

Formation Artlantis Studio : Initiation (Render)

■ Durée :	3 jours (21 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	1 875,00 € HT (standard) 1 500,00 € HT (remisé)
■ Public :	Architectes, ingénieurs, paysagistes, designers, infographistes 3D, tout utilisateur de logiciels de CAO-DAO souhaitant produire des rendus photoréalistes
■ Pré-requis :	Bonne maîtrise de l'environnement Mac ou PC. Notions de dessin technique. Connaissances de logiciels de DAO-CAO (Autocad, Revit, Archicad...)
■ Objectifs :	Mettre en scène ses modèles issus de logiciels tiers et produire des rendus photoréalistes
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	CAO100585-F
■ Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73
■ Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.
■ Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.
■ Accessibilité :	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Présentation du logiciel

Généralités sur la modélisation et le rendu 3D

Différences entre Artlantis Render (images fixes) et Artlantis Studio (Panoramas, animations et visites virtuelles)

Découvrir l'interface et préparer un projet

Découvrir les outils, gérer l'inspecteur

Naviguer dans l'interface

Importer des documents de logiciels de modélisation tiers (AutoCAD, Revit, Archicad, SketchUp, etc.)

Savoir utiliser les plug-in pour Revit, ArchiCAD, Rhinoceros ou Vectorworks

Exemple de documents exportés à partir de Revit ou Archicad vers Artlantis

Utiliser le format .ifc (Industry Foundation Classes Data)

Atelier : Importer un document AutoCAD (.dwg/.dxf) ou SketchUp (.skp)

Organiser les vues et les calques

Utiliser et gérer les calques

Créer différents points de vue

Utiliser les vues parallèle : redresser les verticales

Utiliser les vues en perspectives, en insertion ou en panorama

Bien paramétrer sa scène

Atelier : organiser et mettre en scène le projet

Les médias

Découvrir le catalogue d'Artlantis
Importer et placer des objets issus de ses bibliothèques

Atelier : mettre en scène des objets 3D dans la scène

Matériaux et textures

Utiliser la bibliothèque
Créer un matériau
Créer une texture
Importer des shaders

Atelier : créer et utiliser des matière réalistes

Les éclairages

Créer un éclairage
Utiliser un profil IES d'éclairage natif
Créer son profil d'éclairage
Utiliser les profils constructeurs
Utiliser et gérer des "Héliodons" : dates, heures, lieux...
Utiliser et gérer des "Shaders Néon"

Adapter les éclairage : la balance des blancs

Utiliser le mode "maquette blanche"
Utiliser l'"Ambient Occlusion"

Atelier : créer et utiliser des éclairages naturels et artificiels

Améliorer la qualité de l'image

Utiliser l'Antialiasing adaptatif
Optimiser ses paramètres de rendu

Atelier : définir les paramètres de rendu en fonction du résultat souhaité

Finaliser la scène : la post-production

Améliorer la qualité et/ou corriger l'image après le calcul de rendu
Gérer la luminosité, les contrastes et la colorimétrie de l'image
Donnez une "tonnalité" à votre image
Appliquer des effets (ambiance colorimétrique, grain photo, vignettage, etc.)

Atelier : finaliser la scène, optimiser la lumière et la couleur

Exporter le projet

Pour une utilisation Web

Pour des terminaux mobiles