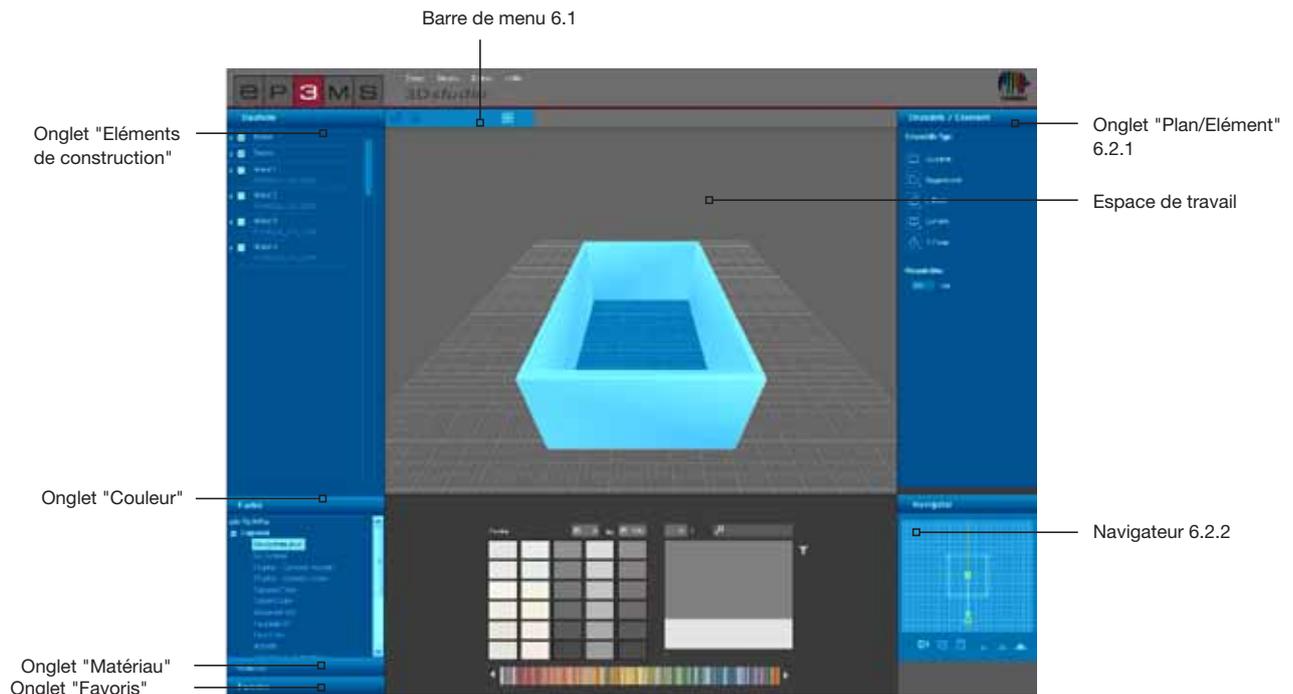




6. 3Dstudio

Il est possible, dans 3Dstudio, de construire individuellement des pièces d'intérieur, incluant fenêtres et portes. Celles-ci peuvent être mises en forme avec des teintes et des matériaux et différentes vues du projet peuvent être enregistrées. Les pièces peuvent être observées de différentes perspectives au moyen d'une "Caméra". 3Dstudio est particulièrement bien adapté pour les nouveaux aménagements ou pour les objets pour lesquels aucune image n'est disponible.



6.1 Barre de menu

La barre de menu de 3Dstudio vous offre les fonctions suivantes :



Ouvrir

Cliquez sur le bouton "Ouvrir" pour importer des projets de pièces déjà créés pour le traitement dans 3Dstudio (cela est possible aussi via le menu principal sous "Fichier">"Ouvrir"). Une fenêtre s'ouvre, dans laquelle vous avez une vue d'ensemble de vos projets personnels. Sélectionnez la pièce souhaitée à partir de l'un de vos répertoires de projet et cliquez sur "OK". La pièce est chargée dans l'espace de travail de 3Dstudio pour poursuivre son traitement.



