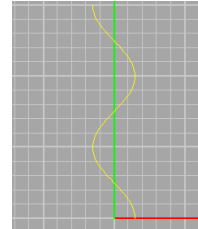
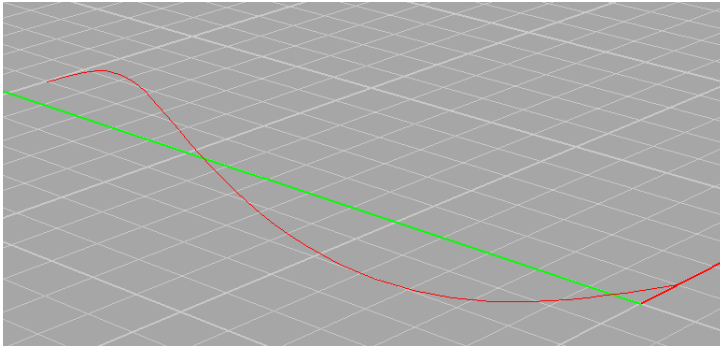


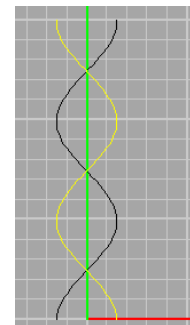
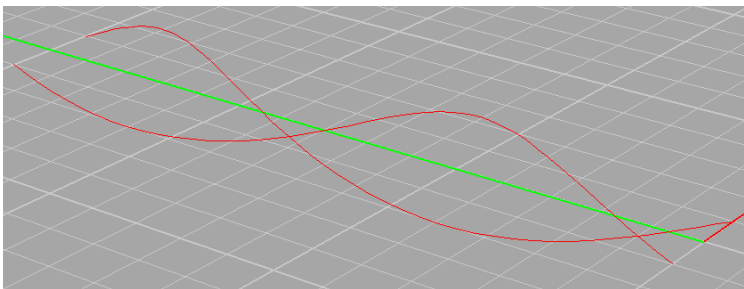
# Modélisation d'un foret

## Par Raphaël

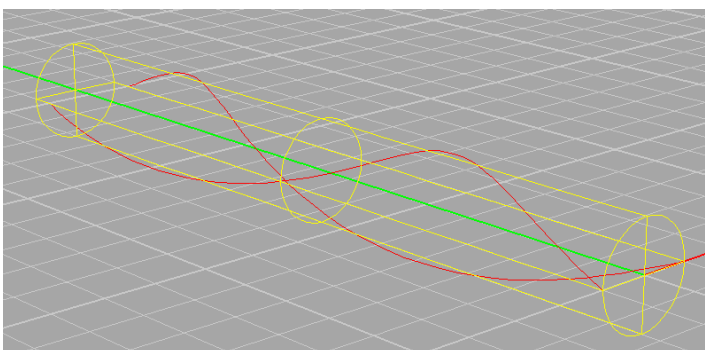
-1<sup>er</sup> Dans la vue **Dessus** Vous devez commencer par créer une courbe en forme d'hélice (**HELIX**) avec un pas élevé mai pas trop quand même ex (pitch= 10) n'oublier pas d'activer le mode **Magnétisme**.



-2 Vous devez la copier (**ctrl+ c ctrl+ v**) et effectuer une rotation sur elle-même de 180° (**rotate 2d**) par rapport à l'axe de rotation (en **vert**) comme montrer si dessous

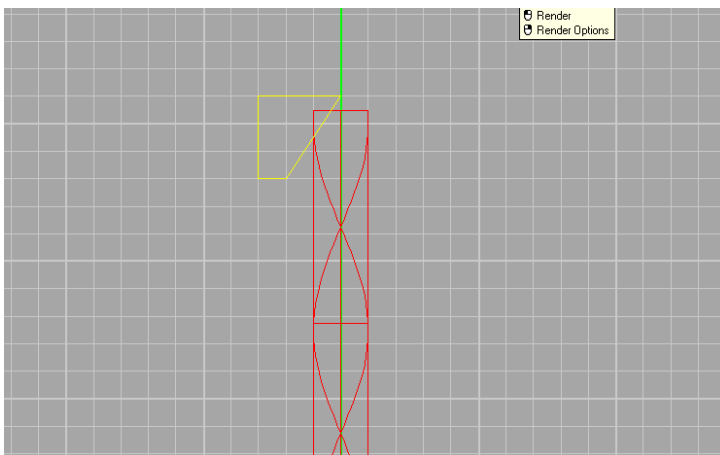


-3 Crées un cylindre (**\_cylinder**) qui commence au début des 2 courbes (lignes rouge) en hélice et qui les dépasse légèrement ex (1 ou 2 carreaux).

