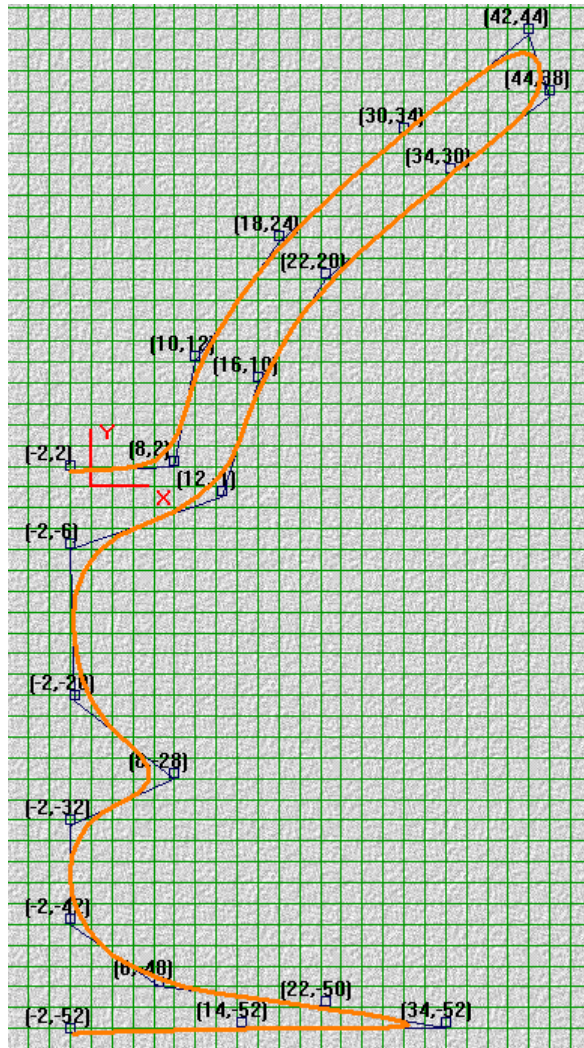



1. Ouvrir Le dossier VOLUMM4D > MODELER.EXE

I. Création d'un verre

1. Lancer le Modeleur et cliquez sur l'icône 
2. Une Grille apparait sur laquelle vous allez reproduire le tracé ci-dessous en cliquant avec la souris.