Enregistrer

Cliquez sur le bouton "Enregistrer" pour enregistrer la vue actuelle du projet 3D (ou choisissez dans le menu principal "Fichier">"Enregistrer sous"). Sélectionnez le répertoire de projet cible correspondant ou créer un nouveau répertoire de projet (créer projets personnels, voir chap 4.2.1 "Bibliothèque"). Enregistrez le projet de la pièce avec le nom affiché ou entrez un nouveau nom dans le champ de texte et cliquez sur "Enregistrer".



Quadrillage

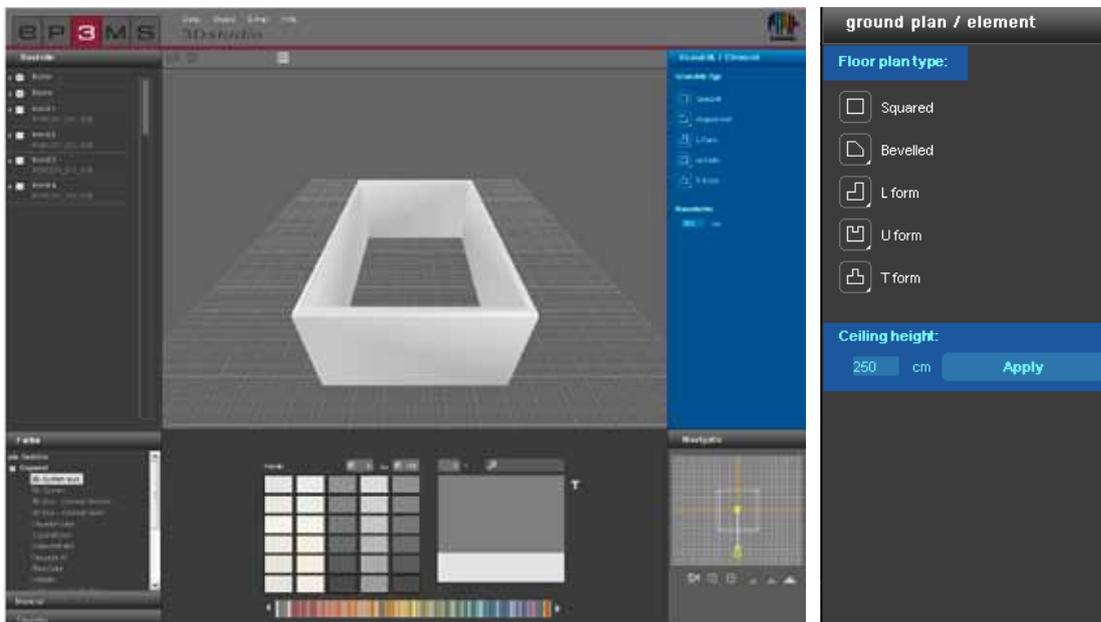
Vous pouvez afficher et masquer le quadrillage affiché par défaut en cliquant sur "Afficher quadrillage", pour une orientation plus claire de l'espace de travail de 3Dstudio.

