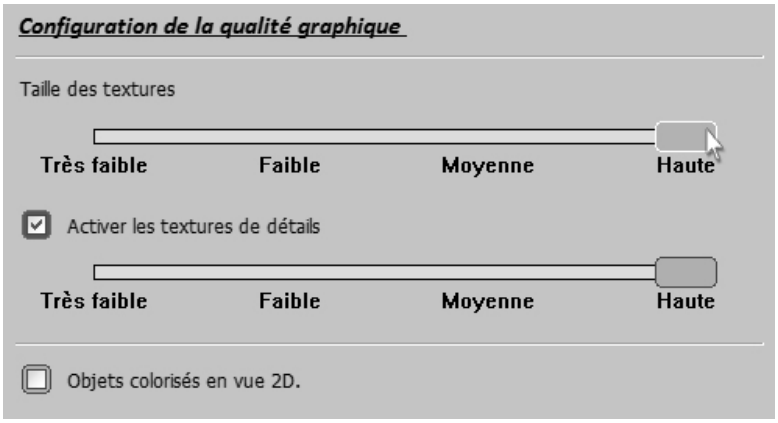
Qualité

Cliquez sur la désignation de la rubrique **Qualité** pour en afficher le contenu.
Dans la sous-rubrique **Configuration de la qualité graphique**, sélectionnez la qualité des textures affichées par le programme : faites un premier clic gauche sur le coulisseau puis, tout en maintenant la pression, faites glisser le pointeur de la souris jusqu'à la qualité souhaitée. Cliquez sur **Appliquer** pour valider votre choix.
Vous pouvez également choisir de visualiser les objets de la vue 2D en couleur (par défaut, ceux-ci sont en noir&blanc).



***Remarque** : vous devrez redémarrer le logiciel pour que les nouveaux paramètres soient pris en compte.*

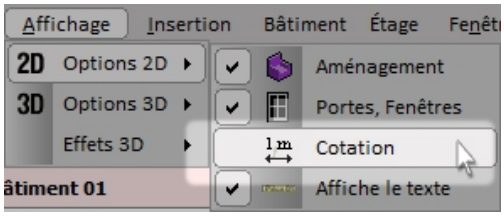
2.1.1.1 Les cotations internes

Les cotations internes s'affichent par défaut lors du tracé d'une pièce, dans la vue 2D comme dans la vue 3D.

Elles peuvent être masquées de la manière suivante :

1. Faites un clic gauche sur un segment de mur pour le mettre en surbrillance.

2. Dans la barre de paramètres du mur, à gauche de l'interface, s'affichent les propriétés du mur sélectionné. Sous la rubrique **Cotation**, décochez l'option **Afficher les cotations internes**.



***Remarque** : les cotations qui s'affichent dans la vue 3D peuvent être désactivées en cliquant sur le menu déroulant **Affichage**, puis sur **Options 3D**, et enfin sur **Cotations**. Les cotations en 2D peuvent être désactivées à partir du menu déroulant **Affichage**, puis sur **Options 2D**, et enfin sur **Cotation**.*

2.1.1.2 Les cotations externes

Vous pouvez afficher les cotations externes très simplement :

1. Faites un clic gauche sur un segment de mur pour le mettre en surbrillance et afficher ses propriétés dans la barre de paramètres.

2. Sous la rubrique **Cotation**, cochez l'option **Afficher les cotations externes**.

2.10 Paramètres généraux d'une pièce

Après l'insertion d'une pièce, vous pouvez accéder et modifier les informations la concernant.

1. Sur le plan 2D ou dans la scène 3D, cliquez au centre de la pièce : ses propriétés s'affichent dans la barre de paramètres située à droite de l'interface principale.

Dès lors, vous pouvez modifier le nom de la pièce sous la sous-rubrique **Désignation**, et décider d'afficher ou non la surface au sol et le volume habitable en cochant / décochant l'option correspondante.

Vous pouvez également décider, ou non, de l'affichage du plafonnier qui est automatiquement inséré à la création d'une nouvelle pièce.

