

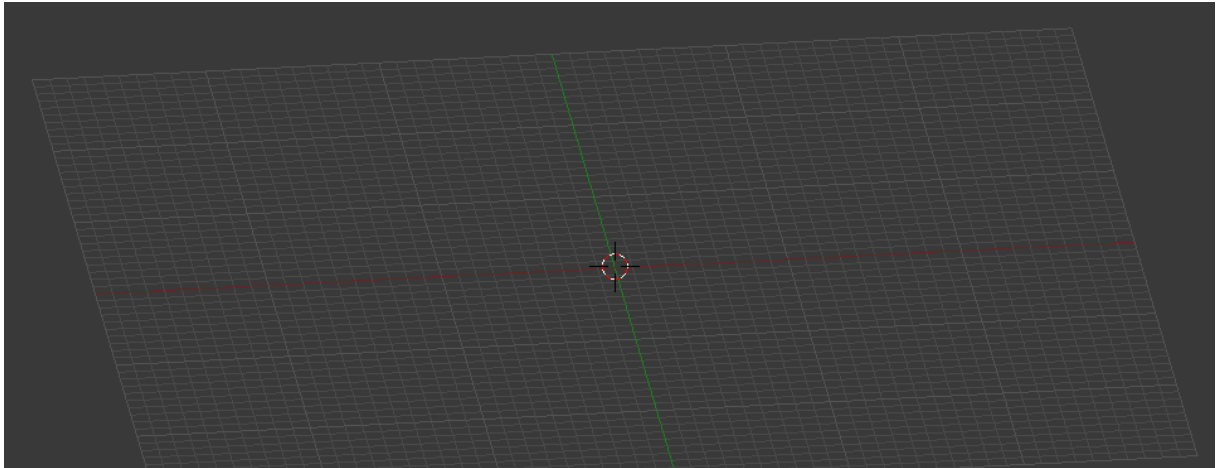
Modélisation d'une piste sous blender

Dans ce tutoriel, nous allons aborder la thématique de modélisation d'une piste pour le TP Info 6.

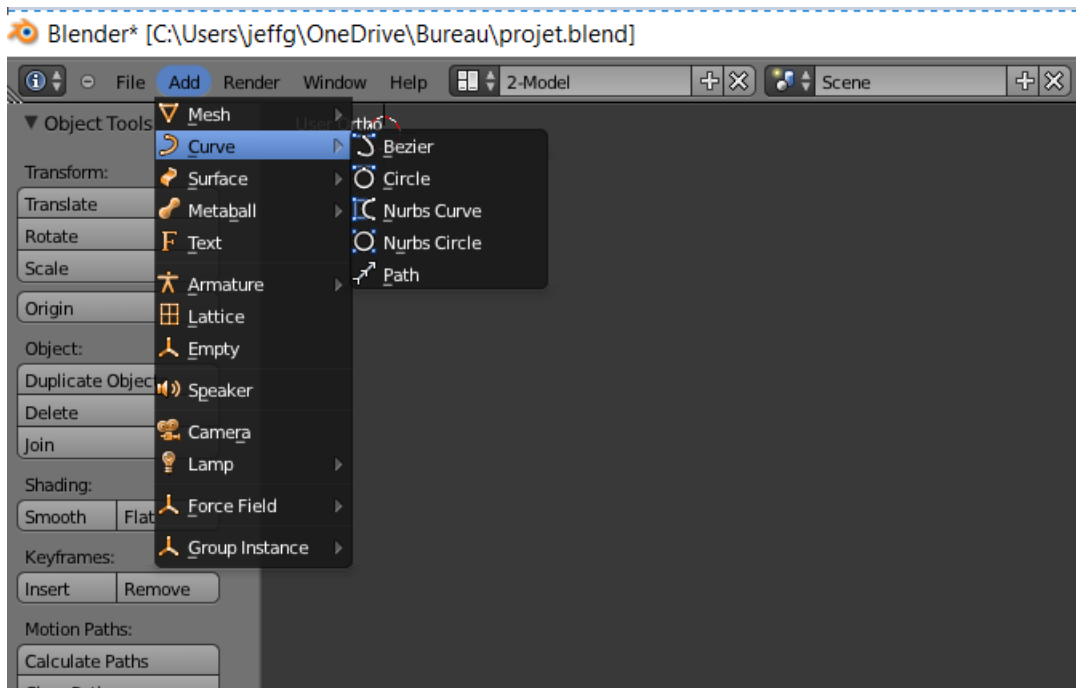
✚ Création d'un path bézier, circle, nurbs circle, nurbs curve ou path

Quel que soit le cas, la procédure de création reste la même.

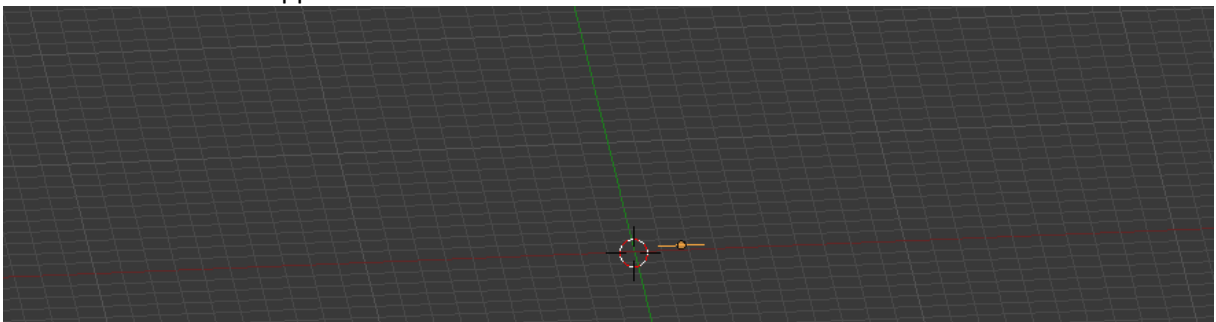
1. Positionner le curseur en cliquant au centre de la grille



