



RENCONTRONS-NOUS !

CRÉ@VALLÉE SUD

SIRET : 753 127 398 00026

05 53 45 85 70

AVENUE DE BORIE MARTY

DÉCLARATION D'EXISTENCE :

CONTACT@ADHENIA-FORMATION.FR

24660 NOTRE DAME DE SANILHAC

72 24 01587 24

adhénia formation

SE FORMER TOUT AU LONG DE SA VIE !

WWW.ADHENIA-FORMATION.FR

INFORMATIQUE, TECHNIQUE  
ET BUREAUTIQUE

COMMERCE, MARKETING,  
COMPTABILITÉ, GESTION

RELATIONS ET  
RESSOURCES HUMAINES

DÉVELOPPEMENT  
PERSONNEL

SÉCURITÉ ET SANTÉ  
AU TRAVAIL

LANGUES  
ÉTRANGÈRES

# ARTLANTIS INITIATION



1 / 3

Soyez acteur de votre parcours de formation et passez à l'action !



## Objectifs

Donner l'apport technique et méthodologique nécessaire à l'utilisation d'Artlantis lors de la production d'images de synthèses photo-réaliste extérieures et intérieures d'un projet d'architecture.

Faire le lien entre les outils de conception (autoCAD ArchiCAD, Sketchup) et Artlantis.

## Méthodes pédagogiques et modalités d'évaluation

Au delà de la présentation des outils, cette formation s'attache à montrer des méthodes de travail directement applicables dans le monde professionnel. Cette formation Artlantis 5 alterne les explications techniques et des mises en applications en lien avec votre domaine d'activité.

## Programme

### 1. Techniques et méthodes génériques

- Philosophie du logiciel et présentation du nouvel environnement de travail d'Artlantis 5
- Configuration de l'environnement de travail
- Préparation de la maquette numérique dans AutoCAD archiCAD ou SketchUp principes d'échanges des fichiers (exportation/importation vers Artlantis)
- Lier un projet
- Mises en application : Préparation d'une maquette numérique issue d'une application tierce



Durée de formation

5 jours soit 35 heures



Public

Architecte, Collaborateur d'Architecte, Architecte d'intérieur, Urbaniste, Paysagistes, Designer, Infographiste



Prérequis

Connaître l'environnement de Windows et avoir des connaissances d'un logiciel de conception 3D.



Niveau / Certification Obtenue

attestation de formation



Type de formation / stage

Intra/Inter/ Accompagnement individuel



# ARTLANTIS INITIATION



2 / 3

## 2. Ajustement et enregistrement de différents points de vue et d'états d'enseilllements

- Utiliser la caméra et la fenêtre plan 2D
- Enregistrement et Gestion des scènes
- Enregistrer des états d'enseilllements différents dans des scènes
- Eclairage d'une scène nocturne
- Utiliser et paramétrer le ciel 3D
- Ajouter l'arrière plan du site photographié
- Créer et ajuster un point de vue en fonction de l'arrière plan.
- Mise en application : Exercices + Création et enregistrement d'une scène diurne et d'une scène nocturne (extérieur)

## 3. L'éclairage avancé dans Artlantis

- Créer des sources lumineuses (Naturelles et artificielles).
- Modifier les points d'application d'une source lumineuse.
- Modifier les paramètres d'une source lumineuse (couleur, intensité, zone d'éclairage, ombres portées...).
- Utiliser les Shaders luminescents
- Conseils pour un éclairage réussi
- Mise en application : mise en lumière d'une scène d'intérieur

## 4. Les matières (shaders) dans Artlantis

- La bibliothèque des matières
- Paramétrer et appliquer des shaders
- Créer et appliquer ses propres Shaders
- Utiliser des banques de textures et de shaders
- Préparer des textures dans photoshop.
- Mise en application : détourner des shaders existants et créer entièrement des shaders (bois métaux tissus ...)

## 5. Le Rendu dans Artlantis



RENCONTRONS-NOUS !

CRÉ@VALLÉE SUD

SIRET : 753 127 398 00026

05 53 45 85 70

AVENUE DE BORIE MARTY

DÉCLARATION D'EXISTENCE :

CONTACT@ADHENIA-FORMATION.FR

24660 NOTRE DAME DE SANILHAC

72 24 01587 24

adhénia formation

SE FORMER TOUT AU LONG DE SA VIE !

WWW.ADHENIA-FORMATION.FR

INFORMATIQUE, TECHNIQUE  
ET BUREAUTIQUE

COMMERCE, MARKETING,  
COMPTABILITÉ, GESTION

RELATIONS ET  
RESSOURCES HUMAINES

DÉVELOPPEMENT  
PERSONNEL

SÉCURITÉ ET SANTÉ  
AU TRAVAIL

LANGUES  
ÉTRANGÈRES

## ARTLANTIS INITIATION



3 / 3

- Un peu de théorie et beaucoup de conseils pour un rendu réussi
- Régler les paramètres de rendus (taille résolution, radiosité, antirénelage, caméra physique)
- Le rendu différé
- Exporter au format Photoshop (prise en compte des calques Zbuffer, matériaux, objets, et masques)
- Mise en application : paramètre un rendu test et paramétrer un rendu final d'une scène

