



Twilight Render V 2.0

Guide Rapide de Démarrage



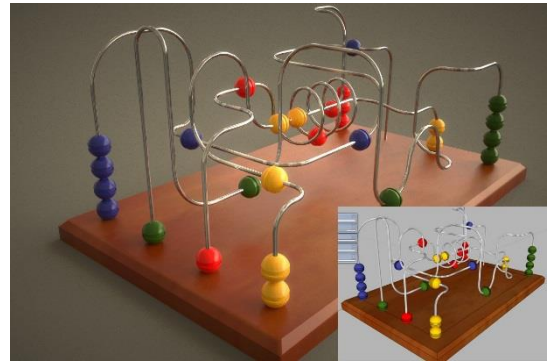
Twilight Render LLC
Tous Droits Réservés
www.TwilightRender.com

Tables des Matières

Un rapide tour de la Version V2.....	2
Activation de votre Licence.....	3
Le Rendu.....	4
Une vue rapide des Contrôles du Rendu.....	4
L'Eclairage.....	6
L'Environnement.....	7
Les Matériaux.....	8
Les Modèles.....	8
Les Canaux.....	9
L'Editeur de Matériaux Avancé.....	10
La Géométrie Proxy.....	11
Encore Plus !	12
Les Plans de Coupes.....	12
Post-Traitement.....	13
Exploration de Rendu.....	14
Conversion depuis la V1.....	15

Une Vue Rapide de la Version 2.0

Avec la version 2, Twilight Render vous apporte une vitesse plus rapide, plus de fonctionnalités, de meilleurs matériaux, des opérations plus de post-production, et la liste continue.



- **25% à 50% plus rapide** que la v1, utilise maintenant le moteur Echo Boost, la vitesse d'accélération dépend de la scène et de la machine.
- De nouveaux modèles de matériaux.
- L'éditeur de matériaux avancé pour la **création de matériaux de pointe**.
- Dialogue d'Exploration de Rendu pour du **rendu temps réel** de votre scène.
- Séparer les éditeurs pour un **flux de travail plus propre**: Rendu, Animation, par Lots, Eclairage, Environnement, etc...
- Création, enregistrement et utilisation de **préréglages personnels** pour l'éclairage, de l'environnement, et de la postproduction.
- Aperçu de l'Eclairage et de l'Environnement des scènes pour **visualiser vos modifications en temps réel**.
- **Post-traitement Avancé**, y compris la fusion des styles de la vue SketchUp, Ajuster la Température (balance des blancs), Bloom, Vignette en temps réel pendant le rendu.
- **Historique du Rendu** de sorte que vous pouvez regarder en arrière et voir tous les rendus fabriqués à partir de cette session
- **Importation** de la géométrie et matériaux Kerkythea.
- Convertissez n'importe quel composant en un objet **proxy**; dispersion et rendu.
- Rendu des **plans de coupe**.
- Prise en charge complète pour les **textures GIF animées** à peu près partout, vous pouvez charger une image dans un dialogue Twilight, même un ciel.

Activation de votre Licence

Twilight Render Version 2 offre une nouvelle politique, d'octroi de licences plus souples à ses utilisateurs. L'ensemble complet de termes de la licence peut être trouvé ici: www.TwilightRender.com/licensing_terms.php.

Essentiellement, en langage clair, cela signifie que pour chaque licence que vous achetez, vous, l'utilisateur, peut installer et utiliser Twilight Render sur autant d'appareils que vous voulez, à condition qu'il soit utilisé uniquement sur un ordinateur à la fois et est utilisé par une seule personne. Ce n'est pas une licence pour activer Twilight Render pour plusieurs utilisateurs; chaque licence ne peut être utilisée que par une seule personne, peu importe le nombre d'activations qui ont été faites. *

Après l'achat, notre boutique en ligne vous enverra un e-mail d'instruction avec un ID de produit.

Ne perdez pas cette ID! Vous devez avoir à activer Twilight Render. Si vous ne recevez pas l'e-mail dans l'heure de l'achat, s'il vous plaît vérifier votre dossier de courrier indésirable / spam. S'il celui-ci n'est pas présents, votre fournisseur de messagerie a probablement bloqué nos emails comme spam. Vous pouvez nous contacter à licensing@twilighrender.com.

