

## Objectifs

Cette formation vous apportera les connaissances et la méthode de travail pour importer vos projets dans Artlantis Render et les enrichir pour produire des rendus et visites hyper-réalistes grâce en particulier aux réglages sophistiqués des lumières et la maîtrise des qualités visuelles des matériaux.

## Participants

Infographistes, architectes, décorateurs, illustrateurs utilisant déjà des outils de modélisation.

## Prérequis

Maîtriser la modélisation 3D (Sketchup pro, Autocad...) et connaître les fondamentaux de Photoshop.

## Pédagogie

La pédagogie est basée sur le principe de la dynamique de groupe avec alternance d'apports théoriques, de phases de réflexion collectives et individuelles, d'exercices, d'études de cas et de mises en situations observées. Formation / Action participative et interactive : les participants sont acteurs de leur formation notamment lors des mises en situation car ils s'appuient sur leurs connaissances, les expériences et mettront en œuvre les nouveaux outils présentés au cours de la session.

## Profil de l'intervenant

Consultant-formateur expert sur cette thématique. Suivi des compétences techniques et pédagogiques assurée par nos services.

## Moyens techniques

Encadrement complet des stagiaires durant la formation. Espace d'accueil, configuration technique des salles et matériel pédagogique dédié pour les formations en centre. Remise d'une documentation pédagogique papier ou numérique à échéance de la formation.

## Méthodes d'évaluation des acquis

Exercices individuels et collectifs durant la formation. Evaluation des acquis et attestation de fin de stage adressés avec la facture.

## Programme

### Introduction

Quel niveau de rendu choisir?

Critères de qualité

Sensibilisation au temps de calcul

### Configuration de l'environnement de travail

Espace de travail

Réglages et préférences

### Les imports

Rappels sur les formats transversaux en 3D: DXF, DWG, 3DS...

Cas particulier des imports Sketchup, Autocad...

Conseils sur la préparation des fichiers 3D avant importation

Gestion des calques

### Lumières

Rappels de notions à propos de la lumière

Placement des sources lumineuses

Réglages

Récupération des caractéristiques de sources normalisé

### Matières et textures

Rappels sur les différents types de textures

Application et réglages

Gestion des transparence et réflexions

Organisation de travail sur un grand nombre d'objets et de textures

### Prise de vue et visite

Placer des caméras, les régler

Organisation multi-vues

Gestion des déplacements et variations de réglages

Export de vue, choix des formats et options de rendu

Réglage d'une séquence de visite

Export d'une séquence, formats et options