ATTENTION ! Cliquez deux fois sur le dernier point

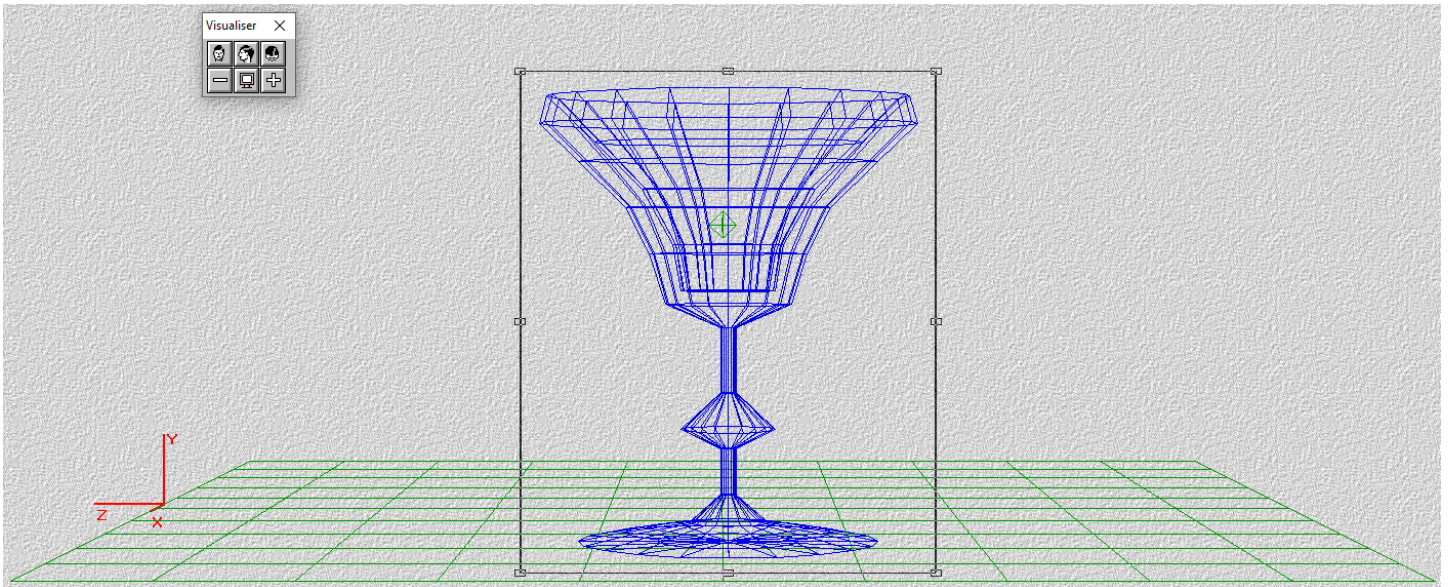


3. Cliquez sur l'icône  un axe vertical apparait, déplacez-le avec la souris contre la partie ouverte du tracé que vous venez de faire.
4. Choisissez 360° pour l'angle de rotation et 20 pour le maillage. Validez « OK » ; la boite de dialogue ci-dessous apparait.

PIVOTER



| | | |
|---|----------------------------------|-----|
| Angle | <input type="text" value="360"/> | 360 |
| Maillage | <input type="text" value="20"/> | 20 |
| <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Minimum"/> <input type="button" value="Annuler"/> | | |

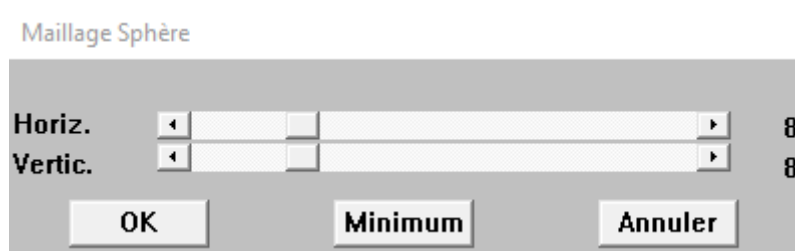
5. Augmentez la taille en tirant vers le bas le petit carré situé en bas au centre.
6. Déplacez le verre : posez-le sur le sol.



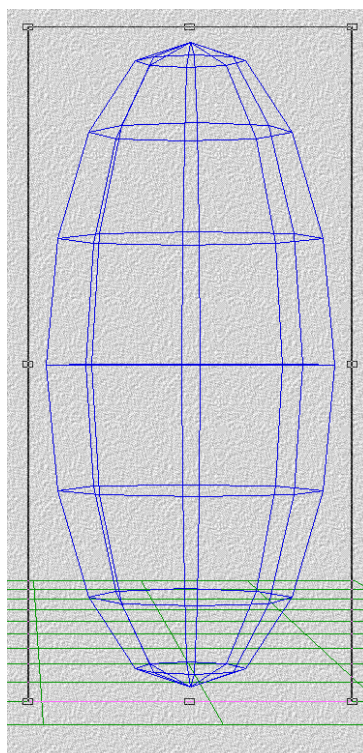
7. Enregistrer votre travail

II. Création d'une carafe


1. Cliquez sur l'icône  et dans le cadre des « Primitives », choisissez .
2. Choisissez 8 pour le maillage Horizontal et Vertical. Validez « OK » ; la boîte de dialogue ci-dessous apparaît.

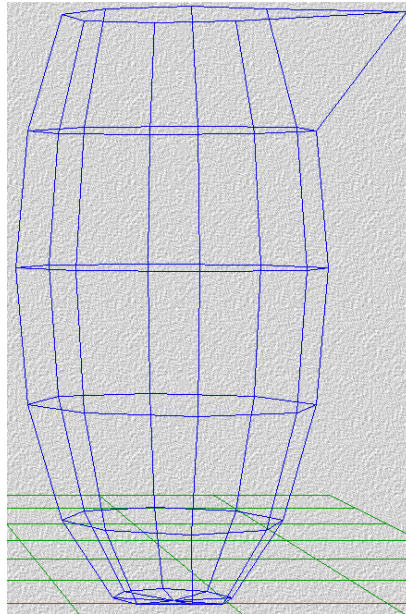



3. Cliquez sur le petit carré situé en bas au centre du cadre de la sphère et tirez vers le bas ; la sphère se transforme en ballon de rugby.

