



Programme de formation 3 jour(s)



1 ère partie : Prise en main et démarrage d'une scène

- Rappel des commandes de 3ds Max (révision)
- Mise à jour de l'interface
- Mise à niveau et les nouveautés
- Outils de positionnement
- Commencer un projet
- Définition des unités
- Gestion des affichages et des fenêtres de visualisation
- Méthodologie et précision
- Les Xrefs
- La hiérarchie et les liens entre objets
- Création d'une scène
- Création et gestions des scènes
- Fusion des objets dans la scène
- Gestion des scènes avec des conteneurs
- Mise à jour des conteneurs

2 ème partie : Interopérabilité

- L'interopérabilité avec d'autres logiciels.
- Lier les différentes méthodes d'Importation
- Préparation du fichier REVIT
- Création d'une vue et filtrage des objets
- Découpage de la maquette REVIT
- Importation d'une Assemblage Inventor
- Présentation du module Civil View
- Initialisation de l'interface Civil View
- Comprendre la fonction View Explorer
- Placer le marquage routier objets
- Ajout d'éléments (lampadaires, objets urbains, véhicules ..)
- Rendu vue de la scène civile
- Importation et exportation de fichiers FBX



3 ème partie : Matériaux et textures

- Matériaux d'introduction
- Découvrir l'Arc et Design Matériau
- Intégration déplacement mapping
- Réglage de la transparence
- Calcul de la taille des motifs
- Création d'un motif en mosaïque
- Ajout d'un UVW map modificateur
- Gérer l'outil de développement de coordonnées UVW
- Découvrir le matériau multi / sous-objet
- Textures de substances
- Travailler avec des textures des substances
- Peindre une texture avec Viewport Canvas
- Créer une nouvelle bibliothèque

4 ème partie : Lumières

- Les lumières standards et Mental Ray
- Les lumières photométriques

5 ème partie : Rendu et animation

- Création de caméras
- L'environnement
- Intégration sur site
- L'illumination globale et rendu avec Mental Ray
- Résolutions d'images
- Extensions d'imagerie
- Le rendu distribué Mental Ray
- Assistant analyse de l'éclairage
- Concept et philosophie d'animation
- Les contrôleurs d'animations
- Montage d'une séquence d'images

6 ème partie : Post production

- Présentation de la post-production
- Rendu avec des passes
- Utilisation des états de scènes
- Création d'un composite État Set
- Découvrir Autodesk Composite
- Composition avec des couches multiples
- Mappage sortie de couleur

Horaires des cours : 9h00/12h00 - 13h00/17h00

Objectifs : Découvrir, comprendre et appliquer les différentes fonctionnalités du logiciel pour produire de façon intuitive des vues de vos projets en images de synthèses réalistes.

Pré-requis : Connaissance d'un logiciel CAO/DAO et/ou de l'environnement Windows

Moyens techniques: Ordinateurs en réseau et vidéoprojecteur. 1 station de travail par stagiaire

Nombre maximum de stagiaires : 6 stagiaires par salle de formation

Suivi et évaluation : Des exercices ciblés permettent de déterminer les connaissances acquises

Moyens pédagogique : Un accès personnalisé au site Internet contenant tous les supports liés au logiciel