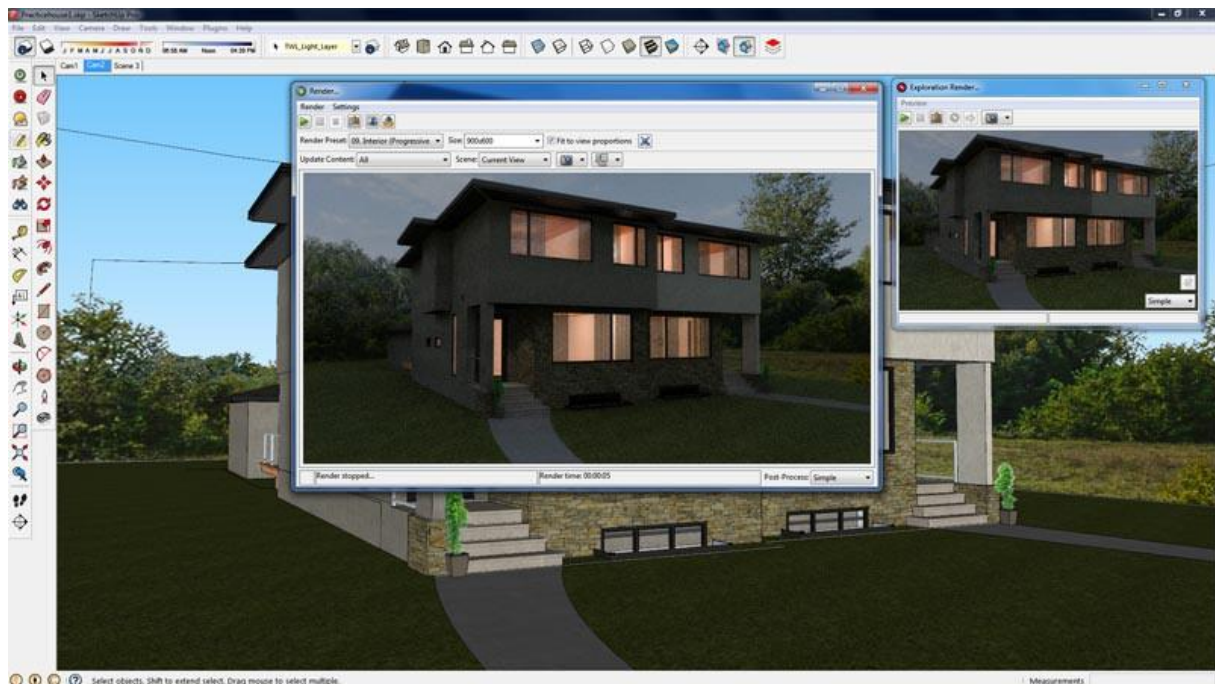
Remarque: Lors de l'activation d'une licence, votre code d'activation sera envoyé à l'adresse email que vous avez utilisée lors de votre achat! Assurez-vous que votre adresse email est correcte (surtout si vous utilisez PayPal), et si possible, s'assurer que vous pouvez recevoir des courriels de TwilightRender.com.


Pour activer Twilight Render.

1. Lancez SketchUp et allez au menu déroulant Plugins
2. Sélectionnez Twilight V2 -> Options
- 3 Lorsque la fenêtre Options s'ouvre, cliquez sur «Licence» sur le côté gauche
- 4 Sous "ID de l'ordinateur", cliquez sur le bouton Copier.
- 5 Cliquez sur le lien d'activation. Il va ouvrir un navigateur web et le diriger vers notre site Web à www.TwilightRender.com.
- 6 Sur la page Web, dans l'endroit approprié, collez votre ID de l'ordinateur unique ainsi que votre ID de produit (de l'e-mail précédent), et choisissez "Activer".
- 7 Votre code d'activation vous sera envoyé à l'adresse e-mail utilisée lors de votre achat.
- 8 Copiez ce code de l'e-mail et le collez, dans l'endroit approprié, dans le menu de la boîte de dialogue "Edition Options" et activer le produit.
- 9 Redémarrez SketchUp.


** Les organisations qui souhaitent activer Twilight Render sur un seul ordinateur pour une utilisation par de multiples personnes (une "station de rendu") peuvent le faire aux termes la licence V1 précédente de Twilight Render dans laquelle un seul ordinateur peut être activé par achat.*

Le Rendu



Le Rendu Twilight Render est simple. Il suffit de cliquer sur le bouton  Rendu de la barre d'outils pour ouvrir l'éditeur de rendu. Définissez la taille de rendu et de choisir une valeur prédéfinie de rendu.




Puis pressez toute me bouton Jouer ! 

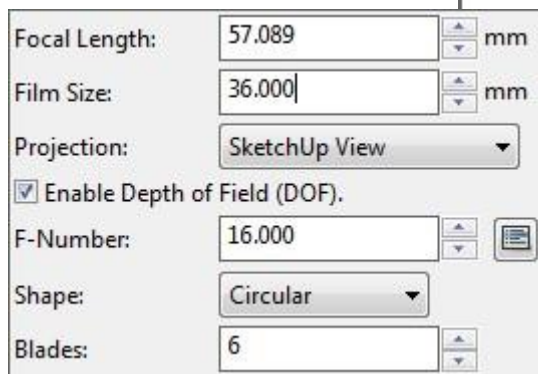
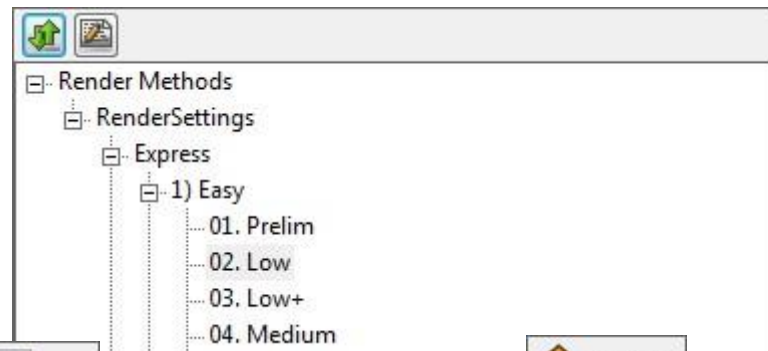
La principale fenêtre de rendu affiche la progression de votre rendu. Vous pouvez mettre en pause, arrêter et enregistrer votre rendu à tout moment. Vous pouvez réduire la fenêtre de rendu de continuer à travailler dans SketchUp et votre image est rendue.

