

# ENSAT

École nationale  
supérieure d'architecture  
Montpellier | La Réunion

## Modélisation tri-dimensionnelle

**Modélisation** d'une pinède  
Après relevé **photogrammétrique**

Coordonnées du projet :  
43.63659719629034, 3.8569175352936638



## « point de vue et camera » / regarder la scène

Sur Blender comme sur la majorité des logiciels il est important de « fixer » le point de vue .  
Nous utiliserons une « camera », (un appareil photo)  
Dans plusieurs logiciels de la famille de Blender il existe des cameras de deux types :

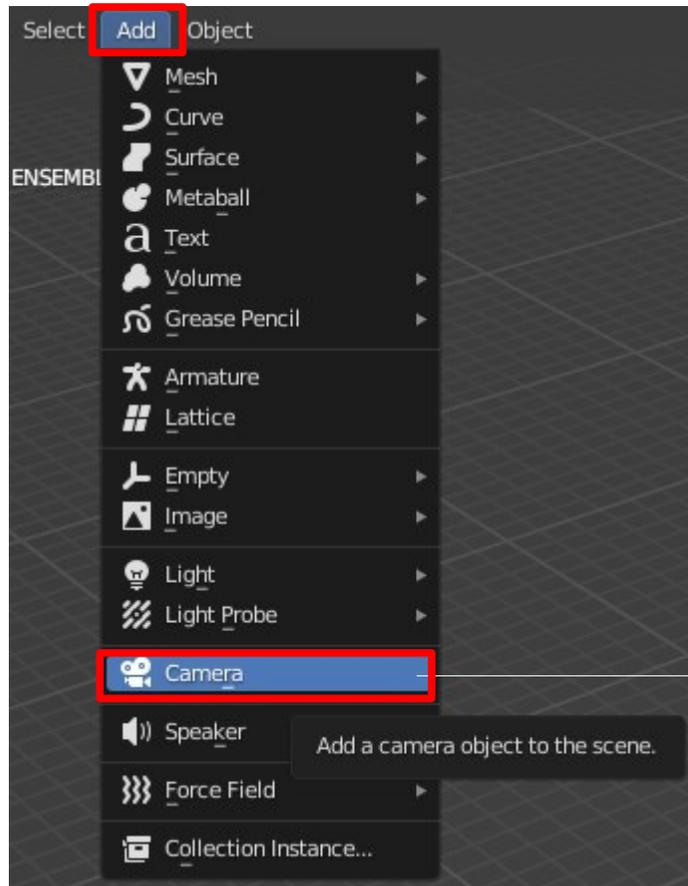
### Les cameras physiques

Elles fonctionnent comme un appareil photo « réel » et donc qu'elles sont soumises au règles de physiques et d'optique  
Diaphragme, vitesse d'obturation, profondeur de champs, modifiant l'impacte de la lumière sur la pellicule

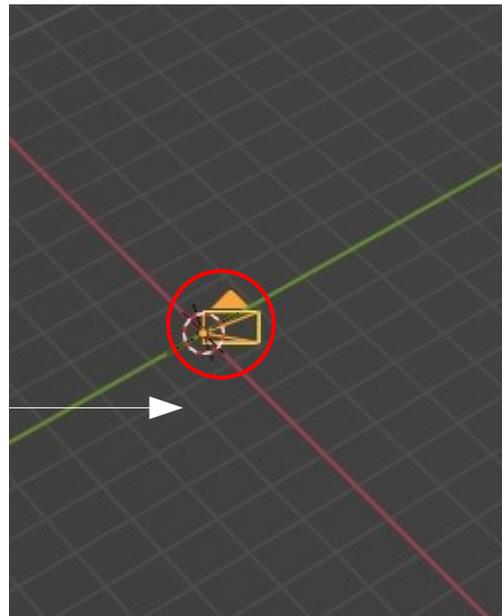
### Les cameras « semi » physiques

Elles répondent aux règles de physiques  
Diaphragme, profondeur de champs,mais cela ne modifie pas l'impacte de la lumière sur la « pellicule »

