



ARTLANTISTM

Artlantis 2.0 pour les utilisateurs ArchiCAD

Artlantis

Visitez le site Artlantis <http://www.artlantis.com> pour toute information produit.

Artlantis® est une marque déposée d'Abvent.

Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs

But :

Modéliser un projet dans ArchiCAD l'exporter pour le travailler dans Artlantis.

Retourner dans ArchiCAD, modifier la géométrie du projet, exporter un nouveau fichier Artlantis tout en lui attribuant automatiquement le travail précédemment fait dans Artlantis.

Etape 1 : Modélisation du projet dans ArchiCAD



Premièrement, vous commencez à modéliser votre projet à l'aide d'ArchiCAD.

Etape 2 : Export du modèle vers Artlantis 2.0

NB : L'export se fait uniquement à partir de la Vue 3D avec l'option Perspective. Les réglages de la caméra et de l'héliodrom seront récupérés dans Artlantis.

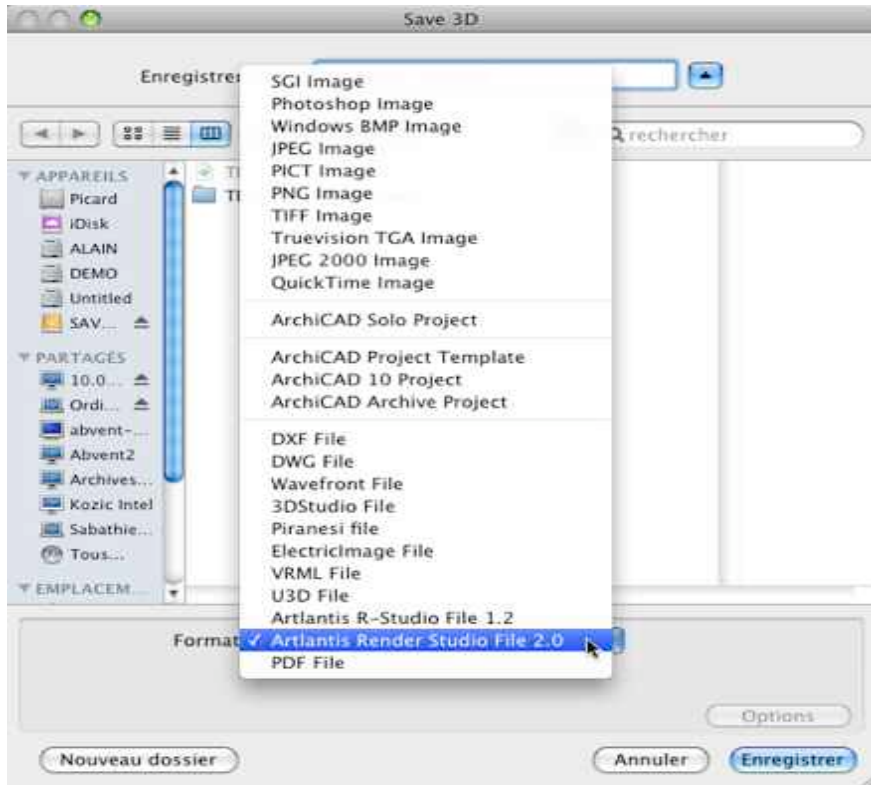
Afficher la Vue 3D

Menu Vue > Mode de vue 3D > Perspective

Dans le menu Fichier > Enregistrer sous...

Choisir Artlantis Render Studio 2.0, nommer le fichier (ex. A.atl) puis Enregistrer. L'enregistrement se fait au format Artlantis, dans le cas de textures dépendantes un dossier les contenant sera créé à côté du fichier .atl.

La boîte de dialogue Options d'export s'affiche :



Cochez les options d'export que vous souhaitez récupérer dans Artlantis :



Caméras perspectives, Lampes, Soleil et les textures associées aux : Mur, Toit, Dalle, Autres
Autres pouvant être les poteaux, Poutres, Objets...

NB :

Lorsque dans la boîte de dialogue Options d'export les articles Lampes ou Soleil sont grisés cela indique qu'ils ne seront pas pris en compte au moment de m'export, pour les rendre actifs vous devrez le faire à partir du dialogue d'ArchiCAD Option rendu photoréaliste

Menu Documentation > Création d'images > Option rendu Photorealiste dans le menu déroulant Moteur choisir Moteur de rendu interne, cliquer sur l'onglet Effets cocher Soleil et Lampes dans Sources Lumineuses.

