

ASPHODELE

3D



Sommaire

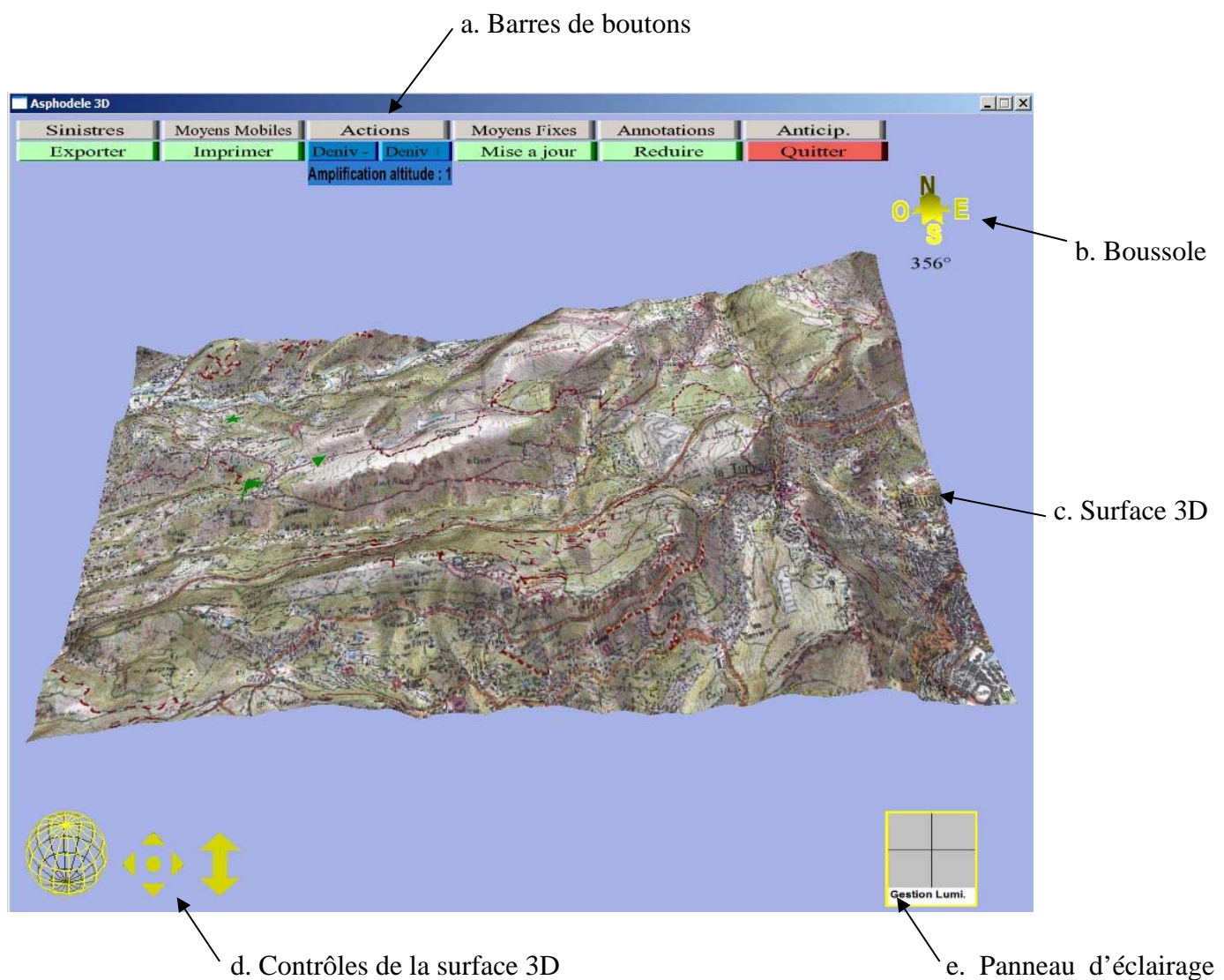
I. Introduction	page 3
II. Découverte de l'interface	page 3
III. Manipulation de la zone 3D	page 5
IV. L'écran de contrôle de la luminosité	page 6
V. Le menu de boutons gris	page 8
VI. Le menu de boutons verts et rouges	page 9
VII. Le changement des dénivellations	page 10
VIII. Mise à jour d'Asphodèle	page 11
IX. Problèmes pouvant être rencontrés	page 12
Annexe :	
. 1) L'altimètre et la coupe 2D	page 13
2) Comment ajouter des nouvelles images pour les fanions	page 15

I. Introduction

Dans ce dossier, il sera question de l'utilisation d'Asphodèle 3D.