Un rapide regard sur les contrôles de rendu

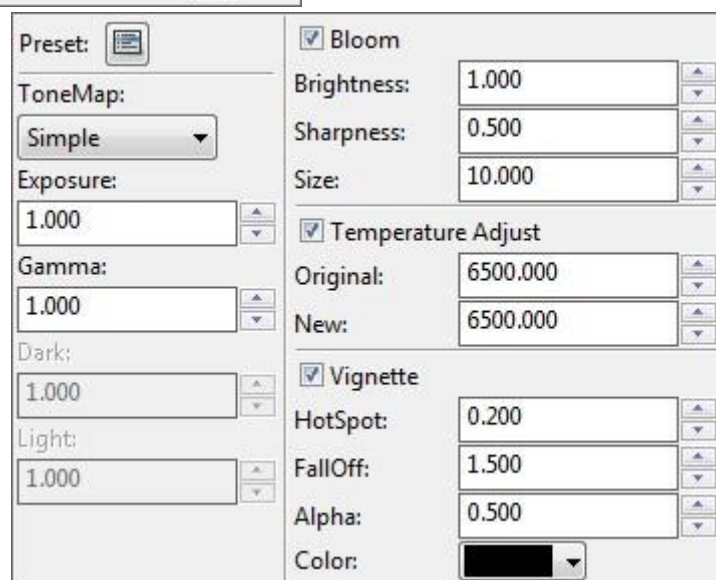
Mis à part la Lecture, Pause, et les boutons qui contrôlent la progression de votre rendu, l'arrêt, l'éditeur de Rendu propose ce qui suit:

- Taille du Rendu 

- Rendu Prédéfini
- Sélection de contenu
- Vue de caméra / Sélection scène
- Réglages de la caméra



- Visibilité du calque (cliquez pour visibilité du cycle)
- Post-production (tonemapping, Bloom, Vignette, etc...)



Rappelez-vous, de bons grands rendus ont besoin de quatre (4) choses.

- De bons modèles (Un modèle très peu détaillé ou apparaissant comme tel, le semblera encore plus clairement dans un rendu.)
- Un bon éclairage (Un modèle bien éclairé est simple dans Twilight si vous suivez le principe de la "lumière comme vous le feriez dans la vraie vie".)
- De bons matériaux (des matériaux de qualité sont la clé de rendus convaincants. Apprenez à observer de près le monde autour de.)
- Un moteur de rendu de qualité comme Twilight Render.

L'éclairage



L'ajout de lumières pour la scène est facile. Cliquez sur le bouton de l'outil Lumière dans la barre d'outils Eclairage pour l'activer.

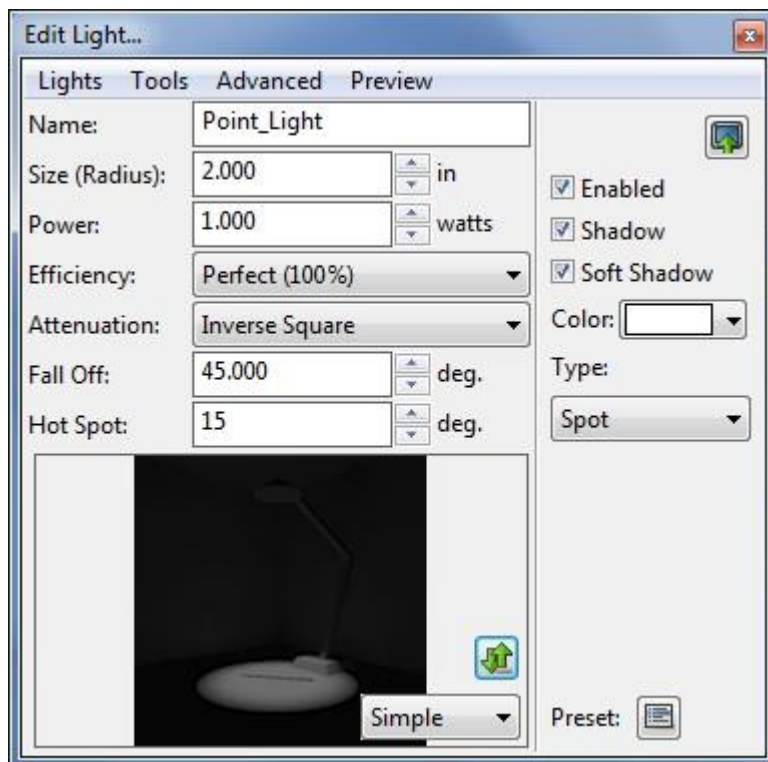
Pour ajouter un éclairage il faut trois clics:

- 1 Définir le point de référence. Cela peut être un spot sur le mur ou au plafond.
- 2 Définir le point d'ancrage. C'est là que le centre de la lumière sera positionné.
- 3 Réglez le point cible. C'est là que la lumière pointera (projecteur, projecteur, IES).