6.2 Créer des éléments 3D

6.2.1 Onglet "Plan/Élément"

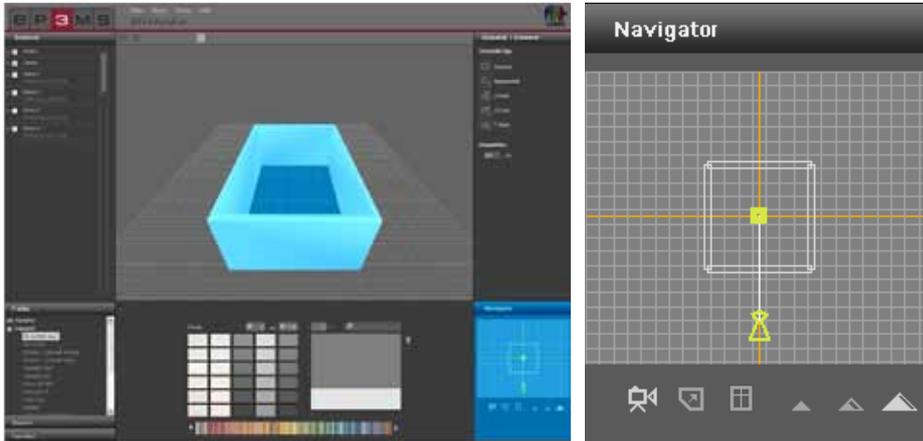
Sélectionner le plan

Dans cet onglet, vous pouvez définir un plan, sa direction ainsi que la taille de la pièce de votre objet 3D. Choisissez d'abord un des cinq "Types de plan" disponibles pour la mise en forme d'une nouvelle pièce. Pour les quatre types de plan asymétriques, il est aussi possible de choisir la position dans la pièce à l'aide du coin inférieur droit dans le symbole du plan. Indiquez si nécessaire une hauteur de pièce individuelle en centimètres - la hauteur de pièce est réglé par défaut à 250 cm.



6.2.2 Navigateur

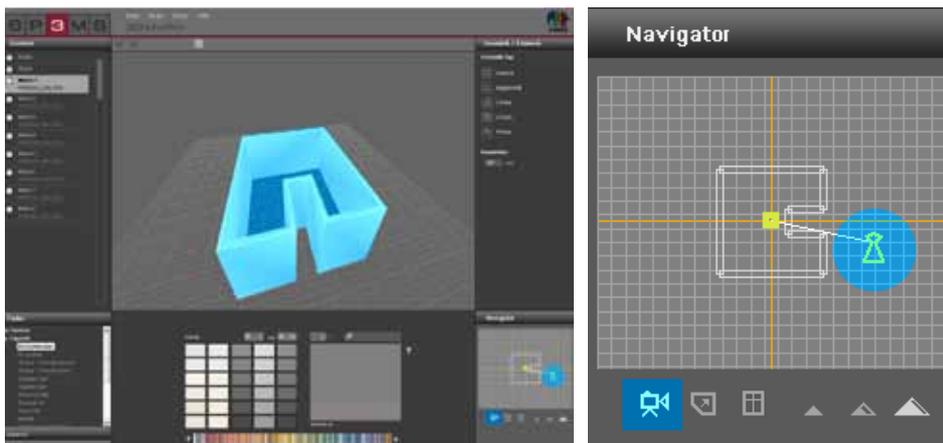
Le navigateur de 3Dstudio se trouve dans la partie inférieure droite de l'interface du programme et montre la pièce 3D suivant la vue de dessus en 2D. Utilisez cette vue pour modifier l'angle de caméra et son éloignement par rapport à la pièce ou pour configurer manuellement la forme de la pièce. Les parois de la pièce apparaissent transparentes dans le navigateur - la figure jaune représente votre point de vue par rapport à la pièce.



Déplacer la caméra

Avec le mode "Déplacer la caméra", vous pouvez modifier la direction de votre regard par rapport à la pièce. Cliquez sur le symbole (le mode actif est mis en valeur en blanc), puis déplacez la figure jaune à la position souhaitée, en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncée.

