

5 - INDUSTRIE & BATIMENT

REFERENCE AS FORMATION

M - CAO-DAO 5M-004

OBJECTIF

Savoir utiliser de façon professionnelle les outils de base pour la modélisation, le texturage et l'animation

PUBLIC VISE

Tout public

PRE-REQUIS

Bonne aisance informatique et un sens de la créativité

DURÉE en HEURES :

35

METHODES PEDAGOGIQUES

- Formation en présentiel animée en français
- Un poste de travail par stagiaire
- De 1 à 8 stagiaires maximum par formateur
- Individualisation de la formation
- Alternance explication (50%) / exercices (50%), variable selon le niveau et le besoin
- Possibilité de travailler sur ses propres fichiers
- Contrôle continu et certificat de stage

FORMACODE :

71110 (CAO/DAO)

CERTIFICATION / EVALUATION

Attestation de formation

NIVEAU : 0

Prise en main de l'interface utilisateur

- Organisation des barres d'outils, des menus et des vues 3d
- Utilisation des raccourcis claviers
- Les outils de précisions (accrochage, alignement, règles, grilles)
- Gestions des scènes (groupes, calques, jeux de sélection,...)
- Gestion des points de pivot et des axes
- Optimisation des réglages du logiciel (unités, sauvegarde, annulations)
- Gestion des fichiers : formats d'import, export, dossier de travail

Modélisation

- Les Primitives et les opérations booléennes
- Modéliser à partir d'une photo, d'un plan image et vectoriel autocad ou illustrator
- Modélisation à base de splines
- Les modificateurs pour splines (Extruder, Révolution, Balayage)
- Les modificateurs pour géométries (Editer poly, courbure, bruit, FFD, sectionner, coque, symétrie, lissage rapide,...)
- Gestion et importations des bibliothèques d'objets 3d
- Utilisation des outils Réseau, Miroir, les Alignements
- Les objets architecturaux (mur, fenêtre, porte, escalier, garde corp, feuillage)
- La modélisation polygonale (outils d'extrusions, chanfreins, insertion, pont, lissages,...)

Matériaux

- L'éditeur de matériaux et ses options, le mode simple ou détaillé.
- Les différents types de matériaux et de textures (Physique, Standard, Multi sous-objet)

Bitmap, Bruit, Correction couleur

- Le multi sous-objet et les Id matériaux pour appliquer plusieurs matériaux
- L'application des coordonnées de textures UVW

Lumières

- Les lumières photométriques et le système lumière du jour ou positionneur de soleil et leurs réglages approfondis à l'aide du contrôle d'exposition photographique
- Technique d'éclairage Studio photo et Architectural

Rendu

- Création d'une caméra physique et réglage de ses paramètres

Comparatif entre le rendu Art, Arnold

- Les paramètres avancés de rendu Art et Arnold (qualité de rendu, filtre de bruit Sampling)
- Réalisation d'un rendu final hd et utilisation de l'assistant taille d'impression

Animation

- Création de clés d'animation avec autokey et set key
- L'éditeur de courbes et ses paramètres
- Les contrôleurs d'animations et les contraintes d'animations
- Création de visites virtuelles
- Réglages du rendu pour l'animation

DES CONSEILLERS A VOTRE ECOUTE