

# **AUTOCAD 3D CODE2UTF('8211',0) AVANCÉ**

## **CODE STAGE : PA407**

### **OBJECTIFS**

Maîtriser les commandes avancées de la 3D du logiciel AutoCAD. Mettre en œuvre une méthodologie de travail globale. Modéliser et éditer des projets 3D. Réaliser des animations et rendus en images de synthèse

### **DURÉE**

5 jours

### **PUBLIC**

Architecture (Architecte, Architecte intérieur et collaborateur, Urbanisme), Design industriel (mécanique, mobilier), Décorateur (Scénographe, Événementiel, Stand), Paysagiste... .

### **PRÉ-REQUIS**

Une bonne connaissance de la 3D dcode2utf('8217',0)AutoCAD est nécessaire.

### **PROGRAMME**

Révision des connaissances, reprise des lacunes

Retour sur quelques outils fondamentaux

Evaluation des niveaux de pratique

Exercice pratique contenant les outils et méthodes vues en formation Initiation 3D

Modélisation de structures circulaires et polaires

Réseau 3D

Techniques et méthodes pour une bonne navigation

Imbrications et jonctions avec création d'axes et de points

Copies et déplacement sur courbes et cercle

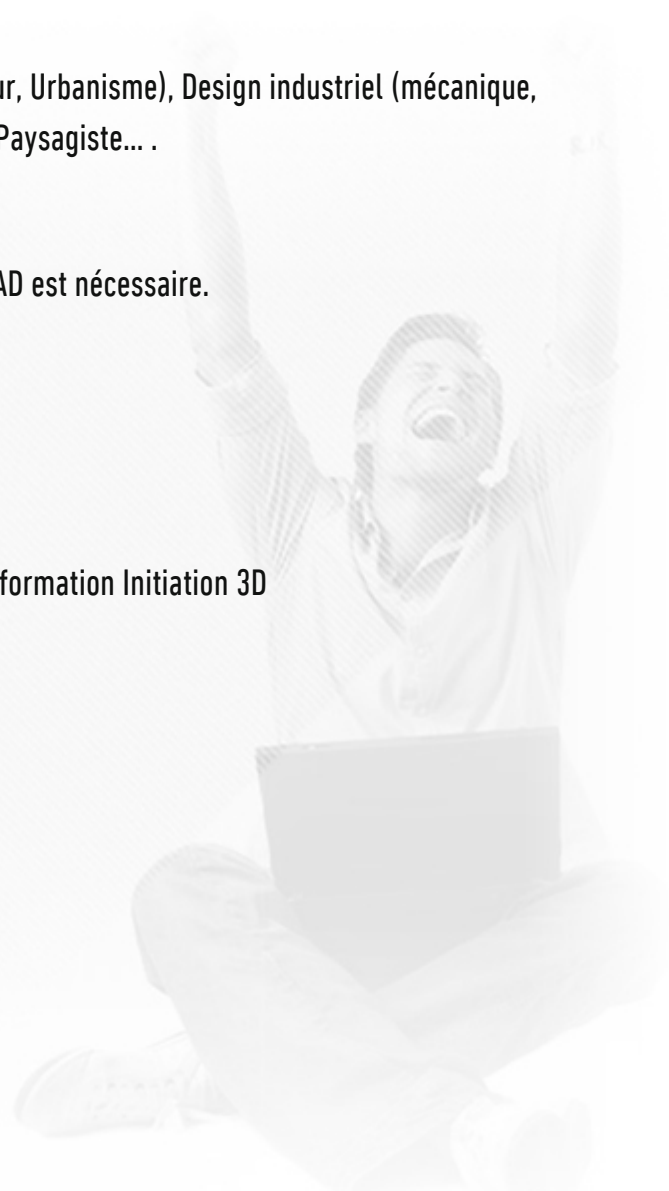
Modélisation et éditions de surfaces complexes

Surfaces et création de Nurbs

Ajouter et supprimer les SC

Surfaces Nurbs et visibilité des SC

Conversion des Surfaces



Projection de géométries sur une surface

Maillages

Formes primitives Maillées

Maillage Surface de révolution

Surfaces réglées

Surfaces Extrudées

Surfaces Gauches

Conversion de Solides et Surfaces en Maillages

Edition des Maillages

Lisser et Affiner les objets maillés

Affiner Faces, Arêtes et Sommets

Restaurer les états de Lissage

Extrusions sur Maillages

Fusion des Faces

Manipulation et édition des Faces

Visualisation avancée d'un dessin 3D

Définir des points de vue personnalisés

Paramètres avancés de la caméra

Ajouter un arrière-plan à une vue nommée

Outil 3D Orbite et paramètres visuels

Enregistrement de mouvements et vues cinématique

Mise en lumière

Emplacement géographique et réglages Soleil

Création et paramétrage de lumières

Différents types de Lumières

Visualisation et gestion des éclairages

Ombres, propriétés et comportements

Lumières et matières

Matières, création et application

Navigateur de Matériaux

Application des matières, mappages et coordonnées



Transparence, réflectivité et relief  
Edition et transformation des Matières  
Création de matières personnalisées  
Matériaux et textures

Rendu et paramètres de rendu  
Notions de création d'images de synthèse  
Paramétrages et environnement du rendu  
Lancer de rayon, Final Gathering  
Lumières et illumination globale  
Choix des méthodes de calcul et qualité de rendu  
-Export, format d'image, et gestion de la mémoire

Sortie pour imprimante 3D  
Introduction à la préparation d'un fichier  
Concept et possibilités

