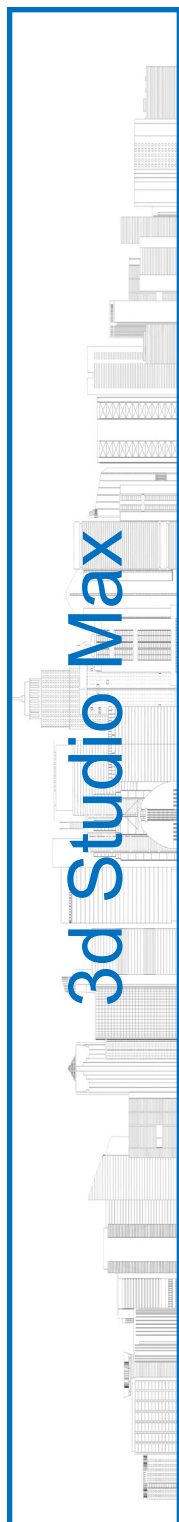


	Design et Industrie		Conseil		Gestion de Patrimoine
	Architecture et Bâtiment		Production		
Imagerie			Formation		
	Assistance				



# Atelier d'Informatique Graphique et d'Architecture



**Durée** : 35 heures

**Objectifs** : Vous apprendrez grace au logiciel 3ds Max à faire de l'imagerie réaliste pour le BIM en Interopérabilité avec les modeleurs BIM (Revit, ArchiCAD, Sketchup).

**Pré requis** : Bonne maîtrise de l'environnement Windows, sensibilisation à la CAO/DAO et à la 3D.

**Public concerné** : Toute personne participant à un projet de construction : Architectes, BE, Entreprise (MOE, MO).

## Programme de la formation :

### **Introduction**

Présentation générale  
Interface utilisateur

### **Modélisation**

3D : Primitives standard, Objets extrudés, Balayage, Murs, Portes, Fenêtres, Autres primitives  
2D : Création de formes, Extrusion, autres outils  
Modification d'objets : Modificateurs courber, effiler, torsion  
Edition de maillages et polygones, Surfaces et sections croisées, Opérations Pro-booléennes et objets composés  
Accrochages, Groupes, Récupération de données externes (DWG, FBX, 3DS...)  
Méthodes de travail, Utilisation d'une bibliothèque d'objets et de matériaux : Gestionnaire d'archivage

### **Matériaux**

Editeur Nodal de matériaux, Matériaux Arch&Design, Autodesk Materials  
Paramètres de base et avancés (Couleurs diffuses, opacité, textures, réflexions, ...) Placage des matériaux (Coordonnées de textures), Approfondissement : relief, transparence, réfractions, textures procédurales

### **Lumières et caméras**

Création, modification, Lumières standard : paramètres, atténuation  
Lumières photométriques : les Ombrages : lancer de rayon, Zones, Héliodon, lumière du jour

### **Rendu**

Taille de rendu, Formats de sortie, Calcul d'images, Moteurs de rendu Mental Ray, Contrôle d'exposition

### **Gestion et organisation**

Préférences, Gestion des chemins de travail, Création de bibliothèques objets et matériaux  
Organisation des bibliothèques, Travail en groupe, Références externes : objet et scène