



ARTLANTIS STUDIO

versione 3.0

Il Corso è finalizzato ad acquisire le nozioni necessarie per realizzare immagini fotorealistiche, Oggetti VR, animazioni, panorami etc.

Si vuole trasmettere all'utente la "filosofia" d'uso del prodotto e le scorciatoie che consentono di aumentare la produttività, e soprattutto i metodi per affrontare e risolvere le problematiche che un utilizzo giornaliero e professionale comporta.

Grazie alla facilità d'uso del software, è possibile raggiungere a fine corso la padronanza necessaria per affrontare in completa autonomia i propri progetti.

Durata Corso: 9 ore (3 incontri da 3 ore)

Gli utenti lavoreranno sui propri computer portatili.

PROGRAMMA CORSO

Parte prima

- Panoramica introduttiva, Impostazioni generali, palette
- Apertura e salvataggio dei documenti
- Finestre Artlantis: Barra dei menu, tavolozza ispettori, finestra vista 2d, catalogo, linea temporale, anteprima, album
- Esportazione file Archicad, 3dStudio etc., compatibilità tra i programmi

Parte seconda

- Punti di vista: Distanza dal fuoco, luci di riferimento, inserimento nel sito, immagini di sfondo e primo piano, casella di ritaglio, parametri rendering, motori di rendering, coordinate, profondità di campo, ambiente, rollio telecamera.
- Viste parallele, ispettore panorami, Ispettore Oggetti Vr
- Shader: settaggi, mappatura texture, parametri ID materiale, riassegnare materiali

Parte terza

- Luce omidirezionale, luce riflettore, luce parallela:, colore, potenza della sorgente, settaggi alone, ombre, contributo a radiosità
- Heliodoniche: selezionare città, data e ora, potenza della luce solare, ombre, contributo a radiosità

Parte quarta:

- Oggetti: controllo scena, modifica di un oggetto, tipi di oggetti Tabelloni, Luci, vegetazione oggetti 3d, creazione oggetti
- Catalogo: importare nuove librerie, creare oggetti con altri programmi
- Rendering: parametri nei vari punti di vista, Artlantis Bach Render.

- Animazioni: animare fotocamere, luci, oggetti, heliodoniche.
- finestra linea temporale, scala temporale, simboli, registratore
- impostare un percorso, coordinate animazione, modifica percorsi fotocamera in 2d, modifica dei percorsi luce i 2d, modifica dei percorsi oggetto in vista 2d.