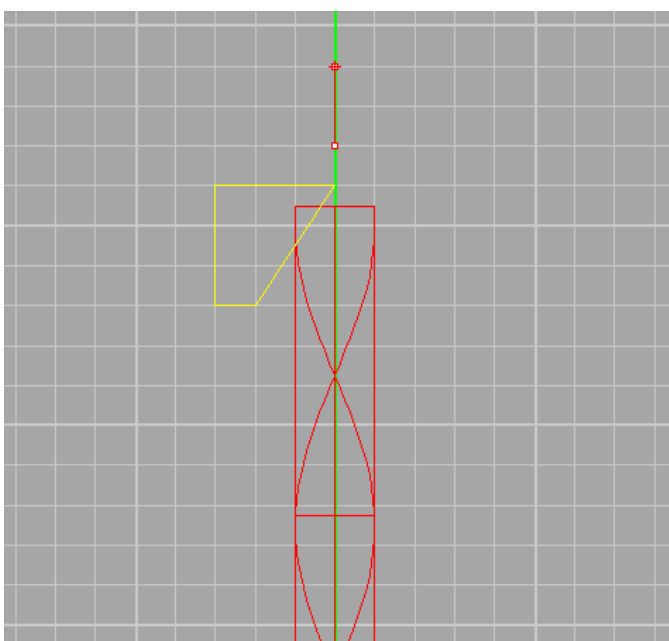


-4 En vue de **DESSUS** nous allons créer une esquisse que nous allons transformé en polysurface et qui nous serviras à fabriquer la pointes de notre forêt. ( Voir page suivante).

Créer l'esquisse comme si desous (en jaune)

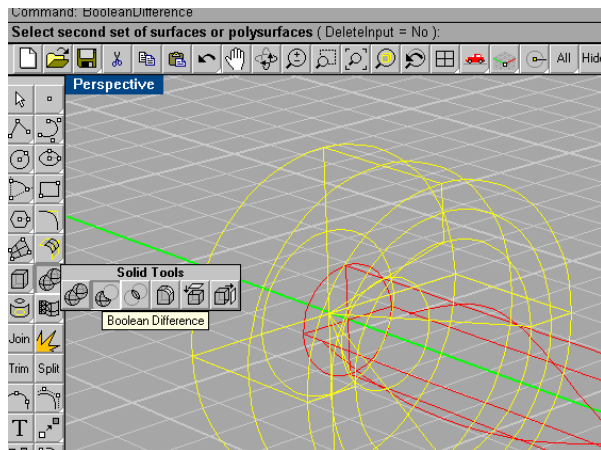


Utilisez la commande (**\_revolve**) pour transformés votre prisme en polysurface.

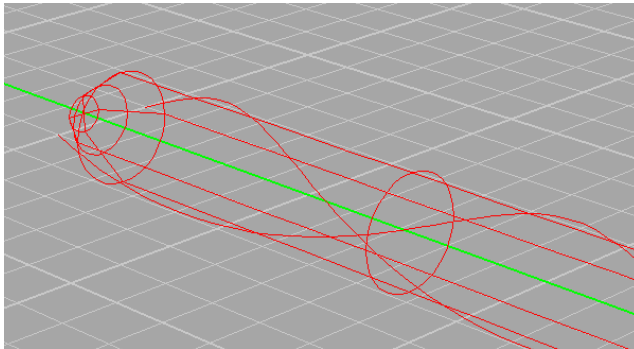


Une fois la transformation effectuez faite une opération booléens (**\_boolean différence**).

**Cliquez sur le cylindre puis appuyer sur la touche **entrée****  
**Cliquez sur la polysurface (en jaune) puis appuyer sur la touche **entrée****