A tout moment lors de l'insertion d'une lumière, vous pouvez cliquer à droite de la scène pour changer le type de lumière que vous ajoutez.

Après qu'un éclairage soit ajouté, l'éditeur Lumière s'ouvrira pour vous permettre de faire des changements d'intensité, de couleur et de propriétés physiques de la lumière. Si vous ajoutez un projecteur ou une lumière IES, c'est là que vous définissez le fichier de données image ou ies à utiliser.

L'aperçu en temps réel montre une représentation du rendu de votre éclairage.



Le bouton de préréglage vous permet de créer des préréglages réutilisables de toutes les caractéristiques de la lumière afin que vous puissiez les appliquer facilement à d'autres éclairages dans le futur. Chaque lumière dans la scène peut être éditée par un clic droit sur le composant lumière et choisir TwilightV2 → Modifier la Lumière. Ou en ouvrant l'éditeur lumière et le choisir depuis le Menu Lumières.

Environnement



L'éditeur d'Environnement vous permet de choisir parmi une liste de types de ciel ou d'arrière-plan ainsi que de configurer la couleur, l'intensité, et les ombres du soleil.

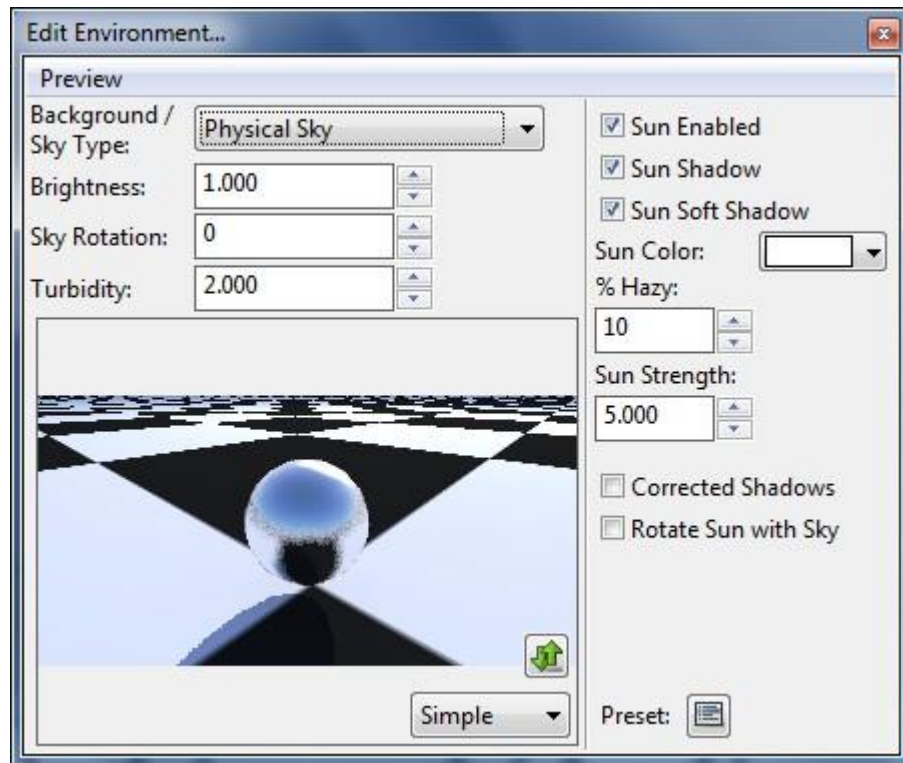
Tous les types de fond inscrits comme "Contexte" (couleur de fond, Contexte Adapté à l'image, etc) fournissent seulement un arrière-plan; ils ne contribuent pas à l'éclairage la scène.

Hémisphérique, Sphérique, et SkyDome et l'image fournie par l'utilisateur (Image Based Éclairage) fournissent tous un contexte.



A noter qu'il est important de choisir la bonne méthode pour le format et la forme de votre image!

Sky Physique, le choix par défaut, crée un ciel réaliste avec le soleil correspondant à la date, l'heure et l'emplacement de votre scène.



Matériaux

Quand il s'agit de matériaux, Twilight Render offre beaucoup de puissance pour appliquer rapidement les propriétés de matériaux physiquement précis à n'importe quel matériaux de SketchUp peints sur une face dans votre scène. De bons matériaux sont la clé d'un bon rendu. Avec les éditeurs de matériaux de Twilight, il est facile de convertir vos matériaux SketchUp en de bons matériaux.

