

Formation Artlantis Studio : Approfondissement

■ Durée :	2 jours (14 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	1 250,00 € HT (standard) 1 000,00 € 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...) Avoir suivi la formation Artlantis Render ou avoir les connaissances équivalentes
■ Objectifs :	Mettre en scène, créer des animations et des visites virtuelles à partir de modèles 3D
■ 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 :	CAO100586-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

Rappels

Généralités sur la modélisation 3D

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

L'interface du logiciel, les inspecteurs, les paramètres
Formats pris en charge (.dwg/.dxf, .skp, .obj, .fbx, .3ds, etc.)

Optimiser son catalogue

Organiser et gérer ses bibliothèques
Importer de nouveaux objets à partir de logiciels tiers
Paramétrer ses objets, ses matériaux et ses textures
Définir un fond et un premier plan
Insérer et positionner des objets dans un environnement

Atelier : créer une animation de caméra du projet

Créer une animation

Gérer efficacement la time-line
Animer les objets
Définir un parcours
Paramétrer et utiliser des points de contrôle, des images clés et un chemin
Animer les shaders
Animer les points de lumière
Exporter la vidéo

Atelier : créer une animation de caméra du projet

Créer une visite virtuelle

Télécharger et installer "Twinlinker"

Exporter et relier les médias pour créer une visite virtuelle

Publier la visite virtuelle

Atelier : créer une visite virtuelle du projet

Gérer ses temps de rendus

Utiliser le "Render Manager"

Répartir le calcul des rendus sur plusieurs ordinateurs en réseau local

Présentation de "Artlantis Render Farm"

Atelier : exemple de répartition du calcul du rendu d'un projet