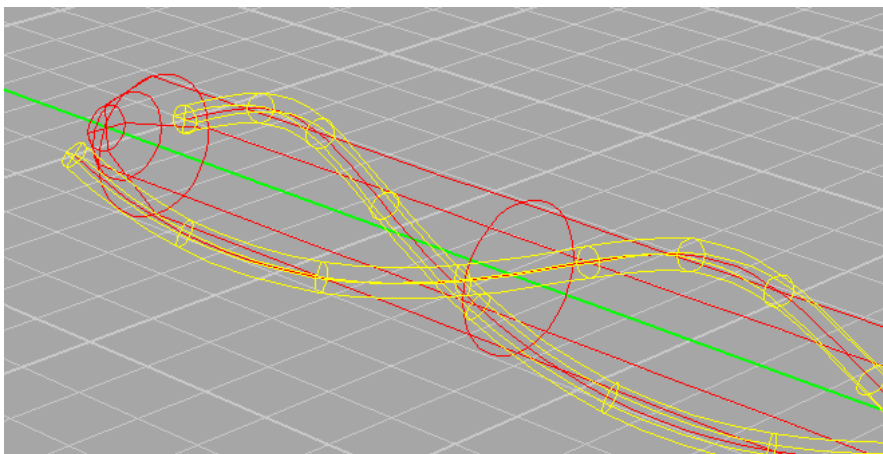


**Votre forêt prend formes.**



**-5 Maintenant il est temps d'utiliser les courbes en hélice.**

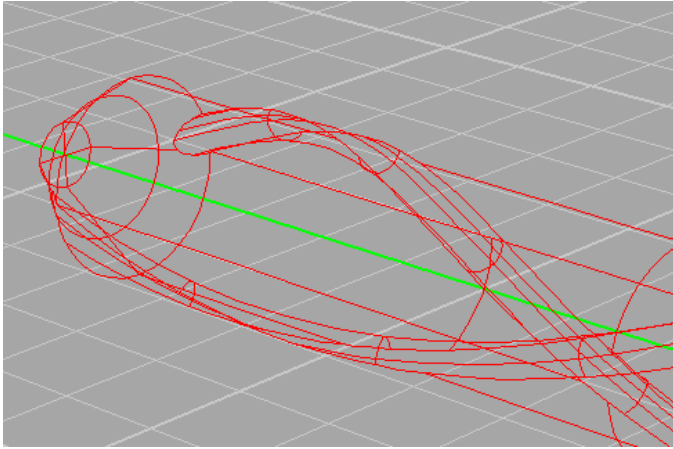
**Vous allez sélectionner une courbe après l'autre et les transformer en cylindre hélicoïdale à l'aide de la commande (**\_pipe**) comme si dessous. Ne prenez pas un diamètre trop gros pour les courbes, les diamètres d'une courbe doivent être égales au extrémité et pour finir prenez le même diamètre pour les deux courbes.**



**-6 Faites à nouveau une opérations booléen pour créer les dents du forêt.**

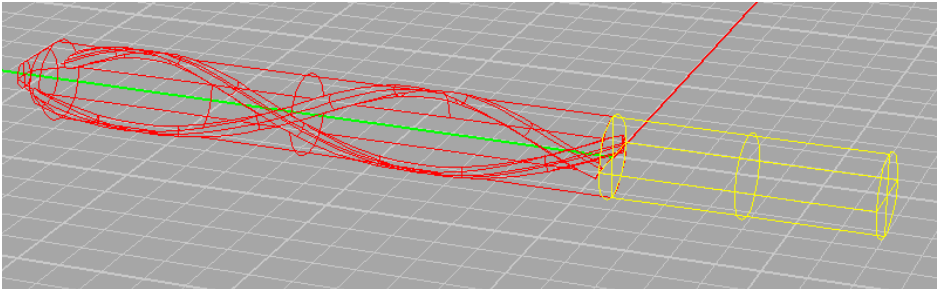
**Cliquer le cylindre puis appuyer sur entrée.**

**Cliquer les 2 cylindres elliptique (si dessus en jaunes ) puis appuyer sur entrée.**

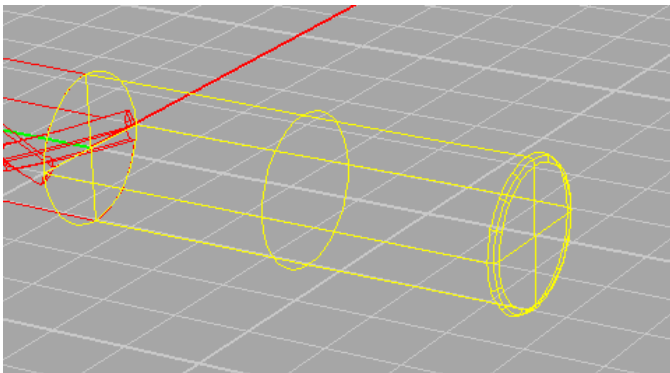


**-7 Nous allons créer la tige du forêt**

**rien de plus simple il suffit tous simplement de créer un autre cylindre et de le collés au début du premier cylindre comme si dessous.**



**Utilisé la commandes « FilletEdge » pour créer un Congé a la place de l'angle qui se trouve à la fin du second cylindre. Faite un tous petit filet pour des raison d'esthétique.**



**En ce qui concerne le rendu je vous recommande d'assigner un**

matériaux **chromes** au dernier cylindre  
et un matériaux **or** au reste du forêt.  
Une fois que vous aurez appliqué les différents matériaux aux objets  
Vous pourrez groupés les 2 objets en semble (**\_group**).

Un petit rendu (avec plusieurs forêt légèrement différent du tutorial)

