

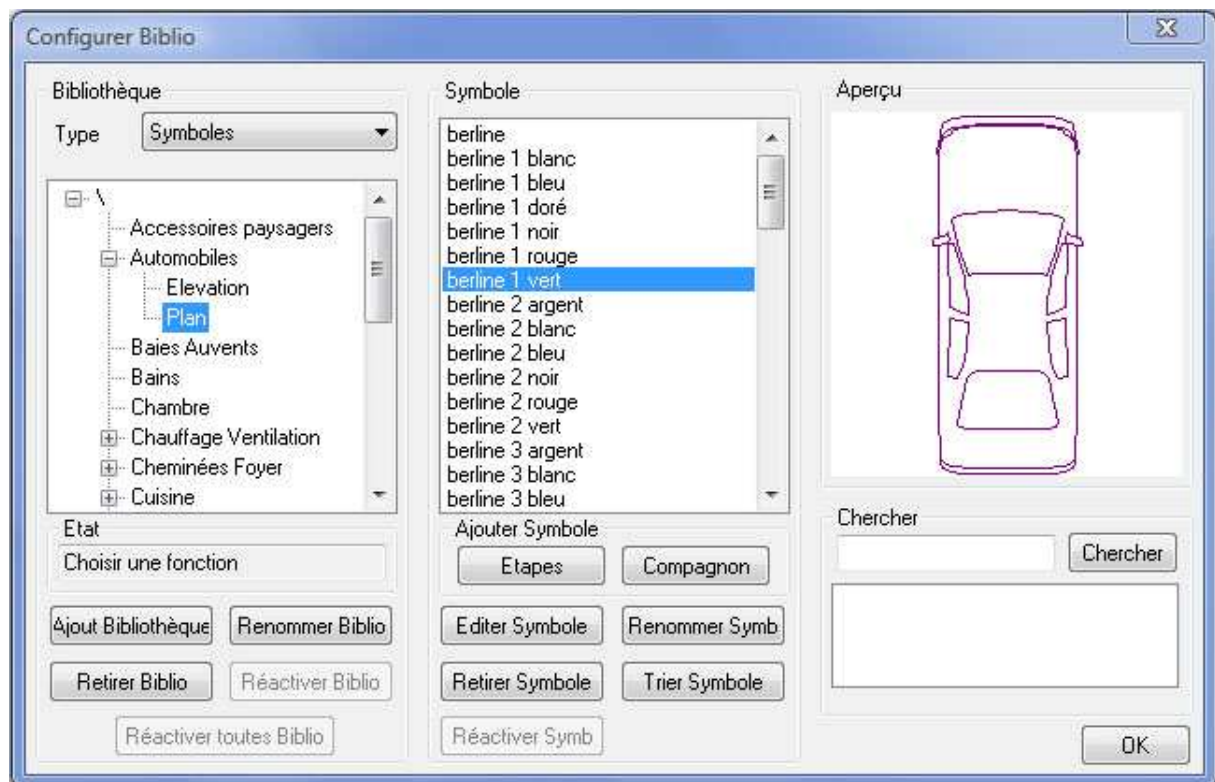
Étape 1

Comment lier un Symbole en 2D à un symbole 3D pour avoir un rendu 3D sous SoftView.
Voyons comment faire avec la voiture verte ci-dessous.



Étape 2

Avec SoftPlan en mode plan, cliquez sur l'onglet *Fichier* puis *Bibliothèque Système*.
Dans le menu *Configurer Biblio*, cliquez par exemple *Automobiles > Plan > berline 1 vert*.
Le symbole en 2D s'affiche dans Aperçu.
Cliquez alors *Editer Symbole*.