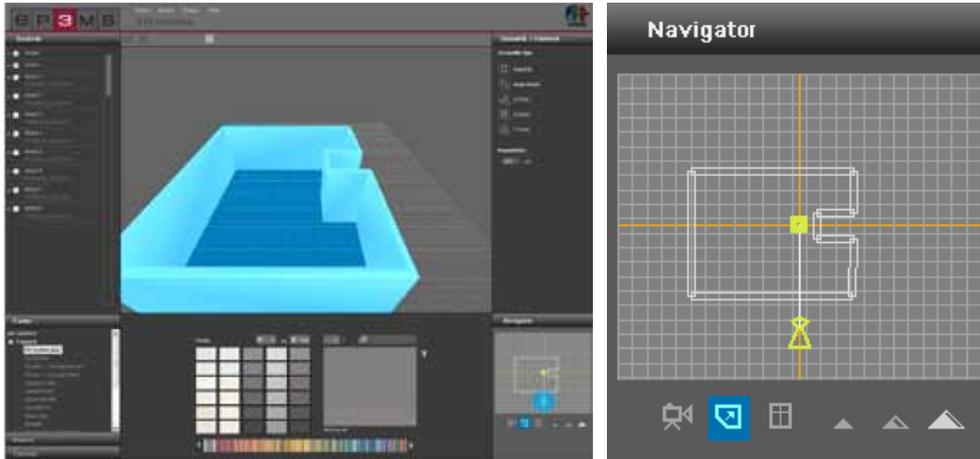
Si vous enlevez la figure du plan, l'espace 3D est modifié en conséquence, si vous tournez la figure par rapport à la pièce jusqu'à une autre position, vous obtenez alors un angle de vue différent. Vous pouvez ainsi voir votre pièce aussi bien de l'extérieur que vous "tenir" dans la pièce ou simuler une vue à 360° en tournant la figure de façon continue. Le point de vue jaune peut aussi être décalé avec le bouton droit de la souris.





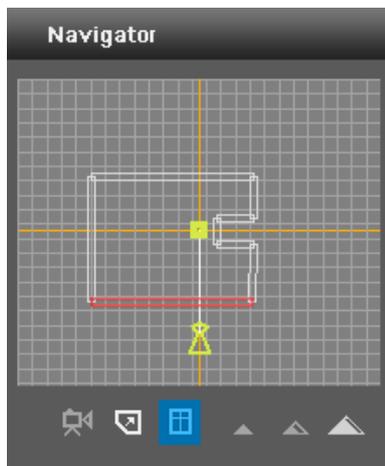
Modifier/éditer plan

Ce mode vous permet de personnaliser la pièce après sélection d'un type de plan (sélectionner un plan, voir chap. 6.2.1 "Onglet plan/élément"). Après sélection du bouton "Modifier plan" (le mode actif est marqué en blanc), vous pouvez amener chaque paroi à la position souhaitée en déplaçant la souris et maintenant le bouton gauche enfoncé - les parois sont alors affichées en rouge. Les coins peuvent aussi être déplacés en cliquant avec la souris. Les parois attenantes sont ajustées dans les deux cas. Vous pouvez suivre le résultat directement dans l'espace de travail.



