

MÉTHODOLOGIE POUR UN PLAN DE SITUATION AVEC OMBRAGE

EXPRESSION - CAO 2

Louis Ruffieux, Sören Lecoultre, Elio Di
Caprio, Arnaud Ruchat

TABLES DES MATIÈRES

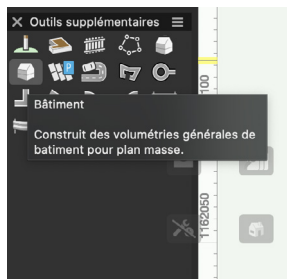
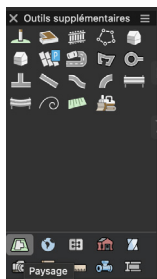
ajouter un bâtiment	4
Ajouter les ombres	6

AJOUTER UN BÂTIMENT

Si lors de l'importation des bâtiments depuis Swissbuildings, on remarque qu'il manque un bâtiment, il va falloir l'ajouter au volume 3D.

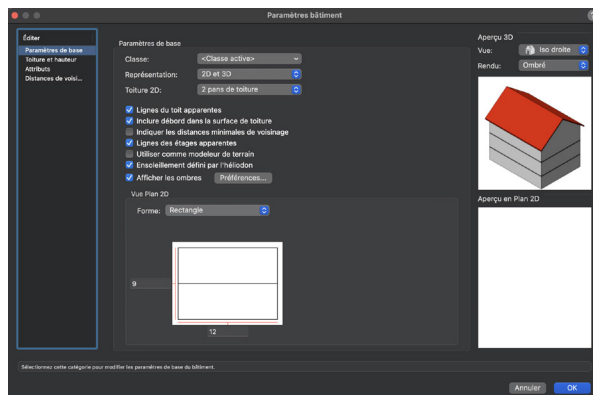
ETAPE 1:

Dans la palette Outils supplémentaires, allez dans la section Paysage et sélectionner l'outil Bâtiment en double-cliquant dessus.



ETAPE 2:

Une fenêtre Paramètres bâtiment s'ouvre. Réglez la forme et les dimensions du bâtiment dans l'onglet Paramètres de base. La forme de la toiture, son inclinaison, les hauteurs d'étages et le niveau du bâtiment par rapport au terrain se règlent dans l'onglet Toiture et hauteur. Les couleurs et épaisseurs de traits dans la représentation 2D ou 3D se modifie dans l'onglet Attributs.

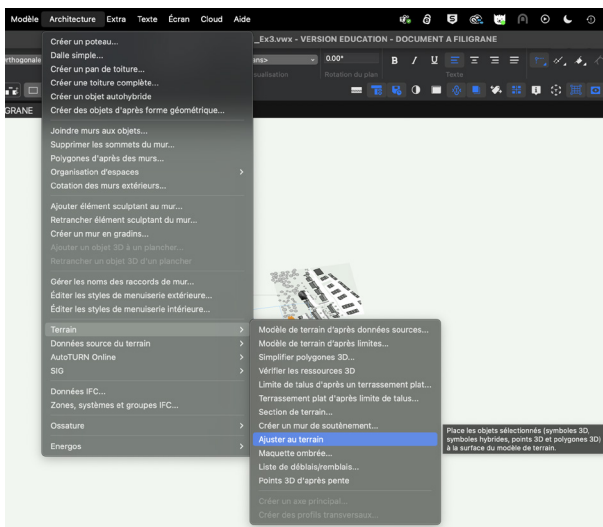


ETAPE 3:

Une fois le bâtiment réglé, retournez sur le plan. Positionner et orienter le bâtiment comme vous le souhaitez.

ETAPE 4:

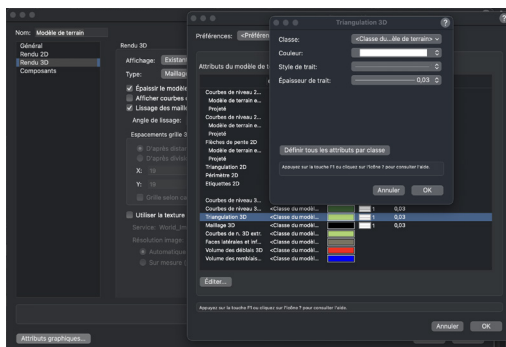
Pour mettre le bâtiment au bon endroit par rapport au terrain. Sélectionner le bâtiment, allez dans Architecture -> Terrain -> ajuster au terrain.



AJOUTER LES OMBRES

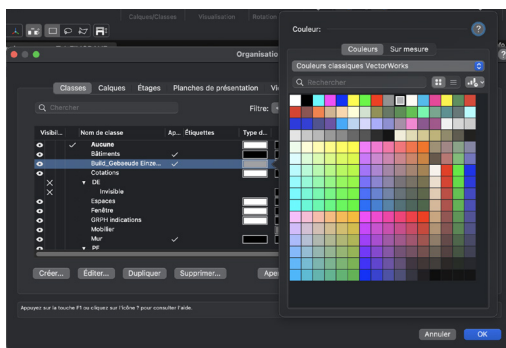
ETAPE 1:

Sélectionner le terrain, allez dans la palette info objet puis dans les préférences modèle de terrain, activer lissage des mailles, cliquez sur attribut graphique en bas à gauche de la fenêtre et mettez la triangulation 3D en blanc. validez les modifications en cliquant sur ok.



