RENCONTRONS-NOUS !

05 53 45 85 70
CONTACT@ADHENIA-FORMATION.FR

CRÉ@VALLÉE SUD

AVENUE DE BORIE MARTY
24660 NOTRE DAME DE SANILHAC

SIRET : 753 127 398 00026

DÉCLARATION D'EXISTENCE :
72 24 01587 24

SE FORMER TOUT AU LONG DE SA VIE !

WWW.ADHENIA-FORMATION.FR

INFORMATIQUE, TECHNIQUE ET BUREAUTIQUE | COMMERCE, MARKETING, COMPTABILITÉ, GESTION | RELATIONS ET RESSOURCES HUMAINES | DÉVELOPPEMENT PERSONNEL | SÉCURITÉ ET SANTÉ AU TRAVAIL | LANGUES ÉTRANGÈRES

ARTLANTIS INITIATION

Soyez acteur de votre parcours de formation et passez à l'action !

Objectifs

Donner l'apport technique et méthodologique nécessaire à l'utilisation d'Artlantis lors de la production d'images de synthèses photo-réaliste extérieures et intérieures d'un projet d'architecture.
Faire le lien entre les outils de conception (autoCAD ArchiCAD, Sketchup) et Artlantis.

Méthodes pédagogiques et modalités d'évaluation

Au delà de la présentation des outils, cette formation s'attache à montrer des méthodes de travail directement applicables dans le monde professionnel.
Cette formation Artlantis 5 alterne les explications techniques et des mises en applications en lien avec votre domaine d'activité.

Programme

1. Techniques et méthodes génériques

- Philosophie du logiciel et présentation du nouvel environnement de travail d'Artlantis 5
- Configuration de l'environnement de travail
- Préparation de la maquette numérique dans AutoCAD archiCAD ou SketchUp principes d'échanges des fichiers (exportation/importation vers Artlantis)
- Lier un projet
- Mises en application : Préparation d'une maquette numérique issue d'une application tierce

Durée de formation
5 jours soit 35 heures

Public
Architecte, Collaborateur d'Architecte, Architecte d'intérieur, Urbaniste, Paysagistes, Designer, Infographiste

Prérequis
Connaître l'environnement de Windows et avoir des connaissances d'un logiciel de conception 3D.

Niveau / Certification Obtenue
attestation de formation

Type de formation / stage
Intra/Inter/ Accompagnement individuel

ARTLANTIS INITIATION

2. Ajustement et enregistrement de différents points de vue et d'états d'ensoleillements

- Utiliser la caméra et la fenêtre plan 2D
- Enregistrement et Gestion des scènes
- Enregistrer des états d'ensoleillements différents dans des scènes
- Eclairage d'une scène nocturne
- Utiliser et paramétrer le ciel 3D
- Ajouter l'arrière plan du site photographié
- Créer et ajuster un point de vue en fonction de l'arrière plan.
- Mise en application : Exercices + Création et enregistrement d'une scène diurne et d'une scène nocturne (extérieur)

3. L'éclairage avancé dans Artlantis

- Créer des sources lumineuses (Naturelles et artificielles).
- Modifier les points d'application d'une source lumineuse.
- Modifier les paramètres d'une source lumineuse (couleur, intensité, zone d'éclairement,ombres portées...).
- Utiliser les Shaders luminescents
- Conseils pour un éclairage réussi
- Mise en application : mise en lumière d'une scène d'intérieur

4. Les matières (shaders) dans Artlantis

- La bibliothèque des matières
- Paramétrer et appliquer des shaders
- Créer et appliquer ses propres Shaders
- Utiliser des banques de textures et de shaders
- Préparer des textures dans photoshop.
- Mise en application : détourner des shaders existants et créer entièrement des shaders (bois métaux tissus ...)

5. Le Rendu dans Artlantis

ARTLANTIS INITIATION

- Un peu de théorie et beaucoup de conseils pour un rendu réussit
- Régler les paramètres de rendus (taille résolution, radiosité, anticrénelage, caméra physique
- Le rendu différé
- Exporter au format Photoshop (prise en compte des calques Zbuffer, matériaux, objets, et masques)
- Mise en application : paramètre un rendu test et paramétrer *un* rendu final d'une scène