

MBI3D-1

NOUVEAU

Durée :
5 jours / 30h

Horaires :
lundi 13h30 - vendredi 12h00

Niveau acquis :
Fondamentaux

Nature des connaissances :
Action d'acquisition des connaissances

Modalités d'évaluation :
Mise en pratique

Tarif :
1810 EUR HT

Participants :
Mini : 4 - Maxi : 10

Responsable :
Silvère BASTIEN
Ce stage est susceptible d'être animé par un autre formateur

Dates 2018
ARLES
29 Janvier au 02 Février
05 Mars au 09 Mars
23 Juillet au 27 Juillet
01 Octobre au 05 Octobre
19 Novembre au 23 Novembre

Informations Complémentaires :

Formateur expert en Numérique 3D.

A l'issue de la formation :
Remise d'une attestation de formation avec ou sans évaluation des acquis.
Évaluation de la formation par les stagiaires.

Les repas sur Arles vous sont offerts.

Travaux Pratiques

60 %

Objectifs :

> Acquérir les bases d'utilisation du logiciel BLENDER pour obtenir un premier niveau de pratique autonome, permettant ensuite d'imprimer en 3D ses réalisations.

Prérequis :

> Avoir des bases en Graphisme (dessin académique ou goût pour le dessin).
> Connaissance de la CAO et/ou de la PAO (maîtrise du dessin vectoriel sur Illustrator, Flash ou Autocad et habitude de travail sur des logiciels de traitement d'images du type Paint, Photoshop...).

> Culture de l'image numérique et du dessin industriel. (Avoir une idée d'un objet en 4 dimensions, savoir s'orienter dans l'espace).

Programme :

INTRODUCTION

> Présentation du logiciel.
> Interface du logiciel.
> Paramétrage des fenêtres.
> Outils.
> Fonctionnalités.
> Raccourcis clavier.

ENVIRONNEMENT 3D

> Create objets (Primitives).
> Mode Edit (Vertex / Edges / Face).

MODÉLISATION 3D

> Utilisation des modificateurs.
> Les Primitives.
> Extrusion.
> Le Mesh.
> Spin.
> Screw.

NORMALE ET SURFACING

> Contrainte liée à l'impression 3D.
> Portance.
> Porte à faux.
> Zones de fragilités.
> Pivot (réinitialisation et échelle).

EXPORTATION VERS LE FORMAT D'IMPRESSION

> Export en stéréolithographique (.stl).
> Tangentes/surfaces inversées (sens matière).
> Bords libres ou arêtes ouvertes.
> Surfaces superposées.
> Pointes.
> Épaisseurs nulles.
> Nombre de triangles.
> Vérification du fichier sur MESHLAB.

ANIMATION PÉDAGOGIQUE SUR SUPPORT MULTIMÉDIA

> L'animation pédagogique sera remise à chaque participant en fin de session de formation sur support vidéo.

Méthode Pédagogique :

> Approche didactique du logiciel.
> TP suivi et exercices immergés.
> Impression 3D à la fin de la formation de l'objet réalisé.

Public :

Toute personne souhaitant apprendre les bases du logiciel BLENDER 3D dans le but de réaliser des impressions 3D axées pièces industrielles, mécaniques...