

Formation Vectorworks

Durée :	3 jours
Public :	Graphistes
Pré-requis :	Connaissances de base sur photoshop et illustrator, habitude des interfaces graphiques
Objectifs :	Maîtriser la modélisation polygonale
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	CAO747-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

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'arêtes et interaction avec l'hyper nurbs

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