

Formation Artlantis Studio : Initiation + Approfondissement

Durée :	5 jours
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
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	CAO100611-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 (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