



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 entre 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**