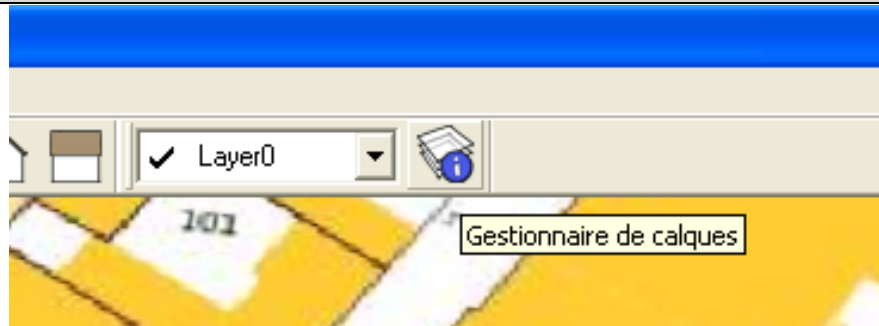
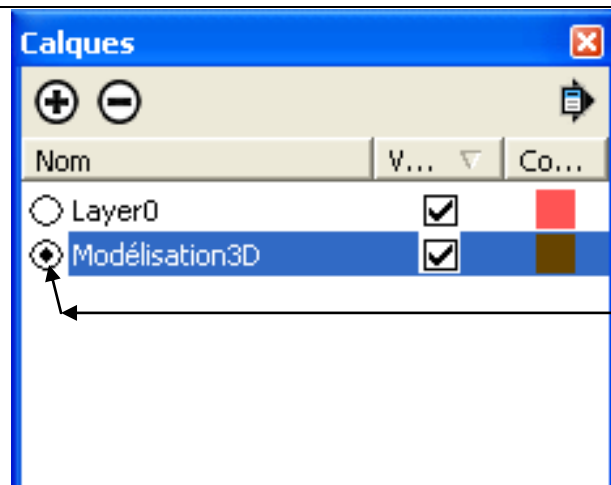


## CRÉER UN CALQUE

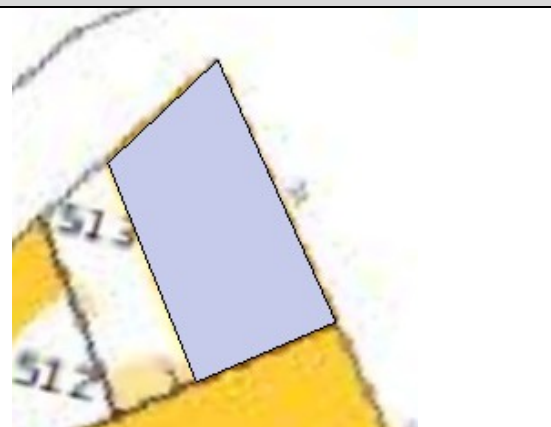



1. DANS LA BARRE D'OUTILS CALQUES, CLIQUER SUR GESTIONNAIRE DE CALQUES



1. CLIQUER SUR LE + POUR AJOUTER UN CALQUE
2. LE NOMMER « MODÉLISATION3D »
3. LE RENDRE COURANT

## CRÉER UN GROUPE

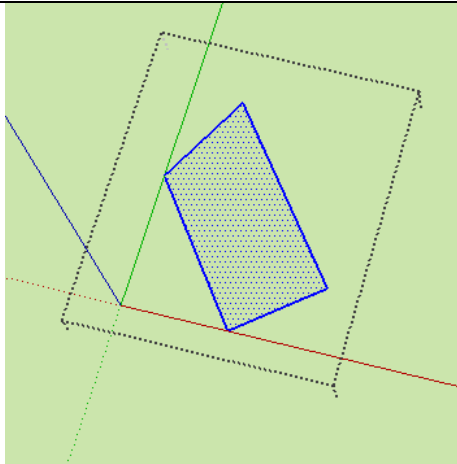


1. LE PREMIER BÂTIMENT QUE L'ON VA MODÉLISER SERA CELUI DE LA PARCELLE 513
2. AVEC L'OUTIL LIGNE , TRACER LE CONTOUR DU BÂTIMENT

