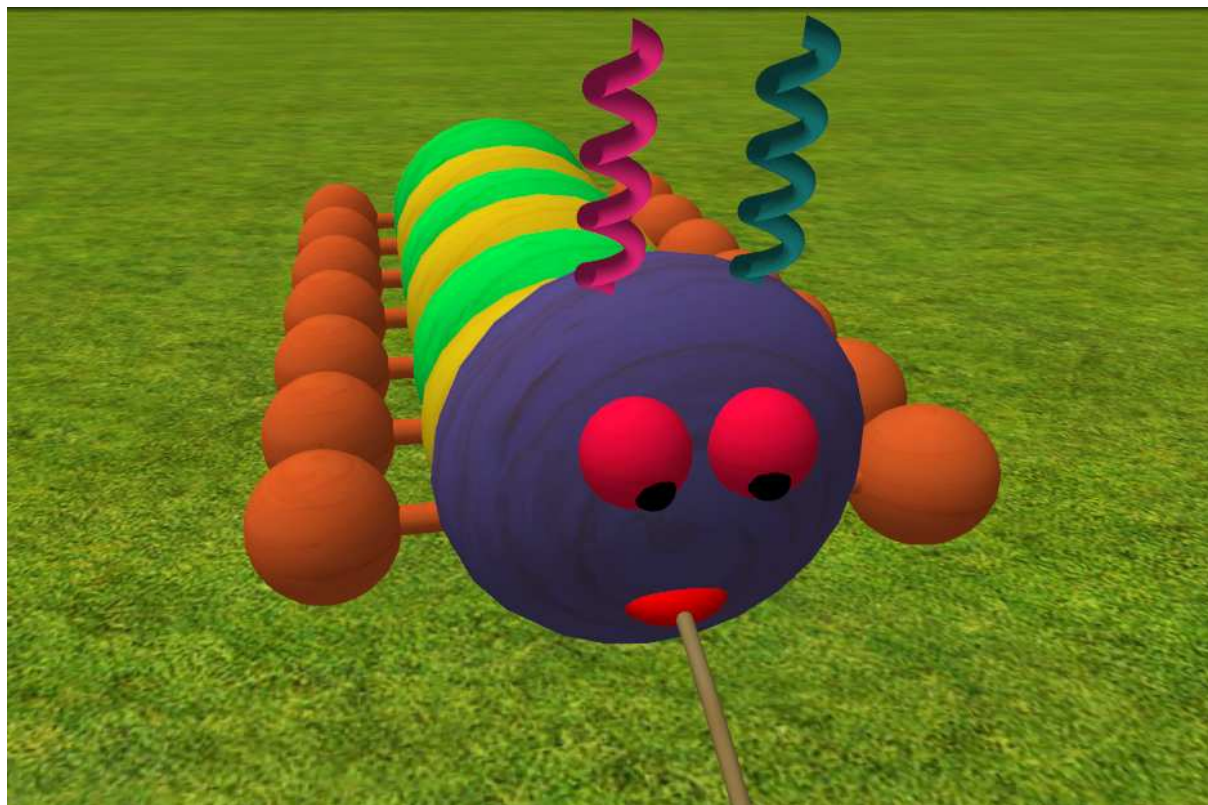
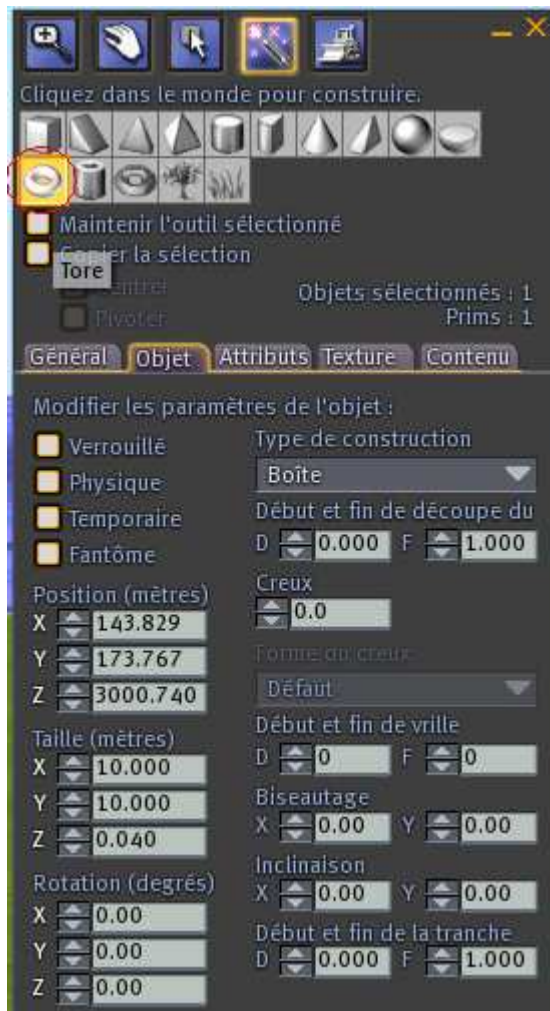


Le Jouet en bois : La chenille



Etape 1- Pour réaliser ce joujou : clic droit sur le sol : et se positionner sur « **Créer** »





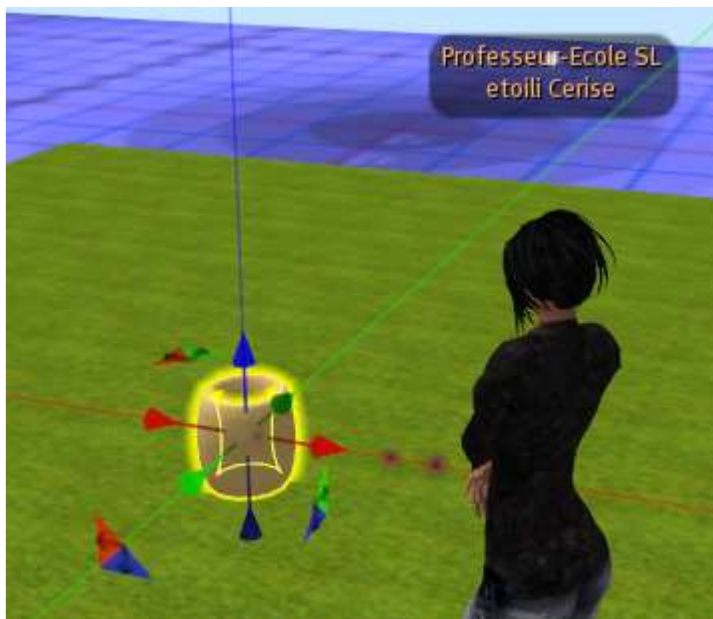
Etape 2- Sélectionner la forme géométrique de

TORE

Avec la baguette magique qui apparaît, frapper le sol.

Votre tore apparaît : les flèches indiquent les déplacements possibles de votre objet :

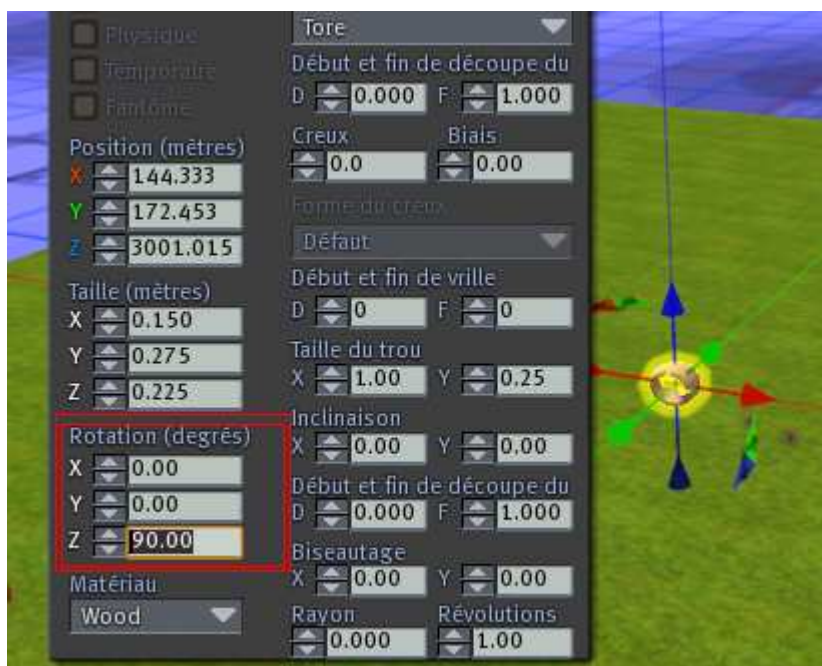
- avec la flèche bleue : déplacements vers le haut ou le bas
- avec la flèche rouge : déplacement à droite et à gauche
- avec la flèche verte : déplacement d'avant en arrière