Une prise en main complète du logiciel est proposée ainsi que la marche à suivre pour faire évoluer le logiciel.

II. Découverte de l'interface



a) Les barres de boutons :

- La barre de boutons gris :

Elle sert à activer les panneaux liés aux moyens déployés dans l'interface 2D.
On trouve les 6 catégories de moyens ou de situations liées aux incendies.
Ces catégories sont activables indépendamment les unes des autres.

- La barre de boutons verts :

Elle sert à déclencher des actions spécifiques dans Asphodèle 3D.
Par exemple, l'impression ou l'export de documents graphiques, la mise à jour.

- La barre de boutons bleus :

Elle sert à modifier le coefficient de dénivellation de la 3D
Sous cette de boutons bleu, on trouve une indication liée au coefficient de dénivellation.
On peut y lire avec quelle intensité est accentué l'effet de 3D.

Enfin, il existe également le bouton rouge « Quitter » qui permet donc de quitter l'application.

b) La boussole

En haut à droite, il y a la boussole ainsi que la valeur de l'angle de rotation de la 3D autour de l'angle vertical.

c) La surface 3D

Elle constitue la partie principale de l'écran et affiche la visualisation en 3D d'une carte provenant d'Asphodèle.

d) Les contrôles pour manipuler la surface 3D

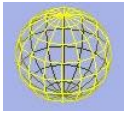
Ils sont situés en bas à gauche de la fenêtre et permettent de modifier le point de vue par des déplacements, des rotations ou des zooms.

e) Le panneau d'éclairage de la scène

Il se situe en bas à droite de la fenêtre : en cliquant dans l'un des 4 quarts on place la lumière de façon différentes sur la scène.
Ceci permet d'éclairer plus ou moins certaines surfaces.

III. Manipulation de la zone 3D

Pour manipuler la zone 3D il faut utiliser les 3 outils situés en bas à gauche de l'interface :



- La sphère :

Elle permet d'effectuer une rotation et une inclinaison de la surface 3D



- La croix directionnelle :

Elle permet de modifier le cadrage de surface 3D



- La double flèche :

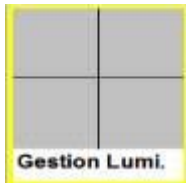
Elle permet de modifier l'éloignement par rapport à la carte 3D

Tout cela permet donc d'avoir le meilleur point de vue possible.

Pour utiliser un de ces outils, il suffit de cliquer une fois dessus avec le bouton gauche de la souris et de rester appuyer sur le bouton, le curseur disparaît alors et il devient possible d'agir sur la surface 3D. Pour cela, il suffit de déplacer la souris dans la direction envers laquelle on souhaite agir.

Pour arrêter de manipuler la surface 3D, il suffit de relâcher le bouton, le curseur réapparaît.

IV. L'écran de contrôle de la luminosité



Ce petit écran situé en bas à droite de la scène permet de modifier l'éclairage de la scène. L'utilité de cette fonctionnalité est de pouvoir changer l'éclairage de la scène pour :

