

3DSMAX-1

NOUVEAU

- Durée :**
5 jours / 30h
- Horaires :**
lundi 13h30 - vendredi 12h00
- Niveau acquis :**
Bases
- Nature des connaissances :**
Action d'acquisition des connaissances
- Modalités d'évaluation :**
Mise en pratique
- Tarif :**
1810 EUR HT
- Participants :**
Mini : 4 - Maxi : 10
- Responsable :**
Silvère BASTIEN
Ce stage est susceptible d'être animé par un autre formateur
- Dates 2018**
ARLES
12 Février au 16 Février
30 Juillet au 03 Août
15 Octobre au 19 Octobre
26 Novembre au 30 Novembre

Informations

Complémentaires :

- Formateur expert en Numérique & Impression 3D**
- A l'issue de la formation :**
Remise d'une attestation de formation avec ou sans évaluation des acquis.
Evaluation de la formation par les stagiaires.
- Les repas sur Arles vous sont offerts.**

Travaux Pratiques

60 %

Objectifs :

- > Acquérir les bases d'utilisation du logiciel 3DSMAX pour obtenir un premier niveau de pratique autonome, permettant ensuite d'imprimer en 3D ses réalisations.

Prérequis :

- > Avoir des bases en Graphisme (Dessin académique ou goût pour le dessin).
- > Connaissance de la CAO et/ou de la PAO (maîtrise du dessin vectoriel sur Illustrator, Flash ou Autocad et habitude de travail sur des logiciels de traitement d'images du type Paint, Photoshop ...).
- > Culture de l'image numérique et du dessin Industriel. (Avoir une idée d'un objet en 4 dimensions, savoir s'orienter dans l'espace).

Programme :**INTRODUCTION**

- > Interface du logiciel.
- > Structuration des fenêtres, modularité, raccourcis, gestion des calques, isolation, freezing.
- > Placement des outils / bases du logiciel.

LES PRIMITIVES - GÉOMÉTRIE - LES FORMES

- > Simples / Standards.
- > Complexes / Étendues.
- > Lignes (Splines) / Prolongées / Courbes.

LES MODIFICATEURS

- > Coque.
- > Bruit / Noise.
- > Courbures.
- > Étirer / Comprimer.
- > Fonte.
- > Incliner.
- > Extrude / Extrusion face.
- > Poussée.
- > Torsion / Twist.
- > Révolution sur une Spline.
- > Miroir.
- > Subdiviser.
- > Boucher Trous / Cap holes.
- > Lissage / Maillage / Rapide.
- > Optimise.

LA MODÉLISATION

- > Edit Spline.
- > Edit Mesh / Edit Poly.

NORMALE ET SURFACING

- > Contrainte liée à l'impression 3D.
- > Portance.
- > Porte à faux.
- > Zones de fragilités.
- > Modification de normale (Zfight / Normale).
- > Reset X form / réinitialisation de la transformation.
- > Pivot (réinitialisation et échelle).

EXPORTATION VERS LE FORMAT D'IMPRESSION

- > Export en stéréolithographique (.STL).
- > Vérification du fichier sur MESHLAB.

ANIMATION PÉDAGOGIQUE SUR SUPPORT MULTIMÉDIA

L'animation pédagogique sera remise à chaque participant en fin de session de formation sur support vidéo.

Méthode Pédagogique :

- > Approche didactique du logiciel.
- > TP suivi et exercices immergés.
- > Impression 3D à la fin de la formation de l'objet réalisé.

Public :

Toute personne souhaitant apprendre les bases du logiciel BLENDER 3D et / ou 3DSMAX dans le but de réaliser des impressions 3D axées pièces industrielles, mécaniques...