

Fusion 360

Code formation : 1069 // Mode de formation : Classe virtuelle // Temps de formation : 35 heures

OBJECTIFS

Cet atelier couvre onze domaines répartis sur 5 jours d'études. Au cours de projet concrets, les apprenants travailleront sur :

l'ajout de compétences en modélisations paramétriques,
l'utilisations des techniques de design et de rétro-ingénierie,
l'exploitation de modélisation polygonale : format stl, obj...

la création et animation d'assemblages mécanique, ainsi que la gestion des scènes et des liens lors d'assemblages,

l'analyse et l'optimisation d'objet, par les outils d'inspection et de simulation.

Techniciens d'étude en mécanique, dessinateurs d'exécution,
dessinateurs projeteurs, chargés d'affaires, chefs de projet,
ingénieurs, concepteurs, électroniques ainsi que les créatifs et
designers.

CERTIFICATION VISÉE

Pas de certification visée dans le cadre de cette formation, suivie individuellement. La certification Fusion 360 ACU est accessible dans le cadre du <https://www.f3df.com/store/formations/industrie/parcours-autodesk-fusion-360-acu-certification-officielle>.

MOYENS MIS EN ŒUVRE

Ordinateurs Windows avec licence Fusion 360, connexion internet, accès à une chaîne vidéo Youtube dédiée à Autodesk Fusion 360. Installez Fusion 360 avant licence personnelle ou professionnelle. Session dispensée en présentielle dans nos centres de Lyon et Paris ou en classe virtuelle * *workshop = atelier

PRÉREQUIS

Cette formation Fusion 360 est destinée à un public de niveau intermédiaire, des connaissances de base sur le logiciel sont donc attendues. Ces compétences vous seront apportées par le module e-learning compris dans le Parcours Fusion 360 ACU.

PROCÉDURE D'ÉVALUATION

Réalisation de cas pratiques tout au long de la formation.

MODALITÉS D'ACCÈS

Contactez-nous au 09 80 68 26 08 ou par email

PROGRAMME

Mis à jour le : 29 juillet 2022

Les espaces de travail

- Esquisses
- Solide
- Forme
- En surface
- Rendu
- Animation
- Découverte de la Simulation

Modélisation avancée

- outils de mises en volume: loft, sweep, ame, nervure,
- gravure en relief,
- Modélisation surfacique,
- Utilisation de la modélisation direct,
- Traitement d'une modélisation polygonale (stl...),
- Utilisation de l'historique de construction,
- Outils d'inspection,
- Optimisation topologique.

Assemblage

- Création d'un assemblage avancés
- Animation d'un mécanisme
- Gestion des composants

Présentation

- Création de l'animation d'un éclaté d'une pièce en plusieurs composants
- Rendu
- Création de matériaux
- Mise en situation sur un environnement unie ou hdri
- Rendu en locale ou cloud

Concept Learning By Doing

- Création d'un produit lié à des contraintes de fabrication ou demandes particulières imposées dans un cahier des charges donné.
- Appréhender la logique de 2 projets en semi-autonomie.
- Approfondissement des outils en cours d'acquisition
- Découverte de nouveaux outils de modification

Compétences visées dans ce modules

MODÉLISATION AVANCÉE

- Créer une fonction *loft*
- Créer une fonction *sweep*
- Créer une pièce en utilisant des surfaces
- Créer et utiliser des formes pour créer une surface
- Emboss texte et un profil
- Utiliser la modélisation directe
- Créer et utiliser la fonction *pipe form*

Compétences visées dans ce modules

ASSEMBLAGE

- Appliquer et utiliser les contraintes d'assemblage
- Appliquer et utiliser les joints d'assemblage
- Appliquer et utiliser les limites et les contacts
- Appliquer et utiliser les liens de mouvement
- Détecter les interférences entre les composants
- Gérer le lien entre les composants et la conception

Compétences visées dans ce modules

DESSIN

- Modifier une vue de section
- Modifier une vue détaillée
- Modifier un style dans un dessin
- Modifier ou créer un bloc de titre
- Modifier le tableau des composants

MANAGEMENT DESIGN

- Utiliser le paramètre de changement pour les dimensions d'entrée dynamiques,
- Gérer et modifier l'historique de conception.

Compétences visées dans ce modules

PART MODELING

- Créer un modèle de caractéristiques,
- Créer une fonction shell,
- Créer des fonctions d'extrusion,
- Créer un web et un rib,
- Modifier les pièces existantes à l'aide de la modélisation directe,
- Utiliser Construct pour créer un plan un point, un axe,
- Créer des caractéristiques de "hole" (trou, ouverture),
- Créer une fonction pipe,

- Créer une fonction revolve,
- Utiliser la fonction d'inspection.

Compétences visées dans ce modules

SKETCHING/ CROQUIS

- Utiliser les contraintes du croquis,
- Utiliser le projet/inclure,
- Créer des dimensions d'entrée dynamiques,
- Créer un Path/chemin 2D/3D.

Compétences visées dans ce modules

DOSSIER DE PRÉSENTATION

- Animer un fichier de présentation
- Rendre un projet dans un environnement

MESH

- Import mesh
- Modifier mesh using modify feature
- Convert Mesh to Brep