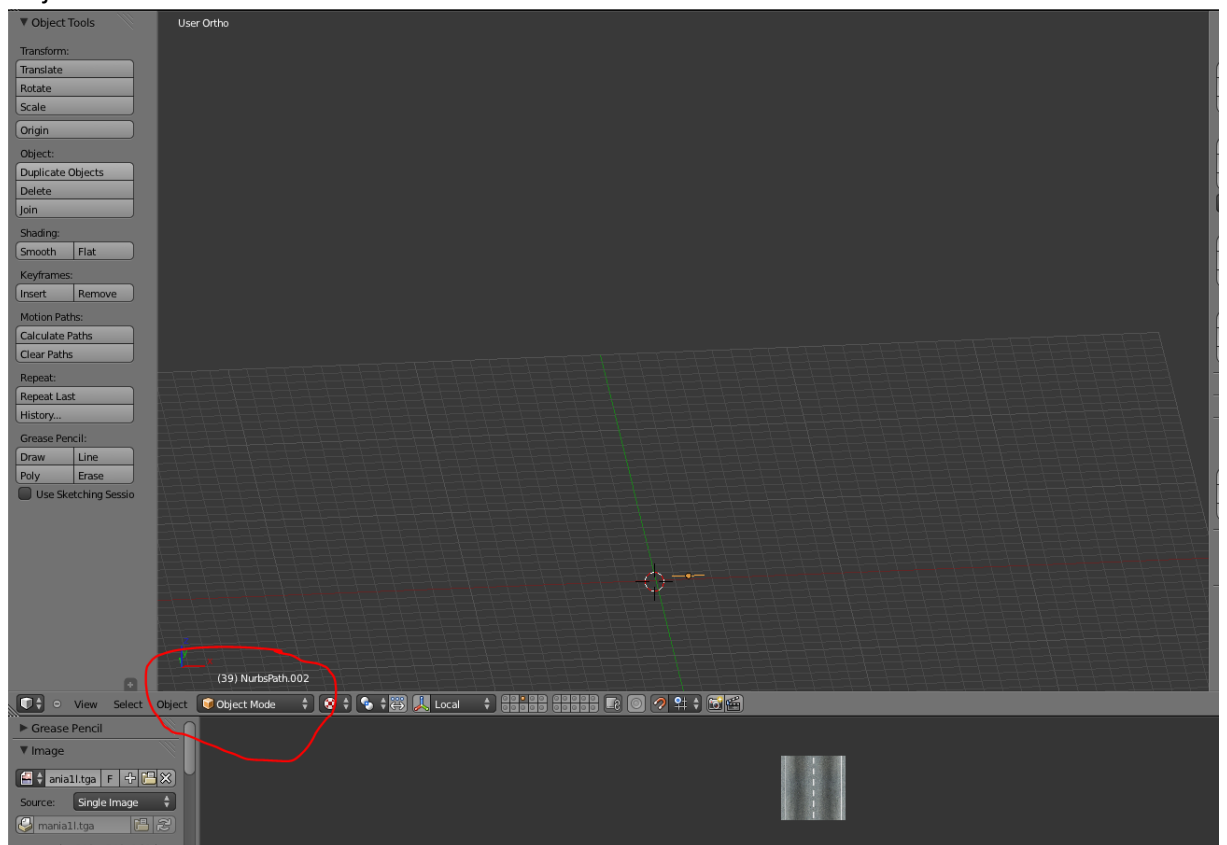
2. En haut à gauche cliquer sur Add → curve → et faites votre choix (Dans cet exemple j'utilise un Path)



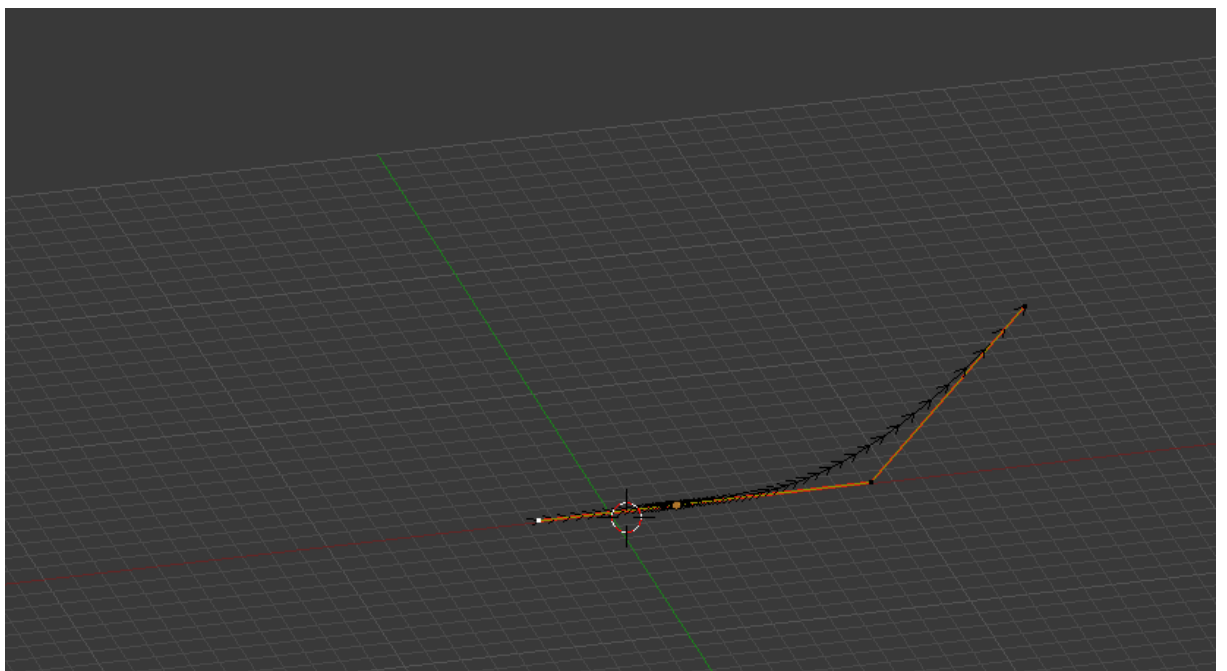
3. Vous verrez apparaître à l'endroit où se trouve votre curseur une forme.



