

PLAN DE COURS

Artlantis : Initiation & Perfectionnement

OBJECTIF DE LA FORMATION

Création d'images de synthèse, photo réaliste ou avec des effets graphiques variés. La formation permet d'acquérir des savoir-faire en considérant l'interfaçage des logiciels, c'est-à-dire les imports (à partir de logiciels 3D) et exports vers Photoshop (post-production)

A l'issue de ce module, le participant maîtrisera les fonctionnalités du logiciel.



MODALITÉ DE FORMATION

Type : Formation intra & inter entreprise

Durée : 2 jours soit 14 heures (7h/jour)

Lieu : Sur site, à distance ou dans les locaux de Capinfo

Horaire : 9h00 – 12h30, 14h00 – 17h30

Pauses : 10/15 min. en milieu de matinée et milieu après midi

Pause déjeuner : 12h30 – 14h00

Encadrement : La formation est dispensée par l'un de nos formateurs au titre d'architecte DPLG, enseignants à l'école d'architecture de Strasbourg et de Nancy et ou ingénieurs.



PRISE EN CHARGE OPCO

CAPINFO, organisme de formation n°42 67 02 54 667, certifié Qualiopi, vous offre la possibilité de financer vos formations à les travers les organismes de fonds collecteurs.



LA FORMATION S'ADRESSE AUX :

> Architectes, designers, urbanistes, paysagistes, designers d'espace...

Pré-requis :

> Bonnes connaissances d'un système d'exploitation graphique.



MOYENS PÉDAGOGIQUES

- Accueil des participants dans une salle dédiée à la formation
- Une station de travail par participant équipée du logiciel sur lequel il est formé
- Vidéoprojecteur ou écran interactif et paperboard dans nos locaux
- Support de cours papier ou numérique
- Alternance entre présentation du formateur, présentation d'exemple de projet et travaux d'applications sur des cas concrets (exercices dirigés)
- Tour de table afin d'évaluer la compréhension et l'atteinte des objectifs tout au long de la formation
- Questionnaires et enquêtes de satisfaction en début, milieu et fin de formation
- Attestation et certificat de réalisation remis en fin de formation

JOUR 1

DÉCOUVRIR L'ENVIRONNEMENT D'ARTLANTIS

Nouveaux moteurs de rendu (Moteur physique et Maquette blanche) :

- > Illumination globale
- > Occlusion ambiante
- > Contrôle d'exposition photographique
- > Balance des blancs
- ...

Insertion paysagère :

- > Insérer un modèle 3D sur une photo
- > d'arrière-plan
- > Superposer une image d'avant-plan avec masque (canal alpha)

Points de vue :

- > Perspectives
- > Caméra d'architecte

Vues parallèles :

- > Élévations, plans masse et coupes à l'échelle
- > Héliodon et géolocalisation
- > Environnement HDRI (luminosité de la photographie)
- > Ambiances jour/nuit

Éclairages artificiels :

- > Ampoule, spot, néons, ...
- > Fichiers IES

Matériaux :

- > Caractéristiques des surfaces (diffus, réflexion, réfraction, spéculaire, brillance, ...)
- > Utilisation de textures personnelles
- > Création de bibliothèques de shaders

Végétaux 2D et 3D :

- > Paysages – Saisons

JOUR 2

Objets :

- > Création de bibliothèques
- > Laser
- > Propagation

Effets graphiques :

- > Rayons solaires
- > Réglages de la tonalité
- > Post production dans Artlantis

Imports :

- > Fichiers de référence (modifier à tout moment le modèle 3D de base)

Exports d'images :

- > PSD avec calques (retouches dans Photoshop)

Render Manager :

- > Optimise le temps de calcul de rendu : lancez sur votre propre machine en tâche de fond
- > Les calculs et répartissez ces calculs sur autant d'ordinateurs du réseau local (Mac/PC)

Animations :

- > Mouvements de caméra (panoramique, travelling, ...)
- > Mouvements d'objets
- > Simulation de l'éclairage naturel
- > Animation du vent, de l'eau et des nuages

Visites virtuelles interactives :

- > iVisit 3D (sur ordinateur, tablette, mobile)
- > VR objets (Quicktime)

Exports :

- > Exports vidéo, mov et iVisit 3D (Artlantis Studio)

PHOTOSHOP (Post-production) :

- > Création de couches alpha (transparentes)
- > Retouche d'images à partir des calques Artlantis