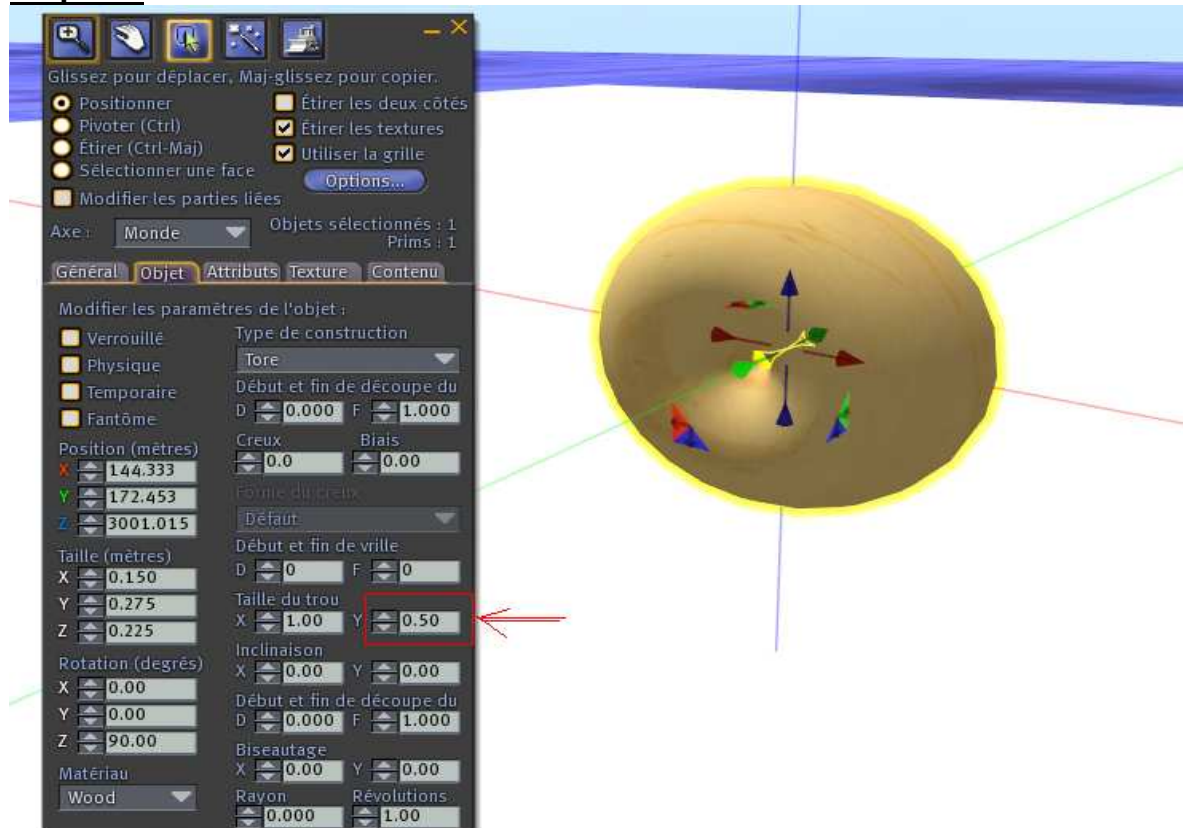
Etape 3 Nous allons dimensionner le tore pour permettre de faire un morceau du corps de la chenille : **TAILLE : X=0.150 ; Y=0.275 ; Z=0.225**



Etape 4- Rotation de l'objet pour que le creux du Tore soit sur la face et non sur le dessus : **ROTATION (degrés) : X=0.00 Y=0.00 Z=90.00**

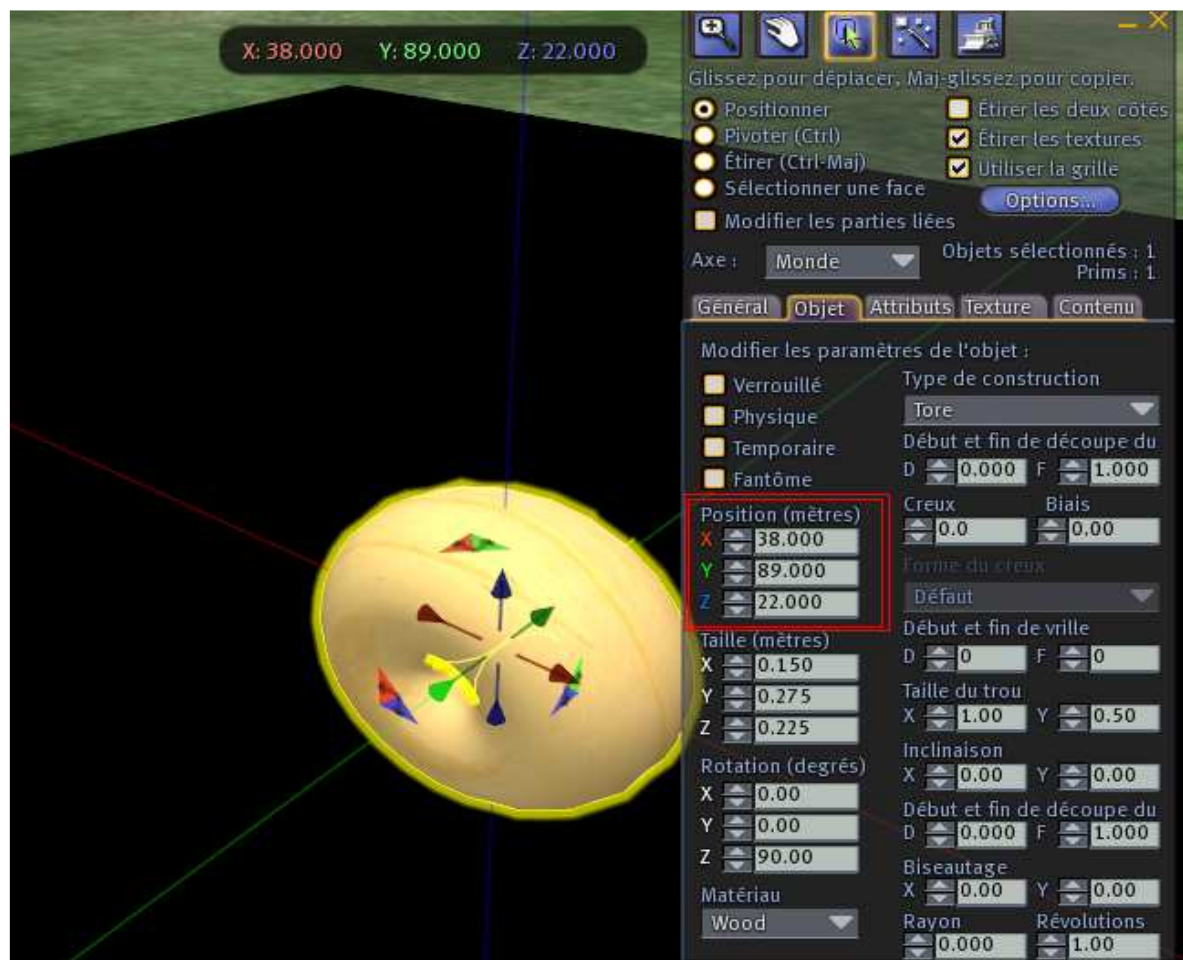


Etape 5- TAILLE DU TROU : Y = 0.5

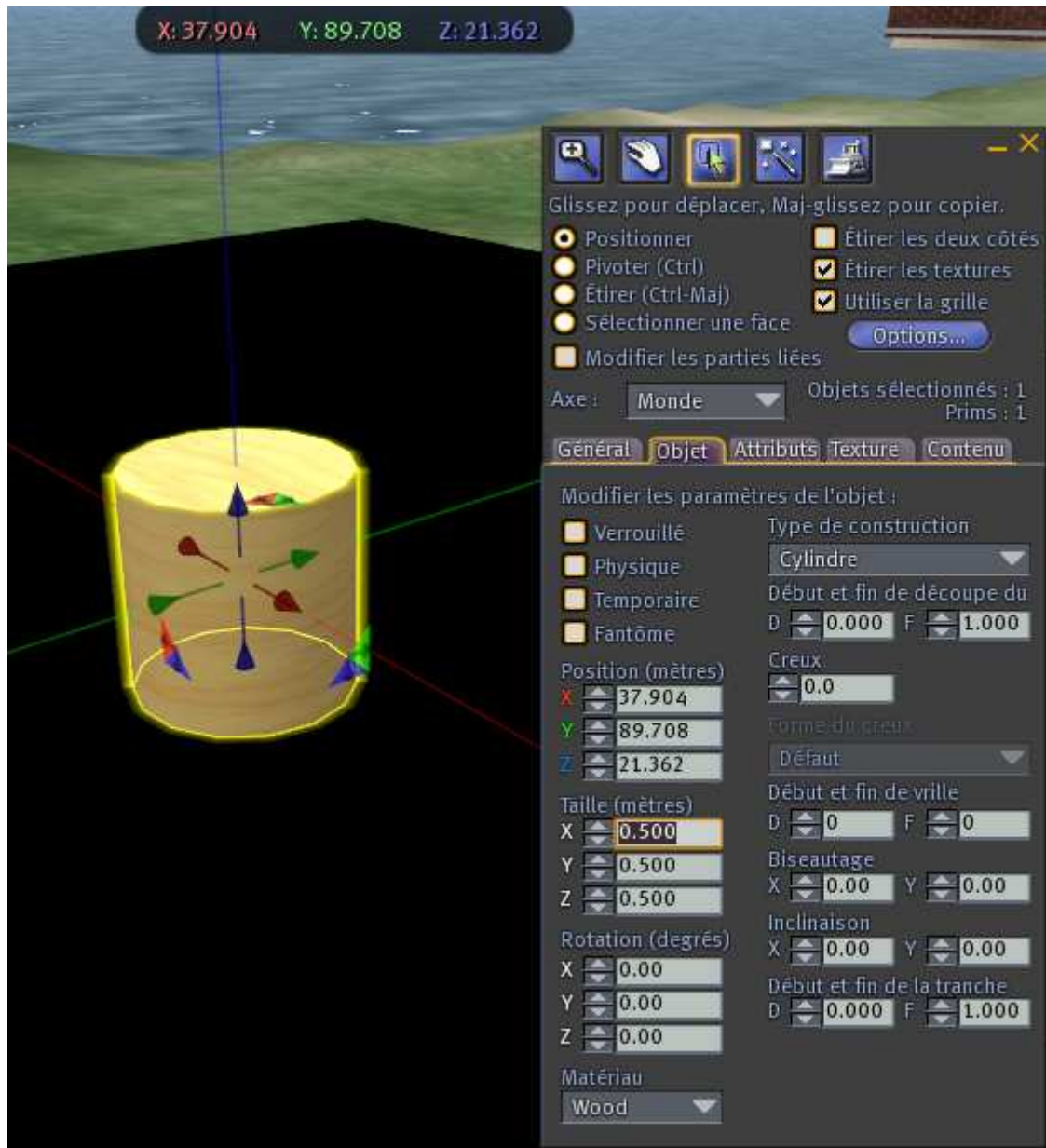
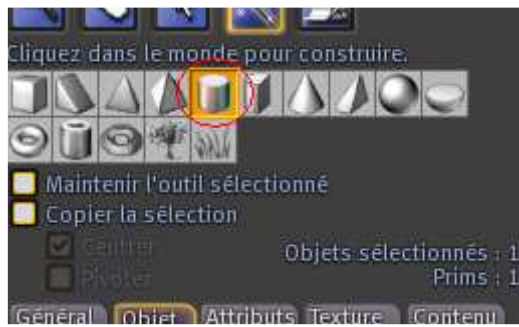


