

# FICHE PEDAGOGIQUE **FORMATION 3DS MAX** **ARCHITECTURE**

<b>Localisation</b>	Synthèses 4, allée de la Bourgonnette 35000 Rennes
<b>Type</b>	Formation courte
<b>Durée</b>	5 jours
<b>Public visé</b>	Salariés, demandeurs d'emploi, particuliers
<b>Pédagogie</b>	Atelier personnalisé en présentiel
<b>Prérequis</b>	Travailler régulièrement sur 3ds Max, connaître les bases du logiciel ou avoir suivi le module 3ds Max Initiation
<b>Évaluation</b>	Tests de positionnement en entrée et sortie de formation
<b>Objectifs</b>	Travaillez en autonomie sur les aspects modélisation, texturing, compositing et photoréalisme dans le logiciel de 3ds Max dédié à l'architecture
<b>Programme pédagogique</b>	<p><b>Imports</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Gérer les imports Dwg, Skp, Fbx...</li> <li>● Fusionner les fichiers</li> <li>● Remplacer des éléments</li> <li>● Gérer les scènes Xréf</li> <li>● Créer des Proxys</li> <li>● Gérer les conteneurs</li> <li>● Utiliser les bibliothèques en ligne</li> </ul> <p><b>Modélisations</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Les objets AEC : fenêtres, portes, murs</li> <li>● La création de terrains</li> <li>● Les objets composés</li> <li>● Hard surface Polygonal</li> <li>● La modélisation Graphite avancée</li> <li>● Les modes libres</li> <li>● La modélisation NURBS</li> <li>● Le déplacement</li> <li>● La création de l'herbe avec le Vray Fur</li> </ul> <p><b>Matériaux avancés</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Le Slate Material en détail</li> <li>● Vray Mat ou Mental Ray Mat</li> <li>● Le Multi sous objets</li> <li>● Les matériaux composés</li> <li>● Les matériaux fusions</li> <li>● Les maps avancées</li> </ul> <p><b>Photoréalisme</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Les géométries et l'art du détail</li> <li>● L'éclairage et les sources IES (constructeurs)</li> <li>● L'environnement studio</li> <li>● Le système Lumière du jour avancé avec Vray</li> <li>● La caméra physique et les réglages photographiques</li> <li>● Les corrections gamma LUT</li> <li>● Les listes des lumières</li> <li>● L'assistant Analyse de l'éclairage</li> </ul> <p><b>Le rendu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● L'illumination globale</li> <li>● L'anti-aliasing</li> <li>● Le frame buffer</li> <li>● L'active shade avec Vray RT</li> <li>● Les éléments de rendu</li> </ul> <p><b>Compositing</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Les jeux d'état</li> <li>● L'occlusion ambiante</li> <li>● La profondeur Z</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Les effets de post-production</li> <li>● Les éléments de rendu dans Photoshop</li> <li>● Les formats de sortie EXR</li> </ul> <p><b>Modules supplémentaires</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Initiation à la simulation avec Mass FX</li> <li>● Utiliser le texturing avec la fenêtre toile</li> <li>● Disposer des objets avec la Peinture objet</li> <li>● Placer des personnages avec Peupler</li> </ul>
<b>Coût horaire</b>	Contactez-nous : 02 99 26 95 26 (Rennes) / 04 28 29 05 50 (Lyon)
<b>Accessibilité</b>	Bâtiment de plein pied et toilettes accessibles

version du 03/04/2025