

Corso Cigraph Artlantis ARTmaster

Artlantis è il Software stand-alone per il rendering e le animazioni, usato da più di 85.000 architetti, designer, progettisti d'interni, urbanisti e paesaggisti in oltre 80 paesi del mondo.

In questi anni Artlantis ha rivoluzionato il suo modo di lavorare e le modalità operative per realizzare Render sempre più veloci e realistici.

Per riuscire a trasferire le competenze tecniche necessarie sull'utilizzo del programma, abbiamo deciso di creare un corso avanzato sull'utilizzo di Artlantis: un corso in cui vengano trattate le procedure per l'utilizzo ottimale del programma con esempi pratici e reali. Nei criteri per la preparazione del corso abbiamo anche adottato metodologie definite dalla moderna psicologia cognitiva sull'apprendimento.

Il Corso si svolgerà in una giornata, per un totale di 7 ore, durante il quale il trainer andrà a trattare tutti gli argomenti principali di Artlantis, come da programma allegato.

Durante il corso, alla fine di ogni capitolo, si eseguiranno dei test di verifica per memorizzare meglio gli argomenti trattati e si discuteranno insieme al trainer eventuali approfondimenti.

Cigraph vuole mantenere alto il livello di apprendimento degli allievi con questi test di verifica, ma vuole anche mantenere alta la qualità dei suoi trainers.

Quindi, al termine della giornata, l'Allievo compila un questionario, per valutare la propria soddisfazione in base alle aspettative iniziali.

Alla conclusione del corso gli allievi eseguono il Test finale di Certificazione di 30 domande (multiple choice system da 6 risposte), sotto sorveglianza, ottenendo un punteggio finale.

Nel caso che lo studente abbia superato il test finale con almeno un punteggio di 70 su 100, verrà rilasciato un Certificato Operatore Artlantis, nel quale viene indicato il punteggio finale ottenuto.

Assieme al certificato, l'allievo avrà la possibilità di essere inserito in un Archivio pubblicato sul nostro sito Cigraph.

Nel caso non venga superato il punteggio di 70 su 100 nel test finale, verrà rilasciato comunque un attestato di frequenza al corso e l'allievo avrà la possibilità di ripeterlo entro sei mesi a condizioni economiche favorevoli.

Programma didattico e argomenti trattati

Di seguito troverete indicato il programma dettagliato del corso con l'indicazione del livello di approfondimento di ogni argomento trattato, secondo i valori di seguito riportati:

- (1) Informazioni relative alle potenzialità e l'uso dello strumento trattato che possono essere approfondite con corsi successivi
- (2) Informazioni che permettono di lavorare in maniera produttiva con lo strumento trattato
- (3) Approfondimenti massimo e nei minimi particolari dello strumento trattato

Capitolo 1 - Analisi e prime impostazioni

- **Analisi della composizione di un render con Artlantis (3):** analisi della composizione di una immagine render realizzata con Artlantis in modo da capire quali elementi la compongono.
- **Analisi della struttura di un file Artlantis (3):** analisi della struttura e della composizione dell'interfaccia e della filosofia di lavoro.
- **Descrizione dei Formati immagine e della risoluzione (1):** breve analisi delle dimensioni che possono essere usati per la creazione delle immagini fotorender e dei formati grafici da utilizzare.

Test di verifica a scelta multipla relativo agli argomenti trattati nel primo capitolo

Capitolo 2 - Descrizione delle funzioni

- **Parametri di rendering (3)**: analisi e impostazioni dei parametri di rendering con cui Artlantis può generare un'immagine render. Uso della Fotocamera Fisica.
- **Prospettive (3)**: le Prospettive, la Vista 2D e il suolo infinito (terreno) gestione della Camera, apertura di Focale, vari movimenti della Camera Artlantis.
- **Luce Heliodonica (Sole) (3)**: descrizione dettagliata delle funzioni contenute e delle varie tipologie di posizionamento e gestione della Luce Heliodonica (Geografico-Manuale-45°). Compreso il Raggio di Luce e il Bagliore Lente.
- **Cielo Heliodonica (3)**: gestione del cielo Heliodonica di Artlantis con descrizione delle varie impostazioni, gestione e creazione dell'effetto Nebbia.
- **Luci (3)**: descrizione, gestione e inserimento delle Luci. Scelta caduta Luce
- **Shaders e Texture (3)**: uso degli shaders e delle texture per rivestire le superfici dei materiali, modalità di applicazione, moltiplicazione e caratteristiche fisiche.
- **Oggetti (3)**: Tipi, posizionamento e gestione. Concetto di Lucido.

Test di verifica a scelta multipla relativo agli argomenti trattati nel primo capitolo

Capitolo 3 - Lavorare con Artlantis

- **Render diurno (2)**: procedure per le creazioni di immagini fotorender diurne esterne e interne.
- **Render notturno (2)**: procedure per le creazioni di immagini fotorender notturne esterne e interne.
- **Casella di ritaglio (3)**: comandi e visualizzazione del modello 3D ritagliato.
- **Render Spaccato 3D (2)**: procedura per la realizzazione uno Spaccato 3D zenitale.
- **Render Sezione 3D (2)**: procedura per la realizzazione di una Sezione 3D verticale.
- **Viste Parallele e Immagine Render "in Scala" (3)**: procedure su come usare le Viste Parallele e creare una immagine render in scala (1:50 / 1:100).
- **Render Planivolumetrico (2)**: procedura per la realizzazione di un Planivolumetrico.
- **Render prospetto (2)**: procedura per realizzare i Prospetti.

Test di verifica a scelta multipla relativo agli argomenti trattati nel primo capitolo

Capitolo 4 - Trucchi e suggerimenti

- **Artlantis Batch (3)**: cos'è e a cosa serve
- **Cartoline (Postcard) (3)**: cosa sono a cosa servono e come realizzare le Cartoline di Artlantis
- **File di riferimento (3)**: recuperare le impostazioni contenute in un file Artlantis precedentemente utilizzato.
- **Creare oggetti Artlantis (3)**: implementare il Catalogo attraverso l'utilizzo di risorse gratuite sparse per il web.
- **Convertire oggetti e shaders dai versioni versioni (3)**: come utilizzare nuovamente Media derivanti da versioni precedenti Artlantis 5.
- **Riassegna un Materiale (3)**: riassegnare un Materiale a una superficie della scena.
- **Fotoinserimento (3)**: realizzare l'allineamento fotografico del modello Artlantis su una fotografia
- **Post-produzione in Photoshop (1)**: cenni su come aggiustare l'immagine risultante dal Fotoinserimento in Photoshop.

Test di verifica a scelta multipla relativo agli argomenti trattati nel primo capitolo

Capitolo 5 - Artlantis Studio

- **Animazione per Panorami (3)**: cos'è e come impostare e realizzare una animazione per Panorami (iVisit 3D)
- **Animazione Oggetto VR (3)**: cos'è e come impostare e realizzare una animazione Oggetto VR
- **Utilizzo di iVisit 3D Builder (3)**: Come esportare l'animazione per Panorami su dispositivi iDevice (iPad o Tablet Android)
- **Animazione (1)**: cos'è una Animazione di Artlantis (potenzialità e cenni)

Test di verifica a scelta multipla relativo agli argomenti trattati nel primo capitolo

Test di valutazione finale con supervisione del Trainer a scelta multiple (6 risposte per ogni domanda) di 30 domande

Compilazione del modulo di valutazione del corso e del Trainer