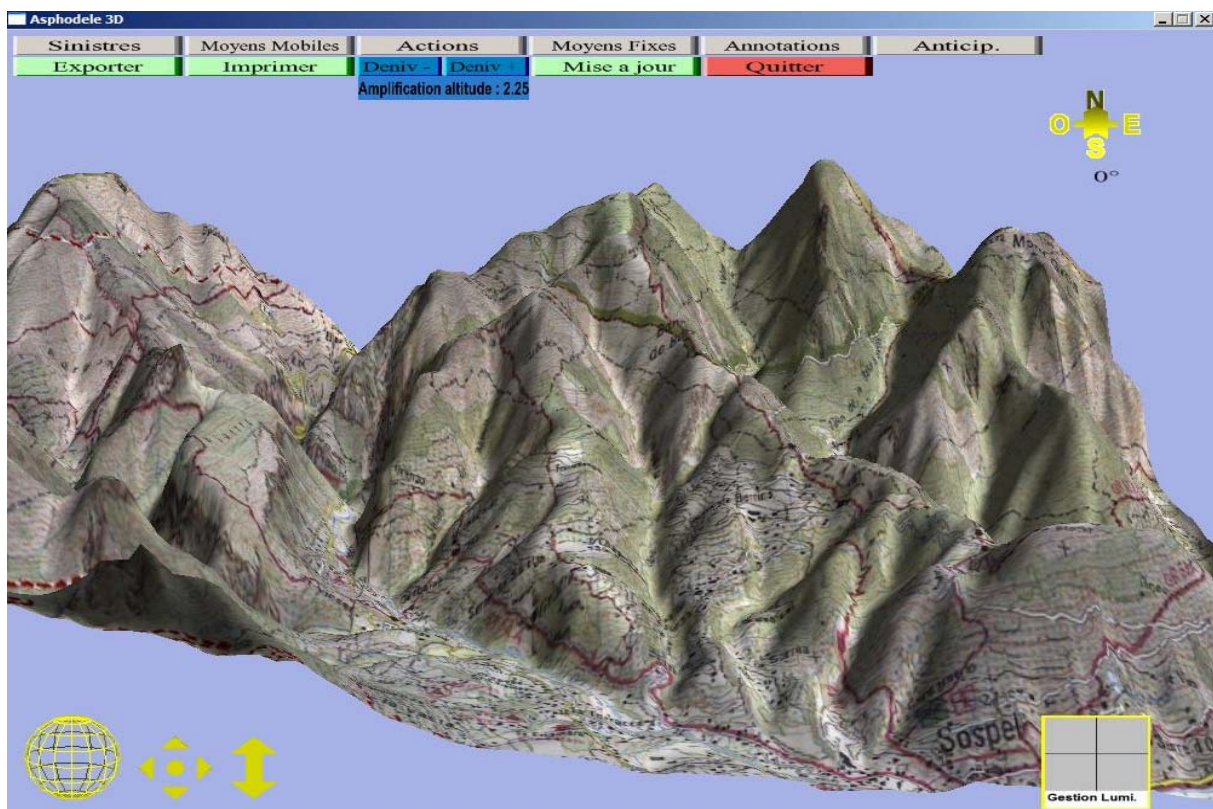
- pouvoir changer l'apparence des reliefs et éventuellement simuler l'assombrissement d'une zone particulière.
- pouvoir éclairer plus précisément certaines zones et permettre la lecture d'information dans des canyons ou autre zones de vallées...

