

# Formation Artlantis : Fondamentaux et bonnes pratiques du logiciel Artlantis

## Description de la formation Artlantis

Logiciel d'imagerie de synthèse conçu pour l'architecture, **Artlantis** se distingue par l'intuitivité de son interface graphique, par la rapidité de ses rendus ou encore par l'accès qu'il offre à différents types de sources de lumière.

Compatible avec tous les logiciels de modélisation du marché, Artlantis bénéficie également de fonctions d'import pour les principaux formats de CAO (DXF, DWG, 3DS...).

Cette **formation Artlantis** vous permet de découvrir les fondamentaux et bonnes pratiques du logiciel Artlantis à travers des exercices concrets.

## Objectifs

### Objectif opérationnel :

Savoir prendre en main le logiciel Artlantis et en maîtriser ses bonnes pratiques.

### Objectifs pédagogiques :

À l'issue de cette **formation Artlantis**, vous aurez acquis les connaissances et compétences nécessaires pour :

- Découvrir, comprendre et pratiquer les fonctionnalités du logiciel Artlantis en quelques exercices concrets
- Savoir gérer la base 3D
- Savoir gérer les vues, les lumières, les matières et les objets
- Savoir lancer les calculs

## À qui s'adresse cette formation ?

### Public :

Ce cours Artlantis s'adresse à tous les professionnels de l'architecture, du design, de la construction, de l'urbanisme et du territoire, de la communication et de l'imagerie, quels que soient la taille et la complexité de leur projet, leur équipement ou leur modèleur.

### Prérequis :

Pour suivre cette formation Artlantis dans de bonnes conditions, il est nécessaire de maîtriser son environnement MAC ou PC.

## Contenu du cours Artlantis

### *Jour 1*

#### **Ouverture et analyse de la base 3D**

Découverte de l'interface

Gestion de l'inspecteur

#### **Gestion des vues**

Caméras

Navigation

Réglages (fond, environnement et autres options)

Calques



ITgate  
Training  
Your Gateway to Excellence

## **Gestion des lumières**

Héliodon

Lumières

Matières lumineuses

## **Matières**

Sélection

Réglages

Textures

## **Objets**

Gestion de bibliothèque

Application des objets (mobilier, billboards, végétation)

Gestion des calques

Création

## **Calculs**

Réglages (calcul direct ou différé)

Retour dans la base 3D et mise à jour du fichier Artlantis

## ***Jour 2***

### **Insertion dans un site**

Application d'un arrière et d'un avant plan

Positionnement d'un modèle dans un environnement défini (photo)

### **Vues parallèles**

Création (plans, coupes, façades 3D)

Exportation des vues à l'échelle

## **Animations**

Création et modification d'un parcours (points de contrôle, images clé...)

Animation de lumières

Animation d'objets

Animation des Shaders (eau, nuages)

## **iVist 3D**

VR objets

Paramétrages (sphérique, demi-sphérique, partiel)

Panoramas

Paramétrages

## **Exploitations extérieures**

Web

Tablette / Smartphone