



FORMATION INFORMATIQUE : 3D/WEB/PAO/BUREAUTIQUE

Artlantis R3 ou studio

<http://www.frelon-urbain.fr>

Niveau unique

Dates 2010 pour Artlantis R3 – Durée Conseillée 2 jours

14/01	11/02	11/03	8/04	6/05	3/06	01/07	29/07	16/09	14/10	11/11	9/12
-------	-------	-------	------	------	------	-------	-------	-------	-------	-------	------

Public :

Ce cours s'adresse aux responsables, techniciens, dessinateurs, ingénieurs, concepteurs de dessins en bureaux d'études impliqués dans la réalisation et la modification de plans 3D, ou personnes souhaitant maîtriser les techniques de rendu réaliste.

Pré requis :

Bonnes connaissances de l'environnement Windows/Mac et périphériques.

Serait un plus :

Avoir connaissance d'un moteur de rendu

Objectifs :

Ce stage permet de maîtriser les concepts élémentaires et avancés du moteur de rendu le plus rapide. Habiller, éclairer et mettre en scène un modèle 3D, une scène 3D utilisant une subdivision importante, pour des fins d'imagerie de synthèse, et intégration sur site.

Tarifs :

Formation Inter entreprise : 375 € HT/jour – Session 2 jours : 750 € HT ([convention](#))

Formation Intra entreprise : 500 € HT/jour – nous fixons ensemble un nombre de journées en fonction de vos besoins ([convention](#))

Programmes personnalisés à partir de Artlantis R3 (& autres versions)

[Sommaire formations](#) | [Nous consulter](#) | [Devis Inter entreprise](#) | [Devis Intra entreprise](#)

Sketch'Up avec rendu Artlantis (5 jours)	Formation Démonstrative & Comparative – Rendu Artlantis // V-ray (2 x 1 jour)
---	--

Travaux Professionnels Pratiques : 1 jour – Conseils et soutien sur projet : 450 € HT



FORMATION INFORMATIQUE : 3D/WEB/PAO/BUREAUTIQUE

Artlantis R3 ou studio

<http://www.frelon-urbain.fr>

Niveau unique

Nouveautés Artlantis R3

Simulations réalistes de lumières et de matières
Shaders Haute résolution
Gestion lumineuse de vos scènes
Environnement de scène (soleil, végétation)
Meilleure compatibilité et communication avec
Autocad Vectorworks, Archicad, Arc+

Introduction a Artlantis

Installation
Philosophie du logiciel

Interface du programme

Les menus
Décomposition et emplacement des modules

Les forces de l'affichage en direct

Respects des unité et format de sortie
Paramétrage du Hardware viewport
Gestion des ombres, de leur lissage et densité
Paramètres des effets de miroir et refraction
L'anti-crénelage global

Vues scéniques, respect des échelles

Créer, verrouiller ou supprimer une scène
Paramétrer une scène : point de vue, point de vision, angle de vision, angle de rotation

Planter le décor

Préparation du fichier 3D
Gestion des matières par calques, couleur
Choix du format d'export du modeleur 3D
Créer un point de vue
Choisir un angle de focale

Les éclairages

Types de lumières (spot, omni, photométriques)
Edition des points d'application
Paramètres de base et avancés d'une lumière.
Autre source : héliodon (système solaire)
Paramétrage et intégration dans une scène 3D.

Application de matériaux et textures

Application de matière à un objet
Initiation au principe des Shaders
Personnaliser ses Shaders (brillance, transparence, auto illumination)
Edition dynamique des matières

Le module animation (version studio)

Créer chemin de Camera
Création d'effets cinématographiques
Configuration des séquences d'animation

Calcul d'une scène

Définition de la taille de rendu final
Activation Options de calcul
Optimiser les temps de rendu de scènes complexes (batch render, rendu par lot)

Nouveautés 2010

Nous vous proposons parmi quelques sujets, deux journées de formation **Compare&Demo**

Rendu Artlantis // Rendu Vray (Sketch'Up)