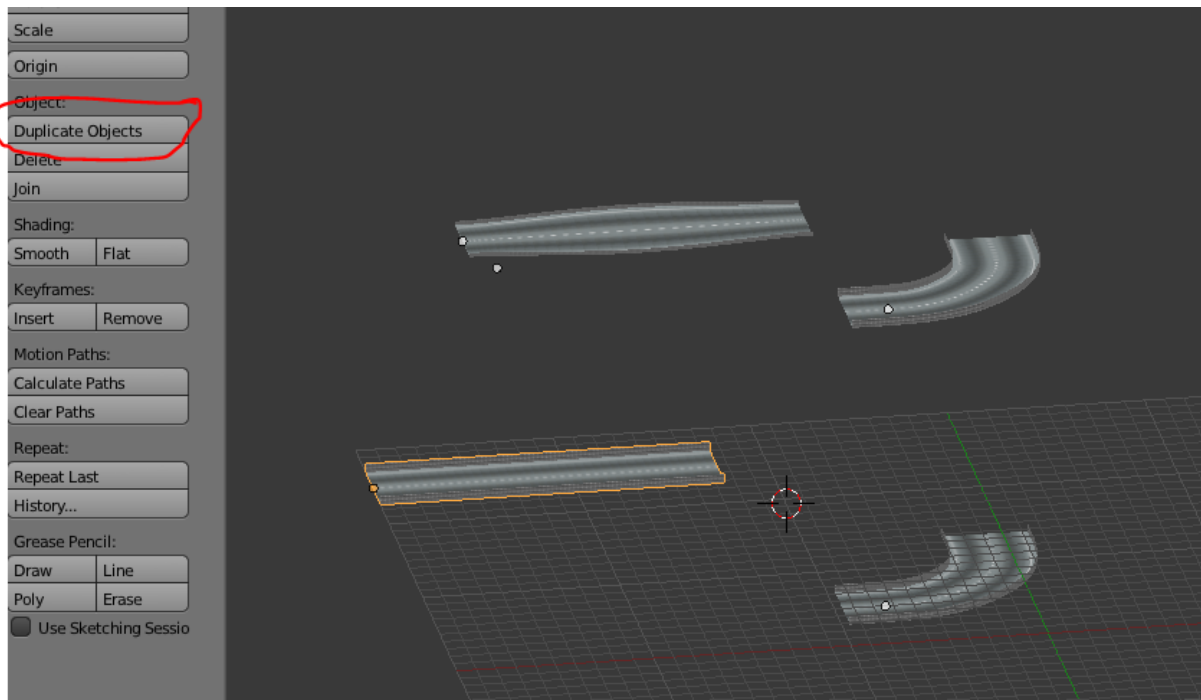
4. Passez-en Edit mode pour modifier la taille du path selon ce qui vous convient
Object Mode → Edit mode



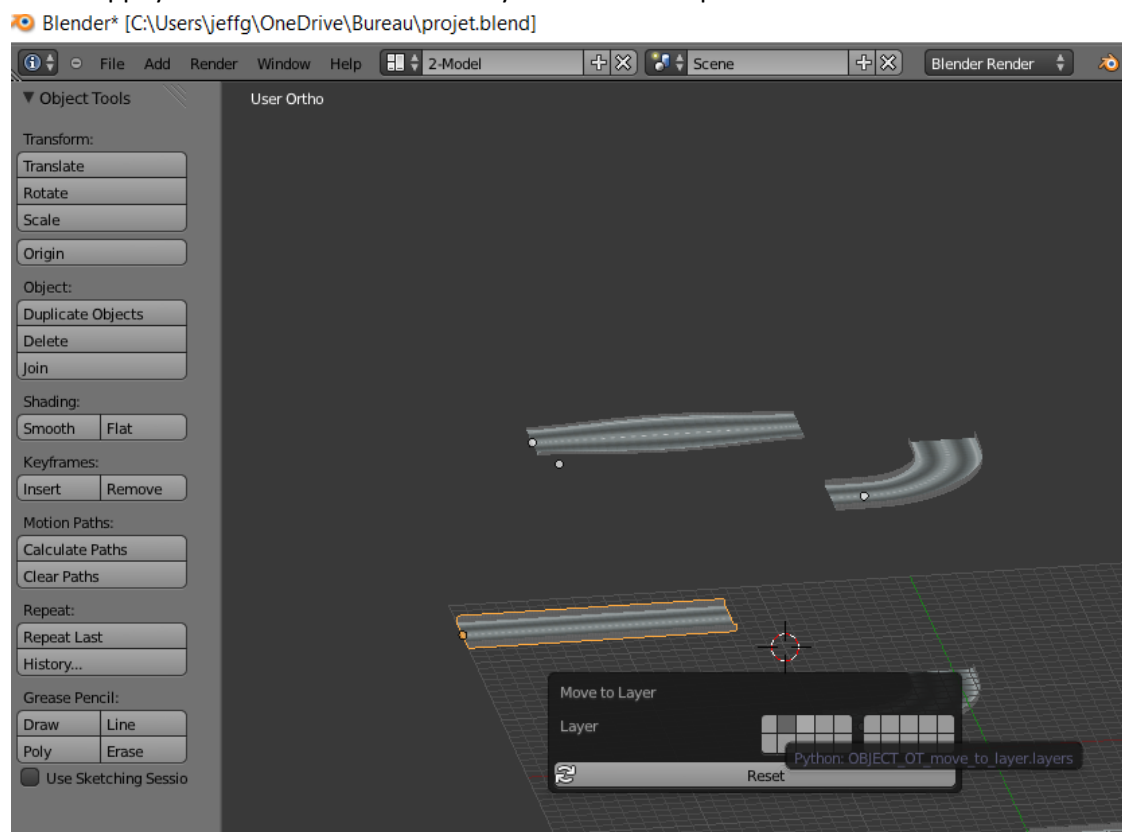
5. Vous pouvez ensuite modifier la taille du Path. Pour l'agrandir ou le faire changer de forme selon un axe particulier, faites un clic droit sur le Path et cliquer sur la mollette de la souris ensuite donner lui la forme que vous voulez