Pour utiliser cet outil il suffit de cliquer sur la zone grise. Chaque quart représente l'orientation particulière de la lumière.

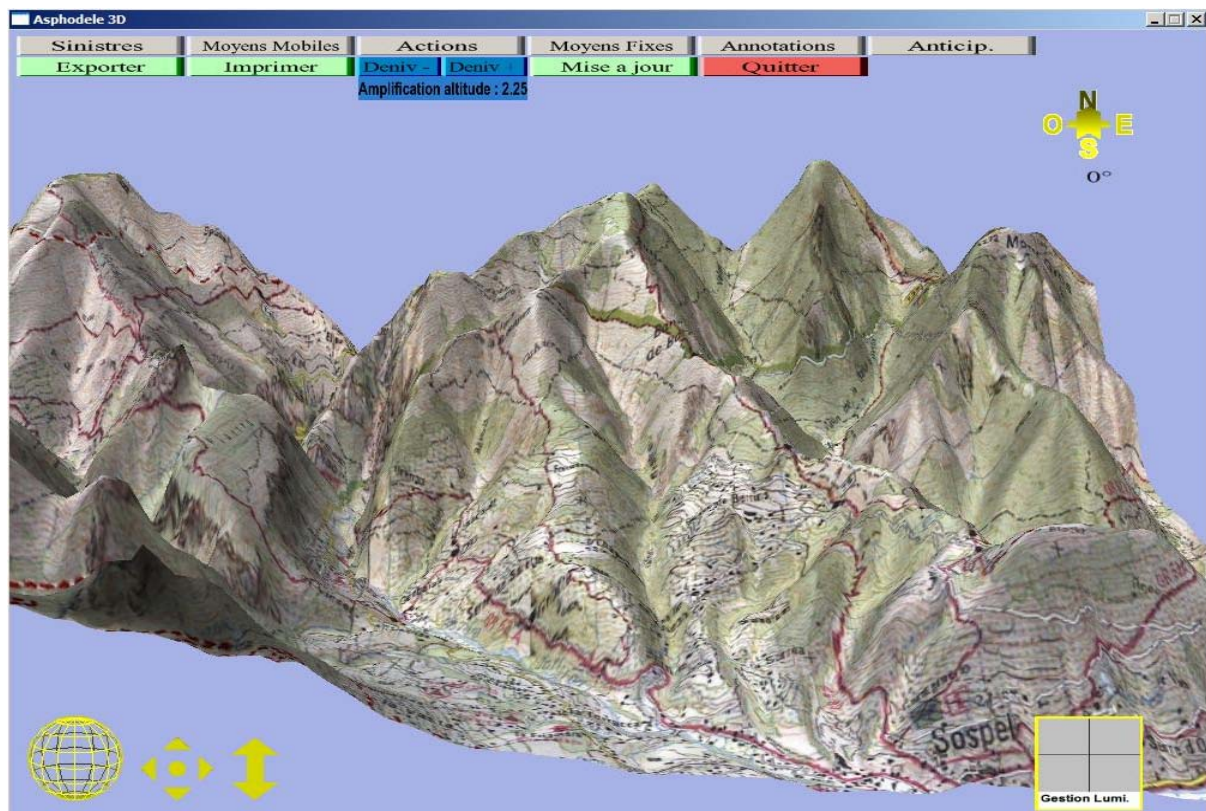
Si l'on clique dans le quart haut gauche alors la lumière se placera en haut à gauche dans la scène. Plus on cliquera vers les bords de la case grise plus la lumière s'éloignera dans la direction souhaitée.

