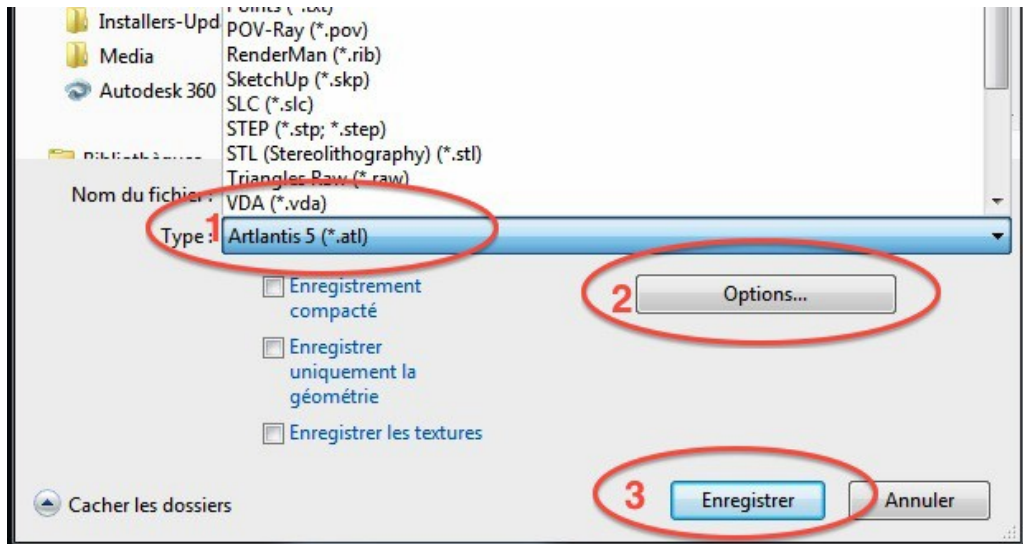


## Plugin d'export de Rhinoceros 4 et 5 vers Artlantis 5 et 6

### A- Installation :

- Quitter Rhino
- Selon votre version de Rhino (32 ou 64 bits), choisir le plugin correspondant.  
“ATLExportPlugInSetup\_win32.msi” ou “ATLExportPlugInSetup\_x64.msi”.
- Lancer l'installateur
- Lancer Rhino, ouvrir un fichier puis **Fichier** / Enregistrer sous... dans le dialogue, nommer le fichier puis dans le menu déroulant sélectionner **Artlantis 5 ou 6 (\*.atl)** cliquer sur le **Options...** (ces options d'export sont décrites ci-dessous) ; cliquer **Enregistrer** génère le fichier .atl.



+/-

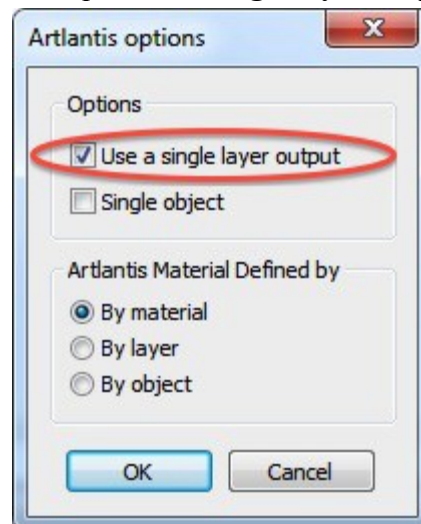
Qu'est-ce qui va être pris en compte dans Artlantis?

- ≡ Les textures Rhino y compris les UV maps, seront collectées dans un dossier à côté du fichier atl.
- ≡ **Enregistrer les objets sélectionnés...** en utilisant la commande du menu **Fichier**
- ≡ La longueur focale
- ≡ Le lissage des surfaces incurvées
- ≡ La longitude, la latitude, la date, l'heure ; et lorsque le Soleil dans Rhino est actif vous récupérez ces paramètres dans l'Héliodon d'Artlantis. Si le Soleil a été désactivé dans Artlantis l'heure sera fixé par défaut à midi.
- ≡ Les points de vue
- ≡ Les matériaux transparents
- ≡ Seule la couleur du rendu est prise compte mais pas la couleur du calque, ni la couleur d'affichage de la géométrie.
- ≡ Le nom de la géométrie "**Propriétés**" si la géométrie n'a pas été nommée dans l'onglet "**Propriétés**" ils seront nommés dans la liste d'objets d'Artlantis "Unknown object instance" et dans la liste des matières "Unnamed object definition".
- ≡ Les noms des calques en fonction des options d'exportation choisies.