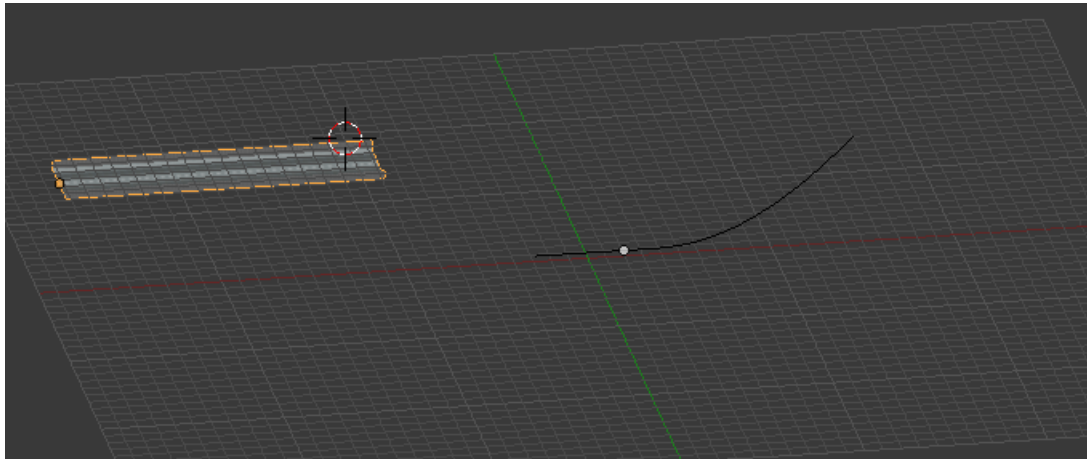
6. Passer en Object Mode. Avant de modifier une piste existante, dupliquez là.



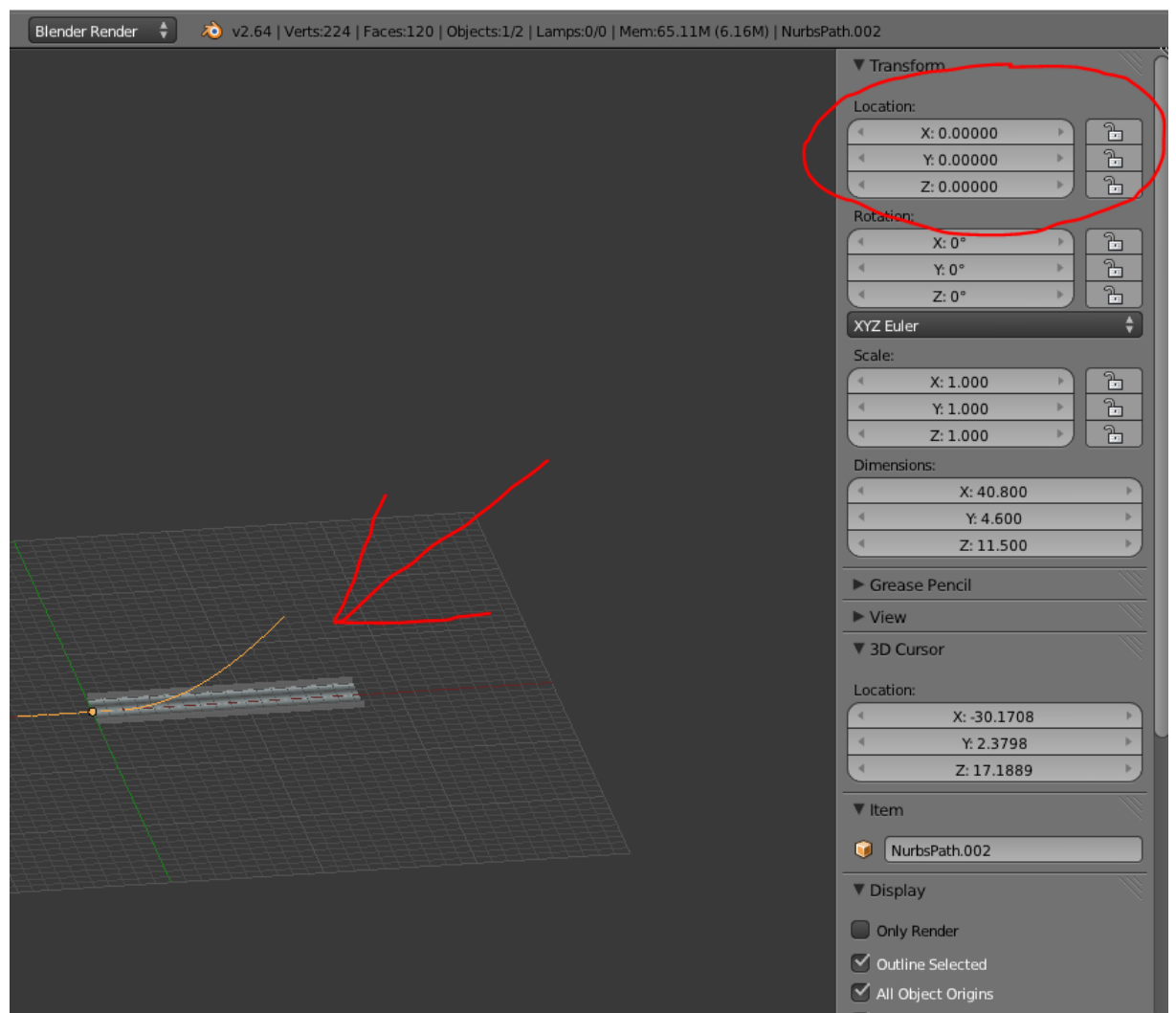
7. Appuyer sur M et choisissez le « layer » où créer la piste.