ETAPE 2

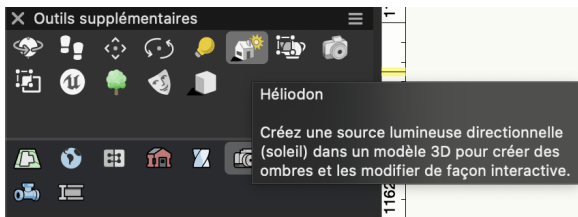
Définir la couleur de la classe des bâtiments swissbuildings (dans notre cas gris) dans l'Organisation des classes.



ETAPE 3:

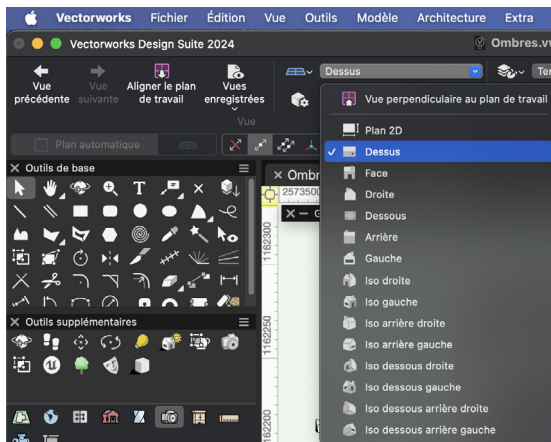
Outils supplémentaire / visualisation / placer un Héliodon sur le plan 2D.

Il faut ajouter un Héliodon. Allez dans la palette outils supplémentaires puis visualisation et placer un Héliodon sur le plan en 2D. Ensuite régler l'heure, le lieu, la date souhaiter dans la palette infos objets de l'héliodon.



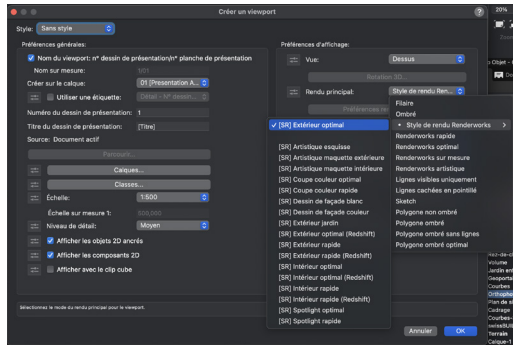
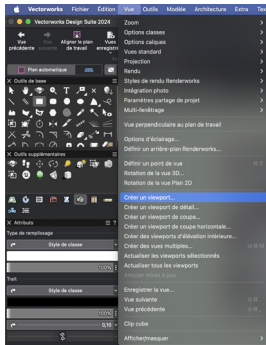
ETAPE 4:

Depuis la barre d'affichage en haut de votre écran, activer la vue de dessus puis la projection orthogonale en dessous de la vue de dessus.



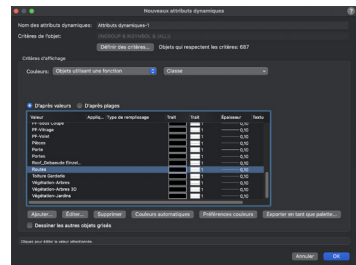
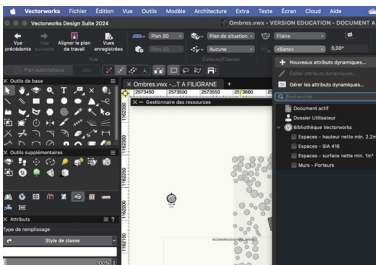
ETAPE 5 :

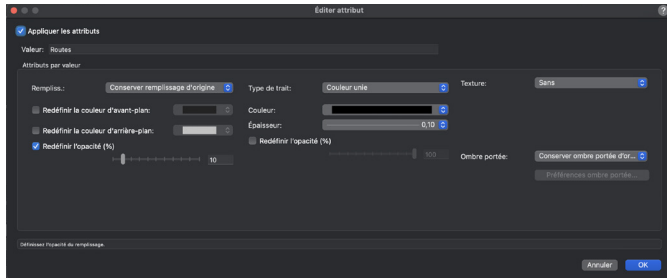
Il faut créer un view port de la taille du terrain. Dessinez un rectangle entre deux extrémités ensuite allez dans vue et créez un viewport. Dans la fenêtre qui s'ouvre, il faut choisir une planche de présentation et pour le mode de rendu principal rendu principal, Choisissez Style de rendu renderworks → extérieur optimal. Une fois cette étape faite allez sur la planche de présentation pour mettre à jour le viewport.



ETAPE 6 :

Allez sur le plan de situation en 2D puis crée un nouvel attribut dynamique dans la barre d'affichage supérieur sur l'icone lunette. Dans critère d'affichage sous couleur, sélectionnez « objet utilisant une fonction ». Puis, sélectionnez « Classe » qui apparaît et sélectionner la classe route et éditer. Cochez appliquer remplissage à votre guise (10-20%)





ETAPE 7:

Créez un deuxième viewport et le placés sur la même planche de présentation que l'autre. Suppéposez les 2 viewports. Si l'attribut dynamique n'est pas activé, allez dans la palette info-objet activer l'attribut dynamique précédemment activé. Se référer à l'étape 5 pour la création du viewport.