



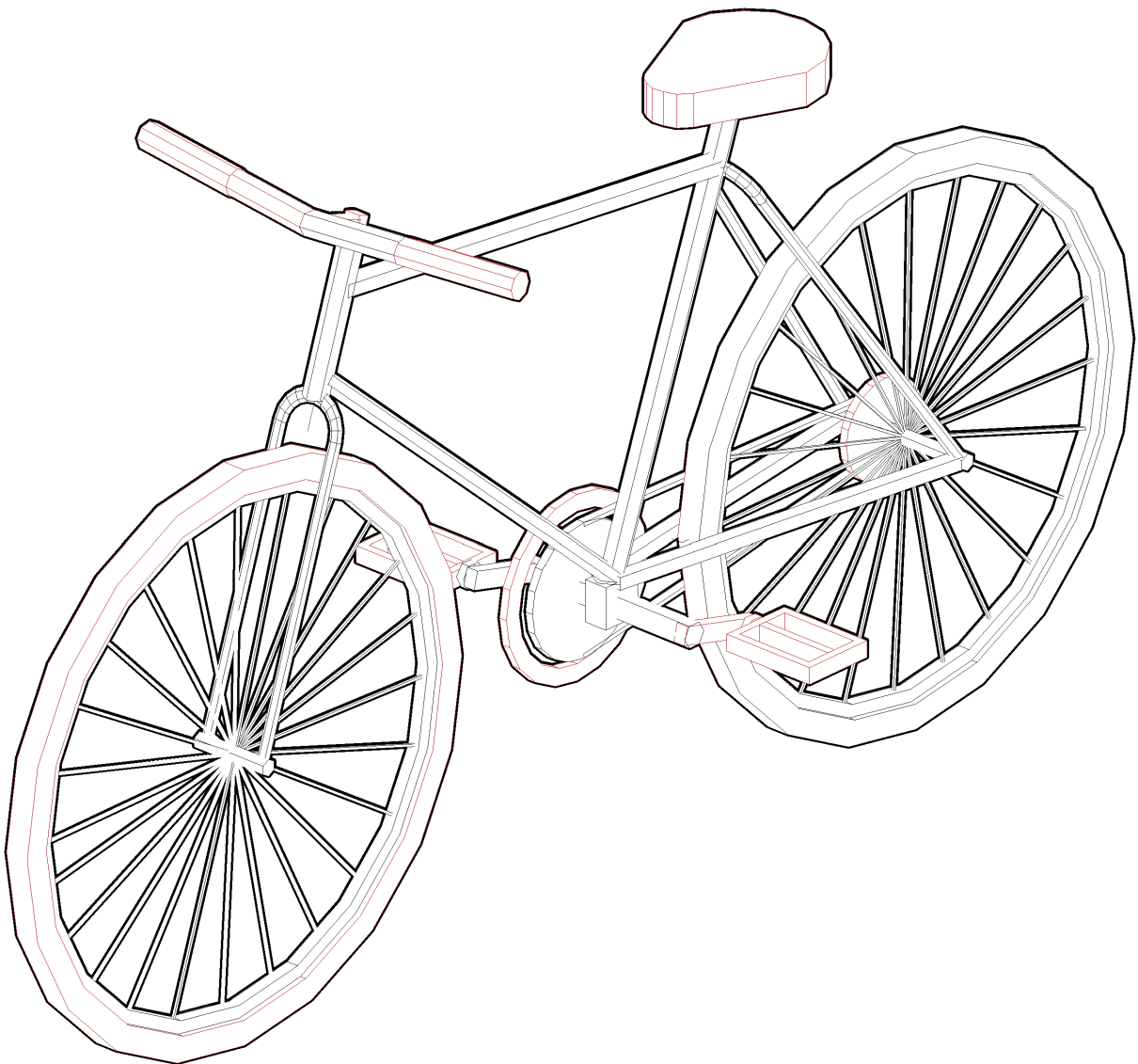
ORBIT - 3DO

ORBIT - 3DO

1

Nom du fichier: 1- ORBIT3D.DWG

- \* Utiliser la commande 3D Orbit pour visualiser le dessin 3D suivant.
- \* Tester les options suivantes:
  - FREE ORBIT
  - CONSTRAINT ORBIT
  - CONTINUOUS ORBIT



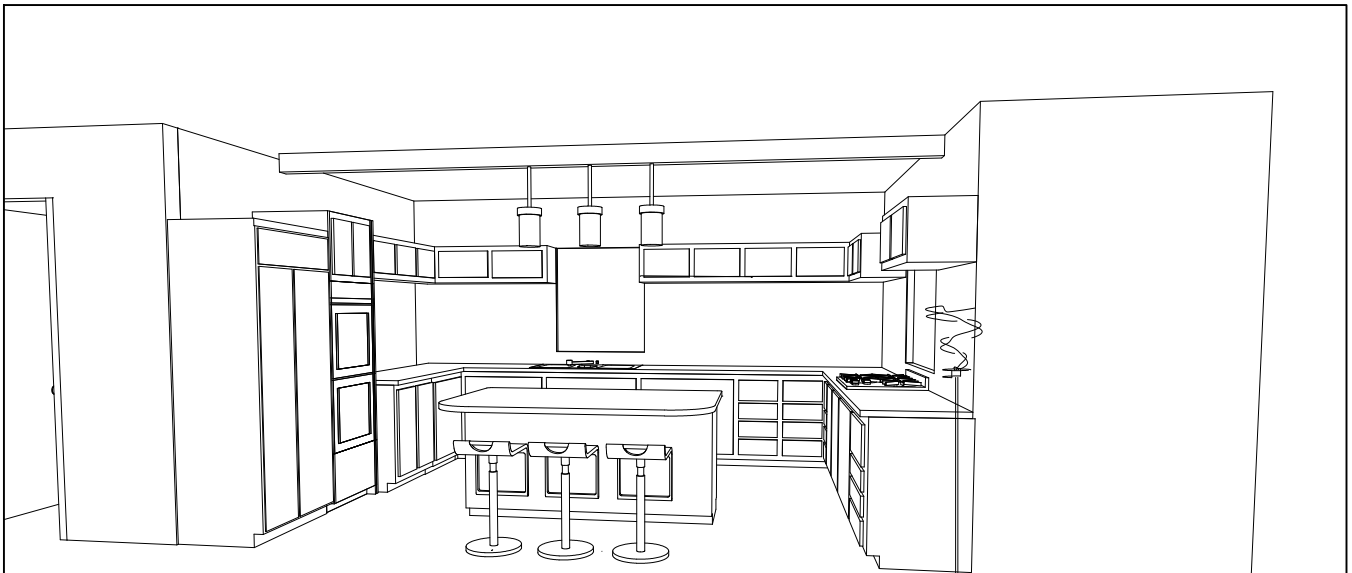


STEERINGWHEEL+ SHIFT+W  
STEERINGWHEEL+ SHIFT+W

2

Nom du fichier: 2- STEERINGWHEEL.DWG

*\* Utiliser la commande STEERINGWHEEL pour trouver l'angle de vue suivant.*



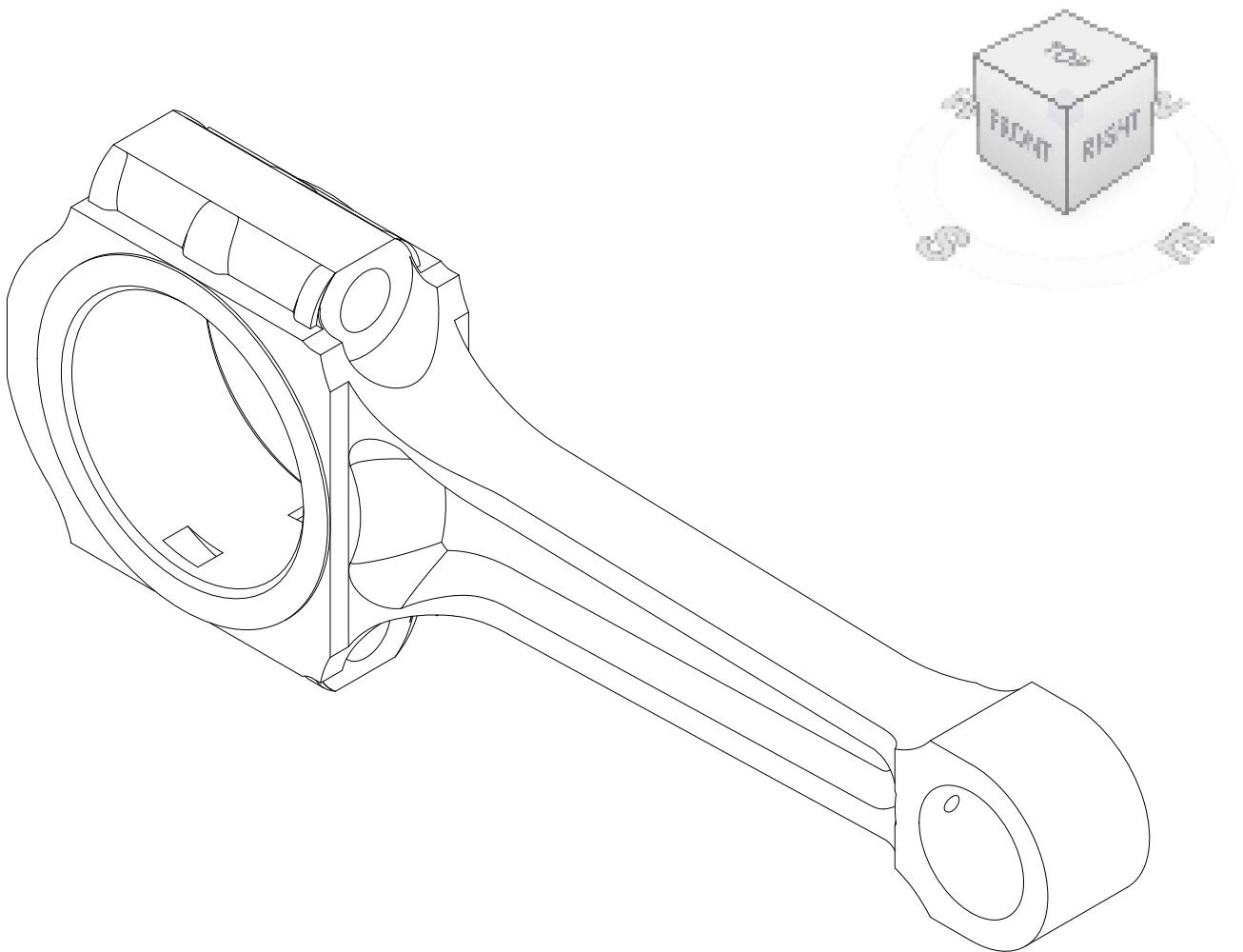


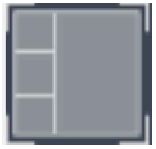
ORBIT - 3DO

ORBIT - 3DO

Nom du fichier: 3- VIEWCUBE.DWG

- \* Regarder les différentes vues offertes par le VIEWCUBE en haut à droite de la zone du dessin 3D.
- \* Définir une nouvelle vue initial et choisir une autre vue comme une vue du haut.

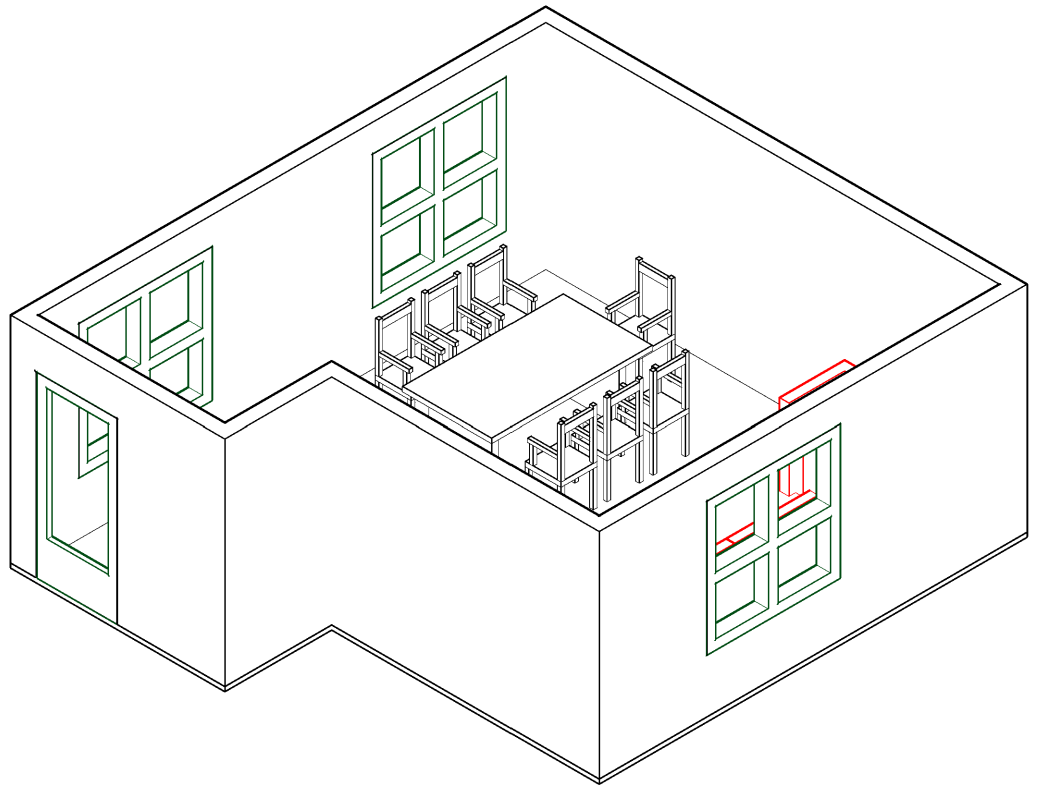
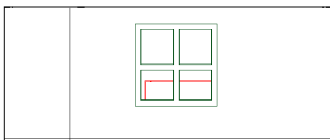
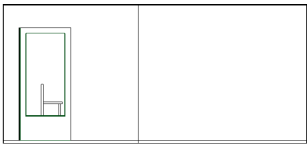
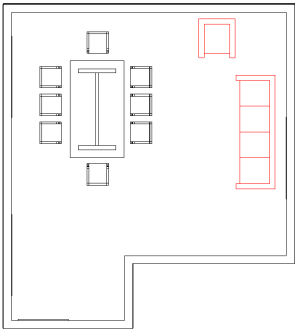


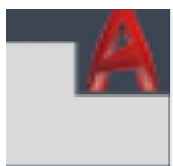


## VIEWPORTS FENETRES

Nom du fichier: 4- VIEWPORTS.DWG

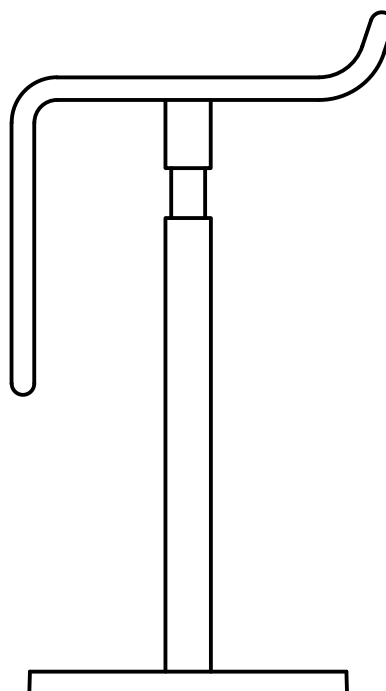
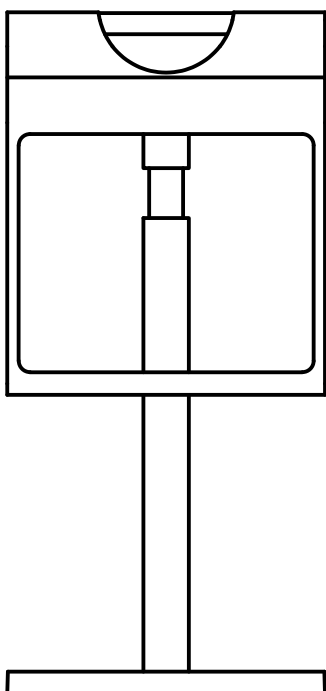
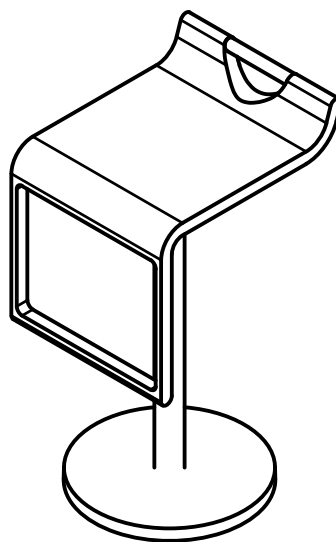
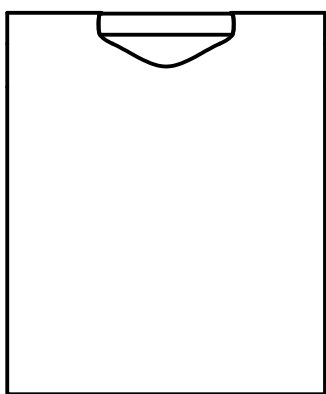
*\* A l'aide de la commande VPORTS (FENETRES)  
créer les différentes vues.*





Nom du fichier: 5- VIEWBASE.DWG

*\* Utiliser la commande VIEWBASE pour créer les différentes vues de projection suivantes.*