Sur Blender les deux existe **MAIS**, la camera physique est un add-on payant, nous utiliserons donc la camera « semi » physique



**Création** de la caméra et « vue » de la camera  
Blender ajoute la camera là où se trouve le « curseur »

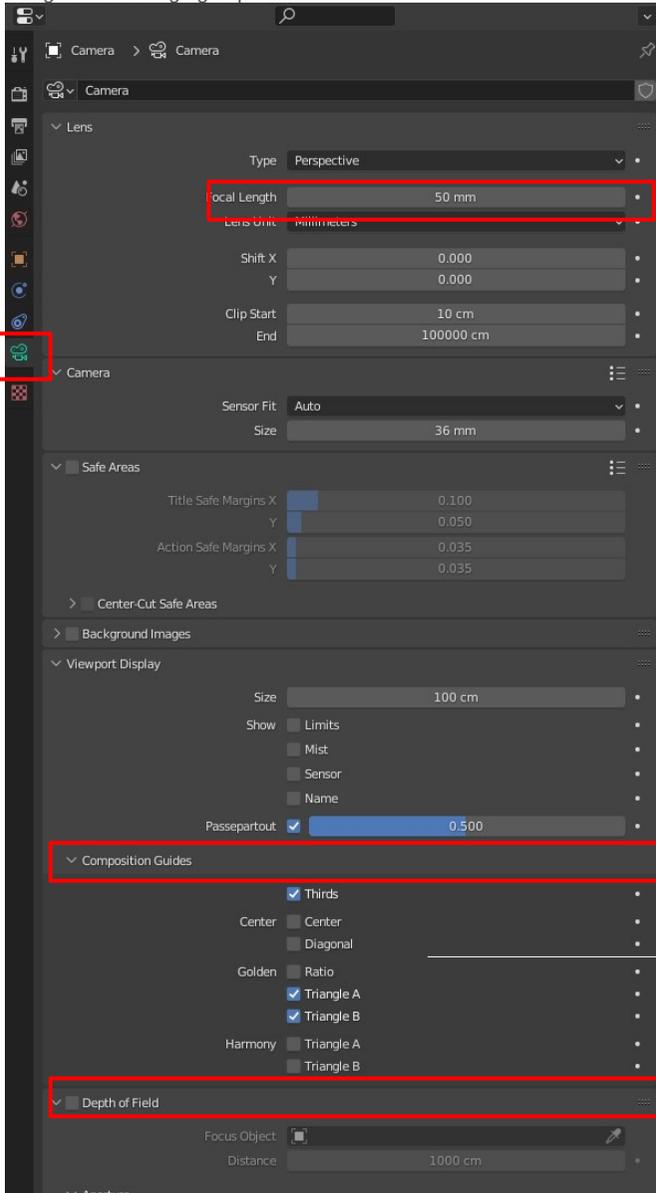


En vue de plan déplacez la camera pour l'approcher de la maquette (touche « G »)

