

## **ArtLantis, renderizado profesional sin complicaciones**

**1ª convocatoria 2017**

**Director:** Diego Martínez Montejano

**Horas lectivas:** 8

**Fechas:** 9 y 11 de mayo (martes y jueves)

**Horario:** 9:00 – 13:00h

**Lugar:** Aula 1: Informática - 2ª planta

LASEDE COAM – Calle Hortaleza 63

### **Presentación**

ArtLantis es un software de renderizado que se caracteriza fundamentalmente por su sencillez de manejo, consiguiendo hacer render de calidad en muy poco tiempo. En vez de ofrecernos numerosas y enfarragadas opciones, ArtLantis nos brinda un interfaz sencillo donde encontraremos lo imprescindible para poder realizar un render de alta calidad. Otra de las características fundamentales de ArtLantis es su gran pantalla de previsualización donde podremos ver y comprobar en tiempo real cualquier modificación que hagamos en la escena. Esto nos evitará trabajar "a ciegas" y nos ahorraremos realizar numerosas pruebas de renderizado.

ArtLantis es compatible con numerosos software de modelado 3D con plugin de conexión directa con: ArchiCAD, Rhinoceros, Revit, SketchUp, Vectorworks y Arc+, siendo capaz, además, de abrir de forma directa formatos .DXF, .DWG, .DWF, .OBJ, .FBX or .3DS.

ArtLantis también cuenta con la capacidad no solo de hacer imágenes estáticas, sino que podremos hacer de forma sencilla vídeos, panoramas e incluso visitas virtuales con la tecnología iVisit.

### **Objetivos**

Con el curso de ArtLantis llegaremos a conocer con profundidad todos aquellos recursos con que cuenta el programa para poder hacer **RENDER** de calidad con mucha rapidez. ArtLantis es el programa líder en su potente combinación calidad-tiempo logrando hacer render de muy alta calidad en muy poco tiempo. Veremos cómo se pueden arrojar materiales, luces y objetos y previsualizar instantáneamente su repercusión en el modelo. También estudiaremos cuales son las distintas formas de compartir el modelo desde ArchiCAD para posteriormente trabajarlo en ArtLantis. Incluso aprenderemos a hacer visitas virtuales con I-visit, la herramienta más novedosa de ArtLantis para comunicarnos con nuestros clientes.

<https://artlantis.com/>

<https://ivisit360.com/>

## Programa

### Tema 1: Descripción del entorno de trabajo

- 1. Las barras de herramientas**
  - 1.1. La barra de preparación del modelo
  - 1.2. La barra de colocación del modelo
  - 1.3. La barra de renderización
  - 1.4. La radiosidad
  - 1.5. Selector de punto de vista y de capas
  
- 2. Las paletas**
  - 2.1. La paleta de inspectores
    - 2.1.1. Inspector de materiales
    - 2.1.2. Inspector de luz artificial
    - 2.1.3. Inspector de luz solar
    - 2.1.4. Inspector de objetos
    - 2.1.5. Inspector de perspectivas, vistas paralelas, panoramas...
  - 2.2. La paleta de listados
  - 2.3. La paleta de catalogo
    - 2.3.1. Añadir y quitar medios
    - 2.3.2. Imágenes
    - 2.3.3. Objetos
    - 2.3.4. Postales
    - 2.3.5. Shader
  - 2.4. La paleta 2D
    - 2.4.1. Modos de visualización
    - 2.4.2. Puntos de vista
    - 2.4.3. Tipo de elementos a visualizar
  
- 3. La ventana de previsualización**
  - 3.1. Cambio de tamaño
  - 3.2. Navegación

### Tema 2: Los inspectores y los listados

- 1. El inspector de materiales**
  - 1.1. ¿Qué es un shader?
  - 1.2. Los siete tipos de shader
  - 1.3. Ediciones generales de shader
  - 1.4. Ediciones particulares de shader
  - 1.5. Guardar un shader
  - 1.6. Crear un shader
  
- 2. El listado de shader**
  - 2.1. Exportación desde ArchiCAD
    - 2.1.1. Trabajar en una sola capa
    - 2.1.2. Trabajar en varias capas
    - 2.1.3. Exportar texturas, luces...
  - 2.2. Seleccionar polígonos para desglosar en materiales
  
- 3. El inspector de luces artificiales**
  - 3.1. Parámetros generales
  - 3.2. Creación de nuevas luces desde la ventana 2D
  - 3.3. Apagar y encender luces
  
- 4. El listado de luces artificiales**
  - 4.1. El concepto de grupos

- 4.2. Encender y apagar desde listados
- 4.3. Crear luces desde listados

**5. El inspector y listado de luz natural**

- 5.1. Luz solar vs luz de cielo
- 5.2. Ubicación de luz solar
- 5.3. Efecto de luz solar sobre objetos
- 5.4. Niebla y polución

**6. El inspector y listado de objetos**

- 6.1. Introducir objetos
- 6.2. Crear objetos
- 6.3. El concepto de capas

**7. El inspector y listado de imágenes**

- 7.1. Mostrar y activar marco
- 7.2. La profundidad de campo
- 7.3. Elección de iluminación y capas
- 7.4. Utilización de entorno
- 7.5. Bloqueo de coordenadas
- 7.6. Parámetros de imagen
- 7.7. Posprocesado
- 7.8. Otros tipos de vistas: Vistas paralelas, panoramas, objetos VR y animaciones.

**Tema 3: Renderizado**

**1. Renderizar zona**

**2. Renderizar ahora**

**3. Renderizar por lotes**

- 3.1. ArtLantis batch render
- 3.2. Definición de parámetros
- 3.3. Definición de guardado

**Tema 4: Otros aspectos importantes**

**1. Combinar geometría desde archivo**

**2. Utilizar archivo de referencia**