



Eurocodes 1 et 2

Action sur les structures Béton

Durée : 1 jour, soit 7 heures.

Tarif : nous consulter

Formation en présentiel dans les locaux de l'entreprise.

Formation préconisée pour un groupe de 1 à 5 stagiaires maximum.

Public : Bureaux d'études, Ingénierie, Maîtres d'oeuvre, Chef de projets, Ingénieurs structures,...

Pré requis : Connaissance des procédés généraux construction.

Connaissance des anciennes règles de la série P92.

Objectifs et compétences visées :

Comprendre la structure générales des Eurocodes

Savoir évaluer des actions sur une structure selon l'Eurocode 1.

Maîtriser les bases de calculs des structures

en béton selon l'Eurocode 2

Comprendre les différences entre l'Eurocode 2 et le BAEL.

Méthode pédagogique et suivi qualité :

Phases théoriques et pratiques. Etudes de cas concrets.

Solutions techniques à partir d'exemples créés et en création.

Supports pédagogiques sur clés USB remis en fin de Formation.

Evaluation des acquis durant toute la session.

Evaluation par stagiaire de la qualité de la formation.

Evaluation à froid (j+2 mois après la formation)

Attestation de Formation et feuille d'émargement.

Notre conseiller formation est à votre disposition pour le suivi qualité, la satisfaction de la formation et toute demande de médiation.

Compétence formateur :

Co-Gérant de BE Structure, Ingénieur Civil Structure, spécialisé notamment dans les calculs de structure acier/béton & Eurocodes 1 & 2.

Conception et étude de projet.

Expérience : 10 ans

Programme de formation :

Jour 1 :

Introduction

Présentation de l'interface

Réglage des Préférences.

La modélisation

Approche de la modélisation polygonale.

Déformation d'objets.

Importation de modèles réalisés dans d'autres logiciels 3D.

Instances.

Les primitives.

Usage des déformateurs.

Les splines : création et édition.

Importation de tracés vectoriels.

Conversion en objet polygonal.

Analyse de la structure 3D.

Jour 2 :

Les éclairages

Mise en place et paramètres des sources d'éclairage.

Travail en illumination globale et en occlusion.

Environnement, ciel et HDRI.

Paramétrage pour le rendu final.

Les textures

Création des textures.

Paramétrage des bitmaps et des procédurales.

Application des textures

Mise en place par UV mapping.

Développé UVW.

Intérêt des fichiers Photoshop

et des fichiers .tga.

Jour 3 :

La caméra

Travail en fonction du story-board.

Mise en place et réglages.

Finalisation en fonction du rendu.

Jour 4 :

Usage des modules

Présentation de quelques modules (MoGraph,

cheveux, dynamiques

Description.

Approche sur Xpresso.

Le rendu

Rendu pour des applications tierces.

Export pour After Effects.

Définition et paramètres des options de rendu.