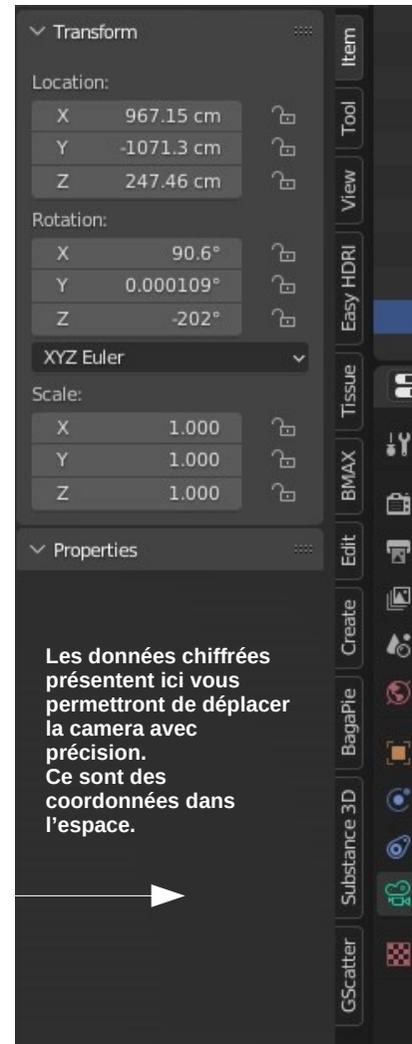


## « point de vue et camera » / regarder la scène

Après **sélection de la camera** aller dans les propriétés et regarder les réglages possibles



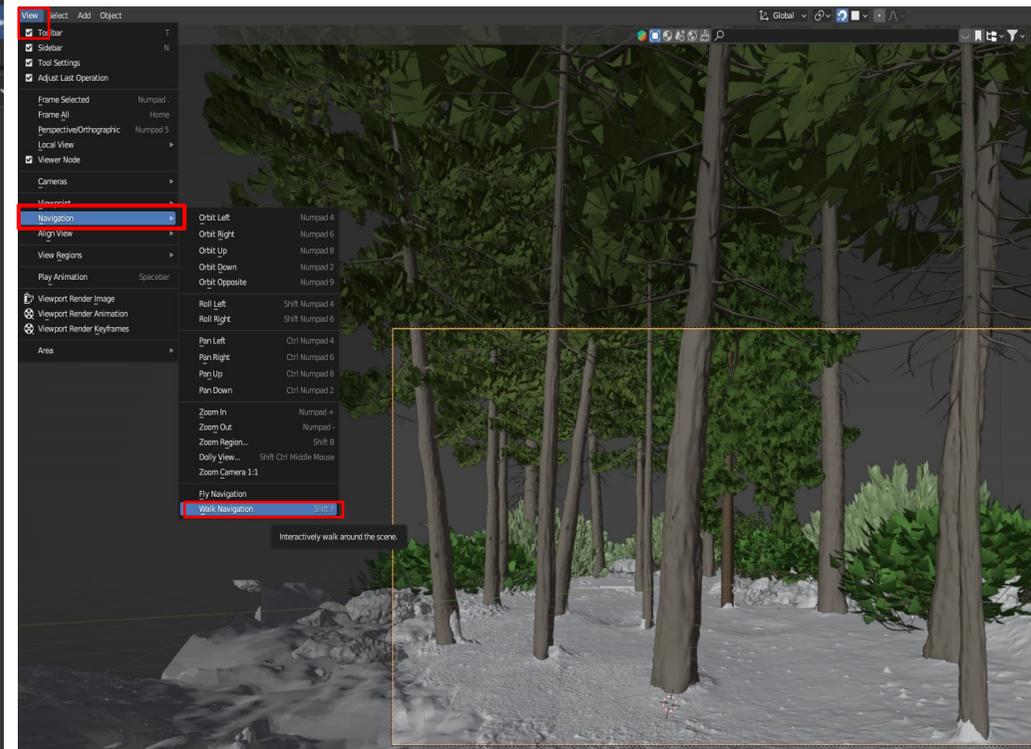
Pour **positionner votre point de vue** aidez vous des outils de placements dans le **Viewport**  
Après **sélection de la camera**.



Les données chiffrées  
présentent ici vous  
permettront de déplacer  
la camera avec  
précision.  
Ce sont des  
coordonnées dans  
l'espace.



Passer en vue de camera (0) et « affiner » le point de vue en utilisant la « **navigation piétonne** » qui permet des déplacements à l'aide des flèches de votre clavier et de votre souris



## « point de vue et camera » / regarder la scène

Placez **plusieurs cameras** – pour passer d'une camera à l'autre sélectionnez la camera à modifier et faites **CRTL+0** ou utilisez l'arborescence // **NOMMEZ LES ET RANGEZ LES**

