

D1

# Shark clic



## Objectif

Créer des objets complexes, modéliser en solide et en surface, créer des pièces paramétriques, mise en plan 2D automatique.

## Programme

Prise en main et installation du logiciel Shark FX 5.0. Revue des préférences et raccourcis. Utilisation des outils et mode 2D : sélection, sélection détail, point, ligne, formes primitives, arcs, polygones, cercles et options tangentes, coniques, ellipses, splines, ressorts, courbes de Béziérs, ajout et suppression de points, congés tous types, décalage, division, segmentation. Outil texte, principales fonctionnalités. Outils de déplacement, mise à l'échelle, symétrie, alignement, rotation sur axe, duplication, répartition. Utilisation de tous les outils de formes primitives en solide. Modification des solides : extrusion, révolution, enlèvement et ajout de matière, lissage, tubage, lissage deux branches, explorateur concept et infos objets avec l'arbre de construction. Congés, chanfreins, trous fraisés, bossages, coques, pliages... Opérations booléennes, ajustements, scissions. Utilisation des lumières pour les rendus, bibliothèque des matériaux.

## Durée

5 jours

## Dates et lieux

Paris : du 23 au 27 mars

Paris : du 7 au 11 septembre

Paris : du 16 au 20 novembre

D2

# Shark double clic



## Objectif

Maîtriser toutes les fonctions de Shark ainsi que le rendu final des objets.

## Programme

Utilisation de tous les outils surfaciques, modifications des surfaces, coutures, épaissement, raccord tangent, plan infini, réseau, lissage avec guides, recouvrement, révolution, extrusions, balayage et tubage. Décalage, prolongation, extraction d'arêtes, outils de cotation, mise en plan. Tangentes arêtes G1 et G2, opérations booléennes de surfaces, jonction et séparation. Atelier et mise en pratique d'un projet de design volume simple. Mise au point des perspectives, analyse surfacique. Mise en pratique en condition réelle de production. Composition de volumes plus complexes, travail sur les rendus. Animation et rendu d'images animées. Export de fichier de rendu QuickTime ou AVI.

## Durée

5 jours

## Dates et lieux

Paris : du 20 au 24 avril

Paris : du 14 au 18 septembre

Paris : du 7 au 11 décembre

D3



# 3D Studio Max

## Objectif

Modéliser et produire des images en 3D. Aborder et comprendre les notions de base de la modélisation 3D.

## Programme

Introduction à la 3D (logiciels et formats). Interface utilisateur, menus, réglages, personnalisation. Panneau de commandes. Vue de travail. Modélisation. Primitives, splines, nurbs... Modificateurs booléens, extrusion. Outils d'édition, groupes, maillage. Texturage (procédurales, bitmap...). Mise en scène. Éclairage, ombrage, caméra. Rendus et effets (calculs, banc de montage). Finalisation d'un projet (export vers Photoshop, retouches, support de livraison).

## Durée

5 jours

## Dates et lieux

Besançon : du 9 au 13 février

Besançon : du 11 au 15 mai

Besançon : du 2 au 6 novembre