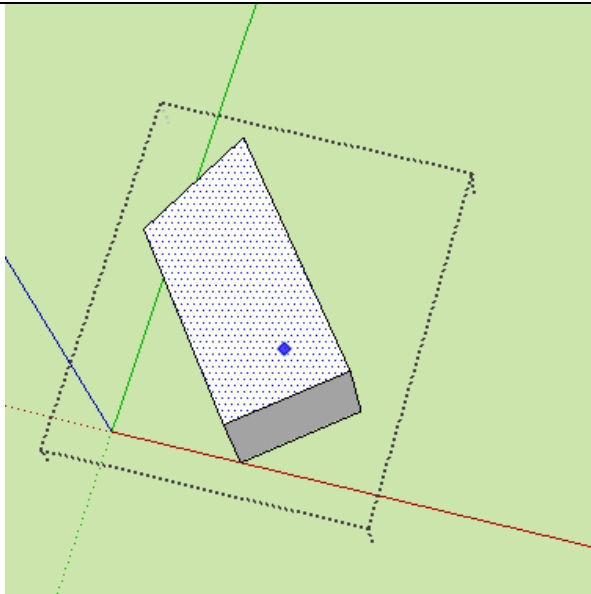



1. DOUBLE CLIQUER SUR LA PARCELLE
2. CLIC DROIT → CRÉER UN GROUPE

NB : CELA PERMET QU'IL N'Y AIT PAS D'INTERFÉRENCE ENTRE LES DIFFÉRENTS BÂTIMENTS.

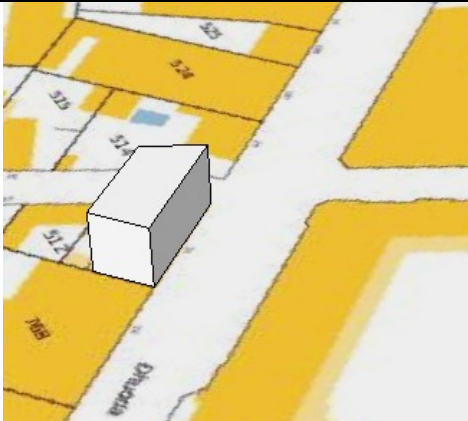
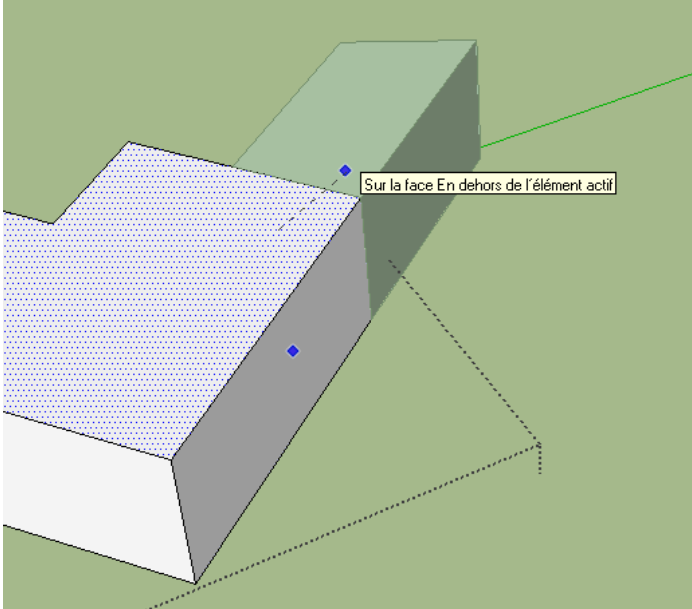


1. DOUBLE CLIQUER SUR LE GROUPE CRÉER
2. CELA PERMET DE RENTRER DANS LE GROUPE



1. AVEC L'OUTIL POUSSER/ÉTIRER , ÉTIRER LE BÂTIMENT A LA BONNE HAUTEUR.

NB : NOUS NE CONNAISSONS PAS ACTUELLEMENT LA HAUTEUR EXACTE DES BÂTIMENTS, VOUS DONNEREZ DONC DANS UN PREMIER TEMPS UNE HAUTEUR ALÉATOIRE DE 10M.

	<ol style="list-style-type: none"><li>1. DOUBLE CLIQUER À COTÉ DU GROUPE ET ON SE RETROUVE SUR L'IMAGE</li></ol>
	<ol style="list-style-type: none"><li>1. RÉITÉRER L'OPÉRATION POUR LES PARCELLES LIMITOPHES</li><li>2. ETC...</li></ol> <p>NB : LE FAIT DE CRÉER CHAQUE BÂTIMENT DANS UN GROUPE PERMET DE LES RENDRE INDÉPENDANT LES UNS DES AUTRES. ON POURRA DONC FAIRE DES MODIFICATIONS PLUS FACILEMENT SI CELA EST NÉCESSAIRE.</p> <p><u>CELA PARTICIPE À LA DÉMARCHE QUALITÉ D'UN TRAVAIL.</u></p>



1. CORRECTION DES HAUTEURS
2. A L'AIDE DE GOOGLE MAPS, ON VÉRIFIE LES DIFFÉRENCES DE HAUTEURS DE BÂTIMENTS
3. COMME CHAQUE BÂTIMENT A ÉTÉ CRÉÉ SOUS UN GROUPE LA MODIFICATION EST AISÉE.

