



ARTLANTIS 6.5

Simply physical



ARTLANTIS 6.5

Solution de rendu photoréaliste, d'animation et de visite virtuelle 360 la plus douée de sa génération, la gamme Artlantis d'Abvent, composée d'Artlantis Render (images fixes) et Artlantis Studio (images fixes, animations, panoramas et objets iVisit360) est sans égal pour mettre en scène et animer, présenter, explorer et valoriser tous vos projets. Artlantis s'apprend, se maîtrise facilement et va vous étonner en un temps record. Recommandé par les plus grands éditeurs Artlantis a conquis près de 100 000 architectes, architectes d'intérieur, paysagistes, urbanistes, space planners... de plus de 80 pays.



/ Prévisualisation temps réel

La réputation d'Artlantis repose sur son principe fondateur, sa qualité originelle: la prévisualisation en temps réel. Sans quitter la preview des yeux, vos outils sont toujours à portée de main pour apporter tous les réglages, toutes les nuances et les modifications que vous voulez; c'est instantanément que vous visualisez leurs effets sur votre scène car la mise à jour de la preview est instantanée.

/ Rapidité exceptionnelle

Alors que la radiosit  (ou illumination globale), garante du r alisme de la sc ne, est r put e d voreuse de temps de calcul, Artlantis est le seul logiciel de rendu   proposer un rapport qualit  / temps de calcul aussi pertinent, en calcul final comme en pr visualisation. Le nouveau mode « Brouillon » permet d'acc l rer l'affichage en preview lors des phases d' tudes.

/ Intuitivit  et fluidit 

Avec Artlantis, inspecteurs, listes et m dias s'affichent quand et comme vous voulez, de mani re fixe ou   la vol e. Vous disposez d'une fen tre claire, ajustable, qui vous assure des pr visualisations plein  cran !

La navigation interactive et la gestion de la base de donn es 3D sont capables de g rer des sc nes de plusieurs millions de polygones.



© nd-3d.com - Francisco Vidigal

/ Moteur physique

Irradiance cache

Artlantis intègre un moteur physique qui utilise « l'irradiance cache », une technique d'illumination globale basée sur l'évaluation précise des échanges d'énergie entre les matériaux.

Réglages

Choisissez parmi plusieurs modes pré-enregistrés (intérieur, extérieur, faible lumière) et selon différentes définitions (speed, medium, qualité), pour rapidement obtenir un résultat optimal !

Ciel physique

Pour des rendus encore plus réalistes, vous disposez de nuages, d'un ciel physique plus précis et d'un effet « rayon de soleil » désormais visible derrière les surfaces vitrées.

Maquette blanche

Avec ce type de rendu, les surfaces d'une scène deviennent blanches les transparences sont préservées et les lumières conservent leurs couleurs.

Balance des blancs

Vous adaptez la dominante de couleur d'une scène à l'éclairage ambiant, soit automatique, soit à partir de la couleur de référence choisie, reconnue comme « blanche ».

Occlusion ambiante

Vous pouvez créer des ombres virtuelles dans les zones naturellement peu éclairées. Les scènes intérieures comme les vues extérieures gagnent en profondeur et en relief.

Post-production

Lors du calcul final d'une vue, vous pouvez lui appliquer différents effets esthétiques (grain, peinture ou pastel, contours soulignés, vignettes...) et intervenir sur la luminosité, le contraste et la colorimétrie.

Render Manager

Le Render Manager optimise de façon significative le temps de calcul des images, panoramas et vidéos: lancez les calculs sur votre propre machine en tâche de fond et répartissez les sur autant d'ordinateurs du réseau local que vous voulez.



© Cairns Family Health and Bioscience Research Complex, Canada / architectsAlliance



© Ricardo Spósito



/ Lumières

Héliodon

La lumière naturelle est déterminante du réalisme de toute scène et l'héliodon en est l'acteur majeur. Localisez votre scène, choisissez la date et l'heure, et l'héliodon définit automatiquement l'ensoleillement. Vous disposez même d'un générateur de nuages et d'un effet « rai de lumière ».

Exposition

Pour équilibrer les puissances des différentes sources lumineuses dont vous réglez l'intensité en lumens, vous avez le choix entre « ISO/Shutter » ou « Ajustement automatique de la luminosité ».