Etape 6- Arrondir les positions pour ne pas avoir de chiffres après la virgule surtout pour X et Y. Cela sera plus facile pour ajuster.

Attention à ne pas recopier MES chiffres de position ! sinon votre objet risque de partir à l'autre bout de la sim ! Tenir compte de vos données X, Y, Z et les arrondir.



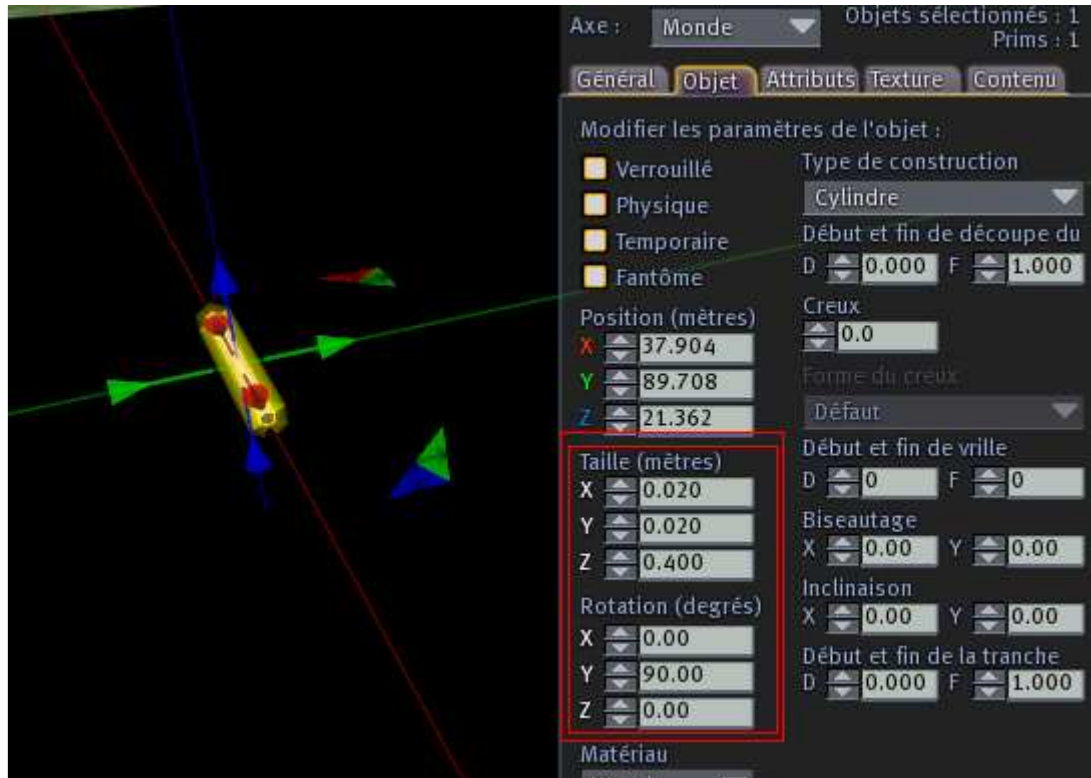
Etape 7- Pour les pattes de la chenille : Créer un nouveau prim : un **CYLINDRE**. : (clic droit sur le sol + « créer » et choisir le cylindre)



Modifier la taille et la rotation comme suit :

TAILLE : X=0.020 ; Y=0.020 ; Z=0.400

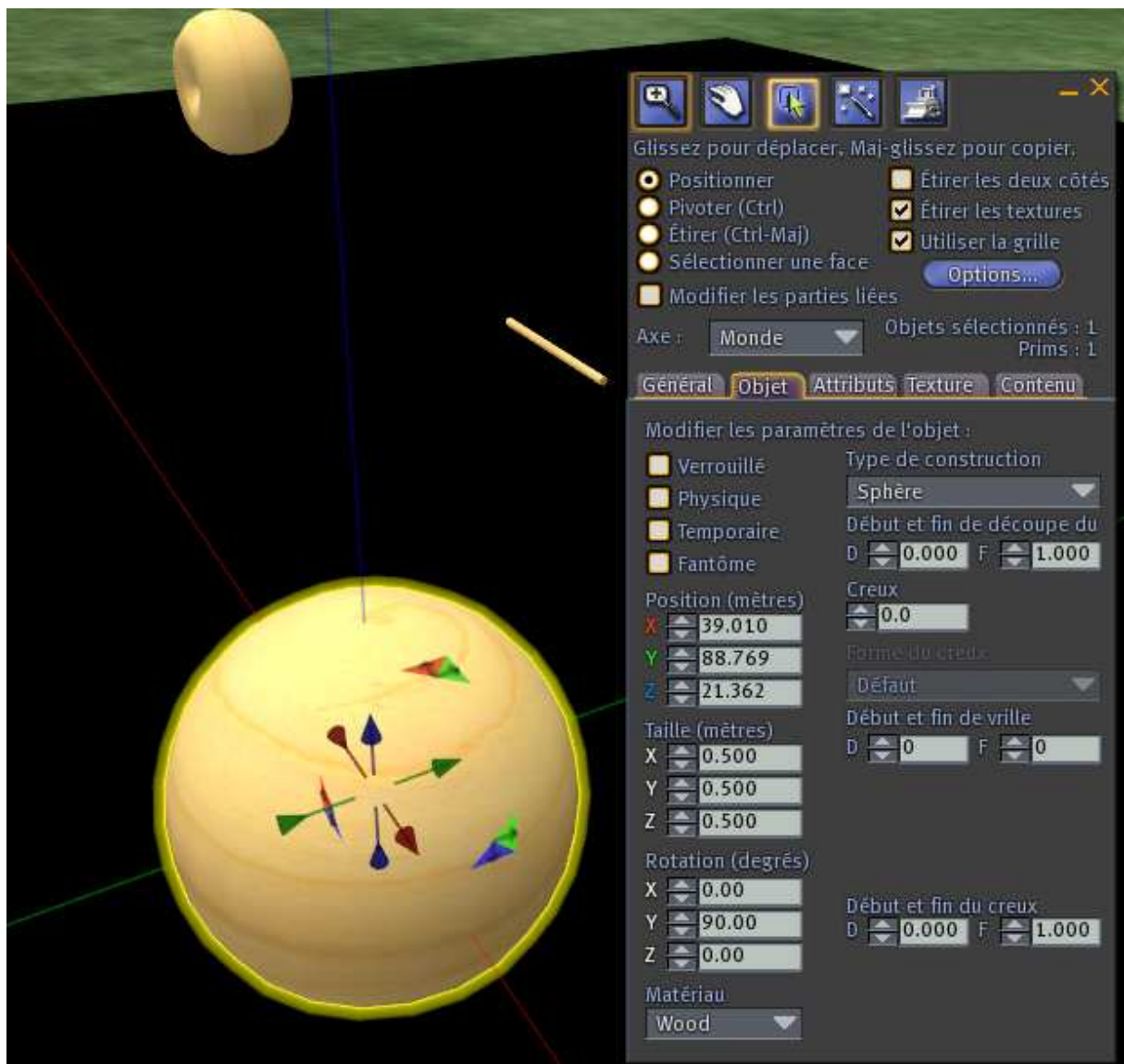
ROTATION : Y=90.00



Etape 8 – Construire les « pieds » :

Faire une **SPHERE** : (clic droit sur le sol + « créer ») (comme étape 1) et choisir la sphère)