Voici un exemple de 2 surfaces 3D éclairées différemment :

- Pour la première capture d'écran, on clique dans le quart supérieur à droite de la zone grise



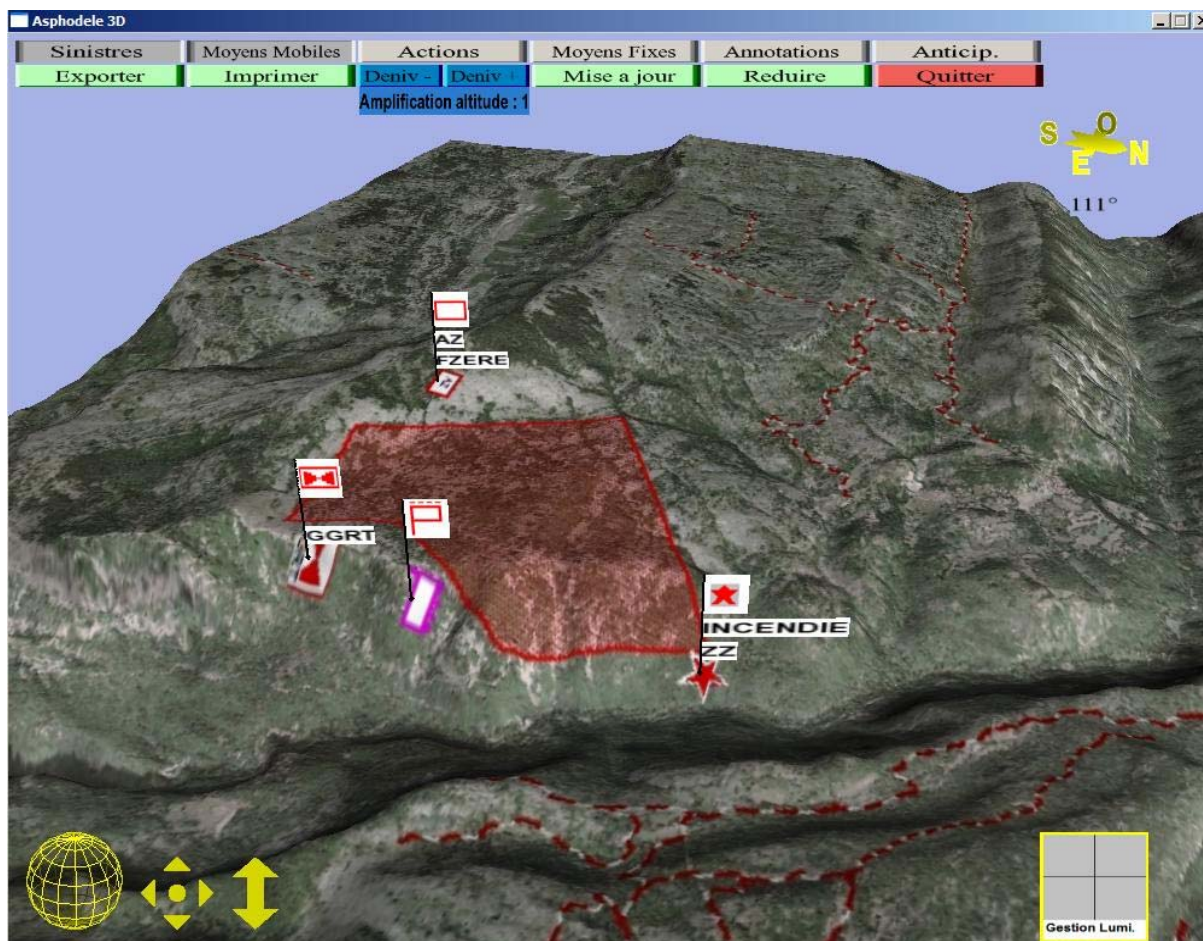
- Pour la seconde capture, on clique sur la partie supérieure centrale