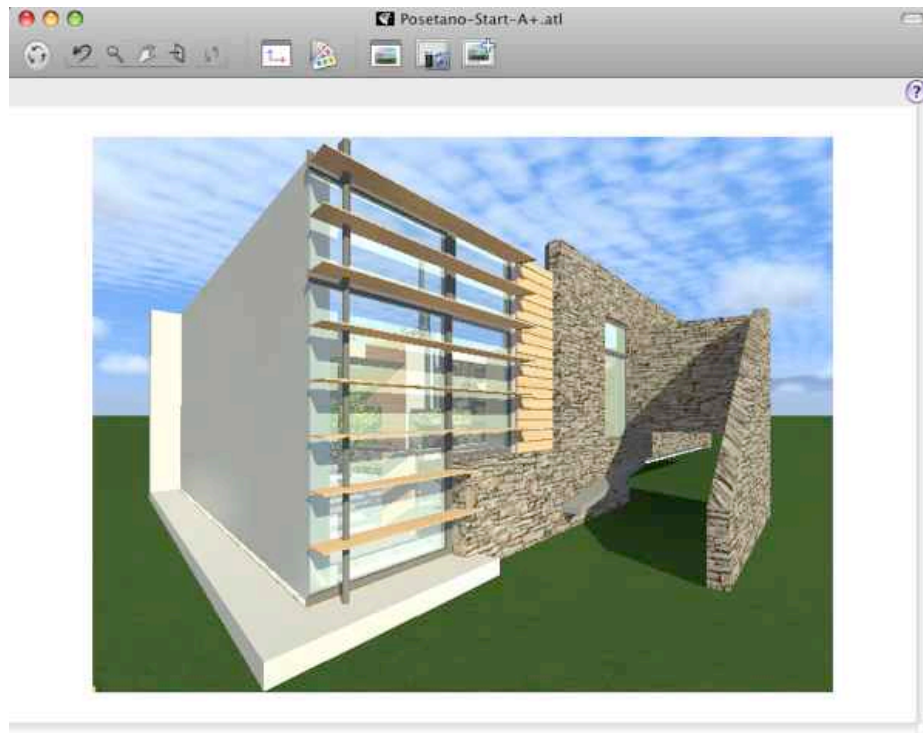


Etape 3 : Lecture du fichier dans Artlantis et habillage du modèle.

A l'ouverture vous retrouvez la géométrie d'ArchiCAD et suivant les options choisies au moment de l'export, les textures les caméras et les éclairages d'ArchiCAD.



Vous pouvez continuer à paramétrer ces éléments dans Artlantis mais aussi associer des Shaders, d'autres textures, des objets ainsi que de nouveaux éclairages artificiels ou naturel...
Habillage de la scène dans Artlantis.



Nous avons mis en place un sol infini avec un Shader pelouse, appliqué un Shader Pierre sur les murs, mis en place un ciel 3D. Enregistrer le fichier (ex. A+ .atl)

Step 4 : Mise à jour du projet dans ArchiCAD

Dans le cas où vous auriez des modifications à apporter à la géométrie, sachez que vous ne perdrez aucune donnée Artlantis.



Modification : Le mur au 1er plan a été remplacé par une baie vitrée.

Step 5 : Mise à jour du projet d'Artlantis à partir d'ArchiCAD

Afficher la Vue 3D

Menu Vue > Mode de vue 3D > Perspective

Dans le menu Fichier > Enregistrer sous...

Nommez le fichier (ex. B.atl)

Mise à jour du fichier B.atl en fonction du fichier A+.atl

Cochez la case : Utiliser un fichier de référence

Cliquez sur Choisir un fichier...

C'est le fichier de référence fichier A+.atl



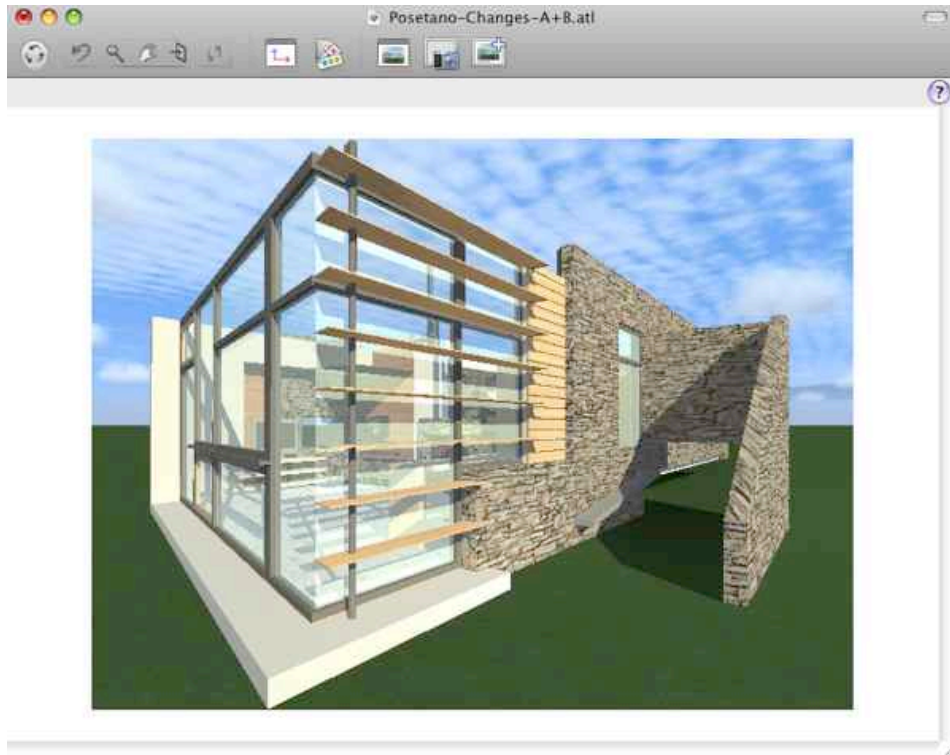
Step 6 : Ouvrir le fichier mis à jour dans Artlantis.

Ouvrir le fichier B.atl

Vous remarquerez que la géométrie modifiée dans ArchiCAD est présente et que tout le travail réalisé précédemment dans Artlantis a été récupéré.

Le sol infini, le ciel 3D, les Shaders...

Tutorial Artlantis



La nouvelle baie vitrée est présente, le sol infini le ciel 3D les Shaders sont bien récupérés.