

## Détails sur le cours :

**Durée :** 4 jours

**Prérequis :** Concepts de base sur la conception 3D de bâtiments

**Matériel didactique :** Inclus

**Attestation :** Certificat

**Horaire :** 9h00 à 17h00

## Renseignements généraux :

**Lieux de formation :** Tous les cours sont offerts en ligne, en personne ou dans nos centres de formation à travers le Canada, incluant :

Burnaby, BC  
Calgary, AB  
Edmonton, AB  
Regina, SK  
Winnipeg, MB  
Richmond Hill, ON  
Ottawa, ON  
Toronto, ON  
Québec City, QC  
Montréal, QC  
Hanwell, NB  
Halifax, NS

Les formations peuvent également être données sur place chez un client particulier ou à une installation tierce située dans toute ville ou province.

## Prix, inscription et planification :

Veillez communiquer avec notre coordonnateur de formation au 1-877-438-2231 poste 237 ou par courriel à [formation@solidcad.ca](mailto:formation@solidcad.ca)

## Liste complète des cours :

## Description du cours :

Ce cours explore les principes fondamentaux de la modélisation 3D, la création de rendus et l'animation à l'aide du logiciel 3ds Max. Les concepts couverts incluent la modélisation basée sur des primitives et cannelures, la conception d'objets AEC, les transformations et gestionnaires de transformations, la modélisation de sous-objets et les modificateurs. Des techniques pour utiliser des dessins CAO en tant que base pour les modèles 3ds Max seront également présentées. Après s'être familiarisés avec les principales techniques de modélisation, les utilisateurs découvriront comment appliquer des matériaux et textures réalistes, rehausser leurs scènes par l'entremise d'éclairages et créer des rendus photoréalistes.

Au terme de cette formation, les utilisateurs seront en mesure de créer des rendus d'images ainsi que des animations de base.

## Objectifs d'apprentissage :

- Interface utilisateur
- Importation, fusion et liaison de géométries
- Transformation d'objets
- Application de modificateurs
- Modélisation à faible polygonisation
- Création de formes
- Création d'objets composés
- Création de matériel pour la simulation de textures réelles
- Attribution de matériaux aux géométries
- Coordonnées de textures
- Matériaux physiques
- Matériaux Arnold
- Éclairage de base
- Système de lumière naturelle et éclairage photométrique
- Lumières Arnold
- Rendus Arnold
- Création et manipulation de caméras pour images fixes et visites virtuelles simulations de vols
- Caméra physique
- Rendus avec images en haute résolution
- Analyse d'éclairage
- Rendus ActiveShade améliorés
- Rendus dans A360
- Technique d'animation de base

## Formation complémentaire :

- Showcase pour l'architecture, l'ingénierie et la construction