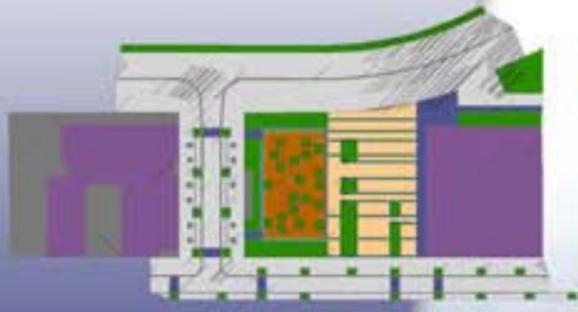
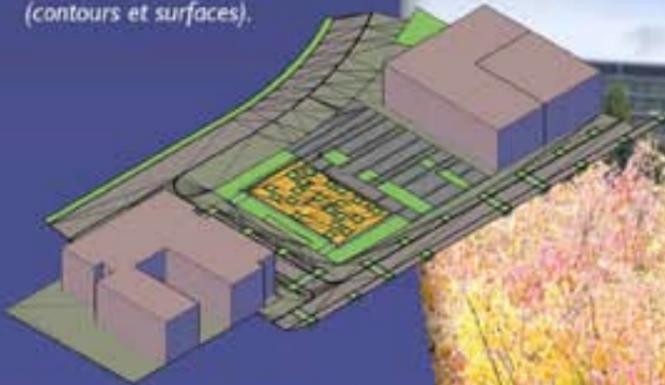
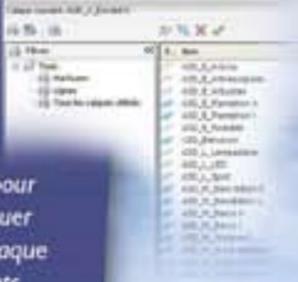


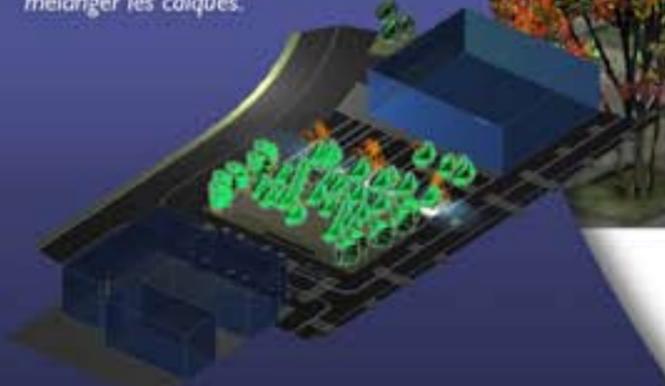
# Square de Barcelone



Tracer le plan dans Autocad 3D (polyligne et hachure). Les hachures permettent de déterminer si les surfaces sont bien closes pour pouvoir les extruder. Attribuer 2 calques normés pour chaque type de matériaux différents (contours et surfaces).



A partir des calques de contour élever toutes les surfaces et objets avec l'outil "Extrusion" (respecter les dimensions fournies). Attention à sélectionner le calque à extruder comme courant afin de ne pas mélanger les calques.



Sélectionner, paramétrer et appliquer une texture à chaque surface et objet à l'aide des outils "Editeur" et "Navigateur de matériaux". Chaque calque correspondant à un type de surface il suffit d'appliquer la texture au calque pour que tous les objets ou surface se trouvant dessus affiche la même texture. Avec Easy Nat choisir et importer une palette végétale (on peut régler l'apparence des arbres en fonction des saisons et de leur âge). Si les arbres sont trop lourds, on peut les installer sur Photoshop. Créer aussi le mobilier : bornes, luminaires, bancs, etc... A l'aide des outils "Caméra" et "Lumière" créer des ambiances afin de mettre en valeur la vue. La caméra permet d'enregistrer des vues et d'y retourner à volonté. La lumière peut être paramétrée en direction, intensité, couleur, etc...



Finaliser la scène dans Photoshop par exemple en intégrant quelques objets et personnages, un arrière plan de la ville ainsi qu'un ciel.



On peut créer des ambiances jour ou nuit. Ici l'ambiance nuit est importante pour le projet au niveau des couleurs et de la réverbération de la lumière sur les matériaux.