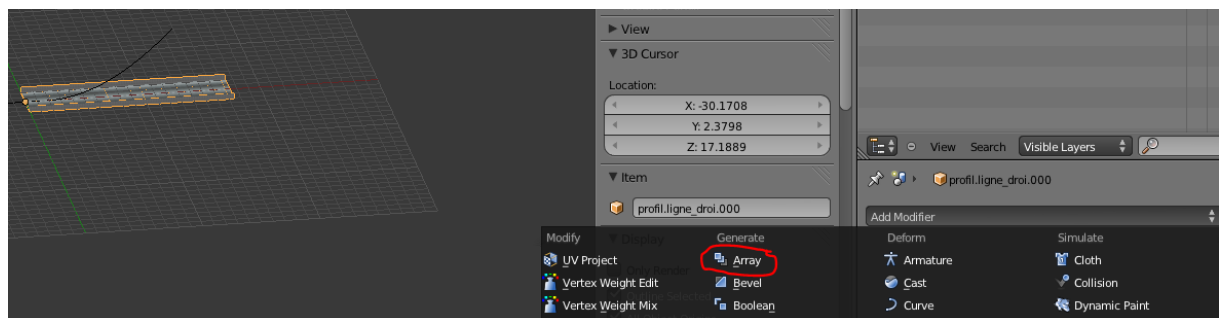
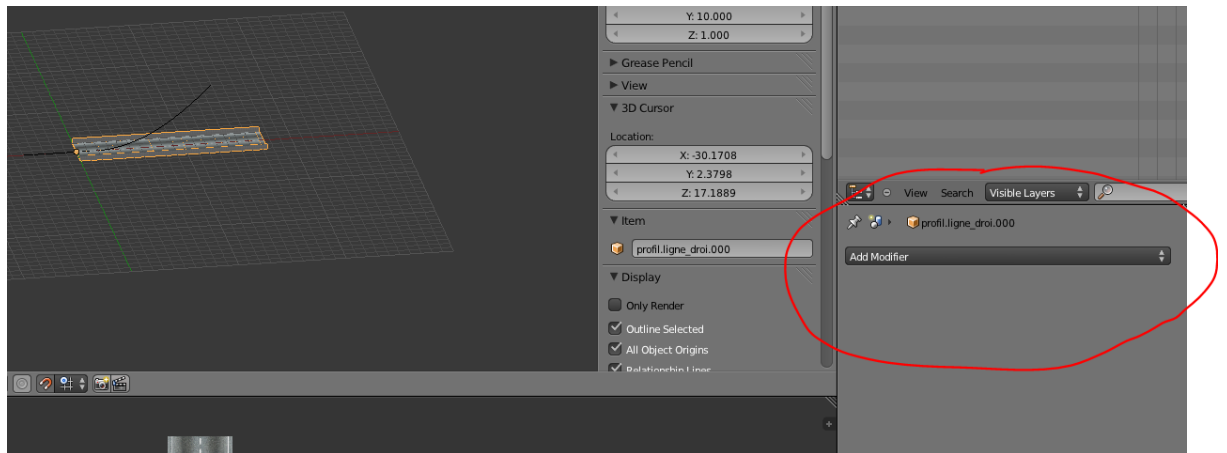
8. Votre piste apparaît près de votre path.



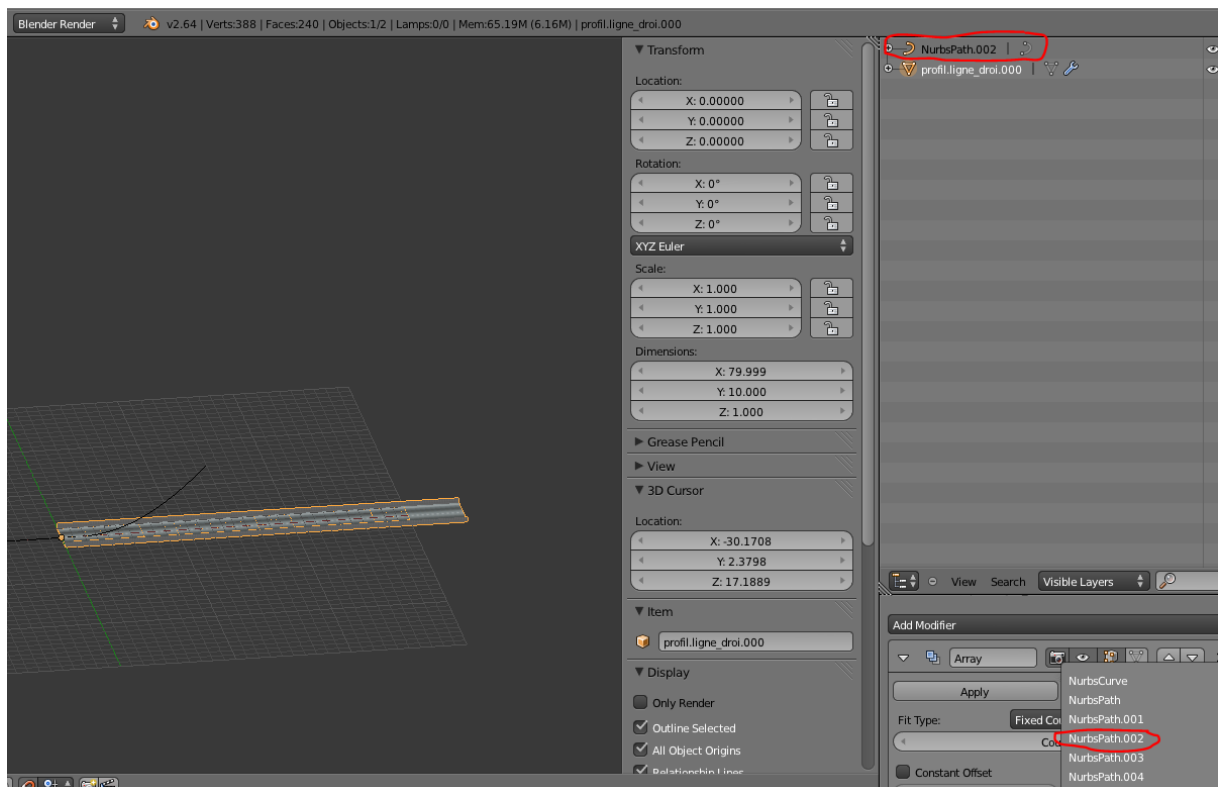
9. Pour centraliser le path et la piste, Faites un clic droit sur la piste et ensuite sur le path, allez dans la barre **Location** et mettez **x,y** et **z** à **0**



