

**Module** : 2 jours (14 heures)

**Niveau** : Débutant

**Public** : Techniciens de bureaux d'études ou d'entreprises, architectes, constructeurs de maisons individuelles.

**Pré-requis** : connaissance d'un logiciel de CAO et bonne connaissance du système d'exploitation sur lequel évoluent le logiciel et l'utilisateur

**Objectifs** : Découvrir et mettre en pratique les fonctionnalités du logiciel BIM Artlantis. Réaliser des rendus fixes et animations.

**Méthodes** : Formation assurée par un formateur agréé par Abvent et « Autodesk Training Center (ATC) ». Alternance entre apports théoriques et mises en pratique par des exercices pouvant être basés sur les projets et les besoins spécifiques.

**Matériel Pédagogique** : une salle de formation de 6 personnes maximum, un poste de travail par participant, un vidéo projecteur, un support de cours.

### Gestion de la bibliothèque d'objets 3D

- Créer ou supprimer un objet 3D
- Créer et organiser une famille d'objets 3D
- Installer une famille d'objets 3D

### L'album

#### Paramétrer et rendre une scène

- Les paramètres de rendu : ombre, réflexion, réfraction, anti-aliasing, radiosité
- L'insertion et le calage dans une photo (volet paysager)
- Les coupes 3D

### Référence

- Récupération du travail réalisé avant modification dans le modèleur

### Préparation du fichier 3D

- Gestion des matières par calques ou couleurs
- Choix du format d'import-export du modèleur 3D

### Configuration de la prévisualisation

- Les paramètres d'affichage (ombre, réflexion, réfraction, anti-aliasing ..)
- La taille de la fenêtre

### Les scènes : perspectives ou vues parallèles (à l'échelle)

- Créer ou supprimer une scène
- Paramétrer une scène : point de vue, point de vision, angle de vision, angle de rotation
- Verrouiller une scène

### Les éclairages

- Créer ou supprimer une source lumineuse
- Paramétrer une source lumineuse : omnidirectionnelle, spot, parallèle, intensité, couleur, halo lumineux, ombres
- Allumer, éteindre une source lumineuse
- Créer ou supprimer un groupe de sources lumineuses
- Associer un groupe de sources lumineuses à une scène

### Les sources lumineuses globales (soleil)

- Créer ou supprimer un héliodon
- Paramétrer un héliodon (lieu, date, ensoleillement)
- Associer un héliodon à une scène

### L'habillage du modèle

- Associer un shader à une matière
- Paramétrer un shader (position, couleur, dimensions, aspect, définition, relief)
- Paramétrer le shader (ombre lissage)
- Afficher / masquer une matière
- La matière invisible
- Plaquer ou supprimer une texture
- Paramétrer une texture (position, taille, répétition, transparence, superposition)
- Réaffecter une matière à un plan ou à un objet

### La bibliothèque de shaders

- Créer et organiser une famille de shaders
- Installer une famille de shaders

### Agrémenter le modèle

- Placer ou supprimer un objet 3D dans le modèle
  - Paramétrer un objet 3D (position, matières, dimensions, ombres)
- Mise en application sur un projet concret

-Le contenu du programme sera adapté en fonction des besoins exprimés lors de la formation-