

## Formation Artlantis Studio : Initiation + Approfondissement

<b>Durée :</b>	5 jours
<b>Public :</b>	Architectes, ingénieurs, paysagistes, designers, infographistes 3D, tout utilisateur de logiciels de CAO-DAO souhaitant produire des rendus photoréalistes
<b>Pré-requis :</b>	Bonne maîtrise de l'environnement Mac ou PC. Notions de dessin technique. Connaissances de logiciels de DAO-CAO (Autocad, Revit, Archicad...)
<b>Objectifs :</b>	Mettre en scène ses modèles issus de logiciels tiers et produire des rendus photoréalistes - Mettre en scène, créer des animations et des visites virtuelles à partir de modèles 3D
<b>Sanction :</b>	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
<b>Taux de retour à l'emploi:</b>	Aucune donnée disponible
<b>Référence:</b>	CAO100611-F
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	Pas de données disponibles

### 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

### **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**