

	Design et Industrie		Conseil		Gestion de Patrimoine
		Architecture et Bâtiment		Production	
Imagerie			Formation		
	Assistance				



## Atelier d'Informatique Graphique et d'Architecture

**Durée** : 14 heures

**Objectifs** : Vous apprendrez grace au logiciel Artlantis à faire de l'imagerie réaliste pour le BIM en Interopérabilité avec les modeleurs BIM (Revit, ArchiCAD, Sketchup).

**Pré requis** : Bonne maîtrise de l'environnement Windows, sensibilisation à la CAO/DAO. Il est conseillé d'avoir suivi la formation «BIM : CONCEPTS & METHODOLOGIE»

**Public concerné** : Toute personne participant à un projet de construction : Architectes, BE, Entreprise (MOE, MO).

### Programme de la formation :

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

Créer ou supprimer un objet 3D  
Créer et organiser, installer une famille d'objets 3D

#### **Paramétrer et rendre une scène**

Les paramètres de rendu : ombre, réflexion, réfraction, anti-aliasing, radiosité

#### **Configuration de la prévisualisation**

Préférences : unités de mesure, format image  
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 héliodion  
Paramétrer un héliodion (lieu, date, ensoleillement)  
Associer un héliodion à une scène

#### **L'habillage du modèle**

Paramétrer un shader (position, couleur, dimensions, aspect, définition, relief)  
Plaquer ou supprimer une texture  
Réaffecter une matière à un plan ou à un objet  
Créer, organiser, 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)

Artlantis