

Formation Vectorworks

■ Durée :	3 jours (21 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	2 245,00 € HT (standard) 1 796,00 € HT (remisé)
■ Public :	Graphistes
■ Pré-requis :	Connaissances de base sur photoshop et illustrator, habitude des interfaces graphiques
■ Objectifs :	Maitriser la modélisation polygonale
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	CAO747-F
■ Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles
■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73
■ Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.

■ Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.
■ Accessibilité :	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr , nous étudierons ensemble vos besoins

Introduction

Utilisations, fonctionnalités, présentation générale de l'interface

Comprendre les fondamentaux

Les axes 3D (x/y/z)

Les vues (face, perspective, haut, ...)

Les vues (face, perspective, haut, ...)

Déplacement dans un espace 3D

Gestion d'un objet dans l'espace 3D (utilisation des vues, rotation autour de l'objet,...)

Utiliser les outils

Outils de sélection (direct, lasso, rectangle, polygonale)

Déplacement

Mise à l'échelle

Rotation

Verrouillage des axes

Les objets polygonaux (cubes, sphères, etc..)

Les splines (cercle, arc, rectangle, etc...)

Les nurbs (rotation, chemin, extrusion, peau, bezier, etc...)

Les instances (circulaire, rectangulaire)

Les opérations booléennes

Transformation miroir

Atelier : création et transformation des différents objets de base, prise en main et manipulation

Maîtriser les transformations et positionnement de plusieurs objets

Outil d'alignement

Outil de centrage

Outils multiplication

Outil de mesure

Outil de transfert

Outil de modification par valeur (position, taille, rotation,...)

Utiliser les attributs et propriétés des objets

Subdivision polygonale : principe de base

Les polygones

Les arêtes

Les points

Subdivision d'un objet

Editer un objet en vue de sa transformation

Les différents mode de sélection (arrêtes, points, polygones)

Sélection et modification des polygones, points et arrêtes

Les différents outils d'extrusion polygonale

Supprimer des polygones

Fermer des trous polygonales

Insertion dans une hyper nurbs

Atelier : transformation d'un cube en une forme personnalisée

Travailler le maillage des objets

Subdiviser des polygones avec le cutter

Subdivision classique

Création d'arretes et interaction avec l'hyper nurbs

Atelier : création d'un objet dans une cage hyper nurbs