

Prismes extrudés, Arcs et Courbes

Le prisme extrudé est défini sur base d'un polygone et d'un vecteur d'extrusion. Le résultat est un volume formé de 2 faces parallèles identiques reliées latéralement par des rectangles ou des parallélogrammes.

Les exemples qui suivent sont basés sur la fiche précédente « Polygones, arcs et courbes ».

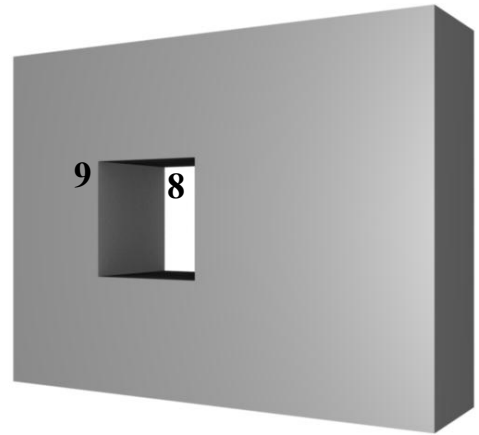
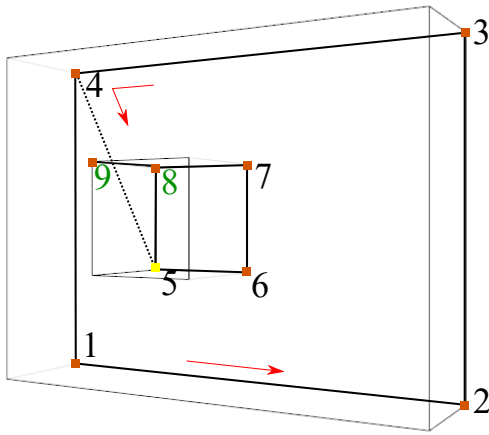
Prisme rectangulaire avec trou

[**Ctrl**+**Space**] définit un *point-ctrl*, début d'un trou.

- Réaliser l'exemple de la fiche « Polygones, arcs et courbes » jusqu'à la création du point de construction **8**.
- Presser 2 fois la touche [**PgDown**] et presser [**Space**] pour entrer le point **9**.

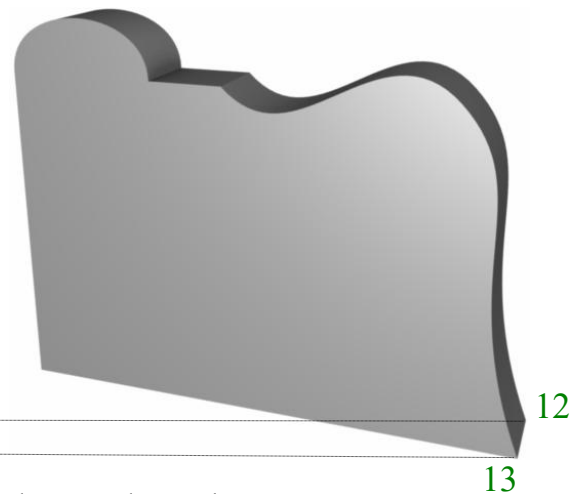
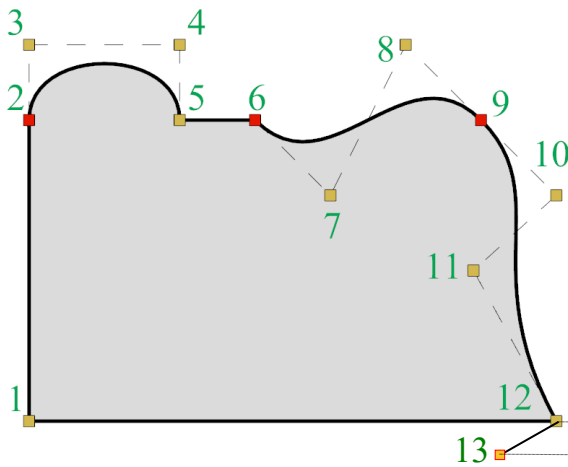
Le segment **8** => **9** est le vecteur d'extrusion, ici perpendiculaire au polygone.

- Dans le menu, activer « **Graphique / Prisme / Extrusion** » (Ou presser la touche [**m**])



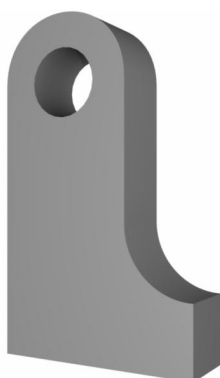
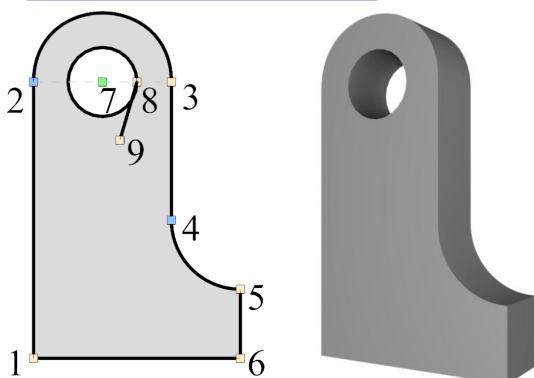
Polygone avec courbe de Bézier

[**F2**] crée un *point-Bézier*, départ d'une courbe de Bézier cubique



Polygone avec arc de cercle

[**F4**] crée un *point-arc*, départ d'un arc de cercle.



Les points **2** et **4** sont des *point-Arc*.

Le point **7** est un *point-Ctrl*.

La distance **7-8** correspond au rayon.

Le segment **8-9** est le vecteur d'extrusion.

Remarque: Un percement circulaire est automatiquement défini si un trou ne comporte que deux points : Un *point-ctrl* suivi d'un *point* normal. (Points **7** et **8** distants de la valeur du rayon sur l'exemple).