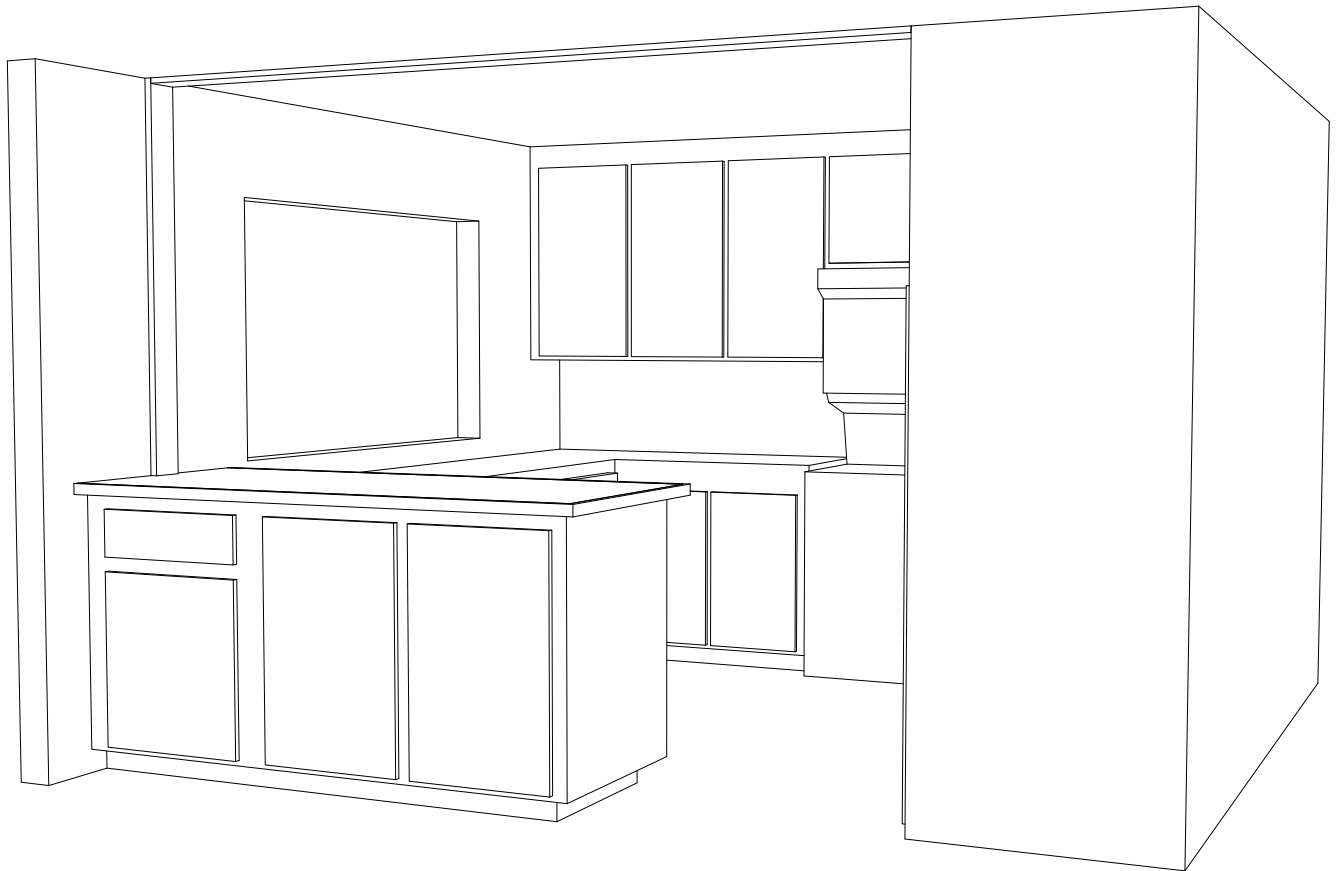


CAMERA  
CAMÉRA

6

Nom du fichier: 6 - CAMERA.DWG

*\* Créer la vue de caméra suivante:*



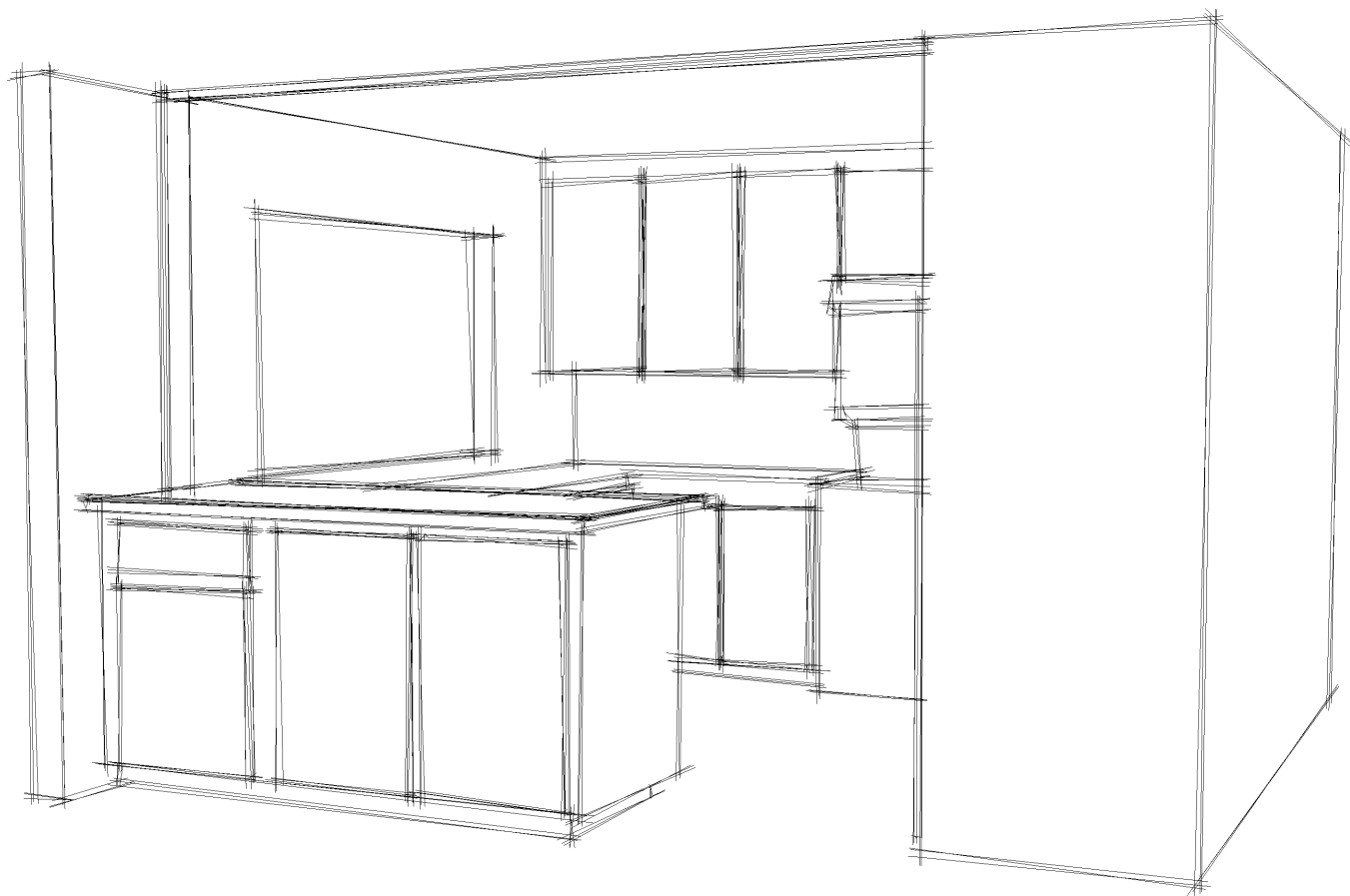


## VISUAL STYLE - VS STYLE VISUEL - SV

7

Nom du fichier: 7- VISUALSTYLE.DWG

*\* Créer la vue en mode visuel ESQUISSE comme montré:*





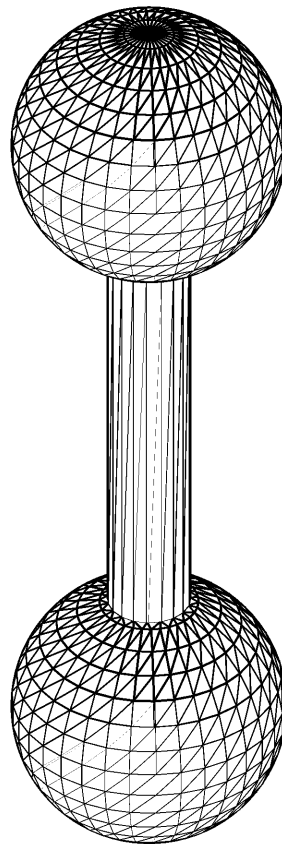
CYLINDER – CYL  
CYLINDRE – CYL

Nom du fichier: 8- SPHERE-CYLINDRE.DWG

- \* Créer un cylindre avec les propriétés suivantes:
  - \*\* rayon=6
  - \*\* Hauteur=100
- \* Ajouter une sphère de rayon 20 à chaque bout du cylindre.

Note: Remarque la différence dans l'affichage lors du changement des variables système suivants:

DISPSILH  
ISOLINES







CONE

CONE

9

Nom du fichier: 9- CONE.DWG

- \* **Modéliser un cône de hauteur 30 comme illustré ci-dessous:**



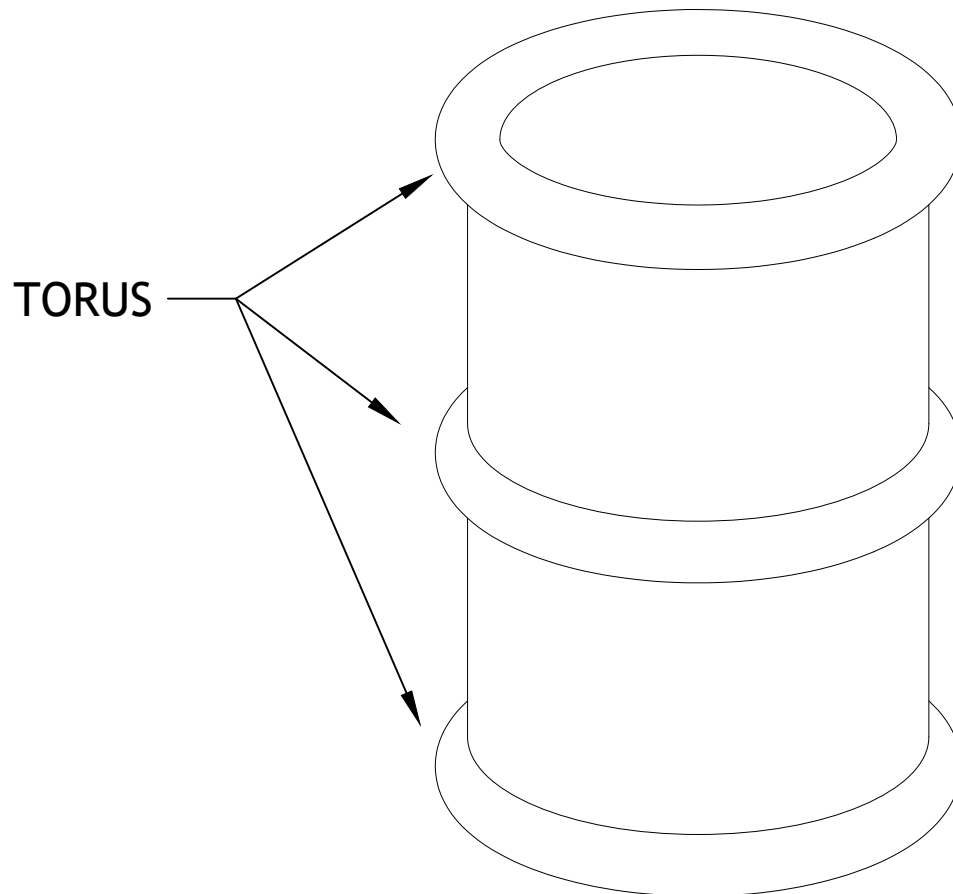


TORUS  
TORE

10

Nom du fichier: 10- TORUS.DWG

- \* Créer les trois anneaux comme montré ci-dessous:
- \*\* Rayon du tube=7



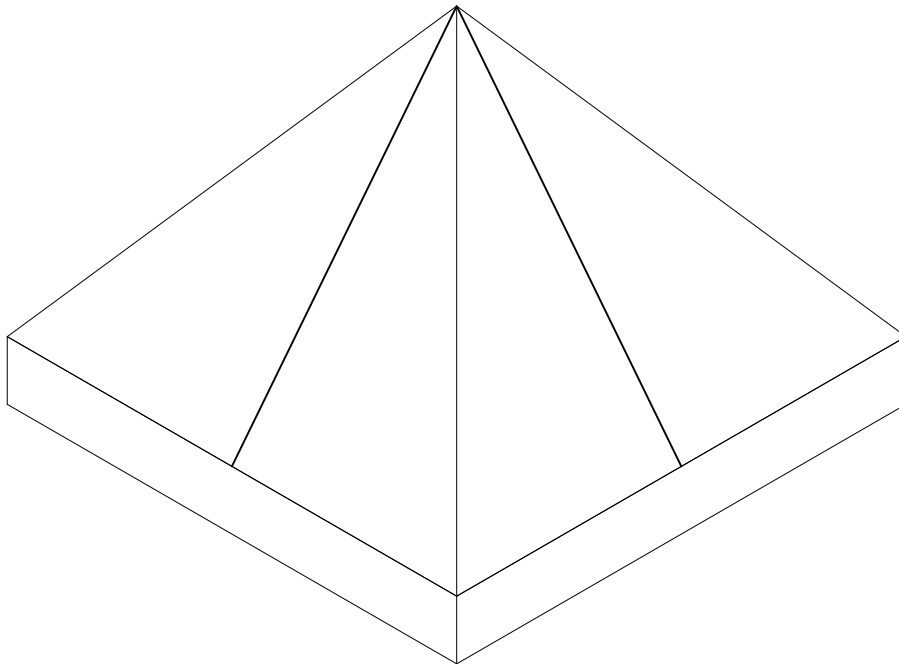


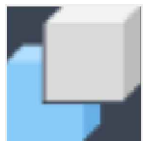
PYRAMID- PYR  
PYRAMIDE - PYR

11

Nom du fichier: 11- PYRAMID.DWG

- \* Créer une pyramide de 146.2266 de hauteur:





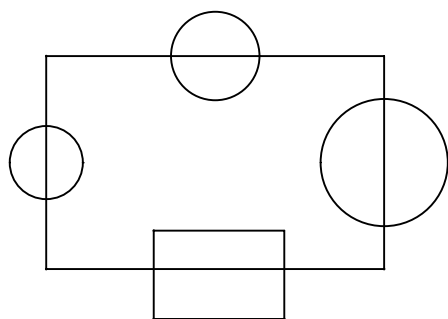
BOOLEEN - UNI - SU - IN

BOULÈEN - UNION - SOUSTRAIRE - INTERSECTION

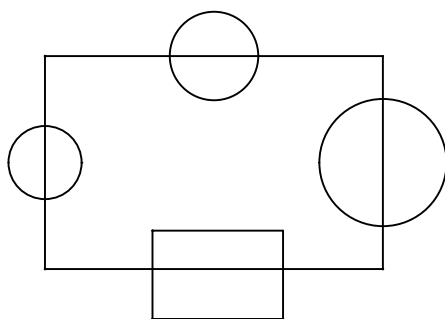
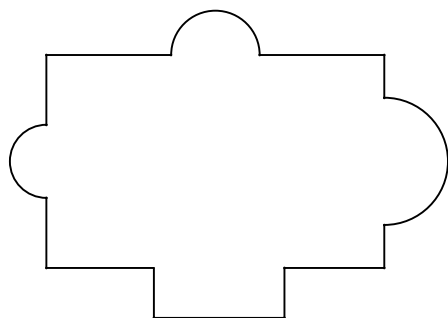
12

Nom du fichier: 12- BOOLEEN.DWG

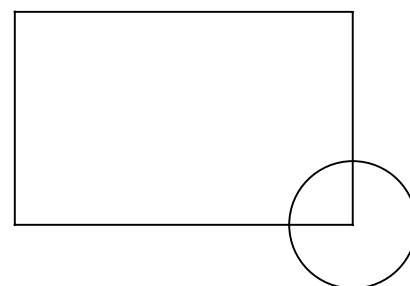
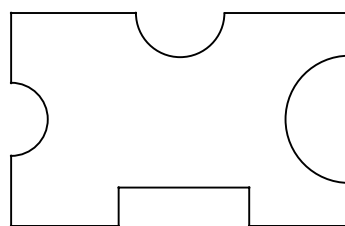
- \* Utiliser la commande 3D Orbit pour visualiser le dessin 3D suivant.



UNION

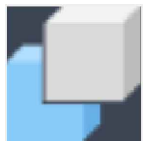


SUBTRACT



INTERSECT





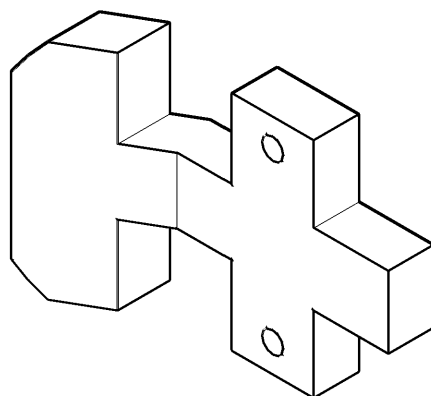
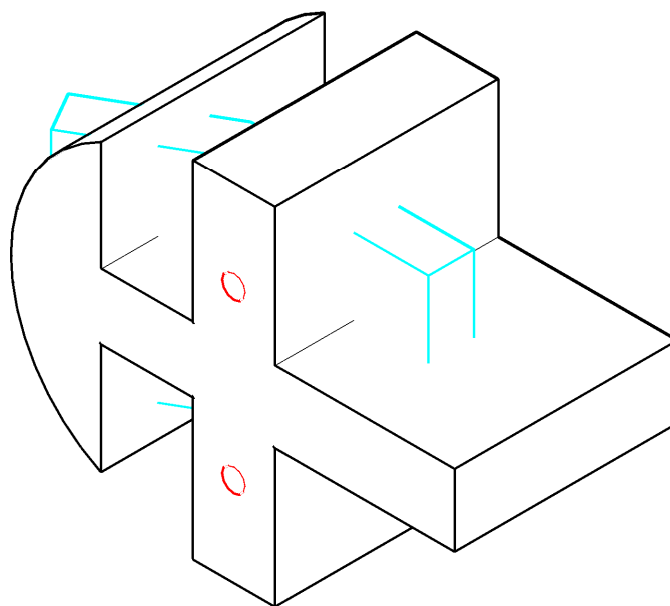
BOOLEEN - UNI - SU - IN

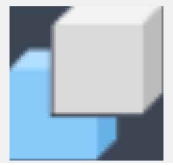
BOOLÈEN - UNION - SOUSTRAIRE - INTERSECTION

13

Nom du fichier: 13- SOLID-COMPOSES.DWG

- \* Combiner les solides suivants pour arriver au résultat montré ci-dessous.



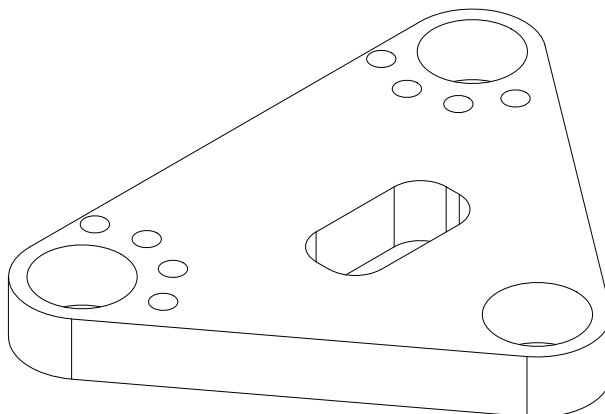
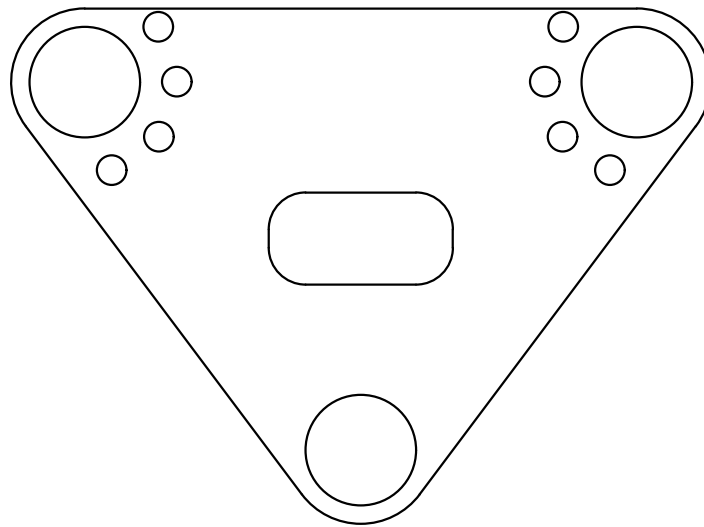


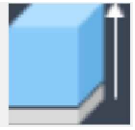
## SUBTRACT - SU SOUSTRACTION - SU

14

Nom du fichier: 14- SUBTRACT.DWG

- \* Convertir les objets en polylines puis faire une extrusion de 20.
- \* Créer les trous à l'aide de la commande SUBTRACT



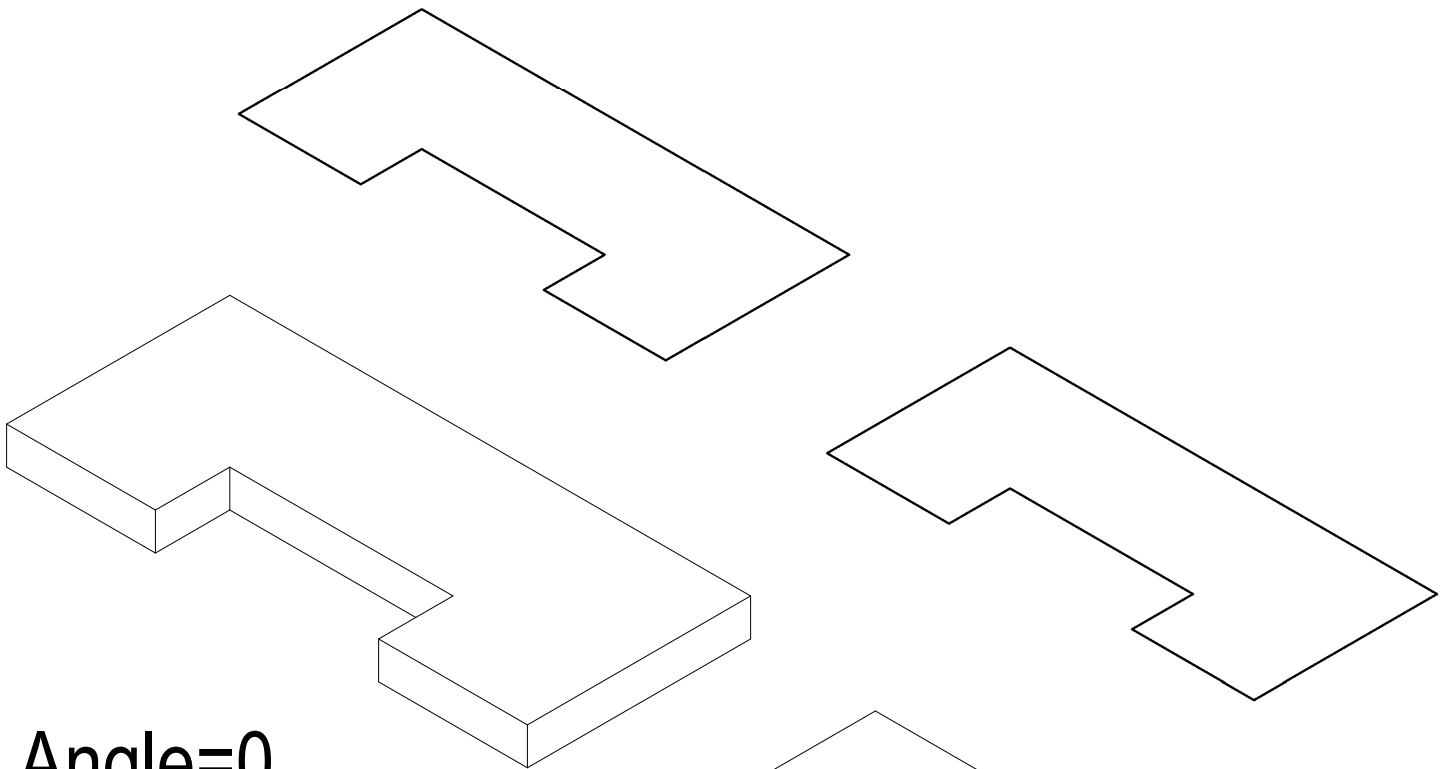


EXTRUDE - EXT  
EXTRUDER - ES

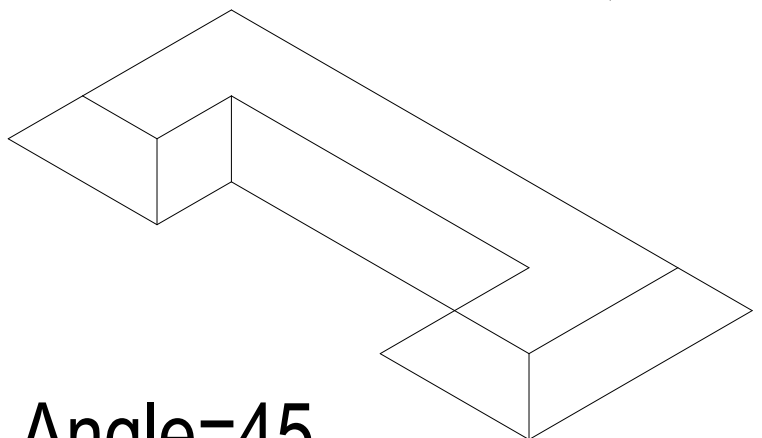
15

Nom du fichier: 15- EXTRUDE.DWG

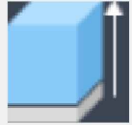
\* Faire une extrusion de 60



Angle=0



Angle=45

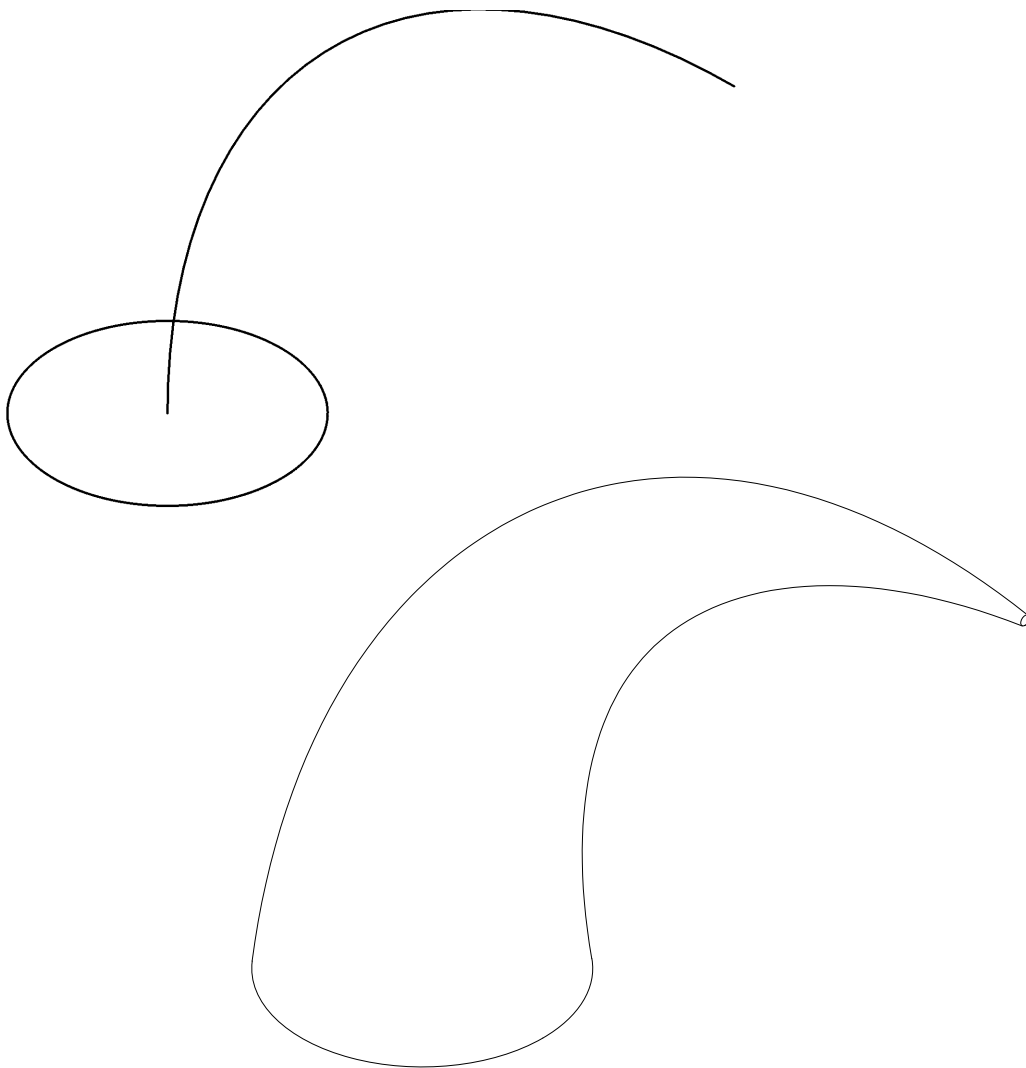


EXTRUDE - EXT  
EXTRUDER - ES

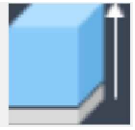
16

Nom du fichier: 16- EXTRUDE-PATH.DWG

- \* Faire une extrusion suivant le chemin arc et un angle de 7 degré.





