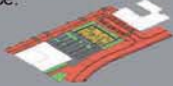


SIMULATION AUTOCAD 3D

SQUARE DE BARCELONE - LYON



Avant de commencer une élévation, il faut absolument organiser correctement tous les calques. De plus, toutes les surfaces doivent être fermées afin de ne pas avoir de problème à l'élévation. Ensuite, on élève la surface avec l'outil extruder. **ATTENTION**, l'extrusion se fera dans le calque courant et pas forcément dans le calque de la surface.



LES TEXTURES

On les réalise à l'aide d'un navigateur de matériaux. Soit on choisit les textures direct du logiciel, soit on importe une image que l'on peut plus facilement modifier. Modifier par exemple l'échelle, les nuances de couleurs. Lorsque notre texture nous plaît, on «attache la texture au calque» souhaité.



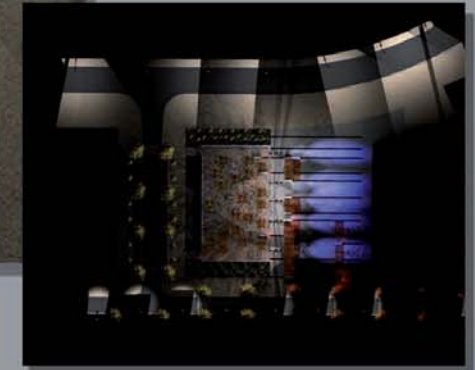
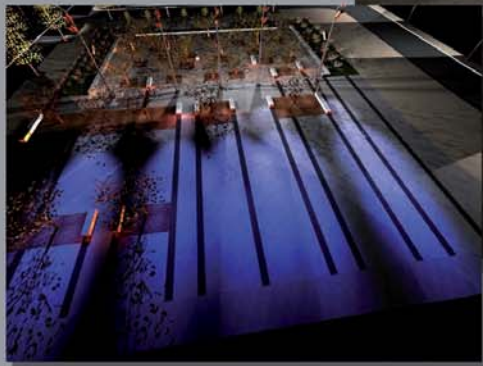
LES ECLAIRAGES

Plusieurs types d'éclairages sont possibles : des points de lumières ou des sources dirigées. Les points lumineux sont plus utiles pour les spots tandis que les sources dirigées plus pour les lampadaires.

Afin d'avoir un beau rendu, il faut jouer avec l'intensité des lumières mais également avec l'état du soleil (allumé, éteint, l'heure...)

Pour la gestion de l'éclairage, il faut faire un calque uniquement pour les lumières et plus précisément par secteur.

Autre possibilité, à l'aide des propriétés de l'objet, faire une sélection rapide en choisissant «objet» et «lumière».



LES CAMERAS ET LES RENDUS

Pour obtenir des rendus réalistes, il est bon de positionner des caméras à 2m du sol. Tracer deux traits verticaux, l'un pour positionner la caméra, l'autre pour positionner l'angle de vue de celle-ci. Choisir des angles de vue intéressants pour mettre en valeur le projet. En ce qui concerne le rendu, choisir la qualité de celui-ci et vérifier l'état du soleil et que le ciel soit actif. L'icône cafetière montre ce que donne le projet avec toutes les textures, ombres, éclairages...