## B- Options d'export :

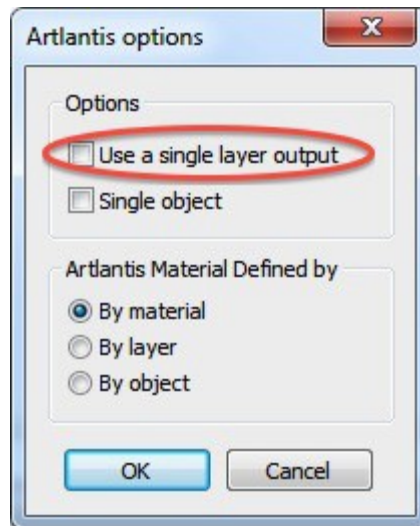
N.B. : Selon les options choisies les résultats peuvent être très différents.

- Option : Lorsque **Use a single layer output** est cochée :



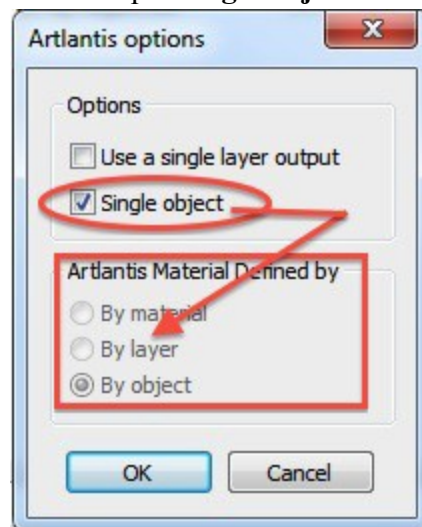
*Dans la liste des objets d'Artlantis, la géométrie est recueillie dans un unique calque*

- Option : Lorsque **Use a single layer output** est décochée:



*Dans la liste des objets d'Artlantis tous les calques de Rhino seront affichés.*

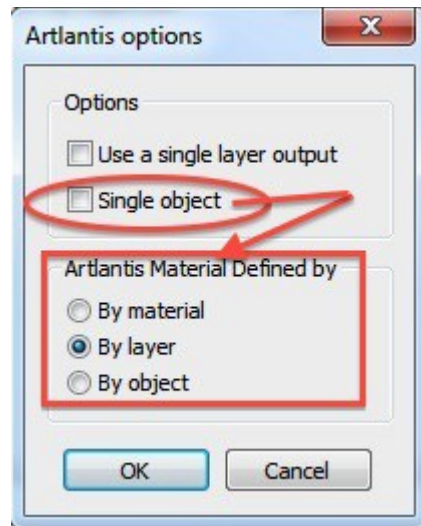
- Option : Lorsque **Single object** est **cochée** :



*Les options "Artlantis Material Defined by" sont indisponibles.*

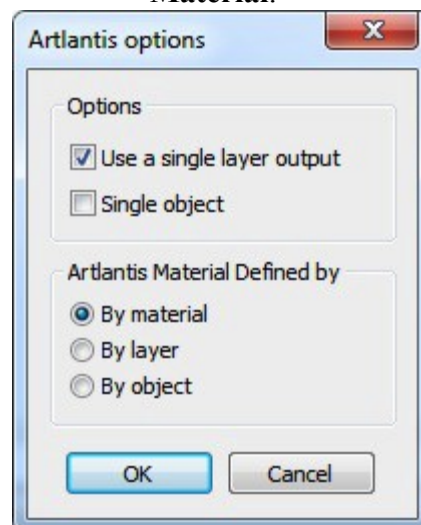
*Toute la géométrie est recueillie dans Artlantis dans un calque unique sans instances, choisissez cette option si vous savez déjà que dans Artlantis la scène sera enregistrée en tant qu'objet .atlo.*

- Option : Lorsque **Single object** est **décochée** :



*Les options "Artlantis Material Defined by" sont disponibles la liste d'objet d'Artlantis ils auront un ou plusieurs calques, mais attention Artlantis ne vous laissera pas enregistrer la scène Artlantis en tant qu'objet .atlo.*

