

Sommario

INTRODUZIONE.....	9
1. INTRODUZIONE AD ARTLANTIS.....	13
La storia del programma.....	13
Filosofia di lavoro.....	14
2. FORMATI DI INTERSCAMBIO	17
Avviare Artlantis.....	17
Formati di interscambio.....	18
Formati di importazione.....	18
Formati di registrazione.....	23
3. L'AMBIENTE DI LAVORO.....	25
Generalità.....	25
Tavolozza Ispettori.....	26
Finestra di Anteprima.....	27
Personalizzare la finestra di Anteprima.....	27
Strumenti della finestra di Anteprima.....	29
Vista 2D.....	30
Personalizzare la finestra Vista2D.....	30
Strumenti della finestra Vista2D.....	31
Catalogo.....	33
Gestione dei cataloghi.....	33
Cartoline.....	34
Gestione delle cartoline.....	35
Preferenze.....	35
Generali.....	36
Anteprima.....	37
Rendering finale.....	37
4. LAVORARE CON ARTLANTIS RENDER.....	39
Ispettore Prospettive.....	39
Camere.....	40
Illuminazione.....	42
Ambiente.....	42
Casella di ritaglio.....	44

Parametri di rendering.....	46
Effetti di post-produzione.....	48
Inserimento nel sito.....	50
Profondità di campo.....	52
Lucidi visibili.....	53
Rollio fotocamera.....	53
Ispettore Heliodonica.....	53
Heliodoniche.....	54
Selezione città.....	55
Data e ora.....	56
Potenza luce solare.....	56
Ombre.....	57
Cielo illuminato.....	57
Nuvole.....	57
Impostazioni avanzate Heliodonica.....	58
Ispettore Luci.....	59
Shader e texture.....	63
Ispettore Shader.....	64
Shader Base.....	64
Shader Esperto.....	65
Shader Vetro Fresnel.....	66
Shader Vetro Neon.....	68
Shader Luce Neon.....	69
Shader Acqua Fresnel.....	70
Shader Specchio.....	72
Shader Texture.....	73
Impostazioni avanzate Shader.....	75
Mappatura Texture.....	76
Creare uno shader.....	78
Oggetti e Billboards.....	80
Ispettore Oggetti.....	82
Billboard.....	85
Oggetti standard.....	86
Oggetti vegetazione.....	87
Lista oggetti.....	89
Ispettore Viste parallele.....	89
Illuminazione.....	93
Ambiente.....	93
Casella di ritaglio.....	93
Parametri rendering Viste parallele.....	94
Effetti di post-produzione.....	94
5. LAVORARE CON ARTLANTIS STUDIO.....	95
Da Artlantis Render ad Artlantis Studio.....	95
Ispettore Panorami.....	97

Panorami	98
Illuminazione: Heliodonica, luci e materiali	99
Ambiente	99
Profondità di campo	99
Casella di ritaglio	100
Parametri rendering Panorami	100
Parametri di Post-elaborazione	100
Ispettore Oggetti VR	100
Oggetti VR	101
Parametri rendering Oggetti VR	103
Parametri di Post-elaborazione	104
Parametri animabili nelle animazioni	104
Parametri animabili camere	105
Parametri non animabili camere	105
Parametri animabili Shader	105
Parametri non animabili Shader	105
Parametri animabili luci	105
Parametri non animabili luci	106
Parametri animabili Heliodonica	106
Parametri non animabili Heliodonica	106
Parametri animabili oggetti	106
Parametri animabili vegetazione (Abvent media collection: 3D Plants & trees)	107
Parametri animabili personaggi animati (Abvent media collection: 3D People)	107
Parametri animabili scena	107
Tipologie e metodi di animazione	107
Ispettore Animazioni	109
Animazioni movimento camera	109
Illuminazione	112
Ambiente	112
Profondità di campo e Casella di ritaglio	112
Coordinate	112
Parametri rendering Animazioni	112
Parametri di Post-elaborazione	113
Timeline	113
Animazioni movimento luci e oggetti	114
Uso avanzato della Timeline	117
Animazione shader	118
Animazione Heliodonica	119
Animazione strutturata	119
6. IL RENDERING	121
Eeguire il rendering	121
Opzioni rendering Prospettive	122
Opzioni rendering Viste parallele	122
Opzioni rendering Panorami	122

Opzioni rendering Oggetti VR.....	123
Opzioni rendering Animazioni	123
Artlantis Batch.....	123
7. MIGLIORARE LA PRODUTTIVITÀ.....	127
Usare un documento di riferimento	127
Unire un modello 3D.....	129
Riassegnare un materiale.....	130
Separare un elemento dalla scena	134
Scorciatoie da tastiera (shortcuts)	139
Scorciatoie della finestra di Anteprima.....	139
Scorciatoie della finestra Vista2D.....	141
Modificare i materiali nella finestra di Anteprima (ispettore Shader attivo).....	143
Duplicare una luce nella finestra 2D (ispettore Luci attivo).....	143
Duplicare una camera nella finestra Vista2D	144
Duplicare oggetti nelle finestre Anteprima e Vista 2D (ispettore Oggetti attivo)	144
Impostare la Profondità di campo (ispettore Prospettive attivo).....	144
8. TIPS AND TRICKS	145
Impostare, da zero, una scena con luci e materiali	145
La Mappatura UV	152
Usare lo shader Acqua Fresnel.....	157
Usare lo shader Vetro Fresnel	162
Utilizzare texture sovrapposte	164
Il canale Alfa	169
Creare una vernice metallizzata.....	172
Creare uno shader	178
Migliorare la resa fotorealistica della luce	186
Trasferire i settaggi da un documento di Artlantis all'altro	193
Inserimento nel sito.....	197
Animare una camera.....	203
Animare il sole (studio luce solare).....	207
Animare un oggetto	208
Utilizzare i personaggi 3D animabili.....	212
Utilizzare le immagini HDRI in Artlantis.....	216
Cubico 3D.....	218
Immagine 3D.....	220
Sfondo cilindrico.....	221
Usare le luci artificiali.....	222
I parametri di Post-elaborazione	230
Animare le luci.....	233