Artlandis - Initiation

Format :
Présentiel et/ou Distanciel

Durée :
1 jour / 7 h

Référence :
GRA-ART-0100

Type de formation :
Formation qualifiante

Public :
Tout public

Personnes en situation de handicap :
Vous êtes en situation de handicap et vous souhaitez faire une formation ?
Merci de bien vouloir nous contacter en amont afin d'étudier ensemble vos besoins et les solutions les plus adaptées.

Objectifs de développement des compétences :
Vous initier à la pratique d'Artlantis R en différents exercices.

Pré-requis :
Maîtrise de l'environnement Mac/PC.

Compétences et méthodes pédagogiques :
Les prestations de formation sont assurées par des formateurs professionnels qui utilisent des moyens pédagogiques adaptés.
Dans le cadre de session intra entreprise, possibilité de travailler sur vos projets afin de répondre à vos besoins spécifiques.
Supports de cours pédagogiques imprimés et/ou numérisés.

Répartition du temps (environ) :
Théorique 45%, Pratique 55%

Modalités d'évaluation :

Questionnaire d'auto-positionnement:
Un questionnaire d'auto-positionnement est adressé aux stagiaires en amont de la formation afin de l'adapter aux besoins et attentes des participants.

Évaluation à chaud par le biais de travaux pratiques.

- Exercices, tests d'évaluations (QUIZZ ou QCM ...).

Moyens techniques et pédagogiques :

Salle(s) de cours équipée(s) des moyens audiovisuels avec le matériel adapté à la formation (si besoin, ordinateur par stagiaire).

Modalité et délai d'accès à la formation :

Toutes nos formations sont réalisées à la demande et en fonction des souhaits de nos clients.
Nous pouvons également réaliser des formations sur-mesure à partir de programmes existants ou en construisant un programme spécifique à partir de vos objectifs.
Merci donc de bien vouloir nous contacter par courriel ou par téléphone afin de définir ensemble les dates et modalités de formation souhaitées.

Tarif :

Nous contacter pour devis personnalisés.

Programme de la formation

1. Récupération d'une base 3D

Ouverture et contrôle de la 3D
Découverte de l'interface
Gestion de l'inspecteur

2. Gestion des vues

Caméras
Réglages
Navigation

3. Gestion des lumières

Héliodon
Lumière directionnelle, point, parallèle
Lumières indirectes
Radiosité

4. Matières

Sélection
Réglages
Textures
Mémorisation

5. Billboards

Gestion de bibliothèque
Application des objets (mobiliers, billboards, végétation)

6. Insertion dans un site

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

7. Vues parallèles

Création (plans, coupes, façades 3D)
Exportation des vues à l'échelle

Nous contacter :

Dominique Odillard : 05 24 61 30 79

Version mise à jour le 24/07/2023