

Autodesk Fusion 360

Public concerné

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

Prérequis

Connaître les bases en CAO et DAO est un plus. Il est cependant important d'avoir une connaissance approfondie en informatique et quelques principes en mécanique.

Validation

Réalisation de cas pratiques tout au long de la formation , et réalisation d'un cas pratique en autonomie à partir de contraintes imposées

Moyens

Ordinateurs Windows avec licence Fusion 360, connexion internet, [accès à une chaine vidéo Youtube dédiée à Autodesk](#) Fusion 360 ainsi qu'un support de cours au format PDF.

Objectifs

- Acquérir les connaissances et compétences nécessaires de la conception 3D
- Maitriser la fabrication de pièces et de mécanismes
- Combiner esthétique en matière de design et d'ingénierie

Programme

Découverte de Fusion 360

- Présentation du logiciel
- Découverte de l'interface

Les Espaces de travail

- Sculpture
- Modélisation
- Esquisses
- Rendu
- Animation
- Simulation
- Mise en Production

Modélisation

- Présentation des outils de modélisation
- Création d'esquisses 2D & 3D
- Création d'une pièce
- Utilisation de l'historique de construction
- Présentation du module de simulation sur une pièce

Assemblage

- Création d'un assemblage
- Utilisation des contraintes de positionnement
- Animation d'un mécanisme

Rendu

- Utilisation de la bibliothèque de matériaux
- Utilisation d'un environnement HDRi
- Utilisation du Ray Tracing
- Lancer un rendu Cloud