Lumières IES

Artlantis vous propose, par défaut, 8 profils de projection de lumière (type IES) préprogrammés. Vous pouvez importer vos propres profils IES et ceux de constructeurs.

Shader Néon

Le photoréalisme d'une scène dépend aussi de l'émission de lumière des surfaces: rebonds, réflexions, diffusion à travers une surface... Artlantis intègre des néons très réalistes, très rapides à calculer.

HDRi

Pour insérer une image 3D en arrière-plan comme pour calculer l'illumination globale du projet, Artlantis interprète les fichiers HDRi de façon globale. « Ciel amélioré » assure un éclairage réaliste à partir du fond HDRi.

/ Images

Perspectives

Une fois votre scène virtuelle créée, habillée et éclairée, comme un photographe, vous jouez avec les cadrages, les focales afin de la présenter sous son meilleur jour et d'en révéler toutes les facettes. Chaque perspective, riche des paramètres liés à votre mise en scène (position géographique, date et heure, sources de lumières, redressement des verticales, ISO, etc), peut être mémorisée de façon autonome dans une liste et rappelée à tout moment.

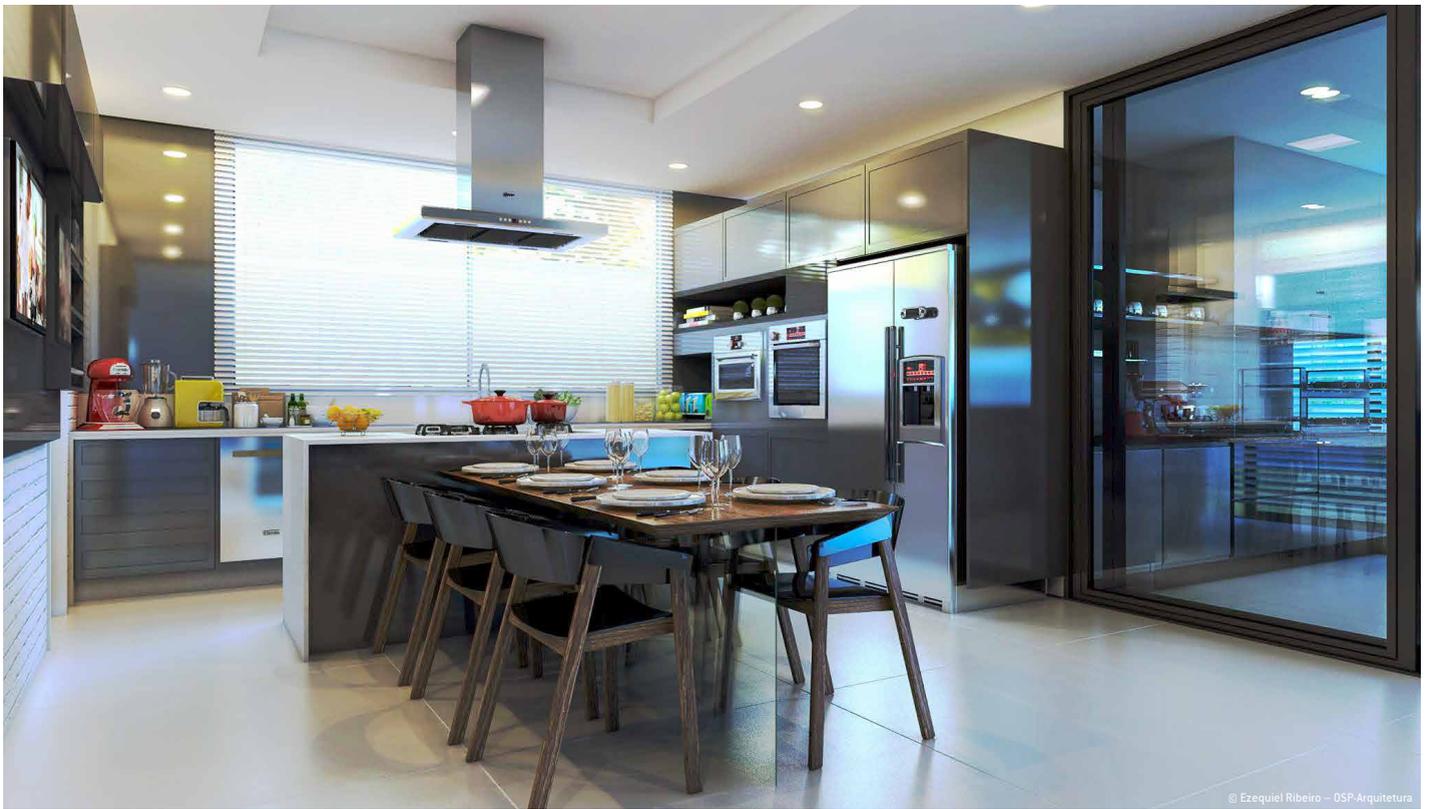
Vues parallèles

Les vues parallèles sont paramétrables selon le type de projection (élévation, axonométrie, vue du dessus), le positionnement de la caméra, la largeur de la vue sélectionnée, la définition des plans de coupe... Leur utilisation est aussi simple que celle des perspectives.

Insertion dans le site

Pour le volet paysager des dossiers de permis de construire, inutile de recourir aux logiciels de retouche d'images pour des montages complexes souvent insatisfaisants. Artlantis 6 permet d'intégrer, en quelques clics, la scène 3D à l'environnement authentique d'une photographie: le modèle se positionne parfaitement dans l'arrière plan en alignant simplement les axes XYZ, en vue 2D et en prévisualisation.





© Ezequiel Ribeiro – DSP-Arquitetura

/ Artlantis Studio, c'est en plus...

Animations

