PROGRAMME DE FORMATION

Analyse de la maquette numérique / Digital Mock-Up Navigator (DMN)

1 jour

7 heures

Objectifs pédagogiques

Ce cours vous apprendra à manipuler une maquette numérique dans le cadre d'une revue d'ingénierie. Vous apprendrez également à créer des simulations pour les présentations de révision.

Description / Contenu

Analyse de la maquette numérique - 7 heures
1 - Introduction à DMU Navigator => Le module vous présente l'interface utilisateur. Vous découvrirez également les fonctionnalités avancées de l'atelier DMU Navigator. Ceux-ci vous aident à examiner, visualiser et naviguer dans les maquettes.
2 - Présentation de l'exercice : Navigator Business Jet => Dans cette présentation de l'exercice, vous serez initié aux données et à l'intention de conception de l'exercice maître Navigator Business Jet.
3 - Gestion des composants => Dans ce module, vous apprendrez à manipuler les objets 3D et à éditer les propriétés des composants. Vous apprendrez également à sélectionner les composants requis à l'aide des requêtes spatiales et de zone.
4 - Exercice : Gérer les composants => Dans cet exercice, vous apprendrez à activer la visualisation d'un assemblage, à appliquer de la matière à l'assemblage et à accrocher un objet sur les composants de l'assemblage. Vous apprendrez également à utiliser la requête spatiale pour sélectionner les composants sur la base de la valeur du jeu.
5 - Gestion des simulations => Dans ce module, vous serez initié aux simulations par navigation et par caméra. Vous apprendrez à créer différents types d'actions et à intégrer celles-ci dans des séquences. Ici, vous apprendrez également à éditer et à lire les simulations.
6 - Exercice : Créer des simulations => Dans cet exercice, vous apprendrez à créer un trajet à l'aide de caméras. Vous apprendrez également à créer des actions de visibilité et de couleur et à les ajouter dans une séquence.
7 - Gestion des animations vidéo => Dans ce module, vous apprendrez à créer des replays en utilisant les trajets existants ou en animant un point de vue. Vous apprendrez également à générer des vidéos en utilisant des trajets, des replays ou des séquences.
8 - Exercice : Générer des animations vidéo => Dans cet exercice, vous apprendrez à générer un replay à partir d'un trajet puis à générer une vidéo à partir du trajet.
9 - Gestion des scènes améliorées => Ce module vous présente les scènes

Public visé

Concepteurs mécaniques, gestionnaires

Pré-requis

Les étudiants qui suivent ce cours doivent avoir suivi le cours DMU Basics.

Moyens et supports pédagogiques

• Supports de cours et exercices disponibles durant et après la formation
• Répartition cohérente et équilibrée entre théorie et exercices pratiques de type BE.

Modalités d'évaluation et de suivi

• Lors de la session, chaque module est évalué de manière formative (qcm, questions/réponses, jeux formatifs, mises en situations, etc.) et/ou de manière sommative afin d'attester du niveau de connaissance acquis en fin de formation.
• Une fiche d'évaluation sera remplie par chaque stagiaire et permettra de valider que la formation a répondu à leurs attentes, le cas échéant, une prestation d'assistance technique post formation pourra être proposée.
• Evaluation Post-formation 45 jours après la formation afin de vérifier si les attentes et les besoins de la formation ont été atteints.
• Une attestation de formation nominative sera transmise à la fin de la formation.
• Chaque stagiaire devra signer une feuille d'émargement par demi-journée

Formateurs

• issus de notre centre de compétences PLM.
• profil d'ingénieurs diplômés ou techniciens supérieurs.
• sélectionnés pour leurs qualités pédagogiques et leurs compétences techniques.

améliorées. Dans ce module, vous apprendrez à créer, éditer et gérer les scènes améliorées. Vous apprendrez également à gérer les composants d'assemblage dans une scène améliorée et à créer une vue éclatée d'un assemblage.
10 - Exercice : Créer et éditer des scènes améliorées => Dans cet exercice, vous apprendrez à créer des scènes améliorées d'un assemblage et surcharger un attribut dans l'une des scènes améliorées créées. Vous apprendrez également à appliquer une scène améliorée éclatée sur l'assemblage.
11 - Gérer et présenter les données applicatives => Dans ce module, vous apprendrez à réorganiser les données applicatives comme les annotations 3D. Vous apprendrez également à regrouper logiquement les données applicatives dans une revue, puis à créer une présentation DMU sous une revue.
12 - Exercice : Travailler avec des présentations DMU => Dans cet exercice, vous allez créer une revue DMU et y ajouter les données applicatives. Vous apprendrez ensuite à créer et à parcourir les différentes présentations de la revue créée.
13 - Gestion des documents 2D => Dans ce module, vous apprendrez à ouvrir et comparer différents documents 2D. Vous apprendrez également à prendre diverses mesures dans les documents 2D.