

Artlantis

Lancé il y a une quinzaine d'années, Artlantis a progressivement évolué au contact de l'Architecte. Le challenge était à l'époque, et reste d'actualité, triple, apporter aux architectes un logiciel capable des meilleurs rendus possibles, calculés en un temps record et tout cela au travers une interface dédiée aux non professionnels de l'image de synthèse.

Artlantis R rassemble les fonctions les plus évoluées et les plus efficaces pour la simulation réaliste des effets de matières et de lumières nécessaires à tout projet en 3 dimensions. Communiquant directement avec les logiciels leaders de la CAO Architecture (ArchiCAD, VectorWorks, SketchUp, AutoCAD, Arc+...), la version Studio, met en action l'exploration du monde virtuel créé par Artlantis. Bénéficiant de l'intégralité des fonctions d'imagerie virtuelle d'Artlantis R, la visualisation animée des objets et des scènes 3D parvient à conserver la même évidence de manipulation tout en affichant toujours cette vocation de révolution technologique qui en constitue l'originalité.

Durée : 2 journées

Objectif Maîtriser la production d'un rendu de projet avec Artlantis.

Produire des rendus photo-réalistes en images fixes ou animées.

Programme

Présentation générale d'artlantis

L'interface de travail

- Ouverture de documents : formats supportés
- Exports et enregistrements
 - Les menus
- La navigation par inspecteurs
- Les fenêtres d'affichage
 - La fenêtre 2D
 - La fenêtre de prévisualisation
 - La fenêtre de chronologie
- Les inspecteurs
 - Les sources de lumière :
 - Les héliodons
 - Les lumières fixes
 - Création et paramétrages des sources
 - Les matières (shaders) et les objets
 - Application des shaders sur les objets
 - Edition de la couleur et de la texture
 - Les différentes vues :
 - Les perspectives
 - Les vues parallèles
 - Les panoramas
 - Les VR objects (animations)
 - Les chemins de caméra
 - La configuration d'une séquence
 - Les effets
 - Les enchaînements de séquences

Les catalogues

- Les différents médias importables
- Importation de média dans une scène
- Application de shaders
- Les bibliothèques de shaders
- Les rendus
 - Rendus en images fixes
 - Réglages des tailles et temps de calcul
 - Module de Batch Render
 - Rendu des vues parallèles
 - Rendu des panoramas
 - Animations VR objects

Mise en pratique

- Mise en pratique des connaissances acquises : en fonction du public, des objectifs et du temps prévu pour la

formation.

- A partir de deux types de réalisations : une maquette de bâtiment et une perspective intérieure (documents SketchUp), il est proposé une mise en pratique d'artlantis :
 - Mise en place des sources lumineuses
 - Application/ modification de textures
 - Réglages d'atmosphères
 - Importation d'objets dans la scène
 - Importation d'images de fond
 - Réglage d'une animation
- Production d'un rendu en images fixes et animées

Programme

Présentation générale d'artlantis

• L'interface de travail

- Ouverture de documents : formats supportés
- Exports et enregistrements
- Les menus
- La navigation par inspecteurs
- Les fenêtres d'affichage
- La fenêtre 2D
- La fenêtre de prévisualisation
- La fenêtre de chronologie

§ Les inspecteurs

- Les sources de lumière :
 - ? Les héliodons
 - ? Les lumières fixes
 - ? Création et paramétrages des sources
- Les matières (shaders) et les objets
 - ? Application des shaders sur les objets
 - ? Edition de la couleur et de la texture
- Les différentes vues :
 - ? Les perspectives
 - ? Les vues parallèles
 - ? Les panoramas
- Les VR objects (animations)
 - ? Les chemins de caméra
 - ? La configuration d'une séquence
 - ? Les effets
 - ? Les enchaînements de séquences

§ Les catalogues

- Les différents médias importables
- Importation de média dans une scène
- Application de shaders
- Les bibliothèques de shaders

§ Les rendus

- Rendus en images fixes
- Réglages des tailles et temps de calcul
- Module de Batch Render
- Rendu des vues parallèles
- Rendu des panoramas
- Animations VR objects

Mise en pratique

- Mise en pratique des connaissances acquises : en fonction du public, des objectifs et du temps prévu pour la formation.

- A partir de deux types de réalisations : une maquette de bâtiment et une perspective intérieure (documents SketchUp), il est proposé une mise en pratique d'artlantis :

- § Mise en place des sources lumineuses
- § Application/ modification de textures
- § Réglages d'atmosphères
- § Importation d'objets dans la scène
- § Importation d'images de fond
- § Réglage d'une animation

Production d'un rendu en images fixes et animées