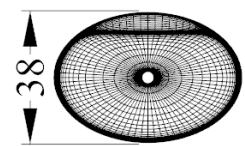
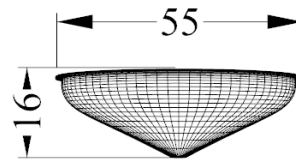
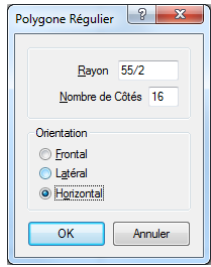


Création d'une vasque

(Principe de construction)

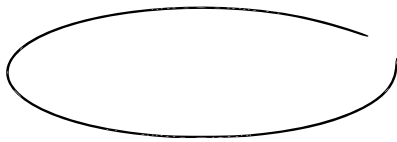


- Lancez le programme.
- Introduire un point à l'origine des axes.
- Créer un polygone régulier horizontal à 16 côtés, rayon=55/2. (Menu: "Graphique / Polygone / Régulier")



- Pointer aux 16 sommets (Menu: "Position / Pointer / Sommets de la sélection")
- Supprimer le polygone régulier (Presser la touche **Delete**).

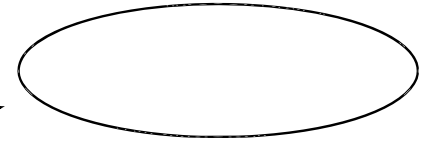
- Créer une courbe spline (Menu: "Graphique / Autre surface / Courbe spline")
- Redimensionner pour obtenir une largeur de 55 et une profondeur de 38. (Via "Transfo / Redimensionner")



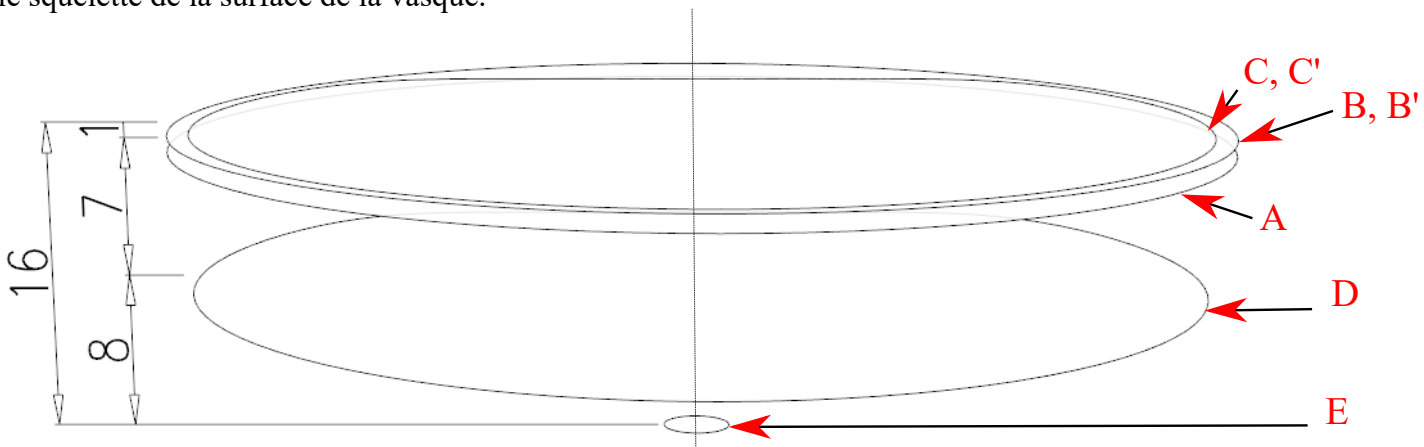
La courbe obtenue est ouverte.

Pour fermer cette courbe:

- Menu: "Graphique / Modifier"
- Cocher "Périodique".



La courbe fermée obtenue est à présent dupliquée, traduite et redimensionnée de manière à construire le squelette de la surface de la vasque.



- La courbe originale étant en **A**, est dupliquée en **B** et **B'** (Courbes confondues).
- **B'** est dupliquée et transformée (Réduite puis aplatie sur sa partie arrière) en **C**.
- **C** est ensuite dupliquée sur place en **C'** (Courbes confondues).
- **C'** est dupliquée en **D**.
- **A** est dupliquée en **E**, puis transformée (diamètre 3.5).

Les courbes dupliquées confondues en **B** et en **C** augmenteront la courbure de la surface en ces lieux.
La partie arrière des courbes **C** et **D** est aplatie (Via menu: "Transformation / Déplacer Sommets")

- Sélectionner dans l'ordre les courbes **A, B, B', C, C', D, E**.
- Sélectionner le menu "Graphique / Autres surfaces / Surface spline".

Après application d'une texture "granit", le résultat devrait ressembler à celui de la figure.

