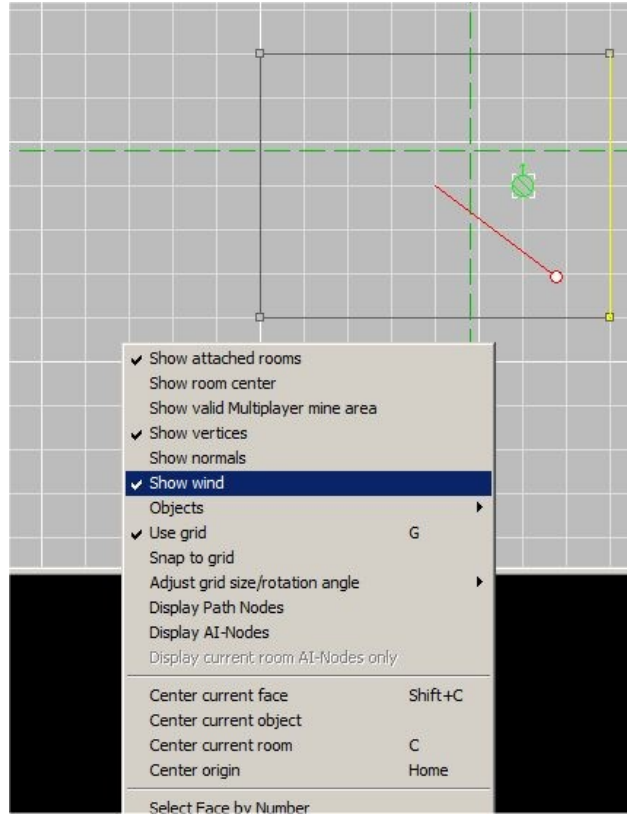
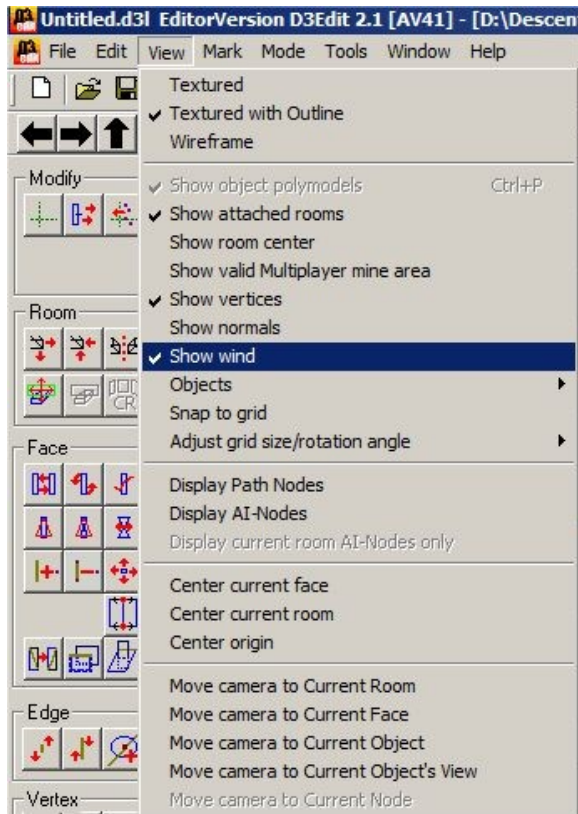


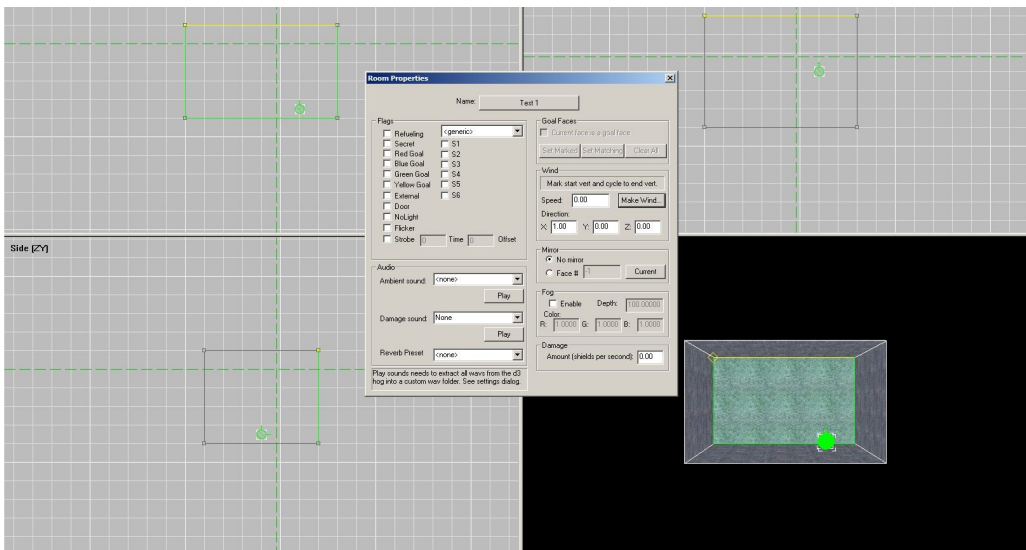
Micro Conseil 04 pour le D3Edit (v1.0) Atan