L'utilisateur peut donc essayer plusieurs parties du rectangle de lumière jusqu'à obtenir l'éclairage voulu.

V. Le menu de boutons gris

Ce menu permet l’affichage des fanions relatifs aux différents types d’objets ponctuels présents sur la carte



Comme visible sur la photo ci-dessus, le bouton gris « Sinistres » est enfoncé et a fait apparaître un drapeau de type Incendie à la surface du sol.

De plus, le bouton « Actions » est également enfoncé et fait apparaître 3 fanions différents.

Il est donc possible d’activer, en cliquant 1 fois sur le bouton désiré, les drapeaux d’une catégorie d’objets.

Pour désactiver un bouton, il suffit de cliquer à nouveau dessus : les drapeaux correspondant à cette catégorie d’objets disparaîtront.

Comme cela est le cas dans l’exemple ci-dessus, il est possible d’activer plusieurs familles de drapeaux simultanément.

Les drapeaux sont constitués, si besoin, de 1 ou 2 minis panneaux qui indiquent le type et l’identificateur du moyen.

VII. Le menu de boutons vert et rouge

Dans ce menu, plusieurs actions sont possibles :

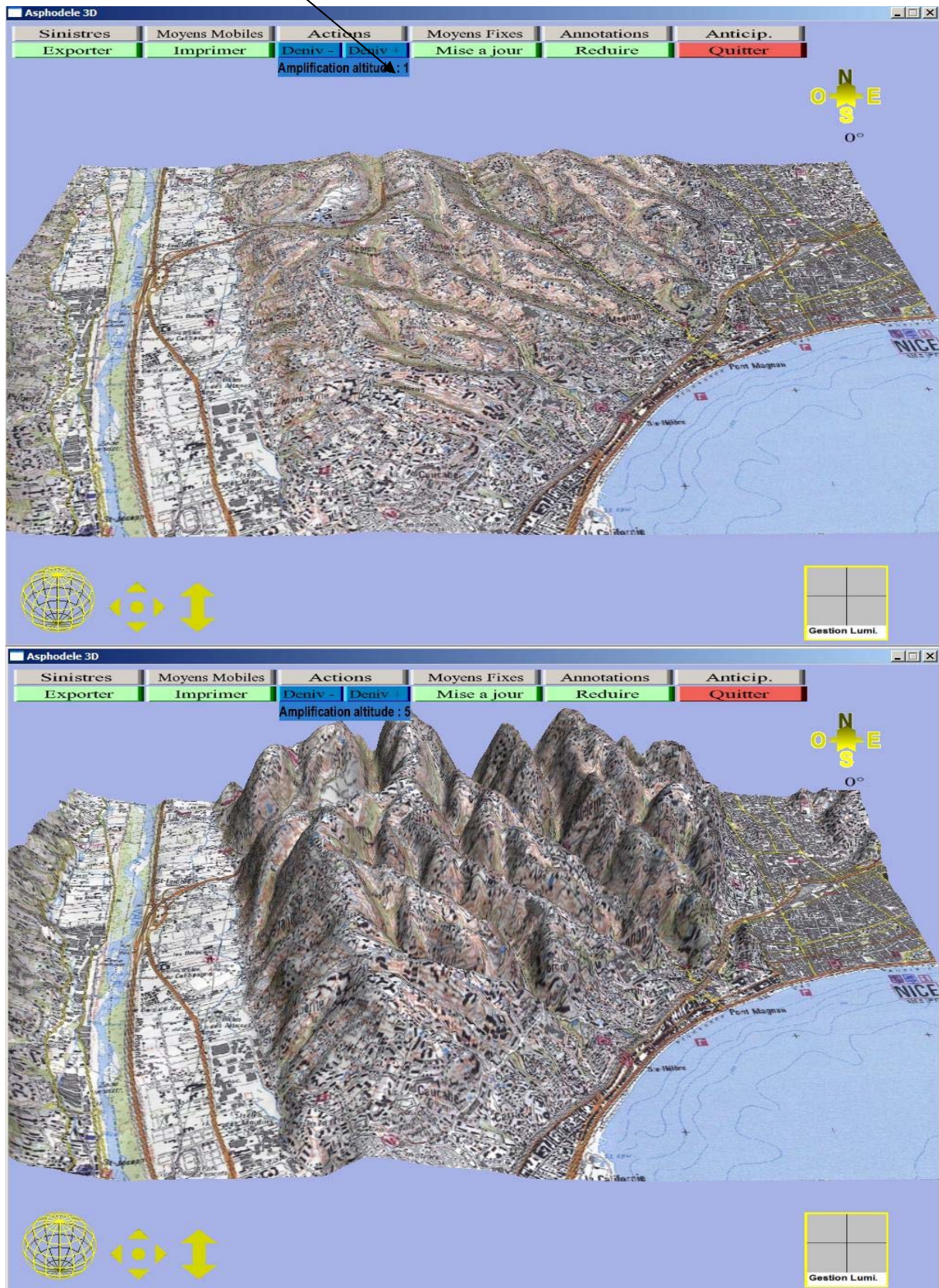
- Exporter : exporte une capture d'écran
- Imprimer : impression de l'écran 3D
- Mise à jour : actualisation de la surface 3D par rapport à Asphodèle (voir VIII)
- Réduire : met la fenêtre d'Asphodèle en premier plan
- Quitter : fermeture de l'application

Il suffit donc de cliquer sur un de ces boutons pour réaliser l'action escomptée.

Dans la version actuelle du logiciel, il est possible de faire tourner en parallèle Asphodèle 3D et Asphodèle. Pour simplifier le passage vers Asphodèle et ne pas avoir à manipuler les fenêtres, il a été ajouté un bouton « Réduire » qui permet de faire passer l'application Asphodèle au premier plan et donc de la rendre visible instantanément.

VII. Changement des dénivellations

Coefficient d'amplification



Les 2 images ci-dessus représentent exactement la même carte.

Sur la 1^{ère} carte on peut voir que les dénivellations n'apparaissent pas beaucoup à cause de la « platitude » du terrain. Pour pouvoir remédier à cela et voir correctement le relief du terrain, il a été ajouté une option permettant d'augmenter l'impression de relief.

Pour cela, il faut cliquer sur les 2 boutons Bleus « Deniv - » et « Deniv + ».

Ces 2 boutons peuvent respectivement diminuer de 0.5 ou augmenter de 0.5 le coefficient multiplicateur d'altitude.

