DAWAN

Plan de la formation

www.dawan.fr

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 a 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