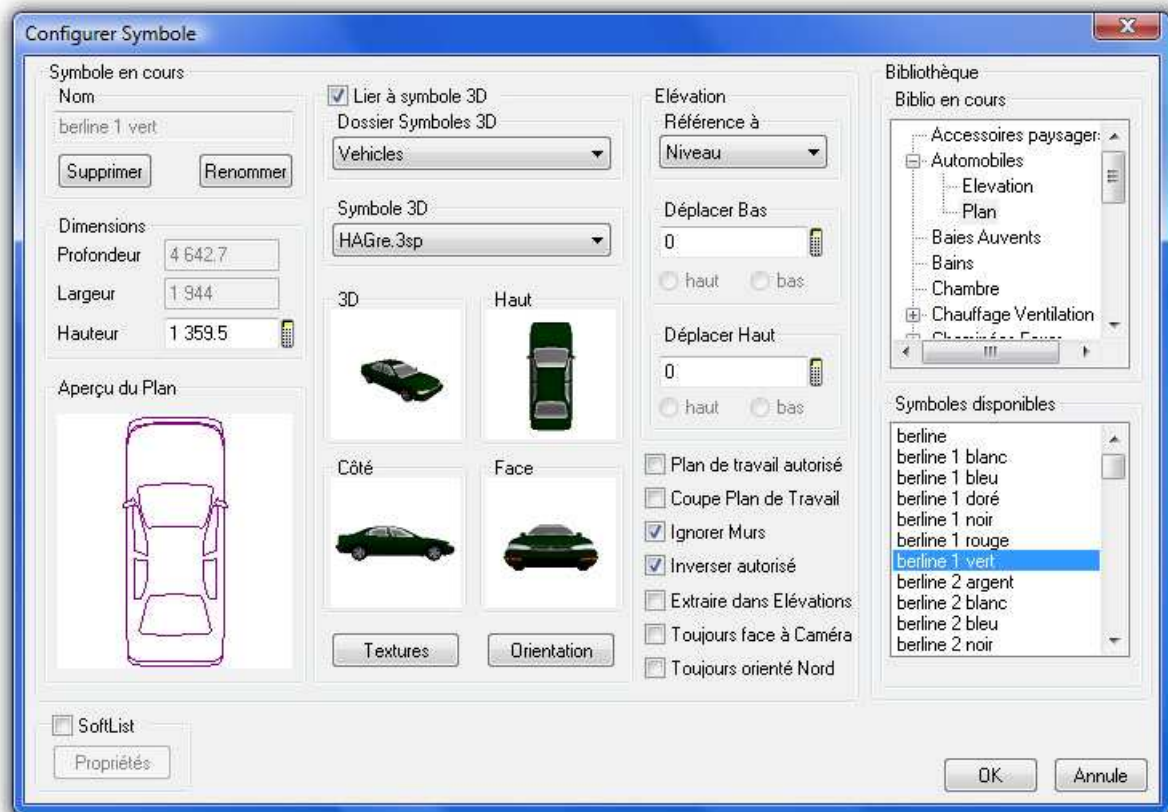
Étape 3

Dans le menu *Configurer Symbole*, assurez-vous que *Lier à Symbole 3D* est coché.

Dans *Dossier Symboles 3D*, faites défiler les dossiers jusqu'à *Vehicles*.

Comme *Symbole 3D*, choisissez **HAGre.3sp**.

Les 4 vues du 3D s'affichent (éventuellement contrôlez votre choix avec la touche Texture)



Étape 4

Cliquez OK du menu *Configurer Symbole*, puis OK du menu *Configurer Biblio*,

Le symbole 2D est lié au symbole 3D.

La *berline 1 vert* va apparaître en 3D dans toutes les vues 3D de vos nouveaux plans.

Pour la voir apparaître en 3D sur le plan en cours, il vous faut répéter les étapes 2 & 3, mais en cliquant sur l'onglet *Fichier* puis *Bibliothèque Plans*.

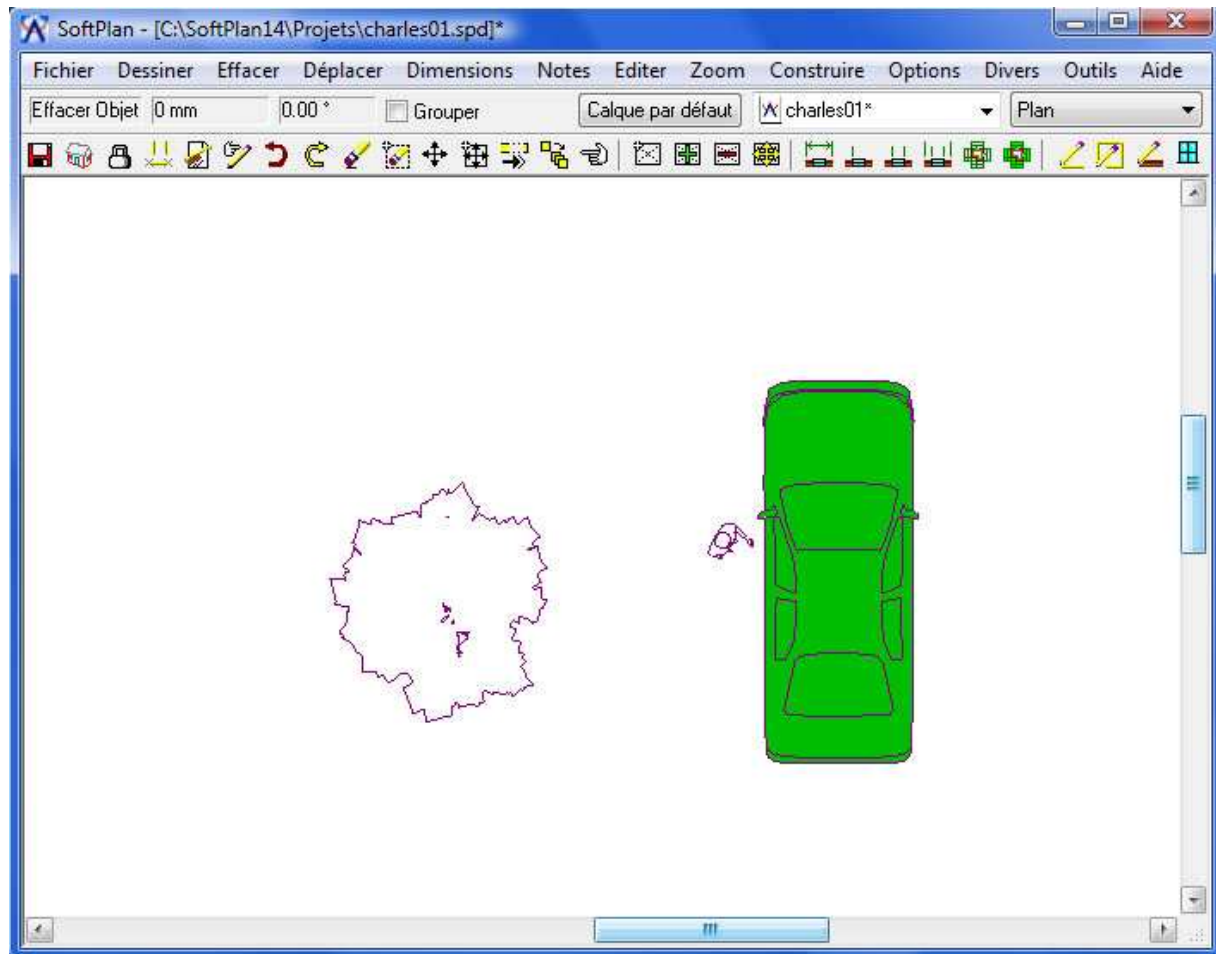
C'est une mesure de sécurité pour que les modifications que vous apportez au *Système* ne modifient pas tous les *plans* déjà créés.

Pour contrôler l'aspect de la *berline 1 vert* sur un plan vu en 3D, créez un nouveau plan (ici charles01) et dessinez en *mode Plan* les 3 symboles :

la *berline 1 vert* prise dans la bibliothèque de Symboles : *Automobiles / Plan*

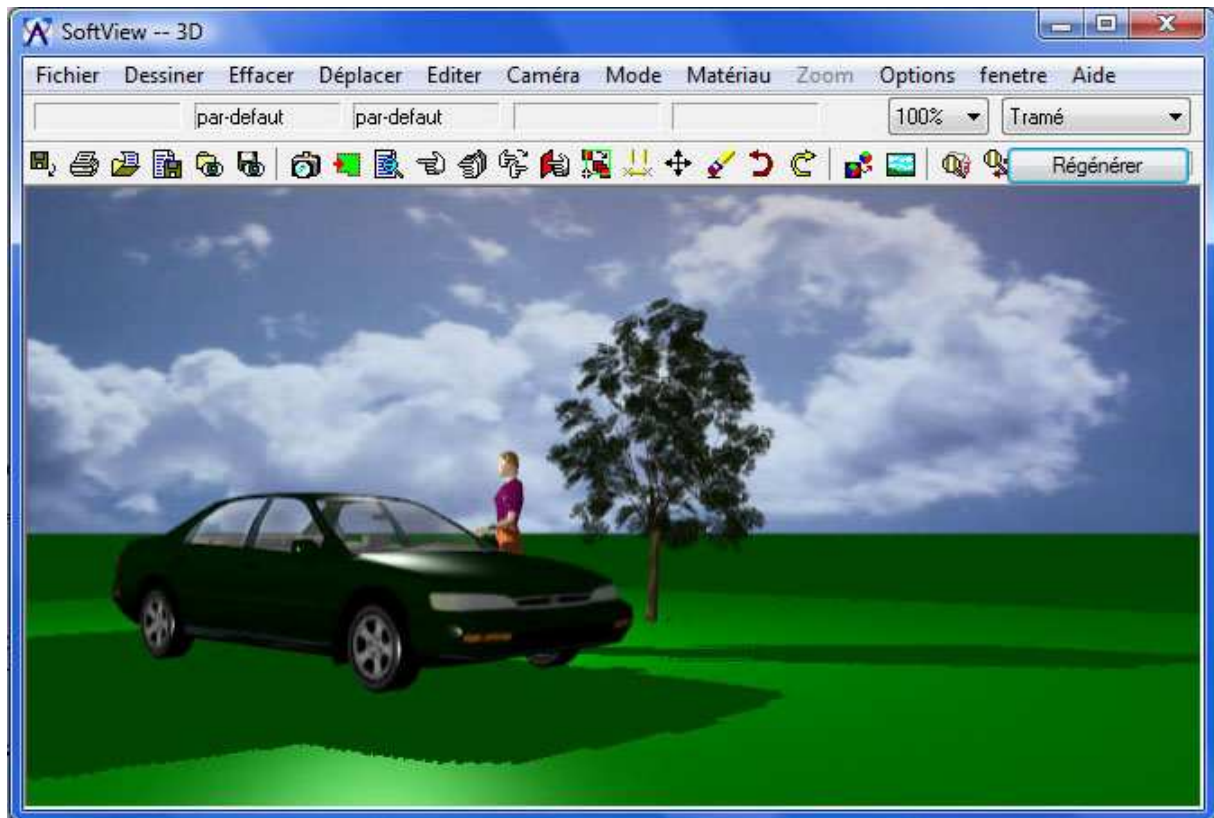
la *femme 6 debout* prise dans la bibliothèque de Symboles : *Divers*

l'*arbre 6* pris dans la bibliothèque de Symboles : *Végétation / Arbres – Caduques*.