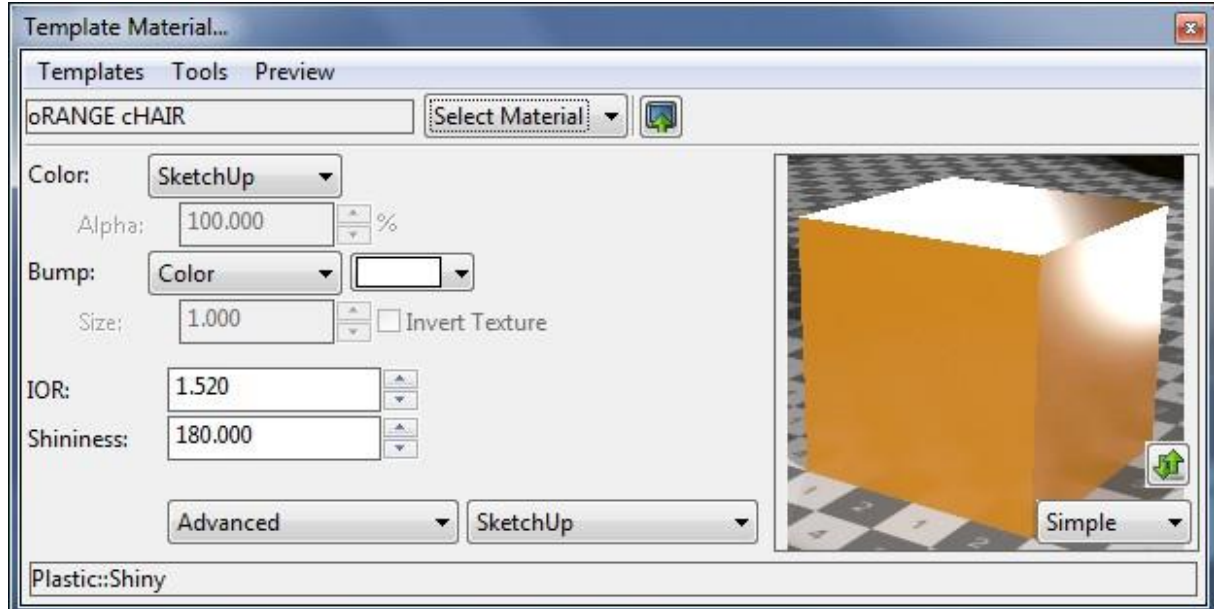


Avec Twilight Render, vous ne créez pas de "nouveaux" matériaux, mais vous modifiez les matériaux vous avez déjà peint dans SketchUp.

Les Textures hautes résolutions appliquées dans SketchUp sont automatiquement optimisées par SketchUp pour un affichage plus rapide tout en travaillant, mais la texture de haute résolution du matériau sera transmise par Twilight et utilisée pour le rendu. S'il n'y a aucun matériau appliqué, il ne peut être modifié avec l'outil matériau.

Les Modèles

Le cœur du système de matériau de Twilight Render est la bibliothèque de modèles. Les modèles sont des matériaux préconfigurés qui intègrent de façon transparente la couleur ou la texture de SketchUp dans votre rendu. Chaque modèle offre un ensemble de propriétés simples que vous pouvez ajuster pour affiner l'apparence exacte de votre matériau. Les mises à jour de prévisualisation en temps réel à chaque changement montrent le résultat final.



Vous pouvez choisir parmi une longue liste de modèles dans le menu Modèle. Les paramètres et aspect du matériau se mettra automatiquement à jour suivant votre choix.

Les canaux

Bien que les propriétés de chaque modèle peuvent être variés, la plupart des modèles ont des propriétés en commun, notamment les "canaux" couleur / texture.

Par défaut, chaque modèle est configuré pour utiliser la couleur ou la texture du matériau de SketchUp, montré par le choix "SketchUp" à côté du nom du canal. En plus des paramètres SketchUp, vous pouvez aussi choisir une couleur personnalisée, une texture, ou une Procédurale.

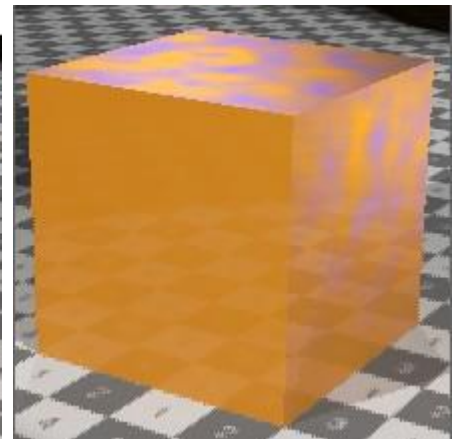
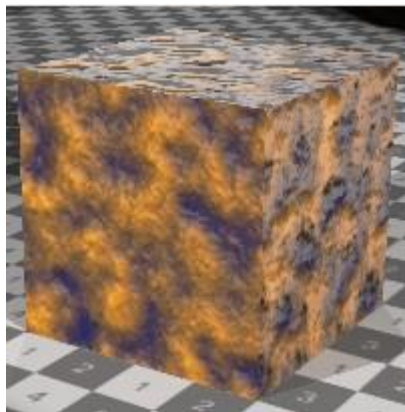
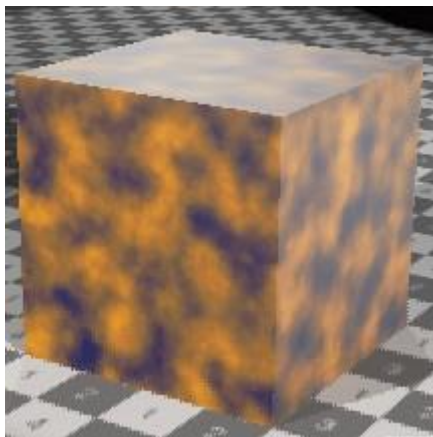