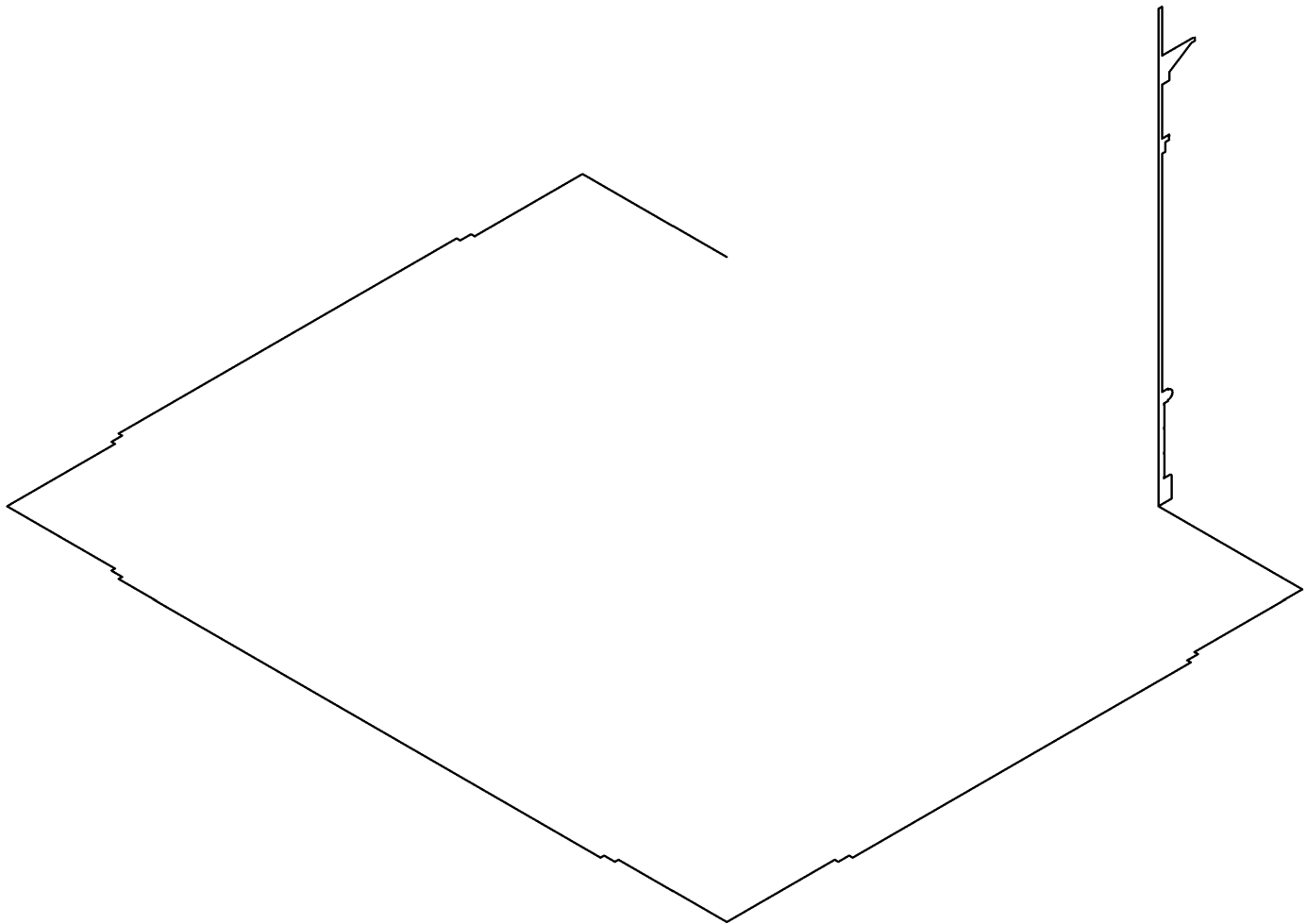


EXTRUDE - EXT  
EXTRUDER - ES

17

Nom du fichier: 17- EXTRUDE-PATH2.DWG

- \* Faire une extrusion suivant le chemin polyligne.



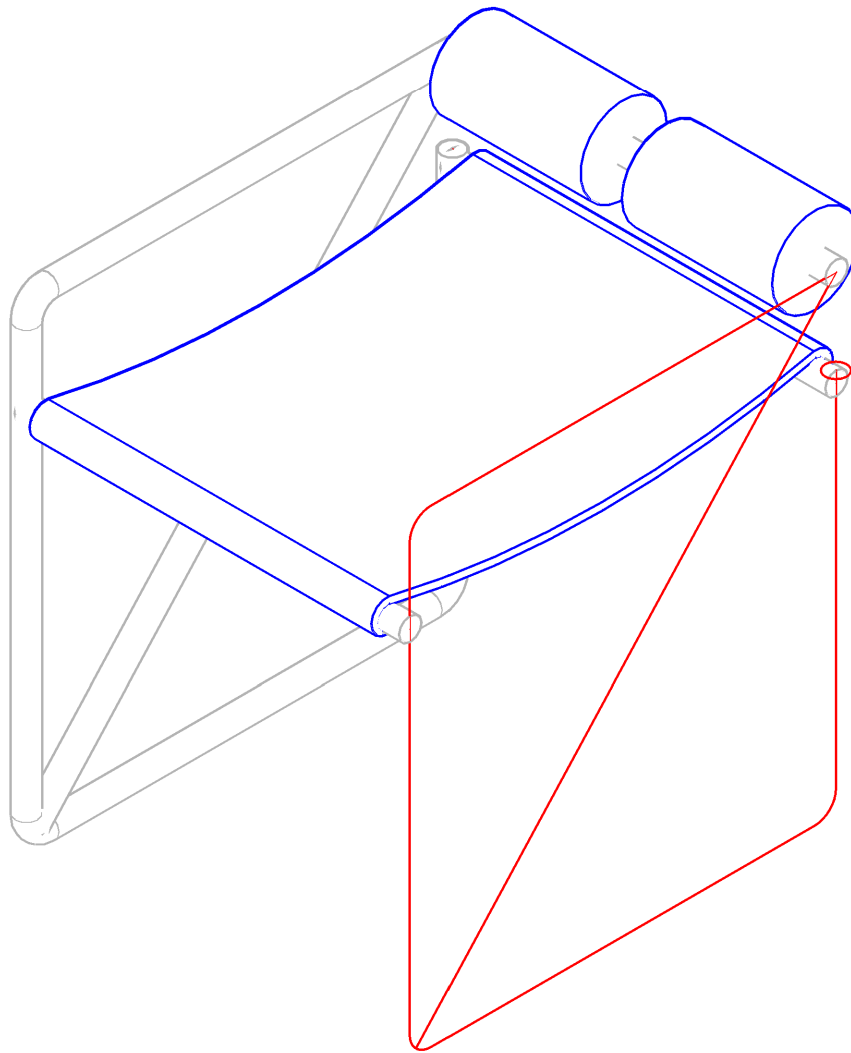


## SWEEP BALAYAGE

18

Nom du fichier: 18- SWEEP1.DWG

- \* A l'aide de la commande "SWEEP" recréer la structure en tube du la chaise en utilisant les objets guides en rouge.



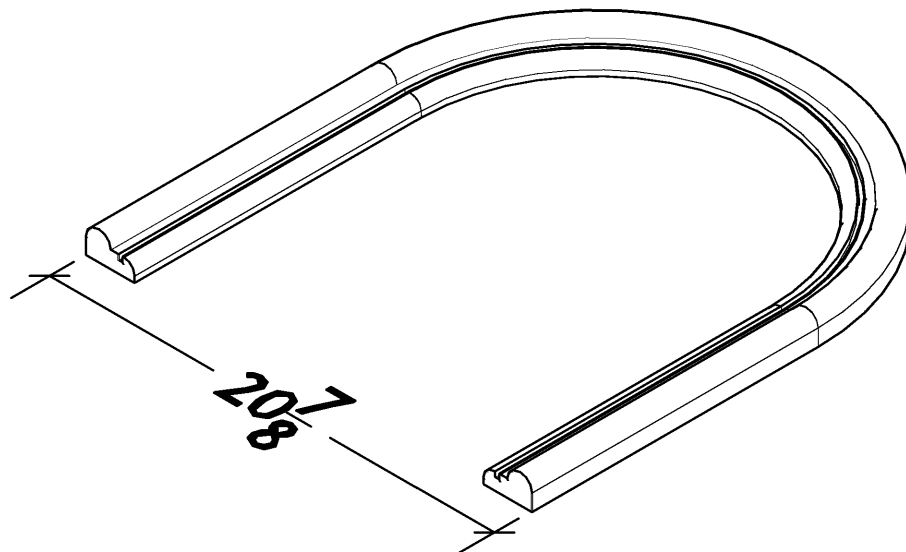
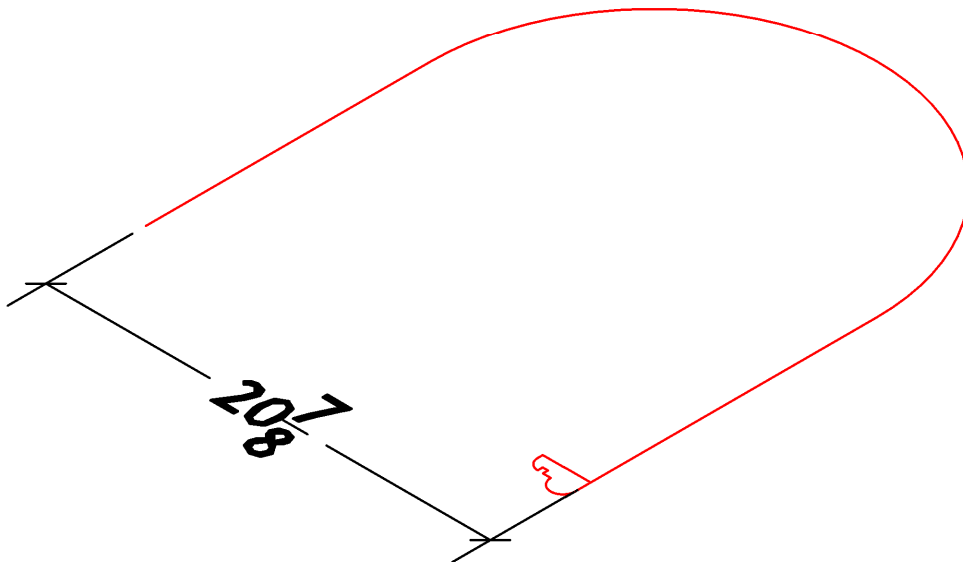


## SWEEP BALAYAGE

19

Nom du fichier: 19- SWEEP2.DWG

- \* A l'aide de la commande "SWEEP" recréer le cadre de la porte en arche en utilisant les objets guides en rouge.



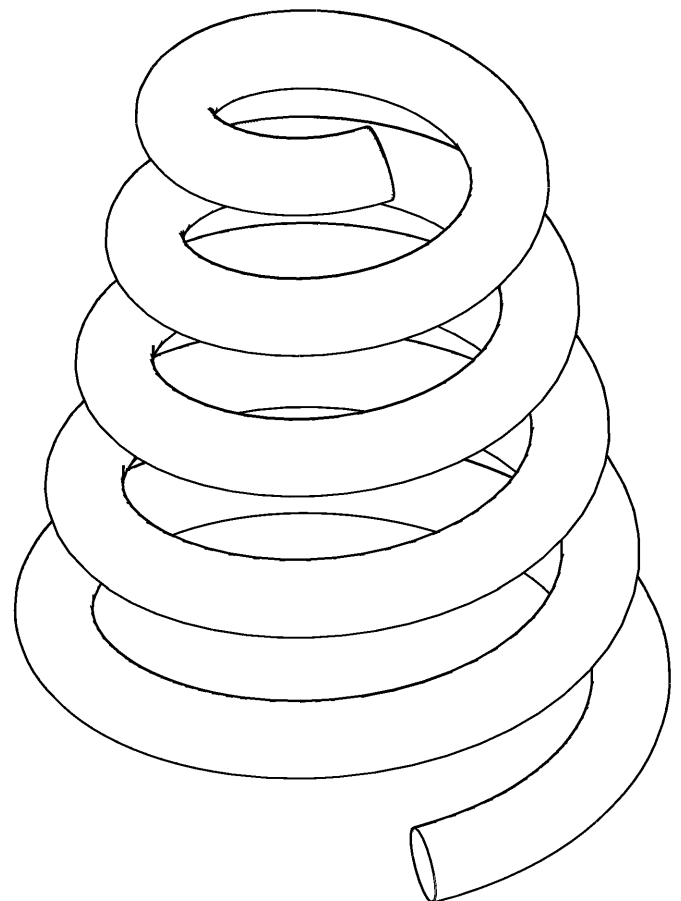
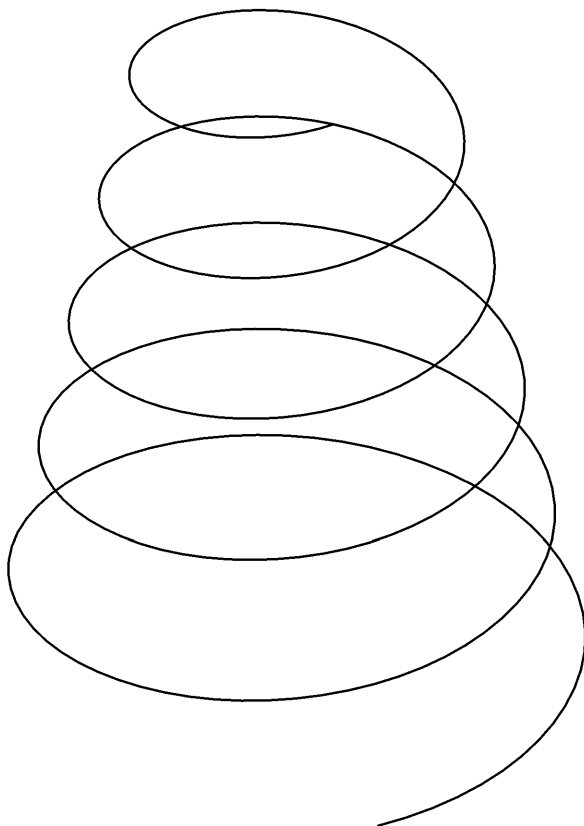


Nom du fichier: 20- HELIX.DWG

\* Créer un hélice avec les paramètres suivantes:

- Rayon de base = 40
- Rayon du haut = 20
- Nombre de tour = 5
- Hauteur = 100

\* Transforme les objets en solide 3D



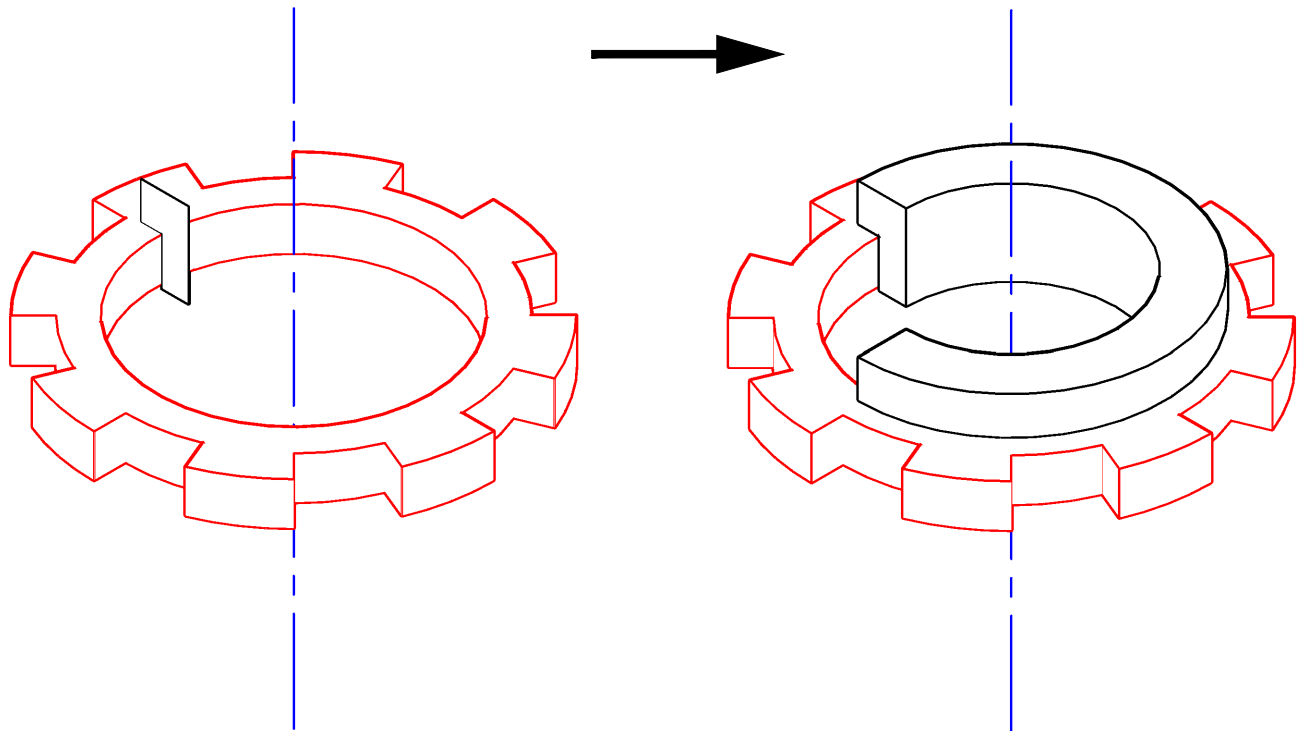


## REVOLVE REVOLUTION

21

Nom du fichier: 21- REVOLVE1.DWG

- \* Créer une pièce cylindrique à l'aide de la commande "REVOLVE" comme montré à côté:



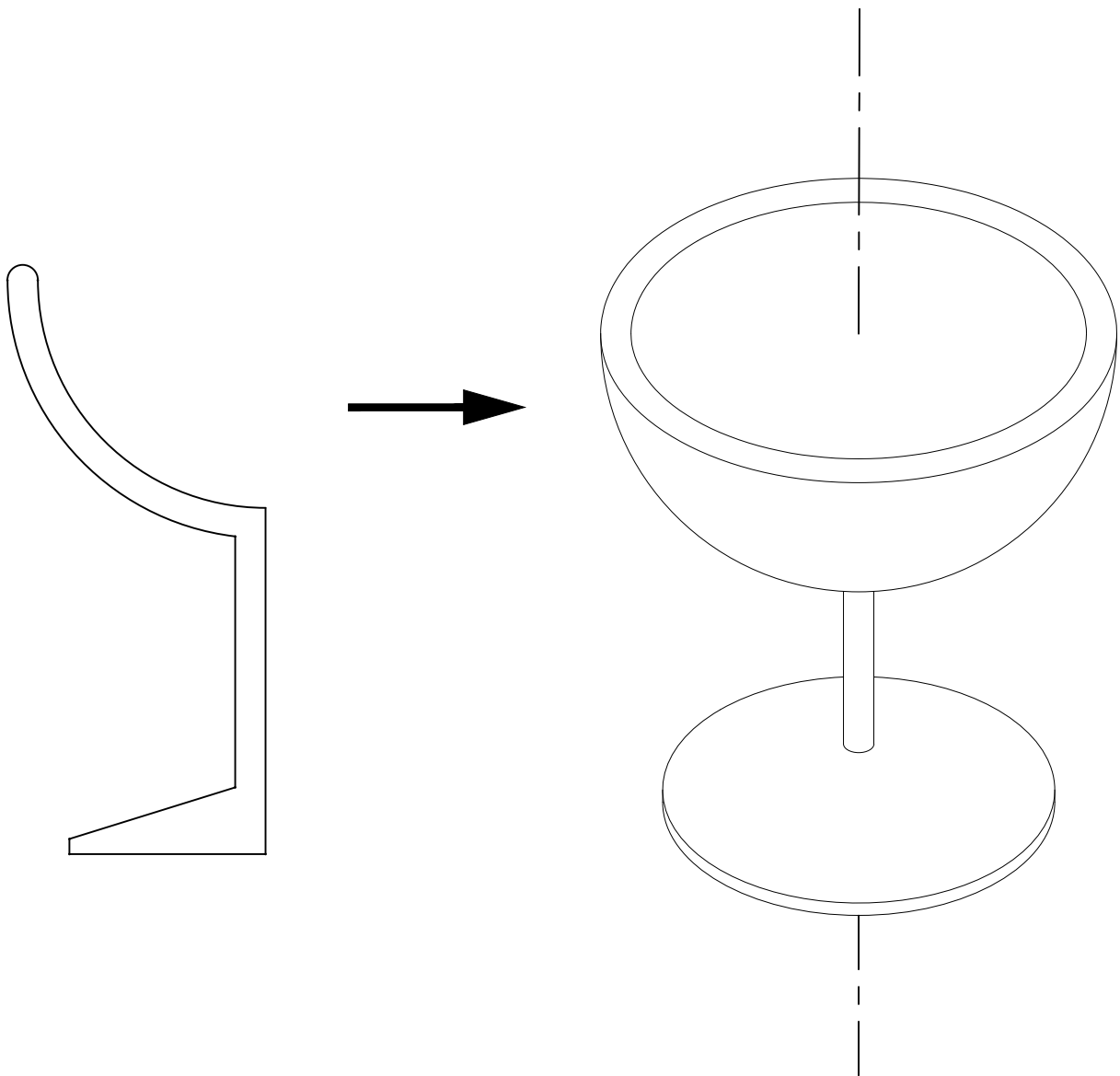


## REVOLVE REVOLUTION

22

Nom du fichier: 22- REVOLVE2.DWG

- \* A l'aide de la commande "REVOLVE" créer le solide 3d suivant:



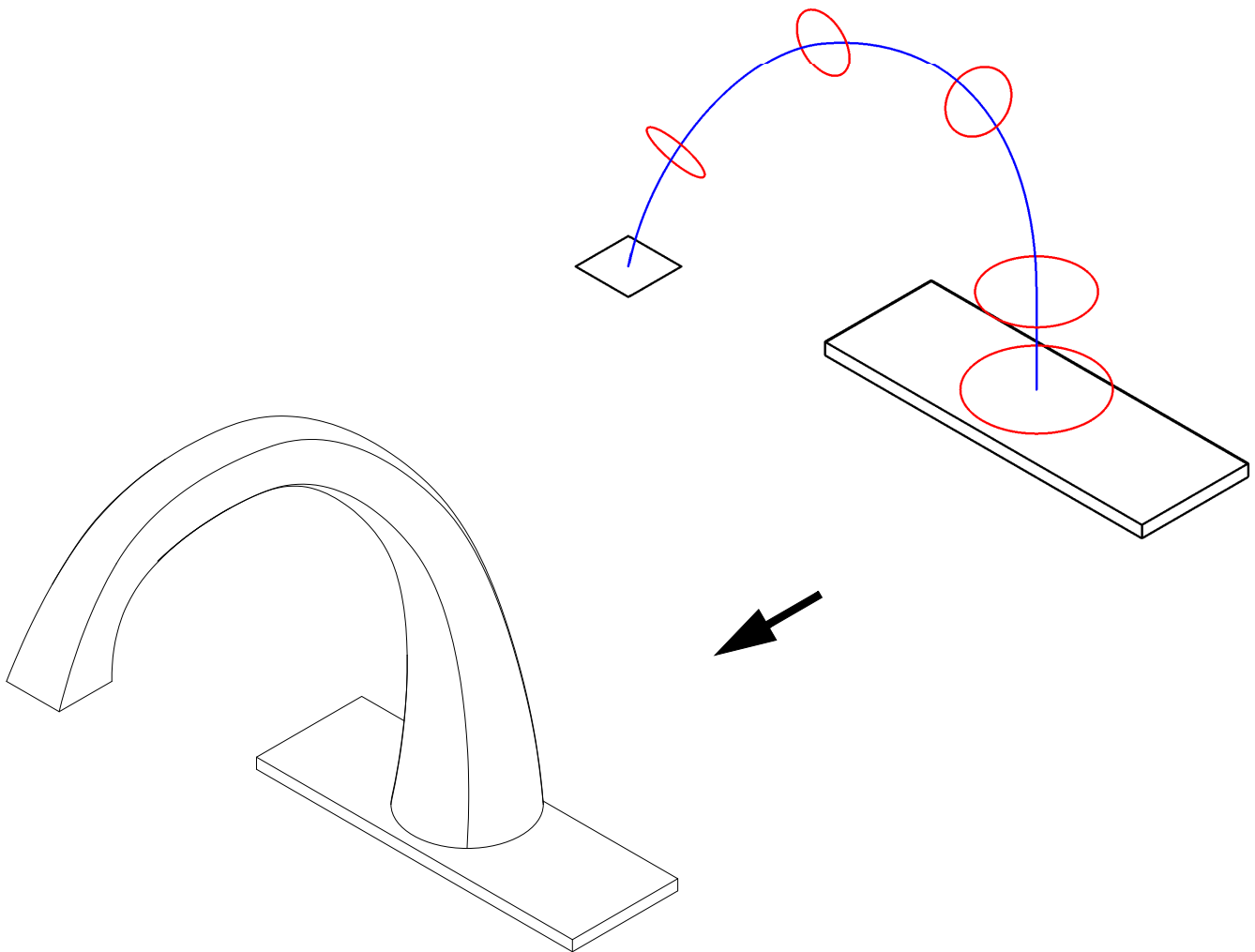


## LOFT LISSAGE

23

Nom du fichier: 23- LOFT.DWG

- \* A l'aide de la commande "LOFT" créer le robinet suivant:



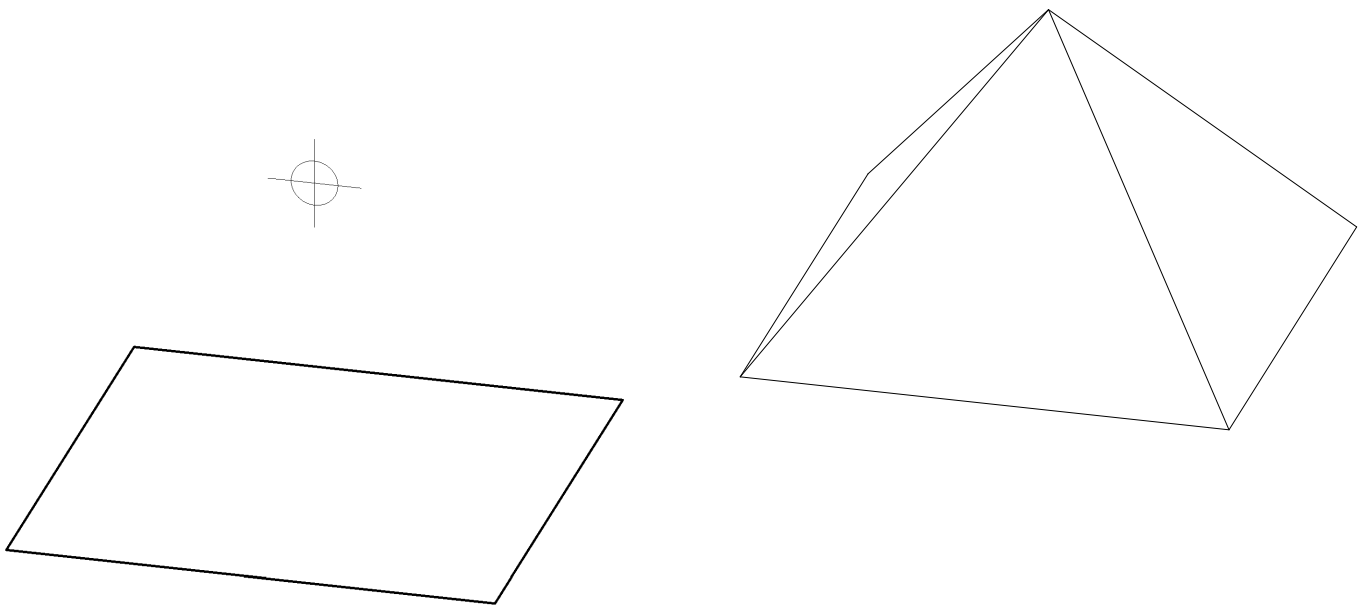


## LOFT LISSAGE

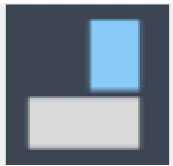
24

Nom du fichier: 24- LOFT2.DWG

- \* A l'aide de la commande "LOFT" créer la pyramide suivante:





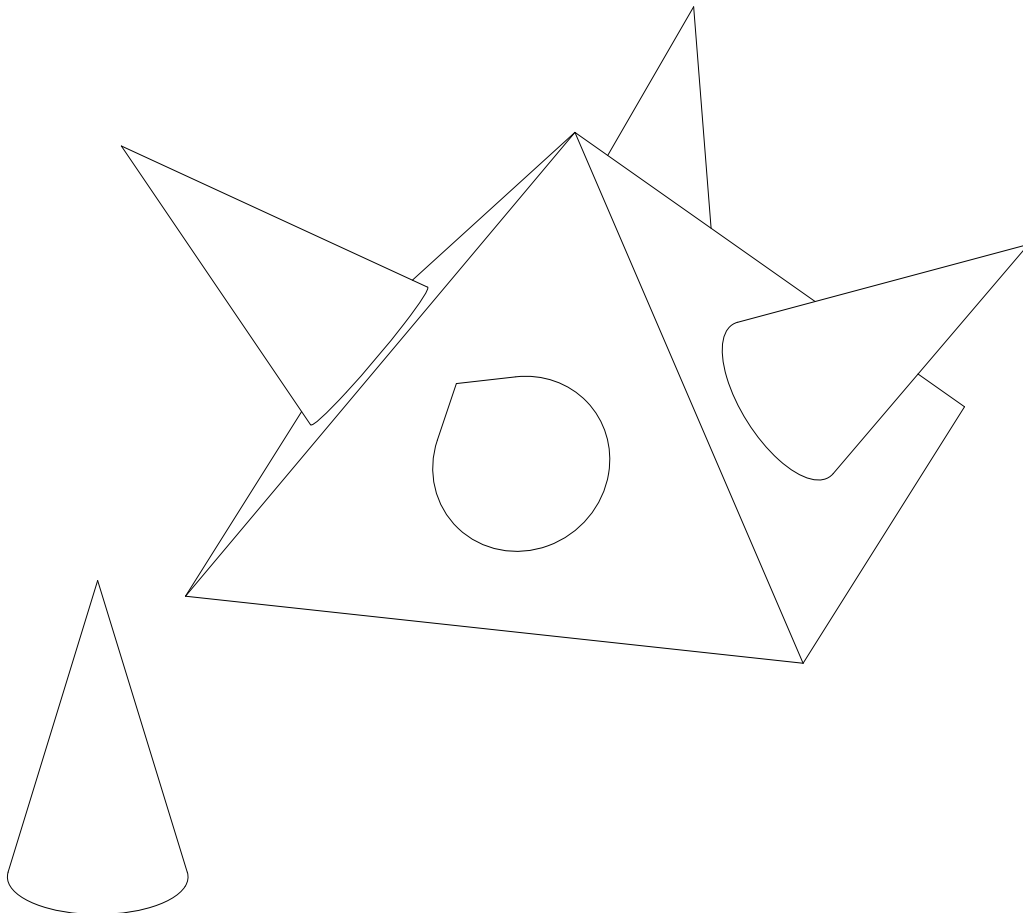


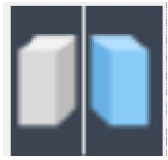
ALIGN  
ALIGNER

25

Nom du fichier: 25- ALIGN.DWG

- \* Aligner la forme conique sur une des faces de la pyramide comme montré puis utiliser la commande "ARRAY" pour le multiplier:



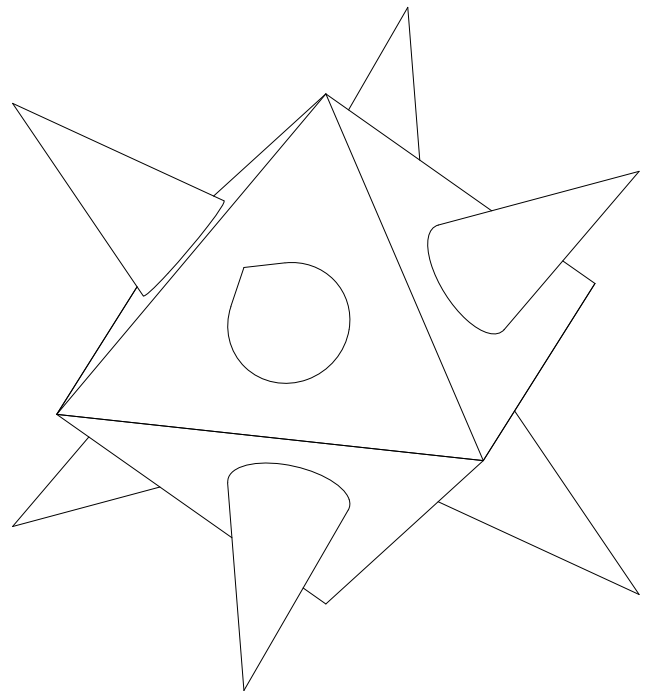
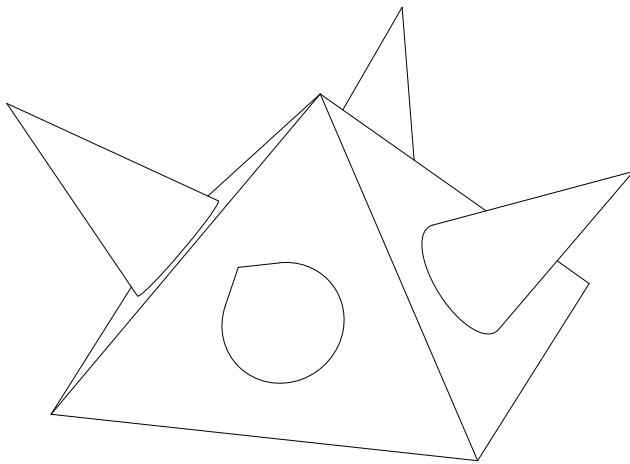


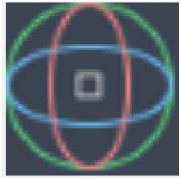
## MIRROR3D MIROIR 3D

26

Nom du fichier: 26- MIRROR 3D.DWG

- \* Compléter le moitié du solide 3D avec la commande "3DMIRROR"



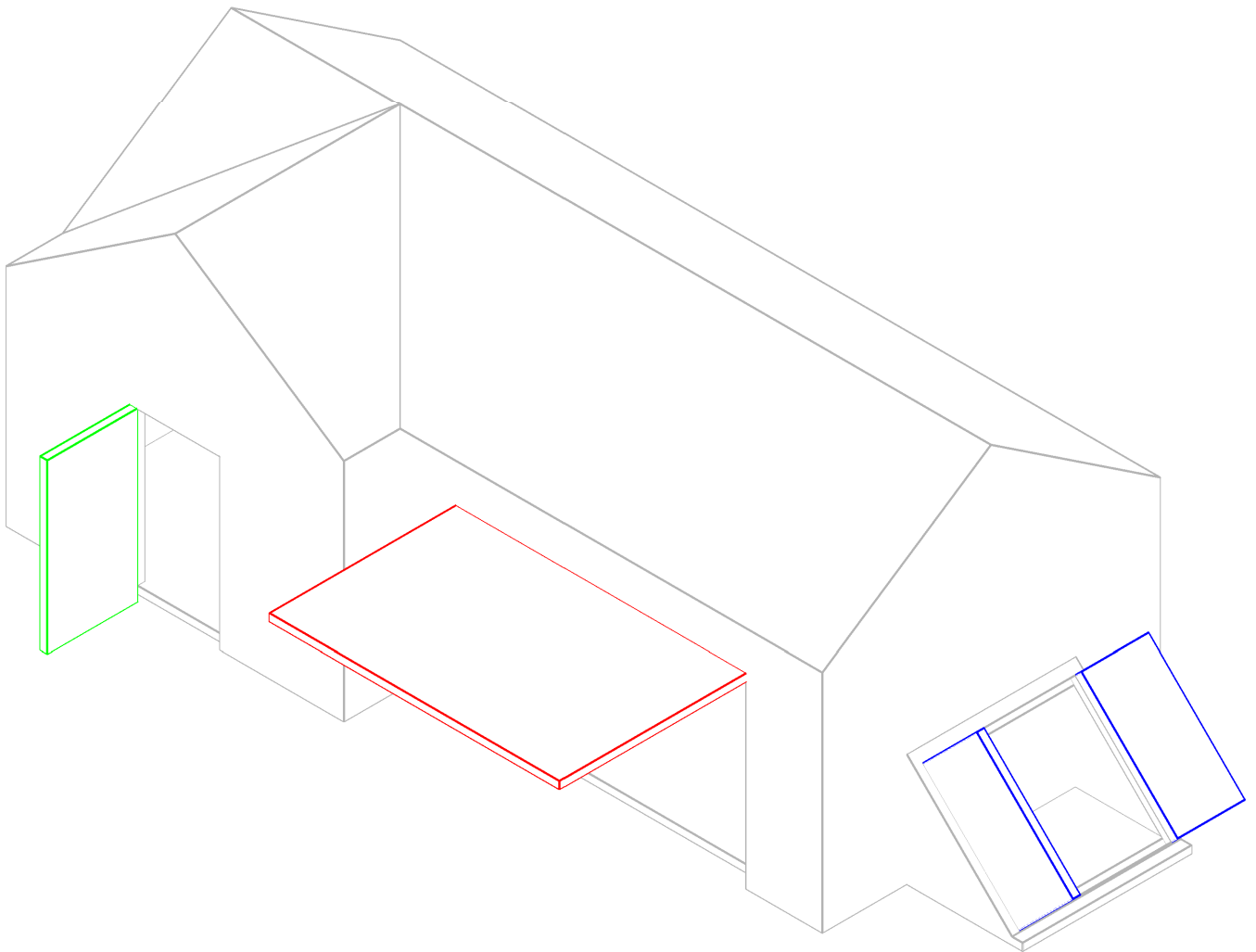


3DROTATE  
ROTATION3D

27

Nom du fichier: 27- ROTATION 3D.DWG

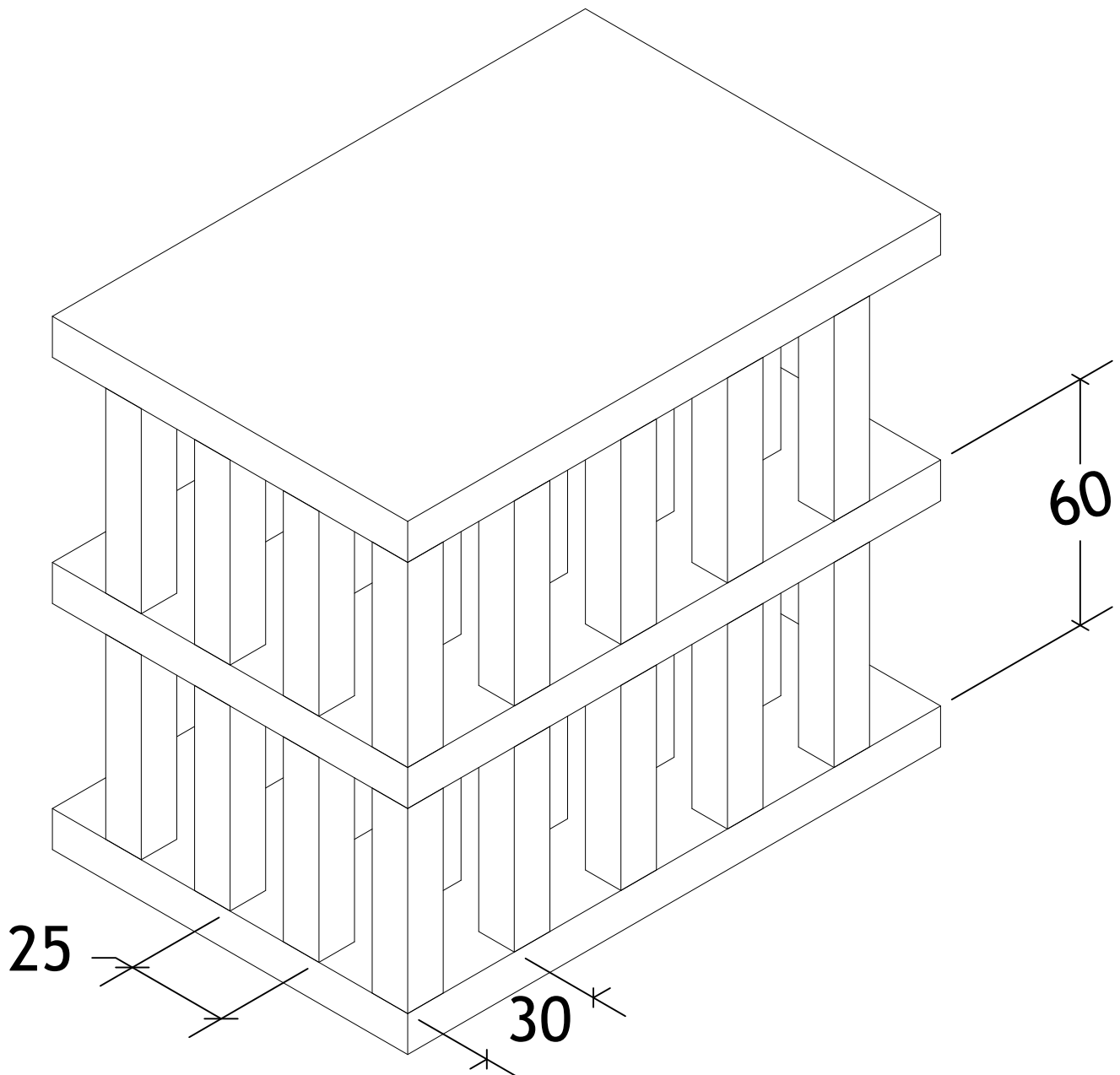
- \* Fermer toutes les portes à l'aide de la commande "ROTATE3D"