Étape 5

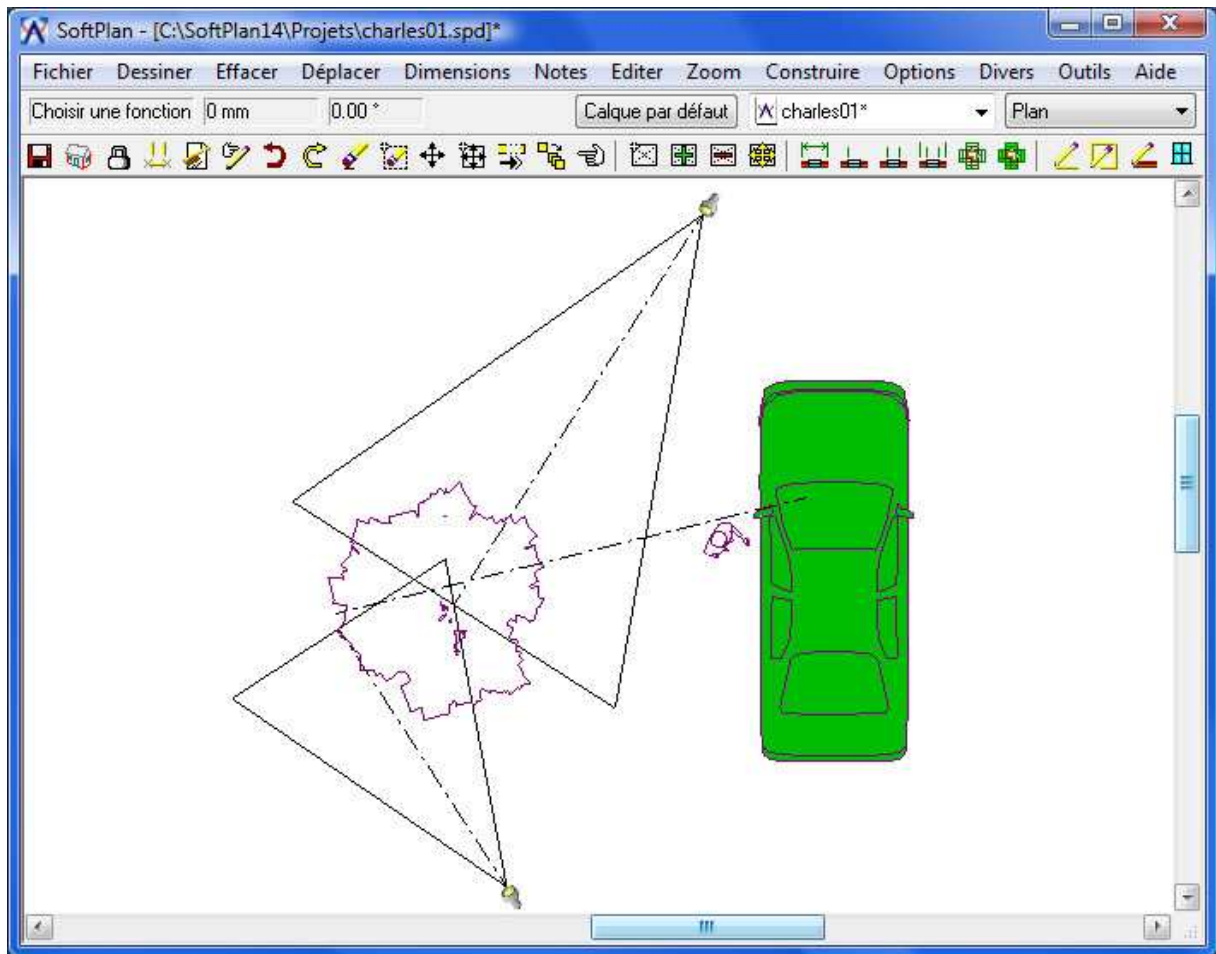
Ce plan une fois sauvegardé, pour le voir en 3D, cliquez l'Onglet **Construire** puis **3D-Rapide**. Placez la caméra pour voir les 3 symboles à la fois, cliquez, choisissez le mode **Tramé**. Cochez **Tout Extraire** dans les Options d'Extraction et cliquez OK. L'image 3D se génère en mode **SoftView Tramé**.