On notera que la modification du type de canal, de



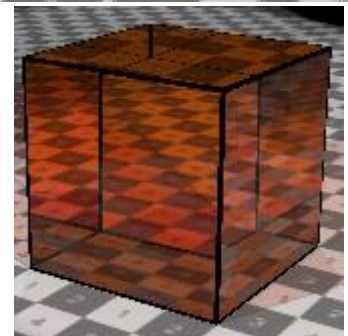
la couleur SketchUp, de la texture, ou de la Procédurale, ne modifiera pas l'apparence de votre modèle SketchUp, seul le résultat de votre rendu. Vous pouvez faire des ajustements au matériau SketchUp directement en utilisant l'éditeur de matériau de SketchUp ou en cliquant sur la liste déroulante de SketchUp au bas de l'éditeur de matériaux.

Selon le modèle, il y a plus qu'un canal de couleur. Vous pouvez choisir une texture Bump (rugosité de donner à votre matériel), un Reflet, une translucidité, une émission de lumière, et Plus.



Avec Twilight Render, il est facile d'expérimenter, aussi prenez le temps d'essayer chaque paramètre!

Astuce: Essayez les lignes d'arêtes en bas de ligne de l'éditeur de Matériau avancé pour souligner les bords de vos modèles!



L'Éditeur de Matériaux Avancé

L'éditeur de Matériaux Avancé est une nouvelle fonctionnalité pour Twilight Render V2 qui apporte incroyable flexibilité dans la création de nouveaux matériaux. Il vous permet de configurer tous les propriétés de votre matériau, de combiner des calques de matériaux pour les constructions complexes, et donne l'accès à une partie des caractéristiques des matériaux les plus avancés.

La meilleure façon de commencer à utiliser l'éditeur de matériaux Avancé est d'ouvrir un matériau dans l'éditeur normal de matériau et de lui attribuer le modèle que vous souhaitez utiliser comme point de départ.

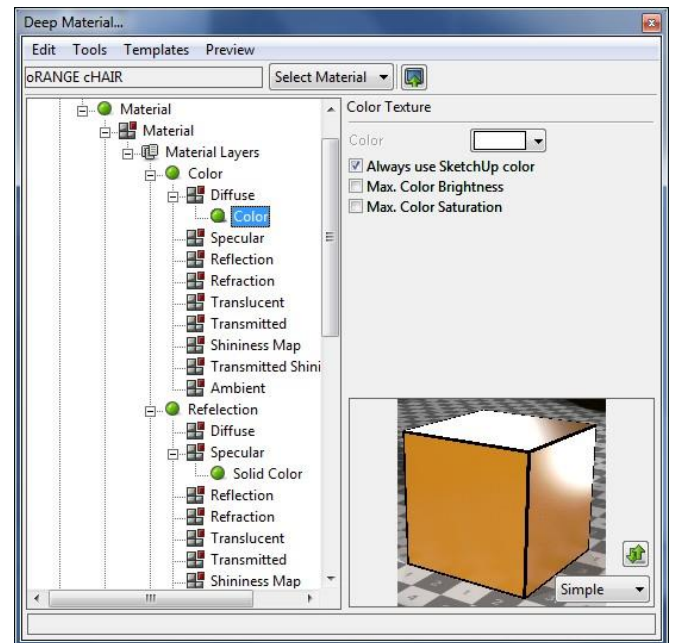
Après cela, choisissez Outils → Convertir vers Avancé. Répondez Oui à l'invite à convertir.

Une fois l'éditeur de matériaux Avancé ouvert, vous verrez une arborescence ou "hiérarchie". Dans celle-ci vous pouvez créer des combinaisons de couleur, Bump, émissive, et plus encore. En cliquant sur un élément de l'arborescence vous pouvez modifier les propriétés de l'élément.

Faites un clic droit sur un élément pour insérer un nouvel élément, en supprimer un, ou faire un copier-coller.

La variété des éléments que vous pouvez créer est sans fin.

La meilleure façon d'apprendre est de convertir un modèle existant et d'expérimenter.



Vous pouvez ainsi importer des matières à partir d'un matériau de la bibliothèque !

Sélectionnez Outils → Importer puis localiser le fichier .xml ou zip pour le matériau Kerkythea de la bibliothèque. La fenêtre d'importation va vous montrer tous les matériaux trouvés dans cette bibliothèque.

Choisissez-en un et il sera importé directement dans le matériau en cours d'édition.

Vous pouvez exporter des matériaux de la bibliothèque de matériaux Kerkythea de la même manière : choisissez Outils → Exporter.

