

Objectifs

Concevoir des scènes 3D en importation et exportation avec animations et images.

Participants

Toutes personnes souhaitant créer des scènes 3D. Pour architectes, tous les métiers du bâtiment, les métiers du bois, les cheministes, les piscinistes, les paysagistes etc...

Prérequis

Connaissance de l'environnement Windows Expérience souhaitée de logiciel graphique et DAO 2D et / ou 3D (type Photoshop, Autocad etc....)

Pédagogie

La pédagogie est basée sur le principe de la dynamique de groupe avec alternance d'apports théoriques, de phases de réflexion collectives et individuelles, d'exercices, d'études de cas et de mises en situations observées. Formation / Action participative et interactive : les participants sont acteurs de leur formation notamment lors des mises en situation car ils s'appuient sur leurs connaissances, les expériences et mettront en oeuvre les nouveaux outils présentés au cours de la session.

Profil de l'intervenant

Consultant-formateur expert sur cette thématique. Suivi des compétences techniques et pédagogiques assurée par nos services.

Moyens techniques

Encadrement complet des stagiaires durant la formation. Espace d'accueil, configuration technique des salles et matériel pédagogique dédié pour les formations en centre. Remise d'une documentation pédagogique papier ou numérique à échéance de la formation.

Méthodes d'évaluation des acquis

Exercices individuels et collectifs durant la formation. Evaluation des acquis et attestation de fin de stage adressés avec la facture.

Programme

Présentation et Interface

Applications de la DAO, description et concept du logiciel

Présentation de l'interface : les menus déroulants, les menus flottants

L'affichage des informations. Organiser les palettes d'outils. Préférences systèmes, unités.

Outils de dessins 2D

Lignes, rectangles, main levée, cercle, texte...

Sélection fenêtre et capture.

Modification et édition 3D

Déplacer, duplication, pousser/tirer, création de groupe, rotation échelle, décaler.

Outils suivez-moi. Alignement des axes, des vues. Division des arêtes.

Texte 3D

Affichage et mesures

Les différentes vues : iso, dessus...orbite, panoramique, zoom paramétré, champ angulaire.

Modes d'affichage, réglages des ombres suivant la localisation des pays et villes.

Distance, rapporteur, cotation et styles de cotation, axes.

Les différents styles

Création et affichage de composants

Insertion de composants avec les différentes bibliothèques. Concept des composants, création de composants, édition des groupes et composants : verrouillage, masquer, éclater.

Importation de bibliothèque de composants Google.

Navigateur et édition des matières

Naviguer dans la bibliothèque, édition des matières, importer des textures, éditer les matières dans le modèle. Ajout dans la bibliothèque.

Plaquage de photos sur objets 3D : puces rotation, déformation, échelle

Les calques

Créer une maison avec calques : murs, cloisons, toit, composants etc....visibilité, courant

Import / export

Importer des objets en 2D, 3D d'Autocad avec options unités. Importer image. Exporter graphique 2D

Layout

Concept, paramétrage des modèles, affichage des fenêtres, échelles des dessins, calques, albums, texte, étiquette, export PDF, insertion de fichiers Sketchup, d'images, ouvrir avec Sketchup.

Programmes externes

Installation du programme pour partage de fichiers 3D Google Earth.

Bac à sable : modélisation de surfaces d'après contours ou à partir d'un quadrillage

Modeler à partir de rayon et sélection d'arêtes et surfaces. Tamponner une surface, projeter arêtes et géométrie 2D (groupe), sélection pour ajout de détail et affiner les surfaces et adoucir arêtes.