ShowWind (Montrer le vent)

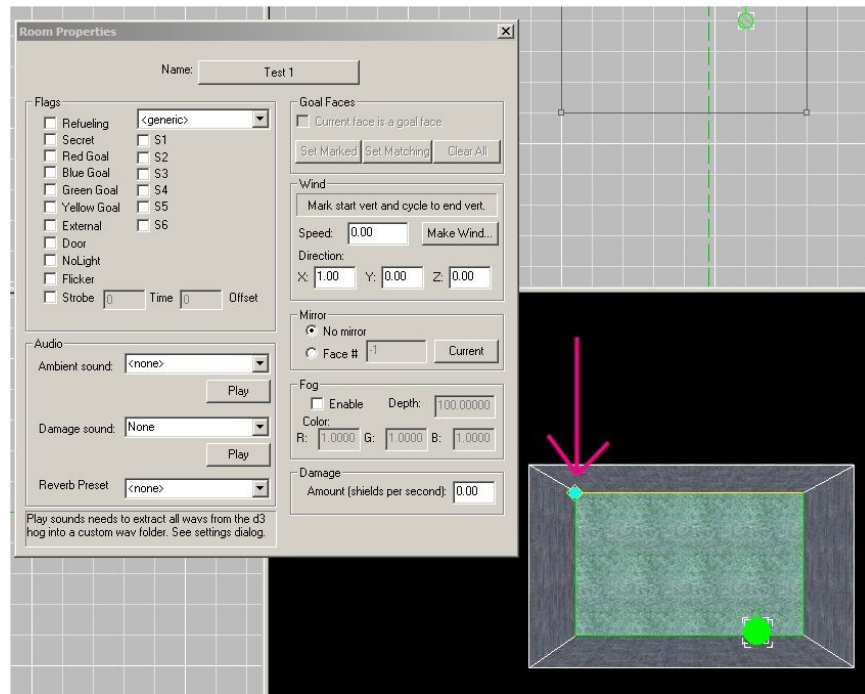
Pour montrer le vent dans les vues, il faut d'abord cocher cette option.
On peut le faire dans le menu View ou dans le menu pop-up des vues.



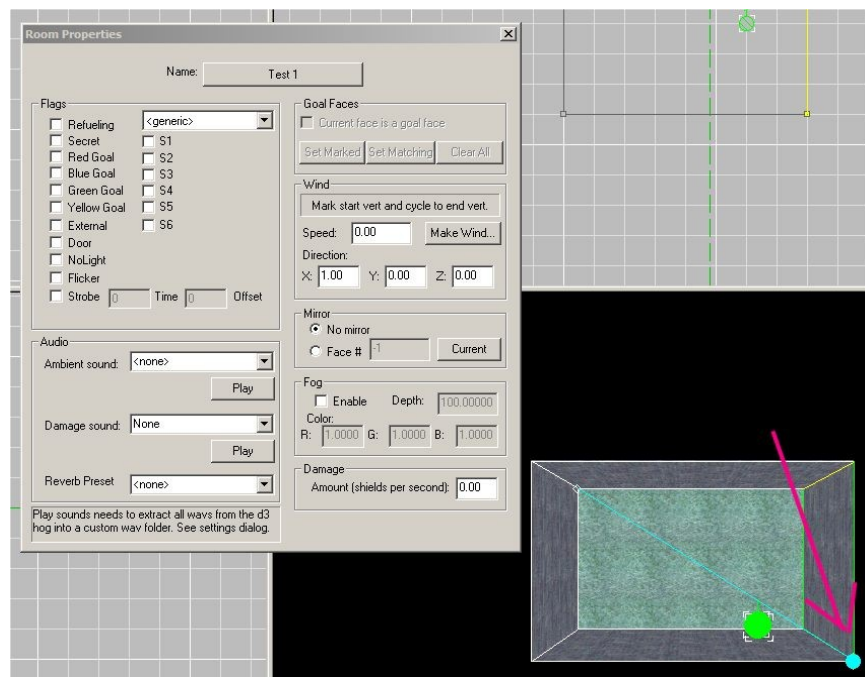
Ouvrir le dialogue Room Properties dans lequel on gène le vent.



