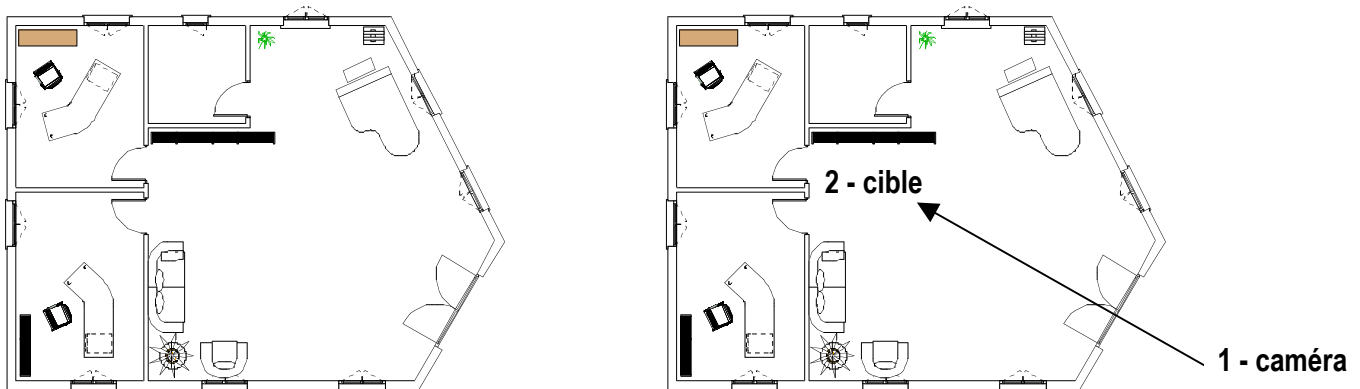


CRÉER UNE PERSPECTIVE SIMPLE DANS VECTORWORKS

Cet article est destiné à vous faire découvrir, d'une manière simple, les concepts de base permettant de créer rapidement la vue en perspective d'un dessin 3D. Pour tout complément d'information, reportez-vous au manuel de référence de VectorWorks Chapitre 6/Menu Vue 3D.

- Dans un premier temps, passez votre dessin en vue **Plan 2D** (Menu Vue 3D/Vues standards).



- Sélectionnez la commande **Définir le point de vue** du Menu Vue 3D. Le curseur se transforme en une petite croix. Vous devez alors tracer une droite.

1) **L'origine** correspond à la position de l'observateur (caméra)

2) **L'extrémité** au point que vous allez regarder (cible).

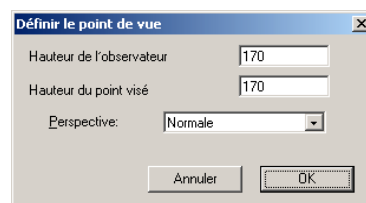
- Tracez une ligne comme dans l'exemple ci dessus.
- Une boîte de dialogue s'affiche à l'écran. Elle permet de régler :

1) **La hauteur de l'observateur** : c'est la position des yeux d'un individu de taille moyenne par rapport au sol (170cm)

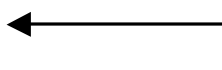
2) **La hauteur du point visé** : c'est la position de la cible que vous regardez. Si les deux valeurs sont identiques, vous regardez droit devant vous. Si la valeur du champ *Hauteur du point visé* est plus petite ou plus grande que celle du champ *Hauteur de l'observateur*, vous regardez alors, soit vers le bas, soit vers le haut.

3) **La perspective** : sélectionnez la valeur « Normale » pour ne pas créer une trop grande déformation et respecter sensiblement la vision humaine. Pour les autres valeurs, reportez-vous au manuel de référence Chapitre 6/Menu vue 3D/Définir le point de vue.

- Entrez les paramètres comme suit :



- Validez par OK. La vue en perspective est créée.




Modifie la taille de la vue

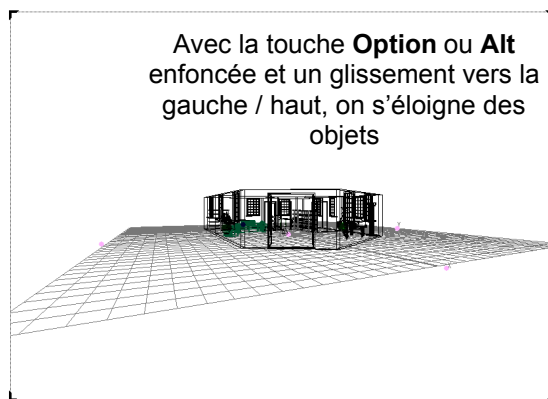
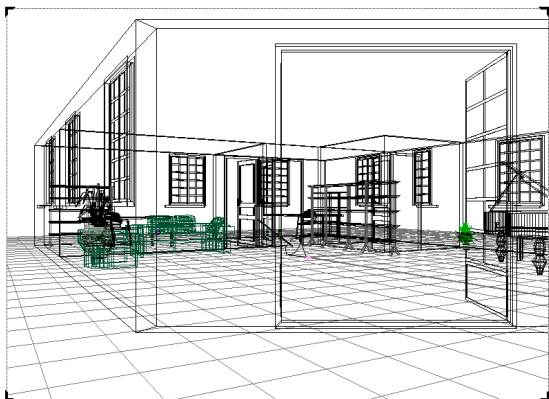
Remarque :

Cette vue est incluse dans une fenêtre en pointillés contenant des repères de dimensionnement en ses quatre coins.