Nom du fichier: 28- 3DARRAY-R.DWG

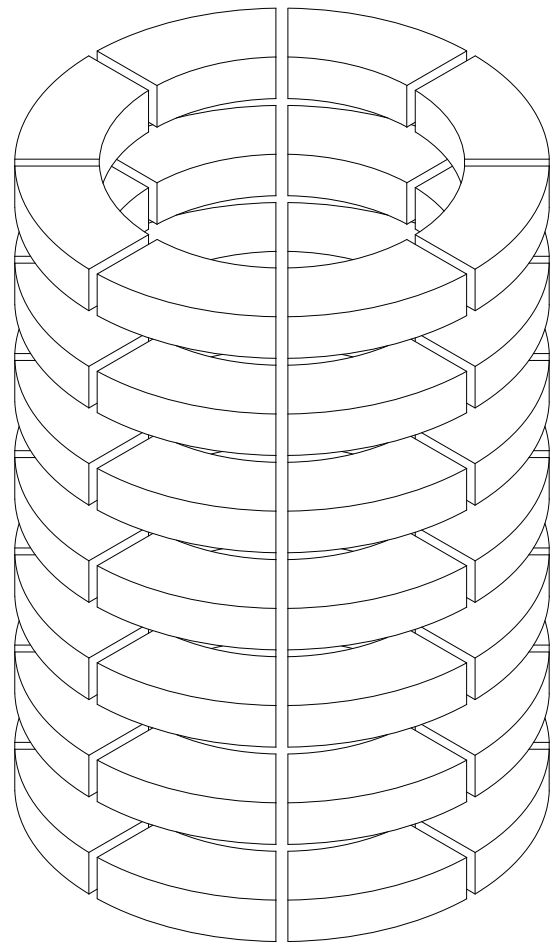
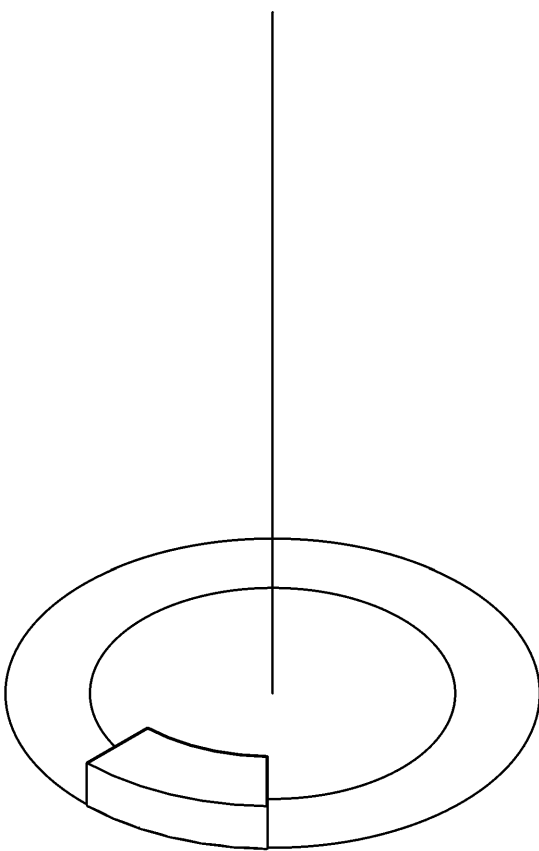
- \* Faire copier la colonne avec la commande "3DARRAY" pour avoir le résultat suivant:

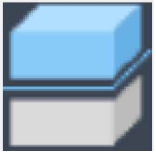




Nom du fichier: 29- 3DARRAY-P.DWG

- \* A l'aide de la commande "3DARRAY" multiplier l'objet 3D pour avoir le résultat suivant:



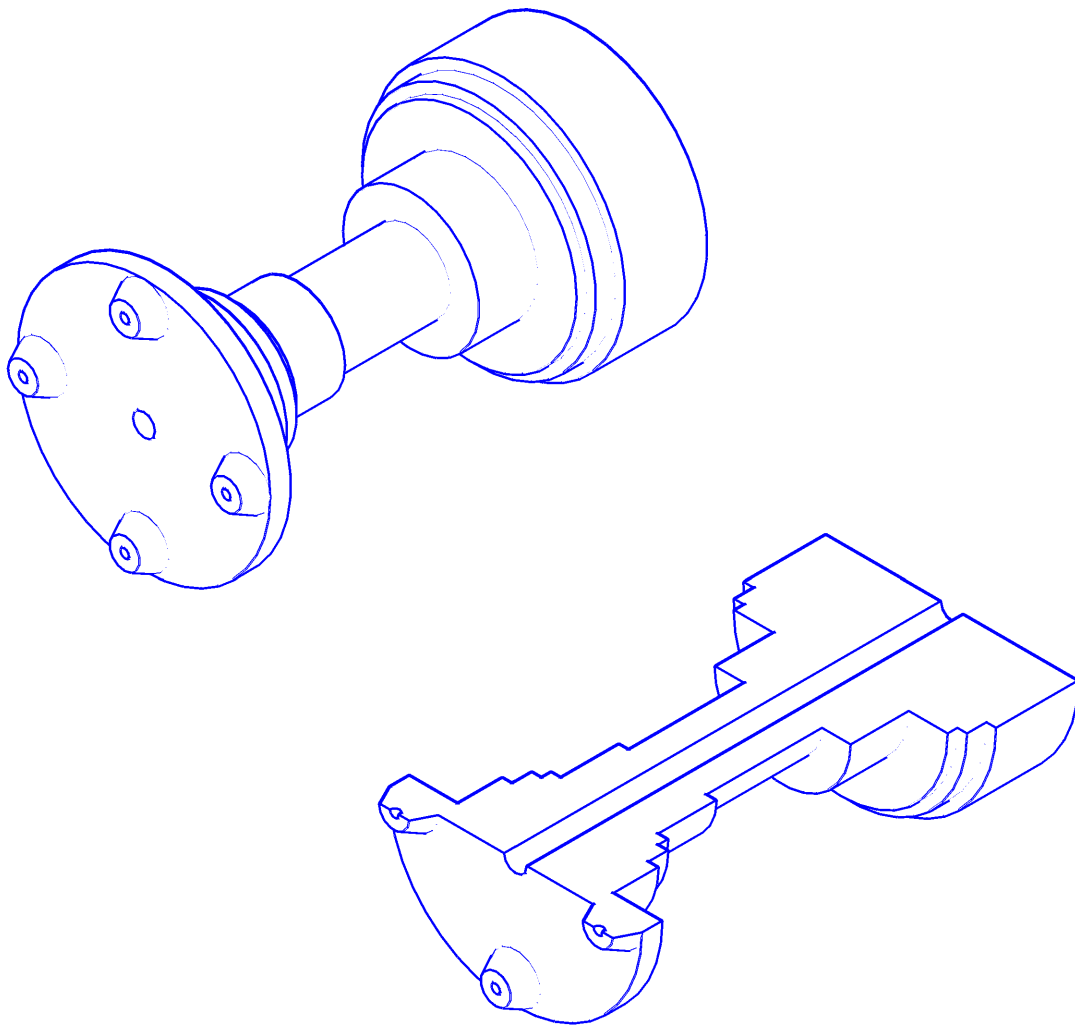


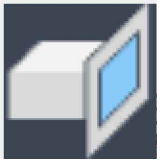
## SLICE SECTION

30

Nom du fichier: 30- SLICE.DWG

- \* A l'aide de la commande "SLICE" couper le solide en moitié

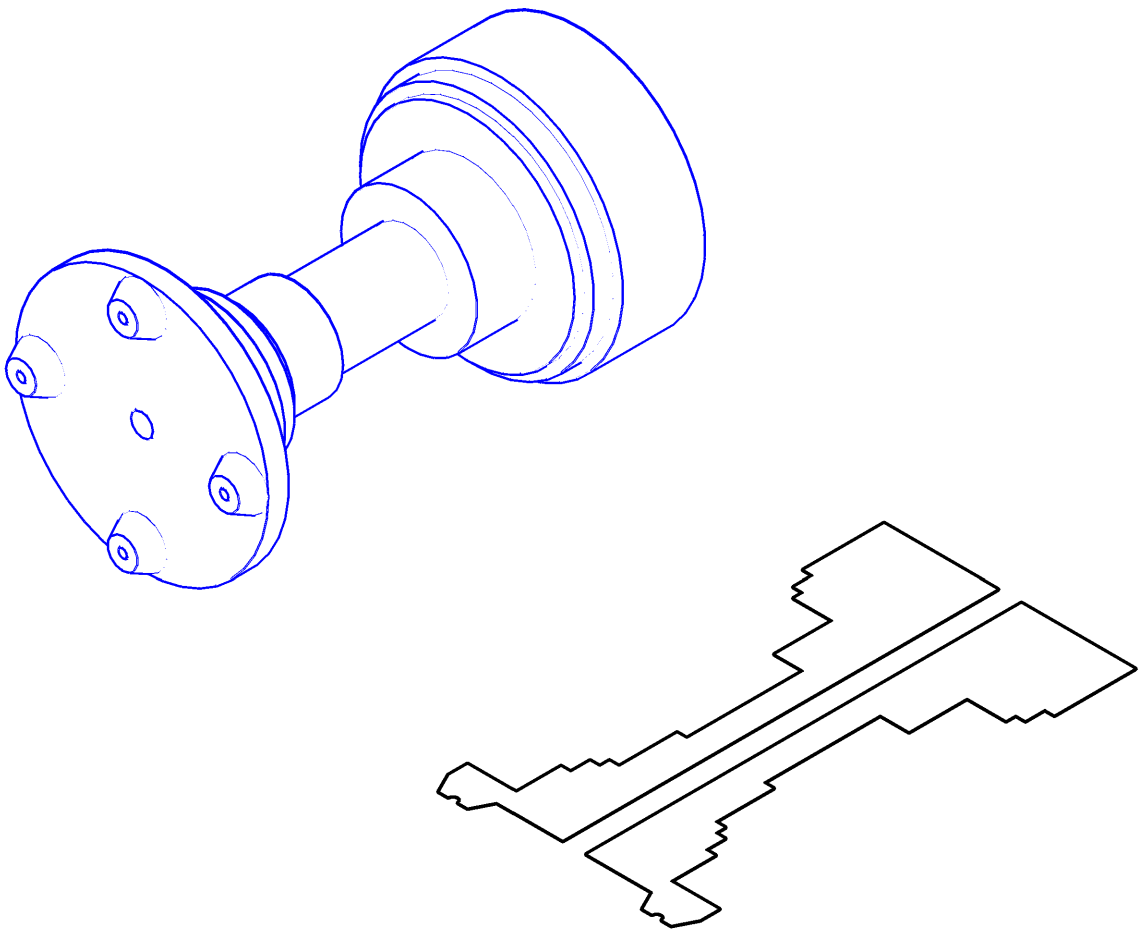


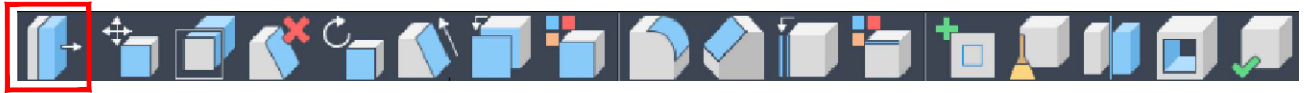


## SECTION COUPE

Nom du fichier: 31- SECTION.DWG

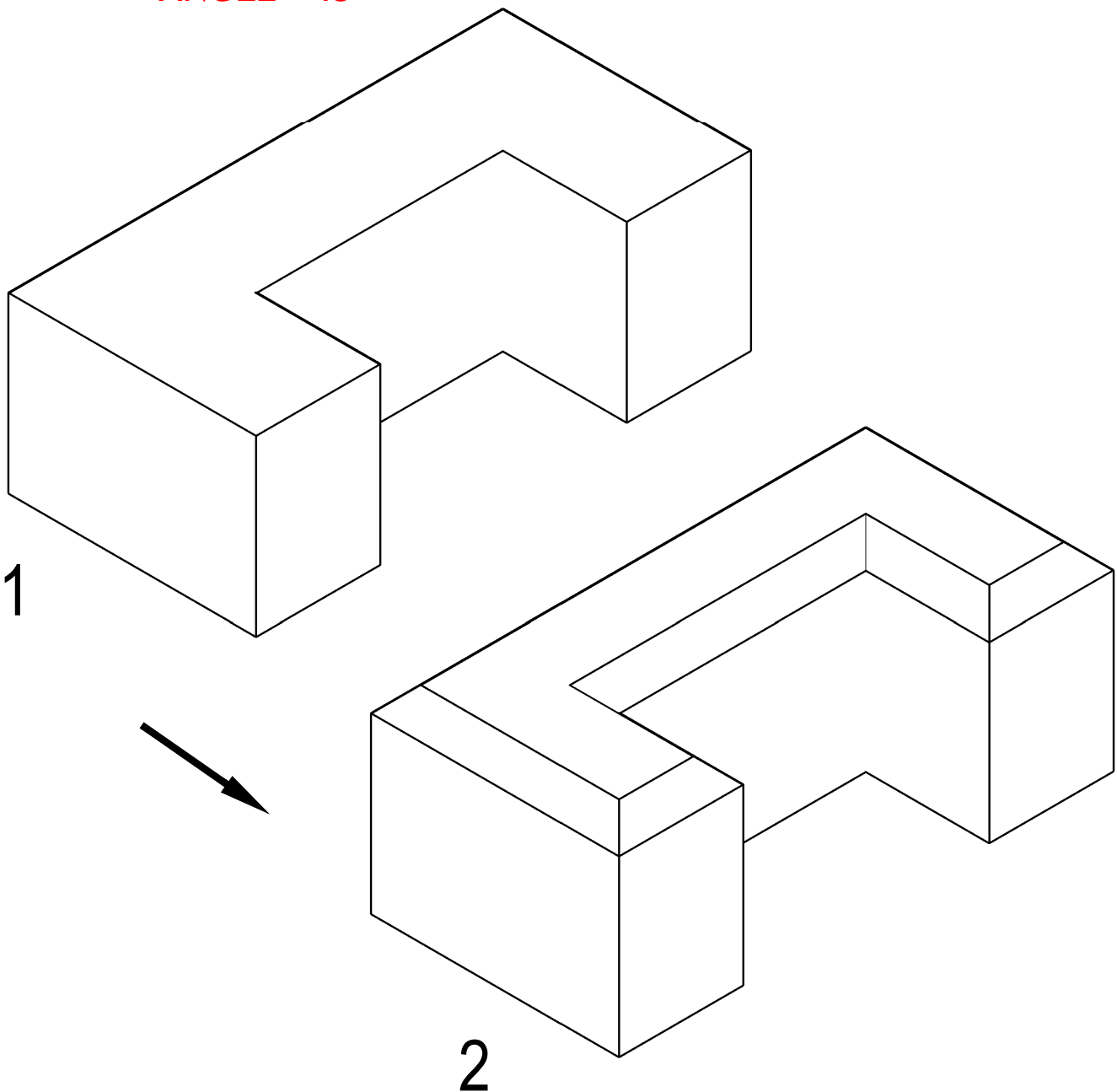
- \* A l'aide de la commande "SECTION" créer le résultat montré ci-dessous:



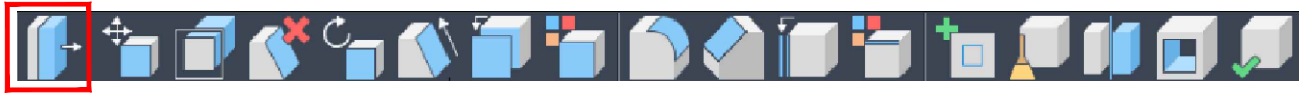


Nom du fichier: 32- SOLIDEDIT1.DWG

- \* A l'aide de la commande "SOLIDEDIT" modifier le solid 1 pour qu'il soit comme le solid 2.
- HAUTEUR= 1
- ANGLE= 45

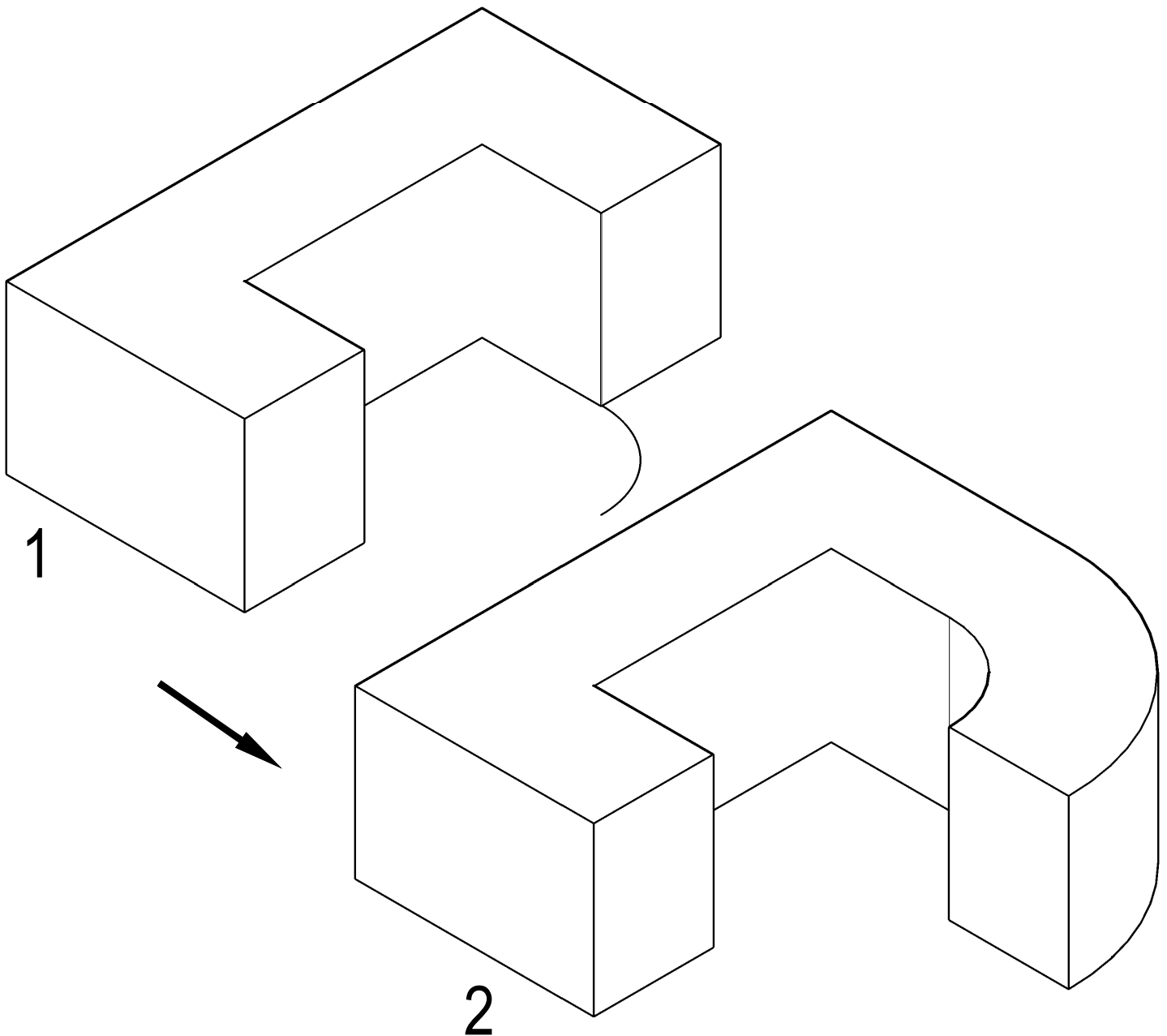


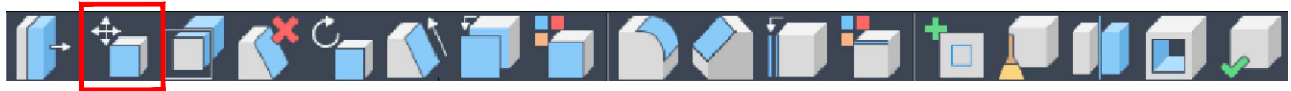




Nom du fichier: 33- SOLIDEDIT2.DWG

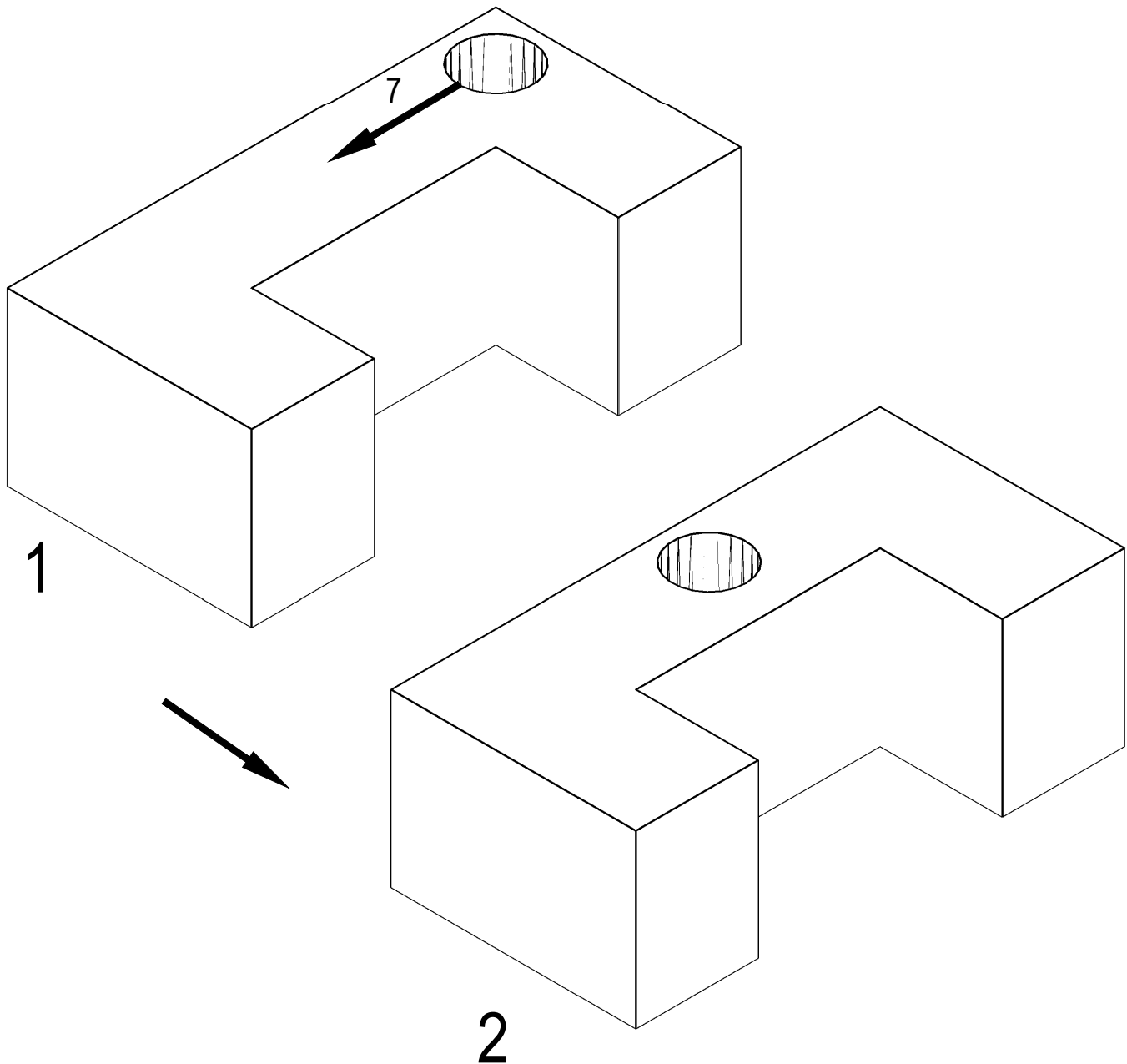
- \* A l'aide de la commande "SOLIDEDIT" modifier le solid 1 pour qu'il soit comme le solid 2.
- EXTRUDE PATH