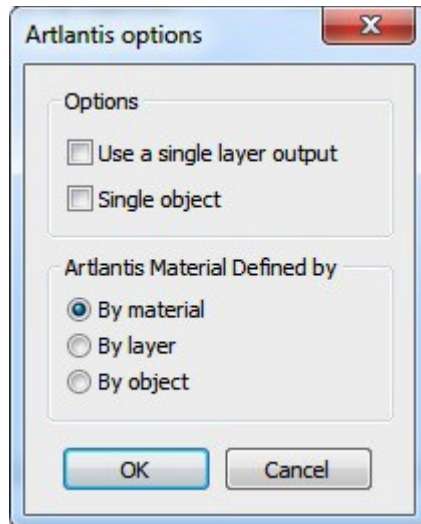
- Option Lorsque **Use a single layer output** est cochée et **"Artlantis Material Defined by"** **Material**.



*Les matières de rendu de Rhino s'affichent dans la liste des matières d'Artlantis et dans la liste des objets d'Artlantis, les instances des calques s'affichent avec les noms des matières de Rhino.*

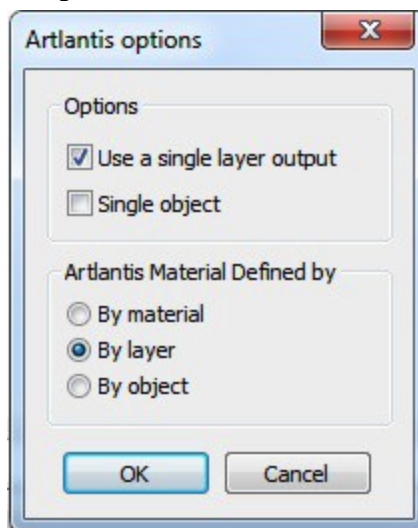
- Option Lorsque **Use a single layer output** est décochée et **"Artlantis Material Defined by"**

## Material.



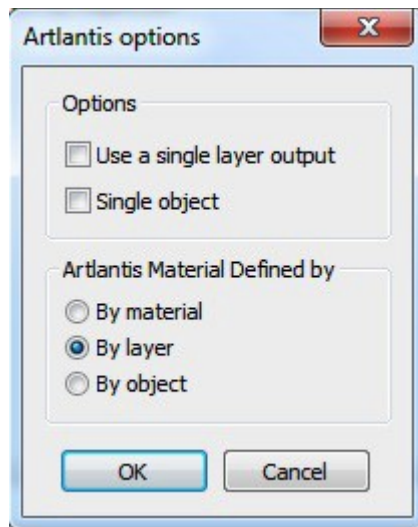
*Les matières de rendu de Rhino s'affichent dans la liste des matières d'Artlantis et dans la liste des objets d'Artlantis les calques s'affiche avec leurs instances avec les noms des matières de Rhino.*

- Option Lorsque **Use a single layer output** est cochée et “**Artlantis Material Defined by**” **Layer**.



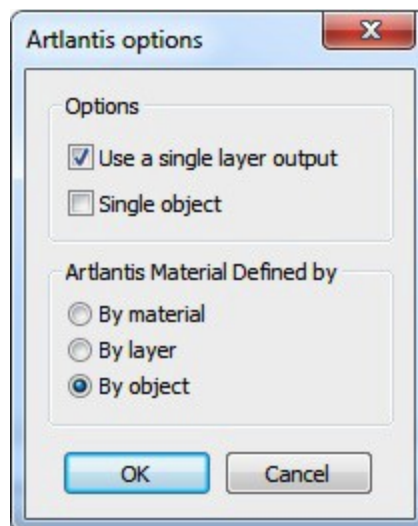
*Les calques de Rhino s'affichent dans la liste des objets d'Artlantis dans une calque unique avec leurs noms de Rhino. La liste des matières affiche les matières suivant les calques de Rhino.*

- Option Lorsque **Use a single layer output** est décochée et “**Artlantis Material Defined by**” **Layer**.



*Les calques de Rhino s'affichent dans les objets d'Artlantis avec leurs noms de Rhino. La liste des matières affiche la matière par calques de Rhino.*

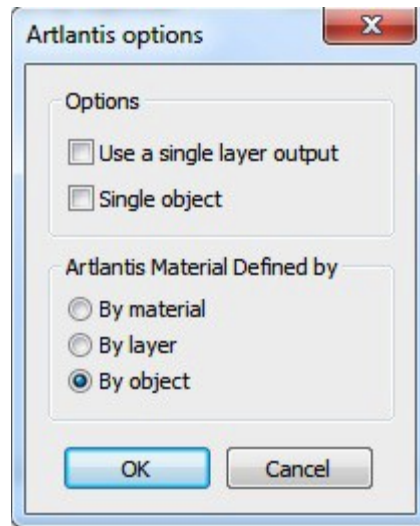
- Option Lorsque **Use a single layer output** est cochée et “**Artlantis Material Defined by**” **Object**.



