

Le novità della 3



ARTLANTIS™ 3

Nuove caratteristiche Artlantis 3

Artlantis è riconosciuto come il più veloce tra le migliori soluzioni per rendering fotorealistici ed animazioni.

Ora, Artlantis 3 sta consolidando la sua posizione grazie a: maggiore accuratezza nel calcolo della radiostà; nuova gestione delle geometrie attraverso i lucidi; migliore gestione ed arricchimento dei media; controllo semplificato ed ottimizzato delle luci.

MEDIA

La ricchissima galleria di Artlantis dimostra eloquentemente quale ruolo chiave giochi l'uso dei Media in un progetto e maggiormente in Artlantis 3 con i nuovi sviluppi, nuovi shaders...

Trasparenza dei Billboard e delle Piante

Direttamente all'interno di Artlantis, la nuova slide (il nuovo cursore) "trasparenza" permette di configurare la trasparenza dei billboards e delle piante 3D per meglio visualizzare il progetto. Non è necessario l'editazione della foto.

Componenti staccabili

Staccate gli elementi del modello 3D e prendeteli come componenti d'interni nelle vostre scene 3D usando lo strumento Seleziona Poligono. Questo componente è facile da gestire esattamente come

un oggetto esterno (aof), che però rimane completamente integrato nella scena.

Editazione dei Punti noti

I punti noti aiutano nel posizionare e ruotare un oggetto o componente nella scena 3D.

Nella Vista 2D selezionate questo punto tenendo premuto il tasto "D" e trascinatelo semplicemente nella posizione desiderata.

Funzione Ricerca Media

Quando si sta aprendo un file, Artlantis 3 permette di cercare nel vostro HDisk i componenti ed i media mancanti. Tale automatismo permette l'eventuale automatica sostituzione o cancellazione dei media mancanti.



ARTLANTIS™

LUCIDI

Il continuo sviluppo dei media (attualmente alcune migliaia) ha indirizzato il nostro interesse nella gestione e nella manipolazione della geometria nelle scene 3D.

Gestore Lucidi

Artlantis 3 possiede una nuova struttura basata su lucidi: scene, oggetti, piante 3D, lampade, oggetti animati e billboards. Potete inoltre creare o cancellare i vostri lucidi.

Posizionamento automatico

La funzione "lucido di default" permette di determinare il lucido di destinazione per ogni tipo di media. Quando aggiungete nuovi billboards oppure oggetti al vostro progetto, potete posizzarli automaticamente o manualmente nel lucido desiderato.

Importazione Lucidi

Gli utenti ArchiCAD apprezzeranno questa nuova caratteristica che, grazie all'esportazione del Plug-in ArchiCAD, permette di selezionare i lucidi che si vogliono esportare in Artlantis.

Visibilità dalla Vista

Per facilitare maggiormente l'uso e la produttività, specialmente nei progetti di grandi dimensioni, è possibile nascondere i lucidi che potrebbero rallentare il lavoro nella vista d'anteprima (per esempio, Piante 3D). Questa nuova funzionalità permette inoltre di presentare il layout con differenti opzioni rimanendo all'interno dello stesso documento.

LUCI

Preconfigurazione Fall-off

Artlantis 3 offre 9 differenti tipi di illuminazione accessibili da un menu a discesa (Ispezzore Luci). Basato da un adattamento dei profili IES, queste opzioni d'illuminazione possono essere completamente personalizzate: cambiare l'intensità, colore, angolo, ombre morbide, ...

Shader Neon

Lo shader Neon è stato notevolmente migliorato in termini di qualità e velocità dei rendering.

RADIOSITA'

Questo nuovo motore, sviluppato appositamente per l'architettura, è più veloce e più accurato che mai. Nessun altro prodotto sul mercato può vantare nei rendering le stesse caratteristiche di velocità e precisione della radiosità di Artlantis 3.

Qualità Eccezionale

La qualità generale dei rendering è stata notevolmente migliorata. Il Gruppo R&D di Abvent ha posto una speciale attenzione tra la vista d'anteprima ed il render finale.

Configurazioni Complete

Le configurazioni predefinite per le scene d'interni renderanno la vita facile ai principianti, mentre gli utenti esperti potranno apprezzare l'interfaccia "Esperto" che permette di personalizzare le configurazioni della radiosità.

ANIMAZIONE (ARTLANTIS STUDIO)

Nuvole

In una continua ricerca per il realismo, Artlantis Studio vi invita ad animare le nuvole attivando i parametri del vento, direzione e velocità presenti nell'ispezzore heliodon.

Acqua

Un normale cursore è tutto quello che serve per aggiungere movimento allo shader Acqua, e dar vita alle vostre scene 3d attraverso fiumi, laghi, stagni, mari animati.

COMUNICAZIONE

In aggiunta ai numerosi plug-ins d'importazione, che sono ora compatibili con i prodotti Autodesk 2010, Artlantis 3 trae giovamento dalla nuova tecnologia dei plug-in per l'esportazione.

Queste nuove implementazioni, che sono disponibili per i formati OBJ, FBX, U3D, DWF e SKP, integrano Artlantis nel processo completo di disegno.

