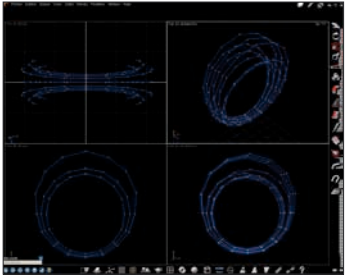
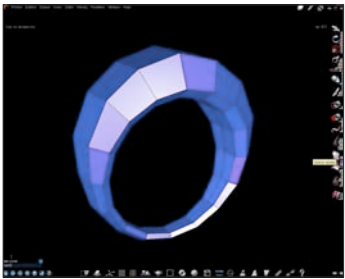


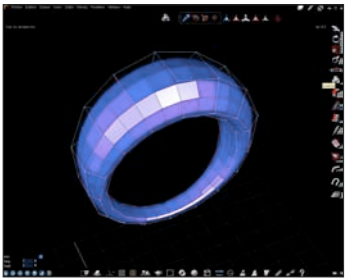
1- Construction de quelques lignes, aux bonnes cotes extérieures



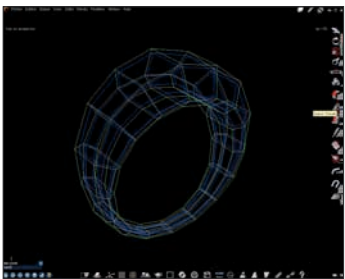
2- Symétrie & dégroupage



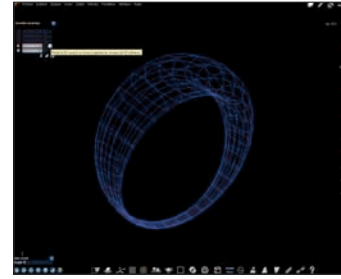
3- Outil «surface réglée»



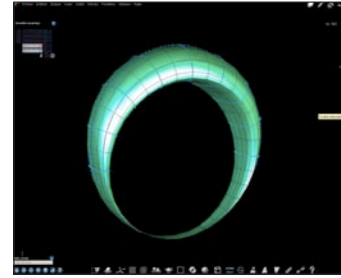
4- Lissage de la surface pour obtenir la partie inférieure (catmull 1 rang)



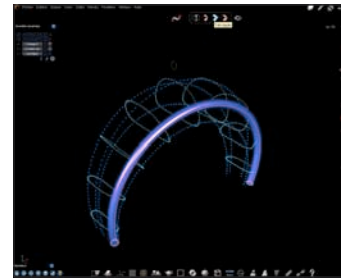
5- Récupération de la surface réglée sans le lissage



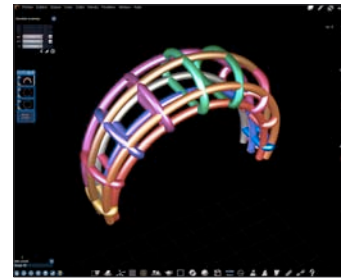
6- Décalage de - 0,5 mm



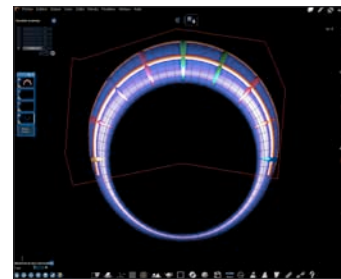
7- Lissage de catmull (1 rang) & destruction de la GD



8- Extraction des lignes comme support à la création des lignes nurbs



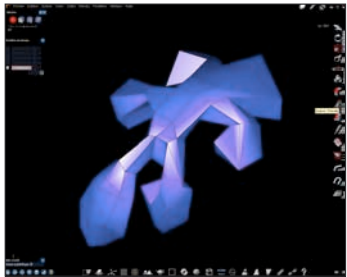
9- Tubage d'un cercle nurbs de \varnothing 1 mm sur chaque orientation de courbes & fermeture des volumes



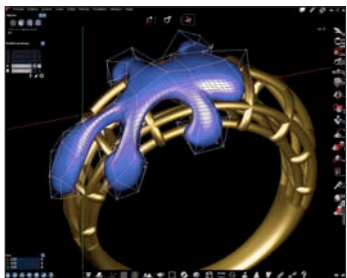
10- Partie inférieure : récupération de la surface réglée, lissage de catmull (1 rang) & destruction de la GD
Partie supérieure : suppression des faces, lissage de catmull, suppression de la GD & fermeture des bouts



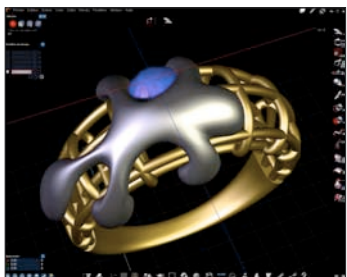
11- Application d'une texture aux volumes pour visualisation en temps réel des matières (Open GL)



12- La partie supérieure est formée de polygones tracés à la surface de la bague, et d'une surface décalée



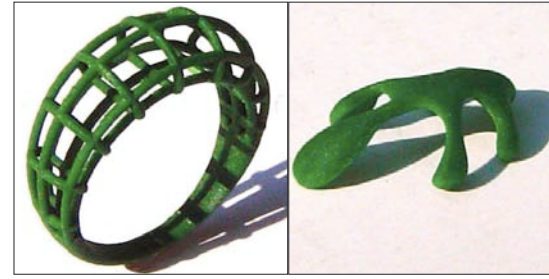
13- Sculpture soigneuse des polygones pour la mise en forme du motif, lissage de catmull & placement d'une texture d'argent sur le motif



14- Placement de la pierre



15- Rendu Carrara Studio 3



16- Le fichier numérique est traité par une machine de prototypage rapide afin d'obtenir un modèle (physique) pour la fonte à cire perdue



17- La cire est grappée avec d'autres pièces, identiques ou non



18- Récupération de la grappe en argent après la fonderie



19- Séparation des pièces ainsi obtenues pour la finition et le polissage



20- Et voilà le résultat, après le plaqué or et le plaqué ruthénium