Avec Artlantis Studio, toutes les composantes des scènes conçues en images fixes peuvent devenir sujets à exploration complète du projet. Les objets, personnages, nuages, etc. s'animent; les sources lumineuses et les effets sont scénarisés, la caméra se déplace, enchaînant de façon très fluide plans-séquences et panoramas. Vous pouvez mettre en scène et concevoir un film à partir d'une ou plusieurs séquences dont le montage est simple et intuitif, grâce à la timeline. Le film est alors calculé en rendu final dans de nombreux formats, quelle que soit la plateforme.

iVisit 360

iVisit 360 est une technologie innovante développée par Abvent R&D pour présenter simplement d'éblouissants panoramas interactifs et VR objets de vos projets! Réalisés à partir d'images fixes – non de modèles 3D ou d'animations bien trop lourds – les fichiers iVisit360 se créent très rapidement et se visualisent de façon très fluide sur un site internet, mais aussi sur tablette et smartphone! Librement, selon un parcours défini, ou bien à l'aide de vignettes ou de plans. Les Players iVisit360 sont gratuits et libres de droits, disponibles sur l'AppStore, Google Play et Windows Store.



© Sylwia Gollisz

CONFIGURATION MINIMALE :

Intel® i3 4Core 2GHz
RAM : 8 Go
Système : Mac OS X 10.8.5, Windows 7 (64 bits)
Carte graphique : 1 Go*, OpenGL
Résolution affichage : 1280 x 800 pixels
Accès Internet

CONFIGURATION RECOMMANDÉE :

Intel® Core i7, 4+ Core
RAM : 16 Go
Système : Mac OS X 10.12, Windows 7, 8.1, 10 (64 bits)
Carte graphique : 2 Go gérant OpenGL*
Résolution affichage : 1920 x 1080 pixels
Accès Internet

* Les chipsets graphiques ne sont pas supportés.



Artlantis est une marque déposée d'Abvent. Mac OS, Macintosh est une marque déposée de Apple Computer Inc., Windows™ est une marque déposée de Microsoft Corp. Toutes les autres marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs.

Crédits de l'image de la couverture :
Scène d'Evermotion

Artlantis est compatible avec :



...



www.artlantis.com



Abvent France
58, Rue Saint-Lazare
75009 Paris
T : +33 1 53 01 05 05
E : commercial@abvent.fr

Abvent Suisse
Champ de la Vigne 7
1470 Estavayer-le-Lac
T : +41 26 663 93 50
E : info@abvent.ch

Abvent Luxembourg
63, Avenue de la gare
L1611 Luxembourg
T : +352 26 12 37 96
E : luxembourg@abvent.com

Abvent International
1583 Budapest PF. 80
T : +36 1 437 32 61
E : sales@abvent.com