

### **Découvrir / Consolider ses bases sur Artlantis:**

ArchiCAD est un logiciel d'architecture permettant de créer un modèle en 3D d'un bâtiment puis de créer divers documents nécessaires à sa construction (plan, perspective, ...). Il permet de générer tous les documents du cycle de production d'un projet architectural : plans, détails, perspectives, imagerie de synthèse, métrés...

Votre formation sera réalisée sous forme de cours individuels, ou en petit groupes avec des personnes de votre entreprise si vous êtes plusieurs à vouloir suivre cette formation à ArchiCAD, et avez le même niveau.

### **Voici les thèmes principaux qui rentrent dans le cadre de ce module de formation sur Artlantis :**

#### **Découverte de l'environnement d'Artlantis**

La famille Artlantis : les versions R, Classic et Studio

Les nouveautés de la dernière version 3

Les formats CAO 3D compatibles

Les barres d'outils

Les outils de navigation

Le sélecteur du point de vue

Le contrôle de Radiosité

#### **La navigation d'Inspecteurs : les 6 Inspecteurs disponibles**

Inspecteur : shaders, objets, lumières, héliodons, perspectives, vues parallèles

La Fenêtre de pré-visualisation

Paramétrage des préférences générales

#### **Gestion de l'affichage**

Les outils zoom, panoramique et navigation

La Fenêtre Vue 2D

Les outils de navigation et d'affichage : optimiser, les vues en projection

Personnalisation de la Barre d'outils Vue 2D

Les vues perspectives / vues parallèles : Liste, paramètres avancés et coordonnées

#### **Le catalogue de médias**

Les 3 catégories de médias

Le gestionnaire de catalogues : créer, trier, dupliquer, supprimer un catalogue

Habillage de la scène avec un média du catalogue

Réorganisation des médias

Chargement de médias dans un catalogue

Transfert de catalogue

Recherche de médias

## Les Shaders

Picker de couleurs et nuancier système  
Transparence et indice de réfraction  
Rugosité et spéculaire  
Réflexion et Limite  
Placage de Texture et Editeur de textures  
Liste de matières  
Shaders procéduraux et lumineux

## Les lumières

La lumière naturelle, les héliodons : localisation, puissance et radiosité  
Les lumières artificielles, les 3 types d'éclairage : paramètres avancés

## Les objets

Manipulation en vue 2D  
Réglages géométriques et position  
Edition d'un objet

## Les vues

Insertion d'une caméra sur site  
Positionnement et calage des repères d'axes  
Lancement du calcul d'insertion

## L'album

Principe des PostCards  
Gestion des PostCards : créer, lister, supprimer  
Glisser-déposer une PostCard dans la fenêtre de prévisualisation

## Le rendu

La fenêtre de rendu, rendu partiel  
Paramètres de rendu et options de rendu photoréaliste  
La fenêtre de rendus différés, Batch Render

## Personnalisation d'Artlantis

Personnalisation des barres d'outils  
Raccourcis clavier et souris