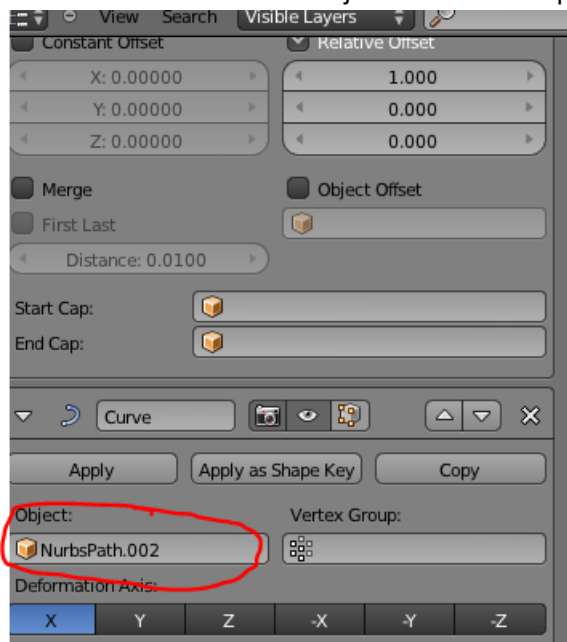
10. Clic droit sur la piste → Add Modifier → Array



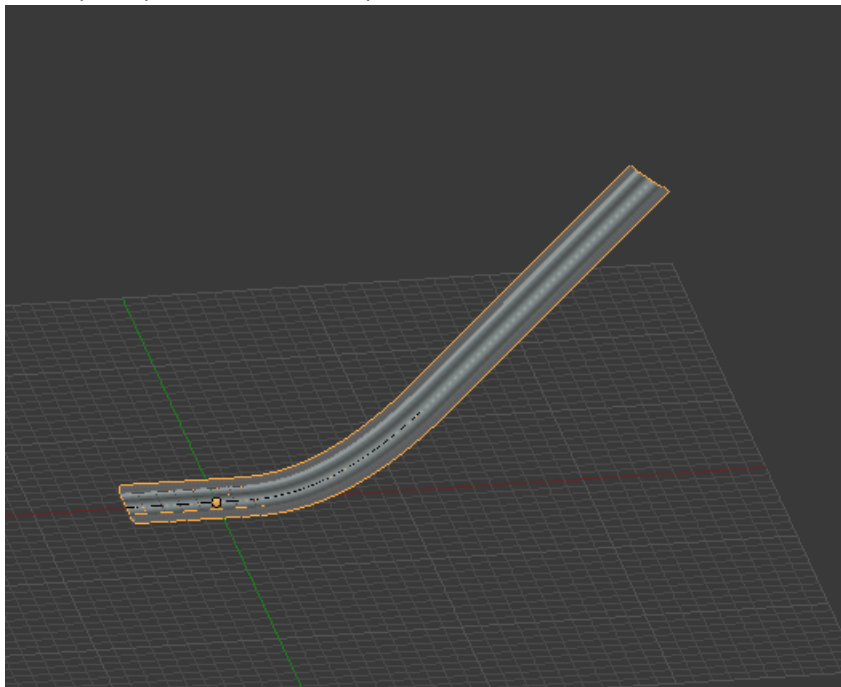
11. Object offset → le nom de votre path (Dans mon cas Nurbspath.002)



