

Ceci n'est pas un Oreo

Classe MAN-CAV

[2023-09-06 mer.]

Table des matières

1 Étape présentation du logiciel	1
2 Vue 3D (création de la géométrie support)	1
3 Vue 3D (passage en mode édition)	1

1 Étape présentation du logiciel

- Identifier la zone qui représente la vue 3D.
- Identifier les trois axes des coordonnées X, Y, Z.
- Identifier les actions de la souris qui permettent de modifier le point de vue :
 1. pivoter dans la vue soit avec le [Middle-Click] et déplacement coordonnée de la souris, soit avec le Guizmo.
 2. ajuster la profondeur de la vue soit avec le [Scroll] de la souris soit avec le Guizmo.
 3. glisser dans la vue soit avec le [Shift Middle-Click] et déplacement coordonnée de la souris, soit avec le Guizmo.

2 Vue 3D (création de la géométrie support)

Il s'agit de la fenêtre principale pour la création et la visualisation des objets présents dans la scène.

- Tout sélectionner [A] ; puis supprimer les objets sélectionnés [X].
- Ajout d'un objet de type maillage [Shift-A] ; puis Mesh ; puis Circle (conserver les paramètres proposés par défaut).

3 Vue 3D (passage en mode édition)

Modification de la géométrie support. Le cercle étant sélectionné, passer en Edit Mode, soit avec le raccourci TAB, soit avec le bouton des sélection des modes.

- A priori, tous les sommets sont déjà sélectionnés, si tel n'est pas le cas, utiliser le raccourci [A].
- Réaliser une extrusion, raccourci [E] suivi d'un léger déplacement de la souris, puis d'une confirmation de l'action avec un [Left-Click] (ou la touche [ENTREE]).
- Répéter l'opération précédente deux fois.
- Remplir le centre de la géométrie avec [C-F] suivi de l'option Grid Fill du menu proposé.
- Sélectionner tous les sommets, toujours avec le raccourci [A], puis densifier la géométrie avec le raccourci un [Right-Click] puis l'option Subdivide du menu proposé.

- Toujours avec tous les sommets sélectionnés, réaliser une homogénéisation de la distribution des sommets avec le raccourci [C-V] suivi de l'option Smooth Vertices (dans la boîte de dialogue spécifique à cette action, passer le paramètre Repeat à 4).
- Densifier une nouvelle fois la géométrie avec le raccourci un [Right-Click] puis l'option Subdivide du menu proposé.
- Réaliser une nouvelle homogénéisation de la distribution des sommets avec le raccourci [C-V] suivi de l'option Smooth Vertices (dans la boîte de dialogue spécifique à cette action, passer le paramètre Repeat à 4).
- Réaliser une extrusion de l'ensemble avec un léger déplacement selon l'axe des Z (choix proposé par défaut).
- Ajouter une boucle transversale avec le raccourci [C-R].
- Réaliser une nouvelle densification de la géométrie en sélectionnant l'ensemble puis en activant le [Right-Click] puis l'option Subdivide du menu proposé. Faire suivre cette opération d'une homogénéisation de la distribution des sommets avec le raccourci [C-V] suivi de l'option Smooth Vertices.
- Se placer dans la vue de face, soit avec le raccourci [1-Num] soit à l'aide d'un click sur le Y-Gizmo.
- Passer en mode fil de fer avec le raccourci Z suivi de l'option Wireframe.
- Sélectionner toute la partie inférieure de la géométrie en créant une boîte de sélection ([Left-Click] et faire glisser de part en part).
- Supprimer les sommets dans la sélection avec [X] puis l'option Vertices.
- Se positionner dans la vue de dessus soit avec le raccourci [7-Num] soit à l'aide d'un click sur le Z-Gizmo.