

FORMATION ARTLANTIS Initiation

Durée : 2 jours [14 heures]

Objectif :

Vous apprendrez à utiliser Artlantis.
À la fin de la formation, vous saurez concevoir des images de synthèse et les insérer sur des documents destinés à la réalisation de Permis de construire ou à la commercialisation (affichage, site internet...)

Public :

Toutes personnes souhaitant créer des images de synthèse telles que les architectes, collaborateurs d'architecte, maîtres d'œuvre, dessinateurs, graphistes...

Pré-requis :

Connaissance de l'environnement Windows. Expériences souhaitées à des logiciels graphiques de D et/ou 3D (type photoshop, AutoCAD...)

Moyens pédagogiques et techniques :

Un poste fixe par stagiaire
Exercices et travaux pratiques, en fonction du profil du stagiaire et ce, tout au long de la formation
Réalisation de travaux types

Modalité d'évaluation :

Exercices de mis en situation professionnel

Document délivré :

Attestation de formation professionnelle

Nombre de stagiaire :

Minimum 2
Maximum 6

PROGRAMME DE FORMATION ARTLANTIS - INITIATION

1^{ER} JOUR

PRÉSENTATION ET INTERFACE

- Description et concept du logiciel
- Présentation de l'interface

PRÉPARATION DU FICHIER 3D

- Gestion des matières par calques ou couleurs
- Choix du format d'export du modèleur 3D

RÉFÉRENCE

- Récupération du travail réalisé avant modification dans le modèleur

DÉFINIR LA SCÈNE

- Paramètres de rendu : ombre, réflexion, réfraction, anti-aliasing, radiosité
- Insertion et calage dans une photo
- Coupes 3D

2^{EME} JOUR

DÉFINIR LES SOURCES LUMINEUSES

- Créer une source lumineuse (soleil, ampoule ou spot)
- Modifier les paramètres d'une source lumineuse (couleur, intensité, zone d'éclairage, ombres portées...)
- Activer une source lumineuse suivant la ou les vues

APPLIQUER LES MATIÈRES

- Appliquer une matière sur un objet
- Changer la texture ou la couleur d'une matière
- Activer la brillance ou la transparence d'une matière
- Remplacer une matière par une autre

CALCUL D'UNE SCÈNE

- Modèleur NURBS
- Les surfaces de carreau (patches)
- Les maillages éditables

3^{EME} JOUR

MATÉRIAUX COMPLEXES

- Activer les paramètres de rendu : ombre portée, transparence et réfraction
- Définir la taille de la scène à calculer
- Activer les options de calcul
- Optimiser les temps de calculs
- Rendre plusieurs scènes différées