



ARTLANTIS™ 4



Artlantis è la più veloce applicazione stand-alone di rendering 3D sviluppata appositamente per architetti, interior designer, urbanisti, paesaggisti, etc. Disponibile in due versioni, Artlantis offre soluzioni adatte a diverse esigenze. Artlantis Render è stato sviluppato per i professionisti della progettazione che cercano dei rendering di altissima qualità. Artlantis Studio, invece, oltre a creare eccezionali immagini fisse ad alta risoluzione, offre anche una suite avanzata di strumenti per generare panorami iVisit 3D, oggetti VR e animazioni.





© Patrick Bernhart

Connettività

Combinando gli strumenti più avanzati ed efficienti per il rendering dei progetti 3D, Artlantis si interfaccia direttamente con molti leader del CAD architettonico e software BIM, come ArchiCAD™, Revit™, SketchUp Pro™, Vectorworks™, e Arc +™. Inoltre, grazie al supporto nativo per molti formati di file (DXF, DWG, 3DS, DWF, OBJ e FBX), Artlantis permette di interagire senza problemi con i principali formati CAD presenti oggi sul mercato.

Anteprima in tempo reale

Come le precedenti versioni, Artlantis 4 è stato progettato sulla base del concetto originale della finestra di anteprima interattiva, con impostazioni definite dall'utente, che forniscono un feedback visivo immediato sulle modifiche apportate al progetto. Il nuovo motore di rendering -migliorato ancor di più- consente agli utenti di generare immagini radiosity direttamente all'interno della finestra di anteprima 3D, fornendo una rappresentazione accurata del rendering finale in tempo reale.



© Roberta Cecchi

Illuminazione

L'Illuminazione mette in evidenza gli oggetti, proprio come nel mondo reale: dal chiarore dell'alba, alla luce abbagliante del mezzogiorno, dalla solitudine di una cripta, alla retro-illuminazione di una baia. Artlantis ha sorgenti luminose (faretti, lampadine, sole, cielo) ed effetti aerei (atmosfera, radiosità, turbolenze, diffrazione, alone) per calcolare tutti i modelli di illuminazione più realistici.

Media

Artlantis fornisce un gestore oggetti che facilita il loro posizionamento sulla scena rendendola ancora più realistica. Sia che stiate lavorando con la vegetazione, le persone, gli arredi o semplici soprammobili decorativi, potete muoverli tutti sia in 3D che in 2D, legando il controllo grafico di questi elementi a fattori specifici della singola scena (la gerarchia, il punto di ancoraggio, la stagione). Questo rende la definizione della scena più semplice che mai.

Prospettive

Ogni proiezione, prospettiva, o ritaglio, può essere memorizzato in modo indipendente e richiamato dalla lista definita dall'utente in qualsiasi momento.

Ogni vista richiamata in questo modo sarà ricalcolata secondo i suoi parametri specifici (posizione geografica, posizionamento della telecamera e distanza focale, sorgenti luminose, data e ora, primo piano e sfondo, ecc...). La funzione Batch Render può essere utilizzata per calcolare il rendering finale di queste viste in qualsiasi momento, con un solo clic del mouse.



© Roberta Cecchi



LE NOVITÀ ARTLANTIS 4.0

/ Miglioramenti Qualità

Come nella fotografia, il rispetto del colore è essenziale nel rendering. Il nuovo motore radiosity migliora le immagini per una maggiore percezione dei colori, delle texture e dei materiali. Correzione tono è un nuovo strumento post-produzione che permette agli utenti di schiarire le immagini scure o viceversa. Alla libreria è stato aggiunto un nuovo Shader Fresnel particolarmente adatto per le superfici metalliche elaborate, anche le superfici trasparenti si possono giovare della migliorata gestione del nuovo motore di rendering e della selezione di oggetti multipli.

/ Miglioramenti delle prestazioni

Artlantis 4 è più veloce che mai. Il tempo di rendering è in media due volte più veloce, e fino a sette volte più veloce se il progetto utilizza parecchi shader neon. Al fine di potenziare la gestione dei grandi progetti, Artlantis è ora ottimizzato per ambienti a 64 bit Macintosh e Windows.

/ Miglioramenti di produttività

La nuova funzione di proiezione orizzontale semplifica il lavoro con le coperture complesse, orientando automaticamente la direzione di tutte le texture del tetto e allineandole con tutti i bordi della copertura in un semplice passo. Il lavoro del Batch Rendering può essere riorganizzato e filtrato prima dell'avvio.

Nella vista 2D anche gli oggetti duplicati vengono posizionati utilizzando la gravità alle superfici del progetto. Un nuovo strumento consente di esplodere e quindi suddividere le mesh per facilitare l'assegnazione dei materiali. Inoltre, ora si possono operare selezioni e settaggi di gruppo per gli oggetti.



