



# ARTLANTIS RENDER (SketchUp)

3DModeling Formations

DUREE :	2 Jours (14H)
OBJECTIFS :	Créer des rendus de scènes à partir de modèles SketchUp en ajustant les textures et les éclairages.
PREREQUIS :	Connaitre le logiciel SketchUp.
CONTENU :	<p>Travailler dans Artlantis Notions sur les logiciels de rendus / Philosophie du logiciel Interface Graphique Préparation du fichier 3D / Les imports</p> <p>Les outils Outils de navigation - Les outils Zoom, Panoramique et Navigation Types de vues - La Fenêtre Vue 2D (ombré, filaire, profondeur / agrandir, réduire) Les calques Le catalogue</p> <p>Les inspecteurs Héliodon &amp; Lumières Types de lumières / paramétrage Créer ou supprimer une source lumineuse / Position Héliodon : Paramétrage manuel ou automatique / Ombres automatiques Associer une source lumineuse à une scène / Allumer, éteindre</p> <p>Les inspecteurs Textures &amp; Shaders Appliquer une matière sur un objet, Afficher / masquer une matière Paramétrer un shader (position / couleur / ombre...) Paramétrer une texture (position / taille / transparence, réflexion...) Créer une matière</p> <p>L'inspecteur Objets Placer ou supprimer un objet 3D dans le modèle Paramétrer un objet 3D (position, matières, dimensions, ombres) Créer et organiser une famille d'objets 3D</p> <p>L'inspecteur Perspective Créer un point de vue, Placer des caméras, les régler Enregistrement des vues, Boîte de coupe Choisir un angle de focale.</p> <p>Scènes / Rendus Les paramètres d'affichage (ombre, réflexion, réfraction, anti-aliasing...) Paramétrer une scène : point de vue, angle de vision, angle de rotation... Définir la taille de la scène à calculer / Optimiser les temps de calculs. Export d'une séquence, formats et options. Calcul partiel et rendu final</p>