

Logiciel Artlantis



Formules

- Contrat de service 1 an (jusqu'à 4 licences)
- Contrat de service 2 ans (jusqu'à 4 licences)
- Contrat de service 3 ans (jusqu'à 4 licences)
- Licence perpétuelle

DESCRIPTION DU PRODUIT

Le logiciel Artlantis a conquis près de 100.000 architectes, architectes d'intérieur, paysagistes, urbanistes, space-planners.... Artlantis est l'outil idéal pour la production de rendus photoréalistes en un temps record.

Nous sommes centre de formation certifié [Qualiopi](#). Nous pouvons vous accompagner dans votre projet de formation sur le logiciel [Artlantis](#).

PRÉSENTATION

LOGICIEL DE RÉFÉRENCE EN IMAGERIE, ARTLANTIS A CONQUIS PRÈS DE 100.000 ARCHITECTES, ARCHITECTES D'INTÉRIEUR, PAYSAGISTES, URBANISTES, SPACE-PLANNERS... DANS PLUS DE 110 PAYS. ARTLANTIS EST L'OUTIL RÊVÉ POUR LA PRODUCTION DE RENDUS PHOTORÉALISTES EN UN TEMPS RECORD !

AVANTAGES :

- **interface** : grâce à une interface ergonomique, Artlantis se maîtrise facilement et offre un grand confort d'utilisation.
Chaque action que vous faites est visible dans la fenêtre de prévisualisation.
- **vues 2D** : Artlantis dispose d'une fenêtre de vue 2D où vous pourrez positionner tous les éléments disponibles (caméras, objets, soleil, végétation, mobiliers, personnages, etc.)
- **points de vue** : Artlantis permet de définir autant de points de vue que l'on veut, en perspective, en vue parallèle, en insertion ou en panorama, chacun ayant ses propres réglages lumineux.

- **bibliothèque de "Cartes postales"** : Artlantis permet de glisser un réglage de matériau d'une image sauvegardée à un projet 3D.
- **illumination globale** : pour un réalisme accru, Artlantis simule de manière physique l'éclairage produit par les différentes sources lumineuses de la scène.
- **universalité** : gérant les formats DXF, DWG, OBJ, FBX et 3DS, Artlantis est compatible avec la quasi-totalité des modeleurs du marché.
Des plug-ins spécifiques pour ARCHICAD, Rhinoceros, Vectorworks, Autodesk Revit, et SketchUp permettent pour chacun de ces logiciels l'export au format Artlantis.

FONCTIONNALITÉS

- **Lumières** : lumières artificielles : aucune limite de positionnement, d'orientation, de couleur, d'intensité, ou encore de quantité
- **8 profils IES en natif** : il est également possible d'intégrer ses propres profils ainsi que ceux des catalogues constructeurs.
- **Héliodons** : sources lumineuses naturelles, dépendantes du réglage de l'heure, de la date et du lieu (longitude, latitude).
- **Shaders Néon** : matériaux émissifs réglables en puissance et en couleurs, ils s'appliquent à une surface.
- **Média** : Artlantis est livré avec un catalogue de centaines de média.

Clair et riche, il est hiérarchisé de manière intuitive pour une navigation fluide.

Par ailleurs, des média supplémentaires sont disponibles à l'achat dans le store intégré.

- **Matériaux** : avec Artlantis, l'utilisation des matériaux (shaders) n'a jamais été aussi simple. Il suffit d'un glisser / déposer du catalogue vers une surface pour qu'elle soit instantanément habillée.
- **Textures** : si vous souhaitez utiliser vos propres images comme matériau, il vous suffit de les glisser / déposer pour en recouvrir la surface sélectionnée.
- **Maquette blanche** : grâce à ce type de rendu, votre projet devient blanc tout préservant les transparences.
- **Balance des blancs** : la balance des blancs permet d'adapter la dominante de couleur d'une image, soit automatiquement, soit à partir de la couleur de référence choisie.
- **Occlusion ambiante** : l'occlusion ambiante crée des ombres dans les scènes intérieures et extérieures pour accroître le réalisme de vos images en leur donnant plus de profondeur et de relief.
- **Antialiasing adaptatif** : l'antialiasing intelligent d'Artlantis s'adapte aux zones à traiter ce qui permet d'améliorer la qualité des images en réduisant l'effet de moiré et de crénelage des contours.
- **Post-production** : la post-production permet d'appliquer différents effets (grain, contours soulignés, vignetting...), et d'ajuster la luminosité, le contraste ou la colorimétrie.
- **Render manager** : partissez vos calculs sur autant d'ordinateurs du réseau local (Mac / PC), afin de réduire les temps de calcul des rendus.