/ iVisit 3D Panorami solo Studio

Artlantis Studio 4 ora crea con la massima facilità dei tour realistici all'interno del progetto attraverso degli oggetti panorama multi-nodo. Tutto il necessario viene creato automaticamente per la visualizzazione dei panorami su un sito web.

iVisit sfrutta un player libero basato su tecnologia Flash che lo rende compatibile con i sistemi operativi di Macintosh, Windows, Linux ed anche Android.

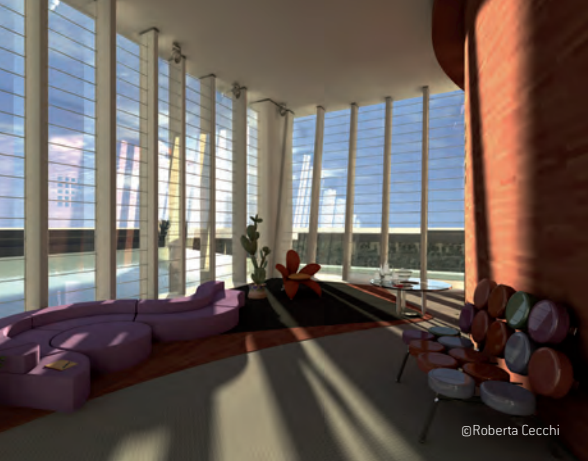
Per chi usa iPhone o iPad è stata realizzata un'app specifica che consente di visualizzare ed anche condividere i panorami realizzati. iVisit 3D è disponibile in due versioni (Lite e Pro) sull' App Store: iVisit Lite è libero, ma limitato ad una visualizzazione al giorno.

/ Nuovi Media

Con Artlantis 4 sono disponibili 5 nuovi CD di automobili e veicoli industriali che utilizzano il nuovo Shader Fresnel. I 5 nuovi CD sono pertanto compatibili solo con Artlantis 4. Questo per ora, porta a 39 il numero totale dei Media di Artlantis.

Le collezioni organizzate per tema (oggetti 3D o shader e texture parametrici), sono disponibili in download o su CD.





@Roberta Cecchi

Requisiti di sistema raccomandati per Mac:

- Mac OS X 10.5.8, Mac OS X 10.6, Mac OS X 10.7
- Macintosh Intel® Core i5, i7, Mac Pro Quad-Core, 6, 8 Core
- 4 GB RAM su 32-bits o 8 GB RAM su 64-bits
- Scheda grafica OpenGL con 512 MB di memoria non condivisa
- 500 MB di spazio libero su disco
- Risoluzione del monitor 1600 x 1200
- Scheda di rete e accesso internet (per attivazione / disattivazione licenza)
- Scroll mouse
- QuickTime® Player 10

Requisiti di sistema raccomandati per Windows:

- Windows Vista [32 o 64-bits], Windows Seven [32 o 64-bits]
- PC Intel® Core i5, i7, Xeon® Intel 6, 8 Core
- 4 GB RAM su 32-bits o 8 GB RAM su 64-bits
- Scheda grafica OpenGL con 512 MB di memoria non condivisa
- 500 MB di spazio libero su disco
- Risoluzione del monitor 1600 x 1200
- Scheda di rete e accesso internet (per attivazione / disattivazione licenza)
- Scroll mouse
- QuickTime® 7.7

Scaricate adesso la versione di prova gratuita di Artlantis 4 e scoprite altro materiale nel sito web quali: tutorial, forum, animazioni, galleria e notizie:



ARTLANTIS™ 4
<http://www.artlantis.com>



Sviluppato per architetti e designer, iVisit 3D Lite per iPad e iPhone è facile da usare. iVisit 3D Lite consente agli utenti di visualizzare e condividere rendering panorama su un iPad o iPhone.

Per scoprire il mondo di iVisit 3D, andate al video:
<http://www.artlantis.com/home/pano.php>



ABVENT International
 PHONE +36 1 437 32 61
 FAX +36 1 437 32 68
international@abvent.com



Artlantis è un marchio registrato di Abvent R&D, MacOS, Macintosh e QuickTime sono marchi registrati di Apple Computer Inc., Windows è un marchio registrato di Microsoft Corp. Tutti gli altri marchi menzionati sono registrati dai loro rispettivi titolari.



Distributore per l'Italia:
 Cigraph S.r.l.
 Via Orsato, 38
 30175 VE/Marghera
 Tel. 041932388 Fax 041920031

Per maggiori informazioni: www.cigraph.it

Il vostro Rivenditore di zona: