

## PROGRAMME DÉTAILLÉ

### ARCHITECTURE – LOGICIELS DAO & RENDUS

Réf. AR03002 **ARTLANTIS Niveau 2**  
PERFECTIONNEMENT AU LOGICIEL DE RENDU ARCHITECTURAL

#### **PUBLIC :**

Architectes, dessinateurs, graphistes, designers ou toute personne désirant réaliser des projets en 3D.

#### **PRÉ-REQUIS :**

Maîtriser les fonctions de base du logiciel (cf. AR03001).

#### **OBJECTIFS :**

La formation ARTLANTIS NIVEAU 2 a pour objectif de maîtriser les fonctions avancées du logiciel de rendus architecturaux ARTLANTIS.

#### **DURÉE :**

2 jours.

#### **MÉTHODES ET OUTILS**

##### **PÉDAGOGIQUES :**

Formation dispensée par un formateur professionnel spécialisé principalement dans les logiciels d'architecture et 3D de la gamme ABVENT.

PC / Mac complet.

Divers supports de cours fournis.

Méthode pédagogique participative. Validation des acquis (QCM). Attestation de formation. Formation théorique et pratique.

#### **LIEU DE FORMATION :**

En stage ou en intra.

#### **EFFECTIF :**

1 à 10 personnes.

Vous avez un besoin de formation sur **ARTLANTIS Niveau 2** ? Profitez de nos solutions formatives dédiées à vos besoins et adaptées à votre activité professionnelle. Nos formateurs sont des professionnels recrutés pour leur expérience professionnelle et leur expertise sur les logiciels de dessin assisté par ordinateur dédiés au rendu architectural. Nos consultants traceront avec vous un programme ciblé sur les précisions de vos demandes.

*Partout en France* : Amiens, Angers, Bordeaux, Dijon, Grenoble, Le Havre, Le Mans, Lille, Lyon, Marseille, Metz, Montpellier, Nantes, Nice, Nîmes, Orléans, Paris, Perpignan, Reims, Rennes, Rouen, Saint-Etienne, Strasbourg, Toulon, Toulouse, Tours, Villeurbanne...

#### **CONTENU**

##### **Rappel des fonctions de base**

##### **Progression vers les fonctions avancées autour de projets concrets**

##### **Définir les sources lumineuses.**

- Créer une source lumineuse (soleil, ampoule ou spot).
- Modifier les points d'application d'une source lumineuse.
- Modifier les paramètres d'une source lumineuse (couleur, intensité, zone d'éclairage, ombres portées...).

##### **Appliquer les matières**

- Appliquer une matière sur un objet.
- Changer la texture ou la couleur d'une matière.
- Activer la brillance ou la transparence d'une matière.
- Remplacer une matière par une autre.

##### **Apprentissage du module d'animation**

- Créer un chemin de camera.
- Créer des effets cinématographiques.
- Configurer une séquence de l'animation (durée, vitesse de déplacement, travelling, changement de focale...).
- Enchaîner plusieurs séquences.

##### **Calculer une scène**

- Définir la taille de la scène à calculer.
- Activer les options de calcul.
- Optimiser les temps de calculs d'une scène.
- Rendre plusieurs scènes à la fois.

##### **Fin de formation**

- Conclusions.
- Test de niveau et correction.
- Évaluation qualitative.
- Validation des acquis.
- Remise de l'attestation de formation.
- Remise d'un support de cours et documents annexes.

Date d'élaboration 31/05/20 Dernière mise à jour 31/05/20 Version : 1

Centre de formation **STAGE'UP**

Siège social: 23 rue Antigna 45000 ORLEANS

Service commercial: 14 rue d'Amsterdam 75009 PARIS

Siret: 488 346 610 000 30 APE: 8559A N° Existence: 24 45 02361 45

Tél.: 0 810 356 365 (N°Azur Tarif Local) email: contact@stageup.fr



formation dispensée  
**PARTOUT EN FRANCE**



formation éligible  
**PLAN DE FORMATION**