

Formateur : **Mario Chabot**

Durée : **21 heures**

Dates : **28-29 octobre – 4 novembre 2017**

Lieu : **Montréal**

Coût : **60 \$** (tarif régulier 546 \$)

Nombre de places disponibles : **10**

Inscription : **communiquez avec la coordonnatrice par courriel : [mgagnon.communication@gmail.com](mailto:mgagnon.communication@gmail.com)**

**ou par téléphone : 514-214-0124**

*Veillez spécifier votre numéro de membre, votre numéro de téléphone et votre adresse courriel. Il n'est pas nécessaire d'être membre pour s'inscrire.*

**Description :** Cette formation donne tout ce qui est nécessaire à la bonne maîtrise du logiciel de conception et de modelage : de la philosophie et des objectifs des créatrices et créateurs, en passant par l'organisation structurale logique de l'ensemble et la prise en main des outils de bases et leur application. Les trois sessions se divisent en deux parties principales : une première montrant les nouvelles notions et les commandes relatives, puis une seconde qui comprend un exercice visant l'application de ces nouvelles connaissances et la pertinence de l'outil en milieu de travail réel. Un accent particulier est mis sur la bonne méthode de travail, liée au concept même du logiciel, et sur les différences et les liens avec les logiciels de dessin informatique usuels.

### Objectif général de formation

Apporter toutes les connaissances de base nécessaires pour permettre aux participantes et participants de concevoir et modeler en 3D des projets d'environnement à construire.

### Objectifs spécifiques :

- S'approprier les bases et les jeux d'outils permettant la personnalisation de l'interface et de la barre d'outils
- S'initier aux nouvelles notions et applications de la dernière version du logiciel
- Acquérir une bonne méthode de travail appropriée au concept spécifique du logiciel

### Contenu

- Présentation d'un diaporama numérique, historique et survol du logiciel
- L'environnement de conception, personnalisation
- Démonstration des commandes de bases, contours et faces et exercices
- Démonstration des commandes de volume de base (3D) et exercices
- Géométrie active et inférence
- Apprentissage en modélisant, exercice guidé
- Les textures et les images, les scènes et les styles
- Les groupes, les composants et les calques
- Les trucs de l'expert
- Les modules Ruby, ajout de fonctions spécialisées

**Niveau :** Débutant-intermédiaire

**Préalables :** Bonne connaissance des fonctions de son ordinateur (Mac ou PC), très bonne manipulation de la souris, habilité à transférer de fichiers à partir de clé USB. L'expérience de logiciel 3D est un atout.

**Formateur :** Mario Chabot

**Mario Chabot** est détenteur d'un baccalauréat en Design Industriel de l'Université de Montréal et d'un baccalauréat en Architecture de l'Université McGill. Il a travaillé quinze ans comme architecte à son compte. Depuis 2004, il œuvre comme scénographe dans des productions américaines de grande envergure. Il partage aujourd'hui son temps entre la scénographie pour le cinéma et la formation. Il donne, également, des cours à l'Ordre des architectes du Québec, à L'inis (Institut national de l'image et du son) et offre des services de consultation à des firmes privées.