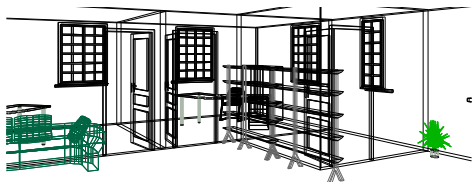
Pour naviguer dans la vue en perspective, il existe plusieurs commandes. Seules quelques unes seront présentées ici de façon sommaire.

L'outil **Déplacement de la vue 3D**  de la palette Outils 3D (*Menu Ecran / Outils / Outils 3D*). Permet de relever, de descendre la vue ou de zoomer en avant / arrière.


- Cliquez sur le dessin en maintenant le bouton de la souris enfoncé et déplacez-vous dans la direction souhaitée (vertical / horizontal ou encore gauche / droite). Cette option déplace le point d'observation mais ne change en rien la forme des objets.
- Si vous gardez la touche **Option** (Mac) ou **Alt** (PC) du clavier enfoncée, vous pouvez avancer dans la vue en vous dirigeant soit vers la bas ou vers la droite, ou encore reculer en vous dirigeant vers le haut ou vers la gauche.



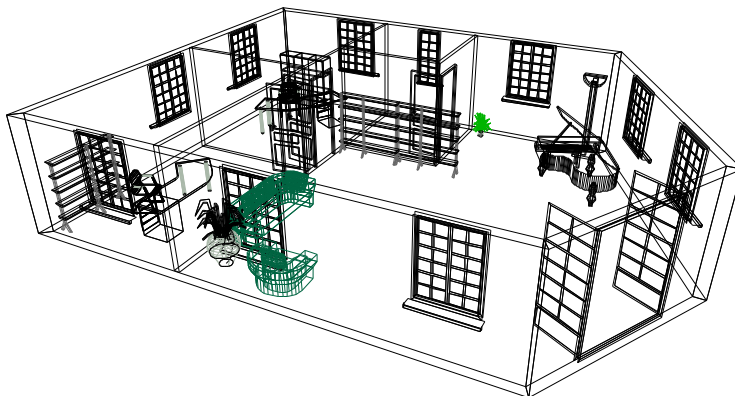
Avec la touche **Option** ou **Alt** enfoncée et un glissement vers la droite / bas, on se rapproche des objets



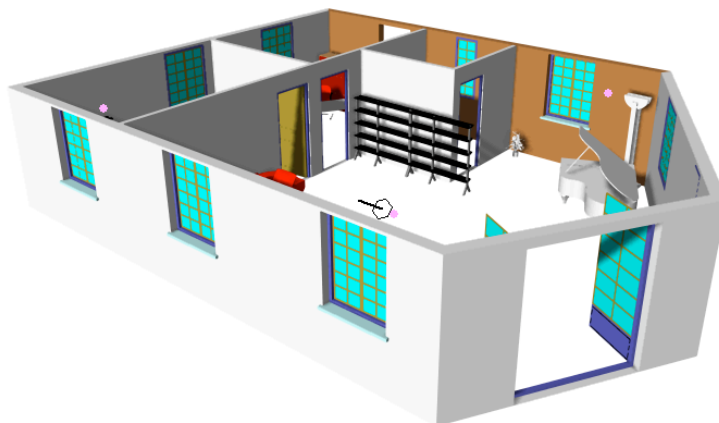
Attention de ne pas faire de mouvement trop brusque avec la souris.

L'outil **survol**  de la palette Outils 3D (*Menu Ecran / Outils / Outils 3D*). Permet de modifier le point d'observation en gardant le même point de visée.

- Cliquez au milieu de votre vue en gardant le bouton de la souris enfoncé et déplacez-vous de gauche à droite et/ou de haut en bas. Vous modifiez ainsi votre angle de vue (latitude et longitude), mais les objets restent au centre de l'écran. Ici, c'est la caméra qui tourne autour d'eux. C'est sans doute la commande la plus pratique pour trouver le bon angle de vue de votre dessin.



Afin de finaliser votre dessin et pour le rendre plus présentable, utilisez le rendu RenderWorks comme dans l'exemple ci-dessous.



N.B : Pour définir une vue en perspective plus précise, il vous faudra recourir à la version Archi de VectorWorks, qui inclus un outil offrant des possibilités beaucoup plus étendues. (Cf. Manuel Architecture/Modélisation 3D).

