

Les éléments à télécharger sont disponibles à l'adresse suivante :
<http://www.editions-eni.fr>
 Saisissez la référence ENI de l'ouvrage **LF360FU** dans la zone de recherche
 et validez. Cliquez sur le titre du livre puis sur le bouton de téléchargement.

Chapitre 1

Premiers pas avec Fusion 360

1. Introduction	7
2. Démarrage.....	9
3. Interface et gestion des fichiers.....	18
4. Statut, Compte et Aide.....	22
5. Espace de travail et barre d'outils	25
6. Mise en pratique : découvrir les manipulations de base.....	27
7. Navigateur de projet.....	39
8. Cube de visualisation.....	41
9. Outils de navigation et paramètres visuels	42
10. Historique de conception.....	47
11. Menu radial.....	50
12. L'espace collaboratif	51

Chapitre 2

Outils de création 2D

1. Interface 2D	59
2. Les outils de dessin	60
2.1 Les lignes.....	61
2.2 Les arcs de cercle et tangentes	65
2.3 Les courbes de Bézier (splines).....	68
2.4 Les paraboles et hyperboles (courbes coniques).....	72

2 Fusion 360

3. Les outils de forme	73
3.1 Dessiner avec des contraintes	74
3.2 Cinq outils pour tracer des cercles	77
3.3 L'outil Ellipse	80
3.4 Les outils Polygones	81
3.5 Cinq outils pour former des rainures	83
4. Les outils de transformation	88
4.1 Déplacer/copier	88
4.2 Symétrie Miroir	95
4.3 Réseau circulaire	96
4.4 Réseau rectangulaire	99
4.5 Échelle de l'esquisse, mise à l'échelle de contours	102
4.6 Congé	104
4.7 Découpe (ajuster, prolonger, couper)	106
4.8 Décalage	108

Chapitre 3 Modélisation 3D

1. Interface	111
2. L'extrusion	112
2.1 Créer une extrusion	112
2.2 Les différentes opérations d'extrusion	117
3. La révolution	120
4. Balayage	122
4.1 Appliquer un balayage	122
4.2 Balayage avec chemin	126
5. Lissage	127
6. Les primitives 3D solides	131
7. Les primitives 3D en forme libre	139
7.1 Mise en pratique : créer une coque de bateau	145
8. Modélisation surfacique	154

Chapitre 4

Modification 3D et extension

1. Introduction	167
2. Congé.....	167
3. Appuyer/Tirer	169
4. Chanfrein.....	171
5. Dépouille	173
6. Coque	174
7. Scinder le corps.....	176
8. Combiner.....	181
9. Décaler la face	184
10. Fusion 360 App-Store	186
11. Voronoi Sketch Generator	189
12. DXF for Laser cutting	192
13. IO Parameter	196

Chapitre 5

Création d'un marque-page nominatif

1. Introduction	199
2. Outil Texte	199
3. Le corps du marque-page.....	201
4. L'attache du marque-page.....	204

Chapitre 6

Importer un graphisme dans votre objet paramétrique

1. Introduction	211
2. Modèle paramétrique et importation de fichier.....	212
3. Modifier une typographie dans une esquisse	225

4 Fusion 360

Chapitre 7

Bras robot articulé, liaison d'assemblage

1. Introduction	231
2. Le tronc	232
3. Le bras	236
4. Les jonctions de l'avant-bras	238
5. L'avant-bras	247
6. Les profils de la pince et la jonction avec l'avant-bras	256
7. Préparation des pièces pour l'impression 3D	265

Chapitre 8

Engrenage et cran d'arrêt

1. Introduction	269
2. Le socle	269
3. L'engrenage	270
4. Le cran d'arrêt	272
5. Le dôme	278

Chapitre 9

Simulation

1. Introduction	283
2. Optimisation de la forme	284
3. Contrainte statique	295

Chapitre 10

Liaisons d'assemblage et analyse de mouvements

1. Introduction	307
2. Fixer la base et rotation du tronc	308
3. Rotation et limites du bras	310
4. Rotation de l'avant-bras et analyse de contact	312
5. Rotation et insertion de la pince	313
6. Modification des mouvements et positions	317
7. Analyse des mouvements individuels	320
8. Études des mouvements globaux	322

Chapitre 11

Rendu d'images fixes, photoréalistes et vidéo

1. Introduction	327
2. Paramètres des textures	328
3. Paramétrer l'environnement	334
4. Ajouter un logo	336
5. Contrôler les coordonnées de texture	337
6. Rendu et post-traitement	338

Index	349
-------------	-----