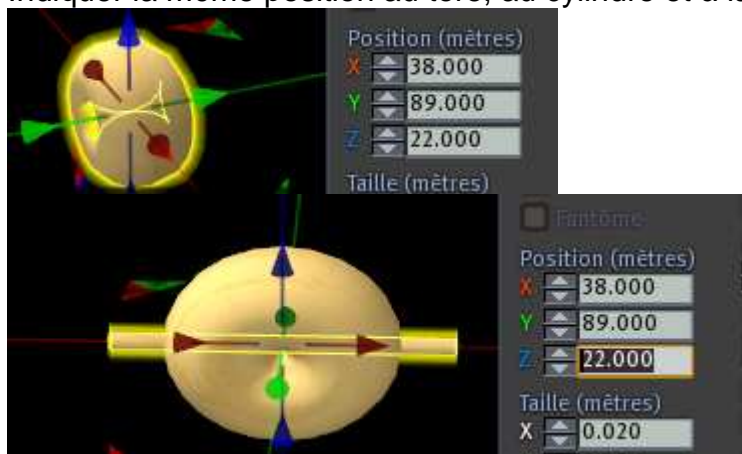


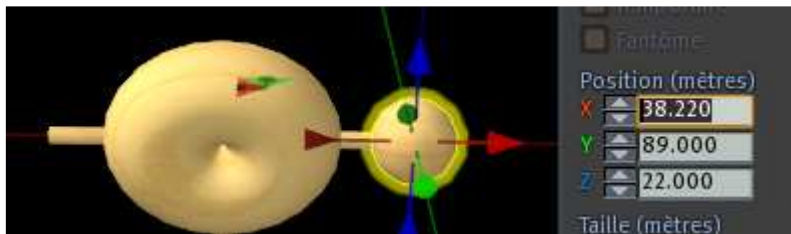


Redimensionner la sphère « des pieds » :



Indiquer la même position au tore, au cylindre et à la sphère :





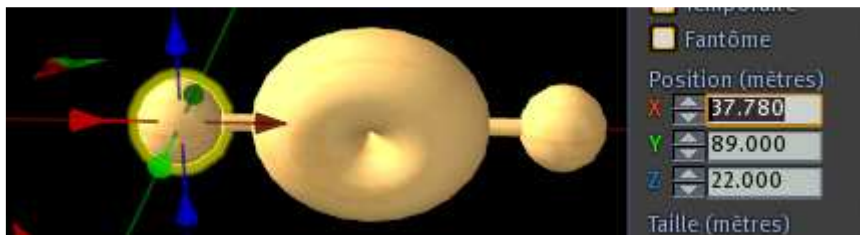
X de la sphère doit prendre la position X du tore à laquelle on ajoute 0.220.

Etape 8 Dupliquer la sphère du pied pour en avoir deux symétriques! :

- On appuie sur la [touche shift](#) du clavier :

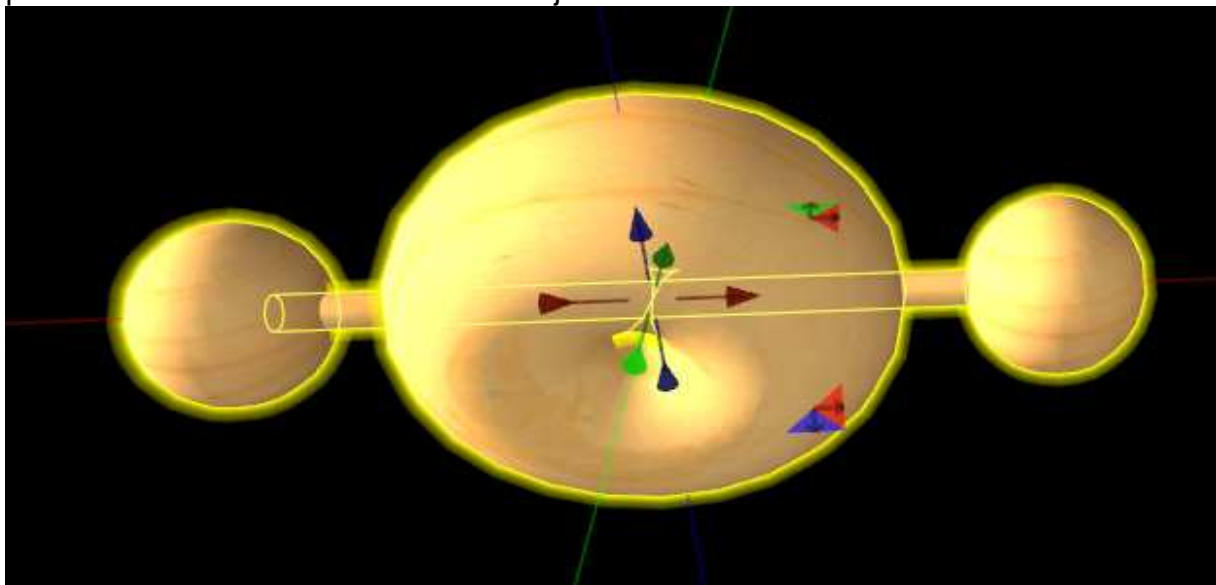


- [On maintient appuyé et on déplace le long de la flèche rouge :](#)



- (X doit prendre la [position X du tore à laquelle on soustrait 0.220.](#))

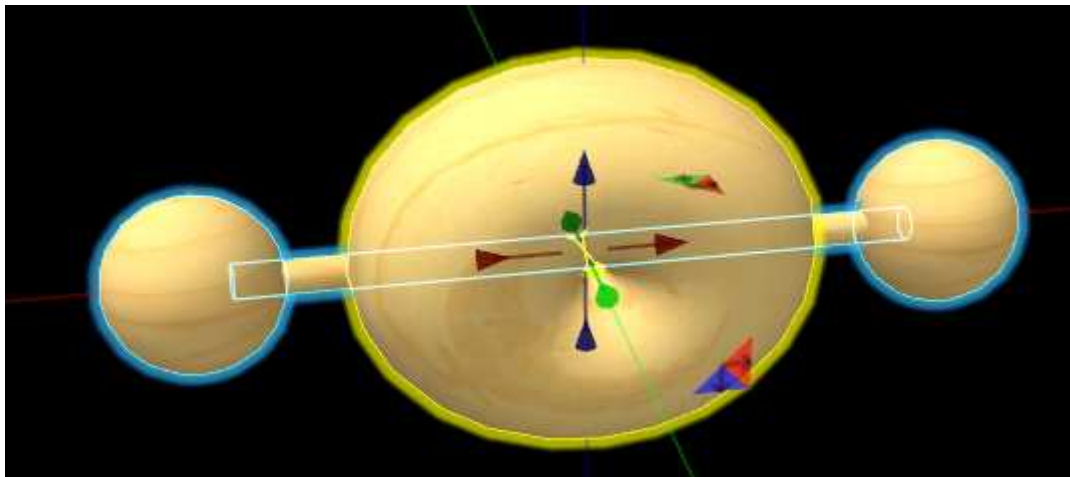
Etape 9- Lier les parties : On **sélectionne un prim**...on appuie sur la touche **shift** du clavier.. on **sélectionne un deuxième prim**.. puis un troisième... puis un quatrième. Tout passe avec un contour de surbrillance jaune.



Faire : « Outil » / « lier » (ou touches ctrl L)

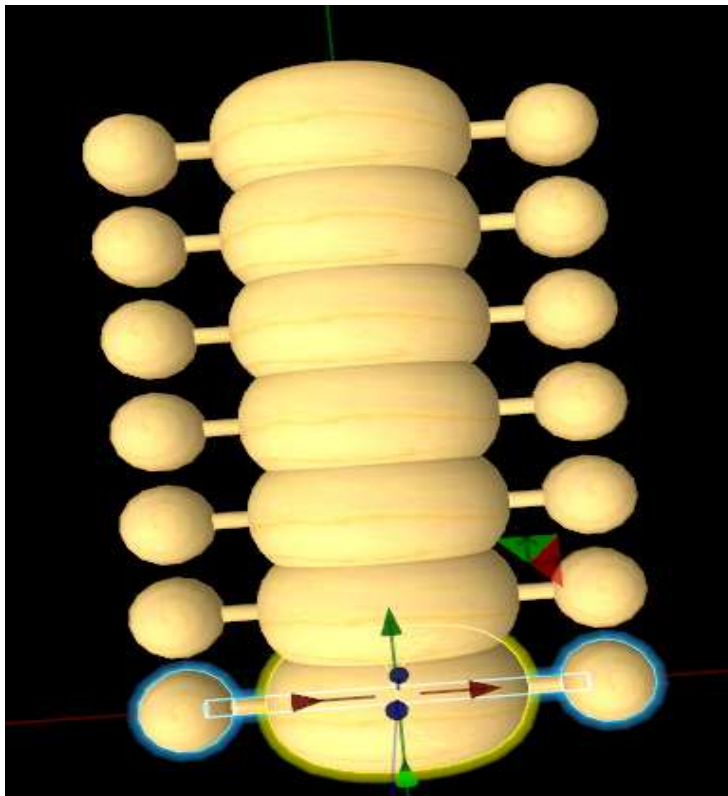


Une fois que l'objet est lié, les contours changent de couleurs et passent en bleu, sauf le prim « maître » qui reste en jaune. Le prim maître est celui qui lié en dernier. Les coordonnées de position de l'objet lié sont les coordonnées du prim maître.



Étape 10- On va **dupliquer** cette partie du corps !

En maintenant appuyé la **touche shift** (même méthode que dans l' étape 8) et en faisant un **déplacement dans le sens de la flèche verte**.
On doit avoir 7 fois la même partie du corps !!



Etape 11- Pour que le **positionnement** de chaque morceau du corps soit parfait on applique la règle suivante :
 Les positions **X** et **Z** restent identiques dans chacun des morceaux de chenille.
 La position **Y** du second fragment correspond à celle du premier fragment à laquelle on ajoute 0.115 puis ... + 0.115 pour le 3^{ème} ...