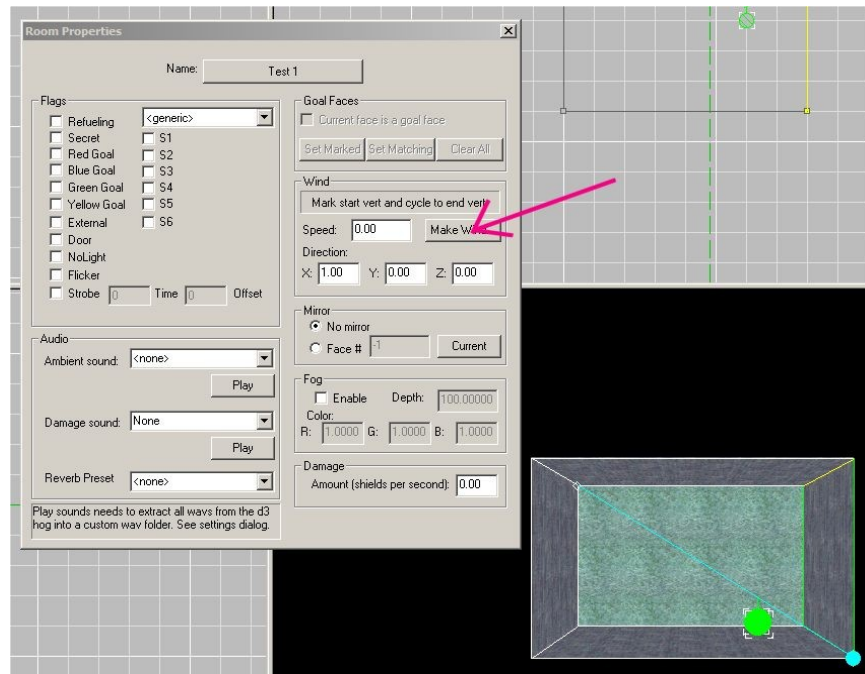
Marquer le sommet source, à partir duquel le vent doit souffler. Ce sommet va apparaître dans une couleur différente et un peu plus gros que les autres sommets.



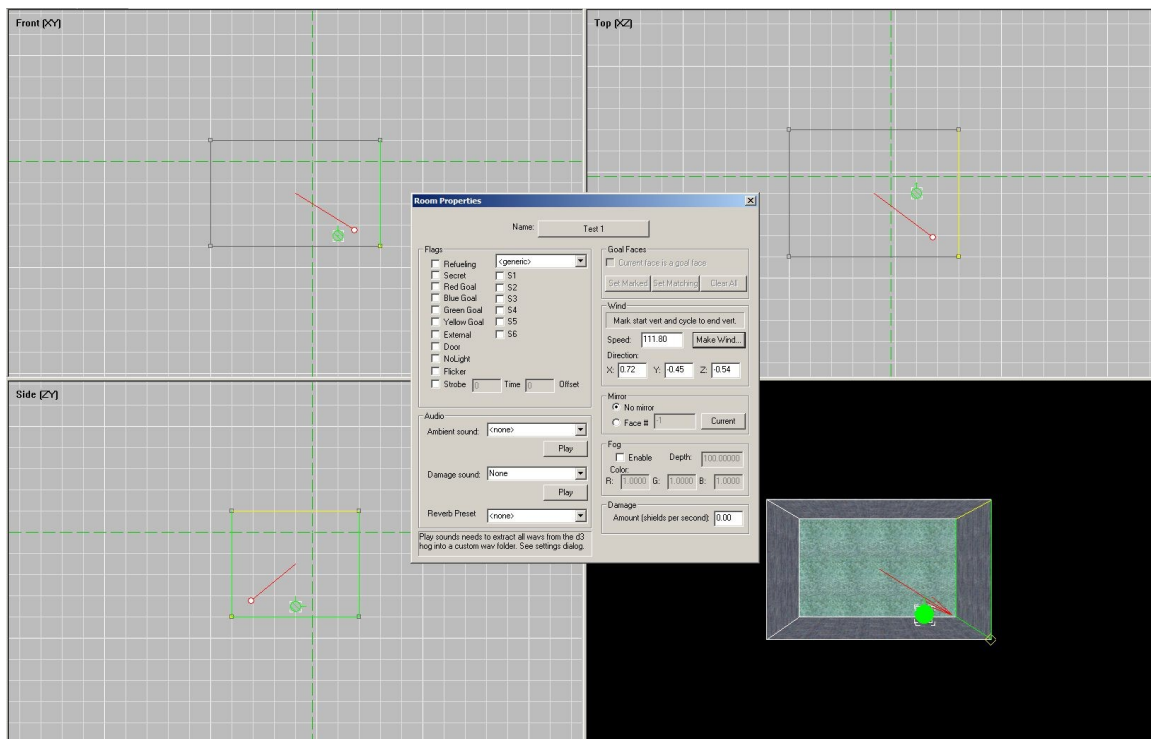
On peut maintenant passer d'un sommet de la pièce à l'autre (avec « r »), pour trouver la direction voulue pour le vent. Pendant qu'on cycle les sommets, on voit une ligne qui indique la direction courante du vent. Le sommet à l'extrémité de la ligne apparaît un peu plus gros que les autres sommets.



Quand le résultat vous satisfait, appuyer sur le bouton Make Wind.



Vous pourrez alors voir le vent et sa direction dans toutes les vues.



Dans les vues Ortho, on voit une ligne avec une sphère à l'extrémité qui indique la direction.
Dans la vue Perspective et la vue World, le vent apparaît sous la forme d'une flèche.
La longueur de la flèche montre la force avec laquelle le vent soufflera dans la mission.