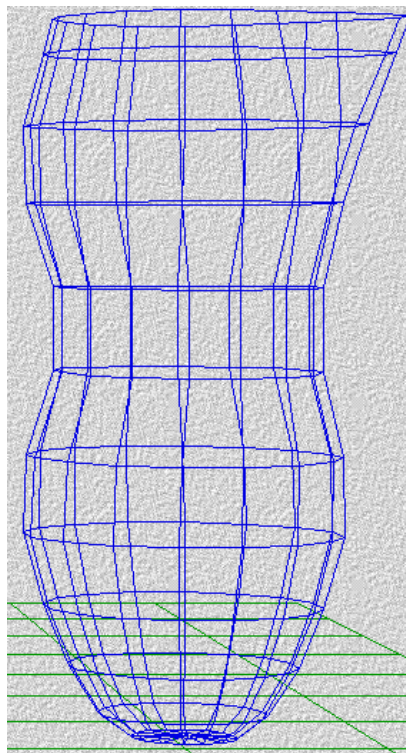


CHECK-LIST INFORMATIQUE

4. Cliquez sur l'icône  « mode point » dans la boîte de dialogue qui apparaît, choisissez « pas d'élasticité » puis validez sur « OK ».
5. Cliquez sur le point le plus bas de l'objet « ballon de rugby » et déplacez la souris vers le haut de façon à créer un fond plat.
6. Déplacez vous vers le point le plus haut et dans le menu choisissez « Modéliser » ; « Couper » puis « Haut » ; recommencez deux ou trois cette action.
7. Placez vous à droite de l'objet, cliquez sur l'icône « Mode point » et déplacez le point le plus à droite vers la droite de façon à créer le bec verseur de la carafe.





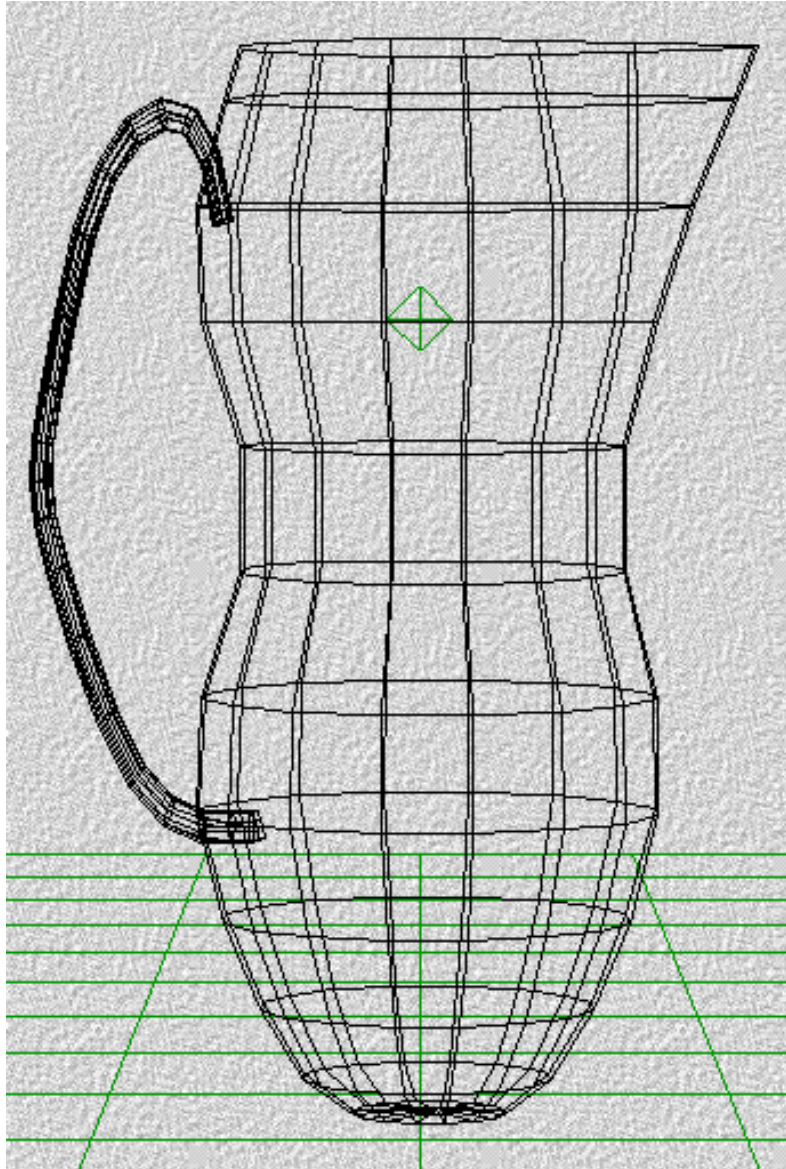
8. Cliquez sur l'icône  pour passer en « Mode Ligne ».
9. Cliquez sur le point le plus à gauche puis sur le point le plus à droite de la ligne horizontale située au milieu de l'objet, un cadre apparaît ; tirez vers le centre, le petit carré pour diminuer la taille du trait.
10. Dans le menu choisissez « Modeliser » ; « Remailler (X2) » ; « Horizontal » puis recommencez pour le « Verticalement »



