

Programma del corso: AutoCAD 3D e Render

Il corso ha una durata di 35 ore

Maggiori informazioni su <http://autocad.formazione-corsi.it>

ARGOMENTI TRATTATI

Introduzione

1. Barra multifunzione e area di lavoro 3D
2. Tavolozze strumenti per luci
3. Tavolozze per libreria e modifica materiali
4. Impostazione delle unità e del modello

Strumenti preliminari

1. Creazione e modifica delle polilinee
2. Uso di Regioni, Polilinee 3D, Eliche e Spline
3. Collegamento e modifica di XRIF
4. Layer, , selezione, isolamento, trasparenza, osnap 3D

Visualizzazione

1. Ambiente di AutoCAD e accelerazione grafica
2. Viste ortogonali, finestre
3. Stili visualizzazione, ombre, materiali, raggi X
4. Punti di vista 3D e prospettiva
5. View cube, SteeringWheel, Viste e transizioni
6. Orbita, passeggia, vola, apparecchi fotografici

Piani di lavoro

1. Uso dell'UCS e UCS dinamico
2. Uso dell'UCS e UCS dinamico, manipolazione icona
3. Comportamento dei comandi 2D in 3D

Comandi di Modifica 3D

1. Grip e strumento gizmo
2. Allinea 2D/3D, Rotazione, Serie 2D/3D, Specchio 3D

Tipologie di oggetti 3D e importazione oggetti

1. Oggetti con spessore, Mesh poligonali, Mesh, Superfici Nurbs, Solidi, Nuvole di punti, variabile MESHTYPE
2. Importazione alti CAD, da internet, Autodesk Seek, 3DSIN
3. Creazione di Mesh e solidi elementari
4. Accenni alla modifica tramite Inventor Fusion

Solidi

1. Solidi elementari parametrici
2. Estrudi, Rivoluzione, Sweep, Loft, variabile DELOBJ

Modifica dei solidi

1. Sezioni 2D e 3D, sezioni live
2. Sezione, geometria piatta, estrazione spigoli
3. Trancio e trancio con una superficie
4. Operazioni booleane e controllo interferenze
5. Modifica tramite sotto-oggetti e cronologia, SOLIDHIST
6. Modifiche al corpo, agli spigoli e alle facce

Mesh

1. Mesh rigate, di spigolo, estruse e di rivoluzione
2. Modifica, aggiunta di spigoli, piega, affinamento
3. Conversione di solidi, superfici e mesh poligonali

Superfici Nurbs

1. Conversione e creazione
2. Modifica, aggiunta di vertici di controllo
3. Raccordi, estensioni, tagli e tagli con profili proiettati
4. Offset, chiusura, Scolpisci

Materiali e Luci

1. Utilizzo di materiali della libreria e creazione librerie
2. Creazione e modifica di materiali
3. Utilizzo di luci preimpostate e creazione di luci
4. Impostazioni sole e cielo

Render

1. Utilizzo delle preimpostazioni di render
2. Accenni a parametri avanzati del render Mental Ray
3. Creazione di filmati

Stampa e pubblicazione

1. Stampa 3D e DWF 3D da scheda Modello
2. Finestre mobili e layer in spazio carta
3. Stampa con stili di visualizzazione
4. Creazione Viste 2D di disegno
5. Inserimento di immagini renderizzate per la stampa