Géométrie Proxy

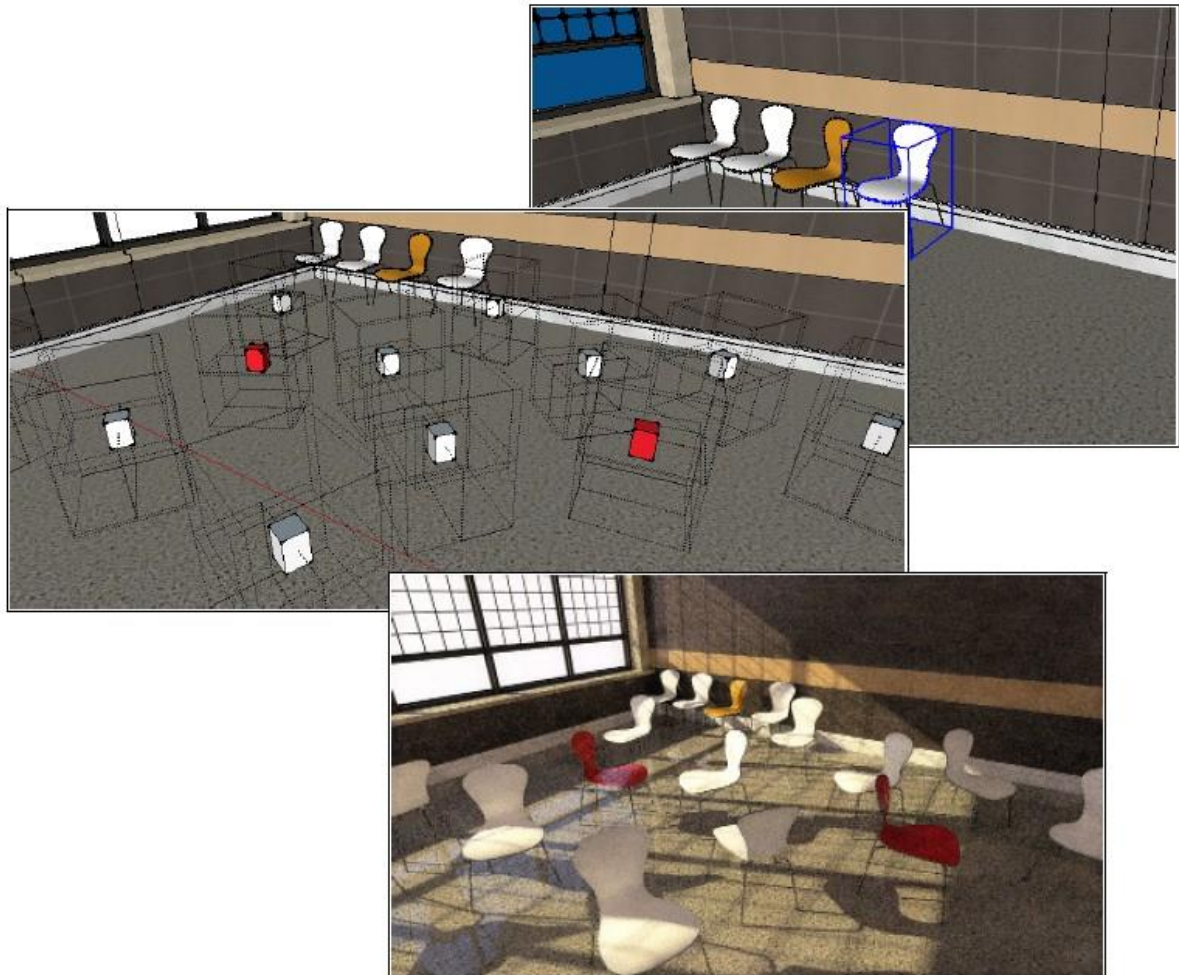
Twilight Render V2 vous apporte la puissance de la Géométrie Proxy des composants, qui est légère si votre scène SketchUp n'est pas freinée par une géométrie excessive, mais convertit automatiquement à la géométrie des composants complète lors du rendu.

Pour commencer, faites un clic droit sur un composant SketchUp et choisissez Twilight V2 → Outil Proxy.

Cela va créer une structure filaire du composant sélectionné et lancer l'outil pour vous permettre de positionner les Proxy autour de votre scène.



