DAWAN

Plan de la formation

www.dawan.fr

Formation Artlantis Studio : Initiation (Render)

Durée :	3 jours (21 heures)
Tarif :	1 875,00 CHF (standard) 1 500,00 CHF (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
Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
Référence:	CAO100585-F
Note de satisfaction des participants:	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 (AuotCAD, 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