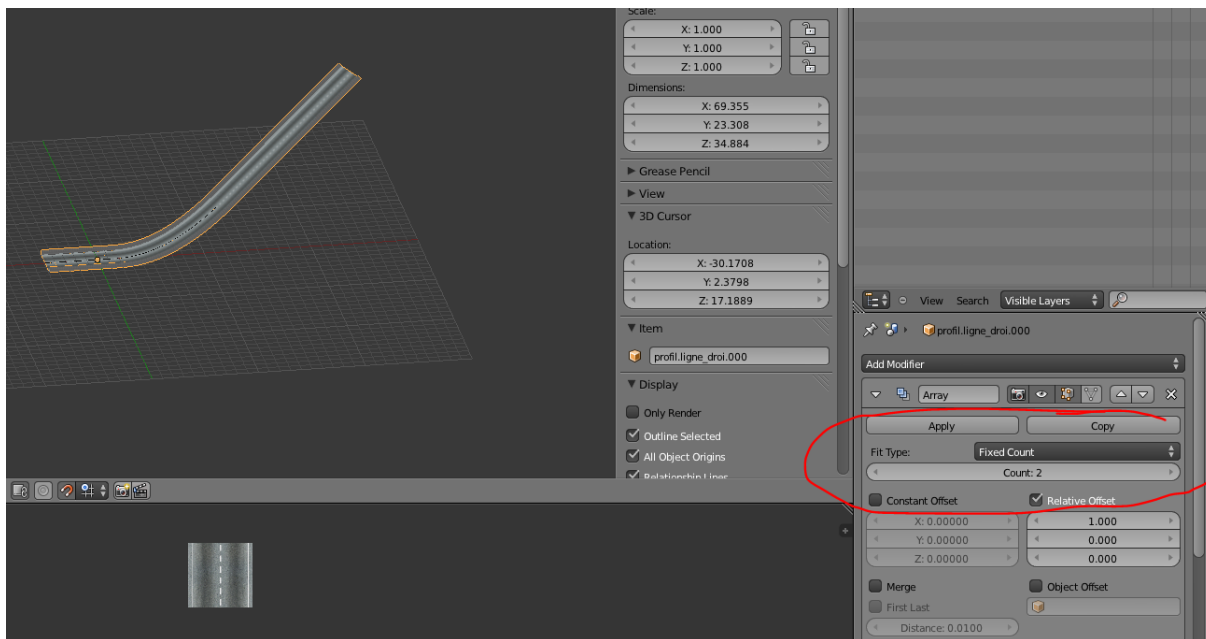
12. Add modifier → Curve → Object → le nom du path



13. Votre piste prend la forme du path

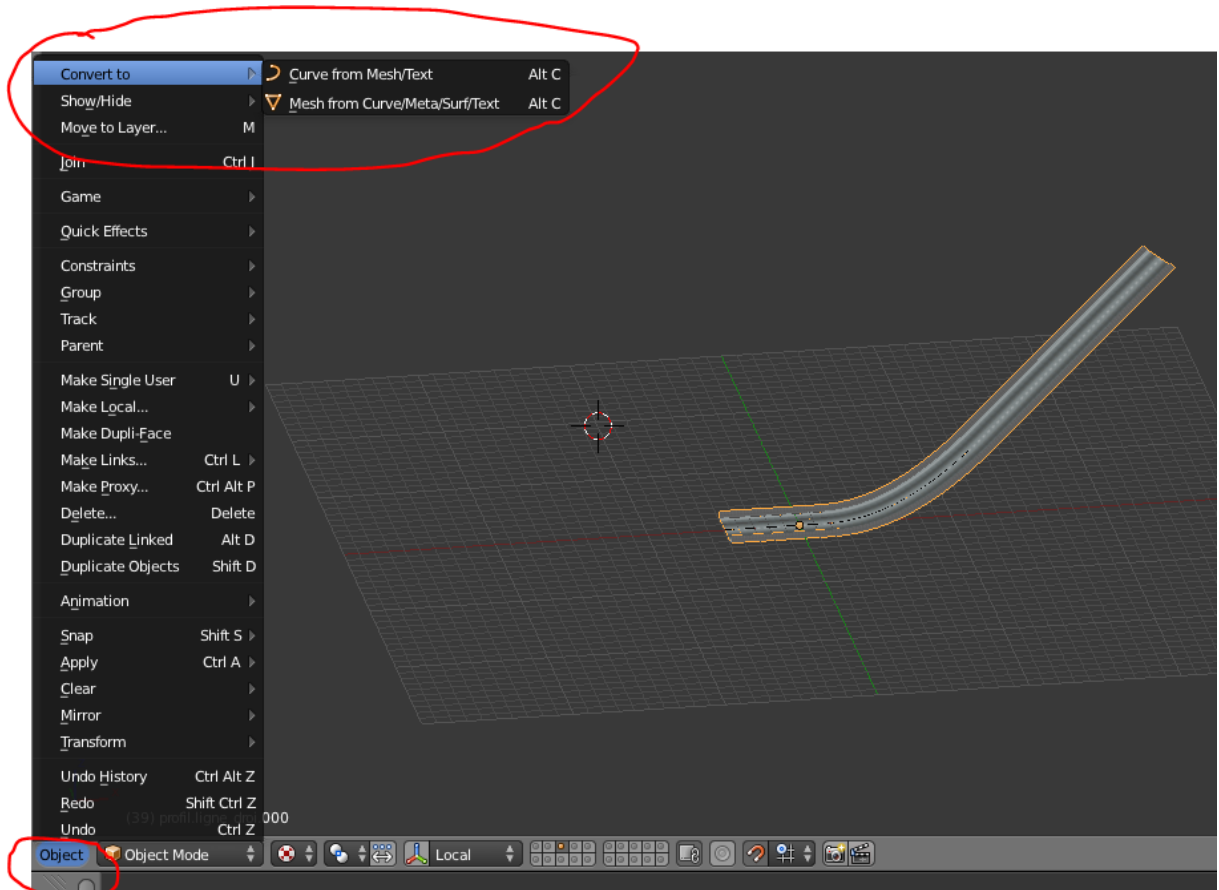


14. Si elle ne prend pas la forme du path allez dans fixed count et augmenter le compteur jusqu'à ce qu'elle prenne toute la forme voulue