Remarque *: le contenu de la rubrique* ***Décoration*** *est détaillé au chapitre* ***8. Les plinthes, frises et corniches*** *de ce manuel.*
Les étiquettes (noms des pièces) peuvent être désactivées à partir du menu déroulant ***Affichage****, puis sur* ***Options 2D/Options 3D****, et enfin sur* ***Affiche le texte****.*

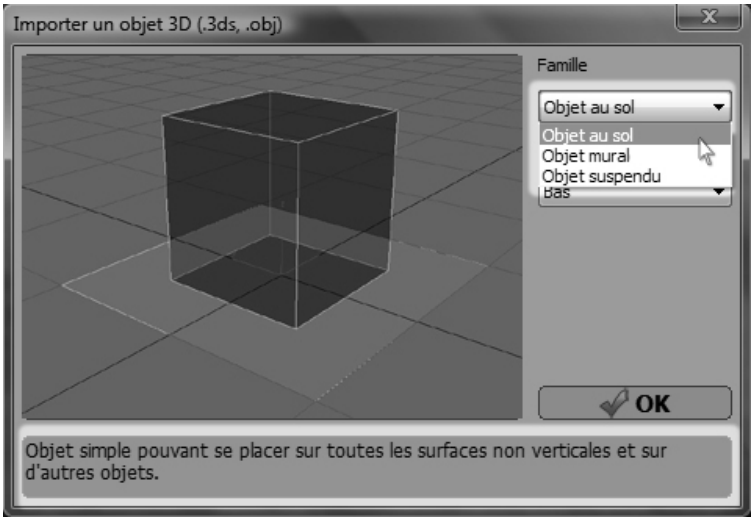
4.18 L'import de fichiers

4.18.1 L'import d'objets

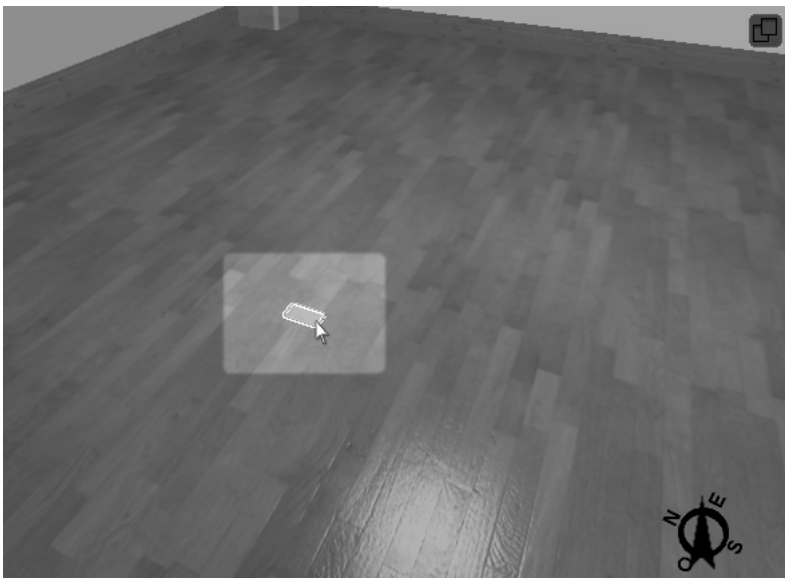
Le programme propose aux utilisateurs la possibilité d'importer leurs propres objets 3D, ces objets ne modifieront en rien le catalogue du logiciel. Seuls les fichiers comportant les extensions .3DS et .OBJ sont supportés.

1. Cliquez sur le menu déroulant **Fichier**, puis sur **Importer un objet 3D**. Choisissez par la suite le fichier que vous voulez importer.

2. Une boîte de dialogue s'affiche une fois le fichier séléctionné. Choisissez la F**amille** de l'objet souhaité, celui-ci se placera au mur, sol ou plafond (une explication du type de famille est disponible sur le bas de la boîte de dialogue).
La catégorie **Point d'accroche** correspond au point d'origine lors de la rotation de l'objet.



Remarque *: Les textures de l'objet importé doivent se situer dans le même répertoire (pas de sous-répertoire) que les fichiers OBJ et 3DS. Les fichiers MTL associés aux fichiers OBJ doivent aussi se situer dans le même dossier.*
3. L'objet importé dans la scène 3D sera visible en rouge au centre de la scène. Déplacez l'objet à l'endroit souhaité.



***Remarque** : Il est indispensable d'avoir un objet seul dans le fichier importé. Si celui-ci contient plusieurs objets, ceux-ci seront fusionnés, donc les objets ne seront pas indépendant les uns des autres.*

4.18.2 L'import de textures

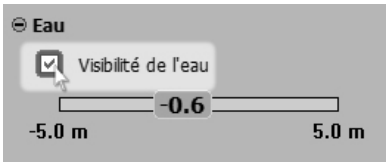
1. Cliquez sur le menu déroulant **Fichier**, puis sur **Importer une texture**. Choisissez par la suite le fichier que vous voulez importer.

2. La texture importée sera disponible à travers l'onglet **Gestionnaire de matériaux** (se référer au chapitre **7.2 La pipette de matériaux** de ce manuel).