11. Enregistrer votre travail


III. Création de la anse

1. Cliquez sur l'icone  puis sur le bouton . Indiquez 10 sommets et un diamètre de 10. Validez « OK ».
2. Allez dans la « 3^{ème} dimension » et choisissez « Extruder » ; « Trajectoire » et cliquez sur les points qui déterminent le demi-cercle gauche. Double cliquez sur le dernier point.
3. Indiquez 0 en profondeur ; 4 au maillage et validez « OK ».
4. Modifier la taille et la position de la anse afin que'elle s'adapte bien à la carafe.
5. Pour rendre solidaire les deux objets (anse + carafe), cliquez sur un point de la anse puis double cliquez sur un point de la carafe



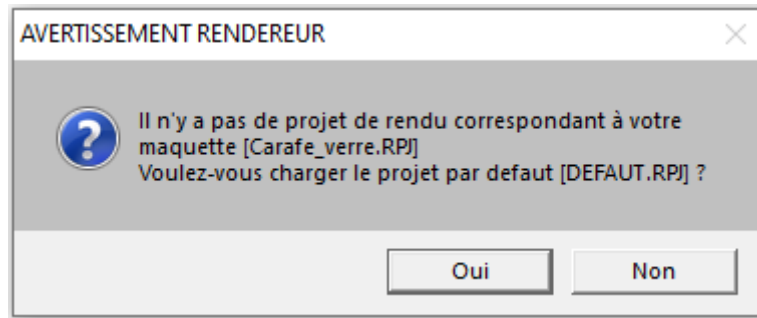
6. Enregistrer votre travail

IV. Définir l'apparence des objets

1. Sélectionnez tous les éléments fait jusqu'à présent.
2. Allez dans « Attributs » ; « Général » ou bien dans .
3. Dans la boîte de dialogue choisissez une couleur bleu très pale en bougeant les curseurs Vert, Rouge et Bleu et 80 % pour la transparence
4. Enregistrer votre travail

