DAWAN

Plan de la formation

www.dawan.fr

Formation Artlantis Studio : Initiation + Approfondissement

Durée :	5 jours (35 heures)
Tarifs inter-entreprise :	2 195,00 CHF HT (standard) 1 756,00 CHF 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 - 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 :	CAO100611-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 (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

Optimiser son catalogue

Organiser et gérer ses bibliothèques
Importer de nouveaus 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 loca

Présentation de "Artlantis Render Farm"

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