Artlandis - Initiation

Format :
Présentiel et/ou Distanciel

Durée :
1 jour / 7 h

Référence :
GRA-ART-0100

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.

Méthodes Pédagogiques mobilisées :
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 mobilisés :

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 :

Sur inscription.
UNIVERS FORMATION s'engage à prendre en charge votre demande sous un délai de 48h et à proposer des dates d'entrée en formation sous un délai de 15 jours, en fonction de vos disponibilités et de celles du formateur pressenti.
Votre rapidité de réponse sur toutes les questions administratives et questionnaires de positionnement permettra d'accélérer le démarrage de votre formation.

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 :

UNIVERS FORMATION : 05 24 61 30 79

Version mise à jour le 24/07/2023