

Formation Artlantis

PROGRAMME DE FORMATION

DURÉE : 2 jours (14 heures)

Présentiel / Distanciel

Objectif

Le but de cette formation est d'enseigner aux stagiaires l'initiation du logiciel de rendu photo-réaliste Artlantis Studio. Le logiciel Artlantis Studio permet de réaliser un rendu photo-réaliste professionnel rapidement grâce à une maquette 3D créée par un logiciel de CAO DAO tel que Archicad, Révit, Allplan, Arc+, VectorWorks, Autocad, Sketchup, et autres...

Pré-requis

Connaissance de l'environnement PC et Windows.

Participants

Techniciens, maître d'œuvre, ingénieurs et responsables bureaux d'études, dessinateur.

Validation

Réalisation de rendu photo-réaliste sur un projet architectural ou en rapport avec l'activité du stagiaire.

Modalités

Nos formateurs utilisent les méthodes andragogiques suivantes : la démonstration, l'étude de cas, le projet, le questionnement de groupe et le quizz.

Infos complémentaires

Délai d'accès :
Entre 15 et 45 jours. Formation accessible aux personnes en situation de handicap.
Plus d'informations au 0692 22 55 83.

Débouchés :
Cette formation permet une montée en compétences mais ne permet pas de se former à un métier.

Passerelles :
Aucune passerelle disponible.

Programme synthétique

Module 1 : Introduction

Interface logiciel 3D
Générer un fichier Artlantis
Fenêtres de prévisualisation
Les inspecteurs et catalogue de médias

Module 2 : Les points de vue

Création de points de vue Les variables
La caméra d'Architecte (perspective à 2 points)

Module 3 : La lumière

La lumière naturelle - Héliodon
La lumière HDRI
Mise en oeuvre Héliodon : création de 2 scènes
L'effet « volumétrie »
La lumière artificielle
Paramétrage d'un point lumineux et/ou d'un spot
Les ombres portées
Duplication d'une source lumineuse
Mise en oeuvre Lumières : éclairage d'une scène
La caméra « physique »

Module 4 : Les matières

Les shaders
Les shaders spéciaux : vitrage
Les shaders spéciaux : Diffusion
Les shaders matières
Les shaders effets de matières
Néon shakers
Catalogue
Application et duplication de l'image
Création d'une postcard

Module 5 : Les objets

Placement et déplacement de l'objet
Duplication et modification d'un objet
Création d'un objet
Création d'un objet lumière
Les végétaux
Les calques
Conversion d'un catalogue objet

Module 6 : Le rendu et l'organisation du projet

Les formats
Rendu
Le batch-render
l'ouverture avec référence
Les archives

Module 7 : Cas pratique

Rendu à partir d'un cahier des charges