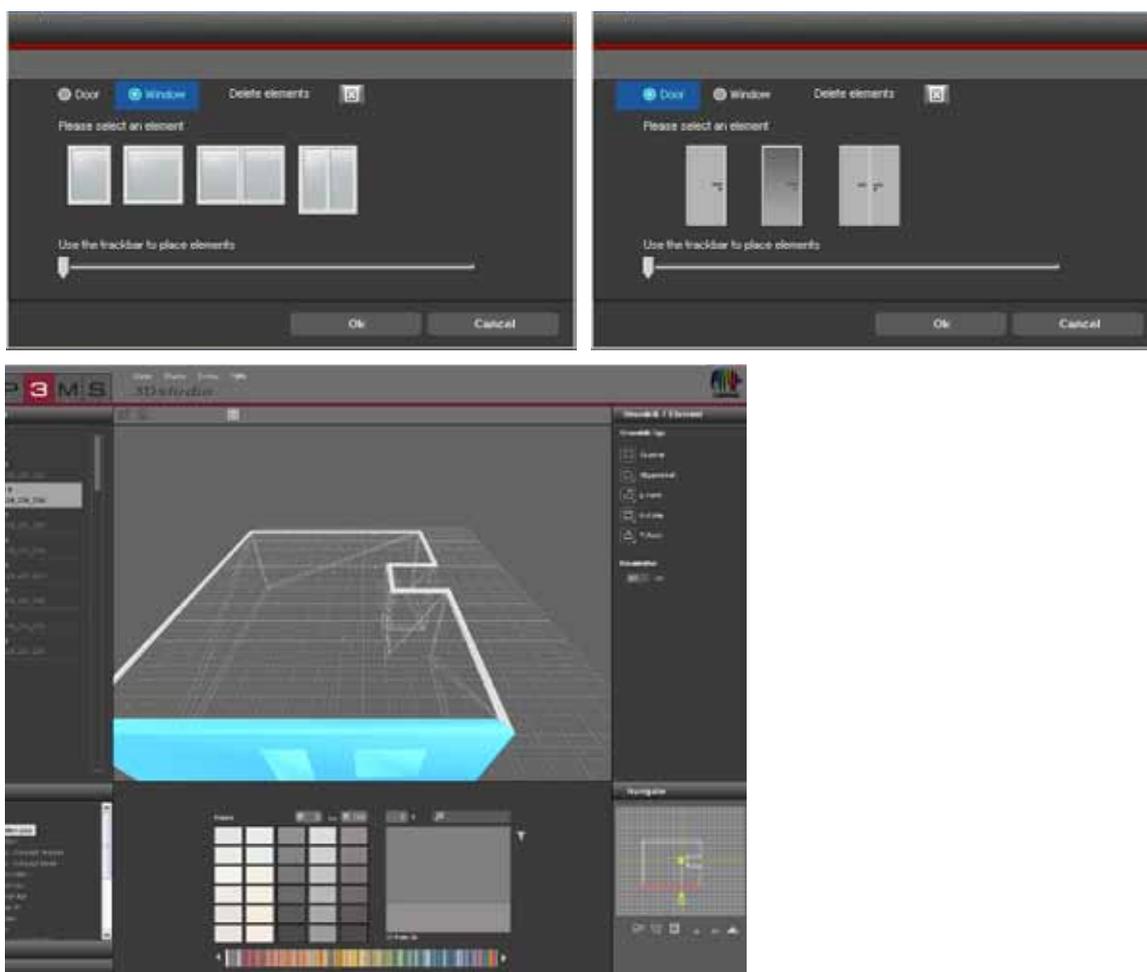
Ajouter fenêtres et portes

Pour ajouter des fenêtres et des portes aux parois, cliquez sur le bouton "Insérer porte et fenêtre" (le mode actif est marqué en blanc). Activez par un clic le mur sur lequel vous souhaitez insérer une porte ou une fenêtre. Les parois qu'il est possible de sélectionner s'affichent en rouge lorsque le pointeur de la souris les survole. Après avoir cliqué sur un mur, les murs inactifs apparaissent alors transparents pour faciliter l'orientation.



La boîte dialogique suivante propose une sélection de plusieurs variantes de portes et de fenêtres. Placez l'élément choisi en déplaçant le curseur à la position souhaitée. Vous pouvez voir l'effet du curseur directement sur votre objet 3D dans l'espace de travail. Vous pouvez placer une fenêtre et une porte par mur.

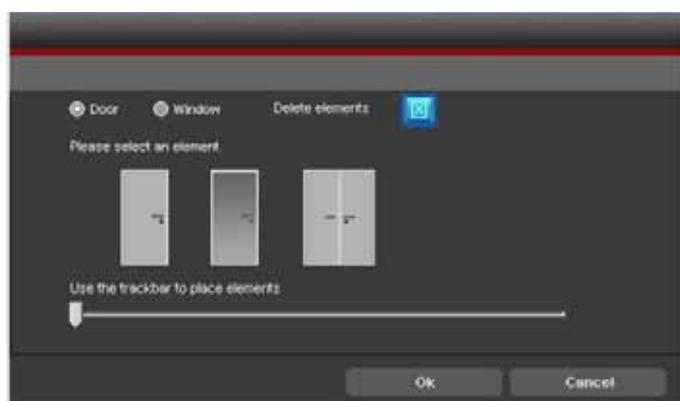
Indication : Pour l'insertion de portes et de fenêtres, il est recommandé de passer en mode "Vue de plongée" pour que les éléments insérés sur le mur soient bien visibles.



Effacer fenêtres et portes

Si vous souhaitez effacer des fenêtres ou des portes, choisissez, comme pour l'insertion de portes et de fenêtres, le bouton "Insérer porte et fenêtre", puis sélectionnez le mur souhaité dans la fenêtre du navigateur. Cliquez alors sur le bouton "Supprimer élément" pour supprimer l'élément. Après confirmation avec "OK", l'élément est enlevé du mur.

