

Durée 2 jours

(14 heures)

Objectifs

Découvrir et maîtriser les fonctions du logiciel afin de modéliser un projet en 3D.

Prérequis

Aucun

Moyens pédagogiques

Apport de connaissances théoriques et pratiques.

Applications dirigées et en autonomie

Chaque stagiaire dispose d'un ordinateur

PARCOURS PEDAGOGIQUE

1^{er} jour

- › L'interface graphique de SU et le paramétrage selon ses besoins professionnels
- › Les formats d'import/export compatibles avec la version gratuite et la version pro
- › Le repère orthonormé 3D et les outils de navigation
- › Le système d'inférences automatiques SU
- › Les sauvegardes clés SU
- › les encapsulations "groupes" et "composants"
- › La structure d'un modèle SU (utilisation des calques et structure)
- › Les outils de dessins (segments, faces, extrusions...)
- › Les outils techniques (cotations linéaires, angulaires, copies, translations, rotations...)
- › Les outils de modifications (mise à l'échelle, torsion, anamorphose ...)

2^{ème} jour

- › Les textures et leur positionnement, leurs modifications
- › Création de textures, transparences, reliefs...
- › L'usage des Plug ins: l'efficacité de SU en situation professionnelle
- › Le "bac à sable ": terrain maillé, lissé
- › L'adaptation du modèle dans une photo/ dessiner avec SU sur une photo
- › La bibliothèque professionnelle publique et privée : gain de productivité
- › Vers les solutions de rendu: avec SU ou des logiciels tiers dédiés (artlantis, thea render...)