

Artlantis

Artlantis Studio - Les bases

2 jours (14h00) | ★★★★★ 4,6/5 | ART-FND | Évaluation qualitative de fin de stage |
Formation délivrée en présentiel ou distanciel ⁽¹⁾

Formations Informatique > Outils de conception et modélisation pour le bâtiment et l'industrie > Artlantis



À l'issue de ce stage vous serez capable de :

- Découvrir et mettre en pratique les fonctionnalités du logiciel Artlantis Studio
- Habiller, éclairer et mettre en scène un modèle 3D afin d'obtenir une image de synthèse ou une intégration dans le site réaliste.

Niveau requis

Une bonne connaissance de l'environnement PC ou MAC.

Public concerné

Toute personne souhaitant obtenir une image de synthèse à partir d'un modèle 3D.

Cette formation :

- Est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par M2i Formation
- Bénéficie d'un suivi de son exécution par une feuille de présence émarginée par demi-journée par les stagiaires et le formateur.

(1) Modalité et moyens pédagogique :

Formation délivrée en présentiel ou distanciel * (e-learning, classe virtuelle, présentiel à distance). Le formateur alterne entre méthodes ** démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation). La validation des acquis peut se faire via des études de cas, des quiz et/ou une certification.

Les moyens pédagogiques mis en oeuvre (variables suivant les formations) sont : ordinateurs Mac ou PC (sauf pour les cours de l'offre Management), connexion internet fibre, tableau blanc ou paperboard, vidéoprojecteur ou écran tactile interactif (pour le distanciel). Environnements de formation installés sur les postes de travail ou en ligne. Supports de cours et exercices.

* Nous consulter pour la faisabilité en distanciel. ** Ratio variable selon le cours suivi.

Programme

Interface graphique

- Ouvrir un fichier Vectorworks, SketchUp ou ArchiCAD : préparation du projet 3D pour un import de qualité
- Les différents inspecteurs, la liste, la barre des menus, la palette 2D, le catalogue, la fenêtre 2D

Les inspecteurs

- Les perspectives : créer différents points de vue, la gestion des héliodons, la gestion des calques
- Les vues parallèles : créer des élévations et une vue plan de masse
- L'héliodon : création de différents héliodons (heures, dates, localisation)
- Les shaders : appliquer des matières réalistes aux sols, murs, toitures...
- Créer des shaders et en importer depuis le Web
- Les textures : ajout de textures jpg sur les shaders, modifications des paramètres, lissage des matières
- Les objets : paramétrer les objets, étoffer sa bibliothèque avec des imports depuis 3ds Max ou DWG et les transformer en objets Artlantis

Le catalogue

- Organisation et import de nouvelles bibliothèques
- Convertir les anciennes bibliothèques à la nouvelle interface
- Les lumières : paramétrer les réglages et les positions des lumières intérieures, les différents types de lumières, les copies et déplacements

Des outils d'optimisation des scènes

- Les postcards
- Les calques
- Le fichier référence

La gestion des points de vue

- Insertion du projet sur une image de fond du site
- Les boîtes de coupe : obtenir une coupe 3D du projet
- Création d'une vidéo du projet à partir de scènes

Modalités d'évaluation des acquis

L'évaluation des acquis se fait :

- En cours de formation, par des études de cas ou des travaux pratiques
- Et, en fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation ou une certification (M2i ou éditeur)