Nom du fichier: 34- SOLIDEDIT3.DWG

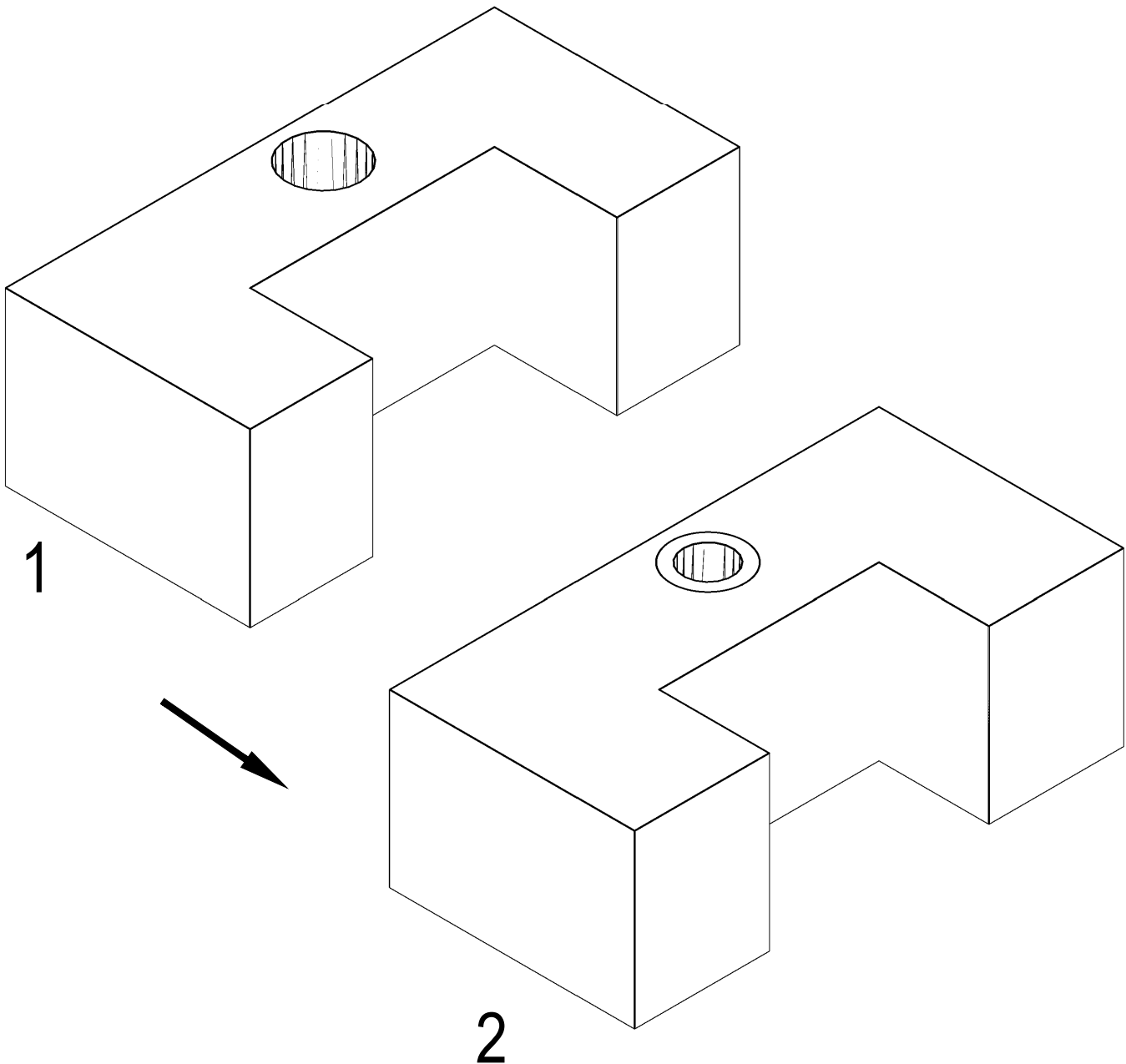
- \* A l'aide de la commande "SOLIDEDIT" modifier le solid 1 pour qu'il soit comme le solid 2.
- MOVE FACE= 7





Nom du fichier: 35- SOLIDEDIT4.DWG

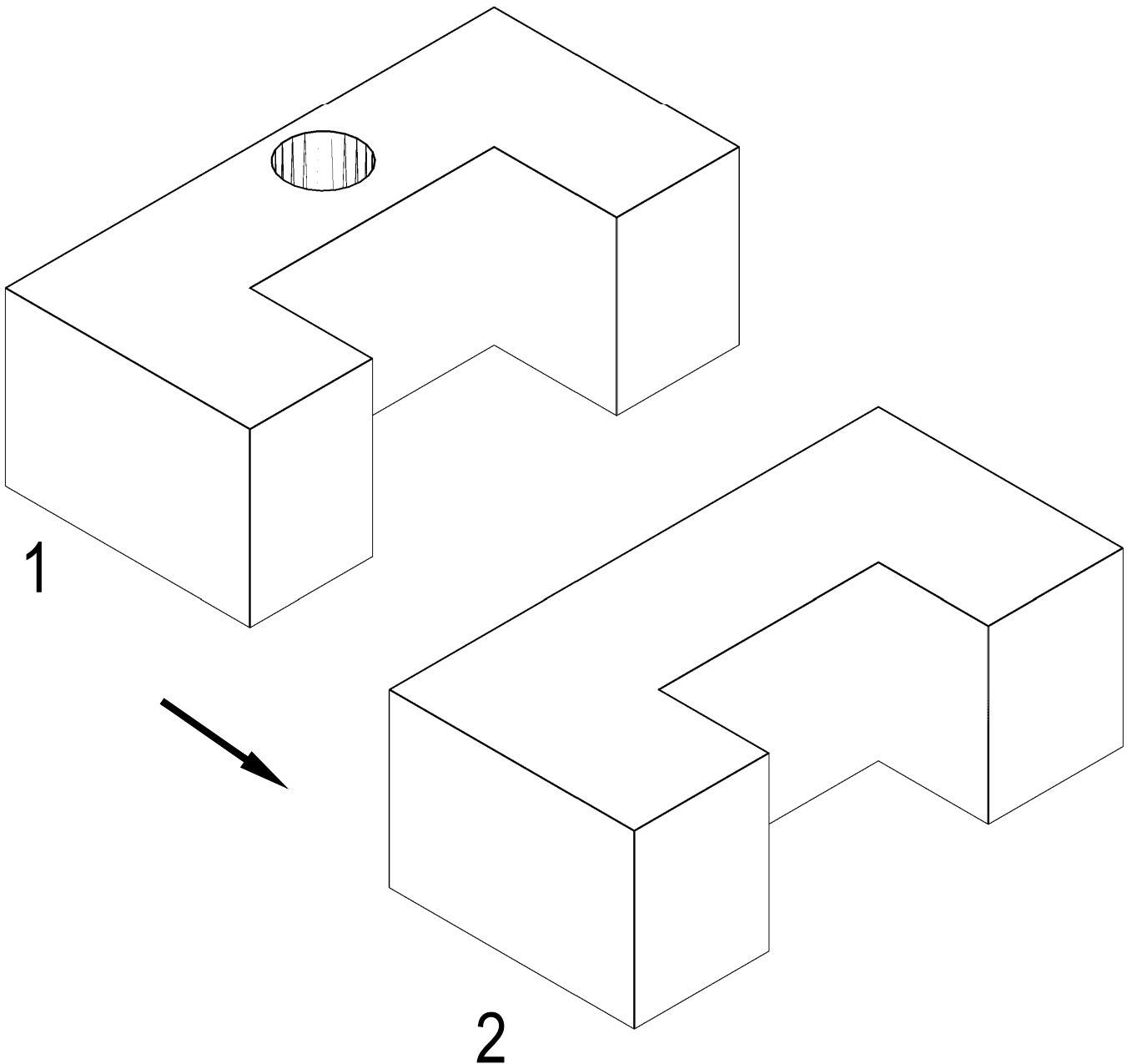
- \* A l'aide de la commande "SOLIDEDIT" modifier le solid 1 pour qu'il soit comme le solid 2.
- OFFSET FACE= .5





Nom du fichier: 36- SOLIDEDIT5.DWG

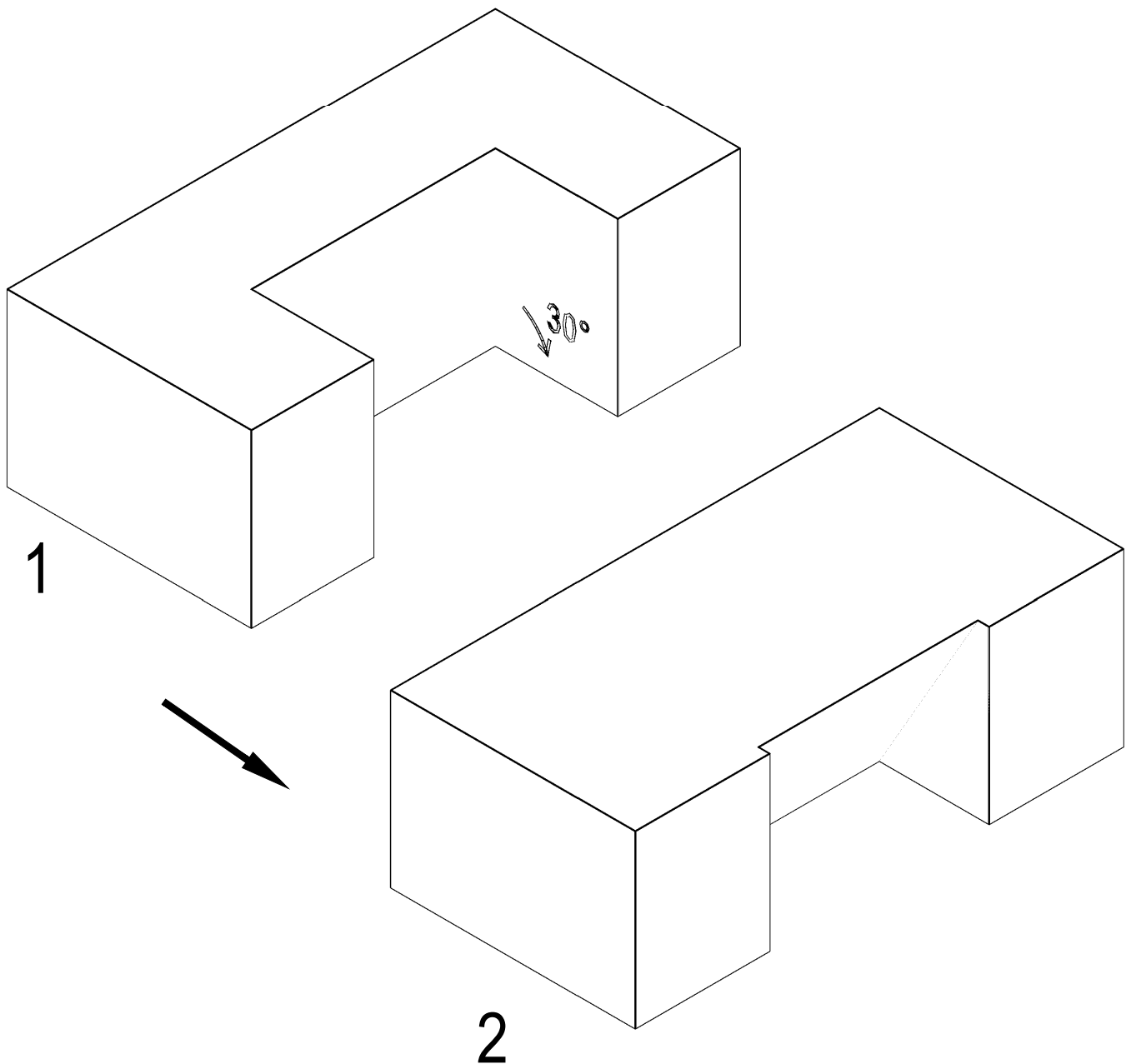
- \* A l'aide de la commande "SOLIDEDIT" modifier le solid 1 pour qu'il soit comme le solid 2.
- DELETE FACE





Nom du fichier: 37- SOLIDEDIT6.DWG

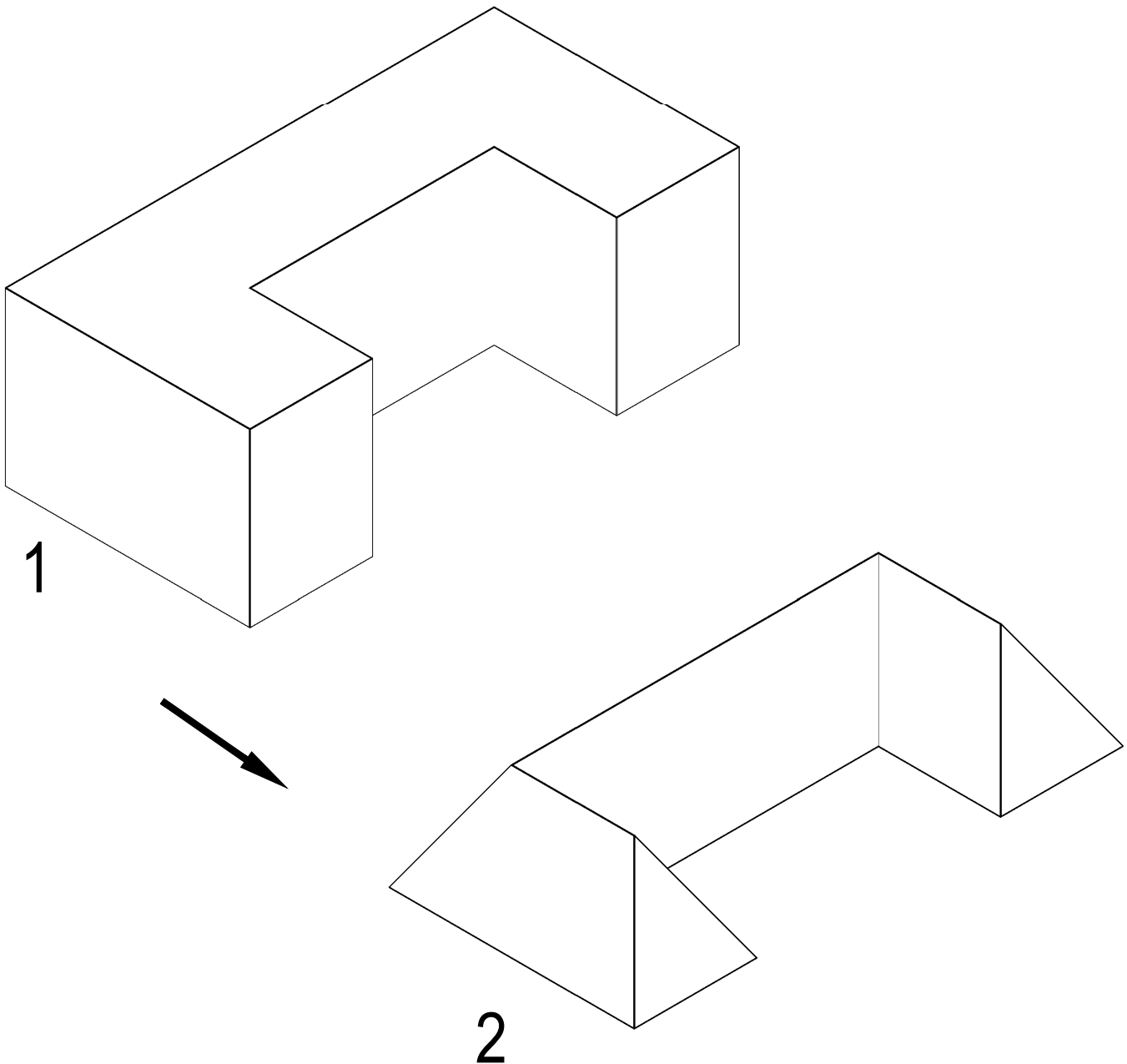
- \* A l'aide de la commande "SOLIDEDIT" modifier le solid 1 pour qu'il soit comme le solid 2.
- ROTATE FACE





Nom du fichier: 38- SOLIDEDIT7.DWG

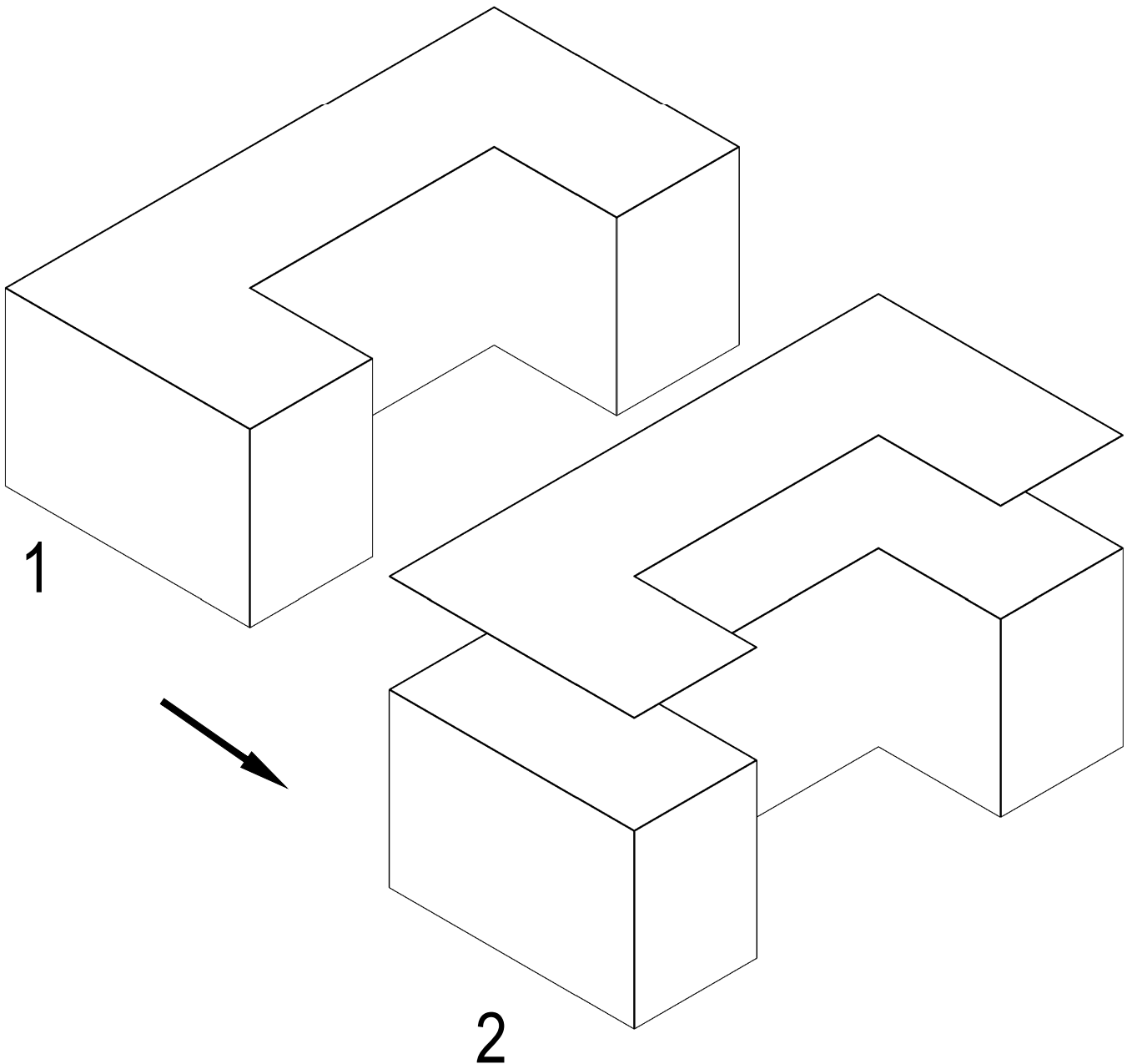
- \* A l'aide de la commande "SOLIDEDIT" modifier le solid 1 pour qu'il soit comme le solid 2.
- TAPER FACE= 30°





