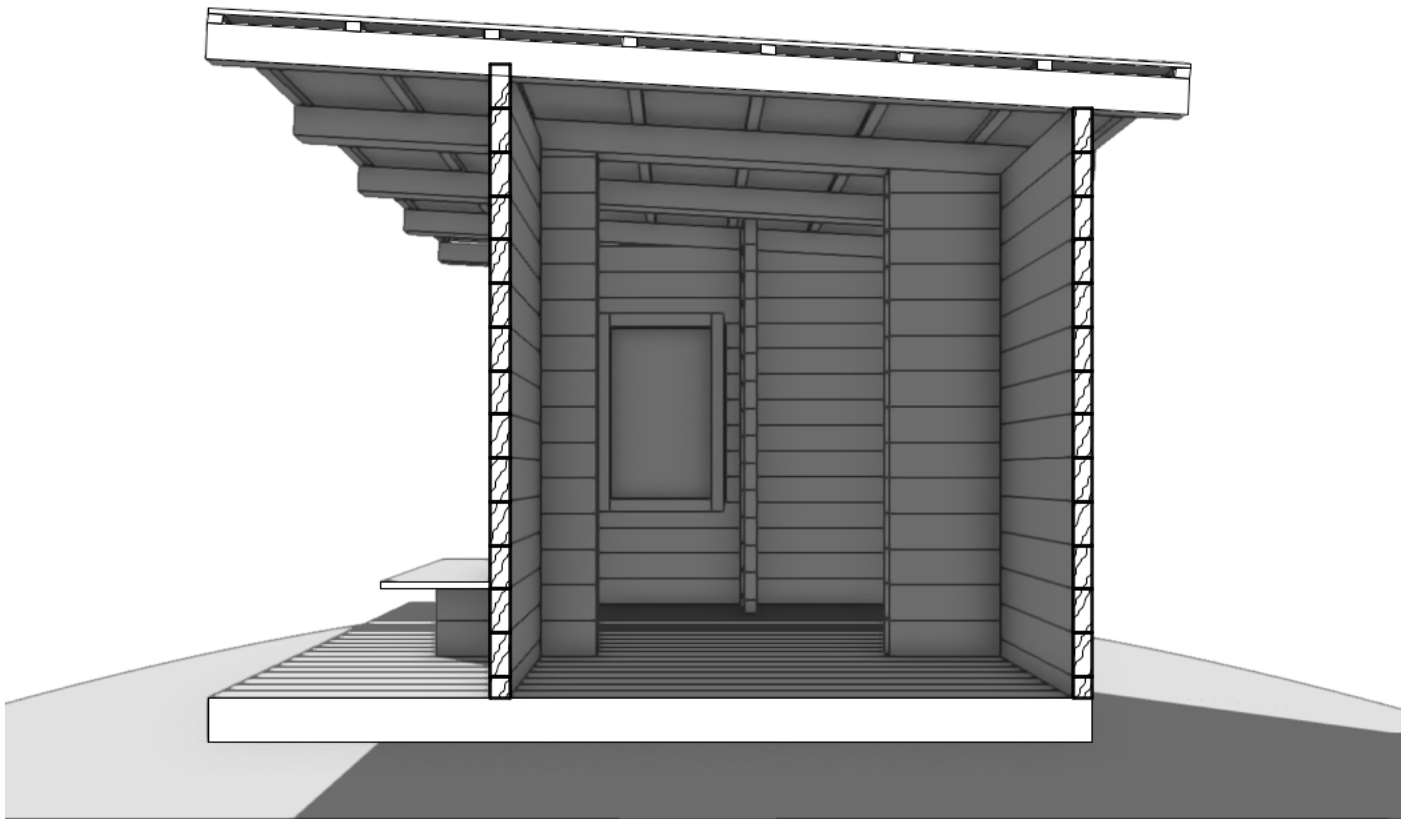


Marche à suivre

Paramétrage d'une coupe en 3D



Sommaire

Créer une coupe à partir d'un objet 3D	1
Créer un viewport de la coupe	1
Gérer le rendu de la coupe	3
Coupe classique : lignes visibles uniquement	3
Coupe en perspective	3
Rendu ombré	4