 A screenshot of a software interface showing the 3D model of the caterpillar from the previous image. The model is enclosed in a red rectangular frame. To the right of the model is a panel titled "Position (mètres)" with input fields for X, Y, and Z coordinates for each segment. Red arrows point from the Y-axis values to calculation boxes on the right. The values for X and Z are constant at 38.000 and 22.000 respectively for all segments. The Y-axis values are 89.690, 89.575, 89.460, 89.345, 89.230, 89.115, and 89.000 from top to bottom. The calculation boxes show:

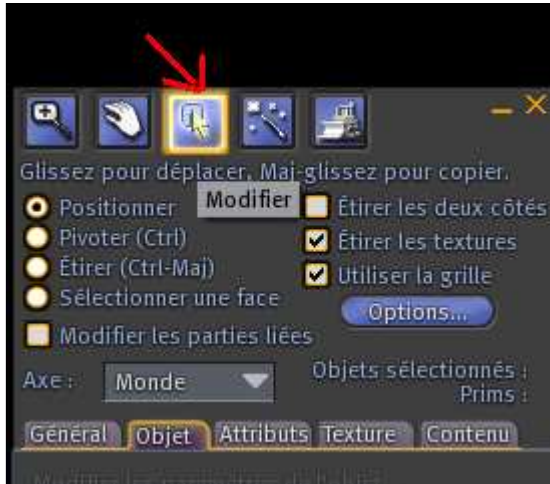
- 89.115 + 0.115 = 89.230 (pointing to the 5th segment)
- 89.000 + 0.115 = 89.115 (pointing to the 6th segment)

 The bottom segment's Y-axis value is 89.000.

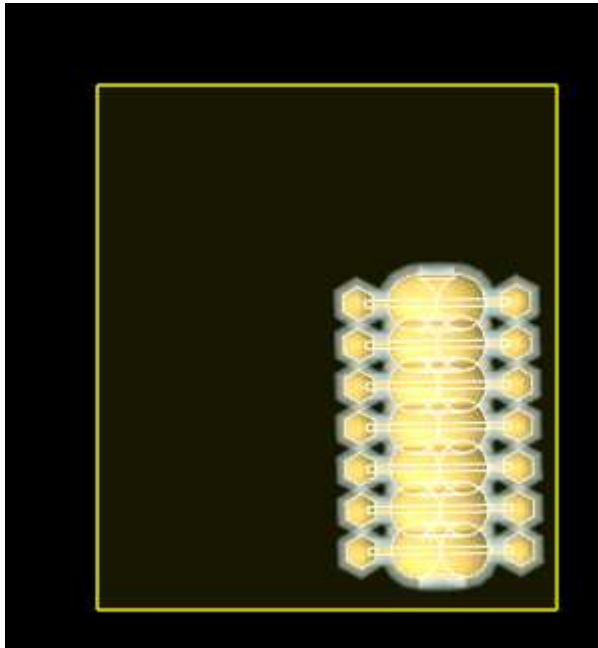
Etape 12- Lier l'ensemble :

On va utiliser une deuxième méthode pour lier :

Dans le menu de construction sélectionner cette icône :

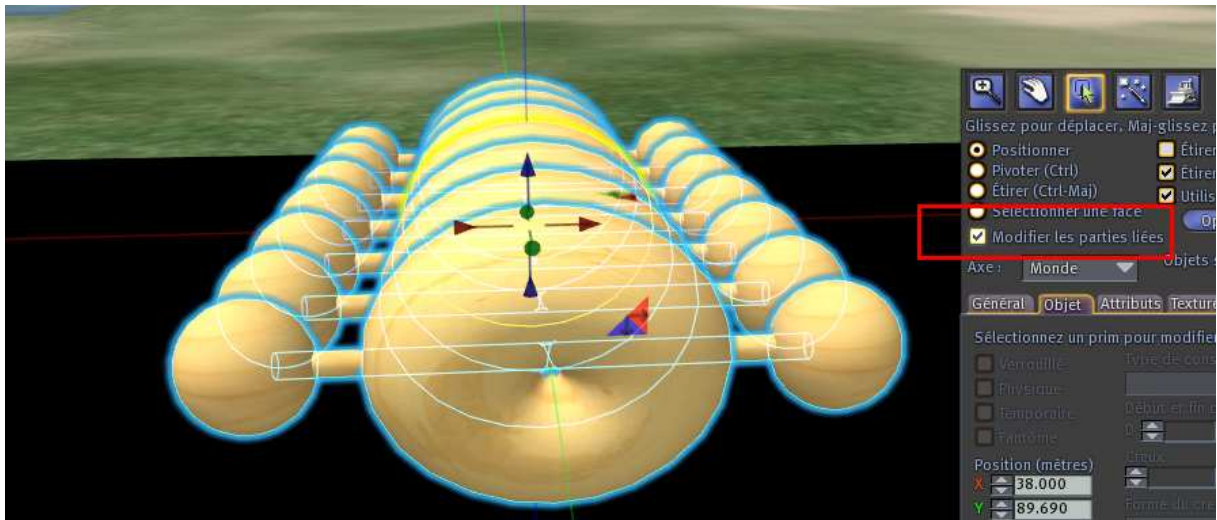


Une petite croix apparaît : se mettre en vue de dessus avec sa caméra et faire un grand carré jaune autour de l'objet à lier.

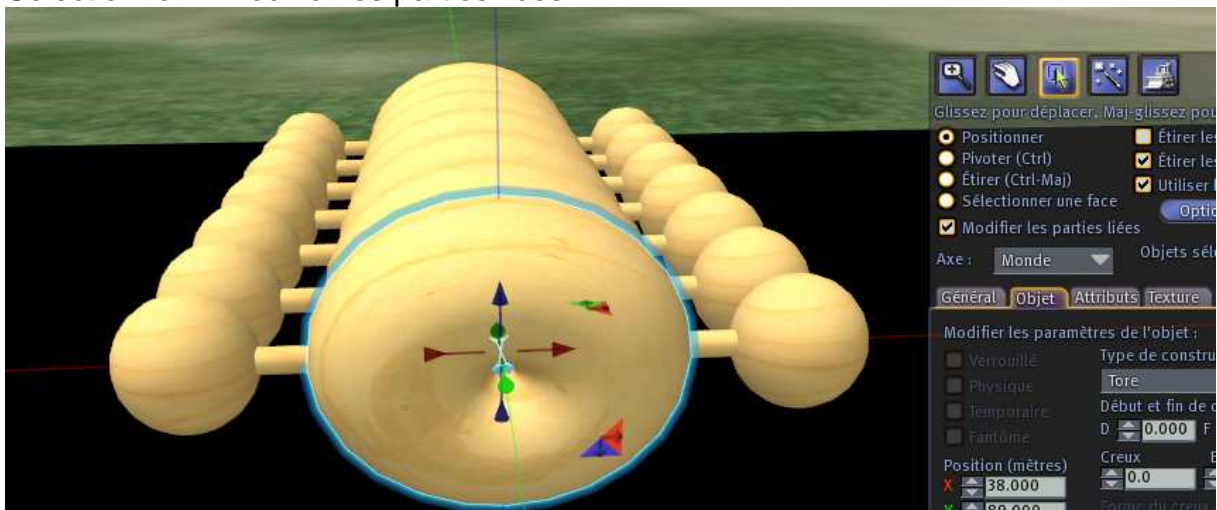


Puis faire « **outils** » « **lier** » comme vu précédemment. (étape 9).

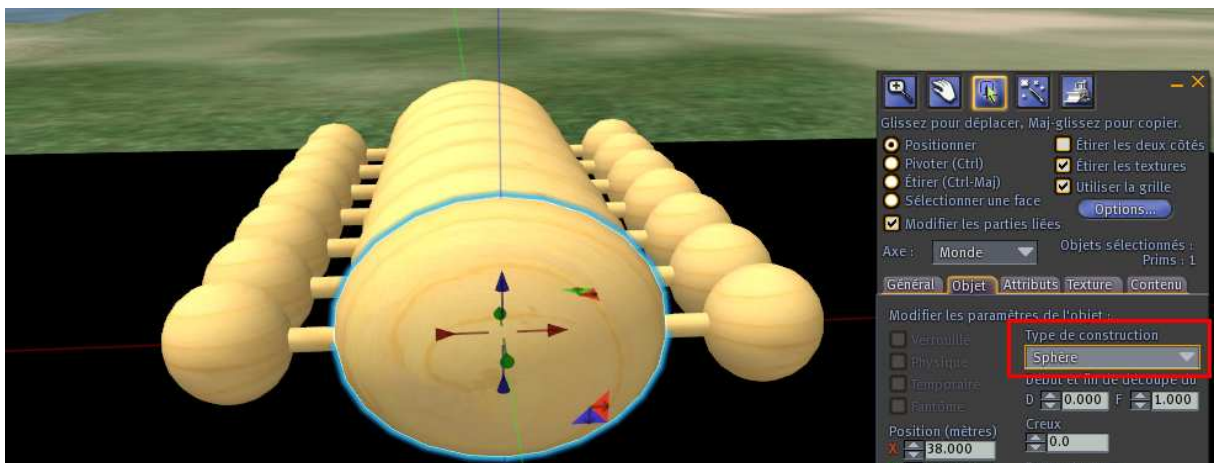
Etape 12- Pour faire la tête et l'arrière de la chenille : on va modifier des parties liées :



Sélectionner « modifier les parties liées ».

