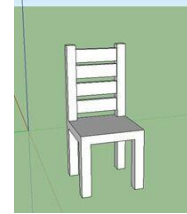


Modéliser une chaise

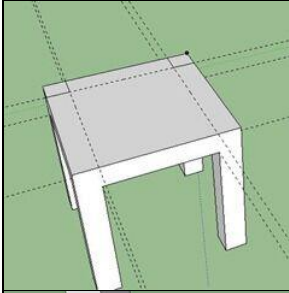
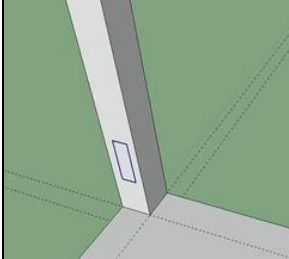
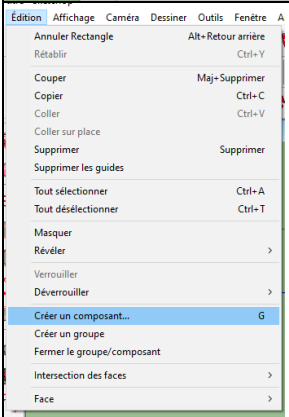
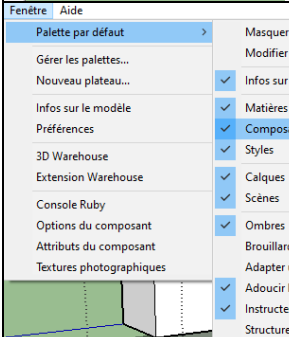


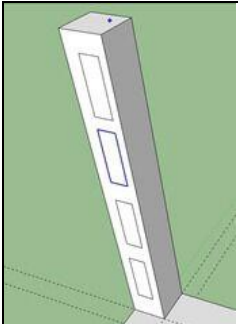
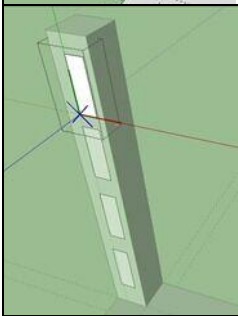
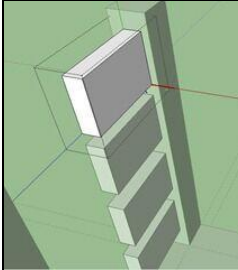
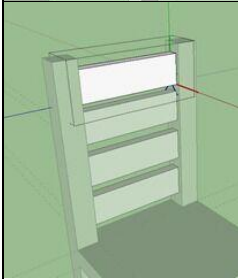
Qu'est-ce que l'outil "*composant*"?

Cette option permet de gérer plusieurs entités en même temps. Je m'explique. Si vous avez plusieurs objets identiques à créer, au lieu de les refaire manuellement un à un, vous pouvez faire le premier et décider de l'ajouter en tant que "*composant*". Si vous en avez inséré plusieurs fois le même *composant* dans votre zone de travail, vous pourrez tous les modifier en une seule action.

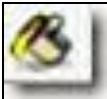
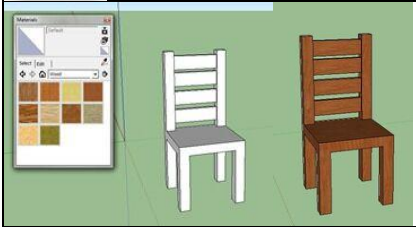
Voilà comment on procède

	On commence par le siège, jusque-là rien de nouveau on fait un carré de taille moyenne qu'on met en volume avec l'outil "<i>pousser/tirer</i>"
	Ensuite on prend l'outil "<i>Mètre</i>"  et attention là c'est un peu délicat. Il faut cliquer UNE FOIS sur une des lignes du volume puis rentrer une. J'ai choisi 0,15m.
	J'obtiens une ligne en pointillé qui traverse tout le volume (attention à ce qu'elle soit bien en contact avec la surface de votre volume). Ensuite il faut reproduire cette opération sur les autres lignes. On obtient ceci. (à gauche)
	A partir de ces lignes de constructions, on va tracer des rectangles avec l'outil du même nom, aux quatre coins du volume (là où les pointillées forment un carré.) Ensuite mettez-les en volume avec l'outil "<i>pousser/tirer</i>".
	Assurez-vous bien que les pieds soient à la même hauteur en déplaçant votre curseur sur l'un d'eux avant de relâcher le bouton de la souris. (vous devez voir apparaître un point bleu, vert ou rouge sur l'autre forme)

	Reprenez l'opération depuis la deuxième étape mais seulement 2 fois pour créer les barres du dossier. (Note : pour effacer les lignes en pointillées, vous n'avez juste qu'à utiliser la gomme et cliquer)
	Ensuite, vous allez tracer un rectangle sur l'une de ces verticales.
	Sélectionnez le rectangle en entier avec l'outil "selectionner" (pointeur) Puis allez dans le menu, dans l'onglet "édition" et choisissez "créer composant". Ne vous souciez pas de ce qu'il y a écrit dans la fenêtre qui vient de s'ouvrir et cliquez sur "créer".
	La partie que vous avez sélectionnée a été archivée dans une bibliothèque d'éléments. Vous pouvez maintenant ouvrir l'onglet "Fenêtre" et sélectionner "palette par défaut" puis cocher "composants" pour le voir à l'intérieur.
	Vous aurez une fenêtre qui va s'ouvrir. Cliquez sur la petite maison. Vous verrez apparaître une petite liste avec écrit "composant#1", c'est votre rectangle.

		Vous pouvez maintenant sélectionner votre crectangle dans la fenêtre “composant” et le faire glisser vers la zone de la chaise que vous voulez pour le multiplier. Alignez bien les rectangles.
		Maintenant vous allez double cliquer sur un des rectangles. L’écran devrait devenir vert en grande partie. Ça veut dire que vous pouvez modifier votre “composant” (élément).
		Sélectionnez l’outil “pousser/tirer” et montez le volume jusqu’à l’autre partie du dossier de la chaise. Vous avez vu?! Tous les rectangles deviennent des volumes! Dans ce mode vous pouvez contrôler tous les éléments que vous avez insérés en même temps.
		Tirez les volumes jusqu’à arriver à l’autre partie du dossier.

Textures (pour éviter que votre objet ne ressemble à une sculpture en marbre)

	Pour ça rien de plus facile! Cliquez sur l’outil “colorier” (seau de peinture).
	Ça va ouvrir une fenêtre avec plusieurs textures. Vous pouvez sélectionner le type de matériau que vous voulez en cliquant sur le menu déroulant à côté de la petite maison. J’ai choisi “bois”