

Logiciel de rendu photo-réaliste et d'images de synthèse, Artlantis R offre les effets de la radiosit  aux architectes, urbanistes, paysagistes, amngeurs d'espaces... pour moins de 500  HT.

Artlantis : la version R



Héritier des concepts d'Artlantis Render dvelopp par Abvent, Artlantis R rassemble les fonctions les plus volues pour la simulation raliste des effets de matire et de lumire. La nouveaut majeure de ce produit d'mage de synthse repose sur la combinaison d'un moteur de radiosit pour des rendus de trs haute qualit avec celui de ray-tracing disponible en version 4.5. Mais, ce dernier a t totalement r-crit et a ainsi gagn en vitesse de rflexion et de rfraction de la lumire. Cette version R rpond donc aux besoins des architectes, architectes d'intrieurs, urbanistes... qui souhaitent un produit simple 

mettre en uvre, rapide dans ses calculs et offrant une haute qualit de reprsentation. Il communique directement avec les principaux logiciels de CAO AEC du march comme ArchiCAD, VectorWorks, SketchUp, AutoCAD, Arc+... et bnficie galement de fonctions d'import pour les formats: DXF, DWG, 3DS, etc.

Quelle que soit la plate-forme, la nouvelle interface utilisateur d'Artlantis R permet de travailler sur plusieurs documents d'un mme projet. Chaque vue possde sa propre image d'arrire et d'avant plan, ses propres paramtrages, ses lumires (soleil, ciel, groupe de

lumires, ambiance), quel que soit le mode de rendu choisi (radiosit, ray-tracing, hachur). Travaillant avec la librairie Open GL, le logiciel est en mesure de traiter des projets de plusieurs millions de polygones.

Matires

Chaque objet, chaque surface, chaque dtail de la scne 3D peut tre habill de sa propre matire (appele shader) par simple glisser/dposer  partir du catalogue que l'on compose et enrichit  volont. Artlantis R dispose, galement, d'une toute nouvelle technologie particulirement innovante pour l'change de donnes en imagerie : la technologie des cartes postales (PostCard™) qui permet de se constituer,  partir de simples images JPEG, des albums de matiriaux mis au point au cours des diffrents projets.

Lumires

Artlantis R possde toutes les sources de lumire (spot, ampoule, hliodol, ciel) et les effets ariens (atmosphres, radiosit, turbulences, diffraction, halo) ncessaires au calcul des modles lumineux les plus ralistes. Il bnficie du nouveau calculateur de lanc de rayons, RayBooster™, et l'intgration du moteur FastRadiosity™ de la socit HPC SA (Onera) qui associent un traitement des lumires de haute



qualité et une vitesse de traitement rarement atteintes pour un produit de cette gamme de prix.

Objets

Pour des mises en scène plus réalistes, Artlantis R offre un gestionnaire d'objets : végétaux, personnages, mobilier, bibelots, etc. Leur manipulation s'opère en 3D ou en 2D, et le contrôle graphique de leurs comportements peut être dépendant de facteurs propres à la scène (hiérarchisation, accroche, saison).

Perspectives et vues projetées

Chaque vue projetée, chaque coupe, chaque perspective peut être mémorisée de façon indépendante pour être rappelée à tout moment depuis la liste constituée par l'utilisateur. Chaque vue ainsi rappelée sera recalculée en intégrant l'ensemble des paramètres de son environnement (position géographique, emplacement de la caméra, de sa focale, des sources de lumière, de la date et de l'heure, de l'avant et l'arrière-plan, etc.). L'ensemble de ces vues peut, à tout moment, être calculé en rendu final en un seul clic à l'aide de la fonction Batch Render.

Notons enfin, qu'Artlantis gère les machines multi-processeurs et la navigation OpenGL. Si la version R s'adresse plus particulièrement aux amateurs de rendus de très haute qualité, une version Classic devrait voir le jour en septembre 2005 pour les professionnels qui privilégient la mise en scène d'espaces (organisateur de salons, standistes...), tandis qu'Artlantis Studio qui sera lancé l'année prochaine répondra à ceux qui souhaitent non seulement réaliser des rendus d'image de très haute qualité mais également des animations ou des QuickTime VR. ■

LE SALON DE TOUTES LES SOLUTIONS D'AUTOMATISATION & D'OPTIMISATION DE LA PRODUCTION

Automation Optimization Europe

19^e EDITION

PROCESS MANUFACTURIER

PROCESS BATCH

PROCESS CONTINU



27 - 28 - 29 SEPTEMBRE 2005

PARIS-EXPO • PORTE DE VERSAILLES • HALL 7.2

Votre badge d'accès gratuit sur :

www.automationeurope.com

Mot de passe : PUB

Même lieu, mêmes dates, les salons :
Opto, Cabling Systems Europe,
Mesurexpo et Forum de l'Electronique