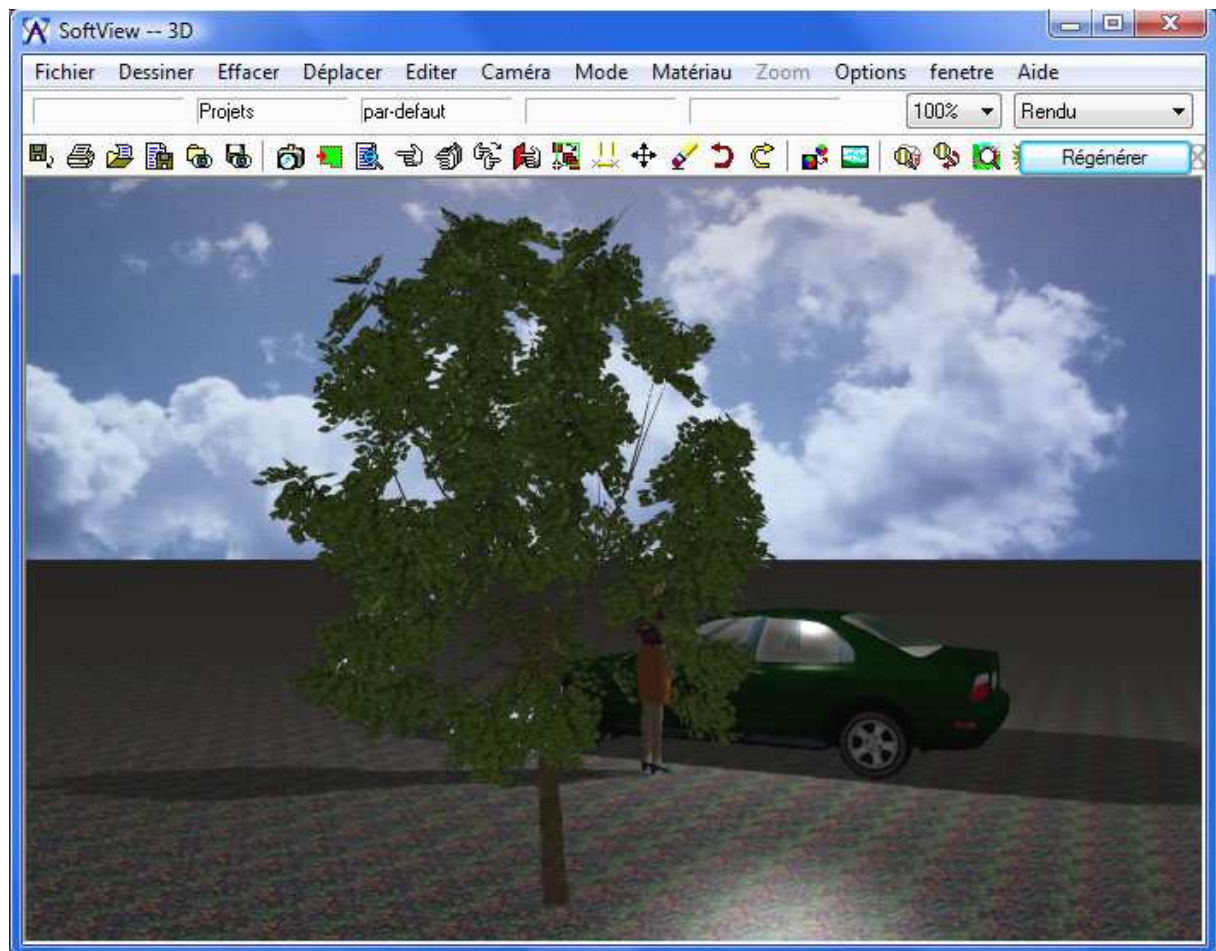


Étape 6

Pour un rendu "hyper réaliste", régénérez l'image 3D en mode Rendu. Vous pouvez modifier l'angle de vue de la caméra avec la roulette centrale de la souris et positionner des sources de lumière en cliquant Caméra.

L'image peut ensuite être sortie sur un fichier de taille maximum de 16.384 x 12.288 pixels pour l'impression d'affiches ou de posters.





Étape 7

Pour continuer à créer des véhicules, liez les autres symboles 2D aux symboles 3D.

Dans les symboles 3D, les couleurs sont respectivement les suivantes :

Bla pour noir, Blu pour bleu, Cap est pour café, Gol est pour doré, Gre est pour vert, Mis pour grisbleu, Moc pour moc(ca), Red est pour rouge, Sil et Pew pour argent, Whi est pour Blanc, Yel est pour Jaune

Liez les 2D	aux 3D :
berline	sedan
berline 1	HA
berline 2	VP
berline 3	KS
break	W
Coccinelle	Compact
compacte	NS
coupé	FM
pick-up	FR
porsche	european sports car
spoiler	SW
Sport	american sports car
suv K	LD

suV S	CB
-------	----