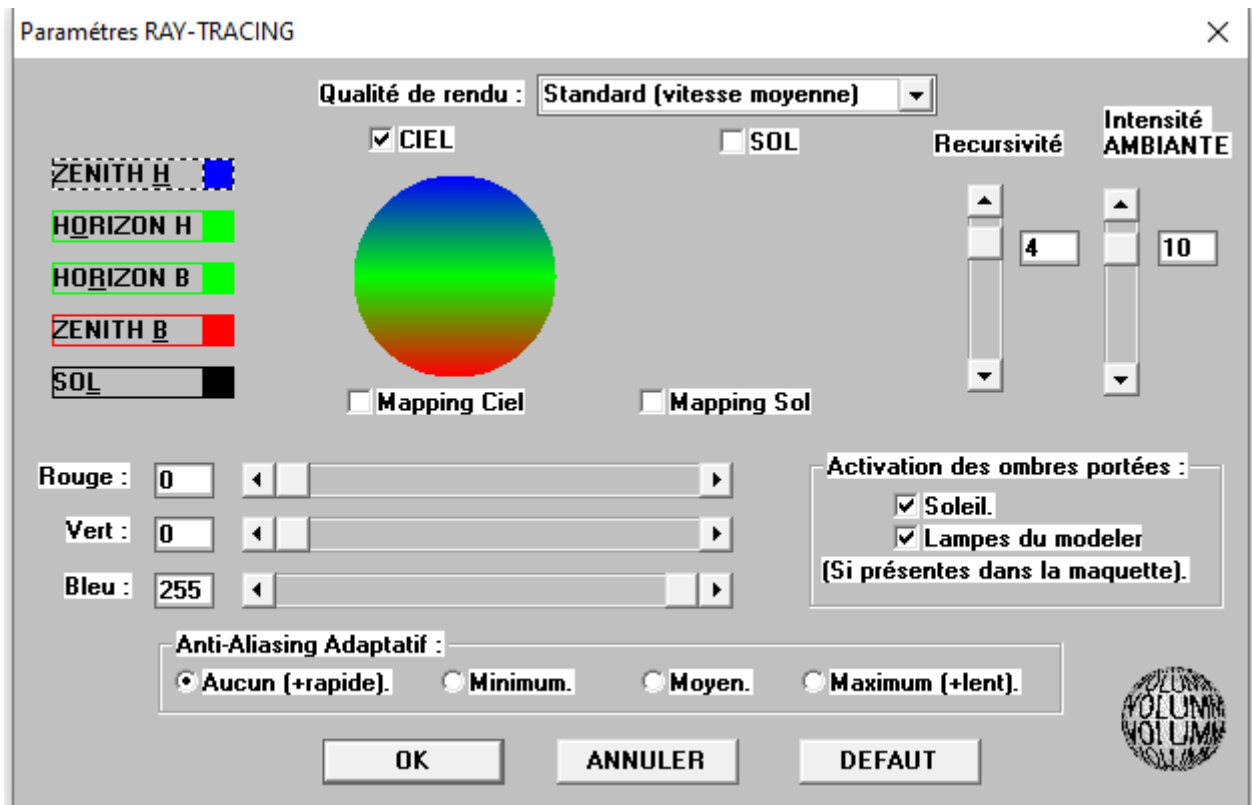
V. Calcul des images pour un rendu

1. Allez dans « Fichier » ; « Calcul des images/Animations » et Faites « Non »

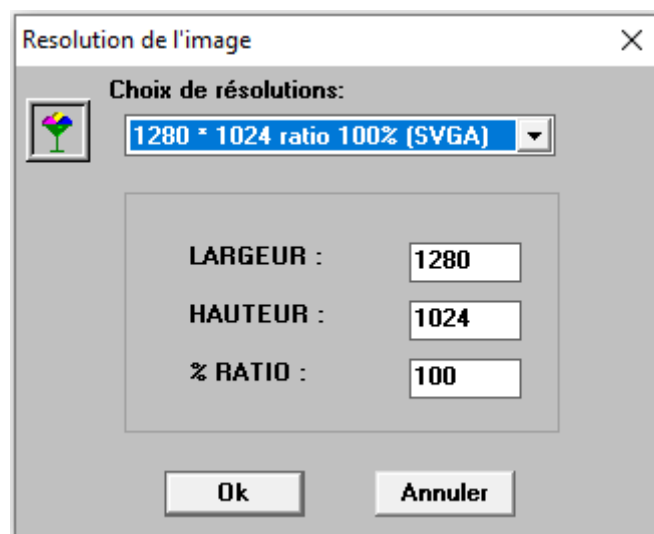


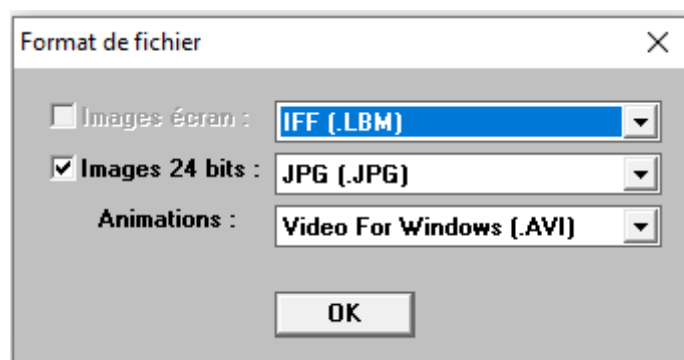
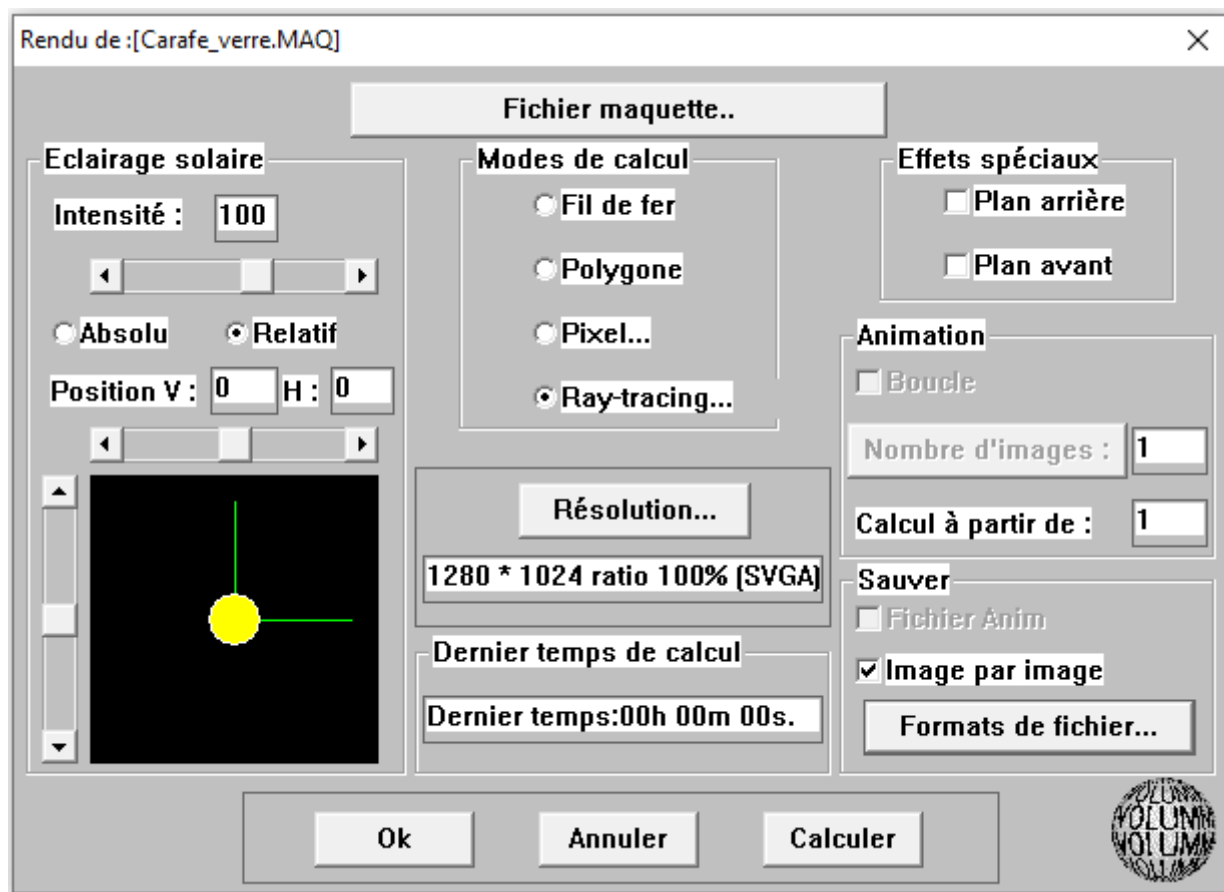
1.

2. Choisissez le mode « Ray-Tracing... » puis configurez le avec Qualité standard et jouez avec les couleurs et validez « OK ».



3. Résolution de 1280*1024 ; 100% ; validez « OK ».





VI. Visualisation de l'image

1. Utilisez un logiciel de traitement d'image ou lancer le « VPLAY.EXE »