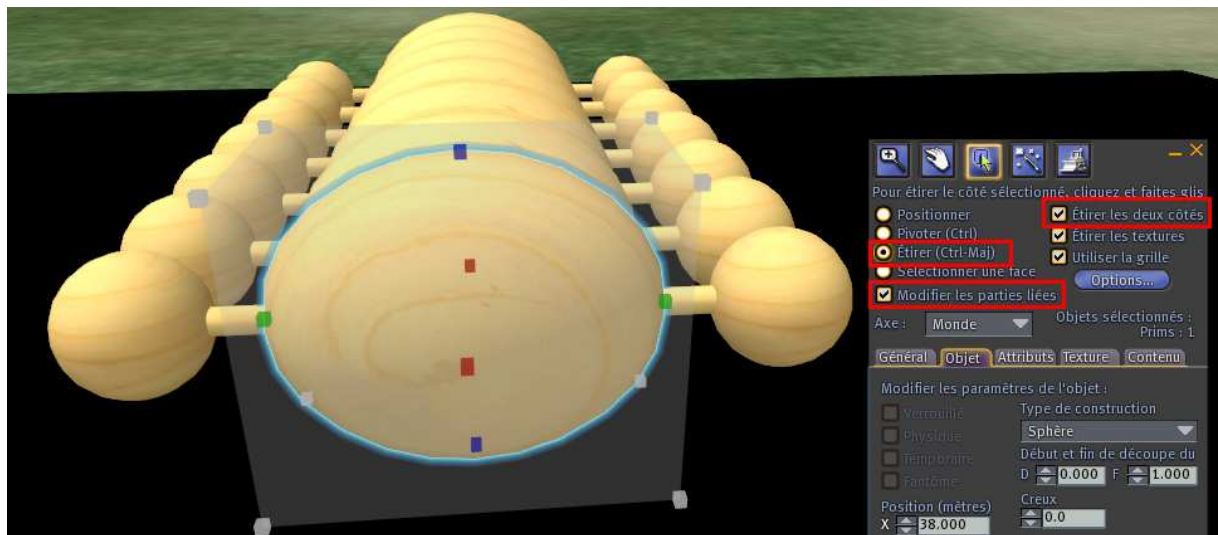


Sélectionner le premier morceau de la chenille.

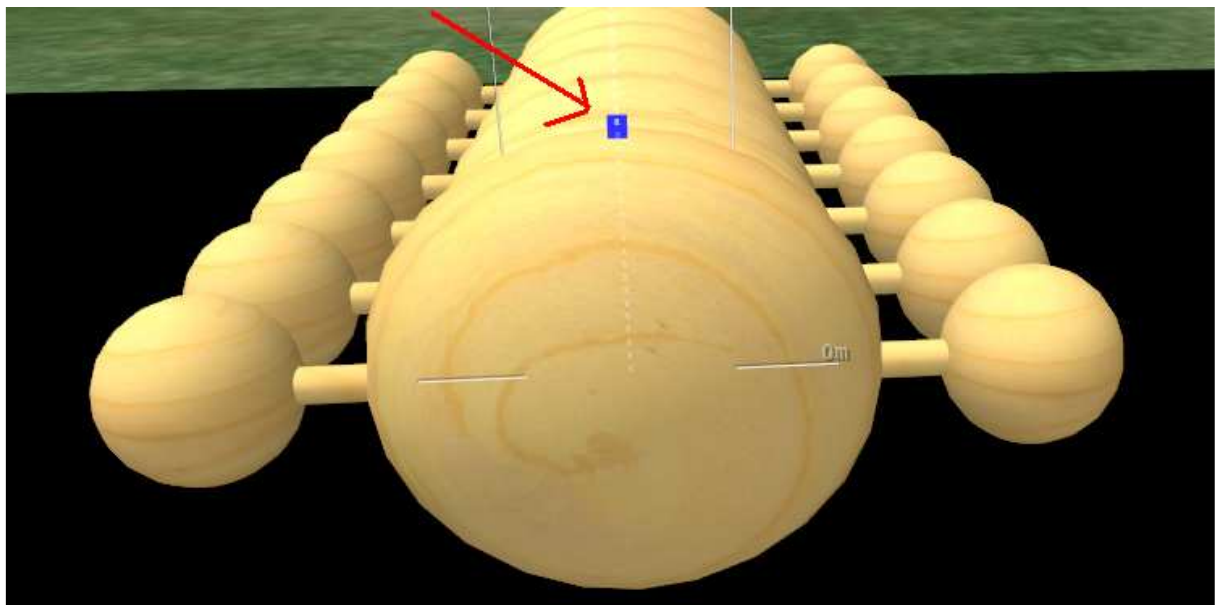


Modifier « Type de construction » pour choisir : **SPHERE** ».

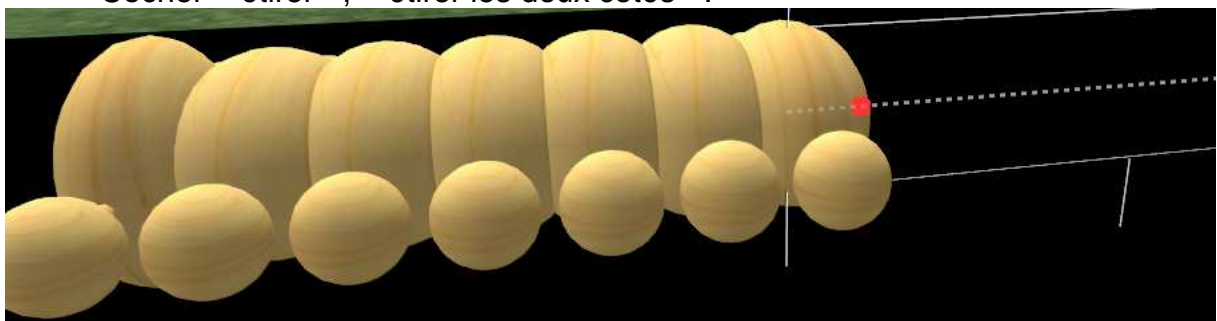
Augmenter la dimension. Pour cela : cocher « étirer » et « étirer les parties liées » en plus de « modification des parties liées » que vous devez conserver coché.



Prendre le petit carré bleu et aller légèrement vers le haut.



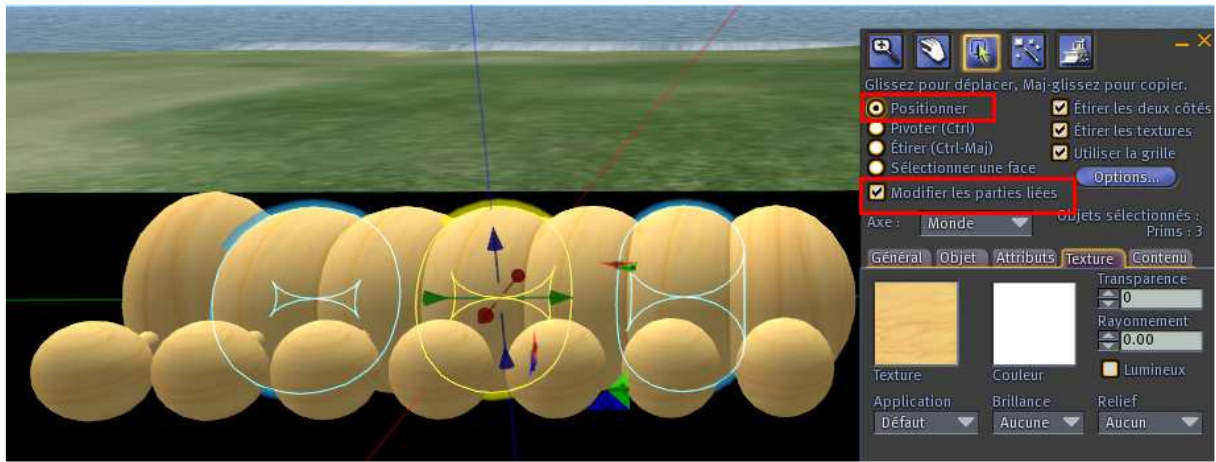
Reproduire la même action sur la partie postérieure de la chenille:
 Cocher « modifier les parties liées ».
 Sélectionner l'autre extrémité de la chenille.
 Sélectionner : « Type de construction » : passer à « sphère ».
 Cocher « étirer », « étirer les deux cotés ».



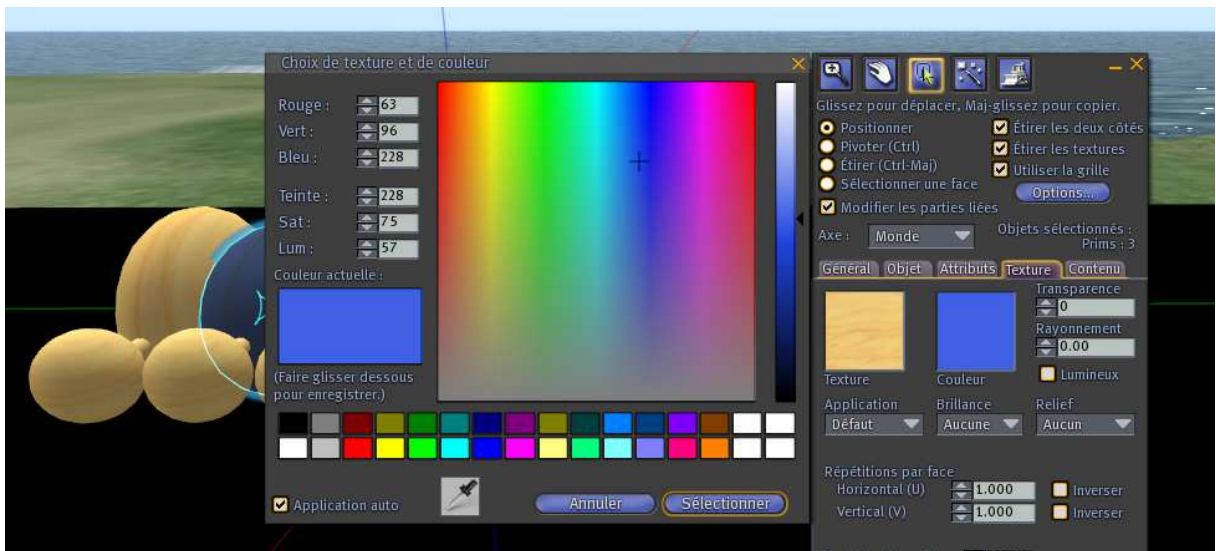
Étirer dans le sens de la longueur en prenant le petit carré rouge.

