

## **EAM-CONSULTING**

# FORMATION AUTODESK 3DSMAX Inter entreprises pour débutants (5j)

Aucune description

Niveau : Avancée

Prix: à partir de 0,00 Ar HT

Durée : 5 jours | 35 heures

Place: 6 à 15 personnes

### **Sessions**

# Objectifs de cette formation

- Importer et manipuler un modèle 3DS Max Design
- Comprendre les moteurs de rendu disponibles. Gérer les matériaux et les lumières
- Générer un rendu réaliste en image fixe. Faire une analyse d'impact lumineux
- Comprendre les bases de l'animation dans 3DS Max Design

## Programmes de cette formation

# • - PROGRAMME DE FORMATION: PRISE EN MAIN:

- 1. Description des zones d'outils (panneau de commandes, palettes, gestion et animation, barres d'outils principales,...)
- 2. Définition des unités
- 3. Configuration driver d'affichage et préférences utilisateurs
- 4. Modélisation avec les objets standards et les primitives étendues
- 5. Gestion des affichages et des fenêtres de visualisation

#### • - CONCEPTION

- 1. Modélisation 3D en mode maillage et polyface
- 2. Conception en 2D puis transformation 3D
- 3. Les objets architecturaux (portes, fenêtres, escalier,...)

#### • - MÉTHODOLOGIE ET PRÉCISION

- 1. Travail par calques
- 2. La sélection d'objets
- 3. La gestion d'affichage
- 4. Les Xrefs
- 5. La hiérarchie et les liens entres objets

## • - FONCTIONS ET AVANCÉES

- 1. La relation de paramètres
- 2. Les assemblages
- 3. La cinématique inverse



#### • - LES IMPORTS

1. Récupération de fichiers d'autres logiciels (AutoCAD, Inventor, ADT, Revit)

# • - LES MATÉRIAUX

- 1. Utilisation des matériaux de la bibliothèque
- 2. Création de matériaux simples et complexes
- 3. Création d'une bibliothèque

#### • - LES LUMIÈRES

- 1. Les lumières standards et Mental Ray
- 2. Les lumières photométriques

#### • - VISUALISATION

- 1. Création de caméras
- 2. L'environnement
- 3. Intégration sur site

#### • - LES RENDUS

- 1. Les rendus par ligne de balayage et lancers de rayons
- 2. L'illumination globale et rendu avec Mental Ray
- 3. Résolutions d'images
- 4. Extensions d'imagerie
- 5. Le rendu distribué Mental Ray
- 6. Le rendu en réseau Backburner
- 7. Assistant analyse de l'éclairage



## • - L'ANIMATION

- 1. Concept et philosophie d'animation
- 2. Les contrôleurs d'animations
- 3. Montage d'une séquence d'images

## • - LES EXPORTS

- 1. DWF 3D
- 2. Liaison DWG/FBX