*Les noms de Propriétés de Rhino s'affichent dans un seul calque dans la liste des objets d'Artlantis. La liste des matières affiche également les noms des Propriétés de Rhino.*

- Option Lorsque **Use a single layer output** est décochée et “**Artlantis Material Defined by**” **Object**.

*Les noms de Propriétés de Rhino s'affichent par calques dans la liste des objets d'Artlantis. La liste*



*des matières affiche les noms des Propriétés de Rhino.*

N.B. : Si vous que le fichier exporté devra être enregistré en tant que fichier .atlo (format objet Atlantis), vous devrez cocher la case **Single Object**. Si non Artlantis sera incapable d'**Enregistrer en tant qu'objet ...**

*Un projet atl déjà travaillé dans Artlantis peut-être mis à jour en fonction des changements dans Rhino, pour cela veuillez vous référez à l'aide en ligne Artlantis commande "**Utiliser un fichier de référence ...**"*

Dans Rhino nous créons des surfaces sans tenir compte de leur orientation

Dans Artlantis les shaders s'appliquent aux deux faces recto et verso.

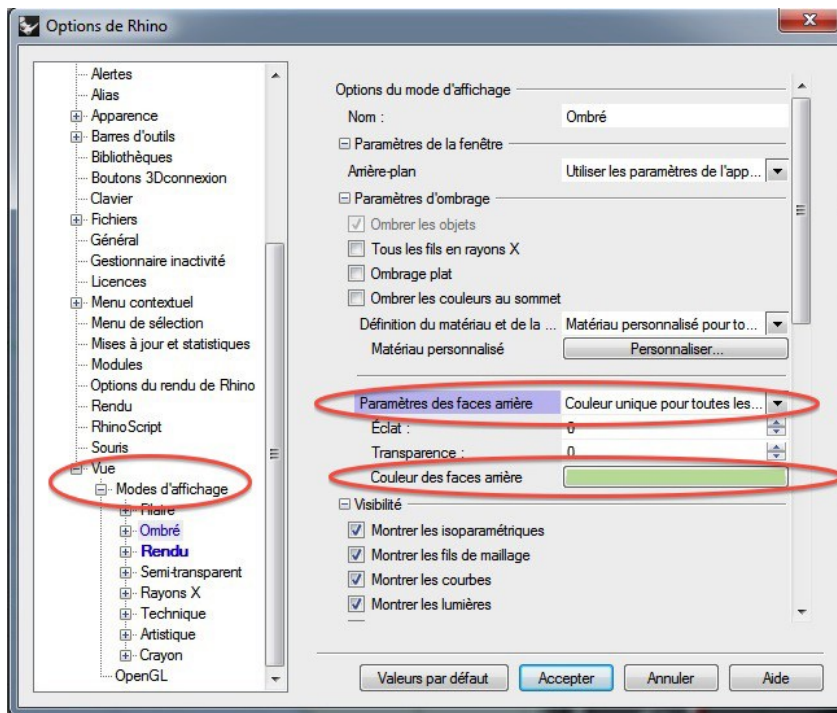
Cependant, dans Artlantis les surfaces inversées dans Rhino peuvent causer des problèmes au rendu.

Pour éviter cela, nous devons vérifier le modèle dans Rhino avant de l'exporter.

Afin de rendre les surfaces inversées visibles dans Rhino, l'idéale est de définir une couleur unique pour l'ensemble des faces arrières.

Pour de vérifier en temps réel l'orientation des faces dans Rhino :

Menu Outils / Options / Vue / mode d'affichage / ombrées / Paramètres de faces arrières



Ainsi nous choisissons la couleur unique associée à toutes les faces inversées ex. vert pâle, le tout étant qu'elle soit distincte des autres couleurs du modèle.

*Pour un support technique veuillez vous connecter à :  
[www.artlantis.com](http://www.artlantis.com)*

*Abvent avril 2015*