Etape 13 - Pour texturer :

Appuyer sur les **morceaux à texturer** d'une même couleur en **maintenant appuyé shift** pour les sélectionner.



Choisir une couleur à appliquer en cliquant sur le carré blanc.



Colorer à votre goût.

Etape 14.

Pour les yeux (cf. la première image) je vous laisse placer deux petites sphères de 0.06 de diamètre Taille : (X=0.060, Y=0.060, Z=0.060)

Avec une pupille qui est également une sphère mais d'un diamètre plus petit : de 0.025 Taille : (X=0.025, Y=0.025, Z=0.025)

La bouche :

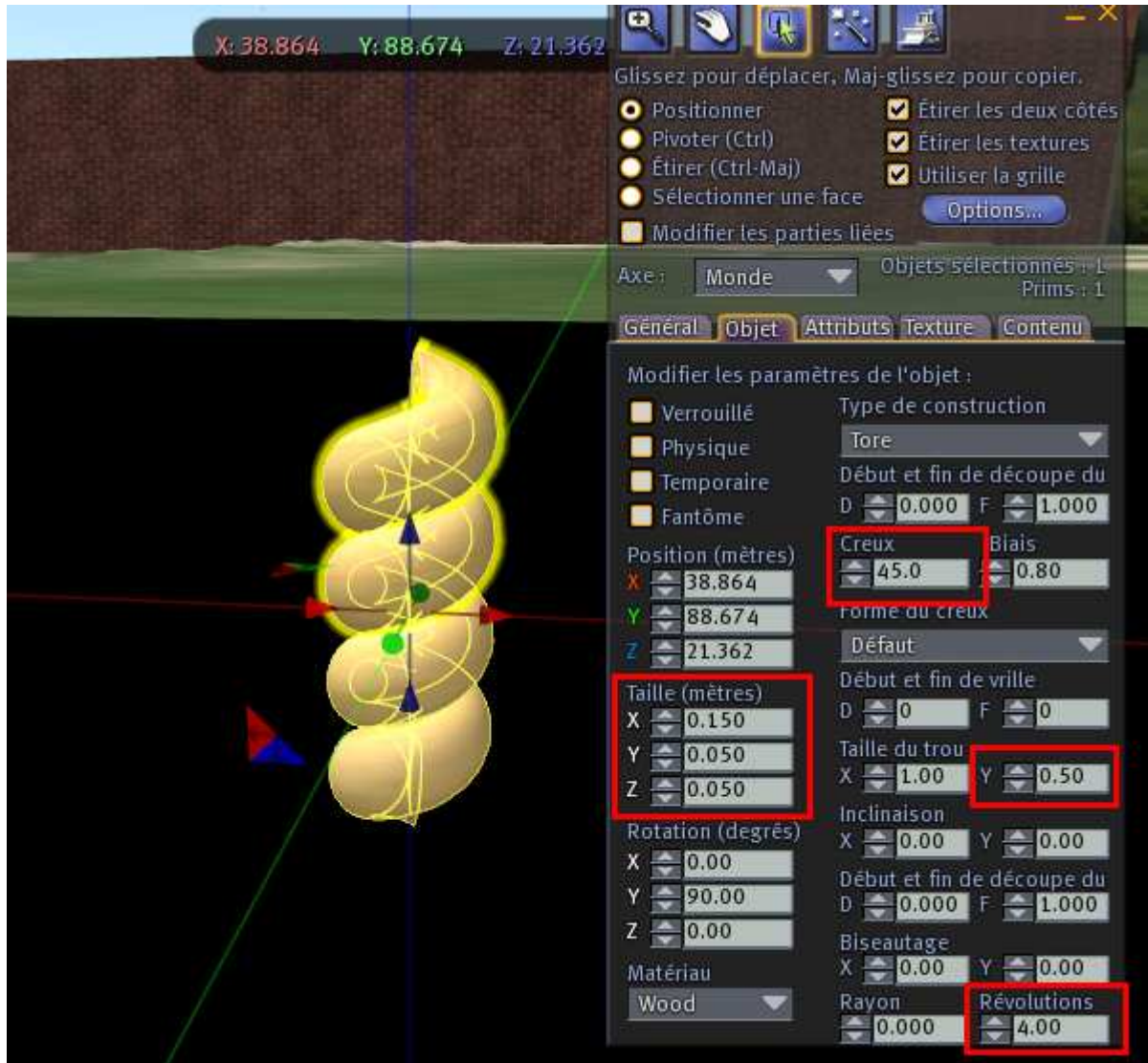
Sphère : Taille : X=0.040, Y=0.060, Z=0.073 ; Rotation : X=0 , Y=90, Z=0 ;

Etape 15. : Pour les antennes :

Poser un tore : (clic droit « créer ».. choisir la forme du TORE)



Redimensionner le tore et le torturer :



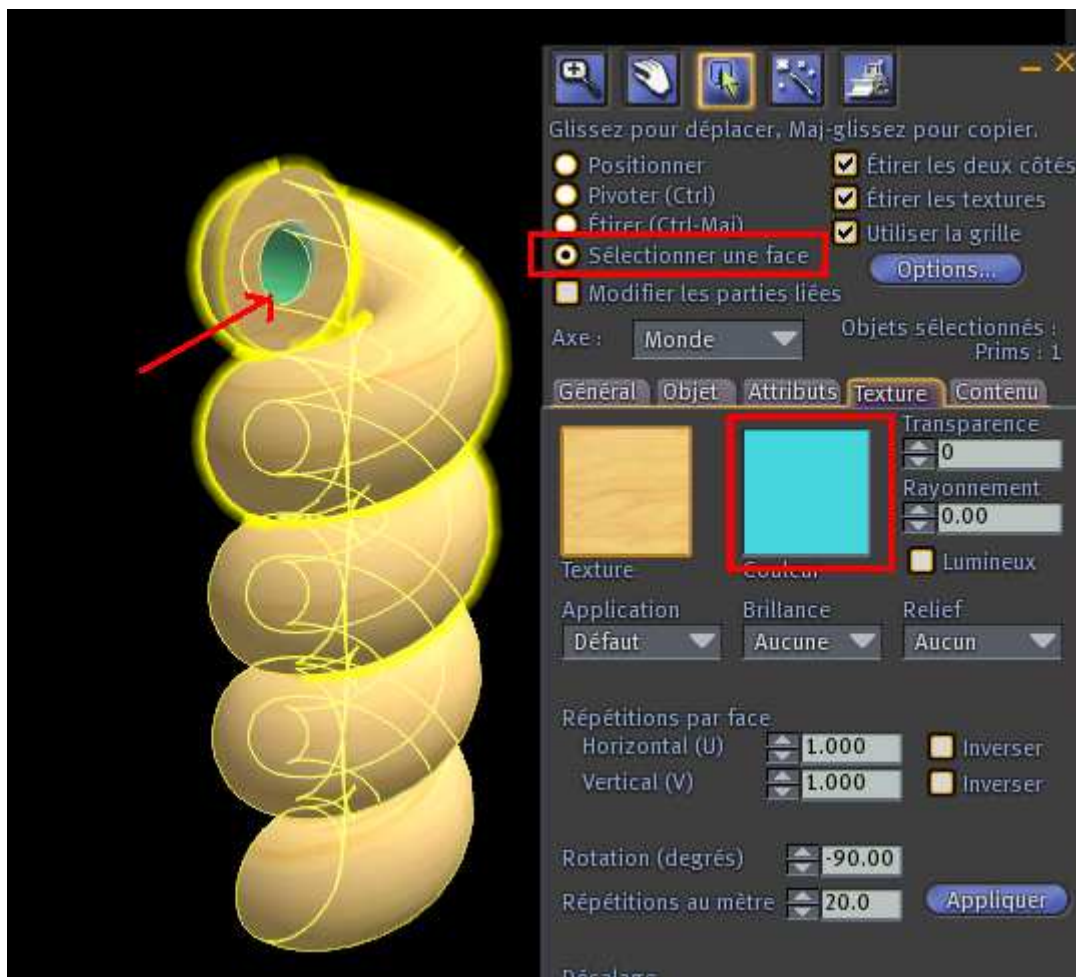
Sélectionner :

