

## Formation Artlantis Studio : Initiation (Render)

<b>Durée :</b>	3 jours
<b>Public :</b>	Architectes, ingénieurs, paysagistes, designers, infographistes 3D, tout utilisateur de logiciels de CAO-DAO souhaitant produire des rendus photoréalistes
<b>Pré-requis :</b>	Bonne maîtrise de l'environnement Mac ou PC. Notions de dessin technique. Connaissances de logiciels de DAO-CAO (Autocad, Revit, Archicad...)
<b>Objectifs :</b>	Mettre en scène ses modèles issus de logiciels tiers et produire des rendus photoréalistes
<b>Sanction :</b>	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
<b>Taux de retour à l'emploi:</b>	Aucune donnée disponible
<b>Référence:</b>	CAO100585-F
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	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