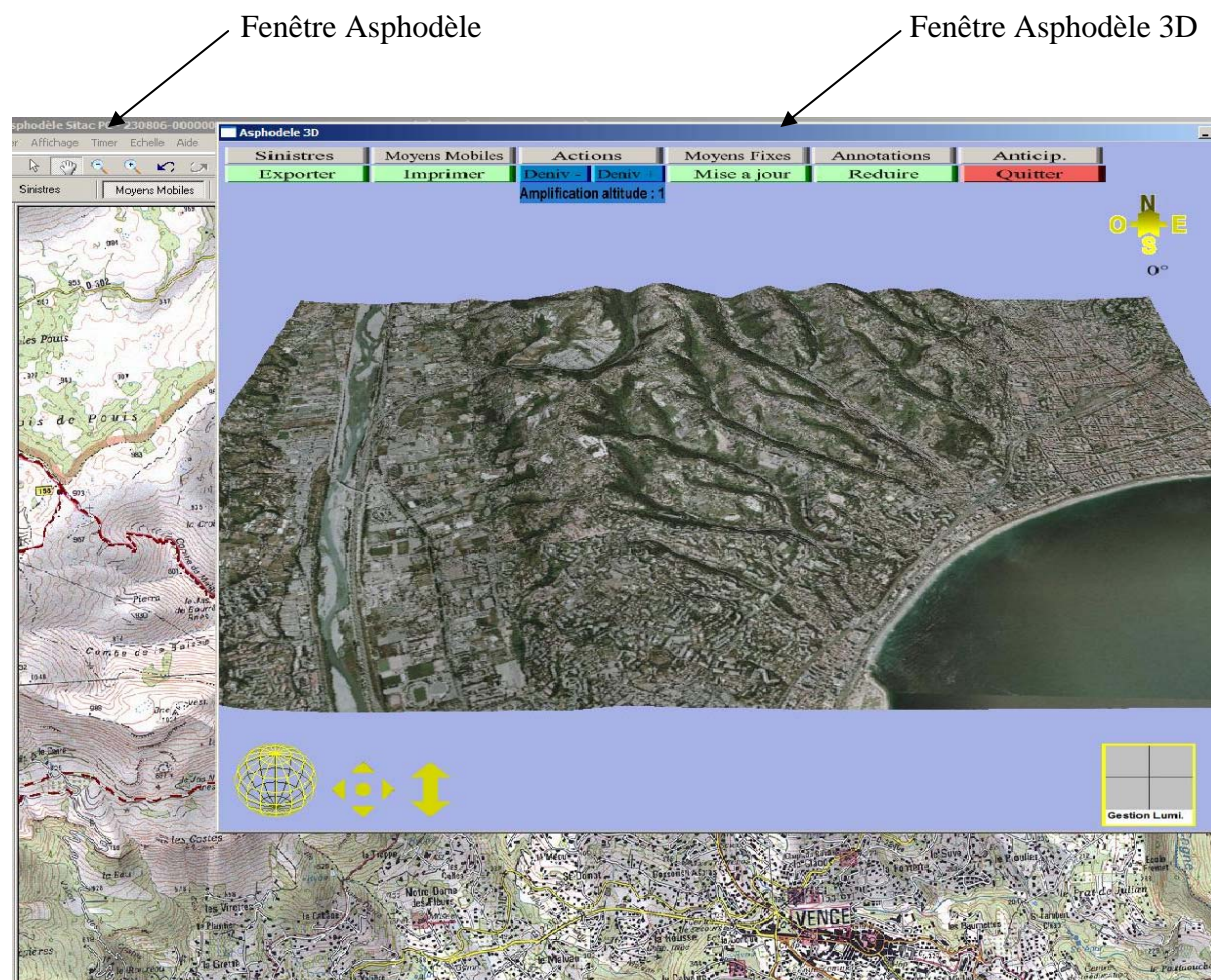
Le coefficient est consultable à l'écran et peut prendre des valeurs entre 0.5 et 5.0 ! Pour revenir à la dénivellation réelle, il suffit de remettre le coefficient à 1.

