<div class="section">

<h3>Processus de retravail des courbes de niveau dans Vectorworks</h3>

<p>Cette page explique les étapes pour retravailler les courbes de niveaux depuis un modèle de terrain dans Vectorworks. Le processus permet d'obtenir un rendu rapide et adapté aux besoins spécifiques, élaboration d'une maquette physique par exemple, d'un projet en simplifiant et modifiant les courbes produites par le modèle de terrain provenant lui même des données Swisstopo.</p>

</div>

<div class="section">

<h4>Étape 1 : Récupération des courbes</h4>

<ul>

<li>Double cliquer sur le modèle de terrain pour ouvrir l'éditeur du modèle de terrain.</li>

<li>Choisir <code>Courbes de niveau existantes</code> pour sélectionner les courbes de niveau déjà présentes dans le modèle.</li>

<li>Sélectionner toutes les courbes en utilisant le raccourci <code>Ctrl + A</code>, puis copier <code>Ctrl + C</code></li>

<li>Coller à l'emplacement souhaité pour continuer la modification.</li>

<li>Changer en 2D en choisissant <code>du calque</code> dans la palette d'informations de l'objet, section <code>Plan.</code></li>

</ul>

</div>

<div class="section">

<h4>Étape 2 : Nettoyage et lissage</h4>

<ul>

<li>Supprimer les petites courbes inutiles qui n'ont pas d'impact significatif sur le projet.</li>

<li>Utiliser la baguette magique pour sélectionner les textes indiquant l'altitude des courbes de niveau et les supprimer.</li>

<li>Sélectionner toutes les polylignes restantes pour les simplifier.</li>

<li>Simplifier les polygones en allant dans <code>Outils > Outils de dessin > Simplifier polygones</code> et régler la divergence maximale comme suit:

<ul>

<li>Si le terrain est en pente prononcée : <code>0,5</code></li>

<li>Si le terrain est relativement plat : <code>1</code></li>

</ul>

</li>

<li>Lisser les polygones en allant dans <code>Outils > Lissage > Bezier</code>.</li>

</ul>

</div>

<div class="section">

<h4>Étape 3 : Modification du tracé des courbes</h4>

<ul>

<li>Dessiner les routes et autres éléments présents sur le terrain pour les intégrer au modèle.</li>

<li>Fermer le polygone en utilisant la palette d'informations de l'objet et en cochant <code>Fermer le polygone</code>.</li>

<li>Double-cliquer sur le polygone et modifier les sommets selon les traces du cadrage défini.</li>

<li>Adapter les courbes aux éléments bâtis, comme les routes, en utilisant la gomme ou l'outil de modification de sommet.</li>

</ul>

</div>