

D1

Shark clic



Objectif

Créer des objets complexes, modéliser en solide et en surface, créer des pièces paramétriques, mise en plan 2D automatique.

Programme

Prise en main et installation du logiciel Shark FX 5.0. Revue des préférences et raccourcis. Utilisation des outils et mode 2D : sélection, sélection détail, point, ligne, formes primitives, arcs, polygones, cercles et options tangentes, coniques, ellipses, splines, ressorts, courbes de Béziérs, ajout et suppression de points, congés tous types, décalage, division, segmentation. Outil texte, principales fonctionnalités. Outils de déplacement, mise à l'échelle, symétrie, alignement, rotation sur axe, duplication, répartition. Utilisation de tous les outils de formes primitives en solide. Modification des solides : extrusion, révolution, enlèvement et ajout de matière, lissage, tubage, lissage deux branches, explorateur concept et infos objets avec l'arbre de construction. Congés, chanfreins, trous fraisés, bossages, coques, pliages... Opérations booléennes, ajustements, scissions. Utilisation des lumières pour les rendus, bibliothèque des matériaux.

Durée

5 jours

Dates et lieux

Paris : du 23 au 27 mars

Paris : du 7 au 11 septembre

Paris : du 16 au 20 novembre