

PROGRAMME DE FORMATION **ARTLANTIS**

Préambule :

Le contenu d'un stage de formation doit se définir avec votre participation. Il est donc indispensable de faire un rapide bilan de vos connaissances avant d'entamer la formation.

Le programme qui suit est donc un programme généraliste qui s'adaptera à vos attentes et besoins, car chaque personne possède ses propres habitudes et façons de travailler et sa propre charte graphique.

Objectifs : Apprendre à maîtriser le logiciel ArchiCad pour faire des permis de construire.

Durée : 3 jours, soit 21 heures Formation préconisée pour un groupe de 1 à 5 stagiaires maximum.

Publics : Architectes, Chef de projets, Assistant(e) d'architecte, Dessinateurs,

Prérequis : Connaissances du système d'exploitation Windows ou Mac

Programmes et méthode : Alternance d'exercices théoriques et pratiques

Moyens pédagogiques : Phases théoriques et pratiques. Etudes de cas concrets. Solutions techniques à partir d'exemples créés et en création. 1 poste par stagiaire, équipé de la dernière version du logiciel.

Vidéo projecteur fourni par le Client - Supports pédagogiques Formateur équipé de son propre PC et/ou Mac.

Modalités de suivi Qualité : Supports pédagogiques sur clés USB remis en fin de Formation. Evaluation des acquis durant toute la session. Evaluation par stagiaire de la qualité de la formation. Evaluation à froid (j+2 mois après la formation) Attestation de Formation et feuille d'émargement. Votre conseiller formation est à votre disposition pour le suivi qualité, la satisfaction de la formation et toute demande de médiation

PROGRAMME DE FORMATION

Généralités

- Positionnement du produit sur le marché du rendu photoréaliste
- Nouveautés de la dernière version

CONCEPTS DE BASE

- Présentation du logiciel ArtLantis version
- L'interface graphique d' ArtLantis

DECOUVRIR L'INTERFACE WINDOWS

- L'inspecteur des Shaders
- L'inspecteur des lumières
- L'inspecteur d'héliodon
- L'inspecteur des objets
- La fenêtre des inspecteurs
- La fenêtre des points de vue
- La fenêtre 2D
- La fenêtre catalogue

LA PERSPECTIVE

- L'open GL
- Différente navigation dans la scène 3D
- Les différentes vues

PARAMETRAGE DES RENDU

- La taille de l'image
- L'antialiasing
- La radiosité
- Paramétrage d'un halo

INSERTION DANS UN SITE :

- Application d'un arrière et d'un avant plan
Positionnement d'un modèle dans un environnement défini (photo)

VUES PARALLELES :

- Création (plans, coupes, façades 3D)
- Exportation des vues à l'échelle
- Récupération d'une base 3D
- Ouverture et contrôle de la 3D
- Découverte de l'interface
- Gestion de l'inspecteur

GESTION DES VUES :

- Caméras
- Réglages
- Navigation

LE MENU FENETRE

1- Les shaders

- La bibliothèque des shaders
- La brillance
- Réglage d'échelle et de proportion
- Transparence et opacité
- La rugosité

Les lumières

- Créer et éditer les lumières
- L héliodon

Le fond

- Le dégradé
- Le fond 3D
- Ajuster une image

L'atmosphère

- L'échelle
- La turbulence

Exercices et travaux dirigés:

De petits exercices viendront s'intercaler aux grands chapitres de ce stage.

Le contenu de ces exercices sera varié, il fera appel à toutes les notions abordées au cours de ces journées de manière à pointer les problèmes des stagiaires et leur apporter la solution la plus pédagogique possible, l'objectif essentiel étant de leur "apprendre à apprendre" plutôt que de leur donner des recettes.