

# Autodesk Fusion 360

## « Secteur de l'industrie - Concepts de base »

**Métier :** Secteur de l'industrie

**Référence :** GE0004-PC-FOR-8007-A-FU360-3-INDUSTRIE-BASE

**Durée :** 3 jours / 21 heures

**Public :** Dessinateurs/Projeteurs/Ingénieurs

**Prérequis :** Maîtriser les techniques de dessin industriel.

**Objectifs :** Être en mesure d'assimiler les concepts de base de Autodesk Fusion 360 :

- Comprendre les concepts du cloud ;
- Mettre en route et paramétrer un projet Autodesk Fusion 360 ;
- Maîtriser les fonctions principales de modélisation de Autodesk Fusion 360 ;
- Comprendre le principe du travail collaboratif ;
- Savoir diffuser un projet Autodesk Fusion 360.

**Moyens :** Avant la formation : qualifier et planifier le parcours de formation du stagiaire en fonction de son niveau, ses attentes et ses besoins.

Pendant la formation : valider les acquis du stagiaire et mesurer sa progression par un test en début et en fin de formation. Un stagiaire par poste. Remise d'un support de cours numérique. Questionnaire de satisfaction du stagiaire en fin de formation. Formation réalisée par un formateur certifié Autodesk®.

Après la formation : Transmission d'un certificat de formation numérique. Questionnaire de satisfaction du stagiaire 30 jours après la formation. 3 heures d'assistance téléphonique gratuite dans les 3 mois qui suivent la formation.

**N'hésitez pas à nous contacter au 01 39 44 18 18 pour les formations éligibles au CPF**

### Programme :

#### 1 – Comprendre le Cloud A360

- Création d'un compte
- Création d'un Projet
- Naviguer entre les projets
- Partage et connexion aux différents projets
- Principe des équipes collaboratives

#### 2 – Savoir créer un objet 3D

- Création d'une esquisse avec contraintes géométriques et dimensionnelles
- Utiliser le surfacique et le volumique
- Conception multi-corps (body)
- Créer des fonctions d'extrusion, révolution, balayage, lissage, nervure, Ame, Gravure
- Créer des épaissements, tuyaux, spire, boîte, sphère, cône, cylindre
- Créer des réseaux circulaires et rectangulaires
- Créer des symétries
- Utiliser les plans, axes et points de construction

#### 3 – Savoir modifier un objet 3D

- Appliquer une échelle, une dépouille, une coque, une scission.
- Décaler une face, remplacer une face
- Créer un chanfrein, un congé

#### 4 – Savoir utiliser les matières et apparences

- Créer une matière personnalisée
- Créer une couleur ou une texture
- Appliquer une matière à un composant
- Bibliothèque des matériaux linéaire et non linéaire
- Bibliothèque de matériaux de fabrication additive

#### 5 – Etre capable d'inspecter un modèle

- Analyse des courbures, zébrures, dépouilles
- Analyse de section
- Centre de gravité
- Cycle de couleur

#### 6 – Savoir utiliser le module de tôlerie

- Définition des règles de tôlerie
- Création d'un bord tombé
- Convertir une pièce en tôle
- Création d'un pli
- Créer une mise à plat

#### 7 – Savoir assembler les composants

- Utilisation des corps solide comme composant
- Insertion et création d'une pièce dans un assemblage
- Gérer les relations entre les composants
- Créer des liaisons
- Créer des groupes rigides
- Utiliser les contacts
- Créer des liens de mouvement
- Choisir une origine de liaison

#### 8 – Savoir créer un rendu réaliste

- Définir les textures
- Configuration du rendu
- Créer un arrière-plan
- Créer un rendu dans le Canevas
- Créer un rendu cloud

#### 9 – Etre capable de créer une animation

- Créer un éclaté d'ensemble
  - Créer un Story-board
  - Les annotations
  - Publication vidéo
- #### 10 – Savoir créer une mise en plan
- Création des vues 2D
  - Repères, nomenclature
  - Récupérations d'informations dans le cartouche
  - Liens avec AutoCAD import/export

#### 11 – Etre capable de créer une impression 3D

- Préparer une impression 3D

#### 12 – Comprendre les échanges de données

- Exporter les données (format d'échange)
- Téléchargement des données du cloud
- Import/export de données

#### 13 – Questions/Réponses

- Echanges, questions et réponses