

Artlantis : la V2 sur orbite

La version 2 d'Artlantis devrait séduire les professionnels du secteur AEC qui veulent obtenir des images et des animations photo réalistes de haut niveau sans trop se compliquer la vie.

Le numéro de version d'Artlantis est trompeur. Cet outil d'imagerie numérique proposé par Abvent a derrière lui une quinzaine d'année d'existence. Mais il a bénéficié en version 1 d'une réécriture totale, afin d'intégrer le calcul de radiosité. Cette V2 en tire tout le bénéfice. Elle offre en effet la prévisualisation temps réel en radiosité de la scène préparée et une gestion optimisée des effets de lumière.

Grosso modo, la radiosité calcule l'illumination globale d'une scène en tenant compte des échanges lumineux entre chaque objet présent. Parfait pour obtenir une image réaliste ! Sauf que cette technique est très gourmande en ressources matérielles. Artlantis V2 contourne la difficulté grâce à son moteur propriétaire de radiosité et à une bibliothèque répertoriant les mesures physiques du comportement des matériaux face à la lumière. Cette technologie vous permet donc de contrôler les réglages de votre scène, avec en permanence son affichage temps réel, avec une qualité proche du rendu final. Autre nouveauté remarquable, la capacité du logiciel à compenser

de forts écarts de lumière, comme le fait l'œil humain. « Par exemple, si votre scène fait passer le spectateur de l'extérieur illuminé par un soleil d'été à l'intérieur d'une pièce sombre, Artlantis rééquilibre l'illumination entre les deux scènes comme votre pupille le fait

des outils CAO du marché (Archicad, VectorWorks, Arc+...) et dispose d'interfaces standards tels que DWF, OBJ, DWG, DXF, et 3DS. Il peut être complété d'une large variété de bibliothèques d'objets, de végétaux, de personnages qui pourront être intégrés à la scène



Doc. Adamo Mabilia

au bout de quelques secondes. Cela vous évite des scènes soit trop sombres, soit cramées et des heures de réglages » explique Frédéric Blanc, responsable produit chez Abvent.

Destiné à mettre en valeur des projets architecturaux et à faciliter leur présentation, Artlantis n'est pas un modeleur. Il communique cependant avec la majorité

par simple drag and drop. Cette V2 est également dotée de nombreuses nouvelles fonctionnalités pour gérer finement l'éclairage naturel (type héliodion) selon les saisons et l'heure de la journée, mais également les éclairages artificiels. Vous pouvez même choisir le degré de pollution de l'atmosphère, le type de nuage de votre

environnement ou spécifier une surface comme émettrice de lumière. Enfin, le contrôle des shaders est particulièrement poussé : gestion des imperfections de réflexion, des transparences, effet Fresnel, des surfaces et notamment de l'eau, du verre ou du métal. Vous pouvez d'ailleurs créer vos propres shaders et les réappliquer à la volée sur d'autres projets sans refaire les réglages.

Deux versions d'Artlantis sont commercialisées et fonctionnent sous Mac et sous PC (y compris Windows Vista). Pour 520 € HT, la version R vous permet de créer des images fixes. La version Studio à 900 € HT y ajoute la scénarisation et l'enregistrement de film Quick Time et Quick time VR pour des visites virtuelles dynamiques. Vous y contrôlez les points de vue, points de visée, accélérations, déplacement éventuel d'objet ou de personnage en cours de scène et tous les paramètres d'illumination.

Si Artlantis semble facile à prendre en main grâce à une interface dépouillée, il requiert cependant une machine évoluée pour le calcul final des scènes en radiosité qui peuvent prendre plusieurs heures pour une scène complexe de quelques millions de polygones ! La qualité est à ce prix... ■