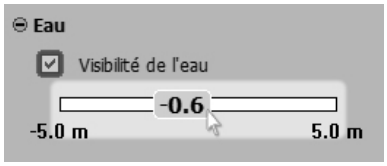
***Remarque** : Les textures sont limités aux formats d'image indiqués dans la boîte de dialogue (bmp, jpg, tga, png et tif).*
Pour appliquer une normal map à la texture importée, ajoutez à la fin de la nomenclature de votre normal "..._norm" (seul les fichiers .PNG sont supportés).

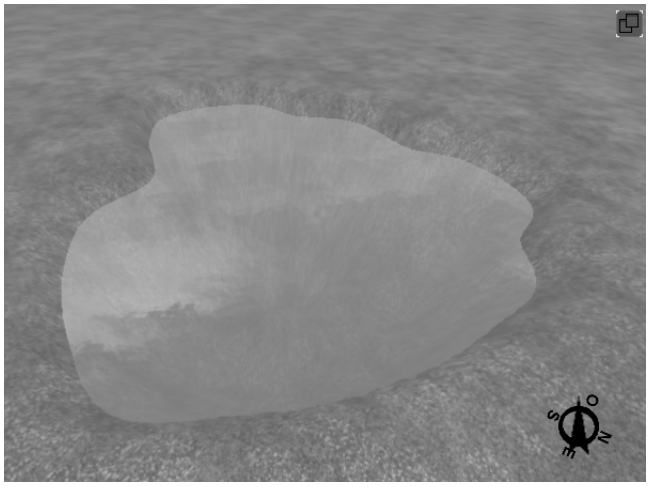
10.2.14 Insérer de l'eau

1. Dans la barre de paramètres du terrain, sous l'onglet **Propriétés**, cliquez sur la commande **Visibilité de l'eau** dans la catégorie **Eau**.



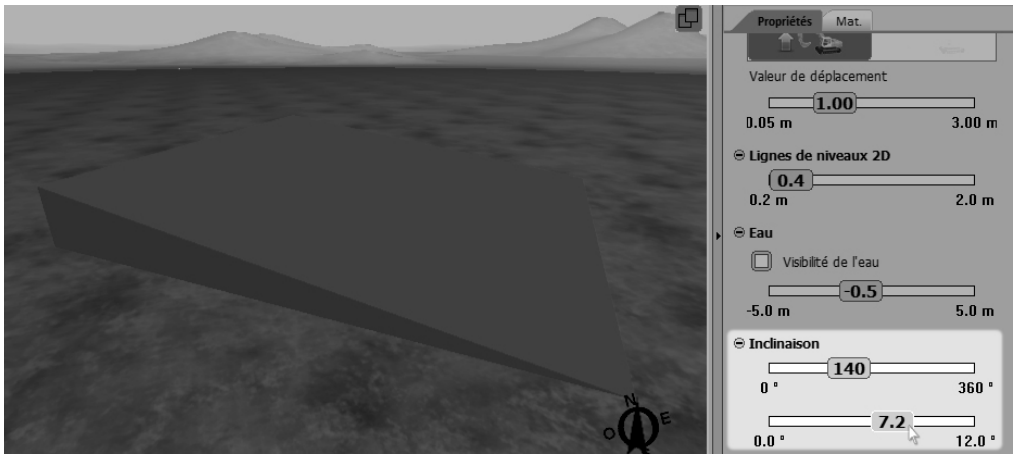
2. Pour gérer la quantité d'eau souhaitée, faites un premier clic gauche sur le couliseau puis, tout en maintenant la pression, faites glisser le pointeur de la souris.



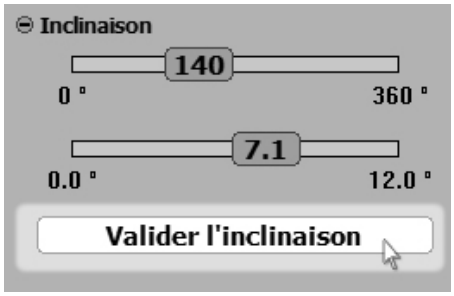


10.2.14 Paramètres d'une inclinaison

1. La rubrique **Terrain** propose de paramètrer le degré d'inclinaison du terrain, grâce à une réglette graduée. Faites un premier clic gauche sur le coulisseau puis, tout en maintenant la pression sur le bouton, déplacez le pointeur de la souris sur le facteur d'inclinaison désiré (la visualisation de l'inclinaison est visible à partir d'une plaque dans la fenêtre 3D).



2. Cliquez sur le bouton **Valider l'inclinaison** afin d'y appliquer les paramètres.



***Remarque** : le paramètrage d'une inclinaison s'applique seulement à la zone modifiable du terrain.*