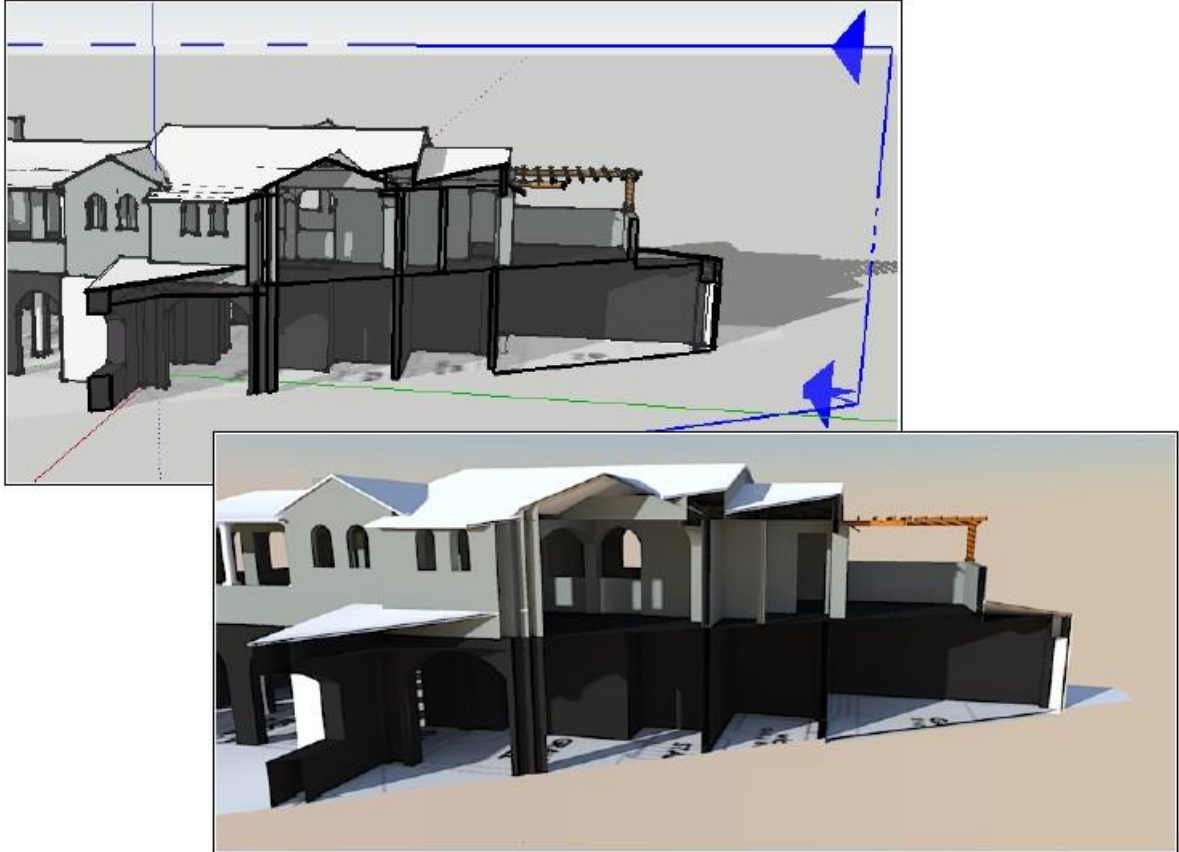
Notez que chaque filaire proxy dispose d'une boîte dans le centre. La boîte montre le matériau qui sera appliqué à cette instance de composant lorsqu'il est rendu, en remplacement du Matériau par défaut du composant d'origine. Vous pouvez uniquement donner une position, une taille et une couleur à chaque objet proxy!



Encore Plus !

Les Plans de Coupes

Twilight Render V2 rendra tous les plans de coupe visibles dans votre modèle automatiquement.



Notez Les limites actuelles des plans de coupe, tous les plans de coupe visibles seront rendus, quel que soit les plans de coupe qui sont "actifs".

Post-Traitement

Twilight Render Render V2 offre de vastes opérations interactives en temps réel, de post-production. A côté du standard Tone-Mapping, vous avez de manière interactive Bloom, l'Ajustement de Température et le Vignetage.

Pour le support de matériel, la post-production utilise le même GPU pour les mises à jour d'image exceptionnellement rapide.



Le Rendu d'Exploration



L'exploration de Rendu est un rendu en temps réel aperçu qui s'adapte automatiquement à votre point de vue actuel de la caméra, ainsi que la détection et le rendu des changements de matériaux, d'éclairage, et le soleil / ombre. Le moteur de rendu vous permet de cadrer rapidement le point de vue parfait ou facilement ajuster le ciel de l'environnement sans surcharger de nouveau rendu.

Lorsque l'exploration de rendu s'ouvre d'abord, vous devez cliquer sur le bouton de lecture pour lancer le rendu. Après avoir cliqué sur Play, SketchUp peut être non-sensible tandis que la géométrie de la scène est chargée. Après la fin du chargement de la scène, le moteur de rendu pourra ne pas recharger la géométrie à moins que vous cliquiez sur le bouton Recharger.



Astuce: Quand faire plusieurs modifications à des matériaux ou de l'éclairage, vous pouvez mettre en pause l'Exploration de Rendu afin de réduire les mises à jour du rendu jusqu'à ce que vos changements soit complets.

Conversion depuis la V1

Tous les paramètres de Twilight Render v1.X peuvent être automatiquement convertis en V2.

Avec votre scène V1 chargée dans SketchUp, choisissez Modules externes Twilight V2 → → reconverter 1.x à 2.x Tous vos éclairage et les matériaux seront automatiquement mis à jour dans le format requis pour V2.

Les documents de bibliothèque utilisés par des scènes v1.X seront automatiquement chargés et convertis pour l'Editeur Avancé de Matériaux. Pour ce faire, le matériau de la bibliothèque doit être dans le dossier bibliothèque de Twilight Render V1.

Notez que les paramètres de V2 que vous avez enregistrés dans votre scène peuvent être remplacés par le choix de convertir en v1.x.

