personnes atteintes de handicap souhaitant suivre cette formation sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation.
Objectifs pédagogiques	
○ <i>Maîtriser les fonctions 3D et de Rendu d'AutoCAD.</i>	
Lieu de la formation	Contacts pour informations complémentaires
Centre BUSITEL 26 Avenue FOCH 57000 METZ ou Sur site chez le client	Daniel DE MARTINHO Tél. 07 82 75 14 60 E-mail : ddemartinho@gmail.com
Tarif	Satisfaction client
Formation sur mesure ou en intra, nous contacter	97 % des stagiaires sont très satisfaits 3 % des stagiaires sont satisfaits Appréciation de la formation : 9 Moyenne sur l'ensemble des points notés sur la formation par l'ensemble des stagiaires ayant suivi cette formation



Programme

JOUR 1

1. GENERALITES

- 1.1. LES FENETRES MOSAIQUES
- 1.2. ESPACE DE TRAVAIL MODELISATION 3D

2. SCU

- 2.1. LES COMMANDES DE SCU
- 2.2. ICONE SCU, SCU/SCG, SCU NOMME, NOUVEAU SCU
- 2.3. SCU DYNAMIQUE

3. LES FONCTIONS SOLIDE

- 3.1. PRIMITIVES SOLIDES
 - 3.1.1. OBJETS 3D SOLIDES, POLYSOLIDE, HISTORIQUE DU SOLIDE
- 3.2. COMMANDES SOLIDE
 - 3.2.1. EXTRUSIONE, APPUYER/TIRER, REVOLUTION, BALAYAGE, LISSAGE, ...
- 3.3. OPERATIONS BOOLEENNES 3D
 - 3.3.1. UNION, SOUSTRACTION, INTERSECTION
- 3.4. EDITION DE SOLIDES
 - 3.4.1. SECTION, EPAISSIRE, EMPREINTE, INTERFERENCE
 - 3.4.2. EXTRAIRE DES ARETES, DECALER L'ARETES, ARETE DE RACCORD, ARETE DE CHANFREIN
 - 3.4.3. EFFILER DES FACES, EXTRUDES DES FACES, DECALER DES FACES
 - 3.4.4. GAINE, VERIFIER, SEPARER, NETTOYER
- 3.5. MODIFICATION DE SOLIDES
 - 3.5.1. RACCORD 3D, ROTATION 3D, MIRROR3D, AJUSTER, PROLONGER, RESEAU 3D
 - 3.5.2. ALIGNER, ALIGNER 3D

JOUR 2

4. LES FONCTIONS SURFACE

- 4.1. CREATION DE SURFACES
 - 4.1.1. RESEAU, LISSAGE, BALAYAGE, PLAN, EXTRUSION, REVOLUTION, FUSION, CORRECTION, DECALAGE
- 4.2. MODIFICATION DE SURFACES
 - 4.2.1. RACCORD, AJUSTER, SUPPRESSION DES RESTRICTIONNS DE SURFACE, PROLONGER, SCULPTER, EXTRAIRE LES INTERSECTIONS, DECALER L'ARETE
- 4.3. SOMMETS DE CONTROLE
 - 4.3.1. BARRE DE MODIFICATION DES SC, CONVERTIR EN NURBS
 - 4.3.2. AFFICHER SC, MASQUER SC, SURFACE - RECONSTRUIRE, SC DE SURFACE - AJOUTER, SC DE SURFACE - SUPPRIMER
- 4.4. COURBES
 - 4.4.1. SPLINES PAR SC, SPLINES PAR PL, SPLINE A MAIN LEVEE, EXTRAIRES LES ISOLIGNES
 - 4.4.2. POLYLIGNE 3D, POLYLIGNE, LIGNE, FUSIONNER LES COURBES, ARC, CERCLE
- 4.5. PROJETER LA GEOMETRIE
 - 4.5.1. AJUSTER AUTOMATIQUEMENT, SCU DE PROJECTION SUR UNE SURFACE
 - 4.5.2. VUE DE PROJECTION SUR UNE SURFACE, VECTEUR DE PROJECTION SUR UNE SURFACE
- 4.6. ANALYSE
 - 4.6.1. OPTIONS D'ANALYSE, ANALYSE PAR ZEBRURES, ANALYSE DES COURBES, ANALYSE DE DEPOUILLE



