

Formation 3DS Max Rendus projet REVIT

**Durée**

3 jours - 21h

Niveau

Perfectionnement

Public concerné

Architecte Chef de projet Dessinateur Projeteur

DESCRIPTION DU PRODUIT

La formation 3DS Max "rendus d'un projet Revit" vous permettra d'apprendre toutes les bases des rendus à partir d'une maquette du logiciel Revit d'Autodesk.

L'association du [Logiciel 3DS Max](#) et de Revit vous offrira des rendus 3D époustouflants. Cette formation s'adresse à tous les concepteurs de bâtiments. 3DS Max est le logiciel image par excellence d'Autodesk. De nombreux films sont réalisés avec 3DS Max, le premier d'entre eux, sorti en 1998 est "[Lost in Space](#)".

Altam est [centre de formation agréé par Autodesk](#) depuis 30 ans.

Tarif en intra entreprise à partir de 1050€HT/jour pour un groupe de 1 à 6 personnes.

OBJECTIFS, PRÉREQUIS ET MOYENS**Objectifs**

A l'issue de la formation vous saurez réaliser des rendus dans 3ds Max à partir d'une maquette Revit.

Prérequis

Avoir suivi la formation initiation Revit Architecture ou déjà utilisé le logiciel.

Moyens

3 à 7 stagiaires en présentiel

Formation en français et en anglais si besoin.

Accompagnement des stagiaires en continu :

- Avant la formation pour orienter vers la bonne formation et le bon niveau,
- Pendant la formation au travers d'exercices concrets pour s'assurer de la bonne compréhension,
- Après la formation, en hotline, pour assurer un suivi par nos experts.

Un poste par stagiaire avec les dernières versions des logiciels.

Des salles en plein cœur de Paris pour les formations en présentiel.

Toutes nos formations sont réalisables en présentiel et en distanciel.

PROGRAMME

Mis à jour en janvier 2024 – V2

Jour 1

3ds Max

- Interface et unité,
- Outils principaux (déplacement, rotation, ...),
- Navigation (panoramique, zoom, orbite, ...),
- Contrôle des éléments importés (lumière du jour, caméra, géométries, ...).

Importation de la maquette Revit

- Liaison Revit,
- Options d'importations dans 3DS Max,
- Gestion des liens (maintien du flux).

Jour 2

Bases de modélisation 3DS

- Géométrie et formes,
- Modificateurs,
- Modélisation polygonale.

Organisation du projet dans 3DS Max

- Répertoire de projet,
- Calques.

Habillage du projet (cosmétique)

- Création et paramétrages des caméras (caméras physiques),
- Importation d'objets (personnages, véhicules, mobilier urbain, ...),
- Module de végétation,
- Module de peuplement.

Jour 3

Matériaux

- Définition,
- Types de matériaux,
- Création et paramétrage de matériaux 3DS Max,
- Utilisation et modification des matériaux importés depuis Revit,
- Matériaux mental Ray,
- Matériaux spécifiques.

Lumières

- Types et définition,
- Création et paramétrage des lumières (qualité et ombrage),
- Les lumières photométriques (IES),
- Paramètres d'environnement,
- Effets lumineux,
- Niveaux d'ombres, atténuations.

Rendus

- Les moteurs de rendu (lancer de rayons, lignes de balayage, ...),
- Mental Ray : paramétrages,
- Lancer de rayons versus radiosité,
- Rendu par élément (« compositing »),

- Animations simples.