

**OBJECTIFS DE CETTE FORMATION :** Ce stage permet d'acquérir les notions de base pour créer des objets en 3D.

**PARTICIPANT :** Designers, graphistes, ingénieurs, architectes intéressés par la création, l'animation, l'édition ou la production d'objets 3D.

**PRE-REQUIS :** Connaissance de base du CAD et des notions sur les modèles 3D.

**FORMATEURS :** spécialiste en animation 3D.

#### **MODALITES ET PEDAGOGIE :**

- Questionnaire d'évaluation en amont et en fin de formation
- Cas pratiques et études de cas, Quizz
- Assistance téléphonique
- Méthode interactive et intuitive
- Support Stagiaire
- Attestation de fin de stage

#### **PROGRAMME**

##### **INTRODUCTION**

Visite de l'interface  
Ouvrir et ajouter des fichiers dans Navisworks  
Sauvegarder, joindre et mettre à jour les fichiers  
Support des bases de données externes

##### **REVISION D'UN MODELE 3D**

Navigation dans Navisworks  
L'engin derrière Navisworks  
L'arbre de sélection et les méthodes de sélection  
Gestion de l'affichage des objets  
Propriétés des objets  
Mesurer et déplacer des objets  
Sélection et recherches  
Point de vue  
Outils d'annotations (*Redlining*)  
Créer des animations  
Les coupes  
Les hyperliens  
Comparaison des modèles  
Rendu en temps réel

##### **TIMELINER – LE 4D**

Survol des outils  
Création d'une tâche  
Import des tâches à partir d'un fichier externe  
La simulation  
Configurer et définir une simulation  
Exporter une simulation

##### **ANIMATION**

Survol des outils  
Création d'une animation simple  
Les caméras et les points de vue de caméras  
Manipulation des objets dans une animation  
Vue en section  
Contrôle des animations

##### **SCRIPTER – LES SCENARIOS**

Survol des outils  
Création et gestion des scénarios  
Les évènements  
Création et configuration des actions

##### **PRESENTATION - BASE**

Survol des outils  
Application des matériaux aux objets  
Ajout des effets de lumière  
Les arrière-plans  
Les effets de rendu  
Export des scènes  
Les vidéos

##### **PRESENTATION – AVANCE**

Édition et la gestion des matériaux  
L'horizon  
Effets de lumières individuelles  
La réflexion de l'arrière  
Les environnements personnalisés  
RPC (*Rich Photorealistic Content*)

##### **CLASH DETECTIVE – LES INTERFERENCES**

Survol des outils  
Sélection des objets à tester  
Règle des tests  
Résultats  
Rapports  
Sauvegarde des paramètres  
Export et import  
Tests à partir de relevés laser  
Gestions des interférences  
Interférences dans le temps