5. LES FONCTIONS MAILLAGE

5.1. PRIMITIVES MAILLAGE

5.1.1. OBJETS DE MAILLAGE 3D, MODELISATION DE MAILLAGE SURFACE DE REVOLUTION, SURFACE GAUCHE, SURFACE REGLEE ET SURFACE EXTRUDEE

5.2. MAILLAGE

5.2.1. OPTIONS DE MAILLAGE PAR APPROXIMATION, LISSER L'OBJET, LISSER PLUS, LISSER MOINS, AFFINER LE MAILLAGE

5.3. EDITION DES MAILLAGES

5.3.1. EXTRUDER LA FACE, SCINDER LA FACE, FUSIONNER LES FACES

5.3.2. FERMER LE PERCAGE, REDUIRE LA FACE OU L'ARETE

5.4. CONVERTIR LE MAILLAGE

5.4.1. CONVERTIR EN SOLIDE, CONVERTIR EN SURFACE

6. STLES VISUELS

6.1. GESTIONNAIRE DE STYLES VISUELS

6.2. FILAIRE 2D, CONCEPTUEL, MASQUE, REALISTE, OMBRE, OMBRE AVEC ARETES, NUANCES DE GRIS, ESQUISSE, FILAIRE, RAYON X

6.3. CREATION D'UN STYLE VISUEL

7. SELECTION 3D

7.1. ELIMINATION

7.2. FILTRAGE DE SELECTION

7.3. GIZMO

7.4. ACCROCHAGE AUX OBJETS 3D

JOUR 3

8. CREATIONS DE VUES EN PLAN

8.1. APPLANIR LA GEOMETRIE

8.2. PLAN DE COUPE

8.3. COUPE 3D

8.4. RACCOURCISSEMENT DU PLAN DE COUPE

9. CREATION D'UNE VUE DE PRESENTATION

9.1. CREER VUE DE BASE, PROJETEE, COUPE, DETAIL

9.2. MODIFIER LA VUE

9.3. METTRE A JOUR

9.4. NORME DE DESSIN

9.5. STYLE DE VUE EN COUPE

9.6. STYLE DE VUE EN DETAIL

10. RENDU

10.1. LUMIERES

10.1.1. ECLAIRAGE PAR DEFAULT, CREER UNE LUMIERE, GESTION DES OMBRES

10.2. SOLEIL ET EMBLACEMENT

10.2.1. DEFINIR L'EMPLACEMENT, PROPRIETES DU SOLEIL, GESTION DU CIEL

10.3. MATERIAUX

10.3.1. NAVIGATEUR DE MATERIAUX, MATERIAUX / TEXTURE

10.3.2. SUPPRIMER LES MATERIAUX, ATTACHER PAR CALQUE



DEMARTD
24 boucle de la colonne de MERTEN
57360 AMNEVILLE
Tél. 07 82 75 14 60
ddemartinho@gmail.com

10.4. CAMERAS

10.4.1. CREER UNE CAMERA, AFFICHAGE DE LA CAMERA

10.4.2. NAVIGATION ET MOUVEMENTS, ANIMATION DE LA TRAJECTOIRE DU MOUVEMENT

10.5. RENDU

10.5.1. TAILLE DE RENDU

10.5.2. GESTIONNAIRE DES VALEURS PREDEFINIES DE RENDU

10.5.3. RENDU

10.5.4. RENDU DANS LE CLOUD

11. SORTIES

11.1. IMPRIMER

11.2. IMPRIMER L'IMAGE RENDUE

11.3. IMPRESSION 3D

11.4. DWF 3D

11.5. EXPORT IGES