Nom du fichier: 39- SOLIDEDIT8.DWG

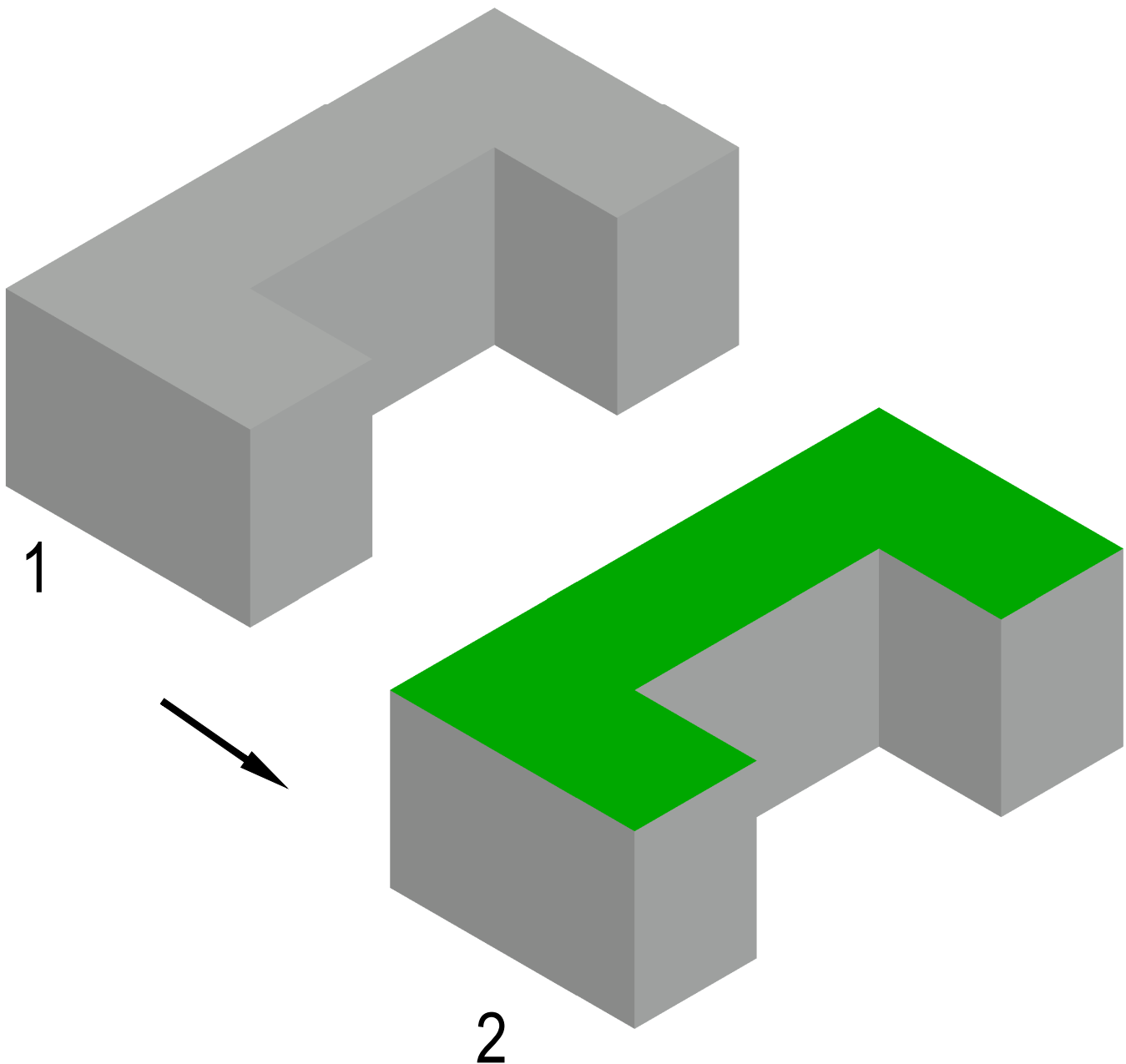
- \* A l'aide de la commande "SOLIDEDIT" modifier le solid 1 pour qu'il soit comme le solid 2.
- COPY FACE





Nom du fichier: 40- SOLIDEDIT9.DWG

- \* A l'aide de la commande "SOLIDEDIT" modifier le solid 1 pour qu'il soit comme le solid 2.
- COLOR FACE

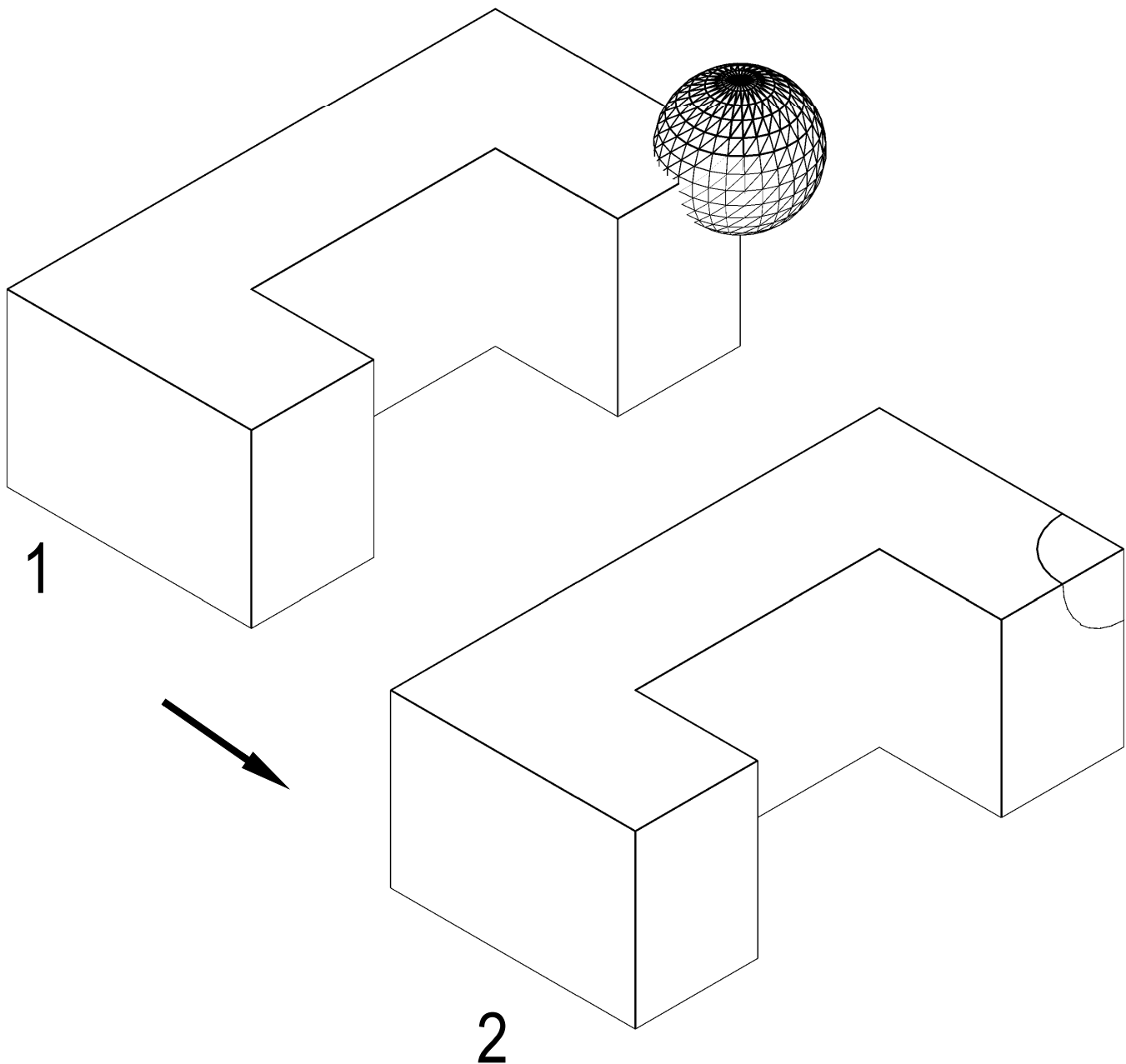






Nom du fichier: 41- SOLIDEDIT10.DWG

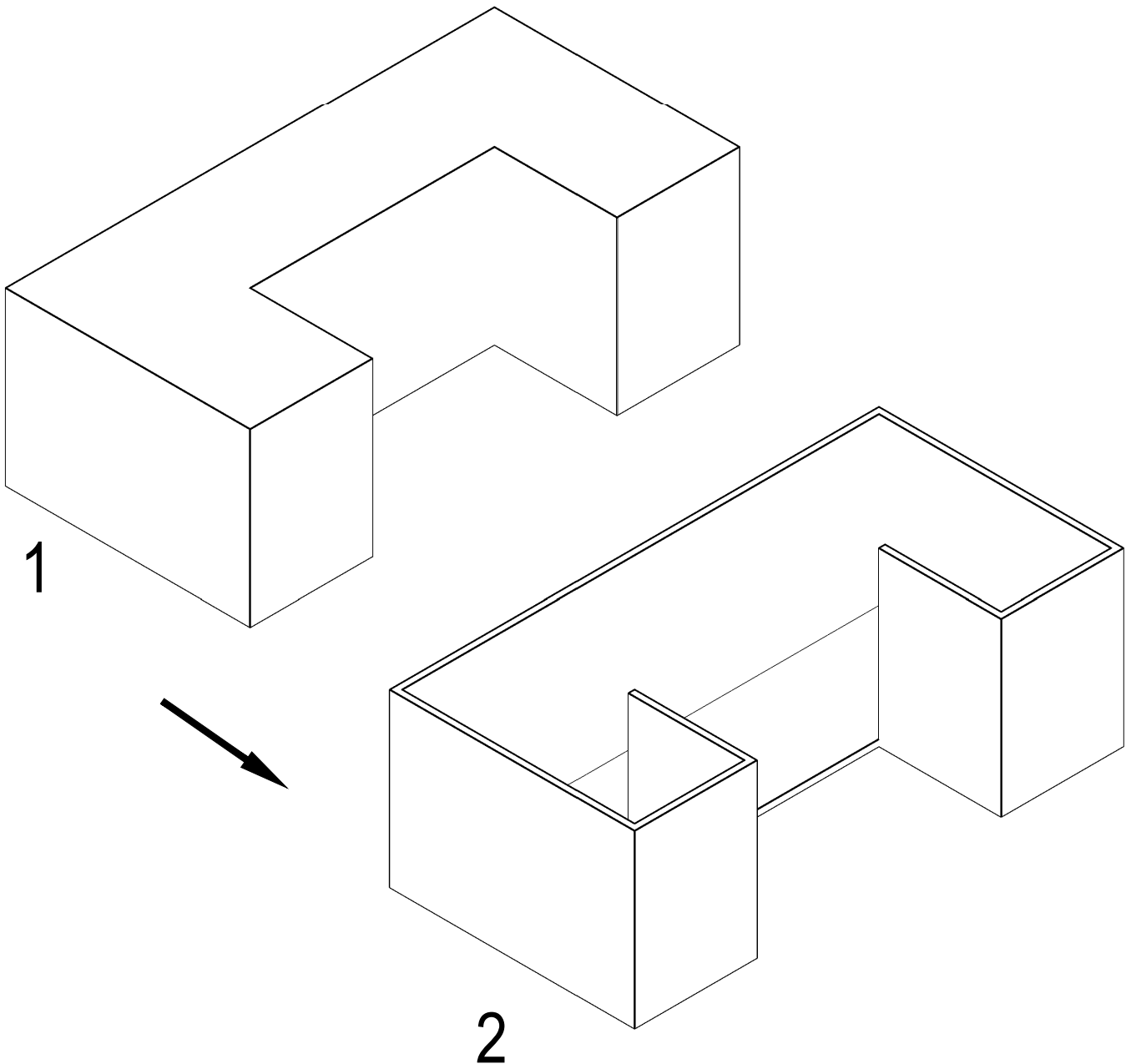
- \* A l'aide de la commande "SOLIDEDIT" modifier le solid 1 pour qu'il soit comme le solid 2.
- IMPRINT





Nom du fichier: 42- SOLIDEDIT11.DWG

- \* A l'aide de la commande "SOLIDEDIT" modifier le solid 1 pour qu'il soit comme le solid 2.
- SHELL OFFSET= 0.5

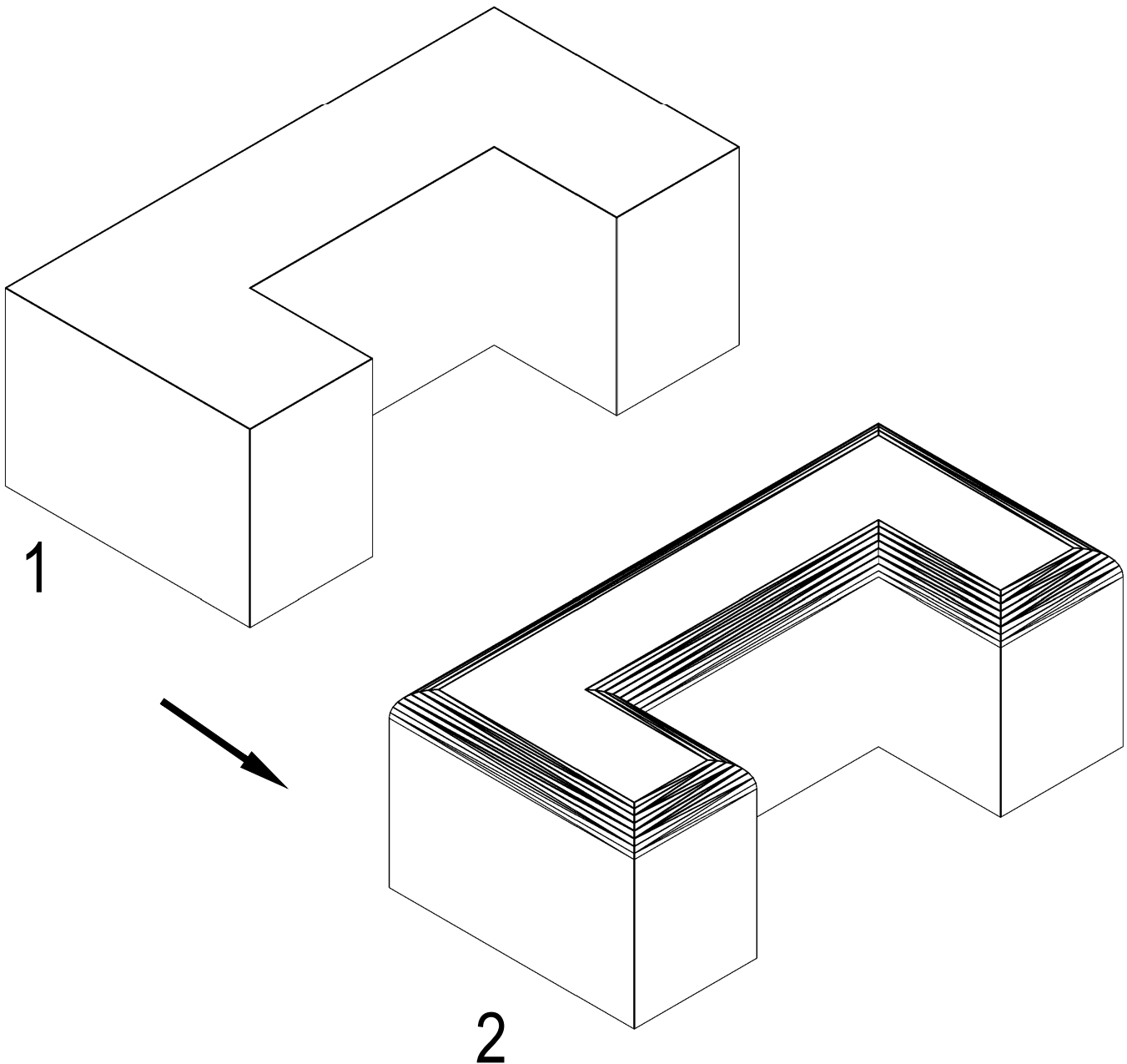




FILLET EDGE  
RACCORD ARRETE

Nom du fichier: 43- SOLIDEDIT12.DWG

- \* A l'aide de la commande "FILLETEDGE" modifier le solid 1 pour qu'il soit comme le solid 2.
- FILLET RADIUS= 1

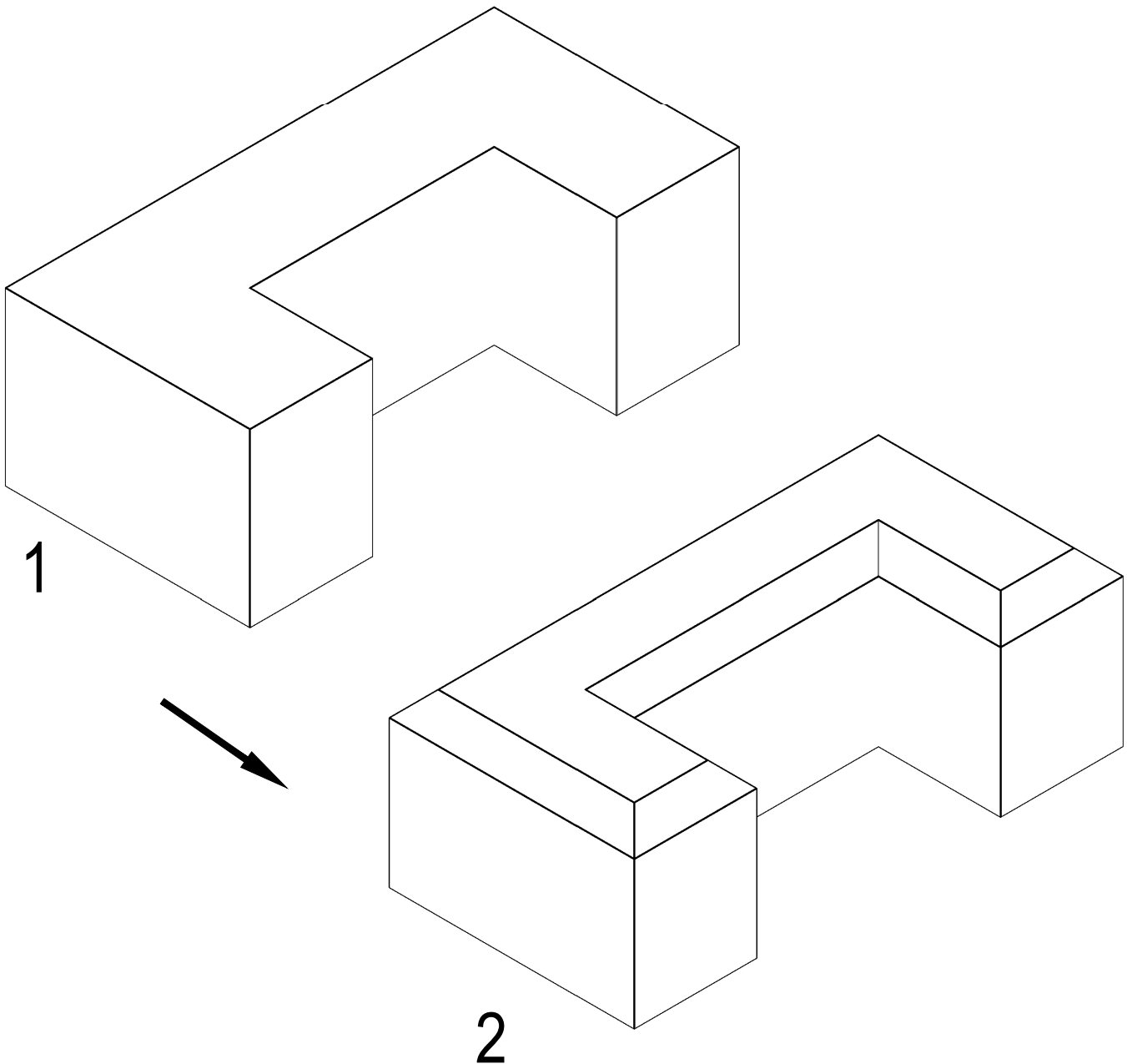




## CHAMFER EDGE CHAMFRIEN ARRETE

Nom du fichier: 44- SOLIDEDIT13.DWG

- \* A l'aide de la commande "CHAMFEREDGE" modifier le solid 1 pour qu'il soit comme le solid 2.
- CHAMFER DISTANCE= 1X1