VIII. Mise à jour d'Asphodèle 3D

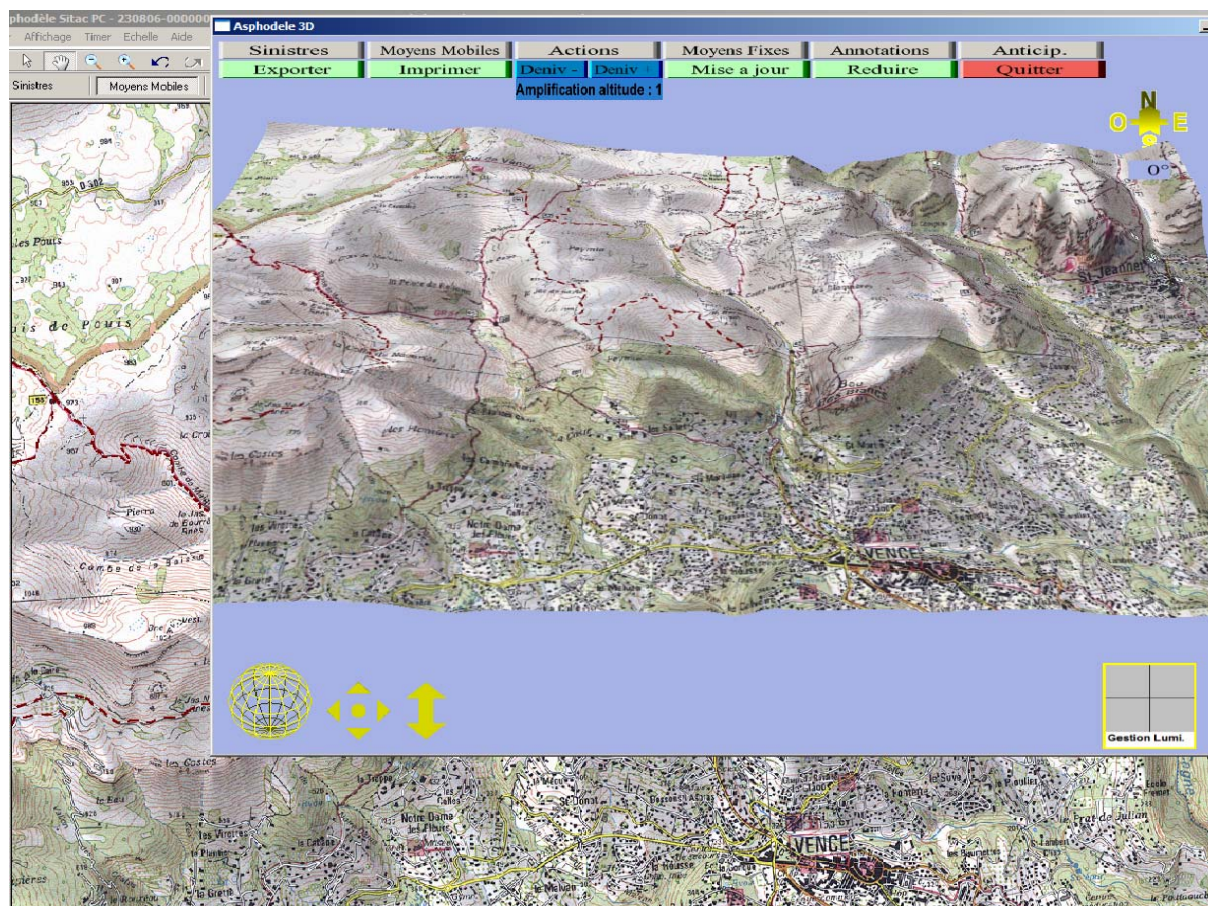
Asphodèle 3D permet le rechargement d'une nouvelle carte sans avoir besoin de fermer et de rouvrir le programme.

Pour cela, un bouton « mise à jour » est mis à disposition. L'appui sur celui-ci, provoque la réduction momentanée de la fenêtre de la 3D et peu de temps après celle-ci s'affiche avec la carte actuelle du logiciel Asphodèle.

Par exemple, ici on voit une première image avec des fonds de carte différents entre les fenêtres Asphodèle et Asphodèle 3D.



Maintenant si on clique sur le bouton mise à jour, la fenêtre 3D recharge l’affichage pour afficher la carte actuelle d’Asphodèle.



IX. Problèmes pouvant être rencontrés

L’utilisation de ce logiciel peut entraîner des problèmes d’utilisation dans des cas particuliers. En effet, l’affichage de la surface 3D dépend de données d’altimétrie. Or, dans certaines zones en dehors du département, les données d’altimétrie ne sont pas connues.

A ce moment-là, il se peut que la fenêtre 3D à partir d’Asphodèle ne se lance pas. Pour y remédier, il faut se placer dans une zone du département et relancer la 3D. Le bouton étant grisé, un raccourci est prévu pour dégriser le bouton : « Ctrl + d ».

Un autre problème peut survenir lors de la mise à jour : l’affichage de la texture du terrain nécessite une capture d’écran d’Asphodèle donc il faut réduire l’application 3D pour la réaliser. Or, de temps en temps, la capture est faite avant la fermeture de la 3D et la texture de la surface 3D comprend la fenêtre 3D. Pour y remédier, il suffit de réaliser une nouvelle mise à jour.