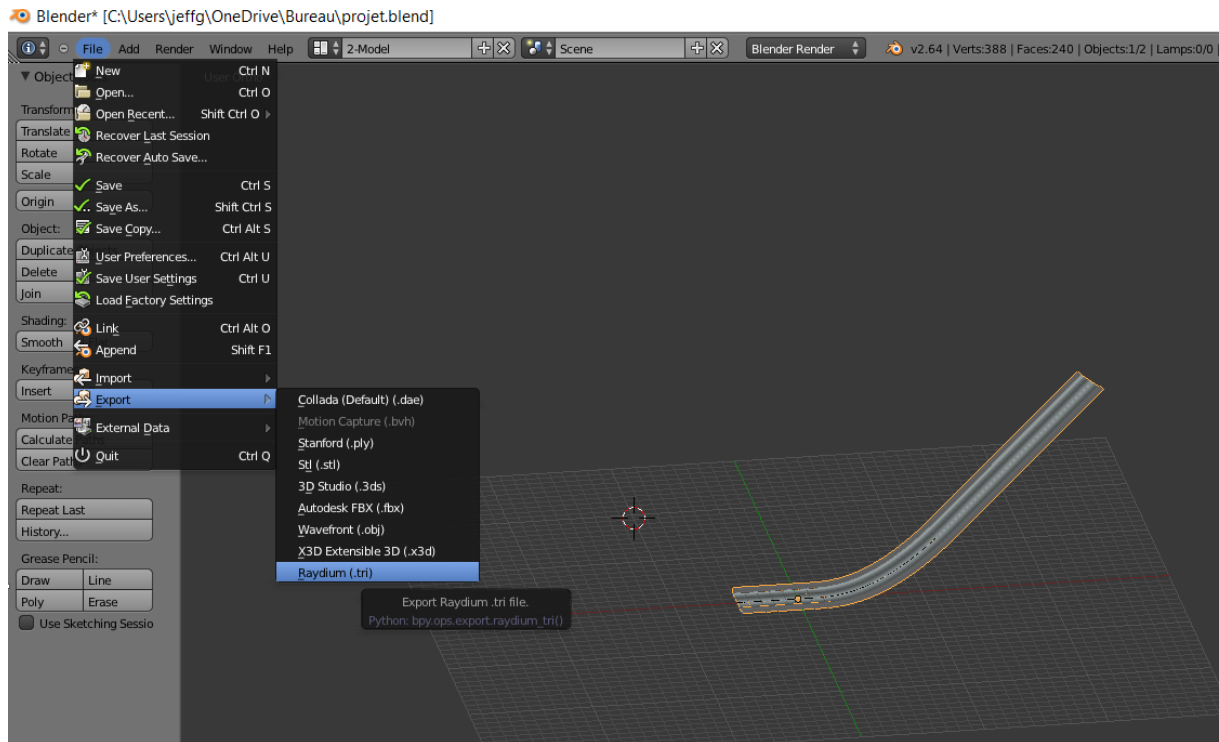


15. Votre piste est modélisée.

16. Object → Convert to → mesh from curve/...



17. Exporter en ".tri" (Vous pouvez utiliser le nom d'un circuit existant et l'écraser pour le remplacer par le votre. Exemple vous pouvez nommer votre fichier piste_elem_v1b.tri)

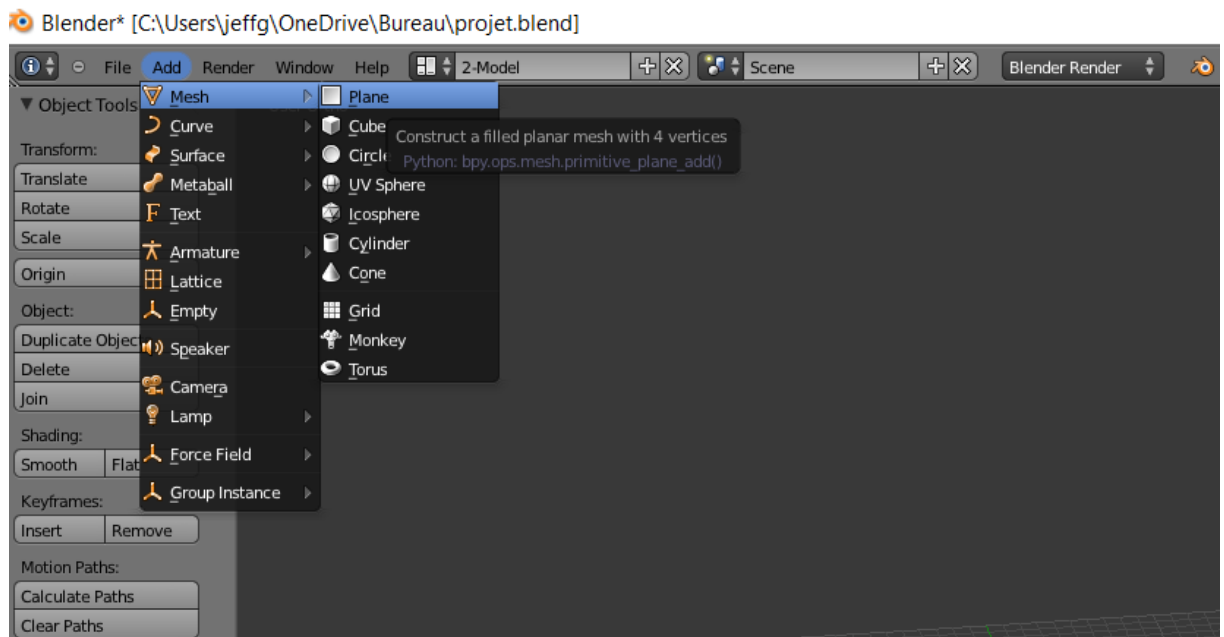


18. Placer le fichier dans le dossier dans le dossier du simulateur et ensuite lancez-le



NB : S'il n'y a pas de bout de piste existantes

- Add → Mesh → Plane



- Vous voyez un « Plane » apparaître. Modifier sa taille selon votre convenance
- Suivez la procédure à partir du point 8

Pour plus d'infos :

https://www.youtube.com/watch?v=SDLLbKvEeBY&ab_channel=3DBlenderTutorialsbyianscott888

https://www.youtube.com/watch?v=drri9yAlxYQ&ab_channel=SekuS