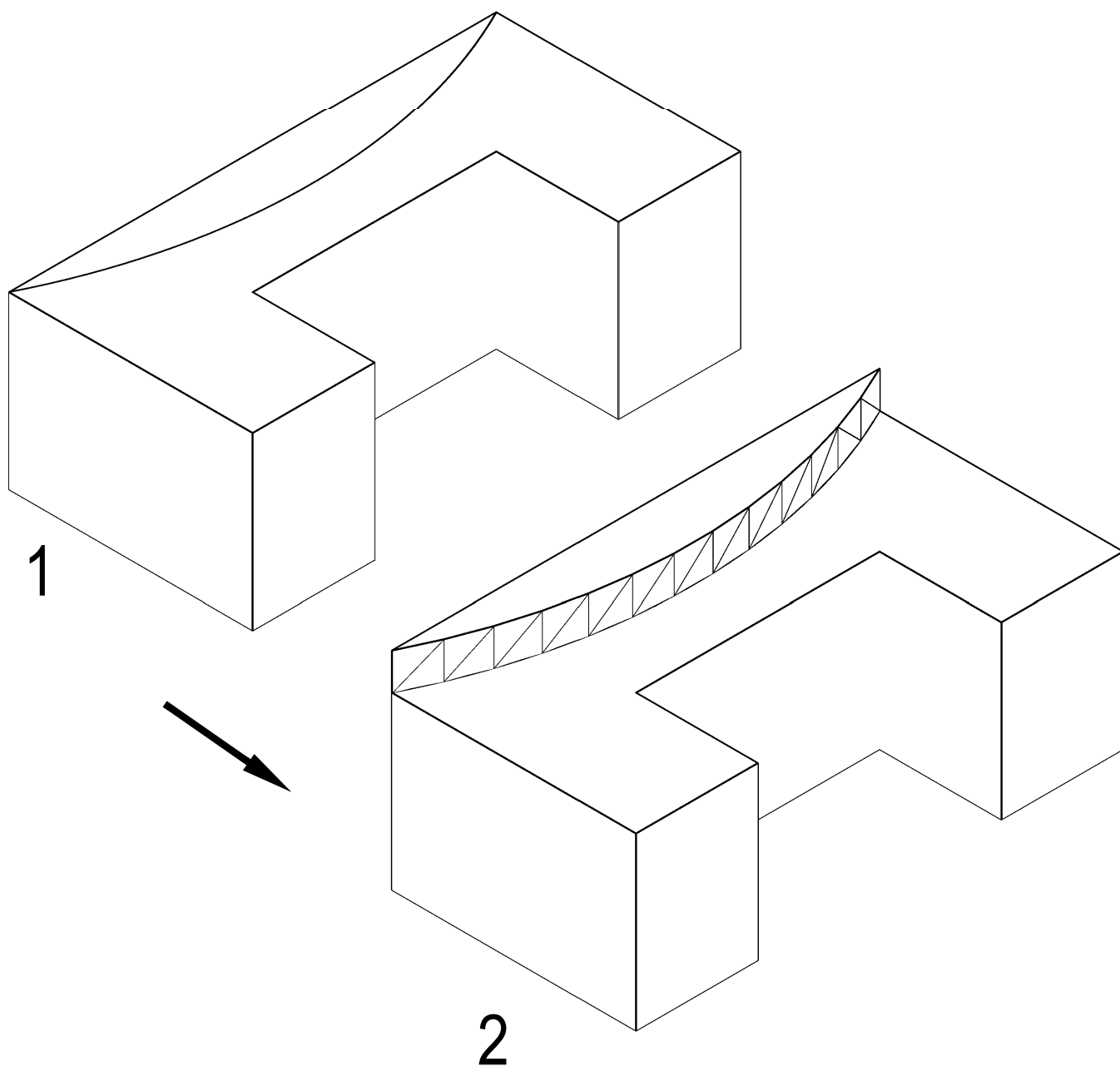


PRESSPULL  
APTIRER

45

Nom du fichier: 45- SOLIDEDIT14.DWG

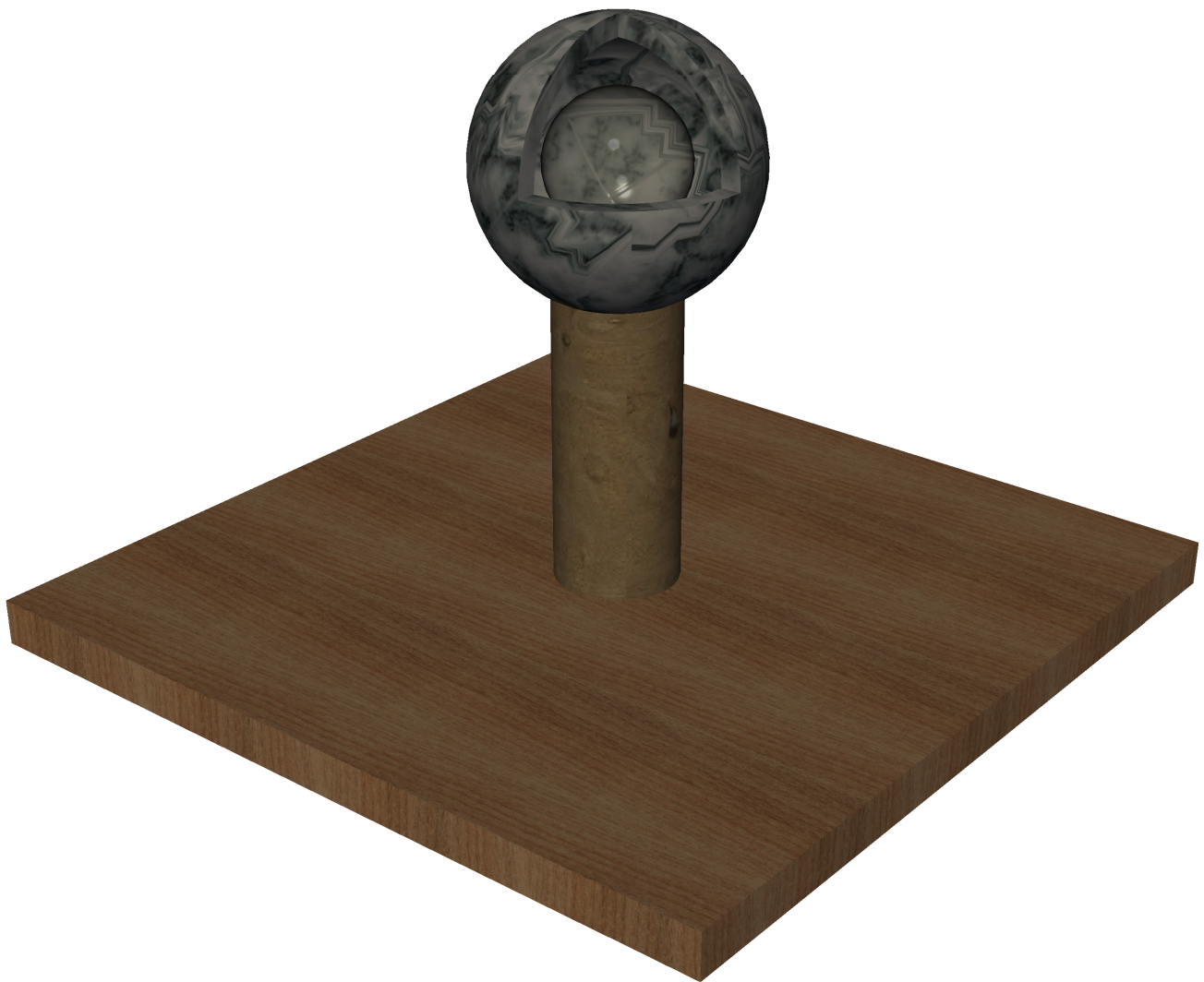
- \* A l'aide de la commande "PRESSPULL" modifier le solid 1 pour qu'il soit comme le solid 2.
- DISTANCE=1.5





Nom du fichier: 46- MATERIAL.DWG

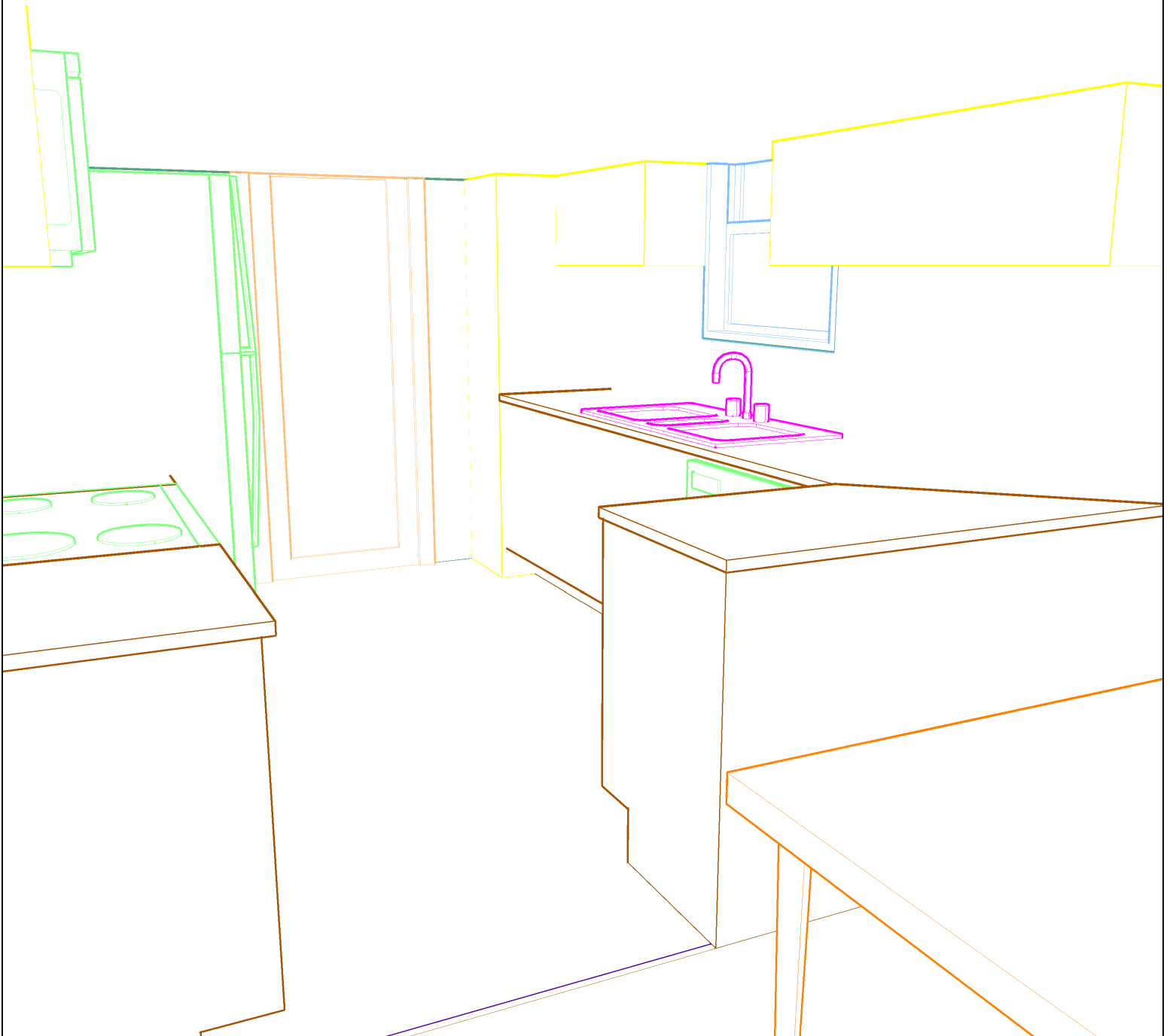
- \* Appliquer des différents matériaux à votre choix au solides suivants:





Nom du fichier: 47- MATERIALS.DWG

- \* Appliquer des différents matériaux à votre choix au solides suivants:



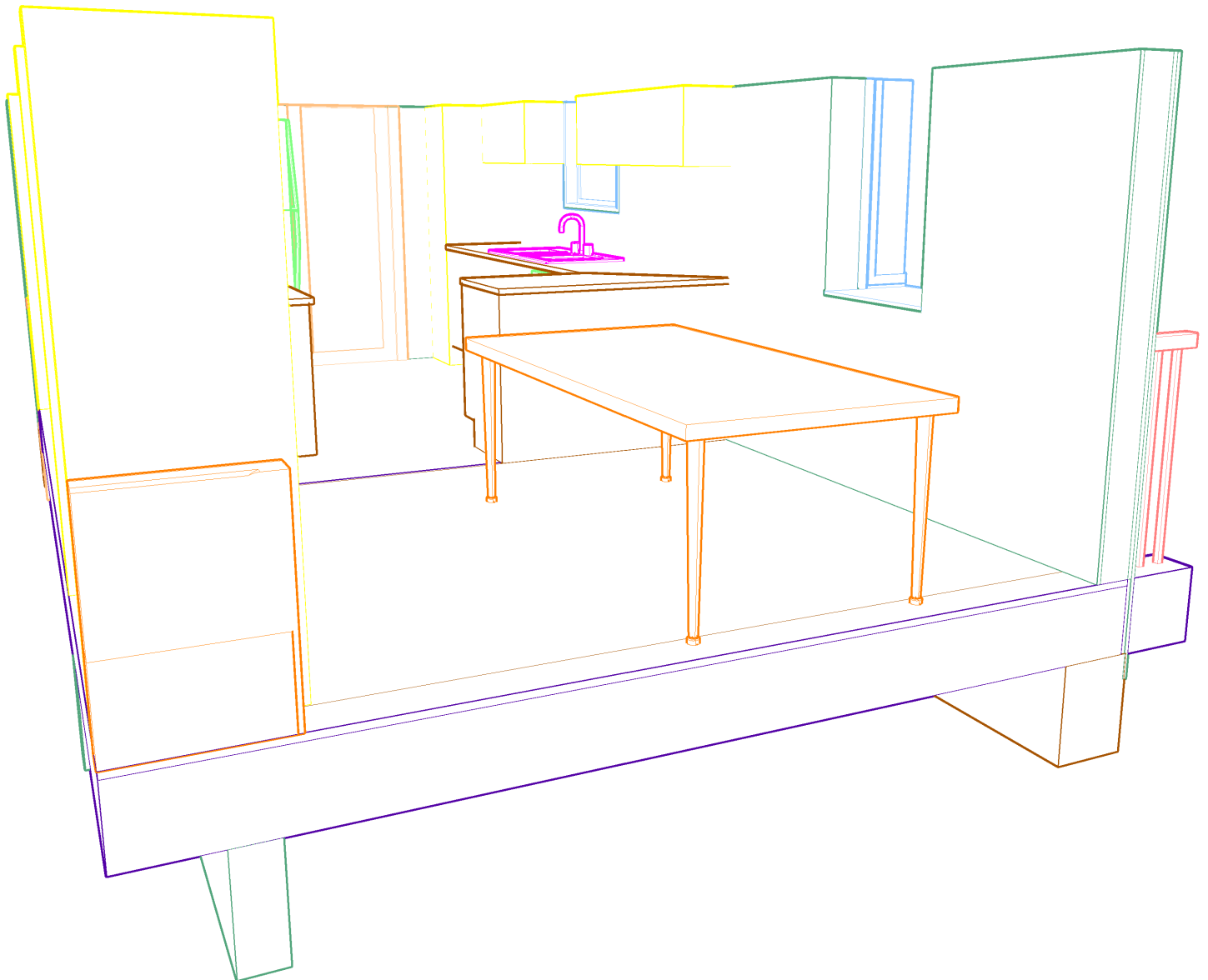


RENDER  
RENDU

48

Nom du fichier: 48- RENDER SUN.DWG

- \* Créer une photo rendu avec la lumière du soleil uniquement.





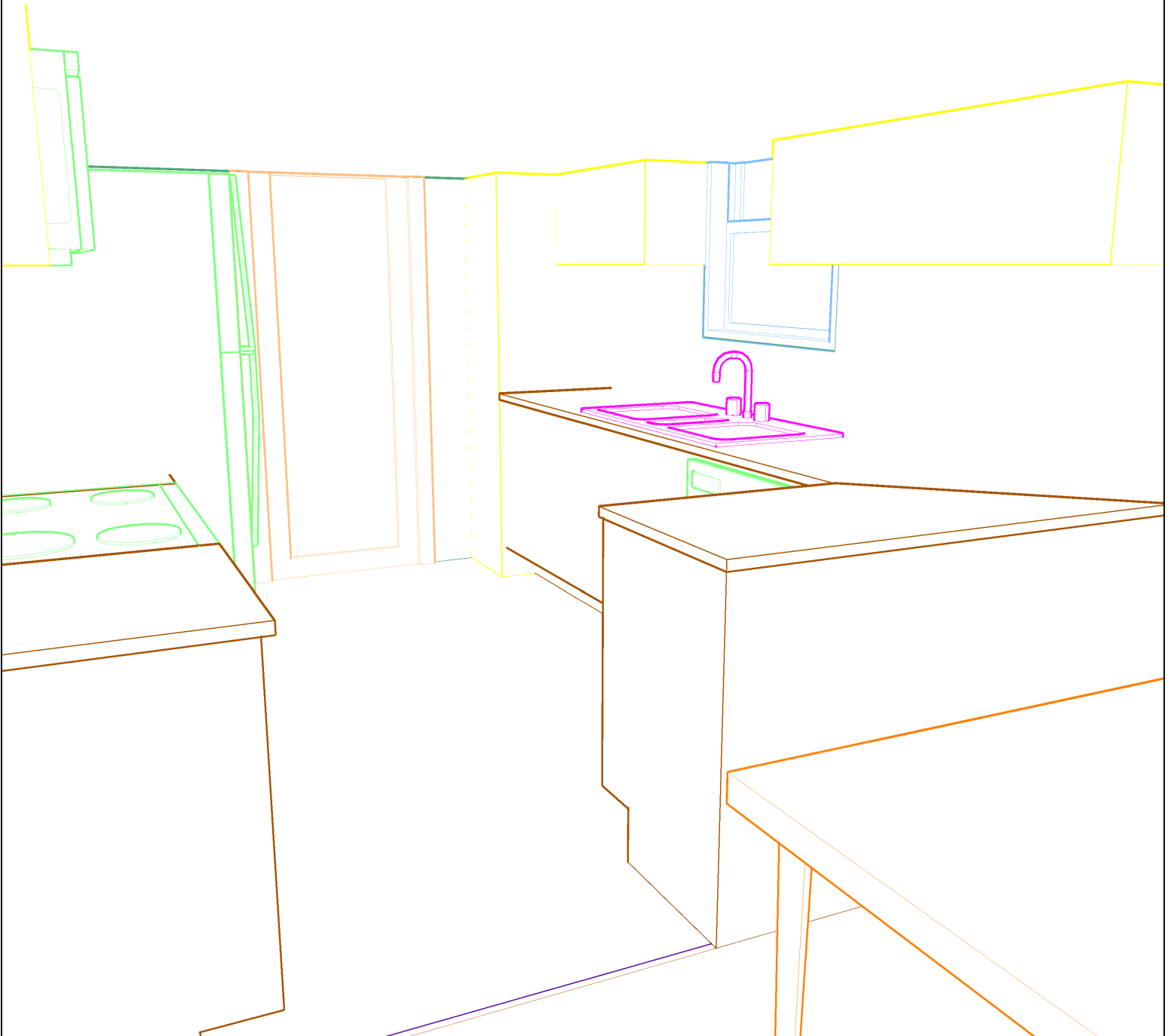


RENDER  
RENDU

49

Nom du fichier: 49- RENDER LIGHT.DWG

- \* Créer une photo rendu avec la lumière spot et pointctuelle.



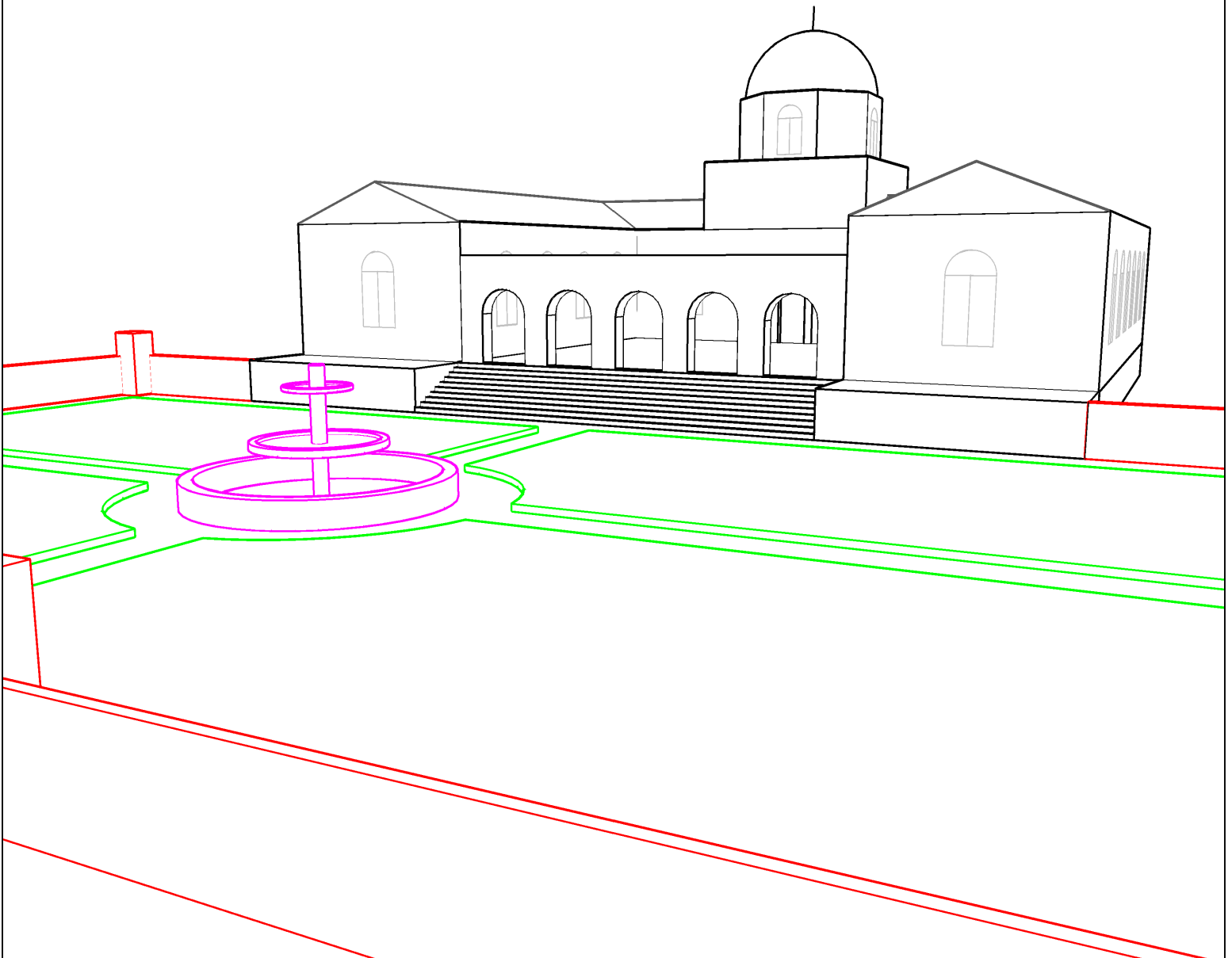


CAMERA  
CAMÉRA

50

Nom du fichier: 50- CAMERA.DWG

- \* Créer une vue de caméra pour montrer la vue suivante:





ANIPATH  
ANIPATH

51

Nom du fichier: 51- PATHANIMATION.DWG

- \* Créer une animation à l'aide de la commande ANIPATH.
  - Parametres:
    - Duration= 20s
    - Frame rate= 24fps

