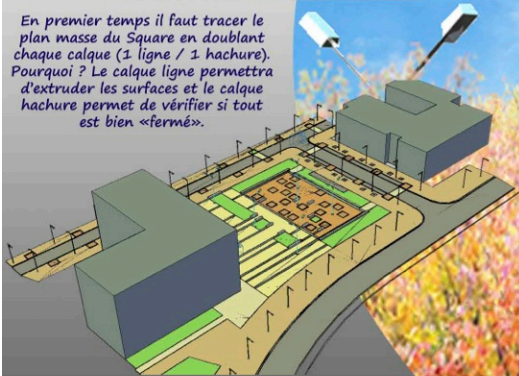


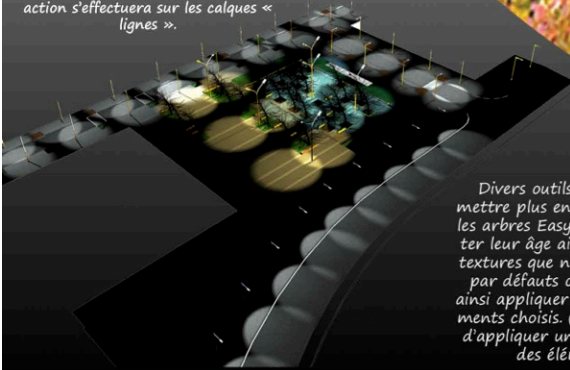
SQUARE DE BARCELONE...



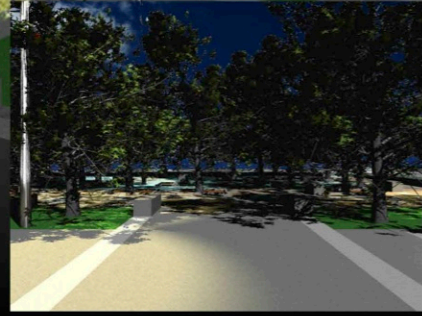
En premier temps il faut tracer le plan masse du Square en doublant chaque calque (1 ligne / 1 hachure). Pourquoi ? Le calque ligne permettra d'extruder les surfaces et le calque hachure permet de vérifier si tout est bien «fermé».



A l'aide de l'outil « extrusion », on va pouvoir élever ou creuser les différents éléments constituant le square (cadettes, fosses,...). Cette action s'effectuera sur les calques « lignes ».



Divers outils sont à notre disposition pour mettre plus en valeur la simulation. Nous avons les arbres EasyNat auxquels nous pouvons ajuster leur âge ainsi que leur saison. Il y a aussi les textures que nous pouvons choisir parmi celles par défauts ou bien les réaliser soi-même et ainsi appliquer chacune de ces textures aux éléments choisis. («attacher par calques» permet d'appliquer une texture identique à l'ensemble des éléments d'un même calque.



Afin de créer des scènes et diverses ambiances, il existe les outils «caméra» et «lumière» qui nous permettront de créer des ambiances de nuit tout en ayant un vue précise de ce l'on veut.

PS: si les rendus sont trop longs ou si l'emploi d'éléments comme les arbres EasyNat ne permettent pas d'obtenir un visuel correcte (latence du programme,...), il est possible d'utiliser Photoshop pour illustrer.