Taille : X=0.150 ; Y=0.05 ; Z=0.05

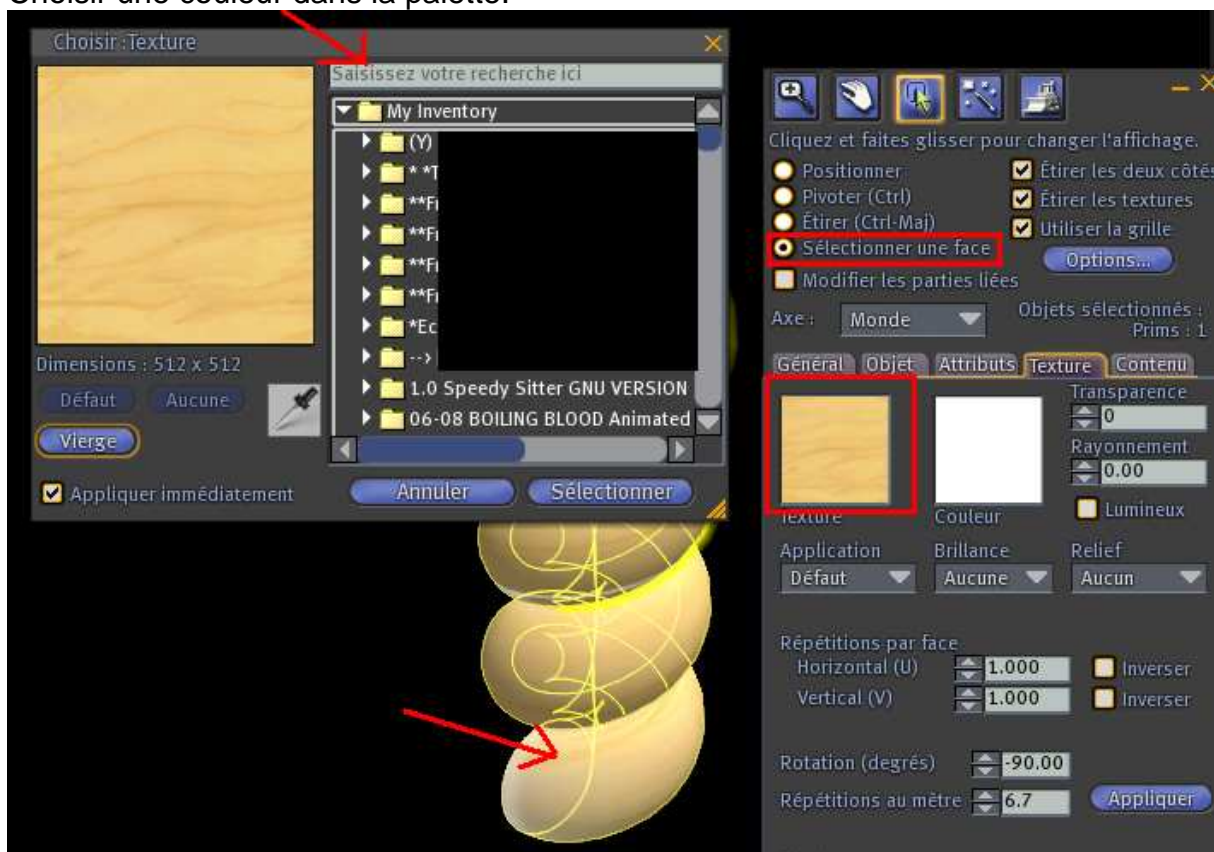
Creux = 45

Taille du trou : Y=0.5

Révolutions : 4

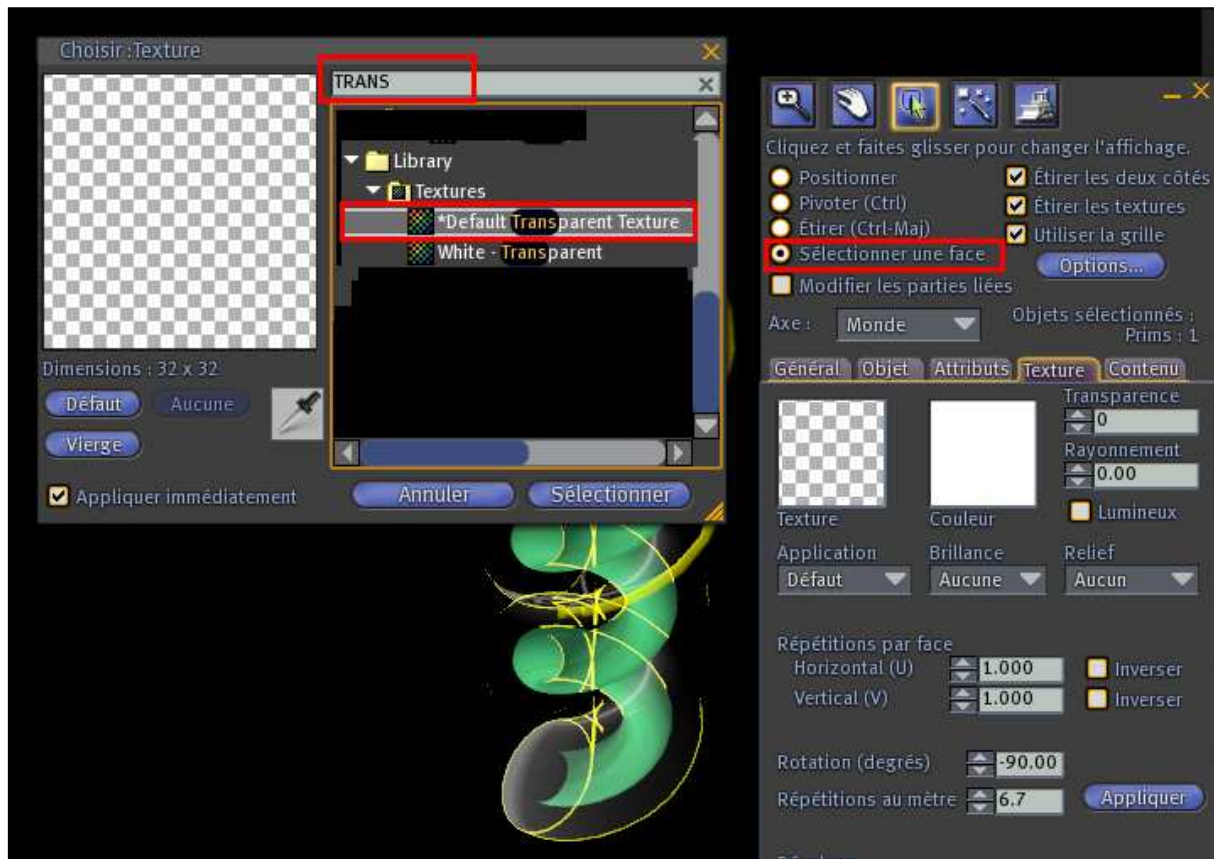


Cocher « **selectionner une face** » et appuyer sur l'intérieur du creux de l'antenne. Choisir une couleur dans la palette.

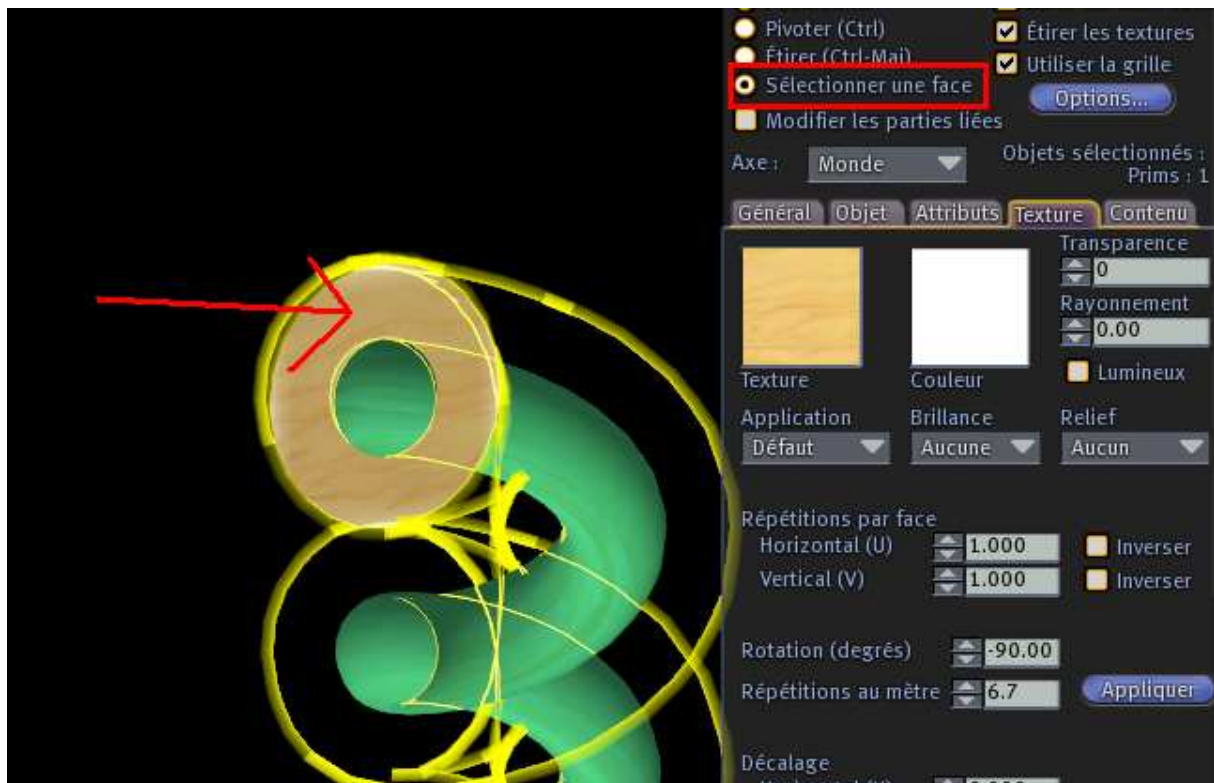


Sélectionner la face extérieure du tore tordu et appuyer sur le carré de texture bois dans l'illustration précédente pour choisir une texture transparente.

Choisir la texture qui s'appelle : « Default Transparent Texture ».
(Si vous tapez « trans » dans le champ où est écrit « saisissez votre recherche ici » vous trouverez la texture recherchée dans votre librairie standard SL).



Passer en transparence également les extrémités comme indiqué ci-dessous :



Il ne vous reste plus qu'à **dupliquer vos antennes** et à **les positionner** correctement pour obtenir un joli jouet !