



# ARTLANTIS 5

## LA RÉVOLUTION DU PHOTORÉALISME TOUJOURS EN MARCHÉ

Une nouvelle version à la hauteur de sa réputation.  
Sortie : 3 septembre 2013

La révolution d'Artlantis, leader des logiciels de rendus photoréalistes et d'animations, de plus de 85 000 architectes, designers, scénographes, aménageurs d'espace, architectes d'intérieurs, urbanistes, paysagistes... de 80 pays est toujours en marche avec, pour cette version 5 : une interface repensée, de nouveaux medias optimisés, un media store intégré, ses fondamentaux affirmés (ergonomie, intuitivité, simplicité, rapidité, qualité et temps réel), de nouvelles fonctionnalités, un nouveau site et un nouveau logo !

Artlantis se décline en deux versions : Artlantis Render qui brille dans la production d'images fixes et Artlantis Studio qui excelle, en plus, dans la création d'animations et de visites virtuelles grâce à iVisit 3D.



© Tomasz Luszczuk

### / INTERFACE

Les écrans évoluent, l'interface d'Artlantis aussi. Complètement repensée pour optimiser l'affichage des projets et offrir une taille de prévisualisation encore plus grande sur les écrans panoramiques qui bénéficient de la haute résolution, l'interface d'Artlantis 5 est identique sur MacOS et sur Windows. Une seule et même fenêtre claire, ajustable et productive : grâce ses inspecteurs regroupés en haut de l'écran, la fenêtre de tra-

vail gagne en lisibilité – affichant, à la volée ou de manière fixe, selon sa préférence, les listes à gauche et le catalogue en bas de l'écran. Le nombre de clics pour accéder à la fonctionnalité souhaitée est ainsi considérablement réduit ! Pour s'adapter aux besoins et habitudes de travail de ses utilisateurs, Artlantis 5 propose une nouvelle option de filtre sur les listes qui optimise l'affichage des contenus.



### / PERSPECTIVES

Artlantis 5 propose de nouveaux attributs de perspectives : chaque point de vue possède, désormais, ses propres sol infini, niveau, matériau, et images de fonds ou avant-plan dont la manipulation, le redimensionnement ou encore l'ajustement sont considérablement optimisés. Artlantis 5 dévoile également un nouveau mode de perspective particulièrement intéressant pour les projets qui prennent de la hauteur : le redressement des verticales. En activant cette option, le projet s'affiche en deux points de fuite pour obtenir de réelles verticales. Enfin, un plan de coupe à la hauteur de la caméra ainsi que l'affichage des textures permettent une meilleure visibilité du projet en vue 2D.



[www.artlantis.com](http://www.artlantis.com)



# ARTLANTIS 5

## / MÉDIAS

### Catalogue

L'affichage du nouveau catalogue de médias est particulièrement rapide. Son organisation en catégories (sous forme d'icônes) et en sous-catégories (sous forme de titres), permet, en quelques secondes, de choisir le bon média pour enrichir une scène 3D. Pour un agencement encore plus rationnel de l'espace de travail, la fenêtre du catalogue peut être déplacée de manière indépendante sur le deuxième écran.



### Shaders

Tandis que certains sont optimisés avec de nouveaux paramètres de relief permettant, par exemple, de mieux simuler les joints, de nouveaux shaders toujours plus réalistes font leur apparition : des shaders de type carrelage non répétitif ou encore des shaders multi-textures simulant les revêtement naturels (terre, pelouse, eau) sans aucune répétition de texture visible.



### Media Store intégré

La révolution d'Artlantis 5 tient aussi à l'intégration d'un Media Store pour l'achat en ligne de plus de 5 000 objets et shaders de tout type, en complément des 400 médias livrés en standard. Les nouveaux médias se rangent automatiquement dans les bonnes catégories et sous-catégories du catalogue. Artlantis 5 est livré avec un convertisseur de médias pour permettre aux utilisateurs de ses versions précédentes de convertir leurs bibliothèques, de conserver les médias précédemment achetés.

## / PREVIEW

En vue 2D comme en preview 3D, la manipulation des shaders du catalogue, des textures créées à partir de ses propres images et même des objets est grandement simplifiée. Un simple raccourci clavier permet de caler précisément le bord des textures ou les objets sur n'importe quelle arête de la géométrie de la scène. En vue 2D, les objets peuvent être dupliqués à volonté le long d'une courbe. Taille, orientation, rotation, déplacement, changement d'échelle, duplication... sont autant de paramètres optimisés et désormais disponibles en preview.

## / LUMIÈRES

Le positionnement des lumières est aussi facile en preview 3D qu'en vue 2D grâce aux nouveaux points d'accroche qui permettent de positionner très simplement et d'éditer directement en preview les lumières d'une scène, même en sélection multiple. Pour un réalisme toujours plus saisissant, Artlantis 5 simule l'effet volumique d'un véritable éclairage en proposant d'ajouter un cône de lumière à chaque spot de la scène.

## / HÉLIODON

Encore plus simple à manipuler que dans la version précédente, l'héliodion manuel d'Artlantis 5 se détermine directement dans l'inspecteur à l'aide de deux compas d'azimut et d'élévation. À l'instar des lumières, l'héliodion peut également bénéficier d'effets de lumière volumique et de rais de lumière pour des effets saisissants.





# ARTLANTIS 5

## / ANIMATION

### Artlantis Studio uniquement

Pour un contrôle précis de tous les événements et mouvements prévus dans l'animation, la Timeline d'Artlantis Studio 5 a été optimisée : chaque paramètre animé y est présenté sous forme de piste graphique en liste hiérarchisée. Grâce aux accroches magnétiques de chaque image-clé, les pistes se calent automatiquement et graphiquement, garantissant un enchaînement fluide et une synchronisation simplifiée des séquences. Enfin, pour agrémenter les animations, de nouveaux personnages 3D haute définition, sont disponibles à la vente dans le Media Store.

▶ Voir la vidéo ici

## / iVISIT 3D D'ABVENT

### Artlantis Studio uniquement

Avec Artlantis Studio 5 et iVisit 3D (application développée par Abvent R&D pour présenter et partager de façon simple et interactive un projet), on peut désormais non seulement créer des panoramas, mais en plus, réaliser des VR Objets pour tourner à 360° autour d'une scène. Artlantis Studio 5 exporte l'auto-exécutable qui permet à tous de les lire sur internet. Ce Player Flash iVisit3d d'Artlantis Studio, réécrit pour ouvrir de nouveaux horizons, est gratuit et reconnu par la quasi-totalité des browsers. L'affichage des panoramas et des VR Objet iVisit 3D est de grande qualité sur internet comme sur plateforme mobile. Pour un partage sans limite, en plus du Player Flash et de l'application iPhone, un Player Android est désormais disponible sur Google Play. Pour améliorer l'exploration des panoramas multi-nœuds, iVisit 3D propose désormais deux méthodes de navigation : maintenir le point de vue d'arrivée dans le sens du déplacement ou préférer la vue par défaut de chaque nœud. Les vignettes de navigation sont calculées en fonction des orientations de chaque point de vue. Et lors du paramétrage d'un panorama, on peut naviguer dans les nœuds, directement dans la preview d'Artlantis 5.

 iVisit 3D



## / COMMUNICATION

### Plug-ins

Grâce aux plug-ins d'export disponibles gratuitement sur [artlantis.com](http://artlantis.com), les logiciels leaders de la CAO (ArchiCAD, VectorWorks, Autodesk Revit, SketchUp et Arc+...) exportent directement au format Artlantis. Ce lien direct offre un double avantage : il permet non seulement d'envoyer des informations plus complètes et de meilleure qualité mais également de synchroniser les mises à jour des fichiers. Inversement, Artlantis bénéficie de fonctions d'import pour les principaux formats standard de la 3D.

### Moteur Maxwell Render, option

Le moteur Maxwell Render utilisant les mêmes shaders, les mêmes textures et le même ensemble de paramètres qu'Artlantis, Abvent a donc décidé de le proposer en option aux utilisateurs d'Artlantis et a conclu un accord commercial et technique avec Next Limit Technologie.

### Artlantis Farm Render, service en ligne

Un service en ligne de calcul de rendus réservé exclusivement aux utilisateurs d'Artlantis qui met à leur disposition ses 300 processeurs pour le calcul final d'animations et d'images fixes haute définition.

[www.artlantisrenderfarm.com](http://www.artlantisrenderfarm.com)



## À PROPOS D'ABVENT

Créé en 1985, Abvent est un groupe français au rayonnement international avec plus de 180 000 architectes et professionnels de la construction dans le monde qui ont choisi ses solutions logicielles. Abvent a son siège à Paris et dispose de filiales en Suisse, aux États-Unis, en Hongrie, en Suède et au Luxembourg. Éditeur d'Artlantis, leader des technologies de l'image, du design et de l'architecture, Abvent occupe également une place centrale dans l'univers de la photographie avec ses filiales dédiées au photo-journalisme (Agence VU') et à la photographie d'auteur (Galerie VU').