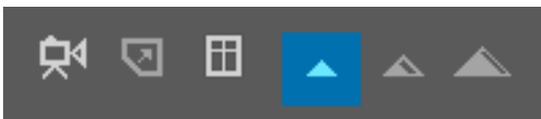
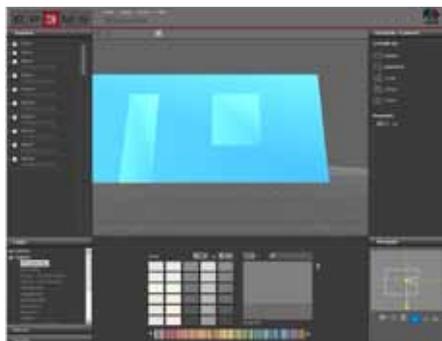
Indication : Si une porte ainsi qu'une fenêtre se trouvent se le même mur, alors les deux seront supprimées lors de ce processus.



Angles de vue

Contre-plongée

Vous pouvez choisir entre trois angles de vue différents pour afficher votre pièce 3D. Dans la vue en contre-plongée, vous voyez la pièce depuis une position au sol. Dans ce mode, vous pouvez aussi naviguer à travers les parois.



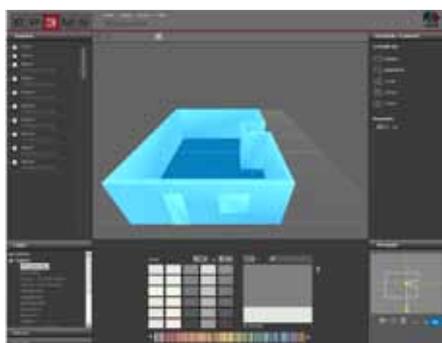
Vue standard

La vue standard vous permet de voir la pièce de manière frontale, à hauteur de vue d'une personne de taille moyenne se tenant debout. Dans ce mode, vous pouvez aussi naviguer à travers les parois.



Vue de plongée

Dans la vue de plongée, vous voyez la pièce vue du haut, depuis une position surélevée. Cet angle de vue est l'angle de vue par défaut au démarrage de 3Dstudio. Il est recommandé parce qu'il offre une vue d'ensemble idéale pour des modifications du plan, ainsi que pour l'insertion de portes et de fenêtres.



6.3 Mise en forme d'une pièce 3D

Après sélection et traitement d'un objet 3D, vous pouvez, de manière analogue à PHOTOstudio, commencer avec la mise en forme de votre pièce. (Choix de couleur et de matériau, voir chap 5.3.1 "Couleur, matériau et favoris" et chap. 5.3.2 "Onglet Mise en forme")

Indication : Les éléments de construction de la pièce 3D sont définis automatiquement au moment de la création. La création de masques de zones et de quadrillages n'est donc pas nécessaire - vous pouvez directement mettre en forme avec couleur et matériau.

Cliquez pour cela sur l'un des onglet "Couleur", "Matériau" ou "Favoris". Sélectionnez ensuite un fabricant, puis la collection d'un fabricant. Dès que vous avez choisi une teinte ou un matériau, vous pouvez commencer avec la mise en forme (voir chap 5.3.1 "Couleur, matériau et favoris" et chap. 5.3.2 "Onglet Mise en forme").

Cliquez sur un mur de votre pièce dans la vue 2D du navigateur ou directement dans le petit carré de l'élément de construction dans l'onglet "Elément de construction" afin d'appliquer la couleur/le matériau. Pour visualiser au mieux sol et plafond, placez la figure dans la pièce et choisissez la "Vue standard".

Indication : Lors de la mise en forme, pensez à la faisabilité de chaque produit en intérieur et en extérieur et consultez pour cela, le cas échéant, les informations techniques (IT) de chaque produit (Détails des matériaux, voir chap. 4.2.3 "Matériau").