Créer une coupe à partir d'un objet 3D

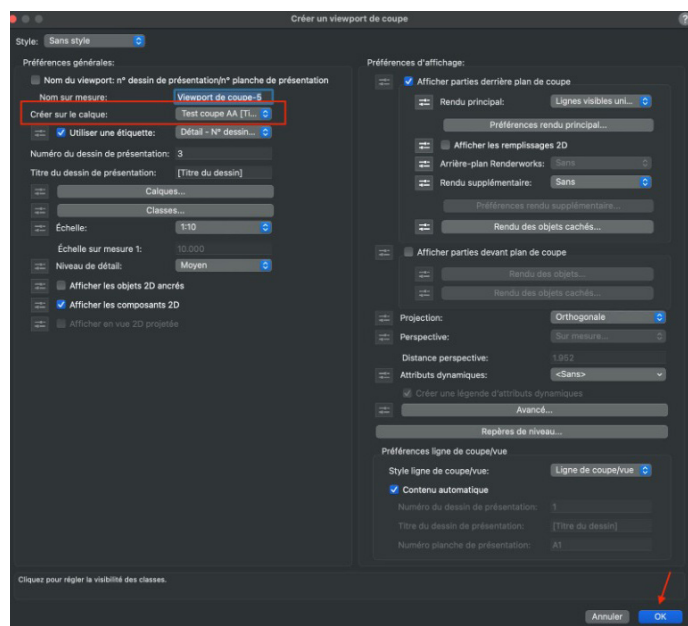
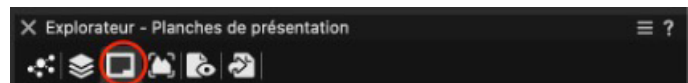
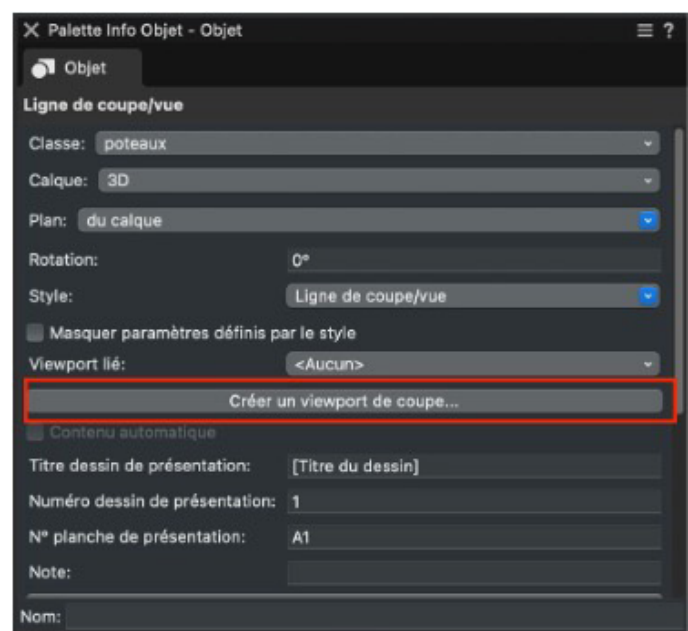
1. Définir, à partir du plan 2D, où le trait de coupe va passer en traçant une ligne.
2. Aller sur le calque où se trouve l'objet 3D.
3. Dans la palette Outils supplémentaires, sélectionner l'outil Coupe.
4. Définir la coupe :
 - a. Les deux premiers clics permettent de définir le trait de coupe ;
 - b. Puis faire un double-clic du côté vers lequel la coupe doit se tourner pour terminer la coupe.



Créer un viewport de la coupe

En gardant le trait de coupe sélectionné, dans la palette Info Objet, créer un viewport de coupe :

1. Dans « Créer sur le calque », sélectionner la planche de présentation précédemment créée.
2. Cliquer sur OK.
3. Placer le sur une planche de présentation préalablement créée (voir cours).

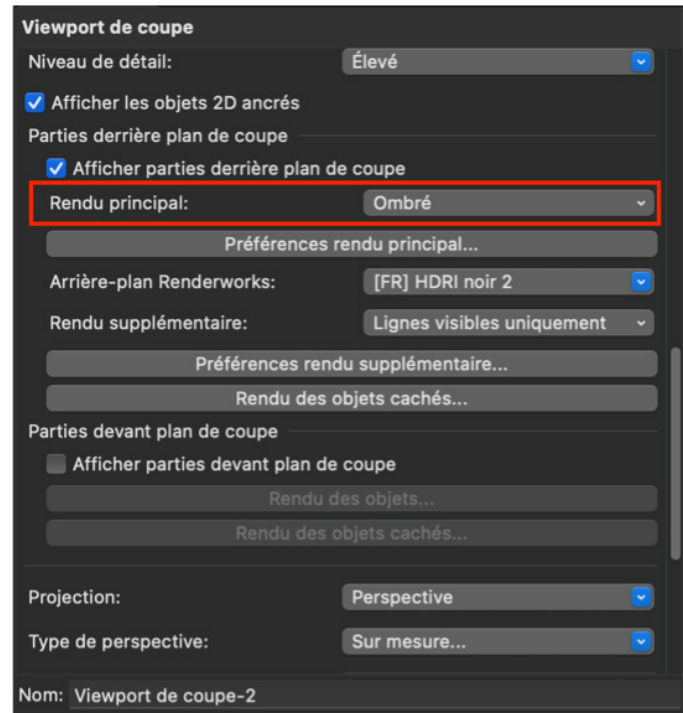


Gérer le rendu de la coupe

Dans la palette Info Objet, sous Rendu principal, différents rendus sont possibles.

