

Artlantis Studio : Initiation + Approfondissement

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

DAWAN
GAYE Fatoumata
09.72.37.73.73
carif-aquitaine@dawan.fr

Accès à la formation

Publics visés :

Demandeur d'emploi
Jeune de moins de 26 ans
Personne handicapée
Salarié(e)
Actif(vé) non salarié(e)

Sélection :

Entretien

Niveau d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

Conditions d'accès :

Bonne maîtrise de l'environnement Mac ou PC. Notions de dessin technique.
Connaissances de logiciels de DAO-CAO (Autocad, Revit, Archicad...)

Prérequis pédagogiques :

Non renseigné

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

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

Contenu et modalités d'organisation

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

Parcours de formation personnalisable ? **Oui** Type de parcours **Non renseigné**

Validation(s) Visée(s)

> Attestation de fin de formation

Et après ?

Suite de parcours

Non renseigné

Calendrier des sessions

Numéro Carif	Dates de formation	Ville	Organisme de formation	Type d'entrée	CPF	Modalités
00438881	du 01/02/2024 au 31/12/2024	Bordeaux (33)	DAWAN		Non éligible	FPC