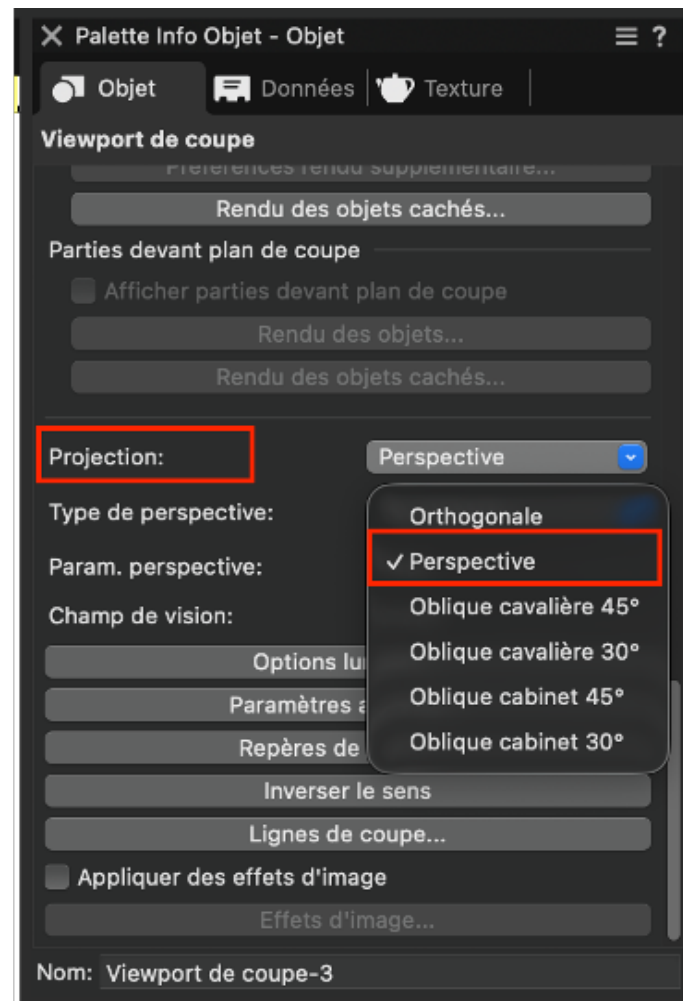
Coupe classique : lignes visibles uniquement

Attention à bien paramétrer et utiliser les classes. Une fois la coupe créée, on voit les épaisseurs de traits et les remplissages attribués à la classe dans laquelle se trouvent les objets.



Coupe en perspective

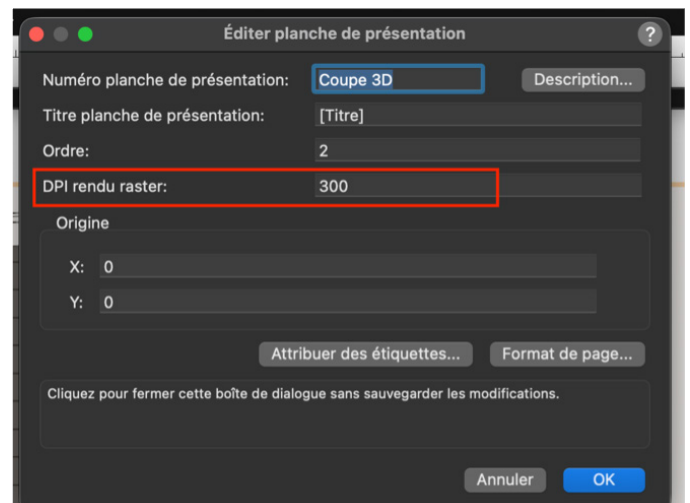
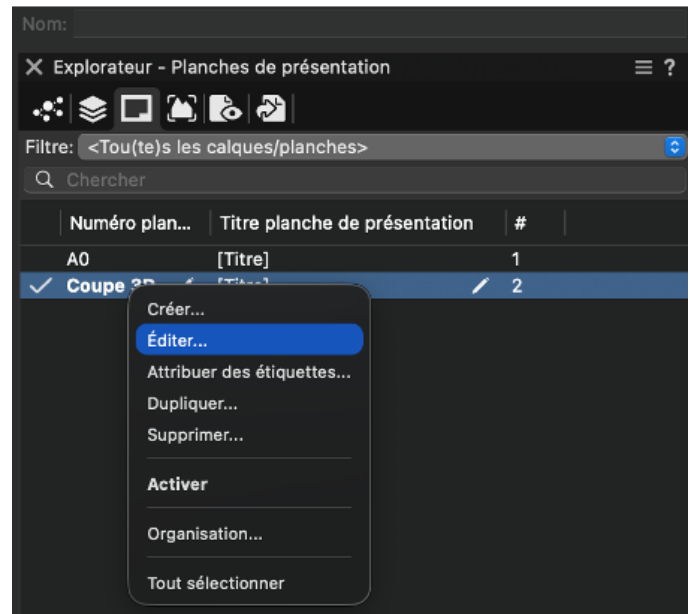
Dans la palette Info Objet, changer le type de projection en Perspective, puis mettre à jour le viewport.



Rendu ombré

Attention : si l'image est floue, changer la résolution de la planche de présentation :

a. Clic droit sur la planche de présentation, éditer, changer les DPI (72 -> 300).



Pour ajouter un effet de profondeur : préférence rendu principal > repères de profondeur > cocher activer les repères de profondeur

